

SS 研座談会「マンガをビッグデータとして扱う」議事録 v1.0

参加者

- A 座長
- B 漫画家
- C 工学研究者
- D データベース研究者
- E 理学研究者 (書き起こし&註)
- F オブザーバー
- G 事務局

マンガのバージョン

A 特に、やり方とか進め方とかネタとかちゃんと考えているわけではなくて、ざーっとやっていこうと思っています。

で、先ほどの私の出したネタに関して何かご意見ないですか、という所なんですけど、私がやりたいと考えていることの1つは、ある人が描いた時間が違う時期の複数のマンガをデジタル化したとして、その違いを何とかやりたい、と。自動処理までできるかどうかわからないけど、まあ何かそういうことをやってみたいと考えている人が、まあここにいるわけです。

その場合、まず、1つ聞いてみたいのは、描く方(かた)に聞いてみたいんですけど、描く方って、あれやっぱり最終にこうやって(単行本を例示)こうなったものだけが本物であって、途中の例えば雑誌に載ったものってのは、どんな感じなんでしょう？

B あの、実はですね、原稿で私が描いた奴を編集に渡した段階で、もう私の手を完全に離れてしまうんですよ。それはどういう状態かということ、今、最新はちょっとデジタル化されているんで別なんですけど、昔のこういうB4に描かれた紙にマンガをインクで描いて、そのアミ部分をシールを貼る。その作業までやって編集に。で、ネーム¹といわれる名前の部分は鉛筆書きか、コピーしたものに書き込むかのどっちかをこう渡す、と。その段階で、私の手から離れてしまうんで、印刷されるまで私も完全な状態は見ない。

で、どういうことが起こるかということ、向こうで勝手に名前を、というかネームを変えてしまうみたいなことも実は起こってしまうので、

(一同笑)

あの、ああこれ、それこそほんとに言っちゃっていいのかどうか.....

(一同笑)

その状態で雑誌に出るので、私が最終的にチェックするのは雑誌刷り上がった後、本誌をもらって、自分のマンガがどうなっているかというのをまずチェックする、と。そこで、例えばネームが変わっ

¹ネーム、はマンガの専門用語。Wikipediaによれば「コマ割り、コマごとの構図、セリフ、キャラクターの配置などを大まかに表したもの」「狭義においては、キャラの台詞を指して言う場合もある」とのことで、本座談会では狭義で使われている。

てたり、表現が変わってたりしたからといって、編集に「何だこれは！」って言うような権限は全くなくて、

(あー)

あの、事後承諾という形で、「こうしました」みたいなことを後で言われてしまう、と。

まあ、ただ、それ自体に対して私がどうこう思うわけではなくて、「まあ、そっちの方がいいと思ったから、そうしたんだろうなあ」ぐらいの意見でしかなくて。で、もうどっちかって言うともう、手が離れた段階でもう自分のものではないという認識があって、自分の関心としてはもう次の作品に向いてるというのが、現実的な、まあ私のタイプという、かもしれないですけどね。

ただ、そこで嘸みつく漫画家さんも結構いるという話を聞くんで、あの、よっぽど大家(たいか)になれば、それ、すごい問題になるんですけど、普通まあ一般的な、あの「宜しく頼むよ」ぐらいの漫画家さんと、それに反抗することはちょっとできない。そういうなんか、やっぱ商売のなんか探みたいなのがどうしてもあって、結構皆さんが思ってる漫画家よりは結構(笑)夢も理想も現実もないような。

(一同笑)

まあそういうことで、お仕事の一種ということですね。まあ、そういう環境で作っている、と。

で、先ほどAさんが言ってた雑誌と単行本の差っていうのがありまして²、簡単に説明すると、雑誌は、その出ちゃった後、じゃあ単行本化するよと、まとめた分の原稿は一度返されます。その段階で、作家さんのそれこそ作家魂によるんでしょうが「直したい方はそこで直していいよ、いつまでに戻さないと単行本出さないからね」みたいな感じで時間が設定されてて、その時間内だったら直していいということで、何箇所か直す。こことここは直しました、っていうのを申告して直す。だから単行本によって話が違ってくるのはそこんところであって。

ただこれもね、あんまりやりすぎると編集の方(ほう)が怒るというのもありまして、

(一同笑)

ええ、いつまで待たせるんだっていうことがあって。

(一同笑)

ちなみに私は一箇所も直したことがない。何故かという、もう雑誌に載っちゃった段階で、私としてはもう一区切りなんで、それ以上直してもしょうがないし、単行本でまたあそこを直して刷り直すことは一回もした事がないということです。

まあ、簡単に言うとそのくらいですね、はい。

A その辺に関して実際に自分で経験なさった方とかいませんか？

E 経験?(笑)

A 経験なさったというか読んでてイライラしたとか

B いや、それよっぽど.....

E あの、いくつかあるのはメーカーからクレームが入って、ネームが変わったっていう。有名な鈴木下座エ門³という話があるんですけど。

B あー、それはわかりますね。

E そうというのは、まああるのと、あと、先ほどの話と多分違う話なんですけど、つい最近読んだネットのブログのまとめみたいなところで、句読点の読点⁴を三点リーダ⁵になおした編集が作家に土下座させられたという記事を読んで(笑)⁶ おお、逆にそういうものなのかと思ってたという。

C あー、うん、でもそうか。句読点を三点リーダはちょっとないかもしれないですね。

²例えば具体例としては「AKIRA」「柔道部物語」など(Bさん)

³「BASTARD!!」。当時D&D(Dungeons and Dragons; ファンタジーRPGの古典的名作)の日本語版は新和が出してました。

⁴「、」

⁵「...」

⁶<http://2chnull.info/r/ms/1326531331/>(図1)

678 名前：名無しさん@恐縮です [] 投稿日：2012/01/14(土) 19:19:52.54

俺はコミック編集を10年以上やっているが、
作家とこの手のトラブルは大小よくある
例えば、フキダシのネーム（文字）を入れる時、
「そ、それは」と作家が汚い字で書いた原稿を
小学館以外はフキダシに句読点使わないので、
「そ それは」と二分空けて入れようとしたが、
可読性を損なうと懸念されたため、
「そ...それは」と3点リーダを入れたことがある
(3点リーダを単独で使うのは漫画では普通)
そのことに作家がキレて俺は土下座謝罪させられた
それ以来俺はどんな細かいことでも
作家の承諾を得るようにしてるよ

図1: 2ちゃんねる (www.2ch.net) のどこかのスレの引用。ごめん初出にたどり着けなかった

E 何か、句読点を台詞の中に書かないという何かルールがあるらしい、とかいうのがあらしくて。

B はいはい。

E 本当かどうか全然裏とってないんですけど、そんな話(図1)を、つい一昨日くらいに読んだんで、
そういう例もあるのかな、って話です。

C 物語のコンテンツそのものではないんですけども、まあ例えばアニメーションの話で、テレビ
放映時とそれからソフト化⁷された時に、スタッフが違うっていう、特に原画マンが増えているとか、
そういったことは結構ありますよね。

B それエンドロールだけでわかるんですか？

C エンドロールで確認できますよ。

B あ、そういう事なんですか。

C これ今のところ作画@wiki⁸とかで、志のある方が、そのTV放映版の原画マン、それからソフト
版の原画マンを、列挙していたりとかいう形で、ほとんどまあ人力(じんりょく)でやられてるん
ですね。

で、まあコンテンツ的に違うという意味では、その、映画放映版「火垂るの墓」⁹と、ソフト版「火
垂るの墓」は、そもそも全然(笑)

B あれはもう未完成でしたね。

C まあそれを言うと「ガンドレス」¹⁰とかいろいろあるわけですけども、そういうのもあります
よね。

でも、このいわゆる映画放映版、僕「火垂るの墓」って知らないわけですよ、見てなかったから。
まだ小学校だったこともあって。そんなもの知らなくて。伝説的に話は聞いてるんですけども、見て
みたかったもんだなあ、と僕は思うわけですよ。

B あ、なるほど、そうですか。私は見ちゃいましたからね(笑)

C ですよ(笑)

B あの、なんかね、表現の一種なのかなあと思っちゃった、
(一同笑)

⁷VTRとかLDとかDVDとかBDとか

⁸<http://www18.atwiki.jp/sakuga/>

⁹1988年公開。「となりのトトロ」と同時上映。

¹⁰1999年公開。前売券は返金に応じ、後日完全版のビデオが送付された、らしい。

急に線画になって。

C そう

B ぶわーっところ走り回ってる。あれ、これこういう何か、

C 前衛的な表現。

B イメージさせるためのあれなのかなあと思ったり。その頃ネットとかなかったんで。

C なかったですよね。

B まさか未完成で流すってのはちょっと考えられなかった。

C パソコン通信もなかった感じですかね

E なかったかな¹¹

B 本当に何年後かに、実は未完成だったんだよあれは、とかっていうのを聞いて。実は、逆に私は完成版を見てないという状態ですね。

C あー、なるほど。うーん（苦笑）

A 確かにアニメーションの場合は大分あるんですけど（笑）

C ありますねえ。

E コミックでも、でも線画状態が出るってありますよね。

（一同笑）

C 「ヒストリエ」¹²

D 「ハンター×ハンター」¹³

C 「無限の住人」¹⁴もそうですねえ。

A そうですねえ。雑誌の場合は明らかに間に合っていないのが。

C そう明らかに。

A はい、あのまだベタ塗り終わってないんで。

C そう、ひどい。

B あ、本当に下書きってあるの？私見たことないんで。

C いやー、「ヒストリエ」は大体線画ですよええ（笑）

B 鉛筆書きで載っちゃってるよっていう？

C 載っちゃってます。うん、きちゃってる。

B あ、そうですか。

C アフタヌーン¹⁵特に多いですよえ。

B うわあ（笑）

A あれ本当、絶対直さないと駄目になるはずなので、さすがに。

C そう。だからアフタヌーン作家、基本的に単行本作業で一ヶ月休載とかってことはよくあります。

（一同笑）

B よっぽど遅いんですよえ

C よっぽど遅い（笑）

A ということろを、でもどこが変わっていたかというのは、後になるともう雑誌しかない。雑誌読むしかないんですよ

B あー。

A それ、でも実は、もしかすると作家さんは、出して欲しくないのかもしれないけれども（笑）マンガの研究者としてはきっとそれは気になるはずで、どこまで作業が間に合わなかったのかとか、

¹¹すみません、ありました。うちにはなかったけど。

¹²月刊アフタヌーンで連載中の岩明均のマンガ。今月再開した。

¹³週刊少年ジャンプで連載中の富樫義博のマンガ。

¹⁴月刊アフタヌーンで連載されていた沙村広明のマンガ。

¹⁵月刊アフタヌーン。講談社の月刊マンガ雑誌

その辺も、作家自体の研究をしてる人には必ずあるはずなので、それをやりたいというところがあるのです。

キャラクター

A それをやろうとした場合に、じゃあ、どういう感じの問題が起こるやる？というのを……どの切り口から行きましょうね？データの切り口からいったほうがわかりやすいのかな？どう思います、というところを、ちょっと考えてもらえます、Dさん？

D そうですね。私は、なんかまあマンガ自体もすごく気になるんですけど、まあ、キャラクター¹⁶っていうのが、すごい気になっているものの1つで、ま、キャラクターってわりとそのマンガのなんていうかこうコマの、それぞれのコマを繋ぐ関係の中で、その同じものを示すっていう形で登場すると同時に、こう作品を超えて出てくるとか、

C あー、スターシステム¹⁷。

D スターシステムも当然ありますし、今だとかなりメディアミックス的に、アニメーション化された時にまた微妙にデザインが変わるかもしれないし¹⁸、二次創作¹⁹とかもあるし、もちろんスターシステムは非常に複雑な問題ですし（笑）

あと、ちょっとなんか、異本²⁰の話に少し戻っちゃいますけど、今ちょうどジャンプ²¹が何か、改変期じゃないですけど、長期連載が終わって²²、作品が大きくごろっと変わろうとしている、新しい売れ線を探しているモードになってるっぽいんですけど、そういう時に、最初まずなんか短編をこう載せて、そのアンケートの結果がよかったら、それが連載化する、っていう流れを取ることが多いんですけど、その時に、その短編の時に、その読みきりの時にこう載ったままで連載が続きが始まるわけではなくて、一度それをやり直すことが多いんですけどその時に例えばキャラクターの造形も変わるし、ストーリーも変わったりする。ま、設定の大きな枠組みは生かしながらも、何かしら変わるけど、やっぱりプロトタイプ²³ではあるんですよ。それも、まあある意味大きな意味での異本だしそういうなんていうかキャラクターっていうのを、造形をつくっていくための関係性みたいなものっていうのはそういうプロトタイプ関係もあるし、それから別の作品にインスパイアされて²⁴っていうのも当然あったりする。

で、そういうのをデータベースって観点からいうと検索したいわけですよ（笑）

C うんうん、わかります。

D で、まあ、現状無理ですね（笑）

（一同笑）

キャラクターっていうものをうまく検索するっていう方法は。

で、まあ、イラストとかに関しては、今、たとえば pixiv²⁵とか、ネット上の画像共有サービスっ

¹⁶このキャラクターという単語は一般的日常的にはとても広い意味を持つので注意が必要である

¹⁷同じキャラが別作品に出てくる方式。手塚治虫のヒゲオヤジ、藤子不二雄の小池さん、など

¹⁸「悪の華」は、やりすぎだと思いました

¹⁹ある作品を元に、その設定やキャラクターなどを使って、別の作品を創作すること。二次創作を元に作ると三次創作となり、これら二次以降を総称してN次創作と呼ぶ

²⁰専門用語。デジタル大辞泉によれば「同一原典に由来しながら、伝承の過程で本文の順序や組み立てなどに異同を生じた本。別本」とのこと。ところで「異本」で google(<http://www.google.co.jp>) 検索すると3番目が「ウ=ス異本」なのはどうなんだ？

²¹週刊少年ジャンプ。集英社の週刊マンガ雑誌

²²例えば「家庭教師ヒットマン REBORN」「めだかボックス」「SKET DANCE」辺りでしょうか？

²³原型。試作というよりは雛形の意味か。

²⁴作品に触発されての意味。「のまネコ事件」以来、模倣あるいは盗用する事をインスパイアすると表現する事もあるが誤用である

²⁵ピクシブ。 <http://www.pixiv.net/>

ていうか、まあ、絵共有サービスとか、あるいはその、コスチュームプレイ²⁶の世界なんかの、写真共有サービスなんかでも、一種のキャラクターデータベースみたいなものを持っていることが多くて、C ほう。それはタグ付け²⁷でですか？

D タグ、ええっと、まあ大きく分けて、タグクラウド、pixiv とかのタグクラウド系²⁸の奴って言うのが1つあって、もう一つは本当に階層的なキャラクターのシソーラス²⁹というか、なんていうか分類表みたいなのを

C あー

E その分類って言うのはどういう、何を軸にした分類なんですか？

D そうですね、ちょっと残念ながら非常に強固な奴ってのは昔 Cure³⁰ っていうシステムがやってたんですけど、それはまず最初にアニメとかゲームとかがまず出てきて、そこからその作品のもうちょっと大きなジャンルみたいのがでてきて、そこから作品名が出てきて、キャラクターが出てきて、そのキャラクターのどういうシーンかっていうのがこう出てくる、という。非常にまあ階層の深いデータベースを

B それ誰がどうやって作るんですか、そんな深い奴を？

D ちょっと想像なんですけど、まずユーザが、なかったら自分でつけるっていうシステムがあって、それを多分昔の Yahoo³¹ みたいに、手で分類してたんだと思うんですね。

C なるほど

D で、一度決まるとその揺れを許さずに、こう収束させていくってことを、やってたっぽい。ただ、実はその Cure って会社が、後に Livedoor に買収されて

C あ、そうなんですか

D で、それがさらに最近は pixiv に買収されて

C えー、知らなかったー

D で、pixiv が買ったら、そのキャラクターデータベースがなくなっちゃって（笑）

C えええええー

D タグクラウドに先祖がえりしてしまったので、実はまあ現在の Cure にはないんですけど（笑）

C それは知らなかった.....

D まあ、そういうなんというか、キャラクターのなんというかデータベースとかオントロジー³²みたいなものを作ろうとしたっていう意味ではとても面白かったんですけど、残念ながらなくなってしまったんですけど、まあ、そういうのが多分、検索しようと思ったら要る。

で、まあ実はそのコスプレイヤー³³の人は衣装とか作る時に、単にそのキャラクターだけじゃなくて、そのバリエーションとか、なんかのシーンとか検索しないといけないから、まあ多分必要だったんですけど、多分マンガを読む人は、検索しながらマンガ読むってことが、もしかして今まであんまりなかったのかもしれないので、まあそういう、需要の問題もあるのかもしれないですけど。

E 作品を探すことはあっても、キャラクター探すことって、まずまあないですよええ。

D ええ。

²⁶ コスプレ。後半ではコスと略される場合もある

²⁷ タグとは HTML の <body> 等を指す場合もあるが、ここでは、個々のデータについて付けられる、その性質を表す文字列を指している。この文字列を検索のキーとすると、同様の性質のデータが得られるという仕組み

²⁸ 原義は「各項目にメタデータとしてつけられたタグを、一挙に集めて視覚的に表示すること」らしいのだが、ここでは、各データにタグ付けし、そのタグをキーとして検索するシステム、というような意味で用いられているようである。なお、メタデータとは、「データ本体に対して、そのデータの性質を記述するようなデータ」のこと。

²⁹ シソーラスとは単語分類辞典のこと。もっとも日本では類義語辞典の意味で使われてしまっている事が多いような気がするが。

³⁰ <http://ja.curecos.com/>

³¹ これは今の Yahoo だが <http://www.yahoo.co.jp/>

³² 私 (E) はよくわかりません。文書にメタデータを付けた上で、そのメタデータ自体の構造や記述も持った全体のこと？よくわかりません

³³ コスプレする人のこと

E 例えば何かのマンガを読もうと思って、どの単行本を読む、あるいは、どの雑誌買ってみようと思ったときは、作家で探すことは多分あると思うんです。あと、噂を聞いてきて、例えばアニメ化されてる場合はアニメから、あるいは劇場化されてる奴を見て、ああこの原作読んでみたいなあ、と、作品名で探すことはあると思うんですけど、キャラクター軸に探すってことはまあ滅多にないですよ。

D そうですねえ。

マンガのストーリーの探し方

D 多分その例外的にそういうのがある場合ってというのは、すごい長い作品、例えば「超人ロック」³⁴とかあるいは「ファイブスター物語」³⁵とか、そのすごく長いんだけど、いろんなところを、こう移り歩いていったりとか、なんていうか、その断片の集合でしか、我々は作品世界を見ることができない時に、その年表みたいな形に一度整理して、どういうキャラクターがどの時点にいたってという見取り図を見ないと作品が理解できない時に、多分必要なんですけど。

C それはありますね。

D まあちょっと特殊例だったか、確かに。

E それも、その作品を見に行った後でデータベースを探すから。

D ええ。

E 作品のデータベースという意味では、今の話を聞いて思い浮かぶのは、三国志³⁶のデータベースなんか、えらくあれキャラクターのデータベース細かいのありますけど³⁷、

C そうですね。

E あれ完全に三国志の中で閉じたものはありますけど、それをじゃあ例えばゲームいった奴とか、あるいは映像化された奴にまでリンク張ってるかっていったら、あんまり繋がってないですよ、そこは³⁸。

D そうですねえ。

E 確かにあると、すごく何か興味深いものが、見えてきそうな気はしますけど。

B あの、私はどちらかというと、わが人生は、マンガを最初から全部読んできちゃってるんで、今既存のものも割と最新のものも売れ筋はもう最初から全部読む。

で、昨日だか、本屋にいったマンガコーナー、もう昔よりも全然縮小されちゃってるんですけども、例えば「GANTZ」³⁹も、売ってるとしたら、その最新刊から、2、3冊? ぐらいしか売ってない。

(あー)

これを例えば、新しい高校生とかが手に取るか? って言ったら、その前30冊分どっかからか探してこないと駄目ですよ。そういうときに今みたいな検索システムっていうのが、結構役に立つんじゃないかと思って。その主人公たちがどうやってるか、どういう動きをしてるかっていうのを、それこそ年表とか、その、なんでしょうね、あらずじじゃないですけど。

特に多分「ドラゴンボール」⁴⁰からだと思うんですけど、引っ張るマンガが多くなったんで

(一同笑)

³⁴ 聖悠紀のマンガ

³⁵ 永野護のマンガ。巻末に世界の年表ついてます。

³⁶ 正確には三国志演義。

³⁷ 慕容烈とか

³⁸ 関羽雲長で google 画像検索すると「一騎当千」ばかりなのはさておき

³⁹ 奥浩哉のマンガ。座談会後に37巻で完結しました。

⁴⁰ 鳥山明のマンガ。って解説の必要はこれはさすがにないか

そうすると本屋に全巻置けないわけですよ。で、そうして、その最新刊数冊しかないような現状にしちゃったが故に、昔の作家っていうのは5冊ぐらいで完結するのを連発してたから、藤子先生⁴¹にしる、その前の手塚先生⁴²にしる、みんな作家生命が長かったのに、長くやったがために作家としてはそこで終わりになっちゃうようなのが結局現状としてあるんで。

だから、今後本当にそのマンガを検索するようなシステムがあって、どっかに本当にビッグデータがあって、最新刊を取って読んで、前が読みたければ、そこから落としてくるみたいな事が実現すれば、その長いマンガっていうのは有効だと思うんですけど、それでなければ長ければ長いほど読みづらいマンガになってしまう気がするなあ、っていうのが。

C そうですねえ。

E ただ、本屋の場合は、棚に並べるのは確かにそうなんですけど、裏に実は置いてあることはあって、本屋に行ってこの初期巻の方ありますかって聞くと結構あったりする場合もあるんです。

