

ストーリーの

つくりかたと

ひろげかた

大ヒット作品を生み出す物語の黄金律

イシイジロウ

マーベル
MCU『アイアンマン』、『君の名は。』…etc.

大ヒット作品と

Zoom演劇、マードーミステリー…etc.

最新の実験作品から見えてくる

ストーリー
の
成功法則

と

AI時代
の
コンテンツ未来像

映画、ゲーム、演劇、アニメ…ジャンルを超えた全クリエイター必見

ストーリーのつくりかたとひろげかた

大ヒット作品を生み出す物語の黄金律

イシイジロウ

星海社

178



SEIKAISHA
SHINSHO

なぜシナリオライターでもない僕がストーリーのノウハウを語るのか

本書は、ストーリーのノウハウを記したものである。こうした本は小説家やシナリオライターとして実績を持つ人が書いていることが多いだろう。だが僕はクリエイターとして、小説やシナリオを書くことを専業としているわけではない。なぜそのような人間が、ストーリーについてのノウハウを語るのか？

僕のデビュー作となったゲーム『イミテーションシティ』や、『MA-R-I-A 人形館の呪い』『Little Lovers』シリーズといった作品などでは僕自身が筆を執とっているので、厳密にいえば、僕自身がシナリオを自分で書いていた時期もあった。だが、二〇〇四年の『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』をきっかけにディレクター専業となり、あえてシナリオからは一歩引いた立場となった。詳しい理由は第1章で語ることになるが、映画監督の黒澤くろさわ明あけい作品からの影響である。

そうした結果、『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!』や『428 封鎖された渋谷で』のシナリオは大変評価されることになった。僕がそこで何をやったのかというと「チーム全体でシナリオの品質を上げる」ということに徹したのである。本書の前半で説くことは、まさにそこである。もちろんシナリオライター個人が本書を読んでも参考になる部分があると思うし、そういった立場の人からでも「ディレクターやプロデューサーが、シナリオについてどのように考えているのか」といった視点を本書で感じていただけたらと思う。

僕は現在、ゲームディレクター、プロデューサー、世界観監修、ストーリー構成が仕事の中心になっている。シナリオの基礎を作ったり、シナリオライターが書いたものを監修する立場だ。僕はこうした立場であるからこそ、小説家やシナリオライターの人たちが書いている既存のノウハウ本とは違う視点のことが書けるはずだ。たとえば後でも簡単に紹介するが、最終章の第4章では、そのノウハウが行き着いた先、未来のストーリーのイノベーションについても記している。なぜなら未来ではAIがストーリーを紡いでいる可能性があるからだ。そうしたときに、創り手はどのようにストーリーと向き合えばいいのか。こうしたことは他のノウハウ本にはない視点だと思っている。

それぞれの現場のノウハウはバラバラ

僕はエンターテインメント業界では特殊な立ち位置にいる。ビデオゲームのクリエイターのみなならず、映画、舞台、アニメーション、TVドラマ、マンガ原作、アナログゲーム、人狼ゲームじんろうイベントの主催、ビデオ通話サービス「Zoom」を使ったまったく新しい体験型演劇など、さまざまなプロジェクトに参加してきた。また昨年には『IPのつくりかたとひろげかた』という自著を出すこともできた。本書を執筆しているタイミングでも、ここまで挙げてきたものとはまったく違う、異色のプロジェクトが複数にわたって進行中だ。さまざまなメディアをここまで横断して経験したクリエイターは、日本でも数えるくらいしかないと自負している。

そして、さまざまな現場に参加したからこそわかるのだが、ストーリーのノウハウはそれぞれにバラバラである。もちろん、その現場にはその現場なりの考え方があって、独自のノウハウを使っている。だが、こうしたプロジェクトの多くは集団作業である。個人の才能はもちろん、最終的にはチーム全体のクオリティを上げることが求められる。小説やマンガといった個人の要素が強いクリエイティブであっても、編集者との関係が重要なはずだ。

だからこそストーリーの作り方、文法を共有することが重要になってくる。実際、僕はプロジェクトによっては必要があったら「このノウハウを、このストーリーに使うのはどうですか」という提案をすることがある。そうすることでストーリーのクオリティをチーム全体で上げられるからだ。

まずは映画のノウハウを理解するのが大事

僕の主戦場はビデオゲームと映像作品である。幼少からアニメや映画が好きで、その後、広告業界で映像作りを学び、ゲーム業界に入ったこともあって、映画とゲームのストーリーの違いとは何かに向き合ってきた。

エンターテインメントの分野で、ストーリーのノウハウがもつとも蓄積されているのはハリウッド映画のシナリオ作りだ。その理由は映画への投資が盛んで、シナリオがその投資対象であるからだ。投資を受けるためには売れるシナリオのノウハウが科学的に分析されなければならない。だが、そのノウハウをそのままビデオゲームに転用しても上手くはいかない。ビデオゲームでも家庭用ゲーム機に代表されるような売り切り型、スマートフォン向けに展開するような運営型では、それぞれのストーリーのフォーマットが違う。ま

たゲームには主人公という存在以外にも、プレイヤーがいることも忘れてはならない。この違いをまず理解しておかないと、ゲームのストーリー作りのノウハウは共有できない。こうした「それぞれのメディアの主人公の違いとは何か」を僕なりに言語化し、整理することを本書では試みている。

もちろんストーリー作りに一〇〇パーセントの正解はない。だが、ゼロからノウハウを確立するよりも、すでにある映画のノウハウを応用するほうが、クオリティが高い作品にまで最短距離で走りきることができるはずだ。

本書の構成

本書の第1章や第2章は、まず基本的な映画のノウハウを知らない人のために「リライトイング」、「三幕構成」、「15のビート」、「感情曲線」について書いている。そしてそれらのノウハウをどのように抽出すれば他のメディアに横断して使うことができるのかを僕なりに解説をした。こうしたことは既存のノウハウ本でも書かれているので、すでに習熟している人は読み飛ばしてもらっても構わない。

だが、僕としては「そんなことすでに知ってるよ」という人も、おさらいとして読んで

みて欲しい。僕がこだわったのはマーベル映画の『アイアンマン』や、新海誠しんかいまこと監督の『君の名は。』という近年のメジャーな大ヒット映画をストーリー的に分析したことだ。

既存のストーリーのノウハウ本を見比べて思ったのだが、日本人が書いたノウハウ本には特定の作品を分析したものが少ない。一方で海外のノウハウ本には作品の分析が書かれているのだが、しばしば古典的な作品が選ばれて分析されていたりする。たとえば本書でも取り上げることになるシナリオのノウハウ本の聖典、シド・フィールドの『映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと シド・フィールドの脚本術』では、原著が一九七九年刊ということもあり、一九七四年の映画『チャイナタウン』が分析されている。確かに『チャイナタウン』は名作だし、それを分析することは、とてもシナリオの勉強になる。だが、映画のテンポや現在の視点で見たときに、どうしても一昔前の作品であることが拭えない。日本人からすると『チャイナタウン』を観賞しながら、そのシナリオ構成の分析を読んでも、いまいちシナリオの極意を会得した気にはなれないのではないだろうか。僕が『アイアンマン』や『君の名は。』にこだわったのは、この二つの作品はエンターテインメント映画として見事であるばかりか、いまだに記憶に新しい近年の作品だからだ。おそらく本書を手取る前に、観賞済みの人がほとんどではないだろうか。手に入りやす

く、すんなりと観やすい映画でもあるので、これらの作品を観賞しながら僕が書いたシナリオ分析を読んでもらうと、きっとシナリオの基礎が身に付くはずだ。

僕がゲームディレクターとして重要視しているのは「リライトイング」というノウハウである。第1章ではこの「リライトイング」の重要性について詳しく触れる。映画の基本的な文法である「三幕構成」を確認し、それを『アイアンマン』に適用して分析することによって、このノウハウがいまだに有効であることがわかってもらえるだろう。

その上で第2章では、「主人公とは何か」ということに迫る。映画とビデオゲームの主人公の違いとは何か。それによってどのようにストーリーの語り方が変わっていくのか。ストーリー作りを主人公という視点に置くときに有効なのが「感情曲線」だ。この「感情曲線」という言葉を有名にした作品でもある『君の名は。』を分析しながら、主人公と感情曲線の関係性について考えてみたい。

