

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

西野亮廣 絵本作家 / 芸人

Akihiro Nishino / Picture Book Writer / Comedian



## CREATOR<sup>No</sup> INTERVIEW 114

西野亮廣 Akihiro Nishino

1980年兵庫県生まれ。芸人・絵本作家。著書は、絵本に『Dr.インクの星空キネマ』『ジップ& キャンディ ロボットたちのクリスマス』『オルゴールワールド』『えんとつ町のプペル』『ほんやのポンチョ』、小説に『グッド・コマーシャル』、ビジネス書に『魔法のコンパス』『革命のファンファーレ』『バカとつき合うな』（堀江貴文氏と共著）『新世界』があり、全作ベストセラーとなる。最新作絵本『チックタック〜約束の時計台〜』、最新文庫『新・魔法のコンパス』も大きな話題を呼んでいる。2020年12月公開予定の『映画 えんとつ町のプペル』では脚本・総指揮を務める。クラウドファンディングでの合計調達額は2億7,000万円を突破。オンラインサロン「西野亮廣エンタメ研究所」は会員数3万8,000人を超え、国内最大となっている。芸能活動の枠を越え、さまざまなビジネス、表現活動を展開中。

NO  
114

西野亮廣 絵本作家 / 芸人

AKIHIRO NISHINO / Picture Book Writer / Comedian

ものづくりもデザインも、多数決が一番面白くない。

クリエイターインタビュー

『結果が出せる個人に任せきる』

published\_2020.03.04 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_tami okano

お笑いタレントであり、絵本作家であり、日本国内最大のオンラインサロンを主宰する実業家でもある西野亮廣さん。手がけた絵本『えんとつ町のプペル』の売り上げは累計 43 万部を超え、舞台化も実現、今年 12 月には映画の公開が予定されている。驚くのは、さらにその先、「えんとつ町」の物語は、美術館建設や町づくりにまで広がっている。西野さんが絵本に込めた思いから町づくりへの挑戦、リーダーとしての信念まで、たっぷり語っていただきました。

「えんとつ町」は、希望を失った現代社会の縮図。

絵本『えんとつ町のプペル』の設定は、朝から晩まで煙がモクモクとあがっている町で、その町の人は空を知らない、星を知らない。そんな中、主人公たちが、あの煙の向こうには何かがあるんじゃないかと空を見上げるわけですが、そうすると、町の人みんなに、あるわけがないじゃないか、と攻撃される。これは言ってしまうと、夢を語れば笑われて、行動すれば叩かれるという現代社会の縮図ですね。



### えんとつ町のプペル

西野さんが脚本&監督を務め、総勢 33 名のイラストレーター・クリエイターの手によって生まれた完全分業制によるオールカラー絵本。現代の縮図として描かれた「えんとつ町」を舞台に、ハロウィンの夜、親を亡くした少年ルビッチのもとにゴミ人間プペルが現れ、その出会いをきっかけに 2 人に奇跡が巻き起こる。累計発行部数約 43 万部。2020 年 12 月には、STUDIO4°C 制作でアニメ映画化予定。

現代社会というか、具体的に言えば、SNS が一番近いかもしれないんですが、今の SNS の文化をどう落とし込んだらファンタジーになるかを考えながら、「えんとつ町」をつくりました。物語を考えた 8 年前は、もうちょっと希望があった気がするんですけど、今の日本は本当に「えんとつ町」になってしまった感じがします。誰も希望を持っていないし、「どうにかなる」とも、もはや、あまり思っていない。だから、『えんとつ町のプペル』の映画が公開される時期としては、今はとてもいいなと（笑）。

希望は必要だな、と思うんです。「勘違い」をしてようやく踏み切れることってあるので。それこそ、戦後、日本が頑張っ、世界のリーダーになるぞ、なれるぞって勘違いしていた時って、すごい勢いだったと思うんですね。いける、いけるかもしれないと思った瞬間は、その国や地域が貧しくても安定していて、「どうせ無理」の空気が充満している時って、ろくでもないことしか起こらない。揚げ足を取り合うし、人を非難することしか娯楽がない。それが今ですよ。