B 30冊ぐらいこうやって持ってくるんですかね

C そのインターフェイスは、でもハードルですよ

(笑)

E あ、確かに。人に聞かなきゃならないし。

A それもあるんですけど、それは本当にリニアに並んでいるかっていうのが以前から感覚的にはあって、あれはまあ一応巻の形で売るからリニアなんですけど、ストーリーがリニアっていう事はほとんどなくて。

B あー、はいはいはい。

A 枝分かれしてたり外伝だったり、途中からスタートしてたりする。

B でも逆にじゃあそれ全巻揃える意欲が失せますよね。

A 失せるので、今に繋がる必要なところだけ読めたら便利なんじゃないのっていう、極端な話としてはあるわけです。だって途中から読み始めようとして、30何巻と言われると、ちょっとやめようかと思うじゃないですか。

B がっかりしますよね。

A でも、そこまでを辿るためにこっだけ読めば大体わかりますよ、っていうのがあると、それはそれでいいのではないかと思うところがあります。そういうところの、一般的な流れとは多分違う流れ方っていうか、まあ、今までなら全部読んでる人に「どんな話だよ」って聞くんですけど、それを、例えばこうこう読めば今の話に繋がりますというところからわかるようなシステムがあるとそれはそれで面白いのではないかと思うわけですよ。

E Wikipedia⁴³ がある程度のその役割を果たしていると思いました。

C そうですね。

E ただあれはえらくネタバレをしてくれるので……

(一同笑)

B そうそうそうそう。

A 難しいところですよ。

B 知っちゃうところが……面白いとだけ言って欲しいんですよ。

(一同笑)

高い評価だけ出して欲しい。じゃ買うからっていう。

E そういう意味だと、今の繋がり方も、ここがこうなってこう繋がるっていうのがバレちゃうと、結局バレるんですよ、ネタが。

C それは本当に困りますよね。

⁴¹藤子・F・不二雄先生と藤子不二雄[Ⓐ]先生

⁴²註釈をつけるまでもなく手塚治虫先生

⁴³<http://ja.wikipedia.org/>

E やっぱり見たくなくなりますよね、それは。

その点が1つと、もう一つはあれ多分ストーリーマンガと読みきりのやつが続いているのは違って、私なんか、例えば子供のころですけど「ドラえもん」⁴⁴は8巻ぐらいからまず買ったんです。

(一同笑)

なぜか、当時でも本屋に飛び飛びしか置いてなかったんですよ。それで、飛び飛びで揃えていって、間を埋めていっても、それでもあれは埋まるんですよ、「ドラえもん」の場合⁴⁵。「ドラえもん」もそうですし、例えば「フジ三太郎」⁴⁶みたいなああいう、

D 4コマも。

E 4コマもそうですし。あとは、「うる星やつら」⁴⁷も比較的そうなんですよ。

B あ、もちろんそうです。

E あれはストーリーは一応繋がってるから、途中でキャラクター増えるんですけど⁴⁸。だからそういう種類の奴は、最近そんなに多くないのかもしれない.....あ、でも、そうでもないですね。4コマも最近まだ竹書房とかあの辺で⁴⁹ぼんぼん出てますから、

ああいうのは多分、途中から読んでも戻れますよね。ストーリーあってないようなもんなんです。それとは別に、ストーリー完全に繋がってる奴は、途中から読むとわけわかんなくなるのはあるでしょうが。

キャラクターの見分け方

C 今、「うる星やつら」の話があったんで、ちょっと話が飛ぶんですけど、そのキャラクターの表情の分析っていうのを、いわゆる画像処理的な方面からまあ僕の後輩がやってくれていて、すごく面白いなあと思っていたんですけど、その時に、特にこう高橋留美子⁵⁰マンガそうなんですけれども「うる星やつら」の1巻と34巻の時に同一人物であるっていうことを人間が同定できない。

(笑)

B あー。

E そう、そう。

C これ人間に同定できないんだから、コンピュータにできるわけじゃない(笑)これは、ストーリーと、ずーっとこうシーケンシャルにこういう風な形で移動してるよ、っていう風な差分も全部(ゼーんぶ)見た上で、やってかないとその一つのキャラクター.....だって.....えーっていう感じがありますよね.....

「らんま 1/2」⁵¹に至っては、天道あかね⁵²がかなり序盤の方で⁵³ショートカットになりますよね。

B あー、はいはい。

C 最初はロングだけどショートになる。これは、話の流れでショートカットにするって話をわかってないと、こうシーケンシャルに繋がっていかない。

⁴⁴藤子不二雄のマンガ

⁴⁵基本的に1話ごと独立なので

⁴⁶サトウサンペイのマンガ。4コママンガで朝日新聞朝刊に連載されていた

⁴⁷高橋留美子のマンガ。「うるせいやつら」と読む。サンデーコミックス版は全34巻。以下「うる星やつら」に関して言及される巻数は全てサンデーコミックス版。

⁴⁸例えば15巻で竜之介が増えたり

⁴⁹芳文社、双葉社、ぶんか社など

⁵⁰代表作は「うる星やつら」「らんま 1/2」他、「めぞん一刻」「犬夜叉」など

⁵¹高橋留美子のマンガ。「うる星やつら」の次のサンデー連載作品。サンデーコミックス版は全38巻

⁵²「らんま 1/2」のメインヒロイン.....だよな?

⁵³サンデーコミックス版で2巻。

そういうものがあるって、やっぱこれただ単に画像分析だけでは駄目でちゃんとそこら辺のコンテンツっていか文脈を把握した上で、どうなってるかってことを追従（ついじゅう）して行かないと難しかったりするんですよ。

E そこは実は連続的に繋がってる場合はまだいいですよ。

C そうなんですよ。

E 何年か休載した作家、高河ゆんの場合なんか突然絵が変わったんで⁵⁴困るんですよ。あれはほんとわからない。

C 「ファイブスター」⁵⁵で同定することは無理でしょうね。

(苦笑)

B じゃ、ちょっとその表情の事なんですけど、私描く立場なんでちょっとテクニカルな話なんですけど。

マンガの新人の人を見て一番、こうその力量がわかるのは、キャラクターの種類をどのくらい描き分けられるかっていうのがあって、まあ、昔、手塚先生の頃は丸顔が基本だったんで、そこからのバリエーションっていう事で、まあみんな色々考えるわけなんですけど、ま、大体新人で3、4種類ぐらいしかない。その中で、年齢差をつけたり男女差をつけたり設定を変えたりなんかして、なるだけ多く見せようというのが、ちょっと我々が修行してた時代の常識で、編集とかに最初言われたことは、「キャラクターを増やさないとマンガを深く描けないよ」、みたいなことを言われてた。それがあの最近のマンガ家さんは、もう、良くご存知の通り、非常に似てきてしまっていて、逆に差がなくなっている。というのは、例えば輪郭、髪型、目、鼻、こういうバラバラのパーツで、個性がない、っていうか個性を付けられてないっていうのがあって目がみんな同じ目を使ってしまったりとか、同じ鼻を描いてしまう。

で、先ほど言われた通り、顔を検索するなら、個別で鼻はこんな鼻、この目、この口、で、この髪型、っていうので例えば一番最初と一番終わりの、連載スタートした時と連載終わった時の、それでやったらどうかっていうのは、今ふっと思った。

C 高橋留美子って1巻⁵⁶の頃って、こう歯の隙間を描くんなんですけども、34巻描かないんですよ。これは.....これは.....

B いや、でも人間は同じラムちゃん⁵⁷だと認識してるとしたら、何かやっぱりその中で、例えば作家側から見れば一般の人が見たらわかるであろう情報を入れてるわけで。

C それ例えばコマの中に誰と一緒にいるかという風な情報が、結構重要なんですよ。

B あ、そうなんですか。

C これ、絶対この、例えばその文脈的に言って、「うる星やつら」で三宅しのぶ⁵⁸が途中の方で因幡っていうウサギ⁵⁹と仲良くなるんですけども、

B はいはい。

C 例えば三宅しのぶ見たときに、他の人間たちとずっと一緒にいる、もしくは対等な大きさで並ぶって感覚はほとんどないんですよ。それまでは、諸星あたる⁶⁰と一緒にいるんですけども32巻以降においては因幡と一緒に居るっていう感覚。

B すばらしい(笑)

⁵⁴ 「アーシアン」とか

⁵⁵ 「ファイブスター物語」

⁵⁶ 「うる星やつら」の話

⁵⁷ 「うる星やつら」のヒロイン。

⁵⁸ 「うる星やつら」の第一話の頃のヒロイン

⁵⁹ うさぎの着ぐるみをした人間っぽい何か。しのぶと言えば因幡くんよりキツネの印象が強いけど。

⁶⁰ 「うる星やつら」の主人公

C これが一つの見てる人間からすると因幡が居るから、これは三宅しのぶなんだというような感じになる。そういう風な情報とかがあって、

B え、それを解析して、キャラクターを特定するという？

C ということも出来るんだろうな、という風に僕思ってたんですね。

B あー、なるほど。

D キャラクターセット、っていう風に言ったりするんですけど、なんか特になんか、ゼロ年代⁶¹以降のマンガっていうのは、まあ端的に言うとボーイズラブ系⁶²のマンガっていうのは、割と関係性によってキャラクターが規定されている面が強くなっていて、

C ありますねえ。

D 現代のマンガには割とそういう傾向が強いので、多分、多かれ少なかれそういう関係性みたいな情報を使わないと、キャラクターを特定できないようになってきている面があるのではないかな。もちろん、もっと強い、単独で独立にわかるキャラクターもあるとは思いますが。

B あの、だから、キャラクターをこれは誰だっていうのを描く時に重要なのは、例えば後ろから見ても、そのキャラクターがわかる特徴がなければならない。で、すごいロングで、小さいキャラクターを描いた時にもその人とわかる何かがなければならないっていうのが特徴であって、まあ今のあの漫画家さんがやってるように、ちょっとリボンが付いてるとか(笑) ちょっとコメカミに何かがあるとか、前髪が垂れてるとか、そのぐらいの差だと、ロングにした時に誰だっていうのがわからないはずで⁶³何かその辺が、最近の作家と我々がやってた時代とちょっとズレが起きてて、「昔の人古い」って言われちゃうんですけど、「追えてないじゃない」って言われて、それで一言で終わっちゃう(笑)

C いやいや。

F あの、言葉悪いんですけど、作家の力量不足にならないんですか？

B えーっと、どっちがですか？

F 要するに、関係性を重視するような形になると、描き分けられない。

B それはちょっと私にもうまく理解できないんですけど、本屋にあれだけ並んで、自分のマンガがそこにあったとして、今みたいに、ほとんどみんな似たキャラを描くと、自分でこれが突出できてないっていうのがわからないのかなあっていうのが一つ不思議な点で、で、我々の時代はまだ自分の絵を描いたワンカットであっても、あ、これはBが描いたっていうのが、わからねばならないっていう時代があって、例えば手塚先生の時はもう誰が見ても、もう本当に犬を描こうが猫を描こうが手塚キャラだっていうのがわかった。藤子先生もわかった、石ノ森⁶⁴もわかった。だからそういうのがマンガっていうとらえ方で我々も修練してきたんだけど、今の人どうもそうじゃないみたい、っていうのだけがわかってきて、で、じゃあ読者の人がそれで満足してないかっていうと、そうでもない。今現在の絵で十分満足してて、我々の世代の絵は古いって言われて(笑)、一言で終わっちゃうんじゃない、我々の磨いたテクニックは何だったんだって話にはなるんで。

(一同笑)

で、みんな今、萌え系の絵⁶⁵を描くわけですよ(笑)

そういうのも時代背景もあるし、読者のニーズっていうのも非常にあるんであってそのキャラクター論みたいなのも、やっぱり変わってきてるんだなあっていうのが最近よく感じる事なんですよ。

⁶¹2000年代。2000-2009年

⁶²略してBL。男性と男性がいちゃいちゃする系の作品一群。で概ねいいと思うんだが自信無し。”少年愛”とか”やおい(801)”とか、”ショタ”とか”(ガチ)ホモ”とか、どこがどう違うのかとか聞かれてもわかりません。あと、BL好き女子を腐女子(略して腐)と呼ぶのは、知っておいて損はない、と思う。

⁶³この話の時、私(E)は、植田まさしの「コボちゃん」が頭にうかんだんですが、それはさておき

⁶⁴石ノ森章太郎。代表作は「サイボーグ009」でいいのかな?「仮面ライダー」シリーズの原作者でもある。

⁶⁵Wikipedia「萌え絵」によれば、「日本の漫画様式で描かれた絵のデフォルメの一形式。(中略)顔の半分・口程もある眼、点として表現された鼻、棒状の手足など、著しくデフォルメされた一定の特徴を持つ傾向があるが、流行の移り変わりが激しく、主流といわれる絵柄は日々変化している」とのこと。

だからなんか本当に未来に向けて、マンガどうなる、っていうのが非常に私も興味があるんで、とにかくそのデータ化して、なんとかするっていう方向にはいくんでしょうが、より読者が喜ぶような、多分データとセットなんじゃないかなと思ったんですけどね。何か付加価値のついたデータと一緒にマンガが存在するみたいな、ようなのがあって、そういうところが、こう、こういう会で話し合いがあって、なんかその期待になったらいいなあと思ってるんですけど。

C なるほど。

B Fさんは最近のマンガご覧になってない、とは思いますが、多分見たらびっくりしますよ。

F そうですねえ。

B もう読むのも、読みづらいし。

F だから、ほんともう仰る通り。作家さんが推定できたんですよ、昔はね。

B そうそう。それが当たり前だと思ってたんですけどね。こう雑誌をバラバラとめくって自分の好きな作家を読む、っていうのが当然で、表紙を見て、あ、俺の好きな作家が描いている、から買おう、そのついでに、他の新人さんたちも見て、あ、この人。ただ、今ばーっと見ると、みんな同じようで、そこがちょっとみんなとアンテナが違っちゃってるのかな、っていうのがあって。

E もともと分野っていうか、あー、これはあの絵だっというのわかる作家は、今でもいると思いますよ⁶⁶

B ああ、勿論ね。

E それやっぱ、雑誌というか出版社にもやっぱよると思います。

で、ちょっとすみません、話忘れないうちに一旦戻して、キャラクターの見分けの話ですけど、あれどうも思うのは、これラノベ⁶⁷でも同じで、ラノベって絵はないんですよ。ところがあれ台詞誰かが大体わかるのは、あれ口調で書き分けしますよね。

C まあ確かに。

E マンガでも、誰かわからないけど、この口調でしゃべってるんだったらこのキャラだっという。

C 確かに(笑)だっちゃ⁶⁸、とか。

E その関連付けで絵がわかってる気がしますね。絵の見分けじゃない、そこは。

B ああ、あの、実はね、それは手塚先生が一番最初、「マンガの描き方」で言われたようなことですけど、4コママンガを描いて、台詞を取ってみて話が通じないようでは、マンガではない、という。だから、そこがもう既になっちゃってる

E 変わっちゃってますね。

B 文字に近くなっているっていう。確かにそれは非常に感じてて、ライトノベルとかがすごい売れるっていうのは、多分そういう問題だと、ポイントだと思うんですよ。ばーっと読んでいて気持ちいい、みたいな軽くて気持ちいいって言われちゃうと(笑)そこがちょっとひっかかるんですよ。なんで重いを読まないのかって思っちゃう。

E それは重いからですよ(笑)

B ああ、だからそうなんです。軽く、何か今の若い世代は読み飛ばしたい、のかな。そういうのがあると思って、時代ともに移り変わってるってかなあ、っていうのはすごくあるなあ、と思う。

C やっぱそのキャラクターが変遷してくっというようなところで、いわゆるゴルゴ⁶⁹系統みたいな劇画系があり、少女マンガ系があり、そこでぽっと大友克洋⁷⁰が入ってきて、すごいまあみんなこう混乱して、そこから何かその2つをいくつかを融合させて士郎政宗⁷¹的なものが出てきたりっていう

⁶⁶例えば最近だと地獄のミサワとか？

⁶⁷ライトノベル。中高生向けの小説、って位置づけでいいのかな？「あなたがライトノベルと思うものがライトノベルです。ただし、他人の賛同を得られるとは限りません」

⁶⁸「うる星やつら」のラム

⁶⁹「ゴルゴ13」さいとうたかをの劇画

⁷⁰代表作は「童夢」「AKIRA」

⁷¹代表作は「アップルシード」「攻殻機動隊」

風な形で、おそらくキャラクターの特徴っていう風なものをただ単にずらっと並べるだけでも、誰が影響を受けたであろうかって風なことは、恐らくは見えるでしょうね、時系列的に。それだけでも僕結構価値があるだろうなあとは思ってますよ。

A 確かに、大きなところでは、絵によって語ってる、語るのはまだまだたくさん残っていて、そういう方は吹き出しがほとんどない人もいらっしゃるんで、

B うんうん。

C 確かに。

A 字ほとんどねーじゃん、ってタイプ⁷²。絵をずーっと読まなきゃいけないんで、これはこれまたそれで体力が要るんですよね、でも。逆にまあもちろん、ストーリーを全部文字で語っていったらしゃる方も昔も今もいますけれども⁷³、そういう人は必ずしも画力が強いわけではないだろうという、ところがある。これをね、でもまあ、それをみんなマンガだと思って全部受容しているんですね、普通に（笑）

C そうなんですよ。

A 不思議なことに。その2人、例えば競演して同じ作品の中で描くってということがないので、普通は。そういうことがほとんど起こらないので、世界が、雑誌の中には一緒にあるのかもしれないんですけども、その世界が一致してるわけではないんですよ、そこは。

マンガの分類

A それは多分大きなこのジャンルの問題で、昔みたいに、少女マンガ少年マンガという言い方もあるんですけど、それ以外の形で実はマンガ自体がいくつかの形に分化してるんじゃないかというのは、かなり思っていて、それどっかで誰かがその分化を議論しておいて、ある程度、系列をやらないといけないと思ってるんですけど、そういうネタは？

D そうですね。その手の話だとまあ非常にエポックメイキングだったのは、伊藤剛さんの「テツカ・イズ・デッド」⁷⁴っていう本で、まあ端的に言うとそれは、まあ10年ぐらい前、っていうか15年ぐらい前の状況を念頭に当時、非常に顕著に起こったことの1つは、いわゆるジャンプとかマガジン⁷⁵とかサンデー⁷⁶みたいな非常に有力な少年マンガ誌の売れ行きがガクンと落ちてそれでそれをもって、マンガがこう読まれなくなったのではないかという議論があったんですけど、実はその一方で、ガンガン系⁷⁷とか新しい、その、少年マンガでも少女マンガでも青年コミックにも分類できないような新しい、なんていうのかマンガ誌が、とかそういう媒体が登場して、まあ当時こう流行りつつあったネットとかを、なんていうか母体上に話題になって、例えば「鋼の錬金術師」⁷⁸なんていうのは非常に大ヒットになりましたけど、そういう、まあ今、多分深夜アニメとかでやられてるマンガの大部分はサンデーでもマガジンでもジャンプでもなくて

E いや、そうでもない⁷⁹

D あ、そうでもないですけどね。

（笑）

⁷²例えば、阿部美保「緑のことば」(Aさん)

⁷³例えば、三原順「ビリーの森 ジョディの樹」(Aさん)

⁷⁴NTT出版、2005年刊

⁷⁵週刊少年マガジン。講談社の少年向け週刊マンガ雑誌

⁷⁶週刊少年サンデー。小学館の少年向け週刊マンガ雑誌

⁷⁷月刊少年ガンガン。エニックス(当時)の月刊マンガ雑誌。1991創刊

⁷⁸荒川弘のマンガ

⁷⁹今期東京は週刊原作なのは「銀の匙」「神のみぞ知るセカイ」「黒子のバスケ」「君のいる町」のほず。月刊入れてよければ「進撃の巨人」。大体ガンガンやエース原作と同じくらいの数。今期はオリジナルや、ラノベ・ゲーム原作が多い気がする。

あ、すみません、ちょっと言い過ぎました(笑)でもあの、うん、逆にだから今そのなんていうかちょっとこう逆襲をかけてるみたいなのところはあるかもしれないですけど、その割と無視できないそういう勢力で、まあそういう何ていうか新しい状況っていう事を前提に分析しないといけないんじゃないかっていうことで手塚マンガのそういう何か定説みたいなのをちょっとこう固定化した言説みたいなのをもう一度表現っていう立場からこう再検討しようみたいな本だったと思うんですけど、まあ割とそういう時代区分論的なことを最初言っておきながら、実はその本自体はもうちょっと一般的な、キャラクターに関する、有名なのが、キャラとキャラクターっていうのの分類っていう関係キャラっていうのは抽象的なキャラクターのことで、キャラクターっていうのは具象的なキャラクターっていうか、物語とかに、世界の中に埋め込まれたキャラクターっていうような、そういうのを。

C なるほど。

D そういう意味だと、昔のマンガのキャラクターみたいなのは話を読まなくても、非常に存在感持ってこう見れるってのは、「キャラが立ってた」っていうような言い方をしたりしますが、そういうキャラの力っていうのが昔はすごく強かったのに対して、っていうのはちょっとそういう時代区分論的なのはしない方がいいかもしれないけど、まあ、その区別を認識して、っていうのとあとコマの分析なんかをしてたんですけど、そういう意味では割とその中での議論ってのは、データ化する上でのヒントにはなるかと思うんですが。

同人の世界

D まあいずれにしてもちょっと何かマンガの流通自体が21世紀に入ってだいぶ変わってきたり、最近だとウェブマンガとかが非常に本として出版されて人気を出したりとか⁸⁰あと、同人の世界がまあ非常に大きな、

