

小池一夫のキャラクター進化論②

変化と進化の スーパーキャラクター

小池一夫

小池一夫のキャラクター論

【 完 全 版 】

すべてのクリエイター
垂涎の

秘伝の書!!

永遠に不滅なキャラクターの創り方

星海社

小池一夫のキャラクター進化論(2)
変化と進化のスーパーキャラクター《ヘンレン・パ!》

小池一夫 企画・構成 山科清春

126



SEIKAISHA
SHINSHO

はじめに キャラクターは変化し、進化する！

時は流れ、時代は移り変わります。

かつて、人々がマスコミの情報を鵜呑みにしていた時代は「ヒーローの時代」でした。力を持つ主人公が、自らの正義感と決断に基づいて、社会に害悪をなす存在を倒す。そんなスーパーヒーローがもてはやされた時代が長かったのです。

ところが、ソーシャルメディアの発達とともに大衆が主役の時代となってきました。

好まれるキャラクターも大衆が主役の時代に移り変わり、強いヒーローキャラクターはあまりヒットしなくなってきました。

「時代」や「世相」というものは、キャラクターの流行に大きな影響を与えるのです。

平和で安定した退屈な時代が長く続けば、ヒーローものやバトルアクションなど、刺激の強い、体内でアドレナリンが分泌されて興奮するような作品やキャラクターが流行し

ます。

人々は、日常にないもの、「非日常」なものを求めるからです。

ところが、現実の世界で「核ミサイル」や「戦争」「自爆テロ」などというおっかない「非日常」の言葉を聞くような時代になると、むしろ、平凡な「日常」こそが大事なんだという気持ちになってきます。

だからこそ、家族や人々の絆の大切さや、ささやかな庶民の生活や大事な人をどう守るか、といった作品が増えてくるわけです。

たとえばアメリカにトランプ政権が誕生した2016年は、邦画アニメが大ヒットを連発した年でもありました。『君の名は。』『この世界の片隅に』『^{こゑ}聲の形』などの作品が話題を集め、そしてアニメではありませんが『シン・ゴジラ』なども大ヒットしました。

いずれもスーパーヒーローは不在で、人々が困難やトラブルに力を合わせて何かに耐えたり、立ち向かったりする「絆」を描いたものです。

かつて「強いもの」が巨悪をくじくのを観て溜飲を下げていた庶民が、今度は弱者を振り回す「強いもの」が持つ恐ろしさや危うさを知り、逆に「強いもの」からどうやって日常や愛する者を守って生き続けるか、どう団結・協力して「強いもの」に立ち向かうか、

といった作品に興味が移ってくるわけです。

歌は世につれ世は歌につれといいますが、キャラクターもまた時代の風潮や世相につれて変化し、世界も現実のキャラクターによって変わっていきます。

キャラクターは世界的情勢によって変化し、その都度その時代に合わせてカスタマイズされていきます。

時代に合わなくなれば、淘汰され消えて行くしかありません。周囲の環境に合わせて性質や立場を変化させ進化できたキャラクター（および、クリエイター）だけが生き残っているのです。

本書はシリーズ名が「キャラクター進化論」となっています。

この「進化論」とは、一体どういうことでしょうか。

前著が「キャラクター創造論」だったので、その流れでダーウィンの『種の起源』すなわち「進化論」にひっかけて付けたんだろう、と思う人もいるでしょう。

その通りです。

みなさんは「進化論」とはどういうものを学校で習ったと思います。

キャラクターもまた「進化」するものです。

「進化」とは「生物とは変わらないものではなく、長い時間とともに、周囲の環境に応じて、その形や機能、行動などを多種多様に変化させ、身体をその場所に順応するようにつくりかえて、さまざまな環境に広がり散らばり繁栄していく」ということ。逆に、どれだけ繁栄しても、時代の変化に適応して進化できなかった種は、恐竜のように一瞬ではかなく滅び去ってしまう、ということです。

この「進化」が、そのまま人間社会にもあてはまると考える「社会進化論」という考え方があるのですが、これはそのまま、「キャラクター」にもあてはまるのだ、というのが僕の考えです。

生物と同様に、キャラクターもまた、不変のものではなく、周囲の環境（時代の世相、流行、科学技術の進歩、世界情勢、趣味嗜好の変化など）によって、多種多様に変化し、環境に適応していかないと、生き残ることができない、ということ。

