

コンテンツ文化史学会 2025 年度大会 予稿集

2026 年 3 月 8 日 (日)



コンテンツ文化史学会

Japanese Association for Contents History Studies

◇開催日時：2026年3月8日（日） 14:00～17:00（オンライン開催）

◇タイムテーブル

14:00 開始（会長挨拶）

14:05～14:45

①「魂」を宿る器の諸相―「小説家になろう」作品データベースから見る「転生」モチーフの推移と機能考察―

劉 仕豪（東京大学大学院総合文化研究科地域研究専攻 博士課程）

14:50～15:30

②悪役令嬢ものとゲーム的世界

玉井 建也（東北芸術工科大学芸術学部文芸学科教授）

15:35～16:15

③VTuberの産学連携・地域連携・図書館連携のあり方に関する研究

―産学連携プロジェクト『自由自在V』の事例から―

岡本報告 近畿大学 教授（総合社会学部 総合社会学科社会・マスメディア系専攻○情報学研究所 ICT 教育部門）

16:20～17:00

④日本コンテンツ文化受容の多態性 世界各地のコンベンションへの参加から

中川 譲（宝塚大学 大学院メディア・造形研究科 特任教授）

17:00

報告・質疑終了後、閉会挨拶

「魂」を宿る器の諸相

―「小説家になろう」作品データベースから見る「転生」モチーフの推移と機能考察―

劉 仕豪 東京大学大学院総合文化研究科地域研究専攻 博士課程

一 はじめに

現代日本文学において、ウェブ小説というジャンルは魔法や異世界といった非現実的要素を物語の核に据え、独自の発展を遂げてきた。特に2000年代以降のインターネットの普及は、従来の文学形態を「対話的・可変的小説形態」へと変貌させ、作者と読者の相互行為を内包するウェブ小説という巨大な市場を形成した。その中核を担う小説投稿サイト「小説家になろう」の掲載作品数は、2025年12月時点で約122万件に達している。しかし、膨大な作品数が蓄積されているにもかかわらず、ウェブ小説の物語構造やその発展過程に関する学術的分析は、未だ探索の途上にあると言わざるを得ない。特定のモチーフに基づいた体系的な物語分析は、研究基盤となるデータベースの不足により難易度が増している。

既存のデータベース（角川武蔵野ミュージアムのOPACや個人運営の力タログサイトなど）は、書誌情報の網羅性や検索性に優れる一方で、物語要素に関するメタデータの不足や他ジャンルとの混在といった課題を抱えている。ゆえに、特定の言説や主題を抽出するための研究用リソースとしては、依然として限界が存在する。本報告では、これら現状を打破するため、そしてウェブ小説における最も有力なテーマである「転生」に着目し、独自に構築したデータベースを用いて、その物語論的な機能を解明することを目的とする。

二 研究対象と問題提起

本研究では、2004年から2025年までの「小説家になろう」全作品を対象とする。特に「異世界転生」は、現実世界での閉塞感を抱える主人

公（無職、引きこもり、多忙なサラリーマン等）が、死を経て異世界で人生を再起動させる「リベンジ型願望充足」の装置として機能している。

本報告では、以下の四つの問題提起を行う。

- 一 「転生」に関わる小説の歴史的発展プロセスの解明。
- 二 「転生」物語りのパターン化・構造化の実態把握。
- 三 「転生」物語りにおける転生先の分布。
- 四 「転生」装置が物語の中で果たす物語的機能（「転移」との差異）の分析。

三 データベース構築のメソッドロジー

本研究の最大の特徴は、計量的分析を可能にするための大規模データベースの構築にある。まず、データ抽出と処理の段階において、日本最大級の小説投稿サイト「小説家になろう」のサービス開始日である2004年4月2日から2025年12月31日までに投稿された、全1,141,485件（R18作品を除く）の作品メタデータを取得した。このプロセスではプ

ログラミング言語Pythonを採用し、「なろう小説API」に対してUNIXタイムスタンプを用いた1日単位（timedelta(days=1)）のクエリ発行を行うことで、APIの応答制限を回避しつつ網羅性を担保している。取得したデータには、Zコードをメインキーとして、作者名、あらすじ、ジャンル、キーワード、各種ポイント、そして「異世界転生・転移フラグ」など計38項目のメタ情報が含まれる。これらの膨大な生データはJSON形式で解凍された後、効率的な管理と高速な検索を実現するためにSQLiteへと格納され、特定の属性（Zコードと初回掲載日）にB-Treeインデックスを付与することで、複雑な文字列照合や時系列分析においても高いパフォーマンスとデータ整合性を確保した。

次に、「小説家になろう」が2016年3月31日に大規模なジャンル再編が行われ、この時初めて「異世界転生」および「異世界転移」の公式フラグが導入されたが、それ以前の作品にはこれらのフラグが存在しない

