

2023/03/08 13:35-13:55

## 著作権キャラクターにおける二次創作の限界を考える ～二次創作をめぐる諸問題とガイドラインから～

宍戸香蓮 (LM19-1023H)

専修大学 文学部ジャーナリズム学科

lm191023@senshu-u.jp

二次創作とは、「原点となる創作物から登場人物（キャラクター）や世界観などを借りて創作した創作物」<sup>1</sup>のことである。昨今の「Twitter」、「pixiv」をはじめとしたCGMメディアの進出により、「コミックマーケット」などのオフラインかつ限定的な空間で行われていた二次創作活動の場が、インターネット上にも展開された。現在のインターネットでは、誰もが二次創作を閲覧し発表する機会を得ることができている。インターネットの匿名性からなる自由さ、拡散とアクセスの容易さから、二次創作シーンは多様性を持ち、大きな変化を遂げ、変化の分だけ炎上などの諸問題も生じていった。本研究は、著作権キャラクターの二次創作活動を行う創作者における二次創作の限界と、それに立ち向かうために、どのように活動してゆけば良いのかを考えるものである。本研究では、主に倫理的観点からの考えを提示してゆくこととし、著作権法的な考えやコモンズには敢えて詳細に触れないこととする。

研究方法としてははじめに、二次創作の諸問題の実情を明らかにするため、(1)二次創作の役割と重要性、(2)二次創作行為がグレーゾーンと言われている所以、(3)二次創作界における暗黙のルール、(4)今までの炎上事例とその理由、(5)オンラインに二次創作の場が進出したことにおける創作者の意識の変化、(6)二次創作を商業利用することについて、先行研究、インタビュー記事、企業のホームページなどから調査した。

実態調査としては、企業が権利を有しているキャラクター、すなわち著作権キャラクターを研究対象とするが、とりわけ二次創作作品が多く生み出され、インターネット上で親しまれているキャラクターである「初音ミク」<sup>2</sup>の、イラスト投稿サイト「pixiv」から確認できる二次創作イラストを調査対象とした。

---

<sup>1</sup> 小山友介「初音ミク-N次創作が拓く新しい世界」『システム/制御/情報』57巻5号、システム制御情報学会、2013年、p189

<sup>2</sup> 「初音ミク」とは年齢を16歳、身長は156cm、体重は42kg、青緑色のツインテールに束ねた髪の毛と、近未来的な見た目をしている女の子のキャラクターだ。YAMAHAが開発したVOCALOID（音声合成ソフト）を用いて、クリプトンが開発した歌声のシンセサイザーである。参照：クリプトン・フューチャー・メディア「初音ミクの紹介」([https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/virtualsinger/about\\_miku](https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/virtualsinger/about_miku))

イラスト投稿サイト「pixiv」を使用し、「初音ミク」の二次創作が初めて投稿された2007年始（9月13日）から2021年末（12月31日）までに投稿されたものの中で、投稿年と評価数別に検索をし「新着順」、「古い順」、「人気順」からそれぞれ上から10作品をピックアップ、2820作品を調査対象とした。その中から、企業の望まない成人向け表現を含んだ109作品を「所見あり」として抽出した。抽出した「初見あり」作品にフォーカスし、(1)逸脱度、(2)年ごとと評価数ごとの逸脱作品数、(3)作品の内容、(4)自主規制の有無、(5)创作者の「pixiv」内外で確認できる創作活動内容を調査しまとめた。

それらを踏まえ、ガイドラインや企業の想いと共生関係および创作者への浸透度を測った。

なお、ガイドラインからの逸脱をはかるうえで、猥褻度に着目し、「成人向けレベル」として5段階で表した。

レベル1：胸部のみの露出

レベル2：胸部と局部の露出

レベル3：胸部と局部いずれかの露出が性的搾取を目的としていることが確認できる、第三者が胸部や局部に触れ（ようと）している、性的消費のための異物が局部に触れている（挿入状態ではない）

レベル4：第三者と性行為をしている、局部から体液が出たり体に体液が付着したりしている、局部に異物または第三者の身体の一部が挿入されている

レベル5：人権を侵害するような扱いをしている、著しく歪んだ性表現を行なっている、暴力により痛めつけたような表現を行なっている

従来の研究から、二次創作について以下の点が確認できる。

- (1)二次創作は、おたく文化の発展と経済効果、新たな一次创作者（クリエイター）を生むきっかけとなる。
- (2)二次創作行為は、著作権法違反ではあるが、訴えられた例は公開されている二次創作の数と比較してごくわずかであるから、グレーゾーンである。
- (3)二次創作界における暗黙のルールとして、二次创作者は、原作のキャラクタやカップリングに対する愛を提示しながら活動をしていく中で生まれる、人気や技術を競い合う「闘争」に対して2つの「調停」を行っている。1つ目は原作の設定から逸脱しすぎていたり、原作に対する解釈違いが発生したりして「愛」がない二次創作であると判断された場合、コミュニティ外に押しやること、2つ目は、過度な性・暴力描写が行われている二次創作に対して絶対にネガティブなコメントは送らず、無視・肯定することで衝突を回避している点だ。
- (5)オンラインに二次創作の場が進出したことによって、创作者の意識の変化がみられる。
- (6)二次創作作品の販売が許可される条件として、1つはガイドラインで認可されている、2つは当日版權を発行できることが挙げられるが、そのほとんどが版權元の黙認のもと行わ

