慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	エンターテインメント·シナリオにおける普遍的価値の評価分析手法の開発 : 映像コンテンツによるソフトパワー強化のために
Sub Title	Development of analytical approach to evaluating universal value in entertainment script : for strengthening soft power by audio-visual content
Author	醍醐, 奈生子(Daigo, Naoko) 手嶋, 龍一(Teshima, Ryuichi)
Publisher	慶應義塾大学大学院システムデザイン・ マネジメント研究科
Publication year	2010
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2010年度システムデザイン・ マネジメント学 第33号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40002001-00002010-0006

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文　　2010 年度

エンターテインメント・シナリオにおける普遍的価値の評価分析手法の開発

― 映像コンテンツによるソフトパワー強化のために ―

醍醐 奈生子

（学籍番号：80834603）

指導教員　教授　手嶋 龍一

2010 年 9 月

慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科
システムデザイン・マネジメント専攻

論　　文　　要　　旨

学籍番号	80834603	氏　名	醍醐　奈生子

論　文　題　目：エンターテインメント･シナリオにおける普遍的価値の評価分析手法の開発　― 映像コンテンツによるソフトパワー強化のために ―

（内容の要旨）

現在，世界のコンテンツ産業の市場規模は約 140 兆円だが，このうち日本の市場規模は 2008 年時点で，約 13 兆 8 千億円で，全世界の 1 割に満たないのが現状である。海外収入比率はアメリカの 4 分の 1 程度で，国際競争力のなさが際立っている。また，安易で低劣な番組が氾濫するテレビの現状に業を煮やした経済界が，「優良放送番組推進会議」を発足するなど，日本のコンテンツの低レベル化が問題視されている。その原因として，現状では興行収入や視聴率など流通サイドの都合による評価指標のみでコンテンツが制作されている事が大きな要因となっている事が挙げられる。本来は観客目線のコンテンツ評価・分析指標で優良コンテンツを制作するべきであるが，その観客側の評価指標がない為，本研究ではその点を改善する事を試みた。

先ず，観客側からの要求分析を行い，優良コンテンツを構成する要素の中で，脚本，監督，と言う要素が重要性を持っている事が明らかにした。その中で研究対象を特に映画シナリオ（脚本）に絞った。シナリオを「いつ，どこで，誰が，何故，何を，どのようにしたのか」という観点で帰納法により映画のストーリーを分析し，シナリオの持つ特徴を明らかにした。結果，What（不条理な出来事）と How（不条理感を取り除く為にすべき事，つまり自己犠牲アクション）が，シナリオの魅力度を決める要素だという事，また How に道徳的要素が備わっているという 2 点が分かった。この 2 つの観点から映画作品を分類した。その結果，トップランク作品と低ランク作品の傾向が明確に異なる事が分かり，普遍的な価値基準を導出できた。また，上記で考察した名作領域（トップランク作品）に対して分析を行い，シナリオに盛り込むべき道徳的規範を明確にした。

映画シナリオの特徴は，名作領域の映画では不条理・自己犠牲のシーンが多く，それは観客を惹きつける価値だと分かった。逆に，不条理・自己犠牲のシーンが少ない映画，つまり無駄なシーンが多い映画は一般的に駄作と呼ばれる事が分かった。

以上の通り，良いシナリオを評価する仕組みを構築した。本研究の最後に，Pugh セレクションを用いてソリューションの効果を比較検証した。また，映画製作プロジェクトのモデルを作成し，投資効果を試算し有用性を定量的に確認した。よって，この映像コンテンツの評価指標が映像コンテンツ産業システムに革新をもたらすと考える。

本システムを活用する事で，現状では映画は“作り終わらないと観客から評価を得られない”という既成概念に捉われる事なく，制作する初期段階から観客目線の評価を得る事が可能となる。結果，観客のニーズや要求を満たした名作作りに貢献出来る。

キーワード（5 語）

映画脚本，評価分析手法，観客目線，普遍的価値，映像コンテンツ産業

SUMMARY OF MASTER'S DISSERTATION

Student Identification Number	80834603	Name	Naoko DAIGO

Title: Development of Analytical Approach to Evaluating Universal Value in Entertainment Script – For Strengthening Soft Power by Audio-Visual Content –

Abstract: The global scale of the entertainment content industry is currently about140 trillion yen, and the market scale of Japan is about 13.8 trillion yen which is less than 10 percent of the worldwide shares in 2008. The overseas income ratio is one fourth of the United States, and it is remarkable that Japanese contents do not have strong global competitiveness. The business community started "Good Program Promotion Conference" because of the current situation of the television which broadcast easy-made and inferior programs. It is acknowledged that the system of making low-level contents in Japan is a problem. The cause for this is enumerated a great factor that currently contents are made only by convenience on the distributor side with evaluation figure such s box-office profit and the audience rating. In a normal situation, the content should be made with the content evaluation and the analytical approach from audience view. But because an audience view evaluation does not exist, this research attempts to develop one.

First, "audience requirements" was conducted for the elements that construct good content, and screenplay and director showed the importance as audience's value criteria. Thus the study was narrowed and focused on scenario (screenplay). The story of a movie was analyzed by the induction in the viewpoint "when, where, who, why, what and why ", and the criteria of the scenario became clarified. The two things were found: "What" the unreasonable things and "How" the self-sacrificial actions are the key components that fix the attractiveness of scenario, and also, "How" has moral element. According to these two viewpoints, the movies were classified. As result, top rank films and the bottom rank films clearly showed different tendency, and thus a universal criteria of value was able to be derived. The masterpiece area (top rank films) considered by the above-mentioned was analyzed, and moral foundation that was included in the scenes were clarified. The parameters of film scenario were found, as for the films in the masterpiece area, there are a lot of scenes of unreasonable situations for lead character/s and the self-sacrificial actions to get rid of the problems in the movie, and that is the value attracts audiences. Oppositely, it has been understood that the movie with few scenes of irrationality and the self-sacrifice, in a word, with a lot of useless scenes is generally called a poor work. The system to evaluate good scenario, the universal value in entertainment script was constructed. Therefore, this evaluation figure can bring the reformation to audio-visual content industry system. By utilizing this approach, it is possible and hoped to contribute to making the masterpiece with universal value that meets audiences' needs and demands.

Key Word(5 words): analytical approach; universal value; film script; audio-visual content industry; audience view

＜目次＞

1. はじめに（序論） 6

1.1 研究の背景 8

1.1.1 学術領域での取り組み状況 8

1.1.2 問題分析の視角 9

1.2 研究の目的 9

1.2.1 研究の対象フィールド 9

1.2.2 映像コンテンツ製作をとりまく現状と問題 10

1.2.3 本研究の目指すゴール 11

2. 研究の進め方と採用する手法 12

2.1 採用する手法 12

2.1.1 **CVCA （Customer Value Chain Analysis**：顧客価値連鎖分析） 12

2.1.2 **AS-IS/TO-BE** モデル 12

2.1.3 バリューグラフ （**Value Graph**） 13

2.1.4 **QFD （Quality Function Deployment:** 品質機能展開法） 13

2.1.5 コーディング （**Coding:** 質的データ分析） 13

2.1.6 ピュー・セレクション **(Pugh Concept Selection)** 13

2.2 **V** モデルと研究の進め方 14

3. 要求分析 **<Requirement>** 15

3.1 観客不在の構造 15

3.2 日本のコンテンツ産業の **CVCA** 15

3.3 問題の定義と本論文の目的 16

3.4 映像コンテンツ製作のサイクル 18

4. ソリューションの基本設計 **<Architecting>** 19

4.1 映画製作の作業工程 19

4.2 優良コンテンツのバリューグラフ 21

4.3 **QFD**（品質機能展開） 23

4.3.1 顧客要求の抽出 23

4.3.2 顧客要求の重み付け 23

4.3.3 **QFD Phase I** 23

4.3.4 QFD Phase II 24
4.3.5 映画作品の構成要素とシナリオの重要性 24
4.3.6 QFD 分析の結果とアカデミー賞 **<Verification>** 26
4.3.7 シナリオの重要性 28
5. ソリューションの詳細設計 **<Detail Design>** 29
5.1 エンターテインメント・シナリオの分析 29
5.1.1 シナリオにかかわる先行研究 30
5.1.2 シナリオの要素（**5W1H**） 33
5.2 名作シナリオの法則 33
5.2.1 帰納的アプローチ 33
5.2.2 コーディング 34
5.2.3 コーディングから発見した事 36
5.3 普遍的価値の重要性 36
5.3.1 Phase2：**What-How**／**Moral** 分析 37
5.3.2 各作品の詳細分析 39
6. ソリューション実装 **<Implementation>** 41
6.1 普遍的価値の検証 41
6.2 名作の普遍的価値 42
7. ソリューションの検証 **<Verification>** 44
7.1 シーン分析の客観性検証 44
7.2 AVE MAP の再帰性および正当性の検証 48
7.3 AVE 概念の説明（**Audience View Evaluation**） 49
8. ソリューションの検証 **<Validation>** 50
9. 結論 53
10. おわりに 54
11. 謝　辞 55
12. 参考文献 57
A. 附　録 61

1.　はじめに（序論）

本研究は，コンテンツ産業システムの問題を分析し，優良コンテンツの制作に課題を絞り，評価システムの改善を試みたものである。

現在，世界のコンテンツ産業の市場規模は約 140 兆円だが，政府の知的財産戦略本部・コンテンツ強化専門調査会の報告によれば年々拡大している。このうち日本の市場規模は，デジタルコンテンツ協会によれば 2008 年時点で 13 兆 8282 億円であり，全世界の約 1 割程度というのが現状である。我が国のコンテンツ産業はアジアを始めとする海外での高い人気を博し成長余地が大きいが，コンテンツを核とした海外収入は 1.2 兆円（2009 年）で，現行の海外収入比率は約 5%（0.7 兆円）である。それに対してアメリカのコンテンツ産業の海外収入比率は約 17%であり，アメリカのコンテンツの国際競争力の強さ，海外からも利益が入るコンテンツ制作そして仕組みが構築されていると言える。

映像コンテンツ産業のグローバル化が日本の経済の一番重要課題だと経済産業省は位置づけている。2010 年 5 月 13 日の経済産業省が発表したコンテンツ産業の成長戦略案によると，コンテンツ産業で，10 年後の平成 32 年までに 5 万人の新規雇用を生み出し，産業規模も 15 兆円から 20 兆円に引き上げる事を目標としている。

映像コンテンツ産業の発展を通じて日本経済の活性化するためには，我が国の映画，放送番組，アニメーション，ゲーム，音楽等を国際競争力のある産業にするべきである。コンテンツ産業というのはキャラクター商品や他媒体への展開により波及効果が大きく，また，間接的にも観光客増加による地域振興等の内需刺激など幅広い経済波及効果と雇用創出が期待出来る。

また，我が国の映像コンテ ンツが世界に広く受け入れられる事で，我が国への関心向上を通じ，文化の異なる世界の国々とも友好関係に繋がる力つまりソフトパワーの強化も望ましいと考える。これは，アメリカのドラマやハリウッド映画が，アメリカンライフスタイルを世界に広めたり，2004 年に日本で起きた韓流ブームが，日本における韓国の国家ブランドを高め，韓国製品の輸入増加をもたらしたりした事などが挙げられる。また，日本のアニメ・マンガが欧米で普及する事になり，“Cool Japan”という言葉もでき，日本に興味を持つ若者を増大させた事も文化影響力拡大の例と言える。

「Bound to Lead」（邦題『不滅の大国アメリカ』），そして「Soft Power: The Means

to Success in World Politics」（邦題『ソフト・パワー』）において，「ソフトパワーとは国の持つ文化や政治，経済的な価値観が魅力を生み，国際社会からの信頼を得る。」Nye, Joseph. （1990）と述べられている。元々はアメリカの対外政策として考えられてものであり，つまり，強制や報酬ではなく，魅力によって望む結果を得るための“力”を指している。また，ソフトパワーの構成要素は文化・政治的価値観・外交政策の 3 つを挙げている。

これらを前提とすると日本のコンテンツ産業は，外交上，望む結果を得るまでには至っていない。文化という面では条件に合っているが，それによって，外交政策として日本の望むべき方向に向かっておらず結果も得られていない。よって狭義の意味では，日本のコンテンツがソフトパワーとは言い切れない。そもそも日本の外交政策上，コンテンツを普及させ何をしたいのかが明確でないため，ソフトパワーを発揮するに至っていないのかもしれない。しかし，最近ではコンテンツがソフトパワー・インフラ，ソフトパワー・リソースと言うような広義のソフトパワーとして位置づけられ，使われている面もある。例えば，McGray, Douglas （2002, p.54） は “potential soft power”という言葉で日本のコンテンツについて述べている。本研究においてのソフトパワーとは，マクグレイ論文のような広義の意味のものを指す。つまり，コンテンツはクールジャパンという文化現象（≠文化政策）によって，対外的にも良い効果をもたらす可能性が高い潜在的なアイテムである。このような状況を踏まえ，潜在的なソフトパワー強化に対する課題認識から研究に取り組む事とした。

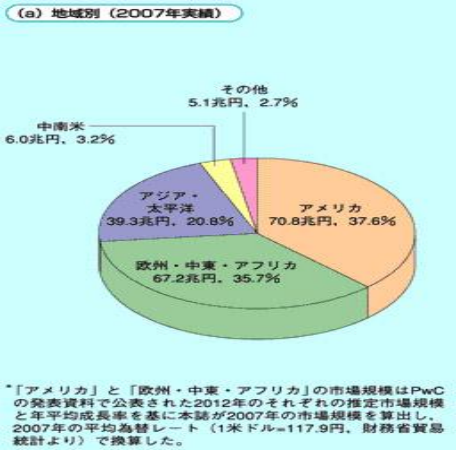


Figure 1. 全世界のコンテンツ産業市場

出典：Nikki ネットから一部抜粋した　（2007 年実績，2008 年実績推定，2009 年～2013 年予測）（出所：「(a)地域別(2007 年実績)」は PricewaterhouseCoopers(PwC),「Global Entertainment and Media Outlook: 2008-2012」（2008 年 6 月）を基に，Nikki 誌が一部推定した）

日米の海外収入比較（2008年）

	海外収入	海外/国内 比
日本	約０．６兆円	約４．３％（国内市場は約１４兆円）
米国	約８．５兆円	約１７％（国内市場は約５０兆円）

出典：総務省ICTビジョン懇談会

Figure 2. 日本の海外収入比較（2008 年）

出典：内閣官房知的財産戦略推進事務局「コンテンツを取り巻く現状」参考資料１から一部抜粋した

1.1 研究の背景

世界各国で様々な映画・映像作品が作られているが，本当に良い作品とはどういうものか定義はまだない。これまではハリウッドのように豊富な資金力を背景にした製作が世界市場で成功すると言われてきたがそれだけではない。例えば Andrews, Nigel （2009） が述べているように，映画・映像作品の価値判断は，その時代の社会的背景や政治状況やトレンドも少なからず反映しているからである。そのように，映像コンテンツはその時代に応じて観客が求めるものに変化する。従って，映像コンテンツは価値観のバロメーターであるが，そもそも価値観の変化を測定する“ものさし”がない。そのものさしを考察し，明らかにしていく事は映像産業にとって非常に価値ある事である。それは社会の価値観を反映する映画産業という社会中枢システムを構築・運営していく上で必要な条件であると考える。

本研究の目的は，映像コンテンツ製作の問題に対する解決策を提案する事である。具体的には，システム・エンジニアリングの手法を用いて原因を解明し，その解決策を提示する。また，その解決策の検証も行い，新たなシステム像を提案する。

1.1.1 学術領域での取り組み状況

映画産業の課題について，経済産業省からは市場ニーズが捉えられていないと指摘されている。例えば，荒木長照（2006）は，映画脚本の段階でマーケッ

トパフォーマンスがどの程度予測出来るのかを明らかにし，コンテンツ評価の基礎分析を行う事を目的とした研究などを行っている。

このように日本の映像コンテンツの質向上に結びつくような研究が行われているが，その視点はあくまでも流通側からのみであり，観客の視点からコンテンツの質向上を研究されているわけではない。

1.1.2　問題分析の視角

そもそもコンテンツのレベル指標はステークホルダー（例えばテレビ局，配給会社，視聴者・観客など）ごとにばらばらである。今までの日本では，テレビ局の視聴率，興行会社や配給会社の興行収入が唯一のレベルを図る指標値であった。最近の日本の映像コンテンツの内容は観客や視聴者の視点からみれば，民放番組などでは笑いをとる事に終始している。よって内容がなく，学ぶ事もなく，単なる時間潰しに見るような番組が多い。このような事実は日本文化の貧困さを物語っており，例えば実際，優良放送番組推進会議は番組の質についての問題意識から発足し，映像コンテンツのレベルについて論じている。また日本映画監督協会（1993）では，黒澤明監督は大島渚監督との対談インタビュー「わが映画人生」で，近年日本の映画館には変な作品ばかりあるため，お客の鑑賞力を高めるという事が難しいと問題視していた。

このように視聴者・観客からの指標値がないまま，流通側の勝手な指標値のみで映像コンテンツが製作されるようになってきた事が問題と言える。従って本研究では，顧客からの視点でとらえ，機能不全に陥っている日本の価値観のバロメーターを修復するための方策を検討する。

1.2　研究の目的

1.2.1　研究の対象フィールド

コンテンツとは，様々なメディアが記録・伝送し，人間が鑑賞するひとまとまりの情報を意味する。デジタルコンテンツ協会（2009）の「デジタルコンテンツ白書 2009」は，主要コンテンツとして，映画，放送，アニメーション，マンガ，音楽，ゲーム，オンラインゲーム，アミューズメント，インターネット関連産業，携帯電話，電子出版の 11 分野を取りあげている。本研究はその中で映像コンテンツに絞るが，一口に映像コンテンツと言っても様々ある。近年，テレビ番組や映画などを「リニアコンテンツ」，ゲームやネットなどの内容を「イ

ンターラクティヴコンテンツ」と呼ぶが，本研究対象フィールドは前者，特に映画に絞る事にした。何故ならば，映画は製作するにあたり他の映像コンテンツ製作に比べ，より多くの時間，人材，資金，つまり高い製作予算を必要とするため，そのリスクや損失が非常に大きいからである。

1.2.2　映像コンテンツ製作をとりまく現状と問題

金子満（2008）「コンテンツを制作するための直接費用は，いろいろな資料を集めて計算すると多く見積もっても 9000 億円にしかならない。全産業の中でそのおおもとを作るところ，つまり原価となる部分に 6%程度しかかけていないというような産業はない。この産業で潤っているのは，テレビ局や出版社，それに大手のプロダクションだけとなっている。制作サイドへの報酬のシステムもなく，金額も低い上に制作スタッフを増やさないために労働強化で処理している。コンテンツ産業は知的財産産業と言われながら，利用収入（著作権収入）もない。

映像コンテンツの重要なパートであるシナリオも同じで，日本の組合には，ハリウッドのように俳優を巻き込んでギャラアップを交渉する力もない。コンテンツの土台となるシナリオだが，なぜシナリオが重要なのかを主張する理論的な背景もあまり論じられていない。日本のコンテンツは歴史的にみて，芸術的な観点からだけで評価や研究が行われてきた。現在の日本の映像コンテンツ製作の現状は，制作する側の経験則や勘に基づくものが多い。

しかしコンテンツが大産業化し，誰もがコンテンツを発信出来る時代になった以上，ビジネスの観点を加え，参入者を増やし，収入を拡大させる必要がある。ところが映画や音楽などのコンテンツは感性の産物であるという事で，ビジネス的な理論の構想はないがしろにされてきた。いいコンテンツというのはいい芸術であると共にいい商品であるはすだ。コンテンツ産業全体を拡大し，その構造を考え出す，その根本がシナリオの構造改革にある」というような趣旨で指摘している。

経済産業省　（2009）の「コンテンツ・プロデュース機能の基盤強化に関する調査研究　会計・税務」によると，「ハリウッドでは，製作段階に入る前の開発段階に十分な時間とお金をかける。ハリウッドでは，実際に製作に至らなかった企画（いわゆるボツ企画）の開発費を含めて，完成された映画の収入で回収する採算管理が行われている。日本の映画製作の問題点のひとつに，製作に入

る前の企画開発段階に時間とお金をかけないという事があげられる。どんなビジネスであっても，新商品の発売をする前には，用意周到なマーケティング戦略を構築する。映画は受注生産ではないし生活必需品でもないため，事前のマーケティングがより重要となるはずである。」と指摘している。我が国のコンテンツ産業は，実際に製作に入る前，つまり，シナリオ作成の段階での評価分析手法を確立し，またそれらの開発費を含めて回収出来る興行収入を見込める映画製作を推進する必要がある。

1.2.3　本研究の目指すゴール

映像コンテンツを単なるエンターテインメントとだけで捉え，その内容は製作する側の視点からだけで作るべきではない。映像コンテンツというのは，道徳や各国の文化つまりソフトパワーを世界に発信したりするには最も有効な手段であり，本来それを発揮するべきである。しかし現状は，モラル低下に繋がるコンテンツも多く，それが観客の思想低下の手助けをしていると言っても過言ではない。なぜ優良なコンテンツが製作されにくいのかと考えたとき，製作する時点で，観客目線での評価分析法がないのではないかと考えた。

また特に映画は，他のメディアより製作費が莫大にかかるため，シナリオの段階でそのコンテンツの良し悪しを判読できれば，リスク回避にもつながる。邦画の製作費はだいたい 3 億～5 億円の場合が多いと言われており，製作費 10 億円を超えたら，邦画では大作と言われる。しかし，ハリウッドの場合，600 億円かける場合もあり，ビジネス規模が違う。莫大な費用をかければ優良な作品が必ずしも作れるわけではないため，コンテンツの普遍的価値が何かを測定（メジャーメント）するべきである。

また，映像コンテンツが豊かになれば，社会へ良い影響も与えられ，結果，社会も良くなるのではないかと考え，普遍的価値つまりユニヴァーサル・ヴァリューとは何かを見つけその評価分析法を開発する事を目的とする。普遍的価値とは触れる事の出来ないものだが，実体のないものでも測れると Hubbard, Douglas W. （2007）は言っている。Hubbard によるメジャーメントの定義は，「一つ以上の観察をもとに，不確定要素を減らし，定量分析的に明示する事である。もしそれが大事なものならば，観測可能・検出可能であり，もしそれが検出可能なものならば，量（もしくは可能な幅数）として発見でき，もしそれ

が可能な幅数として検出できたならば，メジャーメント出来る」と言う。この明確化連鎖により本研究では，SDM 研究科で学んだ工学的手法を用いて，不確定要素を落とし，映画における普遍的価値の算出を試みた。

最終的に本研究のゴール地点として，映像コンテンツにおける名作の条件を定量的に整理し，その評価指標も確立する。そして，その手法を映像コンテンツ産業に取り入れたときの効果のシミュレーションまで実施する。

2.　研究の進め方と採用する手法

本章では，まず研究の進め方を示し，その次に採用する手法の説明をする。

2.1　採用する手法

2.1.1　CVCA　（Customer Value Chain Analysis：顧客価値連鎖分析）

CVCAとは，システム・エンジニアリングで用いられる手法で，ステークホルダー間の金銭や情報・モノの流れを図にし“見える化”する事で，あるシステムにおける登場人物とその利害関係の把握や整理を行うのに有効である。本当に重要な顧客（カスタマー）は誰なのか，価値はどこにあってその価値がどのように別のものに変わっていくのか，などを分析する手法である。

多くの開発者は，真の顧客が誰であるのかを誤解していたり，顧客のニーズや価値を間違って理解していたりするのが，製品開発において最も頻繁にみられる失敗の理由とされている。このCVCAを作る事で，どの顧客の声を集めれば良いのかが分かるため，品質機能展開法や不具合影響解析に利用したりする事が出来る。