ビデオゲームについて思索する

さて、ここまでが基礎であり、第3章以降は応用編である。だが僕の「応用編」は既存のノウハウ本とは違う。既存の本ならば「主人公の葛藤の原因は何ですか。それを思いつ

く限り書き出しなさい」といった色々な質問が用意されていて、それに対して読者が作文をすることが推奨すいしょうされるかもしれない。もしくは穴ぼこになっている展開の文章を、読者が埋めていくのもあり得るだろう。

だが本書の応用編は、まずミステリーというジャンルについて考えて、次にビデオゲームについての思索を深めていく。なぜ映画のノウハウの基礎を学んだ後、応用編としてミステリーとビデオゲームのストーリーを位置づけるのか。

三幕構成や感情曲線といった脚本術と同じく、ミステリーは論理的にライティングすることが求められる。この本ではストーリーをエモーショナルに書くことよりも、まず論理的に書くことを推奨している。その上でミステリーを解剖していくと、読者のミステリーに対する欲求は二種類に分けられるだろう。その二種類のミステリーの方向性を知ることが大切だと考えている。また現在のエンターテインメントではミステリーというのは、ほとんど空気のように当たり前の存在になっているからだ。仮にその作品がミステリーと名乗っていないなくても、謎を解いたり、ミステリーの要素は含まれている。たとえば第2章で取り上げる『君の名は。』もミステリーの要素が含まれている。ミステリーが主軸ではないジャンルであっても、つねにミステリー要素を意識することで現在の面白さが担保され

るのだ。

そしてビデオゲームのストーリーについて考えることは、これからの時代、ビデオゲームの枠を飛び越えてすべてのジャンルのストーリー作りにおいて重要になっていくと考えている。たとえばストーリーが絶賛された海外ドラマ『ウエストワールド』、トム・クルーズ主演の映画『オール・ユー・ニード・イズ・キル』(原作は桜坂洋さくらざか ひろむさんの小説『All You Need Is Killing』)、コメディ映画として傑作だった『ジューマンジューエルカム・トゥ・ジャングル』、そして大ヒットを記録した『魔法少女まどか☆マギカ』などの作品のストーリー構成は、ビデオゲームの経験抜きに考えられない。僕自身、ビデオゲームのストーリーはまだ可能性があると考えているが、映画とビデオゲームの違いに着目していくと、新しいストーリーテリングの知見が生まれてくるはずだ。

こうした問題意識をもとに、第3章ではミステリーの思索を深めつつ、近年、注目を浴びている『リアル脱出ゲーム』^{*1}や「マードァーミステリー」といったビデオゲームではない新しいミステリーのアナログゲームを紹介したい。こうしたジャンルが生み出す新しいス

*1 リアル脱出ゲームはSCRAPの登録商標です

トリーテリングは、まだビデオゲームや他のドラマや舞台などにはフィードバックはされていないが、新しいストーリーの形であることは間違いないだろう。

また僕自身が原作として関わった作品として、NHKで放送された視聴者参加型ミステリー『謎解きLIVE』の『CATSと蘇ったモリアーティ』、脚本・企画協力したZoom体験型演劇『Inside Theater』シリーズのvol.1『SECRET CASINO』についてもネタバレありきで触れてみたい。『CATSと蘇ったモリアーティ』は、あの当時の一度きりの放送のため、現在では観賞することができない作品だ。Zoomを用いた体験型演劇『SECRET CASINO』は二〇二〇年十一月に千秋楽を迎えている。現在も好評のため再演が繰り返されているが、後世のためにどういった作品だったのか記録に残しておくことは大事だと考えて収録した。特に『SECRET CASINO』は、まったく新しい表現まで踏み込むことができたので、僕自身は近年の代表作だと位置づけている。『CATSと蘇ったモリアーティ』にしろ『SECRET CASINO』にしろ、インタビューを受けて作品を紹介したことはあるが、その具体的な内容にまでは踏み込んでいない。だが本書ならば、ネタバレ込みで語ることができるだろう。こういった作品はビデオゲームではないが、僕なりに新しいストーリーを作ろうと切磋琢磨せつさくたくましたもので、具体的にビデオゲームの経験を入れることは何

か、ということのヒントになれば幸いだ。

ビデオゲームは物語作りの最先端

もともと僕は幼少期からアニメに夢中だったこともあり、映画やアニメに比べて、ビデオゲームは表現として一段劣っていたものと捉えていた時期があった。しかし九〇年代初頭、さまざまなビデオゲームを通じて、この新しいメディアのストーリーテリングの特殊性に気づき、僕はゲーム開発に夢中になっていった。この特殊性とは、端的にいえば「ループもの」や「メタフィクション」なのだが、そうだったことは僕だけが気付いていたことではなく、九〇年代後半にかけて、さまざまなゲームクリエイターが同時多発的に試みていた。二〇〇〇年代にはそれがメインストリームとして花開いている。

こうした九〇年代から持っていた僕の問題意識を集積した記事がある。それがゲームWebメディア「4Gamer.net」に掲載されている「イシイジロウ氏ら第一線で活躍するクリエイターがアドベンチャーゲームを語り尽くす!」——『おとぎりそう弟切草』『かまいたちの夜』から始まった僕らのアドベンチャーゲーム開発史」という座談会記事である。第4章ではここで僕が語ったことを改めて語り直しつつ、その内容のアップデートを試みたい。

この記事は二〇一三年に掲載されたものだが、SNSでは今でも記事を読んでくれた人が「すごく面白い」とたびたび反応してくれる、とても息の長い記事だ。ただし内容はボリューミーで難解。アドベンチャーゲームの分野の第一線で活躍するゲームクリエイターが一堂に会した記念碑的な記事なのだが、それゆえ発言者が多かったため重要なテーマが散り散りになっていることは否めない。

いったい僕がそこで何を語ったのか。たとえば「フローチャート論からのアドベンチャーゲームの分類」、「悲劇が描けないストーリーゲームの原理」、「未来をセーブ」、「四次元タイムチャート」、「僕からみた九〇年代後半の物語づくりをしていたゲームクリエイターの問題意識」という内容である。今回はそういったテーマを分解、深掘りしながら改めて語り直して、読者への理解を促したい。こうした内容から、たとえばビデオゲームに馴染みがない人にも、そのストーリーテリングの魅力が浮かび上がってくるはずだ。

これからの物語の可能性

第4章の後半では、第1章や第2章で語った「ストーリーのノウハウ」と、第3章や第4章前半で語った「ビデオゲームの特殊性」がプログラムによって統合された結果、ビデ

オゲームが「奇跡的な物語」を手に入れるという未来のビジョンを記す。

僕は九〇年代後半に「メタフィクション要素があるループもの」という、二〇〇〇年代に高い評価を得ることになるアドベンチャーゲームの特徴を捉えたゲームをすでに企画していた。このことは第4章で詳しく語るつもりだ。だがそれは実現できず、その後、同じ問題意識を持った他のクリエイターが作った素晴らしい作品がたくさん登場することによって、僕の中でやるべきことはほとんどなくなっていた。

九〇年代から現在に至るまで、ビデオゲームのストーリーは作家の頭の中のコンセプトやシナリオをプログラム記述にすることによって、特殊なストーリーテリングを実現していた。だが、僕はもっと次のイノベーションが必要だと感じていた。作家の頭の中をプログラム化するだけではなく、プレイヤーの存在そのものをAIとしてプログラム化することが、未来で待つビデオゲームの新しいストーリーテリングなのではないか。実は九〇年代から漠然とそういうことも同時に考えていたのだ。

そこで僕が出合ったのが「人狼ゲーム」をアドリブ劇として進化させた『人狼ザ・ライブプレイングシアター』。僕はこれに「一回性の奇跡的な物語」を発生させる可能性を感じた。そこで僕は「人狼ゲーム」を研究・習熟するため、『アルティメット人狼』というイベ

