特集 1

藤川桂介バーチャル対談

アニメーションに未来はあるか

きく人　大森正夫
答える人　藤川桂介
告発人　正体不明

藤川、講義を終えて、大森教授指定の図書館へやって来る。
桂の木の植え込みが見えるコーナーのテーブルを用意している大森。

藤川　よろしくお願いいたします。
大森　講義を終えたばかりでお疲れと思いますが、しばらく『嵯峨芸術』のためにお付き合いください。

慌ただしく煎茶を自ら運んでくる大森。すでにテーブルには、のど飴、茶菓子などが用意されていて、対談準備は整っているようである。
藤川、荷物を片づけて、着席準備。
大森も藤川と対座して、ノートパソコンを開いて対談の準備完了。

大森　早速ですが、藤川さんはこれまでいろいろなジャンルで仕事をしてこられましたが、大きく分けると「作家」「脚本家」ということになりますかね。
藤川　一時「作詞家」の時代もあったのですが、それよりも何よりも、もう一つ「京都嵯峨芸術大学メディアデザイン学科客員教授」ということも、落とさないでおいてください。
大森　いやぁ、大変迂闊（うかつ）でした。すみません。
藤川　（大笑い）
大森　（大笑い）

「アニメ大国の危機的未来」

藤川　（本題に戻って）まず、お話しておきたいことがあるんですが、実はもう何年か前からですが、古巣であったアニメーション世界で、大手の制作会社の文芸担当を務めていた人で、現在はそのトップとして若手の指導に当たっている方や、親しいベテラン脚本家たちから、「最近の若い脚本家は、とにかく基本的な約束事を無視してしまって、ただ、すっ飛んだ話を書けばいいと思っている人が多すぎるんです。それを正常な形に直すだけでも、大変な苦労をしてしまうんです。しかも漫画の原作に寄りかかっているだけで、オリジナリティがほとんど感じられないんです。こんな状態をつづけていたら、将来映画のような長尺ものなんか書ける脚本家はいなくなってしまうのではないのかな」という、ため息混じりの訴えがかなりあるんです。
大森　つまり基本を無視する者が、多くなってしまったということですか。
藤川　むしろ基本を知らないと言ったほうが正しいんでしょうね。最近は、その基本ということがどんなことなのかということもわからない人がいるんです。結局先輩たちから、そういったことを、受け継いでいない者が増えてしまったということなんです。その上に、自分から知恵を出して面白い脚本を書こうという意欲が、まったく感じられなくなっているとも言われているんです。あまりにも原作者である漫画家の力が強くなってしまっていて、脚本家がその内容の不備や、矛盾に手を加えて修正するということができなくなっているからでもあるんですが、そうなると、漫画家に抵抗して脚本家の判断を主張してしまうと、仕事を失ってしまいます。そこで若い脚本家たちは、ただ漫画のコマをつないでいくだけの、無難な作業をして収入を得るようになってしまうんですよ。これでは脚本家としてのオリジナリティを磨く機会も失われ、楽な方へ、楽な方へと行ってしまいます。昔は、ある程度力をつけなくてはデビュウできなかったんですがね。脚本家の地位の向上のために努力してきた私たちとしては、残念でならないことです。
大森　（愕然（がくぜん）として）そうなんですか・・・。しかし、もう問題の核心へ突入してしまったようなんですが、今回はアニメーションに憧れる若い人たちのために、実作経験者でなくてはわからないお話を、たっぷりとしていただきたくて企画したんです。ところで結論めいてしまいますが、業界の先達たちは、アニメーションの未来について、どんな見通しをしているんでしょうかね。
藤川　それは、言わずもがなですよ。「こんな状態を続けていたら、

絶望的な状況になってしまいます。アニメ天国などということは、現場を知らない人の言うことですよ」ということです。

大森　マスコミの報道によれば、今や日本のアニメーションは、世界を制覇している感があるのですがね。（ここぞと切り込む）突然ですが、藤川さんは、今、若い人に伝えたいと思っていることといったら、まずどんなことを挙げたいと思いますか？

藤川　（ちょっと考えて）流行の本質というものがどんなものなのかということを追及する意欲を持ってもらいたいですね。最近は何かにつけて、無関心で、流れの勢いに負けてしまっている人が多いのですよ。ちょっと冷静になって、流行の本質を見つめてみようという気持ちになってほしいと思うんですが、いささか知識欲が薄いんではないのかな。趣味的な世界にばかり興味が走ってしまって・・・。

大森　藤川さんは、これまで若い人のための映像・・・特に特撮、アニメーション作品や、小説でダントツの実績を挙げてきたでしょう。そこで今日は、現代の若者の文化ということに焦点を絞って、お話いただきたいんですが・・・。

藤川　（大森の意図を読んで）そうなると、やっぱりアニメーションに関してということになるのでしょうね。

大森　実は我々にしても、実戦経験のある者は皆無ですから、そのへんのことについて、学生たちとどう向かい合えばいいのか戸惑うことが多いんです。場合によっては、実態を知らないというだけで、いたずらに否定してしまったり、批判に終始してしまうことがありますからね。

藤川　たしかに世代の違いによる、感性の違いということにもよるかも知れませんね。

大森　そろそろ本題に入りますが、藤川さんというと『宇宙戦艦ヤマト』ということになるんですが、そのあたりからメッセージを発していただけますか。

大森、盛んにノートパソコンを操作し始める。
藤川はその間にお茶を注いで飲む。

「すべては『宇宙戦艦ヤマト』から始まった！」

藤川　実はあの作品がテレビに登場するまでには、いろいろと紆余曲折があったんです。しかし、そのへんのお話は長くなりますから、割愛させていただきますが、とにかく放映が決まってからは、毎日夜の８時から９時頃までメインスタッフと打ち合わせがあり、車で送られて帰宅すると、朝の８時頃までに脚本を書き上げなくてはなりませんから、食事、入浴もそこそこに、脚本の執筆にかかるという状態だったんです。とにかくこれが私の将来を決するかも知れない仕事だという思いもあって必死でした。これまでドラマの脚本家と比べて、アニメーションの脚本家の地位が極めて低かったので、何とかしてそれが改善できないかという思いもあったんです。当時大ヒット中で、私もかなりの本数の脚本を書いていた永井豪原作の『マジンガーＺ』とは違う、大人向けのアニメーションという注文でしたから、脚本家としての新たな創作意欲を刺激されて、大いにやる気になったんです。ところが業界の友人たちからは、なぜかそのプロデューサーと仕事することを止めたほうがいいというアドバイスが次々と飛び込んできました。その理由は現在でははっきりとわかっているのですが、その頃はまったく反対される理由がわかりませんでした。私は作家としての勝負をしようと決心したのだし、荒野に井戸を掘ってやるという気持ちもあったので、一切反対する声を無視しました。

