

鈴木貴昭

クリエイターのための  
設定・考証入門



を創る

異世界

ミラター

# 架空世界

時代物

SF

を愛するすべての人へ!

『ストライクウィッチーズ』 『ガールズ&パンツァー』

『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』

など数多くの作品に参加し、アニメーションの現場を支える  
究極の頭脳が明かす**世界観設定・考証**のすべて!



世界観を創る

クリエイターのための設定・考証入門

鈴木貴昭

星海社

339



SEIKAISHA  
SHINSHO



アニメ、漫画、小説、映画などの創作において異世界が題材になることも珍しくありません。一口に異世界といっても、古典正統派ファンタジーからRPGゲーム風、中近世ヨーロッパ風、中華風、和風、現代、神話世界、宇宙、SF、その他作り手の想像力の及ぶ限り色々あります。

ですが実際に世界を創る際に、個性的な世界にしようとしてどこから手掛けたらいいのか分からなかったり、逆にどこかで見たような世界になってしまったりすることはないでしょうか？

またオリジナルの名前や設定を沢山考えたのに、作品の深みや広がり、他の作品との差別化に繋がらなかつたことはいないでしょうか。

頑張って素晴らしい世界を創ったのはいいけれど、登場させたキャラクターと噛み合わないで違和感が膨らんだことはいないでしょうか。

他にもアニメーションなどのように、個人で制作するのではなく複数で作業を行う場合、自分の考えた世界設定や考証こうしやう、アイデアなどがうまく活かされなかったことはないでしょうか。

これらの原因の一つは『世界観』にあります。

クリエイティブにおいて『世界観』はとても重要で、作品の根幹の一つとなります。

ですが、その『世界観』が統一されていないなかったりぶれてしまつては、作品全体へ影響が出てしまいます。

本書ではその重要な『世界観』とは何か、そしてどのように創るのか、更にどのように作品に対して運用するのかを簡単に説明していこうと思います。

例えば料理でも、そのままでは味がぼんやりしているのにスパイスをちよつと利かせると引き締まることもあります。逆にスパイスを利かせすぎて折角の食材の味を台無しにしてしまうこともあります。また色々なスパイスを使ったのはいいけれど、全然噛み合わなくて味が散漫になってしまうこともあるでしょう。

スパイスに関しては、隠し味程度が好みの人もいるでしょうし、利かせすぎぐらいが好みの人もいると思います。

作品における設定や考証もスパイスであり、どの程度利かせるかは『世界観』によって変化するのです。

本書では、そのスパイスの使い方、食材の活かし方、根本となる『世界観』とは何か、その結果として世界をどのようにして作るべきかという考え方の一つを示して行こうと思います。

もちろん、世界とそこから生まれる作品は非常に多彩です。

それこそ作り手によって全て違うと言っても過言ではないでしょう。

なのであくまでも考え方の一つとして、作品を作ろうと思う方の指針になれば幸いです。

序・はじめに 3

第1章 世界観と世界観考証 9

1・1 哲学における「世界観」と創作作品における「世界観」の違い 10

第2章 制作スタッフに与える指針 33

2・1 アニメスタッフの仕事の役割 34

2・2 オリジナル作品の企画開発 53

2・3 オリジナル作品のためのヒントを用意する 59

2・4 世界の作り方 84

第  
**3**  
章

神は細部に宿る 95

3・1 キャラクターの感情線と世界設定のリアリテイライン 96

3・2 本物と心のリアリテイ 104

3・3 現実の物語を扱う時 134

3・4 ネタ元を知る 145

3・5 原作のコマとコマの間を埋める 149

第  
**4**  
章

アニメ業界の分業 157

4・1 脚本作成のアイデア出し 158

4・2 資料を探す 165

4・3 外付け頭脳としての鉄則 178

4・4 オーダーと納期と予算 181

第  
**5**  
章

考証の歴史と考証家のなり方 191

5・1 設定考証の役割と誕生 192

5・2 どうやってなるか 200

付 録  
世界設定を愛する人のための書籍リスト 207

参考文献 221

第

# I

章

---

## 世界観と 世界観考証

## 1・1 哲学における「世界観」と創作作品における「世界観」の違い

創作において世界を創り込む前に、その根幹としてよく使われる「世界観」とは本書では何を指すかを説明する必要があります。というのも、哲学の世界において「世界観」という言葉は「この世界の中で人間は何をなすべきなのか」「世界において個々の人間が果たす役割は何なのか」という命題を解き明かそうとすることを指す場合があるからです。

