

ドラマ・セオリー ～映画&ドラマの評価法～

※ 本作は、「ドラマ・バイブル」(2021)の続編・改訂版。
最新の話題と、根本的な問題に終始した。

2021年夏、「ドラマ・バイブル」を脱稿。その秋から、出来上がった「評価シート(7項目)」を使って、フィールドワークを開始した。

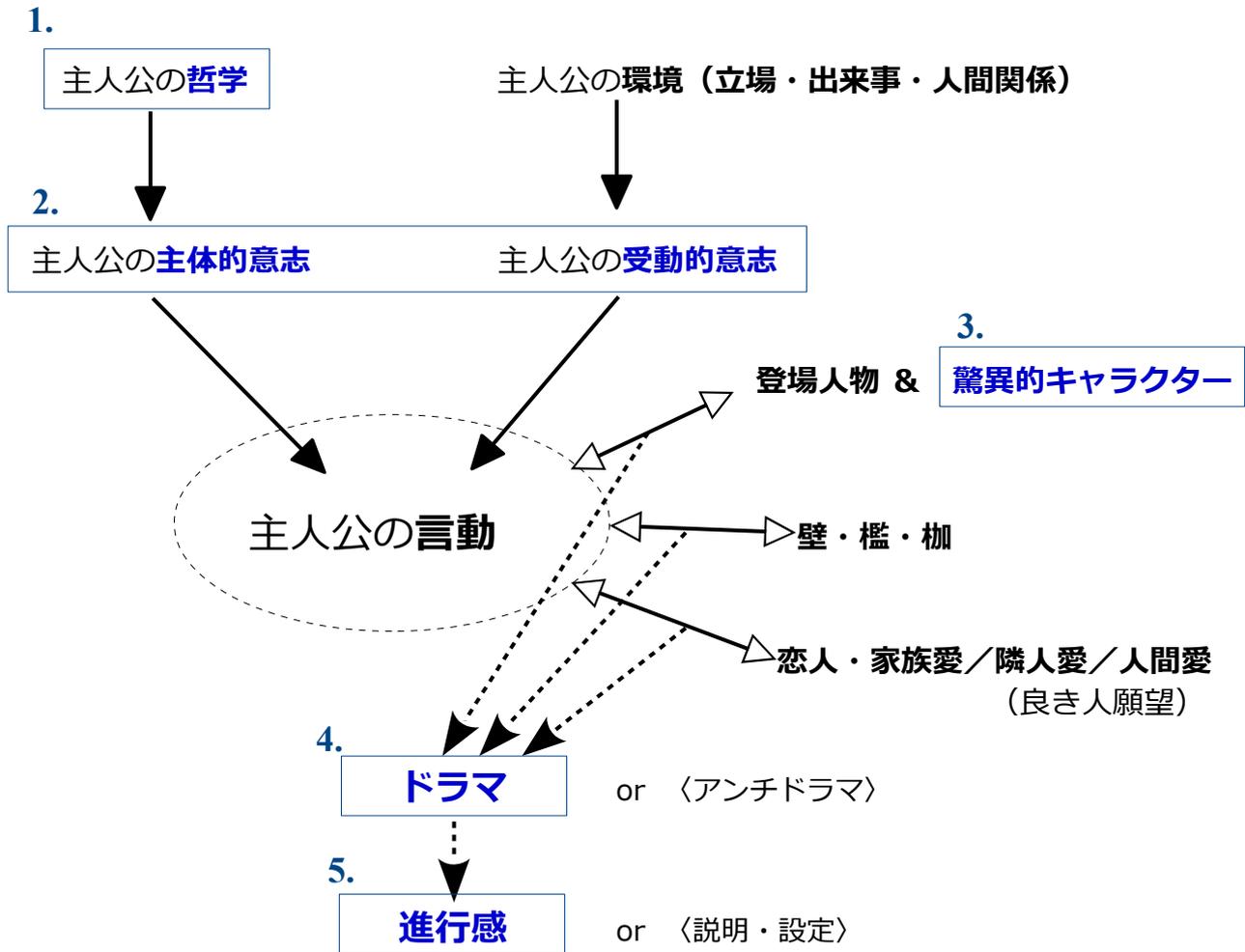
はじめに驚いたのは、ヤフーの「みんなの感想」で、最終回を終えたNHK朝ドラ「おかえりモネ」の評判がすこぶる悪いこと。「日本最長のドラマ枠が酷評されている」とは、にわかには信じられない。再放送の視聴は諦め、次作「カムカムエブリバディー」を初回からチェックすることにした。

朝ドラは、竹内結子主演「あすか」(1999年)以来だが、あまりの変貌に驚いた。物語は、ヒロイン兄の「(当時高級品だった)ラジオ窃盗」からスタートする。朝ドラは「国民の朝の風景」。こんなストーリーはありえない。次作「ちむどんどん」も同様に酷評の嵐。

朝ドラは「評価の最低基準」を示してくれたが、日本のドラマ界の闇の深い……。

2022.08.05
スポンタ中村

ドラマの基本構造



意志主導 > ルーティーン進行 > 出来事主導 >

> 新エピソード/新キャラ > 叙事詩的進行 >

> アンチドラマ/アバンギャルド

6. **テーマ**

- 【評価シート】
1. 哲学
 2. 意志
 3. 驚異的キャラクター
 4. ドラマ
 5. 進行感
 6. テーマ
 7. 欠点

○ オリジナル評価シート

● 簡潔説明

////////////////////////////////////

作品タイトル： ○○○○

主要属性：（****年、オンエア局／制作会社）

ジャンル：ホームドラマ・刑事もの・恋愛もの ...etc.

