**Bauer TPCMTG議事メモ　2022/07/04　15:00-16:30@ハナダ**

GF 杉森、松島、松宮、林、岩尾、森田

TPC　古家、藤原、あとお二方

(敬称略)

藤原：前回のご連絡から間が空いてしまい申し訳ない。

また事前の資料確認＆FBに感謝。

直近の本企画に関する状況の動きをサマリ化したのでその資料等

ご覧いただきつつ意見交換したい。

サマリ資料説明(この案に至るまでの経緯説明)

藤原：大きな方向性への意見をいただきつつ、

次稿に向けての意見交換をしたい。

このサマリ資料について特にご意見無いだろうか。

松島：そもそも仰る「大きな方向性」とはなにを指しているのか？

藤原：一般の大人向け、ということで、カントーを舞台の中心において

151匹中心で物語を作るという点。

松島：プロットの組み方そのものや、物語の大きな核の部分についてを

含まない確認という理解でよいか。

作品の求める方向性という理解のみでの質問でよいのか。

藤原：その方向性を踏まえての初稿が今回の稿であるが、

その意図等について含めてどうか。

松島：ターゲット層、カントーを中心にするというコンセプトに対しては

特に意見はない。

藤原：ここまでで追加の質問等はあるか？

…一旦進ませていただく。

お送りしたメール文面を直接画面に投影する形で失礼。

頭から少しずつ話していきたい。

藤原：SNS誹謗中傷でやむキャラが出る点、弊社でも課題に思っている。

人の意見に流されないで自分の意見を持つ、というメッセージを

入れ込みたいという思い。

このテーマを通して大人にも感情移入してもらうため、

悩みや葛藤を乗り越えるという部分を強く描きたいと思っている。

悩みや葛藤を「ポケモンと」乗り越えるという風に描きたい。

昨今多いSNS誹謗中傷みたいなものを、ポケモン世界に現実世界の

暗部を強く映したいという意図はない。

次の稿でここは変えていかないといけないと思っている。

如何にこれを改善するかを考える必要がある。という感覚。

森田：その具体的な改善案は現状どのようなものを想定されているのか？

藤原：今まさに考えている。

自殺はしない方がいい。SNS誹謗中傷は薄めたいと考えている。

杉森：大枠このシナリオで各要素を薄めていくことで

話を成立させようということか？

藤原：その方向。自殺しない、SNS誹謗中傷ではなく自分で自分を追い込む

ような感じにするとか。

松島：正直具体的な案の提示が無いと意見を求められてもなんとも

いいようがない。

単純に薄める、という言葉から想像するに事態を薄くする、

軽く見えるようにすると、この物語の登場人物人たちがやろうと

していることのバランスとかが取れるのかが不明。

トラブルへのカウンターとして登場人物がしようとしていることの

インパクトも薄まりそう。

藤原：まさにそこは検証しないといけないと思っている。

メールで提示いただいた「カイリキーに助けられた案」とかも

なるほどなと思ったが、ジジが死んでないと話が繋がらない部分も

出てくるの検証しないと。

ご意見もう少しいただいたうえで検証したい。

松宮：お話の構成はこれで行きたいというのが今のお考えか。

藤原：今の構成で行きたいと思っている。

指摘いただいたポイントを解消したいと思っている。

松宮：松島が申し上げたように、「この部分を解消させる」といっても

難しいのではないかと思っている。

自分の目を信じようみたいなことをやりたいという話に、

そもそも人の悪意みたいなものがマッチしているのかという疑問。

これを薄めてポケモンを絡めていくというのはかなり難易度が高いと

率直に感じている。

森田：メールにも記載させていただいた通り、現実との親和性、

若者のリアル感をSNSや人の悪口で病む、という部分に持っていく

というところ自体に違和感があるのだが、そこは変わらないのか。

藤原：明確に具体案を持って来られるようになってから会話をした方がいいと

感じる。

「実はカイリキーが救ってくれていた」といった部分、あの案は、

悩みを抱えて自殺に近いような行動をとってしまう、

その末にポケモンに助けられるという流れだと思うが、