ントを主催した。これはゲームクリエイターや経営者、役者やプロ棋士^{きし}などを人狼ゲームで戦わせて、お客さんに観戦してもらう「知の総合格闘技」がコンセプトのイベントで、現在でも定期的開催をしている。こうした取り組みは一見すると、ビデオゲームとは何も関係がないように思えるかもしれない。だが僕は、人狼ゲームから奇跡の発生装置というヒントを得て、ストーリーのノウハウ、ビデオゲームのプログラムを組み合わせることによって、ストーリーにイノベーションが起きると考えたのだ。本書の終わりではそのイノベーションとはどのようなものなのか、具体的に語ってみよう。

このように第4章は、僕のゲームクリエイターとしてのエッセイ色、マニフェストとしての方向性が強いものとなっている。だがゲームクリエイターの立場として、ストーリーのノウハウを突き詰めた結果、必然的にここに辿^{たど}り着くものだと考えているし、過去ばかりではなく、未来を示すことがクリエイターの役割と考えている。テクノロジーは加速度的に進化している。AIが人間の手をほとんど借りずに、立派なストーリーを書き上げることも遠い未来ではない。だとしたら、この第4章はそのAI時代が到来したときの物語作りのノウハウを記していると位置づけることができるだろう。この第4章は現在からすると、浮世離れたビジョンを書いているかもしれない。実際のところ、この構想はコン

ピューターの技術的な進化も必要で、一〇年後、二〇年後に実現ができていくのかもわからない。だがその時代に再読される機会があると、ここで書かれていることはまさに「現在のストーリーのノウハウ」と感じてもらえるかと確信している。

プログラムの物語は原初のストーリーテリング

プログラム記述によって起こる、ストーリーのイノベーション。それは未来で起こり得るものと記したところだが、僕は同時に原初のストーリーテリングだったのでないかと考えている。文字を発明する前の人類はストーリーを口伝えしていた。こうした口承の物語は、おそらくインタラクティブで自由に富んだものだったのではないだろうか。たとえば聴衆に子供が多かったり、観客の反応次第で物語がその場で変化したはずだ。これは現在のビデオゲームに似ている。しかし小説などのように活字によって物語が固定化されてしまうと、誰が読んでも展開は同じものだ。ストーリーとは、かつてストーリーテリングだったのだ。このように考えると僕の中でストーリーテリングはストーリーよりも上位の概念だ。

それが現在、プログラム記述の物語によって、たとえば分岐が発生するなどオーダーメ

イド化したストーリーテリングを提供することができた。これがさらに進化して、AIによってリアルタイムで物語が生成すると、原初のストーリーテリングで存在していたライブ性も加わることになる。

たとえば小説というのは小説家が自分の中で考えて出合った一つのルートでしかない。でも欲しいのは小説家の脳みそなのだ。本来、思考はもっと自由であった。物語は人間の脳の中で自由に発生するもののだが、文字と印刷技術の発明によって物語の自由度が狭まってしまったのではないだろうか。もちろん文字に焼き付けられたことによって、ノウハウは蓄積する。人称の多様性や時間の階層など、小説や戯曲によってストーリーはアップデートされてきた。その結果、文字のストーリーは純文学や私小説に辿り着いた。それは自分の思考の中から掘り出していった深さではあるが、その深さを手に入れた上でプログラム記述というストーリーテリングを手に入れることによって、さらに物語は進化していく。その最終形が、あらゆる物語のノウハウをAIが動員して、インタラクティブに変わる「一回性の奇跡的な物語」なのだ。僕が立ち上げた会社の名前が「ストーリーテリング」という名前なのはそのような由来であり、僕がゲームクリエイターとしてずっと念頭に置いて考えている課題なのだ。

技術力においては未熟極まりないが、実はこのようなコンセプトのゲームを、かつて僕は開発したことがある。それが僕が企画・ディレクターを担当した『Little Lovers SHE SO GAME』という一九九九年にプレイステーション用ソフトとして発売したゲームだ。僕のビデオゲームの代表作といえば、チュンソフトに在籍しているときに開発した『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!』や『428 〜封鎖された渋谷で〜』と思われるが、実は僕自身としてはこの『Little Lovers SHE SO GAME』こそが、もっとも挑戦的で先鋭的だと思っている。

本書はこういった僕の取り組みや、どうしてそのような考え方に至ったのかも明らかにしていくので、お付き合いいただければ幸いだ。ビデオゲームの物語とは、原初ストーリーテリングがプログラムで再現されていく、ルーツと最先端を同時に持つ場所である。そこでは新たなことが色々と生まれている。そのことにみんな興味を持って欲しいし、理解した上で新しい物語を発見して欲しいと願っている。本書はそのために書かれている。

