

TPRG会議です！

02 「生活保護」

2022/01/19

エリー ELYE



目次

シナリオ下書き	1
ゲーム化するためのアイデア	3
タロットカード「世界 21」図解	6
TRPG 会議です！ 02「生活保護」20220222 シナリオ 1 日日用	9
TRPG 会議です！ 02「生活保護」20220223 テストプレイ 1 日目	11
TRPG 会議です！ 02「生活保護」20220223 シナリオ 2 日日用	24
TRPG 会議です！ 02「生活保護」20220224 テストプレイ 2 日目	28
TRPG 会議です！ 02「生活保護」20220226 ルールブックとシナリオ	40

シナリオ下書き

20211221TRPG 会議です！ 02「生活保護」

舞台は、現代日本。

GM はわたし。

PL は市役所の福祉課に配属された新人職員。

※女性なら名前、男性なら名字をつけてください。

NPC は哲学者「愛理」(えり)

NPC は PL の上司「芥田」(あくた)

NPC は高齢女性「芳子」(よしこ)

導入

高齢女性が、生活保護を申請に来る。

PL は受付対応する。

→受けようとする上司が止めにはいる。保留にさせる。

○ PL の立場を確認する。

会議

哲学者と上司と PL で、これからの福祉について話し合う。

—ここまで PL に公開する

歴史

「飢えず、敵に襲われない」を極楽として目指してきた。

そこが満たされて、「選択の自由」を認めるようになった。

議題

福祉でも選択の自由は保証されるか？

哲学者の結論はノー。

お金で解決しようとするすると病人は健康な人よりたくさん必要になるため、一律支給のベーシックインカムでは困ることになる。

またサービスが売ってないと買えない。

福祉は、集団で支え合う必要があるため、自由は制限される。

上司

「できない」「困った」と訴えるだけで自らが行動して挑戦しなくせに、要求ばかり押し付けてくることに腹を立てている。

高齢女性

娘家族と暮らしているが、孫が優先され、自分の希望は通らず、あれはダメこれはダメと禁止されるため、腹を立てている。

だからお金をもらって自由になりたい。

※途中で会議に乱入してくる。

20211223

友達同士でマンション一棟借りて住む構想は昔からあるけど、「誰からも誘われない人」がこぼれ落ちることの是非なんだよねえ。国家規模でシステム化して、ルールを定めると嫌いな人も含む。

「自分より弱い人、未熟な人をフォローする」という「組織の一員としての個人」なのか。

「わたしはわたしの好きなものだけ大事にする」という「個人のための組織」なのか。

ゲーム化するためのアイデア

● GM

TRPG 会議です！ 02「生活保護」20211221 こちらは今のままだと範囲が広すぎてプレイできないので、どうしたらできるようになるか、アイデアをうかがいたいです。

※ P1 シナリオ参照

これって概念のぶつけあい、「物理的にどう行動するか？」ではないから、ゴールがみえないじゃないですか？

概念の話し合いでもいけるのか、それとも「物理的な行動を話し合う」に絞った方がいいのか？

絞るなら何があるのか？

そこを考えられなくて

■ PL

正解とか正義とかがそれぞれ違う場合の議論ですね。ディスカッションとしては良い議題なので、どうやってゲームに落とし込むかですね～

● GM

もし、すぐにこたえがないようでしたら、後日改めて感想をいただくという形にしたいのです。

ちょっとこの場で即答はむりですよ？

■ PL

確かに、ちょっと考える時間をいただけるとありがたいです...！

● GM

では、今日はおわりにして、都合のいい時にお返事いただけると嬉しいです。

■ PL

了解いたしました、このトークルームにご返信しますね。

■ PL

ディスカッションは判定など入れずにロールプレイで行って、PLさんの最終判断をもとに、それによって未来がどうなるのかをエンディングで描写するなどが面白いでしょうか。

たとえば、NPCの3人の意見を聞いて、高齢女性側に着くとしたらその政策をおこなった結果、ベーシックインカムは整ったけど税金が爆上がりしました。

や、上司側の意見に賛成した場合はホームレスなどが増えました、というエンディングを描写するなど。

(かなり極端ですがゲームのエンディング的にはわかりやすいほうがいいかなと思います)

他の対立意見の人を説得する、などに判定を入れて、全員納得させられたらその政策が決定、みたいにしてもゲーム性が出ていいかもしれないです。

議論的には正解とかがないので、その場でPLさんとの議論でどんな結論が出たかをベースにゲームにしたらいいかなど。

もしPLさんがいいアイデアを出せたらエンディングを変えても面白いかなと思います。

● GM

GMの裁量が問われるので、やりがいはあるけど、ハードル高そうですね。

■ PL

ちょっと知識とかがいるかなと思うので、ある程度サンプルの受け答えとかがないとGMは難しいかもですね...!

※追加アイデアがあったら連絡をもらうことになる。継続中。

タロットカード「世界 21」 図解

→トゥンリリミス寓話「少年を探せ（会議チュートリアル）」としてまとめて別の本にしました。

占いか、ゲームの知識があればなんとなく分かる感じ。

想定している10歳前後の子どもに分かるように最終的にネームにする予定。

メモ「TRPG 会議です！」 図解 20220122

会議を図解すると世界のカードになる。外枠が抽象化された大分類。中央が具象化された最終行動事案。最終的に討論メンバー全員の「頭に浮かんだ場面」と「流れてる感情」が一体化して一致するのがゴール。タロット占い師の皆さん、どう思う？

一番大きな分類は、天使=風、ワシ=水、ライオン=火、牛=土。風は情報や論理で、根拠や道筋として具体化される。水や感情や反応で、気持ちや気分として具現化させる。

火は情熱で目的として具現化される。土は金で段取りや会計として具現化される。

基本的に、風の情報は過去で起きたことなので、火の目的という未来と対峙する。

同じように、水はやりたい気持ちで、土はできることなので対峙する。

情報を知れば気持ちは動くし、段取りも決まる。気持ちを語れば情報として伝わるし、それが情熱に火をつけることもある。

目的が決まれば、希望やプレッシャーを感じるし、実務を学ぶことになる。実務をしれば知識が増えるし、未来を予測できる。

たとえば、タロットカードを引いて、ペンタクルエースがでたら、ざっくりと大枠として「これはお金の問題ですね」と伝える。「じゃあ、お金の何がもんだいなのか？」を具

体的に語るためには、他の元素の要素も必要になってくる。全ては連なって連鎖反応するから。

タロット占いを使った会議は、こんな感じで図解できると思うんだけどどうかな？

タロット占い師がわかんなければ、まず一般の人はわかんないと思う。どこをどんな順番で説明したらわかりやすいか、体系化して説明するのが苦手なんだよね。

この図は、要素を中央に持ってきて、抽象から具象に拡散することもできる。

会議は、集約なので、外から内に向かって進んで、総合的な結論を出すことになる。

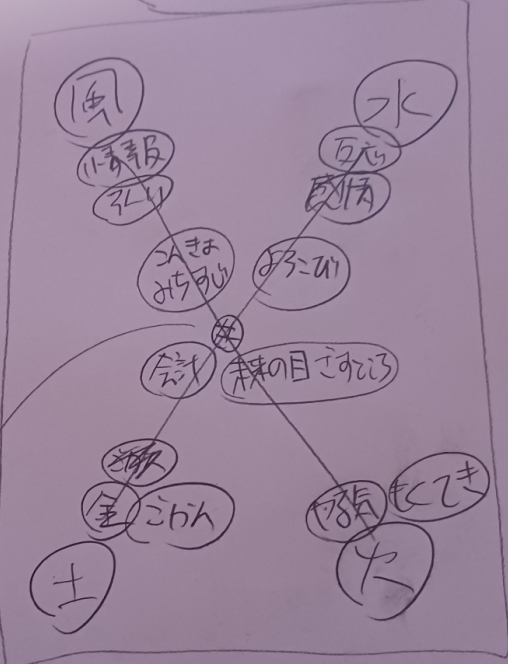
世界 21 は、風=女と火=男とも言える。女性はおしゃべりをして自分を伝え合い記憶を蓄積して思い出を大切にする。過去の比重が大きい。男性は目的を持ち、未来を見て、最短距離で合理的に進もうとする。コスパを考えてリターンを求める。おお、この図、めちゃめちゃすごいのでは！？

そう思うのはタロットの知識があるからだし、言葉の意味を体験したからなら、それを知らない人にどう伝える？



② 2022.1.22.

