



「プロのシナリオライターになる方法：入門編」

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_entry.html

はじめに

初めましての人は初めまして。こんにちはの人はこんにちは。江本あやえもと申します。

今回は「プロのシナリオライターになりたい！」という方向けに、プロになるための考え方や、そのノウハウについての「入門者向け内容」を説明してゆきます。

この教材の対象者は「シナリオライティングの入門者」です。シナリオをほとんど書いたことのない方、もしくは少ししか書いたことのない方向けですね。もちろん、ある程度経験していて実際にプロに向けて挑んでいる方や、既にプロとして活躍されている方にも、基礎を再度確実なものに固めるいい機会になるでしょう。

簡単に自己紹介をさせていただくと、私はこれまで監督として同人でノベルゲームをメインに作ってきました。おかげさまで最近活動していた約四年間で、合計六人のシナリオライターがうちの作品でデビューしましたが、その中の四人も人がすぐにプロに移行することができました。**私のチームでシナリオライターとしてデビューした人のプロ移行率は、計算してみると六六、六%（三人に二人の割合）もあり、驚くほどの成果を出すことができました。**いわば、「同人からプロへの橋渡しをする領域で圧倒的結果を出してしまった」という状態です。

私のチームに入ってきた段階ではほとんど趣味程度でしかシナリオを書いたことがなかった人たちが、実際に私のチームでシナリオを書いて成果を出して、次々とプロになっていくんですよ。私自身もここまですごい率でプロ移行者を出せるとは予想すらしておらず、おそらくこんな高い率でプロを輩出しているチームは、他を探してもほとんどないのではないのでしょうか。

恵まれたことに、私はそのようなチームの代表として、多くのシナリオライターさん志望の方や、スタッフさん方、仲間たちを含めて、多くの成功例失敗例を間近に見ることができました。そして結果として多くのプロのシナリオライターを輩出できて、私自身も多くの方から支持や応援を頂けて、今では嫌な仕事はせず、好きなことをして、毎日を楽しみながら生きていけるという豊かな状態になりました。

そんな経験をしていくうちに、大好きなことをして生きていく状態になるためには、そしてプロのシナリオライターになるためには必要な考え方があり、そのなり方にはきちんとしたノウハウがあることが分かってきました。そしてそれらのほとんどは、先天的な才能ではなく、学んで身につけられるものだったんですね。

しかし、今までほとんどそんなノウハウを表に出すことはありませんでした。このノウハウを教えるのは、自分のチームのシナリオライターさんにだけでした。というのも、私の考え方は、シナリオ業界においてはほとんど触れられていない非常識な内容だからです。

世の中にはいくつものシナリオ教育センターみたいなものがありますよね。また、シナリオ指南書なども、本として多く出版されています。でもそのほとんどが、「文章の書き方」レベルのものなんですよ。シナリオライターを目指すのだから文章を改善するのは当たり前だと思うかもしれませんが、私には全くそうは思えなかったんですよ。

文章もちろん大切ですが、私の感覚ではそれらは大切なことの全体における一割にも満たない程度の重要度でしかなく、もっと大切な要素やノウハウがあるんですよ。

例えば、その人が持つ「圧倒的な魅力」を発掘しない限り、いくら文章技術を磨いてもだめなんですよね。シナリオ技術を教えて伸びて輝く人というのは、そういう圧倒的な魅力を見つけている人だ

けなんです。だから、多くの人が「シナリオの書き方」といった教材で学んでも、表面的な文章はよくなったとしても、プロとして通用するような「圧倒的なパワー」を引き出すことができないんですよ。

また、プロになるためには考え方や精神面が非常に重要になります。目標は形だけのプロになることじゃありません。「幸せであること」が前提であり、その上で「**専門でお金を稼いでゆけること**」が重要なんです。大好きなことができる自由、心の平穏があってワクワクする毎日、信頼できる仲間や戦友、心から応援してくれるファンの存在。これらのうちどれもかけがえのない幸せをもたらしてくれる大切なものなのに、それらについて体系的にまとめている教材はほとんどありませんでした。だから、例えば賞といった地位に固執したり、知名度やお金さえあればいいと思ったりして、幸せから遠ざかっているのではないかと思います。

そんな精神論だけでなく、実際にプロになるにはどういう道筋があるのかとか、体系的な発想論や設計論、そしてシナリオライティングを本業とするビジネススキルなども必要になるでしょう。

ですが、世の中ではなぜそれらを教えないのだろうか、ずっとシナリオを教える側に対してそんな不思議と不満を抱えていました。

そこでふと、思いついたんですよ。私の持っている非常識な知恵やノウハウが、ひょっとすると役に立つこともあるんじゃないかと。シナリオ業界の常識から考えると、私のような考え方はとても遠回りでも無意味なことのように思われるかもしれませんが、私にとってはこれこそが最大の近道だと思っています。メジャーな考え方に従っても芽が出なかった人にとっては、成果を出すきっかけになるんじゃないかと。

そこで、このような考え方やノウハウを体系として世に送り出すことにしました。

最初にお断りしておかなければならないことは、**これからご提供する知恵やノウハウは、シナリオ学習の現場から見ると、とても非常識な内容である**ということです。しかし、そんな非常識な内容と、私のチームで起きた「プロ移行率六六、六%」という非常識な成果。この結果を前にして、貴方はいったいどう感じるでしょうか。

また、「これさえあれば楽にプロになれる！」とか「こうやって他人を出し抜く！」とかいう内容でもありません。その人の中に眠っている才能を見つけて、それをプロとして通用するスキルにまで開花させるには、時には精神的にタフな作業も必要になるでしょう。

なので、もし「**楽にプロになれる方法**」を知りたいのであれば、この知恵は全く役に立ちませんので、**これ以上読み進めるのはご遠慮願います**。

ですが、「心の底からプロのシナリオライターになりたい」「夢を叶えられるなら、どんな苦難でも受け入れる」そういった人にとっては、強力な力になれると確信しています。

この教材を見ているということは、貴方は学び好きな人だと思います。他にも多くの教材などで学んだことがあるかもしれませんが、もしまだ貴方の芽が出ていないのであれば、このサイトにある内容は、ひょっとすると貴方にとって人生を大きく変えるきっかけになるかもしれません。

貴方にとって、この体系が少しでも糧になる部分があれば幸いです。そしてこの体系が貴方の夢を叶える一助になれば、私にとってこれ以上嬉しいことはありません。

目次

はじめに	2
第一章 プロになるためのマインド	6
一.一 プロになるまでのステップ	6
一.二 入門時期：ルールを知り、楽しさを味わう	7
一.三 成長時期：基本技術を繰り返し練習して身につけ、成果を出す	7
一.四 発展時期：専門を一流にする	8
一.五 貴方は今どのステップ？ 自分のスキルをセルフチェック	9
一.六 うまくいくコツは、いい上昇気流に入ること	11
一.七 「長所伸展」と「短所是正」どっちがいいの？	11
一.八 頑張らずに成長する	13
一.九 成果を積み上げることで、成長する	14
一.一〇 うまくいかない時の対処法	15
一.一一 ありのままの自分になることが、最大の戦略	16
一.一二 自分の「天職」を知っていくことが一番の王道	17
第二章 入門レベルをうまく進める企画力	18
二.一 入門レベルでのスキルアップの流れ	18
二.二 能力を支える「土台」も鍛えてゆく	19
二.三 シナリオライティングの全過程	21
二.四 力量に合った企画をする	21
第三章 「大好き」を形にする発想法	24
三.一 発想法の流れ	24
三.二 自分が気になっている分野、情熱を傾けられる分野を見つける段階	24
三.三 自分の得意な分野を知る	25
三.四 情熱を傾けられる分野について、詳しく学び、研究する段階	27
三.五 学んだ情報を元に、世界観やキャラクターをイメージして決めてゆく段階	27
三.六 発想力を鍛える方法	28
三.七 出し尽くした後に出てきた全く別の発想は、次に回すこと	29
第四章 簡単な「シナリオの設計図」の作り方	30
四.一 設計を考える必要性	30

四.二	間違っただ思い込みを改革する	30
四.三	ありがちな問題点	32
四.四	設計図作りの流れ	32
四.五	用語の定義	34
四.六	話をまとめる（一）：「詩」と「物語」の違い	35
四.七	話をまとめる（二）：テーマを決める	35
四.八	話をまとめる（三）：テーマを起承転結モデルに適用する	38
四.九	盛り上がりを作る（一）：対立関係	41
四.一〇	盛り上がりを作る（二）：対立を生む動機と原因を作る	43
四.一一	盛り上がりを作る（三）：変化を起こすトリガーを作る	44
四.一二	具体的な設定を作り込む	44
第五章	執筆しよう	46
五.一	執筆することで初めて形になる	46
五.二	必要なツール	46
五.三	最低限必要なルールをマスターする	48
五.四	物語では「書く勇気」よりも「書かない勇気」の方が大切	49
五.五	キャラクターが「自分から動き出す」テクニック	50
五.六	リアリティを演出する	52
五.七	読み手に分かりやすく書く	53
五.八	文章技法	55
五.九	歌詞を書く場合	57
五.一〇	推敲・誤字脱字チェック	58
五.一一	作品の特徴を明確にして、人に読んでもらう	59
第六章	中級レベルからプロのシナリオライターになる方法	62
六.一	多くの人が好きなことをして生きていけない原因	62
六.二	精神的な理由	63
六.三	スキルの理由	64
六.四	大好きなことをして生きていい	65
六.五	自分の人生を見つめ直す	66
六.六	さらなる高みへ	67
	あとがき	68
	付録：細かい技術紹介	69

第一章 プロになるためのマインド

一. プロになるまでのステップ

さて、それではプロのシナリオライターになることを目標として、そのために必要なステップを説明していきましょう。そこで、最初はちょっと大きな視点からプロになる過程を見ていきましょう。

この章では、主にプロになるためのステップと、そのために必要な精神面について説明します。具体的な方法論は、この教材の後半になるまで出てきません。人によっては「どうやったら自分の文章がよくなるのか、早くその具体的な文章技法を教えて!」ともどかしくなるかもしれませんが、まずはより大きな視点から見ることができるかどうか大切です。なので、この章でじっくりと、プロになるために必要なステップと、考え方について一つずつ見ていくことにしましょう。

プロになるためには、しっかりと自分の力がどれぐらいなのかを把握して、その実力に合った課題をクリアしていく必要があります。

例えて言うなら、プロ野球選手になりたいという人がいたとしましょう。すると、プロになるまでには少年野球時代やシニアを経験したり、高校野球で活躍したり、そしてプロ野球に入団するといった流れがありますよね。入門したばかりの人がいきなりプロ野球レベルのトレーニングをしても、体がついて行かなくて自信をなくしたり、身体を壊してしまう場合があるでしょう。逆に、プロになれるレベルの人がいつまでも少年野球マインドでプレイしてはだめですよ。

このように、シナリオライターにはそれぞれの段階で重点的にやらなければならないことが変わってきます。ただ文章を添削してもらえばプロになれるというわけではなく、精神面、技術面、基礎体力面、管理面、そういった力の配分をどのようにしてゆくのかも考慮する必要があります。

では、実際にプロになるまでにどのようなステップがあるのか、以下に分類してみます。

1. 入門時期（少年野球時代）

初めてシナリオに触れる段階です。野球で言うなら少年野球時代になり、入門したてで、必要なルールを全て学んでゆきます。そして草野球（簡単なシナリオ執筆など）で経験をつけていきます。シナリオライティングの楽しさを知り、魂を作る段階でもあります。

2. 成長時期（高校野球時代）

野球にも慣れ、自分のポジションを見つけて必要な基礎力を身につけていく段階です。とにかくトレーニングを繰り返すことで力を伸ばし、試合（作品）で成果を出します。頭角を現せば、プロのスカウトなどからも目をつけられる存在になります。

3. 発展時期（プロに入団～一流になってゆく時期）

実際にプロとして入団して、一流になっていきます。自分だけの専門性を磨いて、そのポジションで一流になってゆきます。シナリオライティングでは選手寿命などありませんから、一生をかけて世界一の技術を磨いてゆきます。

それでは以下では、それぞれのステップの特徴と、何をすればいいのかを説明しましょう。

一.二 入門時期：ルールを知り、楽しさを味わう

入門時期では、**基礎的なルールを学びます**。シナリオライティングに必要な表記法や体裁、文法などのルールを全て学びます。野球で言うと、野球のルールを学びながらプレイすることですね。テレビ用の脚本、小説、ゲーム用のシナリオなど、分野によってルールは異なります。なので、自分の分野に応じたルールを身につけておく必要があります。

ただし勉強として学ぶだけではなく、**面白さを味わいながら書くことが最も大切**です。ルールさえ守っていれば、後はのびのびと楽しみながらプレイすることが最高の能力を引き出すことになります。

というのも、この段階では「楽しさ」を魂に教える段階でもあるからです。この楽しさは一生続くものです。もし楽しさを魂から感じる事ができていれば、どんな困難も楽しみに変換することができます。ストレスもなくスムーズにスキルアップすることができるようになります。

しかし、ここで楽しさを知っていなければ、後々の厳しさに耐えられなくなります。どんな分野でも、一流になろうとするのであれば、それなりに厳しい試練も多くあります。その試練を苦しいと感じるか、やりがいがあると感じるか、「楽しみ」とはそれを分ける重要な意味を持ちます。もし楽しみがなくプロになった場合、途中で精神的に力尽きて、シナリオライティングが苦痛でしかなくなります。その結果、悲劇的な結末を迎えることも多くあります。歴史的にも、そのように悲劇的な終焉を迎えてしまったシナリオライターの実例が多くあることを、貴方も知っているかもしれません。

なので、「プロになる」だけではなく、「幸せである」ために、まずはのびのびと楽しむ必要があります。これは将来を支える何よりも重要な土台になります。

この段階では技術面には時間を割く必要はありません。ルールを守ることさえできていれば、魂の赴くまま書くのでいいでしょう。

一.三 成長時期：基本技術を繰り返し練習して身につけ、成果を出す

成長時期では、**自分のポジションを見極めて、基礎技術を繰り返し練習することで実力を高めていきます**。また、**実力を高めると同時に、成果を形（作品など）として出します**。野球で言うと、高校野球時代にあたります。

この段階では、技術力を磨くために以下の要素を知ることが必要になります。

- 自分は何の分野で圧倒的な成果を出せるのか
- その力を発揮するために必要な技術は何か
- 技術をどのような形で身につけるのか
- 自分の力量や成果をどのように他者に知ってもらうのか

私は、全ての人には、その人だけが持つ天才性が眠っていると思っています。その天才性、いわば「圧倒的な魅力」を発掘することが、実力を伸ばす上で最も大切なことだと思っています。ですが、多くの人が自分の天才性を知ることなく、それとは関係ない分野で戦おうとしています。そして才能を出せずに諦めてゆく場合が何と多いことかと思えます。

例えば小柄で俊敏性があるけど、遠投力がない選手は二塁手や遊撃手に向いてるわけです。そのポ

ジョンに着けば圧倒的な才能を開花できるのに、「ピッチャーの需要が多いし、それに目立つし、社会的に賞賛されるから」といった見栄などの理由でピッチャーに固執して、才能を発揮できずに沈んでゆく人を本当に多く見かけます。

そのためにも、自分の性質を適切に把握して、その性質に合うトレーニングをすることが大切です。自分の性質に合ったトレーニングをすれば、めきめきと実力を伸ばしてゆくでしょう。「圧倒的な魅力」を見つけた人は、内側から溢れるパワーを感じることでしょう。いいスパイラルに入ることができれば、書くことが楽しくて、自分を最大限発揮できるシナリオを作ることができ、そして毎日自分が向上しているを実感できるようになります。他人から見ると厳しい練習をしているように見えるかもしれませんが、当人はとても心地よいワクワクの中で実力を伸ばすことができるでしょう。

そして、実力を身につけて、作品を通して成果を出していきます。読んでもらえる人やファンが増え、「こういうシナリオを書かせたら、やっぱりこの人はすごい」という頭角を現します。まだ一流とは言えないかもしれませんが、多くのファンにとって期待の存在になるでしょう。

同時に評価も得て、「また読みたい」と言ってもらえることが多くなるでしょう。もし同人などで売り出すことができれば、プロほどとはいかずとも、十分な小遣い程度にはお金が入ってくるかもしれません。

このようにいいスパイラルの中で実力を伸ばしてゆくと、ある日、ついに実力が認められる日がやってきます。

それはどこかの開発チームと契約して所属することかもしれませんし、小説家やフリーのライターのような自営業としてやっていくだけの十分な収入を得ることかもしれません。リーダー的素質がある人は、チームを作って独立することかもしれません。その結果、貴方の望みに合ったスタイルで仕事ができるようになるでしょう。

おめでとうございます。その境界線を乗り越えた瞬間、貴方はプロになり、シナリオライティングを専業としてやっていけるようになるのです。

全身全霊をかけて打ち込める仕事、ワクワクする毎日、応援と共に支えてくれる多くのファン、そして好きなことをして生きていけるだけの収入。それらを手に入れる日が来るのです。

一.四 発展時期：専門を一流にする

発展時期では、自分の持つ専門分野を極めていき、一流になり、世界的な第一人者になっていく過程です。貴方の持つ力を最大限発揮して、多くの人に喜んでもらえる作品を作り出してゆきます。

専門分野を一流にしてゆく段階では、一流のコーチ（編集者など）から学ぶことが必要になるでしょう。

さらに道を究めてゆけば、誰もが踏み込んだことのない領域までたどり着くでしょう。もはや誰から学ぶのではなく、自らが新しい領域を開拓する存在になるのです。

一.五 貴方は今どのステップ？ 自分のスキルをセルフチェック

さて、ここまでで初めてシナリオに触れる段階から一流になるまでの段階を見てきましたが、今自分がどの段階にいるのかを把握することが大切です。繰り返しになりますが、入門時期に見栄を張ってプロと同様な技術練習をやっても力になりませんし、逆にスキルがついたら、いつまでも入門レベルのことを繰り返してもそれ以上発展しません。

なので、まずは貴方がどの段階にいるのかを知る必要があります。

練習：今貴方はどのステップにいますか？

今、貴方はどのステップにいるか考えてみましょう。

1. 入門時期：シナリオを書き始めて間もない頃。
2. 成長時期：成果を出して、力量を増してゆく頃。
3. 発展時期：一流を目指して発展してゆく頃。

「楽しいから書いてばかりだけど、あんまり人に見てもらってないから入門時期の終わり頃かな」「十分に土台はできたと思うから、成長時期に入ったぐらいかな」「成長時期だと思うけど、そーいや入門時期の楽しむことを忘れてたな……」など、アバウトでいいので考えてみましょう。

現在貴方がいる段階での課題が、これから重点的にやっていく必要がある課題になります。

さて、自分のスキルを把握するのはいいんですが、実は人によっては自分の力量を見誤っているという場合があります。

何度やってもうまくいかないのは、自分の力量を間違えている場合がほとんどでしょう。なので、その力量診断をしてみましょう。

練習：自分の力量を正確に把握できているかの診断

以下の内容に答えてみましょう。回答は全て、パーセンテージで答えます。全く思い通りにできなかったら0%、予想以上に上手くいった場合を含めて、上限は100%とします。もしシナリオをまだ書いたことがない場合、必然的に入門者になるので、その場合はチェックする必要はありません。

- 最近の企画（これだけのシナリオを書こうとか、こういうことをやってみようと思ったこと）の完遂率（達成率）は何%ぐらいですか？

- これから何か企画をするとして、無事に書き上げられる自信（確率）は何%ぐらいですか？
- ここ最近作ったもので、何%ぐらい思い通りの完成度で仕上がりましたか？
- 最近、日常で「うまくいくこと（成功）」と「うまくいかないこと（失敗）」とに分けた場合、うまくいくことは全体の何%ぐらいですか

さて、それではこれらの数値の平均（平均的な企画の成功率）を算出してみましょう。解説は以下で行います。

自分の力量をどれぐらい把握できているかをセルフチェックするためには、最近の企画ごとに対する成功率を平均して、そこから判断します。

以下の基準で判断するといいでしょう。

成功率	解説と対策
0% ~ 20%	この状態の人は、おそらく「自分は何をやってもうまくいかない人なんだ」という思いが強いのではないのでしょうか。この場合、一度目標を大幅に下げて、本当に簡単なことを目標にしてみましょう。そして成功率を上げて、自信をつけていきましょう。そうすることで、成功率が上がって、次第にうまくいくようになるでしょう。まずは「自分にもできるんだ」という自信をつけることが肝心です。
20% ~ 50%	この状態の人は、自分の力量を大きく見誤っている可能性があります。ほとんどの場合、自分の力量を過大評価しすぎていることでしょう。一度、もっと基礎的なことを再度重点的にやってみるようにしましょう。また、企画も見栄を張らずに大きくしすぎず、確実にできる範囲で終わるようにしてみましょう。そうすることで、大きく飛躍できるでしょう。
50% ~ 70%	この状態の人は、比較的良好な状態にある人です。結構チャレンジングで大胆な性格なのかもしれません。もし貴方が野心的な性格であれば、現状が理想的な状態でしょう。 ですがもし野心的な性格ではない場合は、ほんの少しだけ今より基礎的なことを加えて、企画も何度か、少しだけ目標値を下げてみましょう。そうすることで、さらにスムーズに成長できる場合が多いでしょう。
70% ~ 90%	この状態の人は、とてもいい状態にあります。自らの力量を適切に把握できていて、スムーズに進めることができるでしょう。
90% ~ 100%	この状態の人は、少し自分の評価を過小評価しがちな傾向があります。貴方は自分が思っている以上にもっと潜在的な力がある人なので、もっと高いところを目指してみましょう。力はあるので、そうすることでより飛躍できるでしょう。