総合点： +5

1. 哲学 ◎： 哲学の内容を明記。（一般通念・社会常識は、哲学ではない）
2. 意志 ○： 主体的意志 or 受動的意志（のタイプ／源泉）
3. 驚異的キャラクター △： アンリアルな技能。
4. ドラマ含有率 ×： ドラマ（対決・対立・摩擦・葛藤・恋情）
5. 進行感 △： （出来事主導は弱い。意志主導がベスト）
6. テーマ ◎： 作品から伝わるメッセージ。
7. 欠点 ×： 外的適合性／内的整合性。群像劇（主人公確定できない）など。

////////////////////////////////////

★サイテー品質作品（民間放送では考えられない低レベル）

////////////////////////////////////

作品タイトル： ちむどんどん

主要属性：（2022年、NHK）

ジャンル：家族の一代記（ホームドラマではない）

総合点： -8

1. 哲学 ×： （主人公の家族の誰にも）なし
2. 意志 ×： なし（行き当たりばったりの人生・努力しない）
3. 驚異的キャラクター ×： いない。
4. ドラマ含有率 △： ドラマ（~~対決・対立~~・摩擦・葛藤・恋情）
5. 進行感 ××： 唐突な新エピソード、支離滅裂。（ご都合主義）
6. テーマ ×： なし。
7. 欠点 ××： リスペクトできない登場人物が多い。物理的・時間的な違和感。

★中程度品質作品（安定した品質）

////////////////////////////////////

作品タイトル：男はつらいよ。

主要属性：（1969~1995年、松竹映画）

ジャンル：人情・喜劇。

総合点：+3

1. 哲学 ○：寅次郎は、徹底的な「利他主義」。
2. 意志 △：寅次郎は、利己的になれず、恋愛できない。
3. 驚異的キャラクター ◎：愛すべき風来坊。
4. ドラマ含有率 ○：ドラマ（~~対決・対立・摩擦・葛藤・恋情~~）
5. 進行感 △：毎度おなじみのストーリー展開。
6. テーマ ○：「心優しい日本人」を描く。
7. 欠点 △：いつも同じパターンだが、観客から愛されている。

★最高品質作品

////////////////////////////////////

作品タイトル：相棒

主要属性：（2000年~、東映／テレビ朝日）

ジャンル：刑事もの

総合点：+11

1. 哲学 ◎：「法治国家・日本」を維持する。
2. 意志 ◎：閑職でありながら、（命令・権限もないのに）自主捜査。
3. 驚異的キャラクター ◎：杉下右京の「記憶力・推理力」はサイキック。
4. ドラマ含有率 ◎：ドラマ（~~対決・対立・摩擦・葛藤・恋情~~）
5. 進行感 ○：事件～捜査～真相究明～真相解明～逮捕（警察のルーティーン）
6. テーマ ◎：警察組織の論理に負けず、順法精神を貫く。
7. 欠点 △：単なる〈謎解き〉の回が多い。

（警察庁・警視庁上層部・公安警察の闘いがこのドラマの真骨頂）

○ 索引

○ 図録

ドラマの基本構造 / 評価シート（簡潔説明・ちむどんどん・男はつらいよ・相棒）

1. 現状分析（1）～ノンメタな現象たち。コンテンツ。

- 優良はコンテンツは全体の1/20
- 日本人の国民性が、日本のコンテンツの「つまらなサの源泉」。
- 昭和なドラマツルギー。
- 金曜ゴールデンタイムに、「ペーソス」のドラマ。
- 劇画調
- (空虚な) 解決策の数々。
- アンタゴニストの代用品。

2. 現状分析（2）～メタな視点。周辺環境。

- 映画&ドラマに対する「客観的な評価システム」の不在。
- シナリオライター養成システムの不具合。
- 作品の評価基準の不在。
- アカデミックな研究の不在。
- 隠された「ドラマの鉄則」

3. ポストモダン時代のイノベーション

- メディアローカライズ。
- 現代ローカライズ。
- 日本ローカライズ。
- 過去の創作法の否定～ミメーシス理論。

4. オリジナル評価シートの提案。

- 作成意図。
- フランス古典演劇理論を下敷きにした。
- 7つの評価基準（評価シート）
 - 1. 主人公の〈哲学〉
 - 2. 主人公の〈意志〉
 - 3. 〈驚異的なキャラクター〉
 - 4. 〈ドラマ〉含有率
 - 5. 〈進行感〉
 - 6. 〈テーマ〉
 - 7. 欠点
- 総合評価。
- 評価の実際。（サンプル）
 - ・ 優劣研究：
 - 「義母と娘のブルース」「太陽にほえろ」「ユニコーンに乗って」
 - ・ 作家研究（遊川和彦）：
 - 「女王の教室」「家庭教師トラコ」

5. 総括。

- 「評価の定量化」で判明したこと。
- 驚異的なキャラクターの重要性。
- 品質をとまわずにヒットした名作・傑作の数々。
- 前作の影響。
- 〈謎解き〉は、ドラマではない。
- アンタゴニストは、「共通目標 + 相反目標」で成立する。
- ご都合主義の作劇を批判する。
- 演出／演技の優劣。
- イノベーションすべきポイント。 付録：ドラマ・バイブルの概要

○ 現状分析（1）～ノンメタな現象たち。コンテンツ。

● 優良なコンテンツは、全体の1/20。

一般的な商品なら「購買者を満足させる」のが当然。でないと、不良品でリコールになる。だが、コンテンツ市場は特別。

私のイメージでは

- ・ **映画もテレビドラマも、「1/20程度しか、視聴者（消費者）を満足させない」。**

それでも市場が成立しているのが不可解だが、その理由は、コンテンツが「芸術と消費財の境界領域」に存在するため。

プロ野球では3割打てば強打者だが、コンテンツ市場のヒット率は0割5分。プロ野球なら2軍か引退だ。

- ・ **評価は「好き or 嫌い」。「統一的な評価は不可能」という、世間の誤解。**

※（「食べ物も好き嫌い」だが、統一的な評価は存在する。）

「消費者の鑑賞力不足」につけこんだ「広告会社の大量宣伝・情報操作・世相誘導」が大きな要因である。

そんな状況で、コンテンツメーカーが唯一できるのは、

- ・ **「視聴者を満足させる商品」の割合を向上させ、信頼できるブランドをクリエイトすることしかない。**

※ ディズニー・ブランドは期待を裏切らないが、スタジオ・ジブリは往々にして期待を裏切る

優秀な作品をひとつ作るだけではダメ。

ボクシングでは、チャンピオンになっただけではファイトマネーを稼げない。何度も防衛して初めて、富と栄光を得る。

● 日本人の国民性（和の精神）が、日本のコンテンツの「ツマラナサの源泉」。

映画&ドラマのオモシロサは、

- ・ **主人公の〈自主性・主体性〉**
- ・ 「**（相対する）登場人物**」や「**（取り巻く）立場・環境**」との**〈格闘〉**

しかし、日本の国民性は、

- ・ 「**個性を、集団に埋没させる**」（主体性なし）
- ・ 「**対立を、事前に回避する**」（対立なし）

そのため、日本人が作った作品は、「共感と呼ぶ」にしても、「味気ない・オモシロサに欠ける」。

・

昭和期の日本映画&ドラマは、

- ・ （状況に流させれるばかり）**決断しない主人公**。（任侠もので、健さんが爆発するのは、ラストシーン。）
- ・ （両親や周囲に配慮するだけ）**主体性のない主人公**。（小津映画の原節子のキャラクター）

