

自分の中の「小2男子」を笑わせたい。 彼が笑えば世界の子どもが笑うはず。

アニメーション作家／絵本作家／キャラクターデザイナー にじたろう

温かみのあるタッチと、どこかユーモラスで愛らしい動き。アニメーション作家／絵本作家／キャラクターデザイナーとして活動する「にじたろう」さん。

しかし、その穏やかでハートフルな世界観の奥には、彼自身が長年抱え続けてきた「創作への強い衝動」と「いたずら心」が静かに息づいている。

なぜ彼はキャラクターを作り続けるのか。本当に描きたい世界とは何なのか。代表作の誕生秘話から、心の中に棲み続ける「小2男子」の存在、そして今まさに挑んでいる絵本制作まで、その創作の裏側を掘り下げました。

代表作『ほしぐま』の誕生と、20年近いクリエイター人生

——にじたろうさんは2008年頃から現在の名義で活動を始められ、もう20年近くになりますね。まずはこれまでの歩みと、代表作である『ほしぐま』について教えてください。

にじたろう：もともとはフリーランスでグラフィックデザインや映像の仕事をやっていたんです。当時はミュージックビデオの制作なんかにも携わっていて、モーショングラフィックスやアニメーションを作ったりしていました。

しかし依頼された仕事だけでは、だんだんと満足できなくなり、「やっぱり作家として、自分のオリジナル作品で勝負したい」と強く思うようになったんです。

そこで、まずは自分の作品を持たなきゃいけないということで、オリジナルのショートアニメを作り始めました。それまでは大人向けのデザインや、ちょっとグロテスクな表現も好きで作っていたんですが、オリジナルをやるならもっと明るく、楽しくて可愛い世界観にしようと。作家名も親しみやすい「にじたろう」に改名して、子ども向けのキャラクターアニメを作り始めたのが今の活動のスタートです。

——その中で生まれたのが、代表作の『ほしぐま』ですね。

にじたろう：はい。2010 年頃から作り続けているクマの親子の物語で、僕の作品の中では一番作品数が多く、世の中に知ってもらいきっかけになった作品です。

『世界名作劇場』などで知られる日本アニメーションのグループ会社の方が『ほしぐま』をすごく気に入ってくださって。「一緒に作品を育てていきましょう」ということでタッグを組むことになり、映画館で上映してもらったり、国内の映画祭で賞をいただいたりしました。今も新作を作っている最中なのですが、気づけばもう 15 年以上も作り続けているライフワークのような存在ですね。



——『ほしぐま』は、親子の愛情やぬくもりが伝わってくる非常にハートフルな作品です。このテーマには、にじたろうさん自身のどのような思いが込められているのでしょうか？

にじたろう：『ほしぐま』に関して言うと、根底にあるテーマは一貫して「家族」です。これは僕自身のバックボーンが大きく影響していて、うちは家族も親戚もみんな仲がいいんですよ。今でもみんなで集まって甥っ子の誕生日パーティーをやったり、いところ同士で食事会をしたりしています。

人生の中で何が一番幸せかと聞かれたら、僕は「家族みんなで集まって過ごす時間」なんですよ。だから、その素直な幸福感を素朴に表現したいという思いが、『ほしぐま』の世界観には、そのまま流れています。

「本当は、ちょっと毒のあるヤツが好き」——原点の毒と『モジャッピ』

——世間的には「優しくて心温まるアニメーションを作る作家」というイメージが強いと思いますが、にじたろうさんが本来持っている作家性は、もう少し違うところにあるとお聞きしました。

にじたろう：そうですね（笑）。『ほしぐま』は企業との共同企画という側面もあるので、先方の希望でもあった「優しくてハートフルな世界」というカラーを大切にしています。だから、あえて毒気やトゲを抜いている部分があるんですね。

でも、僕が個人的に本当に大好きなキャラクターって、優等生な「いい子」じゃなくて、ちょっとふざけていたり、みんなにいたずらばかり仕掛けるような「ちょっと悪いヤツ」なんです。どこか皮肉が効いていて、コメディ要素があって、ブラックな一面を持っている。そういうキャラクターにこそ、たまらない魅力を感じてしまうんです。

