

# デジタル化に伴う漫画業界の変化

同志社大学社会学部メディア学科  
勝野ゼミ  
安井琴音・沖麻帆

## 1. 出版業界の現状

### 1-1. 出版媒体の棲み分け

現在、出版業界では紙媒体よりもデジタル媒体の方が売り上げを伸ばしている。特にコロナ禍の巣ごもり需要で電子書籍の売り上げは大きく向上した。しかし、物価高騰の影響から紙・電子ともに売り上げが落ち込む厳しい状況になっている。そのような状況下において、青年向けやBLなど家に置きにくい作品はデジタル媒体で、地域性のある作品は地元の書店と連携して紙媒体で売るなど、作品の特性に応じた販売戦略が立てられている。

### 1-2. 出版業界の AI 利用

デジタル化が急速に普及するなかでも、業界全体において人と人の直接的なコミュニケーションを重視するため、出版社では会社全体での体系的な AI 導入はまだ進んでおらず、主に特集企画のタイトル案など個人のクリエイティブ作業の補助として、限定的に活用されているのが現状である。その一方で、一部企業では AI が完全に生成した漫画制作が行われており、成人向けジャンルの作品である「妻よ、僕の恋人になってくれませんか」は商業的に成功している事例として注目を浴びている。

しかし、業界全体としては作家や取次、書店担当者との対面での密な関係性が重視される「古い体質」が根強く残っているため、大手企業が先行して成功事例をつくるのを待つ「様子見」の状態といえる。出版社としては売上が立てば制作主体を問わない側面もあるが、作家が苦勞して描いた作品が売れず、AI 作品が利益を上げる状況に対し、心情的な葛藤や「これで良いのだろうか」という議論が存在している。

## 2. AI 生成漫画における現状

### 2-1. 創作領域の相違点

AI 制作漫画については、AI が得意なジャンルと人間が得意なジャンルがあると示唆されている。まず、AI が得意なジャンルとして定型ジャンルが挙げられている。現在は短絡的な快楽を重視した読み捨て系作品を AI は得意としており、今後は話のテンプレートがある「異世界もの」・「令嬢もの」のような作品での活用も進むと予測される。そのため、このようなジャンルは AI がかなり進出しやすいといえる。一方、深い心理描写がある作品は人間が得意なジャンルとして挙げられている。特に、作家性が重視される BL 作品などは、作家個人とファンとの結びつきが非常に強い分野であり、このようなジャンルは人間性が大きな価値となる。そのため、AI の進出は困難とされる。しかし、現在は小説の文章から挿絵を生成するなど、人間との協業の可能性も模索されている。



この画像は AI を使って生成しています。

## 2-2. 二次創作と著作権

AI が作成する作品は二次創作にあたるのだろうか。まず二次創作とは、既存の作品の世界観やキャラクターを利用して、オリジナルの創作物を創り出すことを指す。厳密には権利侵害であるが、新人の才能発掘の土壌であり、出版社は作家の可能性や熱量の高いファンコミュニティを損なわない範囲で黙認してきたというのが現状である。また、AI が作る作品に関しては、二次創作と明確に区別されており、絵を描かない人が人気作家の画風・技術を抽出して AI で出力する行為は、作家個人の権利を直接的に侵害する行為と見なされている。こういった創作活動においては、作家の権利を守ることが出版業界の根幹であるため、問題点として重要視されている。そのため、出版社は表向きは AI に前向きであろうと、著作権侵害に対しては最大限に慎重な姿勢を取っており、業界共通の懸念となっている。

## 3. 今後の考察

収益の観点では AI を利用しようと構わない。しかし、作家の努力が AI に凌駕されることへの心情的な抵抗感は、業界に根強く残っているといえる。また、ジャンルによっては AI が台頭する作品が増えていくことが予想されるが、AI による著作権侵害においては今後より入念な対応が求められるであろう。さらに、現在ファンの多い作品は戦闘のものであっても心理描写の丁寧なものが多いため、ファンがつくる作品を AI がつくることは難しいと考えられる。現時点では、感情が重視されるこの業界であるからこそ、AI を全面的に活用できる場面が限られているが、AI の得意分野を上手く活かすことで、効率化の向上や新たな創作の可能性を秘めているといえる。



この画像はAI を使って生成しています。