



「サスペンスの方程式」

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_suspense.html

はじめに

本書では、「サスペンスの方程式」と題して、シナリオライター向けの「サスペンス」と「駆け引き」について、その構造と作り方を説明しています。

以下のような内容を学ぶことができます。

- どのようにしたら、緊迫感のあるサスペンスを作ることができるのか。
- どのようにしたら、面白くて白熱する駆け引きを作ることができるのか。
- どのようにしたら、読み手を騙して、読み手の予想を裏切ることができるのか。
- どのようにしたら、衝撃の結末を作る事ができるのか。
- どのようにしたら、効果的な伏線を張ることができるのか。
- どのようにしたら、「知的な戦い」や「熱いバトル」が作ることができるのか。
- どのようにしたら、一度読み始めたら止まらなくすることができるのか。

この構築方法を用いることで、サスペンスや駆け引きを含む物語を、より短時間で、良質に構築することができるようになるでしょう。

なお、本書ではシナリオの「構造論」についてのみ触れています。いわばアイデアを元に構造を作る「骨組みの作り方」のみを説明しているものです。構造設計より前に必要になる「発想法」や、また構造設計後に必要になる「演出」や「表現技法」といった執筆レベルでの技法には触れていませんのでご注意ください。

サスペンスだけでなく、多くのジャンルで使える内容

サスペンスとは、精神的に不安や緊張感を保ちつつ物語を進めるというジャンルになります。実はサスペンス的要素はサスペンス映画だけではなく、アクションものや、推理ものなどでも多く用いられています。

例えばアメリカのドラマ「24-TwentyFour-」「プリズンブレイク」などだけでなく、映画「ボディ・ガード」、「ダイ・ハード」「スピード」などのアクション映画や、ホラーサスペンス映画「SAW」、漫画「北斗の拳」、「デスノート」といった作品も、基本はサスペンスになります。

また、恋愛ものでもバトルものでも、サスペンスに含まれる「駆け引き」が多く使われます。駆け引きがあることで、どのジャンルにおいても読み手を物語に引き込み、ハラハラさせる緊迫感を与えることができるでしょう。

そして読み手の予想を裏切りたいとか、読み手が読んだ後に「あの場面はあのための伏線だったのか！」と思わずうなるような伏線を作りたい、読み手が驚くような解決法で、ドラマティックな逆転劇を作りたい、読み手にインパクトを与える衝撃の結末を作りたい、そういう場合に非常に役立つ内容になるでしょう。

なので、サスペンスというジャンルで活躍されている人に限らず、これらの構築方法は、多くの人が利用できる内容だと思います。

本書のアプローチ方法

ところで、シナリオの作り方には二種類の方法があります。一つは「個別の場面と場面をつなぎ合わせて作る」という考え方で、それをボトムアップアプローチと言います。もう一つは、逆にシナリオを「そのシナリオを作る一つの目的を考えて、その目的を実現するように、必要な要素（場面）を割り当ててゆく」という考え方で、それをトップダウンアプローチと言います。

本書ではまずは個別のイメージを思い浮かべて、そのイメージをトップダウンアプローチを用いてまとめてゆくという方法を用います。簡単に言うと、「アイデアをこのような図式に当てはめたら、サスペンスや駆け引きは簡単に作れますよ」という、そのような「図式」を説明してゆくわけですね。これによって、短時間で、良質なサスペンスや駆け引きを構築できるようになるでしょう。

サスペンスをメインジャンルにしている方は、「第一章 サスペンスの基本構成」からご覧下さい。この章から精神的な不安や緊迫感を構成する方法を説明しています。

サスペンスがメインジャンルでなくて、駆け引きのみを知りたい方は、「第四章 駆け引きの方程式」からご覧頂ければと思います。この章で駆け引きについて重点的に説明しています。

なお、姉妹版として拙著「シナリオの方程式——良質なシナリオを、半自動で作り出す方法」があります。こちらはボトムアップアプローチやトップダウンアプローチについての詳細や、基本的なシナリオ作り方について説明しています。もし興味あればそちらもご覧下さい。

本書が少しでもお役に立てれば嬉しいです。

目次

はじめに	2
第一章 サスペンスの基本構成	6
一.一 サスペンスの構造概要	6
一.二 テーマを決める	7
一.三 ストレスを与えるための三つの要素	9
一.四 ストレスを与える構成要素（一）：悪意の存在	10
一.五 ストレスを与える構成要素（二）：主人公の危機（大切なものを失う危機）	10
一.六 ストレスを与える構成要素（三）：回避不能な状況	11
一.七 駆け引きの構成要素	14
一.八 駆け引きの構成要素（一）：ルールが存在	15
一.九 駆け引きの構成要素（二）：ルールプレイヤーの存在	15
一.一〇 駆け引きの構成要素（三）：各ルールプレイヤーの前振り	17
第二章 サスペンスの時系列構成	21
二.一 サスペンスを時系列で構成する十のステップ	21
二.二 ステップ一：場面設定	24
二.三 ステップ二：「異質な世界」の登場と説明	27
二.四 ステップ三：悪意の明示と大切なものを失う危機	29
二.五 ステップ四：回避不能な状況	31
二.六 ステップ五：表面的ルールの説明	33
二.七 ステップ六：ルールの攻略法を知る	38
二.八 ステップ七：攻略法によって勝ち進める	39
二.九 ステップ八：敵のルールプレイヤーの発動	41
二.一〇 ステップ九：主人公のルールプレイヤーの発動	43
二.一一 ステップ十：結末の説明	45
第三章 サスペンスの詳細部分を作り込む	47
三.一 複層的に作り込む	47
三.二 「主人公」の配置	47
三.三 駆け引きを引き立てる視点変更	49
三.四 感動要素を追加するー「シナリオの方程式」との融合	51

三.五	他のサスペンスシナリオの解析方法	53
第四章	駆け引きの方程式	58
四.一	駆け引き作りの考え方概要	58
四.二	ステップ一：ルールの大枠を作る	59
四.三	ステップ二：ルールプレイヤーを作る	61
四.四	ステップ三：ルールプレイヤーを元に、逆算してルール詳細を作る	62
四.五	ステップ四：流れを時系列で構成する	64
四.六	ゲームの構築例（一）：「即興演劇『ロミオとジュリエット』」	65
四.七	ゲームの構築例（二）：「予告ジャンケン」	68
	あとがき	72
	参考文献	73
	付録：「サスペンスの方程式」記入用シート	74

第一章 サスペンスの基本構成

一.一 サスペンスの構造概要

それではこれから、サスペンスの作り方について一つ一つ説明してゆきます。最初は少し抽象的な内容が続きますが、後の説明に必要なことなので、しっかりと把握しておきましょう。

「はじめに」で説明したように、サスペンスとは「精神的な不安」や「緊張感」を保ちつつ物語を進めるというジャンルになります。

「サスペンス」の範囲を明確にするために、サスペンスの定義付けを行っておきましょう。

(定義)

サスペンスとは、「精神的ストレスを与えて、その後にストレスを解放する過程」である。

例えば、「突然暗殺者から狙われるようになってしまった」とか、「突然無実の罪を着せられてしまった」とか、「突然因縁をつけられて脅されてしまった」とか、そのような精神的ストレスを生み、そして結果的にそのストレスを解放するたぐいのものがサスペンスになります。

サスペンスでは感動や謎解きという要素は含まず、純粹に精神的な圧迫感を与えるもののみをサスペンスとします。サスペンスものの映画や脚本では、終盤に謎解きやどんでん返しのような要素も多く含まれがちですが、それはミステリー的要素として、サスペンスには含まないものとします。なので、本書では「心理的ストレスを与えて、そのストレスを解放する方法」についてのみ説明します¹。

サスペンスは、「ストレス」と「駆け引き」という二つの要素で成り立っています。

1. ストレス

ここで言う「ストレス」とは、読み手（主人公自身）に迫り来る危機感のことです。精神的な不安感や焦燥感を生み出して、読み手に「逃れられないストレス」を与えます。これによって読み手を「物語に引き込む」ことができるようになります。

例えば、「主人公の命が危ない」、「安全が脅かされる」「お金が奪われるかもしれない」といったものになります。

2. 駆け引き

「駆け引き」とは、主人公や敵がどのように相手を打ち負かして勝利を得るか、という要素になります。

例えば、読み手が思いもよらなかった攻略法で、主人公が敵に打ち勝つような過程ですね。この駆け引きを経て勝ったり負けたりすることで結末を迎えることによって、読み手はストレスから解放されます。

1 「謎解き」については、「ミステリーの方程式」としてリリースします。そちらを参照願います。

このような性質のために、サスペンスとは「読み手に精神的なストレスを与えるもの」であり、その後「ストレスを解放（発散）するもの」だと思いたししょう。人は生きていく上で適度なストレスが必要で、ストレスに対処することで身体的・精神的なバランスを取る力が養われます。いわば筋肉と同じで、適度に神経を使うことで精神力が鍛えられるということですね。

人は日常に変化がない場合、安定していて一種のストレスがなくなるため、別のストレスを求めようようになります。そういう場合、物語などから精神的ストレスを得ることで、適度なストレスを得ようとしします。これが「サスペンス」という要素が求められる理由の一つでもあります。

一.二 テーマを決める

これから実際にサスペンスの構造や作り方について説明をしてゆきます。

ですがその前に、まずは自分がどんなサスペンスの物語を作りたいのか、イメージしてみましょう。貴方が作りたいのはどのような物語でしょうか。その世界観や登場人物、物語の内容を、アバウトでいいので書き出してみましょう。

そして、書き出した内容をシンプルに表現してみましょう。その最も基礎となる筋をここでは**テーマ**と呼ぶことにします。テーマは次のように書き出すとよいでしょう。

テーマ:

「主人公が **(a-1)ストレス** という問題を抱え、

(b-1)駆け引き を通して、そのストレス(問題)を解決している物語」

なお、ここでは「主人公」とは、「サスペンスの中で最も危機を背負い、同時に駆け引きを行う中心的人物」を指すことにします。

「(a-1)ストレス」とは主人公が抱えることになる問題のことです。例えば刑務所ものでは「無実の罪を着せられて刑務所に入れられることになった」などがあり、ギャンプルものでは「お金を奪われないために、お金を奪わなければならない状況になった」、刑事物では「犯罪に巻き込まれ、事件を解決しなければならなくなった」などがあるでしょう。

「(b-1)駆け引き」とは、文字通りどのような駆け引きがあるのかを示します。「看守にばれないように脱獄の準備をする駆け引き」「賭けゲームに参加して、ゲームに勝つという駆け引き」「犯人とやりとりして、そこから犯人を逮捕するという駆け引き」などになるでしょう。

実際に具体例で見してみましょう。映画「ショーシャンクの空に」では、主人公がある日突然「無実の罪を着せられて、刑務所に服役することになる」というストレス（問題）を抱えます。そして「刑務所の中で脱獄するための看守や服役囚との駆け引き」をしてゆきます。そして最終的には脱獄を達成して、ストレス（問題）を解決します。

日本のドラマ「라이어ゲーム」では、主人公はある日突然「『라이어ゲーム』というお金を奪い合うゲームに参加させられてしまう」というストレス（問題）を抱えて、「様々なゲームで勝負す

るという駆け引き」を通して、問題を解決します。

映画「スピード」では、主人公である警官のジャック（役者はキアヌ・リーブス）が、ある日突然「爆弾魔からの脅迫」というストレス（問題）を抱えて、「爆弾魔とやりとりして、爆弾魔を逮捕する」という駆け引き」を通して、問題を解決します。

このように、まずはテーマを作るために、物語の主人公がどのようなストレス（問題）を抱えるのか、そしてどのような駆け引きが行われるのか、その二つを抽出してみましょう。なお、詳細は後ほど作り込みますので、ここでは簡単に書くだけで結構です。特に駆け引きは、「ストレスを回避するための駆け引き」程度でも大丈夫です

★作成例：「これから作る物語をイメージする」

さて、それではこのようなコラムにおいて、実際にサスペンス物語を作る具体例を示してゆきたいと思います。

まず最初は、どのような物語にしたいのか、イメージを書き出します。
ここでは以下のようなイメージの物語を作ろうと思います。

「サスペンスもの」「舞台は現代の日本」「学校もの」「狂った上級生から、いきなり因縁をつけられて、『同級生と殴り合え』と言われる」「誰も信じられない状況」「ラストは上級生に打ち勝ち、上級生が退学になることで解決する」

それでは実際に、アイデアからテーマの各要素である「ストレス」と「駆け引き」を割り当ててみましょう。

- **(a-1)ストレス**：学校の上級生から因縁をつけられる
- **(b-1)駆け引き**：上級生からの因縁を回避できるようにする駆け引き

この程度でいいでしょう。

なので、今回作ろうとする物語のテーマは次のようになります。

テーマ：

主人公が **(a-1)ストレス:学校の上級生から因縁をつけられる** という問題を抱え、

(b-1)駆け引き:上級生から因縁を回避できるようにする駆け引き を通して、

その問題を解決している物語。

今回は本一冊分程度のシンプルなサスペンスの構造を説明します。もちろん骨格さえできていれば、本数冊分に引き延ばす要素をいくらでも追加することが可能です。

それでは次から、ストレスを与えるための要素や駆け引きの要素について、構築してゆくことにしましょう。

一.三 ストレスを与えるための三つの要素

次に、ストレスを与える要素について説明します。

読み手にストレスを与えることで、読み手は緊迫感や不安感を覚え、その結果読み手を物語に没入させることができます。

ではいったい何を満たしたら、読み手にストレスを与えることができるのでしょうか。そしてどのようにしたら、強烈にストレスを与えて物語に引き込むことができるのでしょうか。

ストレスを与えるために必要な要素は三つあります。それを以下に列挙します。

- (a-2a)悪意の存在
- (a-2b)主人公の危機 (大切なものを失う危機)
- (a-2c)回避不能な状況

これらをまとめたものを、「(a-2)ストレスの内容」としましょう。

「(a-2)ストレスの内容」と「(a-1)ストレス」との関係性を、図 1 に示します。(太枠・赤文字が今回追加した要素です)

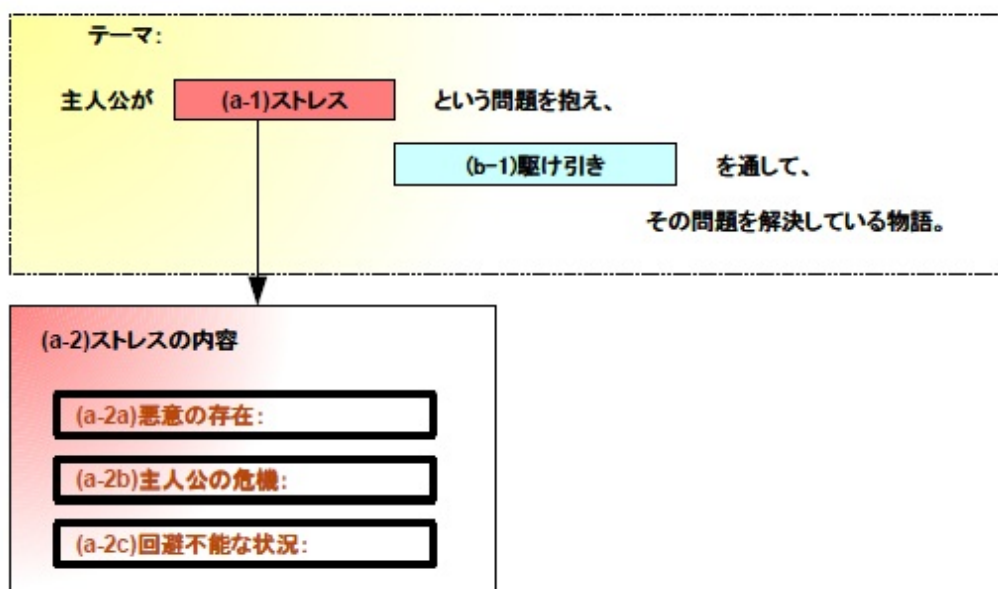


図1: ストレスの構成要素
(太枠・赤文字が今回追加した要素)

この三つを満たせば読み手にストレスを与えることができます。また、各要素を強く示せば示すほど、強烈なストレスを与えることができるようになるでしょう。

以下でそれぞれの要素を説明します。

一.四 ストレスを与える構成要素（一）：悪意の存在

まず最初に必要なのが、**(a-2a)悪意の存在**です。

例えば刑務所もので言うと、収監された主人公は看守から因縁をつけられて、目をつけられるでしょう。それは、主人公が医者や建築設計士などの職業であった場合、「お前（主人公）は利口そうだ。学のない俺が一番嫌いな種類の人間だ」などという、無茶で理不尽な理由であったりするかもしれません。この場合の悪意は、「看守から主人公への不快感」になります。

主人公が芸能人や社会的に成功者である場合、親類が誘拐されたり、脅迫されて金を要求されるといったこともあるかもしれません。この場合の悪意は、「成功者への嫉妬」や「復讐心」になるでしょう。

また、主人公は狙われるのではなく、最初は何らかの形で巻き込まれるという場合もあります。例えば、主人公が何かの用事で通りかかったところを、テロリストの陰謀に巻き込まれる、というものです。ここでの悪意は、主人公を狙ったものではないにしろ、「主人公を含めた一般市民」に対する「一般市民を人質を取って金を要求するなどの悪意」があることになります。

このように、主人公に対する何らかの悪意があることを明確にしておきます。その悪意とは犯人にとっては復讐や憂さを晴らすだけでなく、快樂のためであったりするかもしれません。ただ「何となく気に入らないから」でもいいでしょう。その悪意は、主人公にとって不条理であることが多いでしょう。

注意が必要なのは、「**悪意の存在**」だけが必要であって、「**悪意の持ち主**」は明解である必要はないことです。ミステリー的要素も含ませたい場合、犯人や黒幕が誰かを示したくないものです。その場合、悪意の持ち主は全くの不明で構いません。

また、「**悪意の目的**」も必須ではありません。これもミステリー要素になりがちですが、「理由が何か分からないけど、自分たちを苦しめようとしているのだけは確か」と分かるだけでも大丈夫です。

「悪意の存在」だけが必須ということになります。もし悪意の存在だけではイメージしにくい場合、「悪意の持ち主」「悪意が向けられる対象」「悪意の目的」の三つを考えるとよいでしょう。

一.五 ストレスを与える構成要素（二）：主人公の危機（大切なものを失う危機）

次に必要になるものが、**(a-2b)主人公の危機**です。

危機とは何かというと、「大切にしているものを失う危険」のことです。

例えば主人公は「お金が大切だ」と思っていたとしましょう。「お金があることで生きることができるとか、「病気の家族を病院に連れて行ける」といった理由があるかもしれません。この場合、そのお金を奪われるのは危機になり、主人公（読み手）にとって大きなストレスを生むことになりま

す。

他にも、大切な人がいたとすれば、その人が人質に取られる危機かもしれません。友情が大切なら、その友情を引き裂かれるように、仲間同士で傷つけ合わなければならなくなるといった危機かもしれません。

また、一般的に言うと、自分自身の生命や安全については誰もが望んでいるものでしょう。なので、生命や安全が脅かされることも、普遍的にある危機でしょう。

例えば刑務所もののサスペンス作品で、主人公の大切なものが「自分の身の安全」だったとしましょう。しかしその刑務所では、看守が囚人に対して気に入らなければ殴る蹴るや、好き放題することができる状況だったとします。看守に逆らった囚人がポコポコに打ちのめされる姿を目の当たりにすると、囚人の一人である主人公は、生命と安全の危機を感じてストレスを持つわけですね。

「大切なもの」は、お金や身の安全などだけでなく、時には「計画」や「野望」といったものもあるかもしれません。例えば映画「スリーパーズ」では、幼い頃に児童保護施設で虐待を受けた主人公たちが、教官に復讐をする計画を立てます。その「復讐を完遂すること」こそが、主人公たちにとっての「大切なもの」になるわけですね。

このように、読み手にストレスを与えるために、主人公の「大切にしているもの」と、「それを失う危機」が必要になります。

一.六 ストレスを与える構成要素（三）：回避不能な状況

ストレスを与える最後の要素は、その危機が**(a-2c)回避不能な状況**であることです。つまり、ストレス（問題）を受け入れるしか術はない状態であることです。ストレスから簡単に逃げられる可能性が用意されてしまっているのは、物語が全て滑稽になってしまうためですね。

「刑務所なので逃げられない」「テロリストにビルを占拠されているので逃げられない」「絶海の孤島に取り残されたので逃げられない」「出口が分からないので逃げられない」「無実なのに警察が自分の逮捕に向けて動き出したので逃げられない」など、状況的に逃げられない場合もあるでしょう。また、「自分が問題から逃げると家族が傷つくから逃げられない」「大切な人の願いがあるから、逃げられない」「問題から逃げてもどこまでも追いかけてくるから逃げられず、戦うしかない」などの精神的に逃げられない場合もあるでしょう。

このように、ストレスを回避できない状況を作る事で、読み手にストレスを植え付けることができます。

ここで、先ほど作ったテーマの「(a-1)ストレス」から、この三つの要素を導き出しましょう。これができるば、後は時系列に並び替えるだけで確実にストレスを構成できるようになります。時系列に並び替える方法は、次章で説明します。

★作成例：「ストレスを与える三つの要素を作り込む」

それでは実際に、ストレスをさらに作り込みましょう。先ほど作ったテーマにおけるストレスは、以下のものでした。

- **(a-1)ストレス**：学校の上級生から因縁をつけられる

これを元に、「(a-2a)明確な悪意の存在」「(a-2b)主人公の危機（大切なものを失う危機）」「(a-2c)回避不能な状況」の三つの要素に拡張します。

「狂った上級生から、いきなり因縁をつけられて、『同級生と殴り合え』と言われる」「誰も信じられない状況」「ラストは上級生に打ち勝ち、上級生が退学になることで解決する」というところから、いろいろとイメージをふくらませて決めていきましょう。

