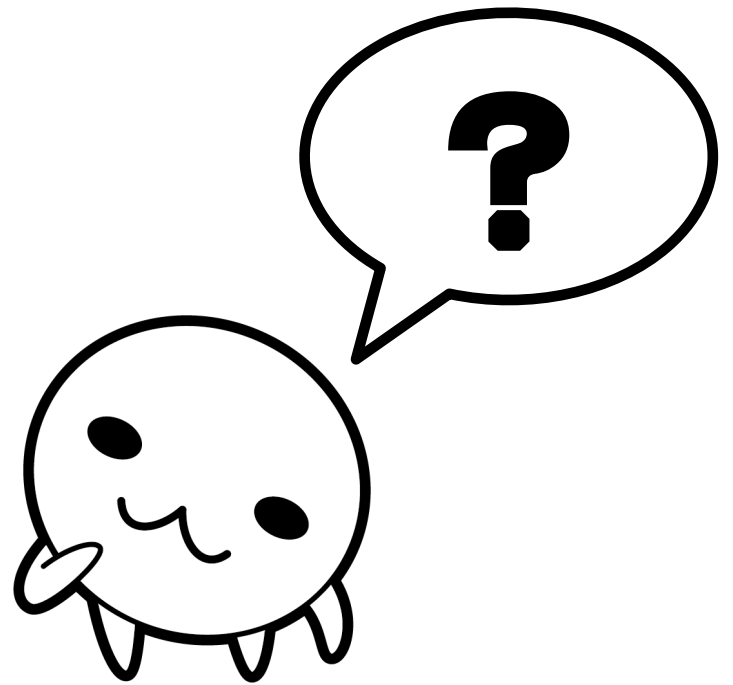
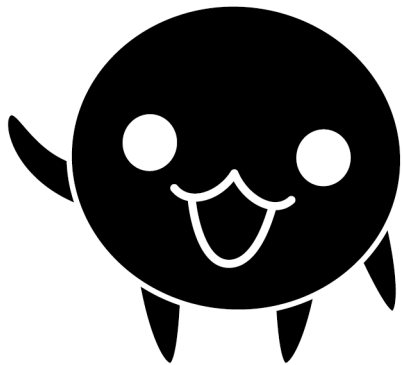