本研究では, 現状の問題点とあるべき姿を明確にするためにCVCAを用いて整理した。

2.1.2　AS-IS/TO-BE モデル

AS-IS/TO-BE モデルとは，現状の問題点を明らかにしてあるべき姿を導き出すため，またはあるべき姿と現状とのギャップを明らかにするために用いられる事が多い。AS-ISとは現状を示すモデルであり，TO-BEはあるべき姿を示したモデルである。

上記CVCAを用いてAS-ISとTO-BEをモデル化し、整理した。

2.1.3　バリューグラフ　（Value Graph）

製品・サービスの持つ価値を明確にし，それを実現するために必要な要求機能を洗い出すツールである。

本研究では，映画に求められる価値とその実現に必要な機能を整理するために本ツールを用いた。

2.1.4　QFD　（Quality Function Deployment: 品質機能展開法）

CVCAから，重要なカスタマーは誰か，これら業者にとってバリューは何かなどを考え，これらの情報から顧客の声を見つける。その結果を，今後の開発工程で利用し，品質機能展開で顧客の声を反映させる。

本研究では，CVCAだけでなく，バリューグラフから必要な機能を洗い出し，本ツールを用いて整理する事で，映画に重要な要素を絞り込むために用いた。

2.1.5　コーディング　（Coding: 質的データ分析）

本研究では，Grounded Theory（GT），つまり社会学者の Glaser, Barney と Strauss, Anselm によって提唱された，質的な社会調査の一つの手法で，グラウンデッド・セオリー・アプローチ　（Grounded Theory Approach; GTA）（The Grounded Theory Institute ウェブサイト）とも言われる手法を利用する。グラウンデット・セオリー・アプローチなどでは，定性的コーディング・継続的比較法・理論的メモによるデータ分析を行われる。「定量的コーディングが ＜理論→概念→コード→データ＞ という順の「演繹法」に対し，定性的コーディング＜データ→コード→概念→理論＞ という順で，これは，データから概念や分析モデルを立ち上げていく，いわゆる「帰納型」の調査でデサインである。（佐藤郁哉, 2008. 139p）

本研究では，映画データを収集・整理し，法則性を導き出すために帰納法・定性的コーディングを用いた。

2.1.6　ピュー・セレクション (Pugh Concept Selection)

ピューメソッドとは“アイディアの選別”と“アイディアの統合”を促進し，ベストなアイディアを創出するための手法である。選択肢を並べ，基準オプション（datum）を決めた上で，基準オプションに比べて優れているか（+），劣

っているか（ー），同じか（S）を，各項目に記入し評価する。必ずしも定量化できない評価軸で選択肢を比較する事により，最適な選択をする。

本研究では，複数の映像コンテンツ産業システムについて，ステークホルダー要求を評価軸として，比較評価し，本研究成果の正当性を検証するためにこの手法を利用する。

2.2　Vモデルと研究の進め方

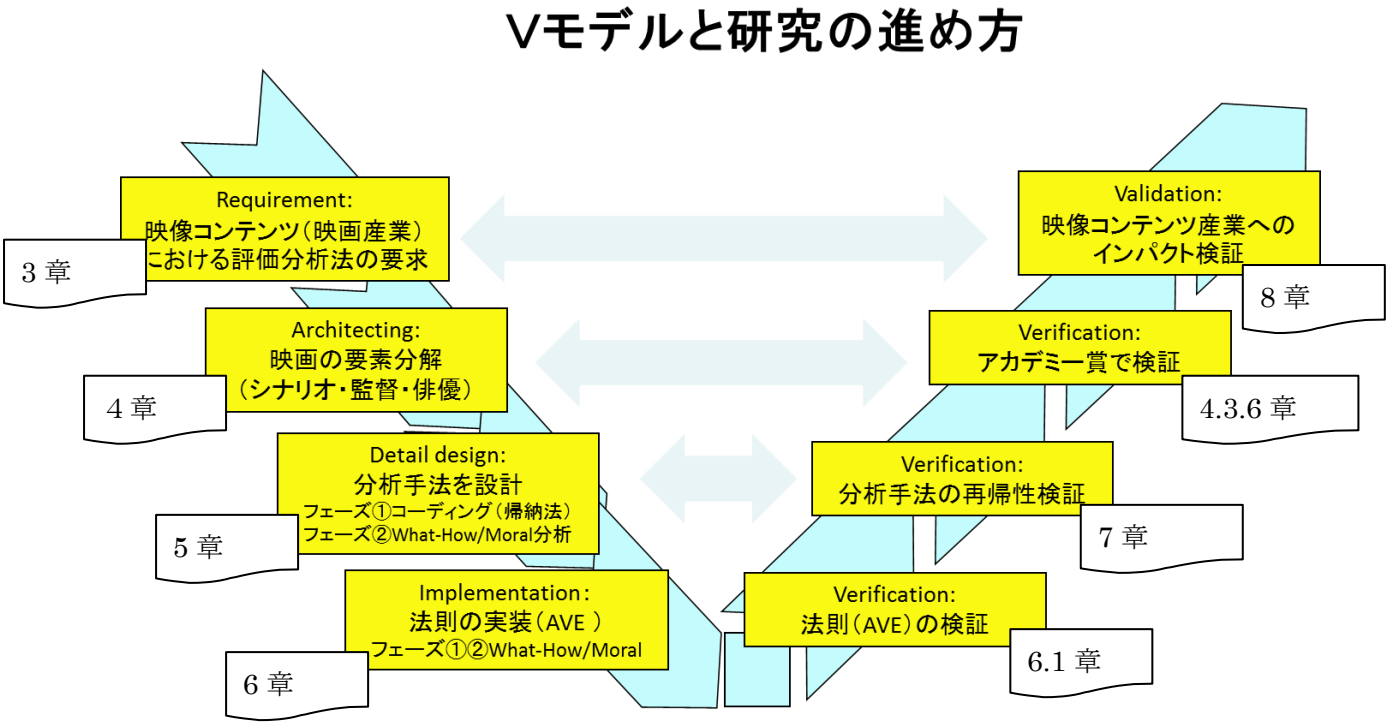


Figure 3. 本研究の進め方 V モデル

本研究ではV字モデルに則り，はじめに映像コンテンツにおける評価分析方法に求められるRequirementを明らかにする。次に評価対象を明らかにするためにArchitectingとして映画を構成する要素を分解する。そして本研究では，シナリオに特化して議論を進める事とし，シナリオの構成を分析（Detail Design）して明らかにする。Implementationでは，シナリオの評価分析方法を導き出す事を試みる。またVerificationでは，導き出したシナリオの評価分析方法を実際の作品を用いて検証を行い，最後は映像コンテンツ産業システムに及ぼす影響を検証し，Validationとする。

但し，本論文では読み手への分かり易さを考慮して，説明の順番はV字の順序

に則していない箇所もある事を予め述べておく。

3.　要求分析 <Requirement>

3.1　観客不在の構造

日本の映像コンテンツは，観客・視聴者不在の構造の中で製作され，低レベル化してきた。例えばKDDIではヒット予測システムというものを作ったが，それはどういう宣伝方法をしたらヒットするかという宣伝方法を研究したものである。このように現在の映像コンテンツ産業は宣伝のみでヒットさせようとしている傾向が強い。その背景として，例えば，テレビ業界ではネットの代用などで広告収入が激減しており，既存のビジネスモデルの中で収益を確保したいと考え，自局でヒットしたテレビドラマをタイミングよく大量の広告宣伝費をかけず映画化し公開させようとする手段を採る事が多い。結果的に，日本ではテレビ原作が映画界のキラーコンテンツとなっており，作品そのものよりも日本の国内興行で失敗しない事が必須条件としてコマーシャル・サクセスを狙った映画作りが行われている。つまり，観客に対してのコンテンツの質よりも，流通側の都合や失敗リスクの小ささが優先された作品作りがなされている。

3.2　日本のコンテンツ産業のCVCA

そこで，本研究では我が国の映像産業システムに関わるステークホルダーの特定とそれぞれの役割を明確に示すため，顧客価値連鎖分析（CVCA: Customer Value Chain Analysis，以下 CVCA という）を用いて分析した。

日本の映像コンテンツ産業のCVCAを行った。このCVCAからも，興行会社や配給会社，製作委員会には沢山の資金が様々な方面から集中している事が分かる。しかし，脚本家など現場スタッフには制作会社からの資金提供しかなく，製作委員会から制作会社への唯一のルートでの資金供給量がそのまま脚本家などに反映してしまうというのが特徴である。

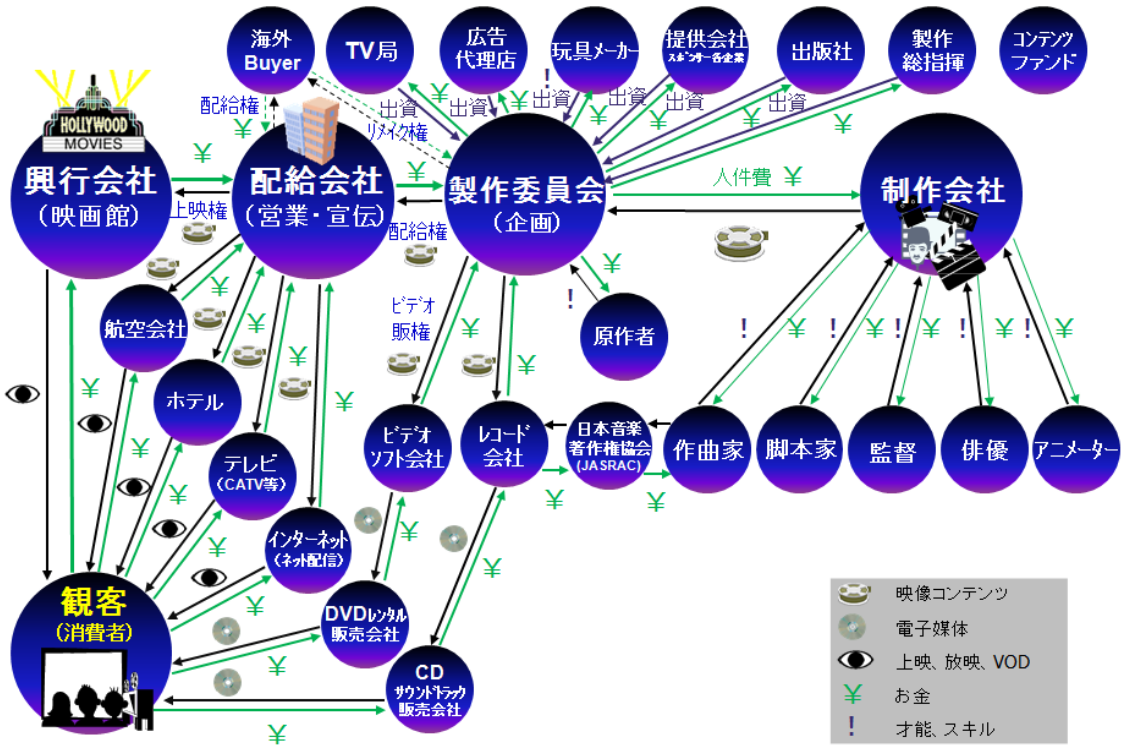


Figure 4. 日本の映像コンテンツ産業の CVCA 分析

このように制作会社などを制作領域と配給・興行などを行うビジネス領域にはお金の流れを着目すると大きな隔たりがある。観客を含めた顧客領域・ビジネス領域と制作領域が上手くまわっていく成功サイクルが出来上がっていない。

3.3 問題の定義と本論文の目的

優良コンテンツの制作には顧客領域と製作領域の両方で，顧客ニーズの把握とそれを実現する製作技術が必要になる。しかし上述の通り現在では優良コンテンツを製作するにあたり，顧客・製作領域において，観客・視聴者不在の構造が問題となっている。つまり，流通側の尺度を優先した短期で低コストのコンテンツ制作が行われており，観客側から見た普遍的価値を評価する分析手法がない。

基本的に現状の映画宣伝は，興行会社・配給会社・放送局が行っている。

Figure 5. 日本の映像コンテンツ産業の現状

テレビ番組の映画化の一例として，「踊る大捜査線」（1998）のように，TV番組の段階で観客を確保し，自局で宣伝する事で宣伝費をかけずに集客する仕組みをとっている。つまり映画の内容に関わらず，宣伝量で観客を集客し，興業収入・視聴率に繋げている。事実，Hubbard, Douglas W. （2007, p.225）は「宣伝量と興行収入は比例する」と言っている。

つまり現在は, 流通サイドの都合, 興行収入や視聴率などの評価指標のみで, コンテンツが作成されていると言える。

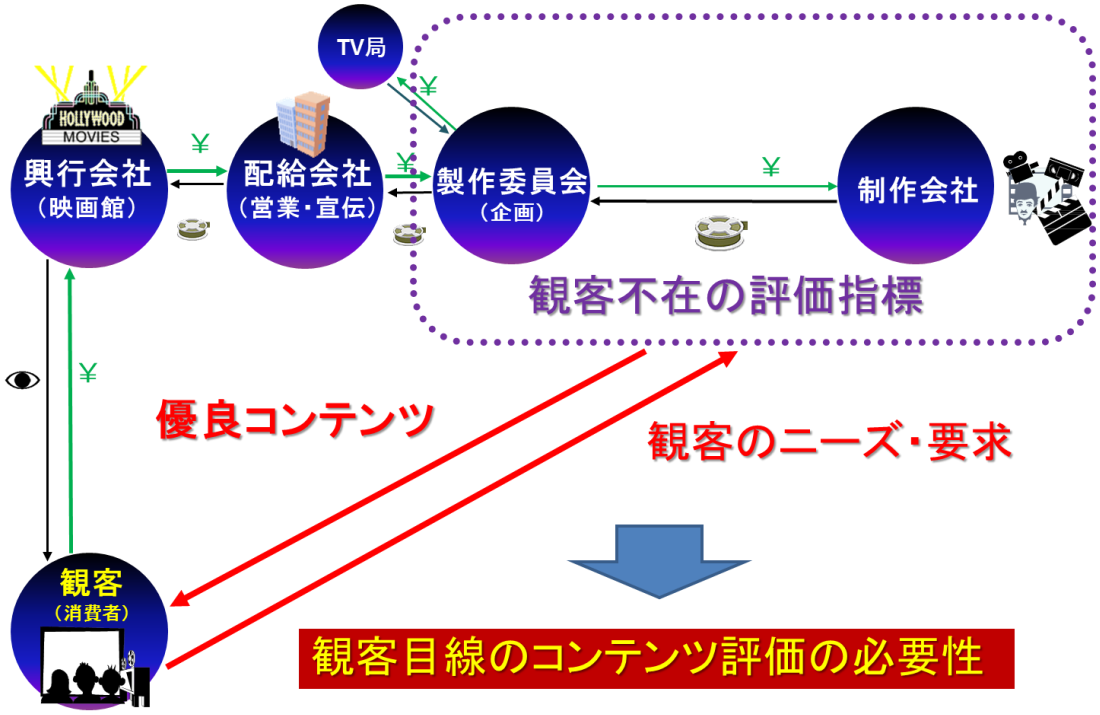


Figure 6. 映像コンテンツ産業のあるべき姿

本来ならば，観客目線のコンテンツ評価・分析指標で優良コンテンツを作成するべきだが，それを実行する仕組み，手段が確立されていない。従って，本研究ではその開発を試みた。

3.4　映像コンテンツ製作のサイクル

映像コンテンツ製作の現状（AS-IS）とあるべき姿（TO-BE）を示す。前述の通り視聴率や興行収入といった流通側の尺度を優先した短期で低コストのコンテンツ制作を行っている結果，国内市場のみをターゲットとした視野の狭いコンテンツ作成，短期間の脚本作成であるため内容の薄いものになり，低予算化しているために安価な制作会社への請負構造が生まれている。それが下記の AS-IS であるが，本来ならば，優良コンテンツの作成により興行の世界的成功がおさめられ，制作サイドへの適切な資金還元がなされ，また良い作品を作り出すという一連のサイクルが回るはずである。前述の通り，現状ではそのサイクルが途中で途切れているのである。

優良な映像コンテンツ製作のサイクルをサステイナブルにさせるために，優良コンテンツの作成がレバレッジになっている点に着目する。先ず本研究では，

そのフォーカルポイントを修復する提案を検討する事を目的とする。

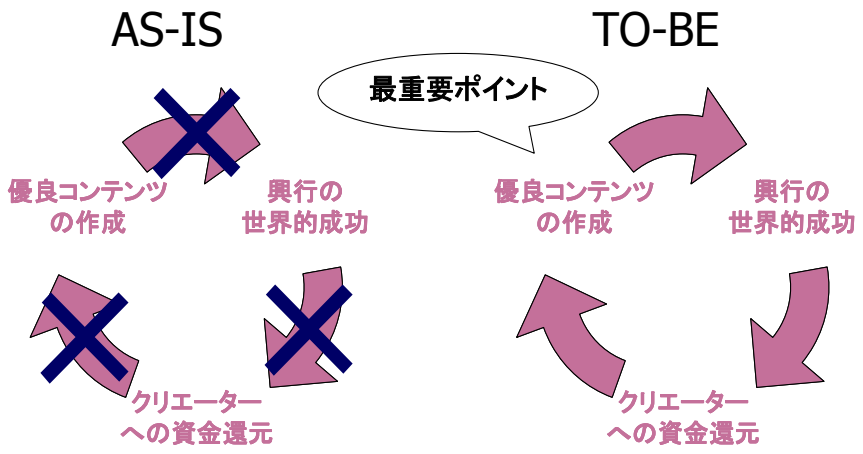


Figure 7. 映像コンテンツ製作サイクルにおける AS-IS と TO-BE モデルの比較

4. ソリューションの基本設計 <Architecting>

4.1 映画製作の作業工程

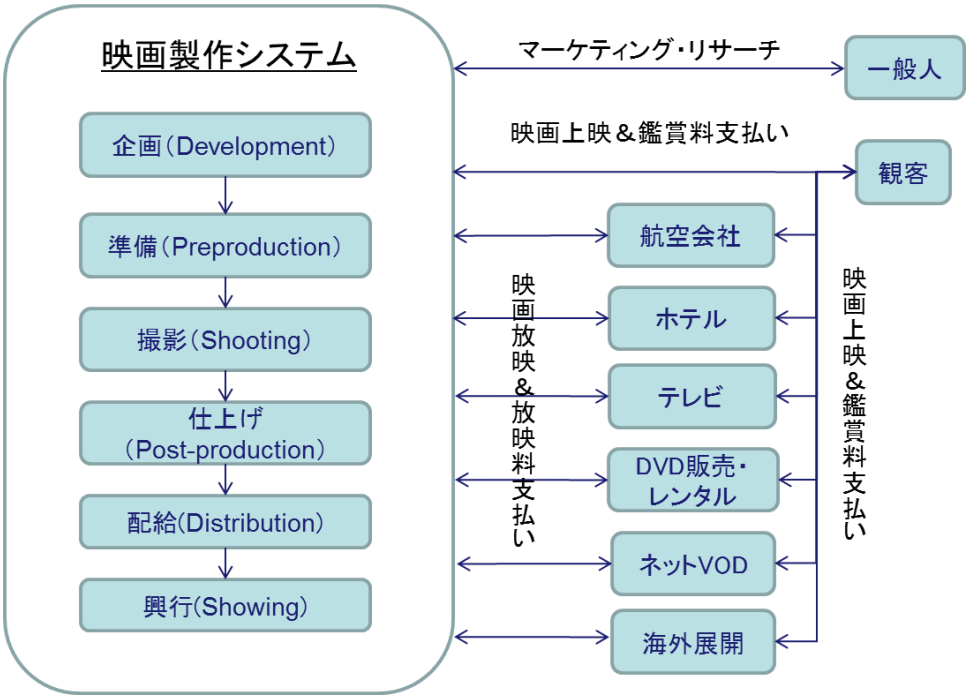


Figure 8. 映画製作システムの作業工程とステークホルダー

映画製作システムは，企画工程，製作準備工程，撮影，仕上げ，配給，興行という順序で作業が進められる。また映画製作に関連するステークホルダーは，CVCA でも説明した通り，観客はもちろん，マーケティング対象となる一般人や航空会社，ホテル，テレビ，DVD 販売・レンタル，ネット VOD，海外展開先を挙げる事が出来る。次に，映画製作の作業工程（Work Breakdown Structure: WBS）を更に詳細に説明する。

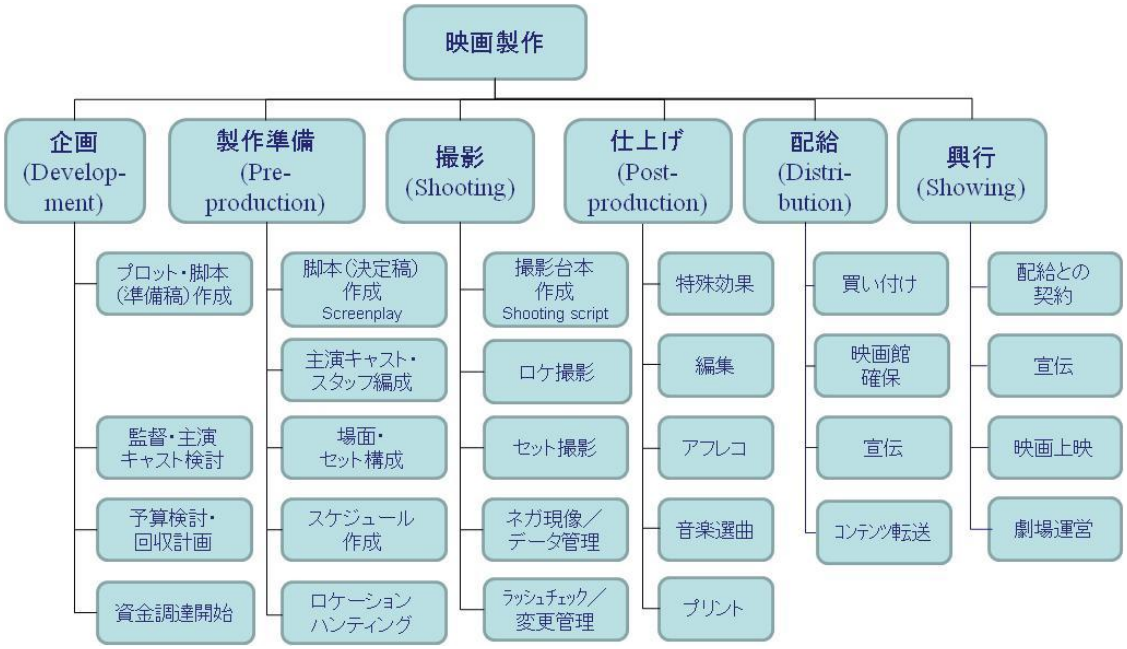


Figure 9. 映画製作の WBS 一覧

映画製作における作業の概要，作業の流れを説明する。前述の通り企画工程から製作準備，撮影，仕上げ，配給，興行と作業を進める。

・企画工程／Development の作業：

プロット・脚本（準備稿）の作成，監督・主演キャストの検討，予算の検討と回収計画の立案

・製作準備工程／Preproduction の作業：

脚本（決定稿）の作成，主演キャスト・スタッフ編成の決定，場面・セット構成

・撮影工程／Shooting の作業：

撮影台本の作成，ロケ撮影，セット撮影，ネガ現像およびデータ管理（デ

ジタル化に伴い)，ラッシュチェックおよび変更管理（デジタルデータの変更管理）

・仕上げ工程／Post-production の作業：
特殊効果，編集，アフレコ，音楽選曲，プリント

・配給工程／Distribution の作業：
買い付け，映画館確保，宣伝，コンテンツ転送

・興行工程／Theater の作業：
配給との契約，宣伝，映画上映，劇場運営

以上のように，各工程は様々な作業から成り立っている。
この WBS で注意すべき事項は，一般的に初期工程のミスは後工程でその修正のために何十倍何百倍もの費用が必要になるという事である。従って初期段階での精度向上が重要であり，企画段階の精度向上に貢献するソリューションの検討が重要となる。