拙字の存在と持牌



具体的好場面と持牌

世界 21 図解写真 20210123.jpg

TRPG 会議です！ 02「生活保護」20220222 シナリオ 1 日目用

テストプレイするために容姿したシナリオのメモです。

GM「司会者、市役所職員、魔法使いと市民代表のリーンさんが会議室に集まっています」

NPC 司会者「福祉について会議を開催します。テーマは自由をどこまで認めるかです。人には自分の意志を実現する権利がある。自力で実現するなら制限はいらない。しかし他人の助けをかりる場合はどこまで認めるのか。現行では生きることとささやかな楽しみは認められています。では贅沢にあたるのは为什么呢。リーンさん、意見があれば自由に述べてください」

PL リーン

ロールなしで現時点の立場を語る。

NPC 市役所職員「では個別事案を見ていきましょう。先日市役所の窓口で高齢女性が生活保護の申請に訪れました。彼女は2人娘がいて、次女と同居しています。次女は結婚していて小学生の子どもが2人います。長女も結婚していて子どもと市街に住んでいます。たまに彼女を旅行に連れていってくれます。しかし義理の両親と同居しているため彼女を引き取ることはできません。彼女は次女が子どもを優先することに腹を立てて申請に来ました。事実は以上です。みなさんでこの問題を解釈してください」

NPC 司会者「この場合、リーンさんは自分の希望を通すことは贅沢と考えますか？」
す

PL リーン

1D6 で元素を決める。

1 風

2 水

3 火

4 土

5、6 は PL が選ぶ。

1D6 で要素のリストから選ぶ。

1D6 で相手を決める。

NPC 魔法使い「伝承にあるパラレルワールド「トゥンリリミス」では、グリーン教が信仰されている。宇宙はグリーンさまという神さまの体内で、人は神の細胞と考える。魂を預かり、育てて返すため、コストを払ってでも成長させようとする。グリーン教を信じるなら田舎で規律を守り暮らすことが福祉となる。信じず自分勝手に生きるなら死の街で死体処理だけ引き受ける。彼らはわたしたちのように血で役割を身分として固定せず、年齢で役割をわける歴史を持つ。わたしたちもトゥンリリミスを真似してみてもどうかと思う」

TRPG 会議です！ 02 「生活保護」 20220223 テストプレイ 1 日目

GM エリー

こんばんは。

PL リーン

こんばんは！ 本日もどうぞよろしくお願いいたします。

GM エリー

よろしくおねがいします。はじめますね。

PL リーン

はい！

GM エリー

GM 「司会者、市役所職員、魔法使いと市民代表のリーンさんが会議室に集まっています」 NPC 司会者 「福祉について会議を開催します。テーマは自由をどこまで認めるかです。人には自分の意志を実現する権利がある。自力で実現するなら制限はいらない。しかし他人の助けをかりる場合はどこまで認めるのか。現行では生きることとささやかな楽しみは認められています。では贅沢にあたるのは为什么呢。リーンさん、意見があれば自由に述べてください」

PL リーン ロールなしで現時点の立場を語る。

PL リーン

「贅沢というのは、人によって違うかもしれませんが、例えばたくさん高いお洋服を買うとか毎日高級なお店でご飯を食べるとか、ですかね...」

GM エリー

NPC 司会者 「誰でも出きることは OK で、誰でもできるわけではないことは NG という理解でよろしいでしょうか？」

PL リーン

「そうですね。あとは、値段の幅があるものの水準をあげるのは贅沢なのかなと思います」

GM エリー

NPC 司会者「確かにピンからキリまでありますからね。」

NPC 市役所職員「では個別事案を見ていきましょう。先日市役所の窓口に高齢女性が生活保護の申請に訪れました。彼女は2人娘がいて、次女と同居しています。次女は結婚していて小学生の子どもが2人います。長女も結婚していて子どもと市街に住んでいます。たまに彼女を旅行に連れていってくれます。しかし義理の両親と同居しているため彼女を引き取ることはできません。彼女は次女が子どもを優先することに腹を立てて申請に来ました。事実は以上です。みなさんでこの問題を解釈してください」

NPC 司会者「この場合、リーンさんは自分の希望を通すことは贅沢と考えますか？」

PL リーン

「普段どのくらい次女さんにやってもらっているのかにもよるかなと思います...本当に蔑ろにされてしまっているんだったら、生活保護に入って一人で暮らすのはいいと思います。優先されてはいないにしても身の回りのことをやってもらえているんだったら今のままの方が「贅沢」なのかもしれませんし」

PL リーン

「自立するんじゃなくて、今のまま生活保護をもらって自分の嗜好品に当てたいという感じだったらそれは贅沢かなと思いますかね」

GM エリー

NPC 司会者「では値段は同じけども、魚と肉なら魚が食べたいならばどうでしょうか？」

PL リーン

「同じ範囲であれば選択する自由は贅沢ではなく権利というか、あっていいことだと思います」

GM エリー

NPC 魔法使い「そのとおり。誰でも自分のために行動する自由があるはず。しかし食事を用意する次女にとっては、子どもは肉を好み、母が魚を好むとめんどくさい。次女からみた自由と、高齢女性の母からみた自由がぶつかる時、リーンさんはどうしたらよい

と考えますか？」

PL リーン

「そうですね...例えば比率は同じではなくてもいいので、少し意見を聞いてあげてお魚の日も作るのか、もしくは買ったりして自分で好きに食べていい日とかを作るのかですかね」

GM エリー

NPC 司会者「完全に我慢して合わせるのは生きてることが辛いから、月に1回くらい好きなものを食べられる日を作るということですね。もし毎日自由にしたいといったならそれは贅沢と考えるなら、生活保護を申請して毎日好きなものを食べるのは認められないと考えますか？」

PL リーン

「一人暮らしをするなど、自立するなら良いと思います。自立して自分の可能な範囲で自由にするには問題ない権利だと思います。同居して少しの不自由の中で暮らす生活と、生活保護の範囲内での自立がどちらの方が幸せなのかはその人次第かなと思います」

GM エリー

NPC 市役所職員「自分で稼いで自立するならよいが、生活保護を自立の手段と考えるのはいかがなものか？ 働く手段がない人のためのセーフティーネットなのだから自立の手段に選ばれては正直困る」

PL リーン

「うーんそうですね...でも、おばあさんもご高齢で働いて自立する手段はないんですよ？ それだったら該当するんじゃないかなとは思いますが」

GM エリー

NPC 魔法使い「わたしはお金を配って生活を保障することが限界なのだと思います。パラレルワールド「トゥンリリミス」では、セーフティネットは共同体運営です。食事は給食として提供しています。服は制服です。都会で稼いでいる人は自由に選べますが、保護する・される人たちは決められたものを使います」

NPC 司会者「確かにお金を配れば同額なら好きなものを選べますが、給食になってしまうと強制になります。お小遣いで好きなものが買えるとはいえ、毎食は決められています」

