

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

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_arch.html

1 はじめに

本書を書くことになったきっかけ

この本では、シナリオライターを志す人、もしくは現役シナリオライターを対象とした、シナリオ技術力を高める（ことができるかもしれない）ヒントを記しています。

元々私は感動の理論や研究が好きで、昔からいろいろな勉強をして体系を自分なりにまとめていました。それを実戦のゲームシナリオで試してみてフィードバックを得たりして、改良を繰り返してきました。おかげさまで、これまで数人のシナリオライターさんがうちのチームの活動を通してプロデビューすることができ、彼らの話を聞くと、企業内でもこのようなシナリオ技術体系はほとんどなく、うちのチームで用いられていたシナリオ設計図の書き方などを適用すると驚かれたというほどの状態でした。ということは、こういうのでも需要があるかなあと思って公開することにしました。

本書では主にシナリオを書くことよりも、書く前に作る「設計図」の作り方について触れています。ここで公開するのは表面的なものだけで、各分野でさらに掘り下げて身につける必要があるとは思いますが、あまりに細かいところまで立ち入ると全体像が見えなくなりそうなので、とりあえず全体像が掴めそうな表面的な部分に焦点を絞って書かれています。とりあえず今回は、ダイジェストで全体像を知ることですね。

なお、シナリオに対しては、本書に書かれている技術的な面よりも、精神的な面の方が遙かに大きく左右されると思っています。しかし本書ではそのような精神論には一切触れておらず、純粹に技術面だけに的を絞って記しています。例えるなら本書は荒っぽいダイヤモンドの原石を輝かせる「研磨の方法」を説明しているのであって、良質なダイヤモンドを「見つける方法」には触れていないということですね。本当に重要なダイヤモンドである精神面については、いつか別の形でまとめることができればと思っています。

シナリオ学習と製作における数々の問題点

シナリオを学んだり作ったりする上で、いろいろな問題があると思います。以下でそれぞれ代表的なものを挙げて説明してみますね。

- 教材において、精神面と技術面がごっちゃになっている問題

例えばシナリオの教材などで「シナリオライターならば、原稿用紙の書き方を守れ」「新しい要素を入れろ」「読み手に気を配れ」などの様々な精神論がありますよね。

「原稿用紙の書き方を守れ」というのは、原稿用紙の書き方などは公募に応募したり、他の人に見せる場合は確かに必須です。しかし同人などの個人で作ったりする場合にはそ

れらが絶対に必要なわけではありませんよね。

「新しい要素を入れろ」と言っても、例えば水戸黄門などのお決まりのパターンとなったドラマなどはほとんどマンネリだけど受け入れられていますので、シナリオの面白さを決める必要条件ではないわけです。もちろん新しい要素は大切ですが、シナリオを学ぶ初期の段階では、新しいものよりかは、むしろ面白いシナリオに共通して見られる本質的要素の方に重点を置く方が重要ではないかと思います。

「読み手のことを考えろ」というのも一見重要そうですが、あまりに抽象的すぎて「何の条件を満たせば読み手のことを考えていることになるのか」と分析的に掘り下げていない投げっぱなしの言葉ですよね。そんな抽象的なことではなく、「面白いシナリオとは、何と何の条件を満たせばいいのか」と細かく分析した具体的な条件が欲しいわけですね。

精神論はこれら以外にも山ほどあります。もちろん、私はこれらの精神論がシナリオライターとして成功するためには不可欠な要素だと思っています。

その上で例えば物理学や力学などのように精神論を廃した観点からの純粋な技術体系が欲しいなあと思いました。シナリオを作ることが好きであれば、素人でもその技術を学べば一流になれるような体系があればと思います。例えば、百年前まではどんな天才でも超高層ビルは建てられなかったんですね。しかし力学や建築学などのように基礎理論を積み重ねて学べば、普通の人でも時間をかけて学べばそれも可能になるわけです。そのような基礎理論や学問体系を作ってゆけば、誰でも一流のものを作れるようになるのではないかという考え方ですね。

● 人に読んでもらってもらおう、アドバイスの問題

これはシナリオを書き始めたばかりの人なら当然ですが、やはり最初のうちは自分の書いたシナリオを読んでもらえるのは、身近な友人知人になるわけです。やはりプロに見てもらえれば的確なアドバイスをもらえるのですが、最初はそうもいかないものです。

その時に、本質ではないアドバイスを得たりして、それに縛られてしまうことがあるようです。例えば、「先が読めて面白くない」や「伏線がどうのこうの」などですね。

「先が読めて面白くない」と言われた場合、結論が分からないようにすればいいんだと勘違いして、人の裏をかくようなどんでん返しを入れればよい……という方向に走ってしまう場合があります。ですが、もし先が読めて面白くないのであれば、映画館に同じ映画を二度見に通う人はいなくなるわけです。本質的に面白いシナリオは、何度読んでも面白いのです。コアなファンになると、決めゼリフまで覚えていることもあります。ということは、先が読めないのが面白さの本質ではないと気が付き、別の要素が面白さを決めると分かるでしょう。

「伏線がどうのこうの」というのも、なぜか知りませんが日本では「伏線」という技術だけが先走ってるように思えます。ですが設計図をしっかりと作ってさえいれば、適切な前振りや伏線は簡単にできるものです。すると、もっと根本的に面白さを決める本質的な

技術があると分かるでしょう。

こんな風に、「これを満たせば面白い」という評価基準が明確にできれば、本当に必要なアドバイスかどうか個人で判断できるようになれるんじゃないかと思います。

- 設計図製作の体系的理論がないという問題

シナリオの教材は山ほどありますが、そのほとんどが「シナリオの書き方」という次元の話で、「設計図の書き方」という次元のものはほとんどありませんでした。例えば建築現場では物理学や力学などの定義づけを行い、方程式で分析・設計できるような標準的な体系があるわけです。犬小屋ぐらいなら設計図がなくとも大丈夫でしょうが、少し大きな家になると設計図を作らなければ崩壊してしまうかもしれませんよね。

しかしシナリオという分野においては未だに設計図の業界標準などなく、その発想すら少ないのではないかというのが現状です。設計図もなく大きな家を建てることは、崩壊するかもしれない家を建てることになりますよね。それと似たイメージで、設計図もなく大きなシナリオを作ることは、崩壊するかもしれないシナリオを作るのと同じようなものではないかという発想ですね。「設計図の書き方」という技術があれば、より省力化でき、効率化できるのではないかと思います。

例えばアメリカでは、Dramatica という製品があります。これは独自のシナリオ理論に基づき、シナリオにおいて必要な要素を入れていくだけで方程式のように全体のシナリオが定義・作成できるという製品です。これによって本質を押さえた良質なシナリオをより早く製作できるのではないかというアプローチですね。Dramatica は相当昔ですが体験版を使ってみました。どうも主人公が静的か動的かなどといった本質とはあまり関係ないような要素が多かったり、なんか私の肌には合わなかったので、私自身が分かりやすいシンプルな体系があればなあと思いました。

- 「つじつま合わせ」に膨大な時間をかけているという問題と、良質なシナリオの量産を求められるという問題

シナリオを製作していると、多くの場合が個別の盛り上がるシーンを作って、どうそれらをつなぎ合わせるかという流れで考えてゆくことがあります。しかしこの場合、どう場面場面をつなぎ合わせるかという「つじつま合わせ」に膨大な時間がかけられているという問題があります。下手をすると全体の八割以上がつじつま合わせに費やされてしまったということもあるのではないのでしょうか。シナリオ製作の遅延の問題はここにあるような気がします。

また、現在では良質なシナリオの量産を求められているということもあります。一つのシナリオに対して、短時間で良質なものを仕上げる方法論が必要になってくるわけですね。その場合、今までのような個別にシーンを作り、時間をかけてつじつまを合わせるというような手探りのアプローチでは限界があるのは明らかでしょう。家を建てることで例える

なら、これまでは「こんな部屋が欲しい」と部屋を場当たりの作って行って、最後に廊下や壁でつなぎ合わせようとするけど、それがなかなかうまく組み合わなくて四苦八苦するという感じです。

それなら考え方を覚えて、いっそのことつじつま合わせが必要ないような、作り方の転換をすれば対応できるのではないかという考え方です。最初からつじつま合わせが必要なくなる構造を作っていれば、膨大なつじつま合わせ時間の多くをカットできるのではないのでしょうか。家を建てることで言うなら、どんな家が欲しいのかをという本質の要素を抽出して、そこから土台に必要な強度、柱の数、柱の太さ、配置、このような「目に見えない根本部分」から設計してゆくという考え方です。こうすることで、ばらばらに作ってしまった部屋と部屋をつなぎ合わせるという無駄な労力はなくなるわけですね。そのような方法論があれば、短時間でより良質のシナリオを作ってゆけるのではないかと思います。

- 複数人数でシナリオを作る場合、方向性や語彙の明確化をしなければならないという問題

小説などでは少ないですが、ゲームなどにおいては複数人数でシナリオを作ることが多くあります。この場合、監督や脚本監修者はある程度全体を見通せる作品の方向性を明確にしておかなければ、担当するシナリオライターによって全く違うものを作ってしまい、一つの作品として統一感を持たせるのが難しくなってしまいます。企画書レベルや監督の指示で修正するだけでは明らかに限界がありますので、事前に全体のビジョンを示す必要があります。

この場合、複数のシナリオライターなどで意思疎通する語彙や設計図の読み方、ビジョンの「見せ方」を統一していなければ、完全な意思疎通が難しくなります。例えばこれはうちのチームで実際にあった例ですが、「プロット」という言葉一つをとっても、人によっては設計図全体を指すと思っていたり、メインプロットのことだと思っていたり、個別のサブプロットのことだと思っていたりするわけです。「このプロットを修正する必要がある」と言われた場合、その辺が判別できなければ意思疎通に誤解が生まれる危険があります。

そういう意味でも、よりスムーズに複数人数でも製作を進めてゆくためにも、しっかりとした語彙の定義、設計図の読み方の定義が必要になるでしょう。

本書の目的

これらの多くのシナリオ学習、製作における問題に対して、本書では以下のような考え方で解決しようとしています。

- 「設計図の書き方」という体系の提案

シナリオ製作において執筆と設計図製作を完全に分離し、設計図の段階ではほぼ全体を見通せるように定義します。例えるなら、家を建てる際には設計図を完全に作って建てるようなものですね。そうすることで、矛盾を最小限に抑えてスムーズに製作を進めるという考え方です。その際、「設計図の書き方」という体系が必要になります。本書ではシナリオを作ってゆく上で、各段階における設計図の作り方を示しています。

- 「方程式」の提案

設計図を書くということは、少ない基礎的な情報で全体を定義するということです。例えば物が落下する場合の位置を示そうとした場合、秒数ごとにどの位置にあったのかを一つ一つ膨大な数を書いていくのがこれまでの方法だとします。すると、重力加速度という方程式を使った場合、三つか四つぐらいの数値と方程式があれば、全てを定義できるようになります。そんな、シナリオの「方程式」を定義してゆこうと思います。

- 「面白さを決める十分条件」の提案

方程式を作ってゆく上では、結局シナリオの「面白さを決める十分条件」を突き詰めて考えてゆく必要があります。それをしっかりと定義できて初めて、それを満たす方程式を作ることができるようになります。

本書では、まずはシナリオにおける設計図の必要性を説明し、次にシナリオにおける面白さを決める十分条件と方程式を示してゆきます。そして最終的にはそれらの理論を元に、実際の設計図の作り方を示してゆきます。

これによって、何度読んでも面白いような物語を作れるようになり、短時間にシナリオを作ることができ、破綻のない構造を作ることができ、多くの人と協調して作ることができる、そんな基礎技術になればと思います。

なお、本書の理論は未だ発展途上のもので、多くの今後の課題を残しています。ですが、シナリオライターを目指す人や現役シナリオライターさんにとっては考え方としての参考になるヒントがあるかもしれません。本書が少しでも貴方にとっての糧となれば幸いです。

2 目次

1	はじめに	- 2 -
2	目次	- 7 -
3	設計図・体系の重要性	- 9 -
3.1	シナリオを作る流れは、家を建てる流れと同じ.....	- 9 -
3.2	設計図があることによる利点.....	- 10 -
3.3	テーマ先行（トップダウンアプローチ）と状況先行（ボトムアップアプローチ） の二つの作り方.....	- 12 -
3.4	面白さを左右する本質である「感動」——感動とは「心の成長」と「知る喜び」 の組み合わせ.....	- 13 -
3.5	設計図の作り方の全体像——テーマ、心の成長、メタファー、構成ツール.....	- 15 -
3.6	テーマ先行型（トップダウンアプローチ）による考え方.....	- 15 -
4	テーマ——伝えたいこと	- 17 -
5	心の成長——感動の本質	- 19 -
5.1	感動の本質は、心の成長.....	- 19 -
5.2	テーマから中核となる成長を作り出す.....	- 20 -
5.3	成長階層——「自己実現」「自尊心の知覚」「愛情の知覚」の三階層.....	- 22 -
5.4	成長の二つの方向——「上昇（成長）」「下降（同調）」.....	- 24 -
5.5	成長が起こる流れ.....	- 26 -
6	メタファー——テーマを具現化する	- 27 -
6.1	メタファーとは暗喩である.....	- 27 -
6.2	メタファーの感動——知る喜び.....	- 29 -
6.3	メタファーの評価方法——メタファーは強いかわ弱いかわという基準.....	- 30 -
6.4	メタファーをテーマと心の成長に当てはめる——様々なレベルのメタファー.....	- 31 -
6.5	メタファーの具体例.....	- 36 -
6.6	人物における象徴（役割）例の紹介——キャラクターアーキタイプ.....	- 38 -
6.7	メタファーの相互変換機能.....	- 40 -

6.8	シュガー・コート（糖衣）	- 42 -
7	構成ツール——心の成長とメタファーを具体的に実現する	- 44 -
7.1	構成ツールのいろいろ	- 44 -
7.2	「三幕構成」の紹介	- 45 -
7.3	「神話の法則：十二のステージ」の紹介	- 48 -
7.4	第一幕の各ステージ	- 49 -
7.5	第二幕の各ステージ	- 51 -
7.6	第三幕の各ステージ	- 52 -
7.7	心の成長とメタファーを三幕構成と十二のステージで構成する	- 54 -
8	原案——シナリオの設計図	- 61 -
8.1	シナリオを構成する一つ一つの要素	- 61 -
8.2	原案レベル1——テーマ、メインプロットを作る	- 62 -
8.3	原案レベル2——サブプロットを作り、メタファーを統合する	- 64 -
8.4	原案レベル3——構成ツールを用いて全体の流れを作る	- 65 -
8.5	原案レベル4——個別のシーンを作成する	- 67 -
8.6	そして、執筆へ——貴方の作品を最高に楽しむのは、貴方自身	- 69 -
9	まとめと今後の課題	- 70 -
9.1	まとめ	- 70 -
9.2	今後の課題	- 70 -
10	あとがき	- 72 -

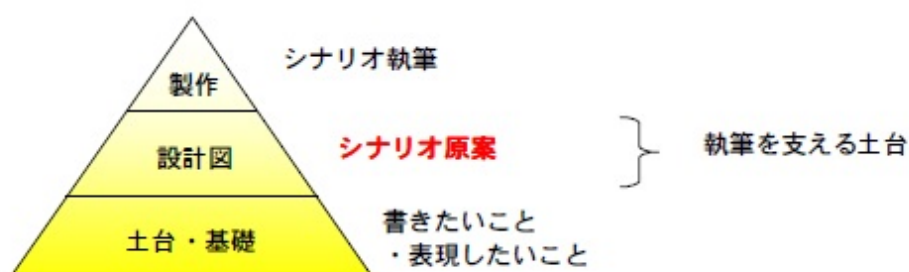
3 設計図・体系の重要性

3.1 シナリオを作る流れは、家を建てる流れと同じ

シナリオ製作と聞くと、多くの人が原稿用紙やパソコンに向かって執筆している姿を想像することでしょう。ですが実際にシナリオを作る作業というものは、書きたいテーマの決定や資料収集、実際にどのような構造にするのかという全体像を組み立てる段階、それを組み合わせる段階などがあり、実際に執筆作業している作業はシナリオ製作の最終工程でしかないのです。

シナリオを作る過程において、実はほとんどの作業が「全体像を組み立てる作業」、いわばどのような構造・設計にするのかを考えている段階になります。

実際の作業を考えると、以下のようにピラミッド型で表現できるでしょう。



シナリオ製作のピラミッド

貴方にとって書きたいことや表現したいことは多くあると思います。それが全ての土台となります。その中から、今回は何に絞って言いたいのかを決めて、設計図を作ります。その土台を元に、実際に執筆してゆくこととなります。つまり、シナリオにおいては設計図が重要な土台となります。原案（シナリオ原案）とはシナリオの設計図に当たります。

シナリオを作ることを、家を建てることに例えてみましょう。犬小屋程度の家であれば、設計図を作る必要はないでしょう。しかし人が住むぐらい大きな家になると、設計図なしで家を造り始めるのは無謀でしかないですよ。もし設計図なしで場当たりに作り始めてしまった場合、どれを大黒柱にするのか、柱の長さ、向きなど、ありとあらゆる場面で仕様変更が起こり、遅々として進まないことになるかもしれません。もし複数人数で巨大建築を作ろうとするのなら、設計図なしで作るのはもはやありえませんか。

これと同様に、設計図（原案）なしに家を建てる（シナリオを書く）のは、倒れる家を造るようなもの（破綻するシナリオを書くようなもの）だと思いませんか。

よって、以下のようなことが重要になります。

- 大きいシナリオであれば、設計図である原案は必須。
- 大きければ大きいシナリオであるほど、原案は詳細に作成する。

★雑談コラム：シナリオ製作を、家を建てることに例えてみると……

シナリオを作ることを、家を建てることに例えて考えてみましょう。

家を建てる時、まずは立てる場所を決めて、土台を作りますよね。そして設計図を作り、その設計図に従って家を建てます。家の設計図にはいろんな技術が込められています。サイズ合わせだけではなく、強度を保つ柱の配置、柱と柱の組み合わせ方、素材の選択、壁や入り口・出口の大きさ、などなど。

家の設計図では、大黒柱や屋根裏の柱の組み方など、使う側には見えないけれども設計上大切な部分が多く含まれています。この「見えない部分」をしっかりと作れるようになって初めて、一流の建築士になれるというものです。読み手の多くは壁紙や間取りなどの表面的なものしか見ませんが、設計者であるならばそれだけではなく、見えない土台に気を配ることが大切です。

