



アニメポケットモンスター
に対する要望～DP末期・BW
初期の惨劇を後の世代に再
発させないための要望書

ashkaihou

平成23年4月27日

拝啓 株式会社ゲームフリーク様

アニメポケットモンスターに対する要望

TVアニメポケットモンスターは、1997年4月1日からTV東京系列で放映されており、今年で早くも14周年です。これからもポケットモンスターというコンテンツ全体が、発展し続ける事をお祈り申し上げます。今回、ただのしがないファンの一人に過ぎない私がこの手紙を送った理由としては、TVアニメポケットモンスターダイヤモンド&パール(2006~2010)、ポケットモンスターベストウィッシュ(2010~)の両シリーズを見て、私個人が疑問に感じた部分があり、今回はその是正を要望するためにこの手紙を送りました。どうかご覧ください。なおこの同様の文書は、任天堂株式会社、株式会社ポケモン、株式会社クリチャーズ、株式会社オーエルエム、株式会社小学館・小学館キャラクター事業センターセンター長 ○○○○様に送っています。どうかポケモン関連各社全体で取り上げた問題に取り組んで頂けるようお願いいたします。

疑問点その1

・主人公の扱いについて

TVアニメポケットモンスター(以下アニメ版ポケットモンスターをアニポケと略す)の主人公サトシは、放映開始以来一貫して主人公を続けています。ポケットモンスターダイヤモンド&パール編にては特に成長著しく、独自戦法の考案(回転技・カウンターシールド)し、咄嗟の機転(空中にてボルテッカーをピカチュウに指示する)を発揮するなど、客観的に見て優勝できる実力を持ったトレーナーになったと言えます。しかし既に放映された「シンオウリーグ準決勝! ダークライ登場!!」にてサトシは、ダークライ・ラティオスを使うトレーナーに敗北しました。私個人の考えとしては、ゲームポケットモンスターブラック・ホワイト(2010年9月発売)が「すべてにおいて革新的に生まれ変わる」、アニポケのベストウィッシュ事前告知においては「TVアニメポケットモンスターシリーズ究極進化!」するという事で、アニポケも革新的に生まれ変わり、究極進化を行うためサトシを優勝させ、降板させるべきだったと考えております。ここまでは、ただの自分の主観にすぎないのですが、サトシが引き続き続投した次シリーズポケットモンスターベストウィッシュでのサトシの扱いが問題です。「(ゼクロムによって弱体化されていたとはいえ)旅に出始めたトレーナー、シューティに負ける。シューティに「基本からやり直した方が良いよ」と言われる。サンヨウシティジムリーダーコーンのヒヤップ(水タイプ)に相性有利なピカチュウ(電気タイプ)が負けている。モンスターボールを、野生ポケモンを弱らせずに投げる。DP編にて既にメロメロという技を受けて(ポケットモンスターダイヤモンド&パール142話「史上最悪のトゲピー!」にてトゲピーが使用し、タケシが効果説明した。)どの様な効果であるか知っているにもかかわらず、「どうしたピカチュウ」「ええっ」と発言し、デント・アイリスにメロメロの説明を受

けている。シンオウリーグ・コウヘイ戦にてヨノワールのくろいまなざしを受けて、交代を封じる効果であるという事を経験していたのにもかかわらず、シッポウシティジムリーダー・アロエ戦にて、ミルホッグのくろいまなざしを受けた時、サトシが「何だ」「うお。あれ？」と初めて受けた技であるかのような発言をして、話の辻褄が合いません。これがカントー・オレンジ・ジョウト・ハウエン・シンオウと5大会に出場し、カントーバトルフロンティアを制覇し、ダークライ・ラティオスと互角の戦いをしたベテラントレーナーであるのか、いやむしろ本当にサトシという同一のトレーナーなのかという疑問符をつけざるをえない扱いを受けています。特に駆け出しのトレーナー、シューティに「君、基本からやり直したほうが良いよ」と言わせた事は、前シリーズからの視聴者を憤慨させる行為であり、サトシという同一の主人公を使うならば、ベテランらしい扱い・行動をさせるべきではないでしょうか。アニポケにとって革新的・究極進化というのは、主人公の扱いがぞんざいな初のアニメに究極進化したという意味なのではないでしょうか。

疑問点その2

・主人公を優勝させ、交代を行う事はあるのか？

そもそもアニポケの主人公サトシを優勝させる気あるのか？という疑念がこちらにはあります。普通のアニメでしたら、基本的に長くても数年したら主人公を交代するのが通例です。(遊戯王シリーズあたりは特にメディアミックスという点でも共通点があります。)

