

萌え

美少女

Anime Review

この電子書籍は、私春昼がブログ「[7代後の孫への話・社会文化批評ブログ](#)」で発表した萌え美少女アニメに関するレビューの自作選です。『涼宮ハルヒの憂鬱』、『らき☆すた』、『けいおん!』、『CLANNAD』、『そらのおとしもの』、『化物語』、『Angel Beats!』、『空の境界』、『ひぐらしのなく頃に』などの作品を取り扱っています。

私がテレビアニメを見ていたのは、高校生の頃の『新世紀エヴァンゲリオン』がラスト（大学生の時に『彼氏彼女の事情』もちょっと見ましたが）。『涼宮ハルヒの憂鬱』の第2期放送を2009年に埼玉テレビで偶然見るまでは、アニメから遠ざかっていました。そんな私が、これだけ盛り上がっているのだから、注目しておかなくてはと思って見始めたオタク向けの深夜アニメ、見ているうちに対象との距離を失い、現在では完全にアニメオタクになっている始末w。視聴者をオタク化する（このオタク化するという言葉の意味を厳密に定義することは難しいですが）、アニメの手法に私自身やられました。そんな筆者による萌え美少女アニメレビュー集ですw。

Key原作『AIR』を京都アニメーションがアニメ化してから、ゼロ年代の萌え美少女アニメが隆盛したというのが、私の認識です。というわけで、京都アニメーションの作品群を中心に、2010年9月に放送を終了した『けいおん!!』第2期までをこの本では取り扱っています。内容を更新した時には、このトップページに更新履歴を書いていきます。なお2010年10月以降に放送された作品についてのレビューは、別の電子書籍にまとめて発表予定です。

表紙画像はピエール・オーギュスト・ルノアール（1849-1917）「Bust of a Woman, also called Before the Bath or The Toilet」（1873-1875）です。ルノアールは、19世紀フランスにおける萌えだと思われます。

<最近の更新履歴>

2010年12月19日：電子書籍出版しました。

『涼宮ハルヒの憂鬱』



[涼宮ハルヒの憂鬱 1 通常版 \[DVD\]](#)

谷川流

角川書店 2006-07-28



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年7月31日ブログにて発表)

秋葉原で当アニメのコスプレで踊っている男のオタクがたくさんいた。ハルヒのコスプレをして戦うK1ファイターまでいる。2006年の放送からだいぶ経つけど、今でも秋葉原に行くと、歩道にハルヒの学校の制服コスプレをした女の子が普通に歩いている（2009年現在、一部新作を追加したアニメが改めて放送されている）。

知らない世界の人から見ると異常きわまりない光景だけれど、いざアニメ作品そのものをテレ玉の深夜で偶然見たら、クオリティーの高さに驚いた。作画、脚本、台詞、細かいネタ等、本当にきめ細やかに、丁寧に作りこまれていて、普通に面白い。何年経っても愛され続けるわけだと思った。

萌え系美少女キャラは、人気取りのための外面に過ぎないと思った。不思議話が好きなツンデレ少女のもとに、宇宙人が作った人造人間と、未来人と、超能力者が集う。異文明接触、タイムトラベル、超能力というSFの代表的人気テーマ3つが、萌え系美少女キャラの周りに集合した時、何が起きるのかというSFオマージュストーリー。萌え要素は、とっかかりの注意をひくためのつかみに過ぎない（けれどシニカルに、ビジネスのため仕方なく萌えをやっているのではなく、作っている本人たち自身も、萌え要素を楽しんで遊んでいる）。

一番気に入ったのは、語り手である普通の高校生、キョンの独白だった。ハルヒ他のトンデモ発言に、キョンが文学青年的に冷静にツッコむ。文学青年風の語り方が、こんなに面白いとは思わなかった。

『らき☆すた』



[らき☆すた 1 限定版 \[DVD\]](#)
角川エンタテインメント 2007-06-22



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年8月16日ブログにて発表)

コミカルな萌え系キャラクターの絵が、当初は生理的に受け付けなかったけれど、制作会社が同じく京都アニメーションの『涼宮ハルヒの憂鬱』のクオリティーが高かったので、試しに見てみることにした。ハルヒも深夜に偶然観て作品のクオリティーに圧倒されるまでは、生理的に嫌いだったし、きっと『らき☆すた』も、第一印象の嫌悪感を一旦脇においてみれば、大丈夫なのだろうと思ったら、正解だった。

『らき☆すた』は、女の子4人の高校生活を描く『あずまんが大王』系4コマ漫画が原作。第一話冒頭、チョココロネを先の細い方から食べるか、太い方から食べるかの話し合いで、相当長時間引っ張る。細い方が頭だとしたら、太い方はお尻ではないのか、私は太い方が頭だと思うよなんて、延々昼休み中の女子高生の会話が続く。シリーズの第一話は普通、ハリウッド大作映画的に、視聴者を一気に作品世界にひきこむスリルと刺激溢れる展開にするものだが、このチョココロネの平和な話はまったく長すぎて、随分危険な賭けをやってるなと呆気にとられた。この異常なスローテンポのスタートは、京都アニメーション的超一流のずらし戦術か。

チョココロネの話乗り越えた後は、キャラクターの魅力に引き込まれた。主人公の泉こなたは、女子高生ながらギャルゲー、ネットゲー、アニメ、マンガが好きなオタクキャラで、性格も適当、遊び人でだらしなくて、不謹慎。強烈オタクキャラこなたを囲む三人の女友達は、ゲームはするけど、オタクではない普通の女子高生。泉こなたの強烈オタクキャラ、だめ人間ぶり、毒舌家ぶりを、視聴者含めてツッコミ入れつつ、笑いあう。

おそらく大半オタクだろう視聴者が、強烈なオタクキャラのオタクっぷりを笑って楽しむという自己嘲笑、自己風刺の楽しみは、文化的に洗練された笑いのあり方だ。世界を席捲したジャパニーズ・オタク・カルチャーも、ついに「新古今和歌集」的境地にたどりついたかと驚いた。こなたのツッコミ役のツンデレ系女の子キャラは、意図してか「鏡」という名前。「鏡」は、まさしくオタクを反射する鏡である。こなたのオタク像を鏡に映して、笑って楽しむ余裕というか悲哀というか。「泉こなた」という名前も精神分析的に解釈すると、「泉」の「此方」にうつるギリシア神話的自己像を連想させる。

『らき☆すた』を要約すると、「泉」の「此方」に映る自己のオタク像を「鏡」に映して楽しむという、オタク・カルチャーの究極到達地点となる。『あずまんが大王』以降発展した萌え系美少女オタク文化のどん詰まり状況を回避する作戦として、『よつばと!』のように、女の子や親も安心して楽しめる、萌え要素を切り開くという方策と、『らき☆すた』のように、オタクのオタク性を鏡に映して笑ってみせるという自己風刺方策がある。オタクに受けるのは『らき☆すた』、オタクじゃない一般層に受けるのは『よつばと!』なのだろうか。

『エヴァンゲリオン』初代劇場版は、エヴァを見る視聴者のオタクを実写で映して、オタクを否定したが、『らき☆すた』は、オタクのオタク性を肯定的に評価しようとしているように見える（というか、オタク性を笑う余裕がある）。考察を継続して進めてみたい。



[らき☆すた 8 限定版 \[DVD\]](#)
角川エンタテインメント 2008-01-25

by [G-Tools](#) , 2010/12/19

(8巻)

『らき☆すた』8巻では、コスプレメイド喫茶の様子を中心に、秋葉原の異様さがネタとして描かれる。『涼宮ハルヒの憂鬱』など、秋葉原的にウケる作品を作ってきた京都アニメーションが、自作のアニメで秋葉原を風刺する。

メインキャラ泉こなたがバイトで勤める秋葉原のコスプレメイド喫茶に、オタクではない鏡たち女子高生三人が尋ねていく。鏡たちが制服姿で秋葉原を歩いていると、本格的なカメラを持ったいかにもというオタクの通行人が、ほんわかキャラのつかさを撮影し始める。つかさは嫌がっているのに、撮影中に萌え台詞まで求められる。ここらへんのオタクの強引さがまずネタとして、批判的に吟味される。

秋葉原駅から離れた雑居ビルにあるコスプレメイド喫茶に入ると、泉こなたが涼宮ハルヒのコスプレメイドをする。こなたは男性客の注文に、ハルヒ張りのツンデレキャラで応じる。泉こなたの声優をやっている平野綾は、涼宮ハルヒの声もやっているから、作中でハルヒを演じるこなたは、声優的には同一人物ご本人様となる。喫茶店内にいる長門とかキョンとか、他の『涼宮ハルヒの憂鬱』登場キャラも、声優はみんなご本人様で、この自己撞着的演出に、京都アニメーション特有のこだわりと徹底さが垣間見えた。

秋葉原で無差別殺傷事件が起きる前は、多くのオタクがコスプレしつつ、歩行者天国で踊り歌った『涼宮ハルヒの憂鬱』のエンディング曲が、喫茶店内に流れる。ステージで泉こなたたちメイドが踊る。オタク風の男性客は、店の後ろに集まり大声援。鏡は当初、全体の異様な雰囲気ドン引きしていたが、ステージ終了後、こなたが他のメイドと満足気な顔で話しているのを見て、少しほっとした笑顔になる。鏡の安堵で、一話終了。

常識的な視点で見れば、ちょっと危ない秋葉原の様子が、絶妙の視点で風刺される。しかも、風刺作品を作っているのが、オタク全否定の反動アーティストでなく、世界中のO T A K Uたちから日本最高レベルのアニメ制作会社として一目おかれている京都アニメーションなのだから、面白い。

自身のオタクっぷりを「イタイ」とネタにするのは、ネット時代特有の現象だが、『らき☆すた』は、時代の自己嘲笑的感覚を見事にとらえたアニメ作品である。前世紀末『あずまんが大王』から勃興した純正美少女萌えギャグマンガは、ネットが日常化したサイバーパンクの現代において、『らき☆すた』のメタオタク的風刺に向かうか、『よつばと！』のP T Aや普通の女子的にも問題ない萌え一般化に向かうのだろうか。

『けいおん！』



[けいおん! 1 \(初回限定生産\) \[Blu-ray\]](#)

ポニーキャニオン 2009-07-29



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年8月22日ブログにて発表)

『けいおん！』は、『涼宮ハルヒの憂鬱』『らき☆すた』に続く京都アニメーション制作の深夜放送アニメ作品である。高校軽音楽部に所属する女の子4人の高校生活が描かれる。

新宿のアニメ専門でない、普通のDVD販売店でも、大々的に宣伝されており、店員さんの手書きポップには、「日本と世界で高評価を得ている京都アニメーション制作のアニメ」と書かれていた。京都アニメーションの名前は、宮崎駿所属のスタジオジブリほどには一般的でないけれど、世界中のOTAKUの間では有名である。『涼宮ハルヒの憂鬱』の動画は、オリジナル、MAD動画含めて、世界中のOTAKUによって視聴された。京都アニメーションが制作したアニメは当たる。OTAKUのツボを激しくついた丁寧な作品作り。京都アニメーション作品を視聴するまでは、嫌悪感があった。キャラはいかにも萌え系美少女だし、動画サイトに投稿が山ほどあるし、コスプレして踊っている人もたくさんいる。何故たくさんの人がそこまで熱中するのかわからなかったけれど、実際作品を観てみると、クオリティーが高くて、素直にこれは面白いと思った。作品中で高齢者医療福祉など社会問題を取り上げる「攻殻機動隊」などのハイセンスアニメは評価し、萌え系アニメを徹底的に批判する批評のスタイルもあるけれど、僕個人は、京都アニメーションの作品が、他の社会派系のアニメ作品よりも、面白い仕掛けに満ちていると認める。

スタジオジブリやディズニーやドラえもん、せいぜいガンダムやエヴァやドラクエを楽しむ程度の普通の人からみれば、京都アニメーションの作品群に熱中するファンは、異常に見えるだろうが、作品のクオリティーは高い。後は批評家がきちんと論壇（そんなものが今あるとして）で評価して、一般社会にすばらしさの認知を促す時期に入ったのではないだろうか。

歌舞伎や芸能は古来、差別の対象だった。芸術家及び芸術作品の価値独立が認められるようになったのは、近代に入ってからである。ゲーテもモーツァルトも宮廷に仕えたが、近代芸術家たるベートーヴェンは、芸術家の価値独立を推進した。アニメやマンガやゲームも、歌舞伎、クラシック、伝統芸能と同じ道を歩んでいる。以前はアニメやマンガなんて大人が見るものじゃないとか、子どもの教育に悪いと言われていた。今でも根深い嫌悪感が蔓延しているけれど、社会的認知と地位獲得はなされた。マンガ、アニメの文化的発展の世界的中心地である日本で、現在最も評価されつつ、一般の人から見て異常なのが、京都アニメーションの作品群。そう、後は作品の価値を、差別や生理的嫌悪感の対象から外していく努力をしていくだけだ。



[けいおん!4\(初回限定生産\) \[Blu-ray\]](#)
ポニーキャニオン 2009-10-21

by [G-Tools](#) , 2010/12/05

(2009年12月14日ブログにて発表～DVD4巻のレビュー)

2009年最大のアニメヒット作、話題作といえば、京都アニメーションの『けいおん!』になるだろう。『けいおん!』について真面目に批評する批評家は少ない。『けいおん!』が話に出てくるとすれば、本能直撃的な作品手法を批判する文脈で出てくるだろう。『涼宮ハルヒの憂鬱』にしても『らき☆すた』にしても、京都アニメーションの作品は、世界中のオタクに歓迎されるが、批評家には受けが悪い。しかし、京都アニメーションの作品は世界のオタク市場というかニコニコ動画等で過剰に消費されているのだから、ネグレクトするのは避けて冷静に分析してみたい。

今日取り上げる『けいおん!』4巻は、クリスマスパーティーの回と、新入部員入部の回の2話で構成されている。NHKブックス別冊『思想地図vol.4想像力』の対談を読んで初めて気づいたのだが、『けいおん!』のアニメ画面には、男子生徒が出てこない。そう指摘されるまでは、男子生徒が出ていると思い込んでいた。多くの視聴者もそうだろう。

wikipediaの『けいおん!』ページをざっと見ても、桜高校が女子高とは書いていないし、とりわけ女子高だと説明されたわけではないが、確かに女子高生しか画面に出てこない。男の存在が画面から、女子高と明示されるわけでもないのに、こっそりと排除されている。第1話を視聴した時、桜高校の階段の手すりに亀の置物があることに気づいた。画面に何度も亀の立派な置物が出てくるので、亀は明らかに男性器の象徴だと思っていた。無意識的にというかサブリミナル的に、亀の置物を通して、視聴者に性的なイメージを刷り込んでいると推量したのだが、亀は画面から排除された人間の男子生徒、男性教諭の代わりに配置されているのではないかと思い直した。

今日4巻を見ていたら、亀の隣にウサギの置物があることに気づいた。亀とウサギの置物には、性的なイメージと共に「亀とウサギの競争」の童話的イメージが重ねられているだろう。

クリスマスパーティーの回は冒頭で、主人公唯の両親は、毎年クリスマスに二人だけで海外旅行に行くラブラブ夫婦なのだというエピソードが紹介された。両親の顔は画面に現れず、後姿だけが想像シーンで挿入されたが、だいたいにして萌え系ギャグアニメに出てくる主人公たちの親は、若くて、ラブラブである。

主人公と親が対立していない仲良し親子。『かみちゅ!』、『らき☆すた』、『カードキャプターさくら』もそうだし、両親不在の『みなみけ』も、家にいない両親は、きっとラブラブだろうと推測できる世界設定になっている。

萌え系ギャグアニメは、対立、葛藤、競争を生み出す要素を排除し、心地よく、気持ちよい空間を設計することに長けている。これは現代日本社会の仲良し家族状況を反映しているのか、親や大人と対立する子どものイメージが大時代的な表現になってしまったのか。ここちよさの「動物的」な追求こそ、萌えとなるのだろうか。

新入部員勧誘の回で、軽音部は、「お茶とお菓子はおかわり自由。食っちゃ寝食っちゃ寝の軽音部」と表現される。初詣のお参りの場面でも、みんな最初は演奏がうまくなるようにとは願わず、みんなと楽しくいられますようにとか、おいしいお菓子が食べられますようになどと願っていた。

