

日本発マンガ・アニメーションのダイナミズム

～第1回 オープニングセッション～

パネリスト 牧野圭一（京都精華大学教授 漫画家）
土佐尚子（ATR 知能映像通信研究所客員研究員）
秋山 孝（多摩美術大学教授）
日下公人（東京財団 会長）

東京財団国際フォーラム 会議録

はじめに

本書は、2000年7月19日（水）に日本財団大会議室において当財団が開催した東京財団国際フォーラム「日本発マンガ、アニメーションのダイナミズム」のオープニングセッションの内容をまとめた会議録である。

「東京財団国際フォーラム」は、日本文化の先端性、先進性、世界貢献の可能性を正当に評価するための論考の場であり、単に日本文化を紹介するだけでなく、その文化の背景にあるもの、また日本文化が世界に貢献できる可能性を研究、考察するフォーラムである。

平成12年度は、マンガやアニメといった日本のポップカルチャーに焦点を当てて平成12年7月から11回にわたりその先進性、知的媒体としての可能性、経済的な効果、効果的な人材育成の方法などについて意見交換を行なった。本書は、本フォーラムの内容を関係各位に報告するとともに、参加できなかった方などより多くの方々に内容を共有していただけるよう作成したものである。

刊行にあたって、フォーラムの事業資金を助成していただくとともに、オープニングセッションの会場を拝借した日本財団のご援助・ご協力に対して心から敬意を表するとともに深甚な感謝を捧げるものである。

実際の経済効果、文化的な貢献度とは裏腹に、サブカルチャーと位置づけられ軽んじられることの多いマンガやアニメについての研究は、今後、諸外国を含むあらゆる機関で活性化するものと思われる。本会議録がそうした研究の場において活用されれば幸いである。

2001年2月
東京財団
情報交流部

司会 皆様おはようございます。本日はお忙しいところをお集まりいただきましてありがとうございます。ただいまから東京財団国際フォーラム「ポップカルチャー（マンガ、アニメーション）のダイナミズム」を始めさせていただきます。本フォーラムでは、-ポップカルチャーが技術や学者に代って地球（Globe）を救う-というちょっとオーバーではありますが、副題を掲げております。

私ども東京財団では、日本の優れた点について情報を生産しそれらを内外に広く発信するという仕事をしております。そして、そうした日本の先進的な面について正当な評価をいただいて尊重してもらって、ひいては世界全体で社会の役に立ててもらおうということを目的に事業をしているわけですが、なぜ今回マンガ、アニメーションというポップカルチャーを事業として選んだか。それから、なぜフォーラムの経過を見る前に、例えば国際・学生アニメフェスティバルを開催するとか、東大、芸大にアニメ学科を創設するだとか、マンガ博物館を設立しようとかいったような成果物をあらかじめ想定しているのでしょうかというようなことについて、つまり本企画の趣旨についてなのですが、簡単に説明させていただきたいと思います。

まず1つ目は、日本の文化娯楽産業の文化的・経済的価値をアピールすることにあります。即ち、世界中で日本がいま最も競争力を持っている分野、それから最も成長力が期待される分野で、おそらく21世紀の基幹産業になるであろうと思われるのが、この文化娯楽産業の分野でありまして、マンガとかアニメーションに代表される分野でございます。加えまして、日本にはIM（インフォメーション・マーケット）、即ち市場をつくっていく力と創造力（クリエイティビティー）がありますので、いわゆるITもマネーも日本に集中することになりまして、第一次IT競争ではアメリカが圧勝しましたが、これから始まる、あるいは既に始まっている第二次IT競争では日本が圧勝することになっていくということでございます。したがって、この大事な産業をさらに振興するために、他の国に遅れをとることなく、人材や才能を発掘して育成していかなければならないという命題が含まれています。

2つ目は、その文化産業（ポップカルチャー）を使っていかに知的国際貢献をするかという命題でございます。例えば、マンガは強烈なリテラシーを持っているわけですが、その特性を利用して国づくりを行なう、個人のアイデンティティづくりを行なう、日本の対外文化政策を行なう等々、世界に対して政治的、経済的、文化的という側面で安定的な発展に寄与することができるのではないかとことです。今、巷では、これは会長の日下の本からですが「世界が日本化していく」とか、「今、日本のポップカルチャーが旬である」というふうに言われ出していますが、これらは日本からそういうことになります。

本日は、多方面の有識者の方々や大学の先生の方々など大変な御支援を賜りまして、全12回のうち本日第1回目のオープニングセッションを迎えることができたわけでございます。この場をおかりしまして、御協力いただいた皆様方に厚く御礼を申し上げたいと思います。

それではフォーラムに入りますが、まず本日のパネリストの方々を御紹介させていただきます。こちら手前から、日本で初めてマンガ学科という学科を創設されました京都精華大学の教授で、かつ本企画の座長をお願いいたしております牧野先生でございます。それからそのお隣が多摩美術大学デザイン科の教授でいらっしゃいます秋山先生でございます。更にそのお隣がATR 知能映像通信研究所の工学博士でいらっしゃいます土佐先生でございます。そして最後になりますが向かって一番右が東京財団の会長をいたしております日下公人でございます。皆様、本日はよろしく願いいたします。なお、パネリストの方々の御略歴をお手元の資料の中にお配りしてありますので、ご参照ください。

それでは、初めに東京財団会長の日下からご挨拶を兼ねまして、マンガやアニメに対する熱い思いですとか、期待、更にはマンガリテラシーの強烈さについてお話を伺いたいと思います。

日下会長、よろしく願いいたします。

日下 皆さん、本日はお集まりくださりましてありがとうございます。今回のマンガやアニメを扱ったフォーラムについて、私は半年でも1年

でもたっぷり時間をかけてやっていきたいと思っております。それは何故か。そのぐらいやらないと、普通の日本人はそれらの重要性がわからないだろうと思うためであります。きょうお集まりの方は先見性をお持ちですので、よろしいのですが、我々で大いに盛り上がり、日本及び世界を教育してあげるべきではないかと、私はそのくらいの決意というか思いを持っております。そのくらいの意気込みであるということをごまわかっていただきたい。そう思います。

お手元に私が先日書いた雑誌記事がございます。この中には、ITを引っ張っていくものであるとか、あるいは日本の国益になるとか、日本の主力産業にまでなっていくとか、マンガやアニメの可能性について触れていますが、実はこんなことは普通の人にわかりやすく、経済新聞か経済雑誌で言いそうなことを言っているだけであります。本当のところを言うと、私はマンガ、アニメは人間の理性をも揺さぶっていく大変なものだと考えています。あるいは国家を揺さぶるぐらいのものなんだと。と申しますのは、そもそもマンガを馬鹿にする人が多いわけです。漠然と馬鹿にしている人は構わないのですが、心の底から自信を持って馬鹿にしている人に対しては、こちら自信を持って戦って、それを壊してあげなければいけません。その人のためだと思うからこそ親切です。そういう人に限って論理に優れ、文章に優れ、まして理性一点張り、偏差値一点張りでこれまで自分の地位を勝ち取ってきたと考えています。その結果、相当自分は高いところへ到達したと思っている。昔、マンガを読んだ自分を超えて自分は高くなったと思っているわけです。確かに高くはなっているんですが、論理、文章の世界へ偏ってずれていることを見逃してはいけません。その結果そうした人達は、感性、感覚、個性、直感力、暗黙知の世界、これらはいずれもマンガには不可欠な分野でありますけれども、そこから逆の方向へ遠ざかっているわけです。本来競うべきは「高さ」なのに、一方向にずれた人が逆へずれた人を見て軽蔑しているのです。自分を原点として、逆方向に離れている分だけ軽蔑するということは大変不幸な話であります。

このことをはっきり示している例が彼らのリテラシーの質だと思います。

彼らは生涯を通じて文章のリテラシーしか試験していません。大学でもしないし、もちろん入社試験でもしない。学会の討論会になると文章のリテラシーばかり。それで一体何がわかるのかと言いたい。何か人類にとって有益なことはわかりますか？高さは全然上がってないじゃないですか。よくそんな馬鹿馬鹿しいことをペラペラしゃべりますね、と言いたくなるようなことがたくさんあります。それに比べると日本の子供は、マンガリテラシーがものすごく発達しています。映像リテラシーあるいは物語のストーリー・リテラシーというもの、これは大学では教えないし、教えることもできないでしょう。それは大学が間違ってるからなんです。だから高校なんかは進んでもしようがありません、大学なんかも行く必要はありませんと。それぐらいに私は思っております。日本の子供のすごさ、彼らが共有しているリテラシーのすごさについて我々の認識を新たにする必要があるので。

この点やっぱりインドの哲学はすごいですね。バラモンとかヒンズー教の教えでありますけれども、彼らは宇宙の真理、人間精神の根本について一生懸命1000年もの間議論を尽くしている。それに比べると大学なんてまだまだ不完全なものなんですね。その結果出てきたことの一つに「触れてはならない問題がある」という話があります。それについて議論すれば結果として迷いに落ちるだけだということを見つけているわけです。一方、科学はいまだにそれを見つけていない。質問には必ず正答がある、答えられないのは教授が悪いと、こんな風に考えるんですね、言ってみれば、大学というの、まだそういう迷路に落ち込んでいるところなんです。ところが、インドでは、議論してはならないという領域を見つけたから、弟子がそういう質問をしてきたとき、バラモンの高僧も、あるいはその教えを引き継いでお釈迦様も笑って答えなかった。それに答えると両方ともに迷いに落ちると。それがいかに愚問であるかということとは自分で気がつきなさい、自分で気がつくしかないんだよと。それを理屈で釈迦が教えても、2人ともども迷路に落ちるだけなんだということがあったんです。それを悪用する弟子たちがいましたので、科学というのが生まれまして大学というのが生まれまして、そんな笑って答えずで済

ませちゃいけません、徹底的に議論しましょうと。これは歴史の問題でありますから尽きないわけでございます。

その笑って答えない領域を人に見せるのは文章自身がないと。禅宗の教えにあるわけですね、文字を立てず、教えの外だと。禅宗で最後に悟るところは教えの外ですよ、文字は書けないですよ、みずから悟るんですよと。そのためにはいろいろ珍談、奇談が多いわけでありましてけれども、そこへ迫って我々が悟性とか感性とか暗黙知とか直感力の世界で高さを越えていくにはどうすればいいかというのが私の気持ちでございます。その努力の一つとして、日本が既に到達している水準の高さ、そしてここの3人の先生方がそれについて取り組んでいらっしゃる姿をみんなに見ていただきたいというのが、私の切なる願いでございます。

長時間ありがとうございました。(拍手)

司会 それでは座長にバトンタッチさせていただきたいと思います。牧野座長、お願いします。

牧野 今、日下さんからたいへん明快なお話がありました。その中で、大学で教えられるものがマンガにはあるというお話がございましたが、私も友人のマンガ家たちから、「マンガなんて大学で教えられる類のものではないだろう」と言われつつ京都に通ってマンガを教えているわけなんです。4年制の美術大学でマンガを教えているのは京都精華大学だけなんですね。私どもは授業料も払わずに先輩のポケットマネーでマンガ家に育てていただいたというような感覚があります。けれども、平成の現在、大学に約10倍の倍率を超えて全国からマンガを学びに来ているわけです。たった一世代でのこの変化は驚くべきものであります。一番驚いていることは、我々が何も教えなくても彼らはマンガを描いてしまうということ。そして、アニメーションというのは相当高度な技術が必要だと思われている分野なんです、ここでも教える前から自分でアニメを作り始めてしまう能力を持っている。このこと自体が研究対象になってもよいのではとさえ思います。

