

600字物語
VR人生紙粘土
～あなたの人生見せます～

20241218



エリー

目次

01、下位 80%	1
02、上位 6 から 20%	2
03、上位 5%	3
あとがき	4

01、下位 80%

ツツツ。通知音。合格か！？

くそ、またお祈りされた。何度目の不採用通知だ？

大学4年、22歳の秋になっても、内定ゼロ。

俺、なんか、間違っているのかな？

ショーウィンドウに映る自分の顔を見つめる。角刈り頭に、切れ長の細い目。シワのない白いシャツと紺のジャケット。

完璧だ。就活生として落ち度がない。

うわぁ。

一瞬、赤い閃光が炸裂する。

振り返ると怪しげな紫のテントがある。入り口の幕が開く度に、赤い閃光を放つ。

近づくと「VR 人生紙粘土」とある。

吸い寄せられるように中に入ると、ベッド型のカプセルがある。

「1回1000円だよ～」

ユーモラスな機械音が告げる。

高いと思いつつ、なぜだか支払ってしまう。

カプセルが閉まるとたくさんの机と椅子がある部屋に着く。

「紙粘土が乾く前に好きなものを作ってね」

テーブルには紙粘土と粘土板、絵の具などが置かれている。

既に椅子に座り、紙粘土でひまわりを作っている女がいる。ありきたり～。

俺も席に着き、紙粘土と向き合う。

スポーツカーとバイクならどっちがいいだろう？

この量なら2つ作れるかも？

でも時間が足りなくなりそう。

俺、なに必死になってんの。ただのゲームじゃん。馬鹿馬鹿しい。あー、ダルいわ。

アイツは帽子ね。楽なやつ選んだな。

アイツは編んだカゴか。できんの？

ひとりずつ感想を言ううちに、なんのためにここにいるのか忘れた。

「終了だよ～」

へ！？

02、上位 6 から 20%

現実に戻った時、俺は悟った。何も決めず、なにもしなかった。あれはこれまでの俺の人生そのまま。だから不採用なのか。

よし、もう一度だ。今度は一番多いやつを真似て、さっさと作るぞ。

1000 円払う。

「アゲーン♪」

机の並ぶ部屋に着くと、俺は部屋を一周した。花が圧倒的に多そう。それもひまわり。

ひまわりを作り出した女の隣に座る。

俺は盗み見て、ひまわりを作った。

花びらと真ん中の茶色い部分を作ればいいんだな。

よしよし、いい感じだぞ。隣の女よりうまい。

できた！

乾燥させて、色を塗って、完成しても……俺は喜べない。だってひまわりに興味がない。ほしいものではない。

世の中で欲しがると人が多いから、もしかしたら売れるかもしれない。商品としてはよい。

周りは喜ぶが、俺の心は虚しさに支配されている。

そもそも俺はどんなやつなのだ？

俺ってなに？

何が好きで、何が嫌いなの？

いや、世の中は金なのだから、そんな甘いこと言ってちゃだめだ。売れるものを作って、金で楽しみを買えばいい。

誰も欲しがらないものより、みんなが欲しがるものを作ればいい。

でも……自分もみんなも欲しがるものを突き詰めることもできたのでは？

気がつくとゲームは終わっていて、現実に戻っていた。

顔に手をやると濡れた。後悔の涙？

次は自分と向き合い、計画を立てて、時間一杯まで使って、好きと売れるを両立するんだ。

俺は 1000 円入れた。

03、上位 5%

紙粘土の前に座ると自問自答した。

俺は食べることが好きだ。特にパン屋は楽しい。トレーに色んな形のパンが並んでいてワクワクする。

まずトレーを作ろう。入れ物に合わせてパンのサイズを決めよう。

1つのトレーに3種類のパンを3個ずつ作るなら？

紙粘土の量を考えたら、トレー3つに、パン9種類くらいだろう。

パンの種類は？

甘い系ならメロンパン、あんぱん、クリーム。

惣菜系ならソーセージパン、カレーパン、焼きそばパン。

面白系ならカニパン、ウサギパン、チョコパン。

まずトレーを3つおなじ形にする。

次に甘い系から順番に作っていく。

いいぞ。ゴールが決まっていると、残り作業も予測できて集中できる。

心が落ち着くと周りが気にならなくなる。誰が何をしてもイライラしない。

むしろ参考になるありがたい存在だ。

カゴを編むのと焼きそばパンは、細長くするところが同じだ。うどんのように平たくして切っているのか。俺も試してみよう。

いい感じだ。ありがとう。

紙粘土が乾くまでに、どこまでやれるか分からないけど、目標に向かってやりきるだけだ。

人生もいつ死ぬか分からない。道半ばで死んだとしても、前のめりで生きられたなら、幸せなのかもしれない。

気がつくと乾燥させて色塗りしたミニチュアのパンたちがトレーに並んでいた。

プシュ〜。

現実に戻り、カプセルから出た俺の心には、ゴールが定まっていた。

パン屋になろう。

あとがき

YouTube「桜井政博のゲーム作るには」にでてくる「B、ゲーム性」を見て思いついた話です。

小説の「障害、葛藤、解決」に「Good=目指すこと=形になる」と「Bad=避けること=置かれたまま固まる」を設定した感じ。

ゲーム性を意識して、練習で書いた 600 文字 CE3 説の短い話です。

寓話的で説教臭いです。

○設定

Good 形になる

Bad 置かれたまま固まる

テーマ 自己実現

真逆 他人を批判して自分を見ない。

描写 キャラクターの内面。

○初期設定

主人公は就活に疲れている 22 歳の青年。お祈りメールを受け取り、街を散歩。怪しいテントを発見。入っていく。VR ゲームに乗り込む。

○下書きメモ (プロット)

1、時間切れ (下位 80%)

すごいおれを一発でしあげたい。

考えてるだけでなにもしない。

リスクを取らないことが最大のリスク。

A 案と B 案で迷って、紙粘土を二つにわけるか、1 つに絞るか、決めきれずに時間切れ。

あれ？ 固まってる！！

2、急ぎすぎて、自分の意思が反映されない (上位 6 から 20%)

周りを見て真似をする。欲望に乗る。

これになりたかったんだっけ？

むいているんだろうか？

3、計画的に段取りして、自己実現した (上位 5%)

自分と向き合い、好みに合うものを見つけて、優先順位を考えて作って行く。

ブローチみたいに飾るものより、パンと皿とか細かいアイテムのリアリティーにこだわりたい！

皿を作り、パンを作る。

乾燥させて、色を塗る。

わたしがやりたかったのは、これだ。

○読者へのラストメッセージ

3つのうちのどれかな？

Which of the three?

あなたの人生は3つのうちのどれかな？

Which of the three would your life be?

600字物語「VR人生紙粘土 ～あなたの人生見せます～」20241218

著 ELYE

制作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
