**Bauer TPCMTG議事メモ　2022/10/26　17:00-18:00@タマムシ**

TPC　 宮原、古家、藤原、石川(原案)

Sho Pro　 根岸

OLM　 阿部

Kry　　　　　　　 静野(監督)

フォーチュレスト　赤尾(脚本)

Honoo　　　　　　本田(P)、伊香

GF 杉森、松島、松宮、林、岩尾、勝、森田

(敬称略)

藤原　先日プロットの第一稿をお読みいただき、その後いただいたコメントについては

自殺周り、世界の悪意の総量、人間の話になりすぎている、といった、各種

ご指摘いただいた部分を検討して今回確認いただいた第二稿に落とし込んでいる。

未だシン/ギル/ジジの行動動機、ライトの主人公性という部分は監督含め制作陣

としても課題だと認識しているが、第一稿と比べ大きな変更があった部分もある

ため、次稿に向けて特に本日はミュウ周りの件で本日は話を聞きたいと思っている。

静野　ミュウについて一番気にしなければいけないのだろうというところは理解している。

　　　そのほかライトの主人公性の件、シン/ギル/ジジのほうがポケモンよりも目立って

おり、それぞれの立場が分かりづらいというポイントなどは、私の頭の中ではどう

話を進めればよいのかという部分が決まっているので、後程、「こういう方向性で

解消できる」ということを提案させていただきたい。

ただやはりミュウが「こうは動かないだろう」ということや、一人の人間に執着する

しない、といった部分は、物語の構成を極力変えずにうまく表現したいと思っている

ので、どう表現をできればよいのか、今日アイデアというかお力をお借りできればと

考えている。

藤原　メールで聞いた話をもう一度伺えるか。

松島　社内でやり取りしたものでいくと、やはりミュウの扱いが一番気になる。

細かいが、水が苦手という部分にしても、「それで苦手になるのだろうか」といった

引っ掛かる部分はあり、結構簡単に人間につかまっているなという感覚がある。

怒りで暴走して手玉に取られている感じが、ミュウには似合わないなと。

プロットや人間の都合に合わせてミュウが動いている印象が強い。

ミュウらしさというところは、「なにがミュウらしさか」というのは難しいところ

ではあるが、プロットを拝見するなかで全体に「ミュウらしさ」に違和感があった。

ミュウとは別に、三人のシンギルジジの行動が理解できない。なぜそういった言動を

するのか、なぜ仲たがいしているのかが弊社では根本的に理解できていない。

静野　ミュウを都合よく使っていることは自覚しているものの、我々がこの作品で掲げて

いるテーマにどうミュウの個性をのせていけるのか、何をどこで線引きすれば

よいのかがわかっていない。GFの言葉なくして前に進めないと考えている。

なおプロット自体が二転三転したことからシン/ギル/ジジ三人の感情ラインが

複雑になってしまっているので、もう一度キャラクターの相関図みたいなものも

含めてプレゼンさせていただきたい。

私の中では今のシン/ギル/ジジ、ライト、アカリがうまく絡んで物語として構成

できる自信はあるのだが。

藤原　ミュウのところに関しては、格が高いポケモンなので、もっと飄々としていたり

簡単につかまらないみたいなことかと思っているが。

杉森　仲のいい人間のために激しく怒る、ということ自体がミュウに合わない。

ただ今回いただいている物語の根幹なのでどうしたらいいのかというところ。

静野　ミュウは単体しか存在しない？もしくはアニメや映画で登場するミュウとゲームの

ミュウは別個体、つまり同種族で複数個体がいるということか？

杉森　いると思うが、非常に少ない。

静野　その中で個性として人間に興味をもつミュウがいてもいいのか。

松宮　興味を持つ個体がいてもいいのだが、ポケモンがミュウしか登場していないので

作中で暴走するポケモンもミュウしかいない、というような。

都合で動いているのがミュウらしくなく気になっている。人間に固執はしない。

杉森　「友達にひどいことしやがって！」みたいなの感じで暴走すること自体がミュウには

合わない。

松島　ミュウとジジが仲良くなった経緯も「ケガした子犬を助けたから」的な感じで

懐きました、というのも「(ミュウに対しても)それなのか？」という感じ。

杉森　それがピカチュウとかイーブイならわかるのだが。

松宮　ミュウならでは、という風に設定されているので「ミュウには合わないのに」という

違和感がある。

宮原　他のポケモンとは違うということなのか。

杉森　餌付けされた、みたいな感じだとミュウとはあまり仲良くなれないのではと感じる。

本田　怪我をして治したから仲良くなった、ということをやりたいわけでは無いので、

「仲良くなるイベントとして弱すぎる」ということなのかと思っている。

本来は人間と絆を築くことが無いミュウが、ジジという特別な人間に出会ったあと、

その存在が失われるのではないかという状況に置かれて何かが変わり、その中で7年

待つ、という状況を作りたいなとは思っている。

恐らくそれが成立するためのイベントに対して必要なインパクトがない。

ということなのではと思っている。

杉森　そうですね。

本田　こちらとして守りたいのはその状況なので、例えばミュウが7年間ジジのことを

待つとしたら、これくらいのことがあれば起こりえるのではないかという

アイデアを出すためにも、ミュウについて色々お伺いできればと。

ミュウは人間には絶対に懐かないのだ、と言われたらそれまでだなと思っている。

(場合によっては起こり得るけれども、これではない、という視点でもよい)