目次

まえがき 3

なぜシナリオライターでもない僕がストーリーのノウハウを語るのか 3

それぞれの現場のノウハウはバラバラ 5

まずは映画のノウハウを理解するのが大事 6

本書の構成 7

ビデオゲームについて思索する 9

ビデオゲームは物語作りの最先端 13

これからの物語の可能性 14

プログラムの物語は原初のストーリーテリング 17

第1章 リライティングと三幕構成

31

「初稿は才能」、「改稿は技術」 32

「ストーリー作りの地図を作れ」 33

「テーマ」というわかりにくい言葉 34

「ストーリー作りにおける「ゼロイチ」と「イチヒャク」 36

「リライティング」は技術でありノウハウ 38

TVアニメ業界における「複数人シナリオ体制」 40

ビデオゲームにおける「複数人シナリオ体制」 41

僕が最初に試みた複数人シナリオ体制 43

伝説的だった黒澤明の複数人シナリオ体制 45

直列シナリオ体制によるリライティング・システム 46

『428 〜封鎖された渋谷で〜』のシナリオ体制 48

起承転結より三幕構成を理解するほうが大切 51

三幕構成のプロットポイントに注目する 52

「15のビート」を自分独自にカスタマイズせよ 54

『アイアンマン』の15のビートの分析 56

『アイアンマン』の第一幕 56

第一幕の終了、第二幕へ 60

ミッド・ポイントで絶好調から絶不調へ 63

第二ターニング・ポイントまですぐ移行 65

プロットのリライティング 68

第2章 主人公と感情曲線 71

三幕構成でもっとも大切なのは第一幕 72

感情移入と共感の差異を考える 73

共感できる主人公を分析する 74

常識的な主人公が振り回される『オン・ザ・ロック』 75

感情移入とは行動で納得させること 76

魅力的な主人公の四つの要素 78

何についての映画なのか、「映画の主人公性」を知る 81

新しいノウハウ「感情曲線」とは 83

『君の名は。』の感情曲線分析 88

『君の名は。』と『アナと雪の女王』と『ローマの休日』の比較 98

群像劇であっても主人公を設定したほうがよい 100

従来の群像劇から新しい群像劇へ 102

パズルのようなストーリー『運命じゃない人』と『カメラを止めるな!』 103

宮崎駿の天才性について みやざきはやお 104

ビデオゲームの主人公性 106

ビデオゲームの主人公におけるセットアップとは 107

『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』の主人公性 108

ビデオゲームの根本的なセントラル・クエスチョン 110

葛藤ができる選択肢 112

あらゆる選択肢を認めた『HEAVY RAIN 心の軌むとき』 113

第3章 ミステリーとミステリーゲーム

119

ビデオゲームにおける15のビートを考える 115

ビートの順番を入れ替えることを心がける 117

気をつけたいビデオゲームのエンディング 118

セントラル・クエスションはミステリーである 120

エンターテインメントを進化させたミステリー 121

読者のミステリーに対する欲求は二種類 123

本格ミステリーの誕生 124

「なぜ殺したのか」が重要なミステリー 126

「どうやって殺したのか」が重要なミステリー 128

能動的なミステリーの成功例『リアル脱出ゲーム』 129

能動的なミステリーの課題 131

後期クイーンの問題とは 132

ビデオゲームにおける後期クイーンの問題 134

第一の問題について 135

ゲーム的な後期クイーンの問題 136

第二の問題について 137

ゲームという思考実験 138

新しいミステリーゲーム「マードームステリー」 140

マードームステリーの大傑作『ランドルフ・ローレンスの追憶』 142

オンライン・イマーシブ・シアター 143

すでに僕の中にあつたイマーシブ・シアターのノウハウ 144

ネタバレを含んだ『SECRET CASINO』の解説 その一 146

ネタバレを含んだ『SECRET CASINO』の解説 その二 148

ネタバレを含んだ『SECRET CASINO』の解説 その三 149

第五の壁を越えた『SECRET CASINO』 150

TV番組『安楽椅子探偵』 152

ネタバレ解説『CATSと蘇ったモリアーティ』 152

京大ミステリ研の「犯人当て」とは 154

「犯人当て」を取り入れた『TRICK×LOGIC(トリックロジック)』 155

後期クイーンの問題を回避した『TRICK×LOGIC』 157

第4章 **ゲームの物語作りの最先端とその未来** 159

ビデオゲームのストーリーテリング 160

「ゲームの物語づくりの最先端が『いま』どこに」あるのかを確認しなければならない」 160

初期のアドベンチャーゲーム 162

サウンドノベルの誕生 164

直線型とは何か 165

『弟切草』が生み出したもの 166

『弟切草』のループ構造的なもの 168

『かまいたちの夜』のループ構造的なもの 169

フローチャートを可視化した『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』 170

『かまいたちの夜』の「頭の中にフラグを立てる」 172

『かまいたちの夜2』と『428』の「未来をセーブ」 173

『TIME TRAVELERS』の四次元フローチャート 176

フローチャートを縦にした『ひぐらしのなく頃に』、『STEINS;GATE』 177

世界に発信されたビデオゲーム的な物語構造 180

幻の企画『THE END OF THE WORLD』 182

『THE END OF THE WORLD』はどのような企画か 183

『THE END OF THE WORLD』の結末 188

九〇年代の同時代的な感性 190

バッドエンド、グッドエンド、ベストエンドとは 192

トゥルーエンドとは何か 193

『かまいたちの夜2』のトゥルーエンド 194

悲劇を描くことが難しいゲーム 195

悲劇を描いた『HEAVY RAIN 心の軌跡』 197

未来のストーリーテリング 200

AIによる物語の生成 201

シミュレーションゲームの可能性 202

人間はデータに涙することができる 204

故・大林宣彦監督の言葉 206

プレイヤーの錯覚を利用した『ときめきメモリアル』 207

データを生きものになぞらえた『AQUAZONE』 208

僕のシミュレーションゲーム第一作『Little Lovers』 210

悲劇をもたらすランダム性 211

ドラマを発生させる装置としてのゲーム 213

キャラクターが自律する『高機動幻想ガンパレード・マーチ』 215

『金八』にAIを入れるアイデアがあった 217

ゲームAIの三つの分類 220

未来のストーリーテリングの鍵は「プレイヤーAI」だ 221

- キャラクターの上位にプレイヤーの存在を感じさせた映画 222
- 奇跡の物語を発生させた『人狼ザ・ライブプレイングシアター』 224
- 「感情移入」でも「共感」でもない「ロールプレイ」 226
- プレイヤーAIによる「ロールプレイ」のサポート 228
- 未来のロールプレイは進化したデバイスで促される 230
- 原初のストーリーテリング 232
- ストーリーテリングとナラティブの違い 234
- 人狼ゲームで発見した「トゥルーエンド」 236
- 物語の千日手せんいちてを目指して 238
- 来たるべきAI時代のストーリーとの向き合い方 240

第

1

章

複数人での

ストーリー作成と

リライトと三幕構成

ハリウッドの黄金律！

「初稿は才能」、「改稿は技術」

ストーリーの作り方には論理がある。本書で扱いたいのは、特に映画とビデオゲームのストーリーだ。映画はストーリー作りのノウハウが蓄積されており、一方でビデオゲームはストーリー作りの最先端の実験が行われている。この両者を比較することには意味があると考えている。

僕はストーリー作りを「初稿は才能」、「改稿は技術」と分類している。小説を書くときに会議はしない。単独で机に向かい合い自分の才能と対峙たいじするものだ。編集者の校正はあるものの、複数人で改稿を積み重ねるのは稀だ。

逆に映画、特にハリウッド映画のシナリオは、巨大なビジネスの一環として投資家に出資を受けるため、広く一般に希求するエンターテインメントの代表として多くの人が楽しめるように磨き上げるため改稿を重ねる。この作業というのは集団で行うもので、ノウハウに裏づけられたコミュニケーションが成立しないと改稿の作業は成立しない。映画業界においてはノウハウが確立されており、その技術は他のビデオゲームやアニメ業界でも応用が利く。

実はビデオゲームやアニメーションは、ハリウッド映画ほどのノウハウが確立されていない

るわけではない。現場では、個別のシナリオライターが映画のノウハウを参考にしつつ、独自のノウハウを作っていることが多い。だが本来からいえば、ビデオゲームもアニメーションも集団作業であるのだからディレクターやプロデューサーであっても、こういったシナリオのノウハウを熟知しておく必要がある。たとえばアニメやゲームのシナリオ会議では、プロデューサーなどシナリオライター以外の人から、さまざまな意見が出てくるのはよくあることだ。だが、ストーリーの面白さの好みは人それぞれだし、ときには無理難題や見当外れの意見も出てくる。そうした意見についての是非かはどこで判断をすればいいのだろうか。重要なのは「どのような話が面白いか」ではなく、「どうやったら話が面白くなるか」という視点だ。初稿の面白さを正しく形作るのに、正しくブラッシュアップする改稿は必要不可欠だ。

ストーリー作りの地図を作れ

ここに地図があるとす。北に目的地があることはわかっているんで、その方角に愚直に歩いていけば無事に目的地に辿り着けるだろうか。実際は、山や川があるので迂回ルートを把握する必要があるし、それら乗り越える準備が必要だ。そもそもコンパスを持つ

ていなければ正確な進路はわからない。コンパスを持っていない人が「こっちが正しい進路だ」と言っても混乱するだけだろう。道中で「目的地は北じゃない」、「地図は正確じゃない」と言いはじめる人がいると、現場はさらに混乱する状況に陥ってしまう。

ストーリー作りにおいて、より面白い作品という目的地に辿り着くためのノウハウこそが「三幕構成」、「15のビート」、「リライトイング」である。そのようなすでに確立されているノウハウの裏づけがあるのかという視点がないと、ただ個人的な好みでジャッジをするだけになってしまう。絵は技術がないと描けないが、ストーリーは技術がなくても誰でも描けると思われるふしがある。実際はそうではなく、ストーリーにも技術があれば客観性、普遍性が増すことを肝に銘じなければいけない。

「テーマ」というわかりにくい言葉

まずは共通認識を固めておこう。制作の現場で「テーマ」をスタッフの間で共有することが大事だ。だが、この「テーマ」という言葉は少しややこしい。辞書をひくと「主題」や「題目」、「作品の中心となる内容」と出てくる。だがこれも漠然としており、いまいち意味がわかりにくい。

映画作品においてテーマという言葉が混乱してしまった背景にはクリエイターたちの発言があると思う。一例だが『宇宙戦艦ヤマト』がブームになったときに西崎義展にしざきよしのぶプロデューサーが「テーマはなんですか」と聞かれた際に「愛です。人類愛です」とか「自己犠牲じこぎせいです」と大仰なことを言ったり。それを受けて今度は「テーマはなんですか」と聞かれると、作り手側が照れて「テーマはないです」みたいなことを言い出すという変な空気ができてしまったのだ。このような流れで「テーマ」というものが多くの人にとって、わかりにくいものになってしまったのではないだろうか。

僕なりに「テーマ」という言葉を翻訳すると、どういうことをプレイヤー、読者、視聴者に思わせるか、つまり「設計意図」のことであると考えている。これは企画書で書かれている作品のコンセプトとほとんど同義だ。もちろん企画書には、ターゲット層などの売るための企画意図が書かれているものがあるが、ここでいうテーマとは純粹な作品レベルでの設計意図のことだ。

さきほどの『宇宙戦艦ヤマト』の例ならば、「テーマは愛」だとほとんど宗教や哲学の世界になるが、「愛とは利他的行動であり、利他的行動が大切だと視聴者に思わせる」だろう。わかりやすくなったのではないだろうか？ 現場レベルで比較的、共有しやすく

なつたはずだ。これも設計意図としては簡略化されてはいるが、少なくとも「テーマは愛」というよりか、「利他的行動が大切だと思わせる」のほうがスタッフやキャストが現場において、何をポイントにすればいいのかは伝わる。たとえば「このシーンは利他的行動に関連する感情描写なので、より強調して演出しよう」といった具合にだ。

