



「シナリオの方程式——良質なシナリオを、半自動で作りに出す方法」

江本あやえもん

このデータは、ブラウザでの閲覧向けに作られています。

印刷には向いていません。

印刷に向けた、細かい部分まで閲覧できるPDF版は、次のページからダウンロード願います。

http://ayaemo.skr.jp/scenario_formula.html

はじめに

この本では、「シナリオの方程式——良質なシナリオを、半自動で作りに出す方法」と題して、シナリオの効果的な作り方について説明しています。「方程式」とあるように、パラメーターを与えてゆくだけで、どんどんイメージしたシナリオが組み上がっていく、そんな理論と作り方を提案します。

この本では、「とにかくシナリオを書かなきゃいけない」とか「明日からでもシナリオを作れる方法」という実戦的なことを説明しています。これからシナリオを書き始める人にとっても、既にプロとしてシナリオに携わっている人にとっても、この考え方はきっと役に立つと思います。

この方法を利用することで、ある程度整った形のシナリオを短期間で構成できるようになる、その一助になればと思います。

シナリオ作りの問題点

普通の場合、シナリオを作る方法は以下のような流れではないでしょうか。

- 「こんなお話にしよう」という場面場面を思い浮かべる
- 盛り上がるの場面を作る
- 盛り上がりと盛り上がりを繋げてゆく
- キャラの動機や出来事など、全体のつじつまを合わせて、物語を一本にまとめてゆく

シナリオを書き始めたばかりの人や既にシナリオ制作の現場に携わっている人、どちらにとっても、シナリオ作りの問題点とは「話が盛り上がらない」もしくは「つじつまが合わない」このどちらかではないでしょうか。この問題によって、大幅な遅延が発生したり、プロジェクトがうまく進まなかったりします。

それぞれの問題について、少し詳しく見ていきましょう。

話が盛り上がらないという問題

物語において、「話が盛り上がる」というのはいったいどういうことなのでしょう。全ての物語において共通するのは、葛藤や心の成長ですよね。ならその葛藤や心の成長、言い換えると「感動」はどのように作り出すことができるのでしょうか。

ほとんどのシナリオ教材では、「面白いものを書け」と言います。でも、「感動って、いったい何と何と何の要素を満たしたら生まれるの？」という問いに対して、私がこれまで見てきたどの教材もその答えには答えてくれませんでした。ほとんどの教材が、「葛藤が必要だ」「苦難が必要だ」「主人公には問題点が必要だ」など、散発的にしか書かれておらず、それぞれの要素が繋がっていない上に、心のメカニズムにまで踏み込んでいませんでした。そこまで踏み込んだ教材は皆無でした。

なので、感動について独自に研究していきました。そしてついに、心理学の分野からその「感動を生み出す必要十分条件」を見つけることができました。

そこでこの本では、感動の定義とは何なのか、感動とは何を満たせば生まれるのか、問題点や葛藤などはどういう関係にあるのかを説明し、そしてその作り方までも含めて具体的に説明してゆきます。

つじつま合わせの問題

つじつま合わせについて、家を設計することで例えてみましょう。これは「こんな部屋と、こんな部屋が欲しい」と個別の部屋を適当に羅列して行って、その散発的なアイデアをどうにかして敷地内に当てはめたり、部屋と部屋を繋げようとして四苦八苦しているようなものです。犬小屋のように小さい家であればそれでもできるでしょうが、何階建てのビルのように大きな建物にしたいのならば、この設計方法ではとても時間がかかりそうですよね。そして気が付いたら、大切な要素であるトイレの空間がなかったなどの問題を起こして、それを何とかするために全体に歪みが生まれていくものです。

ならばアプローチを変えて、まずは「どんな家にしたいのか」を考えて、そこから敷地面積や廊下、部屋割りを考えていこう……という、より大きな視点（目的）から設計する考え方が重要になります。美術館にしたいという目的ならホールの面積を大きく取るとか、逆に安らぎの家にしたいという目的なら、リビングや寝室を大きくすると。個別の部屋を考えるんじゃなくて、まずは一つの「目的を元に、必要な要素を割り当てていく」という考え方です。これを効果的に用いることによって、つじつま合わせをしなければならない問題を解消することができるようになります。

このように、「個別の部屋をつなぎ合わせていく」という、いわゆる**ボトムアップアプローチ**と、「目的を考えた上で、要素を割り当てていく」という**トップダウンアプローチ**の二つの作り方があるわけです。両者はそれぞれ相反する長短がありますが、この両者をバランスよく使っていくことで、自分の思い描いた家（シナリオ）を、破綻なく、無駄なつじつま合わせも必要なく構成してゆこうというアプローチです。建築業界では当たり前の考え方ではないでしょうか。

しかし世の中にあるシナリオ教材の九割五分以上は、**どうやってボトムアップアプローチを効率的にするのかしか書かれていません**。それにトップダウンという発想すらほとんどないのが現状です。散発的なアイデアはあるものの、有効なトップダウンアプローチの設計方法は未だに確立されていませんし、その理論やノウハウも少ないのが現状です。

作家の中にも、とても筆が速い人がいますよね。中には一〜二週間で一冊分（原稿用紙二百〜三百枚分）のシナリオを書き上げて、その速度をキープして何冊も書き上げてしまうような人もいます。そんなに早く作るにも関わらず、しっかりとした構成でできているのです。

普通のボトムアップで場面と場面をつなぎ合わせようとする、破綻なしにそのようなスピードと構成力を実現するのはほぼ不可能でしょう。こういう人はほぼ間違いなく、何かしらの原型もしくはテンプレートに当てはめて作っているなどの、トップダウンアプローチをうまく利用していると思われます。

そこでこの本では、どのようにしてトップダウンアプローチを作ればよいのか、その論理と構築方法を提案します。

- どのようにしたら、個別の場面からトップダウンアプローチ（目的やテーマを元に作る方法）に適用することができるのか。
- トップダウンでの作り方とは、どのような具体的流れになるのか。
- どのようにしたら、しっかりと盛り上げることができるのか。
- どのようにしたら、無駄なつじつま合わせをせずに済むのか。

このような基礎理論と設計方法、すなわち「シナリオの方程式」を提案します。

これによって「なんか盛り上がり欠ける」「つじつま合わせが大変」「動機や話の流れがうまく繋がらない」「最初は書けるけど、途中から書けなくなる」「アイデアが一本の筋にまとまらない」「物語が綺麗にまとまらない」「一本書き上げるのにとっても時間がかかる」といった、シナリオ製作時に起こる根本問題を解決できる一助になるでしょう。

なお、前作の「シナリオの設計図」も併せて参考にすると、理解が深まると思います。前作は設計図の概要説明でしたが、この本は「すぐに使えるノウハウ」であり、かつ値さえ入れれば機能する「方程式」であることを意識して作られています。方程式の存在が様々な製品を生むように、この方程式が様々な物語を生む基礎になればと思っています。

このノウハウが、貴方のシナリオ製作において、即戦力になる技術としてお役立て頂ければ嬉しいです。

目次

はじめに	2
第一章 テーマの抽出	7
一.一 テーマからシナリオを作る流れ概要	7
一.二 物語とは、問題を解決する過程である	8
一.三 頭にあるイメージからテーマを抽出する	9
一.四 「世界観（象徴：目に見えるもの）」と「心の状態（目に見えないもの）」	12
第二章 対立関係の作成	16
二.一 対立関係と感動の定義	16
二.二 感動を生み出すプロセス：対立関係	17
二.三 「象徴」の作り方	19
二.四 「心の状態」の作り方	20
二.五 全ての物語は、世界観（象徴）と心の状態のかけ算	22
第三章 三幕構成への拡張	26
三.一 三幕構成	26
三.二 対立関係から物語を展開（トリガーと昇華）	27
三.三 第一幕の対立関係：スペシャルワールドに入るかどうかの対立	29
三.四 第二幕の対立関係：テーマの対立	33
三.五 第三幕の対立関係：スペシャルワールドから出るかどうかの対立	37
三.六 シャドウの昇華	41
第四章 ストーリー十四ステップへの落とし込み	42
四.一 ストーリー十四のステップ	42
四.二 記述レベル	44
四.三 ステップ一：1-1.喪失と抑圧	46
四.四 ステップ二：1-2.問題を抱えた日常	48
四.五 ステップ三：1-3.問題の発生	50
四.六 ステップ四：1-4.変化への抵抗	51
四.七 ステップ五：1-5.問題解決方法の説明	52
四.八 ステップ六：1-6.問題対応の受け入れ	54

四.九	ステップ七：2-1.深化	57
四.一〇	ステップ八：2-2.根本問題（テーマ）への接近	63
四.一一	ステップ九：2-3.根本問題（テーマ）との対峙	65
四.一二	ステップ十：2-4.抑圧の受け入れ・解放	69
四.一三	ステップ十一：2-5.根本問題（テーマ）の解決	71
四.一四	ステップ十二：3-1.日常への帰路	72
四.一五	ステップ十三：3-2.旅との別れ	75
四.一六	ステップ十四：3-3.問題を解決した日常	76
第五章	物語の構成	78
五.一	キャラクターと世界観の作り込み	78
五.二	キャラクター数の調整とロールごとの作り込み	79
五.三	物語の開始点と終了点を定める	80
五.四	物語展開の時間の長さを割り当てる	81
五.五	物語の視点と読み手への「見せ方」の作成	82
五.六	より詳細な物語構成を作る	83
五.七	複数の問題（テーマ）がある場合、統合して一つの物語に構成する	83
五.八	「複数キャラ攻略可能シナリオ」を作る場合の対応	84
五.九	後は作った設計図を元に、執筆する	84
	あとがき	86
	参考文献	87
	付録（一）：前作との違い一覧	87
	付録（二）：「シナリオの方程式」記入用シート	88

第一章 テーマの抽出

一. テーマからシナリオを作る流れ概要

個別の場면을思い浮かべながら、場面場면을繋げて物語を構成する流れを「ボトムアップアプローチ」と呼ぶことにしましょう。逆に、まずは一つのテーマを決めて、そこを出発点としていろんなパラメーターを与えていくことで様々な物語を生み出してゆく流れを「トップダウンアプローチ」と呼ぶことにしましょう。トップダウンでの作り方が重要なのは、「はじめに」で説明した通りです。

トップダウンとボトムアップの違いをイメージで示すと、図 1 のようになります。

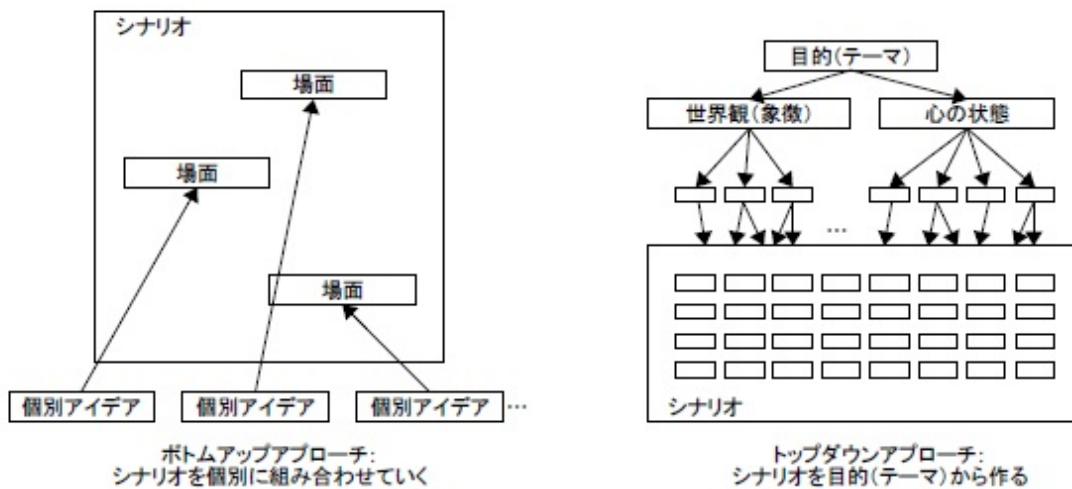


図 1: ボトムアップアプローチとトップダウンアプローチ

では、どのようにして今までのボトムアップの考え方から、トップダウンの考え方を含めた方法でシナリオを作っていくのか、流れの全体像を図 2 に示します。

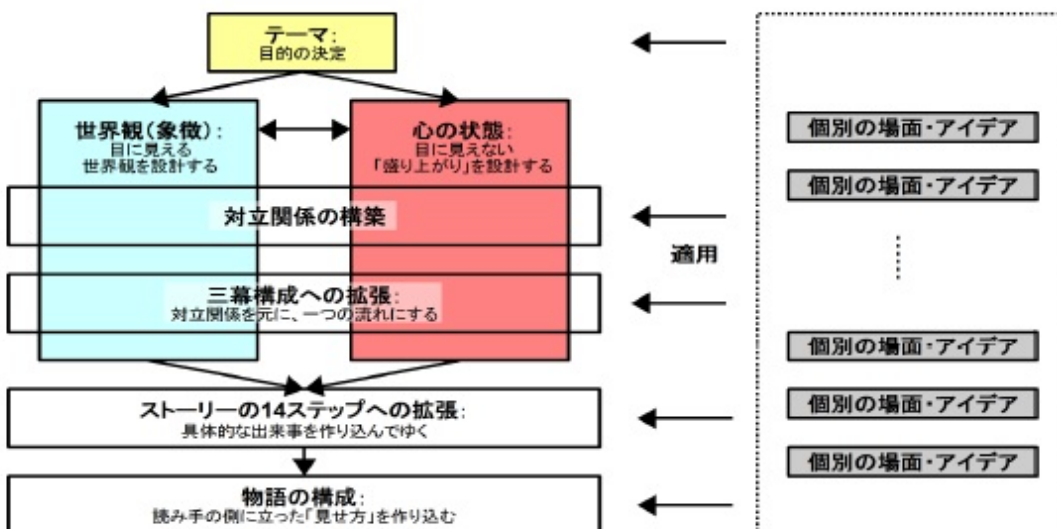


図 2: トップダウンでの作成手順の流れ

トップダウンで作るために必要な、これから行う作業の流れを以下で説明します。

まずは個別のアイデアをいろいろと思い浮かべます。これはボトムアップの考え方のままですね。

ある程度アイデアを思い浮かべたら、それらのアイデアをいったん一つのテーマとしてまとめます。そして**世界観（象徴）**と**心の状態**を一对一で対応させながら、**対立関係**を作り込んでいきます。世界観（象徴）を作り込むことで効果的な世界観にして、心の状態を作り込むことで盛り上がりを設計します。

それを**三幕構成**で組み上げて一つの流れにして、さらに**ストーリーの十四ステップ**において、具体的な出来事を作り込んでいきます。最後に**物語の構成**ということで、読み手が面白く感じるような「見せ方」を作ります。

こうすることで、盛り上がりをしっかり作り込むことができ、かつ矛盾がなく、つじつま合わせも必要のない、良質なシナリオを短時間で作り出すことができますようになります。

このように、個別に思い浮かんだ場面やアイデアをそのまま繋げようとするのではなく、常にトップダウンでの手順に割り当てていきます。

家を建てることで例えると、「こんな部屋が欲しい」という希望を最初にリストアップしておきながら、いったんそれら全てを手放します。そして「この敷地のこの形にこういう敷地にこういう家を立てる」と決めて、できるだけ希望に添うように間取りを割り当てていくという流れですね。

もちろん、中にはリストアップした希望を実現できないこともあり、必要に応じていくつかの希望を没にしなければいけない場合もあるでしょう。しかし基本に戻って考えてみると、これはいいことなのだと分かるでしょう。というのも、全てを詰め込もうとするから破綻が生まれるのです。無駄な要素を見つけることができ、贅肉をなくしたスマートな要素のみを厳選できると思えば、思いついたいくつかの案を没にするのも抵抗がなくなるのではないのでしょうか。

一.二 物語とは、問題を解決する過程である

さて、それでは実際に、思いついたイメージからテーマを作っていきたいと思います。ただ、その前に少しだけ準備として、物語の本質について考えてみましょう。

さて、突然ですが質問です。

「物語っていったい何でしょうか？」

いきなり哲学的な問いかけをしてみました。トップダウンで作るということは、こういう根本の定義が重要になるんですよ。

詳しい解説は抜きにして、ここでは物語を以下のように定義します。

「**物語とは、ある一つまたは複数の問題を解決する一連の過程である**」

この解決すべき「問題」をひとくくりにしたものを「**テーマ**」と呼ぶことにしましょう。つまりここからは、物語というのは「何か主人公とかが問題を抱えていて、それを解決してゆく過程のことな

んだ」と考えるようにしてみましょう。すると、トップダウンでの作り方がすんなりと分かるようになるでしょう。

一.三 頭にあるイメージからテーマを抽出する

それでは実際に、頭にあるイメージからテーマを抽出していきましょう。これがトップダウンで物語を作り出す、最初のステップになります。

テーマを作るとはいえ、「テーマは友情だ！」とか言っても次に繋がらないので、うまく繋がるテーマの作り方が重要になります。

先の「物語とは、問題を解決する過程である」ということと、「テーマとは問題である」を念頭に置いて、以下のステップで考えてみましょう。

まずは、頭の中にあるイメージを書き出してみましょう。

その物語において、話の中心となるのはいったいどのキャラクターでしょうか。いわば、その物語を経ることで、最も変化してゆくキャラクターのことですね。そのキャラクターを「主人公」と呼ぶことにしましょう。

そしてその全体像を眺めた場合、いったいどんな物語になるのか、以下の空欄を埋めてみましょう。

テーマの中核:

「 (1-a)初期状態 の状態だった主人公が、

(1-b)スペシャルワールド を通して、 (1-c)最終状態 になる物語」

「(1-a)初期状態」は、貴方が思い浮かべている物語について、主人公が物語の最初ではどんな状態なのかを書きます。目に見える形でも、目に見えない形でも結構です。「毎日がつまらないと思っている」というのもいいでしょう。「普通の学生」でもいいでしょう。「はぐれもののヤクザ」「冴えない騎士見習い」「恋を夢見る少女」「エリート会社員」「いじめられっ子」「落ちこぼれ弁護士」など、なんでも大丈夫です。

さて注意事項ですが、先ほど触れた「テーマとは問題である」ということで、ここでは問題点が含まれるように記述します。例えば「サラリーマン」では何が問題なのかよく分かりませんよね。でも、「普通のサラリーマン」なら、問題点は「普通なのが問題」と分かるでしょう。それは「個性がない」のかもしれませんが、「目立たない」「特に力がない」「おもしろみがない」といったものになるかもしれません。逆に「エリート検事」なら、その問題点のイメージは「冷徹」「競争に明け暮れて、安らぎがない」「お金が全て」「ナンバーワン検事の地位に固執している」といったものかもしれません。

もし貴方が考えている主人公にこれといった欠点が元々ない場合、おそらく主人公に最も近い主役級人物がいると思います。その中で最も欠点もしくはコンプレックスを持っている主役をここでの「主人公」としておきましょう。

場合によっては、思い描いている初期状態では「みんなが幸せな状態」である場合があります。その場合、おそらくその直後に何かしらの悲劇的な出来事が起こる流れになるでしょう。こういう時は、悲劇的な出来事が過ぎて大切なものを失った後の状態を初期状態とします。

例えば刑事物で言うと、最初は家族と幸せな時間を過ごしていたとしましょう。ですが、直後に警察から逃げてきた強盗に子どもが捕まり、犠牲になると。強盗は逃げ続けて、父親は強盗を見つけ出して復讐することを誓う……というお話があった場合、「強盗によって子どもを失った」という問題を抱えている初期状態にします。

「(1-b)スペシャルワールド」では、世界観を入れてみましょう。主人公が経験する舞台は、どんな世界、もしくは世界観でしょうか。ファンタジーなら「魔法学校での卒業試験」だったり、探偵物なら「ある殺人事件の調査と解決」かもしれません。スポーツものなら「半年限りの野球部での活動」だったり、音楽ものなら「ギターとバンド仲間との音楽活動」、恋物語なら「誰々との出会いと付き合い」だったり、「親の再婚による突然の同居生活」だったりするかもしれません。

なお、例えば「学園生活」とか「会社生活」など、この段階であまりにも特徴のない世界観にしてしまうと、とても平凡で、どこかで見たような典型的な、ありふれた面白みのない物語になってしまいます。世界観を細かくイメージして、何が特徴的なのかを把握しておく、よりオリジナリティ溢れる作品になります。例えば「期間はいつなのか」「場所や舞台はどこなのか」「どんな特別なイベントがあるのか」などを明確にしておき、それを入れていくといいでしょう。

「(1-c)最終状態」では、最後にどうなるのかを書きます。これは、「(1-a)初期状態」が解決している状態を書きます。例えば(1-a)が「毎日がつまらないと思っている」のであれば、「毎日がつまらないということが解決している」というもので大丈夫です。スポーツもので「(1-a)初期状態」が「サッカー嫌い」なら「サッカー嫌いが直っている」ということもあるでしょう。「(1-a)初期状態」が「はぐれもの」なら、「はぐれものであることが解決している」ということもあるでしょう。

ここで、「つまらないことが解決している」という内容を「充実している」といった風に、わざわざ言い換える必要はありません。むしろ現段階では言い換えないようにしておきましょう。理由は後ほど対立関係の段階で出てきますので、今はそういうものだと思っておいて下さい。

考え方としては、それぞれ物語中において「最初の状態」、「真ん中の辺りだけ関係する状態」、「最後の状態」と把握しておくといいでしょう。できるだけ簡潔に言い表せるようにまとめます。

この段階で厳密にしておく必要はありません。この先になって「何か違うな」と思ったら、またこの段階に戻って修正すれば大丈夫です。ですが、しっかりと明確にしておく、以降ではとてもスムーズに進むでしょう。

★作成例：テーマの中核

さて、それではこのようなコラムという形で、実際に頭の中にあるイメージからトップダウンで物語を作っていきます。作り方の具体例を、一緒に見ていきましょう。

それでは最初にテーマから作り込みます。

まず最初に、どんな物語を作りたいのか、とりあえずリストアップしてみます。どん

な場面があるのか、盛り上がりのシチュエーションや設定など、いろいろと考えてみましょう。

例えば今回は、こんなイメージをリストアップしてみました。

「学園もの」「主人公は明るい女の子」「恋愛物」「普通の女の子が、学園一かっこいい生徒会長に片思いしていて、最後には結ばれるお話」「ちょっと少女漫画チックな、淡いソフトな感じ」「主人公は自分からアタックはできない、消極的なタイプ」「文化祭で、誰が生徒会長にふさわしい女生徒かを決める戦い（ミス・コンテストみたいなもの）をやる」「戦いの優勝商品は、生徒会長への『告白権』」「ラストで主人公が、文化祭の舞台の上で告白する」など。

このようなイメージの、「女の子向け学園恋愛」系なお話にしようかと思えます。恋愛という要素は多くの物語で入るものでもありますので、参考になる人も多いと思えますし。

それではテーマについて考えてみると、ぱっと思いついたものは次のようにできるでしょう。

- (1-a)初期状態：「普通の女の子」
- (1-b)スペシャルワールド：「文化祭で、生徒会長への『告白権』をかけた戦い」
- (1-c)最終状態：「普通であることが解決している」

とりあえず書いてみましたが、これでは生徒会長との恋が成就されることが書かれていませんね。最初と最後では、結ばれているかどうかという大きな違いがありそうです。なので、そこでさらに考えて、書き換えてみます。

- (1-a)初期状態：「片思いをしている普通の女子生徒」
- (1-c)最終状態：「片思いをしている普通の状態であることが解決している」

ふむ、なかなか良さそうですね。ではこれで行くとしましょう。

テーマの中核:	
(1-a)初期状態: 片思いをしている普通の女子生徒	の状態だった主人公が、
(1-b)スペシャルワールド: 文化祭で、生徒会長への『告白権』をかけた戦い	を通して、
(1-c)最終状態: 片思いをしている普通の女子生徒である問題を解決している状態	になる物語。

これで「少女向け学園恋愛」という内容も盛り込まれていて、よさそうです。とりあえずこれでテーマは仮決定として、進めていくとしましょう。

一.四 「世界観（象徴：目に見えるもの）」と「心の状態（目に見えないもの）」

さて、それでは先ほど作成したテーマの中核を元に、さらにパラメーターを加えて話を展開していきましょう。

ここでは、先ほど作った「(1-a)初期状態」「(1-c)最終状態」の二つの内容を、「世界観（象徴：目に見えるもの）」と「心の状態（目に見えないもの）」の両方に分けてみましょう。

その作り出す流れを図 3 に示します。太い線で囲った部分（赤い文字で記述した部分）が、今回新たに作り出す必要がある部分になります。S は Symbol（象徴）の頭文字で、M は Mind（心）の頭文字です。

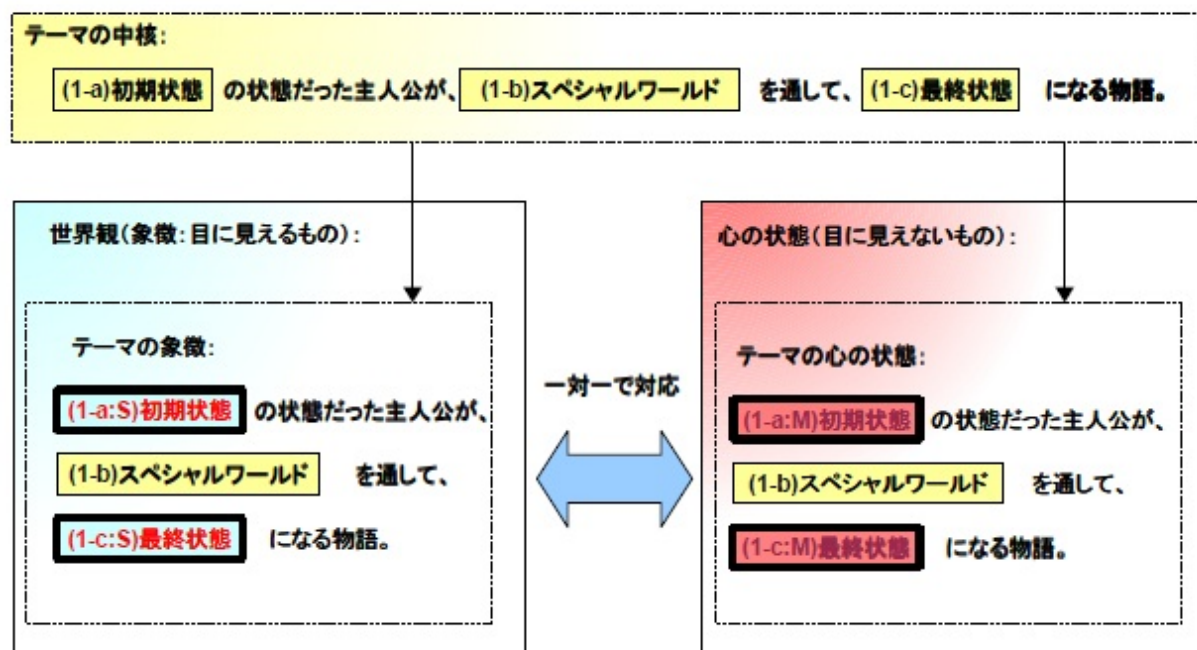


図 3: テーマを世界観と心の状態に分解する
(太い枠・赤文字部分が今回新たに設計した部分)

「世界観（象徴：目に見えるもの）」とは、実際の形として認識できるものになります。アイテムや道具だけでなく、職業や地位、肩書きやあだ名、名誉などがあります。「時間」なども一見して目に見えないものようですが、これも時計として目に見えるため、目に見えるものとして取り扱います。この象徴のことを、メタファー（暗喩）とも言います。

「心の状態（目に見えないもの）」とは、心の状態ですね。「自信がない」「勇気がない」「人付き合いを知らない」「冷血な」「優しくしすぎる」「お金を崇拝している」「はた迷惑な」「新しいことが大好きな」……などなど、いろいろとあるでしょう。主人公が持つ心の面での欠点を記述しましょう。

目に見えるものの例	目に見えないものの例
医者、賞状、お金、プレゼント、ネックレス、名前、通称、剣、本、宝物、国、社会、概念、理論、プライベート、時間、空間……など	大人しい、勇敢な、落ち着いた、傲慢な、孤独な、有名な……など

ここでは、これらの「世界観（象徴：目に見えるもの）」と「心の状態（目に見えないもの）」とが対一で対応するように、当てはめます。

そこで、先ほどテーマの中核で作った「(1-a)初期状態」を見てみましょう。

もし「(1-a)初期状態」で作ったものが「世界観（象徴：目に見えるもの）」である場合、「(1-a:S)初期状態」にそのまま入れます。そして心の状態側である「(1-a:M)初期状態」には、イメージに近い心の状態が何かを考えて、入れてみましょう。

逆に、もし「(1-a)初期状態」で作ったものが心の状態（目に見えないもの）である場合、「(1-a:M)初期状態」にそのまま入れます。そして象徴である「(1-a:S)初期状態」には、心の状態を具体化するものを記述します。心の状態を具現化して、何か目に見えるものにして入れてみましょう。

例えば「(1-a)初期状態」に記入したのが「普通のサラリーマン」だった場合、これは目に見えるものですよね。なので、「(1-a:S)初期状態」にはそのまま「普通のサラリーマン」と入れて、「(1-a:M)初期状態」には、何かこれに合う心の状態（心の問題点）を記入します。例えば「個性がない」「得意なことがない」などですね。

もし逆に、「(1-a)初期状態」が「個性がない」のように心の状態を入れていた場合、「(1-a:M)初期状態」にはそのまま同じものを記入します。一方「(1-a:S)初期状態」には、それに当てはまるものを具現化して記入します。「普通のサラリーマン」などですね。

先に「物語とは、問題を解決する過程である」ということと、「テーマとは問題である」と説明しましたが、ここでは「心の状態（目に見えないもの）」において、そのキャラが持つ問題（もしくは欠点、劣等感）をはっきりさせておきます。

もし象徴と心の状態のどちらに当てはめたらいいのか分からない場合、その内容について、さらに具体的にした象徴と、さらに心の側に立った心の状態を考えてみると、より分かりやすくなるでしょう。

人には目に見えるものを把握する方が分かりやすい人、逆に目に見えないものの方を把握する方が分かりやすい人の二種類の人がいるでしょうから、まずは得意な方を埋めて、その後に反対側のものを考えて埋めてみましょう。

この辺りから、だんだんと当初はイメージしていなかった要素が出てくるかもしれません。その場合は、新たに設定や世界観、内容などをイメージして入れていきましょう。もしはっきりイメージできなかったとしても、とりあえず適当に入れておくのもいいでしょう。もし後で思いついたら、また戻ってきて修正すればいいだけのことです。ここも、できるだけ簡潔にまとめます。

世界観と心の状態については、次章で作り方を詳しく説明しますので、ここでは適当に入れて進めても構いません。

なお、以降、ずっとこの「世界観（象徴：目に見えるもの）」と「心の状態（目に見えないもの）」を対応させていきます。なので、早めにこの一対一対応に慣れておきましょう。

★作成例：「世界観（象徴：目に見えるもの）」と「心の状態（目に見えないもの）」
さて、それでは引き続き、先ほど考えたテーマを広げていきましょう。
作成したテーマは以下のようなものでした。

- (1-a)初期状態：「片思いをしている普通的女子生徒」
- (1-b)スペシャルワールド：「文化祭で、生徒会長への『告白権』をかけた戦い」
- (1-c)最終状態：「片思いをしている普通の状態であることが解決している」

これを、「世界観（象徴：目に見えるもの）」と「心の状態（目に見えないもの）」に分けていきましょう。

まずは初期状態の「片思いをしている」「普通的女子生徒」について、それぞれ考えてみましょう。

最初に、「普通的女子生徒」について、これは明らかに人として具現化されているので、象徴ですよね。なので、これに対応する心の状態を考えてみましょう。普通であることは、主人公にとってどんな欠点、劣等感を生み出しているでしょう。

私のイメージでは「自慢できる点がない」「魅力がない」という感じでしょうか。一つにまとめて、「自分に自信がない」という状態にでもしておきましょう。

次に、「片思いをしている」について考えてみましょう。さて、これは象徴でしょうか、心の状態でしょうか。なかなか迷うところです。こういう場合は、さらに象徴か心の状態かを深く考えてみましょう。

とりあえず「片思いをしている」について、さらに心の状態を考えてみましょう。この場合、「片思いをしている」のさらに根本となる欠点をイメージします。ふむ、私のイメージでは「自分は普通だから、生徒会長みたいな人が振り向いてくれるはずがない」から告白できない、「消極的」なイメージですね。

では逆に「片思いをしている」について、さらに象徴を考えてみましょう。じゃあ、これを目に見えるものにしたらどうなるか。ファンクラブの一会員ということもあるでしょう。「生徒手帳に好きな人の写真をこっそり入れている」みたいなものかもしれません。

そこでふと、部活と組み合わせて「片思いをしている人専用の部活」みたいなものがあったらいいんじゃないかと発想したりします。じゃあ、「片思いクラブ」という架空のクラブを作ってみるとしましょうか。主人公はそれに所属していて、所属の証に片思いバッジとか片思いネックレスみたいなものを持っていると。それを身につけていると、いつか恋が成就するとかいうおまじない付きだと、少女漫画っぽくていいかもしれません。