一.六 うまくいくコツは、いい上昇気流に入ること

私の印象では、うまくいく人は、それぞれの段階で必要なことをこなして着実にステップアップしています。例えて言うなら、目の前の段を上ることに集中して、階段を一段一段上っているわけです。でも、**うまくいかない人というのは、まだたどり着いてもない階段を上ろうとしているんですよ。**目の前の段を上らないといけないのに、十も先の段を上ろうとしていたり。

格闘技でもそうですよね。まずはある程度基礎体力をつけないと、大技をやろうとしてもできるわけがなく、形だけ真似ても無様に終わってしまうわけです。

先ほどチェックした今いるステップのチェックでも、もし入門時期などの基礎部分をすっ飛ばしていた場合、応用なんてできるわけがないんですよ。土台がないから、その上に建つ家も貧弱なものになってしまうわけです。

プロの表面ばかり真似るのは、土台がない状態で家の建て方を学ぶようなものです。なら、対策は簡単なことですよ。ちゃんと土台さえ作ってしまえば、後は建て放題なんですから。

「はじめに」で「楽にプロになりたい人はお断り」と言いましたが、実はいいスパイラルに入ると、**とても気分的に楽に成長していくことができます。**それはなぜかということ、大好きなシナリオライティングをできて、自分の才能を発揮できるようになるためです。自分の作品を通して、周囲の人に喜んでもらえるようになります。喜んでもらって評価してもらえると、もうそれが嬉しくて嬉しくて、どんどん次の作品を書くエネルギーに繋がっていくわけですね。そんなワクワクな毎日が、辛いわけがないじゃないですか！

他の人からは「よくそんなに自分を追い詰めて書きまくれるな」と言われるかもしれませんが。でも当人にとってはシナリオを思い描いて書くこと、そして読んでもらえることが楽しくてたまらないのです。なので、本当はとてもヘビーな作業なのに、当人は楽に感じられるんですよ。

普通ではスキルアップのためには「いい文章を書こうとすること」が大切だと思うでしょう。ですが私の観点で言うと、「いいスパイラルに持ち込むこと」の方がはるかに大切だと思っています。いいスパイラルに入ると、読んでもらえるという喜びが得られて、そして学ぶ原動力にもなり、新しく学んだ力を発揮して、さらに読み手に喜んでもらえる……と、必然的に能力は向上するわけですね。しかも楽しく。

これが、うまくいくコツなんですよ。

一.七 「長所伸展」と「短所是正」どっちがいいの？

人の原動力には二つあります。一つは「快樂のため」で、もう一つは「苦痛から逃れるため」です。先に「いいスパイラルに持ち込む」のが大切だと述べましたが、これは「楽しい」という力を利用して学んだり向上するエネルギーを生み出す方法です。

苦痛から逃れるためにエネルギーを生み出す方法もありますが、こちらは常に不安や恐怖といったものがその人につきまといまいます。これは使い方によっては急激なパワーを生むことはできますが、基本的に「幸せ感」からはほど遠いものになってしまいます。だって、不安を背中に感じながら幸せになれるはずがないんですから。

だから、苦痛から逃れるためのパワーというのは、たまに起こるピンチの時には必要ですが、常に使い続けるものではありません。なので、基本は快樂ペースで続けた方がうまくいきます。

それに伴って、貴方の力を伸ばす「基本姿勢」が重要になります。

能力を伸ばすためには、「長所伸展」と「短所是正」、貴方はどちらが重要だと思いますか？

もちろんどちらも大切ですが、「長所伸展」をメインにした方が圧倒的にうまくいきます。

例えばプロ野球選手でピッチャーがいたとしましょうか。そのピッチャー、打撃はとても苦手なんですよ。なら、練習時間の全てを使って打撃練習をしたらうまくいくでしょうか。うまくいくわけがないですよ。ピッチャーは投げる力を伸ばさないといけないわけです。

「でも、投球ではストレートが弱いから打たれる場合もあるし、その時は短所を是正しなきゃいけないんじゃないの？」と思うでしょう。実はそれは正しくて、「ピッチャーは絶えず『投げる部分』を改善しないといけない」わけです。実はここに、長所伸展か短所是正かで大きく変わる点があるのです。

実は、「長所を伸ばそう」という態度でいれば、「投げる部分」に集中することができます。そのピッチャーは変化球が得意でストレートが苦手かもしれません。ですが、「長所である変化球を決めるにはどうしたらいいか」を考えていくと、必然的に「ストレートが足を引っ張ってるな」と分かり、足りない部分も補わなければいけなくなるわけです。つまり、長所伸展を意識していても、それに関する短所を必然的に考えなければならず、自然と是正されていくのです。

「短所是正」の態度で事に臨むと、自分の必要な領域以外の短所まで是正しなければならなくなります。「長所伸展」の態度で事に臨むと、自分の必要な領域の短所のみを是正することができます。いったいどちらが効率的でしょうか？ 答えるまでもないですよ。

これは入門者において特に重要で、**入門者は一〇〇%長所伸展の考え方でいい**と思います。こうすれば楽しむこともできますし、いいスパイラルに持っていくことができます。

また、入門者は実際に長所伸展の方が力が伸びます。

例えば車のレースで考えてみましょう。シナリオライターは車だとしましょう。長所伸展というのは、情熱を高めて車のエンジンを大きくするようなものです。短所是正というのは、適切なラインを通るようにハンドリングを微調整するようなものです。入門者は、どちらも力は弱いです。

ハンドリングをぱっと調整しても、せいぜいコンマ数秒程度しか変わらないものです。ですが、エンジンが少し大きくなっただけで、結果は何秒も変わってしまうものです。入門者は特に情熱の量によっていとも簡単に成果が変わってしまうものです。なので、入門者は特に長所伸展で行く方が、圧倒的に成果がよくなります。まずはおおざっぱでもいいので、情熱のエンジンを大きくしましょう。ハンドリングといった精密な部分は後でいくらでも調整できるでしょうが、エンジンが小さくないといくらハンドリングを学んでもたいした差は出ません。

入門者は自分から欠点を探さないようにしましょう。他の人に、「何が悪いの？」「何が足りないの？」と訊かないようにしましょう。関係ない部分まで指摘され、時間も情熱も失われてしまいます。それよりも、自分の長所ややりたいことは何だろうと考えて、他の人には「こういうのを書きたいけど、その力を伸ばすためにはどうしたらいいの？」と訊くようにしましょう。そのちょっとした差が、今後の成果を大きく変えることになります。

もちろん、成長に従って短所是正的な考え方も必要になります。特にプロになって成長が頭打ちに

なった時、短所是正の考え方は大きく役立つこともあります。ですが本書は入門者向けの内容なので、それはまたその段階の教材で触れることにします。

一.八 頑張らずに成長する

これまでの説明で、漠然とでも私の教えているスタンスが分かったんじゃないかと思います。プロになるのにまず最も基礎として大切なのは、情熱だということです。文章を書くことだけじゃないんですよ。

そのために、「大好きなことをする」というのは特に大切になってきます。**特に入門時期では、大好きなことだけをやるようにしましょう。**

例えば私の場合、学生時代に初めてゲームを作った時は、シナリオからCG、音楽、プログラムまでこなしてたった一人で四ヶ月ぐらいかけて作りました。それなりの物量を一人でこなして、多くの人から「すごく大変だったでしょう」と言われるんですが、私にとっては全然大変ではなかったんですよ。私は頑張ってもいないし、努力もしていませんでした。でも、周囲の人には驚かれるほどの作業量をこなすことができました。

なぜなら、私は**大好きなことだけしかやらなかった**からです。私はシナリオも絵も音楽もプログラムも大好きだったんですよ。「毎日夢中になって作っていたら、いつの間にかできていた」という感覚でした。

人は心から好きだったり楽しいことをやっていると、「頑張る」ことや「努力する」ことが消えます。大好きなことなら、進んでレベルアップしちゃうんですよ。そして、手も抜きません。むしろ自分から進んで手をかけて、より自分に厳しくなるんですよ。どうすれば効率的にできるかを真剣に考えて、できる限りの手段を自分から取るようになります。そして胸からは溢れるほどのエネルギーがわいてきます。困難にもくじけず、粘り強く対処してゆきます。

しかし、人によっては「辛いことをしなければ、成長はできない」と思い込んでいる場合があります。シナリオを書き始めて間もないのに、いきなり「プロになりたいんです。厳しく批評して下さい」というタイプの人がそうですね。

私の経験では、こういう自分に厳しいスタイルの人は、本当に早くモチベーションが落ちて、書くのをやめてしまいます。シナリオライターに限らず、声優志望、音楽志望、絵描き志望、全てにおいてこの傾向は顕著でした。

「苦勞は買ってでもしろ」とよく言われたりしますよね。「忍耐が大切だ」とか。しかし、**本当に強靱な忍耐力とは、大好きなことを楽しくやるからこそ生まれるのです。**プロになりたいのであれば、まずは能力を高めるよりも前に、自分が楽しむことが大切です。楽しんでいれば、能力は自然に高まります。でも楽しまなければ、どんなに使命感や義務感があったとしても、次第にモチベーションが落ちて成長が鈍化し、やる気がなくなって苦痛に変わっていきます。

するするっと不思議なほどスムーズにプロに移行する人がいます。そういう人はほとんど、こういういいスパイラルの中にいるように感じられます。これまで第一線で活躍する人の多くのケースを見てきましたが、「**大好きなことを熱中してやっていたら、いつの間にかプロになっていた**」という感

覚の人がとても多いことに驚かされます。実際に億万長者と低所得者層を対象にした社会的な統計でも、「大好きなことをする」という要素は高い重要性を持っていることが判明しています。

大好きなことを中核にしていると、その周辺にあるちょっとした嫌いなことでも、エネルギーがあるので乗り越えられます。プロを目指す段階でも、プロになってからでも、人生には多くの困難があります。失敗、批判、別れ、様々な苦しみがあるものです。それは否が応でも襲いかかってきます。それを乗り越えるには、高いエネルギーが必要です。

まずは大好きなことを中核にして、「力を伸ばす」ことに意識を向けるのではなく、「楽しむ」ことに意識を向けましょう。これは楽しく幸せを味わうだけでなく、能力を高める基礎体力になり、かつこれから起こる困難を乗り越えるための最高の危機対策でもあるのです。

一.九 成果を積み上げることで、成長する

例えばプロになるまでに、高さ三十メートルまで上らないといけないとしましょう。どんなにジャンプしても、三十メートルまで跳べる人はいないでしょう。多くの人がこの現実を知って諦めています。ですが、階段を百段ぐらい作って、一步一步上ってゆけば、誰だってスムーズにたどり着けるわけです。

「プロになるにはどうしますか？」と問いかけると、「小説を書いて、そして新人賞に応募する」ぐらいしか答えられない場合、三十メートルをたった二ステップで上ろうとしているようなものです。できなくて当然ですよ。でも、小さな階段を一步一步上ってゆけば、いつかは頂上にたどり着きます。

では、「目の前に小さな階段を一つ作って上る」というのは、どういうことでしょうか。

それは、「**成果を出す**」ことです。成果を出すことで、成長の階段を一つ上がることができます。しかし成果にしなければ、階段を上ることができません。

例えばシナリオを途中まで書いたけど、それ以上書けなくなって断念したとしましょうか。貴方は、これを成果にできますか、それとも成果にできませんか？

これができるかどうか、いいスパイラルに入る大きなきっかけを握っています。

いいスパイラルに入ることができるのは、**成果にできるタイプの人**です。「半分しか書けなかった」ではなく、「半分書けた！」と把握するわけですね。これは、自分のスキルを適切に把握できていることになります。だから「前半はできたから、次は後半も書けるように対策しなきゃ」と反省できて、「前半はできた」という階段を一步上ることができます。ただ、全部書けなかったということに対しては失敗になってしまうので、それを受け入れるのに少し心が痛む場合もあるかもしれません。

逆に成果にできないタイプの方は、「半分しか書けなかった。こんなはずじゃない」と、受け入れることができません。本当は半分しか書けない実力なのに、「俺の力はこんなはずじゃない」と過大評価してしまっているわけですね。こういう人は、「自分が自分で願っているほどの実力がない」ことを認めることを極端に恐れています。だから成果にできず、反省もできず、階段を上ることができなくなります。言い換えると、目の前の階段を上ろうとせず、数段先のはるかに高い階段まで一気にジャンプして上ろうとしているわけですね。そして届かずに、いつまでも同じ段に居続けるのです。

どんな失敗でも、成果に結びつけてしまいましょう。人生は「積み重ね」です。うまくいかなかったことは、自分の実力を知るいい機会でもあります。

焦りは禁物です。例えば同年代の人が小説家として活躍し始めていたりした場合、「自分も早く追いつかなきゃ」という強迫観念に駆られて、一気にジャンプしようとする人もいます。周囲と比較する必要はありません。自分なりの速度で進んでいくことが大切です。

人によっては、「自分が何も学ばなくても、努力しなくても、今の状態のままで天才であって欲しい」という願いがあられるかもしれません。ですが、それを手放す勇気も必要です。その勇気が、いいスパイラルに入るきっかけを与えてくれるでしょう。

また、スランプだったり、成果が出ない時も、この心理状態に陥っていないかを確認するといいでしょう。実力は筋力と同じで、使わなければ落ちることもあります。しっかりと自分を見つめる勇気を持つことが、突破の糸口になることもあるでしょう。

小さくても着実に階段を上り続ける限り、いつかは頂上にたどり着きます。焦らずに、着実に階段を上ってゆく勇気が必要になるのです。

一.一〇 うまくいかない時の対処法

プロになろうとしている時だけでなく、プロになった後でも、うまくいなくなる場合はあるものです。

うまくいかない時というのは、大抵が上昇のスパイラルから外れてしまった場合です。変な荷物を背負ってしまったり、変な見栄を張ってしまったりすることで、スパイラルから外れてしまうことがあります。また、自分自身の変化によっても今までのスパイラルでは収まり切らなくなる場合もあります。

こういう場合、再び自分にとってのいいスパイラルに持ち込むことで、うまくいくリズムを取り戻すことができます。

以下にそのヒントを挙げてみます。

- 細かく成果を確定する。
- 短期決戦の連続にする。
- 「今の自分」にとって楽しい部分だけで終わらせる。

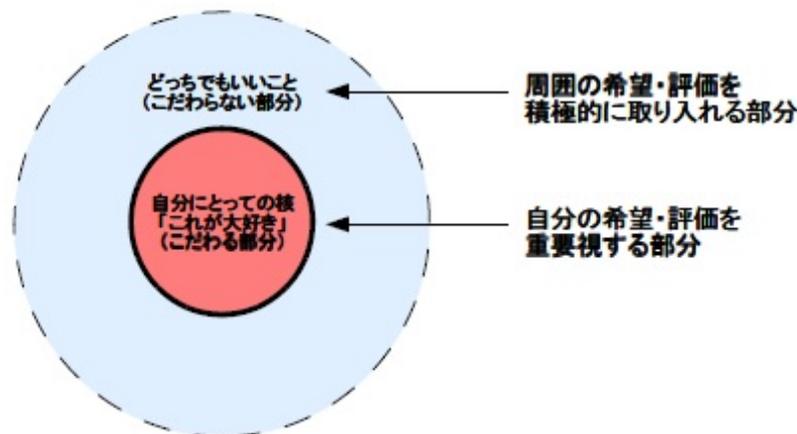
このような対処で、自分の今の力量を適切に把握できて、いいスパイラルに持って行けるでしょう。また、人は人生のステージで変わっていく場合もあります。子どもの頃には鬼ごっこで楽しめましたが、大人になるにつれてその程度の簡単なルールでは楽しめなくなるものです。

例えば、私の知っている人で恋愛ものをメインで描いていた漫画家さんがいますが、結婚を機に恋愛に興味がなくなってしまったという人がいました。その人は今は、アート方面に興味を見いだして、新しい分野で今までのスキルをベースに向上しつつあります。

こんな風に、大なり小なり、人は少しずつ変わっていくものだと知っておきましょう。その場合、自分の心に訊いてみて、何が楽しいのかを見つけるようにしましょう。それが、新しい上昇スパイラルを生むきっかけになるでしょう。

これまで自分の大好きなことを中核にすることが大切だと述べました。ですが、一方で周囲の希望や要望を受け入れることも大切になります。この両者のバランスが取れないと、あまりにこだわりすぎて誰にも理解してもらえなくなったり、逆に自分が好きなことができずにモチベーションが落ちたりします。

自分の希望と他者の希望、この両者のバランスをうまく取るために、次図のように自分のこだわる部分と、そうでない部分の境界を意識しておくといよいでしょう。



自分にとっての核とは、「これが大好き」という部分になります。言い換えると「**こだわる部分**」で、この領域は周囲の声を聞かないようにする必要があります。この部分こそが貴方らしさの部分になるのですから。

一方で、貴方にとってどうでもいい、こだわらない部分については、積極的に環境に合わせたり、**他者の希望を取り入れていくように**しましょう。こうすることで、より多くの人に楽しんでもらうことができるようになります。

ここで大切なのは、自分にとっての核を少しずつ把握してゆくということです。入門者の場合はこれがあやふやで、特に始めたばかりの人はこれがどの部分かさっぱり分からないでしょう。ですが作品を少しずつ作っていくことで、だんだんと境界線が分かってくるでしょう。

最初は他者と比較しないことが大切です。みんながやっているからとか、みんなに認めてもらえるからといった理由で始めるのはお勧めしません。というのも、外部へのウケ狙いでやり始めると、自分の中の核となる部分がいつまでも分からないからです。みんなに喜んでもらったのはいいけど、自分はいったい何をしたいのかが分からなくなり、次第に自分がピエロのような感じがしてきます。

また、最初は万人ウケするものを狙わないことです。まずは自分にとって楽しめるものを追及していきましょう。貴方の感性に合う人は、ひょっとすると百人に一人ぐらいしかいないかもしれませんが、日本では一億人いたとすると、百万人も貴方と感性が合う人がいるのです。その人たちが、貴方の熱狂的なファンになるのです。

自分を持たずに何かを作るというのは、クリエイティブではなく、どちらかというサービスになります。相手に主導権を握られるわけですね。もちろんサービスが向いている人もいますが、シナリオライティングを好む人はほとんどクリエイティブなタイプなので、最初はよくても次第に自分の必要性に対して苦しんでゆくものです。

自分をしっかり持つためにも、最初は自分の楽しみのために作るといよいでしょう。

ですが、逆に個性にこだわりすぎるのも問題になります。「自分はこういう人間なんだ」と決めつけてかかると、せっかくの発展的なチャンスを見逃してしまいます。例えば私の場合、最初は絵が好きでした。ですが、シナリオもやってみみたいという興味がわいてきたんですよ。ここで私が「自分は絵が好きだから、シナリオなんてやるもんじゃない。絵のスキルアップには全然役に立たないんだから」と決めつけてかかった場合、そこから新たな展開がないわけです。私は絵も好きで、シナリオも音楽もプログラムも好き、だからさらに上の「監督」という新たな展開があったのですから。

なので、最初は「自分の楽しみ」に忠実になるようにしましょう。自分が今、何に対して楽しいと感じるのか、ワクワク感を感じるのか、その「ワクワク感性」を鍛えるようにしましょう。

一.一二 自分の「天職」を知っていくことが一番の王道

この教材では基本的にプロのシナリオライターへの方向性を示すことが目的ですが、私が本当に伝えたいのは、その人を「天職」に導くことです。

「天職」とは、その人が最も輝ける分野で、それをやっているだけで楽しく、充実して、幸せで、かつその分野でワンアンドオンリー（オンリーワンでありナンバーワン）になって、お金にもなるという分野です。

誰もが最初は自分の天職は何か、全然分かりません。ですが、少なくとも「プロのシナリオライターになりたい」という一つの方向性を持っているわけですね。

その先に、いろんな可能性があります。例えば、文章を突き詰めることが好きなら小説家が天職かもしれませんし、視覚的な効果も設計するのが好きなら映画脚本を書くことが天職かもしれません。人に教えることが好きならシナリオの教師が天職かもしれませんし、最新小説を読むのが大好きで、紹介するのも大好きなら、雑誌などで新刊紹介記事を書くのが天職かもしれません。

こんな風に、成果を出して、何が好きなのかを知ってゆき、自分を知っていけばいくほど自分の道が分かってきます。今、「小説家になりたい」と思っているかもしれませんが、ひよっとすると自分に向いているのは少し違う形であるかもしれない……ということを知っておくことが大切です。

なら、どのようにしたらその方向が分かるのかというと、それは貴方の感性にヒントが隠されています。貴方がワクワクする方向に進んでいけば、貴方の天職に近づいてゆくでしょう。

