

加藤元浩



イマイチはなぜ
生まれるのか？

脳が生み出す
「通らない企画」

なんで、がんばってるのに

パツとしない？

Quod Erat Demonstrandum

ミステリ
漫画
Q.E.D.

.....証明終了.....

作者が
脳謎を解く

「イマイチ」はなぜ生まれるのか？

脳が生み出す「通らない企画」

加藤元浩



星海社

368



SEIKAISHA
SHINSHO

はじめに なぜ「悪くないのに」心には響かないのか？

——創作現場に現れる「イマイチ」の謎を解く

漫画家として四十年の間、私にはずっと解けず^とにいた謎がありました。

それは、「イマイチ」はなぜ生まれるのか？ という問いです。

「悪くない。でも、なぜか心が動かされない」。

それが私の定義する「イマイチ」です。技術的に破綻^{はたん}しているわけでもなく、完成度も高いのに、何かが決定的に足りない——創作の場につきまとい、原因がはつきりせず、乗り越えることが難しいもの。私が気になっていたのは、その「イマイチ」な作品やアイデアに共通する、ある種の「凡庸さ」がなぜやってきて、そしてある一定の人たちはなぜそれを排除する力があるのか、ということでした。なぜ「イマイチ」は生まれるのか？

どうしてこれほど長く、その謎を引きずってきたのかというと、私は一度失敗すると、なかなか立ち直れない性格だからです。根っからの心配性で臆病者なのです。

たとえばこんなことがありました。

「英語なんて、日本で暮らすぶんには必要ない！」と豪語していた数年後、私はアメリカ東部の雪深い町で、ホテルに帰れなくなってしまったのです。そう、その愚か者は私でした。

これは、私の代表作『THE D・証明終了』を始めたばかりの頃のことです。この作品の主人公・燈馬想は、15歳でマサチューセッツ工科大学（MIT）を卒業し、「普通の高校生活を送りたい」と帰国して、日本の高校に編入する——という変わり者です。彼はヒロインの水原可奈と出会い、共に事件を解決していくというストーリーが、この作品の核になっています。

そんな設定ですから、当然私は舞台となるボストンのMITを実際に取材しなければ、と考えました。当時の私は「作品に登場する場所は、必ず自分の足で取材に行く」というルールを課していたのです。昔から旅行記や冒険小説を読むのが好きで、ページをめくるたびに伝わってくる土地の空気や匂いに心を惹かれてきました。だからこそ、自分の作品でも現地に行ってその空気を体で感じ、それを原稿に映し取りたいと強く思ったのです。

加えて、かつて読んできた作家たちが実際に現地を歩いて記録を残していたことに憧れ、
「自分も同じことをやろう」と決め、必ず取材を行うというルールを自分に課したわけです。妻を伴い、冬のボストンに飛びました。そしてせっかくなら、と、魔女裁判で有名な
セーラムの町にも足を延ばしました。

セーラムは、アメリカがまだ植民地だった時代に、幼い少女たちの「魔女だ」という告
発で多くの人が処刑された事件が起きた場所です。

ところがこの取材で、私たちは大きな問題に直面しました。それは、タクシーです。
雪に包まれた美しい教会の建つセーラムの町で、妻と一緒にタクシーを見送った直後、
彼女がこう言いました。

「で、どうやって帰るの？」

……へ？

妻は以前、キャンペーンガールの仕事で全国を回っていた経験があり、「郊外にタクシー
で出てしまうと帰る手段がなくなる」と知っていたのです。普段タクシーを使わない私は、

そのことをよく理解していませんでした。

「タクシーを降りる前に言つてよ！」

こうして私たちは、真冬のアメリカの田舎町で、立ち往生おうじようすることになったのです。血の気が引きました。

幸いなことに、親切なアメリカ人のおじさんが通りかかり、ジェスチャーと片言英語で駅の間所と、近くのドーナツ屋を教えてもらいました。命拾いです。私はこの経験で、ようやく「英語は必要だ」と悟り、以来、今でもラジオの英語講座を聴き続けています。いつまた雪中遭難せつちゅうそうなんするかわからない、という恐怖が消えないのです。

私はギリシャ神話の神・エピメテウスのように「失敗してから学ぶ」タイプの人間です。

賢者けんじやとして名高いなだかプロメテウスは「先を読んで行動する人」として人間に火を与えてくれる役割を果たすのですが、それに対して弟エピメテウスは「後から考える人」という名前の由来のとおり、パンドラの箱を開く原因を作ってしまった、この世に禍わざわいをぶちまけてしまいました。悲しいかな私はこのエピメテウス型なのです。

