

[キャポックちゃんの]  
現代日本アニメ200選  
◇◇◇◇別冊◇◇◇◇

Ms.Capok

2021年10月26日

このPDF ファイルは、私のホームページ

『**【キャポックちゃんの】現代日本アニメ 200 選**』

(url : <http://animereview.moryou.com/>)

の【短評】と【雑文】のコーナーをPDF 化したもので、レビューを集めたメインページの別冊です。メインページは TeX 原稿を作成してコンパイルしましたが、このページは、ブラウザのPDF 出力機能を利用しています。

このファイルは、内容を改変しない限り、自由にコピー・配布してかまいません。また、レビューの一部または全部を引用する場合、「**【キャポックちゃんの】現代日本アニメ 200 選**」という引用元タイトルさえ書いてあれば、著者の許諾は不要です。

## エッセイ

- 第2期はなぜつまらないか
- オワコンにしないために
- 監督、総監督、チーフディレクター…
- 原作とアニメの悩ましい関係
- 日本アニメ、絶賛衰退中 (1) – マルチメディア展開からサブカル複合体へ
- 日本アニメ、絶賛衰退中 (2) – プロデューサーたちの死角
- アニメで歴史のお勉強 (ヨーロッパ編)
- 未来技術の恐怖
- ファンタジーのリアリズム
- 同じアニメを繰り返し見ると…
- ここでなぜ総集編？
- キャラ萌えの系譜
- 秋の夜長はミステリ・アニメ
- 社会人のためのアニメ入門
- キャラクタービジネスの光と影 ～「けもフレ2」騒動に見る～
- 武本康弘の演出法
- 夢の図書館、図書館の夢

## 第2期はなぜつまらないか

テレビアニメの中には、第1期がかなり面白かったにもかかわらず、第2期になると、がっかりするほどつまらないというケースが少なくない。80年代のアニメでは、前半はなかなか調子が出なかったのに、後半になると、アニメーターがノッてきたのか、立て続けに秀作が生まれることがあった（押井守時代の『うる星やつら』や『ダーティペア』『魔法の天使クリィミーマミ』など）。しかし、00年代以降は、各シーズン内での質が安定する一方で、（『Fate/Zero』のように当初から計画して2シーズンに分割した場合を除き）第1期から第2期への落差が大きくなったように思われる。もちろん、第2期の方が面白いこともあるが、一般に差は小さい。私が第2期の方を高く評価するシリーズには、『さよなら絶望先生』『攻殻機動隊S.A.C.』『ARIA』『DARKER THAN BLACK』などがあるが、いずれも、第1期の方が好きだという人が少なくないだろう。

第2期がつまらなくなる原因には、次のようなものが考えられる。

(1) 原作のネタ切れ：マンガやラノベの若手作家は、編集者に注目されようと、こり過ぎとも思える奇妙なプロットを採用することが少なくない。こうしたプロットに合致するようなキャラを登場させストーリーを組み立てると、そこそこに面白い作品が生まれる。だが、人気が出たので続編を...となっても、すでにネタは使い尽くされており、第1作のプロットに合わせたキャラもうまく生かせない。こうした原作をそのままアニメ化すると、第2期以降はどうしてもぱっとしない結果に終わる。『バカとテストと召喚獣』『僕は友達が少ない』『君に届け』『のだめカンタービレ』『中二病でも恋がしたい!』『デュララ!!』などが、その例。『暗殺教室（第2期）』『神のみぞ知るセカイ（第3期）』ラストのムリヤリ感も、最初のプロットが奇抜すぎて落とし所が見つからなかったためだろう。

(2) スタッフ・制作会社の変更：制作体制が変わることは、当然、作品の質に大きく影響する。『みなみけ』『GUNSLINGER GIRL』『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』では、制作会社の変更に伴い監督や脚本家が交代した結果、第2期は別作品かと思えるほどつまらなくなった。『狼と香辛料』『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』は、制作会社が変わっても監督・シリーズ構成が共通するケースだが、前者で作品の質が保たれたのに対して、後者では大幅に低下しており、外からは窺い知れない事情があったと推測される。第1期を支えた脚本家が降ろされてつまらなくなったケースには、『交響詩篇エウレカセブン』がある。

(3) あざといウケ狙い：第1期が予想以上に人気を呼んだ場合、何がウケたのかスタッフ自身がわからず、「ファンはここを面白がったのだろう」と思われる部分を強調するあまり、作品のバランスが崩れてしまうケースがある。『ストライクウィッチーズ』のパンツ丸出し、『ご注文はうさぎですか?』の極端な天然ボケ、『魔法少女リリカルなのは』の激しい戦闘魔法ーといった部分を第2期で強調しすぎて、あざとさが目に付く結果となった（『リリカルなのは』は、第2期よりも第3期での落ち込みが大きい）。

(4) 無理筋の第2期制作：もともと第2期が作れる状況になかったにもかかわらず、無理に第2期を制作して失敗することも。『PSYCHO-PASSサイコパス』は、虚淵玄のすばらしい脚本あってこそその傑作だったが、人気が出たので同時期に劇場版と第2期を作ろうとしてスケジュールに無理が生じ、脚本家が交代した結果として第2期後半でストーリーが破綻した（第1期の人気が残虐描写にあると勘違いしたせいもあり）。『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』は、第1期制作前にスタッフによって基本プロットが練り上げられていたものの、付け足しのように作られた第2期には軸になるプロットがなく、脚本家は主要キャラを殺すことしか思いつかなかったようだ。本来の意味での第2期ではないが、『BLOOD+』に連なる BLOOD シリーズの続編として企画された『BLOOD-C』は、ストーリーを前作とは無関係の作家に任せたいか、シリーズの基本プロットが全く生かされておらず、単なる「妖怪と少女のバトルもの」に留まった。

(2017年08月12日)

【補記】本論執筆後にも、『Wake Up, Girls!』→『Wake Up, Girls! 新章』、『けものフレンズ』→『けものフレンズ2』（いずれも、上記(2)のケース）、『STEINS;GATE』→『シュタインズ・ゲート ゼロ』（上記(4)のケース）など、第2期になって大幅に質が低下するケースがあった。

## オワコンにしないために

「オワコン」というイヤな言葉がある。「終わったコンテンツ」「一時期は人気を博したが、ブームが去って顧みられなくなった作品やグッズ」の意味で、幸い、最近では、オワコンという言葉自体が終わったようだ。だが、「人気を失って忘れ去られる」という状況は、用語の消長とは無関係に、昔も今も、さまざまなコンテンツを蝕む宿痾である。

オワコン状況は最近に始まったことではない。シェークスピアの戯曲やベートーヴェンの音楽も、ポーモン＝フレッチャーのお涙頂戴のロマンス劇やロッシェーの軽快な喜歌劇に比べて重すぎたせいか、作者の生前に人気を失ってオワコンとなった。そのまま忘れ去られる危険性もあったが、いつまでも見捨てない熱心なファンがいたため、復活できたのである。それでは、アニメはどうだろうか？

日本のアニメファンはかなり目が肥えており、ブームが過ぎたからと言って、優れた作品をあだやおろそかにはしないという希望的観測もある。映画の観客動員数、音楽のCD売り上げやダウンロード数、テレビドラマの視聴率などのランキングを見ると、どうしてこんなものが...と思われる作品が上位を独占することも稀ではない。それに比べると、アニメやマンガなどのヒット・ランキングは、かなりの程度まで作品の質と連動しており、こうしたサブカル分野のファンには目利きが多いと実感させられる。

しかし、近年、一部のヒット作が火付け役となって、グッズが爆発的に売れたり聖地巡礼が起きたりした結果、「アニメは金になる」との思惑から、企業人が制作に首を突っ込むようになり、アニメを商品として消費する傾向が強まってきた。漫画やラノベのヒット作を原作として、視聴者の嗜好にあわせた典型的なキャラを並べ、人気声優をキャストしただけの凡作に対して、露骨なまでの誇大宣伝が繰り上げられる。ディープなファンなら見向きもしないそうした作品でも、アニメに関する素養の乏しい新参者は、宣伝に引きずられてしまうだろう。この手の新参者の特徴は、アニメが好きだと口にしながら新作しか見ないこと。ベストセラーしか読まない自称“本好き”と同じで、結果的にコンテンツの消費に手を貸している。

コンテンツの消費という点では、アメリカにおけるドラマ作りの動きが参考になる。アメリカのドラマ制作会社は、各種の調査方法で視聴者の好みを分析しており、人気を呼ぶ要素を巧みに配した「そこそこに面白い作品」を作るノウハウを持っている。世の中には、評判の作品を見たという事実だけで満足する人がかなりいるため、“そこそこ”のドラマでも、大宣伝付きでテレビやネットに流せば、ほぼ確実にヒットさせられる。私が傑作ドラマと呼ぶのは、『レオナルド・ダ・ヴィンチの生涯』『ある結婚の風景』『ベルリン・アレクサンダー広場』『デカログ』などで、これらに比べると、最近のアメリカ製ドラマは、うまく作ってあるとは思っても感動はしない。作品を流す会社（放送局・配信業者）は、大宣伝とともに作品を次々投入することで金儲けができるが、資金の回収期間が過ぎた古い作品は、使い捨てにされ忘れられる。

日本では、バンダイチャンネルやdアニメストア、GYAO!などを併せると、古い作品も含めてかなりの数のアニメが配信されているが、それでも、『青花』『英国戀物語エマ』『灰羽連盟』『恋風』『青い文学シリーズ・人間失格』など、傑作であるにもかかわらず動画配信で見られないアニメが少なくない（現時点では、DVDレンタルで見られる）。企業人がアニメを商品として扱う場合、アメリカのドラマと同様に、大宣伝によって資金を回収し、宣伝効果が薄ければ、オワコンとしてあっさり切り捨ててしまうだろう。それを防ぐのは、シェークスピアやベートーヴェンのケースのように、作品を愛するファンの力である。

（2017年08月26日）

【補記】『灰羽連盟』は、2018年にバンダイチャンネルで配信されました。

【補記の補記】『灰羽連盟』は、2015年にフジテレビ・オンデマンドで配信されていました。

【もう一つ補記】『英国戀物語エマ』は、2019年にGYAO!で配信されました。

## 監督、総監督、チーフディレクター...

テレビアニメのクレジットに関して、最近では、用語の統一が進んだようだ。若き宮崎駿が活躍した世界名作劇場などでは、さまざまな仕事を一手にこなす彼の役割を表現する肩書きがなく、「場面設定」とか「画面構成」などという曖昧な言葉が使われていた。シリーズ全体のストーリーラインを決定する「脚本のボス」の意味で「シリーズ構成」という役職名が使われるようになったのは、比較的最近のことである。そうした用語の変遷で興味深いのは、現在は「監督」と呼ばれることの多い、アニメ制作のトップを表す役職の名称である。

昔のアニメについては、放送で流されたクレジットを確認するのが困難なので、Wikipediaで調べた。それによると、1963～64年に放送開始された作品の場合、次の通り。

- 『鉄腕アトム』 - 表記なし
- 『狼少年ケン』 - 演出 (多数)
- 『エイトマン』 - 監督: 河島治之
- 『鉄人28号』 - 監督 (多数)
- 『0戦はやと』 - 演出: 星野和夫
- 『少年忍者風のフジ丸』 - 演出 (3名)
- 『ビッグX』 - 表記なし

これからわかるように、表記は一定していない (『鉄腕アトム』と『ビッグX』は、原作者の手塚治虫が実質的に監督役を務めたのだろう)。

その後の有名作品をピックアップしてみよう (括弧内は放送開始年)。

- 『リボンの騎士』 (67) - 総監督: 手塚治虫、チーフディレクター: 赤堀幹治、勝井千賀雄
- 『宇宙戦艦ヤマト』 (74) - 監督: 松本零士、演出: 石黒昇
- 『機動戦士ガンダム』 (79) - 総監督: 富野喜幸
- 『赤毛のアン』 (79) - 演出: 高畑勲
- 『うる星やつら』 (81) - (チーフ) ディレクター: 押井守、やまざきかずお
- 『超時空要塞マクロス』 (82) - チーフディレクター: 石黒昇

テレビアニメで監督という名称が定着するのは、90年代に入ってから。庵野秀明の場合、90年の『ふしぎの海のナディア』では総監督 (後半のエピソードでは樋口真嗣が監督を担当) だったが、95年の『新世紀エヴァンゲリオン』では監督 (他に副監督2名) という肩書きになっている。なお、総監督という呼び名は現在でも時折使われるが、別に監督がいて実質的に監修の役割だと思われるケース (多数あり) と、総監督だけがいる場合 (『妄想代理人』『正解するカド』など) があって、ややこしい。

テレビドラマになると、通常、監督ではなく演出という用語が使われる。ここには、どうも力関係の問題があるようだ。監督という言葉には、プロジェクト全体を指揮するトップというニュアンスがある。だが、テレビドラマの場合、最も力があるのは、予算やキャスティングを決定するプロデューサーであり、ドラマ制作の現場で俳優の演技やカメラワークを指揮するいわゆるディレクターは、その下で働く立場にある。このため、ディレクターを監督とは呼ばず、演出という限定的な肩書きにしたのだろう (アニメでも、アニメーターに具体的な指示を出す仕事は、監督とは別に演出と呼ばれるが、どこまでが演出担当者の役割かは、よくわからない)。

「プロデューサーの方がディレクターよりも上」という力関係は、アメリカの映画界では、ごく一般的である。ザナックやセルズニックに代表される往年の大プロデューサーたちは、キャスティングやファイナルカットの権限を持ち、ディレクターを雇って演出させる絶対的な支配者として君臨した。これに対して、日本の映画製作現場では、撮影・録音・美術・大道具・小道具・衣装などの各部門が、それぞれ自分の技に自信を持つ機能集団であるため、全てを束ねるのにカリスマ性を持つ指揮官が必要だった。日本で映画ディレクターが監督と呼ばれる所以である。

テレビドラマは、局内で制作されることが多いので、企業内序列がそのまま反映され、ディレクターはプロデューサーの下に位置づけられる (したがって、監督とは呼ばれない)。一方、テレビアニメは、細かな職人技が必要とされることから、下請けに丸投げされる (近年では、テレビ放送はあくまで商品展示の場であり、ディスクとグッズの販売を主たる目標として制作されることが多い)。アニメ制作を行う会社は、ほとんどが中小 (しばしば零細) 企業であり、リーダーが全体を見渡す立場から指揮を取る。こうした事情があるため、ドラマと異なって、アニメのディレクターが監督と呼ばれるようになったのだろう。

