

Otaku Unmasked: The Birth and Death of the Japanese Pop Culture

ダグラス・マグレイ（以下 DM）：皆様、ご来場頂き有難うございます。今晚は、2人の非常に面白いパネリストの方々にお話を聞くことになっています。まずは佐藤大さん。最初は東京でアニメに強いテレビ局のADとして働きはじめ、いまではテレビの有名なアニメの脚本家です。これは皆様の手元にある彼のプロフィールには書いていない面白い情報ですが、彼は脚本家になる前にはゲームショウの残り物の賞品をギャラとしてもらっていたそうです。佐藤さんは今では東京を本拠にインディー系のレーベル、フロッグマン・レコーズだけでなく、テクノロジー、アニメ、ファッション、ゲームを対象としたコンサルティング会社フログネーションを始めました。

2人目のパネリストは東浩紀さんです。彼は哲学者・批評家としては最も若手で、しかも一番影響力を持っています。東京大学にて表象文化論の博士号を修得し、現在は国際大学グローバルコミュニケーションセンターの主任研究員兼助教授であり、スタンフォード大学のリサーチフェローでもあります。本を7冊出版しています。著書の1つである「存在論、郵便的 ジャック・デリダについて」では、デリダの哲学と文学の振り子のようにゆれる関係について書きました。この著書で彼は、サントリー文学賞を最年少で受賞するという偉業を成し遂げました。より一般的な著作としては、日本のポップカルチャーをポストモダンな視点で捉えた「動物化するポストモダン」があります。ようこそ。

それではまず始めに。現在のオタク文化—つまりアニメやゲーム、マンガなどになりますが、これらはアメリカの子ども達の注目の的であり、ハリウッドにも影響を及ぼしています。若者の間でのテレビの視聴率が高く、大きな美術展のインスピレーションの素にもなっています。フォーチュン誌も今週号の中で「ビッグ・マネーだ」と書いていましたし、私もその通りだと思います。オタク文化は今までなかった数の視聴者をヨーロッパ、アメリカ、またアジアで獲得しています。日本のオタク文化は今、黄金時代にあるような気がしませんか？

佐藤：すごくそのオーバーに言われている気がするのですが。その黄金時代と言われている部分ですか？確かにオタクだったりとかジャパニメーションという言葉は、すごく一般的ですごい耳障りのいい、分かりやすい言葉になっていると思うのですが…。東さんとここで話す意味というのは、僕がクリエイターであることと、東さんがそれをある意味ではちゃんと言語化してくれる人ということだと僕は思っていて、そういう意味の中で「オタクというマスクを取る」という感じのテーマを与えられている、と僕はこ

こに来る意味を理解しているのですけど...

東：どうも、こんにちは、東浩紀です。黄金時代という言葉がありましたけど、僕自身は何を持って黄金と言うかにかかっていますね、経済的に日本のポップカルチャーが今までにない成功を収めているというのはおそらくそうということになるのでしょうか、現実に日本のポップカルチャーがカルチャーとして、つまり文化として受け入れられているかと言えば、おそらく2つの点でそうではないと言えるであろうと思います。

1つはですね、まず日本国内においてもオタク的な - まあ、今日のテーマはオタクなのですがマンガ、アニメ、ゲームですね - マンガ、アニメ、ゲームと言うものは産業として認知されているだけで文化的にどのような歴史を持っているのかとか、また作品をちゃんと分析する枠組みの整備というのはまだまだ進んでいないのです。で、僕自身は先ほどダグラス・マグレイが紹介してくれた「動物化するポストモダン」という本でその1つの試みをしたのですが、やっぱりまだ少ないです、非常に。つまり日本の国内においてもマンガ、アニメ、ゲームは産業としては成功しているけれども、文化として成功しているのかと言われれば、まだそうだとは言えないのかもしれない。

むしろ、より深刻なのは第2点で、今日僕たちはここにこうやって集まって話をしているわけですが、僕の観察する限り、それはアメリカに限らず、日本の国外での日本の文化に対する需要というのは非常にイメージが重視になっています。例えば、今日佐藤大さんがいて、佐藤大さんの作品というのはおそらくかなり海外に出ている。この国でも見られていて、もしかするとこの聴衆のみなさんの中には佐藤大さんの作品をご覧になっている方も少なくないのではないかと、思います。

では、佐藤大さんの作品が日本の国内でどういう風に見られていて、佐藤大さんが - 例えば、佐藤大さんは今「エウレカセブン」という素晴らしい作品を作られています、残念ながらそれは日本の国内ではけっこう批判されている。じゃあ日本の国内では何で批判されているのかとか、じゃあなぜ批判を覚悟で佐藤大さんが「エウレカセブン」を書いたのかとかそういうことのコンテキストというのはおそらく海外ではほとんど紹介されていない。

僕の知る限りでは、韓国・台湾、アジア系のオタクたちというのは、かなり日本国内のコンテキスト、またある種の日本の国内のオタクたちの論争というのに非常に敏感なのですが、残念ながらアメリカやヨーロッパにおける日本のポップカルチャーの需要というのはきわめてイメージ中心になっていて、その作品を支えるコンテキストやその作品がどういう論争の中に巻き込まれているかということまでなかなか届いていないのかなという気がします。その点においてもまだ日本のポップカルチャーの黄金期というのはなかなか言えないのではないかと、というのがまあ僕の考えです。

DM: 佐藤さんはどう思いますか？海外のファンの中で、アジアのファンとアメリカのファンの間に違い

を感じますか？クリエイターとして、あなたはこの違いに意識していますか？

佐藤：あの、1つ言えることは、僕の作品というのは日本での評価より海外の評価の方が高いものが偶然多くてですね、それはもしかすると僕らのやっている作品のイメージが、すごく耳障りのいい言葉で言うと、この「ジャパニメーション」という言葉の一端を支えてしまったのかな。それは僕らが自覚して作っていたわけではなくて、それは僕らがたまたま影響を受けた作品の幾つかがすごくヨーロッパやアメリカの文化から得たものがすごく大きかったのですね。で、「エウレカセブン」にしてもみなさん見ていないので分からないかもしれないのですが、すごく僕の中の1つの芯であるダンスミュージックやデザインとかそういうサブカルチャー的な文化を入れたのですね。

実は日本の中の論争で今一番おもしろいというか、すごく些末なというかサブカル対オタクって言う論争が逆にあたりなんかして、その中心に僕が逆に置かれてしまっているような気持ちが出てしまって、だからすごく不思議なんですけど、自分の作品がどんどん一人歩きしているような気がやっぱりしてますね、すごく。だからそれが答えになってるかどうか分からないけど。

東：答えになってないと思いますよ（笑）。ほらアメリカとヨーロッパとアジアとかそこら辺の聴衆の違いとか。。。

佐藤：いや、その聴衆の違いって言うのを僕らクリエイターのところまで届くようなものをもらったことはないです、逆に言えば。おもしろいとか、いいねとか、じゃあどこがいい？どこが悪い？ていう話はないです、だいたい。「僕はファンです」という話は良く聞くけど、でもその先の話例えば日本においてすらそういうものを受けることはあまりないです、実は現場にいれば。

で、東さんと今回のこの件で話をするようになって、逆に言えば初めて最近そういうことを意識せざるを得ない場所に自分がいるのだなあ、ということを実感したってところがいわゆる日本でアニメを作っているスク립トライターたちの多分実感だと思うんですね。それはみんなが感じていることなのかもしれない。会う機会がないです、正に言えば。