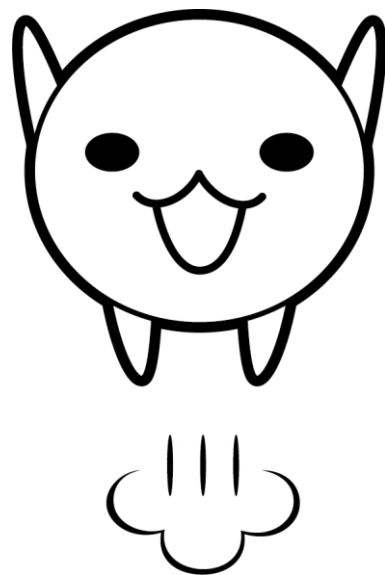
「ゲームとシナリオの話」

ヨコオタロウ

みなさんはどんな人？



オマケの話



つまらない話の聴き方

私はどんな人になりたいのだろうか？

ヨコオタロウのフォルダ構造

ゲーム作りたい

➤シナリオ書きたい

➤演出したい

➤笑える演出とは？

➤泣ける演出とは？

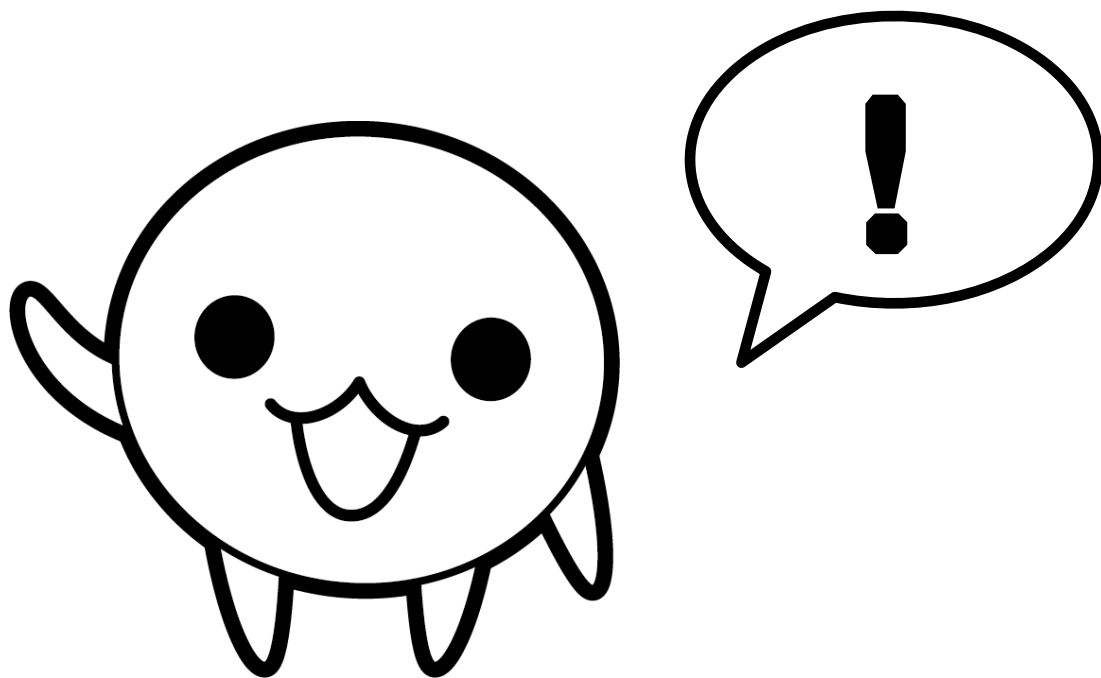
モテたい

➤モテる言動とは？

美味しいモノ食べたい。

➤美味しい店のスクラップ。

**教わるのは楽しくないが。
学ぶのは楽しい。**

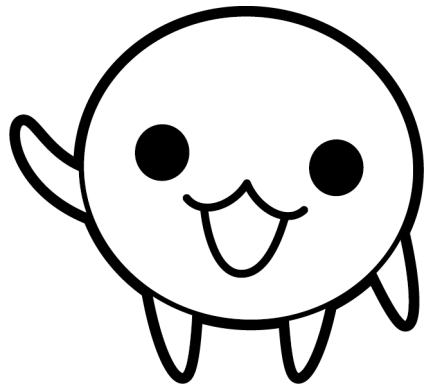


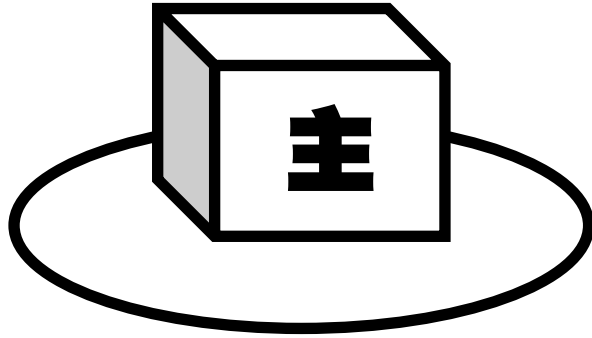
「ゲーム」の話。

自己紹介

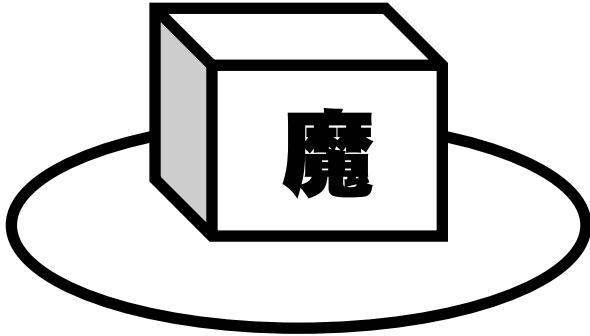
ヨコオタロウ
ゲームとか作っています。

**ゲームシナリオで
考えなくてはいけない事。**





主人公の住んでる村



魔王の住んでる城

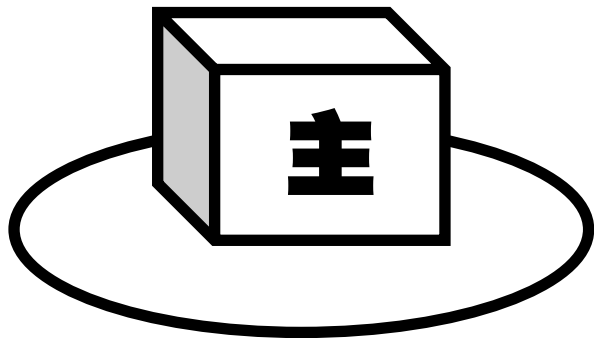
事件

恋人が殺された!

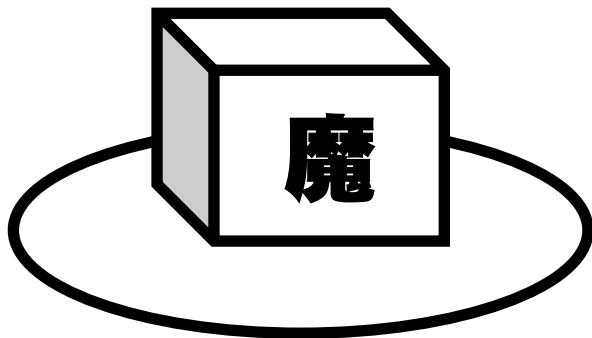


復讐

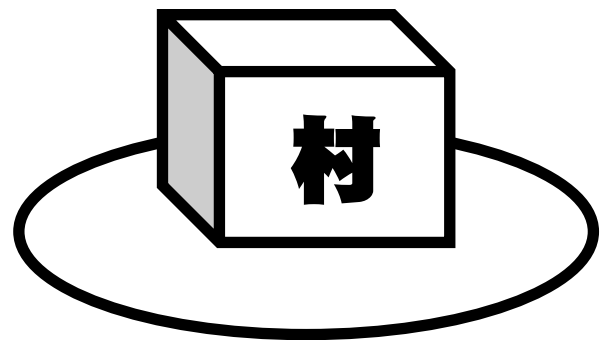
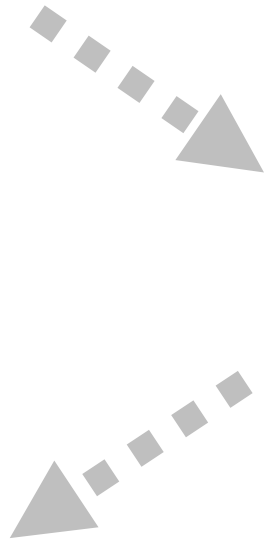
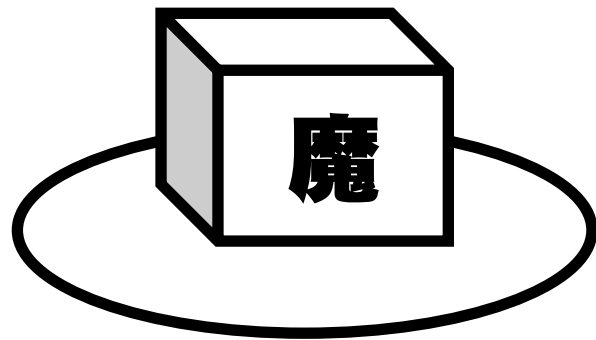
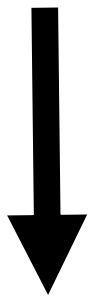
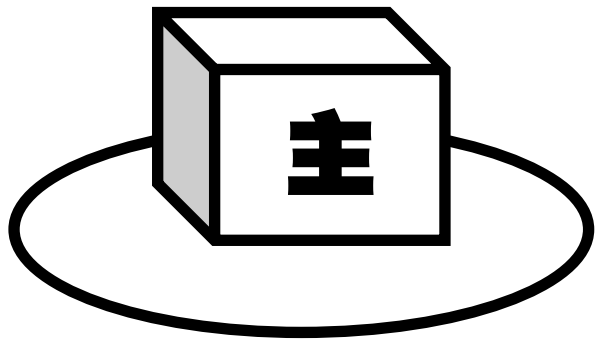
敵を呪いながら倒す!



恋人が殺された!



魔王を呪いながら倒す!



立ち寄れる村

事件

恋人が殺された!



