

同人作家における二次創作への動機とその過程

The Fan Artists' Drive and Creative Process

田中 吉史, 高柳 蘭
Yoshifumi Tanaka, Ran Takayanagi

金沢工業大学
Kanazawa Institute of Technology
tanakay@neptune.kanazawa-it.ac.jp

概要

Through interviews with seven doujinshi creators, this study examined their motivations and creative process for producing fan-made works. It was suggested that their creations are founded on an affection for the original characters, and the creative process begins by exploring unwritten aspects of the source material or by creating "what-if" scenarios. A key constraint was not to deviate significantly from the original characterizations. Feedback from the fan community was also identified as a primary motivation for continuing their creative work.

キーワード：創造性、二次創作、動機づけ、制約

1. はじめに

認知科学における創造性研究は、創造性を特殊な心的過程によるものではなく、より一般的な認知過程から生まれるものとして捉えてきた。創造的な活動は一般的な人々の日常生活の中に存在するものであり、そうしたものの一つとして、趣味的な活動が挙げられる（青山, 2025; 有元・岡部, 2018; 岡部, 2022; Silvia et al., 2017）。

小説など既存の作品のファンが、その作品をもとに新たに作品を作る「二次創作」は、歴史的にも古くから見られる（北村, 2018; 久保（川合）, 2022）。特に近年は、二次創作による同人誌がコミックマーケットなどの即売会で大規模にやり取りされるなど、一般にも広く認知されるようになってきている。こうした同人誌による二次創作に携わる同人作家は、別の生業を行いながら、いわば趣味的に創作活動を行っている人が多い。

これまで、プロの現代芸術家における創作過程や熟達化に関して、多くの研究が行われてきた（岡田他, 2007; 横地, 2020; 田中, 2025）。同人誌における二次創作は、作家のオリジナリティが重視される現代芸術の領域とは、創作活動という点で共通してはいるものの、多くの点で異なっているように思われる。

このことを踏まえ、本研究では、二次創作を行う同人作家へのインタビューを通して、以下の点について探

索的にアプローチすることを試みる。第1に、同人作家が二次創作を始める動機が何かを明らかにすることである。第2に、同人作家が二次創作による作品を創作するプロセス（どのように着想され、仕上げられていくのか）について、概要を捉えることである。第3に、同人作家が二次創作を継続していくことは何によって支えられているのかを捉えることである。

ところで2次創作には様々な原作（一次創作）に基づくものがありジャンルも多様である。ここでは『刀剣乱舞』（制作：DMM GAMES, ニトロプラス）に基づいた漫画作品の同人誌を制作している同人作家を対象とした。『刀剣乱舞』は、日本刀を擬人化したキャラクターを育成していくゲームであり、PC版ブラウザゲームとして最初リリースされた後、アニメ、舞台演劇など様々なメディアで展開されている。

2. 方法

インタビュー対象者は、女性同人作家7名であった。まず、第2著者が2019年8月上旬から30名程の同人作家に向けて、Twitterのダイレクトメッセージまたは仕事依頼用に公開されているメールアドレスにインタビュー依頼を送った。その内、了承の返事をいただいた6名の同人作家に同人誌即売会の会場にて顔合わせのアポイントメントを取った。イベント会場ではインタビューの目的と内容を伝え、同意書にサインを得た。また、1名はその同人作家からの紹介によって、インタビューへの協力を得た。いずれも10年から30年を超える長期にわたって二次創作を行っており、そのうち2名は、プロの漫画家・イラストレータとしてのオリジナル作品の創作とは別に、個人的な活動として同人活動を行っていた。またすべての作家が同人誌の販売のほか、インターネット上での作品発表を行っていた。

インタビューは2019年8～9月にかけて行われ、インタビュー対象者にとって最も都合の良い方法（対面、Twitterのダイレクトメッセージ、Skype）を選択してもらって実施した。インタビュー時間は50分から220分

であった。質問項目は、同人活動をしている期間を尋ねる「同人歴」、一次創作についての考えや同人活動のこだわりなどを尋ねる「同人活動全般」、二次創作のストーリー作りやきっかけを尋ねる「作品作り」の3カテゴリーからなる15項目を設定し、半構造化面接の形で実施した。

3. 結果

対面、Skype で実施したインタビューは録音された音声をテキスト化した。Twitter のDM でのやり取りは、テキスト情報を保存し、分析対象とした。分析にはSCAT (大谷, 2008) を用い、概念抽出を行った。