——これまでに作られた作品の中で、今一番気に入っている作品は何ですか？

にじたろう：自分の作品で今一番気に入っているのは、ホームページにも載せている『モジャッピ』という毛むくじゃらのキャラクターのアニメーションです。



これは海外の短編映画祭などで何十箇所もノミネートされて上映されたり、賞をいただいたりしていて、向こうの映画関係者からもすごく評判が良い作品なんですが、テーマは「家族」ではなく、完全に僕の原点である「毒のあるいたずらっ子」を描いた自主制作作品です。自分自身で企画し、純粋に自分の「好き」を突き詰めて作ったので、作家としての純度は一番高いですね。

「子ども好き」というより、自分の中の「小2男子」を喜ばせたい

——子ども向けの作品を多く手掛けられていますが、それはやはり「子どもが好き」だからですか？

にじたろう：いや、実はよく誤解されるんですが、僕自身は「大の子ども好き」というわけではないんです（笑）。もちろん子どもは好きですが、子どもに媚びて「こういうのを見せたら喜ぶだろう」と計算して作っているわけではありません。

じゃあなぜ子ども向けのものを作るかというと、僕の中の「子ども」が騒ぐからなんですよ。それも、小学校2年生くらいの、ちょっとおバカで生意気な男の子が、いまだに居座り続けているんです。

絵本でもアニメでも、僕の中の「小2男子」が観て「うわ、面白い！」と感じるものを作れば、きっと世の中の子どもたちにも楽しんでもらえるんじゃないかと思っています。

——自分の中にいる「小2男子」ですか。

にじたろう：今でも僕、「うんこ」っていう言葉やモチーフが大好きなんです（笑）。小学生の男子って、理由もなく「うんこ！ うんこ！」って言って、落書きで描いたりして、大笑いするじゃないですか。あの感覚が、今も残っているんですよ。いつか絶対に「うんこ」をテーマにした絵本やアニメを作ってやろうと本気で企んでいます。

世間一般の大人が見たら「くだらない」「下品だ」と眉をひそめるような、ちょっとしたタブーや毒、いたずら心を発散させたい。そういう衝動が湧き上がってくるのは、まさに自分の中の「子ども性」がずっと騒ぎ続けているからなんだと思います。

——その子ども性の原体験は、どこにあるのでしょうか？

にじたろう：一番古い記憶は、幼稚園の頃ですね。自分で初めて絵本のような小さな冊子を描

いて、幼稚園の先生にプレゼントしたんです。そうしたら先生がものすごく喜んでくれて、教室に飾ってくれたんですよ。その時に「自分でゼロから何かを作るのって最高に楽しいし、人をこんなに喜ばせることができるんだ！」と強烈に実感したんです。

それに、子どもの頃の僕にとって、絵を描くことこそが「クラスの中で自分の居場所を獲得する唯一の手段」でした。「絵といえば太郎くん」と周りから認めてもらえることが自己アピールであり、誇りだった。絵を描けばみんなが注目してくれて、笑顔になってくれる。あの瞬間に感じた純粋な万能感と幸福感が、僕のクリエイティブの全ての原点であり、今もそこから一歩も外に出ていない気がします。絵柄もそのころからあんまり変わってませんね。

キャラクターが産声を上げた瞬間がピーク。制作は「具現化の労働」

——にじたろうさんの作品は、毛並みや皮膚の質感など、触り心地まで伝わってくるような立体感とディテールが非常に印象的ですよね。

にじたろう：僕のアニメーション制作の出発点は、「アニメを作りたい」というより「キャラクタービジネスをやりたい」「世の中に愛されるキャラクターを生み出したい」という思いでした。だから、まず何よりも「キャラクターそのものの存在感」が大事なんです。

初期に毛むくじらのキャラクターを作った時も、いきなり描き始めたわけではありません。まず最初に、ホームセンターで買ってきた発泡スチロールを自分の手で削って、立体の人形を試作したんです。「これを実際にぬいぐるみにした時、本当に抱きしめたくなるくらい可愛いかな?」「手で触った時にどんな感触がするか?」というのを、現実の立体物として検証しました。

その上で、「ぬいぐるみ化できるようなリアリティ」を持たせるために、一本一本の毛の質感を細かく描き込んでいきました。だから、僕のキャラクターはどこか生々しいというか、画面越しでも「触れそう」な質感を帯びているんだと思います。

