**■アニポケ「サトピカの終わり方」についてTPC様のお考えを伺う場**

2022年5月2日(月) 16:30～ ＠GFハナダシティ

出席者：

TPC　宮原さま(以下文中：み)

　　　片上さま(以下文中：か)

GF　 大森さん(以下文中：お)

　　　杉森さん(以下文中：す)

　　　松島さん(以下文中：ま)

　　　情報管理(中井さん、森田)

――――――――――――――――――――――――――――――――――

**み：**

この度は僕の発言も良くなく、TPCとしてアニメのプロデュースがよくないのではないか、というご意見をいただき、誤解を与える部分があったと聞いている。

僕がという事ではなく、TPCとしてここまで考えてきたことというのはきちんと存在していて、「自分たちとしてこう考えてきた」というものはあるのだが、そのあたりがきちんと伝わっていない部分があるなと感じている。伝え方がよくなかった部分は自分のミスだと思っている。申し訳ない。

改めて、この場で

「なぜサトシを終わらせようと思ったのか」

「Columbus最終回をどんな考えで湯山さんたちと会話して作成してきたのか」

「次のシリーズ(Verne)を放送するにあたって今後視聴者とどのようにコミュニケーションをとる想定でいるのか」

等というTPCとしての現状の考えをきちんとお伝えさせていただければと思いお時間をいただいた。

**お：**

本日の打ち合わせの中で、GFとして判断を迫られても困るという前提。

我々から結論が何か出せる状態では一切ないということはご理解いただきたい。

あくまで今回は御社のお考えを聞く、というところまでだと思っている。

その内容がポケモンブランド・ポケモンのファンにとって良いものなのかどうか、という部分でお話ができればと思う。

**み：**

承知した。まず資料を見ながらアニメの抱える課題のご説明からさせていただけないか。

＝＝＝《以下資料内容説明》＝＝＝

アニメの視聴率は右肩下がり。

TV東京やShoProの協力もあり、Youtubeでの見逃し配信など幅広い映像配信サービスでの配信展開強化を行っていることで視聴者との接点は取れているが、

TV放送がベースである以上、スポンサー対策等含め視聴率の問題は無視できない。

サトシはリセットが効かない(毎回Lv1スタートができない)なか、子どもたちに感情移入してもらって物語を自分事としてとらえてもらう物語づくりの難しさ。

主人公の成長に感情移入させたい気持ちがずっとある。成長させるのがどんどん主人公以外になってしまうという傾向に近年なっている。

一方で長年のファンに対して「いつポケモンマスターになるのか？」という疑問を抱かせたままここまできた。長く同じ主人公で続けているが故に一線以上の成長が描けない大変さ。その対策として、縦軸の話の無い「ポケットモンスター サン＆ムーン」シリーズのようなことも試したが、エピソードの作りづらさは否めなかった。

また演者側のトラブルが抱えるリスクも孕んでいる。具体的には松本梨香さん周り。

このほかにも環境課題も色々とある。

そういった状況の中、子どものエントリー層を取るために次にどうするべきかを模索して検討していた。

メディアはさまざま形があるが、TV地上波放送自体の意義はまだある。

一方で初めて見る人(こどもたち)にとっては主人公がサトシである必要は無い。

サトシではない新しい主人公を作ることで、改めてこどもたちにアニメの主人公の成長物語を自分事としてとらえてもらうためのアニメづくりをしたいと考えた。

ShoPro様からも「3年スパンで精神的・肉体的に成長できる主人公を据えた作品を作っていきたい」という提案をいただいた。

石原からも、GFが常に新しい挑戦をゲーム作りにおいて行っている中で、映像制作でも我々は挑戦をすべきだ、という同意を得たため、

TPCの意志としてShoPro様と新シリーズ制作の取り組みを開始した。

湯山さんのヒアリングの話。

25年間湯山さんにサトピカをお預けしていた部分もあるので意見交換した。

終盤のエピソードの内容については、確認の仕方がよくなかったと思っている。

ダンデ戦でサトシのバトルの集大成は描けている。その分最終回はコンパクトなエピソードにしたい。

Columbusのテーマの家族の話で終わらせたい。

ポケモンとのふれあいの原体験をサトシたちに語らせることでポケモンの魅力を改めて伝えるイメージ。

特段サトピカで描き残したことは無い。

ポケモンマスターとは何か、ポケモンのゴールは何か、という話はM20の時も話があった。

湯山さんとしては、サトシは何か成し遂げる…というより永遠に冒険をしているような存在。故に「ポケモンマスター」とは「なれたらすごいよね」という程度のかなり抽象的な表現にあえてしているつもり。