私は、座長という重責を担っていますが、現場の空気、つまり学生たちと触れ合っただけで得たものを縦糸にしまして、そこに各界の専門家の方々、最新の研究成果というものを横糸に折り込んで、これから11回の国内フォーラムと最後の国際フォーラムとを併せて12回具体的提案を織り込みつつ、議論を進めたいと願っています。

このフォーラムの特色として、非常に明快な成果物の予想が最初に立てられているという点があります。もちろんそこに無理やりに持ち込んでしまうというのではなく、そういう明確な骨組みのところに筋肉、神経系、循環器系をくっつけて一つの温もりのある人体をつくり上げるような感覚で、フォーラムを仕上げていきたいというのが座長として冒頭に申しあげることです。

本日の予定時間でありまして2時間半というのは、聞く側にとっては非常に長い時間でありましてけれども、話をするほうにとっては限られた時間でありましてので有効に使っていきたくと思います。

私の隣にいる秋山孝さんは、多摩美術大学でグラフィックデザインを教えておられます。皆さん、もう既にいろいろところで秋山さんのイラストレーションをご覧になっていると思います。ポスターとか雑誌の表紙とか非常に大量の仕事なさっていらっしゃるって露出度も高いという方なんですけれども、国際的にも非常に幅広い活躍をされています。彼の特徴は、単なるデザインではなくて、その中にマンガ的なアイデア、ユーモア、感性をふんだんに盛り込んでいるところです。秋山さん自身日本漫画家協会の会員でもあります。

それから、お師匠さんと言っているかわかりませんが、福田繁雄さんという高名なデザイナーがいらっしゃるしまして、デザイン的な構成の中にマンガのアイデア、エッセンスを取り込んだ方ですけれども、秋山さんは更にその中に人間味というんでしょうか、非常にやわらかな部分も折り込んで、マンガとデザインをドッキングさせている方です。

さて、マンガがずっと蔑視され続けてきた、疎外されてきたというお話しも出ましたが、デザインにもそのような時期がありました。今

や美術学校の中にデザイン科があるということは当たり前で、無いほうが不思議だという状況なんですね。ところが、私が芸大を受験したころにはデザインではなく「図案」と呼ばれ、いわゆるファインアートの分野と比べて対等には認められていないような状況がありました。そういうデザインがまだ十分に認知されなかったような社会状況の中でデザインを立ち上げ、そのデザインの中にマンガ的要素を取り入れてこられた方が秋山さんだという御紹介をしたうえで、そういう御経験と、現在、多摩美術大学でグラフィックデザインの学生さんに接しておられる、その視点から本日のフォーラムにコメントしていただきたいと思います。それではよろしく願いいたします。

秋山 秋山です。よろしく願いいたします。

今ほど牧野さんから説明があったとおりでありますが、デザインとは何だということを考えると、「図案」から「デザイン」に変わったものの、デザインという言葉が示す概念があまりにも広いんですね。人間、人体の科学すべてがデザインされていて、どのデザインを選んできた動物が生き残ってきたのかというような言い方がされています。ロケットもデザインされて宇宙に飛んでいくわけですから。そのデザインには美的感覚も入っているし、科学的なものもあるし、そこには人間の英知が全部含まれているんだと。それでも、まだまだ人間の力はほとんど及ばなくて非力だといわれている感じがするんですけども。「デザイン」という言葉が日常になったということが言いたかったんです。

それから、先ほど日下さんがマンガが馬鹿にされているという言い方をされてましたが、実は僕も初めはマンガというのはこういうものかなと先入観を持って見てきました。例えばマンガばかり見てると、親から「あなた何をしてるの。勉強しなさい」とかって言われて育ってきたんですけども。でもだんだん勉強をしてきたら、これはいけるぞと。マンガのおもしろさ、シンプルな表現は、他のビジュアル・アーツ（視覚芸術）の中では最もコミュニケーションしやすいツールだなと思って、これは芸大の大学院に行く前でしたけれども、これを僕のテーマにしよう

というふうに思ったんです。僕にとってはその背景にユーモアがあるということがすごく重要でした。そのユーモアというのは一体何なんだろうと考え続けてみると、単にユーモアだとかジョークがあるだけではなく、気持ちがよくなるとか、開放される、要は自由になれるということなんですね。ビジュアル・コミュニケーションは一体どういうものなのかということ自分の命題として大事にしています。

そうやってきますと、マンガの持っている独特な表現が入りやすい入口であったということなんですね。ところが、まだマンガというのは理解されてなくて、マンガ全体を僕の視点から見ると、大学で言えば一つの学科を設置してその中に専攻がめっちゃくちゃあるぐらい、何しろ広いわけです。それを一くくりに「マンガ」と言っちゃうからみんなこんがらがっちゃって、手塚治虫のマンガを象徴して、あれが全部マンガだと思ふこと自体がもう認識が誤っていると思います。僕は、広くてつかみどころがないものだなと考えています。つまり、一個一個それを理解していくまでに大変な時間がかかって、そういう意味では京都精華大学のマンガコースはあまりにも小さいというか、まだ領域が狭くて限定されていて、僕は、これが10個とか20個ぐらいないとマンガ自体は理解できないと。つまり、医大があると同じようにマンガ大学がなければおかしいだろうなと僕は思っています。

そうすると、そのマンガということからさまざまなことを研究して、それは工学であろうが科学であろうが医学であろうが、あらゆるジャンルとジョイントができるというふうに思っているんです。マンガの中のユーモアが効果的に利用されるといろいろなものがコミュニケーションできるわけなんですけれども、そのユーモアということは一休何だろうと思っても、さまざまな哲学者たちが幾つかの答えを出していたり、僕たちの先輩たちがユーモアってすごく人間にとって生きる力を与えるんだというふうに言っているんですけれども、それが何故かは説明はされていないと僕は思っています。

それからもう1点、マンガの持っているおもしろさというのは、人間が初めて描いた絵と非常に近いことです。人間が初めてかいた絵という

のは、ここにいる皆さんが自分の子供のときを思い出して欲しいんですけども、落書きのように描きますよね。あれが非常に重要なんですね。人間が初めて描いた絵は、ほかの動物とは違う能力があって、例えば2歳から3歳ぐらいに絵をかき始める。そうすると人間の赤ちゃんだけが、丸の中に点をぼんぼんと打つ。そうすると、その点は一瞬にして目に変わるわけです。1本の棒が一瞬に鼻に変化するわけです。このイメージの創造力が、僕はビジュアル・コミュニケーションの基本だと思っているんです。言葉とは違う力を持っていて、つまりここがマンガの基本になっているように僕は思えてならないんです。『アンパンマン』なんかもそうですね。子供たちがあれを見てあんなにうれしそう顔をするのは、人間、一番初めに描くのは丸ですからね。そこにまたアンパンのようなまん丸いところに点を打つんです。丸の連続なんですね。丸といっても楕円の丸でしようけれども、その連続をやっていくと今のマンガになっていくんですね。人間の手は直線が引けないんです。逆に丸の構造というのは、まさに造形の一番最初のものであると。人類の始まりでも、ラスコーの壁画がよく引用されるんですけれども、完成され過ぎていて美し過ぎるんですけれども、でも壁にかく落書きはそれに類似していると思われます。それが現代までたどり着いている感じがして、そういうものを僕のデザインの中に取り入れたかったんです。

それから、僕はグラフィックデザイン学科の中にいますので、自分の表現する手段はどこにあるかといったら、今まで大先輩たちが小ばかにしていたようなところに、要は科学者たちがごみの中から大変な発見をするのと同じように、世の中に捨てられていたものを一個一個拾っていったらマンガに突き当たったんですね。こんなにすばらしいものをみんな何で見ないんだろうと思いました。芸大のある教授に「僕、マンガを研究したいんです」と言ったら、その先生に「秋山君、やめなよ、そんなものは。ばかばかしい、キャンパスに描きなさいよ。金にならんぞ」と言われたんですね。僕はそのときに絶望的な気持ちになって、学校をやめようかと思ったんですけれども。考えていたら、でもみんながそういうふうに言えば言うほど、へそ曲がりなので左のほうへ、左のほうへ

と行ったら、その行き着いたところはやっぱりマンガだったんですね。

ところがマンガも混沌としていて、そのマンガの良さをマンガ家たちが理解していないのに僕はまた更に驚いて、これは表現する人たちが自分たちを卑下しているよう側面もあるし、逆に己惚れているようでもあるしで、良いところをちっとも見えていないというのが、僕の現代のマンガに対する見解です。ところが周りが騒ぐと、マンガの世界で「俺がやってることはすごいんだ」と急に有頂天になる、この軽薄な感じが、これこそマンガだなんて思ってしまって、マンガって何て面白いんだろうと思ったんです。そんなことで、今、ちょっと長く話をさせてもらいましたが、マンガとの出会いの話をさせていただきました。

牧野 ありがとうございます。日下さんがたいへん明確に方針を打ち出されたために、内容も直截になって初めから本音が飛び出している感じですが、私の場合は、現在日本漫画協会の理事でもありますし、一応現役のマンガ家のつもりでおりますので、マンガ家自身がマンガもしくはマンガ家を批判するという事は複雑な気持ちで聞かせていただきました。秋山さんも同様にマンガ家協会の会員でありますので、一緒に自己批判をしながらマンガというものを見つめていきたいと思います。

さて、外国で日本のマンガといったときに、日本のテレビ・アニメーションを思い浮かべる方も相当いるという話を聞いたことがあります。これが正確かどうかということは、これから12回の議論の中で浮き彫りにされればいい話ですが、実は今日の会場にお越しの方の中に日本アニメーション協会の小出事務局長がいらっしゃいます。

先日、恵比寿の写真美術館で第2回目の日本アニメーション学会が行われたわけですが、その時に小出事務局長御自身が、やはりアニメーションの範疇についてお話をされました。これは、マンガ学会もアニメーション学会も学会とはいえまだ非常に若い学会であることを示す好例だと思います。今、10の大学にマンガ学科がなければいけない、それくらいでないともマンガという巨大なモンスターを捉えることができないのではないかと、そういうお話が秋山さんから出ました。アニメーションと

いう切り口で学会で話をされるときも、ではアニメーションというものもどこからどこまでをアニメーションと定義するか。そこからスタートしなきゃいけないのが現状ですね。

これは、マンガもアニメーションも現象に対してあまりにも長く放置され過ぎてきた、つまり、社会現象としては非常に広範な場で活躍しているにもかかわらず、研究が追いついてこなかったということに起因するわけであります。今、やっとその現象を追いかけるようにして、大学もしくは研究者がマンガとかアニメーションというものを追いかけているようですが、一生懸命追いかけても、逃げ水のようにもっと先にマンガ、アニメーションがどんどん進んでいってしまうというのが現実であります。

