

高校演劇の創作脚本の書き方

2025年5月15日

久保山ワタル

著者の経歴

- 1997年 三重高校の講師になってから、たまたま空席だった演劇部の顧問になる。
- 最初はやる気なかったが、生徒たちが審査員に「演劇になってない」などボロクソに言われたところから奮起し、4年目に「銀河旋律」(成井豊)で初めて、三重県大会に出場する。
- 以後、三重中学校所属になった2008年から2012年を除き、演劇部顧問としてあり続ける。のべ24年間。
- 顧問としての大会出場実績は、中部大会5回、全国大会1回。

関わった主な創作作品

2016年
「セブンマート大白田店のキセキ」



- 2004年「KECHAK!？」生徒原作を手直し(県大会優秀賞)
- 2005年「うみがめ荘にようこそ」久居高校の作品を手直し
- 2007年「虹の向こうへ」生徒原作を手直し(中部大会出場)
- 2014年「スマートフォンと黒電話」生徒原作を手直し(中部大会出場)
- 2015年「ナウワカユメ」生徒原案を作品化
- 2016年「セブンマート大白田店のキセキ」着想からオリジナル
- 2017年「夢(仮)」生徒作品を手直し
- 2023年「この星はブルー」既成作品を潤色
- 2024年「人生インターチェンジ」生徒原作を手直し など

これらは全部、ドライブで脚本で読めたり、DVDで見れるようにしてあります。

高校演劇を創作するために 1

1 書きたいものを持つこと

「書きたいシーン」「言わせてみたいセリフ」「自分の身の回りで感じたひっかかるもの」など。

2 メモする。記録する。連想する。

気になった新聞記事、気になった出来事、夢など。

「セブンマート大白田店のキセキ」(2016)は、

「YouTubeで無料講座をする先生の新聞記事」→「コンビニのイートインでWiFiを使って勉強する女の子」という連想から生まれた。

「巫女舞れいでいず」(2025)は、

「多気の佐奈神社で小学生の巫女舞が奉納されたという新聞記事」

→「生徒が考えたキャラクター」「神楽が受け継がれている石見地方」が結び付けられて生まれた。

結論：ノートを作って、書きたいもの、日常生活で感じたことなどをメモしよう。

高校演劇を創作するために 2

もう一つの発想

高校演劇は「役者」が決まっているところから始める。

基本的に「演じたい」人が集まっている部活だから。

この人にこんなことをやらせたら面白いなあ、という発想で始める。

あるいは部員に「次は何したい？」と一人ずつ聞いてもよい。

「マナちゃんの真夜中の約束インブルー」(中村勉)は、

マナちゃんという新入部員が入ったことで生まれたらしい。

「この子を(先輩たちで)こんな風に困らせよう」という発想。

結論：部員の人物、人数から始めよう！

注意点：見た目、性別や人間であることにとらわれすぎないこと。

周りの演者がリアクションすれば、誰でも「王様」や「ネコ」にだってなれる。



2019年マナちゃん

高校演劇を創作するために 3



2006年うみがめ荘にようこそ

シーンから考える

「うみがめ荘にようこそ」の原作「うみねこホテルにようこそ」
(1996年)

→印象に残るのは、主人公アヤちゃんが、捨て猫を麦わら帽に入れて拾ってきて、ばあちゃんが「ミーコ(近所のネコ)にもらい乳すればいい」と言うシーン。

「親子関係は血のつながりよりも、心と触れ合いが大切である」という主テーマと結びついている。

結論：自分の心の大切なものに触れるシーンを考える

映画「魔女の宅急便」のクライマックス



- 宮崎監督は原作通り、魔女の宅急便のクライマックスを最初は「にしんパイを届けた後、お祖母さんにお礼を言われたシーン」と考えていた。
- しかしそれに、鈴木プロデューサーが、「ピンチになった少年(トンボ)を助ける」というシーンを付けたし、結果的に名作になった。