す。そういう救い方をリーンさんはどう考えますか？」

PL リーン

「どうでしょう、最低限が保証されていることで満足できる人、面倒臭いし何もしなくても給食など食べれば生きていけることを望む人もいます。でもその中でもこのおばあさんみたいに自由に選びたいって人は必ずいますよね。私に限って言えば、自分の可能な範囲の中でのものが選べる方が楽しいしそういう生活の方がしたいとは思っています。」

GM エリー

NPC 市役所職員「わたしは稼いでいるが、食事は妻が決めて作っている。好きなものを食べるのは誕生日だけ。日々は体によいものを食べる。好きだから、安いからと菓子パンばかり食べて糖尿になって、無料の医療費を使われたら国が減じる。楽しいかどうかより、よい結果をもたらすかで考えるべき」

NPC 司会者「確かに好きなものを買う影には大量の食品の廃棄があります。給食なら計画的に消費されるため、廃棄されることはありません。その点、どう考えますか？」

PL リーン

「体に良いことをして長く生きるか、好きなことをして短命でも良いと思うかも含めて自由だと思います。気を遣っていても病気になる時はなりますし」

「環境問題とかの話も入ってくるとまた少し違う話になるかなと思いますが、もちろん廃棄も出てしまいますが選べる方が経済的には発展しますよね」

GM エリー

NPC 魔法使い「結局、「どういきるべきか？」という指針を共有していないため、理念で考えると「それはそれでいいよね」という曖昧な結論しか大衆は持つことができない。しかし、市役所職員は予算をやりくりして現実に対処しているため、厳しい意見を言うことになる」

NPC 司会者「おおよその考え方が出たので、ここからは意見交換の時間にしたいと思います」

ダイスでロールします！

GM エリー

風

- 1 秘密の情報を得る
 - 2 事件当事者の身近な人の話を聞く
 - 3 事件当事者の周囲の知人の話を聞く
 - 4 発言者の意見を否定される
 - 5 発言者の人間性を疑われる
- 言っていないことを想像で否定する
- 6 嘘をつかれて信じてしまう

水

- 1 本音で語り合う
- 2 よいリアクションを得る
- 3 よい評価を得る
- 4 悪いリアクションを得る
- 5 悪い評価を得る
- 6 真逆の気持ちを語って本当の気持ちを隠す

火

- 1 解決できる明確な最終目標を定める
 - 2 方向性が決まる
 - 3 範囲が決まる
 - 4 方向性を見失う
- すべて大事に思えて決められない
- 5 なにもかもやろうとして決まらない
- すべて重要に思える
- 6 実行不可能な曖昧な目標を設定する
- 漠然としていて判断がばらつく

土

- 1 手段や予算が思い通りになる
- 相手が承諾する
- 2 交渉権を得る
 - 3 必要なアイテムを手に入れる
 - 4 白紙に戻る
- 折り合いがつかず交渉決裂
- 5 大切な何かが壊れる
 - 6 損失を負う

PL リーン

了解です、1d6 で振れば良いでしょうか？

GM エリー

- 1 リーンさん
- 2 市役所職員
- 3 魔法使い
- 4 司会者
- 5 見てる人
- 6 トウンリリミス

1 D 6

- 1 風
- 2 水
- 3 火
- 4 土
- 5, 6 PL 選ぶ

GM エリー

まずリーンさんが、
1 D 6 元素
1 D 6 リスト
1 D6 相手
の3回振ります！

PL リーン

- 1 回目 6
 - 2 回目 6
 - 3 回目 2
- でした！

GM エリー

では、すきな元素の6番目を市役所職員に振ってください。

GM エリー

(6は致命的失敗リスト！)

GM エリー

あ、相手に反応する形でリストが書いてあるかも？
自分が相手にする形に直して使ってください。

PL リーン

はいー！

では、火の6. 実行不可能な曖昧な目標を設定する

漠然としていて判断がばらつくにしようかなと思います！

「うーん、みんなが幸せに暮らせるようにするんだったら、たくさん補償も出した方がいいし税金も安い方がいいですね？ でもそれだと国は借金まみれになっちゃうのかなあ... うーん」

GM エリー

NPC 市役所職員「無い袖は振れない。自然状態で死ぬ人間を生かすことは不自然な行為であり、自然に逆らうことなのだ。無理を承知でチャレンジしていることをわかっていたきたい」

GM エリー

2 市役所職員のロールいきます。

2 水

6 真逆の気持ちを語って本当の気持ちを隠す

3 魔法使い

NPC 市役所職員「可能ならわたしも申請を認めてあげたい」

PL リーン

なるほど

GM エリー

3 魔法使い

4 土

4 白紙に戻る

折り合いがつかず交渉決裂

2 市役所職員

NPC 魔法使い「不可能だから交渉決裂というわけですね？」

GM エリー

1 のリーンさんに戻ります！

ロールどうぞ

GM エリー

(条件に合わせてセリフ考えるの意外と難しいですね！)

PL リーン

1回目 5

2回目 2

3回目 4

でした！

今までの意見とかと違うと確かに難しいですが、思っていない全然違う意見も言えて面白いです w

GM エリー

(前のセリフを受けて、次のロールに答える感じでお願いします)

GM エリー

(そうですね。頭の体操って感じですね)

PL リーン

自由に選んでいい、2番のものを司会の人に言う感じですね、考えます～

GM エリー

はい

PL リーン

では、土の 2交渉権を得る にします。

「まだ完全に決裂したわけではなさそうですね？ 市役所の方も可能なら認めたいと言っていますし」

GM エリー

2 市役所職員

6 好きな元素：火

2 方向性が決まる

1 リーンさん

NPC 市役所職員「わたしたちは高齢女性1人だけを考えているわけではない。生活保護を受けられる国民全体を見ている。全員に認められることしか許可できない。高齢女性が次女の家を出て一人暮らしをすることを認める場合、全国のニートの自立支援まで認めることになるのではないかと。予算は足りるのか。そこを心配している」

GM エリー

3 魔法使い

3 火

1 解決できる明確な最終目標を定める

1 リーンさん

NPC 魔法使い「もし、高齢女性やニートのために税金が上がるなら、リーンは月にいくらまで出すことができますか？」

GM エリー

1 リーンさんのターンです！

GM エリー

(できすぎな出目w)

PL リーン

はい！ 2、5、1でした...！

対象が自分になる場合は振り直しですか？

GM エリー

いいえ、自分の気持ちを語る感じをお願いします

PL リーン

(ここで全員がPLに話しかけるのも出目すごいですね、笑)

了解しました！

GM エリー

(うわ、きれいごとで片付けられない出目だw)

PL リーン

水

5 悪い評価を得る ですね

「そっかあ...。しわ寄せは私たちにきちゃうんだもんね。なんで働いたお金を知らない人に使わなくちゃならないのって、少し思っちゃうな」

GM エリー

2 市役所職員

3 火

4 方向性を見失う

すべて大事に思えて決められない

5 見てる人

NPC 市役所職員「おそらくこの会議を見ている人もリーンさんと同じ気持ちでしょう。漠然と国が救うと言っているときは賛成するが、あなたが税金を出すと言われて悩まな

い人はいない」

GM エリー

3 魔法使い

1 風

1 秘密の情報を得る

3 魔法使い

NPC 魔法使い「現行では生活保護を受けている人は貯金を認められていない。その日暮らしの使い切りだ。必然、自分に投資して何かを始めることはできない。必要なものの中から好きに選べるだけ。衣食住を制限する代わりに保障して、お小遣いをもらえる方がよいと考える」

GM エリー

1 リーンさんです！

GM エリー

(3人ロールしたら司会者が本日のまとめにはいりますね)

PL リーン

(了解しました！)