まあでも悪いことばかりでもなく、高校時代に理数系りすうけいに目覚めたのも失敗のおかげでした。

回転運動の問題を、直線運動の式で解こうとして一晩悩み、まったく解けなかったのです。今だったら過去の自分に対して「車でカーブを曲がるとき外に力がかかるでしょ？ 一直線に走らせているときと力のかかり方が違うよね？」と教えてあげられるわけですが。でもその夜の試行錯誤しこうさくごがきっかけとなって、後にベクトルや微積分びせきぶんを教えられたときに「うわゝ、あのときの失敗がここにつながるのか」と興味が持てたわけです。思えば、これが「謎解き」と「失敗」に支えられた私の人生の始まりだったのかもしれない。

そして十代の終わり、私にとって最大の謎、「イマイチ」が現れます。

「イマイチ」という迷宮

それほど悪い出来とは思わない。けれどお金を払ってまで手に入れたとは思えない。——そんな作品やアイデアに漂ただよう「イマイチ」感。私がこの呪のろいに悩まされたのは、初めて漫画賞に投稿した十代の終わりからです。

幸運にもその作品で佳作かさくを受賞し、掲載されてデビューを果たしました。ですが、失敗を経験しないままデビューした私が、その後どんな道をたどったかは、想像に難かたくないでしょう。調子に乗り、思い違いをし、ネーム（漫画の設計図）を出しても「イマイチ」と言

われ続け、何度も没ぼつになるわけです。

「悪くないけど、ありふれてるよね」

「キャラが立ってないな」

「テーマが見えない」

「うーん、完成度は高いけど、なんかイマイチ……」

散々さんざんな評価でした。けれど同様の経験に苦しんでいたのは私だけではありませんでした。『Q.E.D. 証明終了』の連載が始まってから、大勢の優秀な新人アシスタントたちが手伝いに来てくれましたが、彼らも同じ評価に悩んでいました。

「キャラが立っていないと言われた」

「どこかで見たようなストーリーだと指摘された」

「面白くはないけれど、全体的にイマイチだと……」

そうは言われても、本人には何が悪いのかわかりません。修正を重ねるほど、迷路に入り込んでしまう。この「イマイチ」は、漫画に限らずあらゆる創作の現場で見られる症状ではないでしょうか。たとえば、次のような場面です。

1 懸命^{けんめい}に考えたはずなのに、「惹かれるところがない」と言われてしまう。

2 全体としてはよくできているのに、修正点が見つからず、かえって凡庸な印象が残る。

3 友人からは「悪くない」と褒め^ほられるのに、結果として評価につながらない。

いったい、これはどこから来るのでしょうか？

なぜ事前に、本人には気づけないのか？

私はこの問いを、新人の人たちにうまく説明できずに悩み続けてきました。

——しかし四十年かかって、ようやく答えにたどり着いたのです。

「イマイチ」の正体は、才能やセンスの有無ではありませんでした。人間の脳に備わった情報処理のクセ——つまり「バイアス」が原因だったのです。だから本人にはどうしても

発生していることがわからない。

そして、この答えを導くヒントになったのは、一本の映画『インサイド・ヘッド』でした。この作品に含まれていたあるシーンから私の中でバラバラだったピースがつながり、「イマイチ」がなぜ生まれるのか、その理由が見えてきたのです。

そして、それに関連して他の謎も次々に解け始めました。

- なぜ初心者の小説はとりとめがなく長大になりがちなのか？
- なぜ「絵がうまい」と言われる基準は人によってバラバラなのか？
- なぜ『ブラック・ジャック』はあれほど面白いのか？
- なぜ自画像を描くと「美化^{びか}している」と言われてしまうのか？
- なぜ服に無頓着^{むとんちゃく}な人はチェック柄^{がら}のシャツを選んでしまうのか？