アニメの制作が、監督による強力な指揮の下で行われることは、商業作品に作家性を与える効果をもたらす。ディズニーアニメの監督が誰か、ほとんどの人は知らないだろう (通常は複数の共同監督)。宮崎駿や細田守のように名の知られたアニメ作家は、アメリカには少ない。ヨーロッパには、チェコのカレル・ゼーマンやロシアのユリー・ノルシュテインのように、際だった作家性を持つ著名なアニメ作家がいるものの、芸術性が強すぎて商業的でない。ところが、日本には、誰の作品がすぐにわかるほどの明確な作家性を持ちながら、同時に商業的にも成功しているアニメ作家がかなりいる。これは、彼らが、小さな制作会社で全体を見渡しながらかつアニメ作りを行い、創造性を発揮すると同時に、他のアニメーターのために商業的な成功も取めなければならないという立場に置かれているからだろう。アニメの現場は、仕事量が多く収入が少ないという厳しい状況にあるものの、小さな集団による制作体制が優れたアニメを生む苗床になっている。皮肉な話である。

(2017年09月16日)

## 原作とアニメの悩ましい関係

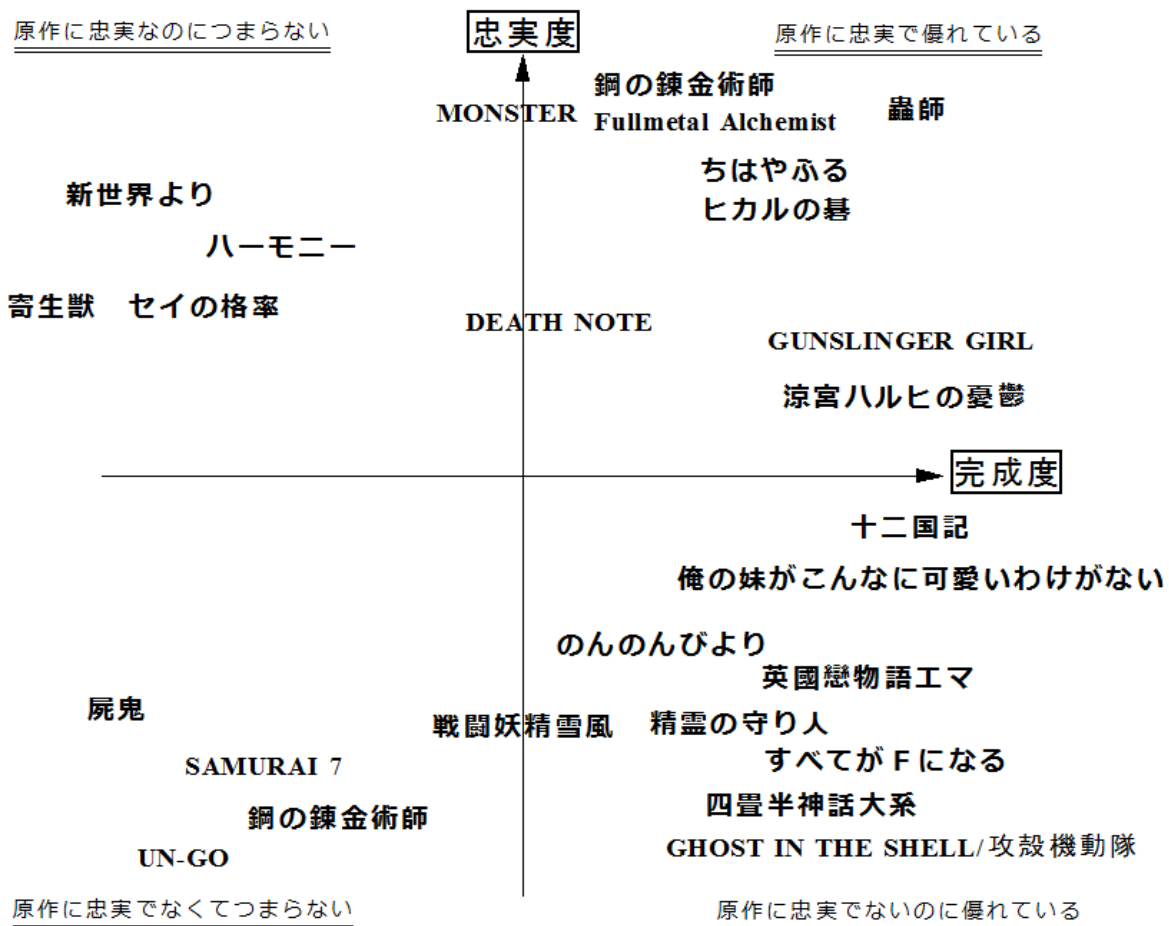
アニメには、マンガやラノベを原作とするものが多いが、こうした作品の評価には難しい問題が付きまとう。それは、「原作に忠実である」ことと「アニメとして優れている」ことが、必ずしも両立しないという点である。

アニメはマンガ・ラノベとは全く異質のメディアであり、独自の表現技法が備わる。したがって、優れたアニメを作ろうと思うならば、原作から離れて自由に創作すべきである。ここで参考になるのが、小説を実写映画にしたケースだろう。例えば、ヒッチコックは、原作はあくまでプロットを案出するための足がかりだと割り切って、全く異なる映画を平然と作った。『めまい』では、原作がラストのどんでん返りで読者を驚かせるミステリであるにもかかわらず、映画の中盤でトリックをバラして心理ドラマを盛り上げる道を選び、結果的に、映画史上最高傑作の1本と讃えられる作品に仕上げた。アニメ化に際しても、原作に忠実かどうかよりも、アニメとしての完成度を優先してほしい。

しかし、そうとばかりも言っていないのが、過酷な状況に置かれた現在のアニメ業界である。アニメは、マンガや小説に比べて制作に多額の資金が必要なので、ディスクやグッズの売上げが損益分岐点を越えることが要請される。そのためには、ヒットしたマンガやラノベを原作に選び、原作ファンが財布の紐を緩めるようなアニメ作りをしなければならない。できるだけ原作に忠実に作り、ファンに媚びを売ることが求められるのである。

特に難しいのは、原作（マンガやラノベの他、一般小説や映画もあり）が傑作の場合である。優れた原作は、そのメディア特有の表現技法を極限まで活かしていることが多く、ストーリーを追うだけでは、劣化コピーにしかならない。さりとて、アニメの独自性を発揮した作品にすると、原作ファンがそっぽを向く結果になりかねない。

ここでは、私の個人的な評価に基づき、レビューしたアニメ作品の中から何本かピックアップして、「原作に対する忠実度」と「アニメとしての完成度」を表す散布図を描いてみた。レビューするのはアニメとして優れていると感じた作品が中心になるので、どうしても、図の右寄りに集まってしまうが、それでも、忠実度と完成度が必ずしも相関していないことがわかるだろう。



原作に忠実な傑作アニメの代表が『蟲師』である。単に、原作のストーリーを忠実に辿るだけでなく、モノクロの漫画を緻密な描き込みを加えたカラー動画に作り替えた上、作品世界を深化させる含蓄豊かな音響を加えることで、アニメならではの優れた作品を生み出した。

これに対して、『寄生獣 セイの格率』や『新世界より』では、ストーリーは原作通りなのに、アニメ的な演出が拙劣で内面描写が乏しく、原作に横溢していた切迫感が失われた。

興味深い作例が『すべてがFになる』である。ミステリ小説である原作は、トリックに溺れてドラマが貧弱で、ミステリとしては大した作品でない。人気が出たのは、主にキャラの面白さによるもので、エキセントリックな天才に憧れる民心を捉えた結果である。原作ファンに媚びを売らるなら、このキャラを活かさないと手はない。しかし、アニメでは意図的に原作と異なるキャラ設定を行い、ヒロインは、美人とは言えない鬱屈した女性にされた。その一方で、各人の心理を掘り下げるとともに、アニメならではの表現テクニックを随所に盛り込んでおり、アニメとして傑作だと私は思うのだが、原作ファンに嫌われたせいか、世間の評価は悲しいほどに低い。

優れたアニメは、アニメーターが作品世界にのめり込み、豊かな創造性を発揮したときこそ生まれる。原作に忠実かどうかは、必ずしも作品の質を決定づけるものではない。原作ファンは、オリジナルから離れるだけで嫌がるが、アニメと原作は別の作品として割り切ってほしい。

(2017年10月07日)



現在、日本のテレビアニメは、質の低下が顕著で、危機的状況のさなかにある。だが、恐ろしいことに、多くの人がそのことに気がついていない。

### ○黄金期の終焉

日本の劇場用アニメは、1984年の『風の谷のナウシカ』と『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』を転機とし、90年代半ばの「ジャパニメーション」ブームへと飛躍した（この間の状況は『MEMORIES』のレビュー参照）。これに対して、テレビアニメ革命は、やや遅れて始まる。『新世紀エヴァンゲリオン』（95年）のブームを足がかりに、90年代後半から00年代前半にポテンシャルエネルギーを蓄えたアニメ界は、00年代後半から10年代初頭に掛けて、一気に優れた作品を量産し始める。

テレビアニメが黄金期を迎えたのは、優秀なクリエイターが輩出した結果と言えよう。アニメを見て育った世代が作る側に回り、「子供を喜ばせる（子供だましの）アニメ」ではなく、「自分たちが作りたいアニメ」を目指したことが大きい。『エヴァ』の庵野秀明（1960年生まれ）、『美少女戦士セーラームーン』の佐藤順一（60年）らによるアニメ革命を継承した佐藤竜雄（64年）や幾原邦彦（64年）、少し遅れて黄金期につながるムーブメントを生み出した神山健治（66年）、渡辺信一郎（65年）、浅香守生（67年）、谷口悟朗（66年）らは互いに歳が近く、70年代の『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』に興奮し、同じような思いを持ってアニメ業界に入ったと想像される。

しかし、こうしたクリエイターたちが作り上げた「傑作ははぐくむ土壌」が、テレビアニメに金儲けの匂いを嗅ぎつけた企業人によって、荒らされつつある。私は、そのことを真剣に憂える。

昨年从今年に掛けて、『君の名は。』や『この世界の片隅に』などの話題作が登場しており、日本アニメは絶好調ではないかと思う人がいるかもしれない。確かに、話題作は目白押しなのだが、問題は、それらを作ったのが、テレビから離れたアニメ作家だという点である。

『君の名は。』を手がけた新海誠は、処女作から一貫してテレビに近づかず、独立系作家の立場で劇場用アニメの制作を行ってきた。片淵須直は、テレビ用に作った『BLACK LAGOON』（06年）以降は商業性の乏しい芸術的アニメに専念しており、『この世界の片隅に』では、資金の一部をクラウドファンディングで調達した。『エヴァンゲリオン』で一世を風靡した庵野秀明は、『彼氏彼女の事情』（98年）を途中で投げ出した後はテレビアニメから遠ざかり、16年にアニメ的手法を取り入れた実写映画『シン・ゴジラ』を発表した。『四畳半神話大系』（10年）でアニメファンを唸らせた湯浅政明は、しばらくアメリカ向けの作品などを手がけた後、いったんは『ピンポン THE ANIMATION』（14年）で日本のテレビアニメに復帰したものの、17年に2本の劇場用アニメを発表してテレビとは距離を置く姿勢を示した。

いまや、有能なアニメのクリエイターは、テレビを見限り出している。

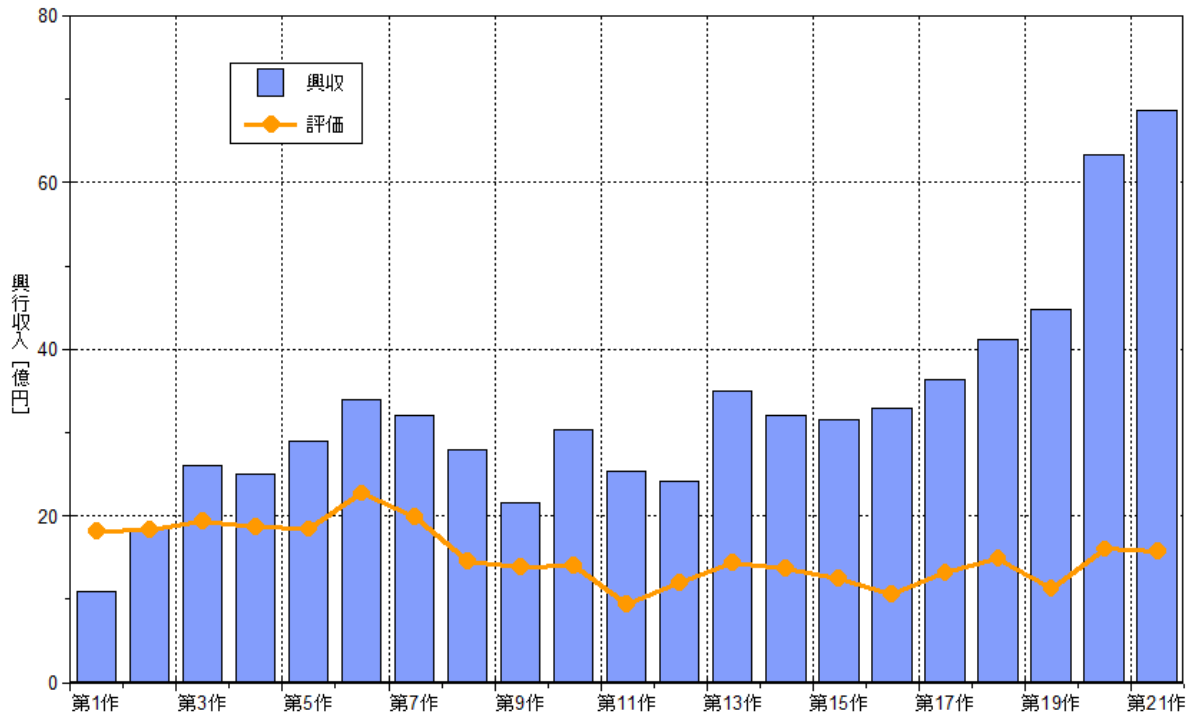
### ○アニメは好調なのか？

アニメは、ディスク（DVD/BR）やグッズの売り上げが好調で活況を呈しているように見えるが、実際には、それも怪しい。『ガンダム』や『エヴァ』など過去のヒット作で作品の質と人気が連動したのに対して、最近のアニメは、質がさほどでもないのに、そこそこに売れるからである。

アニメの質と人気が連動していないことを示す好例が、『名探偵コナン劇場版』の興行収入と評価の推移である。

『名探偵コナン』は（灰原哀が活躍するエピソード以外は）あまり好きではなく、レビューもしていないが、劇場版がテレビ放送される際には見ることにしており、およその内容はわかる。ここでは、劇場版全21作の興行収入（Wikipediaに掲載されたもの）と評価（あとこれβというサイトでの総合得点）のグラフを掲げる。最高評価を得たのは、72.7点を獲得した第6作『ベイカー街の亡霊』（監督：こだま兼嗣）で、ミステリ作家・ドラマ脚本家として知られる野沢尚が脚本を執筆した。最低得点は、第11作『紺碧の棺』の59.4点である（見やすいように、50点を差し引いた値を折れ線グラフで示した）。