その状況を少しでも打破したいと思っているんですけど、そのためには「結果で示す」っていうのが一番いいと思います。何年前かに、俺は「ディズニーを超える！」って宣言したら、そりゃ無理だよ、何言ってるの？ってみんなに言われました。もちろん相手が偉大すぎることは確かですが、映画版『えんとつ町のプペル』は、意外と一矢報いることができるかもしれなくて。もし、興行収入とか動員数とかで、同時期に公開されているディズニー映画を上回ることができたら、その瞬間に、おやっ？ってなる。あれ？頑張れば、いけんの？みたいな。

### 奇はてらってない。変化球じゃなくて王道が好き。

絵本を出すためにクラウドファンディングをやったり、売るためにウェブで全ページを公開したりした時、みなさんからいろいろと言われたんですが、基本的には、奇をてらうことはやってないです。むしろ、僕がやっていることは王道で。変化球じゃなくて、王道が好きですね。

クラウドファンディングをはじめたのは、確か 2013 年で、その時はすごいバッシングされましたね。宗教かよ、とか、詐欺かよ、とか、炎上して、わーっと叩かれた。でも、クラウドファンディングって、その 1 年も 2 年も前からアメリカにあったし、ただ日本に入っていなかっただけで、普通に「あるもの」を使っただけなんです。絵本の無料公開にしたって、王道ですよ。スーパーで試食してあるじゃないですか。食べてみて、よかったら買ってね、みたいな。あれとまったく一緒です。本屋さんの立ち読みだって、1 回読んで面白かったら買ってね、っていう。それをインターネットでやっただけの話で、普通に考えたら、そっちのほうがいいよね、っていうことをやっているだけです。

多くのお母さんは結果が出ている絵本しか買わないし、子どもの頃に読んでもらって面白かった絵本を、自分の子どもにも買い与える。つまり、ネタバレしているものにはしか反応していない。その事実があるんだから、絵本を売ることが目的にするんだったら、まず、全国のお母さんにネタバレしたほうが絶対にいい。それで売れたほうが、出版社も嬉しいし、クリエイターさんに落ちるお金も増えるし、みんながいいはずなのに、それも、すごい炎上しましたね。まあ、僕の言い方がよくなかったのかもしれないですが……。

### 炎上は、寂しい。「知らない」と「嫌い」との関係。

炎上って、決して気持ちのいいことじゃないですよ。特に絵本の無料公開は、炎上しちゃいけない案件なんで。だって、その方法の方が、みんなに作品が届くんだから。「もう、絵本の売り方のスタンダードって、無料公開だよな」となった時に、批判しちゃった人たちは、しばらくその手は打てないわけですよ。本来は、絵本の作り手や売り手、その人たちごと幸せにしようと思ってやっているのに、批判することで自分たちの道を狭めちゃってるから、炎上に対しては寂しい気持ちの方が強いし、批判しちゃダメだって! って思います。

ただ、そこは最近、勉強したことでもあって、批判ってしちゃうものなんですよ。なんでしちゃうのかと考えて思うのは、「知らない」ってことと「嫌い」っていう感情は、極めて近い位置にあるなって。人が何かを嫌うときの理由のほとんどは、「知らない」にある。理屈で説明すれば、絵本の無料公開なんて、どう考えたってプラスでしかないのに、その手段を「知らない」から、なんか嫌い! って反応しちゃう。

僕はあくまでもみんなを楽しませたいと思ってやっているんで、あまり「知らない」ことはやっちゃダメなんだっていうふうに、最近はなりました。で、出した結論というか、やり方としては、最初から世間にはアプローチしないようにしています。自分が面白いと思うことは、オンラインサロンの中でしかやらないようにしていて、そこで圧倒的に、結果が出たものを世間に出す、という流れです。結果が出た途端に、世間はなびくので。それ以前にどれだけ説明しても、みんなキー!! ってなってるから聞いてもらえないし、そのモードの時に説き伏せようとしても意味がないと分かって、じゃあ、もう、分かりやすく、圧倒的な結果を出す。しかも数字を出す。それでようやく、あいつが言っていることって、もしかしたら、正しいんじゃないか? って、聞いてもらえる。その方法に変えてから、あまり炎上もしなくなりました。