これはどういう目線でいただいた案なのか。

杉森：全体にポケモンの存在感が非常に薄い。

ポケモン世界で話を語る以上、ポケモンでなければ起きえないことを

描かないと「ポケモン」でやる意味がないと思っている。

その一例で出しているだけ。

現状だと「レアカードみつけた」等とSNSで呟いたら誹謗中傷された、

といったような現実の話と何の差もない。

「ポケモン」という不思議な生き物がいる世界でこそ起きていることを

描き、世界の解像度を上げてほしい。物語がリアルに寄りすぎている。

藤原：仰っていただいていることはその通りだと考えており、

ただ今回は監督としても、「まずは人の気持ちの流れをつなぐ」ことを

優先して稿を進めていた。そのためまだポケモン要素は薄い。

藤原：どういう面で「リアル感」を出して現実と親和性を出すのか、

という部分は宿題とさせていただきたい。

人間に悩みや葛藤があるのはよいとして、それを解決する中で

ポケモンがいるからこそ起きるポジティブを表現したい。

杉森：表現としてポケモン世界で自殺を描いてはいけない、

ということではない。

ポケモン世界にだって自殺もあるかもしれないし、出来事として作中に

あってもよいのだが、「ポケモン世界で自殺をしたらどうなるのか」

ということを考えてほしい。

例えば自殺したらゴーストポケモンになってしまったとか、

そこにパートナーポケモンが来て悲しむとか、ポケモン世界でないと

起こり得ないことをエピソードとして交えてほしい。

〇〇を描くことはタブー、ということはない。

それが面白くてポケモンらしいのであればよい。

藤原：個人的に気になっているところを質問したい。

ゲームの中だと人から人への悪意は軽やかに扱われているという

イメージがある。

本作で「絶対誹謗中傷を描きたい」わけではないが、物語を作るうえで

参考にしたく、ゲーム内で「人から人への悪意」を描くうえで

気にしていることは何かあるか。

松宮：ゲーム世界は理想の世界を描きたいというベースにあるため、

「人から人への悪意」を描く必要がそもそもない。

描く場合は悪人キャラクターがそれを必要とする場合のみ。

杉森：これ(「人から人への悪意」)を描きたいという気持ちがあるのであれば

描けばいいが、「ポケモンをもらって少年少女が旅に出る」という

世界観で、「人が人の悪意で落ち込む」みたいなことや、

「人の悪意」が横行していたら世界観として旅にそもそも出られない。

岩尾：「人から人への悪意」をゲームとしてわざわざ描く必要はない。

ゲームとして旅が面白くなるようにするにあたって描く必要が無い

からそのようなシリアスな表現もないというだけ。

藤原：ポケモンがいる世界において、人の悪意の総量が現実世界より薄く、

あえて、そこにカメラを向ける必要がないということか？

杉森：非常にスポーツライクな、勝負して負けたほうが負けを認める、

という世界なので、勝負に負けたあと悪意を持って後ろから頭を殴る

ということは起こり得ない、そういう世界観でそもそもが

成り立っているゲーム。要するにこの世界は誰かがずるをして

ピストルをもちだしたら世界が崩壊する。

そういった点で現実的な「悪意」と「ポケモン世界」の相性は良くない

と思っているので、こういう方向にリアル思考なシナリオを作るのは

とても難しいことだと思っている。

やはりポケモンは理想的な世界じゃないと。

岩尾：スポーツして負けたほうがこのやろう、と暴力祖振るう世界を

我々は描きたいとは思わない。

世の中におけるリテラシーは現実より高い世界がポケモン世界。

藤原：理解出来てきた。

Titanの団の設定はこれまでに比べて一歩進んでいるイメージがある。

いじめとかそういうことがあるかもしれないが描かないし、

ポケモンがいるからそこまで深刻にならないとか、そういうこと？

松島：まぁ、そのようなことだ。

藤原：監督ともう一度話し合って、世界の悪意の総量が低いという部分は

再考しつつ、悩みや葛藤の持って行き所を改めてつくる、ということが

必要と考える。

そこにポケモンであるからこそ起きる事件やエピソードを入れ込む