すると、象徴は「『片思いクラブ』所属」で、心の状態は「自信がない」「消極的」辺りにできます。心の状態は一つにまとめて、「消極的」にしましょう。

まとめると、次のようになります。

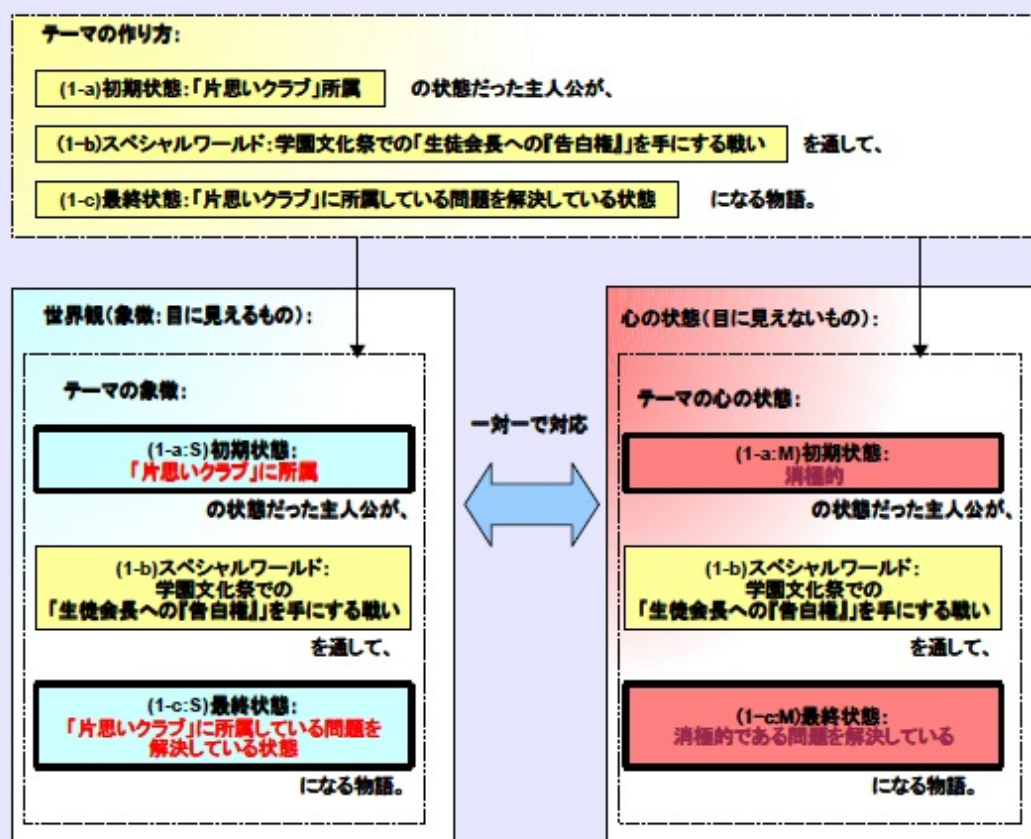
「テーマの世界観（象徴：目に見えるもの）」

- (1-a:S)初期状態：「『片思いクラブ』所属」
- (1-c:S)最終状態：「『片思いクラブ』所属であることが解決している」

「テーマの心の状態（目に見えないもの）」

- (1-a:M)初期状態：「消極的」
- (1-c:M)最終状態：「消極的であることが解決している」

目に見えるものと目に見えないものがはっきりと分かれて、なかなかよさそうです。これで進めていくことにしましょう。



太線・赤文字部分が今回追加した内容になります。

なお、今回は象徴を結構作り込みましたが、別に「普通の女の子」でも大丈夫でしょう。ただ、いくら具体的な特徴を作り込んでおいた方が、後々楽になります。というのも、あまりにも一般的なものと、無個性な作品になってしまいますので。

象徴には他のシナリオと違う、特別な要素を盛り込んでいけると、後々よくなっていくでしょう。

まあ、この辺りの世界観や心の状態の作り方は、次章で詳しく説明しますので、その説明を見た後にまた作り直せばいいでしょう。

第二章 対立関係の作成

二.一 対立関係と感動の定義

第一章で、テーマを「世界観（象徴）：目に見えるもの」と「心の状態：目に見えないもの」の、一対一で対応する二つのものに分けました。それではこれらの情報を元に、さらに物語を作り出す方程式に必要な要素を追加して行って、作り込んでいきましょう。

次に作るものが、**対立関係**になります。この対立関係を作り込むことで、物語の本質となる盛り上がり、いわゆる感動を作り出すことができるようになります。この段階では結構抽象的なことを扱いますが、しっかりと理解していきましょう。

シナリオを作る上で、「葛藤が重要だ」ということは一度ぐらい耳にしたことがあるんじゃないでしょうか。さらに、シナリオで面白い部分としては、葛藤する場面や泣ける場面、悲しい場面だとか嬉しい場面、心を揺さぶられる場面だとか、たくさんありますよね。ここではそれらを全てひっくるめて「**感動**」と呼ぶことにしましょう。

ならば、どうすればそれらの感動を作り出すことができるのでしょうか。その感動を作り出す方程式が、これから説明する対立関係になります。つまり、この対立関係のシステムさえ把握していれば、葛藤も泣ける場面も悲しい場面も喜びの感動も、ありとあらゆる感動が全てシステムティックに構成できるようになるという優れものだったりします。

さて、それでは最初に、感動の定義から触れておきましょう。

「感動とは、心の抑圧を解放することである」

感動とは、読み手が持つ「心の抑圧」を解放することです。抑圧とは、「癒すことができなかった心の傷」だと思えばいいでしょう。

例えば恋愛で言うと、失恋して心の傷を負うことがあります。その時に泣いて癒されればいいんですが、無理して感情を押し殺してしまう場合があります。そんな風に押し殺すことが「抑圧する」とことになります。ですが、失恋ソングなどを聴くと、同調して涙が出てきますよね。それは、涙を流すことで心の傷を癒している……つまり、「抑圧を解放している」ということになります。

がん患者ががん患者の会で同じ境遇の人を知り涙するの、発散できずにいる心の痛みを癒すことで、抑圧を解放して涙が出るということになります。その他にも年寄りがふるさとを歌った演歌を聴いて感動するのも、壮大な景色を眺めて感動するのも、実は全て、抑圧を解放していることによって起こっているものなのです。

心の抑圧を解放する手段には、三つあります。

1. 抑圧を与えて、解放する方法

……これは小説や映画など、物語形式で一般的に用いられるものが当てはまります。誰でも感動できる形式になるものです。物語の最初で抑圧を与えて、後半でそれを解放することで、

感動を得ることができます。

2. 抑圧を与えずに、同調することで抑圧を解放する方法

.....これは失恋ソングやがん患者の会などがこれに当てはまります。同じシチュエーションの人にしか抑圧を解放させることができませんが、ピンポイントで深い感動を与えることができるものです。

3. 「鏡」を見せる方法

.....最後は「鏡」を見せる方法です。例えばロールシャッハ・テストのように、極度に抽象化された、それでいて何か意味がありそうなものを見せると、見せられた人は自らが勝手にイメージして理屈付けを始めます。このとき、その人自身が持つ抑圧をその抽象的なものに見いだす傾向があります。これによって抑圧を解放するという、高度なテクニックです。

「ねじ式」やテレビ版「新世紀エヴァンゲリオン」、またPCゲーム「ゆめにつき」などがこれを用いています。

ここからは、一般的な「抑圧を与えて、解放する方法」のみを説明します。実際にシナリオで扱うのはほとんどの場合がこれに当てはまるでしょう。

二.二 感動を生み出すプロセス：対立関係

それでは実際に感動を生み出すプロセスである、対立関係の構築に入っていきます。

ところで、「物語とは、ある一つまたは複数の問題を解決する一連の過程である」というのを覚えていきますでしょうか。これを踏まえて、説明していきます。

対立関係の図式は、図 4 のように表すことができます。

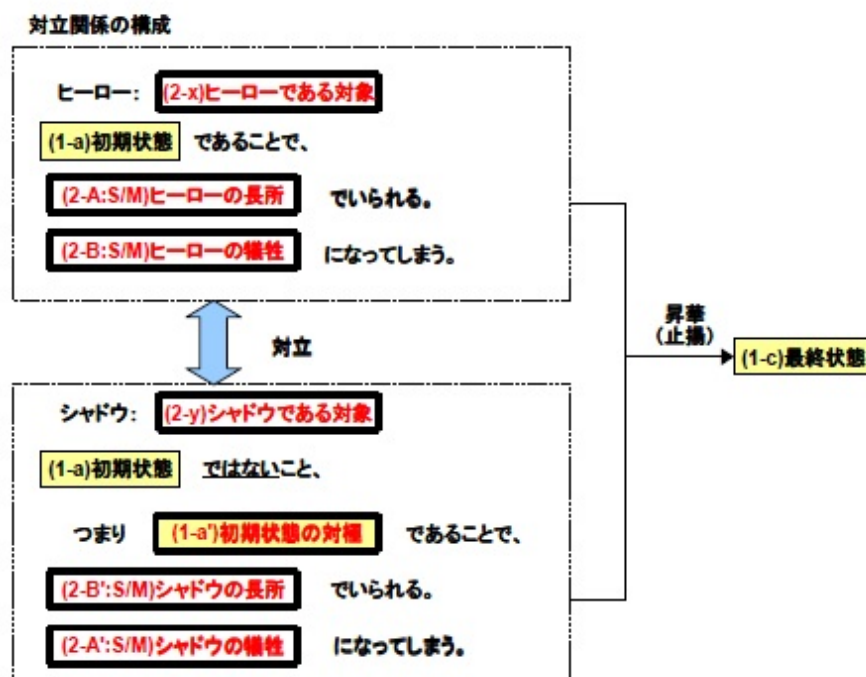


図 4: 対立関係の図式

なお、象徴と心の状態を別々に記す必要がある場所では、「:S/M」という表記を追加しています。例えば「(2-A:S/M)ヒーローの長所」とある場所は、象徴である「(2-A:S)ヒーローの長所」と心の状態である「(2-A:M)ヒーローの長所」という二種類を作り込むことになります。また、これら両方をまとめて(2-A)と短縮して記述することもあります。

さて、ここで新しい言葉である「ヒーロー」と「シャドウ」が出てきました。ヒーローとシャドウは、以下のようなものになります。

- ヒーロー：問題を抱えている主体のことです。多くの場合は主人公になります。ここでは主人公のことだと思っておけばいいでしょう。
- シャドウ：ヒーローと思想的に対立する存在のことを指します。簡単に言うと、敵になるキャラだと思えばいいでしょう。

ヒーローは先に作った「(1-a)初期状態」という問題を抱えています。シャドウはその全く正反対の対極的存在になります。例えばヒーローが「落ちこぼれ」なら、シャドウの「(1-a)初期状態の対極」は「優等生」「エリート」「ナンバーワン」といったものになるでしょう。他の例では、主人公が「消極的」なら、シャドウは「積極的」もしくは「行動的」といったものになるでしょう。

「(2-x)ヒーローである対象」「(2-y)シャドウである対象」に、それぞれのキャラクターを割り当てます。人間である必要はありません。ひょっとすると物かもしれませんし、「依頼」とか「世間の常識」などの抽象的なことである可能性もあります。ですが、たいていの場合においては思想的に対立するという性質のために、それを象徴する代表的な人を割り当てた方が、読み手に対しては分かりやすくなります。

そしてヒーローもシャドウも、それぞれ長所と犠牲(短所)を持ちます。そして、ヒーローとシャドウの長所と犠牲は、それぞれの犠牲と長所の正反対の内容になります。

実際に作成する場合は、世界観（象徴：目に見えるもの）と、心の状態（目に見えないもの）の二つに対して、一対一に対応するように適用します。そのため、両方を行き来して作ればいいでしょう。

なお、人によってはどちらか一方だけが全然思いつかないということがあるかもしれません。その場合は、一方は空欄のまま構いません。ですが、もう一方はしっかりと埋めるようにしましょう。

「(2-A)ヒーローの長所」とは、初期状態であることによる長所を記述します。象徴はアイテムであるかもしれませんし、職業や地位、名誉かもしれません。また、その状態にいることによる心の状態でのよい点もあるでしょう。

例えばヒーローが「落ちこぼれ」である長所は何でしょうか。一見長所なんてなさそうですが、必ずあるものです。それは「嫌いな勉強をせずに済む」のかもしれませんが、「学校や社会の歯車にならずに済む」というものかもしれません。

「(2-B)ヒーローの犠牲」では、長所を持つ代わりに犠牲にしなければならないことを記述します。欲しいけど手に入れないものですね。先述した「落ちこぼれ」の犠牲は言うまでもなく、「周囲の人達から見下される」「居場所がない」「いい扱いをされない」などがあるでしょう。

「(2-B')シャドウの長所」「(2-A')シャドウの犠牲」では、それぞれ「(2-B)ヒーローの犠牲」「(2-

A)ヒーローの長所」の反対事象を否定形で記述します。例えばヒーローの長所が「落ちこぼれていることで、人から見下されてしまう」のであれば、シャドウの長所は「落ちこぼれていないことで、人から見下されなくて済む」になります。このように、綺麗な対立関係になるようにします。

このように、ヒーローとシャドウは、ある一つの問題（テーマ）において完全に対立している、対極の存在になります。シナリオを味わう上で、「この話は深いテーマを扱っている」と感じるがありますよね。その「深い話」というのは、テーマや問題が多く配置されているのでも、雑多に置かれているのでもありません。「深い」というのは究極まで単純化された、背反する一つの対立関係のことになります。

二.三 「象徴」の作り方

象徴について深く触れていませんでしたので、ここで詳しく説明しておきましょう。象徴の作り方は、以下のような観点で発想するといいいでしょう。

- それはどんな物・アイテムに象徴されるか
- それはどんな職業・地位・名誉に象徴されるか
- それはどんな行動・癖・能力として象徴されるか
- それはどんな環境に象徴されるか
- それは誰との関係に象徴されるか
- それはどんな場所に象徴されるか
- それはどんな時間に象徴されるか

抽象的なものを具現化したり、証として表現したりするわけですね。

例えば「愛情」という抽象的なものを具体的な物として表現しようとするれば、「指輪」や「クリスマスプレゼントの小箱」「バレンタインチョコ」などがあるかもしれません。

「昔の約束」を物で表現すれば、「子どもの頃にもらったおもちゃの指輪」「子どもの頃にもらったぬいぐるみ」などになり、場所で言うと「待ち合わせ場所」になるかもしれません。

「嫌な思い出」などは、「体に残っている傷跡」や「動かない左腕」といったものから、「呪われた病院」「廃墟になった学校」などと表現できるかもしれません。

高度なテクニックとして、象徴を一つの文化や社会のものにまとめる、という技法があります。

例えばディズニー・ピクサー製作映画「カーズ」では、主人公達は車です。トレーラーやクレーン車、普通の乗用車、消防車などいろんな車が登場しますが、主人公のマックイーンはレーシングカーです。彼はレースの世界でしか生きていけないので、初期状態では「速い車こそ価値があるんだ」と思い込んでいます。ですが田舎町に迷い込んで、そこでいろんな車と出会い、「速く生きる」こと以外の価値を知ってゆきます。

その劇中で、ヒロインとなる車が主人公のマックイーンにこう言います。「昔は今のように地形を切り裂いて真っ直ぐ進むんじゃなくて、地形に沿って走っていたの。車は楽しみに行くために走ってたんじゃなくて、楽しみながら走ってたの」と。この物語のテーマが、「ファストライフとスローライフ」ということだったのですが、その「速い生き方・遅い生き方」を車の世界における「レーシ

グカーとその他の車」で見事に象徴しています。

象徴がうまく機能すれば、物語のメタファー（暗喩）がより洗練されたものになります。そのため、象徴をさらにうまく組み上げることで、世界観をより魅力的に見せることができます。

このように、「世界観の魅力」とは、「象徴（メタファー）がうまく機能している」と言えます。世界観は、配置する象徴の全てを、ある一つか二つぐらいの文化や社会で表現するように作り込むようにします。例えば車の社会で表現するなり、弁護士社会、医療世界、仏教世界、神道世界、オリエンタル風、中世ヨーロッパ風、近未来風、サイバー風、ヤクザ世界など、様々な世界や社会があるでしょう。雑多に考えるのではなく、一つか二つぐらいの社会にまとめると美しい世界観になります。

メタファー（暗喩）や世界観のまとめ方についてさらに詳しく知りたい場合、前作「シナリオの設計図」をご覧ください。

二.四 「心の状態」の作り方

心の状態についても、詳しく説明しておきましょう。

多くの物語で普遍的に用いられている具体例をいくつか挙げてみます。

- 「孤独・人気」型：一方は孤独を好むタイプで、一方は人付き合いを好むタイプ。
孤独型の長所：一人であることで、人を傷つけずに（傷つけられずに）済む
孤独型の犠牲：一人であることで、人との喜びがなくなる
人気型の長所：一人でないことで、人との喜びが得られる
人気型の犠牲：一人でないことで、人を傷つけて（傷つけられて）しまう
- 「引っ込み・傲慢」型：
引っ込み型の長所：自分を出さないことで、周囲とうまくやってゆける
引っ込み型の犠牲：自分を出さないことで、自分の望み通り生きられない
傲慢型の長所：自分を出すことで、自分の望み通り生きられる
傲慢型の犠牲：自分を出すことで、周囲とうまくやっっていけない
- 「消極・積極」型：
消極型の長所：行動しないことで、失敗して傷つくことがない
消極型の犠牲：行動しないことで、望みが得られない
積極型の長所：行動することで、望みが得られる
積極型の犠牲：行動することで、失敗して傷つくことがある
- 「落ちこぼれ・優等生」型：
落ちこぼれ型の長所：落ちこぼれていることで、嫌なことをせずに済む
落ちこぼれ型の犠牲：落ちこぼれていることで、評価を得られない
優等生型の長所：落ちこぼれていないことで、評価を得られる
優等生型の犠牲：落ちこぼれていないことで、嫌なことをしなければならない

- 「個別・全体」型：
 - 個別型の長所：個を助けることで、一人を救うことができる
 - 個別型の犠牲：個を助けることで、全体を救うことができない
 - 全体型の長所：個を助ないことで、全体を救うことができる
 - 全体型の犠牲：個を助ないことで、一人を救うことができない
- 「自分救済・他人救済」型：
 - 自分救済型の長所：自分を優先することで、自分が安全でいられる
 - 自分救済型の犠牲：自分を優先することで、相手が安全でなくなる
 - 他人救済型の長所：自分を優先しないことで、相手が安全でいられる
 - 他人救済型の犠牲：自分を優先しないことで、自分が安全ではなくなる
- ……etc.

見えないものを作るのはある程度慣れが必要でしょうから、いろんな映画や小説を見て、どんな型なのかを調べてみるのもいいでしょう。型を知ると、安定した作品を量産できるようになるでしょう。

例えばディズニーの映画「美女と野獣」は「消極・積極」型で、初期状態ではヒーローである野獣は消極型で、シャドウである狩人は積極型です。野獣は自分の姿に自信がなく、引っ込み思案ですが、姿を隠すことによって恥ずかしい姿を人に見せなくて済んでいます。逆に狩人は自分の力に自信満々で、力を見せつけようとしていますが、かっこわるい姿も見せています。（観客にはシャドウの欠点はたいしたことはないように表現するようにするのですが、その辺は後の章で説明します）

映画「ドラえもん『のび太の恐竜』」は「個別・全体」型もしくは「自分救済・他人救済」型で、ヒーローののび太たちは個別型で、シャドウである黒い男たちは全体型です。のび太たちは一匹の恐竜を守ろうとしていますが、自分たちが元の世界に帰れないという問題を抱えています。逆に黒い男達は恐竜を犠牲にする（買い取る）から、のび太たちを元の世界に帰ることができるという利点を持っています。

星の数ほどある物語ですが、心の状態の対立関係を分析してみると、実はほとんど同じような対立関係だったということはよくあることです。心の状態の対立関係はそれほど多くあるものでもありませんので、いくつかのパターンを把握しておく、構成しやすくなるでしょう。

二.五 全ての物語は、世界観（象徴）と心の状態のかけ算

全ての物語は、これら「世界観（象徴）」と「心の状態」の組み合わせで作上げることができます。そしてお互いが相乗効果を発揮して、かけ算のように良さが上がっていくものです。

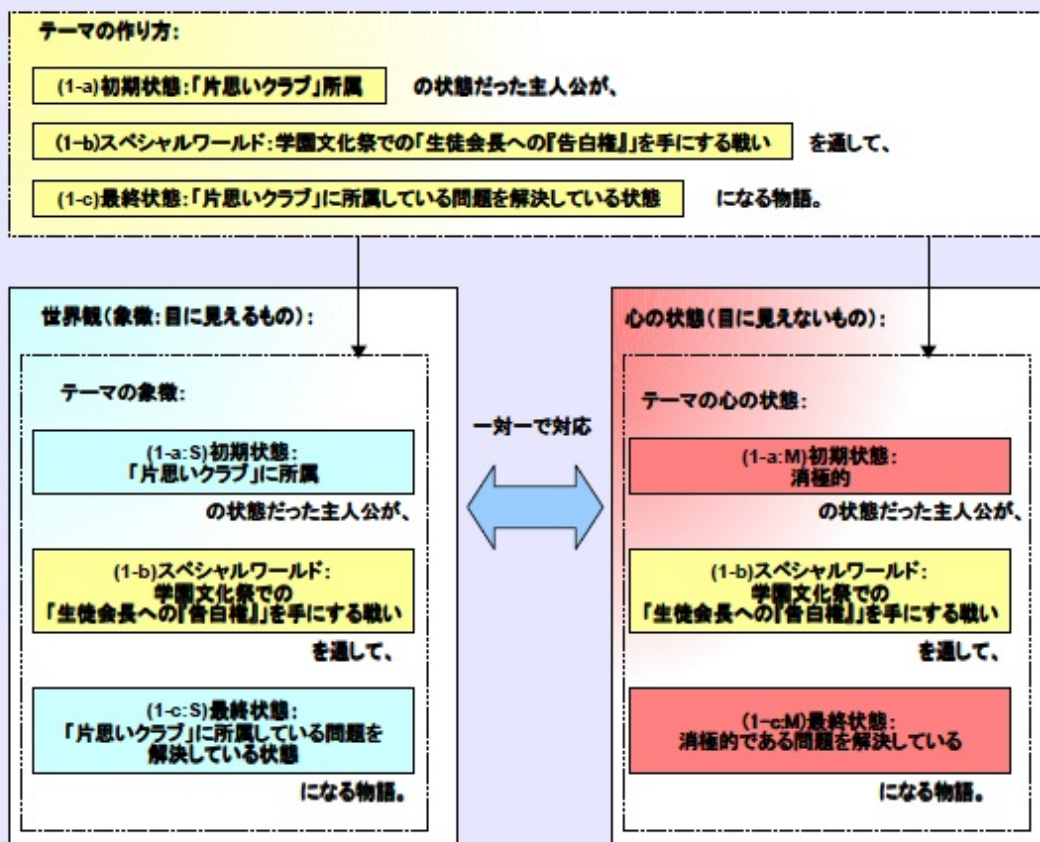
なお、心の状態を中心に構成すれば、心の成長物語、言い換えると誰でも楽しめるエンターテインメント寄りになります。ハリウッド映画が代表例でしょう。

逆に世界観を中心に構成すれば、詩に近くなります。代表例はヨーロッパ映画でしょう。

宮沢賢治のように世界観が好きな人もいれば、逆にエンターテインメントが好きな人もいます。自分のスタイルに合わせて力を配分すれば、自分に合った構築ができるでしょう。

★作成例：「対立関係の作成」

さて、それでは実際に対立関係に割り当てていきましょう。前回作ったものは、次のものになります。

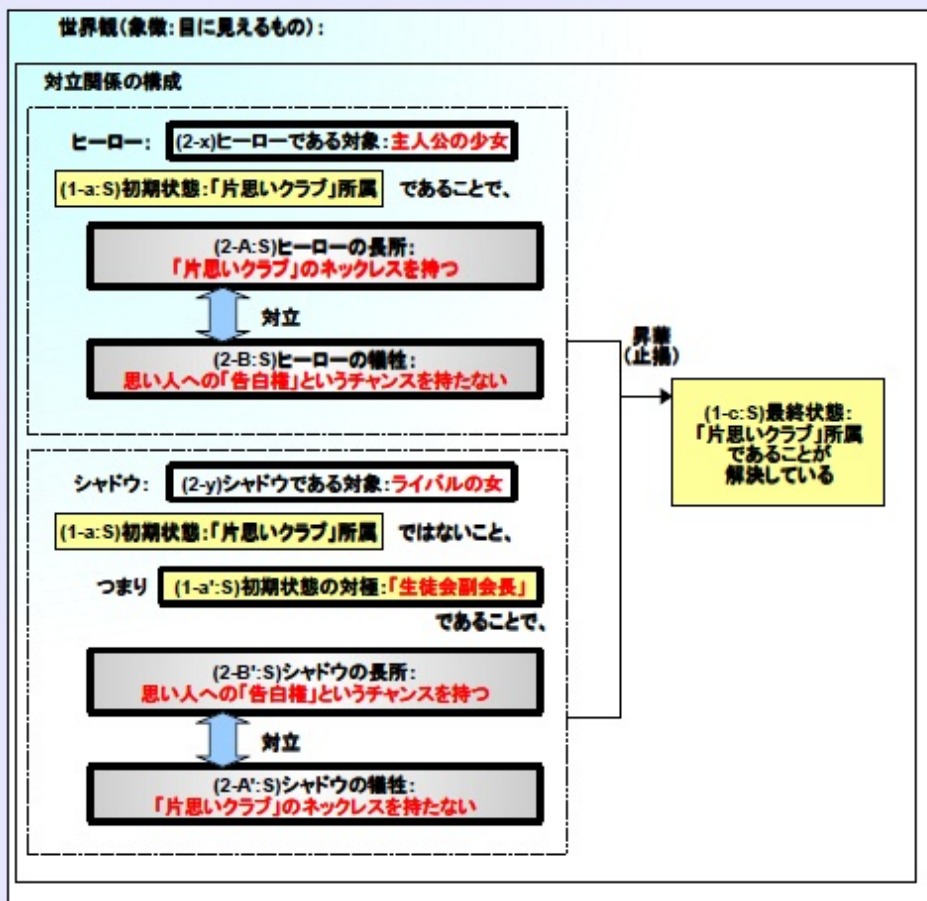


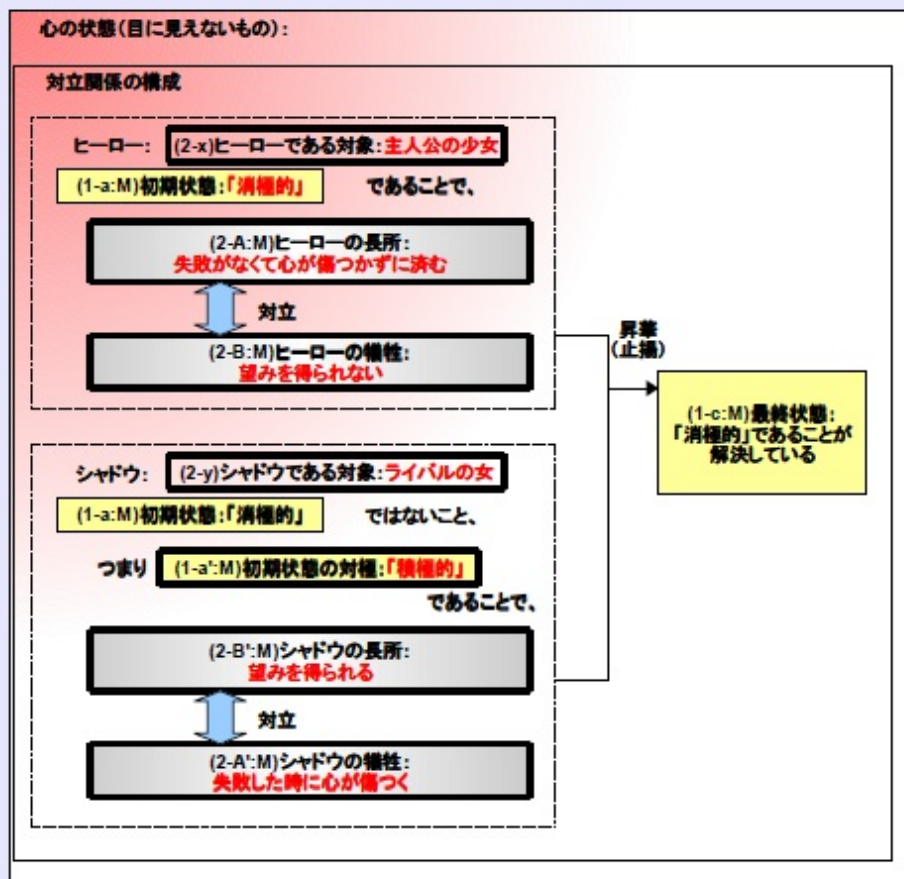
この情報を元に、いくつか情報を追加しながら対立関係を仕上げていきます。まだ物語の全体像からはほど遠いですが、こんなもんだと思って、少しずつ詰めていきましょう。

まず最初に、ヒーローとシャドウのキャラを決めましょう。ここではヒーローは「主人公」にして、シャドウは「ライバルの女」としておきましょう。ライバルの女は、生徒会長とは離れたがる主人公とは逆に、生徒会長に近づくキャラにしたいので、副会長という地位を持っていることにしましょう。

- (2-x)ヒーローである対象：主人公
- (2-y)シャドウである対象：ライバルの女

細かく説明する前に、実際に対立関係に割り当ててみた結果を示しましょう。実際に対立関係に割り当てると、次のようになります。（太枠・赤文字の部分が今回新たに追加した情報になります）





それでは、ヒーローとシャドウ、それぞれの長所と犠牲について作り込んでいきましょう

まずはヒーローについてですが、「片思いクラブに所属」で「消極的」という特徴からイメージして、長所と犠牲を作ります。

象徴の長所は、「片思いクラブに所属」ということから、さらに具現化して何か会員の証を作る事にしましょう。バッジやネックレス、会員証などあるでしょうけど、ここでは「片思いクラブのネックレス」というものにしてみます。

象徴の犠牲については、ヒーローは消極的だから行動できない、だから告白もできない……というところから、「告白権」を持たないことにします。

心の状態の長所と犠牲については、今回の対立関係は「消極・積極」型ですので、それを参考にしましょう。すると、次のようになります。

世界観(象徴:目に見えるもの):

「片思いクラブに所属」であることで……

- (2-A:S)ヒーローの長所:「片思いクラブ」のネックレスを持つ。
- (2-B:S)ヒーローの犠牲:思い人への「告白権」というチャンスを持たない。

心の状態(目に見えないもの):

「消極的」であることで……

- (2-A:M)ヒーローの長所:失敗がなくて傷つかずに済む。
- (2-B:M)ヒーローの犠牲:望みを得られない。

ヒーローの「(1-a)初期状態」は、世界観と心の状態はそれぞれ「『片思いクラブ』に所属」「消極的」ということで、シャドウの「(1-a')初期状態の対極」はそれぞれ「生徒会副会長」「積極的」ということにします。

シャドウはヒーローの反対事象を否定形で記述するので、次のように導き出せるでしょう。

世界観（象徴：目に見えるもの）：

「片思いクラブに所属」ではない、つまり「生徒会副会長」であることで……

- (2-A:S)シャドウの長所：思い人への「告白権」というチャンスを持つ。
- (2-B:S)シャドウの犠牲：「片思いクラブ」のネックレスを持たない。

心の状態（目に見えないもの）：

「積極的」であることで……

- (2-A:M)シャドウの長所：望みを得られる。
- (2-B:M)シャドウの犠牲：失敗した時に心が傷つく。

綺麗な対立関係になってますね。それではこれで進めていくとしましょう。まだ物語の形からはほど遠いですが、次ぐらいから次第に物語の全体像が見えてきます。

第三章 三幕構成への拡張

三.一 三幕構成

さて、前の章ではテーマとなる対立関係を作りました。ここからは、作った対立関係を**三幕構成**という構成方法に対応するように拡張していきましょう。この三幕構成に割り当てることで、物語全体の流れを作る足がかりになります。この辺りから少しずつ具体的な物語の全体像が見えてくるでしょう。

三幕構成とは、一つの物語を三つの部分に分けて考える構成方法です。その三つの部分をそれぞれ**第一幕**、**第二幕**、**第三幕**とします。「物語とは、問題を解決する過程である」という観点から見て、それらは以下のような区切りになります。

- 第一幕：問題が発生して、その問題への対処を受けることを受け入れるまで
- 第二幕：問題を解決するまで
- 第三幕：問題を解決して、元の状態に戻るまで

例えば竜退治の英雄物語なら、城のお姫様が竜に連れ去られて、その町の若者である主人公が竜退治を決意して旅に出るところまでが第一幕になります。仲間を見つけて、洞窟に入り、竜を退治して姫を助け出すまでが第二幕。崩れ始めた洞窟から脱出して、姫を連れ帰り英雄になって、姫と結婚するまでが第三幕……という流れだと思えばいいでしょう。

ここで、「問題への対処を受けることを受け入れてから、問題を解決して、元に戻るまでの部分」を**スペシャルワールド**と呼びます。文字通り、主人公が問題に対処している特別な世界にいる状態を指します。場所で言うと、第二幕の最初から第三幕の最後付近までを指します。

先の竜退治の例で言うと、竜を退治すると決意して旅に出てから、洞窟が崩れ落ちたところまで（旅から戻るまで）がスペシャルワールドになります。注意点としては、問題を解決した（竜を退治した）としても、洞窟から抜け出して日常に戻るまではスペシャルワールドに居続けるということです。

さて、三幕構成においては、それぞれの幕において対立関係が生まれます。前の章では対立関係を作りましたが、あれは「テーマの対立関係」になります。ここでは、三幕構成のそれぞれの幕においての対立関係を導き出していきましょう。

三幕構成では、テーマに対して次のような対立関係が起こります。

- 第一幕：スペシャルワールドに入るかどうかの対立
- 第二幕：テーマの対立
- 第三幕：スペシャルワールドから出るかどうかの対立

これも竜退治の例で言うと、第一幕では、ヒーローは竜退治の旅に出るかどうかで対立し、克服することで旅に出ます。第二幕ではテーマの対立ということで、例えば勇敢さを試されたりして、自分の問題（テーマ）を克服します。第三幕では、ヒーローが竜退治の旅を終えようとするのを妨げる相手と対立、克服します。「物語とは問題を解決する過程」と捉えると、物語はこのような構成になっているのです。

実際に対立関係を実際の物語として機能させる前に、さらにいくつか要素が必要になります。それを見ていくことにしましょう。

三.二 対立関係から物語を展開（トリガーと昇華）

対立関係から物語（問題解決をする過程）を作ることができますが、それを導き出すにはもう二つほど情報が必要になります。その二つが、「**トリガー**」と「**昇華（止揚）**」になります。

まずは昇華（止揚）について説明しましょう。

ヒーローとシャドウはある一つの事柄において対立をしていますが、最終的には問題を解決しなければなりません。二つの対立した問題を解決する一つの答えを得ること、その答えを得ることを昇華（止揚）と言います。

