

トゥーンリリミス寓話  
「少年を探せ  
(会議チュートリアル)」

2022/02/14

ELYE





# 目次

寓話本文 . . . . .	1
「TRPG 会議です！」世界 21 図解リスト 20220207 . . . . .	6
ツイートコピー「なぜ世界 21 図解ツールを広めたいのか」 . . . . .	9
ツイートコピー「政治とはなにか？」 . . . . .	15



## 寓話本文

### 01 タロット世界 21 図解

(ライダーウエイト版タロットの世界 21 は何故この配置なんだろう?)

わたしの心に疑問が湧いた。

次の瞬間、巫女である母の気配を背後に感じる。

「あなたは世界の秘密を知りたいのですか？」

わたしは母の目を見て深くうなずいた。

母は紙にサラサラと図を描いた。

→写真 (ページの最後にあります)

「始まりは風。事実であり事件」

「そして水が波立つ。反応や感情が生まれる」

「やがて火が生まれ意志を持つ。目的が決まる」

「最後に土となり根づかせる。行動が決まる」

母は黙ってわたしの反応を待っている。

(どういう意味だろう?)

(分からない)

困惑しているわたしに母がほほ笑んだ。

「今、風が吹いた。展開をよく見ていてご覧」

騒がしい足音とともに一人の兵士がやって来て、緊張した面持ちで告げた。

「村の少年が一人行方不明です。指示をお願いします」

母は即答した。

「関係者と冒険者を集めなさい。会議を開きます」

わたしは母の後を追って会議室に向かった。

### 02 会議

会議室には少年の両親、宿屋の主人、冒険者の4人がいた。

自分の息子がなくなったというのに、どこかよそよそしい両親にわたしは違和感を覚えた。

「うちのバカ息子のことで、こんなに大騒ぎしないでください。申し訳ないです」

一歩前に出て父親が頭を下げる。

「お前が殴って追い出したからか？」

宿屋の主人の言葉に反応して父親の頬がピクリと動く。

「殴ったのは本当だが、それは畑仕事もせずに棒切れを振りまわしていたからで、追い出してなど……」

父親が言い淀むと母親が隣に寄り添い助け舟を出す。

「あの子はまずいと文句をつけるくせにたくさん食べて困っていたんです。だから本当にわたしたちは……」

「出て行って嬉しいわけですね」

両親が濁した言葉を母が明確にした。

それから宿屋の主人に問いかけた。

「あなたはなぜ少年が殴られたことを知っていたのですか？」

母に敬意を表すように胸に手を当てて、宿屋の主人が質問に答える。

「見たことのない立派な身なりの若い騎士さまがうちの宿にお泊りになって、顔を腫らした少年が弟子入りを申し込むところを偶然見たからです」

母は少し考え込んだ。

「その騎士はどちらにいくと？」

「行き先は言いませんでしたが、山越えの支度を頼まれました」

