

ネット社会という船に乗って 60

愛されるキャラクターのために必要なもの

文 佐渡島庸平

text by Yohei Sadoshima

人が人を好きになるのはどんな時だろうか？

恋愛をしたくてたまらなかつた10代、20代は、よくこんなことを考えていた。44歳になった今、久しぶりにこの問いが僕の頭の中をぐるぐるしている。マンガの新連載の準備をしているからだ。

ストーリーとして面白い1話目ができ上がってきた。でも、その主人公をずっと見ていたい、という気持ちになれない。どうやったら、この主人公を好きになれるのか。何が必要なんだろう？もしくは何が邪魔しているのだろうか？『宇宙兄弟』のムッタは、なぜ愛されるのか。作家の小山宙哉は「バナナ理論」というものを提唱していた。

もしも、人がリングを持ったまま死んでいたら、サマになってしまう。でも、そのリングがバナナだったら、なんか間抜けだ。キャラクターはカッコをつけてない方が、愛されるというのが小山さんの理論だ。

マンガでは、主人公の身に次々と難題が降りかかる。ついついその難題に深刻に取り組む姿を描いてしまう。しかし、描くのは深刻な姿ではない。真剣な姿だ。

そして本人としては周りを笑わすつもりはないのだけど、バナナ的なものを持ちながら、真剣になっている。そういう様子を見て、読者は主人公を好きになるのだろうか？

では、現実において、人が人を好きになるのはどんな時か？それも同じだろうか？この問いには、急いで答えを探さなくてもいいかもしれない。



Profile

株式会社コルク 代表取締役
2002年講談社入社。週刊モーニング編集部にて、『ドラゴン桜』（三田紀房）、『働きマン』（安野モヨコ）、『宇宙兄弟』（小山宙哉）などの編集を担当する。2012年講談社退社後、クリエイターのエージェント会社、コルクを創業。著名作家陣とエージェント契約を結び、作品編集、著作権管理、ファンコミュニティ形成・運営などを行う。従来の出版流通の形の前にあるインターネット時代のエンターテインメントのモデル構築を目指している。