DM: 少し質問をひねって、視聴者のサイドではなくクリエイターのサイドで見てください。以前にもこのことは話しましたが、「カウボーイビーバップ」の制作は国内向けの作品だったのが、結局海外に出ることになった。それに対して「サムライチャンプルー」を制作していた時は、この作品がグローバルな作品になることは当初から分かっていた。この2つの作品の制作過程の違いなどを話してもらえますか？

佐藤：一番簡単に言えば「カウボーイビーバップ」を作った渡辺信一郎という監督がその次に取った作品が「アニマトリックス」と言う作品で、その「アニマトリックス」と言う作品を作るきっかけになったのが「カウボーイビーバップ」だったと。で、彼が好きなものを作る時に利用したことが、いわゆる2つの

評価。で、それを支えるために「ヒップホップ」と「サムライ」というテーマにして、もともと外国の資本を作る段階から入れようって言う計画だったっていうのが一番シンプルな理由です。

ただ僕らが物を作っている上ではそれは関係のないことで…。ただどういう風に受け入れられるか意識しはじめたのが逆に言えば「サムライチャンプルー」で、それまでは海外市場も含めてそこまでの自覚は逆に言えばなかったっていうのが大きい理由だと思うのですよ。そこが違う、作り方で違うといえれば。

DM: では、作品を鑑賞する時、あなたはその作品がグローバル・マーケットを念頭に戦略的に制作されているのか、もしくは日本特異な要素を感じますか？そのような企画意図を見出すことはありますか？それとも多くのことは偶然の産物と見なしますか？この質問はお二人にです。批評家とクリエイターそれぞれの視点でお答えください。

佐藤：意図的にやってる、うーん、どうだろ？すごく難しいですね。もちろんビジネスっていうサイドから見れば、プロデューサーがそういうことを言うことはすごく多いし、たぶんそういう場面をみなさん雑誌の記事とかで見ることが多いと思うのですけど。作ってる上で、じゃあ作りながらね、脚本書きながら、「あ、これはアメリカ人にウケるかもしれない！これならヨーロッパでウケるかもしれない！」という発想で物を作ると言うことはほとんどないです。

ただ、作り終わった時に、絵ができた時に「日本人にはウケなそうだな…。」ってことだけはなぜか分かるのですよ（笑）。それがどうしてかと言うと猫の耳みたいなのが出てくることはないですし、それは極端な例ですけど。記号化されるアニメーションと言う東さんのテーマにしてる部分からある意味では逸脱している作品を僕は作ってきたので、日本のオタクシーンにおいては、できあがったフィルムを見れば「ああ、これはきっと批判されるだろうな」っていうことが分かるだけです。

DM: 私が1つ気になるのは、アニメやオタク文化には本質的に日本固有な要素があり、今後も常にその要素を持ち続けるとお二人が考えているかです。なぜかと言いますと、例えばですね、アメリカでは現在カートゥーン・ネットワークで「ブームドックス」というアニメによく似た番組が放映されています。また「イーオン・フラックス」というこれもまたアニメによく似た **MTV** の番組が映画化されました。また現在、日本のアニメの技術制作やイラストレーションの多くは海外でされています。アメリカのヒップホップが国外でどんどん広まっていったのと同じように、日本のアニメも少しずつ日本固有のものでなくなっていくと思いませんか？

東：質問なんだ？

佐藤：シンプルな質問でいうと何ですか？

DM: つまり、10年後もアニメは日本のものなのでしょうか？

佐藤：That's short!（そりゃまた短い!）

DM: ちょっと短すぎたかもしれません。（苦笑）

東&佐藤：うーん...

東：つまりですね、日本的であることっていうのが何かっていうことですけども、例えばグローバルな市場でウケると言うことと日本的であるものがなくなればいけないと言うことっていうのは...。というよりもグローバルな市場でウケるから必ずしも日本的なものが消えないわけではないわけですね。また実際、佐藤大さんは日本のマーケットの中ではオタク的ではないと思われる作品を作っているわけだけでも...。すごくオタク的なものというのも海外には出ているのですよ。だから、日本でしかこういう表現は成立しないと思うようなものでも実は海外では一特に韓国や台湾ですが一韓国や台湾では受容されたりしているので、日本特有の要素というのがポップカルチャーの中にあることが、海外進出を妨げているわけではない。

むしろここで問題になっているのが何かと言うとですね、僕は今日ここに来て何をみなさんに訴えたいかと、訴えたいというか、何を今日話そうかと思うとですね...

日本のまあ、オタクっていうのがテーマになっていますけど、このオタクっていう言葉には、日本の国内では実は非常に複雑なニュアンスがあるのですね。それは悪い意味もあるし、いい意味もある。オタクという言葉は日本で20年前に生み出された言葉ですが、こういう通俗語にしては珍しく起源がわかっている言葉なのです。ある時から使われはじめた言葉なのですね。

それで、しかもその起源が分かっているだけではなく、オタクというのをどう解釈するのか一例えばみなさんはあまり知らないかもしれませんが、オタクというのをひらがなで書くのかカタカナで書くのかっていうのは大変なイデオロギーの違いがあるのです、実は。僕はカタカナで書きます。けれどもオタクという言葉を書きカタカナで書くということそのものが、「オタク」の海外進出を肯定していることになる、と考える人もいるのですね、実は。（佐藤：ああ、いますね。）これは、例えば些末なように見えるかもしれないけど非常に重要なことなのです。

それは何でかと言うと、日本のそのアニメーションだとかゲームクリエイター、マンガクリエイターっていうのはやっぱり「おまえはオタクだろ？」というところからキャリアを始めていくわけで、「じゃあ、どんなオタクなのか」と。オタクという空間の中で自分がどういう位置を占めているのかということ、まあある程度...

オタクという言葉、オタクというグループの中でどんな位置を占めるのかっていうこと、つまりオタクという概念をどういう風に理解するのかというのは、日本の作品を見る上ではとても大事で、それは佐藤大さんの作品もそうなのですよね。それは何でかと言うと、佐藤大さんは、別に一方に日本でしかウケないマーケットがあって、佐藤さんはグローバルにウケるアニメを作ってる、というとなんかすごく分かりやすい話になっちゃうのだけど、本当はそうではなくて佐藤さんもやっぱり日本の国内で、日本の文脈の中で日本の様々な人たちとコミュニケーションを取りながら作品を作っている。で、その結果が「サムライチャンプルー」であったり「エウレカセブン」であったりするわけですね。やっぱりその結果だけ、イメージだけで見ているのでは分からない複雑なコンセプトがある。

つまり、今日みなさんに分かっていたきたいのは、ここにはクリエイターがいて、僕みたいな批評家がいて、アメリカから日本や日本のアニメーターたちの重要性を評価してくれた、もしくは紹介してくれたダグラス・マグレイがいるわけですけど、その3人の配置の中でみなさんに知ってもらいたいのは、諸外国の、特にヨーロッパとアメリカにおけるポップカルチャーに対する視点というのは、一種のオリエンタリズムがあると僕は思うのですね。つまりイメージは消費されている。けれどもそのイメージの背後にある—例えばイデオロギーとかディスコースとかヒストリー—というのはきれいに消えてっっているのですね。

