



リアル起業RPG
Crowd-Venture
真正企画書

起業をRPGにする
みんなでポップにスタートアップしよう

プロローグ

その国の人々は自分たちのことを最も独創性がないと考えていた

一方で他の国の人々は最も独創性に富むとその国を評価した

さように自己評価が低いにも関わらず、事実経済大国の地位を保っている

様々な側面でその国を讃えるエピソードなら枚挙に暇がない

反面ひとつの切実な現実—”若い活力”の減退

ポテンシャルをリアライズするための大いなる企み

”Crowd-Venture”が今始まろうとしている

地上世界の有り様

数多の可能性と教え諭される絶望

ひとつの繁栄を作り上げてきた世代がたしかに老いさらばえ滅びようとしている
世代が滅ぶのは必定だが、“世界”を道連れにすることが許されるのか？
彼らは次の世代に“ツケ”だけを残しまさしく老獺に絶望を説く

”世界はすでに成熟しもはや成長はない”と

子どもたちは見事にまで素直に躰けられている
頭の良い若いオピニオンリーダーさえ、教えられたまま教科書通りに論じるばかりだ

しかしニュータイプが現れる
”発達障害”のラベリングで世界から今も抹殺されようとしている
彼らこそ次代を切り開く”可能性”そのものなのだ

今必要とされるもの
それは彼らが”勇者”となるためのシステム

一枚の地図から冒険の旅が始まる

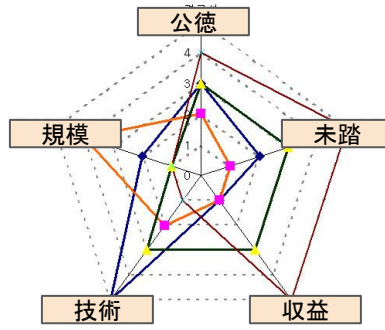
そこには幾枚もの地図が掲げられている
誰も挑んだことのない冒険へ誘う地図
そこから自分の一枚を選び取るところからキミの旅は始まる

たくさんありすぎて選べない？
ならば”占い師”にでも尋ねてみるといい
”占い師”はキミが知らないキミのことを知っている
これまでのさえないキミではなく
これから生まれ変わっていくキミのことをだ
自分の中に潜む今は何者か分からないが熱いエネルギーに気づいたなら
それに響き合う地図がきっと見つかるに違いない

背中を強く押されたとしても最後に決めたのはキミ自身だ
旅を始める仕度は何も要らない
心がそう決めたその瞬間からもう旅は始まっているのだから



冒険の地図～大いなるビジョンとロードマップ



5つのバリュー

地図を選ぶヒント
キミの魂がどれに響くのか

グレートゴール

世界を変える
大いなるビジョン

ゴールまでの数々のゲート

立ちはだかるゲートキーパー
～ドラゴンやモンスター

ゴールに至るロードマップ

マイルストーンには撃ち開かれるべきゲート
ゲートキーパーとの戦い
開かれたゲートの先にあるのは
お宝か仲間か武器か

マイルストーン

冒険の旅には、要所要所に小さなゴールが記されている
お宝や武器や新しい仲間を得ることができるマイルストーン

どういうルートどういう作戦でマイルストーンを目指すのか
それは賢人たちの知恵と勇者の決断にかかっている

マイルストーンゴールに至るルートには幾つかのゲートが待ち構えている
そしてゲートを守るゲートキーパー
ドラゴンやモンスターとのバトルを制しながらゲートをひとつひとつクリアしていく