「(a-2a)明確な悪意の存在」については、主人公に対する悪意を作ります。ここでは純粋なサスペンス部分のみを説明しますので、分かりやすいように「悪意の持ち主」「悪意の対象」「悪意の目的」を作っておきます。

- 悪意の持ち主：上級生代表（と、上級生代表が支配する上級生全員）
- 悪意の対象：下級生全員への悪意があって、その上で主人公は特別に目をつけられる
- 悪意の目的：自分たちの欲望（自尊心）を満たすため

「悪意の持ち主」は、上級生全員としますが、上級生の代表を作って、そのキャラを打ち負かせたら勝ちというようにします。なので敵の親玉は「上級生代表」になります。

「悪意の目的」は、理不尽でも何でもいいので、ここでは適当に「自分の欲望を満たすため」でいいでしょう。

「(a-2b)主人公の危機（大切なものを失う危機）」は、いろいろと案があるでしょう。友だちや恋人を大切にすれば、その友情や愛情を失う危機かもしれませんし、お金を大切にすれば、そのお金を奪われる危機かもしれません。

ここでは「退学」というキーワードから、「学校に在籍し続けること（学校を無事に卒業すること）」を大切なものにしましょう。

「(a-2c)回避不能な状況」では、「ストレス（問題）から逃げられない」という要素を作っておきます。

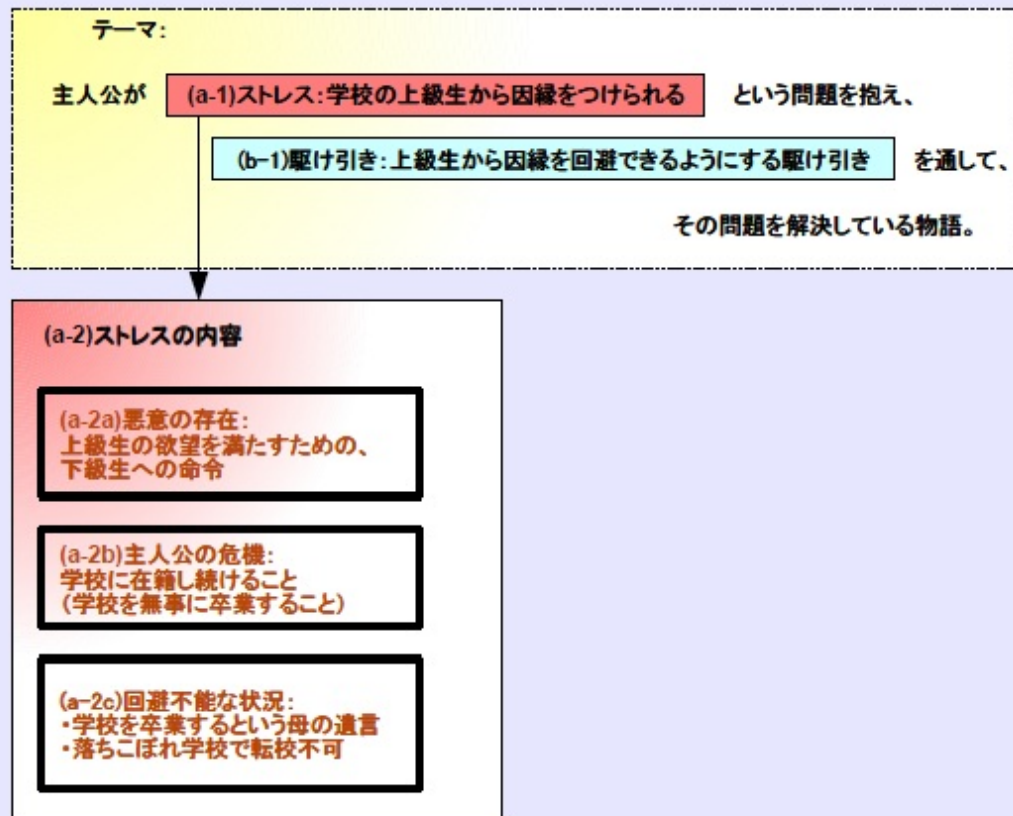
なら、ここでは「大好きだったけど死んだ母が、『高校だけは無事に卒業しておくれ』という遺言をしていた」として、精神的な制約にしましょう。

ついでに「落ちこぼれが集まる学校」という設定にしておいて、転校もできないとしておきます。

さて、これでストレスを与える要素ができました。まとめると以下ようになります。

1. (a-2a)悪意の存在：「上級生の欲望を満たすための、下級生への命令」
2. (a-2b)主人公の危機（大切なものを失う危機）：「学校に在籍し続けること（学校を無事に卒業すること）」
3. (a-2c)回避不能な状況：「学校を卒業するという母の遺言」「落ちこぼれ学校で転校不可」

図に示すと、次のようになります。



これでストレスの内容を作り込むことは完了です。それでは次に、駆け引きの概要を作ってゆきましょう。

一.七 駆け引きの構成要素

それではテーマを実現するもう一つの要素である、「駆け引き」について作り込んでゆくことにしましょう。

ストレスを与えるだけでは物語は進みません。主人公はそのストレス（問題）を解決しようとして対策を考え、その後、ストレスを与える相手との駆け引きを始めます。その駆け引きがあることで緊迫感が持続し、加えて問題解決を引き寄せることができるようになります。

駆け引きとは、次のように定義することにします。

駆け引きとは、何らかの「ルール」を持ち、そのルールを壊す「ルールプレイヤー」を発動することである。

駆け引きを構成するために必要な要素は、三つあります。それは以下のものになります。

- (b-2a)ルールの存在
- (b-2b)ルールプレイヤーの存在
- (b-2c)各ルールプレイヤーの前振り

これらをまとめたものを、「(b-2)駆け引きの内容」としましょう。

「(b-2)駆け引きの内容」と「(b-1)駆け引き」との関係を示します。

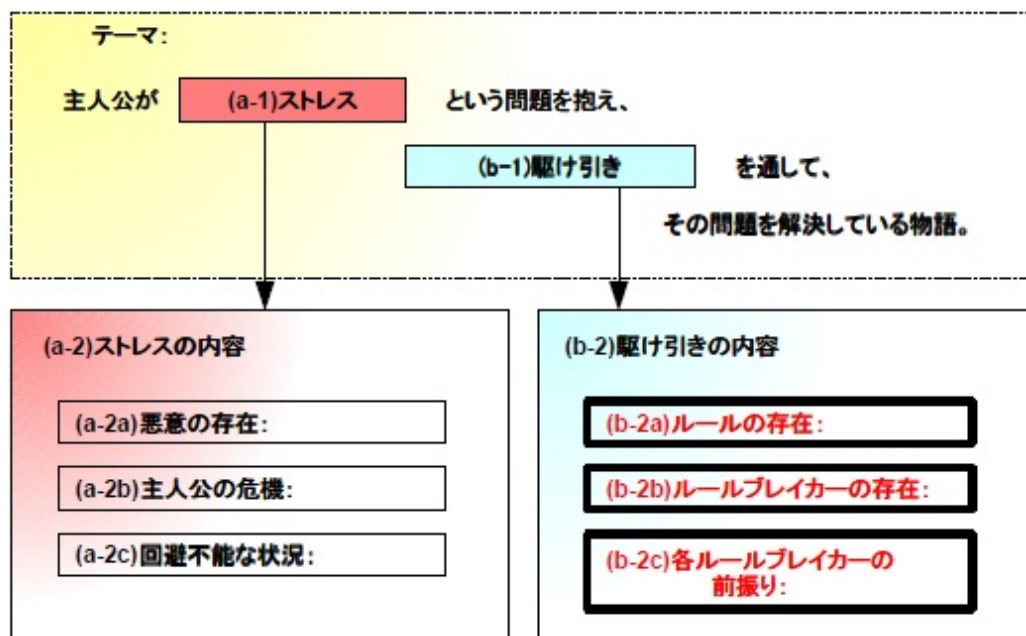


図 2: 駆け引きの構成要素

駆け引きの詳細な作り方については「第四章 駆け引きの方程式」において説明します。なので、ここでは厳密な作り方については触れずに、典型的なものの作り方についてのみ説明するにとどめておきます。

それでは以下で、駆け引きを構成するための各要素について説明してゆきましょう。

一.八 駆け引きの構成要素（一）：ルールが存在

まず最初に、駆け引きを構成するために必要なものは、**(b-2a)ルールの存在**です。

ルールとは、駆け引きをする上でベースとなるルールのことですね。

例えばジャンケンでは、「グーはチョキより強い」「チョキはパーより強い」「パーはグーより強い」というルール群があります。この「グーはチョキより強い」というのが一つの**ルール**になります。他にも「主人公（囚人）は看守に弱い」や「犯人は警官に弱い」もルールになります。

また、「ジャンケンでゲームをしなければならない」「三十分以内で勝負を決めなければならない」といった制約条件もルールに含みます。

この段階では、出発点となるルールを書きます。細々としたルールは必要ありません。「主人公（囚人）は看守に弱い」といった、駆け引きが始まったばかりの、最も基本的なルールのみを書けばよいでしょう。

このようにルールを作ることで、駆け引きの土台を構成できるようになります。

一.九 駆け引きの構成要素（二）：ルールプレイヤーの存在

駆け引きを構成するために必要なもう一つの要素は、**(b-2b)ルールプレイヤーの存在**です。

ルールプレイヤーとは、「ルールの抜け道（攻略法）」のことです。

主人公と敵は、同じルール上で駆け引きを行います。ですがそのままでは変化が起きずに安定してしまい、両者の力が拮抗したままになったり、あるいは主人公は虐げられるだけになったり、逆に敵がやられてばかりになったりします。すると、変化がなくなって面白くなります。

駆け引きを盛り上げるためには、立場を逆転させる必要があるわけですね。負けている側や不利な側がルールプレイヤー（ルールの抜け道）を見つけて使うことで、優勢にさせる必要があるわけです。

例えば刑務所もので説明すると、主人公は「主人公（囚人）は看守に従わなければならない」という絶対的なルールがあります。そこで刑務所長が登場して、主人公にしか頼めない何かを依頼することで、主人公は刑務所長より強くなります。

すると、主人公は刑務所長の側にずっといることになるので、看守は主人公に手を出せなくなります。

この「主人公が刑務所長よりも強くなる」という出来事が、ルールプレイヤーです。このルールプレイヤーが発動することによって、今までのルール（「主人公（囚人）は看守に従わなければならない」）を壊して、主人公が看守よりも優位になるわけですね。

ルールプレイヤーの性質

ルールプレイヤーは、シーソーのように主人公と敵とで交互に発動されます。それによって、有利不利が次々に入れ替わってゆくわけですね。

先の刑務所の例で説明すると、主人公はずっと刑務所長の側にいることで、看守の脅威から逃れることができるようになります。このままでは看守が負け続けになってしまうので、さらにここで看守によるルールブレイカーを発動します。

その内容は、例えば「看守が囚人間の対立を利用して、意図的に暴動を起こして、主人公に『暴動を主導した』という濡れ衣を着せる」という方法があるかもしれません。すると主人公は濡れ衣を着せられて、刑務所長の側にはいられずに、独房に入れられたり、看守による特別監視がつくかもしれません。

これは、刑務所長もそのルールブレイカーによって引き起こされた新たなルールに従わなければならない、「刑務所長は主人公を助けられない」という状況になることを意味します。こうすることで、看守はルールの抜け道を作り出し、再び主人公を痛めつけることができるようになるわけです。

このように、ルールブレイカーを発動することで、主人公側と敵側で、形勢が交互に入れ替わるわけですね。

刑事物で例を挙げると、「犯人の居場所を特定する」もしくは「主人公の居場所が特定される」などのルールブレイカーが用意されるかもしれません。お金をかけたゲームであれば、「相手の意表を突く裏技」ということかもしれません。

ルールブレイカーにおいて注意が必要なのは、一度ルールブレイカーを発動すると、今までの次元での駆け引きはできなくなるということです。ルールブレイカーを発動するということは、今までルールに従って将棋を指していたのが、盤をひっくり返して拳銃を突きつけるようなものです。

一度将棋盤をひっくり返すと、もはや将棋はできなくなり、別次元の「突きつけられた銃をどのようにするか」というルールの駆け引きに移るわけです。

なお、ルールブレイカーは、用意する数によって物語全体の流れが変わります。ルールブレイカーは「形勢を逆転する方法」になるので、主人公が優勢でルールブレイカーが一つしか用意されていないければ、敵が逆転して、主人公は再逆転できなくなります。

また、主人公が最後に駆け引きで負けて結末（パッドエンド）を迎えるような構成にしたい場合でも同じで、その場合は最後に敵が勝つようにルールブレイカーの数を調整しなければなりません。

そのため、「ルールブレイカーの数によって構成が変わる」ということに留意しておきましょう。

ルールブレイカーの典型的な作り方

ルールブレイカーについて詳細に説明すると長くなるので、ここでは簡単なルールブレイカーの作り方を紹介しましょう。

一番典型的なルールブレイカーの作り方は、**三つ巴**の形にして、それまで弱かった立場が新たに加わった強い立場を利用することです。

例えば刑務所から脱獄するサスペンスで、「主人公（囚人）は看守に弱い」というルールがあったとしましょう。

すると、「主人公（囚人）」と「看守」という二つの立場があり、一方が一方よりも強いことが分かるでしょう。ここに、強い方を打ち消す立場である「刑務所長」を加えます。そして「看守は刑務所長に弱い」「刑務所長は主人公（囚人）に弱い」というルールを加えることで、三つ巴になります。

例えば主人公（囚人）が税理士だったなら、刑務所長の脱税の手伝いを依頼されたりするでしょうし、他にも何か特殊能力があったら、刑務所長が持つ問題に対して助力を依頼されることもあるでしょう。そうすることで、主人公は刑務所長に強くなり、主人公はその力を利用して敵（看守）よりも強くなります。

すなわち、「主人公は刑務所長の力を使う」というルールプレイヤーを導き出せます。

次に敵側のルールプレイヤーを作るためには、新たにこれまでの三つ巴を解消して状況を見直します。すると「看守は刑務所長（主人公含む）に弱い」というルールがあります。

ならば、例えば新たに「刑務所規定」という立場を加えると、「刑務所長は刑務所規定に弱い」「看守は刑務所規定に強い」というルールを加えることで、新たな三つ巴になります。

これなら、「看守が囚人間の対立を利用して、意図的に暴動を起こして、主人公に『暴動を主導した』という濡れ衣を着せる」という刑務所規定を利用したルールプレイヤーが使えるようになります。

刑事物では、最初は「主人公」「犯人」「警察」という三つ巴になるかもしれませんが、その後は「犯人」「警察（主人公含む）」「スパイ」という三つ巴になって、犯人が逆転するかもしれません。

このように、三つ巴で考えると、ルールプレイヤーを作りやすくなるでしょう。

ただ、これは手っ取り早い作り方なので、ルールプレイヤーの作り方詳細は「四.三 ステップ二：ルールプレイヤーを作る」を参照して下さい。

一.一〇 駆け引きの構成要素（三）：各ルールプレイヤーの前振り

ルールプレイヤーと同時に、「**(b-2c)各ルールプレイヤーの前振り**」を作ることで、ルールプレイヤーを発動するために必要なルールやアイテム、情報などを配置します。

これは「**前振りを作る**」だけでなく、「**伏線²を作る**」という意味も含みます。

例えば刑務所から脱獄するようなサスペンスで、ルールプレイヤーが「看守が囚人間の対立を利用して、意図的に暴動を起こす」であれば、事前にそのような囚人間の対立があることを示しておく必要があるでしょう。また、他にも「脱獄する」というルールプレイヤーがあるのなら、そのために事前に壁に穴を掘るなり、逃走経路を確保するなり、それに必要な道具を揃えたりする必要があるでしょう。

刑事物であれば、「犯人の居場所を特定する」というルールプレイヤーがあるのであれば、その調査を指示するという必要になるでしょう。

このように、各ルールプレイヤーを発動するために必要なものを用意します。

敵キャラが発動するルールプレイヤーの前振りは、ある方がもちろんよいですが、必ずしも読み手に見せる必要はありません。ですが主人公が発動するルールプレイヤーの前振りについては、それを

2 ここでは「前振り」と「伏線」は別物とします。「前振り」はシナリオを機能させるためにはなくてはならないもの、「伏線」はなくてもシナリオが機能するものを指します。ただ、サスペンスにおいては両者の境界はとて曖昧なものになりがちです。

事前に読み手に示しておくことは必須になります。

★作成例：「駆け引きを構成する三つの要素を作り込む」

それでは駆け引きを構成する要素について、実際に作り込んでゆきましょう。
前々回のコラムで作った駆け引き内容は、次のようなものでした。

- **(b-1)駆け引き**：上級生からの因縁を回避できるようにする駆け引き

これについて、「(b-2a)ルールが存在」「(b-2b)ルールブレイカーの存在」「(b-2c)各ルールブレイカーの前振り」を考慮してゆきます。

「(b-2a)ルールが存在」については、駆け引きが始まったばかりの段階で最も基礎的なルールを記述します。ここでは以下の内容だけでいいでしょう。

- 「主人公（下級生）は上級生に弱い」

「(b-2b)ルールブレイカーの存在」では、ルールブレイカーがいくつ必要で、それぞれにおいてルールを破る方法を考えます。

必要なルールブレイカーの数を数えてみましょう。今回は、最初のルールが「主人公（下級生）は上級生に弱い」なので、主人公は何らかの力を得て逆転するようにしましょう。その後、敵が逆転して、最後に主人公が勝って終了としましょう。

必要なルールブレイカーは、次のようになります。

- 主人公のルールブレイカー（一）：（要作成）
- 敵のルールブレイカー（二）：（要作成）
- 主人公のルールブレイカー（三）：（要作成）

以上より、この物語では、ルールブレイカーを三つほど作る必要があると分かります。なお、ルールブレイカー構成方法は詳細に説明しようとするとう長くなるので、その説明は「第四章 駆け引きの方程式」に任せて、ここでは結果だけ記しておきます

まずは、一つ目の「主人公のルールブレイカー（一）」を詳しく作ります。

ここでは三つ巴を作って、ルールブレイカーを作るようにします。

主人公（下級生）、上級生（敵のリーダーである上級生代表を含む）と二つの要素があるので、もう一つ上級生より強い存在として「教頭」を作るとしましょうか。そうすることで、次のような三つ巴としましょう。

- 「主人公（下級生）」は「上級生」に弱い
- 「上級生」は「教頭」に弱い
- 「教頭」は「主人公（下級生）」に弱い

どのように主人公が教頭に強くなるかという、例えば「教頭が経理で不正をして、お金を得ていたと知る」とか「主人公を数字に強くして、教頭から不正を手伝うように

依頼される」などがあるでしょう。

ここでは、「教頭の不正を手伝うことで、教頭より強くなる」で行くとしましょう。

二つ目の「敵のルールブレイカー（二）」では、「上級生が教頭よりも強くなる」という、何らかのルールブレイカーを作る必要があるでしょう。

ここでは、次のようにします。

- 上級生が教頭の不正について知り、教頭より強くなる。（教頭より強い、「警察」といったものを味方につける）

最後に主人公が勝って終わるための「主人公のルールブレイカー（三）」は、以下のようになるとしましょう。

- 主人公は教頭と上級生代表の罪を暴くことで、同時に退職・退学に追い込む。（「上級生代表（警察）」よりも強い、「法律」を味方につける）

「(b-2c)各ルールブレイカーの前振り」として、各ルールブレイカーを発動するための前振りや伏線を配置する必要があります。ここでは次のようになるとしましょう。

「主人公のルールブレイカー（一）：教頭の不正を手伝うことで、主人公は教頭より強くなる」

- 上級生は教師や教頭がいると、下級生に手を出さないことを知る。

「敵のルールブレイカー（二）：上級生代表が教頭の不正について知り、教頭より強くなる」

- 深夜に泥棒（犯人は上級生）が学校に侵入して、金庫や経理情報が荒らされたことを知る。

「主人公のルールブレイカー（三）：主人公は教頭と上級生代表を同時に退職・退学に追い込む」

- 教頭は上級生代表の彼女に手を出していたとする。上級生代表はそれを知らない。
- 上級生代表はキレやすい性格にする。また、彼女に手を出したのものには我を忘れて危害を加えたとする。
- 主人公はそれらを知って、教頭が彼女を抱いている時に、上級生代表をその場に向かわせるように時間やタイミングを仕掛けて、それを暴いて成功させる。

