



アニポケに対する要望・
返事編+後書き



ashkaihou

返事

う p 主様

平
成23年6月2日

株式会社ポケモン
株式会社小学館集英社プロダクション

拝啓 時下ますますご清祥の段、お慶び申し上げます。

この度は、テレビアニメ「ポケットモンスター ベストウイッシュ」の製作に関する各社に対し、
同アニメに対するご要望のお手紙を頂戴し、誠にありがとうございます。

この度お手紙を頂戴した関係各社を代表し、株式会社ポケモン、ならびに、アニメ製作を担当している株式会社小学館集英社プロダクションより、お返事をさせていただいておりますこと、何とぞご理解くださいませ。

まず、う p 主様からのお手紙を拝読し、永きにわたって、テレビアニメ「ポケットモンスター」シリーズを愛してくださっている様子を伺うことができ、非常に光栄に感じております。同アニメの製作に携わる関係各社を代表し、心より御礼申し上げます。

さて、お手紙の中でご指摘いただきました、同アニメの主人公の起用及び設定に関しましては、私ども製作側でも、冒険の舞台が新しくなる今シリーズにおいてどうあるべきか、をご指摘いただいた部分を含め、製作前の段階において、もろもろ議論を重ねた結果、現在の設定となっております。

ご存知のとおり、同アニメは、放送開始から14年目に突入し、最初からご覧になられていたお子様や、毎年あらたに同アニメを見始めるお子様、一時的には遠ざかっていたものの、何かのきっかけで再度見始められた方、またお子様と一緒にご覧いただいている保護者の方など、非常に幅広い年代の視聴者の方々に支えられて、現在に至っております。

私どもとしましても、同アニメをご覧いただいている全てのファン皆様にご満足いただける作品を生み出したいと願っているものの、必ずしも満点ではない現状につきましては、十分認識しております。

これからも、同アニメが世代を超えてファンの皆様から愛していただける作品となることを願い、さまざまなお声に耳を傾けながら、製作して参りたいと思っております。

この度は、貴重なご意見、誠にありがとうございました。

なお、この度お手紙を頂戴した関係各社とも、原則として、書面でのお問い合わせはお受けしておりませんので、今後につきましては、お手紙でのご意見・ご要望は、何とぞご遠慮くださいますようお願いいたします。もし、今後、同アニメに対するご意見やご要望は、何とぞご遠慮くださいますようお願いいたします。

○テレビ東京 番組ホームページ

<http://www.tv-tokyo.co.jp/index/company/goiken.html>

2010年秋に、ニンテンドーDS向けソフト『ポケットモンスターブラック・ホワイト』が発売されたことを記念して、全国の指定大学の“学園祭”にて、プレゼントキャンペーンが行われました。以下の文章はその際に配布されたゲームフリークのクリエイター募集チラシに書かれていたものです。

「100年残るゲームを作ろう。」

「今だけのブームに終わらない、100年後も世界中の人々 を楽しませる作品をゲームフリークで」

「100年残るゲームを作ろう。」を作ろう、と書いてありますが、アニメ版ポケモンはどうなるのでしょうか？100年後まで主人公をサトシのまま続けるのでしょうか？ポケモンのアニメは、サトシファンのためにあるものではありません。現在の体制成立に協力したのは初代世代です。責任は初代世代にもあります。ですが後の世代には何も責任がありません。いつのまにかサトシが主人公のアニポケがあったのですから。後の世代に「勝たない、リセットする、キャラ崩壊する」という問題を抱えた主人公を渡し、そのような先の見えている閉塞した状態で楽しめというのでしょうか？将来に対して無責任ではないでしょうか？ポケモンというコンテンツはこれから永きに渡って続くものです。永き渡って続けるのならば、なんとしてもアニメ版ポケモンの抱えている問題点を解決する必要があります。私はその解決の手段としてまず「主人公交代」を主張します。サトシが確かに良いキャラクターであるという事は分かります。ですが物事には引き際というものが存在します。アニポケは主人公が成長するのです。成長にはいずれ限界がきます。成長しきったと思われる主人公を続投させるという事は弱体化が免れないのです。だからベストウィッシュ第1話の悲劇は起きました。新たに視聴するユーザーと同じ目線にするためには、リセットするしかありません。

解決するには主人公交代という方法があります。仮に主人公交代が行えたとして、遊戯王シリーズのように数年でまた交代とはいかないでしょう。アニポケには「ピカチュウ」という世界に通用するキャラクターがいますから、そう易々と交代を行う事ができない事情があります。最低でも10年以上は交代はできないと考えて差し支えありません。

ですが考え方を考えてみれば、「10数年以上、数シリーズかけて主人公の成長を描く事が可能」と肯定的に考えられるのではないのでしょうか？数年で主人公交代する例として遊戯王シリーズを挙げましたが、主人公交代するという理由はカードの販促のためという理由があります。遊戯王は、GX：融合召喚→5D、s：シンクロ召喚→ゼアル：エクシーズ召喚と主人公交代と同時に目玉となる召喚方法も変遷しており、否定的に捉えるならば数年程度で主人公交代を行わざるを得ないと見る事もできます。他の販促アニメもほぼ同様な理由で主人公交代を行っていると言える

でしょう。一方アニメはピカチュウの存在により数年で交代を行う事ができませんがこれは同時に長く、ゆっくり主人公の成長を描く事できる環境があると考えられます。これは他の販促アニメにはマネができないメリットです。

