

<実践報告>

エンタメと生物学

Entertainment in the light of Biology

火種*, 黒木健†, 三上智之‡

Hidane, Ken Kuroki, Tomoyuki Mikami

I. 作品の“解像度” をとりまく、今のエンタメ事情

8K 画質、120fps の高フレームレート動画、ハイレゾリューションオーディオ音質など、画や音の解像度は技術のアップデートとともに日々上がり続けています。しかしそれに対して、情報や作品理解の詳細度という意味での“解像度”に関しては、一筋縄では行きません。

インターネットや SNS の普及により手軽に情報にアクセスできるようになり、飽和状態と言えるほどエンタメが溢れかえっている現代のエンタメでは、“短くキャッチーに”という傾向が年々加速しています。

YouTube ショートや TikTok、X のツイート文字数など、30 秒程度で楽しめるコンテンツが増え、音楽もイントロを飛ばしてサビから始まり、ギターソロなどは削って3分前後が昨今のトレンド。倍速やザッピングをしながら見る人も多いです。

そういった中では「例外も多数存在しますが、あくまで全体の傾向の話として、A は B であることが多い」という内容を“短くキャッチーに”伝えようとする「A は B である」という形に、どうしてもなってしまう訳です。

このように、現代のエンタメは「大雑把に、単純化して、端折った見方をされる」という傾向が強く、皮肉なことに高画質・高音質化していくのと対照的な発展をしているとも言えます。

しかしその一方で、考証・考察といった「解像度を上げる」行為に、インターネットや SNS の普及が大きな追い風になっているという側面もあります。

たとえば、1990 年代の第三次アニメブームのきっかけとなったとされる『新世紀エヴァンゲリオン』。この作品が社会現象と呼ばれるまでの大ヒットに至ったのは、旧約聖書などから引用された難解な単語や世界観などを、情報共有し考察し合えるインターネットという環境が生まれたことと深く関わっていると思います。

また、『ピクミン』や『モンスターハンター』といったシリーズでは、生物学的設定がゲーム体験に直接影響を与えないにもかかわらず、細かな世界観の設定や充実したゲーム内図鑑コンテンツ[§]がファンの興味を引き、支持を集めています。

ゲーム内の架空の生物に、生物としての行動や構造の理由付けが設定され、さらにその一部を

* ゆるふわ生物学

† 東京大学大学院理学系研究科

‡ 国立科学博物館

§ 原生生物図鑑 | ピクミンガーデン ～ピクミンのいる庭 - Nintendo

** 貴重な資料満載で「見どころは全て」--10周年記念モンスターハンター展

公言・公開することで、「その世界をもっと深く知りたい」という“(画質や音質とは違う意味での)高い解像度”がファンを強く引き込んでいるのです。

一部の知識のある人しか気付かない考証的要素をシェアし合うことによって、より多くの人々が作品の世界を考察し、掘り下げてもらえるようになる。それは、クリエイターにとっては作品の世界にリアリティや考察的魅力をもたらすスパイスでもあり、サイエンスやアカデミアという視点からしても、エンタメをきっかけに生物学をはじめとした参考元を学ぶきっかけになる可能性を秘めているのです。

特に昨今、生物学的な視点で作品を掘り下げた作品が話題になることが多いです。宝島社「このマンガがすごい! 2016」^{††}にて、オトコ編1位を獲得した『ダンジョン飯』などを筆頭に、これからの需要や視点の発展が期待される一方で、作り手にも見る側にもリテラシーが求められるという難しい課題も同時に抱えています。

II. 「正しい」に向き合う

創作物において、考証的要素を取り入れることは、作品の世界にリアリティや考察的魅力をもたらす可能性があることは前述の通りです。しかしそれは、同時に「正しい」に向き合うコストを背負い込むという側面もあるのです。

本来、創作において「正しい・正しくない」という基準は存在しません。どんなありえないものでもOK。創作とは自由な世界です。

しかし、現実の生物からかけ離れたキャラクターではなく、特定の生物を意識して再現しようとする、本来は正解が存在しないはずの創作の世界に、正解と誤りが生まれてしまうのです。

たとえば、「草食動物という設定をキャラクターに盛り込む」のであれば「草食動物らしい歯の形」という正しい形が生まれます。「江戸時代の日本を舞台にした漫画にタンポポを登場させる」のであれば、「セイヨウタンポポ(※日本には明治以降に移入したとされている)」を描くのは正しくない...などなど、そういった「正しさ」を担保するコストを背負うことになるのです。