こうした「設計意図」という共通認識は、いわば目的地を定めることであり、おろそかにしてしまうと現場は途中で混乱してしまう可能性が出てくるので、しっかりと全員に共有をしたい。

ストーリー作りにおける「ゼロイチ」と「イチヒャク」

こうした基礎の基礎を確認したところで、ストーリー作りには二種類あることを確認しよう。「ゼロイチ」(0↓1)と「イチヒャク」(1↓100)だ。もともとこの言葉は、ビジネス用語で、会社を起業するときに「ゼロイチ」、会社の規模を拡大していくときに「イチヒャク」ということを意味している。この言葉は、ゼロから何かを生み出すことと、生み出したものを大きくするときのイメージが掴みやすく、本書のストーリー作りにおいても使ってみよう。エンターテインメント業界でも「オリジナルものはゼロイチ」、「原作もの

はイチヒヤク」、もしくは世界展開をしたいときに「イチヒヤク」「ジュウヒヤク」などという言葉を使っている。今後、重要になる言葉だろう。

ストーリー作りにおいて「ゼロイチ」とは、企画も何もないところからのスタートであり、企画を含めたプロットやストーリー構成のことを指す。僕がメインとなっている仕事のほとんどが、この「ゼロイチ」の作業である。これについてはノウハウはないわけではないが、こうやれば絶対上手くいくというものはなく、ほとんど発明や才能に近い。人気が出るかは、時代と合うかどうかに大きく左右される要因が大きく、集団作業になることも少ないので、本書では論じない。

ストーリーをどのように面白くしていくのかは、もう一つのイチヒヤクの分野である。そして僕はこれこそがノウハウの塊だと思っている。すごくいいアイデアがあっても、それが面白い完成品になるかどうかはこのイチヒヤクにかかっている。いくらゼロイチが面白くても、イチヒヤクがつまらなかつたら壊れてしまう。イチヒヤクを凌駕するりょうがゼロイチはほとんど存在しないといってもいいだろう。僕自身はゼロイチの仕事が中心だが、ゼロイチはできる人はできるだけの話であって、イチヒヤクを超える価値は持っていないと考えている。繰り返すことになるが、ゼロイチがいいから売れるわけでもないし、作品の

クオリティが保証されるわけではないからだ。ただ、自分がどちらの能力を持っているのか、自覚することはとても大切なことである。そしてイチヒヤクを扱う当事者のシナリオライターではなかったとしても、どのようにプロデュースしたりディレクションしたりするかという視点において、このイチヒヤクのノウハウを知っておくことは大切なのである。ではここから、具体的なノウハウの話に移っていこう。

「リライトイング」は技術でありノウハウ

まず意識してもらいたいのが、プロットやシナリオはリライトイングする、つまり書き直さなければいけないものと捉えることだ。これはハリウッドではノウハウ化されており、リンダ・シガラの『ハリウッド・リライトイング・バイブル』という本になっているほどである。この本はシナリオの機能しているところと機能していないところを見極めて、機能していないところをリライトイングしましょう、という本だ。

このリライトイングというのは、イチからすべてを書き直すという意味ではない。シナリオ上のボトルネックとなっている部分を分析しつつ、部分的に書き直して初稿のアイデアや面白さを保ちながら、完成度を高めていく作業のことだ。「リライトイングとはノウ

ハウであり技術である」、この大前提は、日本では意外と共有されておらず、現場では納得がいかないシナリオの直しで苦労しているシナリオライターが多い。もしこの本を読まれている方が、ジャッジする側の立場だとすると決して個人的な好みによる感覚的なリライティングを要求してはいけない。感覚的なリライティングだと、初稿にあったシナリオライターの初期衝動によるエモーショナルな部分を削ってしまう恐れがある。リライティング技術を会得していない人が、リライティングを要求するのはもはや罪深いとさえいえるだろう。

なぜこうしたノウハウがハリウッドから出てきたかという点、投資判断と深く関わる俳優のキャスティング問題があるようである。シナリオが完成した後にある大スターに出演を依頼するものの、断られてしまい、人種や性別が違う俳優が出演することになるのはハリウッドでは日常茶飯事だ。そうすると登場するキャラクターの背景や振る舞いも変わってくるので、シナリオのリライティングが必須になってくる。そこで、どのように最初のシナリオの面白さを担保しながら、改稿していくのか、そのノウハウが求められたわけがある。

いかにもハリウッド映画ならではの事情だが、これはゲーム、マンガ、小説など、あら

ゆるストーリー作りにも応用できる考え方だ。どこがボトルネックなのか、どこが残すべきエモーショナルな部分なのか。こうした考え方は個人作業の小説という媒体であっても、リライトイング技術を念頭に置きながら書き直すことによって、クオリティはアップしていくはずだ。そしてディレクターの立場ならば、なぜそのリライトイングが必要なのかシナリオライターに問われれば、しっかりと答えられるようにならなければいけない。

またここまでの話はディレクターとシナリオライター、プロデューサーとシナリオライターのような関係性を念頭においていたが、シナリオライターとシナリオライターという可能性もあり得るだろう。実際、ハリウッド映画の脚本のクレジットを確認していると、一人だけではなく二人や三人で書かれていることが多い。こうした複数人シナリオ体制では、シナリオライター同士でリライトイングをお互いに行うことによって、シナリオのクオリティが上がっていく。複数人シナリオ体制というのは、リライトイング技術を前提にすると極めて有効な手段だ。

TVアニメ業界における「複数人シナリオ体制」

現在のTVアニメ業界では、製作委員会のもと、原案、企画、原作、総合監督、監督、

キャラクターデザイン、シリーズ構成、脚本家といったように役職が細分化されている。監督やプロデューサーなどの意見を取り入れて、シリーズ構成を担当する人が各エピソードのプロットを策定、脚本家を選定して各話の脚本ができ上がっていく流れだ。TVアニメシリーズでは各エピソードごとに脚本家が一名、多くても二名がクレジットされていることが多いが、実際は一人だけであっても監督とシリーズ構成を通じてリライティングが必ず発生している。つまり実態としてTVアニメシリーズは複数人シナリオ体制なのである。また劇場用アニメはシリーズ構成がない代わりに、実写映画と同じく脚本家を複数人体制にすることによって、クオリティを担保するパターンも存在する。

ビデオゲームにおける「複数人シナリオ体制」

ビデオゲーム業界においても、複数人シナリオ体制は、現在では中規模以上のタイトルだとほとんどスタンダードといってもいい体制となっている。しかしかつてビデオゲームは、プログラムもグラフィックもシナリオも一人で担当するという、現在でいうインディーゲーム的な時代が八〇年代初頭にあった。歴史をみてみると、そこからすぐに市場が形成されたので、ユーザーから商品という品質が求められ、プログラマー、シナリオライタ

し、グラフィッカーといったように分業化がされはじめた。規模は大きくなったとはいえず、『ドラゴンクエストⅢ』そして伝説へ：』ではシナリオライターは堀井雄二ほりい ゆうじさんが一人を担当していた。

しかし一九九〇年の『ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち』では、堀井雄二さんという主導的なシナリオライターに、アシスタントで補佐するシナリオライターがいるという、制作体制になっている。九〇年代のビデオゲーム業界では、これが主流の体制だったといっている。

だが、九〇年代末期や二〇〇〇年代前半、プレイステーションからプレイステーション2へ移行する時期ともなると、さらにシナリオのボリュームは膨れ上がり、もはや従来のような体制だと、手に負えないものとなっていった。現場では映画やアニメ業界のような「複数人シナリオ体制」への変革が求められた時期であり、まさに僕は『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!』において、複数人シナリオ体制に対応しなければならぬ渦中にいた。

僕が最初に試みた複数人シナリオ体制

『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!』は、TVドラマ『3年B組金八先生』を題材にしたゲームだ。入院している金八先生に代わって、教師として学校に赴任した主人公をプレイヤーが操作して、生徒たちと交流していく。生徒を主人公にした学園シミュレーションゲームは星の数ほどあるが、教師が主人公というのは今でも物珍しく、おかげさまで僕のゲームのファンの中の人は『金八』が一番好き」と言ってくれる人がいるくらい高い評価をいただいている。