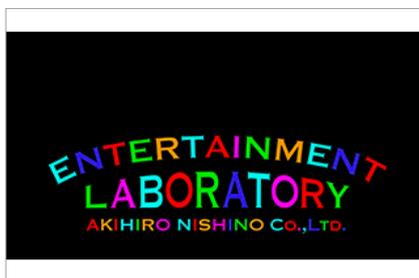
西野亮廣 絵本作家 / 芸人

AKIHIRO NISHINO / Picture Book Writer / Comedian

published\_2020.03.04 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_tami okano

### ものづくりもデザインも、多数決が一番面白くない。

僕が主宰するオンラインサロン『西野亮廣エンタメ研究所』には、3万8,000人の会員がいるんですが、このオンラインサロンの存在は、僕にとって、めちゃくちゃ大きいですね。面白いことをしようと思ったら、ああいうクローズドなコミュニティ、ある種の鎖国性みたいなものは絶対に必要だなと感じています。僕のオンラインサロンで決めているのは、何かを決めるときに、多数決は絶対にやめよう、ということ。会費の総額は年間4億円くらいになりますけど、最終的に何に使うかは僕が決める。だから、結果はすべて僕の責任。



#### 西野亮廣エンタメ研究所

西野さんが考えるエンタメの未来や取り組んでいるプロジェクトなどの情報発信を行うオンラインサロン。会員数は、3万8,000人を超え、国内最大。毎日記事が投稿され、会員へ意見を募ることも。また、オンライン上のみにとどまらず、会員が働くお店をまとめた「エンタメ研究所 MAP」や、作品制作、イベント運営、広告制作など、その活動はリアルな場へと広がっている。

<https://salon.jp/>

責任逃れで一番楽なのが多数決なんです。多数決にさえしておけば、お前らが決めただぞ、と言えるんで、責任の所在が分からなくなる。でもそれって、リーダーとして一番やっちゃダメだと思います。一方で、リーダーの暴走の歴史もありますから、そこは注意しなきゃいけないんですが、ものづくりとかデザインの範囲でいえば、「みんなで決める」っていう多数決が一番面白くないのは確かです。個人の圧倒的なエゴでしか、未来は切り拓けない。僕はそう思っていて、そのエゴを許してくれる環境をつくるしかないし、それを誰に任せるか、ですよ。

今の日本で「太陽の塔」みたいなものをつくろうと思っても無理だと思うんです。だいたい横槍が入って、税金をなんでものに使うんだ、と叩かれて、企画が頓挫しちゃう。みんなで会議なんかしてつくっても、どこにでもあるような、つまらないものしか出来上がらない。やっぱり誰か1人の、圧倒的な結果を出せる人に任せて、その1人の熱狂に周りがついていくようなやり方じゃないと。有識者が集まって議論したら「太陽の塔」はできません。

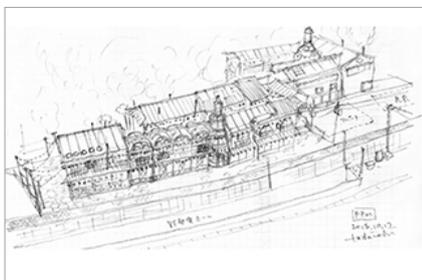


#### 太陽の塔

1970年、日本万国博覧会に際して建造された岡本太郎の代表作のひとつ。当時、岡本太郎は万国博の象徴となるテーマ館展示のプロデューサーに指名され、展示構想の立案、展示作業、演出、指導のすべてに関わった。太陽の塔を含む展示全体の基本構想は、卓抜なアイデアとダイナミックな展示技法を駆使した画期的なものを目指して、丹下健三などとともに進められた。

#### 任せてもらうために必要なのは、圧倒的な努力の「量」。

絵本『えんとつ町のプペル』をきっかけに、僕の地元の兵庫県川西市に美術館をつくることになって、その美術館の周りに「えんとつ町」の世界観を再現した町をつくろう、という話も進んでいます。その美術館と町づくりで参考にした本があって。ひとつは森稔さんが都市再生について書いている『ヒルズ 挑戦する都市』。もうひとつが東京ディズニーランド誕生の物語『海を越える想像力』。