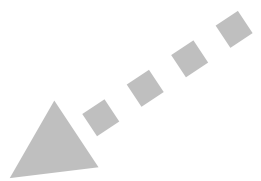
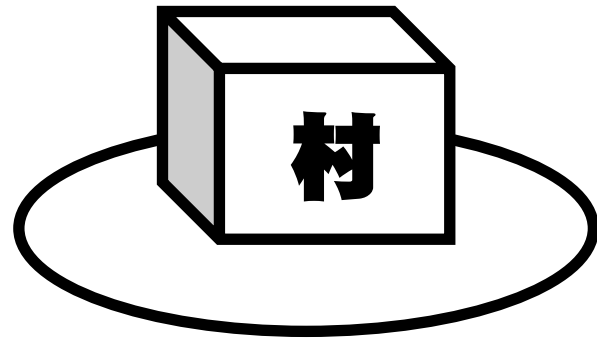
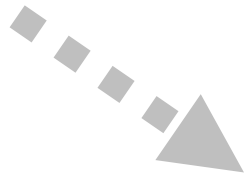
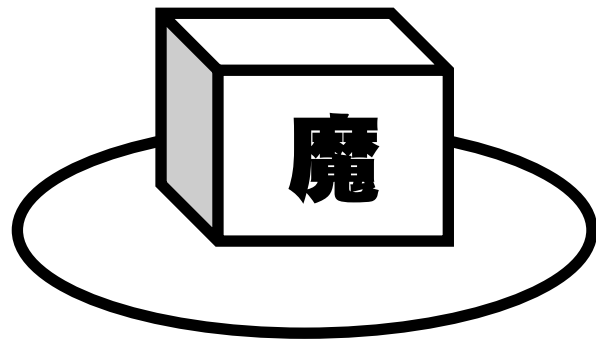
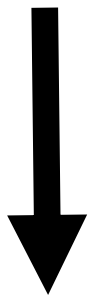
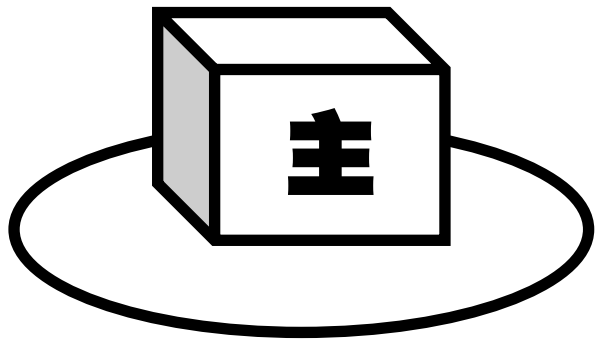
笑い

ギャグ満載の村だ!

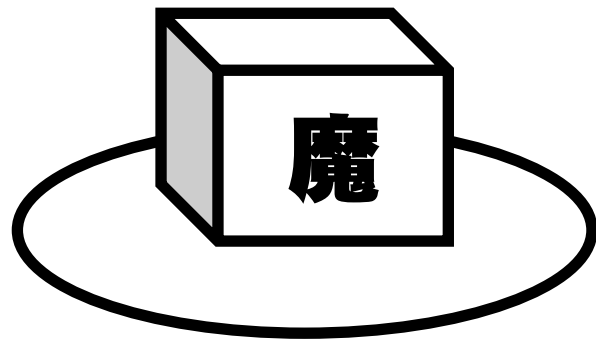
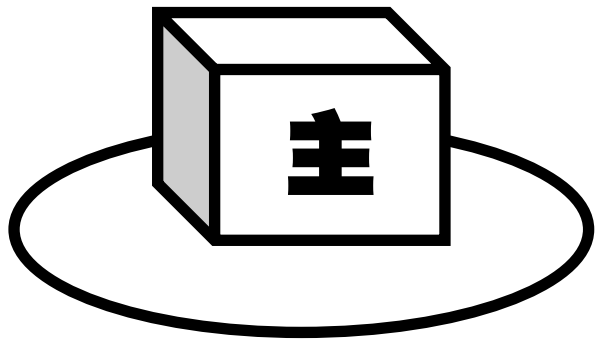


復讐

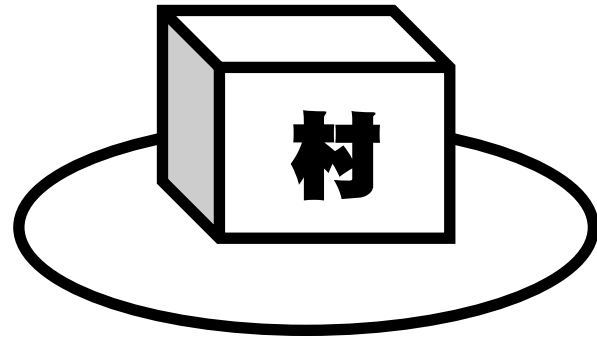
敵を呪いながら倒す!