萌え系ギャグアニメの世界には対立、葛藤、競争が排除されているとよく分析されているが、作品中に葛藤をもたらすのは、生徒にコスプレを迫るさわ子先生の存在だったり、期末テストだったりする。毎日お菓子を食べているようでいて、軽音部は一応武道館でのライブを目標として、だらだら活動している。ただし、あくまで楽しくだらだら過ごすゆとりが必要であり、ハングリー精神とか、がっつき感とは無縁である。

実際、日本の田舎の高校で見られる部活動のテンションとは、こんなものではないだろうか。『けいおん!』が描き出す物語は、日常生活の緊迫感のなさに近いものであり、今までのフィクションにあったドラマチックな展開こそ、作り物ではないかと思えてくる。なんだか『けいおん!』を肯定しようと思ったのに、そんなに肯定していない内容になったけれど、京都アニメーションからは、これからも目が離せない。



[けいおん!5 \(初回限定生産\) \[Blu-ray\]](#)

ポニーキャニオン 2009-11-18

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年1月6日ブログにて発表～DVD5巻のレビュー)

5巻では、新入部員のあずにゃんこと中野梓登場。早速オープニング映像にあずにゃんを登場させるあたり、京アニはオタクのツボをついている。オープニング終了後、画面に超ズームアップで亀の彫像が映る。首を伸ばして、頭をそり返させている亀は男根の隠喩だとしか思えない。これはサブリミナル的な刷り込みですと露悪的に主張するかのような巨大亀。京アニは確信犯だ。

5巻最初の回は、軽音部に入部したあずにゃんの通過儀礼的物語。あずにゃんはバンドの練習をしたいのに、先輩たちは遊んでばかり。まったくバンド練習しない軽音部の部室は、萌えの象徴だと思える。

練習しようとするあずにゃんに、ケーキとロイヤルミルクティーの誘惑が襲いかかる。「真面目に練習しましょう」と言っていたあずにゃんも、唯にハグされるとほんわかして、怒る気力もなくなる。

顧問の先生が猫耳を持ってくる。嫌々ながら猫耳を付けた時、初めてあずにゃんは「軽音部へようこそ！」と先輩たちに歓迎される。

先生はケーキを食べた後、「私、もうここで死んでもいい」と言う。

通常、人は成長する過程において、墮落した遊び好きの自分を振り切って、真面目で勤勉な大人に変わっていくものだが、「けいおん！」は、新入部員に徹底的に墮落することを求める。遊び、かわいさ、食欲、性欲といった価値の肯定、すなわち萌え要素を受け入れられるかどうかを試練となっており、あずにゃんは、どうしてこんな練習しない人たちの演奏をいいと思ったのだろうと不安になる。

何が正しいのか不明になり、混乱して泣き叫ぶあずにゃんを前にして、先輩たちが演奏する。これだけ人生に萌えているのに、先輩たちは「いい曲」を奏でる。「このメンバーとバンドするのが楽しいんだと思う。きっとみんなもそうで、だからいい演奏になるんだと思う」と一番真面目

な滯が言う。

「まあこれからお茶飲んだり、だらだらすることもあると思うけど、それもやっぱり必要な時間なんだよ」と言う滯の言葉にあずにゃんも同意した直後、「向こう1週間は演奏したくねえ」と疲れ切った律が言う。

「あずにゃん、猫耳つけてみて」と唯。

「嫌です」

「ねえお願い、そしたらがんばれるから」

というやり取りを最後に1話終了。

常時自分にとっての萌え要素を注入して、自分自身のエゴイスティックな欲望を満足させていなければ、まともに仕事ができないという時代状況を『けいおん!』は提示しているようである。

5巻は、萌え要素を嫌悪しつつも、萌えを不本意ながら肯定し、受け入れていく新入部員あずにゃんの成長過程（萌え化過程？）が描写されるが、結局『けいおん!』は、勤勉、真面目、努力、熱血、ストイック、真剣、労働、合理性といった近代的価値を否定し、遊び、食欲、性欲、可愛さ、だらだら感を肯定しているのだ。

勤勉と真面目と合理性を追求した社会が、原爆やアウシュビッツや自爆テロやサブプライムローンを生み出したのだから、だらだら萌えることを一方的に否定することはできないのではないかという力強い問題提起が、『けいおん!』にはある。



[けいおん!6 \(初回限定生産\) \[Blu-ray\]](#)
ポニーキャニオン 2009-12-16

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年2月16日ブログにて発表～6巻視聴後のレビュー)

『けいおん!』6巻は、11話と最終回が収録されている。最近の深夜アニメのお約束通り、最終回の次には、おまけの回が用意されている。

通常のアニメにおける最終回では、本編のドラマが終了する。敵と戦っている場合は、戦闘が終了するし、恋愛ものなら葛藤が解決してハッピーエンドにいたる。最終回後のおまけの一話では、最終回までの緊張感から解放されて、ひたすら萌えるラブコメ的エピソードがファンサービスとして放送される。

『けいおん!』の場合も、最終回は、一応それまで続いていたドラマのクライマックスになる回だったが、別にバトルもないし、恋愛もないし、おまけの回と代わらない気がする。というよりも『けいおん!』という作品は、通常のアニメでおまけの回として用意される、ひたすら萌えるだけの葛藤希薄、コメディタッチのエピソードを、第1話から最後まで繰り返す作品だったと解釈できる。

日本のアニメに限った話でなく、ハリウッド映画にもよく見られる現象だが、最近の作品は、物語の一貫性、統一性が破綻している。統一性を放棄しても、面白さ、飽きのなさが追及される。むしろ深刻なエピソードのすぐ後に、徹底的にバカげたエピソードが来た方が、物語として面白いとされる傾向がある。

面白いテーマの断片が統一感もないまま、積み重なって強度を獲得する現在のドラマ制作状況において、『けいおん!』は、徹底的に無害で、ほのぼのしたエピソードのみにズームをあてた作品となった。それがまた、オリコンチャートで、アニメキャラクターソングアルバム史上初の1位という記録を打ち立てるほどの人気を獲得した。

直前に同時時間帯で放送されていた京都アニメーション制作のアニメ『クラナド—アフターストーリー—』と比べた場合、『けいおん!』が描く世界は狭い。『クラナド—アフターストーリー—』では、恋愛が描かれるし、父親、母親、結婚、子どもの出産、就職、死まで描写される。一方『けいおん!』は、同年代の女子高生のコミュニティーのみを集中的に描写する。家族や大人の存在は、画面から排除されている。何より、男性の存在が画面から排除されている。

物語の舞台となる桜坂高校が女子高だとは、結局最終回まで明示されなかった。女子高という設定ならば、普通作中で設定の説明があるか、登場人物の誰かが女子高だとセリフで明言するものである。女子高なのか共学なのか、最後まで不明だったけれど、文化祭で制服を着ていたのは、女性ばかりだったし、やっぱり女子高だろうと想像したい。これで女子高じゃなかったらおかしい。

画面から意図的に男性の存在が排除されている可能性はあるけれど、とりあえずこの対立する他者のいない、小さなコミュニティを描く物語作品『けいおん!』が、何故人気になったのか、よくよく考えてみる必要があるだろう。その人気は一部の局所的なコミュニティでのみ爆発していて、一般からしたら、「けいおん? 何それ知らない」「キモ!」的状況であることも、社会における情報断片化の兆候である。

『CLANNAD（クラナド）』



[CLANNAD Blu-ray Box](#)

ポニーキャニオン 2010-04-30



by [G-Tools](#), 2010/12/19

（2010年1月31日ブログにて発表）

京都アニメーション制作のアニメ『CLANNAD』（クラナド）全巻を今日視聴してみた。昨日は『AIR』（エアー）全巻を見たけれど、『CLANNAD』の方がよかった。というか、現代日本のオタクカルチャーを研究している海外の文化研究者には、2000年以降の日本を代表する良作として『CLANNAD』を推薦したい。もちろん文化現象とか海外での人気を見れば、『ハルヒ』や『らき☆すた』や『けいおん!』の方が上なのだろうけど、それらに比べればマイナーな『CLANNAD』の方が個人的にはよかった。

『ハルヒ』や『らき☆すた』や『けいおん!』の方が、伝統的な物語の創作技法に対して突き抜けた手法で制作されている。『CLANNAD』は物語の作り方として古いけれど、やっぱりこういう作り方、見せ方が好きだ。＜終わってしまった世界＞で、それでも物語を、哲学を紡ごうとしている。

『CLANNAD』を見て得られた変化と言え、自転車で進んでいて、心が寛容になったこと。歩道を友人同士、恋人同士で歩いている人がいるとする。横幅をたっぷりにとって、自転車の通行が妨げられているとする。以前なら、邪魔だなあと感じていらついていたけれど、『CLANNAD』を見た後は、心にストレスが生まれなかった。ゆっくり走って、道があくのを待たし、ずっと道があかないようならベルを鳴らすか、自転車をおりて自分も歩いてみようと思った。

歩道は歩行者優先、自転車がかつとばしている方がおかしいという当たり前のことわりを『CLANNAD』は思い出させてくれる。同時に、歩道を友人同士、恋人同士、家族でつれだって歩いている人々は大切な時間を紡いでいるのだから、その時間を自分が邪魔してならないと思えてくる。見た後に、寛容の精神が芽生える深夜アニメ。素敵な作品だった。



[CLANNAD 5 \(通常版\) \[DVD\]](#)
ポニーキャニオン 2008-04-16

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年2月19日ブログにて発表～「この町」の尊さについて)

アニメ『クラナド』は、生きていることの幸福感を語る。人生の幸せは、僕たちが暮らす「この町」にある。「この町」は、ドラマ『北の国から』やアニメ『隣のトトロ』が描いたような善近代的な田舎の奥地にあるのではない。「この町」は、日本のそこら中にあるような郊外の都市である。

田舎から出て来た人が見たら、「都会だね」と思うけれど、「この町」に住む僕たちからしたら「そんな都会じゃないよ」と反論できる郊外都市。「この町」にこそ、生きている喜びの源泉がある。『クラナド』は、どこにでもある日常の喜び、絆をドラマ化する。

『クラナド』を見た後は、働いている最中のストレスが減った。

こんな仕事何のためにするのか、つまらない仕事だ、くだらない仕事だ、そういうストレスは、「この町」と、この町に住む人たちが嫌いな故に生じる。

『クラナド』を見た後は、今まで何の価値も見出せなかった単純作業が「この町」にとって必要な仕事だと思えるようになった。

誰かのために何かを作る。自分の作りだした製品が、「この町」で暮らす誰かの生活の支えになる。喜びの源泉になる。無駄な仕事など1つもない。そうした考えの変化が、何故もたらされたのか。

例えば、主人公の高校生岡崎朋也は、ひきこもった幼馴染の同級生のために、雑草むしりをする。雑草むしりなんて、雑用だし、意味のない仕事に思える。雑草をむしったところで、同級生が部屋から出るわけではない。しかし、無心に草むしりをする。その様子を見ていた友人たちも、放課後一緒に草むしりをする。

草むしりという単純作業が、いつのまにか、とても大切な仕事に見えてくる。あれほど草むしりを偉大に見せてくれる物語は、今まで存在しなかった。



[CLANNAD FULL VOICE](#)
KEY 2008-02-29



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年2月26日ブログにて発表～CLANNADと東浩紀動物化思想との共鳴)

東浩紀は、動物化を肯定していた。人々が近代的に自立した個人として思考、行動するのをやめて（自立した個人は幻想でしかないとも言われる）、動物のように行動していくこと。

『らき☆すた』や『けいおん!』を見る限り、あれらの物語で描かれたように動物化していく自己は、受け入れられないと思った。けれど、『クラナド』を見たら、東浩紀が言っていた動物化とは、こうした営みかもしれない、これなら肯定できると思えた。

『らき☆すた』や『けいおん!』の自己は、自分と同年代の狭い共同体とのみつきあっている。『らき☆すた』であれば、ゲームやアニメのオタクカルチャーが主人公の生活の中心にあるし、『けいおん!』であれば、軽音部のごく狭い活動が生活の中心になる。一方『クラナド』には、年代、世代を超えたつながりが描かれている。同年代の高校生の仲間だけでなく、教師、父兄とのつながりもある。

『らき☆すた』や『けいおん!』にも教師や父親はでてきたが、大人たちは、同年代の友達と代わらぬ友人的人物として描かれていた。『クラナド』に出てくる大人は、高校生にとって年長者にあたる存在である。異質だが、僕らと同じく「この町」に暮らす人々として、大人が登場する。主人公自身も高校を卒業して、大人になり、働いて、結婚して、子どもを授かる。

『クラナド』が描く世代を超えたコミュニティのつながり。僕が住む「この町」は、限られた小さなコミュニティであり、国家や国際社会は描かれないが、『らき☆すた』や『けいおん!』の同年代、同価値観の人々が集う極小コミュニティよりも、広がりがあると思えた。

『らき☆すた』や『けいおん！』を好きだと言う人と出会っても、幼女変態趣味がある人かもと一瞬警戒の念がよぎるが、見ず知らずの匿名の他者でも、『クラナド』ファンだと知ったら、無条件で信頼できると思える。何故なら、『クラナド』は、友好関係にない人、価値観を共有しない人とも、交友関係を切り開く可能性を肯定しているからだ。『らき☆すた』、『けいおん！』的自己像は、同じ価値観の人としか交友できないように思える。

『クラナド』は、この物語の素晴らしさを知っている人なら、無条件で信頼できると思える絆を与えてくれる。生まれ育った「この町」で死ぬまで暮らすこと。それは夢の挫折を伴うことかもしれないが、あるいは動物化と形容される事象かもしれないが、見知らぬ他者の存在を肯定的に包み込む。



[CLANNAD 8 \(通常版\) \[DVD\]](#)
ポニーキャニオン 2008-07-16

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年3月1日ブログにて発表～「終わってしまった世界」でそれでも夢を語ること)

『クラナド』は「この町」の他にもう一つ、「終わってしまった世界」を描く。

「終わってしまった世界」には、少女とがらくたでできたロボットしか存在しない。「終わってしまった世界」で少女とロボットは、がらくたを拾い集めて、なんとか自分たち以外の存在を生み出そうとする。

「終わってしまった世界」は、現代社会の隠喩に見える。全ての夢が挫折し、物語は徹底的に断片化し、これ以上物語を語ることが不可能になった世界で、ではどうすれば、次の物語を語り出すことができるのか。少女とロボットが、がらくたの断片をなんとか積み上げて、自分たち以外の存在を作ろうとする様子は、物語論に見える。

主人公の恋人の渚は、自分が生まれたせいで、両親が夢をあきらめたことに気づく。

渚が生まれる前、父親は演劇俳優の仕事をし、母親は教師の仕事をしていた。幼い渚が高熱を出した日も、二人は夢を実現する過程である仕事があるからと、家を出て行った。その晩渚が瀕死の危篤状態になったため、両親は夢をあきらめて、ずっと渚のそばにいられるパン屋に転職した。

自分たちの夢を追うよりも、娘の面倒をみることの方が大切だと両親は思ったから、二人は夢を自らの意志で挫折させた。ずっと内緒にしていたこの思い出を、高校生になって渚が思い出す。そして苦悩する。

自分が生まれてきたために、親が夢をあきらめたと知って苦悩するヒロイン。『クラナド』には、渚の両親の他にも、夢をあきらめた挫折経験者がたくさん出てくる。みんな夢をあきらめて、「この町」で暮らしている。演劇をやりたいという夢を持つ渚が、みんなの夢をつなげる希望になっている。

ここで夢＝物語をつなごうとする「この町」の人々と、少女とがらくたのロボットしか存在しない「終わってしまった世界」における物語構築の模索が、リンクしてくる。

結婚すること、子どもを持つことで、両親にどれほどの負担が来るのか。最近父親も母親も以前より自由になったというが、やはり子育ては両親に重い負担になる。養育費がないからといって、子どもを産まない家庭もあると聞くし、生まれた子供が不況の影響で苦しんでもいる。