例えば対立関係において、次のような「孤独・人気型」があったとしましょう。

- ヒーローの長所：一人であることで、人から傷つけられずに済む
- ヒーローの犠牲：一人であることで、人との喜びがなくなる
- シャドウの長所：一人でいないことで、人との喜びが得られる
- シャドウの犠牲：一人でいないことで、人から傷つけられてしまう

この場合、例えば「この人になら傷つけられてもいいと、自分よりも相手を想うこと」で、ヒーローにおいてもシャドウにおいても長所と犠牲の双方を満足する考え方を得ることができます。この答えにたどり着くことが昇華という過程になります。

昇華とはいわば、今までの議論の次元ではなく、「一つ次元の上の理解」を得るということになります。「もっと大切なことを知ること」や「心の成長」と言い換えられるかもしれません。そしてこの昇華こそが、感動を引き起こす要因になります。

しかし対立関係があったとしても、変化のきっかけが何も起こらなければ、ヒーローとシャドウは対立したまま安定してしまっただけで昇華を起こすことができません。そこで昇華を起こすために必要になるのが、トリガー（引き金）です。

トリガーとは、変化を起こすきっかけのことになります。通常の場合、対立しているヒーローとシャドウに対して、さらに問題を振りかけたり、一歩乱を起こすことになります。いわばトリガーとは、「雨降って地固まる」の「雨」の役割と言えるでしょう。「地固まる」が昇華ということになります。

先述の例で言うと、傷つけられるのを恐れて一人でいたがるヒーローの主人公と、一緒にいたいと思っているシャドウのヒロインがいたとしましょう。主人公はヒロインから逃げますが、ヒロインは近づこうとする、その状態を繰り返して、「近づいては逃げる」の状態安定してしまいます。そこ

で例えば、「ヒロインが事故を起こして近づけなくなる」という全く別の問題（トリガー）を引き起こします。そうすることで主人公はヒロインのいない世界を知って、どれだけヒロインに助けられていたのかを知り、変化（昇華）を起こすことができるようになります。

他の例では、「風邪を引く」「襲撃を受ける」「今まで支えてくれた大切な人が死ぬ」「大切な心のよりどころのものが壊れてしまう」など、多くの場合、対立関係の問題とは全く関係ない否定的な問題が降りかかります。

いわば、対立関係という問題に対して、さらに問題をかぶせるのがトリガーだと思っておけばいいでしょう。

なお、このトリガーを引き起こす人物をトリックスターと言います。

これからは、ヒーローとシャドウの対立と、このトリガーと昇華を合わせたものをまとめて「対立関係」と呼ぶことにします。

第一幕、第二幕、第三幕ではそれぞれの対立関係が起こりますが、テーマに則して言うならば、以下のような典型例が多く用いられます。

- 第一幕の昇華：「使命感」「仕方なく」「同情して」「妥協」など。問題の根本解決はしない昇華の仕方。
- 第二幕の昇華：「喪失の克服」「心のレベルアップ」といった、問題の根本解決。
- 第三幕の昇華：「素直になる」「感謝する」「行動に移す」といった、問題解決した後の新しい次元での初行動。

なお、昇華した後は新しい思想（一つ次元の上の理解）を得ますが、その思想は対立関係と同じ次元の物にしない方がいいでしょう。つまり、片方が完全勝利するという形にはしない方がいいでしょう。もし同じ次元にしてしまった場合、昇華が起こらない（感動できなくなる）ためですね。もしそうせざるを得ない状況であれば、シャドウ側で成長を見せるといったフォローが必要になります。

例えばスポーツの野球もののシナリオで、ヒーロー（主人公）とシャドウの間で「勝つことが全てだ」と「負けた方は傷つく」という対立があったとしましょう。主人公が「負けた方が傷つく」という立場に立っていながら、勝負に勝って、負けた方が傷ついたとしましょう。その場合、主人公は自分の考えは正しかったことになり、主人公には昇華が起こらずに感動できなくなります。

この場合の対処法は、シャドウ側で昇華をさせることです。負けた側である「勝つことが全て」だったシャドウは、「負けて落ち込んで傷ついて、だけどその時初めて仲間に救われた。勝ち負けよりも大切なものがあったんだ」と気付くことで、シャドウは昇華を起こし、感動できるようになります。

注意点としては、第一幕の昇華で、勢い余ってテーマである昇華を起こさないことです。これをやってしまうと、第二幕で昇華が起きず、第二幕が全く面白くなる危険があるためです。第一幕では、使命感や仕方なく、妥協してといった流れの方がいいでしょう。

三.三 第一幕の対立関係：スペシャルワールドに入るかどうかの対立

それではこれから、これまで作った情報を元に、第一幕、第二幕、第三幕のそれぞれにおいて対立関係を作っていきます。

まず最初の第一幕で起こる対立関係を作っていきます。

第一幕での対立関係は、スペシャルワールドに入る、つまり問題解決に対処するかどうかという対立になります。

第一幕の対立関係は、図 5 に示すような内容になります。ここでも、「世界観（象徴：目に見えるもの）」と「心の状態：目に見えないもの」の両方を一対一に対応させて作り込みます。

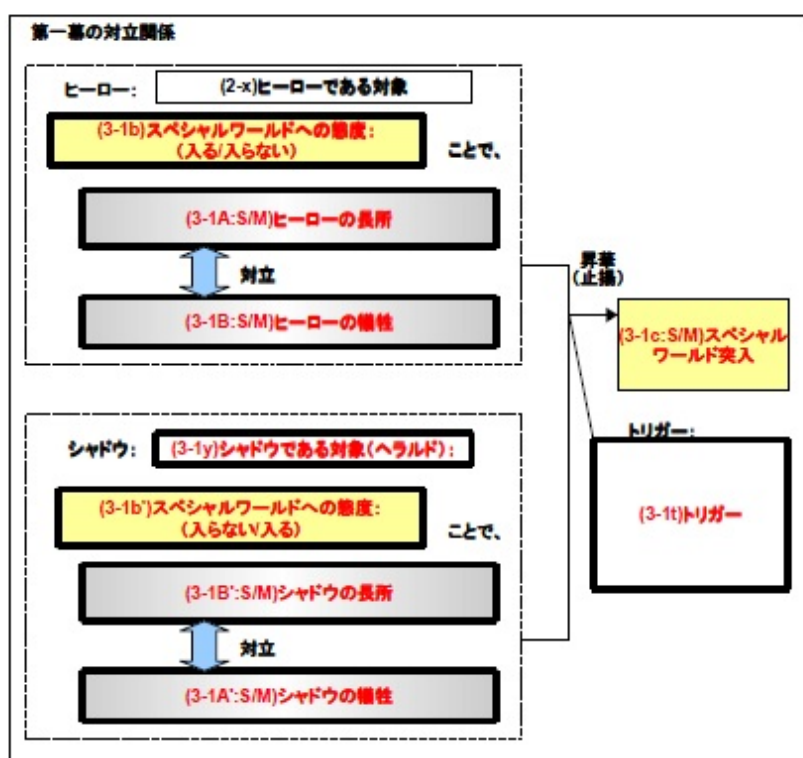


図 5: 第一幕の対立関係

前の章で作ったテーマの対立は第二幕で用います。第一幕の対立関係は、同じ初期状態の問題を抱えつつも、テーマの対立関係とは異なるものであることに注意しましょう。

「(3-1y)シャドウである対象」は、第一幕でのシャドウになります。第一幕での対立関係におけるシャドウのことを、別名「ヘラルド (使者)」と呼ぶこともあります。ヘラルドは、物語全体において、主人公を問題解決の旅へと誘う使いとして現れます。

ヘラルドは人ではない場合もあります。それは手紙だったり、依頼だったり、敵の襲来だったりする場合もあります。ですが、これも人を割り当てた方が読み手には分かりやすくなります。

探偵もので例を挙げると、スペシャルワールドは「事件解決を決意してから事件から離れるまで」だとしましょう。すると、探偵の元に事件解決の依頼が来ます。これがヘラルドになります。注意が

必要なのは、依頼そのもの、もしくは依頼を説明する人がシャドウになるということです¹。この例では、この後事件について話を聞くでしょう。その依頼は今までになく困難で危険なもので、主人公は引き受けるかどうか悩みます。悩んだままでは安定して止まってしまうので、ここでトリガーが発動して何か別の問題が起きて、引き受けるという流れになるでしょう。

「(3-1b)スペシャルワールドへの態度」は、ヒーローがスペシャルワールドに入りたいと思っているのかどうかを記述します。ここでは第一章のテーマ作成時に作った「(1-a)初期状態」「(1-b)スペシャルワールド」をそのまま用いて、そこに入るか入らないかを記入します。「(3-1b)スペシャルワールドへの態度」はシャドウの態度になるため、(3-1b)とは反対の内容になります。

「(3-1A)ヒーローの長所」「(3-1B)ヒーローの犠牲」「(3-1B')シャドウの長所」「(3-1A')シャドウの犠牲」は、対立関係の項目で説明した通りのものです。これを第一幕に当てはめて考えます。ヒーローはスペシャルワールドに進んで入ろうとはせずに、現状にしがみつこうとします。そのため、第一幕でのヒーローの長所については、テーマである象徴(2-A:S)(2-B:S)とのみが異なっていて、心の状態(2-A:M)と(2-B:M)については全く同じである場合が多いでしょう。

「(3-1t)トリガー」と「(3-1c)スペシャルワールド突入」では、トリガーと昇華の内容を記します。トリガーにはどんな問題が発生するのか、昇華にはそれによって得られた内容を記します。第一幕の場合、「〇〇のために、スペシャルワールドに入ることを受け入れる」といった書き方になるでしょう。例えばトリガーが「大切な人が傷つく」のであれば、「これ以上、大切な人を傷つけないためにスペシャルワールドに入る」といった形になるかもしれません。また別の例では、トリガーが「落第の危機が訪れる」のであれば、「落第しないために、スペシャルワールドに入る」という形になるかもしれません。

スペシャルワールドに入ると決断することは、ヒーローにとって自分の犠牲を克服するための第一歩になります。ヒーローが弱気なのが問題（テーマ）だった場合、初めて勇気を出さざるを得ない状況が第一幕のトリガーと昇華になることが多いでしょう。

★作成例：第一幕の対立関係

こちらは具体例を見た方が早いので、実際に見ていきましょう。前の章で説明した「片思いクラブ」ネタを引き続き使っていきます。

スペシャルワールドは「学園文化祭での『生徒会長への告白権』を手にする戦い」なので、第一幕では「学園文化祭での『生徒会長への告白権』を手にする戦いに入るかどうか」という対立が起こります。

実際に記入した後の第一幕対立関係を、次に示します。

1 よく間違えることに、レベルの違いによってヘラルドを間違えるということがあります。例えば、ヒーローが乗り気でない場合なら、「美女の依頼じゃないと面白くない」と突っぱねようとしています。しかし助手が「お金がないから働いて下さい！」と言って無理矢理物語を動かし始めます。逆にヒーローが乗り気の場合なら、「うっひょー！ 美女からの依頼じゃないか！ やるやる！」と言いますが、助手は「こっちの実入りのいい方にして下さい！」と足を引っ張るでしょう。つついこの助手をシャドウにしまいそうですが、厳密に言うと、ここでの助手は、第一幕をさらに三幕で分けた場合の「第一、一幕」もしくは「第一、二幕」におけるシャドウになります（もちろん、助手が第一幕のシャドウである可能性もあります）。本筋のシャドウをしっかりと見極めましょう。

世界観(象徴:目に見えるもの):

第一幕の対立関係

ヒーロー: (2-x)ヒーローである対象:主人公の少女

(3-1b)スペシャルワールドへの態度:
学園文化祭での「生徒会長への『告白権』を手にする戦いに入らない

ことで、

(3-1A:S)ヒーローの長所:
「片思いクラブ」ネックレスを持つ



(3-1B:S)ヒーローの犠牲:
参加権を持たない

シャドウ: (3-1y)シャドウである対象(ヘラルド):
通知書と親友

(3-1b')スペシャルワールドへの態度:
学園文化祭での「生徒会長への『告白権』を手にする戦いに入る

ことで、

(3-1B':S)シャドウの長所:
参加権を持てる



(3-1A':S)シャドウの犠牲:
「片思いクラブ」ネックレスを持たない

昇華
(止揚)

(3-1c:S)スペシャル
ワールド突入:
申し込み書の提出

トリガー:

(3-1t)トリガー:
生徒会長が、
この権しがあることで
参加者を傷つけることを
悩んでいることを知る

心の状態(目に見えないもの):

第一幕の対立関係

ヒーロー: (2-x)ヒーローである対象:主人公の少女

(3-1b)スペシャルワールドへの態度:
学園文化祭での「生徒会長への『告白権』を手にする戦いに入らない

ことで、

(3-1A:M)ヒーローの長所:
行動しないことで、失敗がなくて心が傷つかずに済む



(3-1B:M)ヒーローの犠牲:
行動しないことで、参加権を手に入れられない

シャドウ: (3-1y)シャドウである対象(ヘラルド):
通知書と親友

(3-1b')スペシャルワールドへの態度:
学園文化祭での「生徒会長への『告白権』を手にする戦いに入る

ことで、

(3-1B':M)シャドウの長所:
行動することで、参加権を手に入れられる



(3-1A':M)シャドウの犠牲:
行動することで、失敗した時に心が傷つく

昇華
(止揚)

(3-1c:M)スペシャル
ワールド突入:
自分なら傷つか
ないと嘘をつき、
生徒会長を救うために
参加を決断

(3-1t)トリガー:
生徒会長が、
この権しがあることで
参加者を傷つけることを
悩んでいることを知る

まずは第一幕でのシャドウ（ヘラルド）を考えましょう。ここでのヘラルドは、「文化祭で行われる戦いへのエントリー通知書」でしょう。ヒーローやシャドウの象徴には物や概念などの抽象的なものを入れるよりも、人物を割り当てた方が読み手にとっては分かりやすくなります。なので、「(3-1y)シャドウである対象」は、「エントリー通知書に記入を勧める、主人公とは気心の知れた親友（主人公が生徒会長に憧れていると知っている友人）」にしましょう。まあ記入には短縮して「親友」と入れることにしましょう。

「(3-1A)ヒーローの長所」「(3-1B)ヒーローの犠牲」「(3-1B')シャドウの長所」

「(3-1A')シャドウの犠牲」については、第一幕では次のような対立が起こります。通知書を受け取ったヒーロー（主人公の女の子）は、申込書を提出すれば参加権を手に入れることができますが、もしうまくいってあこがれの生徒会長に告白したとしても、だめだったらどうしようと思って、その両者が対立します。

なので、心の状態についてはテーマの対立関係と同じになります。告白権ではなく、参加権を手にするという部分が変わっているだけです。

象徴については、スペシャルワールドに入ることの象徴を使います。ここでは「参加権」ですね。

そして、このままでは対立したまま進まなくなるので、「(3-1t)トリガー」を発動して、「(3-1c)スペシャルワールドへの突入」で昇華を作ります。トリガーと昇華は、考えてみるといろいろとあるでしょう。以下に適当に例を挙げてみます。

1. 主人公が生徒会長と偶然話をして、生徒会長が現在の参加者リストを眺めながら「こういうのは趣味じゃないし、誰が勝ち取ったとしても断ることになるから、人を傷つけるのが嫌なんだ……」と、悩みを打ち明けられる。
→このトリガーによって、主人公は「なら私が参加して優勝します！ 私なら断られても平気だから、誰も傷つけることもありません！」と嘘をついて、参加するという流れ（使命感の昇華）に持って行ける²。
2. 同じく生徒会長と話をして、「盛り上げないと、収益がなくてこのままでは生徒会は破産してしまう」と打ち明けられる。
→このトリガーによって、主人公は「なら私も盛り上げるために参加します！」と勢いで言うことで、参加に持って行ける。
3. 生徒会長が倒れてしまう。
→このトリガーによって、主人公は「参加すれば、自分が生徒会長の影武者になって、生徒会長に休んでもらうように促せるので、そうしよう！」と参加に持って行ける。
4. 主人公が生徒会長に憧れていると知っている友人が、勝手に登録してしまう。

2 この場合、主人公の中で別の対立関係ができます。主人公は本当は好きと伝えれば結ばれる可能性もあるけど、生徒会長の心が傷つくことを考えると伝えられない、という対立ですね。ヒーローもシャドウも主人公にできますが、シャドウを別キャラ（生徒会長）に割り当てることもできます。登場キャラごとに対立関係を作る事で深みを増すこともできますが、ここでは大切なのは主軸の対立関係なので、詳しくは触れないことにします。

→「仕方ない」と遠観することで、参加できるようになる。昇華内容は、「実際に入ってみると、それほど緊張するほどのことでもなかったかも」と安心すること。

図示した例では一番最初の案を採用しています。

これで第一幕の対立関係ができました。トリガーと昇華はいろいろと案を出すといいでしょう。そしてくれぐれも、第一幕では昇華部分で根本的な解決をしないことに注意をすることが大切です。第一幕では「スペシャルワールドに入るかどうかの対立」であることに注意して、作り込みましょう。

三.四 第二幕の対立関係：テーマの対立

第二幕では、テーマそのものの対立が起こります。

テーマの対立関係は、第二章で作ったものをそのまま使うので、後はトリガーと昇華について作ればいいだけです。ただ、そのトリガーと昇華について、少し詳しく見ていく必要があります。

第二幕でのトリガーは、テーマそのものを解決するためのトリガーになります。さて、対立関係を説明した最初で、感動の定義を説明したことを覚えていますでしょうか。

「感動とは、心の抑圧を解放することである」

第二幕で、これを使うことになります。

それでは前準備として、**抑圧**について少し説明しましょう。なぜ、人には長所と犠牲という性質ができてしまうのでしょうか？ 生まれたばかりの赤ん坊にはないことなのに、私達人間はいつの間にかその長所と犠牲という対立関係を胸に抱えてしまっています。

その原因が、実は抑圧によるものなのです。抑圧とは、癒されることなく残った心の傷のことを言います。通常、人は抑圧のことは胸の奥に閉じ込めておいて、意識には登ってきません。つまり抑圧した出来事というのは、普段は完全に忘れていきますし、思い出そうとしても思い出すこともできないものです。

人は心の傷を負って抑圧した時に、その傷を無意識のうちに回避しようとする性質があります。例えば幼い頃に高いところから落ちて傷ついて、その恐怖を完全に癒すことができなかった場合、それが抑圧となって、それ以降は高いところが苦手になり、その後は「低いところを好む」という長所と、「高いところが苦手」という犠牲が生まれます。別の例で言うと、幼い頃に「お前は無価値だ」と言われたとしましょう。その心の傷を癒せなければ抑圧となり、「自分の存在価値を見せつけようと努力する」という長所と、「相手に否定されたら傷つく」という犠牲が生まれることもあるでしょう。

つまりは、人に**長所と犠牲が起こってしまうのは、過去の抑圧によるもの**なのです。その過去に起こった、抑圧を生む原因となる出来事を「**喪失**」と呼ぶことにします。

そのため、ヒーローとシャドウには、双方に過去において喪失となる出来事があり、抑圧された傷

があるということになります。それが現在の対立関係を生み出しているのです。

第二幕のトリガーは、過去の喪失を再体験させることにあります。よって、第二幕のトリガーは、過去の喪失を浮き上がらせるきっかけにすることが重要になります。それは実際に過去の喪失を思い出すという出来事かもしれません。別に思い出さなくても、同じような体験をすることになるでしょう。

そして、そのトリガーによって昇華が起こります。過去では抑圧してしまいましたが、今度はヒーローが乗り越える番です。新たな思想を得て、再体験という試練を乗り越えるでしょう。

このとき、喪失を思い出す場合があります。人は、過去に喪失があって、それに自分が操られていたと気付くと、その時点で抑圧から解放されます。簡単に言うと、喪失を「思い出す」だけで、自分の長所と犠牲という束縛から自由になります。つまり、自動的に抑圧の解放が行われるということですね。喪失を思い出す場合、このような性質があります。

これを踏まえて、第二幕の対立関係を図 6 に示します。第二幕では、対立関係に喪失と抑圧部分も加えて考えます。

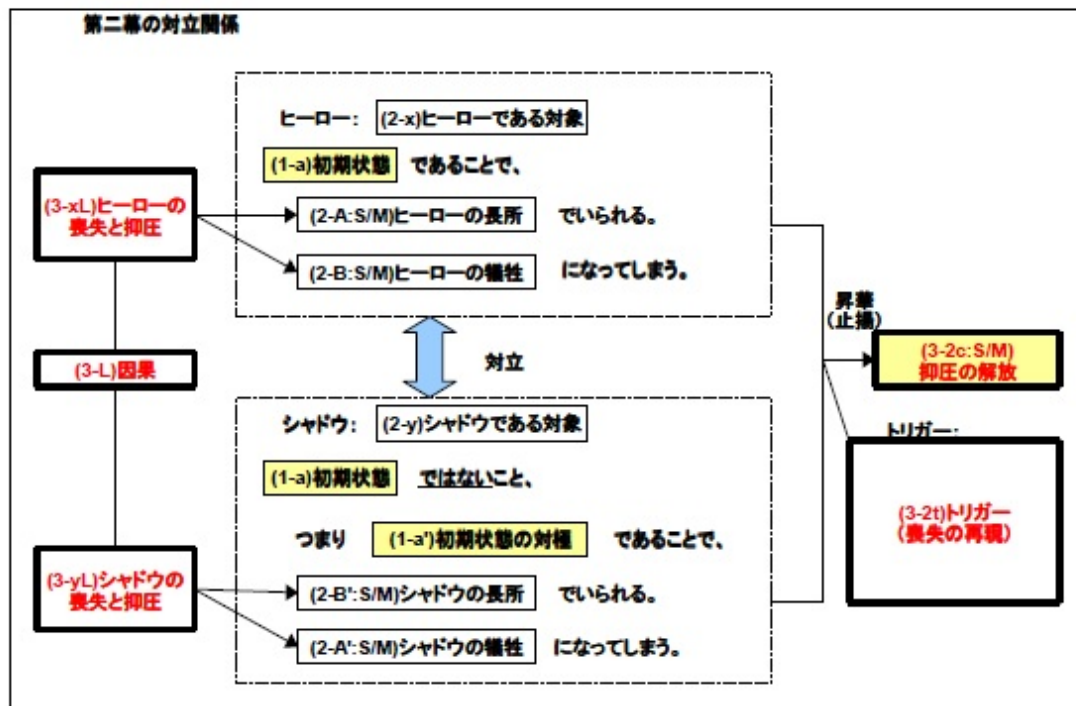


図 6: 第二幕の対立関係

「(3-xL)ヒーローの喪失と抑圧」と「(3-yL)シャドウの喪失と抑圧」で、ヒーローとシャドウそれぞれの喪失と抑圧を作ります。この喪失と抑圧が、ヒーローとシャドウの動機を生み出す隠れた要因になります。

例えばヒーローの長所が「一人を助ける」で、犠牲が「全員が危険になる」というものだったとしましょう。すると、過去の喪失としては、「親が大勢を救うために犠牲にされた」や「大好きな人を助けられなかった」という抑圧を作れるでしょう。逆にシャドウの長所が「全員を助ける」で、犠牲が「一人を犠牲にする」ならば、過去の喪失は「一人の殺人鬼のために、全員が殺された」や「一人

のために大勢が犠牲になった」という抑圧が作れるでしょう。このような出来事を作り込みます。

この喪失と抑圧は、いわばヒーローとシャドウの根本となる動機であると思っておいていいでしょう。

場合によっては、過去にヒーローとシャドウが喪失をした場合に、因縁があるかもしれません。その場合は「(3-L)因果」にそれを記述しておきます。

例えばヒーローとシャドウの両親が同じ事件に絡んでいて、その時に別々の立場で生まれたのがヒーローとシャドウだった、などですね。対立関係をより明解にするために、ヒーローとシャドウは対立関係の面以外は全て似通わせるという技法がよく使われます。その場合、この因果を利用すると構成しやすくなるでしょう。

なお、ヒーローとシャドウには過去の因果がない場合も多くあります。

注意が必要なのは、この喪失と抑圧については、多くの場合でヒーローやシャドウが通常状態では意識に登らない（忘れている）状態であることです。トリガーによって強烈な再体験や挫折体験をしない限り、思い出すことはないとしておいた方がよいでしょう。

そして、「(3-2t)トリガー（喪失の再現）」において、トリガーを発動しますが、ここでは喪失と似たような状況を再び起こすということが、過去の喪失を思い出したりするために効果的でしょう。別に喪失とは無関係でも構いませんし、喪失を思い出さなくても大丈夫ですので、普通のトリガーでも構いません。

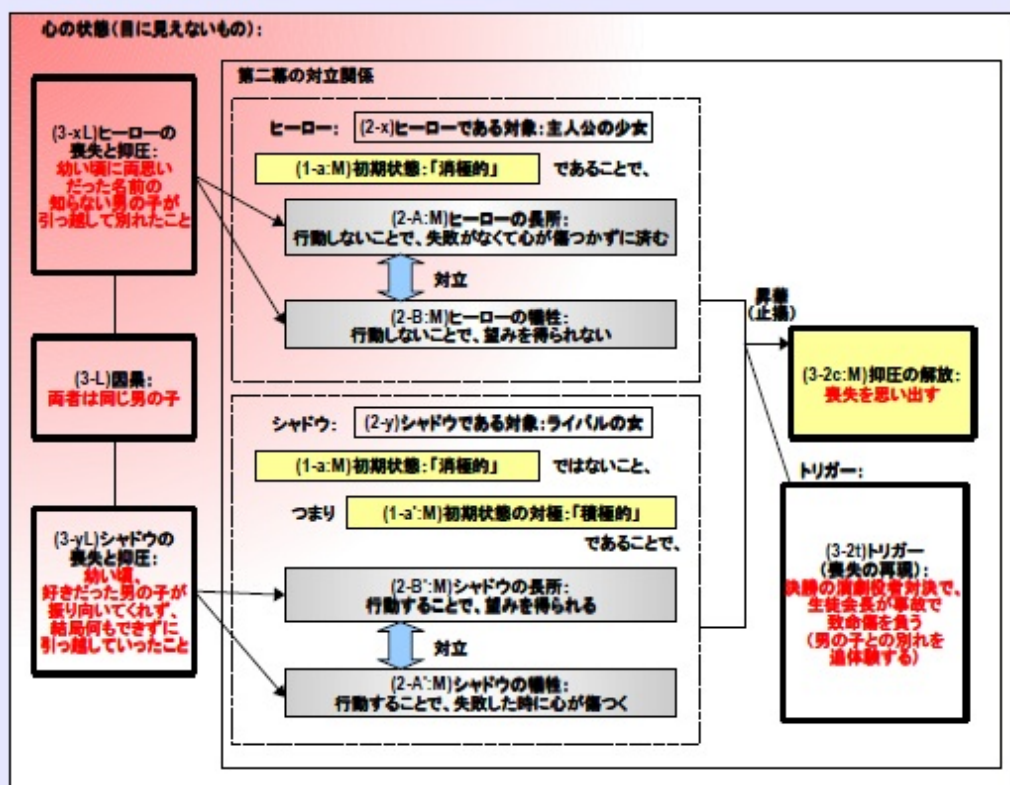
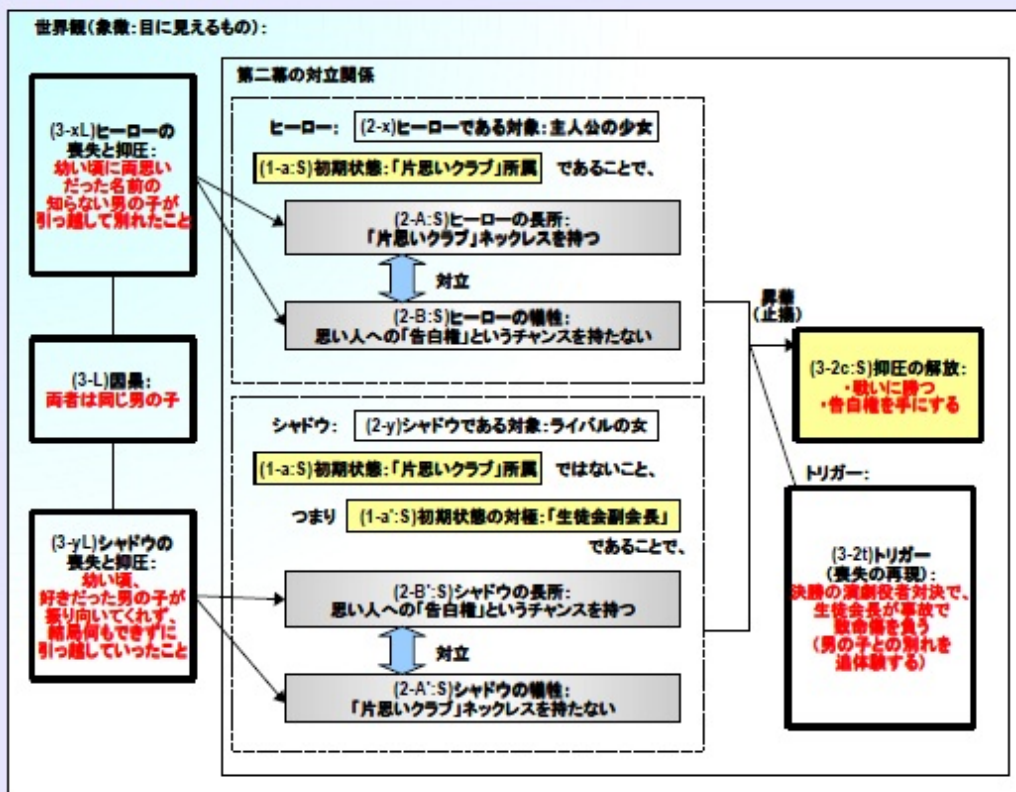
「(3-2c)抑圧の解放」によって、ヒーローは問題を解決（目的を達成）します。その**問題を解決した象徴**として、「**長所と犠牲の象徴を手放す**」もしくは「**宝を得る**」というものがあります。例えば「長所と犠牲の象徴を手放す」のであれば、今まで自分を癒していたアイテムを手放すことかもしれません。また「宝を得る」のであれば、宝はさらわれたお姫様との絆や愛を得ることかもしれませんし、力の象徴である特殊な剣を手にするかもしれません。

喪失と関連付けない場合、「(3-2c)抑圧の解放」は通常通り行えば大丈夫です。

★作成例：第二幕の対立関係

さて、ここでも「片思いクラブ」ネタで具体例を見てみましょう。実際に喪失と抑圧、トリガーと昇華を考えて記入していきます。

実際に記入したものは、次のようになります。



「(3-xL)ヒーローの喪失と抑圧」「(3-yL)シャドウの喪失と抑圧」において、それぞれの長所と犠牲を生み出すようになった要因を追加します。

ここでは、ヒーローは「幼い頃に両思いだった名前の知らない男の子が、引っ越して別れたこと」にして、シャドウは「幼い頃に好きだった男の子が、振り向いてくれずに、

引っ越して別れたこと」にしています。

共に好きな人との別れによって、正反対の長所と犠牲ができてしまったことになりま
す。ヒーローは別れた時の傷が原因で、「好きになって両思いになったら、もし別れが
来てしまったら深く傷つくので、こんな痛みはもう嫌だ」と思って消極的になります。
逆にシャドウは振り向いてくれないまま別れてしまったので、「もっと自分を磨かない
と、好きな人は振り向いてくれない」と思って積極的になります。これが両者の動機に
なるわけですね。

また、「(3-L)因果」では、両者は同じ男の子だとしておきましょう。この作品ではお
そらく使わないと思いますが、一応入れておくことにしましょう。

「(3-2t)トリガー」では、トリガーを入れます。喪失の再現を行うとしたら、「好きな
人を失う」という状況を再現することでしょう。それを実現するためには、「生徒会長
が死に至る致命傷を負う」「生徒会長が転校する」「生徒会長が卒業する」などがあ
るでしょう。もし喪失の再現をしないのであれば、普通に「決勝の戦いで、会場が火事
になる」「主人公とシャドウをねたんだ第三者が乱入して二人を傷つけようとする」な
どの案があるでしょう。

ここでは、「生徒会長が事故で致命傷を負う」としておきましょう。

「(3-2c)抑圧の解放」では、象徴として「戦いに勝つ」「告白権を手にする」とい
うものがあるでしょう。また心の状態としては、今回は喪失を思い出すので、「喪失を
思い出す」と記入しておきましょう。根本となる喪失を思い出したら、自動的に長所と犠
牲が消えてしまうので、これだけで十分です。

これで第二幕の対立関係は完了です。テーマ（問題）そのものが解決される図式が完
成しました。

三.五 第三幕の対立関係：スペシャルワールドから出るかどうかの対立

第三幕の対立は、「スペシャルワールドから出るかどうかの対立」になります。第一幕でスペ
シャルワールドに入り、第二幕でテーマ（問題）を解決しました。問題そのものは解決しま
したが、まだ問題解決の旅（スペシャルワールドにいること）は終わっていません。主人
公は旅を終えて、問題がなくなった日常に戻る過程が必要になります。その際に対立関
係が生じます。

例えば竜を退治するシナリオで言うと、仲間と共に竜を退治して、洞窟の最深部でさら
われた姫を救い出した状態です。しかし、主人公たちはここから洞窟を出て、元の村
まで帰らなければなりません。主人公が帰りたく願っている場合なら、崩れゆく洞
窟が主人公たちが帰ることを阻止しようとするので対立が生まれるかもしれませ
ん。逆に主人公が仲間たちと別れたいと思っている場合、仲間たちは主人公に別
れを促すことで対立するかもしれません。どのみちこの旅で得た宝を持ち帰り、

