

## 番組づくりと社会とのつながり

老若男女が楽しめるストーリーで  
世代や時代を超えて愛されるアニメへ



株式会社テレビ東京  
『妖怪ウォッチ』番組プロデューサー

紅谷 佳和

2014年1月から放送を開始したアニメ『妖怪ウォッチ』。現在、大ブームを起こしています。現代の小学生のリアルな日常を描いて子供の共感と呼びつつ、どの世代も楽しめるエッセンスを盛り込むことで、幅広くファンを獲得してきました。

もともと株式会社レベルファイブの3DSソフトとして人気を博していた『妖怪ウォッチ』ですが、アニメ化に至った経緯をお聞かせください。

以前、放送していた『イナズマイレブン』シリーズと『ダンボール戦機』シリーズも、レベルファイブのゲームをアニメ化したものでした。大ヒットを記録しましたが、バトルやロボットが軸となる作品だった

こともあり、視聴者層が限定されがちだったのです。そこで「次は男女を問わず幅広い世代をターゲットにしたアニメをつくりたい」と考えていたところへ、レベルファイブからこの老若男女が楽しめる日常を描いた『妖怪ウォッチ』という企画をご提案いただき、是非アニメをやりましょうということになりました。

**アニメ『妖怪ウォッチ』の世界観やキャラクター設定は、原作に忠実な印象があります。**

原作の世界観、設定は作品として大切なものなので、アニメでもしっかり踏襲しています。一方でアニメのストーリーとしては、レベルファイブの日野社長からのコンセプトを反映して構築しています。そのコンセプトとは、「複数エピソードを盛り込んだ一話完結形式」、「題材は小学生が直面している日常の出来事」、そして

ザ・ドリフターズのコントのような「わかりやすい笑いを提供するギャグ作品」。これらをベースに、誰もが楽しめるアニメにしたいと思っています。

**小学生の日常を題材にする一方で、「日常にあふれる困ったことは、すべて妖怪の仕業だった!？」という独特の世界観があります。作品をつくるうえで心がけていることは？**

まずは小学生が「自分にも経験がある」と共感できるストーリーづくりを徹底しています。そのためには、子供の日常で実際に起こりそうな出来事をピックアップすることが大事。そこで、子育て中のシナリオライターに、お子さんの習慣や学校でしていることをリサーチしてもらっています。例えば、妖怪「ムリカベ」が「ム〜リ〜」と返事をするのは、シナリオライターの息子さんの口癖から着想を得ました。



妖怪ウォッチ 第29話(太陽にほえるズラ 第一話)より  
2014年8月1日(金)放送

「妖怪の仕業」という設定には、トラブルに対して悩んだり落ち込んだりするばかりではなく、「重い問題でも軽く笑って向き合えるように」というメッセージを込めています。同時に、人間ではなく妖怪にトラブルの原因を置くことで冷静に問題と向き合え、自分で解決方法を考えるきっかけを与えられるよう意識しています。

また、一話完結、複数パート構成なので、どこから見始めても楽しめるのももちろん、仮に視聴者が見て不快な思いをするシーンが出てきたとしても、作品としてそのシーンを正当化せずに、いけないこととして描いているとすぐに納得してもらえないストーリーづくりが重要。正確な情報をそのお話の中で伝えきること大切に行っています。

「太陽にほえるズラ」「ブリーズビートキャンプ」など、どこかで耳にしたことがあるようなネタの多さも話題になっていますね。

そうですね。こうした親世代にヒットするネタを取り入れる際は、子供が元ネタ

を知らなくても楽しめる内容に仕立てています。嬉しいことに、親が子供に元ネタを教えることで会話が増えているようです。アニメ『妖怪ウォッチ』が、親子間のコミュニケーションの活性化に一役買っているのだと思います。

**社会現象になるほどの人気ですが、アニメを制作する側としてどのような責任があるとお考えですか。**

アニメの特長は、わざわざお店に行く必要がなく、テレビさえあればお金もかけずに誰でも新しい話を毎週楽しめること。『妖怪ウォッチ』はゲームや関連グッズも出ていますが、その中でもアニメは世間にとって最も身近な存在となっているでしょう。だからこそ世界観を大切に、視聴者に毎週『妖怪ウォッチ』を届けることが私たちの責任です。

また、プロデューサーの仕事とは最終的にすべての責任を背負い、もし何かあったときには代表して謝罪することだと思っています。制作スタッフには柔軟な発想でのびのびと作品づくりに取り組んでほしいですし、実際に現場では立場を問わず忌憚のない意見が交わされてきました。これからも、できる限り現場の思いを反映した作品にしていきたいですね。

一方で、『妖怪ウォッチ』はクロスメディアプロジェクト\*であり、グッズが手に入りにくい現状は、アニメ制作チームとしても真摯に受け止めねばなりません。子供向けのアニメでは、関連グッズがアニメ