これからは、そんな「見えない部分」を説明してゆきます。すると、いろんな物語が「こんな構造になっていたのか！」と、今まで見えなかった部分が分かるようになり、シナリオ製作の奥深さを楽しめるようになると思いますよ。

3.2 設計図があることによる利点

設計図があることによって、以下のような利点が得られます。

- 分からない点、考えていない点を明確にできる。
執筆途中で筆が止まったり、矛盾が起こったり、書き直し等を未然に防ぐことができます。執筆が途中で止まるというのは、ほぼ間違いなく「考えていないことが起こった場合」なんですよね。頭の中だけで原案を構築したのでは、「考えていない点」が抽出できないのです。書き出すことによって初めて不明な点が抽出できます。これによって、執筆時間の大幅短縮が可能になります。
- 書いた部分を忘れることができ、頭をフル回転できる。
頭の中だけで原案を考えていた場合、面白い部分を忘れないように頭の片隅にそれを起きながら別のことを考える……という形になります。しかし書き出すことによってそれを忘れることができ、原案をより詳しく練り込むことができ、頭脳を一〇〇%使うことがで

きるようになります。図やフローチャートなどを工夫して作ることで、より分かりやすくすることもできると思います。

- 複数人数で作ることができる。

複数人数で物語を作る場合、どのようなものを作るのかという全体像を示すことができ、これによって多くの人が関わっても統一性のあるものを作ることができるようになります。

そのため、原案を作る上では以下のルールに従うことが大切になります。

- 考えていない点を出し尽くすまで原案を作り込む。(考えていない点がある時点では、執筆は開始しない)
- 紙やエディタなど、必ず文章などで書き出す。

原案は、頭の中で何も考えなくても、頭の中のものを原案に従って書き下すだけでシナリオが執筆できる状態まで作り込みます。つまり、原案があれば基本的に執筆の手が止まることはない状態が理想的です。従って、執筆作業は原案に従って「頭の中にあるものを書き出すだけ」の単調作業になるので、筆が止まることはほとんどない状態になります。

もちろん、原案時点で考えつかなかったよいネタを執筆中に思い浮かび、それによって全体が影響されるという場合は多々あるでしょう。この場合は修正に必要な作業量を見積もって、修正するかどうかを検討します。もし修正するという決断をした場合、再度原案を再調整し、考えていない点を潰し終わった時点で執筆に戻るといいでしょう。

★雑談コラム：原案が面白ければ、執筆はさらに面白い

この場合、「それなら執筆は単調作業になってつまらなくなるんじゃないの？」という考え方がありますが、原案を作り込むことでそのつまらなくなることを回避することができます。

原案がよいものであれば、執筆時の方がよりリアルに感情移入できて、面白くなるものです。原案がよいものではないと分かたらその段階で書かないという決断ができ、無駄な執筆時間を回避することができます。つまらない部分を取り除き、面白いものに仕上げるために原案を作り込むというものです。

執筆者が書いていてつまらない場面や物語は、読んでいる方はなおさらつまらないものです。つまらないものを長く書くぐらいなら、短く凝縮し面白いものにした方がよいものです。書き手がつまらないと感じる場合、つまらない部分はカットする・または再考しましょう。(ただし集中力管理等の特別な理由がない限りの範囲で行いましょう)

★雑談コラム：原案製作は頭のフル回転

原案を作っていると、考えてもいなかったことばかり見つかって、遅々として進まないことがあります。しかしこれは原案作成の段階で必要であり、非常に重要な経路です。原案は考えていない点を出し尽くすことが目的ですので、考えていない点を抽出できたら、それだけ執筆中に筆を止める要因だったものを事前に抽出できたということで、喜ばしいことになります。

そのため、原案作成作業は単調作業にはならず、常に頭を使う作業であると覚悟することが大切ですね。そしてそれが一番面白い作業でもあります。

3.3 テーマ先行（トップダウンアプローチ）と状況先行（ボトムアップアプローチ）の二つの作り方

シナリオ原案の作り方としては、二つほど考え方があります。それは**テーマ先行型（トップダウンアプローチ）**と**状況先行型（ボトムアップアプローチ）**の二つです。

おそらく普通のシナリオライターが物語を作るとき、「こういうシーンを描きたいなあ」というものが頭にあって、それを元に「個別のシーンを作ってから全体を作る」という方法が多いのではないかと思います。この作り方を状況先行型（ボトムアップアプローチ）と呼びます。家を建てることで言うなら、「リビングはこれぐらいの広さで、ここに配置して、風呂場はどれぐらいの大きさで、ここに配置して……」というように、実際に欲しい間取りを作って、それをつなぎ合わせてゆくという作り方です。

それとは逆に、「テーマ」を先に決めることで、「全体の整合性を取った上で個別シーンを配置してゆく」という方法があります。これをテーマ先行型（トップダウンアプローチ）と呼びます。家を建てることで例えると、「この家は多くの人を訪れる美術館として建てたい。だからこれぐらいの空間が必要で、柱はこのように配置して、各部屋の比率はこれぐらいにして……」というように、「人に絵を見せるための建物」というテーマを元に必要な要素を配置してゆくという作り方です。

テーマ先行型（トップダウンアプローチ）と状況先行型（ボトムアップアプローチ）の長所と短所を以下に示します。

テーマ先行型（トップダウンアプローチ）の長所と短所。

- 長所：全体の破綻が少なくなる。全体構成のバランスがよくなり、無駄のない美しい構成にすることができる。つじつま合わせが最小限で済むので、短時間で作ることができる。
- 短所：癖が出やすく、画一的になりやすい。設計論や構築例を多く把握しておかなければ

ればならず、経験量を積む必要がある。

状況先行型（ボトムアップアプローチ）の長所と短所。

- 長所：具体的に思いつきやすい。作りやすい。様々なバリエーションを作りやすい。
- 短所：場面場面を統合するのに破綻が出やすく、まとめるのに時間がかかる。無駄な場面をいくつも作ってしまう可能性がある。

注意が必要なのは、これら二つのアプローチは、どちらが優れているというものではありません。場面によって両者を使い分け、その両者が相乗効果を発揮させることでよい物が生まれるという考え方です。

それを前提とした上で、多くの人が状況先行型（ボトムアップアプローチ）にほとんどの力を割いているというのが現状ではないでしょうか。もしそうであれば、時間を短縮してシナリオを製作することができる「テーマ先行型（トップダウンアプローチ）」も取り入れることで非常に便利になります、ということですね。

この両者の考え方をバランスよく使いこなすことで、よりバリエーションに富んだ良質なシナリオを短時間で製作するという、両者の「いいとこ取り」を実現することができるようになるでしょう。

3.4 面白さを左右する本質である「感動」——感動とは「心の成長」と「知る喜び」の組み合わせ

「このシナリオは面白い」「このシナリオは面白くない」とよく言われますが、ならば何を実現できていればシナリオは面白くなるのでしょうか。感動を創り出すには、何を実現すればよいのが重要になります。

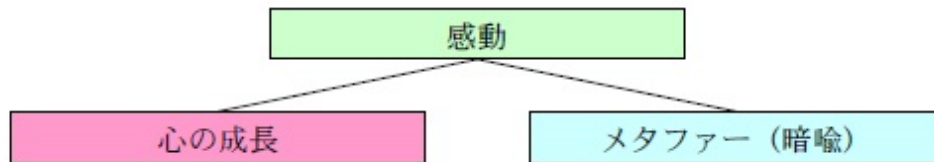
それを突き詰めてゆくためには、物事の本質を探る問いかけを繰り返してゆく必要があります。世の中にいろいろとある技術や技法について、この問いかけというフィルターを繰り返し通してみることで、洗練されてゆくのです。

その問いかけとは、「それを実現すれば、本当に感動できるようになるのか？」というものです。世の中に数多ある技法をこのフィルターにかけてゆくと、感動を生み出すために本当に必要な技術は限られてくるでしょう。

ならば、感動を生み出すために必要な要素とは何でしょうか。

シナリオの感動を作る構成要素は、以下の二つの要素から成り立っています。

- 心の成長
- メタファー（暗喩）



感動を決める「心の成長」と「メタファー」について、二つの面白さと違いを簡単に説明します。「メタファー」という聞き慣れない言葉が出てきて戸惑うかもしれませんが、最初から全て理解できなくても結構です。少しずつ理解してゆきましょう。

- 心の成長

心の成長というのは、ある人物が欠点を持っていて、その欠点を知って克服してゆくのが心の成長になります。主人公が辛いときに哀しんでいる場面や、困難に打ち勝ったりする場面などがそれに当てはまります。物語において一般的に「感動した」と言われるのは、大体がこの心の成長に当てはまるでしょう。

- メタファー (暗喩)

メタファーの面白さは、簡単に言うと「詩」の楽しみ方に当たります。詩を書く・読む感覚で、ある表現に隠された現実世界との暗喩を楽しむ知的な喜びになります。心の成長がなくとも、その雰囲気につかっているだけで面白いというものです。世界観を楽しむ場合、大体がこのメタファーに当てはまるでしょう。

感動は、この心の成長とメタファーの相乗効果で威力を発揮します。この二つの観点を身につけるために、できるだけ多くの実例をこの観点で見るとよいでしょう。例えば映画や小説、漫画などを見て、「この物語はどんな心の成長を描いているのだろうか」「この物語はどんなメタファーで構成されているのだろうか」と常に意識するとよいでしょう。

★雑談コラム：成長とメタファーのお国柄

何となく、心の成長はアメリカ（ハリウッド）で受け入れられていて、メタファーはヨーロッパで受け入れられているような感じがします。

例えば北野武の映画はストーリー的な面白さ（心の成長）は乏しいので、アメリカではほとんど評価されないのかなぁと思います。しかしメタファー（詩的表現）が強いので、ベネチアやカンヌなどのヨーロッパで高く評価されているのかなぁとったりします。

アメリカではきちっと三幕構成を区切って、集中力が持続する最短時間に理解する最大限の出来事を詰め込む傾向にあるような感じがします。逆にヨーロッパでは時間を気にせずだらだらと、いわば空気や雰囲気を楽しむ傾向なのかもしれません。

そういう文化の違いなのかもしれませんね。

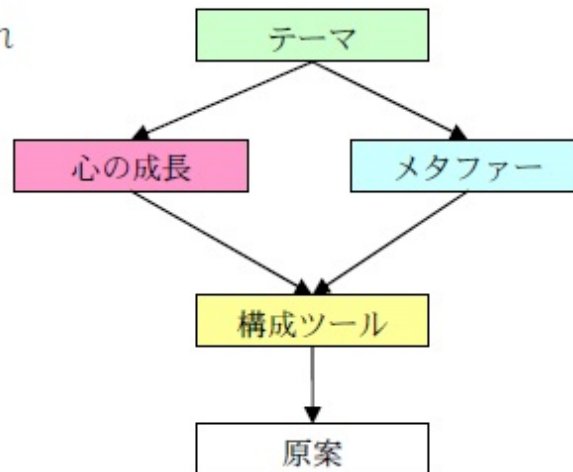
3.6 テーマ先行型（トップダウンアプローチ）による考え方

それでは、実際にテーマ先行型（トップダウンアプローチ）ではどのような設計図の作り方になるのでしょうか。それを見てゆきましょう。

原案作成の流れは、次のようになります。ただし、場合によっては対立関係を先に考えた上でテーマを作ったり、メインプロットを作ることで対立関係を抽出したり、前後する場合も十分にあります。

1. **テーマの決定**：最初にシナリオで何を訴えたいのかというテーマを決めます。
2. **心の成長の決定**：主人公がテーマの事柄を体験する道筋を決定します。
3. **メタファー（世界観など）の配置**：訴えたいものを、どう表現するかを決めます。
4. **構成ツールによって具体的に設計**：心の成長とメタファーを、実際のシナリオに落とし込んでゆきます。

設計図製作の流れ



ここで出てきた**構成ツール**とは、例えば三幕構成モデルや起承転結モデルなど、実際の物語を作る際に用いられる普遍的構成のことを指します。家を建てることで例えるなら、「建築技術」のようなものだと思っておいて下さい。板をどのように張り合わせるか、どのように柱を組み合わせる継ぎ目を作るか、そのような「型」のようなものです。シナリオにも、構成段階で使う様々な技術があるものですね。貴方の個性を最大限発揮できるようにこの型を利用することによって、シナリオを作りやすくなるというものです。

それでは、これからそれぞれの要素について一つずつ説明してゆきましょう。そして最後に原案の作り方をまとめてゆきたいと思います。

4 テーマー—伝えたいこと

テーマ先行型（トップダウンアプローチ）の作り方において出発点ともなるもの、それが**テーマ**です。全ての作品には何らかの目的があって作られます。それは誰かに何かを伝えるものであるかもしれませんが、作者自身が何かを見つけないから作られるものかもしれません。家を建てることで例えるなら、その家を建てる目的ですね。その家は安らぎの場にするのか、商店にするのか、美術館にするのか、教室にするのか、様々な目的があることでしょう。

テーマ先行型（トップダウンアプローチ）は、そのような「目的」、いわゆる「伝えたいこと」から物語を作ることになります。

ここで重要なのが、テーマの表記の仕方です。例えば「テーマは友情だ!」と言っても、なかなか次に繋がらない訳ですね。そこで、以下のようなテーマの書き方をすると、非常に全体像が見渡せるテーマとなるでしょう。

テーマの書き方

「〇〇の状態だった主人公が、〇〇を通して、〇〇になる物語」

全ての物語には変化があります。その最初の状態と、変化の状態、そして最後の状態を明確にすることで、非常に明確なテーマが得られることでしょう。注意が必要なのは、最初の状態と最後の状態は、ある一つのものについて対極のものであるということです。

例えば、「人を信じていけない主人公が、恋愛を通して、人との触れ合いができるようになる物語」であったり、「夢に挫折した主人公が、仲間と出会い励まし合うことを通して、成功をつかみ取る物語」であったりするかもしれません。抽象的なもので問題ありません。むしろ、この段階で具体的に表現すると逆に後々問題が起こる場合がありますので、最初のうちは抽象的なものの方が望ましいかもしれません。

このテーマを元に、これからの具体的なシナリオを組み立ててゆくことになります。

★雑談コラム：テーマは修正してもいい

テーマ先行型（トップダウンアプローチ）において、テーマこそが全ての起点となります。しかしここで決めたテーマを絶対に使い続けなければならないというわけではありません。

テーマというものは少ない文章で表現するために、どうしても自分が本当に伝えたいものを正確に表現しきることが難しいものです。なので、作っていると少しずつズレがあることに気が付くこともあります。その場合は、またテーマ作成段階において伝えたいことを修正してゆくのも構いません。

誰もが自分らしさやテーマというものは明確には分からないものです。特にシナリオを多く書いたことがない人にとっては、自分が何を書きたいのかなんて漠然としか分からないものです。何十年も書いているシナリオライターでさえ、自分が何を書きたいのかは漠然としか分からないような場合だってあるのですから。

なので、テーマを決めたとしても、それに固執する必要はありません。重要なのは貴方が伝えたいことを伝えきることであって、テーマを正確に書き出すということではないのですから。

貴方が既にいくつものシナリオを作っているのであれば、それらのシナリオを見直してみて、どんなテーマの共通点があるのか見てみるのもよいでしょう。全ての作品において共通している「伝えたいこと」があった場合、それは貴方にとっての永遠のテーマである可能性が非常に高いでしょう。

自分の中にある訳の分からない感情を表現したい、という状態でも大丈夫です。間違ってもいいので、少しずつ形にしてゆきましょう。そうすることで、次第に貴方の書きたいことや伝えたいことが見えてくることでしょう。

5 心の成長——感動の本質

5.1 感動の本質は、心の成長

物語における大きな感動の要因として、心の成長が挙げられます。これが感動の全てではありませんが、物語において「面白さ」を決める大きな割合を占める中核的な要素になります。この「心の成長」を上手く作り出せていれば、その作品は何度読んでも面白くなり、読み手にとっても印象深くなるでしょう。

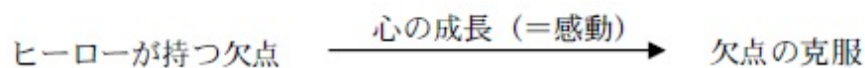
まずは感動の本質である心の成長とは何かを見てゆき、そして最後にテーマをどのようにして心の成長に当てはめるのかを示してゆきます。

それでは、感動の量と心の成長の関係をここで定義してみましょう。

$$\text{感動の量} = \frac{\text{心の成長 (退化)}}{\text{時間}}$$

心の成長（または退化）の量が大きければ大きいほど、より深い感動になります。また、その成長がある一定時間内に多くあればあるほど、感動は大きくなります。多くの作品で、例えば人が死ぬ場面で感動したり、哀しい場面で泣いたりすることがありますよね。これらは全て主人公もしくは観客の心において、成長もしくは哀しみに同調することが感動を呼び起こしているということになります。

それでは、一つの物語において、どのように心の成長が起こるのかを見てゆきましょう。感動を作り出す基本公式を以下に示します。ここで言う「ヒーロー」とは、とりあえず主人公のことだと思っておいて下さい。詳細は後ほどメタファーの項目で説明します。

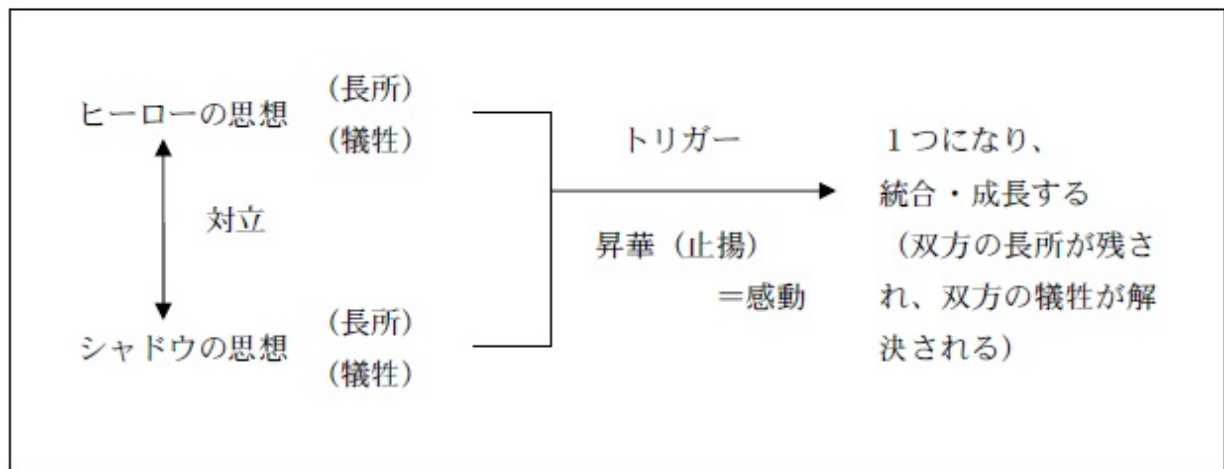


このように、主人公がある欠点を持たせて、それを克服させること（もしくは失わせること）で感動を作り出すことができます。心の成長による感動は、全てこの「欠点を克服する」というスタイルを基本公式として、様々なバリエーションを作り出しているのです。