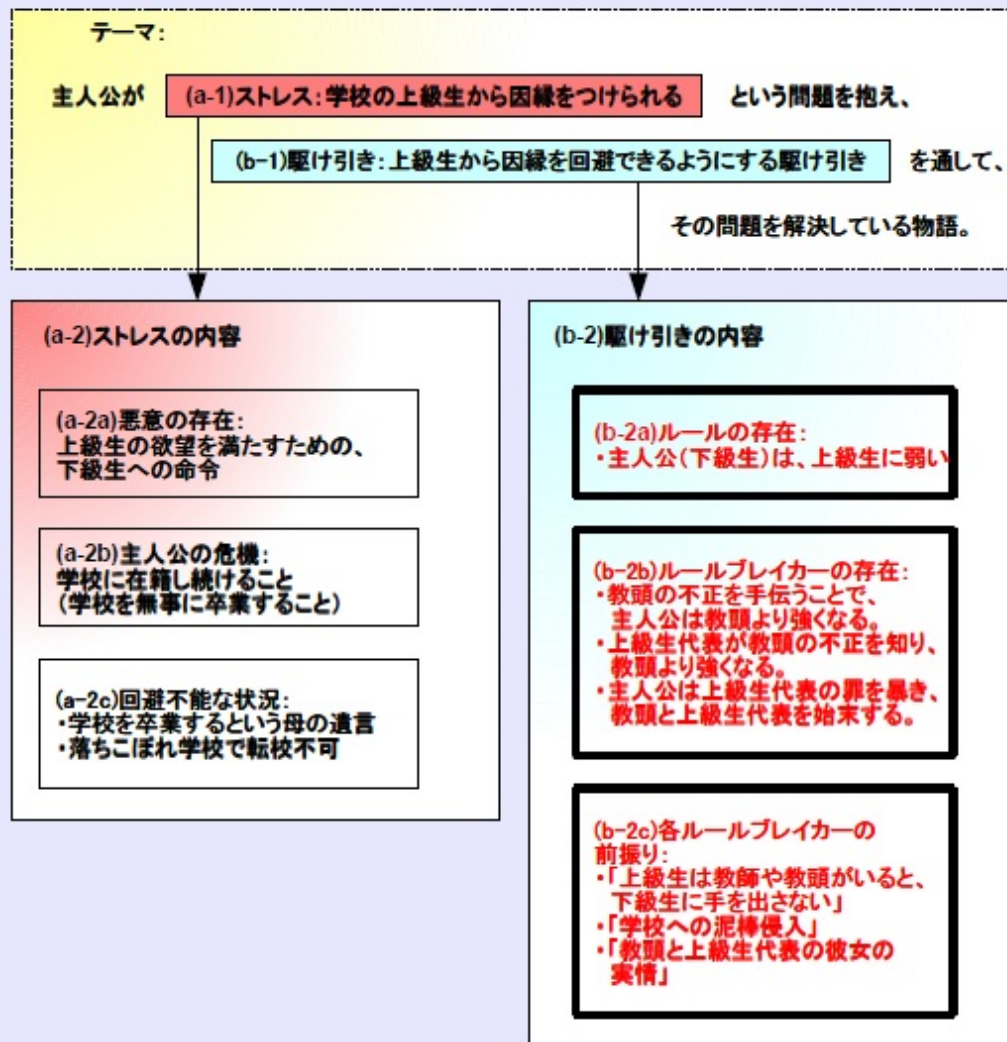
こうすることで、上級生は教頭に対する暴力で退学になり、教頭はわいせつで免職にさせるとしましょう。上級生代表は上級生全員に影響を与える存在とします。最終的に、影響力がある人がなくなったので正常な学校に戻り、安全に学校生活を過ごせるようになって、エンディング……としておきましょう。

以上より、駆け引きを構成する三つの要素は、次のようになります。

- **(b-2a)ルールの存在**：「主人公（下級生）は、上級生に弱い」

- **(b-2b)ルールブレイカーの存在：**
 - 「教頭の不正を手伝うことで、主人公は教頭より強くなる」
 - 「上級生代表が教頭の不正について知ること、教頭より強くなる」
 - 「主人公は教頭と上級生代表の罪を暴き、同時に退職・退学に追い込む」
- **(b-2c)各ルールブレイカーの前振り：**
 - 「上級生は教師や教頭がいると、下級生に手を出さない」と知る。
 - 深夜に泥棒が学校に侵入して、金庫や経理情報が荒らされたことを知る。
 - 教頭と上級生代表の彼女の実情を知り、策を仕掛ける。

図で示すと、次のようにできるでしょう。



これによって、駆け引きの基本構成が全てできました。

後は前回のコラムで作った「ストレス(問題)」と、今回作った「駆け引き」を時系列に並び替えるだけでサスペンスが構成できるようになります。

それでは次から、その時系列に並び替える方法を見ていくことにしましょう。

第二章 サスペンスの時系列構成

二.一 サスペンスを時系列で構成する十のステップ

前章では、サスペンスを構成するために必要な要素を抽出しました。

本章では、その要素を時系列で並び替えて、一つの物語の流れとして構成していきます。ここから具体的な流れになるので、ぐっと分かりやすくなるでしょう。

なお、ここは「出来事の時系列の流れ」のみを記す段階で、視点や演出などは含まれていません。いわば、「どのように読み手に見せるか」という部分はまだ考えない段階で、出来事のみを作り込むこととなります。

それでは、時系列で構成するための十のステップを以下に列挙します。

- **ステップ一：場面設定**：物語を始めるにあたって、必要な世界観や場面の設定をします。主人公にとっての大切なものもここで描写します。
- **ステップ二：「異質な世界」の登場と説明**：事件が起こり、物語の舞台が展開されます。今までとは違う異質な世界に、主人公はストレス（問題）を抱えます。
- **ステップ三：悪意の明示と大切なものを失う危機**：主人公に対する悪意が襲いかかり、主人公の危機が訪れますが、紙一重で命拾います。
- **ステップ四：回避不能な状況**：このストレスが回避不能な状況だと分かり、このストレスを解決するしか選択肢がないと受け入れなければならなくなります。
- **ステップ五：表面的ルールの説明**：その環境ではルールが存在することを知ります。そしてルールの存在や性質を一つ一つ知ってゆきます。
- **ステップ六：ルールの攻略法を知る**：主人公はこれまで知ったルールを元に、最初のルールプレイヤー（攻略法）を知り、敵の悪意を回避する手段を得ます。
- **ステップ七：攻略法によって勝ち進める**：攻略法によって、敵の悪意を回避し続けます。
- **ステップ八：敵のルールプレイヤーの発動**：敵のルールプレイヤーの発動によって、主人公は攻略法を無効化され、危機に陥ります。
- **ステップ九：主人公のルールプレイヤーの発動**：主人公がさらにルールプレイヤーを発動することによって、危機を回避します。
- **ステップ十：結末の説明**：全ての危機が回避されたことを説明して、ストレス（問題）を解決します。

この十ステップを「サスペンスの時系列構成（サスペンスの十ステップ）」と呼ぶことにしましょう。

これらの時系列の流れを図示したものを、図 3 に示します。

サスペンスの時系列構成(サスペンスの十ステップ)

時間軸

1. 場面設定
2. 「異質な世界」の登場と説明
3. 悪意の明示と大切なものを失う危機
4. 回避不能な状況

ストレスエリア
(不安・危機感がメイン)

5. 表面的ルールの説明

6. ルールの攻略法を知る

7. 攻略法によって勝ち進める

8. 敵のルールブレイカーの発動

(この枠内は、ルールブレイカーが
一つの場合は不要。
四つ以上の場合、必要に応じて繰り返す)

駆け引きエリア
(緊迫感がメイン)

9. 主人公のルールブレイカーの発動

10. 結末の説明

図 3: サスペンスの時系列構成 (サスペンスの十ステップ)

枠で囲った部分は、ルールプレイヤーの数によって変化する領域です。

ルールプレイヤーが一つの場合、ステップ六～八までは不要になります。ルールプレイヤーが二つ以上の場合にはステップ六～八までが必要になります。

ルールプレイヤーが四つ以上になる場合（何度も有利不利を入れ替える場合）、ステップ六～八を繰り返します。

ここでは主人公が勝利して終わることを前提として説明しています。もし主人公が敗北してバッドエンドで終わりたい場合、ルールプレイヤーの数を増減して調整します。

また、ステップ二～四までを「ストレスエリア」、ステップ五～九までを「駆け引きエリア」と呼ぶことにしましょう。主にストレスを与えることがメインの場所と、駆け引きを見せることがメインの場所とを示しています。

これにより、サスペンスでは、最初はストレスを与えてその後に駆け引き段階に入ることが分かります。前章で作った「(a-2)ストレスの内容」、「(b-2)駆け引きの内容」に関するものが、それぞれの過程で中心的に使用するものになります。

さて、実際に時系列構成に入る前に、これまで作った内容を再確認しておきましょう。図 4 に、これまで作成した構成を示します。

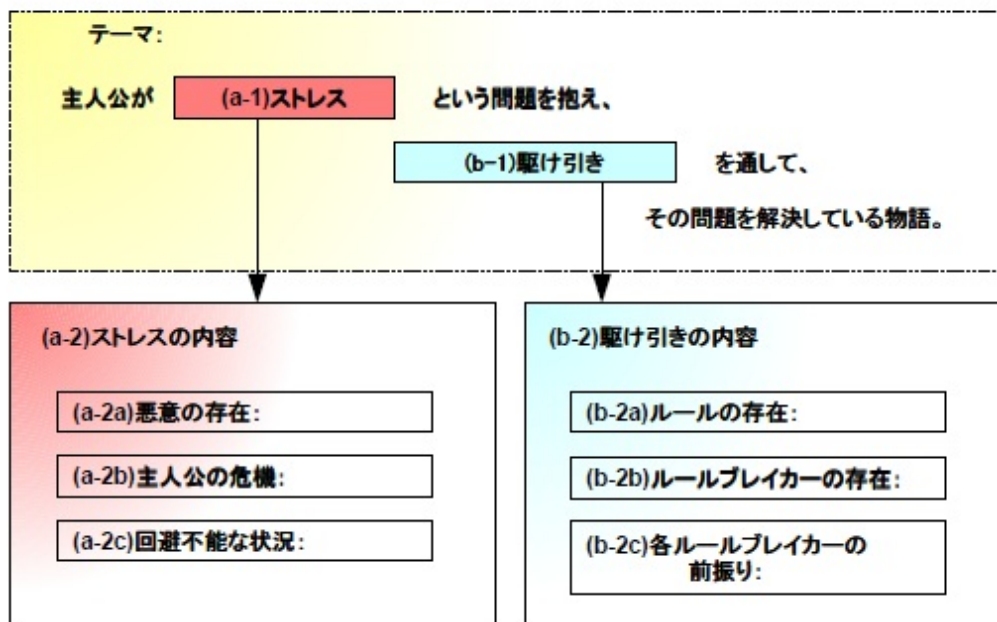


図 4:これまで作成したテーマとストレスの内容、駆け引きの内容

以降ではこれを元に、サスペンスを時系列で構成していきます。最終的に次のような記述形式で出来事の時系列を作ることができれば、十分でしょう。

テーマ：

主人公が「テロリストの犯罪に巻き込まれる」というストレス（問題）を抱え、「テロリストからの脅威を回避できるようにする駆け引き」を通して、問題を解決している物語。

●ステップ一：場面設定

- 場面は現代日本。主人公はベテランだけどしがない刑事。
- 主人公は休暇中に、愛する妻と旅行に出る。普段あんまり一緒にいられないから、妻との暖かいやりとりを楽しむ。

●ステップ二：「異質な世界」の登場と説明

- リゾートホテルでたまたま妻と別行動している時、テロリストの犯罪に巻き込まれてしまう。
- テロリストの存在に、周囲は大混乱する。主人公は刑事の勘で隠れて安全を得るが、妻はどこにいるか分からない。

●ステップ三：悪意の明示と大切なものを失う危機

- 大勢の人がテロリストによって人質に取られてしまい、その中に妻がいることを知る。

●ステップ四：回避不能な状況

- リゾートホテルはテロリストによって完全に閉鎖され、逃げられない。また、妻を助けなければならぬので逃げるわけにもいかない。
- 主人公は「テロリストと駆け引きすること」により、問題を解決することを受け入れる。

(以下略)

それでは実際に、各ステップでどのように作ってゆくのかを見てゆきましょう。

二.二 ステップ一：場面設定

まず最初に、**場面設定**を行います。

物語においては、世界観や主人公の紹介がなされるでしょう。ここからしばらくの間は、「(a-2)ストレスの内容」を用います。

ここで最低限必要なのは、以下の二点です。

- **世界観、舞台、主要人物の配置**
- 「主人公が大切にしているもの」の説明

なお、ミステリー的要素を含む場合、時にはこの「ステップ一：場面設定」をすっ飛ばして、次の「ステップ二：悪意の顕在化」から始まる場合もあるでしょう。それでも別に問題はありません。

さて、それでは以下でこの二点について詳しく説明します。

(一) 世界観、舞台、主要人物の配置

まずはどの物語にも必要な、世界観や舞台、主要人物の説明ですね。悪意が主人公に向けられる前の、日常的な状態の説明です。

主人公は日常を送っているかもしれませんが、入学や就職といった新たな環境を前に、不安と期待に胸を踊らせている状態かもしれません。刑事物では日々の雑務に追われていたりするでしょうし、探偵ものであれば、パーティーに呼ばれた洋館の前で、これまでの事情を読み手に説明することになるでしょう。

場合によっては「目が覚めたら突然見知らぬ場所に閉じ込められていた」というように、混乱と共に世界観を説明することもあります。これはミステリー的要素が含まれる物語に多く用いられる傾向にあります。

一方、ここで主人公の性格をどのように決めるかが気になるかもしれませんが、しかし、主人公の性格は決める必要はありません。これは少し細かい話になりますが、**「サスペンスの領域においては、主人公の性格によって物語の流れは左右されない」**という現象があるためです。

例えば、主人公を「無感情で超人的」にしても、「弱虫で臆病」にしても、「勇気あるヒーロー」にしても、「サスペンスの領域においては」物語は変化しないわけですね。主人公に欠点を持たせる必要もありません。

これは後ほど「三四 感動要素を追加する——「シナリオの方程式」との融合」において詳しく説明します。

現段階では分からなくてもいいので、「主人公の性格ではサスペンスの筋は変わらない」とだけ思っておけばいいでしょう。

(二) 「主人公が大切にしているもの」の説明

この段階で主人公が大切にしているものを説明します。この「大切にしているもの」とは、「(a-2b) 主人公の危機（大切なものを失う危機）」で設定したものになります。

ここで大切なものを読み手に印象づけておくことで、後ほどそれを失う場合の危機感や不安感を増大させることができます。

多くの場合、大切なものがあることで、幸せや恩恵が得られている……という描写がされるでしょう。

後ほど起こる危機が誘拐であれば、主人公が我が子と幸せそうに遊んでいる描写がされるかもしれませんが、お金を失うという危機であれば、例えばお金があることで病気の親を入院させることができ、感謝されることかもしれません。「入院費も馬鹿にならないだろう？ ごめんな」「いいってば、お父さん。私がしっかり働けば何とかなる程度だから、心配なくていいよ」「ははっ、父さんはいい娘を持って幸せだよ」みたいに危機についての話をさせてもよいでしょう。

この段階では、主人公が大切にしているものを読み手に強く印象づけておきます。

★作成例：「ステップー：場面設定」

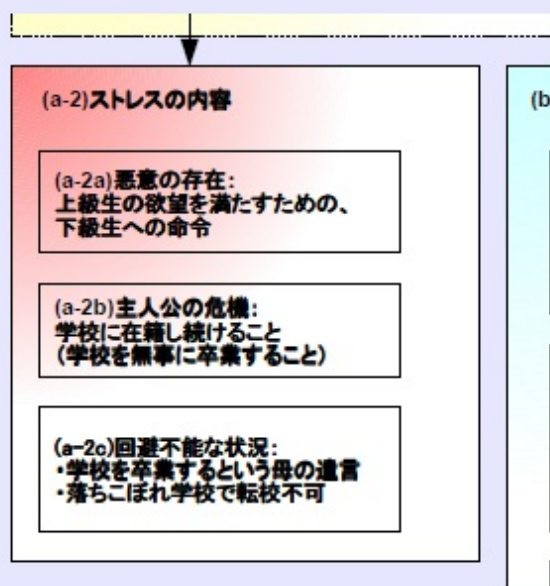
さて、ここから実際に、これまで作った内容を時系列に並び替えていきましょう。これに肉付けして、一つの流れとして仕上げてゆくことにしましょう。

少し本題から逸れますが、この説明コラムでは説明として分かりやすくするために、できるだけシンプルにサスペンス構造を説明したいと思っています。なので余分な設定は全て排除して、骨格だけが分かるように説明していきます。

いわば「意図的に肉付け量を抑えて」説明しています。ですが実際に作る時は、必要に応じてしっかりと肉付けをしていくようにしましょう。

それでは本題に移りましょう。実際に「ステップー：場面設定」を作り込んでゆきます。

これまで作った内容「(a-2)ストレスの内容」を以下に示します。



「世界観、舞台、主要人物の配置」については、学校ものであるということで、以下のものを配置しましょう。

- 世界観、舞台説明として現代日本の学校ものであることを説明。
- 季節は春で、主人公は高校に入学したての新入生であることを説明。
- 無事に入学式を終え、初めてのホームルームも終わる。

その後、「主人公が大切にしているもの」を説明します。

先に作った内容は以下の通りです。

- (a-2b)主人公の危機 (大切なものを失う危機) : 「学校に在籍し続けること (学

校を無事に卒業すること) 」

これを元に、「主人公が大切にしているもの」は次のように肉付けできるでしょう。

- 母親との幸せな思い出の描写。高校を卒業するために、母親が命をかけて働いて、お金を作ってくれたこと。そして母親が死んでしまった今は、高校を無事に卒業することが主人公の生きている証でもあるとする。
- 主人公は落ちこぼれだけど、ぎりぎりこの学校には入れたことを説明。
- 高校生活に対する期待も浮かべておくと、後ほどそれが打ち壊されて盛り上がるかも。

また、学校を卒業しなければならないという精神的な理由付けもできるでしょう。例えば主人公は落ちこぼれで逃げ続けていて、「ここで逃げたら、僕はもうだめになるかもしれない」という理由付けをしてもいいかもしれません。これも、「主人公が大切にしているもの」を強化する内容になります。

ですが、ここではそこまでは肉付けしないようにしておくとしましょう。

以上より、最終的にここでは以下の内容を記述します。

●ステップ一：場面設定

- 世界観、舞台説明として現代日本の学校ものであることを説明。
- 季節は春で、主人公は高校に入学したての新入生であることを説明。
- 無事に入学式を終え、初めてのホームルームも終わる。
- 母親との幸せな思い出の描写。高校を卒業するために、母親が命をかけて働いて、お金を作ってくれたこと。そして母親が死んでしまった今は、高校を無事に卒業することが主人公の生きている証でもあるとする。
- 主人公は落ちこぼれだけど、ぎりぎりこの学校には入れたことを説明。
- 高校生活に対する期待も浮かべておくと、後ほどそれが打ち壊されて盛り上がるかも。

それではこのような設定で、続けていくことにしましょう。

二.三 ステップ二：「異質な世界」の登場と説明

次のステップは、「ステップ二：『異質な世界』の登場と説明」です。ここから「ステップ四：回避不能な状況」までが、ストレスを与えるために重要な部分である「ストレスエリア」になります。

サスペンスにおいては、ここからのストレスエリアでどれだけ強烈なストレスを与えられるかが、

読み手をどれだけ物語に引き込めるかという大きな要因となります。そのため、「ステップ一：場面設定」で幸せに大切に持ち上げていけば持ち上げているほど、ここからそれが壊されるかもしれない危機感が大きくなり、読み手により大きくストレスを与えることができます。

また、ここからのストレスエリアで、読み手にストレスを与えて、かつストレスから回避できない状況を与えます。これによって読み手は精神的なストレスから逃げられなくなり、それはつまり、「物語から逃れられない」こととなります。

強いストレスを与えて、回避不能にできたら、読み手はこの段階で本を閉じたとしても、ストレスから逃れられなくなります。なので、読み手に残された、自分の中にあるストレスを解放する手段は「読み続けて主人公が助かること」しか残されていないわけですね。これで読み手は、精神的に「読むのをやめることができない」状態になります。

この「強いストレス」と「逃れられない状況」を完全に作ることができれば、サスペンスの半分は成功したようなものです。つまり、サスペンスを成功させる要因の約半分は、この序盤まででほとんど決まってしまうわけですね。それほどここからのストレスエリアは、重要なステップになります。

それでは実際に、「ステップ二：『異質な世界』の登場と説明」の内容に移ることにしましょう。

多くの場合、それまで幸せな状態であったものが、突如として打ち壊されるような事件が起きるでしょう。

脱獄ものであれば、無実の罪を着せられて無期懲役が判決されるかもしれません。刑事物や誘拐ものでは、テロリストにビルが占拠されたり、子どもが誘拐されたりするかもしれません。

それによって、主人公は今までとは違った「異質な世界」に踏み込んでしまっていることに気がきます。そしてその「異質な世界」こそが、これから主人公が生き抜かなければならない、サスペンス物語の舞台なのです。

この段階で、その場所の説明をします。その舞台とは、今までの世界とは全くの別物で、今までの常識は通用しないでしょう。そして異質であればあるほどストレスを増大させ、読み手を引き込むことができます。

視覚的、感覚的など、五感を通じてそれらの異常性を演出することもあります。

例えば刑務所ものでは、新人の囚人が初めて刑務所内に入ったら、既に入所している「先輩囚人」たちが柵をガンガンと凶暴に打ち鳴らして、明らかに異常な空気を演出することもできます。

また、狂ってしまい奇声を上げる囚人、新入りをいたぶろうと武器を持って引きつった笑いを浮かべる囚人、壁を相手にぶつぶつと抑揚もなく不気味に話しかけている囚人など、そういった「異常感」を出すことで、ストレスを増大させることもできます。

他にも、ジャンルによってはバラバラになった肉片と血まみれの部屋であったり、奇声を上げながら人をいたぶり快楽を得る狂った人間であったり、不快なタバコや酒の匂いであったり、耳障りな罵（ののし）る声や騒音であったりするかもしれません。

そういった、主人公が踏み入ってしまった「異質な世界」を説明し、うまく演出することで、読み手により大きなストレスを与えることができます。

★作成例：「ステップ二：『異質な世界』の登場と説明」

それでは説明通りに、事件を起こしましょう。

入学式と、クラス分けがされて、クラスが終わって教師が去った直後に上級生と上級生代表が入ってきて、異質な世界が発動させます。

ここで、思いっきり異様な状況と緊迫感を作り出すようにしましょう。そうして読み手にできるだけストレスを与えるようにします。

ここでは効果的な演出ができるかどうか成否を分けるので、骨格だけでなく、多少演出面まで踏み込んでおきましょう。

●ステップ二：「異質な世界」の登場と説明

- ホームルームが終わった直後、教師が出て行くと入れ替わりに、竹刀を持った上級生代表と上級生たちがずかずかと教室に入ってくる。
- 主人公ら新入生は不思議に思うが、上級生代表はいきなりキレて竹刀を打ち付け脅し、新入生たちは縮み上がる。
- 上級生たちは、奇声を上げて笑ったり、竹刀を舐めたり、明らかに狂っている印象を与える。