できるだけ自分の生きていけそうな環境を探しだし、キャラクターをそこに適応させる。それでも環境や時代に合わないキャラクターは、「変化しなければ、生き残れない」という

ことです。

それが「キャラクター進化論」ということです。

「進化」とはEvolutionですが、元はラテン語で「展開」を意味する言葉でした。

すなわち、Evolutionの本来的な意味は「あらかじめ内側に用意し、巻き込んでおいた個体の構造を、外側に展開生成すること」だそうです。

これはまるで「DNA」そのものの説明のようでもあります。じつは「キャラクターの創り方の極意」そのまゝでもあるのです。

キャラクターを創るということも、あらかじめ膨大な情報を用意し、キャラクターの见えない内側に仕掛けておいたものを、外側に見える形に展開していくことにほかなりません。

ある宗教には「この宇宙の全ての生物は『大いなる知性』と呼ばれる何者かによって精密に設計され、それによって生物は進化するのだ」という「インテリジェント・デザイン」という考え方があゝるそうです。

もちろん我々は生物を創る「大いなる知性」などではありませんが、キャラクターを創

るクリエイターもまた、いかなる時代になっても適応し、活躍できるように、キャラクターの内側に進化の《タネ》を仕込み、ゼンマイのように巻き込んでおかねばなりません。どんな時代になってもその都度、次の時代に進化していけるようにキャラクターを創り、時代に適応するように変化させ、進化させ続けていかねばならないということです。

我々は現代の産業革命というべきIT革命やSNS革命を見してきました。その都度、数多くの「キャラクター」が、新たな世界に^{メディア}順応し、進化して生き残るところを見てきました。

次は全く違う革命が起こるかもしれません。

AI革命なのか、VR革命なのか、あるいは創造もつかない時代の変化があるのか。

未来はわかりませんが、きっとVRの中にだってキャラクターは登場するでしょうし、AIなんて、これまでわれわれが紙の上で手動でやってきた架空の人格、すなわち「キャラクター」をコンピューター上に創ることにほかなりません。

一旦文明が滅びて電気のメディアがなくなったら、やはり人はキャラクターの物語を語り続けるでしょう。人類は常にキャラクターとともにあるのです。

ただ、「あなたの創るキャラクター」がその時代の荒波を乗り越えられるか、恐竜のよう

に滅びてしまうかは、それはまた別の問題です。

というわけで、これまでキャラクター原論、キャラクター造形学、キャラクター新論、キャラクター創造論と書き続けてきた小池一夫キャラクター論の最後をしめくくる総決算として、あらたな時代に適応するためのキャラクター論として、「キャラクター進化論」をお送りします。

本書では、

【第1章 見る者を魅了する「キャラクター」とは?】で、キャラクターの考え方の概要を説明します。

【第2章 奥義開陳! キャラクターを進化させる七つの「三位一体」とは】で、キャラクターをあらゆる局面で進化させるための三つのキーワードをそれぞれ紹介していきます。

【第3章 実践! あのキャラクターはこうして創り、変化し、進化した】では、実際の作品(漫画原作)を参考に、門外不出のキャラクターの起^たて方のテクニクを学びます。