町で暮らすみんなにとって、夢とは何なのか。

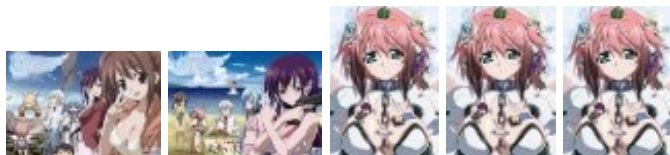
夢をあきらめるとはどういうことか。何故夢をあきらめるのか。夢をあきらめた時、代わりに何か見つかったのか。『クラナド』は、全ての夢が終わってしまった世界で、それでも物語ることの意味を投げ与えてくれる。次の世代に私たちは、どういう世界を用意するのか。一体何を物語るのか。

『そらのおとしもの』



[そらのおとしもの 限定版 第1巻 \[DVD\]](#)

角川エンタテインメント 2009-12-25



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年12月16日ブログにて発表)

『そらのおとしもの』は、角川書店制作の深夜アニメで、いかにも深夜アニメな萌え要素満開の徹底バカ作品である。ある日エロ中学生ともきの家に、イカロスというエンジェロイドがやってくる。イカロスは愛玩用エンジェロイドだと名乗ったが、惑星を破壊するほどの超強力兵器だったことを思い出す。自分が兵器型のエンジェロイドだと知れたら、平和を愛するともきに嫌われると思ったイカロスは、兵器だったことを秘密にして、人間になろうと努力する。

一方、ともきはひたすらエロ中学生。『そらのおとしもの』は、よくもまあこんな間抜けなエロ話ができるかと驚嘆するほど、バカというか中学生的性欲の発現に徹している。深夜アニメ、特に角川書店を資本とするアニメ作品群は、もうただのライトポルノとしか思えないほど頹廢的なのだが、『そらのおとしもの』くらい突き抜けてエロ路線を徹底されると、逆に評価したくなるから不思議だ。

実際ウェブ上でも、パンツが群れになって空を飛ぶエンディングシーンが話題になり、空飛ぶパンツをネタにしたN次創作動画が大量に創造された。バカとエロも究めれば、ある種の聖性というか神話的創造性を帯びるということだろうか。女性キャラの声優さんたちは、男性の欲望に奉仕するような仕事をしていて、葛藤はないのだろうかと思っていたが、『思想地図vol.4想像力』で、女性が萌え系アニメ、マンガの制作を行っている場合が多いという指摘を読んで、結構驚いた。確かに『けいおん!』の監督も女性だ。

『そらのおとしもの』先週の放送では、エロ中学生のともきが、イカロスの科学力で女性に変身し、女湯に潜入する様子が描かれた。萌え系美少女中学生「ともこ」に変身したともきは、せっかく女になったのだから男子にモテまくろうと、男子中学生のツボをつく行動を連発する。

この様子を見ていて、萌えアニメを制作している女性たちもまた、男の欲望をつついて注目を集める喜びを享受しているのではないかと思った。気持ち悪いオタク相手に媚びて嬉しいものだろうかと思うのだが、男である自分が女性にもものすごく人気な男性キャラを創造して、こちらの意図通りに女性ファンが熱中してくれたら、嬉しいだろうなとは思える。

イカロスの他にもう一体、エンジェロイドのニンフというツンデレキャラがいる。ニンフは超合理的で、地球人類を下等生物と思っているのだが、ともきたち中学生が見せるおバカな日常性に反感を覚えながらも、憧れの気持ちも持っている。今回でも、ブラジャーなんてステルス性もないし非機能的と最初は罵倒していたが、ブラジャーの魅力をともきに説得されて、「ともきが喜んでくれるなら」とブラジャーを買った。

『そらのおとしもの』によく表現されているように、萌え系アニメは、エロくて、バカバカしくて、だらしのない日本社会の日常性を肯定する。こうした萌えあがる日常こそ平和であり、みんな萌えたら戦争なんてなくなるのにと、ギャグ的な主張もネット上ではよく見られる。女湯に入りたいと望む中学生に仕える方が、戦争と破壊を願う元々のマスターに仕えるよりもまじだと、エンジェロイドたちは思っている。

世界の実情を見ればこのような、動物的なポストモダン・エロ中学生的・深夜アニメ的日常性を真正直に肯定できはしないが、しかし『そらのおとしもの』の徹底ぶりは面白いし、受けている事実がある。決して角川書店だからとネグレクトできない現象だ。

『まりあ†ほりっく』



[まりあ†ほりっく 第1巻 \[DVD\]](#)
メディアファクトリー 2009-03-25



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年1月20日ブログにて発表)

『まりあ†ほりっく』の名前は前から知っていた。『マリア様が見てる』とか『まぶらほ』とか『まほろぼ』とか、語感の似ている題名が多いから、何だかよくわからなかったが、TVK他で1月より再放送されていたので見てみた。演出新房監督、制作シャフトの前衛演出萌え系美少女ギャグアニメだった。

上海から帰国後、アニメこそ日本の存在意義になると思いつつ見た『ダンスウィズザヴァンパイアバンド』第2話は、ただの児童ポルノとしか思えずがっかりした。しかし、同じ新房監督の『まりあ†ほりっく』第2話は、挑戦的な前衛表現に溢れており、これぞ新房監督と思えてほっとした。

まりほりの主人公、高校生の宮前かなこは、美少女に目が無い百合趣味（レズビアン）である。少女時代いじめられていた過去があり、男性恐怖症、かつ百合趣味になったという経歴は、オタク状況批評的である（彼女は百合であることを秘密にしている）。

かなこは転校した憧れの女子高で、祇堂鞠也（しどう まりや）という美少女に出会う。イタリア人のクォーターで、金髪ツーサイドアップのまりあはかなこにとって理想の美少女だったが、実は男だった。男であることを隠しているまりあは、自分が男だとばらしたら、お前が百合だということを暴露するとかなこを脅して、かなこと同室で暮らし始める。

まりほりは、かなことまりあ、及びまりあに仕える毒舌メイドまつりか（ツンデレではなく、ただのツンとのこと）を中心に、女子高の寮生活と学園生活が描かれるギャグアニメである。

目につくのは、新房監督による前衛表現の数々である。原作でも前衛的ギャグはあるのだろうが、新房監督のマジックにかかると、前衛の前衛性が過度に強調された演出となる。

例えば、学園少女マンガによく見られるような、主人公の少女の内的独白が出てくるのだが、かなこの心の中の声に、まりあがつつこみを入れてくる。2話では2回も、心の中の声に、別の人物の心の声がツッコミを入れ、さらに「何で私の心の声があなたに聞こえるの」「お前の考えてることなんてお見通しだ」という心の声のやり取りが続く。

エンディングのスタッフロールでは、それまで登場したことのないナレーションが、かなこの学園生活の将来を、大正時代のロマン文学的口調で語り始める。ナレーションの声は通常、視聴者にしか聞こえないものだが、本来聞こえないはずのかなこにもナレーションの声が聞こえているようで、「何？ 誰喋ってるの？」とかなこは慌てる。え、やだ、私の未来ってこうなるの？ そんなのやだとギャグ調の顔になったかなこが、大正時代的に真面目な語り口のナレーションに抵抗するところで、第2話は終わる。

登場人物の心の声に、別の登場人物がツッコミを入れる。これは小説やマンガなどのフィクションでは禁じ手の手法である。若い書き手が間違っやってしまうタブーであるのだが、まりほりはそれをギャグとしてやってしまう。ナレーションの声も、登場人物に聞こえてくる。こうした前衛表現は、数十年前からあるものだろうが、まりほりというか新房監督の革新的なところは、メタフィクションの前衛表現と、萌え系美少女が融合しているところである。男性恐怖症、百合趣味、ツンデレ、女装の男性、メイド、いじめ、暴力など、現代オタク的テーマが集中的に取り扱われているし、再放送でまりほりに巡り合えて、幸福だと思えた。

『化物語』



[化物語 ひたぎクラブ【通常版】\[DVD\]](#)
アニプレックス 2009-09-30



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年2月15日ブログにて発表)

『化物語』は、ゼロ年代を代表し、マンガ、アニメ、ゲーム文化と最も共振している小説家、西尾維新のライトノベルを原作としたアニメである。監督は新房昭之、制作会社はシャフト。このタッグが制作したアニメは、どの作品も前衛アートみたいな表現に溢れるのだが、何故だか前衛芸術なんてあまり好きそうにないと思える一般視聴者層にも受けている。

原作には全くない現代アートみたいな建築物、背景画、極端なズームアップと超遠景を短時間で繰り返す前衛ヨーロッパ映画みたいな演出、漢字の画面頻出など、やたらめったら雰囲気の前衛アートなのだが、アマゾン他各社のDVDランキングでも、『化物語』全作上位にランクインしている。

これは何故だろう。最初は、西尾維新はこんな前衛じゃないのにと嫌悪感さえ感じるのだけれど、いつのまにか新房監督とシャフト独特のデザインに魅了されてしまうことになる。原作と大きく異なるアニメを作ると、ファンから猛バッシングにあうのが通例だ。京都アニメーションのように、原作にすこぶる忠実なアニメを作ると、ファンは喜ぶ。シャフトは一見やりたい放題なのに、一般ファンが購入する。本当に謎だった。

『オトナアニメ』に掲載されていた『化物語』の特集記事、主に新房監督のインタビュー記事を読んで、その謎が少し解けた。新房監督は、原作も、原作ファンも否定していないのだ。原作ファンに喜んでもらうためにはどうすればいいか、考えて作っている様子が、発言の端々からうかがえた。ならば何故あんなに原作にない前衛的カットが頻出するのか。それは、視聴者を飽きさせないための工夫であるという。

小説ならば、長い語りの会話が許されるけれど、動画のアニメでは、退屈になる場合もある。きょろきょろする目玉の超ズームカットや、現代アートみたいな背景画を会話の合間に短時間映すことで、アニメ作品として面白くしているのだ。

マンガ作品でも小説作品でも、原作に描かれている部分は、原作ファンのイメージを壊さないよう、すこぶる忠実にアニメ化する。しかし、原作に描写されていない部分、原作ファンが想像していない部分は、とことん冒険的描写を繰り出す。これが、新房監督とシャフトの魔術的創作技法の秘密のようだ。

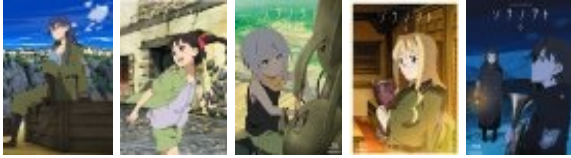
前衛芸術は、視聴者を突き放さなくても成立する。シャフトの一昔前の前衛映画みたいな表現が人気なのは、とても喜ばしい現象だ。

『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』



[ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 1【完全生産限定版】 \[Blu-ray\]](#)

アニプレックス 2010-03-24



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年3月23日ブログにて発表)

『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』は2010年1月～3月期テレビ東京で放送されたアニメ作品。今日深夜最終回放送済。テレビ東京が力を入れて始めた『アニメノチカラ』プロジェクト第1弾だが、何かつまらなかった。持ちあげる人もいるけど、やっぱりネット上ではつまらないという意見が大勢。

- ・脚本吉野宏幸、監督神部守、音楽大島ミチル、声優陣も豪華と優秀なスタッフ集めて作っているんだけど、なんか面白くない。
- ・絵がきれいだけど、『けいおん!』に絵が似すぎているのが気になる。
- ・題名が昨シーズンヒットした『そらのおとしもの』に似ている。かつ『そらのおとしもの』よりつまらない。
- ・小林ゆうの男っぽい女性役ははまり役だけど、『まりあほりっく』の2番煎じの感あり。まりあの方がいきいきしていた。
- ・遠藤綾の優しいお姉さん役もはまり役だけれど、めがねで長髪って『らき☆すた』のみゆきさんそっくりだし、みゆきさんを超えてない。
- ・喜多村英梨の元気な女の子役もはまり役だけれど、『みなみけ』の内田そのまんまだし、内田の方が面白かった。
- ・ノエルは綾波レイと長門有希にキャラかぶりすぎ。

総じて良質の作品だけれど、かつて評価を得た作品のいいところ集めました感がいなめない。しかも過去の作品を超える面白さ、斬新さがあればよいけれど、過去の名作たちを超えてもいない。

しかし、最後の2話は突然ドラマチックになって面白かった。『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』は、辺境の基地で暮らす4人の少女兵の日常を描いた作品だった。「戦争」と「美少女」というテーマは、ガンダム以降の日本アニメを特徴づける最重要テーマだと思う。テーマの選択はよかったが、最後の最後でようやく「戦争」のテーマが全面化してきたのみ。もっと早く戦争が描かれれば、名作になったのにと悔やまれる。

学園ラブコメ的な日常をひたすら描いた後、最後の最後で怒涛の悲劇的展開を迎えるというのは、keyなどが得意とするギャルゲ泣きシナリオの定番である。『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』もギャルゲシナリオの王道に沿ってドラマが描かれたが、つまらなかった。何故か。

ギャルゲシナリオをアニメ化して成功した『AIR』、『CLANNAD』は、最後の最後で突然悲劇的展開になるわけではない。第4話くらいから、悲劇の展開が始まっていた。ギャルゲはヒロインごとに悲劇が用意されている。プレイヤーは、全ヒロイン攻略するものだ。つまり、ギャルゲシナリオをアニメでやるなら、ずっとラブコメを描いて、最終話近くで突然悲劇を起こすと駄作になる。4話くらいから、各ヒロインの悲劇の物語を順番に見せて行ったら、『AIR』や『CLANNAD』のように、最後まで飽きさせない名作になっただろう。

『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』と同時期に放送された『とある科学の超電磁砲』も、学園ラブコメ的日常をたっぷり描いた後、物語終盤で悲劇的大ドラマを演じてみせた。『とある科学の超電磁砲』は面白かったけれど、『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』はつまらなかった。何故か。

『とある科学の～』方は、放送の合間合間で、かなり深刻なバトル物語を挟んだし、現代学園都市が舞台で、美少女がたくさん出てきたので、飽きさせない要素に満ちていた。対して『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』は、ファンタジックな異世界の設定で、辺境の村のさびれた基地が物語の舞台となる。現代学園ものに比べたら、感情移入が難しい。都心部の兵士学校が舞台だったなら、もっと多様なキャラが登場して、面白くなっていただろう。

さんざん批判してきたけれど、最後の2話は突然ガンダムチックな深刻戦争物語になって、素晴らしかった。戦争ドラマこそ他のどの国のアニメも描くことができない、日本アニメの真骨頂である。戦争を起こそうとする大人の振る舞いを、少女の兵士たちが食い止める。戦争は、停戦を告げるラッパの音色で休止する。最後がよかっただけに、非常に残念な12話構成だった。

結局日本のアニメは、戦争か美少女かという二択を視聴者に迫るのだと思う。戦うのか、萌えるのか。あなたは一体どちらをとるのか。これは深刻な問題だ。答えは永遠に見つからないだろう。

『Angel Beats!』



[Angel Beats! 1 \[通常版\] \[DVD\]](#)

アニプレックス 2010-06-23



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年4月4日ブログにて発表)

先週金曜日深夜から、TBSで『Angel Beats! (エンジェルビーツ)』の放送が始まった。

『Kanon』、『AIR』、『CLANNAD』、『リトルバスターズ!』などKeyレーベルの脚本で知られる麻枝准(まへだじゅん)が、全話脚本を書くという、今期期待のアニメ作品だ。当ブログでは今後、おそらく日本で最も早く、かつ最も真面目な『Angel Beats!』の評論を書いていこうと思う。

『Angel Beats!』の公式サイトで麻枝准は、『今最も著名なゲームシナリオライターの一人で、美少女ゲームに「泣き」「感動」の要素を取り入れた、いわゆる「泣きゲー」と呼ばれるジャンルの先駆的存在。』と紹介されている。

今現在の深夜アニメはどれも、萌え系の美少女が何人も登場する美少女ゲームのような体裁になっているが、このような萌え系美少女全盛の状況を作り出した要因として、『AIR』など美少女ゲームと、そのアニメ化作品のヒットがあげられる。いわば麻枝准は、現在のアニメと深夜放送が萌え化した元凶のように思える。ただし、現在の萌え作品が、物語を語ることを放棄して、ひたすら萌える状況を見せる作品になっているのに対して、オリジナルである麻枝准の作品には、過剰なまでの物語が存在している(かつ露骨なサービスシーンがない)。

たとえば、『Angel Beats!』第1話は、他のアニメやドラマや映画から比べれば、異常なまでの台詞で埋め尽くされていた。『攻殻機動隊』を上回るほどの台詞と情報の洪水が、30分のアニメ作品になだれこんでいた。

