

## 【特集2 第5回大会特別講演】

### 特集2 第5回大会特別講演

2000年9月18日～20日にエポカルつくばにて開催されました、日本バーチャルリアリティ学会第5回大会では、マンガ家のモンキー・パンチ先生をお招きして、「マンガ的発想によるバーチャルキャラクター」という題でご講演いただきました。ゲストコメンテーターとして河口洋一郎先生をお迎えし、代表作ルパン三世などのコンピューターを使った構図の発想法などユニークなお話を伺いました。この講演の様子をご紹介いたします。



## マンガ的発想によるバーチャルキャラクター

モンキー・パンチ

漫画家

(ゲストコメンテーター：河口洋一郎)



岩田：それでは特別講演をはじめさせていただきます。本日はマンガ家のモンキー・パンチ先生をお招きしてお話を伺っていきます。その前に本講演はJGN (Japan Gigabit Network) 回線を使って、けいはんな、北九州、つくばギガビットラボに同時中継されています。それではちゃんとつながっているということを実証する為にけいはんな、北九州、つくばの順で一言ずつご紹介ください。

けいはんな：こちらはけいはんなギガビットラボです。こちらは京都、大阪、奈良にまたがるけいはんな丘陵に位置しています。本日は後ろに隣接施設の皆様方に参加いただきしております。では、北九州さんどうぞ。

北九州：はい、こちら北九州です。本日はよろしくお願ひいたします。それではつくばさん、よろしくお願ひします。

つくば：こちらは会場から直線で800mくらい、道なりに行くと1.4kmくらいのところにあります。本日はよろしくお願ひいたします。では、岩田先生どうぞ。

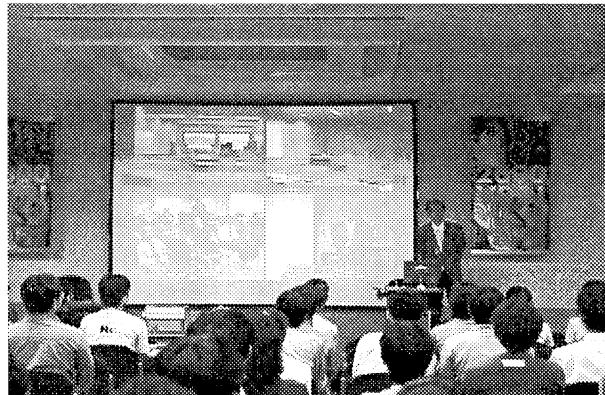


写真1 会場の様子 (4者中継の映像)

岩田：はい。どうもありがとうございました。それでは、早速特別講演のほうへ移らさせていただきます。モンキー・パンチ先生のお名前をご存じない方はおそらくいらっしゃらないと思われますが、ルパン三世の作家として非常に有名な方でいらっしゃいます。今日はタブレットを用意しているので、漫画を描きながらお話を伺っていきたいと思います。また、ゲストコメンテーターとしては河口洋一郎先生をお招きしています。河口先生は本学会の理事であり、この特別講演の企画をするにあたって河口先生

からモンキー・パンチ先生のお名前が出たということで、今回特別に河口先生にコメンテーターとして、いっしょにお話を進めていただくことになりました。それではモンキー・パンチ先生、河口先生よろしくお願ひします。

河口：どうも皆さんこんにちは河口です。最初モンキーさんに講演を依頼する時に、モンキーさんは堅い話は嫌だとおっしゃっていたので、今日は漫才調でやらせていただきます。モンキーさんとはこのところ文化庁のメディア芸術祭というシンポジウムで会ったりしていて、以前から知り合いでした。今日はバーチャルリアリティ学会ということなので、実際に画面を見ながらビジュアルでいきたいと思います。まず、バーチャルリアリティと漫画ということですが、漫画もいわゆる人工現実の世界を作っていますよね。そして、漫画からアニメーションを作っているわけですが、漫画とアニメーションというのはだいぶ違いますか。

モンキー・パンチ（以下MP）：ルパン三世はアニメになっていますが、ぼくの場合、アニメーションにはほとんど関わっていません。確かに企画があがつた時に話はありましたか、アニメにする場合はアニメを作る方の自由に任せています。

