

オープンソースアートとしての「コミックイラスト」 ～オープンアートの可能性についての一考察～

中川 浩一

倉敷芸術科学大学芸術学部 メディア映像学科

(2014年10月1日受理)

インターネットの登場以降、さらにコンピュータそのものの高品質化、またそれらを取り巻く技術的状況が格段に進歩、高機能化、さらに安価になったことから、これまで専門的な技術障壁やコスト問題などのため、個人として製作・制作できなかった「モノ」を作ることができるようになってきている。

さらには個人が作った「モノ」自体がインターネット上で共有され、その「モノ」を作るための技術的な手法、「モノ」のデータまでが共有されるようになり、それを改変することでさまざまな派生的制作物が次々と生まれている。

モノづくりのありかたや現場を「オープン」という視座からとらえると、技術的・知識的なオープン化が、大衆向けに大規模設備で大量生産するという産業革命以降の当然の枠組みから、大衆そのものが必要なものを認識・発見し、大衆の手により制作（製作）する方向へと、大きく推し進めていることが読み取れる。

こうした技術的に大きな進歩を迎えたことによるドラスティックな変化は、産業革命時の「モノづくりの帝国主義」とでもいえる状況から、現実の利用者である個々の手に「民主化」されたものととらえることもでき、まさしく革命的な出来事である。

このオープン化がもたらしたモノづくりのシステムの変化は、さらにモノという物理的形態での変化だけではなく、知的・知識的な制作物であるプログラム、ソフトウェアの分野でも活発になっていき、さらにそれらを利用することで実現する芸術的制作品としてのクリエイティブ作品にまで影響を及ぼそうとしている。

当初それは、「オープンソースソフトウェア」という形態から始まり、はじめは独立したWebサイト、やがては共有専門サイトなどを通じて音楽・静止画・動画という「オープン」なコンテンツへと広がっている。

それは当初、作品のインターネット上での発表というかたち、いわばデジタル上のポートフォリオだったものだったが、インターネットという特性から不特定多数の利用者がそれを視聴できるため、視聴はやがて共有となっていった。

さらに共有は作品だけではなく作品のデジタルデータや、その制作プロセスのオープン化までも促している。

このコンテンツという物理的存在自体に価値をもつのではなく、情報体としての存在が

重要となる制作物の作品や制作過程のオープン化は、大きな転機となる可能性を内在している。

アート領域でのオープン化はその著作権の問題や、作品の保持性などの問題があるなか、アートのありよう自体への避けることが出来ない圧力となり、作品制作の現場にもはや無視することができない一定の影響をもつにまで至っている。

これはいわばアートという一部アーティストだけによる「芸術の帝国主義」を打破し、それを作りたいと望む者であれば、誰でも技術的手法の基礎を踏まえ、また作品データを改変し、個々の考えるアートを創生するという「アートの民主化」という流れとも考えることができる。

一方、制作者レベルの広範化だけではなく、利用者の利便性を共有するために、最終的な利便享受者であるたくさんの人々がクリエイティブの制作に参加また協業することでイノベーションを進めることを志向する「オープンデザイン」という考え方も生まれている。

「オープン」あるいは「オープン化」というキーワードでアート領域での制作活動を観察すると以上のような、制作そのものを共有するかたちで作品を制作するオープン化と、利便性を個々に考えその向上を追求するために制作活動に参加するという、比較的モノづくりでのそれと近似的なオープン化があることがわかる。

アート領域をオープン化するにあたって押さえておきたいことがある。「オープンソース」という考え方に従うなら作品の元データ（ソースデータ）を公開するだけではなくその制作プロセスそのもの、あるいはプロセスを認識できるデータ構成をも公開することになる。これは、「結果を単に共有するだけでなく、創造の過程や、更新の過程なども共有」（※1）するという考え方によるものである。

そうであるならば、アーティストはオープン化された作品については、作品として今後、多くのひとびとの手を経て、改変され、作品としてさまざまなかたちになることを許容することになる。

しかしながら無制限にそれを許容するとアーティストの権利をおかし、さらに作品性をも損なうことになりかねない。そうなっては、不特定多数の制作者の手を経ることでよりよい作品を生み出すという、オープン化の目指すものから大きく逸れることになる。

そこでアーティストの著作権を保有しつつ、その改変を一定以上認めるという「クリエイティブコモンズ」や、より日本の実状に即した規定を目指した「ニコニ・コモンズ」、「初音ミク」を世に送り出したクリプトンフューチャー社が「初音ミク」普及のために規定した「ピアプロ・キャラクター・ライセンス」のような権利の規定が大前提となる。（※2）

