

IPの

つくりかたと

ひろげかた

イシイジロウ

【IPとは？】

ビッグビジネスの源泉となる強力なコンテンツの「ストーリー・キャラクター・世界観」のすべてを網羅する知的財産権のことを意味する。

IP

『新サクラ大戦』『文豪とアルケミスト』

『モンスターアニメ』のイシイジロウが大いに語る

IP成功の絶対法則

IPのつくりかたとひろげかた

イシイジロウ

星海社

169



SEIKAISHA
SHINSHO

次世代にバトンを繋ぐために

IPという言葉がある。これは知的財産権 (intellectual property rights) を略したもので、特にエンターテインメント業界では、著作物の著作権だけではなくて、発明やタイトルの商標などを組み合わせているものを指している。

たとえばあるアニメ作品のなかには、主題歌があり、キャラクターがいる。そこから映画やゲームとして派生したり、おもちゃやグッズが作られる。そういったものを包括してIPと呼んでいる。あるタイトルと、それにまつわるものがどれほどの利益を生むのか、特にキャラクターに携わるビジネスの現場で使われている用語だ。

僕はどちらかというと作品さえ面白ければいいという、作品史上主義の立場だ。だから、この「IP」という言葉はあまり好きではない。しかし、僕がゲームクリエイターとしてさまざまな企画に携わるとき、あえてこの「IP」という言葉を使うことがある。なぜな

ら、作品というのは、面白さや斬新さ、あるいは芸術的な野心といったことだけではなく、その作品がIPとしてどれだけ利益をあげるのか、どれだけビジネスが広がるのか、そこを避けては通れないからだ。

素晴らしい作品は長期にわたって利益を生み、新しい可能性を秘めた次世代の作品にバトンを繋いでいく。お金を稼がないと作品作りは難しいし、続編や派生作品を作ることができない。作品を作るうえで、どれだけ利益をあげるのかという視点は、もの作りをする人間としてしっかりと向かい合わないといけない。そう僕は考えている。

では、どうしてひとつの作品がIPとして広がり、どのように先々に行きわたっていくのだろうか。作品が持つ「IPのシステム」と言い換えてもいいかもしれないが、そのIPが持続可能となる仕組みとは何なのか。このことを考えたとき、意外にもIPの知見が共有されていないことに気付いた。世の中に「シナリオの書き方」、「キャラクターの作り方」などの本はたくさん出ているが、「持続可能なIPのノウハウ」について書かれた本は見あたらない。

僕はクリエイターとして、ビデオゲームにはじまり、舞台、アニメ、マンガ、映画、アナログゲーム、新しい分野であるオンラインの参加型演劇など、多岐にわたるIPに携わ

ったことがある、日本では珍しいタイプのクリエイターだと自負している。多様な分野の業界に携わっていくなかで、多くのクリエイターと出会い、さまざまな知見を学んできた。そして僕自身も独自にIPとは何なのかをずっと考えてきた。こんな僕だからこそ、IPについての知見をまとめた本の筆を執れるのではないかと思ったのだ。

作品とIPのパラドックス

本書を書いたそもそものキツカケは、『Fate/Grand Order』の企画・開発・運営をしている会社ディライトワークスさんで、ゲーム開発者向けに「ストーリー講座」というセミナーを開催したことだった。しかしこのセミナーの終盤、作品のIPを活かすこと、つまりプロデュースに関するについて僕が語ったとき、ある種のクリエイター否定、作品否定のパラドックスに辿りついてしまったのだ。これは僕自身も予想外で、とても興味深く面白い方程式だと思った。

作品を立ち上げるには偉大なクリエイターの力が必要だ。このことは間違いない。そしてクリエイターは、自分の作品が永遠に歴史に刻まれてほしいという欲望を持っている。しかし作品が永遠なものへと、つまりIPが持続するものとしていったん離陸をはじめ

しまうと、クリエイター自身の力がIPを枯らせてしまう可能性があることに気付いたのだ。

なぜなら、IPというのは、長期にわたってユーザーから愛され、お金を稼ぐために持続していかなければならないので、時代に合わせて色々なものを取り込んでいったり、逆に切り離していったりする必要があるので。そのなかには作品のコアとなる思想性やテーマ、コンセプトすらも捨ててしまうような非情な選択肢すらありえるだろう。

これはひとりのクリエイターができることではないし、そもそもクリエイターはそういうことを思考して作っているわけではない。クリエイターは、自分の作品が我が子のようにかわいいので、その人にとっての作品の大事な部分を捨てるという非情な選択は、我が身を切るようで難しい。

世の中の移り変わりは、あまりにも速い。ある時代には重視されてきた価値観が、数年後には古びてしまい、まったく違う価値観が人々のなかで大切にされる。たとえば現代だとIPを立ち上げるには、グッズ展開はもちろん、メディアミックスやソーシャルゲーム化などの考えがついてまわる。しかし多くのクリエイターは、作品を作る際にグッズ化やソーシャルゲーム化を念頭において作っているわけではない。むしろ、その作品を最初に

発表する媒体において、最大限に効果を発揮するために作っている人が多いだろう。

繰り返すが、作品を偉大なものにするにはクリエイターの力が必要だ。しかしそのクリエイターこそが、作品が永遠のものになることの足かせになってしまう可能性がでてくる。まさにこれはパラドックスといえるだろう。

だからこそ「クリエイターとプロデューサー」、「作家と編集者」という関係性は、やはり必要なのだといえる。プロデューサーや編集者という立場の人は、作品のクオリティだけではなく、どのように幅広い人たちに届けるかという視点で、作品と向かい合っているからだ。本書は主にプロデューサーや編集者に向けて書かれているが、もちろんクリエイターにも読んでほしいと願っている。プロデューサーや編集者が普段、何を思考しているのかわかることで、もの作りに対しても向き合いやすくなるはずだ。

属人性からの解放

IPを考えるうえで、重要なキーワードは「属人性」だ。IPの立ち上げ期においては作品が内包しているクリエイターの属人性を活かし、そして最終的にはその属人性から解放することがIPにとって必要なのではないか、それが本書の趣旨のひとつだ。

たとえばあるIPが持続している理由が、そのクリエイターの才能に分かち難く結びついているとしたら、そのクリエイターの死後、IPは一緒に死んでしまう。つまり人間の寿命＝IPの寿命というわけだ。これは持続的なIPとはいえない。

同じことは、あるキャラクターを演じる俳優や声優にもいえる。看板シリーズを引っ張ってきた俳優が引退した後に、そのキャラクターを演じる「二代目」が就任するとファンからは「違う」といわれて、その作品がソッポを向かれる可能性が出てくるかもしれない。このように属人性というのはIPを持続可能なものにするうえで足かせになってしまうことがある。

この逆のパターンを考えてみよう。『シャーロック・ホームズ』は作者のコナン・ドイルの死後も愛され、何度もリバイバルが起り再生産され続けている。二〇一〇年に舞台を現代にしたTVドラマ『SHERLOCK』が大ヒットしたことは記憶に新しい。つまり、シャーロック・ホームズというキャラクターは、コナン・ドイルの属人性からすでに解放されているといえるのではないか。

キャラクターを演じる俳優の代替わりという観点だと、代表的なのはスパイ映画『007』シリーズだ。『007』は、初代ジェームズ・ボンドを演じたショーン・コネリーが早

めに交代したことで、ジェームズ・ボンドを演じる俳優の属人性から解放された。今では、もはや『007』ファンはジェームズ・ボンドの交代を一種のお祭りとして、楽しみにしている。だからこそ『007』はIPとして、世代を超えていくという強さがある。

もちろん、最初にジェームズ・ボンドを交代した理由は、IPを持続的なものにする戦略ではなかったのかもしれない。しかしこのボンド・システムはIPという観点に立てば、とても評価に値する仕組みなのだ。『007』シリーズは、コアな映画ファンからは評価されていらない作品かもしれない。もしかしたら七〇年代のアクション映画なら『ダーティハリー』のほうが映画史に残る傑作だと評する人もいるだろう。しかしIPという観点に立つと、『007』シリーズと『ダーティハリー』シリーズが年間、どれくらい稼いでいるかには天地の開きがある。つまり『007』シリーズは『ダーティハリー』よりも、持続するIPとしては優秀な作品である、と評することができるわけだ。

ほかにも属人性から解放できているIPだと、『スター・トレック』は生みの親であるジーン・ロッデンベリーから解放されているといえるし、『ガンダム』シリーズは富野由悠季監督から解放されているといえる。『Fate』シリーズは、奈須きのこさん以外にも多数の作家が参加しているという観点に立てば属人性から解放されていると感ずるのだが、それで