- ・「貧乏だけが敵」のホームドラマの〈設定〉（左翼系作品）
- ・悪者がいない「人情噺」／小市民劇。

が多い。

純文学の影響か、「出来事が連なるだけ」「〈葛藤〉だけ」の作品も珍しくない。

平成・令和では、ヒット作の傾向から

- ・「職制（刑事・医者・弁護士など）が主体性」の主人公
- ・「被害者」の主人公

を多作している。だが、

- ・オモシロサの本質は、「主人公の主体性」。

であることに、気づいていない。結果、被害者など、〈受動的意志〉を持つ主人公が多い。（「相棒」の杉下右京は、職制を越えた「悪い癖」で、捜査に踏み出す。だから、オモシロイ）

* * *

だが、日本人が「主体的な主人公」や「明確な仇敵の存在」を受け付けないのではない。強烈な性格のヒロインの「風と共に去りぬ」や、敵味方がはっきりした「スターウォーズ」も、日本でもヒットした。

ある意味、日本の観客は、日本の映画&ドラマに味気無さを感じている。

* * *

- ・ヒーローを求めるアメリカの国民性。

- ・「恨」が根っこの韓国の国民性。
- ・自分中心・中華思想の中国の国民性。

は「主体的な主人公」のドラマを作りやすいが、一方、

- ・和と忖度が国民性の日本。
- ・運命を描いてきた日本文化。

では、「主体的な主人公」を作りづらい。

● 昭和なドラマツルギー（作劇法）。

木下恵介（1912～1998年）、倉本聰（1934年～）、向田邦子（1929年～1981年）、山田太一（1934年～）を念頭に、昭和のドラマツルギーをイメージすると以下になる。

- ・（主人公の意志で切り開けた運命ではなく）**主人公には「逃れようのない運命・宿命」を描く。**

♪「義理（世間のしがらみ・仕事）と人情（恋愛）を秤にかけりゃ、義理が重たい男の世界」は、高倉健が歌う「唐獅子牡丹」の歌詞。

「和を尊ぶ日本人」は、「〇〇さんが悪いのではなく、世の中・社会が悪い」という逃げ口上を使う。そして、

- ・壁・檻・枷：（制度・環境・立場で）「人対人」の対立を避ける。

主人公が身動きが取れないのは、

- ・「優柔不断（主体性の無さ）」ゆえではなく、「忖度（相手への思いやり）」

と読み変えた。

- ・ドラマのオモシロサの本質は「主人公の〈主体性・意志〉」。

昭和のドラマが「日本人の心を打つ」にしても、鑑賞後の「爽快感」はない。

● 金曜ゴールデンタイムに、ペーススのドラマ。

倉本聰は「太陽にほえろ」（1972～1986年、NTV）の企画書に、

「くどくど理屈を並べ立てるのではなく、視聴者に媚びることなく、無条件で愉しんでもらえる舐めない本物のサスペンスの醍醐味。そして、一寸だけ、嘘ではない人生のペーススを」

と書いた。この言葉は「刑事ドラマの本質」を捉えている。

- ・〈謎解き〉は最小限に。～どくどと理屈しない。
- ・ unnecessary シーン（大げさな格闘・お色気場面）を作らない。～視聴者に媚びない。
- ・ ドラマ成分をいっぱい。～無条件に愉しんで。
- ・ 刺激的な出来事の連鎖ではなく、「主人公の推理・心理・葛藤・逡巡」を中心に描く～本物のサスペンスを。
- ・ 運命の残酷。人間のハカナサを描く。～嘘ではない人生のペーススを。

倉本聰に従えば、（くどくどと伏線を並び立てる）秋元伏線ドラマはアリエナイ。

・

昭和ドラマの限界は以下。

- ・（和を尊ぶ日本人の特性から）**対決・対立を描けない**。せいぜいが摩擦どまり。
「共感や合意がメイン」になる。

「太陽にほえろ！」は「走るシーン」が多い。これにより、視聴者は「（理屈ではない）新人刑事の強い意志を感じる」。

一方、〈謎解き〉は頭を必要とする。たとえ真犯人が判っても、クイズ番組の正解と同じ。そこに感動はない。

倉本が企画書の末尾に書いた

- ・「ペーソス（悲しみ）」とは、「運命を描くこと」。

それは、日本文芸の伝統（もののあわれ・無常）を満たしているが、「人物の主体性は薄い」ので味気ない。

昭和の作家・倉本聰は、

- ・ドラマのエンジンは「主人公の意志・主体性」

を理解していない。

●劇画調。

アンタゴニスト（対決・対立）が強いのは、なんといっても「半沢直樹」（2013、2020年）。だが、主人公の動機は「復讐という劣情」なので、爽快感に乏しい。

- ・「半沢直樹と大和田常務の対立」は、（過去の）〈設定〉に端を発する。
(遺恨)

〈設定〉は、〈説明〉と同じ。ドラマではない。これをドラマにするには、

- ・半沢直樹と大和田常務の関係を、「復讐」ではなく「哲学の違い」

にすればいい。

- ・遺恨・復讐心は、「過去の〈設定〉」
- ・哲学の対立は、「現在形の〈ドラマ〉」

である。

* * *

池端俊策（1946年～）脚本の「麒麟がくる」（2020、NHK）は、明智光秀が主人公。歴史では、「直前の会議で屈辱を受けた」光秀の恨みが本能寺の変の「動機」とする説が有力である。一方、池端は「行方不明になった平蜘蛛の茶釜」を持ち出すが、当を得ない。