静野　プロット上は、皆さんにまずは読んでいただく、ということのために、あまり

練られていなくとも仮の安易なイベントを物語に入れ込んで書いている。

そこはもっと練らなければいけないと思いつつ、提出させていただいた。

松島　今までのサトピカ映画で、サトシという「すごく目立つ」というか「変わった少年」

があれだけ色々やって、それでやっとミュウがサトシに興味を持つ、みたいな描き方

をしてきたのを見ているので、ジジなりライトについてはそれくらい、または

それ以上に強烈な、普通とは違う人である、ということを見せたうえで、

そういうところにミュウは関心を持ったんだなという納得感がないと。

静野　現状プロットで、一つのイベントで仲良くなったというようなコンパクトな描き方

をしてしまっているが、出会ってからある程度の、友情を育むまでの長期的な

時間経過表現みたいなものもある意味必要なのかもしれない。

杉森　うーん。ジジを待つのはどのくらいだったか。

静野　離れてから待つのは7年。その前の出会いから別れまでが一瞬のように描かれて

いるので、そこはしっかりなにかないといけないのかなと。

杉森　そうですね、7年も待つとすると相当なことが無いと。

林　　(ミュウのことだから)待てずに探しに来ちゃいそう。

一同　そうそう。

静野　なるほど、例えば待ってろと言われ預けられたけどミュウのことだから、夜な夜な

外には出る。だけど昼になるとライトの作る食事がすごく好きなので、食事の時間に

なると戻ってくる、みたいな感じの表現でもいいのかと思う。

少なくとも言われた約束を頑なに姿も変えたまま延々と牧場で待つ、という

キャラクター像ではないのだろうなとなんとなく分かった。

杉森　シン/ジジ/ギルたちはなぜミュウを手に入れたかったのだったか？

静野　彼らが幼かったころに、ポケモントレーナーとして3人で頑張っていこう、という

所謂「幼い少年たちの友情」という中で、3人で力を合わせていつかミュウを一緒に

捕まえよう、という決め事があった。それをずっと守ろうとしている。

杉森　大人になっても？

静野　そう。それを彼らの個性にしたい。

杉森　では、シンはミュウの力で何かすることが目的とかそういうことではない？

静野　ミュウの力でなにか悪事を働いてやろうということではない。

杉森　ミュウが手に入りさえすればいい？

静野　そう。それが亡きジジとの果たせなかった約束となっている。

それを何としても果たそう、というだけ。

単に幼かったころの約束を果たそう、だけだと「そこまで守れる大人がいるのか」

という事になるので難しいが、3人のうち途中で1人の裏切りがあったかのような

出来事があり、さらにそのせいでもう1人が命を落とした、ということになれば、

裏切った友人のことは絶対に許せないし、せめて亡くなった友のために自分が

生涯かけて動いてあげよう、という思いは強くなるのでは…というイメージ。

「スタンドバイミー」とかそういう雰囲気が出せるといいなという話をしていた。

本田　最初は単にミュウを捕まえて有名になってやろうぜというだけだったが、

実際にミュウに出会ったことでジジは考えが変わる(捕まえる対象ではないのでは

ないかと考え始める)が、対してシンは友達同士の友情の方が大事という人間なので、

「約束は何が何でも守りたい」という約束に縛られている。ポケモンのことはあまり

考えていなく、ミュウを捕まえたい対象としてしか見られない人間。

真の対極にジジはいて、ポケモンとの関係を大切にする人。

ジジは一度舞台から退場してしまうが、そこに登場するライトがジジと似た思考を

持つ人、という感じのイメージ。そのため後にライトとシンがぶつかり合って、

ミュウはどちらにつくのか、という話になる。

静野　ポケモンへの思いや愛よりも、人間関係に執着するシンというキャラクターを登場

させることで、対照的にジジやライトのポケモンへの思いの強さを見せられたら

いいなと思っている。

本田　ミュウについて一点聞きたい。

ミュウがなにかを強烈に欲するとしたら何がいいのか。

同族との出会いの機会が少なそうなので、同族との出会いを求めているとか

寂しいという気持ちをもっているとか、そういうのは問題ないか？

松宮　もうずっと同族に会っていないので気にして無さそう。

本田　ジジとどうやって距離を縮めるのがいいのだろうかと考えたときに、ミュウに

とって欲しいものをジジが与えられる存在であるといいのかなと思っており。

松宮　それはそうだと思う。

本田　ミュウが強烈に欲するとしたら何だろうか…。

杉森　私も似たようなことを考えたが…ジジがミュウだったとか？

一同　(笑い)

本田　そうすると本当にスペシャルな人ですね。(笑い)