C マーケットと言っていいのかどうか。

D マーケットとかではないんですけど。

C まあそうですね。

E 90年代からも同人は相当いて、同人から上がった方は相当まだ居ますよね

D そうです。

E 有力作家さんになった方もいらっしゃるし。

D ただ逆に今は何か同人から上がらない人が多分いて。

C ありますよねえ、はい。

D もう同人のままなんというか商業化してる人とか⁸¹

C いますよねえ

D そういう別の回路を考えている人がいて、もちろんその、そういうみんなが儲かってるわけでは、というか大部分は赤字なんですけど多分(笑)そういう、まあN次創作の輪っていうのがあると。

あともう一つはやっぱり紙じゃないそういう媒体っていうのが、ネットにおけるそういうキャラクター媒体に関しては、非常に早く成功を収めたのは恐らくニコニコ動画⁸²だと思われるので、どちらかっていうと先に動画のほうが進行してあとで後追いの形で静止画の方が進んできたという気がするんですけど。まあ、現在ではpixivが非常に成功を収めたりとか、あとニコニコ動画でもニコニコ静画⁸³っていうのをやったりしてウェブマンガ⁸⁴を共有って言うか。ウェブマンガ自体はウェブの登場と同じぐらいからあるんですけど、単にウェブで載せるだけでは多分駄目で、キャラクターとい

⁸⁰高津カリノ「WORKING!」はベストセラーになり、アニメ化されました

⁸¹例えば原作だけど「ひぐらしのなく頃に」とか？

⁸²<http://www.nicovideo.jp/>。略称ニコ動

⁸³<http://seiga.nicovideo.jp/>

⁸⁴ウェブ上で公開されるマンガ

うのは、そのキャラクターを共有してこう語り合う場がないと回らないっていう多分性質があるので、その批評空間を、何ていうのかニコニコ動画の場合、その動画をショウ環境とセットで提供したことが非常にエポックだった⁸⁵わけですけど、それと同じような仕掛けを pixiv にしてもニコニコ静画にしても提供しようとしていて、あるいはその辞書を書くための環境とか、オントロジーってわけじゃないですけど非常にヒューマンリーダブルですけど⁸⁶、そういう知識を共有するためのスペース、それによって新しく入ってくる人が入り込めるような仕掛けを作っているとか、そういうエコシステム⁸⁷を提供、っていうか、そういうフレームワークを提供する側のノウハウの蓄積みたいなのもあって、多分今日（こんにち）の状況があるのかなと。そういう意味ではアナログですけど、同人即売会⁸⁸もそういうシステムで捉えることができるかなあと。

C できますねえ、うん。

B あれ、同人の人はなんでデータで CD 配れないんですかね？なんで印刷するんですかね？

D 何か儀式からじゃないですかね。

(一同笑)

A 売るという行為そのものに多分。

D うん

B え、それは CD で売っても。

A いや対面で。

B ああ、でも CD でも売ってもいいんじゃないですか？何故印刷をかけるんだらう

A いや、あそこにでもみんな集まってくるから、マーケットですから。

D お祭りっていうか。

C CD を売っても、なんか売れなさそうな印象ありますね。なんか、これ純粋に。根拠ないんですけども、なんかこう CD 積み上げて一枚 500 円で一す、っていう風に言った時に。

B えー、そうなんですか？あの見本本置いといて、ぱらぱらっと。

C ウェブインターフェイスとかってマンガ読むときにやっぱちょっと僕、微妙なこう違和感があるんですよ。それがやっぱ一つあるのかなあって気もします。

E マンガ読むときはやっぱ紙じゃないと駄目という気が私はしますね。

B 皆さん、それ言いますね。私は慣れちゃいましたけど、大丈夫なんですけど。

D 例えばボーカロイド⁸⁹、ちょっとマンガから外れちゃいますけど。

C いや、同じこと考えてました(笑)

D ボーカロイドってというのは多分キャラクタージャンルの中で今最も非常に有力なもの1つだと思うんですけど、そのボーカロイドのイベントってのがあって、当然それは何ていうか音楽が中心になるので、もちろんマンガとかもあるんですけど、CD を音楽を売っていることが多いんですけど、はっきり言って結構音楽を売るのがって難しいんですよ。こう紙のマンガだとかこう手に取って見てもらえるけど、CD だと素通りされる可能性が非常に高く、そのためにわざわざヘッドホンとか置いて視聴して下さいとかやるんですけど、割とみんな聴いてくれないんですよ。

C 拘束時間がありますからね。

D そう、あと聴くと、何か買わないといけないみたいな感じが(笑)

(一同笑)

C 心理的な障壁があって、ってのはありますよね。

D まだ何か動画とか前でこう見せるっていうのだと、もうちょい距離がもてそうですけど、音を鳴らすことがそういう会場だと難しいので、結構それは難しくて。一方で、音楽だったらダウンロード

⁸⁵画期的だった、の意味か

⁸⁶一般的にオントロジーは人間がそのまま読めるようなものになってはいないようである

⁸⁷生態系。ここでは変化する体制みたいな意味合いか？

⁸⁸有名なのが夏と冬に有明で開催されるコミケ(コミックマーケット)だが、他にも多数開催されている、らしい

⁸⁹音声合成ソフトウェア。ヤマハの技術の名前。初音ミクが有名。略称ボカロ

販売でもいいんじゃないっていうのはあるんですけど、やっぱり何かポーカロイドのイベントがあんだけ非常に広く開かれてて、しかも入場者数が多いって事考えると、みんな対面販売にしたいのが欲望ってのか。

A っていうかですね、単純に自分がこれを買って、もちろん欲しいものは買うんですけど、違うんですよ。買いに行ったときに、それを買ってる奴が見たいんですよ。

C なるほど。

D ああ。

A 一般的にはあれは、他で何買ってるか見たいんです、あそこに行くのは。で、自分がこれ買ってるぞって、いいやろーってって見せて、お前も買えへんかー、っていうのは誰も知らない人にある意味見せてる感覚があるんですよ、あそこに居る時には。

C なるほど。

A だからその、だから対面販売が、しかも一店だけやってんじゃなくてあんだけブースがざーっと並んでるっていうのは原理的にそういう事ではないかと。みんなで取り合いしてるのはそういう事かなあとかって、あそこ人集まってないっていうのはそういう事かなあとか思いながら。

D そうですねえ。そういう意味だとなんかビッグデータじゃないですけどそういうなんかあの場所っていうのは、売れ行きに関する統計情報が可視化されてる場ですよ、多分。

A 人がそこで滞留してて、みんながこう立ってるっていうのはなんかあるのかなあ、あそこ、と思うわけですよ。で、誰も行ってないブースは、でも後で行くとまた人たかっていたりして、どうなってるんやろ、と思いながら考えるんですが、多分あれは人が何を買ってるかっていうのと、自分が同時に何を買ってるかっていうのを人に見せてるのが、同時に起こってる場ではないかという気はするんです。

C それは全く考えてなかった(笑)なるほど、それは凄い面白いですね。

E だから、紙でないとその場で見せられないから。

A そう、みんなでこう、ほらこのページ見てるぜっていうのが、またそれも情報として存在してるわけですよ。CDだとそれができない。まあテレビでこう映してこうめくれば、もうちょっと何とかなるかもしれませんけど、ちょっと違いますよね。

D だから結構ポカロのなんかで配ってるCDも単なるCDもあるんですけど割とA4くらいの冊子をつけてイラストを載せたりとか、ちょっといわゆる本とCDのセットみたいな形にしてる例もあって、やっぱりそうした方が売りやすいのかなっていう。

C なるほど。

A あれはまあそうですね。売ってるほうは、まあでも私はやったことがないんですけど、こっちも多分どこの誰の奴を見てるかなっていうのは、座ってるほうも見ていて、当然そうなるはずで(笑)誰の作品で、実は人気があるのかい、と。というところを、思ったりと。

N 次創作の世界

A ただ今先ほど出た、二次創作の問題は、もう、そこへ入ってしまうか(笑)

(一同: あー)

A この話題は中ではですね、この話題はでも、やらないわけにはいかないっていう分野がありまして、

マンガをやる時に、普通の本と全く違うジャンルの1つ、もちろん、本でも勿論コピーのストーリーとかいうのはあったんですけど、マンガが圧倒的に存在してるのは、二次創作三次創作の世界で、著作権上の問題はあるにもかかわらず⁹⁰、ものすごい大きなジャンルをなしているんですよ。

⁹⁰基本的にキャラクターの利用は原作者の許諾が必要で、これを得ないと、複製権、翻案権、同一性保持権などに抵触する可能性あり。一方で、キャラクターがマンガを離れて著作物ではないという最高裁判例もあつたりする。難し

で、これを、でもどう捉えていいか、僕はわからなくて、つまり、それは元の作品のコピーだけど、同じキャラクターが立ってるわけではないですよ。でも同じキャラクターに似た絵が立っていて、それを一体どう、あの、みんな認識して創作というものに繋げているのかっていうのが知りたいことではあるんですよ。

D まあ多分これ一つのとっかかりは、さっき言ったキャラとキャラクターっていう話になるかとは思いますが、でもまあちょっとその補助線みたいな考えると、今、割とその古典マンガみたいな、例えば手塚治虫とか、水木しげる⁹¹とかの作品のリバイバルが結構なされてたり、当然こう違う作家が違う絵で描いてると、

(あー)

勿論その対象にもなるマンガ誌とかにもよって違うのであれなんですけど、まあ多くの場合、例えば水木しげるみたいな迫力のある絵で描かれることは当然なくともっと萌え化してしまっているゲゲゲの鬼太郎とか(笑) そういうすごい可愛くなっちゃったブラックジャック⁹²とかが、まあこう出てきたりする。で、ただ、でも一方で、例えば猫娘⁹³っていうキャラクターであれば、猫娘だとわかるとか、ブラックジャックならブラックジャックとわかるということは、その実際そのキャラクターっていうの、何ていうのか、文字における書体と字体⁹⁴みたいな概念っていうとちょっとあれなんですけど。

何か最近そのツイッターでよくこう何々の絵で何々というキャラクターを描けみたいなお題で、こう大喜利みたいなしてる人たちがいますけど、そういうので何か水木しげるの絵で「エヴァンゲリオン」⁹⁵の綾波レイ⁹⁶を描けとか、そういう⁹⁷

(一同笑)

C きっついなあ(笑)

D でも、すごいそれっぽく描いてるのがあるんですよ。で、「エヴァンゲリオン」のキャラクターっていうのはすごくキャラが立ってる、近年ではキャラの立ってる作品だと思うんですけど、そういう例えばシンジ君⁹⁸にしても綾波レイとかにしても、アスカ⁹⁹とかにしても、多分その、手塚治虫風に描いても、シンジ君ならシンジ君とわかる何か根暗で、とかそういう特徴が水木しげるとか描くとすごいおどろおどろしいけど(笑)

C わかります(笑)

D で、そういう何ていうかまずそのキャラと、その何ていうか画風みたいなものを分離っていうのが認識、今日ではされてて、必ずしも言語化されてるとは言えないんだけど、それが多分、一つ補助線っていうか前提になって、一方で、その東浩紀とかが言ってた、データベース、キャラクターのデータベースをみんなが持っているんだ、っていうので、そのそういうキャラクターっていうのが属性の集合としてこう表現されるように90年代以降かなりこうなったっていうことを

E それ先ほどの文脈で言うと、キャラですか、キャラクターですか？

D ああ、これはキャラですね。

E キャラですね、はい。

い.....

⁹¹代表作は「ゲゲゲの鬼太郎」

⁹²間黒男。手塚治虫の「ブラックジャック」の主人公

⁹³「ゲゲゲの鬼太郎」のヒロイン？なのかな？

⁹⁴書体の違い：斎と斉(って、PDF変換で同じ書体にされてしまった... a と a なら区別されるかな)。字体の違い：斎と齊

⁹⁵「新世紀エヴァンゲリオン」1995年のTVアニメ。略称エヴァ

⁹⁶「エヴァンゲリオン」のメインヒロイン.....でいいんだよな？多分素直クール

⁹⁷当該作品が見つからなかったんで、代わりにプロの仕業へのリンク <http://twitpic.com/cmn0st>。ちょっと後で出てくるボカロの例でもある

⁹⁸碓シンジ。「エヴァンゲリオン」の主人公

⁹⁹惣流・アスカ・ラングレー。ツンデレ。「エヴァンゲリオン」のサブヒロイン。とか書くとファンに殺されそうだな。なお新劇場版(エヴァンゲリオン)では式波・アスカ・ラングレーになっている。どうでもいいですね。

D もちろんその物語の何ていうのか断片みたいなものに対して、共有するっていうのも勿論あるとは思んですけど、

E 文脈を離れたところでの、それを共有する？

D そういう文脈自由な、文脈自由性の高いキャラっていうものをこう商業作品、オリジナル、いわゆるオリジナル自体がキャラクターを、あ、キャラを割とN次創作的な方法論によって作り出すようになったっていう流れ。これは私の独断と偏見で言うところ、そのゼロ年代の半ばぐらいで、一旦そのブームが終わったとは思んですけど、あ、勿論その継承はされ、その方法論がなくなったわけではないんですけど、そういうのが非常に盛り上がった時代があってそうすると、書体における変化っていうのと、キャラの変化っていう2つの方向で、いろんな組み合わせを作れるようになった、と。

その実例は例えば、pixivなんかの色んな創作、二次創作を見ればわかりますし、あとボーカロイドっていうのは、まあマンガじゃないですけど、割とその手塚的なスターシステムなんかをヒントにしながらも割とそういう軸でもって、こう世界を作っているという感じがします。

C 芸術系の大学で色々学生さんと触れ合っていた時に丁度その講義でも話したんですけど、そもそもオリジナリティ、もしくはオリジナルって何だろうっていう風な話をした時に、一つの結論としては、みんながみんな納得してくれたわけじゃないですけども、オリジナルって基本的にないでしょう、っていう風な話なんです。オリジナリティは求めるんですけども、実際それは存在しないよね、っていう風な話で、それこそ、アイザック・ニュートン¹⁰⁰が言ったような形で、巨人の肩に立つ、っていう、その過去のいろんな資産があって、その上に自分が立っているんだ、で、それはオリジナリティがなくて、その、ないっていうか、あくまでもその流動の中の一地点でしかないんだっていう風な形ですよ。

で、それで、さっき「エヴァ」の話があったんでちょっと強引に持ってくと、「エヴァ」の劇場版の監督やってる鶴巻和哉さんっていう方がアニメスタイル¹⁰¹の対談の中で話してたんだけどそもそも萌えて何なんだろうかっていう話をしている中で、萌えてっていうのは妄想と捏造なんだ、と。人々が過去の前例に対して妄想と捏造を作って、それで、その作品にはなかった新たな、いわゆるその行間を読む作品、その、ある日、日が暮れて、翌朝になった、っていう風な形でオリジナルでは、コマがあるんだけど、その間に何があったんだろうかっていう風なこととかを読む人間は考えて、それを色々考えた上で、作品に対する思い入れを深めている。で、そこから自分の想像力とかクリエイティビティとかもしくは妄想力を高めていくっていう風な、その創造の原点のところ、そもそもその萌えであるが故に、あるが故になのかわからないんですけど、日本では特にそういう風な流れになっていたがためにあーいったファンジン¹⁰²みたいな形の二次創作っていうのがすごく大きく受け入れられたのかなあっていう感じあるんですよ。海外でそもそもどうなんだろうね、ファンジンのマーケットって。

A フランスではかなり大きいでしょ？

C そうです。フランスはかなり、はい。

D アメリカでも多分。

A でもアメリカでは土地が広すぎるんで（笑）偏りが、海岸線にしかないというかそういうところが。

D そうですね。

C そこはやっぱり、二次創作についてはやっぱり法的な話と、それからそれがそもそも動機付けとしてどうなのかってところは僕、動機付けとしてはクリアとまで言いませんけども、明るいグレイだよって感じで僕思ってます。それがそもそもの創作の原点だよっていう。

¹⁰⁰18世紀のイギリスの錬金術師、政治家。「私がさらに遠くを見ることができたとしたら、それはたんに私が巨人の肩に乗っていたからです」なお、この「巨人の肩」は、シャルトルのベルナルが出典だとか。

¹⁰¹アニメ雑誌、なんだけど、この対談はWEB版にあった。http://www.style.fm/as/13.special/mini_070130a.shtml 鶴巻和哉が語る『トップをねらえ2!』秘話、第6回 情報を捏造するという意味での「萌え」

¹⁰²コトバンクによれば「ファンが集まって、評論・創作などを載せる雑誌。特にSF関係のものをいう」とのこと

D そういう意味だと、そのキャラ、キャラクターとキャラの、キャラの部分って事に関して言うと、まあ多分キャラっていうのは東浩紀とかにしても伊藤剛にしてもなんかの議論にしても多分、暗黙のうちに、ありえたかもしれないその登場人物が出た全ての世界。

C 可能性。

D 可能性の、何ていうか集合、結節点みたいなものがキャラなんだという話になるので、そういう意味だと、何ていうかキャラっていう概念自体が、二次創作の全ての集合を概念化したものとしか言いようがない、と。その立場だと。

C うんうん、そうですね

D ただし、キャラは単独では登場しえない、表現し得ないので、必ずキャラクターという形でしか描けない。それを見てファンはキャラを妄想するっていうことなんですけど、

C 僕、実写だと萌えないと思うんですよ（笑）だって実写はすごくもう固定化されていて具象的すぎるから、そこから妄想を発生させる余裕が凄く少ないんですよ。線画であり、それからコマっていう風な形で離散時間であるが故に人間はそこに妄想を挟む余地があると思うんですよ。

D ただ、何か、まあ私も割とそう思ってたんですけど……

C あら（笑）

D コスの話、二次創作の一種ですけど、コスのジャンルの中に三次元っていうのがあったり。

C おー

D それはいわゆる現実の人物、まあ例えばアイドルであるとか、有名人のコスをするっていうジャンルとか、あとまあ2.5次元っていう歌手さん¹⁰³みたいなものとか、地下アイドルみたいなものを。

C アイドルはやっぱりこう偶像化してるからそこに虚像性があるんですよ、はい。

D いや特にその、ニコニコ動画の歌手さんっていうのは何か、本人そのものとは別のイメージイラストみたいなのがついていて、

C あー

D それは場合によっては、傍からみると本人と似ても似つかない絵だったりするんですけど、何かそれを、本人がコンサートとかしてて、本人を知っているにもかかわらず、そのイラストと本人の共通部分みたいなのを歌手のキャラクターとしてみんな見ているみたいな話があって、

C アイコンなわけですよ。

D あとまあ多分、ちょっとこれと少し関係するのは、今のオタク文化には多分女性ファンの、何ていうのか比率が非常に大きくなっていて、端的に言うと女性のオタク文化の影響なしにかなり商業展開しづらくなってるので、必ずそのBL要素を商業作品は少年向けでも入れとくんですよ。で、そういう時に、彼女たちは割と、何ていうのか、絵自体の何ていうのか美しさはあんまり

C 関係なくて、割と関係性というか。

D そうそう、端的に言うと、ワイルドなラフな絵が好きでアゴとか尖っているほうがいいのかそういうのがあって、で、そういう意味では抽象化能力に長けてるのかもしれないけどそういう意味だと3次元も全然アリで、ということ（笑）

C そうかもしれないですねえ、なるほど。

A というところまでお話ししたんですが、

（時計を見て一同笑）

D ヤバいっすね。

A いや、あのちょっといっぺん休憩を取らないといけないということで、ええっとじゃあ、もうちょっと話したいんですけど、一旦ここで休みを取りまして、また、続きのネタをやりたいと思います。いっぺんここで止めたいと思います。

¹⁰³ニコニコ動画などで、歌を歌った動画をアップしているアマチュアの人

マンガの保存方法

(休み時間終了頃.....)

