

コス写真研究支援ツールの可能性について

守岡 知彦¹

概要：アニメやマンガ等の高度に記号化されたキャラクターを身体や衣装等で表現するコスチュームプレイ（コス）はキャラクターというものを考える上で重要な示唆を与えてくれる対象だといえる。コス文化は現在世界に広がっているが、日本のコスは極度に写真指向になっており、パフォーミングアートを中心とする諸外国のありようと大きく異なっているといわれる。また、写真の扱われ方や評価軸においても独特の世界を作っているように思われる。こうした日本のコス写真のありようを研究する上では写真の収集・分析が欠かせないといえるが、自動化・省力化のためのツールやコス写真コーパスの実現可能性について議論したい。

1. はじめに

マンガやアニメ、ライトノベル、ゲーム、ボーカロイドや UTAU 等の歌声合成ソフトのイメージキャラクター、CG、イラスト、映画や俳優、アイドル等のキャラクターを演じるコスチュームプレイは日本のみならず欧米や中国など世界各地で行われている遊びである。その起源は一説によれば SF ファンのカンファレンスにおける仮装だとも言われるが、こうした SF 作品の登場人物の仮装や昔風な衣装等非日常的な衣装をまとう本来の意味でのコスチュームプレイと現在の日本発のオタク文化におけるキャラクター n 次創作の一種としての『コス』はそのありようが大きく異なり、違ったジャンルを構成しているといえる。日本のコス文化は同人誌即売会を母体に成長していったと考えられ、かつては同人誌即売会に併設されたイベントが中心であったが、2000 年代中頃から独立したイベントが開催されるようになった。関東圏や関西圏ではほぼ毎週土日にさまざまなイベントが開催され、その頻度や参加者の点で同人誌即売会をしのぐ規模になっていると思われる。また、比較的安価に利用できるレンタルスタジオが普及したため、少人数による撮影会も多数行われている。また、イベント会場も洋館や廃虚、遊園地や空港や港等ロケーションの良さを謳ったものが増え、個人では借りるのが難しい場所でスタジオでは撮り辛いような写真が撮れることや予約が要らない気軽さ^{*1}から人気を博している。

このように今日の日本のコス文化は多分に写真を意識し

たものになっていると思われる。^{*2} コスには衣装や小道具の作成やヘアメイク（ウィッグカット）、メイク、一緒に行う参加者の募集、友達との交流等、写真の撮影以外にもさまざまな要素がある訳だが、日本のコス文化は諸外国に比べると写真指向が高いように思われる。これに対して、欧米や中国 [1] 等では舞台上で寸劇のようなことをしたり、こうしたライブアクションのコンテストが行われたりする。近年、こうした海外の文化を逆輸入する形で、国内でもこうしたライブアクション型のイベントも行われるようになってきたがまだ主流とはいえないようである。

このような写真指向の高さはコス文化のありようを研究する上では良い性質であるように思われる。即ち、写真という見えるものを分析することでキャラクターの何を重要視し何を捨象したか^{*3}や、他のキャラクターとの関係性をどのように表現したかといった、キャラクターの『意味』に関わる事項を比較的抽出し易いのではないかと考えられる。

マンガやアニメ等の『2 次元』のキャラクター^{*4}は具体

^{*2} 2000 年代以前は必ずしもそうではなかったようである。

^{*3} コス対象となる『2 次元』キャラクターを『3 次元化』する際に必然的に完全な再現が不可能だったり、情報の補完が必要となる。

^{*4} [2] では『キャラ』と『キャラクター』という語が区別されて用いられている。『キャラクター』は物語の登場人物としてのキャラクターで、多分に文脈依存性を持った、物語から切り離すことができない、だけでも、語られたエピソードの外でも確かに存在していると思わせるような存在感を持った存在のことである。一方、『キャラ』は「多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの」と説明されている。『キャラ』が描かれた絵（キャラ絵）はそれが何であるか（あるいは、その出典となる作品）を知らなくても、固有名を持つような存在であることが予期されたりする。そういう意味で、多分に抽象的な視覚的記号という風に看做することができる。コス対象となるキャラクター