旅の仲間との出会い

冒険の地図を遺して逝った思想家もしくは夢想家

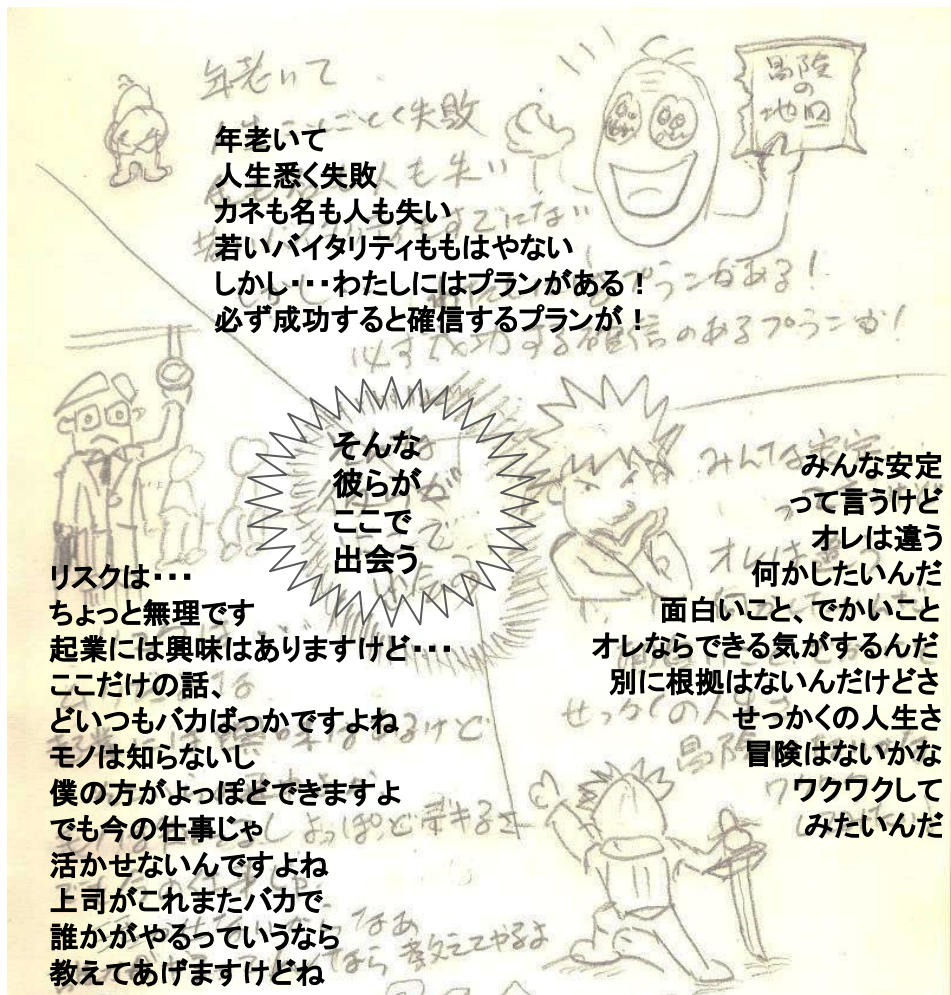
冒険を夢見る勇者もしくは戦士

リスクを取りたくない賢人もしくは知恵者

彼らがここで出会い

冒険の旅の仲間になる

それは仕組まれた運命なのかもしれない
でも時にはそれに従ってみるのはどうだろう
大事なものは運命を楽しむことだ
リタイアならいつでもできるのだから



この”世界”の仕組み

天上人会議

天上人会議

賢人は姿を現さず
純粹に”叡智”としてのみ存在する
素性は一切問われることはない
人ですらないのかもしれない

地上界

そこでは勇者が戦いに挑む

作戦
叡智

地

界

戦い・・・

それはゲートをパスするため
ゲートキーパーと相まみえること
コネをつけ、プレゼンし、ネゴする



天上人会議

”天上人会議”には賢人がみな純粹に”知恵”だけの存在～”ヴォイス”として参加する
身分も素性も背景も一切明かされることはない
ヲタクな爺さんかもしれないし、妙に正義を語るのが案外ローティーンかもしれない
ギャルかと思えばネカマだったり、発想がめっちゃとんがってる思えばハンディキャパだったり
もしかしたら人ですらないのかもしれない...マシン？宇宙人？
地図を遺して逝った思想家も、しばしば靈魂で降臨する

