

昔話の構造を元にした 物語の考え方

2013年12月
株式会社サクセス

目次

物語を考える上で

出典

物語の構造

桃太郎に当てはめてみる

桃太郎に話を追加してみる

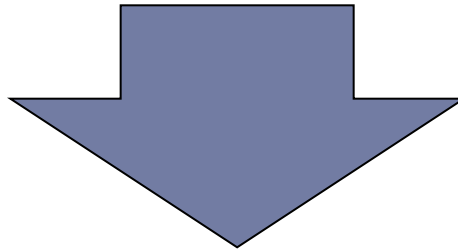
桃太郎を改変してみる

まとめ



物語を考える上で

エピソードをもう少し増やしたい…
話をもう少しひねりたい…



昔話の構造がヒントになるかもしれない



出典

ウラジミール・プロップ
昔話研究家
著書：昔話の形態学



参考書

それでもRPGが好き！
近藤功司 冒険企画局



(BOOK☆WALKERで電子書籍版発売中)

物語の構造

登場人物が何をするかに着目して…


・登場人物を7に分類

悪役／贈与者／助力者／探し求められるもの／派遣者／主人公／偽主人公

・エピソードを31に分類

留守・閉じ込め／禁止／違反／搜索／密告／謀略／黙認／加害・欠如／調停／同意／出発／
贈与者に試される／対応／呪具の獲得／移動／闘争・難題／狙われる主人公／勝利／発端の不幸・欠
如の解消／帰還／追跡／救助／身分を隠して帰還／偽主人公の主張／難題／難題の実行／再確認／
露見／変身／処罰／結婚・即位

(各自要素は順番通りに現れるが、全て埋める必要はない。)



桃太郎を当てはめる

加害・欠如

→鬼が暴れている

贈与者に試される・対応・呪具の獲得

→犬・猿・雉に出会い、きび団子で仲間になる

移動

→海を渡って鬼が島に

闘争・難題

→鬼との戦い

勝利／帰還

→勝って宝を持ち帰る



桃太郎に話を追加してみる

勝利／帰還

→勝って宝を持ち帰る

追跡

→鬼が復讐のため桃太郎を追いかける

偽主人公の主張

→鬼が桃太郎の偽者として暴れる

難題の実行／露見

→偽者との対決、化けの皮がはがれる

処罰

→改めて鬼を退治する



桃太郎を改変してみる

加害・欠如

× 鬼が暴れている

New→流行り病の薬が必要になる

闘争・難題

× 鬼との戦い

New→鬼の試練を受ける

× 勝利

New発端の不幸・欠如の解消

→ 鬼から薬を得て病が治る



まとめ

1. ストーリーを昔話の構造に当てはめてみる
2. 今ある要素を把握する
→同じような要素に置き換えてみる
3. まだない要素・エピソードが見えてくる
→その要素を追加してみる

