

Web コミックに求められる 諸条件の検討

*Dr. キッチュ

はじめに

1999 年末現在、MP3 を代表とするマルチメディアの牽引役はインターネットにシフトしている。

ところが、翻って画像関係の状況・特に web コミックと呼称されるオンラインでの漫画表現全般の発展状況は遅々として進展していない。

マルチメディアの源流に値する漫画表現が振るわない真の原因は何であろうか？

今回、我々はこの状況を web コミックの技術的問題とマーケティングの問題であると捉えた。漫画マーケティング手法を web 用に適切に変更しない限り、サブカルチャー文化で世界を席卷した日本の未来に陰りが訪れるであろう。

web コミックの現状

インターネットが普及し始めた1996年代後半から、従来の漫画著作物をHomePage(以下HP)で閲覧できるようなサイトが出現し始めている。

また、我々が主催している「つきなみ COMICS」web サイト(1)でも、1997年の開設当初から PDF 形式のファイル等で漫画情報を公開してきた。

そのほか、コミケット(2)や漫画作家関係のHPなども多数発生し、サイト発生状況からみると、日本が断然世界のトップレベルであることは間違いない。しかしながら、未だ

「ネットワークから送出されたヒット漫画」は発生していない。

漫画閲覧時の作業分析

上記疑問点を検討するため、現状主流である紙メディアの漫画を「読む」行動作業を分析し、何らかの定量的指標がないか摸索した。

評価手法

- 被験者が漫画本を読む経過時間 t を記録する
- この時に読んだ分量(ページ数 p 、コマ数 c 、フキダシ数 f 、文字数 m) を記録する。
- 閲覧速度 $= p/t$ を計算する。
- ページあたりの平均コマ数 $C=c/p$ を計算する。
- ページあたりの平均フキダシ数 $F=f/p$ を計算する。
- ページあたりの平均文字数 $M=m/p$ を計算する。
- V, C, F の相関を検討する。

読页数 p	経過時間 t	速度 $[s]$	平均 $C [c/p]$	平均 $F [f/p]$	平均 $M [m/p]$	$C \times F$
80	16:45	12.56	6.51	8.88	68.7	57.8
94	14:09	9.03	8.23	5.98	45.8	49.2
70	4:48	4.11	3.23	5.48	50.2	17.7

表1 漫画閲覧作業分析

* 超越科学研究所・ワークスキッチュ
マッドサイエンス学会正会員
Laboratory of Hyper-Science
Tokyo JAPAN
dr_kitsch@muf.biglobe.ne.jp

表1、図1に評価結果を示す。サンプルは適当にギャグやエロ等の分野から3冊選んだ。

サンプルの内容により、閲覧速度は大きくばらついている一方、と相関があるのは指標 $C \times F$ であることが判明した。これは、ページ内における読者視点の停留ポイント数を表していると考えられる。つまり、文字数ではなく読者の眼球運動が一時的に止る個所がページにどの程度あるかであり、これを元に漫画閲覧速度のモデリングが可能である。すると、この結果より、

$$C \times F = 4.85 \quad (1)$$

であることが導出できた。

web コミックのモデル化

web コミックにおいては通信速度という新しい要素が関与してくる。また画面解像度、閲覧順序への制約も課せられてくる。これらをまとめると表2のようになる。現状では、web コミックは紙メディアより2~3桁ほど情報量が少ない。

従って、web コミックが紙メディアに対抗するには、より質的に優れた内容が要求される。紙と同程度の内容では発展していかないのだ。

さらに、閲覧時のストレスはどうであろうか。1999年現在のインターネット回線は $V=28.8\text{kbps}$ 程度のモデムが主流である。表1の閲覧速度の結果より、ページあたりの閲覧速度とすると、1ページのデータサイズ S は、

$$S = \frac{V^*}{V^* - (8/11)} = \frac{V^*}{V^* - 0.727} \quad (2)$$

となる。 V の補正項 $(8/11)$ とは、現在のシリアル通信に挿入されるスタート/ストップビットやパケットプロトコルのオーバーヘッドによるものである。

ページあたりの閲覧速度が5秒とする場合、1ページの情報量上限 S' は

$$S' = 28.8K \cdot (8/11) \cdot 5 = 10.5KB \quad (3)$$

となる。この程度の情報量では、紙メディアと同

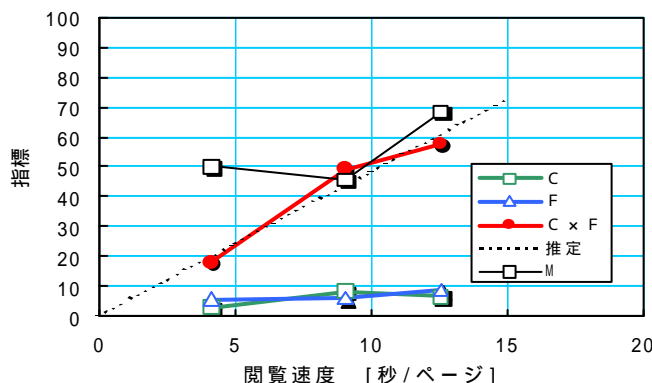


図1 漫画閲覧作業分析による相関

	紙メディア	web
速度制約	個人差のみ	+通信速度
解像度	300~1200dpi以上	72dpi(スクリーン)
アクセス性	ランダム	シーケンシャル
情報量	180pで240MB程度以上(6)	現状1Mbyte以内
その他	要保管場所 経年変化	要ブラウザ/プラグイン 動画・音の導入可