も奈須さんの属人性も強力に維持されているという稀有な例といえる。

こういったことは一例にすぎない。以後、本書では、何かのタイトルに言及するとき、作品そのものの評価とは別に、IPとしての評価を重視している。たとえば『ターミネーター』と『ターミネーター2』は大傑作だが、以後のシリーズはあまり上手くない。僕の大好きな『宇宙戦艦ヤマト』や『バック・トゥ・ザ・フューチャー』も、作品としては成功しているが、IPとしては成功していないタイトルということになる。なぜこういった作品が、IPとして離陸できないのか？ また成功しているIPとの違いとは何なのか？ こういったことを分析することで、IPを持続的にさせるシステムとは何なのかが見えてくるはずだ。本書は「属人性からの解放」を軸にしつつ、さまざまなタイトルを分析していく。

本書の構成

第1章は、成功するIPとは「キャラクターIP」と「世界観IP」の二種類である、という僕の仮説を説明する。ストーリーが作品を強く牽引しており、キャラクターよりもストーリーの価値が高すぎる「ストーリーIP」はIPとして成功できない。ストーリー

IPの続編は、最初の作品のリメイクになってしまい、IPとしてはどんどん先細りしてしまう。僕は『宇宙戦艦ヤマト』や『ターミネーター』のIPとしての問題は、ストーリーIPであることだと考えている。

「キャラクターIP」というのは比較的わかりやすい。キャラクターさえいればよく、ストーリーは違っててもかまわないタイトルだ。『ドラえもん』、『アンパンマン』、『名探偵コナン』、『ドラゴンボール』、こうしたIPは、キャラクターが魅力的で何度も何度も作り直されている。

一方で「世界観IP」というのは、少々わかりづらい概念かもしれない。消去法になってしまいが、「キャラクター」と「ストーリー」を外しても、そのIPがIPとして足り得ているのが「世界観IP」といえる。世界観だけがIPとして価値を持つもの、たとえば『スター・トレック』、『ガンダム』シリーズ、『仮面ライダー』シリーズなど、キャラクターとストーリーさえも代替可能なIPとして育っているタイトルたちだ。

これは単に、作品の背景となる世界設定が魅力的なIPを、「世界観IP」としているわけではない。僕はもっと幅広い概念として考えており、なぜそのシリーズにおいてキャラクターやストーリーが代替可能なのか、そのシステムまで包括して「世界観IP」として

定義している。しかし「世界観 I P」にも大きな落とし穴がある。はじめから「世界観 I P」を目指してはいけないということだ。そのあたりを含めて「世界観 I P」という用語は、その言葉が想像させる以上に僕なりの独自の理論になっているので、詳しくは第 1 章でしっかりと説明したいと思う。

僕自身、この「世界観 I P」こそが、I P の目指すべきゴールだと思っている。なぜなら『ドラえもん』、『名探偵コナン』、『ドラゴンボール』のような永遠に愛される強固なキャラクター I P を作ることは、とても困難なことであり、稀有であるからだ。またキャラクター I P は、立ち上げやすいのだが、世代交代が難しいという問題をはらんでいる。多くのキャラクター I P が世代交代に失敗して消えていった。しかし世界観 I P は、キャラクター I P よりも属人性から解放できているので、世代を超えていく力を持っている。僕のオススメは「世界観 I P」だ。

また最後には世界観とゲームシステムが強固に結びついていたら、世界観 I P として立ち上がりが早くなるという仮説を提示したい。夏の風物詩である高校球児たちの「甲子園」は、世界観とゲームルールの仕組みを有している。これはまさに強力な世界観 I P であり、だからこそ甲子園はドラマティックで毎年、人気を博しているわけだ。

第2章では、マーベル・シネマティック・ユニバースについて分析する。マーベル・シネマティック・ユニバースとは、マーベル・コミックによって出版されたコミックのキャラクターに基づいた、シェアード・ユニバース、もしくはシェアード・ワールドと呼ばれる映画作品群のことだ。ひとつのタイトルで世界が完結しているのではなく、ひとつひとつのタイトルが同一の世界を共有しているという特徴を持っている。

このマーベル・シネマティック・ユニバースは、二〇〇八年の『アイアンマン』からはじまり、二〇一九年の『アベンジャーズ/エンドゲーム』と『スパイダーマン..ファー・フロム・ホーム』で一区切りしている。特筆すべきなのは『アベンジャーズ/エンドゲーム』は、それまで映画史上の興行成績でトップだった『アバター』を抜いて、見事、歴代一位に輝いていることだ。さらに二〇一九年時点の歴代興行成績ベスト10において、マーベル・シネマティック・ユニバース作品が五本もランクインしており、ベスト10の半分を占めている。この偉業をわずか十一年で達成したのが、マーベル・シネマティック・ユニバースなのである。

しかもマーベル・コミックは、マーベル・シネマティック・ユニバースを立ち上げる直前、経営的には傾きかけていたという驚きの状況にあった。そこから大逆転を成し遂げる

ことになるマーベル・シネマティック・ユニバースは、どういう風に生まれていったのか、そこにはIP戦略のノウハウが多く含まれており、学ぶべき点は多い。

第3章では、海外の代表的なIPである『スター・トレック』と『スター・ウォーズ』を分析していく。僕の考えでは、キャラクターIPと世界観IPという両面から稀有な成功を収めたのが『スター・トレック』であり、IP戦略として歴史的に大成功した先駆者が『スター・ウォーズ』だ。

『スター・トレック』シリーズは、途中で打ち切りによる中断を挟むなど、紆余曲折を経ているシリーズといえる。しかしIPとしてひとつ飛躍したのは、『新スター・トレック』こと『スター・トレック ネクストジェネレーション』だと僕は考えている。この『ネクストジェネレーション』は、とても強い覚悟を持って作られており、『スター・トレック』シリーズを世界観IPとして強固なものにした。また二〇〇九年にJ・J・エイブラムスが監督・プロデュースしたリブート(reboot)版『スター・トレック』もIPを考えるうえで、とても重要な作品である。

このリブート作は、とてもテクニカルなことを成し遂げており、ほとんど発明といつていい。僕はこんなやりかたがあるのかと劇場で驚いたほどだ。コアファンの気持ちを汲み

取る作り方をしているながら、さらに広いユーザー、新しいお客さんにも届くような取捨選択の勘がすごく働いている。二〇一七年の『スター・トレック ディスカバリー』と合わせて、『スター・トレック』シリーズは世界観IPの最前線に位置していると僕は考えている。

『スター・ウォーズ』はあまりにも有名な作品で、最近でも積極的に展開しているので、改めて解説は不要なのかもしれない。しかしその歴史は古く、若い世代では馴染みがない人もいるのではないだろうか。『スター・ウォーズ』の生みの親、ジョージ・ルーカスは映画の興行成績そのものではなく、IP戦略としてキャラクターやメカのグッズに着目して、巨額の富を得たことは有名だ。『スター・ウォーズ』シリーズは、一九七〇年代の終わりにから一九八〇年代のはじめに最初の三部作が完結し、時間を置いてから、一九九九年に『スター・ウォーズ エピソード1/ファントム・メナス』として、あらたにプリクエル(前日譚)・トリロジーとして新三部作が製作された。さらに今度はジョージ・ルーカスの手を離れて、ディズニーによって二〇一五年に『スター・ウォーズ/フォースの覚醒』として、シークエル(後日譚)・トリロジーとして続三部作が製作された。残念ながら現状として、この最新の続三部作は失敗したシリーズと見なされており、IPとしての再始動を余儀なく

されている。

『スター・ウォーズ／フォースの覚醒』を監督したのは、『スター・トレック』の見事なりブートを製作したJ・J・エイブラムスだ。僕は、ある程度『フォースの覚醒』については評価している。実は、僕の分類では『スター・ウォーズ』シリーズは、世界観IPよりもキャラクターIPとしての性質が強いと考えている。J・J・エイブラムスが『フォースの覚醒』でやろうとしたのは、『スター・ウォーズ』シリーズを、「キャラクターIP」からもう一段階飛躍させて「世界観IP」に転換することだと感じた。『フォースの覚醒』では、そのことに関してはある程度は上手くいっていたが、最終的に続三部作を通しては、残念ながら成功しなかった。

第4章では、日本の代表的なIPについて分析したい。『機動戦士ガンダム』、さらには特撮ドラマとホビーアニメ、『妖怪ウォッチ』、『ドラえもん』、『鬼滅の刃』、『ドラゴンボール』、『美少女戦士セーラームーン』、『プリキュア』など、さまざまなタイトルを横断していく。

日本のエンターテインメントが、『ガンダム』シリーズと『仮面ライダー』シリーズという、世界的に稀なIPを誕生させていることは、もっと注目されてもいい。これはマーベ

ル・シネマティック・ユニバースのシェアード・ワールドとは全然違うIPの性質を持っている。同一世界ではなく並列世界、何か象徴となるアイコンが出てくるだけで世界観が成立してしまう特殊なIPだ。これは冷静に考えると、とても稀有な事例といえるだろう。「ガンダム」や「仮面ライダー」という象徴そのものが世界観なので、それを共有することによって、シリーズが担保されている。だから僕は『ガンダム』シリーズと『仮面ライダー』シリーズは、キャラクターIPではなく、世界観IPと位置づけている。『ガンダム』もまた一時、低迷するなどしたシリーズだが、『機動戦士ガンダムF91』という失敗を経て、一九九四年の『機動武闘伝Gガンダム』で富野由悠季監督の属人性を解放し、その後二〇〇二年の『機動戦士ガンダムSEED』の大ヒットでブランドが作られたと考えている。