だが、もし、

- ・（楽市楽座・鉄砲の使用に象徴される）経済合理主義者の信長
vs. （朝廷の有職故実に長けた）伝統保守の光秀

と、戦国武将それぞれの「哲学の違い」（現在形）を対立構造に仕立て上げれば、ストーリー全体に緊張感があふれ、作品の魅力は倍増したに違いない。

* * *

「半沢直樹」も父親を失ったことによる復讐心が動機ではなく、

- ・「出世至上主義（大和田常務）」
vs. 「職場の和／正義・倫理の順守（半沢）」という哲学の対極

を強調すれば、鑑賞後の爽快感は増したはず。

* * *

「美味しんぼ」（1988～1992、NTV）は、山岡青年の「（母親に惨い仕打ちをした）父親への遺恨」が物語を引っ張っていく。だが、その上に、

- ・芸術至上主義の芸術家（海原雄山） vs. 人間主義の新聞記者（山岡士郎）

という〈哲学の対極〉があり、単なる「復讐劇」にしていない。

初オンエアの後、数十年も経っても、いまだにCSで再放送される理由はそこにある。

「人を呪わば、（墓）穴ふたつ」。復讐は、褒められたものではない。韓流ドラマ「梨泰院クラス」では、父親を失った主人公は、復讐ではなく、仇敵を「許すこと」でエン

ドマークになる。

● (空虚な) 解決策の数々。

～「問題の本質」を理解しないままのイノベーションは、空虚である。

晩年のTBSの演出家・鴨下信一（1935～2021年）は「週刊フジテレビ批評」に出演し、「最近の日本のドラマには、アンタゴニスト（対立）が足りない」と発言した。だが、実務家の印象批評に過ぎぬ。

彼が演出した向田邦子ドラマは、「積み木崩し」（1982年）のように親子が正面对決するストーリーではない。鴨下が感じた「日本のドラマの欠点」は、ドラマ制作者たちが「日本人の心情」に寄り添った結果。責めるべきではない。

ただし、「アンタゴニストの不在を埋める」何かが必要だった。

● アンタゴニストの代用品。

※ ドラマ制作者たちは、日本の映画&ドラマの味気無さを感じ取り、それを埋めるものを考えた。

◎ 「対立しない人間関係」を活かす。

- ・ 〈摩擦〉 → 〈協力〉
- ・ 努力 → 成功
- ・ 〈葛藤〉 = 人間関係の対立を、主人公の内面の対決で代用する。
- ・ 〈恋情〉の発展形で〈思いやり〉」。
- ・ 「〈思いやり〉のすれ違い」。O.ヘンリーの「賢者の贈り物」（1905年）のような……。三角関係の代用品として機能する。

- ・意外な展開。

△ 「人vs.人」ではなく、「人vs.立場/組織」。

- ・壁・檻・枷 = 〈設定〉なので、人間関係に落とし込むべき。
- ・知恵（独白・演説）= ドラマタイズする。（行動&人間関係に）

× 〈設定〉を増やす。

- ・隠された真相／真実：出生の秘密の発覚。
- ・新エピソード：突然の事故／難病
- ・新キャラクターの登場。

- ・〈謎解き〉= 後だしの〈設定〉
- ・情報／ノウハウ。
- ・うんちく／トリビア。
- ・流行りの話題。

- ・場つなぎのエピソード。

- ・異世界／異世界との交流。（魂の入れ替／タイムスリップ ...etc.）

(intentionally blank)

○ 現状分析 (2) ～メタな視点。周辺環境。

● 映画＆ドラマに対する「客観的な評価システム」の不在。

- ・映画＆ドラマは芸術作品なので、形式批評（評価基準を明確にした吟味）の対象ではない。
- ・鑑賞者の主観によって、作品を吟味・評価すべき。

とのモダニズムの芸術観があり、「主観批評」が無批判に続けられてきた。

モダニズムの延長線上に、「映画作家は、出資者や配給会社の口出しによって、素晴らしい作品が作れない」という主張がある。

だが、映画監督をやりたい放題にして、傑作ができあがるなら、晩年の黒澤映画はすべて傑作のハズ。だが、そうではない。

黒澤映画「夢」（1990）はドラマですらない。黒澤の絶頂期は「会社による制約が様々あったハズ」の東宝時代である。

日本映画史上の名作「幸福の黄色いハンカチ」（1977）の主人公は喧嘩して殺人、収監。刑期を終えた後、被害者の墓参もせず、恋人のもとに駆け付けるジコチュー。

そんなキャラクターに観客は感動できないが、メジャー3社（松竹・東宝・東映）に忖度した審査員により、日本アカデミー賞を受賞。評価は捏造され、マスコミ・アカデミズム・大衆はそれに騙される。

「客観的で、妥当性のある評価」は、日本に存在しない。

● シナリオライター養成システムの不具合。

シナリオ研究所のカリキュラムは、20枚シナリオ。10分程度の習作を書く。

柱・ト書きなどの形式は教えても、講師は「魅力的なシナリオの書き方」を教えない。

その理由は、講師が「現役（または、仕事にあぶれた）のシナリオライター」だから。彼らは「同業者批判」はできないし、「評価基準を伝える」なら、自分の過去の作品を否定することにもなる。

野球では「3割打てばスラッガー」だが、シナリオライターのヒット率は低いので、「明確な評価基準を提示する」のは命取り。彼らに、評価基準という認識はなく、自らの審美眼を誇るばかり……。

出版されているシナリオ関連書籍も同様。構造分析はあっても、「シナリオを輝かせる」勘所の言及はない。

ハリウッドでの作劇理論を翻訳したのも、西海岸の大学のカリキュラムを採録したのも。「シナリオの勘所」を一言で語るような金言は見当たらない。

● 作品の評価基準の不在。

市販されている「鑑賞ノート」には、「ストーリー・キャスト・演技・演出・映像・音楽などの項目」をレーダーチャートがある。これに記入すれば、「定量化ができる」はず。しかし、「評価項目はあっても、評価基準（基準値／最高値／最低値の目安）がない」ので、定量化は難しい。

「評価の前に、分類が必要」。――ハヤシライスを「スパイシーでないカレー」と酷評してはならぬ。という当然のことも理解されていない。

● アカデミックな研究の不在。

国内には様々な映画賞・ドラマ賞があるが、「シナリオの専門家」が審査員として加わっていない。

映画監督ならシナリオを理解するはずだが、彼らは「自らの作家性」を誇る傾向が強く、審美眼は偏向している。

（山田洋次のような）左翼的イデオロギーに洗脳されている人が、ノンポリ（イデオロギーと無縁）な作品を褒めるはずない。

大学教授たちは、（自らの主観を誇る）作品研究・作家研究・社会学的な分析ばかり。

「（鑑賞者の満足に結びつく）作品の評価システム」の研究は存在しない。

演劇博物館の館長はベケットの研究者。傍流作家を研究対象にするなら、審美眼は歪んでいて当然である。

・

人工知能を開発している情報学では、「SNSの感想」をビッグデータとして扱い、データマイニング（意味解析）する試みがある。

だが、SNSの投稿には「ステマ・ファン・アンチ」の発言を多く含んでおり、サイレント・マジョリティー（モノ言わぬ大衆）の意見と解離している。

「ノイズの排除」から作業を始めないと、意味抽出の確度は低い。

● 隠された「ドラマの鉄則」

巨匠（宮崎駿・黒澤明・三谷幸喜）でさえ失敗作が珍しくないなら、ギョーカイの誰も以下を理解していない。

- ・ **〈設定〉は、ドラマではない。**
- ・ **〈謎解き〉は、ドラマではない。**
- ・ **作品のオモシロサの本質は、「主人公の意志」。**
- ・ **群像劇は、アンチドラマ。**

