

クリエイター
10年やっても
悩んでばかり

渡部学



クリエイター
10年やっても
小遣くでばっかり

渡部学



watabemanabu presents.

誰だって悩んで、考えて、つくっている

世の中で活躍している方々のインタビューを読んでも、すごいことばかり書いてあって、学生時代にどんなことに悩んでいたとか、どんなことを考えていたとかほとんどわからない。そういう人々はきっと、自分とはレベルが違って、どんなことも簡単に成し遂げてきたのだと思ってしまう。

でも、そうじゃないと思う。誰だって、すごく悩みながら、考えて考えて、苦しみながら、生きているのだと思う。

自分だってそうだ。武蔵美の講義を終えて、悩みとか迷いとかは無かったのですか、なんてコメントをたくさんいただく。講義ではできるだけ失敗談を話すけど、それでもこうした疑問が出てくる。だからこうして書く。

自分はまだまだ彼らのようなスーパースターじゃないけれど、きっと彼らも悩んで、考えて、苦しみながら作っているはずだ。苦労話を書くことはクールじゃない。夢がないかもしれない。

何もできない一年生から始まって、センスも才能もたいして無いと気がついて、それでも作り続けるために考えてきた。何度も落ち込んで、嫌になった。それでも、つくることを続けている。つくるって、そういうことだ。

そういうことを、普通は語らないから、夢だけが語られる。でも、こうして書くことで、これを読んだ誰か、それが一人でもいいから、心の支えになってくれたら嬉しい。

ワンダーマーク社長でもなく、もにまるず作者でもなく、武蔵野美術大学を卒業した渡部学としてこの冊子を書く。つくることは、とても楽しい。



やりたいことがわからない

大学に入ったはいいものの、何がしたいかわからない時期が続いた。入学してすぐの 6 月には「もにまるず」の前身である「100ANIMALS」を作り始めてはいたけど「これだ！」とピンときていたわけではない。結果として四年間作り続けて、それを仕事にしたわけだ。それまでにいろんなジャンルの表現に手を出した。友達を増やそうと思って、写真部やアニメーションサークルにも入ってみた。なにがしたいかわからない状態は、大学三年生くらいまで続いた。それでも作り続けていたのが、もにまるずだった。悔しいからリメイクをした。楽しいからリメイクをした。自分にとってのやりたいことって、見つかるものじゃない。つくるものだった。



どいつもこいつ妬ましい

美大に入ってみると、みんなすごくて、知識も技術も全然敵わないと思った。通っていた予備校は埼玉の小さな予備校だったから、大手の予備校の出身の人たちが仲良くしているのを見てうらやましかった。先輩の誘いでグループ活動をしたり、仕事をしている人たちが羨ましかった。制作系のアルバイトをしている人はどうやってそんな仕事を見つけているのだろうと思った。自分に失望して、人が妬ましかった。技術もない。センスもない。その頃に考えたモットーがある。「誰にでもできることを、誰もやらないくらいやる」ってこと。誰よりも課題を頑張って、芸祭を頑張って、本を読んで、地道にやっていけばきっと追いつけると思った。



つくる動機の半分以上が悔しさ

大学一年生から二年生にかけて「100ANIMALS」から「もにまるず」にリメイクをした。10年やってきたなかでも一番つらい時期だったと思う。一年生でつくった最低なクオリティの作品を、自分の思い描くクオリティにしたくてひたすらリメイクをしていた。こんなもんじゃない、という悔しさ。つらい時期だったけど、必要な時期だった。つらいけど、つくることは楽しかった。

つくることってルンルンなことばかりじゃなくて、基本的に大変なんだと体感した。それがつくること。でも、セミだって何年も地下にいて、一夏だけの命を全力で生きるわけじゃん。セミよりは良い人生じゃんって思う。芸祭は四回もある。