観客目線の映像コンテンツ評価指標がないという事は，企画段階での作業精度が向上しない事と同意であり，本研究で取り組む観客目線での評価指標は映像コンテンツ製作産業の全体にも大きな影響を及ぼすものであると考える。

4.2　優良コンテンツのバリューグラフ

優良コンテンツを作るための要素は何なのか, バリューグラフ及び QFD を用いて分析を行った。下図は，なぜ優良コンテンツを観たいのか，そして観たいコンテンツをどのように実現するべきかを纏めたものである。半年に 2-3 本以上映画鑑賞を行う国内外の一般観客にヒヤリングをしたものを顧客の声とした。

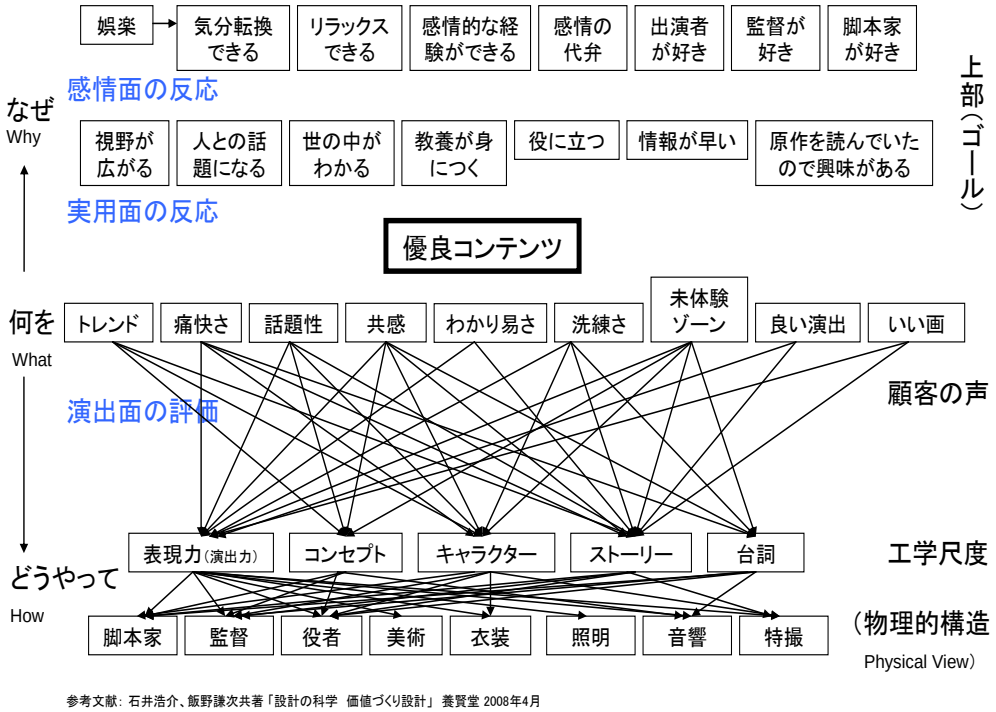


Figure 10. 優良コンテンツのバリューグラフ

本図を作成するにあたり参考資料として，優良作品を評価しているアカデミー賞で用いられる評価フォームの調査を行った。評価フォームとは，各作品に対する評価項目が列挙され，各作品を複数の観点で評価し，総合評価を決めるようなフォーマットを指す。このような評価フォームについて，実際にアカデミー賞会員にヒヤリングし調査を行った。また，別のアプローチとしてアカデミーのサイトの投票ルールを確認した。アカデミー賞のノミネート作品を投票で選べる事の出来る有権者はアカデミーのメンバーに限られている。そのアカデミーメンバーには“Reminder List of Eligible Releases” が送られ，その中から，各カテゴリーに 5 本ずつ，また “Best Motion Picture of the Year（作品賞）” だけは 10 本のノミネーション作品を選んで投票するルールとなっていた。投票は無記名式で，評価フォームではなく単に作品名・俳優名などにチェックするだけの“チェックシート” となっている。実はアカデミーは映画作品の良し悪しを評価フォームで決めるのはなく，有権者の“感覚”によるいわゆる人気投票になっていた事が分かった。しかし，アカデミー賞の有権者達は，映画業界で成功しまた第一線で働いているプロ達のクリエーター達であり，その肥えた眼で判断し投票されているので有効とは考えられる。

4.3　QFD（品質機能展開）

4.3.1　顧客要求の抽出

第一に，顧客の声を導き出し，QFD（品質機能展開）を行った。観客の要求がどんな要素（工学尺度）によってその充足度が図られるべきか，どの要素が重要なのかを分析したものが Phase I であり，結果として，ストーリー性が非常に重要な要素である事が分かった。

4.3.2　顧客要求の重み付け

国内外の観客からヒヤリングを行い，重み付けをした。

対象者は以下のような映画に対して様々な背景を持った鑑賞者である。

対象：男性 A　40 代　会社員　映画鑑賞　月 1-2 本以上　DVD 保有枚数 3 枚

女性 B　60 代　主婦　映画鑑賞　月 1-2 本以上　ビデオ保有本数 100 枚

男性 C　40 代　会社員　映画鑑賞　月 5-10 本以上　DVD 保有枚数 1000 枚

男性 D　40 代　会社員　映画鑑賞　月 3-5 本以上　DVD 保有枚数 300 枚

男性 E　20 代　学生　映画鑑賞　月 1-2 本以上　DVD 保有枚数 50 枚

人数：5 人

4.3.3　QFD Phase I

映像ｺﾝﾃﾝﾂに対する顧客要求	顧客にとっての重み	工学尺度				
		表現力	題材コンセプト	キャラクター	ストーリー	台詞
トレンド	1	1	3	9	3	1
痛快さ	9	1	1	3	9	3
話題性	3	3	3	9	9	3
共感	9	1	3	3	9	3
わかり易さ	3	3	3	1	9	3
洗練さ	1	3	1	1	9	1
未体験ｿﾞｰﾝ	3	1	9	3	9	1
良い演出	9	9	1	9	1	3
いい画	3	9	1	3	3	0
	得点	151	97	193	273	104
	相対重み	0.18	0.12	0.24	0.33	0.13

Table 1. QFD <Phase I>　観客の声

4.3.4　QFD Phase II

そして Phase II として，Phase I の分析結果を制作側の特性（構成要素）に反映させ，見る側とリンクさせた。工学尺度を構成する要素に，影響を及ぼす映像コンテンツ制作に必要なスタッフを洗い出し，それらの重みを考えた。

工学尺度	フェーズ1からの相対重み	コンテンツ制作スタッフ特性							
		脚本家	ディレクター	役者	美術	衣装	照明	音響	特撮
表現力	0.18	9	9	9	3	3	3	3	3
題材ｺﾝｾﾌﾟﾄ	0.12	9	9	3	3	3	0	0	3
キャラクター	0.24	3	3	9	1	3	0	1	1
ストーリー	0.33	9	9	3	3	3	1	3	3
台詞	0.13	9	3	9	0	0	0	1	0
	得点	7.56	6.78	6.3	2.13	2.61	0.87	1.9	2.13
	相対重み	0.25	0.22	0.21	0.07	0.09	0.03	0.06	0.07

Table 2. QFD <Phase II>

QFD でも示された通り，映画作品を構成する主要素は脚本・脚色および監督，俳優の 3 つであり，この 3 つが作品の良否を決定付ける大きな要素である事が分かった。

4.3.5　映画作品の構成要素とシナリオの重要性

更に上記の QFD で，近差である脚本家・監督・俳優の影響度をアカデミー賞の受賞状況から検証を実施した。まず，脚本家・監督・俳優の作品への影響度を下記に示す。

アカデミー賞82回	作品賞	脚本脚色賞	監督賞	俳優賞
作品賞	9%	65%	74%	20%
脚本脚色賞	65%	1%	62%	30%
監督賞	74%	62%	11%	19%
俳優賞	20%	30%	19%	17%

Table 3. アカデミー賞過去 82 回の各賞の受賞率及び影響度

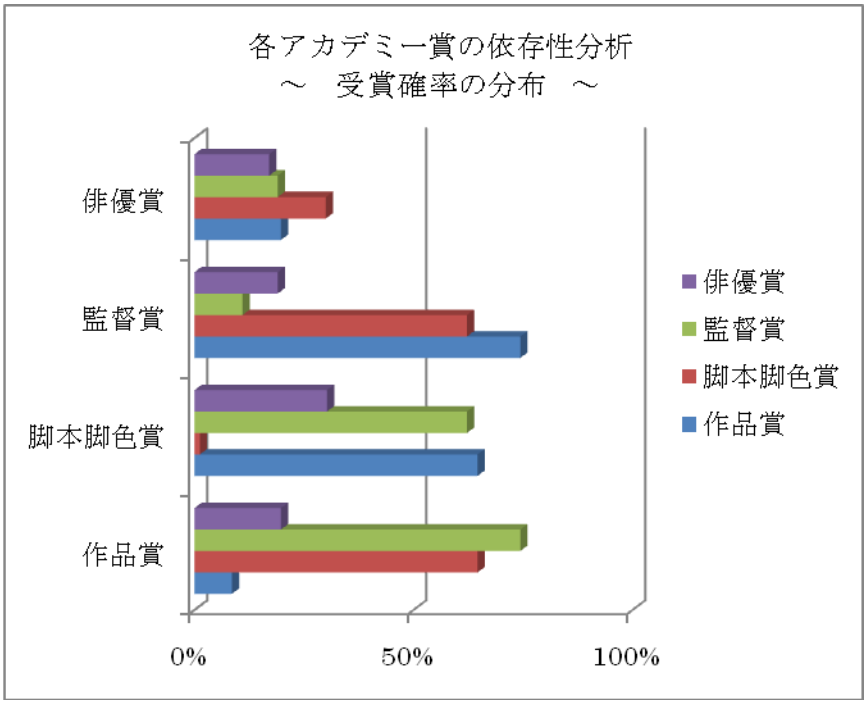


Figure 11. アカデミー賞過去 82 回の各賞の受賞率及び影響度

The Academy of Motion Arts and Science のデータベースより算出し作成

上記のように，監督賞・脚本脚色賞・作品賞は，受賞確率が相互に依存している事が分かる。しかし俳優賞は，他賞との依存性が低く 20-30%程度しかない。

この事から，映画作品を構成する要素として俳優，監督，脚本脚色が挙げられる。アカデミー作品賞を受賞するような優良作品に大きく影響を与える要素は，監督または脚本脚色である。先ほど QFD で分析した結果も，俳優が一番依存度の低い要素であったという事にも一致している。そこで映画作品を分析する上では，監督または脚本脚色を考える事が優先度として高いと考えた。

更に詳細に上記グラフを分析してみる。アカデミー作品賞を受賞する場合，監督賞または脚本脚色賞と同時に受賞する確率は 70%程度である。しかし，俳優賞は 20%程度しかなく，作品賞への依存性は低い。また同時に作品賞単独で受賞する確率も 10%程度と低く，アカデミーで評価されるには良いシナリオと良い監督が必要条件であると言える。

同様に脚本脚色賞と比較すると，脚本脚色賞単独で受賞しているケースは 1%程度しかない。作品賞・監督賞との同時受賞が 60%程度の確率を占めてお

り，その重要性を示している。 その他，監督賞，俳優賞についても同様に理解する事が出来る。

但し，本データの俳優賞とは，主演男優賞，主演女優賞，助演男優賞，主演女優賞の各賞受賞確率の平均値である。

これらの結果として，先ほど述べたように脚本家と監督の影響が大きく，俳優の作品賞受賞へ及ぼす影響度は上記の 2 つに比べて小さい事が分かった。これらの依存関係を示すと下図のようになる。

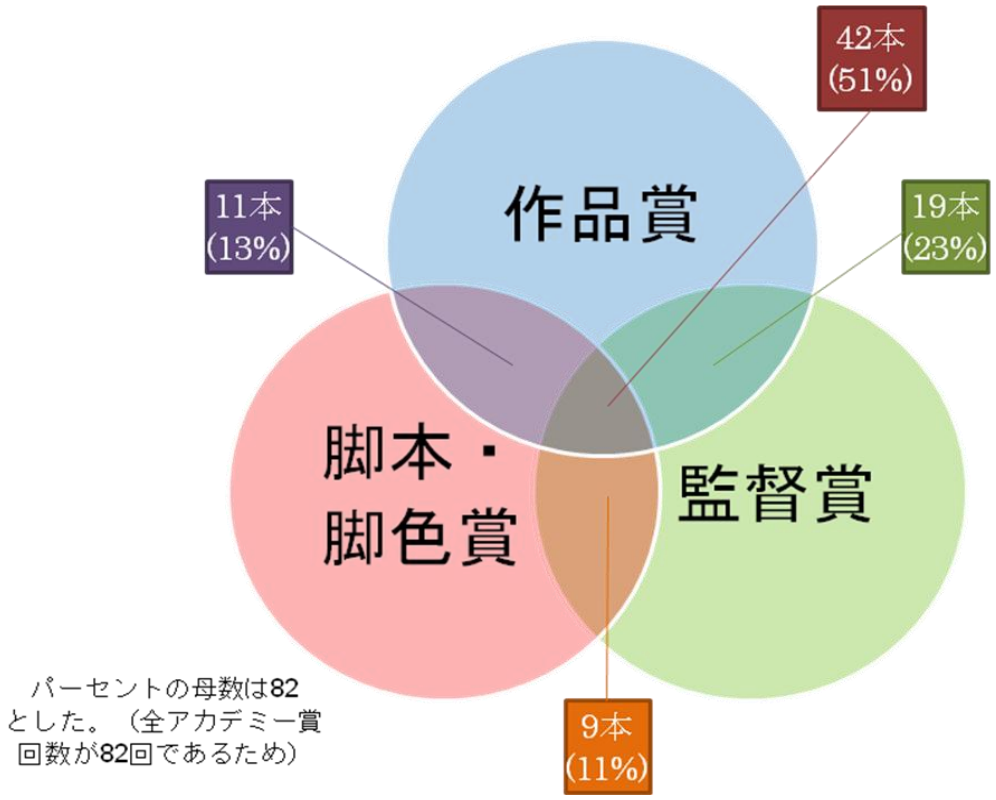


Figure 12. アカデミー賞作品賞，脚本賞，監督賞の各同時受賞比率

作品賞受賞作の内，脚本・脚色賞と監督賞も受賞した作品が 51%（42 本）を占める事が分かった。また，監督賞単独での影響度は 23%で，脚本・脚色賞の影響度は 13%であり，両賞受賞した場合との影響度と比較するとあまり大きくないと言える。

4.3.6　QFD 分析の結果とアカデミー賞　<Verification>

上記の分析結果を第 1 回目からのアカデミー賞のデータで検証を試みた。

検証方法は作品賞（Best Picture）受賞数中に脚本賞（Original Screenplay）＋脚色賞（Adapted Screenplay）受賞作の作品数がどの程度の比率を占めるか調査を行った。

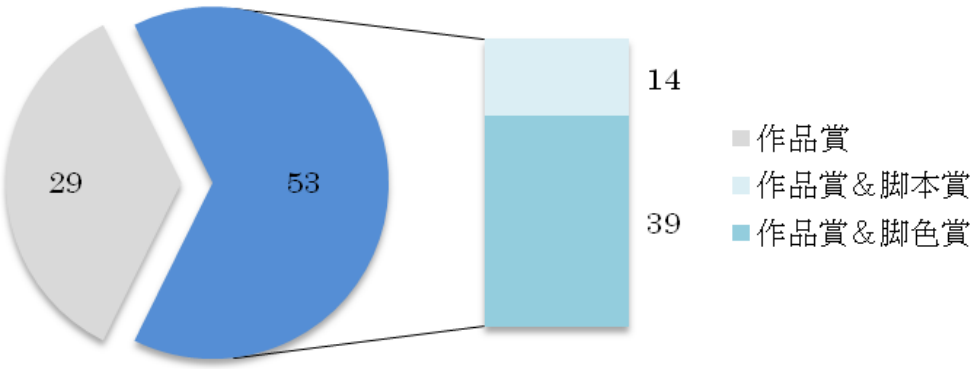


Figure 13. アカデミー賞作品賞，脚本賞，脚色賞の受賞比率

結果，作品賞受賞数 82 作品中，53 作品が脚本及び脚色賞を受賞したものであった。つまり受賞確立は 65%であり，アカデミー賞の結果から，QFD を用いた分析結果の正しさが証明された。映像コンテンツには脚本が一番大事なのである。また，受賞作品中，脚本賞受賞は 14 作品，脚色賞受賞数はその約 3 倍の 39 作品だったことから，優れた原作を見つけてくる事も如何に重要かという事も分かった。日本映画監督協会（1993）によると，黒澤明監督は大島渚監督との対談インタビュー「わが映画人生」で，「本当に映画を作りたいのだったら脚本を書きなさい。本当に映画の骨格なり映画とはどういうものかを具体的に掴むには脚本をリードする以外にない。映画はシナリオだ。シナリオを。苦しくなっても最後まで投げ出さない。またこれは何もないところから出てこない。創造は記憶である。だからもっと読むべきです。まず読め，ですね」と，映画製作にあたり文学がいかに大事かということを指摘している。まさに黒澤明監督が前述で言っていた通り，映画製作にあたり文学の重要性も明らかになった。

最後にアカデミー賞による検証について補足説明を行う。本検証は，映画を構成する要素の中で何が重要なのか確認したのみである。（この検証は，作品の良否を評価する指標についてアカデミー賞のメンバーの視点から検証したもの

ではない。後述する通り，作品の評価指標については，あくまでも観客目線からの評価軸を導き出している。）

想定される効果

各年のアカデミー賞作品賞受賞作の海外収益が米国内の興行収益の何倍あるのかを調査し，海外収益率として各作品の値を計算した。次に，作品賞のみ受賞している作品の平均海外収益率を求め，最後に作品賞を受賞し且つ脚本賞・脚色賞を受賞している作品の平均海外収益率を求めた。結果，作品賞のみの平均海外収益率が 1.13 だったが，脚本・脚色賞も受賞している場合は 1.39 の値になった。つまり，1.2 倍ほど脚本・脚色賞を受賞した方が海外での収益率が高くなっている事を示し，脚本力がソフトパワーを発揮するための重要な要素のひとつであると言える。

	カテゴリー	平均値
1998-2008	作品賞のみ受賞作の平均海外収益率 （=Foreign/Domestic）	**1.13**
1998-2008	作品賞＋脚本･脚色賞受賞作の平均海外収益率 （=Foreign/Domestic）	**1.39**

Table 4. 海外収益率の比較

4.3.7　シナリオの重要性

本来ならば上記の分析結果の通り，監督の良否，脚本・脚色の良否の決定要因を明らかにすべきである。しかし「監督についてはシナリオ以上に研究の進んでいない分野であり，その役割や位置付けについては非常に曖昧な定義しかできていないのが現状である。」（山本重人，2007）という現状を踏まえ，本論文では脚本・脚色，つまりシナリオに絞った。

本研究の論理構成は以下のようになっており、監督と俳優の要素は研究対象外とした。よって、名作を描く良質なシナリオの必要条件を整理した。

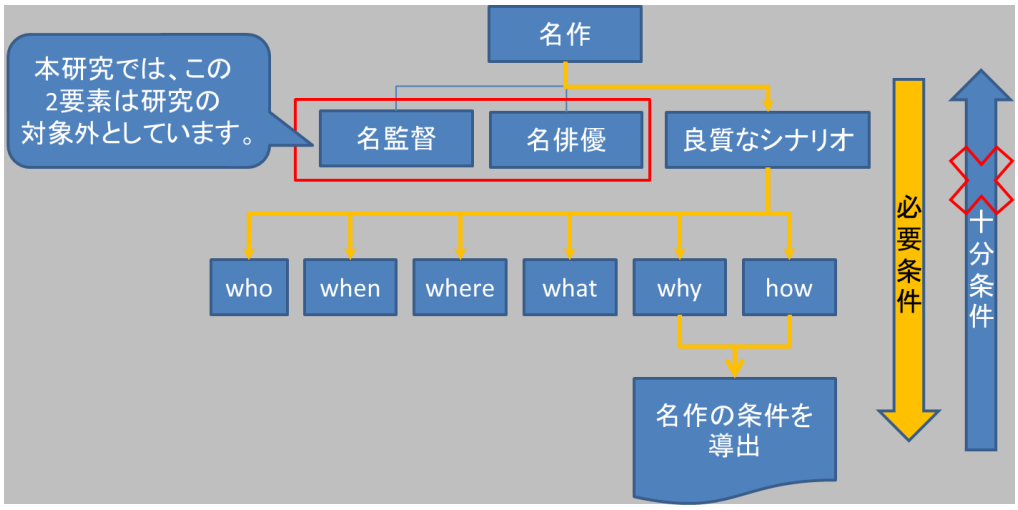


Figure 14.　本研究の位置付け

5.　ソリューションの詳細設計 <Detail Design>

5.1　　エンターテインメント・シナリオの分析

以降では，導き出した脚本家の重要性について更に深く分析を進める。優良コンテンツの作成にはシナリオがキーポイントであり，優秀なシナリオの作成に対するソリューションの詳細設計を行う。

本研究で言うシナリオとは，ヴィジュアルコンテンツ制作用シナリオで脚本の事である。そもそもシナリオは，映画やテレビ番組に限らず，舞台，アニメーション，ゲーム，PV など，ストーリー性を持つエンターテインメントコンテンツの制作には欠かせない設計図いわば仕様書である。言い換えれば，映像コンテンツの全ての要素を決めるキーになっており，本分析結果がまさにその事を裏付けていると言える。

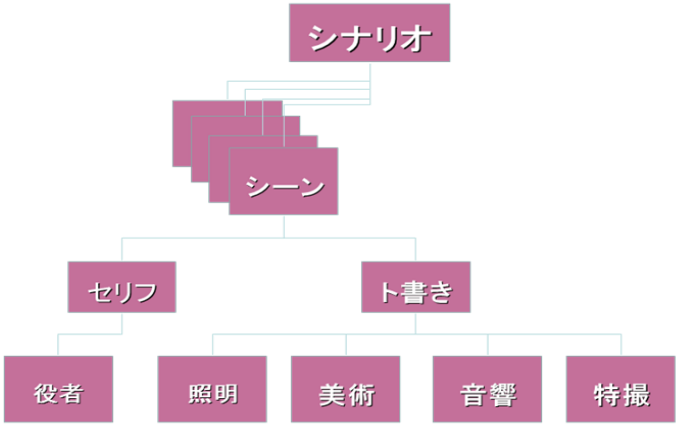


Figure 15.　シナリオの構造分解

シナリオとは，機能から言うと，映像コンテンツの制作指示書，内容から言うと，ストーリー（筋立て）とテリング（描写）で成り立つもので，外見から言えば，シーン（場面）で構成されるものを指す。ストーリーとは，作品全体の筋立てを指し，テーマや登場人物，背景の世界観などを示すもので，これはプロットで構成されている。一方，テリング（描写）とは場面やカメラ視野，行動などを示し，これらはシーンで構成されている。

ハリウッドの場合，シナリオの分析・評価はストーリーアナリストと呼ばれる専門家が行う。1980 年代にアナリストが登場し，メジャースタジオは何とか失敗作のリスクを避けようと努力した結果，シナリオ段階でかなり多くの失敗原因がある事がわかった。以降，成功した映画では，殆どの場合リスクが一番少ないシナリオ段階で，ある共通性に基づいて徹底して分析・評価を行っている事が分かった。

日本の映像コンテンツをソフトパワー資源としてより効果的に世界に展開するのに，先ずは評価システムの改良と品質の向上が必要である。

5.1.1　シナリオにかかわる先行研究

ハリウッド映画の興隆を支えた重要な要素の一つに，「ストーリー分析」が挙げられる。これは 1980 年代より Field, Syd や Seger, Linda などのメジャースタジオのストーリーアナリストを中心に開発が進められた。「ストーリーアナリスト」とは，今後製作を検討するシナリオ（screenplay）について殆ど主観は交えずストーリーを分析し，PASS（見送り）か CONSIDER（要検討）かを指摘し，作品の取捨選択をする。この手法によりシナリオの欠陥を早期に発見し修正する仕組みを構築した事が，ハリウッド映画の国際競争力を上昇させた要因の一つとなったと言われている。日本にはこのような仕事は職業としてまだあまり存在しない。