これらはすべて、「脳のバイアス」という共通の答えで説明ができたのです。

この本について

この本は、「ヒット作を生む方法」を書いたモノではありません。もっと地味で根本的な、「なぜ面白さが消えてしまうのか？」という問いを扱っています。

●第1章では、脳のバイアスがどのようにして「イマイチ」を生み出すのか、その仕組みを探ります。

●第2章では、そのバイアスが人間の文化や創作に与える影響を検討します。特に日本文化との関係を深掘りします。

●第3章では、どうすればこのバイアスをうまく利用し、「イマイチ」を避けることができるのかという実践的な方法に迫ります。

この本は、漫画家、小説家、デザイナー、企画職、あるいは創作に関わりたいと願うすべての方々に向けて書かれています。

「イマイチ」という壁にぶつかったとき、その原因を理解し、乗り越えるためのヒントになれば幸いです。

それでは、「面白さの正体」をめぐる創作と脳の謎解きの旅へ、気楽に出発することにし
ましょう！

目次

はじめに なぜ「悪くないのに」心には響かないのか?——創作現場に現れる「イマイチ」の謎を解く 3

「イマイチ」という迷宮 7

この本について 11

第1章

「イマイチ」発生のメカニズム

19

イマイチとは何か? その正体と三つの謎 20

映画『インサイド・ヘッド』での謎のシーン 24

人間の脳に刻まれた「設計思想」としての三原則 27

抽象化という脳の効率化戦略 31

不思議な犬 37

『ファスト&スロー』の指摘 42

プロトタイプ理論 47

物語にもプロトタイプがある 51

プロトタイプは心地よい 54

犯人は…… 58

なぜ「見たことがある」のに魅力的な作品もあるのか？ 63

再検証 65

第1章のまとめ 脳が生む「イマイチ」の正体 69

次章 ヘプロトタイプは創作の「罨」か「資源」か？ 72

第2章

「イマイチ」だけではない——「プロトタイプ」が果たすもう一つの役割 77

なぜ『ブラック・ジャック』はこんなにも面白いのか？ 78

絵の中にある情報量 82

日本画の省略美——線が伝えるもの 85

鳥獸戯画ちようじゆうぎがが特別なわけ 89

象形文字とプロトタイプ——情報共有の原点 93

漫画の絵は「デフォルメ」だけでは説明できない——本質はプロトタイプにある 98

見えるモノを描かず、見えないモノを描く 101

漫画における記号表現と視覚言語 105

漫画に現れる象形文字 108

漫画における「絵が上手い」とは何か 117

『ブラック・ジャック』の秘密——情報の最適なバランス 122

コミカライズに潜む罠 126

ここまでのまとめ——抽象化とプロトタイプが作る「わかりやすさ」 131

「普通の顔の子」が主人公になる理由 132

平均顔とは何か——特殊なプロトタイプ 134

平均顔は美しい 136

平均顔は平凡でもある 138

平均顔は自分である 139

平均顔に備わる三つの性質 142

平均顔から生まれる、漫画の中の変な現象 143

第2章のまとめ「描かないことで伝える力」 147

第3章

「イマイチ」を超えるために 151

どこに向かって旅をするのか 152

「面白い」には二つの顔がある 156

SNSという実験場——バズに見る「面白さ」の発生条件 161

「好き」という無限の価値 164

むしろ「好き」でなければ無理 170

「好き」を守りながら、他者と向き合う 174

打ち合わせという綱渡り 177

「好き」を探す 183

おわりに――「イマイチ」を超えて、自分だけの創作へ

第1章

「イマイチ」

発生のメカニズム

イマイチとは何か？ その正体と三つの謎

なぜだろう——完成度は高いのに、なぜか心が動かされない。

そんな作品に出会ったことはありませんか？ 悪くはない、でもなぜか「いいね」と言い切れない。

どこかで見たことがあるような、既視感きしかんのあるアイデア。

整ととのつてはいるけれど、お金を払ってまで観たいとは思えないもの。

それが、本書で扱う「イマイチ」です。

そこから逃れたいと思うのに、指先に付いたセロハンテープのかけらのように、なかなか離れない。あるいは、ポンコツの車のように、ある箇所を直せば別の箇所が壊れ、何がそれを「イマイチ」にしているのかわからないまま、どこをどう直せばいいのかもわからなくなっていく……。

モノを作る現場で影のようにつきまとい、創作の邪魔じゃまをする「イマイチ」。

本章では「イマイチ」を生み出す三つの要因をまず示していきます。その要因を順番にひもときながら、「イマイチ」が発生するメカニズムを説明していきます。

四十年漫画家をやっている私が一番多くの「イマイチ」を目にしたのは、漫画の新人賞の審査をしたときです。

私が担当するのは最終審査です。それまでの審査を通過しているだけあって、丁寧^{ていねい}に描かれた完成度の高い作品ばかりです。毎回「この子すごい!」「よくこんな描きな!」などと読むたびに感嘆^{かんとん}の声を上げています。ですが、そんな中には漫画としての完成度は非常に高いのに物語は凡庸で、どこかで見たことのある話がいくつも混ざっています。しかもそれぞれは別人の描いている作品なのに、似たようなストーリーを何度も何度も目にするのです。