例えば、「他人を信じることができないヒロインが、信じることができるようになる」ことであったり、「自分勝手に生きていた主人公が、他人のために行動することができるよう

になる」ことであったりするかもしれません。

先述した基本公式を、さらに詳細に見てゆきましょう。感動を作り出すプロセスの詳細を以下に示します。



成長をする過程で、必ず**対立関係 (葛藤)**が生まれます。主人公と対立する考えを持つ相手のことを「シャドウ」と呼ぶことにしましょう。主人公は欠点 (**犠牲**) を持っていますが、その欠点を持っていることで得られる利益 (**長所**) があります。シャドウにも同様にそれらがありますが、それらの長所と犠牲は主人公とは正反対のものになります。

5.2 テーマから中核となる成長を作り出す

実際に、テーマから物語の中核となる心の成長、つまり対立関係を作る流れを見てみましょう。テーマが「(変化前)の状態だった主人公が、(スペシャルワールド)を通して、(変化後)になる物語」という形で表現していた場合、以下のように割り当てることができます。

- ヒーロー：キャラ名
(長所) 変化前であることで、○○という利点がある。
(犠牲) 変化前であることで、△△という欠点がある。
- シャドウ：キャラ名
(長所) 変化前ではないことで、△△という利点がある。
(犠牲) 変化前ではないことで、○○という欠点がある。
- トリガー：統合を起こすきっかけとなる出来事 (両者が対立を保っている状態であることで起こる弊害)
- 成長：変化後の状態の考え方 (統合後の思想)

ここで、〇〇同士と△△同士は同じもののそれぞれ否定関係になるように入れます。つまり、ヒーローとシャドウの長所と犠牲の関係が完全に正反対になるようにします。

キャラ名については後で修正するのでも結構です。ヒーローとシャドウについては、それぞれが同一人物である場合もありますし、ヒーローが主人公でない場合もあります。

トリガーとは、ヒーローとシャドウが対立している均衡関係を崩す役割を持ちます。ヒーローとシャドウの両者が対立しているという均衡した状態であることによって、弊害が起こるでしょう。それはヒーロー側にとって破滅的な出来事かもしれませんし、ひょっとすると両者にとって破滅的な出来事かもしれませんし、ヒーローもしくは両者が変化することを望む第三者のちょっとした介入かもしれません。このトリガーは発想の転換が必要で、ヒーローとシャドウの両者とは全く別の要因によってもたらされるものです。

トリガーについては、この段階で記述する内容は抽象的なもので構いません。次章のメタファーを固める時に、具体的に決めてゆくことになります。

例えば、「人を信じることができない主人公が、恋愛を通して、人との触れ合いができるようになる物語」というテーマだったとしましょう。すると、以下のような対立関係が生まれることでしょう。

- ヒーロー：主人公の青年
(長所) 人を信じないことで、裏切られても心が傷つかずに済む。
(犠牲) 人を信じないことで、永遠に人とわかり合えず、喜ぶことができない。
- シャドウ：ヒロインの少女
(長所) 人を信じることで、人とわかり合え、喜ぶことができる。
(犠牲) 人を信じることで、裏切られたときに心が傷つく。

これら二人が出会ったらどうなるのでしょうか。そこに対立関係（葛藤）が生まれます。主人公はシャドウである少女を否定して、そして少女は主人公を否定するかもしれません。次第に少女は自分の長所を発揮して、主人公を苦しめるでしょう。

この例で言うなら、少女は主人公を信頼することで、主人公は自分の「人を信じない」という信念が揺らいでしまいます。主人公は人を信じようとして、裏切られ、苦しんでゆくでしょう。そしてこれまでの人を信じないという思想に固執しようとするでしょう。

しかし何らかのきっかけ（トリガー）があって、主人公と少女の思想が統合され、一つになります。例えば両者が対立したまましていると、何かしら弊害が起こるものです。そこで少女に悲劇的な出来事が起こったとしましょう。傷ついた少女を見て、主人公は少女のことが好きなんだと気が付いて、身を挺して少女を守ります。

ここで主人公の思想は、「この少女になら命をかけられる。傷つけられても構わない」と

気付くことで、自分の持つ「人とわかり合えない」という欠点（犠牲）を克服し、同時に「裏切られても傷つかない」という長所はそのまま保っていられます。同時に主人公は少女の持つ長所である「人を信じる」ことを身につけることができ、少女の持つ犠牲をも克服しています。これが一つになり、統合されるというプロセスの全体像です。

最終的に、変化のきっかけであるトリガーと、成長内容を以下のように添えて心の成長は定義することができます。

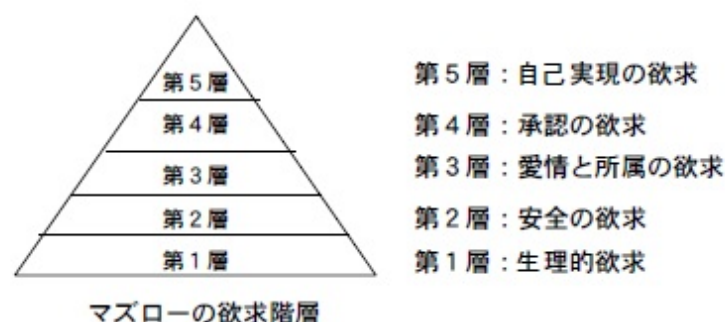
- トリガー：少女に悲劇的な出来事が起こる。
- 成長：主人公が少女が好きだと気付いて、少女のために命をかけられると気付く。これによって欠点を克服する。

この心の成長が大きければ大きいほど、より深い感動になります。注意が必要なのは、成長するまでは主人公や少女は成長後の思想を全く持たないということです。もし既に成長後の思想を少しでも持っていた場合、当たり前のことを繰り返すだけとなり、感動は生まれなくなってしまいます。

5.3 成長階層——「自己実現」「自尊心の知覚」「愛情の知覚」の三階層

「心の成長」と言っても、世の中にはありとあらゆる成長が溢れています。無限とも言える成長があるでしょう。しかしそれらを見てゆくと、ある一定の法則があることに気が付きます。つまり、無限にある感動（心の成長）は、いくつかの要素の組み合わせによって構成されているのです。

まずは、心の成長とは何でしょうか。心の成長とは、人間の本質的な欲求を満たす行為のことです。そこで、ここでは心理学者のA・H・マズローの欲求階層をベースとして用います。マズローは、人間には以下のように五つの欲求の階層があると定義しました。



これの第3層から第5層までが、心理的な部分にあたります¹。つまり、感動とはこの第3層から第5層までの階層の欲求が満たされることによって起こるものとなります。この第3層から第5層までを**成長階層**と呼ぶことにします。

第5層	第5層：自己実現の感動
第4層	第4層：自尊の感動
第3層	第3層：愛情の知覚の感動

それぞれの階層を簡単に説明しましょう。

- 第3層：愛情の知覚の感動

自分が愛されているということに気づくという心の成長です。象徴となる行為として、愛されているという気づきを得ることが挙げられるでしょう。

逆に、愛情を失うというのは自分自身に無価値感を感じるものとなります。

- 第4層：自尊の感動

他者から認められるという心の成長です。他者よりも自分の方が優れているということを見せつけるという行為でよく表されるかもしれません。他者から優れていると賞賛されることもあります。

逆に、自尊を失うというのは、無力感に象徴されます。自分が無力だと感じる時、自尊心を失っている状態になります。

- 第5層：自己実現の感動

自分の自己実現をするという心の成長です。自分の信念を貫くため（または他者のために）自分を犠牲にする感動とも言えるでしょう。自己犠牲という行為で象徴されます。

人は、精神の状態を持ちます。例えば愛情に飢えている人はその人が第3層にいることになり、自尊心に飢えている人は第4層にいるということになります。

¹ 第1層と第2層を入れない理由は、第1層と第2層を入れてしまった場合、例えば第4層と第2層が同時に起こるなどの例外が発生してしまうためです。

5.4 成長の二つの方向——「上昇（成長）」「下降（同調）」

各層に対して、感動は二種類存在します。上昇側（成長してゆく課程＝幸せになる課程）と下降側（退化・退行してゆく課程＝幸せを失う課程）の二つの方向があります。上昇側を成長の感動とすると、下降側を同調（哀しみ）の感動とすることができます。

各層の上昇・下降を含めた象徴となる行為を以下に示します。

層	方向	象徴となる行為
第5層	上昇	自己実現
	下降	墮落・誘惑
第4層	上昇	自尊心を得る
	下降	無力感を感じる
第3層	上昇	愛情の知覚
	下降	愛情を失う

よって、感動の種類としては、「層の数×方向」の数だけ感動が存在します。

つまり、(三つの階層) × (二方向) = 六種類の感動さえ理解しておけば、ほとんどの心の成長による感動を把握することができるようになるでしょう。心の成長は、六種類しかないということですね。

それぞれの層では、上昇中と下降中の二種類の方向に分けられます。これはそのまま、人が欲求しているものを示します。例えば第3層が欠けている人物に第4層や第5層の感動を与えようとしても、読み手は感情移入できずに無駄になります。そのため、その人物の心がどの階層に位置しているのかを把握しておくことは重要です。ただ、現代においては第4層に位置することがほとんどなので、意識せずとも大丈夫でしょう。

物語においては、例えば主人公は第5層の上昇が起こっているときに、ヒロインは第3層の上昇が起こっている場合もあります。このように、登場人物はそれぞれ、心の状態（どの階層にいるのかという位置）を持ちます。物語においては登場人物の立場によって、異なる層と方向の成長が同時に起こり、感動が生まれる場合もあります。そのため、登場人物全てがどの階層にいるのかを意識し、自然と推移することに注意する必要があります。また、「読み手」はどの登場人物と意識が合致しているのか意識し、読み手の層の推移も自然となるように注意することが大切です。

また、成長階層は、全て対立関係があって初めて移動するものであることに注意が必要です。対立関係のない成長階層の移動は、全く感動を生み出さないので注意しましょう。

上昇（成長）の感動

上昇側の感動は、成長の感動と言えます。より上の層に行くために、人としてプラス（幸せ）となります。何かを達成したり、勝ち取ったりする行為で象徴されるので分かりやすいでしょう。読み手は主人公と共に、愛情を得たり勝利を喜んだりという心の成長を遂げます。

下降（同調）の感動

下降側の感動は、登場人物にとって幸せを失うという事態を引き起こし、哀しみにうちひしがれることでしょう。しかし、読み手にとってはこれが感動となるのです。これは、**同調の感動**と言えます。同調とは、読み手の癒しと直結します。これも厳密に言うと心の成長を導いているものです。

ちょっと考えてみましょう。例えば失恋した人が、失恋の歌を聴くと癒されますよね。哀しいときに哀しい曲を聴くと癒されるものです。これは読み手や聴き手にとって、読み手の心の中にある抑圧された現実を直視して、その抑圧を解放することができるためです。いわば、心の治療現場で行われていることをしているようなことを物語の中でしていることとなります。

下降の感動とは、主人公と共に読み手も哀しむことによって、読み手の心の成長を促すという感動でもあります。

思い出の感動

物語を見ていると、時折例外として、「思い出の感動」が起こることがあります。これは過去に起こった出来事を思い出して、その感動を追想するというものです。そのため、これは現在いる階層の位置や方向などは関係なく、感動を引き起こすことがあります。これは、このような例外があるということを意識するだけで結構です。シナリオ制作段階では別に用いなくてもよいものなので、ここでは深くは触れないことにしておきます。

このように、「心の成長」という感動において中核の部分を、わずかな情報で定義することができます。その重要な要素として、対立関係（葛藤）と成長があるのです。世の中にある心の成長による感動は、このキャラクターやトリガー、心の成長という要素が組み合わさって実現されています。いろんなシナリオにおいて、実際にどんな対立関係があり、それは第何層の上昇か下降かを解析してみると面白いでしょう。

5.5 成長が起こる流れ

実際にテーマから対立関係を作りました。その対立関係がシナリオではどのように成長階層と関わってゆくのかを示したいと思います。

シナリオでは、成長が起こる基本的流れがあります。その流れとは以下のようなものです。

- 成長ステージ1：日常状態
ヒーローが長所と短所を併せ持つ、日常の状態。ここではその対立関係による成長の上昇も下降も起きません。
- 成長ステージ2：追い込まれてゆく状態
シャドウが現れ、シャドウの長所が強くなる状態。シャドウがヒーローの犠牲を攻撃することにより、ヒーローは成長階層を下降します。次第にヒーローは追い込まれてゆくでしょう。
- 成長ステージ3：トリガーが起きる状態
ヒーローは完全に追い込まれていて、逃げ場所はありません。ヒーローが生き残るには、何か変わらなければならないという状態です。この段階では成長階層の下降、もしくは変化しない状態になります。
- 成長ステージ4：新しい思想を得て、成長する状態
ヒーローはトリガーによって新しい思想を得て、シャドウを克服する状態です。ここで成長階層の上昇が起こり、主人公は次々に新しいものを手に入れて成長してゆくでしょう。

シナリオでは、この各ステージがあります。それぞれのステージの長さは柔軟に変化します。この長さの変化によっても、様々なバリエーションが生まれることでしょう。これらは後ほど説明する「構成ツール」の段階で実際に組み込まれてゆきます。

6 メタファー——テーマを具現化する

6.1 メタファーとは暗喩である

テーマ先行型（トップダウンアプローチ）で作る場合、テーマを実際の世界観に当てはめて具体的に表現する必要があります。例えばテーマを学園物という世界で表現するのか、近未来風にするのか、戦争物にするのか、ファンタジーにするのか、下町風にするのか、などですね。このように抽象的なテーマを見た目で分かるように具現化するものが「メタファー」です。

メタファーの意味は、暗喩・比喩・世界の縮図、などになります。あくまで陰に隠された比喩であるという「暗喩」であり、直接比喩する「直喩」ではないことに注意しましょう。シナリオの抽象的なテーマを具体的な「例え話」とすることで、分かりやすくしたり、受け入れやすくしたり、人の心に深い印象を与えたりすることができるものです。そして人は何らかの暗喩だと分かった瞬間に、大きな感動を覚えるのです。

物語に効果的にメタファーを追加することで、より世界観を魅力的に、感動的に見せることが可能になります。

「メタファー」という聞き慣れない言葉な上に、抽象的な内容なのでイメージしにくいかと思います。なので、まずは実際にいくつかの例でメタファーを見てみましょう。

メタファーの例その1：ディズニー製作映画「カーズ」

ディズニー・ピクサー製作の映画「カーズ」²で具体的に見てみましょう。この映画の登場人物は全て車であるという、ちょっと変わった世界観を持っています。物語の主人公であるマックイーンは、レースカーの新人ホープです。レースカーという速さが全ての世界において人気絶頂で鼻高々なのですが、周りが全て敵なので心を許せる友人が一人もいないという状態に寂しさを覚えています。そのマックイーンがレース会場の移動中に寂れた田舎町に迷い込んでしまって、スピード違反で捕まって社会奉仕をさせられるようになります。その寂れた田舎町のスピードとは無縁の暖かい人達と触れ合うことで、友情や恋などを得て、人（この映画では車ですが）とわかり合えるようになり、レースという世界に戻っても謙虚になり周囲の人と打ち解け合うことができるようになる……という物語です。

この物語のテーマは、「速さが全ての主人公が、寂れた田舎町の人達との触れ合いを通して、勝負よりも大切な『思いやり』を手に入れる物語」と表現できるでしょう。

² 「カーズ」DVD 公式ウェブサイト：<http://wdshe.jp/disney/special/cars/index.jsp>

詳細な対立関係は、以下のようなになるでしょう。成長過程が分かりやすいように、トリガーと成長を二つに分けて表現しています。

- ヒーロー：マックイーン

(長所) 速く生きること、人々から賞賛や支持を得られて孤独を感じずに済む。

(犠牲) 速く生きること、心にゆとりを持たない。

- シャドウ：田舎町の人達

(長所) 速く生きないこと(ゆっくり生きること)、心にゆとりを持てる。

(犠牲) 速く生きないこと(ゆっくり生きること)、人々から賞賛や支持を得られずに孤独を感じる。

- トリガーその1：田舎町の遅い生活に慣れてしまっていて、勝負の世界で勝てない状況になり、価値を失う。

- 成長その1：田舎町の人達がマックイーンを応援することで、自分は孤独じゃないのだと知り、力を発揮できる。(第3層上昇、第4層上昇)

- トリガーその2：勝負の世界で大切な仲間がクラッシュしてしまう。

- 成長その2：勝ち負けよりも思いやりが大切だと知り、勝てる勝負を手放してでも仲間を救うことで心にゆとりを持って、人々の賞賛や支持を得る。(第5層上昇)

この物語の対立関係は、まさに現代のファストライフとスローライフの関係にも当てはまります。このファストライフとスローライフの関係を、視覚的に分かりやすく表現したのが「車の世界」だと言えます。速さを追求する主人公はレースカーとなり、田舎町の人達は速度の出ない牽引車であったり消防車であったり、古い車だったりします。

このように、ファストライフとスローライフというテーマを子供にも分かりやすく伝えることができるように具現化する力、それがメタファーの力でもあります。この物語では「ファストライフ」や「スローライフ」という単語は一切出てきません。しかし観客の心の中で、そのテーマなのだと思ったとき、大きな感動を呼ぶのです。

感動には心の成長とメタファーがあると先述しました。その例を見てみましょう。物語中で、主人公の恋人となった田舎の車が、高速道路を眺める車を眺めながらこのようなことを言います。「車はどこかに楽しみに行くために走っていたんじゃないの。楽しみながら走っていたの」……これが現実世界の暗喩であることに気が付いたときに起こる感動、それが「心の成長による感動」とは別の種類である「メタファーの感動」なのです。

メタファーの例その2：OSたん(とらぶる・ういんどうず)