『Angel Beats!』の舞台は、死後の世界である。主人公は、なんらかの理由で死んだ青年音無（音無という名前は、音楽がなくなった後の世界を象徴しているかのよう）。音無は、死後の世界の学校で、（涼宮ハルヒに外見や性格がそっくりな点がどこか微妙な）ゆりと名乗る少女に出会う。

ゆりは、「死んでたまるか戦線」（組織の名前は不安定でしょっちゅう変わる。以前は「死んだ世界戦線」という組織名だった）という組織のリーダーで、学校の生徒会長である天使と日夜戦っている。音無が「死んでたまるか戦線」のメンバーとなり、天使と戦うところで、第1話のクライマックスが来る。

天使「病院なんてないわよ。誰も病まないから。みんな死んでるから」

ゆり「あたしたちがかつて生きていた世界では、人の死は無差別に、無作為に訪れるものだった。だから抗いようもなかった。でもこの世界は違うのよ。天使にさえ抵抗すれば存在し続けられる。抗えるのよ」

音無「合言葉は？」

ゆり「神も仏も天使もなし」

音無「天使はこの世界のルールに従順ということか」

ゆり「不器用ってことよ」

音無「自意識はあるのか？」

ゆり「さあね謎。無感情、無愛想、言葉数が少なすぎる点では、NPCより個性的ね」

音無「じゃあ最後。神は存在するのか？」

ゆり「私は信じるわ。まだ見たことはないけど」

音無「これだけの洞察力と力があれば、なんだってし放題なのに、こんな地味に飯食って暮らしてるのか。敵は本当にたった一人、天使だけなんだ。あいつと戦ってるだけなんだ。でも正当化するのか？ その行為を。いや、まだ早い。俺には、記憶がないんだ」

以上が第1話から印象に残った台詞の引用である。

この作品では、死者の学校の生徒会長である天使と、学校の秩序に反抗し、自分自身の確固とした存在を取り戻そうとする「死んだ世界戦線」の戦いが描かれるようだ。学校の秩序に従って従順に生きている（死んだ）生徒たちは、NPCと呼ばれる。彼らに個性はない。ゲームのNPCみたいに決まり切った台詞を繰り返すわけではなく、話しかければ適当な会話が成り立つが、個性があるわけではないと説明される。

「死んだ世界戦線」のメンバーは、決まり切った社会の秩序に従わない、異形の存在者たちと解釈できる。思えば『CLANNAD』の主人公たちも、学校の秩序からはみ出す存在者たちだったし、『リトル・バスターズ!』でも、学校組織からはみ出した人々の友情と絆が描かれた。

『Angel Beats!』は、死後の世界で、「生」を得るために戦う少年少女を描くことで、人生の素晴らしさ、尊さが描かれるようである。「時に理不尽でも尊いもの、それが人生」と公式サイトの作品テーマ欄にも書かれている。「人生賛歌」のテーマの裏には、社会組織の秩序から逸脱した存在者たちが、秩序を維持する存在者たちと戦う物語が織り込まれることだろう。

「死んだ世界戦線」という言葉からして、『Angel Beats!』はいわゆるセカイ系の物語のように思える。現代のアニメは、『らき☆すた』、『けいおん!』に象徴されるように、物語性を排除して、ひたすら萌える日常を描く方向にシフトした。この萌え状況に対して、麻枝准はどのように対決するのか？

TBS火曜深夜の京都アニメーション『けいおん!!』と、金曜深夜の『Angel Beats!』は全く異なる世界観を提示するのではないかと思える。『Angel Beats!』の30分前に放送される『デュラララ!!』第2クールも楽しみだ。『Angel Beats!』と『デュラララ!!』が見せてくれるだろう物語に、2010年以降のアニメの未来を託したい。

金曜深夜の『Angel Beats!』『デュラララ!!』路線か、火曜深夜の『けいおん!!』路線か（3作品全てに!がついているのは何だか嫌だ）。TBSの深夜枠が、今後の10年の動向を決めるだろう。



[Angel Beats! - Heaven's Door - \(電撃コミックス\)](#)

浅見百合子 Na-Ga (Key)

アスキー・メディアワークス 2010-12-18

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年4月12日ブログにて発表～第2話視聴後のレビュー)

『Angel Beats!』第2話、オープニングテーマは、天使のピアノ演奏から始まる。正直『けいおん!!』第1話や直前放送『デュラララ!!』13話の方が、作品として完成度高しと思えたが、『Angel Beats!』は魅力的な物語を第2話でも提示してくれた。

ゆり「私は本当に神がいるのなら、立ち向かいたいだけよ。だって、理不尽すぎるじゃない。悪いことなんて何もしていないのに。・・・あの日までは、立派なお姉ちゃんにいられた自信もあったのに、守りたい全てが30分で奪われた。そんな理不尽なんてないじゃない。そんな人生なんて許せないじゃない」

このゆりの言葉が、第2話では最も印象的な言葉だった。以下この言葉に解釈を試みよう。

現実に訪れる不条理、理不尽な出来事、現実の残酷さに抗うこと。『CLANNAD』、『リトルバスターズ!』と連なる脚本家麻枝准のテーマが、『Angel Beats!』にも明確にあらわれている。

この世界に神様ががいるのなら、何故人間はこんな残酷な目にあうのか？

この問いかけに対して、宗教は様々な答えを用意してきた。

仮説1、神様は、世界を作っただけで、人間一人一人の人生には関わっていない。

仮説1に対しては、では神様は何故こんなにも残酷な世界を作ったのかという疑問が持ち上がる。その疑問に対しては、世界を残酷にしているのは、人間の方だ、何故なら神は世界を作った後、世界に手を出していないからという再反論が持ち上がるだろう。

仮説2、人間が経験する様々な残酷なことは人間の強さ、愛、信仰心を試す試練であり、試練を乗り越えていくことで、人間は強くなれる。

仮説2に対しては、試練というにはあまりにも残酷すぎる出来事が人間を打ちのめしているのではないか、また、無神論者の人にも残酷な出来事が訪れているのはどう説明するのかという疑問があがる。

とりあえず、世界には様々な残酷さが待ち構えている。それと同じくらいの愛や優しさも世界に満ち溢れているが、現実の残酷さと遭遇することは、人生において避けられない事実だ。

現実の残酷さとどう向き合っていくのか、どう抗っていくのか。私たちには、残酷さに耐えるために何が必要なのか。

これこそ脚本家麻枝准が、数々のヒット作で提示した物語ではなかったのか。『Angel Beats!』第3話に希望をつなげようと思う。

「持っていくべきものは記憶と、職人としてのプライド。それだけだ」

人間は物を作り出すことができると第2話で言われる。神は世界を作ったが、人間は物を作る。物を作るのは記憶だ。現実の残酷さに抗うために、物語を書き、読む人間とは、何なのか。



[Angel Beats! 5 【完全生産限定版】 \[Blu-ray\]](#)
アニプレックス 2010-10-27

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年6月6日ブログにて発表～第10話視聴後のレビュー)

<第10話「Goodbye Days」物語のレジюме>

音無は天使と一緒に、世界に抗っているメンバーの中で一番幸せに近そうなユイの願いを叶えてやろうとする。

ユイは死後の世界で夢だったバンド活動もしているし、世界に未練はなさそうだ。しかし、やりたいことがないかユイに聞いてみると、野球をやりたいとかサッカーやりたいとか、バンドと関係ない願いがたくさん出てくる。

生前のユイは、体が不自由な女の子だった。ずっと寝たきりで、お母さんに面倒を見てもらっていた。

病院のベッドで見たテレビ番組が、ユイの願いの源泉だった。音無はサッカーや野球をして、ユイの願いを叶えていく。生きていた頃やりたいことが全部できたか、他に思い残すことはないか聞いてみると、ユイは結婚したいという。

体が不自由でずっと寝たきりだった自分に結婚したいと言ってくれる男はいないだろうと叫ぶユイに対して、二人のやり取りを影で見守っていた日向が、「結婚したい」と言う。日向の想いを聞いたユイは、願いを叶えて、死後の世界からも消えていく……

……さて、実際に体が不自由な女性や、寝たきりの子どもの面倒を見ている親が見たらどう思うだろうか、クレームの電話が来ないかとひやひやししながら見た放送回だった。

身体にハンデを抱えている人たちの性の問題は、深刻であり、かつあまり正面きって取り上げられない問題でもある。深刻なテーマに果敢に挑戦した姿勢は評価できるが、生前の寝たきりの頃の描写が、表層的で、物足りなかった。

この程度ならありきたりの想像だけで脚本を書けそうだ。もうちょっとどのあたりが大変なのか、寝たきりの場合、普通に体を動かせる人と、恋愛面でどのような葛藤の違いがあるのか、実際の体験がなければ描けない踏み込んだ描写があれば、クレームの電話がかかってくるのではないかと視聴中に心配することもなかっただろう。

恋愛の可能性が他の人より乏しい人たちにとって、恋愛欲求の解消はどうすべきかというテーマは、現在放送中の『四畳半神話大系』でも取り上げられている。

『四畳半神話大系』の作中に高級ラブドールが出ている。ラブドールは、名前を与えられており、主人公の妄想の中では、主人公に話しかけてくる。

高級ラブドールは美少女フィギュアの象徴だとも解釈できる。そもそもオタクカルチャー自体、現実の恋愛可能性から遠い人たちにとって、恋愛の代補物を与えてくれる文化だと解釈可能である。

性欲解消の道具だと思われていた美少女ゲームの脚本に感動、泣ける物語を取り入れて、ジャンル自体の革新を行った麻枝准という才能が、アニメの脚本を書くことで、世界に何を返すのか。

結局、美少女ゲームをやる人、風俗店に脚を向ける人は、性欲の物理的、肉体的解消が目的ではないかもしれない。仮想空間内の非実在青少年である美少女や、風俗嬢と会話し、承認しあい、物語を共有することで、精神的充実を感じるからこそ目的ではないのだろうか。

そうならば、麻枝准が『AIR』、『CLANNAD』、『リトルバスターズ!』などの諸作品で、美少女たちに降り注ぐ過酷な試練を描くことで、ユーザーの涙を誘ったことは、必要なことだったのだろう。

これからの『Angel Beats!』、毎回毎回感動の嵐で泣き要素インフレ気味だとしても、要チェックなことに代わりはない。

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年6月21日ブログにて発表～第12話視聴後のレビュー)

賛否両論の中、怒涛の台詞つめこみまくりで突っ走ってきた『Angel Beats!』。第12話は、事実上最終回と受け取れる、いつにもまして濃密な内容だった。死後の世界の秘密も明かされた。12話から、印象的な箇所をピックアップ。

(授業中の教室にて)

ゆり「すごく幸せですね」

先生「何を言ってるんだ？」

ゆり「すごく幸せな風景。私にはまぶしすぎる。みんなこんな時間に生きてるんだ。いいですね。うらやましいです。

ここから消えたら、やり直せますかね？

こんな当たり前の幸せを私が、受け入れられますかね？

記憶も失って、性格も変わって、まだできますよね？

でも、だったら、生まれ変わるって何？

それはもう私の人生じゃない。

別の誰かの人生よ。

生は私にとってたった一度のもの。

それはここに、たった一つしかない。

これが私の人生。誰にも託せない。奪えもできない人生。

押し付けることも、忘れることも、

消すことも、踏みにじることも、

笑い飛ばすことも、美化することも、何もできない。

ありのままの、残酷で、無比な、

たった一度の人生を受け入れるしかないんですよ。

先生、わかりますか？

だから私は戦うんです、戦い続けるんです。

だって、そんな人生……一生受け入れられないから！」

.....このゆりの独白は、『Angel Beats!』というか麻枝准のテーマを表現している。愛のすばらしさを作品中で歌うけれど、神の存在は、いるのかいないのかわからないので、不問にする。神がいたとしても、残酷な世界で生き抜くために、人間同士の絆を強めることの方が必要。どんなに批判されても麻枝准みたいなテーマで物語を構築できる作家はなかなかいないので、麻枝准にはこれからも表現し続けて欲しい。

12話後半、今回初めて登場した男が、いささか駆け足で世界の秘密をぶっちゃける。まとめすぎの感がいなめない。突然登場した男が、世界の秘密を全て語る。この不完全さ、唐突さこそ日本テレビアニメーションの特徴と呼べようか。それにしてもABもFF13もEOEもニーアも、世界の秘密の説明がわかりにくすぎる。こんな難解かつ説明不足、描写不足の説明で、視聴者は納得できるだろうか。

簡潔に世界の秘密をまとめると、死後の世界は、永遠にとどまるべき場所ではなく、生前の未練が解消されたら、卒業すべき場所だった。報われない存在が落ち込むはずの死後の世界に、偶然、報われた心を持った男が迷い込んできた。男と、ある女性の間、愛が芽生えた。恋人の女性は、愛の喜びを手にして、死後の世界から去っていったが、男は死後の世界に残り続けた。一人残された男は、恋人がいつか来ないかと待ち続けた。しかし、恋人は来ない。男はプログラムを作って、自分をNPC（ノンプレイヤーキャラクターの略。自分の意思や感情なく、プログラムで線的に動く人間の比喩）化した。そして、この世界で二度と愛が生まれないように、愛の気持ちが世界に芽生えたら、妨害するプログラムを組んだ。以上で世界の秘密終わり。

この説明はなくてよかったようにも思う。結局全部謎のままにして、映画化後に謎が解けるようにしておいた方が、盛り上がったかもしれない。まあビジネスの壁があるし、麻枝准の完璧主義的性格からしたら無理だろうが。

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年7月2日ブログにて発表～最終回視聴後のレビュー)

2010年以降アニメ文化の方向性を決定づける作品として、注目して見ていた『Angel Beats!』の放送が終了した。今期は『けいおん!!』、AB、『荒川アンダーザブリッジ』、『四畳半神話大系』、『デュラララ!!』と豊作だった。早速今週からもう『黒執事II』の放送が始まる。番組はめまぐるしく変わっていくが、麻枝准の独自性、存在意義を見せつけてくれた賛否両論『Angel Beats!』について、総括してみようと思う。

結局『Angel Beats!』とは何だったのか。最終回1つ前の回で世界の秘密が開示された。それまで一度も登場しなかった人物が突然現れて世界の秘密を語る物語構成は、正直素人っぽくて頂けなかった。京都アニメーションの製作だったら、うまく話の流れを持っていくだろうにと思えた。しかし、麻枝准の過剰さというか、言葉の充溢をウエルメイドな作品として提供するのでなく、そのまま無理矢理アニメ化した『Angel Beats!』は、『けいおん!!』よりは世界に意味を残したと思える。

最終回で、天使は音無に恩返しするために現れた存在だという事実が判明する。音無は死の直前、ドナー登録をして死んでいった。生前重病人だった天使は、音無の心臓をもらって生き永らえた（しかしおそらく、その後すぐ死んだ）。ドナーの提供者である音無に感謝の気持ちを伝えるため、天使はこの世界にやってきたのだった。

ドナー登録をするということは、見知らぬ誰かのために自分の体を捧げるということである。自分が死んだ後、自分の体を困っている誰かのために捧げる。自分が助ける誰かと、自分自身が会うことはない。自分が知っている人に自分の体を提供するわけではない。一度も会ったことのない人に、自分の体を提供するのである。それは利害を超えた、善意から成される行為だろう。ドナー登録をしている自分に酔うことがあるかもしれない。しかし、たとえドナー登録行為に喜びを感じたとしても、偽善者とは呼べないだろう。

結局ABは、見知らぬ誰かに、ただ善意で仕えることの価値を視聴者に伝えようとしていたのだろうか。神の存在は否定しているが、お説教的に道徳を伝えようとしたのだろうか。

誰かのために自分の人生を捧げる。自分の人生を捧げた誰かから、感謝の言葉をもらう機会は少ないかもしれない。しかし、もしその誰かから感謝の言葉をもらうことができたなら？ 自分の体を捧げた見知らぬ誰かと出会うことができたとしたら……

天使は、神に仕える天使ではなく、人間の女の子だった。音無は、『Angel Player』というゲームの開発者だったのだろう。あれほど言葉だらけだったのに、世界の核心の説明についてはぼかされたが、麻枝准が今後もアニメやゲームを製作してくれることを願おう。

