

「原案の読み方」

1 目次

1	目次	- 1 -
2	原案とは	- 3 -
2.1	原案とは、シナリオの設計図	- 3 -
2.2	原案の利点	- 3 -
2.3	原案のレベル分け	- 4 -
2.4	設定資料一覧と読み方概要	- 5 -
3	原案レベル1	- 6 -
4	原案レベル2	- 6 -
4.1	概要	- 6 -
4.2	原案レベル2 本体	- 6 -
4.2.1	三幕構成概要	- 6 -
4.2.2	対立関係概要	- 8 -
4.2.3	成長階層概要	- 9 -
4.2.4	メインプロット	- 9 -
4.2.5	サブプロット	- 9 -
4.2.6	世界観設定	- 9 -
4.2.7	登場人物設定	- 10 -
4.3	プロット図	- 10 -
4.4	メタファー資料	- 11 -
4.5	CG設定資料	- 11 -
4.6	背景設定資料	- 11 -
4.7	背景地図	- 11 -
5	原案レベル3	- 12 -
5.1	概要	- 12 -
5.2	原案レベル3 本体	- 12 -
5.3	文章量見積り一覧	- 12 -

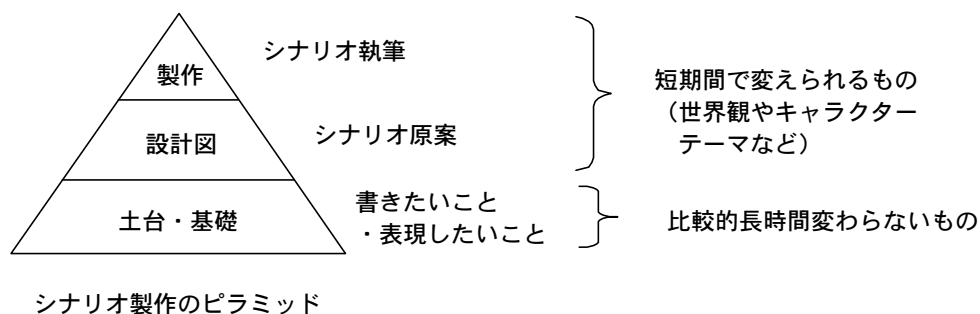
6	原案レベル4	- 13 -
6.1	概要	- 13 -
6.2	原案レベル4 本体	- 13 -
6.3	キャラ動機一覧	- 14 -
6.4	キャラ呼び方一覧	- 14 -
6.5	会話口調一覧	- 14 -
7	よくある質問	- 15 -
7.1	執筆担当者による原案の修正・変更可能範囲	- 15 -
7.2	原案の問題発生時の対処法	- 15 -
7.3	設定追加要望	- 15 -

2 原案とは

このマニュアルではシナリオ執筆を効率よく開始することができるように、シナリオ原案の読み方を説明します。まずは原案の重要性を説明した後で、原案レベル1から4までの具体的な読み方と用語説明などを説明してゆきます。

2.1 原案とは、シナリオの設計図

CircleMebius では、シナリオの設計をする部分と、実際に執筆する部分を明確に分離しています。シナリオの設計図をシナリオ原案または原案と呼び、この原案に従って執筆を行います。



原案 = シナリオの設計図

→設計図（原案）なしに家を建てる（シナリオを書く）のは、倒れる家を造るようなもの（破綻(はたん)するシナリオを書くようなもの）。

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

2.2 原案の利点

- 原案を書く利点（その1）……**分からない点、考えていない点を明確にできる**
→書いていて途中で止まる、矛盾発生、書き直し等を防ぐことができます。
- 原案を書く利点（その2）……**書いた部分を忘れることができ、頭をフル回転できる**
→より詳しく物語を練り込むことができ、頭脳を100%使うことができるようになります。

原案を作る理想の状態：頭の中で何も考えなくても、頭の中のものを原案に従って書き下すだけでシナリオが執筆できる状態。つまり、原案があれば基本的に執筆の手が止まることはない状態。