【第4章 あのキャラクターはこう進化した!】では、高橋留美子ら人気作家が有名なキ

キャラクターをどう創り、変化させ、進化させてきたかを分析します。

【第5章 キャラクターを進化させる「時間」】では、「キャラクターと時間」、「キャラクターと時代」の関係について説明します。

これだけはいえます。

どんな時代になろうと、人間がいるかぎり、「キャラクター」は生き残ります。キャラクターは永遠に不滅なのです。

ただ、生き残る少数のキャラクターと滅びる多数のキャラクターがあるのです。あなたのキャラクターは滅びるのか、生き残るのか。

一緒に次の時代に生き残るキャラクターを創りましょう。

小池一夫

目次

はじめに キャラクターは変化し、進化する！ 3

第1章 見る者を魅了する「キャラクター」とは？ 23

時を越えて残っていくヒット作には必ず「キャラクター」がいる 24

キャラクターのファンによつて、作家は長生きする 25

キャラクターが出来てしまえば、続きがドンドン書ける 28

そもそもキャラクターとは!? 29

キャラクターは「人間の本能」 30

キャラクターはコミュニケーションの基本 32

「誰かいて欲しい」……寂しがり屋の人間の本能 32

キャラクターとは目に見えない「心」に形を与え、誰かに伝えるためのメディア（いれもの） 34

キャラクターは作者の「心」を、読者の「心」に届けるためのもの 35

真理はやっぱり「キャラクターを起てろ」 36

キャラクターを《起てる》とは 39

自分の中にキャラ起てのエキスパートを育め！ 42

第2章

奥義開陳！・キャラクターを進化させる七つの「三位一体」とは 45

キャラクター進化の要点はいつも三つで一つ、「三位一体」だ 46

第1原則 《創る》《動かす》《活かす》

キャラクターを起てるために必要な三つの展開 47

キャラクターを《創る》 48

キャラクターを《動かす》 51

キャラクターを《活かす》 52

第2原則 《名前》《見た目》《内面》

キャラクターを創るために必要な三つの要素 55

キャラクターの《名前》 56

キャラクターの《見た目》 57

キャラクターの《内面》 65

日常からキャラクターを《プロファイリング》する習慣をつけよう 69

第3原則 《主人公》《ライバル》《引き回し役》

キャラクターを動かすために必要な三つの役割 71

《主人公》オーラと弱点 71

《ライバル》欠点とカリスマ性 74

《引き回し役》 76

第4原則 《過去》《現在》《未来》

キャラクターを動かすために必要な三つの時間 79

キャラクターの《過去》キャラクターはどのような過去を経てそうなったのか 79

キャラクターの《現在》キャラが映える「天・地・人・動・物」 80

キャラクターの《未来》キャラクターの進むべき道 86

第5原則 《テンプレート》《ワンポイント》《デイトール》

キャラクターを魅力的にするために必要な三つの要点 88

キャラクターの《テンプレート》 88

キャラクターの《ワンポイント》 90

キャラクターの《デイトール》 92

第6原則 《構成》《構図》《消去》

キャラクターを動かすために必要な三つの要素 95

《構成》 キャラクターを動かす方程式 95

《構図》 わかりやすい画でなければならぬ 102

《消去》 不要な時間を消し飛ばす 104

第7原則 《メディア》《国境》《時代》

キャラクターが進化するために突破すべき三つの境界 106

《メディア》を突破する 106

《国境》を突破する 107

《時代》を突破する 110

キャラクターを進化させる力とは？ 113

第3章

実践！ あのカラクターはこうして創り、変化し、進化した 115

1 意外性（ギャップ）でキャラクターを起てる 116

意外性…殺し屋なのに、涙を流しながら人を殺す 116

【漫画原作】『クライングフリーマン』第一話「Mr. 窯」 117

先入観や固定概念を超えるキャラを創る 128

「目撃者」がキャラクターを起てる 129

《消去》を効果的に使う 130

日常と非日常…小さなキャラクターと大きなキャラクター 133

大きなキャラクターは「ヒーロー」に学べ 136

2 物でキャラクターを起てる 139

古くからお馴染みの「キャラ起てのお手本」とは 139

ごく普通の「物」を使ってキャラクターを起てる一例 141

【漫画原作】『首斬り朝』斬之十九 「落葉盗ッ人」 前編 143

「落葉」という物に込められた《謎》 157

【漫画原作】『首斬り朝』斬之十九 「落葉盗ッ人」 後編 158

「アイテム」が人の心を動かすきっかけになる 167

歴史のアイテム…信長はなぜ「平蜘蛛の茶釜」を欲しがったのか？ 168

3 アクションシーンでキャラクターを起てる 173

読者をハラハラ、ドキドキさせよう！ 173