という欠損があった。すなわち、2016年3月31日以前に発表し、2016年3月31日以降更新していない作品では、「異世界転生」、「異世界転移」に属しているとしても、システム上には該当されていない。以前のこの「隠れた転生作品」を捕捉するため、本研究では公式フラグが「0」（異世界転生・転移に属しない）作品であっても、あらずじやキーワードに「転生」「生まれ変わる」「前世」といった特定の語彙を含む作品を抽出する再分類プロセスを構築し、システム変更の影響を受けない一貫した分類を可能にした。また、データの純度を高めるため、執筆論やエッセイなどの非叙事的なノイズが含まれるジャンル99(その他)については、サンプリング調査による妥当性検証を経て分析対象から除外している。さらに、本研究の核心の一つである転生先の多様性分析においては、名詞と構文パターンを組み合わせた高度な自動抽出を実施した。具体的に「猫」「スライム」といった動物・魔物名や、「自動販売機」「剣」と

いった死物・無機物名を示す広範な語彙リストを定義し、それらが「になった」「に転生」「として受肉」といった特定の構文パターンと結合しているケースを多層的にフィルタリングしている。この際、タイトルに「人間的身分」を示す語彙が含まれる作品を除外するネガティブ・フィルタリングを併用することで、誤検知の抑制を図りました。こうして絞り込まれた3,305件の候補群に対しては、物語の主軸において死を経た不可逆的な変化が生じているかを精査するため、全件への手動検閲を実行した。その結果、データを「人間への転生 (Label 0)」、「動物への転生 (Label 1)」、「無機物・道具への転生 (Label 2)」、「魔物・人外・概念 (Label 3)」の5つのラベルへと精緻化し、投稿年やブックマーク数などのメタデータと紐付けた、極めて精度の高い分析用データベースを完成させるに至りました。

四 「転生」構造の変遷

本研究における分析の結果、まず注目すべきは2016年のカテゴリ再

編に伴うジャンル構造の劇的な変容です。それまで主要な投稿先であった「ノンジャンル（9801）」は2017年を境に消失し、そこから「解き放たれた」膨大な作品群が「ハイファンタジー（201）」等の詳細ジャンルへと流入したことが定量的に示された。この構造的变化は「なろう系」という言葉が社会現象化した時期と一致しており、公式フラグの導入といったシステム上の変化が投稿者の意識を「転生」というキーワードへ集中させた様子を記述している。

2004年から2025年までの通時的な推移を詳細に見ると、有効作品数945,137件のうち「転生」に該当する作品は104,575件（11.06%）、「転移」は92,140件（9.74%）確認された。特筆すべきは、2016年の公式フラグ導入以前のアーカイブにおいても、テキストレベルでは既に「転生」モチーフが芽吹いていた点にある。これらの転生作品群における「器」の分布を分析したところ、全体の約98.7%の作品が「人間」への転生で

あり、読者が「人間としてのアイデンティティを保ったままの異世界生活」を強く求めている実態が浮き彫りとなった。一方で、残りの約1.3%を占める「非人間（動物、無機物、概念等）」への転生には、『自動販売機』や『剣』といった2010年代後半の話題作が集中しており、制約の多い「器」の選択がいかに物語のレトリックを拡張させているかを看取できる。

五 「転生」装置の物語的機能

以上の計量的分析を踏まえ、本報告では「転生」が単なる設定を超え、いかなる物語的機能を果たしているかを考察する。「転移」が自己の肉体を保持した移動であるのに対し、「転生」は「魂」が新たな「器」に宿るプロセスを伴う。この「自己の再構築」こそがウェブ小説における転生の本質の一つであり、前世の記憶や大人としての知性・知識などを保持したまま新たな人生を歩むことは、断絶した「他者」を通じてその関係

性を再定義するための実践として機能しているのではないかと、本研究が論じる。また、非人間への転生は、身体的制約を通して「自己の単独性」を再発見する舞台装置となり、極限状態における存在論的な問いを読者に提示することもできる。

六 結論

本研究により、「小説家になろう」における「転生」ブームは、単純に類似作品の乱造ではなく、読者の願望と物語構造の拡張が複雑に絡み合った結果であることが明らかになった。

参考文献：

「小説家になろう」公式サイト <<https://syosetu.com/>> 2025年11月2日閲覧

曾明杰 (2025). ライトノベルにおける異世界表象 国際日本学論叢

22, 1-28.

渡辺恒夫 (2023). 異世界転生は可能なのか？ 可能世界・フッサール現

象学・5次元主義の物語: こころの科学とエピステモロジー, 5(1),

45-75.

渡辺恒夫 (2025). 異世界転生する不適切な方法 こころの科学とエピ

ステモロジー, 7(1), 25-39.

悪役令嬢ものとゲーム的世界

玉井建也

ウェブ小説に関しては成立様式について(玉井 2018、團 2021、山中 2021)、また伏瀬氏による『転生したらスライムだった件』(伏瀬 2014)を事例としてメディアによる変容を解き明かす研究(玉井 2020)が行われている。そのようなウェブ小説で多く描かれている異世界に焦点を当てられるようになり(勝俣 2021、谷川 2022)、異世界で描かれるファンタジー要素とゲーム的世界観の問題(エスカンド 2022)やマルチバースの視点(三宅 2023)と多様なアプローチがみられる。そして異世界ものが隆盛するなかで、サブジャンルでありながら一大ジャンルを形成しているのが悪役令嬢ものである(谷川 2022)、描かれる内容も多種多様となっている(高瀬 2021・2023・2024)。