また、生物学的な正確性を担保するために専門家の監修を得ることも、一筋縄ではいきません。日進月歩で学術研究が進み、専門分野が細分化された現在、一人の研究者がカバーできる専門知識の範囲は限られます。生物学の場合では、生態学、行動学、遺伝学などの専門分野の違いがあるだけではなく、取り扱う生物の分類群も幅広く分かれます。たとえば魚類の生態について詳しい研究者が植物の遺伝にも詳しいというわけではありません。

そこに掛かるコストとリターンが見合うかという、コンテンツの規模感にもよりますが、見合わない場合も多いです。それだったら、最初からリアリティを気にしない空想だけの生物を登場させた方が理に叶います。程度の差こそあれ、リアリティや納得感を持たせようと生物を観察して、勉強して、それを活かそうとする行為は骨が折れる作業でありながら、徹底して行えない場合、専門とする人からは、むしろマイナスの感情で受け止められるリスクを伴います。

不正確な描写や表現は、その対象への誤解を広めてしまいます。間違った理解は保全活動をは

^{††} 『このマンガがすごい!』編集部、『このマンガがすごい! 2016』(宝島社、2015年)

じめ、実際の世界を生きる生物に大きな被害を生むリスクもあり、「エンタメなのだから間違っても放置すべき」という主張が成り立つ訳でもありません。だから、作り手に適切なリサーチや監修を求めることが望まれるし、問題があるものは批判される必要もあるでしょう。

しかし一方で、SNSの世界ではこうした批判が過度な攻撃となってしまうことも多々あります。「感情のニュアンスが伝わりづらいテキストで」「不特定多数の」「見ず知らずの他人から」といったコミュニケーションの特性上、個々の指摘は善意であっても、バッドコミュニケーションに容易に陥ってしまうという落とし穴に、想像力やリテラシーを持っている人は限られます。

結果として、生物学に興味を持ち、その魅力を伝えようという作り手が育つ前に、そういった“無自覚な袋叩き”に遭遇し、芽を摘まれてしまうこともあり得るのだと思います。生物学に限った話ではありませんが、作り手と見る側双方のリテラシーは、まだまだ発展途上であり、適切なコミュニケーションの形の模索が必要なのだと思います。

Ⅲ. リスクを回避するアプローチ

そういった創作物における向き合い方に正解はないのですが、リスクを避けつつ、そういった現実のモチーフを取り込む方法としては、いくつかのパターンがあります。

1つは ファンタジー設定を明言する という方法。現実の物理法則や生物学に縛られない世界観を設定することで批判を回避するという手段です。

『ダンジョン飯』などもその好例ですが「推定体重と、翼から発生する揚力から考えて飛べるはずのないドラゴン」といった存在に、魔法という概念をかけ合わせることで、現実と異なる尺度で描くことが可能になります。

こういった世界においては、納得感を与える上で都合のいい要素だけを現実の生物からピックアップできるため、もっとも効率的な方法だといえます。

もう1つが 情報の解像度を落とす という方法です。あえて具体化を避けることで、指摘の余地を減らします。博物館や動物園などの解説パネルでしばしば見られる「○○のなかま」といった、具体的な種名でなくおおまかな分類群までに留めた表記なども、この手法の一種といえます。

たとえば、『ナゾとき「進化論」クイズで読みとく生物のふしぎ』（著：ゆるふわ生物学/出版：KADOKAWA）という書籍において「オオフリシモエダシャクの工業暗化」の解説用挿絵を描いた際もこの点を意識しました。

「工業暗化」とは、19世紀後半にヨーロッパの工業都市が発展するにつれて、その付近に生息するガ(シャクトリムシの成虫・シャクガ)に黒っぽい個体が多くなった事例のことです。この説明には「ガの捕食者」という概念的な生物として鳥が登場しています。しかし、ここで具体的な種をモデルに描いてしまうと、「ヨーロッパにこの種の鳥は生息していない」「この鳥がガを捕食することは稀なはずだから不適當だ」といったツッコミどころができてしまいます。

こういった指摘を避ける為に、敢えて「具体的な種類を意識させない・判別できないまで情報の解像度を落とす」ことを念頭に制作しました。(オオフリシモエダシャク自体も形を抽象化することで情報の解像度を落としています)