- 読み手を常に考慮すること

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

2.3 原案のレベル分け

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

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

以下で、CircleMebius で用いる用語とその内容を示します。ただし、当チーム独自の用語定義のため、他チームでは通用しないことがあるので注意が必要です。

- **シナリオ**……物語全体。小説ならば1編の小説。ゲームで言うと分岐を含めた1キャラ分の物語を指します。
- **プロット**……シナリオ内で複数個ある、独立した一連の出来事。プロットが組み合わさって一つのシナリオを構成します。プロットはさらにメインプロットとサブプロットに分類されます。シナリオ内には、主人公とヒロインの話の流れ（メインプロット）があったり、または主人公と友人の間で別の話の流れ（サブプロット）があったりします。シナリオはメインプロットとサブプロットの組み合わせで構成されます。一つのプロットを削除しても、他のプロットには一切影響を与えないという性質を持ち、プロットはそれぞれ独立しているものです。
- **イベント**……イベントとは、何かの出来事のことを指します。例えば「主人公が妖怪に襲われて怪我をする」、「ヒロインと仲直りする」など。
- **シーン**……小さな目的の一連の出来事。例えば主人公とヒロインが神社まで行くシーン。
- **コマ**……一場面の出来事。背景が同一の場所。主人公とヒロインが神社まで行くシーンなら、コマとしては「玄関のコマ」、「田んぼのあぜ道のコマ」、「神社前のコマ」というコマ割り。

2.4 設定資料一覧と読み方概要

原案は、以下に示す資料で構成されています。これらはノベル系ゲーム製作で用いている構成です。

レベル	資料名	目的・内容
レベル1	原案レベル1	各キャラのシナリオのメインプロットを示し、シナリオの概要を把握します。
レベル2	原案レベル2	各キャラのメインプロット、サブプロットの流れを示します。また、対立関係、成長内容などのシナリオの根幹となる部分を説明しています。 世界観、人物設定もここで示します。
	プロット図	シナリオにおいて、メインプロットにサブプロットがどのように組み込まれているのかを示します。
	メタファー資料	シナリオにおけるメタファー（暗喩）の詳細資料になります。メタファーが薄い場合は、原案レベル2に統合しています。
	CG設定資料	必要なCG設定資料です。必要な立ち絵とフルサイズCGなどの資料です。
	背景設定資料	背景発注に用いる資料です。
	背景地図	シナリオで用いる背景や場所の位置関係を示します。
レベル3	原案レベル3	実際に執筆する際の、イベントの構成を示します。
	文章量見積り一覧	それぞれの幕やシーンにおいて、必要な文章量の見込みを示します。原案レベル3に直接記載する場合があります。
レベル4	原案レベル4	執筆する際に参考にする各シーンのコマや執筆の際のネタなどを詳細に示します。これを元に執筆をします。
	キャラ動機一覧	各キャラを生きた状態で動かすことができるようにするために、動機の一覧を示します。
	キャラ呼び方一覧	各キャラの一人称、二人称、三人称一覧を示します。
	会話口調一覧	各キャラの会話口調や性格などを示します。

3 原案レベル1

原案レベル1では、メインプロットと登場人物のキャラ数を簡潔に示します。これで全体の流れと規模を把握します。また、担当シナリオ以外のシナリオの概要も把握しておきます。

4 原案レベル2

4.1 概要

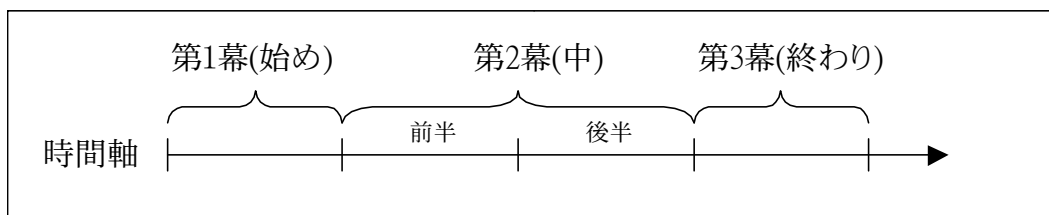
原案レベル2において、シナリオの土台となる部分（世界観やキャラクター、成長など）を決めます。また、CG設定や背景設定などのシナリオによって決まる他の部分もレベル2の段階でほぼ決定しておきます。