悪役令嬢自体は乙女ゲームに登場し、自身(もしくは家)が持つ権力や権威、地位、財産、容姿などを背景に主人公(ヒロイン)と対立し、主人公自身の恋路を邪魔しようと干渉してくる。しかし主人公や攻略対象によって反撃され、最後は破滅にたどり着いてしまう存在とされている。ウェブ小説の悪役令嬢ものはゲームとは違い悪役令嬢が主人公として描かれ、ある日、転生以前の記憶を取り戻し、自

身がゲームのなかの悪役令嬢であることを自覚し、破滅へと至らないように行動をし、ゲームの展開とは別の流れへと持っていくのが大まかな話の構成になる。基本的な枠組みは既存の異世界ものと大きな違いは存在しない。しかしながら、異世界もののテンプレートという大枠を外さずに他作品と差異化に取り組む傾向にあるウェブ小説では、主人公が悪役であり、迫りくる破滅をいかにして回避するかという点において差異化に成功していると言える。

悪役令嬢ものが単に悪役令嬢を描くだけではなく、聖女や追放ものなど多様な内容になっている点(高瀬 2021・2023・2024)は確かにその通りである。しかし既述のようにウェブ小説は大枠の基本路線を外さずに、そのなかでの異同を追求していく傾向にあるため、悪役令嬢ものが多様化しているのは当然ともいえる。では悪役令嬢ものはどのような特徴を有しているのだろうか。一大ジャンルを形成する状況を見るに、悪役令嬢ものを検討するのは一時の流行を追うだけではなく、異世界ものを含めたウェブ小説が形成する文化を総体としてとらえなおす一助へと通ずる。

そのために山口悟氏の『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令

嬢に転生してしまった…』(山口2015a)を中心に取り上げる。山口悟氏の『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』は「小説家になろう」で2014年から2015年にかけて連載され、2015年から一迅社文庫アイリスという女性向けレーベルで書籍化されている(2026年2月現在、15巻刊行)。ファンからは「はめふら」と呼ばれるこの作品は、2017年からはコミカライズが行われ(2026年2月現在、12巻刊行)、スピノフ漫画『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…: 絶体絶命! 破滅寸前編』も2019年から2021年に連載された。また2020年にアニメ1期、2021年にアニメ2期、2023年には映画が公開されている。内容としては乙女ゲーム『FORTUNE・LOVER』に登場する悪役令嬢カタリナ・クラエスに転生したことに、ある日突然気付いた主人公は前世の記憶を頼りに自分自身の破滅エンドを回避しようとする物語である。

「はめふら」は悪役令嬢を最初に取り上げた作品ではないが、コミカライズやアニメ化、映画化とメディアミックスが行われたことで、悪役令嬢ものに対する社会的な認知度を上げた作品と言える。この作品を取り上げることで、ジャンル草創期から続く作品でありつつ、広がりのある影響力を持つことからジャンルの総体を捉えることにつながる。

一 ゲーム的世界であること

異世界ものではファンタジー要素がデータベース化され消費され

ており、直接的にファンタジー要素を描くのではなく主人公の設定から成立し、現代社会を照射するために存在しているとエスカンド氏は述べている(エスカンド2022)。その点では特に異論はない。エルフやドワーフなど人間以外の種族が登場しても、原典ともいえる作品が直接参照されるわけではなく、日本のファンタジー文化のなかで消費されてきたイメージが描かれている。このこと自体は異世界ものの専売特許というわけではなく、ゲームやアニメ、マンガなど多くの媒体で描かれている形態になる。しかし異世界ものではファンタジー要素が描かれるだけではなく、ゲームの世界がより強調されている。

それに対して悪役令嬢ものは異世界ものの基本フォーマットを踏襲しつつも、前提として描かれるゲームの世界がRPGではなく、乙女ゲームになる。そのためRPGのように詳細なパラメータが可視化されていくわけではなく、物語内による選択肢による変化というノベルゲームのゲームシステムに依拠したものになっている。読者だけではなく主人公自身も把握している今後の展開がフラグとして可視化され、それをいかに回避するのが物語の醍醐味の一つとなっている。

二 何が成長するのか

悪役令嬢ものの主人公は破滅フラグ、破滅エンドを回避しようとして尽力するのが基本的な行動原理である。しかし、それは乙女ゲームという枠組みの問題であって、個別具体的な物語において主人

公が執るべき行動はまた違ってくる。

谷川嘉浩氏は異世界ものと20世紀後半のアメリカの「ワーキングガール」のあいだで流行した大衆小説との相似性を指摘している(谷川 2022)。そこにおいては「最終的には遺産が転がり込んだり、上流階級の男性に見初められたりするといった都合のいい展開を含んでいた」(谷川 2022: 155)とし、「同じことが異世界ものにも恐らく当てはまる。異世界というファンタジーを通して初めて、資産・優位性・能力・豊かな人間関係など(中略)を得られるということとは、現代日本社会においてそうしたものにアクセスできないと多くの人が感じていることの証左なのだろう」(谷川 2022: 155・156)と異世界ものとの共通性を見出している。

