

# 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

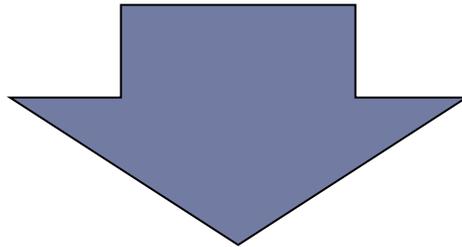
---



# 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

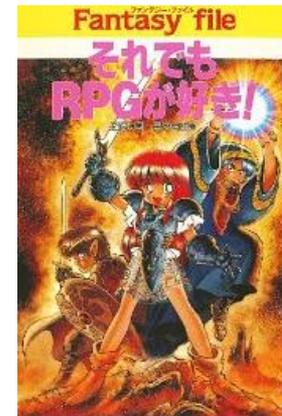
---

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