これが、最も基礎となる考え方です。

この考え方を基礎として、初めて次から説明する技術論が本当の意味で役に立つようになります。

貴方に最高の幸せを与える道しるべは、貴方の胸の中にあります。

「大好き」という感情を元に、自分だけの道を探していきましょう。

そしていいスパイラルを作りだし、幸せと共に、プロになっていきましょう。

第二章 入門レベルをうまく進める企画力

二.一 入門レベルでのスキルアップの流れ

前章では、入門段階では自分が楽しむことが大切だという、精神面について説明しました。この章からは、技術面において入門レベルから脱出するための方法を示してゆきたいと思います。

以下に、どれぐらいの量を書いている段階なのか、そしてそれぞれの段階でさらに足を進めるヒントを記しておきます。

1. 興味があって頭でいろいろイメージするけど、まだ書いたことのない段階

物語に触れるのが大好きで、興味もあるけど、まだ書いたことがない段階です。

この段階で止まっている人は、「シナリオを作るのは難しい」と思い込んでいる場合があります。シナリオ作りなんて、日本語が書ければできるような、簡単なものです。例えば詩のように、一行の作品で終わらせてもいいんですよ。シナリオ作りは「誰にでもできるんだ」ということです。最初から立派なものを作ろうとせず、ちょっと気軽に楽しむ感覚で、次のステップに進んでみましょう。

私は今では長編ばかり好んで作るタイプですが、最初に書いたのは原稿用紙二枚ぐらいの簡単な短編でした。起承転結も何もない、ちょっとオチがある程度のものでしたね。

最初は未完成でも構いません。途中で書けなくなったら、そこで「つづく」として終わらせれば大丈夫です。長い物語をイメージしていたとしても、「一番面白い部分のみ」を書いてみましょう。一時間程度で書き上げるつもりで、軽くやってみるといいかもしれません。

2. 二～三回、書き上げた段階

二～三回書き上げると、だんだんコツが掴めて、自分の力量も分かってくると思います。この辺から余裕が出てくるでしょう。いろいろと工夫もしたくなってきて、力が伸び始める段階です。少しずつ人に見せてみるのもいいかもしれません。批評は求めずに、実際に見てもらって楽しんでもらうと、さらにモチベーションが高まって、次への勢いとなるでしょう。

3. 何度も書き上げていく段階

短編でもいいので何作品も書き続けることができれば、もう入門者は脱出したも同然です。人に自分の作品を見てもらって、喜んでもらうことを本格的に考えていきましょう。一人でも喜んでもらえる人がいれば、大きな励みになるものです。最初は楽しむために書いていたのが、少しずつその上に「読んでもらって楽しんでもらう」という喜びも加わっていることに気が付くでしょう。

私の場合を少しお話すると、私はこの段階をスムーズに乗り越えることができました。高校時代から物語を夢想するのが好きでしたが、実際に文章として書き出したのは大学に入ってからでした。最初に書いたのは、先述した通り原稿用紙二枚ぐらいの短いもので、一日で書き上げたものでした。

そして少しずつ文章量を増やしつつ何作品か書いたところで、初めてインターネットで公開しまし

た。初めて友人に、目の前で一番短い処女作を読んでもらって「なかなか面白いんじゃないの」と言ってもらえた時は、本当に嬉しかった記憶があります。

そして原稿用紙で四〇～五〇枚ぐらいの作品を書き上げた後、処女作のゲームシナリオで長編に挑みました。結果的に原稿用紙四五〇枚という量を一ヶ月ちよいぐらいで書き上げたと思います。自分で言うのも恥ずかしいですが、感動で泣きながら書いていました（笑）。書き上げた後も、感動と興奮がしばらく冷めやらず、それから三ヶ月ぐらいかけてゲームが完成した後も、さらに一ヶ月ぐらい興奮が続いていました。何十回も自分の作品をプレイして、「いい作品だなあ。感動作品だなあ」と感動していました（笑）。人に見せる前に、心から自分の作品に陶醉していたという感じですね。

初めてそんなゲームを即売会で売りに出したんですが、三十枚ぐらいを完売することができました。実はその前にCG集を出して二枚しか売れずに落ち込んだ経験があったので、ゲームが売れたことが感激でたまりませんでした。

さらに驚くことに、その日の晩から、プレイした人から続々とメールで「感動しました」という感想がいくつも届いたんですよ。「涙が溢れて止まりませんでした」「自分にもこういう過去があって、心から癒されました」「毎日が辛くてたまらなかったのに、明日を生きてゆく勇気が出ました」とか。自分の作品を通して、こんなにも多くの人に喜んでもらえて、感動してもらえて、さらにはシナリオには人生が変わるほどの力があると知って、心が芯から震えたのを今でも覚えています。

私はそれまで、自分に何か特別な力があるなんて思えなかったんですよ。自分に他人を変えられる力なんてあるわけがなく、ずっと「こんな自分なんか、生きてる価値なんてない」と思っていました。

でも、この経験を通して、「自分にもできることがあるかもしれない」と強い勇気を得ました。シナリオには、人を変える力があります。勇気を与える力が、心を癒す力があります。自殺寸前だった人に勇気を与えて、明日を生きる力を与えることもできます。人生すら変えてしまう場合もよくあるのです。

貴方にも、そんな力が必ず眠っているのです。

今思えば、このゲームシナリオを書き上げて喜んでもらった時が、入門者から脱却した瞬間だったと思います。そして今でも、あの時の喜びが胸の中にあって、それがあから高いモチベーションでやる事ができているとも言えます。

私の場合は長編がメインスタイルですが、知り合いの小説家には短編をメインスタイルとする人もいます。そういう場合は書き上げるコツを掴んだ瞬間だったり、ネタが次々に浮かんでくるコツを掴んだ時が、入門者から脱却する時なのかもしれません。

続けていると、少しずつ自分の好きなものや傾向が分かってくる、いつか入門者の状態から脱却する日が来ます。

それまで楽しみながら、何度も書いていくことが大切ですね。

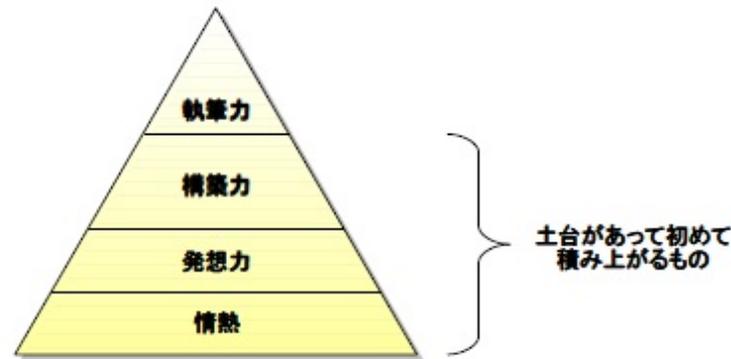
二.二 能力を支える「土台」も鍛えてゆく

「プロのシナリオライターになりたい！」と思う場合、とにかく文章レベルを上げれば早いと早合点しがちです。しかし、**目に見える最終的な「文章」というものは、シナリオライターを支える能力のほんの一部でしかない**ことに気付く必要があります。

例えばプロ野球選手でも、ヒットやホームランを打てる技術を身につければいいだけではありませ

ん。その土台となる野球にかける情熱があって、その上に筋力や体力などが必要になり、その上で初めてバッティングなどの技術が必要になるのです。土台なしに技術の向上などありえません。

シナリオライティングでも同じで、**土台を鍛える必要があります**。その土台となるのが、次図で示す、**情熱、発想力、構築力、執筆力**になります。



プロとしてやっていくということは、一生をかけてその道に挑んでいくということです。情熱がなければ、続けることができないでしょう。また、一作品ヒット作を作ればいいだけではありません。何十作品を作ったとしても枯れることのない、アイデアの発想力が必要です。そして発想したアイデアを短期間でまとめる力も必要です。良質のアイデアを、質の高いまとめ方、盛り上げ方に組み込んで実現する必要があるでしょう。そしてそれを実際に執筆する力も必要になります。

上図三角形の上の方になればなるほど、技術を伸ばそうとしても、土台の許容量以上には大きくなりえない性質を持っています。情熱がなければ、シナリオを書くことはできませんよね。発想力がなければ、シナリオを構築することもできません。矛盾なく構築する力がなければ、執筆することもできません。

執筆こそがシナリオ制作の全てだと感じている場合もあるかもしれませんが、実は執筆というのは、シナリオ制作過程の最後の一工程でしかありません。これは戦争で例えることができるでしょう。

「兵士と兵士が戦う」のが大切ではなく、ほとんどの戦争では実際に戦う前に勝負は決まっています。それと同じで、シナリオも執筆を開始する前までに、九割がた勝負が決まっているものです。

「シナリオ教室で文章を修正してもらったり、友達に見てもらったりしてるけど、全然成果が出せない」という声を多く聞きます。それは当然でしょう。文章を添削してもらいさえすれば、プロになれるわけではありません。なぜなら、**添削してもらう前の段階でほぼ既に勝負は決まっている**のですから。

また、添削とは悪い点を直す短所是正的な考え方になり、かつ多くの場合でその人の土台を考慮することのない指摘ばかりです。なので、その点に留意して、表面的な添削ばかりしてもらうのはやめましょう。むしろ私に言わせると、特に入門者の状態では、文章力を鍛える執筆力は一番後回しでもいいほどの低い優先順位になります。それよりも、最も基礎となる情熱の土台作りに力を割くことが大切でしょう。

このバランスをしっかりと見極められる人が、スムーズに力を発揮してゆくのです。これが、多くの人が見過ごしがちなコツでもあります。

二.三 シナリオライティングの全過程

「シナリオライターが仕事をしている姿を想像して下さい」と言うと、ほとんどの人が執筆している姿を思い浮かべることでしょう。原稿用紙に向かっている姿かもしれませんが、パソコンに向かっている姿かもしれません。

ですが先ほども述べたとおり、シナリオライティングでは、「執筆する」という作業は最後の一過程でしかありません。これからどのようなシナリオを書くのかという企画や、その企画を実現するためのアイデアを発想すること、そして実際に設計するといった過程もシナリオライティングに含まれます。

また、上記の流れを「制作」とすると、その後には「販売（配布）」という過程もあります。プロのシナリオライターになるということは、執筆を考えればよいというだけではありません。職業としてやっていくのであれば、ビジネスとして最低限のスキルをマスターする必要があります。

しかし安心して下さい。入門者の段階では、込み入ったことまで踏み込む必要はありません。なので、この入門者向け教材ではビジネスや販売する方面については触れずに、制作過程の流れだけを簡単に説明するにとどめておきます。

制作過程には、以下のような流れがあります。

- **企画**：これから書く物語について、作業量や期間などを考えます。どのような方向性の作品なのかも考えます。
- **発想**：企画に従って、それを実現するアイデアを作り出します。情報収集もここに当てはまります。いわば、ゼロから一を生み出す作業になります。
- **設計**：発想した多くのアイデアから、実際に使うものを選び出してゆき（不要なものをそぎ落とし）、一つの物語として流れを組み立てていきます。
- **執筆**：設計した物語に従って、実際に書き出していきます。

このそれぞれの段階で、それぞれ必要なスキルがあります。それを身につける必要があるでしょう。以降では、この過程に従って説明してゆきます。

二.四 力量に合った企画をする

入門者の段階では、とにかく成果を積み重ねるのが一番の成長になります。

そのためにも、まずは自分の力量を正確に把握するのが何よりも大切になります。どれぐらいの文章量を、どれぐらいの期間で、どれぐらいのペースで書くのかなどを知ることが成功を大きく左右します。

そのために、**書く前に自分が何をどのように書くのかという企画をしておきましょう**。企画と言っても、しっかりとしたものはありません。簡単に頭の中で思い浮かべる程度の簡単なもので大丈夫です。

書き始める前に、以下の内容について考えてみましょう。それぞれ、今の自分の力量と、これから書く目標について考えます。

- **文章量**：今の自分に書ける文章量はどれくらいか。これから書くものは、どれくらいの文章量になるのか。
- **作業期間**：今の自分はどれくらいの期間、集中力が持つのか。これから書くものは、どれくらいの期間集中力を果たせるのか。
- **一日の作業量**：今の自分は一日辺りどれくらいのペースで書けるのか。これから書くものは、どれくらいのペースで書くのか。
- **案を考える期間**：今の自分は、どれくらいの期間でネタを思いつくのか。これから書くものは、どれくらいの期間でネタを思いつく必要があるのか。

そして、これから書くことでどの能力を鍛えるのかも考えてみましょう。もちろん全ての分野において、今まで以上に挑戦することもいいでしょう。逆に、一つの分野を徹底的に挑んでみるのもいいかもしれません。

目標値については、今の自分に十分できる範囲プラスアルファ程度でいいでしょう。あまり大きな目標値にすると、途中で息切れをしてしまう場合があります。夢は大きい方がいいですが、企画は現実的なものにしましょう。

特に初めて書く場合は、大きなものにはせずに、意識して小さめなことから始めましょう。分量の目安は、たまに長文メールや、長い日記などを書くことがあると思います。そのメールや日記など、普段書いたことのある程度の長さにしておきましょう。ワンシーンだけなど、今まで書いたことがあるような分量で、数時間で書ける程度でいいと思います。

「でも、自分が書きたいのは本何冊にもなりそうな長編なんだけど」という場合もあるかもしれません。その場合でも、まずはその物語で一番書きたい、**面白い部分のみを書く**ようにしてみましょう。冒頭のワンシーンだけで構いません。途中だけでも大丈夫です。途中から書く場合は、まずは数行程度で物語のその場所までのあらすじを説明して、盛り上がり部分から書き始めます。そしてワンシーンを書き終わったら、そこで終了します。その後は「続く」としても、数行程度で後々のあらすじを書くのもいいでしょう。するととても楽しく書けますし、実はそれ自体で、十分に短編として成り立ちます。

最初は書いても書かなくてもいいような部分や、面白くない部分など、**そんな不要な部分を書こうとする必要はありません。**むしろ、そんなものは書かない方がいいでしょう。面白くない部分は、貴方から情熱を奪い、成長を阻害するものになります。なので、面白くないものはとにかく省くようにしましょう。

最初は誰もが筋力は弱いものです。今は第一線で活躍しているようなプロの作家でも、最初はノートに少しだけ書いたりだとか、ほんの小さなところから始めているのです。

「すぐにでも一流レベルの力を発揮したい！」と思われるかもしれませんが、野球少年はプロになるまでには、時間をかけて体力や技術を磨く必要があります。それと同じように、シナリオライティングにおいても、ある程度時間をかけて体力や技術を磨く必要があるのです。

多くの才能ある人が、「すぐにでも一流レベルの力を発揮したい！」と自分の力量を越えたものを企画して、そして諦めていくのをこれまで何度も見てきました。逆を言うと、**この力量を把握できる能力を身につけられれば、自然といいスパイラルに入れるでしょう。**いいスパイラルに入ると、**後は貴方が成功するのは時間の問題**と言い換えることもできます。

それほど、この入門の段階では力量を知るといえる能力は重要なものなので、しっかりと意識して企

画をしましょう。

練習：企画をする

実際に、次にかこうとしているものの企画をしてみましょう。

- 文章量
- 作業期間
- 一日の作業量
- 案を考ふる期間

これらについて自分の実力と、これからの目標値を実際に考えてみましょう。

第三章 「大好き」を形にする発想法

三.一 発想法の流れ

この章では、心の中にあるアイデアの種を、うまく発芽させて物語まで発展させる流れを説明します。

物語を書くために、まずはどんな話を書きたいのか、その内容を思いつく（発想をする）必要があります。何を書くのか全く白紙の状態からシナリオの種を見つけて発芽させるための、いわばゼロから一を作り出す過程になります。では、どのような内容の話を書いたらよいのでしょうか。

私がお勧めするのは、大好きな内容を見つけて、それを書いていく方法です。ワクワクする内容だからこそ、楽しく情熱と共に書けます。

もちろん、「自転車をテーマにシナリオを書く」「チョコレートをテーマにシナリオを書く」などといった、自分が書きたいこととは全く関係のない、適当なテーマを決めて書こうとすることもできるでしょう。ですが「自転車」なんか多くの人が書きたいとは思ってないし、ワクワクもしないものですよね。

情熱を傾けられない内容をずっと書き続けていると、次第にエネルギーが失われて、書くことが面白く感じられなくなってしまいます。しかし、情熱を傾けられる内容であれば、ワクワクと共に楽しみながら書くことができます。どちらにしろ力を伸ばせるのなら、楽しみながらの方がいいですよね。

なので、是非この発想法を身につけて、楽しみながら上達していきましょう。

安定した作品作りには、アイデアを継続的に出せるシステムティックな発想法は欠かせません。しかし入門段階ではそれも必要なく、まずは自分の中にあるモヤモヤとした思いをどのように形にするのか程度でいいでしょう。その簡単な方法をお伝えしましょう。

自分の中にある思いを形にする場合、以下のような流れにすると、うまくゆくでしょう。

1. **自分が気になっている分野、情熱を傾けられる分野を見つける段階。**
2. **情熱を傾けられる分野について、詳しく学び、研究する段階。**
3. **学んだ情報を元に、世界観やキャラクターをイメージして決めてゆく段階。**

以下で、各段階について説明します。

三.二 自分が気になっている分野、情熱を傾けられる分野を見つける段階

まずは自分が何を書きたいのか、何を書いている時が楽しいのか、何に情熱を傾けられるのかを自分自身に問いかけます。どれだけ自分が情熱を傾けられる内容を発想できるか、それでシナリオ執筆の成功かどうかが変わると言っても過言ではないほど重要であり、かつ基礎的なことになります。もしアイデアを発想できたとしても、情熱を傾けられなければ、書いていて途中でつまらなくなります

し、もし書き上げたとしても何となく達成感が薄れてしまいます。なので、まずは情熱を傾けられる内容を見つけます。

この段階では、完全に自分自身への問いかけになります。これは貴方の心の中に「既にあるものを見つける」ことになりますので、この段階で新しく学ぶ必要はありません。

以下のヒントから見つけるといいでしょう。ここで思いついたものが、アイデアの種になります。

- 大好きなこと
- 熱狂できること
- 関心のあること
- 「こんなのがあったらいいのに」と思っていること
- いつも、「これだけは言いたい」と思っていて押さえつけているもの
- 自分にとって納得がいかないこと
- 誰かに話したいと思っていること

これらで思いついたものは、一度メモなどの形で「書き出す」ようにしましょう。人間は、普段考えていることはすぐに忘れてしまうものです。例えば、「貴方は昨日一日の間に、無意識の時に何について何時間ぐらい考えていましたか？」と問いかけても、ほとんどの人が答えられないものです。これらは書き出して初めて認識できるものですので、これについては書き出すことが重要です。

練習：自分の気になっていることを見つける

以下の観点から、自分にとって言いたいことを見つけ出してみましょう。

これはノートに書き出すことで、初めて理解できるものです。そして、ノートに思いついたものをどんどんメモしていきましょう。

- 大好きなこと
- 熱狂できること
- 関心のあること
- 「こんなのがあったらいいのに」と思っていること
- いつも、「これだけは言いたい」と思っていて押さえつけているもの
- 自分にとって納得がいかないこと
- 誰かに話したいと思っていること

三.三 自分の得意な分野を知る

貴方の本棚にはどんな本が並んでいるでしょうか。それは貴方が大好きな分野であることが多いでしょう。貴方の本棚にある中身を全て合わせて平均を取ったら、大体貴方にとって一番合う分野にな

るでしょう。そしてその分野の内容を書くとき、情熱的に書けて、イメージもふくらみ、かつ貴方が一番力を発揮できる分野になるでしょう。また、貴方の本棚には「異質な本」が一、二冊ぐらいあるかもしれません。それが貴方にとっての「隠し味」になるでしょう。

例えば私の場合、入門段階では感動系の話が好きでした。そして当時は自分ではなぜかは分からなかったのですが、児童虐待について強く心を引かれていて、それに関する本を読みあさっていました。結果的に、私は虐待を受けていたという兄妹を主人公にした感動系物語を書くのですが、自分自身が強く関心を持っている分野だからこそ情熱的に、そして楽しみながら書けたということがあります。

また、当時の私の本棚には心理学関連の本が少しだけありました。そういった心のメカニズムを知ることが、私にとっての「隠し味」だったわけですね。

貴方の本棚や身の回りには何がありますか？ そしてどんな思いを持っていますか？
まずは自分を見つめて、自分が何が好きなのか、その傾向を知ってみましょう。

練習：自分の特性を知る

貴方の本棚にはどんな本がありますか？

最もはまった作品は何ですか？

「こんな作品があったら最高なのに！」というものがあれば、それは何と何を合わせたような作品ですか？

それらをいくつかのキーワードで表すと、いったい何になるのでしょうか。

そのキーワードが、貴方にとって最も情熱を傾けられる分野になるでしょう。その感性が、貴方にとってうまくいく、いい道しるべになるでしょう。

実はここで見つけた貴方の傾向というのは、その分野で貴方が「既に他の人よりも詳しい」ものである可能性が高いのです。何も学ばなくても、既に貴方はこの分野で大いに力を発揮する潜在能力が備わっているわけですね。

一つの作品しか見ない場合、その作品から影響を受けたシナリオライターは多くいるでしょう。ですが、例えば貴方の本棚にある「全て」をミックスした傾向を持っている人というのは、実はとても少ないのです。