映画「ショーシャンクの空に」も同じ。プロデューサーが、主人公が友人レッドと再会するシーンをつけたした。

大切なのは、

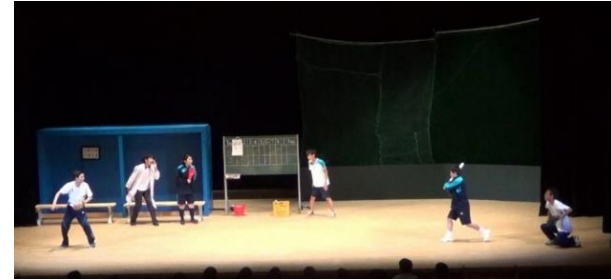
「**無言でテーマが伝わるクライマックス**」を
しっかり考えること。



ショーシャンクの空に

主人公の作り方

- 主人公は平凡でよい。
 - 「**本人は気づいていない客観的な問題点**」か、
「**貫通行動(妖しい情念)**」を持っていた方がよい。
 - 「この星はブルー」の主人公カガリ先生は、「周りを気にして適応しすぎる」という問題点を持っている。それに自身は気づいていない。
客観的にみると「もっと自己を出せばいいのに」と周りの人が思う。
そしてそれが「変化するかどうか？」が劇を引っ張っていく。
 - 「夢(仮)」では、主人公の祭は「スポーツ大会を通して、サトシとみんなの関係を正常化したい」という**妖しい情念**を持っている。
 - 妖しい情念は、他の人からみたら取るに足らないことの方が面白い。
「金持ちになりたい」とか「美人になりたい」とか「親の束縛から離れて自由になりたい」だとあまり面白い劇にはならない。
「妖しい情念」の方がリアリティーや個性があるから。(たぶん)
- 結論：主人公の貫通行動は、妖しい、客観的に見て取るに足らない方が面白い。



2017年夢(仮)



2023年この星はブルー

サブキャラクターの作り方



2004年KECHAK!!

- 「性格」が劇を引っ張り、動かす。
- 「〇〇過ぎる人」を考えるとよい。
- 演劇は日常の小さなズレを拡大する芸術だから。
- 「巫女舞れいでいず」では、二木を「猪突猛進の人」として
- 「KECHAK!？」では、夏梅を「行動主義のお姉ちゃん」として描いた。
- 「行動主義」のサブキャラが、「問題点のある」主人公に揺さぶりをかけ、成長や変化を促すのが基本

結論：主人公にとって、「一番困るサブキャラ」を考えよう。

ドラマとは何か

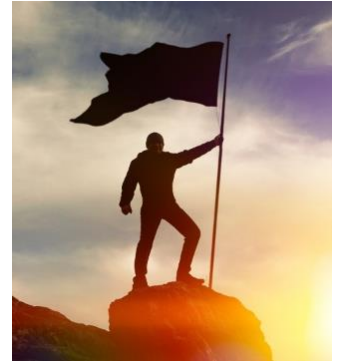


「私、どうしたらいいの？」

- ドラマとは「人間を描くこと」
- 「人間を描くこと」はリアクションを描くこと。
- この登場人物はこの事態にどういうリアクションをするだろう、と考えて物語を書いていると登場人物が勝手に動き出す。
- 勝手に動く登場人物が、クライマックスシーンを経て、ラストシーンを教えてくれるのが理想。
- 人間を描くには、登場人物に障害をぶつけて、葛藤や対立、相克の状態にすること。
相克：対立するものが互いに相手に勝とうと争うこと。
- 主人公にいいことばかり起こる劇には、観客は共感しない。
- 「私どうしたらいいの？」の連続が面白いシーンにつながる。

結論：主人公を甘やかさないこと。どんどん困らせること。

テーマについて



- テーマは「物語の旗印」である。
- 物語がブレないために必要である。
- テーマは「一言で言えること」「1つであること」「無言で伝えること」
- 「友情は大切だ」「母の愛は尊い」「素直になることは大切だ」くらいでよい。
- テーマがないと、お客さんが何を見たのか不安になり、満足度が上がらない。
- 自分が感動した映画や小説のテーマを考えて、ノートに書いておくとよい。それが自分が創作しようと思う時に役立つ。