#### えんとつ町のプペル美術館

「地元への恩返し」として、兵庫県川西市に美術館をつくるプロジェクト。絵本の原画展示をはじめ、絵本の世界観を再現した街並みをつくるなど、その規模は「町づくり」にまで広がっている。2018年には、美術館の建設費用の一部をクラウドファンディングで募り、約6,000万円の支援が集まった。

共通しているのは、結局、託してもらわないと、町なんてつくれない、ってことですね。お前に任せる、という状況をつくらないと、六本木ヒルズにしたってディズニーランドにしたってつくれない。同時に、ヒルズは住民のカルテをつくって一人ひとりと丁寧に對話していて、ディズニーランドは、シンプルに地元の人とたくさん飲み会をしていて（笑）、それは、むちゃくちゃ参考にしました。まずいきなり美術館なんてつくっちゃだめだし、いきなり上から目線の住民説明会なんて絶対にダメ。

川西市で僕が最初につくったのはスナックで、そこを憩いの場にしてもらって、僕も足繁く通って、地域の人たちと飲んで、あれやこれやと話を聞き、困ったことがあったらお手伝いもして、それで「西野くんがやるんだったらいいよ」っていう状況をつくってから、美術館をスタートさせようって決めました。挨拶に行く順番も大事で、その順番をすっ飛ばすと、何も進まない。いきなりステージの上から話しはじめようものなら、絶対に反対される。なぜ反対するかって、怖いからですよ。東京から来た知らないヤツに変なことされるんじゃないかっていう。信用が足りてない。賑やかになるんだから、いいでしょ、っていうのは乱暴で、変にうるさくなったらどうしようって人もいるわけで、その不安と向き合わないといけない。

個人に任せてもらうためには、任せてもらうだけの努力をする。根回しもするし、ドブ板営業みたいなこともする。そこはセンスとかじゃなくて、量。圧倒的な量を、むちゃくちゃ頭下げてやる。そうじゃないと、面白い町はつくれない。僕は面白いものがつくりたいし、面白いことがしたいんです。街でいうと、歩いているだけで楽しい、とか、ちょっとエッジが効いてないと。全部バリアフリーにってしまうんじゃないかと、ここは道が狭くなるけど、こっちの方が楽しいからよろしく、っていうことも必要なんだと思います。

### 「六本木アートナイト」の総合プロデュースを誰か1人に託す！

六本木を面白くするためにも、やっぱり、任せる、とか、託す、っていうのが鍵になる気がしていて、例えば、「六本木アートナイト」の総合プロデュースを、いっそ誰かひとりに任せたらどうですか？

アートナイトって、いい起爆剤だと思うんですけど、そもそも、イベントの中の役割ごとに責任者がいます、っていうのがダメで、今年は全部、この人に任せる！っていう、一極集中型の総合プロデュースのほうが面白くなると思うんですけど。その人は、クリエイティブと広告、つまり、つくることと伝えることの両方ができないといけないんで、できる人は限られるとは思いますが……。しかも、むちゃくちゃワガママで、人の意見を聞かない人。その他大勢の説得にも絶対に折れない人じゃないといけないですね。

必要なのはエゴですよ、エゴ。熱い思い、とか、そういうきれいな言葉に言い換えていると伝わらないから、あえて言うんですけど、イタリアの都市フィレンツェだって、メディチ家の独断で出来上がったからこそ、他にはない街になったわけで、やっぱり個人の圧倒的なエゴでしか、未来は切り拓けないと思います。一部からは熱狂的に嫌われているくらい、超わがままで、エゴを貫ける人。例えば僕とか、蜷川実花さんとか、チームラボの猪子寿之さんとか（笑）。ここで名前が上がっても、まったく嬉しくないと思いますけど、あと誰だろう……。なかなかいないですよ。やっぱり、みんな、ちゃんとしすぎているし、周りに気を使っちゃう。でも、本当に面白くしたいんだったら、言ったことは貫かないといけないし、自分が思っているものと違う方向に事が進むくらいなら、締め切りの直前でも下りる、って言えるくらいの覚悟がないとダメです。



西野亮廣 絵本作家 / 芸人

AKIHIRO NISHINO / Picture Book Writer / Comedian

published\_2020.03.04 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_tami okano

