

はつじめ

魅力的なエンターテインメント（以下、エンタメと省略）を作るためにやらなければならないこと、やるべきことは何だろうか。

ポイントは多種多様だが、本書では「世界設定をしつかり作る」ことを掲げたい。なぜなら、それによってあなたの作品はライバルのものと「差別化」することができるからだ。

差別化は何のためにするのだろうか。その答えは「人の目を集める」「興味を持ってもらう」ためだ。これによってあなたの作品を読者やユーザーに手に取ってもらい、読んだりプレイしたりしてもらい、評価されたり対価を払ってもらうための第一歩が刻まれる。そうでなければクリエイターは職業として成立しないし、生活することもできないのだ。

もちろん、テーマの斬新さ、ストーリーの起伏や勢い、キャラクターの魅力でこれらの目的を達成することは可能である。ぜひ挑戦するべきだし、私自身も著作や専門学校での講義、インターネットの記事などでたびた

びこれらを訴え、また方法論を語ってきた。

しかし、これらの点はあなたの無数のライバルたちも注目していることを忘れてはならない。小説や漫画の新人賞、アニメやドラマなら脚本のコンペ、ゲームなら企画会議や同人ゲーム販売サイトのランキング。これらの場所においてライバル相手に勝ち抜いてこそあなたはプロのクリエイターとして名乗りを上げることができる。そしてプロになった後は書店で、ゲーム店で、テレビで、同じプロのライバルと戦わねばならない。同じ武器、みんなが使いたがる武器で差をつけるのは、あなたが思うよりも難しい。

そこでおすすめなのが「世界設定に力を入れること」なのである。地に足がついた世界設定、血肉の通った世界設定は、作品全体にプラスの影響を与えるものだ。ストーリーの展開にも、キャラクターの言動にも説得力が出る。

それだけではない。街の風景を描写するにしても、キャラクターの日常やちょっとした会話を描写するにお

いても、しっかり世界設定が作ってあるかどうかで大きな違いが出る。剣と魔法のファンタジー世界がまるっきり現代人と同じ喋り方をするよりも、時代がかった喋り方をしたり、「戦神ベルンの大盾にかけて、ここは通さん！」などとその世界の歴史を背負って見栄を切った方がカッコいいし、雰囲気も出るというものではないか。

何よりも大事なのが、「このような設定の作り込みはやりたがない人が多い」ということなのだ。単純に大変だし、ただお話を作るだけなら必ずしも必要ではない（だから私も初心者には「とりあえずあまり気にしなくていいよ、キャラクターをしゃべらせるところから始めよう」とアドバイスする）し、どこまで作り込めばいいのかもわかりにくい。知識・情報も必要で、「楽しくて創作をしているのに勉強したくない！」と思う人もいる。敬遠する人が多いのは当たり前だが、だからこそ差別化にはびつたりだ。他の人がやらないことをやるからこそ差別化できるし、ユーザーの興味も引ける。そうは思わないだろうか？ 世界設定に挑戦するやる気が湧いてはこないだろうか？

本書ではタイトルどおり異世界を中心に、世界設定（舞台設定）をつくるにあたってどんなポイントに注目すればいいのか、勘所はどこか、必要な知識や情報は何かを網羅した。

世界設定づくりが苦手な人は「とりあえずこれだけ押さえればいいんだな」がわかるように、一方で得意な人には「こういうところももっと詰めていいんだな」が掴めるように、それぞれ工夫してある。

もちろん、読み物としても面白いものになるように作ったつもりだ。世界がどのような要素で構成されているのか、多様なエンタメではどんな世界が描かれてきたのか、という点で面白がってもらえるものにもなっているだろう。

また、本書の特徴としてサンプルとなる世界観を六本も用意した点も挙げておく。世界作りに困る人の多くは「何をどうしたらいいかわからない」状態になっている。そのため、制作者がどんなコンセプトを持っていたかも含めて用意したサンプルは、みなさんが自分なりに世界設定をつくるにあたって参考になるはずだ。

