

だだもれ00

とりあえずGoogleBuzzで書いているどうでもいい思いつきをこちらでも。Buzzの場合Gmailに自動的にバックアップされるが、こちらはテキスト、PDF、ePubと、手動バックアップ手段が充実しているので、まあ問題なからう。

だだもれ01

Xゲームを見ながら、ふとこれをライトノベル的なものの題材にできないかと考えた。女子バイクの選手は16~25歳。"X-GIRL"とかいうタイトルで。

でもこのタイトル"X-MEN"とかぶるかなあ。

というか『韋駄天翔』ってあったなあ。

そこから思考がずれ、Xライダーを竜騎兵にできないか、いやそれならファンタジーに置き換えてエルフと竜で本当に竜騎兵の話にしておこうか、と大幅に脱線しつつ、竜と人間の寿命差を考えて「エルフ」にしてしまうのは問題かもしれない、とも考える。Wizで人間に「感情移入しやすい」と書いてあるのを見て「そうかなあ」とは思うのだが、実際そういう人がいる以上無視するわけにもいかず。

竜でレースというと、ライトノベルで『バード・ハート・ビート』ってのがあった。あれは大鳥だけど。

話を戻してモトライダーを竜騎兵にすると、パンクロッカーをバード（吟遊詩人）にできるかもとか思う。HEROMANのホリィとか見て思う。ホリィはパンクロッカーなのかどうかわかんないけど。

ただ、オートバイは激しく動き回るので、同じ画面に収めるのは難しいかなあ、とも。あとゾイドやR-

TYPEのボスみたいな機械生物の召喚とかはいつも考えているが、これはちょっとビジュアル的にやりすぎかな。じゃあ式神と陰陽師か。いやでもこれはもう新伝奇だな。メガテンだな。

だだもれ02

神とヒトに遺伝的な違いはあるだろうか（ここでいう神は「唯一神」ではない）。

ギリシャ神話的な感覚でいくと互換性はある。子供もつくれる。ということは、神との交雑は一種の特権になりうる。その社会では神の血をひくことが社会的に優位な条件となる。

地球文明が外宇宙に進出した世界観において、外星系でそうした「神とヒトとの世界」を発見した場合、地球文明はそれを容認するだろうか？ たぶん神の遺伝子なしで能力を高める外付けのシステムを提供するだろう。

しかし「教育化」された現地の人間がそれで満足するかどうかは話は別。地球文明の干渉がかえって現地に混乱を引き起こす可能性はある。「神」の一族をとっ捕まえて無理やり子どもを生ませることで劣等感を解消させようなどと考えるものがあるかも。最終的に地球文明の干渉で神の力が相対的に弱まればあるいは。

だだもれ03

テイルズなりきりダンジョン?のCMを見ての着想。

「これはなんだ、要するに初代テイルズの英雄になりきる話なのかな？ コスチュームが初代の主人公に似ていたような。あ。ある英雄がいて、その子孫がもう一回英雄物語を再演するという設定はありだな。ドラクエとは違って、本当に写し絵的な。エストポリス1の主人公と2のマキシムも似てたし。そこをさらに一方がファンタジーで、もう一方がSFってのはどうだろう。時代の開きを1000年後くらいにして（それについてはロマサガで『1000年後』という二次創作をやった。ちなみにこれはダルトニアン物語の『二十年後』『四十年後』の影響と思われる）。それぞれの英雄は意匠を引き継ぎつつ、かたや剣士と魔法使い、かたや兵士と超能力者、みたいな。まあそれだと『血』は薄まってしまうので、『子孫』とかでないファクターにしたほうがいいかな？ 『ナントカの血をひくもの』というのはあまりにも使い古されてアレだ。うーん。じゃあリーンカーネーション？（使い古され具合おんなじ!）」

で、けっきょくテイルズがどうなのかは確認してない。

だだもれ04

NHK-

BS『欧州食材紀行』で、ドイツのじゃがいもの話を見て思う。農業はある意味で神との対話。いろいろ捧げて「収穫」という恵みがくる、というような感じ。

あんまり役に立たないな、この発想は。物語の始まりに農村を描写するときとか？

だだもれ05

サンダーバードやMRRみたいな話をファンタジーで。

Xゲーム編に続いて、「戦わないで面白い話を」という着想の続き。この際「現代文明をファンタジーの道具立てでどれほど再現できるか」徹底的に考えてみる必要があるかも。蒸気機関は不要だろう。そのレベルは魔力でカバーできる（魔法がこういった現象かにもよるが）。一方、医療や遺伝子工学などのバイオテクノロジーは進歩するはず。

ファンタジー世界であるていど科学も進歩させるとすると、どういう歴史になるだろうか。おそらく「剣と魔法」でなく「銃と魔法」にはなるだろう。政治形態だってそんなに現代社会と変わらないはず。あと、WW2によるファシズムの完敗がないので、自由主義の決定的勝利も訪れない。価値相対的な社会。あるいは共産国家が少数のハイパワーな魔道士の存在により命脈を保つということがあるかもしれない。亡命とかは、社会がうまく回るならそんなでもないか。共産主義の次の社会制度の萌芽もあるかもしれない（でも、一個人に未知の社会形態の想像は無理だ……）。原爆を超える大量破壊兵器の可能性はある。

ドラゴンをペットに魔法使いが宇宙進出するような世界を描きたいところ。もはやSFなんだかファンタジーなんだか。

だだもれ06

時間を物質として扱えないだろうか。

……少し言葉足らずだ。つまり、人間が認識できるものとして。

人間が持っていない感覚があって、それがあると時間というものをより具体的に把握できるようになる——という可能性はある。人間がなにか新たな感覚器官を獲得し、それによって認識できるようになった対象に干渉できる能力を開発できれば、時間を秩序だてたものとして扱うこともできるのではないかと。

空間⇔時間
物質⇔概念

概念の物質化？ いや「時間」は人間の感覚器官が感知できないだけで、確かに存在している。ここでいう概念はもっと別の、本当に抽象的なもので。

これは、気楽に考えるにはちょっと手に余る……

だだもれ07

ファンタジー世界でサンダーバードとかMRRとか（再）

サンダーバードはイギリス制作なので、救助対象がアメリカの〇〇とかいう話が多い、という。

これをファンタジーに換骨奪胎すると、アメリカに相当する覇権国家はどうなるだろう？ 魔王の国？ じゃあ、日本に相当するサムライとニンジャとゲイシャの国は、魔王と安保条約を結んで、地方に砦とかを置かせているのか。しかもアメリカはイギリス起源なので、魔王は主人公の出身国から出たことになる。てことは人間だ。つまりそれって元勇者ということかな？ 新大陸を侵略して一代で一大帝国を……なにもここまで現実をトレースしなくてもいいか。

インドみたいに、かつて主人公出身国の植民地だった新興IT大国とか。分割統治に失敗してがたがたになった南方の大陸中央諸国とか、起源は同じだが価値観の異なってしまった宗教を信奉するエネルギー資源国家とか……やっぱりここまで現実をトレースしなくてもいいか。

だだもれ08

大きな川だけの世界。船を鎖でつないだ河の上の街。連環。船が寄り添う船団連合。
酔わない、でも火計に弱い。

河幅不明。重力は地球と同じなのに平面。天動説の地球のような感じ？ 川下になにがあるかも不明。川幅をはかるうにも、どんなに行っても川なので、けっきょく戻ってくるか、あるいは戻ってこないまま別の集団として文化を発達させ、何百年も経ってから別れた元集団とぶつかって戦争になったり？

基本は下り。川をさかのぼる異端もいる。もし水中に落ちたらどうなるのだろう？ そういう世界だけに、ある程度救助法が確立されている？

だだもれ09

『魔王のハート』

だだもれ10

まとまってない。

「国民総背番号制とかで一人ひとりにパーマネントな番号を与えられている現状、もう夫婦同姓がどうのと言う必要はない。こうしてひとこと発言にパーマネントURLが与えられるくらいだから」

パーマネントな発言……

恋人たちの会話、先生への質問と回答。これらは使いまわせないか？

過去を思い出す先生。かつて自分がした同じ質問に対する、子供のころの先生の当時の先生の見事な回答。をそっくりそのままコピペして回答に使う……とか。

恋人との別れ。もらったメッセージを削除していく。自分の中に蓄積されたものが空白になる。

だだもれ11

ツール総集編を見て、ドラゴンのレースと、チェッカーフラッグを持ったお姫様、という光景が目には浮かんだ。

自転車レースのようにチームを組んで、監督や医者や調教師がいて、チームメイトがエースを立てて……そうした近代プロスポーツ的なチームの戦いになるとして、個人の入る余地はあるだろうか？ もしかしたら可能かも。「ドラゴン」には実力差があるし。

……ファンタジーの場合、「魔力」とか「潜在能力」で話がどうにかなってしまうというような発想になりがちだが、それはファンタジーに「甘えて」いないだろうか。厳密に考えて、もっと科学的に設定を組み立てられるのでは？

で、ファンタジー世界のマスメディアはどんなものだろう？ 魔力に基づいて動くテレビの仕組みは？ PCは？

だだもれ12

夢見がちなドラゴンと現実主義のライダーの女性。仕事は宅配便。

ある日、ドラゴンが「自分の力を試したい」とかなんとか言って蒸発する。ライダーの女性は相棒がいなくなりデスクワークに回されてストレスを溜める。

で、たぶん一見華やかだが生き馬の目を抜く生活に挫折したドラゴンが帰ってくるのだが。

オチは考えていない。

だだもれ13

いつだったか、ふと思いついた光景。

召喚士と戦闘機械獣、セーラー服少女とサイクロプス。パートナーがそれぞれ時代錯誤している
というような。そこに未来人（ってなんだろう？）を組み込めないものか。

召喚士が操るのがゾイドゴジュラスで、未来人のパートナーがドラゴンだったりすると……でも
現代人はどうする。

だだもれ14

舞台内設定。GoogleでなくEagle（Eeagleとか？ EeePCみたいだけど）

検索がEyesで、音楽がEars、ソーシャルサービスがLips、各種統合アプリケーションがHands（Crafts?）、地図はFeet...いや、ふつうにMapsでも？

あとSympathとかFeelとか。

映像（YouTube）は、もとは外部サービスだから適当にMooviis（Moovees?）とかでいいかね。

ところで、こういうの作るの面倒くさいから、クリエイティブ・コモンズみたいにしてしろうと制作者で共有できたらいいんじゃないかなあ。シェアード・ワールドではなく、シェアード・エレメンツみたいな。「毎朝新聞」とか「松芝電機産業」とかさ。

むかし「日光プロミネンス証券」とか「スッタモンダ・アンド・プアーズ」とか考えて遊んだことがある。

だだもれ15

だいぶ以前に「竜樹点」(Nagarjuna Point) というような設定をこしらえた。0と1の間に ∞ が存在し、そこからエネルギーを引き出せるとかなんとか。つまり宇宙の真空には莫大なエネルギーがあるのだ、というような。

たぶんダークエネルギー仮説からの着想だと思うのだが、具体的にどういう資料を読んで考えたのか思い出せない。「ケアス」という用語もそれに関連して知ったはずなのだが、そもそもそれがどういう出自を持つ言葉なのかわからなくなっていました。

要するに「『マナ』とかありきたりな言葉は使いたくねーなー」というところから、どうにか独自性を出そうと努めた痕跡ではある。しかし人間の記憶は頼りないもので、かえってそれで元情報にアクセスしづらくなっている、という。

あと、ガイア仮説はもういいよ、とか思いつつ地球が「知性化」する話を書いてたりしたので、僕もあんがい月並みな発想をいろいろ取り繕ってごまかそうとしているところがあるんでは、と思いついた次第。

だだもれ16

高速機動マシンに乗るばあい、重力加速に耐えられるようけっこう体を鍛えなければならない。ということはマシンは細身でもパイロットはけっこう体格がいい。

逆に、重機動型は別に体力がいらぬ……というのは言いすぎかもしれないが、例えば操縦桿が重いかいというのはマシン側の配慮でどうにでもなることなので、それこそ子どもでも（いつか書いた、チームで戦う近代スポーツとかならますます一点特化のパイロットもありうる）。そうしたギャップをどこかに活かさないものか。

まあ反重力コクピットが導入されていれば万事解決（でもそれだとどんな攻撃を受けても内部には影響がないので涼しい顔できて、絵的に緊迫感がなくなる？ なんにせよ電撃攻撃を受けたから内部に電流が走るとかありえない）。

だだもれ17

「社会主義は資本主義のバリエーションじゃないのか」という話に関連して。

地球という「地理的制約」と、人間の「個人能力的制約」が新しい社会制度の登場を「阻害」しているのではないか。この二つの要因が取り除かれないうち、新しい社会制度の登場はないのではないか。これは思考放棄だろうか？ もっと真剣に考えれば、思い浮かぶだろうか？