企画や全体のストーリー構成こそ僕の発案だが、シナリオは複数人の体制によって書かれている。このゲームの特徴は第〇話というように、エピソード形式になっていることだ。そこで起用したシナリオライターチームに、「このキャラクターで、こういう話を作りたいアイデアがあれば、プロットを出してくれ」と呼びかけた。コンペ形式でプロットを互いに競わせて、面白かったものを採用していく。たとえば鉄道マニアのキャラクターだったら、鉄道に思い入れがある人が書いたプロットを採用しているので、この方法によってシナリオに説得力を持たせることができた。

また監督としてトータルストーリーをどうするかというのは僕の仕事ではあったが、

そうなるシナリオをゲームに落とし込んだときのディテールの齟齬そごに注意が向かなくなる可能性がある。そこで「シナリオ・ディレクター」という役職を新しく導入した。この役職には、のちに小島秀夫監督こしまひでおの伝説的なホラーゲーム『P.T.』や、同監督の『METAL GEAR SOLID V』の開発に携たづなわることとなる、伊東幸一郎いとうこういちろうさんに担当してもらっている。伊東さんには、ディテールや分岐などでおかしな部分があったら、小さなリライティンクも直接やってもらっている。このシナリオ・ディレクターという新しい役職は次作『428 ～封鎖された渋谷で～』でも踏襲がされている。

こうした複数人シナリオ体制やシナリオ・ディレクターというのは、当時のビデオゲーム業界ではあまり前例がなく、ノウハウの蓄積もなかった。結果的には現場・作品の品質ともに上手く機能はしたが、僕自身は確信を持ってやっていたわけではなかった。開発したチュンソフトという会社は、ビデオゲーム業界では比較的老舗らしほに入る会社であり、「サウンドノベル」というジャンルを生み出したくらい、シナリオ中心のゲームでは業界トップクラスの会社だった。それにもかかわらず、映画業界と比べると、シナリオ体制やシナリオ作りのノウハウはまだまだ欠けていたと思う。実際、『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!』は僕がディレクターに初めて専念した作品だが、これは当時のチュンソフトにリ

ライティング技術がなかったと感じたためだ。ディレクターに専念することによって、ライティングをする役割に僕は徹しようとしたのである。

伝説的だった黒澤明の複数人シナリオ体制

僕が複数人シナリオ体制でずっと気になっていたのは、黒澤明のシナリオ体制だった。特に映画史上の最高傑作『七人の侍』のシナリオ体制は謎めいていて半ば伝説的だった。『七人の侍』には黒澤明、橋本忍はしもとしのぶ、小国英雄おくにひでおという三人の脚本家がクレジットされているが、まことしやかに語られていたのがシーンごとに分担するのではなく、黒澤明がドーンと座って、二人に一ページずつ書かせ、面白いものを採用していったという話だ。『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』の発売後、この『七人の侍』を含めた黒澤組のシナリオ体制が明らかになった。『七人の侍』に携わった橋本忍の回想録『複眼の映像 私と黒澤明』が発売されたからだ。

そこで明らかになった黒澤組のシナリオ体制とは、前述した噂を彷彿とさせるものだった。それぞれのシナリオライターが同一シーンを書き、もつとも面白いものを採用する。それを第一稿として、そのシナリオをもとに、他のシナリオにあった単語や熟語などのい

いフレーズを取り入れて決定稿として磨き上げるというものだった。

またもう一つの手法を橋本忍は紹介している。それはやはり三人が同一シーンを書くが、どれも第一稿には採用せず、その代わりもつとも良かったシーンを叩き台にして、黒澤明が全面的に書き直すというものだ。これによって黒澤の語り口になりつつ、叩き台になったシナリオの良さが取り入れられるのだという。

直列シナリオ体制によるリライトイング・システム

僕はこれを読んで、『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!』の複数人シナリオ体制と
いうのは、あながち間違っではないなかったという自信を得た。僕なりにこの『複眼の映像
私と黒澤明』を解釈すると、「直列シナリオ体制によるリライトイング・システム」なの
だ。つまり並列で色々なアイデアを取り込んでいくという体制ではなく、それぞれのシ
ナリオを司令塔の設計意図やプロットに沿って、リライトイングしていく。設計意図とプ
ロットさえ守れば、たとえシナリオライターが変更になったとしても、作品がブレること
はない。また黒澤明は、同一シーンを複数人のシナリオライターに書かせて競わせたが、
僕の現場においては奇しくもプロットのレベルにおいて競わせていた。

『複眼の映像』で興味深いのは、このリライトイング・システムを途中から黒澤明がやめてしまったことを橋本忍が批判していることだ。橋本忍はこれまでの体制を「ライター先行形」と呼んでおり、これは『七人の侍』が最後であって、次の『生きものの記録』では「いきなり決定稿」という体制に移行したという。橋本忍によると「ライター先行形」体制では第一稿が決定稿への叩き台となるが、「いきなり決定稿」体制ではまだまだ欠点や未完成部分の多い第一稿を決定稿にせざるを得ないのだという。だが、橋本忍自身も首をかしながら、この「いきなり決定稿」体制で、なぜか『用心棒』という大傑作が突如、生まれたのだという。

これは僕の想像でしかないが、『用心棒』は黒澤明と菊島隆三きくしまりゅうぞうという二人体制で書かれたものなので、黒澤明は舞台やキャラクター設定などに注力して、菊島隆三が書いたものを黒澤明がジャッジしていたのではないだろうかと考えている。人数は少ないながらも、リライトイング・システムが機能したのか、初稿の段階ですでに傑作でリライトイングが必要なかったのか、僕が知る限り定かではない。

『428』封鎖された渋谷で』のシナリオ体制

『金八』の次に開発した『428』封鎖された渋谷で』では、僕なりに「ライター先行形」をバージョンアップした体制をとった。『金八』と大きく違うのは、北島行徳さんきたしまゆきのりをメインシナリオライターとして起用したことだ。『金八』ではメインシナリオライターという存在は決めなかったが、北島さんは『金八』の最終話シナリオで想定を超える素晴らしい執筆をしてくださり信頼できるシナリオライターだと感じたためあえて体制を刷新した。

開発体制としては、まず北島さんと、僕たちのゲームチームが一緒にプレストしながら、北島さんにプロットを書いてもらう。さらにそのプロットを会議にかけてプロット決定稿にしていく。そのプロット決定稿をもとに各シナリオライターに投げてそれぞれシナリオを第一稿として書いてもらうが、その書かれたシナリオを北島さんがさらにリライティングしていく。こうした体制は、黒澤組のように同一シーンの競争こそしてはいないが、リライティングにおいては黒澤明が全面的に書き直すといったような、ライター先行形にも近い理念を持っている。そして芯を通すためにも、重要な冒頭や終盤は、北島さんに直接シナリオを執筆してもらっている。

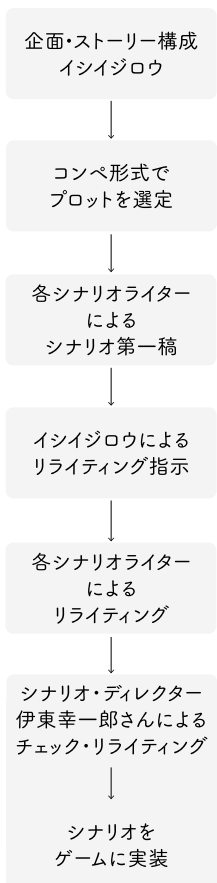
最終的にはシナリオ・ディレクターの伊東さんが、それをゲームに組み込みながらシナ

リオをチェックしていく。分岐で生まれた齟齬などは、伊東さんからシナリオライターにリライティングしてもらったり、伊東さん自身がリライティングをしたりしている。縦軸にあるものを横軸に再構成していく発想である。

複数人シナリオ体制の大きなメリットは、成長期の若いシナリオライターを起用できることもある。若いシナリオライターは初期衝動があり、エネルギーが豊富なものが書ける。また意外かもしれないが若い人のほうが王道のシナリオを書きたがる。なぜならこれまで王道ものを書いた経験がないからだ。逆にベテランは、王道ものをすでに書いていることも多いため初期衝動が解消されている。王道でありきたりなものをエネルギーをかけて書くというのが、エンターテインメントにおいてお客様にもっとも届くものだと僕は思っている。しかし若手が書いたものは技術的には未熟さが残っているので、それをベテランのシナリオライターが整えていく。『金八』にしろ『428』にしろ、若手シナリオライターを組み込んだ複数人シナリオ体制を組むことがとても成功したように思っている。僕は携わっていないが、『ペルソナ5』^{はしのかつら}においても若手がシナリオを書き、ベテランが直すといった座組みをしていると橋野桂^{はしのかつら}プロデューサーから聞いたことがある。