河口：では、アニメの場合の原作は名義を貸しているようなものですか。

MP：そうです。例えば、ルパン三世の場合ですと、ただ素材を貸しているというだけですから、脚本家、演出家の人達の考えがあって、あとはぼくの預けた素材をうまいこと組み合わせてアニメーションにするという感じです。

河口：バーチャルリアリティの観点からモンキーさんの絵を見ていきたいと思いますが、確かモンキーさんは生まれ育ちは北海道ですよね。雪は大好きで、雪だるまを見たら握手して抱きつきたいくらいですかね。

MP：いやいや、まったく逆ですね。ぼくの描く漫画にはほとんど雪景色は出ません。暖かい景色ばかりです。

河口：どうしてですか。

MP：雪というのはぼくらの生活を苦しめていたもので、楽しみというのはまったくないのです。生まれた時から雪

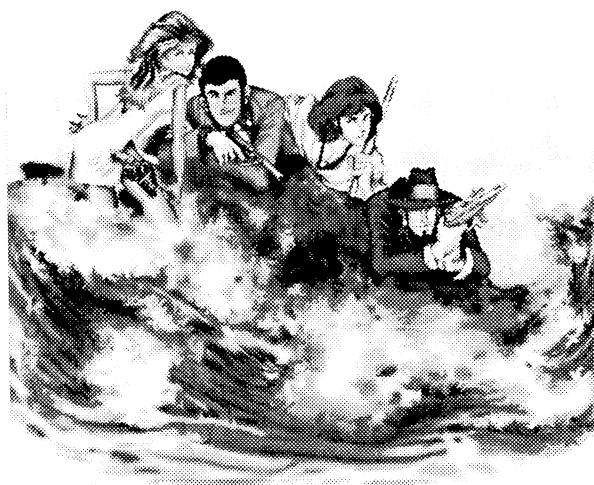


写真2

に触れてきましたが、雪国だけは嫌だなと思いました。

河口：そうすると、今日見せていただけるキャラクターの絵は雪国というよりも暖かい西部的な世界が多いのですか。

MP：そうですね。

河口：ではその絵（写真2）を見ながら話を進めていきたいと思います。

MP：ぼくの場合は、雪じゃなくて完全に南国というかそういう景色が多いですね。

河口：着ているものをよく見たらRGB（赤緑青）っぽいですね。原色に近い色を使っているのですか。

MP：そうです。原色で描いてます。漫画の場合はなるべく目に付きやすい色を使います。意識して原色を使って、中間色はなるべく使わないようにしています。先ほどの話に戻るようですが、雪国って言うのは白一色ですから水墨画の世界なんですよね。もちろん絵としてはいいんですけど、ああいう世界にはあまり住みたくないです。

河口：波なんかはどのように描いているのですか。

MP：ぼくが作る時はフォトショップでレイヤーを使っています。もちろん構図から描いていきます。構図が決まらない時は、雲から構図を考えるという方法を使います。



写真3

全部が全部そうではないのですが、雲の写真を取ったりしてそこからヒントを得て描いています。

河口：普段からカメラを持ち歩いているのですか。

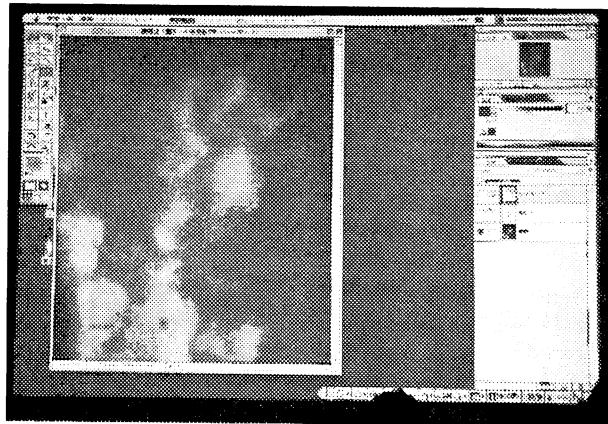
MP：普段というか、うちの前で空を見てると、いい形しているとか、ヒントになりそうだなというのが見えてくるんですよね。ここ（写真4上）から構図を考えていきます。何でこういう絵（写真3）になるか、後で考えるとぼくにもよくわからないのですが、ちょっとした形をヒントにして、落書きみたいに書いていくうちに構図ができてきます。