乙女ゲームをベースとした悪役令嬢ものは、破滅フラグを回避するために主人公自身が立ち回ることが中心になるが、破滅エンドから逃れたとしても自身の身分・地位などには変化が見られない。この点では悪役令嬢ものは成長譚とは言い難く、新しい身分や地位、財産、能力などを得ていく一般的な異世界ものとは一線を画していると言える。RPGのシステムをベースとし、主人公たちの能力を数値化し可視化している一般的な異世界ものは、その能力値を上げることが指標となっていく、結果として主人公自身が大きく変化していくことになる。対して悪役令嬢ものは乙女ゲームをベースとしているため、数値化された能力を見せるわけではなく、当座の目標としては破滅エンドの回避になる。

三 悪役令嬢もので描かれているもの

悪役令嬢ものは一般的な異世界もののような主人公の成長譚を描いているわけではない。では一体何を描いているのであろうか。もちろん既述のように悪役令嬢であるがゆえに、遠い未来に確実にやってくる破滅エンドを回避することは当然である。

「はめふら」で描かれる「友情エンド」は「1対1の恋愛関係とは違い、登場人物全員との関係性を築くことで成立する。ゲーム内の「友情エンド」とは違って、登場人物たちが互いにけん制しながらカタリナへのアプローチを抑え込んでいる状況であれども、そしてカタリナが異様に鈍感で周囲の気持ちに気づいていない状況であれども、全員の悩みが解消され、皆がカタリナのほうを向いているのは確かである。それによりゲームの主人公と悪役令嬢というわかりやすい善悪の対立軸が解消され、明確な悪役が存在しない物語になっている。このように「はめふら」では明確な悪が解消され、存在しないうちになり、カタリナを中心とした人間関係を重視しているわけだが、これは「はめふら」だけではなくディズニー映画もまた同様の傾向が見られる(工藤 2023、川村 2025)。カタリナが導くのは単なる善悪の解消だけではなく、それぞれの登場人物の自己を見つめなおす作業へとつながっているのだ。

参考文献

エスカンド・ジェシ「異世界ものにおけるゲーム的世界の考察」テクストに見られる現代日本社会批判を巡って『人文×社会』1号、

2022年

勝俣涼「「異世界もの」の「教室」―なろう系・キャラ・ゲーム」『武蔵野美術大学研究紀要』51巻1号、2021年

川村明日香「物語構造における「脱対立」のメカニズム 悪役不在のディズニー映画を例に」『言語文化共同研究プロジェクト 2024』2025年

工藤さくら「時代の変化の中で彼女たちは何と戦うのか 『リトル・マーメイド』と『モアナと伝説の海』を比較して」『和洋女子大学英文学会誌』58号、2023年

小出治都子・尾鼻崇「「乙女ゲーム」の歴史的研究 キャラクター分析を中心に」『大阪樟蔭女子大学研究紀要』8号、2018年

小出治都子「曖昧な「乙女」たち 乙女ゲームにおける「両義性」『ユリイカ』52巻11号、2020年

高瀬真理子「ライトノベルにおける物語の技法(一)―悪役令嬢の現実―」『歌子』29号、2021年

高瀬真理子「ライトノベルにおける物語の技法(二)―悪役令嬢の対するもの―」『歌子』31号、2023年

高瀬真理子「ライトノベルにおける物語の技法(三)―悪役令嬢の多様性―」『歌子』32号、2024年

谷川嘉浩「コンテンツの内と外は不可分に 異世界系ウェブ小説と「透明な言葉」の時代」『中央公論』136巻2号、2022年

玉井建也「物語・ゲーム・ライトノベル―ウェブ小説と物語論の関係―」『東北芸術工科大学紀要』25号、2018年

玉井建也「ウェブ小説に見る物語構造と虚構性―「転生したらスライムだった件」を事例として―」『東北芸術工科大学紀要』27号、2020年

團康晃「可視化される読者共同体 オンライン小説投稿サイトにおける感想欄の相互行為分析」(秋谷直矩・團康晃・松井広志『楽しみ
の技法 趣味実践の社会学』ナカニシヤ出版、2021年)

三宅陽一郎「異世界転生とマルチバースと未来のコンテンツ」『ゲ
ロン』15号、2023年

山口悟「乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしま
った…」1巻、一迅社、2015年(山口2015a)

山口悟「乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしま
った…」2巻、一迅社、2015年(山口2015b)

山中智省「小説投稿サイトがひらいた読書・創作・コミュニケーショ
ン」(松井広志・岡本健編『ソーシャルメディア・スタディーズ』北
樹出版、2021年)

VTuberの産学連携・地域連携・図書館連携のあり方に関する研究

―産学連携プロジェクト『自由自在V』の事例から―

岡本 健 近畿大学 総合社会学部／情報学研究所教授 ・ 京都大学 大学院文学研究科・文学部 客員准教授

ら編著『VTuber学』（岡本ら「編」二〇二四）を出版するに至った。

筆者は、かつて「YouTuber」、ゲーム実況者、VTuberなどの複合的で複雑な現代文化を研究する際に有用な研究方法の提案（岡本二〇二三）で、コロナ禍における遠隔授業への対応のためにVTuber「ゾンビ先生」として活動しはじめたことをきっかけに、情報空間のフィールドワークを実施し始めたことを報告した。