以上にみてきたような僕の体制や黒澤明の体制というのは一例でしかない。重要なのは

『3年B組金八先生
伝説の教壇に立て!』の
複数人シナリオ体制



『428 ～封鎖された渋谷で～』の
複数人シナリオ体制

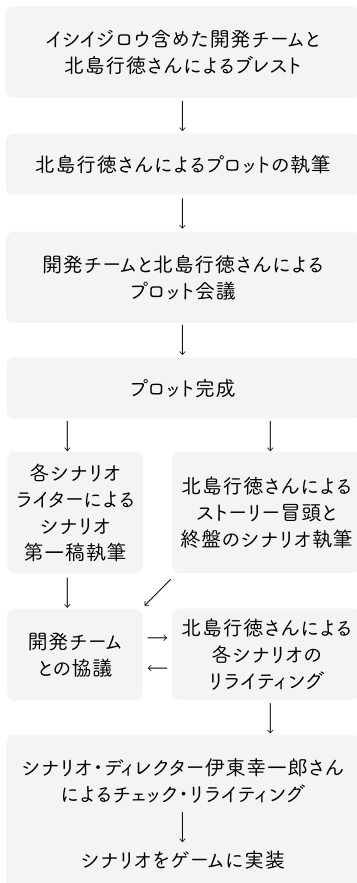


図1 『金八』のシナリオ体制と『428』のシナリオ体制

リライト技術が有効に機能する体制を作ることだ。

起承転結より三幕構成を理解するほうが大切

ではここから映画シナリオのノウハウの基礎といえる「三幕構成」、それを細分化した「15のビート」について説明していききたい。それをしっかりと理解することで、リライトイングの指標ともなり得るからだ。ただ気をつけなければいけないのは、「三幕構成」や「15のビート」はそのまま映画以外の他のメディアに単純な転用はできない。なぜならこれらは九〇分から一二〇分の映画に特化したメソッドだからだ。これは映画シナリオのページ一分という分量においてもっとも機能するものとして作られている。

ただ、このノウハウによって映画は相当堅実な、強力な物語構造を手に入れていることは間違いない。これをどのようにも他のメディアに応用すればいいかを考えることがストーリー作りにおいて重要なので、その基本となる三幕構成をしっかりと理解しておくことは大事だ。

三幕構成は、『映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと シド・フィールドの脚本術』で有名になった方法論である。これは二〇〇九年に翻訳が発刊されたが、それ以

前にも九〇年代から『別冊宝島144 シナリオ入門』というムック本で紹介されており、多くのクリエイターはそれを宝物のように読んでいた。

従来、日本人に馴染み深いのは、起承転結というフォーマットだろう。起承転結と三幕構成を同一視している人がたまにいるが、起承転結だと四幕構成になってしまい、これらは当然、全然違うものだ。実際のところ、起承転結とは四コマ漫画の描き方本によって広がったフォーマットとも言える。これを二時間の映画に当てはめると、四分の三のところに「転」があるストーリーになるが、そういった作品はほとんどない。実は「転」は真ん中に存在したりするのが映画なのである。感覚的に腑に落ちないかもしれないが、それをきっちり分析したのが三幕構成の真骨頂である。現代的なストーリー作りをするならば、起承転結よりも三幕構成やそれをアップデートした15のビートのほうが現在の映画を分析するには適しているので、今回、起承転結はいったん忘れてしまつて構わない。

三幕構成のプロットポイントに注目する

三幕構成は、シド・フィールドの言葉をそのまま使うと、第一幕は「状況設定」、第二幕は「葛藤」、第三幕は「解決」になる。第一幕は、観客を主人公に感情移入させる、事件が

どのようなにはじまるか、という二つを同時に描く。これは逆にいえば、観客に「この主人公は好きじゃない」とか、「どういう状況なのか、何が起こっているのかわからない」と思わせてはダメだということだ。目的をはっきりさせないと、次の「葛藤」も観客は理解ができない。この第一幕で明かされる主人公が解決しなければならぬ問題は「セントラル・クエスト」、また第一幕のうち、主人公は誰なのか、目的は何なのかを明らかにする特に冒頭の時間は「セットアップ」と呼ばれている。

次の第二幕は、目標に立ちふさがる壁との衝突で、ここには心理的なドラマや身体的なアクションが伴っている。事件や問題を解決するために主人公は奮闘するが、あと一步のところまで失敗して最悪な状況にまで落ちてしまう。そして第三幕の「解決」は、目的が達成されて主人公に変化が訪れる。これを成長と翻訳する本もあるが、必ずしも成長である必要性はない。目的を達成したが、その代わり何か大切なものが失われたといった描き方であって

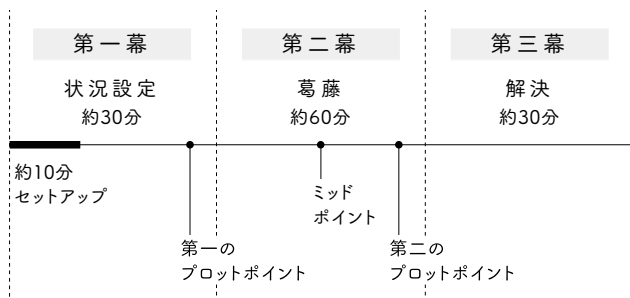


図2 三幕構成の要点

も、変化であれば構わない。

シド・フィールドは、この幕と幕を繋ぐ転換点をプロットポイントと名付けている。第一幕と第二幕を繋ぐプロットポイントでは、第二幕に至る主人公の心理的な変化が描かれる。葛藤にいたるまでの一步を踏み出すわけだ。第二幕と第三幕を繋ぐ第二のプロットポイントでは、事件を解決に導く重要な手がかりや力を手に入れる転換点が描かれる。僕の経験からいうと、もしも中盤がわかりづらかつたり、上手くいっていないと感じたときは、このプロットポイントをはっきりさせたり、前や後ろに少しズラしてリライティングをしたりすることによって、物語の解像度がぐっと上がるだろう。シド・フィールドは主人公についてもさまざまな論を立てているが、これについては第2章で詳しくみていくことにする。

「15のビート」を自分独自にカスタマイズせよ

もう一つの有名なノウハウ「15のビート」は、ブレイク・スナイダーが『SAVE THE CAT』の法則 本当に売れる脚本術』という本で提唱しているもので、端的にいうと三幕構成のフォーマットを、ブレイク・スナイダーが独自に細分化したものであるという理解でいい。

これに当てはめてシナリオを書くとき、見事なまでにハリウッド映画でよく観た話ができあがる。15のビートとは具体的にこのようなものになる。

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| 1 .. オープニング・イメージ | 2 .. テーマの提示 |
| 3 .. セットアップ | 4 .. きっかけ、 |
| 5 .. 悩みするとき | 6 .. 第一ターニング・ポイント |
| 7 .. サブプロット | 8 .. お楽しみ |
| 9 .. ミッド・ポイント | 10 .. 迫り来る悪い奴ら |
| 11 .. すべてを失って | 12 .. 心の暗闇 |
| 13 .. 第二ターニング・ポイント | 14 .. フィナーレ |
| 15 .. ファイナル・イメージ | |

このように実に細かい項目分けになるのだが、ブレイク・スナイダーの功績は、三幕構成を独自に解釈したところにある。逆にいうと、あくまでこれは三幕構成の解釈の一つでしかない。これをお手本に、自分独自の「18のビート」や「20のビート」を作ってもいい

わけだ。三幕構成は映画にしか通用しないメソッドだといったが、このビートを参考にしながら独自にカスタマイズすることによって、他のメディアでも現場レベルで使える応用が可能となるだろう。