【漫画原作】『傷追い人』第一章 白髪鬼 第一話 禿鷹の港① 176

サブキャラクターが主人公を探すパターンもある 191

原作者は殺陣師のようにアクションを指示する 192

【漫画原作】『傷追い人』第一章 白髪鬼 第一話 禿鷹の港② 196

奇妙な動物や独特の文化・風物などでアクションを多彩にする 199

立体的なアクションを心がける 200

4 噂でキャラクターを起てる 203

【漫画原作】『首斬り朝』斬之四「東照大権現」(一) ① 205

《噂》と《持ち物》でキャラを起てる 212

【漫画原作】『首斬り朝』斬之四「東照大権現」(一) ② 214

一人だけ違う態度・反応でキャラクターを起てる 218

【漫画原作】『首斬り朝』斬之四「東照大権現」(一) ③ 220

《謎》が解ける時に感情が動く 224

5 「コンビ」のキャラクターを起てる 228

コンビキャラクターは《対比》で起てる 228

【漫画原作】『春が来た』第一話「砂を噛む二人」 231

それぞれに個性的な二人にコンビを組ませる 247

6 多くのキャラクターを一度に起てる 251

【漫画原作】『少年の町Z』第一話「ラボック光」 253

複数のキャラクターを同時に起てるテクニク 263

《シチュエーション》における《リアクション》がキャラを起てる 266

キャラクターをしつかり起てることで、世界中の人々に伝わるようになる 271

7 まず「悪」から始めてみる 274

「まず悪より始めよ」読者のアドレナリンを絞り出せ 274

【漫画原作】『首斬り朝』斬之四「土壇場一席」 278

作品全体の主人公と、エピソードの主人公 289

《ハレ》（非日常）のセレモニーに向かってカウントダウンしていく 291

第4章

あのキャラクターはこう進化した！ 295

高橋留美子『うる星やつら』のキャラ起て 296

ラムちゃんは課題から生まれた 298

電子書籍の「試し読み」の「第一話・冒頭」は、キャラ起ての見本市！ 300

主人公を中心に、周囲の引き回し役がグイグイ引っ張っていく 302

『めぞん一刻』冒頭もキャラ起てのお手本！ 306

第5章

キャラクターを進化させる「時間」

323

キャラクターが炎上することもある 309

二つの世界の境界を越えるキャラクター 311

『らんま1/2』とんでもないものが、走ってくるインパクト 312

《謎》が大きな『犬夜叉』 314

キャラクターの日記を描くつもりで 316

キャラクター創りで気をつけるべきこと 318

「時間感覚」がキャラクターをリアルにする 324

キャラクターを追い立てる「時間制限」 325

すべての人間のタイムリミット「死」 327

師の教え「クリエイターは《時代》の半歩先を行くべし」 330

《時代の変化》に合わせてキャラクターを進化させる 332

流行には「周期」がある 334

ジャンルによつて対策は変わってくる 336

作者も読者も歳をとり、世界もキャラクターも変化していく 338

読者の成長によつて細分化するジャンル 340

少年漫画 341

青年誌 343

少女雑誌 344

終わりに 347

第
1
章

見る者を魅了する「キャラクター」とは？

時を越えて残っていくヒット作には必ず「キャラクター」がいる

「どのような変化に対しても生き残るキャラクターを創る」というのが本書のテーマですが、まずは「キャラクター」を創れなければ意味がありません。

漫画家、原作者、小説家など、クリエイターの種類は問わず、「プロ」のクリエイターとして生きていくためには「キャラクター」を学ばなくてはなりません。

すでに別の本で書いたことも入っていますが、僕のキャラクター論も、講義の度に、新発見や新しいアイデアを盛り込んで進化しているので、まずは復習だと思って読んでみてください。

「キャラクターこそが、ヒットの鍵」

これは、キャラクターで食べていく、作品を売って生活していく商業作家であれば、誰もが心得ておくべき「鉄則」です。

長く愛される作品には、必ず魅力的なキャラクターが存在します。

人は物語の「ストーリー」に惹かれるものではありません。

物語に登場する「キャラクター」に惹かれるのです。

感情移入して、ずっと心をそのキャラクターのそばに置いて、喜怒哀楽をともしにする。憑依するといってもいいかもしれません。

それが「物語」を追体験するということなのです。

ひとたび、キャラクターと感情をともしにすれば、そのキャラクターのことが「気になる」ようになります。映画を観終わったり、物語を読み終わっても、そのキャラクターが心の中に住み着いてしまう。キャラクターを好きになるのです。

キャラクターのファンによって、作家は長生きする

キャラクターを好きになったら、「もう一度あのキャラに会いたい」と思うようになります。そして、漫画や映像ソフトを買ったり、劇場に足を運んだり、グッズを買ったりするのです。