ほかにも数多くの日本のIPを取り上げていく。たとえば、なぜ『妖怪ウォッチ』の大ブームが一気に収束してしまったのか。僕の考えでは『ドラえもん』や『アンパンマン』などのピークを作らない永遠性を志向するアニメと、流行概念を取り入れることによって、ピークを作りながらおもちゃを売っていく特撮ドラマ、ホビーアニメという、両方のシステムを取り入れたことが、『妖怪ウォッチ』の大成功と失速の原因とみている。この二つの

システムを取り入れることは、お互いがお互いのシステムに干渉することになり、原理的に二律背反になる。だから『妖怪ウォッチ』の世界観は破綻し、爆発的人気は一時的なものになってしまったのだ。

第5章では、僕自身が携わってきたIPの経験談について語りたい。僕の代表作といえ、『428 封鎖された渋谷で』と言及されることが多いが、本書ではIPという観点から、僕が独立したクリエイターになってから手掛けた『Under the Dog』、『龍よ、狼と踊れ』、『ドラゴンギアス』が、どういう意図で製作されたのか説明したいと思う。

他にも大ヒットしたミクシイのスマートフォン向けゲーム『モンスターライク』の同名アニメ化作品や、ゲーム、舞台、アニメと多岐にわたる展開をしている『文豪とアルケミスト』の戦略を明かしてみよう。

本書のメインテーマは、企業が主導で大型IPを復活させたり、その成功例からIPとは何かを導き出すという視点に貫かれている。

その逆に新規IPをどのように生み出すのか、というテーマについては、僕が携わった『Under the Dog』、『龍よ、狼と踊れ』、『ドラゴンギアス』を通して語りたいと思う。この三作品は、企業主導の大型IPとはまったく逆の観点、つまり個人という視点でIPを立

ち上げるとき、何ができるのか、どのようにして資本を集めるのか、そんなコンセプトで僕が仕掛けた「ゲリラ戦」がこの作品たちだ。特に『Under the Dog』はNetflixが現在行っている取り組みに対して、一歩先を行った先駆的な企画であったと自負している。

『モンスターストライク』はゲームシステムとキャラクターの設定しかなかったスマートフォン向けゲームだ。それをどのようにして、IPとして強固にしていくべきなのか。ひとつの選択肢として、ゲーム内部にストーリーを実装するというのがありえたのかもしれない。しかしゲームシステムが売りの『モンスターストライク』においては、それは悪手となる。

そこで僕が提案したのは、ゲームに登場するキャラクターやストーリーを深掘りするのではなく、ゲーム自体をメタ化して、ゲームの外部にキャラクターを置くことだった。そしてそうした設定のアニメを製作することで、IPをブーストさせる手法をとった。しかもTVアニメではなく、YouTubeにおいて、アニメを展開することだった。

おかげさまで僕が携わったアニメ版『モンスターストライク』の第一シーズンは、再生回数が平均して三百万回を突破するなど、大きな成功を収めることができた。なぜTVアニメではなく、YouTubeで配信したのか。これについても詳しく触れたいと思う。

『文豪とアルケミスト』は、僕にとってゲームからはじまり、そこからさまざまなメディアアミックスに挑み、そしてそれぞれが大きく成功することができたIPだ。一年目はゲームの立ち上げの設定に関して、二年目からは舞台化、三年目はアニメ化についての監修をしている。

メディアアミックスはIP化において避けて通れない。僕はゲームとアニメを同時に成立させるためには、どちらのジャンルでも成立するような世界観を作ることが大事だと考えている。さらにそこから発展して、僕が思い至ったのは、ユーザーにとって「設定が多少違っても、受ける印象が同じであればそれは世界観として同一である」という考えだ。この発想に至ったとき、舞台なら舞台、アニメならアニメというそれぞれのメディアにおいて、最大限に効果を発揮するように設定をチューニングすることができた。

メディアアミックスにおいて、設定そのものではなく、ユーザーが受ける感覚や印象こそを大事にすること——この考えを持ったとき、メディアアミックスでできることのオプションがすごく増えて、次のステップにメディアアミックスを押し上げることができたと自負している。

また『文豪とアルケミスト』は文学というモチーフと対話することによって、最初から

属人性に頼らない世界観の仕組みを実装したことも特徴だ。このことについても第5章では詳しく説明しよう。

最後の第6章では、IPにおいて紙メディアがなぜ強いのか、そしてIPの未来像と、IPの最終的な勝利の形を提示したいと考えている。IPはつねに多様性のある実験をしなければ生き延びることはできない。持続可能なものになるには、さまざまな方向に進化をしなければいけないだろう。そこで浮上してくるのが、紙メディアである。短期間、低コストで多様性のある実験を行えるのが紙メディアだからだ。

僕はIPの未来は、法人化に行き着くのではないかと考えている。特定のクリエイターの属人性から脱却できたIPは、さまざまな人間によって再生産可能なIPへと変化することが、理想である。ならば次のステップとしては、そのIPに対して人員やリソースを使う組織を構築することが、さらにIPを強固なものへと進化させるだろう。たとえば株式会社ポケモンのように、IPそのものが法人化することによって、そのIPだけに注力するシステムを構築する。そうすることで、IPは最大限の効果を発揮することができ、さまざまに多様性のある実験を行いつつ、効率的な運営が可能となるだろう。

さらに属人性から脱却して、法人化を経たIPの最終的な勝利とは何か。それは原点で

あるオリジナル作品、生みの親であるオリジナルクリエイターの存在がユーザーから忘れ去られてしまうこと。それがIPの勝利だ。

IPにとって本望なのは、新しい人気を得た最新の作品が、ユーザーから第一作目の作品なのだと誤解されてしまうことである。それは、つねに新陳代謝を繰り返して、時代や世代を超えて持続的になっているIPの辿り着くべき姿の証明になっているからだ。オリジナル作品、オリジナルクリエイターが忘れ去られてしまうことは、クリエイターにとって悲しいことかもしれない。僕もひとりのクリエイターとして、その際の心構えを述べたいと思う。

筆者の経歴

申し遅れたが、自己紹介をしよう。僕の名前はイシイジロウ、ビデオゲームを中心にさまざまなメディアの作品に携わっているクリエイターである。

ビデオゲームでは『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!』、『428 〜封鎖された渋谷で〜』、『新サクラ大戦』などの家庭用ゲーム機向けの作品、『極限脱出 9時間9人9の扉』、『TRICK × LOGIC』などの携帯型ゲーム機向けの作品、さらには『文豪とアルケミ

スト』といったブラウザ、モバイル向けの運営型ゲームの企画、監督、監修などに携わった。さらにこの『文豪とアルケミスト』は、舞台化、アニメ化作品についても僕が監修している。ほかにも舞台作品でオリジナルのものである『龍よ、狼と踊れ』の原作、アニメでは『Under the Dog』の原作・脚本、『モンスターストライク』のストーリー・プロジェクト構成、ボードゲームでは『ドラゴンギアス』の原作に携わっている。イベント『アルティメット人狼』も主催したが、これはIPとは直接関係はない。この取り組みについては違う機会があったら、話すことにしよう。ほかにも未発表だが、これらとは違う分野のエンターテインメント作品にも多数、携わっている。

IPが途絶えてしまったときの寂しさ

本書を書いた動機は自分なりにさかのぼって考察していくと、僕のクリエイターとしてのルーツにも繋がっている。僕は五、六歳のとき、宮崎駿監督の『パンダコパンダ』、西崎義展プロデューサーの『ワンサくん』、富野由悠季監督の『海のトリトン』を観て、彼らの才能について強く意識を始めた。そのなかでも十一歳のときに観た『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』には、頭が殴られたほどの衝撃を受けた。僕が「クリエイターにな

って、ものを作ろう」と思ったのは、『さらば宇宙戦艦ヤマト』がきっかけだ。

しかし、この『宇宙戦艦ヤマト』シリーズが、いつとき途絶えてしまったことがある。まずひとつ目が劇場用アニメ『宇宙戦艦ヤマト 完結編』だ。これは「完結」しているのだからよいかもされないが、その後のシド・ミードがデザインしたOVA（オリジナルビデオアニメーション作品）『YAMATO2520』は鳴かず飛ばずで完結せぬまま製作が中止された。僕が一番つらかった時期は『宇宙戦艦ヤマト 復活篇』のときだ。幾度となく製作が発表されながら、なかなか公開されず、公開されたものも未完結のまま終わった。