3.1 二次創作を開始するきっかけ

今回のインタビュー対象者はいずれも『刀剣乱舞』を原作 (一次創作) として二次創作を行っていたが、ほぼすべての対象者で共通していたのは、ストーリーそのものよりも、特に気に入った登場人物 (キャラクター) が存在すること (推しキャラの存在) を表明しており、そのキャラを用いて二次創作が行われている点である。

推しキャラを用いて二次創作を行う際の動機として、最も多く挙げられるのが、原作の制作側が公開する情報 (公式) に示されていない部分や、ストーリーの中に描かれていない箇所でのキャラクターの行動、といった情報の欠落を見たい、といった 欠落した情報の補完への欲求 であった。推しキャラの原作に描かれていない箇所での行動を「見たい」という作家も多く、いわば 読者としての欲求 が二次創作のきっかけとなっているとも言えるかもしれない。E さんは「本編にかかれぬ空白の部分を読み取るのが、二次創作の醍醐味」と述べている。また、D さんは、様々な漫画にハマっても、読み漁ることで「萌の昇華」が行われてしまうことが多く、逆に「萌の昇華」に失敗した場合に二次創作へとつながるのかもしれない、と述べている。

一方、原作に対する不満の昇華 が創作のきっかけになると述べる作家もいる。F さんは、推しキャラが修行後にランクアップした姿 (極) が自分の好みと合わず、公式が出してきた解釈に対する「反骨精神をバネにして私だったらこう考える」とその不満を昇華することが動機づけとなったと述べている。

こうした推しキャラへの愛とは別の観点から創作の動機を挙げる作家もいる。そうした動機の一つが推しキャラの二次創作しやすさ (創作容易性) である。例え

ば「顔がきれい」「性格が調理し甲斐がある」といったキャラの特性 (B さん) や、『刀剣乱舞』自体、公式の設定には多くの余白があることで、書かれていない箇所での刀の行動を想像しやすいといった点が挙げられている。また、F さんによると、『刀剣乱舞』には登場する刀に関する史実があり、史料を読み漁ることで公式に書かれていない部分についても様々なインスピレーションが得られるという。

また、キャラへの愛よりも、「こういう話を書いてみたい」という 創作自体への強い興味 を前面に出す作家 (A さん) もいる。

このように、『刀剣乱舞』の二次創作においては、「推しキャラの存在」が核となりつつも、長年の創作経験に基づいた素材の「創作容易性」や 創作自体への強い興味 が手掛かりとなり、原作で欠落した情報の補完 や 原作に対する不満の昇華 といった形で創作が始められる、と言えるかもしれない。

3.2 二次創作作品の創作プロセス

インタビューでは、対象者の作品の中から1点を選んで、着想から完成までのプロセスについて尋ねた。対象者の作品はいずれも漫画作品であることから、主としてストーリーをどのように作っていったか、という観点から尋ねた。

着想 まず上述した二次創作の動機に沿う形で、作品の着想が得られる (ほとんどの作家が「思い付き」と述べている)。当初の着想は、全体的なテーマ (キャラ同士の恋物語など) や、大まかな状況設定 (あるキャラが実は××だったら、など) であることが多い。多くの作家は、着想時の設定やプロットの単純さ、曖昧性、平凡さ を指摘している。G さんはこうした大まかな設定に基づいたキャラクターの設定を行ってからストーリーを構想する、という手順で作業するという。

作品の具体化のプロセス 次にこうした着想から、漫画全体を制作していく段階に入る。インタビューでは「起承転結のどの部分からストーリーを作っていくか」という形で尋ねたが、ほとんどの作家が「起」から順に作っていく、と答えた。ストーリーの結末については、作業開始当初は全く具体化していなかったり (「話の入りだけ考え」としてあとはまあ思いつくでしょ、みたいな (B さん))、ごく漠然としていたり (ハッピーエンド (G さん)) しており、書きながら徐々にストーリーを生成していく、という。また、ストーリーの中の「転」に該当する部分を先に考え、そこに自然につなが

るように前後を考えていく、というスタイルを取る作家（Fさん）もいた。

一方、ストーリーの他に、特定の細部のイメージ（具体的なシーンやコマ、場面、キャラの表情など）を比較的早い段階から持っている、という述べる作家（Aさん、Dさん）もある。