これが、貴方の力の種にもなります。この種の芽を出して大きく育てることで、貴方はより優れた才能を発揮することができるようになるでしょう。

三.四 情熱を傾けられる分野について、詳しく学び、研究する段階

情熱を傾けられる分野を見つけたら、次はそれを詳しく学んでゆく段階になります。

詳しく学んでゆくというのは、学校のように面白くないものを学ぶことではありません。貴方が最も熱狂できるものを知ってゆく、つまり**今まで趣味としてやってきたものを、さらに突き詰めること**になります。言い換えると、「好きなことをとことんやる」ことです。

例えば、貴方はいろんな小説のキャラクターが大好きだったとしましょうか。その大好きなキャラクターをもっと突き詰めて学んで、そして研究してみましよう。どんな性格で、どんな背景を持っているでしょうか。そして好きなキャラクターに共通する要素があるとするなら、それは何でしょうか。**もしそのような要素を持つキャラクターが貴方の作る物語にいたなら、これほどワクワクして面白くなりそうな作品はないでしょう！**

キャラクターだけではなく、世界観やジャンルかもしれません。場合によっては、映画の一番好きなシーンかもしれません。それらを学び、研究してみましよう。そして、それを自分なりの表現方法で自分の作品に入れてゆけばいいのです。

最高に情熱を傾けられる分野というのは、貴方が大好きだったり気になっているものをできるだけ多く重ね合わせたものになります。そしてその領域が、貴方にとって最高の発想を得ることができて、才能を発揮することができる部分になります。

練習：大好きなものをもっと学び、共通点を研究する

貴方が大好きな分野について、もっと詳しく学ぶとすればどのような方法があるでしょうか？

図書館にあるかもしれませんし、実際に何か体験してみることもかもしれません。資料館みたいなものがあれば、そこに行くことかもしれません。「今までとは違った、もっと詳しい学び方や触れ方」があるとすれば、それは何でしょうか。

それをリストアップして、もっと学んでみましよう。

また、貴方が大好きな分野に共通点があるとすれば、それはどんな要素でしょうか？

「こんなのがあったら最高なのに！」という要素を見つけ出してみましよう。それが、最高のアイデアを引き出す方法でもあるのです。

三.五 学んだ情報を元に、世界観やキャラクターをイメージして決めてゆく段階

それでは最後に、学んだ情報を元に、世界観やキャラクターをイメージして決めてゆきます。

これまでで、「こういうのがあったら最高なのに！」というイメージはできたと思います。なら、それを一つの物語になるように、できるだけ詰め込んでみましよう。

練習：学んだ情報を一つの物語に詰め込む

今まで学んだり研究した、貴方の大好きなものを一つの物語に詰め込むとしたら、どのような形になるでしょう？

世界観は？ キャラクターは？ どんなシーン？ どんな展開？ どの点が好き？

「こういうのがいいな」というのをどんどんリストアップしてゆきましょう。それが、物語の芽が出たこととなります。

この段階では、物語の展開などの細かい部分まで考える必要はありません。あくまで漠然としたイメージだったり、個別のシーンを思い浮かべたりする程度で大丈夫です。

実際に物語として構築する方法は、次章以降で説明します。

三.六 発想力を鍛える方法

この発想段階では、「これが最後の作品になるかもしれない」というぐらいで書きたいものと考えるとよいでしょう。ネタなどは、出し惜しみする必要はありません。可能な限り、どんどん詰め込んで楽しんでいきましょう。

というのも、貴方はこれからプロになって、何十何百という物語を作っていくこととなります。一つ二つのアイデアを出し惜しみする必要などありません。

むしろ、出し惜しみすると、それだけ貴方の成長が阻害されてしまいます。**アイデアは筋肉と同じで、何度も限界まで出して使い切るからこそ成長するものです。**そしてアイデアを存分に使えると、楽しめて、エネルギーもわきます。それが原動力になって、さらに勢いをつけて成長することができます。でも使い切らないと、筋肉と同じで成長することがほとんどありません。

「これを使い尽くしたら、もうネタがなくなる」という恐怖を感じるかもしれません。ですが大丈夫です。筋肉も使い尽くしたら一時は休養が必要になるでしょうが、しばらくしたらまた復活して、その時には今まで以上に筋肉がついているものなのです。

そして、一度アイデアを出し尽くしたら、必ず自分が大好きだったり気になる他の作品に多く触れましょう。**アウトプットをするには、インプットが必要になります。**入ってくるものがなければ、新たなものを出すことができません。

いいネタが思いつかない場合も同様に、そういう場合はインプットが必要になります。入れて、出す。自分なりのいいサイクルを保つ分量を身につけましょう。

そして自分の中にあるモヤモヤだとか、書きたいことを思う存分楽しんで書いていきましょう。それを思う存分楽しむのも、入門段階の楽しみの一つです。

三.七 出し尽くした後に出てきた全く別の発想は、次に回すこと

ここでは少し、発想段階終了後に出てきた新しい発想について触れておきます。

発想を出し尽くして、そして設計を終えて実際に執筆を始めた後に、時によってはアイデアを修正をしたくなる時があります。企画レベルであるかもしれませんが、発想段階のアイデアレベルであるかもしれません。例えば小説を書こうとしていたけど、ゲームシナリオにしようと思いついたとかあるかもしれません。また、ノベルゲームを作ろうとしていたら、シミュレーションゲームにしようと思いつくかもしれません。

ですが、**執筆を開始してからの企画レベルもしくは発想段階レベルの修正は、ほとんどの場合、致命傷になります。**企画を縮小する方向であれば大丈夫ですが、拡大したり、別ジャンルにも手を広げるのはやめておきましょう。

というのも、人は一度アイデアを出し尽くしたら、発想力が鍛えられます。そして、少し期間をおいて休んだら、さらに次のアイデアがわいてくるものです。そのため大抵執筆をする頃になると、必然的に別の新たなアイデアが浮かんでくるものなのです。その後も時間の経過に従って次々と「こうしたい」「ああしたい」というアイデアが出てくるため、一度企画レベルで修正を許してしまえば、延々と修正をすることになってしまいます。そのために、一つの作品がいつまで経っても完成しないという状態に陥ってしまいます。

このような場合、「新しいアイデアは次の作品に回す」という心の余裕を持つことが大切です。発想段階では「この作品を人生最後の作品にする」という覚悟が大切ですが、一度発想段階を終えると、新しいアイデアは次に回すようにしましょう。

長期的視野で見ると、いくつも作品は作る事ができるわけです。企画や発想した内容は、一度決めたらそれでいくようにしましょう。とにかく、企画段階や発想段階の修正には気をつけるようにしましょう。

第四章 簡単な「シナリオの設計図」の作り方

四.一 設計を考える必要性

どんな物語を書きたいのかという発想ができれば、それを実際に物語になるように一連の流れに構築する必要があります。そしてその後に執筆をするようにします。

物語を書く段階には、「**物語の展開を作る段階（設計する段階）**」と「**執筆する段階（文章として書き出す段階）**」の二つがあります。人によっては「物語なんて、書きながら発展していくものでしょ」と思うかもしれませんが、これは「思いついている部分をとりあえず執筆して、そして詰まったら執筆の手をやめて展開を考えて（設計して）、再び執筆を始める」というように、「執筆」「設計」「執筆」……という順番で、交互に繰り返していると言えますよね。言い換えると、設計を即興で思いつきながら書いていると言えるでしょう。

物語を作る場合、「**設計する段階**」と「**執筆する段階**」を別々に捉えるようにしましょう。**物語を作るためには、物語の展開を作る設計能力、そしてそれを表現する執筆能力の二種類の能力が必要になります**。そして物語の設計能力とは、執筆能力を支える土台となります。どんなに表現能力を伸ばしたとしても、物語の基本的な設計ができていなければ意味をなさなくなるのです。

家を建てることで例えて言うなら、設計するというのは土台や骨組みといった、目に見えない部分の構造を作ることになります。そして執筆するというのは、インテリアを美しく作ることに相当します。どんなにインテリアを凝らしても、家自体が崩壊してしまっただけでは意味がありません。

インテリアは誰の目にもつくので、多くの人が指摘しやすいものです。しかし土台や骨組みといった目に見えない部分は、シナリオの構造を知っている専門家でなければ見抜くことができません。だから多くの人がインテリアばかりにこだわるようになって、土台や骨組みについてはほとんど触れないのです。

実際に書店でシナリオの書き方についての教材や、シナリオ教室のメニューを見たら、その教える比率は分かるものです。世の中の九割五分以上の教材が、インテリア、すなわち執筆レベルの内容しか触れていません。もっと大切な、目に見えない土台や骨組みにまで踏み込んだ教材はとても希少です。

だからこそ、シナリオの設計について考えていく必要があります。

そのため本章では、特にこの目に見えない部分について、詳しく踏み込んでいきましょう。

四.二 間違っただけの思い込みを改革する

まず最初に、シナリオライティングにおいて「設計をするという過程をしっかりと確保する」という常識を作ることが大切です。執筆をする前に、設計をするのだという習慣を身につけましょう。

もちろん原稿用紙五十枚にも満たない小さな物語であれば、人によっては頭の中だけで設計するだけでいいでしょう。しかしそれ以上になると、事前にしっかりと「設計する過程」を組み込むようにしましょう。

「書きながら考える」ということに縛られている場合、いくつか疑問が出てくると思います。以下でその疑問に答えておきましょう。

- 「事前に物語がどういう展開になるのかを考え尽くしたら、書く時に面白くなくなりそう」という疑問

これについては、「一度読んだら面白くなくなる程度の楽しみなら、書かない方がいい」んじゃないかと思います。というのも、面白い映画や漫画、小説というのは、何度繰り返し読んでも面白いものです。作者は、その物語を誰よりも一番楽しむ人だと思っています。いわば、「読み手は作者以上にその作品を楽しむことはない」と思う方がいいでしょう。

作者は執筆後も、チェックや推敲のために何度も自分の作品を読み返す必要があります。一度読んだ程度で面白くなくなるのであれば、後々の作業が苦痛でしかなくなるでしょう。事前に展開を考えておくのは、そのような危険を防ぐという意味もあります。

- 「思いもしない展開のワクワクがなくなりそう」という疑問

実は「まさかこんなすごい展開になるなんて。なんかワクワクしてきた！」という思いもしない展開というのは、設計段階でも起こります。ただ単に執筆段階から分離して、少し早めその楽しみを味わえるということです。

執筆段階では、読み手と同じように、その場の臨場感を楽しめばいいのです。決して楽しみの総量が減るわけではありません。むしろ執筆時はさらに感情移入できるので、細かい部分での思いもしない展開というのも起こりえるでしょう。

- 「キャラが生きない」「動かしている感じが出そう」という疑問

これは、キャラクターを配置して「キャラクターが動き出すのを待つ」タイプの人が多く感じる疑問だと思います。ですが、実は逆で、しっかりと設計することでさらにキャラが生きて、自然に動き出すようになります。

設計段階でキャラの動機をしっかりと作り込むことで、キャラの不自然な行動を予防できます。その上で執筆時にもしっかりとキャラをイメージすることで、物語の流れ的にも、そしてキャラの細かい動き的にも、今まで以上に自然で矛盾のない動きを実現することができます。

- 「執筆と設計を別にしたら、手間がかかりそう」という疑問

設計を先にすることで、矛盾を先に見つけ出すことができます。なので、執筆して「あそこがまずかったから、さかのぼって修正しよう」という必要がなくなります。つまり、設計を事前にやっておくからこそ、執筆での無駄をなくすということになります。短編では細かく設定するのは逆に手間になるでしょうが、物語が長くなればなるほど設計することによって効率化できるようになります。なので、ある程度以上の長編を書く場合は全体で見ると効率化するでしょう。

執筆前に設計することで得られるメリットは、主に以下の二点です。

- 考えていない点を明確にできる。
- 執筆時に設計を考える必要がなくなり、表現に集中できる。

考えていない点を事前に明確にすることで、執筆時に手が止まらずに、スムーズに進めることができるようになります。

また、執筆時には既に展開はできているので、設計について考える必要がありません。なので、文章技法や表現技法に集中することができます。設計を前もって終わらせるということは、執筆をより高いレベルで実現するための下準備でもあるのです。

四.三 ありがちな問題点

さて、「こういうのが書きたい」と発想ができれば、実際にそれを物語として作っていくことになります。

ですが、物語を作る上では問題がよく起きるものです。例えばキャラの動機や展開に矛盾が生じたり、物語が何を言いたいのか明解にならなかったり、シーンとシーンがうまく繋がらなかったり、盛り上がらなかったり、面白くない場面を入れなければならなかったり、無駄なキャラクターが出てきてしまったり、問題は山ほどあるものです。

実はそのような**シナリオの構造的な問題は、実は集約するとたった二つの単純な原因によって起こっています**。その二つとは、以下のものになります。

- 構造がまとまっていない（繋がらない、矛盾している）
- 盛り上がらない

そして、これらは「シナリオの設計図」を作ることで回避可能です。以降では設計図についてと、その簡単な作り方を説明します。

四.四 設計図作りの流れ

シナリオの設計図とは、シナリオの流れや展開を示したものです。なので、「主人公がヒロインと出会う」「二人は恋に落ちるけど、邪魔者が現れる」「ピンチになるけど、二人で協力して邪魔者を撃退する」といった、簡単なものでも設計図になります。どのような話の流れにするかを記したものが設計図だと思えばいいでしょう。

発想段階では案があればあるほどよかったです。設計段階では案をできるだけ絞り込んでいくこととなります。一番シンプルな構成にして、そこから必要な要素を肉付けしていくという流れですね。

設計図は書こうとすれば細かく書けるのですが、ここでは入門者向けの簡単なモデルを紹介しましょう。

今回の教材では、次のようなステップで設計図のまとめ方を紹介します。

1. 話の流れをまとめる

まずは思いついたアイデアを、一筋の流れにします。テーマを決めて、そのテーマに合うように起承転結を考えて、流れに肉付けしていきます。

2. 話の中に盛り上がりを作り込む

次に、その流れの中で盛り上がる場面を作り込みます。対立関係（葛藤）を入れて、盛り上げていきます。

最終的に、次のような簡単な設計図ぐらいができれば入門段階では大丈夫でしょう。

（設計図の記述例）

テーマ：自由気ままな青年を目の敵にしている主人公が、青年の使い走りになることを通して、「自由気ままな青年を目の敵にしている」ことを解決している物語。

～起～

- 舞台設定：現代日本。学園ものの恋愛もの。高校二年生ぐらい。少女漫画風。
- 主人公は勝ち気な頑張り屋さんの女の子。生徒会長をしている。同じクラスに学校一の美男子でかっこいい男子がいて、その男子はいつも簡単に何でも一位を取って、女子にも男子にも人気。全てにおいて万能。だけど主人公だけは、頑張らずに何でも得ていて、いつもフリーダムなその男子（青年）が大嫌いで、目の敵にしている。
- 主人公の家は貧しくて、家の事情で、バイトしないと一家離散の危機にさらされる。なので学校では禁止されているバイトをこっそりすることになる。
- バイト初日、バイト先は青年の家の店だと知り、青年にバイトのことを知られてしまい、弱みを握られて、泣く泣く青年の使い走り（奴隷とも言う）にさせられてしまう。
- 最初は嫌々世話をする。だけどある日、青年から気を抜くことを教わり、青年といるとくつろげることを知る。その瞬間に青年を見直し、恋心が動き始める。

～承～

- バイトと並行して青年の世話をする。青年の生活感のなさに呆れながらも、青年に頼られてまんざらでもない主人公。結構我が侘で無茶な要求もされるけど、何とかこなす。
- 世話をする上で、自分が「頑張りすぎている」ことに気付いてゆく。だから力を抜くことを知り、青年のアドバイスに従って、少しずつ安らぎを得られるようになる。

～転～

- 主人公が気を抜きすぎてしまい、熱を出してダウンしてしまう。家計の崩壊と一家離散が確定して、やり場のない哀しみから、「お前のせいだ」と泣きながら青年を責めてしまう。そして青年とケンカして別れてしまう。
- だけど、青年が自分から動いて、主人公の穴を埋めてくれたことを知る。でも青年は主人公に対してはすっとぼける（恥ずかしいので）。主人公はお礼を言えない。

～結～

- バイト最終日。家計も何とかになって、もうバイトせずに済むので、使い走りからも解放される日が来る。だけどずっとケンカしたままで、主人公はお礼を言えないまま。
- すると今度は青年が倒れてしまい、主人公が全力で世話をして助ける。
- 看病して、青年から「親も誰も、みんな側にいてくれず、ずっと一人ぼっちだった」という過去を知る。ここまで世話をしてくれたのは、主人公だけだと。主人公に無茶な世話をさせてたのは、「それでも愛して欲しい」という欲求の裏返しだったと知る。
- 青年から「主人公のことがずっと好きだった」と打ち明けられて、主人公もそれに応える。全ての問題を解決して、ハッピーエンド。

作りたいシナリオの規模によって、事前に設計することに割り当てる時間を変えていくようにしましょう。そうすることで、楽しみつつ、破綻のない面白いシナリオを書くことができるようになります。

原稿用紙十枚にも満たない短い物語で、手軽にシナリオライティングの楽しみを味わいたい場合には、設計をほとんどせずに即興で書く方がいいでしょう。シナリオライティングを家を作ることで例えると、短編の物語を作ることは、犬小屋や机などの小さな家や家具を造ることに当てはまります。小さなもの場合には、わざわざ設計図なんて不要で、即興で作る方が楽に楽しめますよね。

一方、原稿用紙換算で五百枚を越える長編物語ともなると大規模な家に例えることができます。しっかりとした家に住みたい場合、設計図もなく家を建て始めるなんて考えられませんよね。なので、その時はしっかりと設計図を作る必要があるでしょう。

もちろん、書き始めて間もない頃は、設計など考えずに自由に書き進めた方がいいでしょう。ですが経験が増えて文章量が多くなるに従って、少しずつ「執筆しながら設計を考える」という即興的執筆から脱却してゆくようにしましょう。

四.五 用語の定義

設計段階で使う用語について、以下に定義をしておきます。

- **シナリオ**：物語全体のことを指します。小説なら、一遍の小説になります。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を指します。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。
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」などです。複数のイベントが組み合わさって、一つのプロットを構成します。
- **シーン**：時間的に連続した、一つの場面のことです。「朝起きて、部屋から出るまでの場面」「下校途中にヒロインと出会って、一緒に帰ることになる場面」などです。小説などでは、空白行がないひとまとまりで表すことができるでしょう。イベントは複数のシーンで構成されています。

以降はこの用語定義に従って説明してゆきます。

四.六 話をまとめる（一）：「詩」と「物語」の違い

ところで、これから書こうとする話の種類によっては、設計図が必要ない場合があります。それは、これから書こうとするものが「詩」か「物語」かによって変わります。

- **詩**：話の最初と最後で、主要キャラの誰にも大きな心理的な変化がない場合、詩になります。時系列で変わることのない、一つの情景を描いた話になります。歌詞などで多く用いられるもので、いわば「ある心理状態でのスナップショット」のようなものです。
- **物語**：話の最初と最後で、主要キャラの誰かに大きな心理的变化（考え方の方向性が変わる）がある場合、物語になります。時系列で心境が変わってゆき、最後には誰かが抱えていた問題を解決しているといった話です。映画や長編小説などはほとんどこれに当てはまります。

結論から言うと、**詩には設計図を当てはめる必要はありません**。詩はある心理状態をどのように表現するかという、設計レベルではなく執筆レベルでの能力のみ求められることになります。

例えば「田舎の風景の中で、主人公とヒロインが心を触れ合わせるような話」を書きたいとしましょう。これが、「最初から主人公とヒロインは相思相愛で、心を触れ合わせている情景を描いて、そしてお互いのいい面をもっと見つけて終了」ならば、これは詩になります。一方で「最初は主人公とヒロインは意識してなかったけど、何か心を触れ合わせている出来事があって、そして相思相愛になって終了」ならば、物語になります。

詩では、考え方の方向性は最初から最後まで同じです。物語では、進行に従って考え方の方向性は変わっていきます。これが詩と物語の区別方法です。

特に短編の場合、詩である場合が多いでしょう。その場合は設計図に当てはめる必要はありません。

「詩」の特性と利点は、短編で実現できること、そして書きたい場面のみを書けるということです。ですが欠点としては、物語と比べて読み手の感情移入が難しいということがあります。例えば失恋状態の場面を描いたとしても、それは失恋した同じ状況にある人にしか感情移入できないものになってしまいます。また、長編にしにくいということもあります。

一方で「物語」の特性と利点は、長編にできて、多くの読み手に対して簡単に感情移入させられることです。欠点は、短くまとめにくいことが多いでしょう。

もちろん、物語のワンシーンで詩的表現をするといったことも可能です。物語は詩を含んだ、より大きな枠組みのものだと思えばいいでしょう。

詩の場合は設計図を当てはめる必要はないので、その場合は設計図なしですぐに執筆を始めて構いません。

四.七 話をまとめる（二）：テーマを決める

さて、ここから実際に思いついたアイデアを物語としてまとめていきます。

物語に一本の筋を通すことで、話をまとめることができます。この筋を**テーマ**と呼びます。物語に

は、一つの物語に一つのテーマがあるものです。

テーマは深く考えなくとも、自然発生的に何かしらのテーマをこじつけることはできます。話をうまくまとめられる人の場合はそれでいいでしょうが、話がまとまらない人にとってはこのテーマを考えることが大きな力添えとなるでしょう。