¹ 京都大学人文科学研究所
Institute for Research in Humanities, Kyoto University

^{*1} 人数制限のために予約制になっているイベントもある。

的な図像で表現されるものの、その図像はしばしば高度に記号化していて、写実的な表現や非常にデフォルメされた表現等さまざまな異なったタッチで描かれ得る。これは漢字における書体と文字概念の関係に似たものとしてとらえることができるかも知れない。[3] また、漢字の場合と同様に、『2次元』のキャラクターはしばしば要素の組合せによって表現されている。[4] こうしたことから、キャラクターのエッセンス（その『意味』に関わる事項）は、Chaonモデル[5]に基づく文字の記述のように、『確定記述の束』によって記述可能であり、そうした要素の組換えによってさまざまな解釈が生まれ新たなキャラクターが生み出されていく。しかし、このキャラクターの解釈に関わる部分は、漢字の文字の同一性に関する認識がそうであるように、人によって異なる部分がある^{*5}曖昧としたものといえ、キャラクターの意味論的分析を行う上でそれを読み解き解釈し再構成する人々のやりとりの場（ここでは、これを『解釈共同体』と呼ぶことにする）を考慮することは非常に重要であるといえる。漢字研究の立場から見れば、『2次元』のキャラクターはその歴史や変化の速度が短く、また、規範的辞書に相当するものの規模が小さいことから、視覚的記号の『解釈共同体』に関わる側面を考える上でのモデルケースのひとつになると考えられる。つまり、互いに比較検討することで、視覚的記号の挙動をなるべく先入観に囚われることなしに分析して一般的なモデルを作ったり、逆に、漢字や『2次元のキャラクター』の特殊性を考えることが期待できる。

本発表では、こうしたコス写真研究のために情報処理技術を使って何ができるかを議論し、データベースや支援ツールのありようについて考察したい。

2. コス写真の性質

コス写真は人物を写した写真の一種であるといえるので、広義のポートレート写真の一種と見ることはできるが、現実にいる人物や出来事を写すのではなく、物語の中の人物や場面を写したフィクション的写真であることを目指した写真ということもいえ、現実の一場面を写したスナップ写真や報道写真、あるいは、実在のモデルを写したグラビア写真とは性質が異なるものだといえる。また、フィクションの写真であることは、記念写真や報道写真がそうであるように、アートであることとはパラレルであるといえ、芸術性とは別の観点で考える必要があるように思われる。^{*6}

はここでいう『キャラ』である場合も少なくないといえる（キャラや衣装の可愛さ・格好良さや関係性に魅力がコス動機となることは少なくない。また、そもそも、原作における表現は完全には再現できないということもある）が、『キャラクター』の表現を目指すことも少なくなく、ここでは両者を包含した概念として用いることとする。

^{*5} おそらく、文脈やテキストにも依存すると思われる。

^{*6} これはコス写真に芸術性がないということを意味しない。実際、芸術性を目指したコス写真制作者も多数存在する。

ただ、コス写真の元となるマンガやアニメやゲーム等の作品が多様であるのと同様に、そのキャラクターを写したコス写真もまた多様であるといえ、実際にはさまざまなジャンルが存在している。例えば、コス写真はマンガやアニメといった『2次元』のキャラクターを写したものとってきたが、実際には『3次元』のアイドルや俳優を演じる「3次元コス」というジャンルもあるし、あるいは、ニコニコ動画等の『歌い手』のイメージキャラクターを演じる「歌い手コス」のような『2.5次元』とでもいうべきジャンルもあつたりする。あるいは、エロとの問題も複雑である。一般にここで扱うオタク的サブカルチャーの文脈におけるコスは性産業的なエロ系コスプレとは、その担い手や場（解釈共同体）の面で明確に別のものであるといえる。しかしながら、では、コスにおいて性的な表現がないかといえばそんなことはなく、コス対象となる作品やキャラクターに性的な表現があればその再現もまたフィクション的写真としてのコス写真の目指す所となる。極論すればコス写真はフィクションが対象とするものの多様性の全てを含み得るようなジャンルだといえるかも知れない。