そう、アイドルや芸能人のようなものです。

キャラクターにはファンがつく。

一度、ファンがつけば、作品は売れ、続編を求められ、多くのメディアに展開されます。作家は、創作だけで生活できるようになるのです。

ところが、こういう反論をする方もいます。

「世の中には、ストーリーや発想、トリックなどが素晴らしい作品、あるいは素晴らしく文芸的な、あるいは芸術的な作品もある」

もちろん、その通りです。

でも、そのような素晴らしい作品でも、キャラクターがいなければ、一作で終わってしまいます。

次は、新しいアイデアを盛り込んだ作品を創らなければなりません。

キャラクターが「使い捨て」だと、もういちど最初から、キャラクター創りからやっていかなければならない。

斬新なトリックや見たこともないような驚きの感覚、センス・オブ・ワンダーあるいは芸術的な表現の物語。

大いに結構ですが、それだけにこだわりすぎていては、「食べていけない」のです。

毎回凝ったストーリーで、時間をかけて構想を練り、準備をして、血を吐くような苦勞をしながら、「工芸品」のように見事な短編作品を創る。

それは素晴らしいことですが、それだとなかなか単行本にならない。やっぱり生活していけないわけです。

もちろん、お金ではないという人もいるでしょう。

作家で稼げなくても、アルバイトしながら作品を書くこともできます。しかし、そうすれば創作にかける時間はさらに減ります。

生活に追われ、やがて疲れ果てて創作を諦めざるを得なくなる……僕はそういう弟子たちをたくさん見てきました。

一方、見る者の心を魅了する「キャラクター」を創ることができれば、その作品は熱烈な読者を獲得することになります。続きを乞われてドンドンと作品を創り続けられ、単行本が出て、生活も安定し、さらに創作に打ち込むことができるようになる。作家として成功すれば、本当にやりたい作品も書くことができる。

まずは、仕事で食えるようになる。「プロ」としてやっていけるようになるのが先決なのです。

だからこそ、まずは読者を魅了する「キャラクター」を創る。

クリエイターとして生きていくためには、絶対に外すことができない最も重要な要素が「キャラクター」なのです。

キャラクターが出来てしまえば、続きがドンドン書ける

そして、もう一つキャラクターを中心とした創作には、大きなメリットがあります。作品が創りやすいのです。

よく「どんな話を創ればいいのかわからない」と悩んでいる人がいますが、そういう人は「お話」を考えようとしてしまうから、わからなくなるのです。

確かにストーリーは大事ですが、「どんな話を創ろう」という考え方では、人を惹きつける作品は創れませんし、作品を完成させるのも難しいのです。

そう。キャラクターがいらないからです。まずは「どんなキャラクターを描きたいのか」から入ればいいのです。

まず、魅力的なキャラクターを創り、キャラクターを起てる。

そして、そのキャラクターの前に《謎》を出してやるのです。そうすれば、《謎》を追いかけるだけで、物語は自然に動いていく。

キャラクターが動くと、物語も動く。書き手はそれを追いかけるだけでいいのです。

キャラクターが起っていると、読者が感情移入しますから、読者の心も動き、多くのファンができ、単行本が出て、作者の生活を助けてくれる。

まず、キャラクターをきちんと魅力的に創り上げること。

そして、キャラクターを起てて、読者の心を魅了すること。

それが、クリエイターとしてやっていくための最大の秘訣です。

そもそもキャラクターとは!?

ではその「キャラクター」とは一体どういうものなのか。

……これを話し出すと、これだけで何冊も本が書けるくらいなので、今回は簡単に述べましょう。

もつと詳しく知りたい方は、キャラクターに関する過去の著作をご覧ください。

キャラクターとは、一言でいえば、「他とは区別される性質や個性を持つ存在」のことです。

といっても、よくわからないですね。

「ほら、あの○○知ってるでしょ」と名前を言った時に、「ああ、あれね。○○かっこいいよね」と多くの人に名前やイメージを共有されている存在。

「ミッキー・マウス」や「ハローキティ」、『ドラゴンボール』の「悟空」。小説や映画の登場人物のような架空の存在だけでなく、ビートたけしさんやマツコ・デラックスさんのような実在の人物もキャラクターです。

「キャラクター」は、人々の注目を集め、人を惹きつける魅力を持ち、見る者の心を動かします。

時間を忘れて楽しませ、心や身体を癒してくれる存在です。

そして何より、多くの人に知られているので影響力があります。

キャラクターとはそういう、多くの人に認識される個性のことなのです。

キャラクターは「人間の本能」

では、なぜ人はキャラクターが好きなのでしょう。

誰しも、幼少期に好きなキャラクターの一つや二つはあったことでしょう。キャラクターのセリフや行動にワクワクドキドキしたり、胸をときめかせたり、思い焦がれて恋したり。