しかしアニポケは、放映開始から14年たっているのにもかかわらず一向に主人公を交代させる気配がありません。私が心配する事は、世界にポケモンを広めるためにピカチュウを主軸に使う(実際にピカチュウの英語名は、Pikachuと日本語名と同じ)事が必要であり、そのためにはピカチュウがレギュラーのアニメが必要＝サトシが必要＝永遠にサトシをアニポケの主人公に据える。そのために最終的に負けさせ、次シリーズにつなげるという方針になっているのではないかという事です。確かにピカチュウがポケモンの広報戦略上重要なキャラクターである事はこちらでも理解できます。(日本限定にしても、日本国民のほとんどが知っている有名なドル箱キャラクターであり、ピカチュウをレギュラーから降ろすという事は、ディズニーランドにてミッキーなしに広報を行う事と同じくらい無茶振りである事は分かります。)しかし数年に一度結果が求められる主人公を続投させた事で発生した疑問その1で指摘した点も問題ですが、主人公がいつになったら優勝するのか？という先の見えない不透明感があります。今はまだぎりぎり問題ではありませんが、上記のループが後数年にわたって続いた場合、「レギュラーが優勝できないという先は見えているのでつまらないから見ない」「サトシが強い実力を身につけたとしても、強敵トレーナーが伏線なしに現れ、強制敗北させられ、次シリーズでリセットされてしまうから見ない」という視聴者がでる事態や「主人公を犠牲にするアニメ」「サトシは数十年主人公しても優勝できない情けない主人公」という評価が下されてしまう事態が想定されます。「主人公の結末が見えているアニメ」が本当に面白いと言えるのでしょうか？現在のアニメは、「サトシを続投させなければならない」という制限があることにより、主人公の成長表現の制限(強くなり過ぎると次シリーズには、勝ち続ける描写せざるをえないため成長表現を制限する)・ポケモンとの関わりあいの描写が画一的(もし主人公交代を行っていけば、主人公の視点が異なることによりそれだけ様々な

描写が可能ですが、しかしサトシが主人公を続けているために、ポケモンとの関わり合いがサトシの視点でしか描かれない・次シリーズには弱体化させる(新規参入と同じ目線にするため、弱くさせざるを得ない)という弊害があります。確かにアニポケには、ある種の様式美のようなものが存在しているという事は事実です。しかしポケモンのアニメはサザエさん・ドラえもん等の日常アニメとは異なり、数年に一度結果が主人公に求められるバトルアニメの要素があります。そのようなバトルアニメに主人公を続投させる＝優勝させない(優勝させたらより上位の大会等に出さなければならないが、アニポケは次シリーズにはジム戦を描かなければならないため、主人公を優勝させる事ができない)は、ストーリーの構成にとって邪魔者でしかなく、現在のアニポケの体制はいびつな状況であるといわざるをえません。

このような制限があって本当に面白いアニメを作れるのでしょうか？また完全に私個人からの視点で恐縮ですが、「レギュラーの優勝している姿が見たい！」という欲求があります。アニポケにはこれまで3人の大会優勝を目的としているキャラがいます。サトシ・ハルカ・ヒカリの3人です。これらのキャラは、ファンが数年かけて見てきた思い入れのあるキャラであり、ファンが優勝している姿を見たいというのは自然の感情です。実際のアニポケはサトシが優勝できないため必然的にハルカ・ヒカリも、そしてこれからの大会目標を目的としているキャラの優勝している姿を見る事ができないのです。サトシはもう10年以上主人公をしており、初期の彼を見ていた視聴者(私もその一人です。)は、後数年でほとんどが大人の仲間入りを果たします。もうそろそろいいでしょう。サトシに花を持たせてあげてそしてまだ見ぬ次世代の主人公にバトンを渡してください。物語を改ざんまでして、ピカチュウに頼りながら金儲けに走るという事は子どもたちの夢を奪う行為です。ゲームのポケモンを製作した株式会社ゲームフリークの企業理念には、「良質な『遊び』を継続的に創り出すことによって世界中の人に楽しさ、面白さ、発見を。そして勇気と希望、やさしさ、夢、冒険心を提供していきます。」とあります。この企業理念と比較して現在のアニポケが夢を大事しているのか照らし合わせてください。夢は達成するためにあるものではないでしょうか。

まとめ

・主人公の経験、描写に関しては、昔の視聴者が納得できるように作られるべきであり、けっして「これはおかしい」と昔の視聴者に思われる事はすべきではないです。その様ないいかげんな表現がまかりとおれば、視聴者は安心して次シリーズを見る事ができないばかりか、ポケモンというコンテンツそのものに疑心暗鬼、ひいてはポケモンを楽しむユーザーの流出、ポケモンを快く思わないユーザーの創出につながります。

・主人公を優勝させず、交代を行わないという事は、作風の固定化という問題が発生する事になり、新規ファンが流入しにくくなるという状況(なぜ現在のゲームの主人公ではなく、赤・緑時代の主人公が主役なのか?)も問題ですが、先述の通り、「サトシという主人公は優勝できない」という先が見えている事により、長年見てきたからファンがアニポケを100パーセント楽しんで視