また、こうしたコス写真の多様性ゆえにコス写真は一般には外形的に定義し辛いと思われる。例えば、非常に突飛な髪型や色のウィッグをかぶり非日常的な衣装を着た人物を写した写真は一目でコス写真だと判るかも知れない。しかしながら、ファッション写真においてもそうしたことはあり得る。逆に、現代日本を舞台にした作品のコスの場合、日常的な（街中や電車の中などで目にしたとしても違和感のないような）服と区別できないような衣装も良くあるといえる。作品や文脈を知らない人が外形的に（あるいは、プログラムによって機械的に）判断できるかといえ、おそらく難しい場合もあるのではないと思われる（例えば、図1はウィッグを着用し非日常的な衣装を纏っているがコス写真ではない。一方、図2は現実にありそうな髪型・衣装であるがコス写真である。一見してどちらがよりコス写真っぽいだろうか？）。コス写真かどうかは極論すればその解釈共同体の一員でなければできないといえ、その認識には文脈依存性の高い知識を要するもののだといえる。

一方、同じ作品・キャラクター・衣装のコスを写した写真であっても、それが撮影された文脈の差異も考える必要がある。コスという遊びには『良い』写真作品の撮影を目指すだけではなく、友達との交流としての側面もあるし、真面目な写真だけではなく、『ネタ』としての写真もあり、上述したフィクション的な写真としてのコス写真の他にもスナップ的な写真や記念写真的なものもあるといえる。また、製作した衣装の記録を主眼に置く人もおり、こうした場合はファッション写真的な側面が高いかも知れないし、また、不要になった写真をオークションサイトやフリーマーケット等で販売するための写真は商品写真的な側面が



図 1 非コス写真の例 (haku さん作のオリジナルコルセットドレス)

高いといえるかも知れない。

こうした撮影の文脈は一見多様であるが、多くの場合、イベントや撮影会等での進行過程が驚く程似通った形に形式化されている。通常、全員の集合写真と、場面毎の「合わせ写真」、1人だけを写した「ピン写真」が一眼レフやミラーレスカメラ等の高画質な写真が撮れるカメラで撮影される。これが撮影のメインに当たる部分といえるが、その中で作品の再現シーンを目指すか、キャラクターを使って自由に遊ぶか（二次創作的なネタを撮影した「ネタ写真」をどの程度認めるかは人によってスタンスが分かれる部分である）、被写体であるコスプレイヤー^{*7}をはっきりと綺麗に写すことを目指すか、場面の雰囲気再現を目指すか（「雰囲気写真」といったいろんな要素はあり、その内容や比率は人によって異なる部分ではあるが、いずれにしても、フィクション的な写真を撮る時間帯が中心となるといえる。それとは別に、撮影の終わり頃（撮影会やイベントの終了時刻近く、あるいは、複数の衣装をコスする場合に装着替え時間の直前）に「写メ」と呼ばれる携帯電話やスマートフォンでの全員の撮影が行われる。これは一見集合写真と似ているが、フィクション的な写真ではなく、参加者達を写すことを目的とした写真であり記念写真的であるといえる。また、一眼レフ等で撮影される通常の集合写真が（RAW 現像やレタッチなどを経て）後日 SNS (Social

^{*7} コスプレをする人



図 2 コス写真の例（「カゲロウプロジェクト」より、シンタローとアヤノ）

Networking Service) 等に上げられることが多いのに対し、写メは当日中に SNS 等に掲載することを目的とした速報性を持ったものであり、SNS 上でつながっている人との情報交換を目的としたものといえる。

3. コスに関わるソーシャルメディア

コス、ないしは、コス写真に関するネット上のサイト（WWW サービス）はその黎明期においては個人サイトが主流であったが、mixi 等の SNS の普及によって一般向けの SNS を経由し、コス専用のコミュニケーション・サイトを利用することが主流となっている。

（広く普及した）コス専用のコミュニケーション・サイトの先駆けとなったのは“Cure” [6] で、2001 年に個人サイトとして開設された後、2004 年にライブドアによって買収され、2013 年 3 月にはピクシブの子会社となった。Cure はコスプレイヤー向けの写真投稿機能とコミュニケーション・サービスを中心に発展してきたものであり、近年は、SNS 機能を採り入れている。

ライブドア時代の Cure は、写真の検索サービスとして見た時、なかなか興味深いシステムであった。この時代の Cure ではコス写真に対して階層的なキャラクター分類を付与するようになっており、作品やキャラクターによってコス写真を検索することができた。また、キャラクターの