制作は心の逃げ場

大学に入って、空気にうまく馴染めずにもんもんとしていた。「友達が少なかった」って言うと今では驚かれるけど、なかなか友達もできなかった。だからすぐに家に帰って制作をしていた。制作に逃げていた。さすがに三、四年になると馴染んだけど、無理に友達を広げようと思わなくていいと思う。そういえば、リメイクしていた時期は、当時の彼女に振られてきつかった時期と重なる。恋愛のアレコレは一番感情の波が激しくなるよな。それでも、粘土を盛って、削るその一瞬だけつらいことを忘れられた。芸祭のために頑張っていただけじゃなくて、制作に逃げていた面もあった。制作が救いでもあった。もにまるずに感謝しないと。



手を出しすぎて浅く広くなってしまう

大学二年生にもなると、美大いう環境やクリエイティブの世界が少し見えてきて、だんだんと興味のある分野が広がってくる。いろんな機材やソフトに触れてみたり、サークルに入ったり、制作系のアルバイトをしてみることもあると思う。すると、手を出しすぎてどれもこれも中途半端なんじゃないかと思えてくる。「もにまるずを突き詰めててすごいです」なんて言われるけど、自分も同じで、いろんなことに手を出して浅い自分にうんざりしていた。でも、それでいいと思う。上には上がいるんだから、比べてもしょうがない。だから、ひとつ自分の中で基準を持つことにした。技術がまだまだでも、そのことを熱く語れるか。浅く広くではなく、熱く、広く。



答えの出ない悩みは、ただ眠いだけだったり

なんで自分はつくっているのだろう。他にももっと上手な人がいるのに、なんで自分がつくるのだろう。そんなふうに思うことがある。けっこう、よくある。そういうときに、チェックする二つのことがある。

睡眠は足りている？ 締め切りがすぐ近くにない？

だいたいの、こういった根本的なネガティブな疑問は、睡眠が足りていないとき、もしくは締め切りがギリギリの時に浮上してくる。つくる意味なんて、今はわからなくてもいい。一度作ろうと思ったんだから、とにかく完成させる。疲れていて、睡眠不足の自分が考える弱音なんて無視する。つくる意味がわからないんじゃなくて、今はただ眠いだけなんだ。



進路、マジでどうしよう

大学三年生の終わりころ、進路について悩んだ。おもちゃ系に就職するか、大学院に行って木製玩具や「遊び」についての研究をしようか、それとも「もにまるず」を続けるか、悩みに悩んだ。でも、答えは決まっていた。もにまるずで生きていけるなら、それをやりたいに決まっていた。現実的に考えて、就職を考えていた。もしくは、大学院。でも、このまま大学院に行ったらダラダラしてしまうと思った。

だから作家活動を選んだ。生きていけるか不安だった。きっとまわりの人たちも心配していただろう。でも、挑戦しなかつたら本気で後悔すると思った。もにまるずに人生を賭けることにした。この道を選んで、本当に良かった。



いつ作家活動に踏み切るか問題

就職して3～5年くらい働いてからフリーになったり作家活動をする、というのがよく聞くパターンだ。全く異論は無い。自分は学生からそのまま作家活動をした。すでに、お店が決まっていたし、一緒に活動する仲間がいたからだ。

生活の保障は無い、でも希望はあった。もしも、一度就職してから何年後かに再開したとしたら、今の勢いが失われてしまうと思った。この波は、人生で一度しかないと思った。

「いつでも前のめり」これは巨人の星から学んだ精神だ。

「ガツツで生きる」これはウルフルズから学んだ精神だ。

泥臭くても、かっこ悪くても、全力で生きたいと思った。

尋常じゃないけど、やってよかったと心から思っている。



根拠も自信も必要ない

講義を終えてコメントをいただくと「そんな自信はどこから湧いてくるのでしょうか」みたいな質問がある。

自信なんてなくてもいい、根拠だってなくてもいい。やりたければやればいい。それだけのことだと思う。四年間も捧げて、卒業して作家活動をして、もしもうまくいかなかつたらどうしよう…とめちゃめちゃ考えた。