河口：後で分析する評論人が大変ですね。

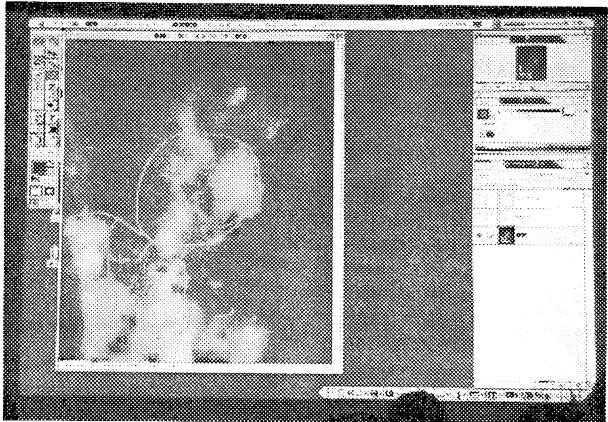
MP：実はこれは、ぼく自身だけのアイデアじゃないんです。フランスの有名な漫画家で、メビウスという人がいますが、彼と対談した時、"ぼくは手塚治虫先生という偉大な先生がいて、その先生の影響を受けて漫画家になつた"と言ったら、メビウスは、"ぼくの先生はいない。強いて言えば雲だ"と言っていました。すごい発想だなと思って、それからぼくも真似し始めました。なんかいいヒントをもらったなと思いました。

（絵（写真4）を書きながら）

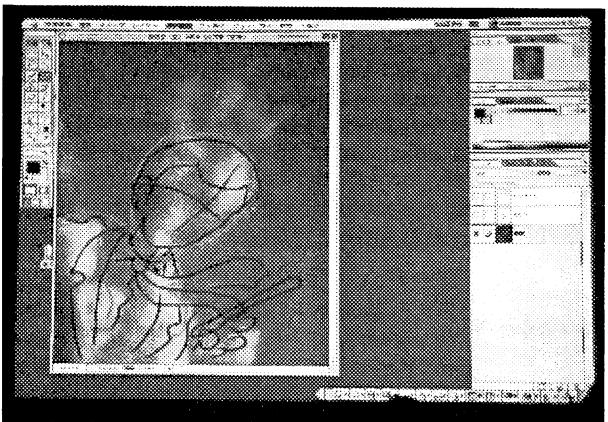
MP：これ（写真3）はもともとレイヤーで組んでいてデータとしては120～130メガくらいになっています。今日は解像度を低くして持ってきてます。見てるとこの辺が顔、目になっているという感じです。



何の変哲もない雲の写真



ぼんやりと顔や体の輪郭のように見える



ルパン三世の姿を上書き  
写真4 雲をつかったスケッチ

河口：これは雲の擬人化ということになりますか。

MP：擬人化というか、構図を取っていく時以外にも、今、千夜一夜物語をコンピューターで作っていますが、それに出でてくるファンタジックな動物達も雲をもとにして作っています。この方法を行う場合、写真をいろいろ選んで

たら迷っちゃってダメなんです。ですから、ぼくの机の後ろにこういう写真ばかりあります、1枚ひゅっと取って、目をつぶったままスキャナに取り込みます。そして、写真を見て、そこから何かを連想して、無理やり当てはめるということをします。何枚も見てしまうとかえって考えがまとまらなくなってしまいます。

河口：原画の雲からは想像できないですね。

MP：自分で作業していても非常におもしろいです。コンピューターじゃなくて画用紙とかに描くとなると、（あとで消せないので）はじめから下のほうに雲を置いておくということはできません。画用紙でも、雲から想像はできるのですが、コンピューターのように下のほうに雲を置いておいてその上から描いていくことはできません。コンピュータの良さというか利点ですね。

