「エピソードゼロ」について

2022/12/15　12:00-13:00　＠ハナダシティ

杉森さん、松島さん、松宮さん、岩尾さん、林さん、森田

**《議事メモ》**

森：各話シナリオも併せてお送りしているが、

一旦今回はエピソードゼロについてご意見を伺いたく。

島：設定的なずれについてはデータ上でツッコんでいる。

　　こちら側で設定の調整をすることで都合を合わせられるものは調整するので

それはそれでいいか、という感覚。(コダイガメSudachi個体の年表系統等)

だが、まずは「エピソードゼロ」ってこういう事を言っていたのか、という感じ。

林：Verneに登場するカメはSudachi個体と同一個体？

島：別個体。Sudachiとは状態の違う個体がずいぶん昔に持ち出され、紆余曲折あって

ルシアスの手持ちになり、今はリコの手元でペンダントになっている、

という設定のはず。

杉：(今回の資料の中身は)なんかどうでもいいことを沢山決めてきたな、という感じ。

宮：(得たかった)情報量としては増えていないなという印象。

杉：僕らが観ていておかしいと思ったことを視聴者がおかしいと思ったときに、

この資料を見せるわけにはいかないわけだから…。視聴者に対する印象が

映像としてちゃんと懸念として拭えるようになっていればそれでいいのだが、

　　実はこんなに裏設定があるんです、みたいなことを言われても困る。

それはきちんと表に出る形で印象を変えられるのか、というのが一番の懸念点。

　　(例えばリコの母や祖母が、危険とわかっていながらペンダントをリコに預けることに

に対しての疑問みたいなものが)これで映像内のみで分かるように回収できる想定は

あるのか？

これだけ資料があるのだからそれを読めば事情は分からなくはない、という感じでは

あるが、そうでは無くて映像を見てさえいればわかるようにできる想定がある、

という事か？と疑問に感じてしまう。)