ただし、「テーマは愛だ!」とか「テーマは青春だ!」とか言っても、なかなかうまくいかないものです。そこで、テーマは次のようなどちらかの形で考えるといいでしょう。

テーマの作り方（主人公が変化する場合）：

□□□□の状態だった主人公が、□□□□を通して、□□□□の状態になる物語

テーマの作り方（他キャラが変化する場合）：

主人公が、□□□□の状態だったキャラを、
□□□□を通して、□□□□の状態にする物語

どちらを使っても構いません。

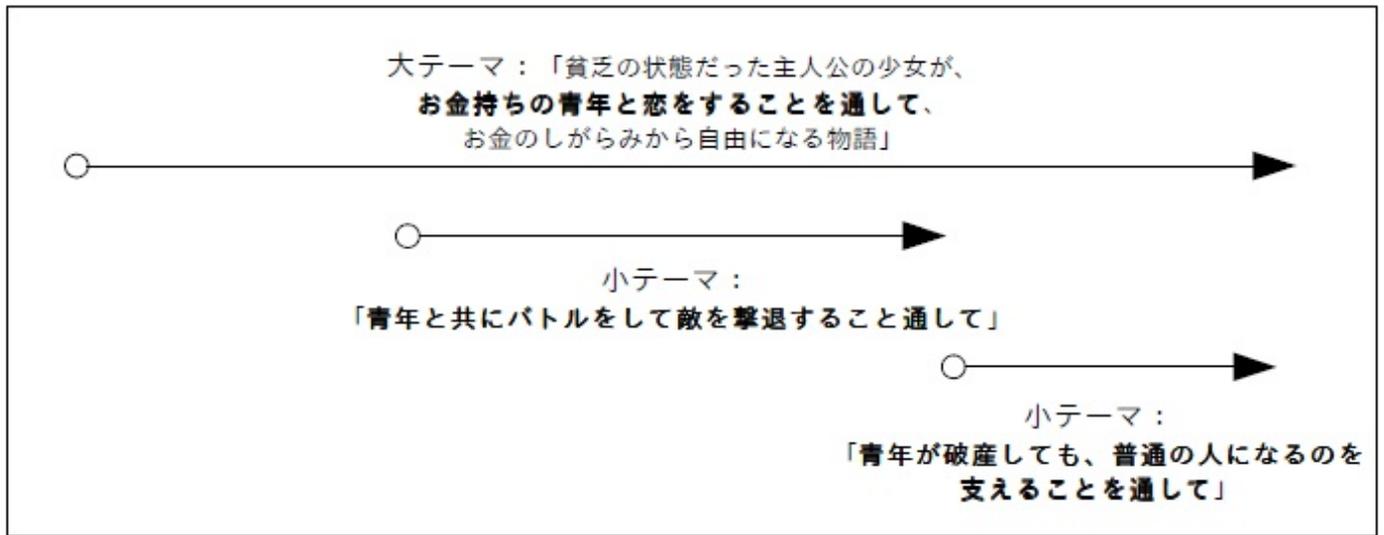
この空欄に当てはまるようにテーマを決めるといいでしょう。「貧乏の状態だった少女が、メイドとして雇われたお金持ちの主と恋をすることを通して、お金のしがらみから自由になる物語」とか、「主人公が、何でも我が侘に進める状態だった少女を、生徒会で文化祭を共に成功させることを通して、誰かのためになる喜びを知ってもらうようにする物語」とか、そのような形になります。

そして、物語では表現したい要素がいくつもあるかもしれません。例えば「バトル」や「恋愛」といった二つの表現したい要素があったとしましょう。バトルも書きたいけど、恋愛も書きたい。

その場合どうしたらいいのかというと、**大テーマ（メインテーマ）**と**小テーマ（サブテーマ）**を考えます。大テーマとは、物語全体の筋を通すテーマになります。一方で小テーマとは、大テーマの中にある一つ一つの細かいテーマになります。この階層をしっかりと取ることで、話を綺麗にまとめることができるようになります。

実際の例を見てみましょう。

まずは大テーマを作って、一本の筋を通します。その次に小テーマの「○○を通して」という部分のみを当てはめます。



このように、あれも書きたいこれも書きたいという場合、全体は恋愛という筋を通して、バトルは小テーマとして間に入れていきます。階層をしっかりと取ることで、筋を綺麗にまとめることができます。

小テーマも大テーマと同じように、「○○の状態から」といった内容を加えても構いません。ですが次の起承転結に当てはめる段階でこの辺は詳しく構成していきますので、大テーマさえ決まっていればよく、小テーマまでは無理に作り込む必要はないでしょう。

練習：テーマ構成

それでは実際に、前章で発想したアイデアを元に、まずは一番大きな筋となる大テーマを作ってみましょう。

大テーマ：

□□□□の状態だった主人公が、
□□□□を通して、□□□□の状態になる物語
もしくは……
主人公が、□□□□の状態だったキャラを、
□□□□を通して、□□□□の状態にする物語

もし他にも入れたいアイデアがあるなら、小テーマのアイデアも出しておきましょう。

四.八 話をまとめる（三）：テーマを起承転結モデルに適用する

「起承転結」という言葉を聞いたことがあると思います。物語には普遍的構成というものがあり、この普遍的構成に当てはめることで、バランスのよいシナリオを作ることができるようになります。普遍的構成とは、そんな「型」のようなものだと思えばいいでしょう。なので、起承転結に当てはめて考えるだけで、シナリオがとてもスマートな形で表現できるようになります。

ちなみに、物語の普遍的構成には起承転結モデルだけではなく、いろいろな切り口があります。以下のその例を挙げてみます。

- **起承転結モデル**：日本で代表的な、四つの区切りで示すモデル。説明は省略。
- **序破急モデル**：能楽などで用いられている、三つ区切りの、こちらも日本で有名なモデル。
- **三幕構成モデル**：アリストテレスが「詩学」で説明した、物語を三つの区切りで示すモデル。
- **ジョセフ・キャンベルの神話モデル**：神話学者のジョセフ・キャンベルが提唱したモデル。著書「千の顔を持つ英雄」では約十九の区切り。
- **クリストファー・ボグラーの神話の法則（ライターズ・ジャーニー）モデル**：ジョセフ・キャンベルのモデルをさらに改良したモデル。十二の区切り。
- **ストーリー十四のステップ**：クリストファー・ボグラーのモデルをさらに改良したモデル。十四の区切り。

基本的に、どのモデルも同じものを指しているのです。どれを使っても構いません。自分にとって分かりやすいものを使うといいでしょう。

起承転結モデルは四つの区切りになりますが、クリストファー・ボグラーの神話の法則モデルは十二の区切り、ストーリー十四のステップは十四の区切りというように、より詳細なモデルもあります。区切りが増えるほど覚えるのも大変で、かつ概念も複雑になりますので、最初は単純な三幕構成や起承転結モデルを複層的に使うのでいいと思います。

それでは、ここでは実際に起承転結について説明します。起承転結は物語を四つのステップに区切ることで、読み手に分かりやすく伝える技術になります。それぞれのステップを見てみましょう。

• 起

「起」の段階で、物語のセットアップ（舞台説明、キャラクター配置、関係説明など）を済ませます。また、その物語が何を目的としているのかを示して、何を達成すれば物語は終了するのかを明確にしておきます。

日常的な毎日の中で何か非日常的な事件が起こり、主人公は問題への対応を迫られることになるかもしれません。主人公は変化に戸惑いますが、何かしらのきっかけがあって、問題への対処を決断することでしょう。

• 承

「承」の段階で、「起」で起きた目的を達成するために、一つ一つ問題対処に取り組んでいきます。主人公は小さな困難を乗り越えることで、力をつけてゆき、物語を順調に進めてゆきます。葛藤や対立がある場合、対立したままで安定している状態です。

- **転**

「承」まで順調だった展開が、「転」の段階で、予想外の一石を投げられることで変化が起きます。場合によっては悲劇的な事件や事故が起こるかもしれませんし、予想もしなかった事態になってしまいます。

そこで主人公は変化を強いられます。その変化を受け入れることで、主人公は成長して、目的を達成する糸口を見つけます。

この段階で重要なのは、「予想外の一石」を作り込むことになります。これは後ほど「トリガー」の項目で説明します。

- **結**

「結」の段階で、「転」で得られた糸口を元に、実際に解決へと導きます。「起」の段階で設定された目的を全て達成して、物語を終了します。

この起承転結での「目的」というものが、前の項目で説明した「テーマ」になります。すなわち、大テーマについては「起」で目的を設定して、「承」で取り組み初めて、「転」で変化へのきっかけを起こして、「結」で解決する……と思えばいいでしょう。

なお、この起承転結モデルはたった四つの区切りなので、物語の規模によってはとても大ざっぱな区切りになってしまいます。そこで、この起承転結を複層的に使うことをお勧めします。

例えば起承転結の「起」のステップにおいて、これをさらに起承転結の四つの区切りで区切るわけですね。こうすることで、「起」をさらに四分割できるので、起承転結全体で十六区切りで物語を構成することができるようになります。（次図参照）

起				承				転				結			
起	承	転	結	起	承	転	結	起	承	転	結	起	承	転	結

実際に、起承転結の段階をさらに起承転結に分けてみましょう。例えば「起」の中で起こる起承転結を、それぞれ「起-起」「起-承」「起-転」「起-結」と記すことにします。

1. **起-起**：物語のセットアップ（舞台説明、キャラクター配置、関係説明など）を済ませます。また、物語の発端となる事件を起こします。
2. **起-承**：事件が起き、主人公たちはそれへの対応を迫られるでしょう。しかし問題に対して戸惑うことの方が大きく、有効な解決策を見いだせないかもしれません。
3. **起-転**：物語の目的を示して、その目的を達成するための有効な解決策を手に入れます。多くの場合、この段階で予想外の一石としてメンター（師）の立場からのアドバイスを得ることや、そのアドバイスを実行に移さざるを得なくなる出来事でしょう。
4. **起-結**：メンターから授かった知恵や力によって、主人公は目的を達成するために行動することを受け入れます。
5. **承-起**：目的を達成するために、必要なことを明確にします。仲間が必要かもしれませんし、何か能力を身につける必要があるかもしれません。しかし、仲間や能力も、一筋縄では手に入れることができないでしょう。
6. **承-承**：必要なものを手に入れるために、行動を起こしていきます。小さな困難を乗り越え

て、少しずつ獲得していこうとします。

7. **承-転**：予想外の一石が投げられ、それによって目的を達成するための仲間を手に入れることだったり、能力を身につけることができるようになる、そんなきっかけを得ます。
8. **承-結**：仲間を味方にできたり、能力を身につけられたり、無事に手に入れることができます。「承」の段階で起こった問題を解決します。
9. **転-起**：「承」の段階で得られたものを元に、目的に挑みます。しかし相手は予想以上に強敵だという問題が起こり、主人公は変化を強いられるでしょう。
10. **転-承**：主人公は変化を強いられますが、どうすればよいのか分からず、混乱するでしょう。
11. **転-転**：予想外の一石を投げられ、それがきっかけで主人公は解決への糸口を手に入れることができます。
12. **転-結**：解決への糸口を手に入れて、主人公は変化を起こします。「転」の段階で起こった問題を解決します。
13. **結-起**：「起」の段階で起こった問題を全て解決するために、残った必要なことをセットアップします。
14. **結-承**：最終的な「起」の問題を全て解決するために行動を起こしますが、またしても最終的な困難が待ち受けているでしょう。
15. **結-転**：予想外の一石が投げられ、それによって全ての問題を解決する糸口を得ます。
16. **結-結**：「起」と「結」で設定された問題を全て解決して、物語を終了します。

このように、起承転結の大枠の中で、さらに起承転結という小さな枠組みで考えると、よりその段階で何をやる必要があるのかが分かり、指針が明確になります。

そして小テーマは、起承転結の中のどれかに入れればよいでしょう。「承と転」で一つの小テーマを扱うといった形でも可能です。

長編の執筆段階などでさらに詳しい指針が必要な場合、さらに起承転結で四分割してみると、何をやり込めばいいのかが分かるでしょう。

入門者向けではこの十六区切りで問題ないと思いますが、実際にプロを目指す発展段階に入った人には、長編を書く場合は三幕構成での区切りをさらに十四ステップで区切るという、合計四十二ステップで考えることを勧めています。大規模に作る場合、「最低限」それぐらい詳細に作り込むことになることを念頭に置いておくといいでしょう。

話の作り方は、できるだけシンプルな構造から肉付けしていくようにしましょう。そうすることで、矛盾が起きにくい作り方になります。キャラクター数もできるだけ少ない人数で構成しておいて、必要に応じて追加していくようにしましょう。

練習：起承転結モデルへの適用

作ってみたいシナリオを、起承転結で区切るとしたらどのような区切りになるでしょうか。

1. 起：
2. 承：
3. 転：
4. 結：

作りたい物が長編になりそうな場合、起承転結の各ステップをさらに四つずつに分割して考えてみましょう。

1. 起-起：
2. 起-承：
3. 起-転：
4. 起-結：
5. 承-起：
6. 承-承：
7. 承-転：
8. 承-結：
9. 転-起：
10. 転-承：
11. 転-転：
12. 転-結：
13. 結-起：
14. 結-承：
15. 結-転：
16. 結-結：

四.九 盛り上がりを作る（一）：対立関係

全体の流れがうまくできたら、盛り上がる場面について作り込んでみましょう。

さて、最初に質問です。「盛り上がる」とはいったいどういう要素を満たせばいいのでしょうか。

詳しい解説はやめて結論から説明すると、盛り上がるというのは「対立している二つの思想が、ひとつに昇華していく過程」のことを指します。難しいので簡単に言うと、「**対立関係（葛藤）**を作って、解決すればいい」ということです。

例えば激しく盛り上がるバトルを書きたいとしましょう。多くの場合、どのように逆境を作り出して、そこから主人公が大逆転するか……という目に見える部分のみ注意を払いがちです。バトルに限らず、恋愛での綱引きや緊迫感のあるサスペンスなどでも同じです。

ですが、その中で、**必ずキャラとキャラの間に思想的な対立を入れるように**しましょう。あるキャラ

ラはこういう信念を持っていて、別のキャラは別の対立する信念を持っていて、その「両者の思想が戦う」という形を盛り込むようにしましょう。

例えば恋愛もののシナリオでよくある例を見てみると、主人公は消極的だとしましょう。これはつまり、主人公は「積極的でないことで、告白して断られることがなく、自分が傷つくことを避けられる」という思想を持っているわけですね。一方、恋のライバルとなる敵キャラは「消極的でないことで（積極的であることで）、自分の思いを伝えられる。恋が成就できる」という思想を持っているわけです。「積極的かどうか」という軸で対立しているわけです。だから敵キャラは主人公の思想が気に入らなくて、主人公を攻撃するわけですね。主人公もそれは分かっているから何とかしたいと思っ
てますが、でも敵キャラに攻撃されて、ピンチに陥っていくわけです。そして最終的に何か変化のきっかけがあって、主人公が逆転勝利するわけですね。

思想にはいろいろな種類があるでしょう。代表的な対立を以下に示します。

- 「**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。自分が傷つかずに済むか、人との喜びを得られるかという対立。
- 「**消極・積極**」型：一方は消極的で、一方は積極的。自分が傷つかずに済むか、望みを得られるかという対立。
- 「**落ちこぼれ・優等生**」型：一方は落ちこぼれ、一方は優等生。自由でいられるか、評価を得られるかという対立。
- 「**個別・全体**」型：一方は個人尊重、一方は全体尊重。個を重視するか、全体を重視するかの対立。
- 「**自分救済・他人救済**」型：一方は自分さえよければいい、一方は他人さえよければいい。自分を救うか、大好きな人を救うのかという対立。
- ……etc.

このように、盛り上がる部分では必ず思想的な対立関係（葛藤）を入れるようにしましょう。

ただし、この対立関係がキャラとキャラの間ではなく、一人のキャラ内で起こる場合もあります。いわば、自分の中でどっちがいいのか葛藤している状態ですね。この場合はなかなか盛り上げることが難しくなりますが、キャラクターに「深み」を加えることができます。盛り上がりを捨てて、淡々としていてもいいので世界観やキャラクターの深みを見せたい場合に、一人のキャラ内で葛藤させることは有効になります。

練習：思想的な対立関係を入れる

作ろうと思っている盛り上がる場面で、キャラとキャラの間で思想的な対立関係を入れてみましょう。

それぞれキャラはどのような思想を持っているでしょうか。そしてどのような軸で対立しているでしょうか。それぞれのキャラに合うように考えてみましょう。

キャラの思想：

戦う相手の思想：

この対立を物語に組み込んでいくことで、さらに盛り上がりを作る事ができます。

なお、一人のキャラクターに対立関係を入れることもできます。

四.一〇 盛り上がりを作る（二）：対立を生む動機と原因を作る

盛り上がりのために、対立関係を作りました。ここではその対立関係を強化して**キャラに一貫性を持たせるために、動機を作り込みましょう。**

先ほど作った対立関係で、「そのキャラの持つ思想」が「動機」になります。その思想の下で、キャラには今後の動きに一貫性を持たせるようにします。

さらに、なぜその思想を持つようになってしまったのか、その原因まで踏み込んで考えてみましょう。おそらく過去のそのキャラに何か出来事があって、そのような思想になったと思います。

例えば主人公は「大切な人さえ安全であればいい」という立場で、敵キャラは「自分さえ安全であればいい」という思想だったとしましょう。

ならば、主人公は「自分はどうでもいいから、大切な人さえ安全であればいい」と思うようになった過去の出来事があるはずです。それはひょっとすると、過去に大切な人が目の前で傷ついて死ぬことで、それがトラウマになってしまい、そのような行動になっているのかもしれませんが。

一方で敵キャラが「好きな人はどうでもいいから、自分さえ安全であればいい」と思っていたとすると、過去に「好きな人に裏切られてしまったから、誰も信じられなくなった」という出来事があったのかもしれませんが。

このように過去の原因を作り込むことで、キャラクターの動機が強化されて、より自然に動き出すようになるでしょう。

事前に動機とその原因まで作っておくことで、早めに行動に一貫性を付け加えることができるという利点があります。いわば、行動に矛盾が起きなくなる予防線を作る事ができるわけですね。

もし今までに設計した流れでキャラの行動に矛盾が生じてしまうのならば、動機を変えるか、物語展開の流れを変える必要があります。どちらにしろ、その設計図のままでは「崩れる」原因が明確になったわけです。そのままでは矛盾になってしまいますので、どちらかを修正する必要があるでしょう。

練習：思想を生む原因を作り込む

キャラに思想がある場合、その思想をするようになった過去の原因を作ってみましょう。別に過去でなくとも、物語の最初でその出来事があっても構いません。

思想を持つ中核キャラについて、原因となる出来事を考えてみましょう。

四.一一 盛り上がりを作る（三）：変化を起こすトリガーを作る

起承転結モデルの説明で、「予想外の一石」について多く触れました。これは、キャラクターを思想的に対立させると、対立したままで変化がなく、平行線をたどってしまうためですね。

例えば「タバコはだめだ！」という立場の人と「タバコぐらいいじゃん！」という立場の人がいたら、両者が言い争うでしょうが、お互いに一歩も引かずに延々と同じことが繰り返されてしまうでしょう。

そこで、**変化を促すために、書き手は予想外の一石を投じる必要があります。**この予想外の一石を**トリガー（引き金）**と呼びます。

トリガーは、起承転結で言うと「転」の部分で引き起こされます。

トリガーは多くの場合、どちらか、もしくは双方にとって否定的な出来事になるでしょう。大切な人やものを失ってしまうことであったり、望みが叶えられないことや、別れなどがあるでしょう。しかしそのきっかけを作ることで、物語を展開することができます。

例えば先のタバコの例で言うと、言い争っていたのが幼馴染みの男女としましょう。そこで、「タバコを否定していた側の人倒れてしまった」というトリガーを引いたとしましょう。するとタバコを吸ってる側の方は、今まで論戦していた相手がいきなり消えるわけです。そこで不安定になって、逆に相手を思いやる心が生まれたりします。そしてタバコを吸っていても面白くなく、本当は否定側の人と一緒にいるのが面白かったんだと気付くといった変化を起こせます。

「物語が進まない」「無理矢理に物語を展開している感じがする」という原因の多くは、このトリガーが組み込まれていない、もしくはうまく機能していないために起こります。

うまくトリガーを組み込んで、物語をスムーズに展開させていきましょう。

練習：トリガーを作る

起承転結モデルで作った場合、「転」の部分にトリガーを当てはめてみましょう。これによって、スムーズに変化を展開できるでしょう。

もし「起-転」といった複層的に作り込んでいる場合、「起-転」「承-転」「転-転」「結-転」についても作り込んでみましょう。

四.一二 具体的な設定を作り込む

これまでで、全体の流れと盛り上がりについて作り込んできました。全体像を見渡して問題なく書けそうであれば、具体的な詳細設定を作り込んでいきます。

ゲームなどで絵描き担当がいたり、舞台脚本などで美術担当が必要である場合、この段階で監督や美術担当などを相談して決めてゆくとよいでしょう。視覚的なデザインは絵描きが本業の人が優れて

