

フロット 「グリーン教国」 エリー

1900年ころのイギリスをイメージ。

産業革命が終わって、鉄道ができて、田舎の商品を都市に運べるようになっていく。経済の統一。

一方で、人口が増えて、都会に人が集中して、貧富の格差が激しくなった。

「資本主義社会が形成されるなかで、共同体をどう残すか？」がテーマ。

真面目さを尊び、清貧をむねとするグリーン教を信じる「グリーン教国」に王女ボタンが生まれます。

同じ年に二人の男の子、マロニエとヤドリギが生まれます。

三人は兄弟同然に育てられました。

5歳になった三人はいつも一緒に遊んでいました。

ボタンは、「どうして？」が口癖の学者タイプの女の子です。

マロニエは、真面目で寡黙、黙って実行の戦士やレンジャーのような男の子です。

ヤドリギは、ダメと言われても、あきらめず、周囲を笑わせて、「しょうがないなあ」と要求を認めさせてしまう商人や芸人のような男の子です。

ボタンは、グリーン教の教えを守ってよい子でありたいと願っていました。

しかし、教えに背くような贅沢を望む気持ちがあります。

マロニエのようになりたいのになれない。

そんな時、ヤドリギが欲望の代弁者になってくれて、ボタンの欲望を叶えてくれます。

しかし、マロニエは教えに背くことを拒み、立ち去ります。

マロニエは正しい、しかし、いつも得をするのはヤドリギ。

理想と現実は違う。

どう考えたらいいのか？

幼いボタンには分かりませんでした。

月日は流れて、三人は16歳になりました。

一人娘のボタンは、正式にグリーン教の指導者であり、国の指導者でもある立場として「後継者」に指名されることになります。

幼いころからの答えが出ていないボタンは、自分のような無知な小娘が国を継いでよいものか悩みます。

教えを乞うため、何でも知っているという謎の賢者を呼んで話を聞こうとします。

しかし、いくら探しても、賢者の行方は分かりません。

ボタンは、城を抜け出して、一人で探しに行くことを望み、マロニエに護衛を頼みます。

しかし、真面目なマロニエは、王女という立場であることを考えるように諭し、拒みます。

商人として成功したヤドリギは、旅の資金の提供を王に申し出て、ボタンの旅を認めるように働きかけます。

豪華な馬車にさまざまな荷物が詰み込まれ、壮大な隊列が城門前に並びます。

しかし、主役であるボタンの姿が見つかりません。

王女としてではなく、一人の教えを乞う迷い子として旅に出たいと願ったボタンは、貧民街を抜け、裏門から抜け出そうとしていたのです。

貧民街では、汚い身なりの老人を見て、哀れに思います。

こんなことが正しいはずがないという思いを強くします。

しかし、マロニエに見つかり、止められます。

そして、王さまの元に連れて行かれます。

なぜ、裏切るような真似をしたのかと責められます。

するとボタンが、「王女という立場を利用して答えを強要するのではなく、教えるに値する人物と認められたいのです」と答える。

言い合いになる王と王女。

そして、王女が、「グリーン教の教えは清貧なのに、王はその教えを破って贅沢している！」と批判する。

王「王は国民の手本にならねばならぬ。しかし、清すぎて民を殺してもならぬ。それが分からぬお前に国を継ぐ資格はない」

王女「そんな矛盾を許すのは、自分が贅沢をしたいからです。楽がしたいからです。わたしは、正しいとは思わない！」

王「そこまで言うなら、答えを見つけにいくがいい。わたしが納得する答えを得るまで、わたしはお前を勘当する。誰も助けてはならぬ」

王女「分かりました。わたし一人の力で答えを見つけてみせます！」

王女の旅で利益を得ようとしていた人々は蜘蛛の子を散らすようになくなる。

親子喧嘩したくらいで、本当に城を捨てて、旅立つとは誰も思っていない。

しかし、ボタンは本気で旅立とうとする。

城門を出ようとするマロニエが現れる。

ボタン「わたしに関わったら王の怒りを買うわよ」

マロニエ「あなたを守るのが俺の役目ですから」

旅立つボタンとマロニエ。

そのころヤドリギは、王の怒りを鎮めようとしていた。

偽りの身分証を発行して、安全に旅ができるようにとりなす。

ボタンとマロニエに追いつき、一緒に旅をするヤドリギ。

旅を続ける三人。

噂を聞き、会いに行く。

教えを乞う。

問題点に気づき、批判し、追い出される。

を繰り返す。

賢者が住んでいたという森の庵を訪ねる。

やっぱり、誰もいない。

そこへ、城からの使いで、王の病気を伝える兵士と会う。

帰ろうというヤドリギ。

まだ答えが見つからないというボタン。

結局、城の貧民街で王の様子を探ることになる。

そこで、また汚い身なりの老人に会う。