下位分類として、特定エピソードでの衣装や2次創作等のバリエーションを書くこともでき、これらもまた検索の対象となっていた。また、作品のジャンル等の上位分類も行われており、類縁関係にある作品を探すことも可能であった。つまり、コス対象となるキャラクターに対し、抽象-具象関係による階層的なデータベースを構築していた訳である。ただ、多重継承や mixin, シンボリックリンク的な機構はなく、単一継承関係の純粋な階層構造を用いていたため、上位階層に関する実用性は乏しいものであったといえる。また、複数のキャラクターが存在する場合の記述もできずこの点でも難はあった。

ピクシブ傘下になることが決まっていた後の Cure は、徐々に pixiv [7] 風なタグクラウド+評価システム型のシステムに変化していった。かつての詳細な階層的キャラクターデータベースは大幅に簡略化されたものによって置き換えられ、現在では作品名とキャラクター名の2階層しか存在しておらず、キャラクターの衣装や場面等によるバリエーションを検索することもできなくなった。

一方、2013 年現在、日本におけるコスに関するコミュニケーションサイトのデファクトスタンダードとなっているのは「コスプレイヤーズアーカイブ」(以下、『アーカイブ』と略す) [8] というコス用 SNS である。アーカイブは初期の mixi に似た SNS をそのままコス専用にしたようなもので、構造的には特筆すべき点はない。^{*8} Cure が写真掲載用のサイトから発展していったのとは対照的にアーカイブは交流サイトとして発展していった。

イベントや撮影会等での名刺交換の際に用いられる名刺には、Cure とアーカイブのユーザー ID 番号が書かれることが多いが、2011 年頃から日本での Cure の利用は徐々に廃れていき、アーカイブへの収斂が進んだ。今日ではアーカイブの ID だけが書かれることも多くなり、Twitter ユーザー名が並記されることも多くなったようである。

一方、交流目的ではなく、写真掲載を主目的としたサイトとしては、「レイヤークラウド」というサイトも存在している。これは pixiv 風なタグクラウド型のインターフェースをコス写真掲載用にしたものである。ただ、2013 年現在、必ずしも普及はしていない。

4. コス写真研究のためのツールに求められるもの

コス写真の文脈依存性の高さを鑑みれば、コス写真研究は写真自体の分析だけでは不十分だといえ、コス写真に関わる人々(コスプレイヤー、カメラマン、etc.)を人類学的に参与観察することが必要になってくると思われる。ただ、現在、コス写真に関わるコミュニケーションはコス用

の SNS を中心に行われることが多く、ネットワーク科学における SNS の解析手法を利用することができるかも知れない。また、どういう写真が好まれるかといった評価情報を抽出する上で、コス用の SNS やコス写真共有サイト等における閲覧数や評価ポイント等を利用することができるかも知れない。

一方、参与観察するためには、調査者はコスプレイヤーやカメラマンとしてそのコミュニティに当事者として一定期間コス写真制作過程に参加する必要があると思われるが、この際、自分が撮影した写真(撮影会やイベント等に参加した(写真の被写体である)他の参加者)に素早く写真を提供する必要が生じる。通常、1回の撮影で数百枚~数千枚の写真をやりとりする必要があるが、こうした大量の写真を整理・加工・圧縮等を行ってファイル共有サービス等を利用して他の参加者に送付するのはそれなりに面倒であり、この効率化は重要である。この時、人によって利用可能なネットワーク回線の速度が異なったり(高速な光回線を使っている人もいれば ADSL やケーブルテレビ等の低速な回線を使っている人もいる)、利用可能な情報端末が異なっていたりする(写真の加工を行うにはパソコンはほぼ必須といえるが、自分専用のパソコンを持っていない人も少なくなく、近年は、スマートフォンやタブレットデバイス中心の人も多い)ので、そうしたインフォーマント毎のネット環境の差異に配慮して素早くデータ提供を行うことが重要となってくる。^{*9}

こうしたことを鑑みた場合、コス写真研究のためのツールには、人類学等における写真資料のためのツールと同様な機能が必要になってくると思われる。[9] 即ち、写真に関するさまざまなメタデータを管理したり写真間の関係や写真とイベント(時系列)の関係を記述するといったことである。