総括と言っていたのにまとまらなかった。結局消化不良。Keyがゲーム化したら面白いのに。

『涼宮ハルヒの憂鬱エンドレス・エイト』

[涼宮ハルヒの憂鬱 5.428571 \(第4巻\) 限定版 \[DVD\]](#)

角川エンタテインメント 2009-11-27



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年2月28日ブログにて発表)

テレビアニメで8回もほぼ同じ内容の話を繰り返した『エンドレス・エイト』。DVD発売時は、8話まとめて1本でなく、2話ずつにわけて4本発売。テレビ放送の時も大バッシングが起きたけれど、DVD発売でもやはり大バッシングが起きた。

2000年代のアニメ界は京都アニメーションがトップにたって業界の流れをけん引してきたが、山本寛の退社と『エンドレス・エイト』の大バッシングのおかげで、いくら映画『涼宮ハルヒの消失』の質がすごくても、最早不信感しか残らないだろう。

『エンドレス・エイト』1話と2話は面白いが、3話4話は同じ話の展開でつまらない。眠たくてしょうがない。これが8話まで続くのかと思うと嫌がらせでしかないと思える。前衛芸術でもこういう手法はあるから、つまらないことを耐えることを作者は鑑賞者に強いているのだろうかなどと思う。しかし、5話がものすごかった。カメラワーク、作画、BGM、効果音の使い方、5話だけ品質が突出している。

誰が5話の演出をやっているのだろうと思ったら、演出・絵コンテは石原達也、作画監督は池田和美だった。石原達也は押井守や庵野秀明に並ぶ演出家だと思った。5話だけ取り出して海外の映画祭に送ったら、前衛映画よりもすごい独創的なカット割りの連続を、気づく人は気づくだろう。ハルヒは萌えで売っているわけではない。ときたま『エンドレス・エイト』の5話みたいなおそろしい品質の物語が出てくる。

6話になるとまた急激に質が落ちる。5話の芸術映画かと思えるような独創的な演出、飽きの生じ得ない新鮮なカット割りが、8回続いたら、『エンドレス・エイト』はとてつもない名作になっただろう。

無限ループする物語を8回、京都アニメーション以外の有名演出家を招いてやったら面白かったの
にと思う。

たとえば

石原達也（京都アニメーション）

宮崎駿（スタジオジブリ）

富野由悠季（サンライズ）

押井守（Production.I.G.）

庵野秀明（GAINAX）

細田守（時をかける少女の人）

新房昭之（シャフト）

山本寛（元京都アニメーション）

で『エンドレス・エイト』を8回やったら、すごい前衛的で刺激的な歴史的傑作ができたと思うけ
れど、まあビジネスとして不可能な夢物語である。『エンドレス・エイト』は結局、角川書店の
ビジネスに利用されたのだ。

『四畳半神話大系』



[四畳半神話大系 第1巻（初回限定生産版） \[Blu-ray\]](#)
東宝 2010-08-20



by [G-Tools](#), 2010/12/05

（2010年7月6日ブログにて発表）

世間的には『けいおん!!』が社会現象と言われて恐れられていても、オタク的には『Angel Beats!』がどんなに賛否両論を巻き起こしていても、一般社会からもオタク層からも存在を黙殺されている『四畳半神話大系』が、2010年度4月～6月期の地上波アニメ放送の中では良作だったと思える。まず演出が前衛的、独創的。かつオタクの保守的萌え絵趣味とは真逆のサイケデリックで全然萌えない登場人物設定。そして全体のストーリーは、強烈なオタク批判と受け取れる物語構成だった。

『涼宮ハルヒの憂鬱』エンドレス・エイトでは、同じ夏休みの光景が8話連続で放送された。『四畳半神話大系』でも、毎回同じ物語がリピートされた。エンドレス・エイトの前衛的試みはつまらなかったが、『四畳半神話大系』の試みは面白かった。毎回毎回同じ設定、同じ展開なんだけれど、設定の細部が違うし、物語の展開が微妙に異なる。登場人物たちの恋愛関係の中には、美少女フィギュアのメタファーととれる高級ラブドールが出てくるし、この作品は、繰り返す日本の日常を批判している。

だいたいテレビや映画の物語は、前に向かって進んでいくが、視聴者の日常は、毎週毎週同じことの繰り返しだ。細部が微妙に異なるだけで、つまらない日常の繰り返し。エンドレス・エイトは、エンドレスのリピートをそのまま作品化して響感を買ったが、『四畳半神話大系』は繰り返す日常のグロテスクさを、アニメ作品として描き出ことに成功した。

そして最終回、パラレルワールドで繰り返されている日常から脱出した主人公は、悪友の小津と再会する。小津はあれだけ主人公をはめてきたのに、主人公のことなど知らないという。主人公および視聴者の目に映る小津の顔は、スネオや『怪物くん』に出てくるドラキュラみたいな、妖怪じみた顔だった。しかし、四畳半の並行神話空間から抜け出した主人公および視聴者の目に映る最終回の小津の顔は、ごく普通のイケメンなのだった。

(番組ラストの会話)

小津のいる病室にて。怪我をした小津を見舞いにきた主人公の青年と小津の会話。

小津「何故私にそんなに興味を持つんです？」

主人公「俺なりの愛だ」

小津「そんな汚いものいりません！」

「俺なりの愛だ」と言った時、主人公の顔は、かつての小津みたく妖怪の顔つきに変わった。妖怪の顔から普通の顔に戻っている小津が、妖怪の顔つきになった主人公の愛を拒否して放送終了。オタク的に繰り返す日常を批判する演出としては、最高の幕切れだった。

スピッツも詩に書いている。愛は汚いと。欲望まみれの愛をどう受け止めるのか、というかどのようにスマートに処理していくのか。どんどんオタク化、ツイート化していく日常を批判する以外に、フィクションに残された道はない。

『あずまんが大王』



[あずまんが大王1年生 \(少年サンデーコミックススペシャル\)](#)

あずま きよひこ

小学館 2009-06-11



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2009年10月1日ブログにて発表)

『あずまんが大王』は、萌え系美少女4コマギャグマンガというジャンルを作った偉大なる先駆者あずまきよひこのマンガ作品。『けいおん!』、『らき☆すた』、『かなめも』、『GA』も、『あずまんが大王』がなければ、出てこなかったはず。

けれど作者のあずまきよひこ自身は、『あずまんが大王』の後、一部のコアなファンにタコツボ的に受ける状況を打破しようとして、以後『よつぱと!』の路線に進む。

あずまんが大王の中心は大阪弁で天然ボケを繰り返す「大阪」であるように思える。大阪の突拍子もない発想、アイデアの驚き。

高校生活描写がサザエさん、ちびまるこちゃん、クレヨンしんちゃん、うる星やつらの的に、何年もエンドレスに繰り返すのかと思われた。その方がファンも喜ぶだろうし。しかし、実人生と同じように、マンガの登場人物たちは進級を繰り返す。3年目では大学受験もあり、卒業してさよなら。

新装版は、1年生、2年生、3年生と年度ごとに一冊ずつ刊行される。

『よつばと！』



[よつばと!8 \(電撃コミックス\)](#)

あずま きよひこ

アスキー・メディアワークス 2008-08-27



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2009年10月7日ブログにて発表)

『あずまんが大王』は、萌え系美少女4コマギャグマンガという新しいジャンルを開拓し、後続作品をたくさん生み出したが、作者のあずまきよひこ自身は、一部のマニアにだけ受けるオタク的状况で終わることを嫌がった。可能性を広げるため挑んだ次の成功作が、『よつばと！』である。

女子高生が美少女をしているのは、どこか現実離れしていびつな妄想っぽいが、『よつばと！』のメインキャラクターよつばは、普通に子どもである。

父親役は、かなり適当で現代的な父親を演じるけれど、美少女に対して偏執的恋愛感情を抱くこともない。

これぞ健全、本来のマンガであり、萌え系美少女は、現実離れした様式美ではないかと思える。実際、『よつばと！』は「一般の」読者層にも広く読まれているし、複数のマンガ賞を受賞していて、評判がよい。

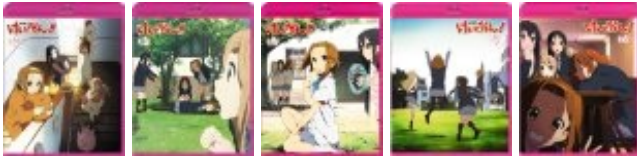
ただ、『よつばと！』を読んでいると、『よつばと！』の世界があまりに居心地がよすぎるから、別に現実に子どもがいなくても、よつばと会えればそれでいいかな、と思ってしまい兼ねなくもない。まあそんなふうに想像して、怯えること自体、よつばなら、「考えすぎだぞ」と言って、笑い飛ばしてくれそうだけれど。

6巻か7巻あたり。レンタルビデオ屋の店内で、よつばが「僕らはみんな生きている 生きているから辛いんだ〜」と明るく歌う。なんかちょっと歌詞が違う。近くの棚にいるお姉さんが失笑する。印象深いシーンだった。

『けいおん!!』 (『けいおん!』 第2期)

[けいおん!!\(第2期\) 1 \(Blu-ray 初回限定生産\) \[Blu-ray\]](#)

ポニーキャニオン 2010-07-30



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年4月14日ブログにて発表)

アニメ専門誌の表紙、特集、専門店の宣伝など見ても、今期一番広告に力が入っているのは、『けいおん!!』よりも『Angel Beats!』の方だ。筆者自身も『Angel Beats!』の方を評価している。少女の下着や裸を見せて視聴者の本能を満足させることで、視聴率を取ろうとしているような二流の深夜作品群が注目を集めるよりも、麻枝准によって創造された大人も没入できる濃厚な物語が宣伝されている方が、はるかに嬉しい。

さて、そんな期待せずに見た『けいおん!!』第2話だが、あいかわらず京都アニメーションの品質は素晴らしかった。これこそ日本の工業製品。第2話の最後には、亀が出てきた。亀は、新入部員がいなくて寂しそうだったあずにゃんを元気づけるために購入された。ここで私は、『けいおん!』第1期で、亀の銅像が画面の端々にあらわれたことを思い出した。

『けいおん!』において亀は、物語中にほとんど登場しない男性の象徴だと思えた。『けいおん!』において男性の存在は排除されていた。視聴者にとって女性だけの楽園である『けいおん!』。男性は人間の姿をとれない代わりに無言の亀の銅像として、頭をそりかえらせて画面に登場していた。

水槽に入った亀を見て常識人のあずにゃんは、別に亀が欲しかったわけじゃないと言う。亀は男性の象徴であると同時に、『けいおん!』の物語全体に表出しているぐだぐださ、ゆるさ、まったり感の象徴であるとも思える。あずにゃんは亀を見つめながら、私がしっかり面倒みてあげるねと嬉しそうにささやく。唯先輩はぐだぐだだから亀を育てることはできない。あずにゃんならば、亀を育てることができる。

『けいおん!』原作に亀のエピソードは出てこない。京都アニメーションは何故執拗に画面上に亀を登場させるのか。第3話以降の展開に希望をつなげよう。



[けいおん!!\(第2期\) 6 \(Blu-ray 初回限定生産\) \[Blu-ray\]](#)
ポニーキャニオン 2010-12-15

by [G-Tools](#) , 2010/12/19

(2010年7月25日ブログにて発表～16話「先輩！」視聴後のレビュー)

『黒執事II』とか『ストライクウィッチーズ2』とか他の放送中作品を知らない一般の人でも、『けいおん!!』の名前は、秋葉原文化を象徴する作品名として認知している。やはり京アニ作品の知名度、広告費ははかりしれない。

一方、濃いオタク層は、『けいおん!!』を敬遠気味である。濃いオタク層は『けいおん!!』より、『Angel Beats!』などの作品の方を応援する傾向がある。一般層からは、萌えオタク文化を代表する作品として認知され、かつディープなオタク層からは、核になるテーマがないと敬遠される『けいおん!!』は、大衆的人気を手にしたのだと言えるだろう。さて、その『けいおん!!』先週の放送では、極めて周到に「萌えと近代合理性の対立」という『けいおん!!』を象徴するテーマが取り扱われていた。

かきふらいの原作では、下級生ツインテールキャラとしてサブ的な扱いのあずにゃんだが、京都アニメーションのアニメでは、ゆいやみおをも超える主人公キャラとして大々的に取り扱われている。一般常識からすれば軽すぎ、ゆったりゆったりしすぎの軽音部にあって、あずにゃんは常識的社会を代表する人物設定である。社会の良識、勤勉さという幻想を備えたあずにゃんが、軽音部の魔界的ゆったり萌え空間にとらわれていく。あずにゃんの視点から、軽音部のメンバーの様子を描くことによって、作品の特徴が引き立つ。京都アニメーションがあずにゃんを作品の中心に据えたのは、見事な選択だった。

さて、先週のあずにゃんは、練習をしないでくつろいでばかりいる軽音部にいい加減嫌気がさして、今日こそ普段の自分に戻ろう、真面目に練習しようといきり立つ。しかし、あずにゃんの決断は、ことごとく他の部員の魔界的萌え空気に包み込まれていく。気がつけば、いつものように練習もせずお茶を飲むことになる。翌日、今度こそと再決断しても、りつの家で部員みんなで家庭科の宿題の手伝いをしに行くことになる。翌々日は、ゆいと一緒にかめの水槽のお掃除をすることになる。全く真面目に練習できないのだが、みんなと心温まるふれあい、遊びを繰り返すことで、あずにゃんはやっぱり軽音部はこれでいいのかなと思ひ直す。そのような物語が先週放送された。

『けいおん!!』を祭りや演劇や映画やワールドカップと同じような、作品に接している視聴者に、ある種の価値体系を伝える象徴的記号なのだと解釈してみよう。真面目で勤勉で合理的、計画的、意志的なあずにゃんが、ゆいをはじめとした軽音部メンバーのゆったり、ゆったり、非合理、非計画、非意志的遊びの世界にとりこまれていく。『けいおん!!』は視聴者に、近代社会の合理性に変わる「萌え」の価値体系を伝達しているのだと、文化人類学的に解釈できるだろう。

うさぎよりも亀、意志よりも楽観、練習よりも遊戯、勤勉よりも怠惰。二項対立の前者こそ近代社会であり、後者こそ萌えである。近代社会の価値観は幻想に過ぎなかった。萌えもまた幻想に過ぎず、社会はもっと混沌として複雑かもしれないが、『けいおん!!』は2ちゃんねる、ニコニコ動画、ツイッターなどの電脳空間に渦巻く現代的な価値観と共鳴している。

さて、萌えが肯定されるとして、それでいいのかという疑問は残る。魔界的空気を毎回醸し出しているゆいは、高校生ならまだいいが、社会人になったらニートになるしかなさそうだ。

『けいおん!!』第2期は、ゆいをはじめとした軽音部のみんなが予備校に通ったり、受験勉強をしたりと、イノセントな高校生活を終えて、次の社会に進む青春の成長物語を神話的に描き出そうとしている。

予備校に通って勉強するゆいは、大学に進学するのだろうか。やっぱりゆいも萌えの象徴的存在であることをやめて、真面目で勤勉なあずにゃんのような振る舞いを身に着けてしまうのだろうか。萌えを一方向的に肯定することは困難だ。萌えているだけでは現実社会の経済環境で自立できないから、ある程度勤勉になるしかないのだろうか。

『けいおん!!』が最終回に向けて、どのような神話的物語を紡いでいくのか、今後も楽しみだ。つまり『けいおん!!』とは、萌えという新しい文化体系についての神話なのだろう。



[けいおん!!\(第2期\) 7 \(Blu-ray 初回限定生産\) \[Blu-ray\]](#)

ポニーキャニオン 2011-01-19

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年8月11日ブログにて発表～19話「ロミジュリ！」)

19話は高校三年目の学園祭の様子が描かれる。ゆいたちは、クラスの出し物であるロミオとジュリエットの演劇に集中する。

『けいおん!!』は原作を含めて、「本来やろうとしている目的の行為を実行できない」様子を描き続けている。練習を本来やるべきなのに、お茶を飲む。目的からそれ続けるメンバーの中で、唯一あずにゃんだけが、本来の目的に固執する真面目さを持っている。