3、1、4でした。

火

1 解決できる明確な最終目標を定める

「最低限が物品支給や配給で補償されて、プラスで自由にできるお金が少しもらえるなら自由と損害を両立できるんでしょうか」

GM エリー

2 市役所職員

6 土

5 大切な何かが壊れる

3 魔法使い

NPC 市役所職員「魔法使いさんの意見は共産主義的な考え方であり、資本主義のルールを破壊する。なぜ共産主義は滅びたのか。それは運営がグダグダになったからだ。競争なしに与えられた予算で効率的にやりくりすることは難しいだろう」

GM エリー

3 魔法使い

1 風

5 大切な何かが壊れる

3 魔法使い

NPC 魔法使い「共同体を厳しく運営するためには、政治的活動に関する理解が必要だ。自分がやるのではなく、やる気のある人にやらせてみて、成功しそうなら採用するのが政治である。自ら計画して行き詰ったら村が全滅してしまうので、村人が好きなことをさせて競わせる。そういう政治的リーダーを育てることが不可欠になる」

GM エリー

NPC 司会者「みなさんのお話をまとめますと、お金を配る今のやり方のまま税金を増やすことで対処するのは反対である。しかし、魔法使いさんが語る共同体は運営に行き詰まる可能性が高い。ならば明日は、トゥンリリミスがなぜ共同体運営に成功しているのか、お話を聞くところから始めましょう。リーンさん、よろしいですか？」

PL リーン

(ここで二人とも大切な何かが壊れるなんですね～...！)

PL リーン

「はい、大丈夫です！」

GM エリー

では本日のロールプレイを終了します。
感想を聞かせてもらえると嬉しいです。

GM エリー

前半、重い質問続きで辛くないですか？
後半は、遊びの要素ありますが

GM エリー

(テストプレイをブックログに掲載させていただきますね)

PL リーン

ありがとうございました！ お疲れ様でした。
題材のテーマが重いのもあると思うので、色々なテーマが増えていく分には今の感じでもいいかなと思いました。
(確かに、テーマの入りで、もうちょっと NPC の意見も聞いた上での方が発言しやすいかも？)

後半のダイスロール入ってから特に楽しかったです。
何ターンダイスロールするかは決まってるんですかね？
結論が出るまででしょうか

PL リーン
ブクログ大丈夫です！

PL リーン
何ターンやるか、もしくは結論が出るまでターン制なのか、終了条件を最初に教えてもらえると明確でいいかなと思いました！

GM エリー
ターン数というより、時間を目安位にしていました。
開始から2時間たったので終わりという感じです。
それを最初に伝えるようにしますね

GM エリー
(途中10分中断したので午後6時スタートでしたから8時10分終わりという感じ)

PL リーン
なるほどです！
TRPGの中で、世界観の骨格だけあってシナリオはPLが自由に進めていい、ナラティブ系というジャンルがあるのですが、(ダイスロールはあります)そういう感じで自由度とうまくいく／うまくいかないをロールプレイに反映できて以前のものよりゲーム性が上がっていてよかったと思います。

GM エリー
ありがとうございます。
ただわたしはこの件をずっと考えているので即興で答えがでますが、他のかたがGMして言えるかは疑問です。

PL リーン
もし他の人も回すことを考えたら、受け答えもいくつかサンプルを用意した方がやりやすいかもしれないですね。
もしくは、人によって傾向を書いておくとか(魔法使いだったらこう言う考えをベースに発言するとか、役員はこの考えを普通だったら曲げないとか)

GM エリー

市役所職員は、タロットの皇帝4で物理的な問題解決。

魔法使いは、タロットの法王5で精神的な問題解決。

という漠然とした設定はあります。

その説明を入れるとよいかもしれません。

本日はありがとうございました。

また明日よろしく申し上げます。

GM エリー

タロットだと一般の人に伝わらないので、誰でもわかる形に落とし込むことが必要なのかも。

PL リーン

確かに、リスト内容はそのままでいいと思いますが、リストタイトル（元素）はわかりやすく変更してもいいかもしれませんね。

また明日どうぞよろしく願いいたします！

TRPG 会議です！ 02「生活保護」20220223 シナリオ 2 日目用

GM「昨日の続きから始めたいと思います」

会議室には、「司会者、市役所職員、魔法使い、市民代表 PL リーンさん」の4人がいます。

公開されているため視聴者がいます。

登場人物の行動指針を確認します。

司会者の若い女性は、「人は自分らしく生きる自由がある」という大原則に従っています。市役所職員の中年の男性は、「理念を物理的な行動に落とし込むためには、矛盾や対立を解決する必要がある」と考え、「起こりそうな問題」を指摘していきます。

魔法使いの高齢の男性は、「生き方の指針が不可欠」と考え、「生きる目的はある」という立場から目指すべき方向性を指し示します。

前日まで「理念として「国が救済すべき」は賛成するが、「あなた個人がいくらまで税金を増額されてよいか？」と聞かれると同意できない。しかし共産的な仕組みはグダグダになる。ならばパラレルワールド「トゥンリリミス」ではどのように運営しているのかを参考に話し合うで合意しました」

まず魔法使いが説明して、1 リーンさん、2 市役所職員の順で魔法使いが質問を受けます。

その後、1 リーンさん、2 市役所職員、3 魔法使いの順番で意見交換します。

会議は、開始から2時間で終了を目指します。

前半の1時間が魔法使いさんの話を聞いて質問する時間。

後半の1時間が意見交換をする時間。

ダイスロールは

1 元素 1 D 6 (1 風、2 水、3 火、4 土、5 と 6 は振った人が選択できる)

2 元素のリスト 1 D 6

→下に記載

3 誰に向けて発言するか？

- 1 リーンさん
- 2 市役所職員
- 3 魔法使い
- 4 司会者
- 5 見てる人
- 6 トゥンリリミス

<元素のリスト 1 D 6>

風（事実、情報）

- 1 秘密の情報を得る
- 2 事件当事者の身近な人の話を聞く
- 3 事件当事者の周囲の知人の話を聞く
- 4 発言者の意見を否定される
- 5 発言者の人間性を疑われる
- 6 嘘をつかれて信じてしまう

水（反応、感情）

- 1 本音で語り合う
- 2 よいリアクションを得る
- 3 よい評価を得る
- 4 悪いリアクションを得る
- 5 悪い評価を得る
- 6 真逆の気持ちを語って本当の気持ちを隠す

火（目的、方向性）

- 1 解決できる明確な最終目標を定める
 - 2 方向性が決まる
 - 3 範囲が決まる
 - 4 方向性を見失う
 - 5 すべて大事に思えて決められない
 - 6 実行不可能な曖昧な目標を設定する
- すべて重要に思える
- 漠然としていて判断がばらつく

土（実行手段、お金の管理）

- 1 手段や予算が思い通りになる
- 相手が承諾する
- 2 交渉権を得る
- 3 必要なアイテムを手に入れる
- 4 白紙に戻る
- 折り合いがつかず交渉決裂
- 5 大切な何かが壊れる
- 6 損失を負う

それでは魔法使いの話から始めます。

NPC 魔法使い「昨日も少し話したが、現代日本のわたしたちは「生き方の指針」を持たないことが問題とわたしは考えている。伝承にあるパラレルワールド「トゥンリリミス」では、グリーン教が信仰されている。宇宙はグリーンさまという神さまの体内で、人は神の細胞と考える。魂を預かり、育てて返すため、労働や金銭など物理的なコストを払ってでもみんなを成長させようとする」

●リーンさん、市役所職員ロール

NPC 魔法使い「もう一つの違いは、分け方だ。わたしたちは血で役割を固定して身分社会を作ったが、トゥンリリミスでは年齢で役割を分けた。子どもは田舎で小遣い稼ぎの実践を通じて学ぶ。村の大人はお客のサンプルになるため自分の本心をぶつける。少年になったら工場で集団活動をして自分の特性を知る。そして16歳で30万渡され自立する。自活できないなら田舎に戻り手伝いをする。自活できるなら都会で金を稼いで挑戦する。そうして39歳まで老後資金となる働かなくても食べられる財産を作ることができる人口の5%だけが自由選択を許される。残りは田舎に戻り、子どもたちが工場で作った衣食住を受け入れる。そして村の運営に協力しつつ、子どもの成長に付き合う」