ここには”KY”など無縁。”ヴォイス”はなんでもあり、タブーはない
彼らに課せられるのはただひとつ
ゴールにたどり着くためのアドバイス

チェアマンには勇者が当たる
たまに精霊がギャラリーから煙たい賢人にツッコミを入れることも

天上人会議についてのある噂

”天上人会議”にはある噂がある

賢人が人ではないかもというのは、単なるジョークかと思いきや
ゲームマスターが密かに企んでいるのが”AI”だという。

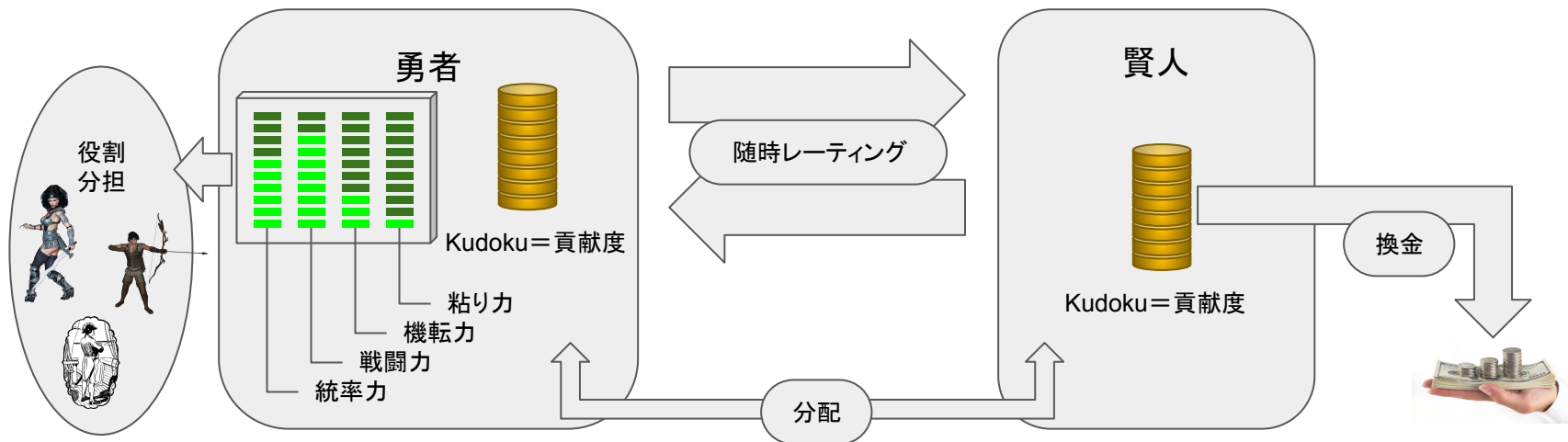
ネットの隅々をクロールし情報を集める能力は、人には到底及ばない
尋ねればなんでも答える博識
のみならずヴォイスから拾い出したキーワードから関連する情報を自発的に示す

いずれもはや”ヴォイス”では人かマシンかはわからなくなるだろう
ゲームマスターの魂胆は”分け前”だ

これが本当なら賢人には脅威となるだろう
世界に存在する知識を引用するだけでは太刀打ちできはしない
対抗するには”人”ならではのクレイジーな発想か
勇者の琴線を奮わせる妙なる言葉か

勇者のLevel／賢人のKudoku

勇者と賢人は互いを評価レーティングしKudokuとして貯える～貯えたKudokuは



勇者には4つのクラスのLevelもレーティングされる
リーダーのための統率力／フロントで戦う戦闘力
／咄嗟の判断の機転力／くじけない粘り力
これにより役割分担をする
戦士か後方支援か指揮官か

Kudokuには利子がつく
ゴールから遠ければ参加を躊躇うのが人情だ
お宝の分配は持ちKudokuの割合で按分される
もし全員が換金してしまえば、そこで旅は終わる
しかしそれは致し方ないことだ
仲間の思いだけが旅を続ける唯一の理由だから