「オープン化」という視座からアート領域を俯瞰した場合、日本ならではの特徴的な創作活動の場が存在している。

プロ、アマチュアを問わず不特定多数のひとびとが活動している大衆文化、日本においてはそれはサブカルチャーという分野における、いわゆる「オタク文化」での創作活動の

場がそれである。

その国内でもっとも大きなイベントとして存在しているのが「コミックマーケット」いわゆる「コミケ」である。

本来この場は、マンガやアニメ、ゲームなどの一般ユーザーたちが、自分たちが愛好している作品を二次創作あるいはそこから派生したオリジナル作品などを制作発表する場として生まれた。二次創作とは既存の作品（マンガ、アニメ、ゲームなど）のキャラクターや世界観、ストーリーなどを換骨奪胎するかたちで借用し、自身の絵柄で再構築する、造形はそのままにキャラクターづけを別の属性にする、あるいは独自の展開で別の作品を創作する、などオリジナルをそれぞれが好きなように改変あるいはリミックスして作品制作することである。

現在のように「コミケ」が一般に知名度が広がる前にはこの二次創作については混乱があり、その妥当性（作者の権利保護、作品の保持などの観点から）について議論があった。その議論はいままだ続いているものの、先日のような著作権の保護や改変の許可・不許可などの規定が整っていくにつれ、もともと二次創作という創作の土壌があった日本では、アート領域における「オープン化」に比較的スムーズに繋がろうとしつつある。

そのもっとも印象的かつ日本独特の表現形式として、端的なかたちで現れてきたのが「コミックイラスト」あるいは「コミックアート」（本稿では「コミックイラスト」＝「コミックアート」として以下「コミックイラスト」を用いる）といわれるイラストレーションによる表現領域である。

「コミックイラスト」とは例外はあるものの、マンガあるいはアニメーションの絵柄や作画手法を積極的に取り入れて制作されたイラストレーション作品群のことである。また二次創作においては既存の作品のキャラクターを描く場合が多いが、作品中のキャラクターを独自の世界観や独自のストーリーのなかに落とし込み表現しようとしているのが特徴的である。もちろん基本的には創作活動であるためオリジナルのストーリーやキャラクターなどもある。ただその場合でもオリジナルとして制作されたそれら作品が、さらにまた二次創作の対象となり別の派生作品を生むという流れを生み出すなど、重層的な構造にもなっている。（※3）

こうした傾向を内在した「コミックイラスト」は、アート領域における「オープン化」を促す基礎的な土壌となっていた。

それが爆発的なかたちで表出したものが「初音ミク」であった。

「初音ミク」はクリプトンフューチャー社が開発した人間の声をもとに歌唱パートを制作することのできるアプリケーション・ボーカロイドの公式キャラクターである。

DTM（デスクトップミュージック）はそれまでも一定のファンが存在し、コンピュータによる音楽制作がさかんに行われていたが、それまでは人間の声によるボーカルパートの制作は困難であった。またDTMで制作した楽曲に実際の歌手が歌をいれるとなると

歌えるひとが限られてくること、また歌手の質的レベルによって楽曲が制限をうけたからである。

それを解消すべく開発されたのが「ボーカロイド」という技術であった。

この新しい技術を包含したアプリケーションの発売にあたってなるべくたくさんのひとに使ってもらえること、また認識してもらうことを念頭に、クリプトンフューチャー社の販売戦略として「初音ミク」というキャラクターを前面に打ち出したようである。(※4)

このボーカロイドを使用した楽曲がインターネットを通じてヒットしていくなか、公式キャラクターである「初音ミク」自体の人気も高まっていった。

またこの前後からイラスト投稿サイト (Pixiv や TINAMI など) の爆発的な人気の高まりともあいまってイラスト制作者の増加が相乗的な効果をもたらした。結果としてイラスト投稿サイトなどで「初音ミク」というキャラクターをさまざまな絵柄、またボディバランス、衣装のバリエーションの違いなどで表現するひとたちは増えていったのである。

これをうけてクリプトンフューチャー社は「初音ミク」の二次利用を営利目的を除いた自由な利用を許可し、使用におけるガイドライン「ピアプロ・キャラクター・ライセンス」を明確に設定したことによって「初音ミク」の爆発的な普及が急速に広がっていくことになった。

一定の使用法を定めたガイドラインの規定は創作活動をさらに活発化することになった。このようにしてキャラクターとしての属性〈性別・年齢・髪型など〉をほぼそのままに、さまざまな作画手法で描かれた、それぞれの「初音ミク」が世界規模で誕生していった。これはアート領域における「オープン化」の典型的かつ興味深い現象である。