Contents

1章

はじめに..... 2

面白い作品を作るために..... 9

なぜ魅力的な作品が作れないのか..... 10

魅力的な作品には魅力的な設定がある..... 14

くらしや日常の積み重ねが世界設定をつくる..... 18

史実や現実の「掘り下げ」も立派な世界作り..... 22

コラム どこまで世界を作り込むのか..... 26

2章

世界設定を作るプロセス..... 27

おおよその舞台を決める..... 28

要素を配置し、世界を作る..... 30

人々の生活や社会形態を想像する..... 32

設定の矛盾を整える..... 34

コラム 設定は「小出し」に..... 38

3章

自然環境の設定を考える..... 39

ゲーム的世界観との向き合い方..... 40

地図が正確とは限らない..... 42

「未知の地」の危険と魅力..... 46

気候・地形・植生..... 50

4章

魔法の設定を考える

風土と価値観	56
鉱物資源と文化	60
海はどこまで続くのか	64
コラム 資料の重要性	68

魔法とは？	70
-------	----

魔法のメカニズム	76
----------	----

魔法で治療できる世界で薬草は売れるのか	82
---------------------	----

魔法が生み出す社会問題、トラブル、犯罪	86
---------------------	----

魔法と科学	90
-------	----

魔法と宗教	94
-------	----

コラム 世界観に合わない描写とは	98
------------------	----

5章

モンスターの設定を考える

狼や虎がモンスターだったころ	100
----------------	-----

モンスターの作る生態系	104
-------------	-----

モンスターがいる日常	108
------------	-----

知性のあるモンスター	114
------------	-----

人間との距離・利害が敵味方を決める	118
-------------------	-----

コラム 固有名詞をどのくらい使うか	124
-------------------	-----

6章

人々のくらしを設定する

どこに「いるか」で変わるくらし……………125
文化レベル、技術レベルで変わるくらし……………128
エネルギー資源は？……………134
文化の違いを出すには……………138
特殊な環境とくらし……………142
異存在との関わり……………146
遺跡・オーパーツと古代文明……………150

コラム

センシティブな問題はあえて無視する……………154

7章

社会形態を設定する

政治と国家の思想……………156
社会のあり方と人々のくらし……………162
地域スケール、世界スケールで見る……………168
異世界、別世界における職業……………174
異世界の社会問題……………178

コラム

いかにハッターリを効かせるか……………182

8章

設定の矛盾を解消する

設定と設定は矛盾する……………183
キャラクターの視点で考える……………188

地図と年表……………192

「あえて矛盾してもよし」という勇氣……………196

【コラム】「歴史学者の視点」で未来から見る……………200

9章

………
コンセプトから設定を組み上げる……………201

この章の構成……………202

かつて高度な文明があったファンタジー世界……………204

サンプル「託宣のある世界」……………208

巨獣世界……………212

サンプル「巨獣と兵器」……………216

文明が破滅した世界……………220

サンプル「電子の神とレンジャー」……………224

空を飛べる世界……………228

サンプル「大いなる翼の遺産」……………232

水に沈んだ世界……………236

サンプル「三つの種族」……………240

複数の次元……………244

サンプル「流れの果ての世界」……………248

付録

異世界チェックシート……………

おわりに……………254

■ はじめにお読みください

本書に記載された内容は情報の提供のみを目的としています。したがって、本書を参考にした運用は必ずお客様自身の責任と判断のもとでおこなってください。これらの情報の運用結果については、技術評論社および著者はいかなる責任も負いません。

本書籍中で記載している意見や解説の記述はいずれも著者自身の研究によるものです。必ずしも関係者の公式的な見解を示すものではありません。

本書に記載した会社名、システム名などは米国およびその他の国における登録商標または商標です。本文中では™マーク、®マークは明記していません。

1章

面白い作品を作るために



なぜ魅力的な作品が作れないのか

▼魅力的な物語のための差別化・個性化

魅力的な物語を作れるようになりたいと考えている人は多い。実際にはそれは困難で、多くの人が自分の作品に満足がいかなくなったり、もやもやした思いを抱えながら創作している。

これはいわゆる「眼高手低」——目は肥えているが作品制作の技術が付いてこない問題も関係しているのだから、それだけではない。

魅力的な物語を作るためには、「そもそも魅力的な物語とは何か?」「どんな要素があれば魅力的なのか?」ということについて深く考える必要がある。

この問いに対する答えは書き手によって、そして読みによって千差万別だ。起伏のあるストーリー、迫力満点のアクション、斬新なアイデア、興味を持たせる情報、小説なら豊かな描写で漫画なら美麗な絵といった表現部分、そして魅力的なキャラクター(そもそもキャラ

▲手間をかけて魅力を作る ▼

作品の魅力といっても多種多様だが、その中でも多くの人を惹きつけるのは差別化・個性化だ。

そのためには手間暇をかけてアイデアを磨き、設定を考える必要がある。執筆前にしっかり設定を作りこむのが良いだろう。しかし手間のかけすぎで失敗することもあるし、その場その場のフィリಂಗで考えた方がいいタイプもいるので注意すること。

クターの魅力とはなんぞや、ということでもまた話がややこしくなる)。これだけ判断基準が多様だと、とても明確な答えは出せそうにない。

しかし、実は多くの書き手・読み手を満足させる共通のポイントが一つある。それは「差別化・個性化」である。書店の棚に並んでいたたりインターネットで読めたり

する無数の小説や漫画、毎月毎月新しく世に出るアニメやゲームなどと比べたときに、「これはちよっと見たことがないな」「こういう切り口は斬新だな」と思わせる作品。他の作品と比べたときに「これにちよっと手を出してみたいな」と思わせる作品。それこそが魅力的な作品と言えるのだ。