他にもいろいろあるかもしれませんが、まあ全て演出レベルでの話になるので、この辺にしておきます。実際に作る時は、しっかりと異様な演出を作り込むようにしましょう。

それでは次からは、主人公の大切なものを失う危機に移るとしましょう。

二.四 ステップ三：悪意の明示と大切なものを失う危機

主人公は、先のステップで「異質な世界」に踏み込んでしまいました。

この「ステップ三：悪意の明示と大切なものを失う危機」からは、その異質な世界の中で、悪意が牙をむく段階になります。

異質な世界に入った主人公、もしくは主人公の属する集団は、自分たちに悪意が向けられていることを知ります。

脱獄ものでは、刑務所に入った新入り囚人たち（主人公を含む）は、「新入り歓迎会」を受けるかもしれませんが。それは「歓迎会」とは名ばかりで、悪意に満ちた看守からの洗礼であるかもしれません。

また、刑事物では何らかの事件が勃発して、犯人が主人公の大切な人を誘拐したり、人質に取ったりするかもしれません。ギャンプルものであれば、いつの間にか多額の借金を背負わされて、お金の

ゲームに参加させられているかもしれません。他のジャンルでは、猟奇殺人を繰り返す狂った殺人鬼や、未知なるエイリアンやゾンビ、あるいは災害などが主人公に危害を加えようとして登場するかもしれません。

読み手も主人公も、ストレスが与えられると、無意識にそこから逃げ出す道を探し始めるものです。ですがこの段階では、ほとんどの場合、事態から逃げることはできない状況になっています。

例えば刑務所では、銃を持った看守の監視があり、出入り口には鍵がかかっていて脱出することは困難でしょう。テロリストにビルを占拠されたら、全ての出入り口を押さえられていたり、エレベーターや移動手段が全て使えなくなっており、逃げることはできないでしょう。他のジャンルでは、黒服の人に周囲を取り囲まれてしまったり、エイリアンがうようよいたりするかもしれません。

そのような状況にあることで、主人公は今は逃げられない場所にいるのだと知ります。

主人公よりも、力のある者や知恵のある者がその状況を打破しようとするかもしれません。ですが逆に悪意を向けられて、悲痛な叫びを上げたり、苦しんだりして、見るに堪えない状況になったり、命を失ってしまったりすることも起こりえるでしょう。

それによって、主人公はこの危機を回避しようとする気力さえ失ってしまうかもしれません。主人公（読み手）はますます危機感を感じて、ストレスを抱えます。

このような「悪意」が明示されることによって、主人公は大切なものを失う危機に立たされます。

しかし、ここでは「主人公の大切なもの（安全やお金、関係や人質など）」に直接的な危害が加わることはほとんどありません。というのも、危害が加わってしまったら、危機感が消失してしまうためですね。精神的には「傷つくこと」よりも、「傷つくことへの恐怖」の方がよりストレスを感じるのです。

なので、大切なものへの危害が及ぼうとした瞬間に、紙一重の助け船が入って命拾いをする人が多いでしょう。

例えば刑務所に入った主人公は、看守に目をつけられて「お前のような奴が一番嫌いな人種だ」と、制裁を加えるために警棒を振りかぶるかもしれません。その瞬間、チャイムが鳴って囚人を移動させなければならぬ……という出来事が起こります。それによって主人公は運良く難を逃れて、読み手は胸をなで下ろします。

ここでは、以前に作った「(a-2a)悪意の存在」と「(a-2b)主人公の危機」で作った悪意を元に配置してゆきます。

★作成例：「ステップ三：悪意の明示と大切なものを失う危機」

それでは、「ステップ三：悪意の明示と大切なものを失う危機」を配置します。ここで使う悪意とは、以下のようなものでした。

- (a-2a)悪意の存在：「上級生の欲望を満たすための、下級生への命令」

これを元に、次のように肉付けしていくとしましょう。

●ステップ三：悪意の明示と大切なものを失う危機

- 上級生代表は、「年上には敬意を持って接することだ」と言い、下級生に何か芸でもするように命令する。できなければ、容赦なく制裁を加える。
- 下級生の学級で一番力が強いキャラ（空手で全国大会出場とかのキャラ）を出して、そのキャラに反発させる。しかし上級生によってたかってリンチに合ってしまう、気絶する。
- 教室の出口は上級生によって押さえられていて、出ることはできない。
- その後、上級生代表は下級生二、三人に無理矢理命令。下級生は震え上がって泣いたり、従ったりして、それでも些細な因縁をつけられて制裁を食らってしまう。
- そんなストレスのまっただ中、ついに主人公が上級生代表に指名されてしまう。「隣の奴を殴れ」と命令されるが、主人公はできるわけがない。
- 上級生代表が不機嫌になり、主人公に制裁を加えようとした瞬間、学校のチャイムが鳴って教師が入ってきて、「PTA会があるから、生徒は早く下校しろ」と伝える。主人公はぎりぎり助かる。
- 上級生代表から因縁をつけられて、目をつけられてしまう。「俺はお前のような奴が一番嫌いな人種だ」と言われて、「明日から楽しみにしてろよ」と。

ま、少々詳しく説明しましたが、この辺りでいいでしょう。

ここでいったん緊張の糸が切れて、一息つく……というところですね。

そして次のステップから、このストレス（問題）そのものから逃れられないことを示していきます。

二.五 ステップ四：回避不能な状況

前のステップで、主人公は紙一重で助かり、無傷で済みました。ですがストレスは持ち続けている状況です。

そこで主人公は、この「ステップ四：回避不能な状況」において、ストレスに対してどのような対応をするのかという決断を迫られます。

いったん危機は過ぎ去り、主人公は冷静になって状況を見つめ始めます。**読み手には何らかの形で、今の状況を知らせる客観的な情報が与えられる**でしょう。

客観的に主人公たちを見ている第三者から回避不能だという解説がされるかもしれませんが、場合によっては主人公が、その道の経験者や達人から、このストレスは回避不能であることを教わるかもしれません。

それらの情報を冷静に分析した上で、**主人公は、自分の意思に関わらずストレスに正面から向き合わざるをえない状況であることを悟ります。**これが「(a-2c)回避不能な状況」になります。

例えば刑務所ものでは、隣にいる冷静な囚人から、こう助言を得るかもしれません。「俺はこの刑務所に来るのは三回目だ。いいアドバイスをお前にやろう。ここでは逃げることも隠れることもできない。自分の力だけが頼りだ。誰にも頼らず、うまく乗り切るしかない」と。そして主人公は、嘆いていても仕方ないので、その道しか無事に生き抜く方法はないと受け入れます。

空港がテロリストに占拠された場合、刑事の主人公はテロリストから身を隠しながらも、テレビのニュースで事情を知るかもしれません。そして愛する家族が人質に囚われていることを知り、その家族を救うためにテロリストに立ち向かうことを決意するでしょう。

また、お金を奪い合うようなゲームの場合、視点が主催者に切り替わって「ゲームプレイヤーがどんなにあがこうが、もうここからは逃げられはせんよ」と解説するかもしれません。

この段階では、**主人公がそう決断するために、考え得る逃げ道を全てふさいでおく必要があります。**こうして、主人公は自分の意志にかかわらず、ストレスに取り組まざるを得なくなります。

読み手に強いストレスを与えて、そしてそこから逃げられないと完全に示した時、読み手はもう「読み続ける」しかなくなります。これができれば、この「ステップ二：悪意の顕在化」から「ステップ四：回避不能な状況」までのストレスエリアは成功したことになります。

★作成例：「ステップ四：回避不能な状況」

それではストレスエリアの最終段階、「ステップ四：回避不能な状況」を作り込んでゆきましょう。

ここでは冷静になって、読み手に客観的な情報を与えます。その上で、主人公はストレスに取り組まなければならないことを悟るでしょう。

ここでは以下の内容を用います。

- **(a-2c)回避不能な状況**：「学校を卒業してという母の遺言」「落ちこぼれ学校で転校不可」

実際には以下のように構築することにしましょう。

●ステップ四：回避不能な状況

- 帰り道、主人公は冷静になって状況をまとめる。また、事情に詳しい同級生から話を聞く。
- ここが最悪の学校であること。教師も上級生のことを黙認していること。学校の悪しき伝統であり、変えられないこと。
- その上で、学校からは逃げられない。お金もないからどこにも行けないし、落ちこぼれ学校なので、転校もできない。学校をやめてももっと悲惨になることを説明する。
- 主人公は墓参りをする。そして「学校を卒業してという母の遺言」を思い出す。
- 悩みに悩むが、結果的に、母親が命を削って養ってくれたことを思い出し、自分

はこの程度の困難には負けられない、逃げないことを決意する。

これぐらいでいいでしょう。

これでストレスエリアは終了になります。

しっかりと読み手にストレスを与えられるように、構築しましょう。

二.六 ステップ五：表面的ルールの説明

それではここから、「駆け引きエリア」に入ります。ストレスを与えることは一段落して、ここから駆け引きが始まります。

前章で作った「(b-2)駆け引きの内容」を図 5 に示します。ここからはこの内容を用いて駆け引きを構成してゆきます。



図 5: 駆け引きの内容

駆け引きを始める上でまず最初に必要なのは、「ステップ五：表面的ルールの説明」です。このステップで、駆け引きに必要な情報を一つずつ読み手に与えてゆきます。

このステップで必要な要素は、以下のものになります。

- **表面的なルールの説明**：主人公を取り巻くルールを、一つ一つ説明してゆきます。
- **ルールプレイヤーで用いるルールの前振りと伏線**：後ほどルールプレイヤーで必要になるルールや前振りも、ここから説明してゆきます。

それぞれの要素について、以下で説明してゆきます。

(一) 表面的なルールの説明

主人公は新しい世界に入り、そこでの毎日が始まるでしょう。敵からいつ脅威の手が伸びてくるか分からない状態ですが、すぐには敵の脅威は訪れないでしょう。

そして少しずつ周囲の状況を把握してゆきます。信頼できる仲間を見つけるかもしれませんが、逆に信頼できそうな人から裏切られてピンチになり、紙一重で助かるかもしれません。

ここでは主人公にも敵にも大きな変化はありません。ピンチになったとしても、ぎりぎりのところで切り抜けることができるでしょう。

そうすることで、主人公は少しずつ、自分を取り巻く環境にルールがあることを知ってゆきます。

例えば刑務所もので、「主人公（囚人）は看守に弱い」というルールがあったとしましょう。

ですが、看守はどんな時でも囚人に危害を加えられるわけではないのです。朝の点呼の時間では、看守は主人公を見つけたとしても、睨み付けるだけです。これにより、主人公は「看守も何らかのルールに従わなければならない」状態であると知るのでした。

主人公は危機を前にして命拾いをしたり、他者の企みが失敗する姿を見て、一つ一つルールを知ってゆくこととなります。つまり、主人公だけでなく、敵も何かしらのルールに縛られていて、その上で駆け引きをしなければならないということを知ってゆくわけですね。

ここで「(b-2a)ルールの存在」を用います。

この段階では、ルールは断片的に紹介していく方が効果的になるでしょう。これがサスペンスとミステリーの相性がいい理由になりますが、ルール（もしくはヒント）を小出しにすることで、真のルールに近づいてゆくミステリー的な面白さを演出することができます。

例えば「起床と点呼の時間は安全」「食事の時間は、囚人が騒動を起こさない限り安全」「労働の時間は、他の看守がいれば安全」……などのように、場面を小出しにしてゆきます。

そうすることによって、主人公は次第に「安全な時間や場所」を見つけてゆき、それを組み合わせて、最終的な答え（ルールプレイヤー）である「看守は刑務所長に弱い」というルールに近づいてゆくでしょう。

また、時には読み手の判断を誤らせるフェイクを配置して、読み手を欺くこともできるでしょう。

ここで有効な技法が、読み手の正常な判断力を奪うことです。

この段階は、何が主人公にとって安全か、そうでないかが分からない段階です。それを利用すれば、主人公にとって味方となるキャラや役立つ現象を、主人公の危機のように見せることができます。また逆に、主人公にとっては危害となるキャラや現象なのに、主人公にとっては利点であるように見せることもできるでしょう。

そうすることによって、「何も信じられない状態」にすることができます。

簡単な例で言うと、この段階に入ってすぐに親切そうなキャラを登場させて、主人公に有益なアドバイスを与えます。そして主人公がそれに従った直後、そのキャラは表情を一変させて、どす黒い笑みを浮かべて主人公を陥れようとします。このように「有益そうな人が裏切る」という出来事を一度か二度繰り返すだけで、簡単に「誰も信じることができない」という緊迫した空気を作ることができます。

これによって、この後主人公が真に有益なルールを見つけたとしても、読み手は「罠ではないか」

とか「罨にはまってしまった」と錯覚してしまうのです。

刑務所ものでは、主人公が刑務所長から「脱税の手伝いをしてくれ」と言われるかもしれません。本当はそれは主人公にとっては看守よりも強みを得るきっかけなのですが、主人公と読み手はこれまで親切そうな申し出を受けて騙されてきているので、「もう騙されない」という気持ちがあるものです。だから相手の真意を探ろうとするでしょう。

そこで主人公は、刑務所長が背を向けてニヤリと笑うのを見逃しません。刑務所長の机の上に拷問の本があるのを見つけるかもしれません。「人が必要なんだ」という刑務所長に、主人公はその申し出を断るわけですね。この拷問本はフェイクでしかないのですが、それでも読み手は「ああ、よかった。刑務所長の罨にはまらなくて。絶対に拷問の実験台にされるだろうからな」と感じるわけです。

ですが、主人公に事情があって刑務所長を手伝わなければならなくなった時、読み手は「ああ、刑務所長の罨にはまってしまった。もうだめだ!」と、本来は有益なことをあたかも罨にはまったかのように見せることができます。これは、後の「ステップ六：ルールの攻略法を知る」で説明します。

このように読み手の正常な判断力を奪うことで、一つ一つのルールを示すにも不安感や緊迫感が増して、いいサスペンスになるわけですね。

また、これを応用することで、絶対に必要なものをそうでないように見せたり、どうでもいいものを重要そうに見せたりすることもできます。それによって、重要でもないアイテムを敵に奪われるような出来事を起こしたとしても、読み手は「大切なものが奪われて、主人公が大ピンチになってしまった!」と認識させることもできます。これらは、いわゆる「ひっくり返し」や「どんでん返し」といった、後で読み手の予想を裏切る方法にも通じるでしょう。

この段階は少し中だるみしやすい場所でもあります。「読み手の正常な判断力を奪うこと」が、緊迫感を持続させる大きなテクニックです。

(二) ルールブレイカーで用いるルールの前振りと伏線

このステップでもう一つ必要な要素が、**ルールブレイカー（ルールの抜け道）で用いるルールの前振りと伏線**です。

ルールブレイカーで用いる情報やアイテムなどは、事前に取得しておく必要があります。そのため、必要な情報やアイテムをこの段階から少しずつ配置しておく必要があるでしょう。ルールブレイカーを正当化するようなルールも、その中に含まれているかもしれません。

これも読み手にあからさまに「必要になりそう」と伝えるよりかは、さりげなく配置したり、逆にそれに近づくのは危険そうに見せると効果が大きくなるでしょう。

主人公を何かしらの小さなトラブルに巻き込み、その対処をさせることで、ルールブレイカーに必要な情報やアイテムを取得させる……ということも可能でしょう。そうすることで、読み手にルールブレイカーの前振りを「重要なものではない」と錯覚させることができるでしょう。

ここでは、主人公と読み手に理解度の差を出す必要があるかもしれません。主人公は既にルールを見破り、ルールブレイカーを見越しているけども、読み手はルールもルールブレイカーも分かっていない状態にしたい……という場合ですね。そのような場合、読み手にとっては、主人公が奇妙な行動を取るように見える場合もあるでしょう。

ルールプレイヤーに必要な前振りの内容は、既に前章で「(b-2c)各ルールプレイヤーの前振り」としてリストアップしていますので、ここで用います。

なお、前振りや伏線は、このステップだけではなく、「ステップ七：攻略法によって勝ち進める」まで割り当てることが可能です。

以上が「ステップ五：表面的ルールの説明」に必要な要素になります。これらを適切にちりばめて配置します。

この段階では、主人公（もしくは読み手）は、散らばった情報を得ながら、少しずつ問題解決のためのルールを探していくでしょう。場合によっては、生き延びられなかった人がどのようになってしまったのかも示すこともあるかもしれません。それらの情報を与えてゆきます。

読み手にとっては、この段階で三つ巴の構図や、ルールプレイヤーが何かなど、さっぱり分かっていない状態です。なので、どの人物や情報が自分にとって役に立つものなのかは分からないようになっています。読み手には「全て危険そうに見える」ようになり、緊迫感を作ることができます。

この段階は他の段階と比べても、比較的情報量が多くなり、時間的にも長くなりがちです。間延びしないように、緊張と緩和を上手く組み合わせて構成しましょう。

★作成例：「ステップ五：表面的ルールの説明」

ここから「駆け引きエリア」に入ります。ストレスを与え終わって、ここからは緊迫感を出して行く方向に考えをシフトしていきます。

これまで作った「(b-2)駆け引きの内容」を右図に示します。

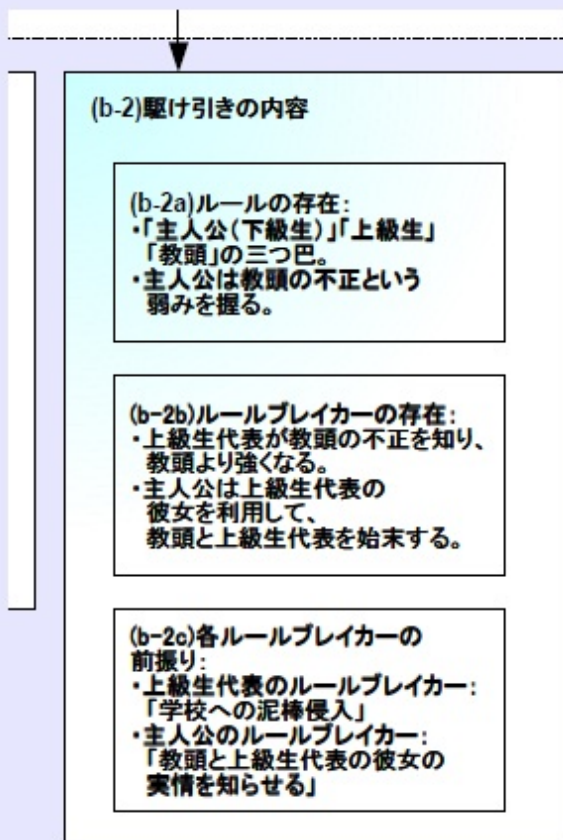
これを元に、作り込んでゆきましょう。

まずは「表面的なルールの説明」から。

ここでは「主人公（下級生）」「上級生」「教頭」という三つ巴のうち、「上級生は教師（教頭）に弱い」というヒントを小出しにしていきます。

また、誰も信じられない状態にするために、主人公を一度か二度ほど騙してピンチにさせておきましょう。

この段階は比較的長いので、記述量は今ま



でよりもはるかに増えるでしょう。ですがここでは説明の都合上、内容は分かりやすいように簡潔に記します。実際に作る場合は、もっとそこには上級生代表がいしかりと作り込むようにしましょう。

なお、以下では分かりやすいように、内容の最初に「(ルール説明)」「(プレイヤー準備)」と記しておきます。

●ステップ五：表面的ルールの説明

- 一日目
 - (ルール説明) 次の日の登校シーンから始める。校門には教師が立っていて、そこでは上級生は大人しいことを知る。
 - (ルール説明) 授業中も、教師がいる場所では乱入してくることはない。
 - (ルール説明) 休憩時間、隣の教室で上級生が暴れているのが分かる。休憩時間は危険。そして最も危険なのは、昼休みだと知る。
 - (ルール説明) 昼休みに主人公は安全な場所を探そうとするが、その時に人の良さそうなクラスメイトから、「屋上が安全だ」と教わり、一緒に行くことにする。ついて行くと、そこには上級生代表がいて、クラスメイトは引きつった笑いを浮かべて「連れてきました！ だから、俺だけは見逃して下さい！」と言い、主人公は騙されたことを知る。だけどクラスメイトは上級生代表にさらに裏切られて殴られ、絶望する。上級生代表が主人公に手を出そうとした瞬間、チャイムが鳴って教師が通りかかる。主人公は命拾い。
 - (ルール説明) 帰り際にも、上級生に媚びを売って、自分の安全のために同級生を売ろうとしている人がいるのを見かける。そして誰も信じられないことを知る。
 - (プレイヤー準備) 下校時、上級生代表には派手目な彼女がいて、彼女にうつつを抜かしている。だから主人公は今日は安全っぽいと知る。
 - (ルール説明) クラスメイトの男子四、五人がチームを作って、上級生を返り討ちにしようという計画を立てている。それに誘われるが、主人公は断る。
 - (ルール説明) 校門から出たら、市街地になるので安全。
- 二日目から、時間などを適当に決めて配置する。
 - (プレイヤー準備) 上級生の彼女に目をつけられる。けばくてタバコ臭い女。以下、「上級生彼女」と表記する。上級生彼女は最終的に主人公に味方する側につくので、最初はその逆の、主人公に敵対するように見せる。上級生代表が主人公を嫌っていることを知っていて、「あんたは助からないよ。泣きわめいても殴られ続けて、濡れ衣を着せられて退学だね」と主人公を脅す。下校時に彼女に絡まれて時間を費やされて、「上級生代表が来るまで足止めされた罌だった」と読み手に誤解させる。
 - (ルール説明) 上級生を返り討ちにしようという計画を立てていたチームの内容が上級生に漏れたようで、そのメンバーが個別にリンチを受けてしまい、その上、他の同級生グループとケンカしたというでっち上げを食らって停学、リーダー格は退学になる。読み手は、主人公は命拾いしたと知る。