ギャグで爆笑



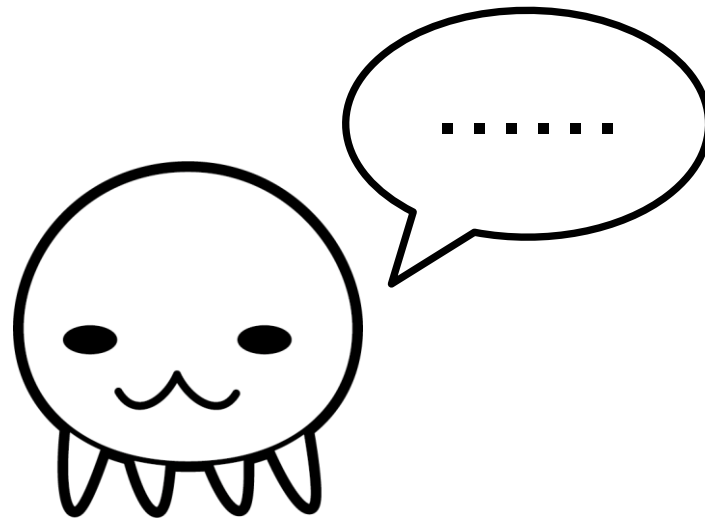
ギャグの村



悲しい事件



**ゲームシナリオは
自由に作れない。**



様々な「不自由」の例

お金が不自由

- 大軍勢を出せない。
- 大量のステージを作れない。

演出が不自由

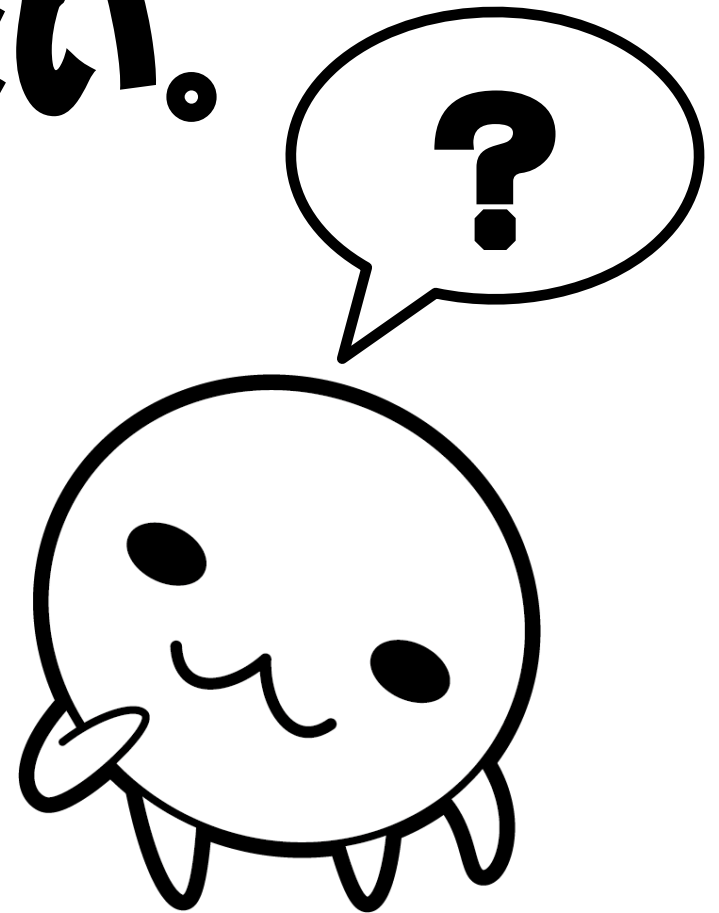
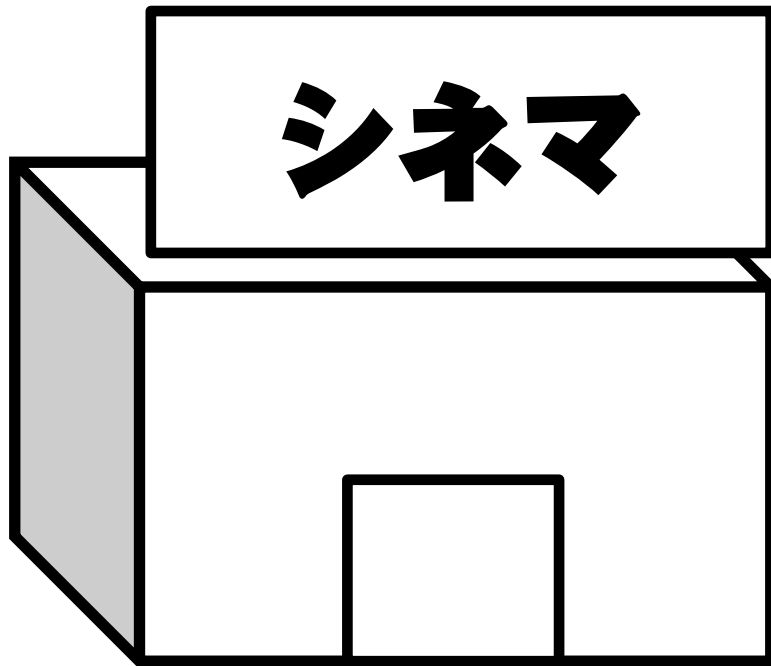
- 顔の繊細な表情が見えない。
- 異なる場面をつなぎづらい

物語が不自由

- 視点を複数持てない。
- 物語の進行が固定化されない。

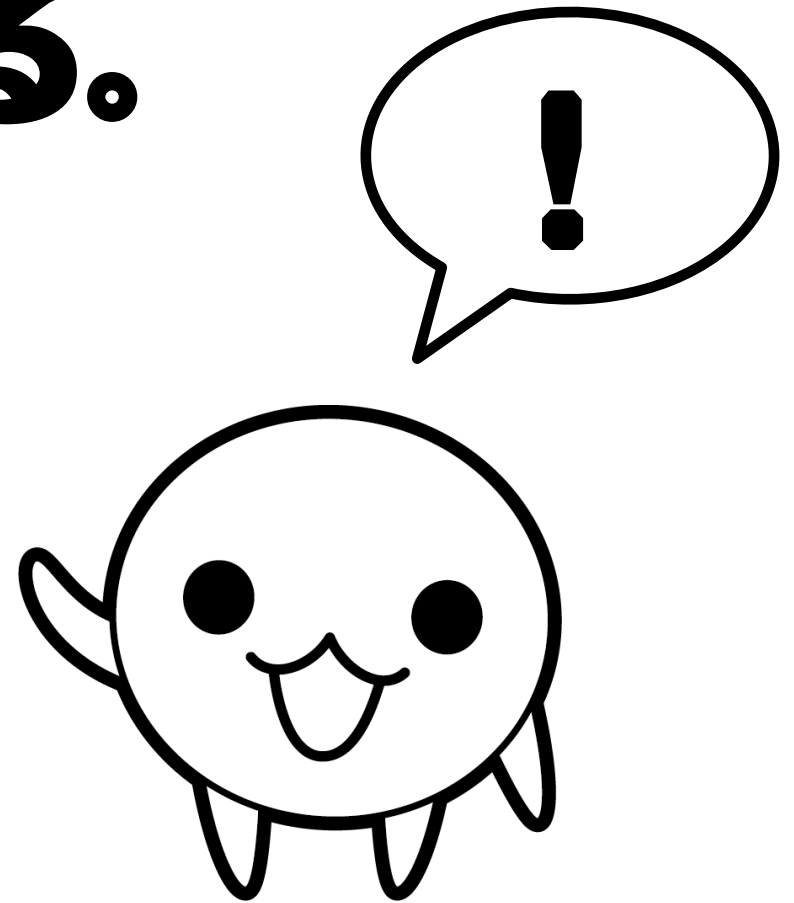
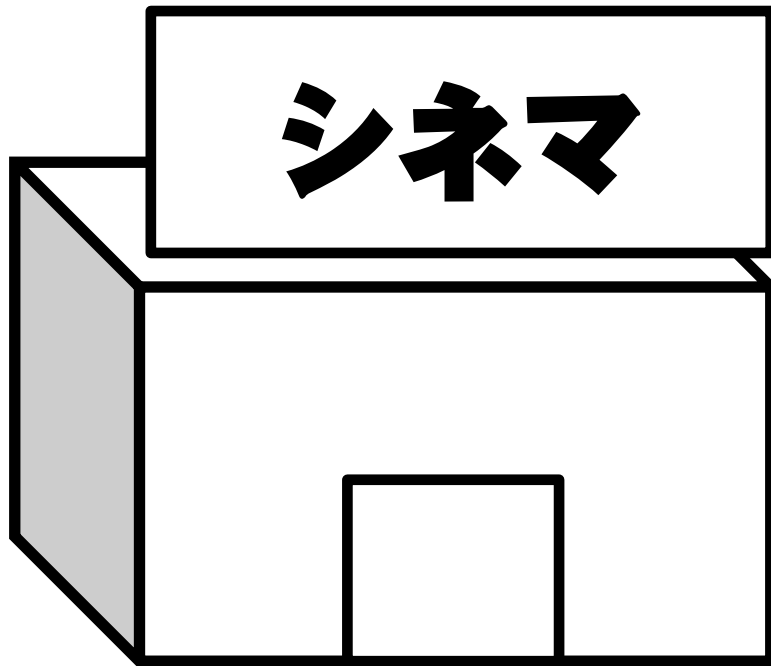
「面白さ」の話。