——キャラクターを生み出す工程の中で、最も好きな瞬間はどこですか？

にじたろう：僕にとって一番楽しい、最高に興奮する瞬間は、新しいキャラクターを思いついて、それがビジュアルとして形になったその瞬間です。

頭の中でキャラクターの姿が立ち上がり、「あ、こいつが動き出したら絶対に面白いぞ」「こんな表情をさせて、こんな意地悪なセリフを言わせたら最高だな」と、世界観が頭の中で一気にふわっと広がる瞬間。その「産声を上げた瞬間」が、僕の創作のエネルギーの 99% と言ってもいいかもしれません。

——では、その後の実際のアニメーション制作の工程は楽しくない？

にじたろう：正直に言ってしまうと、作っている最中はもう大変なだけの「労働」です（笑）。気の遠くなるような作業や調整を繰り返すわけですが、それは僕にとって、最初に頭の中に出来上がったイメージをただひたすら現実世界にトレースしていく「具現化の作業」に過ぎないんですよね。

芸術家のように予算や納期を度外視して、自分が納得いくまで何回も作り直すので、1 つの短い作品に 1 年以上かかることもあります。もちろん、完成して音楽や効果音をつけた直後の 2 ～3 日は、「うわ、めちゃくちゃ良いものができた！」と一人でニヤニヤしながら何十回も見返して自己満足に浸ります。

でも、その新鮮さも 3 日後には消え去って、「やっぱりあそこをもっとこうすればよかった」「まだまだ大したことないな」と粗ばかり見えてきて飽きてしまう。結局、自分を本当に満たしてくれるのは、「まだ見ぬ新しいキャラクターが頭の中に生まれた瞬間」だけなんです。

アーティストとしてのワガママと、『ほしぐま』という奇跡的なバランス

——お話を聞いていると、アーティスト気質が強いんですよね。他者からの依頼で受託制作をする際、葛藤はありませんか？

にじたろう：以前はよくありました。。根本的な本音を言えば、「自分が好きなことしかやりたくない」し、「他人から『こういう風に作ってくれ』と指示されるのが我慢ならない」というワガママな人間なんです。クライアントワークで自分の美学と違う修正を求められると、やっぱりストレスを感じてしまうことがありました。

でも、面白いもので、完全に自分一人で閉じこもって作るのがすべてかということ、そうでもないことに気づいたんです。その最も良い例が『ほしぐま』なんですよ。

——『ほしぐま』が、まさにそのバランスの好例なんですね。

にじたろう：『ほしぐま』は企業の方と一緒に企画を立てているので、僕の「毒」や「ふざけた気持ち」は抑えなきゃいけない。でも、先方から「こういうハートフルなエピソードはどうですか？」と投げかけられた時に、「じゃあ、そのテーマを僕なりにどう料理すれば一番魅力的に表現できるだろう？」と、自分の中で新しい化学反応が起きるんです。

他者からのきっかけがあるからこそ、自分一人の頭からは出てこなかった豊かな物語が紡ぎ出される。自分の衝動と、ビジネスとしての枠組みが、高い次元で調和していると思います。

アニメやデザイン制作のほかに、子どもの描いた絵やぬり絵をアニメ化して上映する「コードモーション」という活動をしていますが、それも同じです。



その時に使うのは「他人の描いたキャラクター」なんですけど、「この子が描いた生き物を、こんな風に面白おかしく動かしたら、描いた本人はきっと驚いて喜んでくれるだろう！」と想像すると、ものすごくワクワクして熱中できる。自分の我儘な衝動を爆発させる場所と、誰かの想いを受け止めて技術で応える場所。その両方があるからこそ、長くクリエイターを続けてこられたのだと思います。

最後の挑戦——絵本という舞台で放つ、渾身の「毒とユーモア」

——現在、最も情熱を注いでいる「絵本作家」への挑戦について聞かせてください。なぜ今、絵本なのでしょう？

にじたろう：「にじたろう」として活動を始めた当初から、実は誰にも見せずに絵本を描いてはいたんです。でも、コンペに出すわけでもなく、ずっと引き出しの奥に眠らせていました。だけど、クリエイターとしての残りの人生を考えた時、「もう一度、本気で勝負したい。これが最後の挑戦だ」という強い思いが湧き上がってきたんです。

それで1年半ほど前から、有名な絵本作家の方が主催する本格的な絵本講座に通い始めました。そこで一から構成や演出を学び直し、本気で仕上げた作品を絵本業界で登竜門として知られる「ピンポイントギャラリー」のコンペに応募したところ、入賞することができ自信ができました。