- (プレイヤー準備) 教頭 (男) から呼び出される。教頭から、主人公の父親は、税理士だったことの説明される。だけど父親は蒸発しており、会社は休眠中。だから父親の会社の印を持ってきてくれないかと頼まれる。そうすれば、「昼休みの間、教頭以外誰も入れない教室を使わせてやる」と言う。だけど教頭がニヤリと不気味な笑みを浮かべて「誰も入れないから、大丈夫だ」と主人公の体を舂めるように見るので、危険を感じて主人公は断る。
(本当は救いのルールなので、わざと最初は危険そうに見せる。教頭は男に興味はない。上級生彼女を楽しんでいるため)

大体これぐらいでいいでしょう。

まだまだルールプレイヤーの前振りなど説明していない部分もありますが、それは次のステップにも入れるので、バランスよく配置していきます。

二.七 ステップ六：ルールの攻略法を知る

「ステップ五：表面的ルールの説明」で、ルールを断片的に説明しました。ですが読み手はどれが有用なルールなのか分かっていない段階で、何も信じられない状態です。

しかしこの「ステップ六：ルールの攻略法を知る」で、主人公はその中から必要な情報を選び、その情報に賭けることで、ルールの攻略法 (ルールプレイヤー) を知るでしょう。

主人公が最初にルールプレイヤーを用いようとする時、しばしば主人公は大きな決断を促されることがあるでしょう。というのも、その「有利なルール」とは、主人公もしくは読み手にとっては百パーセント安全である保証はないためですね。主人公が逆に別の危機を負ってしまうリスクもあるものです。

ですが、決断を促すために、もはやこれ以上避けられないようなピンチが主人公を襲うかもしれません。それによって、主人公は有利なルールへと飛び込むのです。

刑務所もので言うと、看守の魔の手が伸びるでしょう。そこでもう逃げられないというピンチに陥った時、「脱税の手伝いをしてくれ」と言っていた刑務所長が登場するかもしれません。そして刑務所長側につくことは「拷問関連の何かもさせられるかもしれない」というフェイクのリスクがありますが、主人公はそちらに行かざるを得ない状況で、刑務所長の申し出を受けるでしょう。

そしてしばらくすると、拷問については「ああ、あの拷問本は先代所長の本棚を整理していて見つけて、処分しようと思っていた本だ」などと言われて何でもないと分かり、主人公は安堵します。そして主人公は、看守から逃れるルールプレイヤーを見つけたと知るのでした。

別の例で言うと、テロリストにビルを占拠された場合、主人公の刑事は二十階に誰も入れない特別フロアがあることを知るでしょう。ですがそこに行くには、ビルの外壁をよじ登らなければならない

というリスクがあるかもしれません。

しかし主人公はテロリストに見つけれ、追い詰められて、結果外壁を登るというリスクを冒すでしょう。そうすることで主人公は誰も入れないフロアに入ることができて、テロリストも追ってこれずに、テロリストから逃れられる「絶対に安全な領域」に到達して一息つくでしょう。そこは、警察と安全に無線でやりとりできる場所であり、ここで警察に指示を出すことがルールプレイヤーだと知るので。

ここで「(b-2b)ルールプレイヤーの存在」を発動し、この段階で読み手に三つ巴のルールを完全に示して、主人公に強みができたことを示します。

この段階の最後になると、主人公はようやく一息つける場所にたどり着くでしょう。そうして読み手はそれまでの緊張の連続から解放されて、しばしの間、ほっとする場所や時間を得るでしょう。

★作成例：「ステップ六：ルールの攻略法を知る」

それでは実際に、主人公にピンチを作って、有利なルールへと飛び込ませましょう。

●ステップ六：ルールの攻略法を知る

- (プレイヤー準備) 昼休み、上級生代表に絡まれて、ピンチに陥る。そこでたまたま教頭が登場して、上級生代表を止める。そして教頭は、これはいい機会だと笑みを浮かべて主人公に「私と用事があるのではなかったのかな？」と、決断を促す。主人公は断ることができず、教頭の申し出を受けて、その場を乗り切る。主人公は命拾いをするが、読み手には別の危機に飛び込んでしまったと思わせる。
- (ルール説明) 実は教頭は男色家ではないと知る。そして教頭は教頭の部屋に乱入しようとした上級生に制裁を加え、停学もしくは退学処分にする。そして主人公は、ここが実は安全な場所なのだと言って一息つく。

これぐらいでいいでしょう。

それでは次から、主人公の反撃開始です。

二.八 ステップ七：攻略法によって勝ち進める

ここまでの段階では、主人公はずっと負け続けでした。ですが「駆け引き」とは、負け続けるだけでは成り立ちません。主人公が有利に立つこともあることで、初めて「駆け引き」が成り立つのです。

この「ステップ七：攻略法によって勝ち進める」から、ルールプレイヤーを手にした主人公は、

反撃を開始します。主人公には、今いる異質な世界で生きてゆくための新たなルールが見えています。それは三つ巴の形かもしれません。そしてその強みを利用できる、攻略法を得たのです。

主人公は強みを生かして、敵の脅威を排除し続けるでしょう。そして自分にとっての有益な情報をさらに探してゆくでしょう。

敵は地団駄を踏んで悔しがるかかもしれません。主人公に対する敵意や憎悪をさらに増幅させるかもしれません。ですが、ここではまだ敵は主人公に脅威を与えることはできないのです。

主人公は安全な場所にいるため、時に気が緩むかもしれません。勝利ムードも漂うかもしれません。ですが、敵は主人公が知らない間に、着実に次の手を準備しているのです。

例えば刑務所からの脱獄ものでは、刑務所長の側にいることで、看守は主人公に手を出せなくなるでしょう。主人公には刑務所長という便利な道具があるので、今までよりもはるかに楽に、脱獄の準備を着々と進めることができるでしょう。

時に、主人公は刑務所長を利用して看守に復讐できるかもしれません。看守は悔しがり、さらに主人公に対する憎悪をふくらませるでしょう。その悔しがる姿が読み手に自尊心という快楽を与えるでしょう。しかし、看守は着実に「何か」を準備しているものなのです。

テロリストにビルを占拠された場合、警察との無線を通して、警察に内部状況を伝えるでしょう。そうすることで、警察が突入する準備を整えて、主人公は「これで安心だ」と力を抜くかもしれません。

テロリストも悔しがるでしょう。ですが、テロリストも少しずつ準備を進めているのです。

主人公は勝ちながらも、ルールプレイヤーに必要な情報をさらに手に入れていくでしょう。また、場合によっては敵キャラがルールプレイヤーを準備する情報が伏線として入る場合もあるかもしれません。

このように、この段階ではルールの全てを明かされたことで、ついに主人公が優勢に立つ場面でもあります。

★作成例：「ステップ七：攻略法によって勝ち進める」

それでは、ついに主人公の反撃開始です。

前のステップでルールプレイヤーを示して三つ巴の形を全て明かしたので、ここからはそれを利用して上級生代表の脅威を排除していくことにしましょう。

また、残るルールプレイヤーの前振りも同時にしておくことにしましょう。あまり細かく説明するとネタバレになりそうなので、ちょうどいいぐらいにしておきましょう。

●ステップ七：攻略法によって勝ち進める

- ・（ルール説明）主人公は、昼休みは教頭の用意した部屋で教頭の手伝いをするので、安全でいられる。
- ・（ルール説明）上級生代表が、部下に指示して主人公を引き出そうとするが、教

頭がそれを排除して、部下たちをことごとく停学処分にする。上級生代表が悔しがる。

- (ブレイカー準備) 主人公は、同級生が安全でいられるようにいろいろと手配する。教頭を通して、昼休みに教師を配置するようしたりする。そして下級生は次第に安らぎを得る。
- (ブレイカー準備) また、教頭に上級生代表への敵意も持たせる（もしくは教頭が既に敵意を持っている）ようにして、主人公は上級生代表を退学させるという何らかの計画を進めている……ということを読み手に示す。上級生代表さえ退学になれば、学校は安全になるということを示しておく。
- (ブレイカー準備) ある日、教頭が上級生彼女を部屋に連れてくる。そして主人公を追い出す。主人公は事情を知る。
- (ブレイカー準備) 部屋で、教頭が去った後に上級生彼女から事情を聞く。上級生彼女にとって、教頭はいい「金づる」程度。上級生彼女は、上級生代表も見下していると知る。だけど彼女も上級生代表が怖いので、もし見つかったらどうするのかと問いかけたら「『脅された』と言えば間違いなく上級生代表は信じる」と答える。
- (ブレイカー準備) 上級生代表が主人公に憎悪をたぎらせる。「いつまでもそのままではいられないと思うなよ」と。
- (ブレイカー準備) 夜、学校に泥棒が入る。金庫が荒らされ、主人公が扱っていた経理情報も荒らされる。
- (ブレイカー準備) 主人公は、上級生代表が教頭の部屋に乱入する時間を操作する。また、教頭が教室で彼女を抱く場所も準備する。読み手には主人公が不思議なことをしているように見せて、主人公の目的は明解には伝えない。

これぐらいでしょうか。ルールブレイカーも準備完了できました。

さて、それでは次から終盤になります。次はついに、敵のルールブレイカーの発動です。

二.九 ステップ八：敵のルールブレイカーの発動

有利になった主人公は、駆け引きを優位で進めていくでしょう。そして敵の悪意を完全に断つために力を発揮していったり、もしくは力を発揮する人にそれを任せて静観していたりするでしょう。

そしてついに敵を追い詰めるかもしれません。

ですが、そこで思いも寄らぬ事態が引き起こります。それが、「ステップ八：敵のルールブレイカーの発動」です。

この敵のルールブレイカーの発動によって、今までのルールは無効化されるでしょう。それによって、主人公の持っていた強みが瞬く間に崩れ去り、主人公は今までにない最大の危機を迎えます。

そして主人公は気が付きます。敵はこのルールプレイヤーを発動するために、主人公に押されながらも着々と準備していたことを。主人公は、自分の甘さや油断を心から悔いるでしょう。

敵のルールプレイヤーは成功して、主人公の大切なものをつかみ取るでしょう。そして今や敵は、主人公の大切なものを生かすも殺すも自由にできるのです。

敵は高笑いをして、勝利を確信します。**読み手（主人公ではない）は、主人公が駆け引きに敗北してしまったと感じます。**

例えば刑務所脱獄ものでは、主人公がついに脱獄準備を終えたという時点で、敵はルールプレイヤーを発動します。看守は囚人間の騒動を引き起こし、その罪を主人公に着せて、主人公を刑務所長から引き離し、独房に閉じ込めて自分の監視下に置きます。看守は高笑いをして、主人公は脱獄をする寸前で希望を断ち切れ、読み手は主人公が敗北したと感じます。

テロリストにビルを占拠された場合、警官隊がビルに突入するでしょう。しかしテロリストの周到な準備によって、警官隊は全滅。周囲の警官たちも、隠された爆弾によって壊滅させられるでしょう。そして警察無線を利用して警察が用意したヘリがビルにやってきて、警官の服に着替えたテロリストは悠々と屋上にあるヘリポートへと向かいます。その時、テロリストは主人公の妻が人質の中にいると知って、その妻を人質に選び、連行します。主人公の最大の弱みを握られ、そして強みである警察も壊滅させられ、読み手は完全に望みが絶たれたと感じます。

主人公は敗北感を感じている場合もあるでしょうし、そうでない場合もあるでしょう。どちらにしろ、主人公は油断を悔やんだり、ひょっとするとチャンスを目の前で取り逃してしまったことにショックを受けているかもしれません。

注意が必要なのは、主人公が大切にしているものにはまだ大きな傷はつかないということです。場合によっては、軽微な傷がつくかもしれませんが、それは意に介さないほどの小さなものであるでしょう。これも、「失うこと」よりも「失う事への恐怖」の方がよりストレスを与えるため、完全に傷つけてしまえば不安感が消えてしまうためですね。

この段階は、中盤もしくは終盤の盛り上がり場面となることがほとんどでしょう。実際に読み手が最も駆け引きを楽しむための場面となります。

★作成例：「ステップ八：敵のルールプレイヤーの発動」

ここで、ついに敵によるルールプレイヤーが発動します。敵によるルールプレイヤーの内容は、次のようなものでした。

- **(b-2b)ルールプレイヤーの存在**：「上級生代表が教頭の不正について知ることで、教頭より強くなる」

これを元に、実際の内容を以下のように肉付けして作り込みます。

●ステップ八：敵のルールプレイヤーの発動

- 主人公の計画の準備が進み、上級生代表を退学にできる方法を構築する。あと一

つを残して完了する段階。主人公は勝利を確信して安堵する。

- しかしその時上級生代表が教頭の部屋にやってきて、教頭が怒るが、上級生代表は引きつった笑みを浮かべて余裕。
- 教頭が制裁を加えようとする前に、上級生代表によるルールブレイカーが発動する。それは、上級生代表が経理の不正情報を手に入れたことを教頭に伝え、教頭を脅迫する。
- 結果的に脅迫に屈した教頭は、上級生代表に制裁を加えることはできずに、上級生代表に屈する。そして、上級生代表が卒業するまでのあと一年、上級生代表の好きにさせることを約束する。つまり、教頭の権限を上級生代表が握ることになる。
- 上級生代表は高笑い。読み手は、主人公が敗北したことを知る。
- 「これから盛大に、お前の公開処刑だ！ 下級生の前でリーダー格のお前をぼろ雑巾にしてやる！」と脅して、上級生代表による、主人公への復讐が始まることを宣言する。

主人公に最大のピンチが訪れました。

いよいよ次がクライマックスになります。次は、主人公によるルールブレイカーの発動です。

二一〇 ステップ九：主人公のルールブレイカーの発動

主人公は最大の危機を迎えました。孤立無援で、最も頼りにしていた希望が潰えたのです。今や主人公はまな板の上の鯉と同じで、敵の思うがままの状態です。

ですが、まだ終わってはいません。まだ全てが終わってしまったわけではないのです。

場合によっては、勝利を確信した敵は、主人公の健闘を称えるかもしれません。ですが敵の主人公に対する憎悪は抑えきれないぐらいに膨れ上がっていて、主人公を見逃すはずもありません。

ここで、敵の油断により、主人公は最後にほんの少しだけ行動の猶予を与えられるかも知れません。

主人公は瀬戸際の状態から、ここで「ステップ九：主人公のルールブレイカーの発動」を行います。これによって主人公は逆転勝利を得て、敵の野望を討ち滅ぼします。

刑務所からの脱獄ものでは、看守が主人公を自分の監視下に入れて高笑いするでしょう。主人公の健闘を称えつつも、主人公を許すつもりはありません。看守は数々の拷問器具を揃え始めるでしょう。

ですが、看守は特別に用意した拷問器具にサビがあるのを見つけて、主人公に恐怖を与えるためにも一晩だけ休みを入れて、明日から拷問を始めるようにします。そして主人公を、「看守のお気に入りの独房」に閉じ込めます。

そして、次の朝。点呼をしても主人公の返事がありません。独房を開けてみると、主人公だけが忽

然と姿を消しているのです。

看守は混乱します。そして脱走したと分かりますが、既に時は遅し。看守は憤激して理由を探ります。すると、偶然にも独房の壁の下に抜け道が掘られていることを探り当ててでしょう。主人公はこの「看守のお気に入りの独房」に入れられることを想定して、この独房に脱走経路を造っていたと知るので。読み手に全てのタネを明かして、看守は敗北を認め崩れ落ち、主人公が勝利という形で駆け引きが終わります。

テロリストものでは、妻を人質に取られて、警官に偽装したテロリストはビル屋上のヘリポートに出て、警察のヘリを出迎えるでしょう。ヘリには「警官が人質を救出した」と伝えているのです。テロリストがヘリに乗って飛び去ったら、ヘリは乗っ取られ、もはや一巻の終わりです。

テロリストは勝利を確信し、最後に主人公のあらがいを賞賛します。しかし憤怒を押さえきれずに、「出てこなければ人質を殺す」と脅迫して主人公を目の前に引きずり出し、亡き者にしようと銃を向けるでしょう。

ですがその時、人質となっている妻が抵抗して、テロリストは銃を落とします。異変を察知した警察ヘリが飛び立とうとしますが、テロリストは仕方なくヘリに飛び移り、乗っ取るでしょう。

そして最後に主人公は、落とした銃を拾って、ヘリを撃ちます。それが当たり、ヘリは操縦不能になり、墜落してテロリストは滅びます。こうして主人公は最後に逆転勝利を得るのです。

このように、最後の最後で主人公のルールブレイカーが発動して劇的な逆転勝利を収めることで、駆け引きが全て完結します。

なお、場合によっては、「ステップ六：ルールの攻略法を知る」から「ステップ八：敵のルールブレイカーの発動」までを何度か繰り返す場合もあるでしょう。

その場合、最後に主人公が勝利するように調整します。（ラストを衝撃的にするために、敵が勝つ場合も同様に、ルールブレイカーの数を調整します）

★作成例：「ステップ九：主人公のルールブレイカーの発動」

読み手にとって、主人公の敗北はほぼ確定しました。ですがまだ終わったわけではありません。少しだけ敵の油断が生じ、そこから主人公は最後の賭けに出ます。そして勝利を収めるでしょう。

ここではそんなクライマックスになります。

ここは視点切り替えも含めて説明すると、よりドラマティックになるでしょう。ですがここでは骨格説明のために、視点変動はさせずに時系列で流れを説明するにとどめておきます。

もし実際に構築する際は、視点移動も考慮して書いてもいいでしょう。

今回の駆け引きの最後は、以下のようにします。

●ステップ九：主人公のルールプレイヤーの発動

- 上級生代表は下級生を「これから公開処刑だ」と呼び集める。主人公を見せしめにするため。
- 主人公は上級生に捕らえられて、引きずり出される。絶体絶命。
- 勝ち誇った上級生代表は、最後に主人公のあらがいを称えるが、許すつもりは毛頭ない。だけど、上級生代表は自尊心を得るために「命乞いをしろ」と主人公に発言を許す。
- ここで主人公、教頭の部屋の様子を確認して、落ち着く。そして上級生代表の彼女についてに伝える。「お前の知らないところで、よろしくやっている」と。
- 上級生代表は気になり、教頭の部屋を外から見てみると、様子が変わる。いつでも主人公を始末できるからとして、上級生代表は教頭の部屋に向かう。
- そこで教頭と彼女の情事を目の当たりにして、彼女が「脅されて」と言い訳する。上級生代表はキレて、教頭をポコポコにする。
- 上級生代表がふと気が付くと、多くの目撃証人がいる。教師も集まってきて、言い訳できない状態になる。
- 主人公が、計画の全てを明かす。「上級生代表を退学に追い込む最後の一手は、目撃証人だった」と。信頼できる人がいなかったため、その部分の手配だけができなかった。だけど上級生代表が見せしめのために人を集めてくれて、主人公の公開処刑のはずが、上級生代表自身の公開処刑にできたことを説明する。上級生代表は敗北したことを知り、崩れ落ちる。教頭も「もうだめだ」とうなだれる。
- 主人公が完全勝利したことを示す。

論理に穴が見つかった場合は、しっかりと埋めておくようにしましょう。

これでようやく本筋の駆け引きが終了しました。
後は結末をまとめるだけです。

二.一一 ステップ十：結末の説明

ここまでのステップで、主人公に降りかかった危機が全て解決しました。

最後の段階が、「ステップ十：結末の説明」です。必要であれば、ここでその後の幸せな様子や、主人公が安心して、大切なものと共に生きている様子が描かれることでしょう。

もし衝撃と共に終わらせたいのであれば、この最後にさらなる敵のルールプレイヤーを発動させることもできるかもしれません。

例えば映画「SAW」では、主人公たちは密室に閉じ込められます。そしてその犯人を追うのですが、

最後に犯人を捕まえて、読み手はこれで安心……と思います。しかし、その捕まえた犯人も、実は犯人に操られていたのだと知ります。

その直後、主人公の最も側にいた存在が正体を明かして、その人が真犯人だったと分かります。ですが時既に遅しで、主人公は悲鳴と共に犯人に負けて、衝撃と共に物語は終わります。

このように、さらにひっくり返してインパクトを与えるということも可能でしょう。

結末では基本的には幸せな描写をして、読み手のストレスを全て取り払ってから終わるのがサスペンスの基本でしょう。もし何か訴えたいことがあるのでない限り、読み手にストレスを残したままでは、エンターテインメントにならないからです。

もちろん、わざとストレスを残すことで、読み手の心に引っかかりを残して、次に繋げるという考え方もあります。

お好きな方を選べばいいと思います。

とにかく、この段階で全ての物語を完結させます。時系列に並び替える作業は、この段階で完了です。

★作成例：「ステップ十：結末の説明」

それでは最後の段階になります。主人公は勝利して、幸せに高校生活を過ごして終わりとしましょう。

●ステップ十：結末の説明

- 後日談。学校は、上級生代表がいなくなることで、騒ぎを起こす首謀者がいなくなって、次第に暴力がなくなっていったこと。
- 教頭のことがマスコミに漏れて騒ぎになり、マスコミの目もあるので、上級生は手を出せなくなったこと。それから平穏になったこと。
- 主人公はストレスなく学校生活を送ることができるようになり、学校生活を普通に楽しめるようになったこと。
- 最後は三年後の卒業式後、墓参りをして、「願い通り、卒業したよ。育ててくれてありがとう」と母親の遺言を叶えて、ハッピーエンド。

さあ、これで全ての時系列で作る流れが完了しました。

ここまでいろいろと具体例で説明してきましたが、いかがでしたでしょうか。

最初はストレスを、次に駆け引きを……という流れを見極めるのがコツでもあるでしょう。そして駆け引きはルールブレイカーがやはり重要な要素になるでしょう。

この具体例を、是非役立てて下さいませ。

第三章 サスペンスの詳細部分を作り込む

三.一 複層的に作り込む

前章までで、サスペンスを時系列で作りました。

それではここから、さらに詳細な内容にまで踏み込んで説明することにしましょう。

これまで基本となる骨格について、ストレスと駆け引きの筋を説明してきました。

サスペンスでは、この筋を複層的に構成することも、直列で構成することもできます。つまり、複数のサスペンス内容を重ね合わせることもできるし、次々と配置することもできるということです。