再び日常に戻らなければならないのです。そこで、長い旅そのものとの決別が必要になります。

これを踏まえて、第三幕の対立関係は図 7 のようになります。

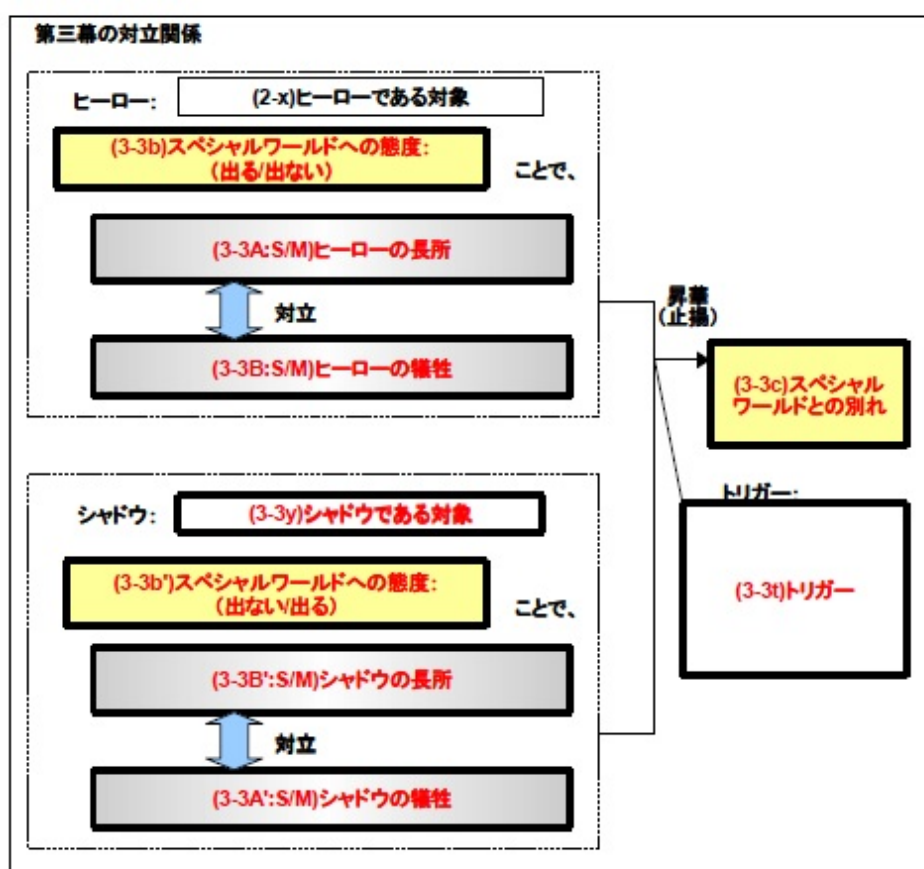


図 7: 第三幕の対立関係

要領は第一幕の対立関係とほとんど同じです。スペシャルワールドに「入る」という形が「出る」という形に変わっただけです。

「(3-3y)シャドウである対象」は、第三幕でのシャドウになります。スペシャルワールドから出るのを阻止しようとする存在です。それは第二幕で悪巧みの野望を打ち砕かれたシャドウによるものかもしれませんし、別れを惜む仲間であるかもしれません。これは、物語における「スペシャルワールドそのもの」と言ってもいいでしょう。スペシャルワールドの象徴であるものが、ヒーローを引き留めます。

「(3-3b)スペシャルワールドへの態度」は、ヒーローがスペシャルワールドから出たいと思っているのかどうかを記述します。「(3-1b)スペシャルワールドへの態度」は、シャドウの態度になるため、(3-1b)とは反対の内容になります。

「(3-3A)ヒーローの長所」「(3-3B)ヒーローの犠牲」「(3-3B')シャドウの長所」「(3-3A')シャドウの犠牲」は、第一幕のものと同じ要領で、第三幕に当てはめて考えます。ヒーローはスペシャルワールドから出るために、今まで大切にしていたものを手放さなければならないかもしれません。それは、

今まで大切にしていたけど、もう不要になった長所の象徴かもしれません。仲間との絆かもしれませんし、辛くても楽しかった旅かもしれません。

対立が起きてなかなか手放せずに安定してしまうかもしれません。しかし、ここでも「(3-3t)トリガー」を発動して、スペシャルワールドから出ます。「(3-3c)スペシャルワールドとの別れ」では、「素直になる」「感謝する」「行動に移す」といったことかもしれませんし、問題解決した後の新しい次元での初行動になる場合もあるでしょう。

★作成例：第三幕の対立関係

さて、ここでも恒例になった「片思いクラブ」ネタの対立関係で具体的に見てみましょう。

第二幕ではスペシャルワールドの目的である「告白権をかけた戦い」に勝利しました。しかしまだ旅は終わっていません。そう、「告白権を行使する」という大切な問題が残っています。その問題をクリアしなければ、日常には戻れません。

そこで、スペシャルワールドから出る時の対立関係を作っていきましょう。

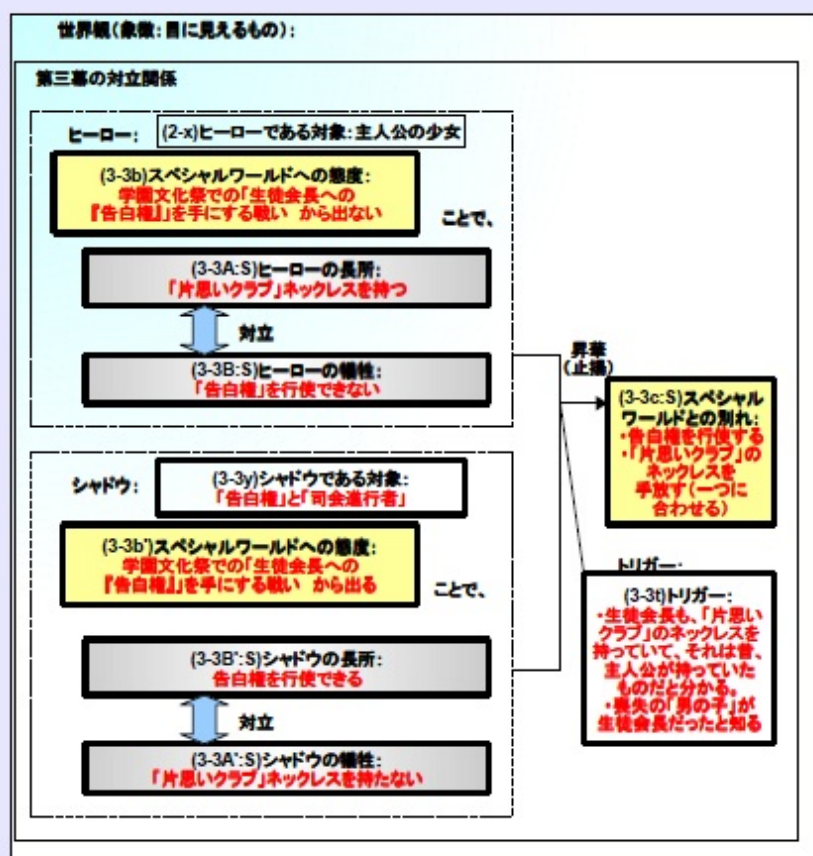


図 8: 「片思いクラブ」ネタの第三幕の対立関係 (世界観)

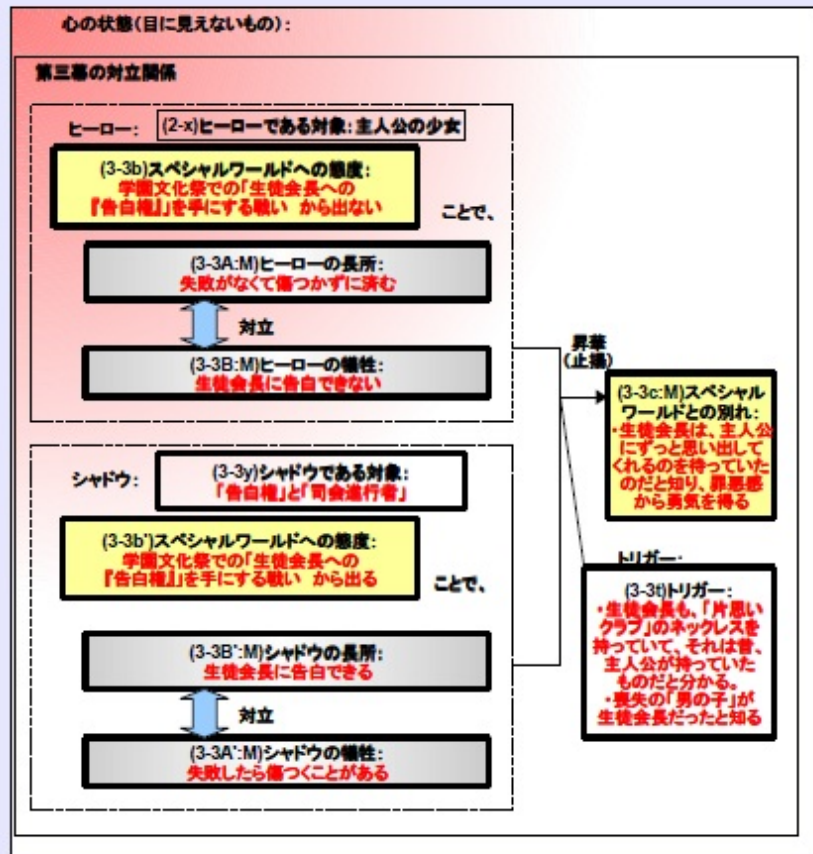


図9: 「片思いクラブ」ネタの第三幕の対立関係(心の状態)

「(3-3y)シャドウである対象」は、スペシャルワールドそのものの象徴である「告白権」にします。抽象的な物がシャドウになると分かりにくいので、告白権行使を勧める「司会進行者」も含めましょう。これで、司会者が告白権行使を勧めることで、告白に踏み切れないヒーローと対立させていきます。

第三幕では第二幕で得た新しい思想を実際に行動に移す過程でもあります。そのために、従来の対立関係を乗り越え、決別する必要があります。「(3-3A)ヒーローの長所」「(3-3B)ヒーローの犠牲」「(3-3B')シャドウの長所」「(3-3A')シャドウの犠牲」は、従来のものを用いて、実際に行動を起こすという過程にしています。

それを行動に移させるために、ここでも「(3-3t)トリガー」でトリガーを引きます。ここでは生徒会長はずっと主人公に喪失のことを思い出して欲しかったという悩みがあったことを伝えます。これによって、「(3-3c)スペシャルワールドとの別れ」で実は生徒会長を待たせてしまっていたのだと罪悪感を感じ、そこから勇気を得て告白するという昇華方法にしています。

三.六 シャドウの昇華

ところで今回はヒーローの昇華のみを紹介しましたが、シャドウの昇華も同時に付け加えることができます。シャドウの昇華は、ヒーローの昇華と並列においたり、入れ替えも可能です。

例えば以下のようにシャドウの昇華を追加できるでしょう。

- 第二幕のトリガー後において、ヒーローと共にシャドウも昇華させる。
- 第二幕はヒーローに昇華させ、第三幕はシャドウに昇華させる。
- 第三幕のトリガー後において、ヒーローと共にシャドウも昇華させる。

シャドウにも昇華させたい場合、「(3-2c)抑圧の解放」、もしくは「(3-3c)スペシャルワールドとの別れ」の欄に、シャドウの昇華内容も記しておきます。

シャドウの昇華については、要領はヒーローの昇華と同じです。ただしヒーローが何かを得るような昇華をした場合、シャドウは何かを捨てるなどの、反対のものになることが多いでしょう。

例えばヒーローの昇華が「愛情を得る」「自分よりも恋人の方を大切に思えるようになる」といったものである場合、シャドウの昇華は「偽りの愛情を手放す」「恋人よりも自分の方を大切にしていたと気付く」というようになり、シャドウは「本当の愛じゃなかった」と気付いてヒーローに感謝する、という形になるでしょう。

さて、これで第一幕、第二幕、第三幕の対立関係は完了です。「物語とは、問題を解決するための過程である」と「スペシャルワールドごとの対立関係」、この二つを把握していれば、慣れればすぐに頭で対立関係を作る事ができるようになるでしょう。

この対立関係こそが「シナリオの方程式」では最も中核となる大切な要素になります。この対立関係を作り込むことで、しっかりと盛り上がり、そして感動できる物語を構成することができるようになります。最初は抽象的な事が多くて取っつきにくいかもしれませんが、根気よく慣れていくことで、きっと強い味方になってくれることでしょう。

それでは次のステップで、この対立関係を実際の一連の物語に変換していきましょう。

第四章 ストーリー十四ステップへの落とし込み

四.一 ストーリー十四のステップ

これまでで、三幕構成ごとの対立関係を作りました。それではこの段階で、それぞれの対立関係を一連の物語形式にしていきましょう。ここからぐっと物語の具体像が見えてきますので、人によってはひよっとすると一番面白い過程になるかもしれません。

この章では、三幕構成に拡張された対立関係を、実際に繋げて一つの流れにしてゆきます。この際に使うのが、物語の構成ツールです。

物語の構成ツールのモデルは、世の中にいくつもあります。以下に例を挙げてみましょう。

- 起承転結モデル
- 序破急モデル
- 三幕構成モデル
- ジョセフ・キャンベルの神話モデル
- クリストファー・ボグラの神話の法則（ライターズ・ジャーニー）モデル
- ……etc.

構成ツールとは、いわば物語を構成しやすくするための「型」だと思えばいいでしょう。起承転結モデルも序破急モデルも、ジョセフ・キャンベルのモデルも、一つの「普遍的物語構成」をそれぞれ別の角度から見たというものになります。つまり、どれも本質的には同じものだということですね。

そのため、どのモデルを選んででも使えますので、自分が使いやすいものを選ぶのが一番だと思います。ただ、ここでは「物語とは、問題を解決する過程である」という方向性に従って、新たに「ストーリー十四のステップ」を提案したいと思います。

この「ストーリー十四のステップ」は、基本は三幕構成とクリストファー・ボグラの神話の法則（ライターズ・ジャーニー）モデルを基礎として、理解しやすいように多少再構成し、新たな概念を追加しています。なので、「ストーリー十四のステップ」の内容はクリストファー・ボグラ著「夢を語る技術（5）神話の法則—ライターズ・ジャーニー」（愛育社）と重なる部分がほとんどですので、より詳しく知りたい場合はそちらを参照して下さい。

ここでは対立関係を元に基本的な流れを作りますが、サスペンス系など謎解き要素を入れたい場合も、この段階でトリックなどの仕掛けを構築します。

なお、シナリオでどこから始めるか、どのように時間を切って読み手に見せるか、各ステップをどれぐらいの長さにするかなどの「見せ方」に関する作業は「第五章 物語の構成」において作り込みます。ここでは単に時間軸に沿って並べただけの状態にとどめておきます。

それでは実際に、ストーリー十四のステップの内容を見ていきましょう。

問題が発生してから解決するまでにはどんな一連の流れがあるのでしょうか。その流れを図 10 に示します。

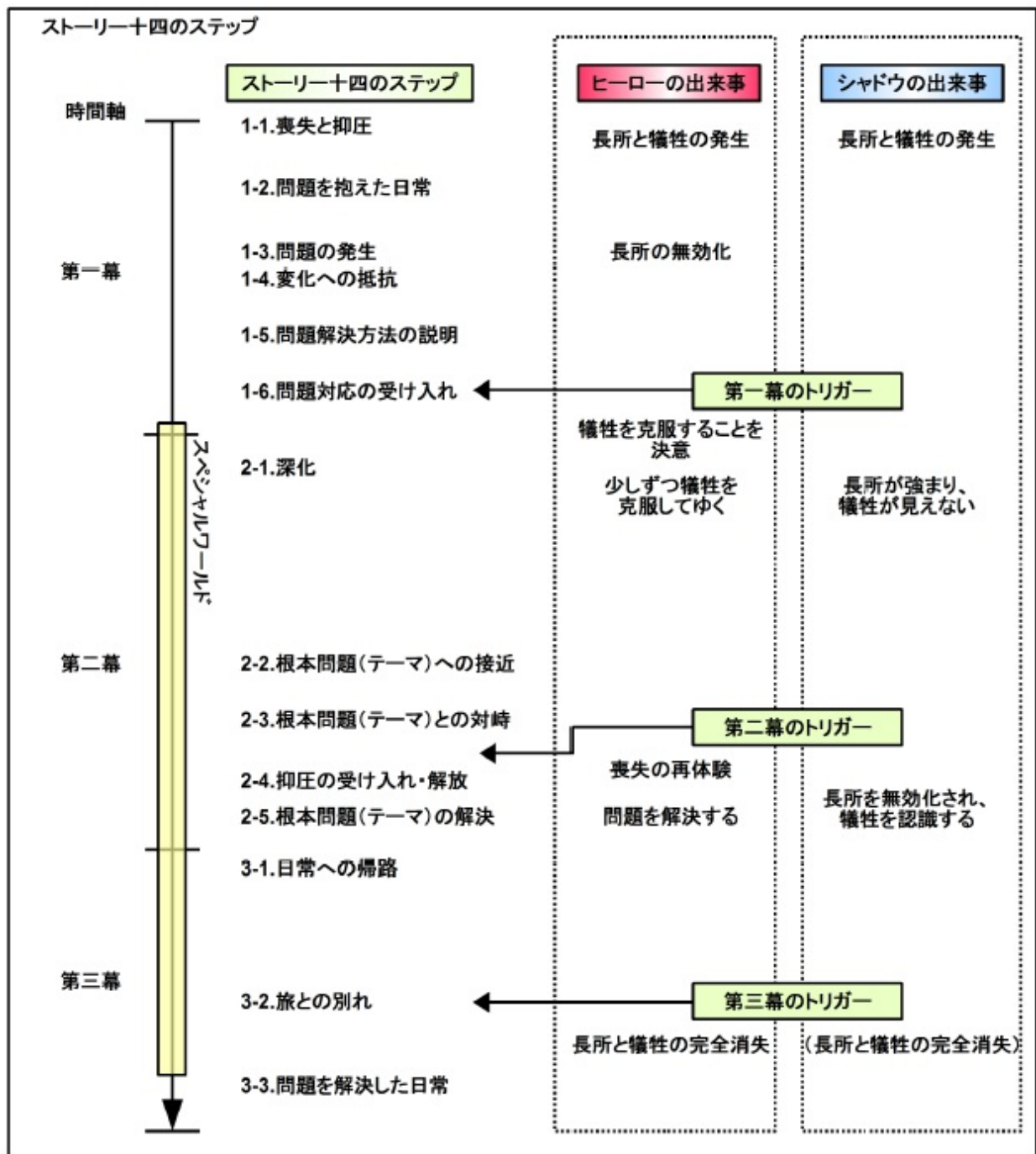


図10: ストーリー十四のステップ

流れの概要は、以下のようになります。

- **1-1. 喪失と抑圧**：ここで、第二幕対立関係で作った「喪失」と「抑圧」を配置します。
- **1-2. 問題を抱えた日常**：ここから第一幕対立関係が始まります。ヒーローは問題を抱えながらも、毎日を生きている状態です。
- **1-3. 問題の発生**：スペシャルワールドへ誘う使い（ヘラルド）が訪れて、ヒーローの長所が無効化され、犠牲だけが残ります。
- **1-4. 変化への抵抗**：ヒーローは現状にしがみつこうとして、変化に抵抗します。しかし事態

は悪化していくでしょう。

- **1-5.問題解決方法の説明**：犠牲に対して苦しんでいるヒーローは、その対処法を知ります。問題解決の糸口が見えますが、それには自分を変えなければなりません。
- **1-6.問題対応の受け入れ**：トリガーによって、主人公は問題対応をすることを受け入れます。同時にスペシャルワールドに入ります。
- **2-1.深化**：問題を解決するため（犠牲を克服するため）に、小さな訓練を積み重ねていきます。仲間を得ることもあるでしょうし、打ち勝つべき敵（シャドウ）もはっきりとしてゆくでしょう。
- **2-2.根本問題（テーマ）への接近**：問題を解決するには、シャドウとの対決をしなければなりません。そのシャドウとの対決を前にして、根本問題（テーマ）に接近します。
- **2-3.根本問題（テーマ）との対峙**：シャドウとの対決になります。シャドウは強力で、ヒーローが今まで培ってきた訓練のままでは通用せず、打ちのめされます。トリガーによる過去の喪失を再現するかのような事態に、ヒーローは自分自身の抑圧と対峙せざるを得なくなります。
- **2-4.抑圧の受け入れ・解放**：自分自身の抑圧を知ったヒーローは、昇華を起こして長所と犠牲を克服します。そして解決方法を手に入れます。
- **2-5.根本問題（テーマ）の解決**：テーマである根本問題を解決し、新たな思想や宝を得ます。
- **3-1.日常への帰路**：スペシャルワールドから日常への帰路につきます。旅の終焉（物語の終焉）へのタイムリミットが示されます。
- **3-2.旅との別れ**：スペシャルワールドとの別れです。トリガーを契機に、解決方法を手にして全てに終止符を打ちます。
- **3-3.問題を解決した日常**：日常の世界に戻ります。「1-2.問題を抱えた日常」とほとんど同じですが、問題を解決している（宝を得ている）点だけ異なります。

第一幕、第二幕、第三幕でそれぞれ6-5-3のステップがあると覚えると、数値でどの辺りかを直感的に把握しやすくなるでしょう。

これらのステップになるように、対立関係で設計した内容を一連の流れにして、そして一つずつ出来事を肉付けしていきます。

四.二 記述レベル

ここからは、それぞれのステップにおいて、物語中で起こる出来事などを列挙していきます。記述例を以下に示します。

テーマ：人を信じない主人公が、悪霊との戦いを通して、人を信じない問題を解決している状態になる物語。

第一幕：スペシャルワールド（悪霊との戦い）に入るまで
(1-1.喪失と抑圧)

- 主人公は陰陽師の血を受け継いでいる。
- 霊感が強くて気味悪がられ、親ですら近寄らなかったという抑圧。そこから主人公の「人を信じない性格」が生まれる。

(1-2.問題を抱えた日常)

- 主人公は霊感が強くて困っている状態。友達がいる人を見て、友達なんていなくてもいいと強がる。
- 主人公は人を信じないことで、心安らかにいられる。だけど人を信じないことで、人と繋がれないという宿命も負っている。

(1-3.問題の発生)

- 「黄泉の使者」がやってきて、主人公に「悪霊が現世にやってくる鬼門を封じて欲しい」と言う。
- 直後、悪霊たちが町中に現れて暴れ始める。しかし誰にも悪霊は見えず、主人公にしか見えない。

(1-4.変化への抵抗)

- 主人公、「こんなことありえない」と信じられないでいる。
- 主人公が襲われて、傷つく。主人公は無力で、悪霊に抵抗する術を持たない。

(1-5.問題解決方法の説明)

- 黄泉の使者は、この剣を手に入れば倒せると言う。だけど剣を手にしたら、戦いの毎日になるとも伝える。

(以下略)

このように、世界観（象徴：目に見えるもの）と心の状態（目に見えないもの）を統合して記述します。書き方はもっと簡素でも、もっと詳しく書いてもどちらでも構いません。理解できるのに適度な分量で記述します。

原案担当者（物語設計者）と執筆担当者が異なる場合、執筆担当者にはここから先の資料を見せるようになります。そのため、もし両者が異なる場合は、相手に分かりやすいように設計上の専門用語などは省いて、読みやすくなるように記すとよいでしょう。

また、対立関係の図式は、矛盾を作らないようにするためのものです。つまり、設計者だけが使うものなので、ここで対立関係を図示したり事細かく記述する必要はありません。あっても構いませんが、図式を理解してもらうのに時間がかかり、逆効果になる場合もあります。どういう長所と欠点があるかが分かる程度を伝えるだけで大丈夫でしょう。

このそれぞれのステップを作り込む段階では、まずは簡単な出来事のみを記述しておいて、その後により詳しい設定や出来事を記述するというように、いくつかの段階に分けて書いてゆくとよいでしょう。また、どんどん具体的な設定を追加していくことで、厚さを増してゆきます。

物語が長ければ長いほど、詳細に記しておいた方が、執筆時に楽になるでしょう。

それでは実際に、一つずつステップを見ていくことにしましょう。

四.三 ステッパー：1-1.喪失と抑圧

最初のステップは、「1-1.喪失と抑圧」です。第二幕の対立関係で作った喪失に関連する情報（図11）をここに当てはめます。

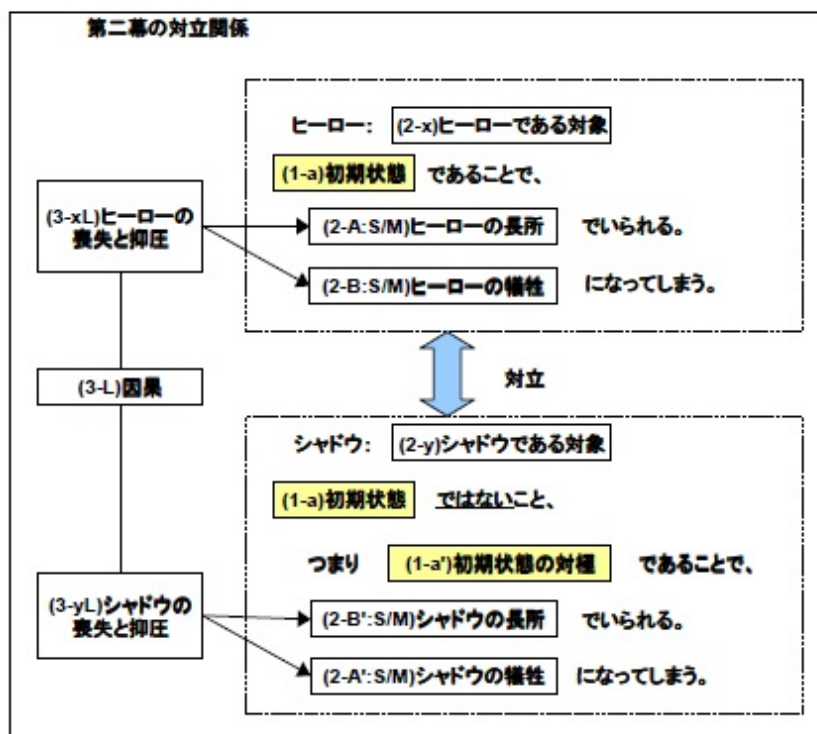


図11: 「1-1.喪失と抑圧」で用いる第二幕の対立関係 (部分)

この図式を文章で説明します。

ヒーローもシャドウも、最初の最初は対立関係のない完全な状態、いわば幸せな状態にいます。しかし何かしらの事件や出来事がある、大切なものを喪失してしまいます。両者共にそれを癒すことができず、その傷を回避しようとする中で、長所と犠牲という偏った特性を持つようになります。

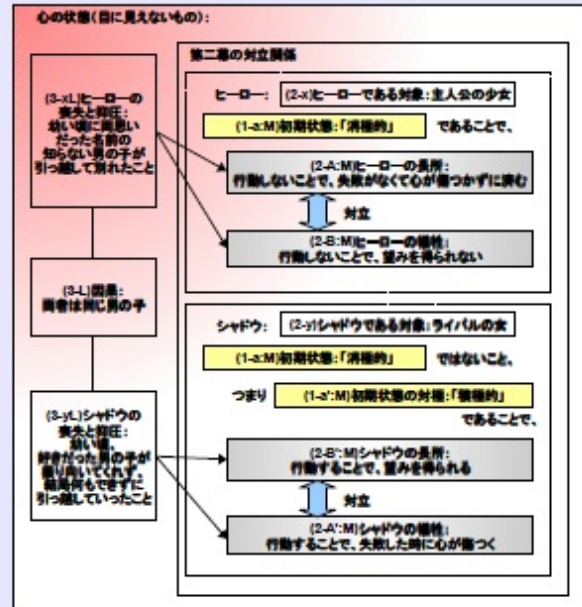
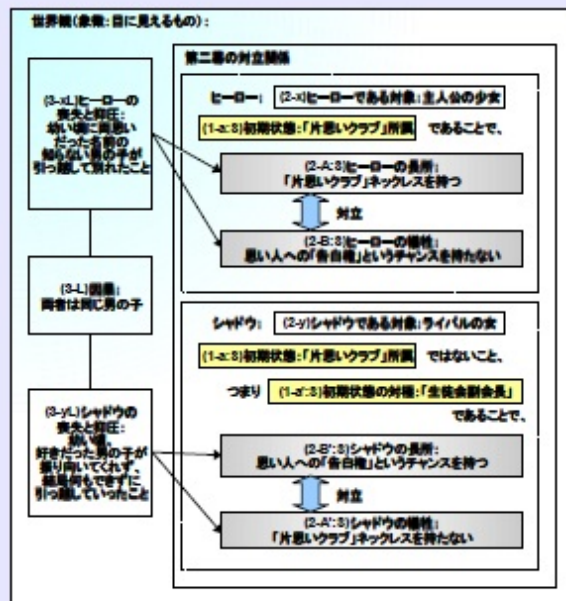
喪失と抑圧については、「三四 第二幕の対立関係：テーマの対立」で説明した通りです。

これらについて、喪失として何が起こったのか、そのためにどういう傷を負って、癒されなかったのかを書いておきます。

★作成例：「喪失と抑圧」

ここでも、「片思いクラブ」ネタで一つずつステップを踏んで、具体例を見ていきましょう。

「1-1.喪失と抑圧」の段階では、喪失を記述していきます。第二幕でどのような対立関係を作っていたのかを次に示しておきます。



この情報を元に、さらに具体的に設定を追加しながら記述していきます。

(1-1.喪失と抑圧)

- 主人公の女の子は、幼い頃に両思いの男の子（昔の生徒会長。だけど名前は知らない、もしくは覚えてない）と出会い、転校して別れた。
- 当時の生徒会長は病を患っていて、突然倒れて手術と療養のために引っ越した。だけど戻ってこずに、主人公は男の子が死んだと勘違いした。
- その経験から、主人公は恋した人と別れるのはとても辛くなり、好きな異性には積極的に近づけなくなる（好きな異性には突然消極的になる）。恋愛感情のない男性や、同性は大丈夫。
- それ以来、主人公は男の子のことは深い傷になり、意識の奥に閉じ込めている（忘れてる）。だから消極的なのを治そうと人から言われても、治せない。
- 本編でライバルになる副会長の女子は、昔の生徒会長を好きだったけど、振り向いてくれずに苦しんだ。そして結局、生徒会長は転校してしまった。
- そこから副会長は、振り向いてもらえる存在になれるように、積極的に自分を磨くことに力を尽くすようになった。

どんどん具体的なアイデアを入れていってます。この段階では設定の情報が多いので、他と比べても結構文章量が多くなるかもしれません。

四.四 ステップ二：1-2.問題を抱えた日常

第二のステップは、「1-2.問題を抱えた日常」になります。ここではヒーローがどのような毎日を送っているのか、そしてどのような問題を抱えているのかを示します。

ここでは、第一幕の対立関係（図 12）のヒーローの部分、日常に絡めながら分かりやすく説明します。

特にヒーローの長所と犠牲が分かりやすいように、行動や言動といった形で象徴的に表現するといいでしょう。「メインテーマのシャドウ」については、現段階では出しても出さなくても、どちらでも大丈夫です。「第一幕のシャドウ（ヘラルド）」はまだ登場させません。

物語の世界観（舞台、世界、季節など）から、ヒーローの毎日の生活パターンや、主要登場人物の説明、ヒーローと各キャラの関係などを説明します。

この段階では読み手の感情移入について考える必要はありません。例えば「西暦二二五八年……」といった非日常的な状況であろうとも、それが日常だと演出しておけば、読み手は「それが日常だ」と受け入れることになります。

これにより、読み手が世界観や日常を理解できるようになり、無意識のうちに次に起こる冒険への誘い（問題の発生）に準備できるようになります。

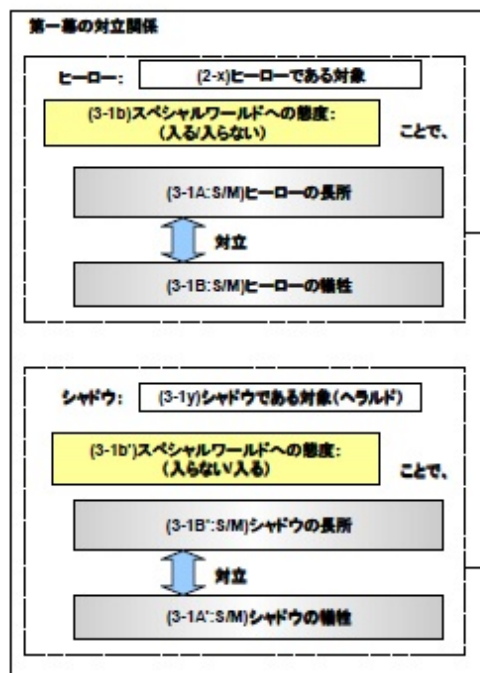
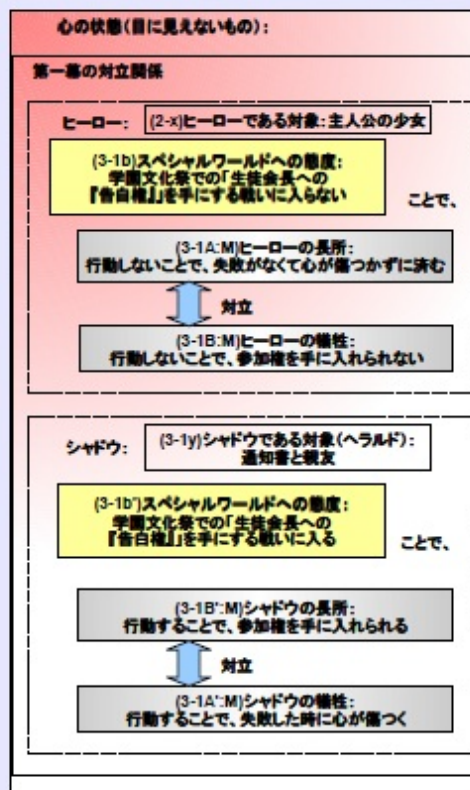
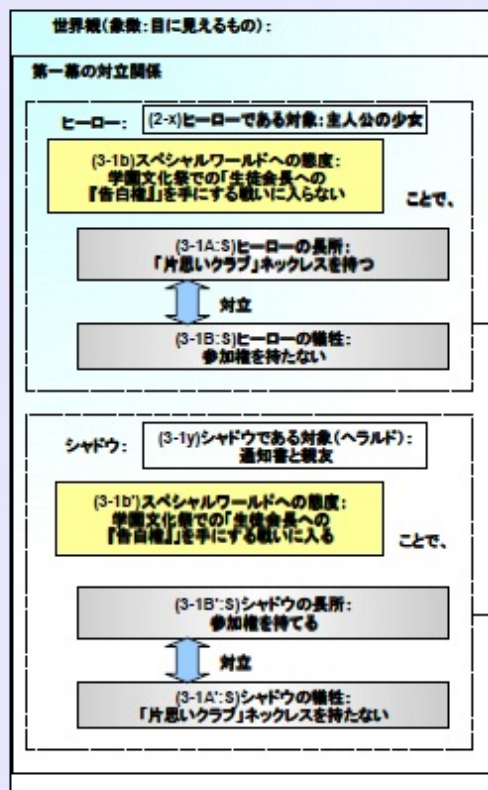