それをあきらめて、宇宙進出と、個人レベルの無制限なエネルギー使用による個人国家主義の到来とかを考えれば……でもこれも結局、一種の焼畑農業的世界なので、いつか飽和状態が来てしまうけど。

サイバー空間内で生きるなら物理的制約はないと考えがちだが、それを演算するシステムはどうしたって物理空間に置かなければならないわけで、これにも限界があるのではないか？

だだもれ18

魔法が存在する世界で、その世界観をことこまかに構築しながらも単に日常生活のドラマだけを描くというような。パンづくりとか、農作業とか。

と情景を思い浮かべつつ、『ヨコハマ買い出し紀行』があるか（アンドロイドが存在する世界で～という）ということに気付く。

そういう描写をするにしても、あくまで「おまけ」かなあ。日常生活を描くことは、それ自体を目的にしてもそんなに面白くないというかありていにいうとつまらない。それを面白く描ける人もいるのかもしれない。

だだもれ19

悪役の造形。

たとえば、知性の理想を抱いてはいるが、現実の大衆を馬鹿にしている、しかもそれを隠し、うまく振る舞い現世利益的に支持を得ることができるような。むしろ主人公のほうが理想に対し直情的であったり。なので、悪役は主人公を微笑ましく思っているのだが（あるいは悪役も過去はそうであった？）、それでも自分の真の理想のためには邪魔な存在ということで叩きつぶそうとする。

なんか、中二と高二の争いみたいな感じだな。

だだもれ20

将来、家庭用に、なんでもプリント（出力）できる装置が開発されるとしたら。

なんでも。

フィギュアとかだけでなく、食べるものも着るものも。元素ユニットさえ買っておけば、そこから再構成される。じゃあもうお金は要らないのかといえばそうではない。プリントにはライセンス料がかかる。あるていど大きい物をプリントするには高級なプリンタも必要だ。ポータブルプレーヤーは作れても、40インチテレビは出力できない。元素ユニットの素材価格差もある。レアメタルはバカ高い。でも二酸化炭素は空気中にあるので、ダイヤは完全に価値暴落。こどものおもちゃ以下。

もちろん海賊版とか、プリンタ不正使用とか、いろいろ問題が起こりうるわけで……

だだもれ21

究極的に言って、過去を題材にした戦略シミュレーションゲームは、プレイヤーが「その過去」を知っているから「優位に立てる」的なものにならないか。

ただ、そこから生まれる（派生する）歴史展開はプレイヤーにとっても未知のものになる。そうになるとプレイヤーとゲーム内ライバルの立場は（未知の展開への対処ということで）イーブンになってしまう。どれだけ序盤で比較優位を保てるかが問題になる、のかも。

だだもれ22

ふたり皇帝。

内省的で政に長けた従兄帝と、勇敢で優れた将軍である従弟帝。もともと先帝（ふたりの養父）が弟帝を帝位につけようとしていたのだが、元老院は兄帝の帝位継承を決定する。しかし兄帝は弟も帝位に引き上げ、共同皇帝時代となる。弟帝は兄に恩義を感じ、愛してもいるが、しかし弟帝の周囲はそうではない（剣呑）。

まあ要するにマルクス・アウレリウスとルキウス・ウェルス（にさらにコンモドゥスの属性をくっつけた感じ）の夢小説みたいなもんだ。ところでファウスティナは魅力的なキャラクターだが、ここで必要かなあ。

だだもれ23

悪魔は人間に似ている（はず）。しかし神はそうではない（と思う）。人間は神の似姿ではあるが、むしろ悪魔によって感情を得たのだから、内面においては悪魔と協調するのではないか。

神は超然としたものであり、そんなことにいちいち怒ったり嫉妬したりもしないだろう。むしろ神は自然（環境）そのものかもしれない。いや、というより全てが神。これはスピノザの汎神論だな。それだと人間も悪魔も神のひとつの顕現ということになるが。

つまりやはり（人格としての）神は存在しない、ということか。

だだもれ24

『アデスタを吹く冷たい風』を読んで。

テナント少佐の「過去の失敗」が気になりすぎる。革命軍（解放軍）側に寝返ったのか捕虜になったのか、というのも気になる。王国王族はどうなったのだろう。処刑されたか亡命したか。

で、ここからが思いつきなのだが、過去の失策と、その失策を象徴する人物が付随するってのはありかも。たとえばテナントのような人物造形に妹がいて、それが実は王女。とかいうのはラノベ的発想すぎるか。「おっさんと少女の組み合わせ」が好きという人がいるらしいので、そういうのに応用きかせられそうなの？

だだもれ25

未来の並行世界の各々に自分を送り込み、その「行動」が成功した未来のみを現実として決定できる能力があるキャラクターがいたとしたら。

まず、あらゆる「行動」により並行世界が発生すると仮定する。そこで戦闘イベントが発生したとき、選択できる「行動」には限度がある。で、選択できるコマンドを200と仮定する。そのうち、彼は100のコマンドを選択できる（200選べると無謬なので、できるかぎり少ないほうがいい）。その100の選択肢のうち、99失敗して死んでも、1成功すればそこから現実をこじ開け、すべての未来を規定することができる、というような。そしてもちろん100失敗すれば死ぬ。要するにゲームの残機消費みたいなものか（下手なゲーマーはただ闇雲にプレイする。優れたゲーマーは最初の失敗を繰り返さない）。

ゲームと決定的に違うところは、「失敗を経験して、それを参考に『行動』を修正する」ということができない点。あらかじめどういう行動を取るか、その100パターンを決めなくてはならない。

これ文章ではいまいちわかりづらいなあ。映像化できればかなりインパクトがあるんだけど。100分割された画面で、キャラクターがfailureすると画面がブラックアウト。どんどん画面が暗くなっていく。しかしひとたびどこかで勝利すると、それにあわせて画面が反転し、「成功」したパターンに吸収されていく……

だだもれ26

『バンテージ・ポイント』を見て。

人間は複数視点をいちどきに認識することはできない。それゆえにあの演出なわけだが、もし人間が進化・機械化（奇怪化？）して複数状況を同時認識できるようになったら。そのとき『バンテージ・ポイント』はまったく新しい形でリメイクされるかもしれない。同時進行一時間のドラマ、みたいな。べつにこれじゃなくてもいいですね。

あと、シークレットサービスが無能すぎて大統領に命がいくつあっても足りないということを書いたが、じゃあ逆に、大統領に命がいくつもあればいいんじゃないかなーなどということをもと。殺されても平気な顔で復活すんの。で、テロリストが返り討ちにあう。ただのホラーか。

なにせよ、ほぼデニス・クエイドひとりが大活躍だったわけだが、シークレットサービスの人々は個々が優れて適切な状況判断を下せるだけの能力を持っているはずで、あんなにあっさりやられてしまうのはなー。これは要するに僕が「主人公だけ大活躍であとは無能」というのが好みにあわんってことだろうが。

アイデアだだもれというより『バンテージ・ポイント』の感想になってしまった。

だだもれ27

このエントリが100ブックマに達したら続きを書くシリーズ「もし女子高の生徒会長がJ.S.ミルの『自由論』を読んだら」エピソード4・公正な議論のための12のルール

都立西野女子高校

他の高校の名前。東山、北川、南原？

哲学専攻の大学生の姉

食い詰め予備校講師（本職は哲学助教）

だれがうすらばかか。

だだもれ28

泥棒とそれを追いかける若者

さいしょは読者を追いかける若者の方に感情移入させておきながら、演出でしだいに泥棒の事情を折り込み、最後には泥棒に思い入れを起こさせるような。

だだもれ29

主人公はスーパーヒーロー。

ヒロインは主人公がスーパーヒーローであることに気づいている。主人公は、ヒロインが自分がスーパーヒーローであるということに気づいていることをうすうす感じながら……

バットマン：マスク・オブ・ファンタズムを見ての着想。

cf. <http://textt.net/t/islecape/20100811141543/30>

だだもれ30

スーパーマンは新聞記者である。というのは、1930年代のスーパーヒーローであり、一般市民として生きている（「政府のエージェント」みたいな設定は一部のあとづけ）彼が「情報を素早く知りうる立場」に立つには、警官か記者かくらいだったから。ヒーローマンがけっきょく政府側と組むとかも、基本的には「情報戦」の能力にどうしても欠けるためだろう。

で、スーパーマン、今だったらツイッターやってるだろうか。しかし「情報」を手に入れるのにどれだけフォローすればいいんだろう（彼なら何万人フォローしても捌ききれそうだけど）。

クラーク・ケントのフォロー数ってあんまり多い感じしないけど（RSSリーダーでこっそり購読してるとかかな）。まさかスーパーマン名義のアカウントを作ってHootsuiteで切り換え誤爆とかないよねえ。

スーパーヒーロー・キャラクター類型のひとりであるシャーロック・ホームズも現代では果たす役割が変わってくるだろう。使うツールも。

以上から。

スーパーマンは権利上使うことはできないが、ホームズなら使える。今川版ジャイアントロボの諸葛孔明的なヴィラン・ホームズはすでに作ったが（リーグ・オブ・レジェント的でもある）、最近BBCで放送された現代翻案的ホームズというのがあって（いうまでもなくデジタル・ホームズとは異なる）、それをうまく避けながら、スーパーヒーロー側のホームズももうちょっと突き詰められないものか。

だだもれ31

「スーパーヒーロー」と簡単にいうが、やはりその魅力はヴィラン次第である。スーパーマンは超人すぎて敵がないのがつらいところ。IQ200のレックス・ルーサー、ねえ。それに比べればバットマンはどうか。鍛えあげた人間にすぎないバットマンと、ちょっとどう考えても尋常じゃないヴィランというのは、けっこう釣り合いが取れている。

それでいくと、スーパーマンより一段二段おちるキャプテン・アメリカの敵が「アメリカ現代社会」というのはうまくしたものだ。あれはオリジナルシリーズじゃないのか。あ、でもそれを始めたのってやっぱりDCユニバースなんだろう。ウォッチメンとダークナイトリターンズ？

乗り越えられそうで乗り越えられない少し乗り越えられる壁をどう定義するかが鍵だなあ、と。

メガマンとワイリーナンバーズというのもありだし、オートボッツとディセプティコンズに至っては完全に同格の人外。

だだもれ32

ミルの著作の擬人化

On Liberty

⇒天秤を持った女神

The Subjection of Women

⇒三階級の女性、すなわち貴族（剣士）、学者（僧侶）、記者

記者？ カメラマン？

だだもれ33

チームスポーツで審判出身の監督とか、あるいはまったくしろうとの監督とか。

現役選手は反発する。

で、展開としては二パターン。

1：実は現役選手たちより優れた選手である。

2：技能はまるでないが、的確すぎる指示を出す（ちょうど孔明が劉備に仕え始めたころのような？）。

元審判で、さらに以前は選手を志していたというのもありかも。

2010年9月20日付け朝日新聞朝刊、先のワールドカップでブラジル-オランダ戦などの主審を務めた人の話を読んでの着想。

だだもれ34

人間の寿命に合わせた犬猫、というのが出てくるかもしれない。

2010年9月20日付け朝日新聞朝刊の投書欄、小学生だった娘のウォーキングダイエットのお供にやってきた犬が亡くなった、というような話を読んでの着想。

だだもれ35

ゼーガペインに関するTogeterを見て、パワードスーツとしての巨大ロボットが作品に出てくる必然性。ゼーガペインの場合は身体性のない主人公が現実世界で活動するためのもの。それはそれで説得力があるといえはあるのだがでも、ちょっと大きすぎない？

転じて、マジンガーやゲッターあたりを祖とする乗り込み型巨大ロボットも基本は「人間の身体性の拡張」といえるのだろうが、「敵が大きいから」ってのは、なし。ウルトラマンを倒したゼットンが無能な科学特捜隊が倒したではないか。ということで「作品としてのハタリ」をとりあえずさておき、なんであんなに大きくなるのか。100メートル級のスーパーロボットがいたな（そういえば、「リアルロボット」と対比される「スーパーロボット」という用語は、アメコミの「スーパーヒーロー」と同じ発想に基づくものなのか？ トランスフォーマーはアメコミヒーローでありながらスーパーロボットでもある？）。単純に大きければ強いというのはちょっと。惑星が変形して人型になるユニクロンが、10メートルかそこらのガルバトロンを指でつまむというのはありえないと思うのだが。ピッコロもベジータも巨大化はすぐやめたではないか。

ところでマジンガーとゲッターの区別がつかない。いや、見た目にはつくけど。どっちかが永井豪なんだよね。でもどっちが先なんだっけ？

(Wikipediaに寄り道中)

どっちも永井豪だった。マジンガーが先で、ゲッターは変形・合体ロボの走り、と。

で、まあ、なんでロボットは大きくなったのか。機能を拡張したいと思いつつ技術が伴わなくてだんだん大きくなってしまふから？ 恐竜かよ。まあ、鉄人は戦後まもなくで技術もなく小さくできなかったとかそんな感じがする。物資があったのは驚きだが（ということは、28号FXはもっと小さく、それでいて強くあるべきではなかったか）。