大森　当然のことですが、その成果については、まったくわからないんでしょう。

藤川　もちろんです。孤独でしたよ。とにかくはじめはプロデューサーと私しかいないんですから・・・。それでも燃えていましたね。ああいった興奮状態の作業は、滅多に味わえるものではありません。それまで蓄積していたアイディアを惜しげもなく脚本に注入していきました。

大森　しかしその結果、これまでは子供の見るものだという認識でしかなかったアニメーションをこの一作で社会的に認知させることに成功しましたよね。

藤川　テレビシリーズでは、裏番組の『アルプスの少女』に敗れてしまいましたが、間もなくそのシリーズを編集して映画化したところ、爆発的な人気を得てしまったんです。そしてさらに劇場用の作品である『宇宙戦艦ヤマト』を制作したところ、その熱気は頂点に達していってしまったんです。ファンの反応はまさに熱狂的なもので、学生はもちろんのこと、社会人の間でも大きなうねりとなっていきましたね。時代にも後押しされました。管理社会の閉塞感から解放されて、みな宇宙で展開するドラマに酔いしれていったんです。もちろんあれだけの超ヒット作品を生み出すと、私自身を取り巻く環境も一変してしまいました。

大森　初期の目的達成ですね。

藤川　（当時の困惑した状態を思い出すように）落ち着きたくても、落ち着けない状態になってしまったんです。これは経験した人でないとわからないでしょうね。

大森　もちろんです。しかしとにかくあの作品が登場したお陰で、今やアニメーションは、日本の代表的なサブ・カルチャーと言われるようにまで成長したんですから、何といっても『宇宙戦艦ヤマト』の成功をなくしては考えられないことですよね。

藤川　その後『機動戦士ガンダム』も出てきましたが・・・。監督の冨野由悠季氏も随分感謝していましたよ。あの頃、中京地区で放送していた『ガンダム』は、低視聴率に喘いでいたんですからね。

大森　そこで藤川さん。あの頃から大分時間はたちましたが、アニメーション界は時代と共に進化してきているんでしょうか（語調鋭く切り込む）。

藤川　実は、一度はそんなお話もしておきたいと思っていたところなんです。このところ熱狂する若者たちの雰囲気ばかりが強調されてきてしまって、アニメーションというものをじっくりと見つめてみようという状態にはなっていませんからね。

大森　そこでどうでしょう。この場を現代風に仮想現実法廷に切り替えてみませんか。

藤川　えっ!?

思いがけない提案に戸惑う。
大森は構わずに話を進める。

大森　実はアニメーションを冷酷な目で見ている告発人を用意してあるんですよ。

藤川　お知り合いの方ですか。

大森　いや。いつも彼は、ふらっとここへ訪ねて来ては、問題を提起してまたふらっと帰って行くんです。

藤川　奇特な方がいらっしゃるんですね。

大森　確かに。どこのどなたかわからないんですが、決しておかしな人ではありません。この際彼を入れて、アニメーション問題を検証することにしませんか。大分前に、彼には伝えてあるんです。もう、現れると思うんですが・・・（有無を言わせない雰囲気である）。

藤川　むむむ（唇をへの字に結んで、覚悟）。

間もなくそこへ告発人が風のように登場して来る。
片手にステッキを持ち、やせ形の体形に、こけた顔には特徴がある八の字髭がぴんと左右に張っていて、一見して、超保守集団の棟梁かと思わせる熟年の男である。
矍鑠としていて、高齢を感じさせない精悍さを感じさせる。
やがてその鋭い眼光で、藤川を睨みつけながら、前に立てたステッキの頭部の象牙の飾りに、両手を置いて着座する。
一気に緊張感が走る。

「アニメーションを検証せよ」

「仮想法廷の争点」1
どうしてあんなにオーバーアクションなんだ！

告発人　藤川君。わしはこの日を待っていた。君はアニメーションにかかわって30年以上にもなれば、ただのめり込んでいるだけではなかっただろう。そのへんのことを正直に聞かせてもらいたい。

藤川　わかりました。おっしゃる通り『宇宙戦艦ヤマト』というきっかけができてから、メインライターという責任のある仕事をいくつも任されるようになって、若い脚本家の指導的な作業も任されるようになりましたから、アニメーションの世界へ深く入りこんでいけばいくほど、取り巻く環境の特異性について興味を持つようになりました。その結果、次々とこの世界が抱えている問題にも遭遇していったんです。

告発人　そこで早速だが、（いきなり切り込む）真っ先に気がつくのは、あのオーバーアクションということだ。何でいちいちああ、大袈裟な表現をしなくてはならないのかね。あれは気にならないのか!?

藤川　ドラマの世界から移って来た私にとっては、とても気になって仕方がないことでしたよ。しかしアニメーションはすべてが絵なんです。存在感ということでは、どうしてもドラマのそれとは比較にならないくらいに希薄です。もし彼らを自然な形で動かし、そこに起こることを自然に表現したとしたら、恐らく見ている人への訴求力というものはほとんどないに等しいものになってしまいます。すべての表現がオーバーになってしまうのも、止むを得ないのではありませんか。しかしそう思えるようになるまでには、かなり時間がかかりましたがね。

告発人　大きな目に、大粒の涙は言うに及ばず、喜怒哀楽の表現も大袈裟なら、そこに起こる事件、事故も大袈裟だ。あまりにも荒唐無稽ではないか。あんたは抵抗感を失ってしまったのか!?

