

お宝



お宝
お宝

ホカニナイ

【目次】

- 0 はじめに
- 1 ホカニナイ
 - 無いものを創る
- 2 ヨータス
 - 「必要」を基準に「最適化」を捨てる
- 3 ネット

——「熱さ」があればなんでもできる

■ 4 理屈

——メカナイズを味方に

■ 5 ということで

■ 補論 小説というもの

0 はじめに

はいまいど、ながたでございます。

毎年恒例になりました創作覚書、Ver.2016です。

いいかげん飽々されてるかもしれませんが僕が誰よりも辟易してますので（笑）、なにとぞご容赦を。今回初めて触れる方は幸いです。最新理論をいきなり読めますので（ただし最新が最善とは限らない）。

今回のキーワードは「判断基準の外部化」です。
後述しますが、「判断」というのが人間にとっては
重い。

ならば、「判断」を軽くできれば楽になる。

それには、「判断基準」を前もって決めておく。で
きればそれがたった一つなら、ポンと当てはめるだけ
でOK／NGがすぐわかる。どんどん先へ進める。

できた！

こんな感じ。

どうです夢のようない話でしょう。

特に創作でのたうち回った・回っている方には、詐欺とわかっていても思わず手が出る案件ではないでしょうか。

いや詐欺じゃないです。

創作という道を進むには、つまり旅をするには、三つのものがが必要です。

- ・ 目的（温泉とか景色とか）
- ・ 移動手段（クルマとか徒歩とか）
- ・ エネルギー（体力・知力・時の運）

もちろん旅などせず、うずくまって時を過ごすのもまたひとつの生き方ですが、いまこんなものを読んでおられる方は、止めたって旅に出るのでしょうか。

いいでしょう、行きましょう！

その三つを、「判断基準の外部化」にしたがつて、名付け直してみました。

- ・ホカニナイ

- ・ヨータス

- ・ネッツ

日本語もじりなので、なんとなく伝わるかと思えます。だいたいご想像のとおりです。この三つは旅の要素と同様、三位一体で、おたがいに影響しあいます。以下、それぞれを少し詳しく見ていききたいと思います。

■ 1 ホカニナイ

— 無いものを創る

● 「ホカニナイ」とは

創作の目的は何か。

それは「他にない」ものを創ることです。

これが基本中の基本。

だって「創る」「作る」と並んでるぐらいですから、ここに始まりここに終わると言ってよい。

人間は「見たこと無いもの」にビビッドに反応します。おそらく敵を避け、獲物や果実を見つけるためでしょう。その反応は心の動き＝感動を引き出します。フック、引っ掛かりが無いと目がツルツル滑って、あるいは耳をするするスルーして、過ぎた瞬間から忘れてしまいます。

まずは「いままで無い」を目指す。

とりあえずそういうものを創れるかどうかはさておき、「判断基準」として採用してみましよう。

- ・ つくるべきかどうか
- ・ どのくらいできそうか
- ・ できたかどうか

など、創作の各段階において七転八倒迷う判断を、これひとつで外部化（客観化）できます。

繰り返しますが、「判断しなくていい」ととても楽です。それは超効率化に繋がる。二割アップとか中途半端なものではないですよ、一〇倍とか！

たぶん……

「いいもの」とか難しいでしょ？

「おもしろい」とか何ですか。

「感動する」って誰がいつどう？

「ホカニナイ」一本で、そういうとても難しいことを、全部考えなくていいのです。それが「いい」かどうか、「面白い」かどうか、「泣ける」かどうか、そういうのは受け手におまかせ。作者は「ホカニナイ」ただひとつを目指す！

道後温泉を目指したら、しまなみ海道も、本館裏の
歓楽街も、一六タルトも、それはあとからついてくる
もの。まずは温泉！

もちろん個人では事前の調査などに限界があるので、
出したあとに「それもうある」と指摘を受けることも
あるでしょうが、それは構わないです。創ってる時に
本人が「ホカニナイ」と信じていれば、それで。

なによりもまず単純に、「新しいことをやる」って
いうのがすごく楽しいことなんですよね。楽しいと元

気でますし伝わりますし、ぜんぶうまく回る。ホカニ
ナイⅡタノシイ、です。

●「完成度」必要なし！

この判断基準の強力な副次効果として、これを主眼
に進むと、

「完成度を考えなくて良い」

という卒倒したくなるほど素晴らしいメリットがあります。

初めて生まれるものだから、「完成度」なんか存在しないわけです。

逆に言うと、完成度が気になるようでは「ホカニナイ」が足りない。

制作中に「ああこれじゃ描き込みが足りない」なんて思ってしまうことはよくあります。それは何かという、イメージとして持っている最終図柄に対して「足りない」と感じているわけです。

これを一般的に「完成度が足りない」と表現するわ

けですが、その感じ方がそもそも間違っている。

あなたのイメージはあなたのもので、あなたが世界で宇宙で初めて得たものなのだから、あなたがOKといえればそれでOKなのです。

ほら、楽になったでしょう？

さあ手を止めて。

それは極論ですが、まず「ホカニナイ」でチェックして、そのあとに口当たりとか、食べやすさとか、見栄えとか、そういうものを検討する。

往々にして目の前のものが「アリキタリ」（「ホカ

ニナイ」の対語）だから、それを見つめたくないから、認めたくないから、コチヨコチヨコチヨコチヨ細部を弄り回すことになるのです。

細部弄りの方法論は世間にたくさん流通しています。キリがないからいくらでも書けるわけですね。

こないだちよつと用事で『男子が三〇歳までにやっておくべきこと』的な本を眺めてたんですが、もう山のようにあつて、

「こんなこと全部できる奴はこんな本読んどらんわ！」

と若き日に『東大に行ける勉強法』的な本を読んだ時に感じた憤りが甦りました。

いつの世も同じですねえ。

以上余談。

●どこかが「ホカニナイ」ならいい

ピカソやビートルズやマイルス・デイビスのような超大物が、ある日今までやってきたことをポイと捨てる（ように見える）のは、常に「ホカニナイ」を目指しているのだから、当然です。

勇気とか、飽きつぽさという問題ではない。

もちろん方法論は同じまま、中身を新しくする、というケースもあります。宮崎駿監督とか、司馬遼太郎先生とか。ただその場合でも内容がホカニナイならば、毎回、「あ、今回はこう来たか」と受け手は新鮮に感じるものです。

それはどちらでもよいと思います。

もつというところ、どこかのレイヤーで「ホカニナイ」ならいいです。企画・キャラ・ストーリー・語り口・作者のキャラ……なんでも。

ネタもなんでも良いです。

皮肉めいた言い方になりますが、多くのお客さんは「ホカニナイ」を見に来るのであつて、ネタを見に来るわけではない。

鳥獣戯画も若冲も、どこででもなんぼでもゆつくり見られるじゃないですか、複製品や図版でよければ。なんで三〇〇分並ぶんですかアホですか。

しかし我々は五時間並びたくなる気持ちをよく知っています。

それはそこにしかない、「ホカニナイ」からです。

できれば「わかりやすくホカニナイ」となお良いです。

名画のように周辺環境全体でホカニナサをアピールしてくれているのが一番わかりやすいですが、そうでない場合でも、極端に言う「魅力をわかりやすく伝えよう」というよりも「ホカニナサをわかりやすく伝えよう」とする方が、伝わりやすい。

「これが世界でただひとつの掃除機や！」

いいですね。なにがただひとつなんかわかりませんけど、

「吸引力が持続する掃除機です」

よりずっといい。これです。

●「ホカニナイ」のつくり方、3つのアプローチ

さて、では「ホカニナイ」つまり「いままでに無いもの」をどう作ればいいのか。ここでまた3つのアプローチがあります。

なんでもだいたい3つにしておけばそれっぽいのです。

1 神様が降りてくるのを待つ

2 既存のものを弄くり倒す

3 マトモなら新しい

1 はみなさんもご経験のものです。結果はおよそ最高ですが、最も頼りにならないつまり効率は無限小の手段です。

この方法論としては名作『アイデアのつくり方』（ジェームス・W・ヤング）をご参照のこと。小説ならば『一億三千万人のための小説教室』（高橋源一郎）がいいかな。

2は既存のものに何か加えたり掛け合わせたりニコイチにしたり……というものです。世の中の進化は急激なステップを踏むものではなく、漸進的なものもありますので、このやり方も重要です。

世にあまたあるアイデア本をご参照のこと。

ただしホカニナサは必然的に薄くなりがちなので、そこを「目のつけどころが鋭いでしょ？」と演出するのが腕の見せ所。

3ですが、実は世界は発狂しています（詳しくは拙書『抗発狂薬』などをお読みください）。薄々お気づ

きかもしれませんが。

証拠は「核兵器の存在」だけで十分でしょう。「セー」で止めれば済むものを、大量の自殺道具を世界中で振り回して持て余して、日本などいまから持とうなんて思っているのです。狂人以外の何物でもない。