ということかなと思っている。

ここに関しては今後何度か会話をさせていただきたい。

ミュウについてのご指摘について、感情や意図が読めない。

という部分について伺いたい。

ミュウのキャラについては意図的につかめないようにしている。

なぜジジの横にずっといるのか等、そういう部分が伝わってこない、

という部分、これはしっかり描写するようにしたい。

なぜジジにゲットされたのか？という点も

ミュウは気まぐれな存在として描きたい。

ジジはポケモンを大事にするキャラ。

そんなジジに興味をもったミュウが近づいて行って、

ジジに対してポジティブに関心を持ち、ボールに入ること自体も

興味の一環として描きたい。

ジジから「隠れてライトのそばにいろ」という指示に従ったのも、

7年はミュウにとってはほんの少しの時間として描く想定。

全て気まぐれとして描く想定。

松宮：ミュウが気まぐれで、というのは理解できる。

ただ描写が足りないというよりは、人にとって都合のいいように

動いているように見えることの方が気になる。

ラストシーンでわざわざライトのもとから一度離れて戻ってくるのも、

なぜ一度ライトの元を離れるのだっけという感じ。

藤原：ライト目線で「自由にすることがこの子のためだ」という気持ちを

考えていたが。

松宮：ライトのこと気に入っているのならなぜ一度離れるのか。

7年を気まぐれで待つというのもプロットから意図が読み取れない。

人間の都合に沿って動いているようにしか見えない。

藤原：なぜライトから一度逃がすというシーンが必要なのか、

もう一度検討が必要だと思った。

プロットとして読み取れない、というのは課題に思っているところ。

回想で回収するのも難しいと考えている。

ミュウがどういう思いでいたのかを伝えるという点、

ミュウの特性「シンクロ」をアニメ的な表現として拡大解釈し、

気持ちが通じ合った時にミュウの記憶や考えが伝わる、みたいなことを

検討しているが、この拡大解釈の仕方は感触としてどうか？

松島：これまでも正直いろんな技を色々アニメ等で拡大解釈して

使っていただいてきているので、今になってそれは無いですとは

言えないが。

松宮：拡大解釈とかそういうことよりも、今のこの課題を特性「シンクロ」の

拡大解釈で解決しようとするのが「お手軽」に見える。

結局見え方として回想していると同じだし、もう少し主人公である

ライト自身の行動や体験でキャラの理解を深めさせていってほしい。

杉森：面白ければ拡大解釈とか頓智やへりくつは何でもいいのだが、

それ以前に「過去実はそうだった」みたいなことを言われても、

物語の流れとして割と後出し感があるし、どういう手法であれ

話に載せるのが難しい。

過去の話が急に差し込まれてもあんまり感動ができない。

基本的には言い訳や説明になってしまう。

出来れば主人公とミュウが一緒に行動することを観客も一緒に体験して

そこで感じることをフックにしていただくほうがいいということ。

藤原：了解した。この点は次の稿での相談にする。

ギルが事情を話せばよかったではないかの点、ギルとシンのすれ違い。

お互い重たい感情を持ちつつすれ違ってこじれてしまった、

ということを描きたい。

シンとギルの間の断絶をうまく描いて、これは事情を話せないよね、

という説得感がある描き方が必要だと思っている。

シンが便利使いされている点、その時々キャラがぶれている。

ここについてもシンのやりたいことを明確にし、最重視して

再検討をかけたい。このあたりご感触どうか。

森田：今の御社のお話にもポケモンの話がでてこないが、

あくまで人間の男性同士のすれ違いをメインで描かれるつもりなのか。

藤原：ポケモンをどう絡めるかは今後詰める。

森田：あくまで人間の男性同士のすれ違い、という部分のご説明しか

現状いただけてされていないので、御社の感触はどうかと問われても、

「ポケモン世界でどんな展開にするのか」という趣旨を含む

ご説明でないと弊社としては判断が付かない。

松島：具体的な次の案のご提示が無いとなにも答えられない。

藤原：本件は次回の課題にします。

女性をメインターゲットにする、という部分。