これらが共有されぬため、日本の、否、世界の映画&ドラマ界は混乱している。

例外は、フランク・キャプラ（1897年～1991年）や、ビリー・ワイルダー（1906～2002年）ぐらい。だが、彼らは実務家。研究者ではないので、テキストを残していない。

・・・そのようにして、残念な今がある。

○ ポストモダン時代のイノベーション。

★ イノベーションの要点は、

☆ (キャラクター&エピソードの) **〈設定〉を最小限に!**

☆ **主人公の〈意志/主体性〉を強固に!**

☆ 日本の映画&ドラマが払拭すべきは、

- × 〈設定〉を凝る。
- × 主人公が被害者の〈設定〉
- × 主人公を特定しづらい。(群像劇)
- × 対立がない・弱い。
- × 謎解き = 伏線な展開。
- × 叙事詩的展開。

* * * * *

● メディアローカライズ。

小説・漫画・ドキュメントのドラマ化・映画化は常套手段だが、メディアローカライズにおける「標準技法」は存在しない。

- ・小説では「心理描写を、テキストで表現できる」が、舞台演劇では難しい。
- ・映画&ドラマでは「心の声・ナレーションで示す」こともできるが、説明的。

「映像作品へのローカライズ」の勘所は、

- ・主人公の「心理」を行動に変換する。

- ・ **抽象的なコンセプトを、「対人関係のドラマ」に変換する。**

現行のやり方は、

- ・ 「あらすじ（プロット・シノプシス）」を中心に進められる。
- ・ 主要人物の対立関係を示す「人物ベクトル表」は存在しない。

「主人公の意志」が強固で、対立関係が明確なら、「あらすじなど、どうでもいい」。あらすじが完璧でも、主人公に〈主体性〉がないなら、ツマラナイ。

● 現代ローカライズ。

古代ギリシアのミメシス理論は、芸術作品を

- ・ **過去の傑作を、「さらにインパクトを強化して」模倣・再現**
- ・ **現実社会を、「さらにインパクトを強化して」模倣・再現**

と定義する。

つまり、「倫理観・生活心情の異なる時代」の作品を、「今を生きる人の感性」とって、違和感なく受け入れられるよう、修正しなければならない。

たとえば、昭和では「（体育会系部活動の）体罰」や「封建的な上下関係（バワハラ）」があたり前だったが、令和では許されない。

昭和の人気劇作家・つかこうへいの演劇が令和に輝かないのは、演劇の根本に「バラハラの上下関係」があるから。東映の任侠もの同様、昭和といえども時代劇である。

● 日本ローカライズ。

アメリカは銃社会だが、日本はそうではない。韓国は「恨（ハン）と激情」が民族性。一方、日本では「感情を表に出す」のはハシタナイとされる。

ならば、日本版作成において、「日本人鑑賞者の違和感」を低減させなければならない。

それが、日本ローカライズである。

* * *

数学者の岡潔（1901～1978年。1960年文化勲章。湯川秀樹・朝永振一郎は、京都大学で岡の講義を受けている。）は、日本人の特徴として、以下を挙げている。

- ・ **向上心**
- ・ **真如**（短い言葉で完結に表現すること。エリートも庶民も同じ生命。平等）
- ・ **真情**（自分の気持ちと、相手の気持ちと、自然の気持ち）

上記は、以下の「西洋や中国・朝鮮の民族性」と対極する。

- ・ 対抗心／敵対心
- ・ 知識（知識量の多さで、相手を見下す）
- ・ 感情

結果、

「西洋／中国・朝鮮の民族性」は、「対抗心や激情を肯定する」ので、ドラマを作りやすいが、

- ・ **日本人は「感情的な対立を避ける」から、ドラマを作りづらい。**

● 過去の創作法の否定～ミメシス理論。

日本文芸の本質は「無常／もののあわれ」。宿命を描くこと。

それが、明治期以降、「勸善懲悪～写実主義・ロマン主義～自然主義・反自然主義～モダニズム・プロレタリア・ダダイズム～私小説～新感覚」とさまざまに揺れ動き、令和は多様性の時代である。

一方、映画&ドラマには「怪獣ブーム、SFブーム、ホラーブーム」などがあったが、近代小説のような潮流を感じない。ヒット作につられて、同じジャンルの作品が多数つくられたに過ぎない。その理由は、ふたつ考えられる。

- ・ 芸術作品は、「**創作者のオリジナルな個性**」による造形物でなければならぬ。
- ・ **過去の傑作を、パクってはいけない。**

だが、上記はモダニズムの思想。モダニズムは近代300年の芸術観でしかなく、普遍的な古代ギリシアのミメーシス理論に反する。

☆ オリジナル評価シートを提案する。

● 作成意図。

モダンの時代。「個の主観」による映画&ドラマの吟味が主流だった。

1990年代からは、ポストモダンの時代。求められるのは「客観性」。「個の主観」も客観の洗礼を受けなければ価値はない。

だが、「人間は考える葦」と主観を譲らないアカデミズムにより、「個の主観」は令和の今もサバイバルしている。

だが、私は無視・反発にもメゲズ、「**客観的で、妥当性のある評価基準**」を提案する。

● フランス古典演劇理論を下敷きにした。

評価基準の策定にあたっては、フランス古典演劇理論を援用した。

- ・ **本物らしさ（違和感がないこと）。**
- ・ **外的違和感／内的整合性。**
- ・ **驚異的キャラクター。**
- ・ **3一致の法則。**（筋・時間・場所の連続）

- ※ 外的違和感：作品の中の価値観／倫理観が、作品の外の観客にとって違和感がないこと。
- ※ 内的整合性：作品の中の登場人物の「行動原理（哲学・意志）と行動」に整合性が取れていること。