メの本編の重要な位置づけとなり、結果アニメ自体がグッズのCMのように見えてしまう危険性があります。そうした事態を避けるため、アニメ本編におけるグッズの露出方法をハンドリングするのもプロデューサーの責務だと考え、アニメで購買意欲を過度に煽る表現はしないよう注意しています。

\*クロスメディアプロジェクト…『妖怪ウォッチ』は、レベルファイブやテレビ東京をはじめとする10社以上がパートナーとなり、ゲーム、アニメ、マンガ、グッズ販売など多方面で露出や商品展開を行っている。

**最後に、今後アニメ『妖怪ウォッチ』をどんな番組にしていきたいですか？**

日本では、長く愛されているアニメの多くが、一話完結で日常をテーマとしています。アニメ『妖怪ウォッチ』も、長寿アニメの仲間入りを果たす素質を十分に兼ね備えていると思います。今のブームを一時的なものにせず、世代が入れ替わっても毎週見たいと思っていただけるアニメを目指していきたいですね。



#### PROFILE

アニメ局 アニメ制作部  
紅谷 佳和

1998年入社。営業やアニメ制作業務を経て、エーティー・エックスに転出。再びアニメ制作部に戻り現在に至る。これまでに『ケロロ軍曹』『メタルファイト ベイブレード』シリーズなどを担当。2014年10月クールでは『妖怪ウォッチ』のほか、『FAIRY TAIL』『線線れ! コックリさん』『トリニティセブン』を担当している。

# 「安心・安全」なアニメ番組を届けるために

## アニメ制作における厳しいチェック体制

テレビ東京のアニメ局では、テレビ東京とBSジャパンで放送しているアニメ番組の制作や放送管理を行っています。アニメ番組は小さい子供や家族を含め、幅広い視聴者に親しまれるコンテンツなので、「安心・安全」を心がけて日々の制作過程で地道な取り組みを続けています。



### 視聴者が不安なく楽しめる番組を

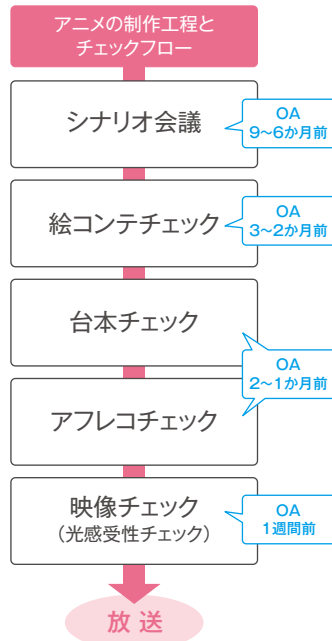
アニメ1話を制作するには長い時間がかかります。最初のシナリオ会議(OA9~6か月前)から始まり、絵コンテ、台本など、各制作段階で、暴力描写・性描写・言葉表現など不適切な内容が含まれていないか、内容上他者の権利を侵害していないかなどを確認しています。アフレコの際には、プロデューサーが立ち会ってセリフを監修・チェック。アニメが完成しても、放送内容がそのタイミングの社会的な事件・事故を想起させる可能性があれば、その回の放送を見送ることもあります。

新聞のテレビ欄・電子番組表の番組掲載情報は、プロデューサーが2名体制で確認し、正確な情報提供を心がけています。また、視聴者プレゼント応募者の個人情報の管理体制も強化しています。例えば、最近増えている電

話での応募では、専門の事務局を設け、応募の受け付けから賞品配送までを一元化することで、情報漏えいを防いでいます。1997年にテレビ東京系列で放送されたアニメ『ポケットモンスター』を見た視聴者が光の点滅で発作を起こす事態が発生しました。それ以来、テレビ東京では、再発防止に向け点滅の基準をオーバーしているか判別できる専用のソフトウェアを用い、すべての映像をチェックしています。さらに1作品につき2名のプロデューサーが目視で最終確認。機械でクリアしても目視で刺激が強ければ、映像を修正します。

また「番組を見る時は部屋を明るくしてください」というテロップは、テレビ東京が民放で初めて表示しました。

今後もあらゆる角度から「安心・安全」を考え、視聴者が不安なく楽しめるアニメを届けたいと思います。



絵コンテのチェック

1話につき約200ページに及ぶ絵コンテをチェックしている。暴力描写・性描写などを注視し、少しでも疑問に思う点があれば詳細を確認。



台本

台本はアフレコの直前に完成することがほとんど。タイトなスケジュールの中でも、セリフ上、放送するに不適切な表現のチェックは欠かさない。



点滅等検出装置

映像表現とともに点滅等もチェックする。端末に専用のソフトウェアが内蔵されており、1秒間に3回以上光が点滅すると不合格を知らせる。さらに2名の目視で、過剰な点滅や幾何学表現を見逃さない。