図 12: 「1-2.問題を抱えた日常」： 第一幕対立関係（部分）

★作成例：「問題を抱えた日常」

「1-2.問題を抱えた日常」の段階では、世界観説明やヒーローの日常を記していきます。イメージに合うように、どんどん肉付けしていきましょう。

必要に応じて、キャラクターもどんどん付け加えていきます。この段階では名前とか決める必要はありませんが、決めておいても構いません。ここでは名前はつけずに、「主人公」「親友」「生徒会長」などでキャラを特定することにします。



(ステップ二: 問題を抱えた日常)

- 舞台説明。現代日本の男女共学の私立高等学園。学園は都会の中だけど緑溢れた、周囲と隔絶された場所。男女比は女生徒の方が多。少女漫画チックなブレザーの制服や世界観。季節は秋、体育祭が終わった後。
- 主人公説明。学園二年生の普通の女の子。登校から下校、就寝まで一通り。
- その過程で、主人公と仲のいい親友も紹介。
- 生徒会長も紹介。二年生で、学園一の美男子で、成績優秀、スポーツもよし、性格も静かで優しく全女子の憧れだと説明。彼女なし。主人公も憧れていることを説明。
- ついでに副会長も説明。二年生。金持ちな良家の出で才色兼備。いつも一緒にいるから、彼女なんじゃないかという噂もあること。そしてそれに値しそうなほど才覚のある女性。
- 「片思いクラブ」のネックレスを紹介。これに相手の名前(恥ずかしいならイニシャル)を彫って持っているとか片思いが成就するというおまじない。
- 同時に、親友とのやりとりで、主人公は生徒会長にだけは近づけないという通称「生徒会長病」の説明と実演。周囲には「生徒会長がすごく苦手」と映ってるけど、本当は憧れの人にはすごく消極的になってしまうという欠点説明。

こんなものでしょうか。これも設定説明なので、簡潔に記したとしても、長くなりがちですね。

四.五 ステップ三：1-3.問題の発生

初期状態では、ヒーローは長所があることで、犠牲があったとしても、それを受け入れることができていました。しかし「1-3.問題の発生」において**今までは発生しなかった事件が起こることで問題が表面化すると、ヒーローの長所は意味がなくなってしまう**。この事件によって、ヒーローはこれまでの長所だった安全が脅かされ、長所の意味がなくなり、犠牲だけが残ってしまいます。

例えば「妖怪が町を襲い始めて、黄泉の使いが主人公に助けを求めに来る」、「気になる人が一つ屋根の下で暮らし始める」などの事件ですね。これによって、例えば「弱気であることで、人を傷つけることなく生きていられる」といった長所が意味をなさなくなってしまう。そして残ったのは「弱気であることで、人を助けられない」というような犠牲だけになります。

この段階でヘラルド（第一幕のシャドウ）が訪れます。問題はヘラルドの訪れにより表面化します。そしてヘラルドはヒーローをスペシャルワールドに誘います。ヒーローはここで始めてスペシャルワールドについて知らされます。

ここの「1-3.問題の発生」は、次のステップである「1-4.変化への抵抗」と同時に起こったり、両者の間を何度も繰り返すなどという形もあります。なので、次のステップである「1-4.変化への抵抗」とワンセットで考えるとよいでしょう。

ここでは常識的なことでは考えられないことが起こるかもしれません。宇宙人が攻めてきたり、悪霊が突如現れたりとするでしょう。常識的には突拍子もないことが起こったとしても、次の「1-4.変化への抵抗」において適切な処理をしておけば、読み手はすんなりと受け入れて物語に入り込むことができるようになります。詳しくは次の「1-4.変化への抵抗」の部分で説明します。

★作成例：「問題の発生」

「1-3.問題の発生」段階で、スペシャルワールドへの誘いとなる事件を起こします。

「片思いクラブ」のヘラルドは「通知書と親友」で、スペシャルワールドは、「文化祭のミス・コンテスト」なので、それについての説明をします。

親友が、ヒーローである主人公にスペシャルワールドへと誘います。

（ステップ三：1-3.問題の発生）

- 親友から、文化祭で今年は通常のみスコンを取りやめて「生徒会長にふさわしいミス・コンテスト」が開かれることを知る。
- 優勝賞品は、「生徒会長への『告白権』」で、舞台上で告白できるというもの。
- 生徒会長の性格の説明。女性には優しいので、みんなの前で断るなんて絶対にできそうにないこと。だから、最低でも優勝者は形式上の彼女にはなれるというもくろみだと分かる。すると、他の人よりも恋を少しでも有利に進められる。参加希望者も既に多数いる。副会長がごり押しで通したことも説明。
- 憧れの生徒会長に「彼女ができるかも」、という事態にショックを受ける主人公。

通知をしてくれる人は、親友になります。親友がシャドウになるわけですね。

この事件の勃発によって、「片思いでも、会長には彼女がいないから大丈夫」という安心感が儚くも消えてしまいます。そして主人公に残ったのは、「生徒会長病」という消極性だけになってしまいます。

四.六 ステップ四：1-4.変化への抵抗

「1-3.問題の発生」で、主人公の長所が消えました。その直後かほぼ同時に「1-4.変化への抵抗」が起こります。

長所が消えて犠牲だけが残るといった問題が起こり、ヒーローはその問題に対処せざるを得なくなります。しかし基本的に、多くのヒーローは変化することを嫌います。これは人間の性質でもあります。多くの場合、ヒーローは積極的にスペシャルワールドに入ろうとせず、無益だと分かっているにもかかわらず、**今までの状態にしがみつこうとします。**

主人公は今までの現状にしがみつки、変化を嫌います。主人公が行動を嫌うタイプであれば、それは強がって何もしないという形かもしれませんが、現状を信じないという現実逃避という形かもしれません。逆に主人公が行動派ならすぐに行動しようとするのですが、行動したのはいいものの実は巧妙な仕掛けがあるのに気が付いて、スペシャルワールドに入るのをためらう形になるでしょう。

一方で、第一幕のシャドウであるヘラルドは、ヒーローをあの手この手でスペシャルワールドに誘い込もうとします。ですが、基本的にヒーローは抵抗をして受け入れません。

この「1-4.変化への抵抗」では、そのような抵抗を示します。

なお、読み手を物語の世界（スペシャルワールド）に引き込むために、この「1-3.問題の発生」と「1-4.変化への抵抗」の二つのステップがとても重要になります。

読み手は主人公と感情が重なれば、感情移入ができるようになります。「宇宙人が攻めてくる」などの常識的には起こらない突拍子もないことが「1-3.問題の発生」で起こるかもしれません。しかし主人公が同時に「こんなことありえない」と呆然としてつぶやけば、その時点で読み手はこの物語や主人公に感情移入できるようになります。逆に何も抵抗もなく「宇宙人を撃退せねば！」と言ってしまった場合、その時点で読み手は物語に感情移入できなくなって、ずっと最後まで感情移入できなくなってしまい物語全体が崩壊してしまいます。

ここでは多くの場合で「1-2.問題を抱えた日常」での常識を覆されることになるので、この点に注意しましょう。

★作成例：「変化への抵抗」

「1-3.問題の発生」段階で、片思いでも大丈夫という安らぎが消え去りました。しかし、主人公は変化を嫌い、現状にしがみつきます。

(ステップ四：1-4.変化への抵抗)

- 親友がコンテストへの参加申込書を主人公に渡すが、主人公は「そんなのできない」と拒否して申込書を受け取らない。
- 「こんなことってないよ」と現実逃避をして、その場から逃げ出す。

とっても簡単ですね。どんどん進めていきましょう～。

四.七 ステップ五：1-5.問題解決方法の説明

「1-4.変化への抵抗」で、主人公はスペシャルワールドに入ることを拒否しました。しかし、問題を解決しなければ、ヒーローにとって最悪の事態を引き起こしてしまいます。

ここでは、読み手に今がどんな状況なのか、そしてこの物語が何を解決しようとしているのかを示します。そうしなければ、物語の目的が分からずに散漫なものになってしまう恐れがあります。

ここでは客観的に事態を捉えることができる人や存在から、今回起こった問題についての説明と、その解決方法が提示されます。その解決方法を説明する存在をメンターと呼びます。

例えば姫と村の宝物が竜にさらわれたのであれば、メンターである長老から説明を受けるでしょう。「あの竜はどこどこ山に住んでいて、凶暴な存在で、これまでも何度もこの村にやってきては荒らしていった。しかし竜殺しの伝説がある。村一番の若者であるお主に、竜殺しの仲間と方法を見つけて、姫と宝物を救い出して欲しい。そのために、この伝説の剣を授けよう」と、こんな風になるかもしれません。

ヒーローに変化を望むメンターの場合、ヒーローにスペシャルワールドに入るため、もしくはスペシャルワールドをうまく乗り越えるための特別な力を授けるかもしれません。

しかし、ここの「1-5.問題解決方法の説明」の段階ではヒーローはスペシャルワールドに入ることを拒否している段階です。ヒーローは説得されつつ、それが唯一の解決方法しかないと分かりつつも、それでもスペシャルワールドに入ることを受け入れられないでいます。

なお、サスペンス系や謎解きを含む物語を作りたい場合、この「1-5.問題解決方法の説明」というステップにトリックを仕掛けると効果的になります。読み手は「1-3.問題の発生」と「1-4.変化への抵抗」のステップで、予想もつかない事件が起きて混乱しています。すると、人は一種の混乱状態に陥ると、無意識にでも法則性や解決策を探そうとします。なので、読み手は無意識にこの「問題解決方法の説明」の段階で提示される内容を欲しているんですね。それと同時に、読み手はこの段階で納

得できる情報を提示されると、この情報を信じるほかに術はなかったりします。

ですが、もしここで意図的に「嘘」を読み手に伝えたらどうなるでしょう。読み手はそれを信じるしか術はありませんので、ここで強制的に嘘を信じさせることができるようになります。それは主人公の間違った推論という形で導かれるかもしれませんが、悪意のあるメンターから教えられるという形かもしれません。

例えば殺人事件が起こったとしましょう。主人公は呆然として信じられない状態で、悪意のあるメンターが「ここでは毎年、同じ日に殺人事件が起こるんだ。殺された人は、全部ある人間の敵対者だった」と言われると、その情報しか与えられない読み手は、それを信じるしかありません。こうして、主人公は作り手のトリックにはまってゆくわけです。

別の観点から見ると、「1-3.問題の発生」から「1-5.（間違った）問題解決方法の説明」までの段階は、読み手を世界観に引き込むための過程とも言えるでしょう。では、この段階を繰り返したらどうなるのでしょうか。

実はこの「1-3.問題の発生」から「1-5.（間違った）問題解決方法の説明」までを繰り返すことで、読み手に対して「何を信じたらいいのか分からない」という混乱をもたらし、「答えが欲しい」と強く思わせることで、世界観に没頭させるというテクニックもあります。これは特に、謎を含むサスペンス系で、謎を謎として残しておく物語で有効になります。

これを見事に演出したのが、竜騎士07著の「ひぐらしのなく頃に：鬼隠し編」があります。この物語では、まずは何もない田舎の日常に突如として、「過去にバラバラ殺人があって、未解決だ。毎年誰かが殺される」という問題が発生します。実は本当はでっち上げに似たものなのですが、読み手にはそれを知らされません。ここでのメンターは主人公自身になります。主人公が推論して「村人に敵対しなければ、命は安全。自分は敵対してないから安全だ」という「間違った問題解決方法」を手にします。読み手はそれを信じるしか術はありません。

次に、登場人物の一人が死んだという情報が入ります。それは「村人に敵対していないけど殺された」という、前の推論が崩されるものでした。同様に主人公は混乱して、さらに推論して、「あの人は村人じゃなかった。自分は村人だから安全だ」というさらに「間違った解決方法」を手にします。そして同じように、次々と問題発生から推論を繰り返して、全ての推論は破壊されていきます。

すると、次第に読み手は「何を信じたらいいのか分からない」そして「何も信じられない」状態になり、「真の問題解決方法が欲しい」と強烈に思うようになります。これによって、物語の世界観に没頭させるというテクニックもあります。

このように、トリックを必要とするものはこの段階で仕込んでおいて、「間違った問題解決方法」を元に、以降の展開を作っていくといいでしょう。

★作成例：「問題解決方法の提示」

ここでもう一度しっかりと物語の目的を固めておきます。

このお話では、メンターは親友にやってもらうことにしましょう。親友はシャドウであり、メンターであるということですね。このように、役割を二重でこなすということも可能です。まあ、別に頼れるお姉さんキャラを作ってそのキャラにメンターを担当してもらって、主人公がそのお姉さんに相談するという形でもいいでしょう。ですが、ここはサンプルとして理解しやすいように、キャラ数を削減するために親友に担当しても

らうことにしましょう。

(ステップ五：1-5.問題解決方法の提示)

- 落ち込む主人公に、親友が励まし説得する。消極的な性格を乗り越えて戦いに参加すれば、希望はあるんだと。
- 親友はとにかく、申込書を無理矢理主人公に押しつける。
- 主人公はそれが唯一の方法だと知って、親友の優しさだと分かりつつも、決意できずにいる。

ヒーローである主人公と、シャドウである親友（申込書）が対立して、安定した状態になりました。このままでは物語が進展しなくなるので、次でトリガーを発動することにししましょう。

四.八 ステップ六：1-6.問題対応の受け入れ

さて、「1-5.問題解決方法の説明」ではヒーローとシャドウが対立して安定してしまいました。そこでヒーローをスペシャルワールドに突入させるため、この「1-6.問題対応の受け入れ」の段階で第一幕対立関係で作ったトリガーを発動します（図 13）。

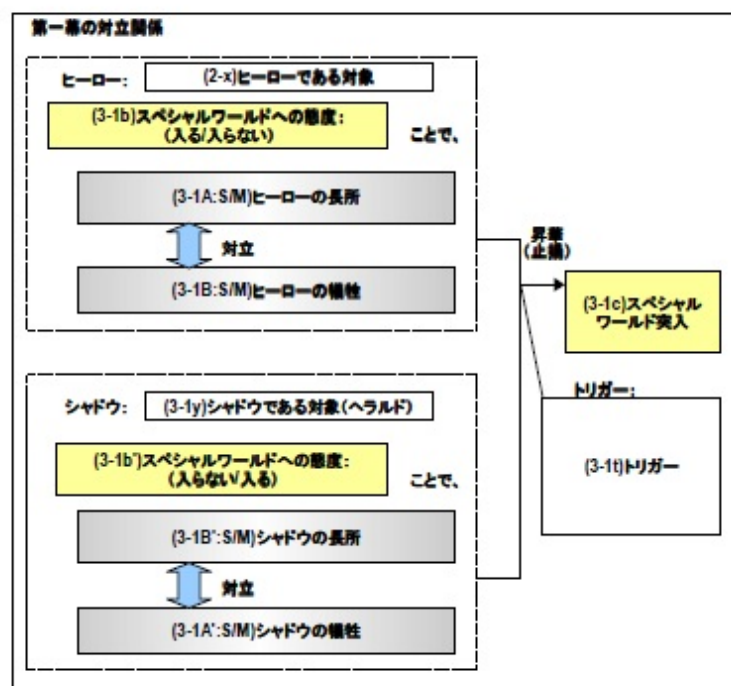


図 13: 「1-6.問題対応の受け入れ」：第一幕の対立関係

トリガーという混乱が起こることを経て、ヒーローはスペシャルワールドに入る決意をします。なお、繰り返しますが、ここでヒーローの長所と犠牲は解決してしまわないことが大切です。

例えば悪霊が町に来て、黄泉からの使者がヒーローの元へと助けを求めにやってきたとしましょう。ヒーローは拒否していますが、ここでトリガーをかけます。悪霊はヒーローの大切な家族を傷つけたとしましょう。すると、ヒーローはこれ以上家族を傷つけないためにも、悪霊との戦いを決意する…という昇華を起し、「悪霊との戦い」というスペシャルワールドに入ることを決意します。

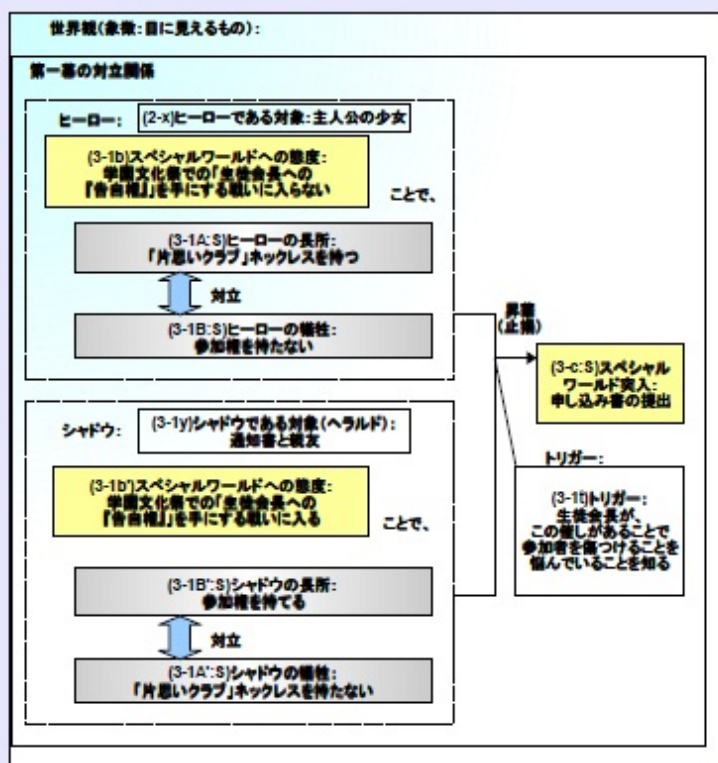
トリガーを引くためには、いくつか状況を設定しなければならない場合もあるでしょう。状況をしっかりと決めて、スムーズに進行するように流れを作ります。

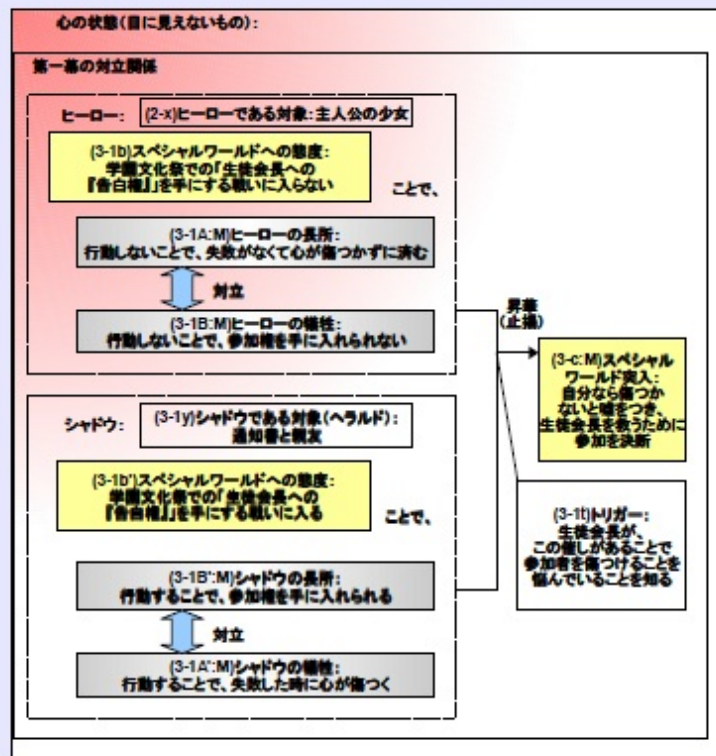
★作成例：「問題対応の受け入れ」

第一幕の対立関係とトリガー、昇華を確認しておきましょう。

「問題解決方法の説明」で、物語の方向性が説明できました。後はヒーローがスペシャルワールドに入ることを決意するトリガーが必要になります。

まずは、これまで作った第一幕の対立関係を次に示します。これを元に、さらに肉付けして発展させていきましょう。





トリガーは「生徒会長の悩みを聞く」と書いていますが、ヒーローである主人公は、生徒会長とはここまでほとんど接点がない状態にいるという問題があります。

そのため、いくつか適当な状況を作り上げる必要があるでしょう。不自然にならない接点を作って、不自然にならない流れで生徒会長の悩みを聴く流れを考える必要があります。

例えば以下のようなものがあるでしょう。

- 急いでいると生徒会長とぶつかって、書類をぶちまけて、一緒に片付けなければならなくなる。その過程で主人公と会話せざるを得ない状況にする。
- 放課後に主人公が中庭で一人でいられる秘密の場所にいると、生徒会長が来て、主人公に気付かずに悩みを独り言。直後に主人公に気が付いて、話をする状況にする。
- 忘れ物を取りにある教室に行ったら、生徒会長がいて悩みを独り言。生徒会長が主人公に気が付いて、話をする状況に。

などなど、作ろうと思えばいくらでもできるものですね。ここでは一番最初の案を採用するとしましょう。

テーマに関するつじつま合わせは必要ありませんが、この辺りの細々した状況作りについてはいろいろと考える必要があるでしょう。テーマに関するつじつま合わせは膨大な時間がかかってしまい、一本の道筋しか見つからないものです。しかしテーマには関係しない小さなつじつま合わせなら何通りも方法はありますし、すぐにできるでしょう。

さて、それでは以上を踏まえて、肉付けしながら流れを作ってみましょう。

(ステップ六：1-6.問題対応の受け入れ)

- 結局、申込期限の最終日が来てしまい、決断できずじまい。申込書は午後六時ま

でに提出しなければいけないけど、出せないまま。

- 放課後午後五時ぐらい。用事で遅くなって急いでいると、生徒会長とぶつかって生徒会長の書類をばらまいてしまう。片付けを手伝う状況になる。
- 生徒会長は主人公のことを知っている。名前もクラスも。「生徒会長病」が耳に入っていて「そんなに俺が嫌いか」と言う生徒会長に、必死で誤解を解く主人公。誤解を解く過程で、少し打ち解け合える。
- 主人公がミスコンの書類（参加希望者リスト中間報告）を見つけて、生徒会長に訊く。生徒会長は書類を見て、「全員断ることになるから、傷つけるのは嫌だ」と悩みを口にする。
- 主人公、生徒会長の気持ちを知って、勢いで「なら私が参加して優勝すれば、大丈夫です！ 私なら何とも思っていないから断られても大丈夫です！ 生徒会長のために、優勝してみせます！」と言ってしまう。
- 生徒会長は驚くけど、「勝手にしろ」と言って立ち去る。
- 期限の午後六時になる五分前ぐらいに、申込書を提出する。

さて、これで無事にスペシャルワールドに突入できる流れを作る事ができました。対立関係とトリガーさえあれば、後は細々とした状況設定だけになるので、矛盾もほとんどなく楽に作れますね～。

それでは次から、第二幕に突入します。

四.九 ステップ七：2-1.深化

さて、それではここから第二幕に入り、スペシャルワールドの世界を進めていきます。

この段階で、ヒーローの長所は無効化されていて、犠牲だけが残っている状態です。ヒーローは犠牲を克服することによって、スペシャルワールドでの目的（問題を解決すること）を達成しようとしています。対立関係は図 14 のように、第二幕の対立関係を参考にします。

ヒーローは自分の持つ犠牲を何とかするために、スペシャルワールドで戦ってゆきます。

第二幕では、シャドウは長所が非常に強く、その犠牲はほとんど目に見えない状態になっています。シャドウは自身の犠牲については、全く気にしなかったり、意に介さないほどの強さを身につけているでしょう。そしてシャドウは、自分の長所を使ってヒーローの犠牲を攻撃します。

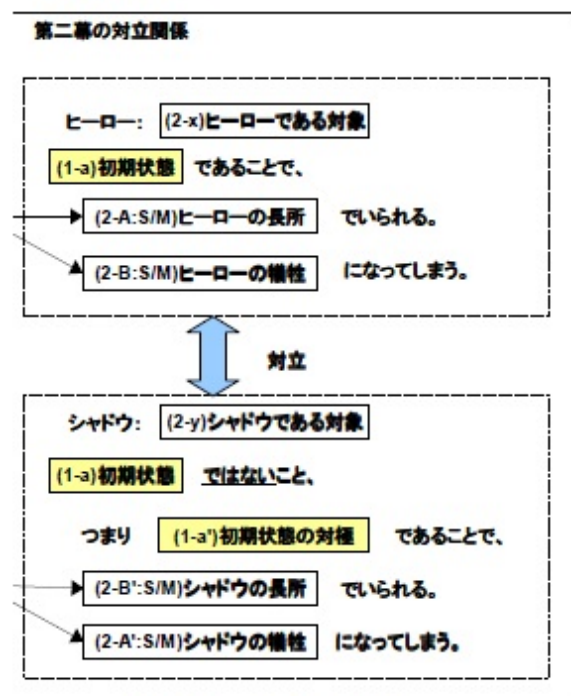


図 14: 「2-1.深化」：
第二幕の対立関係（部分）

例えば姫を連れ去った竜を退治するために主人公が竜退治の旅に出たとしましょう。主人公は臆病だという犠牲を持っていた場合、それを解決しようとして、小さな戦いを繰り返して自信を持つていくことでしょう。しかし、シャドウである竜は臆病さのかけらも持っていないわけです。竜は怖いもの知らずで他の町や人々を攻撃します。シャドウは圧倒的な力で主人公の犠牲を攻撃し、一方ヒーローはそれに対抗しようとして、その対立状態で安定しています。

この「2-1.深化」の過程は、ヒーローが少しずつ犠牲を克服しようと努力していった、小さなところから訓練を重ねて力をつけてゆき、自信をつけてゆく段階です。例えばヒーローの犠牲が「勇気がないことで、〇〇の状態である」というものであれば、ここで弱い敵と戦って勝つことを繰り返すことで、勇気をつける小さな訓練を積み重ねていくでしょう。

また、スペシャルワールドに入ったばかりの状態なので、スペシャルワールドで生きてゆくための準備もするでしょう。それは言い換えると、いつか来るかもしれないシャドウとの戦いに備えてのことでもあるでしょう。そのため、旅の仲間を見つけたり、道具や技術を洗練したりする過程でもあります。

ヒーローとシャドウとの関係は、基本的にずっと対立したまま安定しています。シャドウは着々とその目的を達成するために、手を伸ばしていることでしょう。「2-1.深化」の前半はシャドウと遠いところにいるためにシャドウの力は弱いでしょうが、後半になってヒーローが少しずつシャドウに近づくにつれて、次第にシャドウの力も増してゆくでしょう。シャドウに近づいてゆきますが、まだここではシャドウとの直接対決は起こりません。

実はこの「2-1.深化」のステップが、十四のステップにおいて最も手こずりがちなステップになるでしょう。それは既にシャドウとの対立関係が対立したまま安定しているため、本筋で大きな変化を起こすことができないためです。

また、人が訓練を繰り返して力をつけてゆくにはある程度の時間が必要になりますが、それを逐一読み手に見せていたのでは、変化が少ないものを長時間見せることになり、退屈な場面になりがちです。そのため、このステップはスピーディーに処理していくのが肝心になります。映画などでは、ここでノリのいい音楽と共に、訓練のスナップショットを見せつつ、あっという間に何週間も過ぎた…などという時間を短縮した見せ方が取られることもあります。

ただしここである程度の文章量を確保するならば、小さな対立関係をいくつか新たに作ったり、それに伴うトリガーをいくつか設定する必要があるでしょう。

例えば、スペシャルワールドでの仲間を作るのに、仲間候補が最初は主人公に突っかかってくるかもしれませんが、あるいは最初は敵の手先などであるかもしれません。そして主人公と仲間候補との間に対立関係が生まれます。トリガーが起こることで戦いになり、主人公が打ち勝ち仲間候補に昇華を起こさせることで、仲間候補が主人公を認めて、仲間候補が晴れて仲間になる……などですね。また別の例として、スポーツものなどで言うと、主人公は仲間ともっと知り合うために、合宿に行くかもしれません。そこで共に汗を流して、対立して、自分との違いや相手のいい部分を互いに認識する（昇華する）ことで、チームワークを育むかもしれません。

ここで注意が必要なのは、ヒーローには昇華を起こさせないということです。仲間候補だけに昇華を起こさせるようにします。もしヒーローが昇華を起こしてしまった場合、第二幕のテーマの方も解決してしまって、それ以降が面白くなくなるという危険性があるためです。

ここは第二幕の対立関係を邪魔しない限り、自由に作り込むことができる部分です。以下の観点でアイデアをいくつもリストアップして作り込んでゆくと、作りやすくなるでしょう。

- スペシャルワールドで生きてゆくため（シャドウと対決するため）の必要要素をリストアップする。
→例えばシャドウと戦うのに、剣士と白魔法使いと黒魔法使いが必要だとか。
- 必要要素を逆算して、それを得るための試練を配置する。
→最初は剣士との対立。次は白魔法使い、最後に黒魔法使い、など。
- それぞれの対立関係を作り込む。ただし、シャドウとの直接対決はしない。

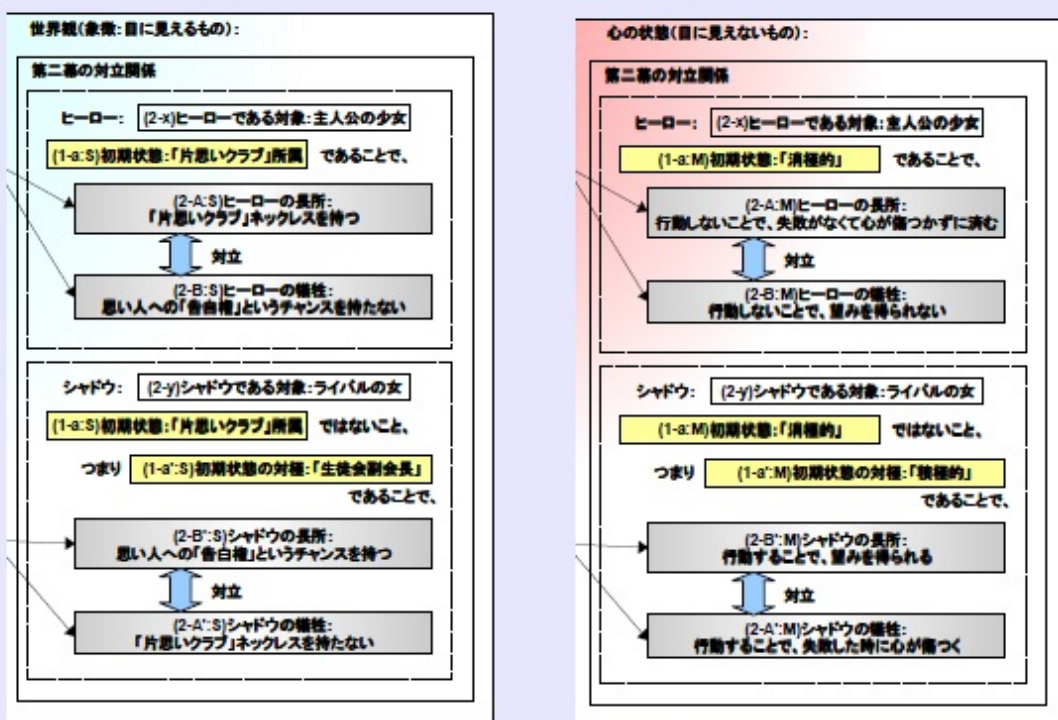
また、この「2-1.深化」の段階では伏線を多く張ることができます。「1-1.喪失と抑圧」を知っている存在がいる場合、読み手やヒーローには分からない程度に、喪失についてほのめかすと簡単に効果的な伏線を張ることができるでしょう。

第一幕ではスペシャルワールドの説明があるため、読み手は物語について行くために忙しいことが多いでしょう。伏線は基本的にどこでも配置できますが、あまり第一幕に伏線を詰め込むと、本筋の方の理解に影響が出かねません。なので、スペシャルワールド関係のごたごたが片付いて安定したこの「2-1.深化」の段階で伏線を配置するのが安全かと思います。

なお、伏線は必要条件ではなく、「なくても大丈夫なもの」です。伏線はなくても感動を与えられます。大切なのは対立関係であり、伏線は隠し味程度だと認識しておきましょう。

★作成例：「深化」

さて、主人公は申込書を提出することで、スペシャルワールドである戦いの場に自らの意志で参加しました。ここからは、欠点である消極性を克服していきます。



ここでは「主人公が力をつけて、犠牲を克服してゆく」「シャドウとは対立したまま」「シャドウとの直接対決はまだ」さえ満たせば何をやっても大丈夫ということで、とにかくこれを満たす案を出していきましょう。

- ミスコン本戦への準備や訓練として、事前にいくつかの予選を行って、勝ち進める流れにする。文化祭当日に本戦をさせて、予選突破した八人ぐらいの中から優勝者を選ぶようにする。最終的に主人公はその八人の中に残る。
- 予選は三回ぐらい。予選では副会長とは戦わない。
- 生徒会長とは次第に親密になっていく。
- 仲間として親友に助けをもらう。
- 他にも、予選ごとに戦った相手や副会長の手先と対立して、主人公が勝って昇華させ、味方にしてゆく。戦いの数だけ味方にする。三人ぐらい。
- 予選・本戦の競技アイデア：演劇、料理、体力もしくはスポーツ、特技披露、着物着付け、音楽、華道、勉強。
- たまにネックレスを出しておく。読み手に忘れさせないため。手放せないでいる。