そもそも日本人は小さくまとめ上げるのが好きとかいわれているんじゃないかな。つげ。

うーん。小さい乗り込み型ロボット……ボトムズとかガサラキとか？ ありゃ戦車ものの変奏で、ロボットという感じは……。

いやでもむしろ「乗り込み型ロボット」として優れているのは、乗り込まないで体に装着するような（矛盾）パワードスーツで、それって仮面ライダー？ 宇宙刑事？ 戦隊ヒーロー？

さらにいえば、究極は「装着」しないでも強くなればいいいわけ。

理力とか。魔法とか。

A.C.クラークの第三法則か。

しかしこうなるともはやロボットものではない。

だだもれ36

前回の、ロボットの話の続き。

帰宅したら、MXTVでフレッシュプリキュアを放送していたのでちょっと見てみた。作画がひどかった。繰り返すようだが、作画がひどかった。四人目のプリキュアが自分の分身みたいな影と戦うとかいう話で、犬と男の子が出てくる。

でまあそれはともかく、女の子向けのアニメヒロインが、男の子向けのアニメヒーロー（乗り込むロボット）より肉弾戦をしているのだ。変身バンクがあって、それをぼんやり見ながら「これはやっぱりロボット物の変形合体と被るな」と思った。セーラームーンもそうだったのだろうか（SFCで格闘アクションになってたな）。

「ロボットへの搭乗」が母胎回帰的なものだったとしたら？ そういうテーマはエヴァンゲリオンで描かれたのか？ つまりロボットに乗って戦うというのは、母に戦わせるということ？ それで考えると、僕が操縦系のロボットものに興味がなく、アメコミヒーローの方に惹かれるのは、僕が子供のころ失ったものが父性であり、それを獲得したいから、ということかも？

ちなみにこの種の女兒向けアニメでのスーパーヒロインの変身シーンはパワパフガールズZがいちばんだというのが妹の弁。

むかしスーパーヒロインに救われた男の子が成長して高校生くらいになったら担任がかつてのヒロインだった、というような話はどこかにあったっけ？

あと、「トリプルキック」とかやってたよ。アンパンマンか。

だだもれ37

ねんどろいどが自立できてなさそうなを見て、「じゃあ、杖を持ったキャラならいいんじゃないだろうか」などと思った。

杖……

女の子……

だだもれ38

「日本列島」と言うが、ふだんは大きい島四つだけしか認識していない。しかし日本も群島といえは群島。もしこれらの島々をそのまま宇宙船に改造したら、旗艦の戦艦本州、空母九州、巡洋艦四国、補給艦北海道……

だだもれ39

渡り鳥がどこかから耐性ウイルスを運んできたという話を聞いて、自然界による「鳥類編隊を用いた生物化学兵器投下」などということが頭にきざしたのは僕だけではないはずだ。

だだもれ40

「もしや彼らは文明をリセットしたうえでの原始共産制を望んでいるのでは……」

だだもれ41

フランクランドとブリタニア ドーバー海峡を挟んで対峙する国。近年雪解け。ツールドフランクランドがブリタニアの首都にまでコースを伸ばしたり。

ドイツの名前をどうする。ゲルマニア？

ウェスタニア。ブリタニアから逃れた人々が「発見」した。ネイティブとは魔力やらなんやら対等なのでアメリカのようにはならない。

トルコ辺りは文明と宗教の交差点として、最も先進的で民主的な国家になる可能性あり。スペイン南部もイスラム（的文化）圏ということにしてよいかも。この世界でキリスト教とイスラム教は発達すまい。

中国はカン？ シン？ 日本はヤマト？ タイクーンランド？ まだ侍とか忍者がいる？ 韓国朝鮮をどうする？

「魔女の宅急便」も男性に開かれてきたり。ほうきに乗ったボーイメッセンジャー。ほうき男子？ ドラゴンは燃費が悪い……かも。

魔法は精霊への捧げ物を行うことで発動させる。まれに、精霊の力を無条件で使えるものがあり、それが魔術の「才能」と認識される。

精霊は偏在していると考えられているが、実際はそうでもない。なので、精霊のいないところでは使えない魔法もある。魔道士の能力によっては、遠く離れた場所にいる精霊の力を自分の眼前に発現させることができたり？

だだもれ42

宇宙人、地底人、未来人、異次元人など、いろんな侵略者が、地球を「自分のもの」だと主張して、人類よりも徹底的に大切にすゝるコメディ

だだもれ43

教会が支配しながら、聖書そのものが「不道德」として禁書にされ、都合のよい部分だけつまみ食いされている世界。

教会をまた「協会」と誤字った。

だだもれ44

「剣と魔法と学園モノ」とか、先を越された感は多分にするが。

私立サムライ高校、とか。

亜久里農業高校、手久野工業高校（建築科併設）、真朱商業高校、とか。

サムライ高校だけが何の役にも立たない（ニンジャ科もあって、工業高校とかと単位交換しており、そっちのほうが手に職がつく？）という。侍と普通科（全日制）を重ねる（ということは夜間部をニンジャ科に？）

芸者高校とか言うのがあってもいいのだろうか。都立水商みたいな感じで？

士農工商のカリカチュア。

しかし被差別部落をどうする？

動かしやすい絵柄の女子キャラクターだけにしたほうがいいかも？

だだもれ45

妹にまわりつく兄と、それを鬱陶しいと思う妹。未来からやってくる、兄の気をそらすための妹型ロボット。

ありがちか。

だだもれ46

SPの再放送を見ながらぼんやり。

ヒーローが一人だと、その家族を人質にしたりで脅迫される。じゃあたくさんいればいいのではないか。みんながヒーローとしての能力を持っていれば「人質」という概念もなくなる。まあそれだと犯罪者側もヒーロークラスになるんだけど。『キングダム・カム』か。

幼少児から社会の中に組み込まれたテロリストがいたらどうだろう。リルガミンに生まれたダブルプスのような感じ。でもその子供が、幼少時の体験によっては自分の立場に疑問を抱き（社会に「ほだされ」）、土壇場で宗旨替えするようなことはあるかも。しかもその子は家族なんか持ってないだろうから、「裏切り」に躊躇もないような気が。ということはこの手法には、行為者側に大きなリスクがある。なんとかそれを無理なく話に組み込めないものか。たとえば、全く取るに足らない、目立たない人生を送ってきた男が、実は55歳の時点で犯行を実行するようにあらかじめプログラムされているとか（そのための知識も技能も実生活では微塵も感じさせず）。

あと、SPでジェイソン・ボーンをなんとなく想起する。

だだもれ47

「気圧の変化」を「気休めパンダ」と空耳。

気休めを言うパンダ。

だだもれ48

みんなが変態だと、それが「ふつう」になる。というわけで、いろんな変態がしのぎをけずる、いわゆる「普通の人」が少数派の世界。

本日の『STARDRIVER』を見ての着想。

世の中にどれほど変態がいるかはそのうち。

「スターソード」と聞くたびにロマンシング・サガを思い出す。「1000年後」の続きをそのうち書くかなあ。

だだもれ49

『スターティアーズ』というコンシューマゲームの夢を見た。

あまりにも単純な名前なので、Googleで調べてみたらすでに使われていた。それはいい。問題は内容が思い出せないことだ。

なんか三国志の英雄がイケメンになってSF風の武器を持って宇宙で戦うとかそんなのだったような？

独創性のかけらもないな。

だだもれ50

芸術はパターンの表出である。

突き詰めれば、あらゆるパターンを表現すれば、「芸術」は出尽くしたことになる。100人の音楽家が、苦心惨澹して一人100曲作ったという歴史があったとして、そこに価値を見出すのは人間の情緒。100人の音楽家が無限に近い有限のパターンの中から（人間の情緒が好む）10000パターンの曲調を拾い上げた、というとなんだかたいしたことがない。わずかばかりの数字だ。それはきっと、情緒を解さない機械にもできる。

だだもれ51

双頭の女の子の恋と性……

枯葉剤被害などを想起させてやや不謹慎か。

あ、そういえば都条例再提出とか。「法律違反」性描写規制とかなんとか。殺人も強盗は良くて～ということの整合性はどうなる。じゃあ13歳未満はNGか。あと条例も法律のうちに含めるなら（もちろんそうなのだろうが）、18歳未満の男の子女の子も描けなくなる可能性あり。女子は16歳が結婚できるからそれを描けないのは～というような意見は弱いと思う。

これを寓意して物語を描くこともできそうな。さてどうなることやら。

だだもれ52

学園モノとソラトロボの合わせ技からさらに着想。

人、犬、猫、鳥、魚、虫、ロボ。

虫の少女が、人の男の子に恋をするが気持ち悪がられるとか。あるいは逆にうまくいくと、二人の性愛はどうなるだろう。オーラルか。異種族性愛はSFではもうあるので、わざわざ考える必要もなさそうだが。

ロボットも同じ。ここで想定しているロボットはレイキャシールとかそんな感じ。

「魚」、一般受けを考えると男性は半魚人で、女性は人魚になったりするのだろうか。うーん。

だだもれ53

<http://d.hatena.ne.jp/ISLECAPE/20100508/c1シリーズ>

<http://www.jca.apc.org/migrant-net/Japanese/whatsnew/s-watch/why/why.html>
このネタ。

人口比率からいうと、落花生村なら日本語で大きく書くべき。でも世界全体で見れば、中国語は15%くらいになっていてもおかしくない。いやでも村はそんなに外国に開かれているか？

オチはなにかしらの極端な折衷案を示すパターンか。

だだもれ54

<http://d.hatena.ne.jp/ISLECAPE/20100508/c1>シリーズ

三田園姉弟

ノーベル賞受賞者が名誉市民、とかいうようなニュースを見ながら。

弟「名誉市民なんて崇めたててられてどうなるものでもない。ああなっでは人生の幕引きを考えるべき時期を知らせるようなものかな」

姉「いままで自分のことを理解することができず鼻にも引っ掛けなかった連中が、相変わらず理解することができないにもかかわらず手のひらを返したようにすり寄ってくるんだから、人生の愉悦ってのはそこから始まるんじゃない？」

もう少し姉のコメントをエスプリに満ちたものにしたい。

だだもれ55

姉姫と妹姫。

いちど身分を落とし、社会の底辺で散々苦勞する。それでどちらかはひねくれて世界を呪い、魔王かなにかになる。で、もう片方はヒロインになる。敵としても、ヒロインとしても「二つの世界を知っている」強みがあることを活かせるようなストーリー展開ができないものか。

ここまで書いて思い出したが、ウィザードリィ外伝Iのゲームブックがそなんだった。

だだもれ56

気が重い。そろそろ人生を交換する時期が来るが、僕はけっきょくこの一年間なにもできなかった。それどころか赤点だらけで留年しそうだ。

並行世界の「優秀な僕」の人生が、僕にのしかかってくる。僕はなにもしていないのに、他の僕が勝手に頑張っでどんどん高いところにのぼる。その人生のバトンを任される僕は、彼らのその努力をメチャクチャにして、バトンを放り投げ捨てるように別の人生に去っていく……

だだもれ57

グランヒストリアというゲームがあった。それとは規模が違うがアカウントIDをハックされて、しかもWebサービス側にアカウント停止を求めても受け入れられず、緩やかに繋がっていた人たちが言動の変わった自分（の-avatar）を訝しむが、自分には手も足も出せない、というようなシチュエーションをどこかで使えないものか。

だだもれ58

ロボットものか何か。主人公は同性愛者だが、それは物語構造にはあまり絡んでこない。言及しなくてもよい。もう一人のヒーロー（主人公のライバル機に搭乗する）はヘテロセクシュアル。主人公はこのライバルに好意を抱いている。ヒロインは主人公が同性愛者であることは知らず、主人公に好意を抱いている。また、同性愛者に対する偏見を持っている。すれ違う三角関係になる。

だだもれ59

仏像を操る少女。

あれ？ これは前にも書いたか？

だだもれ60

男の子に好意を寄せる女の子と、それに気づきつつ自意識過剰かもとためらう男の子のコメディ。さながら睨み合う蛇と蛙のような。

しかし周囲から見れば「付きあっちゃえばいいのに」的な。

なんか面白いシチュエーションがあったのだが忘れてしまった……

だだもれ61

むかしむかし、あるところにとても幸運な人が住んでいました。

その人は病気をすることもなく、怪我をすることもありませんでした。海に落ちても、火事に巻き込まれても、いつも無事でした。それどころか、誰も、その人に傷ひとつつけることさえできませんでした。

ある日、その人はとても不幸な人を見かけました。その不幸な人は、死にこそしなかったものの、生まれて以来ありとあらゆる不幸を被り続けてきた人でした。幸運な人は、その不幸な人をとてても気の毒に思い、自らの幸運でその不幸が救えないものかと思案をはじめました。その次の瞬間、その幸運な人は死んでしまいました。

