

Web 親和性の高い創作携帯の提案とその創作環境の開発

—創作支援サービス ecoMaki—

1. 背景

マンガや小説などの従来は紙媒体であったコンテンツを世に出す上で、Web で発表するという方法が広がりつつあり、スマートフォンの普及や電子書籍の拡大などに伴って今後更にコンテンツの電子化は一般的になってゆくと考えられる。また、同人誌やニコニコ動画などに代表される二次創作文化の高まりなども著しく、今後も発展が予測される。このような変化に伴い、出版社を通してデビューする必要性が薄れつつあり、アマチュア、セミプロが、個々人で作品を世に出すようになってきている。また、Twitter, Facebook, Pixiv など多種多様な SNS の普及により、口コミ情報の伝搬速度は飛躍的に向上しており、インターネット世代が増えてゆくに従ってその影響範囲も広がり続けている。これらの変化にともない、紙媒体をマネタイズするという事を主眼に置かれた現状の創作形態、文化そのものが、変わりつつあるといえる。そんな中で、アマチュアがいかに作品を容易に作り、発表できるようにするか、という視点が注目されている。二次創作文化、CGM (Consumer Generated Media) 文化の盛り上がりは一過性のブームではなく継続的なトレンドだからである。

しかし、問題点も存在する。そのひとつとして、まだまだコンテンツの制作形態のスタンダードは紙に基づいている事が挙げられる。例えば、漫画のコマ割りは紙面の配分と本の構造に基づいて発展した技法である。また、Web 漫画のビューワは多く存在するが、そのほとんどが画像表示を行うのみで、中の文章の検索といった基本的なことができない。また、労力という視点に立ったとき、多くの文章や多くの絵を独力で書く必要がある現在の漫画や小説はそもそも初心者にとってハードルが高いと言える。

2. 目的

そこで Web 媒体に適し初心者が作りやすい創作形態や創作過程自体をデザインし、そのためのツールを開発、提供することで、人々の創作、発表をより容易にする事を本プロジェクトの目的とする。

3. 開発の内容

本プロジェクトで開発した ecoMaki は Web サービスとして実装されており、表現と機能の両面で特徴を持つ。

- 表現的特徴 Web ベースに表現の見直し

マンガをベースにしつつ、ブラウザでの閲覧を前提に、直線的なコマ割りによってデータ構造を単純化する一方で、BGM の指定やコマ内でのアニメーション、背景の切り替えなど、従来の紙媒体では行えない表現方法を追加している。また、文字は文字、画像は画像として扱われる html として公開されるため、検索等が容易になる。

- 機能的特徴 ツールとライブラリ、データ構造の付属

作品を構成するデータと制作、改変するためのツールがコンテンツの一部となっており、ブラウザ上で操作が可能である。これにより、スピンオフを作って二次創作を行

うという機能を作品自体が持つ、という特徴がある。また、キャラクターや背景、音楽をライブラリ化することで、共有と再利用を可能にしている。既にある作品がツールとして機能することで初心者に対する創作の障壁を下げつつ、改変する楽しみを提供する事で作品自体のコンテンツ力を高めることができると考えられる。

また、作られた作品を共有するサイトとしてのデザイン、及びライブラリを構成するキャラクターのデザインも行った。

実際に作ったものを表 1 に示す。

表 1 制作物リスト

JSON ベースの ecoMaki データフォーマット	javascript ベースのエディタ、ビューワ
ruby on Rails ベースの CMS サーバ	MySQL ベースのコンテンツライブラリ
Web サービスサイト、チュートリアル	サービス開発ブログ
キャラクター素材	背景素材

以下に具体例を示す。図 1 は ecoMaki 上で様々なスピノフが作られた結果である。左がオリジナルで、オチ部分が改変されて 2 種類のバリエーションが作られている。この二つはオリジナルが公開されて 1 日の間に作成されている。このように ecoMaki は二次創作の敷居を下げ、スピノフの作成を促す仕組みとなっている。

図 2 はアニメーションが設定された ecoMaki 作品の例である。コマが中央に来た時にトリガーがかかり、設定されたアニメーションが起こる。アニメーションの設定は項目をいくつか設定するだけであり、表現にかかる労力を下げながら、わかりやすく伝える事ができる。