いることが多いので、いろいろと意見を取り入れていくと、視覚的にも魅力的な作品になるでしょう。

また、キャラクターには個性があると思いますが、その**個性に世界観的な意味をつける方が、より世界観が効果的になります。**

例えば、ただ適当にヴァンパイアとか、エルフとかドワーフを出すのもいいでしょう。ですが、ある主役級キャラは「人を傷つketたくないけど、人の力を借りないと生きられない」という劣等感を持っていたとしましょう。こういう個性を持つキャラクターをヴァンパイアという設定にすると、「人を傷つketたくないけど、血を吸わなければ生きていけない」という葛藤や行為に結びつきます。個性と設定がうまく結びついているわけですね。だからヴァンパイアという設定が「生きる」わけです。

その他にも、例えば「生きている意味が分からず、人生に面白いと感じない」といった性格の主役級人物がいたとしましょう。こういう場合、例えば「不死人」とすることで、「何千年もただ生き続けていて、毎日が面白くないと感じている」という設定に結びつくでしょう。

ただ無意味に設定を当てはめるのではなく、設定と個性を結びつけると、より設定が生きるでしょう。

第五章 執筆しよう

五.一 執筆することで初めて形になる

企画をして、何を書きたいのかを発想し、どのように書くのかを設計をしたら、実際に執筆をします。

執筆はシナリオ制作における最後の、そして大切な過程になります。家も設計するだけでは住めないわけで、しっかりと作る力が必要になります。建築において、「設計する力」と「建てる力」は全く別の能力であるのと同じように、シナリオも「執筆」は発想や設計とは別次元の能力が必要になります。

入門状態では、自分になじむツールを見つけたり、書こうとする分野において最低限のルールを学ぶ必要があるでしょう。そして少しずつ、文章技術を身につける必要もあるでしょう。

文章などの表面的な技術については、わざわざここで詳しく説明しなくても、世の中に数多教材があるでしょう。ここでは概要だけを説明しますので、詳しい執筆技術は別途学習しておきましょう。

五.二 必要なツール

音楽家や絵描きなどは、自分に合った楽器や筆を使うことで力を発揮できるようになるものです。道具と肌が合う合わないで、実力の発揮具合が大きく変わったりもします。また、専門家ともなると、その道具にもこだわりを持つようになるものです。

シナリオライターはあまり「専門の道具」は必要ありませんが、それでもいくつか必要なものがあります。執筆をする際に必要なツールを以下に挙げておきます。今回はPCで執筆することを前提に説明しています。

- **テキストエディタ：**

メモをしたり、ラフとなる文章を書くのに便利なソフトです。純粹に文章を書くだけのシンプルなソフトなので、動作も軽く、使い勝手がいいものです。プリントアウトなどの紙媒体で使う目的でない限り、基本はこのテキストエディタを使うことがほとんどでしょう。

ホームページ上で公開するシナリオであったり、ゲームシナリオを書くのであれば、このテキストエディタを用います。

お勧めソフト：

- [Apsaly](#) (無料)：フリーソフトでは最高峰の機能を持つソフトです。特に検索・置換に優れていて便利です。文章を書くだけなら、これでプロユースにも耐えられます。
- [秀丸エディタ](#) (有料)：プログラミングなどもする場合、プラグイン (追加機能) があって便利です。プログラミングもするならこちらをお勧めです。

• ワープロソフト：

出版目的の原稿や同人誌など、プリントアウトしたり紙媒体として使う目的の場合、このワープロソフトを使います。一行の文字数やページの行数などの体裁を整えることができ、縦書きやルビを振ったりなど、見た目も考慮して作り込むことができます。その代わり動作が重たかったり、余計なデータが含まれるため、紙媒体以外で使うには不向きです。

お勧めソフト：

- [OpenOffice Writer](#)（無料）：無料でかつ機能も豊富なツールで、プロでの使用にも耐えられる高品質なツールです。Microsoft Office Word と表面的な互換性はありますが、一部体裁が崩れることもありますのでご注意ください。ビジネス文書ではまだまだ Word 形式が使われる場合がありますが、必要に迫られない限り OpenOffice でいいと思います。
- [Microsoft Office Word](#)（有料）：昔から使われてるソフトです。伝統的にこの Word 形式が使われることがあります。

• 日本語入力ソフト：

PCで日本語を入力する場合、日本語の変換精度で大きく執筆速度が変わります。また、優れたソフトは誤字脱字や文法ミスまでも指摘してくれる機能を持っているので、文章の正確性も飛躍的に向上します。

シナリオライターは道具にお金がかからない職種ですが、**この日本語入力ソフトだけはしっかりとしたものを使いましょう**。それぐらい重要な道具になります。音楽家のシンセサイザーのように何万円もするような高価なものではないので、確実にいいものを導入することをお勧めします。

お勧めソフト：

- [ジャストシステム ATOK](#)（有料）：日本語の変換は最高峰の精度を持つ、日本語入力では最高峰のソフトです。誤字脱字や文法ミスも指摘してくれて、かつ日本語辞典なども含んでいて、プロのシナリオライターには間違いなく欠かせない道具です。日本語の正確性も向上して、かつ後々の推敲時間を大幅に短縮できます。プロを目指すのであれば、お金を惜しまず、辞書を含むプレミアム版を使いましょう。なお、毎年バージョンアップされていますが、変換精度は大して変わらないので、一度買えば五年ぐらいは買い換える必要はないでしょう。
- [Google 日本語入力](#)（無料）：精度は落ちますが、無料で使えます。標準の辞書よりかは十分に使えるので、入門段階ではこれでも大丈夫でしょう。

• 電子辞書：

PC上で閲覧できる、日本語辞書（辞典）です。日本語と英語の辞書を用意しておくといいでしょう。紙媒体で探すのには時間がかかるので、電子辞書を使うと検索がすぐにできます。

インターネットでも簡単な辞書検索はできますが、時間がかかります。執筆時間の短縮にはやはり電子辞書を使いましょう。

お勧めソフト：

- [LogiVista 基礎学習セット](#)（有料）：国語辞典と英和・和英が一つになって、価格も安くお勧めです。解説文は簡単なものですが、簡単な意味を調べる程度であればこれで十分です。

- **辞書（紙媒体）：**

紙媒体の日本語辞書（辞典）や漢字辞書です。電子辞書だけでなく、時には紙媒体の辞書も使います。机に向かって作業している時は、わざわざPCを立ち上げるのが大変なので、こちらを使います。また、電子辞書は簡単な検索用にして、紙媒体の辞書で詳細な内容を調べるなど、用途によって使い分ける場合もあるでしょう。あると便利です。

- **便利ツール：**

執筆後に推敲や修正をしたりするのに便利なツールを以下に紹介します。

- [Devas](#)（無料）：一括検索・置換ツールです。文章の表記揺れを探したり、訂正するのに便利です。複数ファイルにまたがって置換してくれます。正規表現（改行などを含むより詳細な変換方法）にも対応で、使い勝手がいいです。
- [DF](#)（無料）：テキストの内容を比較してくれるツールです。以前のバージョンとどこが違っているのかなどを色分けして示してくれます。他の人に推敲をお願いする場合、このツールを使うとどの部分を修正してもらえたのかが簡単に分かるようになるでしょう。
- [Text Analyzer](#)（無料）：文字数や行数、原稿用紙の枚数などを教えてくれます。テキストエディタで書いている時に便利になります。

五.三 最低限必要なルールをマスターする

執筆をするには、そのジャンルにおけるルールをマスターする必要があります。野球もルールを守らなかつたら相手にされないのと同様に、シナリオでも最低限守る必要のあるルールがあります。

ルールには、**体裁や文法、文字の表記などの「表記方法」と、ファイル形式や原稿用紙の種類、プリントアウトした原稿用紙の綴じ方といった「伝達方法」**があります。

表記方法は、タイトルはどのように書くのか、どのような段落組みで書くのか、句読点や行間の扱いはどうするのかなどの文法的なルールになります。これにはジャンルによって様々なルールがあります。小説、ケータイ小説、テレビドラマ用脚本、舞台台本、ゲームシナリオなど、それぞれに違ったルールがあります。

ここでは一つ一つの表記方法については説明しませんので、個別に調べて身につけておきましょう。ただし同人で企画から販売まで全て行う場合には、そこまで厳密に守る必要はないでしょう。

伝達方法は、ファイル形式や投稿方法などになります。例えば「テキスト形式で送る」「Microsoft Word 形式で送る」などの指定があった場合、その作り方と送り方を知っておく必要があるでしょう。また、原稿用紙形式でプリントアウトして投稿するにしても、どこで綴じるのか、一枚目に何を書いておくのか、その辺りのルールも完璧にマスターしておく必要があります。

こちらジャンルによって形が変わりますので、個別に自分の当てはまるジャンルのルールを調べて、必要に応じてマスターしておきましょう。

練習：貴方の活動する分野は？

貴方が活動する分野において、どんなルールがあるのかを調べてみましょう。文法、表記方法、伝達手段など、いろいろとあるでしょう。

インターネットで公開したい場合、どうやったら公開できるのか、その辺も調べてみましょう。

五.四 物語では「書く勇気」よりも「書かない勇気」の方が大切

さて、ここからは少しずつ具体的な執筆の内容に触れていきましょう。まずは「書く内容」と「書かない内容」についての説明になります。

前章で、詩と物語の違いについて簡単に触れました。詩は「場面」を描くもので、物語は「変化」を描くものになります。

もしこれから書くものが詩である場合、場面を描くことだけに注力すれば大丈夫でしょう。

ですが、もしこれから書くものが物語である場合、場面を描くことだけでなく、「変化を描くこと」も意識する必要があります。変化が大きい場面はしっかりと書いて、変化が乏しい部分については文章量を短くすることが大切です。

例えば野球もののシナリオを書いていたとしましょう。一回一回を逐一書かなければならないということはありません。二回表から八回裏まで息詰まる投手戦で誰も塁に出なかった場合、その変化量というのは「回が二回表から八回裏に変わった」だけになります。どんなにその場面にいる登場人物にとって息詰まる攻防だったとしても、思想的にも状態的にも変化がほとんどない状態が続けられると、読み手は面白くなくなります。そういう場合は思い切って一行とか二行程度で完結に終わらせることが大切です。実際に面白い野球漫画でも見てみると、たった一ページで二回から八回まで飛んでしまっていることはよくあることです。

また、設計段階で、大テーマと小テーマを考えました。執筆している全ての場面は、この大テーマもしくは小テーマを進展させる場面であるようにしましょう。このように、テーマを少しでも進めることを「ストーリーホイールを回す」と表現することもあります。

ストーリーホイールが回っていないと、その場面は読み手にとって進展がないことになり、いわば無意味な空白地帯になってしまいます。そのため、急激に面白みがなくなってしまいます。

物語では、「書く勇気」よりも「書かない勇気」の方が大切です。入門段階で多くの人が間違いやすいのは、全て逐一書かなければならない、面白くない部分まで書こうと思ってしまうことです。そしてモチベーションが落ちてきて、書くのが面白くなくなります。無理して頑張っても、書き

手が面白くないものは読み手だって面白く感じるわけがありません。なので読み手も面白くなく、評価が得られなくなります。

多くの場合、無理に文章量を増やそうとして無駄な部分を増やしてしまっている場合が多いと思います。**文章量は多ければいいというものではありません**。中には、長編を書けば他の人からすごいと思われるから長編にしようとしている人もいるかもしれませんが、ですが、本当に大切なのは読み手が面白いと感じる文章量かどうかということです。

プロで長編を書いている人は、削りに削ってこれ以上削れないぐらい文章量を少なくスマートに表現しようとして、結果、それでも長編になってしまうのです。それぐらい設計段階で作り込んでいるわけですね。**設計段階ではなく執筆段階で「ふくらませよう」と考えるのは、贅肉を増やそうとするのと同じ事になります**。物語には適切な文章量というものがあり、無駄な贅肉は極力省くことが大切になります。

面白くない部分は、書かないようにしましょう。これから書こうとしている物語から面白くない部分を全て取り除いたら、後は面白い部分しか残ってないですよ。だから面白くなるのです。

面白くない部分やモチベーションが上がらない部分は、思い切ってその間に起こったことを「あらすじ化」して数行程度で終わらせましょう。そして面白い場面だけを描くようにしましょう。すると、飛躍的に物語が面白くなるでしょう。

五.五 キャラクターが「自分から動き出す」テクニック

設計段階でうまく盛り上がるように設計して、動機も作り込んでいて、流れをしっかりと作ってれば、後は書くだけになるので、基本的に筆が止まることはありません。

そこで、筆をさらにスピードアップするためには、キャラクターが「自分から動き出す」ようにすることが大切になります。いわば、そのキャラクターに命が吹き込まれる瞬間ですね。何度かシナリオを書いたことがある人なら、経験したことがあると思います。

キャラクターが自分から動き出すようになれば、指が自然と動いて、楽に執筆を進めることができるようになります。そして無駄な贅肉部分はなく、自然と面白い文章のみが残るようになるものです。

それを導き出すテクニックのヒントを以下に列举します。

- **お笑いネタなど、細かい日常のネタも事前に設計段階で作り込んでおく。**

ほとんどの場合、盛り上がり部分は自然と指が動くでしょう。これは、動機と対立関係がしっかりと掴めてさえいれば、キャラクターは自然と動き出すからですね。

ですが、逆に日常場面では筆が止まりがちになると思います。日常場面は、お笑いなどの小ネタがないと動きにくいものです。その辺りのネタを揃えておかなければ筆が止まります。何事も準備が大切なので、特に日常場面では、小さなネタも作り込んでおくようにしましょう。

- **キャラクターの「得たいもの」「得たくないもの」を詳細に作り込む。**

これは、設計段階で作った主となる動機だけでなく、さらに深くまで踏み込むことになります。そのキャラクターの得たいものと得たくないものを詳細に作り込むことで、キャラク

ターの小さな行動も自然と書けるようになるでしょう。

それには、主となる動機から派生させるとよいでしょう。例えば主となる動機が「自信がない」というたぐいのものであれば、自信を持つスターへの憧れがあるかもしれませんし、そういうアイテムやグッズを欲しているかもしれません。また、自信がないから自分を守る象徴として、眼鏡みたいなものを手放すことを恐れるかもしれません。そういった細かな部分まで詳細にイメージしてみましょう。すると、行動や仕草などの細かいレベルまで自然に動き出すようになるでしょう。

- **世界観とキャラクターのイメージを「視覚的に」作り込む。**

キャラクターが動き出さないのは、イメージが明確でないためですね。ならば、より詳細なイメージを描くことができれば、自然と動き出すようになります。しかし「イメージを描け」と言われても、なかなか難しいものです。どのようにすれば効率的にイメージを描くことができるのでしょうか。

人によっては「国籍や地位、宗教、能力、家族構成なども考えろ！」と言う場合もありますが、そのように膨大なリストを埋めていくのは気が滅入ってやる気がそがれるものです。そして、本当にそれでキャラクターが動き出すのかというと、ちょっと疑問が残ります。

そこで比較的便利で簡単で効果があるのが、「視覚的に」作り込むことです。

人間は全ての感覚器官のうち、視覚から受ける情報が八割程度を占めているといえます。ならば、**視覚的なイメージを重点的に作り込むことで、イメージ力を発揮することができる**ようになります。

既存のものでいいので、視覚的に合致する世界観やキャラクターの素材を集めて、まとめてみましょう。世界観であれば、その世界の町並みの写真を集めます。キャラクターであれば、イメージに合うキャラクターの絵を探してみましょう。ここで注意が必要なのは、既に知っているキャラクターを参照するのは避けた方がよいでしょう。全く知らない作品のキャラクターの方が、オリジナルのキャラクターが既存のものに影響を受ける危険が少ないためですね。

ビジュアルができれば、それを脳内で映像として動かしてみましょう。喜怒哀楽の表情を浮かべてみたり、好きなものを食べる場面や、苦手なものを見た時のリアクションなどを「動画再生」してみましょう。すると、そのキャラクターはすぐに動き出すようになるでしょう。

一見とても手間で大変そうに見えますが、世界観は二～三時間、キャラクターは十時間程度探せば、大体のイメージは見つかるものです。この「ひと手間」が、逆に手間以上に質を高めることになるでしょう。

練習：ネタ作りと作り込み

日常の場面は、しっかりと準備しておく必要があります。貴方のシナリオで登場するキャラクターは、どのような日常を送っているのでしょうか。お笑いの場面があるとするなら、どのような場面でしょうか。考えてみましょう。

また、キャラクターの動機から、そのキャラに合った細かな設定を作り込みましょう。そしてそのイメージに合う写真や画像をインターネットで検索してみましょう。世界観についても同様で、どんな風景なのか、画像を検索してみましょう。そして、その世界観の中で、キャラクターを頭の中で「動画として再生」してみましょう。

五.六 リアリティを演出する

シナリオのリアリティとはどういうものなのでしょうか。

「リアリティを出す」ために考慮しておかなければならないことは、発想レベル、設計レベル、そして執筆レベルにおいて、それぞれあるものです。ですが、発想段階で自分の得意分野を研究しておけば、世界観の整合性などはその人にとってできる限りのことはできているはずです。そして人物の動機面などは、設計段階で動機や対立関係を考慮していれば、整合性が取れているはずです。なので、ここでは執筆レベルのリアリティについて説明しておきましょう。

執筆レベルでのリアリティの出し方というのは、以下のような考え方でできるでしょう。

- **「あるあるネタ」で親近感を出す**

「こういうことってよくあるよね」という「あるあるネタ」というものがあります。例えば、「試験勉強していると、無性に部屋の掃除をしたくなる」「学校のカーテンを触っていると、思わず巻き付きたくなる」「冬の朝、凍った水たまりを見ると、踏んでみたくなる」といったものですね。いろんなシチュエーションであったり、その状況に置かれたことがある人なら「そういうことってあるよね～」と思うことがいくつもあると思います。

こういう「あるあるネタ」はとても共感できるために、親近感が沸きます。多く入れる必要はありません、一つ二つでもあるだけで、全然変わってくるものです。

これは近未来の世界観だったり、SFであったり、そういった私たちの普段の日常とは共通点が少ないようなフィクションでは特に威力を発揮するでしょう。

最初の方の日常場面で一つ入れるだけでも、親近感が大きく変わりますので、是非入れてみるといいでしょう。

- **経験していることを再度新しい視点で語る**

今まで経験したことで、今では当たり前なことでも、初めて体験する時に驚いたことがあると思います。特に、貴方以外の人には滅多に経験できないような内容であれば、その時に触れた「新しい感覚」というのを演出すると、読み手は「この作者は詳しい」と感じます。

例えば痴呆患者に触れたことがあった場合、主人公がそういう患者に初めて触れたとしましょうか。すると、「真昼でも部屋に布団が敷き詰められている」「家の中に柵がある」「家具などの角には布が当てられている」「子どもがいないのにおまるが置いてある」「汗と尿と変な匂いがする」……みたいな、異様な世界に「驚く」わけですね。

得意分野に詳しくても、他の読み手が知らないようなことは、新しい視点で書くようにしましょう。すると、視点が普通の人になるので、リアリティをさらに演出できるでしょう。

- **非常識なキャラが多い場合、必ず一人は常識的なキャラを配置する**

場合によっては、恐れを知らない勇者であったり、周囲のことを意識しないような遊び人であったり、そういった「非常識なキャラクター」が多くいる物語になる場合があるでしょう。そういった非常識キャラが多い場合、必ず一人は常識的な発想をするキャラを配置して、常識的な観点からのツッコミを入れるようにしましょう。

突拍子もないキャラクターが集まると、突拍子もない行動がありふれてしまいます。突拍子もない行動というのは、リアリティに欠ける状態なんですよ。ですが、常識的な立場から「どうしてそんな発想になる！」とツッコミがあれば、それだけでリアリティがある状態になります。

もしキャラクター配置の関係で常識的キャラを入れられない場合、普段は非常識なキャラだけど、あるキャラは「その分野においては常識的な発言をする」といった形にするとよいでしょう。

五.七 読み手に分かりやすく書く

実際に文章を書く時には、読み手に分かりやすく書く必要があります。「読み手に分かりやすく」と言っても漠然としすぎているので、以下に代表的なものを挙げてみましょう。

- **読み手に合わせた語彙を使う**

貴方の作品の読み手は、どのような人でしょうか。子どもでしょうか、大人でしょうか。男性か女性か、その分野に詳しいか、入門者か、いろいろと切り口があると思います。その読み手に合わせた語彙を選ぶ必要があります。

例えばコンピュータに関する内容を書こうとしていた場合、読み手がその分野に詳しい人を前提としているなら専門用語は使っても大丈夫ですが、そうでなければ専門用語は使わない方がいいですよ。使う頻度が高いものは、前もってその用語の意味を解説しておく必要があるでしょう。

また、若い読者向けなら、相手に合わせて漢字の使い方や表現方法も工夫する必要があるでしょう。

- **読み手に合わせて一文の長さ、一段落の長さ、ワンシーンの長さを調整する**

これも同様に、読み手が若い場合は一文の長さを比較的短めにしたり、一段落の長さを短めにするとよいでしょう。視覚的にもちょうどよい空白率にして、読み手に合わせて文字を追いやしくしましょう。