●リーンさん、市役所職員ロール

NPC 魔法使い「グリーン教を信じて魂を育てることを目指すなら、不出来でも仲間と認めて支援する。しかしグリーン教を信じず、神のために生きないで自分の快樂のために生きるならば、一切支援はしない。自由に生きたいなら勝ち抜くことを求める。行き詰れば死体の処理を引き受けることが福祉となる」

●リーンさん、市役所職員ロール

NPC 司会者「つまり魂を育てるなら支援するが、魂を育てることを放棄しているなら支援はしないということですね。「魂を育てる」という尺度で生きている。ではリーンさん、もしわたしたちが共通の尺度を持つとしたなら、どのような価値観が考えられるでしょうか？」

TRPG 会議です！ 02 「生活保護」 20220224 テストプレイ 2 日目

GM エリー

こんばんは

PL リーン

こんばんは、本日もどうぞよろしくお願いいたします！

GM エリー

よろしくおねがいします。

GM 「昨日の続きから始めたいと思います」

会議室には、「司会者、市役所職員、魔法使い、市民代表 PL リーンさん」の4人がいます。

公開されているため視聴者がいます。

登場人物の行動指針を確認します。

司会者の若い女性は、「人は自分らしく生きる自由がある」という大原則に従っています。

市役所職員の中年の男性は、「理念を物理的な行動に落とし込むためには、矛盾や対立を解決する必要がある」と考え、「起こりそうな問題」を指摘していきます。

魔法使いの高齢の男性は、「生き方の指針が不可欠」と考え、「生きる目的はある」という立場から目指すべき方向性を指し示します。

前日まで「理念として「国が救済すべき」は賛成するが、「あなた個人がいくらまで税金を増額されてよいか？」と聞かれると同意できない。しかし共産的な仕組みはグダグダになる。ならばパラレルワールド「トゥンリリミス」ではどのように運営しているのかを参考に話し合うで合意しました」

まず魔法使いが説明して、1 リーンさん、2 市役所職員の順で魔法使いが質問を受けます。

その後、1 リーンさん、2 市役所職員、3 魔法使いの順番で意見交換します。

会議は、開始から2時間で終了を目指します。

前半の1時間が魔法使いさんの話を聞いて質問する時間。

後半の1時間が意見交換をする時間。

ダイスロールは

1 元素1 D 6 (1風、2水、3火、4土、5と6は振った人が選択できる)

2 元素のリスト1 D 6

→下に記載

3 誰に向けて発言するか?

1 リーンさん

2 市役所職員

3 魔法使い

4 司会者

5 見てる人

6 トウンリリミス

<元素のリスト1 D 6>

1) 風 (事実、情報)

1 秘密の情報を得る

2 事件当事者の身近な人の話を聞く

3 事件当事者の周囲の知人の話を聞く

4 発言者の意見を否定される

5 発言者の人間性を疑われる

言っていないことを想像で否定する

6 嘘をつかれて信じてしまう

2) 水 (反応、感情)

1 本音で語り合う

2 よいリアクションを得る

3 よい評価を得る

4 悪いリアクションを得る

5 悪い評価を得る

6 真逆の気持ちを語って本当の気持ちを隠す

3) 火 (目的、方向性)

1 解決できる明確な最終目標を定める

2 方向性が決まる

3 範囲が決まる

- 4 方向性を見失う
- すべて大事に思えて決められない
- 5 なにもかもやろうとして決まらない
- すべて重要に思える
- 6 実行不可能な曖昧な目標を設定する
- 漠然としていて判断がばらつく

4) 土（実行手段、お金の管理）

- 1 手段や予算が思い通りになる
- 相手が承諾する
- 2 交渉権を得る
- 3 必要なアイテムを手に入れる
- 4 白紙に戻る
- 折り合いがつかず交渉決裂
- 5 大切な何かが壊れる
- 6 損失を負う

それでは魔法使いの話から始めます。

NPC 魔法使い「昨日も少し話したが、現代日本のわたしたちは「生き方の指針」を持たないことが問題とわたしは考えている。伝承にあるパラレルワールド「トゥンリリミス」では、グリーン教が信仰されている。宇宙はグリーンさまという神さまの体内で、人は神の細胞と考える。魂を預かり、育てて返すため、労働や金銭など物理的なコストを払ってでもみんなを成長させようとする」

●リーンさん、市役所職員ロール

相手は魔法使い

- 1 D6 ダイス 2 回ふってください。

PL リーン

2、4 でした！

GM エリー

(魔法使いの話に悪いリアクションを返してくださいw)

PL リーン

なるほど、そうなるんですね！ 笑 考えます！

PL リーン

「でも、日本はそういった統一された宗教的な価値観とかがあまりない国なので、絶対神などを指針にするのは難しいと思います」

GM エリー

NPC 魔法使い「かつては神道と仏教を信じていたが、今は信仰を失ってしまった。わたしはそこが問題と考えている。共有する価値観がないため、声のでかい人が勝つからだ」

続いて市役所職員のロールいきます。

6、6です。

GM エリー

水

6 真逆の気持ちを語って本当の気持ちを隠す

NPC 市役所職員「わたしは今でも仏教徒だ。仏の慈悲を信じているし、道に反する行いはしていない」

GM エリー

NPC 魔法使い「もう一つの違いは、分け方だ。わたしたちは血で役割を固定して身分社会を作ったが、トゥンリリミスでは年齢で役割を分けた。子どもは田舎で小遣い稼ぎの実践を通じて学ぶ。村の大人はお客のサンプルになるため自分の本心をぶつける。少年になったら工場で集団活動をして自分の特性を知る。そして16歳で30万渡され自立する。自活できないなら田舎に戻り手伝いをする。自活できるなら都会で金を稼いで挑戦する。そうして39歳まで老後資金となる働かなくても食べられる財産を作ることができる人口の5%だけが自由選択を許される。残りは田舎に戻り、子どもたちが工場で作った衣食住を受け入れる。そして村の運営に協力しつつ、子どもの成長に付き合う」

GM エリー

リンさんのロールです。

PL リーン

4土 2交渉権を得る「どうやって生きるかを16歳の時に選択できるわけですね、自由に生きるなら自由に、保障の中で行きたいなら田舎にって」

GM エリー

NPC 魔法使い「そうだ。チャンスは平等に与えられる。同じ条件でチャレンジして結果が出せないなら文句もでない。原因は自分のこれまでの生き方にあるからだ」

リーンさん、もう一度ロールどうぞ。交渉権を得たので

PL リーン

6、5でした。

火から5なにもかもやろうとして決まらない

すべて重要に思える にします。

「じゃあ、今の日本でもスタート地点を全く平等にしてみたら文句は出ずみんな納得してくれるのかもしれないですね！ ああでもどういったところで生まれてどういう暮らしをするかも自由は自由ですよね...」

GM エリー

NPC 魔法使い「現代日本では、教えてできるようにすることを重視している。トゥンリリミスでは、自発的に気づいて挑戦することを重視している。どこで生きようと、何に取り組もうと、観察から自力で学んで理解する子どもはいる。そういう子どものしか、5%に残れない。そして5%に残る人物を輩出するための仕組みなのだ」

市役所職員ロール行きます。5、3

風

3 事件当事者の周囲の知人の話を聞く

NPC 市役所職員「トゥンリリミスの人々は、勝ち残れなかった自分を否定しないでいられるのですか？」

NPC 魔法使い「子どもの時代に村の大人が村のために楽しそうに生きている姿を見ているので、単に稼ぐ能力がなかったと考える。国のために金を稼ぐ人物が不可欠だからそこを優先するが、それができなくてもやるべきことはほかにある」