母は黙って見守っている冒険者を見て言った。

「結論が出ました。冒険者殿に少年の後を追っていただこう。報酬は金貨1枚。そこから山越えに必要なアイテムを用意してもらいたい」

冒険者は腕を組んで首を横に振った。

「金貨1枚なら必要なアイテムは両親に用意してもらいたい」

「わたしどもは探すことを望んでいません」

冒険者と父親の対立に緊張が走る。

つかさず母が間を取り持つ。

「騎士に保護されているのか、一人で迷っているのか、分からない今、何もしないわけにはゆかぬ。村が金貨1枚出すのだから、親のお前がアイテムは用意しなさい」

反論できず、両親はしぶしぶ頷いた。

「手段については冒険者殿に一任する。よろしいか？」

力強く胸を叩く冒険者。

「おまかせください！」

会議は解散となり、母とわたしは部屋に戻る。

### 03 解説

「少年が行方不明という事実が風で情報です」

母は図の左上の風の文字を指した。

「騎士の情報も風です」

時計回りに進み、右上の水の文字を指した。

「両親の反応が水で感情です」

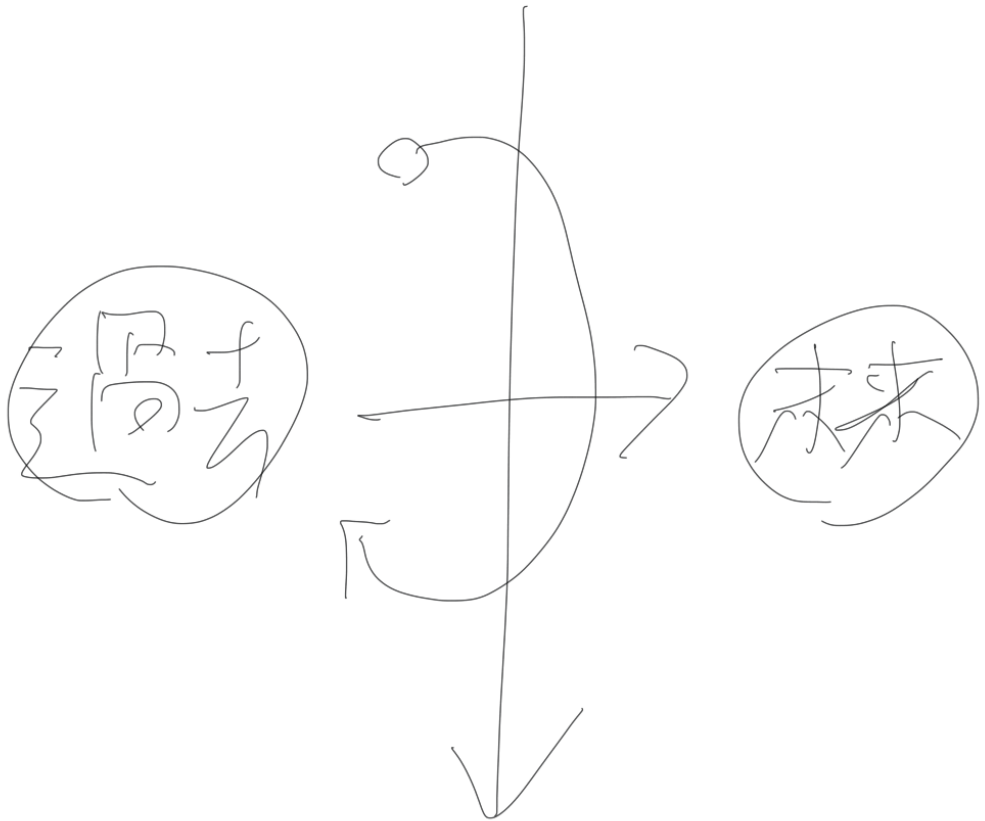
円を描いて、右下の火の文字を指す。  
「わたしが探す決断を下したのが火。少年の発見が目的」  
図の下を通り左下に進み土の文字を指す。  
「報酬やアイテム負担が土。手段や段取り。誰が、いつまでに、何を、どうするか」  
メモの上で風から始まり土まで時計回りに円を描く。  
「ざっくり把握して、気持ちを確認、目的を定めて、行動する。すると行動が新しい事実となり反応が生まれる……そうやって螺旋を描いて少しずつ右へ進んでいく。これが世界」  
分かるような。分からないような。わたしはうなづくことができない。  
「今、どの元素の話をしているのか意識すると筋道を見失わない。タロット世界2は頭の中を整理する地図」  
「！」  
母が言いたいことをつかめたような気がする。この図は指針。  
わたしは世界のカードをまじまじと見つめた。

#### 04 結末

※引いたルノルマンカードは「04 家、14 キツネ、02 クローバー、23 ネズミ、07 ヘビ」

その後の冒険者の報告で、実は騎士というのは真っ赤な嘘と判明する。  
家出した少年を幸いにも冒険者が発見できた時、寒さで風邪を引いて寝込んでいた。  
偽騎士に世話した報酬を求められ、冒険者は金貨1枚を渡してしまう。  
無報酬になった冒険者は、「自分の判断でしたこと」と村に弁償を求めなかった。  
すべてを知った少年は申し訳なく思い、冒険者の荷物運びとして家を出て旅をすることになる。  
厄介払いできた両親はほっとする。  
「収まるところに収まった」  
黙って成り行きを見守った母は、満足そうに微笑んだ。  
そしてわたしは、母のように「状況を理解して結果を待てる胆力のある人になりたい」と願うようになる。