小出さんがお話になった一方で、今、横におられる土佐さんは、同じアニメーション学会の中でたいへん興味のある作品を皆さんに披露されました。きょうは、アニメーション学会で発表されたのと同じものをここで皆さんにお見せして、後から皆さんの御感想も聞かせていただきたいと思います。これはマンガなのかアニメーションなのかゲームなのか、私がアニメーション学会の中で質問したのですが、アニメーションで何だろうかと考えているうちに何とも形容しがたいものがその先にできてしまうということが如実に表れています。土佐さんからいただいた名刺を拝見しますと「知能映像」という言葉が出てきます。土佐さんには、どんなところでどんな研究をされていて、知能映像とは何なのかということから分かりやすくまずお話しただいて、その後で作品を映していただきたいと思います。

土佐 ただいま御紹介にあずかりました土佐と申します。

私が勤めているところが、関西にある学園研究都市、つくばの関西版みたいなものなんです、そこに一番最初にできた郵政省のATR知能映像通信研究所というところに勤めています。知能映像という言葉はよくわかりにくい言葉なんです、英語で言ったほうがわかりやすく、メディアインテグレーション・イン・コミュニケーションラボラトリーに

なるんです。要するにお互いの人がコミュニケーションするためにメディアを構築するということになると思います。

その中で私が専門に行っていることは、メディア・アート、インタラクティブ・アートというものです。これはどういうものかといいますと、メディアの特徴、コンピュータもメディアの一つととらえているんですけども、そういったものをメディアの特徴をとらえて、それをアートの的に展開をする分野です。

具体的には作品を見ていただいたほうがわかると思うんですが、今、お二人の先生のお話を聞いていまして、マンガというのは、メディア・アートに意外と近いなと思いました。なぜかと言いますと、いろいろなメディアに近づく力というか特性を持っているように思えたからです。メディア・アートも、別に芸術の範疇にはまらないと思っていまして、私自身は、最初、美術の中で現代の特徴の一つとしてメディア・アートというものがあるんだと思っていまして、実際そういう捉え方をする人が多かったんですが、そういう作品を作ってみると、自分が考えていた以上にいろいろなところから引き合いがあって、予想以上にいろいろな形の仕事をやる機会に恵まれました。しかも、それは日本だけでなく、海外でもそうでしたし、いろいろなところで展覧会をしたり講演をしたりしてきました。

それでは具体的に作品を見ていきたいと思います。

(ビデオ上映中)

これはアルス・エレクトロニカというオーストリアで行われた展覧会の様子です。人の声の抑揚から感情を推理していろいろと泣いたり笑ったり答える知能映像です。今、低い声でしゃべったので泣いてしまいました。突然大きな音、声を入れるとこのように驚きます。人間で言うと本当に簡単なことなんです、それをコンピュータを使ってやるとなると、自然に見せるための苦勞が多いです。

人間とコンピュータの大きな違いの一つとしてまず直感力が挙げられ

ます。人間というのは、経験と知識に基づいて直観的に飛躍を行うことができますけれども、コンピュータキャラクターの場合はそれがなかなか難しいです。

これは最近のバージョンで、感情認識だけではなく英語と日本語の音声認識を組み込みまして、人間の対話と同じように人が何をしゃべっているのか、人がどのようにしゃべっているのかという感情を同時に理解します。人間と同じように、言葉の意味がわからなかったときには、怒ったり笑ったり感情表現をします。この子供の声は音声合成で作っています。

次はコンピュータ詩人です。人間の声に含まれる感情と意味を理解して、人間と連歌のような形で詩をつくっていくことができます。

この2人が演じておりますのは、体は仮想世界に行ってまして映画の『マトリックス』に近いような状態なんです。もっと技術的にスムーズに行けば、あの世界は確実に実現されます。

もう少し人々の情緒的な情報をコンピュータに入れることができれば、もっともっとスムーズに仮想世界の中でいろいろな人とコミュニケーションをとったり、今の形は映画という形をとったんですけども、近いうちにそうなると思います。

最後の作品なんです、コンピュータによる感情認識を今まで研究発表してきたんですが、もっと無意識情報をコンピュータに教えようということを目指している作品をご紹介します。私たちの感情というのはすぐ移り気で、秘められた感情、秘められた気分というものがあるわけですね。それをどうやってコンピュータで認識するかということ考えた作品です。

試行錯誤の末の成功例なんです、ここに出てくる人魚は、今、画面に写った2人の分身の位置付けです。無意識も含めた本当の感情をあらわす分身で、実際の人間2人のコミュニケーションを、本当はどのように彼らが感じているか、人魚が木の桶の中で表現するんです。ですから、例えば2人で話していても、内心相手のことをあまりよく思っていなければ人魚が喧嘩をしたりするシーンが現れます。

聴衆 これは人魚だから水を使っているわけですか。

土佐 そうです。

聴衆 ということは水は使わなくてもいいわけですね。

土佐 いえ、使うべきだと思います。ヒーリング的な要素も意図しましたので、水が必要だったんです。自分の分身の人魚に触れると人魚が近づいてきます。あと、触れると仮想的な感触でバイブレーション的な要素があったり、自分の心音を聞くこともできます。バイオ・フィードバック的な作用もあります。

どのような要素で人魚の動きを決めているかと言いますと、横軸のストレスとリラックスは心拍情報から取っています。縦軸の興味がある、ないは、お互いの桶の中での手の距離です。近づくに興味がある、遠いと興味がないと。いま映されているのは、お互いに関心がなくちょっとストレスがたまりぎみの状態を表しています。意図的にやや動物的に表現しているのですが、これはお互いに全然関心がなくて、お互い好き勝手なことをやっていますね。

聴衆 今日拝見したのはキャラクターが2つでしたが、理論的には幾つまで増やせるのでしょうか。

土佐 基本的な考え方としては、その人の分身として人魚が存在しているのです、2人じゃなくても3人の人がいれば3人の分身がいるわけです。

聴衆 3人がおけの中に手を入れることができるのですね。

土佐 コミュニケーション状態が生まれます。

要するにさっきの要素軸というのは、意識の軸と無意識の軸で、意識の軸というのは手の動きなのです。お互いに興味度を高めようと思って2人で手を合わせてみても、その横の軸の無意識の軸の心拍数がきちんとそのようになっていなければ共鳴しないわけです。

聴衆 嘘発見器とかにも使えるかもしれませんね。

土佐 それに近いと思いますが、私の場合のコンセプトは嘘を発見することではなく、近々コンピュータとのコミュニケーションが今以上に多くなると思われる状況の中で、どうやったら無味乾燥なコミュニケーションではなく情緒が含まれた形でコンピュータとコミュニケーションができるかということを考えております。

牧野 皆さんがどのようにご覧になったか興味深いところでありますが、私は初めて拝見した時、非常に強烈な印象を受けました。と申しますのは、遠い将来はこういうものができたらという事は想定しておりましたし、マンガの作品の中でもそれに近いことはどんどん描かれていたりしているのですが、土佐さんはいわゆるマンガ家でもアニメーターでもないんです。研究者もしくはアーティストでいらっしゃる土佐さんからこういった作品が生まれてきってしまうという現実がここにあるのです。

使われている声はすべて合成音声だと思ってよろしいわけですね。

土佐 はい。

牧野 研究都市というさまざまな研究所が集まっている場所で、それぞれの研究を結合してこれまでマンガの作品の中だけであったような世界がどんどん生まれているわけです。マンガの定義、アニメーションの定義というようなことを我々が一生懸命やっている間に、どこにも入りそうもないような世界が進行していくというような状況があることを強く認識する必要があるように思います。

このフォーラムがこれから約12回開催されますが、骨組みはあってもどんな肉づけがされるか今のところわかりません。恐らくこの土佐さんの御研究の作品というものは、その12回を通して非常に象徴的な位置づけになるのではないのでしょうか。たびたびパネラーの方々がそれを思

い起こして議論の対象にするのではないかというふう感じたわけです。

先ほど控室で、日下さんにも口頭でこういうものですよと申しあげたのですが、実際にご覧になってどのような感想をお持ちになりましたか。近づきたくないとおっしゃっていましたが実際いかがでしたでしょうか。

日下 いや、感心しました。コンピュータ・グラフィックスというべきかわかりませんが、どんどん進歩するものだなと思いました。ただ、以前から無意識に人間がやってきたことをコンピュータであらためて見せてくれたという感じもしました。

いろいろなことを想起しましたが、例えば私は自分の家から駅まで歩いていく間に会える猫を9割手なづけます。その時に大事なのはしゃべり方なんです。まず自分の前頭葉と知性を結ぶ線を切っちゃうんです。そうした状態で話しかけると猫もわかるらしいのです。もちろんそれでもだめな猫はいますけど、コミュニケーションができるようになります。ボディランゲージというお話がありましたけれども、声のイントネーションにいろいろなことが含まれていて、それを猫は理解するようです。

人間だって、相手の人の真意を理解するためにイントネーションに頼っているわけですよ。自分は好かれているのか好かれていないのか、声の調子で大体わかります。だけど、話されている論理をキャッチするよう教育を受けてしまったんですね。そこに問題があったのではないかと思います。一番わかりやすい例が、男女が今の人魚みたいにひつついたり離れたりしているような状態の時です。相手が自分のことをどう思っているか真剣に考える時に、口からでた言葉よりも、むしろボディランゲージやイントネーションに相手の真意を見出そうとするのです。

こういう非言語分野について今までアカデミックな世界あるいはサイエンスの世界では無視してきました。あるいは、ユダヤ的契約の社会では言葉のみを信ずるわけです。でも、そんなことでは人間は生きていけないことを科学も気がつくようになり、例えばボディランゲージですと今から30年ぐらい前ですかね、その地位を与えられるようになったのです。

日本では、マンガとかアニメ的な意志伝達が自然に行われました。子供の頃の考え方を肯定しているわけです。ところが外国では子供は不完全なものとして位置づける。大人が躡てあげなければいけないものという前提がありまして、子供っぽいことは捨てる文化といえます。もちろんそのような考え方に良い面もあるのですが、そうした環境の中だけで育った子供が大人になると現代のように世の中が歪んでくるのではないかと思います。

実例で言いますと、名古屋に太陽っ子学園という幼稚園をつくった人がいますが、ここでは子供に知識は教えない、字は教えない、算数は教えない。何でもしゃべらせて全部賛成するのです。子供が何か言ったら「本当だね、そうだね」と先生は肯定的な言葉しか言いません。先生にとって非常に楽なようみ見えるかもしれませんが、子供がのびのびと育つ教育を実践しているのです。

私も子供を育てるときに、私の子供が「また夜になっちゃった」と言うんですね。「もっと遊びたいのに暗くなっちゃった。何で暗くなるの?」と聞かれた時、普通の大人は「地球が自転して太陽が回っているからだ」とすぐ教えますよね。私はそんなばかなこと教えない。「本当に暗くなったね。困ったね。」って言ってあげればいいんだと思うんです。実際そういう心の距離感で子供を教育いたしました。自分が子供の頃を思い返しても、子供の心を肯定されることは嬉しい経験でした。マンガを読んで楽しかった理由はここにあると思います。マンガを読むと何でうれしかったかという、学校では否定される子供の心をマンガの世界は肯定してくれるからです。学校では自転とか公転とか理屈を憶えろ、理屈っぽくなれと教えます。だけどマンガの世界では「暗くなっちゃったね」という世界が繰り広げられるものですから、嬉しくてマンガの世界に没入するのです。これは非常に大事なことで、日本民族が健全であることを表しているのではないのでしょうか。理屈ばかりで、結局、アメリカがどうなったかという、弁護士と裁判所ばかりで社会がダメになったと私は思っています。きっとこれからは、全世界が日本に学び始めるのではないのでしょうか。