もちろん別な解釈や使い方もありますが、対して創作においては「世界観」とはかなり広い意味で使われる言葉になっています。世界設定のことを指すこともあれば、作品中に登場するキャラクターたちがどのように振る舞うか、物語世界をどのように捉とらえているか、世界の法則性はどうなっているかなどを示す場合もあります。

そのため本書では「世界観Ⅱ創作世界を端的たんできにあらわすのは何か」と定義します。

個人もしくは少数で作る小説や漫画の場合は「世界観」を定義しなくても作者の中でイメージが完結していれば問題ありませんが、多くの人間が関わるアニメーション、ゲーム作品の場合、誰かが明確に「世界観」という作品の方向性を提示して、共同作業をする人間、更には視聴者にも同じ方向を見て貰もらう必要があります。

でなければ、作品が迷走めいそうしてしまいかねません。

例えば自分が関わった作品で戦車と女の子を題材にしたものがありました。が、生徒たちが戦車に乗っているイメージビジュアルが端的に作品を表していたと思います。

ですが、それはキャラクターにおける作品の内容であって、物語世界がどのようなになっているかという「世界観」を示し切れているとは言いがたい部分もあります。現実世界でも戦車はありますし、実際に女性の戦車乗員も存在します。もちろんそのビジュアルで搭乘とうじょうする戦車は第二次世界大戦時のものであり、女生徒たちはどうみても現代の姿です。から、詳しい人ならそこに違和感を覚えるでしょう。ですが、戦車に興味のない人たちにはそこは分からない部分で、女の子が戦車に乗る物語なんだな、で流してしまうかもしれません。

あの作品において「世界観」を表現している要素の一つが、学園艦がくえんかんという存在です。

現代の技術では簡単には建造ができない全長7キロメートル以上（一応設定上は200メートルのブロックを繋いだ構造となっています）、喫水きつすい200メートル超、排水量に至っては10億トンを超えるサイズの艦艇かんていであり、作中で登場した直後に東京湾とうきょうわんで転回てんかいすると引っ掛

かるとか、大陸棚を削るとか、艦の前方から見ると後方が水平線の向こうに消えるとか放送当時は色々言われたものですが、物語が進むともっと巨大な学園艦が次々と登場しました。

これこそが設定的な世界観を表現するビジュアルであり、少なくとも物語世界は我々の世界に似ていますが異なる世界で、それだけの巨大構造物を建造し、日常的に維持管理する技術力を持っていると一目で分かるわけです。

同時に視聴者側もそのバカバカしさにツツコミを入れるのが野暮であると理解して、「そういうもの」なのかと納得した上で、物語とキャラクターを楽しむのに注力できるのです。

その前に携わった第二次世界大戦風世界で魔法少女がメカを身に纏って異形の敵と戦う作品では、まず最初に実在兵器や架空兵器をモチーフとしたメカと軍服風の衣装に獣耳と尻尾がある少女の組み合わせ、そのビジュアルが「世界観」となります。

ビジュアルがまず最初にあつて、その女の子たちが生きていて活躍できる世界を創るのが「世界観」でありテーマでした。

その際に、まず考証として決めなければならないのは、その「世界観」を成立させるためのアイデアを出して、**整合性を付ける**ことです。

整合性を付けるとは何か詳しく述べると、作品を見る視聴者の方々が違和感を覚えなにか、作品の理解を阻害する要素は無いかといった点に注意して、ドラマを成立させるために設定や考証を行うことです。