さらに、作品のオモシロサの本質を

- ・「主人公の主体性」
- ・ 主要人物の「意志と意志のぶつかりあい」

と考え、7つの項目を策定した。

● 7つの評価基準。（評価シート）

●●1. 主人公の〈哲学〉

意志・感情を越えた思想が〈哲学〉。

〈哲学〉があつてこそ、キャラクター&ストーリーは輝く。

（貧乏よりも金持ち。田舎よりも都会がいい。等）「誰でも、そう思う」なら、哲学ではない。

例えば、哲学を持っているキャラクターとして、

- ・「組織の論理にまけず、順法精神を貫く」杉下右京。（意識的）
- ・「フランクフルトの文化的な生活より、アルプスの自然を愛する」ハイジ。（無意識的）

※ ただし、ホームドラマ・恋愛ドラマでは、「主人公の哲学」は、かならずしも必要ない。（△評価）

●●2. 主人公の〈意志〉

主人公の行動の直接的原因が〈意志〉である。〈意志〉には、次の4つがある。

- ◎ **主体的意志**（ポジティブな意志。環境による必然を越えたもの。個性）
- **職制・立場による意志**（機能的な行動原理）
- **良き人**でありたい（人間本来の良性／性善説）
- △ **受動的意志**（ネガティブな意志）

※ 叙事詩的作品（歴史の再現など）であっても、主人公の〈意志〉は必要不可欠。

※ 〈意志〉がないなら、アンチドラマ。「歴史的な記述／ドキュメンタリー」である。

●●3. 〈驚異的なキャラクター〉

フランス古典演劇理論の第3項目は、「驚異的なキャラクター」。

「シラノ・ド・ベルジュラック」（初演1897年、エドモン・ロスタン作）の主人公は、驚異的な文章作成能力を持つ。

「相棒」（2000年～、テレビ朝日）が長寿番組になったのは、主人公が驚異的な推理力・記憶力を持っているから。

「私、絶対失敗しないので」が決めセリフの「ドクターX～外科医・大門美知子」（2012年～、テレビ朝日）も同様である。

リアリズムの名のもとに、驚異的なキャラクターを登場させない作品が多いが、魅力・迫りに欠ける。

※ ホームドラマ・恋愛ドラマでは、〈驚異的なキャラクター〉が存在しなくても欠点ではない。（△評価）

●●4. 〈ドラマ〉含有率

(作品をオモシロくする) ドラマ成分は、以下の5つ。

- ・ **対決／対立／摩擦／葛藤／恋情**

非ドラマ成分として、

- ・ 人物設定の〈説明〉
- ・ 出来事 (エピソード)
- ・ スライスオブライフ (あるある)
- ・ うんちく／トリビア
- ・ ジャンル成分 (アクション・謎解き・お色気・)

があるが、それらは「必要最小限にすべき」。

最近、〈謎解き〉が頻用されるが、〈謎解き〉は「〈設定〉を予想すること」であって、ドラマではない。土曜ワイド劇場のラストシーンが東尋坊ロケになるのは、「謎を解かれた」だけでは、ドラマとして弱いから。

将棋にたとえるなら、「(歩兵は前にひとつ進むの如き) 駒の動き方」であって、「(藤井青年棋士が言うところの) 盤上の物語」ではない。ドラマの初回・冒頭で、〈設定〉が長々と続くとオモシロクナイ。

●●5. 〈進行感〉

◎ 意志主導進行

× 出来事主導進行

〈主人公の意志〉に従って、次のシーンに発展していくなら、〈進行感〉が出る。一方、前のシーンと後のシーンに「〈意志〉が介在しない」「有機的な関係がない」なら、散文的。〈進行感〉はない。

たとえば、「試合に勝ちたい（意志）」がために熱心に練習をした次の日に試合があれば、〈進行感〉がある。（叙情詩的）

だが、「試合に勝ちたい（意志）」がなく、練習日の次の日に試合があるなら、日常の再現。〈進行感〉はない。（叙事詩的・散文的）

唐突な感じを避けるために「伏線を張る」ことがあるが、言い訳的な構成であり、意味はない。

いわゆる秋元伏線ドラマは、「犯人探し、動機解明」の〈謎解き〉を視聴者にさせるが、「進行感の欠如を埋める」ため。総じて、評判は悪い。（ヒッチコックの手法は、サスペンス作品に限って有効である）

突然の病気・交通事故は、「シナリオに詰まった結果の窮余の策」。賞賛すべきでない。

※ ただし、恋愛ドラマは「（ふたりを結びつける）運命を描く」ので、「出来事主導のストーリー展開」であっても、必ずしも欠点とはならない。

●●6. 〈テーマ〉

・誰でも思う「当たり前のこと」はテーマとしての価値が低い。

「理想通りにはいかぬ現実」「常識や社会通念に反するテーマ」に価値がある。

たとえば、

- × 初恋は、素晴らしい。
- 初恋は、（時として）人生を破滅させる。

カンヌを受賞した「万引き家族」（2018）のテーマは、「家族の絆は、血のつながりではない」である。

エンターテインメント系の作品では、〈テーマ〉はかならずしも必要ない。ただし、傑作ならテーマを見出すことができる。

※ ホームドラマ・恋愛ドラマでも、テーマは必ずしも必要ない。（△評価）

●●7. 欠点

フランス古典演劇理論の第一項目は「本当らしさ」。それに違反すれば、欠点とある。
私のチェックリストでは、

- ・最初に、「十分条件」をもとに作品を吟味し、
- ・次に、「必要条件」の吟味に至るべき

と考えた。

佳作であるための「必要条件」は多々ある。

- ・ **群像劇はダメ**。（主人公が特定できないので、感情移入が難しい）
- ・ **外的適合性**（作品世界の価値観・倫理観が、観客にとって違和感がある）
- ・ **内的整合性**（登場人物の哲学と行動に違和感がある）
- ・ **客観的違和感**。（距離・時間・習俗に関して）
- ・ **主観的違和感**（登場人物の心理・行動に関して）

● 総合評価。

各項目を、

- ・ ◎ : +2点
- ・ ○ : +1点
- ・ △ : ±0点
- ・ × : -1点

として、各項目を合算して、総合得点を出す。

評点の結果は、

- ・ 優秀作品 (+10以上)
- ・ 中程度作品 (±0 ~ +5)
- ・ 低品質作品 (マイナス評価)