話を伺っていると、ミュウは神のような存在で気まぐれでつかみどころがないので、

いわゆる普通に「助けられたから言う事聞くよ」という思考の次元では生きていない

存在のだなと感じる。そこらへんがミュウらしさなのかなと感じる。

松宮　ミュウらしさ、というか(ミュウがシンパシーを感じる存在として)ジジらしさ、

なのかもしれない。

ただミュウはやはり気まぐれなので、そのミュウにジジの何がヒットしたのか、

という部分はまだ理解しづらいと感じている。なので…ジジをどうするか、

なのかなぁと。そういう思考になってしまう。

杉森　恐らく、人間からの好意というものをミュウはあまり受け入れないのだと思う。

林　　ジジがミュウに何かしてあげる、だから…ということではなく、

何か変なことをしているジジにミュウが「お前面白い奴だな」と興味を持つみたいな

感じの方が。

松宮　ミュウからすると人間は大したことない存在なので。

他のポケモンに対してもそうかも。

静野　今はミュウがジジに助けられる、という構造になっているのだが、

逆にジジが足を踏み外して落ちそうになったところをミュウが気まぐれで助けて

くれたりして、お礼が言いたいジジはその後も「もう一度ここに来ればミュウに

会えるのでは」と現場に何度も来てミュウを探して通い、それをミュウが見て

「こいつまた来ている」とジジに興味を持つというような、真逆の立場にするなど、

そっちの方がまだよいだろうか。

杉森　そうですね。

激マズフーズをミュウだけがめちゃくちゃ気に入った、とか、そういう少し普通と

反応が違う、という風な感じにした方がいいと思う。

静野　そうすると、ライトも料理がめちゃくちゃ下手という事にするとか。

赤尾　それをミュウ(ぽちゃぴか)だけがものすごく好んで食べてくれるとか。

「あいつ変わってんだよな」というようなことか。

杉森　そう。ミュウには「待っててくれ」と言ってもたぶん待っていてくれないので、

ミュウ側が自主的に待ちたくなるような状況にしないとなぁという感じ。

松宮　ミュウがピカチュウの姿で居続けることもよくわからない。ミュウには理由がない。

今作約束を大事になさっているのはわかるのだが、その内容次第、約束を結ぶまでの

過程が問題なのかなと感じる。

根岸　今の原稿では入ってないが、ジジがここにピカチュウを預けた理由の中にライト

という少年の存在があったとか、過去7年の間にもライトという子にミュウが

興味を持つ理由があるべきと考えている。

ジジも面白いが、ライトに対しても面白い、とミュウが思える理由が無いと今の展開

は難しいのではないかと思っている。ピカチュウの姿で居続ける理由も然り。

ミュウにとって「面白い」というキーワードをいただいたので、そういう部分が

各人物に立たないと、ミュウらしさが失われていくのだろうなと改めて感じた。

杉森　ジジとライトは多くの共通点があるとか、そういうことだよね。

松島　ミュウには面白がっていてほしい。キャラクターや出来事に対して。

　　　だからこそそこにいる、関わってくる、という。

根岸　ミュウは悠久の時間を生きているイメージでもあるので、ミュウにとって7年は

短い時間なのかもしれないが、逆に1秒でも長い、と感じるかもしれないので、

きっとミュウがそこにいる、事にはそれなりの理由は必要なのだろうと思う。

杉森　ピカチュウの姿でいると、ライトがミュウにとって面白い反応をするとか。