Cそのストレージを今後どうしていこうかっていう風な所が、一番大きな問題であるという。

A 既に入ってしまったね。

C あ、いかん(笑)

A いや、そこ行きましょう。まだちょっと早いですがいいですか、皆さん。

ええと、私がもう一つ問題とと思っている所は正にその部分でして、アーカイブの部分というか、図書館用としての。実はうち、仕事場は図書館なんですよ、で、うちの場合は図書館としては、マンガは全く扱ってなくって、ある特殊な分野の図書館なんですけど、同じくらいマンガは図書館においては特殊分野なんです。かなり専門図書館に行かないとないという。こんだけの作点数があって、こんだけ出版分野があるにも関わらず、マンガを図書として集めてるところは国内には少ない。

D 多分、3つぐらいしかないんですよ¹⁰⁴。

A そんなぐらいの勢いでして、一般の一般的なアーカイブもほとんどないですし、あとはまあ、民間の図書館がいくつかあるぐらいのところですよ。

何故、こういうことになってるのかっていうのの理由が、まあ今もう既に1つ答が出かかっていたんですけど、実は売る方(ほう)が、そもそも図書館を作って欲しくないと言う不思議な要件があって、逆に今度図書館側も、何かこうマンガを置いてくともものすごいアクセスが多いんですけども、全図書館に置けばアクセス増え、それぞれに均等に行くはずなんですけど、そうすると実際には、売れないかもしれない、売れなくなってしまうんじゃないかという危惧があって、常にそこら辺とのせめぎ合いになってるわけです。

この辺に関して、実際に描いてらっしゃる方は、まずどう思ってるんだろうってところがあって、そこから。

B 実はまあ今日もテーマになってる、データをどう扱うか、っていうのがあって、多分それと同じことなんですけど、作家としてはやっぱり作品を書いたら、残して欲しいっていうのが実はありまして、要するにタダでもいいから誰かに読んで欲しいっていうのはあって、先ほどのようなアーカイブがあれば、勿論、残して欲しい、で、できればみんなに読んで欲しい。

例えばネットに違法で流れているようなデータ群とかあったとしても、例えば自分のもう例えば旬が過ぎてしまった随分昔に描いてしまった作品だったら、どんどん流していい。まあ作家の方でも著作権は外してフリーで流している方もいますけど、私もその考えには賛成で、でない、なぜかって言うとなくなってしまふ、世の中からもう本当に完全になくなってしまふのがマンガの宿命なんで、何とかその、残したいっていうのがやっぱりありますね。

そのために、著作権っていうのが非常に問題になってきて、それは個人の作家の意識とは別に出版社が押さえてしまってる部分があって、それがその商業的な問題なのか、面倒くさいのか、どっちかわかんないんですけど、出版社側はやっぱりそういう面倒くさいことはしたくないっていうのがあって、さる大手出版社ですら、自社で出した自社の雑誌が完全に揃ってない状況もある。だからそういう意味で過去のを残そうという、活動というか、作業というのがほとんど出来てないんで、だから、今、現状では一っつと流れてしまってるデータっていうのは過去の本をスキャンしたようなものが出回っちゃってるので、だからそういうものの今後、どうするかっていうのは非常に重要な問題なんですけど、やっぱり作家としてはとにかく、作ったものは残して、どういう状態であれ、世の中に回って欲しいなっていうのはあります。

C そうですねえ。うーんと、一つのまたマンガから離れてしまう話ですごく恐縮なんですけども、僕は「モンティ・パイソン」¹⁰⁵も大好きなんです。

¹⁰⁴後で出てくるが、京都国際マンガミュージアム、広島市まんが図書館、そして準備中の東京国際マンガ図書館

¹⁰⁵ここでは「空飛ぶモンティ・パイソン」1970年代前半のイギリスのコメディ番組、のこと。Python 言語の名前の由来

(笑)

「モンティパイソン」、ご存知の通り、ボックス化¹⁰⁶された時に、そもそも吹き替え版がもう原本がなくなっている。それで凄いコアなファンたちが¹⁰⁷とか VHS¹⁰⁸で撮っていた東京テレビジョン版があって、それを元に実はこの間再販された DVD ボックス¹⁰⁹は、全部その吹き替えがされてるわけですよ。そうやった場合ノイズが結構すごかったりして、これはやっぱその凄いコアなファンとしてはオリジナルが発掘されたら、またボックス全部買っちゃうよぐらいの勢いがあるんだろなあ、っていう風な感じなんで。やっぱマニアの間ってノイズを嫌うじゃないですか。そういう意味で、やはりこのアーカイブするっていうのが言い方は悪いんですけども、原著作者っていうか、作者の意図に関せず、関せずっていう風に言ったら本当不遜ではあるんですが、ファンの心理としてはもともとのオリジナルのなるべくノイズの少ない状態で欲しいよなって要素がありますよね、はい。

(一同沈黙)

E これ極端な話なんですけど、全てのものは残しておいて欲しいんですよ。なぜかって言うと、これ私のやってる分野のせいかもしれないんですけど、観測データって一回なくなると、取り返すつかないんですよ。計算結果なんかいいんですよ。もう一回計算すりゃいいんだから。

(笑)

だけど、文章にしる何にしる、それがなくなってしまうと、先ほどの絵の変遷の話もありましたけど、同じ絵描けなくなりますよね、とすると、その時点のものは残しておかなければならないと思うんですよ。ただ、それと同時に、じゃあそれ保存しとくのにどんだけ場所が要るのかという話もあって(笑) 個人でなんでとっとけないで古本屋に売るかという、家が狭いからですよ、結局のところ。買ったの全部保存しとく場所が、スペースと環境、湿度とまあ温度ですか、その環境さえ良ければ、そりゃ全部買ったのは、残しておきたい。実際には私は古本屋に一度もマンガ売ったことなく全部とってあるんですが、まあ保存状態は申し訳ないんですけど。それを個人個人でやってる分はいいにしる、社会としてやろうとした時に、果たしてどれだけのインフラが必要なのかということを見ると、それは大変だなあということになって、かつ、そここのところで取捨選択するとしたら、何の基準、誰の基準で取捨選択するのかっていうのは凄く難しい。ライフタイム¹¹⁰もそうですし。

個人的には、すごく保存はしたいんですよ。全てのものは保存しときたい。だって、あの10年後に何読みたくなるかって、わかんないんですよ。私、何故売らないかって言うと、あれ読み返したいと思ったときに、ああ、あれ売っちゃったんだってのがものすごい悔しいから嫌なんですよ。だから、必ず家の中どこか探せばあれは必ず置いてあるっていう安心感がないと駄目なんですよ。ただ、それはやっぱり限界がある。だから逆にそれをやろうとすると、段々段々、新しく買える数が減っていくというジレンマ。なかなか悩ましいところがあるんですが、選ぶことになっちゃって、という感じなんですよ。

まあでもこれ実際他のところでもあって、観測系全てそうなんですよ。そういう大規模データって、結局もう一回戻すことできないからその時しかないものっていうのは、それをとっておくなら、どうやってとっておくのか。

それと実はデジタル化した場合はもう一つ問題があって、まあアナログでも同じなんですけど、データ、結構減びますよね。これはコミックはどうなってるかわからないんですが、確か、8?90年代でしたっけ?石油ショック直後の時、紙がえらく悪くなった、というのがあって、あの時の奴っていうのは、結構文庫本がぼろぼろになるし色も変わる¹¹¹っていう話が、あるんですね。そうすると、同じ媒体でやってたら駄目で、お経も写経しますけど、何かの形で

¹⁰⁶DVD ボックス化。最初は2000年の字幕版

¹⁰⁷ビデオの形式の一種。VHSに負けた。

¹⁰⁸ビデオの形式の一種

¹⁰⁹2008年の再販

¹¹⁰データをいつまで保存しておくかの期間の意

¹¹¹酸性紙の問題らしい

C 写本。

E そう。次の媒体に作っていかないとたないですよ。そういう意味で最近古い作品がもう一回新しい版で出てきてくれるのは、ありがたいことにはなるんですが、コミックなんかも。

デジタル化した場合も今度は、ハードディスクそんなにもちませんから、だけど、じゃあハードディスクにしなくてCDはどうかっていうと、この前もスラッシュドット¹¹²に出てましたけど¹¹³¹¹⁴CDは、結構信用できないですよ。で、じゃあテープだったら大丈夫かって言うと、テープなんかも、一時期はDLT¹¹⁵で大丈夫かと思ってたらDLTあつという間に滅びた¹¹⁶とかあるので、何のメディアとして残るか、で、MO¹¹⁷で書いた人なんか、今きっと悲惨な目に遭ってると思うんですよ。

(一同笑)

ああいうのってあるので、CDでも本当に大丈夫かって言うと拡張によっては、ものによっちゃ読めなくなるとかいうのもあったりして。

いくつか、だから論点はあると思って、まず、保存はしたいんですよ、みんな。保存はしたいし、ずっととっておきたいんですよ。だけど、物理的にそれを許さなかった場合に、どこで落としどころを見つけてくかっていうのが一番の問題で、1つは選別どうするかっていう部分、もう1つはそれを技術的に繋いで少なくとも例えば50年後なり、まあ2199年でもいいですけど、どこの段階でも、もてるようにするか。もう一つは、いつ捨てるかですよ。それも結構難しくて。

C 捨てるかかー

E 捨てるかは難しい。でも捨てなくて本当にたえられるかっていうと、今の技術進化の段階では、全部を保存するのは、多分無理。まあアメリカやろうとしてるかもしれないけど、今ネットワーク上の全ての情報を集めて、一箇所でひたすら貯めてこうしてるかもしれないけど、あれアメリカだからできると思うのは、アメリカ地震ないですから。

C ああ、まあそれはある。

E 結構データセンターがいきなり潰れるとかがないと思うんですが、日本だと、一箇所に置いとくだけだと、きっとヤバイですよ。

C それで僕広域分散クラウドやってます。

E それは良い(いい)。

D 重要ですよ。

E ただ、その場合に容量はNだけ¹¹⁸、

C そうです。多重度ある程度設定しないとイケませんね。

E まずいですよね。その辺が。

C ありますね。

F まあ今のデータの話は、Eさんのところのデータもそうですね

E 全く同じです。だからうちは海外と日本とに置いてあるんです。

(笑)

F まあとにかく残さなきゃいけないわけだよね。観測データって言うのは絶対に消すわけにはいかない。

¹¹²<http://slashdot.jp/>

¹¹³<http://it.slashdot.jp/story/13/06/07/0342241/>「インターネットの父」の1人、「今あるデータが将来読めなくなる」ことに対し警告

¹¹⁴むしろこっちが適切だった。<http://hardware.slashdot.jp/story/09/07/22/0056212/>10年以内のCD-Rでも1割近くのディスクでデータ破損が発生する？

¹¹⁵テープの形式の一種。一時期は優勢だった

¹¹⁶正確に言えば滅びてはいない、と思う。めっきりみかけなくなりはなったが

¹¹⁷光磁気ディスク。一時期は記憶媒体の主力だった、らしい。

¹¹⁸データのコピーをN個持つ場合、必要な容量はN倍になります

原画の保存

A ちょっと気になるのは、描いてらっしゃる方は、元の原画っていうのはそんなにもう気にならないものなんですか？

B 私は気にならないですね、ただ、人によりけりなんで、非常にそれに執着する人もいます。ちょっと美大の話なんですけども、私デザイン課だったんですけど、その人の部屋に行ったり、私の部屋に来て、すごくわかるのは自分の作品を飾ってる奴と飾ってない奴、もう2極端にわかれるんですよ。私は自分の作品を飾らないタイプなんで、自分の描いた作品はもうそれっきりで、全然OK。描いちゃった奴は人にあげちゃうし、っていう感じなんですけど、自分の作品に執着するタイプは、もう人にもあげないし、自分の部屋にぎーっと飾って。ずーっと見てるんですかね(笑)私にはちょっと理解できないけど.....

(一同笑)

だから、そういう作家さんは、自分の作品にこだわって原稿とか非常にストックというか、管理を非常に気を使ってると思うんですけど、私はどちらかというと全然そんなの気にしないんで、返却された原稿はもうそのまま、押入に突っ込んであったりするぐらいなんで。

A それはまあ本の場合も同じなんですけど、どこをオリジナルと見てどこでとっておくかっていうのは、常に意識しなければいけないことで。

B そう、私もね、雑誌を取ってたんですけど、厚い雑誌、流石にとっておくと大変なんで、

(一同笑)

B もう何年かで諦めましたね。で、自分のところを抜き出して最初とってたんですけど、それももう諦めました。だからあの、Aさん言われてるように、雑誌と単行本の比較するの、作家個人が自分の作品でもできないのに、

(一同笑)

だからそれは結構大変だなあっていう。要するにストックして保管、全員の作品を雑誌、単行本で比較するっていうのは結構大変だな、っていう状態なんじゃないかなあと。

D いや、そういうマンガミュージアムっていう、京都市のマンガ専門の図書館の貴重なものの一つですけどあそこは雑誌をちゃんとアーカイブして、全部ではないと思うんですけど、結構主要雑誌は。

A そうですね、昭和30年代後半からなので。

B ええ、でもジャンプとかは、すごい全部

D 地下にすごい。

B 毎週すごい分量がガンガンと。

D 集密書架があって、そこは一般の人は立ち入れないんですけど、もう何か、ほんと倉庫みたいなのがあって(笑)あれはすごいなあと思うんですが。

A まあ、あれしかないんで、京都にもし地震が来ると.....あとは広島と、

D 国会図書館。

A 国会図書館。ただ国会図書館は、必ずしも30年代はマンガを十分に集めていないので、ジャンプはあるんだけど、その他はそうでもなかったりということがあります。実は古い書籍はかなり散逸してしまった。国内中探すと実は結構あっちこっちの古本屋から出てくるんですけど、ジャンプぐらいだと、かなり出てくるんで、まだ実は残ってるんですけど、現状では残念ながらそれを主体的にやってる機関がそれぐらい、その2箇所と、あとまあ今度明治大学に立つあそこ¹¹⁹ぐらいしかないんで、現状では、その消えていってなくなってしまうという感覚がすごい。

でもね、やっぱり紙を置いときたいっていう人がいるんですよ、どうやっても。私にもそのその感じ強くて、デジタル化したらそれで済むかっていうとそうもいかななくて。そうするとですね、

¹¹⁹東京国際マンガ図書館。2014年完成予定

こういう事をやろうと思ったときには、一体何をどう動かせばいいのか。今まで、つまり、図書館を建てるっていうのは、図書館法があって上から下ろしていったらそうやって建つっていうのができたんですけども、もしそのマンガ関係の図書館を極端な話、都道府県ごとに一個ずつ建てたいと仮定した場合には、一体何をどう動かせばそういう事になるのかっていうのが、よく分からない。ただ、それは分散で集めないと、その図書館っていうのはある一箇所で専門で集めたらあんまり駄目で、いくつかのところでやっぱり分散で集めているんなら集めておかないと、うまく動かないんです。果たして、それはどうすればいいんだろうっていうのが、実はわからなくて、

E それは議員に頼むという事では(笑)

(一同笑)

A そうなんですけど、もう一つは大学なのかな、っていうのも気にはなっていて、実はそういう系統の大学が存在すると、そこは少なくとも今後は集めるやろ、以前のものは仕方ないとしても、っていう。

E ただ、どういう大学にするかですけど、国立大学は比較的最近色々と厳しいですよ。あの、金のめぐりも厳しいといえは。

A まあそうですね。そんなもん買ってられないというところはあるんですけど、こんなもんで叱られるんですが。

E いやー、うーん、っていうか、それはある程度一定以上マンガ嫌いな人々はいるので、世の中に。そのところで、比較的そういう人々が声が大きいっていうのは、まあこの辺を話すと例の法律¹²⁰の話になってくるんで、まあ話はちょっとおいときますが、表現規制にしる何にしる、比較的一定の声の大きい人がいるんなものを規制したがつてますよね。

C 大学にいますね。

A ただですね、やってみるとわかるんです。別にあの大学の図書館って自分の嫌いな本だからって集めるなって言う奴いないじゃないですか。

(一同笑)

自分のジャンルじゃないから集めるなっていう奴はいない。まあそこは学問の徒なので。実はそれが必要となれば集めれるのではないか、という淡い期待はあるんですけど。

E ただ、これも昨日ぐらいどっかのブログで読んだ話ですけど¹²¹ 中学校の図書館で、ラノベ入れといたら、ラノベの挿絵のところだけを折り返されて綴じられたって話が

C そうそう

E ありましたよね

C でもあれは結局ガセだったっていう風なオチが確かついて¹²²

E あー、あれガセだったんですか。

B よかった。

E それは良かった。絵が嫌いだというか、あのなんというか

A まあでもねえ、私も娘が読んでるそのラノベの表がめいびいだったりして、あー、あの人はエロあがりした人なんだけど、とつい言ってしまう。

(一同笑)

C ひどい(笑)

A いえ、見た瞬間にあー、と思ったんです(笑) そういうこともあったんで、普通に別に生活の中にマンガは入り込んでいるはずなのですが、そういう、ラノベの表紙ならよくなってマンガなら駄目という、そういう不思議なところがあって、なぜ、なぜこうなってるんだろう一体どこで我が国はボタンをかけちがってしまったのかっていう。

¹²⁰ 「児童買春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律」

¹²¹ 以下は togetter 中のツイートまとめとコメント <http://togetter.com/li/435465>

¹²² 本当にこういう事があったことを確認できる情報が結局提示されなかった(=裏が取れなかった)という意(Cさん)

(笑)

D うーん、このままだとマンガのアーカイブとか研究の拠点は、フランスとかになっちゃいそうな気が、危惧は確かにあるんですけど、

E いや、でもその類だと、似た話ですけど日本文学の古典探そうとすると特に10年20年くらい前にネットで探そうとすると、バージニア大学が一番あったんですよ¹²³、実は。あそこの日本語研究科が。だから、例えば、「枕草子」¹²⁴の原文をテキストで探そうとすると、日本国内で探せなくて、結局バージニア大学行って、あそこの日本語のテキストを見て探すっていう事があったりしたんですよ。

D 確かにそれは。

E 案外それは別にマンガに限らず、日本国内はそもそもそういうのがなかなか後追い後追いになってるんじゃないか、っていう気がしますけど。

D まあ、でも、さっきのちょっと話に戻りますけど、その、マンガの製作過程に関わった、例えば原画とかネームとかいろんな資料まで含めてアーカイビングしたいっていう欲望が。

C ありますね。

D ありますよね。で、それを多分やると、当然さっきEさんが仰ってたように当然コストの問題があるわけですよね。で、これは多分公文書とかの話と似た話で、いわゆるアーカイブス学っていうのの扱ってる領域の問題に近いものがあるって、その多分専門知見が一つには必要で、もう一つは多分マンガ学的な観点での内容面での価値の評価っていうか、目利きがないと評価が出来なくて選別ができないって言うか、デジタルではもしかしたら可能かもしれないけど、モノとして全部残すのは不可能だから、そうすると多分、その時代の雰囲気とか何ていうのか、ある種のサンプリングした結果として当時が再構成できるようなものをうまく選ぶって言う多分技術が必要になってくるんですけど、残念なことに多分、その割と人文情報学方面でMLA連携とか言って、museum(博物館)とlibrary(図書館)とarchives(文書館)がこう連携しないといけないってよく言われるんですけど、言われるって事は逆に言うと連携してないって事で、

(笑)

っていうのは実はこれらはみんな同じように目録を取ってメタデータとかを作って、こう電子化をしようとしてるんだけど、割と対象がバラバラで、かつ、ぶっちゃけて言うと物を扱ってるところと、文献を扱ってるところは、非常に考え方が違うし、あと、公文書館っていうのは、何ていうか、ある作業みたいなシステムみたいなものをこう保存しようとしてるのとは全然何か価値観が違うのと、当然分類の考え方が全然違うので、それを単純にこうメタデータを合わせても、全然なんかよくわからないものになってしまうと。だから、多分そういう意味だとマンガのアーカイブス学みたいな、新しい領域を多分作らないと、現実にはうまくいかないだろうと。そういう意味では大学向きな話だとは思いますが、まあ予算が許せば(笑)

C そこで思うのが、海外とかアメリカの話ですけれども、アメリカのアーカイブスで一番大きいのはゲティ財団がやってる奴だったりするわけですけども¹²⁵、結局、私(わたくし)なんですよ。それは公でやってしまうと、先ほど仰ってたような形で、嫌いな人間がいて、何でそれを公金使ってやるのよ、って話になる。だから、私金で、まあそれこそ明治大学がああアーカイブしてるような形のその同人誌アーカイブがありますけども、あれをもしも公的にやったら、そりゃ突き上げ食いますよね。そりゃアカデミズムだからといって何でもやっていいってもんじゃねえぞっていう風に言われたら、はあそうですねっていう風に言わざるを得ない、と。そうすると、で、そこで何が問題かっていうと、アメリカ、に限らずヨーロッパとかだったりするといわゆるノブレス・オブリージュ

¹²³<http://etext.virginia.edu/japanese/index.euc.html>

¹²⁴清少納言の随筆

¹²⁵<http://www.getty.edu/>

¹²⁶の考え方があるので、そういう風な、意味のあることをやると、それに類するちゃんとその対価、というかですね、別の形で、例えば税制優遇措置であるとか、そういう風な形の利益があるからこそ、そういう風な財団の方は、そういう文化的な保存学とかっていう風なことをやるモチベーションがあるんですけども、日本でそういう風なノブレス・オブリージュの考え方がそもそもないこともあってそういう風なこう志の高いことやっても誰も評価してくれなかったり、旨味がなかったりして、それがなかなか推進できない。結局公金に頼らざるを得なくて、自民党がメディア博物館を作ろうとしたら、民主党になって、ってそういう風な政治の波に翻弄されてしまうっていうのは、大変悲しい話かなっていう感じがしますね。

ネット上のデータと著作権

B あの、ちょっと考え方変えるんですけど、もう現時点で世の中に出来てるって考え方では駄目ですかね？要するにウェブに今個人で、公開してる、まあ違法も含めて。まあそれは法律が、現法律って意味なんですけどね。で、その中で今現在これだけの情報が溢れてるっていうのはもしかしてアーカイブが既にできているっていう考え方じゃ駄目ですかね？

C この間亡くなられた金子さんの Winny¹²⁷の話で、丁度そういう風な話をしたら方もいましたよね、これが大きなアーカイブになっているんだっていう、そういう。

B 現時点でもまあ勿論違法で、しかも海外サイトだったりするんですけど、マンガを探して落とそうと思えば、ある。

C Torrent¹²⁸が落ちてますよね。

B 例えば動画もアニメも全部ある。だから、世の中としてはもうあって、それを使っていいかどうか法律の問題と著作権の問題があるだけで、だから、そこだけ解決しちゃえばっていうか、出来るか出来ないかは別として、もう現時点でアーカイブのデータは全部揃ってて、検索システムを、もちろんそのページ検索とかキャラクター検索とか、そういう技術的なテクニカルな部分は非常に充実させとく必要があるんですけど、例えば、前10年前に読んだあのページをもう一回読みたいって言えば何らかのキーワードもしくは、そのなんとなくこんなコマ割？(笑)そこからざっとそれを検索かけて、その雑誌ごとっていうか単行本のデータごとぱーっと落とせる。で、しかもデータはもう世の中にあるんで、ただ日本国内の法律的には今のところそれは駄目ということで、駄目なんだけど、今更図書館を建てて、そこに本を置かなくても、まあその紙媒体がいいっていうのは、それはちょっと別の感覚の問題なんで、ちょっとそこはおいとくとして、作品としてデータみたいなもの、作られて創作した話みたいなものはもう既に世の中に全部蓄積されてて、まああとそれをどう使うかがちょっと今後の問題になってるっていう。

C 完全性と網羅性が保証されてない¹²⁹。

B それはねえ、どう考えるかですよ。そこ完全じゃない、不完全だから¹³⁰公的機関を使って完全にするって言う方法と、要するにオタクの情熱を信じる(笑)方法、そういう方向性の何でしょうね

C ベストエフォート図書館¹³¹っていうのが許されるか。

(笑)