ということは、マトモなことを言えば、「ホカニナイ」のです。

恐ろしくもカンタンな理屈ですね。

ただしこの場合、「発狂しているという事実に向きあいたくない人を相手にする」ので「通じない」という別問題が生じます。

このアプローチを採用する場合、ここの打破方法、通し方を考える必要があります。ここは後述します。

●使えるものはなんでも使う

どの作戦を取るにしろ、真つさら、ピカ新がベストなのですが、人生そう簡単にはいきません。その場合には、

- ・ 援用してくる
- ・ 流通している記号を使う

なども遠慮無く活用しましょう。

できんことには何も始まらないので、まず「つくりあげる」というのがだいじです。ラフスケッチばかりしていても腕は上がりませんよ。ああ耳が痛い。

援用というとパクリと紙一重ですが、パクリの定義は、

「バレると自分が困るもの」

ですから、そうでないようにできあがればそれはパクリではないのです。

ホンマか？

紀伊國屋文左衛門はみかん運んだだけで何百年後も
梅田の一等地に本屋を出すことができたわけですから、
「流通」というのはだいじな仕事です。

それでも不安なら、

・できるだけバレない遠いところ（時空間・ジャン
ル）から取ってくる

・むしろバレバレでパロディだと開き直る
・著作権の切れている古いものをリメイク

などがいいでしょう。

しかし、こういうことをしていると陥りがちな罠は、
一生懸命その、

・コピペ&マツシユアツプばかりやってしまう

という誘惑です。これはいけません。

いま何をしているかというところ、最終的に「ホカニナイ」を実現するために腕をふるっているのですから、そつちが主眼で、そのために材料を取ってくるのです。家を建てるために、いい檜を買ってくる。あつちの

材こつちの石と集めるのに夢中になつてはいけません。

●才能や経験は？

「ホカニナイ」かどうかは一瞬でわかります。

ということは、熱意や努力は基本的に不要です。

「頑張ってる」時点ですでに間違ってる可能性が高い。

「なんか足らん」ともがいてるわけですから、探すか創るかせねばなりません。

才能や経験は、あるいはもし熱意や努力がモノを言

うとするなら、ここです。

本人の知識や体験の幅が広がらないと、つくり上げた／拾ってきた時に、「ホカニナイ」かどうか判別できません。

また経験の末、自分なりの「必殺技」が確立していれば、つまり「その技を使えるのは彼をおいてホカニナイ」までいければ、なにをやってもホカニナイです。いいですね。名手の作品は一目でわかるものです。

また「ホカニナイ」は日々刻々変化します。

村上春樹先生はまさに「ホカニナイ」ですが、感化された多数のモドキが出現し、ご本人の過去作が蓄積されていくと、だんだんホカニナクナクナツテきます。どんな名手であつても、常にここ、つまりアリキタリ重力圏から離脱する心構えや習慣化が必要になってきます。

●「ホカニナイ」は無限にある

創作にあたつて僕らは、「ベストなものをつくらう」と思いがちですが、「ホカニナイ」を導入すれば

その必要はありません。

世には「ベスト」が一つあるのではなくて、「ホカニナイ」が無限にある。

それでいくと「オンリーワン」という表現もよくないですね。

それは結果であつて、目指すものではない。

●マトモなだけでOK

前述3番めのアプローチ、

3 マトモなら新しい

についてもう少し考えます。

世の中は東大話法でできています。

東大話法というのは安富歩先生（東京大学・東洋文
化研究所）が考えた概念で、「常に自らを傍観者の立
場に置き、自分の論理の弱点は巧みにごまかしつつ、
相手の弱点を徹底的に攻撃すること、自分の主張を
通す論争手法およびそれを支える思考方法」です。縮
めて言えば「欺瞞的で傍観者の」な語り口のことです。

（詳しくは『原発危機と「東大話法」——傍観者の論理・欺瞞の言語——安富歩（明石書店）を ご 参考のこと）

これはもちろん東大卒のエリートが使いこなすだけではなく、現代の日本社会、といえますか近代社会ならばどこでも、いや人間社会であるならば、多かれ少なかれ現れる「言葉の使い方」ではないかと思っています。

なぜなら人間同士が関わりあいを持つ時、必然的に盲点（Ⅱ「そのことは置いて」）が発生しますから、その「盲点を隠す話法」が成立します。（この最

も洗練されたものが東大話法)

私たちは誰しも、ペットショップで「可愛い〜！」と歓声を上げる時、その後ろに居る膨大な、売れ残つて殺処分されたペット候補達の怨霊、という盲点からは目をそらしているわけです。

こんなトラップが現代生活には山のようにあつて、まともな精神を持つてたら発狂するしかない。だから先手を打って発狂することでまともなフリをしている、のがわれわれです。

だから、マトモなだけでホカニナイ。

先ほと言いましたが、先日自己啓発本をたくさんチエックする機会がありました。

これがすごい。

あたりまえのことしか書いてないのです。

なぜ人はこんなものを求めるのか、書店では百花繚乱でベストセラーランキングにも顔を出すのか、といえば、あたりまえが世の中に無いからです。

だからすごく感動する。

でもいざ自分がやろうとしてもできない。

普段から欺瞞言語にまみれて生きてますからね。

じゃあまた別の自己啓発本を……ということ、依存症ホッピングならぬ自己啓発本ホッピングをする。また自己啓発本作者が儲かります。

これも「マトモなだけ」で惹きつけられる例です。

●マトモを送り込め

では、こんな世界にマトモを送り込もうとします。すると今度は、前述のように「聞いちゃもらえない」という難問が立ちふさがります。ここを突破する

作戦が必要です。（こちらにも拙書『作文メモ』をご参照あれ）

作戦は大きく二種類あつて、

・ステルス

圧倒的なパフォーマンスでメッセージを隠蔽し、
呆然と目を奪われている隙に、無意識に正しい言葉を
を送り込む作戦です。

ただし、マイケル・ジャクソンや宮崎駿のような
天才のみが実行できる難行自力です。

こんなもんできるか！

・盲点回避

要は触れる問題だけ触る。すくなくとも欺瞞は回避できます。特に欺瞞にまみれていない子ども向けであるならば意味があります。

『プリキュア』のような子ども向けコンテンツで愛・夢・正義が語られても、われわれ大人は嫌な思いをしません。欺瞞なきその世界においては、マトモだからです。

ただしターゲットが狭められてしまう上に（子ども向けを大人が楽しんで悪いわけではないですが）、

対症療法に過ぎず、自分を狂わせる原因に対しては無力です。

……と、決め手がない。

他に方法はないでしょうか？

●京大話法

さて、前掲書『原発危機と「東大話法」』を読んで
いたく感心した僕が、

「東大の話法があるんなら京大の話法もあろう」

と身近な京大出身者を頭に思い浮かべつつ、安易にリ
バースしたものを日記に書いたところ、当の安富先生
（もちろん京大卒）が「ところどころわからないがお
もしろい」と言ってくれました。元祖東大話法と
二つ並べてみましょう。さらつと読み流してください。

■東大話法

1 自分の信念ではなく、自分の立場に合わせた思
考を採用する。

2 自分の立場の都合のよいように相手の話を解釈
する。

3 都合の悪いことは無視し、都合のよいことだけ返事をする。

4 都合のよいことがない場合には、関係のない話をしてお茶を濁す。

5 どんなにいい加減でつじつまの合わないことでも自信満々で話す。

6 自分の問題を隠すために、同種の問題を持つ人を、力いっぱい批判する。

7 その場で自分が立派な人だと思われることを言う。

8 自分を傍観者と見なし、発言者を分類してレッ

テル貼りし、実体化して属性を勝手に設定し、解説する。

9 「誤解を恐れずに言えば」と言つて、嘘をつく。

10 スケープゴートを侮蔑することで、読者・聞き手を恫喝し、迎合的な態度を取らせる。

11 相手の知識が自分より低いと見たら、なりふり構わず、自信満々で難しそうな概念を持ち出す。

12 自分の議論を「公平」だと無根拠に断言する。

13 自分の立場に沿つて、都合のよい話を集める。

14 羊頭狗肉。

15 わけのわからない見せかけの自己批判によつて、

誠実さを演出する。

16 わけのわからない理屈を使つて相手をケムに巻き、自分の主張を正当化する。

17 ああでもない、こうでもない、と自分がいろいろ知っていることを並べて、賢いところを見せる。

18 ああでもない、こうでもない、と引つ張つておいて、自分の言いたいところに突然落とす。

19 全体のバランスを常に考えて発言せよ。

20 「もし○○○であるとしたら、お詫びします」と言つて、謝罪したフリで切り抜ける。

■京大話法

- 1 自分の信念しか考えない。
- 2 自分の信念に都合のよいように相手の話を解釈する。
- 3 都合の悪いことに思わず喰ってかかる。
- 4 関係のない話には関心がまるで無い。
- 5 いいかげんな話をするとき目が泳ぐ。
- 6 自分の問題をわざわざ晒してネタにする。
- 7 その場でもっともアホなポジションに立ちたがる。