根岸　一瞬でたアイデアとして、ライトが以前にピカチュウを失っている可能性とか。

それをミュウは「救ってあげる」という事では無いのだろうと思うが、何か

あってもいいのかなと。

杉森　やはり面白いという方向の方がよいのでは。

宮原　反応が面白いというのは飯がまずいことへの反応とかそういうの？

杉森　例えばぽちゃぽちゃした腹を触られるのが楽しいとか、そんなようなことかと。

根岸　少し別角度の話になるが、ミュウの新しい側面を描く、という切り口でいくと、

「ミュウとはそういうものである」というものを作中で別にきちんと見せたほうが

いいのか？

ミュウは色々いて、その中でこの個体は変わった子である、みたいな見せ方は

行きすぎ？

杉森　「ミュウはこういうやつだ」という印象はあくまでアニメ色付けされた印象。

ゲームでは色を付けていない。

ただ犬猫とは少なくとも違うと思っているので、安易に恩を感じて付いていく、

とかじゃない方が野生っぽくてよいと考えている。

松宮　複数個体描かなくても、これだけ色々人と関わらせていれば視聴者からは

新しいミュウに見えそう。そういう(ミュウとは、という)描写をやると余計

変に見えそう。

杉森　以前の映画との整合性みたいなものは取る必要は全くないと感じている。

根岸　なんとなく、表現を省くとミュウのイメージが上書きされてしまうようなことが

あったらいけないと思っていたが、承知した。

藤原　ミュウは執着からすごく遠い子というイメージ。怒ったりしない子？

杉森　我を忘れるほどは怒らないだろう。イラっとしてげしっと蹴りを入れる、とか、

すごくお気に入りのものが失われたらちょっと怒るだろうけども、そのために

目の色を変えて手が付けられなくなるくらい激しく怒るというイメージはない。

松宮　そこまでいくと逆に安く見えてしまう印象。

藤原　ちょっと怒ってピン、とやったことの影響が人や他のポケモンにとっては

めちゃくちゃ大きい、というようなほうがまだ「らしい」？

松宮　少なくとも暴走はしない、ということでしょう。

杉森　誰かが暴走するのはポケモン映画の定番なのでこれまでとの差別化も出来なくなる。

この映画ってもう少しポケモンマニアじゃない人向けということですよね。

藤原　はい。

杉森　ターゲットと近いイメージでキャラクターを立てていただいていると認識している。

だからなるべく共感できる物語、現実に近い構造に近い物語にしたいという狙いが

あると思うのだが、ここで「ポケモントレーナーになる」みたいなことを物語の結論

にして、視聴者の共感が本当に得られるのかというのはちょっと思っている。

ポケモン世界という異世界の職業を美化してもあんまり意味のないものになりそう。

暴走を止める、となるとこれまでのポケモン映画っぽくなってしまうので。

本田　「もしやりたいことがあるなら、何歳でも遅すぎるということはない。」そして

それはトレーナーになるのも然り、というメッセージがいいのか。

そうすれば「何をするにも遅すぎることはない」という部分で共感は得られるのでは

ないかなと思っているが。

逆に「ポケモントレーナーを美化しなくてもいいのでは」という部分は少し驚いた。

そこにこだわらなくていいのだという事が分かった。

願わくば、久しぶりのポケモン映画として本作を見た人が、もう一度ポケモン

を遊ぼうかなと思ってもらいたいとは思っている。