最初に考えるのは、まず女の子たちはどういう存在なのか、人間なのかメカなのかそれ以外なのかという点です。元々のビジュアルでは絵を描かれた方の考えた設定があります。が、本作ではそこは一旦切り離し、ドラマを作る上で必要な要素を考慮して普通の（魔法力は持っている）人間とします。同時にプロデュースサイドからは、当然ながら各女の子たちのドラマが見たいとして、女の子型をした人造兵器を扱う人間側の葛藤を見たいのではないと要求されていました。

普通の女の子だとしたら、彼女たちはいつの時代の誰で、なぜ獣耳と尻尾があって、どうして軍服の上着だけのような衣装を着ているのか、更に武器を持っているがそれは見た目通りの武器なのか違うのか、武器を使う相手として女の子同士で戦うのか他に敵がいるのか、脚などに装着している兵器をモチーフとしたメカは何であって何ができて、動力や

性能はどのようなものかを決める必要があります。

我々の現実世界には彼女たちは存在しないので異なる世界であるのは明白ですが、どれだけ異なる世界なのか、何が違っているのかも定義する必要があります。その場合、彼女たちが成立する理屈をつける時に、現実の世界と異なっている理由は**大きな要素を一つだけにするのが望ましい**です。

本作の場合は、その要素を魔法としました。

というのも、特に話数の少ないTVアニメーションの場合、異世界が舞台で知らないテクノロジーをベースとした技術を利用して、知らない用語や普段聞かない言葉が沢山作品中に出てくると、視聴者はまず用語を理解するだけで非常に苦労してしまい、場合によっては理解を諦めて視聴中止する可能性すらあるからです。

例えば「レムリア第七神聖帝国に神聖歴531年に突如としてフェルナンデア界から来たゴースニアンが出現、立ち向かえるのはエーテルアギトスによって駆動するフォーチュナーガルガンチュアを纏った機甲ウィーレアンたちだけであった」とか、いきなり物語冒頭で言われたとしたら、何を言っているのか理解がかなり難しくなります。書いている自分自身でもなんのこっちゃと思うぐらいですから。

これが「魔法が存在する20世紀の地球に突如として異形の敵が出現、立ち向かえるのは魔法によって駆動する兵器を身につけたウィッチと呼ばれる少女たちだけであった」であれば、一般的ではない単語はほとんど存在しないので、何となくニュアンスは伝わるかと思えます。

少なくとも、魔法がある世界に何か敵が攻めて来て、戦えるのは魔法を使える女の子たちだけなんだな、というのには理解できるんじゃないでしょうか。

昔のロボットアニメの「突如として謎の異星人が攻めてきて、立ち向かえるのは○○研究所が開発した××ロボだけである」と同じ文法です。

もちろん、主人公を我々の知る世界出身として、全く知らない用語が並ぶ世界に放り込んで、主人公と視聴者の感情を一致させて違和感を主人公の主観によって和らげる、むしろその違和感を楽しむという古典的な手法もあります。ですが、本作品の場合は異なる世界の歴史とドラマを体感する作品作りのため、その手法は選択しませんでした。従って用語の分かりやすさは意識する必要があります。

さて、本作品において世界を改変する要素は「魔法」があるとした点です。そのために

我々が知っているのとは似ているようで異なる歴史を歩んで、異なる技術の進歩を遂げたと設定します。この改変は歴史の要所所で「魔法」を使う女性ウィッチⅡ「魔女」が人と世界を救ったために周囲に受けいれられ、尊敬され必要とされる存在として認識されるようになり、更には魔女のみが世界を救える以上、史実のように魔女が迫害はくがいされるような事態は発生しないようになっていきます。