「＋１」のエピソード案。

「サトシのなつやすみ～永遠の1日～」

ポケモンマスターを目指し旅を続けるサトシが、久しぶりに父親に会うためにトナリタウンに向かう途中、野生のポケモンや同年代のトレーナーとのバトルを通じてポケモンの魅力やワクワク感を伝える原点回帰的なエピソード。R団も登場。

最後はサトシの帽子が初代に戻る演出でループ感を演出。

TPCとしてはこれを「歴代のファンであればこそ意図を理解できる作品になるのでは」と思い、テレビシリーズの最終エピソードにしたいと考えていた。

視聴者へのサトピカ終了の伝え方では

①卒業、終わりという言葉は使わず、サトピカの旅は続いており、いつかまた会える可能性があることを示す

②5か月ほど前から告知し、視聴者が受け止める時間を作ること。

③新しいクリエイティブをしっかりと出してバトンタッチをきれいに行えること。

これらが重要なポイントだと考えている。

もともとはサトシがWCSで優勝する、というところでバトル的には納得感のある集大成が描けていると感じていたため、

そこを一つの軸にして、その前後にどういった時間軸で視聴者とサトピカアニメの終わりについてコミュニケーションをしていくのか、という部分を組んで検討していた。

が、実際は次(Verne)のクリエイティブがTPCの力足らずな部分があり、スケジュールが遅くならざるを得ない、という状態になってしまった。

そのため、一定期間きちんと視聴者とサトピカとの、最後を受け入れるための時間を過ごしてもらう、という事が必要だろうと考えている。

現状最新の状況では、Verneスタートを23年4月におき、2022年12月～23年3月にサトピカ・R団を中心にした最終エピソード(「+1」に話数を+αしたもの)を作れないか、という方針をShoProと検討している。