何故面白いかわからない。



でも

面白いかどうかは
わかる。



**自分の心を
解体する。**

**ザッポスといら
靴屋の話。**

**病気の母の為に
靴を買っていた女性。**

ザッポス
「宅配の集荷サービス
を送ります」

翌日。

届いたのは……

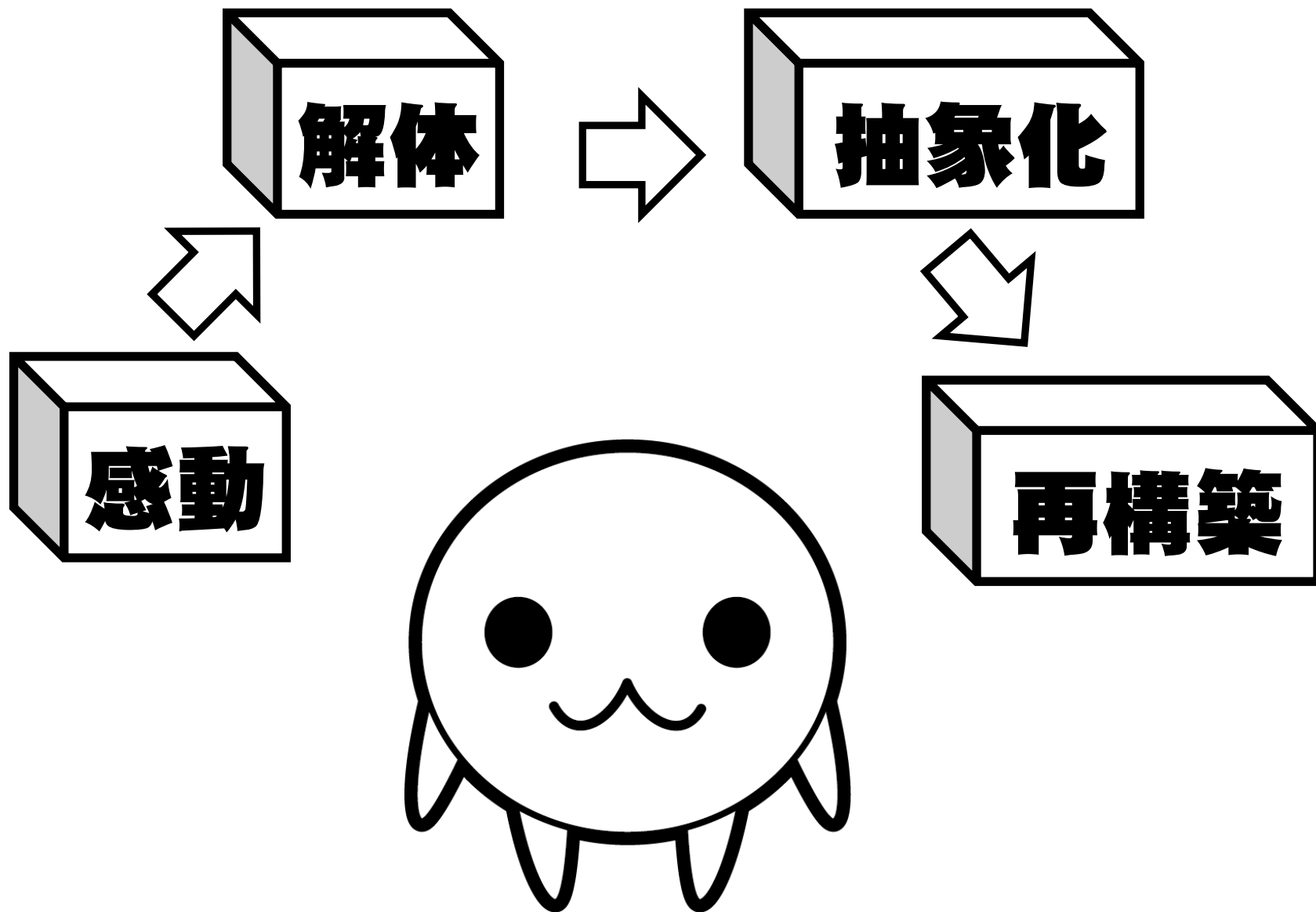
**ザッポスの話から
学べる事。**

どうして心が動いたのか？

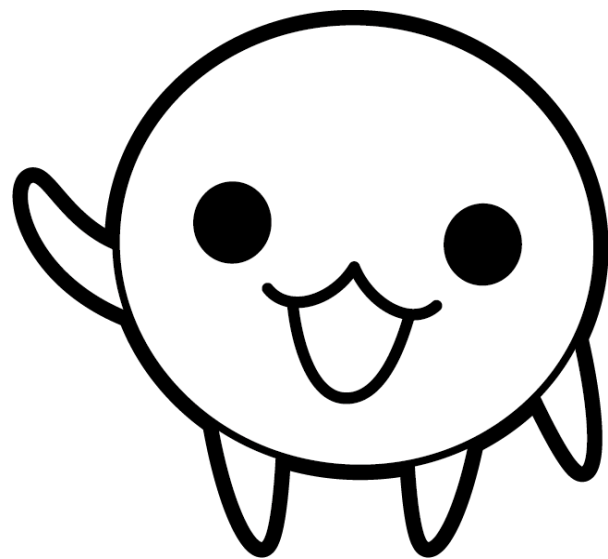
- 「家族の死」は心を動かす。
- ネット通販会社なのに「情」がある。
- 「情」とはルールを越えた奉仕行為。
- 「集荷」「カード」の二段サービス。