考えて、考えて、考えた結果、やってみようと思悟した。

そこに、根拠はない。自信だって必要ない。やると決めたことをやる。起きてしまう現実を受け入れる。そういう覚悟があればいいと思う。

やわらかく受け入れる、つよい心があれば、それでいい。



発展することにも、強い負荷がかかる

広げたい、売れたい、認められたい。そう強く思い続けてきた。

行動してきた。そうしたら、だんだんと、あるときは急に、広がり始める。発展は喜ばしいことだ。嬉しいことだ。

でも、そのとき、作家には強い負荷がかかる。

広げる覚悟が本当にあるか。社会のスピードに合わせた制作が本当にできるのか。作品の量、質。作品の発信。その全てをできるのか。

発展するごとに、助けてくれる人も増えるだろう。でも、最終的には自分の作品なんだ。寄りかかってはいけない。結局は、自分で決め、自分でつくるんだ。

発展したその先の覚悟も、本当にあるのかを自問自答する。

いろいろと悩むけど、つくることは、最高だ

作家活動やってみて、ある程度カタチになった今だから言えることだけど、やって良かったと思っている。いろんなことを、ものすごい勢いで体験してきた。その分、負荷は半端では無かった。だからこそ、作家活動をすることを誰にでも勧めたり、無闇に背中を押したりはしない。

今までやってみて、作家活動は誰にでもできることじゃないと思った。特に、一度も就職をしないで作家活動やフリーランスはなかなかハードだ。

何が大変かって、ものすごい体力が必要だ。どうにもならないことも、最終的には体力でなんとかする。精神的なプレッシャーもある。お金が無いなんてことなんていいくらでもある。まわりの同級生が良い暮らしをしているのを見て、自分は自分と言い聞かせて耐える心の強さ。友達がブラック企業で大変だと言っているのを聞いても、時間的には同じくらいかそれ以上働いている自分に気がつく。まぁ自分の好きなことをやってるんだから、いいんだけどさ。しかも、だいたいは彼らの給料よりも自分のほうが少ない。

友人がどんどん結婚してくなか、自分の収入の不安定さのせいで前に進むのがこわくなる。わかるかな、この気持ち。

ある意味、人を雇う側の方が、雇われる側の方よりも社会的信用がなかつたりするんだ。

あーあ、こんなに頑張ってんのにな。

もっと認められてもおかしくないのにな。

なんて思う日々だ、ほんと。結果を出すしかないだろう。

起きている間はずっと制作のことを考えて、お金のことを考
える。休日をとるのが怖い。つねに納期に追われている。
体はボロボロになるし、みじめな気持ちになることもある。
お金のなさも、時間のなさも、心の闇も、せんぶ抱え込む。
好きなことを自分からやっているんだから、弱音が吐けない。
これは、アルバイトをしながら作家活動するパターンじゃな
くて、作家活動一本でやってきた自分の悩みだ。
アルバイトを雇って、ものをつくる作家活動だ。メーカーだ。
フリーランスはまた別の悩みが出てくるはずだ。
人を雇うと、想像していたよりも考え方ガラッと変わる。
変えざるを得ないんだ。
たくさんの余計なコダワリを捨ててきた。考えを変えてきた。
お金がなければ、何もできない。何も守れない。
いったい、誰に相談したらいいのかもわからない。

それでも、つくりつづけるのが、作家活動だ。クリエイターだ。
つくらずにはいられない人が、つくり続ける世界だと思う。





売れるほど、お金がなくなる不思議な罠

売れないとお金がないのは誰でも想像がつくと思う。でも、実は売れるほどお金がなくなることがある。拡大のスピードが早いほどその危機に直面する。これは材料を仕入れるような商売にはだいたい起きること。例えば、新しく 10 店舗に導入が決まったとする。当たり前だけど、そこに商品を送る。5 個や 10 個では商品の売り場が成り立たないから、一店舗に 100 個くらい送るとする。材料費が一個 400 円かかるとしよう。1 店舗に 40,000 円の材料費が必要だ。それが 10 店舗だ。40 万円が必要になってくる。さて、こまった。そんなお金は無い。これが、売れるほど、お金がなくなる罠。こんなヒリヒリする状況と戦うのがクリエイターの生活だ。