二〇二二年七月二十五日に、ゲーム『バイオオハザード』の実況プレイ配信を行ってデビューしたVTuber「ゾンビ先生」の中の人として活動を続け、途中からは「内臓」という独自の呼び名をつけて自身のことを呼ぶようになった。こうして、VTuberに関する研究をはじめ、紀要で

論考を書き（岡本二〇二三、二〇二四）、二〇二四年には、岩波書店か

その『VTuber学』の「第0章『VTuber学』をはじめよう」では、VTuberについて知ること、考えること、研究することの重要性は、VTuberが「メディア」「コンテンツ」「コミュニケーション」が連鎖と紡いできた文化的、社会的、産業的な蓄積の結節点にいる存在であるからで、「VTuber」について整理し、研究し、思考し、実践することは、すなわち、情報社会に生きる人間・文化・社会の過去、現在、未来を考え、自律的に行動し、より善い社会を作っていくこととすることにつながる」と述べた。

本発表では、これを前提にしつつ、VTuberが、社会のなかでいったいどのように機能しうるのかを、筆者が取り組んだ増進堂・受験研究社

との産学連携プロジェクト『自由自在V』を中心的な事例として、考えてみたい。

諸星めぐる (二〇一五) 『Hukyu』 GAMABOOKS

Rue (二〇二五) 『学術系VTuberによるデジタルアウトリーチの実践とその可能性』『総合リハビリテーション』五三巻、九号、九四三―九四七

参考文献：

越後宏紀・岡本健 (二〇一五) 「めぐリアルV:VTuberの立ち絵パネルを活用したARスタンプリラー」『MITS2025デモ発表』[2-C18]

岡本健 (二〇二三) 「YouTuber、ゲーム実況者、VTuberなどの複合的で複雑な現代文化を研究する際に有用な研究方法の提案——コロナ禍におけるVTuber「ゾンビ先生」による情報空間のフィールドワーク」『近畿大学総合社会学部紀要：総社』十一巻、二号、一五三―二〇頁

岡本健 (二〇二四) 「VTuberコンテンツツールの観光メディアコミュニケーション——周央サンゴ×志摩スペイン村コラボイベント「みなさま(広報大使)」志摩スペインゴ村へ、来て！」を中心に」『近畿大学総合社会学部紀要：総社』十二巻、二号、一七三―二二頁

北白川かかほ (二〇二五) 「バーチャルサイエンスコミュニケーションとして生きる——VTuber×サイエンスコミュニケーションの可能性——」『地球・宇宙・未来』一巻、二号、二七―四二頁

高倉暁大 (二〇二四) 「VTuberの図書館活用」岡本健・山野弘樹・吉川慧

〔編〕『VTuber学』岩波書店、二四三―二四八頁

日本コンテンツ文化受容の多態性

世界各地のコンベンションへの参加から

中川 譲

背景

2025年11月、与党自民党の知的財産戦略調査会は「日本のコンテンツは、海外でも多くの人を魅了し日本の魅力を世界中に広めるとともに、我が国経済の成長を支える新たな基幹産業となっている」とする提言書¹を取りまとめ、小野田内閣府特命担当大臣に提出した。この、「日本のコンテンツが海外でも多くの人を魅了している」という認識は、特に2023年に日本経済団体連合会が発表した「Entertainment Contents ∞ 2023」で「世界各国に漫画・アニメ・ゲーム<中略>といった日本発コンテンツのファンが存在し、その経済圏・ファンコミュニティの規模は世界トップクラス」という理解を示し²、2033年までの10年間の継続的な投資を求めたことで広まった。ちょうど『鬼滅の刃』の劇場版が巨額の興行収入で耳目を集めていたタイミングでもあり、衆目の納得しやすい内容であったことも想像に難くない。

アニメの生態系

ではこの“日本のみならず海外での人気”というのは、具体的にどのような受容やファン行動を示すのだろうかということになると、具体的な資料や統計はやや少なくなる。とはいえ、まず一つのヒントとなるのは、日本動画協会が毎年発表している『アニメ産業レポート』である。