聴するという事ができない状況下に追い込まれています。エンターテインメントとは「本当に楽しい、面白い」というものを提供することが重要です。もし本当に面白いというものをアニポケが提供する事ができなければ、アニポケを見てきたファンが、他のエンターテインメント(ゲーム、アニメ、漫画、映画、小説、TV番組、音楽など)に流れてしまうという問題が発生する可能性があります。ポケモンというコンテンツ全体がより一層繁栄するには、一般に対する影響力のあるTVアニメが、より面白いものを提供する事が必要であり、面白いものを提供するためには、主人公を続投させるという前提ありきでは創出する事ができません。主人公を交代させる事により、様々な視点、状況下からポケモンとトレーナーの関係を描き、これは目新しいというものを思えるものを続けて提供する事ができなければ、一般に対しても、ファンに対してもポケモン自体が飽きられる事になり、「100年残るゲームを作ろう。」というゲームフリークのスローガンを、達成する事はできないでしょう。今だけのブームにポケモンが終わらないためには、アニポケは、本当に面白い物を提供し、一般にたいして再びブームを起こし、ファンを醸成する事が重要です。そのためには、主人公交代というアニポケの一新化が急務の課題です。

最後に・・・

アニポケのタイトルは「ポケットモンスター」です。「サトシとピカチュウ」ではありません。ポケモンならば主人公が交代したとしても、最初は確かに反発やとまどいもあるでしょうが、きちんとトレーナーを描写し、ポケモンとの関わり・ポケモンの個性を描き、悪に立ち向かえば、受け入れられます。(実際にデントやアイリスも魅力的なキャラとして受け入れられています。ベストウィッシュは、テンポも改善されて面白いと評判です。個人的には、2011年1月27日放送の『ヤグルマの森！クルミルとアーティ！！』の回がポケモンとトレーナーの関係が良く描けていると感じました。ロケット団に関して、あえて出番を減らした事で、ロケット団の良さを再確認しました。そろそろロケット団の「やなかんじ〜」が聞きたいと感じるこの頃です。)それではお忙しいお手間をかけさせてすみませんでした。ポケモン全体がこれからも発展し続けるようお祈り申し上げます。

ゲームフリーク様へ

アニメポケットモンスターの主役、サトシは元々は、赤・緑の主人公です。あなた方が、作った主人公を上記のいいかげんな描写、扱いをされている事に関して何も感じなかったのでしょうか？どうかゲームを面白くしようという意気込みの1%だけでも良いです。アニメに投入してくれるようお願いします。

株式会社ポケモン様へ

あなたがたは、ポケモンの世界観管理についてなみなみならぬ努力をしていることはこちらでも

理解しています。どうかその努力の1%だけでも良いです。アニメに投入してくれるようお願いいたします。

任天堂株式会社様へ

アニメポケットモンスターの主役、サトシは元々は、赤・緑の主人公です。、あなた方が関わったゲームの主人公を上記のいいかげんな描写、扱いをされている事に関して何も感じなかったのでしょうか？あなた方の会社は、エンターテイメントを生業にしているのなら理解できるでしょう。著しい不快感を与えた場合、どんどん人がそのコンテンツから離れていく事を・・・ポケモンは、100年生きることができる可能性がある稀有なコンテンツです。どうかポケモンをより繁栄させるために、アニメの問題点の改善に取り組んで頂けるようお願いいたします。

株式会社クリチャーズ様へ

アニメポケットモンスターの主役、サトシは元々は、赤・緑の主人公です。アニメにおいて重要な要素である主人公を上記のいいかげんな描写、扱いをされている事に関して何も感じなかったのでしょうか？どうかポケモンのコンテンツの企画を開発する意気込みの1%だけでも良いです。アニメに投入してくれるようお願いいたします。

株式会社オーエルエム様へ

アニメポケットモンスターの主役、ゲームポケットモンスター赤・緑の主人公であり、アニメスタッフがアレンジされてサトシとなりました。あなた方が、作った主人公を上記のいい加減な描写、扱いをしている事に関して何も感じなかったのでしょうか？ たしかに主人公を降板させるということはポケモンの広報戦略全体に関わる事であり、アニメ独断では無理な事かもしれません。しかし主人公の描写を自然にするという事はできるでしょう。もうこれ以上サトシという主人公が好きな視聴者を失望・アニメスタッフへの信頼を失墜させるような描写はやめてください。どうかもう一度アニポケが本当に面白いと思えるものをつくった来たのかという事を再確認し、そしてその反省をこれからに活かしてください。

〇〇様へ

あなたは、去年亡くなった脚本家首藤剛志氏のインターネット上のコラム「シナリオえーだば創作術」にて「御前様」と呼ばれており、他のアニメスタッフが萎縮するほど強権力をもっていると記述されています。どうかお願いです。上記にて記述した問題点にアニメスタッフと共に取り組んでください。このままではアニポケの評判は悪くなるばかりであり、もしまったく改善されなければ視聴者はどんどん離れていき、サトシは数十年以上主人公やっても優勝できない情

けない主人公と思われてしまいます。どうかあなたの力でサトシの夢を達成させ、そして次世代の主人公につなげてください。このままではサトシが可愛そうです。