藤川　いや。アニメーションを書き始めた頃、おとなしいトーンの作品を、試みたことがあったんです。しかしできてみると、どうしても迫力不足で物足りなくて、だんだん我慢できなくなってしまったんです。そしてやがて、これはアニメーションというメディアの特殊性というものなので、他のメディアとは同列にして批難することはできないと思うようになったんです。もし否定してしまうと、アニメーションというメディア自体を否定することになってしまいますから。短所に理由ありということなんですよ。

「仮想法廷の争点」2
どうしてあんなにどぎついんだ！

告発人　おい、君。短所に理由ありだなんて、開き直るつもりなのかね!?

大森　（慌てて代弁する）たしか藤川さんは、『宇宙戦艦ヤマト』の成功というきっかけができたんで、大変忙しくなったでしょう。それでアニメーションに対する抵抗感が、次第に

薄れていってしまったんでしょうか。どういうことなんですか・・・？

藤川　そんなことはありませんでしたよ。仕事が増えるのにつれて、かえってこの世界が抱えている問題について、嫌でも考えさせられるようになっていったんですから・・・。

告発人　だったら当然気になっていただろう。それが健全な感性の持ち主というもんなのだ。君はあのどぎつい色づかいをどう思っているんだね。とても芸術とは言えないだろう。しかも幼児が見るということを考えた時、色彩感覚への影響ということを無視できんだろう！

藤川　そのことが真っ先に取り上げられると思っていました。私も常々そう思っていたんです。しかしテレビ番組のアニメーションは決して芸術番組ではないんです。その点はちょっと・・・。

告発人　（激怒）何!!テレビの影響力ということを考えたら、無視できないのではないのか!!

藤川　（辟易しながら、努めて平静に）たしかにあの色づかいについてはいつも不満を感じていました。しかしテレビ番組にはスポンサーという存在があります。そのために目立った作品にしなくてはなりません。あの強烈な色づかいも、営業を伴っているという一面もあるので、必要悪とでもいいましょうか・・・。

告発人　必要悪・・・!?

藤川　そのことについては、私も充分に理解しているんです。しかしそれにしても、もうちょっと工夫して、どぎつさを和らげるようにはならないかと、何度かプロデューサーに改善を要求してみたことがあるんです。しかし間もなくその疑問は、私の知識不足で、無理な要求であったことがわかったんです。あれはセルの上に乗せていく、セル絵具とかアニメックスと言われる東映動画特有の絵具と言われるもので、いわゆる、塗るという感じよりもセルの上へ置いていくというものなんです。中間色などという、色を混ぜて作り出すような作業はできないというのです。もしその特殊性を否定してしまったら、アニメーションは成立しなくなってしまうことになるんです。

告発人　（表情を険しくして）それではこれからも、あのままでいいと言うのか!?

藤川　いえ。そうは思っていません。いつかは改善して、理想の色づかいというものを開発しなければならないとは思っています。時間はかかるでしょうがね。それでも最近はＣＧの進化で、色彩に関しては、大幅に改良されてきたんじゃありませんか。もうほとんど、セルに色をつけるという作業はＣＧの作業になっているはずです。

大森　噂では、トムス・エンタテインメントの「名探偵コナン」が、ついに人間の手作業を離れて、ＣＧになってしまったようですね。

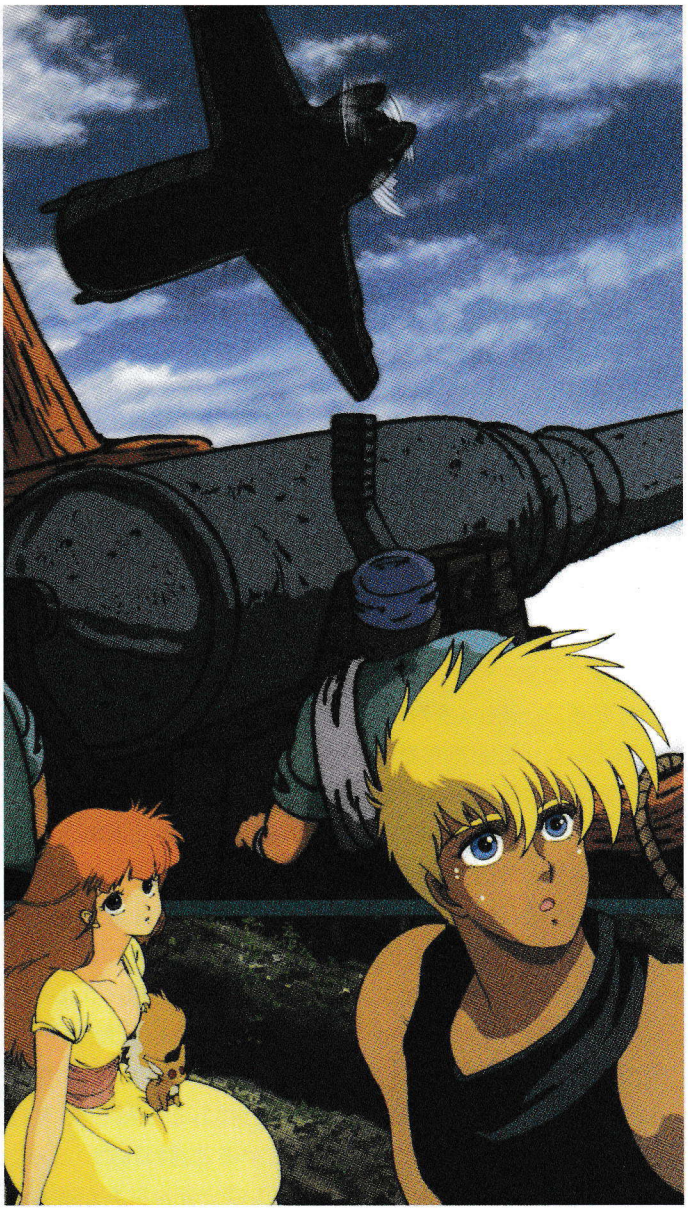
藤川　そうです。そうです。最後まで手塗りの作業にこだわってきていたようなんですが、とうとうそれもＣＧによる色づけになってしまったと聞いています。これで日本のアニメ界から、手塗りのセルはなくなってしまったようですね。