島：今までシナリオを見てきた9話までの内容が、この資料を持って改善されるのか？

宮：絵コンテも来始めているので無理でしょう。

　　結果、この資料を拝見する限りGFとして持っている懸念の根本は解決しなかった

なぁという印象。

杉：誰が誰と結婚した、などの設定は現時点ではどうでもよい情報。

林：(各キャラの言動に対して)「なんで」「何があったのか」という所が重要。

なぜ、という動機づけの部分が一番知りたい、決めていただきたい部分であったにも

かかわらず、それらは全て「残課題」として決定されていない。

杉：知りたかったことはまだ決まっていない。

　　エルドラがなぜあのタイミングでリコとペンダントを追ったか、みたいな部分が

知りたかったにもかかわらず、そこが決まっていない。

それを決めずによくシナリオが書けるな、というのが素直な感想。

　　重要人物の行動動機が分からないまま。とりあえず戦っているようにしか見えない。

宮：それっぽいことを言わせて戦わせているだけで、最終的にいい感じに伏線があった

かのように拾いなおすような作り方をするつもりなのかもしれないが、

それにしてももうちょっと決めたうえで制作を進めてほしい。

何故おばあちゃんは冒険家、などといった設定を付けたのかも分からない。

それならそれで序盤の話数でそういう情報を補助的にセリフ等で付加できたし

そうすべきだった。

森：例えば、現状で言うとリコのペンダントに対する情報量、という所で言うと

　　おばあちゃんに「冒険のお守り」として手渡されていた、という設定が加わっており

　　それが3話絵コンテには盛り込まれているというような変化は、軽微だが

見られるといえば見られる。

宮：このあたりの設定はのちの話で語られる(ので初期話では謎のまま話が進む)、

という前提でつくること自体はよいのだが、それはのちの伏線回収までユーザーが

付いてきて視聴し続けてくれる前提の話になってしまっている。

重要な部分で色々つじつまが合っていない、違和感が多すぎるままで視聴者は

果たして伏線回収までついてくると思えない。

よく分からないまま進むことで視聴者が置いて行かれている感覚になると

続きを見ようとは思わないだろうなという感覚が付きまとう。

　　9話ぐらいからお父さんとかが登場して話が少し動くような感じはあるが、

　　そこまで二か月超、視聴者が付いてこられるのか。

島：分からないこと、見ていて「なんだこれ」と思う事が視聴者にとってフックになると

考えていらっしゃるのだと推測するが(果たしてこれがどこまで効果的なのだろうか)。

杉：それが最後まで分からないまま終わりになってしまいがちだし、そうなってしまう

ような感じがする。

森：一番GFとして知りたい/決めてほしいとお伝えしていたエルドラの行動原理が結局

分からない(理解しがたい)。

杉：最低でも、エルドラがカメをこのタイミングで探す理由というか切っ掛けが必要。

　　歳をとったから最後にやり残したことを、みたいなのはあまりに弱い。

もう少し執着していないと、普通はあそこまでの事をして探し出さないだろう。

宮：ずっとルシアスを探し出すために色々模索していた結果今ヒントを得ただとか、

明確な理由で執着しているならわかるが、何故「余生のやりのこしたこと」なのか。

杉：「そろそろなにか(終活を)始めるかのう」みたいに始められても、やっていることが

簡単なことではないので困る。

宮：執着心が無い感じがするのが引っ掛かる。

杉：何か典天啓を受けたとか、そういうちょっとした不思議なことでもいいので(ポケモン

に関わる出来事だし)、何か今動き出すきっかけが無いと説得力がない。

岩：何にも理由が無いんですね。

宮：ない。やることやったので残ったことやるか、みたいな感じ。

岩：何もないのも違和感ありますし、リコ側の家計も先祖代々ペンダントをそこまでして大事に引きついで持っているのも理由がよく分からない。

林：そこ。飛行石のようなくらいペンダントの状態で特別なものであるならわかるのだが。

岩：みんななんとなく動いているんですね。

杉：なんか綺麗だから捨てられない、という感じにも見える。