理由を抽象化する。

- 「死」や「愛する対象」は心を動かす。
- 「ギャップ」は「驚き」をもたらす。
- 「前提」を破壊したところに驚きがある。
- 「驚き」は多段で使用する。



コレが大切→



「シナリオ」と「体験」

一話

二話

三話

四話

五話

六話

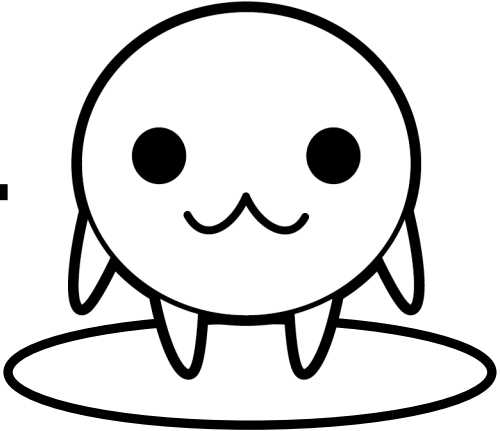
七話

八話

時間軸



イマココ



一話

二話

三話

四話

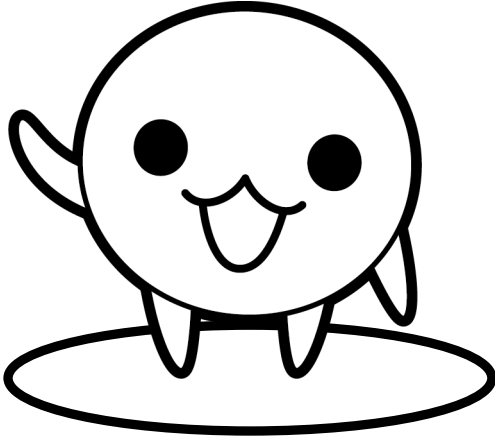
五話

六話

七話

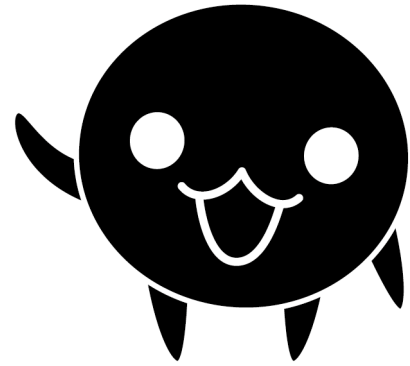
八話

時間軸



「設定」と「体験」

現実世界



心の優しい不良

**不良が
子猫を助ける**

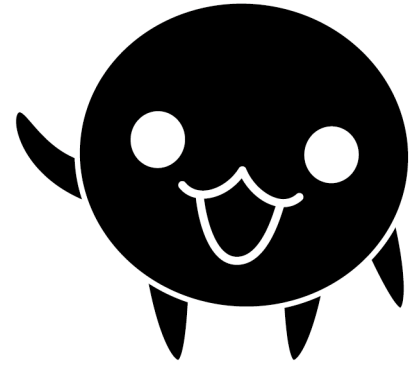
体験世界



心が優しい
「はずだ」



つまり？



不良が
子猫を助ける

**物語の
レイヤー構造と
フラクタル的認識**

物語は層になっている

| | | |
|--------------|-----------|-----------|
| コンセプト | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |

コンセプトが何をもたらすか？

| | | |
|-------|----|----|
| コンセプト | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |

「一言で言うと？」というキャッチーさ。
例：デスノート、SAW、AKBのゲームなど。

構造が何をもたらすか？

| | | |
|-------|----|----|
| コンセプト | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |

物語の起伏による感情操作。

例：24、蜚の墓、ピクサーの映画

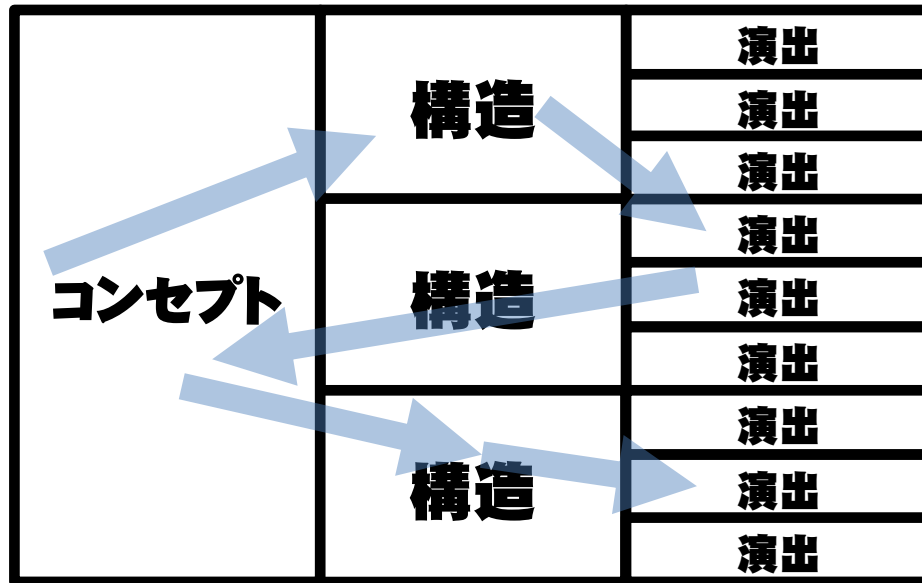
演出が何をもたらすか？

| | | |
|-------|----|----|
| コンセプト | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |

瞬間的な演出による感情操作。

例：ワンピース、AKIRA、トランスフォーマー

単一のレイヤーだけでは 作品は成立しない



人は様々なレイヤーを行き来しながら
フラクタル的に理解を深める。

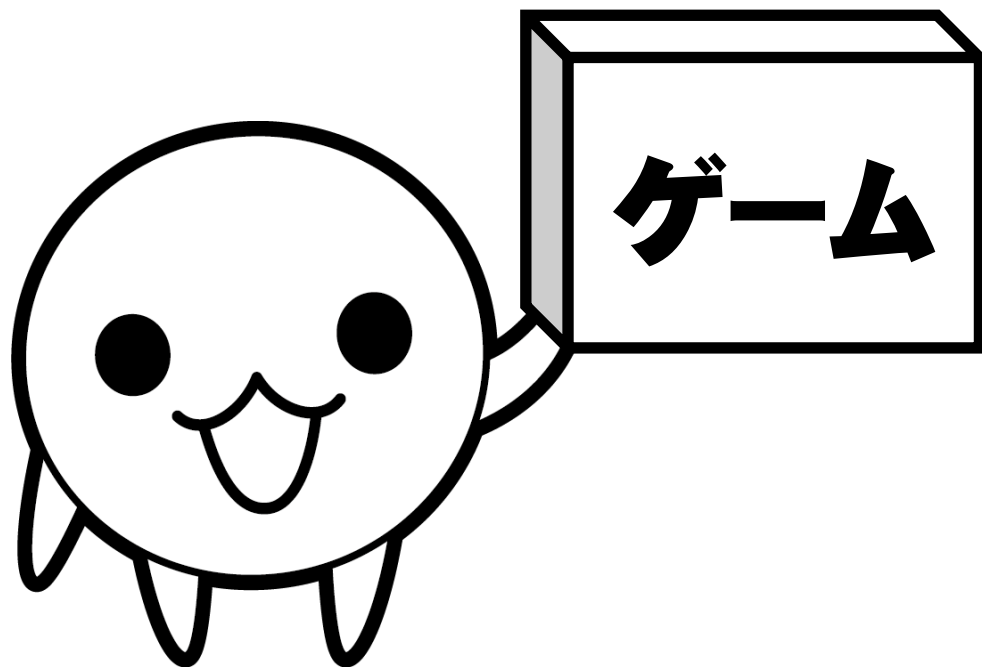
全てが大切であるが……

| | | |
|--------------|-----------|-----------|
| コンセプト | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |
| | 構造 | 演出 |
| | | 演出 |
| | | 演出 |