河口：ところでいつも何時ごろ描いていますか。

MP：描くのはほとんど夜、夕食済ませた後です。それまで電話の応対やお客様が来たりと、じっくり描いている時間がないですね。寝るのはだいたい3時です。

河口：それでいつも朝が弱いんですね。時間はどれくらいで仕上げますか。

MP：だいたい3日くらいです。拡大するとかなり荒っぽく描いています。大きさはA3です。解像度は300dpiで、メールで送ります。はじめは、メールで送ったものを印刷すると、表紙に耐えられるか心配だったのですが、何回かやっているうちにコツがわかつてきまして、まったく劣化しないことがわかりました。表紙は1年やったのですが、担当の人と1度も顔を会わせたことがないです。電話の声だけです。

河口：まったくバーチャルですね。

MP：今千葉に住んでいるのですが、これだけ通信が発達すると、どこにいても漫画を描けるなと思います。北海道にいても、種子島にいても。外国に出張に行ったとしてもホテルから送ることができますし。

河口：ルパンの髪型は自画像ですか？

MP：いやいや、そんなこと無いです。ぼくの髪は、前は長かったです。

河口：描いているうちに、だんだん自分がキャラクターに近づいていったのですね。

MP：自分がキャラクターに近づくと言いますか、一番苦労したのがアニメーションになった後、雑誌に漫画を描くと、ルパン三世の声をやっていた山田康雄さんの強烈な声にぼくの絵が影響されてしまうんですよね。漫画を描いていると台詞も書くのですが、その時、山田さんの声が聞こえてくるのですよ。山田さん独特の失敗した時の“アララララア”という声が聞こえてきて、その台詞をなんとなく入れてしまうという。そこまで影響されました。

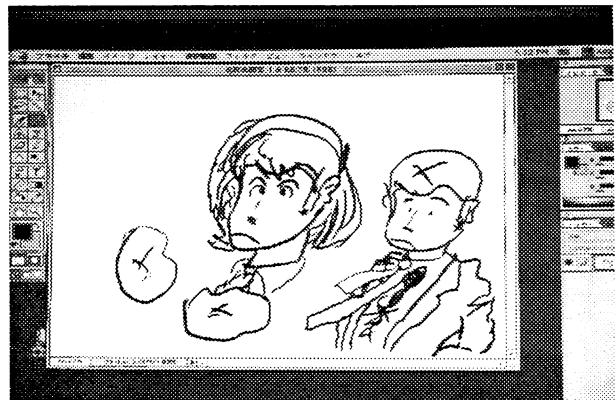


写真5 長髪のルパン

河口：ところで、この表紙（写真3）1枚で皆さんのが料の2、3か月分ですか。

MP：いやいやそんなことありません。これは、いくらでしょうか。ぼくは自分がいくらもらっているかわからないのですよ。マネージャーがいないので、原稿料の交渉をしたことがほとんどないです。ぼくにマネージャーがいて原稿料の交渉をしてくれればいいのですが。

河口：でもそうすると、VR学会には来れなくなってしまいますね。（笑）

MP：いやいや、そんなことありませんよ。でも、逆にマネージャーがいないと全部自分で把握できるので、それもいいかなと思います。例えば、松本零士さんもマネージャーがいないと思います。

河口：女性のキャラクターはこれが好みなのですか？

MP：よく聞かれるのですが、これはプレーボーイのピンナップを元にしたもので。ぼくが漫画を描きはじめたころ、男性キャラクターはわりと描けたのですが、女性のキャラクターがなかなか描けませんでした。本格的に漫画家になったのはだいたい30歳くらいなんですが、それまでは同人誌を中心にやっていて、その同人誌をやっていた時に、雑誌社の編集長から電話があって描いてみないかということになりました。はじめはほとんどナンセンス漫画を描いていました。ルパン三世のような形はずっと後です。ナンセンス漫画を描いていて、編集長に、男性は描けているが、女性は全然ダメだと言われました。確かに、ぼくは絵の勉強を全くしたことがないので、これはいかんなということで、そう言われた次の日から絵の専門学校に2年間通って女性のキャラクターが描けるようになりました。キャラクターについてはよく聞かれるですが、はじめにルパンを作った時は長髪だったのです。当時ビートルズが出始めの頃で、それにあわせて長髪にしたのですが、あんまり目立たないという理由で途中で短髪にしました。それと短髪にはもう一つ理由があって、長髪にすると描くのに時間がかかるのです。短髪だと、形だけ書いてしまえばあとはアシスタントにやらせればいいのです。それで短髪にしました。あとは、週刊誌ですからどうしても早くやらなければいけないので、なるだけぼくの手を使わないで、アシスタントの手を使わせるようにしました。アシスタントはぼくが仕事をしないと遊んでますから遊ばせないようにならないといけません。ちなみに、今ぼくのアトリエには1人もアシスタントがいません。データでやり取りをしているので、自宅でやってもらっています。