牧野 ありがとうございます。土佐さん、さっきもお話が出ましたけれども、これはソニーさんとの共同開発ですね。とすると、ゲームということがある程度想定されていると思うんですが、私はアニメーション学会の時にこれは「医療機器」ではないかと実は申しあげたんです。先ほど「水が無くてでもできるのですか」という質問がありましたけれども、これは水が非常に大切な要素としてあるわけですね。仮にこれをゲームというふう考えた場合には、この水というのは非常に特異な存在です。つまり、今までは液晶画面があって、こちらにボタンがあってカチャカチャと動かしてゲームをした。ところが、ここでは水とか木が介在している。なぜ木や水が必要だったかお話していただけないでしょうか。

土佐 ゲームを作ろうと意識したわけではないではありません。今までバーチャル・リアリティーという言葉がありましたけれども、それは我々がコンピュータの中の仮想世界に入ってしまったんですね。ところが現在では、この実世界の中に仮想世界のものがやってくる時代になっているのです。こうした時代の中でいろいろなものが生み出されていると思いますし、私が作った作品もその一つだと思います。実世界の中に仮想世界のものが一緒に共存するという状態の方が、我々はコミュニケーションがとりやすいと考えます。逆に我々がいろいろなものを付けて仮想世界に行っても不自然なコミュニケーションになってしまうわけです。それこそ人間が機械にはめ込まれた感じになってしまいます。

もう一つの象徴としては、皆さんどこかで聞いたことがあるかもしれませんが、ウェアラブル・コンピュータというものがあります。それも実世界に仮想世界が共存する一つの象徴であると思います。

それから、皆さんもこれはよくご存じだと思いますがAIBOに代表されるものにロボットの電子ペットがありますね。ああいったものも仮想世界のものがこちらの世界に来ているわけなんです。そうすることによって人とコンピュータとのインターフェースがより自然な形になってくる。よりコミュニケートしやすくなる状況が来ていると思います。

あと、もう一つ考えられるのが、皆さんも感じたことがあると思いま

すけれども、長くコンピュータに向かって仕事をしていると非常に疲れるんですね。これを何とか無くそう、減らそうということも非常に大事なことになってくるのではないかと思います。そのためには、今まで当たり前のように存在したコンピュータとのインターフェースであるキーボードだとかマウス、ディスプレイなどが、感性に対応できる形に変化しなければならないと思います。その点に関して言えば、今回の作品をもしゲームにしようとする場合、パットというデバイスでは無理なのです。ですからパットに代わるものをインターフェースにしなければならないし、もっと人の秘められた情報、感情や生理的情報、反感だとかいったものを汲み取ることによってもっともっとゲームの幅が広がっていくと思います。

私が常々大事だと感じていることは、今の時代というものが一つのジャンルにおさまらなくなってきた時代じゃないかと思うんですね。アーティストという立場でモチベーションを持っていますけれども、物を創造する力というのは別にアートじゃなくてもいいんですね。それが、今、この時代において新しい価値を持っていて、それに新しい美的価値をつけ加えることができたならば、それは一つの大きな創造物なんですね。私の場合、モチベーションがアートなのでアーティストと言っているわけで、それが科学者のモチベーションであれば科学であり、それがまた別のジャンルの人のモチベーションであれば別のものになっていくのではないかと思います。

とても大事なことは、他のジャンルを結びつける力ではないかと思っています。他のジャンルを結びつける価値観。もちろんマンガとかアニメーションもそういったものを十分に持ち得るものだと思います。だからマンガというジャンルの中にもいるのではなく、マンガとかアニメーションというものが他のメディアと結びついたときに、これはものすごく大きな力になっていくのではないかと思います。

あと、このようなメディア・アートの作品に関して言えば、メディア媒体というのはどんどん変わっていくんですね。ですから、これは物質的にどこまで残るのかというのは私たち作家としても気になるところな

んですけども、物質的にひよっとしたら残らないんじゃないかなという気がします。そうなるはどこへ残るのかというと、人々の心へ残るしかないんですね。あとは文書に残していく。そういった形になるような、非常に概念的なものではないかなという気がします。

一方、やっぱり非常に大きな力を持っているのは、この間、スペインでガウディのサグラダ・ファミリアを見たんですけども、ああいう時代を超えた作品の持つ力というのを目の当たりにした時に、こういうパワーが今のIT革命、それからメディアを使っていく仕事に欠けているんじゃないかなと思ったんですね。どうしたらこんなに時代を超えるような非常に強烈なパワーというものを電子メディアの中に取り込むことができるかなというのが、次の課題となってきます。

牧野 秋山さんは、今、実際に多摩美術大学でデザインの教鞭をとっておられるわけですけども、理論的に既存の物を整理して分類して何とか位置づけようという学問の作業が地道に進む一方で、それを破壊するかのごときこういう現象がどんどん生まれていく様子をまさに今回の映像でご覧いただけたのではないかと思います。率直なご感想を聞かせてください。大学での後期の授業に影響がでるのではないですか。

秋山 今の土佐さんの作品を見させてもらってすごく面白いなと思いました。その面白いなと思ったのは、嘘とホントという2つの両極を意識情報と無意識情報と言って、その意識情報には嘘があるんだと言い切っていますね。逆に無意識情報に嘘は無いんだというように、簡単に2極が分かれている点はすごく面白い、魅力的に思いました。この嘘の部分を見事に暴き出ししたりしていることが、ユーモアだとかマンガの中に非常に類似するところがあって、物を見る視野が何てやわらかいんだろうと感じたんです。

僕はグラフィックデザイン学科の中でビジュアル・コミュニケーションのデザインをやっているんですけども、人間はなぜ何か見たときに心が動くんだろうという問いが常にあります。例えば一つの例として龍

安寺の石庭を皆さんの頭の中にイメージしていただくと、あれができてから1000年近くの間多くの人々があそこを訪れているわけです。この人を引き付ける力は一体何だろうといつも僕は思うんです。あそこから声が出るわけでもないし、自然の鳥の声は聞こえるかもしれないけれども、大した強い情報はないんですね。何も強烈な情報はないんだけど、人はそれを見ながら何か心が動かされるんですね。見に行った後僕も心の中に残っていて、あの石庭、あんなちっちゃい京都の暑いところに何であんなものがあるって、見終わると何でさわやかな気持ちになるんだろうというふうに感じる。言わばこれが美的価値だろうと僕は思うんです。

今の土佐さんの作品の中で、石庭とまさに類似するのですが、無意識情報に焦点を定めているところに何と知性があるんだろうと思います。今、牧野さんのおっしゃった、これを見て大学に行くと9月からの授業が変わるだろうとおっしゃいましたが、僕はやはり見る力をもっと養わなければいけないなと思いました。要は暴き出す力です、見て見抜く力です。視覚情報もしくはコミュニケーションする能力を持たせるには、その部分をやはり教えなければいけないと強く感じました。

今、世の中がデジタル化になり、今の学生たちはコンピュータを使って作業をするんですけども、やはりコンピュータを扱っていても、見る力とか描く力を持っていないと結局完成した作品は「甘く」なってしまうんですね。物が見れていない、表現できていないという感じを見る側が感じてしまうのです。時代を超えて持つ力って一体何だろうと思ったときに、僕はどうしてもその能力に左右されるのではないかなという気がします。マンガの一コマの、本当に5分でかいたようなイラストレーションが、どんなに長時間をかけた、1時間も2時間もする映画よりも、たった1枚の小さなカットが見る側の心を打つのかと考えると、その作者の時代を超える力とか、見抜く力とか、あるいは見る側が更に想像を膨らまさせられる力、言わば見る側と受け手のキャッチボールにつながる見事なボールが投げられたときにだけしか成立しないコミュニケーションが生まれたのかなと思います。龍安寺の石庭が1000年近く、ただあそこにあるだけで美しいという気持ちを生み出しているパワーの秘密

もそこにあると、土佐さんの作品を見ながらイメージが膨らんだ結果、そんなふうに感じました。

牧野 どんどんイメージが膨らんでいって、議論している皆さんの頭の中で飛躍するところがまたおもしろいんですね。土佐さんの作品についてもう一つ、これはポイントになるかと思うのですが、作品の中に赤ちゃんが出てきましたが、赤ちゃんの目が巨大ですよ。テニスボールぐらいの目玉が2つあって、それが眠ったり怒ったりしていました。これがやはり普通の赤ちゃんの目ではなくて、ほとんど頭蓋骨から飛び出してしまおうかのごとく巨大な目がついているという、そういうデザインになったという理由は何でしょうか。

土佐 やっぱり見るところが違いますね。なかなかでない質問です。基本的には目を大きく描くと可愛らしく見えますね。いろんなものに好奇心があって、興味があって、前向きでと、そういう感じを出すことにも効果があると思ってあのようにしました。

あのキャラクターに関して言えば、あれも分身なんですけれども、私の今までやってきたことというのは、感情だとか無意識情報だとか潜在意識だとか、そういった人間の主観的情報をどうやってコンピュータに載せて表現するかということなんです。分析してコンピュータに載せるということは、先に分析をしてモデルをつくって、その次に表現になるんです。いわゆる従来のアートもそういう過程なんじゃないかと思うんですが、分析をしている場所が作家の頭の中ではないかと思います。その作業をコンピュータの上に乗っけてシミュレーションしてみて、モデルがきちんとできたら、次に表現に移るわけです。キャラクターってやっぱりとても大事なんですね。あれが赤ちゃんじゃなかったら、あれほど人に受け入れられなかったと思います。しかも、きょう皆さんには残念ながらビデオでしかお見せしてないんですが、インタラクティブ・アートなので、その場でそのものがリアクションして返してくるわけですから、やっぱり赤ちゃんだと許せることって結構あるんですね。キャ

クターによっては一部の人にしか受けられないようなこともあったでしょうが、赤ちゃんにしたことで世界中で受け入れられたと思いますし、ちょっとコミュニケーションに違和感があっても赤ちゃんだから許せるという、人間本来のコミュニケーションの力が出ているんじゃないかと思います。

牧野 ありがとうございます。なぜあの巨大な目かという質問をしたのは、長い間、マンガが非難的にされた理由の一つに少女マンガというジャンルがあるんです。少女マンガの中に描かれる主人公の目が非常に巨大であって、レコード目玉などと言われるくらいですが、これはデッサン上、絵画技法の理論から言いますととても耐えられないものであるわけです。つまり通常の絵画教育を受けた人の目から見たら、あのような巨大な目を顔の中にかき込むということはとても許せない。目が球体であることを考えると、美術解剖学の基本から言っても、それはもう頭骨からはみ出してしまおうんですね。そういったものがノウノウとして描かれ、人気を得ているということに対してとても理解ができないという状況がありました。にもかかわらず、オバQにしてもミッキーマウスにしても、あらゆるマンガのキャラクターのほとんどはみな巨大な目を持っているんです。