また僕の大好きな『スター・トレック』も闇の時代があった。劇場版の十作目『ネメシス／S.T.X』はこの時期の『スター・トレック』の完結篇といった内容で、いったん区切りを迎えた。同時期にやっていたのが、新機軸を打ち出していたTVドラマ『スター・トレック…エンタープライズ』だ。しかしこれが設定が細かすぎてマニアック化してしまい、新しいユーザーが入ってこられなくなった。そして視聴率が低迷し、第四シーズンで打ち切られるという幕切れを迎える。ファンにとっては、劇場版、TVドラマ版とも今後の『スター・トレック』の見通しが立っていない状況になり、僕はこの時期、『スター・トレック』は本当に終わってしまったのだ、と思ったくらいだ。

『宇宙戦艦ヤマト』と『スター・トレック』のファンは、このように一度、地獄を体験しているから、たとえ新しく立ち上がった作品が自分たちのイメージと違うものであっても、あまり騒いだりはしない。IPが存続して、生きていければいいという親心がある点が似ているといえるだろう。たとえば木村拓哉さんが主演した実写版ヤマトである『SPACE BATTLESHIP ヤマト』。これは古いファンからすると、試金石的な作品だ。ファンはヤマト愛を感じつつも、同時に「なんだこれ、こんなの『ヤマト』じゃない」と思うかもしれない。僕自身、ステイブ・ブーン・タイラーが書き下ろした主題歌の流れる予告編を初めて劇場で観たとき、ちょっと困った顔になってしまった。

これについて、思い出深いエピソードがある。『宇宙戦艦ヤマト』を『復活篇』まで劇場でひとつも逃さず見続けている僕の友人が「イシイさん、電車のなかで女子高生が『宇宙戦艦ヤマト』って言ってたよ」と、すごく喜んでいたことがあった。僕は、その友人の言葉に衝撃を受けたのだ。自分がこだわっている『宇宙戦艦ヤマト』なんてどうでもいいのかもしれないのだと。高校生が『宇宙戦艦ヤマト』で喜んでいて、そのことに嬉しさを感じることは、すごく大事ななことだと思っただけだ。

こういつたことを経験した僕は、自分の好きなものが消えてしまい、続編が生まれな

のであれば、自分のファンとしての気持ちは二の次で良い。そんな気持ちを大切にしてください。IPが持続的になるということは、生みの親であるクリエイターや古いファンが寂しい思いをすることもかもしれない。しかしそれはIPの本質でもあるのだ。

この本を参考にして、ひとつでも多くの作品がIPとして生き続けてほしいと願っている。

目次

まえがき 3

次世代にバトンを繋ぐために 3

作品とIPのパラドックス 5

属人性からの解放 7

本書の構成 10

筆者の経歴 22

IPが途絶えてしまったときの寂しさ 23

第1章 「キャラクターIP」と「世界観IP」

IPは三つに分類できる 40

『ターミネーター』はストーリーIP 41

忘れ去られつつあった『宇宙戦艦ヤマト』 42

キャラクターIP 45

「世界観」とは何か 47

世界観IPはキャラクターIPを通る必要がある 50

重力シミュレーション 51

世界観とキャラクターとの関係性 53

単推しから箱推しへ 55

システムの破壊は禁じ手 56

甲子園は世界観 58

作品展開の用語から考えるIP 62

リブート 62

リ・イマジネーション 63

前日譚、後日譚、スピンオフ 65

並列世界観のユニバース 66

シェアード・ワールド、クロスオーバー 67

第2章 マーベル・シネマティック・ユニバースの軌跡

69

マーベル・コミックの略歴 73

マーベルがバンダイに著作権を売りに来た 74

アメリカの著作権 74

マーベル映画、最初の成功と失墜 75

MCU始動 77

記念すべき第一作目『アイアンマン』 78

外部要因で進化するIP 79

IPは不動産 79

スターではなく、IPを第一主義に 81

従来のヒーローとの差別化 82

IP第一主義が機能しなかった『インクレディブル・ハルク』 84

すべては『アベンジャーズ』への布石 86

大人向け市場で成立させた偉大さ 88

『アベンジャーズ』の作劇における実験 89

ドラマを閉じさせなかった『アイアンマン3』 90

監督交代劇『マイティ・ソー／ダーク・ワールド』 92

若手監督の起用へ 94

IPを刷新させた『ウィンター・ソルジャー』 95

属人性を活かした『ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー』 98

お祭り映画『アベンジャーズ／エイジ・オブ・ウルトロン』 100

ダメなお父さんが主人公の『アントマン』 101

クリエイティブとおもちゃのバランス 103

ヒーローたちが反目する『シビル・ウォー／キャプテン・アメリカ』 104

不振だったときの実験 105

似ているのはニトロプラス 106

第 3 章

『スター・トレック』と『スター・ウォーズ』

119

『ドクター・ストレンジ』から『マイティ・ソーバトルロイヤル』まで
108

MCU内リブート『マイティ・ソーバトルロイヤル』
109

客層を変えて大成功した『ブラックパンサー』
110

総決算『インフィニティ・ウォー』と『エンドゲーム』
114

MCUのまとめ
116

『スター・トレック』とは
120

打ち切られた『宇宙大作戦』
122

再放送による人気と、再びの暗礁
123

ついに映画化が実現
125

属人性からの早い段階での脱却
127

オリジナルを存続しつつ、リブートも展開する戦略
128

- 初代シリーズTOSはキャラクターIP 130
- 世界観IPとしての『TNG』 131
- 『スター・トレック』再び低迷 132
- 『TNG』以後のIP戦略 135
- 再びの暗黒期 136
- マニアがジャンルを殺す 138
- 救世主、JJ版『スター・トレック』 140
- 新たに生まれる時間軸の概念 143
- 映像的にもよみがえった『スター・トレック』 144
- 世界観IPとキャラクターIPの最前線 147
- 光と闇の戦いが描かれる『スター・ウォーズ』 148
- 『スター・ウォーズ』はキャラクターIP 149
- IPの王者『スター・ウォーズ』 150
- 途中からはじまり、途中で終わった衝撃 151
- 歴史構造と親子二世代 152

第
4
章

日本のIP

165

前日譚という概念を知らしめた 155

ディズニー体制の新三部作 157

『フォースの覚醒』は世界観IPへの移行が狙い 159

つまずいた続三部作 160

混迷を極める製作体制 163

IP、その先に 164

不振に終わった『機動戦士ガンダムF91』 167

『機動武闘伝Gガンダム』の成功 168

それまでの『ガンダム』の取り組み 170

一筋縄ではいかない続編 171

世界的に稀なIP 173

アイコンが象徴するIPの起こり 174

流行概念 178

桜の文化 179

『妖怪ウォッチ』失速問題 180

天才・日野晃博 182

ピークを作らない永遠性 185

一度終わらせた『ドラえもん』 186

初めから属人性を脱却していた『ドラえもん』 189

バトル漫画のヒエラルキーと『鬼滅の刃』 190

少年ジャンプと少年マガジンの比較 192

少年ジャンプの『名探偵コナン』があってもいい 194

少年ジャンプという上位システムが阻害するもの 194

単独IPとして進化した『ドラゴンボール』 196

先進性が世界の心を掴んだ『美少女戦士セーラームーン』 200

世界観IPとしての『プリキュア』 201

第
5
章

僕自身が携わってきたIP

207

文化としての「魔法少女もの」 202

女性向けアニメを見る男性ファン 203

ジェンダー生理の罠 205

アメリカを意識した『Under the Dog』 210

原作と資本の関係 211

先行者優位 213

Netflixに敗北 214

逆2・5次元『龍よ、狼と踊れ』 214

幕末の『魔界転生』 216

成功事例はでない 217

現在進行形の『ドラゴンギアス』 218

海外で勢いがあるアナログゲーム 219

日本でも市場が育ってきている 220

フィギュアゲーム『ウォーハンマー』 221

日本の造形技術がどこまで通用するか 222

新規IPのゲリラ戦 224

アニメ版『モンスターストライク』 225

どこにターゲット戦略を置くか 226

なぜYouTubeで配信したのか 227

アニメの方針 228

外燃エンジンによってIPをブーストさせる 229

既存IPに携わるときの、僕のスタンス 230

カウンターフォロワー 233

カウンターフォロワーとしての『文豪とアルケミスト』 234

カウンターフォロワーを超えたショッピングモール 236

『文豪とアルケミスト』のメディアミックス 237

第
6
章
IPの勝利
245

メディアの特性を理解する 238

受ける印象を同じにすることが大事 240

『文豪とアルケミスト』の属人性に頼らないシステム 241

IPは進化の樹 246

ゲーム業界とIP 247

実験と相性がいいのは紙メディア 248

IPそのものの法人化 250

クリエイターがIPに飽きる危険性 252

メジャーではなかった『ドラえもん』 253

テレビ朝日版から国民的アニメに 254

近年の『ドラゴンボール』の急成長 255

『ドラゴンボール』の再始動のきっかけ 256

『ドラゴンボール』の法人化 259

IPの勝利とは何か 260

ミッキーマウスを描いた人は忘れ去られている 261

原作者の心理 262

IPとは何か 264

第



章

そもそもそもそも

IRPって何のこと？

「キャラクターIRP」と「世界観IRP」

改めて、IPとは何かをおさらいしよう。一般的には「知的財産権」のことをIPと呼んでいる。しかしエンターテインメント業界においては、特に作品や物語、キャラクターなどを包括して、IPと呼ぶことが多い。「知的創作物」（産業上の創作・文化的な創作・生物資源における創作）と「営業上の標識」（商標・商号などの識別情報・イメージなどを含む商品形態）、これらを混ぜてエンターテインメント業界では「IP」と呼んでいるのだ。

