

●新しい「子供連れ大人向け映画」？

久しぶりに、「子供連れ大人向け映画」についてみつけたことを書こうと思う。息子と観にいった『妖怪ウォッチ シャドウサイド 鬼王の復活』（2017年）のことである。

いつも冒険的な企画でびっくりする「妖怪ウォッチ」の映画なのだが、今回も、設定のあらましだけを聞き、それが気になってつい観にいつてしまった。私たちがよく知る（本来の主人公がいる）世界の「30年後」が舞台だという。ジバニャンなどの人気キャラクターがそのままの姿では出ない。

「妖怪ウォッチ」は、基本的には、個性的で愛らしいキャラクター（妖怪たち）と魔法の道具（妖怪ウォッチ）が織りなす「終わらない日常」を描く物語である。妖怪の個性をどのように設定するかで毎回の物語が作られ、それが延々と続く世界。その個性のありようによって事件が引き起こされたり、解決されたりする。ドラえもんでいえば、「ひみつ道具」である。繰り返しが基本なので、「変化」や「成長」は禁物の世界だ。

それは「連載」「シリーズもの」という形式にとって必要なものだろう。ただ、繰り返しはアイディアの枯渇を招き、人気に影を落としそうなところは気になるが、「妖怪」であれば、（それ自身がキャラクターなのだから）水木しげるもそうしていたように、膨大なデータベースがあり、これを利用できる。それでもマンネリになるところはあるのだろうが、そうしたマンネリ感も歳を取っては懐かしくなっていくはずのもので、むしろこれが子供連れ大人向け映画の「懐かし力」（？）につながっていく基本要素だと思っていた。

そして今回の映画も相変わらずバタバタしていて、導入部からクライマックスの全てにおいて物語の運びはうまくない。人間のキャラクターたちは一向に動かず、盛り上がっている（はずの）バトルの脇で、いかにも説明的なセリフを棒立ちのまましゃべっている。映画を観てしまったなあ……と思わせる印象的なシーンがあるわけでもなかった。映画の出来としてはそんなもので、それはべつにいい。

この映画では、「30年後」という舞台を設定していた。つまり、慣れ親しんだ人間のキャラクターはほとんど出てこず、妖怪も歳をとっている（！）。ジバニャンもなんだかおじさん臭い姿と声になってしまった。頭身が伸び、眼が少し怖い。（短い頭身に腹巻をしているからジバニャンはかわいかったのだが、むしろそれが似合う年齢となってしまった）

主人公は小学生ではなく、別の中学生（ナツメ）になった。それまでの主人公、友達に「主人公にしては普通だよ」と、個性がないことをいじられる以外に個性がなかったケータに比べ、かれらはさらに個性がないように見える。もちろん中学生であるぶん、人間関係や家族関係など、世間に触れ始めているところは描かれる。ただ感情移入ということで考えれば、そもそも中学生が魔法の道具で人間関係や悩みを解決するという話に満足できるかどうかはよくわからないところがある。（そこは物語の前半でかなり苦労していた）

ただし、「30年後」というのは、非常に挑戦的である。製作者たちは、せっかく築いたキ

キャラクターの人気を捨て、この物語世界をまたゼロから作り出そうというのだろうか。ひたすら繰り返し「のび太の夏休みの冒険」を描き続けるドラえものの映画に比べると、賭けにしかみえない。よく企画が通ったと思う。それが気になってしまったのである。

そうすることで何をしようとしたのか、少し考察してみよう。

なによりも、主人公の年齢を少し上にずらしたことで、対象年齢をやや広くとることができるというのはあるのだろう。つまり、妖怪ウォッチの世界からの「卒業」を数年延ばすことができる。最初のゲームの発売が2013年、テレビアニメが始まりブームが一般的になったのが2014年であるということであれば、一番熱中したであろう小学生たちが中学生になってゆきつつあるわけだ。なるべくこれを逃さない必要がある。(掴んだ客を「卒業させない」ということであれば、1980年代にガンダムの続編が作られていったのとよく似ている)

もちろん、ケータたち自身を「成長」させてはいけない。彼らには「終わらない日常」を過ごすTVシリーズを小学生のまま続けてもらわなければならない。新しい客(子供)を掴むのは彼らの担当だ。そしてもちろん、時間を共有する同じ世界に少し年齢が上の別の主人公格を登場させ、ケータたちに絡ませるのも物語構成上、何かと面倒である。

だから、客の「卒業」を遅らせるためには、もう一つ、別の時間を生きる主人公たちを登場させる必要があった。その役を担うのが今回の新しい主人公たちであり、かれらが織りなすのが、副題にある「シャドウサイド」の物語ということなのだろう。それが分かって、この設定が思い切った判断によるものであることには変わらない。

そこで「30年後」という時間の意味なのだが、この映画も「子供連れ大人向け映画」だということを考えれば、これが「小学生のケータたちが大人になって子供を儲け、さらにその子供が中学生まで成長するまでの時間」であるということがわかるだろう。11歳のケータは「30年後」には41歳、中学生のナツメが13歳だとすると28歳の時に生まれた子供ということになる。まあこのあたりなのだろう。

つまり、主人公の年齢を2歳増やしつつ別のキャラクターを設定し、両者を親子として関連付ける、という計算から出てきた数字が「30年」だということである。

一般に、「終わらない日常」を描く子供向けアニメは、社会の変化にさらされれば、それとの齟齬で、ある程度の「痛さ」を覚悟しなければならない。例えば「サザエさん」や「ドラえもん」のように、日常を描きながら携帯電話やゲーム機のない世界、インターネットのない世界のことだ。学生帽を被る小学生カツオなどもそろそろ限界のようにみえる。

けれども(制作者/視聴者が)これを愛し、時代の変化に迎合せず、多少のズレを我慢してシリーズを(作り/見)続けてゆけば、ちょうどまさにそれゆえに、いつしかそれは「懐かしい世界」を描くものとなってゆく。サザエさんなどはもはや一種の時代劇なのだが、積み重ねられた「我慢」が、逆にその捨てがたさを作り上げる。つまりこの場合、「懐かしさ」には、それなりに年月が必要なものなのである。

ドラえもんの世界の最初の映画『のび太の恐竜』(1980年)をリメイクするには26年

かかった。2006年公開の『のび太の恐竜 2006』における、お父さんがのび太の机の上の恐竜の本をとって「お父さんも昔……」というシーンが描かれたのには意味がある。そのシーンが生み出されるまでのあいだ、そしてそれから10年以上経った今も、ドラえもんの世界は、作品の描写に、世の中の変化を取り込むことをせず、1970年代後半～80年代の風景を守り続けてきたわけである。

それに対し、この「妖怪ウォッチ」の世界はそのブームから数年で「30年」の時間を飛び越えて親子関係を劇中で描く。それにより、「子供連れ大人向け映画」の醸す「懐かしさ」の機構に手を出そうとしているのである。

これは成功するだろうか。つまり、実際に20～30年のあいだ「終わらない日常」を描き続けて「懐かしさ」を醸し出すのではなく、物語のなかの時間を無理やり30年間進めて「懐かしさ」を醸し出すことはできるだろうか、ということである。

とはいえその効果がどの程度のものなのかは今回の作品では実は未知数となっている。そのような挑戦をしたことに素直に驚きつつ、今後も観察を続けてゆくことにしよう。