「OSたん」³とは、知る人ぞ知る、MicrosoftのWindowsシリーズを擬人化したもので

³OSたん保管庫：<http://nijiura-os.hp.infoseek.co.jp/>

すね。これにはシナリオは存在せず、ただ「世界観」のみ存在します。この世界観だけでも人を魅了する力が存在します。その力こそがメタファー（暗喩）の力になります。

実際にどのような暗喩がなされているのかを、具体的に見てみましょう。

- Me たん：Windows Me の暗喩。ドジキャラ（エラーやダウンしやすいことの暗喩）。
- 2k たん：Windows2000 の暗喩。しっかり者で実力派（機能的に優れていることの暗喩）、だけど寝起きに時間がかかる（起動までに時間がかかる暗喩）。
- XP たん：Windows XP の暗喩。スタイリッシュだけど大食らい（メモリを大量に消費する暗喩）。
- 95 たん：Windows 95 の暗喩。古風で新しいものを知らない（1995年という古いOSの暗喩）、だけど作業は早い（軽いOSの暗喩）。

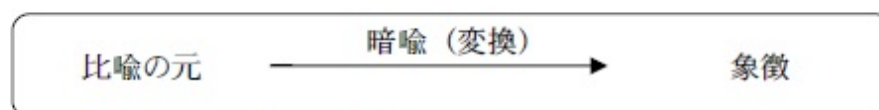
また、過去に 95 と Mac が大戦を起こしていたり、現実世界そのものが世界観になっていて、その暗喩が人々を魅了している根幹の力となっています。

この暗喩を楽しむという感覚、それこそがメタファーを楽しむ感覚です。

このように、メタファーとは暗喩であると言えます。一般的に「メタファー」と言うと修辭的な文章技法と捉えられますが、ここでは修辭的な領域に限らずに、暗喩が成り立っていればメタファーと呼ぶことにします。

現実世界に具現化されたものを**象徴**（または**変換先**）と呼びます。逆に暗喩の元となるものを**比喩の元**（または**変換元**）と呼びます。これらの比喩の過程全てをひっくるめたもの（暗喩という行為そのもの）がメタファーです。

また、メタファーは比喩の元からそれを象徴するものへと変換する過程とも見ることができます。そのため、世界や象徴に比喩する過程を「変換する」と呼ぶこともあります。



これらの暗喩を総称して「メタファー」と呼ぶ

6.2 メタファーの感動——知る喜び

上記例で挙げたOSたんは、Window に詳しい人でないと面白さが感じられません。つまり、暗喩の元となる知識を知っている人でなければ、暗喩自体の面白さは感じられなくなります。なぜなら、メタファーが効果を発揮するのは、今まで知っている知識の比喩だと気が付いている時、比喩の関連付けをしている瞬間だからです。

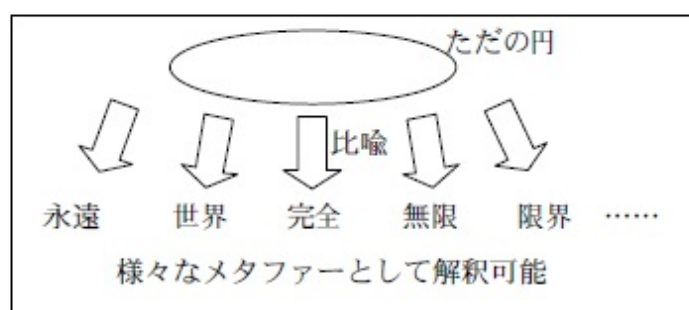
メタファーへの欲求とは、人間本来が持つ「知る」欲求そのものです。「知る」こととは、その人が持っている既存の知識に新たな知識を関連づけるというプロセスです。その関連づけのプロセスこそが、人間にとって快楽となります。メタファーは、その関連づけを行うプロセスそのものであり、人間の深い欲求が根源となっているものです。上記暗喩だけでなく、推理小説のようにバラバラの知識が一つにまとまる快楽も、(メタファーとは異なるものですが)「知る快楽」と同一の魅力になります。

ただし先述したように、メタファーは比喩の元となるものが相手に備わってなければ効果を発揮することができません。そのため、読み手に受け入れられるメタファーを選別するのが重要になります。なお、万人に受け入れられる比喩の元も存在します。万人に受け入れられる比喩の元が、深層心理です。つまり、深層心理の比喩を用いることで、より人間の本質に基づいたメタファーを作成することができるようになります。

6.3 メタファーの評価方法——メタファーは強いか弱いという基準

それでは、メタファーの善し悪しを評価する方法はあるのでしょうか。

メタファーは、どんなものにも含まれていると言うことができます。例えば鉛筆で紙に丸を書いても、それは十分にメタファーとして通用します。例えば鉛筆で紙に書いた丸は、始まりも終わりもない「永遠」の暗喩(メタファー)として表現できます。また、同じように考えてみると「世界」や「完全」、「無限」、「限界」と、ありとあらゆる暗喩(メタファー)として解釈することができます。



このように、メタファーはそれに意味(暗喩)を込められればメタファーとして機能するため、ありとあらゆるものに当てはめることができます。無意識に作ったものでも、メタファーになっていたということは多々あります。そのため、メタファーは「存在するしない」というものではなく、「強いか弱いか」という判断基準になります。

メタファーが強いものの例として、人々が伝承で語り継いだ神話や童話の類は大抵強力なメタファーを持ちます。例えば童話の「太陽と北風」で旅人の服をどうやって脱がすかを太陽と北風が試す話は、人を動かす教訓の強い暗喩ですね。また、日本の昔話でも「さるかに合戦」や「桃太郎」「浦島太郎」など、語り継いだものには強い暗喩を持ったものが

多いでしょう。

★雑談コラム：メタファーは、簡単に言うと「はっきり言わない例え話」

メタファーという難しい言葉を使うと分かりにくいですが、簡単に言うと「例え話」ですね。例えば以下の三つの説明例を見てみましょう。

(A) DoS 攻撃とは、無意味なサービス接続要求を送り付け、サーバの負荷を高めて、サーバを過負荷でダウンさせたり、サービスを妨げたりする攻撃のことを指す。

(B) DoS 攻撃とは、企業の職員で例えるなら、ある一人の職員に無意味な問いかけや要求を大量に依頼することで、その人の仕事をできなくする……というもの。

(C) ある一人の職員に無意味な問いかけや要求を大量に依頼することで、その人の仕事をできなくする。

こう説明すると、(B)の方がイメージが湧きやすく分かりやすいですよ。この(B)が「直喩」になります。そして、(C)では「DoS 攻撃」という元々の事象が隠されています。こんな風に元々の事象を隠して物語を構成してゆくと、「隠喩(メタファー)」になります。(B)ではメタファーの感動を作り出せないことに注意しましょう。

シナリオは伝えたいことを分かりやすく伝えるために作る、という目的もあります。メタファーとは相手に分かりやすく伝えるための技術である……ということもできますね。

6.4 メタファーをテーマと心の成長に当てはめる——様々なレベルのメタファー

さて、それでは実際にメタファーを用いて、これまで抽象的だったテーマと心の成長を具現化してみましょう。

メタファーは「和風」や「中世ヨーロッパ風」、「アメリカ風」、「中華風」「インド風」「近未来風」「宇宙などのSF」「現代風」などの巨大な文化の体系から、果ては「指輪」や「髪飾り」などの小さな小物にまで当てはめることができます。このように、大小様々なレベルを決めてゆきます。まずは大きなものから決めてゆきます。

メタファーの体系：文化・社会のメタファー

メタファーは小さなものから大きなものまで膨大にあります。メタファーというものはあまりにも繊細でありかつ膨大で抽象的なものなので、私達が一から組み上げるのはとて

つもない作業量を必要とするでしょう。しかし、既に世界中には既に繊細かつ大規模に組み上がっているメタファーの体系というものがあります。これらを利用することで、簡単に優れたメタファーを実現することができるでしょう。

それは、それぞれの文化というものです。世界にはカトリック風や和風、近未来風（サイバー風）、中世ヨーロッパ風、イギリス風、北欧風、中華風、ヒンドゥー風、中東風など、様々な文化にメタファーの体系が存在します。

簡単なメタファーの代表例を以下で見てください。

文化	和風	カトリック風	近未来風
未知なるものの象徴例	妖怪、鬼、幽霊など	悪魔、魔物、ゾンビなど	ウィルス、人工知能、機械など
メンター（助言者）の象徴例	神主、医者、教師など	神父、医者、教師など	機械マニアや情報通など
特殊な世界の象徴例	神社、仏閣、ほこら、大樹など	教会、城、洞窟など	人体、巨大ネットワークなど
力の象徴の例	鏡、剣、勾玉、宝石など	剣、宝石、財宝、書物など	生命の源、コードの中枢、など

このように、ある程度組み上がっている既存の文化では、それぞれのメタファーが出来上がっています。家を建てることで例えるなら、和風の建物や西洋風の建物の構造を学ぶことに当てはまるでしょう。

また、文化だけでなく、社会においても同様な体系が存在します。例えば現代社会において、医療社会や学校社会、警察という社会、ヤクザやマフィアの社会、ビジネスという社会など、様々な社会があるでしょう。その例を見てください。

社会	医療	学校	ヤクザ・マフィア
未知なるものの象徴例	病気、ウィルス、薬など	転入生、新任教師など	殺し屋、新組織など
メンター（助言者）の象徴例	先輩の医者、元医者など	先輩、元教師など	組織のリーダー、裏社会の情報通など
特殊な世界の象徴例	手術室、夜の病院など	夜の学校、教壇、体育館の舞台など	夜の路地裏、廃墟など
力の象徴の例	手術技術、薬など	恋心、友情、仲間意識など	拳銃、勇気、情報、組織力など

さて、テーマを決めるときに「(変化前)の状態だった主人公が、(スペシャルワールド)

を通して、「(変化後)になる物語」という形で表現しました。まずはこのテーマに合致するような文化・社会のメタファー（世界観）を決めてゆきます。

まずはテーマ内にある「スペシャルワールド（特殊な世界）」に着目して、それを象徴するような文化・社会を考えてみましょう。

以下にスペシャルワールドの適当に思いついた象徴例を挙げてみましょう。もちろん星の数ほどの象徴があるでしょうから、これにこだわる必要はありません。

スペシャルワールド	象徴例
恋、恋愛など	現代の学校、現代の会社など
戦い、戦争など	過去の戦争、世界大戦、ファンタジーの戦いなど
病、障害など	現代の病院、現代の施設など
論争、主張など	現代の法廷、現代の立法機関など
旅、逃亡など	時代を問わず田舎、都市など

そして「変化前」「変化後」に共通する、それらを象徴するような文化・社会とその要素も別に考えてみましょう。こちらは基本的に対立関係で考えます。物語で普遍的な対立関係として、「個と全」というものがあります。これを基本として対極の象徴を考えてゆくとよいでしょう。

変化前・変化後	要素の象徴例
「孤独・融和」系	「一匹狼・群れの羊」「個人・組織」など
「傲慢・和解」系	「リーダー・部下」「天才・努力家」など
「意気地なし・行動」系	「泣き虫・いじめっ子」「落ちこぼれ・秀才」など
「怠け者・自己実現」系	「ぐうたら・成功者」など
「自分探し・存在意義」系	「仮面・素顔」「服従・独立」など

この二つを組み合わせた文化・社会であればよいメタファーが生まれるでしょう。

例えば、テーマとして「人を信じることができない主人公が、恋愛を通して、人との触れ合いができるようになる物語」というものがあつた場合、スペシャルワールドは恋愛物なので文化は「現代の学園物」としてみます。これだと少々ありふれていてつまらないので、私の好みである「魔法」というファンタジーを加えて「魔法を教える学校」という社会にしてみましょう。「人を信じない・触れ合い」という成長から、どちらかというところヒーローは個人的で破滅的、シャドウは協調的で生産的な対立になりますので、ヒーローは攻撃や破壊主体の魔法使い見習い、シャドウは回復主体の魔法使い見習いと決められるでし

よう。

このように決めてゆくと、抽象的だったテーマが急速に具体的に見えてきます。文化・社会は様々なものがありますので、当てずっぽうで決めるよりも、いくつもの候補を挙げてから絞り込んでゆくと、より最適なメタファーを決めることができるでしょう。

★雑談コラム：文化・社会のメタファーは好みでOK

文化・社会のメタファーは、いわば作り手の好きな「世界観」と言えるでしょう。適当に作るのでもいいですが、貴方の好みを十分に発揮した文化・社会の方が作りやすいでしょう。

貴方とは関係のない文化・社会を当てはめるのは、大きなモチベーション低下になりかねません。どうせなら、貴方が好きな世界観にこだわってみるのもいいかもしれません。

心の成長のメタファー

それでは、次に心の成長にメタファーを割り当ててみましょう。

心の成長を作ったとき、ヒーローとシャドウの長所と犠牲、トリガーと成長を作りました。それぞれに対して、それらを視覚的もしくは直感的に分かる象徴を割り当ててゆきます。それは職業や能力、地位、持ち物、環境などに表されます。そしてそれぞれの長所と犠牲については、なぜそう思うようになったのか、過去にそのキャラに起こったトラウマとも言える出来事もここで決めます。

● ヒーロー：キャラ名

(長所：象徴) 長所の象徴。職業や能力、地位、持ち物、環境など。

(犠牲：象徴) 短所の象徴。職業や能力、地位、持ち物、環境など。

(過去の出来事) なぜそう思うようになったのか、過去の出来事。

● シャドウ：キャラ名

(長所：象徴) 長所の象徴。職業や能力、地位、持ち物、環境など。

(犠牲：象徴) 短所の象徴。職業や能力、地位、持ち物、環境など。

(過去の出来事) なぜそう思うようになったのか、過去の出来事。

● トリガーの象徴：ヒーローとシャドウの長所が発揮できないことで起こる事柄の象徴。

● 成長後の象徴：変化後に主人公がなっている状態の象徴。職業や能力、地位、持ち物、環境など。

メタファーとは「暗喩」であるため、目に見えない（分かりにくい）抽象的なものを可視化して分かりやすくする役割も持っています。そのために、目に見えない関係などを**擬人化、擬態化、関係の可視化、心情の可視化**として表現することができます。

メタファーの作り方として、以下のようなものがあります。

- それはどんな物に象徴されるか。
- それは誰に象徴されるか。
- それはどんな行動・能力として象徴されるか。
- それはどの場所に象徴されるか。
- それはどの時間に象徴されるか。
- それはどんな環境として象徴されるか。
- それはどんな職業・地位に象徴されるか。

これらを詳細に決めてゆきます。これによって、テーマが実際に血肉となり、物語が具体性を帯びて分かりやすく読み手に伝えることができるようになるでしょう。

それでは、「人を信じることができない主人公が、恋愛を通して、人との触れ合いができるようになる物語」というテーマで、「現代っぽい魔法を教える学校」という社会の例で具体的にメタファーを作ってみましょう。

成長階層は以下のようにしたとします。

- ヒーロー：主人公の青年
（長所）人を信じないことで、裏切られても心が傷つかずに済む。
（犠牲）人を信じないことで、永遠に人とわかり合えず、喜ぶことができない。
- シェドウ：ヒロインの少女
（長所）人を信じることで、人とわかり合え、喜ぶことができる。
（犠牲）人を信じることで、裏切られたときに心が傷つく。
- トリガー：少女に悲劇的な出来事が起こる。
- 成長：主人公が少女が好きだと気付いて、少女のために命をかけられると気付く。これによって欠点を克服する。

これにメタファーを適当に当てはめてみましょう。

- ヒーロー：主人公の青年
（長所：象徴）一人暮らし。孤独を好む。他人に頼らない攻撃・破壊の魔法。
（犠牲：象徴）黒魔法使いという悪のレッテル。
（過去の出来事）幼い頃に親に捨てられ、食わなければ食われてしまう劣悪な環境で、身を守り生き延びるためには黒魔法を使うしかなかったということ。

- シャドウ：ヒロインの少女
 (長所：象徴) 学級委員で人気者。人と一緒にいるのを好む。他人を救う回復の白魔法。
 (犠牲：象徴) 幼い頃、助けられなかった男の子の持っていた指輪。
 (過去の出来事) 幼い頃、大好きだった男の子が深く傷ついた時、救ってあげられなかったこと。だから人を助ける白い魔法を使うようになる。
- トリガー：少女が裏切りに会い、魔法が暴走して、少女を傷つける。
- 成長：少女が幼い頃に好きで助けられなかった男の子が、主人公のことだったと分かり、主人公は少女を守るために命をかけて強い魔法を使い、魔法の暴走を止めるという行為。

急速に抽象的だったテーマが、具体的にイメージできるようになったのではないのでしょうか。

メタファーはいわば物語における「着物」のようなもので、着物を買えるだけでイメージは千差万別に変化します。すると、次第にほとんどの物語というものは、テーマはある程度限られた範囲のもので、メタファーを変化させているに過ぎないのだと分かり始めるでしょう。一人のシナリオライターにとっては、テーマはあまり大きく変化しないものです。よって、自分自身の永遠のテーマに気が付けば、メタファーを変化させることで様々な物語を生み出すことができるようになるでしょう。

なお、本書では心の成長を先に決めてメタファーを当てはめています。メタファーを先に決めても構いません。好みで順番を変化させて結構です。詩的な表現が好きな人は、メタファーから先に入るとよいでしょう。

6.5 メタファーの具体例

比較的小さなレベルにおけるメタファーがあります。小さいレベルのメタファーを挙げればきりがないので、一般に用いられやすい具体例を以下で説明してゆきます。

物に関するメタファー

- 恋愛ものでは絆や想いのメタファーとして、ぬいぐるみや指輪、幼い頃に渡したプレゼントなどの小物が用いられることが多いです。
- 力を与えてくれる物のメタファーとして、剣や弓矢、書物などが使われる場合もあります。

人に関するメタファー

- シャドウは自分の分身であることが多いです。例えば兄弟や自分の影など。これは自

分の影の心であり、場合によっては自分もシャドウのようになっていた可能性があることで、シャドウの正当性を理解しやすくなります。

- 日常世界でのメンターとしては、教師や医者、弁護士などの道に詳しい職業がよくあります。しかしスペシャルワールドでのメンターは、日常世界では異端者やつまはじきに会っている場合の人が多くでしょう。これはスペシャルワールドの法則が日常世界の法則とは異なるためです。
- スペシャルワールドと日常世界を視覚的に分けるために、スペシャルワールドでは日常ではありえないほど奇抜なデザインの場合があります。例えばスーパーマンなど。