好きになったキャラクターの出てくる作品や、グッズを買い集め、セリフやしぐさやポ

ーズを真似^{まね}たり、コスプレをしたり、二次創作をしたり。

みんな、どうしてこんなにキャラクターが好きなんでしょうか。

それは「本能」に訴えかけるからです。

人は、コミュニティを創り、人に憧れ、学び、相手を見つけて結婚し、家族をつくり、これまで繁栄してきました。これは社会的動物である人間の本能です。

人は、人を求める。この本能が、キャラクターに対しても作用しているわけです。

ところが、人間の《人が好き》本能は、ちよつと幅があるように出来ています。人間だけじゃなく、動物などにも愛を感じますし、人に似た存在にも愛着を示すようにできています。

たとえば、壁に「○」がかいてあってもそんなに気になりませんが、その「○」の中に「☺」と点を二つ打つと、たちまち顔に見

えてきます。逆三角形に点を三つ打てば「☺」、もう顔以外には見えない。

人間は本能的に、それを「顔」だと認識し、注目します。そこから感情や個性を感じ、愛着を持つのです。これを「シミュラクラ現象」といいますが、人間がいかに人に似たものに本能的に心を引きつけられるかをあらわす好例でしょう。

キャラクターはコミュニケーションの基本

人間は話をする時、相手の顔を見つめますね。

言葉だけでなく、表情からも、相手の感情を読み取り、その心の中を知ろうとします。

つまり、人間にとっては、「顔」は感情や意味を伝えるために重要な器官なのです。

顔だけではなく、身体の動き、「しぐさ」も感情を伝えるのに大きな意味を持ちます。

「ノンバーバル(非言語) コミュニケーション」といいますが、声や言葉ではなく、人の身体からもたらされる視覚的な情報というのは、多くの意味を伝えます。

人間は、目からの視覚情報でさまざまなことを感じ取ることができます。

逆に言えば、キャラクターを創る時は、見た目の情報を演出・演技させることでさまざまなことを伝えることができるということです。

「誰かいて欲しい」……寂しがり屋の人間の本能

目からの情報だけではありません。

人間は、「心」自体が「キャラクター」を感じるように出来ています。

夜の闇の中に、誰かいるんじゃないかと感じる。

何かいいことがあったら、誰か偉大な力を持つ存在が、自分を助けてくれているんじゃないかと感じたり、動物も自分たちと同じように心を持っているんじゃないかと考えたり。太古の人間は、身の回りの動植物や自然物、さらには目に見えないもの、存在しないものにまで「心」の存在を感じ、それらを畏れたり、親しみを持ったりしてきました。

そして、それらを神や魔物、精霊などの超自然の存在として、キャラクター化してきたのです。理解できない現象や出来事を、何者かの意志として受け止め、納得してきました。言ってみれば、世界を「キャラクター」の集合体と捉えてきたというわけです。

これが、「キャラクターは本能である」ということです。

ですから、あなたの創るキャラクターも、見る者の「本能」を突き動かす存在でなければなりません。

人間が持つ、さまざまなレベルの欲求や欲望を、キャラクターにつけてやるのです。言い換えれば、人間の感情や欲求を司る神経物質、ホルモンを支配する、ということ。キャラクターを創る時にはそのあたりも意識する必要がありますのです。

キャラクターとは目に見えない「心」に形を与え、誰かに伝えるためのメディア（いれもの）

これまで人類は、目に見えない、持ち運べない人の「心」というものを、どうにかして持ち運び、人に伝えることはできないかと古くからさまざまな試みを行ってきました。

英語で「キャラクター」（Character）といえば、「性格」や「性質」「人格」などを表す言葉ですが、「文字」のことも「キャラクター」といいます。

ちよつと不思議な感じがしますが、すぐに消えてしまう「声」の代わりに、人の「言葉」や「心のかたち」を、なんとか目に見える形で長く残すために出来たものには違いありません。