この辺のアイデアをさらに突き詰めていきます。ここでは各予選において対立関係を作ります。

まずは逆算方式で、必要な要素から見ていきます。「普通」という欠点を持つ主人公が欲しいものは、体力と知力とお金だとしましょう。なら、体力勝負と知力勝負、お金勝負という三つを配置して、それぞれについてのキャラクターと対立関係を作ります。

ここでは最終的に、以下のような流れにします。本来なら専門用語は使わずに表記しますが、文章量が長くなってしまうので、いくつか専門用語を使っています。

(ステップ七：深化)

- 予選その一の前：
 - 親友による、予選や本選のシステム説明。
 - 予選その一は、ルールなし千メートル走。バトルも随伴もありということで、友人のサポートを得て走ることにする。
 - 走る距離を選べるようにしておいて、副会長は短距離走を選ぶとかして、直接対決はしない。
 - 生徒会長との接点も加えておく。偶然会って、生徒会長に「絶対に勝ちます」と言うとか。まだ生徒会長との距離はある状態。
 - 予選その一の敵対者として、「敵甲」登場。対立関係は「孤独・人気型」を使う。長所は「友達がいなくて、傷つくことがない」。短所は「友達がいなくて、寂しい」。親友のいる主人公に嫉妬して、主人公だけは絶対に突き落とすと決意する。孤高で冷血なスポーツ系少女で、足は副会長に次いで速い。
- 予選その一：千メートル長距離走。
 - 千メートル走開始。ルールなしバトルを抜け出して主人公は何とか合格ラインにいる。だけど後ろからついてきていた敵甲が、事故を見せかけて怪我をさせようとする。

- トリガー：だけど親友が守って、親友と敵甲が共に怪我をする。
- 昇華：主人公は親友と敵甲を共に助けようとする。親友も主人公も敵甲がやったことは分かってるけど、主人公は怪我はそれより大事だと伝えて、敵甲は自分のやったことを恥じて、それ以上に心配してくれる主人公に感激。
- 親友は比較的軽傷だった敵甲が介護して、主人公は走り、合格。敵甲は落選したけど味方になる。以降は「味方甲」と表記する。
- 予選の間：
 - 次は成績テスト。いわゆる校内模試。親友と味方甲と共に、勉強する。
 - 敵対者として、「敵乙」登場。学年トップクラスの成績。トップは生徒会長で次席は副会長、敵乙はいつも三番目。対立関係は「落ちこぼれ・優等生」型。長所は「落ちこぼれていないことで、評価を得られる」。犠牲は「落ちこぼれていないことで、好きなことができない」
 - 主人公と生徒会長の触れ合いネタ。主人公が「生徒会長のことをどうでもいいと思っていて、断られるために優勝を目指す」という建前を、敵乙が知る。そこで敵乙は主人公が片思いネックレスを持っていることを知り、参加権なんてないと問い詰める。それを生徒会長が見苦しいと助けて、互いの距離が近くなる。
 - 敵乙はそれを見て、激しく嫉妬。「主人公に勉強を教える」と偽って近寄り、前日に勉強会をして潰してやろうともくろむ。
- 予選その二：校内模試前日と当日
 - 主人公の家に、親友、味方甲、敵乙が集まり、勉強会。
 - だけどそれでも勉強しようとしなないフリーダムな主人公に、目的を忘れてキレてしまう。
 - トリガー：敵乙、前日の徹夜勉強が影響して倒れてしまう。
 - 昇華：敵乙、今まで苦勞して勉強してきた苦しみを思い出し、抑圧を解放する。本当は主人公のように、好きに遊びたかったのだと知る。
 - 目が覚めると、勉強をそっちのけで世話してくれた主人公のことを知り、本当のことを明かし、謝る。味方になって、主人公もキレられて真剣になっていたので、勉強を本格的に教える。
 - 結果的に、当日の試験はうまくいく。敵乙は主人公のための連日の徹夜で倒れて、落選。以降、敵乙は「味方乙」と表記する。
- 予選の間：
 - 予選最終戦は、「人脈のある人」を決める人気投票。決め手は男性からの浮遊票をどれだけ集められるかになる。
 - 敵対者として、「敵丙」登場。政治家の娘で学園二番目（でも日本有数の）のお金持ち。一番はもちろん副会長。長所は「正直でいない（賄賂を使う）ことで、票を得られる」「正直でいない（賄賂を使うこと）で、人気なくなる」。
 - 主人公と生徒会長の触れ合いネタ。主人公がぼんやりして足に怪我したところを、生徒会長がわざわざおんぶして連れて行ってくれる。喪失について生徒会長は覚えているので、それについて含みのあることを言う伏線。読み手

や主人公には全く分からない。この段階でかなり密接になっていて、生徒会長は主人公に気があるのかもと思うぐらいにしておく。

- 予選その三：人気投票
 - 敵丙は、バカ正直に一人一人にお願いしようとする主人公がしゃくに障る。わざと主人公を邪魔するようにお金をばらまいてパーティとか開いて、支持を得ようとする。男子生徒も敵丙になびく。でも、主人公は敵丙はこういう企画ごとをしている時は生き生きとしているのを見つける。
 - トリガー：金遣いが荒すぎて、親に小遣いを止められる。それを知ってサービスが止まったら、男子生徒たちが少しずつパーティー会場から離れて行こうとする。敵丙はずっとひとりぼっちだった過去の記憶を思い出す。
 - 昇華：主人公は影で泣いている敵丙を見つけて、いたたまれなくなって、仲間と共に着飾ったり踊ったりして自分たちでパーティを盛り上げる。そして主役を敵丙にしてあげる。敵丙は愛情を知って、素直さを知って、全ての事情（下心など）を男子生徒に明かし、謝って引き下がることを決意する。そして男子生徒に主役は主人公だと伝える。素直さという面で、主人公は男子生徒からの支持を得る。
 - 敵丙が味方になる。以降、敵丙は「味方丙」と表記する。
 - このパフォーマンスで、主人公はぎりぎり最下位で最終予選を通過することができる。得票トップはもちろん副会長。
- 予選の後：
 - 主人公の弱点だった「生徒会長病」も治ってきて、主人公はいつの間にか前に進む力を得ていることを知る。
 - 仲間は全員、真っ直ぐな主人公を見ていたら、生徒会長のことはどうでもいいと思うようになっていく。というか自分たちの恋心の強さは主人公には及ばないから、すっぱり諦めた感じ。それよりも主人公を助けたい気持ちの方が強い。
 - 四人の仲間、親友（愛情）、味方甲（体力）と味方乙（知恵）と味方丙（お金）という要素が揃って、完全無欠な副会長に挑む体勢が整う。

対立関係を三つも盛り込んだので、長くなってしまいました。ちなみにこれら三つの対立関係の製作時間は、記入時間も含めて約三時間でした。慣れればこれぐらいの短時間でできるようになるでしょう。

さあ、仲間は揃って、戦いの準備は整いました。次はいよいよシャドウである副会長との直接対決に繋がっていきます。盛り上がりに向かって突き進んでいきましょう。

四.一〇 ステップ八：2-2.根本問題（テーマ）への接近

さて、「2-1.深化」の段階で、シャドウと戦う準備が整いました。ここからの「2-2.根本問題（テーマ）への接近」で、ついにシャドウとの直接対決に移っていきます。

タイトル通り、「2-1.深化」までは根本問題であるテーマには触れていません。ここでようやく根本問題に近づいてゆきます。

ヒーローは犠牲を何とかカバーするだけの新たな力を得ているでしょう。しかしシャドウはそれ以上に強い長所を持っていて、同時にシャドウの犠牲はほとんど見えない状態になっています。

戦いの準備を済ませたヒーローたちは、シャドウとの戦いを前にしてしばしの休息を取ることもあります。それは最後の晩餐という形で表現されるかもしれません。己の全てを賭けた戦いを前に、大切な人達と別れを済ませておく必要もあるかもしれません。やり残したことを済ませておく、最後の幸せな時間となるかもしれません。愛する人と、戦いが終わった後の幸せな未来を約束するかもしれません。

そして決戦の時がやってきます。選ばれたヒーローたちは一つずつ装備を確認し、戦いの準備を整えるでしょう。一つ一つの装備をしてゆく間に、ヒーローたちは一つずつ戦いへ向けて気持ちを鼓舞してゆきます。そして前を向いて、勇敢に出発するでしょう。

例えば映画「アルマゲドン」ではこの場面がとてもうまく演出されています。「地球に落ちてくる隕石を爆破する」という使命を持った主人公たちは、準備を整えて壮大な音楽と共にスペースシャトルに向かって歩いてゆきます。その姿は、地球を救う、選ばれた英雄たちとして勇敢な姿を演出しています。

この段階で、根本問題（テーマ）を初めて明確に示すことが多いでしょう。第一幕から第二幕の「2-1.深化」が終わるまでは、読み手にテーマが何かを明解に示さないことが多くあります。というのも、構造的にこの段階までテーマに触れることはできないためですね。

そのため、この段階で象徴的なテーマの問いかけを行うことがあります。例えば、ヒーローが「2-1.深化」の段階で勇気を得るために訓練をしていたとしましょう。すると、ここで初めて「『勇気』って、いったい何なんだろう」と問いかけます。そのような明解なテーマに触れることで、この後に続くシャドウとの戦いに対して、立場や関係を明解に示すことができます。

別の形としては、メンターが主人公に諭すという形になるかもしれません。強大なシャドウに対して、ヒーローは「僕は、本当は怖いんだ」と本音を漏らします。その時にメンターが「勇気とは、誰かを救いたいと思う心のことだ」と諭す場面であるかもしれません。もちろん、喪失を思い出していないヒーローには現段階では理解不能なことですが。

このように、「この作品が訴えたいこと」を明解にできていれば、より作品が引き締まることでしょう。

なお、この段階では直接シャドウとの対決は避けた方がいいでしょう。というのも、ここで一度戦わせると、対立関係は同じなので次の段階で再び同じ事を繰り返すことになり、このステップは盛り上がりながらも、次のステップが盛り上がりなくなるためですね。

もしシャドウの強さを読み手に見せつけておきたい場合、直接ヒーローと戦うのではなく、ヒーローと同レベルの他の存在に圧倒的な力を見せつけて、打ちのめすようにしておくとい良いでしょう。

★作成例：「根本問題（テーマ）への接近」

さて、ここでは副会長との戦いを前にして、盛り上げていく場面です。

文化祭の準備が着実に進んでいき、学園内では飾り付けや屋台の準備、各学級の催し物などが準備されて、決戦の時間が近いことを知らせるでしょう。

できればこの際なので、生徒会長と主人公を相思相愛状態にして、くっつけておきたいところです。

一度ぐらいシャドウの力を直接主人公に見せつけたいところですが、ここでは我慢して、直接ではなく間接的にしておきます。

第一幕で、「私が優勝しますから、安心して断って下さい」という別の対立関係も少し入れておきましょう。別の対立関係になってしまうので、説明上本筋以外は省きたいところでもあります。第一幕のラストの影響で少し本筋に絡んできてしまっている対立関係なので入れておくことにします。

（ステップ八：2-2.根本問題（テーマ）への接近）

- 文化祭の準備が整っていくことの描写。ミスコンの内容も発表される。競技内容は「自己紹介と特技披露」「水着審査」「演劇対決」。演劇の内容は公開されないのでぶっつけ本番。
- 軽く、副会長のすごさを主人公と対比して見せつけておく。仕事の能率、人脈の広さ、それでも成績は落ちないとか。一方主人公はだめだめ状態。
- 文化祭を前にして、生徒会長と初デートをする。きっかけは、副会長を含めてほぼ全ての人が生徒会長に頼らざるを得なくなり、優しい性格の生徒会長は全てを引き受けて、体も心も疲れ果ててぼろぼろな状態。だけどぼろぼろな状態には主人公以外気が付かない。
- 文化祭前日は休日。準備ができてないクラスだけやる日。仲間たちが策略を巡らせて、生徒会長と主人公を遊園地に誘い出す。味方丙のお金と人脈で偽バスに乗らせてしまうとか。学校には生徒会長は倒れたという偽の情報を流して、万事OK。
- 主人公と生徒会長は最初はとがめるが、諦めて仲間たちと共に遊ぶことにする。
- 盛り上がってきたところで、仲間たちは退散。二人きりになる。お互いの日常を知ったり、話をして親密になってゆく。最近知り合ったばかりだとは思えないほど。
- 夕方、人気もなくなった頃に、何となく魔法にかかったかのように、雰囲気互いにキスしようとする……けど寸前で邪魔が入って、お互い正気に戻る。
- そこで解散。主人公は別れ際、勝つことを宣言する。本当は好きだと言って欲しいけど、でも「だから安心して断って下さい」と言わざるを得ない。片思いのネックレスを象徴として使うといいかも。
- 文化祭は二日間開催。文化祭の一日目は順調に過ぎる。
- ついに決戦の二日目が出てくる。仲間たちは再度協力を確認して、舞台袖で準備を完了して緊張感を高める。絶対に負けられない戦い。そしてついに、ミスコン開会式。司会の開始宣言と共に、告白権をかけたミスコンが始まる。

デート関連の整合性で説明が長くなりましたが、基本は最後の晚餐をして、そしてシャドウである副会長との戦いの準備をするという二つのステップですね。生徒会長と主人公を既に恋人に近いぐらいにしておいた方がよくて、それがずっと足りなかったので、ここで補強しています。

準備の過程や内容は、重複を避けるため（本戦で初出にして面白く見せるため）に見せません。主人公たちはどうするかは知っていますが、読み手は知らない方がいいので。

さて、次はいよいよシャドウとの戦いになります。

四.一一 ステップ九：2-3.根本問題（テーマ）との対峙

戦いの時がやってきました。この「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」のステップで、ついにシャドウと雌雄を決する直接対決になります。図 15 に、「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」と「2-4.抑圧の受け入れ・解放」で用いる第二幕の対立関係を示します。

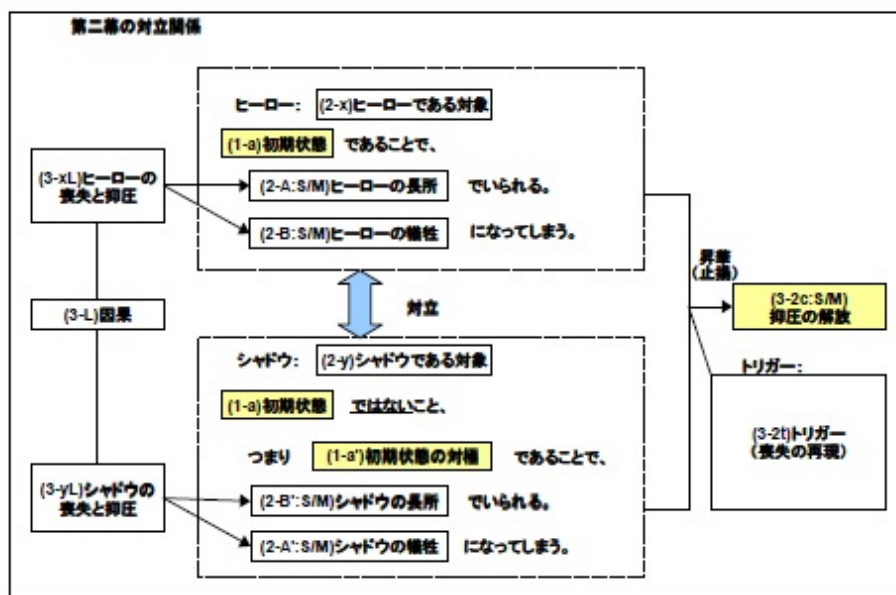


図 15: 「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」：第二幕対立関係

直接対決の流れはどんな方法でも大丈夫ですが、ここでは典型的な流れを説明してみましょう。

ヒーローは「2-1.深化」で培ってきた方法に従って、戦ってゆくでしょう。仲間と力を合わせて、計画通り事を進めていくでしょう。最初は主人公はこれでいけると思うかもしれませんが。

シャドウは強力な力を手にしたヒーローを前に、予想外の深手を負うかもしれません。そしてシャドウは、ついにヒーローを最大の敵と見なして、全力を持ってヒーローと戦い始めるでしょう。

ここからはヒーローたちとシャドウの、全てを賭けた総力戦になってゆくことが多いでしょう。

いくつかの逆転劇を経て、そして主人公は、用意していた最後の手段までも使って、シャドウを討伐にかかります。しかしシャドウはぎりぎりのところで致命傷を免れます。

ヒーローは既に万策尽くして、決定打も使い尽くしているでしょう。逆にシャドウは、ここから少しずつ底力を見せつけ始めて、ヒーローを少しずつ打ち砕いてゆきます。

形勢は逆転して、ヒーローはシャドウの力に恐れおののきます。万策尽きたヒーローは、今まで克服しようとしていた犠牲が急激に強くなり、抑えきれなくなるでしょう。ヒーローは自分の持つ犠牲を「本当の意味」では克服できていないのです。次々に仲間が倒れていくかもしれません。

そして最後はたった一人と一人の戦い、「思想対思想」になるでしょう。シャドウはヒーローの犠牲を強く責めます。ヒーローは仲間の力を借りることもできなくなり、倒れ、絶体絶命の状態に陥るでしょう。

もうだめだと思ったその時、トリガーが発動します。それは希望を失いかけたヒーローにとっては衝撃的かもしれませんが、目を覚まさせるには十分な出来事でしょう。

そのトリガーを目の当たりにしたヒーローは、本当に大切なことが何なのかを求め始めるでしょう。そしてついに、自らが根本の部分から変わらなければならない時が来たことを悟ります。

基本的に、ヒーローはシャドウといつの間にか実力が拮抗していますが、次第にシャドウに押されていく流れになります。

重要なのは、この段階では主人公はずっと「2-1.深化」の過程で培ってきた方法に固執するということですね。

まとめると、典型的な流れは以下ようになります。

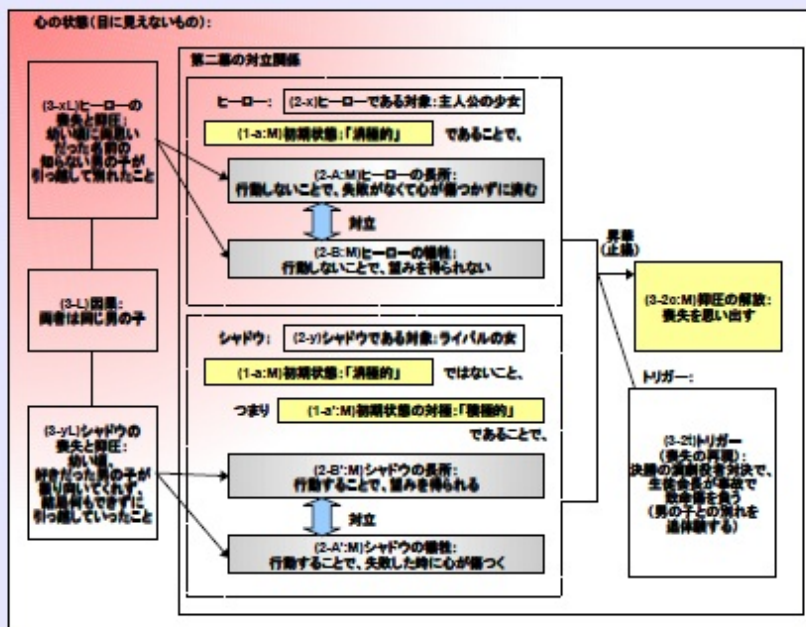
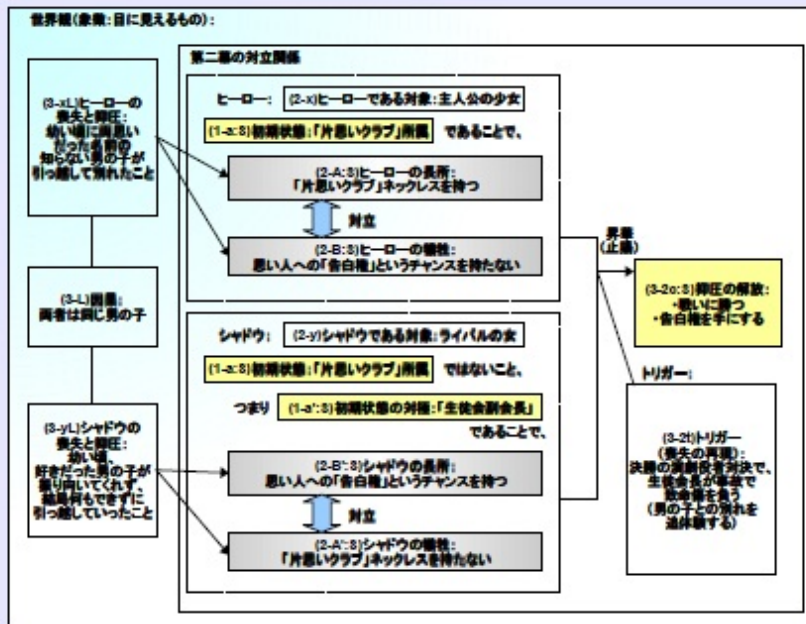
- 戦いの開幕。
- 計画に従い、ヒーロー優位。
- 決め手の手段を使うが、シャドウに致命傷を与えられない。
- シャドウはヒーローを好敵手とみなして、全力で反撃。（もしくは逆転を何回か繰り返す）
- ついに万策尽きたヒーローは劣勢化。
- 絶体絶命まで追い込まれた時に、トリガー発動。

サスペンス系や謎解き物語である場合、「1-5.問題解決方法の説明」で意図的に間違った説明を与えていたかもしれません。この場合はどこでも真実を明かせる流れにできますが、この「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」のステップで、トリガーとして真実を見せるという流れにするという盛り上げ方も可能でしょう。

★作成例：「根本問題（テーマ）との対峙」

ついに中核になるシャドウとの戦いがやってきました。

以前作った第二幕の対立関係を次に示します。ここで用いるのは、長所と犠牲と、そしてトリガーになります。



ここでもいくつか、戦いの流れを考える必要があるでしょう。今回はミスコン本戦で戦うということで、戦いの内容や流れについてアイデアも練る必要があります。

いったん主人公が逆転して、そこから副会長が本気になって、圧倒的な力を見せつけるような流れにするとしましょう。副会長との対立を盛り上げる流れにするために、決勝戦では始めは主人公優位な状態になり、そこから主人公を危機に立たせてゆくのもいいかもしれません。

メインはシャドウとの戦いなので、あんまり間延びしないように、まずは本戦(準々決勝・準決勝)は二回ほどスピーディーに戦って人数を絞り込んで、残る決勝の演劇対決で時間をかけて雌雄を決するようにするとしましょう。

二回の本戦は適当に作っても大丈夫でしょうが、最後の演劇対決ではしっかりと作り込みたいところです。

なお、直前のステップ「2-2.根本問題（テーマ）への接近」で本戦の内容を明かしていましたが、製作過程の流れで言うと、前のステップでは空欄のまま進めて、このステップでいろいろと案を出して作り込んで、結果的に前のステップに当てはめています。このように、未考慮事項は空白のまま進めて、決まった段階で前のステップに戻って修正すればいいでしょう。

（ステップ九：2-3.根本問題（テーマ）との対峙）

- ファイナリスト（本戦進出者）八人の紹介。本命は副会長。生徒会長は審査員の一人だけど、優しいからたぶん全員十点満点。
- 準々決勝：自己紹介と特技披露
 - 副会長は主人公よりも先にして、すごい高評価。剣の舞とかしてもいいかも。
 - 主人公の順番は副会長より後。主人公は驚くことに副会長に対抗するかのような、優雅な舞を披露する。しかもなぜか完璧にやり遂げ、観客は魔法にかかったかのようにうっとりする。結果、副会長と同点をつける。
 - 裏事情を簡単に説明。親友と味方甲乙丙の親が、それぞれメイクアップアーティスト、武道家、舞台監督、お金持ち（着物や効果の準備）。猛練習したこと、舞の技術は見せかけでも素人にはそこまで分からないので、総合演出でカバーして得点を勝ち取る。
 - 決勝までせずとも、次の水着審査で点差をつけて決着をつけるという主人公たちの意気込み。
- 準決勝：水着審査
 - 残り四人。順番は副会長を最後から二番目にして、最後に主人公。
 - 副会長は、協力者のミス（水着のほつれ）によって少しだけ点数を落としてしまう。それがマイナスになる。
 - 主人公は、メイクが趣味な親友と、味方甲のダイエット&トレーニング法、味方乙の演出、味方丙の準備したすごい水着によって、副会長を抜いてダントツトップに躍り出る。主人公は今まで化粧とか美に興味がなかったから光らなかつただけで、本当はすごい光る原石だったと知る。
 - でも、点差は決定打にはならず終わる。副会長、主人公を最大のライバルと見なして本気になる。
 - 一方主人公は優位に見えて、実はここまでしか準備できていない。万策は使い果たした状態で、不安になり始める。というか、敗北感すら漂い始めている。ここからは仲間たちの事前準備がないという崖っぷち。今までは「作り物」の主人公で、ここからは「素」の主人公が出てしまうため。
- 決勝：演劇対決
 - 演劇部協力の下、主人公と副会長の演劇対決。題目は「ロミオとジュリエット」。だけど、ジュリエットが二人いるという設定。アドリブで進めていく。
 - ちなみにロミオは生徒会長が担当。これには生徒会長もびっくりだけど、しぶしぶ協力する。
 - 演劇が始まる。副会長はすごくいい感じだけど、主人公は何をやってもうまくいかない。というか副会長がすごすぎる。いつの間にか主人公は副会長か

ら「偽ジュリエット」に仕立てられている。

- 味方の協力者たちも役者として舞台に飛び出して、話の流れを変えようと力を尽くすけど、やっぱり準備なしの付け焼き刃ではほとんど通用しない。そしてジュリエット（副会長）は積極的にロミオに近づいてゆく。そしていい雰囲気を作り上げてゆき、観客までも乗せるので、生徒会長も流れに乗らざるを得ない。
- 機転を利かせた生徒会長は、自分が逆に毒を飲んで仮死状態になることを選ぶ。そして最終的に、ジュリエットと偽ジュリエットの剣と剣での抗争になる。観客がいるから、不自然な行動は取れない。だから舞台で「死んだ」という演出に持ち込まれると、それで終わってしまうということ。血のりもあって本格的。
- 副会長による、自分の長所の主張と、主人公の犠牲を責める。自分は幼い頃から自分を磨いてきた。失敗も多くして傷ついたけど、それだけ積極的になって耐えた。だからロミオにふさわしい女性。ロミオも、どんな手段を使っても自分の力で奪い取ると。だけど主人公は失敗を恐れて何もせずに、怠けているだけだと責める。
- 主人公は反論できずに、自分は生徒会長にふさわしくないと正論を突きつけられ、崩れ始める。そして味方が一人、また一人とやられてゆく。味方は差し違えていくので、敵も一人ずつ減っていく。
- 最終的に副会長と主人公が残る。そして副会長が力を見せつけて、主人公を地に伏せ、剣を突きつける。絶体絶命。
- トリガー：舞台の一部が崩れて、生徒会長に直撃してしまう。見ると、生徒会長は血まみれで苦しんでいる。主人公は混乱して、いったいこんなところで何をしているのか、分からなくなる。

次は、ついに「喪失」を見つめることで、主人公に昇華が起きます。中盤の一番の盛り上がりを見ていきましょう。

四.一二 ステップ十：2-4.抑圧の受け入れ・解放

中盤の最大の盛り上がり、「2-4.抑圧の受け入れ・解放」のステップです。

前の「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」において、第二幕対立関係のトリガーが引かれました。それによって、ここからはヒーローは昇華を起こし、自らの長所と犠牲を消滅させてゆきます。

喪失と抑圧については、「三.四 第二幕の対立関係：テーマの対立」で説明した通りです。

ここでは、場合によっては、過去に起こった喪失と抑圧を初めて認識する（思い出す）こともあるでしょう。その場合は過去の喪失を思い出し、癒されなかった傷を思い出し、今までその傷に操られていたのだと知ります。そうすることによって、こだわり（長所と犠牲）を捨てます。

実際に過去を思い出さなかったとしても、自らを客観的に見つめることで、長所と犠牲を捨て去ります。

つまり、ヒーローが昇華することによって持つ新しい思想は、「長所を保つ必要性」「犠牲を克服する必要性」さえも否定するものになります。今までしがみついていた「〇〇するには〇〇でなければならない」という思いを捨てて、人間として一回り大きな存在になり、今自分が何をすべきなのかを見つけるでしょう。

例えば、それまで「生き延びるために、〇〇でなければならない」という長所と犠牲があった場合、別に生き延びる必要性すら消えてしまっています。「一人であることで、〇〇の状態になる」というものの場合、一人でいようが大勢でいようが関係ない心理状態になっています。それよりも大切なことを見つけている状態に変化します。

この過程を通して、ヒーローは、己が持つ本当の力を覚醒させます。その力は無限に沸き出してくる強大な力であり、今までとは次元が違う力をヒーローに与えるでしょう。

ヒーローは象徴的に生まれ変わることもあるでしょう。戦隊物では真の力を発揮して、変身するなどして、外観が変わることなどがあるでしょう。本当の武器を手に入れるという象徴であるかもしれません。

ヒーローはついに、シャドウに打ち勝つ真の力を手に入れたのです。

★作成例：「抑圧の受け入れ・解放」

第二幕のトリガーが引かれました。生徒会長が傷つき、主人公は自分が何をしているのか分からなくなります。そして、ここで喪失と抑圧を思い出します。

喪失を思い出させずに昇華させる場合はきっかけを作る必要があるでしょうけど、ここでは「抑圧と喪失」の内容を思い出させます。喪失と抑圧は思い出だけで昇華を導き出せる特性がありますので、過去を見せるだけで十分に繋がっていくでしょう。

（ステップ十：2-4.抑圧の受け入れ・解放）

- 血まみれでうめく生徒会長の姿に、過去を思い出す。
- 喪失と抑圧の記憶：幼い頃、名前も知らないけど、好きな男の子がいたこと。お互いが大好きだったこと。お守りとして、当時主人公が持っていた「片思いクラブ」ネックレスをプレゼントしたこと。だけど男の子は病で、主人公の目の前で倒れてしまったこと。倒れた時は、吐血とかで血まみれの姿。入院して、そして引っ越してしまい、連絡もなかったこと。死んでしまったという確信。癒されずに、ただ震えるだけの幼い主人公。
- 昇華：あの出来事以来、好きになるということにとっても臆病になったこと。だから生徒会長にも近づけなかったことを把握する。
- 現実に戻って、目の前で血まみれの生徒会長が苦しんでいて、過去の再現。今自分にすべき、本当に大切なことが分かる。それは副会長と戦うことではない。優

勝をすることでもない。自分の力を見せつけることでもない。

- 覚醒した主人公は、満身創痍の状態だけど、ゆっくりと立ち上がる。

設計時点では「(3-L)因果」を作っていましたが、ここでは結果として使わないことにしました。なくても機能しますし、逆にこの状況では無駄な説明になってしまいますので。

さて、それでは次のステップで、ついに根本問題（テーマ）を解決させます。

四.一三 ステップ十一：2-5.根本問題（テーマ）の解決

第二幕最後のステップは、「2-5.根本問題（テーマ）の解決」です。

前回のステップでヒーローは昇華を起こし、シャドウに打ち勝つ力を得ました。その力を発揮することでついにシャドウを討ち果たし、勝利を自分のものにします。

それと同時に、テーマであった第二幕の対立関係を解決し、問題の根源を打ち消します。

激しい戦いに勝利したヒーローは、一時的に仲間たちと勝利に酔いしれる場合もあるでしょう。そしてその報酬である宝を得ることもあるでしょう。

さらわれた姫を助けることかもしれませんし、村の宝を取り戻すことかもしれません。

とにかくヒーローは、シャドウとの戦いに勝ったのです。

★作成例：「根本問題（テーマ）の解決」

後は、決勝戦に終止符を打つだけです。トリガーと昇華がしっかりと出来ていれば、ここからは勢いで作れるでしょう。

（ステップ十一：2-5.抑圧の受け入れ・解放）

- 演劇は続いている。だけど事故なのか演出なのか、誰にも分からない状態。だから誰にも止められない。
- もう失わないように、生徒会長の元へと行こうとする主人公。だけどそれを阻止するために、副会長が斬りかかる。
- 主人公は斬られて傷つくけど、もう演劇で勝つことは捨てている。勝ち負けなんか関係ないから、（演劇上の）致命傷を負う。この時点で主人公は負けが確定し

ている。副会長は勝利を確信する。

- だけど主人公は、傷ついた生徒会長の元へとたどり着き、愛を伝える。「ロミオよ、ずっと好きでした」と。ロミオはその愛を受ける。
- 副会長がなぜ自分ではないのかと叫ぶ。主人公もしくは味方が解説する。副会長は「自分を見せつけるために力をつけた」ので、それは愛ではないと。本当に愛しているなら、自分の命よりも生徒会長を気遣うものだ。力で体は奪えても、心までは奪えない。副会長はそれに気が付き、自分が敗北したことを知って崩れ落ちる。
- 共に致命傷を負ったロミオとジュリエットは、生まれ変わったら結ばれようと誓って、共に息絶える。副会長は引き立て役として終わる。そして終劇。
- 最高に盛り上がる観客。そして出演者全員に大拍手。
- 生徒会長は無事。血のりで演技だったことを明かす。主人公も満身創痕だけど大丈夫。
- 優勝者は満場一致で、主人公に決定する。仲間たちから歓喜の渦に巻き込まれる主人公たち。

できることなら、演劇は二人が結ばれてハッピーエンドにしたかったんですが、流れの関係で悲劇ということで終わらせました。でも、「ロミオとジュリエット」にかぶせることも出来ましたし、次に繋げられるということで、逆にいい演出になったかと思えます。

この辺の肉付けの仕方で結構印象が変わるので、しっかりと作り込みたいところです。

さあ、これで第二幕が完了しました。ついに残るは第三幕だけですね。最後までしっかりと作っていきましょう。

四.一四 ステップ十二：3-1.日常への帰路

第三幕に入りました。第三幕は「3-1.日常への帰路」から始まります。

第二幕でテーマを解決したヒーローですが、まだ旅は終わっていません。スペシャルワールドから出て、元の日常に戻らなければならないのです。ここから用いる、第三幕の対立関係を図 16 に示します。