名探偵コナン劇場版



あとこれβの評価は絶対的なものではなく、あくまで一つの目安に過ぎないが、それでも、興行収入と評価が必ずしも一致しないという傾向は読み取れる。私が高く評価するのは、こだま兼嗣が監督した初期作品で、中でも、第3作『世紀末の魔術師』と第5作『天国へのカウントダウン』が好きだ。正直言って、第9作『水平線上の陰謀』以降は、どれも面白くない。にもかかわらず、近作になるほど、観客動員数が増えている。これは、子供時代にテレビで『コナン』を見た世代が、大人になって劇場に足を運ぶようになったからだろう。特に、ここ2年ほどは、『君の名は。』や『この世界の片隅に』のヒットに後押しされたのではないかな。

現在、アニメビジネスを推し進める企業人は、アニメの質を見極める眼力を持たず、単に、収益だけで状況を判断しているように思われる。劇場版の観客動員数やテレビアニメのディスク/グッズの売れ行きが伸びているのだから、アニメは好調である—そう考えるのかもわからない。

現実そんなに甘くない。確かに、買う人が増え売れ行きは伸びた。だが、それは、PTAによるアニメ批判が下火となり、親とともにアニメを楽しんだ世代が、そのまま「アニメに金を出しても恥ずかしくない」と感じる大人になったからなのである。『ガンダム』や『エヴァ』のブームとは異なり、アニメの魅力によって新たな購買層を生み出したわけではない。したがって、購買層の拡大がいつまでも続くことはなく、近い将来、必ず頭打ちになる。また、アニメに感動して支出したのではないから、他の分野で面白いものがあれば、すぐそちらに流れていくだろう。

潜在購買欲をいかに引き出すかという観点から見ると、現在のアニメビジネスは、決して成功しているわけではない。アニメが個々の消費者を引きつける力は、黄金期と比べると、はっきりと衰えている。

### ◦サブカル複合体の形成

ここで、現在に至るまでのアニメビジネスの歴史を、簡単に振り返っておこう。

アニメ制作は、コストがかさむのに見返りが小さく、本来、ビジネスとして成立しにくい。動きは口パクのみといった安価な制作方法を手塚治虫が提示し、テレビ局がプログラムに採用したことで、60年代から子供向けアニメが量産され始めるが、番組スポンサーは、作品をパブリシティに利用する出版社や玩具メーカーなどに限られていた。脚本やモンタージュ（場面を対位的に組み合わせる編集テクニック）などに見所があったものの、コストを極限にまで抑えた作画はいかにも貧相で、現代日本を代表する芸術ジャンルに成長するとは、到底思えなかった。

状況が変わり始めるのは、海外のOTAKUたちが日本アニメにはまり出し、押井守『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』（95年）のビデオ売り上げが全米No.1になった頃から。こうした動向に注目した一部の企業人は、まず、アニメの海外展開を模索する。しかし、成功したのは、海外でのビデオ販売が好調だった神山健治『攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX』シリーズ（02年-）くらいで、ハリウッドに倣って巨額な資金を投入した劇場用の大作アニメは、興行的に悲惨な失敗となった『ファイナルファンタジー』（01年）をはじめ、バンダイが中心となって制作した『メトロポリス』（01年）『スチームボーイ』（04年）など、いずれも観客動員が伸び悩んだ。有能なアニメーターは数が限られるので、いくら金をつぎ込んでも、美しい背景や滑らかな動画ならともかく、「面白いアニメ」を生み出すことはできない—そんな当たり前の事実が確認されたわけである。

アメリカでは、ディズニー社などが早くからアニメビジネスを成功させていたが、これは、海外の英語圏を含めればマーケット規模が日本の何倍もあり、テレビと遊園地を利用したパブリシティによって、莫大なキャラクターグッズ売り上げが期待できるアメリカならではの事情による。そこで、日本独自のアニメビジネスを画策する人々は、よりコンパクトなビジネススキームを考案した。それが、集約的なマルチメディア展開である。

マルチメディア展開自体は、昔からあった。手塚治虫のテレビアニメは、多くがマンガ雑誌の連載作品を原作にしたもので、雑誌にキャラクターのシールなどのおまけを付けることは広く行われていた。また、ガンブラやクリイミーマミのステッキも、玩具メーカーの人気商品だった。しかし、00年代に入ると、こうした動きが、一部の出版社や玩具メーカーに限らず、多くの関連事業を巻き込んで拡大される。

アニメの原作は、主に、マンガ・ライトノベル・ゲームなどの人気作品から選ばれるようになる。アニメがヒットしたときには、逆に、コミカライズ・ノベライズ・ゲーム化が行われる。さらに、アニソンやフィギュアなどのアニメ関連商品も、積極的に売り出される。これらのジャンルのファン層は、かなりの部分が重なるので、集約的な宣伝の効果が大きい。場合によっては、聖地巡礼のような新たなビジネスチャンスも生まれる。

ここまで来ると、アニメはもはや、単にそれだけを見て楽しむ作品ではない。アニメのパブリシティを利用して結びついたさまざまな事業が、サブカル分野全般にわたる複合体を形成する。テレビというマスメディアを使って全国展開されるテレビアニメは、こうした複合体において中核的な役割を担う戦略的な商品に変貌していった。

しかし、この変化が、日本アニメから創造性を奪うことになる。

(2017年11月11日)

(「日本アニメ、絶賛衰退中 (2)――プロデューサーたちの死角」に続く)

(「日本アニメ、絶賛衰退中(1)――マルチメディア展開からサブカル複合体へ」から続く)

### ○ビジネス主導というくびき

アニメ制作は、結集したクリエイターたちによる創造的な仕事である。彼らは、ビジネスのくびきを好まず、そこから平気で逃れ出て、プロデューサーを嘆かせる。

宮崎駿は、作詞・松本隆、作曲・細野晴臣という豪華メンバーによる『風の谷のナウシカ』“主題歌”を、「作品にそぐわない」と突っぱねイメージソングに格下げした。宮崎が、『ナウシカ』制作中から音楽にこだわり、民族音楽を使いたがったことは、勝川克志「まんがルポ 宮崎駿の1日 どなってごめんね」に記されている。アイドル歌謡のような“主題歌”が気に入らなかったのは、当然である。

『ふしぎの海のナディア』では、「失われた海底文明の心優しきプリンセスが、科学に憧れる少年とともに潜水艦ノーチラスに乗って、心躍る冒険を体験する」というストーリーをNHKが用意したにもかかわらず、制作を任されたGAINAXの庵野秀明や岡田斗司夫が脚本を徹底的に書き直し、全く別の作品に仕立ててNHKのプロデューサーを激怒させた。

しかし、こうした自由が許されたのは、アニメがビジネスとしておいしくなかった時代の話である。昨今では、製作委員会に集まった企業人が睨みをきかせ、クリエイターを束縛する。

2017年最大のヒット作である『けものフレンズ』は、原作に当たるスマホ用ゲームアプリが配信終了になったオワコンで、元々あまり期待されていない低予算アニメだったため、脚本・監督を担当したたつきが、SF的発想に基づくディープなバックストーリーを自由に付け加えて、奥深い秀作に仕上げることができた。だが、人気が出て金蔓になってからはプロデューサーたちの目の色が変わり、第2期制作に当たっては、製作委員会の言いなりにならないたつきを平然と切り捨てた（この問題に関しては、別の機会に書くつもりである）。

アニメのクリエイターに創作の自由がないことは、「企画が通らない」という嘆き節に端的に表れる。『進撃の巨人』で大ヒットを飛ばした荒木哲郎ですら、次回作として提案する企画がプロデューサーに却下され続けたという（『甲鉄城のカバネリ』のレビュー参照；もっとも、アニメ作家の企画が通らないのは、昔からだ）。

### ○プロデューサーは何をなすべきか

そもそも、アニメのプロデューサーとは、何をするのが役目ののだろうか（私は、アニメ制作の現場については全く知らず、キネマ旬報映画総合研究所編「アニメプロデューサーの仕事論」（キネマ旬報社）などの書籍から推測するだけなので、以下の主張は、あくまで私の個人的な見解に過ぎないことを断っておく）。

アニメのプロデューサーには、制作サイドと出資者サイドの2種類がある（らしい）。制作サイドのプロデューサーは、アニメ制作会社に所属し、クリエイターたちがアニメ作りに専念できるように、外部との交渉や金回りの心配を引き受ける。最近では、メディアミックスが進んでビジネス関連の仕事が複雑化したせいか、××プロデューサーという名前だけ立派な役職が増えており、制作進行の元締めは制作プロデューサーと呼ばれるようになったが、プロデューサーは日本語で「制作者」だから、完全な冗語である。

一方、出資者サイドのプロデューサーは、儲かるビジネスを目指して奔走する。以前は、テレビアニメに金を出すのは主にテレビ局で、他には、提携する玩具メーカーと原作の出版社程度だった。だが、サブカル複合体が形成されてからは、利害が複雑に絡んだ多くの企業が出資するようになり、それに伴って、必ずしもアニメ好きでない企業人がプロデューサー（ないし、それに類する役職）の立場から首を突っ込んでくる。彼らが望むのは、自分たちが著作権を持つマンガ・ラノベ・ゲームをアニメ化して販促に利用したり、著名アーティストとコラボした売れ筋の楽曲を販売することで、優れた芸術作品を創り出すことではない。その結果、どう考えてもアニメ向きでない原作を忠実に映像に起こし、人気声優のアニメ声と派手な作画で粉飾した上、そぐわないアニソンが添えられただけの、実に不格好なアニメが増えた――そう嘆くのは、私だけだろうか。

本来、プロデューサーがなすべき最も重要な仕事は、才能を会わせることだろう。これまでにない魔法少女ものを創りたがっていた新房昭之に、ダークで骨太なシナリオを執筆できる虚淵玄を引きあわせ、名作『魔法少女まどか☆マギカ』を誕生させたのは、アニプレックスのプロデューサー（＝出資者サイド）・岩上敦宏である。

バンダイのホビー事業部から「宇宙船モノをやろうよ」と言われたサンライズのプロデューサー（＝制作サイド）・南雅彦が、社会問題に透徹した理解力を持つ渡辺信一郎に声を掛けて始まった『カウボーイビバップ』のプロジェクトは、映像に音楽を付ける方法論に自覚的な作曲家・菅野よう子と、人間性を掘り下げる台詞が得意な脚本家・信本敬子を起用したこともあり、世界的に高い評価を得て日本アニメの代表作となった（もっとも、宇宙船が脇に追いやられたせいでバンダイに嫌われ、日本での扱いは散々だったが）。

アニメに関して深い理解を持つこうしたプロデューサーが、現在のアニメ界に何%位いるのか、なんとも心許ない。

クリエイターが表現に行き詰まって過激な方向に走ろうとしたとき、手綱を引き締めるのもプロデューサーの役目である。性的・暴力的なシーンは必ずしも否定されるべきではなく、その必要があれば描写してもかまわない。浅香守生『青い文学シリーズ・人間失格』のセックスシーン、片淵須直『BLACK LAGOON Roberta's Blood Trail』の残虐シーンは、プロットの本質に関わる重要な要素であり、欠かすことができない。しかし、昨今のアニメ作品には、単に視聴者に媚びただけの扇情的な描写が増えており、プロデューサーの見識が疑われる。

### ○プロデューサーたちの死角

多くのプロデューサーが、現在のアニメビジネスは好調だと思っているようだ。しかし、これは完全な誤解である。売れ行きが好調なのは、アニメに金を出すことをいとわない大人が増えたからで、優れたアニメ作品が消費者を引きつけたからではない。ここ数年、テレビアニメの質は、低下の一途を辿っている。久しぶりにアニメを見て興味をそそられた購買層が金を出しているものの、彼らが「今のアニメはつまらない」と気がつけば、途端に、もっと面白いことへと向きを変えるだろう。

それ以上に恐ろしいのが、制作現場の疲弊である。企業人は、過去の実績を基にコスト計算をするので、「アニメ制作に掛かる費用はこの程度」と考えて現状維持を図る。しかし、クリエイターの側からすると、「自分の手で優れた作品を生み出した」という満足感が無形の報酬となり、少ない給料でも我慢できたのである。苦勞させられた挙げ句、できたのが評価の低いつまらない作品だったとなると、給料の安さは決定的に意欲を削ぐ。

近年、『GOD EATER』『レガリア』『ブレイブウィッチーズ』『ろんぐらいだあす!』など、予定通りに放送できないケースが相次いだが、アニメを知らないプロデューサーが押しつける無理難題に、クリエイターがやる気を失った結果のようにも思われる。

私の主張がおかしいと感じる人がいたら、00年代半ばから10年代初頭のテレビアニメを改めて見直してほしい（私の「年表」を参考に）。一つひとつのシーンにクリエイターが魂を込めたと感じられる作品が、年に何本も生み出されていた。その上で、現在のテレビアニメと比較すると、根の深い問題があることがわかってくるだろう。

（2017年11月18日）



## アニメで歴史のお勉強（ヨーロッパ編）

日本のテレビアニメには、昔のヨーロッパを舞台にした作品が少なくない。考証が杜撰で見ると堪えない作品がある一方で、歴史の真実をえぐり出した名作も、決して稀ではない。

『英國戀物語エマ』は、19世紀末のイギリスにおける使用人と貴族の関係を見つめた傑作である。日本のアニメには、メガネっ娘メイドが登場することが少なくないが、メイドの“本場”と言っても良い19世紀のイギリスには、メガネを掛けたメイドなど、ほとんどいなかったろう。メガネ自体は、すでにかなり普及していたものの、下層階級に属し読み書きがやっとという程度の教育しか受けていないメイドたちにとって、上流階級向けの高級品であるメガネは、無用の長物だったのである。貴族たちは、卑しい生まれだと使用人を蔑んでおり、メイドを弄ぶことはあっても、正式の妻として迎えることは、常識的にあり得なかった。

しかし、こうした階級社会は、19世紀後半には崩れつつあり、新興ブルジョアジーが貴族の地位を脅かしていた。アニメ『エマ』では、成金と見下されないために息子を貴族と結婚させようと画策するブルジョアの父親と、そのやり方に反発する息子ウィリアムの葛藤が描かれる。そんなウィリアムの前に登場したのが、エマだった。彼女は、人間の品性を決めるのは出自ではなく教育だと信じるストウナー夫人から上流階級の子弟と同等の教育を受け、メガネまで買ってもらわれていた。知性と上品さを兼ね備えたエマと階級制度そのものに疑問を感じ始めたウィリアムの恋愛に、さまざまな階級の登場人物が絡んで、重厚で真摯なドラマが展開される。

19世紀終盤のパリで流行したジャポニズムに目を向けたのが、『異国迷路のクロワーゼ』である。ジャポニズムは、単にエキゾチックな異国の文物に対する嗜好ではなく、職人仕事に見られる誠実さと浮世絵などに描かれた奔放さを併せ持つ日本文化への憧れを包含する。『クロワーゼ』に登場する資産家の娘二人のうち、まじめな姉が、コルセットで胸を締め付ける窮屈な衣服を身につけ、付き合いも身分の高い相手に限定していたのに対して、より自由な気風の妹は、キモノをざっくりと着こなす江戸の町娘に羨望を覚え、市民の行き交う商店街に現れた日本の少女・湯音に強く惹かれる。