スタッフを雇う前には強靭な胃を用意しよう

大学を卒業してすぐの22歳から、もにまるずスタッフを雇つて制作をしている。今考えても、よくそんな若さで人を雇っていたと思う。スタッフを雇うことは本当に勇気がいる。採用するよりも、不採用でお断りするほうが何倍も大変だ。胃が痛くなる。好きで来てくれているのに、お断りすることは、本当に心が痛む。それでも、仕事だからお断りする。

実は最初の募集では、断ることができなくて全員採用した。採用試験をいろんな方法で試した。試用期間として、アルバイト代をお支払いして何日間か一緒に働いてみたり、11人一気に全員雇って様子を見てみたり。毎回毎回、ヒヤヒヤする。時間もお金もかかる。おかげで胃が鍛えられた。



お金がないのは日常茶飯事

ちゃんとアルバイト代を払えるのかという不安もあった。でも、ものつくりはアルバイトで人手を賄わないと商品が作れない。規模が拡大しない。どう考えても雇用するしかない段階が来る。お金が足りないときは自分の給料を出さないで、スタッフにお支払いすることなんて何度もある。驚いちゃうけど、自分の給料よりもスタッフの給料の方が高い時期もあった。作業改善するために、制作方法を全て見直してマニュアルにまとめた時期があった。それをしなかったら、その後の制作が不可能だったからだ。そこで 200 万円の赤字を出した。何度も胃潰瘍になった。不安で夜も眠れなかった。それでも絶対に「お金が無い」なんて言えない。



正直、飽きないんですか？

こんなコメントを講義のコメントでいただいた。良い質問だと思う。ある意味では飽きる。飽きるよ、そりゃ人間だから。でも、呼吸って飽きないじゃん。睡眠って飽きないじゃん。「好きなことを仕事にする」っていう言葉があるけど、その「好き」って普通のレベルじゃないと思う。

それをすることが当たり前に感じるくらいが、仕事にできる「好き」というレベルだと思う。

やればやるほど、奥深さに気がつく。お客様がわからないような技術を使ったり、気づかないようなクオリティアップをする。でも、それでもコアなファンの方は気がついてくれる。こういうときに、最高だな、と思う。飽きるわけないじゃん。



お金が無い？じゃあどうするか

さんざん、お金が無い話をしてきた。じゃあどうやって乗り切ったか。単純に、めちゃくちゃ働いた。幸い、もにまるずは作っただけ売れた。だから、がむしゃらに働いた。初心者スタッフは正直、作業を覚えるまでは赤字だ。だからその分、自分が働く。1日に15時間は基本で、20時間働くような日々が3年ほど続いた。本当にボロボロになたし、辛かった。これは誰にでもできることじゃないと思う。正直、髪の毛の生え際が後退したし、精神面もおかしくなった。何もないのに、涙がでることもあった。それでも、もにまるずの発展を信じて続けた。作業改善をした。銀行に行って融資も受けた。できることを、やるべきことをやって、乗り切った。



嬉しい悲鳴は、ただの悲鳴

どんどん売れてくると、アルバイトを雇っても手が足りなくなることもあるし、自分にしかできない作業もたくさんある。「嬉しい悲鳴だね」なんて言われることもある。嬉しいけど、その状況自体は全然嬉しいくない。完全に機能不全を起こしている。それはもう、本当に、ただの悲鳴でしかないと思う。発注が来るたびにそのメールに怯える日々だ。売れて欲しいのに、売れて欲しくない。注文が来ると睡眠時間がなくなる。そんな状況のときもあった。完全に自分の力不足だ。

そういう時は、体力で乗り切ったあとに、作業改善をしたり、なんだかの方法で乗り切ってきた。一般的には嬉しいことでも、辛い時は辛いと言ってもいいんだよ。わかる、辛いよね。



作家活動も起業もレールの上だった

大学を卒業してそのまま作家活動をする。それは新卒というゴールドパスを失い、人生のレールを外れてしまうと不安になった。でも考えてみると、美大に進んだ時点でレールを外れていた。高校二年生までは理系の大学に行くつもりだった。作家活動をして、起業をしてみてわかったことがある。