獣耳と尻尾があるのも、魔女には使つかい魔まが付き物で、魔法力を集中させ増幅するために使つかい魔まの力を借りているからと設定します。

次に魔女たちは武器を持っているので、その武器を向ける相手を考えなければなりません。

プロデューサーサイドから女の子同士で戦わせる内容にはしたくないとの意見（極めて同感です）を頂いていたので、女の子たちが戦うべき相手、倒される敵が必要となります。

この敵は、女の子が銃を向けて平気で撃てるような存在、銃を向けても視聴者に嫌われない人類の敵、もつといえは攻撃して倒してくれてありがとう、駆除して良かったと思われるような存在でなければなりません。敵にも敵の論理や正義があつてそこで主人公たちが葛藤したり、相互理解をして戦いをやめることができるような存在ではいけないと設定

されました。

敵が決まればその敵はどうして魔女だけが倒せるのかを決める必要があります。

彼女たちが持っている兵器自体は通常兵器とほぼ見た目が変わらないか、全く同じである以上、兵器が特別なのではなくやはり「魔法」が無いと倒せないように設定します。そうならば「魔法」を持たない人間が扱う通常兵器では敵に対してさほどの効果を発揮しないのに、魔女が兵器に「魔法」を籠めることで倒すことができるのたとなります。

同時に、なぜ一般の兵器では倒せないのか、どうして「魔法」がないと倒せないのかも考えておかなければなりません。戦闘のレギュレーションを作っておかないと、実際に作品を作る上で齟齬そごが生じる可能性があります。

そこで敵が強大な攻撃力と回復力、そして一般の兵士では近寄るのも難しいと設定します。大型遠距離兵器を使えば倒せるかもしれないですが、機動性に欠けるために敵からの大威力の攻撃で撃破される可能性があるとします。完全に倒せないのではなく、工夫次第では倒せるかもしれないとすることで、努力の余地を残すようにします。

それに対して魔女は、人間サイズで目標として小さく、更に高機動で回避できて、攻撃を防ぐ防御魔法、つまりシールドを持つているために攻撃を防いで接近、近距離から敵を

攻撃してダメージを与えられます。同時に魔法を使うことで、敵の防御力や回復力を上回る大きな被害を与えられるようにします。

このように設定することで、必然的に敵のイメージと戦闘法が固まってきます。

物語の主役はウィッチたちですから、如何にして彼女たちを引き立たせて、魔法を必要とするような世界にするかを前提にして敵も作り込みます。だからこそ、毎回敵は手を替え品を替え色々な姿と戦い方を選んで、ウィッチの弱点を突くように見せかけながら、その実ウィッチの魅力を引き出すようにします。かませ犬として設定された以上、全力でウィッチに対してプロレスを挑んで、双方が逃げることなく正々堂々正面からぶつかりあい、お互いの技を見せあつてしつかりと受けて、技の応酬おうしゅうで双方の強さと魅力を存分に表現した結果として敗北するわけです。

一方、彼女たちが装着している兵器モチーフのメカも、より強力な敵に対抗するために魔法力を増幅する装置として設定し、更にはサイズは全然違つても、魔法によつてモチーフとされた兵器から想定される性能を発揮すると考えることも可能となります。

そうなる次は兵器モチーフのメカの構造を考える必要があります。元々あつたビジュ

アルは、足に装着しているタイプが多いのですが、それはメカの外側しかないのか、それとも中に機械的な物が入っているのか、入っていたら足はどうなっているのかなどを決めなければなりません。本作では中には魔法力を増幅するためのエンジンとそれを動かすのに必要とされるシステム、燃料や冷却水などが入っているとしました。そうすると女の子の足が入るスペースがありません。そこで魔法に活躍して貰って、足は魔法力によって作られた異空間に移動させることにします。この設定ができたことで、それ以前の魔法は背中にエンジンを背負ったり、エンジンを着けた魔法の箒ほうきに乗っていたなど過去がどのようになっていたかという設定が生まれました。

また飛行型にはプロペラに見えるパーツがありますが、実体のある存在だとすると足を閉じるとぶつかりますし、またサイズ的にもそれを使って飛行できるとは思えません。

ではあれは何かと考えると、やはり魔法で動いている以上、魔法力を増幅するための魔法陣ほうじんであると考えるのが適切です。初期のまだ能力が低いエンジンでは増幅力が少なくプロペラが2枚、性能が向上するに従って増加したが、あまり多すぎると魔法力を消耗しすぎて活動時間が短くなるので3〜4枚が適切な枚数であるというところに落ち着いたと設定できます。