私もたくさんそのようなマンガを描くわけですが、なぜそういったものを描き、それが受け入れられるのかという考察、研究というものは、実はまだ行われていません。マンガのできたものを文学的にどう読み解くとか、その物語の構成がどうであるかとかいうことに関しては非常に皆さんが関心をお持ちであって、作者よりも研究者のほうが進んでいるなんていうパターンがあったりもします。

先ほど出た人魚にも非常に不思議な感じを持ちます。ここで皆さんは、ほとんど違和感なく人魚を受入れていらっしゃると思うんですが、実はこの人魚なるものは漫画の中に一番多く出てくるものではないかと思うんです。国際的に見ても、ストーリーマンガだけではなく1コママンガの中でも一番多く登場するキャラクターは人魚ではないでしょうか。上

半身が女性もしくは男性。ほとんどが女性であります、下半身が魚。このようなマンガの産物がほとんど無意識に使われていることが興味深く思えます。

土佐さんのご説明を聞く前に、日下さんがたくさんの御著書の中でやはり無意識というものをくり返し取りあげていらっしゃいます。そういうご研究もされているかと思うのですが。無意識の世界と経済学との繋がりほどの辺にあるのかお聞かせ願いたいと思います。

日下 それはありましてね、無意識に商売して成功している人は意識しないんですね。儲からない人がいろいろ考え出したときに理屈を立てるから、概して商売に失敗するんです。まあ、ときどき当たることもありますけどね。

ですから、無意識の発達した子供に育てなければいけないと常々思っております。経済学へ行った人は商売が下手だし、ノーベル賞をもらった人はますます下手なんです。

先ほどの巨大な目玉というのは、人間の目は写真機じゃなくて、その後ろに処理する回路が頭の中にあって、必要な情報は大きく取り出して見ているんですよ。写真機を初めていじくったときに気がつくことですが、でき上がりを見てみると被写体の人間が小さく写っていて風景がやたら大きいことに気がつきます。あるいは相手の顔を写すと目鼻だけがえらく小さく写っていることもあります。実際の印象では、風景はばけており逆に人物は大きく見える。相手の考えを掴もうとするがゆえに人の顔の中では目玉だけが大きく見えるわけです。デフォルメとかいって昔から絵描きがやっていたことをマンガはもっと極端にやっているわけです。人間の印象のとおりかけば大きな目玉になって、別に見なれてしまえば構わないと思います。

コンピュータ・グラフィックスの先に分析があって、例えば手の距離でお互いの心の距離があらわれていると思いついてそれをやってみた、その思いつくことを分析であるとおっしゃった。先に分析があるとおっしゃったけど、分析よりも前にひらめきがあるんですよ。

土佐 もちろんそうです。

日下 心と心が近づけば手が近づく、手を出すという話ですけどね。それはそのとおりなんです。それともう一つ、僕は胴体の距離も関係があると思うんですけど。

土佐 もちろんあると思います。

日下 テレビを見ていると政治家がやたら胴体を引っ付けてヒソヒソ喋るんですね。男同士のくせに何やってんだとさえ思うんですけど、あれは幹事長とか大臣とかに後ろからすり寄って耳元でヒソヒソ言ってる様子なんです。きつと何も大事なことを言っていないんじゃないでしょうか。ああいう言い方をしたほうが聞いてくれるだろうとか、あるいは周りの人が「ああ、あれは幹事長と仲がいいらしい」と思ってくれるだとか、そういった思惑が表れているのではないのでしょうか。胴体の距離というのは今回の作品には入ってなかったわけですね。

土佐 入れたかったんですけど、おけの中に胴体を入れるわけにもいかないんで、とりあえず手だけと思ひまして。それに、この作品では初対面の人と実験することが多いものですから、知らない人とはなかなか体までくっつかないと思ひまして。(笑)

日下 そうすると、胴体の距離の職業差という問題がありますね。

土佐 この作品で身体距離はいわゆる心理学的見地から持ってきたものなんです。

日下 結局この作品の面白さは、我々の心理を物理学上の単位に変えてまた再現したことにあるのではないのでしょうか。かなり正しく再現されているので面白いわけですね。だけど、もっと的確に再現しようと思

えば、胴体間の距離だとかいろいろな要素が他にもたくさんありますよね。もしこの要素を全部実現してしまったらどうなるのでしょうか。芝居を見てればいいようなものになりそうですが。

土佐 それはちょっと違うように思います。芝居を見ているときは自分で動かないですよ。頭の中だけが舞台の中に入って感情移入しているわけです。自分が実際に体験するという点で、芝居とこの作品は結構違うのではと思います。

でも、我々はこういう時代の中に生きていますから、半分ネット社会の中で生きて半分現実の中でコミュニケーションをとらなきゃいけないわけで、何が現実で何が非現実かというのはたしかに別の大きな問題になってくるとは思います。

しかし、やっぱり自分がここにおいて自分が人とコミュニケーションしているということは、映画を見たりとか演劇を見たりというイメージ上の世界とは何か別次元にある感じなのではないかなとはやはり思います。

牧野 人魚は想像上の産物ですが、この作品では触覚も与えとおっしゃってましたね。人魚に触るとビビッとくると。想像したものが水の中に映っていて、映像であるにもかかわらず指を突っ込むと人魚の触覚が得られるわけですね。ヌルっとするかビビっとするかピチピチとかわかりませんが、そのうちに魚のような触覚が与えられたときに、これは現実とか非現実とかという問題よりも、現実じゃないに決まっているながらも実際には触覚があり、そこに物体があるように感じられる。しかも自分の心理を、全体とは言いませんけれどもある程度代理している物体—こういう摩訶不思議なものが生まれる。土佐さんにお聞きしたいのは、創作を始めた時から完成状態を想像していたのか、結果としてできてしまったものなのか、現在の完成作品に対してどのような感想をお持ちでしょうか。

土佐 大体、物を作る時は考えて進めている割合が大きいんですけど、

結果としてこんなになってしまったという部分は30%~40%ですね。インタラクティブ・アートがビデオや映像などと違う点は、やっぱりインタラクションしてどんどん世界観ができあがっていくので、リニアに時間軸を刻んでいけない面があるんですね。インタラクティブ・アートをやる場合はインタラクションの大体の骨格を最初に作るんです。絵画にしてみればデッサンみたいなところなんです。大枠だけ作ってしまってちっちゃいところではどんどんちっちゃなインタラクションを作り込んでいくんですね。バイブレーションとか触ったら感触があるというのも後からついてきたことです。

それで、じゃあ触った感触があるんだったら人魚ロボットみたいなものをつくっちゃえばいいんじゃないという話に発展することもあると思うんですけども、そうなると、すごく即物的になっちゃうと思うんですね。それによって非常に微妙な、優雅な動きがなくなるのです。人間というのは、基本的に触れそうで触れないというか、そういうイリュージョンに興味を持つ、憧れると思うんです。そういうところを目指したほうが面白いというかアートになるんじゃないかと思いました。

ギリシャ神話のナルシスの物語もかなり意識しまして、その鏡の中に自分の分身がいて、自分がいろいろやるとインタラクションしてくれる。で、触れそうで触れない。触ると触覚があるんだけど、金魚すくいのようにすくおうとしてもすくえないわけなんですよ。そういうところに微妙な人間の儂さとか、言葉にできない部分を表現できればいいかなと思っていました。

なぜ人魚にしたかという理由はいろいろありまして、最初から人魚になっていたわけではなく、いろいろな映像をつくっては水に映してたりしてたんですけども、魚にしてから、魚ではやはり人間の分身として感情表現をするのに難しい面がありまして、やっぱり人間というのは人型に関心を持つじゃないですか。自分の分身的なものに感情移入すると思うんですね。それで、人型にしていたほうがそういう誘導が非常に易しいのではないかと、窓口が広いのではないかとということで人型にしました。海外で発表するときによく言われるんですが、基本的に人魚って女

性の動きなんですね。男性の人魚は非常に珍しがられました。

牧野 さっき申し上げましたけど、1コママンガの中の中心的スターが人魚で、そちらには男性の人魚が結構出ます。孤島マンガというジャンルがありまして、定番の舞台なのですが。。。大海の中の孤島に男の人魚のいる。そこに女性の人魚が来て捕られるんです。その作品に付けられたセリフが、「おまえは私の女房になるか晩御飯のおかずになるか」というもの。空想の中でまた空想が拡大していくパターンですね。

土佐さんがいろいろやってみた結果人魚にたどり着いたということは、1コママンガの代表として非常におもしろいものを感じました。

秋山さんが、先ほど『アンパンマン』の例を出されましたが、アンパンマンが空を飛ぶというのを描きになったのはやなせたかしさんで、懇意にさせていただいている先輩です。どちらかという1コママンガの世界の作者、4コママンガの世界におられた方で、可愛いキャラクターに大ブレイクして世界に飛び出してしまったということは、作者御自身も想定しなかったと言っています。あれを発表された会社はサンリオという会社ですが、スヌーピーの扱いで有名です。それで大きくなった企業ですけども、やなせさんが傘下の出版物であるイチゴ絵本の中で『アンパンマン』を発表したときにサンリオの専門家集団が「先生、いいですけどアンパンが空を飛ぶというのはどうでしょうか」ということで、ほとんど受け入れられなかったんですね。つまり、ヒットするということを想定していなかったわけです。やなせさん自身は作品には大変な自信をお持ちでありまして、どんな子供でもまず初めに丸を書くということは、はっきり意識しておられました。さっき秋山さんがおっしゃったとおりなんですね。そもそもアンパンマンが先にあったのか、丸を描いていたらアンパンマンになっちゃったのか、その辺はまだお聞きしていませんが、いずれにしても、やなせさんの言葉で言えば、そのアンパンマンに関わる食パンマンだとかオムスピマンとかいろいろな派生的なキャラクター群が自分の手を離れてドンドンひとり歩きしているそうです。町でいろいろなグッズとかアンパンマンのデザインに出

会っても、自分が作ったものというよりも、もともとそこにアンパンマンというキャラクターが勝手に動いているという感覚を持っている、やなせさんはそう実感しているとお話されていました。

秋山さんは10センチ以上のものは書かない。マジックでぐにゅぐにゅと描いて、そのぐにゅぐにゅとかいたものを拡大して製品化しているわけですね。秋山さんの製作の秘密です。

さっき日下さんがおっしゃっていたように、大芸術をやろうとしたのではなくて、無意識に自分の思いのままにかいて、それが結果的に社会に受け入れられていくという状況について、秋山さんはどのように御自分で分析されていますか。

秋山 自分のことになると急に気が弱くなってしまいます。僕は、大学で美術のデッサンを教えていて、絵を描くということは何なんだろうということを学生たちと考え表現しているんです。

ところが何かやり始めてきたら美術史が非常におもしろくて、ルネサンス前後も含めバロックもロココも、印象派以前は西洋は写実を求めたんですね。いわば空の空気も、向こうに何かあるんだということでもどんだん絵の具が厚くなっていて、それでそこに空ができてきた。しかし、印象派では、日本の浮世絵を見て、空を1色でばーんと色を塗ってこれは空だ。それを見たときに印象派の人たちはびっくりして、あら、すごいぞと。色はビビッドだしシャープだし、形は妙にデフォルメしてるし、何でこんなに美しいんだろうとっていたわけなんです。