岩：なんとなく持っている、という程度なら、狙ってくる人もいる危ないものだから

どこかの代で売り払ってしまった方がいいように見える。

今は手元にない、くらいの方が逆にドラマチックに見えるかもしれないとも。

　　(この資料で描かれている)この設定はここまで分厚くする必要があるのか？

宮：ないと思う。

　　ゲームとの整合性も都度取ればいい。

杉：リコとルシアスの間の血族の話とか分厚くされてもそこはどうでもいい。

ペンダントは代々受け継がれていました。だけでいい話。

リコの父親が絵本作家だとかいうのもどうでもいい。

こういう部分を厚く決めていっても一番大事な部分が何も決まらない。

　　リコ本人やルシアス、エルドラ本人らの事情の方が大事。

彼らにとっての行動原理が分からないのにそれがなぜいつまでも決まらないのか。

岩：この部分を生かそうとなると、それはリコたちでは無くてリコまでの先祖の人たちの

話になる。ジョジョみたいな感じの。

杉：逆にルシアスとリコの間に人が増えすぎて余計に分かりにくくなっている。

　　ふつうに(事情をある程度知っている)おばあちゃんがいます、だけでいいのに。

林：エピソードゼロ、で知りたかったのはルシアスとリコの間の血族の話では無く、

　　エルドラとルシアス自身に怒ったことと、何故エルドラがしつこくリコを狙うのか

という行動原理だったはず。

杉：そこが「追々決めます」になっていて、聞いても居ないことが分厚くなっている。

宮：エルドラはずっと生きていて、ペンダントをずっと欲しがっていた、で良いのでは。

杉：それぐらい単純で良い。

　　それを成立させるためには、なぜ今まで狙わなかったのか、なぜ今狙い始めたのか、

　　という単純な理由だけ決まっていればいいはずなのだが。

　　設定を分かりにくくしているだけ。

森：人の名前が増えたな、という印象。

杉；それによってさらに読みにくく、話が分かりにくくなった。

林：出来事というか、行動動機に繋がるエピソードが欲しい。

杉：本来は動機さえ決まれば後はどうにでもなる。

　　単にエルドラがルシアスをきにくわないから戦ってるとかでも最悪いい。

宮：そしてそれが、本来ならセリフなどに片鱗がにじみ出てくるはず。

　　でもそれが今はない。

　　エルドラの孫が出てくるのはいいのだが、なんとなく追っているのではなくて

　　「100年前からうちの家系が追いかけているものだ」くらい言う感じでもいい。

森：GFとしては、各主要人物が「なぜそのタイミングでその行動を起こすのか」が

　　分かればよい。という認識だがそれでよろしいか。

杉：知りたかったのはそこ。以前から何度も聞いている。

　　だがそこを頑なに決めようとしないのはなぜか。決めないのは意図的なのだろうか。

　　資料を読んでいても誰が誰か分からなくなったので家系図を書いて読んでいたくらい。

岩：もしかすると今後、(このルシアスとリコの間の人たちが)視聴者ご存知ベースで

登場してくるようになるのかもしれない。

宮：エルドラとペンダントとリコを繋いでくれればいい。

　　あとはおばあちゃんがなぜ危険を承知でリコにペンダントを託したか、

リコの護衛をなぜフリードに頼んだのか、くらい。

杉：アニメ本編に出てこないキャラをわんさか増やしても仕方ない。

林：フリードとエクシードのただならぬ因縁を背景に置く、と言いながら、その中身に

ついては「視聴者の反応を見ながら展開を決める」となっているのもおかしい。

杉：そんな重要なところがガバガバなアニメがほかにあるか？

宮：作り方が週刊連載の漫画のよう。

　　アニメを作るスパンはそんな短くないのだから、こんな重要なことを「視聴者の反応を

見て決める」では結局何も間に合わないだろう。

杉：視聴者の反応見ながら作る、ではなくて自分たちがどうしたいか、が無いのだろうか。

林：一番根幹の行動理由に繋がる部分だから、そこは視聴者の反応を見て決めるべきもの

ではないだろう。

杉：こいつはあいつが気にくわない、という事が明らかになるだけでも、それがセリフ

の端々にでてくるようになるはずだから、そういう部分をなんとなくぼんやりで