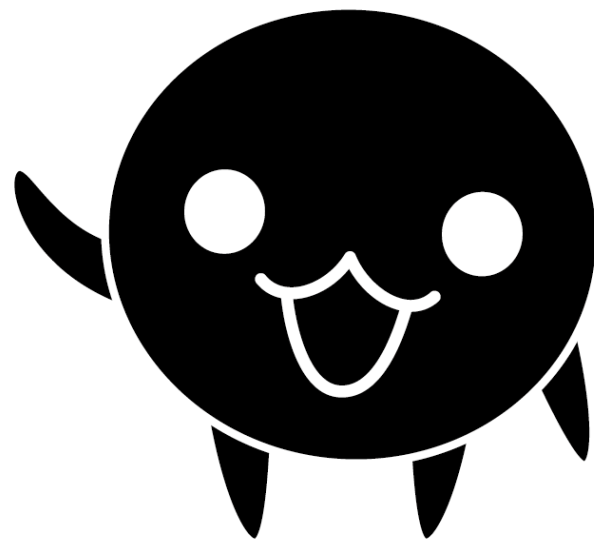
全てを満足する事は出来ない。

「他者」の話。

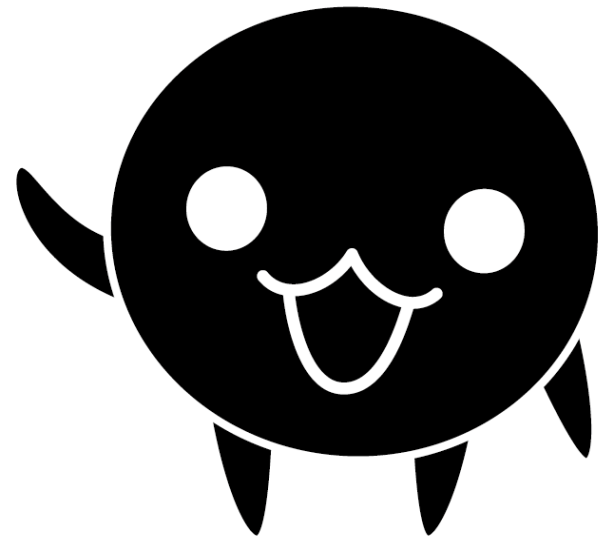
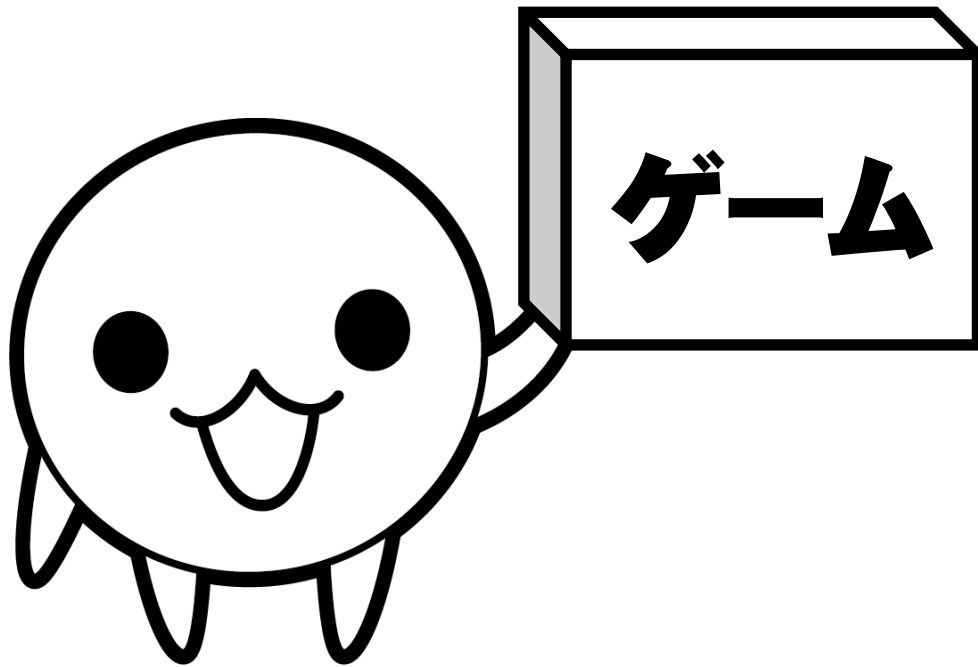
私