E 許されると思うけどなあ。

¹²⁶ フランス語。貴族は義務を負う。

¹²⁷ データ共有ソフトウェア。違法性はなく中立(適法にも違法にも利用できる)であることが2011年最高裁判決で確定

¹²⁸ ここでは BitTorrent のメタファイル。torrent のこと。BitTorrent は P2P のファイル転送プロトコル。

¹²⁹ 内容が改変されていないかが完全性、全巻揃っているかが網羅性

¹³⁰ ここの不完全は完全性の話ではなく、完全性と網羅性合わせた状態を満たしていないという広い意味での不完全だと思われる

¹³¹ できる限り頑張っ集めてみましたけど、不備や抜けがあったらごめんね図書館

D まあでもやっぱり現状だと、90年代以前のものが、やっぱり結構弱い。有名な大御所以外を除けば、ほとんどないんじゃないかなって。

C そうなんですよええ。

B だからそこで例えば、今、最後にあるブックオフ¹³²の
(笑)

見つけた奴をこうスキャンして。

D そう、だからそういう意味だと、一つ面白い試みだと、赤松健¹³³さんがやってるJコミ¹³⁴っていう、マンガ家自体が許諾を出すことによって、その絶版になった本をスキャンして、無料で配信するっていうサービスをして、あれはしかもマネタイズまで考えていて。

E 広告でやりますよね。

D ええ、あれはあってもいい。

E あれはでも確か出版権の話で

C そうですよえ

E 確か法律家交えて何か togetter¹³⁵ で確かつい最近出てましたよね¹³⁶。しかも昨日ですけど確か、文化庁が出してましたよね、出版権を¹³⁷、ええっと、

D 電子

E 電子出版権を合意の上で出版社に渡す、というものすごいホットな話が絡んであるんですが。

D そうですね

E 結局、最初のところのマンガ家さんと出版社さんの包括契約のところでもこのところを渡すっていうのやっちゃうと結局マンガ家を取り戻せなくなる可能性がある。ただ、あれ記事読んでてわからなかったのは、私も今さっき見て気付いたんですが、あれは出版する義務を何か出版社に負わせるなんて話も書いてあったんで¹³⁸、そうだとすると、再版を求められたらしなければならないんだとすると、逆にそれは保護されるのかなって、ちょっとどっちに転ぶとよくわからないんですが、その辺よく調べてみないと。

D そうですねえ、割とその著作権延長の話で、孤児作品¹³⁹の問題とかが

E TPP¹⁴⁰ が絡むと70年に延びますよね¹⁴¹、また。

D 一方でアメリカでまた短くしよう、したほうがいいんじゃないとかいう話が

C へー、それはまた

E ディズニーがいなくなったから(笑)¹⁴²

D あ、っていうか、要するに、著作権を長くすると、著作者がわからない作品がどんどん増えていくわけなんですよえ、まあ、いわゆる孤児作品と呼ばれているものなんですよ、例えば仮に100年にすると多分、

A マンガはダメだな。

¹³²大手古本屋チェーン

¹³³代表作は「A・Iが止まらない」「ラブひな」「魔法先生ネギま！」

¹³⁴<http://www.j-comi.jp/>

¹³⁵Twitterのまとめサイト。<http://togetter.com/>

¹³⁶つい最近じゃなかった。<http://togetter.com/li/274698>

¹³⁷http://www.bunka.go.jp/chosakuken/singikai/shuppan/h25_06/gijishidai.html

¹³⁸その後の分科会の中間まとめ案中(5.2)に、「例えば、一定期間内に電子出版する義務や、慣行に従い継続して電子出版する義務など、電子書籍に対応した出版権の趣旨や性質を踏まえた義務を出版者に課することが適当であると考え。」という記述がある。

¹³⁹著作権者が不明確な著作物。孤児著作物

¹⁴⁰環太平洋戦略的経済連携協定。いろいろなルールを締結国間で共通にしましょうとかいうことを押し付けられる。現在協議中 <http://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/tpp/>

¹⁴¹日本は著作権は著作者の死後50年。アメリカ合衆国は現在70年

¹⁴²著作権延長法は、ミッキーマウスの著作権の保護を続けるためにディズニーが頑張ったという噂がある。ちなみにディズニーがいなくなったというのは全くのどたらめ

D もう2/3くらいわからなくなっちゃうかなっていう(笑)途中で作者が廃業したりとか、あるいはペンネームを変えたりとかして、誰が著作権者なのかわからなくなっていくわけなんですよね。特許みたいに登録制だったらいいんですけど、著作権はそうではないので

C 違いますよね。

A 描かれた本が、残念ながら今ですらわからない人一杯居ますよね、もともと匿名の作家がいるので、たくさん、そもそもその人が描かなくなってから、誰が著作権持ってるのかって絶対わからないので、そう考えると、延ばすのは延ばすでかなり危険なのは危険なんです、この世界。

E ただこれ、著作権って今一塊で言ってますけど、それやっぱ細かく分けないと、ちょっとごちゃごちゃになる部分がある気がしてて、人格権¹⁴³の部分はやっぱダメだと思うですよ、何年経とうが¹⁴⁴。例えば「枕草子」と同じ文章書いて、自分の作ですって書いたら、やっぱNGですよ、それは。そうだとすると、少なくともその部分まあ名前がわからないのはわからないでいいんですがそれを自分のものって言うのはやっぱNGですよ、いつ何の時代になっても。だから、そのものと、それを出版したり売ったり配ったりする、人格権の方じゃなく著作権の方ですけど、そちらの方は、緩めてもいい、っていうか緩めたほうがそういう意味では活性化されますよね、色々。動画に関して、例えば、あれ、どこだっけ.....youtube¹⁴⁵もそうですけど、角川辺りが相当緩めたことやりましたよね?¹⁴⁶

C やりましたね。

E 一時期。あれやって確か売上げ伸びたって話。

C ただこれ相関関係がちゃんと明示されるのかどうかって難しいですよ。

E 確かにそうですね。まあ相関はともかく因果は難しい。

C 因果が難しい¹⁴⁷。

A 複製権をOKを出してしまうと、またそれで売れなくなるだろうという予想があって、複製権は閉じた上で出版権だけか、とか、かなり面倒くさい話になってくるんですけども、一応そこでクリアできているのが実は図書館なんです、あれは実は、既にできているんです¹⁴⁸。実は図書館に放り込むとこっちのものって、そんなこと言うと叱られるんですけど、今の法制度では

E 公立図書館¹⁴⁹は例えば torrent 全部集めてきてそのところでアーカイブしておくのは全く合法ですよ。

A で、ただ現状では図書館もデジタルのも集められるようにはなっていないんですけども、それは既に存在する図書館がやらないといけないので、そうすると、勝手に、つまりデジタル図書館っていうのを新しく作って、そこでこうやれますっていうと、まず図書館法に則った図書館としての認可、許諾を受けれるのかどうかって所から始めないといけないんですよ。それはかなり面倒で、まあ楽ちんなのは実は学校図書館でして、すでに在るので。極端言えば小学校の図書館だって学校図書館として認められていて、そこからスタートなんで、やろうと思ったらやれちゃうっていうところがあるわけです。で、そこら辺をなんとかクリアできないかなってのがあって、あれ、企業さんが何か今から例えば図書館ここで作ってマンガ図書館作りますよって言うても、まあ図書館法の認可を受ける所までにかかなり時間がかかっちゃうわけなんです。というところがあって、何とかならないかなと思ってるわけなんです。

C その、オプトアウト、ダメなんではなかね、っていつも思うんですよ。

¹⁴³ 著作者人格権。日本では、公表権、氏名表示権、同一性保持権のこと。

¹⁴⁴ 著作権法 60 条、(著作者が存しなくなった後における人格的利益の保護)

¹⁴⁵ <http://www.youtube.com/>

¹⁴⁶ <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0801/25/news044.html> 「ユーザー投稿角川アニメ」の公式認定も YouTube に角川参加 (2008/01/25)

¹⁴⁷ X と Y に相関があることを示すのは比較的容易だとしても、そこから X が Y の原因であることを示すのは一般的に困難。

¹⁴⁸ 著作権法 31 条 (図書館等における複製等)

¹⁴⁹ 実は公立に限らない

A その、自分のこの権利を使わない、とオプトアウトした時ですよ？

C はい。

A その場合は、勝手に配っていい。でも、それは他の人が配るのは、勝手に配ったらいいんですけど、その人の著作物を全部オプトアウトしてくれたとしてもその完全性を誰が保証するかっていうのが、やっぱりその。

図書館にあるって言うのは、うちにあるのはこんだけあるよっていうのを、かなり必ず目録化するじゃないですか。そのカタログキングのところがあるから、図書館っていうのはある意味いいものであって、今ウェブに流れてるデータっていうのは、いくらオプトアウトされても、その人の作品を全部っていうことになると誰かその熱烈なファンがやっぱり目録作って、って事になるわけですよ、現状では

E ただそれは、文学でも出来てないですよ、実際のところ。

B あー

E 結局昭和 30 年代とかのあの辺の別に、出版されてるのはまだいいとしても、例えば新聞に書かれたあの辺のコラムに、あれ文学というか、ものによりますけど、新聞連載のものとかそのもので、あるいはものすごい安く売られてる当時の、何ていうか通俗小説っていうんですか、あの類(たぐい)のものが、果たして完全に今図書館のところであるか、といわれたら、しかもその作家が書いたものが本当に全てその作家の名前としてタグ付けされて出来てるかっていうと、文学ですら出来てないですよ、おそらく文芸作品でも。そう思うと、少なくともまず文章、小説とかと同じレベルのマンガのアーカイビングは目指しても、それ以上のことをやるのは、かなりそれはハードルが高いと思いますよ。

A まあ研究者が要るということですね。

E そう。専門の。

D いや結局、それって言い換えれば、国会図書館が作ってるような壮大な典拠データベース¹⁵⁰というものを作り続け、マンガでやらなければいけないということの意味していると。

A そうということですね。

D で、多分その専門の司書が要る。

A そうですね。作家という方(ほう)から見たときはそうなっちゃいますね。なるほど。

目録

A でも逆も変なんです。普通だとね、国学叢書っていうのがあってね、出版物は現在では普通、マンガを除いては全部、去年出た本っていうのは、普通に出た本は雑誌も含めて、雑誌何冊出ましたって載ってるんですが、マンガだけが何故かそこから省かれていて、どんだけ出たかわかんないんですよ。ちょっとおかしいんじゃないの、ってというような状態です。

E でも ISBN¹⁵¹付いてますよね？

A ISBN チェッカーはあるんですけど、そっちでだからやれば、あ、でもそれもダメか。えーっと、

E 多分だから、何かのそれは登録なり管理はされてないと、そのところの番号の一意性保たれませんよね。

A うん、それはなされてるはずなのかな、どうなんでしょう？

E で、数あれば。

A でもそれをアクセスすることが……できるかなあ？

¹⁵⁰http://www.ndl.go.jp/jp/library/data/bib-newsletter/2011_2/article.02.html「国立国会図書館典拠データ検索・提供サービス (Web NDL Authorities) 開発版」を公開しました。

¹⁵¹国際標準図書番号。本の背表紙や奥付につける 10 桁か 13 桁の番号

E ISBNを誰が管理してるかよく分からないんですが、各出版社が勝手に管理してるのか、それとも全体もちょっと大本でやってるのかよく分からないんですが、

D ただ何か、悪名高い岩波のISBN再利用問題ってのがあって、

E ええええ

A 頭のところだけ自分のところで、後は自由に使えるので、実をいうと。

D えっと、つまり例えば翻訳を新しくした場合に、同じISBNをつけることがあるらしいという¹⁵²。

C えっ、それはヤバいんじゃないですか、一意性が。

D ヤバいんです、はっきり言って。

A 間違ってます。

D 岩波書店のISBNは一意性がないと言われている。

C えー。

F SS研のあれCD、あれ同じ番号？

G 一緒ですね、同じですね。

F ずーっと同じ奴だよな？

C おおお、それは(笑)

F 全て年度ごとずっと同じなんだよね。

G 確かそうですね。

F 全然、この番号ついてないですよ、だから同じ番号で何冊もあるという¹⁵³

A マンガの方もどうもISBNは完全に分かれてないんじゃないかという。

B あーそうなんですか。

A だってシリーズだから、頭のISBNとったらナンバリングされるシリアライズナンバリングで済む、というルールが一応ISBNにはあるので、そっちでやってしまってるような気がするんですね。

D マンガの単行本って結局雑誌扱いのことが多いし、だから多分結局、実用的にはレーベルごとの、なんていうか目録とか、あと番号を使うしかないんじゃないかなっていう。

A そうなんです、そういうことなんです。一応各コミックスにはコミックスナンバーが一応振られているので。

D 一応の奴。

A あのナンバリングで、あのナンバリングの全ての表ってないよねっていうのが現状で

D うーん、ただ、昔、なんか結構fj¹⁵⁴とかの時代に何かそれを収拾してた人がいたので、意外とあの時代の奴はあるのかもしれないですけど、今集めてる人がいるかどうか分からないのと、あともう一つはマンガ専門じゃない出版社が出しているマンガ本とか¹⁵⁵、あとマンガ専門誌じゃない雑誌とかに載っているマンガとかはかなり絶望的かなって。

A かなりこっちから見えない。ただでも逆にそういう雑誌の方が普通の雑誌なので国会図書館に行くとあったりする、普通に。普通雑誌に載ってるマンガの方が、実は連載の時は探しやすかったりする。ちょっと難しく、どうしてもジャンルの端っこから向こう側にいくところがあるので、どうにもならないし、「アニメージュ」¹⁵⁶っていう雑誌は常にそういう問題を抱えている、そもそもが(笑)

B あ、そうですか、ほう。

¹⁵²具体的には岩波文庫のカフカ「変身・他一篇」山下肇訳とカフカ「変身・断食芸人」山下肇・山下万里訳のISBNが同じだそうで

¹⁵³<http://www.isbn-center.jp/guide/02.html> 「ある特定の書籍に一度でも付与したISBNコードは、たとえその書籍が絶版扱いだとしても、あるいは未来永劫に増刷・重版をする予定がなくても、新たに発行する別個の書籍に対して重ねて付与することはできません。」だそうですよ。SS研、コンプライアンスは大丈夫？

¹⁵⁴ネットニュース。日本語のネットニュースは1990年代はfj.*が主でした。

¹⁵⁵書籍扱い、ってなってる本のこと、かと思っていたんですが、書籍扱い/雑誌扱いは、また別の軸の話のようです。例えば限定版だけが書籍扱いだったりする

¹⁵⁶徳間書店の月刊アニメ雑誌。「風の谷のナウシカ」を連載していた

A そういう問題を抱えています、まあ、そういうところのものも含めて何とかならないかというのがある。特にマンガ雑誌を集めてるところはないので、現状ではまあ先ほどの京都だけです、もうほとんど今後はなくなっていくと予想される。何とかならないかなあってところがあるにはある。

E まあでも一つは集める場合に関して、今、完全性に関して言えば、結局のところ誰も知らないマンガはもう既に失われているんですよ。

C まあそういうことですよ。

E ということをお考え、少なくとも利用者がそこを見たら、欠けていることを判断したら、そこを追加できるような仕組みさえ作っておいて、ある程度一定の枠組みを作っておけば、そのところごとに情報が増えていくというのが wikipedia の成功でわかるので、あの類の、好きな人は協力できる体制を作るフレームワークがある程度さえできてしまえば、あとは自分で拡大してくような気はするんですよ、体制に関しては。

ただ、そこまでのところにまず何の問題があるかっていうのは、デジタルにしる、まあアナログの場合はものすごい敷居高いんですけど、デジタルの場合はそのところはもしかしたら、ある程度のところまでいって作ってしまえば、かつ、そこにアップロードすることは合法ですってところまで作ってしまえば、比較的協力してくれる、いい人結構世の中多そうなので、ネットワーク上、やっつけられる可能性あるかなあって気がしますがね。

C すごく極論であることは自覚してはるんですけど、さっきオプトアウトって言ったのは、実は蒐集する側がオプトアウトで、著作権違反してるっていう風なことを含んだ上でどんどん蒐集してしまって、訴えられたら、あ、ごめんなさい、じゃあお金、賠償金払いますっていう風なモデルでできないんでしょうかって質問です。

D google さんの。

(一同笑)

C それで、例えばですけども、ニコ動がそうであるとは言いませんけれども、それがそういう風な形で最初はもうその例えば企業としては、コンプライス遵守、死ねよお前、と叩かれるわけですけど、5年間でそこから価値を作り出して、例えば、丁度数日前にニコニコ動画のコメントデータを NTT さんが購入しました、みたいな話があるわけですよ。そういう風な形で価値を作り出すことが出来たら、勝ちじゃないですか、っていう。そしたらそれができるかどうかのまあ分岐点になるんです。

D ただ、それで言うと、多分ニコニコ動画の場合は、一つはあれがかなり音楽系の動画が非常に多く、ウェイトが多くなって、結果的に JASRAC¹⁵⁷ と包括契約を結ぶことによって、権利をクリアにしたっていう経緯があったので

C でもまだまだグレイな奴がいますよね。

D まあ勿論勿論。次、実際その時点で楽曲に関してはクリアになったけど、実際の演奏したものに關しては、まだ個別にレコード会社と契約してっていう風に段々クリアに、グレイなところを残しつつもクリアにするってことはあったんですけど、まあ一つは包括契約ができると、すごく楽だったんですけど、

C そうかもしれません。

D 多分マンガに関してはそういう制度は.....

C ないんですか？日本マンガ協会とか、そういう

(笑)

B あの、名前はありますよ。

C ありますか？

¹⁵⁷日本音楽著作権協会。楽曲の使用料を適切に徴収しようとする団体

- B 名前はありますけど、それに
- C 著作権を代理してくれるわけではない？
- B 全然そういうことしてくれるわけではないので。
- E 出版社強そうですねえ。
- D あー。
- D そうすると割としんどい仕事になりうる。

C なるほどねえ。

E だからやっぱり図書館を、という話になるわけですね。そこは図書館だったら、もう完全にその所は大手を振って資料蒐集保存のためですと言って、大手振ってできますからね。現行法律上。

D 国会図書館最強っていう。

A そういう事があって。そこも、もう一つ問題があって、まあ zip¹⁵⁸のデータを突っ込むとしてもですね、実はよく思うのは、先ほどの一番最初の問題にまた戻りますけど、もらってきた zip はね、これ単行本だけ、それとも雑誌だけっていうのが、

(あー)

実はちょっと得体が。で、最後のページまで行って、こうコミックなんかとか書いてあってあーじゃあ単行本だった雑誌だったってわかる時はいいんですけど、っていう。

D まあそう。変ですけど、古典籍¹⁵⁹における流布本(るふぼん)¹⁶⁰みたいな問題とか、あるいは何か出土した文献の、これ何っていう。

(そうそう)

何か話、似てるけどっていう。

A まあそういうのを、キュレート¹⁶¹できる人間がいれば、まあ済むといえば済むんですけどね、そういう出てきたデータに対して、これは元はどこであって、それを全体として、データのこの部分が埋まりましたっていうことを順番に。でもそうすると、元の雑誌で何ページから何ページに載ってたかっていう情報をどっかで仕入れてこないといけないわけですけどね。

D あとマンガであるかどうかわかんないんですけど、これ古典の場合、偽者っていうこともあるんですね。

B あー(笑)

C ドラえもんの最終回とか¹⁶²。

D それはまあネタで実際出回ってますけどね。ただまあ二次創作とかも含めて、改変されてる可能性っていうのを考慮する必要が多分ある。

A 乱丁落丁はざらに、まずそもそもとして。普通にスキャンした時にしくじってる状態なんて。

D モーニングで間違っ出してしまったってのありましたね、順番を¹⁶³

C ありましたね

A あの場合はどうなるのかわからん。

B 雑誌としてはあれが価値高いんじゃないですかね。あのしくじっちゃった奴は。

A 勿論価値は。

D だけど、どう記述したらいいんでしょう?(笑) 意図とは反してるし。

A 切ってスキャンしたら、正しく

D 正しく並べ替えられちゃう。

¹⁵⁸ よくある圧縮形式。流れているスキャンは zip 圧縮されていることが多いようだ

¹⁵⁹ 明治頃以前の書籍資料

¹⁶⁰ 同一の原本から出たいくつかの書物のうち、最も広く行き渡った本。(大辞林)

¹⁶¹ 情報の収集整理要約公開をすること、が辞書上の意味だけど、ここでのイメージとしては鑑定すること、だと思う

¹⁶² この件は小学館がお怒りのようなので URL 載せられない。

¹⁶³ <http://morningmanga.com/news/118> 乱丁の場合、『バガボンド』#270 のカラーページの順序が誤っており、本来の順序から 1 ページ目と 4 ページ目が入れ替わっています。

A 正しく並べ替えるって良くないですし、逆に、難しいところです。そういう問題は常にあって、だから完全性を常に記述するのは不可能に近いんですね、作業的には。雑誌は特に。

雑誌は残念ながら今先ほど流通してるって言われたデータに関して雑誌丸々スキャンする豪気な奴はほとんどいなくて、まあしたとしてもバラで流通されてるんですよね、ストーリーごとに。流通っていったらと叱られますね。それもまた。そういう状態にあるので、

C いや、富士通さんの Scan Snap の新版、いい奴出しましたよね¹⁶⁴。あれは素晴らしいですね。

A すばらしいですね。

E すばらしいですね。

C ほんとあれはイノベティブだと思いますよ。あれは何かを革変してくれますよね。と、持ち上げておきます。

A 逆にね、あれを別に各図書館が置いたって構わないだろうと思ってるんですよ。

E で、パラパラと。

A 本当の本を撮るって口では言っておきながら、みんながマンガ撮ってくっていうのもありかなあって気はするんです。すいませんけど、要らなくなったマンガ持ち込んでくださいって言って、皆さん、各図書館で撮って行って、ああ、このデータ、じゃあとりあえずうちで置いておきますからっていうのもありだとは思うんですよ。毎年、毎月毎週捨てられてるマンガの雑誌ってものすごい数で、誰かが1人スキャンしてしまえば、それで一応残りはするんです、じゃないかと思うんですよ。そういうやり方のところが何かうまくいかないか、というのが次にありまして。

単行本は言うほど実は心配してないんですよ。それはどっかにあるだろうっていう気はしていて、それは結構その人のやっぱりファンの人が居るので何か残るだろうというのがあるんですが、

D 一等大変なのは、打ち切りになったマンガとかで。

B あーケツがない。

D 続きをですね。同人で出してる人が結構居て。

(あーーーー)

A それ困るねえ。

D あれは結構大変ですねえ。

A それは普通の人では難しいですから。

D 昔、山田ミネコ¹⁶⁵っていうマンガ家がいる、「最終戦争シリーズ」っていうのがあってこれが始まったのが1970年代ぐらいで、まあその山田ミネコっていうマンガ家自体は、貸本屋時代から活動しているので、それを全部蒐集しようとするのは、まあほぼ不可能なんですけど、そのまず雑誌がどんどんこう移っていく、潰れ、出しては潰れ、出しては潰れ.....出版社が潰れていくっていうのと、あと打ち切りになる。それで、拳句の果てに同人になってしまって、さらに外伝とかを、またいろんな出版社で出しては潰れていって。全体として今どこまで進んでいるかわからなくなっている。

A ただその手の奴も、まあわからなくてもいいので、データだけとりあえず欲しいというのはあるのです。どうやったらいいんだろう。

D 著者が出してきてたら一番信頼できる。まあ勿論、黒歴史としてこう

(一同笑)

抹消している方もあるから¹⁶⁶

C あるある

A まあそれは仕方がない。

D 仕方がない。

¹⁶⁴SV600。上から見る奴。 <http://scansnap.fujitsu.com/jp/product/sv600/>

¹⁶⁵代表作は、ここでも言及されている「最終戦争シリーズ」

¹⁶⁶序ノ口さんとか.....