に大別する。

形式批評（評価基準を明確にした評価）であっても、「鑑賞者の主観」に過ぎないが、「3つに分類する」だけなら、主観の影響を無視できる。

- ・ (主観批評では「定性評価」しかできないが) 形式批評なら「定量評価」が可能。
- ・ 相対評価が可能になる。

● 評価の実際。(サンプル)

☆ 高品質作品

////////////////////////////////////

作品タイトル：義母と娘のブルース (2018年、TBS)

ジャンル: 女性の半生記 (いわゆるホームドラマではない)

総合点： +12

- ・ 哲学 ◎: すべてにおいて、子育て・娘を優先する。
- ・ 意志 ◎: (ヒロインの意志は) 強い。
- ・ 驚異的キャラクター ◎: 超人的なビジネススキル。娘・第一主義の徹底。
- ・ ドラマ含有率 ◎: ドラマ以外のものが混在しない。
- ・ 進行感 ◎: (ヒロインの意志が) 物語を引っ張っていく。
- ・ テーマ: ◎ 人間らしく生きるなら、「(仕事ではなく) 子育て」。
- ・ 欠点 △: 見当たらない。(しいて言えば、サブキャラのバカさ加減)

////////////////////////////////////

☆ 好評作品

////////////////////////////////////

作品タイトル：太陽にほえろ（1972～1986年、NTV）

ジャンル：刑事もの（メインは、刑事の生き様。謎解きではない）

総合点：+3

- ・哲学 ×： 特になし。
- ・意志 ○： 職制由来の〈意志〉。
- ・驚異的キャラクター ×：（リアリズムを追及するので）存在しない。
- ・ドラマ含有率 ○： 刑事目線で事件を描写。
- ・進行感 ○： 事件発生～真相究明～犯人の特定～逮捕（ルーティーン進行）
- ・テーマ ○：（犯人でなく）刑事たちのドラマ／生きざま。
- ・欠点 △：「サスペンスもの」の欠点を最低限にしている。

（東尋坊は必要ない。七曲署のデカ部屋で十分）

////////////////////////////////////

☆ 低評価作品

////////////////////////////////////

作品タイトル：ユニコーンに乗って（2022年、TBS）

ジャンル：職場もの（ITベンチャー）・恋愛・青春

総合点：-4

- ・哲学 ×： 特になし。
- ・意志 ○： 企業の繁栄、存続を追及する。
- ・驚異的キャラクター ×： 存在しない。
- ・ドラマ含有率 ×： 恋愛は曖昧。世代&ITスキルのギャップは、対立以前。
- ・進行感 △： 会社存亡の危機からの脱却。（ありきたり）
- ・テーマ ×： 特に感じない。
- ・欠点 ×： 教育の目的のひとつは「学位の取得」だが、その視点が欠落している。

////////////////////////////////////

「評価の定量化」がなければ、「ユニコーンに乗って」は、批判されぬ出来上がり。人気若手女優（永野芽郁）を起用した佳作である。

評価に納得できぬなら、マイナス評価の項目をプラスに変更してみるとよい。

たとえば、「会社の経済的苦境（による受動的意志）」→「会社発展の苦勞（主体的意志）」に変更すれば、爽快感が増す。現行の作品が「オモシロさの最大値」より劣っていることが理解できる。

☆同一作家の作品の研究（遊川和彦脚本）

・ヒット作

////////////////////////////////////

作品タイトル : 女王の教室（2005年、NTV）

ジャンル: 教育もの・学園もの

総合点 : +12

- ・哲学 ◎: （円滑な学校運営ではなく）「児童の将来に役立つ教育」を目指す。
- ・意志 ◎: 児童・保護者・校長の批判にも、負けない。
- ・驚異的キャラクター ◎: アリエナイ担任教師。
- ・ドラマ含有率 ◎: 担任教師は、周囲を敵に回すが、挫けない・負けない・揺るがない。
- ・進行感 ◎: 担任教師の突飛な宣言から、ストーリーが展開する。
- ・テーマ ◎: 現行の小学校教育の否定。
- ・欠点 △: 担任教師の本意は謎のまま、最終回は終了する。（スピンアウトで解説される）

////////////////////////////////////

・失敗作

////////////////////////////////////

作品タイトル：家庭教師トラコ（2022年、NTV）

ジャンル： 教育、家庭。

総合点： -3

- ・哲学 ×： 学問より、人生。（若い女性家庭教師に似合わない）
- ・意志 ×： 反骨精神だろうが、（ヒロインの属性に似合わない）意味不明。
- ・驚異的キャラクター ×： ヒロインは驚異的だが、リスペクトできない。
- ・ドラマ含有率 ○： 対立の構造は存在するが、保護者は「（学校担任とは違い）いつでも家庭教師をやめさせることができる」ので、正面对決ではない。
- ・進行感 ○： ヒロインの奇妙な提案から始まるが、家庭教師の仕事領域ではない。
- ・テーマ ○： 学問より、生き方を学べ。（家庭教師には唐突）
- ・欠点 ×： （シナリオライターのアジテーションを理由に）意味不明な展開が続く。

////////////////////////////////////

シナリオライターの作品歴は、「次回作が傑作であること」を保証しない。

私は、遊川和彦氏の良作率は、1/10程度ではないか。

例外なく良作をつむいだのは、向田邦子（1929～1981年）くらい。

あとは、与えられた企画を上手にまとめることのできる職人気質のシナリオライターたち。

・・・鎌田敏夫（1937年～）、ジェームス三木（1934年～）、松木ひろし（1928～2016年）他、多数。

「評価基準をもたない」プロデューサーたちは、大御所シナリオライターに反論できない。そのようにして、有名作家のブランド力は低下していく。

☆ 総括。

● 「評価の定量化」で判明したこと。

算出された結果は、自らの主観批評を「より明確」にした。

(主観批評と形式批評の解離を無くすために、評価項目の精選を繰り返したのだから、当然のことである)

- ・主観批評では曖昧だった、**優秀作品／一般作品／失敗作品の「分類」が明確になった。**

- ・作品の品質（観客の満足）と、高い視聴率／大ヒットに関連性はない。（大量宣伝、ヒットを捏造など、）

* * *

- ・「**作品の品質**」と「**SNSの視聴者たちの感想**」には**相関性がある。**

……ステマ・ファン・アンチが多数投稿するとしても。

- ・「**作品の品質**」と「**ウェブ記者／批評家たちの感想**」に**相関性はない。**

……報酬の有無に関係なく、スポンサーに配慮するから。

● 驚異的キャラクターの重要性。

フランス古典演劇理論を知ったとき、奇異に思ったのは「驚異的キャラクター」という評価項目があったこと。

一般的に芸術作品は、「表現主義・誇張主義」と「リアリズム・写実主義」が交互にやってくる。したがって、「驚異的なキャラクター」は表現主義の作品にのみ登場するのであって、リアリズム・写実主義の作品には似合わない。