そのような自由な発想が欲しかった。小さく描いて現代のテクノロジーを活用して表現の自由を求めた。そんなことで、僕は10センチよりも大きい絵はかかないぞとあるときに誓ったんです。

牧野 秋山さんの大きなポスターをご覧になった時、彼の原画は非常に小さくてこれは拡大されたものだという事を思い起こしていただきたいんですけども、なぜここで話題に取り上げたかと申しますと、秋山さんは多摩美から芸大というまさに絵画教育のトップのところを走っ

てられました。あらゆる高度な表現技術を習得されたはずなのですが、結局そこから離れて、ご自分の完成に忠実に応えたことで成功されたのだ、ということをご紹介しなかったのです。

12回のフォーラムで、マンガの読み取り方や、現象を追いかけていくことがIT革命の最中に重要な意味を持ち、日本の将来を救っていく、もしくは司会者が申したように、地球を救うというところまでこの東京財団フォーラムは結論をしているわけであります。こうした仮説はマンガ家としてちょっと面はゆい感じを受けるのです。しかし一方で、例えば二頭身半、大目玉のマンガキャラクターがなぜそれほどに状況を変えていったか。世界的なキャラクターであるミッキーマウス、あれも奇妙なものでネズミのお化けとかネズミと人間の坊やの合体のようなものなんですけれども、そういったものが生み出され、結果としてそのキャラクターが人気を持って受け入れられているのはなぜなのかということに関しては、まだまだ究明され尽くしていないのが現状です。

私も専門家ではありません。単なる1人のマンガ家にすぎないんですけれども、あるときテレビを見ていましたら世界最先端の脳研究が1時間番組で紹介されていました。その中に注目すべき一つの事例がありました。私たちの感覚に対応する脳の部位というものを映像化すると、マンガのキャラクターのようなものが表れるそうです。唇とか目玉とか手とか、非常に感覚神経が集中している部位に対応する脳の表面に脳地図が描ける。その脳地図をCGでかき起こすと、それはもうほとんど二頭身の、体が小さくて目がでかくて唇が大きいオバQのようなマンガのキャラクターが表れる。つまり、私たちの脳の中にはオバQのごとき図形が、感覚地図として描かれているというのです。

そうすると、このフォーラムでもマンガ家、マンガ評論家、編集者というような組み合わせだけではなくて、事務局をお願いして、脳科学の先端の研究者にも加わっていただいでお話しせねばならない。そういうことをしない限り、恐らくマンガというものの全体像はとらえられないのではないかというのが座長の感覚なんです。日下さんはどんなふうにお考えでしょうか。

日下 本当に同感でございます。

それに関連したことを言えば、漢字はもともと絵ですよ。羊とか馬とか鳥は絵がそのまま漢字になっているわけで。ですから子供はすぐに漢字を覚えますよね。あれはマンガと同じだと思います。それに応じた頭の発達があるんでしょう。だから子供は漢字を教えたほうが頭がよくなるんじゃないかと思います。アルファベットよりよっぽど進歩が早いんじゃないかなと私はずっとそう思っております。

その頭の中の話をしてみると、リテラシーの一番最初は、お母さんが子供に絵本を読んでやるところから始まると思うんです。1歳くらいのころね。絵を見せながら物語をすると。そのときは、母親の愛情という船に乗せて子供の頭の中に情報が入っていく。子供は、愛情と一緒にですから喜んで受け取って、その時間が楽しくて、もっと読んで欲しいとか、あしたの晩もして欲しいとせがむようになる。そこで情報というのはおもしろいものだと考えるようになり、それを処理する回路が頭の中に自然にできてしまう。癖がつくと、お母さんは大体くたびれてもういいと言いますから、字さえ覚えれば自分で読めるんだというところから、字を覚える意欲が湧いてきてだんだん知的になっていくんだと思うんです。

最近のお母さんは、邪魔くさがってテレビをつけっ放して対応するわけですね。テレビのつけっ放しでは、話は聞こえるけど愛情を伴っていませんから、子供は全く受け身に聞き流しているだけで、積極的に情報を取り入れて処理する回路が頭の中に作れないという意味で、僕は知能の発達が遅れていると思います。つまりリテラシーがついていないということです。

それが更に5歳、6歳になりますと、字をもっと覚えなさい、幾つ覚えませんかとか大人が言う。6歳なら漢字を100ぐらい覚えてないといけません。120覚えているから知能指数は120ですとか、そんな管理をされているのです。学校に行くとテストばかりで、今度は罰が来るわけでありまして、罰に怯えながら勉強するのは身につかないはずなんですよ。ですから、子供がマンガのほうへ行くのは当然で。結局、そういう子供は罰に怯えた分だけしか頭の中に回路ができていない。試験で覚えたこ

とは、試験が済むと積極的に排除して忘れてしまうという働きがきつとあるでしょう。そうすると、試験に出ないような例えば人の目とか顔とかスキンシップとか、そっちはどんどん発達するわけですね。そういう子供にとってはマンガが面白くなっていくわけで、普通に書かれた本は読めなくなるし、読みたくないし嫌いになっていくのではないのでしょうか。学校教育はほぼ全部間違っていると思います。学力低下と言いますが、その原因は1歳の頃から始まっているんじゃないかなと思うのであります。

これを根本からどうすればいいかという、お母さんが忙しいあるいはお父さんが忙しいなら、自分の声でテープに吹き込んだものを聞かせればいいのです。あるいは近所のだれかがボランティアになって、子供を集めて読み聞かせをするんです。僕らはそれで育ちましたから当たり前のことなんですけど、それをしてもらってない子供は可哀相だなと思っております。

牧野 ありがとうございます。今までの話し合いの中で、今後11回で話し合われるであろう、新聞で言うと大見出しの部分を申し上げたつもりであります。このフォーラム全体に対してでも構いませんし、それから土佐さんの映像に関してお感じになったことでも結構ですけれども、会場にお越しの皆様自由に発言していただきたいと思っております。

聴衆 今後11回の中でぜひ何らかのヒントを皆様方からいただきたいと思っております。日下会長が先日大人は絶対に子供に口げんかで勝てないと言われてまして、それは回路が違うからだそうです。我々は言葉でのリテラシーで、彼らは形のリテラシーから入っているので、情報の量も質も全く違いますし、瞬時に理解してしまう能力も全く違うわけで、したがって絶対子供に口げんかでは勝てないということなんです。そのことをもう少し拡大して考えてみると、子供が形から入って、そのリテラシーがマンガのリテラシーに発達して、それから動画、アニメーションのリテラシーに発達する。それからコンピュータ・グラ

フィックスに発達して、さっき土佐さんが出された人魚のような分身のキャラクター、即ち情報量が倍増しているもので考えるリテラシーに発達していくわけです。我々はいつまでもテキストですから、このまま遅いまままでいくしかない。瞬時に相互理解する能力というのはどんどん差がついてきていて、21世紀の人たちというのは、多分、瞬時に相互理解ができる人が増えるのではなかろうかという気がしているんです。

しかもそれは、さっきウエアラブルと言われましたけれどもモバイルの時代になりますから、例えばEメールでも自分の分身を使ったメール上の相互理解のやり方にまで発展する可能性もある。それは当然のことながら、国境を超えて行ってロサンゼルスと自分の分身を使ってチャットをする、メールをする、コミュニケーションをするということになるわけです。

先ほど来、コミュニケーションの力ということはずっと言っているわけですが、これをずっと延長して想像しますと、どうして地球を救うかということに行き着くわけですね。例えば大容量の情報を持った高度なキャラクターのリテラシーで相互理解する時代になってきますと、その能力を利用できる人、あるいはその能力を制することができるものすごいことになってくるわけです。

例えば日本は非常に立派な国なんですけれども、一つ残念なことは、戦争に負けちゃったということもあるのかもしれませんが、日本語の壁とか日本の思考の体系が一応メジャーではないので、国際的に国際政治で活躍しようと思ってもやりにくい。それから貧しい国、国づくりをしなきゃいけない方々に何かしたくてもなかなかできにくい。日本の真の力がきちっと評価されていない部分があって、世界を救う国力がありながらできていない。これはやはりリテラシーの差であると思っております。仮にマンガとかアニメーションとかポップカルチャーで将来そういった時代に日本が、リテラシーの差がなくなることによってやっぱり地球が救われることになるんだというふうなことを考えているわけです。

ですからそのために少しヒントになるようなことを、今後11回、きよ

うでもいいですけど、先生方からどういうふうにお考えになっているのかというのをお聞きできたら嬉しいと思います。

牧野 今のお話をお聞きになって土佐さんいかがでしょうか。

土佐 地球を救うって何て答えればいいのかっていうのが正直な感想なんですけれども、日常的には大変残念ながら地球を救うことはあまり考えていないんですけれども、とても大事なことは、こうやって物を創造する仕事、アーティストの仕事をもう20年近くになりますけどやっています、幸いそれを職業とすることができた人間ですが、最初はやはりアートとか作品とかを作る時というのは、人と違うことイコール自己主張が求められると思っていたんですね。それに新しい美的価値をつけることではないかと思っていたんですけれども。最近というか、ちょっと前から違うと思うようになったんですね。

違うというのはどういうことかという、こういうものしか創造できない形になってくるという絶対的な価値とか絶対的な形とか、そういう絶対値というものがあるんじゃないかと思えるようになってきたんですね。それは無理に自分で主張しなくても必然的に出てくる場所で、そういう境地にまで達しないといい作品はできないと思うようになりました。そういうことを考えながら作品をつくっていくと、おのずと作品の作風とかも形成されてくるし、それはどういうことかという、他のほかの人の心も掴むことができるんですね。いわゆる精神分析体系ですか、意識か無意識、潜在意識という形になってみんなと繋がっているじゃないですか。その次に、植物とか宇宙につながるような意識体みたいなものがありますね。そういう世界に表現したものがだんだん近づいていくと、多くの人との共通の輪というものができてくるのではないかなという気になったんです。無理にいろいろなことを自己主張するのではなくて、それをどうやっていろいろな人に伝えればいいかというのは、もちろんそういう作品とかいったもので主張するのもいいだろうし、もっと物事を歴史的に見ていく視点というものが大事なのではないかなと思う

んです。やっぱりいろいろ生まれてくる新しいもの、それは限定したものじゃなくてすべてのものがそうだと思うんですけれども、時代が必然的に生んだものだと思うんですね。それは本人が意識していなくても、歴史的に見たら必然的というか、歴史的なものからも学んでそれができていくということが非常によく見えるし、だからそういった無意識の見方も大事ではないかなと思うんです。

一方これからどんどん確実に、いやが応でもコンピュータというものが我々の世界の中に入ってくるのは必然だと思います。我々は、多分、仮想社会と現実社会との棲み分けをしなければならないというか、行ったり来たりしなきゃいけないと思うんですが、その中でどのように自分の分身を使ったネットワーク・コミュニケーションを充実させていくかということも、非常に重要な問題になってくるのではないかなと思います。今は技術者優先でこういったネットワーク社会がつくられていると思うんですけれども、そういった世界に風刺だとかユーモアだとか、そういったマンガが持つ力というのが入ってきたときに、これは新しい情報の力になるなと強く予感します。そういったこともこれからどんどんできてくるのではないかと思いますけれども。