すべての世代やファンに楽しんでもらえる花道的なエピソードにしたいと考えている。

制作ラインは確保済み、演者の確保等はこれから。

サトシはサトシの物語、永遠の夏休みを生きる存在として描き、

成長を見せる物語は新しいエピソードで成長できるキャラクターでしっかりと描きたい。

シリーズの主人公としては、サトシは今後厳しい側面があるものの、単発などで取り上げることは出来ると考えている。

サトシと永遠に会えない、という事ではないというコミュニケーションが必要だろう。

改めてVerneにおいてどんなものを作りたいのか、ということろは改めてご相談に上がりたい。

＝＝＝《資料説明以上》＝＝＝

**お：**

アニメの制作はShoProさんメイン進行だと思うが、アニメも含めプロデュースとしての判断はTPCさんの判断だと思っている。

そこはTPCで責任を持って判断と調整をしていただくべき。

そのうえで結局サトシを辞めさせたい、と言っているのは誰なのか？

**み：**

サトシをやめさせたいと言っているのは10年くらいずっと石原が「未だサトシを続けるのか」と言い続けていた。

ただ担当役員としての最終的な判断は宮原。

**す：**

僕が知る限り20年前から(石原さんは)言っている

**み：**

新しい挑戦をせよ、というのはずっと石原が言っていた。

サトピカでやるのはいいが声優を変えろ、というオーダーも一時期あった。

内情で言うと松本梨香さん大谷育江さんバディは元々仲が悪く、手を切りたいみたいな話もあったため。

**す：**

そんなの全部作り手の都合じゃないか。

観ている人は何の関係もない。

**お：**

いくつか中の人の話があったけどそれは正直本当にどうでもいい。

視聴率が下がっていることが問題なのは理解するが、それは本当にサトシのせいなのか？分からないのだが、だが主人公というところにテコ入れする判断をしたということか？

**み：**

強く「そこはテコ入れをしたほうがよい」という話があった

**す：**

視聴率が下がっているのでやめるという判断が出るのはわかる。

終わることが悪いとは思っていない。赤字でも続けるという選択肢はないだろう。

ただ丁寧に終わらないと燃えますよ、ということ。

全部作り手の都合なので、湯山さんのお考えは理解するが、それを押し通すと燃えると思う。

サトピカアニメは湯山さんだけのものではないので、彼の考えが視聴者の考えと合致するとも限らない。多分ずれている。湯山さんの考えだけで進めるのは危険。

**み：**

視聴者目線が足りていなかったということと認識している。

**お：**

Titanは20年以上積み上げてきたもの中でいろんな影響を受けて世に出ていくものだと思っている。

Titanはそれこそゲームを待っているユーザーに向けてだけでなく、アニメファンにも影響があるだろう。Titanが売れなかったら任天堂さんや各所への影響があるし、思わぬところに炎上するかもしれない火種があるとおもって制作している。

そういう火種が無いかを確認するのはプロデュースをするTPCさんの仕事ではないのか。

アニメも同様でアニメだけの問題ではない。こういう作り手の問題のために、ゲームに対する期待までも壊されるのは不本意。

**す：**

このままだとサトシ続投の署名とか起きるだろう。

一番ひどいことになると放火される、なんてこともあり得てしまう。そういうことが起きかねない。

**み：**

日本よりも海外が危惧するべきかもしれない。

TPCiとは会話している。なので広報には時間を掛けたいと考えている。

**す：**

いただいている最終回を中身確認していて、かなり危機感を抱いたので意見申し上げた。

**み：**

湯山さんと会話して、Columbusにエピソードを追加していくという話はしているので

**す：**

Columbusにエピソードを追加する、ということではなく。

Columbusとしての終わりはあれでよい。

が、サトピカ全体の終わりとして、ゴウやコハルが出てきて大円団、はだめ。サトピカには関係ない。

アニポケの初期メンバーにしっかりフォーカスした純度の高い話にしないとだめ。

(極端な話)ここ3年だけ観ている人を置いてけぼりにするぐらいの話でないとだめだと思う。

**み：**

今最低でも10エピソードぐらい追加しようと考えている。

その中で杉森さんにいただいたような課題が解決できるようにしていきたい。

**お：**

サトシはいつポケモンマスターになるのか？という話も現状既にユーザー間でなされている状態にある。

サトシが終わる、という広報をされたら、視聴者は「ポケモンマスターになって終わる」ものだと思うだろうが、それを結局なにも答えを出さずに終わることはあまりにも視聴者に対して不親切。

**す：**

湯山さんが公式のインタビューなので「ポケモンマスターはほわっとした概念なのだ」という事を語っても観ている人たちには伝わらず全くの無駄だと思う。

それはあくまで長年アニメを続けるためのテクニックでしかなく、視聴者の納得にはつながらない。

物語の中で明確な目標として語られているのだから、なにがしかの答えを出さないといけない。サトシがポケモンマスターになれ、ということでは無いが、目標に対して視聴者への何らかのアナウンスがあるべき。

