



シナリオのクオリティ・コントロール

講師: 山野辺 一記

2009/09/02

Information

□ 山野辺 一記

脚本家／株式会社エッジワークス代表取締役／日本脚本家連盟会員／日本放送作家協会会員

大学卒業後、アニメーション演出家・井内秀治氏に師事し、TVアニメ『超魔神英雄伝ワタル』（TX系列）でデビュー。以来、アニメ、ゲーム、小説など幅広い分野のシナリオに携わり、コミック原作も手掛ける。また、エッジワークス名義での、海外向け執筆作品が多数存在する。

代表作品は、NDSゲーム原作『いかもの探偵-IKATAN-』（サイバーフロント）、TVアニメ『スラップアップパーティー -アラド戦記-』（TX系列）、TVアニメ『おねがいマイメロディ』（TX系列）、コミック原作『クロウズヤード』（ジャイブ刊）など。

□ 株式会社 エッジワークス

脚本家山野辺一記が代表取締役を務めるシナリオ制作会社。
経験豊富な脚本家・ライターが、ゲームシナリオ等、様々なジャンルやメディアのシナリオを制作。
現在まで200にのぼる作品を世に生み出している。

URL : <http://www.edge-works.co.jp/>

良い品質のシナリオの定義

□ よいシナリオとは……

この講座では、あえて、下記のように定義しておきます。

「**おもしろいもの**」でもなく「**売れるもの**」でもなく、

**ディレクター及びプロデューサーの
オーダー通りのもの
…と定義しておきます。**

山野辺コメント:主にシナリオの外注、及びプロジェクト内でのトラブルを回避するシナリオコントロール方法についての講義です。ジャンルではボリュームの多い、ADV、RPG等に効果的です。

個人のライターに発注した場合

□ メリット

設定の統一性をとりやすい。

山野辺コメント: 要するに一人で作業するからです。ただ人によっては物語の前半後半で差異が生じている場合もあるので、チェックされる立場の方は注意されるべきです。

□ デメリット

シナリオライターのコントロールが難しい。

スケジュールが読みづらい。

ライターとの契約がこじれた場合、修復が効かない。

山野辺コメント: 理由は単独のため、ボリューム、契約、サポートのバックアップ体制が難しいからです。この種のトラブルはやはり多いですね。

シナリオ会社に発注した場合

□ メリット

スケジュールをコントロールしやすい。

品質をコントロールしやすい。

山野辺コメント：集団でシナリオを作成するスキームの場合、人海戦術が可能。強引な話ですが、作成側で短期間での作業ボリュームが多いと、締め切り前にシナリオ全部を用意可能。問題箇所は締め切り前の修正で完パケ。というモデルが可能になります。経験では、アフレコ期日が迫ったケースでは非常に有効。

□ デメリット

チームで書く場合、設定のばらつきが発生しやすい。

山野辺コメント：講義後の質問にも出ましたが、複数のライターで作業した場合、当然ライターでシナリオに差異が出ます。それを防ぐためには一人のメインライターを立て、メインライターに一度作成シナリオを集束させ、統一作業を入れます。そうすると基本的には差異は避けられます。これも経験ですが、ライターが複数で作業する場合、同程度のスキル、得意ジャンル、共通言語の確認など、前もって行っていれば、より差異は少なくなるはずです。

ディレクター様のチェック、指示での注意点

- システムの明確化、ゲーム演出を明確化し、
ライターへの的確な指示を出すこと。
- オーダー、マスト事項、アドバイスと、ライターの自由箇所を明確にする。
- トラブルを避けるために、ディレクターとライターの役割と決定権の線引きを明確にする。

山野辺コメント：まずはプロジェクト内でのディレクター（演出部分作成）・プロデューサー（プロジェクト管理）・ライター（テキスト作成）の責任の所在をスタート前に明確にしておくべきです。シナリオスケジュールが遅れる場合、ディレクターの人がライターを兼任していることが多いです。（タイトル等ではその座組みも必要な場合もありますが）兼任した場合、その人にトラブルが発生した場合、迅速なバックアップがとれません。テキストの決定権についてですが、常にライターよりはディレクターが持つべきだと私は考えます。それはライターが原作者であってもです。原作者の役割とシナリオライターの役割は違いますので。

シナリオ発注に必要な素材

- あらすじ
- 登場人物
- 呼称表
- チャート（総ボリューム算出）←一番大事！
- 入稿書式サンプル(パート別:例えば、ADVパート、戦闘パート等)

山野辺コメント：以上の素材は設計図だと考えてください。イメージでは、ご自分が外注の立場の時、作成に必要最低限な素材です。チャートが大事なのはシナリオ全部のボリュームを計るためです。通常チャートで、シナリオの予算とスケジュールが決定できます。