写真6

河口：データが無くなるとかそういう事故は無いですか。

MP：無いです。全く無いです。ただ、事故ではないですが、風邪で寝込んでえらい目に会ったことがあります。2年ぐらい前なんですが、カナダのピクトリア大学から来て講演してくれという依頼がありました。自分はカナダに行ったことがないこともあって、行きますと約束したのですが、1週間前にひどい風邪にかかって救急車で運ばれて入院してしまいました。この体ではカナダに行けないし、講演1週間前にキャンセルもできないので、この時はすごく困りました。結局、むこうでぼくのホームページを開いてもらい、コンピューターの前にカメラをおいて、ぼくの写真を更新しながら、2時間くらい自宅のアトリエとカナダの大学との間で質疑応答をしたりしました。

河口：例えば外国からのお話、ハリウッド進出などお話をありますか。

MP：3年前からオプション契約をしていますが、なかなか話が決まらないですね。日本と違ってオプション契約料はものすごく高いですが、ただ、これもいろいろ権利者がいて、ぼくだけのものじゃないんです。今年の8月で一度契約が切れたのですが、1年延長してくれという話があって、一応、弁護士さんをお願いして契約しました。漫画家も弁護士が必要だということがつくづくわかりました。外国と契約する場合は弁護士さんがいないとダメですね。普通ですと弁護士はほとんど要らないのですが、オプション契約だけでもすごい分厚い条文になっていました。弁護士さんをお願いするというのは昔では考えられませんでした。

話は変わりますが、ぼくの田舎は北海道の釧路と根室の中間にある浜中町という所なのですが、畠さん（ムツゴロウさん）の動物王国で有名な町です。この町は町おこしが進んでいないくて、景色はいいのですが、夏以外観光客が来ないんですよ。そこで、いろんな観光客を呼びたいということで、看板を作ろうということになりました。その看板にルパンを使いたいということになったのですが、ルパンというのはぼくだけの権利じゃないんです。作ったのはぼくなんですが、その他にアニメーションを作った会社や放映した会社、出版社がそれぞれ権利を持っていて、いくらぼくがやりたいと言っても、4者の歩調が合わないとなまったくできないんですよね。いろいろ交渉したのですが、ルパンは使ってはいけないということになってしまい、し

ようがないので、地元に昔から伝わる民話を元にして看板を作りました。

河口：いろいろ著作権が分化しているんですね。

MP：ぼくの場合は4者だけですが、例えばドラゴンボールを描いた鳥山さんの場合は10者ぐらいが権利を持っていると聞いています。

河口：個人では何もできないですね。例えば、髪を伸ばすとかしてルパン四世とかにしたらどうですか。

MP：実はルパン八世というのがあるんですよ。しかしそこで、ルパン八世の漫画だけではもったいないから、アニメーションにしようとすると、結局ルパン三世と同じように4者が権利を持つことになって、ぼくだけのものにはなりません。

河口：けっこう大変ですね。日本の文化産業は基本的にはアニメや漫画が担っているように思います。

MP：ぼくは、日本の漫画はそんなにレベルが高いとは思ってないです。ぼくは英語ができないですが、絵そのものの技術はメビウスさんとかアメリカのヘビーメタルという漫画雑誌とかのほうがレベルが高いと思います。ただ、漫画はデジタルじゃなく、本として日本から世界へ広がりました。実は、印刷物だからそうなったのかもしれませんとも思います。日本はどこの書店でも漫画を売っていますが、アメリカやヨーロッパでは専門店に行かないと買えないのです。その違いが日本と他の国の違いですね。日本の場合は電車の中で漫画を読むことが多いですが、アメリカでは車で通勤するので、そこで漫画を読むことは無いんですね。また、日本の漫画は世界で見ても安いですね。ぼくらの時代の人が漫画家になったというのは手塚治虫先生の影響を受けた人が多いですが、今の若い漫画家の方はまた違った方向から影響を受けています。誰に影響を受けたというよりはアニメーションの影響でしょうね。