いずれの場合も共通して、制作プロセスの状況依存性と呼べるような特徴がみられる。つまり、作品中にいくつかの作業開始点となるポイント（ストーリーの中の「起」や「転」などや特定の細部など）があり、それら以外の部分は、ストーリーや画を含め作業開始時点では全く予測されておらず（非予測性）、実際に漫画を描いていく中で（「話の流れで」（Gさん）、「キャラが勝手に動く」（Eさん））生成されていくのである。

もう一点興味深いのは、殆どの作家が、ストーリーを成立させる、あるいはより面白くするための工夫に言及している点である。例えば、登場人物の関係性・感情の変化をもたらすために突発的な出来事を挿入（Gさん）したり、あえて行動とギャップのあるビジュアル設定（Dさん）にしたり、あるいは刀剣が持つ歴史的背景をわかりやすいようにする（Fさん）といった工夫や、常に読みやすさを心掛ける（Bさん）など、読者への配慮も言及されていた。

制約条件としてのキャラ崩壊の回避 こうした二次創作を行う上での制約条件として、すべての作家が原作で設定されたキャラクターの特徴を著しく改変する事しないようにする、つまり「キャラ崩壊の回避」に言及していた。

二次創作自体が特定キャラへの愛着が基礎にあるために、そもそもそのキャラを改変することは避けられる。また同時に、キャラ崩壊した作品を公開することで、ネット上で読者からネガティブなコメントを付けられることが大きなストレスとなる（Dさん）。

3.3 二次創作の継続を支えるもの

「同人活動を続けていて良かったことと悪かったこと」について尋ねた。「悪かったこと」はない、という作家がほとんどだったが、自作のキャラクターの解釈が合わなかった（解釈違い）読者からネガティブ・コメントが続いて炎上した経験や、同人作家同士のいざこざなどをあげた作家もいた。一方、良かったこととして、全員が、自作を発表することで読者から反応が得られること、作者としての承認欲求が満たされることなど、また同じ作品やキャラクターを好む読者との繋が

りが得られ、「萌え語り」をすることができたことが挙げられていた。こうした読者や同好の士とのつながりの形成が、二次創作による同人活動を継続する動機づけとなっていることが示唆される。

4. 考察

本研究では、『刀剣乱舞』の二次創作を行う同人作家へのインタビューを通して、趣味的な活動としての二次創作の動機と創作プロセスについて検討してきた。

本研究でインタビューした同人作家たちは、いずれも推しキャラへの強い愛を持っていたが、それだけでは創作には至ることはない。原作に書かれていない部分の補完の欲求や原作に対する不満などがきっかけとなって、自身の二次創作に着手することになる。その意味で、二次創作は鑑賞の延長として捉えることもできるだろう。もちろん原作を批判的に捉えることがモチベーションになるケース（Fさん）もある。しかし、全体としては、作品に対する批評性を前面に出すパロディというよりも、原作に書かれていない部分がどうなっているか、あるいは原作のある部分が「もしも」こうだったら、といった、いわば「想像的・創造的な読みとしての創作」として、二次創作を捉えることができるように思われる。久保（川合）（2022）は、腐女子におけるBL作品の二次創作に至る発想過程に関して、同様のプロセスを指摘しているが、今回インタビューした同人作家は必ずしもBL作品のみを手掛けているわけではない。その意味で、このプロセスはBL作品にとどまらない一般性を持つ可能性がある。

一方、作品を制作するためのスキルを有していることもまた、二次創作を可能にする前提条件となる。今回インタビューした同人作家はいずれも『刀剣乱舞』の登場以前から二次創作を行っており、漫画制作に必要なスキルは十分に有していたことは、素材の二次創作への容易性の判断や、作品制作において様々な工夫を凝らしていることからもうかがえる。一方、Fさんは、「描きたいものに対して、それに必要な画力が追い付かない場合がある」ことを指摘している。このことから、キャラに対する愛、創作意欲だけでなく作品の実現に必要なスキルが重要な要因となることが示唆される。

ここで、先行研究で多く検討されてきた現代芸術の創作に関する認知的な知見と比較し、二次創作の特徴について考察する。現代芸術も同人活動における二次創作も、ともに既存のリソースを用いた創造的活

動であるという点は共通している。一方、大きく異なる点の一つとして、作者自身のオリジナリティに関する意識の違いが挙げられる。現代芸術においては、作家自身の独自の「創作ビジョン」(岡田他, 2007; 横地, 2020)の確立が非常に大きな役割を果たす。一方、本研究でインタビューを行った同人作家に「創作ビジョン」に該当するものがあるのか、横地(2020)に倣って、これまで作ってきた作品全体に共通するテーマはあるか尋ねたところ、全ての作家が、基本的にそうしたテーマは意識したことがない、と回答している。つまり今回のインタビューでは「創作ビジョン」に該当しそうなものは、同人作家においては明確に語られることがなかった。