牧野 今、絶対値とおっしゃった「チ」は値のほうですか。

土佐 値もあるし、知恵の「知」と考えてもおもしろいですね。イソップの『北風と太陽』じゃないですけど、あまり叫ばなくてもわかる。大衆ってばかじゃないですから、わかっているんですよね。言わないだけなんですけれども。そういうことを非常にあまり高いところから言うのは全然効果がないので、非常に低いところというか、みんなと同じようなところから発していくことというのが重要じゃないかなと思うんです。

リテラシーって上から下に見るものではなく、そういう人と同じレベルで言うことだと思うし。先ほど日下先生からお話を聞いて思ったんですけれども、これからコンピュータ上でのインタラクティブ・キャラクターは愛情を認識していないといけないということがわかりました。「愛

情と情報」というのはかなり大きなキーワードかなと思いました。

牧野 そのほかにいかがでしょうか。

岡田 神戸大学大学院の岡田と申します。きょうはおもしろいお話を聞かせていただきありがとうございました。

私はマンガビジネスというテーマで研究をしているんですけども、ちょっと専門外なので教えていただきたいというか、御意見を伺いたいんですが、マンガとかアニメというものと、それから、きょうもかなり話題になっていましたけれども、情報技術、特にコンピュータという技術が、これまでの日本の漫画とかアニメーションと逆の動きというか、アナログ的、1人のマンガ家が1人でストーリーを考えて手でマンガをかいていた時代から、情報技術が入ってくることによって、今後、日本のマンガとアニメーションというものに情報技術が与える影響というのは、プラスの側面だけでなくマイナスの側面もあると思います。その両方について、先生方がどのようにお考えになっていらっしゃるかお伺いしたいと思います。

牧野 それでは、この中でマンガ界の状況を一番知っている者としてお答えいたします。「ゴルゴ13」のようにほとんど映画のごとく、物語作家がいてロケハンをして映画のようにつくられていく世界と、そうなればなるほど、あくまでも全部1人でやるんだという方と両方いるわけなんです。双方コンピュータのお世話になりながらも、全面的に活用せざるを得ない「巨大型」とフォローの機器として使う「個人型」の両極に分かれていくでしょう。

アニメーションでもそうですね。巨大なプロダクション・システムで長編マンガをつくっていく世界。一報、非常に緻密な画面であるにもかかわらず、1人の作家がすべてをやってしまうという世界。それからたいへん短くて、瞬間芸のようなアニメーションを1人でつくるという場合ですね。この場合は、その作家の個性がそのまま出てきてしまう。コ

ンピュータを使う、使わないにかかわらず……ですね。その比率はともかくとして、そのどちらかが消えてしまうということはきっとないのではないのでしょうか。その時、アナログ的技術の大切さを忘れない限り、コンピュータは常にプラスに働くと、私は思っています。

その他にいかがでしょう。

鳥井 日本財団の鳥井といいます。大変素人の質問で申しわけないんですが、ビジュアルのリテラシーというのはよくわかるんですけども、オーディオの部分、音との融合についての可能性、あるいはそれぞれ独立し続けていくのか、その辺を教えてください。

土佐 音は映像よりもっと早いと思います。もうCDに見られるように、メディアの変遷は映像と音というものを両方情報としてとらえるならば、圧倒的に音のほうが情報量が少ないんですね。大概情報技術の中で情報量の多いもののほうが大変なんですね。ネットワークの中でも電送速度が遅いですし、画質の問題とかもあります。ですから音はもっと早くて、レコードからCDに進むのはすごく早かったし、今はもうネットワーク上の圧縮技術がいろいろ進んでいますので、非常に早いと思います。実際、音と言っても意味することがいろいろある思うのでどういところで視点を絞ればいいのかわかりませんが、既にネットワーク上で音楽の売買ができますよね。そういったことに見られたり、あとは映像に付随した形で音声合成なんかもネットワーク上で既にできていて、天気予報とかそういったものをネットワーク上で声で教えてくれる。しかもその声が、有名な俳優、女優の声の音声合成で教えてくれる。こういうことは、もう既に実現しています。人間はコンピュータの声よりも人の声のほうを好みますから。

ただ日本語というのは英語の音声合成よりも非常に難しくて、濁点とか小さな「ッ」とかうまく発音ができないんですね。私の作品に見られるように、子供の声だったら何となくゆっくりもたもたとしゃべっていてもそんなものかなと思われるんですけども、大人の声できれいでク

リアにしゃべるとするのは、技術的にはまだまだ非常に難しいです。

でも実現しています。例えばどんなところで聞けるかという、身近な例でとりあえず言いますと、うちのATRのホームページがあるんですが、そこで音声合成技術のデモンストラーションも見れますから、そこで黒柳徹子の声を聞くことができます。

牧野 黒柳さんの声を全部ばらばらにして組み上げているわけですね。

土佐 そうです。音質情報を取り出してまた合成しているんです。本当は、その人の声のデータベースをつくるのが非常に難しいんですけども。

牧野 黒柳さんの声をばらばらにして組み上げて合成音声をつくったために、例えば彼女が中国語ができなかったとしても、その声で中国語をしゃべらせることができると、そういう研究をやっていますね。

土佐 今、それを研究していますね。だから翻訳のほうですね。

牧野 そのほかにいかがでしょうか。どんなことでもお話してください。質問でなくても御意見でも構いません。

聴衆 秋山さんにお聞きしたいんですが、日本にはマンガ学科というのが4年制の大学で1校、短大で1校あるわけですが、それじゃ全然網羅されていない。もっと広いジャンルの中でたくさんききたくない。マンガ大学ぐらいあってもいいくらいだと。医大とかいろいろあるわけですから、マンガ大学もあってしかるべきだと。そこでいろいろな大学同士のジョイントのワークが発生するというお話はされていましたが、具体的にどんなジョイント・ワークが考えられるのかお話しただけないでしょうか。

秋山 例えば、今ここに成果物のイメージで東大、芸大にマンガ、アニメ学科設置を提言と書かれています。こんなばかばかしいアイデア僕は却下ですね。なぜ却下かという、東大や芸大にマンガ学科ができようと、それがどうしたという感じです。ですから僕はそんなものじゃなくて、ちゃんと学問にしなければいけないと思います。大学の中にマンガとは何ぞやということを端的に研究して、そこに学科を設置し、マンガ大学があるとすれば、セクショナリズムになってしまうんですけど、さまざまなメディア・アートとのマンガのジョイント、それが医学とマンガがどのようにかわり合うのか、科学とどういふふうにかかわり合うのかと。それからマンガが仮想現実のところに役に立つわけですから、特に科学ともつき合いますよね。それからアートともつき合えると。僕はかなり領域は広いだろうと思うんですね。つまり、あらゆるジャンルの中でマンガが役に立つことを一個一個拾い上げていって、それが将来に向けてどのようになるかと。

それから、今言った地球上において日本にできたマンガ大学が国際的にどう活躍できるか。日本に学びに来たい人はどういふふうに入国体制ができるかと。それから逆にこっちからそういう研究を向こうに発信し、お互いにコミュニケーションができていくか。それから美術館やそういう機関と連結ができるかどうかというふうなことを考えたほうがよいのではないのでしょうか。東大や芸大に学科をつくるくらいだったら新しく立ち上げたほうが魅力的な大学になるだろうし、人も集まってくるだろうと思います。その後、各大学にそういう学科みたいなのが必然的に、うちも欲しい、うちも欲しいということになっていくようなイメージの大学のほうがいいんじゃないでしょうか。

聴衆 韓国では、もう既に10校ぐらいマンガ学科というのができていて、マンガで立国しようという意図が一般的になっているわけなんですね。韓国以外でもアジアの国で、要するにマンガの講演をすると偉い人がいっぱい来るわけですね。財界人の大物だとか大学の先生だとか。要するにマンガを使って立国してやろうという人たちの志があらわれて

いるわけですが、アジアにおいてそうやってほやほやしていると置いていかれやしませんか。せっかくいいオリジナルがあるのに、そういう現状があるので、ぜひこれは急がなきゃいけないと思うのですが、いかがでしょうか。

牧野 2年くらい前に日韓ワールドマンガ展なるものを京都精華大学で企画したんですが、今おっしゃったとおりでして、若者のエネルギーという点から言ったら、韓国のほうが日本を凌いでいますね。今、日本でこれほどの経済効果をもたらしている、つまりディズニーランドのような場所での成功、ゲームでの成功、出版そのものの成功、さらにロボットとかというものに应用されるマンガ。こういったものすべてを、韓国ではマンガの持つ経済効果というふうに捉えている。それに対して政財界がこぞってこれを応援し、大統領までがその作家たちを公邸に招いて、頑張れと檄を飛ばす。日本の近隣でそんなことが起こっているんですね。現実に精華大学の私のクラスにも、7人ぐらいの韓国の学生が来ていますが、みんな優秀です。入る前に日本語をしっかりと学んで、帰国してから何をやるかという目標もしっかり立てております。数年後に韓国で、日本で起こったような“マンガ爆発”が起こればと思いますけれども、その中核に必ず精華の卒業生がいるだろうというのは、これは手前みそではなくて、本当に実感としてそう考えているわけなんです。ですから大学にもう既にそういうマンガコースがしっかりあって、日韓ワールド展覧会実施の段階で12校はありました。だから今はもっと増えているでしょう。置いていかれるかどうかの議論は、今後のフォーラムの中で深めていく必要があると考えます。

その他にいかがでしょうか。

足立 はじめまして。足立と申します。きょうはどうもありがとうございます。ございました。

土佐先生のほうに3つばかり質問があるんですけど、まず1つは、先ほど拝見させていただきました画像のほうなんですけど、無意識をコン

ピュータの上に乗っけるということなんですが、意識と無意識の定義というのはどういうふうにされているのかというのが1点。

次に、先ほどコンピュータのスピードですとか情報処理能力で、声というのを今回選ばれているわけなんですけど、基本的に人が認知するには視覚が大半という中で何で声を選ばれたのでしょうか。

最後に、生理データというんですか、こちらは心拍数のみのデータでつくられているのかという質問です。いわゆるGSRと言いましたけれどもいろいろあると思うのですが。

土佐 まずその定義なんですけど、意識と無意識の定義は、これは別に私が定義してどうのこうのという話ではなくて、いわゆる精神分析の中のユングという人がいまして、この人が定義したような定義をそのまま、私、それに共感をしたので定義しています。

意識の軸と無意識の軸のモデルをつくったのはなぜかといいますと、その前の作品に由来するんですけど、コンピュータに感情を教えるというときには、何かシンボルをつくらなきゃいけないんですね。みんなラベルづけしてあげなきゃいけないわけです。そうすると、そのラベルづけした領域から漏れるものもあるわけなんです。この漏れるものをコンピュータがわからないんですね。コンピュータは赤といたら1から10まで。11はもうだめという感じなんです。黄色といたら20から30。31はだめという漏れた部分をどうやって補完していくかということから考えたわけです。要するに、我々の感情はここからここまでと言えるものではありませんし、顔で笑って心で泣いてみたいな複合感情は、もちろん日本人のほうが欧米人よりも複雑なのかもしれませんが、そういうものを持ちます。それをどう対処していこうかなと思ったときに、何とか無意識情報を取り入れることによって何か解決するかなということ、これしかないなと思って始めたんです。