それは、日本のオタクたちの中の一部はある種シニカルにその現実を受け入れて、「結局金儲けなんだから、海外に出て行けばいいじゃないか」と思っている人たちもいます。しかし他方にはその状態に対して非常に苛立っている人たちもいて、「自分たちが作品を作ったとしてもイメージしか流通していかない。確かに金は入ってくるけれどもこんなことをやってもいいのか？なんにもおもしろくない」と思っている人たちもいるわけです。そういう意味で日本のポップカルチャーというのは確かにグローバルに消費されるようになっていて、それはお金を扱っている人たちはすごい喜んでいるけれども、クリエイターたちにとって是非常に複雑な感情を引き起こしているわけですね。

僕は文化としてポップカルチャーが受容されるのであれば、その文化を生み出したヒストリー（歴史）とかその文化を作り出しているイデオロギーとかそういうところまで踏み込んで受容してもらいたいと思っています。それがなんと言うか、希望ですが…。僕はそう思う。それは具体的には何かと言うと、佐藤さんの作品をDVDで買ってみるだけではなくて、佐藤さんがどういう人で、どういう発言をして、どういう風に日本のコンテキストとか、アニメとかゲームのクリエイションのコンテキストの中でどういうポジションにいるのかということを理解しながら見て欲しい、と思うのですね。

他方で、今日の話題の中心ではありませんけど、村上隆がいますね、アメリカでけっこう有名な。オタクという言葉を使っている人の中で有名な人として。村上隆という人に関して僕は何回か外国人の方から…。

DM: 村上隆氏は画家でありインスタレーション・アーティストでもあり、ここでも大きな展示会を開いたばかりです。

東：その通り。村上隆はアメリカではすごく成功して、その時もオタクという言葉キーワードとして使った。海外から僕は何回か取材を受けたことがあるのですが、そのとき僕が必ず言うのは、「日本のオタクは村上隆のオタクの紹介を間違っていると思っていると、まずそのことは伝えてもらいたい」と言うわけですね。何でかと言うと、それは村上さんが間違っているということではないのですよ。村上さんは意図的にそれをやってるわけです。何故村上さんがそれをやっているかというのは、海外で売りたいからだけではないのですね。彼なりのオタクの現状に対する批判なり、改善の意志なりっていうのがあって、村上さんがオタクという言葉を使う戦略というのは、そういう意味で日本の国内でのオタクというものの位置と密接に関係しているのです。

DM: では佐藤さんにアーティストとして答えていただきたいのですが、おそらく多くの人はこの業界の構造を知らない。たとえシリーズが世界的に大ヒットしても監督や脚本家・アニメーターは国内のみで放送された時と同じ扱いなので、彼らは一銭も多く儲からない。逆にそういう状況であるが故に、クリエイター達が自分達を金儲けのために積極的に身売りする動機は特にない。私の質問は、企業や政府がオタク現象をより世界レベルで売っていかうとしたら、クリエイター達は自分たちがそこに含まれていないことに苛立ちを覚えないかということです。

佐藤：そうそう、村上さんの話から引き継いで話しますが、村上さんの作品が6千万（円）とか7千万（円）で売られている。一方で同じようなフィギュアを作っている人が日本にもいっぱい原型師さんがいて、そういう人たちが作っているものは2千円とか3千円で売っている。それがそこに「アート」という言葉が入ることによって、それだけ変わってしまうっていうことを僕たちは、オタクという言葉でそれを変えているようにしか僕らは村上さんに対して思っていなかったりしてしまう。

で、ダグが言ったこと、僕たちはどれだけ売れても基本的には儲かってないような気がしているということに対してこのジャパン・ソサエティの企画でいろんな人にあつて話を聞いてます、今。1つ思ったことは、僕たちはあまりに無自覚だったな、というのは反省としてはすごく思っているんです。それは伝わってないことや伝えたいことと違うことがどんどん伝わってっている、と。で、それもすごい実感する。

それにももちろんさっき東さんが言ったようなことっていうこともすごく僕は日々感じる。海外にいれば逆にそう感じるのですよ。それはどうしてかと言うと、オタクって言う言葉をみんなが肯定的に使ってるから、不思議なことに。日本にいる時は、僕はオタクって呼ばれたくないのですよね、実は。肯定的に使われてないから。

でも、そこがお金を生んでいる理由だ、とアナウンスされているということであれば、それはもう少しちゃんと考えたり聞いたりしなきゃいけないのだって言うことをすごい思いました。それはものを作る上でのコミュニケーションというのが、そのね、オタクはみんなが思ってるイメージ通りなのですよ、僕たち

は。決まった村で話し合っ作っているものっていうのが、でかくなっちゃって、自分ではタッチできないすごいいろんなビジネスの中に巻き込まれている。で、どうやら儲けている人がいるらしい。でも、「僕たちは何でこんなところにいるのだろう」ってさっき東さんが言っていたような疑問を日々感じている、ということをもまずダグに伝えたかった。

だけどこのプロジェクトによって、いろんな人に会うことによって僕は少し変わってきて。それは、僕らが逆に言えば心の扉を閉じていたのかもしれない。で、向こうはどんどん「コンコンコン。ガチャ、お金です。ガチャッ」ってやっているようにしか見えなかった。だけどそうじゃない、「コンコンコン。ガチャ。」って開けた時に、「お金です」「僕のどこが好きなのですか？」って言う風に聞けるようになれば、ある意味ではちょっと僕は変わるかもしれないっていうのを割とここの2,3日で感じていることです。

だからまずお金が儲かっていないという話に関しては、まずここに来る理由としてはすごくあったけど、来ている人々と話していく中でちょっと変わってきている。それがダグの質問に対する答えになっていけばいいかな、と思うのですが。

DM:オタク文化が一大ビジネスであるという側面には日本政府すらも関心を示しています。実際彼らは、ポップカルチャー政策を練るために、ハイレベルな国会を巻き込んだ議論を行っています。思わず、経済産業大臣がコミックマーケットでDVDを配っている姿を想像してしまいます。みなさんはそれについてどう考えますか？好意的に捉えますか？それともクレイジーな計画だと思いますか？意見を聞かせてください。

東：それがいいアイデアか悪いアイデアかは非常に難しいですね、僕自身の意見は。ただ重要なのは、例えばそれを批判している人たちはいます。何で批判しているかという、結局、さっきあの佐藤さんが、オタク達からすると外部の人たちから評価されてもお金は金のことではしか評価されてないように見える、ということは言いました。その裏返しとして、実際に例えば今、日本の政府はポップカルチャーにお金を出そうとしてますけども、それはまさにお金なのですね。つまり、一番最初に言いましたけれど、マンガやアニメやゲームというのは今、日本の国内ですごく注目されてますけど、それは市場規模が何人かとか、オタクが何万にいたりとかっていう数なのですよ、全て。作品としていいものがあるかまで注目されているわけではないのです。

しかも例えば、そこでお金を与えることによって本当に末端に実際のクリエイターたちにお金が行き渡ることかどうかというような、まあこれは労働問題であり、制作現場のシステムの問題です。そういうこともほとんど検討されていないわけです。非常におおざっぱな議論がされている。そのことに対して不満を持っているオタクたちは多い。僕もどちらかと言えばそっちに近い。

