

<<サブプロットとは>>

“サブプロット”とは、一言でいえば
『無くても物語の骨子には影響しないイベント』です。例えば

起 少年と少女が会う
承 少年と少女が冒険の旅に出る
転 少年が目的を果たすためには、少女の死が必須であると明らかになる
結 少女は死に、少年は目的を果たす

という物語があったとして

『出会い』『旅立ち』…などなどの“イベント”は、【物語の骨子そのもの】であり、メインプロットの構成要素です。
無いと、“お話は成立しない”要素であります。

ここで——（…すんなり出会ってすんなり旅立つんでは面白くないな）——と筆者が考え。
『出会い』『旅立ち』に 葛藤を与えることを目論んで、
【『少年の幼馴染（友達以上恋人未満）』というキャラクターを立て。

そのキャラクターを用いての『主人公の旅立ちへの障害』（内容:「いかないでよ！ ××ちゃん！！」）
……という“イベント”を発生させたとする、その “『主人公の旅立ちへの障害』というイベント”は、
“機能しているサブプロット”となります。

つまり、“なくても、メインプロットは進むけど” “『あったほうが、メインプロットが面白くなる”
——と思われる要素が、サブプロットです。

<<サブプロットを機能させるには？>>

サブプロットが機能するか否かの判断基準は、
【何を】【いかに】【どこで】…メインプロットと絡ませるか、というものであるように思われます。

【何を】は、サブプロットの内容です。物語的な 5W1H はこの中に含まれます。

【いかに】は、そのサブプロットの役割です。
そのサブプロットによって、メインプロットを、
“強化”させたいのか “対比”してコントラストを導きたいのか、
“加速”させたいのか “落ち着け”たいのか。
あるいは“混乱”させたり、“別視点の付与”をしたりしたいのか、

——サブプロットを どう機能させたいのかという 目的意識を表します。

【どこで】は、“メインプロット内のどこで” サブプロットを関与させるかという問題です。
冒頭の例に戻れば
転: 少年が目的を果たすためには、少女の死が必須であると明らかになる
というシーンにいたってしまったところで、回想的に、
『“少年の幼馴染（友達以上恋人未満）”というキャラクターによる主人公の旅立ちへの障害』
というサブプロットが挿入されたとすれば。
これは(見せ方にもよりますけれども)
“全く機能しないどころかむしろ有害なサブプロット”に、なり果ててしまう可能性が高くなるように思われます。

…こう、骨格だけで書いていると 【どこで】の重要性がイマイチ伝わりづらく、
「そんなバカな構成があるわけがない」と思われてしまうかもしれません。

が 例えば。

実際、あなたが本なりマンガなり映画なりを見ているときに、

<何で今、こんな脇役の話を 延々とやってるんだ。本篇の続きを早く！！>
的なことをお感じになられたことはありませんか？

上記のような「何で今」は、【どこで】に関する判断を誤られたサブプロットの引き起こす、典型的な悪影響です。

<何で こんなつまらん話を>

という場合には【何を】語るかについての判断があやまっている可能性が高いですし、

<面白いけど、本篇と関係ないじゃん！>

という場合には、【いかに】への配慮がサブプロット構成から抜け落ちてしまっているのでしょう。

つまり——

機能していないサブプロットは、『物語をメリットなく減速させ、メインプロットの魅力を減じてしまう』のです。

…ここで「サブプロットを機能させるための三要素 【何を】【いかに】【どこで】」についてを、もう一度みなします。

【何を】がスカスカなサブプロットでも、【いかに】が明確であれば、機能する可能性は高くなります。しかし、【いかに】が明確なサブプロットでさえ、【どこで】を見あやまれば、百害あって一利の無いシロモノとなり果てます。

故に、サブプロットのチェック要素の重要度は、

【いかに】=【どこで】 > 【何を】 ——となるかと思われます。

ので、サブプロット構築を、メインプロット構築と同時に あるいはメインプロット構築直後に、行う場合には——
『【いかなる】目的のサブプロットを、メインプロット上の【どこで】機能させるか』をまず考え、
それから 【何を】を埋めていくと良いように思います。

<<“後付けサブプロット”の誘惑>>

しかしながら、実際には、メインプロット組み立て時に綿密に計画したサブプロット以外のものを、
「あ！ いいエピソード思いついた！！」 的に挿入したくなることは、多々あります。

書きすすめていくうちに、設定だけでは見えなかった、
“キャラクターの以外な一面” や “キャラクター同士の思わぬ関係性” が
書き手に見えてくることは、決して珍しくないからです。