行動に関するメタファー

- ヒーローの欠点は、悪癖や口癖となっていることが多いでしょう。
- シャドウは、ヒーローの最も忌避する分野でのトップレベルの力を持っていることが多いでしょう。

場所に関するメタファー

- シナリオの舞台は閉鎖された環境であることが多いです。例えば舞台となる町から出るには交通手段がほとんどない状態であるとか、一つの島の中で起きていることとかですね。こうすることで、舞台を完全な世界の縮図として表現することができます。
- スペシャルワールドでは、一般の常識は通用しないことが多いでしょう。
- スペシャルワールドへは、入り口となる門のような場所があり、日常世界とは明確に区切られていることが多いでしょう。手術室の扉であったり、法廷の扉だったりします。

時間に関するメタファー

- 昼の学校は日常の象徴で、夜の学校は非日常の象徴になりやすいでしょう。夜の学校では、深層心理が解放された状態で、一般の常識が通用しないことが多いです。
- 夜は非日常になりやすく、特に満月の夜は深層心理が解放されやすいでしょう。

環境に関するメタファー

- 楽しい日は晴天など明るい環境になるでしょう。逆に哀しい出来事の日には、曇であったり雨が降ったりすることが多いでしょう。激しく落ち込んだ時には、土砂降りになるかもしれません。こうすることで心情を視覚的に反映させることができます。
- 精神的に追い詰められた場面では、周囲が暗い場所であることが多いでしょう。緊張する場面も暗い場面が多いでしょう。
- 緊張する場面では、心理的に閉鎖された空間であることが多いでしょう。物質的にだだっ広い場所であったとしても、その広い場所からは逃れられない……というように、

心理的に逃げられない場所であることが多いでしょう。

6.6 人物における象徴（役割）例の紹介——キャラクターアーキタイプ

例えばキャラクターを作る場合、「性格の種類」でキャラクターを配置したりしてしまう場合があります。明るいキャラ、大人しいキャラなどですね。もちろん性格的なバランスもメタファーとして機能しますが、それだけではシナリオを書いている最中に役者が揃わず物足りないということが起こってしまう場合があります。そこで、効果的なキャラクターの配置方法が問題となってきます。

そこで、ユング心理学をベースとした、ハリウッドで用いられている効果的な配置方法を紹介します。それはキャラクター・アーキタイプ（原型）と呼ばれます。これは以下の7つのタイプとして分類されています。

1. ヒーロー（英雄）
2. シャドウ（影）
3. メンター（賢者）
4. シュレッショルド・ガーディアン（門番）
5. ヘルルド（使者）
6. シェイプシフター（変化する者）
7. トリックスター（いたづら者）

以降で説明するそれぞれのアーキタイプは、いわば「名札」みたいなもので、登場人物がずっと一つのアーキタイプを続けるということではありません。例えば主人公の青年がヒーローになることもあれば、同一のシナリオでメンターに変わるということもありえることに注意しましょう。

ヒーロー

ヒーロー（英雄）は物語を通して、成長する役割を持つ人のことです。多くのヒーローは読み手と一体になり、悩みながらも行動を起こし、読み手と共に成長してゆきます。ヒーローは欠点を持ち、その欠点を克服し、成長してゆく存在です。

主人公がヒーローになることもありますし、そうでないこともあります。

シャドウ

シャドウ（影）はヒーローに対立する存在になります。シャドウはヒーローと対立し、ヒーローを絶体絶命の状態に追いやるでしょう。

シャドウとヒーローは別の人間であるとは限りません。自分自身の中にヒーローとシャ

ドウが混在する場合があります。また、シャドウは社会や一般常識、世界など形を持たない場合もあります。しかしできるだけメタファーとして具現化し、ヒーローとは別の象徴とした方が、読み手にとっては分かりやすくなるでしょう。

メンター

メンター（賢者）はヒーローを助けたり、訓練したり、力を与えたりする存在。自分よりも高次元に存在するものです。

ヒーローは基本的にスペシャルワールドについては無知であるため、一人では成長できません。ヒーローが成長するためには、スペシャルワールドの法則を説明したり、力を与えたりする存在が必要になります。それがメンターです。

シュレッシュールド・ガーディアン

シュレッシュールド・ガーディアン（門番）はヒーローがスペシャルワールドに入るために、主人公に試練を与える存在です。試練を与えた後に仲間になることが多いでしょう。メンターがシュレッシュールド・ガーディアンになる場合もあります。

ヘラルド

ヘラルド（使者）は主人公を物語に誘う役割を持ちます。日常にいる主人公に冒険を誘ったり、変化のきっかけを与える存在になります。スペシャルワールドを知るきっかけになる使者です。

シェイプシフター

シェイプシフター（変化する者）は、よく姿形や立場を変える、つかみ所のない存在のことです。敵か味方が分からない。ヒーローを間違った方向に進ませたり、困っているのを傍観したりと、ヒーローの精神的なバランスを試すために登場します。

例えるなら、ルパン三世の峰不二子のような存在ですね。

トリックスター

トリックスター（いたずら者）は、ヒーローに変化を与え、主人公が成長して変わっていくきっかけを与えます。いわば、トリガーを引き、成長のきっかけを与える変化を与えるという役割を持つ存在のことです。

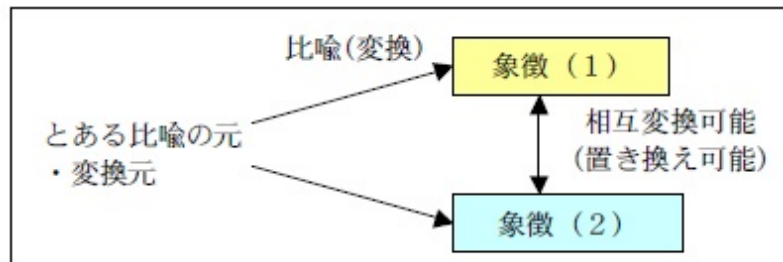
物語中ではヒーローとシャドウは対立して、平行線をたどります。それだけでは物語の進行が止まってしまうので、そこでトリックスターによってヒーローとシャドウに変化の波紋を投げかけます。それをきっかけとしてヒーローが成長することになります。

ここではざっと概要だけ述べましたが、詳細はクリストファー・ボグラー著「夢を語る

技術〈5〉神話の法則—ライターズ・ジャーニー」を参照して下さい。

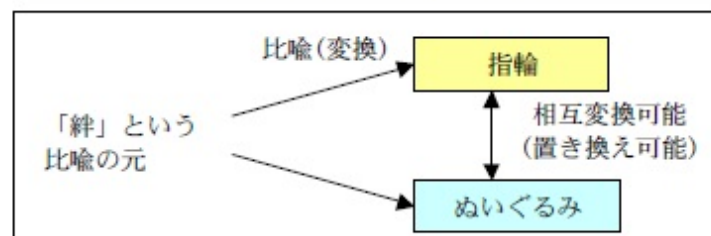
6.7 メタファーの相互変換機能

メタファーの特性として、相互変換可能であることが挙げられます。メタファーは比喩であるため、変換元が同じものであれば、変換先のはほぼ相互に変換することができます。



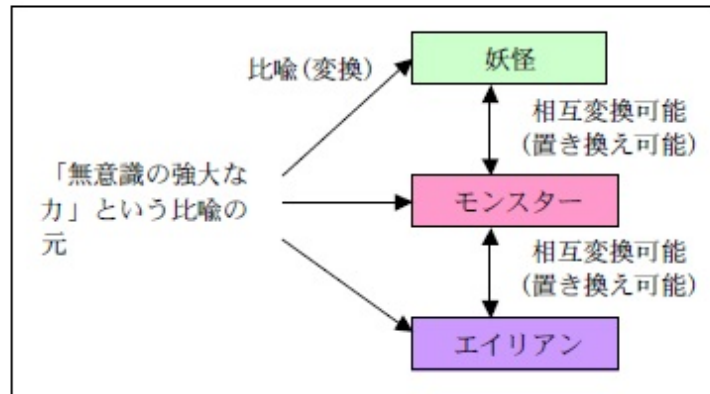
例1：思い出の比喩

簡単な例で分かりやすく説明しましょう。ヒロインが主人公との思い出を大切にしているという比喩として、幼い頃にもらった指輪というものがあるとしましょう。また別の比喩として思い出のぬいぐるみというものも考えられます。シナリオにおいて、指輪を使おうがぬいぐるみを使おうが、シナリオの本質は何も変わらないでしょう。このように、同じ変換元であれば、変換先は相互に変換（置き換え）可能です。



例2：無意識の力の比喩

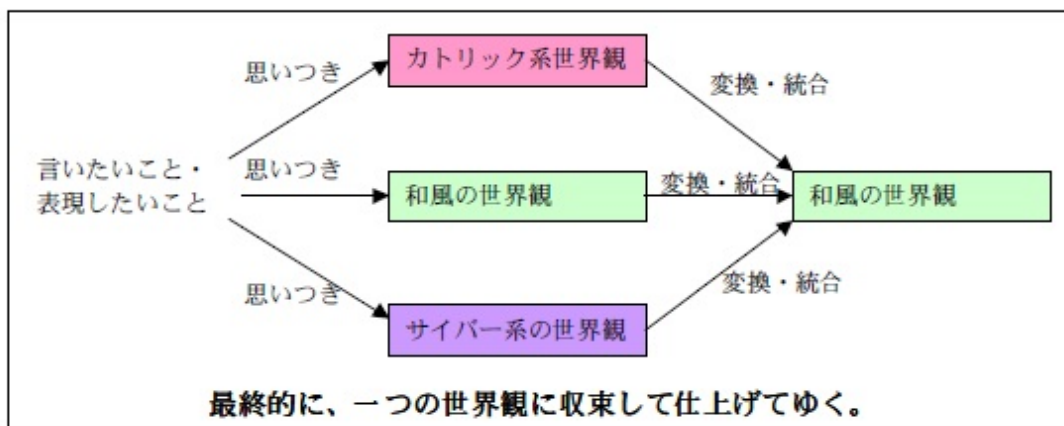
「無意識の強大な力」という深層心理を和風で表現すると妖怪になり、西洋風ではモンスターになり、サイバー系ではウィルスになり、宇宙物ではエイリアンになります。その程度の違いでしかないということですね。



このように、例えばカトリック風で悪魔という設定があれば、和風の妖怪という形でも変換することができます。そのように対応させることで、カトリック風でも和風でも作成が可能になります。

また、世界観そのものも相互変換することが可能です。シナリオを作る場合において、言いたいこと・表現したいことが比喻の元になります。そのため、言いたいこと・表現したいことは、しっかりとした文化・社会であれば基本的にどんな世界観でも表現・変換することができます。

そのため、もしいくつか複数の世界観のネタを持っていた場合、大抵は一つのメタファーとして変換・融合させることが可能となります。



つまりは、和風ネタと洋風ネタを別々に持っていたとしても、それらを一つの世界観のシナリオにまとめて、シナリオの密度をさらに濃くすることができます。

世界観はごった煮よりも一つに絞ることの方が難しく、一つの世界観で統合すればするほど強いメタファーとして働く傾向にあります。そのため、メタファーできるだけ一つあるいは少数の論理体系で組み上げてみるのもよいでしょう。

自分勝手に作った世界観だと、文化がしっかりとできておらずに変換できないというこ

ともあります。そのため、シナリオでコアとなる世界観・論理体系となる文化を決めることが大切です。そのコアとなる世界観に対して、ネタを融合させてゆくとよいでしょう。

★雑談コラム：世界観を統合せよ！

基本となる世界観は、いくつかに絞り込む方がメタファーとして強力になる傾向ですが、別に一つである方が強力になるというわけでもありません。

例えば学園物+和風とか、和風+カトリック風というように融合したもので強いメタファーを発揮することができます。大切なのは世界観を融合することではなく、暗喩として威力を発揮できているかどうかということですね。

ですが、メタファーを学び始めてから最初の方はしっかりと世界観を一つに絞り込んだ方がいいことには間違いありません。メタファーが理解でき初めてから、次第にジャンルを増やしてゆくというのがいいと思います。

6.8 シュガー・コート（糖衣）

メタファーの一種として、シュガー・コート（糖衣）という技術があります。シュガー・コートとはまさに薬の上に甘い糖衣をかぶせることで、口当たりを柔らかくするけれども、薬の効き目はそのままというものです。これを用いることで、苦い薬も口当たりよく味わうことができ、薬と同じ効果を発揮するという技術です。

例えば、心に傷を負ったヒロインを描きたかったが、ヒロインがレイプを受けたというメタファーにしたら、あまりにも描写が痛々しくなってしまったということがあるでしょう。また、友情が裏切られるというテーマを描きたくて、お金に取り憑かれた友人が主人公を裏切るというメタファーにしたら、生々しくなりすぎたということもあるでしょう。

このように、場合によっては読み手にとって物語のメタファーが苦痛になる可能性があります。そのために、シュガー・コートを施します。シュガー・コートとは、日常では人が見たくない負の部分を他の事象に置き換える技術です。これによって、シナリオで別に大切でもない「痛い」部分をコーティングして、効果はそのままに言いたいことを多くの人に受け入れられやすい形で表現することができます。

ヒロインの心の傷を描きたい場合の例を以下に示しましょう。

- シュガー・コートを施さない例：

レイプを受けた、暴力を受けた、虐待を受けたなどの設定……痛々しい描写になりそうで、読み手が敬遠しそうですね。特に子供向けの場合、このような表現はできるだけ避けたいところです。

- シュガー・コートを施した例：

身体（または顔）に大きな火傷の痕があってそれがコンプレックスになっているという設定。醜いアヒルの子として生まれたという設定。悪魔のようなあざを持って生まれたために誹謗中傷されたというメタファーなど。こうすることで「現実の負の部分」を覆い隠し、言いたいことのみを効果的に表現できます。

★雑談コラム：童話・神話はメタファーの塊！

一般に童話や神話といわれるジャンルの作品は、強力なメタファーとシュガー・コートが施されている場合が多いです。

童話については、子供が分かりやすいように事象を単純化して説明する技術が求められます。例えばオオカミという象徴、ウサギやヒツジという象徴などは人間関係を非常に分かりやすくするものです。これはすなわち、メタファーの技術になりますね。

同様に、神話は人々が長い時間を語り継いできたため、不要な物が一切そぎ落とされて、必要なメタファーのみに絞り込まれていることが多いです。童話や神話はメタファーの密度が高いため、たまに読んでみるとその技術力の高さに驚くかもしれませんね。子供向けといっても、侮れないものですね。

7 構成ツール—心の成長とメタファーを具体的に実現する

7.1 構成ツールのいろいろ

これまでテーマ先行型（トップダウンアプローチ）で作ってきましたが、ここからが実際にシナリオそのものを構成する段階になります。家を建てることで例えるなら、テーマが土台となり、心の成長とメタファーによって土台や柱を作り終わって、これから実際の壁や床などの部屋を作ってゆく段階です。ここから実際のシナリオを時系列に沿って作り込んでゆく過程になります。状況先行型（ボトムアップアプローチ）によるシナリオ構成においても、この構成ツールを用いることが非常に有効になるでしょう。

物語には、普遍的な構成があると言われていています。代表的な物として「起承転結」というものがあります。構成ツールとは、起承転結のように普遍的な構成を元に、「こうやってゆけば、あまり考えずともいい比率で作れますよ」というような手早くシナリオを作ってゆく黄金比のようなものです。家を建てることで例えると、壁や床の板をどのように美しく耐久度を持たせて貼り合わせるか、その組み合わせ方についての王道技術（モデル）でしょうか。この技術を用いることで、より簡単に、そして美しくシナリオを構成することができます。

実際に、世の中にはどのような構成ツールがあるのかを、以下に例として挙げてみましょう。

- 起承転結モデル：
日本で最も有名なモデルの一つ。説明は省略。
- 序破急モデル：
こちらも日本で有名なモデルの一つ。説明は省略。
- ジョーセフ・キャンベルの神話モデル：
神話学者のジョーセフ・キャンベルが提唱した、神話に存在する普遍的なモデル。
- 三幕構成モデル：
アリストテレスが提唱した、古代から続く物語の普遍的構成のモデル。
- クリストファー・ボグラーの神話の法則モデル：
ハリウッドで多く用いられている、上記ジョーセフ・キャンベルのモデルを改良したモデル。

ここでは優秀な構成ツールとして、三幕構成とクリストファー・ボグラーの神話の法則モデル（以下、「神話の法則」と略します）を紹介してゆこうと思います。というのも、三幕構成と神話の法則を合わせたモデルが、私が現時点で知っている最も詳細に分析された、

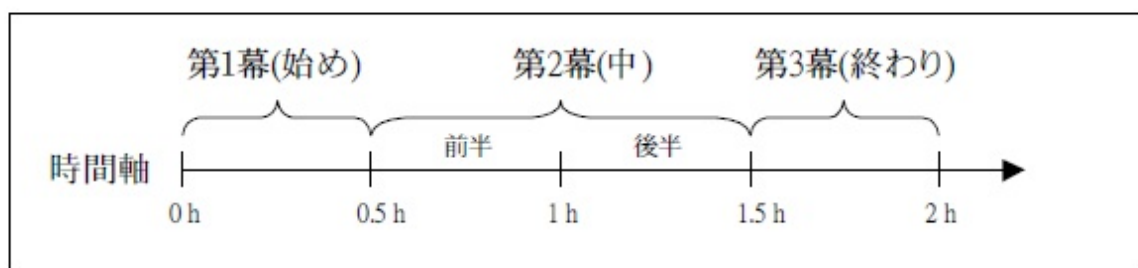
実用性のあるモデルであると思っています。しかし、人によっては他のモデルの方が分かりやすく使いやすい場合もありますので、その場合はそれぞれ自分にあったモデルを試してみるのもいいでしょう。

7.2 「三幕構成」の紹介

ここから三幕構成と神話の法則について説明してゆきます。こちらの詳細はクリストファー・ボグラー著「夢を語る技術〈5〉神話の法則—ライターズ・ジャーニー」に記載されていますので、そちらをご覧ください。ここでは、テーマ先行型（トップダウンアプローチ）の考え方に従って、どのような構成をするのかという概略を説明します。

三幕構成とは、物語全体を「第一幕（始め）」「第二幕（中）」「第三幕（終わり）」の三つに分割したという非常にシンプルな構成です。起承転結で言うならば、第一幕が起、第二幕前半が承、第二幕後半が転、第三幕が結となります。