しかしながら、コス写真が『2次元』のキャラクターを表現することを目的としたフィクション的な写真であることを鑑みれば、それが表現するキャラクターとの関係やキャラクター自体の性質、キャラクター間の関係といったものをデータ化する必要があると思われる。

キャラクターと写真の関係は漢字に置き換えて考えれば、抽象文字と字形の関係に相当するものといえ、画像マークアップ等を行ってグリフコーパス [10] に相当するものを実現するといったことが考えられる。

5. 利用可能な技術や手法

5.1 写真の整理の効率化

撮影した写真はパソコン等に取り込んだ後、整理・加工・圧縮等を行って、イベントや撮影会等の各参加者(コスプレイヤー)に送付するとともに、後の分析に備えて適切に

^{*8} 『一般人』との分離を望む人が少なくないことと、さまざまな『改悪』のために mixi を離れた人の受け皿になっている面があると考えられる。

^{*9} 但し、近年は数百 MB 程度の ZIP アーカイブファイルにしてストレージサービスに上げることが主流となっている。

アーカイブする必要がある。大量の写真を扱うことになるので、この部分を省力化することは大変重要である。

後々の再利用を考えれば、なるべく似たショットや同じキャラクター（の組合せ）、同様のシーンやテーマ、シチュエーションをまとめておくことが望ましい。また、人や会場、撮影機材等でも検索できるようにしておいた方がよい。

似たショットやシーン、キャラクターをまとめる処理を真面目に行うためには画像理解技術の利用が必要だと思われるが、実際には、似たショット、シーン、場所とキャラクター（人）の組合せ、ライティング等の設定は同じような時間帯に連続して行うことが多く、撮影時刻の情報を用いて、間隔が空いた時間帯で自動分割することで、ある程度自動的に似たショットをまとめることができる。似たショットをまとめる機能は主要な写真現像・管理ソフトに『スタック』機能といった名前で用意されており、例えば、Apple 製の“Aperture”の『自動スタック』機能の場合、秒単位で間隔を指定することが可能である。

5.2 写真の取り込みの自動化

写真をパソコンに取り込むには、カメラをパソコンにケーブルでつなぐか、カメラからメモリーカードを取り出してカードリーダーを経由するかして、画像ファイルを転送する必要がある。大量に撮影した場合、時間もかかる。理想的には、撮影した写真がリアルタイムにパソコンやサーバー等に転送され、5.1 節で述べたような簡単な整理処理も自動で行われるのが望ましい。

こうしたことを実現するためには、カメラとパソコンやサーバーを LAN でつないでしまえばよい。実際、有線 LAN や無線 LAN 機能を持ったカメラやカメラ用通信モジュール、無線 LAN 機能を持った SD カード等が市販されており、これらを利用することが考えられる。

有線 LAN 機能を持つカメラや外付の通信モジュールは今の所ハイエンド（業務）用の製品に限られており比較的高価であるが、2000 万画素を越える最近のデジタル一眼レフの RAW 画像であっても短時間で転送可能であり、ファイルサイズの大きい RAW 画像を自動転送するにはほぼ唯一の選択肢だといえる。多くの製品は撮影した写真をパソコンに FTP や専用プロトコル等で自動で転送する機能（プッシュ型転送）を有し、転送済みの写真をカメラ内のメモリーカードから消すことができるものが多い。FTP をサポートするものであれば汎用のサーバーが利用可能であり、また、転送済みの写真をカメラ内のメモリーカードから消す機能を利用すれば、メモリーカードのサイズを気にすることなくずっと撮影し続けることが可能となる（エンドレス撮影機能）。ただ、パソコンやスイッチングハブ、ルーター等と有線でつなぐ必要があり、撮影時のハンドリングという点では難点がある。おそらく、スタジオ撮影の時以外では現実的なソリューションにはならないだろう。

一方、無線 LAN 機能を持ったカメラやカメラ用通信モジュール、無線 LAN 機能を持った SD カード等はエントリー機種向けの安価な製品も存在し、選択肢が増えている。