湯音のように日本からヨーロッパに渡る少女は、当時はほとんどいなかったろう。しかし、津田梅子のようなケースもある。彼女は、1871年、欧米における女子教育の実情を学ぶため、わずか6歳で他の4人の少女とともにアメリカに留学、そのときの経験を生かして、後に女子英学塾（現在の津田塾大学）を創設した。こうした例を参考にして、進取の気性に富んだ家庭から送り出された少女が、まだ旧弊な風習の残るパリで何を見聞きするのか、想像を膨らませることは可能である。このアニメは、歴史の知識に基づいて豊かな想像力を羽ばたかせた成果と言って良い。

19世紀後半になっても、植民地を持たない中央ヨーロッパの国々は貧しかった。特に、観光と精密工業で豊かになる前のスイスは、鉄道もほとんど通っておらず、痩せた土地で人々が互いに支え合って生きる寒村の国だった。不運が重なって家庭が困窮し、口減らし（年季奉公ではない）のためにスイスを出てイタリア・ミラノで煙突掃除人として働くことになったロミオの苦闘を描く『ロミオの青い空』は、貧困から脱するためには何が必要かに目を向ける。

細い煙突に潜り込んで煤を取り除く煙突掃除の仕事には、さまざまな危険が伴う。転落事故だけでなく、煤のせいで病気に罹ることも多く、早死にする若者が続出した（19世紀に発ガン物質が発見されるきっかけとなったのは、煙突掃除をしていた青少年に、若年層には珍しいタイプのガンが多発したことである）。過酷な労働が嫌になっても、遠くスイスから働きに来た少年たちは、高級品である革靴は買えず、100キロを超える山道を歩いて帰ることもままならない（馬車に乗る金などあろうはずがない）。体が大きくなると職を失うので、アニメに登場する狼団のような愚連隊に加入して犯罪を重ね、最後は野垂れ死にするのが関の山である。そんなロミオたちを、誰がなぜ救うのか――アニメ最終話は、涙なしに見ることができない。

『狼と香辛料』では、中世ヨーロッパにおける商売のあり方がリアルに描かれる。現在ならば商法違反になる行為であっても、法制度が未整備な当時においては、生きるための知恵と割り切らなければならない。各地に支店を設置して情報網を張り巡らす巨大な商会对して、個人で行商を営む主人公がどのように立ち向かうかが見所である。

さらに、文化によって、オオカミに対する見方が大きく異なる点も興味深い。農耕文化圏で、田畑を荒らす害獣を食い殺すことから神と崇められる一方で、牧畜文化圏では、人に馴れず羊を襲う愚かなケダモノとして見下される。アニメの舞台となる北方ドイツでは、古来、オオカミ信仰が根付いていたのに、もともと遊牧民族の宗教だったキリスト教が普及するにつれて、オオカミに対する嫌忌の念が増した（欧米人のオオカミ嫌いは、グリム童話からディズニーアニメに至るまで、キツネとオオカミの描き方の格差に如実に表れる）。そうした知識があると、“賢狼”ホロが何を嘆いているのか、理解できるだろう。

ヨーロッパ以外を舞台としたアニメでは、禁酒法が施行されていたアメリカにおける能天気なギャングたちの無法ぶりを描いた『バットマン！』、終戦から間もない日本で戦禍の再来に脅える人々の不安を背景にした『魍魎の匣』や『二十面相の娘』などが面白い（幕末期や戦国時代の日本を描いたアニメに、優れた作品が少ないのは、何とも残念だが）。アニメが子供向けの娯楽とは限らないことを、こうした作品を通じてわかってほしい。

（2017年12月09日）

## 未来技術の恐怖

かつては、技術の進歩が人々に豊かな生活を与えてくれると思われていた。だが、ある時期から、技術こそが災厄の根源ではないかという不安が強まってくる。そうした中、アニメでも、未来技術がもたらす恐怖がしばしば取り上げられるようになった。

大量破壊兵器の恐怖を描いたアニメなら、70年代から数多く作られてきた。これに対して、昨今のアニメに登場するのは、身近でリアルな技術がもたらす、暗澹たる社会である。

アニメが現実を先取りした例として有名なのが、1989年の劇場用アニメ『機動警察パトレイバー the Movie』。サイバー攻撃によるインフラの破壊という事態は、今や、われわれが直面する危機そのものである。OS自体が「トロイの木馬」になる脅威は、数社の世界的大企業がIT業界を支配する現在において、映画公開当時よりも生々しいリアリティを持つ。

テレビアニメにも、今まさに実現されようとしている技術の恐怖を描いた作品が少なくない。

テロリストと国家権力の相克を描く『RIDEBACK』では、テロ撲滅という大義名分の下に導入された自律型ロボット兵器が登場する。

ブレデターに始まる軍用の無人ドローンは、テロリスト暗殺の兵器としてアフガニスタンやイラクで実際に使用されたが、遠隔操縦で人殺しの指示を出すオペレータに多大な精神的ストレスを与えることが問題となった。そこで、個人識別のためのAIを搭載し、自力で標的を探し出して暗殺を遂行する自律型殺人マシンの開発が、アメリカを中心に進められている。人道的観点から国際法によって禁止しようとする動きもあるが、実現していない。

アニメに登場するのは、ライドバックと呼ばれるオートバイに手が付いたような機械。もともとは人間が跨がって操縦する乗り物だったが、ブレデターを思わせる新型ライドバックは、無人でもAI制御で攻撃ができるように改良されている。物語のクライマックスでは、クラシックバレエで鍛えた運動神経でライドバックを操るヒロインが、人間としての尊厳を懸けて、暴走する無人ライドバックの群れに立ち向かう。

AR（拡張現実）が孕む潜在的な恐ろしさに目を向けたのが、『**脳コイル**』である。

現在は、ARの黎明期である。修理工がGoogle型のAR機器を装着すると、どの部品をどこに取り付ければ良いかが、現実の視覚像に重なる形で表示される――その程度の技術ならば、すでに実用段階にある。あと何年かすると、**脳メガネ**が商品化され、町歩きの際にショップに視線を向けると、その口コミ情報が表示されるようになるかもしれない。Google・マップのAR版ではあるが、現実と重なって知覚される情報は、単なる口コミであっても、スマホ画面に表示される場合とは異なって、実に易々と心に侵入してくるだろう。それがどのような心理状態を生み出すか、ARがさらに進化して現実と情報の区別がつかなくなったときに何が起きるか、誰にもわからない。

『**脳コイル**』に登場するARには、メタバグやイリーガルと呼ばれる欠陥があり、子供が遊びに利用しているものの、そんなに生やさしいものではない。開発した企業は、欠陥に気がつきながらひた隠しにするばかり。その結果、ARを常用する子供たちの間に、しだいに精神疾患の症状が広がっていく…。

『**PSYCHO-PASSサイコパス**』に描かれるのは、極限的な監視社会である。そこでは、無人システムが、街中に張り巡らされた監視網を通じて片時も休まず目を光らせており、犯罪性向が高まったというだけで検挙される。

至る所に監視カメラが存在する状況は、すでに現実のものとなったが、さらに進んだ『**PSYCHO-PASS**』の世界も、もはや空想の領域にはない。麻薬中毒患者や万引き常習者の映像をビッグデータとしてAIに学習させ、イベント会場や空港で同じ動きをする人を探索して警備員に通報する監視システムは、すでに実用化されており、海外の一部で導入済み。日本でも、東京オリンピックに向けて、不審者をピックアップするシステムの導入が検討されているという。監視カメラの映像とスマホの位置情報を連合すれば、怪しげな人がどこで何をしているかまで容易に把握できる。「犯罪を未然に防止する」という名目で何が行われようとしているのか、われわれは正しく認識しなければならない。

『**PSYCHO-PASS**』で最も恐ろしいのは、反社会的な人間とそうでない人間を区別する基準が、実に曖昧な点である。この基準を誰がどのようにして決めるのか――原作者が出した解答は、私を心の底から戦慄させる。

(2017年12月30日)

## ファンタジーのリアリズム

最近、ゲーム世界に入り込むという設定のアニメが数多く見られるが、そのほとんどがつまらない。設定自体が悪いとは思わない。アニメの手法を用いた実写映画『アヴァロン』（監督：押井守）やNHKの実写ドラマ『クラインの壺』は、VR技術を駆使したゲームの中だと明示されたにもかかわらず、現実と非現実が相互に浸食し合う展開で、胸苦しくなるほどの緊迫感が漂っていた。

しかし、ここ何年かのアニメの場合、入り込むのがゲームそのものであっても（『ソードアート・オンライン』『ノーゲーム・ノーライフ』『オーバーロード』『ログ・ホライズン』『デスマーチからはじまる異世界狂想曲』）、ゲームっぽい異世界であっても（『Re:ゼロから始める異世界生活』『ダンジョンに会いをを求めるのは間違っているだろうか』『ナイツ&マジック』『アウトブレイク・カンパニー』）、さして面白いとは感じられない。わずかに、主人公が「ゲームの規則」に対して疑問を覚える『灰と幻想のグリムガル』か、パロディに徹した『この素晴らしい世界に祝福を！』が、少し印象に残った程度である。

私がこの手のアニメに批判的なのは、リアリズム精神に欠けるからである。「ファンタジーなのだからリアリズムとは無縁だ」と考えてはならない。ファンタジーだからこそ、強靱なリアリズム精神が必要なのである。

リアリズムというと、19世紀後半から文学の分野で流行した「自然主義リアリズム」を思い起こす人が多いかもしれない。これは、社会の現実を見据え、そこに生きる人々を写實的に描き出す手法である。しかし、リアリズムは、自然主義の枠内に限られない。自然主義の場合は、現実の社会そのものを作品の設定として用い、その設定に対して人間がどのように対応するかをドラマとして描いた。これに対して、現実とは異なる設定を用いながら、自分の置かれたシチュエーションに対してリアルに応答するという形でのリアリズムもあり得る。

ファンタジーとの関連で重要なのが、非現実的な状況を現実と通底した“リアル”として冷静に表現する「魔術的リアリズム」だろう。そのルーツは、カフカやボルヘスの小説にまで遡るが、特に盛んになったのは20世紀後半のラテンアメリカにおいてであり、カルペンティエールやガルシア＝マルケスが代表的な作家である。

ファンタジーに求められるリアリズムは、魔術的リアリズムと共通する部分もある一方、ファンタジー独自の軽やかな空想を阻害しないことが必要なため、敢えて区別して「空想的リアリズム」と呼ぶことにしよう（「ファンタスティック・リアリズム」では長すぎるし、「幻想的リアリズム」「非現実的リアリズム」も何かしっくりしないので）。

リアリズム精神に欠けたファンタジーの典型が、浦島太郎や桃太郎のような民話である。竜宮城や鬼ヶ島にはどんな産業があり政治組織はどうなっているのか、真面目に考えても詮ない。これらは、教訓を引き出すためにあつらえた設定に過ぎないからである。だが、近年のファンタジーで描かれる異世界にも、竜宮城や鬼ヶ島に毛が生えた程度のもものが少なくない。

ゲーム風の異世界では、ヨーロッパ中世を思わせる光景が拡がりながら、街外れには魔術師が住み、森の奥にはドラゴンが棲息するといった状況がしばしば描かれる。ところが、こうした世界をつきつめて考えると、随所で破綻を来すことがわかる。少しでも魔術が使えるとなると、国家と魔術師の相克が問題になるはずである（この件に関しては、アニメ『ゼロから始める魔法の書』のレビュー参照）。また、ドラゴンが棲息できる森ならば、必然的に生態系が周知のものとは全く異なる。

魔術が使えるドラゴンが棲息する異世界を描きながら、社会や生活のすみずみにまで目を向けた傑作として知られるのが、ル・グウィン的小説『ゲド戦記』である（アニメの『ゲド戦記』が批判されるのは、原作の良さが完全に無視されているから）。これに匹敵する作品は、日本では長いこと生み出されなかったが、70年代に入ると、まず女性漫画家によって斬新なファンタジー漫画が発表され、状況が変化し始める。その流れを受けて、80年代以降は、『風の谷のナウシカ』のようなリアリズム精神あふれる優れたファンタジーが、文学・映画・マンガ・アニメなどの分野で続々と誕生する。

空想的でありながらリアルな異世界ファンタジーとして特に名を挙げたいアニメが、『灰羽連盟』『十二国記』『精霊の守り人』である。異世界の社会構成や風俗・習慣が綿密に考証され、そこで生きる人々の内面に深く切り込んでいる。見終わった後、勃然と湧き上がる感動は、圧倒的である。

ドラゴンのような動物が存在するとき、生態系と人間社会がどうなるか――その行く末まで考察した深遠なファンタジーが、上橋菜穂子の小説『獣の奏者』である（残念ながら、アニメ化作品である『獣の奏者エリン』には、原作ほどのリアリズム精神が見られないが、それでも痕跡を感じ取ることはできる）。また、アニメ『メイドインアビス』には、生きるために必死になる異形の動物の姿が、リアルに描かれる。

現実世界に現実ならざるもの（異分子／異物）が紛れ込んで、さまざまな摩擦を引き起こす――そんな状況を描く異分子ファンタジーにおいても、リアリズム精神の有無が作品の質を大きく左右する。

出来の悪いファンタジーでは、不思議な出来事が起きたとき、登場人物はそれが何であるかを直ちに察知するが、現実では、人は正常性バイアスによって目をそらし、日常生活を維持しようとする（この点については、『屍鬼』のレビュー参照）。それでは、非現実の介入がどうしても無視できなくなったとき、人は何を思いいかなる行動をとるのか？ そうした問題に自覚的なアニメには、『絶対少年』『もっけ』などがある。現実が依って立つ根拠すら危うくなったとき、人間がどうなるかを見据えたのが、『serial experiments lain』『神霊狩 GHOST HOUND』である。

魔術という異物は、作者がファンタジーのあり方をどこまで熟考したかを示す試金石となる。現実世界において、魔術を使えることはとてつもない重荷となるはずだ。『空の境界』『魔法少女まどか☆マギカ』で描かれるのは、魔術師になってしまった者の苦悩である。また、魔術師や超能力者が国家権力に取り込まれる状況に注目したアニメとして、『Witch Hunter ROBIN』『DARKER THAN BLACK-流星の双子-』『鋼の錬金術師 Fullmetal Alchemist』などの名を挙げたい。



近年、大ヒットした『ハリー・ポッター』シリーズに倣って、「魔術学校」という設定を採用するアニメが少なくないが、その大半が、魔術を事件のきっかけになるガジェットとしてしか使っておらず、掘り下げの浅い凡作にとどまる（『リトルウィッチアカデミア』のように例外的に優れた作品もある）。