けれども、ちょっと複雑な話になりますが、他方にはそもそもマンガとかアニメやゲームに、国のポリシー、国が政策的に介入することは良くないことだと考える人がいます。その人たちがどういう考え方をしているかと言うと、つまりアニメとかゲームっていうのは日本の国内においてはいわば反権威的な出自を持っている。徹底してサブカルチャーなのですね。アンダーカルチャーでありサブカルチャーであり、メインの、メインストリームの媒体で全く評価されていないところで仕事をしてきた。それを私たちはむしろ誇りに思うべきである。そういうメインストリームでないところから出発した私たちが、偶然今お金が儲かっているからといって、国からお金をもらう、ファンドをもらう、例えば、大学の先生になる。そんなのでいいのだろうか、という人もいます。ですから、その立場はアニメとかマンガは原理的に国家の支援を受けないべきだという立場です。

僕は国家の支援を受けてもいいのだけれど、今のやり方はダメだと思う。他方には「もう、とにかくお金が来ればそれはいいのだから、面倒くさいこといわないで今がっちりお金をもらっとこう」という立場のオタクたちもいる。ま、だいたい3つくらいですかね。僕は、真ん中が一番、なんていうか普通の態度だと思いますが、そういう感じの立場だと思いますね。

佐藤：「国策」という意味で僕にしてみれば、ここにこうやって呼ばれることすら僕にとっては今まで考えられなかったことですよ、本当に。さっき東さんが言ったように僕らが作っているものというのは、例えば子どものころには、「見るな」と言われてきたようなものだし、「作ろうなんて思うな」という教育をある意味では受けてきたものなのですね。それは母親から隠れて読んできた、こうやって読んできたようなものだったのですよ。それが今は「漫画家になりなさい」みたいなことを親が言っている、子どもたちにね。そういう違和感を感じるのは事実です。じゃあ「今のオタクはいいな。生きやすいんじゃない？」と思ったりしちゃいますけど（笑）。そういう風にはしゃぐような態度を取ることにも僕はすごい違和感がある。「国から認めてもらったからって嬉しい！」って思うようなこと。

東さんが言ったのと本当に全く同じ意見で真ん中にいることってでも実はすごく難しいのですよ。極端に行った分かりやすいし、それはさっきの僕が最初に言ったようにオタク、ジャパニメーション、すごく分かりやすい言葉に見える。その危険性をすごい感じて、真ん中でいることの大事さって言うのが、僕らクリエイターも考えなきゃいけないのじゃないか。ちょっとするとお金ではしゃいでしまったり、ちょっとすると頑固に「お前ら、ナショナリズムだー！」っていう風に騒ぎたててしまう、それは簡単なのですよ。分かりやすいし、人に伝わりやすい。両方の方が盛り上がるような気はするのですが。でもやっぱり真ん中に居続けないと、すごくクリエイターの環境が悪くなってしまう。どっちに転んだとしても悪くなるような気がすごくする。

東：おそらくまた議論が複雑になってきているので、簡単に言いますが、おそらくこうなのだと思うのですね。つまり普通に考えれば、まず日本のポップカルチャーはなんだか知らないけどいいものを作ってる。僕の想像するに、みなさんは、おそらく海外から見ているとこれぐらいの理解なのですよ。日本のポップ

カルチャーはいいもの作ってる。で、売れてるからクリエイターは喜んでるだろう。国もなんか支援してるらしい。ますます喜ばしいことだ。なんの問題もないのではないか。とかって思ってると思うのですよね、というかこれ常識的な理解です。

そうではないのです、全く！そうではないのは、オタクがひねくれてるからではなくて、オタクに歴史があるからです、単純に。

佐藤：その通りですね。

東：つまり問題は歴史なのですよ。そこを勘違いしてしまうと「オタクも難しいやつらだよね」という話になって終わってしまうわけですね。

で、1つ例を出しますが、最近、これは佐藤さんも僕も、またある意味ではダグラス・マ格雷イも関係している事件ですけども、日本の東京国際映画祭というところで、というかそれ以前に日本には大塚英志と言う極めて有名な批評家があります。ただ彼は批評家に、おもしろいことに批評家でありながらコミックライターでもありクリエイターでもあって、彼のコミックマンガは何百万も売れてます。ですから大塚英志はクリエイターとしても...。というか彼の作品は英語にも何個かなってるのでもしかするとみなさんも知ってるかもしれません。彼はクリエイターでありながら批評家でもあって、政治的には左翼の、レフトウイングの批評家です、しかも。そういう人がいるのです、日本には。彼のマンガは訳されてるけど本は訳されていないと思いますが、まあそこに全てが象徴されていると言ってもいいですけども。

その、大塚英志氏が東京国際映画祭で、先月ですが東京で開かれた国際映画祭で、大塚英志さんとここにいる佐藤大さんが2人が出席する、後まあ、もう1人くらいいた3人のパネルディスカッションがあったのですね。このパネルディスカッションで事前に、あ、これ日本政府直接ではないんですけど、まあガバメントが関係しているイベントなので、事前にあまり強く日本の政策を批判しないで欲しいという要望があったらしいのです。で、この要望があったために、佐藤さん以外のパネラーが、大塚さんともう1人が降りてしまったのですね。

で、急遽別の人に来て、佐藤さんとトークショーをすることになったのですが、その大塚さんは降りただけで、客席にいてその佐藤さんともう1人の人の話があまりはっきりとした政策批判にいかないので途中で怒ってですね、客席から立ち上がって質問をし、その後壇上に結局あがってですね、マイクを持ってずっと喋り続ける、と最後主催者側に追い出されてですね。ドアの外まで連れて行かれるという、大変大きな事件になったのです。これはオタクたちの間では、想像つくと思いますけど。

DM: 彼は連れて行かれる前はなんて言っていたのですか？

東：ああ、実は大塚さんは最近『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』というタイトルの本を書いています。彼の基本的な主張は僕がさっき言った極端な主張ですね。つまりマンガとかアニメはもともと反権威的な色彩を帯びている。大塚さんの考えでは、実は大塚さんは戦後のマンガの研究もやっていて、ここは説明するのが非常に難しいので、簡単に言いますが、大塚さんの考えではマンガ表現というのは何でリアルじゃないか、日本のマンガ表現は何でリアリズム思考ではないかと。リアリズムではなくてもっと記号的な表現を好むかと言うと、そこには戦争表現に対する抵抗があるのだからと言うのが実は大塚さんの考えなのです。ですから大塚さんの考えではマンガって言うのはもともと反戦とか反国家な色彩を強く帯びている、と。したがって今、マンガ表現の中に国家というのが介入してくるということをしごく深く考えている方なのですね。

そういう考え方から、『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』という本も書いていて、その本に近い内容のようなことをそこで話された、と。ずっとあまり話し続けるので、ホールの外に出された。

まあ、そういう事件があってですね、そういう事件に象徴されるように、日本の国内では今ポップカルチャーが海外で受け止められているのか、じゃなくて海外で受け入れられていることをどういう風に自分たちが受け止めるられるかということに対して、いろんな立場があるのです。どの立場が強くなるかによって日本のアニメーションとかゲームがこれからどういう風に海外に出て行くのかという方向性はかなり変わってくると思います。

さっき何故ダグラス・マ格雷イが関係してるかと言うと、大塚さんの『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』という本の中ではダグラス・マ格雷イもメンションされていて、何でかと言うとダグが書いた「ジャパニズ・グロース・ナショナル・クール」というタイトルの論文が、実は日本では非常に有名なのですね、2 years ago, 3 years ago? (2年、それとも3年前?)