結論：テーマは一言で言えるものを。

感動した映画とテーマを記録する

- 私はスプレッドシートに「映画鑑賞リスト」を作っている。

2025	5	13	ルックバック	2024	5	18	押山清高 原作) 藤本タツキ	声) 河合優実、吉田美月喜、 斉藤陽一郎、岡幸太、牧紅葉	仕事に打ち込む藤本に、相棒で無二の存在だった京本が死んだというニュースが飛び込んできたところ。お互いの道へ進むために別れた京本が、自分にとってかけがえのない存在だと気づく。	友情は大切である。	学生新聞で4コマ漫画を連載し、クラスメイトからも称賛されている小学4年生の藤野。そんなある日、先生から、同学年の不登校の生徒・京本の描いた4コマ漫画を新聞に載せたいと告げられる。自分の才能に自信を抱く藤野と、引きこもりで学校にも来られない京本。正反対な2人の少女は、漫画へのひたむきな思いでつながっていく。しかし、ある時、すべてを打ち砕く出来事が起こる。	少女二人の友情の話だが、描写が評判になる。マンガを書きながら、二人の時間を過ごす濃密さが、窓の外の移り行く季節で描かれる。しかも描かれる季節は、雪深い東北地方の日本海側。自分のマンガを京本が認めてくれた時に田んぼの間の田舎道を藤本が走るシーンも日本海っぽい雨の中。作画、動画がすごい。にゅるにゅるしている。そのほかの絵も全くスキがない。内容も単純な話だが、お互いを認め合うことの大切さや、取り戻せない時間の喪失感とか、迫ってくる。二人がマンガの賞を確認するために、冬のコンビニでマンガ雑誌を開くシーンも印象に残る。京本の「喜び」の表現、外へ出かける二人のつないだ手と、手を引く藤野を見る京本の主観カットが素晴らしい。
------	---	----	--------	------	---	----	-------------------	---------------------------------	--	-----------	---	--

↑ここがテーマ

- 映画「ルックバック」なら「友情は大切である」
- 映画「舟を編む」なら「身近なものの中に
人々の人生や情熱が込められている」など



ルックバック(2024)

ストーリーについて

天地人：天(時代)、地(舞台)、人(人物)

- ストーリーはパターンである。
- いじってもあまり得ではない。
- 「起承転結」の「転結」から作っていくのが基本。
- 「起」は、「天地人を紹介する」「物語のジャンル・テイストを伝える」「アンチテーゼから始める」「ドラマのあるシーンから始める」
- 「承」の機能は、主人公に障害をぶつけて困らせ、主人公を葛藤させる
- 「転」の機能は、テーマを伝えること。(無言で)
- 「結」は、テーマの定着と余韻
- 起承転結の長さの比の目安は、1割：7～8割：1割強(転結)

アンチテーゼ：ある主張に対してそれを否定する内容の主張。対立命題。

ストーリーの例「桃太郎」

- 起：桃太郎、誕生。すくすく育つ。(天地人紹介)
- 承1：村が鬼に襲われて、桃太郎が困る。
- 承2：鬼退治の決意で桃太郎が困る。
- 承3：仲間が集まる時、桃太郎が困る。
- 承4：鬼が城に向かう間に、桃太郎が困る。
- 承5：鬼が島の戦いで、桃太郎が困る。
- 転：鬼を倒すとき、桃太郎がとても困って、仲間と一致団結する。
- 結：めでたし、めでたし。

ストーリーはこれで十分。あまりいじらない。

三重高校オリジナル脚本提案シート

- これを埋めていけば、劇は書ける。
- クライマックスからラストは、実際に書くと、主人公やサブキャラが勝手に動いて、違う結末になることも多い。
- 全体を見たいとき、特に「起」「承」を描くときに役に立つ。

2025年度創作脚本提案用紙

日時 4 月 29 日	名前: 久保山ワタル
タイトル 巫女舞れいでいず	
この脚本を一言でいうと お笑い芸人推しに夢中な一ノ瀬のアパートに、幼馴染で石見神楽に夢中の二木がやってくる。推しのライブが中止になるという事件の中で、一ノ瀬が自分が推していたものより大切なもの、自分自身の今の姿と向き合うことに気づいていく。	
テーマは: 「自分自身」を推すことが大切である。	
登場人物: 二人とも三重県多気町出身で、幼馴染。子どもの頃に佐奈神社で巫女舞を踊ったという共通体験を持つ。	
一ノ瀬汐見: 阪大工学部電子情報工学科1年生女子。お笑いコンビ「スナッカーズ」の大	

上から順に
日時、発案者、タイトル、この脚本を一言で言うと、
テーマ、登場人物(関係、一人ずつ)、時・場所、
ストーリー(プロローグ、起承転結)

参考文献

- 「物語のつくり方～シナリオ・センター式」 新井一樹
- 「ライトノベルの書き方」 野島けんじ
- 「シナリオを書きたい人の本」 芹沢俊郎
- 「シェイクスピアが笑うまで」 志子田宣生

皆さんも頑張って書いてみましょう。