今回もまた、あずにゃんだけが、バンド練習できないことを歯がゆく思っている。他の部員はみんな演劇に集中。演劇終了後、あずにゃんが練習できない不満を爆発させるが、みんなは、音楽のことを思い続けていたと告白する。

本来やるべき目的の行為に集中できず、迂回し続けているようでいて、本来やるべきことを忘れていたわけではなく、戻ってくる。別にそんなに目的に集中しなくても、ゆるやかに迂回し続けるうちに、目的に到達する。

今回は、墓が象徴的役割を担っていた。ロミオとジュリエットの劇中、重要な大道具であるロミオの墓がなくなった。最後の場面でロミオの墓が出てくる前に、みんなで代わりにする墓がないか学園内を探し回る。オカルト研究会から、古代エジプトの墓を借りることができた。古代エジプトの墓をステージにあげて、無事に劇が終了した。

観客は、ロミオの墓が、古代エジプトの墓だとは気づかない。出演者たちだけが、ロミオの墓は、本来のロミオの墓ではなく、オカルト研から借りた古代エジプトの墓だと知っている。しかし、それで何の問題もない。観客は真実に気づいていないのだから。

古代エジプトの墓は、プトレマイオス朝の時代から続くもので、ロゼッタストーンなのだという。本物のロミオの墓は、ゆいたちが徹夜の最中、学園内の出店をまわっているうちに見つかった。本物のロミオの墓は、肉屋の古代石器の置物と間違われて、配置されていた。

間違いの連鎖。ロミオの墓が、原始人の石器と間違われる。古代エジプトの墓を、観客たちはロミオの墓だと見間違える。誰も気づかない。気づいているのは、テレビ視聴者と、ゆいたちだけ。

本来やるべきことをやっていないのに、何故か目的を達成する。間違いが間違いを呼び、間違いだらけの日常なのに、何故か丸くおさまる。何故最後にはうまくまわってしまうのだろうか？

みんな、本物と偽物を見間違えているのだ。そもそも、ロミオの墓は本物の墓ではなく、作り物の大道具でしかない。その墓が、ぐるぐると学園中を徘徊する。

ロミオを演じる滯は女だ。観客はみんな滯が女だと理解しつつ、ロミオとジュリエットの恋愛劇を楽しむ。ゆいは木を演じる。墓を探しにいったクラスメイトの代わりに、ゆいはもう1つ別の植物も演じる。観客は、ゆいが急に一人二役をやったとは気づかない。知っているのは、ゆいたち出演者の側だけだ。

ジュリエットは、ロミオが死んだと思っていたのに、ロミオは死んでいなかった。ロミオの墓の下にロミオの死体はなかった。劇の中でも、ロミオの墓は、偽物だったのだ。

いや、ロミオの墓自体は本物だった。ロミオの墓は墓だったが、墓の中にあるべき死体がなかった。ロミオの墓は、墓という目的を果たしそこなった墓である。死体のはずのロミオは生きている。何が偽物で何が本物なのか、演劇の中でいくつもの混乱が起きている。

本物と偽物がめまぐるしく入れ替わり、何が真実なのかも不確か。そんな時代に『けいおん!!』は、物語の終焉の風景を描き続ける。もうアニメは物語を作れない。ならば、物語の墓たちの上で、延々とエンディングを迎えた後の、サービスシーンを流し続ける。

『けいおん!!』とは、ファンディスクだろう。何のファンディスクなのか？

『けいおん!!』は、日本アニメの歴史が、エンディングを迎えた後のファンディスクだ。死体のないロミオの墓とともにある、日本アニメのファンディスクだ。

『けいおん!!』は、日本アニメの歴史を脱構築している。物語の歴史が終焉を迎えた場所から、ファンディスクしか成立しない場所から、全ての物語を脱臼させる、まったりとした試み。



[Cut\(カット\) 2010年08月号 \[雑誌\]](#)
ロッキング・オン 2010-07-17

by [G-Tools](#) , 2010/12/19



[DIME\(ダイム\) 2010年08月号](#)
小学館 2010-08-09

by [G-Tools](#) , 2010/12/19

(2010年8月18日ブログにて発表～20話「またまた学園祭！」)

DIMEやCutなどアニメ以外の雑誌の表紙も飾るほど、流通している現代日本萌え文化の象徴的存在『けいおん!!』だが、第20話「またまた学園祭！」は、これで最終回なんじゃねえの！？と思うほど最終回的な物語内容だった。

高校3年目、最後の学園祭ライブ。完璧な効果音、カメラワーク、演出。ライブ終了後、みんなで集まって泣き始めた時には、一緒に泣いてしまった。まさか『けいおん!!』で泣くことになるとは思わなかった。やっぱり7月以降の『けいおん!!』は、6月までとは別の作品みたいにハイクオリティーになっている。搭載しているエンジンが切り替わった感じ。

次週は卒業アルバムの回になるみたい。このままゆいたちの卒業まで、京都アニメーションのカメラは追っていくようだ。

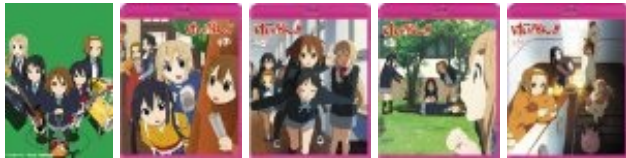
ゆいが高校卒業後どうなるのか、この世界不況の状況下で非常に不安なところだったが、20話を見て、ゆいなら大丈夫ではないかと思直した。ゆいは天然ボケで、頼りない（ライブ中は「頼りがいのある先輩です」とあずにゃんに言われていたけど）。

一昔前のアニメーションのヒーローやヒロインは、しっかりしており、みんなをひっぱっていくリーダー的存在だった。ゆいを見ていると、あまりにふらふらしているので、守りたいという気持ちが芽生えてくる。それは『けいおん!!』の登場人物もみんな同じで、学園祭のライブを見に来ているファンの人たちは、ゆいを支えている。登場人物も、視聴者も、全員がヒロインを助けようとしている。これは古典的な物語の作り方とは真逆である。

まあ悲しい運命を背負ったヒロインが苦勞するのをみんなで見守る『小公女セイラ』的物語が古典として存在するが、セイラは運命に抗おうと努力していた。ゆいには気負いが無い。このまま運命にのまれてしまいそうな危うさがある。だらしなくて、力不足で、前向きだけれど頼りない。故に守りたくなる存在。これは、萌える。

ヒロインが頼りない物語こそ、最近の流行である。『のだめカンタービレ』、『トトリのアトリエ』。主人公が強くない。登場人物みんなから支えられる。

物語のトレンドの変化は、一人の強力なリーダーの出現を待望せず、弱いみんなで支えあう社会の到来を予感させる。日本社会が『けいおん!!』化する。それは1億総白痴化などと呼ばれる悲劇ではなく、人間が抱える根源的弱さの肯定になるだろう。



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年9月1日ブログにて発表～22話「受験！」)

4月から6月までの3ヶ月はこのまま永遠に学園生活が続くのではないかと思えたほど、ゆったりゆったりペースで進んだ第2期『けいおん!!』だが、『Angel Beats!』が敗北終了した7月からは、怒涛の勢いで時間が進む。1週間で2ヶ月くらい進むこともある。昔のアニメなら、実際の季節にそって物語が進んだが、ついこの前まで夏の物語だったのに、今日はもう2月でバレンタインだった。9月になっても猛暑が続いているというのに、なんだか季節感をずらされた。

さて、あずにゃんのツンデレぶりが炸裂した第22話だが、今回の『けいおん!!』の争点は、「ゆいみたいになんかぱっとしない学力不足の子どもたちが、世界的経済不況下の同時代状況において、高校卒業後平和な人生を歩めるのか」ということだった。

22話はバレンタインデーの回かと思っていたら、バレンタインと同時進行で大学受験のテーマも進行。受験はあっという間に終わり、あっけなく4人は同じ第一志望の女子大に合格してしまった。あれだけ部室で毎日お茶を飲みながら勉強していたというのに、えんぴつを転がして正解を選んでいたというのに、ゆいもりつも合格してしまった。

近代的な物語ならば、合格するまで主人公たちの努力、勤勉の姿を描くものである。『けいおん!!』では意図的に努力、勤勉の姿が排除されている。あずにゃんは近代的な努力と勤勉の価値をかるうじて保持しているが、ゆいとりつは無縁そうである。ゆいは一夜漬けで勉強したっぽいけれど、合格してしまった。描かれていないところでがんばっていたのだろうか。

もちろん、4人全員が第一志望の高校に合格することは、あずにゃんにとっても視聴者にとっても喜ばしいことである。けれど、現実はそんなに甘っちょろいものだろうか。フィクションだから甘くて当然だけれど、物語のテンポも異常に早いし、違和感を覚えた。



[TVアニメ「けいおん!!」劇中歌集 放課後ティータイム II\(初回限定盤\)](#)

放課後ティータイム

ポニーキャニオン 2010-10-27



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年9月9日ブログにて発表～23話「放課後！」)

今週の『けいおん!!』は23話「放課後!」。来週で最終回です。卒業式前日。最後の放課後。

・『けいおん!』から『けいおん!!』までで、ゆいの高校生活3年間が描かれることになった。最後だしぶ駆け足気味だったけれど、『あずまんが大王』が確立した「永遠に繰り返す日常の否定」、「スラムダンクみたく人気があっても物語の流れにそって作品を終了させる」創作姿勢が、継承されている。

・けいおん部の活動は、人生の無駄遣いとして定義された。

・今回はみんなの顔のアップがやたらかわいい。さらに生徒会長(名前忘れた)の眼鏡をとった姿も初披露。視聴者の欲望奉仕満開。

・今の時代、高校のクラブ活動のバンドでも、テレビのオーディション番組があるし、ネットで音楽ファイル公開できるし、ライブ動画公開できるし、日本中の人たちに向けて自分たちの音楽表現をアピールできる装置はたくさん用意されている。しかし、ゆいたちは学園祭ライブで満足。結局武道館進出は女子高生の夢で終わるのか、女子大でのバンド活動に継続されるのか。

・卒業前に記念でテープ製作。そのテープをMP3ファイルにして、ユーチューブとかで流せばいいのと思うけれど、ゆいたちはケータイは使えるがネットのテクノロジーに疎そうだし(あずにゃんはできる子そうだけれど)、アナログテープ録音で満足なのだろうか。

・大勢の人へ向けての公開でなく、自分たちの満足としての音楽活動。滞のファンクラブもある。毎日お茶を飲んでばかりだけれど、演奏も曲もよい。アナログのテープと、女子高生たちの記憶の中にだけ、ゆいたちの音楽活動は残る(実際はTBSのアニメ戦略によって世界のオタクに注目される京アニ作品として配信されてるけど)。



[けいおん!!1-4巻 セット \(まんがタイムKRコミックス\)](#)

かきふらい

芳文社 2010-10-04



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年9月15日ブログにて発表～最終回視聴後のレビュー)

「けいおん!!」最終回視聴終了。まだおまけがあるけど。もうドラマもアニメも最終回という言葉が信じられない。閉店セールみたいなものだし、死んでいるのに年金もらっているのと似たようなこと。情報の操作が流行しているから、こっちも経験知を高めないと操作されてしまう。

「おしまい」、「完」、「終」などとテロップが出ておいて、もう1話続いたり、第2期が製作されるのが、最近のフィクションのトレンドである。情報の生産量が多すぎるから、原作ものとか人気作の続編とかでない、情報に信頼性がおけなくなっている。しかし、その人気作自体が最終回偽装常習者でもある。

だまされることがありうるという前提で、もしくはだまされることそのものを楽しむという態度で情報と付き合うこと。これは高度な遊びだが、基本的信頼関係が危ういから、疲労がたまる。それが大人の付き合いだと言われればそれまでだが、素直に信頼できる作品にたくさんめぐり合いたい。

さて、毎度のごとくだまされたけれど、「けいおん!!」最終回はあいかわらずのハイクオリティだった。あずにゃんの涙を見てまたもや一緒に泣きそうになった。卒業していくゆいは、何もできないドジな女の子でなく、一人残されるあずにゃんにとってよき姉として、振舞っていた。まあゆいはもともと出来のよい妹のいる出来の悪いお姉ちゃん。しっかり者の妹から愛される包容力のある存在。これで終わっていいのだろうかと思えるけれど、「Angel Beats!」みたく社会問題的テーマには触らず、アニメーションの王道、扱いやすいテーマで終えた結果、『けいおん!!』は名作になったと思える。

ディズニーのアニメも、そんなに社会問題を扱わない。シナリオの基本に忠実な物語を構築して、うまい具合に大勢の人から共感されている。京都アニメーションも変につっぱらず、王道ディズニー路線にシフトしたということだろうか。

「けいおん!!」最終回は一部のマニアックなファンに向けた作りでなく、ごく普通の物語の作り方で構築された王道の最終回だったと思えた。ディズニーの作品を彷彿とさせた。京アニがジブリもディズニーも超えて、王道路線を突き進む未来も面白そう。まあここまで社会で認知されれば、そうなるのも納得。

『とある科学の超電磁砲』



[とある科学の超電磁砲 第1巻<初回限定版> \[DVD\]](#)

ジェネオン・ユニバーサル 2010-01-29



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年3月22日ブログにて発表)

昨今の深夜アニメは、萌えを全面に打ち出した作品ばかりで、いい加減食傷気味である。幼児性愛を全面的に肯定促進していると思えない。そんな状況で、今期視聴に耐えうる物語を生みだしていたのは、『デュラララ!!』、『とある科学の超電磁砲（以下レールガンと表記）』、おまけで『バカとテストと召喚獣』の3作品のみだった。

あらゆる物語の設定が出尽くしたかに思える物語飽和状態の現代で、昨今のアニメは物語を否定し、ひたすら萌える状況を打ち出していく方向に可能性を見出した。萌え要素に頼るツンデレ的戦略も飽和状態に達した今、では、どうすれば物語を語るすることができるのか。このきわめて困難な問題に、『デュラララ!!』と『レールガン』は、有効な回答を提示していると思える。（以下物語結末のネタバレありです）

3か月12話で使い捨てみたいに終わるアニメが多い中、『レールガン』は、6か月24話放送された。最初の3か月における敵役の女性科学者、木山春生には彼女なりの正義があった。学園都市の中核部で、超能力強化の人体実験が行われていた。木山の教え子たちは、人体実験に利用され、何年も眠ったままの状態になっていた。

眠ったままの教え子たちを助けるため、木山は学園都市に攻撃をしかけるが、主人公の御坂美琴らに捕まり、拘置所送りになる。御坂らは学園都市の支配者層側が、かつて人体実験を行っていたことを知るが、学園都市の秩序維持を重視し、木山を危険人物として逮捕した。

シリーズ後半3か月においても、物語終盤における事件の首謀者として、木山が現れる。木山は眠ったままの教え子たちを助けるため、学園都市でまた怪事件を起こすのだが、御坂らに再び捕まる。木山逮捕後、怪事件の解決に取り組んでいた科学者テレスティーナ・木原・LLが、木山春生のかつての上司、マッドサイエンティスト木原の孫であるという事実が判明する。

テレスティーナは、超能力人体実験の最初のサンプルであり、子どもたちの超能力強化実験を継続しようとしていた。真の敵がわかった御坂は、木山と協力してテレスティーナの研究施設を襲撃、眠っていた木山の教え子たちも、意識を取り戻した。

最初の3か月の物語において、木山はテロリストだったし、御坂はテロリストを倒して、都市の秩序を維持する役目を負っていた。木山は完全な悪役でなく、木山には木山の正義があった。御坂は学園都市の内部で非人道的研究がおこなわれている事実を知りつつも、木山を捕まえる。

深刻なバトルが終わった後は、美少女たちによる萌え萌えなエピソードが続いた。結局テロリストの側に正義があっても、テロリストは悪として処理されるのかと思いきや、ついに最終話で、テロリストの側の正義が救済された。学園都市の秩序を乱す不正行為の温床は、学園都市上層部の側にあったのである。

価値観が多様化した現代社会では、正義も悪も多元的になっている。人それぞれに信じる価値があり、複数の価値が平和的に共存しえない場合もある。そうした状況で、いかに物語を構築するのか考えた時、大半のアニメは、萌え系美少女を多数出現させることで、市場競争に勝利する道を選んだ。『レールガン』もその同時代的傾向に片足を突っ込んでいるが、最後には、テロリストと呼ばれる側にも正義と悲しみがあることを物語として提示し、社会における本当の問題はどこにあるのか、大どんでん返しのカタルシスを見せてくれた。これは貴重な挑戦であり、成果である。