DM: 4年前ですね、確か。2002年に出て翻訳されたのは2003年かと思います。

東：ま、とにかくその論文が日本の実は日本のポップカルチャーの政策にすごく大きな影響力を持っているわけです。僕の考えでは、日本の政策担当者はダグラスがどういう人なのか、論文で何を書いているかもあまり理解しないで、非常に一部だけを使ってるのですけれども、大塚さんからすれば、ダグラスの論文がきっかけになって、日本の政策というのが大きくポップカルチャーの方へ舵を取ったと。ですからそういう意味でダグが言うよりも、ダグが作り出した状況というのは実は批判されているわけですね。

あの、僕と大塚さんはかなり近いところで何回も一緒に仕事をしていて、2人で雑誌を創刊したこともあるような関係で。大塚さんと僕では実は、オタクという概念に関してちょっと考え方が違う。大塚さんはひらがなで書いて、僕はカタカナで書くのですが。まあそういうことから喧嘩になって大塚さんと僕は今はちょっと一緒には仕事ができない状態になっているのですが...。大塚さんと僕はでも非常に、でも近い

ところで仕事をしている人間です。

大塚さんの事件というのは僕のところにも、まあそれは佐藤さんからですけど、耳に入ってきて、まあ他の方からも耳に入ってきたし、まあダグもまたそこでは間接的に批判されてる。佐藤さんはそのパネラーの出席者であったと。ある意味ではこの1つの事件というのにここにいる3人はね、全員関係してるのですね。

逆に僕からダグに聞きたいのは、そういう事件の存在というのを知って、ダグがどう思うのかな、と。

DM: すごくシュールな話ですね。私の論文の主旨は、日本が文化的パワーを持った国としての新しい役割を担うことで利益を得る事ができるということです。様々な形で利益を得ることが出来るのではないかとということです。経済的、文化的な面だけではなく、将来的にもいろいろな形ですね。

多くの政府関係者がこれに着目し、もしこんなに良いことがたくさん起きているのなら、我々政府がさらに良くすることができるはず、という結論を出したのです。大抵はそのようなことは起きないのですが。そのため私はここ数年、私の記事をこのような文脈で使うのはやめてくれるように説得を試みているのですが、彼らの間でこれが人気テーマであることは事実です。彼らは、きっちり管理をしつつ、文化的パワーをうまく利用できる「魔法の数式」みたいなものが算出できると考えています。

東：それは分かっている、おそらくダグの論文はそういうことが言いたかったのではない。それは僕は理解してるのだけれども、ただある意味でね、ダグラス・マグレイって名前は日本では有名なんです。僕は、僕も佐藤大さんも日本のオタクコミュニティの中ではそれなりに知られていますが、おそらく日本のオタクたちは、今ここでこういうことをニューヨークでやっているというのは日本のオタクたちも知っていますので、彼らはこう思ってるわけですね：つまり...東と佐藤大は調子に乗って、アメリカに招かれていますね、ダグラス・マグレイの司会のもとで、ジャパニメーションは今来てる！これからどんどん来る！（佐藤：クールだぜ！）僕たちに任せろ！っていうようなパネルディスカッションをやってる（佐藤：ゲットだ！）、とオタクたちは思ってるのですよ。

そういう風に思われてしまうような実は力があるのですね。ニューヨークで、ダグが司会で、しかもジャパン・ソサエティーがやってる、と。で、僕がダグに知ってもらいたいのは、ダグとしてはそんな意図はなかったのかもしれないけれど、ダグの論文がきっかけになって、1つ新しい状況が作られてしまってこの新しい状況の中では、ダグラス・マグレイがどんなことを言うのかを注目している人たちがいて、そういうオタクたち、しかもそこではきっと基本的には彼らはダグラス・マグレイの視点というのを日本の政府の視点と似たようなものだと思ってるから、批判的なのですよね、きっと。じゃあ、そういうオタクたちに対してダグのメッセージってなんだろう？ということが聞きたい。

DM: 私はひどく口べたなので、できるだけ紙上でしか意見を伝えないようにしているのですが…（苦笑）。私はこの前東京に行った時、文化庁に呼ばれたのですが、実は私は行きたくなかったのです。でも、自分の意見を伝える機会だと思って行きました。私のメッセージは、「今後、私のことは呼ばないでくれ。プロデューサーや脚本家や監督に直接会って、業界の問題点を聞きだすべきだ。どうやったら彼らが仕事をしやすくなるか理解するべきだ。」でした。業界の人が政府にリクエストしたいことはたくさんあるはずだ、というのが私のメッセージでした。なので、ここでも同じことを言わせてください。

夜も更けてきましたの、もう少し民主的に、今度は会場のみなさんと質疑応答をしたいと思います。今まで話していたことについてでもいいですし、まだ話していないことでも構いません。質問のある方にマイクを回します。質問は簡潔であればあるほど助かります。たくさんの方が質問出来ますので。

Q&A

質問：これは佐藤さんへの質問です。あまり長々しくなりたくないのですが、この機会を利用して是非尋ねたいことがあります。佐藤さんの「攻殻機動隊；SAC」の中で最も好きなエピソードはなにですか？

佐藤：分かりました。えっと、自分の作品がどれが好きかって決めるのはすごい難しいですね。それは自分の作品が自分の作品1人でできてるものではないのですよ。アニメーションって言うのは200人とか300人とか言う人が作っていて。たまたま僕の名前がトップにクレジットされることが多いので、そういう質問を受けることがあるのですけど…。好きになっていう意味じゃなくて、書いてて楽しかったっていいこといいですか、答えることが？

だとすれば、ファースト・シーズンの9話「ネットの闇」ですね。チャットチャットチャットというやつです。それはどうしてかっていうと、主人公がラスト3分、2分まで出てこない、20分の中で。ほとんどいろんな人が喋ってるだけなので。これは例えば、神山監督と話していたのは、12人のいかれる男みたいのを作ろうということを表層と言うかステージにおいたのですが、本質的には2チャンネルと言われる日本ではすごくポピュラーな文化があるのです。それを本気でちゃんとアニメーションの中に入れてしまおうということを最初から自覚して書いた脚本だったので、それが受け入れられるかどうかすごく心配だったのだけど、ちゃんと受け入れてくれたのが2チャンネルたちだったのですよ。だからすごく嬉しかったし、書いていて楽しかった。- という答えでいいですか。どれが好きかというのはちょっと微妙なことなのですよ、僕にとってみれば。

質問：2つの点を指摘したいと思います。1つ目は、マグレイ氏の示唆する「日本固有な要素」について、もう1つは政府の関与についてです。私はオタクを端的に日本美術の進化したものと見ます。1つに日本美術とは大変視覚的である。例えば屏風などを見れば分かるのですが、細部に目を当てるとアニメにそっくりです。小さなエピソードがあちらこちらに小さなキャラクター達によって展開されていて、マンガと

類似する点が多くあります。ですから、マンガ、もしくはオタクは日本美術における全体的な進化の1つなのか、それとも全く別の現象なのでしょう？

またこれと直接関係して、プロテスト・アートと政府関与について…。西洋文化、日本文化に限らず、他の文化でも美術は常に一種の抗議行動たるものでした。先ほど言ったような包括的な視点で見た場合、抗議行動としてのオタク表現が政府公認のものへ変わっていくのは自然な進化と言えます。ヨーロッパの画家も同じように人気を得て、いかなる社会形態にも受容されるものになりました。なので、1つ目の質問はオタクを固有な現象として捉えるのか。2つ目は、包括的な美術表現の進化のひとつなのであれば、オタクが公認されていくのは至って普通な現象であるかということです。

