

二次創作の作品数を左右する要因 ～原作作品との相関関係に着目して～ KM

1. はじめに

二次創作とは、小山(2013)によると、「原点となる創作物から登場人物(キャラクタ)や世界観などを借りて創作した創作物」である。近年、アニメや漫画の二次創作が盛んにおこなわれているが、それに伴って二次創作が原作者の著作権を侵害しているのではないかという議論も活発になっている。そして河原(2020)によると、そうした議論は決して周知されていないものではなく、「二次創作の集団では、多くの人びとが著作権侵害を意識しながらも」二次創作をし続けているという。実際に、二次創作の作者が訴えられて賠償金を払うことになった事例もある。それにもかかわらず人々はなぜ二次創作をするのだろうか。

大戸(2016)によると二次創作とは「『愛』をコミュニティ内に常に提示し続けることで、コミュニティ成員だと認識してもらうための手段であることが示されている。また大戸・伊藤(2019)によると、二次創作コミュニティは「現実空間で自身につきまとう社会的役割や固定化された人間関係から解放」されるという点や、「社会規範や性規範などの束縛に押さえつけられることなく自分の表現を自由に発表できる」という点から、二次創作を行うファンにとって居心地の良い空間であることが示唆されている。しかしそうしたコミュニティは決して完全な「ユートピア」ではないことも同様に指摘されている。なぜなら、ファンの集団はただ互いの交流を楽しむだけの集団ではなく、「人気や技術、ひいては認知を競い合う創作者集団」でもあり、「この闘争はメンバー間の対立を招き、ひいてはコミュニティを分裂させる危険性をはらんでいる」からである。

つまり、ファンの集団はその成員にとって居心地の良い空間であり、その集団に入るための手段として二次創作は利用される。しかし、そもそもファンの集団には問題点もあるため、ファン集団へ加入する理由としては不十分であり、なぜ人々は二次創作をするのかという疑問に対しては十分な答えは出ていない。

そこで本研究では、先行研究では言及されていなかった原作作品との関係に着目して、人々が二次創作をする要因を明らかにする。

2. 調査方法

本研究では、pixiv に投稿された二次創作を対象にする。pixiv とは「イラストや漫画さらには小説の投稿、閲覧に特化した会員制サイト」(ピクシブ百科

事典)であり、二次創作作品の投稿も多いことから調査に適切だと判断した。

まず、調査作品を選出する。2012年9月から2023年9月の pixiv のマンスリーランキングに登場する作品を列挙し、登場回数が多い8作品を調査対象とした。加えて、以上の作品との比較対照を行うために、アニメ化の放送期間、原作の売り上げ、ジャンルのいずれかの点で、対照的な作品を筆者が6個抽出した。以上を踏まえた調査作品は図1に示した。

	原作の作品名	略称		原作の作品名	略称
①	黒子のバスケ	黒バス	⑧	おそ松さん	おそ松
②	テニスの王子様	テニプリ	⑨	原神	原神
③	進撃の巨人	進撃	⑩	銀魂	銀魂
④	七つの大罪	七つ	⑪	鬼滅の刃	鬼滅
⑤	ハイキュー!!	ハイキュー	⑫	呪術廻戦	呪術
⑥	日ノ丸相撲	相撲	⑬	ポケットモンスター	ポケモン
⑦	Fate/Grand Order	FGO	⑭	NieR Automata	ニーア

図1 調査作品とその略称

次に、図1の作品について、二次創作の作品数に關係すると予想される要素と二次創作の作品数との相関関係を調査する。調査項目は以下のとおりである。

- ・二次創作の作品数
- ・二次創作に占める小説の割合
- ・原作の登場キャラクターの男女比、人数
- ・アニメの話数、放送期間
- ・二次創作に言及するガイドラインの有無

なお、ここでの二次創作の作品数とは、web ブラウザ上の pixiv で、図1に示した作品名(黒子のバスケや Fate/Grand Order など)のタグがつけられた作品数のみを指す。ログインした状態でこの操作を行った。

3. 分析

3.1 二次創作に占める小説の割合と二次創作の作品数の関係

図2は、二次創作に占める小説の割合と二次創作の作品数の関係を示したグラフである。相関係数は0.34で、かすかな正の相関がみられた。つまり、二次創作に占める小説の割合が高いと二次創作の作品数が多いことが分かる。図3は二次創作に占める小説の割合を示したもので、赤で塗られた棒は学校を舞台とする作品を表す。図3から二次創作に占める小説の割合が高い作品は学校を舞台とする作品が多いことがわかる。