不安でたまらなかった世界も、普通にレールの上だった。普通に人とやりとりをして仕事する。銀行からお金を借りるのだって、普通にスーツを着て面談に行って、普通に書くべき書類を揃えて提出する。普通に税金の処理をする。なんだ、全部、レールの上じゃんと思った。だったら考え方は簡単だ。勉強して、実践すればいい。わからないから怖いだけだった。



悩みとか壁ってだいたいは前例がある

ここまで、あえて厳しい面を書いてきた。作家活動をするとこんなに辛いのか、と思うだろう。自分が学生の時にこれを読んだら正直、引くと思う。これは、渡部学の場合であって、誰もがこうなるわけじゃない。でも、起業した人の話を聞くとだいたいこうなっている。ということは、それを乗り切る方法もあり、避けて通る方法もあるということだ。

悩みって、自分特有のことだと思いがちだけど、起業してぶち当たる壁って実はパターン化されている。自分が体験してきたことだって、本を読んで勉強していたから起きるであろうことはわかっていた。解決方法もだいたいわかっていた。やるべきことをやる。あとは覚悟。直面するつらいけどさ。



三年単位で考えちゃダメだ

なにかと三年単位で考える風潮がある。

中学、高校から始まり、石の上にも、初めの職場も、寝太郎だって、なんでも三年だ。確かに三年は捉えやすい単位だ。

でも、若者の三年は大きい。なんとなく三年で結果を出そうとしているのか。二年でできないか？一年でもよくないか？そうやって、自分のペースを上げることを考えるようにした。三年なんて長すぎる。一年でやってやろうと思って、二年目くらいで形になって、三年目で結果が出てくる。そんなもんじゃないかな。だから、三年で考えろと言うんだろうけど、全力の一年があっての三年間なんだな。

自分の経験を見てみても、二年ごとに転機があるようだ。



大丈夫、おちついで

いろんな悩みがあると思う。人と比べて焦ったり、自分が未熟で落ち込んだり。うまくいかなくて嫌になったり。やることが多すぎて、パニックになったり。何がしたいのかわからなくなったり。

落ち着こう。とりあえず、湯船に入ろう。ご飯を食べよう。

部屋の掃除をしよう。腕立てを 10 回だけやってみよう。

わかってる、こんなことじゃ解決しない。よくわかってる。

でも、スッキリするから。いつもこうして乗り切ってきた。

人に話そう。大切な人に会おう。

つくって解決するならば、バケモノのようになってつくろう。

そうじゃないことなら、少し流れに身を任せよう。

なんとか 10 年やってきた、そしてこれからも

この冊子は今まで書いてきた文章のなかでもかなりリアルな内容だ。

スタッフには言わないようなこともたくさん書いている。今まで誰にも言わなかったようなことだって書いている。

10 年やっても、悩んでばっかりの日々だった。悩みなんてなさそう、なんて思う人もいるかもしれないけど、誰だってあると思う。

誰も、こういうことを語りたくはないだろうし、すでに成功した人々は保つべきイメージがあったり、そもそもこんなことを語るのは時間の無駄なのかもしれない。もしかしたら忘れてしまうのかもしれない。

18 歳から 28 歳までの 10 年間、芸術祭から作家活動をしてきて、自分なりに駆け抜けてきた。ここからの 10 年間も、駆け抜けるのだと思う。

38 歳になったとき、18 歳から 28 歳の 10 年間の気持ちはもう思い出せないだろう。今だって、18 歳の頃のリアルな気持ちなんてどんどん忘れていく。だから、こうして書いている。大変さを伝えたいわけじゃなくて、リアルな気持ちを残しておくことで、誰かの心の支えになる冊子にしたかった。ああ、こんな醜い感情は、自分だけじゃないんだなって。

