

Heureusement ou malheureusement*j'ai assez d'argent*

散財 その26



お金の話でもするか。

ま、金ならあるし

お 買 物 日 記

黄金期のパソコンゲーム業界でヒット作を出した僕たち。極貧だったスタッフをねぎらうために、いきなり給料を倍にした。アニメーターさんにも多額のボーナスを支給し、これで全員が幸せになるはずだった。

慣れないお金を手にしたスタッフたちは大喜び。その結果、バイクを買うスタッフが続出した。今までもバイク好きだったが、お金がなかったので我慢していた人たちだ。彼らはアニメそっちのけでツーリングに出かけるようになってしまった。仕事は遅れる一方だ。事故って右腕を折るヤツまで出た。酒におぼれるヤツ、水商売のお姉さんに入れ込むヤツも出て、作品のスケジュールはボロボロになった。

一方、社長の僕をはじめ、役員連中はノルマの経費を使うことに必死だった。本やアニメなどの資料を買うにも限界がある。買っても見る時間が確保できない。何を買うか、探すのすらひと仕事だ。応接室に、巨大モニターを買ってみたりもした。社員がそこにたまって、ダラダラとビデオを見るようになって、またスケジュールが遅れた。

企画会議を最高級レストランで開いてみた。豪華な個室をとって、数名の社員を順番に呼びだし、いろんな意見を聞いた。企画会議とかブレインストーミングと言いながら、ほとんどオタ話に終始しているのだが、スタッフの士気もあがる。なかなか有効な金の使い方じゃないかと思って、三日とあけず超豪華な宴会を開いていると、制作から泣きが入った。

「そんなに長い昼食や夕食をとっていると、仕事が進みません!」。高級レストランでコースを頼むと、食べ終わるまでに2時間近くかかる。会社までの往復の時間まで考えると、

3時間近く拘束していることになる。泣きが入るのも当然だ。

当時はなによりも一番、仕事がおもしろい時期だった。パソゲーを作れば雑誌で高い評価をもらえる。販売すればバンバン売れるのだ。おもしろくないわけではない。アニメも、儲かりはしなかったが、お金の心配がなくなれば動かせたい企画はいくらでもある。

ようやく、やりたい仕事なんでもできる環境になった。いや、そうなっているはずなのに、なぜか金を使うことにふりまわされ、肝心の仕事に向けるべきエネルギーが半減していくのを茫然と見守るしかなかった。愚かだった。でも止められなかった。

「景気がいいのは今年だけ」、「経費を使わないと、来年は税金で倒産する」。この呪いが僕たちを縛っていたのだ。

貧乏な頃は、喫茶店にも行けず、会社で缶コーヒーやインスタントを飲んだ。すると、いつのまにかみんなが集まって自然とアニメやゲームの話ができた。でもお金があると、みんな自分の好きなことをする。だって「自分の好きなこと」をするために働いているんだから、当たり前だ。

たしかに貧乏はつらい。世界に誇れるアニメを作りながら、アニメーターにお金がないのは絶対に間違っている。でも、お金というのは、あればいいのだろうか? ギャラは、給料は、多いのが幸せなんだろうか?

僕たちはパソゲーの大ヒットでお金を得た。けれど、なにかをたぶん永遠に失った。

お金って、なんだろう? 僕にはいまだにわからない。わからないから、この連載を書いているのだ。