	異世界ファンタジー	異分子ファンタジー
空想的リアリズム	ハイ・ファンタジー	
	風の谷のナウシカ 灰羽連盟 十二国記 精霊の守り人 小説・ゲド戦記 小説・獣の奏者 漫画・銀の三角	絶対少年 もっけ serial experiments lain 神霊狩 GHOST HOUND 魔法少女まどか☆マギカ Witch Hunter ROBIN DARKER THAN BLACK-流星の双子- 小説・屍鬼 漫画・寄生獣
	進撃の巨人 鋼の錬金術師 Fullmetal Alchemist 灰と幻想のグリムガル	空の境界 Fate/Zero ふらいんぐういっち 狼と香辛料
ゲド戦記 (アニメ版) Angel Beats! 宝石の国 この素晴らしい世界に祝福を! ソードアート・オンライン Re:ゼロから始める異世界生活 小説・グイン・サーガ	夏目友人帳 リトルウィッチアカデミア 魔法科高校の劣等生 アクセルワールド 小説・ハリー・ポッター 漫画・ドラエもん	
	ロー・ファンタジー	

異世界ファンタジーは、しばしば「ハイ・ファンタジー」と呼ばれるが、この語をゲーム的な異世界に適用することには抵抗がある。キャラに活躍の場を与えるためだけに異世界を設定した作品は、「ヒロイック・ファンタジー」と呼ぶのが適切だろう。私は、リアリズム精神の高低をもって、ハイ/ローの区別を付けることを提唱したい。

誤解のないように断っておくが、ロー・ファンタジーだからといって、直ちにつまらないと決めつけるつもりはない。『夏目友人帳』のように、人間ドラマがきちんと描かれた感動的なロー・ファンタジーもある。しかし、ダンジョンや魔術学校を“お約束”通りに描くリアリズム精神の乏しいロー・ファンタジーに対しては、批判的にならざるを得ない。

ここでは、異世界ファンタジーと異分子ファンタジーそれぞれについて、リアリズム精神の高低を書き込んだ表を示しておく（断りのない作品はアニメ）。もっとも、異世界ファンタジーと異分子ファンタジーの境界は明確ではない。『進撃の巨人』は、巨人の存在する異世界を描いたファンタジーとも、現実的な世界に巨人という異分子が紛れ込んだファンタジーとも言える。表では、やや恣意的に、『進撃の巨人』『鋼の錬金術師』を異世界ファンタジーに分類しておいた。

(2018年02月24日)

## 同じアニメを繰り返し見ると...

私は、好きなアニメを何度も繰り返し見る。この習慣ができたのは、ホームビデオが自由に使えるようになった80年代後半からで、『機動警察パトレイバーTV版』や『ふしぎの海のナディア』の録画は、テープがよれよれになるまで見た。『新世紀エヴァンゲリオン』では、まず（ピットリとCMカットするためストップウォッチ片手にビデオデッキを操作しながら）リアルタイムで鑑賞した後、1週間にわたって毎晩一度は見直し、次の放送に備えた。

繰り返し見ることのメリットは、細部にまで注意が行き届き、作者が込めた意図を適切に読み取れるようになること。劇場用アニメで最も多く見たのは、宮崎駿の『ルパン三世 カリオストロの城』で、22回（うち3回は映画館）まで数えていたものの、その後でわからなくなった（多分、40回近く見ている）。これだけ見ると、宮崎の演出テクニクがはっきりする。

例えば、ルパンの特性として、垂直方向の移動はお手の物で、数十メートルの高さから飛び降りても何ともないが、飛び道具に対しては慎重なことが、前半できちんと描かれている。この描写が伏線となり、中盤以降の展開において、屋根からの大跳躍はギャグなのに、銃で撃たれると深刻な事態になることが、すんなりと受け容れられる。こうした「伏線を張る」演出ができないと、主人公が窮地に陥っても、どの程度のリスクがあるのかわからないので、視聴者のエモーションを掻き立てられない。宮崎アニメがいかに緻密な計算に基づいているかは、繰り返し見ると実感する。

アニメを繰り返し見ることによって馴染めない人もいようだが、おそらく、ストーリー中心に鑑賞するため、ひとたび筋がわかると、見直しても新味を感じられず、面白くないのだろう。私は脚本重視派だが、ストーリーではなくドラマに集中する。ストーリーとは、作品内における出来事の系列であり、バトルの勝敗や恋愛の帰趨などが含まれるので、こうした事柄に気を取られる人は、一度見れば充分なのかもしれない。一方、ドラマは、あるシチュエーションに置かれたキャラクターがどのように応答するかに集約されるので、繰り返し見ることが役に立つ。

『十二国記』第3部では、多くの登場人物が正体を隠したまま行動するが、このとき、誰が誰の正体を知っているかを把握すると、各人の台詞や表情の裏に隠された意味がわかり、ドラマチックな展開に心が揺さぶられる。『涼宮ハルヒの憂鬱（第1期）』でキョンがハルヒに再度声を掛けた理由は、最終回を注意深く鑑賞しないとわからない。彼の台詞を記憶に刻んだ上で冒頭から見直すと、アニメーターたちが実に繊細にキャラの心理を描いていると判明する。『けものフレンズ』でミライさんの映像を見たサーバルが涙を流した理由は、ストーリーの中では明かされず、回収されることなくちりばめられたままの伏線をきちんと読み解いて、初めて腑に落ちる。

「優れたアニメは、3度目に最も感動する」というのが、私の持論である。1度目は、どうしてもストーリー展開が気になって、ドラマに没入できない。話の流れを掴んだ上で見直した方が、クリエイターたちの思いがしっかりと伝わってくる。特に、『true tears』『無限のリヴァイアス』『フリップフラッパーズ』のように多義的な一表現に曖昧さはないが、何通りもの解釈が可能な一作品の場合は、複数回見なければ真に感動することは難しいだろう。

アニメは、音楽や映画などと同じく、時間芸術である。小説ならば、重要な部分に意識を集中し熟読することも可能である。マンガの場合、作者が思いを込めて描いたコマから目が離せなくなった経験を持つ人は多いだろう。しかし、アニメを鑑賞するとき、時の流れを止めることは（一時停止や巻き戻しの機能を使わない限り）できないし、真に感動したければ、止めるべきではない。時間の流れに沿って視覚すべてに訴える表現が展開されていくのが、アニメの醍醐味だからである。

好きな音楽を1度聴いただけで満足する人は、あまりいないはずである。それと同じように、好きなアニメを何度も見返すのは、アニメファンならば当然のことである。

(2018年03月10日)

## ここでなぜ総集編？

テレビアニメでは、シーズン途中で、それまでの粗筋を紹介する総集編が放送されることがある。なぜこのタイミングで総集編なのか、不思議に思う場合もあるが、その背景には、いろいろと難しい大人の事情があるらしい。

かつては、放送期間が1年以上に及び長期アニメが少なくなかった。手描きのセル画が中心だった時代には、放送開始からしばらくの間、膨大な手間をかけて大量のセル画を作成しなければならないが、回を重ねると、セル画のストックを使い回しできるようになる。このため、制作サイドは、負担を減らす目的で、できるだけ放送期間を延ばそうとした。当時は小中学生が中心的な視聴者だったので、放送が長期間にわたると、年齢が上がったのを機に途中から見始めるケースが増える。遅れて参入する視聴者のために、年1～2話程度の割合で、計画的に総集編を挿入するのが一般的だった。

90年代以降は、高校生以上の世代も積極的にアニメを観るようになる。このため、作る側も、鑑賞眼の肥えた視聴者を意識して、少しひねった総集編を作った。

『新世紀エヴァンゲリオン』では、第14話「ゼーレ、魂の座」の前半が総集編である。この回は、編成の都合上、1月3日早朝の放送となり、見逃す視聴者が多いと予想されたため、総集編に当てたと言われる。しかし、第14話の後半は、客観的な叙述から一転、モノローグを通じて綾波レイの内面を明かす方向に進んだため、後で知った多くのファンが地団駄を踏んだ（私は幸運にも、リアルタイムで見ることができた）。

『少女革命ウテナ』の場合、4部構成のうち最初の3部の最終話が総集編に当てられていたが、単なる粗筋紹介ではない。特に、第3部の総集編となる第33話「夜を走る王子」では、ラスト近く、ファンの胸を引き裂く大事件が起きる。見る者の心を自在に操るための、巧みな構成である。

『桃華月憚』第19話「幕」では、主要登場人物の行う舞台劇という奇抜な形式で、粗筋が紹介される（この作品は、全体のストーリー構成も、逆再生という突飛な形式だった）。『キルラキル』の場合、第16話「女はそれを我慢できない」で総集編が始まると見せかけながら、わずか1分に圧縮、「展開の速いのがキルラキル。総集編もアバンで終わる」という鮮血の名台詞でまとめる。

以上は、計画的に挿入されたケースだが、制作の遅れなどのせいで、やむを得ず総集編でお茶を濁すことも多い。いまだに語り草となるのが、『うる星やつら』と『WOLF'S RAIN』である。

『うる星やつら』は、押井守がはじめて監督（クレジットはチーフ・ディレクター）を担当した作品。放送が始まって1年ほどは、原作を無難に映像に起こしただけで大して面白くないが、押井や他のスタッフが実力を身につけるにつれて作品の質は急激に向上し、83年の夏頃からは傑作のつるべ打ちとなる。ところが、84年2月公開の劇場版第2作『ビューティフル・ドリーマー』の脚本・監督に押井が全力を傾注、スタッフもかり出されたため、テレビ版の制作が間に合わなくなり、83-84年にかけて何回も総集編（あるいは露骨に手抜き作品）が挿入された。

押井は84年3月を以て監督を降板、制作会社もスタジオぴえろからディーンに変更された。その理由は明らかではないが、難解で過激な作風、原作者・高橋留美子と押井の確執に加えて、総集編の多さも問題となったのではないかと推測される。

『WOLF'S RAIN』は、2クール全26話の枠で放送が始まったものの、途中で制作体制に問題が生じたのか、中盤で4週連続総集編が挿入され、結局、事実上の第22話で放送枠を使い切ってしまう。残りの4話は放送終了後に完成し、DVDに収録された。

ちなみに、アニメ制作の裏側を紹介した『SHIROBAKO』には、「作画崩壊と最終回総集編をやらかして干された」監督が登場するが、笑っちゃいけないのに笑ってしまうネタである。

計画的なのか制作が遅れたのか、判断に迷うのが『進撃の巨人』のケースである。

総集編となる第13.5話「あの日から」の前週に放送された第13話「原初の欲求 - トロスト区攻防戦 (9) -」は、驚異的なハイ・クオリティである一方、明らかに作画が間に合わなかったシーンがいくつも見られた。巨人に襲われたジャンをアニが救う場面で動画が欠落していたほか、不自然な止め絵に台詞だけを重ねたシーン、爆発・立体機動の情景描写における原画の使い回しなどである。また、シーズン終了後には、全体の背景を知る手がかりとなる特別編「イルゼの手帳」が放送されたが、これは、シーズン中に挿入した方が収まりのよいエピソードだ。こうした状況証拠から、おそらく、できれば総集編は入れたくないが、厳しくなったら第13話の次に挿入しようという腹づもりで制作を開始したものの、予想以上に事態が悪化したと推測される。

このほかにも、監督・脚本担当の庵野秀明が途中で投げ出したとしか思えない『彼氏彼女の事情』、制作会社の体制に問題がありそうな『ガールズ&パンツァー』など、総集編の目立ったテレビアニメは少なくない。

1クールアニメで総集編が放送されたときは、ほとんどが制作の遅れに起因すると推測される。ここ数年、この手の総集編がやたら増えたが、制作がきつくなったら総集編を挿入しようと予定していたとしか思えない。

総集編ではなく、手抜きの特別編を挿入するケースも多い。最も有名なのは、『ふしぎの海のナディア』だろう。はじめの何話かで質にこだわりすぎ、予算と人的資源が不足して全てをGAINAXで制作するのが不可能になったため、全39話のうち第23-34話「島編」で、作画の大半を外国の下請け会社に丸投げするなど、計画的な手抜きを行った。これらのエピソードは、投げやりなストーリー、杜撰な作画など、ほとんど見るに堪えない出来で、多くの視聴者を失う結果になった（私は幸運にも最後まで見続け、神懸かり的な完成度の最終回では、テレビの前でむせび泣いた）。

『ナディア』は、挿入された特別編がアニメだったので、まだマシである。『GOD EATER』では、スタッフのインタビューなどをまとめた実質的な「30分CM」が、1クールで4回も放送された。

放送されたばかりのエピソードを繰り返す「いきなり再放送」という禁じ手もある。昔は、新聞記事になるほど稀だったが、最近では、

『ろんぐらいだあす』『メルヘン・メドヘン』などで相次ぎ、並の放送事故になったようだ。『レガリア』では、「本来意図していたクオリティと相違がある」という理由で第4話までで放送中断、1ヶ月以上も間をおいて第1話から全13話を放送したが、見ていて「クオリティはどうなったの?」とってしまった。

(2018年05月19日)

アニメなどのサブカル作品を特徴付ける表現として、「萌え」という言い回しがある。これは、登場するキャラクターを、コンテキストから切り離して偏愛の対象とする態度である。80～90年代には、一部のオタクが同人誌などを通じて萌えていただけだったが、00年代からはマスコミが盛んに使い始め、世間でも広く認知されるに至った。

「萌え」は、一般的な「好き」とは異なり、対象に関する情報や表現形式が制限されるために生じた空白部分に、ファンが自分なりの思い入れをする点に特徴がある。生身の人間に対する恋愛ならば、付き合ううちに相手の生活習慣や個人的な嗜好をいやでも目にして、時にはひどい幻滅を味わう。しかし、サブカルのキャラとなると、身体的特徴や経歴などに関して制作者が提供できる情報はごく一部であり、それ以外については自由に想像を膨らませられる。ファンは、そこに自分の嗜好に叶う特性を作り上げることで、片思いに近い熱烈な愛情を持続的に抱くのである。こうした自由な想像が、2次創作として作品化されることも少なくない。

現実世界における「人生は一回限り」という制限に束縛されないサブカルキャラには、原典とは異なる人生を与えることも許される。唯一性の否定は、『機動警察パトレイバー』のようにOVA・テレビアニメ・漫画で設定が大きく異なったり、『Fate/stay night』のファンディスクで日本に居着いたセイバーが平穏な日常生活を送っていたりという形で、制作者自身が、新たな作品作りを可能にする手法として利用することもある。

日本人のキャラ萌えは、今に始まったことではない。江戸時代には、『平家物語』に登場する薄倅の美少年・平敦盛が、熊谷直実に討ち取られることなく女装して逃げおおせ、後に直実と再会して妖しい仲になるというBL系2次創作が作られ、江戸の腐女子（および腐男子）の胸を焦がした。義経×弁慶、蘭丸×信長なども、人気のカップリングである。