- **日常では使わない語句や概念は、相手に分かりやすく説明する**

日常的に使わない語句や概念を使う場合、その語句は読み手が分かるように配置する必要があります。例えば文脈で前後を読めば何となくその語句の意味が分かるようにしたり、

会話文内の言葉であれば、別キャラクターに「それってどういう意味？」と訊かせて答えることもできるでしょう。

大抵の書き手は読み手よりも日本語力が強いので、時には読み手に語彙を教えつつ物語を進める場合もあるでしょう。読み手が辞書を片手に持たないと読めないといけないのは大変なので、その辺も配慮するとよいでしょう。

- **主人公の目的が複雑ならば、折に触れて再確認する**

長編になる場合など、大きな目標を達成するために小さな目標を一つずつ処理していく場合があります。このとき、主人公が今どんな状況で何を目的として動いているのか、複雑になる場合があります。このときは、折に触れてシナリオ内で目的を再確認して整理して、読み手に伝えておくとよいでしょう。

一つの小さな目標が達成されたら、「次は〇〇をするために、〇〇をこなさないといけない」というように思い出す程度で大丈夫でしょう。

- **字面でキャラクターを判別できるとよい**

小説などの「文字を読む」形式の場合、韻よりも字面（じづら：文字の見た目の形）でキャラクターが判別できる方がよいでしょう。「漢字を読んで、ひらがなに置き換えて、そのキャラクターが誰かを理解する」ではなく、その「文字列の形だけでキャラクターを理解する」ということですね。

ひらがな、カタカナ、漢字、そして文字数を変化させることで、見た目にも分かりやすくなります。例えば登場キャラクターは「佳葉」「凜」「美津波」「オトメ」とか、「ハルヒ」「みくる」「有希」といったように、文字数を変えたりカタカナで変えるだけで、視覚的に判別しやすくなります。「読まなくても、見ただけで誰か分かる」というのを少し配慮しておくとよいでしょう。

ただし地の文でのひらがなのみの名前表記は逆に読みにくくなるので、注意が必要です。

これらを意識して、呼び方や表記を決めるとよいでしょう。場合によっては、ニックネームなどを使うのもありでしょう。

なお、映画や舞台、ボイスドラマの脚本の場合、字面よりも韻の方が大切になりますので注意が必要です。

- **キャラの名前表記も、キャラのイメージに合うようにするとよい**

キャラクターの特徴を名前に組み込むと、読み手に受け入れられやすくなるでしょう。例えば漢字に「優」や「美」という字があったら穏和な雰囲気が出ますし、逆に「冷」「涼」などの漢字があれば冷たかったり軽い雰囲気が出せます。「みよ」「さよちゃん」といったひらがな表記やちゃん付けだと可愛らしくなり、「鳳凰院」といった画数の多い感じであれば伝統的であったり厳格であったりする印象を与えられるでしょう。

映画や舞台の場合は、こちらも字面よりも韻の方が大切になります。例えば名前に濁音が含まれれば強いイメージを与えるでしょうし、撥音や八行マ行ヤ行などの柔らかい韻が多く含まれると優しい雰囲気になるでしょう。

- **会話文の発言者を分かりやすくする**

物語では、特に会話文で物語が進行することが多くあります。そのために、会話文が続く

場合、その会話文の発言者が誰なのかを分かりやすくしておくといよいでしょう。

会話文が全て、各キャラの主義主張を反映している形にできれば分かりやすいでしょうが、全てそのようにできるはずもありません。その時は、一人称、二人称、三人称をキャラ独自のものにしたり、言葉遣いに特徴を持たせるなどの工夫をしましょう。

特に若い人向けの場合、読み手は状況をイメージする力が養われていない場合があります。似たようなキャラクターが会話する場面などは、発言者が誰か混乱してしまう場合があるでしょう。その時は、例えばキャラクターによってはちょっと古風な言葉遣いをしたり、同級生なのに敬語を使ったり、女の子なのに「僕」と言ったり、そういったちょっとした工夫で分かりやすくすることができます。

これも、読み手に合わせたちょうどよい難易度で表現することが、読み手の理解力を育てることにもなります。

- **無駄なキャラクターは登場させない**

無駄なキャラクターは極力登場させないようにしましょう。キャラクターを覚えるのは結構大変です。重要なキャラクター以外は、詳しい説明もせずに使い切るぐらいでいいでしょう。読み手が「覚える必要のない」物語にしましょう。

- **前後で重複表現がないか確認する**

文章を執筆する場合や執筆後の確認段階では、その文の前後で重複表現がないか確認しましょう。例えば前の文章で「私はそう伝えた」という文章があった場合、その直後で「私がそう伝えたと、彼はこう答えた」という風に、「伝えた」という内容が被っています。

実はこれはよく見かけるもので、こういう重複表現は贅肉と同じです。なくてもいいものは、読み手にとってはちょっとした手間をかけるようなものです。手間が多くなりすぎると、次第に読むのが面倒になったりします。

分かりやすく伝えるというのは、説明しすぎるのも問題です。多すぎず、少なすぎず、ちょうどよい具合を把握しましょう。

五.八 文章技法

それでは実際に文章を書く段階で、入門者が特に注意しておいた方がよいと思われる内容について、以下に列举しておきます。

- **自尊心を意識する**

読み手の自尊心を意識すると、うまくいくことが多いでしょう。例えば「萌え」なども定義はさまざまですが、心理的な定義を挙げるとするならば、主人公を通して「読み手が自尊心を得る」と言えるでしょう。例えばヒロインが「ドジっ子」の場合は、ドジだから主人公がいないとだめだなあという自尊心を感じるということになります。また、ヒロインが「真面目」だったとしても、真面目すぎて疲れ切るから、主人公の癒しが必要ということで、主人公が癒しの力を発動する時に自尊心を味わえることになります。

また、熱い戦いを演出したい場合では、まずは敵キャラが主人公もしくは主人公の友人な

どを馬鹿にするなどの方法で自尊心を傷つけて、劣等感を植え込んでおきます。その後、主人公が逆転することで相手を見返す……というのも多くの物語で見られる内容です。この場合、相手が悔しがる場面をしっかりと描くことが重要になります。

恋愛もので言うと、主人公が恋をする相手は、多くの人たちから憧れられている存在で「高嶺の花」であったりするでしょう。逆に言うと、主人公が恋の相手にどんなに惚れていても、主人公以外の誰もその相手に魅力を感じていないのであれば、自尊心が得られずに盛り上がりなくなります。

似たような例で恋愛ものの場合、例えば「心配される」といった展開などで自尊心を味わうことができます。主人公がヒロインを助けるけど、主人公が少し怪我をするとしましょう。するとヒロインは気になって、思わず本心を出して心配してしまうわけですね。これも心配されて自分が特別なんだと自尊心を得る一つの手段になります。

読み手の自尊心を意識することで、より魅力的な演出ができるでしょう。

• シーン冒頭の注意事項

前の項目で物語は「変化を描くもの」だと説明しました。変化を説明するためには、シーンの冒頭の説明が特に重要になります。シーンが別になるということは、時間的に説明しない空白ができるわけです。その空白部分は主人公は経験して知っているけど、読み手は知らない部分になります。そのため、そのギャップを埋める必要があります。

シーン冒頭では、前のシーンと何が変わったのかを説明しておく必要があります。時間はもちろん変わったでしょうから、前のシーンからどれだけ時間が経ったのかを説明する必要があるでしょう。また、場所や環境の変化もあるでしょう。

一般的な教材では5W1Hとか言いますが、シーン冒頭では「時間経過」と「場所」「登場人物」を明確にする習慣さえつけておけばいいと思います。目的などの変化は、シナリオを進めるために必然的に意識を向けるものですから、わざわざそこまで細かくする必要はないでしょう。

このように、冒頭では「変化」を確実に説明しておきましょう。

• 伏線

伏線とは、後々のために前もってほのめかしておくことを言います。シナリオの設計図を作っておけば後半の展開は分かっているので、伏線は適宜簡単に挿入できるものです。

なお、「伏線」と「前振り」は異なることに注意しましょう。伏線はシナリオ中になくても機能するもので、前振りはシナリオ中になければシナリオが機能しなくなるものです。

よく伏線という技法が持ち上げられることがありますが、伏線は基本的に「なくてもいいもの」です。料理で言うなら隠し味程度のものです。メインディッシュは物語そのものになります。メインディッシュをそっちのけで、隠し味ばかりこだわらないようにしましょう。隠し味などなくても、メインディッシュがよければいいものになります。ですが隠し味がいくら優れていても、メインディッシュがだめなら全てが台無しになります。

どのみち設計図さえ作ってれば、伏線は簡単に入れられるものなので、あまり多くの時間をかけすぎない程度に使うとよいでしょう。

• 修辞・修飾

比喩、直喩、暗喩（メタファー）、倒置、韻、対句、体言止め、反語など、様々な修辞技

法があるので、その辺りも学んでおくといいでしょう。これらは必須ではありませんが、どの場面で使えば効果的かなどは知っておくと効果的でしょう。これらの技術は、他の教材に多く載っていると思いますので、ここでの説明は省略します。

練習：執筆する

それでは今まで作り込んだものを元に、実際に執筆してみましょう。
面白い部分を、楽しみながら書きましょう。
貴方の作品を一番楽しむのは、貴方自身です。

五.九 歌詞を書く場合

ここではシナリオから少し離れて、歌詞を書く場合も少し説明しておきます。

歌詞は基本的に「詩」であり、「物語」である場合は少ないものです。「詩」とは先述したとおり「スナップショット」で、最初から最後まで考え方が変わらない、ある一場面の心情を語ったものになります。例えば失恋ソングなら失恋した哀しみと懐かしさが合わさるような、そんなある特定の状態を描くでしょう。そして初恋なら初恋の、嬉しさと恥ずかしさが合わさるようなある特定の状態を描き、心情的に変化をさせないわけですね。

物語を書く人の場合、歌詞も物語にしがちです。ですが歌詞は「詩」であることを意識して、スナップショットにするようにしましょう。

また、歌詞を作る場合、特に文字数との戦いになることが多いでしょう。物語なら長い語句で状況や心境を説明することができますが、歌詞では音の数があるので限られた韻の数で意味を詰め込む必要があります。

とにかく簡単に意味を詰め込みたい場合、英語を使うことも必要になるでしょう。できる限り日本語を使うことが望ましいですが、英語にできて日本語にできないこともあります。例えば「貴方が好き」という意味を日本語で伝えると六音ほどかかりますが、英語の「I love you」で伝えると三音で実現可能です。「頑張れ」の四音は「Fight」の二音で実現できますし、「運がいい」の五音は「Lucky」の二音で表現できます。このように、英語を使うと、日本語で使うよりも半分以下の韻数で抑えられる場合が多くあります。

これは特に、サビで印象づけたいメロディの音の数が少ない場合に効果的です。日本語は英語と比べても、意味を説明するには韻の数が多く必要になる傾向にあります。サビは少ない韻で一つの意味あるフレーズを入れたいわけですね。一般のポップス曲でサビのワンフレーズに英語がよく使われるのは、英語で「I love you」なら三音で実現できますが、日本語なら「あなた」しか入れることができないためです。「あなた」というこのフレーズでは聴き手に意味を印象づけるのは不可能に近いでしょう。「ポップスでは安易に英語を使っている」という考え方もありますが、これは日本語の性質上やむを得ないことだと思います。

ただし、日本語でも暗喩（メタファー）と象徴を作り込むことで、比較的短いフレーズで意味を詰め込むことができます。

暗喩（メタファー）とは、ある意味を他のもので象徴的に言い換えることになります。言い換えたものを象徴と呼びます。例えばイルカが歌った「なごり雪」という歌があります。これは二月の別れの歌ですが、駅のホームで別れを「なごり雪」という言葉で象徴しています。別れの切なさや今までの感謝や、これから訪れる春に対する思いを「なごり雪」という限られた韻の数で表現できています。

七～八音以上であれば、英語を使わずとも実現できる場合が多くなるでしょう。ですが四～五音以下といった短い韻の数でワンフレーズを実現するには、日本語では難しいものなので、注意しましょう。

詩であることと、韻の数を少なく意味を詰め込めるようにすること、これを基本にして語句を選び、歌詞特有の韻や対句などの修辞法を適用してゆくとよいでしょう。

五.一〇 推敲・誤字脱字チェック

一通り執筆が終わったら、最後に推敲と誤字脱字チェックを行います。

初めて読む人でも理解できる文章になっているかどうかを意識して、新しい気持ちで読むとよいでしょう。

以下にチェックする主な内容を列挙します。

- 誤字脱字
- 文法
- 主語述語、「てにをは」などの助詞
- ら抜き言葉、敬語の使い方など
- 5W1H
- 表記揺れ
- シーン間の繋がり（シーン冒頭もしくはシーン最後での説明不足）
- 行動の不自然さ
- 展開スピード
- 空白率や体裁

面白くない部分はしっかりとカットするか文章量を削減して、何度チェックしても面白いもののみを残すといいでしょう。「このワンシーンは全然面白くない」という場合、大幅に削除して、そのシーンを一行程度で説明するぐらいでもいいと思います。

実際に十回読んでも面白い、それぐらい面白いもののみを残すようにしましょう。

貴方の作品に興味を持ってくれて、チェックをしてくれる人がいるならば、その人をお願いして意見を聞くのもいいでしょう。ただし、入門段階では読み手に求めるのは「推敲と誤字脱字チェック」程度にしておきましょう。読み手はシナリオ構造や発想法までは分からないものなので、最後の調整程度の認識にしておきましょう。

練習：推敲と誤字脱字チェックをする

執筆ができたなら、チェックを行いましょ。

誤字脱字、文法、表記揺れなどをリストアップして、修正していきます。

最初から最後までスムーズに、十回以上楽しんで読めれば、文句なくいいお話になっていると思います。

五.一一 作品の特徴を明確にして、人に読んでもらう

さあ、ここまでできたら、後は人に読んでもらうだけです。

貴方が大好きなものを思う存分書けて、貴方自身が楽しめて、そして人にも読みやすい形にできていれば、間違いなくいい物語になっていると思います。

ただし、人に読んでもらう前に、いくつか明確にしておく必要があるものがあります。

- **貴方の作品は、一言で言うとどのような作品なのか**

青春系の作品なのか、恋愛系なのか、感動ものなのか、バトルものなのか、ミステリーなのか、いろいろとあるでしょう。できるだけ簡単に、明確に示します。「メイドさんラブな甘い甘いラブストーリー」とか、「被虐待児の兄妹が、生きる意味を見つける感動物語」といった形もできるでしょう。

- **どのような人が読めば楽しめるのか**

その作品は、どのような人が読めば楽しめるのでしょうか。「中世ヨーロッパの世界観が好きな人なら楽しめる」「旅行好きの人なら、共感できる人が多いと思う」「ナンセンスを受け入れられる人なら楽しめる」など、そのような楽しめる人をできるだけ絞り込んでみましょう。

ここで大切なのが、対象者をできるだけ絞り込むことです。**対象者を限定すればするほど、多くの人に読んでもらえる**と思きましょう。理由はこの後で説明します。

- **この作品で何を楽しめるのか**

その作品は、いったい何を楽しめるのかを考えます。「泣ける感動を楽しむ」「笑ってもらえばいい」とか、「ゆったりした気楽な人間関係を楽しむ」「世界観を楽しむ」「ドロドロした人間関係を楽しむ」などですね。

これらを明確にしたなら、読む相手に「この作品はこのような作品です。このようなのが好きな人向けで、このような内容を楽しめます」と伝える必要があります。

人は、何かを期待して初めてその作品に触れようとしします。逆をいうと、その作品の特徴が何なのかが分からなければ、読もうとはしないわけですね。

例えばこれから昼食にラーメンを食べたいとしましょう。「豚骨のダシが美味しく味わえるラーメン屋」「シコシコ麺の食感が美味しいラーメン屋」「ただのラーメン屋」があった場合、ほとんどの人は特徴のあるラーメン屋を選ぶわけです。そして、「豚骨のダシが美味しいラーメン屋」に入ったら、人はダシに意識を向けて、それを味わおうとします。

ですが、特徴を明確にしなければ、誰もそのラーメン屋に入ろうとはしません。どのラーメン屋も得意な分野で勝負しているわけです。「全ての人にオススメ」というのは、裏を返すと「何の特徴も面白みもない」ものだと認識されるわけですね。

また、特徴が明確になっていなければ、人は売りとは関係のない全く別の点を期待してしまいます。例えばメニューの豊富さを期待したり、すぐに料理が出てくるスピードを期待するかもしれません。シナリオで言うと、書き手は恋愛ものを楽しんでもらいたいののに、読み手が感動を期待していたりすることがあるでしょう。そのような場合、読み手は見事に期待を裏切られて落胆して、「期待はずれだった」となってしまうわけです。多くの才能あるシナリオライターが、これを明確に伝えないために、読み手に喜んでもらえなくてモチベーションを下げ苦しみだり、諦めたりするのを見てきました。

もちろん、「あらかじめ伝えない（期待させない）ことで、わざと期待を裏切るクオリティを与えれば、インパクトがある」という考え方はあります。これは実際に真実です。ですが入門者の段階ではそれだけのクオリティを与えることはとても難しいという問題があり、この方法はお勧めできません。

それを未然に防ぐためにも、「作品の特徴、対象者、楽しめる内容」は明確に読み手に伝えておくことが大切です。

そのような意味で、作品のタイトルは重要になります。理想は、タイトルだけで作品のジャンル、内容、雰囲気、方向性などが一目で分かるような、象徴的なタイトルがいいでしょう。

意味だけでなく、ひらがなやカタカナ、漢字などの字面も大切でしょう。例えばひらがなだけで構成すると若者向けに可愛く見えて、漢字だけの文字列であれば大人向けの固い雰囲気がするでしょう。

ネーミングにも、二つの単語を一つの単語にする「重ね合わせ」や、語句の一部を変形する「一部変形」、語句を並び替える「並び替え」、「語呂合わせ」、「キャラクター名の利用」、「舞台や世界観の利用」など、いろいろあります。意味、字面、韻などを考えた上で、決めるようにしましょう。

ですが、なかなかタイトルだけでは言い表せないことも多いものです。その時は、タイトルに添える説明文をしっかりと用意して、そこで特徴や対象者、楽しめる内容を説明するようにしましょう。

これを明確にできてさえいれば、読み手は貴方の作品の持つ特徴を積極的に楽しもうとしてくれます。だから貴方の感性に共感してもらえるようになります。そのジャンルが好きな人であれば、ちょっとぐらい粗があったとしても、貴方の作品をまた読もうとするでしょう。貴方は書けば書くほど少しずつ実力もついて、作品も面白くなっていくでしょう。すると読む側は、「この作者は少しずつ面白くなっていったから、今後が楽しみ」になり、リピーターとなり、そして応援してくれるファンになるわけです。

すると貴方は、そのファンにとって「実力が少しずつ上がっている、未来が楽しみなシナリオライター」になるわけですね。言い換えると、「期待の新人作家」になっているわけです。いい成長パイラルに入っていれば、少しずつ実力も上がり、ファンの数も増えていくことでしょう。

貴方は次第に「自分が楽しむこと」という土台の上に、「読んでもらって楽しんでもらえる」というさらに大きな喜びが重なるでしょう。そして、いわば草野球で楽しんでいるだけだった入門者レベルを抜け出して、次の高校野球時代とも言える、成長段階に入るわけです。その高校野球レベルでは、活躍するに従って観客も少しずつ集まり、やがてプロの目にも「有望株」として目にとまり始めるでしょう。

さあ、何を楽しめるのかをしっかりと明確にして、人に読んでもらって、楽しんでもらいましょう。人に読んでもらうというのは、その「プロに続く道」を歩き始める第一歩なのです。

練習：作品の特徴を明確にして、読んでもらう

それでは、貴方の作品の特徴を明確にしましょう。以下の点について、簡単な言葉で、かつより詳しく説明してみましょう。

- 貴方の作品は、一言で言うとどのような作品なのか
- どのような人が読めば楽しめるのか
- この作品で何を楽しめるのか

そして実際に、その特徴を伝えた上で、貴方の作品を読んでもらいましょう。プリントアウトして読んでもらうなり、インターネットの小説サイトで公開するなり、いろいろやってみましょう。

第六章 中級レベルからプロのシナリオライターになる方法

六.一 多くの人が好きなことをして生きていけない原因

「大好きなことをして生きていきたいと思えますか？」と尋ねると、ほとんどの人が「はい」と答えるでしょう。ですが、「大好きなことをして生きていけると思えますか？」と尋ねると、とたんに「はい」と答えられる人は少なくなるのではないのでしょうか。

これは、富士山の頂上に登ることと同じだと思います。登山が大好きで、富士山の頂上に登りたいという人がいたとしましょう。ですが、その人に「富士山の頂上に登れると思えますか？」と尋ねると、条件反射的に「そんなの無理だ」と答えてしまいます。その人はこう言うでしょう。「大体山梨県までどうやって行くのか分からないし、もし季節が冬だったら、寒さで凍え死んでしまいます。それに登山のスキルだってド素人レベルだし、とにかく私には絶対に無理なんです！」