A それは誰かが補完するかもしれないし、亡くなってから（笑）本人が出してくれると、かなりでも情報は多くなる。

C そうですね

D 楽ですね。あるいは全集がでてくるような偉大な作家だとまあいいんですけど。

A そうですねえ。マンガの場合なかなか全集が出るって言うのも

B もうほとんどいないでしょうね、ここから先は。

D そうですねえ

C ないでしょうねえ

D 古典に限られるかなあ。

A ああいう形で全集って言うのを出すという考え方がやっぱりすごいなあとは思いますが、文学の人はすごかったなあって、私は思うんですが全集に入れるから他の会社の奴でも何でもかんでも入れてくれてああいう事が出来た時代ってすごかったなあとは思いますが、マンガに関しては何人かしかいないですよ、正直。

B ああ、もう、そうですね。

D 全集が出ると、作品とかの指示、まあ要するにコンピュータ屋的にID がつけやすくなるとか、いろいろ良い点があるんですけど。

A 全集のナンバリング使えばいいからってなって、わかりやすくなるんです。

C なるほど。

成年コミック

C 成人向けコミックって、出版社が潰れやすいこともあるのかもしれませんが、潰れた出版社で書いた成人向けコミックが、新しい新刊の方で、原稿を他のところから持ってきてで、一個になってるって奴が、結構あるんですよ、びっくりしたことに。あれは、何か、あ、エロの連中ちゃんとかがんばってるよ、って、すごく偏見ですけども。

B いやいや。

A それだからこそ頑張ってるんですよ。

B 需要があるんじゃないですかね、結局。

C ですよね、それはありますよね。確かに。

A あとまあ本のほうが、エロの話が出ましたからそうなんですけど、特にエロ雑誌は絶望的に近くて、

B わははは。

A ほとんどどこにも、もちろん zip のデータは流れてるんですけど、雑誌の形の情報はもうほとんど残されていないに近く、まあ、あの、ねえ。昭和、80年代の後半から90年代にかけて、宮崎シヨック¹⁶⁷までの間に、たくさん出たエロ雑誌に関してはほとんどもう情報が失われてます。

C そうなんですよ。

A 現代でもかなり日陰ですし、何か起きるたびに、こう、なくなっちゃうんで。

C で、これで200年くらい経ったらあの頃こんな本があった、風俗学だ、みたいな感じですがごくこう多分盛り上がるんでしょうけれども、今のその時代においては、すごいバッシングされちゃうわけですよ。

A まあ仕方がないジャンルではあるんですが、ほとんど雑誌が手に入らないという。残念ながら。

C 科研費¹⁶⁸で買えないのかなあ。

（笑）

¹⁶⁷東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件の偏向報道に伴うモラルパニックを指している、と思う

¹⁶⁸科学研究費補助金のこと。情報学か人文社会で申請できそうな気もする

A でも一般家庭でも、かなりバッシングされる。

C まあ確かに、そうなんですよね。

A 捨てられてしまうんですよね。

F ああいうのはマニアックな人たちがアーカイブしてないんですか？

B してると思いますよ

A してますけど、なかなか外に出せないの、一般に出てこないですし、流通されないんですよ。いわゆる古本屋の流通もかなり少ないですし、残念ながら。皆さん出してこないの、お蔵入りっていう奴ですよ、いわゆる。どっかにはあると思うのでなくなる、いやでもかなりなくなってるかな、残念ながら。もう80年代のエロ雑誌は多分手に入らない、というところがある。

という感じで、残念ながらいいアイデアがないところなんです。

データ抽出

A あと、データ、もし出来たとしまして、キャラクター論の抽象的な方ではなくて、実際の技術的なところが、あとどういう問題があるかっていうところを、もう少し実は議論したい。残りの時間、って言っても、大分ちょっと実は予定よりオーバーしてるんですけど、

(一同笑)

B やっぱり終わらないかあ

A まあちょっとしんどいんですが、ちょっと駆け足で。

実はですね、単にスキャンするっていうところまで、皆さん一応アイデアの中では考えてきたんですけど、もう一皮かぶせないとうちにもならないんですね。

D メタデータですね。

A そう、少なくとも吹き出しぐらいは、何とか書き起こさないといけないし、本当はキャラクターっていうものを、先ほど言ったように、もうちょっとちゃんとこう抽象化して記述していかないと、全然処理できることにはなっていない。zip データが流れていただけでは、まあ勿論タイトルぐらいはなんとかなるんですけども、中身を見るということは全くできる状態になっていなくて、そこそこをもう少し考えてみたいと思うんです。

私の感覚は、今のところは、多分、著作権法の縛りがあるんで、絵そのものを記述するというのはかなり危険。絵そのものをコピーのままコマでばらしてっていうのは、どうも最高裁もうるさくってですね、それをバラしてしまうと、そもそも同一性保持権を違反しているという。紙の1ページとか見開きぐらいの形よりも小さい形に切ってしまうというのは、そもそもどうやら画像では危険なのではないかというのが現状ではあります。それはさすがに図書館でもハサミで切っちゃダメ、ということなんだろうと思うんですよ。そうすると一応スキャンはまあできたと仮定して、その上で、どういうデータを持つとくと、なんとかなる、なんとかなるっていうと叱られるんですけど、検索の用に使えるかっていうところを少し考えてみたいと思うのです。

E まずユースケース¹⁶⁹として、ユーザはどういう検索をかけてきますか、というところなんですよね、きっと。それによってどういうデータを取っとくかという。

PDF なりなんなりスキャンした奴は、富士通さんの奴、あれは台形補正とかやってくれるらしいんですけど、そのひずみ補正の話とかのテクニカルなところは直って、あれ2値で取るんですか、それともグレイなんですか？¹⁷⁰よく知らないんですが。

B まあグレイ。

D グレイの方が綺麗ですね。

¹⁶⁹この文脈では、利用者から見てシステムをどう使うのか、の要件、のつもり

¹⁷⁰スキャンした結果を白黒の2つの値(1bit)で保存するか、グレイスケール(普通は256階調(8bit)だと思う)で保存するか

E あ、そうですか。だとすると多分グレイのある程度の解像度のビットマップですよね、その状態から、何の情報を取ってかかって段階と、取った情報は、本当に検索の用、してる所に足りる情報なのかと、そこの話とですよ、恐らく。

A で、どういう検索するかって言われると、それも色々なんですけど、やっぱり、キャラの名前ぐらいは覚えていて、例えばですね、何々と何々が出ていて、絵柄は口では説明できるんだけど、こんな感じっていうのがわかって、っていう話、ですよ、多分ユースケースとしては。

D まあ端的に言うと多分、検索エンジンの仕事とかみたいのを考えると、要約システムは要りませんよね。それから、推薦システムが欲しいですよ、多分。

A (あなたが欲しいのは)これかな？

D その、こういうのが好きな作品、っていうのは、外れたりするんですけど。

C これが好きな人はこのマンガ家も読んでいます。

D でもまあその、例えばBL好きな人だったら、こういうカップリングみたいなのを探したいとかいう、

C うんうん

D あるいはこういうストーリーみたいなのを探したい、とか、こういうキャラがでてくる作品を探したいっていうのはまあユーザー側としては多分1つありますね。

E アマゾンでやってるお奨めのシステムですよ。まさにああいう。

D ああ、そう、勿論あれはテキストベースだから、うーん、あれですけど。マンガに関しては、

E UIとしては、あんな感じで。

D 1つは。勿論、全く新しいマンガに特化した物っていうのは

A それは探せないから、そもそも。

D ちょっとまあでもそれは今わからないので、

文字の抽出

B 今、スキャニングされた画像の、例えばマンガの台詞だけ読み取るとかいう技術ってそれはどんくらいなんですか、要するに精度は。

C OCR¹⁷¹的には結構いってるんですけど。

D 字体次第

B ほう

C 特にマンガでつかわれてるいわゆる吹き出しの中の文字だったりすると結構流通してるフォントであるが故に、読み取りやすいっていう奴はあります、はい。

B じゃ例えばキャラクターの名前さえ覚えてれば、その画像からぱーっと探してくれるぐらい、最初に画像があって、もう既にピックアップしてしまうとか、そういう文字データが下にくっついてるみたいな状態にしておけば、探し出して。

C そうですね。メタデータレイヤー¹⁷²というような感じで、領域レイヤーがあって、マッチングされてっていうデータ構造になるという。

B そういう状態になったようなデータであれば、結構検索は可能。

C そうですね。

D うーん。いや、ただ、マンガのコマの読み方が、機械にはわからないかもしれない。

B そうそう、どうしてもそこは改行されてたり、ああ……

C これねえ、あの、登場人物の3段ぶち抜きが出ると、ほんと頭が痛い。

¹⁷¹ 光学文字認識 (Optical Character Recognition) のこと。最近はデジタル文字認識の意味でも使われる。なお、このCharacter はキャラじゃなく文字。

¹⁷² レイヤーは層。メタデータ層。

(一同笑)

どうすんの、これ。これぶち抜いてる人間はどこに所属して、どのコマの次に来てるの?って、思わず言いたくなるわけですね。

D あと少女マンガでよくある地の文。

C 背景にモノログが描かれてあって、

D 心象風景みたいのとかが

A それ誰のって。読んでる人は勿論わかるんですけど。

D だからいわゆるこうコマの進行とは独立し、パラレルにあるものがあるっていう。

E ナレーションですね。

C あと、フォントっていうか OCR でどうしても追従できなくて、しかも追跡したいのはオノマトペ¹⁷³なんですよって言う

E ざわ、ざわ¹⁷⁴とか。

C ざわ、ざわ、とか。ああいうのはすごく進化の歴史が面白いわけですね。あれほど追跡して面白い何かが出てくるものもなかろうと思ってるんですが、あれほど手動じゃなく自動に認識させるのが難しいのもないはず

D あの、不自然言語処理コンテスト¹⁷⁵。

C そうそう、ありましたね。ありました、ありました。そういうことなんです。

A 吹き出しぐらいはじゃあ今ひっぱり出せると。

C ある程度はそうですね。

A 仮定して。でも吹き出しの順序は多分わからない。極端な言い方をすると。

C そうなんですね。切れちゃいますと。

A ざざとこう空中にいくつかの吹き出しがこの辺にあった、ってくらいまでは今もわかる。まあ、というくらいの感じでいきましょう。

E 縦横はどうなんですか？

C それはですね、多分その類似度、近傍探索的な感じでやってくと、文字の、いわゆる認識学的に言うとゲシュタルト心理学的にこれとこれは近傍であるっていう風に認識する奴がいますんで、これくらいの近さってすると、これ、こういう意味だっという風に判定することは可能です。

B あとなんか実写では笑顔とか判定してますけど、

C あります

B あれってマンガとかに通用するんですか？

C 実はその研究やっていて、実写でソニーの方(ほう)がすごくやってるわけですよ、その顔検出¹⁷⁶。で、ある程度アルゴリズムとかも公開になってるものがあるんですけど、あれをマンガに当てはめると全く

B ダメなんですか

C ダメです。少しもヒットしない。

B 顔とも認識しないんですか？

C 顔としても認識しない。

B ああ、顔もダメなんだ。

E ああ、じゃあダメか。顔認識に関しては確かフェイスブック¹⁷⁷もやってたと思いますが、ある

¹⁷³擬音語と擬態語の総称

¹⁷⁴福本伸行の「賭博黙示録カイジ」や「アカギ ~闇に降り立った天才~」で頻出

¹⁷⁵<http://www.baidu.jp/unlp/>。間違っても読める、読みづらく書きづらいのに使われている、あるいは短くて書きやすいけど知らない人には伝わらない表現(中略) Baidu では、このような言葉を「不自然言語」と名付け、これによりまっすぐ向き合うべく、「Baidu.jp 不自然言語処理コンテスト」を開催いたします。

¹⁷⁶http://www.sony.co.jp/SonyInfo/technology/technology/theme/sface_01.html

¹⁷⁷ソーシャルネットワークの1つ。 <https://ja-jp.facebook.com/>

人の写真を入れると、その人の写真が他の写真からも、これこの人、これこの人ってタグ付けできますよね？

C そうなんです。

E あのシステムがもしもマンガに適用できるのであれば、キャラクターの追っかけが、実は

C できるんですよえ

E できるかなあと思ったんだけど、今の話だと難しそう。

C すごい、なんでこんなに違うのと思うぐらいですよ。

B はー、そうですか

A なんて人間わかるのでしょうか。

E そこなんですよ、何で人間はわかるのか

D まあ、どっちかっていうとやっぱり記号に近いと思うんですよ。

C そうなんです、はい。僕はその、NHK のですね、文字テロップを追っかけるっていう風な奴をやってる理由っていうのはそもそもまず EPG¹⁷⁸ がいい加減過ぎるって奴があるわけですよ。EPG の情報がまったく嘘ばかり書いてんじゃんって奴があるわけですよ。それで結局、タイトルを自分で確認して、足らなくてって形で、まずはタイトルをまあ見るんですけども、NHK は字体が無茶苦茶多いんですよ、色んなこう、その達筆で、そのタイトルがバーンと来るわけですよ、読めるかあああ(笑) みたいな感じであるんですけども、でも人間はそれを認識するわけですよ。ですから、今まで OCR はグリフ¹⁷⁹ というか、文字の形と類似度だったんですけども、違うアプローチで OCR の考え方やないと、もう多分追いつかないですね。全部のフォントっていう奴はもうちょっとありえないので。

D でも結構印刷字体と違いますよね、テレビは。

C そうなんです、それあります。

A それはでも残念ながらマンガの世界も同じでして、その吹き出しのところはアンチゴチ¹⁸⁰ のいつものパターンで来ますけど、その他の、書き文字はもうあの、勿論作家ごと、というか書き文字そのものが作家を当てることあるぐらいで。

C ありますよね、本当に。

A これは、っていう。

C 欄外文字だけでわかっちゃうっていう。

D 「攻殻機動隊」とか

A この書き文字は、って、なってしまうんで。それぐらいの勢いですから、そこはまあ多分キャラの一部ですらあるので、というか、その作品の世界をなしてる部分なので、多分絵の一部だから、そう考えて処理するしかないですよ。

C ないんですよ。

E ただ、例えば音声認識なんかはここ 10 年の進歩っておそろしいものがありますよね。それを思うと、文字認識に関しては、商用的にも需要高いと思いますから、ある画像を与えてここが文字だということまで行ってしまえば、そここのところの文字を日本語のところに置き換えるまでは、なんかここ 10 年くらいで、なんか放っておきゃどっかがやってくれそうな気配はありますよね。

A それで、でもどれくらい十分かですよ

D まああと、既存の顔認識がつかえないとして、キャラ認識っていうのをこう専用にとって、それっていうのは、いけるかどうかっていう

C 多分結構いけそうな感じはあります。

¹⁷⁸電子番組表 (Electronic Program Guide)

¹⁷⁹字形

¹⁸⁰かながアンチック体、漢字がゴチック体のこと。

マンガ理解システム

A ただ、どのキャラがしゃべったどの台詞かが知りたいでしょう？

C そうですね。

E 吹き出しとのリンクが。

A 多分マンガの場合はどうしてもそこ欲しいんですよね。

D あと多分その、キャラがどういう風に描かれているかっていう情報が欲しい

A キャラとキャラの位置関係とキャラの向き。最低限、あと表情も。

D デフォルメされてるかとか、シリアスに描かれてるかとかそういうのも多分。

B いや例えば、「うる星やつら」のレイは、変わりますよね¹⁸¹。

(一同笑)

どっちのレイなのか欲しいなあ、情報。

A どの状態なのかをきちんと記述して欲しくなるけど、そうすると手が全て、それは多分自動化不可能なので、どう考えても。

E 多分そこまでは検索には使わないだろうっていう気はしますよね。2つ目的があって、出来る限り抽出できるデータをデータ化してとっておくっていう観点で言うと今言った話もそうですし、吹き出しとの関連付けもそうだと思うんですが、データベースの検索の用途としてまず供するということであれば、まずはそのところに描かれている文字は少なくとも日本語として全部蓄積されていて、そいつを検索のキーとして使える状態になってるだけでも、随分と役に立つことだと思います。

A ただ、出ている登場人物が、それで全部わかるかどうかっていうのはちょっと私にはぴんときていないんです。一応出ている人は書いて欲しいですね、感覚的には。登場している人の一覧ぐらいは、少なくともその作品、その話の中に誰と誰が出てきたぐらいの情報は欲しいんですが、多分残念ながら中身を、吹き出しを見ただけでは、吹き出しに全員の名前が出ているとは限らないっていうか、呼ばないし、そもそも相手を吹き出しの中では。

D まあ端的に言えば、現在は多分できないと思うんですけど、マンガ理解システムなるものが作れるかどうか。

B それコンピュータが読むってことですか、マンガを。

C、E そうですね

D いや、でも端的に言うと、要約をするためには、それが要るんですね。

B ああ、それすごいなあ。

E 固有名詞の問題も多分あって、結局、文字として、まだ段階としてはOCRで、まず日本語の文章として全部拾い出しました、と、いうところはできたとしても、その中の、じゃあこの単語は人名なのか別の固有名詞なのかっていうところの判断はいるんで、

D それはそうですね

E それがないと、人物、登場人物一覧表を書く時にも、登場人物じゃないものの名前がそこに並んじやうと。多分、文節認識で、どこが名詞でどこが動詞かってところはできると思うんですよ、けどその名詞が一体果たして、この作品で何を意味しているのか、というところは確かに読み込む部分がないと無理ですね。

D そういう意味だと結局、そのマンガを読ませたら、キャラクターのリストを出してくれるシステムが作れるかどうか。

A うーん

E すごい難しいと思う。

(笑)

例えばそれは小説でできるか、と。

¹⁸¹ イケメンとトラウシカバの二通り

A 人間の場合もね、普通は雑誌連載の時には左側の柱のところに¹⁸²

(笑)

C そうそう

D あれがないと読めない。っていうのはマンガ家によっては描きわけができてないので。

(一同笑)

B そういうことですね。あの「キャプテン翼」¹⁸³ ってご存知ですか。

C 確かに(笑)

A 背番号でなんとかするっていう¹⁸⁴。

(笑)

D まあでも、さておき。でもやっぱり、連載が長くなるとわかんなくなるのは確かで、とはいえ、何ていうか、全般に読んでいけばわかるはずでもあり。

A 一冊読めば大体名前ぐらいはわかるはずというのはあるにはあって。

E 多分機械化でまずやって欲しいのは、ある台詞を発した人と、次の台詞を発した人を、番号でもいいから、つけておいていただければ、それをどっかで一回、例えば単行本一巻分なら一巻分にまとめた時に、指定してしまえば、その台詞は全部のところにはばっと一括変換で名前が付く、所までできれば、まず良いかなと思うんですよ。だけど、そこも難しいですね。最初の同一キャラクターの認識という部分。だから問題点は、あるキャラクターと次のキャラクターが同じかどうかの認識という部分と、そのキャラクターと吹き出しとのリンク付けですね。その2点がテクニカルには多分今文章にし終えたとしても難しいところなんでしょうね。

A 機械処理ができると、すぐには思えないところで一つですね。

コマ割の検索

D まあ今言ってる話は、多分その一般ユーザにとっての検索のためのデータだと思うんですけど、一方で、何ていうか、マンガ表現論の研究者みたいなのが研究目的で、研究資料として検索したいと思ったときには、多分コマ割のパターンみたいな情報が要るのではないかという気がするんですが、多分だからコマ割のパターンっていうのもキャラクターの関係もあるから、どうしたらいいのかちょっとわかんないんですけど。

E それはコマ割のパターンの分類論っていうことですか？

D えっと、コマ割の仕方自体がかなり時代変遷をしてるみたいで、昔は割とこう小さいコマが一杯あったのが、なんか、あるいは手塚治虫とかだと、コマをキャラクターがこう突き抜けるようなのがあったりして

C ありましたねえ

D でも現代はそういうのがほとんど見られなくて、

C あー

D 何ていうのか、割と大小みたいなものの何かパターンみたいなのがジャンルごとに決まってる面があるらしいと。そういうもののパターン自体を検索したいかも。まあちょっと私自身はその研究者じゃないのでわかりませんが、まあ是非機会があったら今度そういうマンガ学の人を交えてやれたらいいと思うんですけど、そういう例えばコマのパターン、コマの割り方とか、流れのパターンを検索できたら、すごくいいです、が。

E ただそれは入力の方として、特徴量抽出しないと、データベースに乗りませんよね？

¹⁸² これまでのあらすじと主な登場人物が書かれる場合が結構あります。「もやしもん」や「聖 おにいさん」などは単行本にも載ってますね

¹⁸³ 高橋陽一のマンガ。日本サッカー界に絶大な影響を与えた。登場人物の顔が似通っている。

¹⁸⁴ いやまあ石崎くんぐらいは...