告発人　（まだ納得できずに）しかし結果的に、それは機械的に美しくなっただけで、温かみを失ってしまっただろう。キャラクターも美しく整理された。しかしただ綺麗に描けているというだけで、デフォルメするにしても極端すぎて、とても人の手を通した温かみといった感触が感じられなくなってしまったではないか（嘲笑気味）。

藤川　（一刻あって、苦しそうに）前進したことはしたんですが、時代の進展に従って、またまた新たな問題が出てきてしまったということでしょう。残念なことです。

告発人　しかしアニメーションには、まだ気がかりなことが沢山ある。

さらに台詞の問題があるだろう。ドラマと違って、アニメーションでは、どうしてあんなにしゃべるのかね。すべてのシーンでしゃべっているではないか！



「仮想法廷の争点」３
どうしてあんなにしゃべっているんだ！

藤川　アニメーションでは人間関係の陰陽とか、心の中の葛藤のようなものを絵の登場人物に任せるというわけにはいきません。とにかく動いていても無言のままでは、その意味がわかってもらえません。ですからどうしても、演技の補助のためにしゃべらせなくてはならなくなってしまうんです。

それは私のようにドラマを書いていた者にとっては、とても嫌なことでした。ドラマなら俳優の演技力で表現することができますからね。相手が絵では、どうアニメーターが努力しても、人間の俳優が演ずるような陰影までは表現しきれません。そこで脚本家は、そういった人間関係の陰陽や心理的な襞のようなものを理解してもらうために、あえて克明に説明してしまうんです。つまり脚本家たちは、そうした弱点を知った上で、苦心して書いているんです。ぜひ、その特殊事情をご理解ください。アニメーションは、芸術作品のドラマ、演劇とはまったく同列では扱えないジャンルなんですから。

大森　（同調して）確かにアニメーションは、他のジャンルの芸術とは、ちょっと違った存在といったほうがいいかも知れませんね。

告発人　（険しくなって）君！そんなことを言っていたら、アニメーションは、現状からまったく進化しないことになるではないか！

大森　それはそうですが・・・。（首をすくめる）

「仮想法廷の争点」4
どうしてあんなに不揃いなんだ！

藤川　私は少なくとも、手がけている作品がエンターテイメントではあっても、少しでも上質の作品を作りたいと思ってやってきました。（挑戦的に）改革に後ろ向きと言われるのは不満です。

告発人　（待っていたように）いいきっかけを作ってくれた。その発言に物申したい。

藤川　え!?（驚愕）

告発人　アニメーションには、さらにもう一つ大きな問題があるだろう。恐らくそれは業界以外の者には、ほとんど知られていないことだと思うが、スタッフの編成問題だ。作品ごとにその出来が違いすぎるんじゃないのか。あんなことはどんな世界でも許されることではないぞ！

大森　そのことでは異議がありません。私などはあまりアニメーション番組を見るという機会はないんですが、たしかにそんなことを感じたことがありました。

藤川　（追い詰められながら）スタッフの力量が、バランスよく揃った編成がし難いという事情があるんですよ。大体、テレビ番組を制作していくには、最低五班ぐらいのチームを作らないと、放送に間に合わなくなってしまうんです。現在など百本ぐらいの番組を制作していると言われているんですが、それを満たすほど素晴らしいアーティストが揃えられはしないでしょう。全盛期のゴールデンアワーの時間帯でも、スタッフの力量にはばらつきがあったんです。その番組のメインライターが脚本を書いた時は、必然的にいいスタッフが揃ったチーム・・・つまりＡ班かＢ班に制作を担当させると、必然的に他の脚本家、中でも新人脚本家が書いたものは、次第に能力が落ちるＣ、Ｄ、Ｅ班が担当することになるというわけなんです。大手がそんな状態ですから、弱小プロダクションなどでは、言わずもがなということになってしまいます。

告発人　（鋭く迫る）だったら、いいアーティストを雇う努力をするべきだろう！

藤川　ネックは予算問題です。日本のアニメーションは世界を制覇しているかのように思われていますが、収益を上げているのは巨大組織だけで、ほとんどのプロダクションはギリギリの予算で作業しているんです。とてもスタッフ集めのために予算を回すなどということはできません。

告発人　それにしても作品が不揃いなどということは、通常の業務ではあり得ないことだろう！

大森　あの『宇宙戦艦ヤマト』などは、かなりバランスが取れていたんじゃありませんか。

藤川を援護するように言って席を立ち、告発人の視線をかわしながらお茶の入れ替えをする大森。

藤川　（大森発言に便乗して）いいところに気がついてくださいました。当時のことですから、まだ今のようなアニメーションの異常人気ではありませんでした。従ってちょっと高額のギャランティを払えば、その頃のトップアーティストが集められたんです。ところがアニメーションが次第に隆盛期を迎えると、それらのアーティストたちが、それぞれ独立して事務所を作り、制作プロダクションを設立していくようになってしまったんです。こうなると、なかなかトップアーティストだけを集めて、作品作りをするということができなくなります。

大森　（お茶を入れながら）もう随分前からですが、そのスタッフ不足を解消しようとして、韓国へ指導者を送り込んでスタッフの養成をしながら、制作の一部を請け負ってもらうということも、行われているんでしょう？

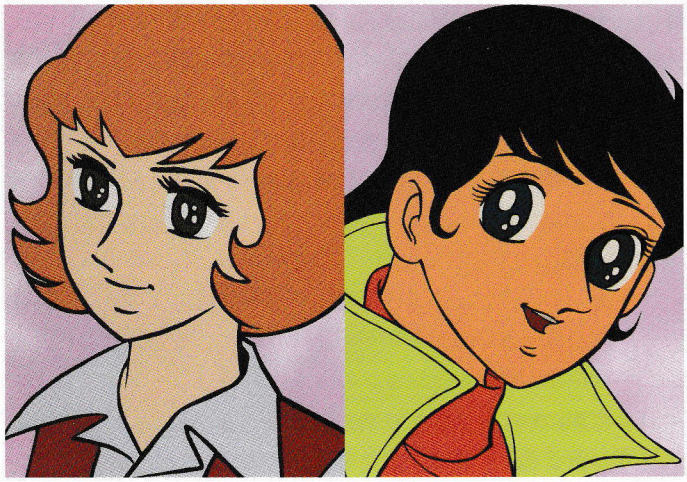
藤川　そういうことがきっかけで、現在では中国でも制作が行われるようになって、日本のアニメーションに対するファンが激増してきてはいるんですが、スタッフのレベルは、正直言って日本のそれとは比べようもありません。

大森　最近は中国でも、圧倒的に日本のアニメーションに対する人気が集中しているようですが・・・。

告発人　（驚愕して）そ、そんなことにまでなっているのか!?