1 風 抽 揚 2 水



3 過 去

來

4 地 目 氣 觀 3 火

20220214 \ \





## 「TRPG 会議です！」世界 21 図解リスト 20220207

「TRPG 会議です！」世界 21 図解リスト 20220207

「TRPG 会議です！」シリーズに共通して使用するアクションリスト。

1 D 6 「6 まであるダイスを 1 回振る」

### 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 よいアクションを得る
- 3 よい評価を得る
- 4 悪いアクションを得る
- 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

「誰か」は最初にサイコロの出目の小さい順のターン制です。

「誰に」を 1D6 で決めます。

- 1GM
- 2PL(自分)
- 3 参加者 (PL たち 1D6)  
    該当なしならターンの PL が指名する
- 4 権力者  
    会議を進行してる NPC
- 5 天災  
    自然
- 6 大衆  
    見ている人々

●方向性

「どんな意見があるか？」を「情報」として事前に伝えてしまう。

当日は、1D4 で元素、1D6 で展開を決めて「キャラになりきることもしくは「自分の考えを表現すること」を楽しむ。

「どちらの意見が正しいか？」を真面目に話し合っても、否定のしあいになりかねない。  
面白くならない。

だから、たとえ「PL1 の意見には反対だな」と思っても、リストで「いいリアクション」と出たら「なにがいいにあたるか？」を考えて演じないといけない。

話し合ったことから「結末」を想像して GM の語りで締める。

そんな方向性で「生活保護」の意見リストを用意する予定です。

まだ考えがまとまらなくて(・・;)