作品を展開するにあたって、たとえばそれに関連するメディアミックスやグッズなどを展開するなら、これらすべてを含んだ総称としてIPという言い方をしたほうが、わかりやすく使いやすい。そこでエンターテインメント業界ではIPの用法が「知的財産権」だけの意味ではなく、作品やキャラクターを包括する意味として根付いたのだろう。

IPは三つに分類できる

この第1章で述べる本題の結論を先に書いてしまおう。僕はIPを「ストーリーIP」、「キャラクターIP」、「世界観IP」という三つに分類して考えている。しかし強いIPとは、このうち二種類しかない。それはキャラクターIPと世界観IPだ。そしてストーリーIPは弱いIP、つまり広がらないIPだと僕は考えている。

そのIPが世界観で成立しているのか、あるいはキャラクターで成立しているのか、それをまず判断基準に置いてほしい。たとえば『名探偵コナン』という作品は世界観というものが、実はない。現実に対してコナンというキャラクターがいるからだ。『名探偵コナン』が背負っているのは、ストーリーでもなく、世界観でもなく、「コナン」というキャラクターだ。だから『名探偵コナン』はキャラクターIPと分類できる。この分析が、IPで勝負して成功できるか判断するうえで大切だと考えている。

『ターミネーター』はストーリーIP

では、ストーリーIPとは何か。不思議に思われるかもしれないが、僕は『ターミネーター』シリーズをストーリーIPと位置づけている。確かにアーノルド・シュワルツェネッガーが演じたT-800は素晴らしいキャラクターで、シリーズのアイコンになっている。しかしT-800さえ出せば、必ず魅力的な作品になるというIPにはなっていない。『ターミネーター』シリーズは、一作目なら、未来からやってきた人間が、敵のターミネーターからサラ・コナーを護衛するストーリー、二作目なら、未来からやってきたターミネ

「ターターが、敵のターミネーターからジョン・コナーを護衛するストーリーである。『ターミネーター』シリーズは、実はこのストーリーこそが肝でキャラクターよりも強力すぎるのだ。

舞台を近未来に移した『ターミネーター4』は別にしろ、ほかのシリーズ作品、『ターミネーター3』、『ターミネーター…新起動/ジェニシス』、『ターミネーター…ニュー・フェイト』とも、一作目、二作目のストーリーの実質的なリメイクに留まり、成功した作品とは見なされていない。『ターミネーター』シリーズは、続編を作るときに、いつも『ターミネーター2』の続編に立ち返ってしまう。これはあまりにも『ターミネーター』、『ターミネーター2』のストーリーが魅力的すぎて、世界観やキャラクターの転用が上手くないからだ。そう、ストーリーの素晴らしさはIPとしては弱点になってしまっているのだ。

忘れ去られた『宇宙戦艦ヤマト』

同じことは『宇宙戦艦ヤマト』シリーズにもいえる。このシリーズはたくさん続編が作られているが、一九七四年の最初の作品『宇宙戦艦ヤマト』と、その続編である一九七八年に劇場公開された『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』が金字塔とファンからは評

されている。滅亡の危機に瀕した地球を救うため、地中から戦艦ヤマトが蘇り、銀河系を越えて惑星イスカンダルへ旅立つ。

そして、『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』のラストで乗組員たちが地球を守るため次々と犠牲になり、最後はヤマトと主人公・古代進の特攻により地球が守られる。『ヤマト』ファンには、『宇宙戦艦ヤマト』と『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』のストーリーが衝撃的すぎて、どうしてもその後のシリーズが色褪せるのだ。『宇宙戦艦ヤマト』は、『ターミネーター』と同じくストーリーに縛られてしまい、その後の続編がなかなか成功しない。つまり『宇宙戦艦ヤマト』は、キャラクターや世界観ではなく、ストーリーが作品を背負った、ストーリーコンテンツ、ストーリーIPなのだ。

『宇宙戦艦ヤマト』に馴染みがない人は、『ヤマト』と聞くと、古臭いと思われるかもしれない。それと比較すると、おそらく『機動戦士ガンダム』は、『ヤマト』ほどには古臭く感じないだろう。だが『機動戦士ガンダム』は一九七九年の作品で、『ヤマト』とはわずか五年しか変わらない。初代『ヤマト』から、一九八三年の劇場版『宇宙戦艦ヤマト 完結編』までの約十年間、『ヤマト』はどんどん観客が減っていき、限界を迎えて打ち切られた。『ガンダム』などの人気に押された形だ。『ガンダム』シリーズはずっと続いているか

ら世の中の人々はガンダムを知っているが、『ヤマト』は一時期本当に忘れられてしまっていた。これはIPが活かされているかどうかの違いだ。『ヤマト』と『ガンダム』との違いを考えてみると、『ヤマト』のIPとしての弱点が実はストーリーにあることが、見えてくるのではないだろうか。

実際、『宇宙戦艦ヤマト』は、ストーリーIPから、主人公である古代進というキャラクターIPにしようと、方向性を転換しようとした時期があったが、残念ながら上手くいかなかった。現在、『ヤマト』はそこからさらに再起を図っている。初代『ヤマト』をリメイクした『宇宙戦艦ヤマト2199』が二〇一二年にテレビ放送され、人気を得た。その後、『さらば宇宙戦艦ヤマト』をリメイクした『宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち』が全4章で展開され、その続編『宇宙戦艦ヤマト2205 新たなる旅立ち』が製作中だ。次の『新たなる旅立ち』でどこまで人気を保持できるのかが、今後、新生『ヤマト』がIPとして生き残れるのかのポイントとなるだろう。

ストーリーIPは、ストーリーの価値が高くなりすぎてリメイク的な作品しか作れなくなるので、なかなか広がついていかない。まずはサラ・コナーやT-800、古代進さえ登場させてしまえば、どんなストーリーにおいても成功するキャラクターIPにしなれば

ならない。

キャラクターIP

キャラクターのIPというものはすごく強力だ。素晴らしいキャラクターはシリーズを生み、何十年と続編がつくられていく。『ドラえもん』、『ゴジラ』、『ドラゴンボール』、『スーパーマン』、『バットマン』、『スパイダーマン』、これらは何度も何度も作り直されている。しかし、弱点もある。キャラクターが強すぎると世代交代ができないことだ。たとえば『ドラゴンボール』は、途中で孫悟空から息子の孫悟飯に世代交代しようとしたが、失敗してしまい、ふたたび孫悟空を主人公にした。『NARUTO』も現在、親子関係を作って世代交代を成功させようと試みている。

たとえば『名探偵コナン』はコナンがいなくなったらどうなるだろう。『名探偵コナン』に登場する安室透というキャラクターは、人気があつてスピノフも作られているが、やはりコナンを超えて存在はしないし、世代交代も試みてはいない。キャラクターIPは、立ち上げやすいし、成功すればとてつもなく強力だ。しかし世代交代が難しく、思わぬきっかけで先細っていく弱点を持っている。

これはつまり、キャラクターが強すぎるコンテンツは、キャラクターに頼るがゆえにフィクションにおける属人性を持つといえるだろう。僕はIPにおいて属人性は弱点だと思っている。クリエイターと作品が結びついた属人性、キャラクターと作品がむすびついた属人性、こういったものがあると、真の意味で世代を超えて広がる、持続可能なIPには成長しにくい。作家が持つ時代性がキャラクターに表れすぎたためだ。

ところで「リアル脱出ゲーム」はとても流行っているが、そこからIPと呼べるものは、まだ生まれていない。僕は仕事柄、リアル脱出ゲームのクリエイターと話すことはよくあるが、みんなIPを生み出したいと言っている。しかし、なかなか出てこないのが現状だ。そこはやはりキャラクターの存在なのだと思う。リアル脱出ゲームは観客が登場キャラクターを超えるエンターテインメントだ。つまりキャラクターの魅力が立ち上げにくい。それがメ리트でありデメリットでもある。このようなコンテンツにおいて、どのようにキャラクターを立ち上げられるのか。IPを作るうえで、キャラクターは不可欠なので、それは今後の課題といえるだろう。

キャラクターIPというのは比較的、わかりやすい概念だろう。ストーリーの価値よりも、キャラクターの価値が高いこと。IPを駆動させているもっともポピュラーなものな

ので、とても馴染み深い。

「世界観」とは何か

次に世界観IPについてだが、これは少し難しい概念なので、丁寧に進めていこう。まずは「世界観」という言葉自体が、多義的なものなので、最初に「世界観」という言葉の成り立ちを説明したい。