神が嫉妬深いという話でした。

(あるいは、自らの特権に気づいたものはその次の瞬間に罪を負うという寓話)

だだもれ62

前世紀の過去メモデジタイズ

二十四の瞳リターンズ

- 1 エイミの乱
- 2 男子たちの相談
- 3 憲法の制定とエイミの屈服
- 4 憲法の紛失とエイミの再反乱
- 5 狩りしてた先生の帰還
- 6 終結

注釈：

- ・アンドロイドが存在する近未来
- ・修学旅行のバスまるごと異世界に召喚されたという設定
- ・「エイミ」は汎用型アンドロイド。顔は皆同じ。髪型と名字が違う。こ苗字が違って名前は同じ、という設定は月面兎兵器ミーナでやられてしまったそうだが、あと10年もすれば誰も覚えてないだろう……

だだもれ63

前世紀の過去メモデジタイズ

>>

行方不明

の

宇宙船

3ヵ月後

30年の時間を

経た

幽霊船が…

<<

われながら、なんだろうこのありがちな設定は。縦読みかなんかなのだろうか……（そんなことはなかったが、いちおう文面を忠実に）

だだもれ64

前世紀の過去メモデジタイズ

アルコ
ALCo

国連 vs アメリカ

仲裁者PEU

思い出しながら注釈：

アルコ（「アーキテクチャルエコロジー」はSimCity2000で知った概念で、影響をうけている。ガンダム世代にとってのスペースコロニーのようなものか）

ここでの「アメリカ」はアメリカ大陸連合（United Continents of America）。アメリカ大陸のみならず宇宙進出後の人工宇宙大陸も含めての連邦国家。

「PEU」は汎ユーラシア連合（Pan-Eurasia Union）。ガングリフォンの汎ヨーロッパ連合（PEU）に影響を受けていると思しき発想。あとで「PEC」（汎ユーラシア共同体）に変えたような気がする。かわってない！

国連は国際連合そのまま。

そういえば、「世界ではじめて人間を引っ張る程度の重力をもった物体」を作った中国系現代美術家という設定をどこかに書いたような。

ただ、人間に作用する重力の大きさと、それほどの重力を持つ物体がどれほどのものかがまるで見当もつかないので放り投げた。理系センスゼロ。

だだもれ65

だだもれ64の補遺

仏像少女。なんとなく禅銃から想起したものかと思っていたが、もっとさかのぼって、FF4のリディアと召喚獣タイタンから影響を受けた発想かもしれない。「力の弱いマスター」と「強力無比なしもべ」の構図。女王様と屈強な奴隷みたいなキャラクター類型を寓意しているのかも？

実は最終決戦兵器である自由の女神と少女、とか（自由の女神が動くのと戦艦大和が宇宙に飛び立つのと、いったいどっちが……）。

あ、ゾイドと少女もか（ところで、ここで発想が「ゾイド少女」になる人と僕は、やっぱり合わないように思う。）。となると、スタースクリームとアレクサも？ また異種族間愛の話にもなってくる。

いや、レオンの「殺し屋と少女」もストーリー類型としては同じではないか？

うーん。

あ、鉄人28号とかジャイアントロボもそうだ。

だだもれ66

漂泊のツルギ

剣

盾を持たない少年

都留木 学

一人暮らし（というか根無し草の）高校生ハッカー

相棒は携帯電話と高性能のUMPC、ソーシャルメディアのつながりで仕事を請け負って暮らしている。Gmail、BLOGGER、Twitter、Facebook...

ファンタジー的世界を換骨奪胎して現代社会に当てはめる。

アカウントIDは？

だだもれ67

連作短編集 エスケープガール

逃げる少女、追う男、という基本構図。

1：「エスケープガール」表題作。捕まっても両手両足は義手なので尻尾切りでとんずら。一日の稼ぎではまかないきれないので「大赤字だ」というようなことになる。The girl escapes

2：「塔の中の姫君」。嫌な許嫁のいる貴族の娘。庭師と恋仲で、一緒に逃げてくれるよう頼む。しかし庭師は逃げる。仕方がないので娘一人で逃げる。つらい生活でもくじけない。魔法を学んで資格を取って……

3：「騎士団長」。男性ばかりの騎士団のなかで出世を目指す女性の話。現代企業において擬似的男性として扱われる女性の寓意。

4：「海賊の花嫁」。家族の命と引換えに、無理やり海賊の妻にされた女性の話。フィリップ・ゴス『海賊の世界史』を読んで着想。

・
・
・

以下続く。

おまけ：「ガール・ザ・スタンピード ～600億€€の少女～」

チンピラに絡まれる少女。拒絶する。暴走する。街が吹き飛ぶ（善良な市民も巻き添え）。周囲一帯が更地。「またやってもうた……」

出落ちか。

€€ ⇒ EE ⇒ WE ⇒ わたしたち ⇒ OURS ⇒アワーズ？

「EE」なら“ドク”スミスかねえ……

だだもれ68

最後の召喚士

イタコのなり手がいないとかいうような話からの着想。修行たいへん。

付言メモ：魔法の世界。アメリカ的価値観がかえって「あいつらおかしいんじゃないの」とか言われる世界。

だだもれ69

作者がストーリー展開やキャラクターの言動にツッコミを入れる小説

時には「こういうつもりだったんだけど、まあいいか」とか言いつつ話をねじ曲げる。別のルートになる。

だだもれ70

前提

<http://wassr.jp/user/islecape/statuses/WbKh1fD7XD>

本の整理中、積み上がったダンボールの上に無造作においていた小さいカッティングマットと定規を引っ掛けて、勢いよく空中を舞った定規に指を切られた。危ない。覚えた。

で、今日。

「親指の付け根を紙でざっくり切った。大掃除というのはこれだから……。昨日の定規が急襲だとしたら、今日の紙は伏兵」

――とWassrに投稿しようとしてひらめく。さるかに合戦で猿は蜂や栗に家の中で襲われるわけだが、それと同じようなシチュエーションで喜劇が作れそうだ。

散らかっている部屋で主人公がいろいろ痛い目を見る、というような。

だだもれ71

えらく堅物の役人。脅してもだめ。金品でも動かない。婉曲に言っても通じない。要望を書面にまとめて提出するよう言ってくる始末。

この役人をどうにか懐柔しないと自分の身が危ない犯罪団体の末端構成員。さあどうするか。

というようなコメディ。

だだもれ72

フィリップ・ゴス『海賊の世界史』（朝比奈一郎訳）からの着想。

「同人海賊」というフレーズが思い浮かんだ。

海賊は国家によって黙認されることもあるが、同人業界でも二次創作とか当事者の黙認のもとけっこう非合法なことをやってたりする。

あ、アフィリエイトブログ連合とかもそうかも知れない。徒党を組むとかそういうところ。フィリップ・ゴスは「もう海賊の時代じゃないよねー」というようなことを言っていたが、あるいはこうした分野に。海賊の魂が受け継がれて……

まあ、「あらくれ」とかそういうイメージではないけどね、同人作家もアフィブロガーも。

だだもれ73

色々な切り口で、一つのテーマ（「街」とか「家族」とか）を描く。

ある視点からは思索が語られ、経済的な側面が語られ、友情が語られ、あるいは性が語られ……

バンテージ・ポイントとか、24とか、まあそういうところの影響もあるかも。

同じ家族を主人公にして、ご隠居さんマンガ、サラリーマンマンガ、主婦マンガ、高校生マンガ、小学生マンガ、猫マンガ、居候宇宙人マンガとか。（サラリーマンと主婦を想定したことに他意はない）

だだもれ74

「なんとかガール」が多すぎる。

ミラクルガールズ、パワーパフガールズ、スカイガールズ、阿修羅ガール、サムライガール、クリミナルガール……

そういう「ガール」をまとめて戦わせるような世界……とか。

エスケープガール <http://textt.net/islecape/20100817104217/68>
少女を「戦わせる」というのに対する逆転の発想のつもりではあったのだが、これもまあ「ガール」だなあ。

(この国の女子高生は戦わされすぎだと思う
<http://pixiv.cc/islecape/archives/51570922.html>)

ボーイはどうしたのか。ワンダーボーイくらいだ、ぱっと思いつくの。

だだもれ75

一晩で一生を体験できるドロップ。

一晩で脳がダメになる。

脳内で、一生分の情報を計算するから（どういう情報が向こうから来るかということも含めて）…
…。

笑うせえるすまんとか、そんな発想か。今はじめて知ったが、「笑ウ」なのかー。

だだもれ76

「コレクション」

セイバーヘーゲンのバーサーカーのようなものを想定。

バーサーカーが少女を作る。気に入る。少女はバーサーカーに影響を与えられる。そのバーサーカーが人類軍に近づけば戦わなければならないし、そのバーサーカーが帰投すれば少女を廃棄しなければならない。「ふたり」は人類からもバーサーカーからも遠ざかって生きていくしかない。

べつに少年でもいい。

だだもれ77

「ガールミーツボーイ」

親の再婚で小学生の義弟ができた女子高生。新しい母はやたら美人。そんな母の子なので可愛い少年だが性格が悪い。弟に「ブス」と言われショックを受ける。

片想いの同級生は学校一の美人と付き合い始めたらしい。ほかにもいろいろ泣きっ面に蜂。

ある日、弟が、小学校のクラスメートらしいどうみても可愛い女子に「ブス」といっているのを見て、いくぶん元気を取り戻す。なんか性格悪いようだが、人生とはそうしたものである……

名前をはてな由来にしようか……

八十田とか、八天田？ ハイクで郁葉とか、うごメモで祐吾。

だだもれ78

「僕がそう思っているだけ」というマジックワードでなんでもできそうな気がする。

だだもれ79

過去は現在の犠牲者であり、現在は未来の犠牲者である

必ずしも最善手を打つ必要はない（現在は未来の実験台なので）

と、いうことは、一方的に搾取される構造といえなくもない。現在が未来に、過去が現在と未来に対抗するには？

人類は滅亡してもよい。問題となるのは文化・文明そのもの。情報さえ残ればどうとでも復刻できる。

だだもれ80

昔の映像を見ると、白黒でせわしなく動いている。

昔の人は落ち着きがなく、色も塗ってなかった。いつ色が塗られたのか？ 何人がかりか？ へたっぴが適当に塗ったところがあったりしないか？

(この発想でいくと：じゃあ、今の映像はちゃんと現実を再現できているかといえはそんなことはない。立体感はないし、匂いも味もない。いつ味付けをしたのか？ 何人がかりで？ 味見したのだろうか？ 味音痴が……)

だだもれ81

四天王という概念があるが、二百七十八天王ってのはどうだ。倒しても倒しても二百数十天王。戦いを挑む以前に覚えられない。

だだもれ82

「星海社」と入力しようとして「制裁者」とか入力してしまう。

seisaisya

音は悪くない。「者」を「社」に変えて、「制裁社」って社名はどうだ。

なんとなく連想したのは、

強いものにへつらおう
弱いものをいたぶろう

って、「はいからさん」に出てきた出版社の標語で……（名前忘れた）

調べた。冗談社か。

だだもれ83

昔作ろうと思っていたゲーム「テナント」（仮称）

今にあわせるなら、iPhoneアプリ化とか、テナント同士の対戦とか、位置情報とか、バーコード読み取りによるキャラクター（パラメータ）無限組成とかいろいろできそうなんだけど、そういうの追いかけてないので何をどうしたものかさっぱり。

そもそもこのゲームのシステムそのものがまだ全然できてない。

だだもれ84

<http://textt.net/islecape/20100817104217/84>

「テナント」についてデータなくしたので覚えているうちに。さらに昨日の思いつきも加える。

当初想定した舞台はエアフォース1。ただただのジャンボジェットではなく移動シェルター。シムシティのアルコロジーに近い。主人公はその指導者。アメリカ大統領というわけではない。パーティションを分けてテナントとして貸し出し、経営する。武器屋とか魔法屋とか、テナントの種別によって集まってくる冒険者の傾向が変わったりする。

ネットワークゲーム化するなら、舞台は大統領専用機だけでなくいろいろ別のものにしてもいいかも。移動巨大樹とか、ジョナサンの宇宙クジラみたいなものとか。で、それらが勢力ごとに世界の覇権を求めて戦う。

集まった冒険者に仕事を幹旋したりする。これ、プレイヤーにできることはない。FFTの「依頼」みたいなものを想定。どういった成果があるかは運次第（伝説のアイテムを見つけるか、遺跡を発見するか、お金を得るか）。要素は自動組成にする。試しに診断メーカーでいくつか作った「[A~G]が[1d100]で[フラグチェック]で、[成功/失敗]」みたいな。もう少し複雑にしてもいいかもと思う。あるいは、シムシティで「時代が下ると新しい技術が発明されて使えるようになる」というような感じで、ゲームシステムを変える発見があってもいいかも。それによってテナントの種類が増えたり？ 新しい魔法が発明されるとか、古代の魔法が発見されるとか。それで自分のところの勢力が強くなって、他と戦うときに有利になるとか……