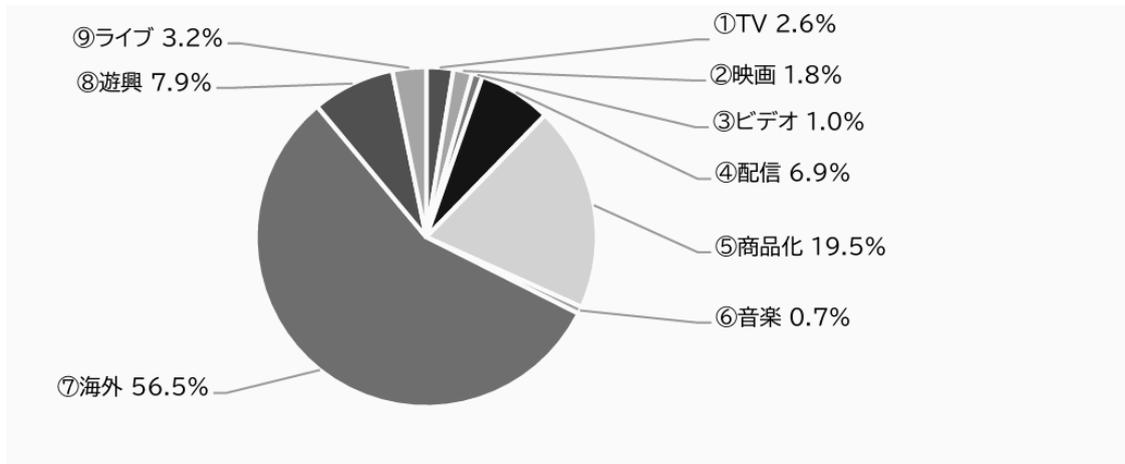
最新版の2025年からグラフを引きながら簡単に概要を述べよう。日本のアニメ関連産業の売上の半分以上が海外市場になっていることは一目瞭然であるが、注意を向けるべきは、まず日本国内の「アニメ産業」というものの過半が商品化(いわゆるグッズ)によって売上を立てているということが分かる点だ。アニメのビデオ販売³、音楽、ライブチケット、パチンコなどといったアニメ映像本体への対価ではない部分が、日本国内の市場の約7割を占めている。アニメは「アニメじゃない」のである。

¹ https://storage2.jimin.jp/pdf/news/policy/211833_2.pdf 2025

² <https://www.keidanren.or.jp/policy/2023/027.html> 2023

³ アニメのビデオグラムや音楽が無体物のコンテンツそのものへの対価ではなく有体物である「グッズ」としての商材の魅力で販売を行っているものと解した方が実態に適合的だと筆者は考えるが、いずれにせよ大きな数字ではないので無視しても論理に影響はない。

[図表1-5]アニメ産業市場ジャンル別シェア



出典: 公知の統計ならびに日本動画協会が行っているアンケートに基づき独自算出

アニメ産業市場ジャンル別シェア「アニメ産業レポート2025」(p.8)より

では次にこの56.5%の海外での売上構成はどうなるのかという、当該レポートの中で直接的な詳説がない。しかしいくつかの記述から実態を推測することが出来る。

まずこのレポートには実は2種類の「アニメ市場」が存在しており、上記のグラフ、すなわち政府や経団連やマスメディアが取り上げる海外での売上が大きい「アニメ市場」とは「広義のアニメ市場」とされるものだと記されている。これは全世界で日本のアニメに関連する消費者支出の合計とされる。一方の「狭義のアニメ市場」とは、日本のアニメ制作会社の直接的な年間売上高である。狭義の市場で比較すると、国内3,474億円に対して海外は1,188億円となり、海外が大きいわけではない。

この理由としては、日本企業は直接海外で事業を行うのではなくライセンス料しか入らないからだと説明されている(p.15)。そして、デリバティブ領域(いわゆるグッズなどの派生商品)は、「流通網や代理店による現地オペレーション体制が脆弱であり、日本同様のきめ細かなファン体験の再現が極めて困難」と述べている。つまり、直接的なグッズの販売を行うのは現地企業で日本側は細かい部分まで関知せず、海外での売上はライセンスフィーとして按分されるということだろう。そして、3章2節でSVOD(定額制動画配信サービス)が特筆されていることから伺い知れるのは、日本のアニメの海外での売上というのは、こうしたグッズのライセンス料や動画配信の権利を起点としたビジネスであるということだろう。その内側の具体的な数字についてはこのレポートからでは伺い知れないが、日本と海外のアニメ産業は、日本の業界人として見れば、似ているようでありながら異なる構造を持っていることに気付かされる。

日本国内でのアニメは映像表現を発火点とした原作マンガやゲーム・小説、OP・EDなどの音楽、様々なグッズ、他業種コラボ、ライブ、パチンコ等々の「メディアミックス」体験として提示される。1983年のOVA『ダロス』以後は特に、すべてのアニメは自分自身をIP(知的財産)として広報する商材という性格を持っていると言える。グッズ的な映像記録メディアを購入してもらうために本編を安価に視聴させてきたのが特に21世紀初頭の深夜アニメであった。一方、海外ではこの包囲網のようなファン体験の構造が巧く作れていないのだ(「きめ細かなファン体験の再現が極めて困難」)。

日本の商業的アニメ作品は、TV放映の時代の名残で、毎週決まった時間に1話ずつ、3ヶ月に渡って13話弱を配信するというフォーマットを2026年現在でも維持している。映像の一般公開自体のタイミングが緻密に制御されているため、アニメの公開を様々なファン体験のきっかけとすることが出来る。しかし海外ではSVODが中心であるのだから、視聴のタイミングが大勢のファン同士で一斉に同期するということは期待し辛い。しかもグッズなどの販売網が構築できていないのであるから、グッズ販売のタイミングを合わせることに意味を見だしにくいし、ライブなどのリアルイベントを開催するきっかけも掴み難い。日本のアニメファンと海外のアニメファンを取り巻く環境は、実のところ構造的にはあまり似ていない。