その定義の仕方というのは、別に私がここからここまでと定義したわけではなく、そういう他のジャンルの定義、既に定まっているものを利用して、その定義をもとにして軸をつくりまして、私がつくった

ものから考えれば、意識情報というのは絵の情報なんです、それは手とか人間のジェスチャーだとか、何をしゃべるかという言葉というのは、人間がかなり意識的に嘘をつくことができる情報だと思うんですよ。これは最初、声の感情認識をやっていました。やっぱりどうしても作品、インタラクティブ・アートを体験してもらって観客がそこで嘘をつくんですよ。高くて強い声を出せば喜ぶと言えば、高くて強い声を出してみるわけですよ。そう思ってなくても。人間がコンピュータに対して嘘をついてしまうので、これでは感情認識というのはなかなか難しいなという、表層の部分しかとれないわけなんですね。それをもっと深層の部分まで、人々がどきっとするようなところまでとらないと意味がないと思いましたので、こういうことを考え始めました。定義はそういう形で、精神分析学から応用しているという感じです。

あと2番目の答えなんです、声を選んだ理由というのは、これはかなり技術的な理由でして、画像認識は遅いです。声のほうが、やっぱり情報量が少ないというわけでもないんですが、我々日本人はなかなか恥ずかしがって、ここでこのような動作をしてくださいと言ってもなかなかやってくれないんですね。話しかけるんだったら、動作をいろいろやるよりは話しかけてくれるんですね。この声も、欧米のインタラクションの仕方と比べると日本人はかなりシャイでして、また関西と東京でも差があるんですけども、東京でいろいろ展覧会をすると、だれもいないときじゃないとなかなかしゃべってくれないんですね。関西でやると、もう人前でも平気で「あほ〜」とか言うんですけども。欧米だと、人がいても何が来ても、自己主張が激しくいろいろがが言うんですが、それぐらいの文化の差というのもあるんですが、往々にして声でしゃべるといのはあまり抵抗がない。人間にとって自然なインタラクションの一つの方法であるということを理解したので、まずそれを選びました。

3番目なんです、生理情報は心拍だけなのかということですけども、先ほどお見せしたのは心拍情報だけです。もっと正確に言うと、医療機器でコンパクトなものがあるんですが、これはMIT(マサチューセッツ工科大学)のメディア・ラボにアフェクティング・コン

ピューティングというところがありまして、人の情動を生理的に研究するグループがあります。そこで使っているすごくコンパクトで生理情報が10チャンネル使える医療機器を彼らが使っていたので、それと同じものを使っています。というのは、彼らと同じものにしておくとデータの互換とかいろいろお互いに教え合ったりすることができるので、それを使っています。その中の血流を使っています。水の中に片手を入れるので、心拍は本当はそれこそ心臓に近いところに置いたほうがいいんですけども、観客にわざわざそこにつけてくださいと言うわけにもいきませんで、身近なところで人指し指の血流からとっています。

実はそのほかにいろいろやっています、今、やっていることは、筋電は非常に反応が速いので、今は筋電をやっています。筋電のタイミングと力を入れぐあいと2人の人でやってみるという形です。

あと、今やっているのがGSRですね。発汗をやっています。皮膚電導を手のひらにつけて、そこから情報量をとっています。これは、もちろん我々だけでできるものではなく、その数字の見方というのが重要になってきますから、生理学の研究者と一緒に共同研究でその部分はやっています。

牧野 まだ御質問があれば、あとお1方、受けたいと思いますけれども。

山本 私、ゲームメーカー・ナムコの山本と申します。今回、日本と外国についてのことなんですけれども、ゲームの場合ですと、基本的にマーケットはまず国内とアメリカ合衆国、ヨーロッパの3点になります。特に家庭用ゲーム機の場合ですと、それ以外の地域にプラットフォームがないわけですから、実質的に今言った3地域中心になります。

今後、アジア諸国でもプラットフォームの普及も予想されると思います。そこでさっきおっしゃった韓国に関してですが、非常にはたで見た感じでも、韓国とか中国圏と日本人の絵の好みとかが似たようなところがあることがわかりました。例えば目の大きな少女マンガのようなものは受

け入れられている感じがしますし。日本でもコミックマーケットがありますが、あれと似たようなものが韓国、台湾とかにもありまして変わらないような状態です。

そうして見て、できればこのフォーラムである程度民族的な線も含めた上でのナビゲーションをと思います。

牧野 実は、8月に香港でアジアマンガサミットというのがありまして、中国、韓国、台湾などのマンガ家たちが香港にそろいます。去年は台湾でやりました。その前は韓国、その前は日本という形で、日本のストーリーマンガの中軸になっている方たちが集まり、各国のストーリーマンガ家加わる。まさにマンガサミットです。ここでの展示も、今おっしゃったように共通点と相違点とが出てきております。これは我田引水になるかもしれませんが、日本が先んじたものですから、日本のキャラクターが非常に強く定着しているなどという印象を持っておりまして、なぜこんな大きな目がという研究の前に、既に現象として日本のマンガが受け入れられ認知されてきている。

一方で、やはり韓国ならではの物語構成とか、中国の伝統的な物語マンガ、日本で言う絵巻物のような民族的絵巻物語は生きている。アニメーションでも、ああ、中国ならではのだなという感じで墨絵のアニメーションがあったりするわけなんですね。

そういうことで、民族固有のものと、言ってみれば共通項で括れるものをバランスよく俎上にのせる。ピカチュウのデザインや性格付けは日本固有の感性から生まれたのかどうか？ そうだとしたら何故アメリカで記録的ヒットをしたのか？ 単なる営業政策上、カードの配り方がうまかったからというような理由だけではなくて、もっと深部の心理学とか脳科学というものを視野に入れない限り解明されないだろうと思っております。そういう方々に参加していただいて、その上にお申し入れのあった韓国の代表の方とか、中国の代表の作家を配するという形で構成していったら、魅力的なフォーラムになるかなと感じつつ、パネラーのお話を伺っておりました。

それでは時間が押してきましたので、お2人に最後のまとめといいたいでしょうか、今日これだけ話をしましてどんなふうにお感じになったかということと、全12回に対して注文でも結構なので、秋山さんと土佐さんの順序でお話してください。

秋山 随分長くなってしまったので簡単に僕の感想を申し上げます。

つまり、今まであったマンガの概念を全部ひっくり返してみても、おもちゃ箱みたいなものをひっくり返してみても、それで従来あったマンガの概念を分析して、違う視点から物を見ると、価値観の逆転が当然ある。

その結果、成果物として何ができるかというところを導いていく。これが最終的には、マンガ大学ができる、マンガ学科ができたら、それが教科書になり得るようなものになっていくとベストだろうというふうに、僕は今日感じました。

牧野 では土佐さん、最後の締めになりますますがよろしくお願いたします。

土佐 マンガとの関係について？

牧野 いやいや、もう全般的に、今、秋山さんが言ったように。ここではマンガ、アニメというものをポップカルチャーの代表にしておりますけれども、もう既にきょう土佐さんの作品を上映したように、既存ジャンルに入れられないようなものがあるわけです。そういったものを含めて、ジャンルにこだわらず、土佐さんの想定される成果物ですね。12回回ったらこんなことになるかもしれないな、もしくはなっほしいなでも構いませんし。

土佐 なるほど。かなり現実的な展望で言うと、成果物としては、マンガが他のメディアと結びつくことが一番重要だと思うんです。それから何ができてくるかというものを、実際につくってみる。それが第一だ

と思います。こういう創作に関したものだというのは、やっぱり話だけやっていると机上の空論になってしまうので、とにかくつくること。それがたとえうまくいなくても、失敗してもそこから学ぶところが多いと思うんですね。これがまず第一歩で。

それから展望としては、やはりマンガというのは非常にいいメディアで、時代をよく見れるし風刺もできるし、何かマンガだったら許されるという世界があるじゃないですか。それを最大限利用するべきですね。私たちも思うんですけども、結構私も研究所の中にいるんですけども、いわゆるこういう工学系、技術系の、しかも国の研究所って非常にかたいんですね。かたいんですけども、アートだからって許される部分があるわけですね。何か免除されている部分というのは確かに大きいんですね。これは非常に恵まれている部分ではなかろうかと思うんですね。だから、そのお返しとしてもっともっと大暴れしてもいいんじゃないかなという気はあります。マンガがかしこまっちゃったら、これほどおもしろくないものはないわけで。そこからはみ出しているからこそおもしろいわけで。もっと毒のあるエッセンスとか、そういったものを出せるメディアじゃないかなと思います。だから、もっともっと元気になって、他のメディアを占領していくような力というのを出せば、これはとてもいいことではないかなと思います。

だから一番結びつきやすいのは、そういう情報メディアですよ。そういうものと結びつく。私が知る限り、デジタルマンガだとかネットワーク上でのマンガ、あとそれからマイクロソフトが出して、今、どうなっているのかわかりませんが、コミック・チャットというアメリカマンガを応用したチャットですよ。いろんな人がいろんなキャラになってしゃべるんですね。それがマンガの吹き出しのようになって、時間軸が刻々と出てくるんですけど。そういうメディアをマイクロソフトが出してヒットしたんです。日本ではあまり定着しなかったんですけども。

だから、そういうふうにマンガというのはそういう情報技術と結びついて新しいジャンルを築く力が非常にあると思います。

牧野 ありがとうございます。大幅に時間をオーバーしておりますので、この辺で終了したいと思います。12回を終えたときには、今、想定される成果物以上に、さらにたくさんの成果物を付加して皆様に御報告、御披露することができるようになりたいと考えております。

それでは、事務局から御報告がありますのでお聞きください。

事務局 最後に今後の予定について御説明させていただきます。皆様のお手元に資料がございますが、向かって右手に今後の演題と担当講演者の予定が記載されております。既に3つほど日程が決まっているものがございます。例えば2番目なのですが、マンガを使って地域振興に注力されています岐阜県の梶原知事にお越しいただきまして、10月20日ですが、岐阜県がなぜマンガを使ってこういった活動をされているかというそもそも論から、取組状況、あるいは今までの影響・効果などをお話しいただく予定でございます。

そのほかに7番が9月1日、8番が9月29日に日程が決まっております。

それ以外はまだちょっと日程が決まっていないんですが、最後のページに日程予定となっております。こちらの日程のほうに当てはめていく予定でおります。皆様には、その都度、事前に御案内申し上げますので、ぜひお誘い合わせの上、御参加いただけるようお願いしたいと思います。

きょうは、長時間にわたって御参加いただきましてまことに感謝申し上げます。またパネリストの皆さん、大変興味深い話をありがとうございました。

東京財団国際フォーラム、今後も続けてまいりますので、ぜひ皆様の御協力・御支援のほどをお願いしたいと思います。本日はありがとうございました。

(拍 手)

(了)

東京財団国際フォーラム 会議録

平成13年2月 発行

東京財団 情報交流部 (担当: 吉田義和)

〒105-0003 東京都港区西新橋 1-2-9

日比谷セントラルビル10F

電話 (03)3502-9424 Fax (03)3502-9417

本書は、競艇の交付金による日本財団の助成を得て発行されています。
内容に対するご意見は、上記もしくは pr@tkfd.or.jp までお寄せください。