東：えっと二番目の答えは一番目の答えに依存しているので、一番目の答えでまずいきますけども。日本のオタク表現が日本の伝統的な美学に基づいているというのはおそらくそうでしょう。それはもう、見るからに明らかなので、ほとんどそうでしょうとしか言いようがないのですが…。ただおそらく重要なのはですね、日本のマンガとかアニメとかゲームって言われているもの—今ジャパニーズポップカルチャーって言われているもの—は基本的にはアメリカのポップカルチャーを日本人がアダプトして受け入れて変更して作ったものなのでですね。そういう意味で、20世紀後半のアメリカのポップカルチャーというのは非常に重要な意味を持っている。そしてもう1つ大事なのがそれが日本において、日本は1940年代にアメリカに戦争で負けて、一時期占領されるわけですけども、その時期におそらく起源を持っているということですね。その点で言うと、日本の江戸時代、もしくは室町時代から—村上隆は良くその辺りを参照しますが—室町時代、江戸時代の美学が真っすぐにそのままマンガやアニメを作り出したという議論は成立しないと思います。

あと僕の考えではそれは僕が先ほど紹介した「動物化するポストモダン」の中で実は論じていることなのですが、もう1つおそらくヴィジュアルエクスプレッション、視覚的な表現としてのアニメってだけではなくて、オタクっていうだけではなくてですね、オタクの消費形態、オタクの人間のライフスタイルやオタクたちがなぜマンガやアニメを好むのかということに注目した場合、おそらく60年代以降世界的に進行している消費社会化とかポストモダン化とかと言われているものが非常に深く関係していると思います。そういう意味でも日本のマンガとかアニメというのは20世紀的な、戦後日本的な現象であって、視覚表現だけに注目…。だからその連続性はあるのだけど、それ以外の要素が非常に大きいと僕は考えています。これが第一の質問への答えです。

第二の質問への答えをそれに続けて言うと、したがって例えば日本において能とか歌舞伎とか政府が守り続けているアートというのはもちろん数多くあるわけですけど、オタクたちが生み出したものというのは、その延長線上にあるものではなくて、複雑な出自を持っているので、なかなか簡単に政府が例えばアニメやマンガを支援するという枠組みの中には乗りにくいと思います。これが二番目の答えです。

質問：初めにコメント、次に質問をさせていただきます。トークの初めの頃にアニメやマンガが海外に出ることへの懸念について話されていました。海外の視聴者はイメージにしか興味がなくて、文脈や背景に関心を持たないと。でも私の経験や私の周りの人の経験ではそんなことはありません。佐藤さん、安心してください。例えば「攻殻機動隊：SAC」や「サムライチャンプルー」は特に背景や歴史があります、特に「攻殻機動隊」！あの作品はとても政治的ですし、アメリカの若者達、まだ高校生のティーンエージャーは文化や歴史、時事を学んでいます。ポジティブなサインだと思います。まだそれがメインストリームではないかもしれないけど、そうなっています。

私にはここ数年に制作されたアニメはどんどんインターナショナルな好みになってきているように見えます。おそらく、日本国外の視聴者なら気づいているはずです。それについて、東さんと佐藤さんはどう考えるか。創造する時、執筆する時、批評する時、外国では大変人気が高いのに、国内のオタクには外国に身売りしていると判断されることによる障害を感じますか？

DM: 国家間の違い、商業的圧力、それから翻訳の問題…。以前よりいろいろなことが複雑になったのでは？

東：僕が答えてよろしいでしょうか。一種挑発的な言い方をしているので、その質問が来ることは予想していました。しかし僕の答えはやはり変わりません。何でもかと言うとですね、今質問された方がおっしゃられたのは作品の中に描かれたものの「政治」の話なのですよ。作品の中に政治が描かれている場合。例えば、「スタンドアロンコンプレックス」が政治的に描かれている作品であるというのは、おそらく世界的に見れば誰でも分かります。もう明らかに政治が物語の中に入っているからです。

けれども僕が政治といったのはもう少し違うことです。つまり、例えばある作品がどういう風に読まれるかって言うのは、読者がおかれたコンテキストが決めていきます。ある状況だったならばそれが政治的に機能するということはありうるし、日本の作品というのは少なくとも今まではですよ、グローバル・コミュニティというのは考えていないのです。つまり、さっき佐藤さんが言った通り、日本の作品というのは実は日本のコミュニティの中で機能するように作られているのです。したがって日本の作家たちが本当に何を狙ってある時期にこの作品を出して、別の時期にこの作品を出しているのか、例えばここである作品を作った監督がなぜこっちの作品を作っているのか、というようなことの意味を理解するためには、日本の中に置ける作品のコンテキストというものに対してかなり知識がないと読み解けないようにはなっているのです。もちろん、それがだからアニメやゲームは、日本以外では分からないということではないです、僕が言いたいのは。ここは誤解しないで欲しいのだけれども。

作品ていうのはもともとのオリジン、生み出した国のコンテキストを超えてそれだけで他の国に行って他の国で新しいコミュニティを獲得することがあるし、それこそが作品の可能性なのでそれはいいのです。けれども、僕がここで強調したいのは日本の中のコンテキストもあるのだ、ということです。そして、日

本の中のコンテキストという要素を別に入れると、全然違った風に見えるということがある。そしてそれは「攻殻機動隊 スタンドアローンコンプレックス」のアニメを10回見ても20回見ても分からないのですよ。

作品だけを見ても分からないことというのが作品の中にはあって、こういうことっていうのは別に僕は変わったことを言っているのではなくてたとえば小説を読む場合、もしくは音楽を聴く場合、いや音楽は分からないけど…。例えば、文学を受容する場合というのは、普通こういう考え方をするわけですね。それと同じようにもしポップカルチャーがカルチャーなのであれば、DVDを買って何回も何回も見て、それだけで閉じてしまわずにその作家がどういうポジションにいるのかとかそういうことを分かっていたきたいなと僕は思います。

質問：まず始めに、佐藤さん。先ほどの質問と続けてコメントしたいのですが、「サムライチャンプルー」のキャラクターと彼らが生きている背景とつながりは、僕たちにとってすごいインスピレーションです。僕の質問は東さんにですが、東さんはどのようにポストモダニズムをアニメ文化と関係づけているのですか？「フリクリ」に心当たりはありますか？今、そういうクラスをとっているのです。

東：質問なに？フリクリについての感想が知りたい？

(通訳)

東：分かりました。ポストモダンとアニメがどう関係するのかというのは、僕の「動物化するポストモダン」という本の主題なので、本で書いたことをひと言で要約するのは非常に難しいのですが…。1つ言えるのはですね、僕の関心で言うのは視覚表現—今日僕が質問を聞いていておもしろかったのが、最初のあそこで質問された方は視覚表現＝オタク文化としてを捉えてる。で、先ほどの方は物語、メッセージを伝えるものとしてオタク表現を捉えてるわけですね。—僕が本の中でやったのは、オタク表現っていうのを表現というよりも商品としてどう消費されているのか、オタクが生み出したもの、アニメとかゲームという作品を使って、オタクたちはどんなコミュニティを作っていて、そこではなにが大切だとされているのかということに関心を持ったんですね。つまり、需要理論と言われているようなものなのですが、そういうことを僕はやったのです。