日本に限らない。特に、古代ギリシャのキャラ萌えは本格的で、アフロディテやアキレウスが人気の的だった。当時、多くの彫刻、壁画、壺絵などが作られたが、その大半が、女神や英雄の姿態を蠱惑的に描いた2次創作である（英雄たちの男性器が壺絵でどのように描かれたかを見ると、ギリシャ人の好みがよくわかる）。演劇の大半は神話世界を扱っており、現存しないが、おそらく音楽も神話キャラを賛美する内容だったろう。こうした萌え文化は古代ローマにも継承され、絵画や彫刻における描写はさらにエロティックになる。

ヨーロッパ人の思い込みに反して、ギリシャ・ローマ文明とヨーロッパ文明の間には、大きな文化的断絶がある。最もわかりやすいのが萌え文化の有無で、ヨーロッパには、萌え文化がほとんど見られない。わずかに、マリア崇拜やシャーロック・ホームズ人気に、それと近いものが感じられるが、性的な面における潔癖さを考えると、やはり別物と言うべきだろう（ホームズとワトソンがゲイのカップルだったという説は、シャーロキアンに嫌悪されている）。

もっとも、日本におけるキャラ萌えの様相は、近年、かなり変質してきた。2010年以降、アニメがビジネスとしてもはやされるようになり、ファンの歓心を買うために、制作する側が、意図的に“萌えキャラ”を導入するようになったのである。

萌えキャラとは、視聴者が萌えやすい典型的な設定（ドジ娘メイドや大人びた口調の幼女など）を採用し、フィギュアやキャラソンのなどの商品を作りやすくしたキャラ。特に重要なのは、作品の中で成長しないことである。

20世紀のアニメには、『機動戦士ガンダム』『銀河漂流バイファム』『太陽の牙ダグラム』といった大河ドラマ的SFや、『ロミオの青い空』などの世界名作劇場に代表されるように、キャラが成長する作品が少なからずあった。00年代に入ってから、『十二国記』の陽子や『ヒカルの碁』のヒカルのように、作中でのさまざまな体験を経て人間として一皮むけるキャラがいた。しかし、10年代から多く見られるようになった萌えキャラの場合、こうした成長物語（ビルドゥングス・ロマン）は意図的に避けられる。

ビジネスを目指すプロデューサーからすると、人気が出たキャラは、下手にいじらずにいつまでも使い回した方が、投資効率が高くなって好ましい。最も単純なやり方は、キャラを固定して続編を作ることである。キャラ固定という方法論は、以前は『ドラえもん』などのギャグ漫画や一部のアクション漫画に限られていたが、しだいにストーリー漫画や一般的なアニメにも広がる。ライトノベルに至っては、キャラを固定し、人気がある限り同じキャラで続編を書き続けるのが当たり前という風潮がある。

成長しないキャラだけで、どうやって物語を組み立てるか？ 見え方を変えれば良い（というのが、プロデューサーにとっての正解）。例えば、『化物語』に登場する数多くの女の子は、作中で何があってもキャラとしては変化しない。八九寺真宵は、当初は迷子の小学生のように登場し、少しずつ正体が明かされるのだが、それは語り手である阿良々木暦にとっての見え方が変わるだけで、迷える怪異という設定は不変である。こうした不変性があるからこそ、どのキャラも続編で何ら障碍なく再登場させられる。

キャラの成長が必須だとは言わないが、成長しないキャラばかりでは、大人の心を打つ作品はなかなか生まれないだろう。キャラ萌えは日本のサブカルを豊穡なものにした。だが、それをビジネスに応用した萌えキャラの多用は、逆に文化的な衰退をもたらしつつある。

(2018年09月15日)



## 秋の夜長はミステリ・アニメ

昨今のアニメには、ミステリ風味を加えて視聴者の興味を引こうとする作品が多いが、クイーンや京極夏彦を愛読するミステリ好きの私には、どうにも物足りない。私が日本ミステリ小説・ベスト4（なぜ4作かと問うなかれ）に上げるのは、『魍魎の匣』『人形はなぜ殺される』『哲学者の密室』『夜の蝉』で、真相が解明された瞬間、鉛の塊が腹の底にズーンと沈み込んでいくような感覚を味わわせてくれる作品を好む。こうした嗜好は、ミステリという形式に対するこだわりがあるからかもしれない。

ミステリは、謎とその解明を基本プロットとする。ただし、ここで言う謎とは、状況の一部を隠すことで真相をわかりにくくしただけのものではない。例えば、「内側から鍵が掛けられた部屋なのに内部に犯人がいない」という密室犯罪のケースで、紐とフックのような仕掛けを使って外から簡単に施錠できたーというのでは噴飯物である。仕掛けを隠して謎らしく見せたというのは、ミステリではなく単なるパズルにすぎない。私が驚嘆するのは、京極夏彦『姑獲鳥の夏』の密室トリックで、「なぜ犯人は密室にしたのか」という根本的な謎が問題にされる。

「ミステリ」という言葉はもともと宗教用語で、人間には不可解に思える出来事や儀式の背後に、人智を越えた条理が存在することを意味する。謎が解明されたとき、相互に無関係だと思われたさまざまな事象が、明確な連携性をもって統一的に解釈できるようになることが重要である。宗教的要素のない名作ミステリの場合、真相解明によって浮かび上がるのは、神の条理ではなく、時におぞましさを感じさせ、時にほっとさせるような人間の本質であることが多い。『姑獲鳥の夏』の真相は、非現実的であるものの、人間はここまで妄執にとられるのかと、読者を心の底から畏怖させる。

こうした観点から見て、高く評価できるミステリ・アニメは少ない。いくつか例を挙げながら解説しよう。

### 『すべてがFになる』☆☆☆☆

原作は、第1回メフィスト賞を受賞した森博嗣のデビュー作。ただし、アニメは原作と大幅に異なる。原作は、完璧な密室で起きた殺人の謎を解明するパズル小説。作者の森は、おそらく「完璧な密室」の穴を探すうちにトリックを思いつき、そこから逆算して犯人像を構築したのだろう。そのせいで人物描写に深みがなく、ストーリーも現実味に欠けるため、私は好きではない。

ところが、アニメになると、主要登場人物は全くの別物に作り替えられる。特に、探偵役の犀川と萌絵は、原作で描かれた大衆好みの「エキセントリックな天才」から、ひねくれ者の大学教授と鬱屈した女子大生という、かわいげのないキャラに変更された。この二人による人間的な視点が導入されたことにより、犯人がどんな思いで尋常ならざる犯行に手を染めたかを想像する道が拓かれる。最終回で明かされる真相を実感を持ってイメージできる人は、筆舌に尽くし難い恐怖を味わうことだろう。

### 『魍魎の匣』☆☆☆

私が日本ミステリ史上のベストと評価する京極夏彦の小説をアニメ化したものだが、一癖も二癖もある人物が数多く登場する原作を1クールにまとめるのは無理があったようで、細かな人物紹介は省かれ、時間が前後するなど錯綜したストーリーも大幅に簡略化された。さらに、超絶的トリックを前半から少しずつバラすことで、最終回における真相の説明を短くまとめたが、ミステリファンには腹立たしい限りである。

原作は、「犯行と死体の数が食い違う」などの小さな謎を無数に組み合わせることで、読者を幻惑するが、アニメでは、こうした幻惑的な雰囲気もほとんど失われた。その一方で、戦争の面影が生々しく残る陰鬱な世相を見事に描き出し、見る者を作品世界に引き込む。ミステリが好きな人は、まず原作小説を読み、その上で、原作で十分に描ききれなかった社会状況をイメージするためのよすがとして、アニメを鑑賞するのが良いだろう。

### 『Another』☆☆☆

原作者の綾辻行人は、クイーンの国名シリーズを思わせるパズル小説を得意とする。その彼が、オカルトホラーとミステリを融合する新機軸として発表したのが、原作小説『Another』。アニメは原作にかなり忠実で、細かな伏線に関しても遺漏がほとんどない。恐怖をもたらす雰囲気描写は、むしろ原作以上である。

ミステリとしては二段構えになっているが、前半の謎がゾクゾクするほどの素晴らしさ。転校生の榊原は、クラスメイトの見崎鳴に関心を持つが、なぜか他の生徒全員、彼女が存在しないかのように振る舞う…。後半にはスプラッターの要素が強くなり、人によっては嫌悪感を覚えるかもしれない（私は血が嫌いなので、控えめの評価にした）。しかし、最後に明かされる真相は胸が潰れるほど悲愴で、改めて冒頭から見直すと、何度も「ああ、そうだったのか」と涙ぐんでしまう。

※ミステリ・アニメのランキングで上位に入ることの多い『僕だけがいない街』『ひぐらしのなく頃に』『GOSICK』『神様のメモ帳』『東のエデン』『劇場版“文学少女”』『UN-GO』『ハルチカ』『ダンガンロンパ』『スパイラル』などは、私の基準ではミステリとして評価できないので、ここでは取り上げない。

テレビアニメは、何週間にもわたって放送されるので、気を入れて見ていないと、謎とその解明の照応関係がわからなくなる。このため、ミステリを扱う場合は、1話完結のエピソードの方が成功しやすい。

### 『氷菓』第18話「連峰は晴れているか」

人は誰しも、自分中心に生きている。しかし、自分の人生で脇役でしかない人々にも、深い思い入れを持ってたどってきた、それぞれの人生がある。ある高校生が、中学時代の思い出にちょっとした齟齬を感じて始めた探索は、思いがけず、もう二度と会うことがないだろう教師の歩みを明らかにする。確かに、人生は奥深い。日常ミステリの真骨頂である。（原作：米澤穂信）

### 『櫻子さんの足下には死体が埋まっている』第6話「アサヒ・ブリッジ・イレギュラーズ」

夏祭りのさなか、指輪と書き置きを残して姿を消した女性は、自殺しようとしているのか？ 殺人も暴力沙汰も起きない日常の一場面を描きながら、謎を解くことの醍醐味を感じさせてくれる。これこそミステリである。（原作：太田紫織）

『それでも町は廻っている』第9話Bパート「大人買い計画」

町で見知らぬ男からもらった「べちこ焼」は、一度食べたら癖になる美味しさ。でも、包み紙に書かれた販売元に電話をしても「おかけになった番号は現在使われておりません」、記載された住所は実在せず、ネットで検索しても何もヒットしない。さて、べちこ焼とは何なのか？ 非現実的だが筋の通った真相は、ミステリの新しい可能性を教えてくれる。（原作マンガ：石黒正数）

『探偵オペラミルキィホームズ 第2幕』第6話「エノ電急行変人事件」

カマクラに到着したエノ電車内で意識を取り戻した名探偵・明智ココロが目にしたのは、車内にいる全員の変わり果てた姿。一体何が起きたのか？ 時間を遡って真相が解明されていくものの、ココロが最も知りたい「誰が自分をボコボコにしたか」は、最後までわからない。爆笑ギャグとミステリが両立可能であることを示した佳作。

『ジョーカー・ゲーム』第6話「アジア・エクスプレス」

陸軍中野学校を思わせる養成機関で訓練を受けたスパイたちを描くシリーズの1作。数日前の新聞を手に入れているという情報だけから、いかにして車内の犯人を炙り出すか。知的な策略で難題を解決していくスパイの活躍が心地よい。（原作：柳広司）

(2019年01月19日) ←執筆が遅れて、「秋の夜長」ではなくなっていました。

（「アニメ初心者へのアドバイス」改題）

クール・ジャパンの代表などと言われる日本アニメ。これほど評判なのだから、久しぶりにアニメでも見てみようかと思っている社会人のために、30年以上にわたってたゆまずアニメを見続けてきたキャボックちゃんが、大きなお世話をしてあげます。

### ○事前の心得

ニュースなどではアニメ人気が沸騰しているように報じられていますが、それは、アニメの経済効果が注目され、企業人が首を突っ込むようになったから。ビジネスに利用しようとする人が、コラボや関連ビジネス（聖地巡礼ツアー、2.5次元舞台など）を通じて騒いでいるだけで、アニメの質自体は、決して向上していません。特に、テレビアニメは、00年代後半から10年代前半のピーク時に比べると、明らかな質的低下を示しています。ガンダムやエヴァンゲリオンに熱狂した世代が、数十年ぶりにテレビアニメを見ると、がっかりすると思います。

劇場用アニメは、玉石混淆です。テレビアニメに見切りをつけた有能なアニメ作家が、クラウドファンディングなどを通じて資金を調達し、熱意を持って作り上げた作品には、傑作が少なくありません（片淵須直、新海誠、湯浅政明、細田守、原恵一らの作品）。

その一方で、人気テレビアニメの劇場版は、単なる総集編だったり、特定キャラをフィーチャーしたスピンオフ作品だったりして、オリジナルほど面白くないものが大半です（『涼宮ハルヒの消失』のように、劇場版がテレビ版以上に面白いという稀なケースもあります）。また、マンガ・ラノベ・ゲームの人気作を元にした劇場用アニメになると、高騰する制作費を回収するためにアニメビジネスのシステムに組み込まれ、クリエイターが創造性を発揮できないのがふつうです。原作ファンの歓心を買おうと、プロデューサーが「キャラ設定を変更してはいけない」など多くの制限を付けるせいです。

こうした状況があるので、社会人になってから、久しぶりにアニメに目を向けてみようとする場合、原作人気にあやかった劇場版は避けた方が良いでしょう（実写映画でも同様です）。

### ○作品選び

テレビアニメは、全般的に質が下がっているとは言え、制作本数が膨大なので、隠れた名作もそれなりにあります。

作品選びに際して、ネット検索はあまり役に立ちません。最新作の場合、作品名で検索すると、プレスリリースの内容をそのまま転載したような記事が上位を独占します。これは、アニメビジネスの推進者が、プロモーションのため積極的にネットに情報を流しているからです。

ファンサイトで調べることもできますが、熱烈なファンが推す作品は、同じ趣味嗜好の持ち主でなければ楽しめないことが少なくないので、注意が必要です。

やはり、好みに合う作品を自力で探し出すのが良いでしょう。とりえず、冒頭の2～3話を見てから自分で判断すべきです。

このとき、監督と脚本家の名前をチェックしてください。アニメは、多くのクリエイターの共同作業で作られますが、監督は、その全体を統括し作品の方向性を決定づける立場にあります。「この監督の作品は必ず見る」と決めているファンは、少なくありません。

ちなみに、ここ20年間で私が好きなアニメ監督は、神山健治、渡辺信一郎、浅香守生、新房昭之、おおきえい、荒木哲郎、岡村天斎、今石洋之などです。作品数は少ないものの、幾原邦彦や村瀬修功からも目が離せません。最近の若手では、押山清高とたつきが要注目。

脚本家も重要ですが、近年は、マンガやラノベからアニメ用シナリオを作るリライト要員として使い倒されているようで、かつての伊藤和典や井上敏樹、佐藤大のような圧倒的存在感を放つライターは少なくなりました。それでも、虚淵玄をはじめ、岡田麿里、吉田玲子、倉田英之らが脚本を書いたアニメは、できるだけ見るようにしています（大河内一楼、村井さだゆき、小林靖子も気になります）。