2010 年 2 月に NPO 法人映像産業振興機構（VIPO）は，2009 年 10 月より 6 回にわたり開催した「シナリオアナリスト養成セミナー」の履修者の中から審査に通った 9 名に初のシナリオアナリスト認定証を発行した。この「シナリオアナリスト」とは，ハリウッドで活躍する「ストーリーアナリスト」と似た概念だが少し異なる。シナリオアナリストの主な仕事は，製作を決定した後，製

作リスクを軽減するために筋書き（ストーリー）と描写（テリング）部分や製作条件について分析・評価し，修正・変更案を提案する。

映画，アニメーション，テレビ番組，ゲーム，PV（プロモーションヴィデオ）など，ストーリー性を持つコンテンツの製作に関し，製作中の仕様変更などによるリスクを最小化させるために，製作に先立って，そのシナリオの内容を娯楽性と市場性の両面から分析し，必要に応じて客観的な観点から改善策を提案する事の出来る人をシナリオアナリストと言う。コンテンツ製作に携わるプロデューサーがシナリオアナリストとしての技術を持つ事，またシナリオライター自身がシナリオアナリストとしての技術を持ち自作品の精度を高める事は，製作の初期段階からコンテンツの質を十分な水準に高め，製作リスクを最小限に留めつつ効率的な製作が行えるようになる事が期待される。

日本では映像シナリオに関する研究を主体に行っている学会が見つからない為，南カリフォルニア大学（USC）ではどのようなシナリオライティングの授業がなされているのかを調査した。結果，南カリフォルニア大学 Cinematic Arts の映画・TV 脚本書き（Writing for Screen and Television Screenwriting）の講義では，“Learn how to identify key story concepts and break down three act structure”つまり，3 幕構成（3 ACT：状況設定（発端），中心（葛藤），結末（解決））やキーとなるストーリーのコンセプトなどを中心に教えている事が分かった。また，Egri, Lajos (1995) は，キャラクター設定，成長や危機，クライマックスなどをシナリオに盛り込む必要性を訴えている。Schmidt, Victoria L. (2005) は，「オリジナルストーリーを作るには沢山存在するストーリーモチーフを用いる事が有効である。具体的にはどのようなドラマティックなストーリーラインを描くべきか，そのストーリーラインではメインのキャラクターは成功するのか，負けるのか，などを決める必要がある。そして，どのような衝突を描くべきか，登場人物の関係性に衝突を描くのか，置かれた状況の中で衝突を描くのか，などを決める必要がある」という事を述べている。またシチュエーションについては，様々なケースを纏めており，例えば恋愛対象物に障害があるケース，無償の愛のケース，ヒーローものの作品では，自己犠牲のケースなどのパターンが存在する。そのパターンに沿ったシナリオにする事が大切であるという事を述べている。また McKee, Robert (1997) は，3 幕構成や 2 幕構成，8 幕構成の映画などを更に解明し，そのテーマの重要性にスポットライトを当て，キャラク

ターの性格描写の重要性などを説いている。

またシナリオ研究の進化は下記のようになる。

アリストテレス（B.C.384-322）：3 幕構成（ストーリーは 3 つで構成）

シェイクスピア（1564-1616）：プロット（因果関係：物事の関係付け）

プロップ（1895-1970 ）：フェイズ（局面）（昔話の構造を 31 機能分類）

ストロース（1908-2009）：共通性（どこに行っても話の展開は同じ）

フィールド：ポイント（話の流れに決まったポイントがある）

金子満：リマンダー（コンテンツの特色付け）

各研究はシーンをどのように構成して、どのような要素を盛り込むべきかを示している。本研究では，上記に追加し“ユニヴァーサル・ヴァリュー（名作の普遍的価値基準）”を明らかにする。

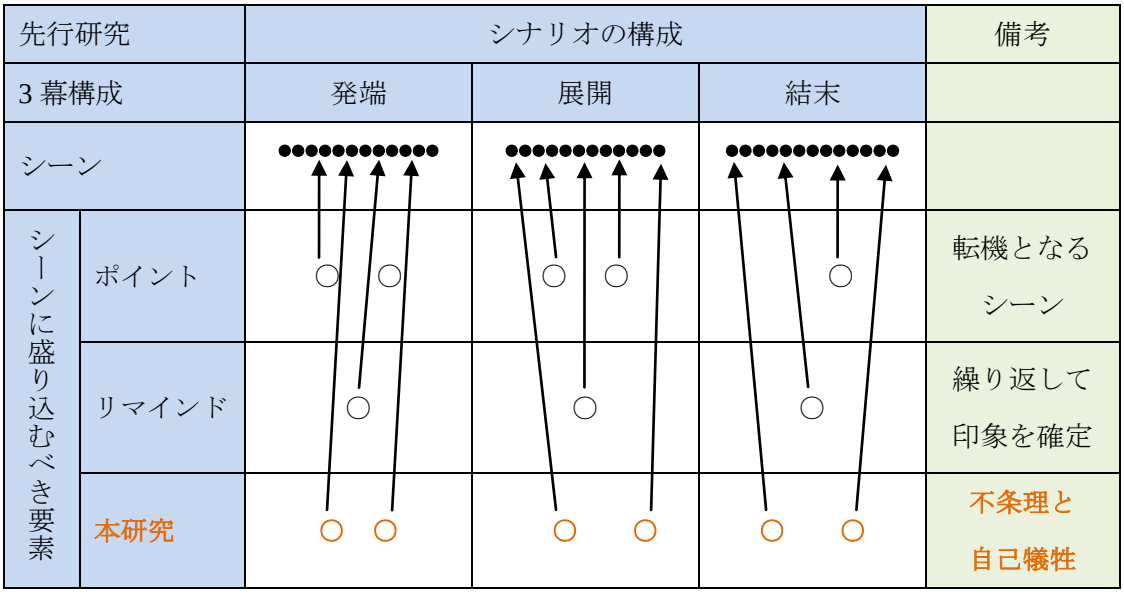


Figure 16.　先行研究と本研究の位置づけ

近年では，再帰性のあるエンジニアリング的な手法によりシナリオ分析を試みている研究も一部で進められているが，日本ではごく限定された執筆者によって書籍化される程度である。日本の多くは小説・寓話など守備範囲は多岐に渡るが，研究としては物語類型がなされている程度で，米国，日本を問わず，現状の議論の多くはシナリオを“どのように描くか”が中心であり，“何を描くか”は殆どない。つまり，穴の少ないシナリオ作成法はある。然し，それが普遍

的価値をもって不朽の名作となりうる可能性がどの位あるかの評価分析はない。

以上，シナリオの先行研究を纏めると，ほぼ皆同じことを述べている。コンフリクトや解決方法の重要性は言っているが，問題解決方法が，どのように観客に感動を与えているのか，というところまでは踏み込んでいる方法論は多くはない。例えば「グラントリノ」（2009 年）や「12 人の怒れる男」（1957 年）のような作品では，道徳的にその問題解決に取り組んでいる姿を描いており，それによって観客は感動し満足を得ている。しかし，上記の先行研究では，そのような問題解決手法をどのような観点で描くことで感動を伝えられるか，感動を描くことが出来るかという事にまで踏み込んだ理論体系は出来ていない。

5.1.2　シナリオの要素（5W1H）

本研究では，何かを描くときにはその文章に必ず含まれている要素は何なのか，という観点でシナリオに必要な要素を検討した。その結果，導き出した要素がシナリオ・グラフ 5W1H である。シナリオを漏れなくダブリなく端的に纏められる方法として，「いつ，どこで，誰が，何故，何を，どのようにしたのか」という 5W1H の観点で映画のストーリーを纏め分析した。文章の良否を議論する上では一般論として 5W1H の重要性を述べているものも多いが，本研究ではシナリオの構成要素として 5W1H という 6 要素に着目した。

5W1H が各作品のストーリーのどのような事を表しているのかを見つけ出すために，ランダムに 100 作品以上を鑑賞し質的データ分析を行った。半年以上の試行錯誤の上，各映画が訴える本質的な内容に対する法則性を導き出した。

5.2　名作シナリオの法則

5.2.1　帰納的アプローチ

帰納的アプローチとは，数個の事例に基づいてある法則を導き出し，次にその法則が全体に通用する事を証明するという手順で進めるアプローチである。対照的なものに演算的アプローチがある。こちらは，はじめから全体を見通して，そこに存在する共通因子を見つけ法則や仮説の必要条件を見出すやり方である。

今回は帰納的なアプローチにより映画作品を分析する。先ず，世界最大と言われており，投票数も数十万件レベルの映画データベースサイト Internet Movie

Database （IMDb）などにより投票ランク上位の名作映画をリストアップする。そこで何が描かれているのかシナリオを MECE（Mutually Exclusive and Collectively Exhaustive）的な分析を行い，且つ何を描くべきかという観点を明確にするためにショートプロット化する事とした。

本研究ではオリジナリティとして, 5W1H の観点で整理を実施する事とした。更に整理する中で，普遍的な名作の条件を導き出すことを試みた。

5.2.2　コーディング

いくつかの名作を分析した結果，そのシナリオを「いつ，どこで，誰が，何故，何を，どのようにしたのか」という観点で整理する。例えば What 主人公の壁，葛藤に着目した場合を下表に示す。データサンプルは，前述の通り IMDb というワールドワイドな映画ランキングサイトからリストアップした。これは映画製作や流通側に操作されていない顧客目線のランキングサイトである。

Data Sample
～シナリオの分解～

Phase 1:			映画の時代背景	映画の背景	何かしらの弱みを持っている主人公	壁。主人公の葛藤（他人からされて嫌な事及び"Why"（目標）を妨げる事＝不条理）	目標。壁を乗り越えたい動機。⇒映画の感動	＜壁を乗り越え成長するための方法＞⇒映画の魅力
5W1H	作品名	作品製作年	When	Where	Who	What	Why	How
IMDb Top #1	ショーシャンクの空に The Shawshank Redemption	1994	1947年+19年+1年	米国メイン州にあるショーシャンクという名の腐敗した刑務所	離婚を迫ってきた妻が殺され冤罪によって投獄された銀行員アンディー・デュフレーン	理不尽に身にかかる危険から逃れられない環境や絶望感	（所長や看守達の悪事を暴きつつ）自由になりたい	希望を持ち続ける忍耐強さとそれに伴う慎重な行動 友情を大切にする品位
#2	ゴッドファーザーⅠ The Godfather	1972	1945年～	熱い血を持つシチリア人と移民の町ニューヨーク	もともと平和主義だが抗争社会に巻き込まれていく ドン・コルレオーネ	家族の危機・危険、不忠（Disloyality）	社会の操り人形にならないよう、家族を守り繁栄させ平和に暮らしたい	ファミリーを大事にする家長の男気と責任感 忠誠心（Loyalty）を重視し裏切り者は消す
#3	ゴッドファーザーⅡ The Godfather: Part II				母を目の前で殺ヴィト・コルリと、敵の多いコーネ家の末息子ル	一族への危機・危険、不忠を不条理	ビジネスを合法化し拡大させ一族を維持存続させたい	一族の長の責任感と男気 忠誠心（Loyalty）を重視し裏切り者は消す
#4	続・夕陽のガンマン Il buono, il brutto, il cattivo.(The Good, the Bad and the Ugly)		1865年頃）		者のトゥーコと、イカサマ賞金しているブロンディ	自分を殺そうとしたり宝を奪おうとする者や殺し屋のエンジェルアイズ	大金を手に入れたい。金貨２０万ドルが隠された場所に行きたい。	仲間を裏切っても殺さない 駆け引きの上手さ
#5	パルプフィクション Pulp Fiction	1994	当時（1994）	ロサンジェルス	雇われヒットマン（ヴィンセントとジュールズ）と、八百長を依頼するギャングボス（マーセルス）とボクサー（ブッチ）	失敗したり、裏切ったり、裏切られること	死にたくない	・モラルを自問自答しボスへの忠誠心を失わない努力（ヴィンセント） ・神の存在を感じた事により奇跡を信じヒットマンの仕事を辞め人を殺さない努力（ジュールズ） ・敵を助けに戻る人情（ブッチ） ・義理で人を許す（マーセルス）

事例紹介（what）
主人公の"壁、葛藤"を表現

Table 5. 映画シナリオの 5W1H 整理（サンプル）

このように 5W1H の各要素に着目して各作品を横断的に観てみると，5W1H の各項目が下記のような統一的な内容を述べている事が分かった。

When：作品の時代背景
Where：作品の地理的背景
Who：何か弱みを持っている主人公
What：壁，不条理な事
Why：目標，壁を乗り越えたい動機
How：不条理感を取り除くためのアクション

また，その 5W1H の内容をフレーズにすると，「（When に Where で）Who が，What を Why（だから），How によって乗り越え成長する。」と纏められる。物語は大抵，主人公の前に必ず何かの障害が存在し，その障害を何かしらの方法によって，乗り越えていく姿が描かれている事が分かった。

「ショーシャンクの空に」（1994 年）を例に 5W1H に纏めた内容を紹介する。

- Who は「妻が殺され冤罪によって投獄された銀行員アンディー」
- When は「1947 年＋19 年＋1 年」
- Where は「米国メイン州にある腐敗したショーシャンク刑務所」
- What は「理不尽に身にかかる危険から逃れられない環境や絶望感」
- Why は「敵の悪事を暴きつつ自由になりたい」
- How は「希望を持ち続ける忍耐強さとそれに伴う慎重な行動と友情を大切にする品位」

と考えた。つまり，先ほどのフレーズ構成に当てはめると，「妻が殺され冤罪によって投獄されたアンディーは，理不尽に身にかかる危険から逃れられない環境や絶望感を，敵の悪事を暴きつつ自由になりたいから，希望を持ち続ける忍耐強さとそれに伴う慎重な行動，そして友情を大切にする品位を持つことによって乗り越え，目標を実現し得ることができた。」という事となる。大枠でこの映画の基本コンセプトが表現できている事が理解出来る。

映画製作にあたっては監督や投資家などで，プロットと呼ばれる非常に簡易な映画コンセプトを示すドキュメントで撮影の可否について議論される。プロットとは，あらすじと類似語ではあるが，映像コンテンツ製作ではコンテンツ

がどのようなものか一番イメージし易く，特徴がわかり易いものを指している。つまりコンテンツの基本コンセプトが上手く表現されているものをプロットと言う。本研究で提示した 5W1H による整理方法もプロットを作成する手法のひとつと考える事が出来る。このように 5W1H に纏めると映画作品の内容が明確になり，各作品を整理・比較する事で，シナリオとして何を描くべきかシンプルな議論・検証が可能と考えた。

以降では，帰納的に導き出した上記の法則について，その正当性を評価する。

5.2.3　コーディングから発見した事

半年以上をかけ，各作品のストーリーを，5W1H を用いてコーディングしていく中で，2 つの発見があった。

- What（不条理な出来事）と How（不条理感を取り除くためにすべき To-Do つまり自己犠牲アクション）が，シナリオの魅力度を決める要素
- How（自己犠牲アクション）に道徳的要素を具備

これらの発見を，更に深く，詳細に分析した。

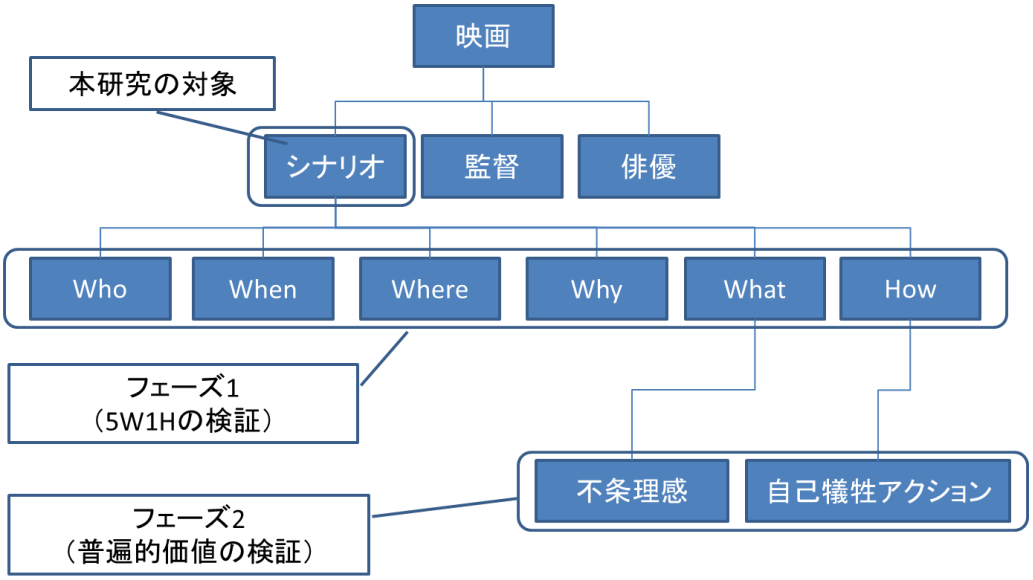


Figure 17.　研究の着目点の整理

5.3　普遍的価値の重要性

本研究中の普遍的価値の定義とは，時代を超えて世の中の大多数の人々が優

良であると判断しうる価値である。次に 5W1H の観点で作品の骨子が十分に良く出来上がっている場合に，何がアカデミー賞などを受賞するか，つまり何が普遍的価値のある作品か否かを分けているのか検討する。

前述の通り，5W1H 分析における“What と How”が最終的な作品の魅力を決定付けている事は分かっている。更に，この What と How を分析すると，倫理学上の功利主義的な価値観が取り入れられている事に気付く。

功利主義とは，ベンサムの提唱した考え方であり「最大多数の最大幸福」というスローガンのもとで「すべての便益の合計から，代償を差し引いたとき，幸福が苦痛を上回ること」を人は選ぶと考えた。また参考までに，ジョン・スチュワート・ミルは「望ましいものとは，実際に人が望むものである」という考え方を提唱した。功利的主義を纏めると，ベンサムの功利主義の中心となる考え方である「効用・利益の最大化」，つまり最大の喜びをもたらすものこそ最善である，という論理であり，すべての便益の合計から，代償を差し引いたとき，幸福が苦痛を上回る場合に幸福も得られるという考え方である。

よって，自己犠牲的な行動の結果に得られるものと，不条理観と自己犠牲的な行動の価値との差分を比較する事で主人公の幸福感，つまり倫理学上の普遍的価値を評価する事が出来るのではないかと考えた。そのような発想から，What と How のシーン数を縦軸・横軸に取り，各作品をマップして各作品の普遍的価値がどのようなものなのか考察を進める事とした。

5.3.1　Phase2：What-How／Moral 分析

更に映画作品を上記で説明した功利主義的な考え方を取り入れて，その What と How を分析していく。

一般的に優良作品と考えられている「ショーシャンクの空の下で」（1994 年）や「ゴッドファーザー」（1972 年）は，どのように功利主義的な価値観をベースにした What と How（主人公が壁をどのように乗り越えるか）を描写しているのか検討を進める。具体的には，「ショーシャンクの空の下で」では冤罪で投獄された主人公が自由という幸福感を得るために，十数年かけて脱獄する準備を整え，また何年もかけて看守に尽くす事で，その悪事の全容を把握し暴露する準備を整えるという苦痛を伴っていた。しかし，作品上は自由という幸福感が苦痛を上回るように描かれているので，功利主義的な価値観をベース

にしていると言える。

また「ゴッドファーザー」では，世の中の不条理な出来事を上手く回避し家族を守るためていくため，非道徳的な依頼（仇を取るための暗殺など）を手掛けざるをえなかった。このように功利主義的な価値観をベースとした観客への訴求効果を出している。

以上の事から，アカデミー賞や一般的に名作や優良と言われる映画作品では，主人公に課せられた壁を克服するために功利主義的な倫理観をもったアプローチが取られている事が必要であると考えた。そこで描かれる功利主義（幸福感が苦痛を上回るような克服手段）はシナリオライターのクリエイティビティーが一番発揮されるところである。クリエイティヴさによって，映画の爽やかさやすっきり感を生む。「グラントリノ」（2009 年）では，正義のために自分を犠牲にして，若者を犯罪の道から助ける。道徳的かつクリエイティヴな方法，暴力に抵抗し成敗する。また，「12 人の怒れる男」（1957 年）全てを紳士的な手段で，非道徳的な行為なしに最後まで突き通し，真実を追求した。

これらの具体的な評価サンプルを以下に示す。

▣ シナリオの魅力を定量的に評価する方法　シーン毎にカウント

IMDb#1	Title: **The Shawshank Redemption** (1994)					
9.1/10 492,107vot	Tagline: Fear can hold you prisoner. Hope can set you free.			What ①	How ②	自己犠牲ｱｸｼｮﾝの道徳的観点
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 142 min	(Why) 自由になりたいから, [What] 理不尽な状況や身にかかるや危険から逃れられない環境また絶望感を不条理とする. [How] 希望を持ち続ける忍耐強さとそれに伴う慎重な行動や友情を大切にする品位	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	裁判（ﾒｲﾝ州）1947年	0:01:50	妻に離婚をしたいと言われ断った後、妻と愛人を脅す為、浮気相手の家まできたｱﾝﾃﾞｨｰ	5	5	Authority/respect
			結局は何もせず、川に銃を捨て帰って寝た		3	Purity/sanctity
2	冷酷な人間		2人が残酷な殺され方をした殺人事件を銃が発見されなかった為、冤罪で終身刑に処される	9		
3	“ムショの調達屋”	0:06:42	丁寧に返答するが”Rejected”（仮釈放不可）を押される服役20年のﾚｯﾄﾞ	3		
4	第一印象	0:07:42	大銀行の副頭取ｱﾝﾃﾞｨｰ入所。どの新入りが最初に根をあげるか賭ける囚人達に夜脅される	3		
5	新入り	0:13:11	ﾊﾄﾞﾚｰ刑務主任とﾉｰﾄﾝ所長。規則と聖書を重んじると言うが囚人が質問しただけで殴り脅す	3		
			ﾎｰｽで洗われ消毒剤をかけられ裸で歩かされる。	3		
6	名も無き男	0:18:50	新人のデブ男が殴られ翌日死ぬ	3		
	食堂	0:20:50	食事に虫が。ﾌﾞﾙｯｸｽのｼﾞｪｲｸ（鳥）にあげる	3	3	Purity/sanctity
7	第一の注文	0:24:40	ロックハンマーの調達をﾚｯﾄﾞに頼む		3	Liberty/constraint
			ﾚｯﾄﾞはﾎﾞｸﾞｽﾞの件をｱﾝﾃﾞｨｰに忠告してあげる		3	Harm/care

Table 6. シナリオの定量評価方法（サンプル）

主人公にとって不条理な出来事の数と，それに対する自己犠牲アクション数をカウントした。更に，Moral Foundation Theory （道徳的規範理論）（Haidt,

Jonathan. 2010）を活用して道徳的観点からの分析を試みた。Virginia 大学の Haidt 教授による本理論については後述する。

5.3.2　各作品の詳細分析

上記の What と How に各作品のシーンごとに重み付けを行った。その重みを縦軸に、シーンを横軸に取りその変化をグラフ化した（各グラフは別紙参照）。IMDb のトップ 10 の作品と低ランク作品の傾向を見てみる。

まずトップ 10 については、例として「ショーシャンクの空の下で（The Shawshank Redemption）」のグラフをもとに考察する。前半は、大きい不条理な出来事の後、自己犠牲アクションを積み重ねている。そして後半にその自己犠牲アクションがピークに達し、不条理さを克服し問題解決つまり目標を達成する事でストーリーを終え満足感を満たしている。