4.2 原案レベル2 本体

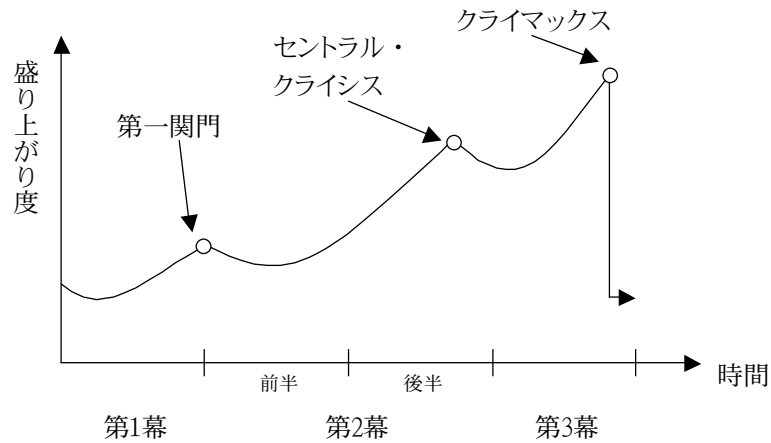
4.2.1 三幕構成概要

原案は基本的に三幕構成で構成されています。三幕構成とは、ハリウッドでよく用いられているシナリオの構成技法です。シナリオを第1幕（始め）、第2幕（中）、第3幕（終わり）という三つの区切りに分けて、構成してゆきます。

ちなみに日本では、起承転結がありますが、三幕構成の起＝第1幕、承＝第2幕前半、転＝第2幕後半、結＝第3幕、というように割り当てることができます。



三幕構成の盛り上がり方：



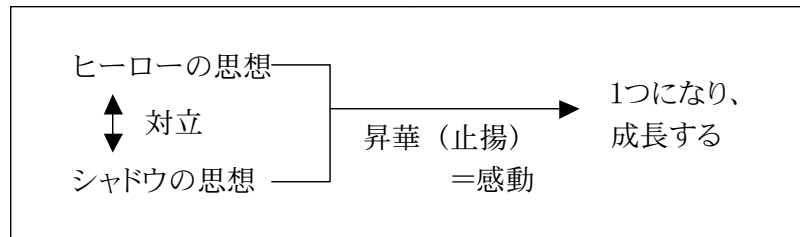
3つの盛り上がる場所

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

また、第1幕の中身もさらに三幕構成で構成するなど、入れ子のように構成されています。そのため、第2幕などは第2.1幕、第2.2幕、第2.3幕のように3幕で構成されている場合もあります。

4.2.2 対立関係概要

感動（心の成長）を作り出す要素として、対立関係（葛藤）とキャラの成長があります。それぞれの関係は次のようになっています。



ここで、ヒーローとは成長する主体のこと。主に主人公が成長しますが、他のキャラが成長することもあります。シャドウとは、ヒーローの思想と対極にある葛藤を生む存在です。ヒーローと同一人物になる場合もあります。

それぞれの思想には、長所も犠牲（短所）もあります。ヒーローは初めは長所にこだわり、シャドウの犠牲を嫌っています。しかしシャドウの長所が大きくなり、同時にシャドウの犠牲が小さく見えるようになってきます。そこでヒーローは葛藤を生みます。最終的に、成長で記された内容を知ることで、ヒーローの長所とシャドウの長所を統合し、同時にヒーローとシャドウの犠牲をなくす方法を発見（成長）します。

（例）

ヒーロー（主人公）：（長所）人を信じないことで、裏切られる不安もない。

（犠牲）信頼されるという喜びがずっと得られない。

シャドウ（ヒロイン）：（長所）信頼することで、喜びを得られる。

（犠牲）裏切られた場合、哀しい。

成長：他人よりも自分を大切にしていたから、裏切られることに恐怖を感じると気づく。自分よりも他人を大切に想えば、辛くなる。

この場合、ヒーローは主人公、シャドウはヒロインを示します。そしてそれぞれの長所と犠牲を示しています。主人公は最初は人を信じない人間で（ヒーローの長所にしがみつき）、ヒロインと対立します。そして主人公はヒロインの裏切られた場合の辛さに苦しみ、ヒロインを非難します。だけどだんだんとヒロインの主張する信頼が強くなり、主人公の持つ長所である人を信じないという信念が弱くなります。そして最終的には成長で記した内容を理解することで、ヒロインを信じて安らぎを得て（双方の長所を得て）、裏切られてもよいという覚悟を得ます（双方の犠牲を克服します）。