杉森　ポケモンを知らない人が見ても面白そうだなと思ってほしいので、

「ポケモントレーナーとは」とか「育て屋とはなんぞや」とか「ポケモン図鑑って何」、

みたいなことがいちいち説明じみない映像の方がいいだろう。勿体無い。

もう少しわかりやすい言葉に置き換えてもいいのだろうなと。

ポケモントレーナーって何をする人かというのがよく分からないので、そこ

(ポケモントレーナーになること)が結論になっちゃうと一般の方ほど「どういう

ことなんだ」となってしまうだろう。そういう意味でここをあまり掘り下げる

必要はない。

単純に「なりたいものになるために遅いということはない」という普遍的な結論に

もっていく方向でまとめていただきたい。

「正しいトレーナーとは」という方向にはもっていかない方がいいだろう。

本田　ライトが「正しいトレーナーのありかたを知る」という話ではなく、

シンのポケモンとの関り方があまりにも歪んでいて、かたやライトはまだ

トレーナーとしてスタートを切っていないにも関わらず、ポケモンと非常に良い

関係を築ける人である、というところで、結論としてはライトの考え方ってとても

魅力的だね、ということにはなるだろう。それが、イコールで

「正しいトレーナーの姿である」ということではならないだろう。

静野　今回、新しく主人公がサトシでは無く映画を作るといううえで、

　　　久しぶりにポケモンに触れる方々に「ポケモントレーナーとは」といった部分を

　　　あらためて感じてもらう事を大きな映画のテーマのひとつにして制作していた。

「ポケモントレーナーとは何ぞや」ということ、「カントーが舞台」「最初の151匹

を使う」というようなことをTPCからもお題としていただいていたので、

そこを薄くしてしまっていいのか？という確認は必要。

「10歳でトレーナーになる」という世界線において、その時期を逃した少年が、

その一歩を踏み出した、「何を始めるにも遅すぎることは無い」みたいなことを

エピローグで描くことで、より視聴者に対して「ポケモンの世界観を改めて

カントーで、151匹で描く」という事の意味が強く出てくると思っていた。

杉森　なるほど。すごく有難いことではある。

知っている名前が出ることはフレーバーとしてとてもいい。

ゲームっぽい特殊ルールがちゃんとしたお話を構築するうえで邪魔なんじゃないか

とずっと思っているので、あまりそこにこだわりすぎる必要は無いと思っている。

そこにこだわりすぎると、「10歳になると旅立たないといけない」というのが無い

世界の人にとっては逆に分かりづらかったり共感が難しかったりするのではないか

と思ってしまっている。そんなことはないだろうか。

赤尾　現実でも、アイドルになるには18は遅いとか、塾に行き始めるには3年生は遅い

とか「〇歳で～は遅い」という経験ってすごくしていると感じている。

そういう気持ちとリンクできたらいいなという思い。

杉森　なるほど。そう言う風に描けるのならよいだろう。

静野　今回は10歳になったらポケモントレーナー、というルールから外れた主人公…

杉森　ルールにまでしない方がいいのでは。塾に行くのがルールではないように。

赤尾　なんとなく「塾にはみんなもう行ってるぜ」みたいな空気かなと。

杉森　なんとなく「遅くね？」と周囲から言われるみたいなのが近いかなと。

　　　ルールとか特殊な法律みたいなのがあると(現実と常識が離れすぎてしまうので)