エントリー機種向けの無線 LAN 機能は、業務用向けの有線 LAN 製品と異なり、パソコンや自前のサーバーなしに、カメラ単体やスマートフォンなどと連携してスマートフォンやタブレットで写真を見たり SNS 等にアップロードすることに主眼を置いた製品が多い。こうした製品の場合、カメラからパソコンやサーバー等に自動転送することはできず、その代わりに、小さな Web サーバーを内蔵しており、そこにスマートフォン等からアクセスして指定した写真を閲覧したり別のサイトに転送したりするようになっていることが多い（プル型転送）。また、FTP をサポートするものも少ない。また、転送速度も遅いものが多い。

ハイエンド（業務）用の無線 LAN モジュールの場合、有線 LAN と同等なプッシュ型転送機能や FTP をサポートするものが多く、転送速度も比較的高速な製品が多いようである。ただ、2000 万画素や 3000 万画素超のファイルサイズの大きい RAW 画像を無線 LAN（公衆無線 LAN やモバイルルーター等）で転送する場合、JPEG のようにほぼリアルタイムでとはいかず、実用性は低いかも知れない。

また、無線 LAN 機能を持った SD カードの先駆けである“Eye-Fi”は比較的に安価な製品でありながらプッシュ型転送でありエンドレス撮影機能を有する。但し、メモリーカード自体の書き込み速度や無線 LAN での転送速度は非常に遅く、高画素なカメラで用いるには難があるかも知れない。

一方、PQI Air Card のように、内部で Linux が動作していて、自分でカスタマイズできる SD カード型の製品も存在している。これらの場合、自分で好きな転送方式をプログラム可能である。

結論としては、転送の自動化を目的とする場合、エントリー機種の無線 LAN 機能や SD カードに多い（スマートフォン連携を謳ったような）プル型転送機能ではだめで、プッシュ型転送機能を持つものが望ましい。また、FTP をサポートするものを用いれば、サーバー側に整理やデータベースへの登録機能等を組み込むことが可能になる。例えば、ProFTPD [11] の `mod_exec` モジュール [12] を用いれば、FTP サーバーにファイルをアップロードした際に指定したプログラムを動かすことが可能である。^{*10}

5.3 写真データの解析

写真の解析にパターン認識技術を用いることが考えられる。現在多くの写真現像・管理ソフトに顔認識機能が搭載

^{*10} FTP でプル型転送可能なカメラもしくは SD カードと ProFTPD を用いれば、[13] で述べられているような景観文字調査システムもサーバー側の実装だけでより簡単に実現でき、デジタルカメラで普通の撮影操作をするだけで済むので操作性の点でも有利と思われる。

されており、これを利用して被写体の認識を行ったり、座標情報を利用して複数の被写体の位置関係をデータ化することが可能であると考えられる。

キャラクターの相対的な位置情報はキャラクター間の関係の表現に関わるような情報のひとつであるといえ、これを抽出することは重要であるといえる。

また、構図やポーズの情報を自動認識することができれば、コス写真（あるいは、特定のジャンル等）固有の偏りがあるかを知る上で重要なデータを作りだすことができるだろう。

こうした形状に関わる要素だけでなく、明るさや色調やコントラストといった要素も重要であると思われる。これには RAW 画像が存在する場合、その現像パラメータを解析することでさまざまな情報が利用できる可能性があるが、現像エンジン毎にパラメーターに互換性がないため、どのように標準化するかが問題となるかも知れない。

5.4 評価情報の利用

コス写真固有の特徴やどういう写真が好まれるか（『良い』か）を考えるためには、被写体となったコスプレイヤーや第三者（あるいは、自分）の主観的な評価を適切に写真に紐付けてデータ化する必要がある。もちろん、主観的な評価そのものはそれぞれの心の中にしかなく観測不能であるが、提供した写真の内どの写真が利用されたかや、SNS 等における閲覧数や評価値といった情報はコス写真に関する評価傾向や規範意識を推測する上で重要なヒントになると思われる。[14] 自分が撮影した写真の場合、それがどのように加工されたかということも重要な情報といえる。よって、オリジナルの写真画像と公開された写真画像の差分を自動で抽出したり手動でマークアップして関連付けたり、どのような場にどのように公開されたかや、公開された写真の閲覧数や評価値を関連付けて分析するためのツールを実現することが望ましいといえる。

5.5 キャラクターオントロジー

コス写真は（通常、フィクションの）キャラクターを写そうとした写真であり、どういう作品のどういうキャラクター（達）のどういう場面を写したのかというコス写真のテーマ情報が必要であるといえる。