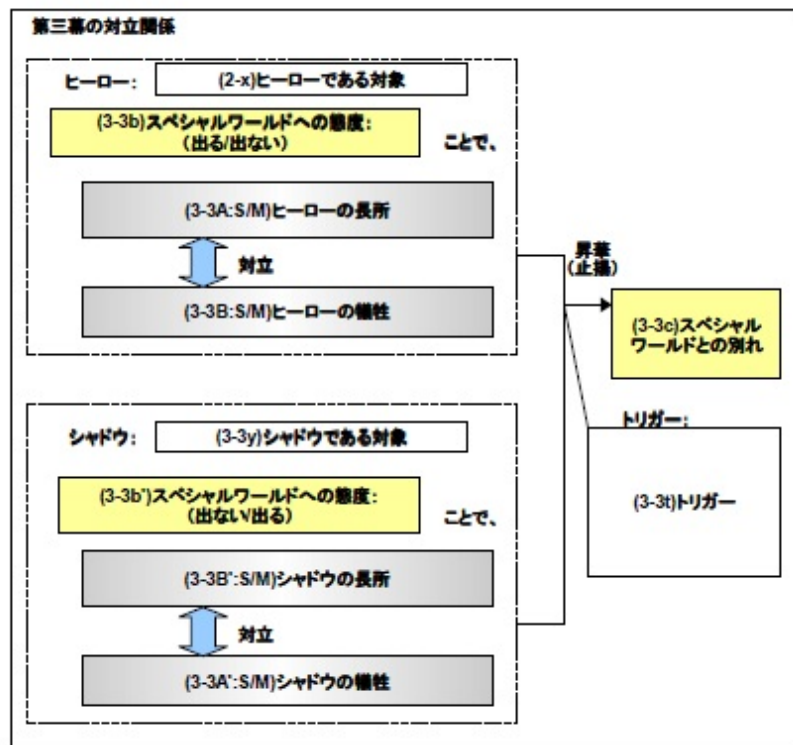


図 16: 「3-1. 日常への帰路」 「3-2. 旅との別れ」 第三幕の対立関係

ヒーローは一時の喜びから覚め、旅を終わらせるためには、まだやらなければならないことが残っている事を知ります。

ここでは物語がいつ終わるのか(旅はいつ終わるのか)というものが明確に提示されるでしょう。場合によっては、象徴として**タイムリミット**が設定される場合が多いでしょう。

例えば、退治された竜が最後に雄叫びを上げて暴れて、洞窟が崩れ始めるかもしれません。洞窟が崩れ落ちる前に脱出しなければならない、そして脱出したら全ての物語が終わる……ということで、タイムリミットと物語の終焉を示すことになります。

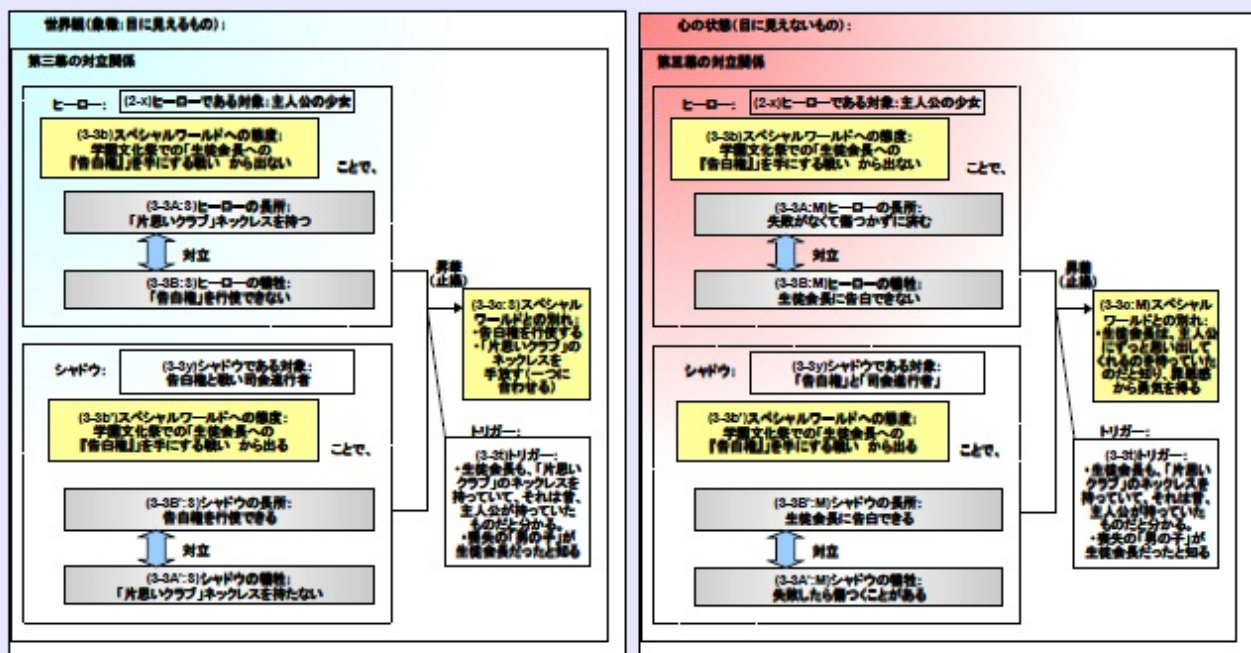
日常の世界に戻るためには、スペシャルワールドの法則を捨てて、日常の法則を受け入れなければなりません。そのために、本当に必要な宝だけを持ち帰るために、スペシャルワールドで新たに手にしたものをいくつか手放す必要があるでしょう。

最も大切なものを持ち帰るために、二番目以降に大切なものを置いていかなければいけないかもしれません。それはスペシャルワールドでしか生きられない仲間との別れかもしれませんし、スペシャルワールドのために手に入れた特殊能力を手放すことかもしれません。

それらを予感しながらも、ヒーローはなかなか手放せないでいます。そして旅の終わりに向かって進んでいきます。

★作成例: 「日常への帰路」

テーマを解決した主人公たちは、このステップから、スペシャルワールドから出るという方向に移ります。主人公たちは勝利によって告白権を勝ち取りました。後はその告白権を行使したら終了になります。



すぐに終わらせてもいいんですが、どうせなのでここではすぐに告白して終わらせずに、少し時間を引き延ばすことにしましょう。

(ステップ十二: 3-1.日常への帰路)

- 告白権の行使は、文化祭の後夜祭で行われることになる。(タイムリミットの設定)
- 勝利の余韻から解放された主人公は、「告白」というものを前にしてやっぱりひるんでしまう。けどやるしかない。
- 生徒会長から断られるために申し込んだということも、一応触れておく。まだ片思いという形なので、片思いクラブのネックレスもまだ持っている。
- 副会長のフォローとして、副会長は落ち込んでおくとしておく。副会長をなくさめる立場の人(年下の世話役の男子生徒とか)を出しておくで後腐れがなくていいかも。
- 大役を果たした主人公は、仲間たちと文化祭の残り時間を精一杯楽しむ。

ここでは、主人公は新しい思想を得ているので、そのままの状態だと告白することにためらいはないでしょう。ですが、ここでは実行を前にいったんひるませることにしています。再度ひるませることで、クライマックスを盛り上げられますので。

第三幕ではShadowの昇華をさせてもいいんですが、ここではやめておくことにしましょう。昇華させない場合でも、Shadowはハッピーエンドにできます。副会長に片思いする付き人の男の子でも出して、そのキャラと結ばれそうな感じにほのめかしておけば大丈夫でしょう。

誰かを不幸にして終わると後味が悪いので、フォローも最低限はしっかりとしておきましょう。

四.一五 ステップ十三：3-2.旅との別れ

長かったスペシャルワールドの旅も、「3-2.旅との別れ」のステップで、終焉を迎えます。

ついに別れの時が来ました。ヒーローは、大切なものを持ち帰るために、それ以外の大切なものを手放さなければならないでしょう。

なかなか決断が出来ないヒーローに対して、トリガーを起こします。これによって旅を終焉に導きます。

主人公は宝を持ち、全てを解決して元の世界に戻ります。

神話においては、象徴としての**死と再生**を演出することが多いです。スペシャルワールドでの主人公はいったん象徴としての死を経て、再生して日常に戻ります。

映画「アルマゲドン」では、この死と再生が象徴的に演出されています。地球に向かってくる隕石を無事に爆破した主人公たちは、スペースシャトルに乗って地球に帰還しようとしています。その大気圏突入の際に、通信がいったん途切れます。そして大気との摩擦で燃えながら地球に戻りますが、宇宙船からはいっこうに通信が回復しません。不安になった瞬間に通信が回復して、全員の無事が確認されて、喜びが爆発する……というような「死と再生」が演出されています。

★作成例：「旅との別れ」

ついにクライマックスです。ここでは告白権を行使して、生徒会長と結ばれます。仲間とはスペシャルワールドから出た後も関係は続くので、仲間との別れはなく、「文化祭での戦い」と「生徒会長との関係」のみを終結させます。

(ステップ十三：3-2.旅との別れ)

- 後夜祭が始まる。主人公は考えがまとまらないうちに、告白権を行使するためにステージに立つ。
- 主人公が告白しようとしても、断られるのが怖くてできずにいる。片思いクラブのネックレスを握りしめる。
- トリガー：生徒会長が、自分の持つ片思いクラブのネックレスを取り出す。なんか古いもの。そして「これが何か分かるか」と伝えて、主人公が昔の好きだった男の子にプレゼントしたものだと分かり、生徒会長が昔の男の子だと知る。生徒会長は「ずっと、思い出してくれるのを待っていたんだ」と、主人公を待っていたことを伝える。
- 互いの片思いクラブのネックレストップを合わせると、一つのハート型になるとか。これで両思いの証にする。
- 主人公はあの男の子が生きていたことと、そして思い出せなかった罪悪感とに涙を流して謝って、生徒会長の想いを知る。そして告白する。
- 生徒会長もそれを受け入れて、キス。

- 主人公はのぼせて鼻血出してぶっ倒れるとかしてフェードアウト。

これで、全ての問題が解決しました。後は最終ステップを残すのみです。

四.一六 ステップ十四：3-3.問題を解決した日常

旅は終わりました。この「3-3.問題を解決した日常」のステップでは、ヒーローは無事に日常へと戻り、問題が発生する前と同じような毎日を送っているでしょう。

同じような風景、同じような毎日の始まりですが、一つだけ違っている点があります。それは、問題を解決して、宝物を得ているということです。

場合によっては、以前ヒーローを悩ませていた細々とした問題が起こるかもしれませんが。しかし成長して宝を手に入れているヒーローには長所も犠牲もなくなっていて、その問題にストレスを抱えることもなく、軽やかにこなしていったり、時には全く気にしなくなったりすることでしょう。

日常の問題は解決し、未来は光に輝いています。

ヒーローは幸せな未来に向かって、宝と共に歩いて行くことでしょう。

このステップでは、よく最初の「1-2.問題を抱えた日常」と対比されることがよくあります。最初と全く同じ出だしであったり、全く同じシチュエーションをオーバーラップさせることで、日常に戻ったことを示します。

例えば「1-2.問題を抱えた日常」では、サラリーマンの主人公が忙しく目を覚まして飛び起きて、準備をするシーンがあったとしましょう。すると、ここの「3-3.問題を解決した日常」でも、全く同じように準備をするシーンから始まることで、完全に日常に戻ったことが分かります。しかし、その主人公が扉を開けてキッチンに入ると、それまでは殺風景な風景で忙しく食事をしていたのが、今では色とりどりの朝食が並べられ、そこには愛する人が微笑んでいるかもしれません。その愛を元に、今まではストレスばかりだった毎日が、今では喜びに変わっていることでしょう。

これで、「物語とは、問題を解決する過程である」という、その一つの過程が全て終わりました。完璧な状態に戻ったヒーローは、新たな一歩を踏み出してゆくでしょう。

★作成例：「問題を解決した日常」

ついにこれで、十四のステップ最後のステップになります。後は最初の日常を繰り返して、幸せな状況を描いて完了です。

(ステップ十四：3-3.問題を解決した日常)

- 最初の日常場面（起床から登校まで）を繰り返す。

- 同じような日常に見えて、一つ違っている点は、登校途中で生徒会長が待っていること。恋人同士になった喜びと、新たな日常をかみしめる。
- シャドウのフォローもしておきます。シャドウは昇華させなかったので、「懲りずに次の恋に向かっている」としておく。
- 仲間も集まってきて、恋人や友人たちと楽しそうにしながら、新しい未来に向かって歩いてゆく主人公。というところでエンディング。

いかがでしたでしょうか。やはり一番大変だったのは第二幕最初の「2-1.深化」の部分で、ここはいくつも案を出さなければならないので時間がかかるでしょう。緊張と緩和を交互に繰り返して、飽きないようにすることが大切になると思います。

次に難しいのは、おそらく第二幕盛り上がりである「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」（副会長との直接対決部分）辺りでしょうか。ここは盛り上げる手順をどう作り込むかが肝要になるでしょう。

今回は第二幕でヒーローがシャドウに打ち勝ち、第三幕で告白して物語の終焉を迎えるという形にしました。ですが、第二幕で告白とキスまでさせて、第三幕ではシャドウの昇華をさせるという流れも十分に可能です。また、第三幕で告白とキスをするのと同時に、シャドウを昇華させるという手もあります。

シャドウの昇華は第二幕でも第三幕でも入れられます。これらは好みで入れてもいいですし、盛り上がり足りないと思ったり、時間をもう少し伸ばしたい場合に、内容を足すという目的で入れてもいいでしょう。

これで一通りの流れが完成しました。後は見せ方などの仕上げを行って完了にします。仕上げについては次章で説明します。

第五章 物語の構成

五.一 キャラクターと世界観の作り込み

ここからは、これまでに作った「時系列に並べただけの一連の流れ」を「どのように読み手（もしくは観客）に見せるか」という見せ方を作り込む段階になります。

ストーリー十四のステップでは、出来事を時系列で並べただけになります。これをどこから始めてどこで終わるのかを決めたり、読み手に与える情報を並び替えたりして、最終的な物語の形に仕上げます。普通の物語ではあまり深く考えなくてもよいでしょうが、推理ものやサスペンスなどでは、問題を解く鍵となる情報は、読み手に対して制限して与えてゆく必要があるでしょう。

また、ストーリー十四のステップでは対立関係を中核に決めてきたので、中核以外の部分を作り込む必要もあるでしょう。サブキャラクターや、細々とした世界観を作り込みます。

これら効果的な見せ方を考慮することで、より印象深くテーマを伝えることができるようになるでしょう。

まず最初に、これまで通称であったり仮に割り当てたキャラクターを実際に配置調整をして、キャラクターや世界観を作り込みます。

この段階までは、キャラクターや世界観については「必要最低限」の設定のみに抑えていました。なぜかという、シナリオライターだけで何でも決められるという状況は珍しいためですね。文章だけの一人で完結できる小説なら話は別ですが、映画脚本や舞台脚本、ゲームシナリオなどでは、絵描き担当者であったり役者であったり、美術担当者との調整が必要になってきます。

もしキャラクター設定を細々と作り込んで、それをシナリオに反映していたとしましょう。例えば舞台シナリオを作るのに、「小柄でぼっちゃりしていて、歌がうまくて、髪の毛はロングで朗らかなイメージを与える、そんな役者」という指定を作ってしまった場合、それに適応する役者を探し出すのはとてつもなく大変になります。監督側の立場から言うと、それに演技力や表現力なども考慮して選考しなければならないため、選び放題な大手制作チームでない限り非現実的なシナリオになってしまいます。

また、視覚的なデザインや配置については、絵描きや美術担当の方が得意であることもあります。キャラクターに対しては視覚的特徴（イメージカラーや髪型、服装など）に個性をつけることで、観客にシナリオだけでなく視覚的にも立場を分かりやすく演出することができます。その辺りは絵描きや美術担当に作り込んでもらう「余裕」を残しておかなければなりません。

それだけではなく、制作費や制作期間、美術担当の実力など、いろいろな制約があるでしょう。それらを踏まえて、実現可能なシナリオにする必要があります。

そのため、まず出来る限り最低限必要な基本構造を作っておいて、その他の細々とした設定は他の担当者と調整しつつ作る方が望ましくなります。言い換えると、この段階になって初めて他者との調整が必要になるということ意識するといいいでしょう。

もしシナリオ担当が監督と別であれば、この辺りは監督と調整しながら進めるといいでしょう。

五.二 キャラクター数の調整とロールごとの作り込み

先ほど他の担当者との調整が必要になることに触れましたが、その中でも特に、登場キャラクター数の調整が入る場合があります。役者の数の制限であったり、主に資金面での制約でこの事態は起こりえるでしょう。

キャラクター数を増やすのは簡単ですが、減らすのは難しいことがあります。ではどうすれば構造的に問題なくキャラクター数を増減できるのか、ここではその対処法を説明しておきます。

そのために、まずはロール (役割) について説明しましょう。ロールとは普通の名前とは違って、役割名のことです。例えば「ヒーロー」「シャドウ」「ヘラルド」「メンター」「トリックスター」などがそれに当たります。これらのロールは、名前とは違って、キャラに付け替え可能なものになります。いわばロールは「名札」みたいなものだと思います。

対立関係ではロールごとにキャラクターを割り当てましたが、キャラクター数を削減したい場合、このロールを兼任させるといいでしょう。例えばヘラルドとメンターを兼任させたり、メンターとトリックスターを兼任させるわけですね。こうすることで、大きな調整が必要なく、キャラクター数調整ができるようになります。

逆に増やしたい場合は、ロールごとに別々のキャラクターを割り当てればいいだけです。

また、絵描きや美術担当と調整する上でも、イメージ的な作り込みをするといいでしょう。

ヒーローとシャドウについては、心の状態と対応する象徴を作り込んだので、実際に長所短所を象徴するような性質を持ったキャラクターになっていると思います。これと同じように、キャラクターを作り込む場合は、各ロールに適合するような象徴的性質を割り当てましょう。

例えばメンターの場合、通常の世界観なら「教える」ことを象徴する教師であったり医者、長老などであったりするかもしれません。またスペシャルワールドがアンダーグラウンドな世界であった場合、コンピュータオタクや技術者、浮浪者などがそれに当たるかもしれません。

このように、ヒーローとシャドウ以外の役割においても、ロールの象徴を元にキャラクターを作り込みましょう。ここでも「二三 「象徴」の作り方」で説明したのと同じように作ります。

もし名前を含めた詳細情報を作り込んでいない場合、その辺りも作り込みます。

主要キャラだけでなく、主要ではない脇役のキャラクターも同じように作っておきます。

そして世界観についても、担当者との調整の後に、作り込んでいきます。

象徴がばらばらの場合、一つか二つぐらいの文化や社会の象徴にひとまとめにすると、統一感が出てよくなるでしょう。小さなアイテムまで、しっかりと作り込みましょう。

五.三 物語の開始点と終了点を決める

次に、物語の開始点と終了点を決めます。

開始点については、多くの場合、「1-1.喪失と抑圧」は読み手に見せずに、「1-2.問題を抱えた日常」から開始することが多いでしょう。

もちろん、「1-1.喪失と抑圧」から開始することも可能です。例えば「ドラえもん『のび太の恐竜』」では、「恐竜を拾って育てて、そして育てきれないからタイムマシンで白亜紀に戻って恐竜と別れるまで」が喪失と抑圧の段階になります。このように作る事も可能です。そうして進めると、何ら問題はありませぬ。

サスペンス系で勢いを出したい場合、「1-2.問題を抱えた日常」すら見せずに、突然「1-3.問題の発生」から開始することもあります。例えばホラー映画「CUBE」では、主人公は突然、見知らぬキューブ状の人工物の中に閉じ込められています。何が起きているのかも分からないまま、キューブ内では殺人システムが動き出して、生き残りを賭けた行動を強いられる……という構成です。

この場合、物語を進めていく過程で、ヒーローなどの習慣、いわば問題を抱えた日常を描写していきます。

こうすることによって、最初から緊張感を与えて、世界観に没頭させることができるようになるでしょう。ただしこれは緊張感を重要視するサスペンス系でのみ機能することなので、普通の感動をメインとした物語では、素直に「1-2.問題を抱えた日常」から始めた方がいい場合が多いでしょう。

終わる場所は、基本は「3-3.問題を解決した日常」になるでしょう。ただしサスペンス系やホラー系などで、主人公がぼろぼろになって終わるような場合、スペシャルワールドから出た後を見せないことで、恐怖感をさらに増やすという方法が採られる場合もあります。

特殊な場合として、社会への問題提起であったり、悲劇を見せたい場合、「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」で終わらせる場合もあります。例えば「2-1.深化」で頑張ったのに、シャドウとの戦いで理不尽な力が入って敗北した……といったことを訴えたい場合に、そのような区切りを用いる場合もあるでしょう。

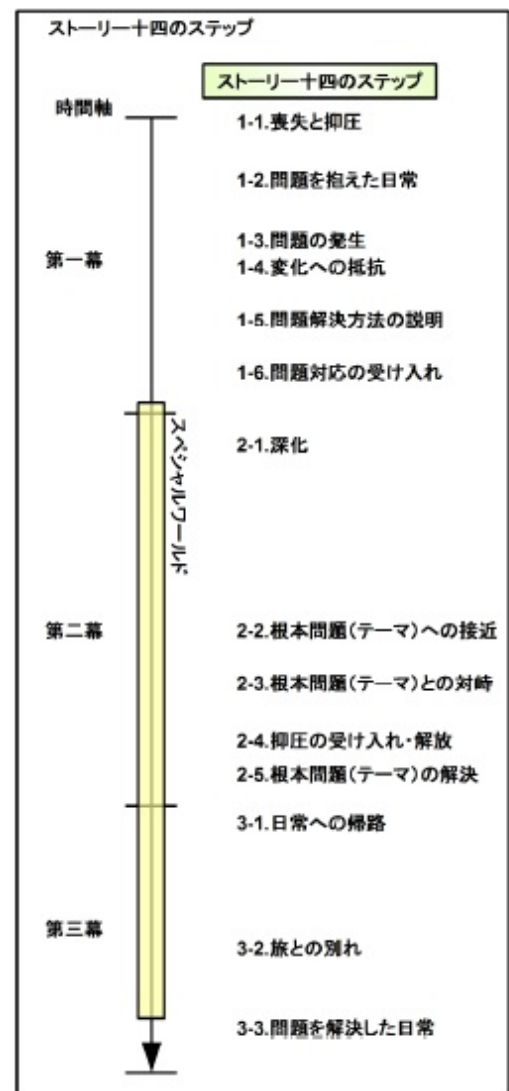


図 17: ストーリー十四のステップ

五.四 物語展開の時間の長さを割り当てる

それでは、どのようにして物語を文章量（上映時間など）に割り当てるのかを考えます。映画にしろ小説にしろ、目標とする時間的長さや文章量があるでしょう。その量において、どのステップをどれぐらいの長さにするかを割り当てます。

ストーリー十四のステップで示した十四のステップの時間軸は、例えて言うならゴムみたいに、伸縮させることが可能です。図 17 で示した長さが典型例ではありますが、別に「2-1.深化」をあの五倍ぐらいの長さに割り当てても全く構いません。全体の長さに比べて第三幕を一瞬で終わらせたとしてもいいでしょう。

例えば最初の段階である「1-2.問題を抱えた日常」は、普通は二時間の映画だったとしても五分以内で終わらせることが多いものです。しかし映画「ロッキー・ザ・ファイナル」では、約一時間半の映画ですが、ここでは「1-2.問題を抱えた日常」に三十五分ぐらいかけて割り当てています。落ちぶれたロッキーの日常が強く印象づけられ、それによって後の復活劇を劇的なものにしていきます。

また、映画「トップガン」では、「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」の段階がとて長く、シャドウに破れて落ち込んだ状態が長く続きます。「2-3.根本問題（テーマ）との対峙」において事故で相棒を失ってしまった主人公は、空軍を去ろうとしますが、その悲しい場面がとて長く演出されています（図 18）。

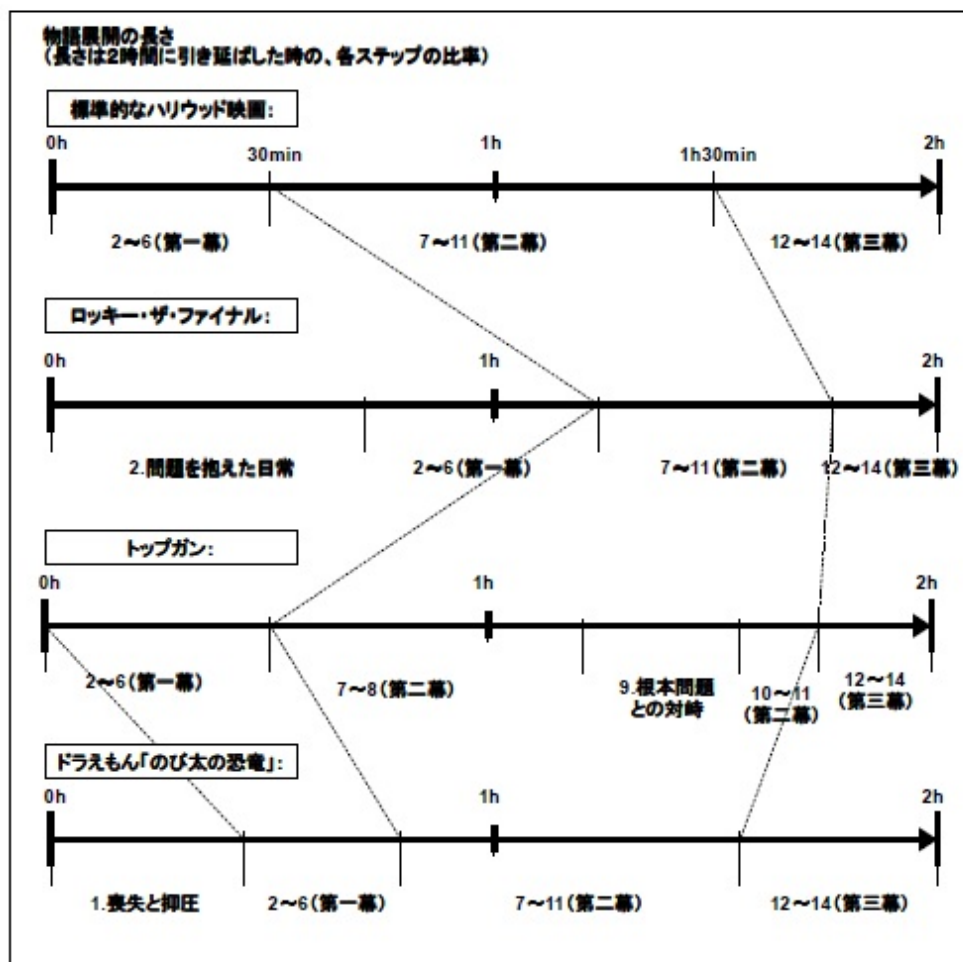


図 18: 各ステップの展開時間の長さ
(正確に調べたわけではないので結構アバウトです)

このように、物語中でどの部分を一番見せたいのかを決めて、その部分を強調してゆきます。また、読み手の集中力が最も持続して、かつ楽しめるように工夫して配置します。

読み手の集中力が続く時間は限られていますので、基本的に五〇分集中して一〇分休憩する、もしくは二時間集中して二〇～三〇分ぐらい休憩する、という構成にするといいでしょう。映画では一時間ぐらい経過した時点で、三～四分ぐらいセリフがほとんどなく、音楽と共に物語が進む場面がよくあります。これは観客が一息ついて、後半から始まる盛り上がり中に集中力を切らさないようにするための措置です。また、文章量が原稿用紙千枚以上になりがちな長編ノベルゲームでは、原稿用紙三百枚前後がプレイ時間二～三時間程度になるでしょうから、その辺りで一区切りさせるといいでしょう。

五.五 物語の視点と読み手への「見せ方」の作成

この段階で、映像にしろ小説にしろ、誰の目線でその物語を見て、読み手に伝えるのかを作り込みます。いわば、カメラをどのように配置して見せるのかということです。

例えばずっとヒーローの目線で物語を進めていくのか、それともメンター目線で物語を進めていくのか、主人公で統一するのかなどがあります。例えばルパン三世などは、その回ごとに出てくるルパン以外のキャラクターがヒーローになることが多いでしょう。ヒーローが例えば少女の場合でも、ルパンの目を通して少女の成長を見つめるという形になっています。

カメラの違いで、物語は全く違った印象を読み手や観客に与えることができます。例えばヒーロー側から見るか、シャドウ側から見るかで全然異なるでしょう。立場が全く正反対のものになるので、全く別の作品のように見えることでしょう。

また、メンター側から見ることで、ヒーローを我が子のような感覚で見ることができる場合もあるでしょうし、傍観者からの視点にすることで、ジャーナリズム的な表現にすることもできるでしょう。

例えばディズニー映画「美女と野獣」では、ヒーローは野獣でシャドウは狩人です。ですが最初の方の視点は美女である少女ベルの視点で進められます。ベルは野獣にとってのヘラルドになりますので、当初はヘラルド視点で物語が進んでいき、途中から野獣視点に変わるという流れになっています。最も効果的に演出できる視点作りにしましょう。

また、サスペンスで用いられる技法としては、時系列や見せる場所を細切れにして読み手に見せる場合もあります。プレイステーション2ゲーム「SIREN」では、物語をパズルのピースのように全て細切れにして、その部分部分を見せています。こうすることで、見せ方という次元で、常にプレイヤーの常識を壊して、謎を深めるという効果を出しています。

ただしこの技法は、裏を返すと読み手に何が起きているのか理解できない時間が続くので、それだけ引き込めるだけの心理状態にしておく必要があります。この辺の心理状態の作り方は、「四.七 ステップ五：1-5.問題解決方法の説明」で説明した通りです。

五.六 より詳細な物語構成を作る

もし長編のシナリオを作る場合、さらに詳細に作り込んでおく必要があるでしょう。

その場合、三幕構成の各幕をさらに三幕に区切って、「第一、一幕」「第一、二幕」「第一、三幕」といったように、入れ子状にして構成します。テーマはその元となる幕から取ってきて、初期状態と最終状態を考慮して組みます。

長編になればなるほど、詳細な設計図を作っておいた方がよいでしょう。それは大規模建築物を造るのと同じで、頭だけで考えていたら崩れる可能性が出てくるためですね。

構成の仕方は、これまで説明したような、テーマを作って対立関係を作り、それを三幕構成に割り当てて……という流れと同じです。

五.七 複数の問題（テーマ）がある場合、統合して一つの物語に構成する

もし複数の問題（テーマ）がある場合、統合して一つの物語に構成する必要があります。複数の問題（テーマ）ということは、複数の対立関係があるということですね。

テーマを複数個にするのは、物語が訴えたいことが複数個存在してしまうために、読み手にとっては全体が散漫な印象になってしまいます。しかし内容が足りずに時間を延ばしたい、散漫になってもいいから間を持たせたい場合などでこれは有効になります。

例えば映画「ハッピーフィート」では、前半のテーマは「主人公の成長物語」で、後半のテーマが「環境問題」と、全く別の二つのテーマが融合されています。合計一一〇分ぐらいの映画ですが、五十分ぐらいを境として、前半と後半に明解に分かれています。実際に前半五十分でも終わらせることができる構成ですが、おそらく上映時間の関係で追加されたのか、もしくはスポンサー側の意向でテーマが追加されたかなどの要因があったのでしょう。

また、もし「可能な限り長く続けられる長編もの」を作りたい場合、ヒーローについて一つのテーマを作った上で、別個のテーマをその中に配置していくという流れがあります。

例えばドラえもんやルパン三世、水戸黄門などでは、基本的にずっと続けられるものです。この場合、ヒーローであるのび太の抱えるテーマ、いわゆる「ドラえもんの最終回」で、「物語が続く限り使わないテーマ（のび太がダメ人間という問題）」を確保しておきます。その上で、新たに個別のテーマ（問題）を作って、配置していきます。この個別のテーマが、一話のテーマであったり、一つの特別映画のテーマであったりします。

例えば大長編ドラえもんであれば、それぞれの物語で新たなキャラが出てきます。ほとんどの場合、この新キャラがヒーローになります。のび太やドラえもんは、メンターであったりトリックスターの立場になり、ヒーローにはなりません。こうすることで物語を長く続けられることができるようになります。

この場合、のび太もルパンも、そのキャラが持つ根本的な問題はずっと解決されないまま進んでい

きます。解決したように見えても、またすぐに戻ったというように、初期状態に戻しておきます。そうすることで「可能な限り長く続けられる長編もの」ができるようになります。

基本的に、一キャラにつき一つのテーマ（抱えている問題）としておく方がいいでしょう。一キャラに二つ以上のテーマを同時に抱えると、とても動機面で破綻しやすくなります。というのも、一つのテーマで昇華させた場合、もう一つのテーマも解決してしまうということが多くあるためです。そのため、個別のテーマを盛り上げようとして、本体のテーマが破綻してしまうという危険もあるので、安全面からも一人のキャラには一つのテーマにしておきましょう。

五.八 「複数キャラ攻略可能シナリオ」を作る場合の対応

ノベルゲームのように、いわゆる「複数キャラ攻略可能」のシナリオを作る場合、いくつかテーマについて考慮する必要があります。

「複数キャラ攻略可能」というのは、ゲームでよく用いられる手法で、一つの世界観においてプレイヤー（主人公）が選択肢を選ぶことによって、違う物語が展開されるという種類のものです。

この場合も、一キャラにつき一つのテーマである方が望ましいでしょう。主人公は一つのテーマのみを持ち、対立する相手も一人のみにします。例えば主人公が四キャラ（キャラ甲、乙、丙、丁）攻略可能なら、ヒーローとシャドウは次のように割り当てます。

- キャラ甲シナリオ：ヒーローは主人公、シャドウは甲
- キャラ乙シナリオ：ヒーローは乙、シャドウは乙と敵対する存在
- キャラ丙シナリオ：ヒーローは丙、シャドウは丙と敵対する存在
- キャラ丁シナリオ：ヒーローは丁、シャドウは丁と敵対する存在

このように割り当てることで、テーマの違いによる食い違いは起こらなくなるでしょう。主人公は甲シナリオ以外では、いわばヒーローの成長を見届ける「カメラ役」になるということですね。この場合、主人公はメンターであったりトリックスターとして活躍するかもしれません。

ヒーローが主人公になるのは、通常一番盛り上がるシナリオになるでしょうから、メインシナリオか、もしくは一番最後に配置するとよいでしょう。

なお、全てのキャラで同じスペシャルワールドにすることもできますが、その場合はほぼ全キャラ同じ展開になってしまいます。違う展開を作りたい場合、スペシャルワールドもそれぞれキャラごとに用意しましょう。

五.九 後は作った設計図を元に、執筆する

さあ、これで「シナリオの方程式」に従って作ってきた設計図作りは終わりです。これらを全て考慮していれば、後は実際に小説を執筆するなり、漫画を書くなり、映画の脚本を作るなりしていけるでしょう。

ここまでしっかりした設計図が出来ていれば、筆が止まることもなく、スムーズに進められるで

しょう。

盛り上がりがしっかりと作り込めていれば、執筆は最も楽しい作業になるでしょう。
この設計図を元に、貴方の作品をよりよいものにしていきましょう。

★作成例：「物語の構成」

長かった作業も、これで最後になります。最後は「物語の構成」になります。
ほとんど奇抜なことはするつもりはありませんので、最初と最後がどこからどこまでになるのかを決めるぐらいでしょう。

出だしは「1-2.問題を抱えた日常」から始まって、最後は「3-3.問題を解決した日常」で終わらせます。

長編にする場合はさらに作り込む必要があるでしょうが、この物語は小説で使うなら原稿用紙三百枚前後、一冊分の本で終わらせるぐらいでちょうどいいでしょう。伸ばしたとしても、本二冊分ぐらいでしょうか。

視点も主人公に固定で問題ないでしょう。

結果として、盛り上がりもありますし、なかなかいい作品ができたんじゃないかと思っています。

これでシナリオの設計図作りは一通り終わりです。

後はこの設計図を元に、実際に小説や漫画、映画脚本を作っていきます。

この作成例が、お役に立てば嬉しいです。

作成例にお付き合い頂いて、ありがとうございました。

あとがき

さて、以上で「シナリオの方程式」の説明は全てになります。いかがでしたでしょうか。

この「シナリオの方程式」は、矛盾やつじつま合わせをなくしたり、スピードアップをするだけでなく、シナリオそのものの「質」も向上させるノウハウになるでしょう。感動の本質は対立関係とその昇華にあります。ここの原理をしっかりと理解して作り込むことができれば、誰にでも感動するシナリオを作り上げることができるようになるでしょう。

最初は取っつきにくいかもしれませんが、このトップダウンアプローチに慣れると、イメージを形にするのにとっても強力な武器になるでしょう。

注意が必要なのは、この方程式は「イメージを具体的な形にする」というツールであって、「イメージを思い浮かべるためのツール」ではありません。なので、ボトムアップで考える要素も土台に必要ななっています。具体的な物語のイメージがない状態でこの方程式を使おうとしても、それはパラメーターがないのと同じなので、うまく形にならないことが多いでしょう。なので、まずは何を作りたいのかというイメージをしっかりと持って、この方程式を使うようにしましょう。

おそらく最も理解しにくいと思われる部分は、世界観（象徴：目に見えるもの）と心の状態（目に見えないもの）に分ける部分じゃないかと思います。この分けて考えるという流れには慣れが必要でしょうが、分けることによってより効果的な世界観と、感動を作り上げることができるようになります。格闘技の技と同じで、最初は慣れるまでに多少時間が必要かもしれませんが、慣れればとても強力な力になると思います。

この技術が、貴方のシナリオにおいて、よりクオリティを上げて、そして簡単に作れるツールになれば嬉しいです。

是非、物語作りを楽しんで下さい。この方法を使って作った貴方の作品を、いつか目にする日がくることを楽しみにしています。

最後まで読んで頂いて、ありがとうございました。

二〇一〇年 十月二十二日 江本あやえもん

書名：「シナリオの方程式——良質なシナリオを、半自動で作り出す方法」

バージョン：1.00

初回発行日：2010年11月2日

著者：江本あやえもん

タイトル画像提供：Clix

発行：あやえも研究所 <http://ayaemo.skr.jp/>

© Ayaemon Emoto, 2010.