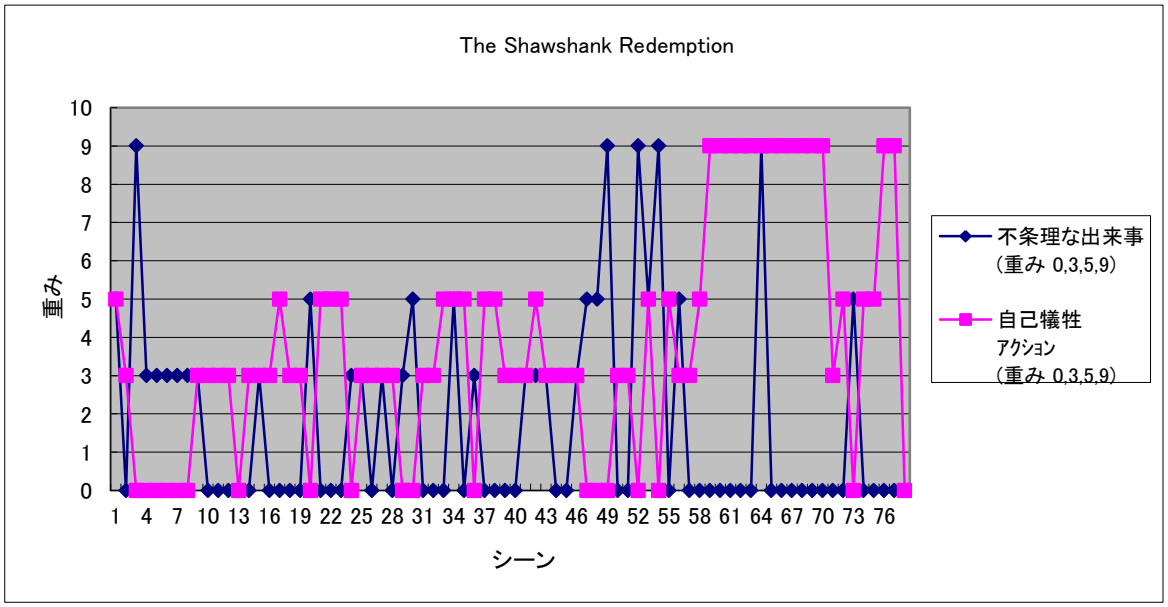


Figure 18. 不条理と自己犠牲アクションの相関図

「ショーシャンクの空の下で」（高ランク作品　サンプル）

このように前半に不条理な出来事を描き、その出来事を自己犠牲的アクションによって解決していくシナリオ構成が一般的である。他の作品においてもほぼ同等な傾向が強い。しかし「パルプフィクション（The Pulp Fiction）」（1993 年）ではストーリーラインの後半部分を始めに見せるシナリオ構成をとっているために、始めの方に自己犠牲アクションのピークが多く出ている。

また低ランク作品については、「蒼き狼」（2007 年）のグラフをもとにその傾向を考察する。

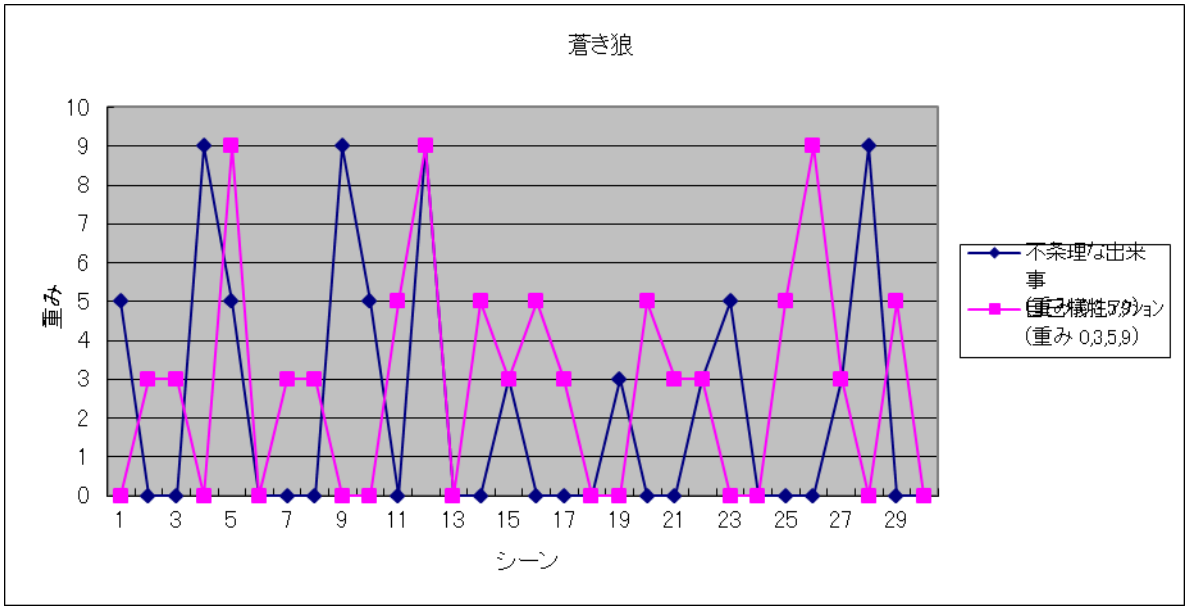


Figure 19. 不条理と自己犠牲アクションの相関図

「蒼き狼」（低ランク作品　サンプル）

低ランク作品の特徴としては、このように不条理な出来事、自己犠牲アクションともにシナリオの前半後半に関わらずピークに達する。またそのピークの上下も単調であり、トップ 10 作品にみられるような複雑なピークの山は見られない。つまりトップ 10 作品と比較して話の構成が非常に単純であると考えられる。

トップランク作品と低ランク作品を比較すると、一番の違いはそのシーン数である。低ランク作品の場合、不条理な出来事や自己犠牲アクションを描いたシーン数が極端に少ない。それ以外の何等かの事柄を描いたシーンが多いため、本当に訴えたい事がぼやけてしまっていると分析出来る。

また自己犠牲アクションがトップランク作品では前半抑え気味で、後半にピークに達する傾向が強い。しかし低ランク作品はそのピークはシナリオ中の前半に発生する事もあるし、たとえ後半にピークが来ていても、そのピークの数が少ない。それはそもそも自己犠牲アクションを描いたシーン数の少なさにも起因するが、ピークの少なさ故に観客へ訴えかけるものも小さいと考えられる。

不条理な出来事については、トップランク作品では前半にピークを作り、観

客を引き込むパターンや、コンスタントに不条理な出来事を描き続けるパターンもある。また中盤にピークを作り後半の自己犠牲アクションのピークに繋げるパターンもある。しかし、低ランク作品では上記のようなパターンはなく、ピークはランダムに作られている。これはシーン数自体の少なさがそのように見える原因のひとつとも言えるが、どちらにしてもトップランク作品との違いは明白である。

6. ソリューション実装 <Implementation>

6.1 普遍的価値の検証

本章では，IMDb のランキング上位作品，アカデミー賞受賞作品などにソリューションを適用し，各作品を定量的に評価する手法について検討する。

What と How を中心に分析し，その結果をマップに纏め，法則性を導出した。まず Phase2 分析の観点から，映画作品の分布マップは，主人公に対して不条理なシーン（What）を横軸に，それに対する自己犠牲的な行動を描いたシーン（How）を縦軸に取り，作成した。結果，トップランク作品と低ランク作品 の傾向が明確化し，普遍的な価値基準が明らかになった。

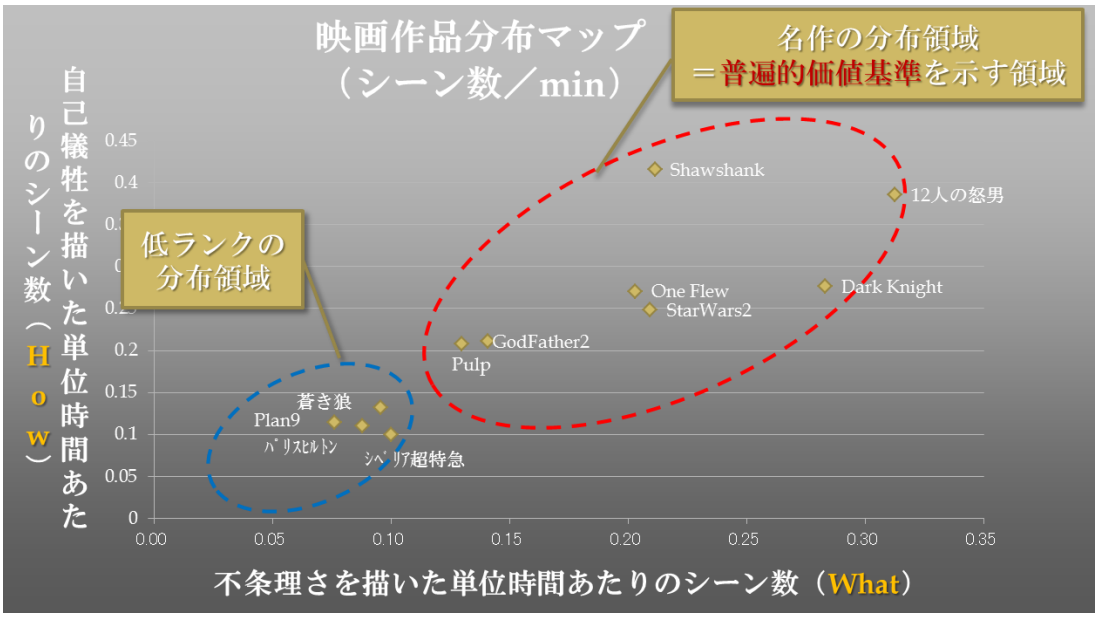


Figure 20. 映画作品分布マップ

1 分あたりのシーン数単位で各作品をグラフ上にプロットした結果，不条理を描いたシーン数は約 0.11 以上，自己犠牲数を描いたシーン数が約 0.16 以上に，

優良コンテンツが固まっている事が分った。つまり，この赤い丸の分布領域に入るシナリオは優良コンテンツとなる事がわかった。

シナリオにおけるシーンとは，ト書きとセリフで書かれたものを指す。通常シーン数は，2 時間映像コンテンツで 120～300，1 時間映像コンテンツで 60～150，30 分映像コンテンツで 30～100，5 分映像コンテンツで 5～10 程である。シーンとは，一つの場所で展開されるストーリーとテリングであり，短い場合も長い場合もある。映画によって上映時間やシーン数が異なる。

ここで注目される事として, What（不条理感）を克服するために行う How（アクション）が多くの場合に非道徳的な行為により対処している。しかし，例外的に「12 人の怒れる男」（1957 年）は一度も非道徳的なシーンを描く事なく作品を仕上げている。また，もうひとつの例外として「ロスト・イン・トランスレーション」（2003 年）も大半は道徳的な行為を描いたシーン構成を取っている。ただ 1 か所のみ非道徳的なシーンを入れているが，この作品の場合はこのようなシナリオ構成による評価よりも，今回研究対象外とした監督のセンスにより影響が大きいと推測する。

6.2　名作の普遍的価値

映画作品分布マップで示した名作の分布領域について，道徳的な観点から分析を行う。道徳的な価値には、道徳的個別主義（Dancy, Jonathan. 2004）と言われるものと、それに相反するものとして道徳的普遍主義（Turiel, Elliot. 1984）という考え方がある。また、道徳心理学という領域においては，コールバーグ理論において、道徳的価値には普遍性があるが,その判断を行う能力や成熟度の度合いが各人で違うから道徳判断に個人差が生じると述べられている（Kohlberg, Lawrence. 1987）。

道徳的普遍主義の中では、道徳的規範と慣習的規範の 2 種類が存在し、後者は地域や部族などによって異なる道徳的価値を持っている（Turiel, Elliot）。しかし、前者の道徳的規範は普遍的なものとして、人種などに問わず共通に持っている価値観と位置付けられている。その道徳的規範に基づいて Virginia 大学, Haidt 教授が Moral Foundation Theory（道徳的規範理論）を纏めた。

本研究では同規範を用いて，さらに分析を進める。下記の 6 種類の道徳的規範を活用する。

① 親切，優しさ，思いやり： 他人に親切にする事，
危害から守ろうとする事（Harm/care）

② 公正さ: 公正さを保ち，互恵的な利他主義精神を持つ事
（Fairness/reciprocity）

③ チームワーク： 家族，集団への忠誠
（Ingroup/loyalty）

④ 敬意： 伝統への敬意，正当な権威への服従
（Authority/respect）

⑤ 高潔さ：純粋・清潔・神聖さを好み，汚れた物や不純な物を嫌う
（Purity/sanctity）

⑥ 自由：抑制のない自由な生活
（Liberty/constraint）

この 6 種類の道徳的規範が各作品にどの程度盛り込まれているのか分析した結果を示す。

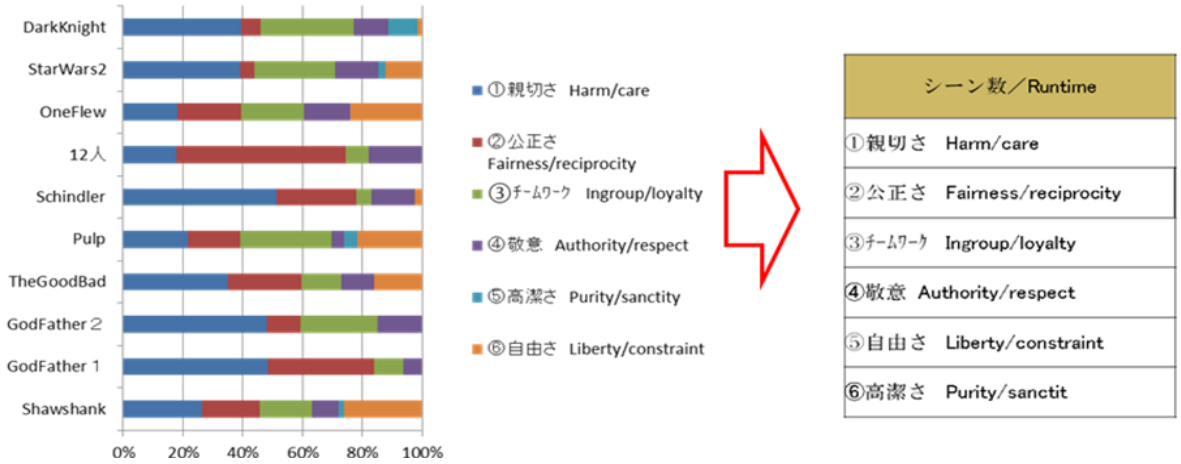


Figure 21. 各作品に含まれる道徳的規範

例えば，「スターウォーズ エピソード V」（1980 年）をとると，親切さカテゴリーが全体のシーンの 4 割程度を占め，あとはチームワークカテゴリーが 2 番目に多く，敬意カテゴリーが 1 割程度占めていた。全作品を足して平均した結果は多い順から下記のようになる。

1. 親切さ　Harm/care
2. 公正さ　Fairness/reciprocity
3. チームワーク　Ingroup/loyalty
4. 敬意　　Authority/respect
5. 自由さ　Liberty/constraint
6. 高潔さ　Purity/sanctity

これは，シナリオに盛り込むべき道徳的規範として，評価すべきポイントであると考察する。道徳的なシナリオこそが名作であり，特に親切さ（Harm/Care）カテゴリーは多くの作品でも重要視される道徳的規範として必要な要素である。よって，主人公の持つ品位や道徳観が，作品の良否を決定付ける主要な要因と言える。

このように良質なシナリオを作成する，または評価するには，上記観点での考慮が重要である。

7.　ソリューションの検証 <Verification>

7.1　シーン分析の客観性検証

まず初めに，ソリューション実装の客観性について検証を行った。

(1)評価者 A の評価項目

以下の 10 項目に関して，各シーンが左側の場合はプラス（＋），右側の場合はマイナス（－）として，程度に応じて [0, 3, 5, 9]　の数値を当てはめた。

A 親切・寛容　：冷酷・残忍
B 公正　　：偏狭・偏見・差別
C 忠誠　　：裏切り
D 尊厳　　：侮辱・軽蔑
E 高潔　　：卑劣
F 自由・開放　：束縛
G 遵法　　：無法・犯罪

H 勤勉　　：怠惰
I 非凡・有能　：凡庸・無能

例 1）罪のない家族を銃で皆殺しにする→　スコア=-9　評価項目=A
例 2）早撃ちで無頼者 3 名を撃ちたおす→　スコア=+9　評価項目=I

(2)評価者 B の評価項目

以下の 6 項目に関して，各シーンが不条理な出来事ならマイナス（－），その出来事に対する自己犠牲的な行動・言動があればプラス（＋）として，程度に応じて [0, 3, 5, 9]　の数値を当てはめた。

不条理と自己犠牲の行為　[Moral Foundation Theory]:
①危害／親切　Harm/care
②公正さ／互恵関係　Fairness/reciprocity
③グループ性／忠誠　Ingroup/loyalty
④権威／尊敬　Authority/respect
⑤純粋さ／高潔さ　Purity/sanctity
⑥自由／抑制　Liberty/constraint

(3)評価方法

i. 各シーンについて，符号を含めて数値を当てはめる：評価数列の作成
ii. シーン番号を横軸にして，評価数をグラフ化する
iii. さらに，評価者 A と評価者 B の評価数列に関する「相互相関係数」を算出した。

(4)代表作 2 編に関する評価結果

代表作例 1：「ショーシャンクの空に」(1994 年)

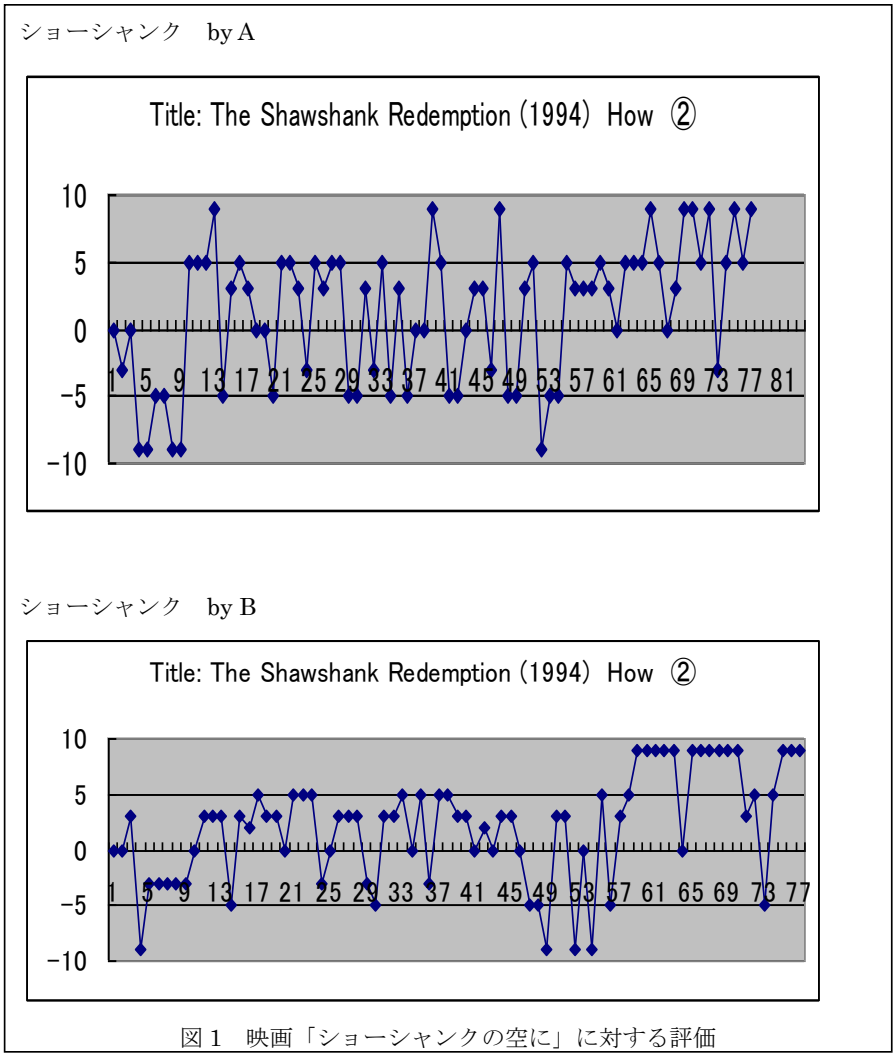


Figure 22.　異なる検証者による評価(1)

以上の二者の評価数列に対して，相互相関係数 Corr(Shaw)を計算した結果は「ショーシャンクの空に」の相互相関係数： Corr(Shaw)=0.698 であった。異なる評価項目を含んでいるにも拘わらず，強い相関が認められた。

代表作例 2：「続・夕日のガンマン」(1966 年)

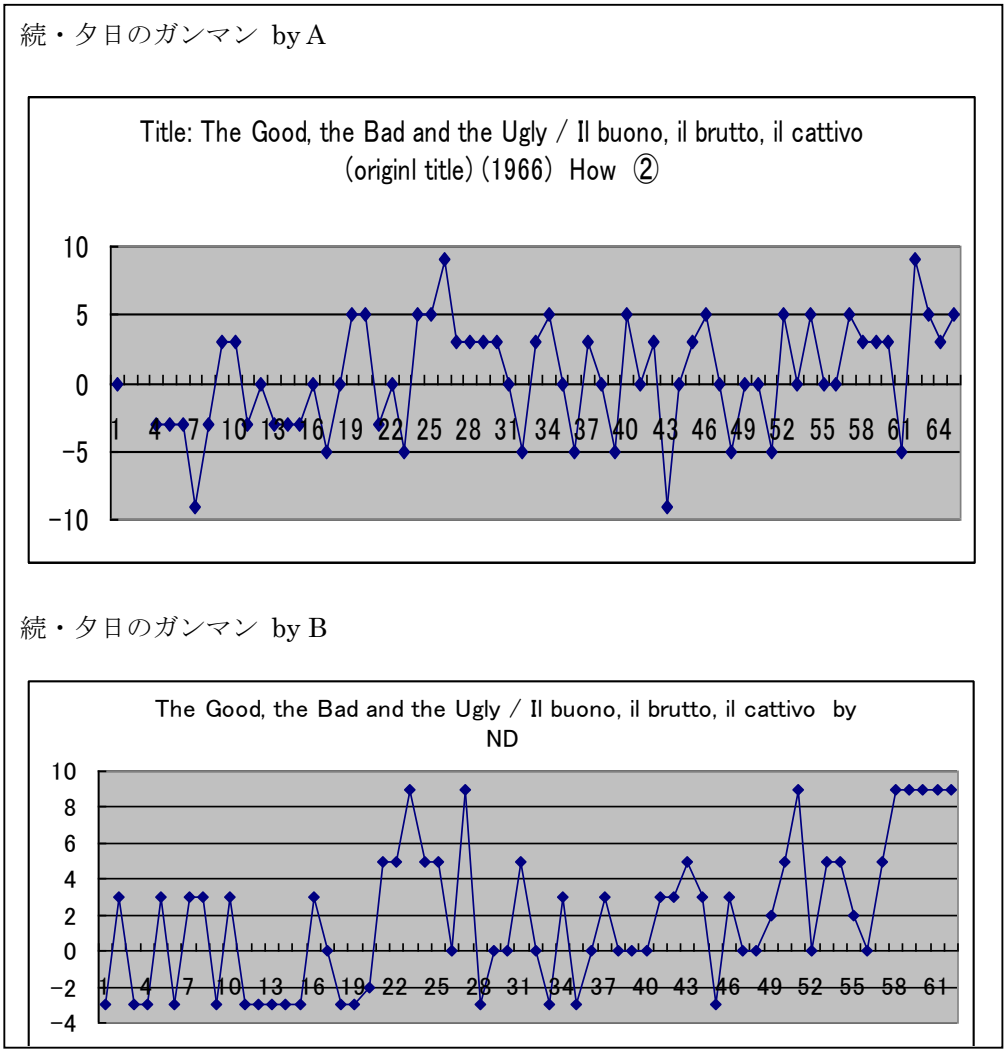


Figure 23.　異なる検証者による評価(2)