キャラクターの顔をどうするか問題。ワールドネバーランドみたいな感じを考えていたが、あれだけ作るのは大変。省力化するには……DotWarみたいにTwitterのフォロワーを読み込んだりできるといいんだけど。

ユニットとしてのキャラクターとは別に、秘書みたいなキャラクターがいるといい。あるいはマスコットみたいな感じ？

放っておけば勝手に進むようなゲームのほうが、現代人には合っているように思う。ので、大局観を示せば勝手に進むのがよい。で、時間があるときに集まったいろんなコレクション（データ）を見てニヤニヤするような感じ。「要素」が豊富であることが重要。外部からどんどん追加できるとか（それでバーコード読み取りとか）。

だだもれ85

「テナント」のだだもれ続き。

その「舞台」内部にダンジョンがあって、プレイヤーはそこでログかウィザードリイみたいな冒険ができれば面白いかも。そこで手に入れたアイテムは自分の経営する店で売れる。これはトルネコだな。

しかしそれだとゲームシステムがふたつ必要になってしまう。こうなると絶対に来ない「いつか」の話という感じ。

そういうシステムのゲームふたつを探して権利を買って、システムいじってアイテムとかキャラクターに互換性つければいいんだろうけど、そんなお金ないよ。

「テナント」サイドの冒険者を、プレイヤーのダンジョン探索に雇えるとかって、そういえば「システムがふたつ」は、マリーのアトリエもある意味では近い。錬金術パートと冒険パートとで。キャラクターは依頼人であったり、冒険の仲間であったり。あとミニゲームもいくつかあって、個々で見るとけっこうしょぼいけどパッケージとしてよくまとまってる（えらそうに）。

だだもれ86

「テナント」のアレに「ジ・アーク」を追加。

「アレ」っていうのもあれだけど。

なんて呼べばいいんだ、あれ。

舞台？ 自機？ マイスペース??

だだもれ87

小学生が、たいして重くない風邪を引いて休んだ時の手持ち無沙汰感。誰もいない家で、外は明るいのになら寝ている。秒針の音だけが部屋に響く退屈。気だるさ。そこにファンタジーのつけいる隙があるような気がする。（スノーマンやピーターパンは夜のベッドから始まる話だったが）

ただ、今はもう携帯電話とかもあるし、そもそもこういった「感覚」が各世代にあるかどうか。僕が小学生のころだって、ゲームボーイくらいはあった。

だだもれ88

将軍職を望むショックウェーブ。評議会はそれを認めない。「能力的には問題がない」――

理由は、「部下の士気」。いわゆる太宰メソッド？

旧知のジェットファイヤーと話す。タカトク星バルキリーであるところの彼はサイバートロンに「帰化する」といって新しい顔を作ってもらったり？（元々のVF-1S顔から、ヘケヘケ顔に……）SWにも勧めるが、SWはそれをよしとしない。ジェットファイヤーの決断を非難する理由はない。あろうはずがない。だがなにか違う。一見すると論理的ではないが……。 （ギャグ要素に二つの目を持った自分を想像するSW。アニメイテッドのロングアーム風？）

（SWの単眼をサイバトロニアンとトイコーニアンを分けるファクターと仮定していたが、ラグナッツみたいな単眼キャラはいるので、整合性がちょっと……。何か別にマイノリティ属性を？ コンバーチブルレーザーガンをどうする？）

オートボットの大義に疑いを差し挟むものはいない。自由・公平・博愛・信頼……だが、今のオートボットの社会は、その大義を実現させているのか？ オートボット独裁の社会で。（キリスト教の博愛の教義と、キリスト教のもと形成された社会のような感じ。貧しきものは幸いであり、金持ちは財産をすべて分け与え、敵を愛し……）

カウンターとしてのディセプティコンの存在を（いくぶん理想的に）描く。（あとで裏切られる。スタスクに）

SWは出奔する際に、自分を信頼していた同僚を殺し、逆に、常日頃自分を見下していた方の同僚には永遠に残る傷と苦痛を与えて生かす。死は一瞬、生は永遠。

ショックウェーブのビークルモードがレーザーガンのままというのはなんなので、Xウィングみたいな戦闘機にリデザイン。

だだもれ89

ヒロイン 名無し 山岳アスリート
草食ドラゴン ラワール 公認会計士試験に落ち続けている。人間よりは大食い
運送業でバイトをしている。

白い貴婦人 ラワールを23番目の夫として選んだ白い雌のドラゴン。

もののはずみでラワールはヒロインと結婚するからとか言い出す。

前振り。

「ドラゴン」という種族がいる。(元ネタはWizardry) ドラゴンと人間のハーフ。荷物を届けた先でそのドラゴンに会い、素性を知る二人。

「ドラゴンと」
「人間のハーフ」
「「……」」
「今わたしのことを変な目で見なかったか」
「まさか」

だだもれ90

女が剣をとって戦うということを思いもしなかった鍛冶屋によって作られた伝説の名剣。女剣士が見つけてさあ大変、というコメディ。

あるいは、そういう保守的な剣の使用制限を解除する「刀医」みたいなもの話で一話完結連作短編みたいなものを？

そもそも剣のなになが女性を拒むというのは？ 呪い？ 刀匠の残留思念？ その剣は喋るの？ テイルズオブデスティニーとかラグナロクのあれみたいに？

だだもれ91

連続通り魔殺人、と見せかけて目的のものを殺す

というABC殺人みたいなパターン

そこに組織犯罪が絡んできたら？ 個人でやるとアリバイとか作るのが大変だが、

だだもれ92

少年革命はてな

出オチ……（そもそもウテナを知らない）

長老が犬とか

<http://d.hatena.ne.jp/ISLECAPE/20100604/hatena> この一連の流れ？

だだもれ93

NHK BS-1で今日放送のABCナイトライン（アメリカ時間1/27付）からの着想

今アメリカでもっとも人気というコメディアンは腹話術師。イギリス風の差別的ネタが多め？で白人保守層に人気らしい。

もしこの人が政治を志したら、腹話術人形を片手に遊説したりするだろうか……というようなことを。

赤ずきんチャチャにセラヴィ先生というのがいたけど。

だだもれ94

イラスト1枚と超短編小説のパッケージ。500～2000字くらい。出先で、スマートフォンなどの小型携帯メディアで読むのに最適化する。

僕の持ちネタで言うと、たとえば「女性と変な生き物のコンビ」をシリーズ化するとか。長編をぶつ切りにして読むのに抵抗のある人向け？ あるいは、新聞の連載小説みたいなのを、もうちょっと一話完結状態に近い連作短編かオムニバス短編かに……

「とくまでやる」とかあったな。清流院なんとかって人だっけ。いや、清涼院流水だった。Google日本語入力便利。

だだもれ95

ある人間がどういう流派に（意識していなくても）属しているか、というキャラクター属性。親の職業や交友関係も、まちがいなく個人に影響を与えるだろうし。

例えば僕の場合、僕自身とはぜんぜんまったく縁のなさげな中央公論からも（父と、その師匠筋を通じてから）影響があるように思う。読売傘下になった今の中央公論新社の人が覚えていない（知らない）ような「中央公論的なもの」のエッセンスを、ひょっとしたら僕が無意識のうちに継承しているのでは……てなことを思ったり。いやまあそれは言いすぎだろうけど。（コーディリア・グレイとバーニィ・プライドとダलगリッシュの関係？みたいなものを意識している？）

「目に見えないソーシャルサークル」が社会の中にいくつもあり、「個人」はそこにどっぷり浸かってたり片足だけ突っ込んでたりで、その経験ないし認識が、その人の人格を形成している。つまり僕は「改造」サークルとは縁がないが、「中央公論」サークルに触れた（というほども触れてないけど）ことがある「キャラクター」である、と（で、中央公論新社からは忘れ去られようとしている何かを受け継いでいるかもしれない、と）。これを換骨奪胎すると「ある流派があって、それはいちおう存続しているんだけど、始まったころとはまったく異質なものになってしまい、ぜんぜん関係ないところにいた人間がその流派を正しく伝承している」というような（「正しく」というのは言葉のあやで、今の中央公論が間違ってるとかそういうことを言っているわけではもちろんない）。僕自身は別に中央公論になんの思い入れがあるわけでもなく（あたりまえ）、そして中央公論も保守化して久しいわけで、しかも世間が思う「中央公論」のイメージも変質していくだろうしそれが当然だし、ちょっとこの例えはいまいちだったような気がするがまあいい。学習院とかもそうだなあ……

書きだしてみると——こういうシチュエーションは物語とかではけっこう多いか。なにも「流派」でなくてもよい。何らかの特徴が、先代・先々代の直系ではなく、思いもしないところから表出するという意外性。権力闘争とお家騒動で騒々しい王国で、死んだ祖父王の後釜をめぐる争いの中、通りすがった旅人が祖父王の癖を受け継いでいるとか。……いや、やっぱりありがちだ。

ただ、「そのものにどっぷり浸かっている人間には見えなくなるもの」というのはあるように思うし、それを指摘する第三者というのは実際ありうる。うーん、もうちょっとスマートにまとめてなんか使えるような……

だだもれ96

「終わり」とはなにか。

それをいうなら「『始まり』とはなにか」、とも言えるが……

だだもれ97

ジャビット君イケメン化、という話を聞いて、それを前提にピーポくんを見かけて連想。

これもイケメン化したら……というか、各地各所のゆるキャラ・マスコットキャラがイケメン化したら……

だだもれ98

洗濯中、ボロくなったタオルを見て連想。もし物の寿命が目に見えたら。（人の寿命が見えるというような物語設定はあったような気がする）

Sa・Gaの武器使用回数のような？ 「この衣類はあと〇〇回洗濯すると繊維が負担に耐え切れなくなり穴が開きます」とか。どういうテクノロジーによってそれは実現できるか。もちろん、その「残り回数」より早くだめになることはありうる。茶碗割るとか。

あと、そうした「耐用能力」の可視化を生産者による「保証」と結びつけると、利用者のモラルハザードを引き起こすような気もする。

だだもれ99

ドラゴンが運送業をやると、DragonExpress……略称はDEX? (フェデラルエクスプレスみたいな感じで)。

「ドラゴン急便」というのはちょっと。

だだもれ100

「Appleのブランド戦略」という話を聞いて思う。「じゃ、エルメスカルイ・ヴィトンがPCをつくりはじめたら……」ブランドのバッグを持ついいわけのひとつとしてあるのが「しっかり作ってあるから、高くても結局は長持ち」（でも買い換えたりする）。そういうPC。で、海賊版とかが出てくる、と。

異化効果を狙い、実在のブランドの名前をぜんぜん別のものに使うのは面白い。読売自動車なんてどうだ。どうだってことはないか。ただ、ブランド側からは文句が来るだろう……。 「エアフォースワン」とかは遠慮なく使えるので、そういうのをどんどん探すといいんじゃないか？

だだもれ101

だだもれ101

ダースベーダーのコスプレをするとフォースが使えるようになるレイヤーというのはどうだ。ありがちか。コスチュームで強くなるってのは。

顔を隠さないと強くなれない……というのもあるか。

コスプレして街中を歩くのは難しいので、そういうイベントがあるときだけ（衣装を着て強くなる）ヒーローが出現する、というのは……？

うーん。

だだもれ102

だだもれ102

「ヒーローは迷わない」が口癖のスーパーヒーロー。即断即決でひどい目にあっただけ。とにかくどんどん不幸になっていく。ただし読んでいて暗くならない話に（逆に、思いっきり暗い話にするのも？）。

……忍たま乱太郎に「決断力のある方向音痴」ってのがいたな。

思えば、こうやって思いつくアイデアなど、すでにどこかで誰かに考えられていたり、もっと悪ければ、どこかで読んだものを自分の独創みたいに思ったり……着想だけで勝負するのは（時代が下れば下るほど、過去、現在にライバルが増えて）危険がともなう。味付も大事だ。その味付が、当世風を意識するか、はたまた未来にも通じるふうになるかはまた別の話。

だだもれ103

だだもれ103

寿命の半分しか生きられないが、一日を倍速で活動できるようになるとしたら、どうする？
で、50年の人生。

それでもし、49年11ヶ月後に、すごく好きな作品シリーズが始まったら、どうする？

だだもれ104

だだもれ104

BattleTracksとかいう、バトルBGMだけのサントラがあるように、戦闘シーン「だけ」の連作短篇集（ある意味リルガミン冒険奇譚みたいな感じ？）例によってクロスオーバー的に、SFだったりファンタジーだったりないろんな戦士が戦ったり戦わなかったり。ある程度キャラクターの設定が固まってきたら、日常編をスピンオフ的に。