8 「客観的」に他人の発言を解説しているはずが、

そのうち自分の信念を語り出す。

9 「極端な話」と言つて、真実をぶちまける。

10 自らスケープゴートになつてみせ、つられて侮辱する人の揚げ足を取りまくつて、ゲラゲラ笑う。

11 相手の知識が自分より低いと見たら、頼んでもいないのに懇切丁寧に教えたがる。

12 自分の議論が曖昧だと自分自身が一番良くわかつている。

13 自分の議論に都合の悪い特異点の方について

心惹かれて話が進まない。

14 竜頭蛇尾。

15 よせばいいのに他人の見せかけに猛然と噛み付いて、ひどい人だと思われる。

16 わけのわからない奇声を発して相手を驚かせ、場をリセットする。

17 あれもダメ、これもダメ、と言うが気になるのでチエツクはしている。

18 あれもいい、これもいい、と言って周囲の反応を見るが結論は最初から決まっている。

19 常にバランスブレイカー。

20 「すまん。謝る」で全部済まされると思って
るのでよく謝る。

とどのつまりは、

「言ってる内容はメチャクチャだけど言い方はマト
モ」

なのが東大話法で、

「言い方はメチャクチャだけど内容はマトモ」
というのが京大話法です。

「立場しか考えない」

対

「自分しか考えない」

「傍観者の理屈に基づく欺瞞言語」

対

「当事者の感覚に基づく本音言語」

ハインケス・バイエルン対クロツプ・ドルトムント

……は違うか。

上記のように並べて書くみたいへん面白そうで、

「これでいいじゃん！」と思うわけですが、ところが冷静に考えてみると、これがなかなか心理的ハードルが高い。

こんなヤツいたら楽しいけどめんどくさいですね。

『嫌われる勇氣』（岸見一郎・古賀史健）がベスト

セラーですが、人間正直、嫌われたくはないものです。この京大話法を現代日本で使いこなすには、相当のへそ曲がりと、自己肯定感と、強いハートが必要になる。

「何を言ってるのか、アーティストたるもの、そういうめんどくささや頑固さをむしろ売りにすべきであつて」

確かにそれはそうなのですが、それも強まりすぎると、

「またあの人が変わなこと言うたはるわ」
と黙殺・スルーされてしまいます。これでは当初の目的から逸れてしまう。

京大話法、使える人は使えばいいと思うのですが、もう少し穏便な方向はないものでしょうか。

●ジャム

ちよつと見方を変えると、東大話法というのは強者

の論理です。主導権を握っている（と本人も周囲も思
い込んでいる）側だから、こういう無茶苦茶ができる。

ハッキリ言って理屈なんかどうでもいいんです。言
葉なんか強者には本来必要ないのを、さも対話してる
かのようなフリをしているだけです。「アンダーコン
トロール」とか「新しい判断」とか、意味の無い文字
列で煙幕を張って、相手が呆れて言葉、つまり弱者の
武器を喪うのを待っているだけです。

これに対抗するには、弱者の闘い方ではないか。
弱者の戦術というと真っ先に思い出すのがガンディ

ーの、

「非暴力不服従」

です。これの創作版を見い出す必要があります。

ここで参考になるのが「ジャム」という概念です。

マイケル・ジャクソンがその名も『JAM』という曲で歌うように、スムーズに流れるシステムに対抗するには、「おかしいな？」と感じたらそこで立ち止まる。渋滞 (jam) を引き起こす。そうすると脳を使わず流されていった人々も、「あれ？」と連鎖的におかしさに気づきだす。

チャップリンの『モダンタイムス』、ジャック・タチの『プレイタイム』、あるいは日本のマンガでも

『Dr.スランプ』（のアラレちゃん）から『よつば

と！』（のよつば）にいたるまで、すっかり現代社会というスムーズさに慣れてそれを動かす一部と成っているスムーズな人々の中に、「真つ当な人」（でも周りからは変人と思われている）が居ると、ジャムりまくる。

それを観て我々はなんだかホツとするのです。

●カオス

作品そのものが社会の中でジャムすることをめざすには、作品内のキャラクターがジャムつているのでいいですし、作者がジャムつて「あの人が書くものだから」と思われるのもいいでしょう。とどのつまりは「構築された（スムーズな）システム」

に対抗すればいいわけですから、いわば、

「即興的な（ジャムる）カオス」

のように作れば良い。

カオスというとカッコイイですが、要するに「ある程度コントロールされたムチャクチャ」あるいは「目

標に向かつて不規則に遷移する行動形式」です。

自信満々嘘八百、玉石混淆で、百の与太話の中に一つの真実がある。ジャズセッションのように、各楽器は各楽器の音を出すことは間違いないけど、結果なにが飛び出してくるかはわからない。

落語なんかいい例ですね。

ジャムりまくる熊さん八つつあんの姿を観て笑うわけですが、彼らはおおよそ大真面目に行動して、ジャムってしまう。そこが沁みる。

お祭りもそうです。

日常の中の非日常、神様の前でお祈りを一分捧げたら、あとは縁日見て回って遊んで一時間。でもこの一時間があるからこそ一分を捧げに行くわけですし、またこの一分が無ければ一時間遊ぶ大義名分が立ちません。

大切な内容ほど、アホで無意味なものをたっぷり用意してマスクする。それは適当、いいかげんであればあるほどよいのです。その方が、だいじな所が神聖に・清らかに・厳かになるから。

『TOP GEAR』とこうBBCのクルマ番組では、司会

の三人が各車種についてかなり言いたい放題辛辣な批評を加えるのですが、しかしそれが嫌味に聞こえないのは、この三人が身体を張って世界中で超おバカな旅やチャレンジをし続けているからです。だから真面目な話も耳に入る。

●カオスカウンター理論

ということ、具体的にカオスニムチャクチャを構成する技を思いつくまま挙げてみますと、

- ・ 嘘
- ・ おおげさ
- ・ フェイク／紛らわしい
- ・ テキトー／E加減
- ・ 皮肉／イヤミ
- ・ ご都合主義／デウス・エクス・マキナ
- ・ 無立場／身も蓋も無い
- ・ 自己憐憫
- ・ 神様（視点）
- ・ あいまい
- ・ アンバランス（極論）

他まだまだあるでしょうか。人間の脳が持つ、「ま
とめてパッケージして機械化して、次から考えなくて
よい」という強力便利機能を（一旦でも）停止させる、
そういうものならなんでもいいと思います。

で、これらを駆使して、

・真面目なテーマが出た瞬間、それをカオスでひつ
くり返す

これが僕がいま考えている「カオスカウンター理

論」です。

攻めようと相手が身を乗り出した瞬間、この瞬間が実は一番防御が崩れています。サッカーでもボクシングでも同じ。「あつ、ここで（見たくない）真実が来る」と身構えた瞬間、まったくのアホが飛んで来る。

「なーんだ」とホツとした瞬間、真実を叩き込む。順番は逆でも可。

あるいはむしろ真実なんか無くてもその周辺をぐるぐる回りながらバカを並べれば、

「あれ？ どうして私は身構えているんだ？ こんなヨタ話に」

と引つかかるⅡジャムです。

「緊張が緩和する時、笑いが生まれる」と見抜いたのは桂枝雀師匠ですが、組んだ相手を押してから引くと体勢は崩しやすい。

政治的議論で、一本調子で正義を振りかざしてもおたがいすれ違うばかりですが、歌でもポンチ絵でもジョークでも混ざると、ニヤツとした瞬間、相手の言葉を受け入れる余地が生まれる。

要は相手の「構え」を壊すわけです。

構えを掻い潜る、構えの外だけ狙う、そこまで高度な技術は要らない。この作戦、副次的メリットとして、

・基本メチャクチャなので制作コストが物理／心理とも安い

です。手数どんどん出して、一発でも入りやめつけものです。

いや、机上の空論ですけども（笑）

でも僕の経験的に、うまく行つたケースを思い出す

と、四角四面に真面目くさってレゴを組むように緻密に組むより、ざっくりテキトーな方が、サラッと受け入れられたことが多いのです。それにはいろんな要素があるんでしょうけど、とにかくいま原因はさておき、現象として、創作物に関しては、

「そもそもカオティックな方が通じやすい」という原則があるんじゃないかなあ、と。常にはないにせよ。

それだけのことです。

それだけのことか！

また意識してやってみます。巧く行ったらまたご報

告。

●まとめ

やり方についていろいろ見てきましたが、作戦はご自身に向いたやり方でいいと思います。もちろん新しく編み出してもいいし。

めざすは「ホカニナイ」一本。

ヒアウイゴ―。

■ 2 ヨータス

——「必要」を基準に「最適化」を捨てる

● ヨータスとは

いままでは「どんなものを」つくろうか、考えてき
ましたが、次は「どうやって」つくろうか、考えてみ
ます。

東京—大阪を移動するなら新幹線・飛行機・高速バ

ス・マイカー……と様々な手段がありますが、小さな離島を目指すなら小船で行くしかありません。

「ホカニナイ」を目指す時に、それをどんな感じで創っていくのか。

「ホカニナイ」は文字通り、他に類例の無いことなので、まずそれを「この地球上に出現させること」が最優先です。美しく飾ったり、綺麗に整えたり、わかりやすい構造に組み替えたり、それはそのあとの話です。

いや、そもそも後も先も、いま初めて生まれ出るモノに対して、そんなことが可能なのでしょうか？ ひ

ねったりこだわったりして、伝わりますか？　伝わりませんね。初めて見るものですもんね。じゃそれに意味がありますか？　ありませんね。

ということで、「できてればいい」すなわち「用を足せばいい」。これを「ヨータス」と名づけましょう。機敏な小型スポーツカーのようですね。

ホカニナイを志向する限り、手法はヨータスになる。できあがればそれでOK。
カンタンですね。

●「最適化」の放棄

「ヨータス」の巨大なメリットとして、「最適化」という超めんどくさい作業からの解放があります。（文法間違いなどの物理ミスを除く）

「ホカニナイ」をめざすと「完成度」を捨てられる、というのと似てる、というか原理は同じです。

用を足せば目的完遂なのだから、それ以上触るところは原理的に無い。

むしろルートを逆に辿って、「最適化」しなくてい

いから「ヨータス」でつくり上げられる「ホカニナイ」的なものを目指すべきだ、とさえ言えるほど、

「最適化」というのはコストの重い作業であり、このコストが多くの人を破壊してきたのではないか、破壊は言い過ぎにしても今も膨大に浪費させてしまっているのではないか、と思います。