### ○目の付け所

久しぶりにアニメを見ると、80～90年代のアニメに比べて背景が格段に美しくなっていると驚くでしょう。しかし、これは、写真をコンピュータでアニメ絵に変換する技術が向上した結果です。見栄えは良いがドラマには絡んでこない、単なるお飾りに過ぎないケースが大半です。人物描写、特に身体のポーズで内面を表現するテクニクに関しては、むしろ技術が衰えたと感じさせます。

また、ちょっとしたギャグで視聴者を笑わせるのはうまくなりましたが、骨太の構成を持つ重量級の作品は減っています。

一時的な娯楽としてアニメを楽しむだけならともかく、生涯の糧になるような作品を求めるならば、背景が美しいとか何度も笑えたといったことにとらわれず、画面のあちこちに目をこらしながら、作者が何を作品に込めたか思い巡らしてほしいものです。

日本アニメには、独自に進化してきた表現テクニクがあります。止め絵を効果的に使うのはその典型で、ここぞという場面で丹念に描き込まれた静止画を提示し、エモーションを掻き立てます。最近では、キャラがひっきりなしに動き回るアメリカ産カートゥーンがもてはやされ、こちらの方が技術的に高度だと錯覚する向きも見られますが、動くだけで面白いのは子供の感じ方です。大人ならば、画に含まれる情報を解釈して作者の意図を理解すべきでしょう。

優れたアニメは、実に豊かな内実を秘めています。ここでは、アニメ鑑賞眼の試金石になるものとして、5つの短編を挙げておきます（動画配信サイトやDVDレンタルにあります）。これらをじっくり見ながら、アニメを鑑賞するとはどういうことかを確認してください。

- スペース☆ダンディ 第21話「悲しみのない世界じゃんよ」
- 蟲師 第8話「海境より」



- ARIA The NATURAL 第7話「その 猫たちの王国へ...」
- もっけ 第9話「エンエンラ」
- GUNSLINGER GIRL 第3話「少年 -ragazzo-」

(2019年02月23日)

## キャラクタービジネスの光と影 ～「けもフレ2」騒動に見る～

2017年の覇権アニメ『けものフレンズ（けもフレ）』の続編として2019年に放送された『けものフレンズ2』は、ニコニコ生放送やAmazon Prime Videoで異様なまでの低評価を記録し、関係者のツイッターやブログは暴言が飛び交って炎上した。途中からニュースを耳にした人は、何が起きたのかよくわからない事件だろう。ここでは、背景にある事情を考察したい。キーワードは、「キャラクタービジネス」である。

### ○キャラクタービジネスとは

キャラクタービジネスは、アメリカでは、巨大な規模に膨れ上がっている。バットマン、スパイダーマン、アベンジャーズなど、主にアメコミの人気キャラを起用したビジネスで、映画・アニメ・漫画や各種グッズで金を稼ぐ。映像はあくまでPRの手段であり、一般にグッズ販売の方が高収益となる。

こうしたビジネスの長所は.....すでに認知されているキャラを使い回すので、宣伝効率が低い。ターゲットは若年層であり、上の世代からの口コミが有効。10年足らずでファンが入れ替わるため、新作が「ほぼりメイク」でかわらない。旧作への言及があると、それだけで往年のファンも喜ぶ。クリエイティブである必要がなく、ムラツ気のあるクリエイターに振り回されずに済む。つまり、人気キャラとは、低コストで確実にヒットする作品を生み出してくれる、実にありがたいお宝なのである。

アメリカでの成功を見て、日本でもキャラクタービジネスを画策する企業人が少なくないが、必ずしもうまくいっていない。その理由は、民族性の違いにある。アメリカ人は、圧倒的に強いヒーローが好きで、彼らが悪を叩き潰すシーンなら何度でも喜んで見る。一方、日本人は、敗者の美学を愛する。敗北は1回限りでないと意味がないので、続編が作れない。昔、テレビ版『宇宙戦艦ヤマト』総集編に続く劇場版第2作『さらば宇宙戦艦ヤマト』が、多くの隊員が戦死する哀切さ故に大ヒットしたあと、同じプロットでラストだけ異なるテレビ版『宇宙戦艦ヤマト2』が作られ、引き続き、死ななかつたことにされた隊員が新たな冒険に旅立つ劇場版第3作『ヤマトよ永遠に』が発表されたが、これほどあざとい手口はそうは使えないだろう（『美少女戦士セーラームーン』で使われたが...）。

日本で人気のキャラと言えば、ドラえもん、ルパン三世、名探偵コナンなどで、これらはいずれも、自身がヒーローと言うよりもドラマ作りの枠となる要員である。スタッフは、新作のたびに、手を変え品を変え新たなドラマを構想しなければならない。日本人好みの「なかなかゴールしない恋愛」で色を添えても、結末に関心を持つファンをジリジリさせてしまう。それではとキャラが結ばれるシーンを描いたが最後、後が続かない。『うる星やつら』でラムとあたるを接近させた結果、人気凋落したという前例もある。日本のキャラクタービジネスがアメリカほど成功しない訳である。

それでも、人気キャラが誕生すると、数年間はそこそこの稼ぎとなる。『らき☆すた』『ご注文はうさぎですか？』『ガールズ&パンツァー』などのアニメがスマッシュヒットを記録した後、聖地巡礼のような派生ビジネスが一時的に盛んになった。小規模ではあるものの、キャラクタービジネスはそれなりに儲かるのである。

### ○『けもフレ2』騒動の背景

『けもフレ2』騒動は、こうした日本流キャラクタービジネスを実践しようとした企業人が、クリエイターの価値を理解していなかったために起きた。

まず、発端となった「けものフレンズ」というコンテンツについて、簡単に見ていこう。これは、KADOKAWAなど十数社で構成された「けものフレンズプロジェクト（以下、KFPと略す）」が展開するメディアミックス企画。吉崎観音のデザインによる萌えキャラ風擬人化動物「フレンズ」を登場させる作品として、2015年にまずスマホゲーム、続いて少年誌連載の漫画としてスタート（私はいずれも未見）、16年にテレビアニメ化も決定した。しかし、期待されたほどの人気は出ず、ゲームと漫画は16年末から17年初めに相次いで打ち切れ、17年1月スタートのアニメも低予算にとどめられた。

このアニメが予想外の大ヒットになったことから、メディアミックスの構想が息を吹き返す。新たなスマホゲームや舞台、コラボやグッズへとつながり、17年7月にはアニメ第2期の構想が発表された。

ここで問題が起きる。第1期のヒットをもたらした最大の功労者であるたつき（脚本・監督）が、第2期制作からははずされたのである（17年9月）。その理由は公表されていないが、推測することは可能である。おそらく、KFPが、金蔓となったフレンズというキャラを利用したビジネスを企画したのに対して、たつきは、自分の創り上げた作品世界をさらに深化させようと試み、両者の方向性が食い違ったのだろう。ここで考えなければならないのが、法律上の権利である。

### ○著作権の限定性

クリエイティブな作品を保護する法的な権利としては、「著作権」が知られている。しかし、その適用範囲は意外に狭い。

この権利は、デッドコピー（丸写し）か、あるいは、誰が見ても原作の表現を真似したと思えるような模写を、勝手に広めてはならないというもの。法律の表現を用いると、複製権・公衆送信権（ネットにアップロードするなどの権利）・展示権・頒布権・譲渡権・貸与権・翻訳権などが著作権者に帰属する。例外は、私的使用（個人的、家庭内またはこれに準じる限られた範囲内での使用）か、研究開発ないし教育の目的での使用などに限られる（詳しくは、著作権の解説書を参照していただきたい）。

注意しなければならないのは、著作権（著作者人格権ではない）はあくまで表現のコピーを制限するものであって、内容を真似することは禁じられていない点である。これは、ある意味で当然である。H.G.ウェルズの小説『タイムマシン』を真似ることが禁じられたら、時間航行を取り上げたSFが発表できなくなってしまう。ディズニーアニメ『ライオン・キング』は手塚治虫の『ジャングル大帝』にそっくりだが、絵柄や台詞をコピーしたわけではないので、著作権侵害で訴えることは難しい。

著作権がキャラクターに及ぶかどうかは、いわゆる「ポパイ事件」の判決が参考になる。このケースは、漫画「ポパイ」の主人公を模し

た図柄の商品を販売した業者に対して、著作権者が著作権侵害で訴えたもの。最高裁判決では、商品がポパイの図像のコピーに当たるので複製権の侵害だとされたが、その一方で、漫画から離れた抽象的概念としての「ポパイ」は、具体的な表現ではないので、著作権の対象となる著作物と認められなかった。客がポパイだと思うような絵で商売するのは御法度だが、小説などでポパイっぽいキャラを登場させるのはかまわないということである。

### ◦キャラクタービジネスに関わる法的権利

キャラクターが著作物として認められないことは、これを利用してビジネスを展開する上での弱点となりかねない。そこで、企業人は、さまざまな法的権利を組み合わせることで、キャラクターに対する権利を確保しようとした。こうした権利には、次のようなものがある。

**著作権**：キャラクター画像などの無断コピーを禁じる。ただし、ファンによる二次創作は、特例として容認されることが多い。

『けもフレ』の場合、KFPは、「事業性の高い営利目的での利用」「けものフレンズプロジェクトに帰属する素材を直接二次利用すること」などを除くとの条件付きで二次創作を容認した（正確な内容は、KFPホームページを参照のこと）。

**著作人格権**：著作権法で著作権と並んで規定されているもので、著作権が譲渡可能であり、しばしば著作者と著作権者が異なる（ややこしい！）のに対して、著作人格権は、死ぬまで著作者に帰属する。著作人格権には、公表権・氏名表示権などがあるが、特に重要なのが同一性保持権で、著作者の意に反して「変更、切除その他の改変を受けない」とする権利である。アニメ化された作品でこの権利が行使されると厄介なので、アニメ制作会社は、通常、著作人格権の不行使を要求する契約を原作者らと結ぶ。「原作レイプ」と評されるほど酷いアニメ化が行われても、原作者がクレームをつけないのは、この契約があるため。

**商標権**：キャラクター名などを商標登録し、商品名に勝手に使われることを阻止する。

**その他の権利**：不正競争防止法は、消費者に著作権者のオリジナルグッズと誤認させるような商品を禁止するのに利用できる。使い方によっては、キャラクターを守る最強の法律。意匠法・民法などもケースバイケースで使える。

企業が制作する商業アニメは、通常は職務著作と見なされ、監督やアニメーターは著作権および著作人格権を保有しない。オリジナルアニメの著作権は、制作会社に帰属するのが一般的。ただし、脚本家や声優には、台本や音声に関する限定的な権利がある。

小説のような具体的な原作がある場合、原作者の権利が認められるが、企画の提案者、ストーリーやデザインの考案者など複数の“作者”がいると、誰が権利を保有するかを決定するのが難しくなる。この問題が浮上したのが、『宇宙戦艦ヤマト』の権利を巡る争い。企画・原案を提出したプロデューサー・西崎義展と、基本ストーリーや各種デザインを担当した漫画家・松本零士の間で裁判となり、地裁では西崎を著作者と認める判決となったが、控訴審中に和解が成立した。和解の内容は、両者ともに著作者だが、筆頭著作者は西崎だというもの（著作権とは異なる）。リメイク作品である『宇宙戦艦ヤマト2199』では、原作者として西崎のみがクレジットされた。

### ◦監督降ろしの背景

このように、キャラクターに関わる権利は複雑で法務がややこしいため、専門の法律家を雇わなければ対処しきれない。『けもフレ』に関して言えば、KADOKAWAのような大手は、当然、専門家を擁して万全の体制を整えていただろう。

一方、同人サークルで自主映画を作ったり、『てさくれ！部活もの』のようなマイナーアニメの制作に携わったりと、かなり自由な活動を続けてきたたつきは、権利についてあまり深く考えていなかったようだ。

脚本・監督・デザインなどを一手に引き受けたたつきは、自分がアニメ『けもフレ』の作者だと自認していたらう。しかし、上で述べたように、職務著作であるアニメに対して、監督は著作権を持たない。脚本に関しては著作権が成立するはずだが、放送されたバージョンでは、なぜかシリーズ構成・脚本として別人がクレジットされていた（放送終了後に訂正）。昔は、『ふしぎの海のナディア』など、実際に脚本を執筆した人とクレジットされた人が異なるケースはままあったが、最近では珍しい。

たつきが権利問題に疎いことを示したのが、『けものフレンズ 第12.1話』とされる「ぼすてき」の発表。これは、たつき本人のアカウントでニコニコ動画や Youtube に投稿された短編動画で、内容は放送された本編と直接関わるらしい（私は未見）。どうやら、「営利目的ではない」「本編で使われた映像は使用していない」などKFPの二次創作ガイドラインに沿って制作したので大丈夫と思ったらしいが、本編の制作スタッフ自身が作った作品なので、ファンによる二次創作とは訳が違う。KFPが関連商品を作ったときの売りに影響を及ぼす可能性があり、不正競争防止法に（反してはいないものの）かすっている。フレンズをデザインした吉崎観音の同意を取ったという話もあるが、吉崎は著作者であっても著作権者ではない（著作人格権は持つ）ので、著作権者の許諾を得たとは言えない。

おそらく、こうした（やや軽率な）行為から「たつきは法的権利の重要性に無自覚だ」と判断され、キャラクタービジネスを展開する上で障害になると考えたKFPが、監督降ろしに踏み切ったのだろう。

### ◦クリエイターの価値

KFPが見誤ったのは、アニメ『けもフレ』をたつきの作品と見なしていたファンの思い。確かに既存のキャラを借用した作品ではあるが、SFをベースとする世界観や、キャラが放つ意味深い台詞（「おいしいものを食べてこそその人生なのです」）は、アニメ独自のものである。

キャラを借りながらも創作性の高い作品を生み出したのが、誰あろうシェークスピア。英文学に詳しくない人は、ハムレット、マクベス、リア王などのキャラは、シェークスピアが創作したと思っているだろうが、実は、これらのキャラには出典がある。例えば、ハムレットは、デンマークの伝説に登場するアムレトに由来する。王子アムレトは、叔父が父王を殺して地位を篡奪し母を娶ったことに憤激し、復讐を画策する。彼が直面するさまざまな妨害は、シェークスピア作品に描かれた出来事と酷似する。

しかし、復讐に向かって邁進するアムレトとは対照的に、ハムレットはたびたび逡巡し、そのせいでいらぬ犠牲者を増やしていく。この「逡巡する青年」の姿が戯曲『ハムレット』最大の魅力であり、多くの人にシェークスピアこそ作者だと思わせたのである。シェークス