だだもれ105

だだもれ105

OSというものはなく、AS(アンビエントシステム)というものが人間用の環境すべてを司る。人間
それ自体シンクライアント化して……

そうになると、なにが「人間」なのかわからない……

だだもれ106

だだもれ106

SFを書くということは、未来を目撃したものがそれを報告するという事。つまり報告者の限界というものがある。江戸時代の人が見て、ちゃんと江戸時代の同時代人に「未来」を伝えられるか？ 一回の、そのときの報告では伝えきれないことは出てくる。報告のアップデートはありうる（商業作家だと、一作品を何度も書きなおしている暇があるなら新作を書いたほうが経済利益になるだろうが、アマチュアのSF作家なら？）。

また「似た世界」を見るということもあるだろう。近似並行世界。例えば、僕が見た未来の世界、技術、人物を、他の誰かが「見た」と主張しても、僕は別に驚かない……。人によっては、「パクリ」とか「二次創作」とか言うかもしれないけど。

だだもれ107

だだもれ107

<http://www.j-tokkyo.com/2011/02/15/33476.html>
からの着想。

新海誠のアニメで、「旧来的な新聞の掲載写真部分が映像になっている」というような描写があった。このデジタルしおりといい、20世紀以前メディアである本や新聞が未来永劫この形であるという考え方は、SF創作の未来予想としてはちょっと問題があると思うが、それを踏まえたうえでこういうガジェットを登場させてみるというのは面白い。もちろん原始時代に新聞や本はなかったので、これらのアナログデバイスメディアが「(電子メディアと違って)人間にぴったり適合する」というような考え方は幻想に過ぎないが、「そういう考え方を持つ古臭い人間と、それに迎合する商売」というような描写はできる。

それを批判的に、あるいはある種の共感をもって見つめる創作者と鑑賞者の共犯関係というか。

だだもれ108

だだもれ108

兄弟姉妹、兄ケイ、弟テイ、妹マイ、姉は？

だだもれ109

だだもれ109

「なにをやっても死なない」設定が多すぎる。

というわけで、「何をしてもすぐ死ぬ設定」の生き物を扱う物語。

たとえば、友好的な宇宙人がやってくるが、触れると死ぬ。声をかけると死ぬ。見ただけで死ぬ。そういう生物とどういうコミュニケーションを取るか？

だだもれ110 完全なる断片

だだもれ110 完全なる断片

その1：5人の妻がいる社長と、その若い執事。雇い人を「クビにして」という妻の一人。そういうシチュエーションがどこかにあったような、読んだのか観たのか、それとも夢か。

その2：こんなわかりやすい悪役はいないだろう。おそらく、自分が「わかりやすい悪役」に仕立て上げられて「え？ え？」と鳴っているうちに排除されてしまうような？

その3：少女ガールズ達　　なんだそれは

その4：ほうそうぶ mousoubu

その5：モデルに「この写真集はあなたの完全な同意に基づいて作られたでしょうか。そしてあなたはいま現在この写真集が性的に消費されることについて同意するでしょうか」というようなことを聞かないかぎり、一方的性的搾取として

その6：少女とパートナー（性的な意味ではない）になることを無理やり決められ、その少女にキモがられる少年

その7：マイジーノジョリティ

その8：神「たまに奇跡を見せないと、人間は信心を忘れる」

だだもれ111

だだもれ111

心配性のヒーロー。

主人公はある日、飛べることに気付いたが、もし飛んでる途中でその能力を失ったらと考えると怖くて飛べない。電柱を軽くへし折る力もあるようだが、それで電力会社から損害賠償を請求されると考えたら怖くて（略）、物を透過して見ることもできるようだが、それで視力が失われ（略）、壁をすり抜けることもできるようだが、もし壁をくぐり抜けている途中で（略）。

映画『魔女の宅急便』のクライマックスシーンを見ながら思う。なぜキキはあれほどまでに無謀なのか。だってデッキブラシだよ。ホウキでなく。

かつて同じようにスーパーパワーを持っていたがやはり使わなかったために力を失った老人がメンターになる。

だだもれ112

だだもれ112

プライベートフィールド。私的空間。Java？ ネーミング要検討。

自分の持つ能力が発揮できる空間。というか、そこでだけ自分の能力が発揮できる。半径1メートルとかそんな程度。その限りにおいては魔法やらなんやら特殊な力が効果をあらわす。ある人とある人のPFが衝突すると干渉しあったり。あるいは、相手を殺害すると、その人の持つPFの容積を自分のものにできる？

算数が苦手な僕は「球の体積」とかもうぜんぜん覚えてないので（というか、覚えようとしなかった）わかんないけど、一人殺せば「半径1メートル」だったのが「2メートル」になる、ということはもちろんない。とにかく、そうやって自分の「力が及ぶ範囲」（=PF）を拡張していく。周囲をねじ伏せるほどの力を得るには、はたして何人殺せばいいのか？ ……うーん。一人当たり殺害による増加率……

うーん。

うーん。

具体的なことは来世にでも考える。

一番簡単なのは、「すでに大きな力を持つてる人」の力を奪えばいい、というような。

だだもれ113

だだもれ113

人間を寂しげにさせないように作られた人工無能の相手が、やはり人間を寂しげにさせないように作られた人工無能で、延々とやり取りを続けるけど文明はもうとっくに滅んでいる、というような話はおそらくもうあるだろうな。

だだもれ114

だだもれ114

3/23 1時半頃 寝る直前、というか4割がた寝ぼけながらのメモ書き。

- ・ ロマンシングサガの二次創作
- ・ マドハンドは今の技術でもう可能？ 機械のマドハンド
- ・ 強盗プランは完璧。スーパーマンがそこにいたのが誤算。スーパーマンにずっとお説教される。

後二者がいまいちよくわからない。

だだもれ115

だだもれ115

夢。

和歌山県か三重県に突如出現した大都市。高層ビルが林立し、街中に歩く歩道とエスカレーター。市電も走る。坂が比較的多めな町で、道路も高架になっていたり段差があったりするが、自動車が多脚型で悪路をものともせず走る。人もたくさん。東京を超越している。こんなところがあったなんて。（どういう意味があるのだろうか、この夢には）

ショッピングモールで見かけたカップルの片方 高校生、ボストンバッグにオーバーヘッド型ヘッドホンを引っ掛けている。

それとは別に、中性的な顔立の、中学生か高校生かというような少年。服装はどちらかといえば男の子。しかし女の子といっても驚かない。

だだもれ116

だだもれ116

悪の自覚。「相手が主人公である」という強迫観念にかられ、ついには（勇者の出現とはまるで関係ないところで）破滅する魔王。

それにしても、敵役はもっと臆病であるべきかと思う。自信過剰が身を滅ぼす。SPを見て思う。相手が主人公であって、自分たちはそれに倒される運命にあるということを自覚しないと脚本家の意図に反して勝利をつかむことは難しいのではないか。

それはそれとして、人生かけて戦闘訓練している人に、普通の人が戦いを挑むのは無謀。ダイ・ハードのマクレーン刑事だって、刑事とはいえわりと普通の人。自分の得意分野に引きずり込めないのであれば逃げるべき。それから、もし僕が麻田総理だったら、自分が人生をねじ曲げた井上と尾形が気の毒すぎて生きていくのがつらいと感じるところだが、どうなのかなあ、あの人。あんなものかなあ。

だだもれ117

だだもれ117

買い物あと、早足で財布にお釣りを入れながら橋の上にさしかかり、「もしここで手を滑らせて財布を落としたら」と頭に兆す。

考えただけで並行世界が発生するなら、もうその時点で僕は財布を川に落としているだろう……気の毒なことをしたものだ。

だだもれ118

だだもれ118

よくあるパターンとしては、いきなり天から降ってきたヒロインに、自分が選ばれた存在であると告げられる展開。

適合者を探すヒロイン 適合しない僕 ヒロインに一目惚れ

あきらめが悪い（身の程を知らない？）「僕」は無理してでもヒロインの眼鏡にかなうよう死ぬ思いをする、とか。ヒロインがその苦闘ぶりを見てますます引くとか。

しかしこれ一歩間違うとストーカー……

だだもれ119

だだもれ119

成年向け漫画で、作者の照れ隠しかそれとも「濡れ場があればなにやってもいい」的商業的判断によるものか、とんでもないシチュエーションの話がわりとある。

それはそれでカルチャーの一つの体現ではあると思うが、それってイギリス人なんかがやるような、障害者をダシに笑いを誘うコメディアンのようなものかもしれない。女性のマイノリティ性ということに関する共通認識なしにそうした作品を鑑賞することには危険が……それこそ、誤った性知識を得るのと同様に？

もっともこれは女性の戦いであって、男性がすべきは内省。女性の擁護や共闘ではない……

せいぜい助力

だだもれ120

だだもれ120

断片的キーワードいくつか

- ・ SFとジェンダーはTFから学んだ
- ・ その混乱ぶりは良心の発露か自己正当化か
- ・ 炎上しようとうなろうと、自分の発した言葉を見捨てることはできないし、そうしてはならない。だが逆に、自分の言葉だからとこだわってしまうことにも危険がある……

だだもれ121

だだもれ121

「感染者」の世界。ゾンビだかバンパイアだかワーウルフだか。

「感染者」と「健常者」どちらが勢力があるかは、互いにわかっていないので、両者とも相手の隙を伺ってはいるものの、戦いを挑むことはできないでいる。

もしかしたら「感染者」はごくマイノリティなのかもしれないし、逆に「健常者」は全人口の3割くらいになっているかもしれない。いや、もしかしたら、もう世界はバンパイアだかゾンビだかのものになっていて、普通の人間は絶滅しているにも関わらず、そのゾンビまたはバンパイアは自分の存在が脅かされるのではないかと、皆で人間のふりをしている、とか。

ここまで書いて冷静に考えると、人間そっくりのロボットでそういう話はあったような……

だだもれ122

だだもれ122

なんとか吾郎商店ビルというやけにおしゃれなビルを見かける。地元の名士だったのだろうか、吾郎さんは。で、いまでもこのように不動産を運営している。

漫画に出てくるお金持ちというと全世界クラスの大富豪ばかりだけど、もちろん世の中こうした小金持ちのほうが多いわけで。こういうところの子供がスネ夫みたいだったり、あるいは逆にいい子だったり……

だだもれ123

だだもれ123

埃でベッドを作る ふかふかである

(僕は埃にアレルギー持ってるのでちょっと耐えられそうにない)

だだもれ124

だだもれ124

季節で温度が変わる。気候が変わる。

時期によって重力が変化する世界はどういうふうになっているだろう？

また重力が時間の代わりになっている世界は？ 電磁気力、重力、時間……の他にどういう単位があったっけ。世界を構成しているの地水火風ではなく

だだもれ125

だだもれ125

幼生のままなら永遠の命 だだもれ125 子を残せない

変態し、成人すると子供は作れるが一週間の命（短すぎ？）
管理システムに託児するとかそんなイメージなので、親が生き残って子供に余計な影響を与える
ことの合理性はない、という考えの世界

システムそのものが破綻し、託児することができなくなる。そうなる親は他の子どもを殺すこと
で自分の子どもの生存率を……というディストピア。

少産少死型の人間だとこの展開はうまく回らないか。放棄

だだもれ126

だだもれ126

女の子はロボットには興味ないだろうと、昔思った。

男の子向け玩具タイアップ番組で必ず女の子が出てくる。バーコードファイターという作品ではヒロインが男の娘だったという展開だったが、やはりそれとは別に女の子がいたはず。それに、男の娘の感性も「バトル」を好むかどうかな？

ポケモンのような世界であればポケモンを見て可愛いと思ってペットにする女の子もいるだろうが、じゃあポケモンバトルをするかというのと、それもちょっと。エンジェリックレイヤーはお人形なので、メダロットよりは女の子が手に取る可能性はありうる（でもしつこくいうがバトルするかどうかは）。

ありうるのは、パーソナルなAIを自分の好きなものに収めるやりかた。生まれたときに与えられる個人用の管理ツール（人工知能）があって、幼稚園のころはぬいぐるみにインストールし、小学生になるとロボットに組み込み、中高生になるとロボットを卒業して携帯端末、腕時計、大人になるとその職掌に合わせて、大工ならドリルとか、料理人なら包丁とか、タクシー運転手ならタクシーそのものとか（一気に子供漫画化した）……といった具合に。まさにゆりかごから墓場まで。装飾品、眼鏡、インプラントなどもありだろう。

とにかく小学生の場合、男の子はこぞってロボットに入れるかもしれないが、女の子はそうではないであろうと思う（お人形にAIを入れる男の子の話を中心にすればたちまち別の漫画に）。