もともと「世界観」という言葉は、世界とはこういうふうに観るものだ、という意味のワールド・ビュー (world view) という哲学用語が翻訳された言葉だ。まさに世界をどう観るかという意味だ。社会主義的世界観とか資本主義的世界観とか、世の中をどういう視点でどのように観て、どう語るのか。たとえば旧ソビエト連邦が国策で作った映画は、共産主義こそが理想で正しいのだ、というイデオロギーを広めるための世界観で製作されている。昔はそういう意味で「世界観」という言葉を使っていた。

しかし、このような思想的・哲学的なものがエンターテインメントに入ってきた。日本においての話だが、僕の認識では、まず最初に歌の世界に入ってきたと記憶している。たとえば八〇年代にカリスマ的な存在だったシンガーソングライターの尾崎豊さんに対して、

「尾崎豊かな世界観」のような、日本だとそういう言い方に転用されてきた。「尾崎豊が若者の目線で世界をどういう風に観ているのか、あの歌には、尾崎豊の世界観が表現されている」といった具合に、アーティストの思想を指して「世界観」という言葉が使われていたわけだ。

次に、今度はエンターテインメントのフィクションにおいて、世界観という言葉が使われだしてきた。そのときに「世界観」の用法が変わったのだ。実は、そのときSFの世界ではフィクションにおける世界観という言葉に相当する用語がすでにあった。それは「世界設定」という言葉だ。この「世界設定」という用語が、なぜか徐々にフィクションでは「世界観」という言葉に置き換えられていったのだ。

実は、これは海外でも同じ状況のようだ。あるイギリスのゲームクリエイターと話したときに、ワールド・ビルド (world build) という言葉を使っていた。「それ何？」と聞いてみると、通訳の人は「世界観です」と答えた。ワールド・ビルド、つまり日本語に直すと「世界構築」。この言葉はほとんど使われないが、用語としては「世界観」や「世界設定」よりも厳密でわかりやすいだろう。僕のようなフィクションを作るクリエイターの立場だと「世界観」の本来の意味、つまり世界をどう観るかは、ある意味重要だが、IPの戦略におい

てはあまり関係しない。僕が本書で「世界観」という言葉を使っているときは、世界をどのように構築しているか、つまり「世界構築」のことを指していると思ってくれていい。

では、そのフィクションにおける世界観とは何だろうか。僕は現実とフィクションの差異に本質があると思っている。「ガンダム」においてはモビルスーツとコロニーが存在するし、『アベンジャーズ』なら超能力者が出てくるが、それぞれ現実には存在しない。現実との違いこそが世界観を規定している。

『名探偵コナン』に「世界観がない」ことは、さきほど少し触れた。現実という世界観に対してコナンというキャラクターがいる。つまりゼロ世界観であり、『名探偵コナン』には世界観がないということだ。もちろん『名探偵コナン』の世界には黒の組織がいるが、その設定が世界観を握っているわけではない。繰り返しすが、重要なはその作品はキャラクターが背負っているのか、ストーリーが背負っているのか、それとも世界観が背負っているのか、という視点だ。『機動戦士ガンダム』において、アムロ・レイやシャア・アズナブルがその作品を背負っているわけではない。世界観のなかにアムロとシャアがいるのだ。

これは逆にいえば、キャラクターやストーリーが強ければ世界観がなくても作品は成立するということだ。『名探偵コナン』や『ロミオとジュリエット』など、現実の世界で展開

するストーリーが面白いので、ゼロ世界観でも成立する。

ただ個別の作品としては必ずしも世界観は必須なものではないのかもしれないが、IPとして考えた場合、実際にある巨大なIPのいくつかは、キャラクターやストーリーではなく、世界観を大切に行っているから成功している事例がある。それらはキャラクターIPやストーリーIPという視点を外しても、IP足りえる強固な世界観を持っているからだ。それこそが世界観IPである。

世界観IPはキャラクターIPを通る必要がある

キャラクターとストーリーが代替可能で、現実との差異こそが価値を持ち、世界観そのものが求心力を持ったもの、それが世界観IPと定義することができるだろう。ところでこのように世界観IPを定義すると、ストーリーIPと分類した『宇宙戦艦ヤマト』や『ターミネーター』は、世界観IPではないのかと疑問を抱く人がいるかもしれない。

確かに『宇宙戦艦ヤマト』と『ターミネーター』にも、現実との差異、つまり世界観は確かにある。しかし僕が定義する世界観IPとして視聴者に定着するまでにはなっていないのだ。その理由は、これらがキャラクターIPになるのに失敗しているからだと考えて

いる。世界観IPには、ストーリーIPからそのまま直接なることはできず、まずはキャラクターIPを通らないといけないという仮説を立てている。

世界観IPに移行するには、世界観を強固にしないといけないわけだが、そのためにはキャラクターIPとして、いくつかのバリエーションを持てる規模でストーリーを拡大しないといけない。『ヤマト』や『ターミネーター』、さらに『エイリアン』が世界観IPになれていないのは、実質的にこれらがストーリーのリメイクに留まっているからだ。もしキャラクターIPになっていけば、ストーリーは代替可能なはずである。世界観が魅力的であるストーリーIPが、僕が定義する世界観IPと呼べるほどに機能していないのは、キャラクターIPへのステップアップが上手くいっていないため、本来の世界観の魅力を伝えるまで辿り着けていないわけだ。

重力シミュレーション

これは僕がSFが好きなのと、さらにゲームクリエイターならではの視点かもしれないが、世界観IPとして世界観が強固になるには、シミュレーション的な発想とセットになつていなければならないと考えている。世界観とはプログラムにおけるOS（オペレーティ

ングシステム)であり、もしくはゲームエンジンやプラットフォームと言い換えてもいい。そのOSやゲームエンジンが作り出した世界のなかにキャラクターやストーリーが乗っているわけだ。ゲームエンジンはその世界のパラメーター設定が自由自在だ。だから重力の設定さえも自由になる。無重力の世界も、地球の数倍の重力の世界も、重力が逆さまで空に落ちていく世界も設定可能だ。

たとえば重力を思い描いてほしい。火星は地球の重力の半分、つまり0.5G程度だが、火星をテラフォーミングして、0.5Gの世界観を真面目に描けば、動物や自然などの生態系は0.5Gに準じることになる。そして火星に移住して何世代も経った人間は、地球からすると筋肉の退化した細長い人間になってしまうだろう。そんな世界観だと、地球から火星にやってきた人間はスーパーマンだ。もちろん大気の問題など、火星移住にはさまざまな問題があるが、重力だけでもこれだけ世界観をシミュレーションすることができる。

SF系の人間やゲームクリエイターは、こういうシミュレーションが起きたらこの世界はどうなるかみたいなのをよく考えている。一方で、私小説家タイプの作家はその人が見ている世界のことを語っている人が多いかもしれない。僕は『TIME TRAVELERS』というタイムトラベルもののゲームを開発した経験があるが、タイムトラベルの設定をスタ

ツフみんなと共有しているときに、この時間はこの場所で何をしたら、タイムトラベル後に何が起こるか、タイムパラドックス（タイムトラベルをしたときに起きる矛盾）が起きるのか、起きないのかを即答できる設定を構築した。こういうシミュレーションが自由自在にできるのが、世界観IPにおける世界観だといえるだろう。前提となる条件を変えると、違う答えが出てくるのが表現できているのが大切なのだ。

言い換えると、あるパターンの世界観に、あるパターンのキャラクターをほうりこめば、そのキャラクターによる魅力的な物語が成立する、そのようなシミュレーションとして機能しているシステムこそが、理想的な世界観ともいえるだろう。たとえばゾンビものという世界観。ゾンビものが再生産され続けているのは、その世界ではどういったシミュレーションが働くのか想像がしやすいため、OSやゲームエンジンとしての世界観が優れているためだ。そういった作品では、キャラクターを取り替えたとしても世界観の魅力でシリーズを牽引することができる。

世界観とキャラクターとの関係性

そこで重要なのはキャラクターがそうした条件を作る世界観と向き合うときの感情だ。

その設定やシステムが、キャラクターに、あるいはキャラクター同士の感情にどのように作用するかを重視しなければならない。「聖杯戦争って面白いよね」と言って、TYPE-MOONの『Fate/stay night』のファンになる人は少ないだろう。やはりセイバーが好きで、士郎が好きで、そのキャラクターに感情移入する過程で、その世界のルールへの理解が深まり、世界観が好きになっていく。

つまり最初はキャラクターこそがすべてであり、その逆はないということだ。世界観IPに移行するためには、さきほど述べたとおり、キャラクターIPを通らなくてはならない。お金を出すユーザーが感情移入するのはキャラクターだ。つまり世界観は絶対勝利の方程式ではないことは、肝に銘じなければいけない。そしてまず最初に、魅力的なキャラクターを生み出すには、ある特定のクリエイターによる属人性が必要だ。キャラクターとは、作者という人間そのものとリンクし、そこから生まれ落ちる存在だからだ。