NPC 魔法使い「グリーン教を信じて魂を育てることを目指すなら、不出来でも仲間と認めて支援する。しかしグリーン教を信じず、神のために生きないで自分の快樂のために生きるならば、一切支援はしない。自由に生きたいなら勝ち抜くことを求める。行き詰れば死体の処理を引き受けることが福祉となる」

リーンさんロールどうぞ。

PL リーン

2 水、1 本音で語り合う

「自分自身のために生きるということをしたかったら、競争の中で勝ち残るようにしないといけないんですね。セーフティネットが何も無い状態というのは怖い気もしますが、それくらいの覚悟が必要ということでしょうか」

GM エリー

NPC 魔法使い「社会を作らず個人や家族単位で生きていた時代、失敗すれば死が待っている。だれも救ってはくれない。何もしなくても死ぬし、挑戦に失敗しても死ぬ。自然とは厳しいものだ。そこを忘れて「誰かが助けてくれる」とふわふわ生きているなら、それはペットと変わらない」リーンさん、もう一度ロールどうぞ。本音で語り合うなので

PL リーン

3 火

5 なにもかもやろうとして決まらない

すべて重要に思える

「弱い人も全員救えるようにとつくられたのが社会で、人間はそれによって繁栄したということもあるので、必ずしも誰かに頼って生きていくことが悪いとは言えないと思います、自分だけでご飯を食べていける力もとても必要だとは思いますが」

GM エリー

市役所職員ロール入ります。3、1

火

1 解決できる明確な最終目標を定める

NPC 市役所職員「問題は、自由選択を認めてバラバラになった価値観を統合できるかだと思うのですが」

NPC 司会者「つまりトウンリリミスでは魂を育てるなら支援するが、魂を育てることを放棄しているなら支援はしないということですね。「魂を育てる」という尺度で生きている。ではリーンさん、もしわたしたちが共通の尺度を持つとしたなら、どのような価値観が考えられるでしょうか？」個々から意見交換に移るので3回振ります。リーンさんどうぞ。

(なんてぴったりの前振りが出るんだ！ w)

PL リーン

1、4、1でした。

1. 風

4 発言者の意見を否定される

1 自分 ですかね！

GM エリー

(そうですね。自分で言って、打ち消すかんじですかね)

PL リーン

「やっぱり、神のような上位の存在というものは価値観として大きいのもかもしれませんね。みんながひとつのことを信じるというのは共通の尺度になると思います。でも、信じる神によったり教えによって尺度がバラバラなものが溢れている今では物理的に難しいですね...」

GM エリー

NPC 司会者「宗教の重要性はみとめるが、いろんな宗教がある現在、一つに統一すれば宗教戦争が起きるという考えでよろしですか？」

PL リーン

「もうみんなが色々なものを信じているところを、一つにするというのは無理かなって思います」

GM エリー

司会者「自由を得た代償と言えるかもしれないですね。続いて市役所職員さんどうぞ」

6、6

相手は2なので自分自身です。

NPC 市役所職員「ところでトゥンリリミスで主張される神の体内という説は、我々の世界でも言えることなのでしょうか。もし言えるならば、科学で宇宙には意識があり、生命活動をしていることが証明されたら、それは全員が信じる理由になるのではないのでしょうか」

魔法使いロール

5、6、3

土

6 損失を負う

3 自分自身に語る。

NPC 魔法使い「それは魔道会に所属する魔法使いと魔女の悲願だ。ずっと神の体内であることを証明しようとし続けている。あるものは意識を上げて、神と波長を合わせたという。あるものは意識を下げ、素粒子の世界を体感したという。しかし客観的に観測できる方法ではない。わたしは生涯を掛けて尽力することを誓う」

リーンさんロールどうぞ

PL リーン

5、6、1 水 6 真逆の気持ちを語って本当の気持ちを隠す 自分「今ある宗教や科学の価値観を全部壊してしまうような新しい世界観が構築されて、それが真実だと全員が知ったら、スタートラインや価値観が一緒になるということですね」

GM エリー

(理屈としては正しいが、自分は同意できない感じなんですわね！)

PL リーン

(そうですね...！)

GM エリー

市役所職員ロール

2、6、2

水

6 真逆の気持ちを語って本当の気持ちを隠す

自分

NPC 市役所職員「リーンさんの言う通りだ。そうなればまったく新しい世界ができるだろう」

(信じてないのにどんどん話が進んでいく！ (笑))

PL リーン

(笑！ ダイスの妙ですね)

GM エリー

魔法使いロール

3、3、5

火

3 範囲が決まる

5 見てる人

NPC 魔法使い「ここで見ている皆さんに宗教観を一新するに賛成する人はボタンを押してもらおうことにしましょう！」

1 D 1 0 0 で出た数字を賛成の数字とします。

リーンさんがふってきますか？

% 抜いです！！

PL リーン

2 6 でした！

GM エリー

NPC 司会者「賛成は 2 6 % と低いです。みなさん内心ではそんな革命は起こらないと考えているのでしょうか？」

リーンさんロールどうぞ。

PL リーン

3. 火

1. 解決できる明確な最終目標を定める

6. トウンリリミス「モデルケースが事実あるということは、やり方は間違っていないってことですよね」

GM エリー

トウンリリミスについて知っているのは魔法使いなので、魔法使いが答えます。

NPC 魔法使い「神代の時代からトウンリリミスに行き来した伝承が残っている。まったくの嘘や作り話とは思えない。そして限りなく日本の神道に近い考え方をするのだ。同じ宇宙に住む者の自然観と言えるだろう」

市役所職員

5、3、4

水

3 よい評価を得る

4 司会者

NPC 市役所職員「わたしははじめなぜ魔法使いさんが会議に呼ばれたのか疑問だったのですが、話してみて納得しました。メタ認識となる宗教や哲学の欠如が混乱の原因と考えて呼ばれたのですね？（と司会者に確認する）」

NPC 司会者「おっしゃる通りです」

NPC 魔法使い

5、3、4

火

3 範囲が決まる

4 司会者

NPC 魔法使い「つまり例題で出された高齢女性の生活保護申請について判断できないのは、共有している価値観がないため、どれも大事という曖昧な判断から抜け出せないことにあるなら、価値の形成が今後の課題ということですね？」

NPC 司会者「その通りです。では最後にみなさんに会議の感想を一言ずついただいております」

(次のロール3人分で締めます！)

リーンさんどうぞ

PL リーン

3、6、4

(最後に6が出てしまった...笑)

3 火

6 実行不可能な曖昧な目標を設定する

漠然としていて判断がばらつく

4 司会者

「全世界の人たちの価値観が一緒になれば、スタートラインも目標も一緒になって、こういった議論などが起こらない世の中になるってことですね！」

GM エリー

(いい感じだけど実行不能というw)

市役所職員

1, 1, 3

風

1 秘密の情報を得る

3 魔法使い

NPC 市役所職員「魔法使いさん、実はもう見えないところで動きがあるのではありませんか？」

魔法使い

1、2、3

風

2 事件当事者の身近な人の話を聞く

3 魔法使い

NPC 魔法使い「本当のところ、わたしは儀式でトゥンリリミスやグリーンさまを体験しているのです」

司会者「衝撃の告白にざわついてしまいましたが、会議はこれで終わります。お疲れさまでした！」

(そんな終わり方!?)