もちろん中には「バトル」好きの女の子もいるだろう。逆に、男の子と女の子で「差」がない小学生ごろは男女で「バトル」をしても戦力差が出ないかも（つまりキャラクターとして対等に取っ組み合える）。ワンピースでそういうエピソードがあったそうかな？ 世界大会の大人の部では男ばかりあるいは男女別になってるけど、子供の部では男女混合が可能になるんじゃないかとかそんな感じ。そして（相対的に）力を失ってしまう女の子が、諦めるか悲しむか、あるいは現実を受け入れ感傷を抱かないか、「力」を失うより前に、そもそもそういう「バトル」に価値を見出さなくなるか（女の子のほうが男の子より精神年齢が高いということもあるし）——と、そういうエピソードはできる。

AIはどこぞのメーカーのもので、個々の端末（ロボットかぬいぐるみか包丁かタクシーか）はシンクライアントみたいなものだろうか。なので、個々の端末を変えてもAIのアイデンティティは変わらない。持ち主が死ねばAIの個性はメインフレームに還る（プライバシー問題をどうしよう？）。このシステムの名前は「アイデア」以外ありえないな。

逆にいうと、「バトル」できる端末は高価かも？ それにあわせて、バトル用端末に組み込む場合、AI利用料に特別料金が必要になるかも？ 「身体性制御オプション」とか。そして、そうしたロボットバトルが小学生の間で流行しているとライセンスキーが払えない生活保護世帯の子供がAIオプションを持っているのは贅沢だとか2ちゃんねるあたりで罵倒され……家が貧しくなってライセンスをダウングレードする子とかもいるだろう、それで今までできていたことができなくなって疎外感を味わう。

あと、AIのOSの違いでバトルができないとか、レギュレーションが定まらないとか、そういうことはありそう。玩具タイアップ作品なら寡占企業ということにしておけばいいんだろうけど。いやむしろOSで優劣は競えないけれど、ロボットバトルで殴り合いをすれば（物理的に、見た目にも）競うことができる？

だだもれ127

だだもれ127

タイムリープする黒猫、の夢（まどかマギカはまったく観てないのに影響がありありと……）

高層階のベランダなのに、猫がいる。お腹をすかせているらしいのだが、あいにく人間用の食べ物しかない。かまぼこにウインナーに……生肉でいいのだろうか（と、ユッケのことが頭に兆す）

テレビでは300人が死亡した飛行機事故。どうもこの猫はその生き残りで、家族のもとに帰ろうとしているらしい。

黒猫消える。時間を跳躍したらしい。気になるので後を追う。

場面転換 明治維新に活躍した軍人（架空の人物） かつての戦争で、自分の命と引換にという条件で関羽となにやら約束をしたが、その後けっきょくやむやになってしまう。軍人は政治家になる。料亭で宴会をしていると、関羽がやってくる。軍人は関羽についていく。他の政治家がその元軍人を止める。元軍人を気にかけるというより、内閣の一翼が崩れることの対面を気にしている様子。元軍人がその態度を批判して、「軍人は奇策を弄し、騙しうちもする。しかしひとたにび公に約束したものを覆すことは信義違反であり、戦争を政治と外交のひとつととらえる信念を持つものとして……」とかなんとか。

関羽はなぜか元軍人の家族の食卓を再現させていて、そこで元軍人の首を刎ねるつもりらしい。ところがそこに関羽の別の敵がタイムリープでダンプに乗って突っ込んでくる。子供たちが巻き添えで死ぬ（これは元軍人の子供ではない。元軍人の子供に見立てて関羽が用意した子供）。

……

そのあと関羽と元軍人が二人がどうしたのかは知らない。黒猫を追う。

場面転換 「地下電気街」（架空の場所）という場所のレストランで中学の同級生と食事をすることになる。いまは家電量販店の店員をしているらしい。店主は見たことがある人だ。知人の知人だった。やけに背が低いやくざの親分が部下を伴って食事に来る。なぜか相席になる。「やくざは気にくわないかね」と言われ、「食事をする相手としてはかぎりなく遠慮したい相手ですね。しかしやくざが外食をしていけないということはない」というようなことを言う。ここで相手を怒らせても仕方ない。とはいえおべんちゃらは言えない……

だだもれ128

だだもれ128

断片メモ

さまようナベ （なんのことだろう……あ、ホーロー……） 笑うヤカン、SILENT KNIGHTみたいな。

ゾンビ 風力発電

・ロバート・B・パーカー以来五冊目のプードル・スプリングス物語は異星語にも翻訳されるベストセラー。その後2冊の凡作を書き作家は筆を折る。プードルスプリングスに自分のすべてをつぎ込みすぎてしまったらしい。フィリップ・マーロウに負けたと陰口を叩かれた。彼はもはやチャンドラーの研究者になるしかなかった。彼のベストセラーもそれに助力した（チャンドラーアンを増やした）のは皮肉だった。

死者が生者を呪うこともある。

だだもれ129

だだもれ129

墓少女ゲーム

……なんだろう、これ……………（付箋に書いてあった）

2時間たって思い出した。bosyoujo→bisyoujoだ
というタイプミスをしたら面白いなあというのを書き留めたんだ。つまり、「美」を「墓」
に変えて一気にホラー。「墓少女戦士セーラームーン」、とか。

だだもれ130

だだもれ130

ダメージを受けたときに、手にしたカウンタを押しまくる→痛みが収まったら押すのをやめる→その数値がダメージ

ベテランは痛みによってカウンタを押しスピードを調整する

精神的ダメージも数値化が可能

てゆうか、僕が妹に邪険に扱われたときに思いついたネタなんだけど（邪険にされるたびにカウンタを押し、一日の終わりにそれを妹に見せよう、というような）

だだもれ131

だだもれ131

テナント 武器をユーザーがつくって放流でもいいかも。魅力的なアイテムとして他のユーザーにコレクションされるとかスターがつくとか で

CGM屋の発想になりつつある気がする。

だだもれ132

だだもれ132

夢から。

雨の町。地下街。雨漏りとかもある。もしかしたら地上は雨のやまない世界。

街全体が学校になっている区画で、小学生の女の子を探す仕事。家出だかサボリだかよくわからないが、どこかをほっつき歩いているらしい。

雨漏りがひどいが電車（「地下鉄」というよりは路面電車みたいな感じ）は動いている。駄菓子屋や本屋を覗く。女子トイレは……ちょっと無理。町のあちこちでそれらしい女の子は見かけるのだが、近づくとまるで幻のように消える。からかわれているのかもしれない。女の子の顔は見えない。ショートヘアではある。

だだもれ133

だだもれ133

二次元の嫁と三次元の嫁の対決。三次元の方は実際の人間の女性で、二次元の方はAIかなにかかと思われる。

僕のPC意識からは描けない。アイデアだけ。

だだもれ134

だだもれ134

サモンナイトのテーマ曲「太陽が呼んでいる」を見て、「太陽が病んでいる」に空目。

ヤンデレの太陽 ……というのはいったいどんなものか？

だだもれ135

だだもれ135

朝日2011年5月20日付夕刊 赤川次郎のコラム。

脱原発の話で、ある作家が「餅を喉につまらせるからといって餅は禁止されない」、ビートたけしが「交通事故で人が死ぬからといって車は規制されない」というようなことを言っていたそう（ビートたけしは「北野武」で名指しだったが、小説家の方は「某作家」となぜか名前が伏せられていて誰のことやら不明）、赤川次郎は「餅を詰ませた老人の周囲二十キロ圏内が立ち入り規制になるのか、交通事故を起こした車を石棺に封じ込めなくてはならないのか」というようなことを。赤川次郎は以前にこのコラムで石原慎太郎も批判していたが、ここしばらくいろいろ立腹の様子（イラク人質事件のときの高橋源一郎みたいにまた朝日が赤川次郎や池澤夏樹や大江健三郎を風見鶏扱いしているのではないかという疑念が……）

しかしそれよりも、このコラムを読みながら、「"餅を喉につまませた老人の周囲二十キロが立ち入り規制になる"って、映像にしたら面白いかもしれない」……などと、つい。

だだもれ136

だだもれ136

だだもれ132 <http://textt.net/islecape/20100817104217/133> に関連して。

世界一カッコいい下水道といえばロマンシング・サガだけれども、たまたま中古で買ったとある自然音CDが「溪流」をうたっているわりにはやけに下水道っぽい感じで、それを聞いているうちに「下水道だけが世界全体」というような話を思いついたことがあるのだが、その設定でボーイミーツガールをやろうとするとすごくおおいが気になるだろうなあと思ってそのまま耕作放棄。

だだもれ137

だだもれ137

男か女かわからない中性的なヒーロー／ヒロイン……は、漫画ではどこまで可能か。見た目「中性的」と言っても限度がある。小説のほうがミスリードは容易。

だだもれ138

だだもれ138

この世界の記述言語とはなにか。どんなものか。どのように組み立てられていったのか、ある日突如として一瞬のうちに構築されたのか。

コズミックフォージはちょっと違う。あれはペンです。

概念というか論理体系というか。まー「物理学」っていえばたぶんそうなんだろうが。

だだもれ139

だだもれ139

「日本の国立大学は、教授が一般教養の授業をしなければならない。大学一年生に対して、熱力学の基礎講義なんかをしている訳ですよ。そんなのアホらしい話で、助手や専門の講師にやらせればいい。

たとえば京都大学の山中（伸弥）教授みたいな人までもがそういう授業をやっている。それどころか試験監督や採点までもね。バカですよ、はっきり言って。

堀江貴文氏独占インタビュー「結局、世の中を変えるのは技術革新しかない」 - BLOGOS編集部 - BLOGOS（ブロゴス） - livedoor
ニュース <http://news.livedoor.com/article/detail/5555535/?p=14>

逆に考えると、スタープレイヤーみたいな教授がいる一方で「（本当に、まったく、なんらの専門を持たない）教養課程専任教員」というのもいいかもしれない（それって、博士ではない？）。そういうキャラが主人公の地味な物語とか。

自分より年下の上司的な、「自分よりエリートの生徒」というような感じとか。

だだもれ140

だだもれ140

よつばととかリュウシカ・リュウシカを見て思うのは、彼女たちがどういうふうはこの社会にスポイルされていくかという……

だだもれ141

だだもれ141

魔力税

魔力の高低を埋め合わせるもの……

だだもれ142

だだもれ142

石を蹴飛ばしたら石が文句を言う　今まで自分がどれくらい苦労してきたか　岩がさざれ石になるまでの年代記を聞かされる

そんな世界

だだもれ143

だだもれ143

子供向けゲームのキャラクターになりきってソーシャルメディアを運営する仕事
着ぐるみを着るようなものかな　いまは出版社とかメディアの人が片手間にやってるようだけど

だだもれ144

だだもれ144

夢。すごく広い地下都市。地上のように明るい（照明がどういったものかは不明）幼稚園くらいの女の子が捨てられていたお菓子の箱をじっと見ている。（思い返すと、他にゴミひとつ落ちていなかった。掃除ロボットとかそんなのがあるのかで、「ポイ捨てゴミ」が珍しかったのかも）

女の子はそのお菓子の箱をもって祖父の元に走っていった。老人施設にいる祖父はこの街を作った建設会社だが建機会社だかの元幹部らしい。祖父はゴミにあまりいい顔をしない。地下の地下鉄通路（要するに、地下都市が地上のようなので、インフラとしての電線やら電車やらの機能はさらに足下にある）で、女の子が半泣きでゴミ箱に菓子箱を捨てているので手を洗う。ハンカチを貸す。

その夢と繋がっているのかどうか、急に災害用緊急遮断壁が作動して、地下に閉じ込められる。なぜかイナズマイレブンの選手たちがサッカーボールで壁を破壊して地上に皆を導く……

だだもれ145

だだもれ145

ときどきタイだかスリランカだかのゾウが大暴れしているニュースを見かける。酷使されてるそうだし、まあそういう事もあるのだろうなとは思ふ。
そういえば、馬はどうなんだろう？「馬車馬のように」という言葉もあるくらいなのだが、ごくまれに高速道路を遁走しているというような話を聞くが、馬が暴れてもゾウほどの破壊力はない……

じゃあ、ゾウが馬の苦境に連帯して、馬の代わりに暴れてみるとか？

だだもれ147

だだもれ147

メタルスイミー

残念ながら先発あり。 <http://minnanocandk.web.fc2.com/resouce/karakue6.htm>

残念でもないか。

だだもれ148

だだもれ148

寿命の自己決定 という考え方

自殺とかそういうのではなくて。どう生きるかというのと同様に、どう死ぬかいつ死ぬかというのは自己決定権の範疇のような。社会状況にもよるか。

だだもれ146

だだもれ146

146とばしてた。

最後の竜が死ぬ日 天然記念物とかそんな感じの扱いの竜が死ぬ状況をドキュメント風に？

だだもれ150

だだもれ150

生殖機能は外付けにしたほうが、思考機械としてはよほど機能するような気がする。

だだもれ149

だだもれ149

今度は149とばしてた。

永遠の生命に飽きる状態になると、記憶のリセットがはやるかもしれない。そうやって人生の新鮮さを取り戻す。でもそれって、一回死んでるのとどう違うのか。

それから、ある二者のうち片方が相談もなく一方的に記憶をリセットすることによって、残されたほうが喪失感を味わうとか。ディスコミュニケーション話もできる。

だだもれ151

だだもれ151

・「あすらちゃん」

6本腕の少女。最近の若者なので体が硬い。かさばるので満員電車に乗るのが無理。体を柔らかくすればもっと「コンパクト」になれるのに、とヨガを勧められるが乗り気でない。

