

シナリオ論 ～ただの自己満足～

記事作成者 あわわん

私はこの X680x0 同好会に属してるわけだが、なぜこの同好会に興味を示し入部したのか。それはゲームを作るのに興味があったからだ。具体的に言うと、ゲームシナリオを書いてみたかったのだ。当然、この同好会にもシナリオ班なるものがあると思って入部したわけである。ところがどっこい、実際入ってみると X680x0 同好会は「プログラム班」「サウンド班」「イラスト班」の 3 つしかないことに気付いた。なので中学時代に美術が「3」で音楽のテストでクラス最下位争いをした経験のある私は迷うことなくプログラム班に入った（仲が良い友達がみんなプログラム班だったというものもあるが）。

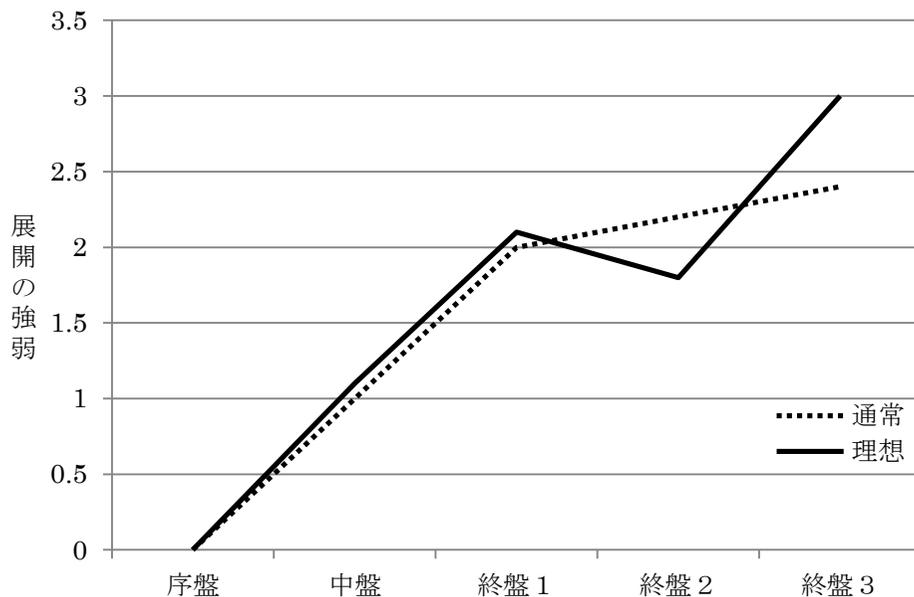
同好会の話はこの辺にしておいて、シナリオ論について語ろうと思う。私はなかなか本気でシナリオライターを目指している。高校の頃、大学に行かずにゲームの専門学校への進学に悩んだほどだ。記憶があいまいだが、16 歳頃にはもうなりたいという決心があった。12 歳から趣味で小説を書き続けていたことも多大に影響しているだろう。そして 16 歳からネットのとある小説投稿サイトに小説を投稿し始める。このころになってやっと人に見せられるような文章が書けていた、気がする。さらに大学生になってから、フリーゲームのシナリオの仕事を受けるようになって日々奮闘している。

そもそもなぜシナリオライターになろうと思ったのか。まず 12 歳の頃に劇場版アニメ「時をかける少女」を見て、なんて素晴らしいストーリーなんだ、と感動したのがきっかけであり、さらに 16 歳の頃にアニメ「Angel Beats!」を見てその決意が固まった。

ここからシナリオの話に入っていく。シナリオはゲームにおいて重要な役割を担っている。ゲームの評価において「システムが良い」「アクション性が良い」などと並んで「シナリオが良い」と評価項目になるくらいだ。そして今のゲーム業界にはたくさんの有名なシナリオライターが存在していて、中でも有名なのが虚淵玄氏である。虚淵氏は話題作となったアニメ「魔法少女まどかマギカ」の脚本を担当していて、人々の想像を遥かに超えるストーリー展開で視聴者を驚かせた。そして私が尊敬する人物の一人でもある。虚淵氏の作るダークで絶望的なストーリーは誰にもマネできない才能であろうと私は常々に思っている。私が虚淵氏と同じように尊敬しているシナリオライターが麻枝准氏である。麻枝氏は先ほど出てきた「Angel Beats!」の脚本を担当しており、他にも「CLANNAD」「Air」など数々の名作のシナリオを手掛けてきた。

泣きゲーという言葉が流行させたのも麻枝氏のシナリオの影響である。余談はこれくらいにして、本題のシナリオについて語ろうと思う。

この記事で語るの「展開」「設定」「表現」のこの三つ。どれもシナリオにおいて重要な要素である。



通常と理想のストーリー展開の変化

上の二つの図はストーリー展開の変化を表している（縦軸の数字は適当に割り当てた）。二つのグラフの違いは、形である。

両方とも序盤から徐々に展開させていって終盤でピークを迎えるように作られているが、私の場合は、さらにそこから第二のピークを迎えるようなストーリー展開を理想としている（いわゆる二段落ちである）。クライマックスを迎えてもうエンディングかと思えばさらにクライマックスが用意されてるというスタイルである。

この第一次クライマックスと第二次クライマックス（わかりやすいように勝手に名付けておいた）は同じような展開であっては決してならない。それだと相手に伝わるサプライズが半減してしまう。第一次クライマックスは王道な展開が良いと思われる。ずっと側にいた仲間が実はラスボスだった、などベタベタのオチでも十分である。しかし第二次クライマックスはそうはいかない。こちらは独創的な展開が求められる上に、第一次クライマックスにカモフラージュされていなければならない。いわば読者