4.2.3 成長階層概要

詳しい説明は省略します。「第3層」や「第4層上昇」などの表記は、現段階では無視しちゃって下さい。原案を作成する段階での技法になります。

4.2.4 メインプロット

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

4.2.5 サブプロット

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

サブプロットがメインプロットのどの部分に組み込まれるかは、プロット図を参照します。

場合によっては、メインプロットの各幕をさらに三幕で区切ったものを記していることもあります。

執筆中では、常にメインプロットもしくはサブプロットが進行している状態（ストーリーホイールが回っている状態）を保ちます。逆を言うと、ストーリーホイールを回さない部分は全てカットします。ストーリーホイールが回っていない部分があると、読み手はとたんにだれたり不安になったりする場合があります。

4.2.6 世界観設定

シナリオの世界観概要を示します。季節や時代、文化、歴史など。

世界観を構築する場合、シナリオを世界の縮図や比喩として表現する場合があります。これをメタファー（暗喩）と呼びます。メタファーとは、目に見えにくく理解しにくい概念や哲学を、分かりやすい日常的なものに変換して表現するという技術のことです。

メタファーの詳細は、必要であれば別途送付します。

4.2.7 登場人物設定

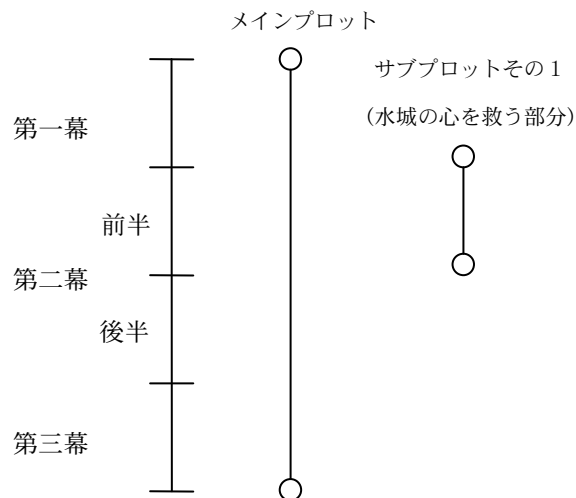
それぞれの登場人物の役割や過去、現在などの設定を示します。

キャラクターの役割（ロール）として、以下の分類と用語を用いる場合があります。

名称	役割（ロール）
ヒーロー（英雄）	成長する主体・キャラのこと。
シャドウ（影）	ヒーローに対立する存在・キャラのこと。
メンター（賢者）	ヒーローに助言したり、力を与えたりする存在。ヒーローの教師のような存在。
シュレスホールド・ ガーディアン（門番）	ヒーローに試練を与える存在。
ヘラルド（使者）	ヒーローを物語に誘う役割を持つ存在。
シェイプシフター （変化する者）	よく姿形や立場を変える、つかみ所のない存在。
トリックスター （いたづら者）	ヒーローに様々な変化を与え、主人公が成長して変わっていくこと のサポートをする存在。

4.3 プロット図

プロット図によって、原案レベル2で示したメインプロットとサブプロットがどのような位置関係にあるのかを把握することができます。複数のプロットが走っている場所では、サブプロットを進行させながらメインプロットも同時に勧めるように配慮が必要です。



4.4 メタファー資料

メタファーの詳細設定を記します。

メタファーについては、必要であれば追加で説明します。

4.5 CG設定資料

作成するCG（立ち絵とフルサイズCG）の一覧を示します。

立ち絵は、表情変化や服装変化を伴います。それらの衣服以外を着せた場合は、立ち絵として表示できないので注意が必要です。また、シナリオ中でキャラクターに特別な動作やポーズをさせた場合も、立ち絵として表示できなくなる可能性がありますので、注意しましょう。