——その入賞作は、どのようなお話なんですか？

にじたろう：まさに、僕の大好きな「毒とユーモア」が全開の作品です（笑）。絵柄は、ティム・バートン監督の映画のような、少しダークで影のあるモノクロ調に少しだけ色が乗っているような世界観です。小さくて愛らしい主人公のモンスターが、途中で出会う恐ろしい巨大モンスターたちに「襲われないように」機転を利かせて、「僕がとびきり美味しいレストランに案内してあげるよ！」と先導していくんです。モンスターたちは大喜びでついていく。オチを言ってしまうとつまらないので言いませんが、かなりブラックな内容です。



——やっぱり、ブラックな毒のある話が好きなんですね。

にじたろう：そうですね（笑）でも、子どもってこういう少し怖くて、残酷で、クスッと笑えるお話も好きだと思うんですよ。生き物の本能やいたずら心が詰まった物語。僕の中にある「小2男子」が「これ、面白いじゃん！」と太鼓判を押してくれた作品です。

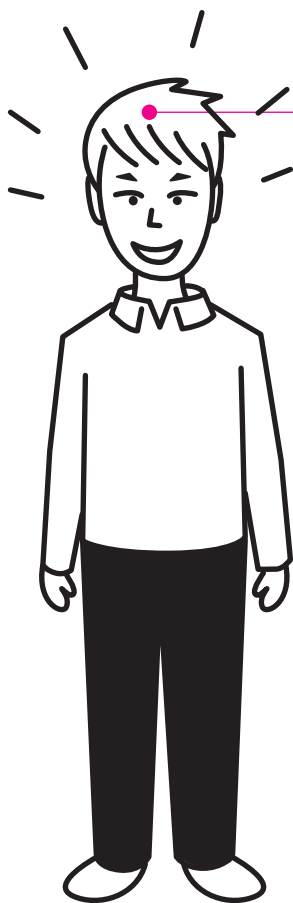
まだ商業出版という高い壁の前に試行錯誤している段階ですが、僕自身は「世の子どもたちに届けられる日がきっと来る！」と信じています。

——最後に、にじたろうさんがクリエイターとして目指す未来について教えてください。

にじたろう：アニメーションであれ、絵本であれ、僕がやりたいことは最初からずっと変わりません。「家族愛」や「ユーモア」、時には「ちょっとした毒」を、魅力的なキャラクターの姿を借りて形にすること。そして、それを受け取った誰か——あるいは自分の中にいる小さな男の子が、目を輝かせて笑ってくれること。

そのためなら、どんなに制作が大変でも頑張り続けることができます。絵本作家として書店に僕の本が並び、子どもたちが楽しんでくれる日を目指して、これからも自分の衝動に正直に、愛と毒の詰まった世界を描き続けていきたいですね。