ピア自身、この作品を愛していたようで、息子をハムネットと名付けた。どこか、たつきと『けもフレ』の関係を思わせる。

KFPの面々は、アニメ『けもフレ』をろくに見ていなかったのだろう（あるいは、第1話Aパートしか見なかったのかもしれない。この部分は作画の質がきわめて低く、予算の都合でパイロット版を流用したのではないかと推測される）。アニメがヒットしたのは、かわいいアニマルガールが楽しく冒険するさまがウケたからであり、実質的な下請けに過ぎない制作会社を変更してもかまわない――そんな風に思ったのではないか。

多くのアニメ制作者は、『けもフレ』の魅力が、たつきという才能あるクリエイターによるものだとなっていたはずだ。おそらく、KFPはいろいろな制作会社に第2期の制作を打診し、当然のごとく断られ続けたのだろう。人気が続いている間に第2期を作ろうと焦るあまり、ショートアニメやCM映像くらいしか経験のない制作会社トマソンに、4ヶ月程度の短い準備期間で『けもフレ2』を作らせ、大響をかう結果になってしまった。

今や、日本アニメは、岐路に立たされている。質を顧みずにビジネスを優先させ、短期的な利益と引き換えに、アタリショック(\*)のような産業崩壊を招くか、厳しい制作環境に耐えて質を確保し、文化としてのアニメを育てるか――という選択である。『けもフレ2』騒動は、どちらの道を選ぶべきか考える上で、大きな教訓を与えてくれる。

(\*)**アタリショック**：アメリカでは、1980年代初頭に家庭用ビデオゲームの人气が沸騰、ろくにノウハウのない異業種企業がゲーム作りに参入した結果、1本数十ドルの価格に全く見合わない「クソゲー」が氾濫し、消費者の間でゲーム離れが起きた。82年に約32億ドルあった売り上げが、85年には1億ドルに激減したという（Wikipediaより）。その結果、最大手のアタリをはじめ、多くのゲームメーカーが身売り・倒産の憂き目を見た。これをアタリショックという。ちなみに、任天堂は、アタリショック後の85年に、ゲーム機ではなく家庭用コンピュータ（family computer）という触れ込みでアメリカ市場に参入、遅れてやってきた外国企業であるにもかかわらず成功を取めた。

(2019年05月11日)

## 武本康弘の演出法

(これまでの執筆方針に従って、敬称は省略しています)

本年7月に発生した京都アニメーション(京アニ)第1スタジオ放火事件で、多くのアニメーターが被害に遭った。あまりの悲しさに、言葉もない。犠牲者には、クレジットでたびたび目にする名も多い。最もショックを受けたのは、『涼宮ハルヒの憂鬱』『響け! ユーフォニアム』などでキャラクターデザイン・作画監督を務めた池田晶子と、これから記す武本康弘の死である。

京アニは、当初、他社制作アニメの下請けを行っていたが、90年代後半から制作体制を整え、2003年の『フルメタル・パニック?ふもっふ』(監督:武本康弘)で元請けに参入。06年の『涼宮ハルヒの憂鬱』(監督:石原立也)で大ヒットを飛ばし、評価を不動のものとした。09年の『けいおん!』(監督:山田尚子)以前に元請制作された10本のテレビアニメのうち、9本を武本か石原が監督しており、この二人が京アニ独自の作風を確立する上で重要な役割を果たしたと言えよう(他の1本は木上益治が監督。また、山本寛が『らき☆すた』冒頭4話を担当)。

私の個人的な感触では、石原が、他のアニメーターを乗せるのがうまいリーダータイプなのに対して、武本は、自分でキャラの人物像を練り上げていくクリエイタータイプに思える。石原作品は、どれも丹念に作られ十分に面白いものの、キャラの掘り下げ方に原作に応じた違いがあり、石原個人の強烈な作家性はあまり感じられない。一方、武本作品には、好みのキャラは徹底的に内面を描ききろうとする強い意志が見て取れる。

テレビアニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』で説明しよう。武本が絵コンテ・演出を担当した「射手座の日」(第1期第11話)のラスト近く、コンピ研の活動に参加させてもらうようキョンに促されると、長門は表情を変えずに微かに頷いた後、横を向き髪で目が隠れた状態で「...そう」と言い、さらに口元のアップとなって「たまになら」と囁く。このとき、彼女が目を見せないことは、その3分ちよっと前、ハッキングによってゲーム中にプログラムを書き換える許可を求めて見上げたとき、瞳にキョンの姿が映っていたシーンと強烈な対比をなす。瞳の描写によって彼女が決意するに至った動機を示し、目を隠すことによって、今何に思いを馳せているかを視聴者に推し量らせるという演出なのである。こうした緻密な心理描写が、武本の得意とするところである。長門が活躍する他のエピソード、例えば、「涼宮ハルヒの退屈」(第1期第4話)や「ミステリックサイン」(第1期第7話)などと比較すると、その徹底ぶりがよくわかる。

武本が監督したテレビアニメ第2期(総監督は石原)になると、内面の表出はさらに強烈になる。わずかなシチュエーションの違いを際立たせる微分的描写を採求した「エンドレスエイト」(第2期第12~19話;これが同じ話の繰り返しに見えるようでは、まだまだアニメ道を究めていない)、原作を逸脱して古泉を人間的に描いた「涼宮ハルヒの溜息 V」(第2期第24話)では、アニメのキャラが現実をも凌駕する豊かな心を持った存在となる。

こうした武本らしい表現は、彼のどの監督作品にも見られる。例えば、『氷菓』第18話「連峰は晴れているか」のラストで、千反田えるが何かを言おうとして言葉に詰まってしまうシーン。彼女の身振り表情で、実際に口で説明するよりも遥かに多くの思いが伝わってくる。

武本の演出法が最高度の達成を見せるのが、劇場版『涼宮ハルヒの消失』だろう。この作品では、ディープな心理描写がほとんど極限にまで達している。例えば、中盤のクライマックス、キョンの口からあり得ない名を聞いたハルヒは、その場に文字通り「くずおれる」。情動と身体反応が結びついており、彼女の受けた衝撃の大きさがあらわになる描写である。

意志にコントロールされない身体表現を通じて人間の内面を描写することは、実写映画でも高度な演出テクニックを要する(小津安二郎『麦秋』のラスト近く、遮断機が下りて路傍に腰を下ろした父親が、そのまま立ち上がれず空を見つめるシーンなど)。『消失』では、こうした身体表現がたびたび用いられ、登場人物の内面を浮かび上がらせる。その中でも特に印象的なのが、長門のケースだろう。自宅に招き入れたキョンが帰り際に「あのさ、明日も部屋に行っていいか? ここんとこ他に行く場所がないんだ」と言ったとき、彼女は、抑え切れぬ想いに、つい口元をほころばせてしまう。この長門の姿は、これまでに私が見たあらゆるアニメの中で最も切ない一言を導く。「宇宙人なんか珍しくもない。もっとあり得ないものを見つけた」。

『消失』を読み解く手掛かりとなるのが、公式ガイドブック『涼宮ハルヒの消失』(角川書店)に掲載された「演出家座談会 総監督・石原立也×監督・武本康弘×演出・高雄統子」である(放火事件で亡くなった二人が語り合う「作画監督対談」も切ないが)。作品のコンセプトを尋ねられて、石原が言下に「ラブストーリー」と答えたのに対して、武本は、制作前のディスカッションで「キョンの決心と帰郷の物語」を提案したと語り、さらに、「キョンの再認識の物語」と言い換える(前掲書p.101)。底流となる情緒性を重視する石原と、登場人物の心理に目を向ける武本の違いが、明瞭に浮かび上がる。

本作の古泉と長門について語る武本の言葉を引用したい。

「(長門について) SOS団の中で能力は1位、2位を争うけれど存在はすごくはかない。いつ消えても、いなくなってもおかしくないような。そのアンビバレンツな感じが、胸にキュッとくるんです」(前掲書 p.108)

「(古泉には) すごく悲哀を感じます。なのでアフレコの時には、古泉役の小野大輔さんに「ピエロの悲哀を出してほしい」とお願いしました」(前掲書 p.104)

この二人が作品の中でどのように描かれているか、じっくりと見届けてほしい。

私は、これまでに3度『消失』を見た。最初に映画館で見たときには、周囲の目を気にして耐え抜いたものの、自宅で見ただ二度目、3度目は、全編の半分以上で嗚咽していた。もう1度見たいのだが、今度ははじめてから終わりまで泣き通しだろうな。

(2019年09月14日)



## 夢の図書館、図書館の夢

言語の表現力がイマジネーションを喚起するからだろうか、アニメ作家には本好きが多いようだ。そんなアニメ作家にとって、図書館は描写に力のこもる対象。図書館を描いた文学作品には、ボルヘス「バベルの図書館」やエーコ『薔薇の名前』、村上春樹『海辺のカフカ』など極めつけの傑作があるが、アニメも負けていない。

私が最も鮮烈な印象を受けたアニメの図書館は、『輪るピングドラム』第9話「氷の世界」に登場する中央図書館。ヒロインの陽毬は、借りていた「スプートニクの恋人」など4冊の文庫本を返却してから、以前に見かけた「かえるくん、東京を救う」（村上春樹の短編で、内容は『ピングドラム』のテーマと深く関わる）の在処を訊ねるが、司書は端末で検索してもヒットしないという。自分で書棚を探すことにした陽毬は、ペンギンに誘われるまま、分室となる壮大な書庫に到る。そこには、「かえるくん、××を救う」という、目指すものとはわずかにタイトルの異なる無数の本が並んでおり、その一冊一冊が人生の記録だった。まさに「バベルの図書館」である。

人生の記録を集積した図書館は、『交響詩篇エウレカセブン』第47話「アクペリエンス・4」や『Ergo Proxy』第11話「白い闇の中/anamunesisu」にも登場する。この2作は、いずれも佐藤大が脚本を執筆しており、彼のイマジネーションが形をとったのだろう。

読み切れないほどの膨大な書物に囲まれて暮らすことは、本好きにとって見果てぬ夢である。そんな住まいが描かれたのが『GOSICK -ゴシック-』。聖マルグリット学園にある巨大な図書館塔（塔ですよ！）最上階の植物園に、ラプンツェルのように閉じこもっている美少女がヒロイン。もっとも、彼女が本を読むシーンはあまりなく、書物に囲まれながら退屈をかこっており、宝の持ち腐れ状態である。

同じく、せっかくあるのに利用されない図書館を描いたのが『ココロ図書館』。人里離れた不便な地にあり、司書が3人もいるのに利用者は週に数人程度。なぜこんな図書館が建てられ、「奇跡を起こす」という伝説が語り継がれているのか。蔵書の一冊に、その謎を解く鍵が記されている。

『けものフレンズ』第7話「じゃぱりとしょかん」にも、本が読まれない図書館が登場する。じゃぱりパークに暮らすフレンズはもともと動物なので字が読めず、最も高い知性を持つフクロウですらわずかに読みかじれる程度。そこに現れたのが、本をすらすら読むカバンちゃん。彼女が何者かを巡って物語が展開する。肉食獣と草食獣が仲良く共存するパークの蔵書らしく、カバンちゃんが手にした料理本には、食材として野菜だけを使ったレシピが並んでいる。

『キノの旅（2003年版）』第9話「本の国 -Nothing Is Written!-」には、逆に、本を読ませない図書館が描かれる。国家が許可した本しか許されないため、外見だけは立派な図書館なのに、あまりに貧弱な蔵書しかない。『蟲師』第20話「筆の海」の書物も、人間には読めないだろう。『tactics』第14話「本を愛した女」では、本が死蔵された資料室に妖怪が取り憑いている。

図書館には、文学少女がよく似合う。アニメに登場する文学少女には、そのままタイトルになっている『劇場版“文学少女”』の天野遠子をはじめ、『GUNSLINGER GIRL』のクラエス、『僕らはみんな河合荘』の河合律、『荒ぶる季節の乙女どもよ。』の文芸部メンバーなどがいるが、私が思うに、最もリアルな文学少女は、長門有希である（正体は、情報統合思念体が作ったヒューマノイドだが）。『涼宮ハルヒの憂鬱（第1期）』第5話「涼宮ハルヒの憂鬱 III」には、キョンに連れられて図書館を訪れた長門が、書棚の前で根を生じたように動かなくなるというエピソードがある。かなりハードなSFファンで、劇場版『涼宮ハルヒの消失』では、部室の書棚に早川書房版『世界SF全集』が並んでいた（この全集は私の愛読書でもあり、他の出版社から出たものを含めると、掲載作品の7割以上を読んでいる）。

SF好きの文学少女といえば、もう一人、『バーナード嬢曰く。』の神林しおりがいる。ベストSFとしてグレッグ・イーガン作品を挙げるなど、私でもちょっと引くようなこだわりの持ち主。シャーロックアンの図書委員・長谷川スミカと「（女の子が持っていたら）モテそうな本」について語るシーンが笑える。

図書委員は、多くの学園アニメに登場する。大半は脇役だが、主役として活躍したのが『神のみぞ知るセカイ』第9～11話の汐宮菜。人と会話することが苦手な世界に閉じこもっていたのに、視聴覚ブースのスペースを確保するため多くの図書を処分すると知らされた途端、過激な行動に出る。図書館のすべての本を読んだというのは少しオーバー（蔵書が十万冊はありそうな大きな図書館なので、高校3年間で読破するには毎日100冊読まなければならない）にしても、その言動は読書好きが共感するもの。

ほかにも、『ささめきこと』第1話「ささめきこと」で、本を借りた生徒について「ありがとうございました」と言い自分で笑い出す図書委員の先輩が記憶に残る。

図書館は、本を介して人間関係が変わる場でもある。例えば、『氷菓』第18話「連峰は晴れているか」。図書館で昆虫の本を見つけた千反田えるが、「可愛いです」と（いかにも可愛いミツバチではなく）フンコロガシの絵を折木に示す。彼女らしさに溢れた名シーンで、このやりとりの後、二人が心を通わせるきっかけとなる出来事が起きる。『恋は雨上がりのように』第6話「沙雨」では、雨宿りに寄った図書館で片思いの相手とばったり出会った橘あきらがオススメの純文学を訊ねたとき、文学好きの相手はあえて特定の作品を推薦せず、「ふだん読書をしない橘さんがここに来たということは、どこかで橘さんと呼んでいる本があるのかもしれない。それはきっと、今の橘さんに必要な本だよ」と諭す。

ファンタジー色の濃厚なアニメでは、実態とは懸け離れた虚構の図書館も登場する。『攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX』第26話「公安9課、再び」には、知性の墓場と化した無人の国立図書博物館が描かれた（これは、現実のものとなるかも）。武装司書のいる『図書館戦争』の図書館、本がらみの事件に対処するエージェントが所属する『R.O.D：Read or Die』の大英図書館などは、フィクションとしては面白いが、本好きにはどうも…。

ちなみに、私にとっての夢は、ごんまりした個人図書館に住むこと。[世界を変えた書物]展（上野の森美術館、2018年）で入り口そばにあった本の部屋はまさに理想を具現したもので、夢見心地で3時間くらい逍遙していた。

（2020年01月01日）