表2 紙メディアとwebコミックの対比

じような鑑賞をすることは容易ではない。

しかし、バッファへの先読み手法等、データ作成法を工夫する事である程度対策できる。

また、文献7)で報告したようにインターネットは急速に進展している。2005年には現状の10倍、2010年には100倍の情報スループットが期待されるため、この問題点は一時的なものであろう。

webコミックのマーケティング戦略

以上のwebコミックにおける技術的制約を打破するためには、適切なマーケティング戦略が要求されることは明白である。技術で劣る部分は戦略で補うのだ。

1999年現在、各出版社はweb上にHPを開設している。しかしながら、このHPはほとんどが紙メディアの広報に使われているのみである。

webコミックの内容そのものの戦略はどうであろうか。表2における数少ない利点の動画や音を積極的に利用すべきであることは間違いない。

ところが、このような分野は従来の紙メディア漫画家が手懸けたことのない領域である。

近い分野としては、大手アニメーション業界やゲーム業界である。これらの業界はおのこの独自にインターネットに参入しており、また収入チャンネルがマスメディアに立脚しているため、そのままでは漫画家個人が参考にすることができない。

すぐに思い浮かぶのは、作家同士のユニット結成による分業体制である。コミケットでのサークル活動のようなものだ。しかし、現状では数万とも言われる漫画サークルにおいて、webコミックを指向したサークル活動は台頭していない。この世界でも、紙メディア等を販売することに力点が集中しているためである。

このために、我々は作家個人が作品を作り上げる環境の整備を進める必要がある。自分が産み出せる以外の情報を「調達する」手段の提供である。具体的には、作家同士による共同作業関係構築、フリー/シェアのキャラクターや音楽、シナリオの提供である。webコミック業界への参入の敷居を低くすることが重要なのだ。キャラクタのライセンス化という事も併せると、経済的にも破綻しないビジネスモデルを構築できるだろう。

現在、企業サイトでwebコミックそのものを指向しているのは文献8)のウェブスターである。

ウェブスターにおける戦略は昨今の自由競争概念を取入れており興味深い。つまり、投稿窓口と

アンケートをネットワーク上で実施し、自動的に質の高いクリエイターが残っていく仕掛を構築した点にある。しかも、この仕掛の出色な点は、

「webコミック形態そのものが自己構築される」という所であろう。問題は、そこに至るまで、読者とクリエイターがコンペを盛上げるか否かにかかっている。この点、報奨制度を設けたウェブスターは戦略として妥当である。

このようにマーケティングをパースすると、問題点の中核とは

「web上の経済活動支援が明確でない」ことであることが判る。70年代にエコノミックアニマルと揶揄された日本人気質は健在なのだ。要するに大多数の人間は、金の流れのない所で活動することに魅力を感じてはいないのである。

これは恥ずべき事ではないし、日本人固有の数少ない合理性の一つであろう。

幸いなことに、活動支援問題は近年のEC環境の立上げにより、急速に改善・充実してきている。

まとめ

以上、webコミックを取巻く問題点をパースしてきた。結論としては、

- 1) 漫画閲覧速度の指標はC×Fで定量化できる。
- 2) webコミックは紙メディア以上に質的要求が強い。
- 3) 通信を前提としたデータ作成技法が要求される。
- 4) 通信速度は問題だが、時間が解決する。
- 5) 共同作業、作品資源の充実。
- 6) web上の経済活動支援の構築。

という点が浮彫りになった。この中で時間的に解決が見込まれるのは4), 6)である。マーケティング手法をweb用に変更しない限り、サブカルチャー文化で世界を席卷した日本の未来には陰りが訪れるであろう。

したがって、作家としては1), 2)を念頭におきつつも、具体的な3), 5)のアクションを起して作品をネットに露出する事がwebコミック全体の発展に寄与することであると確信するものである。

参考文献

- 1) つきなみCOMICS HomePage
<http://www2r.biglobe.ne.jp/~TSUK1/>
- 2) コミケットオフィシャルページ
<http://www.comiket.co.jp/>
- 3) 吉田さん危機一髪 / とりみき・双葉社
- 4) えの素4 / 榎本俊二・講談社
- 5) こねこダイアリー / ユナイト双児・コアマガジン
- 6) LogBook Note1+ / つきなみCOMICS
- 7) T.M.S.R. Vol.25 「通信情報量から見たネットダイブの可能性」
- 8) ウェブスター / 小学館
<http://www.webstar-s.com/>