●追加メモ

「会議室で証拠映像を皆でみた見た後」で、PL たちが市民代表として参加して、公開討論で話し合う。

## ツイートコピー「なぜ世界 21 凶解ツールを広めたいのか」

一時期、ジプシーについて調べていた。

権力から酷い扱いを受けた時に 2 つの選択肢がある。

1 つは立ち上がり戦って権力を得ること。

もう 1 つは逃げ出して手の届かない場所を流浪して生きること。

フランス革命は前者だが、実際に生活が変わったのは鉄道ができてからで、革命はその下地でしかない。

後者がジプシーで、ミイラ取りがミイラになるより、毎日陽気に生きることを選んだ人たち。

それは日本の非人にもつながる。

土地に由来する特定の権力に所属してない場合、同じ人とは思えない神業を持っていたら、世俗の外にいて自由に振る舞える。

じゃあ、圧する才能なかったら？

迫害されるか、犯罪に手を染めるか。

革命と逃亡、どちらの道を選んでも、あるべきことをあるべき場所に納めないと世界は混乱すると悟ったわたしは、権力の使い方に興味を持つようになる。

専制が機能しないなら、民主的にそれぞれ現場で才知を働かせるにはどうしたらいいか？

それが「タロット世界 21 凶解」を使った「考え方の共通言語」を持つこと。

ディベートのやり方も調べたけど、あれって「A 案を主張する人」と「B 案を主張する人」が言い合って、「それを見ている第三者たち」がどうするか決めるもの。

そうではなく「当事者として参加する時のツール」が欲しい。

会議の教科書は確かに答えの 1 つなんだが、「業務」という狭い範囲に限定されてる。

人生というスケールを見た場合、「風、水、火、土」という大分類が生きてくる。

占いの知識があるか、ファンタジー系のゲームしてればたぶん感覚的にわかる。

ゲームの中で繰り返し使用してれば、考え方が染み付いて、日常の話題にも適用するようになる。

6割使い始めたら、残り2割も真似し出す。残り2割は拒絶か、理解不能だが、6~8割浸透すれば意識は変わる。

表面上は何にもおきてないけど、定着する前と後で格段に話しやすさ変わる。

世の中の情勢と自分の個性考えたら、そこをゴールにしようと決まった。

若い頃は、実行したい中身のないまま何とかしようとして焦って、知見を広めているうちに49になってしまった。

人生経験を積まないと答えが出せないことを求めているのだから、今だからよいのかもしれない。

年寄りの古い師の方がわかってくれそうじゃない？

若さを武器にする分野ではない。

経験が武器になる世界。

いいことも、わるいことも、糧になる。

だから「権力に逆らう」という発想に賛成できなかった。

今、現時点で悪をなしてる本人にノーという。それはそれで意味があると思うよ。

でもなんの検証もしないで適当に運営して、権力者がはまる罠に自分もはまって圧政を強いたら意味がなくなるか？

おきたことには理由があるはずだ。

「その人だったからだめなだけで、違う人にすれば劇的に変わる」と「個人の資質」を問題にするなら、「なぜ賢い王が続かないように、賢い首相がつづかないのか？」という根本を問う。

「どれが成功するか分からない」という状態で、「試させて成功したものを生かす」をしているのが王さまなんだろう。

王自らが計画立案してよくしようとすると大概硬直して失敗する。

じゃあ、「試すやつ」は教育で育てられるのか？

わたしは無理だと思う。

「やらずにはいられない」から「ずっと考えつづける」をする人は少数。  
そのなかで形になって、現実にかせる状態まで持っていくは1%もない。  
いろんな困難を乗り越え、それでもやりきるファイトがないと無理なら、「どうぞ自由に  
使ってください」と研究資料渡しても本物は生まれません。

たいがい、新しいことは飢餓感のある無風地帯で始まる。そこでたくさんつぶれたなか  
から生き残ったものが花開くことになる。  
だから競争自体は必要だと思う。  
しかし、明らかに競争に勝てない人や戦う意志がない人まで巻き込む必要があるのか？

16歳で全員チャレンジして、ダメなら回収する仕組みが必要ではないか？  
などなど書き始めたらいっぱいトウナリミスには理由がある。  
自分のツイートに似た傾向見せてくるから鵜呑みにはできんが、あながち間違っ  
てはない気がする。

占いは、「問い」をまとめるのが一番大変なので、イエスノー占いをするお客さんで、他  
力本願な人は来たことない。  
「なんとかしてくれる」と頼って占うのではなく、「決断するための参考にしたい」から  
質問してくる。

意識にのぼらないことは言葉にならないから質問にでてこない。  
意識してるけど認められない場合も、言葉にして伝えるのをためらうから、見知らぬ占  
い師でも、言うことはできない。  
A 無意識をとらえる。  
B 恐れを受け入れ、考えてる自分を許す。  
この2つは訓練次第でできるようになる。

A 自分のなかで問う。

B 人に聞いてもらって反応をもらう。

C 反応を材材に更に問う。

このループでだんだん鮮明になっていく。

A をせずに B をすると自分のこと棚に上げて、他人の非難に陥り勝ち。

あるいは、何が伝わったら満足するか理解してないから、話が終わらない。

「自分で問う」と「聞いてもらって反応をもらう」に「共通言語」があるとスムーズになる。

それが趣味の人もいる。

でも趣味が異なると伝わらない。

異なる立場でもつなげられる汎用性の高いツールとして、トウンリリミス寓話「少年を探せ」は考えた。

公開してもいいけど、テストプレイしてからかな。

勉強は、「中身」がない。自分しかない。よくてクラスの子との比較。

仕事は、人とモノと金が動く。反応が生まれるし、次の目標も生まれる。そのための具体的な算段も考える。

仕事を通じて総合的に判断するのと、勉強を通じて局所的に判断するでは、得られる結論が全く違う。

「相手」が欠けたままで検討しつづけても、何も決まらない。

結果的に、自分の希望をゴリ押しするモンスターに育ってしまう。

結局、政治がうまくいくのは、無数の人々がいろんなことを試してて、政治家が「選べる状態」にあるからなら、「政府に政策を期待する国民しかいない」と「選べない」ので失策続く気がするんだよね。