ちょうど僕が25歳くらいの時に、「エヴァンゲリオン」が日本ですごく大ブームになったのですけど…。質問者の方が知ってるかどうかは分からないけれど、日本にはコミック・マーケットというものがあって、例えば「エヴァンゲリオン」がばーっとヒットするとですね、コミック・マーケットと言われているところで同人誌と言われるファン・フィクションがすごく多く交換されるのです。それは「エヴァンゲリオン」のキャラクターを使って「エヴァンゲリオン」とは全く違う物語をいろんなファンたちが作るのですね。で、僕は例えば「エヴァンゲリオン」という作品を理解するためには、その「エヴァンゲリオン」と

いう作品を使って人々がどういうコミュニケーションをしているのか、その二時創作まで含めて、ある種「エヴァンゲリオン」が起こした現象だと思うのですね。

そういう時に、その現象、例えば1つの物語が作られた時にその物語がどんどん解体されていく現象だったり、その物語の意味が剥奪されて、ただキャラクターだけが消費社会の中をぐるぐる回転していくような状況ですね。また、そういう状況から新しい作家が生まれてきたりするのですよ。そういう状況全体っていうのは、きわめてポストモダン的であるって言うのが僕の本の中での主張なのです。これすごいシンプルにしているので、もう少し複雑なことをもちろん言っているのですけど。

ですから僕がアニメとポストモダンを関係づけたのは、視覚表現でもなければ物語でもなくて、アニメの需要のされ方なのです。アニメにひたってオタクたちがなにをやっているかというところに注目して、僕はそれをポストモダンと呼んだのでした。このような解答でよろしいでしょうか？

1つ付け加えます。といいましたけど、消費行動がポストモダンになればその作品や視覚表現もポストモダン的になって、すごくカットアップが多くなるとか、後物語がすごい断片的になってメタフィクションぽくなってくるとか、そういうことは起きてきます。ですから、そこは関係しているのですけど、中心においたのは消費行動なのです。

佐藤：まあ、そういう意味ではフリクリもそういう中に出てきたわけですね。

東：そう、それを僕も言おうと思ったんだよね。

質問：この質問は佐藤さんと東さんへです。初期に影響を持ったマンガ家やアニメ作家は第二次世界大戦後も生き延びました。松本零士や手塚治虫は戦争と近代日本の初期の危機に影響を受けています。それでは日本の新世代が面する近年の危機、例えば1995年に起きたサリン事件や阪神大震災はどうでしょう？このような事件はオタク達のメンタリティ、もしくは日本文化のメンタリティをどのように再形成させたのでしょうか？

東：それもまた、僕の本の主題なので、答えるのが大変難しいのですが...。非常に鋭い質問がたくさん来て、嬉しく思います...。1995年というのは日本の社会にとって非常に重要な年で、その年からオタクたちのメンタリティも非常に強く変わっていると思います。僕のイメージでは95年を境にオタク的なものというのは2つの方向に別れています。1つはある種のリアルな表現への回帰というか、抽象的な虚構的なマンガとかアニメの世界にとどまるのではなくて、ちゃんとリアルな表現を追求しようという方向です。もう一方は、リアル、リアリティとの関係を完全に切って、虚構的な記号的な表現だけを追求しようという方向なのです。その2つがすごく極端に出てきています。これもまた今日のテーマと関係していて、佐藤大さんはリアリティの方の人なのです。けれども日本のオタクの中にはすごく虚構的で記号

的で全く現実味がないような話すごく書きたいというオタクたちもすごく多いのです。これもまた95年の衝撃の結果なのです。

僕は「動物化するポストモダン」の中では、後者のすごく虚構的で記号的な表現を追求しているオタクたちを実は注目したのですね。ここから先は余談ですけど、そのせいで佐藤さんと僕はこのジャパン・ソサエティーに呼んでもらって初めて会ったのですね。佐藤さんも僕の本を読んでくれましたし、僕も佐藤さんの作品を、何回も、もちろん知っているのですけど。けれども僕と佐藤さんはある意味、95年以降のオタク文化の中で右と左にいて違うイデオロギーの批評家と作家なのです。ですからなかなか会う機会がほとんどセッティングされないのですけど。そういう意味で、みなさんアニメって言った時に1つのイメージで見てると思いますけど、日本の中ではかなり2つに大きく分かれていますね。そうやって分かれてしまったのはおそらく95年以降です。95年にちょうど「エヴァンゲリオン」が出て、「エヴァンゲリオン」というのはその2つが分かれるきっかけにもなったし、またその2つの要素が両方とも入っているのですね。一方ではすごくリアルなティーンエージャーの心の悩みみたいなものを描いていて、また戦闘シーンもかなりリアルでありながら、他方ではとても記号的で虚構的な表現もやっているのですね。その方向はどんどん分かれていく傾向にあります。そんな感じの答えです。

佐藤：もの作りの立場からアクチュアルなテーマをどう使うかということをし少し答えたいとおもいますが、「スタンドアローンコンプレックス」を作りながらですね、911の事件が途中で起こってるんですよ。ファースト・シーズンを作っている間は、いわゆる戦後昭和史に起こった事件をテーマに実はあれは作られているのですよ。みなさんは分からないかもしれないですけど、グリコ森永事件とかミドリ十字の事件とか丸山ワクチンの事件。いわゆる日本に生きて新聞をある程度見ている人であれば、どこかでおぼえている事件っていうものを再構築して未来で表現しよう、というのが「スタンドアローンコンプレックス」のファースト・シーズンのテーマでした。

ですが、それを作っている間に911の事件が起こり、それ以降の戦時下って一まあ大塚英志さんが良く言ってる言葉なのですけどそれは僕らが自覚するとかしないとか関係なく、街中に溢れるイメージとキーワード、声、言葉、あらゆるものがクリエイターに影響を与え、セカンド・シーズンの、みなさん見ているかどうか分からないけど、「セカンドギグ」というものを作り終えたのですが、そちらはものすごく現代を描こうとしたのですね。

例えば、あの作品の中では名言はしないのですが、半島という問題に難民っていう問題、日本が今まで政策として難民を受け入れてこなかったことをもし受け入れたらどんな世界が起こるのか、ということテーマにしてセカンド・シーズンは書かれてしまったのです。書きたかったんじゃないです、それは。結果として、本当は根底にある部分はロボットとロボット化した人間っていうものを「人間はどこまで人間か」というのが「スタンドアローンコンプレックス」だったり「ゴーストインザシェル」、その主のテーマだったのが、すり替わるように作品が変わっていったのですね。それは僕らがこうしたいって願

ったことではなくて、作ってる間がそういう状態だったということが一番大きな理由です。

さっき、東さんがずっと言ってたこの、作品を、この監督やクリエイターがいつ作って、なにを感じていたのかって言うのが実はものすごく作品の根底のどっかのポイントですごく輝いてしまう。それがみんなに伝わっていることなのか伝わっていないことなのかどうなのか分からなかったけれども、今そういう話を聞いて、伝わっているのだな、ということは自覚しましたけど。

ただクリエイターとしては別にそれを伝えようと思ったわけではなく、それは「エヴァンゲリオン」の庵野さんも同じだと思うのですが、そういう社会的な状態がクリエイターに影響を起こして、フィルターを通して作品が生まれてくるっていうのが現状だと僕は理解しています。