最適化というのは「判断」という高コスト作業が終わりなく延々と続いていく、地獄のような状態であり、あつという間に脳が疲弊し果ててしまいます。そうすると、「新しい何かをつくる」とか、「アイデアを思いつく」といった遥かに重要で、価値のある作業に使

える脳力が残りません。

偉そうに言ってますが僕もつい先日、デスクライトを新調するのに——つまり「デスクライトの最適化」に——何日にも渡って何時間もAmazonやヨドバシ・ドット・コム、WebのレビューやYouTubeの動画を見続けてしまいました。いちばん高いのでも二万五千円程度、だいたい一万円前後のものですから、パツと買っただけに入らなければ新しいのをまた買ってもいい金額であるにも関わらず。（まあそれを楽しんでるんですけど。ちなみに二万五千円のいいの張り込みまし

た)

日常生活でさえ、この最適化要求、「いちばんいいものを」という欲求は苛烈に人を縛るものです。さらに今はネットがありますから、「もうちよつとなんとかならないか」と思い出すと、情報が黒四ダムを決壊させたかのように襲ってくる。

まして心身を集中して叩き込むような創作活動においてはいわんやおや。あと一手、あと一言、あと一筆、そこを限界まで追い込みたくなる。先日亡くなったプリンスは、倒れる前に一五四時間寝ずにスタジオ作業をしたという噂がありますが、できるできないは別に

して気持ちわかる。

でも死んだらあきません。

そもそも大量の要素が複雑に絡み合う創作活動において、「最適解」などというものは間違いなく計算量爆発が起きる事象であり、人間には到底計算不可能です。経験などを駆使して近似解を得る方法を編み出していたとしても（たとえば巡回セールスマン問題を解くコンピュータのアルゴリズムのように）計算リソース⇨脳力⇨エネルギーを食い過ぎます。疲労が溜まりに溜まって、持続できない。

多くの作者たちが今日も、

「納得がいかりーん！」

と焼き上がった陶器を床に叩きつけて割っています。

でもその「納得」ていったいなんなんですか。

だいたい「イメージと違う」という話なのですが、ではその「イメージ」が正解で、いま目の前にある

「それ」は不正解ですか？

正解なんか無いですよ。

自分の中にあるイメージが正解、という考え方ももちろんできますが、イメージと現物はあくまで「別のもの」です。ヴァーチャルとリアルはどこまで行つて

もズレがある。「同じ」には絶対にならない。

「写し絵」であつたとしてもできるだけ近づけたい、それはわかるのですが、もしそれができたとしても、それが本当に魅力的かどうかは誰にもわからない。

画家のボブ・ロス氏が絵画教室で口癖のように言うのが、

「失敗なんて無いんです。

すべて楽しいアクシデントなんですよ」

まさにここを指摘しているのだと思います。

いまその目の前にある、自分の手で生み出したそれ、それは「あなたのイメージとは違う」ことはあつても、

万人が「失敗作である」と認めることなどないのです。

●記号連結でいこう

最適化が捨てられるのはいいとして、ではどんな感じで進めればいいのか。

それが「記号連結」です。

人は表現したいなにかがあつたら、それを万人に流通している記号（の組み合わせ）にして表します。

創作は大きくイメージングとメイキングに分けられ

ると思いますが、メイキングでやっていることは、

「このイメージをどの記号で表すか」

を延々と繰り返しているだけです。

ただ、その「表し方」の最適化で悶え苦しんでいるわけですね。

ならば、その「表し方」は、必要十分な（＝「ヨータス」）記号を、必要十分なだけ並べれば良い、と割り切ればどうでしょう。

記号のクオリティを追わない

美しい記号、魅力的な記号など存在しない。

イメージをキッチリ表してくれる記号がいい記号。
それ以外に選択の基準はない。

↓「最適化」の放棄。

記号の組み合わせの美しさも問わない

ネットワークの美しさを追求するのは異常に非効率
(本棚を美しく並べるのに似ている)。

↓「最適化」の放棄。

全体の構成も考えない

シーケンシャル(順並び)か、それこそアットランダムでもよい。構成は「わかりやすく」するが、それ以上の付加価値は生まない。価値を生まないので、

時間を浪費するのは無駄。

↓「最適化」の放棄。

逆から言えば、以上三点が伴わなくてもいいものを作るべき価値のあるもの。

それすなわち世の中に無いもの、「ホカニナイ」です。

●「すること」の判定

そうは言っても何をして何をせざるか、それは思わ

ず悩むものです。

「ホカニナイ」や「ヨータス」を振りかざしてみても、AとBが同じぐらいそれらを満たしていて、決めきれない。

こういう時でもできるだけ脳を使わない。

身体とか、感覚とか、心とか、魂とかに聞いてみる。つまり簡単に「したいことをする」でいいのですが、優柔不断を自覚してる方、決断に時間を掛け過ぎ気味の方、あるいは今ナウ道に迷っているとお願いの方は、逆から、

「したいと思わないことはしない」

「しなきゃいけないことしかない」

のセットはどうでしょう。

これも最適化の放棄の一例です。

もし、やむにやまれぬ事情で「空白を全部埋める必要」が生じたら、適当に東大話法的にごまかすといいでしょう。

無意味な先人の話とか。

自信満々口からでまかせで。

創作では使いにくい技ですが、「決めておく」のも手です。

マーク・ザッカーバーグさん (Facebook) がいつもおんなじグレーTシャツとジーパンなのは、服なんてことに決断力を使いたくないからだ、と聞きました。

味付けに困ったらオイスターソースで炒める、とか

●スマート&シンプルは結果

スマートだったりシンプルだったりすることは結果であって目的ではありません。「用を足せばよい」と

いう構えから導き出される答えがたまたまそうなっているものであって、それを志向すると歪みます。

「必要十分」がポイント。「シンプル」というと「要素を減らす」という本質的でない過剰な圧が掛かります。

言い換えれば「最小労力化」ですが、これまたあんまり「最小」とか言い出すと最適化が始まってしまうので、適度に。

「雑巾じゃなくてクイックルワイパー使った方が何かと楽だなあ」

ぐらいの感覚です。

作品には「ホカニナイ」が実現されていればそれで十分価値がありますから、推敲を重ねて余分を切っていけば、十分にシンプルになります。むしろそこで捏ねて、「完成度を上げて」しまうと、なんだか昔からあったモノのような気になって、逆効果です。手が込むと、手の込み方に目が奪われる。

それに、「キレイにしよう」とすると、既存のものに寄って行くのです。おそらく以前それを見て「キレイだ」と思ったのでしよう。でもそこへ近づくと、肝心のホカニナイ度が減っていく。

ここが罫です。

「もつと美しく」も最適化であり、そこで血道を上げるぐらいなら、なにか新しいものをもう一つ創った方が、誰にとつてもしあわせではないでしょうか。

最近「断捨離」や「ミニマリスト」が注目を浴び、そういう生活をなさってる方の著書を何冊か読んだのですが、やはり手段が目的化してしまっていて、「物を減らす」ことを楽しむ方も散見されます。

もちろんそれはそれでいいのですが、普通の人にとつてやりたいことは「きもちいい生活」であつて、

「物が無い生活」ではありません。

「手ぬぐいならすぐ乾くし風呂あがりもこれで拭けば十分」

それはそうですがやわらかいバスタオルがパーツと水分を吸収してくれる気持ち良さは、人生から捨てがたい。

ヨータス、「用を足す」という考え方は、過剰な断捨離からも、もちろんガラクタ屋敷でモノに溺死する恐れからも、距離を置けます。創作より生活で役立つマインドセットかもしれませんね。

● 「わかりやすさ」の価値低下

わかりやすさ、すなわちユーザー・インターフェース（UI）の良さは大きな価値ではないか、と九〇年代後半から〇〇年代中盤まで思われていました。

が、スマホ時代が到来して、OSでもアプリでもWebサービスでもハードウェアでも、ほとんど絶望的なUIであつてもやりたいことさえできれば（たとえば「LINEが使える」など）顧客はほとんど気にせず喜んで買ってくれることが判明しました。

つまり美質ではあるが価値は無い。

無いという言い過ぎかもしれませんが、「わかりやすい」からって人は興味を持ってくれるわけでもエキストラコストを払ってくれるわけでもない（もちろんほぼ同等の便益を与えるライバルと顧客を奪い合うなら別ですが）創作作品でそこを練るのは、あんまり意味が無いのです。自分の好みでやる分にはいいですけど。

● 「リアリティ」という曖昧模糊とした言葉

僕はサッカー日本代表に「決定力」がないのは、
「『決定力』という言葉を使うから」ではないか、と
思っています。

「決定力」て一体なんですか。

「シュート技術の無さ」とか「ゴール前で落ち着いて
技を繰り出せるほどメンタルが強くない」とか、具体
的に改善あるいは努力ができる点に分割して語ってい
ただかないと、なにも進まない。

同じような言葉に「リアリティ」があります。

つくったモノである以上、リアル（現実）ではあり

ません。

リアルっぽく見えることは創作物に、ある方向の魅力を持たせるための一手段に過ぎず、目的ではありません。

似た言葉に「クオリティ」もあります。

これもよくわからない言葉ですが、おそらく何かと何かを比べて高い低いと言うのでしょう。その時点でおかしいのです。つまりクオリティを問われている時点で「ホカニナイ」が足りないのです。

● 枠外からクロスを放り込め

人間は決まった「枠」で認識したがります。

その方が楽だからです。

これは生まれつきなので、なかなか変えられません。しかも「教育」が「枠」をちいさな頃から懇切丁寧に刷り込みますので（社会生活を営む以上それはある程度必要なので、ここでは是非は問いません）、普通の人は枠内でしか考えられなくなる。