その後、その改変のプロセスのなか、もはや「初音ミク」はもともとのキャラクター設定からさえも開放され、さまざまな表情や性格をもつ、それぞれ魅力的な「初音ミク」が生まれていった。「初音ミク」は現在ほぼ記号的な存在にまで研ぎ澄まされ、その上どのような属性を与えるか、またどのような作画描画法によってより魅力的にみせるかという様相を呈している。そしてその作品群はさらにインターネットを通じて共有され、その共有がまた新しい創作を生み出すという現象にいたっている。

「初音ミク」を描くことはアート領域における「オープン化」のもっとも分かりやすい例ではあるが、そうした営為のなか作画や表現のバリエーションや新しい作画の開発をイラスト制作者たちですすんでいった。もちろんそれは「初音ミク」だけで行われたわけではなく、主にインターネット上での作品共有のなかで生まれてきたものであった。

そして新しいあるいはリミックスされた表現での作画を開発したものはそれをイラスト投稿サイトなどで共有していった。

作品を共有するだけでなく、元のデータやメイキングの様子などを動画共有サイトで公開するものも出てくるようになり、さらに作画解説を公開する作者も多く現れることになった。

そのため作画手法も共有することになっていったのである。

すなわち「コミックイラスト」をアート領域における「オープン化」という視座で見た場合、創作対象の共有化および制作手法の共有化までは行われつつあることがわかる。

モノづくりの場における「オープン化」の衝撃が世界を席卷したのは記憶に新しい。

3Dプリンタやレーザーカッターなどの低価格化と高機能化が個人がほしいモノを個人が作り、さらに世界中のおなじような思いのひとと共有し、さらなる変化があたらしいモノを生み出していった。

同様に「コミックイラスト」の分野における「オープン化」の試みはキャラクターの改変による対象表現の質的向上や作画手法の共有から多彩な表現を共有化することによる多彩にして多重的な芸術表現の現出を促したといえる。

全てのアート領域でこうした「オープン化」がスムーズに行われるとは現時点では思えない。それぞれの領域における共有化のありようと作者は作品の保護がいかになされるかにも依っているだろう。

しかしながらこうした「オープン化」の流れが表現活動の大きな進展や表現の多彩さを生み出す可能性を内包していることは無視できないだろう。アート領域が芸術活動の活性化を目指すのであれば「オープンソースアート」のありようを試みることを検討してみるべきであろう。

註

※1

Wikipedia「オープンコンテンツ」 <http://ja.wikipedia.org/wiki/オープンコンテンツ>

※2

Creative Commons Japan <http://creativecommons.jp/licenses/>

ニコニ・コモンズ <http://commons.nicovideo.jp/>

ピアプロ・キャラクター・ライセンス <http://piapro.jp/license/pcl/summary>

※3

例えば、同人サークル上海アリス幻楽団の「東方Project」が有名である。また上海アリス幻楽団および同代表のZUN氏は、二次創作についてにガイドラインを策定し、制作者の判断において制作することを呼びかけている。

<http://kourindou.exblog.jp/14218252/>

※4

下記でのインタビューによる

GIGAZINE

初音ミクの立役者が語るミク誕生から爆発的な拡散、そして今後の展開を語るトークセッション全編掲載

<http://gigazine.net/news/20140901-miku-talk-session-2/>店

参考文献

柴那典『初音ミクはなぜ世界を変えたのか?』太田出版 (2014/5/15)

Bas Van Abel, Lucas Evers, Roel Klaassen 著

『オープンデザイン —参加と共創から生まれる「つくりかたの未来」』オライリージャパン (2013/8/24)

Wikipedia「オープンコンテンツ」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/オープンコンテンツ>

[美術] ICC : アートのオープンソース化は可能か?

<http://d.hatena.ne.jp/dzd12061/20060924/1159101225>

GIGAZINE

初音ミクの立役者が語るミク誕生から爆発的な拡散, そして今後の展開を語るトークセッション全編掲載

<http://gigazine.net/news/20140901-miku-talk-session-2/>

GIGAZINE

初音ミクのクリエイターが世界に広がり続ける仕組みと実態がよくわかる「マジカルミライ 2014」講演を全編掲載

<http://gigazine.net/news/20140830-miku-talk-session-1/>

Creative Commons Japan

<http://creativecommons.jp/licenses/>

As open source Art “Comic illustrations” ～A Study on the possibility of open Art～

Hirokazu NAKAGAWA

College of the Arts,

Kurashiki University of Science and the Arts,

2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan

(Received October 1, 2014)

Comic illustration is an art unique to Japan.

Works of comic illustrations are shared on the Internet.

Internet encourage open source art.

This paper is one in which the discussion about the possibility of open source art of comic illustrations.