『アイアンマン』の15のビートの分析

ではここから、僕独自に『アイアンマン』を15のビートの構造から分析をしてみる。なぜ『アイアンマン』かという点、本作はとて三幕構成の基本に忠実だからである。またマーベル・シネマティック・ユニバースという世界興行収入の上位を独占しているシリーズの第一作という点も重要だ。三幕構成は一つの作品として完結する映画のメソッドではあるが、本作のようにシリーズ化する前提の作品でも通用することがわかる。

『アイアンマン』の第一幕

まずオープニング・イメージ。大体の作品は一分ほどのイメージを入れることがある。作品のテーマごとに日



『アイアンマン』のBlu-rayジャケット写真
『アイアンマン』発売中 Blu-ray 2619円（税込）

発売・販売元：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

常的な場面や疾走感のある場面を入れていたり、『スター・ウォーズ』でテーマ曲に合わせ、宇宙にテロップが流れるのも代表的なオープニング・イメージだ。『アイアンマン』では、ロック音楽が爆音で鳴り響き、それとともにアフガニスタンで活躍する米軍が登場する。この映画で盛り上がるシーンは、ほとんどがロック音楽がキーとなるイメージとして使われている。

その次がテーマの提示。冒頭の五分あたりで誰かが問題提起したり、テーマに関連したことをセリフや絵で表現をする。これを見ればこの映画がどこに向かうのかわかるようになっており、観客にどういうことを映画で描きたいか伝えたいかということをお知らせすることができる。逆にこれがないと、観客は本作が何を描こうとしているのかわからなくなり、退屈してしまうおそれがある。『アイアンマン』だと、「スターク・インダストリーズ」という主人公の会社が開発している兵器で、自身が戦闘に巻き込まれて怪我をする展開だ。映像的に重要なのは「スターク・インダストリーズ」というロゴをしっかりと見せて



図3 アフガニスタンでの主人公
© 2008 MVL Film Finance. All Rights Reserved.

いること。実は冒頭のシーンの主人公トニー・スタークのセリフはテーマには関わっていない。主人公は自慢話ばかりしており、イケ好かない人物であることはわかる。しかしその主人公が自分の会社の兵器によって、いきなり戦闘に巻き込まれるという皮肉がテーマと結びついているわけだ。

その後でセフトアップ。物語と主人公をしつかり立ち上げて、キャラクターの目的を見せる重要な箇所だ。セフトアップが観客が関心を持つか失くしてしまうかを決める境目である。『アイアンマン』ではいきなり過去の回想になる。主人公はお金持ちで天才だ。兵器商人で女性にモテるが扱いは酷く、傲慢であることがわかる。普通、そのような主人公がいきなり冒頭に出てくると観客は感情移入ができないのだが、観客としてはこれが許せてしまう。その直前に、酷い目にあっていることを知っているからだ。これは一つのテクニックといえるだろう。セリフにおいても「あなたは死の商人とも呼ばれています」が、「一度使えば勝負が決まる兵器が最強だと思おう」など、作品のキーワードとなるものが出て



図4 傲慢なお金持ちとして振る舞う主人公
© 2008 MVL Film Finance. All Rights Reserved.

いる。

このセットアップが終わった後に、主人公が変化するきっかけが提示される。主人公は変化していかねければならない。変化するのが主人公の特性だ。もちろん周りのキャラクターも変化していくのだが、主人公は観客と一緒に何かに気づき、変わるべきものとして表現される。『アイアンマン』では、捕らわれた主人公がテロリストから兵器を作れと命令される。このときに主人公は心の中で「嫌だ、協力しない」と拒否をする。しかし、自分が作った兵器が横流しされて、テロリストに使われていることを知ることによって、「逃げよう。そして、この自分が作った兵器を何とかしなければ」と考えるようになる。ここで観客はすっかり主人公に感情移入ができていだろう。15のビートのフォーマットだと一二分だが、『アイアンマン』は約二〇分前後のあたりでこれが描かれるので、少し後ろ倒しになっている。テーマの提示までの展開は速いが、セットアップときっかけは比較的丹念に作っていることがわかる。



図5 アイアンマンを作って敵のアジトを脱出する
© 2008 MVL Film Finance. All Rights Reserved.

次が悩みのとき。主人公が目標に対し実現不可能じゃないかと悩み、身をすくめる。そしてその不安に答えを出し、出立を選ぶ。主人公がこのストーリーリーの問題に対して立ち向かうかどうかを決めていく。『アイアンマン』においては、兵器を作れと言われた主人公がその裏で脱出計画を立てる。人質仲間から「偉大なるスタークがこのままこの世を去るのか？」と諭される。富と名声を得ている主人公だったが、本当に愛する人はいない。それは虚しい人生ではないのか、本当の幸せとは何なのかを問われることによって、不安に立ち向かっていく。

第一幕の終了、第二幕へ

ここで第一ターニング・ポイントが生まれる。第一幕という古い世界を捨てて、第二幕という新しい世界に進む瞬間。主人公はアイアンマンを作り、脱出に成功する。

今まで主人公はずっと抑圧されてきた。嫌なやつであり、敵に捕まり、心臓に怪我をし



図6 アメリカに戻った主人公の記者会見を聞く秘書たち
© 2008 MVL Film Finance. All Rights Reserved.

て動けない状態だった。それがテロリストを殲滅せんめつさせて帰還をする。抑圧を解放して、観客がカタルシスを感じる瞬間だ。さらに帰還した後は、「我が社は兵器製造を中止する」と、多くの観客が期待していたことを言う。これまで、このセリフを言うためにこの物語は構成されていると考えれば、とてもよく練られていることがわかるだろう。本当の意味での主人公が誕生した瞬間ともいえる。このとき観客が見たいと思っていた主人公になっていなければ、構成がよく練られている証拠だ。逆になっていなければ、セットアップを見直してみよう。

次がサブプロット。本筋であるメインプロットだけで進むストーリーもあるが、ブレイク・スナイダーはここでサブプロットを何本か走らせることが大事だと説いている。おそらく、メインプロットだけだと真面目で堅いストーリーになってしまからだろう。ターニング・ポイントの衝撃の後では、観客は疲れており、息抜きや気分転換として別のストーリーが見たくなっているわけだ。サブプロットはラブストーリーが多い。『アイ



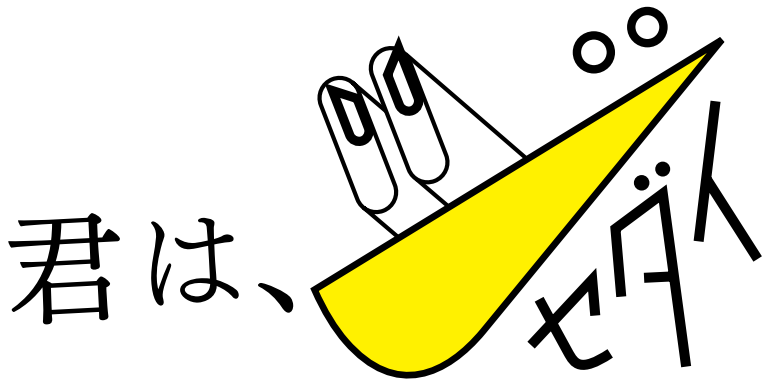
図7 主人公と秘書ベッパーのラブストーリー
© 2008 MVL Film Finance. All Rights Reserved.

『アイアンマン』もご多分にもれず、ペッパーという秘書とのラブストーリーがはじまる。これまでがんばってきた主人公に対するご褒美でもあるし、主人公に感情移入をして一体化してきた観客に対してのご褒美でもある。

その次がお楽しみ。これはどういう意味かというと、観客がもっとも観たかったシーン、たとえば予告編で出てくるカッコいい映像が入っていたとしたら、それを入れる場所がここになる。お客様との約束を果たす場所ともいえるだろう。こういうシーンが最後にだけ出てくるのではダメで、真ん中あたりにいったん入れておくべきだ。最後にだけ入れておくと、観客にそれまで我慢を強いることになってストレスを感じさせてしまう。これはビデオゲームにおいても重要だ。普通の映画だと入れる箇所は、三〇分から五〇分ぐらいのところに入れておく。『アイアンマン』は六〇分あたりのところで登場しており、少し遅い位置にある。



図 8 アイアンマンを完成させる主人公
© 2008 MVL Film Finance. All Rights Reserved.



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!!!