### 目的は大事。目指したからには、結果を出したい。

ある仕事のオファーをいただいて、何らかの形で関わることになったとして、「最初から最後まで思い通りにさせてくれないと絶対に上手くいかないんで」って約束ではじまるとしますよね。それなのに、途中で誰かお偉方の意見が入って「やっぱり難しい……」ってなったら、僕はその仕事、下ります。だって、ひとつでも妥協してしまうと、それまでかけたお金も労力も全部無駄になってしまうので。妥協したことで非難を受けない代わりに、誰からも注目されないものになって、1円も生まなかったら意味がない。

何が嫌かって、ちゃんとした結果が出なくなることが嫌なんです。人を何十万人呼ぶとか、何億円の利益を生むとか、最初に決めた目的は、超大事です。そこにちゃんとたどり着くこともせず、結果は出なかったけど、がんばったじゃん、みんな納得じゃんって、すごい嫌です。今後もオンラインサロン『西野亮廣エンタメ研究所』でやっていきたいことはいっぱいあって、フィリピンのスラム街の支援だったり、ラオスでの小学校の建設だったり、いろいろですね。いろいろですけど、決めていることは、世界に通用するエンターテインメントを届けること。そのためには、今までのやり方に囚われずに、時々寄り道をしながら、なるべく正しいアプローチをしていきたいと思っています。

オンラインサロンの会員も3万8,000人になると、中には上場企業の経営者もいるしトップクリエイターもいる。そうすると、最近は企業から広告をつくって欲しいっていう依頼が直接来るようになりました。1人のタレントが広告代理店をやっちゃうっていう。予想もしていなかったんで、面白いですね。ただ僕は自分が好きじゃないと、いくらお金を積まれてもやらない。そのうえでの広告代理店業は、面白くなるんじゃないかな、と感じています。

## 「折り合いをつけた自分を守りたい」なんて虚しい。

『えんとつ町のプペル』の中で主人公が言われる言葉に、「空気読めよ、お前もこっちはいいよ」って言葉があるんですけど、僕むっちゃくちゃ言われたんですよ。嫌な言葉ですよ。自分が「テレビ番組のひな壇には並ばない」と言ったときも、国民のみなさまから、空気読めよ、と。芸人はみんな出ているんだから、一緒に出るよって。

なんでそんなこと言うんだろう？なんでそういう思考になるんだろう？自分以外の人に対して、空気を読めって、何なんだろうって、ずっと分からなかった。でも、だんだん分かってきたんですけど、そう言う人って、どこかのタイミングで、自分に折り合いをつけた過去があって、折り合いをつけてない人は不快でしかないし、もっと言えば、折り合いをつけないヤツがそのまま突き進んで、結果なんて出そうものなら、あの日折り合いをつけた自分が間違いみたいになってしまう。それが怖いんだと思うし、そうなる前に潰しておかないと、自分の身が守れない。人をイジメたりとか、SNS で誰かを攻撃するときの構図って、大体それなんじゃないかと思うんですよ。折り合いをつけた自分を守りたい。でも、そんなの虚しくないですか？

絵本の中では、煙の向こうに星を見ようとしている主人公に対して、いじめっ子が、空気読めよ、やめとけよ、って言うわけですが、映画版では、そのいじめっ子側の物語も描かれています。実は、物語の全体の 3 割くらいしか絵本にはしていないので、主人公のお父さんの話もメインなんですけど、やっと映画で分かる感じです。僕らの周りでは、映画けっこういけるんじゃないかって手応えがあって、やるからには、とにかく結果を、数字で出したって思っています。

### 取材を終えて .....

結果を出すためには何をしたらいいか。インタビュー中、何度も、「結果」という言葉を口にした西野さん。変化球じゃなくてストレート、王道のアプローチを信条とすることや、圧倒的な努力の「量」を自分に課している理由は、その「結果」への責任感の強さなのだと感じました。映画『えんとつ町のプペル』は2020年12月に公開予定。遠からぬ未来、実現するに違いない美術館も楽しみです。(text\_tami okano)

(撮影協力:六本木ヒルズ 六本木けやき坂通り)