勝ち馬に乗る政治センスを発揮するためには、馬が競争してないと無理なんで。

多くの人たちが、「自分こそが天下を取るぞ！」と立ち上がった時代だからこそうまくいったなら、小さなことでも「これは自分がする」という精神をもつしか、混乱は解決しないというのが結論なんで。



自由区で勝ち馬になる人材を育てる「始まりの場所」が保護区。だから自分が負けて保護区に逃げ帰るのではなく、勝ち抜いたからこそ次世代に繋ぐために保護区に帰る。柱やめて育てになるみたいに。

日本は、「ここは自分が！」と各地で頑張ってる人が結構いる。サラリーマンの食を支えるラーメン屋の店主とかもそうだし、いいものを安く仕入れるスーパーの店主もそうだ。でも「総括するイメージ」が足りない。「なんのために」が本人だけ見えてて、利用者に見えてない。

そして「客だぞ！」モンスター化する。  
統括するビジョンを探しつづけて30年経ってしまった……他の人のビジョンも見たいからツイッター便利。

わたしたちは、「金」を媒介に、間接的な共同生活をしているに過ぎない。  
生活には楽しみも必要だし、休みも必要だ。  
だが、サービスとして消費するだけで、なにも引き受けないただ乗りはダメ。  
子どもを育てることだって引き受けてる。  
でも消費者として消費するだけダメ！

他人が提供したものを消費して生きてると、自分に価値を感じないから、要求がエスカレートしていく。  
その暴走を止めるのは、小さくても役割を引き受けること。  
称賛される大きな手柄以外はゴミと思うのやめること。  
流れのなかで何が必要が考えること。  
好きを生かすことがベストとは限らないよ。

「自分を成長させてくれるもの」を探すのはやめて、「今の能力で引き受けられること」を実行していくこと。  
それが大人になることだから、10代でも成熟した大人はいるし、80代でも学生気分の人はいらる。  
でかいことめざすとモラトリアム長い。そこを目指すのかい？



## ツイートコピー「政治とはなにか？」

もし、政治家が「あるものから勝ちそうなものを選んでる」だけで「ゼロから生み出す能力はない」なら、改革者は政治家からは生まれない。

「これがやりたい！」と突き進んできた誰かにたまたまスポットライト当てるだけ。その人はライトを外されてもやめない。勝つか？ でなくやりたい！ だから。

そう考えたら、自分の考えを貫きたいわたしは政治家向いてない。

政治家に必要なのは、自分の信念にとらわれず、時代の要求に応えることだから、こだわりなくスイッチングできる人が相応しい。

実態が見えない理由は、切り替えしてるだけで、作りはしないから。

もし政治家が作ることにこだわったら？

たくさんある企業のほとんどは負けて辞める。

負けるかもしれない戦いに国家の総力を集めるのは危険がでかすぎる。

自分はやらずに、やらせてババを引き受ける敗者のリベンジチャンス作るくらいでよいのでは？

それとも国家が自ら勝ちに行けば敗者になるリスクを背負うことを承知で、政治家に未来のビジョンを求めるのか？

わたしは、国家に任せず、各場所でそれぞれ取り組む方が、リスクを分散できて強度が上がると思う。

そのための権利は保証されてるし。

民主主義は、それぞれがビジョンを描いて行動する自由の保証。

王さまが一人で計画して運営すると失策や暴走起きるから、その反省として専制やめて民主主義にしたんだし。

その話は、「自由」で重なるんだが、向こうがおりてしまったので、そこもわたしが自力でやるしかない。

(ばーか、ばーか)

国家は、後ろに控えて、人々が「このジャンルで一番になるぜ！」と争いあって切磋琢磨して、「これはおいしいところだな」という部分だけ取り入れる。

そしたら国自体がずっと勝ち続ける。

そうやって手に入れた金で、リベンジ支援に死なない程度の仕事を回したら、復活して再チャレンジする。

そういう「冷徹さ」が政治家には必要なものであって、「愛嬌のよさ」や「人柄」はどっちでもいい部分。あったらあったでいいけど、肝心のスイッチング能力ないなら意味がない。