**お：**

オチが無いまま終わるような感覚。

コナンで犯人が分からないまま終わったり、ワンピースとはなんなのかわからないままワンピースが終わる。みたいなもの。視聴者に納得感は与えられないだろう。

**す：**

結局「ポケモンマスター」が何なのか、一旦結論が出たうえで次に行く、という展開にしないと終わらない。それをサトシがわかったうえでまた旅に出る、とかならよいが…。

「ポケモンマスターってこういうことだよな」とその概念をサトシ自身の口から言わせるとか。

Ｒ団はないがしろにされがちだが、しっかり描いたほうがいい。

**み：**

Ｒ団はきちんと触れないといけない。

エピソードを追加する中でもきちんとやったほうがいいという意見は出ている。

現状彼らのラストエピソードが先日放送のラジオ回になってしまっているので。

**す：**

ずっとサトシのピカチュウが欲しいと言っていた、そのことに対してもなにかしらの結論を出さないと終われないのでは。

「それでも私たちはジャリボーイを追いかけるのよ」的な結論に達するまでの何かが、いままでよりも一歩進んだエピソードがあったほうがよかろう。

今までと同じように終わるとそれは視聴者からすると打ち切りに見える。これまでと一歩違う進んだ終わり方をしないといけなかろう。

**み：**

追加のエピソードを描くことは決まったので、視聴者目線で「それがどうなったら嬉しいのか」、を改めて考えていこうと思っている。

**お：**

サトピカ終了広報について、5か月前から伝える、というのは？

**み：**

新シリーズが伸びたので、11月ごろから広報の予定。

主人公をバトンタッチしていく、といったような伝え方。

終わる、という言い方ではなく。

プレスリリースだけではなく、番組の中でも何某かの形で伝えないといけないとは思っている。

**す：**

サトシに言わせるのか？どう伝えるのか？

サトシ自身の旅は終わるわけではないのだから…。

**お：**

伝え方次第でかなり炎上するだろう。

11月の広報はTitanが出るので可能であれば避けてもらいたい。

炎上するのが分かっているタイミングにゲームの新作を当てたくない。考慮してほしい。

**み：**

Columbus全体のスケジュールも後ろにずらす想定をしているので、

現状11/11にダンデ戦終わり、くらいになるように今調整をしている。

**お：**

たびたびゲーム目線で申し訳ないが、アニメ含めて全体としてブランドが盛り上がるタイミングでゲームを出せるとありがたい。サトシが終わる、となるとSNS上でも「サトピカアニメ≒ポケモンが終わる」、みたいな風潮になるだろう。そんなタイミングでゲームを出したくない。

アニメの盛り上がりを発売に持ってきたかった。

**み：**

12月ぐらいにColumbusの現行の最終回を持ってくる予定でいるので、そのあたりでの広報もありかな、とは考えている。

スケジュールはまだShoProさんやTV東京さんと話し始めたばかりで練り込みができ切れていないが、現状ぎりぎりだが4月Verne始まりで何とかねじ込んでいる。

**お：**

新しいシリーズが始まって、それが面白いならば良いが…

**み：**

そこは一番大事なので、そのための延長期間であるし、

始まるまでの間に総集編放送は避けたいので、新しいエピソードを作れるようにShoProさんには掛け合っている。

4月からVerne放送開始が現状は確定ではないのが正直なところ(博報堂からも懸念があがっており、ShoPro/OLMとも今後しっかり方針を検討する必要ありという状態)だが、Verne放送開始までの間にサトシとピカチュウのエピソードでいくつか作るというのはなんとかいけそう。

ただ次のシーズンの年単位でサトシを成長させるような展開は難しいのが正直なところなので、心身の成長を描けるようにしたい。

サトシ＝ポケモンではない、ということもTPCとしては思っているので、間の期間を経て新しく始まるシリーズに関してはきちんと新しい主人公で成長物語を描いていきたい。

**す：**

そこは同意するが、

25年やったものに対してのデリケートさが足りないのではという話。

**み：**

そのあたりデリケートさが不足していたと反省している。

**す：**

誰も正解を持っていないし前例もないので難しいこととは思うが、

例えばワンピースやコナンは目的を達成したら終わるのだろうが、目的を達成せずに終わる、達成できない目標のまま終わるというのは相当難しいと考えている。

**お：**

観ている側は「チャンピオンになったらポケモンマスター」かと思っていたが、

サトシがチャンピオンになっても続いた。なのでポケモンマスターとはなにか？を示さないといけない。

**み：**

視聴者からも、そういった反応が多かったのは事実。

**す：**

そこを明確に言った方がいい。ポケモンマスターが勝負で強いことではない、ということ。

**お：**

サトシはサンムーンでアローラチャンピオンになっちゃったけど、でもまだポケモンマスターにはなっていないと言っていた。観ていてどうするのだろう、チャンピオンは最後の答えの一つだと思っていた。

**み：**

そこより先は世界チャンピオンしかないだろう、ということでColumbusの流れになった、ということもある。

**お：**

だからきっとバトルで勝ってもポケモンマスターではないのだろう。

**す：**

簡単にいうと世界一ポケモンと仲がいい人、だからポケモンと心が通じるのでバトルもできるしゲットもできる。ということなのではないのか。

僕は湯山さんじゃないが、そう思う。形のない精神的な話だと思うから、表現は難しいとは思うが。

**ま：**

サトシがポケモンマスターについて考え始める、みたいなことか。

**す：**

サトシは過去にもポケモンにめちゃくちゃ慕われていたり、死にかけてもポケモンとの不思議な力で蘇ったり、ポケモンマスターになれそうな要素はいっぱいあったと思う。

そういうことを、湯山さんがやり残したことはない、と仰っていた通り、見え方としてこれまでの作品の焼き直しみたいになるかもしれないが、きちんと「ポケモンマスター」に対しての結論めいたものの提示として改めて表現したほうがいいのではないか。