だが、実際にフィールドワークを行うと、作品の系統にかかわらず「驚異的キャラクター」が効果的であると理解できる。

「相棒」の杉下右京。「義母の娘のブルース」の義母。「それは経費では落ちません」の森若さんは、リアリズム・写実主義を毀損しない。否、彼らの存在がなければ、作品

は輝きを半減する。

● 品質をとまなわずにヒットした名作・傑作の数々・・・。(勝ちに不思議の勝ちあり～)

フィールドワークにより、作品の品質は「必ずしも視聴率・観客動員に比例しない」と結論した。

- ・「**広告宣伝**」により、ヒット作した場合。
 - …かつての角川映画、「鬼滅の刃」(2019年)など。
- ・一般層と解離した「**マニア層の支持**」により、ヒット作になった場合。
 - …「エヴァンゲリオン」など、アニメファンの支持。
- ・「**難解さ**」や「**芸術的な評価**」により、ヒット作になった場合。
 - …「君の名は。」(2016年)「シン・ゴジラ」(2016年)

● 前作の影響

宮崎駿作品でいえば興行成績は「千と千尋の神隠し」がナンバーワンだが、それは、「風の谷のナウシカ」「天空の城ラピュタ」「となりのトトロ」「魔女の宅急便」と秀作を重ねてきた結果。興行成績がトップでも、オモシロサが一番とは限らない。

大河ドラマ「武田信玄」の平均視聴率が高いのは、前作の「独眼竜正宗」が好評だったから。オモシロサがナンバー2とはいえない。

● 〈謎解き〉は、ドラマではない。

AKB48をブレイクさせた秋元康がドラマに進出。伏線を多用した〈謎解き〉ドラマを作っているが、総じて不評。

愛好家が限られていた推理小説が、国民的ジャンルになったのは松本清張の登場による。清張は「犯罪者のドラマ」を推理小説に描き込んだ。人生が描けていれば、ラストシー

ンに東尋坊の崖は必要ない。

秋元氏のプロジェクトで、日本の歌謡界は壊滅的打撃を受け、ヒットチャートに実力派歌手の姿はない。今、日本のドラマ界も、危機に瀕している。

● アンタゴニストは、「共通目標 + 相反目標」で成立する。

〈哲学〉の対立・対照がないと、物語は深みに欠ける。哲学的対照は、例えば以下。

- ・「勝てばいい（覇権主義）」 vs. 「ズルをするなら、勝っても無意味（誠実主義）」
- ・「売り上げ第一」 vs. 「従業員の満足度」
- ・「自分ファースト」 vs. 「周囲への忖度」

※「半沢直樹」（2013、2020年）は復讐劇。「哲学的な対照」がないので、劇画的と揶揄される。

● ご都合主義の作劇を批判する。

頻用される技法が、常に正しいとはいえない。

- ・新キャラクター／新エピソード。
- ・サスペンスによるドラマ成分の希釈。（まぶし伏線は、サイテー）
- ・無用／無駄なショーアップ。

素晴らしい作品は、「全体と細部が有機的につながっている」。たとえ「予想外の展開」であっても、「劇的な必然性」が求められる。

その意味で、庵野秀明演出はアンチドラマ。「誰にも予想できない展開」を求めるあまり、「作品としてのまとまり」を失っている。

● 演出／演技の優劣。

演技も演出も、「深み」が求められる。

「深み」は「混然一体」ではなく、「多層性を感じさせる」こと。

- ・表面的（出来事）
- ・裏的（意志／動機）
- ・底的（哲学）

- ・表面演技（表）
- ・深層演技（裏）
- ・多層演技（含蓄）

劇中劇の演技は「わざとらしい演技」をする。「わざとらしい演技」では、「（過剰に）セリフに思いを込める」。つまり、「セリフと気持ちと同時進行する」。

逆に考えれば、理想の演技とは、「セリフ・気持ち・動作」を同時進行しない。並行分散的に処理すること。

● イノベーションすべきポイント。

ドラマ成分が定義されていないので、代替品がまかり通っている。

- ・謎解き（伏線が回収されても、感動しないから）※ 東尋坊が必要。
- ・職制意志（発端はそうでも、後で、個人意志に変化すべき）
- ・被害者意志／（身動きがとれぬことによる）強制された意志
- ・壁／檻／枷（それらは環境設定。本来、アンタゴニストは「人vs.人」）
- ・仕事／専門分野のトリビアで時間稼ぎ。

BS/CS放送で、韓流ドラマが幅を利かせている今、旧態然とした日本のドラマは色あせて見える。「真犯人フラグ」をはじめとする秋元伏線ドラマが大衆の支持をえられないことを、いまだ日本のテレビマンたちは気づかない。 （以上、本編）

【付記】

【ドラマ・バイブルの概要】 --- 2021年夏に脱稿。

このテキストは、溝口・小津に始まる日本映画の歴史的展開に言及しつつ、映画&ドラマの今日的課題を見つけ出し、「5項目の評価シート」という解決策を結論している。

- ジェネラル理論 ～ 劇映画&ドラマの法則。
- 映画&ドラマ業界の構造的欠陥。
- 小津安二郎の遺言／溝口健二／池端俊策／首藤剛志の発言。
- 映画&ドラマの5分類。
- 〈設定〉はダメよ。〈ドラマ〉でなくっちゃ。
- 青山昌文教授の理論（古代ギリシアのミメーシス芸術論、フランス古典演劇理論）。
- 新技法（5項目による評価）
- 全体分類・成分分析
- 印象批評（定性）～絶対評価～相対評価（定量）・総評価

https://sponta.up.seesaa.net/image/E38389E383A9E3839EE38390E382A4E38396E383AB_E5AE8CE68890E78988_20211112.pdf

「ドラマ・バイブル」では、評価シートは、エクセル表に代表される「構造化形式」が標準と思ったが、SNS投稿などを考えればテキストベースが適切と考え直し、「ドラマ・セオリー」で修正した。評価シートも、従来の5項目から、7項目へと変化している。

---All End---