河口：英語やドイツ語、アジアの他の国でも「マンガ」という言葉が使われています。相撲とか空手といつしょで国際用語ですね。

MP：一時、問題がありまして、イギリスの出版社が「マンガ」を商標登録しようという動きがあったのですが、

ぼくら漫画家が大反対したこともありました。

河口：ところで、今日いらっしゃった方はVR研究者が多いので、モンキー・パンチさんのマンガを使った人工現実感の世界というのもおもしろいかもしれませんね。今はやりのi-mode的発想でいくと、紙をめくるんじゃなくて電子的なもので見ていく漫画というのも考えられますよね。

MP：そうですね。実際そういうものも考えていて、よくソニーさんなんかに電車の中でマンガを読めるくらいのハードを作ってくれないかと言っています。だんだん、シャープさんなんかはそういうものを作り始めてきているので、これからの漫画家はそれにあった作品を作るチャンスも出てきています。

河口：ペーパーレスのマンガということですね。

MP：そういう形になるとぼくら漫画家としても発表する場が増えると思います。今の技術でできないことはないと思うんですよね。ただ、そういうのを作っている会社に聞きますと、"できないことはないんですが、売れますかね"と聞かれます。そう言われるとぼくもわからないんで、答えようがないです。

河口：はじめから儲けようと思ったらダメですね。

MP：例えば、ぼくのいた前の出版社は、初めはけっこう力をいれてホームページを作っていたのですが、いくら儲かりますかという発想だったんです。ところが現在では、儲かりますかというよりは、自分の会社でこういう漫画を発行しているという宣伝の材料として使っています。

河口：ペーパーレスの漫画が他の国で始まって世界の漫画王国の主権が日本から移ってしまった悲しいですね。

MP：それはあり得ますね。ぼくらが漫画を発信する他の方法としてネットがあります。ネットで漫画を配信する場合、出版社に任せるとか、自分達でやるかということが考えられますが、ここまでネットが発達すると、漫画家が出版社に依存する必要がなくなっています。漫画家が自分で描いて、自分の好きな時に発信することができるようになっています。自分で描いた漫画を普通の見る人に

はタダで見せて、タダで見せる代わりにマンガを配信してくれるスポンサーを見つければいいんじゃないでしょうか。大手企業などのページで、モンキー・パンチのルパン三世が見れますよとすれば、そのページに行く人が増えるんじゃないでしょうか。そうすると、お客様が積極的に来てくれるで、企業のはうもうれしい。そういう漫画の配信の仕方もいいんじゃないかと思います。

河口：なるほど。さらに進めて、例えば女性の髪にさわるとふさふさしているような触覚を作るとか、漫画そのものをVRの立場から考えて、10年先、50年先の漫画を考えると、かなりおもしろいと思います。

MP：そうですね。まったく違ったものになりますね。今までの漫画は、見る人は読むだけで作る側には参加できませんでしたが、そういうができるようになると、ユーザーが作るキャラクターとかもあつたりして、漫画の作り方が変わってくると思います。ストーリーもユーザーがキャラクターを動かすことによって、作者が考えたストーリーと違うストーリーが楽しめるということも考えられます。

河口：そういう意味では、人工現実感の技術と結びつくとかなりおもしろくなっています。そろそろ、時間も残り僅かとなっていました。今日はVRの人達にも漫画の可能性を感じていただけたと思います。今日はどうもありがとうございました。

岩田：それでは、質疑応答のほうへ移らせていただきます。

質問（つくばギガビットラボ）：バーチャルな空間とリアルな空間を行ったり来たりするということで、その視点からモンキーさんにお話を伺いたいと思います。リアルな空間で言うと雲がありまして、そこから発想してバーチャルな漫画の登場人物が出てくることになります。そういうふうにバーチャルな空間とリアルな空間を行ったり来たりするうちに我々は旅をするような感覚になります。今までのご経験で漫画がリアルな社会に入ってきた他の事例などありましたらお話を聞かせください。