このようにしておく、瞬間的に強い魔法力を発揮させる時に魔法陣が大きくなるとか、枚数が増えるとか、二重反転にして6枚になれば単純計算で倍の出力になるが活動時間は半分になるとかも考えられます。

もつと効率を良くしようとするなら、実際のジェットエンジンが吸入した空気を多数のブレードで圧縮して点火するように、小さな魔法陣をユニットの中で沢山重ねて、より魔法力を圧縮すればいいのではと考えられます。10枚の魔法陣で10倍のパワーを発揮するが、ウィッチの魔法力も10倍で消費するから活動時間が10分の1になるようにすると直感的に分かりやすい設定となります。

こうした設定を作っておくことで、将来的なパワーアップの場合のビジュアル的な分かりやすさや、ジェットエンジン型のユニットを使う話などのアイデアを用意することができます。

さて、このようにして姿かたちの設定は決めることができました。

次は彼女たちは「何者か」を考えなければなりません。

「魔法」を使える普通の人間とした以上、彼女たちに名前も家族も背負っている歴史も所

属する国家や組織も必要となります。また「魔法」で攻撃するとなると、そこに各キャラクターごとの個性も用意しなければなりません。

まずはキャラクター一人一人に固有魔法というそのキャラクターだけが持つ個性を持たせることで、より特徴付けをします。その場合、何も無い所から作るのではなく、一部のキャラクターたちはビジュアルが先行していたので、そのビジュアルがモデルとしている実際の第二次世界大戦時の機体のカラーリングやマーキングをイメージソースにします。

同じように他のキャラクターたちも、第二次世界大戦時の機体やエースパイロットをイメージモデルとして、そこからイメージを組み立てていきます。

この際に固有魔法が被るかぶのもできるだけ避けたいので、色々な候補を考えなければなりません。ある程度個性の割り振りができれば、次は個々のキャラクターを詳細に掘り下げていきます。

まずは「歴史」です。

魔女が存在して尊敬されている世界ですから、なぜそうなったかを定義します。

作品によっては我々とは全く違う歴史をたどった世界を創ることもあります、本作品

の場合は理解しやすいように基本的にはよく似た世界であるのが前提となっているので、有名なポイントに絞って改変します。その際に、知らなくても問題はないですが、歴史を詳しく知っている人だとニヤリとするようなネタを入れ込みます。

歴史は単独の事象じしやうの連なりではなく、波紋のように複数の事象が相互に影響を与えつつ重なっていくため、一つ変更すると他も色々と変わっていくので、大きく変更し過ぎないようにバランスを取るのも重要です。

但しここで作る歴史は、それによって生じた人間ドラマを描くのではなく、あくまでも年表的な事柄のみを扱うようにします。というのも、ドラマを作るのは設定の仕事ではなく、アニメーション作品の場合は監督以下のスタッフ、小説やコミックの場合は作家や漫画家となるので、作品の人気が出て別年代の物語を描くようになった際に作った歴史が邪魔まになってドラマを作れないようでは本末転倒になるからです。

さて歴史に話を戻すと、基本的には人類同士の戦いもありましたが、世の中を大きく変えるような局面では人類の敵かが出現して、それまで宿敵しゆくてき同士だった国家でも協力して敵に当たり、更には要所要所で魔女の力が必要となるようになります。そうなると、色々な国家の成り立ちが多少変化するのは仕方ありません。結果的に成立した国家が、どんな政治体

制でどんな主義主張を行い、目標は何なのか、そして周辺国家との関係性はどうか、そして魚の骨こぼねを考える必要があります。その際にも、可能な限り魔女が排除されるような要因は魚の小骨こぼねを抜くように丁寧に取り除きます。