このためには、かつての Cure が作っていたようなキャラクターのデータベースが必要になってくるといえる。しかしながら、かつての Cure のような単純階層型では不十分だといえ、翻案やメディアミックス、 n 次創作等の情報や、キャラクター間の関係（合わせ写真では複数のキャラクターをキャラクター毎に適切に記述できるべきだし、その作品でのキャラクター間の関係や、その場面でのキャラクター間のやりとりについても記述できた方が良いと思われる）、キャラクターがどういうキャラ類型であるかといっ

た『キャラ』と『キャラクター』の抽象-具象関係、キャラの素性（属性）情報や他のキャラとの類似性や影響関係といった情報等を含んだキャラクターのオントロジーのようなものを作ることが望ましい。そして、コス写真のデータベースは 5.1, 5.3, 5.4 節で述べたような各種メタデータを使って画像マークアップを施されたキャラクター写真コーパスとしてキャラクターオントロジーにリンクされたデータとして実現するのが望ましいと思われる。

6. プライバシーの問題

キャラクター写真コーパスを公開する場合、コス写真に写っているコスプレイヤーの『肖像権』やプライバシーの保護に配慮する必要があるといえる。しかしながら、単純に公開許諾を得た部分だけのサブセットにしてしまった場合、その網羅性等に問題が生じるかも知れない。そこで、『肖像権』やプライバシーに関わる部分を適切に取り除く工夫が必要になると思われる。

キャラクターのオントロジー（の少なくとも主要部分）はコスプレイヤーに関わる情報を含まないと考えられるので、写真コーパスの部分をどうするか問題となるが、5.3 節で述べたようなキャラクターの位置情報や構図、ポーズ等の相対的な位置情報や座標データは写真と独立した形で公開可能であると考えられる。また、明るさやホワイトバランスや色調等のデータやヒストグラム等の画像の統計情報も公開可能であろう。

SNS に関する各ノードやノード間の関係に関する情報は場合によってはそれだけで個人が特定されるおそれがある上、ある意味、コス写真以上にセンシティブな情報を含み得るので、閲覧数や評価値等の微視的な情報の公開は慎重に扱う必要があると思われる。しかしながら、ネットワークのトポロジーに関する情報が無いと難しい場合もあるだろうから、プライバシーの保護を計りつつキャラクター写真コーパスの有用性を高めるにはどうすれば良いか十分に検討する必要があるだろう。

7. おわりに

日本のコス文化は一見海外のコス文化と同様なものだと考えられがちであるが、写真撮影を中心とした日本のコス文化のありようは諸外国のものとはかなり違った営みであるように思われる。海外のコス文化はしばしば日本文化が伝播した例として注目されるが、その内容の構造を比較しなければ、その文化やキャラクターをめぐる解釈共同体の理解といった点で問題があると思われる。そのためには、現在の日本のコス文化をきちんと調査して適切に（機械可読なデータとして）アーカイブ化する必要があると思われる。これは日本におけるコス文化の変遷を知る上でも重要であるといえ、漢字等の他の視覚的記号をめぐる解釈共同体を理解するための『一般キャラクター研究』という観

点においてもこうしたケーススタディーは重要であると考ええる。[15]

コス写真はいわゆる“born-digital”な資料の一種であり、その適切なデジタルアーカイブズ化するためには、単に画像データを保存すれば良いとはいえず、その生成時や加工時に付与されたり削られたり編集されたさまざまなメタデータや利用に伴って各ステイクホルダーの関与によって形成されたさまざまな情報を適切に利用し、その写真に纏わるさまざまな文脈を伴った形として保存されるべきだといえる。^{*11}

コス写真、ないしは、その指示対象である所のキャラクターと解釈共同体の相互作用の構造は漢字をめぐるそれと似たような部分があるのではないかと述べたが、ツールという点でもそうした類似性はあるのではないかと思われる。即ち、コス写真の撮影（収集）・整理・分析は「景観文字」調査と似ており、必要となる支援ツールという面でも似ている面があると思われる（もちろん、人類学における写真資料のためのツールとの共通性も高い）。また、キャラクターオントロジーは CHISE project で開発している文字（グリフ）オントロジーとの構造的な類似性が存在すると考えられる。また、コス写真を画像マークアップしてキャラクターオントロジーと関連付けるのは文字画像を対象としたグリフコーパスと技術的には極めて相似したものとなる。そういう意味では、メタデータやセマンティック情報処理技術に立脚した画像情報から抽象概念、関連する諸分野を結びつけるような次世代の文字処理技術の射程には単に文字情報だけでなくより広い応用範囲が入ることを示唆しているのかも知れない。

