

モデラー  
イラストレーター

よこやま こう  
横山 宏さん



56年生まれ。武蔵野美術大在学中に舞台美術やイラストの仕事を開始。テレビやゲーム、CMなどのキャラクターのデザインも手がける。＝横山律子氏撮影

僕が子どもの頃、プラモデルは男の子の遊びの王様でした。成長するにつれて作る仲間は減っていききましたが、僕は「こんなに楽しいことが、どうしてやめられるんだろう」と思い続けてきました。一種の依存症ですね。これほど好きなことは、職業にするか一生の友達にするしかありません。

美大卒業後、模型雑誌に発表した架空の戦闘スーツの模型に人気が出て連載が決まり、プラモデルにもなりまして。30年近くたった現在も「マシンネンクリーガー」というシリーズ名で商品展開が続いています。

商品化にあたっては模型会社と細部までやりとりし、僕の意向を反映させています。模型自体のデザインもパッケージの絵を描くのも僕。好きなことがそのまま仕事になり、模型の依存症でよかったと本気で思います。これがギャンブルや酒の依存症だったら、人生が破綻していたでしょう。

僕の模型は、お客さんが同じ商品を複数買ってくれることが多い。癖になる買い物って、商品そのものより「可能性」を買っていると思うんです。洋服も「これを身につけて街に出れば、すてきだろう」という可能性を買っている。ユーザーの想像や工夫の余地が少ない商品は伸びないと思います。

## プラモの可能性 癖になる

プラモデルは、「可能性」を買う商品の典型です。作りたい物を一からつくるのは大変。プラモデルなら部品の状態で商品化し、「最後の組み立てさえやれば、自分の力でかっこいい模型ができあがる」という形にできます。少ない労力で大きな成果が出れば、脳内に快楽物質、ドーパミンが効率的に出る。病みつきになるんです。

僕は自分の本や模型雑誌でも、プラモデルの塗装の仕方や改造の方法をいろいろ提案しています。それを通じて買い手が商品に感じる可能性も広がるんです。写真で持っている戦闘スーツは「人は、角張ったものより曲面、特に卵形が好き」という造形の理論に基づきデザインしました。「模型のための模型」ですから、実在する物の模型より自由度が高いのが強みです。

最近のプラモデルは完成度は上がっています。組み立て作業が複雑で自由度が低く、作り手に訴える可能性が乏しいものが多い。これではドーパミンは出ません。「このままではプラモデルは消滅するのでは」という危惧さえ感じます。たとえそうであっても、「既存のプラモデルの新しい楽しみ方を見つけたい提案してほしい」と思っています。やはり何とかしたいですね。

(聞き手・太田啓之)