を騙すことが私にとってのシナリオの醍醐味なのである。カモフラージュしなければならぬと言っても、伏線は第一次クライマックスと同じ程度引いて置かなければならぬ。おそらくそこにライターの技量が試されるときだと私は考えている。

次に「設定」について。例えばシナリオを書いてくれと言われたら大抵の人がまず設定を考え始めるのではないだろうか。設定は基本ワードをいくらか使用して決めるものである。基本ワードとは、「異世界」「転生」「最強」「学園」「スポーツ」「気弱」「田舎」「ハーレム」などの単語のことであり、数えきれないほどの単語数が存在する。おそらく誰にでも好きなワード、苦手なワードがあるだろう。ちなみに私は「リアル」「友情」が好きだが、「異世界」「転生」「学園」「バトル」などの王道がどうしても苦手を書けずにいる。しかし思いっきり自論ではあるが、「現代」をテーマでシナリオを書ける人は、どんなテーマでも書けると思っている。なぜなら「異世界」をテーマにしたら自分の好きなように創造できるが、「現代」は今生きている現代に捉われてしまうから足枷がついた状態で書いているようなものである。それでも素晴らしいものを書けるのであれば、誇って良いことだと私は思っている。

話を本題に戻して、じゃあ設定で一番大事なものは一体何か。それは作者がその設定を貫くことである。シナリオを書いている途中で自分で考えた設定を自分で無視するなんてことは絶対にあってはならないのである。まさかそんなことあるわけないだろう、と思ってる人もいるだろうが、そのまさかだ。実際に忘れてしまったのかわからないが自分の設定を無視する人が存在している。なぜこのような事が起きるか。それは設定の詰め込みすぎである。先程言ったキーワードを一つのシナリオに詰め込みすぎているのが原因なのである。「名家出身で、学校の成績はトップクラスで、軍隊に幼少期所属してた影響で喧嘩は負け知らず、でも力が圧倒的すぎて評価されず落ちこぼれとして扱われていて、対照的にエリートでブラコンの妹がいて、妹のキスによって戦闘力のリミッターが解放されて……」などの長々とした設定の物語を書かれても、読者は苦笑いしか出来ない。シナリオを書いている本人が理解していても、読者がついていけない場合が多いので、ただの自己満足になってしまう事例がよく発生する。シナリオを書く者は決して読者を置いてけぼりにしてはいけない、という言葉をおみなさんの肝に命じておきたい。

例えば「高校の校舎の中で迫りくるゾンビたちから逃げ惑いながら生き残っているサバイバルストーリー」という設定なのに、気づいたら市内のデパートの中でゾンビと戦っていたら読者から総ツッコミを食らいかねない。ネタ切れしてそのように違う事をするなら、最初から書くべきでない。

そして展開には一貫性があるとより一層と物語が深まってくる。要するに、この物

語はこれこれこういう事を示してる物語です、とスラスラ言えるような「テーマ」性のある展開を考えていくと良い。例えば「泣き虫な女の子が妹のために奮闘して、守る意味を知る物語」などあらずじとはまた一つ違う「テーマ」を決めると良い。自分の作りたい物を一言で表せられなければ、創作者として失格である。

最後に「表現」について。どんな面白い文章でも表現力が皆無であると、まるで読者に言いたいことが伝わらない。5W1Hがしっかりしていないと、それはシナリオの文章とは言えないのである。いくら斬新な表現方法でも5W1Hがないと評価はされないし、されるべきでないし、されるのはおかしいことなのである。先ほども言ったが、作者は読者を置いてけぼりにしてはいけないのである。私は国語力が無くて、稚拙な表現力しかないが、最低限伝わるような文章を書くように努力している。確かに難しい言葉を使うとかっこいいものだが、絶対に必要かと言われるれば否である。表現力の最低ラインは「読者に伝わること」であり、応用はそこからである。

シナリオは脚本でもあるのでどうしても会話文が多めになってしまう。よって会話文によるテンポの良し悪しがシナリオ全体の良し悪しに関わってくる。私は自分独自のテンポを考えながらシナリオを作っているくらい、テンポを大事にしている。

最近のネット小説では、無感情な主人公が増えている（と勝手に私が思っている）。なぜ増えているのか、その理由は簡単だ。感情を書く必要がないからである。無感情なんだから、人が目の前で倒れようが、隕石が落ちてこようが、主人公の感情を書く必要がなく、情景描写だけ書いておけばいい。つまり主人公の葛藤などを書くのが面倒だからこういう傾向に陥るのでは、と勝手に推測している。確かに無感情でクールな主人公は魅力があるし人気があるとは思うが、そんな主人公ばかり現れてしまうと読者たちは呆れてしまうに違いないし、現に私は呆れている。やはり主人公は感情豊かであるべき、と思わせられる現実である。

だらだらと長々とシナリオ論のような名状しがたい物を語ってきたわけだが、結局は私の戯言にしか過ぎないのである。よってこの記事を読んでもくれた人には「こいつはこんな事を思いながら小説・シナリオを書いているんだな」程度に思ってくれれば幸いである。ここまでただの自己満足に付き合ってくれてどうもありがとうございます。またこのような記事を書くときはもうちょっと文章力を高めてから出直して参ります。