れている。

従来の先行研究を実際に検証したところ、以下の結果が得られた。

- (1)「初見あり」該当作品数は、2021年以外に減少は見られなかった。
- (2)「初見あり」該当作品は、「新しい順」にも「古い順」にも該当作品は見られたことから、集まり方はばらけてレベルも同様の結果となった。
- (3)「成人向けレベル5」に対応する作品が、14作品確認ができた。
- (4)Twitterのフォロワーは、1000人以上のフォロワーを抱えている創作者がその大半であった。
- (5)「成人向けレベル3」以上の作品には、創作者と非創作者ともに付いていなかった（レベル5の2作品に対しては、非創作者で英語を話すことが伺えるユーザーから批判のコメントが付いていた）
- (6)該当作品の二次創作者は、他の作品も大半が当てはまり、中でも有償で二次創作の閲覧を提供している創作者が多く目立った。
- (7)モザイクをかけるなどの自主的な隠蔽処理がされていない作品が多かったが、「R-18」タグを付け、年齢確認の対象作品とするなど「pixiv」が求める最低限度の自主規制はされていた。

これらをまとめると以下の通りだ。

- ・該当作品が多く見つかったことから、ガイドライン含む著作権元の想いを二次創作に反映していない創作者は多く存在する
- ・「初音ミク」の二次創作における暗黙のルールは、一般的な二次創作コミュニティにおける暗黙のルールと一致する
- ・pixiv上の「初音ミク」の二次創作からは、炎上の火種を見つけることはできなかった
- ・炎上などの、現在の二次創作シーンにおける議論は、「初音ミク」の二次創作には反映されていない

今までのアナログ空間における二次創作は、著作権元やその関係者から黙認され、ある種の閉鎖空間で行われていたため、ある程度守られてきていた。創作者同士の衝突や著作権元とのトラブルがあったとしても、それだけで筆を折る創作者は少なかつただろう。しかし、現在のインターネットにおける二次創作は、著作権元に黙認されつつも、活動の場があまりにもオープンであることから、誰も守ってくれないものとなっている。

文献調査と実態調査から分かったことの共通点は、自己責任に見合った二次創作をしているか否かが創作者の今後を決めることだ。これを、二次創作の限界であると考える。

自己責任に見合った二次創作とは、誰に見られるのかを考えてから二次創作を行うことだ。二次創作を投稿する理由は、反応が欲しい、同志と繋がりたい、有名になりたい、原作者に好きな気持ちを届けたいなど、人それぞれだろう。いずれにせよ、そこに「誰か」がいない限りは、二次創作は生まれない。その「誰か」がどのような人なのか、考える全ての可能性をもとに二次創作を行う必要がある。

もちろん、著作権元の想いや、二次創作を認可するにあたるガイドラインを含む取り決めも、守っていかねばならない。難しいのが、創作者のキャラクターや作品への愛の持ち方と表現方法は十人十色であり、たとえ成人向けの作品やバイオレンスな表現であろうとも、それを真っ向に否定することは表現の自由の妨害行為であることだ。そのため、結局はガイドラインを全員が守ることは実現不可能であると言える。

では、なぜ事例として取り上げたように「ウマ娘」は炎上しやすく、「初音ミク」は炎上につながるような動きが見えないのか。それは、話題性が大いに関係していると考えられる。話題性のあるものは、話題の波に乗ってやってくる、新規の「誰か」を呼ぶ。「ウマ娘」で炎上している創作者は、その多くが「ウマ娘」のガイドラインが発表された際に、新規の「誰か」がガイドラインの発表以前より大勢増えることを察知し、逸脱している可能性のある二次創作をすぐに削除し、削除した理由を一言ツイートしていれば、炎上を免れていたかもしれない。一方で、「初音ミク」は、ガイドラインが目立った改変も行われなかったことから、新規の「誰か」が少ないからだ。そのため、創作者の中で「不変のもの」としての意識が強く、「怒られないからある程度は許されるだろう」という考えのもと、「所見あり」イラストのような創作を続けている人が多いように見受けられる。

以上のことから、創作者が二次創作の限界に立ち向かうためには、特に話題性を気にかけておくことが重要であると考えられる。「誰か」が自身の二次創作を良い方向へ持っていかけてくれるか否かは、創作者の判断次第である。「誰か」に見られて、「いいね」や拡散、もしくはコメントなどの反応をされた先を見越して、自己責任のもと二次創作を行うことが、創作者にとって最も大事なことであると考えられる。