何万人かに一人、この枠が構築できないか自分で壊せる人が出て、それを天才と言います。ただ、そうでない凡人でも、

・ 「粹がある」

・ 「粹の中で考えがち」

という意識を持つことはできません。意識を持てば、がんばってその外からモノを考えたり感じたり、つまり認識したりすることは、けして不可能ではない。

芸術家の（特に近代以降の）よい作品は、なべてこの、

「粹を意識させる」

という効果を持つもの、だと言ってもいいかもしれま

せん。

粋を広げられるとキモチイイですし、お前の粋はこんなもんだ、と指摘されれば気持ちが悪い。どちらにせよ胸がザワザワして、心に残る。

どちらにせよ、粋内でのネチヨネチヨプロレスに巻き込まれてはいけません。

批評家が小鼻膨らませて何か言い出すようなのをつくってちゃダメだ。ヤツらが黙殺するものをつくれ。

●チャカス

「杵を意識する」を大雑把に換言すれば「メタ思考」とも言えます。

この「メタ思考」、つまり「問題のレイヤーの上下を自由に行き来できる」という思考能力を持つ人・持てる人は実はかなり少なく、ひよつとするとできるひとにしかできない、絶対音感とかそういう類の天性センスではないか、と怪しんだりもします。

しかし絶対音感が無くてもチューナーを使えば誰でも楽器のチューニングができますように、メタ思考力が無くても杵組から外れる小技があります。それが「茶々を入れる」

こと。違うレイヤーのツツコミで話の腰を折ることです
ね。

関西のおっさんと話をしていると、いや自分がもうそういう歳なので、旧友としゃべると自動的にそうなるのですが、始終チャチャを入れて入れられて、話が先に進みません。

言いたいことがある時はちよつとイラツとしたりもするのですが、しかし考えてみれば、そのチャチャを乗り越えるような力が、その話に無いんですね。だもしたら別にどうでもいい話かもしれない。

創作より批評の方が一〇倍簡単です。

自分で茶化してみて、それに耐えうるかどうか。あるいは、枠外からの視点で見れば、ホカニナイ展開が生まれるかも。

というかメタ思考なんて高度なことができれば、それを活用してお金儲けでもしてる方がいいですよええ。

●まとめると、

言いたいことを言う。

余計なことは言わない。

大きく美しく見せようとはしない。

意図しない効果は期待しない。

記号そのものの性能（精度・密度）を求めない。

バランスは考えない。

リアリテイは考えない。

クオリテイも考えない。

狙いはひとつ、ホカニナイ。

●進め方

最後にちよつと視点を變えて、進め方的なおはなしも。

「仕事の進め方」的な御本はたくさん出てますから、いつかご自分にフィットするものとも出会うと思いますが、僕がボンヤリやつてるのをひとつ。もちろんほかあ著名人でも拔群の実績があるわけでもないのですが、なんの参考にもなりやしないかもしれません。

まずとっかかる

とっかかって、しばらくやっていると、どこが今回の「キモ」かわかってきます。「キモ」を掴むとあと

はそこめがけてまとめていけばいいので、速い&楽勝です。

しかし、やってみないとほぼ絶対、「キモ」はわからない。だから必然的にロスも出ます。それはしょうがない。

プロトタイピングとかサムネイリングとも言いますね。

前記のデスクライトの件ですが、ヨータスとばかりにとりあえず古い白熱球デスクライトがあつたので、ちよつと演色性の高いいいLED電球を一五〇〇円ば

かり出して買いました取り替えまして、使っていました。

結果、僕の使い方ですとアームが短すぎてとても使いにくいことがわかり、やっぱり新しいの買おう、と。

この一五〇〇円は一見無駄なようですが、新しい投資をする時に正しい方向性を示してくれていますし、その際に納得もなかなか得難いものも与えてくれます。

これをやつてなければ、カツコイイけどアームが短い一万円のライトを買ってしまったかもしれないし、よしんばたまたま正解を掴んでいても、「あの一万円

のでもよかったかなあ……」と思つてしまうかもしれません。

とつかからないと全体像見えません。

3ステップ

流れとしては、還元して・分割して・作業する、の3ステップです。

1 物理作業に還元する

判断という重いタスクを極力減らせるように、判

断基準を外部化します。

料理でいえば「レシピ化」。

2 少しの時間でできる量に分割する

パートごとに分けます。家だつてパーツは工場で作って持つて来ます。

料理でいえば「下ごしらえ」。

3 作業する

あとはコツコツ小部分を作り上げて、組み上げる。料理でいえば「味付け」。

まあでも、進め方はどんなんでもいいと思います。

サグラダ・ファミリアだってレンガ一つ一つ積んでいけばいつか出来る上がるわけですから。あんまり簡単にしようとか、効率よくとか、それも最適化なので、思い詰めない方がいいですね。

●まとめ2

目的（ホカニナイ）をしつかり狙っていれば、手段（ヨータス）はおのずから明らかになるし、それは想像よりもずっと労・量・質ともたいしたことはないのです。

スポーツ一筋の青年も、移籍や修行で海外へ飛び出すと瞬く間にペラッペラに外国語をしゃべれるようになるのは、それが生活（仕事）手段だからです。これを「外国語そのものを学ぶ」と捉えると一生大学に残っても齧る程度しか触れられない。

創作において「上手さ」など無い。
「用を足せる」かどうかだけ。

■ 3 ネット

——「熱さ」があればなんでもできる

● 前フリ

ここまでホカニナイを考察してきました。それを実現するヨータスという制作態度も重要です。しかし、「こうすればできる」では人は何もしません。重い腰を上げるのは、「こうしたい」という情熱です。

英会話はこうすれば必ず上達する。

それだけではやらない。

ネットゲで知り合った英語を話すあの子が、こんど日本へやつてくるんだ。ようし。

これで世界が動き出す。

たとえば飛行機を降り立ったのが香港人のおっさんだったりしてもです。

大変あたりまえなことですが。

相撲でも心・技・体、サッカーでも戦術・技術（選手構成）・モチベーション。闘将ディエゴ・シメオネ率いるアトレティコ・マドリードは、もつと予算の多いバルセロナやバイエルンを、気迫ひとつでブツ倒す

のです。いつだってハートがエンジン。

●ネッツ

それだけだとアリキタリなので、一捻り考えてみました。

これ要するに「熱」であればいいのではないか。

私たちはハートとかソウルとかを問題にする時に、何か崇高なもの、たいせつなもの、精霊のような繊細で壊れやすく優しくあたたかなものをイマージュし

つつ微笑みながらウツトリ語りがちですが、もちろんそういうのもいいのですが、はたしてそれでなければいけないか。

そんなことはないわけです。

僕の友人に医師がしまして、若くして大企業付属の大病院の部門長任されるような腕利きなのですが、彼の名言に、

「医者はいやいややってても人の役に立つからな」という自嘲と自尊の混じった言葉があります。

これまったく真理です。

モチベーションが沸騰し、本人の能力……技術・知恵・知識・経験・ガッツ、そういうものが全力解放されればそれでいいのであって、そのトリガーはなんでもよい。思いつくままに挙げてみましょうか。

・好き

・楽しい

・得意／向いてる

・夢中になれる（やってるとやりたくなる）

・金

・名誉・賞賛

・モテたい

・自己実現

・奥さんに読ませる（身近な人を喜ばせる）

・人にどうしても伝えたい・薦めたい・知らしめた

い

・日記（記録欲）

・絶対正義（家事のような「生きるのに必要なこ

と」）

・使命感「オレが書かなきゃ誰が書く」

・義務感（締め切り・しょうがない・男なんだ

ろ？）

・家系（陶芸名家の一八代目）

・恐怖心（これ作らんとクビになる）

・現実逃避

・依存症

・歪んだ愛

だんだん変なところへ行ってますが、バルザックが借金返すために日に珈琲を五〇杯文字通りガブ飲みしながら、狂ったように小説を書きまくったのは有名な話です。あんまり人と社会に迷惑を掛けたり、自分の心身を壊したりするようなエンジンは使わない方がいい

い、のは一般的にはそうですが、しかし場合によっては（アトリエの外にもつと酷いことが待っている、など）緊急避難的にそれもありかもしれません。アートセラピーでもものがあるぐらいですから。

友人のご両親がもう七〇の声を聞くのですが、娘さんが出戻ってこられて、ある日突然ちいさな男の子がやってきました。

もうお世話が大変です。ご夫婦でひーひー言つてらっしゃる。

でもお二人とも、この時期に命に関わるような大病

をされたのですが、無事生還されました。そりややつぱり「世話をせねば！」と強く思ったからだと思います。

大変さや制約も、時に強い力になる。

これひとことでいえば「情熱」なのですが、この言葉はあまりにいい語感なので、そうではなくて「熱」さえ出りやあなんでもいいんだ、という感じを出すために「ネッツ」としてみました。

どうでしょう。

●それは変わる・変わり続ける

ネッツのポイントは、

- ・ 人によって、また場面（作品）によって違う
- ・ さらに変化し続ける

という点です。

人によって違うのは直感的におわかりいただけるかと思いますが、同じ人でも、作品によって時期によって、燃料は変わるので。

モータースポーツではチャンピオン経験者が絶頂期にチームを移籍することがままあります。ミハエル・シューマッハ（ベネトン↓フェラーリ）やヴァレンテ・イーノ・ロッシ（ホンダ↓ヤマハ）の例が有名ですが、これの大きな要因が、「モチベーション維持」のように思います。