繰り返しますが、本作の目的は魔女同士の間関係とそこから生まれるドラマを楽しむことです。なので、それを阻害しそうな要素は細心さいしんの注意を払って排除します。あくまでも国家も政治体制も歴史も敵も、場合によっては魔女以外のキャラも舞台装置ていに徹しなればなりません。

さて、こうやって「歴史」というキャラクターのバックボーンができた所で、ようやく彼女たちが誰なのかに取り掛かれます。固有魔法という個性は用意してありますが、それだけではキャラクターの掘り下げができません。これが3〜4人のキャラクターならば全員作品オリジナルでも問題はないでしょう。ですが、本作の場合11人も主要キャラクターが存在します。ミリタリーを題材とした作品である以上、ある程度のミリタリー知識を持つている視聴者を視野に入れる必要があるのです、世界各国の有名エースパイロットをイメージモデルとして借りてきて、イメージやバックボーンの共有をしやすいします。最初は

ドリームチームを組むのが一番分かりやすいでしょう。特に細かく説明をするのに時間が割けないサブキャラクターたちは、できるだけ分かりやすくする必要がありません。

これが戦国時代だったら織田信長おだのぶながと武田信玄たけだしんげんと上杉謙信うえすぎけんしんがノブノブ同盟を組んで化け物と戦うようなものでしょうか。全員名前に「信」の字が入っているので。

話が逸それましたが、分かりやすさという点から考えると、ミリタリーに詳しい人でなくても多少齧かじったことがあれば名前ぐらいは聞いたことがあるスーパーエースは絶対に欠かせません。そうなると、まず最初に挙げられるのは、世界でたった二人だけしかない300機オーバーの撃墜機数げきついすうを記録したエースパイロットとなります。

こうしてまず軸じくとなる二人が決まれば他のキャラクターに関しては、単に撃墜機数が多いだけでは勝ち目がないので、知名度や逸話いっわの多さも選択肢にします。この知名度は重要で、後に本を書いてベストセラーになったとか、映画に出てとてもよく知られているとか、視聴者がなぜこの人がイメージモデルになっているのかと疑問に思った時、納得する回答を用意しておく必要があります。

こうしてある程度各国から候補そろが揃って来たら、今度はそれが一つの部隊として成立するのかどうか考えます。やはり個性的なキャラクターが揃っていると、隊長として部隊を

まとめするにはそれなりの人間が必要です。とはいえ、隊長が逆に個性的過ぎると他のキャラクターが目立たなくなってしまう。なので、隊長や司令官クラスとして単純に有名な人間を持つてくるわけにも行きません。

同時にキャラクター同士にどのような関係値かんけいちがあるか探します。できるだけ何か史実で繋がりがあつた人間同士を選ぶ方が、ドラマの発展性へと繋がります。そこが死亡フラグを排除するのに繋がればより望ましいです。

例えば、本来なら敵同士で戦っていたはずなのが、作品世界では味方同士となるので史実で撃墜された相手が協力してくれたおかげで命が助かったとすると、ドラマのアイデアになります。同じようにイメージモデルのエピソードはできるだけ多く集めておけば、どこかでドラマに拾えるかもしれません。

イメージモデルが決まれば、そこから家族や生まれ、出身地や国籍、場合によっては趣味嗜好や将来の夢なども見えてきます。もちろん全く分からないこともあり、ドラマを作る上で変更しなければならぬ所も多数ありますが。

こうしてキャラクターの掘り下げが行われると、今度は彼女たちが所属している組織を

考えられるようになります。基本的に彼女たちは軍人なので軍隊に所属していますが、軍事組織というのは一朝一夕で作られるものではなく、長い伝統と歴史の上に成り立っているものです。歴史を改変している以上、軍事組織自体も同じではありません。特に仮想敵が違うので、何とどのように戦うのかというドクトリンが異なっており、装備や組織、成り立ちも当然違ってきます。