進めながら「キャラの個性」と言い逃れ、「ペンダント寄越せ」としか言わないのは

観ていて納得できないだろうし、そのまま話を進めてもしょうがないだろう。

宮：このままだと視聴者の反応は「分からない」にしかならないのではないか。

杉：人間関係がハッキリしないとキャラも立たないと思っている。

　　その分人気も出ないだろう。

林：現状エクスプローラーズのような大企業をバックにしている組織がボルテッカーズに

　　毎回噛みついている理由も結局分からない。

　　今後のエピソードで書いていきます、とあるがこの段階で決まっていないと。

杉：案が無いなら究極、昔から気にくわない、でもいいじゃないかと思うのだが。

宮：それでもよいし、ルシアスの正当後継が俺だ、みたいなのでもいいとも思う。

杉：難しい理由は必要なく、なんでもよいのでその設定を決めたうえで各キャラのセリフを

書けばよいのに、決めないで書きたい理由は何なのか。

宮：フリードが裏切るか裏切らないか、も伏線が必要なのに決まっていない。

本当にこれで大丈夫なのか？

岩：今の情報としては、エクシードの元社員という情報しか増えていない。

　　しかも会社の方針と合わないのでやめている、とある。なのにボルテッカーズを

　　裏切ってエクシードの味方になってまで何かを成し遂げる必要があるように思えない。

森：なんならリコの母の教え子、という設定も追加されているのでなおさら裏切る理由が

ないようにしか読めない。

宮：対立関係にある人たちの中に因縁が無さすぎる。

森：シンプルにGFが設定を固めてほしい、とお願いしていた部分の情報が全て「固まって

いない」とあるので、いただいた資料の中には欲しい情報が無い、ということは

伝える必要はある。

岩：動機や目的、それらに対して取る行動が箇条書きでまとめられているだけでよかった。

森：長々と時系列になっている必要も特にない。

宮：絵コンテの制作が進んでしまっているが、そういう関係性が固まったうえで各セリフ

などにキャラ同士の関係値が見えるように調整が出来たらよい。序盤ほど大事なので。

森：キャラクターが何を考えているかが分からない、視聴者が置いて行かれている、という

　　懸念は以前よりお伝えしているが、その根幹たるキャラクターの行動原理が整理され、

　　各話各セリフや演出にもエッセンスが足されることで視聴者の理解が良くなるように

　　していただきたい。という事に尽きる。

杉：おばあちゃんのお母さんの設定を足したところで、それはリコ本人たちのセリフには

関係ない。

もっと物語の中心にいる人たちの設定をしっかり決めてほしい。

僕らに長い文章の資料を読ませて納得させるのではなく、視聴者に対して映像で納得

させるために何が必要かを考えてほしい。

それにはエルザやダイアナは果たして本当に必要なのか？エルドラやフリードやリコ

の思考や行動原理の方がよっぽど重要ではないか。

家系図は決まってなくてよいので主要人物の行動動機だけでも決めてほしい。

　　流動的でもいいのは細かい設定の部分だけ。

森：話が変わるが、本資料に青字で記載されているゲームの時系列設定がかなり間違って

いたかと思う。そのあたりでツッコんでいただいている部分はそのまま回答するが、

その認識ずれによって起きている懸念や、本編との整合性の部分で困っていることは

無いか。

宮：ずれはあるがクリティカルな問題はない。

森：松島さんにご指摘いただいたカメSudachi個体の復活タイミングの話も問題ない？

島：昔の話は影響しないし、本編でそんなに語ることもないだろうし変更したこと自体は

現状問題が無い。

　　裏設定として作っている人たちの認識が合っていれば。

森：設定を変えたいとはVerne個体よりもSudachi個体の方が先に復活しているべき、

みたいなことがあるからか？

島：アニメでこうしたいなら、他に影響なくゲーム側の裏設定も併せられます、というだけ。

森：Titanだと歴史の授業で過去の設定について触れているが、Suでは触れない？

島：Verneで使われる個体はゲーム上で言及されない裏の話だと思っているので、表のSu