年間王者という究極目標をクリアしたら、「さあ来年も同じことを」と言われてもそう簡単に気持ち盛り上がりません。だとしたら、「自分が新しいチャンピオンチームを創る」とか、新しい目標を持つ必要が

ある。（逆に「毎試合勝ちたい」と微分化した目標の持ち方をする人もいますね。熱いので人気は高いですがしたたかな選手に負けたりするんですよね。そこがまた人気を博したり……）

この時、前もって言語化しておく、振り返ってまた燃料をくべることができます。あ、この燃料ではもう燃えない、と思ったら、新しい燃料を探す参考にもなる。変わってきたら書き換える。書き換えようがなくなったら……引退ですかね（笑）

でもレイヤーを変え視点を変えれば、どこかに熱の種はあるはずです。

もともとが創作というのは「いつのまにか絵筆を握っていた」的なスタートが多いでしょうから、たいていの場合はそのに還ればいい。

そこまで萎んでしまっている場合、それは魂が萎んでしまったのではなく、なにかよくないものが覆い被さってて、それが魂を呪縛している、暗く狭い所に閉じ込めている、ように思います。だからそのよくないものを排除するのが先だ。

魂のことは魂にまかせよ。

しかし魂を守るのは理性や意志だ。

もちろん人によつては、同じマイ・テーマを一生追いつける人も居ます。

たとえば司馬遼太郎先生は自分の作品を「二〇歳の自分への手紙」と表現しました。終戦直後、「日本はなぜこんなことになってしまったんだろう」と呆然とした思いが、その「なぜ」を追求する膨大な作品群に結実したのです。

変わつてもいいし、変わらなくてもいい。

じゃお前はどんなんだ、と問われると、少ない自作を並べて眺めるとやはり、カッコイイ言い方をすると、「抑圧からの解放」
ですかねえ。

僕はものすごく恵まれた育ち方をしていると思うのですが、そんな僕でも、子供の頃、学生の頃、若手社会人の頃、それぞれに「万力で挟み込まれるような」気分のこととはよくありました。挟んでくるものはいろいろです、矛盾多き世界、無意味に思える社会規範、理性も理屈も道理も無い人間の行動、恋愛の苦悩、周

困の無理解……

友だちや、創作物（本、ゲームマンガアニメ、絵……）はそれをひととき忘れさせてくれました。だから好きです。

本当は抑圧とそこからの解放そのものをテーマとして、読み終えた時にはその人が知らずに受けていた抑圧から解放されている、そんな立派なものが書きたいのですが、まあそんな力はいまだありません。

でもそこまでいかずとも、僕を慰めてくれた様々な作品のように、頭痛の時のバファリンのように、痛み止めになってもなってもらえればこれ幸い。

恩返しじゃないですけど、「世界はそう捨てたもんではない」と言い切ってくれる誰かの存在そのものが、「世界はそう捨てたもんじゃない」という事実、あるいは証拠なんです。だからそう言っていたい。

●火は点けるもの

「情熱は湧いてくる自発的なもの」という思い込みが私たちにはあります。

でも、上で見たように、「情熱の燃料」は人それぞれで、たしかに情熱の炎は勝手に燃え上がるかもしれない。

ませんが、燃料はもつてきてくべることができます。

でもその燃料は、本人にとつてあたりまえすぎて、容易に見失ってしまいます。だから言葉にして確認しておくのもだいじだと思います。変化していくこととセツトで。

宇宙刑事ギヤバンが叫びます（串田アキラ先生の声で）

「胸のエンジンに火を点けろ」

火を点けるのは自分で、勝手に点くもんじやないんですね。

まあ最近は自動運転車が話題なので、そのうち勝手

に点くかもしれませんが……OK Google.

アントニオ猪木さんも、闘魂を注入しながら、

「元気があればなんでもできる」

と叫びます。身体的な元気さや精神的な平安は、待って訪れるものではなくて、行動してるとそうなってくるもの。

やるとやる気が湧いてくる。

その最初の小さな山、「よし！」と立ち上がる、この立ち上がる瞬間こそが意思の使い所、気合いの入れ所。

二一世紀に入ってから、人類はこの熱を軽視しすぎではないでしょうか。

もちろん熱だけではないかんともしがたいことが多いんですが、無いとそもそも話が始まりません。逆に始まったら前提としてそこに既にあるので、みんな話題にしない。ということは、始まる前にたぶん一番必要なのは、これなんですよ。

●生々しく

ちよつと余談ですがここまでを

「いままでに無いものを探し」

「その実現に必要なだけの資源を投入し」

「熱を持って行う」

と一般化して書いてみると、なんだか中学校の卒業式の校長先生の訓話みたいになってしまいます。別に創作に限ったことではなく、人生一般そうですし。

かように、内容は同じでも言葉によつてずいぶん印象が変わるもの。「言葉遣い」としてはその威力を引き出して、その魔力に屈してはいけません。

たとえば「スマホ」という言葉は一〇万円の高級機から一万円の普及機まで、その（まったく別物の）ユーザー体験ごと十把一絡げにしてしまいう言葉ですが、その破壊力を目の当たりにして「言葉は無力だ」と諦めてはいけません。一〇万の機種 of 気持ちよさを表す新しい言葉を繰り出して、その魅力を伝える工夫をする。もちろん一万の機種のお買い得さを表す言葉でもよい。

言葉だけではなく、この「思わず普遍化・一般化する

ると味わいが落ちる」という現象は音でも線や色でもおそらくそうでしょう。もちろんそちらの方が効果的な場合も多いと思いますが、おおそライヴの方がホカニナイですから、気をつけたいものです。

モラモラしたままで（完成させずに
なまなましく（固めて殺さずに
熱く（弄り回すと冷めちゃう

いいでしょ、こつちの方が。

●ここまでまとめ

今回のミッションは、

- ・ 「創作に必要な要素」を、
- ・ 「外部化」して、
- ・ 「機械的に具体的に物理的にコツコツでできること」
に変換する。

という流れです。その結果、

・ 目的……ホカニナイ

・ 技術……ヨータス

・ 情熱……ネッツ

というヴィジョンが得られました。

最初に述べましたように、これらは三位一体であり、どれひとつ欠けても物足りない。三つ揃って抜群の威力を発揮する。

「ちよつとひと味足りないな？」

と思ったら、どれが足りないのか判定して（ここまで単純化してあれば、すぐわかるでしょう）、あとはそ

れを補うもよし、やり直すもよし。

また長い創作生活の間には、

「どうもやる気が出ん」

というネツツ不足な時もあります。そんな時には、

・睡眠不足

・元氣不足

・神様が「（まだ）やるな」とおっしゃってる

のどれかもしくは複数です。大好きなカツカレー大盛りでも腹に詰め込んで、グッスリ寝てまた明日トライ

しましう。

だいじうぶ、あしたはいい日です。

■ 4 理屈

——メカナイズを味方に

●メカナイズ

と、ここまででヨータス！と終わりにしてもいいのですが、蛇足を。なぜこう考えたか、の軌跡ですので、ご興味なければここで閉じてください。

今回いろいろ考えててフト気がついたのが、

「mechanize（メカナイズ＝機械化する）」を活用
できないか？」

ということです。

ながたの今までのこの系列の随筆（『作文メモ』など）をお読みになった方には繰り返しになりますが、簡単に説明します。

僕は、

「人間にはありとあらゆる活動を機械化（自動化）しようとする習性がある」という仮説を持っています。

理由は様々あると思うのですが（検証できないので妄想にすぎませんが）、一番大きいのは効率化、「脳を使わなくてよくなる」ということだと思います。ご存知のように脳はものすごいエネルギーを喰うので、始終飢餓の恐怖があつた野生においては、ここ一番以外ではできるだけ使いたくなかつたはずです。

これが（大）脳という素晴らしい器官を発達させることによつて環境に適合したホモ・サピエンスという生物の、長所裏返しの短所ではないかと。

もちろんこの習性のおかげで、普段は、自転車のような複雑な操作が必要な乗り物に酔っ払つてても乗れ

るようになったり、スマホのフリック入力のような繊細で忙しい操作を電車の中で何も考えずに音楽聴きながらできるようになったり、しているわけです。

ところがこれが強力に働き過ぎると、手段の目的化、つまり「脳を使わない」ことを優先するようになりま
す。すると、

「いままでやってきたことをなにがなんでも変えたくない」
とか、

「そんなことでガンが治るなんてありえない、あいつ

はエセ科学を広めるテロリストだ、殺せ！」

とか、

「生活なんていつも同じ。退屈で死にそう。いや死ぬ」

とか、まあとにかく人間生活つまり人生において、「不幸の原因」はこれに尽きるのではないか、というぐらい、クリティカルな悪さをするようになります。

まして物質的に豊かになり、安心・安全・便利・快適そして暇を得た現代人は、出し惜しみしてケチケチ使っていた脳を、さらに使わなくもいいようにいいようになつていきます。

これでさらに不幸になる。

昔は脳を使うことがたくさんあったので、使い過ぎないための防御機構だったのに、今は何も使わなくていいのに防御機構だけ残って監視しているので、「使え」と言われると発動して「使いたくない」と発狂する。

なんだか『天空の城ラピュタ』のロボット兵みたいですね。あるいは「血中糖分過剰」という昔ならありえない状態に、不足用ならいろいろあるのに過剰利用はインスリン・システムしか持っていない人体が困り果てて、糖尿病になる様子にも似てます。

ともあれ、ですから僕はこれ、つまり機械化・自動化の流れに棹さして対抗することこそが、「人間らしさ」をキープすることだ、できることだ、と考えました。そして今までいろいろそのためのやり方・考え方を、考えたりやってみたり、試行錯誤してきました。特に創作方面において。

ところがどうもうまくいかない。

理屈では綺麗に決まっていますが、いや綺麗に決まっ

た理屈の方が、実際に実践の場においてはわりと微力
ひどいと無力で、結局流れ流されてIt's automatic.