女性というより、狙っているターゲットとしては、ポケモンに触れた

ことはあるもののポケモンから離れてしまっている層。

コナンや呪術を楽しむ女性が楽しめるものにしたいとは思っている。

それにはどうしたらいいか？を何度も社内で検討した。

その結果、「男同士のやり取りが熱い」ということを聞いているので

それを取り込みたいと思っている。

女性人気の高いキャラを使うというよりは、ポケモン映画自体を

お祭り的に盛り上げるつもりでいた。

「数年に一度のポケモンの映画のお祭り」に大人を呼ぶという感覚。

中でちょろちょろ既存のキャラは出てくる。

今はまだ誰にでも置き換えられるようにモブ的に既存キャラを

描いている。次の次稿などで、この辺は感触を伺うつもりだった。

林　：先ほどからの繰り返しになってしまうが、本打ち合わせの最初にも

話題に上がっていたような「人間の強い感情のぶつかり合い」という

部分、これをポケモン映画の物語の中心に据えることに納得できて

いないので、このお話は余計に難しいと思っている。

とりわけ完全新規のキャラクターでやると難しい。

説明的になってしまうからと過去の描写を減らすと、より感情移入も

難しくなるとも思っている。

藤原：そこはご納得いただける内容にできるようにする。

なお物語の舞台をどこにするかについては目的をもって検討のうえ、

改めて相談させてもらう。

ほぼほぼ持ち帰りになっており恐れ入るが、

諸々アップデートしてご相談する。

ここまでで意見交換させていただいた点以外で何かあるか。

松島：先ほどから男同士の云々という話を聞いているが、そもそも主人公が

関係のない話になっているなと思っている。

藤原：最初は巻き込まれるだけという建付けだが、彼が解決するべき事件の

収束していく点が弱いというのは監督も課題に思っている。

林　：ピカチュウが「名探偵ピカチュウ」と同じ構造なのが気になる。

松島：中身が違うというところが「名探偵ピカチュウ」を思い出す。

杉森：ピカチュウはキャラが立っており視聴者を騙しやすいのだろうが…。

個人的には面白くなれば別にこのネタは被ってもよいと考えている。

藤原：たくさんご指摘をいただき課題感もクリアになったが、

課題は多いので今後も少しずつ会話をして進めていければ。

＝＝＝TV会議ここまで、以下社内会話＝＝＝

杉森：人の死の真相とかどうでもいい。

主人公を生かしてほしい。

岩尾：人間キャラを描くことに目が行きすぎ、なんにしても人物キャラ

の話ばかり。

アニメではないが、本編広報でもTPCは人物の広報に目が行きがちな

印象がある。ポケモンそっちのけなのがいつも気になる。

ポケモン世界の盛り上がりをきちんと広報してほしいと思っている。

今のTPCの担当の方というよりも、脚本の方が我々の指摘に対して

どう考えているのかが正直知りたい。

担当者は「改善します」しか言えないだろうので、結局のところ作家が

どう思っているのかが聞きたい。

杉森：女性客を取りたいとか、そういうのはGFとしては別にどうでもいい。

松宮：順番が逆。

ポケモンとして面白いものを作ったうえで女性客を取ることを考える

べきだろう。

岩尾：女性客を取りたいにしても今の案は色々な部分で中途半端。

杉森：男同士とかどうでもよくて、「人間とポケモンの絆が尊い」とかの

ほうが余程よくないか。

そういうことをしてこそポケモンでやる意味があるのではないのか。

松島：シンとギル、どちらかをポケモンにすればいいのに、と。

ジジのパートナーポケモンにするとか。

松宮：ギルがポケモンなら、事件の真相を語らない理由もわかるし

コミュニケーションエラーが起きる理由もわかる。

岩尾：確かにそれなら色々納得できる。

ポケモンがいる世界で描くのだから、人間ドラマの中にポケモンが

いてもいいのでは。

松宮：建付けとしてポケモンの存在が抜けている中で「お話を再考します」

と言われても正直困る。

岩尾：結局問題にした部分が濁されただけのような感覚がある。

松宮：結局TPCの主張する「人間の男の友情」の話が濃くなっていくだけ。

　　　この状態で次稿を待っても好転しないだろう。