世界観とキャラクターとの関係性を語るとしよう。まずその作品の魅力をキャラクターから知ってもらい、そこからどれくらい丁寧さで世界観、システムへ誘導していけるかが鍵だ。まずキャラクターの魅力が伝わっていないければ、ユーザーは作品にハマってくれないしお金も落としてくれない。しかしキャラクターの魅力が強すぎると、世界観とシス

テムに辿り着かず、ユーザーは満足してしまう。キャラクターの価値というのはそれ自体がIPとなり得るほど強固なものなので、キャラクターIPから世界観IPへの移行はとも難しい。しかしそれができれば、IPはキャラクターの持つ属人性を離れることができるので、耐久年数が長くなり、持続的なものとなり得る。世界観とシステムは属人性から離れたものなので、コントロールもしやすい。

単推しから箱推しへ

このことはアイドルファンが使う用語である「単推し」から、「箱推し」にできるかどうかとも言い換えることができるだろう。アイドルグループのひとりのアイドルから、アイドルグループ全体を推せるかどうか。セイバーがいなくても『Fate』を観てくれるかどうか。キャプテン・アメリカとアイアンマンがいなくても、アベンジャーズは成り立つと思ってももらえるようにしないといけない。

アムロとシャアがいなければ『ガンダム』を観ないということであれば、『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』以降の宇宙世紀シリーズは成り立たないことになる。しかしアムロとシャアが退場した後の宇宙世紀シリーズである『機動戦士ガンダムUC』、『機動戦士ガン

ダム閃光のハサウェイ』が人気を博していたり、あるいは違う世界を描いた『機動武闘伝Gガンダム』や『機動戦士ガンダムSEED』をファンが認めるのは、キャラクターではなく、箱推しになってきているということであり、この箱推しこそが持続的な世界観IPになっているという証拠だ。

システムの破壊は禁じ手

世界観IPを持続させるためにキャラクターを終わらせることは可能だが、システムを終わらせてはいけないという問題がある。

これはどうということかというのと、そのフィクションにおける世界観の基盤をなすシステムを破壊して、圧倒的に物語の幕を閉じる作品がしばしばあるからだ。たとえば『魔法少女まどか☆マギカ』は魔法少女や魔女を生み出すシステムを最後に破壊するエンディングだ。だからこそ、物語は極めてドラマティックな大団円を迎えたが、世界観IPとして持続させるためには、主人公の鹿目まどかなどのキャラクターによる魅力から、その世界観、破壊したシステムに魅力をスライドしなくてはいけない。もちろん、このように圧倒的なシステム破壊で世界観に幕を引いてしまうと、ストーリーIPとしての評価は高くなる。

しかしキャラクターIP、世界観IPとして持続的には展開しづらくなるという問題をはらんでいる。

実はタイムトラベルものの作品は、ストーリーIPになりがちだ。いくらキャラクターが立っていても、因果律を扱うのでストーリーが必然的に閉じてしまう場合が多い。タイムトラベルすることによって、何が起きるのかがテーマになるからだ。時間の円環を閉じることがタイムトラベルもののストーリーのオチとして一番の王道で、それゆえに評価も高くなる。しかし、その円環を作ってしまった時点で円環の外には物語がないということになる。『ターミネーター』が、ストーリーIPから脱せないのは、タイムトラベルものであるということと、無関係ではないだろう。

これは後に『スター・トレック』を扱う章で検討することになるが、パラレルワールドとタイムトラベルものは似て非なるものだ。タイムトラベルと世界観IPは相性がよくないが、パラレルワールドと世界観IPは相性がよい。パラレルワールドは、別の世界観、別のシステムがあることを提示しているだけなので、タイムトラベルもののようにシステム自体を問うようなストーリーを内包していない。円環が閉じておらず開いているのである。よって世界観IPにパラレルワールドを導入するのは有効なテクニクといえる。

甲子園は世界観

突飛に聞こえるかもしれないが、僕は高校球児たちの野球選手権、つまり甲子園はストリーとキャラクターを生む世界観だと考えている。甲子園というフォーマットに、マンガ『ドカベン』もあれば『タッチ』も『ダイヤのA』も『砂の栄冠』も『ROOKIES』もある。甲子園というシステムそのものがストーリーとキャラクターを生成するプログラムとして機能しているわけだ。

高校三年生の最後の試合、青春をかざる最後の試合を競い合う。そして、その試合が終わればそのチームは解散だ。勝者は、たった一校しか存在しない。残りはすべて、勝ちではなく、負けを見せる物語だからこそ甲子園のシステムはドラマティックになっている。ドラマは負けられない一戦の敗北にこそある。大会がリーグ戦であればあのような熱狂は起こらなかったかもしれない。バトルものの少年漫画のテコ入れにトーナメント大会が導入されてきた歴史も甲子園の影響だといえる。また甲子園の土を持って帰る伝統という、悲劇的な要素もビジュアルとして映えるので、ドラマになる。これはアニメプロデューサーである平澤直氏との議論のなかで生まれてきた理論だ。平澤氏は、僕が書いた『ドラゴンギアス』というボードゲームの初期の企画書を見て、主人公やストーリーそのもので

はなく、「ドラマティックな設定」が書かれていることに、「ゲームクリエイターは、どのような主人公にしても面白くなるギミックを軸から発想しているのか」という、気付きがあつたという。

さらにこれは平澤氏の持論だが、夏という季節が、日本人にとって、あるメタファーを彷彿とさせるのではないかという仮説を語ってくれた。それは終戦の記憶。サイレンが鳴る中で丸坊主の少年たちが暑い夏に戦いの負けを経験する物語が、日本人の終戦の記憶と重なっているのではないかというのだ。

甲子園は敗者を美しく演出する興行であり、敗北を受け入れる国民的儀式の役割を果たしている。だからこそ、高校球児たちは「トリッキーな手段を含め、勝つためにルール内で許されたあらゆる手段を用いる」よりも「苦境に正面から向き合い美しく敗北する」ことが求められている。カット打法などの勝ちにこだわる戦術や、昨今の猛暑による、選手に健康に配慮したドーム開催案などが、時としてヒステリックな批判を受けるのはその証左というわけだ。

これには僕もうなずいた。日本人にとって高校野球が根強い人気を誇っているのは、学徒動員の忌まわしい記憶とともに、野球というスポーツに興じられる現代の平和を享受す

るような、ダブルミーニング的にさまざまな感情が湧き起こってくるからかもしれない。これは戦後の記憶が残る一九六〇年代生まれの僕としてはよりリアリティのある仮説に感じた。日本人は負けることに魅力を見出す文化性があると感じる。新撰組や西郷隆盛、赤穂浪士や真田十勇士のような、敗者のヒーローに感情移入する。そういう判官鼻眞が文化的に強いのもかもしれない。

この甲子園を世界観と捉えて学べる点は、ひとつはゲームシステムをベースに作られた世界観は強固であるということだ。たとえば甲子園的なシステムが登場するスポーツ漫画だけではなく、『ドラゴンボール』の天下一武道会を筆頭に、多くのバトル漫画にゲームシステムのものが描かれて人気を博している。『Fate/stay night』も聖杯戦争というバトルロワイアル的なゲームシステムが、キャラクターたちにドラマティックな感情をもたらす。世界観とはキャラクターに対してシミュレーション的な作用をもたらすシステムだと述べたが、そこにゲームシステムが加わると、世界観のブーストとして働き、さらにキャラクターの感情やドラマを自動的に生成する強固なシステムが出来上がるわけだ。

もうひとつ甲子園が終戦のメタファーであるという点に着目すると、フィクションの世界観と現実の歴史を混ぜることは、有効的な手法ということがわかる。これは最近、注目

されてきた手法で、『アベンジャーズ』などは歴史的事件を引用しドラマに深みを持たせ、『Fate』シリーズや『刀剣乱舞』などでは歴史的人物をキャラクターとして登場させ、歴史解釈や歴史改変などのテーマに挑戦している。

『Fate』シリーズの特徴は英霊システムだ。現実存在した、あるいは現実の伝承をモデルにしたキャラクターを登場させることによって、現実との接点を作っている。この逆パターンは、アメコミだ。キャラクター自体は架空の存在だが、その世界にその架空のスーパーヒーローがいることによって、どのように現実の歴史が変わってしまったかを描いている。別の例としては『ペルソナ』シリーズや『STEINS;GATE』などの科学アドベンチャーシリーズでは、渋谷や秋葉原など現実にある町や、日本に昔からある都市伝説にスポットを当てて、フィクションのストーリーと絡めている。