　　の中でVerne個体について触れることもない。なので特に問題ない認識。

宮：ここではやはり問題にしたいのはアニメ主要人物の動機だけ。

杉：最低でもエルドラの「なぜ“今”行動に出たのか」の明確な設定は作って欲しい。

森：エルドラが決まらないとライバルも決まってこない。

杉：(ライバルの動機が明かされるのは)それは追々でいいのだけど、まずはエルドラ。

　　今だとなんとなく「わしには割残したことがあるような気がする」とのんびりしている

　　ので、それだと執着が感じられませんよね？ということ。

森：もう少し緊張感を持って前のめりに追いかけていて欲しいし、その理由が欲しい。

杉：それこそカメの復活の兆しをキャッチしたとかでも、何でもよいのだけど、

　　いままで動けなかった/動かなかった理由が普通に考えて必要だろう。

　　ポケモンなので少しぐらい不思議なことが起きてもよいはず。

森：それこそ100年前にカメやラクアの影響を受けて長寿になっている、という話も

出ていたと思うが、そういう話の流れで波動とかそういうものを感じたとか、

そういう不思議な現象があってもよいのできっかけにしてほしいということ？

杉：あるいはエルドラもカメのかけらをもっていて、復活の際に共鳴して何かわかったとか

　　そういう、動き始める(≒物語が始まる)具体的なきっかけは絶対作ったほうがいい。

島：そういったことをぼんやりさせておかないといけないと思っているのだろうか。

　　なぜ決めないのか、本当に分からない。

林：他のアニメもこれくらい設定画フワフワした状態で進んでいくものなのか？

宮：違うだろう。3年放送期間があるからいろんな選択肢を残そう、というだけだろう。

杉：それにしても敵が動く切っ掛けくらい決めても良いだろう。

森：エクスプローラーズがボルテッカーズのような小規模な組織を目の敵にする理由が

未定、となっているが、それこそエルドラの行動理由と繋がっているのでは、と

個人的には感じるが。

杉：それは下っ端の人たちとエルドラは別思考を持っていてもいいのかもと思う。

宮：エルドラはカメが欲しくて、孫含めて使っているだけなので、下っ端が普段から

ボルテッカーズを目の敵にしている理由は別に存在していていい。

ただ現在時点では彼らに対してフリードが何を思っているかも結局分からない。

　　何を持って裏切ろうと画策しているかも分からない。

島：身内が裏切るという盛り上がりを作りたいという狙いだけで組まれている気がする。

　　今シナリオを読む限りではフリード自体あまりカメの事も良く知らず、目的のない

動き方をしているので…

杉：正義感が強くてなんにでも首を突っ込む、だから大企業組には嫌われてる、みたいな

　　ことでもいいのではないか。そういう事すら決まっていないように見受けられる。

宮：裏切って盛り上げようとしているから、どういうキャラがいいか決めかねている、

みたいなのも、変。

杉；裏切るかどうか、こそ保留にすべきで、先にキャラクター性が決まっていないと

仕方ない。

宮：そう。例えば杉森さんが仰った「正義感あふれる」キャラにした場合は裏切りの線は

自然と消えるだろうし。

島：キャラクター性や行動原理さえ決まっていれば、他のことは2年あればいくらでも

今後決まっていく。そこが決まっていないので。

杉：フリードは大企業から嫌われやすい性格にしておけばそれで見ている方は納得がいく。

　　めちゃくちゃ「正しいこと」が好きでこだわるとかにしておけば、自然と大企業とは

対立するだろうし。

エクスプローラーズの人たちはなんやかんやで会社勤めの人、という感じにして

おけば、視聴者的にも単純で分かりやすいだろう。

島：エクスプローラーズの下っ端の行動動機もよく分からない。

宮：敵側の四天王のような人も電波妨害工作みたいなことをしているが、そこまですること

かと。

杉：もう少し、企業対個人といった構造を強調していけば、分かりやすい対比が出てくる

のではないかと思うが。自由な人たちと組織の戦い。

　　自由な人たちの雰囲気に、リコは惹かれたのである、という風にすればある程度の

説得力もある。(1話でフリードの方について行った理由のこと)