以上の二者の評価数列に対して，相互相関係数 Corr(Buono)を計算した結果は，「続・夕日のガンマン」の相互相関係数：Corr(Buono)=0.565 であった。異なる評価項目を含んでいるにも拘わらず，強い相関が認められた。

(5)客観性に対する考察

今回のように，評価軸が全く同じでない場合でも，シナリオの評価・分析結果は相関度が高い関係にある事が分かった。また，今回は 2 名での比較でしかないが，ランダムに選んだ被験者での実験である事も考慮し，誰が実施してもほぼ同様な解が得られると考える。つまり，人間の感覚はほぼ類似したものを

持っていると言える。よって，本研究で示した評価軸に統一する事も可能であり，また統一すれば更にその評価分析結果の誤差も小さくなると考える。

以上により，本研究で進めている評価分析の基礎となる個々のシーン分析は，主観的ではなく，十分に客観性が保たれていると言える。

7.2　AVE MAP の再帰性および正当性の検証

本研究で開発した評価手法の再帰性と分布マップの正当性の検証・確認を行った。検証の視点は以下の通りである。

検証の観点：　評価手法の再帰性と分布マップの正当性

検証者のバックグラウンド：

年間 10 本以上映画を鑑賞する観客（客観性）

検証の題材：　「ゴッドファーザー（Godfather）」（1972 年）

「シンドラーズ・リスト（Schindler's List）」（1993 年）

「続・夕陽のガンマン（The Good, the Bad and the Ugly）」（1966 年）

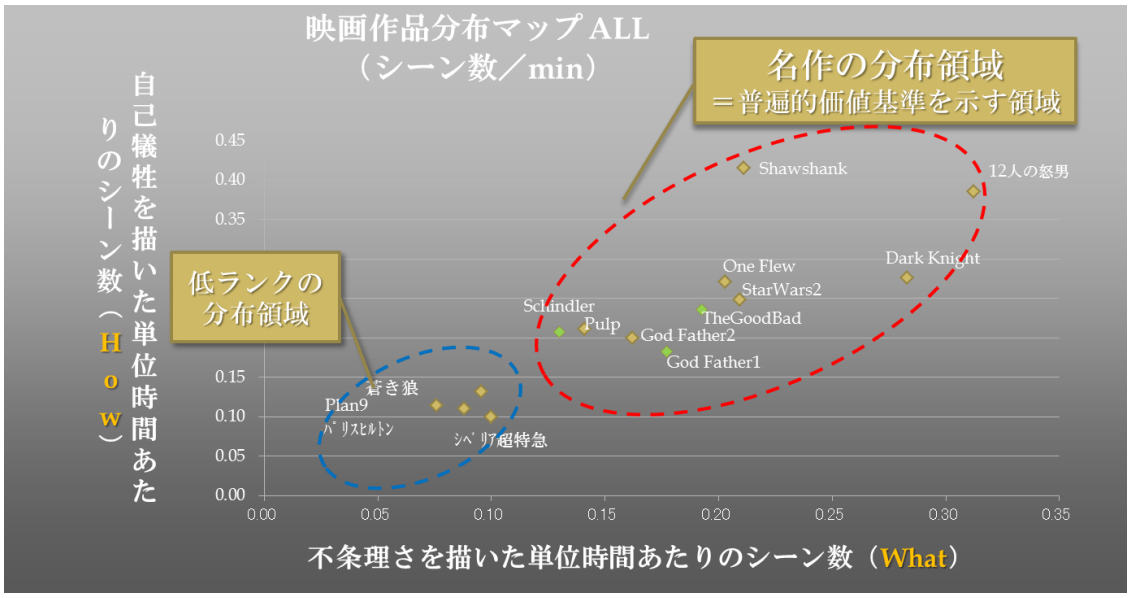


Figure 24.　AVE MAP（Audience View Evaluation）

結果は上図の通りであり，緑色のポイントは本検証結果である。このように名作は名作として，検証者に関わらす評価された。よって，本手法の再帰性と本マップの正当性が確認された。

また同時に，名作が名作と評価される領域は，まさに多くの観客が共通して満足感を得られる普遍的な価値を持った領域であるとも考えられるため，本領域を普遍的価値領域とする。そして，本マップが真に観客目線の評価を可能としている事から，AVE（Audience View Evaluation）と名付ける事とした。

7.3　AVE 概念の説明（Audience View Evaluation）

最後に AVE MAP の概念を纏めた。この下図の右上の領域は，名作の普遍的な価値領域となる。不条理・自己犠牲のシーンが多く，それは観客を惹きつける作品と言える。逆に，不条理・自己犠牲のシーンが少ない映画，つまり無駄なシーンが多い映画は駄作の領域になる。また，上と右下の領域はそれぞれ不条理シーンと自己犠牲シーンの数が偏った作品と考えられるが，未検証領域である。

Figure 25.　AVE 概念図

このように主人公を取り巻く不条理・自己犠牲的なシーンが多い作品ほど名作として評価を受けている事から考えて，主人公の持つ品格や道徳観は作品の評価に対して非常に重要なものであると考察される。

8. ソリューションの検証 <Validation>

高い品質のシナリオを描くためのシステム評価軸が分かった。主人公に降りかかる不条理な事と，それに対する主人公の自己犠牲的なアクションの描き方によって，高品質なシナリオを作るキーポイント（シナリオ）を導き出した。

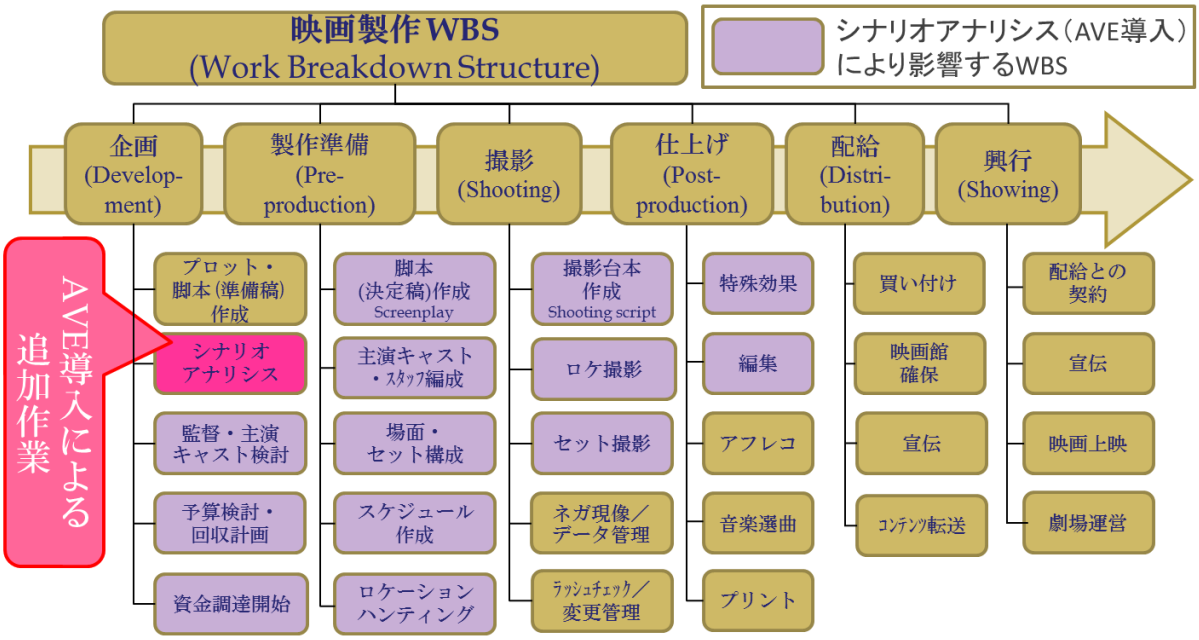


Figure 26.　AVE 導入後の映画製作 WBS 一覧

映画制作における作業の一覧を示めす。今回 AVE の導入に伴い，“シナリオアナリシス”を追加した。シナリオアナリシスを追加する事に伴い，既存の作業にも影響が及ぶ。その作業が色付けした作業である。

シナリオアナリシスによって脚本の品質が高まる事で，各作業は今まで以上に良質な作品を制作するための“質の高い”作業を行う事が可能となる。その“質向上効果”をシミュレーションし，AVE 導入に伴う映像コンテンツ製作システム全体へのインパクトを検証した。

定量的に効果を見積もるために，映画制作プロジェクトにおける費用の使用状況をグラフ化した。全作業工程を完了した時点で 100%に達するようになっている。宣伝重視の制作では，制作初期にはあまり予算を使わず，後半の配給・興行段階において，宣伝費として多くの予算を使う傾向がある。AVE を導入した理想的な制作プロジェクトでは，宣伝重視型に比べて企画段階で脚本の作成

に予算の多くを使う傾向に変わる。

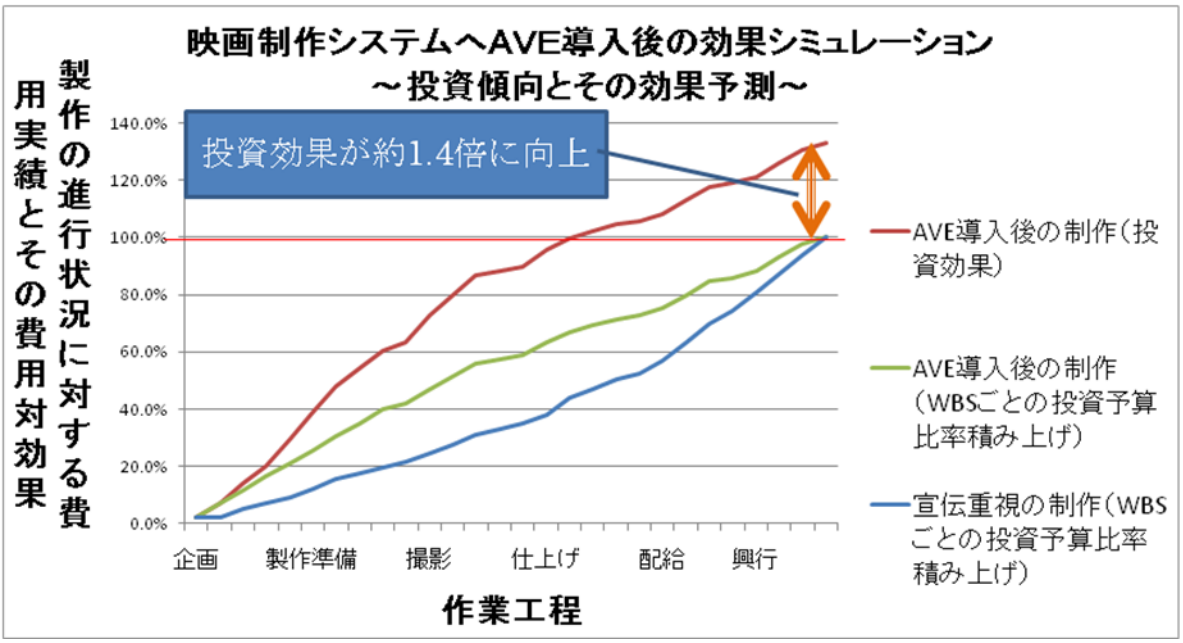


Figure 27.　AVE 導入に伴う映像コンテンツ産業への効果シミュレーション

AVE を用いる事で，上流工程の多くの作業品質が向上する事に伴い，全体として映像コンテンツ製作への投資効果の向上が期待出来る。その効果をシミュレーションした結果，最終的には宣伝重視型の映像コンテンツ製作の約１．４倍の投資効果が期待出来る事が判明した。

このように本ソリューションが及ぼす映像コンテンツ産業へのインパクトを定量的にも定性的にも比較検討した。定性的には，日本の典型的な宣伝重視型・ハリウッド型・そして本研究で提案した AVE を用いたタイプの３つをステークホルダーの様々な視点で比較検証し，本研究成果の有用性を確認した。

また, 定量的には AVE 適用による投資効果は宣伝型の 1.4 倍程度と試算した。よって，本研究成果は産業全体を変革出来るものと考える。

映像コンテンツ産業システムを Pugh Concept Selection を用いて，各産業システムの形態を比較する。HOLLYWOOD 型と宣伝重視型と AVE 導入型の比較検証を行った。比較する形態は，宣伝重視型，つまり現在の日本の映画産業そのものを想定した。また，HOLLYWOOD 型，つまり世界市場シェアの１番を占めている映画産業の形態，そして今回本研究で提案した AVE を導入した事を

想定した映画産業を考えた。評価軸は、産業システムに関わるステークホルダーの関心事項により評価した。

ステークホルダー	関心事項	評価項目	宣伝重視型	HOLLY-WOOD型	AVE導入型
観客 (Audience)	作品の品質	観客満足度	-	D A T U M	+
投資家 (Producer)	投資効果	リスク度	+		+
制作サイド (Production)	作品の品質	作業精度	-		+
配給サイド (Distribution)	作品の品質	観客満足度	-		s
興業サイド (Theater)	作品の品質	観客満足度	-		s
販売・流通 (DVD)	作品の品質	観客の関心度	s		s
		Σ of +	1		3
		Σ of -	4		0
		Σ of S	1		3
総合評価			-1		3

Figure 28.　Pugh Concept Selection 映画産業システム比較

産業に関わるステークホルダーの視点で，その評価項目を決定し，各産業形態の比較を行った。結果 AVE 導入型が一番優位である事を示した。

宣伝重視型に対する投資家の評価は，日本の製作委員会方式自体が投資リスクを軽減する方式であるため，他産業よりもリスクが低く優位性が高いと判断した。

AVE 導入型の場合，前述の WBS 一覧により，観客目線で作った作品であるため観客満足度は高い。また投資家の視点では当然投資リスクも低く安全である。そして，制作サイドの視点では，観客目線で作ったシナリオを基本としており，企画段階でコンテンツに対する要求条件が定まる。結果として，後工程での手戻りも減少し，作業精度も高くなる。結果、AVE 導入型のコンテンツ制作システムは、他のタイプよりも優位性があり、また少数のステークホルダー

に偏った受益者構造のシステムではないと言う結果が出た。以上により、AVE 導入の効果が検証されたと考える。

9. 結論

本研究により，良いシナリオを評価・作成するシステム（仕組み）を構築した。本システムを活用する事で，流通側の都合での映像コンテンツ制作方法が改善され，観客目線での普遍的価値観のある作品制作への変革に繋がる。

これからは映画が作り終わらないと観客から評価を得られないという既成概念は捨てるべきである。本研究の成果を用いる事で，制作する初期段階から，観客目線の評価を得て，観客のニーズや要求を満たした名作作りに貢献出来るのである。

AVE を用いる事で，普遍的価値観を共有する事が出来る。それにより優良コンテンツの作成がなされ，それが興行の世界的成功に繋がる。さらにその成功が制作サイドへの適正な資金還元を可能にし，再度優良コンテンツの作成に還元される。このような普遍的価値観を起因にした好循環サイクル，つまり Universal-value Cycle が完成されると考えられる。

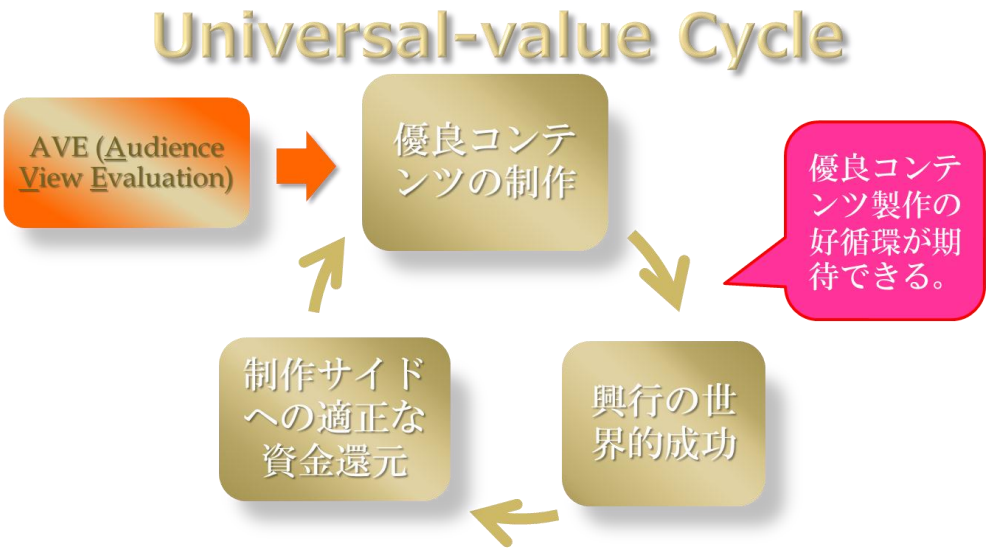


Figure 29. Universal－value Cycle

10.　おわりに

映像コンテンツは人生を豊かにする文化であり, それが優良なものであれば, 社会が良い方向に変革していくと考える。一般的にみて人格形成の影響は，家族から 2 割，社会が 8 割の設計を占めていると考えられており，映像コンテンツの質が向上する事で社会が良くなり人々も良くなると思われる。

また,「衣食足りて 礼節を知る」と言うように，一人当たりの GDP が高いところは，倫理規定を守った優良なコンテンツが売れると言われている。全世界的に見れば, 日本の一人あたりの GDP のランクは 17 位を占めている国である。然しながら，低劣なコンテンツに慣れてしまった日本人の心を豊かなものにしていくためには，優良コンテンツ制作が貢献出来るであろうと確信する。そして，最終的には優良作品を生み出し Universal-value Cycle 効果によって，世界平和の貢献に繋がる事を望む。本研究がその一助になれば幸いである。

11. 謝　辞

本修士論文の作成にあたり，終始適確なご助言を下さり丁寧にご指導頂いた指導教員である手嶋龍一教授に心より感謝申し上げます。また，同じく指導教員である保井俊之教授にも，終始適確なアドバイスを頂き，構成の導き方や問題の分析手法など細部にわたるご指導を頂き心より御礼申し上げます。狼嘉彰研究科委員長に様々なご指導を頂き深く感謝申し上げます。副査の小木哲朗先生，高野研一先生，ご指導また励まして頂きどうも有難う御座いました。また福澤諭吉先生がもし現代にご存命でいらしたらお創りになられていたであろうと言われている素晴らしい SDM 研究科を慶應 150 周年事業として設立して下さいました安西祐一郎元塾長に心から感謝を申し上げます。前野隆司先生，日比谷孟俊先生，佐々木正一先生，中野冠先生，西村秀和先生，春山真一郎先生，当麻哲哉先生，浦郷正隆先生，林美香子先生，谷口智彦先生，吉田篤生先生，白坂成功先生，神武直彦先生，湊宣明先生，貴重なご指導を頂きまた SDM 的思考や工学的手法をお教え頂き本当にどうも有難う御座いました。スタンフォード大（故）石井浩介先生，スカイハイそしてポジティヴに考える重要性をお教え頂き有難うございました。Sun Kim 先生，thank you for your encouraging advice about international conference.　Kurt. A. Beiter 先生, そして MIT の Oliver de Weck 先生，thank you so much for teaching me many useful tools and your great and enthusiastic lectures during ALPS. 金子満先生には，シナリオライティングの黄金則をお教え頂きまして誠に有難うございました。Roger Christiansen 監督，thank you very much for your kind help with the Hollywood and the Academy systems. 藤原洋先生には様々な産業に関する深い洞察は大変勉強になりました。貴重なご助言をいただき大変有難うございました。北岡元先生にはシナリオ分析法などをお教えいただき感謝を申し上げます。松崎久純先生には貴重なアドバイスや励ましを頂き御礼を申し上げます。Rashmi Jain 先生，thank you for your kind help with System Integration and the great big-sisterly advice not only on my thesis but also on my life. Niels Malotaux 先生, thank you so much for teaching me how to measure anything. Justin Ambrosino 監督，thank you for teaching me how you write good film scripts. Mark Amin プロデューサー，thank you for sharing your knowledge about producing films in Hollywood. Michael Bay 監督，thank you so much. 黒澤久雄様，志賀俊孝様，早坂高志様，伊藤信太郎様には日本の映像コンテンツ産業システ

ムについて詳しくお教え頂きまして心より感謝を申し上げます。茂木健一郎先生，本研究に対して励まして頂き有難うございました。村井邦彦先生には音楽著作権問題についてお教え頂きどうも有難うございました。社中枢システム研究室（SCS Laboratory）の皆様はじめ初代リーダーでいらっしゃられた中島庸介様，榮谷昭宏様には言い尽くせないほどの感謝を心から厚く申し上げます。櫻井智明様も貴重なアドバイスを頂き有難うございました。森谷様英一郎様には色々な情報をお教え頂きどうも有難うございました。SDM 研究科の皆様，ご一緒に学ばせて頂き助けて頂きながらここまで来られました事に感謝を申し上げます。同じ秋学期生で励まし合えたみんな特に，松田友貴様，Hakimi Pegah 様，藤堂寧子様，岩崎量様，どうも有難うございました。渡辺一仁様をはじめ PRESYSDENT 会の皆様も色々とお支え下さいまして有難うございました。また入学当初から色々と対応して頂いた SDM の教員ならびに渡部隆志様，村山奈穂様をはじめとした職員の方々特に様にも厚く感謝を申し上げます。本研究の調査対象者の皆様に感謝申し上げます。森浩美様，ご協力下さり有難うございました。鈴木昭治様，色々なアドバイスと励ましを頂きまして有難うございました。親友の今井貴子様も社会人大学院生活に関するアドバイスを頂き支えて下さり有難うございました。　友達のみんな，どうも有難うございました。Becky, thank you for your everlasting friendship and support given to me always.

最後に，多忙な日々の中，常にサポートしてくれた母，醍醐眞智子，SDM に導いてくれて励ましてくれた兄，醍醐博明，助けてくれた兄，醍醐将之，幼い頃から父代わりに私をここまで支えてくれた祖父，醍醐幸右衛門には言い尽くせないほど心から感謝を申し上げたいです。私を空から見守って下さっている父，醍醐博之，また在学中に他界した祖母，醍醐佳枝にも心から厚く感謝を申し上げます。本当にどうも有難う御座いました。

12.　参考文献

［欧語文献］

The Academy of Motion Picture Arts and Science (AMPAS) ウェブサイト
(http://www.oscars.org/index.html, 2010 年 3 月 27 日アクセス)

――, (http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/rule05.html, 2010 年 3 月 27 日アクセス)

All Movie ウェブサイト(http://www.allmovie.com 2010 年 2 月 17 日アクセス)

Andrews, Nigel. (2009). The Oscars as an indicator of global dreams. *Financial Times*, 20 February 2009 (http://www.jims.gr.jp/conf/pdf79/pb1.pdf, 2009 年 11 月 27 日アクセス)

Box Office Mojo ウェブサイト(http://www.boxofficemojo.com/, 2010 年 2 月 27 日アクセス)

Dancy, Jonathan. (2004). Ethics without principles, Oxford: Oxford University Press

――, Jonathan Dancy ウェブサイト(http://web.mac.com/jonathandancy/Site/Welcome.html, 2010 年 7 月 27 日アクセス)

Egri, Lajos. (1995), *The Art of Creative Writing*, New York: Citadel Press

Field, Syd. (1984), *The Screenwriter's Workbook*, New York: Dell Publishing Group, Inc. (シド・フィールド (1991)『シド・フィールドのシナリオ講座・シナリオ入門』別冊宝島 144, 高久通代訳, 荒井晴彦監修, 宝島社)

Glaser, Barney. (2008) The Grounded Theory Institute ウェブサイト (http://www.groundedtheory.com, 2010 年 4 月 27 日アクセス)

Haidt, Jonathan. & Graham, Jesse. (2007). *When morality opposes justice*: Conservatives have moral intuitions that liberals may not recognize. Social Justice Research, 20, p. 98-116.