コンベンションの役割

では海外のアニメ産業は何を発火点としてグッズなどのいわゆるIPビジネスを成立させていくのかといえば、その一つはコンベンションということになる。日本においてコンテンツ周りの大規模なイベントといえば、その参加人数の圧倒的な多さからコミックマーケットやコミックシティ、コミティアなどの同人誌即売会が挙げられることが多々ある。しかしながら、日本のボトムアップ型の同人誌即売会などと、海外で開催される様々なコンベンションとが、必ずしも同じ成り立ちや目的を有しているわけではないことには注意する必要がある。

例えばシンガポールのAnime Festival Asia(以下AFA)は、日本政府の協力を伴って開催される「日本のポップカルチャーを紹介」を目的とした、いわば完全にトップダウン型のイベントである⁴。ただ、AFAでは、我々が知るところの「二次創作」同人誌も頒布されるし、参加者の多くがコスプレに勤しむ。そのため、一見すると外形上は日本型の同人誌即売会と区別ができないかもしれないが、イベントの理念や経緯・目的などといった部分の差異はよく理解しておく必要があるだろう。

日本と海外のそもそもの産業構造やイベントの建付け、ファンの受容行動について大きな差異があることを前提として、その差異を埋め相互理解を助けようとするヒントの一つは、例えばJETROの「アニメ関連サービス・商品に関する米国市場レポート」⁵である。ここで語られている米国市場の姿を極めて簡単にまとめれば、CrunchyrollやNetflixのネット配信を入口としてアニメを受容しSNSなどで交流するという基本的にネットで完結しているアニメファン達が体験価値を求めて各種体験型イベントや体験型実店舗を待ち望み、ロサンゼルスや「Anime Expo」のようなイベントへ約40万人近くが集まるといったところになる。

このアメリカの市場の姿から気づかされるのは、「マンガ」というメディアがあまり大きな役割を果たしていない点である。これは、1940年代の日本出版配給に端を発する国内津々浦々にまで書籍を送り届けられる日本の出版配給のシステムや、1950年代から続く廉価な小売価格を維持し続けるための再販価格維持制度に支えられている日本独特の出版システムの直接的なカウンターパートが、アメリカには存在していないからだ。これを逆に考えれば、出版システムが強固な国や地域においては、マンガがファン達の間で大きな役割を果たしているだろうと予想されるということでもある。実際、例えばスペインやポーランドなどではそうなっている。

⁴ <https://www.cofesta.go.jp/#overseas> AFAは、VIPOの海外事業の一つである。

⁵ https://www.jetro.go.jp/ext_images/Reports/02/2024/c4e281f9a67a5ddb/2024-07.pdf
2024

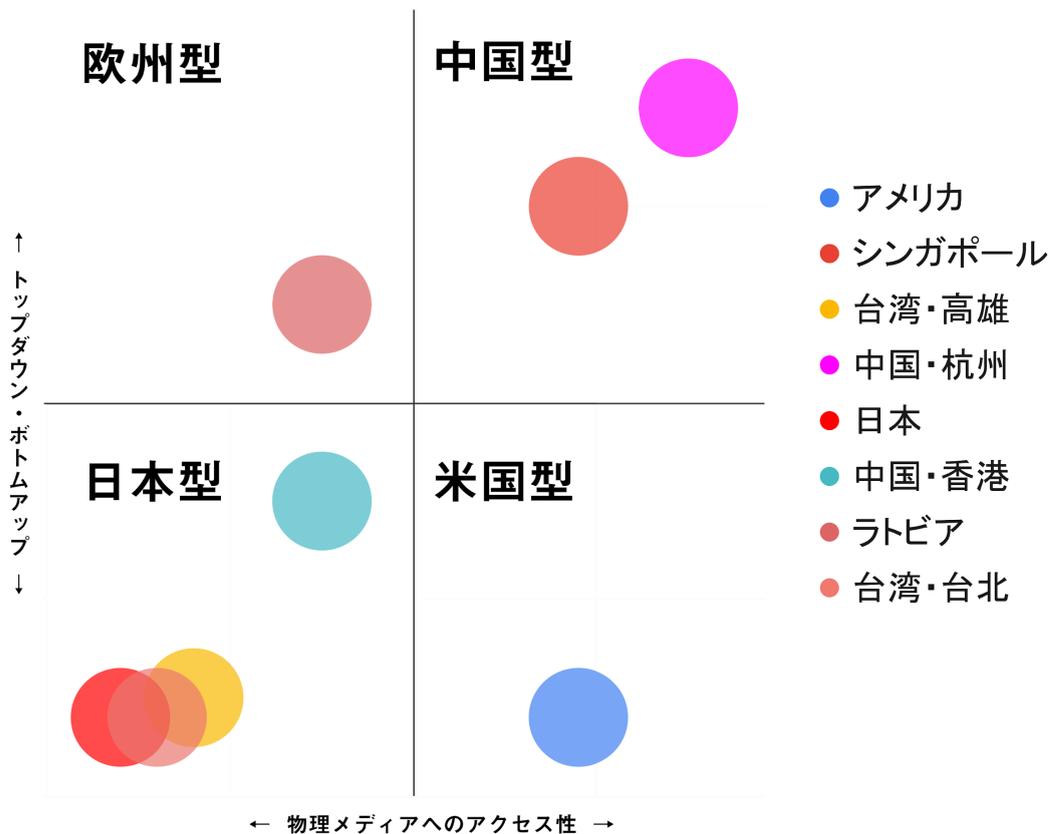
ただし、ここでも日本と海外との間には一つ大きな違いが横たわっている。それは日本の出版社が、例えば『鬼滅の刃』や『チェンソーマン』に代表されるようにアニメ製作へ積極的に投資し自社のプロダクトの広報、IPビジネスの起点としてのアニメの役割に自覚的であるのに対し、海外のマンガ出版社は基本的に日本で出版されたマンガのライセンスを取得し翻訳版を作成しローカルに送り届ける役割しか担っていないため、集英社のように大資本を投入しメディアコングロマリットを構築していくような役割を、マンガ出版社は果たしようがないというところである。こうした状況も、動画協会の表現で考えるならば、「流通網・現地オペレーションが脆弱」という修辭に含まれるところであろう。