（宇多田ヒカルは天才ですね）

考えてみれば、いえ考えるまでもなく、動物の本性
というものは生きのびるために何万年も掛けて鍛え上
げられてきた能力であり、そう簡単に変えられるもの
ではありません。特に真逆の方向には。まして生活上、
その機械化・自動化の力もおおいに使って、その便益
を享受しているわけですから、そんな都合よくある特
定の場面だけその力をスイッチOFF、なんてのがそ

もそも異様に困難なことです。

で、あるならば発想を変えて、その力を利用してみよう。

イメージは筏で川を下る船頭さんです。

流れそのものとか、速さとか、どこへ着くかとか、そういうのは彼にはコントロールできない。でも転覆したり岩や崖にぶつかったりするのを避けることはできる。

飛行機のパイロットでもいいかも。空を飛ぶことに

はすごく制限があつて、飛行機の性能とか、航路とか法律とか天候とか、飛行場の状況とか、「枠組み」だらけです。しかしその中で、彼と愛機は自由に空を飛んでいる、のもまた事実。

あるいはこのような生き方が孔子の説く「道」なのかもしれない。

道はそこにあつてただ歩んでいく。
外れたら学んで改めて謝つて戻る。

しかし「利用する」と簡単に言うけど、この本能的

な力をどうやって？

なにはさておき「見える化」が必要ではないかと考えました。

いま自分が何をしているのか把握すること。

そんなことはあたりまえではないか、とお思いでしょうか。

それがあなた。

全然ダメです、基本的に人間は今自分が何をやっているかなんて理解してません。

というか、そんなことをイチイチ頭で理解しなくても生きていけるようにしてくれているのが、この力なのですから。

そこで、この力をこそよく見るのです。

見るために、見えるように工夫する。

その工夫はどうするのか。

で、それが今回のポイントの「判断基準の外部化」なのです。

判断という重い処理をするのを脳が嫌がる、だから基準をシンプルな一つだけに絞り込んで、それを当て

はめて機械的に実行できるようにする。

そうすると機械は、その判断を採用して、思った方向に動く。

そんなに都合よく行くのか!?

さあ（笑）

ただ「できもせんことをできると信じて膨大な努力を重ねる」より、「できんもんはできんとして、じゃその状態でできるだけのことをするにはどうするか」を考えた方が、一歩でも前に進めるかな、と思いますし

た。

薬物（酒と煙草を含む）・賭博・売買春、飲む打つ
買うは人間のサガで、禁止すると地下に潜つて余計に
悲劇を招く。オランダみたいにフルオープンフルコン
トロールにするのか、日本のようにグレーゾーンで黙
認知らん振りなのか、やり方はいろいろだと思いま
すが、とにかくこの得体の知れない機械化のドライビ
ング・フォースに対抗するには、まさにその機械化の力
を使うしかない……

なんて言つてるとなんだか少年マンガの敵役（シャ
アとか）みたいですけども。

京大話法のところで触れましたが、正義の刃を振り回せる人は「強い人」なのです。強い人はそれでいい。でも人間そんなに強くない。もちろん僕も。

弱い人の闘い方はジャムるしかなく、でもジャムには最低限必要なのが、

「いまこういう危機に晒されている」

とその目で事実を「見ること」です。

腰抜けには腰抜けなりの抗議の仕方があるものです。「黙ってトイレを詰まらせろ」でしたっけ。

若干横道に逸れましたが、そんな感じで、自分のうちにそんな「非常に強力な力」があるのなら、おおいに活用していきたい。

それを創作に当てはめる、つまりコンセプトワーク・制作・モチベーションというそれぞれ悩み出すとキリがない各パートを機械化するには、ホカニナイとヨータスとネッツなのかな、と考えました。

どうでしょう？

●知性と理性の

話は変わりますが、先日のAlphaGo対イ・セドル九段の戦いは熱かったですね。私あれ観てて、

「人間の『理性』や『知性』なんてこの程度のものじゃないのか」

と感心しました。

AlphaGoのやってることは（もちろん秘密の部分が多いわけですが）、過去の膨大な棋譜を知り、どの形の時に次にどう持ってたったら勝ちになりそうか試行錯誤を繰り返し、その後自分自身と何万局も戦ってその精度を上げる。

創作に直すと、名作読んで、真似して書いて、自分

で推敲して、また書く。

クリエイティブ入つとらんですよこれ。

たぶんラノベとかミステリとかレディコミとかハリウッド映画の脚本とかだと、もうそろそろAIの方が巧く書くでこれ。

理性や知性といいますと神様から授かった「神秘のチカラ」のように思えますが、この程度のことです。もし実際に神秘の力だったとしても、せいぜいこんな低レベルの、星にも行けんぐらいの科学段階の生き物が、自作の原始計算機を回すだけで、使用用途によつ

ては人間⇨神の創作物を十分上回るパフォーマンスを叩き出せるわけですから、神秘の力であろうがなかろうが関係ない。

（天動説、進化論に続く人類の自己認識における衝撃的事件ではないかと思うのですがいかが）

だから知性や理性に過大な期待は持つてはいけない。
それによつて何かを生み出そうとするより、ボディとかソウルとかガッツとかモエモエキュンとか、そういう「溢れるチカラ」を多少なりともまともな方向に噴出させる、航海士とか検査官みたいな使い方をした

方がいい。

また「完成度は高められるはずだ」という信念は、自分の批評能力つまり理性や知性に信頼が置けるからこそ言える話で、そんなものこの程度だとするなら、「最初にパツとやったのが一番」でない、って保証はどこにもない。

ニュースを観ながら、なんだか肩の荷が下りたような、ちよつぴり嬉しさがあつた覚えがあります。

●いろいろなアプローチ

「よい作品ってなんだろう？」

とふと疑問に思った時に、考え方からしていろんなアプローチがあります。

今回は「創り手の創作態度」から攻めてみたわけですが、たとえば「作品のよい特性」を挙げて、それを実現するように頑張ってみる、という考え方もあるでしょう。

その場合、二つほどいいネタがあります。

エラレル

役に立つ・伝わるもの。「コミュニケーション欲」を満たすもの。

ジャツキ

読者の身体性（現実）との接点がある。身体感覚を揺すぶるもの。

「エラレル」は要するに「何か便益が手に入る／入りそうだ」と思わせるものです。結論からお出迎えして、たとえば……泣ける別れのシーンからラブロマンスを組み立てるとか、ヌケるフィニッシュの大ゴマからエロマンガを構築するとか。

こういうモノはとてもストレートに購買欲・所有欲をそそる上に、副次的効果として、作者と受け手との間にコミュニケーションつぽいものが成立します。

「これでどうだ！」 「それだよそれ！」 みたいな。

コミュニケーションというのは一般的に楽しいものなので、作品そのものの力量とは（ほぼ）別問題として、コミュニケーションが発達する作品は「楽しい作品」になります。

「ジャツキ」というのは惹起で、つまり受け手の中に何かを起き上がらせるようなものです。

「キュンとくる」とか「萌ー！」と思わず叫ぶような何かというのは、受け手の無意識の領域を叩いて、そこに眠る何かを目覚めさせたわけです。これは非常にインパクトのある体験で、受け手は作品にとっても強く食い付きます。

無意識の領域というのはフィジカル（身体的）な要素が大きいと思います。私たちは普段脳で判断しているわけですが、「キュン！」というのは脳が追いついてないですね。

TVでサッカーを観るのと、自分が汗と泥にまみれてプレイするのはまったく別の体験です。「超人達の

スーパープレイ」ではなく、まるで「自分がナイスゴール」。これは楽しい作品です。

……どちらも「実現できれば」ととても良い特質だと思います。

が、これがなかなか難しい。

そもそも受け手は他人ですから、他人の感覚なり身体なりをおもんばかりつつ行動するのは大変疲れるものです。

私も電機メーカーで商品企画やってた頃から延々、もう二〇数年もそんなことやってますが、いやあしん

どい（笑）

で、今回は、むしろこの類の「お客様項」を隠蔽で
きるような仕組みができないかな、と考えました。無
視や排除ではなく、隠蔽です。

「客のことなど知らん！ オレはやりたいことをや
る！」ではなくて、「オレがやりたいことをやれば、
お客のためにも割となってる」という感じ。前述の
「医者はいやいや——」です。

ホカニナイで目新しいものに触れ、ヨータスで簡潔
に情報を得て、ネッツで創り手の熱に感化される。

このぐらいでいいんではないですかね。保育園の先生あるいはリゾートホテルのコンシユルジュやないんですから、箸の上げ下げまで手伝う必要はない、というか、それはもはや作品ではなくてサービスです。むしろそっちの方がいわゆるアーティストよりも天性やセンスを必要とするんじゃないかなあ。保母さんとかホント凄いと思いますもん。僕ぜつたいなれない。