藤川　某新聞社が報ずるところによると、中国政府が観たいアニメーションの調査をしたところ、自国のものが18%だったのに対して、日本のものへの興味は68%だったんですよ。いかに日本のアニメーションの影響が強いかがわかります。そこで中国政府は、日本のアニメーションの放送禁止を指示したけれども、結局『ドラえもん』だけは許可せざるを得ませんでした。そこで彼らは、日本の乱立する制作プロダクションと代表のアーティストを、込みで契約し始めたんです。そのために日本でのスタッフ不足に、拍車がかかってきているという現状でもあるんです。

大森、お茶を藤川、告発人に差し出して、再び席に着いてパソコンを操作し始める。



「仮想法廷の争点」5
どうしてあんなにライフスタイルはお粗末なんだ！

告発人　（お茶に目もくれず）スタッフの力量不足ということに、もう一つ付け足さなければならないことがあるだろう。恐らくこれは、業界内部の人間にしかわからないことかもしれないが・・・。

藤川　問題が二つあると思います。アニメーションでは、さまざまな分野を分業して作業をしていくんですが、そのために作品のストーリーの全体を知らないまま、上から指示された部分的だけを請け負って作業をこなしていく人が多いんです。これでは全体を繋げた結果、作品が生き生きとした状態で、有機的に繋げられるだろうかという問題があります。ストーリーの展開も知らないで、ただその一部だけを描いていては、満足できる仕上がりになっているとは言えないでしょうね。

告発人　やっと反省の気持ちが出てきたな。よほど上に立つ者が、仕上がりを考えて統一していかないと、納得できないような作品が登場してくることになるだろう。

藤川　アニメーションの場合は、他のメディアと比べて、あまりにもかかわるスタッフが多すぎるんですよ。とてもチーフディレクターやプロデューサーだけでは、でき上がってきたものをチェックしきれません。

告発人　そこでだ。アニメーションの絵作りのへそになる存在といえば、やはりアニメーターということになるだろう。彼らの文化度の高低によって、作品の質が左右されるんじゃないのか。

大森　そ、それは、私にも興味がある話なんです。どういうことですか？

藤川　いささかはっきりとは言いにくいことがあるんですが・・・。

大森　（興味津々の表情になって）藤川さん。そういうことは、アニメーションを正しく理解してもらうためにも、話してもらったほうがいいと思うんです。

藤川　（決心したように）つまり問題はアニメーターたちの、作品づくりににかかわる心がけの問題なんです。

告発人と弁護人大森は、怪訝な顔つきになって藤川を見つめる。

藤川　テレビ番組のようなスケールの作品だと、出来がいいか悪いかは、担当するアニメーターの文化度が高いか低いかにかかっているんです。かつて私が書いたある番組で、某国の王女の晩餐会のシーンが出てきたことがあるんですが、そのテーブルを見たところ、とても信じられないような貧弱な料理、安物の果物などが、寂しく置かれていたことがあったんです。さすがにこれを見た時は、プロデューサーと共に抗議したことがあったんですが、彼の頭の中には晩餐会などという光景は想像することもできなかったというんです。彼は低所得のために、生活のレベルも低かったので、生活に追われていて、意欲的に知識を吸収しようという気持ちもなかったんですね。今、都会はどんな風景になっているのだろうか、どんな風物があって、どんなファッションが街を彩っているんだろうかぐらいは知っておかなくては、アニメーターとしての責務は果たせません。これでは脚本家の要求する世界など、表現できるわけはありませんね。彼はほとんど自宅のアパートとプロダクションの間しか知らないという、実に文化度の低い生活をしていたんですよ。しかもアニメーションの場合は、どうしても制作プロダクションが、街から離れた郊外にあることが多いので、スタッフはその近くの沿線に住むということが多くなるんです。そのために時間に追われる作業を強いられるまま、知識を吸収したり、展覧会、コンサート、芝居、映画などに触れて感性を豊かにするという余裕も持たずに、やり過ごしてしまう人も出てきてしまうんです。

大森　アーティストとしては、志が低すぎますね。ものづくりをする人としての、基本的な心がけの問題ですね。

告発人　大森君。それはわしが言うセリフだ。

大森　（恐縮）すいません。

告発人　プロの世界なんだから、そんなレベルで絵作りをされて、商品化されてしまうなんていうことは、絶対に許されないだろう。第一、そういう連中は、自責の念に駆られないのか！

藤川　アニメーションの世界は、残念ながら、昔からの労働環境の悪さはほとんど解消されていないんです。そんな事情から、スタッフがそれぞれ生活のレベルアップをしたり、文化度を高めたりする余裕がないんですよ。あとは本人の自覚の問題です。

告発人　結局、アニメーション界には、資金的な余裕がないというところに落ち着いてしまうのか。しかし表現上の問題として、質の高い作品を作ろうとすれば、質的に高いスタッフを集めるしかないではないか。

大森　それなのに、なぜかアニメーションは評判になりつづけ、アニメオタクなどという変種が次々と増殖してくるという現象が起こってきています。それがますますアニメーション大国という評判を押し上げているんだけど、日本のアニメーションは、いささか本来の姿とは違った方向へ向かいつつあるんじゃないんですか。