**み：**

たまにポケモンマスターとはなにか？ということをサトシが少し話すことはこれまでもあったと思うが、もう少しその輪郭が視聴者に分かるように、踏み込んで伝わるように、湯山さんと会話する。

**す：**

チャンピオンになった時に人から「ポケモンマスターになったね」と誰かから言われて、初めてサトシが自問自答し始めるとかでもよいのかも。

チャンピオンがポケモンマスターじゃない。じゃあ何？自分で答えを出すしかないね、といった流れとか。

**み：**

追加のロケット団のエピソードには懐かしい部分も盛り込んだほうがよさそう。

新しく作画しながらではあるが、過去の印象的なエピソードを振り返るようなことも検討したい。

**す・お：**

一話から見ていた人が喜んでくれるような、報われるようなお話にしてほしい。

**す：**

世界チャンピオンになってもゴールじゃない、ということをサトシが言えれば、彼らしくなるだろうし、チャンピオンはポケモンマスターへの道でありゴールではないなのだ、みたいな部分でうまく表現できればよいのではないか。

**み：**

これから作るので、制作陣と相談する。

**お：**

内容の話ではないかもしれないが、サトピカアニメには25年にわたり多くの関係者の方がいると思うので、その各所へのご連絡などの調整はお願いしたい。

任天堂さんなどもその中に入るだろうか。

**み：**

任天堂さんには、僕が担当し始めのころからアニメについては特に何も言われることは無かったので特にサトピカが終わることへの確認は必要ないと思っているが、きちんと報告はしておこうと考えている。

**お：**

新シリーズのほうは？

**み：**

1話目の脱稿を8月まで引っ張れるので、このタイミングでしっかりご意見を吸収して作っていきたいと思っている。

できるだけTitanやSudachiの要素を大切にしながら、いろんな世代のエントリーアニメになり得るようにいろんな世代へ響きやすい表現をしたい。

いろんな世代のポケモンもまんべんなく登場させ、あちこち旅をさせる、本来Columbusで元々やりたかったができなかったこと、をチャレンジしていきたい。

ShoProもお金もかけてしっかり画作りしたいと受けているので、GFの作ってきたものにも影響を受けたクリエイターが多いので、彼らのやりたいことにもしっかり挑戦していきたい。

例えばサトシでできなかった女性主人公、男女のダブル主人公で特に女の子が強いという魅せ方をしたい。

当初考えていたところから今後もきちんと揉んでいかないといけない、まだ固まっていない部分もあるが、ダメなものはだめ、ときちんと今のタイミングで伺ったうえできちんといいものをつくっていきたい。

毎週水曜にクリエイターと定例をもっているので、今後もっと内容に切り込んできっちり作りこんでいきたい。

今後また本を読んでいただいたうえお打ち合わせなどできれば。

**お：**

主人公を変える前提の話で、

サトシが主人公でなくなる、変わる、ということを視聴者にどう伝えるのか、ということが現状一番大きい問題だと思っている。

うまく伝えられれば燃えないのだと思うが、Orionの時のBringBackのこともあったし、思いがけない形で炎上し、自分もそのことで殺人予告を受けている。

新シリーズが面白いということは大前提だと思うが、サトピカの終わりに関して視聴者への伝え方を間違えると、下手をすると死人が出る可能性もある、という危機感を持っていただきたい。