D そう

E それを一体、例えば私が探しているのはこういうパターンですっていうのをどうやって持ち込むかっていう方はどうですか？

A 一般的にはこの作品に似ているコマ割の作品。

E ああ、類似度。

D このページ、かな

A この見開きか、何かそのぐらいの単位でしょう。今のところ見開きは越えないので。そういうイメージじゃないかと思う。

D 次はそれを多分クラスタリングか何か

A 作家さんを探したいという時は結構感覚的にはやってる気はする。というか自分が雑誌をめくってる時には少なくとももやっている、ある瞬間には。

D だから似てるマンガってのは場合によっては絵だけではなくて、そういうコマ割の密度みたいなものを見るかも。

A やたらと外へハミ出るのが黒いページはこの辺やな、とか思ってしまった

D そうですね、ああ、絵の白さみたいなのは確かに。

A そういうのもあるし、割り方があるし、断ち切り¹⁸⁵の多い人ってのは外からこう見たときにここ黒いやんと思うから、ここ断ち切り多いなあ、この辺かな、とかやるので、そういうものが抽象的に取れると、普通の人が見る時もある意味便利なのかもしれない。

C えっと、研究の導入的な感じ、そこら辺のコマ割の話とかで、題材とフィットして一番いいなあと思ったのは実は「あずまんが大王」¹⁸⁶で、最初4コマですけども、各学年¹⁸⁷1こか2つずつぐらい、いわゆる普通のコマ割のストーリーマンガもあるわけなんですよね。だからまず4コマの段階で、キャラクターの判別っていう風な奴をこうがーっと結構な量ができて、それを元にストーリーマンガ的な形のコマ割されてるところをまあジグさせてく¹⁸⁸っていう風な形ができるかどうかっていう風な形でやっていくっていう、解析アルゴリズムやエンジンを改良してくっていうのは学生さんへ与えるタスクとしては非常にこう導入編としてはいいかもしれないなって、いま一瞬思いました。

E 顔似てますよね、でもあれも。

C そうなんです。あれもほんとに髪型だけで、しかも智ちゃん¹⁸⁹が途中でこう髪型を切っちゃうのでですね……

E あれこそ本当に台詞の語調でしかわからないような気もする¹⁹⁰。

C わかんないです、確かに。

E 分類学の話ですよ。恐らく。つまり類似、あるものとあるものが類似してるっていうのは、どう判断させるのか、というところなんですけど、実は私の専攻でも対象の分類は最初人間の主観でやってて、そいつをいかに定量化するかって話で、定量化したんですけど、やっぱり定量化は間違いがあるから人間が見てやらなきゃいけない(笑)、っていう変遷がずっと続いてるところはあるんですよ。結局そうすると多数決で、何人かがやった時に、まず、ある人はこれとこれが似てると思って、次の人はこれとこれを似てないと思う、と。

どれくらい似てると思う、というのを評価した時にどれくらい普通の人が見て、似てると思うかっていうののデータベースをばーっと作ってってこの人とこの人は同じような分類の仕方をするけど、この人は違う分類をするなあっていうようなのを出した後で、その結果と合うようにはどういう風な特徴

¹⁸⁵ ページの外側がコマで区切られず、外側まで絵が描かれていて(以下の話では黒ベタの場合)雑誌ではそこが裁断で切られているような状態

¹⁸⁶ あずまきよひこのマンガ。

¹⁸⁷ 中学

¹⁸⁸ 聞き取りに不安があるが、横に読んで次の段へ行っ、という意味か？

¹⁸⁹ 主人公、かと思ってたが、Wikipedia 見ると主人公はちよちゃんなのか？

¹⁹⁰ ちゃうねん……

量を抽出してやれば、一番うまくあった人々、中心的な分類をする人と同じような機械分類が出来ますが、というようなのをしなきゃならないと。

するとある程度やっぱりそういう、人間が何かこれとこれ似てますか、似てる似てないっていう奴をまず最初に教え込むところをやってから、次のところへ進むっていうことになるんだと思います。

D そうするとでも結局なんていうか、マイナーオントロジーみたいなのがいるっていう。わりと大変な話。

C はい、そうなんです。そっちの方にこう話を踏み入れてくと大抵結構うまくいかないですね。

D やっぱりでも、そうか、いつもの。

A まあ、いつもでもないんですけど。

(笑)

オントロジー書くって言っても誰がどうそれは記述でき得るものなんですか、って別に

E 二段階あって、まず最初のところの、似てる似てないのデータベースを作るところまでは、出来ると思うんですよね、ある程度。例えばネット上に協力者集めて、2枚の画像を出してこの2枚のコマ割は似てると思いますか、はい/いいえ、で、ひたすら答えさせると。ということをやれば、まあランダムに出すなりなんなりして、十分な広いレンジのサンプリングが出来ていれば、ある所までできると思うんですよね。

で、そいつを元にじゃあそれを、抽象化できるか、一般化できるかと、というところにえらい高い壁があって、それができればかなりそこはブレークスルーになる。で、今度はそれで本当に似てると思ったのを今度実際に何人かの被験者集めてきて、その人々にこれとこれ似てると思いますかっていうのを、まあ、それはあの社会学の方にもあります、偽データ混ぜるなら混ぜるなりして、実際に機械決定、機械比較の結果と人間比較の結果が、一致するかってところまで行けば、論文になると、いう形ですよ、多分おそらく。案外物好きでやってくれる人って、ネット上にいそうな気がしますけどね。

D うーん

何を検索したくなるか

F あの、ちゃんと作るのは大変だと思うんですけども、本当に検索は何を検索したいかだよ。結局データベース作るのもそうなんだけど、検索するとすると、結局文字だよ。ねえ？

A そこが今、ちょっと悩んでるところなんです。文字で検索するのがいいか、それともやっぱり、この絵なんだけど、っていうのが検索できる方がいいのか、っていう点は、マンガの場合ではちょっと今悩んでいるところです。

F そこをはっきりさせて、まあだから、あるキャラクターがあって、このキャラクターに似たものを探していることをやろうとするのか、あるいは、もう文字でして、一般的には文字だけでやるデータベースを検索するのか、そこら辺から考えないと難しいんじゃないかな、と。

で、本当に今のストーリーの類似性だというと、どうやって入力するんだろうっていう。これもやっぱりキーワードいくつか並べるとか、そういういわゆるキャラのほうだよ。キャラの方の類似性を見ようとするならば、これはどうやってデータベース検索するの、っていうその話になってくるんだよ。

E 一番最後の話に関していえば、文学でもそれできてるデータベースってありますか？

F 文学は難しいと思うんだよ、結構ね。

E つまり、文学で、こういう風なストーリーでこういう人物がこの人ですって検索で出来るかと言うと、いま出来てないですよ？

D そうですねえ。いやまあもうちょい前段階で、日本ではあんまり文学研究において、そういうマークアップテキストみたいなものを作ってそういう何かマシンリーダブルなテキストを作るというこ

と自体が多分あまり盛んではなくて。ただ欧米ではわりと、古典中心にやっていて、ただまあどちらかというとその、異本の情報であるとか作成過程の編集をどういう風にこう作家がどういう風な意図で作っていったかとか、そういうのを書くほうが多いとは思いますが、まあ、原理的にはやれるので、やってる人がいるかもしれない。

Eでも、なんだろう、何か古典の作品で、あ、これネタバレだけど大丈夫かな、「最後に髪の手引っこ抜いて逃げていく話」だけで、出てくるか、と、「羅生門」¹⁹¹が。できないですよ、恐らく。

Dああ、それ、うーん、ただ、プラクティカルに考えると、googleで検索すると意外と探せちゃったりする

Cまあ出来ますね。

Dっていうのはあって。そうそう、で、さっきの画像かどうかって事に関わりますけど、今、googleで画像検索を使っている人、結構いると思うんですよ¹⁹²。で、ただ問題は、そういう意味では、実はその画像理解の話っていうのは研究は結構やってる人は多くて、進んでいるので、キャラに関しては意外と探せるかもしれないような気はするんですけど、そのキャラクター、つまりそういうキャラの画像的なものとそのキャラが物語の中で、どういう世界の中で、こう実在感を持って動いていって言う、いわばその文字的な、文学的な情報、物語的な情報を複合したものを検索しようと思うとこれは多分現時点では非常にハイパーな気が。ただ、そういう需要がないかっていうと現状では、ただそれは実質的に文字でやるしかないと思うんですけど、まあもしかしたら、絵と複合検索とかありかもしれないですけどねえ。

Aいや、タイトルがわかってるって、それでいいんですけど。例えば、この続きが読みたいっていう時。一般には。あの違法なzipを落としてきた時ですね。タイトルがわかっていればまだいいんですが。違法じゃないけど、なんか知りませんが何かzip落として、この続きが読みたいっていうのは、正にその人のその絵柄で、その人たちが出てくる話の続きに決まっているんだけど、ここで切れちゃう。

元ネタの検索

Dあともう一つはですね。元ネタが読みたいっていうのは多分あって。

(一同：あー)

例えば「銀魂」¹⁹³とか、割と今のマンガって、過去の古典を引用してるのが多くて、元ネタを知ってないと読めないようになって、だけどみんな元ネタ自体は、古典はマンガといえど結構読んでなかったりするんですよ。それをもう一回読み直したいっていうのが多分あると思うんですけど、例えば「ジョジョ」¹⁹⁴とかを何かまた1巻から読めって

(笑)

結構しんどい感じが。

Fそういう元ネタだと作者ももう決まっちゃってるんじゃないの？

Dそうです

Aどの辺にあるかわからないんです。

Dだから知識をこう問われてるっていう。

E「枕草子」で誰かの歌詠んだのがそれが、ああ、それ白居易の歌ですねっていうのは知らないとかわかんないのと同じレベルの知識が要求される¹⁹⁵んですよ、最近。

¹⁹¹芥川龍之介の小説

¹⁹²googleは画像をアップロードしてそれを使って検索ができる

¹⁹³空知英秋のマンガ。パロディが多い

¹⁹⁴「ジョジョの奇妙な冒険」荒木飛呂彦のマンガ。現在第8部。ジャンプコミックス版は総計で63+17+24+4=108巻、でいいのかな

¹⁹⁵雪のいと高う降りたるを、とか。

F なるほど

E それはでも多分、マンガに限らず恐らくラノベで一緒なんですよ、全くもって

D ええ、そうですね。それはだからキャラクターシステムの問題なんですけど。

E で、だとすると、逆に例えばマンガのところでそこをやるっていうのは、一つ絵のところと読み取りの部分のところがありますけど、ラノベの段階で例えばもう元ネタ知らないと楽しめないラノベとか、山のようにあるんだけど¹⁹⁶、

D そうですね

C 「ニャル子さん」とか¹⁹⁷

E まさに（笑）それがあった場合に、それでも同じシステムが今出来てるかっていうと、多分そこはできてないですよ。

D そうですね、それは。

E 多分ハードルとしてはラノベはあれをテキスト化するのは非常に楽ですよ。別にラノベでなくても今だと著作権切れてる芥川なり漱石¹⁹⁸でもいいんですが、あの辺のは全部青空文庫¹⁹⁹に入ってるから、抜き出してくるのは簡単ですよ。じゃああれから、そういう今いったような検索ができるような、例えばじゃあ簡単な例で言うと、例えば中島敦の「悟浄歎異」辺りを引っ張ってきて、この元ネタなんですか、って言って、西遊記²⁰⁰がたどり着けるか、と、というようなシステムを作るっていうのは、まあ多分一つハードルは越えて楽なところですけど、そこができないと、先ほど仰ってるようなマンガでそこまでたどり着くところにはできないですよ。文章上でそこができるかっていうところが、多分テクニカルに難しい気がします。

キャラの名付け方

D あと、まあ同じような話ですと、例えば新撰組²⁰¹とかあるいは西遊記なんかでもそうなんですけど、いろんなところでこう出てくるキャラクターが、例えば斎藤一さん²⁰²

E そう、そうですね、全く。

D の検索が、非常にこう皆さん悩むと思うんですけど（笑）

E 恐らく多いのは、戦国と三国志と幕末です、今の日本で多そうなのは。あと神話なんですよ実は。

D そうですね。

E 神話から名前取ってくるのは非常に多いので、全く同じ名前で全然違うの、もう山のように出ますよね、本当に。

D そうですね（笑）性別も違うし²⁰³

E でもまあ短いのも実はそれはあって、レイと言って誰を思い出すかとかですね²⁰⁴。さくらと言って誰を思い出すかとかですね²⁰⁵。これは難しいんですよ、結構。

¹⁹⁶特に多かったように思うのが「それゆけ!宇宙戦艦ヤマト・ヨーコ」。最近では「生徒会の一存」とか後出のニャル子さんとか。

¹⁹⁷「這いよれ!ニャル子さん」逢空万太のライトノベル。アニメ化され「うー、にゃー」や「SAN 値ピンチ」などがネット上を席卷した [要出典]

¹⁹⁸夏目漱石。昔は千円札だった

¹⁹⁹<http://www.aozora.gr.jp/> 著作権切れの文学作品をボランティアが入力し公開しているサイト

²⁰⁰呉承恩?の小説。日本では夏目雅子版のドラマがエンディングの「ガンダーラ」と併せ有名 [要出典]。手塚治虫も「僕の西遊記」を描いている。ドラゴンボールの元ネタでもあったりする。悟浄歎異の主人公である沙悟浄はメイン脇役の1人。河童ではない。

²⁰¹幕末に主に京都で幕府側の下級兵として反幕府勢力に対してテロリズムを行った集団。小説やドラマや映画の元ネタになったりと、人気が高い。

²⁰²「るろうに剣心」「風光る」「薄桜鬼」などなど

²⁰³例えば「ファイアーエムブレム・聖戦の系譜」はひどかった記憶がある

²⁰⁴トラウシカバか水鳥拳かプラグスーツか.....

²⁰⁵華撃団か、はらたまか、カードキャプターか、とらやの長女か.....

D そうですね。そういう意味では文字列自体がその本来固有名詞が、固有名性を失っていて

F 普通名詞みたいになっている

D それは何か音である程度イメージがある程度限定されるってのがあって、偏りがあるからだったと思うんですけど。まあでもそれ自体も知識だから、本当は。ねえ、何かできたらいいんですけど。

B あと、ちょっと描く側からいくと、新しいキャラクターを生み出すときは、かならず検索はかけて同じ名前がないのを確認して

C おー、すごい

B ということはこれから生まれる奴は、ライブラリに載ってないものがどんどんどんどん新しく、追加されていくはずなんです。同じ名前カブっちゃうと、そこから著作権の、それこそ同じ名前だとかいうの来ちゃうんで、最低ライン、今 Yahoo の検索にかかれないキャラクターが今度生まれてくるわけで、それを今度、どんどんどんどん追加して、それで常識になっていく、ものすごく売れたキャラクターだったら、それが認識されて、追加して、非常になんていうか、現状の今まであるキャラクターを使ったものでない、それこそ新しく発生したもので、そのキャラクター一覧の中にどんどんどんどん組み込まれていくと、というような宿命を背負っているって言う。

E だもんで最近は、そのせいかどうかわかりませんが、古典から名前を引っ張ってくる例は多いですね。名前を。

B ああ、勿論。だから、ひっかからないのと、今まで、誰も思いついてないようなキャラクターなり名前なり、っていうのが多分多いと思うんですよ。

E 案外、すごい変な名前つけるなあっていうのは、比較の上では少ない気がしますけど、そうでもないですかね。

B どうでしょうね。少なくとも、私は検索で引っかかるような名前は付けません。ちょっとでも変えるって言う感じをしますけど。ただ、今、自分が思いついた奴、これはねえだろうって調べてみると、結構ありますからね

(一同笑)

D そう

B ほとんどのゲームキャラまで入れちゃうともう、ない言葉を探し出すのが難しいみたいなことになっちゃうんで、だからこれから名前つける人は、どうするんだろうまあ無限って言えば無限なんで、長くしちゃうえば全然問題ないって言えば、数字入れちゃったり、記号入れちゃったり、

(一同笑)

ていう感じなんですけど、そこまで行っちゃったら、もう、キャラクターも何か名前も一つのキャラクターになりつつあるんで、だから、そういうのの検索システムってどうするっていう気がしますよ。名詞だか動詞だかそれすらわからないような名前、ということだと思ってるんですよ。ただ創作の世界なんで、結局は今までもそうやってみんな雪だるま式にでかくしてきた世界を、またこれからはみんな、じゃかじゃかとかくしていきっていくってことなんで、それに過去あるものだけを検索するものではないっていうのが問われるのかな、逆に新しいマンガが、すぐ出たばかりの新しいマンガをもっと調べたいみたいな、何かそういうニーズがあったとすると、いつのタイミングでどう素早くライブラリに反映させてくかっていうのは非常に何か重要なような気がしますけど。要するに今ホットなものを調べたい。まあ、すぐ本屋に走ってその本を買うのか雑誌を買うのか、検索してどこまで出てくるのかっていうのがあって。

最近のゲーム

B 割と、息子たちがやってるゲームの話なんですけど、youtube とかにゲームをやった攻略がすごくアップされますね。で、それを見ながらゲームやってるんですよ。

(笑)

そうするともう我々の時代、我々は自分たちでゲームをクリアして、あって必勝本までですよ、の時代だったのに、今もう youtube に無限にアップデートされてるような情報を見ながら、同じようにゲームをするっていうのは、もう、何がなんだかよくわからない(笑)何をしてるんだよと

E 多分それゲームの種類にもよると思いますね。

B ほう

E いくつかプレイ動画を見ないとキツイのは一つはあれですね、アクションゲーなんかでどこのルート通ればいいのかわからないっていうのはあって、それは、あそこんところにあれひっかけてああやないと、ここクリアできないのかっていうのは、ほんとにプロの奴を見るとできるようになるってのはありますね²⁰⁶。

B 昔はそれ必勝本でゲームメーカーがそれを出すこと、あと出版社がそれを出すことによって利益を得ていたのが、その部分が利益にならなくなっちゃって、ユーザが上げちゃったものが、あれ著作権って大丈夫なんですかね？

D いや多分、大丈夫じゃないんです。

B 駄目ですよ

D 削除されてます。

E 第一章は上げていいけど、第二章以降はあげるなって言ってるような、「ダンガンロンパ」か、あれなんかはメーカーの方から、第一章まではプレイ動画あげていいけど、それ以降は駄目ですって言っていったる²⁰⁷。

B やっぱでも、メーカーも黙認っていうのを、公表した上で、ユーザが上げてそれが売上げに繋がるっていうか、

E 黙認っていうかここまで OK ですっていう。

B そう、OK ですっていうことです。

D youtube の場合は、確か、権利者が削除か、利益を得るかのどちらかを選べるようになってるので、

B なるほど、なるほど。それはだから、自分のところのゲームの宣伝をしてくれると見るか、情報を漏らされてるといふ風に見るのかっていうのがあって、ただ、今の子供たちをみると、そんなとこまで考えずに情報収集に走っているっていう状況はあるので、どうなんでしょう

D 多分、上げないと、認知されない。

B あ、そうそう。広まらないっていうのもあって、だから逆にすごい難しいゲームを作っておいて、解き明かすのをみんなで作ってちょ、みたいな、っていうのがもし、今後なるんだとしたら、何かやっぱりそういう検索システムっていうのはやっぱり重要だっていうのはありますよね。

C 確かにね

D そういう何か、ちょっとアクション系じゃなくてあれですけど。ノベルゲームとかの繰り返しやる、っていうかみんなが色々やるという、その総体でゲームなんだっていう世界観みたいなのが一種こうオタク的想像力を支えている面は今、東浩紀のゲーム的リアリズムじゃないけど、

C ありますね

D そういう面がなんかあって、逆に何かそれを使うループ物っていうのがあるわけですけど、最近何かゲームで、一度ゲームのシナリオを選択してエンディングを迎えると別の可能性が消去されるっていう²⁰⁸

C 凄いですよね、あれ。びっくりしましたよ。

²⁰⁶ 念頭に置いてたのは「海腹川背」さんでした

²⁰⁷ <http://ameblo.jp/danganronpa/entry-10716836586.html> 蛇足解説ですがブログ中の「キミが帰ったらブログががらんとしちゃったよ」等の元ネタは某マンガの最終話(?)です。声優ネタ。

²⁰⁸ ニトロプラスの「君と彼女と彼女の恋。」だそうです

D あれは凄いなあと思いましたよ。プログラムを改変するプログラムっていう。あれ再インストールできるんですかねえって。

C ねえ、と思いますよねえ。あれはちょっとなかなか。

D ゲームの話になっちゃった。

A ゲームの話になってしまいました(笑)

(一同苦笑)

エロマンガ

A 戻すべきかどうか迷っているところなんです、今。でも実はまあ大体、もう1ネタ始めるほどの時間はなくてですね。

D もう1ネタは？

A もう1ネタ？もう1ネタはセンシティブ情報²⁰⁹なんですよね。

D ああ、ちょっとそれは大変ですね。

(一同笑)

A いやあの、単純にいくと、センシティブまでいなくなって、さっきでたエロのところに入り込んでいくのは楽は楽なんですけれども、今日は男ばかりなので、

(一同笑)