詳細なチャート作成の意図

シナリオ執筆の前段階で、
場所・時間・キャラの出入りを含めた
シーンごとのストーリー内容を確定することで、
ディレクター・ライター間の認識の統一性をとるため。

□ メリット

指示した通りの内容があがってくる。シナリオの全体ボリュームが見える。スケジュールが見える。

□ デメリット

チャートF I X時に、方向性まで決め込んでいるため、ゲームシステムの大きな修正は難しい。山野辺コメント：物語、ゲームシステムもF I X前提なので、ディレクター側がF I Xまで悩むのもライター側では理解できます。ただF I Xしてない場合、その後のシステム変更で作成したシナリオは全没の可能性があります。ですので（弊社の場合ですが）F I Xまで敢えてシナリオ作業に入りません。実はこの方法のほうがスケジュール的には円滑に進みます。このF I Xからが本当のシナリオスケジュールだとお考えください。

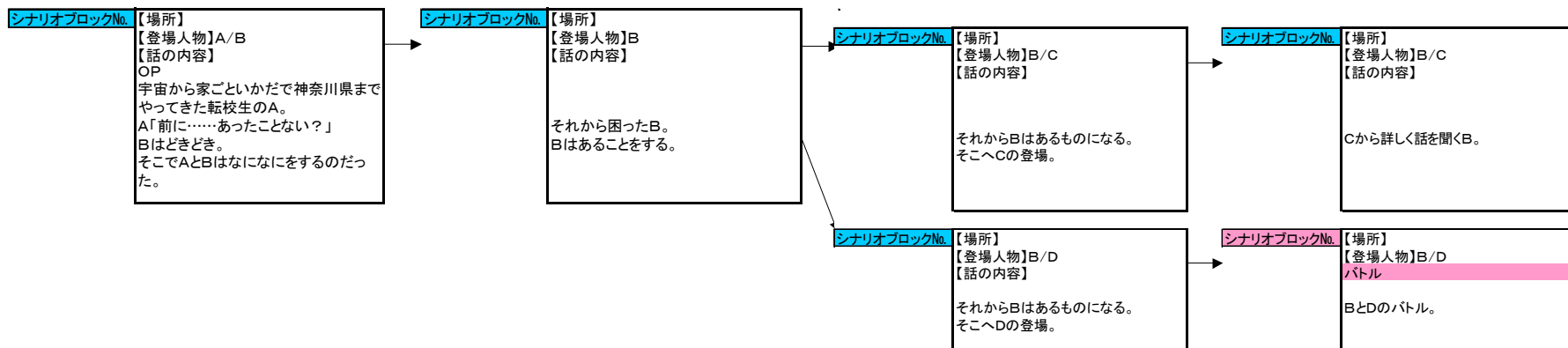
効率的なシナリオ作成の流れ

□ プロットFIX後、シナリオ執筆に移る前の段階で、

シーンごとに内容を詰めた“チャート”を作成する。

山野辺コメント：演出指示が細かいほど、作成するシナリオで演出差異は小さくなります。プロジェクトにより、ディレクターが作成する場合とシナリオライターが作成する場合があります。シナリオライターが作成しても、FIXするのはディレクターのほうが、その後のトラブルは避けられます。