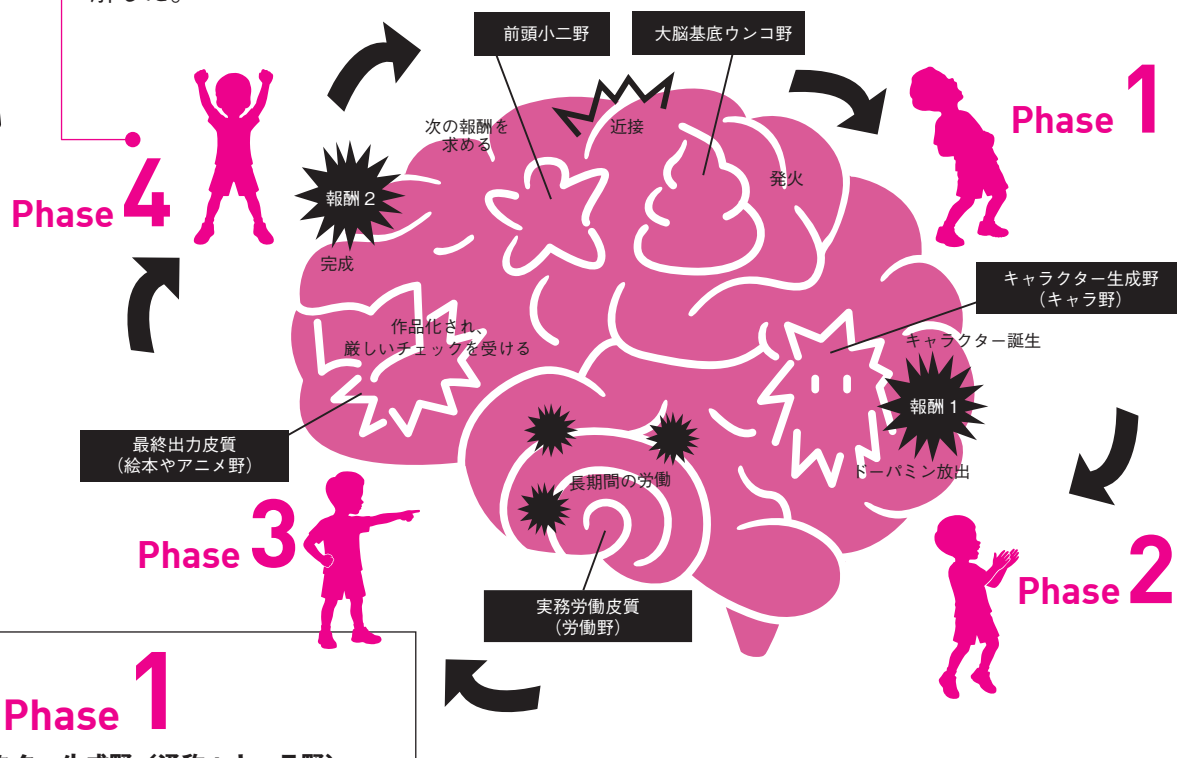
2026.8.24



「にじたろう脳」の解剖学

創造の永久機関サイクル

クリエイター・にじたろう氏の脳は、イタズラ心を司る「前頭小二野」と、タブーを発信する「大脳基底ウンコ野」が異常接近しており、この特異な構造が、過酷な「創作の永久ループ」を引き起こしていることがわかった。
この構造が、にじたろう氏のクリエイティブを支え、継続させている。その仕組みを図解した。



フェーズ 1

Phase 1

発火と特大報酬 (キャラクター生成野／通称：キャラ野)

「ウンコ野」から発火した強烈で創造的衝動は、脳内の「キャラ野」にて具体的なキャラクターとして形作られる。このキャラクターのイメージが明確になった瞬間、脳内では特大のドーパミン (報酬1) が分泌。彼の主観においては「頭の中の小二男子がニヤニヤしている」状態であり、これが後に続く過酷な制作プロセスのための「前払いエネルギー」として強力に作用する。

フェーズ 2

Phase 2

具現化の苦行 (実務労働皮質／通称：労働野)

続いて、信号は「労働野」へと移行する。ここでは「キャラ野」で生成されたキャラクターの質感、世界観、言動のデータを元に、物理的なアニメーションやストーリーへの肉付けが行われる。ここでの処理は膨大なカロリーを消費し、長期に及ぶ苦行となるが、「前頭小二野」から断続的に分泌される微量の快感物質が、ギリギリのところで労働のモチベーションを維持させている。

フェーズ 3

Phase 3

厳格な品質管理 (最終出力皮質／通称：絵本やアニメ野)

労働を経て、漠然としたイメージが具体的な作品として出力される最終関門が「絵本やアニメ野」である。しかし、ここで再び「前頭小二野」からの極めて厳格なフィードバックが介入する。「純粋な小二の視点から見て、腹の底から笑えるか？」という絶対基準のもと、少しでも大人の計算や妥協 (手抜き) が検知されれば、容赦なく「労働野」へ差し戻されるシビアな検閲機関である。

フェーズ 4

Phase 4

束の間の安堵と再始動

「前頭小二野」は、発想だけでなく品質管理と報酬系をも司る特異な部位である。最終検閲を無事に通過すると、脳内には大きな安堵と達成感 (報酬2) が広がる。しかし、この快感の半減期は極めて短く、わずか2~3日後には新鮮味が薄れ、「もっとこうすればよかった」という虚無感と飽きが脳を支配する。報酬2の効き目が完全に切れると、脳はかつて「キャラ野」で得たあの強烈な快感 (報酬1) のフラッシュバックに耐えきれず、無意識のうちに新たな衝動を求めて再び「ウンコ野」を刺激し始めるのである。