最後の敵、テレスティーナは、能力者を苦しめる怪音波を出して、御坂たちを苦しめる。この怪音波は、能力者にしか聞こえないので、無能力者には何の作用ももたらさない。超能力がないことをコンプレックスとして抱えていた無能力者の佐天涙子が、最後の最後でピンチを切り抜ける鍵になった展開も、すばらしかった。よい作品だった。

『とある魔術の禁書目録』



[とある魔術の禁書目録〈特装版〉SET1 \[DVD\]](#)

田中雄一

ジェネオン・ユニバーサル 2010-12-17



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年8月17日ブログにて発表)

常識的なSF小説には、魔法使いなどファンタジー要素は出てこないし、ファンタジー小説には、SFの科学的世界は出てこない。しかし、『とある魔術の禁書目録 (インデックス)』は、超能力研究をしている科学の結晶、学園都市に、魔法使いが出てくるという掟破りの設定を作り出した。科学的世界と魔術的世界の同居という発想が出てきた時点で勝利。かつメインで展開されるのは、学園ラブコメのゼロ年代的萌え世界。完全なる勝利である。

13話

当麻「お前が守りたかったあいつらは、自分の傷の痛みを他人に押し付けて満足するような、そんなちっぽけな連中じゃねえんだろ」

17話

当麻「誰かが犠牲にならなきゃいけないなんて、残酷な法則があるなら、まずはその幻想をぶち壊す」

最近の視聴覚芸術作品には、自己犠牲の精神、無私の献身、絶対的奉仕を尊ぶ作品も多い。しかし、現代世界は神風特攻隊とか自爆テロとか、自己犠牲の精神からいろいろ危ないことが起きたという歴史を知っている。では、現代の作品は、尊い自己犠牲の精神にかえて、何を掲げるのか？

それは、誰も犠牲にならない、誰も痛みを感じない、誰も傷つけない、そのような究極のイノセント、20世紀からしたらありえないと思えるような理想を追うことではないだろうか。『とある魔術の禁書目録』も、それを実践しようとしている。というか、そういう理想の可能性、来るべき未来があることを、この作品から教えられた。

『Fate/stay night』



[Fate/stay night Blu-ray BOX <期間限定生産>](#)

ジェネオン エンタテインメント 2010-09-23



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年8月12日ブログにて発表)

『Fate/stay night』（フェイト/ステイナイト）は、同人サークルとして活躍していたTYPE-MOONが、初めて発売した商業PCゲームソフトを原作としたテレビアニメ作品。『月姫』、『空の境界』と同じく原作の脚本は、奈須きのこが執筆している。奈須きのこは、コミケ出身の作家で、商業PCソフト化、テレビゲーム化、アニメ化、講談社からの小説出版という道をたどっている。これは、『ひぐらしのなく頃に』、『うみねこのなく頃に』の原作者である竜騎士07と同じキャリアデザインである。現代日本で最も熱く、ディープで、常識破壊的で、フィクションの王道から外れた異形のフィクションが生まれる場所、それはコミケという特異空間だろう。講談社は、コミケ出身の人気インディーズ作家を自身の商業空間内に拾い上げる。講談社は巧みである。

さて『Fate/stay night』から、印象的な台詞の引用。

第6話

アーチャー「お前は本気で、戦わずに聖杯戦争を終わらせるつもりか？」

士郎「言ったはずだ。戦う時は戦う」

アーチャー「だが、誰も殺さない」

士郎「何か文句あるのか？」

アーチャー「自分が痛みを背負うことで、万物全てを救えると考えている。おめでたい話だ。理想論を抱き続ける限り、現実との摩擦、矛盾は増え続ける」

士郎「何が言いたい？」

アーチャー「お前がとろうとしている道はそういうものだ。無意味な理想は、いずれ現実の前に敗れるだろう。それでも振り返らず、その理想を追っていけるか？」

第？話

アーチャー「お前にできることは一つ。その一つを極めてみる。忘れるな、イメージするのは常に最強の自分。外敵などいらぬ。お前にとって戦う相手とは、自身のイメージに他ならない」

主人公の士郎は、永遠に繰り返されるように思われる聖杯戦争を終わらせる為に、聖杯戦争勝利の報酬、聖杯を破壊しようとする。みんなが追い求める理想の品を破壊することで、殺戮を伴う無益な競争自体を収束させようとする試み。

平和の理想を実現するには、争いの種となる快樂の元凶を破壊するしかない。

持つ者の願いを叶えると言われていた聖杯は、実は世界に災厄をもたらす元凶だった。何もこれはフィクションの中だけの話ではない。過酷な競争の果てに求められる競争の最終目的とは、全て破壊をもたらす災厄の元凶ではないのか。最終目的を追い求める人たちは、誰もそんなことを想いもしない。最終目的を達成すれば、競争が終わると思っている。しかし、最終目的を達成しても、競争は変わらず、永遠に繰り返されるのだ。

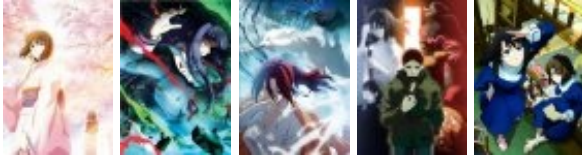
必要なのは、競争に勝利した結果、手に入ると思われる最終目的を破壊することだった。最終目的を手にしても、何の喜びも生まれず、何の幸せも生じない。それは災厄の元凶であり、人の生を目的の達成に拘束する鎖である。鎖から解き放たれるためには、最終目的を達成することに何の意味もないこと、いや、目的としていたことの真逆の結果しか訪れないことを知らしめるしかない。それだけが、抵抗の戦略。

『空の境界』



[劇場版「空の境界」 俯瞰風景【通常版】 \[DVD\]](#)

アニプレックス 2008-05-21



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年7月15日ブログにて発表)

半年くらい前から借りようと思っていたが、借りに行くといつも貸し出し中。昨日ようやく借りることができた。まずはつかみとして、第一章「俯瞰風景」から印象的な言葉を紹介。

「視界とは眼球がとらえる映像ではなく、脳が理解する映像だ。私たちの視界は、私たちの常識によって守られているのだ。人は、自らの箱を離脱して生きていくことはできないのさ、本来なら」

「逃走には2種類ある。目的のない逃走と、目的のある逃走だ。一般に前者は浮遊と呼び、後者は飛行と呼ぶ。君の俯瞰風景がどちらであるかは、君自身が決めることだ。だがもし、君が罪の意識でどちらかを選ぶなら、それは間違いだぞ。我々は、背負った罪によって道を選ぶのではなく、選んだ道で罪を背負うべきだからだ」

「飛行という言葉と、墜落という言葉は連結だ。だが、空に疲れたものほど、その事実が欠落していてね。結果、死んだあとも空の上を飛行する羽目になるわけ。地上に墮ちることもなく、空に墮ちていくわけ。飛んだのか、墮ちたのか、話としては、それだけの簡単な構造だ」

「自殺は正しいのかな、幹也」

「うーん、どうだろう。例えば、僕がものすごいレトロウィルスに感染して、生きているだけで、東京の市民全員が死んでしまうとする。僕が死ねば、みんな助かると思うなら、僕は多分自殺するよ」

「なんだよそれ。そんなありえない話じゃ、たとえ話にもならない」

「いいから。でも、それは僕が弱いからなんだと思う。東京の市民みんなを敵にまわして生き抜くなんて度胸がないから、自殺するんだ。その方が安易だからね。一時の勇気と、永久に続けなければいけない勇気、どっちが苦しいかわかるかい？ 極論だけど、死は甘えなんだと思う。けど当事者には、どうしようもなく逃げ出したい時があるだろう。それは否定できないし、反論もできない。だって、僕も弱い人間だから」

「お前は違うよ」

「自殺の理由ってわかります？」

「自殺に理由はないよ。今日は飛べなかったんだろう」

『攻殻機動隊』のごとく、一回聞いただけではなんだかよくわからない哲学的で、小難しく、非合理的な会話が並ぶ。けれど、合理的で、ビジネスライクで、わかりやすい説明では漏れてしまう世界の真実というものがこの世界には存在する。ビジネスや自然科学はシンプルな公式で世界を説明するけれど、人文科学と芸術は、非合理的な真実を非合理的なまま説明しようとする。わかりにくいものをわかろうとすることが好きな人なら、『空の境界』はたまらない名作。

作品中の言葉だけを並べてみたけれど、映像も秀逸。コーヒーカップとか、何も家具がないマンションの一室とか、鉄筋コンクリートの古びたマンションの連続とか、静物画がまるで芸術作品みたいに丁寧に描き込まれている。テレビ番組ではできない、劇場映画ならではの描きこみと静寂。テレビ作品はみんな、ハリウッド映画みたく次々と刺激を連続させて、視聴者を飽きさせない作りになっているけれど、『空の境界』はヨーロッパ映画のように、視聴者に考えこむ時間を与えてくれる。

まあ見ていると、刺激が少ないから眠くなる。眠くなるということは、自分自身が忙しくて疲れているということだ。ゆっくり考える余裕もないということだ。

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年8月1日ブログにて発表～第三章「痛覚残留」)

幹也「いいかい、傷は耐えるものじゃない。痛みは訴えるものなんだよ」

第三章「痛覚残留」は、痛み、怒り、不安についての無意識的抑圧を物語化したかのような作品だった。藤乃は、痛みの感覚がない。暴行虐待を受けても一切無反応。「殺される」と思った瞬間、藤乃の体に痛みを感知する力が戻る。それと同時に、幼少時代封印されていた、人の体をねじ曲げる能力も戻る。力を取り戻した藤乃は、痛みを感じつつ、人を殺していく。

式「万物には全てほころびがある。人間は言うに及ばず、大気にも、意志にも、時間にだってだ。俺の眼はね、ものの死が見えるんだ、お前と同じ特別製でさ。だから、生きているのなら神様だって殺してみせる」

藤乃「私を殺すの？ どうして殺すの？ 私はただ、傷が痛むから殺してただけなのに」

式「そんなのは嘘だ。それならどうして、お前は笑ってるんだ？ あの時も、そして今も、どうしてそんなに楽しそうなんだ？ 結局お前は楽しんでるんだよ。人を傷つけるのがたまらなく好きなのさ。だから、その痛みも永遠に消えない」

藤乃「それが答え？」

式「言ったら。俺とお前は似たもの同士だって」

視聴時、ちょうど腰痛の本を読んでいた。この物語は、無意識の抑圧と、脳の防衛機構を語る象徴的に表現していると解釈できる。『空の境界』は精神分析を作品背景に持っているから、この解釈もあながち的外れではないだろう。怒りや恐怖の感情が、表に出てこないように、無意識下に抑圧される。抑圧された恐怖や怒りの感情が、体にあるはずのない痛みの感覚を作り出す。

痛むから仕事ができない。人生が辛くなる。仕事がハードだから、疲労が蓄積して、体中痛くなる。そうではない。痛みを感じている自分が楽しいから、痛みが続くのだ。こんなに働いて、しかも体が痛んでいる自分に自己陶醉しているから、痛みが続く。逆説の逆説だ。体の痛みは、心の不安や怒りを忘れさせてくれる。残留した痛覚に注意を向けるのでなく、ひたすら心の動きを観察すること。自分が何を好きなのか、気づかないうちは、痛みが永遠に続く。式が作品の最後で予言したように。



劇場版「空の境界」 矛盾螺旋【通常版】 [DVD]
アニプレックス 2009-01-28

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年8月7日ブログにて発表～第5章「矛盾螺旋」)

現代日本オタクカルチャーの到達点の1つと言え、『攻殻機動隊』。劇場版『空の境界』第五章「矛盾螺旋」は、個人的に『攻殻機動隊』を超越したと思う。第四章までは60分以内で終わっていたが、第五章は2時間枠。長いから嫌だなと思って見始めたが、冒頭の映像から、今までの何倍も気合入りまくっているのがわかる。奇をてらいつつ、前衛に行き過ぎない凝った演出の連続。少なくとも『攻殻機動隊』が到達した地平線を超えようとしている意志は、視聴した誰もが感じるはず。

『攻殻機動隊』には、機械生命体の人形使いが出てくる。『空の境界』で禅問答的発言を連発している橙子さんも、本業は人形使いである。橙子さん本体の生命活動が終焉を迎えると、橙子さんそっくりの人形に橙子さんの意識が宿る。以降は人形だった物体が、橙子さんとして生命活動を続ける。こうなるともう、オリジナルかコピーか問うこと自体が無意味になる。

橙子「私は何年か前、自分と寸分たがわぬ人形を作り上げた。自分以上でも自分以下でもない、全く同一の性能を持った人形だ。それを見て思った、これがあるなら、自分は必要ないんじゃないかとね」

アルバ「それが本当だと仮定しても、それができるなら、我々はさらに上の段階を目指すはずだ」

橙子「だからさ、同じ人形なら、私がいなくても同じように、次の段階に進むだろ。ほら、結果は何も変わらない」

アルバ「お前は本物か!？」

橙子「お前さ.....私に対して、その質問に何の意味があるんだい？」

上記シーンで劇場版『攻殻機動隊』がフラッシュバックした。

以下印象的な台詞を引用。

荒耶「残念だ。私はお前を正しく評価している。ともに根源に至ろうと競い合ったこともある。有体に言えば、好ましくも思っていた。お前は墮落した」

橙子「確かにそうかもしれない。ただ今の私は、この生活を気に入っていたのだ。幾つもの奇跡と偶然によって積み重ねられた、日常という名の螺旋をね。だから、守れるのならば、守ろうと思っただけさ。荒耶、お前は何を望むのだ？」

荒耶「私は何も望まない」

橙子「哀れだな」

橙子「何故そうまでして自分を追い詰める？ そこまでして、何故お前は根源の渦何ぞ求める？」

荒耶「人間は救いきれん。とうに昔の話だ。全ての人間を救うことはできん。ならば、救われなかった人間は何を持って救われるのか？ 答えはない。だが、根源を開き、世界を終わらすことができれば、世界の終わりまで死を記録し、検分する。報われぬ者、救われぬ者、その全てを一から見直すことができれば、無意味に死んでいった者たちにも意味が与えられよう。何が幸せだったか、判別がつく」

橙子「……一体お前は何なんだろうね」

荒耶「私は何者でもない。ただ結論が欲しい。この醜く、汚く、下賤蒙昧な人間ども、やつらが死に絶えた後、その醜さのみが残されるなら、その醜さこそが価値だ。私は安心できぬのだ」

橙子「荒耶、何を求める？」

荒耶「真の叡智を」

橙子「荒耶、どこに求める？」

荒耶「ただ己の内にのみ」

橙子「荒耶、どこを目指す？」

荒耶「知れたこと。この矛盾した、世界の、螺旋の果てを」

現実社会には、コピーが溢れている。死んでいたり、行方不明なのに、年金が出続けているのは何故か。コピーの存在をオリジナルだと国家が解釈したからだ。どれがコピーでどれがオリジナルか、誰でも簡単にデータ複製ができる時代だ、オリジナルの価値を問うことは、最早無意味になってきている。世界の情報が全て、何かしらの情報のコピーでしかないとしても、何の問題もない。オリジナルを主張することは、不可能だ。根源の渦にはコピーしかない。絶対矛盾的自己同一。

『ひぐらしのなく頃に』



[TVアニメ「ひぐらしのなく頃に解」スペシャルプライスDVD-BOX 〈期間限定生産〉 \[DVD\]](#)

坂井久太

Frontier Works Inc.(PLC)(D) 2011-01-26

by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年8月24日ブログにて発表)

竜騎士07原作『ひぐらしのなく頃に』は、奈須きのこ原作の諸作品同様、インディーズのPCソフトから派生して、家庭用ゲーム機、アニメ化、マンガ化で大ヒットした作品だと知っていたけれど、ホラーもミステリーもサスペンスも趣味ではないので敬遠していた。

1話をちょっと見たけれど、絵も気に入らなかったのも続きは見ず。原作者が同じ竜騎士07の『うみねこがなく頃に』を見たら、他のどんなジャンルにもなかった独特の物語に引き込まれたので、『ひぐらし』もきちんと見てみようと思い直してみた。そこからぶっちぎりで解、礼まで視聴終了。圧倒的に面白かった。