島：強大で財力も持つ敵に、色々カツカツな中立ち向かっていくみたいなこと。

林：最初の箱書き？というか物語のマイルストーンは未だわからない？

宮：ペンダントの謎についておばあちゃんが何か知っているという事で話を聞きに

パルデアに戻ってきた、というところ。

一つ前のエピソードで黒いレックウザを見た件についてもパルデアで情報収集が

必要なので、という感じ。

来た先でオリーヴァを見つけてつかまえたので、次探しに行こうぜ、という所まで

しか聞いていないような。

林：パルデアに来てコルサ・ネモに会って云々、というのがプロットとしては最新？

　　そのオリーヴァの件のあと、パルデアでいつまでいて何をするのか、その次は

どこに行くのか見たいな情報はまだ分からない？

宮：まだ知らない。

　　ネモを出すとか、アンもそのうち出しますという話は聞いているが、具体的にいつ

どういう風に出すのかまでは聞いていない。

　　せめて4クールまでは何するか知りたい。

　　シリーズ構成にざっくりした話は見えているが、もう少しどこで何をするのかが

知りたい。

森：私もそこまで詳細を聞けているわけでは無いが、先日映像定例MTGで見せてもらった

(手元にはない)資料では、パルデアとガラルを行き来して、その先にIkkakuを見据え

てカロスに行くかも見たいなことは書かれていたような。(資料が手元に無いので

確実な情報では無いが、)少なくともあちこち地方ばらばらに行くわけでは無い。

林：Suがあるから今後キタカミ地方に行きたいとかも可能性はあるのか。

杉：ルシアスはラクアを守ったけどラクアは海底に沈んでいる。

　　それは守ったことになるのだろうか。

　　守ったとはどういうことなんだろう。

島：もっとひどい状況になることを防いだという事だろう。

杉：大地の崩壊の危機を防いだということか。でもまぁ改めて考えると、海底に沈んでは

いるのだからまぁまぁ崩壊しているように見える。

　　もとは地上にあったものが沈んでいるのだから状況は悪化してはいる。

宮：ここまでで話していることについて、森田経由でTPCに連絡して効果はあるのか？

　　また預かります、で1か月後に修正稿が、となっても進展が無さそうなら打ち合わせ

が必要になるか？

　　これまでの経験上、指摘を戻しても早い話数のものは修正が間に合わず、指摘しても

「GFが怒っているだけ」という状態で話が終わってしまい、指摘したことが反映は

されない。それを回避するにはどうしたらいいのだろうか。

杉：エクシードの業務内容がよくわからない。「それぞれの土地で発生する特殊なポケモン

の変化にあわせた道具の研究・開発・商品化」ってどういうことか。

　　全く例えが思いつかないが。

宮：コダイガメの事を想定して建付けたように見えるが、メガシンカのことだろうか。

　　正直想像はできない。

杉：全く想像の付かないものが業務内容でよいのだろうか。

　　例えばどういう商品の開発だったか？など一つぐらい具体的な例が欲しい。

島：リージョンフォームの事を言っている？

杉：なんだかそういう風に聞こえるが、道具？

林：メガシンカ・メガリングとかそういうこと？

宮：Ikkakuのメガシンカとかそういう事を見据えているのだろうか。

　　だがメガシンカしたポケモンに使う道具ってなんだと言われても想像がつかない。

杉：そんなので大丈夫か。エクシードは大企業とのことなので、ある程度以上

「これがエクシードの商品か」と作中なるような、世の中に影響があるくらい

儲けてなければいけない。商品も出しているなら一定以上売れているはず。

でもその業務内容が作中でも想像できないというのは違和感がある。

　　一つくらいは具体例が欲しい。

島：決めるのが難しいのだろうなとは思うが、そういう事こそ相談してくれればいいのに

と思う。

杉：エルドラが権力を得るためには大事なポイント。何かをヒットさせたから財力や

権力が手に入るわけだし。

例えばラクアから持ち帰ったものを切っ掛けになにか研究が進んだとか、

そういう風にした方がよくないかと思う。

宮：何もないところから権力を得ました、より説得力があるだろう。

杉：だからこそまたそこを目指したくなったとかいう方がしっくりくる。

　　これが単にエルドラの自力だけでのし上がっているのだとしたら、今更コダイガメに

固執する理由も薄くなってくる。もう社会的には勝っているのだからいいじゃん、と。

宮：今のシナリオを読む限り、エルドラはすごい人だからルシアスにこだわる理由が全く

ないように見えてしまう。色々リスクを背負ってまで。

だからただの終活にみえてしまう。

林：ラクアに行くこと自体が企業の成果に繋がっていく、というのだったらエクシードの

みなさんがそれに駆り出されているのも分かる。

杉：利益を得るために行く、というのが構造的にはすごく分かりやすい。

　　そういうベタな展開を避けているのだろうか。

林：したっぱはなんだかよく分からないまま毎回ペンダントを追っかけて返り討ちに

あっている、そんな大企業の人たちって聞くとアホにしか見えない。

　　企業の目的が分かったうえで業績に繋がるから、という使命感を持って動いてほしい。

島：会社の利益のために、という方が分かりやすいし納得できる。

宮：ライバルも何も知らないのに使われている感じがアホっぽいし、毎回フリードに対抗