フルサイズCGは、基本的に表情変化はありません。表情変化がある場合は、注記してあります。また、差分がある場合も注記してありますので、注意が必要です。

4.6 背景設定資料

使用する背景の一覧を示します。背景は全てこれらの背景で収まるように場面設定をさせます。それ以外のシーンは全て空の背景や黒背景などになります。

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

4.7 背景地図

各背景の位置関係を示しています。また、それぞれの場面間を移動する場合の距離的（時間的）な参考にもなります。

5 原案レベル3

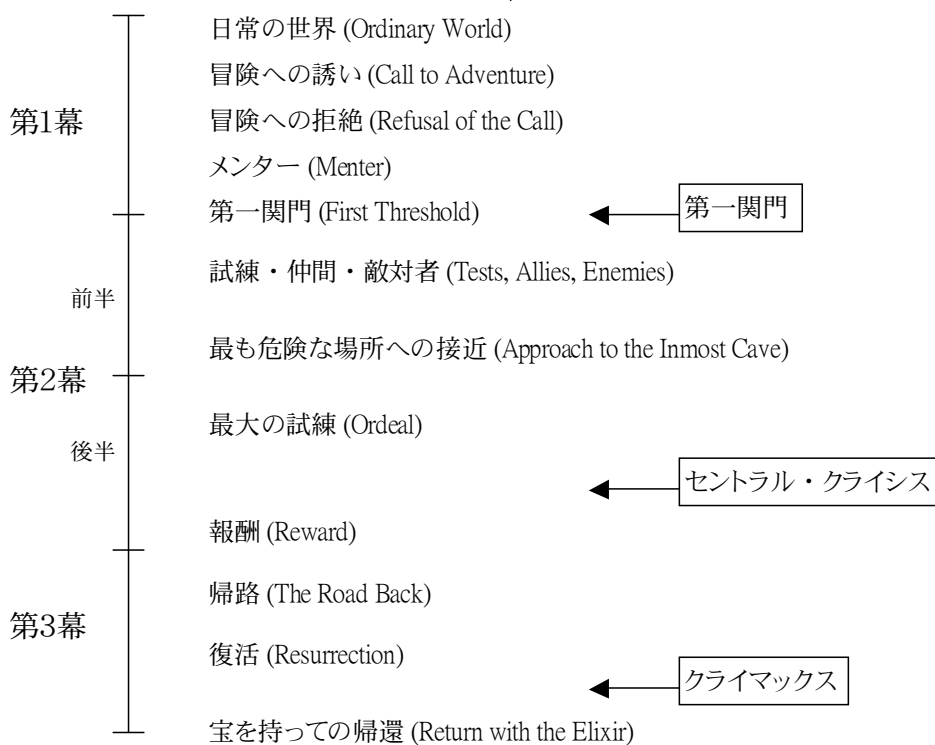
5.1 概要

原案レベル3では、実際に執筆する際のイベントの順番と文章量見積りで構成されています。執筆に際する全体的な「イベントの流れ」を把握することができます。原案レベル3は原案作成時に重要になるもので、執筆時にはあまり意識する必要はありません。

5.2 原案レベル3 本体

各幕の各ステージにおいて、起こるイベントを列挙してゆきます。

三幕構成は、次のような12個のステージで構成されています。詳細説明は省略しますが、詳細を知りたい場合はクリストファー・ボグラー著「夢を語る技術〈5〉神話の法則—ライターズ・ジャーニー」（愛育社）を参照して下さい。



5.3 文章量見積り一覧

各幕の文章量の見積り一覧になります。場合によっては、原案レベル3に統合されています。あくまで見積りの参考程度の数値なので、この数値を厳密に守る必要は全くありません。原稿用紙は、基本的に原稿用紙にびっしり詰めた状態で換算します。

6 原案レベル4

6.1 概要

実際に執筆する際に参考にする各シーンのイベントやネタを詳細に示します。これを元に執筆をします。原案レベル4は「執筆の手が止まらないようにするために作られたもの」でもありますので、これに従ってがしがしと書き進めます。

6.2 原案レベル4 本体

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

■日付

シーン1

シーン1の説明(1)

シーン1の説明(2)

上の段(シーン1の説明(2))の説明その1

上の段(シーン1の説明(2))の説明その2

上の段(シーン1の説明(2))の説明その2)の説明

...