キャラクターとは、伝わりにくい「心の姿」を、文字や、画像、映像、音声などの形にしてコピーしたものだと考えればスッキリするでしょう。

そして、「心のコピー」であるキャラクターを、持ち運べるいれもの（メディア）に入れることで、離れた時間や場所にいても伝わるようにしてきたのです。

たとえば、これだけ通信機材が発達した現在でも、重要なことを決める時には、多くの人々は電話やメールより、実際に会って話すことを選びます。

電話でも相手の口調の雰囲気はわかりますが、お互いの姿が見えないと、コミュニケー

シヨンに不具合が出る場合がありますし、メールだと、なおさらです。

だから、メールでは「キャラクター」の力を用いるようになりましたね。「顔文字」や「スタンプ」がこれにあたります。

文字だけでは感情の行き違いが多くなるので、顔（＝キャラクター）を入れて、感情を表す工夫が広まったのです。

このように、メディアに「心」を込める時に効果的なのが、目に見える情報による感情表現＝キャラクターなのです。

キャラクターは作者の「心」を、読者の「心」に届けるためのもの

エンタテインメントの場合は、キャラクターが創り手と見る者との心を繋ぎます。作者の「心」はキャラクターの言動として作品の中に表れ、見る者の「心」をゆさぶります。言い換えれば、作者の「心」や「思い」が人の形をとり、見る者の心を動かす存在、それがキャラクターなのです。

たとえば、漫画を夢中で読み進めるのは、読者がキャラクターに「感情移入」しているからです。読者はキャラクターの言動に感情を動かされ、キャラクターとともに驚き、胸

を躍らせ、喜怒哀楽をともし、その運命が自分のことのように気になってしかたがなくなつて、次へ次へとページをめくるのです。

では、感情移入させるにはどうすればいいのか。

それが「キャラクターを起てる」ということなのです。

真理はやっぱり「キャラクターを起てる」

僕が漫画家や漫画原作者を目指す若い人たちに教えることはただ一つ。

「キャラクターを起てる」

ということ。

技術というのは、練習すればある程度までは向上します。

でも、たとえば漫画家が、

「面白い作品を創るために必要なこと」

「作品をヒットさせるために必要なこと」

を知らないまま、努力を重ねてしまったら、ちょっともつたいないことになる。

方向を知らせる羅針盤を持たずに航海するようなものですから迷走するばかりです。

「キャラクターを起てる」というのは、それだけ大事なものです。

数年前に高橋留美子と対談したとき、劇画村塾で習った「キャラクターを起てる」というのは役立っているかと聞いたたら、

「それはもう。真理ですから」

と。なるほど、真理というのも悪くない言い方だと思いました。

この「真理」を一瞬で悟ったというのが板垣恵介です。

板垣恵介は25歳の時、漫画家になるために仕事を辞め、5年間、必死で努力を続けてきました。納得のいく作品を創れませんでした。30歳を目前に、藁をも掴む思いで劇画村塾に入った彼は、入塾当日の開講式のスピーチで、

「漫画はキャラクターだ。魅力的なキャラクターを創れば必ずヒットする」

と言った僕の言葉を聞いて、雷に打たれたような気がしたそうです。

「そうか。俺に足りないのは《キャラクター》だったのか」

5年もの間、一人で試行錯誤を続けていた彼は、最初のひとことで、全て理解しました。

5分で「これで授業料の元は取った」と思ったそうです。

今も昔も、漫画家や漫画原作者を目指す若い人たちに、僕が教えることはただひとつ。
《キャラクターを起てろ》ということです。

作画の技術は、独習でも上達します。しかし

「どうすれば、自分の作品がヒットするのか」

は、どんなに描きまくったところで、見つかるものではありません。

それは、試行錯誤しながら、自分で見つけ出すしかないのですが、見つけられる人はほんの一握りでしょう。だったら、僕が教えましょう、というのが、僕のスタンスです。

板垣君は一瞬で理解しましたが、僕は理解するまでにけっこう時間を損しました。

だからこそ、遠回りしなくてすむように、若い人に教えたい。

そして、若くて感性も体力もあるうちから、魅力的なキャラクター、面白い作品をドン・ドン作り出して欲しい。それが僕の願望です。

創作に迷った時、行き詰まった時は、

「漫画はキャラクターだ!」

という言葉に立ち返ってみること。

「あれ、キャラクターが間違っていないか？」

と疑ってみること。

そうすれば、絶対に光が見えてくるはずです。

キャラクターを《起てる》とは

それでは、具体的に「キャラクターを起てる」とはどういうことでしょうか。

一言でいえば、キャラクターを読者に強烈に印象づけることです。読者の心にインパクトを与え、興味を抱かせ、その魅力で惹きつけるのです。

キャラクターが起てば、そこから、キャラクターを動かしていきます。読者はキャラクターの言動から目が話せなくなり、感情移入していきます。キャラクターとともにハラハラドキドキしていくのです。