告発人　き、君・・・（追及を取って代わられて、大いに不満そう）。

藤川　いつの間にか、大森さんまで告発人になってしまいましたね。

大森　いや、いや、私は藤川さんの弁護人のつもりですけど・・・。

「仮想法廷の争点」6
どうしてオタク番組ばかりが増えるんだ！

藤川　もしその質問にお答えするとしたら、原因は視聴者の興味がテレビから離れて、他に楽しいことに向かってしまったからですよ。テレビでアニメーションを楽しむ視聴者は、幼児しかいなくなってしまったんです。そのために番組スポンサーも、幼児に向けた企画以外受け付けなくなってしまったんです。

告発人　（苦々しそうに）またまた営業がかかわっているのか・・・！

藤川　それにしても、『新鉄腕アトム』の脚本を書く時、若年者向けの番組について私と手塚治虫さんと、食事を共にしながらお互いの考えることについて意見交換しあったことがあったんです。しかしそんなことも夢のように思えます。結局、青年層は番組提供の対象から外されて、深夜へと追いやられてしまったんです。そしてそれと同時に、かつてのゴールデンアワーの番組に課せられていた、少しでも多くの視聴者のためにというメジャー志向は消滅してしまって、通常の時間帯では幼児向けに、そして深夜ではとにかく趣味的なマイナー作品作りばかりがはびこっていくようになってしまったんです。

大森　昔は深夜放送というと、スポンサーもつきにくかったんでしょう。それが今は、夜明けまでやっていますからね。見ているのはオタクだけですよ。スポンサーも外国資本が多くなってきているというでしょう。

藤川　ごく少ないオタクを対象とした作品が次々と発表されて、それを愛する外国人も増えてきていますから、それが独特の風俗を生み出して、秋葉原にも集まるようになっていったんです。見識のある大人から顰蹙（ひんしゅく）を買っていますがね、しかし昔から若者は、時代を先駆けようという意識があるもんですから、どうしても行きすぎるんですよ。多少大目に見てやらないといけないかも知れませんね。今やグローバルな広がりのある、独特な若者の文化を生み出しているんですから・・・。

告発人　ちょっと待て！　いわゆるオタクと言われる者には、いささか歪（ゆが）んだ性の意識がないのか？

藤川　おっしゃる意味が、何となくわかります。昔・・・二十年前あたりに、石川県の教育委員会がスポンサーになって、私と若い人の対話集会をテレビでやったことがあったのですが、その時19歳の若者が、「人間なんて嫌いだ。女の子もすぐに裏切ったりする。しかしアニメーションの女の子は絶対に僕を裏切らない。僕は人間と付き合うよりも、アニメの女の子だけと付き合っていたいんだ。だから外へ出るよりも、部屋でコンピューターと付き合っている方がいいんだ」などと発言したのですが、ちょうど彼は今頃、オタク最前線にいるのではないかと思うんです。きっとご老体は、そういったことが言いたかったのではありませんか。

告発人　そのとおりだ！　生身の人間の女性に関心がなく、裏切らないからアニメに出てくる少女にしか興味がないというのは、精神的に歪んでいるとは思わないかね。裏切ったり、裏切られたり、助けたり、助けられたり・・・だから人生は面白いのではないか！

藤川　そのとおりだと思います。

大森　アニメーションが生み出す独特な感性に関しては、受け取る側ももうちょっと大人になってほしいと思うこともあります。いうなればアニメーションと、それを取り巻くすべての環境は、もっと成熟してほしいっていうことになりますかね。

藤川　（同調して）そうでないと、ご老体がおっしゃるアニメーションの弱点は、いつまでたっても解消されません。若者の中からそういった環境を改革しようという者が現われてこないと、アニメーションの未来に希望はなくなってしまいます。

告発人　そうだ。そういうことを真剣に考えないと、アニメーションは、永遠にサブという冠を取り除くことはできない！

藤川　前にも話しましたけれども、かつて私が『宇宙戦艦ヤマト』に取り組んだ時のように、若い脚本家たちがアニメーションの未来像を描きながら、燃えてくれないと駄目なんです。

「仮想法廷の争点」7
アニメーションはカルチャーではないのか!?

大森　どうでしょう、藤川さん。日本のアニメーションは、これからも今の状態から変わるようなことはないんでしょうかね。

藤川　そう言いきってしまったら寂しいではありませんか。心がけ次第では、ひょっとしてサブ・カルチャーという名称から、サブが取れる日があるかも知れませんよ。

告発人　おお。それはまた衝撃的な発言だな。

藤川　そうならないと、本当にアニメーション界は、成熟していかないと思うんです。

告発人　どういうことか。わしも聞いておきたい。

藤川　つまりアニメーションにも、現状の営業を伴ったエンターテイメント部門と、純粋の芸術的なアニメーション部門というもの・・・つまりカルチャーとしてのアニメーションと、エンターテイメントを中心としたサブ・カルチャーの二つというものを確立するということです。その二つの部門がお互いに刺激しあって充実していくようになれば、今日、問題になったアニメーションの問題は、ほとんど解消できるだろうと思うんですよ。そして最終目的である、サブという冠がとれる時がやって来るという希望を持っているんです。現実的にはなかなか難しいでしょうがね。

大森　しかしそうなったら、きっと今とは違ったアニメーション界の姿が見られるようになりますよ。

藤川　そういえば、思い出すことがあります。芸術院会員の劇作家で、私の師でもあった飯沢匡氏は、日本のアニメーションにはいつも批判的で、その時に引き合いに出しておられたのが、チェコのアニメーションの素晴らしさというものでした。私はそのことを忘れたことはありません。いろいろと指摘された問題を克服していけば、きっといい実りを得られる日がやって来ると思っているんです。最近では、アカデミー短編アニメ賞にノミネートされたり、フランスのアヌシー国際アニメーション映画祭で、日本人が続けて注目を浴びたりしたりしています。

大森　問題は、未来を託される若い人ということでしょうか。
藤川　そうだと思います。
告発人　しかし現状を見つめたところ、残念ながら、必ずしもいい方向へ向かっているとは思えないぞ。
藤川　それは、教育の現場に課せられた、課題かもしれません。
大森　え？（言葉に詰まる）