例えば刑務所の例で言うと、「主人公（囚人）」「看守」「刑務所長」という基本となる三つ巴がありました。その他にも、例えば「黒人グループ」「白人グループ（主人公）」「闇商人」といった三つ巴を作って、そのサスペンスを本筋に追加することもできます。

「新入り囚人（主人公）」「古参囚人」「リーダー格囚人」という構図もできるでしょうし、他にもさまざまなルールを配置することができるでしょう。

そうすることで、サスペンスはいくらでも続編作りが可能になりますし、長続きさせることも可能です。

このように、サスペンスは複層的に構成しやすく、また一つの問題が終わったらずぐに次の問題を起こすなど、次々と展開させることができます。なので短編にすることも長編にすることも、比較的簡単にできるでしょう。

三.二 「主人公」の配置

次に説明するのが、主人公についてです。

「二.二 ステップ一：場面設定」でも少し触れましたが、サスペンスの領域においては、主人公の性格は何だって構いません。実際にこれまで時系列を作り込みましたが、主人公の性格には全く関係なく構築できたことが分かると思います。

同様に、純粋なサスペンス部分を作ろうとする場合、主人公に欠点を加える必要もありません。多くのシナリオ教材で「主人公には欠点を加えろ」と言われていますが、サスペンスではそれは必要なく、たとえ主人公が完璧超人であろうがサスペンスは成り立ちます³。

例えばケビン・コスナー主演映画「ボディガード」では、主人公のボディガード役のケビン・コスナーは最初から最強なわけですね。また漫画「北斗の拳」も基本はサスペンス構成ですが、主人公のケンシロウは最初から最強で、完璧超人です。

3 ちなみに主人公の性格や欠点は、ミステリーの領域においてもその構成要素とはなりません。つまり、ミステリーにおいても、主人公がどんな性格であろうとも、欠点がなく完璧人間だろうと、物語は成り立ちます。性格や欠点が影響するのは、感動という領域においてのみになります。

なので、これまで「主人公」と説明してきたものは、好きなように設定することができます。

冷徹な性格にしても、暖かい性格にしても、何でも大丈夫です。むしろ、その分野においては最強の実力者であってもいいのです。

また、読み手に分かりやすいようにするために、主人公を二人で構成することもあるでしょう。

主人公にも強気な心と弱気な心が内包されているものです。それを二人に象徴的に分離することで、強気の見解と弱気の見解を明解にすることができるようになります。

例えば駆け引きをする際には、主人公を一人だけではなく、二人セットで常に動かします。一人は冷徹で計算高く、落ち着いて相手の裏を探ることができる性格のキャラです。もう一人は少しのことでも慌てて、落ち着きがなく、素直に不安になるキャラです。何か起こったら「ど、どうしたらいいんだ！ もうだめだ！」と慌てる人と、「まだ負けたわけじゃない。決まったわけでもない」と冷静に策を練る人とがセットになる場合も多いでしょう。

これも、サスペンスでは主人公の性格を自由に構成できるというメリットでもあります。

★作成例：「『主人公』の配置」

それでは、先ほど作ったサスペンスシナリオに、主人公を適当に配置してみましょう。

ここでは主人公は、「冷静で計算高い男子」と「素直で不安になる少女」のセットにするのでしょうか。同い年で、同じクラスの二人としておきましょう。

この二人は常に一緒に行動をするようにします。

少女は慌てる立場なので、不安をストレートに表現させます。その後、男子は冷徹な意見を伝えて、女子の不安を解消しようとするでしょう。

それはすなわち、心の変動を二人の対話で示しているということですね。

別に一人だけでも構いません。主人公を男子だけにしても、心の中で不安と冷静な声を戦わせることもできるでしょう。また、男子よりもさらに弱気なクラスメートでも配置して、不安を代弁させたり、何かにつけて解説するキャラを追加してもいいかもしれません。

このような形で、主人公を好きに作り込むことができるということですね。これは後ほど説明する、感動やミステリーと融合させやすくなる重要な要素になります。

三.三 駆け引きを引き立てる視点変更

サスペンスの駆け引きを盛り上げるために、読み手に何の情報を与えるのが重要になります。

「二.六 ステップ五：表面的ルールの説明」でも説明したように、主人公が何度か悪意のある人に騙されることによって、主人公にとって有益な情報でも、そうでないように見せることができるようになります。これによって、全ての情報に危機感を感じるようになり、より緊迫感を高めることができるわけですね。

また、これと同じ要領で、視点変更によって読み手に与える情報を制限することができます。この考え方は、以下の二種類があるでしょう。

- ・ 「主人公は知らないけど、読み手は知っている」という視点
- ・ 「主人公は知っているけど、読み手は知らない」という視点

以下でそれらについて説明していきます。

(一) 「主人公は知らないけど、読み手は知っている」視点

これは視点を主人公から外すことで、主人公に対する危機感を強調する演出になります。

例えば主人公がうまくいっている時に、その影で、敵が新たに主人公を陥れる計画を立てている場面を読み手に見せることがあります。また、敵が主人公の目的に感づき始めている状態を見せるかもしれません。

これによって、読み手は主人公に迫る危険を感じます。でも読み手は主人公に伝えたくても伝えられないという不安感を感じます。

これは駆け引きの前半において、特に「二.六 ステップ五：表面的ルールの説明」において多く用いられる演出になるでしょう。

(二) 「主人公は知っているけど、読み手は知らない」視点

これは逆に、主人公は知っているけど、読み手は知らないようにするための演出になります。

主人公が解決策を知っている場合、それを読み手に知らせてしまったのでは、読み手は「あの策があるから大丈夫だ」と安心してしまい、緊張感がなくなります。

そのため、読み手に安心感を与える情報はある程度制限する必要があります。

これは特に、主人公がルールプレイヤーを準備している段階で、情報を制限して読み手に伝えないことが多いでしょう。

主人公の意図を読み手に知らせないために、視点を主人公の側にいる他のキャラにすることも多くあるかもしれません。

また、主人公視点であったとしても、主人公はあえて何も語らないことがあるかもしれません。

例えば、ルールプレイヤーを準備している時に、主人公は敵に何かを奪われてしまうかもしれませんが、本当は重要でも何でもありませんが、「それは重要ではない」と主人公に言わせる必要もありません。なので、主人公には無表情で黙っておいてもらって、敵に「してやったり」という勝ち誇っ

た表情をさせます。すると読み手には「ああ、あれほど敵が勝ち誇った様子になるのは、きっと重要なものなんだ。主人公は弱みを見せるわけにはいかないから、わざと強情に無表情をしてるんだ」と誤解させることもできるでしょう。

★作成例：「視点変更」

それでは視点変更について、少しだけ考慮してみることにしましょう。

「主人公は知らないけど、読み手は知っている」「主人公は知っているけど、読み手は知らない」これらについては、視点そのものを切り替えることができるでしょうが、ここでは少し見方を変えて工夫してみるとしましょう。

今回の学校ものの物語では、先ほど主人公を男子と少女の二人に分けました。これを利用するとしましょう。

つまり、片方だけに限定した視点にするわけですね。男子は冷静なキャラなので、あらがう術を持っているキャラになります。一方で少女は何も持たない、ただ不安になるだけのキャラです。つまり、少女にカメラをフォーカスすれば、「全てが不安に見える」わけですね。

なので、「主人公は知らないけど、読み手は知っている」という視点については、少女が敵の策略を知ることになります。ですが、主人公の男子は忙しそうにしていたり、話を聞いてくれなかったりして、「男子に伝えられない」というようにできるでしょう。

「主人公は知っているけど、読み手は知らない」という視点についても同様で、知っているのは男子だけにすればいいのです。少女は知らないようにすれば、少女はまるっきり読み手と同じ目線で物語を味わうことになります。

そして中盤のルール判明時や、最後にルールプレイヤー発動後の説明などで、男子が少女に手口などを明かすことで、読み手は少女を通して全体像を理解できるようにするわけですね。

映画やドラマなどの映像では視点移動は簡単にできますが、小説やノベルゲームなどでは、頻繁な視点移動を嫌う場合もあるでしょう。その場合、このような工夫をすることで、対応可能になります。

三.四 感動要素を追加する——「シナリオの方程式」との融合

本項目は、拙著「シナリオの方程式——良質なシナリオを、半自動で作りに出す方法」との融合方法を記しています。

もし「シナリオの方程式」を読んでいない場合、この項目は読み飛ばして頂いて構いません。

さて、「シナリオの方程式」では、シナリオの基本構造と感動の作り方について説明しました。

本書「サスペンスの方程式」はこれ単体でも機能できますが、「シナリオの方程式」とも融合可能なように設計しています。

つまり、「サスペンスに感動を加える」「感動にサスペンス（もしくは駆け引きのみ）を加える」こともできるわけですね。

これによって、サスペンス的要素を持ちながら、恋愛ものにしたり、感動ものにしたりすることができるようになります。「可愛い女の子キャラも出したい」とか、「ビジュアル的に花を作りたい」とか、「純粋なサスペンスだと殺伐としがちなので、少し中和させたい」などの場合、感動要素と組み合わせることで、よりイメージに合うシナリオを構築することができるようになるでしょう。

逆に、感動物語にサスペンス的要素を追加することもできるでしょう。

ここでは以下の三つについて、融合方法を説明します。

- 対立関係との融合
- スペシャルワールドとの融合
- 三幕構成、ストーリー十四のステップとの融合

それでは以下で、各要素について詳しく説明していきます。

(一) 対立関係との融合

まずは対立関係との融合について説明しましょう。

対立関係は、感動を生み出すために必要な要素です。それは簡単に言うと、主人公に問題（欠点）を加えて、それを克服させるということですね。

「三.二 「主人公」の配置」でも説明しましたが、サスペンスにおいては主人公に欠点があろうとなかろうと関係ありません。

なので、もし感動を作りたい場合は、主人公に適当な欠点を加えて、それを克服させればいいだけです。

お金を奪い合うようなゲームの典型的な例で言うと、主人公を冷徹な青年と、素直すぎる少女の二人に分けます。

すると、例えば青年に焦点を当てると、青年には「人を信じない」という欠点を作ることができる

でしょう。すると、長所として「人を信じないことで、安全に生きていける」ができて、犠牲として「人を信じないことで、愛情を感じられない」というものができるでしょう。

この長所と犠牲が作れば、少女がシャドウになって、少女の力（長所「人を信じることで、愛情を感じられる」、犠牲「人を信じることで、安全に生きていけない」）の長所の方が強くなり、青年は苦しんでいくでしょう。

すると最後に、ルールプレイヤーと同時に青年が成長して、「自分を犠牲にして少女を助ける」というような行為をさせることができるでしょう。

このように、恋愛や感動などの要素を追加することができるようになります。

(二) スペシャルワールドとの融合

本書において「駆け引きエリア」と表現している場所が、「シナリオの方程式」で説明しているスペシャルワールドに当たります。

「ステップ四：回避不能な状況」において「異質な世界で駆け引きをする」と主人公が決めた時が、それが主人公がスペシャルワールドに入る時になります。

(三) 三幕構成、ストーリー十四のステップとの融合

「第二章 サスペンスの時系列構成」で説明した「サスペンスの時系列構成（サスペンスの十ステップ）」は、「三幕構成」や「ストーリー十四のステップ」と同質の普遍的構成になります。

いわば、同じものを別の側面から言葉を換えて説明しているだけになります。実際にストーリー十四のステップで説明してもいいんですが、十四のステップの方は感動に特化して説明しているので、サスペンスには不向きと判断して、今回は新しい「十のステップ」で説明したわけですね。

時系列で対応する典型例は、図 6 のようになります。

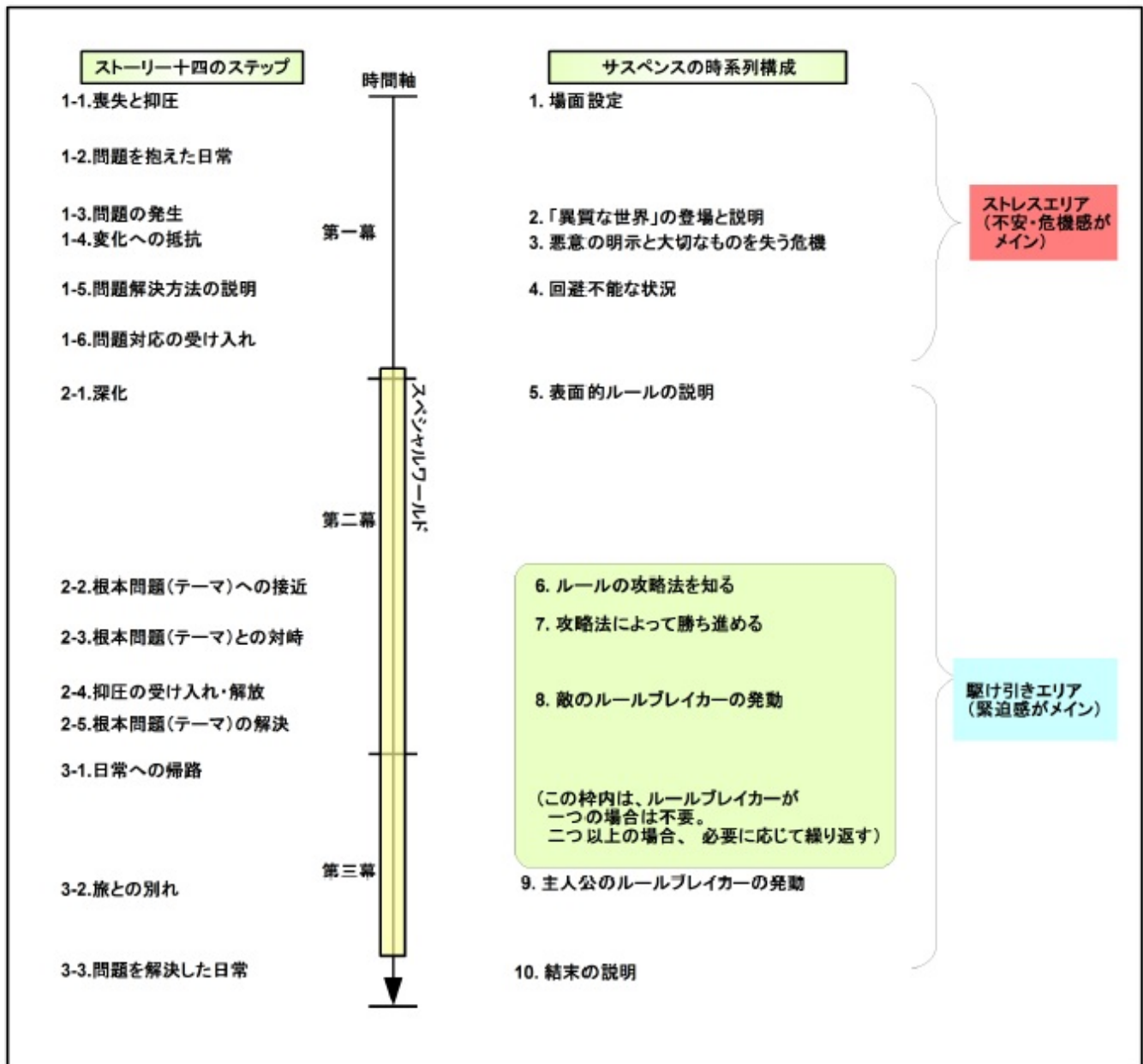


図6: ストーリー十四のステップとの対応関係

この対応関係はあくまで「典型例」としておきましょう。多少の揺らぎはあるものですので、「まあこんなもんか」として把握する程度でいいでしょう。

三五 他のサスペンスシナリオの解析方法

本章の最後として、他のサスペンスシナリオの解析具体例を見てみましょう。

世の中には様々なサスペンスがありますので、それらを具体的に見て、どこに特徴があるのかというサンプルを見ていくことにしましょう。

映画「ダイ・ハード」シリーズ（ブルース・ウィリス主演）

アクション映画では、ほとんどの脚本がサスペンス構造になっています。

アクション映画の中でも有名な「ダイ・ハード」シリーズは、これまで説明してきたサスペンスの基本構造にとっても忠実に作られています。

どのシリーズでも、最初は主人公であるブルース・ウィリスがテロリストは犯人グループのいる場所に居合わせたり、ダイ・ハード3では逆に犯人が主人公に近づいてきて、悪意を示します。

そして大切な人が人質に取られたりして、受け入れざるを得ない状況になって、駆け引きが始まるわけですね。

これは今まで説明してきたような、基本に忠実なサスペンスなので特に目新しいことはありません。ですが基本を確実に構築することで、このように良質な脚本ができるといういい例になるでしょう。

映画「SAW」シリーズ

アメリカで一躍有名になったサスペンス映画「SAW」シリーズがあります。

これは、「ジグソウ」と呼ばれる犯人が、普通の人々を誘拐して閉じ込め、例えば「六時間以内に誰かを殺さなければ、全員を殺す」「出口のないこの館から二時間以内に出なければ、全員死ぬ」といったゲームを与えるようなサスペンス物語です。

シリーズ最初の作品「SAW」は、無名監督の低予算ながらも、その良質なサスペンスクオリティで一躍有名になった作品でした。

それを元に、「SAW」シリーズは続編が次々と出されるようになるのですが、次第に残酷度やグロテスク度が上がって、放映規制に引っかかるようになってゆきました。

これは、サスペンスの脚本家にとってありがちな出来事だと思います。

サスペンスを突き詰めようとする、脚本家は結局のところ「どのようにストレスを与えるか」「どのように駆け引きを面白くするか」という二つの点に行き着きます。

その中で「どのようにストレスを与えるか」はより重要で、これが上手くできれば駆け引きは少々ありふれたものだったとしても、十分に緊迫感のあるサスペンスを作ることができるようになります。

そのため、サスペンス作家は「もっとストレスを与える方法」を考えて、より異常な猟奇的であったり、グロテスクであったりする方向に走りがちです。

「SAW」シリーズでも同様に、前述したように、シリーズが進むにつれてより残酷度が上がって放映規制に引っかかるようになりました。これは、「よりストレスを与えるため」を考えると、より残忍でグロテスクな表現になりがちなためですね。

「どのようにストレスを与えるか」はとても重要な要素になります。残酷度や異常性を高めれば、簡単に読み手により大きなストレスを与えることができますようになります⁴。

しかしストレスを与えるのは残酷度だけではありません。「精神的なストレス」を与えられればそれでいいのです。ビジュアルに偏重することはありません。「どれだけその人が大切にしているのか」「それが失われる危機」、この二つをより大きくすればよいのです。

4 余談になりますが、テレビで「衝撃映像100連発!」とか番組が時々ありますが、これも見る側が「ストレスを得られる」という効果があるためですね。他にも人が進んで事故現場を見に行ったり、衝撃的であったり悲惨なニュースを詳しく知りたくなるのも、人は「安全なストレス」を味わいたいという原理ですね。これはサスペンスでストレスを得ようとするのと同じ動機です。

見た目だけに縛られることなく、精神的なストレスを与えることに意識を向けるようにしましょう。

漫画「北斗の拳」（原作：武論尊、作画：原哲夫）

サスペンスというと大人向けのような気がしますが、漫画「北斗の拳」は子ども向けの漫画雑誌に連載されていました。

この作品も、基本はサスペンスです。核戦争で文明が減った世界で、暴力を働く人たちが一般市民を痛めつけることで、読み手にストレスを与えます。そこで主人公のケンシロウが登場して、人々を救っていくわけですね。

しかし、敵によるルールプレイヤーが発動することによって、ケンシロウがピンチに陥ります。しかしケンシロウもさらにルールプレイヤーを発動させて勝利するという、基本にしっかりとした駆け引きを行うサスペンス構造になっています。

サスペンスは大人向けのような印象があり、事実強烈なサスペンスは子どもには毒になりがちです。しかし一方で、「ダイ・ハード」のようなアクション映画やこの「北斗の拳」などのように、家族向けであったり、子どもでも楽しめるようにすることが可能だといういい例になるでしょう。

漫画「デスノート」（原作：大場つぐみ、作画：小畑健）

こちらと同じく子ども向け雑誌に連載されていたサスペンス漫画「デスノート」です。

主人公の夜神ライトは、ある日「デスノート」と呼ばれるノートを拾います。そのノートに、その人の顔を思い浮かべて本名を書くと、その人の命を操ることができるというものです。

この作品にはいくつか特徴がありますが、まず一つは「視点が悪役」であることです。

普通は、物語の視点は正義側である警察側になるものですが、この作品では主人公の夜神ライトは、次々と殺人を犯していく「犯人」なわけですね。そういった「目新しい視線」が特徴として挙げられるでしょう。

刑事物では犯人側がルールを作るため、最初は犯人が有利になって主導権を握るものです。同様に、主人公の夜神ライトは先に自分がルールを作る（犯行計画を立てる）ことで、敵よりも先に優位に立つという特徴があります。

また、もう一つの特徴は、ルールプレイヤーが頻繁に出されて一進一退の攻防が続き、読み手には立場が拮抗しているように見えることです。

この物語では、当初は犯人である夜神ライト側が有利に働きますが、警察側のリーダー「L」が犯人を夜神ライトでありそうだというところまで特定します。ですがLは犯人が夜神ライトであることを特定するところまでできず、夜神ライトもLを始末することができず、お互いの「お互いの弱みを握ったら勝ち」という対等な関係にしています。