読者を惹きつけて離さないようなキャラクターを創ることができれば、その作品は成功に近づきます。

たとえば、漫画の新連載が始まったとしましょう。最初にキャラクターが登場したとき、

読者は、

「そのキャラクターが自分に何の関係があるの？」

といった感じで見ています。

「自分と関係なさそうだ」

「得にならないな」

と思ったら、見るのをやめてしまうでしょう。

それで、一巻の終わり、キャラ起て失敗です。

だから、

「このキャラクターは、あなたと関係ありますよ」

「このキャラクターは、あなたと似ていますよ」

「今から、このキャラクターが面白いことを見せてくれますよ」

「あなたの欲望を充足してくれますよ」

と思わせなければならぬ。

もっと簡単にいえば、「関係ない」だったものを「関係ある」「見る価値がある」「見なき

や損」「関心がある」という状態にするんです。

そこからキャラクターと一緒に行動することで、読者はキャラクターに感情移入していく。

そしてさらに「好きになってもらう」ことで、目を離せなくさせる。

誰だって、自分のことや、自分の親しい人のこと、「関係のある人」のことは気になりますね。「好きな人」のことならなおさら気になります。

あなたが創る作品のキャラクターは映画やドラマの俳優さんと違い、最初は全く知られても、好かれてもいません。

そこで、まずは見る人の目に止まるようにすること。

「気になる」「心にひっかかる」存在にすること。

そして、「自分と関係があるんだ」と思わせ、「面白そう」「可愛い」「かっこいい」「惹かれる」など、見る人にとってプラスになる存在であることをしっかり示すこと。そして、そのキャラクターを好きになってもらえるようにすること。

「キャラクターを起てる」とは、「キャラクターとあなたとの関係性」を「関係ない」から「関係ある!」、「気になる!」から「好き!」にして、さらには「いつもそのことを考えてしまう!」「ずっと一緒にいたい」という関係性に変化させることなのだと言えるでしょう。

自分の中にキャラ起てのエキスパートを育め！

「キャラクターを起てる」ということが大事だ、と考えるあまり、過剰にキャラを起てすぎて、創り手の計算が読者に見透かされるようなものでは、逆効果です。

読者を楽しませ、乗せながら、自然にキャラクターを起てる。

そのためには、「キャラクターを起てる」というテクニックを、自分の中に染み込ませることです。

「そんなことできないよ」と思う人もいるかもしれませんが。

だったら、これも「キャラクター」にして、自分の中で育てればいい。

みなさんも、スポーツや武道、楽器の演奏、自動車の運転などで、最初は「次はこうやって」と考えながらやらなければできなかったことが、鍛錬によって、「意識せずとも手が勝手に動いてくれるようになった」感覚を実感したことがあると思います。

同じように、自分の中に「キャラクターを起てる」の専門家を作り、たとえば「キャラ起て君」のような名前をつけて、育ててやればいいのです。

バカバカしいと思うかもしれませんが「キャラ起て君」を自分の中に持つことで、「キャラ

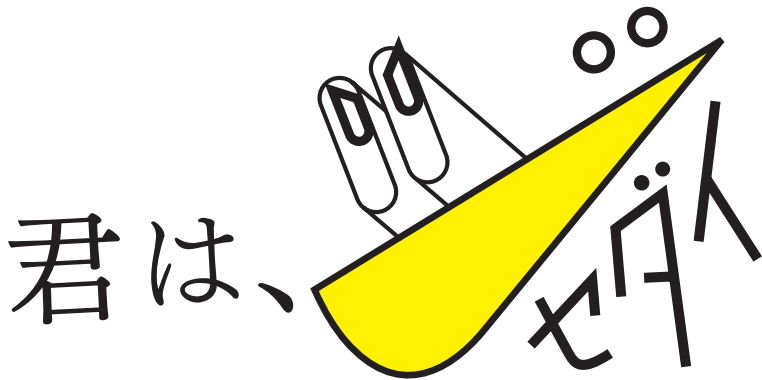
「ラクターを起てる」ということが明確化され、やがて本当に生命ある専門家のように、あ
るいはロボットや陰陽師おんみょうじの使う式神しきがみのように、進化して、頼もしく働いてくれるようにな
ります。

「本当かなあ」って？

そう思う人も、ぜひやってみてください。

キャラがうまく起たない時に、

「なあ、キャラ起て君、どう思う」と訊くことができるだけでも、とても楽になるものです
から。



君は、

何と闘うか？

<http://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!!!