残酷な事件映像が印象に残るけれど、話数が進み、事件の謎が解けてくるにつれて、とても大切なことを伝えようとしている作品だと気づく。マルチメディア展開している『ひぐらしをなく頃に』が多くの人に愛されていることは、とても幸福なことだと思えた。

4話ほど話が進んで悲惨な結末になると、また時間が戻って、物語が語り直される。登場人物たちに、同じことを繰り返しているという記憶はない。事件を始まりからやり直していくうちに、次第に事件の謎がとけてくる。物語は幸せな結末に向けて方向転換していく。

ゲームに挑戦して、ゲームオーバーになって、リスタートして、なんとかクリア目指して進んでいく。ゲームのプレイ感覚が、そのままループする物語になった作品。プロの小説家なら、同じことを繰り返そうとはしない。インディーズ、コミケ発だからこそ出てきた新しい発想。

麻枝准、奈須きのこ、PCゲーム作家原作の視聴覚文化作品をずっと見てきたけれど、竜騎士07が原作の『ひぐらしがなく頃に』が一番すさまじいと思えた。麻枝准、奈須きのこ、竜騎士07と、原作者の名前がどんどん人間の名前ぽくなくなっている点も象徴的。新しい発想、強烈な表現、印象的な展開、大切なことを伝えること。殺伐とした現代で、かすかな希望を語る作品。秋葉原的な文化の結晶。

『らき☆すた』の聖地 鷺宮神社巡礼



[らき☆すた in 武道館 ~あなたのためだから~ \[DVD\]](#)
ビデオメーカー 2009-12-25



by [G-Tools](#) , 2010/12/19

(2010年1月10日ブログにて発表)

本日埼玉県の鷺宮神社に参拝に行ってきた。鷺宮神社は、京都アニメーション制作の人気萌え系ギャグアニメ『らき☆すた』で、主要キャラ柊鏡、つかさ姉妹が住む実家神社のモデルである。アニメ放映前の2006年、正月三が日の参拝者は9万人だった。

アニメ放映の2007年は13万人、2008年は30万人、2009年は42万人だったという。さすがに今年もう放送終了からだいぶ経っているし、オタクも来なくなるだろうと思いきや、なんと3万人増の45万人参拝したという。今日行った時も、オタク風の人がいっぱい、参拝まで20分くらい並んだ。

45万人が5円お賽銭を入れたとして、225万円、10円なら450万円である。参拝オタク客が露店で食べ物を買ったり、『らき☆すた』特製住民票を買ったり、『らき☆すた』のキャラがパッケージについているツンダレならぬ「ツンダレソース」を購入したりすれば、経済効果はすごい（今日はツンダレソース完売していた）。

最初、萌え系アニメファンのオタクが鷺宮神社を訪れた時、地元の方は、なんかキモいオタクを畏怖したことだろう。けれどオタクは基本的に無害でいい人。

神社に飾られていた絵馬の9割は、オタクによる上手な萌え系イラストだった。絵馬のごく一部には「児童ポルノ規制反対!」とか「ロリコン最高!」とか萌える男性の心の絶叫が書き込まれていたが、鷺宮を訪れるオタクが、鷺宮で幼児に犯罪的性行為を強要するわけもない。

鷲宮の駅前には僕の新潟の田舎とかかわらぬほど、昭和的にさびれていた。神社まで徒歩5分の道を歩いているのは、オタク風の人のみ（地元の方は、自動車移動しているよう）。オタクは不況の状況下にあっても、経済効果を町にもたらす。『らき☆すた』は深夜放送のアニメだし、いくら世界中のOTAKUに評価されているといっても、一般の方はほとんど知らない。それでも、ファンのオタクが来ると、町が賑わう。

地元の方も、ニコニコ笑顔で絵馬を眺める。鷲宮のいたるところにはられている『らき☆すた』のイラストを見て、家族と参拝に来た地元の女の子も「また『らき☆すた』だ」とつぶやく。

20分以上待って、お賽銭を投げ入れる直前、ついさっき参拝を終えた女の子が、また並びの列に戻ってきた。お父さんとお母さんは先に行っているのに、女の子は楽しげな様子で、列の中に迷いこむ。お母さんがやってくる。お母さんが女の子の頭を一発、力強くはたく。「何やってんの！」お母さんが女の子を引っ張って連れ帰る。

こういう日常の光景を前にして、心に何となく違和感を感じることに、女の子が道を迷う様子は、はしたないことでも、他人に迷惑をかける振る舞いでもなく、「萌え」ではないか、批判すべきことでなく愛し尊ぶことではないかと思う感性を、アキバカルチャーは生み出したのだということをおぼえておきたい。

勝手にアニメアカデミー賞2010年1月～3月期



[デュララ!! 1【通常版】 \[DVD\]](#)

アニプレックス 2010-02-24



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年3月31日ブログにて発表)

さて、2010年1月～3月期のアニメも、もう今日で軒並み最終回でしょうか。4月以降も続くのか、よくわかんない作品もあるけど、3月31日を記念して、7代後の孫への話独自選定・2010年1月～3月期アニメアカデミー賞を勝手に発表したいと思います。

<作品賞>

『デュララ!!』

・・・今期は『デュララ!!』なくして語れません。『デュララ!!』を見ずして現代日本の匿名ネットカルチャーは語れません。4月からの第2クールにも期待です。

<監督賞>

新房昭之

・・・シャフトとタッグで今期は『ダンス イン ザ ヴァンパイアバンド』と『ひだまりスケッチ×☆☆☆』を同時放映。どっちもそんな面白くなかったけど、カメラワークと演出の前衛さは相変わらず驚異的でした。4月からの『荒川アンダーザブリッジ』にも期待です。

<脚本賞>

『デュララ!!』

・・・作品賞に続き、これまた『デュララ!!』です。萌えに走らず、現代日本文化と対決してくれました。物語を魅せてくれました。

<主演男優賞>

該当なし。

<主演女優賞>

小林ゆう

・・・『おおかみかくし』の少年の声、最高でした。

<助演男優賞>

宮野真守、神谷浩史

・・・主演男優賞該当なしなので、『デュラララ!!』好演の二人に。紀田正臣を演じる宮野さんのやたらめったら軽い喋り方は、アニメ声優表現の新境地を切り開きました。

イザヤは、主人公キャラの多かった神谷さんには珍しく、ダークヒーロー。これがまたはまり役。第1クール最終回の長台詞もめりはりきいていて、すばらしかったです。

<助演女優賞>

加藤英美里

・・・何と言ってもバカテスの木下秀吉ですよ！（主演女優賞も助演女優賞もキャラは男だな。倒錯的）

<キャラクター賞>

木下秀吉

・・・バカテスの木下秀吉は、三重に倒錯しています。その1、かわいいのに男の子。その2、かわいいのに戦国武将言葉。その3、かわいいのに名前が秀吉。この倒錯っぷりは、人類の歴史上最高に倒錯です。木下秀吉こそ、キャラクター制作最大の成功例でしょう。何故秀吉はこうも魅力的なのか。倒錯こそ命の源。

<美術賞>

『とある科学の超電磁砲』

・・・美しいハイビジョン対応のアニメ絵を半年間ありがとうございました。アニメ表現の新しい領域をこれまた切り開いてくれました。4月からレールガンが放送しなくなると思うと寂しいです。

<音楽賞>

『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』

・・・主題歌も劇中音楽も最高でした。ああ、音楽だけ最高な作品だったなほんと。

以上、1月～3月期のアニメアカデミー賞発表を終えます。今期は、放送開始当初、『それのおとしもの』ほどすごいのが出てこないな、小粒でつまらないなと思っていましたが、『デュラララ!!』が後半すごい展開になって、最終的には満足な3か月でした。

さあ、4月です。いよいよ『Angel Beats!』が始まります。萌えの行き過ぎによって頹廢期に突入したアニメ業界が、まえだじゅんによる「物語」によって救済されることを願っています。

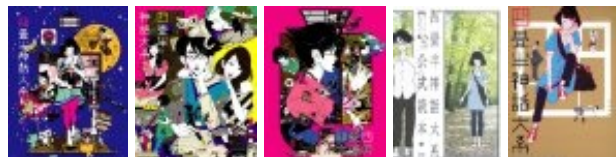
結局現在のアニメや秋葉原がここまで萌えに染まっているのは、『AIR』のヒットがあるからで、『AIR』を作ったまえだじゅんは萌えの元凶でもあります。しかし、まえだじゅんには、濃厚な「物語」がある。本物の「物語」が、頹廢的な萌えを救済してくれるでしょう。

勝手にアニメアカデミー賞2010年4月～6月期



[四畳半神話大系 第1巻（初回限定生産版） \[Blu-ray\]](#)

東宝 2010-08-20



by [G-Tools](#), 2010/12/19

（2010年7月6日ブログにて発表）

おととい、もう二度とアニメやゲームの記事なんて書くかバカヤローと宣言しておきながら、『オオカミさんと七人の仲間たち』があまりに上出来だったので、アニメ関連記事3連発です。さて、良作ぞろいだった2010年4月～6月期が無事放送終了しましたので、勝手にアニメアカデミー賞を開催したいと思います。では早速順番にどうぞ。

<主演男優賞>神谷浩史

『荒川UB』と『Angel Beats!』のすばらしすぎる独白に表彰。『デュラララ!!』の独白もすごかった。長台詞独白やらせたら日本一。

<主演女優賞>坂本真綾

台詞は少なかったけど『荒川UB』と『四畳半神話大系』のヒロイン役に。萌え系声ブームの中、ツンデレというか、低めの地声で独特の魅力を放っています。あのぶっきらぼうな感じがすばらしい。みんな地声で演じてくれたらいいのに。京都アニメーションであの声を貰ってくれたら面白いのに。

<助演男優賞>宮野真守

『デュラララ!!』の軽い声に。あの軽さは革命的でした。後半からいつものダークな声も出てきましたが、あの軽さというか異常なまでの演技力は今後のアニメに必要。つうか最近の声優さんはみんなレベル高すぎ。かつイケメンです。そりゃ世界的人気になるわ。

<助演女優賞>喜多村英梨

もちろん『Angel Beats!』のユイ役に。麻枝准とキタエリの幸福な出会い。ユイをキタエリ以上にうまく演じられる声優はいないだろうし、キタエリの魅力を麻枝准が最大限に引き出してくれました。Keyの作品にキタエリ出演希望。

<脚本賞>麻枝准

色々問題だったけど、一応。京都アニメーションが製作だったら、あんなむちゃくちゃな構成にせずに、『AIR』や『CLANNAD』アニメ化時みたいに上質な作品になっていただろうに。まあ麻枝准の作家性と京アニの職人気質が対立して、作品成立しなかったかもしれないけど。まあABは『Kanon』みたいな存在だったということか。この賛否両論ぶりにめげずに、麻枝准にはアニメの脚本を書き続けて欲しいです。そしてできれば小説も書いて欲しい。きのこや竜騎士には負けて欲しくない。

<監督賞>湯浅政明

『四畳半神話大系』の演出と全体の構成に。すばらしすぎ。オタクに黙殺されてるけど。これぞアニメーション。

<作品賞>『四畳半神話大系』

『けいおん!!』でも『Angel Beats!』でもなく、四畳半だろ。エンドレス・エイトがあったからこそ、発展的継承無限ループ。今後四畳半みたいなアニメは増える気がします。制作費かからなそうだし。何回も同じ設定で、繰り返し生産できる。エンドレス・エイトは、本当はこういうことを狙っていた気もする。

<音楽賞>『Angel Beats!』

ガールズ・デッド・モンスターのシングル全部よかったです。曲よし歌詞よし。もちろん主題歌もよし。劇中曲もいつものKeyクオリティー。音楽のよいアニメはやっぱりいいです。

<技術賞>『けいおん!!』

これぞ京アニクオリティー。エンドレス12にならなくてよかった。2期は叙情的なけいおんでした。原作をはるかに超えるものがなしい青春文学。いやいやしかし、7月も続くみたいだから油断できない。8月になったらやっぱり夏休みが何回も繰り返されたりして。

・・・豊作の第一クールでした。第二クール注目は『オオカミさんと七人の仲間たち』、『アマガミSS』、『屍鬼』、『黒執事II』、『ストライク・ウィッチーズ2』、エンドレス・エイトに突入するのか気になる『けいおん!!』です。

やっぱり第二クールもすごそう。ライトノベルの盗作疑惑とか色々萌えているけれど、9月以降も荒川UB、そらのおとしもの、バカテスの2期が控えているだろうし、声優さんの技術は高まるばかりだし、これからも日本のアニメーション・アートはすごいことになります。

勝手にアニメアカデミー賞2010年7月～9月期



[けいおん!!\(第2期\) 7 \(Blu-ray 初回限定生産\) \[Blu-ray\]](#)

ポニーキャニオン 2011-01-19



by [G-Tools](#), 2010/12/19

(2010年10月10日ブログにて発表)

今期もやります2010年6月～9月期・勝手にアニメアカデミー賞。

<主演男優賞>該当者なし

『ストライクウィッチーズ2』や『けいおん!!』など男性キャラがほとんど画面に出てこないアニメ多し。ストパンでは、男はみんな同じ顔で無個性、『けいおん!!』は男の存在が画面から意図的に排除されていた。何本か男が活躍したアニメもあったけれど、今のアニメは女性キャラの萌え中心。イケメン萌え作品もあるけれど、大半の作品は、美少女萌えを志向している。主演男優賞は該当なし。

<助演男優賞>該当者なし

サブキャラクターでも、男性キャラは該当無し。

<主演女優賞>該当者なし

主演女優に新しい発見はなかったので、これまた該当無し。

<助演女優賞>佐藤聡美

『けいおん!!』田井中律役。ゆいとの軽快なボケがよかった。間の取り方が絶妙。助演女優は、ストパンの斉藤知和とか、『けいおん!!』あずにゃん役の竹達彩奈もよかったけど、律のテンポのよさは別格だった。

<脚本賞>『けいおん!!』

原作に厚みを増す脚本の妙技。アニメオリジナルエピソードの追加は、見事。特に学園祭の回、高校生最後のライブが終わった後、ゆいたちみんなで泣くシーンの追加はよかった。あの時、『けいおん!!』が一瞬、麻枝准節になっていた。

<監督賞>山田栄子

『けいおん!!』での監督を評価して。『けいおん!!』は女性のライトオタク層にも受けている。女性のライトオタクにもかわいいと萌えてもらうことで、アニメは社会での影響力を増してきた。ここに女性監督の貢献を認めたい。アニメの世界も映画と同じく、監督は男性ばかり。組織的な工場生産であるアニメーション制作の現場で、監督役を務めるのは、長らく男性だった。女性監督の活躍が、今後も望まれる。

<作品賞>『けいおん!!』

6月～9月期は、『けいおん!!』しか目立つ作品がなかった。他の萌え作品は全て、『けいおん!!』の劣化版に見えた。原作の魅力に京都アニメーションオリジナルのエピソードが追加され、京アニクオリティーと呼ばれる作画技術も全編に渡って発揮された。

<音楽賞>『けいおん!!』

原作に出てくる『ごはんはおかず』、『U&I』を音楽として再現。オリコンチャートの上位に何本もシングルCDを送り込み、アニメの力を音楽市場に見せつけた。

<技術賞>『けいおん!!』

京都アニメーションの作画技術の高さが、『けいおん!!』でも証明された。『けいおん!!』の顔が、しばらく萌える美少女のスタンダードになりそう。顔だけでなく、キャラの動かし方とか、カメラワークとか、ヨーロッパ映画風だから、京都アニメーションの影響をみんなに受けて欲しいと思う。京都アニメーションのカメラワークは、ハリウッドおよびディズニーからでなく、ヨーロッパ映画の影響が濃厚だと思える。

<総評>

6月～9月期は、『けいおん!!』第2期の一人勝ちだった。『けいおん!!』の原作もアニメも終わって、多くのアニメファンが、もう見るアニメがないと悲嘆しているだろうけれど、10月からは、『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』、『そらのおとしものf』、『とある魔術の禁書目録II』、『侵略！イカ娘』など、萌え要素豊富な新番組が放送を開始している。日本の萌えブームは、まだまだ終わりそうにない。