分類の試み

筆者は、この半年の間に、以下のアニメ・コミックコンベンションあるいは同人誌即売会へ直接参加してきた。特に、アメリカ、台北、コミックマーケットについてはいわゆる「サークル参加」を行っている。

2025.10.19	Bowling Green Anime-Fest 2025	アメリカ
2025.11.28-30	Animation Festival,Asia	シンガポール
2025.12.13-14	2025 高雄駁二動漫祭	台湾・高雄
2025.12.27-29	魔都同人祭 ComicUp32	中国・杭州
2025.12.30-31	コミックマーケット107	日本
2026.1.2-3	Rainbow Gala33	中国・香港
2026.1.15-17	WinterCon X	ラトビア
2026.2.6-2.9	Fancy Frontier 46	台湾・台北

この直接的な参加の経験を踏まえて、日本的コンテンツを中心とする海外のコンベンションを以下の2軸で整理してみたいと思う。横軸は一般的な消費者が書籍やBlu-rayなどの物理メディアにアクセスしやすいかどうか、縦軸はコンベンションがトップダウンかボトムアップか、である。なおこれはあくまで参与観察に基づいた筆者の主観的な評価であり、時期や主催者の意志による違いも大きいものであることも承知の上での、極めて限定的な視座に過ぎない。識者や当事者などから異論反論があり得ることは踏まえた上で、それでも世界各地のアニメ・コンベンションについてある程度の見取り図を提供したいと思う。



分けることを目的とした図示であるので便宜上4つに分けられるとしよう。まずは左下の日本型を土台にして考えた場合、日本と台湾との間にはあまり大きな差異はない。実際少なからぬ数の作家達が日本と台湾とを行き来している。ただ、性表現の扱いについては違いがあり、むしろ台湾の方が奔放なようにすら思われる。ただしこれは単に権力から「気づかれていない」だけなのかもしれない。一方で香港は、イギリスやフランスなどの欧州のコミックの文脈が存在し、旧英国領らしさを感じさせるものであった。

左上の欧州においては、書籍販売のネットワークが濃密であり、ポーランド語やチェコ語といったややマイナーな言語へも日本やアメリカのマンガが翻訳され、またローカルな出版社や映像制作会社も存在する。

右上の中国は、昨今12月末に日本のコンテンツを排除したイベントを行ったことが日本でも比較的大きなニュースとして取り上げられた⁶。筆者は当該のイベントに参加したが、会場の入口で中国籍であるかどうかを身分証で確認するフローになっており、会場内で日本のコンテンツが徹底して排除されていたのは印象深かった。

右下の米国において出版の物流ネットワークがあることは百も承知だが、それは2020年代のアニメやマンガに適用できるかというところではないことはJETROのレポートなどから了解されるところであろう。

⁶「中国の漫画イベントで日本排除 香港紙報道、両国関係影響か」
<https://news.jp/i/1376485776220799168> 2025

この図示から導かれる理解は3点あり、一つは日常的な物理メディアへのアクセス性が低い場合はコンベンションはグッズ販売が主体となり、逆の場合は「本」が扱われることが多くなるという点、そしてネット中心の受容の場合当然ながら好まれるジャンルとしてはゲームやVTuberなどになり、そうでない場合はアニメとマンガという組み合わせが強度を持ってくる、ということが言えるだろう。そしてもう一つは、トップダウン型のイベントはコンベンションの中身への統制が容易ということであろう。

最も、ラトビアのコンベンションにおいてかなりの海賊版が出展されていたことは間違いなく、統制が出来ていないと言われれば確かに出来てはいないのであるが、例えば現地の商業誌には普通に描かれるような性表現についても存在すらしていなかったという点は特記に値するだろう。日本の大使がイベント内容を視察するという状況は、明文規定であれ非明示的なものであれそういう運営になるのだと思われる。

おわりに

「日本のアニメが世界で大人気！」というような惹句を夜郎自大な誤りだと述べるのが不可能とっていい時代を迎えていることは幸甚であろうと思う。ただ世界のコンテンツ受容が押し並べられているわけではない。地域によって大きな違いがありどこに向けて何をどのように発表するかは、常に社会的な摩擦や調停の連続によって決定されていくものであることを失念してはいけないだろう。