参考文献

- [1] 高屋亜希：動漫「真人秀」考—中国コスプレ受容の文脈、中国同時代文化研究、創刊号、pp. 6–40 (2008).
- [2] 伊藤 剛：テヅカ・イズ・デッド — ひらかれたマンガ表現論へ、NTT 出版 (2005).
- [3] 守岡知彦：キャラクターを考える、人文情報学シンポジウム — キャラクター・データベース・共同行為 — 報告書 (守岡知彦, 編), 京都大学 21 世紀 COE プログラム「東アジア世界の人文情報学研究教育拠点」, pp. 55–64 (2007).
- [4] 東 浩紀：動物化するポストモダン — オタクから見た日本社会、講談社 (2001).
- [5] Morioka, T.: CHISE: Character Processing based on Character Ontology, *Large-scale Knowledge Resources (LKR2008)*, LNAI, No. 4938, pp. 148–162 (2008).
- [6] : Cure, <http://ja.curecos.com/> (2001).
- [7] : pixiv, <http://www.pixiv.net/> (2007).
- [8] : コスプレイヤーズアーカイブ, <http://www.cosp.jp/> (2007).

- [9] 岩谷洋史, 星野次郎, 大崎雅一, 森下淳也：人類学研究支援環境 DWB における調査資料の再利用—画像のアノテーションとグループ化によるデータ再配列—, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集—人文工学の可能性—異分野融合による「実質化」の方法—, 情報処理学会シンポジウムシリーズ, Vol. 2010, No. 15, 情報処理学会, 情報処理学会, pp. 151–158 (2010).
- [10] 守岡知彦：CHISE に基づくグリフ・オントロジーの試み, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集—デジタル・ヒューマニティーズの可能性, 情報処理学会シンポジウムシリーズ, Vol. 2009, No. 16, 情報処理学会, 情報処理学会, pp. 9–14 (2009).
- [11] : ProFTPD, <http://www.castaglia.org/proftpd/>.
- [12] : ProFTPD module mod_exec, http://www.castaglia.org/proftpd/modules/mod_exec.html.
- [13] 佐村拓哉, 田島孝治：スマートフォンを用いた「景観文字」調査支援システムの試作, 情報研報, Vol. 2013-CH-98, No. 3, pp. 1–6 (2013).
- [14] 守岡知彦：写真の検索可能性について考える, 文字と非文字のアーカイブズ／モデルを使った文献研究 (山崎直樹, 編), 京都大学人文科学研究所共同研究プロジェクト: 情報処理技術は漢字文献からどのような情報を抽出できるか—人文情報学の基礎を築く, 全国共同利用・共同研究拠点「人文諸領域の複合的共同研究国際拠点」, pp. 15–22 (2011).
- [15] 師 茂樹：総括, 人文情報学シンポジウム — キャラクター・データベース・共同行為 — 報告書 (守岡知彦, 編), 京都大学 21 世紀 COE プログラム「東アジア世界の人文情報学研究教育拠点」, pp. 77–80 (2007).
- [16] 白須裕之：記号機能としてのアーカイブズ, 人文科学とコンピュータシンポジウム論文集—サービス指向のデジタル技術へ—人文科学のポテンシャル—, 情報処理学会シンポジウムシリーズ, Vol. 2008, No. 15, 情報処理学会, 情報処理学会, pp. 1–6 (2008).

^{*11} そういう意味では、[16] で述べられているような視点に基づき、異書体を入れた記号体系として、コス写真、ないしは、それをサブシステムとして含むキャラクターに関する『記号体系』をとらえ、編集やキュレーションの一種、あるいは、その延長にあるものとしての n 次創作の連鎖をいかにアーカイブズ化するか（いつアーカイブズなのか？）という問いを立て、それに人文情報学的手法で答えていく必要があると思われる。