他者



大切なのはコレ→

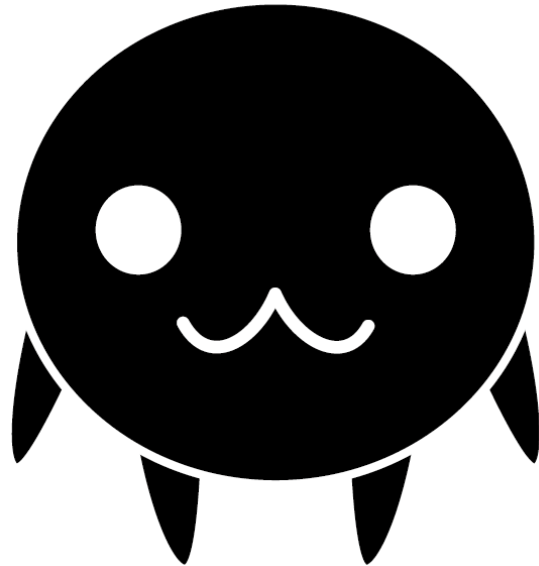


「妄想力」

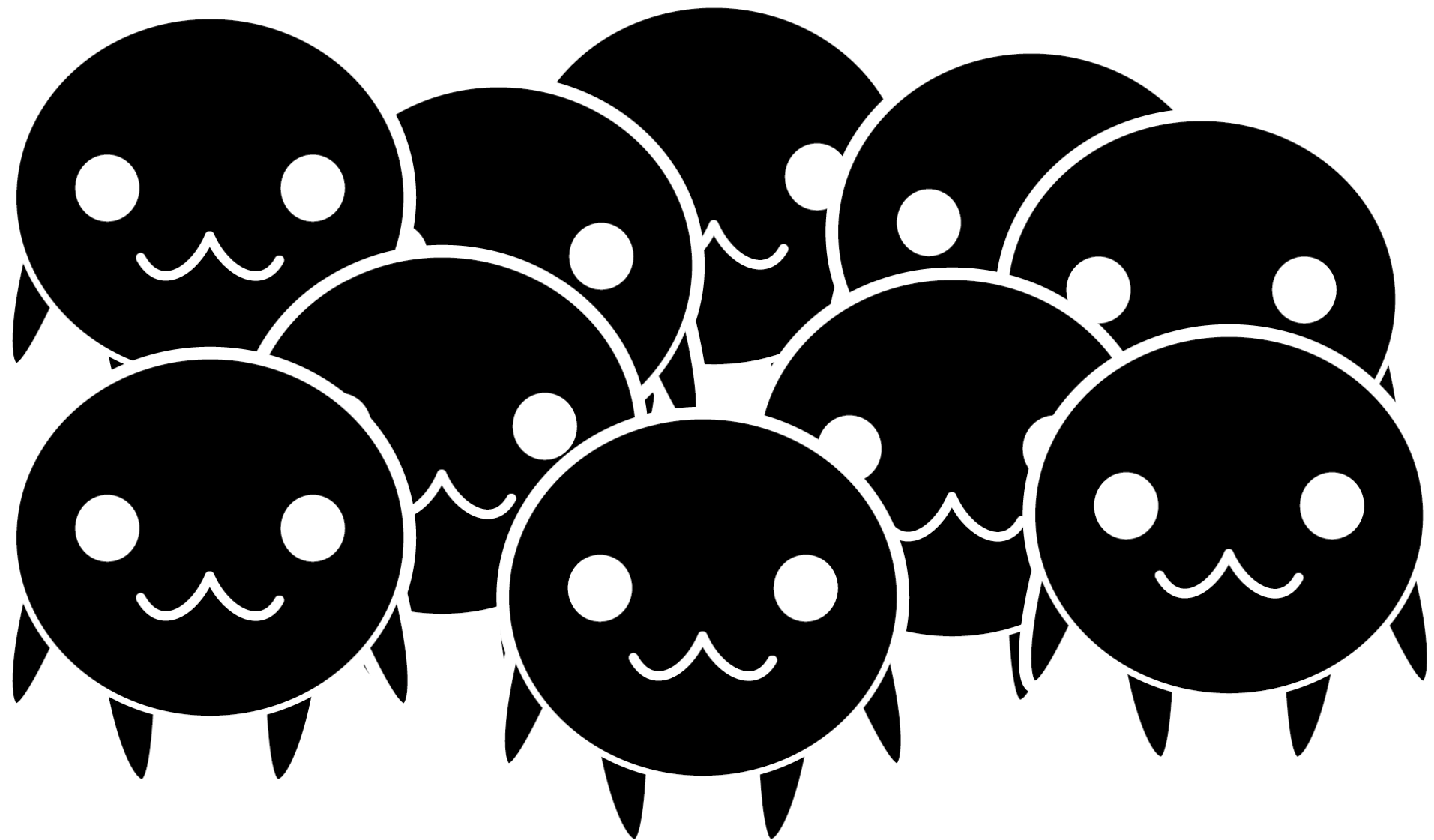
と

「想像力」

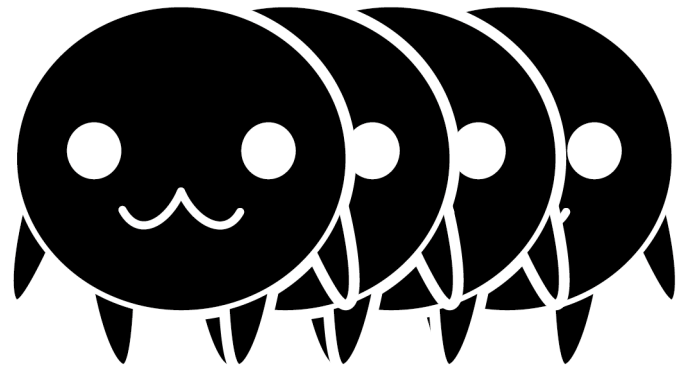
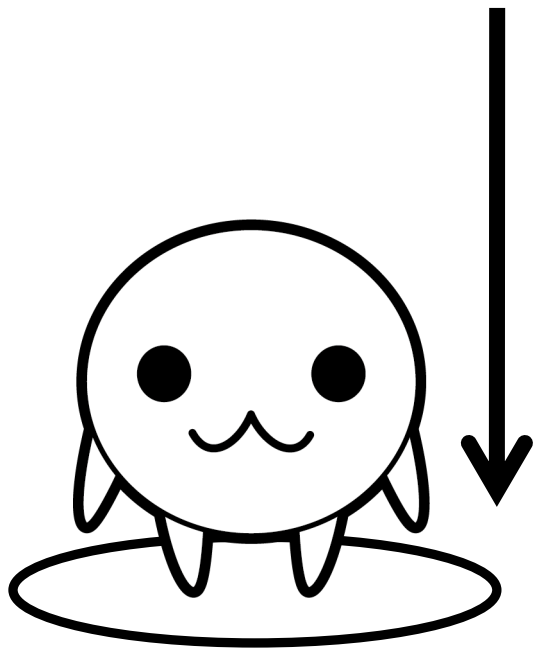
他者



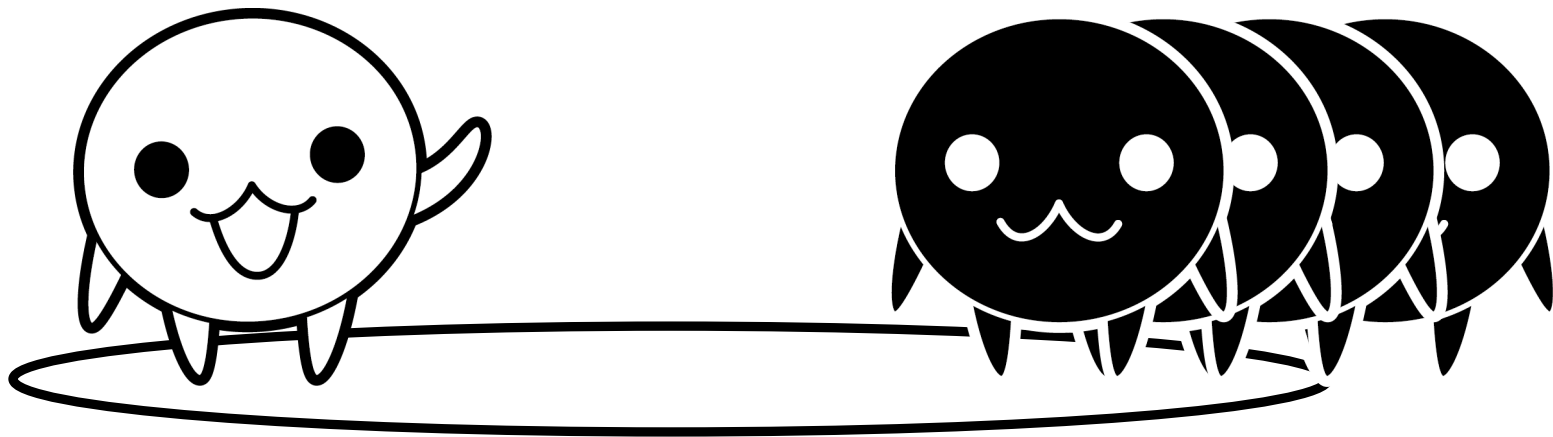
世界



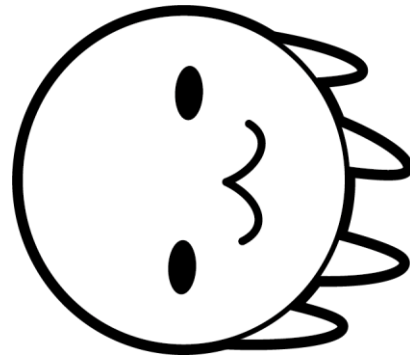
想像力の限界



想像力を拡張する。



おしまい。



質疑応答

**ゲーム作りで
楽しかった事は？**

**シナリオで
大事にしている事は？**

**どうやって他人を
想像すればいいのか
わからない。**

本当に、おしまい。