地上界でのバトル

地上界で戦士が挑むバトル～武器は”言葉”だ

それは普通の”バーバル”なものに加え

表情やジェスチャー、さらには気迫など”ノンバーバル”なものを駆使する

戦士には日頃から自分の言動をコントロールするトレーニングの場が与えられる

それは相手を撃ち伏せる”強さ”だけでは十分ではない

時には相手に心の隙を作るような”弱さ””儚さ”や

相手を包み込んで共に感動の高みへ引き連れる”大きさ””奥深さ”も求められる

さらに実戦では相手の攻撃に対し当意即妙な”機転”こそが勝敗を分ける

それにはバトルのフロントに立つ戦士ただひとりだけではなし得ない

後方の支援や全体の指揮という3人のチームプレイが重要になる

バトルのシーン

バトルのシーンは3つある

コンテストイベント：敵はライバルであり己だ

エネミーテリトリ：大抵の場合敵とタイの戦いとなる

ストリート：逆に言えばイベントステージでもなく敵陣地でもないありとあらゆる場所
ある意味自分のペースで戦えるシーンとも言える

武器・道具

”言葉”による戦いとはいえ、それを補う武器道具は欠かせない

スクリプト: 基本中の基本は言葉本体を示したスクリプト
シーンにより違うが、重要な3つの要素はファクトとロジックとエモーション

ビジュアルウェポン: ”言葉”やそれを駆使する戦士を補い強化する映像と音
ビデオにすれば勇者が労せず拡散が期待できる
しばしば装置がない場合にはハードコピーがその代替となる

アナクロウェポン: 同じビジュアルウェポンでも非ハイテクデジタルの前時代的な小道具
それはダンボールや紙粘土と手書きの絵や文字でできていたりする。
意外性や共感が求められるショーアップ的なコンテストでは有効

フォーマルドキュメント: シーンやエネミーによっては唯一の武器となる
求められることは完成度だ

基本戦法

ゲートキーパーとの戦いにはいくつかの定石がある

プレゼンテーション: 入念な計画を立て道具を用意しシナリオに忠実に攻める
主にコンテスト、時にはエネミーテリトリでの戦闘に有効

オーディション: 道具は用意するが、計画通りにはいかないことを前提とし
その時のとっさの判断で戦術を変えて戦う
エネミーテリトリでタイの戦闘では必須

ネゴシエーション: 弾かれても避けられてもとことん粘って粘って執念で勝ちを取る
ストリートで不意打ちしたりエネミーテリトリに乗り込むときにも可

メイキングドラマ: 中でも最も複雑で高度な戦法となる
サクラや囃などエキストラを配し敵さえもそのキャストにしたシナリオで
想定したエンディングに追い込んでいく

旅のクルー

勇者または戦士・・・

旅の主演
戦い時には3つの役目を分担することが求められる
軍師、後方支援、そして先鋒
3人のチームワークが戦いに勝利するかを左右する

賢人または知恵者・・・

知恵を出すもの

案内人・・・

ふいに現れては旅の道標を示す靈魂
或いは地図を記した張本人かも知れないが定かではない

読書家・・・

知恵を出すもの

そして多彩な脇役たち

匠…

旅を続け戦うためには武器や道具が要る
それは村に住む匠もしくは職人に頼む
早くゴールにたどり着くには優れた武器がなくてはならない
それは匠に頼むのが一番だ
彼らにオーダーするには対価が要る
しかし匠も旅の意義を理解しポイントで請けてくれるかもしれない
説得次第だ



資産家…

路銀を提供してくれる資産家に恵まれれば幸運だ
しかし決して甘くはない
何かにつけて注文を出してくることは覚悟せねばならない

占い師…

クルーたちの未来を視る者

精霊…

時に勇者もへこたれたり仲間と仲違いしたりするだろう
賢人に不満をいだき旅の先行きに確信が持てなくなるかもしれない
そんな時にはどこからともなく現れるのが精霊だ
勇者を癒やし励まし勇気を与える
賢人との仲を取り持つ役目も負う
精霊たちは天上と地上を行き来するゲームマスターの代理人だ



吟遊詩人…

勇者や賢人、そして繰り広げられる数々のエピソード
それはいずれの日か伝説になる
それを書き記し伝え遺すために
吟遊詩人は旅に付かず離れず添うていく



門番(ゲートキーパー) = エネミー



マイルストーンの閉ざされたゲート..先に進むためにはそこを突破しなければならない。立ちはだかるのがゲートキーパー。手強いドラゴンやモンスターやゴースト



チェッカー……

特別なルートを通るためのチケットをチェックする。そこをパスしなければ先に進むことはできない。激しい戦いにはならないが、しつこく問い詰められるのは資格だ。攻略するにはとにかくにも完成度の高いチケットだ