誤解しないで欲しいのだが、本項で言う「差別化・個性化」は「独創性」とイコールではない。もちろん、誰も見たことがないような独創的なアイデアや表現を面白く実現することができたなら、差別化・個性化の条件は十分達成できる。しかし、それは簡単なことではない。独創的に見えるアイデアは大抵の場合、「すでに誰かがやっている」「独創的ではあるが面白くない（たとえば、最初から最後まで白紙の本は独創的だが魅力的だろうか?）」のどちらからかだからだ。

▼差別化・個性化のために

では、具体的には、どうすれば差別化・個性化できるのだろうか。それは「ちよっとでもいいので」手間をかけることだと提案したい。真に価値のあるものは普

通、手間か資金を費やすかのどちらかでしか手に入らないので、手間だけでもかけてみてはいいかがだろうか。

わかりやすいのはネタ探した。いま、ちよっとしたネタ調べならインターネット検索で概ね済んでしまう。物語の素材として歴史やオカルトについて理解したいときに、YouTubeの解説動画を見に行く、という人も多いだろう。

これらは非常に手軽で、とっつきやすい情報を提供してくれる。それは逆にいえば「誰でも簡単にアクセスできる情報」ということでもある。あなたのライバルも、読者も、いくらでも知ることができる。さて、そのような情報にだけ基づいた作品は差別化・個性化できるだろうか? この視点に従うならば、他の人が容易にはアクセスできないような情報源に当たることがある。つまり、書籍（本を読むのが大変であるからこそ差をつけるチャンスだ!）であったり、詳しい人に取材したり、実験を基にしたり、という具合だ。

他のポイントについてもこの考え方は有効だ。ストーリーを作り込み序盤の展開が伏線として終盤に機能するようにする。キャラクターを掘り下げ、説得力のある行

動や発言ができるようにする。そして思いついたイベントやエピソードは書けるだけ書き、それから削ることで全体のバランスをより良くする。どれも口で言うほど簡単な作業ではないけれど、あなたがプロレベルの高品質な作品を作ろうと思うなら、必要な作業である。

手間をかけすぎておかしくなるということもある（調べ尽くしているいるなことを知ったからこそ、迷って上手く物語を書けなくなることは多い！）ので、なんでも手間をかければ良いという話ではない。それでも、何の手間もかけずに楽に作品を作ろうとする人よりも、調べる・考える・試行錯誤するという点において手間をかけた人の方が、魅力的な作品に一步先じたということはできよう。

▼改めて、「なぜ魅力的な作品が作れないのか」

逆にいえば、このように手間をかけることが困難であるがゆえ、魅力的な作品を作るのは難しいのだ、ということになる。

キャラクターや世界設定を作りこむのも、あるいはストーリーを起伏のある形で語ろうとするのも、どちらも

大変に面倒な作業である。執筆前のプロット段階から完璧な形にしようとするといつまでも執筆に入れなかったりするし、書きながら考えていこうとすると整合性がいまひとつ取れていない未完成なものになってしまいがちだ。

だから、もしあなたが物語作りにまだ慣れていないなら、まずは作品をひとつひとつ完成させることに心を砕くべきだ。あるいはその場その場のフィーリングを大事にするタイプなら、とりあえずは書いてみることから始めよう。その中で気になったことをメモしていつ、矛盾はしないように、さらにその後どこかでひと段落したところで取りまとめできるようにすると良い。

そして、あなたがどのタイプでもないなら、執筆開始前にきちんと各種設定やストーリーを掘り下げる手間をかけることをお勧めする。結局は、こうすることが一番完成度を高め、差別化・個性化につながり、作品としての魅力を持たせることに通じるのだ。

ここまでに挙げたどのタイプの人にとっても、世界や舞台のポイントについて紹介している本書の内容は大いに役立つはずである。

◀ 作品の魅力と差別化・個性化? ▶



魅力的な物語が作りたいのだけれど、
どうにも上手くいかない。
そもそも物語の魅力ってなんだろうか？

キャラクター

ストーリー

世界設定

など

多様な中でも特に人々を引きつける力がある

差別化・個性化

他作品と比べたときに、その作品を手に取りたいと思わせる力
→人を惹きつけているのだから、これは間違いなく「魅力」だ

ポイント

必ずしも「独創的」である必要はない！
他と違いつつも面白くなければ意味がない

具体的にはどうしたらいいの？

「手間をかける」ことから始めよう

安易に調べられる情報、安易に思いつくことは他の人も手に入る
手間暇をかけてこそ、差別化・個性化が実現する

やりすぎ問題もあるが、やってみてからでないと始まらない！