そしてその、『思いついた いいエピソード』は、往々にして、【何を】において、
大変に大きな魅力を持つようにも感じられます。

ですが、このように「思いついた！」 “後付けサブプロット”をメインプロットに組み込むまえには、
くれぐれも慎重になる必要があります。

なぜなら、その行為は

『既にバランスが取れている(と思われる)メインプロット&サブプロット群に対し、新たな負荷をかける』
ことに他ならないからです。

安易な “後付けサブプロット挿入”は、

前記した <何で今> <何でこんな> <面白いけど> といった不満はもちろん——

そのサブプロットが加わることにより、元のプロット内の別エピソードの意味が、予定外の強まり/弱まりを見せたり。
あるいは、意図せぬモニタージュ効果的なものを発生させ、続くシーンに思わぬ色をつけてしまったり

—— という悪影響さえをも生みかねない、大きな危険性を はらんでいます。

ですので、

- 1:『サブプロットは、出来る限りはメインプロット構築時点で【何を】【いかに】【どこで】を配慮し、組んでおく』
 - 2:『執筆中に ふと思いついた、“後付けサブプロット”の挿入については、出来る限りは、【その時点で執筆を停止し、ゼロベースから、メインプロット&他サブプロットとのバランスを検討し直す】それが無理でも、最低限【いかに】【どこで】に関して、最大限に熟慮し、実際に組み込むか否かを判断する。』
 - 3:『そのように生まれ、執筆されたサブプロットであっても、書き終わり、読み直した時に“機能してないな”と感じたときには、潔く削るか、【どこで】を再検討してみる』
- …の三点を心がけることは、サブプロットを機能させるための、お役に立つのではないかと存じます。

<<メインプロットとサブプロットの混同>>

もう一点、メインプロットとサブプロットとの関係について注意しておかなければ行けない点があるように存じますので、最初の例に挙げたお話を、もう少し複雑にして、第二例としてご説明をさせていただきたく思います。

起 少年と少女が会う

承 少年と少女が、それぞれの目的を持って旅に出る。

転 少年の目的と少女の目的とを同時に果たすためには、少女の死が必須であることが明らかになる。

結 少女は死ぬが、少年と少女は共に目的を果たす。

…第二例の、最初の例との違いは「少女にも目的が出来た」ということです。この場合『少女の目的が明らかになる』というイベントは、

【無いと、物語が成立しない要素＝メインプロット】ですが、

しかし、『少年視点の物語』との思いに 捉われすぎたりしてしまうとこれを『サブプロット』として扱おうとしてしまったりするミスを犯してしまいがちです。

この現象を、ここでは『メインプロットとサブプロットの混同』と呼びます。

第二例のように「複雑な構造をしている物語」は、「単純な構造の物語」より、当然『書くのが難しく』なります。

その結果、『サブプロットを簡略化しよう』という思いが発生したりします。

(ややこしくなってしまったときに、サブプロットを削ったり簡略化したりすること自体は、とてもよい判断だと個人的には思っております。念のため)

がしかし——

その際に『メインプロットとサブプロットとの混同』が発生してしまっておりますと、

『物語の骨子であり、絶対必要な構成要素』であるにもかかわらず、『その内容がスッカスカ』な、メインプロット内の1エピソードが誕生してしまい——読んで下さる方には「ナニ？ この“とってつけ”」と感じられてしまう……という悲劇が、連鎖発生しやすくなるように思います。

ですので『何が物語の必須構成要素＝メインプロット』であり『何が付加的な要素＝サブプロット』であるのかについては、

【そのエピソードを削っても、お話は成立するか否か】—— を基準としての判断をキッチリ行う必要があります。

<<総括>>

良い＝機能しているサブプロットとは

「メインプロットだと錯誤されるサブプロット」＝
「サブプロットと気づかれないほど、お話の中で生きているエピソード」

であると、これは断言できます。

ですので、もうひとつだけを念のため書き加えるのであれば

【優先順位として、最重要なのは『プレミスの質』であり『メインプロットそのものの質』であることを忘れないこと】

つまりは【メインプロットを何より大切に扱うこと】

のみが、結局は“サブプロットを上手に扱う、最大にして最重要のポイント”なのではないか、とも思います。

以上、一私見までですが、何かのご参考・ご検討材料・反面教師などとして お役立ていただけましたら、これにまさる喜びはございません！

■おまけ <<選択肢ありのゲームでだけ出来る、サブプロット活用法>>

サブプロットは、月並みなたとえではありますが <諸刃の剣> です。
メインプロットを生き生きと輝かせることも出来れば、その魅力をいともたやすく台無しにもできます。

ので、サブプロットは「必要最低限の量」だけを挿入するとよいかと個人的には思っております。

しかし、“メインプロットと綺麗に絡めるのは至難だが、書いておくと、物語をより深められる”（ように思える）サブプロットというものは、わりと、あります。

そういうとき、ゲームにおいては、

『バッドエンドルート』

なり

『アナザールート』

なりで、そうしたサブプロットを展開する、ということが可能です。

ただ、このやり方は――

“<そのルートに行かなければ持てない情報> を、うっかりメインルート上のキャラクターに持たせそうになる”

―― などの怖いチョンボを非常に犯しやすくなるというデメリットも存在するかも存じますので、やはり、乱用には高い危険度が伴うかも存じます。