なので、自転車通学。傘をさして自転車に乗れる。おまわりさんも大目に見る。でも携帯電話はだめ。それはお説教される。

あすらちゃんは名前と呼ばれると相手を好きになる性質。でも、そういう男子はわりと多い。

なので、毎日新しい恋をしている。しあわせものですね。

ただ、好きになった相手との妄想が長引くので、授業もうわの空。結婚式がクライマックスで、倦怠期になったあたりで現実に戻ってくる（その時点で授業は1/3くらい終わっている）。とうぜん成績よくない。

でもめげない。

（なにが取り柄なんだろう、この娘？ 手芸とかはありきたり……）

だだもれ152

だだもれ152

題名案「魔法でお仕事」「魔法がお仕事」「魔法のお仕事」「魔法世界の仕事術」「魔法の世界の仕事術」

……

「水を固める」ただそれだけの魔法。子供にもできる（泥団子を作るような）。

そういう伝統工芸（魔法工芸？）がある、とする。たとえば、水を球体のままにして、水晶ならぬ「水球晶」を作り、オブジェにする。魔法が解けると水は流れてしまう。

名工の作品は何百年たってもそのまま（国宝だったり重要文化財だったり） その一方で、しろうとが作ると5分と形状を維持できない。

主人公は大学出たての新人工芸士で、そういった工芸製品を作っている会社に入る。専門高校から7年ものあいだ修練しているが、それでも1週間しかもたせられない（どれだけ形状を維持できるかのチェッカーがあり、主人公の「水球晶」は市場に出す品質ではないと判定される）。会社の名工は100年、ベテランは70年、新人でも10年は期待されている？

それが、主人公はどうやっても一週間（よく入社できたな、というのはおいといて）。

では、主人公の無能力の解決策は？ → 「はじめから1週間限定」

食品衛生管理資格を取って、ジュースを球体にする。砂糖菓子のジオラマにちりばめ、1週間の「消費期限」を設定し、ファミリー向けに。

しかしそこに立ちはだかるのは、社の名工でもある取締役…… なんだかビジネス成功番組みたいな……

だだもれ153

だだもれ153

世界観が違う主人公とヒロイン。

ツッコミ役シリアスなバトル展開作品系の主人公

と

ボケ役のギャグマンガ出身のヒロイン。

ツッコミとボケという役割分担があるので 基本構造はギャグマンガになってしまうが。主人公は世界を守るために身を犠牲にして戦っているが、ヒロインはギャグ世界の住人なので、下手するとヒーローよりも強かったりする。空も飛べたり、明らかに異次元の敵も軽くあしらったり殺されても生き返ったりする。主人公は自分の存在理由に悩む。

関係が清杉みたいな感じ。ヒロインはハレグウだとちょっと陰険すぎるので、はるみねーしょんかいんてる先輩かといったところから。

だだもれ154

だだもれ154

恋人どうし。夜。寝る彼。彼女はナイフを手に取る。実は暗殺者で、彼を殺そうとずっと機会をうかがっていた。しかしそこで彼の防衛本能が発動する。彼はアンドロイドか何かで、身の危険を無意識のうちに排除するのである。跡形もなく消え去る彼女。目覚めた彼はひとり。（うーん、まあ「実はひそかに彼を見守る護衛がいる」でもいいんだけど、人格のある第三者の介在は物語のせつなさを損なってしまうような気がする。自立防衛システム……ヴァッシュ・ザ・スタンピードみたいな感じ？）

だだもれ155

だだもれ155

■「恋人がロボット」あるいは「恋人はロボット」（後者だと普通すぎる？） 舞台はどこかの工業大学。主人公はその1年生（または2年生）の男子学生と、その工業大学のゼミ（あるいはサークル縦断プロジェクト）が作った女性型ロボット。アンドロイドではない。見た目はレイキャシール。同人作品ならレイキャシールそのまんまでもいいかも（デススティンガーを作ってた大学もあった）。

■もともとは成年向け漫画を想定。しかし日常系ほのぼのの作品に仕立て上げることもできそうな気がする。芳文社系の4コマ風にするなら開発者は天才肌の先輩（しかも美人）とかになるのだろうけど、「ひとりで作る」はちょっと難しいだろう。とって、いろんな教授や院生が関わったプロジェクトをひとりの男子学生に預けられるのか。その時点で現実性がなくなる。いや、今の時代に自律ロボットという次点で現実性がないけど。プロジェクトの主体が男性か女性かで、企画としてのロボットの性質も変わってくるかもしれない。女性的な機能を入れるか、入れないか。ロボットなのに生理があって、その間は不機嫌、とか。

■あこがれはホンダのアシモ、ということになるうか。アイドルに熱を入れるように、アシモの活躍記事をスクラップして男子学生がちょっと嫉妬する、とか？

■学校外に出られない。道路交通法のせいで出られない。から、のちのちナンバープレートを首から下げて出歩くことになったりするかも？ パトレイバーのパロディということ。でも「特車」ってわけじゃないんだし（電車はどうだろう。ロボットを輸送する手段は自家用車に限られる？）。

■「不気味の谷」を克服したオプションの「顔」もある。その顔のモデルが誰か、でも物語を展開できる。でもけっきょくレイキャシールのままでいい、ということになるのでは。

■ネタ展開例：「お姫様抱っこをされたい」→でも体重は男子学生の3倍ある→解決案は筋力補助外装パワードスーツ（オチはまだ未定）。ネタ例その2：ゴキブリが嫌い→キャーキャー言いながら部室を破壊→内蔵兵器も投入→校舎も破壊…… とか。

だだもれ156

だだもれ156

歴史上、英雄的な活躍をした人はみな宇宙人ないし人間でない存在だったとしたら。つまり「人間」は「英雄」になれない。ただそこにあるだけ。

それだと文明が停滞するので、どこからか歴史を動かすためのカギとなる存在が送り込まれている。

だだもれ157

だだもれ157

155「彼女がロボット」の補遺

■回が進むごとに機能が追加されていってもいいかも。最初はドロッセルみたいな目 → しばらくすると瞼がつき、目で表情を出せるようになる、とか。

で、評判が悪かったらなかったことにする（機能を取り外す）。

■女性型ロボットだから男子学生と恋をさせなければならないことはない、と主張して百合回路を組み込もうとする人もきっと出てくる。

だだもれ158

だだもれ158

155「彼女がロボット」の補遺

■主人公の男子学生は2年生でいいだろう。話の始まりに、同じ大学に入学してきた後輩の女子学生が「同じ大学に入れたら言おうと思ってた」と告白してきて、「でももう彼女いるので」というパターン。説明楽。

■ただ、うっかりするとその女子学生が狂言回しで目立ちすぎてしまうかもしれない。あるいは、もうその一回限りでお役御免にする？ あるいは、しばらく回を進めて、だれももう覚えてないだろうくらいのところで再登場させる？

だだもれ159

だだもれ159

■「見える」という素質。非日常なものが見える主人公。それをもって、世界の命運を左右する、なんらかの「判定者」に任命される。主人公がミスジャッジすることでも秩序が崩れて大変なことになる、としたら。

■と、ここでふと思い出す「どんぐりと山猫」。

■まあそれはいいとして。スポーツの審判などを主人公にした話というのはあまり聞かない。それをエンターテイメントにする方法はあるような気がする。

だだもれ160

だだもれ160

■地球と大樹と少女

■少女には地球の声が聞こえる（虫歯治療で歯の詰め物が鉱石ラジオのような働きをして周囲の電波を拾うとかそんな感じ←しかしこれ本当かね）。地球の自我発達は人類にあわせてのもので、年齢でいえば200歳ばかり。47億歳なら少女との交流もあつという間だろうが、そんなに精神年齢は高くなく、達観してもいないので、わりと同じレベル。

■少女より先に地球とコンタクトしていた大樹（実朝暗殺時に公暁が隠れていた大イチョウだったらドラマチックだがあれは倒れてしまった。まああんな感じで）。こっちの方がよほどおじいちゃん、地球にいろいろ物事を教える。この木はどこかの歴史ある寺に生えていて、門前の小僧でインテリ化している。

■「星の声が聞こえるとかうっかり口走らないほうがいいと思う」

だだもれ161

だだもれ161

■女性型ロボットとドラゴンと獣人

■オズの魔法使い的な感じ。

■女性型ロボットはどこかでコンパニオンをしようと移動中のところを異世界に放り込まれてしまう。内蔵しているのはWikipediaレベルの知識と、そのコンパニオンをやる予定だったためにダウンロードしてあった専門知識と、趣味のあれこれ。専門知識はそれが後あと役に立つ、かも？ ドラゴンと獣人も別世界から呼び寄せられた。

■みな日本語を話す。なんで？ 召喚者が日本人？

■最終的にはもとの世界に帰還するのをあきらめてみんなで仲良く暮らすことにする。話の展開がブレーメンの音楽隊になる。

だだもれ162

だだもれ162

■立てこもり事件にあう。友人が撃ち殺されそうになる。打たれたけど友人は死なない。友人は神だった。

■じゃあ、それで犯人を叩きのめしてめでたしめでたしかというとそうはいかない。友人は人間社会に紛れ込むためにある程度コストを払っていて、それが露見するのも困る。友人が（戸籍上）どういう素性であるのを知っているのは主人公だけ。ということは、ここで主人公の口をふさげばよい、という結論に至る。

■というわけで、友人は犯人に主人公を殺害するよう強要し、他の人質にはこのことを口外しないように命令する。さもなくば全員吹き飛ばす、とでもいうことにして。

■じゃっかん展開に無理がある。

だだもれ163

だだもれ163

■時間を止める能力のある主人公。時間を止めても自分自身の成長が止められるわけではないので止めすぎて小学生なのに高校生並みに成長してしまう。展開が成年向けゲームとかになりそう。

■無邪気な研究者と結婚して20年くらいたって、見た目はずいぶん変わったけど中身は全然変わってないなあとか思う妻。

だだもれ164

だだもれ164

怒ったら泣く
悲しいとき笑う
おかしいとき怒る

という体質

最初書いていた内容が「だだもれ156」と重複していた。以下削除

歴史上、英雄的な活躍をした人が、じつはみな宇宙人だったとしたら（人間は「英雄」の素質を持たない。そこで、人類の文明に干渉するためにどこぞから送り込まれている）

「人類の文明は宇宙人がもたらしたもの」というようなオカルトとどこが違うのか。

だだもれ165

だだもれ165

ある学校で、彼氏彼女が唯一いない男子生徒と女子生徒。交際圧力がかかる。なんだ交際圧力って。

だだもれ166

だだもれ166

もし
女子高生が戦わされすぎている世界で
何の変哲もない男子高校生が戦いに巻き込まれたら

女子生徒たちは男子高校生の力はまったく必要としていない。それどころかあきらかに邪険にする。足手まといだし、目障りでもあると。それでも男子高校生には彼女たちに助力しなければならない（それはなぜ？）

だだもれ167

だだもれ167

紙魚子。

本を食べる銀髪の少女…… いや、ゴキブリ擬人化ってあったね……

だだもれ168

だだもれ168

she still have a lot of payments left on her mechanical angel halo and wings.

<http://f.hatena.ne.jp/islecape/20110915000634>

<http://f.hatena.ne.jp/islecape/20111008012736>

ヒラ天使のまるこさん 派遣天使ゆとりちゃん（仮名）

左遷されたルシファー副社長

取締役会に四天使。でもなぜかミカエルは課長クラス？

あんまり小難しい設定ではなく、単にまるこさんとゆとりちゃんの日々のいがみあいとかのほうがいいような気がする。ゆとりちゃんの翼はヾガンダムのフィンファンネルのイメージ？ あとロックオンミサイルポッド多数内蔵。

だだもれ169

だだもれ169

色で美醜を判別する感性があるとしたら。ライトノベル文法に落としこむと、ヒロインは主人公の肌の色で好きになる（「肌の色」と言っても、黒人白人黄色人種とかそういうのではなく、たとえばアジア系でも、ちょっと色黒とか赤みがかってるとかの微妙な違い）。 → 主人公が好きな女の子の肌や髪の色を、そのヒロインは評価してないので、「なんであんな女を……」みたいになる。

だだもれ170

だだもれ170

勇者がひきこもり
魔王もひきこもり
はじまらない物語

ゾンビもひきこもり (ジメジメしたところでないと・・・)
吸血鬼もひきこもり (陽の当たらないところでないと・・・)

(うまるちゃんとゾンビちゃんを見て