※ チャートサンプル



入稿シナリオのチェック方法

① スケジュールで必要なものから？

② メインストーリーから？

チャートにおけるメインシナリオブロックから。

□ ①の場合

メリット : スケジュールが組みやすい。山野辺コメント:絵の発注等です。

デメリット : ニュアンス(作風)がズレやすい。

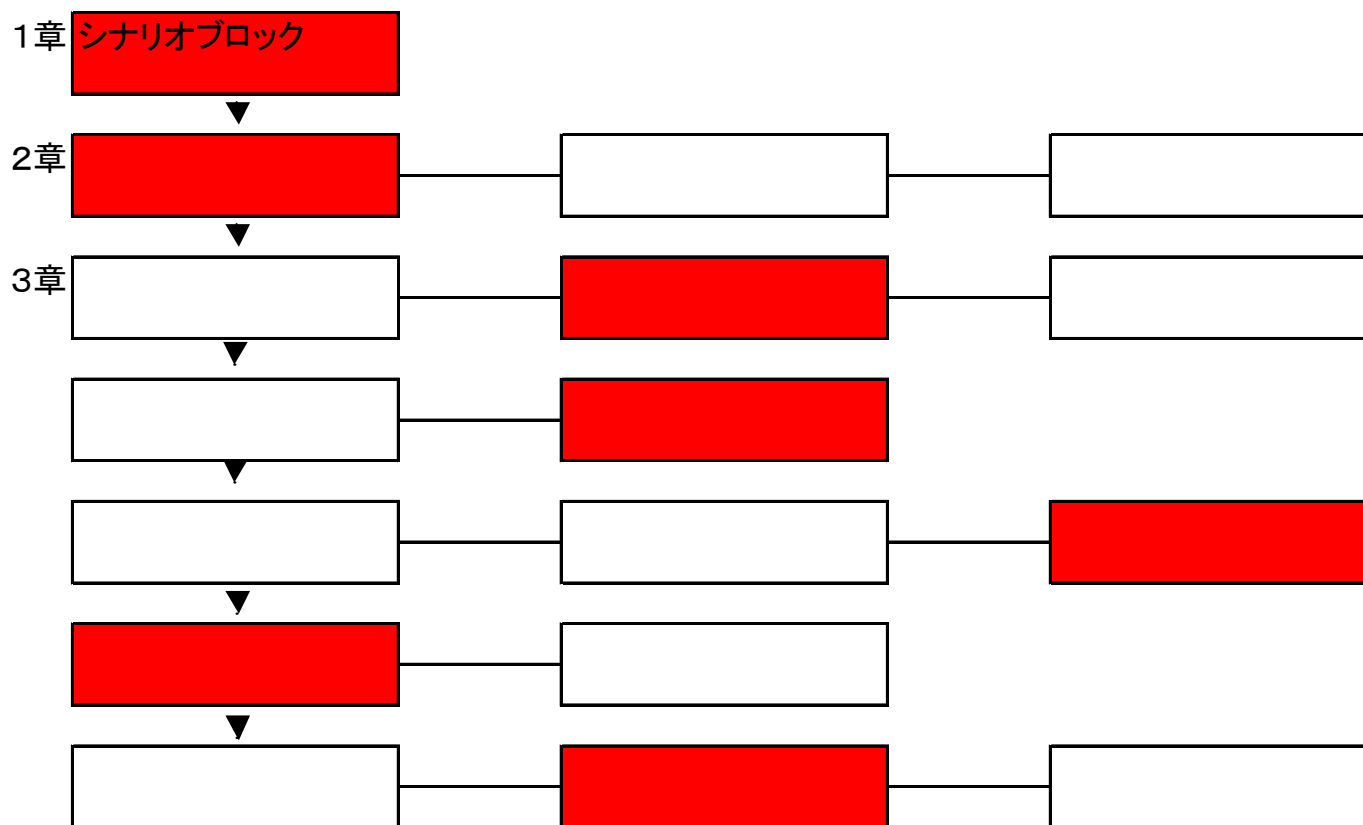
□ ②の場合

メリット : 大筋のチェックがしやすい。

山野辺コメント : 原作モノなど版元様のチェックがある場合、メインの箇所だけ、ストーリー、ニュアンスをチェックしてもらうというケースで有効。

チャート図によるメインシナリオの入稿パート

山野辺コメント: 前ページの②の場合、赤部分だけ最初に作成します。



入稿シナリオに対しての有効なリテイクの出し方

- 理想的なのは、初稿＋調整の二稿での完成稿。
- 方法は朱入れがベスト。詳細なリテイクの指示。

ニュアンス(作風)的なリテイクの場合はディレクター側からも代案を出して欲しい。

山野辺コメント:実は修正方法では「ニュアンス的な差異」の修正よりも、朱入れによる「演出差異」の修正のほうが、膨大でもライター側は作業しやすいです。チャートFIXの場合、基本的にはシナリオの演出差異はでないはずですから、ディレクター側とのイメージの差異がある場合はチャートでの演出指示が足りない、キャラクターのニュアンス(作風)が異なる(キャラずれ)という理由が挙げられます。前者を防ぐ手段は、前もって指示を細かくという方法が有効です。実は後者のトラブルのほうが現場では多く、防ぐ方法はP⑩などの入稿段階の前に1ブロックでもサンプルシナリオの入稿、チェックが有効です。そうすればズれていた場合の早期対応が可能になります。また作業に入る前段階でディレクター、ライター間でニュアンスの共有も有効です。これはコミュニケーションの問題でもあります。

山野辺コメント:最後に。今まで説明したシナリオ作成方法でトラブルの多くは避けられるはずですが、ただこの方法が絶対に正しいとは思いません。弊社のように多数のタイトルを同時且つ円滑に回す場合のプロジェクト管理には有効ですが、それでも制作会社、タイトル毎、クリエイター毎に作成方法はあってもいいと私は考えます。作り方に正解はありません。なぜならゲームというコンテンツは工業製品であると同時に芸術作品でもあるわけですから…。

CEDECでの御静聴、ありがとうございました。

株式会社エッジワークス代表&脚本家 山野辺一記