ダメでも切り捨てられない政治家はダメでしょ？

切っても恨まれず、再チャレンジを促す人が向いてる。

政治は、昔から狡猾なものだし、人の一番汚い部分に接する。心が清らかで優しいだけでは、憎しみに変わるのでおすすめしない。

汚いこととしてても、本願を忘れず、国の安寧求める清濁合わせ飲む器のでかさが問われる。

小規模でも引き受けて、自分も清濁合わせ飲んでたら分かる。

「いい人のわたし」を生きてると理屈が分からないから「理想と違う！」と非難することになる。

いや、理想を現実にするための過程を想像しようよ。道のりに何があるか考えよう。

歴代繰り返されたことは、原因がある。誰でも同じになるなら、それはなぜなのか？

根元と向き合う。

国でも、家でも、「勝ち馬に乗るためには、競争して勝ち残る天才を発見しないとイケない」が、「血統以外の手法に頼る術がない」から、放置すると「世襲」になっていく。

それをぶち壊すのは、「ここは自分が引き受ける！」という自活の精神。

自由は憲法としては与えられているのだが、ババ引く可能性あるのにチャレンジする人は少ない。

そもそも「ババ引いてもやってみたいこと」がないんだろう。

育つのが遅いタイプも要るしね。

だから計画にしたがって質素に生きる場所も必要に思う。健康的な暮らしなら別にいいのでは？ 小遣いあるし。

古今東西、政治の頂点にいる王さまには、敵でも役立つなら好意を示して握手するし、友達でも役立たないプランを提出したら蹴る。そういう「人を見る眼」が求められる。でも一人で責任背負って、自分の感情に反して国家を栄させるためにスイッチングするの辛い。

敵の顔なんか見たくないし、友達がダメダメでも応援したい。それが人の情だから。非情になり、国家繁栄に尽くしきれぬ王さまは少ない。そして国会議員も同じ問題に直面してる。

もし自分が王さまなら、どういう状態ならやりきれぬ？  
自分がしてることの意味を分かって、正しく評価されることかな。  
なぜ、一步引いておいしいところ取りするのか？  
なぜ、ともだちを優遇しないのか？  
そこを分かってくれる人が欲しいかな。

かつて、家単位で生きるか死ぬかの暮らしをしていた時は、「ぶち王さま」がたくさんいたから、「政治とはそういうもの」という理解があった。だから革命が起きなかったんだろう。  
完璧に支配されていたのではなく、自治権をあるていどもってたから。その代わり、自力で解決しないとイケなかった。

神と人がそれぞれ1対1で結び付く一神教は個別で対等だが、神の分霊で「もともとは同じもの=神」と考える神道の世界観で生きてる日本人は、他人を他人と思わない傾向があるように感じる。  
わるくでると過干渉になるが、よくでると慈しみになる。

それぐらい「神をどう考えるか？」は生き方に影響を与える。  
グリーン教の「神の体内」は、神道的な考え方を強める。  
もちろんわたしが考えたのだから事実ではない。しかし、物語として楽しむのは安全な

冒険に思う。

結論。

権力者を倒しても、同じ過ちを犯すだけなので意味がない。

各自が自分の持ち場を引き受け、ぶち王さまとして振る舞うことで、政治家が勝てそうなものを選べるようになる。

すると国家が勝つ続けることができ、自分が負けてババを引いても再起のチャンスで  
きる。

小さいチャレンジが世の中を変える

今、泥沼の底辺にいるとしても、「なぜそうなったのか?」「これからどうするか?」を  
当事者として引き受けて考えるなら、小さいチャレンジだよね?

当事者でないと分からないことがたくさんあるもの。

引き受けずに「なんとかしてくれ!」と訴えても聞き流されるだけだ。

考えるツールとしてじっくり作った寓話のサンプル上げようとして、パソコンの更新ま  
ちしてる。

→文章だと分かる人が限定されるからネームにしてから公開しようと思ったけど、そん  
な事情で公開することに。



---

トッソリミス寓話「少年を探せ（会議チュートリアル）」

---

著 ELYE

制作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---