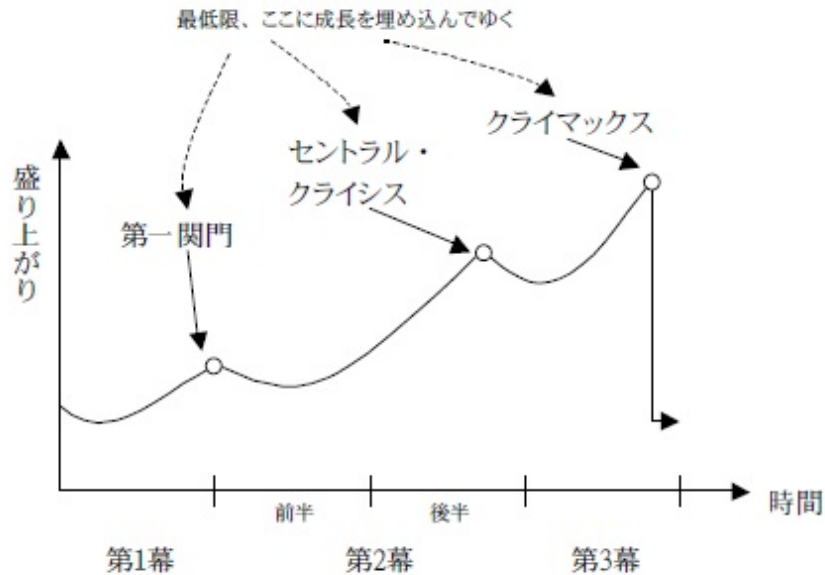
映画にならって、一本のシナリオを二時間の尺とすると、大体以下のように時間軸で構成されます。



- 第1幕：普通の世界から、特別な世界（スペシャルワールド）に入るまで。
（第1幕例：映画「アルマゲドン」）隕石が地球に衝突するのを防ぐため、宇宙に行くことを決断する。
- 第2幕：特別な世界（スペシャルワールド）での使命を果たす。
（第2幕前半例：）訓練をして、宇宙に飛び立つ。
（第2幕後半例：）隕石に降り立ち、核のセットを完了し、目的を果たす。
- 第3幕：特別な世界から普通の世界に戻る。
（第3幕例：）隕石から地球に帰ろうとする一番のクライマックス。

盛り上がり方

三幕構成の盛り上がり方は、以下のようなイメージになります。



全体で三つの盛り上がる場所があり、それらは各幕に一つずつ存在します。それらは以下のような内容になります。

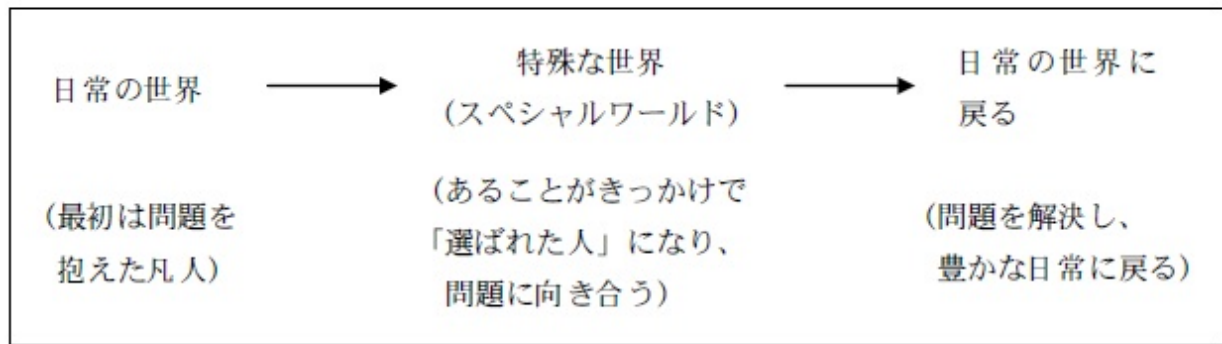
- **第一関門**：主人公が日常の世界から物語の世界（スペシャルワールド）に入る。
- **セントラル・クライシス**：スペシャルワールドに入った目的を達成するための一番の盛り上がり。佳境。ただしクライシス（危機）であって、クライマックス（最高潮）ではないことに注意が必要。
- **クライマックス**：シナリオ内で最も盛り上がる場所。エンディングの直前。

三幕構成は入れ子のように構成することができ、第一幕の中にも三幕で構成されていて、それらは第1. 1幕、第1. 2幕、第1. 3幕となります。

日常の世界と特殊な世界（スペシャルワールド）

これまでも時折、「スペシャルワールド」という単語が出てきましたが、ここで詳細に説明します。ほとんどの物語では、日常の世界から特殊な世界（スペシャルワールド）に入り、そこで何かの成長を得て、再び日常の世界に戻るという構成になっています。

次のような流れで物語は進んでいきます。

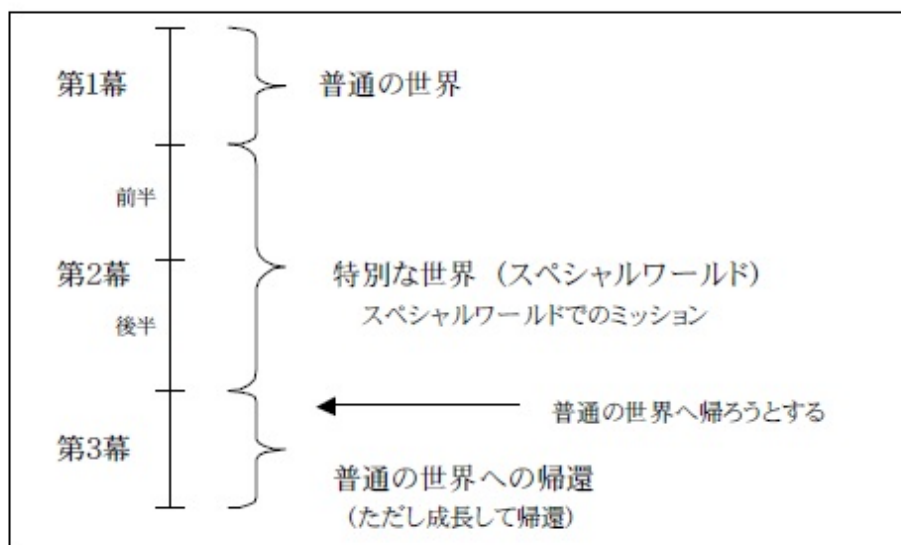


ヒーローは、何かしら日常で問題（欠点）を持ちながら過ごしています。そこでスペシャルワールドからの誘いがあり、ヒーローはスペシャルワールドに入ります。

スペシャルワールドとは、恋愛物のシナリオであればヒロインと恋に落ちてゆくことがスペシャルワールドになり、戦争物では戦争の中で目的を果たそうとすることがそれに当たるでしょう。探偵物であれば、依頼された事件を解決しようとするのがそれに当たるでしょう。このように、物語の中核となる、日常とは別世界のことをスペシャルワールドと言います。

そして主人公は、スペシャルワールドで戦い、学びを得て成長します。そしてそれを解決して、再び日常生活に戻ります。しかし、日常世界に戻った時は、スペシャルワールドの時に学んだ成長を得ているので、それまで悩んでいた問題（欠点）は解決されて、豊かな日常を送るようになれるのです。

この特別な世界（スペシャルワールド）の観点を三幕構成で見ると、次のようになります。

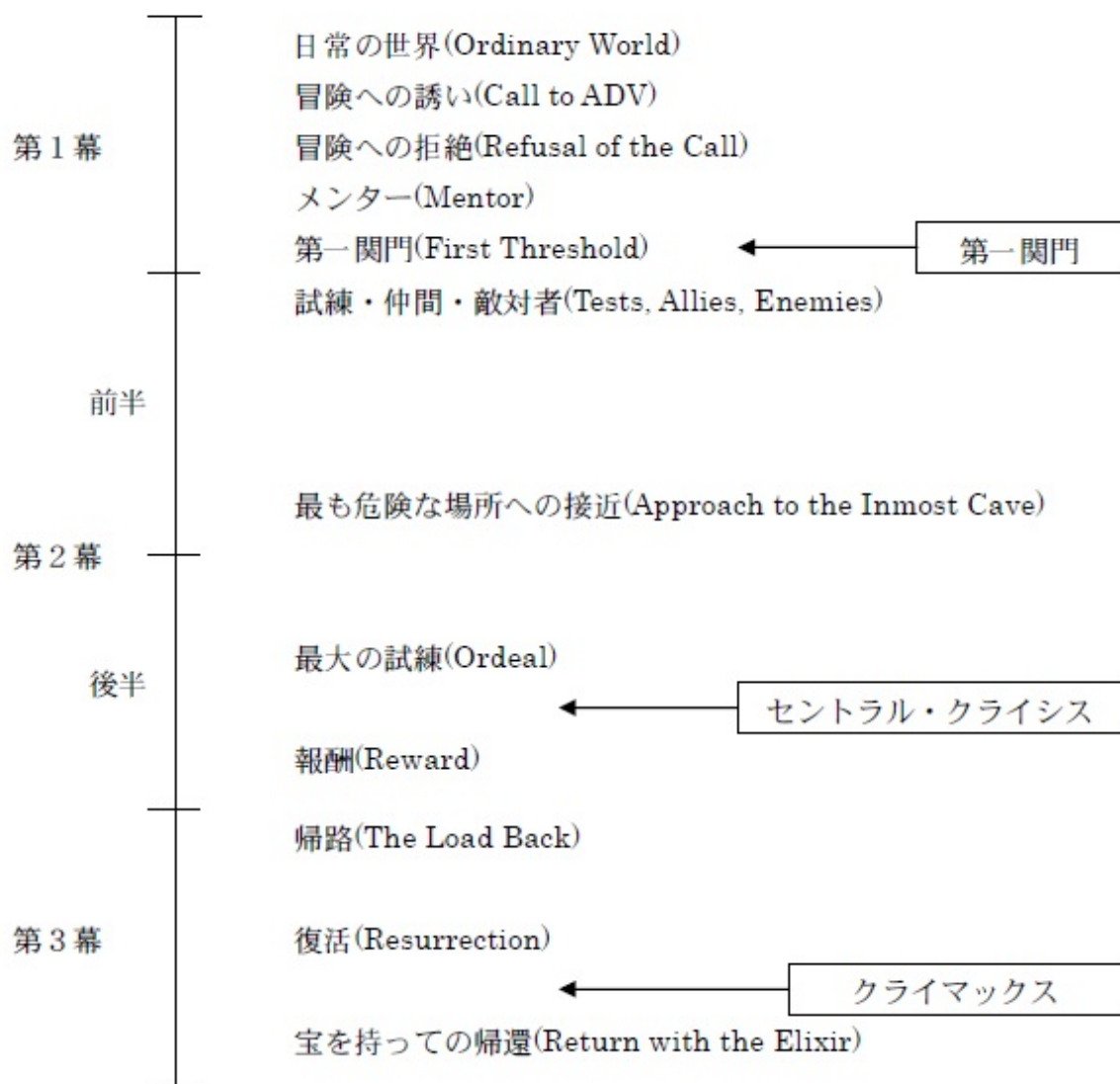


第一幕では主人公は日常の世界にいます。そして第一幕の最後に、主人公はスペシャル

ワールドに入る決意をして、問題に取り組みます。そして第二幕のセントラル・クライシスでスペシャルワールド内での問題を解決します。そこから第三幕で日常の世界に戻ろうとして、クライマックスを経て日常に戻ります。

7.3 「神話の法則：十二のステージ」の紹介

これから説明する「神話の法則」では、三幕構成をさらに詳細に区分して、次のような十二のステージで構成されています。



なお、キャラクターアーキタイプのメンターと、十二のステージのメンターとが区別できなくなりますので、以降は十二のステージは Mentor や Ordeal などと英語表記にします。

7.4 第一幕の各ステージ

第一幕では、日常の世界に住んでいる主人公が、何かしらのトラブルに巻き込まれてスペシャルワールドの存在を知り、そのスペシャルワールドについての知識を得て、自らが問題に対処すると決意するまでの過程になります。

日常の世界 (Ordinary World)

最初は誰も、ヒーローにとっての「日常の世界」に住んでいます。その日常の世界とは、何かしらヒーローが持つ欠点によって、不満を持っている世界です。この段階では主人公に何の欠点を持ち、何に不満を持っているのかを態度や行動、言葉などで明確に示す必要があります。ここでの不満は、心の成長とメタファーで作った対立関係での、ヒーローの持つ犠牲の部分になります。

それらの欠点が示されることで、この物語のテーマを読み手に示すことができ、次に起こる冒険への誘いへとスムーズに移行することができます。

例えば、映画「アルマゲドン」においては、地球に隕石が落ちる可能性があるという日常世界を示しています。また、別のレベルにおいては、主人公のブルース・ウィルスが娘やその恋人との仲が悪いという問題も、心の成長というレベルにおいては日常の世界となるでしょう。

冒険への誘い (Call to Adventure)

不満を持っている主人公に、何かしら非日常的なことが起こります。それは、これまでの日常世界ではあり得なかった出会いや事件、事故、トラブルなどでしょう。それらの事件・事故・トラブルなどをもたらす存在を**使者 (ヘラルド)** と言い、ヘラルドは主人公に特殊な世界 (スペシャルワールド) があることを示します。

これにより、主人公はこれまでの常識や安定を壊され、混乱します。この段階で大切なのは、日常の世界(Ordinary World)にいたときの「常識」を打ち砕くことです。この常識を打ち砕けば打ち砕いているほど、次の冒険への拒絶をしっかりとできて、いわゆる「のめり込める作品」にすることができます。

こちらも映画「アルマゲドン」の例で言うと、地球に隕石が次々と落ちてきて、地球が混乱します。そして同時に巨大な隕石が地球に向かっていくということが分かり、それが来れば地球は滅亡するという、これまでの常識からは信じられない事態が起きます。

冒険への拒絶 (Refusal of the Call)

この「冒険への拒絶(Refusal of the Call)」の段階は、一つ前の「冒険への誘い(Call to Adventure)」とセットになって同時に現れます。

たいていの主人公は、最初は乗り気でないことがほとんどです。というのも、これまでの常識を覆されて、通常の人には混乱して、そして変化への恐れから動けなくなるのが当然です。そこで、ヘラルドによる依頼を主人公は一度拒絶します。

映画「アルマゲドン」では、主人公の掘削工であるブルース・ウィルスの元に、NASAからの依頼が訪れて、スペースシャトルに乗って隕石を壊せという依頼が来ます。主人公のブルース・ウィルスはNASAからの依頼を信じようとせず、疑ってかかります。

メンター (Mentor)

しかし、日常の常識を覆された主人公は、なぜそうなったのかという理由を求めます。そこで、メンター (賢者、師匠、導く人) により、スペシャルワールドの説明がされます。なぜ主人公が選ばれたのか、そしてスペシャルワールドでの主人公の使命を説明し、後々必要になってくるアイテムや助言などを与えます。

メンターは年老いていたり、社会的、体力的、能力的な問題などで、知識はあっても何かしらの制約があり行動に移せない人でしょう。そこでそれを実行する人として、主人公が選ばれたということになります。

ここで物語のゴールの設定を行い、何を達成することで物語が終了するのかを明確にしておく必要があります。読み手にスペシャルワールドの説明をすることが目的となります。メンターによって、主人公は凡人から「選ばれた人」になります。

アルマゲドンで言うと、地球の危機的状況と同時に、スペシャルワールドである「隕石を破壊する」という使命、そしてなぜ主人公が選ばれたのかを説明する段階になります。隕石に穴を開けて核爆弾を埋め込めば隕石を破壊できるという唯一の方法が見つかったので、世界一の掘削工である主人公が選ばれたのだという説明をします。

第一関門 (First Threshold)

ここで何らかのきっかけがあり、主人公は拒絶していた状態から、自らスペシャルワールドに入る決意をします。その「普通の世界」から「スペシャルワールド」に入るための関門です。

そこでは、主人公が「ヒーロー」になるのにふさわしいか試されるでしょう。スペシャルワールドに入るためには、最初の試練をくぐり抜けなければならないでしょう。その門を守る門番 (シュレッシュールド・ガーディアン) があります。

アルマゲドンでは、主人公はNASAが用意したという掘削機やチームメンバーを見て、あまりのお粗末さに絶望します。そして自分の悲運を嘆いて、地球の運命を嘆いて、これは自分達にしかできないのだと覚悟を決めて、自らがチームを率いて隕石へ向かう決意をします。ここでのシュレッシュールド・ガーディアンはNASAのリーダーに掘削技術があるかどうかを試される場所です。

7.5 第二幕の各ステージ

第二幕では、スペシャルワールドでの目的を達成するまでを描きます。始めにスペシャルワールドに慣れるための次々の試練を経て、その試練で得た経験を元に、目的である最大の困難に向き合います。そしてスペシャルワールド内でそれを達成し、何かしらの利益を得るまでになります。

試練・仲間・敵対者 (Tests, Allies, Enemies)

スペシャルワールドに入った主人公に、次々と試練が襲いかかります。スペシャルワールドには慣れていないため、それに慣れるために今までの常識を捨ててゆくという経験を求められるでしょう。ここでは、第一関門でのシュレッシュールド・ガーディアンは仲間になることが多いでしょう。

また、仲間や敵対者がはっきりと読み手に理解できる段階でもあります。最後の敵（敵は人に限らず、文化や社会、思想、病や運命などでもありえます）の姿もだんだんと理解できるようになります。

この部分は最も中だるみがしやすい部分になりますので、笑いや試練など、必ず何かしらの変化を加えることが大切になってきます。

アルマゲドンでは、無粋な部下達とコメディを交えて宇宙に行く訓練をしながら、「隕石を破壊する」という目的のために練習を繰り返してゆきます。

最も危険な場所への接近 (Approach to the Inmost Cave)

最大の敵のいる場所に近づいてゆく段階になります。

これから起こるセントラル・クライシスに向けて、読み手やプレイヤーに緊張感や心の準備を整える段階です。戦いの前に晚餐をするかもしれませんし、これから戦いが起こる演説をするかもしれません。これから本当の戦いが起こるのだと盛り上げる場面になります。

アルマゲドンでは、主人公達は厳しい訓練を終え、地球との別れを告げるため、思い思いの愛する人達との別れのシーンが描かれ、必ず成功させて帰ってくると決意します。そして主人公達は地球を救う英雄としてスペースシャトルに乗り込み、宇宙へと旅立ちます。

最大の試練 (Ordeal)

スペシャルワールドで果たすべき目的のための戦いになります。

ただし、主人公は試練・仲間・敵対者の時のような、今まで通りの方法で対処しようとして、ここでは予想外の事態が起きて失敗するでしょう。これまでの方法が通用せず、主人公は危機に直面します。

そこで解決する方法を見つけるでしょうが、その方法とはこれまで主人公が必死で目を

逸らそうとしていた欠点に直面するものとなるでしょう。目的を達成するには、自分がこれまで持っていた価値観を捨てる必要があるのです。

ここで心の成長を遂げ、新しい何かを見つけます。自力で見つける場合もあれば、メンターの教えを思い出すということもあるでしょう。その新しい発見が心の成長を遂げるものとなり、それによって最大の試練をくぐり抜けます。