**す：**

正直新シリーズの内容がどんなに面白くても、結局ぐずぐずいう人は一定数いるだろう。

**み：**

直近、セレナ再登場の時も矢嶋監督にTwitterで海外から殺人予告が来た。粘着された。

どう転ばせても粘着する人はいるというのは感じる。

**す：**

そういうこともあるのでポケモンで恋愛をやるのはまずい。

サトシの卒業・終わりという言葉を使わずにどう広報するのか。

**か：**

新しいエピソードの出し方も含めて要検討だと思っている。

終わり方の部分もTPC-GF間でのやり取りも含めて全て拝見していて、今後も検討が必要と思っている。

広報について、向こう(海外)に預けてしまうと運営上のタイミングを計っての伝え方しか案が出てこなさそうなので、

ただビジネスライクな話ではなく、全体で足並みを揃えて視聴者へのコミュニケーションが取れるように出していく文言を、海外に任せずきちんと一緒に考えていきたい。

まだアイデアが詰め切れていないが、もちろんGOを出す前にご報告やご相談もさせてもらいたい。

グローバルではアニポケはTVで無料で見ている人もいれば、WEBで課金してみている人もいる。

どの人が見ても納得できるようなコミュニケーションにしたい。

**す：**

生みの親ほど無神経な部分あると思うので、まずは受け取る側の気持ちを考えてほしい。

**か：**

サトシアローラリーグ優勝の記念日が海外では公式で設定されている。

それが向こうのユーザーには「優勝しちゃった日」みたいな悲しいお知らせみたいな言われ方をしてしまっている。どう伝えるのがポジティブに伝わるのか、言い回しは難しいがきちんと考えないといけない。

我々も正直、アニメ制作側だと湯山さんの考えを尊重しすぎてしまう節がある。

現場の人間の多くが湯山さんの背中を見て育ったスタッフが多いせいもあるだろう。

例えばサトシが優勝することにも湯山さんはすごく反対されて大変だった。

現場がそういう構図になってしまっている部分、自分たちがプロデュースする立場としてきちんと進言すべき部分があったと思った。

**す：**

ジョージルーカスがSWファンを怒らせることがよくあると思うが、そういうことが今起きている認識。作品が生みの親のものだけではなくなってきている証拠。

**か：**

今は湯山さんをリスペクトしすぎている部分があったと反省している。

作品がファンのものであるという視点をきちんと持ち直したうえで、追加エピソードを作れることになったので、今後はきちんと判断したい。

**す：**

僕らもポケモンの登場数を減らすと言って炎上させたのでヒトのことは言えないが、

作る側が考えたことを面と向かって伝えたとき、それに対する世の中の声が必要以上に大きくなってしまう時代にある。

石原さんはこれまで続けてきたものを変えろ変えろ、と言うかもしれないが、そう簡単ではないということを伝えたい。

**か：**

ファンのものである、ということが一番大事だった。

アニメーター達の考えに流されてしまっていたという部分を自覚した。

今後のファンへのコミュニケーションの取り方を考え直したい。

機会をいただいて感謝している。

**お：**

本日お話したことを踏まえ、今後の判断はTPC様にお任せする。

**す：**

本来我々が口を出すべきことではないと思うので。

**か：**

ファンとの距離をみる俯瞰の目が失われていたかなと反省した。

アニメがアニメだけでなく、ブランド全体に影響が大きいということをきちんと考えてクリエイターと踏み込んだ話をするべきと感じた。

**す：**

サトピカを終わらせないのが一番楽。

でも御社は終わらせる判断をしたのだから、頑張っていただきたい。

**お：**

それでブランドとしてひとつ前に進めるというのならばよいことだと思う。

**か：**

「鬼滅の刃」みたいなハード目な成長物語がファミリーに受けたみたいなのを近年目の当たりにして、クリエイターが今後もっと挑戦をしたい、と思うのはあるのだろうなと思う。

あれを目標にしているということではないが、挑戦はしていきたい。

**す：**

アニメも永久には続けられない。長く続けば続くほど、声優さんも亡くなったりもする。

**み：**

梨香さんの件を含めて、ここで手をつけないとTPCとしてアンコントラブル過ぎる状況になり得る件を孕んでいるのは否めないので、この辺りで全体がいい着地と出来るように今後も諸々調整していきたい。

＝＝＝＝＝《TPCとの会議ここまで》＝＝＝＝＝

**お：**

今後、あんまり深入りしない方がいいのかも

きりがなくなるので

**ま：**

設定面で何か困ったことあったら大森さんに伝えるようにはする。

**お：**

責任はTPCにあるよね、ということと今後はお任せしますよ、ということは今日言えた。

だからこそ今後は出来るだけTPCに判断を任せていきたいとは思っている。

以上。