この冊子を手に取っている何人が作家活動をしたり、起業をするかはわからない。でも、たった一人でもいいから、この冊子を手に取った誰かの心の支えになれるなら嬉しい。

この冊子を手に取っているのは、18~20 歳の学生さんたちがメインだ。

10 年後にもう一度読んだとき、これを書いている渡部と同じくらいの歳になっている。

その時まで作家活動を続けている人、フリーランスになっている人、起業している人もいるだろう。これを読んで何を思うだろう。

学生の頃は、プロになって生きることが全てだと思っていた。その仕事一本で生きることに憧れていた。それは素晴らしいことだし、今までやってきて本当に良かったと思っている。だからって、誰にでも勧めたりはしない。今までやってきてわかってきたのだけど、そもそも職業として成立しないような美術の分野がある。どうしても、お金にならない分野がある。でも、そこに優劣は無い。美術雑誌に載ろうと、有名なビエンナーレに出品していくと、芸術家として成功しているように見えても、それだけで生きているわけではないということを徐々に知った。そのジャンルでの成功と、それ一本で生活することはイコールではない。これから時代は複数の収入源を確保しながら生きていく時代だと思う。それぞれの表現に合ったスタイルがある。それぞれの生き方をつくる時代だ。

未来をより良く生きることを目指して、今をひたすら頑張る。それは美しい生き方に見えるようで、実は今をないがしろにしているともいえる。今ある大切なことを切り捨てて、未来の何かを得ようとしている。

気がつくと目標と夢を叶えるマシーンのようになってしまう。

何が大切か。どう生きたいか。しっかり考える必要がある。

生き方をつくってから、つくることを生きる。

思い描いたことが、現実になって、自分の作品を広げていく。

素晴らしいことだ。こんなに楽しいことはない。

芸術祭から、どこまでいけるかの挑戦をして10年がたった。

またここから、どこまでいこうか考えている。

それぞれの生き方をつくってください。

やわらかく、生きてください。

渡部学（わたべ まなぶ）

1988年生 / クリエイター / もにまるず作者 / 株式会社ワンダーマーク代表取締役
手作りのやわらかキャラクターフィギュア「もにまるず」を 2007 年の大学一年から制作を始めイベントや展示に出展。在学中にリメイクを重ね、大学四年から箱根彫刻の森美術館のショップでの販売がスタート。デジタルコンテンツ配信、クレーンゲームの商品化などもされた。学生時代に知りあった仲間と起業。

大学卒業後、制作工房を構えて「もにまるず」の活動を本格化。現在は約 30 名の美大生アルバイトスタッフと日々制作。「もにまるず」の取扱店舗はヤマシロヤ、キデイランド、東急ハンズ、ハンズピー、Forma、TSUTAYA 本店、ヴィレッジヴァンガードなど全国 60 店舗以上。キャラクターやアーティストとのコラボ作品も多数。

コラボ実績

error403/ おにぎり大魔神 /UAMOU/AYAMO/YURA/RODY/ ばのばの / おじぱん
カピバラさん / ポンタン / ウルトラマン / 天才バカポン / スヌーピー / リラックマ
すみっコぐらし / サンリオキャラクターズ / カナヘイの小動物 / チェプラー・シカ

- 2007 年 武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科入学
2009 年 三年生の芸術祭 展示大賞一位受賞
2011 年 武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科卒
クリエイター活動開始
2013 年 武蔵野美術大学 芸術祭展示大賞 講評ゲスト
2015 年 株式会社ワンダーマーク設立
武蔵野美術大学 インターンシップ演習 特別講師 1 回目
2016 年 武蔵野美術大学 インターンシップ演習 特別講師 2 回目
- 2017 年 ストラップを 100 個から製作「キュートポン」サービス開始
デザイン雑貨ブランド「WONDER MARK™」を立ち上げ
武蔵野美術大学 インターンシップ演習 特別講師 3 回目



「クリエイター 10 年やっても悩んでばっかり」

著者 渡部学

イラストレーション かざまりさ

発行 株式会社ワンダーマーク

2017 年 9 月 22 日

<http://www.watabemanabu.com/>

watabe@wondermark.co.jp (ご感想などお気軽に !)

©watabemanabu