ボタンが声をかける。

会話をしているうちに、この人こそ謎の賢者ではないのかと思う。

教えを乞うボタン。

老人「あなたはもう答えを持っているはずだ」

ボタン「はい、やってみます」

旅の中で自分が出した答えを、王に伝えに城に戻る。

大勢の前で、自分の考えを披露する。

真面目な人を田舎に配置して保護区と名付け、国土を守る役割を負わせる。

ユニークな人を都会に配置して自由区と定め、自由な経済活動を認める。

いろんな質問が出る。

答えていくボタン。

王が、「お前の思う通りにやってみなさい」と了承する。

ボタンが管理区のリーダーとなる。

マロニエが保護区のリーダーとなる。

ヤドリギが自由区のリーダーとなる。

それぞれ未来を誓って自分の持ち場に着くために旅を終える。

最近読んだ「人を惹きつける技術-カリスマ劇画原作者が指南する売れる「キャラ」の創り方-」(小池一夫)の

ストーリーから考えるから行き詰る。

キャラクターから作れ!

という教えに従って、「真面目」と「笑い」というキャラクターを考えた。

主人公のボタンは性格が未定だったけど、いい子でいたいし、いいことしていると思っている時は強気になるキャラクターにしようと思う。

「真面目と笑い」というキャラクターを考えた後で、英文方式で、「誰が何をやる、どんな風に!」とプロットを考えてみた。

誰が何をやるは、「ボタンが教えを求めて旅をする」で決まっているし、噂を聞いて訪ねていくことも決まっているけど、どんな人物に会って、何を思うのかは全然決まってない。

全くの未定。

旅の中で、「真面目=マロニエ」「笑い=ヤドリギ」の行動の対比で、問題が見えてくる。

真面目と笑いの対比で、笑いが強い。

真面目は正しいことなのに、それだけでは生きられない。

だから、国土を保護するという目的を与えて保護することを考える。

そして、笑いに変えて逆転できるしたたかさを持つ人を外側に配置して、他国との窓口になってもらう。

難しいのは、どうやってヤドリギの笑いを再現するか。

真面目は考えたら想像できる。

いい子でいたい気持ちも経験として分かる。

でも、笑わせて認めさせるは!?

その難題にぶつかって、動揺している。

「2173年、日本」シリーズは、「自分が生まれた200年後の未来を想像する」というコンセプトだった。

「こんな未来になって欲しいです!」という「自分が考える楽園」を書きたかったから。

場所も日本限定だった。

でも、このプロットを娘に話したら、イギリスっぽいと言われた。

そして、ゲーム企画として考えた場合、中世ヨーロッパをモデルにした架空世界である方が書きやすい。

現実の地名を元にするると、いろいろと不都合が出てくる。

そもそも「日本でしか通用しない」と作者自身が思い込んでいただけで、「どこでも通用するやり方を目指すべきではないか？」という気持ちも湧いてきたので、イギリスをモデルにすることにしました。

過去にさかのぼって、今とは違う歴史を歩む可能性を書く予定。

だいぶ、自分の中で要約されて、整理されてきたけど、まとめきれてない。

一生の趣味だからいいのだけど、黙ってコツコツできない(><)

創作ノートを公開しながら作るのは、プロとしてはダメなんだろうけど、趣味だからいいかなってw

プロットをブックログで公開して、ツイッターでコツコツ詳細を考えます。

ゲーム企画としては、

ボタンが採取

マロニエが狩猟

ヤドリギが取引

という感じ。

旅の資金を稼ぎながら、いろんな人を訪ねて、自分の答えを得るために旅をする。

ボタンを操作してマロニエとヤドリギに指令を出してもいいし、操作する人を選べてもいい。そこら辺は、お話ができてから考える。

2時間のシナリオで書くか、連続アニメシナリオとして書くか、小説として書くか、決まっていない。

ゲームシナリオとして書くかもしれない。

とりあえず、取り上げないといけない問題を考えないと前に進まない。

どこから手をつければいいのか全然分からないから、とりあえず買った本を読むことから始めようかな。

目標はちょっと上くらいが成長できるというが、かなり能力を上回っているのですが、趣味だからいいか。

ずっと箱書きであらすじを決めた後、一箱の中で最初と最後で変化がつくように考えていただけだから、エピソードの間に関連がなくて、どこを詳しくして、どこを省略したらいいかも分からなくて、推敲できない状態が続いていた。

それを直すのは論理性を身につけることだろうと分かったが、結論がなかなか出なくて、主張を一つに絞れなくて、なかなか答えが出なかった。

一応骨格はできたけど、このやり方で最後までいけるか分からない。
ともかくやってみる。