アルマゲドンでは、隕石に着陸して、様々な試練を経て隕石に穴を開けようとします。掘削機を壊してしまい、最後の掘削機を娘の恋人に任せるという心の成長をすることで、掘削に成功して核爆弾を隕石に埋め込むというスペシャルワールドでの目的を達成します。

報酬 (Reward)

最大の試練をくぐり抜けた主人公は、スペシャルワールドでの目的を達成し、報酬を得ます。その報酬は精神的な成長を象徴するものであるかもしれません。

目的を達成し、来るべき帰路の到来の予感を残しつつ、心を少し休ませてクライマックスに集中できるように一時の祝杯を挙げるでしょう。

7.6 第三幕の各ステージ

第三幕では、スペシャルワールドから日常の世界に戻るまでの過程となります。この段階から、読み手はシナリオの終わりを実感でき、これから起こるクライマックスに集中することができるでしょう。

帰路 (The Road Back)

主人公達は目的を達成したら、スペシャルワールドから元の世界への戻らなければなりません。主人公達はスペシャルワールドに居続けることはできないのです。

スペシャルワールドとは、いわば異世界になります。神話の観点から見ると、象徴的に「スペシャルワールド=死の世界」と言うことができるでしょう。それは竜の潜む洞窟であったり、殺人事件が起こる洋館であったり、戦いの場所であったりするでしょう。主人公は、死の世界（スペシャルワールド）から生の世界（日常の世界）に戻る必要があるのです。

そこで、主人公たちは日常の世界に戻ろうとします。それが達成されて、初めて物語が終わるのだと理解できるのです。

この段階でシナリオの終わりを示すために、タイムリミットの設定がされることが多くあります。これにより終わりを示して、緊迫感を出すということもできます。

アルマゲドンで言うなら、隕石に核爆弾を設置し終えて、これからスペースシャトルで隕石を離れて、爆破するという最後の目的が残っています。そのために、主人公達は爆破準備を整えて、スペースシャトルへと戻ります。

復活 (Resurrection)

帰る時に、最大の試練が起こります。主人公たちは、スペシャルワールドで勝ち取ったものを日常の世界に持ち帰らなければなりません。しかしヒーローがスペシャルワールドに入るときに新たな自己を作らなければならなかったように、普通の世界に戻るためにもさらに新たに得た人格を脱ぎ捨て、普通の世界に適った自己を確立する必要があります。

それは、象徴的なヒーローの「死と再生」と言えるでしょう。ヒーローはこれまでの欠点を完全に克服するために、象徴的な死を経て新たに生まれ変わる必要があるのです。最大の試練(Ordeal)の段階で得た成長というのは知識的なもので、この復活(Resurrection)の段階では主人公に行動を伴う成長となることが多いでしょう。

ここでは多くの大切なものを全て捨て去らなくてはならず、たった一つの大切なものだけを選ぶように選択を迫られるようになるでしょう。二番目以降に大切なものの何か（今までの夢、自分自身、今まで大切だと思っていたもの等）の犠牲を要求されることが多いでしょう。最も大切なもの（ヒロインとの愛、世界の平和、夢の達成等）の選択を迫られます。

ここでは主人公自らが決断し、成長することが大切です。例えばピンチを救う援軍によって助けられるというのはよくなくて、何かしら主人公の決断を必要とします。

アルマゲドンで言うなら、核爆弾がリモートコントロールで起爆できないと分かる危機を迎えます。そこで娘の恋人が残ることになりますが、主人公のブルース・ウィルスは無理矢理娘の恋人をシャトルに戻し、自分が残ることを決意します。そしてこれまで仲が悪かった娘やその恋人に素直になれて、愛情を伝えることができるという心の成長を実行します。

宝を持つての帰還 (Return with the Elixir)

クライマックスを終え、スペシャルワールドから日常の世界に戻ってきたところになります。主人公たちは日常の世界に戻りますが、スペシャルワールドで得た心の成長があるので、これまで日常の世界で抱えていた問題は解決していることに気が付くでしょう。

そうして、主人公は日常世界で新たな、そして豊かな生活を始めることができるようになるのです。

アルマゲドンでは、主人公であるブルース・ウィルスの功績に感謝し、娘とその恋人は結婚し、地球の人達が幸せな日々を送るという映像で締めくくられます。

なお、復活(Resurrection)での「死と再生」というのは、あくまでも象徴としてのものなので、実際の生死とは違うことに注意しましょう。

7.7 心の成長とメタファーを三幕構成と十二のステージで構成する

それではテーマ先行型（トップダウンアプローチ）で作った心の成長とメタファーを、実際に構成ツールを用いて実現してゆく過程を示します。ここでの構成ツールは、これまで説明した三幕構成と神話の法則を用います。

ここでは、実際に例を用いながら説明してゆきたいと思います。これまで作ってきた、テーマは「人を信じることができない主人公が、恋愛を通して、人との触れ合いができるようになる物語」というもので、文化・社会のメタファーは「現代風な世界観で、魔法を教えるファンタジーの学校」というものですね。

対立関係とメタファーは次のようなものになります。

- ヒーロー：主人公の青年
(○長所) 人を信じないことで、裏切られても心が傷つかずに済む。
(○長所：象徴) 一人暮らし。孤独を好む。他人に頼らない攻撃・破壊の魔法。
(×犠牲) 人を信じないことで、永遠に人とわかり合えず、喜ぶことができない。
(×犠牲：象徴) 黒魔法使いという悪のレッテル。
(過去の出来事) 幼い頃に親に捨てられ、食わなければ食われてしまう劣悪な環境で、身を守り生き延びるためには黒魔法を使うしかなかったということ。
- シャドウ：ヒロインの少女
(○長所) 人を信じることで、人とわかり合え、喜ぶことができる。
(○長所：象徴) 学級委員で人気者。人と一緒にいるのを好む。他人を救う回復の白魔法。
(×犠牲) 人を信じることで、裏切られたときに心が傷つく。
(×犠牲：象徴) 幼い頃、助けられなかった男の子の持っていた指輪。
(過去の出来事) 幼い頃、大好きだった男の子が深く傷ついた時、救ってあげられなかったこと。だから人を助ける白い魔法を使うようになる。
- トリガー：少女が裏切りに会い、魔法が暴走して、少女を傷つける。
- 成長：少女が幼い頃に好きで助けられなかった男の子が、主人公のことだったと分かり、主人公は少女を守るために命をかけて強い魔法を使い、魔法の暴走を止めるという行為。

日常の世界とスペシャルワールドを決める

まずは、日常の世界とスペシャルワールドを決めます。日常の世界とスペシャルワールドを決める軸は、以下のようなものです。

- 日常の世界：主人公が欠点を持っている状態の世界。
- スペシャルワールド：主人公が欠点を克服しようとしている世界。シャドウと対立している世界。

これにより、以下のような日常世界とスペシャルワールドを作ることができます。

- 日常の世界：主人公が一人で孤独に生きている世界。
- スペシャルワールド：他人と信じ合わなければならない世界。ヒロインと絆を深めていく世界。

それでは、スペシャルワールドをメタファーでさらに具現化する設定を追加してゆきましょう。ヒロインと絆を深めなければならないということで、主人公とヒロインの二人一組になり試験を受けなければならないという状況を作ることにしましょう。

これを軸に、各種要素を決めてゆきます。

第一関門、セントラル・クライシス、クライマックスを決める

先ほど日常の世界とスペシャルワールドを決めました。ここからそれらの世界の区切りを作ってゆきます。世界の区切りというのが、第一関門、セントラル・クライシス、クライマックスになります。

- 第一関門：日常の世界からスペシャルワールドに明確に移り変わったと分かる、そのきっかけとなる出来事。主人公がスペシャルワールドに行く決意をする出来事。
- セントラル・クライシス：スペシャルワールドでの主目的を達成する出来事。
- クライマックス：スペシャルワールドから日常の世界へと戻ることを示す出来事。

これにより、以下のような出来事が考えられるでしょう。

- 第一関門：主人公は成績が悪くて落第が嫌なので、ヒロインと一緒に協力し合う（二人一組になる）ことを決意する。
- セントラル・クライシス：主人公とヒロインが対立していたが、ヒロインが裏切りにあってしまい、魔法の暴走で傷つく。それがきっかけで恋を成就させて、わかり合える。
- クライマックス：魔法の暴走を主人公が身をもって止めることで、元の世界に戻る。

ここのコツは、セントラル・クライシスで全てを解決し尽くさないことです。ここでは魔法の暴走はいったん止めるにとどめておいて、ヒロインとわかり合えることを先に処理

して、魔法の暴走を止めるのはクライマックスまで取っておくという流れにしています。成長階層で言うなら、セントラル・クライシスで第三層と第四層を、クライマックスで第五層を上昇しているように割り当てています。

ヘラルド、メンターなどの要素を決める

さて、それでは第一関門、セントラル・クライシス、クライマックスが決まったところで、スペシャルワールドへ誘う前振りと、スペシャルワールドに必要なそれぞれの要素を決めてゆきましょう。

- ヘラルド：スペシャルワールドへ移らなければならない、非日常からの使者。
- メンター：スペシャルワールドについての説明。
- シュレッシュールド・ガーディアン：第一関門で待ち受ける障害。
- トリックスター：対立関係でトリガーを引き起こす存在。

これから、以下のようにするとしましょう。

- ヘラルド：二人一組で魔法の試験を受けなければならないという試験通知。そして、それがくじ引きで決まる物で、ヒロインと組むことになってしまうということ。
- メンター：教師によって、試験内容の説明。試験内容は適当に、隠された宝物を探すということにでもしましょう。
- シュレッシュールド・ガーディアン：落第の危機という現実。
- トリックスター：魔法の暴走。暴走を起こすのは、主人公の敵である男子生徒。

これで大体の全体像が見えてきましたね。それではこれから、実際に十二のステージに当てはめてみましょう。

十二のステージに割り当てる

以上の情報から、実際に十二のステージに割り当ててゆきます。以下のようなテンプレートを用いて、イベント（出来事）を記してゆくと便利でしょう。規模に応じて、必要であれば第1. 1幕、第1. 2幕……などというように、入れ子状に組み上げてゆきます。


~~~~第1幕~~~~

----Ordinary World----

●

----Call to ADV----

●

▲全体：ヘラルド完了：

----Refusal of the Call----

●

▲全体：拒否完了：

----Mentor----

●

▲全体：目的明示完了：

----First Threshold----

●

▲全体：スペシャルワールド突入：

~~~~第2幕~~~~

----Tests, Allies, Enemies----

▼全体：変化突入：

●

----Approach to the Inmost Cave----

●

----Ordeal----

●

----Reward----

●

▲全体：目的完了：

~~~~第3幕~~~~

----The Road Back----

●

----Resurrection----

●

----Return with the Elixir----

●

▲全体：完了：

これまでの内容から、ツールを用いて実際に以下のように割り当ててゆくことができるでしょう。作る過程で、Ordeal や Resurrection の裏付けとなる前振り説明を Mentor や Tests, Allies, Enemies などの各段階で追加してゆきます。

もし急にこの段階に進むのが難しい場合、途中でもう一段階、簡単な流れを作っておいて、そこから発展させるといいでしょう。

~~~~~第1幕~~~~~

----Ordinary World----

- 主人公の日常、環境の説明。
- 魔法を使えることも説明。黒魔法使いという悪のレッテルを持つ主人公の状態説明。
- ヒロインの説明。主人公との関係など。ヒロインが話しかけてきても、あまり取り合わない主人公。
- 学校、教師の説明など。魔法の授業風景など。

----Call to ADV----

- 魔法の試験があること、二人一組でやることを説明している。宝物を探し出すという試験内容。
- 組み合わせを発表し、主人公はヒロインと組むことになってしまう。

▲全体：ヘラルド完了：魔法の試験があることを説明し終えている。

----Refusal of the Call----

- ヒロインと組むのを拒否する主人公。ヒロインには関わろうとせず、一人で何とかしようとする。

▲全体：拒否完了：ヒロインと組むことを拒否している。

----Mentor----

- 試験は比較的長い期間になり、同時に危険なもので、協力しないと危ないことを説明。
- なぜ主人公がヒロインを嫌うのか、理由もここで説明。帰り際に、過去に黒魔法で始末した敵と遭遇して戦いになる。周囲の全てが敵だという主人公。

- 主人公の成績が生き延びる術である黒魔法以外はよくなくて、落第寸前であることの説明を受ける。

▲全体：目的明示完了：ヒロインと結ばれて、試験をくぐり抜けなければならないというゴールを示し終えている。

----First Threshold----

- 主人公がヒロインを置いて一人で行動するが、敵に襲われて怪我をして命を失いかける。
- だけどヒロインの回復魔法に助けられて、このままでは落第だからという理由をつけて、ヒロインと行動を共にすることになる。

▲全体：スペシャルワールド突入：ヒロインと行動を共にするように決意している。

~~~~~第2幕~~~~~

----Tests, Allies, Enemies----

▼全体：変化突入：ヒロインと仲良くなり始めている。

- ヒロインと共に、協力して困難を乗り越えてゆく。少しずつ仲良くなってゆく。
- ヒロインから、破壊からは何も生まれないということを知らされ、悩む主人公。だけど身を守るために、黒魔法を使うしかない。
- 協力し合う男子生徒がいることを説明。ヒロインはその男子生徒にあこがれている様子。
- ヒロインの過去について知る。幼い頃に男の子を助けられなかったから、回復の魔法を習うようになったという



こと。

- ヒロインは、その男子生徒を男の子のことだと誤解している。だけど主人公は自分だと言い出せない。ヒロインを思いやつてのこと。

----Approach to the Inmost Cave----

- 宝物に近づいている。
- ヒロインと絆を深めて、互いに想う関係になっているが、互いに強がっている。

----Ordeal----

- 宝物を見つけるが、それまで協力し合っていた仲間の男子生徒から裏切られ、宝物を奪われてしまう。
- 男子生徒は主人公とヒロインへの復讐を明かし、その男子生徒が主人公を狙う敵の親玉だと知る。
- 男子生徒は宝物を使って魔法を使うが、暴走させてしまう。
- 裏切られたことによってショックを受け、そして魔法の暴走で少女が傷つく。
- 少女は自分への回復魔法を使う気力も失うが、主人公が本当のことを明かして少女の心を救う。
- そんな二人に男子生徒は攻撃しようとするが、少女の魔法で二人は守られて、男子生徒は暴走を抑えきれずに自滅。

----Reward----

- 少女との恋を实らせる。
- ▲全体：目的完了：少女との恋を実現させている。

~~~~~第3幕~~~~~

----The Road Back----

- 男子生徒が使った魔法の暴走が止まらずに、被害が拡大してゆく。学校も対処方法が分からずに大混乱。
- 五時間以内には解決しなければならぬというタイムリミットの設定。

----Resurrection----

- 主人公、過去に少女と出会ったときのことを思い出す。その時に魔法を打ち消す黒魔法があることを知り、それで瀕死の重傷を負ったことを思い出す。
- 助けてくれた教師や、多くの人々がいたということを主人公は思い出し、感謝する。
- ヒロインや多くの人を守るために、主人公は自らが犠牲になって、魔法の暴走を止める。主人公は意識を失う。

----Return with the Elixir----

- 主人公が気が付くと、魔法の暴走が止まっている。主人公は学校のみんなから感謝され、学校の全員から膨大な防御魔法やら回復魔法を得て命を長らえたを知る。そして主人公はみんなと打ち解け会えることができるようになる。
 - 敵の親玉である男子生徒は自滅したので、主人公も狙われることがなくなったという説明。
 - 同時にヒロインとも結ばれて、日常に戻ってハッピーエンド。
- ▲全体：完了：少女との恋を実現して、元の世界に戻っている。

詳細を作り込んでゆく

これで大体の流れが完成しました。後はさらに詳細なメタファーを作り、流れを作り込んでゆくことで仕上げることができるでしょう。これぐらいのまとまった形にできていれば、さらに詳細な成長やステージを作り込んでいくことで、長編にも適応することが可能となるでしょう。

また、実際の設計図ではこれよりもさらに詳細に作ってゆきます。しかし、その詳細に作ってゆく方法はこれまで説明した流れで行います。

それは、例えば第一幕を作り込んでゆくのであれば、第一幕のテーマを作ります。そしてそれに対する対立関係とメタファーを作り、三幕構成で第1. 1幕、第1. 2幕、第1. 3幕というように分割し、十二のステージで構成してゆきます。後は、これまで説明した流れを繰り返してゆくだけということですね。

注意が必要なのは、Ordeal や Resurrection で必要な情報を、Mentor や Tests, Allies, Enemies の段階で前振りを追加してゆくという順番を守ることです。これまで説明した「テーマや対立関係からメタファーを作って具現化してゆく」という方法で作ってゆきましょう。つまり、Ordeal や Resurrection で起こる対立関係を元に、その前振り（動機やキャラ配置など）を決めてゆくという流れで行います。そうでなければ、状況先行型（ボトムアップアプローチ）の時のように、つじつま合わせに時間を取られてしまう危険があります。

★雑談コラム：基本を作った上で、アレンジを組み込む

ここでは物語のテーマ的に合わないのではありませんが、ひねりが欲しければ、この段階で作り込むとよいでしょう。例えば先ほどの物語の例で言えば、メンターの教師が男子生徒を操っていた黒幕であったということを Resurrection の段階で入れたりとすると、少しサスペンスっぽくなって面白くなるかもしれません。

テーマ先行型（トップダウンアプローチ）においては、推理物やサスペンスなどを作る場合においても、中核となる心の成長とメタファーを作り込んだ上で、トリックを組み込むという形になるでしょう。

基本を作った上で、トリックなどを埋め込むということですね。どちらにしろ、大切なのは基本になるんだろうなあと思います。

8 原案——シナリオの設計図

8.1 シナリオを構成する一つ一つの要素

実際に複数人数でシナリオを作る場合、設計図を記述して共有する必要があります。ここでは私のチームで使っている設計図の書き方を提案したいと思います。

シナリオの設計図を**原案**と呼びます。原案は、シナリオの詳細度によってレベル分けをしています。レベル1が概要で、レベル4になるほど詳細な設計図になります。

それは、大体以下のような区切りになっています。

| | | |
|------|--------|---------------------|
| レベル1 | { シナリオ | : 物語全体 |
| レベル2 | { プロット | : シナリオ内で複数個ある一連の出来事 |
| レベル3 | { イベント | : 起こるイベント単位での区切り |
| レベル4 | { シーン | : 小さな一連のシーンの区切り |
| | { コマ | : 一場面での区切り |