以下に今回の研究における課題点を記述する。調査におけるサンプル抽出について、自身が今回行った方法で検索をする一般ユーザーがいると考えた際、「古い順」、「新しい順」の上から10番目のイラストは目に入りやすいため、「すき！」をされやすく、よって「人気順」になりやすいのではないかと考えた。これは本当の「人気順」であるのかという点だ。幸いにして、項目が重複しているイラストは少なかったが、「人気のあるイラスト」と「そうでないイラスト」の比較の調査としては、穴があるように思えた。

次に、他作品の実態調査も行うともっと良かったと感じる。たびたび取り上げた「ウマ娘」ほか、インターネットと長く深い関わりのある作品についての実態調査も次回からは行いたい。

そして、自らオフラインの即売会にも足を運び、調査を行う必要があると感じた。また、「グレーゾーン」研究において、新規性を追い求めたが、他の論文と同様に、課題が多く、根本的な解決に至らない結果となってしまった。法律やCCについて深掘りしてゆくことで、もう少しアプローチがしやすくなると思う。

最後に、海外の二次創作事情を知る必要があると考える。英語と中国語のコメントが目立ち、英語と中国語使用者のイラストにおける逸脱レベルが高い傾向にあったことが分かった。「初音ミク」は海外からも人気のあるキャラクターであるため、二次創作が行われていることは容易に考えられるが、逸脱レベルが高いことは予想外であった。

次に、結果を受けての課題を述べていく。今回は、主に倫理的な視点からの議論であったために、面白いデータを取ることはできた一方で、説得力のある結論に導くことができなかった。自身の出した考えが二次創作活動をやりやすくするためのヒントになりうる可能性を感じる一方で、諸問題の根本的な解決には至らなかった。日常的にSNS上での炎上を目撃するにも関わらず、二次創作にまつわる倫理的な内容の論文や研究が少ないことが、その理由を示しているだろう。著作権などの法律関係の論文も見つけることができるが、「グレーゾーン」であるという前提から抜け出せないことから、じっくりくるものに出会ったことがまだない。しかし、倫理的観点のみで解決できるものではないということが明らかになり、今後の法学的観点から勉強をする意味を見出すことができた。

来年度から法学研究科に移り、修士論文を執筆することになる。今回の倫理的な観点に加え、著作権はもちろん各コモンズの意義からAI学習などの最新の問題まで、法学的な視点から引き続き二次創作について考えてゆきたい。

#### 参考文献

- ・飯塚邦彦 2015「二次創作する読者の系譜—『おたく系雑誌』における二次創作の背景を探る」『成蹊人文研究』第23号、2015年
- ・コミックマーケット準備会・コンテンツ研究チーム 2011「コミックマーケット 35周年調査」、(<https://www.comiket.co.jp/info-a/C81/C81Ctlg35AnqReprot.pdf>)
- ・大戸朋子、伊藤泰信「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』京都大学学術情報リポジトリ、2019年、
- ・KAI-YOU Premium 米村智水「中村佑介が警鐘する『トレパク』の本質 第1回 『トレパク』を誘発する業界構造 イラストレーター中村佑介が語る『トレパク』の本質」2022年3月29日 (<https://premium.kai-you.net/article/520>)
- ・KAI-YOU Premium「中村佑介が警鐘する『トレパク』の本質 第2回 二次創作と『トレパク』の差異と同一性 絵で重要な自尊心の教育」2022年3月29日 (<https://premium.kai-you.net/article/503>)
- ・ITmedia NEWS 岡田有花『「出口がない」「権利者は誰」——「初音ミク」2次創作の課題』 2008年3月27日 (<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/0803/27/news128.html>)
- ・KAI-YOU Premium ヒガキユウカ「境界線を飛び越えて—ボーカロイドが繋いだ文化と才能—『もう一歩か二歩、遅れてもいい』『初音ミク』生みの親・佐々木渉が今だから語れること—」2021年4月11日 (<https://premium.kai-you.net/article/362>)
- ・池村聡『『二次創作』文化を巡るアレコレ—二次創作と著作権の曖昧な関係』『京女法学』、2017年
- ・岩崎拓哉「ネットの権利トラブルの極意：クリエイター必携：著作物を勝手に使われたら…」秀和システム、2019年
- ・大戸朋子、伊藤泰信「趣味のコミュニティにおけるつながりの作法—二次創作を行う腐女子の同人作家を事例として」『年報人類学研究』、11号、2020年
- ・金井重彦、高橋淳、宮川利彰「DX時代におけるデジタル・コンテンツ著作権」ぎょうせ

い、2021年

- ・ 剣持秀紀「CGMの現在と未来：初音ミク,ニコニコ動画,ピアプロの切り拓いた世界」『情報処理』、Vol.53、No.5、情報処理学会、2012年
- ・ 長尾真「デジタル時代の知識創造：変容する著作権」KADOKAWA、2015年
- ・ 福井健策「インターネットビジネスの著作権とルール」第2版、著作権情報センター、2020年