　　する理由もよくわからない。

林：組織対自由人、とするとエクシード側のキャラクターの見せ方もやりやすくなりそう

だが。

宮：これを森田経由で伝えても結局のらりくらり躱されるんだろうなと。

　　この状況を続けていいのか？

　　監修コストを下げるにはまずそこをしっかりしてくれとしか思わない。

杉：「エルドラ〈50代〉、ポケモンと土地の関係で新たなビジネスを考えて成功。」の中身も

　　一体どういったものなのか分からない。

　　お土産品を売っているわけでもなかろう。

森：まずはGFが知りたかったこと(≒視聴者が混乱しないような情報が伝わるようにする

ために必要な)情報が、今回の資料にはほとんど含まれていないので、そこを再考して

ほしい、という点は伝える。

GFが知りたいから聞いているのではないという事も含めて伝える。

　　個別の話数に対しての指摘は期日まで、引き続きお待ちしている。

　　現状で、序盤話数の内容に対して、今回いただいた資料との齟齬のご指摘であったり

　　クリティカルな指摘がもしあれば、同様に今後も早めにご指摘いただきたい。

岩：今、まずはとにかくエルドラの行動動機を決めてほしい。

　　それによっていろんなことが決まったり変わったりする。

島：決めない理由があるのだろうな。ずっと聞いていることと回答が平行線なので。

岩：敢えて決めていない理由があるのか？も聞いて欲しい。

森：メールでは無くそこは電話などでも聞いてみる。

林：視聴者の反応をみてつくる、というのはやはり危ない。

　　視聴者は分からないことがあると、今見えている範囲でくみ取れることをくみとって

考察をしてくれるはずなので、それ任せで設定や話を決めていくというのは本末転倒。

　　長期のアニメだと都合が違うのだろうか。

岩：今色々考えてあったことが将来進めていく中で無駄になってしまうという事はあるの

かもしれないが、それでも考えておかないといけないことはある。

杉：決めたことを後から柔軟に変えていく、というのは問題ないと思うのだが、

何も決まっていない状態で進めていくのはあまりにも不安。

島：こうしてこの場で話していることが、もしかするとアニメ業界の常識とは違うのかも

しれない。だからそのあたりはずっと平行線なのだろう。

その前提からどうするのか詰めないとずっと「GFが何か言っている」で終わる。

杉：こんな決まっていない状態で絵コンテが描けるというのはある種技能だと思うが、

　　描けたらそれでいい、というのも違う。

杉：フリードの研究内容とエクシードの研究内容は被っているのか？

森：エクシードに所属していた時期があるので、多少は被っているのかもしれない。

杉：テラスタル関連のもの…?そういう関係となるとテラスタルオーブくらいしかない。

森：ただそこはTitanで作った人がハッキリしているので、AB博士も絡んできてしまい

そう。

杉：しかも、この企業はイッシュにある？

森：資料によるとそのようだ。ヒウンシティにあると記載がある。

宮：エルドラが医療技術によって延命していることになっている。

　　そういうのはやめてほしい。ラクアの設定を使ってほしい。

杉：最初に不思議すぎることはやめてほしいと釘を刺したのがよくなかったのか。

　　でも最初にコダイガメの能力の拡大解釈はOKと言っていたと思うのだが。

　　ラクアの影響で長寿はOKにしていなかったか？

森：ラクアの影響で長寿はOKにしていた。

　　GFから最後に話を戻した時にも、ルシアスと妻、エルドラはラクアないしカメ力で

何かしら影響を受けて超長寿になっており未だ全員存命という設定はどうか、と

提案している。

　　それはその前に「100年前の人だとリコとルシアスの間の世代間整合性が取れない」

　　というような話を先方からされていたため。

　　その際に「だからといって間の世代を無理やり作るよりは、本人たちが存命で実は

(関係的には)非常に近い距離にいた、という風にした方が、話がややこしくなりすぎ

ないのでは」とお伝えしている。

宮：医療技術を使ってでも延命しているような人がラスボスと聞くと、倒したらいけない

相手のように思えてくる。敵対できなくなっていく。

杉：自分もまだ生きているということはルシアスもきっとまだ生きているのだと確信する

　　に至った、くらいの方が分かりやすい。

宮：やはりエルドラに「ラクアにまた戻りたい」と思わせる何かが無いといけない。

杉：自分は他の人間とちょっと違うが、それがラクアに行ったからだ、と確信を持つような

　　ことが無いといけない。

宮：ラスボス感が強まるどころか、弱まっている。

杉：ラクアのせいで長寿になったのだとしたら、ラクアにいるはずのルシアスも存命のはず

だと普通は気づくだろう。

宮：裏切りの役割はフリードでは無くエルドラでよいのではないか。

　　会ってみたら凄く良い人ムーブをしてくるが、実は…といったことの方がまだわかる。

**《GF意見要約》**

・GFとしては、各キャラの行動原理が決まって初めて、真の意味でのキャラクター相関が

形成され、演出やセリフ回しにその感情や性格の端々がでてくるものだと考えている。

(嫌いな相手・因縁のある相手には態度がとげとげしくなる、琴線に触れる事柄への発言

では含みのある言い方になる、など。)