以下で、当チームで使っている用語とその内容を定義します。ただし、当チーム独自の用語定義のため、一般では通用しないことがあるので注意が必要です。

- **シナリオ**……物語全体。小説ならば一遍の小説。ゲームで言うと分岐を含めた一キャラ分の物語を指します。
- **プロット**……シナリオ内で複数個ある、独立した一連の出来事。プロットが組み合わさって一つのシナリオを構成します。プロットはさらにメインプロットとサブプロットに分類されます。シナリオ内には、主人公とヒロインの話の流れ（メインプロット）があったり、または主人公と友人の間で別の話の流れ（サブプロット）があったりします。シナリオはメインプロットとサブプロットの組み合わせで構成されます。一つのプロットを削除しても、他のプロットには一切影響を与えないという性質を持ち、プロットはそれぞれ独立しているものです。
- **イベント**……イベントとは、何かの出来事のことを指します。例えば「主人公が妖怪に襲われて怪我をする」、「ヒロインと仲直りする」など。
- **シーン**……小さな目的の一連の出来事。例えば主人公とヒロインが神社まで行くシーン。
- **コマ**……一場面の出来事。背景が同一の場所。主人公とヒロインが神社まで行くシーンなら、コマとしては「玄関のコマ」、「田んぼのあぜ道のコマ」、「神社前のコマ」というコマ割り。

以下では、それぞれのレベルでどのような内容を記載するのかを示してゆきます。実際の設計図例は奥付のウェブサイトで公開していますので、参考にして下さい。

8.2 原案レベル1 ――テーマ、メインプロットを作る

原案レベル1では、テーマとメインプロットの心の成長（対立関係）、それについてのメタファー、登場人物のキャラと役割、簡単な三幕構成（日常の世界とスペシャルワールド程度）を示します。

これで全体の流れと規模を把握します。また、担当シナリオ以外のシナリオの概要も把握しておきます。

以下に、具体的な記述例を示します。ゲームのように分岐があり、複数シナリオがある場合、それぞれこの原案レベル1をシナリオ本数ほど作ります。

■テーマ：「人を信じることができない主人公が、恋愛を通して、人との触れ合いができるようになる物語」

■メタファー：「現代風な世界観で、魔法を教えるファンタジーの学校」

■対立関係

● ヒーロー：主人公の青年

（○長所）人を信じないことで、裏切られても心が傷つかずに済む。

（○長所：象徴）一人暮らし。孤独を好む。他人に頼らない攻撃・破壊の魔法。

（×犠牲）人を信じないことで、永遠に人とわかり合え、喜ぶことができない。

（×犠牲：象徴）黒魔法使いという悪のレッテル。

（過去の出来事）幼い頃に親に捨てられ、食わなければ食われてしまう劣悪な環境で、身を守り生き延びるためには黒魔法を使うしかなかったということ。

● シャドウ：ヒロインの少女

（○長所）人を信じることで、人とわかり合え、喜ぶことができる。

（○長所：象徴）学級委員で人気者。人と一緒にいるのを好む。他人を救う回復の白魔法。

（×犠牲）人を信じることで、裏切られたときに心が傷つく。

（×犠牲：象徴）幼い頃、助けられなかった男の子の持っていた指輪。

（過去の出来事）幼い頃、大好きだった男の子が深く傷ついた時、救ってあげられなかったこと。だから人を助ける白い魔法を使うようになる。

● トリガー：少女が裏切りに会い、魔法が暴走して、少女を傷つける。

- 成長：少女が幼い頃に好きで助けられなかった男の子が、主人公のことだったと分かり、主人公は少女を守るために命をかけて強い魔法を使い、魔法の暴走を止めるという行為。

■登場人物

- ヒーロー：主人公
- シャドウ：ヒロインの少女
- メンター：魔法の教師
- ヘラルド：(なし)
- トリックスター：男子生徒

■スペシャルワールド

- 日常の世界：主人公が一人で孤独に生きている世界。
- スペシャルワールド：他人と信じ合わなければならない世界。ヒロインと絆を深めていく世界。

■盛り上がり部分

- 第一関門：主人公は成績が悪くて落第が嫌なので、ヒロインと一緒に協力し合う（二人一組になる）ことを決意する。
- セントラル・クライシス：主人公とヒロインが対立していたが、ヒロインが裏切りにあってしまい、魔法の暴走で傷つく。それがきっかけで恋を成就させて、わかり合える。
- クライマックス：魔法の暴走を主人公が身をもって止めることで、元の世界に戻る。

■メインプロット（簡易版）：←シナリオライターが設計図の理論を知らない場合、必要になるでしょう。

（第1幕）

主人公は魔法使いの学校で学んでいる黒魔法使い見習いで、周囲から忌避されていて、一人であることを好んでいる。

ある日、試験でヒロインの少女と二人一組で組んで協力しなければならなくなる。

主人公は落第が嫌なので、協力し合うことを決意する。

（第2幕）

協力して課題に取り組むことで、主人公とヒロインは互いに想うようになる。

しかし人を信じられない主人公と、絆を求めるヒロインとは考え方で対立する。

その時、ヒロインが人から裏切られ、魔法が暴走し傷つくが、主人公が自分自身よりもヒロインを守りたいと思うことでヒロインを救い、恋を実現させる。

(第3幕)

魔法の暴走が止まらずに、学校内は大混乱する。

主人公は自分の黒魔法でそれを鎮められると思い出し、命をなげうって暴走を止める。主人公の行動に心打たれた教師や生徒が主人公を守ることで、主人公は生きながらえ、周囲と打ち解けることができ、ヒロインとも結ばれてハッピーエンド。

8.3 原案レベル2 ——サブプロットを作り、メタファーを統合する

原案レベル2において、メインプロットだけでなく、サブプロットにおいても原案レベル1と同等のものを作ります。そして詳細なメタファーを決定してゆきます。

また、CG設定や背景設定などのシナリオによって決まる他の部分もレベル2の段階でほぼ決定しておきます。

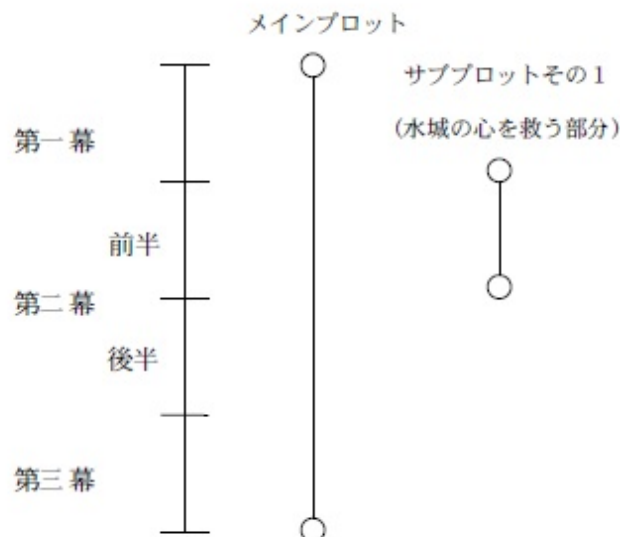
メインプロットは、シナリオの中で最も根幹となるプロットです。これを大黒柱として、他のサブプロットが派生してゆきます。メインプロットは常に頭の中で意識して、メインプロットを大切にする必要があります。

サブプロットとは、その部分がなくてもシナリオが進行できる、メインプロットとは直接関係しない別のプロットになります。サブプロットは、メインプロットを支える支柱のようなものになります。

プロット図

サブプロットがメインプロットのどの部分に組み込まれるかは、プロット図を参照します。**プロット図**によって、原案レベル2で示したメインプロットとサブプロットがどのような位置関係にあるのかを把握することができます。複数のプロットが走っている場所では、サブプロットを進行させながらメインプロットも同時に進めるように配慮が必要です。

プロット図は、以下のようなものになります。



背景設定資料

ゲーム製作など、使用できる背景が固定されている場合、使用できる背景の一覧を示します。背景は全てこれらの背景で収まるように場面設定をさせます。それ以外のシーンは全て空の背景や黒背景などになるので注意が必要です。

例えば、「公園」と「集落」の背景があった場合、「公園から集落まで続く途中の道」とかいう背景にない中途半端なシーン設定は不可になります。必ず背景のある場面設定にしましょう。

背景地図

各背景の位置関係を示します。同時に距離や必要時間の目安も記載します。これにより、それぞれの場面間を移動する場合の距離的（時間的）な参考にもなります。

8.4 原案レベル3 ——構成ツールを用いて全体の流れを作る

原案レベル3では、実際に執筆する際にメインプロットとサブプロットを統合した、イベントの順番を示しています。執筆に際する全体的な「イベントの流れ」を把握することができます。また、各幕での文章量の目安もここに併記します。

実際に記した例を、以下に示します。

~~~~第1幕~~~~

---Ordinary World---

~~第1. 1幕~~

---第1幕 Ordinary World---

- 主人公の日常、環境の説明。
- 魔法を使えることも説明。黒魔法使いという悪のレッテルを持つ主人公の状態説明。

---第1幕 Call to ADV---

- ヒロインの説明。主人公との関係など。

▲第1幕：ヘラルド完了：ヒロインが登場している

---第1幕 Refusal of the Call---

- ヒロインが話しかけてきても、あまり取り合わない主人公。

▲第1幕：拒否完了：主人公は人を信じられず、ヒロインを拒否している。

---第1幕 Mentor---

- 学校、教師の説明など。魔法の授業風景など。

---Call to ADV---

- 魔法の試験があること、二人一組でやることを説明している。宝物を探し出すという試験内容。

- 組み合わせを発表し、主人公はヒロインと組むことになってしまう。

▲第1幕：目的明示完了：ヒロインと組まなければならないという目的を明示し終えている。

▲全体：ヘラルド完了：魔法の試験があることを説明し終えている。

---Refusal of the Call---

---第1幕 First Threshold---

- ヒロインと組むのを拒否する主人公。ヒロインには関わろうとせず、一人で何とかしようとする。

▲第1幕：スペシャルワールド突入：ヒロインと組むことを拒否するというスペシャルワールドに突入している。

▲全体：拒否完了：ヒロインと組むことを拒否している。

~~第1. 2幕~~

---Mentor---

---第1幕 Tests, Allies, Enemies---

(以下略)



## 8.5 原案レベル4 ――個別のシーンを作成する

実際に執筆する際に参考にする、各シーンのイベントやネタまで作り込んだ詳細資料です。基本的に、これを元に執筆をします。原案レベル4は「執筆の手が止まらないようにするために作られたもの」でもありますので、執筆担当者が執筆中に考える余地がない程度にまで詳細に記します。

レベル4の読み方は以下のように、段落をつけた部分が一つ上の段落の説明部分になるように構成されています。

### ■日付

#### シーン1

シーン1の説明(1)

シーン1の説明(2)

上の段(シーン1の説明(2))の説明その1

上の段(シーン1の説明(2))の説明その2

上の段(シーン1の説明(2))の説明その2)の説明

...

シーン1の説明(3)

#### シーン2

シーン2の説明

#### シーン3

シーン3の説明

そのため、同じ段落を飛ばして読んでゆくことで、全体的な流れを把握すると同時に細かい部分も把握することができるようになります。

注意として、テキストエディタで記述する場合は、ウィンドウ端で文章を折り返さないで表示するように設定しておきましょう。そうしないと、段落が把握しにくくなります。

実際の記述例を以下に示します。

## ■ 1日目

### ~~~~第1幕~~~~

---Ordinary World---

~~第1. 1幕~~

---第1幕 Ordinary World---

主人公の魔法を使っの戦闘シーンで開始。

追い詰められるが、黒魔法で撃退する。

ここでは敵がどんな存在かは説明しない。

主人公が他人を信じられないということを強調するための、主人公の日常説明。

学校にたどり着き、登校シーン。

魔法を使えることの説明。

学校は魔法の学校だということと、世界観の説明。

黒魔法使いは忌避されていることを知る。

黒魔法使いは、破壊のみを生むので。人を傷つける魔法なので。

白魔法使いは白いスカーフを、黒魔法使いは黒いスカーフを身につけている。

周囲の人達から白い目で見られる。ほとんどが白か青（防御魔法）とか。

主人公は誰も信じないという思いを持つ。それでは生きていけないと。

だけど、少しだけ羨望もあるような印象を与えられるといいかも。

---第1幕 Call to ADV---

(以下略)

## キャラ動機一覧

各キャラクターの動機一覧を示しています。「キャラクターが頭の中で勝手に動き出す」のを効率的に実現するための資料です。筆が勝手に進み、自然なキャラの反応が生まれて（敵キャラでも味方キャラでも）キャラが活着ている状態になります。そのためにも、動機の把握と動機の一貫性に注意して執筆することが重要になります。

## キャラ呼び方一覧

各キャラクターの一人称、二人称、三人称一覧を示します。また、ゲームなどで必要な場合、会話文の発言者の文字列も明示しておきます。

## 会話口調一覧

各キャラクターの会話口調の特徴と、会話口調の具体例を示します。



## 8.6 そして、執筆へ——貴方の作品を最高に楽しむのは、貴方自身

さて、これで実際に執筆するのに必要な資料は揃いました。ここまで設計図を作っておくことで、原案の主目的である「考えていない点を全て明確にする」ことができ、事前に矛盾点などを発見して、安心して楽しみながら執筆することができるでしょう。

執筆中では、常にメインプロットもしくはサブプロットが進行している状態（ストーリーホイールが回っている状態）を保ちます。ストーリーホイールが回っていない部分があると、読み手はとたんにだれたり不安になる危険があります。

貴方の作品を最高に楽しむのは、貴方自身です。是非楽しみながら執筆して下さい。

## 9 まとめと今後の課題

### 9.1 まとめ

以上で、シナリオ設計図の必要性と、それらの理論と作り方を説明しました。本書で説明した内容をおさらいすると、以下のような内容になります。

- 家を建てるのと同じように、設計図があるとシナリオ製作がスムーズにできる。
- テーマ先行型（トップダウンアプローチ）と状況先行型（ボトムアップアプローチ）があり、テーマ先行型（トップダウンアプローチ）の作り方を提案。
- テーマの書き方を提案。
- 心の成長について、対立関係と成長階層について提案。
- メタファーについて、その性質と具現化方法を提案。
- 構成ツールを紹介、テーマ先行型（トップダウンアプローチ）における使い方も提案。
- 実際に製作する過程で必要な、原案の構成要素を提案。

これらのアプローチによって、より良質なシナリオをより早く製作できると思います。

本書の理論で良質なシナリオがより短時間に製作できるかどうかの検証はこれから行いますので、今回は理論の提案のみになります。

なお、サンプルで用いた現代魔法ファンタジーっぽい原案は、本書を書きながら流れて作った物です。実際にその原案部分を考慮・記述する時間に要した時間は四～五時間ぐらいですので、これぐらいの短時間の間に本書で説明した程度の流れを作り出すことができるでしょう。慣れればさらに短時間に実現可能だと思います。

### 9.2 今後の課題

今後の課題として、以下のようなものが挙げられます。

- メタファーという概念は分かりにくく、別の切り口がありそう。  
現状では「メタファー」という定義を用いていますが、日常で使う用語や概念ではないため、初めて触れる人には分かりにくい概念になっていると思います。  
そのため、何か他の切り口があれば分かりやすくなるのではないかと思います。例えば、心理学的なアプローチで「知る喜び」という観点から切り込んだ方が分かりやすくなるかもしれません。



- メタファーは分解しては無限に解析できない。統合してゆく考え方が必要。  
メタファーについては、無限にあるので現時点では抽象的なままとなっています。  
しかし、メタファーを分解して解析することは不可能に近いものとなります。例えば象徴の例としてタロットカードがあります。これを分解してゆけば膨大に量が出てきますので、それらを一つずつ分類することは非現実的となります。  
むしろ、メタファーを別の概念と統合してゆくというアプローチが必要になると思われます。
- 成長階層には第一層と第二層は例外が発生するために入れていない。  
成長階層には、マズローの欲求階層で言う第一層と第二層は入れていません。これは例外が発生するためです。これらを放っておいていいかどうかは未検討事項です。ホラーというジャンルで第二層が必要になりそうな予感がありますが、それ以外は必要ないと思っています。
- 感動の定義——「心の成長」だけでは定義しきれずに、余ったものを「知る喜び（メタファー）」としている。現状ではかなり乱暴な定義なので、もっと統合した切り口がありそう。  
感動の定義は、現状で「心の成長による感動」と「メタファーによる感動」の二種類を定義しています。  
これは、元々感動を分析したら、ほとんどが心の成長によるものでした。しかし、一部に心の成長では言い切れない感動があり、その余った部分をメタファーの感動と割り当てたという程度のものです。  
現状ではかなり乱暴な定義の仕方です、深く検証もしていませんので、これらを統合したよりよい感動の定義があるのではないかと思います。
- サスペンスやホラーなど、特殊な領域への対応しうる理論の構築  
現状では、感動を主体とした理論構築を行っています。これを主軸として、さらにサスペンスやホラーなど、様々な周辺分野への理論拡張、もしくは統合の余地があります。

## 10 あとがき

ここまで読んで下さって、ありがとうございました。

私も昔から感動できる物語が好きで、いろいろと映画や小説を読んで、どんな普遍的な構成があるのかをずっと考えてきました。これまでは、うちのチームのシナリオライターさんにのみ提供していた理論ですが、今回それらを一般公開することができるぐらいにまとめることができ、私自身も嬉しい限りです。

最近は何となく、一つのシナリオに時間をかけて洗練するよりも、十個の原案を作ってその中からいい構成のものを選ぶ方が、より短時間で良質のシナリオを作ることができるのではないかと思うようになりました。いや、明日には考え方は変わっているかもしれませんが（笑）。

これからこの技法をいろいろと検証したり、フィードバックを得て改善してゆければと思います。「こんな風に使ったら上手くいった」などのアイデアがあれば、是非筆者である江本まで教えて下さると嬉しいです。

ちなみに、シナリオを書くことそのものが楽しいことですので、本書の技法に囚われずに、楽しみながらシナリオを作っていくて下さればと思います。

本書が貴方にとって、喜びを大きくする技法となることを祈っています。

ありがとうございました。

二〇〇八年 六月十五日 江本あやえもん

### 参考文献

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.

---

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

Ver. 1.00e

発行日：2008年6月16日

著者：江本あやえもん

発行：<http://circlemebius.sakura.ne.jp/aya/>

© Ayaemon Emoto, 2008

---