でも、たぶん貴方にとっては、それほど非現実的だとは思わないでしょう。なぜなら富士山に登っている人は多くいるからです。しっかりとした登山の知識を身につけて、装備を揃えて、体力をつけて、小さな登山で経験を積んで、そして富士山に登ったことがある人に先達を頼んで教えてもらえば、できなくはないと思えますよね。

ならもう一度問いかけましょう。

「貴方は大好きなことをして生きていけると思えますか？」

今、貴方の中には「できるかもしれない」という気持ちと「そんなのできっこない」という気持ちが溢れているかもしれません。それは、富士山に登りたい人の心理と同じです。

プロのシナリオライターになるためには、「いいシナリオを書きさえすればいい」と思っているかもしれません。ですが、実はそんな技術的な面だけでなく、精神的な面も大きく影響しているのです。

もし富士山に登りたいという人が、「自分にもできるかもしれない」と思えるようになったらどうでしょう。それはとてつもなく大きな希望となり、ワクワクする毎日になるのではないのでしょうか。たとえ今、登山とは関係のない職種に就いていたとしても、その夢を叶えるための資金を貯めていると思えば苦にならなくなるでしょう。人は、今している仕事が未来に繋がっていると知れば、苦にならなくなるからです。

そして何とか時間を捻出して、知識や装備を揃えて、小さな登山をして楽しむでしょう。登山の楽しみを味わって、その中で仲間を見つけることもあるでしょう。その時々個性豊かな仲間と知り合い、共に知識を分かち合って、苦楽を共にして、スキルを身につけていくでしょう。そして楽しみながらあるとき気が付いたら、その人は富士山に挑むだけの実力を身につけているのです。

その時が、富士山に挑む時なのです。

ですが、多くの人が「そんなのできっこない」と思い込んでいて、大好きだけど、それに勢いをつけることができないのです。シナリオライティングが好きなのに、大好きなことをして生きていきたいのに、寒いからとか、凍え死ぬからとか、一握りの人しか富士山には登れないんだとか、凍え死ぬよりは、好きなことはしなくても今のつまらない仕事を続けている方がいいとか、自分からそういった「できない理由」を探してしまい、それを受け入れて諦めてしまうのです。

六.二 精神的な理由

なぜ普通の人には「好きなことをしては生きていけない」と思い込んでいるのか、その原因を以下に列挙してみましょう。

- **好きなことをしては生きていけないと思い込んでいる**

これが一番大きな理由ではないでしょうか。人は大体、「いつも身近にいる人の現実」が「その人の現実」になってしまいます。もし貴方の周囲に好きなことをして生きている人が一人もいなければ、貴方の常識は「好きなことをする」ということは「現実では起きえない出来事」になるのです。

「好きなことをして生き延びている人が一人もいない」だから「好きなことをして生きてはいけない」と思い込んでいるのです。

ですが、これは少し考えれば真実ではありませんよね。世の中には好きなことをして生きている人が多くいます。むしろ、成功者であるほど「好きなことをしなければ成功できない」と言う人の方が多いということが、統計で判明しています。

なので、その思い込みを変える方法が必要になります。

- **自分には能力や才能、経験、お金、時間などが無いと思い込んでいる**

人が夢を叶えられない理由に挙げるトップスリーが、「お金がない」「時間がない」「才能がない」ということらしいです。他にも「学歴がない」「スタイルがよくない」「顔がよくない」とか、中には「眉毛が不揃いだからできない」といった理由まで挙げる人がいるらしいです。

これも真実ではありませんよね。多くの人が無一文でド素人だった状態から、時間を作り出して、才能を開花させているのです。

- **好きなことをすることは、周囲に迷惑をかけることだと思い込んでいる**

これも行動を止める大きな理由の一つでしょう。周囲の人たちが好きなことをして生きていない、だから自分もできない……いや、「自分が好きなことをして生きてはいけない」と思い込んでいるのです。

例えば小さい頃に「我が侘を言ってはいけません」と繰り返し言われると、好きなことをすることに抵抗を持ってしまいます。自分の意志で動くことは、他人の迷惑になると思い込んでいる場合です。

また、例えば友人と会って、「最近どう？」と訊かれたらどう答えるでしょうか。「いや～、大好きなことを仕事にして、毎日充実して、パートナーともうまくいって、お金も使い切れないくらいあって、毎日二十四時間遊んで暮らせる状態で、もう最高だよ！」と答えたら、ひょっとするとその友達はもう口をきいてくれなくなるかもしれません（笑）。

それは冗談としても、自分が最高に幸せになってお金持ちになって、何一つ不自由なく暮らしてしまうと、「周囲の人たちを傷つけてしまうのではないか」という思いが実はあったりします。

これらのような「周囲への気遣い」が行動を止めている場合もあります。

これらは真実ではありませんよね。貴方が最初に幸せになることで、初めて周囲の人たちに「好きなことをして生きていく現実もあるんだ」と教えることができるのです。貴方が、

貴方の周囲の人たちにとって、最初の成功例になることもできるのです。

このほかにも精神的な理由はたくさんあります。これらが夢を実現する足かせになっていることが多くあるのです。

プロになるには、これら精神的な考え方も変えてゆくことも大切です。

六.三 スキル的な理由

他にもスキル的な理由があります。以下にそれらを列挙してみます。

- **才能を発見・発展させる方法を知らない**

人にはそれぞれ、その人だけの魅力が眠っています。その人独自の才能ですね。自分には誰にも持っていない特別な才能があるのに、それを発見できていないことが多々あります。そしてその才能を発展する方法も知らないことが多いです。

魔法使いのように遠距離攻撃が得意な人もいれば、剣士のように接近戦が得意な人もいます。自分の才能を知らずに書くというのは、これらを知らずに、適当に武器を持って戦いに出るようなものです。

自分の特性にあった武器を使えば、そのスキルを伸ばすことができますよね。そのような考え方が必要になります。

- **「書けさえすればいい」と思い込み、他のスキルが必要なことを知らない**

プロのシナリオライターになるには、「文章さえ書くことができればいい」と思い込んでいる人が多いです。これは、「富士山に登るには体力を身につければいい」と思い込んでいるのと同じです。登山には道具の管理も必要でしょうし、金銭スキル、セルフマネジメント、交通手段の準備、スケジュール調整などが必要になるでしょう。

文章スキルだけではプロになれません。最低限のビジネスについて、業界について、人間について、販売についてなどを知る必要があります。体力だけでは実現できない世界であることを知り、それについて対策をする必要があります。

- **人からのアドバイスが違って、何が正しいのか分からず混乱している**

例えばシナリオライティングで顕著な例が、ある人は「他人が読んで面白いものを書け」と言います。一方で、ある人は「安易なウケ狙いをせず、自分が楽しんで書け」とも言います。「いったいどっちやねん！」と、何が正しいのか分からずに混乱している場合があります。そして右に行ったらいいのか左に行ったらいいのか分からず、そこでずっと足踏みをして止まっているのです。

これらの混乱を一つ一つ解決する、「自分の道」を知る必要があります。そのために、自分の道を知る方法が必要になるでしょう。

- **プロになる具体的な行動戦略が思い描けていない**

人によっては、どうやってプロになるのか、その道筋がほとんど描けていないか、一本道

しか描けていない場合があります。例えば「新人賞に応募するしか道はない」とか「持ち込みするしかない」とか思い込んでいる場合ですね。

山に登るのに、道はいくつも知っておくには越したことはありません。ある道が土砂崩れで行けない場合、他の迂回路を模索する必要があります。ですが、知っている道が一本だけでは、それがうまくいかない場合は即終了になってしまうのです。

いくつもある道を知り、そして自分に合った道を知り、そしてその戦略を練ることが重要になります。

- **自分なりの発想法、構築方法が定まっていない**

これも、自分なりの登山成功方法を確立するということでもあり、どのようにすれば効率的に成功できるのかを導き出すことになります。

これまで精神的な、そしてスキルの問題を見てきました。これらを一つ一つ解決して、トータルとして向上しなければプロになることは難しいのです。

そして次に示すものが、最も致命的な問題点と言えるでしょう。

- **それらを体系的に教えられる人、教えてくれる人がいない**

どうでしょう、上記のような問題について、今まで教えてもらったことがあったでしょうか。これらが重要だと教えてくれるような、体系的なシナリオ教材はあったでしょうか。

私が今まで見てきたシナリオ教材では、ほとんどこの辺りを体系的に教えてくれる教材はありませんでした。ほとんどの教材が文章レベルのもので、構築論、精神論、その辺りを体系的に教えてくれる教材は全くありませんでした。

ですが、これらの体系的な「プロになる方法」は、別の中級者向けの教材で提供しようと思います。もし興味があれば、そちらをご覧ください。

六.四 大好きなことをして生きていい

好きなことをして生きていけるようになるのは、登山が好きな人が富士山に挑むのと同じようなものです。それは決して不可能なものではなく、しっかりとした知識とスキル、経験、そして高いマインドさえあれば実現できるものなのです。

貴方は、大好きなことをして生きていけるし、大好きなことをして生きていいのです。

もちろん、明日からすぐに富士山に登れないのと同じように、実現するにはそれなりの学ぶ意欲や情熱、さらには時間と経験を積む必要があります。ですがそれらは、不可能ではありません。

少なくとも、そのような希望を持つことで、今の仕事に意味が生まれます。今の仕事面白くなかったとしても、例えばいつか富士山に挑戦するためにお金を貯めているんだとか、販売業をしてい

るのならセールススキルを身につけるいい機会だとか、そのようにプラスに捉えることができるようになるでしょう。すると、夢を諦めているだけの毎日が、一転して輝かしい毎日になります。

六.五 自分の人生を見つめ直す

多くの人は、人生がいつまでも続くと思っています。それはなぜかという、学生時代や若い頃には、お金はないけど時間は有り余るほどあったからですね。その考え方が身についてしまっているの、時間はいつまでもあるものだと思い込んでしまっています。

ですが、それは真実ではありません。終わりというものは本当に簡単にやってきてしまいます。いつまでも時間があると思い込んで、自分の人生を考えることから逃げている場合もあるでしょう。

私たちは、過去を振り返ってみて「小さい頃にああしておけばよかったな」とか「あの人に勇気を持って告白していればよかったな」とか、そういう後悔がよくあるものです。「いつまでも時間はあるんだ」と言い訳したり、「傷つのが怖いから」と行動を起こさなかったことが原因ではないかと思えます。

多くの人が、リスクを大きく見過ぎていると思います。「行動したいけど、勇気が持てない」という場合、行動することで失う物を考えてみればいいでしょう。すると、自尊心であったり、お金であったり、「取り返せるもの」であることが意外に多いことに気が付くと思います。

失ったら、また一から始めれば良いと思います。今まで作り上げたものに固執しすぎると、新たに行動することができなくなるものです。

お金も自尊心も、多くの場合取り返しがつくものです。ですが、「人生」だけは取り返しがつかないものです。

私たちの人生は、いつか終わりを迎えます。その時、どう思うでしょうか。「ああ、楽しかった」と、お腹いっぱいになって満足してレストランを後にするように、人生を後にするのでしょうか。それとも失敗に恐れて何も注文せずに、お腹を空かせたままで退場するのでしょうか。

やらずに後悔するよりも、やって後悔したいものです。

人生を変えるには覚悟が必要です。もちろん、多くの失敗をするでしょう。心ない人から笑われることもあるでしょう。

ですが、私たちは真剣になった貴方のことを笑うことはしません。ある赤ん坊が初めて立とうとして失敗してこけた場合、誰がその赤ん坊を笑うでしょうか。私たちは涙を流して、「よく立とうとした！」と暖かく抱き締めるでしょう。

こけても、失敗してもいいんです。こけることを繰り返して、いつかきっと、立ち上がることができるようになるんですから。

六.六 さらなる高みへ

これで入門者向けの内容は終わりです。入門段階は少年野球と同じで、情熱さえあれば乗り越えられるものです。

ですが、この情熱がとても大切な土台になります。

入門段階を終えた人向けに、実際にプロを目指す中級者向けの教材を用意しています。入門段階では情熱だけでも何とかありますが、プロを目指すには、それだけでは通用しません。精神的な足かせを外すことから、実際のシナリオ構築スキル、自分の中にある魅力を見つけること、そしてプロになるための道筋や戦略が必要になります。

これらの道筋も、教材として提供していますので、もし興味がありましたらそちらでお会いしましょう。

貴方にとって、これが一つの希望になれば、私にとってはこれ以上嬉しいことはありません。

共に、さらなる高みへ歩んでいきましょう。

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。

今回はプロのシナリオライターを目指す人の、入門者向けの内容になりました。実際、入門段階は細かい技術論など必要なく、好きなことをして情熱さえ持つことができたら乗り越えられるんですよ。だから全体的に細かい事には触れずに、大まかなことを説明するにとどめておきました。

執筆の具体的なことについてほとんど触れてませんが、これは単に私があんまり興味がないからですね（笑）。それに、執筆については他の教材でも十分すぎるほど説明され尽くしているので、今さら私が説明するまでもないでしょうし。

構造論の説明は、どうやってシンプルに説明するのかかなり苦しみました。ですがまあ入門者向けには十分すぎるほどの構造論を説明できたんじゃないかと思います。

今回はいろいろと楽しく執筆することができました。これも、これまで支えてくれて、今も応援して下さる皆さんがいて下さるおかげですよ。心から感謝です。

この教材を読んで、いい作品ができたら是非教えて下さい。いつか、貴方の作品を目にする日が来ることを、楽しみにしています。

最後まで読んで下さってありがとうございました。

二〇一〇年 十二月十三日 江本あやえもん

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

江本あやえもん，“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”，2010. http://ayaemo.skr.jp/scenario_formula.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.

トマス・J. スタンリー，“となりの億万長者—成功を生む7つの法則”，早川書房，1997.

本田健，“普通の人がこうして億万長者になった”，講談社，2004.

書名：「プロのシナリオライターになる方法：入門編」
バージョン：1.00

初回発行日：2011年2月27日

著者：江本あやえもん

発行：あやえも研究所 <http://ayaemo.skr.jp/>

© Ayaemon Emoto, 2011.

付録：細かい技術紹介

ここでは、本編に入りきらなかった、それでも入門者向けに役に立ちそうな細かなノウハウを説明していきます。

企画編

ゲームなどの複数キャラ攻略可能なシナリオを作りたい場合

ゲーム関連でない人の場合、この項目は飛ばして構いません。

例えば専門学校生の仲間で作りたいという方の場合、初めてでいきなり四キャラ攻略可能（いわば四つのシナリオを作る）などといった大規模なものに挑戦しがちです。実際に作ってみると、あまりの作業量の膨大さに直面して、それでやめてしまうというケースが非常に多いです。

ゲームを作りたい場合、いきなり四キャラ攻略を作るのではなく、例えば四キャラの原案を作って、その中でいいシナリオを一〜二キャラに絞って作った方がいいでしょう。これは作業量も減らすことができますし、そしてプレイ側の評価や満足度も高くなるでしょう。なぜかという、四つもシナリオを作ると、その中にはやはり面白くないものもできてしまうわけです。なら、その中で面白いもののみを提供すれば、プレイする側も面白いシナリオのみを味わえるためですね。

最初は特に、意識して小さいものから始めるようにしましょう。

美術担当の作業量も考える

ゲームや映画脚本、舞台脚本を作る場合、美術担当の作業量も念頭に置くとよいでしょう。

例えばゲームの場合、絵を一枚作るというのはとても大変です。シナリオライターにとっての原稿用紙五十枚相当を執筆する作業量が、CG一枚を作る作業量だと思うぐらいいいでしょう。そのため、絵はできるだけ使い回しできるようにシナリオを構成した方がよいでしょう。

具体的に言うと、以下のような工夫が必要になります。

- 背景の場면을固定する。
- キャラクターの髪型、服装などのビジュアルを固定する。
- 絵そのものに大きなアクションをさせる場合は、それが実現可能か注意する。

また、美術担当絡みでシナリオと美術に矛盾が生じてしまった場合、多くの場合はシナリオ側を修正することになるでしょう。これも、シナリオを修正の方が作業量的に楽であることが多いためですね。

シナリオライターは、シナリオに映像を合わせるというよりも、映像にシナリオを合わせるという感覚で行いましょう。

二次創作は実力を伸ばすか

既存の世界観やキャラクターを使ってシナリオを作ることを二次創作と言います。二次創作はシナリオライターの実力を伸ばすかどうかという考え方があるようですが、私はそれが好きなら十分にありだと思います。

というのも、キャラ作りや世界観に興味がなく、新規に脚本を作ることだけに興味がある人は、必然的にそうなるためですね。

二次創作専門のプロというのがあります。例えばテレビアニメや映画でも、テレビや映画オリジナルのストーリーがある場合、その物語は「二次創作」されていると言えます。アニメーション監督の宮崎駿氏も、最初はオリジナル作品を作っていましたが、近年は元の原作があるアニメーションを作っています。これは既存の世界観やキャラクターを流用している「二次創作」とも言えますよね。

テレビ界や映画界でも、二次創作メインの脚本家がいることも事実で、そのポジションがその人の天職になる可能性があるでしょう。

構造編

「ツンデレ」初期定義は立派な普遍的構造

「ツンデレ」という言葉を聞いたことがあると思います。最近ではツンツンしたりデレっとする性格のキャラがツンデレと言われていますが、初期の定義は「最初はツンツンしているけど、次第にデレっとなる」という定義でした。

実はこれは、「起承転結」や「序破急」「三幕構成」と同等な、立派なシナリオの普遍的構造を表していたりします。シナリオを二つの区切りで区切ると、このような「ツンデレ」という表現が一番いいと思います。それまで世の中にはシナリオを二つに区切るという概念はありませんでしたので、とても特徴的な構造ですが、これはとても使いやすい概念でもあります。

最初はツンツンして「あんたなんかどうでもいいんだから！」と言っていますが、次第にイベントがあって主人公のことが気になり始めます。そしてトリガーが起こると、「べ、別にあんたのことが気になってる訳じゃないんだからね！」と近づいてくるわけですね。それが自尊心をくすぐるというわけです。

これはこれで便利な概念なので、こういうシナリオを二つに区切る構造もあると知っておくといいでしょう。

王道の設定の共通点には理由がある

主人公が男性の恋愛物語に共通する内容として、恋愛ものの主人公は、大体が主人公は奥手で、憧れの相手に積極的になれないものです。

そういった主人公の男友達は、チャラチャラしていて女性ウケがよくて、女性には苦勞していないキャラが多く用いられます。ですがその友達は表面ではチャラチャラ遊んでいます、心の奥底ではある意味の真面目さを持っていて、主人公に対しては何よりも誠実な性格でもあるでしょう。いわば、その友人は「恋愛よりも主人公との友情を取るタイプ」と言えるでしょう。

大体こうになってしまう理由としては、二つあります。

一つは、その男友達が主人公に恋愛とは何かを教えるメンター（師匠）的な存在になるためです。

奥手な主人公に、恋愛とはこういうものだ教えて、時には主人公とヒロインを結びつける舞台を作る役割になる場合もあるでしょう。こういう場合、「恋愛に強い」キャラでなければ、主人公に教えることができませんよね。なので、必然的に女性ウケがいいキャラクターになるわけです。

もう一つの理由は、「主人公の惚れた相手には絶対に手を出さない」という安心感が必要なためですね。なので、女性ウケがよくて、でもある種の真面目さを持っているわけです。その友達がメンター的な役割を担わない場合、チャラチャラはしてなくても、女性よりも友情を取るような、そういった真面目な性格のキャラになるものです。

こういったある種の「共通点」というのは、ジャンルごとにあるものです。いわば「王道設定」とも言えるでしょう。それらにはしっかりと安定する理由がありますので、貴方が書きたい分野の王道設定を一度調べてみるのもいいでしょう。

執筆編

物語の冒頭部分にある緊迫した場面の扱い

場合によっては、物語の冒頭にちょっとした非日常的な緊迫した場面から入る場合があるでしょう。このような冒頭の緊迫した場面は、物語全体の三%以内か、五分以内で読み切る程度に収めるようにしましょう。

というのも、最初の緊迫場面は読み手を引きつけることができますが、長く続くと読み手がついて行けなくなるという危険性があります。実際にハリウッド系映画を見てみても、二時間ものの長さに換算すると大体三分程度で、長くても五分以内には必ず終わっているものです。

冒頭の緊迫場面は短く簡潔にまとめて、そして早めに主人公の日常場面に移ってほっと一息入れるようにしましょう。

カタカナ英語は注意すること

日本語で書く以上、しっかりと日本語を使ってシナリオを書くことが大切です。最初は必要以上にカタカナ英語を使わないようにしましょう。

これは好みによるでしょうが、使える限りは日本語を使って、それでも世界観や韻、その他の事情で必要に迫られない限り、英語やカタカナ外国語を使わないようにするとよいでしょう。

和風の世界観なら、英語は禁止にしておきましょう。

よく使う複雑な単語は、短縮すると覚えてもらいやすくなる

よく使う複雑な単語は、四音節ぐらいにまとめると言いやすくなり、覚えてもらいやすくなります。流行語や高校生などの使う言葉、ネットスラングとかでも、四音に短縮されることがよくあると思います。

よく使う言葉を四音節で使うというのは、日本だけでなく、全世界の言語で共通に見られる傾向のようです。実際に分かりやすくなり、覚えてもらいやすくなります。

難しい言葉を分かりやすく伝えるのも、一つの配慮の形になります。