「仮想法廷の争点」8
すでに金八先生の時代は去った！

藤川　まず、対話のための雰囲気作りをすることですよ。それを無視したままでは、技術は伝えられても、心まで受け渡すことはできません。人生の先達は、若い人との対話の仕方を工夫しなければならないと思います。
告発人　そのへんのことは、藤川君の持論を述べてもらわなくてはならないだろう。
藤川　かねてから私は、世代がバウムクーヘン化しているということを指摘してきました。それぞれ違った時間の流れの中を生きながら、それぞれの世代の違った価値観を持った世代が積み重なってきているんです。かつて教育現場を舞台とした大ヒットドラマ『金八先生』の時代には、よく金八先生が若者の言動を批判する言葉を聞きました。あの時代は教育者も生徒たちも、同じ時代の流れの中で、同じ価値観を持って生きていたんです。ですから、人生の先達である先生のお説教で、学生たちはその間違いを修正することができたんです。しかし現代では、とてもそのような一律な説得の仕方では、納得させることはできなくなってきているんです。時の流れは目まぐるしく早くなってきていますし、それぞれの世代で受け止め方は、まるで違ってきています。
大森　確かに、世代によってまるで価値観が違うし、人生観も違っていて、それぞれ違ったライフスタイルを持った世代が存在しているということを感じることがあります。
藤川　今や教育の場を舞台にしたドラマも、同じ時間の流れと同じ価値観を共有していて、経験の差だけで接し合った『金八先生』から、それぞれが違った存在であることを認めあって生きる『ごくせん』の時代に変わってきているんです。お互いに異質の存在であるということを、認め合って生きているんだということを考えなくてはならないかもしれません。
大森　世代ごとに違った価値観やライフスタイルが違うということは、充分に承知していないといけないかもしれませんね。
藤川　だから、「たかがアニメーション。されどアニメーション」なんです。若者が乗りやすい世界を、多少でも知った上で対話をしたいと思うんです。
告発人　しかし今の若い者には、我々の伝えようとするものを、受け取る準備はできているのかね。

「仮想法廷の争点」9
夢は語るものではない！

藤川　（上を向いて考えているが、やがて）よく若い人の中には、夢を見たくてとか、夢を追いたくてなどと熱っぽく語る者がいますが、夢は見ているだけだったり語っているだけでは、いつか冷めて消え去ってしまいます。夢の味わいというものは、実際に追ってみなくてはわかりません。何をするにしても、夢は追い始めた時から苦しみが始まるんです。しかしその苦しみの中で見ている夢が、格別なんです。これぱかりは、本当に夢を追ってみないとわからないでしょうね。作られた評判の高まりに巻き込まれて、ただ、夢、夢と口先だけで弄(もてあそ)んでいる間は、まったく夢の真の味わいを知ることはできないし、手に入れることもできないと思います。
告発人　しかし現状では、アニメーション大国としての評判に、巻き込まれていく若者は多いのではないのか。
大森　みんながもうちょっと平静さを取り戻すには、かなりの時間を要するでしょうね。何といっても、評判の勢いに乗っているほうが格好いいですから。

告発人は、次第に険しい雰囲気を消し去りつつある。

告発人　夢だと思っている世界にはさまざまな問題点があるということを、そのまま正直にぶっつけてしまったら、説得不可能になってしまうどころか、恐らく若者からは対話自体を拒否されてしまうだろうな。
藤川　だから私はアニメーションのいい面も、悪い面も知った上で、説得の技術を持たなくてはならないと言っているんです。はじめから否定的な立場に立って、押さえつけようとしたり否定したりして納得させようとしたら、ただそっぽを向かれてしまうだけだと思っているからです。実はこういったことは、若者がアニメーションに夢中になり始めた80年代頃から起こり始めた問題なんですが、私はその当事者として、産経新聞系のある文芸誌に、ある提案をしたことがありました。
告発人　・・・？
大森　・・・？

藤川　すると間もなくある教育評論家から、賛同する原稿が寄せられたことがあるんです。その要旨は、いたずらに反対したり、否定したりしないで、説得の技術を身につけなくてはならないということです。それは今でも、厳然として生き続けていると確信しています。今はとにかく理論的に正しくても、それをそのまま受け渡そうとしても理解してくれないでしょう。大学ではそれぞれが、プログラムをどう組んで学生と向き合うかで、説得の成否が決まってしまうように思えてなりません。

大森　それでは最後に、藤川さんはメディアデザイン学科の客員教授として、今、どんなことを若者に訴えたいと思っていらっしゃいますか。

藤川　「夢は語っているものではなく、追うものだ」ということですね。

「仮想法廷の争点」10
『世界に一つの花』を曲解するな！

大森　ところで話がはじめに戻るかもしれませんが、若い人は夢を追うと言いながら、困ったほうへ走って行ってしまっているということでしたが、そんな若い人に注文をつけるとしたら、どんなことでしょう。

藤川　とにかく、知識を取り込むことに貪欲になってほしいということです。時代にそっぽを向かないで、迎合しないで、その奥に潜んでいる庶民の真の息づかいのようなものを感じ取ってもらいたいんです。そうでないと、相手に改革を促すようなこともできません。昨今の若手作品を見ると、視聴者無視のめちゃくちゃな作品が登場してきます。当然のことですが、説得力を持っていないものが多すぎるんです。そのためにどうしても限られた人だけのもの・・・つまりオタク作品になってしまうんです。本人はそれで満足かもしれませんが、そんな作品を見せ付けられる方は迷惑千万なことです。とにかく No.1 にならなくても、世界に一つの花であればいいということを曲解してしまったままの人が多すぎます。最近は、すでに異質ということだけではなく、その質の高低も問われる時代に移行しつつあるんです。そういうことを、一刻でも早く気がついてほしいですね。

告発人　確かに、「No.1」であるよりも「Only1」であれというのは、それまでの権威主義の時代を打ち破って、新たな時代のルールを作ろうという突破口であったはずだがな。

藤川　ところが最近は、ある程度の情報を手に入れてしまったら、それ以上奥を窮(きわ)めてみようという意欲に欠ける者が多くなっているんですよ。偏(かたよ)った知識による自己満足で終始してしまう若者が多くなっているように思えてなりません。仮想現実・・・つまりバーチャル・リアリティが流行りだからといって、滅茶苦茶でいいというわけではないはずです。自分のやっていることを、謙虚に検証してみる冷静さを持ってほしいんですね。そしてとにかく一流は一流であって、どうひっくり返ったところで、三流が一流に変わるわけはないということを知るべきです。だからエンターテイメントを狙うのであれば、その中で少しでも質のいいものを作るには、どうしなくてはならないのかというようなことを冷静に考えてほしいんです。