参考文献

江本あやえもん, “シナリオの設計図——良質なシナリオを、より早く構築するヒント”, 2008, http://ayaemo.skr.jp/scenario_arch.html

クリストファー・ボグラー, “夢を語る技術 (5) 神話の法則—ライターズ・ジャーニー”, 愛育社, 2002.

付録（一）：前作との違い一覧

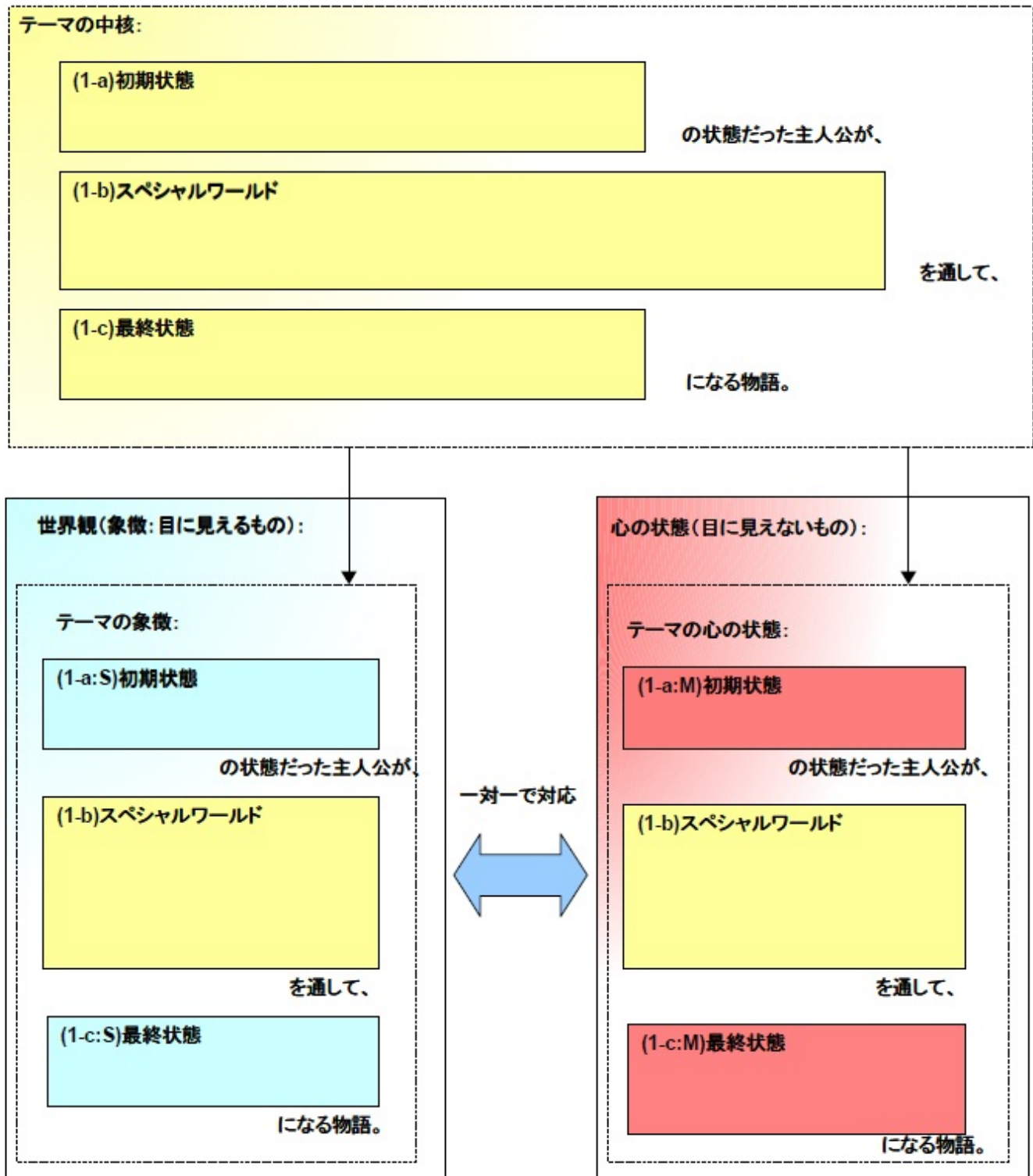
前作「シナリオの設計図——良質なシナリオを、より早く構築するヒント」との違い一覧を以下に示します。

(旧) 「シナリオの設計図」	(新) 「シナリオの方程式」
「心の成長」という概念	「対立関係」と「心の状態」に分けて移行
「成長階層」「成長の方向」という概念	削除
メタファーという概念	「世界観」「象徴」という言い方に変更
キャラクター・アーキタイプという分類	ヒーローとシャドウの対立に一本化
原案レベル1からレベル4までのレベル分け	対立関係の構築、三幕構成への拡張、ストーリー十四のステップへの拡張、物語の構成、という各ステップに変更

付録（二）：「シナリオの方程式」記入用シート

プリントアウトしてご利用下さい。

（一）テーマの抽出



(二) 対立関係の構築：世界観（象徴：目に見えるもの）

世界観(象徴:目に見えるもの):

対立関係の構成

ヒーロー: (2-x)ヒーローである対象:

(1-a:S)初期状態:

であることで、

(2-A:S)ヒーローの長所:



対立

(2-B:S)ヒーローの犠牲:

シャドウ: (2-y)シャドウである対象:

(1-a:S)初期状態:

ではないこと、

つまり

(1-a':S)初期状態の対極:

であることで、

(2-B':S)シャドウの長所:



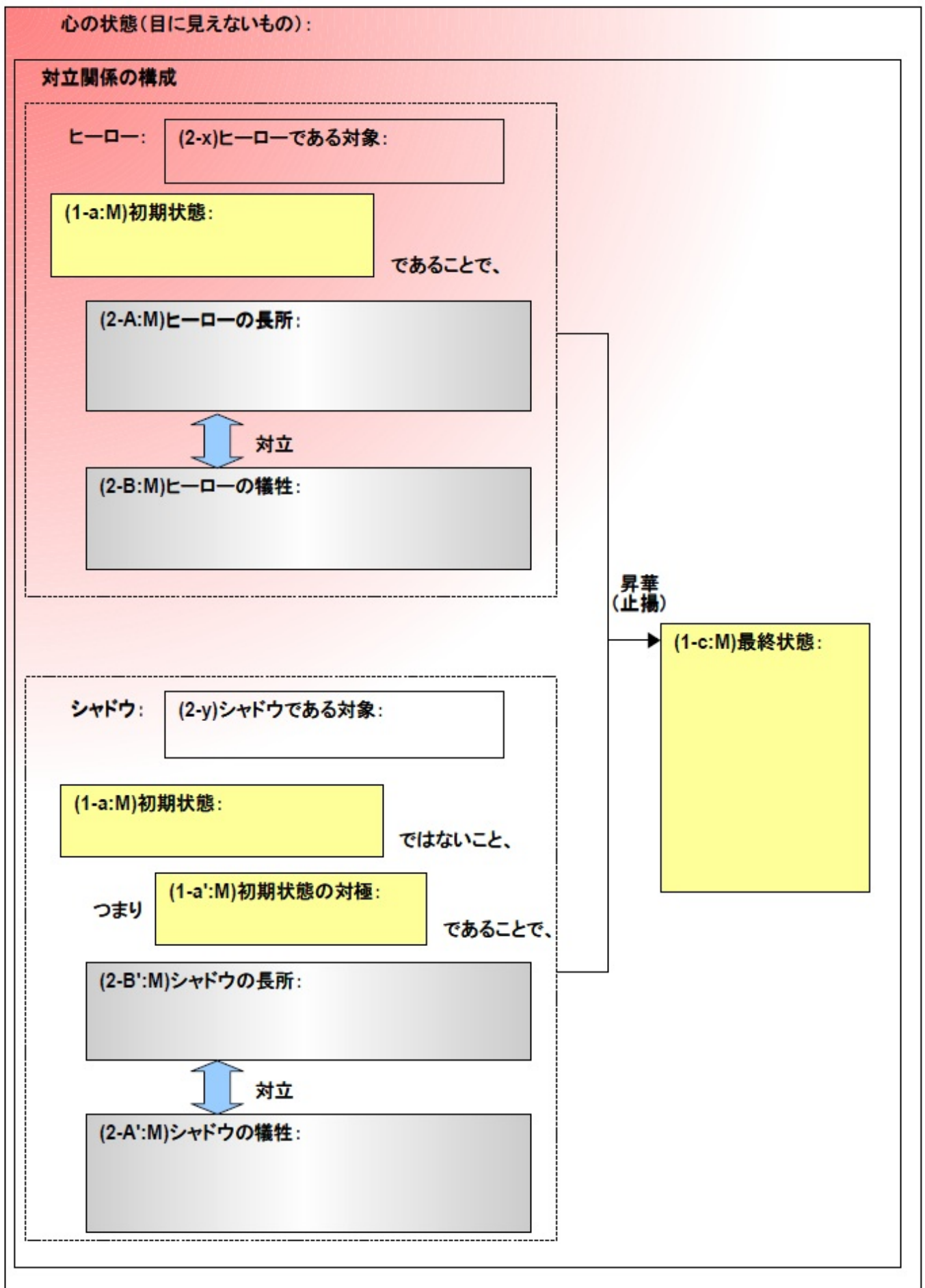
対立

(2-A':S)シャドウの犠牲:

昇華
(止揚)

(1-c:S)最終状態:

(二) 対立関係の構築：心の状態（目に見えないもの）



(三.一) 三幕構成への拡張：第一幕の世界観（象徴：目に見えるもの）

世界観(象徴:目に見えるもの):

第一幕の対立関係

ヒーロー: (2-x)ヒーローである対象:

(3-1b)スペシャルワールドへの態度:

であることで、

(3-1A:S)ヒーローの長所:



(3-1B:S)ヒーローの犠牲:

昇華
(止揚)

(3-1c:S)スペシャル
ワールド突入:

シャドウ: (3-1y)シャドウである対象(ヘラルド):

(3-1b')スペシャルワールドへの態度:

であることで、

(3-1B':S)シャドウの長所:

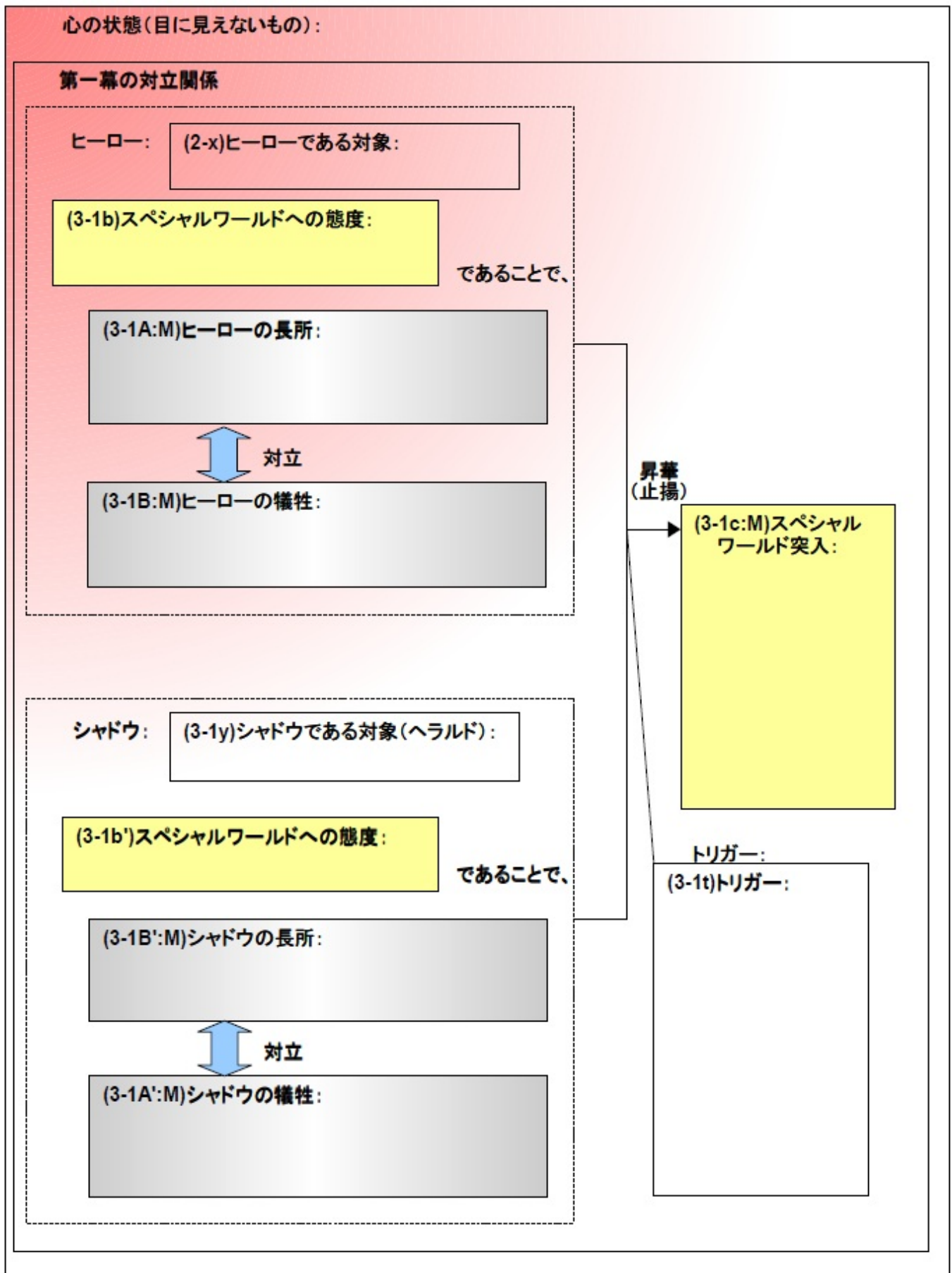


(3-1A':S)シャドウの犠牲:

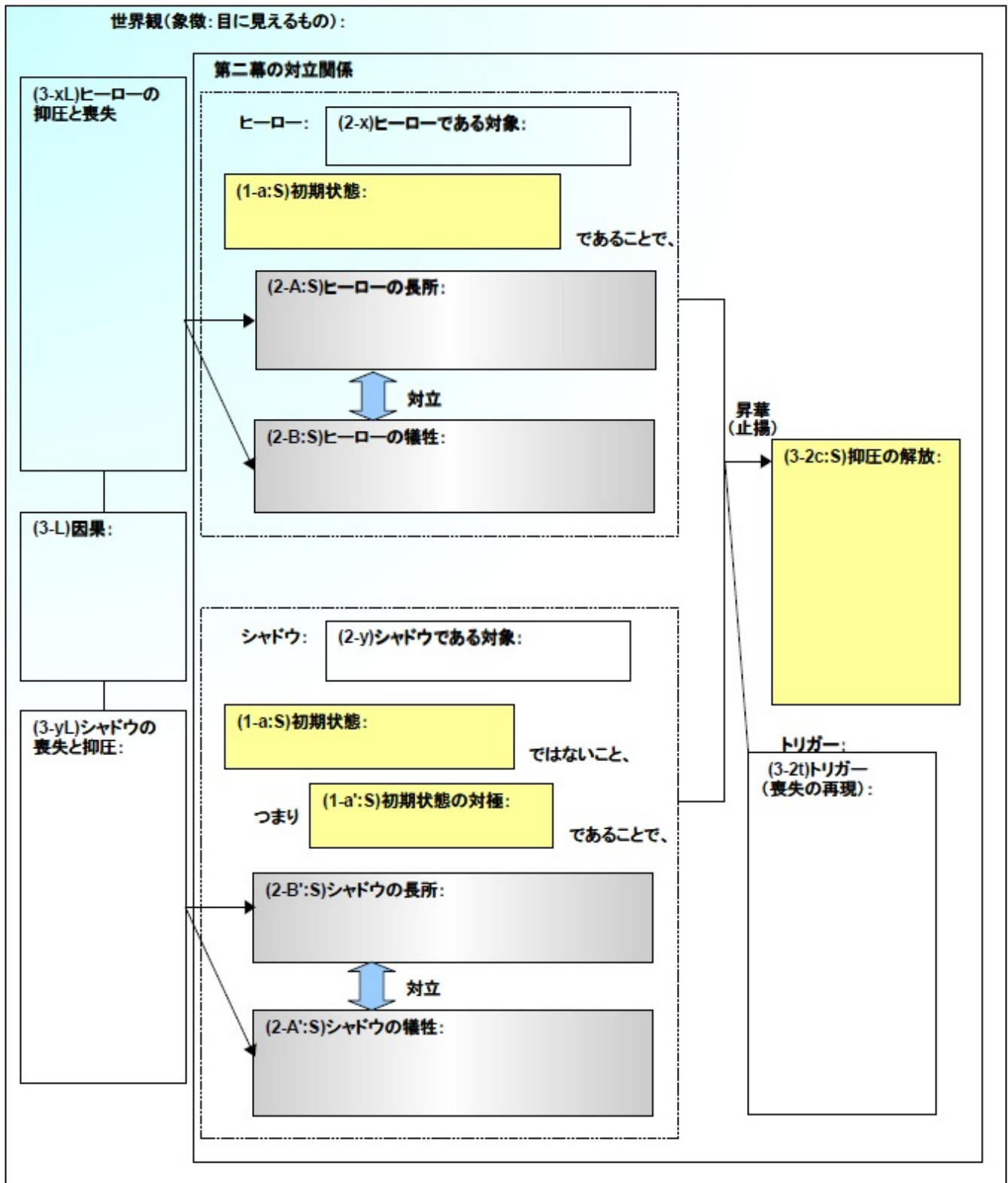
トリガー:

(3-1t)トリガー:

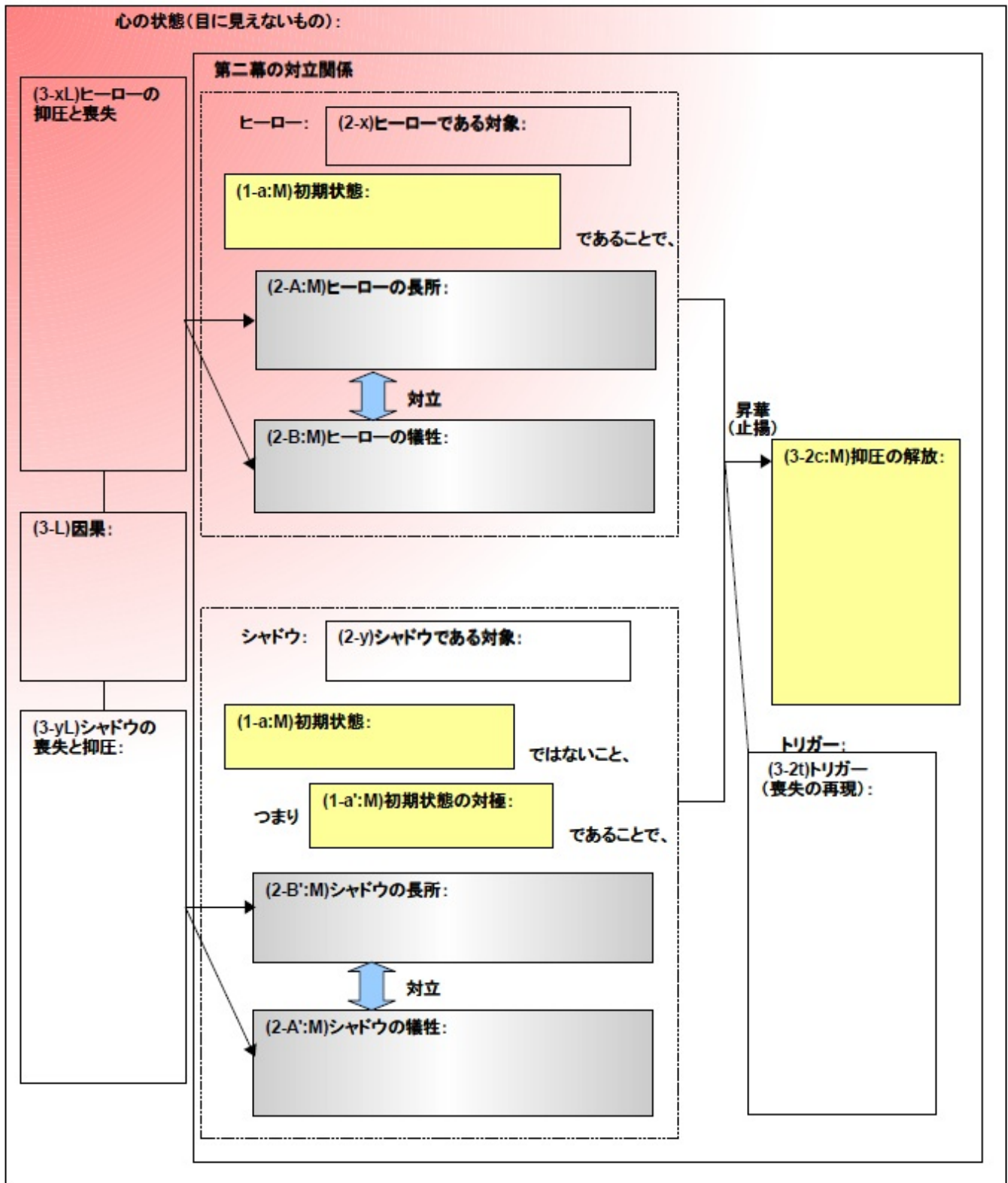
(三-一) 三幕構成への拡張：第一幕の心の状態（目に見えないもの）



(三.二) 三幕構成への拡張：第二幕の世界観（象徴：目に見えるもの）



(三.二) 三幕構成への拡張：第二幕の心の状態（目に見えないもの）



(三.三) 三幕構成への拡張：第三幕の世界観（象徴：目に見えるもの）

世界観(象徴:目に見えるもの):

第三幕の対立関係

ヒーロー: (2-x)ヒーローである対象:

(3-3b)スペシャルワールドへの態度:

であることで、

(3-3A:S)ヒーローの長所:



対立

(3-3B:S)ヒーローの犠牲:

シャドウ: (3-3y)シャドウである対象:

(3-3b')スペシャルワールドへの態度:

であることで、

(3-3B':S)シャドウの長所:



対立

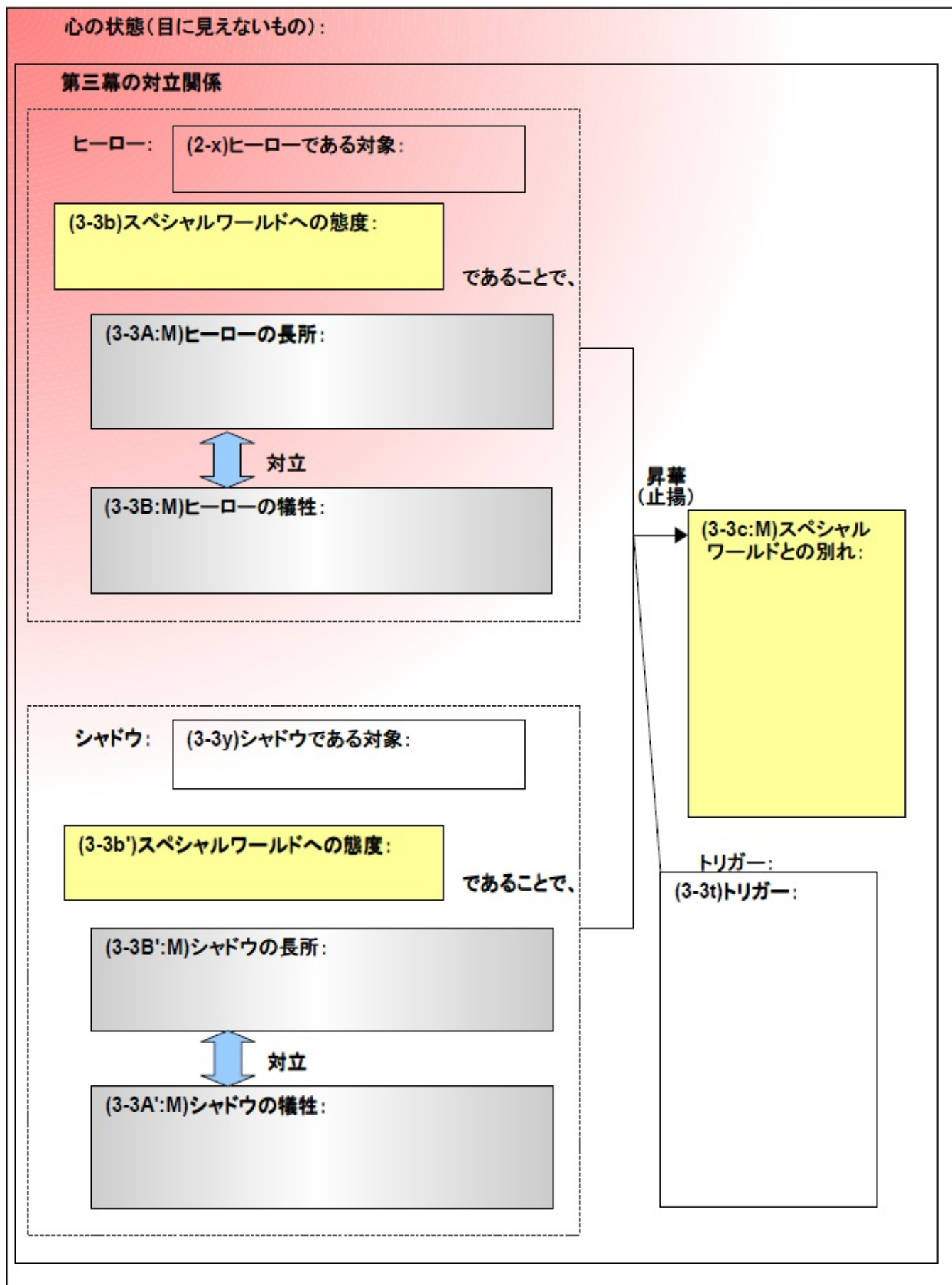
(3-3A':S)シャドウの犠牲:

昇華
(止揚)

(3-3c:S)スペシャル
ワールドとの別れ:

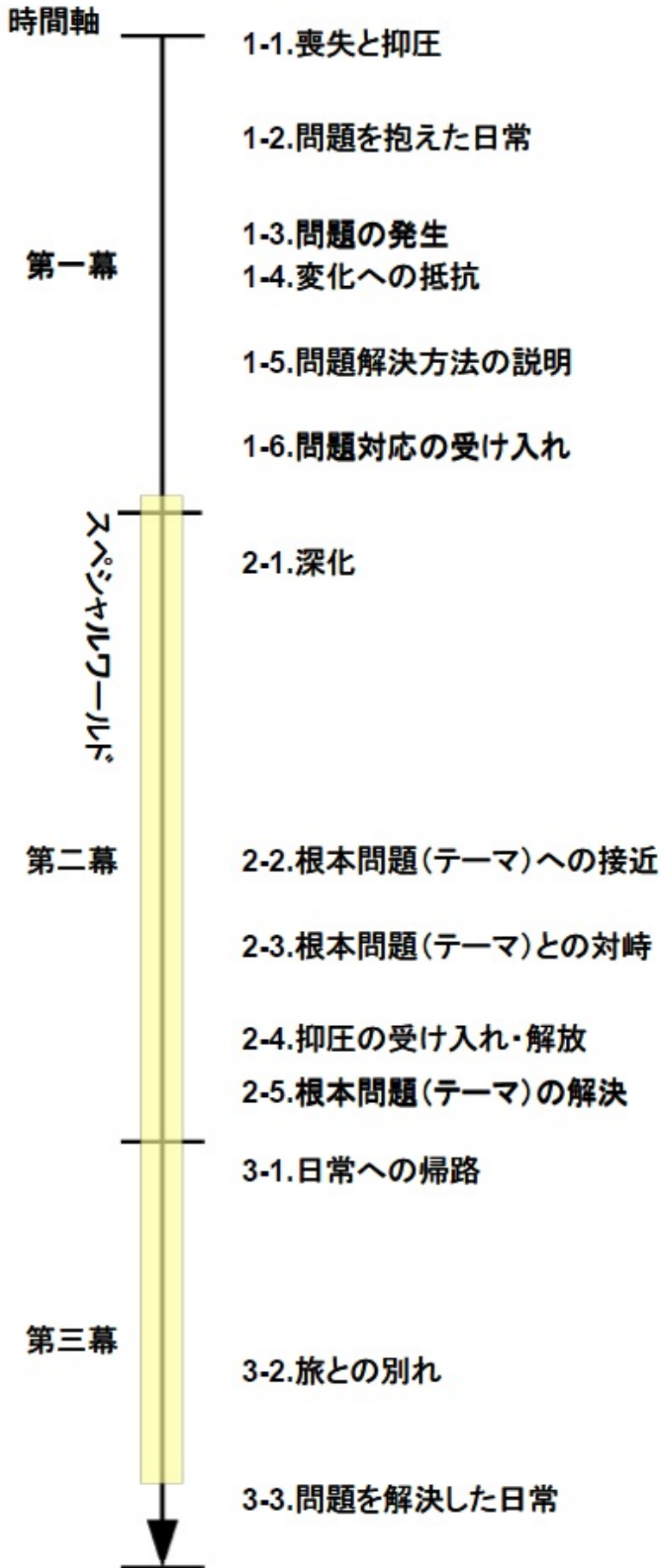
トリガー:
(3-3t)トリガー:

(三.三) 三幕構成への拡張：第三幕の心の状態（目に見えないもの）



(四) ストーリー十四のステップへの拡張

ストーリー十四のステップ



(四) ストーリー十四のステップへの拡張：第一幕

第一幕

1-1.喪失と抑圧

1-2.問題を抱えた日常

1-3.問題の発生

1-4.変化への抵抗

1-5.問題解決方法の説明

1-6.問題対応の受け入れ



第二幕

2-1.深化

2-2.根本問題(テーマ)への接近

2-3.根本問題(テーマ)との対峙

2-4.抑圧の受け入れ・解放

2-5.根本問題(テーマ)の解決



(四) ストーリー十四のステップへの拡張：第三幕

第三幕

3-1.日常への帰路

3-2.旅との別れ

3-3.問題を解決した日常