印象的なのは二十年ほど前のこと。とにかく、こんなあらすじの作品が多かったです。主人公はオンラインゲームが大好きで、いつも知らない人とチームを組んで仮想空間で冒險している。次第にゲーム内で知り合った女性キャラクターを好きになるのだが、操作しているのは実際の学校生活で気になっていた女の子ではないかと疑い始める。しかし実は、パワー系の戦士の方が女の子の操^{あやつ}るキャラだったというオチ。

その後は、こんなストーリーが流行^{はや}りました。

ファンタジー世界で風来坊^{ふうらいぼう}の主人公が旅をしていると、ある村をものすごく強い悪役が

壊しているのに出くわします。主人公は最初、「オレには関係ねえ」と相手にしない。ところが自分に親切にしてくれた人（女の子OR男の子）が怪我をさせられるとキレて、ものすごい力で悪を退治する。

あるいは、スポーツモノでかなり目にしたのはこんなタイプ。

何かの失敗や敗戦で目標を失った主人公が、友人や気になる女の子が地道に頑張っている姿を見て、もう一度挑戦しようとするあらすじ。

これらの作品は思わず苦笑するほどに「どこかで見たことのあるストーリー」なのですが、漫画作品としての見映えの完成度は本当に高いのです。

「悪くはないのだけれど」

こんな感想が思わず漏れます。

「悪い」とはつきり言い切れるなら一次審査も通らないでしょうが、良くできているが故に「イマイチ」となってしまう。

こういうのを見ると「なんとかしてあげたい」と思うのが人情です。

その後に関われる受賞パーティーなどで、こういった作品を描いてきた本人と話を何度かしたことがあります。でも、ありふれた話を描いているってことを伝えても、怪訝な顔をするばかり。先にも書いたとおり本人にはわからないのです。でも今考えると私も同じでした。

新人の頃、ネームが落とされ続けていた当時、その内容は自分の趣味の範囲であるファンタジーやSFに偏りがちでした。キャラクターやテーマの輪郭がひどくボンヤリしているのですが、そのジャンル風の体裁はあるのです。つまり何かの影響を受けていると感じられる部分はひどく目立つわけです。そして自分がそのようなモノを描いていることは、今になってわかることで、当時は理解できていませんでした。本人たちは「自分だけか」といついたオリジナルのアイデア」を描いているつもりです。何かのマネをしているつもりはまったくありませんし、凡庸さが自覚できていればそんなものそもそも描きはしません。今回本書に書くようなことを、当時の自分に伝えたら「何で先に言ってくれないのだよ！こりゃ、自覚するのは無理だ」と、肩を落とすばかりだと思います。

意見しようとした新人の子たち、本当にごめん。ここでちゃんと説明し直すから許してね。私も謎が解けてなかったのだ。あと、これから先に進む若い子たちは本書を読んで、

同じ轍^{てう}を踏まないでください。

さておき、ここで「イマイチ」の謎を解く三つの鍵^{かぎ}が現れました。

1 本人は自覚できない。

2 どこかで見たことがある。

3 出来は悪くない。

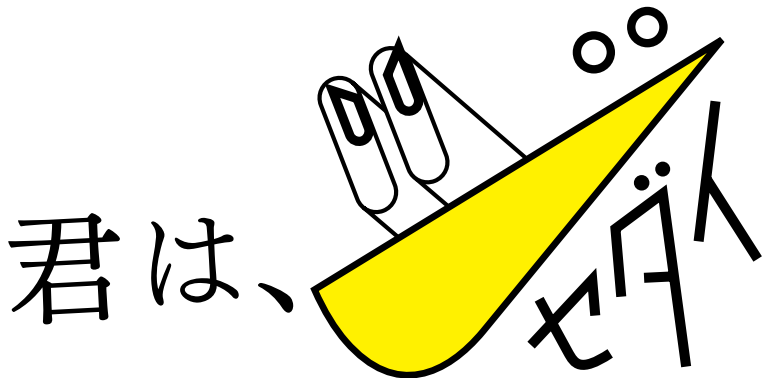
この三つが「イマイチ」発生のメカニズムをひもとく鍵となるのです。

その正体は——作り手のセンスではなく、脳が持つ認知のクセにこそ潜^{ひそ}んでいるのです。

さて、いよいよ次の節から、その謎をひもとく人間の進化、二百万年の壮大な旅に出かけましょう。

映画『インサイド・ヘッド』での謎のシーン

2015年に公開されたディズニー映画『インサイド・ヘッド』を観たことがありますか？



何と闘うか？
<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、
行動機会提案サイトです。読む→考える→行
動する。このサイクルを、困難な時代にあっ
ても前向きに自分の人生を切り開いていこう
とする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月
開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。
「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

星海社新書試し読み

既刊・新刊を含む、
すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!