Haidt, Jonathan. (2010), *Moral Foundations Theory* the University of Virginia
(http://faculty.virginia.edu/haidtlab/mft/index.php,　2010 年 6 月 1 日)

Hubbard, Douglas W., (2007) *How to Measure Anything: Finding the Value of "Intangibles" in Business*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc

Kohlberg, Lawrence; T. Lickona, ed. (1976). "Moral Stages and Moralization: The Cognitive-Developmental Approach". *Moral Development and Behavior: Theory, Research and Social Issues*. Holt, NY: Rinehart and Winston.（ローレンス・コールバーグ(1987)『道徳性の発達と道徳教育』岩佐信道訳, 麗澤大学出版会）

McGray, Douglas. *Japan's Gross National Cool* (Foreign Policy. No.130 May/June, 2002) pp.44-54, Washingtonpost.Newsweek Interactive, LLC/ Foreign Policy website
(http://homes.chass.utoronto.ca/~ikalmar/illustex/japfpmcgray.htm, 2010 年 5 月 14 日アクセス)

Mckee, Robert. (1997), *Story*, New York: Harper Entertainment

Newsweek 日本版 9/5 増刊号 映画ザ・ベスト 300　2009 年 9 月 5 日発行

Nye, Joseph. (1990), *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*（ジョセフ・ナイ(1990),『不滅の大国アメリカ』, 久保伸太郎訳, 読売新聞社）

―― (2004), *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affair

Showbiz Data ウェブサイト (http://www.showbizdata.com)

Schmidt, Victoria Lynn. (2005) *Story Structure Architect*, Writer's Digest Books

Seger, Linda. (2005) *Advanced Screenwriting* (リンダ・シーガー(2005),『アカデミー賞を獲る脚本術』, 菊池 淳子訳, 東京：フィルムアート社

The Hollywood Reporter ウェブサイト (http:www.hollywoodreporter.com)

The Internet Movie Database (IMDb)　(http://www.imdb.com, 2010 年 3 月 27 日アクセス)

TED Conferences (2008), *Jonathan Haidt on the moral roots of liberals and conservatives*. Filmed Mar 2008; Posted Sep 2008. TED Conferences ウェブサイト (http://www.ted.com/talks/jonathan_haidt_on_the_moral_mind.html, 2010 年 6 月 21 日アクセス)

Turiel, Elliot and Tisak, M.S. (1984) *Children's conceptions of moral and prudential rules, Child Development*, 55, 3, pp.1030-1039

University of Southern California Cinematic Arts　ウェブサイト (http://cinema.usc.edu/programs/summer/courses.cfm?s=d&id=14, 2010 年 5 月 22 日アクセス)

［和語文献］

荒木長照 (2006),『映画脚本分析の構造化と興行収入－コンテンツ評価手法の開発に向けて－』, 第 79 回 JIMS 研究大会報告資料. 大阪府立大学

石井浩介, 飯野謙次共著. (2008), 『設計の科学　価値づくり設計』, 東京：養賢堂

一般社団法人日本映画製作者連盟,(http://www.eiren.org), 2010 年

映画.com　(http://eiga.com/buzz/20100405/20/), 2010 年

金子満 (2008),『シナリオライティングの黄金則』, ボーンデジタル

北岡元 (2009),『ビジネスインテリジェンス』, 東洋経済

経済産業省 (2009),「コンテンツ・プロデュース機能の基盤強化に関する調査研究　会計・税務」(http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/producer/New_Folder/2/10-12.pdf, 2009 年 12 月 6 日アクセス)

―― (2010),「コンテンツ産業の成長戦略に関する研究会」報告書の公表について 2010 年 5 月

14 日(http://www.meti.go.jp/press/20100514006/20100514006.html, 2010 年 5 月 22 日アクセス)
経済産業省メディアコンテンツ課レポート (2003),『映画産業の現状と課題について』(http://www.meti.go.jp/policy/media_contents/downloadfiles/kobetsugenjyokadai/eiga200307.pdf, 2009 年 12 月 20 日アクセス)
佐藤郁哉 (2008),『実践　質的データ分析入門』, 新曜社
デジタルコンテンツ協会 (2009),『デジタルコンテンツ白書 2009』, デジタルコンテンツ協会
内閣官房 知的財産戦略推進事務局 (2010),『「知的財産推進計画 (仮称)」骨子に盛り込むべき事項について（案）（コンテンツ強化関連）』討議用参考資料 4, 2010 年 3 月 23 日，内閣官房ウェブサイト　(http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/contents_kyouka/dai5/sankou4.pdf, 2010 年 5 月 22 日アクセス)
―― (2010), 知的財産戦略本部『知的財産推進計画 2010』,内閣官房ウェブサイト (http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/2010chizaisuisin_plan.pdf, 2010 年 5 月 22 日アクセス)
―― (2010), 知的財産戦略推進事務局『コンテンツ産業を取り巻く問題』参考資料 1　平成 22 年 2 月 19 日　内閣官房ウェブサイト (http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/contents_kyouka/dai1/sankou1.pdf, 2010 年 6 月 24 日アクセス)
日経ビジネス　日経ＢＰ社　特集ハリウッド日本アニメを呑む　脱「技術一流，商売二流」の勧め　2007 年 12 月 3 日号
西村雄一郎 (1999), 『巨匠たちの映画術』,東京：キネマ旬報社
日本映画監督協会(1993),『わが映画人生　黒澤明監督』,インタビュアー大島渚　日本映画監督協会ウェブサイト(http://www.dgj.or.jp/my_cineast_life/article/000220.html, 2010 年 4 月 24 日アクセス)
日本映画監督協会(1993),『わが映画人生　黒澤明監督』,インタビュアー大島渚 YouTube ウェブザイト(http://www.youtube.com/watch?v=e0g72dTME1Q&feature=related, 2010 年 4 月 24 日アクセス)
日本経済新聞社 (2009),「全世界のコンテンツ市場」,（2009 年 7 月 6 日/IT PLUS）日経ネットウェブサイト (http://it.nikkei.co.jp/business/news/index.aspx?n=MMITaj000003072009, 2010 年 2 月 1 日アクセス）
日本貿易復興機構（ジェトロ）(2010), コンテンツビジネス 2010 年 1 月更新 (http://www.jetro.go.jp/library/businesstopics/200708.html, 2010 年 2 月 17 日アクセス)
文化通信.com (http://www.bunkatsushin.com/modules/bulletin/article.php?storyid=38316, 2010 年 3 月

1 日アクセス)

山本重人,「わが国映画産業におけるプロデューサーの機能」, 立命館経済学　第 46 巻　第 3 号　2007 年

優良放送番組推進会議ウェブサイト　(http://good-program.jp/, 2008 年 12 月 29 日アクセス)

A.　附　録

参考資料【Phase1】

	Whoが、WhatをWhy(だから)、Howによって乗り越え成長する。				目標(Why)を達成するために、他人からされて嫌なことを不条理(What)とする。→フェーズII			
Phase I:	共通項		映画の時代背景	映画の背景	何かしらの弱みを持っている主人公	壁。主人公の葛藤(他人からされて嫌な事及び"Why"(目標)を妨げる事＝不条理)	目標。壁を乗り越えたい動機⇒映画の感動	壁を乗り越え成長する為の方法⇒映画の魅力
5W1H	作品名	作品製作年	When	Where	Who	What	Why	How
IMDb								
#1	ショーシャンクの空に The Shawshank Redemption	1994	1947年+19年+1年	米国メイン州にあるショーシャンクという名の腐敗した刑務所	離婚を迫ってきた妻が殺され冤罪によって投獄された銀行員アンディー・デュフレーン	理不尽に身にかかる危険から逃れられない環境や絶望感	(所長や看守達の悪事を暴きつつ) 自由になりたい	希望を持ち続ける忍耐強さとそれに伴う慎重な行動 友情を大切にする品位
#2	ゴッドファーザーI The Godfather	1972	1945年～	熱い血を持つシチリア人と移民の町ニューヨーク	もともと平和主義だが抗争社会に巻き込まれていくドン・コルレオーネ	家族の危機・危険、不忠(Disloyality)	社会の操り人形にならないよう、家族を守り繁栄させ平和に暮らしたい	ファミリーを大事にする家長の男気と責任感 忠誠心(Loyalty)を重視し裏切り者は消す
#3	ゴッドファーザーII The Godfather: Part II	1974	1920年前後	シチリア、ニューヨーク、ラスベガス、キューバ	幼い頃母を目の前で殺されたヴィト・コルリオーネと、敵の多いコルレオーネ家の末息子マイケル	一族への危機・危険、不忠を不条理	ビジネスを合法化し拡大させ一族を維持存続させたい	一族の長の責任感と男気 忠誠心(Loyalty)を重視し裏切り者は消す
#4	続・夕陽のガンマン Il buono, il brutto, il cattivo.(The Good, the Bad and the Ugly)	1966	アメリカ南北戦争末期(1861～1865年頃)	(マカロニ／スパゲティ)ウェスターン	お尋ね者のトゥーコと組んで、イカサマ賞金稼ぎをしているブロンディ	自分を殺そうとしたり宝を奪おうとする者や殺し屋のエンジェルアイズ	大金を手に入れたい。金貨20万ドルが隠された場所に行きたい。	仲間を裏切っても殺さない 駆け引きの上手さ
#5	パルプフィクション Pulp Fiction	1994	当時(1994)	ロサンジェルス	雇われヒットマン(ヴィンセントとジュールズ)と、八百長を依頼するギャングボス(マーセルス)とボクサー(ブッチ)	失敗したり、裏切ったり、裏切られること	死にたくない	・モラルを自問自答しボスへの忠誠心を失わない努力(ヴィンセント) ・神の存在を感じた事により奇跡を信じヒットマンの仕事を辞め人を殺さない努力(ジュールズ) ・敵を助けに戻る人情(ブッチ) ・義理で人を許す(マーセルス)
#6	シンドラーのリスト Schindler's List	1993	第2次世界大戦勃発直後 1939年後半	ナチス・ドイツ軍により占領されたポーランドの都市クラクフ	低賃金で人を雇い、高額の商品をドイツ軍に売りぼろ儲けを目論むビジネスマンでありナチス軍のオスカー・シンドラー	ユダヤ人を虐殺するドイツ軍(ナチス)	人種を超えて人の命を守りたい	自分の工場でユダヤ人を労働力として使い、その儲けたお金でさらにユダヤ人を買い取り、お金がなくなっても命を救おうとする努力
#7	12人の怒れる男 12 Angry Men	1957	当時(1957)	アメリカの陪審員制度で評決に達するまでの法廷の一室	父親殺しの罪に問われた少年の裁判で、唯一、証拠や証言に疑問を持ち、他の陪審員達から攻め立てられる陪審員8番	人種差別、偏見、固定観念、複雑な心境を抱える陪審員	少年の運命は、12人の陪審員に委ねられているため、真実を知りたい	熱意と理路整然とした推理によって、最初は有罪と決め付けていた陪審員達の心に変化を与える
#8	カッコーの巣の上で One Flew Over the Cuckoo's Nest	1975	1963年(ワールドシリーズ)	精神病院	刑務所(更生農場)での強制労働を逃れるため詐病で精神病院に入院してきた38歳マクマーフィ	患者の人間性まで統制しようとする病院また看護婦長ラジェッドの偏見と独裁	人間の尊厳と自由を得て解放されたい	他の患者達と偏見なく接し、仲間の心を開く事
#9	スター・ウォーズ エピソード5/帝国の逆襲 Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back	1980	遠い昔	遥か彼方の銀河系 (それぞれが一つの国家である数十万の星々より構成された銀河共和国という巨大な共同国家体)	父は死んだと言われていて、農家のおじに育てられていたが、強い戦士になりたいルーク・スカイウォーカー	悪の力を信奉するシスの帝国軍とダークサイドに引き込もうと執念を燃やす暗黒卿ダースベイダー	圧制に反乱し、自由の戦士として「新共和国」を復活させたい	仲間を大切にし心配し危険を顧みず助ける。フォースを使えるジェダイのように強くなる努力する
#10	ダークナイト The Dark Knight	2008	現代	犯罪の多い大都会の街ゴッサムシティー	幼いころ両親を犯罪で亡くした財団社長クリスチャン・ベール	ジョーカーのような無政府主義の犯罪者	街から犯罪を無くしたい	持てるパワー全てを正義のために使い、人を殺さず、人々の為に悪い事を受け止めれる強さを持つ"闇の騎士"となる
#14	七人の侍 Seven Samurai	1956	戦国時代(1467-1573)	日本	50歳近い歴戦の武士だが敗戦ばかりで今は浪人の島田勘兵衛	助けを懇願された村の百姓達を苦しめる40騎の野武士	戦い勝ち戦さにしたい	侍が7人は必要と判断し、冷静さと人柄で助けを集め戦いに挑むリーダーとなる
#34	市民ケーン Citizen Kane	1941	当時	アメリカ　雪のある田舎からフロリダ	幼少時に、母親に教育と財産管理のため田舎から離され、銀行に育てられ大金持の新聞王となったケーン	自分から離れようとするまわりの人	離したくない	両親と住んでいて純粋無垢だった少年時代に愛用していた橇「バラのつぼみ」を思い出し、手に入れたものは何一つ捨てない
#35	レオン Léon: The Professonal	1994	現代	NY	イタリア移民人で字は読めないが、凄腕のプロの殺し屋	家族を皆殺しにされた12歳の少女が復讐の仕方を教えてくれと依頼してきた事と、彼女を狙う麻薬取締局の捜査官スタンスフィールド	依頼を完璧に遂行しマチルダを守りたい	正義のために自分を犠牲にして、若者を犯罪の道から助け、悪も成敗する

#43	アラビアのローレンス Lawrence of Arabia	1962	1916-1935	オスマン帝国からのアラブ独立闘争（アラブ反乱）	英国への協力を取り付ける工作任務を請け負ったイギリス陸軍ｴｼﾞﾌﾟﾄ基地勤務の情報部少尉（のち大佐）ﾄﾏｽ･ｴﾄﾞﾜｰﾄﾞ･ﾛﾚﾝｽ	復讐と寛容との心の戦いを引き起こす、外へのジハードと内へのジハードの葛藤	愛するアラブ世界と西洋を結ぶ架け橋となる	アラブ人にアラブを与える聖戦という大儀表明する
#73	バック･トゥ･ザ･フューチャー Back to the Future	1985	1985-1955	アメリカ　カリフォルニア州ﾋﾙ･ﾊﾞﾚｰ	堅物の母と腰抜けの父を持つ17歳のﾏｰﾃｨｰ･ﾏｯｸﾌﾗｲ	邪魔ばかりするイジメっ子のビフ	タイムマシーンを動かし現代に帰り幸せを得たい	過去の落ちこぼれの父に母が恋に落ちるよう手助けし、また友人のドクを助ける努力をする
#76	ライフ･イズ･ビューティフル Life is Beautiful	1997	ドイツとイタリアの戦争中	イタリアの占領地	捕まってしまったユダヤ人のグイド	戦争と収容所の生活	愛している妻と息子に哀しい思いをさせたくない	如何なる状況化でも、常に明るく楽しく振る舞う
#92	グラン･トリノ Gran Torino	2008	現代	東洋人の町化してきたデトロイト	朝鮮戦争の退役軍人で頑固な米国白人コワルスキー	窃盗や暴力を振るう東洋人（モン族）のギャング団	自分の誇りである愛車グラン･トリノや、隣家の少年タオを守りたい	自分が犠牲になり若者を犯罪の道から助け、暴力に抵抗し成敗する
#85 （↑#88）	ニュー･シネマ･パラダイス Cinema Paradiso	1989	映画プロデューサーの半生	シチリア島の素朴な町の映画館	映画好きの未熟な少年トト	成就出来ない恋の辛さ	忘れたい	成熟している人（ｱﾙﾌﾚｯﾄﾞ）の愛情とアドバイスを素直に聞き、過去を振り返らない努力
(#81↓) #102	スラムドッグ$ミリオネア The Slumdog Millionaire	2008	現代	インドの大都市ムンバイの世界最大規模のスラム街	スラム街生まれ育った青年ジャマール	暴力団に入った兄や貧富の差別 （好きな人ラティカーと一緒になれない境遇）	打破し彼女を見つけ出し助けたい	素直に一途にあきらめず、ミリオネアに出て波乱万丈な人生経験を生かし勝ち続ける
(#34)↓ #105	アバター Avator	2009	現代近未来	資源豊富で緑豊かな惑星パンドラ	地球の戦争で足が不自由になった青年兵士	利益優先主義者で、恋した女性が祖先代々受け継ぎ大事にしているものが破壊される事	地球人という立場を捨ててでも異星の愛する彼女を守りたい	自分がリーダーとなる。 利益主義の地球人と戦うことによって、 地球で人が犯している過ちを繰り返さないこと
#132	アニー･ホール Annie Hall	1977	1975（70年代）	NY, LA	・生経験の浅い女性アニー ・人生に悲観的な40代のNY育ちのユダヤ人コメディアンのアルビー	・彼に助けられながらも経験が深まり成長するに従い彼に対して薄れていく感情 ・アニーの成長を手助けしながらどんどんよくなる彼女への嫉妬心	・彼に頼るのを止めたい ・愛する彼女の成長を認め自由にさせてあげたい	ユーモアを持って現実を受け入れながら、せめて芸術上だけでも理想的に事を運ぶようにする
#142	ベンハー Ben-Hur	1959	キリスト誕生～	ローマ帝国下のエルサレム	無実だが反逆罪に問われ母と妹が投獄されたジュダ･ベンハー	ユダヤ人を苦しめるローマ帝国と、指揮官として赴任した幼なじみのメッサラ	倒して、家族を救いに行きたい	自分を救ってくれたキリストのように、人の罪を許す
#194	カビリアの夜 Nights of Cabiria	1957	1950年代後半	イタリアの片田舎の下町、ローマ	不幸な売春婦	幸せを求める心の前に立ちはだかる現実	結婚して幸せに暮らしたい	純粋な心と騙されても笑って生きようとする気丈さ Innocence
7.9	ロスト･イン･トランスレーション Lost in Translation	2003	現代	東京	昔映画スターだった中年アメリカ俳優と、活躍している写真家の夫の出張に一緒に付いて来ているYale大学出身の若いアメリカ妻	人生に行き詰り、感じている孤独	取り除き、自分の魂を取り戻したい	日本のカルチャーに接したり、友情をはぐくんだりする
7.5	バック･トゥ･ザ･フューチャー2 Back to the Future II	1989	1985-2015-1955	アメリカ　カリフォルニア州ﾋﾙ･ﾊﾞﾚｰ	腰抜けと言われるのが嫌な17歳のﾏｰﾃｨｰ･ﾏｯｸﾌﾗｲ	邪魔ばかりするイジメっ子のビフ	将来の家族の幸せを守りたい	勇気を持って立ち向かう
7.4	モンゴル Mongol: The Rise of Genghis Khan	2007	11世紀	モンゴル高原	幼いころ父が毒殺され運命が暗転したテムジン（チンギスハン）	敗戦がもたらす残酷（飢餓、屈辱、奴隷として売られ囚われの身となる）	大帝国を築くにいたる最強の野望を持つ	ボルテの身を挺する愛、また自身も家族を愛し、戦士達を守り、厳しくも寛大な精神を持つ
6.1	蒼き狼ー地果て海尽きるまでー	2007	11世紀	モンゴル高原	血筋コンプレックスを持つテムジン（チンギスハン）	部族間の闘争と、その為モンゴルの女性が苦しんでいる	蒼き狼にあこがれて、モンゴル統一を目指す	勝ち負かせた部族を殺生せず、自分の部族を大きくする
3.6	プラン9　フロム　アウタースペース Plan 9 from Outer Space	1959	当時	宇宙 地球 アメリカ　ハリウッド	友好的に地球人に助けを求めるが、自分達の存在を認めてもらえない宇宙人イロス達	自分達を攻撃し宇宙を破壊しようとるする馬鹿な地球人達	自分達が遥かに進化していることを分からせ宇宙破壊を阻止したい	第9計画を実施し,死んだ人を蘇らせ,ゾンビをコントロール出来る事を見せて地球人を脅す
1.6 （Bottom 100#19）	プリティ･ライフ パリス･ヒルトンの学園天国 Pledge This!	2006	現代	マイアミ　サウスビーチ大学	過去の自分に劣等感を持つ、お金持ちで学生クラブGGの会長として女王様ぶりを発揮しているヴィクトリア	ブサイクいじめられっ子たちの存在またその反撃	全米サークル選手権（FHM)で優勝したい	多様性を受けいれるふりをし、美女仲間とともにブサイクな女子グループをいじめ楽しむ
2	シベリア超特急	1996	1941 第二次世界大戦前後	満州国に向かうシベリア超特急（シベリア鉄道）	殺人のターゲットになりやすい山下奉文陸軍大将“マレーの虎”	戦争から派生した恨みや復讐のために車内で起こる殺人事件	早く戦争を終わらせたい	安楽椅子探偵で殺人事件の解明する