よくないのではないか。

松宮　自分が感じるのは、ライトくんは育て屋の仕事自体を魅力的に感じているので、

トレーナーになってないことを追い目に感じてないのではないかと感じる。

ライトくんがあんまりトレーナーにあこがれる理由が無いように見える。

静野　仰る通りトレーナーに対する憧れは、逆にない方向で良いのかなと思っている。

ただ、例えば、これは一度没になったアイデアなのだが、トレーナーってポケモンを

バトルさせるので、それがライトは嫌だなと思っていて、それがこの物語を通して

ポケモン自身もトレーナーと心を通わせてバトルを楽しんでいる、ということが

ライトにも見えてきて、「トレーナーもいいものだな」とライトが感じ、改めて

トレーナーとしての第一歩を踏み出すというような構造のプロット案もあった。

松宮　それって世界を知った、ということですよね。

　　　トレーナーになりたいというよりは。

杉森　育て屋が別に底辺の職業だとかそういうのでもないので、育て屋でいると

トレーナーと比べて「何が違うのか」「何が得られない」のか、というのが今だと

薄い。

松島　ポケモンの世界でも、10歳になったら全員がトレーナーを目指すわけでは無い。

静野　トレーナーは旅する、バトルする、ということがイコールではない、としても、

　　　ライトはポケモンをボールに入れるということ自体に抵抗があった(トレーナー

という職業がどうとかではなく)ということではどうか？

松島　それはトレーナーというものに対してライトが疑問を持っているけど、この物語を

通してトレーナーの魅力に気が付いた、ということか？

静野　モンスターボールに入れて、よりトレーナーとポケモンの心の通わせ合いみたいな

ものが…

松島　そこが、「ポケモントレーナー」という架空の世界の架空の職業を前提にし過ぎて

いるような気がする。先ほどのお話だとライトが「トレーナーになりたいけどなれて

いない自分」に対して何か負い目なりネガティブな思いを抱いている方がこの物語

を通じて「今からでもいけるんだ」と言って旅立つ、という話になるのかなと思って

いたのだが。

今仰っているお話だと、「トレーナーって素晴らしいよね」という、

「ポケモントレーナーになる話」になっていて、そこが強すぎるような気がする。

ちょっと一般化して観られる構造にはならないのではないか。

静野　ポケモントレーナーになる、というところは一旦忘れたほうがいい？

根岸　選ぶ夢が最後たまたまトレーナーだったという事ならよいのでは。

杉森　やりたいことがトレーナーになった、最後それをやるというのは良いのだが、

「トレーナーって素晴らしい」となるのは違う。ポケモン映画になりすぎる。

松宮　育て屋とトレーナー、どっちもあるはずなので、「牧場にいるポケモンだけでは無く

てもっと世界を見たい」とかそういう広がりが無いと、職業を選んでいるだけに

見える。それは「今からやるには遅くない」という話とは違う気がする。

藤原　ポケモントレーナーになることを選ぶ、のではなく旅に出ることを選ぶ、

ということ？

松宮　旅に出るのはなんで？というところが大事なのでは。

杉森　ポケモントレーナーになってもいいのだが(、その理由は？という感じ)