『ロード・オブ・ザ・リング』、『スター・ウォーズ』、『ダーククリスタル』のように、何から何までゼロから世界観を創造することは、クリエイターにとっては夢のようなモノ作りなのかもしれない。だが、そうすると、その世界の文化、歴史、独自の生態系の段階からユーザーは理解していかないといけないので、世界観を理解し、感情移入するハードルが上がってしまう。コストパフォーマンスを考えると、現実や歴史から引用してSFやフ

アンタジーに持ち込んだほうが、より伝わりやすい手法だといえる。

作品展開の用語から考えるIP

最後に、アメコミ映画ブームや、二〇〇九年の映画『スター・トレック』などを指して、昨今、「リブート」(redoo)という言葉がよく使われていることに着目してみたい。またリブートのほかにも、リメイク、リ・イマジネーション、スピンオフ、プリクエル(前日譚)、シークエル(後日譚)、シエード・ワールド、クロスオーバーなど、こうした言葉から世界観IPを考えてみよう。

リブート

リブートというのは、シリーズにおける連続性を捨て、新たにイチから仕切り直すことを意味する用語だが、これは特に枯れてしまったIPを再び立ち上げるときに、試される思想が多い。リブートがIPとして有効なのは、前提となる知識がスピンオフやリメイクと比べていらぬことだ。簡単な設定だけを借りて、そのタイトルを作り直しているの、新規ユーザーへの間口が広い利点がある。既存タイトルのブランドを借りつつ、そこから

キャラクターIPや世界観IPを立ち上げられるということだ。

僕のなかでは『ゴジラ』シリーズというのは、一部を除いて、基本的には連続性がないので、リブートと捉えている。リブート版『ゴジラ』といえば『シン・ゴジラ』が代表的だが、その前の「平成ゴジラ」シリーズや、「昭和ゴジラ」シリーズでもストーリーの繋がりが無いものは、リブートと考えてもいいだろう。

『ゴジラ』シリーズは例外だが、通常、リブートはキャラクターをリセットすることが多い。なぜならキャラクターは属人性と近い関係にあり、時代に合わせて変える必要があるからだ。だからこそリブートは、新しいキャラクターの魅力が重要になってくる。その新しいキャラクターと世界観の魅力がどのようにマッチするのか、それがリブート作品では試されてくる。

リ・イマジネーション

リブートと似ているのが、「リ・イマジネーション」だ。これは二〇〇一年の『PLANET OF THE APES／猿の惑星』で使われた言葉で、日本ではあまり定着していない言葉だが、より強く変えたもの、基本設定だけを残した新たな作品と解釈できる。リブートと銘打っ

ているものでも、あまりにも変えすぎていてリ・イマジネーションに分類したほうがすつきりするタイトルもあるかもしれない。

世界観IPの説明で、重要なのはキャラクターがそうした条件における世界観と向き合うときの感情、と述べたが、リ・イマジネーションはこうした世界観とキャラクターとの関係性まで変えてくることがある。あまりにも雰囲気を変えるので、『PLANET OF THE APES／猿の惑星』のように旧作のファンから支持を得られない場合がある。

リ・イマジネーションで成功したのが、二〇〇三年のアメリカのTVドラマ『GALACTICA／ギャラクティカ』だ。一九七八年のTVドラマ『宇宙空母ギャラクティカ』を当時の牧歌的なSF作品から、裏切りや暗殺などを取り入れたハードな描写でリ・イマジネーションして人気を博した。「平成仮面ライダー」シリーズ、また宇宙世紀ではない『ガンダム』シリーズ、特に『機動武闘伝Gガンダム』などは、リ・イマジネーションに分類してもいいのかもしれない。本当にベースとなる設定だけを踏襲しつつ、与える印象は全然違うものにするという、IPを完全にリセットする手法だ。

もしもリブートやリ・イマジネーションが成功したら、ここから前日譚、後日譚、スピノフ、シェアード・ワールドといった風に作品をさらに展開することが可能になる。

前日譚、後日譚、スピンオフ

プリクエル（前日譚）、そしてあまり使われぬが、シークエル（後日譚）という用語がある。前日譚がIPの手法として注目されたのは一九九九年の『スター・ウォーズ エピソード1/ファントム・メナス』だと思う。長く止まっていたIPを、オリジナル作品よりも過去の時系列を描いた続編としてリブートするという考え方だ。

『スター・ウォーズ エピソード1/ファントム・メナス』が作品の評価とは別に、IPとしては成功したように、前日譚というのは世界観IPにおいて極めて有効だ。『Fate/stay night』に対しての前日譚『Fate/Zero』の成功も記憶に新しい。IPを立ち上げるときは、前日譚を持ちうるだけの設定をあらかじめ用意しておくのも有効な手法だろう。

シークエルは、英語そのままだと「続編」という意味だが、僕としては、主人公が繋がっているものを「続編」、主人公が世代交代しているものをシークエル、後日譚と分類してみたい。たとえば『機動戦士ガンダムUC』や『スター・ウォーズ/フォースの覚醒』だ。前の作品で描かれた世代はかなり歳を取っていたり、伝説的な存在になっている。こうした世界観のなか、新しい若い世代の主人公が登場するのがシークエルだ。

スピンオフは、派生作品、外伝作品を指す。『ローグ・ワン/スター・ウォーズ・ストー

リー』や『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』などだが、こういったスピノフが元シリーズより人気を博すことは、ほとんどない。巨大化した世界観IPを補強する役割としてはいいが、リブートや前日譚、後日譚をまず成功させるほうが発展途上のIP展開としてはよい選択といえるかもしれない。

並列世界観のユニバース

『ガンダム』シリーズ、『仮面ライダー』シリーズ、『戦隊もの』シリーズ、『プリキュア』シリーズのように、アイコンさえ象徴していれば、そのシリーズを担保する作品展開をする事例が日本では数多く見られるが、実は作品展開の用語として、相応しい呼び方が決められていない。アイコン・ユニバース、アイコン・ワールド、パラレルワールド、パラレル・ユニバースなどの名称があり得るだろう。これは作品をまたいで統一されたキャラクターでもなく、世界観も踏襲されていない点においては並列世界、パラレルワールドといえる。これは日本独自の手法といえるだろう。

シェアード・ワールド、クロスオーバー

シェアード・ワールドとクロスオーバーは、もともとそういった方向性の作品自体は昔からあったが、IPとして有効な手法とは思われていなかった。その既成概念を取り扱ったのが、マーベル・シネマティック・ユニバースの大成功だ。

まず、シェアード・ワールドだが、これは複数の作家が同一の世界設定や登場人物を共有して創作する作品群のことを指す。TYPE-MOONの作品についても、複数の作家による『Fate/EXTRA』や『Fate/Zero』があり、シェアード・ワールドになったシリーズといえる。奈須きのこさんの作品だけだとシェアード・ワールドとはいえないということだ。

さらにシェアード・ワールドの特徴として、シリーズ各作品は原則として完全に同じ世界上の出来事が描かれ、歴史の流れもまた相互に尊重される。つまり、各作品での出来事や事件は、一枚の歴史年表に矛盾なく書き込むことができる。もちろんパラレルワールド的な考え方は、マーベルやTYPE-MOONにも出てくるが、基本的には同じ歴史が描かれていることが前提とされている。

またクロスオーバーは、同じ世界上で同時多発的、同時並列的に起こっていた出来事を、ある作品として一箇所に統合させるという考え方だ。マーベル・シネマティック・ユニバ

ースにおける『アベンジャーズ』が代表的だが、もともと統合させること自体は、『仮面ライダー』や『戦隊もの』シリーズにおいて、お祭り作品として存在していた。しかしマーベル・シネマティック・ユニバースは、シェアード・ワールドとクロスオーバーを組み合わせたことによって、前例のないほどの大規模な成功を収めることができた。

次の章では、このマーベル・シネマティック・ユニバースにスポットを当てて、IP展開を分析していこう。

第

2

章

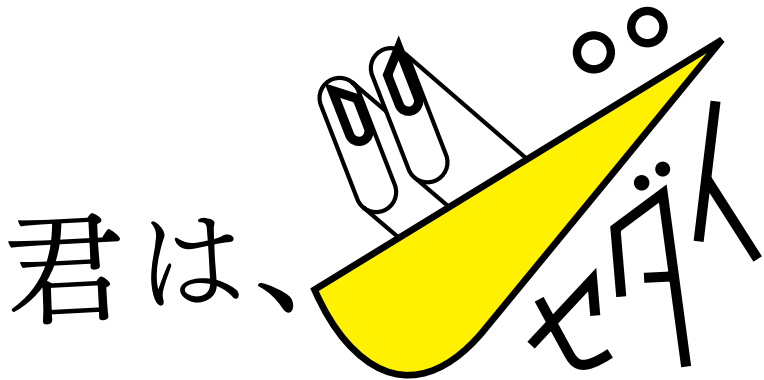
よい作品は作品内で

完結するが、

よいIPは作品内で

マーベル・シネマティック・ユニバースの軌跡

完結しない!?!?



何と闘うか？ <https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

星海社新書試し読み

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!