分かりやすく言うと、基本は「二つ巴」で、三つ巴にしてバランスを崩すけど、すぐに二つ巴に戻す……という流れで構成しているわけですね。

これによって、両者の拮抗しているように見えます。このような演出はあまりメジャーではないため、目新しいような印象があります。

テレビ番組「ダウンタウンのガキの使いやあらへんで：浜田チーム体育館で24時間鬼ごっこ」

これはテレビのパラエティ番組「ダウンタウンのガキの使いやあらへんで」の中の特別企画なのですが、その脚本構成において、ストレスの与え方がとても素晴らしかったので紹介しましょう。

芸人の浜田ら四人が罰ゲームとして、体育館に閉じ込められて「二十四時間鬼ごっこ」をさせられることとなります。体育館では、登場音と同時に鬼が出てきて、四人は鬼から逃げなければなりません。鬼に捕まればデコピンやピンタなどの制裁を加えられます。それを二十四時間耐え抜き、生き延びなければならない……という脚本です。

この脚本は、とても良質なサスペンスの構成になっています。そしてその中でも特に、「ストレスの与え方」が驚くほど「精神的に残忍」（サスペンスにおいては褒め言葉）になっています。

そのストレスの与え方はどのような方法なのかを説明しましょう。

結論から言うと、「ルールだと思わせておいたことを少しずつ破ってゆく」ことです。

四人には、ルールは「二十四時間耐え抜けば終わり。鬼が登場して、鬼に捕まれば鬼に書かれている制裁を受ける」ということしか説明されていません。

そこで、鬼ごっこが始まりますが、最初は音（爆発音）と共に、壇上から鬼が出てきます。それを何度か繰り返すと、パプロフの犬⁵効果で、四人には「音＝鬼の登場」と意識にすり込まれます。すると、音を出しただけで四人はびっくりして逃げる体勢を取るようになるわけですね。

その後しばらくすると、例えば「音を出さずに壇上から鬼を出す」ようにします。すると四人はびっくりして、「音がなくても壇上は警戒しなくてはならない」という精神状態になります。

またその後しばらくすると、「壇上ではなく、四人の後ろ側からこっそり鬼が出てくる」ようにします。すると、四人はもうルールが何も信じられなくなって、いついかなる時も神経を休めることができなくなります。

さらには「食事中も鬼を出す」「食事をひっくり返して食事すらさせない」「寝ている間も鬼をこっそり出す」など、何度も何度も「この状態は安全だ」と四人が思っていたルールを覆します。

前章で「何度か善良そうな人に騙されることで、誰も信じなくすることができる」と説明しましたが、これも同じ種類のものになります。

ですがこれは、「ルールブレイカーだと信じていたものが、ことごとく覆される」ことになり、それはさらに強烈なストレスで、猛烈に神経をすり減らすものです。

もちろん、四人は策を練って鬼から逃げようとします。何度か成功することもあります。次第に成功できなくなります。

ルールブレイカーをことごとく潰された四人にとって、最後に意志を支えるのは、「二十四時間経てば、この罰から逃れられる」というルールだけです。

そして二十四時間目が近づき、四人は二十四時間になるカウントダウンを笑顔で迎えます。そして二十四時間になった瞬間——貴方も既に予想できているかもしれませんが——鬼を大勢登場させて、四人の最後の希望を断ちます。

この番組はパラエティ番組なので最後はお笑い形式にしていますが、この最後の望みをも残酷に絶

5 生物学者イワン・パプロフの実験で、犬にベルを鳴らして餌を与えることを繰り返すと、ベルを鳴らしただけで唾液が出るようになったという条件反射の実験結果のこと。

ちきるという構成はすさまじいものです。

四人（読み手）にルールを与える時、パブロフの犬のように経験則としてルールを与えるという技術がとても素晴らしく、読み手を欺く技法になっています。そしてそれを少しずつ壊してゆき、「信じられるもの」を一つだけに集約してゆくこと、そして最後にそれをも壊すこと、これは非常に大きなストレスを与える方法になるでしょう。

これまでいくつかサンプルでサスペンスを分析してきましたが、サスペンスの基本構造を知っていれば、作者が長年かけて編み出してきた「サスペンスの奥義」も、作品をちょっと分析するだけで簡単に盗み出せるようになるのです。

基本構造を知るということは、それだけでもサスペンスや駆け引きをマスターする上で重要な要素になるわけですね。

是非基本構造をマスターして、多くの作品を分析して、技法を盗み出して行って下さい。

貴方に引き出しが増えれば増えるほど、より良質なサスペンスや駆け引きを構成することができるようになるでしょう。

第四章 駆け引きの方程式

四.一 駆け引き作りの考え方概要

これまでサスペンスについて、必要な要素や流れ、細かい技法について説明してきました。

それでは本章では、その中でも「駆け引き」部分について詳しく構成方法を説明していくことにしましょう。

駆け引きについては「一.七 駆け引きの構成要素」で概要を説明しましたが、再度簡単に概要を説明しておきます。

駆け引きは「ルール」と「ルールプレイヤー」、そして「各ルールプレイヤーの前振り」の三つで構成されています。（図 7）



図 7: 駆け引きの構成内容

これまでは「三つ巴」を例に考えてきましたが、三つ巴という形にこだわらず、ルールは自由に構成することができます。

そして、それぞれのシナリオでは、駆け引きを通してお互いの欲求を満たそうとするでしょう。その駆け引きのルールをまとめて「**ゲーム**⁶」と呼ぶことにしましょう。

主人公や敵は、ある何かしらのルールを持つゲーム上で駆け引きをしていることになります。

刑事物であれば、事件が起きた建物を舞台として、主人公の刑事は「人質を無事に確保し、犯人を逮捕すること」という勝利条件を、犯人は「身代金を確保し、無事に逃げ切ること」という勝利条件をどちらが早く達成するかというゲームをしていることになります。

これから、そのような「ゲーム」を作ってゆきましょう。

ここではルールとルールプレイヤーの作りやすい構築方法の一つを紹介します。それは以下のような四つの手順になります。

6 この理論を突き詰めたものが、「ゲーム理論」になります。本章の「ゲーム」とは、それと同意です。ルールを元にその最適解を求めようとするとゲーム理論に行き着くでしょう。ですがゲーム理論は主に「最適解を求めること」を重視していて、「ルールを構築すること」には重みを置いていません。なので、ここでは「ルール構築に重みを置いた、実用的な方法」を紹介します。

- ステップ一：ルールの大枠を作る
- ステップ二：ルールプレイヤーを作る
- ステップ三：ルールプレイヤーを元に、逆算してルール詳細を作る
- ステップ四：流れを時系列で構成する

以下では、各ステップについて詳しく説明していきます。

四.二 ステップ一：ルールの大枠を作る

さて、それでは実際に「ゲーム」を作ってみましょう。
ルールの大枠を作る流れは、次の二ステップになります。

- 基本ルールを決める
- 勝利条件を決める

(一) 基本ルールを決める

ルールが一番の大枠を作る方法ですが、まずはゲームの基本ルール（制約）を決めます。

例えばサッカーでも、手が使えないから面白くなるわけですね。野球でも、球を細い棒きれで打ち返さなければならないわけです。ジャンケンにしても、グーチョキパーの三つしか出せないわけです。だからこそいろいろと工夫の余地が出てくることになります。

しかしサスペンスの場合、読み手はそのゲームの攻略法を知っているのは急激に面白くなくなります。そのため、読み手がまだ知らない、しかし理解しやすいルールにする必要があります。

これをまとめると、次のようになります。

- 明解で単純なルール
- 日常的でない変わった制約条件

これを実現するための一つのいい考え方として、「誰もが知っているルールに、異質な制約を加える」という方法があります。

例えば「ジャンケン」は誰もが知っていると思います。読み手は攻略法として、例えば「遅出し」とか「チョキを出そうとしてパーを出す」なども知っているかもしれません。

ですが、その「ジャンケン」に「カードを出す」というちょっと変わった制約を追加してみたらどうでしょう。すると、「遅出し」や「チョキを出そうとしてパーを出す」といったジャンケンの攻略法は使えなくなり、読み手は攻略法が分からない全くルールに関して無知な状態になります。

そのため、主人公はこのルールを提示された時、攻略法が分かりません。そこで、攻略法を既に知っている敵キャラがまずは先制攻撃をして、主人公はピンチに陥るでしょう。

そこから主人公は駆け引きのルールを一つずつ知ってゆき、逆転していくという流れになるわけですね。

「ありふれたゲームに、少しだけ異質な要素を加える」の例を挙げてみましょう。

犯罪の駆け引きで、「金庫にあるお金を奪い合う（一方は守る）」という分かりやすいルールがあったとしましょう。一方の怪盗は攻撃側で、お金を盗み出せば勝利。一方の警察は防御側で、お金を守りきれば勝利。犯行予告をして、一定時間内で勝負。とても分かりやすいですね。

なら、ここに少しだけ異質な要素を加えます。例えば「お互いに超能力者が一人ずついて、半径五メートル以内のものを動かせる」という制約条件はどうでしょう。すると、読み手は攻略法を知らない、全くの白紙で駆け引きを始めることができます。

他にも、「マラソンをする」というゲームに、例えば「自由に相手の足を引っ張っていい」という制約を加えたらどうでしょう。体力だけでなく、他の駆け引きが生まれるでしょう。

また、「麻雀」というゲームに、「一部の牌は透き通って見える」という制約を追加できるかもしれません。

他にも、ありとあらゆる「ゲーム」や「遊び」は、明解なルールを持っています。それに、日常的でない変わった、だけど分かりやすい制約条件を加えることで、読み手は全く新しい駆け引きを楽しむことができるようになります。

この段階では、まだ細かいルールは作り込む必要はありません。目新しささえあれば大丈夫です。細かいルールは、この後に作り込んでゆきます。

(二) 勝利条件を決める

次にそのゲームにおける勝利条件を考えてみましょう。以下の勝利条件について考えます。

- **主人公の勝利条件**
- **敵の勝利条件**

主人公の敗北条件は、敵が勝利する場合であり、敵についてはその逆になります。

そのために、どのようなゲームを作りたいのかをイメージしましょう。それは世界観に大きく関わってくることでしょう。刑事物なのか、お金を奪い合うものなのか、脱走ものなのか、命を奪い合う戦いなのか、それによって勝利条件が決まるでしょう。

例えば刑事物で、犯人が人質を取り身代金を要求する場合は、以下のようにできるでしょう。

- 主人公の勝利条件：人質を無事に確保し、犯人を逮捕すること。
- 敵の勝利条件：身代金を確保し、無事に逃げ切ること。

場合によっては、主人公も敵も同じ勝利条件になることもあります。例えば主人公と敵が共に「高校野球の大会で優勝する」「お金を相手から奪い、生き延びる」といった場合もあるでしょう。

四.三 ステップ二：ルールブレイカーを作る

さて、次に作るのはルールブレイカーです。ルールブレイカーは、今までの駆け引きのルールを壊す存在です。「一.九 駆け引きの構成要素（二）：ルールブレイカーの存在」でも説明しましたが、再度説明しておきましょう。

ルールブレイカーとは、今までの駆け引き（ゲーム性）を全て破壊して、無理矢理自分が優位に立つように仕向けるものです。なので、ルールブレイカーは基本的に、一度発動したらそれまでの駆け引きはそれ以降成り立たなくなるものですね。

そのため、主人公と敵の有利不利が逆転する要因は全てルールブレイカーになります。

例えば「主人公（囚人）」「看守」「刑務所長」の三つ巴の形があったとして、最初は「主人公（囚人）は看守より弱い」というルールがあったとしましょう。すると、「看守は刑務所長に弱い」「主人公が刑務所長より強くなる」という二つのルールは、ルールブレイカーになります。

それを踏まえて、実際にルールブレイカーを作る方法の説明に移りましょう。

ルールブレイカーを作るのは簡単です。

ルールブレイカーを作るには、そのルールでのイカサマを作るだけでできます。後ほどこのイカサマを正当化するルールを配置することで、それがれっきとしたルールブレイカーになります。

例えば、個人対個人のゲームであれば、多人数で協力して戦うといったイカサマを考えられるかもしれません。カードに傷をつけて目印にすることかもしれませんし、何かカンニングをすることかもしれません。相手の手札をすり替えることかもしれません。

イカサマの代表格を、以下に列挙してみましよう。

- **協調**：個人戦であるところを、多人数で戦う。
- **しるし付け**：本来は分からないはずのものに、しるしをつけて分かるようにしておく。
- **すり替え**：自分もしくは相手が持っている属性や特徴を、他のものとすり替える。
- **決められた偶然**：偶然起こるはずのものを、あらかじめ細工してそれが必ず起こるようにする。
- **スパイ**：敵の内部に味方を配置しておく。
- **暗号**：必要な情報を、何でもない情報の中に入れておく。
- **情**：情に訴えることで、理屈をねじ曲げる。
- ...etc.

これらはどんなゲームにでも普遍的に使えることが多いでしょう。

例えば刑事物で、警察が犯人を特定してビルに突入するというルールブレイカー（これは主人公による「しるし付け」に相当）を発動したとしましょう。これに対し、犯人が使うルールブレイカーは、以下のように列挙できるでしょう。

- **協調**：犯人は協力者を新たに得て逃げる。
- **しるし付け**：警官が突入してくる場所や時間を特定して、逃げ場所を確保して逃げる。
- **すり替え**：犯人が警官に偽装して逃げる。もしくは他の警官を犯人に仕立てて逃げる。

- 決められた偶然：最初に突入する警官がこちらの手駒になるように事前に細工し、その警官に他の警官を足止めさせて逃げる。
- スパイ：警官内部に犯人を協力させるスパイをひそませて逃げる。
- 暗号：寸断されたはずの協力者から、逃走経路を暗号で得ることによって逃げる。
- 情：情に訴えて隙を作り、逃げる。もしくは警察の一人を助け、友人（もしくは恋人）になり、その協力を得て逃げる。

例えば犯人が「警官に偽装して、ビルの屋上で警察のヘリを乗っ取って逃げる」というルールプレイヤーを発動したとしましょう。これは「すり替え」に当たります。

ヘリポートに上がった犯人は、人質を使って主人公を呼び出し、主人公を亡き者にしようとします。その時に人質が犯人に抵抗することで、ヘリは異変に気付いて飛び去ろうとします。この「人質が抵抗する」がルールプレイヤーであり、内容は「協調」にあたります。

他の例を挙げると、刑務所もので、「主人公が刑務所長より強くなる」のは「すり替え」に当たります。刑務所長の権威を自分の属性とすり替えているわけですね。看守が囚人間の暴動を引き起こすのは「決められた偶然」になり、看守お気に入りの独房に入った主人公がそこから脱獄するのも「決められた偶然」になります。

また、将棋盤をひっくり返して銃を突きつけるような実力行使は、「銃を用意している」という「決められた偶然」になるでしょう。

このように、理屈は何でもいいので、まずはイカサマを用意して、次のステップに進みます。

四.四 ステップ三：ルールプレイヤーを元に、逆算してルール詳細を作る

次に、ルールプレイヤーができたなら、逆算してそれを認めうるルール（もしくは正当化するルール）を作ります。これによって、そのルールプレイヤーが発動できるようになります。

これはすなわち、ルールプレイヤーを発動するための前振りとも言えるでしょうし、伏線とも言えるでしょう。

何も前置きなくルールプレイヤーを発動してしまうと、読み手にとっては「そんな突然に言われても」と、不自然に映ってしまいます。しかし、その前振りさえしていれば、どんなに突飛なルールプレイヤーであろうと「あの場面はこのためだったのか！」と受け入れてもらえるようになるのです。

これは実際に例で見ていく方が早いので、具体例で説明しましょう。

例えば、「ジャンケンをカードで出す」という少し変わったルールにしたとしましょう。大勢の人が、そのゲームでお金をかけて戦っているとします。

そこで、例えばルールプレイヤー（イカサマ）として「しるし付け」をするとしましょう。すると、「しるしがついていることに気が付いた人が勝ち、そうでない人が負ける」という現象が起こってしまうわけですね。

これを正当化するために、例えば以下のようなルールを最初に追加しておきます。

- 出したカードが出す手になる。
- 一度出したカードの取り替えはできない。（ルールプレイヤーを知っている人は、必ず後から出すようにする。入れ替えを許すと不自然に映る危険があるため）

- カードは全て裏返して、一枚ずつ台に並べなければならない。その中から、出す手を選んで一枚置く。（「重ねてカード置く」というトリックを使わせないため）

このようなルールを事前に配置しておきます。

そして実際にゲームを始めて、主人公が攻略法を知る場面になって、そのルールプレイヤーを知っている人にこう説明させればいいのです。

「お前はまだ分かってないようだな。このルールに隠された『影のルール』に。

なぜわざわざジャンケンをカードでしなけりゃいけないと思う？ もしただジャンケンをさせたいなら、カードなんかいらなくて、普通にジャンケンをさせればいいだけじゃないか。

これは主催が金に困ってる奴らに声をかけてギャンブルを持ちかけて、何も知らない奴からさらに奪うためのゲームだよ。カードの模様で、ここの部分をよく見てみる。手によってほんのわずかに模様が違うんだよ。こんな微妙な違い、来たばかりの奴らにはすぐには分かるはずがない。主催側はそれを知って、部下のプレイヤーをひっそりと配置しているから、『必ず儲かる』ってわけさ……」

こうやって**意味づけがされた瞬間、そのイカサマは「正当な手段」に変わる**わけですね。

もし主人公が、その言葉だけでは信じ切れないようであれば、例えばルールを厳正に判定する審判を置いて、その審判はもしルール違反があったら必ず不正を見つけ出し、制裁を加えるようにします。その審判が「しるし付け」に文句を言わずに黙っていれば、それは正当な手段であることができます。

時系列で考えると、このような「イカサマを正当化するためだけのルール」を出したとしても、元のルールが特殊なので、読み手はすぐにそれが攻略法だとは気付くことはできません。だからルールプレイヤーとして機能するわけですね。

刑事物で、犯人が人質を取ってヘリに乗ろうとする時に、ルールプレイヤーとして「人質（主人公の妻）が抵抗する」というものがあつたとしましょう。突然これを出すと不自然になります。そのために、事前に人質が「高所恐怖症」という要素を示して、読み手に印象づけておきます。その後、事件解決後に妻に語らせればよいでしょう。「ヘリに乗る（高い場所）なんて死ぬより嫌。だから無意識に犯人に抵抗しちゃった」と。

そうすることで、読み手は「そういうことだったのか！」と納得し、ルールプレイヤーが「起こしうる出来事だった」「起こりうる出来事だった」とすることができるわけですね。

なお、後々論理的な不備（他にも抜け道があつたなど）が見つかる場合もあるでしょう。その場合、さらにそれを未然に防ぐためのルールを追加していきましょう。条件を後付けしたとしても、そのルールを最初の方に追加すればいいだけなので、広範囲にわたる修正もないでしょう。

もし他のルールプレイヤーに影響があるルールが追加されてしまった場合、ルールプレイヤー制作段階に戻って、再度ルールプレイヤーを考慮します。

複雑なゲームになると、ルールプレイヤーを満たすためにルールを作ったら、そのルールを満たすためにさらに別のルールをいくつか作らなければならなくなる……という場合もあるでしょう。このように複層的にルールを作り込まなければならないこともありますので、注意しましょう。

ルールプレイヤーを作り、逆算してルールを配置する、これが簡単に駆け引きを作るコツです。

四.五 ステップ四：流れを時系列で構成する

後は、ルールとルールプレイヤー、それを発動するために必要な要素を時系列で並び替えるだけです。

時系列での並び替え方は、「第二章 サスペンスの時系列構成」において、「駆け引きエリア」で示した並び替え方で行います。詳しくはそちらを参照して下さい。

ここでは簡単な流れを説明するために、「ジャンケンをカードで出す」というお金をかけたゲームをしてみましょう。

最初に主人公にはルールが説明されます。「カードでジャンケンをする」「出したカードが出す手になる」「一度出したカードの取り替えはできない」「カードは全て裏返して、一枚ずつ台に並べなければならない。その中から、出す手を選んで一枚置く」というルールも伝えられます。

でも、主人公や読み手は「普通のジャンケンだろう。こんなの運だろう。だから最初に一勝すればいいだけ。二分の一に賭けよう」と思って戦うでしょう。

しかし、主人公は負け続けて瀕死の状態になります。もう後がない状態になって、「何かおかしい」「必勝のルールがある」と感じ始めるでしょう。そして主人公はそれを探し始めます。

自分で見つけ出すこともあるでしょうし、主人公を利用しようとする人からそれを教わるかもしれません。そうすることで、「ああ、模様がすぐには分からない程度に違うんだ」と気付くのです。

でも、今まで騙され続けてきた主人公にとっては、本当にそうなのか疑うでしょう。その模様は自分だけにあるフェイクで、実は他の人は別の分かりにくい模様があるのかもしれないと思うでしょう。

しかし、主人公はそれに賭けて、飛び込みます。これにより、主人公がゲームに勝利し、安堵し、それが真のルールプレイヤーであったことを知るでしょう。

その後、敵のルールプレイヤーが発動して形勢が逆転し、さらにその後に主人公のルールプレイヤーを発動するわけですね。

重要なのは、**最初に一気にルールを説明して、読み手がすぐにルールプレイヤーにたどり着けないように混乱させておく**ことです。

読み手は、一気に大量のルールを説明されたら、その真意や攻略法を理解するまでに時間がかかります⁷。また、ルールというのは大抵敵が決めるものなので、主人公にとってもルールプレイヤーが何か、すぐには理解できないことが多いでしょう。その間に主人公を不利に追い込むことで、敵がより優位になり、緊迫感を生ませることができるでしょう。

また、**目先のルールを示すことで、読み手の意識をルールプレイヤーから逸らす**ことができるでしょう。「これは単純なルールだけど、結構な頭脳勝負になりそうだ」と思わせることができれば、それは読み手が既に目先のルールに縛られているという証になり、ルールプレイヤーから目を逸らすといういい効果を生むでしょう。