本田　ポケモントレーナーの良さを分かったからじゃあ行こう、というのではなく、

元々トレーナーにはなりたかったけど、何某か理由があって諦めていたという形？

杉森　諦めていた夢を追うということ？

本田　もう遅いという事を自分でも思ってしまっていて…。

トレーナーの良さというのは元々分かっていて、10歳当時に状況が許さないとか

あったけど、物語を通してそのしがらみを取り払えて、今からでも遅くないと感じて

旅に出る、という話だと普遍的な感じなる？

杉森　そう。そういう感じ。

　　　なりたくて諦めていたことに挑戦する、というのは良いけれども、

ポケモントレーナーの良さに気づいて育て屋からジョブチェンジする、というのは

トレーナーがただの育て屋の上位概念になってしまうので、そうならないように

したい。

本田　家継がなきゃみたいなのは渋いなとおもっていたが、まぁそれ自体は普遍的でも

あるしいいのかも。

松島　諦めている理由が家業を継ぐため、とかになると渋いというかアレなのだが、

先ほどの例にあったように二十歳の女の子が今からでもアイドル目指す、みたいな

話って、きっとそこまでにいろいろあって、最後一歩を踏み出す、という事だと思う。

そういうのをもう少し若者らしい何かでうまく描いていただけると。

林　　同年代ですごい人が居るとすぐ諦めてしまう。比較してしまう。そういう事かな。

静野　話は変わって、トレーナーとは何ぞやという部分で質問。

「ポケモンをゲットした時点」でトレーナー？

松島　正直ポケモントレーナーの概念とかは定義がきっちり決まっているわけではない。

ポケモンとパートナーになってて、ポケモンバトルをする。そのために鍛えたり冒険

したり新しいポケモンを捕まえたりする人、をポケモントレーナーと呼ぶ。かな。

静野　そうなるとポケモントレーナーを目指す、という話はあまり掘らない方がいい？

杉森　こういうことをする人だというピシッとした定義が無いので、難しいかも。

　　　なりたいんだ！といって、ポケモンを捕まえたら終わり、みたいになってしまいかね

ない。

静野　ポケモントレーナーって副業も可？

松宮　できる。

杉森　ポケモンを持ってて言うことを聞かせられる人というくらい。

全員がチャンピオンを目指しているわけでも無いし、ポケモンに大工仕事を

手伝わせているだけの人とかもいるでしょう。

宮原　モンスターボールにつかまえて入れてるとトレーナー？

ボールに入っていることは絶対？

杉森　ボールに入れずにトレーナーを名乗っている人もいるでしょう。

まぁでもボールに入ってなくても仲いいのは、野良猫と仲いい人みたいなこと。

飼ってはいないみたいな。

松宮　でもそれでバトルに勝てるならそれはそれですごい。

杉森　(ボールに入れないのは)ちょっと特殊だとは思う。

林　　現代ではそうだが、昔、例えば『Pokémon LEGENDS アルセウス』ではポケモンを

ボールに入れてない人もいましたし。

松宮　ポケモンとパートナーシップを結んでいる、という事でしょう。

　　　トレーナーを目指す、というのは普通の人からしたら憧れという事では無く、

結局はトレーナーになって何をするか、ということの方が大事。

松島　ユーチューバーと同じ。動画を撮影してあげるのはすぐだけど、それで収益を

上げられるようになるまでは長いみたいな。

杉森　ポケモン世界でトレーナーになりたいなと思ってもらうことは重要だけど、

その世界の中ではという話。

松宮　究極的に言えば、副業できるので、牧場(育て屋)をやりながらでもトレーナーは

出来る。

本田　高校で甲子園を目指すみたいなことかな。野球やりたいなら勝手にやれるし、という。

静野　そこらへんは、元々TPCからいただいていたお題の部分にも関わることなので…

藤原　そこにはこだわらなくてよい。本日いい話を伺えたので、もっと普遍的な

「やりたいことをするのに遅いことは無い」という軸で検討できればいい。

松宮　おおもとのお題があることを知らずに申し上げてしまい申し訳ない。

藤原　ポケモントレーナーのイメージについてより具体的にお話を伺えたので

とても良かったと思っている。この後制作陣と詰めさせていただきたい。

静野　ポケモン世界に寄りすぎず、もっと一般的なことでいいのだと言っていただけた

ことはとてもありがたかった。

杉森　もちろん、「この世界に行ってポケモントレーナーになってみたいな」と思って

もらえることは「めっちゃ大事」だと思うが、それが主人公の目的になってしまうと

視聴者に共感が得られないのではないかと感じているだけ。

松宮　細かいことなのですが、最後にアニメ1話のオマージュを入れるのは

この映画で「新しいことをやりたい」というところと矛盾しているように感じる。

藤原　ミュウの件はまた相談するかもしれない。

次はまた少し長めのプロット/シナリオでご確認いただけるようにしたい。