結果的に敵は何か、何に対してどのようなように戦うことを想定しているのか、対抗するための兵器やその運用法はどうなっているのか、人員はどれだけいるのか、国家における適正な軍人の比率はある程度決まっているので、そこから国家全体の人口が見えてきて、維持するための予算と比率が見えると、国家予算や総生産、維持する国家体制はどうなっているかまで見えてきます。

基本的にどの国の組織も、とにかく少数の魔女たちを優遇し、その戦力が最大限に発揮できるように作られ、魔女以外はサポートと時間稼ぎと民衆の避難誘導に主眼を置くようになっていくのです。

キャラクターのドラマのために世界が作られるので、まずキャラクターを作り、そこから家庭や家族を作り、所属する組織を作り、最終的に国家を作ります。あくまでも設定も

世界もキャラクターのために存在するので、ドラマに不都合であれば設定や世界の方を変更する必要があります。

このように事前に周到に世界観に沿った設定を作っておくことで、実際に作品を作る上で監督や各脚本家がストーリーやドラマを作る時のアイデアが用意できます。

オリジナル作品の場合、アイデアは多ければ多いほど重要です。原作がある作品では、何か気になることがあれば原作に立ち返ればそこに正解が書いてあります。もしくは書いてなくても、なぜその描写や台詞セリフが生まれたのか考えれば、ある程度のヒントは見えてくる可能性があります。

ですがオリジナル作品では迷ってもどこにも正解がありません。なので迷った時のヒントとして設定を用意しておくのが重要です。もちろん大部分の設定は無駄になる可能性があります。またドラマを作る上で設定の方を変更しなければならぬことも珍しくありません。それでもドラマを作る上でのヒントになればアイデアは無駄にならないのです。

実際にアニメ作品としてのプロジェクトが動いて、監督、脚本などのスタッフが加わって実作業を行うようになると、一度作った設定は捨てる必要があります。

本作品では、主人公はある程度のベテランとして設定していたのを、全くの素人しょうとがウィッチとして選ばれ、世界を知っていくのと同時に、視聴者が理解できるように改変されています。また、一人だけ新人でベテランの中に放り込まれるのはドラマが回らないので、同じ立場の友人が必要だろうということで、監督が選んだキャラクターを友達になれるように置き換えました。

監督が作品を作る上で必要な設定を取捨選択して、必要に応じて柔軟に新しい設定を生み出していくのが重要です。その場合絶対に言っただけいけないのが、「それは無理です」「それはできません」「考証的にあり得ません」です。

監督の望む映像を実現させるためにアイデアを考えるのが考証なのですから、まず否定から入っては物事が動きません。

設定を盾にして否定するのではなく、あくまでも設定はドラマを生み出すためのアイデアであり、ドラマがどうやったら成立して、「世界観」と矛盾しないか、他の設定と違和感がないかすり合わせするのが仕事です。

我々の仕事は、科学や史実を厳密に盛り込んだドキュメンタリーを作っているのではなく、エンターテインメントを作っている以上、監督などメインスタッフのアイデアをブー

ストしたり、足りない部分を補ったりすることであって、アイデアを削ることではありません。とはいえ、何でもアイデアを肯定するのが正しいわけでもありません。

まずそのアイデアがどういう意図と理由で、ドラマとして何を表現したいと監督が考えているのか確認する必要があります。

例えば戦後に作られたある装置を使った映像が作りたいと言われた場合、その意図は装置を見せることなのか、装置によって引き起こされた現象なのか、装置開発の人間模様なのかなどを監督からヒヤリングします。

これが現象ならば当時に似たような現象を起こす装置があるかどうか探して、人間模様ならば別に装置自体は異なっても問題なく、もし装置自体が必要だとしたら原理から考えて当時の技術ならばどのように実装するかを提案するわけです。

繰り返しますが、ここで各スタッフが共有しておくべきことが「世界観」です。

監督以下のスタッフが「世界観」を共有していないと作るべき作品がどこを向いていて、何をすべきなのか分からなくなってしまう。また、作っている最中にテーマがずれていくようなことがあれば、「世界観」に立ち戻って何のために作るのかを再確認する必要があります。同時にドラマやアイデア、設定は「世界観」の上に常に存在しているように