本日のテストプレイは終了です。
感想を聞かせていただけると嬉しいです。

PL リーン

お疲れ様でした！

思わぬ最後になりましたね w

GM エリー

ええ、もしわたしが視聴者なら「めっちゃ気になる！」と思いますw

PL リーン

昨日よりも深いところに入ったので結構返答を考えるのが難しかったです、全体的に話も転がって面白くなったと思いました！

GM エリー

ダイスでロール内容を縛られると意外と面白いですね。

難しいですけど。

PL リーン

ですね、返答の指針を決められるので、答えとか議論がどっちに転がるのか最後まで分からなくて面白かったです。

GM エリー

明日、明後日で、セリフを箇条書きにまとめてサンプルリストを用意します。

そして正式なシナリオとサンプルとダイスロールデータを見てもらって、2月27日に感想を聞いて公開して完了です！

何度も腹痛になってもうしわけなかったですが、それでもできると分かって気分的に楽
になれました。

座っていられば大丈夫。

PL リーン

了解しました、また 27 日によろしく願いいたします！

とてもシステムもまとまってきたてよかったと思います。

GM エリー

ありがとうございます。ではまた 27 日によろしく願いします。

PL リーン

いえいえ、テキストなので、離席されている時も考えられるので全然問題なかったです！

気になることがあると集中できないですし、お身体優先で大丈夫ですよ◎

本日もありがとうございました。

TRPG 会議です！ 02 「生活保護」 20220226 ルールブックとシナリオ

TRPG 会議です！ 「生活保護」 のルールブックとシナリオ

<ルールブック>

●用意するもの

1 D 6 のサイコロ 1 組：ダイスロールで使います

1 D 1 0 0 のサイコロ 1 組：「PL の順番決め」と「視聴者のイエスの%」などで使います。

●状況設定

舞台は現代日本。

福祉について公開会議をする。

参加人数は NPC 3 人と PL 1 ~ 3 人くらい。

(NPC 紹介)

○司会者 (若い女性)

「人は自分らしく生きる自由がある」という大原則に従い発言する。

○市役所職員 (中年男性)

「理念を物理的な行動に落とし込むためには、矛盾や対立を解決する必要がある」と考え、問題点を指摘します。

誰の生活保護申請も受けたいというポーズを取りますが、本心ではありません。

○魔法使い (高齢男性)

「生きる指針が不可欠」と考え、「生きる目的はある」という立場から目指す方向性を示します。

●進行の仕方

初めに司会者が問いかけ、PL の立場をはっきりさせます。

次にダイスロールで条件を付けて、前の話題を受けて自分のセリフを言います。

●順番

ターン制です。

1. PL（複数の場合は1D100で数字が小さい人からPL全員終わるまで）
2. 市役所職員
3. 魔法使い

※魔法使いが終わったらPLに戻る。

●ダイスロールのルール

※1で大分類を決めて、2で小分類を決めます。

例えば、1で1風が出たら、風の要素に関する6つの詳細を決める感じです。

※3で誰に向けて発言するかを決めます。

※つまり1D6を3回振ります。

※対象が自分になった場合は、自問自答する。

1. 元素を決める（1D6）

1. 風
2. 水
3. 火
4. 土
- 5・6. PLが1～4の中から選ぶ。

2. リストから条件を選択する（1D6）

風（事実、情報）

- 1 秘密の情報を得る
- 2 事件当事者の身近な人の話を聞く
- 3 事件当事者の周囲の知人の話を聞く
- 4 発言者の意見を否定される
- 5 発言者の人間性を疑われる
- 6 嘘をつかれて信じてしまう

水（反応、感情）

- 1 本音で語り合う
- 2 よいリアクションを得る
- 3 よい評価を得る
- 4 悪いリアクションを得る
- 5 悪い評価を得る

6 真逆の気持ちを語って本当の気持ちを隠す

火（目的、方向性）

- 1 解決できる明確な最終目標を定める
 - 2 方向性が決まる
 - 3 範囲が決まる
 - 4 方向性を見失う
- すべて大事に思えて決められない
- 5 なにもかもやろうとして決まらない
- すべて重要に思える
- 6 実行不可能な曖昧な目標を設定する
- 漠然としていて判断がばらつく

土（実行手段、お金の管理）

- 1 手段や予算が思い通りになる
- 相手が承諾する
- 2 交渉権を得る
 - 3 必要なアイテムを手に入れる
 - 4 白紙に戻る
- 折り合いがつかず交渉決裂
- 5 大切な何かが壊れる
 - 6 損失を負う

3. 誰に

- 1 PL（複数の場合は相手を指名する）
- 2 市役所職員
- 3 魔法使い
- 4 司会者
- 5 見てる人
- 6 トウンリリミス（魔法使いが提唱する理想）

●終了条件

終了時間を決めておく。

目安は、PL 1 人の場合、1 日目 2 時間、2 日目 2 時間です。

●問い

PL の立場を問う

1. 何が贅沢にあたるのか？
2. 自由にできる範囲はなにか？

NPC の立場からの質問

1. 市役所職員：生活保護に頼ることを自活と呼んでよいのか？
2. 魔法使い：お金を配る福祉が限界なので共同体運営に切り替えたらどうか？
3. 司会者：（1と2を受けて）もし高齢者やニートの自立支援として生活保護を認めるなら、PLは月にいくら負担できますか？

1日目の終わり方

1. 設定時間がくる。
2. 結論が出る。
3. 結論が出ない場合は、GMが考えた理想の世界の話魔法使いが二日目に語り、参加者が質問したり、意見を述べていく。

2日目の進め方

前半：魔法使いが理想について語り、参加者の質問を受ける。

→「価値観を共有することが大事」という結論に持っていく。

後半：「どんな価値観がよいか？」を意見交換する。

●トウンリリミス

作者エリーが用意したのは、トウンリリミスというパラレルワールドですが、GMが考えている理想があるならそちらを語ってください。

トウンリリミスの人々は、わたしたちの世界をガールナルミスと呼びます。

舞台となる地球の自然は、ガールナルミスとトウンリリミスでほぼ同じです。

違いは、宗教観にあります。

トウンリリミスの人々は、ガールナルミスでは異端とされる「宇宙には意志があり、生命活動をしている」を信じています。

地球は、宇宙生命体である神グリーンさまの体内で、人は神の細胞で「同じもの」と考えます。

人が生きることと神が生きるとは同義です。

病にかかった人は、神の患部を引き受けていると考えます。

グリーン教の信仰は、人は神のエネルギー源である魂の一部を預かり、育てて返すために生きているという考え方に発展します。

結果、「全員が魂を成長させる必要がある」という考えに至ります。

そして、6歳までは親元で自由に過ごしますが、7から12歳で田舎の村（保護区）で大人を相手にお小遣いを稼いで商売の経験を積みます。

13～15歳で寮に住んで工場勤務をします。組織活動を学びます。

16歳で一人前と認められ、30万ポイント渡されて独立します。都会（世話の義務から解放された自由区）で就職や起業などします。

39歳までに自由区で生き続けるための老後資金を用意できない場合、保護区に戻って子どもをみんなで育てながら、村の運営に参加します。

原生林を徒歩で見回るレンジャーになる場合、保護区に所属します。

「自由区で経済競争にチャレンジする気がない。チャレンジした結果行き詰った。39歳までに老後資金を作れなかった」などマイナスの理由で保護区を選ぶ人もいますが、「後輩を育てたい」と老後資金があるにも関わらず寄付して保護区に戻る人もいます。

田舎の保護区の衣食住は、食は給食、衣は工場子どもたちが作った制服、住は無償賃貸です。

保護区は、自由に出入りできません。

自由区の国内都市は国民が自由に出入りできます。

自由区の国際都市（全国に5つ）は外国人も出入りできます。

国策として、「経済競争に勝ち残れる人材」を「経験すること」で生み出すシステムを採用しています。教えるわけではない。

だから優秀な人間が指導にあたるのではなく、あまり優秀でない人間が自分を開示することで「人とはそういうものである」という認識を持てるようにします。市井の人々と交流する経験を持たせる。