そこでややこしいことにはならなさそう。

実は単純に今先ほど流れているっていうのもありますし、そのところで1つ悩んでいるのは、子供が見れちゃうんですよね。

B ああ、そうなんですよね。

A むしろね。しかもあのH本のデータが沢山流れているっていうのは、子供が見れるからなんです。極端な言い方をすると、一番流れているのは、大人が流したいからではなく、子供が見たいからってのがあって、どうしてもそういうデータがたくさん。勿論大人もみたいんですけど、残念ながらエロマンガってのはそんなにその大人のニーズはそんなに高くはなくてですね

C そうなのか

A 私みたいに特殊な人間か

(一同笑)

いわゆる2次コン²¹⁰を除いては、実は売上げていったってものすごく高いわけではないんですよ、あの世界っていうのは残念ながらね。そんなにすごいわけではないんです。まあBLには全然かなわないぐらいの量しかないし、とかいう、それぐらいのもんでして、なのにあんなにたくさん流れているのはどうしてかっていうとやっぱあれ残念ながら高校生がスキャンしているんです。どうやら。

C あ、そうなんだ。それは

A やっぱり、かなりの部分を

C へー。偉大ななあ、やっぱエロの力っていうのは。何だそのリビドー²¹¹は、一体。

A 誰かが。買ってる奴はやっぱ神²¹²に近いわけですよ、その意味では。

C 神か!(笑)

²⁰⁹この文脈ではプライバシー情報など、だと思う

²¹⁰2次元コンプレックス。Wikipediaによれば「アニメ・漫画・パソコンゲーム・小説挿絵を含む絵画等の二次元キャラクターに対して生身の人間より優先的に性的感情・恋愛感情を抱く状態」とのこと。英語でも Nijikon なのか……

²¹¹性的衝動

²¹²ネットジャーゴンとしての「神」

A 他の高校生にとってはね(笑)ぐらいの世界なわけで、それで流通度が高いというの काफीあるという世界ではあるのです。だから、そういうものをじゃあ、えへへ、えへへじゃないんですけど、普通に流通させていいのか、それともやっぱりコントロールをすべきかどうかというものは実は、微妙な問題として残ってしまって、勿論、法律的には絶対駄目だって言い方もあるんですけど(笑)

E ただ、駄目かどうか、あれって条例にもよるので、あれは多分あの県じゃ駄目だけど、この都だと大丈夫とか、あ、都はだめか。

A まず、売るほうはね、ほとんどのところが駄目なんですよ。

E うんうん、あれは販売はそうですね。

A まずそこは駄目なんです。実は売るほうは駄目なんで、買った奴本人は違法にならないんですけど、売ってる方は、少なくとも違法なんです。で、スキャンすることは特に違法ではなさそうなんです。流した瞬間に、彼は売ったのと同じ立場になるのかどうかは判例がないからわからない、実を言うと。まだ判例がないんで、それを流した人が、売った人が違法なのは明らかだけど、流した奴が違法なのかどうかを、実はちょっと微妙にわからないところがあるんですよ。

C あ、そうか、確かにそうですね。

A そこがわからないんです。しかも、まあかなりの確率で未成年者なので、また更にもう一皮被っているって話になる。

E ただ、流した場合は、今度は県の境越えるから、ある県の条例にひっかかったものを流した段階で、その県の条例で他の県の人アウトになる可能性は十分あるわけですね。

A もちろんありますけど、インターネットの場合には本来は流したところの場所でやっぱり指定するべきだろう.....あ、でもなあ、それはまたいろいろ問題がありますね。日本人、世界中に飛んでいく勢いだから、くらいなので、そういうところもありますから。そうするとね、極端に言うところでは今後研究した場合に、まあまず学生、一番引っかけやすいのは大学生ですよ、大学生二十歳以上が一杯いますから、その辺の奴がひっかかっちゃうわけなんですけど。それを含めてビッグデータとして扱う時に、そういうのをうまく拾い上げて勝つ、あまり違法にならないようにしてあげるには、

E やっぱりまた文学の方でどうやってるかってのは参考になるかと思うんですが、文学の、でも文学で当時はなかったんですよ、18禁って。

A ていうか、文学を手で例えばすごいエロだからといって今でも手で一生懸命打って、それを流す高校生がいるかといわれると

C それはいて欲しい、そんな人間がいて欲しい(笑)

A 比べにくいですよ。

E まあ確かに。

D 文学はねえ、例えばライトノベルとかに関して言うとエロはほぼ無法地帯になっているから、特に少女小説は、非常に過激な性描写があるけど、

C そうですね

D 全然規制されていなくて、多分今後も規制される可能性はないので、

A ないですよ。本屋で普通に買えちゃいますよね、あれ。

E 図書館でも大丈夫ですよ、今。

A まあ入っちゃうと思いますよ。だって、元々売るときに15歳以上とか何も書いてないので、そもそも。あの、エロ雑誌と違って、書いてない、どこにもバツェンがついてないので、ラノベに関しては。

D だから、わざわざ危ない橋を渡る必要はないんじゃないか。

A その辺で売ってる。

C あの、文学のゾーニングのされなさっぷりって、すごくなにか嫉妬を覚えるんですけど、なんで、キオスク²¹³でエロ文学売られてるのって感じですよ。

²¹³JRの駅の売店

D まあ石原慎太郎しかり。

(一同笑)

A 確かにそう

E あとあの、名前でてこない、長野県知事の²¹⁴。

(あー)

C 本当に。

A ですからそういうところが何故かマンガだけ、まあマンガだけじゃなくて、残念ながら映像表現が厳しいから、そっちがこっちへ来てるというのがあるにはあるのですけれども、おかげでマンガが厳しいんですけども、逆にいうとそのおかげで、スキャンした奴が、買えない人はスキャンしたのを手に入れる。そういうことがあるので。

D それって、まあエロの問題もあるんですけど、電子書籍で有料のものに関して、クレジットカードが作れないから買えないっていう。

A 要するに本当のお金が払うエロサイトにアクセスできないから、高校生は。

D そう、そういう決済不可能性が違法を助長しているっていう。

A 違法、まあ、うん、そうです。データ化を助長している。

(一同笑)

という不思議な世界がありまして、そういう場合に、それをビッグデータとして利用していいかどうかという。

匿名化

C 医療系のビッグデータの話でよくあるのが、例えば症例をがーっと集めていってそこから色々な情報を解析をしていって統計を出すって話なんですけども、その時に問題になってくるのが、ある病気に罹患している人が1人だったりする場合、特定できちゃうわけですよ、その人って。であるが故に、何かの検定があって、それに基準をクリアできないような情報はそもそも出さないっていう風な形なんですよ、検索にはひっかかる、でもアクセスする時にはアクセスコントロールするっていう風な形にすれば、それはOKなのかなあっていう風な感じですね。indexing²¹⁵の所でひっかかってもこれは別に問題はない。だって google の方で18禁キーワードを検索しても、別に google は訴えられない。問題はその後の方で、画像が見えるところのアクセシビリティがあった時にはアウトになっちゃうんで、そこで多分アクセスコントロールすればいいのかなって僕は思うんですよ。だから蒐集は全然OKなんじゃない、っていう。僕は思います。

D なんか、もう一つ、私が何かこれを出した時に、思い浮かんだほうの問題は、ソーシャルネットワーク絡みの情報っていうのは、すごくグラフになってて、みんな使いたくてうずうずしてる訳ですけど(笑) その

C ツイッター²¹⁶での反応とかですか

D ツイッターの何かそういうグラフ解析とかもネットワーク科学の人が非常にやってますし mixi²¹⁷なんかも、かつてやりましたし、そういうなんか人間関係の情報ってすごく有用性が高い情報だと思うんですが、例えば pixiv とかで評価、何か「イイネ！」ボタンとか、あるいは評価値みたいなこうつけるシステムを持ってるようなソーシャルネットワークシステムは結構あるわけですけど、あれって結構、何か見たら情報戦をやってて(笑) 自分の得点を上げる為に、いろんなアカウント使ってやったり、友達を動員したりして、

²¹⁴田中康夫でした

²¹⁵索引付け

²¹⁶<https://twitter.com/> 短文投稿サイト

²¹⁷<http://mixi.jp/> ソーシャルネットワーク

C えー、そうなんだー

D あるいはその、付き合わないといけない文化圏クラスタの人たちがいて、その人たちはどんなくだらないものがあがってもとにかく出てきたら付ける、っていうような人たちがいるんですよね。で、一方でそうじゃない文化圏の人がいる、と。すると当然ナイーブに処理すると、得点が全然違うことになって、そういうノイズに負けないようにまた情報科学を使って、新たな評価値を作っていくんですけど、絶えずいたちごっこにはなっていて、で、割とこれ評価の問題に関わるから結構センシティブな問題なんですけど、特にこう、付き合ってるとか言われること自体が評価を損なう可能性があるから、それ何かその、誰が付けたかっていう情報がわかること自体非常に危険なんだけど、固有名を取って、誰がつけたかわからない情報にした上で、得点の絶対値を見せるようにあるソーシャルネットワークがしたらそれが凄いブーイングになったっていう事件があって、つまり、ランキングはいいんですけど、何点かってことがわかると、その人が情報操作してることがばれちゃうんですよね。あるいは何かそういう風にしてるんじゃないかと裏口を叩かれるかもしれない、あるいは晒されてるんじゃないかっていう疑惑が出てきたりとか、そういうことで、割と評価データに関して、固有名を取ったとしても結構しんどいという事があったりして、勿論その、ネットワークの相対的な位置情報自体で、個人が特定される可能性ってのはさっきの薬と一緒に、まあ鉄道なんかもそうですけど、絶対ありますよね。

E だけど、例えばニコニコ動画は再生数で評価見てますよね。

D そうですね。

E あと、リストに入れるかどうかですよね。あれは成り立ってるわけですよね。

D ただニコニコ動画も話によると、今のシステムに変わる前の、週間ランキングみたいな統計情報のシステム側は何か変遷を遂げてるらしくって、丁度その変わった頃にヒット曲をだした人がすごい叩かれてニコニコ動画やめちゃった事件っていうのもあったりして、やっぱり問題は結構あったようです、というか。

E あー

D まあ今でも凄いボカロ系に関して言うと、一部のトップな人たちと、一般ユーザみたいな人の開きが非常に大きくなってしまったので、ちょっとこう何か初期のような和やかな雰囲気はない、っていう批判はある。

C ランキングは1つの見せ方に過ぎないっていうか、バックエンドのデータさえあれば、もういいんじゃないかっていうのはあるんですよね

D そうですねえ

C で、僕「IDOLM@STER」²¹⁸大好きな人間なんですけど、「IM@S」って基本課金っていうかニコニコポイントを投入する人間がすごく多いんで、ちょっと目立つとですね、総合ランキングに入ってくるわけですよ。

D ああ（笑）

C それでアイマス民²¹⁹ 帰れみたいな感じで言われるわけなんですけれども、でも、それは何ていうか一側面、ユーザから見た一側面に過ぎなくて、最終的なデータが内部に持っている、それが利活用できるかどうかは別としても、それが保存されてれば僕はいいかなあっていう風には思っています、はい。

D そうですね、まあ検索の用ってことで言うと、実はグローバルな統計データっていうのは必要なくて

C お、そっかー

²¹⁸IM@S はバンダイナムコの出しているアイドル育成型シミュレーションゲームですよ、プロデューサーさん。

²¹⁹アイマス (IM@S) 動画 (MAD?) が好きな人々、でいいのかな? ニコニコ動画黎明期から、アイドルマスターの動画に別の楽曲を付けて編集した MAD 動画が非常に好評で、例えば一説では perfume はアイマス MAD で認知度が上がったとも言われる (<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0804/22/news147.html>)

D 自分の思考に近い相対的な統計データだけある方がいいんだって言う事を言ってる人もいて
C えー、そうかなあ。どうなのかなあ。

D ランキングが見えると却ってやる気を損なう説っていうのがっていうか場が荒れるっていう
C それはあると思いますね。

E それもそうだし、場が荒れるのもそうですけど違いますよね、やっぱり好きなものって。

C それは確かに

D ノイズが

E そうすると、結局自分にあつた人が多いコミュニティでアンケートが取られたランキングなのか
そうじゃないアンケートなのかっていうので、全然違いますよね。

C それはありますね。

E 例えば文学作品でも全く同じで、例えば推理小説のベスト 100 とかでもあるいはマンガベスト
100 でもまあ勿論、何でこれが入るのっていうのは入ってきますよね。あれは結局非常に広いところ
からとってくると、そのところがバラつくわけで。それよりも、自分に近い、クラスタって仰いまし
たっけ、そここのところの中での評価がこうなるっていうのは非常に有益な情報だとは思いますが。

C とは思いますよね。

E で、あとも一つはそれを全体にするのであれば、何種類かのこういう風な山があるんだったら
その山がそれぞれ何人くらいいるかの情報とつまり自分はマイナーなのかマイノリティなのかマジョ
リティなのかというのをわかるのは、それはそれでまた新しい情報で、もしも自分がマジョリティに
いるのであれば、普通のメジャーなランキングでも役に立つわけだし、マイノリティにいれば、
マイノリティ用のランキング見ないとわからん、という事なのかなあと。

C なるほど。

A マイノリティにいるっていう事が自分からわかるという事はですね、周りの人にも自分がマイ
ノリティにいるって、僕がマイノリティにいる可能性が何らかの理由でわかる可能性が高いというこ
とですね。

C 確かに。こいつマイノリティだって、マイリス²²⁰してるの見た感じだとありますね。

A エロ雑誌というか、エロマンガばかり読んでる奴っていうのがバレてしまう

D それもね、すごい、ソーシャルネットワークのセンシティブな情報の1つではある

F 基本的にマイノリティになりたいと思ってるんじゃないんですか？

C それはありますよね。

A そう思ってる部分もありますけど、まずい場合も、その場によるわけです。自分がマイノリティ
である場ではいいですけど、例えば娘には見られたくないとかね。

(一同笑)

あるでしょう、やっぱり。勿論状況があるんで、残念ながら、コンピュータとかでビッグデータを
扱う時に、その、

C 空気を読んでくれない(笑)

A 今のこの空気ではこのデータ出さんかい！という

(一同笑)

ここで出したらあかんやろ、それって！あの宣伝ですら思うときあるでしょ、右側に出てくる奴。
今ここで出したらあかんと。

C すごい余談ですけど、例えば研究会とかのミーティングの最中とかにアマゾン²²¹ に行ってアマ
ゾンの自分のページ開いた瞬間にお奨めのところにこうヤバいもんが来るとかあっておい、トップ
ページで何をお前はやってくれてるん、て

(一同笑)

²²⁰ ニコニコ動画でお気に入り自分のリストに記録できる機能。My リスト。

²²¹ 大手のネット通販会社。http://www.amazon.co.jp/

あれは本当に場を読んでくださいっていう、一度履歴をこう全部クリアしたくなりますよね。

E クッキー²²²を保存しないように。

A そういう所を、っていうか、向こうが状況を把握してないというか、ディスプレイのこっちを知ってるわけじゃないから

(一同笑)

C 知る訳ない。

E 逆に知られたら怖いっていう感じですよ。

C システムからしたら、知るか、だし。

A 怖いけど、まあ、現状それはないという事になってるんで逆に、場を、空気を読んでもくれないのはくれない。まあ、そこら辺も実は考えたいところではあるんですが、それは飲みながら話したほうが楽しいかなって気がしなくもないんで(笑)一旦はこれで。

(この後、Cさんによる研究紹介があった。詳細略。)

実をいうとSS研の方々は、これ次どう繋げるのか「こんなことやってしまって後どうするんだこれ……」っていうのを考えなきゃいけないはずなんでそれを皆さん飲み会にお越しくださるんだったら、そこでまた、少しお話したいと思います²²³。一応これで座談会自体はこれで終了したいと思います。どうも、ありがとうございます。

(ありがとうございました)

参加者の敬称は「さん」で統一しています。

第三者の敬称は手塚先生と藤子先生以外は略しています。

別途断りなき限り脚註はEが書いたものです。

記載されているシステム名や製品名などは、各社の商標または登録商標ですが、必ずしも商標表示を付記していません。

²²²HTTPでサーバから送られた情報をブラウザ側に保存しておくプロトコル。その保存情報自体も cookie と呼ぶ

²²³で、実は全然別の話で盛り上がっちゃったんですけどね

A 雑誌掲載時と単行本掲載時の漫画の違い(Bさん)

(E 註: 以下「AKIRA」「柔道部物語」のネタバレがあります。)

2つのサンプルを提示します。ただし、この問題の重要なポイント「そう簡単には検証出来ない」の例にもれず、検証は出来ていません。まったくの私の記憶なので、「多分、そうだったのではないか」というレベルで扱ってください。

A.1 「AKIRA」大友克洋先生のケース

これは当時、連載をリアルタイムに読んでいたので、ちょっと衝撃がありました。「AKIRA」は連載最初から、すでに「伝説」レベルの漫画で、中盤、終盤の展開も読者の度肝を抜く「突っ走り具合」でした。それに比べると、雑誌連載のラストはあっけなく「あれ、これで終わり？ おれは、何かを勘違いしているのか？ 連載で読み落としをしているのか？」という感情があり、それこそ単行本の発売を首を長くしてまっていた。大友先生の単行本化には時間がかかり、ずいぶん待たされたあげくの6巻でしたが、その連載終了の場面から、新たにエピローグが追加されていました。

今度はそれを読んで、なおさら「????」で、「AKIRA」の物語の完結としては申し分ないのですが、なぜ、これが雑誌連載時に発表されなかったのかと。もしかしたら、自分はその掲載雑誌を読み落とししていたのではないかと。ただ、当時はインターネットがあるわけではなく、そういうコアな情報を得るすべはありませんでした。

そこで、去年だったと思いますが「大友克洋展」が催され、そのファンサイトにこの「AKIRA ラスト問題」が語られてました。結局、状況は皆さん私と同じで、ネットが確立された後に、このあたりの情報を確認にいったということでした。

また、これは私の記憶でしかないのですが、雑誌連載時のラストカットはこの絵では無かったのではないかとという疑問が残ってます。場面は同じなんですけど、絵そのものが違うと記憶しています。まず、ページのコマ割りも1ページではなく、中段の分割されていたような。主人公の金田も横向いていたような記憶があるんですが。「え、これでAKIRAが終わりなのか？」としげしげ眺めましたので。

ただ、これを検証するには「AKIRA」の最終話の載っているヤングマガジンを探し出さねばならず、そんなことしても意味はないので、実行していません。

A.2 「柔道部物語」小林まこと先生のケース

こちらは私の尊敬する小林まこと先生の例です。

もう、小林作品は私のバイブルみたいなものなので、単行本の収集は当たり前なのですが、あまりに好きすぎて「柔道部物語」は連載最初から途中まで、雑誌から抜き取ってファイルしていました。そこで発見したカットの描き変えです。

柔道の団体戦での、天才樋口と怪物清水の試合の場面ですが、清水のかけた「内股」という技を樋口が返すところ。雑誌連載時は樋口が「清水の内股の軸足を刈って、倒した」となっていました。実は柔道では、これは反則です。連載当時は、「あれ、小林先生、反則技を描いてるな」と思ったものでした。これは漫画を描く上でよくある話で、スポーツその他の分野での専門分野を描く場合に起きる勘違いです。漫画家も「ファンタジー」でも描く場合で無い限り、現実のルールにのっとって描くのは当然なんですけど、かなり詳しい分野でも、あまりに細かい事になると勘違いをして、間違いを描いてしまいます。

小林先生は学生時代に柔道の経験があって、この漫画を描いたとのことですが、それでも、勘違いか、ルール変更があつたのことだと思えます。話はそれますが、スポーツはよっぽど熟知してない

と、かなりの確率でミスします。サッカー漫画でエースの主人公が背番号1番のことがあります。これは野球のピッチャーとの勘違いで、サッカーのエース番号はセンターフォワードなので10番です。などなど。

核心部はこの場面の単行本収録時です。描き直されていました。小林先生は単行本収録時には「描き直さない」作家のようで、過去の作品でも「明らかにキャラの髭が無い」「キャラが出血しているのに、そのコマだけ血を描き忘れてる」場面でも描き直していません。なので、「さすがに反則技は描き直すんだ」と思った次第です。

ただ、これも現在は検証できません。当時のヤングマガジンを探し出せばいいんですが。

A.3 その他のケース

あと、この他に描き直しの知っているケースを挙げておきます。

手塚先生 まず、「新宝島」を描き直した。「鉄腕アトム」の石ノ森先生が描いた部分を描き直した。
(昔の単行本には、その貴重な石ノ森カットが収録されています)

藤子先生 「ドラえもん」はかなり描き直しているよう。(藤子先生は描き直しが好きだったようで、編集部泣かせのようでした)「ひとりぼっちの宇宙戦争」という短編集で、宇宙船が漂流する話のラストを描き直した。(単行本化するにあたって読者の対象を上げたようです)

島本和彦先生 とにかく「漫画好き」なので、単行本ではかなり描き直ししているようです。雑誌掲載を読まないの、箇所は特定できませんが。

井上雄彦先生 「バガボンド」でかなり描き直しをしていると思いますが、箇所は特定できません。記憶でしかないの。作品に対する執着が半端ないです。

永井豪先生 「手天童子」は元の単行本と「豪華版」になった時では、絵が違っていた。(描き足したのかしら。もう検証できませんが)

などなど。

実際には「雑誌で読んでいて、しかも単行本を買うレベルの好き」な作品でないと、まず、気づきませんよね。最近、漫画家のブログを読むと、みなさんかなり描き直しているようなので、多分、5割は単行本収録時に描き直しがあるんじゃないでしょうか。

私も「描き直し」はありませんが、単行本収録のためのページ数の関係で「描き直し」はやったと思います。4コマ漫画なので、数ページ足しただけだと思います。(記憶があいまいで)