例えば「カードでジャンケンをする」でも、何も考えさせずに主人公を行動させて不利にさせることもできますが、他にも「貴方のカードはグーですか？」と訊いて、「ポーカーみたく、表情に出るかも」というフェイクの駆け引きをさせることで、ルールプレイヤーから目を逸らすこともできるで

7 まあ現実的には、サスペンスにおいてルールを分析して先読みするような人はほとんどいないと思いますので、ぱっと見で攻略法が分からなければ大丈夫でしょう。

しょう。

このときに、**主人公が早めに行動しなければ、事態が悪化するような制約**が加えられることがあります。主人公が「すぐには行動しなくてもいいか」と周囲の人たちを観察し始めると、それだけで読み手や主人公はルールプレイヤーの存在に気が付く可能性があります。

そのため、主人公には、長期戦になったら不利だという制約を加えることで、読み手がルールプレイヤーの存在に気付きにくくすることができるようになります。

これが駆け引きの構成方法になります。

四.六 ゲームの構築例（一）：「即興演劇『ロミオとジュリエット』」

それでは本項目では、実際に具体例として駆け引きを説明してみましょう。
まずは普通の感動系作品に、駆け引きのみを追加する方法です。

★作成例：「即興演劇『ロミオとジュリエット』」

拙著「シナリオの方程式」で用いた感動系シナリオに、駆け引きを追加してみようと思います。

「シナリオの方程式」を読んでいない方のために、その物語概要を説明します。

ジャンルは少女漫画風の恋愛物語で、世界観は現代日本の学園ものです。

主人公は普通の女の子で、学園の人気者である生徒会長（彼女なし）に片思いをしています。告白する勇気もなく毎日を過ごしていたのですが、文化祭で「生徒会長への告白権をかけた、ミス・コンテスト」が行われることになります。

主人公は「生徒会長に彼女ができるかもしれない」ということにショックを受けます。その後、ひよんなことから生徒会長から真意を聞き、主人公は生徒会長を助けるためにそのミスコンに参加して、優勝を目指すことになります。

その決勝戦で、主人公は最大の敵である副会長（女子）と「演劇対決」を行うことになります。

今回はその「演劇対決」の駆け引きを作っていきます。なお、演劇対決をする段階で、生徒会長は主人公のことを好きになっているので、生徒会長は主人公を応援する側になります。

「ステップー：ルールの大枠を作る」において、ゲームの内容は次のようになります。

- 明解で単純な基本ルール：演劇をして、いい演技をした方が勝利。

- 日常的でない変わった制約条件：
 - 「ロミオとジュリエット」を演じる。
 - しかしジュリエットは二人いて、ロミオを奪い合うという即興演劇。
 - ロミオは生徒会長がすることになる。ジュリエット役として、主人公と副会長（敵キャラ）になる。

勝利条件は以下のようになります。両者一緒ですね。

- 主人公の勝利条件：演劇対決で勝利する。
- 敵の勝利条件：演劇対決で勝利する。

「ステップ二：ルールブレイカーを作る」は、次のようにできるでしょう。

まず、敵が優勢にしておくようにします。敵である副会長は、演劇のシナリオを勝手に展開してゆき、主人公を「偽ジュリエット」に仕上げる……として有利になるとしましょう。

ピンチになった主人公は、次のようなルールブレイカーを発動させてゆき、形勢が次々に変わるようにしましょう。

- 主人公のルールブレイカー（一）：生徒会長が主人公に加勢して、主人公にだけ分かる問いかけを出して主人公に答えさせる。（暗号）
- 敵のルールブレイカー（二）：得意な剣の勝負にする。（決められた偶然）
- 主人公のルールブレイカー（三）：仲間が助役として助けに入る。（協調）
- 敵のルールブレイカー（四）：演劇部だと思っていた役者が実は副会長の手先で、罠にはまって味方が倒される。（スパイ）
- 主人公のルールブレイカー（五）：生徒会長が傷つき、主人公と共に死ぬことで、お互いが結ばれる。（すり替え）

では、「ステップ三：ルールブレイカーを元に、逆算してルール詳細を作る」ということで、事前に配置するものの準備をしておきましょう。

- 主人公のルールブレイカー（一）：先日、一緒に遊園地に遊びに行った時に、主人公と生徒会長は、偶然その暗号を作っておく。
- 敵のルールブレイカー（二）：副会長は事前に演劇部に、提供人不明でこっそりと演劇用の剣を提供している。
- 主人公のルールブレイカー（三）：主人公の衣装は選べるようにして、舞台衣装が余っていることを示しておく。
- 敵のルールブレイカー（四）：助役に入れるのは四人までできるが、副会長側の助け船はなぜか三人だけとしておく。
- 主人公のルールブレイカー（五）：生徒会長が事故に遭うように、剣で戦っている時に舞台の一部を間違えて壊してしまう。

最後は「ステップ四：流れを時系列で構成する」で、構成してみましよう。

(事前準備)

- 主人公と生徒会長が遊園地に遊びに行った時に、二人の合い言葉を作っておく。その意味も解説できるようにしておく。
- 文化祭が始まる前に、演劇部が「演劇用のいい素材（剣）を誰かから提供してもらえた」と話しているのを小耳にする。

(決勝戦)

- 決勝戦、演劇対決が始まる。
- 司会によってルール説明をする。即興演劇であることや、ふさわしい演技をした方が勝者とするなど。
- 演劇部協力の下、いきなり演劇が始まるが、主人公は何をしたらよいのか分からない。その間に、副会長が勝手にシナリオを展開させて、自分が本物のジュリエットだと主張し、主人公は偽ジュリエットに仕立てられる。
- 不利な状況が続くが、主人公のルールプレイヤー（一）：「生徒会長が主人公に加勢して、主人公にだけ分かる問題を出して主人公に答えさせる」を発動する。これで「ロミオと主人公の心が結ばれている証」として逆転して、主人公が有利に立つ。
- 副会長にとっては状況が不利になるので、敵のルールプレイヤー（二）：「得意な剣の勝負にする」を発動する。副会長は即興で物語をジュリエットと偽ジュリエットの剣と剣での抗争に発展させる。つまり、副会長は実力行使で主人公を（演劇的に）亡き者にしようとする。
- 主人公がピンチになるが、主人公のルールプレイヤー（三）：「仲間が助役として助けに入る」が発動して、武術に長けた味方が参入してその難を逃れる。
- 副会長と主人公たちは全力で戦うが、一進一退が続く。そこで敵のルールプレイヤー（四）：「演劇部だと思っていた役者が実は副会長の手先で、罠にはまって味方が倒される」が発動して、味方が総崩れになる。
- 主人公も倒されて、絶体絶命。
- その時、主人公のルールプレイヤー（五）：「生徒会長が傷つく」が発動する。主人公は副会長から致命傷を受けるが、生徒会長と共に死ぬことで、お互いが結ばれる。

「シナリオの方程式」では、生徒会長が毒薬を飲むとかしていましたが、それはルールに関係しないようにしました。毒薬を飲むのは適当なタイミングでさせればいいでしょう。

このようにして、駆け引き単体だけでも、物語を盛り上げるようにできるでしょう。サスペンスというジャンルがメインでなくても、駆け引きはどの物語でもあるものです。是非有効に使って、面白い盛り上がりを作って下さい。

四.七 ゲームの構築例（二）：「予告ジャンケン」

もう一つだけ、今度は複雑で高度な駆け引き例を紹介しましょう。

「予告ジャンケン」というジャンケンをさせるとしましょう。

★作成例：「予告ジャンケン」

お金のやりとりをするような、そんなゲームで駆け引きを行います。

物語の全体像は何でもいいんですが、主人公は騙されて法外な利息で多額の借金を負ったとしましょう。

そこで主人公は債権者の一人から「このままだと、どのみちお前は債権者に殺される。生き残る唯一の方法がギャンブルの場で勝つことだ」と言われて逃げ道がなくなり、仕方なく参加することになった……とでもしておきましょう。

このコラムは駆け引きの説明なのでストレスについては触れませんが、ストレスについては例えば「負けたら人生終わり」「生きたい」とさせることで、負けることへの緊迫感や不安感を出すことができるでしょう。

さて、本題の駆け引きに入ることにしましょう。

今回は「予告ジャンケン」ということで、「ジャンケンを予告して出す」というルールにするとしましょう。

まずは「ステッパー：ルールの大枠を作る」ですね。

最初に「予告ジャンケン」の基本ルールを作ります。次のようなルールにするとしましょうか。

- 明解で単純な基本ルール：ジャンケン
- 日常的でない変わった制約条件：
 - それぞれ、カードは複数枚持っている。手のカードはランダムとする。
 - ゲーム会場にいる人と、一対一でカードを使ってジャンケンをする。
 - 最初に出す手を予告する。必ずその手を出さなくてはならない。
 - しかし一度だけカードを別のカードと取り替えられる。ただしその時は予告する必要はない。

「別のカードに取り替えるなら、普通のジャンケンと同じやん」と感じそうですが、手持ちのカードにおいて、予告したカードと出したカードの最低二枚がオープンになってしまう（みんなに手札がばれてしまう）こともあり、勝負の回数を重ねてゆくに従って話が変わってきそうですね。

勝利条件は以下のようになります。両者一緒ですね。

- 主人公の勝利条件：予告ジャンケンゲームで、勝ち越す。
- 敵の勝利条件：予告ジャンケンゲームで、勝ち越す。

ゲームをする人は何十人もいることにしましょう。なので、「敵」といえども特定の人ではなく、全員がそれぞれ敵となります。また、「主人公が勝つ」ことだけを目的として、「特定の敵が負ける」必要はないとします。

次は「ステップ二：ルールプレイヤーを作る」ですね。

まずは敵を有利にさせて、その後に主人公がルールプレイヤーを発動して、その後に敵、最後に主人公とルールプレイヤーを発動させるとしましょう。合計三つルールプレイヤーが必要になるわけですね。

それぞれ、「協調」「すり替え」「協調」という順番でルールプレイヤーを発動せうようにしましょう。

内容は次のようにするとします。

- 主人公のルールプレイヤー（一）：他のプレイヤーと協力して、相手の出す手を盗み見る。もしくは相手が残している手を把握する。（協調）
- 敵のルールプレイヤー（二）：カードを重ね合わせて出すことで、盗み見している人を騙す。（すり替え）
- 主人公のルールプレイヤー（三）：既に勝ち越して余裕な人と協力して、持っていないカードを手に入れる。（協調）

そして「ステップ三：ルールプレイヤーを元に、逆算してルール詳細を作る」を行いましょう。

それぞれ、必要なルールを逆算します。

- 主人公のルールプレイヤー（一）：他のプレイヤーと協力して、相手の出す手を盗み見る。もしくは相手が残している手を把握する。（協調）
 - 盗み見ることができるルール：「カードは手に持っていないなければならない」
- 敵のルールプレイヤー（二）：カードを重ね合わせて出すことで、盗み見している人を騙す。（すり替え）
 - 二枚重ねて出して、その後一枚多いのを戻すことを正当化するルール：「一枚のカードを台に置く」（さすがに「二枚同時に置いて、一枚戻してもいい」とは言えないので、少し遠回しな言い方にしています）
- 主人公のルールプレイヤー（三）：既に勝ち越して余裕な人と協力して、持っていないカードを手に入れる。（協調）
 - 「カードの売買は自由」（カードを交換可能にするため）

ここまで作ると、上記のルールを実現するには次のような問題が出てくるでしょう。

- ルールプレイヤー（二）の問題
 - 二枚重ねると、枚数で重ね合わせていることが判明してしまうため、手持ちカードの枚数を変える、もしくは変わるルールが必要。
 - 主人公が一敗した程度でも、他の人に勝てば取り返せる。なので、他の人からこれまでの方法では取り返せなくする仕組みが必要。

- ルールプレイヤー（三）の問題：
 - 勝者から余ったカードを提供してもらう動機（メリット）が必要。
 - ここで主人公が一勝しただけでは勝ち越しにならない。そのため、勝利数のレートを変えられるなどの勝利数を多く得られるルールが必要。
 - 同時に、その勝負に乗る人の存在と動機（メリット）が必要。

このように、問題をリストアップして、そしてそれに必要なルールを追加してゆきます。この作業は作ったルールをさらに正当化するためにルールを加えるなど、複層的に処理する必要があるでしょう。そのために、この後も同じような処理を一〜二回ほど繰り返して行う必要になるかもしれません。

この説明は物語を示すのが目的ではなく、作り方を説明するのが目的なので、文章量がさらに多くなる複層的に構築する部分までは立ち入らないことにします。どのような構成になるのか、気になる方は自分でルールを構築してみるといいでしょう。

全ての問題が解決するように、ルールを作り込みます。これでステップ三は完了です。

さて、最後は「ステップ四：流れを時系列で構成する」として、これらを時系列で並び替えます。

すると、次のような物語として展開できるでしょう。

- 主催者によって、ゲームのルールが発表される。「予告ジャンケン」と、付随する細々したルールも説明する。
- 勝利条件、敗北条件を明確にする。
- 主人公は表面的なルールに縛られて、考える。手札が明かされるから、ルールは後半で効いてきそうだとか、早めに勝負を決めないといけないとか、初戦で勝つ運が必要だとか。実はこれらは全部フェイクだけど、読み手にはなかなかの頭脳戦だと思わせておいて、ルールプレイヤーから目を逸らさせる。
- 主人公の手札は、「チョキとパーだけ」のように偏ったカードにする。これによって長期戦になると不利に感じさせて、「とにかく先に一勝でもすればいい」と駆り立てて、主人公を行動させる。
- 攻略法（ルールプレイヤー（一））を知っている人たちに声をかけられて、予告ジャンケンをして、主人公は負ける。
- 恐怖感から判断力をなくして、「運が悪かったんだ、次こそ」と、次々に勝負して、次々に負ける。そして絶体絶命になる。
- その時、怪しげな人（味方甲と表記する）から声をかけられて、ルールプレイヤー（一）「相手の手札を盗み見る」について知る。本当はチームプレイでやっているのだと。周囲を見て納得。
- 味方甲は仲間がおらず、チームプレイができない状態。最初に大ピンチになって、かつ協力するにふさわしそうな主人公に声をかけたということ。
- 主人公は悩むが、チームプレイで戦うことを決意する。その後初めて勝って、ほっとする。そこから「相手の手札を盗み見る」という手法を使って勝ち続けて、あと一勝すれば勝ち抜けのところまで来る。

- ここで敵のルールプレイヤー（二）「カードを重ね合わせて出すことで、盗み見している人を騙す」を発動する。主人公は味方甲に視線が行くので、敵が堂々と一枚カードを戻しても主人公は気が付かない。そして重要な場面で主人公は敗北する。
- 他の人からも勝利できない状況になっていて、負け越しが（ほぼ）決まる。
- しかし主人公は自暴自棄になったように見せかけて、レートを上げて敵を誘う。敵は主人公の手札を全て知っている。だから主人公はヤケになったのだと慢心して、勝てばより利益になるからと勝負を受ける。
- そこで最後の主人公のルールプレイヤー（三）「既に勝って余裕な人と協力して、持っていないカードを手に入れる」を発動する。
- これによって主人公がぎりぎりのところで勝ち越してゲーム終了。

以上のようにすることができるとでしょう。

実はこれは、福本伸行作の漫画「賭博黙示録カイジ」に登場する「限定ジャンケン」というゲームの内容を少しいじったものになります。

そのゲーム内では「勝利数として星のバッジをやりとりする」「勝者は別のフロアに移動できる」などのルールもあります。これらは、ルールプレイヤーを発動するために動機作りをしたり、利用できるカードがあたかも会場内になくように見せるという、ルールプレイヤーを発動させるための前準備でもあります。

今回の「予告ジャンケン」でも、ルールプレイヤーによって生まれるルールを突き詰めていけば、結果的に「勝利数をやりとりする」「カードの数を変動させる」「勝者はフロアからいなくなる」といったルールに行き着くでしょう。

以前に「どうやったら『カイジ』のようなルール作りができるんだろう」という声を聞いたことがありましたので、今回はその構築方法を紹介してみました。

あとがき

ここまで読んで頂いて、ありがとうございました。

今回はサスペンスと駆け引きについて書いてみましたが、いかがでしたでしょうか。

こんなところでばらしてしまうのは何ですが、実は私、感動が一番の専門で、サスペンスが専門ではないんですよ（笑）。

まあシナリオ構造論については専門なので、以前感動の理論を作った後にいろいろと考えてみると、なんだかサスペンスについてもうまく理屈ができちゃったので、今回執筆してみました。

サスペンスは、ストレスと駆け引きとでできています。まあストレスさえ適切に与えられれば、駆け引きなんて少々へばくても楽しめると思います。

まあどちらも大切ではあるんですが。

「第四章 駆け引きの方程式」で、駆け引きについて説明しましたが、簡単な駆け引きならルールプレイヤーを実現するための前振りは一つか二つぐらいですぐにできると思います。

ですが複雑な駆け引きを作ろうとすると、やはりそれなりのルール構築が必要になるでしょう。これは根気の必要な作業になると思います。

本格的な家を建てるにも、すぐにはできないものですよね。なので本格的な駆け引きを作り込みたい場合も同様に、それなりに時間をかけてルールの整合性を作り込む必要があるでしょう。

その際注意が必要なのは、ルールの説明方法です。いきなり膨大なルールを与えると読み手が混乱してしまい、複雑すぎて物語について行けなくなるでしょう。その場合、読み手には最初は必要なルールのみを強調して、話が展開するに従って細々としたルールを説明していくといった工夫が必要になるでしょう。

今まで「伏線なんか隠し味程度で重要ではない」とは言っていましたが、サスペンスにおいては伏線の張り方が重要になります。隠し味から薬味もしくは調味料ぐらいに格上げした感じです（笑）。

また、サスペンスでは主人公に欠点は不要なんですよ。スリリングなシーンを含むアクション系を作りたい作家志望の人には、主人公が何でもできる完璧超人であることが時々ありますが、その理由が今回書いていて分かりましたわ。

ちなみに、「三つ巴構図」は駆け引きの中にある一つの構図ですが、こういう「最も弱い者が、最も強い者より強い」という形は多くのゲームで用いられているものです。トランプの大富豪でも、「革命」が起きたら最も弱い者が最も強くなりますよね。

シナリオでも、例えば「主人公が最も弱い部類の人だけど、最強の人より強い一つの能力を持っている」「主人公は最弱だけど、何かの条件を満たされた時に限っては、最強よりも強くなる」という構図はよく用いられていると思います。これは主人公に感情移入しやすいですし、物語の中で駆け引きを引き立たせ、特にバトルものでは熱い展開にしやすいわけですね。

こんな風に、駆け引きは小さな戦いの中から主人公やその所属段階を取り巻くポジショニングまで、あらゆるレベルに適用できるものです。世界観設定をする時などでも、きっと役立つと思います。

是非、このシナリオ理論を貴方の作品にお役立て下さい。

この理論が、少しでも貴方の作品の糧になれば嬉しいです。

最後になりますが、今回は誤字脱字チェックとして、KAICHO さん、nakamura さん、ファミヒロさんにお世話になりました。ありがとうございました。

最後の最後として、この言葉をお送りして筆を置こうと思います。

「いいストレスと駆け引きを与えることができれば、そのサスペンス物語は何度読んでも面白い」

ここまで読んで頂いて、ありがとうございました。

二〇一一年 三月二十七日 江本あやえもん

参考文献

江本あやえもん, “シナリオの方程式——良質なシナリオを、半自動で作出す方法”, 2010. http://ayaemo.skr.jp/scenario_formula.html

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



書名：「サスペンスの方程式」

バージョン：1.00

初回発行日：2011年4月9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：「サスペンスの方程式」記入用シート

テーマ:	
主人公が	(a-1)ストレス:
	という問題を抱え、
	(b-1)駆け引き:
	を通して、
	その問題を解決している物語。

(a-2)ストレスの内容	(b-2)駆け引きの内容
(a-2a)悪意の存在:	(b-2a)ルールが存在:
(a-2b)主人公の危機:	(b-2b)ルールブレイカーの存在:
(a-2c)回避不能な状況:	(b-2c)各ルールブレイカーを 発動する要素:

サスペンスの時系列構成(サスペンスの十ステップ)

時間軸

ストレスエリア
(不安・危機感
がメイン)

1. 場面設定
2. 「異質な世界」の登場と説明
3. 悪意の明示と大切なものを失う危機
4. 回避不能な状況
5. 表面的ルールの説明

駆け引きエリア
(緊迫感がメイン)

6. ルールの攻略法を知る
7. 攻略法によって勝ち進める

8. 敵のルールブレイカーの発動

(この枠内は、ルールブレイカーが
一つの場合は不要。
四つ以上の場合、必要に応じて繰り返す)

9. 主人公のルールブレイカーの発動

10. 結末の説明

ストーリー十四のステップ

- 1-1.喪失と抑圧
- 1-2.問題を抱えた日常
- 1-3.問題の発生
- 1-4.変化への抵抗
- 1-5.問題解決方法の説明
- 1-6.問題対応の受け入れ

2-1.深化

- 2-2.根本問題(テーマ)への接近
- 2-3.根本問題(テーマ)との対峙
- 2-4.抑圧の受け入れ・解放
- 2-5.根本問題(テーマ)の解決

3-1.日常への帰路

3-2.旅との別れ

3-3.問題を解決した日常

時間軸

第一幕

第二幕

第三幕

ルールプレイヤー

サスペンスの時系列構成(サスペンスの十ステップ)

- 1. 場面設定
- 2. 「異質な世界」の登場と説明
- 3. 悪意の明示と大切なものを失う危機
- 4. 回避不能な状況

5. 表面的ルールの説明

6. ルールの攻略法を知る

7. 攻略法によって勝ち進める

8. 敵のルールプレイヤーの発動

(この枠内は、ルールプレイヤーが一つの場合は不要。四つ以上の場合、必要に応じて繰り返す)

9. 主人公のルールプレイヤーの発動

10. 結末の説明

ストレスエリア
(不安・危機感がメイン)

駆け引きエリア
(緊迫感がメイン)