東：後ちょっと一個だけ付け加えると、結局僕がね「動物化するポストモダン」でやりたかったのは、すごく虚構的で記号的に見えるばかりの表現が実は日本の2000年代のオタクたちはすごく生み出していたのですね。で、その原因って言うのはでも現実にあるのだから僕言いたかったのだよね。つまり、例えば現実逃避って人は言いますが、オタクたちは現実から逃避してると言いますがけれども、オタク達に現実から逃避させているのはやっぱり現実なのですね。まあ、当たり前ですけど。

そうじゃなくて、生み出したものだけを見るとみなさん今日ここでジャパニーズポップカルチャーは大成功だ、黄金時代だという話になりましたけどー、今日そういう話一回もしていませんが、日本の国内ではアニメだとかゲームだとかは結構もうダメだと思われてるのですよ、正直言うと。何でかと言うと、「エヴァンゲリオン」から10年経ったのに、「エヴァンゲリオン」を超える作品は出てきていないし、率直に言って。「攻殻機動隊」は大変素晴らしいんですけど。。。いや、もう本当に（笑）。大変素晴らしいんですが、ただなかなか「エヴァンゲリオン」は超えられないですよ？

佐藤：（うなづく）

東：ひと言で言うと10年間止まってると言う感じなのですよ、日本の国内では。で、その10年間にやってたのかって言うと虚構的で記号的なね、可愛い女の子が出てくる話ばかり増えた。で、これどうなってんだ？日本の国内でオタクやっていると、実感なのですね。同時に我々が分かるのは、オタクたちにそうさせている何か必然があるのです。

これは作品だけをいくら見ても分かんないのです。だって、作品はすごくくだらないことしかやってないのでから（笑）。けれども、その作品をあるコンテキストの中に置き、ある読み取り方をするとそれが現実へのレスポンスとして見えてくるでしょう。そういうことを僕は仕事としてやっているんですね。

そういう意味でも、今佐藤さんがおっしゃられたのとはちょっと違う意味かもしれないけれども、読み方

を変えることによって見えてくる現実って言うのはあって、それは作品の中には直接には反映されていないかもしれないけれども、そういうことは95年の中の衝撃、2001年の衝撃というのが日本のアニメの中にどういう風に現れているのか読み解くのはけっこう難しい試みなのですね。でも、あるやり方で読み解けば、すごくクリアーにそういう影響は見えてくる。そういう風に思っています。

質問：オタクの増加は日本社会の主流からの疎外を表象すると思いますか？仮にそうである場合、日本社会の統一性や同質性への脅威を象徴しているのでは？

東：ぼくもそう思います。それもまた僕の本の中にちょっとは書いてあるのですが（笑）。オタクの問題というのは最近では引きこもり（social withdrawal）の問題と非常に密接に語られます。引きこもりって言うのはまさに大人になっても社会の中に入っていないで、家の中にいて、ずっとゲームとかマンガとかばかりやってるといふ子達がおそらく－これ統計のとり方によりますけど－日本では100万人近くいるんじゃないかと言われているのですね。あと日本の若い世代に最近特徴的なのは、反社会ではなくて脱社会、つまり社会に対して異議申し立てをするのではなくて、そもそも社会のネットワークに参加することを拒否する行動をとる若い世代がすごく多い。オタク的な表現がそういう引きこもりや脱社会的な選択と深く結びついているのは間違いないのですね。しかも、1990年代、90年以降日本は非常に長い不況があって、日本社会全体としても目的を見失っているわけです。

日本社会今まで「和」という言葉で社会全体が1つの統一性を尊ぶという風に言われているのですが、僕の考えではそれはかなり高度経済成長期に特有のもので、バブル崩壊の後は貧富の差もどんどん激しくなっていますし、社会全体の目的もない。いい大学に行ったからと言ってお金が儲かるわけでもない。という状態におかれて、かなり若い世代というのは、そういう意味でどんどん社会の協調性、社会性という社会の一体性から離れていっています。オタク表現がそういう人たちがオルタナティブなコミュニケーションを作るためのメディアになってることは確かで、つまりオタク表現の成長と日本社会の統一性みたいなものの崩壊っていうのは関係しているかという質問に対してはイエスです。もう完全にイエスだと思います。

質問：佐藤さんに質問ですが、菅野よう子さんとお仕事をよくされていますが、彼女の音楽によって作品が生き生きして、日本国内だけでなく海外においてもさらにパワフルなものになると思いますか？「カウボーイビーバップ」の中の違ったテーマの曲に「サムライチャンプルー」のヒップホップのテーマ…。ミュージシャンの私としては、これらの作品が他のアニメと似通うところもあると思いますが、でもこれらの作品は音楽がポイントなんじゃないかって思うのです。音楽によって佐藤さんのクリエイターとしての作品にもよりスピリットが生まれるかどうか知りたいのですが。

佐藤：僕の作品、たまたまなのですが、菅野よう子さんの作品と関わるのがすごく多いです。「カウボーイビーバップ」そうだし、「ウルフトレイン」というタイトルの作品でも菅野よう子さんと組みま

した。すごく素晴らしい人だと思ってます。で、彼女の素晴らしいところはあらゆるジャンルを吸い取って、自分のものにして監督のオーダーに答えるっていうことがすごくうまいミュージシャンでコンポーザーだと思うのですね。

で、僕にとってじゃあ音楽は何かって言うと、僕は言葉を使って今話をしていますね。で、仕事も言葉を使ってしているのですが、これすごい無力なんですよ。今、直接あなたと話がしたいと思っている。けれども言葉はあなたと同じ世界では生きていない。だけど、音楽は違う。

僕は音楽のレーベルをやっていて、そのレーベルはダンスミュージックのレーベルです。テクノ、ハウス、そしてヒップホップも大好きです。それ(音楽)が持つ力、僕、信じてます。だからこそ、次にある「エウレカセブン」のテーマは、ニューウェーブからマンチェスター、テクノが生まれて消えるまでがテーマになっていて。「ニューウェーブ」って言葉がすでに「ニュー」ではないって言うことを自覚した上で、あらかじめ終わっている物語を生きる若者達の話を書こうと、それが「エウレカセブン」のテーマであり、だからこそ音楽を次は、ヒップホップではなくてダンスミュージック、ハウス、テクノをテーマにしました。

それは自分にとってのアイデンティティであり、信じてるものだからです。言葉は僕は信じてないです、実は。なぜかって言うと、僕が言葉を使って仕事をしているからです。音楽を使って仕事をしてないからです。だから、逆に言えば、音楽をすごく信じてます。悲しい音楽、どんな国の人にも悲しく聞こえますよね。嬉しい音楽、踊れる音楽、どの国の人にも関係ないですよ。それをすごい僕は信じているので、音楽って言うのはもの作りの中でのすごく重要な要素になっています。これで答えになってますかね？

DM: 残念ですが、今のが最後の質問になります。最後にこのイベントを開催してくれたジャパン・ソサエティーに感謝します。たくさんおもしろいイベントが随時開かれていますので、みなさん是非イベントカレンダーをチェックしてください。そして本日、はるばる東京から来てくださったゲストの方々、どうもありがとうございました。是非みなさん、ロビーに残ってお話ししてってくださいね。ご来場ありがとうございました。