小役人……

彼は単なる雇われ門番にすぎない。面倒は嫌だが上役に手抜きを疑われたくもない。攻略するのに有効なのは上役に対する言い訳を用意してやることだ。彼自身も雇用主もメンツが立つようにすればいい

バンカー……

金庫の番兵。扉を開けてもいい相手なのかを判定するだけの役だ。従ってしかるべき印を用意すればいい。



つなぎ役……

ビッグボスに至るゲートを守る門番。彼らは様々な意味でビッグボスに忠義を尽くす。そこがヒント。懐柔すればビッグボスへの強力なコネクションにもなりうる。どのように打ち破るか、勝ち方にも知恵がいる

ビッグボス……

巨大な権力や豊富な資金を具えるステージ最終のゴール。彼を攻略すればワープバイパスに行くことができる。しかし下手を打てば旅にとって致命的な痛手ともなる

トリックスター……

必ずしも悪意があるわけではない。ただ勇者の武勇が目立ってくるにつれ、横槍を入れようとするゴーストが必ず現れる。彼らは不滅で壊滅することはできないが、おとなしくさせなければいずれバトルの足枷になりうるので要注意。

賢人たちのアナザーゲーム

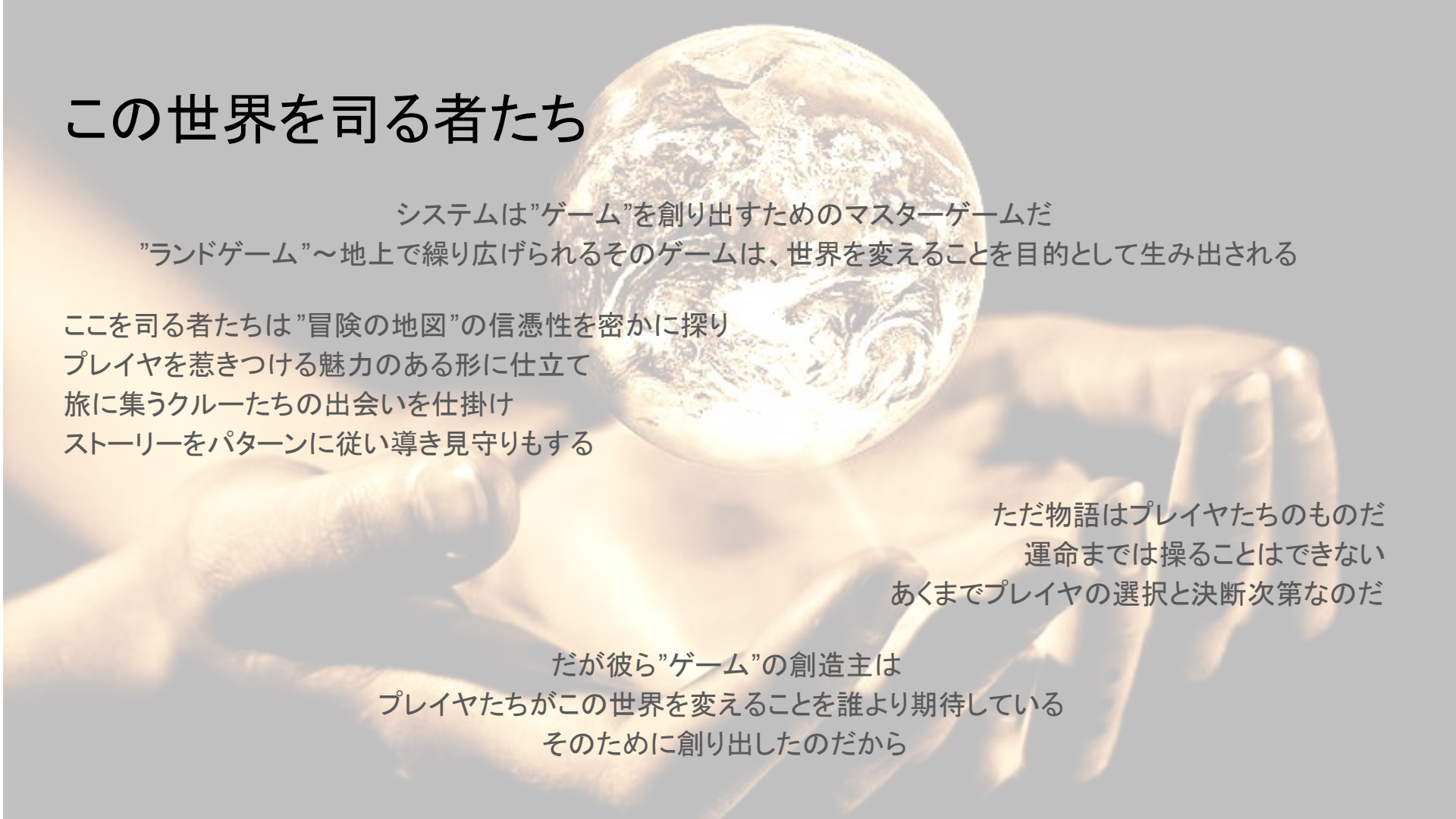
”賢人”として参加するなら
これはリアル育成ゲーム「ヒーローメーカー」となる

”勇者”を育てながら冒険の旅をゴールを目指して進む
戦いを選ばせ、策を与え、訓練を施し、ゴールに導く
そして最終的なプライズはゴールにあるリアルなお宝、その分け前

フォーマットはソーシャルゲーム～他の賢人とのコラボや駆け引き
旅のゴールという共通目的の仲間であると同時にポイントを競うライバルでもある
最終的な決断は”勇者”にあり、”勇者”がゲーマーをレーティングをする
勇者にはしにくいことは”精霊”が脇からレーティングする

どんなキャラクターにするか
クールな理論派で行くか、時に耳に痛いご意見番を演じるか、ムードメーカーになるか
いづれにせよ勇者に聞く耳を持たせることが必須