芸人は芸を売り、芸能人はサービスを売る。

どっちが偉いとか無いです。

顧客ファーストを強く訴えるP・F・ドラッカー先

生でも、一つめの問いかけは、

「われわれのミッションは何か？」

です。なにをもつて社会に貢献するか、それを考えろ。利益はそれを実現するための手段にすぎない。

とりあえず本稿、あくまで僕が考えた理屈ですので、ご自身にしつくりくるよう、適当にアレンジしてください。まったく真逆でも可。いいのができればいいわけですから。

さて、なにを創りましょうかね。

■ 5 ということ

「語りえぬものについては沈黙せねばならない」

ウイトゲンシュタインの言葉ですが、「創作の奥

義」なんてその最たるものです。いわば「神様が世界をどうやって創ったか」と同じですから、「そりや神様だから創れるさ」としか言いようが無い。

ですから、語りえぬものを語ってるフリをしているといつまでも語れます。ここでそれをさも真実かのよ

うに巧く語れる才能があり、かつ自分しかそれを知らないように見せかけられると、真実を得るにはその関所を通る他ないと思ひ込まされた聴衆が、延々と通行料を払いますから、めちやくちや儲かります。これが教祖や詐欺師の手口です。騙されてはいけませんよ。

ただ語りえぬものの周りは語りうるものでできてるはずで、あるいは語りえぬものがどう表現されるかは語りうるはずで、そのへんを語ることで真ん中にある語りえぬものをおぼろげながらもイメージしていきたい。

作品づくりというのはまさにそんな感じで、どうやっても語りえぬ「愛」とか「想い」とかそういうものを、なんとかカタチにしようという行為なのでしよう。

つまり創作というのは本質的にどこまでも悩みを内包するものなので、矛盾が生じブレやズレが起き、おかしいところがあるものです。そういうヘンなところが無いものは、つまらないですよ。人間と同じです。

ちゃんとした芸術家は真実を語ろうとはしますが、語っていると誇ったりはしません。語れてないのを自覚してるから。

「どうにもならないものはどうにもならない」ので、僕は何かを為す時に、性格や才能などの「どうにもならないもの」に還元するのが嫌いです。

読み替えればいいではないですか。たとえば「優しさ」なら、確かに生まれつき優しい人ってそんなにいません。でも、そんなもの生まれつき備えてなくても、「誠実さ」という意思や努力で成立するものに読み替えて、それを実行すればいいのです。「私は優しく無いからダメな人間だ」というのは、だからただの愚痴です。誠実であるように行動するとか、優しさの欠如

が周囲に困難を与えないよう注意するとか（あるいは注意してもらうとか）やりようはなんぼでもある。

やらない理由を探すほど、無駄で無意味でくだらないことはありません。

才能なんか無くたって、いい作品は作れます。

僕なんか自分の作品どれもこれも大好きですよ

（笑）

どれも売れませんでしたがねえ。

それでも本当に、やってきてよかった、と思っています。
ます。

さあ火を点けろ。

自分が自分であるために。

……これはちゃんと、「ホカニナイ」になつてます？

■補論 小説というもの

本編ですこし触れましたが、創作とはおおよそ、

「本来あらわしえないものをなんとかあらわそうとする行為」

です。

愛とか勇気とか夢とか希望とか、なんでもいいんですけど。

赤ちゃんがあばあば言ってるのを若いお母さんがにつこり見つめる、この絵を見れば誰だっただけそれが

「愛」だとわかります。「愛」などというコトバを一言も使わなくとも。

創作は、純粹さを増せば増すほど、真ん中を「空」にして、周囲に渦を巻く。この渦は濃くて速くてぶ厚ければぶ厚いほうがいい。台風と同じです。いやさ、周囲の暴風が濃ければ濃いほど、真ん中の空洞はクツキリする。

ここをよく作家たちも誤解したりふと忘れたりして、この真ん中を直接描こうとしてしまうわけです。

そうなるとなかなか厳しい。

上の例のように描いて描けんことはないわけです、
「愛ですなあこれが」とかなんとか一言言えばいい。
でも言えば台無し。

少年誌には「こんなもんほとんどエロマンガじゃね
えか、ケシカラン！（恵比寿顔で）」というマンガが
昔から載っているわけですが、それはエロマンガでは
決して無い。なぜなら肝心の真ん中が空白だからです。
エロマンガはそれを描く。それを描くものをエロマ
ンガという。

もちろんどちらが上とか下とかではなくてアプロー

チの違いであり、「純粹だからええ」つてもんではない。人間疲れてる時は和風健康十六穀米定食より、中華屋で餃子をアテに生ビール呑んで帰って寝たい。

薬剤をダイレクトに患部にお届けするか、内側から体質からじんわり治していくか。

わたし文章屋としての生まれ・育ちが脚本です。あと趣味で随筆。そんなこともあつて、友人知人が第三者に紹介してくれる時たまに、

「小説家のながたさんです」

なんて言ったりすると違和感がある。

いやあ小説じゃないんですけどねえ。

なぜそこに、ほとんどおんなじように見えるものなのに質的に決定的に違いがあるのか、というと、ここなんです。

脚本は何か別の完成形に至るための素材ですので、「こうしてください」と結論が書いてあるわけです。それを監督とかディレクターとか、場合によっては受け手・ユーザーさんが、イメージを膨らませて、完成品を創りあげる。

小説は結論が書いてない。だから、その時点で完成品。

逆に言うと、もし小説が書きたければ理論上はとても簡単で、

「言いたいことを言わずに延々とそのまわりを描き続ける」

でOKです。

ホントか？

ホント。なんでもいいから小説の名作を本棚から引っ張りだして読んでみてください。そうなってますよ。

じゃ何が難しいかというと、それでいて人が読んで納得するとか楽しめるとか、そこまで持つていくのが、

これが難しい。

基本的に「表現しよう」というのは「俺の話聞いてえ」であり、そのくせ「俺の話」が明確に表現されていない、のでは、基本的に矛盾してるわけです。

小説の大家が口をそろえて、

「小説なんか誰にでも書ける」

と言うのは、だから事実ですが、その時我々が想像するあの「おもしろい小説」群が書けるか、つていうとそれは別。

ネコの可愛らしさを「可愛い」という言葉を使わずに表わしてみてください。

たいへんでしょう？

あるいは宗教（神様）に比するとわかりやすいかも
しれません。

神様なんかどこにも居ないわけですが、それを寄つ
てたかつて僧団を組み豪壮な寺院を建て修行システム
を構築し教義聖典を整備し音と踊りとしきたりと儀式
で飾って「あるもの」にするわけです。あれ。

だから宗教家（教祖）と同様に、

・自分の妄想した虚構を「ある」と信じられる異常

な精神性

・それを伝えようとする意味の分からないオセツカイネス

が両立していないといい小説は書けず、というとおわかりのとおり、これはもう「才能」と表現する他はない。性格とかピーマン好き嫌いとかそのたぐい。

表現力とかそんな要らないですよ。要らないというか、なんとでもなる。

わたし昔三〇数ページのマンガを描いたことがある

んですが、やってて痛感したのが、「マンガの才能」というのは、

「一日中飽きずに同じような絵を描き続けられる」以外に何も必要なく、画力とか観察力とかましてストリーテリングの力とかなんの関係もないです。

と同じように、「小説を書く」というのにもし才能が要るとするなら、上記のようなことではないかな、と。

確かに、「本当のこと」なんて結局誰にもわからな
いんだから、そこは真空にしておいて、その周りをぐ

るぐるぐるぐる巡り巡って描けばよい。というか、そうするしかない。

またそうすれば、それはつまり、一方向から真実を追求する「のではない」わけですから、必然的にいろんなオルタナティブを許容することに繋がり、それはひいては、多様な価値観を認めることになる。

そもそも、「正解」とか「結論」が無い・出ないものを生産する、というこの小説を書くという行為自体が、一般的な社会、それらを急いで求めてやまない日常に対して、余裕を与えてくれる。

「いやそんなこと言うけどわかりませんよ」

と、どの方向の正義に対しても常に、暴走を思い止まらせる効用がある。

で、ご存知の通り正義はコロコロ変わる。正義を直接論じたコトバはそのとき力を喪いますが、小説は生き続ける。これが小説という芸術あるいは媒体が、長年その命脈を保ってきた理由でしょう。

ああ、そこを加味すると、前述の「才能」にひとつ、
・と言いつつ自分の書いてることが真空であることを
忘れない冷静さ

を加えなければなりませんかね。宗教家にはそれはない。あつたらそれは宗教家ではなく商売人です。いやそれが悪いってわけではないですけど。

小説は言葉モノだけあつて、「描かない」ならまかせとけ、という感じですよ。音も絵も身体技巧も物体技術も、描くことの強さ・わかりやすさなら言葉を遥かに上回つても、描かないことはとても難しい。

愛というのは「愛しているよ」と囁くことではなく、きょうの晩ごはんは彼女の好きな青梗菜を炒めてあげ

ることなのです。

小説的に言えば。

僕は自分の言葉（とそれによつて描かれる真実——
といつても「ダイソンの掃除機は素晴らしい」とかそ
のぐらいのことですけど）を届けたくてヤイヤイワイ
ワイ言うてきたつもりですが、どうも僕の言葉には真
実味、真剣味、リアリティ、パワフルさが無いらしく、
なかなか誰のどこにも届きません。もうこうなつたら
なにも描かなくていい小説でも書くしか無いんじゃない
か、と思い詰めています（笑）

以上蛇足でした。

【了】

【奥付】

『ホカニナイ』

作者 ながたかずひさ

発行日 2016.8.14

mail nagata@mti.biglobe.ne.jp

web <http://rakken.net/>

twitter KazuhisaNagata



**No Other
Powered by Kazuhisa Nagata**