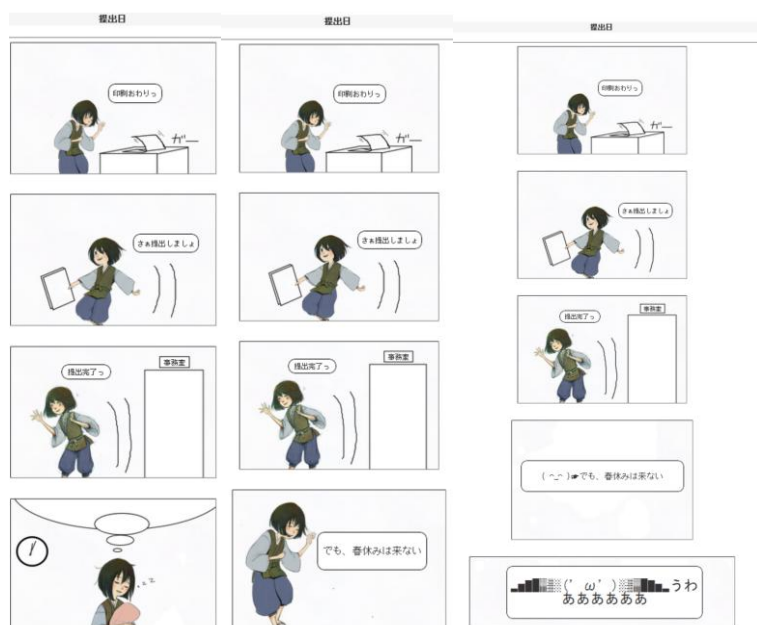


図 1 様々なスピノフ(左がオリジナル)



図 2 アニメーションの設定

以下に編集画面を示す。図 3 は基本となる編集画面で、タイトルの入力やチュートリアルの確認などができる。コマ追加ボタンを押すことで図 4 のようなコマが追加される。コマ

にはソートや画像追加、フキダシ追加、ラクガキといった機能があり、コマにマウスオーバーするとそのためのボタンが右に表示される。吹き出しや画像は図 5 のように、ドラッグで移動、アイコンの右下をドラッグで拡大縮小、アイコンの左上をクリックで削除、クリックで内容の変更が可能である。コマの中の画像をクリックすると図 6 のような画像選択画面が表示される。そこから画像を選択するとコマの中の画像が差し替えられる。画像は自分で作成したものをアップロードして使うことも可能である。また、図 3 の画面から背景の選択ボタンを押すと図 7 のように背景の選択画面が表示される。



図 3 編集画面

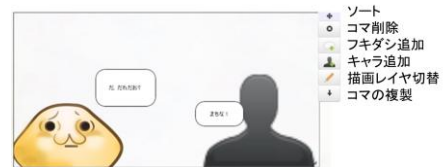


図 4 コマ



図 5 吹き出し、画像編集



図 6 画像選択



図 7 背景選択

4. 従来の技術(または機能)との相違

ecoMaki はコマ内でのアニメーションや BGM、背景の設定、切り替えといった従来はマンガに含まれなかった表現を組み込み、表現の敷居を下げつつ幅を広げた。また、コマ割りの直線化を行って Web での閲覧性を向上させ、データ構造を完結にした。

また、もっとも顕著な特徴として、閲覧するコンテンツそのものに編集ツール、データを付属させ、作品そのものに 1 クリックでスピンオフを作る機能を付加した。これにより、初心者がとりあえず完成された作品を作ることのハードルを大幅に下げている。また、ツール自体もオープンソースで公開されており、機能も改変、共有の対象である。

5. 期待される効果

ecoMaki は創作活動の敷居を下げる仕組みになっているため、今までコンテンツを作っていなかった人々や、コンテンツを作っても公開していなかった人々がコンテンツ作りに参加し作品を公開していく効果が期待される。それにより、単なる娯楽にとどまらず、コミュニケーションが豊かになり、今まで伝わらなかった思い、ノウハウ、知識、そういったものがもっと伝わるようになるのではないかと考えられる。

ecoMaki は文字情報の取得や編集が簡単であるため、翻訳などの効率も非常に高い。それにより、今までは国内に留まりがちだったアマチュアのコンテンツホルダーが世界中のチャンスにアクセスできる可能性がある。加えて、ecoMaki のデータ構造は非常に汎用性の高いものであり、機械学習的、統計学的な処理との相性も良く、ecoMaki データが大規模に集まれば、研究面、マーケティング面で非常に有用な情報になる可能性が高い。また、ecoMaki のオープンソース性を利用して、エンジニアと表現者の相互作用、相互扶助を促進できる可能性がある。

6. 普及(または活用)の見通し

現在行っている公開テストでは1ヶ月ほどで50~60程度の短編作品が公開されており、制作数自体はその数倍である。いままで、漫画など描いていなかった人たちが活用しているという点で狙いを達成しており、今後普及させていく事が重要な課題である。スマートフォンの普及、ネット世代の増加など、Web 親和性の高いコンテンツの重要性はこれからも高まってゆくと期待されるため、多くのユーザーを獲得する出来る可能性がある。普及のための鍵は ecoMaki 特有の文化を醸成してくれるコアユーザーを獲得してゆくことであると考えている。

7. クリエータ名(所属)

米辻 泰山(東京大学大学院工学系研究科精密工学専攻)

(参考)関連 URL

<http://www.ecomaki.com>

<https://github.com/taizan/ecomaki>