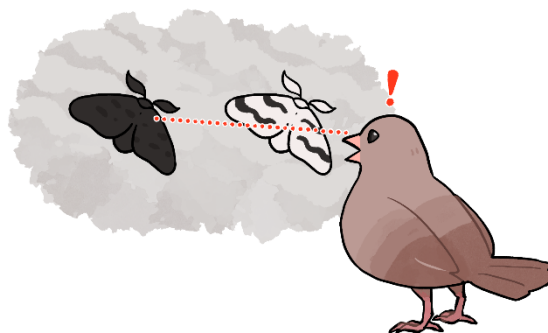


図1. 情報の解像度を落として制作した工業暗化のイラスト（筆者提供）

ノンフィクションの作品であれば後者、デフォルメさせることが世界観に合わない場合は前者など、求められる創作物の形式に応じて使い分けることも含め、大切なテクニックと言えます。

IV. エンタメにおける「正しい」の目的

エンタメにおいて、正しさは諸刃の剣です。

科学的な正しさだけを追い求めても、「正しいが、おもしろくない」という事態に陥ってしまいます。そんな「正しいだけ」な作品は、一部の科学者を残して大半の受け手を置き去りにしてしまうでしょう。

しかし一方で、「正しくないことによって、おもしろくない」と感じてしまうことも少なくありません。たとえば「あくまで創作物」と分かっているにもかかわらず、物理学を勉強すると、SF映画のちょっとした描写や設定に矛盾や違和感を感じて、楽しむのが難しくなった、という経験がある人もいるのではないのでしょうか。

「正しくない」と感じてしまう要素があると、作品の世界やキャラクターの実像感、果てはコンテンツに対する好感度までじわじわと失われていくのです。

エンタメの世界に求められる「正しい」とは正確には「妥当性・それっぽい」であり、創作物に納得感をもたらす、その題材や世界観を美味しくする為のスパイスなのです。これは、「あくまでスパイスであって肉や野菜など食材本体ではない」という意味であると同時に、「料理のスパイスと同じくらい重要な要素である」という意味でもあります。

「画面が美しく、作画は良いけど、世界観に整合性がなく違和感の残る作品」「設定にリアリティがあるが、ストーリーには見映えや見どころのない作品」そのどちらかに偏っても、エンタメというものはおもしろさを失ってしまうのです。

どの程度リアリティが欠けると「正しくない」と感じるかの基準は見る側の知識の深さによって異なるため、リアリティに対するバランス感覚はとても難しいです。しかし「正しさと向き合う」「正しくなさと向き合う」というのは、作り手にとっても、そして見る側にとっても、より

様々な作品の魅力に気付く為にとっても大切な要素なのです。

V. おわりに

エンタメと生物学は、お互い手を取り合うことで、とてもすばらしい何かを生み出す可能性を秘めています。

生物学は、エンタメの世界にリアリティや考察を生み出しより強く人々を引き込む可能性を持っていますし、エンタメは、生物のおもしろさや魅力をより多くの人に理解してもらうきっかけになります。

しかしそれは、“短くキャッチーに” が加速する中で、コストを抱えながら、「正しさ」と「正しいだけじゃない良さ」の両方と向き合う という一輪車に乗りながら綱渡りとジャグリングをするような難しさがあると言えるでしょう。しかし、エンタメと生物学の歩み寄り、双方の持つ「正しい」の目的やリテラシーの理解があれば、いくらか軽減できる難しさでもあるようにも思うのです。

本稿の第一著者である火種(hidane)は VTuber やボーカロイドなどを中心としたエンタメの界限にどっぷりと身を置きつつ、「ゆるふわ生物学」のチームに参画することで、生物学の界限の人と気軽に連絡を取れるという珍しい立場を得ました。これはサイエンスコミュニケーターや復元画家など、エンタメか生物学のどちらかに足を踏み込んだ業種の人以外では、滅多にいないかなり特殊な例だと感じています。現実問題として、エンタメとしての「良い」と、コスト面の問題などは残りつつも「FF 外から失礼します」という見ず知らずの人からの間違い指摘ではなく、エンタメ側と生物学側双方から「ちょっと相談なんだけど」と気軽にチャットを飛ばせる。

そんな世界になったらすてきだなと、私は思います。