大森　芸術、芸能の世界で作業をする者は、そのくらいのことはしっかりと見つめられる目を持っていてほしいですね。それではそろそろ結論も出たようなので、バーチャル・リアリティの法廷は、このへんで閉じさせていただきましょう。告発人もここで退廷していただきましょう。

告発人　お、おい。その前に注文しておきたいことがある。わしはいつも、ここの若者に興味を持って見つめているということをしっかりと伝えておいてくれ。

藤川　あ、あのう、あなたはどこからいらっしゃったんでしょう。

告発人　見ておればわかる！

指示に従って、告発人はすっきりとした雰囲気で席を立ち、幅広の窓へ歩み寄ると、そのままガラスを抜けて行く。

藤川　あっ。(思わず叫ぶ) 壁抜け男！

告発人は、図書館前にある桂の木の植え込みへ向かい、まるでその中へ溶け込むようにして消えていったのであった。

大森　(呆然(ぼうぜん)と見送り) あの男は、桂の木の精霊だったのか・・・。

藤川　昔から山城国では、桂の木に神が宿ると言われていましたからね。

大森　学生たちは、神に守られていたんですね。

感動の余韻に浸りながら、着席する藤川。
大森は久し振りに煎茶を入れ直しにかかる。

大森　(茶を出しながら) ちょっと話が長くなってしまいましたが、この対談がきっかけで、素晴らしい後進が、この嵯峨芸大から生まれることを期待したいですね。

ひと息入れる大森と藤川。

大森　(やがて) ところで、もし若い人に挑戦してもらいたい素材があるとしたら、どんな世界があると思いますか。たしか藤川さんは、いつも現状に満足していられなくて、いろいろなジャンルでの改革をもくろんでいらっしゃいましたよね。学生には、気概を持って、目標に挑戦してもらいたいんですが、何かメッセージを送っていただけませんか。

「アニメーションで時代を書け」

藤川　映像の世界にいて、憧れの小説の世界を見つめていたところ、古代史という世界の作品があまりにもつまらないし、読者の注目もまったく集まっていませんでした。作家もほとんど意欲的に挑もうという人がいませんでした。そこで私はそういった沈滞した空気を一掃してやれといった、生意気な気持ちで突入していったんです。それが歴史に興味のなかった若い世代にも、熱狂的に受け入れられていったんです。

大森　もしその勢いで言うとしたら、どんなことを若い人に言ってやりますか。

藤川　（考えながら）経済的な上昇期で建設の時代の象徴作品であった『マジンガーZ』から、「管理社会」と言う窮屈な時代に送り出した『宇宙戦艦ヤマト』は、「科学立国の推進」という時代の後押しを得て、時代の閉塞感から市民を解放しました。それで一気に注目されるようになったんですが、しかしそれと同時に人気に乗って制作した映画『宇宙戦艦ヤマト』というのは、人間関係が薄れつつあった時代に送り出されていったということを忘れてもらいたくないんです。実は、あの作品には、人のために自らの命に危険があっても、使命を果たそうとする群像を描きました。つまり古い言葉で表現すれば、「献身」ということです。あの超ヒットが、今日のアニメーション王国の基礎を作ったんです。あれ以来私は、アニメーションもただ面白いだけではなく、何か時代に対しての発言をしたい、作家としてその時代に対するメッセージを送り出したいと心がけるようにしてきたんです。はじめてテレビ化されたアニメーションの『さすらいの太陽』は、スポ根全盛時代に、あえて貧しさをはね返して生きる少女の人生根性ドラマを書きました。『ウインダリヤ』で薄れる人間関係を取り上げて「約束」をテーマにしましたし、『ゴッドマーズ』では、崩壊していく家族問題が騒がれる時代に、「兄弟愛」をテーマにして書きました。見ているうちに、何かが心に染みていくような作品作りを、心がけていってくれるといいなぁと思っています。

大森　目立たないようにしながら、いろいろと仕掛けがあったんですね。

藤川　（爆笑の後で）大袈裟に振りかぶって書かなくても、見終わった後で、なぜか心にのこって忘れられなくなってしまう作品作りを心がけていたんです。せっかくアニメーションが大人にも通じるメディアになったのですから、ただ面白がるだけではなくて、時代を書くメディアとしても使うことができるという確信を持って、いい作品を送り出してもらいたいですね。

大森　勇気を持って壊すものは壊し、新たな創造に向かっていく気概を持ってくれるようになったら、アニメーションから「サブ」という冠も取れて、真のカルチャーになるかもしれませんね。

藤川　なるかもではなくて、なるんです。

二人、明るく笑う。

大森　どうも、長時間有難うございました。

藤川　思いつくことを遠慮なくに話してきましたが、失礼はどうぞお許しください。

藤川、大森、一礼しあってひと息つく。

●この対談は、藤川先生が書き下ろした「構成台本」によるフィクションです。登場人物や場所など、どこまでが真実でどこからがバーチャルか、それを決めるのはあなたです。大森

藤川 桂介（ふじかわ けいすけ）
作家、脚本家、京都嵯峨芸術大学メディアデザイン学科客員教授
1934年東京生まれ。慶應義塾大学文学部国文学科卒業。
1958年、放送作家となり『ウルトラマン』『怪獣ブースカ』『ムーミン』『マジンガーZ』『宇宙戦艦ヤマト』『銀河鉄道999』『新・エースをねらえ！』『六神合体ゴッドマーズ』『キャッツアイ』などのテレビドラマ、特撮映画、アニメーションなどの脚本を書く。
1983年、作家活動を開始し、翌年『宇宙皇子』を発表。宇宙皇子シリーズは1000万部を越えるロングセラーになった。
主な著書に『篁・変成秘抄』や『シギラの月』などがある。現在、日本文芸家協会・日本ペンクラブ・日本放送作家協会・日本脚本家連盟会員。