強く意識しなければなりません。

「世界観」を共有した上で、キャラクターのドラマを引き立たせるギミックとして設定は存在するのです。

誤解されることがありますが、世界設定や設定考証は科学考証ではありません。

あくまでもその作品中において整合性が取れているか、作品を見る視聴者の方々が違和感を覚えないか、作品の理解を阻害する要素は無いかといった点に注意して、ドラマを成立させるために作られるものです。

例えば魔法がある世界でその魔法の法則に従って生じた現象が、科学的に正しくないとして否定するのは創作を理解していないようなものです。

もちろん現実世界から転移した人物が異世界で魔法を見て、「バカな、こんな現象はあり得ない」とか言うのはキャラクター造形やドラマ上あり得ると思います。

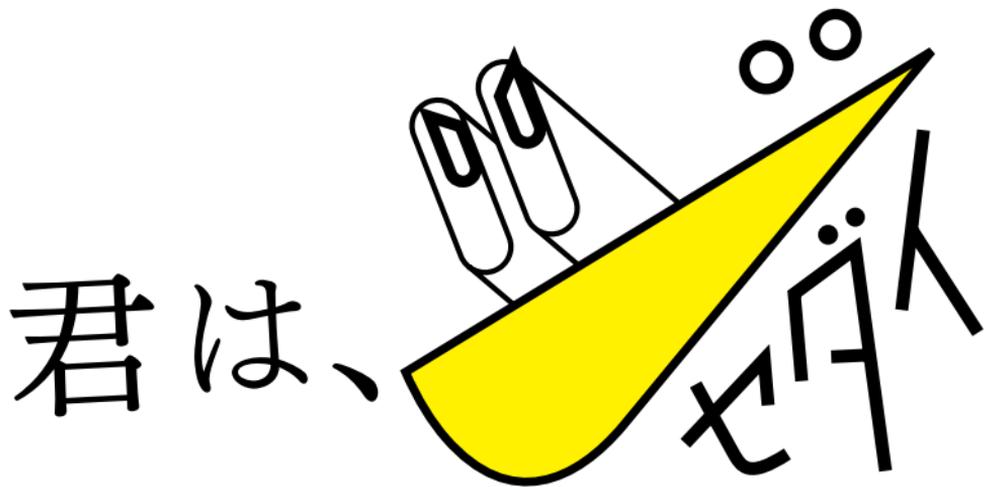
そんな科学ではあり得ない現象と思っていたキャラクターが、魔法を知って積極的に理解していくという展開や、逆に魔法世界でとことん魔法を否定して科学的知識を活用して生きて行くとか、キャラクターの深みに繋がるのなら問題ありません。

ですが企画開発段階で、次の作品はファンタジー世界で規格外の魔法を使える主人公が無双する内容と提案されたのに対して、考証の人間が「魔法とかなり得ません」とか答えたとしたらどうでしょうか。その場で首になってもおかしくないでしょう。

魔法が使える「世界観」なら、それをどのように自然に見せて行くか、どのような魔法が存在するのか、魔法を使うためには何が必要なのか、結果として何が生じるのかなど、可能ならそれを体系化たいけいかする必要があります。

更に監督が望むキャラクター性とドラマを盛り込むのが重要なのです。

ただ、監督が映像に何を求めているかは色々で、人によっては登場するアイテムの性能やできることをギリギリまでリアルを追求し、その上で自分の望む映像を作り上げる場合もあるのです、その際は「これを使ってこういうことをやりたいけどできる？」と聞かれた時に「何とかします」ではなく「性能的にはできませんがこうすればいいかもしれません」と答えなければなりません。その上で映像として作りたいアイデアを確認して実現する方法を複数提案することが必要になります。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

**ジセダイイベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

**ジセダイ総研**

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

**星海社新書試し読み**

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

**行動せよ!!!**