このことの一つの理由として、二次創作が原作への愛を共有するコミュニティの中に埋め込まれた活動である点が考えられる。キャラ崩壊の回避が非常に重視されること、また自作の公表による同好の士との繋がりが活動継続の動機づけとなっていることなどからも、二次創作がこのコミュニティの中に埋め込まれた活動であることが裏づけられよう。ある作品についての解釈を共有する共同体を「解釈共同体」と呼ぶ(北村, 2018)が、二次創作による作品を提示することは、この解釈共同体に参加することであり、個人としての一貫した強いオリジナリティを追求することとは別の価値観のもとで行われるものなのかもしれない。もちろん、現代芸術においても聴衆に対する意識がないわけではないが、それと比べると同人活動ではそうした意識がかなり強いということなのかもしれない。この点について、例えば一般消費者を念頭に置いたより商業的な創作活動と比較することで特徴をより明確にできるかもしれない。

ただし、二次創作する同人作家たちが全くオリジナリティを意識することがない、というわけではない。Dさんによれば、二次創作は、原作を尊重しつつ、そこにない情報を自ら加えるなど原作から乖離する側面も同様にある、といった矛盾をはらむものであり、こうした自身のオリジナリティと原作との間の葛藤が存在する、という。また、Dさんはアンチコメントを恐れつつも自分のアイデアに対する強い自信が、作品作りの強いモチベーションとなっていると述べている。このことから、同人作家が必ずしも自身の創作のオリジナリティに関して無関心ではないことがうかがえる。その意味で、二次創作は、原作を愛好するコミュニティの規範を強く意識し、同好の士との交流を重視しつつも、その間隙を縫って自身の解釈を探究する、という緊張をはらんだ創作活動と言えるかもしれない。

今回の研究では、『刀剣乱舞』の二次創作に焦点を当てて検討を行ってきたが、今後は他の作品に基づく二次創作についても検討することも必要であろう。また、今回は創作歴の長い同人作家を対象としたが、様々な長さの創作歴を持つ家を対象とすることで、同人作家としての熟達の過程を検討することも今後の検討課題の一つである。

付記 本研究は、第1著者の指導のもと、第2著者が2019年に金沢工業大学へ提出した卒業研究(プロジェクトデザイン III)のデータを新たに分析したものである。インタビューに協力いただいた同人作家の皆様に深く感謝の意を表する。

文献

- 青山征彦(2025). ハンドクラフトに見る日常のクリエイティビティ: ネットワークの中のエージェンシー, 認知科学, 32(2), 246-256, <https://doi.org/10.11225/cs.2025.003>
- 有元典文・岡部大介(2013). デザインド・リアリティ: 集合的達成の心理学 増補版 北樹出版
- 北村紗枝(2018). シェイクスピア劇を楽しんだ女性たち: 近世の観劇と読書 白水社
- 久保(川合)南海子(2022). 「推し」の科学 集英社新書
- 岡部大介(2021). ファンカルチャーのデザイン: 彼女らはいかに学び、創り、「推す」のか 日本認知科学会(編) 越境する認知科学 8 共立出版
- 岡田猛・横地早和子・難波久美子・石橋健太郎・植田一博(2007). 現代美術の創作における「ずらし」のプロセスと創作ビジョン, 認知科学, 14(3), 303-321, <https://doi.org/10.11225/jcss.14.303>
- 大谷 尚(2008). 4 ステップコーディングによる質的データ分析手法 SCAT の提案 ―着しやすく小規模データにも適用可能な理論化の手続き― 名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要: 教育科学, 54(2), 27-44.
- Silva, P.J., Cotter, K.N., Christensen, A. P. (2017). The creative self in context: Experience sampling and the ecology of everyday creativity. Karwowski, M. & Kaufman, J.C.(Eds.) *The Creative Self*. Academic Press. <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-809790-8.00015-7>
- 田中吉史(2025). 芸術家はいかに学び、いかに教えるか? 音楽大学教員へのインタビューに基づく研究, 認知科学, 32(1), 129-151, <https://doi.org/10.11225/cs.2024.056>
- 横地 早和子 (2020). 創造するエキスパートたち: アーティストと創作ビジョン 日本認知科学会(編) 越境する認知科学 6 共立出版