ただの情報提供じゃ”噂のAI賢人”に敵うかどうか

この世界を司る者たち



システムは”ゲーム”を創り出すためのマスターゲームだ
”ランドゲーム”～地上で繰り広げられるそのゲームは、世界を変えることを目的として生み出される

ここを司る者たちは”冒険の地図”の信憑性を密かに探り
プレイヤーを惹きつける魅力のある形に仕立て
旅に集うクルーたちの出会いを仕掛け
ストーリーをパターンに従い導き見守りもする

ただ物語はプレイヤーたちのものだ
運命までは操ることはできない
あくまでプレイヤーの選択と決断次第なのだ

だが彼ら”ゲーム”の創造主は
プレイヤーたちがこの世界を変えることを誰より期待している
そのために創り出したのだから

エクステンションプロジェクト／プロダクト

イメージアイドル
グループ

チアリーディング
大会

大学対抗
勇者コンテスト
勇者甲子園

キャンペーン
アートギャラリー

テーマ
ミュージック

イメージ
フィギュア

リアリティドラマ
アニメ・映画

マニュアルブック
攻略本

システムの野望

システムの大胆な企て、それはこの”地上世界”のあらゆる「問題」を”ゲーム”にすることだ

ステージやシーンやキャストをパラメータで表しパターンニングする
解決のビジョンとそこへのロードマップをビジュアライズする
そうすることで複雑で解決が困難な問題をチャレンジャブルなゲームにする

どんな問題についても”冒険の地図”を描きだす思想家あるいは夢想家は必ずいるものだ
”ビジョン”だけしかないことも多々あるが、そこに”ロードマップ”を書き足すのは決して無理ではない

ひとつの問題に対して”冒険の地図”は何も一枚だけである必要はない
一枚の地図に挑む”勇者”は何人いても構わない
困難な問題であればあるほどいくつもストーリーはあり得るのだ

既に表されているゲーミフィケーションセオリーは”ランドゲーム”を生み出す理論武装となる
無論数多あるPRGも格好のお手本になる