シーン1の説明(3)

シーン2

シーン2の説明

シーン3

シーン3の説明

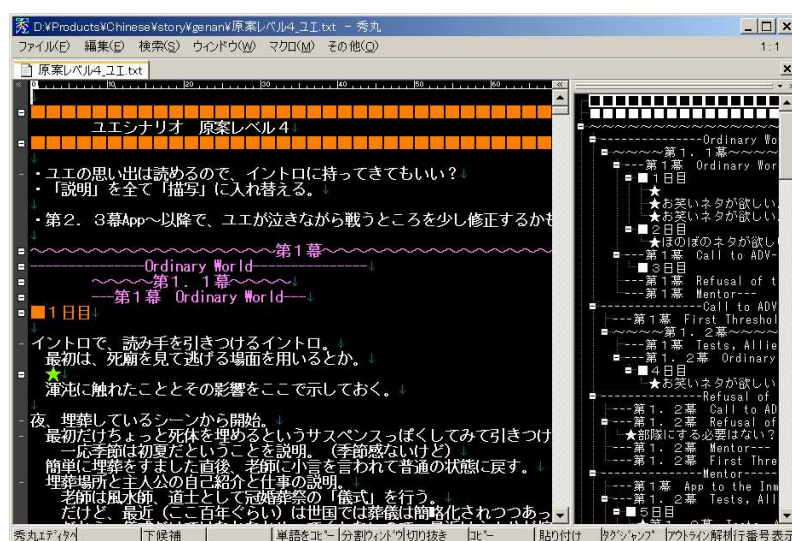
そのため、同じ段落を飛ばして読んでゆくことで、全体的な流れを把握すると同時に細かい部分も把握することができるようになります。

(注) テキストエディタは、ウィンドウ端で文章を折り返さないで表示するように設定しておいて下さい。 そうしないと、段落が把握しにくくなります。

秀丸エディタをお使いの方は、秀丸エディタ ver.6 以降にバージョンアップすることで、以下の機能を使えるようにサポートしています。

- 色分けによって、区切りや構成が見やすくなります。
- 不要な階層を折りたたんだりすることで、必要に応じて流れなどを自在に見やすくなります。
- 目次表示と、目次のワンクリックで該当場所への素早いジャンプ
- 検索時には、検索語句がどの場所にあるのか目次から一目で分かります。

この機能をご要望の場合は、シナリオチェック担当者までご連絡願います。



6.3 キャラ動機一覧

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

6.4 キャラ呼び方一覧

各キャラクターの一人称、二人称、三人称一覧を示します。

6.5 会話口調一覧

各キャラクターの会話口調の概要を示します。

7 よくある質問

7.1 執筆担当者による原案の修正・変更可能範囲

原案レベル3から4までは、執筆担当者が自由に変更して頂いて構いません。ただし原案は「執筆の手が止まらないようにするための設計図」でもありますので、原案を変更するために執筆作業が止まるという事態にはならないようにお願いします。

7.2 原案の問題発生時の対処法

執筆時には原案で想定されていない問題点や矛盾点が発生する場合があります。その場合はレベル3までの範囲であれば、執筆担当者が自由に修正して頂いて構いません。レベル2まで修正する必要がある自体が発生した場合は、問題点と可能であれば改善案を監督もしくはシナリオ監修者に提出して、指示を仰ぐようにお願いします。

7.3 設定追加要望

何か設定を追加したい場合は、追加内容と影響範囲を記して、監督もしくはシナリオ監修者まで提出をお願いします。

更新履歴

日付	更新担当者	内容
2008/06/05	江本	一般公開版

「原案の読み方」

Ver. 1.00

発行日：2008年6月5日

著者：江本あやえもん

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

© Ayaemon Emoto, 2008