図2 二次創作に占める小説の割合と二次創作の作品数の関係

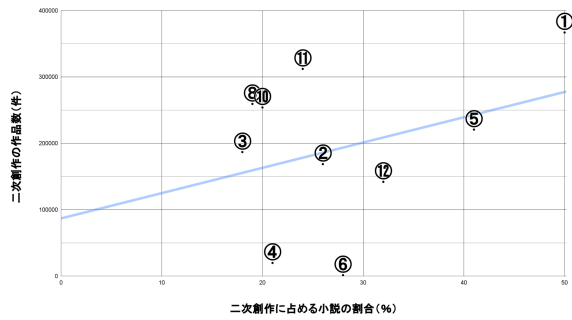
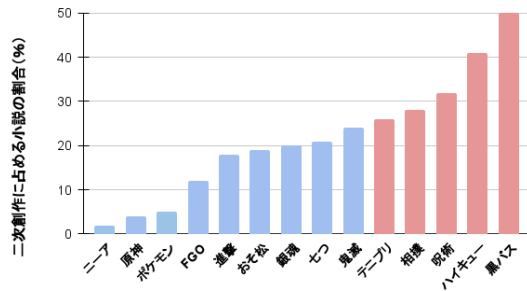


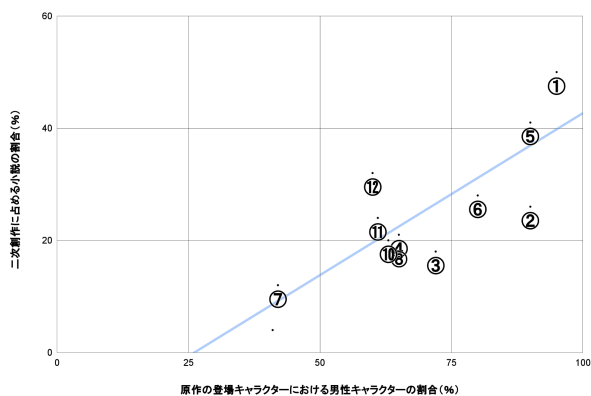
図3 二次創作に占める小説の割合



3.2 二次創作に占める小説の割合と男性キャラクターの割合の関係

図4は、二次創作に占める小説の割合と原作に登場する男性キャラクターの割合の関係を示したグラフである。相関係数は0.82で強い正の相関が見られた。つまり、男性キャラクターの割合が高いほど二次創作に占める小説の割合が高いことが分かる。

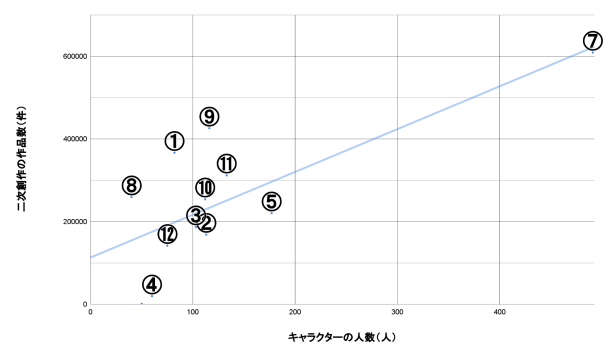
図4 二次創作に占める小説の割合と原作に登場する男性キャラクターの割合の関係



3.3 キャラクターの人数と二次創作の作品数の関係

図5はそれぞれキャラクターの人数と二次創作の作品数の関係を表したグラフである。相関係数は0.73で強い正の相関が見られた。つまり、キャラクターの人数が多いほど二次創作の作品数は多いことが分かる。

図5 キャラクター数と二次創作の作品数の関係



4. 考察

分析1・分析2から、「学校が舞台になっている」、また「男性キャラクターの割合が高い」という特徴があると小説の二次創作が書きやすく、二次創作が多くなるとわかる。

分析3から、キャラクターの人数が多いと二次創作は多くなるとわかる。だが、キャラクターが多い作品は長く続く作品と考えられ、二次創作が多いことは当然なので、キャラクターの人数と二次創作の作品数の関係はさらなる検討が必要である。

5. 今後の課題

今回選んだ作品にはスポーツをテーマにした作品が多く、ジャンルの偏りがみられるため、恋愛をテーマにした作品などを加えた調査を行いたい。

6. 謝辞

今回の研究を行うにあたってご指導いただいた指導員の石鍋先生、研究室訪問で貴重なご助言をいただいた筑波大学の徳永智子先生に、心から感謝申し上げます。

参考文献

- [1]大戸朋子(2016)「同一嗜好の女子コミュニティにおける評価と愛」『日本文化人類学会発表要旨集』(50), p. 15
- [2]大戸朋子・伊藤泰信(2019)「二次創作コミュニティにおける『愛』をめぐる闘争と調停」『コンタクト・ゾーン』(11), p. 206 - 232
- [3]小山友介(2013)「初音ミク——N 次創作が拓く新しい世界」『システム / 制御 / 情報 : システム制御情報学会誌』57(5), p. 189 - 194
- [4]河原優子(2020)「二次創作文化の集団論的検討」『京都社会科学年報』(28), p. 126 - 148
- [5]野口祐子(2010)『デジタル時代の著作権』ちくま新書