



# 出版社(&作者)による、 「2次創作同人誌の公認」プロジェクト

---

～ TPPによって、著作権侵害の「非・親告罪化」が入ってしまった場合の対策 ～

## ※ご注意

---

- これは「緊急事態に備えたアイデア」であって、もしTPPで「非・親告罪化」が入らなかったら、絶対に導入すべきではありません！

## 【プロジェクトの概要】

- 出版社 (& 作者) が、2次創作同人誌を**イベント当日のみ許諾**する。
- 同人サークル側は**許諾申請料**を支払うが、その代わり完全に合法化され、「ポケモン同人作家逮捕事件」のようなことが起こる可能性はゼロになる。
- 一方、許諾を申請しない自由もあり、その場合2次創作は今まで通りグレーな活動となる。
- このシステムが成立すれば、日本の誇る2次創作同人誌が**海外展開**できるようになる。

# 【出版社がやること】

- 出版社は出版契約書を多少変更し、「映画・放送その他の二次的利用の管理委託」の項に、**2次創作同人誌**を新たに加える。
- 同時に出版社は、作者に説明して2次創作同人誌の存在を認知してもらう。
- その報酬として、出版社はこのシステムを導入したあらゆる同人誌即売会から**許諾料**を得る。それを作者と折半する。
- 作者は二次創作物をチェックすることもできるが、数も多いし、あまりチェックしないで許諾料だけを得るように出版社が説得するw。

(※なぜなら2次創作同人誌は今までだって存在してきたわけだから、漫画家が今まで通り普通に仕事をしていれば、単に不労所得が増えるだけの話なのである)



# 「2次創作同人誌の公認」プロジェクトの 具体的なビジネスモデル

---

～ 最新のコミケ・サークル数を例にとって ～

# 【許諾料の支払い方法】

(★案1) コミケの申込時に、2次創作ジャンルで「許諾を希望する」サークルのみ、+5000円を支払う。

3日間の計34,928サークルのうち、オリジナル・評論・生モノ・東方などを除いた「2次創作サークル」数は23,760。

$$23,760 \text{サークル} \times 5000 \text{円} = 118,800,000 \text{円}$$

これを、ジャンルごとのサークル数または面積によって各出版社(&ゲーム会社 & アニメ制作委員会)へと配分する。

具体的に言うと、少年ジャンプの女性向け2次創作は計3,418サークルなので、17,090,000円入る。これを毎回、集英社と作者で折半するわけである。

---

★ 金額のスケール感は以下の通り (※5000円が高いか安いか分からないと思うので)

まず、サークル参加費は7500円。コミケ申し込み書が1000円。オンライン申込ならシステム利用料で更に+1000~1500円。許諾料も参加費と同じく、落選したら返還されるべき。

---

## 案1の問題点:

大手サークルと小さなサークルでは儲けが全く違うので、申請料が同額なのは、ちょっと不公平。

## (★案2) 「2次創作同人誌が売れた冊数」に課金する。

2次創作の本1種類につき、頒布価の5%を出版社 & 作者に納入する。

例えば800円の新刊を500部出して完売すると、

$800円 \times 5\% \times 500部 = 20,000円$  を納入する必要がある。

### ★ 金額のスケール感

800円の同人誌を500部作って完売した場合、売り上げは40万円。印刷費は「オフセット60p・表紙フルカラー・本文スミ90kg」の場合、10万円弱です。利益は30万円強で、そこから合法化登録のために2万円を出すイメージ。

**問題点:** 売り上げ数や定価はコミケ準備会でも把握していないし、自己申告では不明瞭である。また、2次創作とオリジナルを同時に何冊も出すと、カウントが非常に難しい。別のアイデアで「搬入数での課金」もありうるが、完売するとは限らないので難しい。

## 【注意点】

- 内容的に問題があった場合の「販売停止」の判断は、今まで通りコミケ準備会が担当する。**出版社は同人誌の内容には関与しない**。(許諾は1日だけだし、数が多いのでチェックしていると手間がかかるためである)
- いきなりコミケに導入するのは無理なので、まずは小さな同人誌即売会で実験を行う。
- このシステムを導入すれば、そのイベントは完全に合法的な2次創作同人誌即売会となる。そのため、他の即売会も「違法イベント」呼ばわりされることを嫌がり、徐々に導入数が増えていく可能性がある。

- 
- 最大の問題は、2次創作同人誌が嫌いな漫画家さんがいること。
  - また、許諾を得て活動すると、逆に同人作家が萎える場合があるかもしれないw。しかし、東方シリーズやミクの例を考えると、安心して2次創作を作れる環境がより好ましいとは言えそう。
  - このシステムでは、別料金で「虎の穴」などの同人誌書店にも許諾を出せる。
  - 2次創作同人を「公式には」認めたくない出版社（やゲームメーカー）があっても、このシステムを導入した他の出版社が儲けを出し続けた場合、何となく損をしている気分になってくる。また、非親告罪が入ることが決まっても2次創作同人を認めないような企業は、ファンに「2次創作同人は滅びよ」という宣言をしていると取られて、現在の「黙認」より不利な立場となる。

(2012/4/30 赤松 健)