・この資料を読まないと分からない裏設定は、視聴者にとっては分からない情報のまま

なので、本資料において定められた各種設定は、視聴者がアニメシリーズを視聴していく

中で、適切なタイミング(視聴者が置いて行かれないタイミング)で表現される必要がある

と考えている。

・その前提に立った時、総じてGFとしては一番決めていただきたかった「主要人物の行動

原理」の部分が未解決のまま、優先度の低い設定(ルシアスとリコの間の血族設定、

ボルテッカーズ乗組員の生い立ちなど)、つまり映像内での回収優先度の低い設定

ばかりが増えたという印象が強い。

・いくつかの残課題について、「視聴者の反応を見ながら追々固めていきたい」という主旨

　のコメントを拝見しているが、前述の理由にて、主要人物の行動原理など大きな設定は

　現時点で固まっているべき(一度決まったうえで長期制作中に何か変更があることは問題

ないが、全くゴールが見えていない状態で制作を進めるべきではない)と考える。

・リコとルシアス、エルドラの関係性について、ルシアス-リコ間の血縁関係を明らかに

したかったわけでなく、物語が動くにあたって「なぜリコなのか」「なぜ今なのか」が

分かるような設定を定めていただきたい、という意図での依頼であった。

・特にエルドラについては、物語が動き出す一番の理由を作る人物であるため、早急に

　「行動原理」「100年生きてなぜ今なのか」という点について視聴者にとって納得感の

ある設定を固めていただきたかった。

前回指摘の「ラスボス感が薄い」という言葉には、「ラクアやカメに対しての執着の薄さ」

「執着する理由自体の薄さ」「今動く事への理由の薄さ」を課題感として含んでいたが、

いずれも改善/解決せず「残課題」ともなっており、結果として一番必要なことが何も

整理・解決されていないと感じる。

・エルドラについて現時点で新たに設定された内容を見る限り「最新の医療技術で延命」

「ラクア関係なく自力で社会的地位を得ている」「余生にやりのこしたこととして動いて

みた程度の温度感」という設定になっており、彼自身の人生における功績と、今になって

やっていることの落差にも違和感がある。

・そもそも最新の医療技術で延命している人を主人公が倒してしまってよいのか、といった

懸念もあるが、「余生にやり残したこと」をつぶすような温度感では敵の行動理由として

緊迫感が無い。またエルドラは自力で社会的地位を得た人であるにもかかわらず、突然

当時の事情を何も知らない子ども(リコ)や自身の孫や部下に危険が及ぶような強引な

手段を使って突然行動を起こしている事への温度差が違和感となっている。

・現状のエルドラの設定だと、この状態のエルドラが今更ラクアに何を求めるのかが疑問。

そういった面でも、やはりエルドラは100年間何かしらの理由でラクアに執着をして

いるべきであり、社会的地位を得たのもラクアへの執着ゆえ、とするべきと考える。

・ラクアやコダイガメの能力が影響して、ルシアス/エルドラ/リスタルが長寿になる、

といった設定について前回GFから提案したが、ある程度は「ポケモンだからこそ起きる

不思議な出来事」が関与していてもよいので、視聴者にとって納得感のあるように彼らの

半生を設定していただきたい。

・エルドラはエクシードで「それぞれの土地で発生する特殊なポケモンの変化にあわせた

道具の研究・開発・商品化などを得意とする」「ポケモンと土地の関係で新たなビジネス

を考えて成功。」したとされているが、これは具体的にどのような研究・ビジネスで、

何が商品として成功しているのか。コメントでメガシンカやテラスタルなどを挙げて

いただいているが、そういった現象に関連した研究/商品とは具体的にどのようなもの

なのか？

ある程度以上の社会的地位を得ているのだとすると、少なくとも研究成果や開発した

商品は世の中に浸透するような影響度/認知度の高いものだと想像するが、ものによって

は本編設定にも抵触する可能性があるため、こういった点こそ、より具体的な案を持って

事前にご相談をいただきたい。

・エクスプローラーズとボルテッカーズの確執について残課題となっているが、

ここが整理されないとフリードの行動原理が見えてこない。

・フリードは元エクシード社員だったが性に合わず辞めており、リコの母であるルッカの

教え子であり、エクスプローラーズとも対立している。この状況で裏切る理由がない。

裏切るかどうか、を今決める必要はないと考えるが、フリードがどういった立ち位置で

どういった思考を持って現状リコを守っているのか、という部分は少なくとも明らかに

したい。(今は場当たり的に行動を決めているように見えるため)

・GF社内での案としては、「あくまで組織(会社)の一部であり、“仕事”としての動きが基本

になるエクスプローラーズ」に対して、「組織などのしがらみに縛られず自由に動ける

個人(ボルテッカーズ/フリード)」という建付けにすれば、視聴者からも分かりやすい

構図になるのではないかという話が挙がっている。そうすれば、理由はのちに語られる

にしろ、リコが序盤でフリードを直感的に信じたことも、リコの性格などを考えると

納得感が出る。

・ダイアナ、エルザなど、本編にほぼ登場しないリコの血縁者設定を増やすのはよいが、

重要な要素である「ネックレスはなぜ他の血縁でなくリコにのみ反応したのか」という

部分が解決していないと感じる。

・彼女らの設定が増えた事で発生した新たな(恐らく視聴者も感じるであろう)疑問として

「リスタルが早くに亡くなったため正確な情報が家系に伝わっていないネックレスが、

なぜそこまで家系で大切にされていたのか(ダイアナの時点で人に狙われていると

分かったなら、普通は家族の安全の方を重んじて物は手放すなり隠すなりするはず)」

「彼女らの存在が増えた事で人物相関図がより複雑になっているが、視聴者に対して映像内で分かりやすく説明される想定はあるのか？」

といった点が挙がっている。

・資料内青字のTitan時系列が一部間違っており、資料内にコメントアウトしている。

・それに関連し、Sudachi個体のコダイガメ復活タイミングなどに調整を掛けている。

　もし、今後Titan時系列に関わる設定変更を行う場合は相談されたい。