MP：難しい質問ですね。例えば、自然現象ですと雲以外に岩などからも発想することもできます。

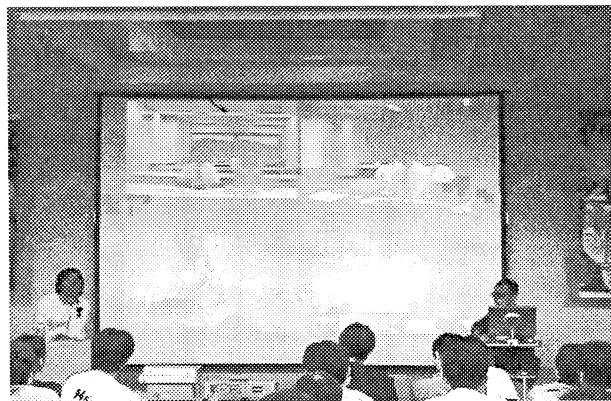
質問（つくば）：私の専攻は都市計画なのですが、残念ながら都市計画というのはリアルな空間のみで行われています。もし、バーチャルな世界に都市が入っていくと、新しい人間の感覚が発揮されて、すばらしい都市空間になっていくのではと思いまして、バーチャルの先輩である漫画がどのようにリアルの方向に向かっているのかご経験があればと思って質問させていただきました。

MP：なるほど。確かに僕らの作る世界というのはまったく架空の世界なわけですから、そこから現実の方向へ行くことはかなり難しいですね。現実になっているものもありますが、例えば、透明人間やタイムマシンの話なんかは昔からありますのがリアルになっていません。

質問（けいはんな）：漫画を描く上で、デジタルの画像を駆使されているのがわかりましたが、いつぐらいからそういう形でされていたのか、またきっかけなどありましたらお話を願えないのでしょうか。

MP：ぼくはもともと機械が好きで、中学生の頃からラジオを作ったりしていて、コンピューターにはすんなり入れました。はじめはアップルだったのですが、たまたまアメリカに遊びに行った時、特撮をやっている友達の家に滞在したのですが、そこで初めてアップルに出会いました。触らせてもらったらけっこうおもしろいので、そのままそこで買って持って帰ってきました。それから使い始めて、そのうちDOSを使うようになりましたが、ただ、漫画で使えるとは思ってませんでした。そんなにいいソフトも無かったですし、唯一バックグラウンドに幾何学的模様を描くのにコンピューターが適していました、プロッターで幾何学的な模様を描かしてはバックに使っていました。それがはじめてコンピューターを漫画に使ったものです。その後、あんまりいいソフトが無かったので自分なりに作ったソフトで漫画を描きました。初めてコンピューターでルパン三世を描いたのですが、当時プリンターにいいのがなくて印刷するとジャギが出てしまったのですが、それに色を塗って出版社に持っていたら、残念ながら出版社ではこんな汚いのは使えないと言われあきらめました。それから、だんだんマックが出始め、現在に至るというところです。

岩田：このあたりで特別講演を終わりにしたいと思います。モンキー・パンチ先生、河口先生、楽しいお話をありがとうございました。



### 【略歴】

モンキー・パンチ (Monkey Punch)

漫画家。本名 加藤一彦、1937年5月26日生。北海道

厚岸郡浜中町出身。1957年上京。出版社に勤めながら漫画有志と同人誌活動に入る。当初は貸本向け漫画やナンセンス漫画を発表。1965年、この活動が双葉社の編集長に認められて、4コマナンセンス"プレイボーイ入門"で漫画家として本格的にデビュー。1966年、現在のペンネームで現代物、西部劇、SF物等の主に無国籍的なアクション漫画を発表。1967年、双葉社より"週間漫画アクション"創刊と同時に同誌に「ルパン三世」の連載を開始。1971年から「ルパン三世」TVアニメシリーズ化開始。1981年サンディエゴ・コミックコンベンションにてINKPOT賞受賞。その頃からコンピュータ・グラフィックスによる漫画を描き始め、現在、CGによる描き下ろし漫画「千夜一夜物語」を執筆中。今後、描き下ろし作品をインターネット上でデジタル漫画として掲載予定。

<http://www.MonkeyPunch.com/>