魔法使いと魔女が所属する魔道会は、グリーン教の母体です。

意識を上げることでグリーンさまに同調したり、下げることで素粒子の世界を覗いた入りできます。

意識を飛ばしてガールナルミスの人々と交流もしています。だからわたしたちの世界にあるタロットと同じものを使っています。

1. 初代魔法使いは、神の体内であることに気づいて呼びかけ続けました。
2. グリーンさまも体内に命が宿っていることに気づいていました。
3. そして互いを認識して、グリーンさまは人を祝福されます。

グリーン教は、この3つの出来事を歌で再現して「神の祝福を信じる祭りの空間」を作ります。一年に一度大々的に国を挙げて行われます。

だからルールや教えはありません。「自分は祝福されている」と信じて、与えられた課題に挑戦できればよしと考えます。

伝承に伝わる神代の時代は、王が治めていました。

魔法使いや魔女は魔力を操り、ほうきで空が飛べました。魔法を操るファンタジーな世界です。

現代では、占いと薬草学だけが残っていて、魔法は使えません。

●その他

トゥンリリミスの前身は「自分が生まれた1973年から200年後を想定して理想の世界を書く」をしていました。

シナリオ「ララ」としてまとめてブックログで公開しています。

「ララ」に宗教要素を加えてグリーン教を思いつきました。

そして「王女が国を治めるための教えを求め旅」を書こうとして挫折しました。

王女が旅にでるのではなく、報告を受け取って会議を開く方向に途中で変えたのです

が、会議の中身を作れなかった。

そんな時に会ったのが TRPG です。

結局、パラレルワールドに落ち着いてクトゥルフ神話のトゥの入った言葉をたくさん考えた中からトゥンリリミス選びました。

→トゥンリリミス寓話「魔女と王さま」として 2022 年の間に書く予定です。

ネームを書いてから小説を自分で書くか、漫画を描いてもらう予定です。

初代魔法使いの血を引く魔女のシンデレラ物語です。

魔女が16歳の時、王子が20歳で結婚相手を探す舞踏会を開きます。しかし、魔女は舞踏会に行くことができませんでした。

魔女は知りませんが、王子は空を飛ぶ魔女を見て憧れていました。来なかったので少しがっかりしますが、予定通り隣国の王妃と結婚して子をなし、愛のある家庭を築きます。そして46歳で王宮付き魔女となり王に出会います。

みたいな話です。

→トゥンリリミス寓話「(仮) 住みかえ」は村の住宅を建てかえるための資材を集めて、引っ越しを無事に完了させる TRPG になる予定です。

「物流」を楽しむゲームです。

たぶん、「TRPG 会議です！」のロールリストを使って、「交渉場面をロールプレイ」に落ち着くと思います。

興味を持ってもらえたら嬉しいです。

どちらもブクログで公開を予定しています。

●シナリオ

○1日目

GM「司会者、市役所職員、魔法使いと市民代表の PL さんが会議室に集まっています」

NPC 司会者「福祉について会議を開催します。テーマは自由をどこまで認めるかです。人には自分の意志を実現する権利がある。自力で実現するなら制限はいらない。しかし他人の助けをかりる場合はどこまで認めるのか。現行では生きることとささやかな楽しみは認められています。では贅沢にあたるのは为什么呢。リーンさん、意見があれば自由に述べてください」

PL がロールなしで現時点の立場を語る。

NPC 市役所職員「では個別事案を見ていきましょう。先日市役所の窓口に高齢女性が生活保護の申請に訪れました。彼女は2人娘がいて、次女と同居しています。次女は結婚していて小学生の子どもが2人います。長女も結婚していて子どもと市街に住んでいま

す。たまに彼女を旅行に連れていってくれます。しかし義理の両親と同居しているため彼女を引き取ることはできません。彼女は次女が子どもを優先することに腹を立てて申請に来ました。事実は以上です。みなさんでこの問題を解釈してください」

NPC 司会者「この場合、PLさんは自分の希望を通すことは贅沢と考えますか？」
す

会話と会議の展開はダイスの出目次第。

NPC 魔法使い「伝承にあるパラレルワールド「トゥンリリミス」では、グリーン教が信仰されている。宇宙はグリーンさまという神さまの体内で、人は神の細胞と考える。魂を預かり、育てて返すため、コストを払ってでも成長させようとする。グリーン教を信じるなら田舎で規律を守り暮らすことが福祉となる。信じず自分勝手に生きるなら死の街で死体処理だけ引き受ける。彼らはわたしたちのように血で役割を身分として固定せず、年齢で役割をわける歴史を持つ。わたしたちもトゥンリリミスを真似してみてもうかと思う」

○2日目

GM「昨日の続きから始めたいと思います」

会議室には、司会者、市役所職員、魔法使い、市民代表がいます。
公開されているため視聴者がいます。

前日まで「理念として「国が救済すべき」は賛成するが、「あなた個人がいくらまで税金を増額されてよいか？」と聞かれると同意できない。しかし共産的な仕組みはグダグダになる。ならばパラレルワールド「トゥンリリミス」ではどのように運営しているのかを参考に話し合うことで合意しました」

まず魔法使いが説明して、1 PL、2 市役所職員の順で魔法使いが質問を受けます。
その後、1 PL、2 市役所職員、3 魔法使いの順番で意見交換します。

会議は、開始から2時間で終了を目指します。
前半の1時間が魔法使いさんの話を聞いて質問する時間。
後半の1時間が意見交換をする時間。
それでは魔法使いの話から始めます。

NPC 魔法使い「昨日も少し話したが、現代日本のわたしたちは「生き方の指針」を持た

ないことが問題とわたしは考えている。伝承にあるパラレルワールド「トゥンリリミス」では、グリーン教が信仰されている。宇宙はグリーンさまという神さまの体内で、人は神の細胞と考える。魂を預かり、育てて返すため、労働や金銭など物理的なコストを払ってでもみんなを成長させようとする」

● PL、市役所職員ロール

相手は魔法使い

※相手は魔法使いと決まっているので、ダイスは2回ふってください。

NPC 魔法使い「もう一つの違いは、分け方だ。わたしたちは血で役割を固定して身分社会を作ったが、トゥンリリミスでは年齢で役割を分けた。子どもは田舎で小遣い稼ぎの実践を通じて学ぶ。村の大人はお客のサンプルになるため自分の本心をぶつける。少年になったら工場で集団活動をして自分の特性を知る。そして16歳で30万渡され自立する。自活できないなら田舎に戻り手伝いをする。自活できるなら都会で金を稼いで挑戦する。そうして39歳まで老後資金となる働かなくても食べられる財産を作ることができる人口の5%だけが自由選択を許される。残りは田舎に戻り、子どもたちが工場で作った衣食住を受け入れる。そして村の運営に協力しつつ、子どもの成長に付き合う」

● PL、市役所職員ロール

NPC 魔法使い「グリーン教を信じて魂を育てることを目指すなら、不出来でも仲間と認めて支援する。しかしグリーン教を信じず、神のために生きないで自分の快樂のために生きるならば、一切支援はしない。自由に生きたいなら勝ち抜くことを求める。行き詰れば死体の処理を引き受けることが福祉となる」

● PL、市役所職員ロール

NPC 司会者「つまりトゥンリリミスでは魂を育てるなら支援するが、魂を育てることを放棄しているなら支援はしないということですね。「魂を育てる」という尺度で生きている。ではリーンさん、もしわたしたちが共通の尺度を持つとしたなら、どのような価値観が考えられるでしょうか？」

以下、意見交換はダイスの目次第で展開が決まる。

TPRG会議です！02「生活保護」

著 エリー ELYE

制作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