主人公をゆっくり時間をかけて成長させ、何度負けても負けても最終的に勝つという過程を描く事ができるのはアニメだけなのです。アニメにはその環境があるのです。

確かに主人公交代には多大な苦難があるでしょう。ですが現在の主人公、サトシだって元々あったものではないのです。現在のアニメ製作に関わったスタッフ及び去年亡くなられた脚本家：首藤剛志氏が作り上げたものです。現在のスタッフのみでサトシを超える主人公を作る事できないと何故考えられるのでしょうか？アニメは娯楽です、エンターテインメントです。娯楽は人を面白い、これになれば金を払っても良いと思わせる事で成立している産業です。面白いと思わせるには新しい事に挑戦することが必要不可欠です。二番煎じや猿真似では人はついていきません。ましてや将来負ける事が見えている主人公のアニメを見て面白いと感じるのでしょうか？現在のアニメスタッフにサトシを超える主人公を創造する能力がないならば、それは現状維持という名の衰退でしかありません。任天堂株式会社現社長：岩田聡氏は、『任天堂驚きを生む方程式』（日本経済出版社、2009）にてこう発言しています。

「ユーザーインターフェースの反応のスピードや、操作の快適さは、ゲーム屋が鍛えられている部分なんです。お客さんが不愉快になったら負け、分かってもらえなかったら負けという事に鍛えられてきた。僕らは、そこはわりと任天堂の強みだと思っていて、その強みがテレビ番組表に生かされると、こうなるんです」
井上理著『任天堂・驚きを生む方程式』（日本経済新聞出版社、2009、171頁）

「僕らは基本的にずっと役に立たないモノを作ってきました。役に立たないモノに人は我慢しない。説明書は読まない。わからなければ全部作り手のせい。ゲームソフトも、5分触ってわからなければ、これは『クソゲー』だと言われて終わりですから」

『同書』（同上、172頁）

また著者・井上理氏によってこうとも記述されています。

岩田の頭には、娯楽品は生活必需品とは違い、厳しい目にさらされている、という意識が強烈に働いている。必需品であれば、必要に迫られて説明書を読んでくれる。使い勝手が悪くとも、多少は目をつむってくれる。でもゲームの場合はそうはいかない。楽しんでいる時に不愉快になるような要素は許されない。だから任天

堂は、気持ちよく遊んでもらうための努力を20年以上、積み重ねてきた。

(『同書』(同上、172頁))

上記の記述、特に「お客さんが不愉快になったら負け」「役に立たないモノに人は我慢しない」「楽しんでいる時に不愉快になる要素は許されない」は、ゲーム作品以外のエンターテインメントにも適用できます。無論それはポケモンも例外ではありません。ではアニポケについて考えてみましょう。主人公の経験リセット・弱体化、これが所謂「お客さんが不愉快になる要素」にあらずとしたら何があたるのか。どうやって理解しろというのか。ゲームのポケモンよりアニメ版ポケモンの方が世間に対する露出度が高いですがそのアニメ版ポケモンは上記のような視聴者に益しない要素を持っている。ましてや14年も経過しているのにも関わらず、主人公が経験を積み、視聴者が優勝できると納得できる実力を持った主人公を脈絡もなく登場したトレーナーに強制的に負けさせ、新シリーズに突入したら、視聴者が違和感を覚えるような経験リセット・弱体化、新人に見下された発言を主人公が受けるという容赦がない演出。これはもはや公式ネガティブキャンペーンと言っても過言ではないレベルではありませんか。ポケモンの原作を製作したゲームフリークの「100年残るゲームを作ろう」と言っているのにも関わらずに、露出度が圧倒的にあるアニメ版ポケモンはその内包している弱点を克服どころか悪化させている。このような状況で楽しめますか？答えは否です。

あなたがどう考えるか自由です。考え方は人それぞれです。ただ現在の体制のままサトシ続投を望み続けるならば、それはあなたがサトシに対して「ずっと主人公でいて！だからリーグ戦で負けて頂戴！新シリーズに入ったらライバルにバカにされて！」、後の世代に対して「最終的に負けるけど楽しんで見てね」と言っているに等しいという事を心に留め、また今後いかなるリセット・弱体化・キャラ崩壊があろうとも異常な体制下で物語を紡がざるをえないアニメスタッフに対し文句を言わないという覚悟をしてください。ストーリーを構成する脚本家はプロ(職業人)です。自由な環境があれば立派な物語を練る事ができるのです。しかしアニポケの構造により、リセット・弱体化させざるを得ないのです。責任はこの硬直した体制成立に協力した初代世代にもあります。自分達の責任を蔑ろにしてアニメスタッフを批判する事はできません。自分達の責任を自覚し、リセット・弱体化を受け入れ、後の世代に負の遺産を残す覚悟がないならばサトシ続投を主張する資格はありません。

私も非難を受ける覚悟で行動し、要望文を公開しました。私自身も現在の体制成立に協力した初代世代であり、後の世代に問題点を解決した上で渡す責任があります。

最後に私はあくまで「物語の自然さ、整合性が保証されていれば良い」という立場である事そして現在の体制をほぼ変えずに、リセット・弱体化を防ぐ方法としてサトシがジム戦、リーグ戦を行わず「旅する日常アニメ化」という方法がある事をここに記す。