参考資料【Phase2】

IMDb#1	Title: **The Shawshank Redemption** (1994)					
9.1/10 492,107vot.	Tagline: Fear can hold you prisoner. Hope can set you free.			What ①	How ②	自己犠牲ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 142 min	(Why) 自由になりたいから. [What] 理不尽な状況や身にかかるや危険から逃れられない環境また絶望感を不条理とする. [How] 希望を持ち続ける忍耐強さとそれに伴う慎重な行動や友情を大切にする品位	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	裁判（メイン州）1947年	0:01:50	浮気をしている妻に離婚をしたいと言われ断った後、2人を脅す為に妻の浮気相手の家まできたｱﾝﾃﾞｨｰ	5	5	Authority/respect
			結局は何もせず、川に銃を捨て帰って寝た		3	Purity/sanctity
2	冷酷な人間		2人が残酷な殺され方をした殺人事件を銃が発見されなかった為、冤罪で終身刑に処される	9		
3	“ムショの調達屋”	0:06:42	丁寧に返答するが“Rejected”（仮釈放不可）を押される服役20年のﾚｯﾄﾞ	3		
4	第一印象	0:07:42	大銀行の副頭取ｱﾝﾃﾞｨｰ入所。どの新入りが最初に根をあげるか賭ける囚人達に夜脅される	3		
5	新入り	0:13:11	ﾊﾄﾚｰ刑務主任とﾉｰﾄﾝ所長。規則と聖書を重んじると言うが囚人が貧問しただけで殴り脅す	3		
			ﾎｰｽで洗われ消毒剤をかけられ裸で歩かされる。	3		
6	名も無き男	0:18:50	新人のデブ男が殴られ翌日死ぬ	3		
	食堂	0:20:50	食事に虫が。ﾌﾞﾙｯｸｽのｼﾞｪｲｸ（鳥）にあげる	3	3	Purity/sanctity
7	第一の注文	0:24:40	ロックハンマーの調達をﾚｯﾄﾞに頼む		3	Liberty/constraint
			ﾚｯﾄﾞはﾎﾟｸﾞｽﾞの件をｱﾝﾃﾞｨｰに忠告してあげる		3	Harm/care
		0:30:51	数人の手を渡ってハンマーがｱﾝﾃﾞｨｰの手元に届く		3	Fairness/reciprocity, Ingroup/l
7	アンディーの日常	0:31:30	刑務所内での暴行。生傷が絶えない悪夢の2年間			
	1949年春	0:34:00	ﾚｯﾄﾞが仲間の分も屋外仕事を得る		3	Ingroup/loyalty
		0:35:00	ﾊﾄﾚｰ刑務主任の相続税の話に助言し殺されかける	3	3	Harm/care, Fairness/reciprocit
			大臣にも無料奉仕の代わりに仲間にﾋﾞｰﾙをと交渉する		3	Harm/care, Fairness/reciprocit
8	最高のビール	0:37:33	嬉しそうな看守や仲間。事件以来禁酒をしているｱﾝﾃﾞｨｰは少しの間でも人として安らぎを感じる		5	Ingroup/loyalty
9	皆と同じ	0:38:58	（ｱﾝﾃﾞｨｰは無実だがﾚｯﾄﾞは有罪だ）壁に“A”と掘る		3	Liberty/constraint
10	第二の注文	0:41:30	ﾘﾀ・ﾍｲﾜｰｽのポスターを頼む		3	Liberty/constraint
		0:42:44	ﾚﾃﾞｨｰｽに映像室で襲われ半殺しに一月診療所	5		
11	変化		ﾎﾟｸﾞｽﾞはﾊﾄﾚｰに殴られ車イス。ｱﾝﾃﾞｨｰ安全に		5	Harm/care
12	お帰り	0:46:04	仲間達がｱﾝﾃﾞｨｰの帰りを温かく迎えようとする		5	Fairness/reciprocity,
			ﾘﾀのポスターも。No Charge. Welcome Back.		5	Harm/care
13	抜き打ち検査	0:48:50	“救いはこの中に”と聖書を返すﾉｰﾄﾝ所長。抜き打ち検査は口実で、狙いはｱﾝﾃﾞｨｰの値踏み。	3		
14	会計事務所	0:53:00	看守の貯蓄計画をアドバイスさせ始められる	3	3	Harm/care
			新本増を計画し州議会に週一で手紙を書き始める		3	Authority/respect
		0:56:22	刑務官全員の所得申告処理	3	3	Harm/care
			繁忙期には事務員としてﾚｯﾄﾞは1ヶ月間楽な仕事		3	Ingroup/loyalty
15	終身刑とは	0:57:20	ｼｬﾊﾞを恐れるﾌﾞﾙｯｸｽ。ﾚｯﾄﾞ「“施設慣れ”さ。終身刑は人を廃人にする刑罰だ。陰湿な方法で」	3		
16	“ブルックスここにありき”	1:00:20	同士の自殺	5		
17	アンディーあての荷物	1:05:48	6年越しで図書室用の予算$200と中古本が届く		3	Authority/respect
18	モーツァルトの時間	1:08:04	規則破り、音楽をかける。		3	Liberty/constraint
	「短い間だったが皆が自由な気分を味わった」		刑務官をﾄｲﾚに閉じ込め、囚人全員が音楽が聞こえるようマイクを入れる。		5	Ingroup/loyalty
		1:10:10	更に音量を上げて抵抗。懲罰房に2週間	5	5	Liberty/constraint
19	希望は残酷だ	1:11:04	「心の豊かさを失っちゃダメだ。人の心は石でできているわけじゃない。心の中には何かある誰も奪えない物が希望だよ」		5	Harm/care
20	残念賞（2）1957年	1:13:00	ﾚｯﾄﾞ服役30年目、また仮釈放不可Rejected	3		
			ｻﾌﾟﾗｲｽﾞで調達したハーモニカをﾚｯﾄﾞにあげる		5	Harm/care
		1:15:26	ｱﾝﾃﾞｨｰのベッドにﾏﾘﾘﾝ・ﾓﾝﾛｰのポスター“10周年記念に新しい女優を。ﾚｯﾄﾞ”		5	Harm/care
	1959年		公言通り週2で手紙を書いたｱﾝﾃﾞｨｰ粘りに屈し、州議会は500ﾄﾞﾙの予算を計上した。		3	Liberty/constraint
	～1963年		皆で作った素晴らしい図書館 名“Brooks”		3	Ingroup/loyalty
21	お抱え会計士	1:20:30	所長の“青空奉仕計画”（賄賂のコレクター）不正取引の会計処理を努めさせられる。背広とシャツのクリーニングも	3	3	Authority/respect
22	悪党に…	1:21:30	「架空の人物を作り上げた。皮肉な話だ。外ではまじめな人間だったのに服役して悪党になった。」	3	5	Fairness/reciprocity
			ﾁｪｽをしている二人「罪悪感は？」「私は金の運用だけだ。図書室を利用し囚人に高卒の資格を取らせているが所長は黙認している」「お前を利用するための手だな」「私は結局は彼の奴隷さ」	3	3	Fairness/reciprocity
23	トミー（1965年）	1:23:49	13からムショ巡りしているﾄﾐｰにｱﾝﾃﾞｨｰ「盗みはもうよせ。盗みの才能がないから捕まるんだ」		3	Harm/care
	ｱﾝﾃﾞｨｰの新たな目標		自分を変えようとするﾄﾐｰにABCから教育		3	Harm/care
	1966年（ﾄﾐｰ試験の頃壁にﾗｳｴﾙ・ｳｪﾙﾁのﾎﾟｽﾀｰ）		試験が難しくて怒るﾄﾐｰ。後でｱﾝﾃﾞｨｰ対してガッカリさせたと反省する。	3	3	Authority/respect
24	エルモの話	1:31:00	ﾄﾐｰ「今から4年前だ」とｴﾙﾓというｼﾞｪｲﾙﾒｲﾄから聞いたゴルフプロと愛人を殺してその亭主が捕まった話をする。真犯人がわかった瞬間！	5		
		1:32:00	取り合わない所長に「愚鈍だ」と怒る	5		
25	懲罰房		「出所してもお金の事は云わない、信じてください」所長がさらに怒り、一か月の懲罰房に	9		
	（ｱﾝﾃﾞｨｰ入所してから19年）		教育委員会からテスト結果。ｱﾝﾃﾞｨｰは答案用紙を拾って郵送していた。		3	Harm/care
			ﾄﾐｰがC+で合格、よかったなと刑務官		3	Harm/care
26	やっかい者	1:35:45	所長によばれたﾄﾐｰ。ｱﾝﾃﾞｨｰの唯一の証人とわかり、合図でﾊﾄﾚｰ主任に撃ち殺される	9		
27	脅迫	1:38:33	会計係を拒むｱﾝﾃﾞｨｰにもっと辛い事をすると脅迫	5	5	Fairness/reciprocity
			更にもう一カ月延長し懲罰房を与える所長	9		
28	バクストンの牧草地	1:40:45	もし仮釈放されたら、ある事をしてくれとﾚｯﾄﾞに約束させるｱﾝﾃﾞｨｰ		5	Harm/care
		1:48:30	ｱﾝﾃﾞｨｰの調子が変だったと仲間が心配 所長に任える仕事に戻る。帳簿、靴磨き。	5	3	
29	長い夜	1:50:00	雷が鳴り響く夜。ﾛｰﾌﾟを持って座ってるｱﾝﾃﾞｨｰ		3	Liberty/constraint
30	消えた	1:51:50	部屋にいない。ボロ靴が箱に入っている		5	Fairness/reciprocity
31	脱獄（1966年）	1:53:58	20年忍耐強く穴を掘った。圧力と時間とﾎﾟｽﾀｰ。		9	Liberty/constraint
32	“主の裁き”		散歩で掘った壁の土を捨てていた		9	Liberty/constraint
		1:56:30	帳簿を聖書にすり替える		9	Fairness/reciprocity
		1:57:00	ピカピカに磨いた所長の靴と服を盗む		9	Fairness/reciprocity
		1:58:35	雷の音に合わせパイプを叩き割る		9	Liberty/constraint
		1:59:10	460mの悪臭酷い下水の中を泳ぐ	9	9	Liberty/constraint
	脱獄成功		雨に洗われながら両手を空に広げるｱﾝﾃﾞｨｰ		9	Liberty/constraint
	$37万ﾄﾞﾙ以上.19年分の退	2:00:00	堂々と12件の銀行へ行き、預金を引き下ろす		9	Liberty/constraint
			郵便も頼む		9	Fairness/reciprocity
			帳簿が聖書にすり替わっていている。しかもそれはロックハンマーを隠して入れていた種明かし。		9	Fairness/reciprocity
		2:03:41	所長達の悪事“殺人と不正”を暴露し、逮捕へ		9	Fairness/reciprocity
		2:02:00	所長自殺		9	
33	飛ぶべき鳥	2:04:20	テキサス州フォートハンコック消印の葉書		3	Ingroup/loyalty
34	更生とは	2:06:00	服役40年目のﾚｯﾄﾞ、いつもと同じ質問にｽﾄﾚｰﾄに返答。ついにAccepted 仮釈放決定		5	Liberty/constraint
35	外の世界	2:09:00	Brooks と同じ部屋と仕事。ｼｬﾊﾞの毎日が怖い	5		
36	約束	2:10:30	犯罪を犯しﾑｼｮ戻りを考えるが約束にためらうﾚｯﾄﾞ。バクストンに行き、箱を探し出す。		5	Ingroup/loyalty
37	“何にも替え難い”	2:14:30	お金と手紙「ﾚｯﾄﾞ、仮釈放おめでとう。ついでにこっちの方まできてよ。チェス盤を用意して待ってる。希望は素晴らしい。希望は永遠の命だ。ｱﾝﾃﾞｨｰ」		5	Ingroup/loyalty
38	自由な夢	2:17:00	2回目の罪を、仮釈放違反し国外へ行く。希望を抱き胸が高鳴りだすﾚｯﾄﾞ。I hope I hope…		9	Liberty/constraint
		2:17:45	白浜の美しい海岸ｼﾞﾜｵﾈで中古ﾎﾞｰﾄを修理しているｱﾝﾃﾞｨｰ。再会を果しハッグする友たち		9	Ingroup/loyalty Liberty/constraint
39	クレジット	2:18:17				
				3	58	46

IMDb#2	Title: **The Godfather** (1972)					
9.1/10 393,962vot	Tagline: An offer you can't refuse.			What ①	How ②	自己犠牲ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 175 min	(Why) 社会の操り人形にならないよう、家族を守り繁栄させ平和に暮らしたいから, [What] 家族の危機・危険、不忠・Disloyalityを不条理とする. [How] ファミリーを大事にする家長の男気と責任感 忠誠心（Loyalty）を重視し裏切り者は消す	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	アメリカはいい国です	0:00:17	娘の結婚式の日に葬儀屋に殺しを頼まれる。「君はわしを敬遠しとった。借りを作るのを恐れて。それが今"ドン 制裁を"か。友情もなくわしをｺﾞｯﾄﾞﾌｧｰｻﾞーとも呼ばずに。わしの娘の結婚式に突然来て人殺しを？金で？」「裁きを」「君の娘はまだ生きている。いくらで？」「わしはそれほど情けない男か。君が友人として来ればそんなクズなどすぐ処分してくれる。善良な君を苦しめる者はわしが許さん。君が友人なら。」「私うの友人に、ｺﾞｯﾄﾞﾌｧｰｻﾞー」「Good。いずれわしが何かを頼むことがあるかもしれんその日までさばきは娘の結婚祝いだ」／「この仕事はｸﾚﾒﾝｻﾞに。奴ならやり過ぎはせん。頼まれたとは言えわしらは人殺しじゃない」	3	3	Fairness/reciprocity
2	結婚式	0:07:05	別の頼まれ事をされる／引き受けて議員にやらせる	3	3	Fairness/reciprocity
			ﾏｲｹﾙ「ﾄﾑ･ﾍｲｶﾞﾝは家なし子で父が育てずっと兄弟さ」		3	Harm/care
			ﾙｶ「永遠の忠誠を誓います」ﾄﾞﾝ「ありがとう。大切な友だ」		3	Ingroup/loyalty
3	ｼﾞｮﾆｰ･ﾌｫﾝﾃｰﾝ	0:17:42	ｼﾞｮﾆｰのｷｬﾘｱを銃を使って助けた父の話をするﾏｲｹﾙ「それが僕の家族さ」	3	3	Fairness/reciprocity
		0:23:29	ｺﾞｯﾄﾞﾌｧｰｻﾞー「男だろ！なんてザマだ。ﾊﾘｳｯﾄﾞで泣き事を覚えてきたのか。心配するな」	3	3	Harm/care
			浮気する長男ｻﾆｰに親父「家族は円満か？家族を大切にしない奴は男じゃない」と説教をする	3	3	Harm/care
		0:25:12	ｺﾞｯﾄﾞﾌｧｰｻﾞｰ（新郎について）生活は見てやるがﾌｧﾐﾘｰには入れん」		3	Harm/care
4	ﾄﾑ･ﾍｲｹﾞﾝ ﾊﾘｳｯﾄﾞへ	0:26:34	ﾌﾟﾛﾃﾞｭｰｻｰ宅でﾐｰﾃｨﾝｸﾞが決裂。ﾍｲｶﾞﾝ「悪い知らせはは早く報告したい」 60万ドルの馬を殺してベッドの中に頭を入れて脅す。	5	5	Fairness/reciprocity
5	ｿﾛｯﾂｫとの会合	0:33:49	麻薬ビジネスへの勧誘 返事はNo（危険から身を守る）紳士的に断る	3	3	Harm/care
		0:38:36	ﾄﾞﾝ「ｿﾆｰ、人前で2度と勝手な事を言うな」		3	Harm/care
		0:39:03	ｼﾞｮﾆｰから例の映画の礼が届く		3	Authority/respect
			ルカをﾀｯﾀﾘｱに密偵として送り込む		3	
6	ﾄﾞﾝ･ｺﾙﾚｵｰﾈ銃撃事件	0:39:50	(X'mas時期)運転手ﾎﾞｰﾘが病気で欠勤のためﾌﾚﾄﾞが車を取りに	3		
			部下ルカがﾀｯﾀﾘｱに殺害される	5		
		0:43:46	トムがｿﾛｯﾂｫに誘拐される	3		
		0:44:55	ｺﾞｯﾄﾞﾌｧｰｻﾞー暗殺未遂	9		
7	ルカは海の底だ	0:49:03	ｿﾛｯﾂｫ「ｿﾆｰと手を打ちたい。暴力は好きじゃない。俺は商売人だ。血は高くつく」 誘拐されたﾄﾑ戻って会議。ｼﾁﾘｱの挨拶が届く（ﾙｶの死）	5		
		0:56:19	裏切り者運転手ﾎﾞﾘｰを"駆除"		5	Fairness/reciprocity
8	ﾏｲｹﾙ 病院へ	0:58:00	ｸﾚﾒﾝｻﾞ「ﾏｲｷｰ、好きだと言ってやらないのか」 父の事が気になり考え事をしているﾏｲｹﾙと不機嫌なｹｲと夕食	3		
		1:01:07	父のいる病院のガードを警察が取り除く 一人になっている父を移動し守ろうとするﾏｲｹﾙ「大丈夫だよ、僕が付いてる。心配ないよ、僕がいる。」父嬉し泣き	5	9	Ingroup/loyalty Harm/care
9	勝ち目はここにある	1:08:14	警部に殴られるﾏｲｹﾙ／ｺﾙﾙｵｰﾈの弁護士、ﾄﾑが助けに	5	5	Fairness/reciprocity
		1:10:20	ｻﾆｰがﾌﾞﾙｰﾉ･ﾀﾀﾘｱを襲った （会議）相手がマイケルと3人で会合したがっている。ﾏｲｹﾙ「悪徳警官だ。ヤクに密売で金を儲けようって奴だ。面白い記事になる。息のかかった記者がいるだろ。僕は冷静さ、勝ち目はある。It's not personal, it's strictly business.」	3	3	
10	ここのｲﾀﾘｱ料理は?	1:17:20	ﾏｲｹﾙに銃や殺し方を教えるｸﾚﾒﾝｻﾞ「ﾏｲｹﾙ、あんたは皆の誇りだ。親父さんにとってもな」		5	Harm/care
		1:22:00	ｿﾛｯﾂｫと警部と3人で会合。「一番大事なのは二度と親父に手を出さないという保証だ。」「俺が保証を？俺こそ追われる身だ。あまり貢いかぶらんでくれ。休戦協定を結びたい。」「トイレに行きたい。いいか」	5		
		1:29:00	ﾏｲｹﾙ、ｿﾛｯﾂｫと警部を撃って殺す。		9	Harm/care
11	ﾄﾞﾝ･ｺﾙﾚｵｰﾈ退院	1:30:55	（新聞とﾋﾟｱﾉ）"警官殺し追及 組織犯罪に厳しい処置 警部 麻薬組織と関係 ﾊﾞﾙｼﾞｰﾆ地下抗争で訊問 抗争3カ月に及ぶ 暗黒街の大物ｺﾙﾙｵｰﾈ退院" ﾏｲｹﾙが殺人を犯したと聞き悲しむ父	9	5	Harm/care
12	稲妻に打たれたかな	1:36:42	ﾏｲｹﾙのｼﾁﾘｱ避難。 ｺﾙﾙｵｰﾈ村にいってみる。女性に一目惚れ求婚	3	3	Harm/care
13	ｶﾙﾛへの警告	1:46:10	妹がDV受ける／義理の弟を殴って懲らしめるｿﾆｰ	3	3	Harm/care
14	ﾏｲｹﾙ ｱﾎﾞﾛﾆｱと結婚	1:49:00				
		1:52:30	ｹｲがﾄﾑの所に来て手紙を渡すよう頼むが断る			
15	これじゃ 母親が惨めだ	1:53:38	浮気相手の女から電話。再び妹ｶﾆｰの旦那の暴力がｴｽｶﾚｰﾄ	5		
		1:57:10	罠にはまった長男ソニーが虐殺される	9		
		2:00:00	ﾄﾞﾝ「複雑はいかん。会合を開く。5大ファミリーを集めて。戦争は終わりだ。」	9	5	Fairness/reciprocity
		2:01:31	例の葬儀屋に連絡し、母親への気遣いで息子の遺体をきれいにして欲しいと頼む（犯罪に関与してない）		9	Harm/care
16	ｱﾎﾞﾛﾆｱ殺害	2:02:47		5		
17	お互い筋の通った人間だ	2:06:10	5大ﾏﾌｨｱﾌｧﾐﾘｰを集めて会議 「頼みを断ったのは一度だけだ。理由がある。麻薬だからだ。あれは我々をも破滅させる。ギャンブルや酒や女と違う。酒や女は教会は禁止しても人々は求めている警察ですら賭博などは目をつぶるが麻薬はそうはかん。」「複雑をして息子が帰ってくるかね。だがが一つ言っとく。末の息子が国を追われとる。ｿﾛｯﾂｫの件でだ。もし息子に何も起こらなければ、今日ここで決めた平和協定をわしは破らん」ドンとﾀｯﾀﾘｱは仲直りする。	5	5	Fairness/reciprocity
		2:12:45	ﾊﾞﾙｼﾞｰﾆが黒幕だとわかる	5		
18	ドン ﾏｲｹﾙをボスに	2:13:00	ﾏｲｹﾙ帰国して1年後にｹｲに会いに行き求婚。「これから全て合法的にやっていく、本当だ約束する」	3	3	Fairness/reciprocity
		2:17:00	家族会議。マイケルがボスになる。		5	Ingroup/loyalty
19	なめるなよ	2:19:00	ﾗｽﾍﾞｶﾞｽでﾓｰ･ｸﾞﾘｰﾝとﾐｰﾃｨﾝｸﾞ (ﾌﾚﾄﾞへ)Don't take sides with anyone against the family again, ever.	3	3	Authority/respect
20	お前には させたくなかた	2:26:00	(ﾏｲｹﾙに子供)「男は油断してはならん。I worked my whole life. I don't apologise for taking care of my family.I refused to be a fool, dancing on a string held by all those big shots…ﾏｲｹﾙにその紐を持つ政治家になって欲しかった」と父Godfather.			
		2:31:50	ﾄﾞﾝ･ｺﾙﾘｵｰﾈ逝去			
		2:34:50	葬式でﾃｼｵが裏切り者と知る	5		
21	洗礼式と殺し	2:37:00	5大ﾏﾌｨｱﾌｧﾐﾘｰのボス達：ﾌｨﾘｯﾌﾟ・ﾀｯﾀﾘｱ殺害、ﾓｰ殺害、ｽﾀﾗﾁ殺害、ｸﾆｵ殺害（女も）、ﾊﾞﾙｼﾞｰﾆと男2人、		9	Harm/care
			裏切り者ｻﾘｰ殺害	5	5	Fairness/reciprocity
22	仕事に口を出すな	2:45:00	裏切り者ｶﾙﾛを殺害し長男ｻﾆｰの敵討 （妹の旦那の殺害により妹を傷つけた）	9	9	Fairness/reciprocity
		2:50:25	ﾏｲｹﾙが妻を安心させるために嘘をいう		5	Harm/care
		2:52:10	｢ﾄﾞﾝ･ｺﾙﾘｵｰﾈ」とﾏｲｹﾙが言われ、不安そうなｹｲの向こうでﾄﾞｱが閉まる。			
23	End title	2:52:29				

IMDb#3	Title: **The Godfather II** (1974)					
9.0/10 236,074vot	Tagline:			What ①	How ②	ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 142 min	(Why) ビジネスを合法化し拡大させ一族を維持存続させたいから. [What] 一族への危機・危険、不忠を不条理とする. [How] 一族の長の責任感と男気, 忠誠心(Loyalty)を重視し裏切り者は消す	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	シチリア島の葬儀	0:02:45	(マイケルが父の座を引き継いだ)父ﾋﾞﾄの兄ﾊﾞｵﾛが、父(祖父)の葬儀中に殺される	9		
2	ビトを逃がす母	0:03:27	夫と長男を殺したﾄﾞﾝ・ﾁｯﾁｮに9歳の息子ﾋﾞﾄは殺すなと頼む母。目の前で母が殺される。	9	5	①親切さ Harm/care
3	1901年 エリス島	0:07:21	町の人達に助けられシチリア島からNYに逃げてきた(一人になり初めて声を出す)		3	①親切さ Harm/care
4	レイク・タホでのパーティー	0:12:19	1958年ﾋﾞﾄの孫ｱﾝｿﾆｰ･ﾋﾞﾄ･ｺﾙﾘｵｰﾈ ネバダ大学に高額を献金する		5	④敬意 Authority/respect
5	上院議員への答え	0:16:10	ｷﾞｰﾘｰ上院議員がﾏｲｹﾙのﾌｧﾐﾘｰを侮辱する	3		
	ｼﾞｮﾆｰ･ｵｰﾗ	0:22:00	相棒を大事にするマイアミのﾛｽが手伝うと伝えに来た			
		0:27:13	妹ｺﾆｰがまた再婚したいと言うが、ﾏｲｹﾙは心配して認めない	3	3	①親切さ Harm/care
6	フランクの不満	0:27:25	(ﾌﾚﾄﾞの妻がイタリア人を侮辱する)家族軽く恥かく	3		
	(ﾛｽと付き合いはあったがﾄﾞﾝは信用	0:30:00	ﾌﾗﾝｸがﾛｻﾄ兄弟を認めるｺﾙﾘｵｰﾈに不満を抱いている	3		
		0:33:39	妻ｹｲに「5年で裏の世界とは手を切ると言ったのは7年前」と言われ、努力しているとﾏｲｹﾙ	3	5	③内集団 Ingroup/loyalty
7	寝室への銃撃	0:34:00	息子からの絵		3	①親切さ Harm/care
		0:35:20	寝室を銃撃され殺されかける	5		
	トムを今まで外していた理由	0:00:00	兄弟以上に信頼しいずれﾄﾞﾝの座を任せたいから		5	①親切さ Harm/care, ③内集団 Ingroup/loyalty, ④敬意 Authority/respect
		0:41:00	息子ｱﾝｿﾆｰがいずれ仕事を手伝うと言う		3	③内集団 Ingroup/loyalty
8	1917年 ニューヨーク	0:45:00	ﾄﾞﾝ･ﾌｧﾇﾁ イタリア人をいじめるマフィア登場	3		
9	ビトとクレメンザの出会い	0:50:00	(隣人から預かり初めて銃を見る)ﾌｧﾇﾁの甥の為仕事を無くしたﾋﾞﾄ ｸﾚﾒﾝｻﾞが礼に絨毯を(盗んで)くれた	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
10	ロスとの会議	0:59:40	ﾛｽに会いに行き、襲撃犯人を確信する	3	3	④敬意 Authority/respect
	父の言葉“敵の懐に入れ”	1:08:40	ﾛｽを信用させ、家中の裏切り者を探す為、ﾌﾗﾝｸにﾛｻﾄ兄弟と手打ちを頼む		3	③内集団 Ingroup/loyalty
11	ギーリー上院議員と死体	1:12:00	ﾄﾑがｷﾞｰﾘｰを助け貸しを作る (ﾄﾑがｹｲに外出しないようなだめる)		3	①親切さ Harm/care
12	ハバナへようこそ	1:16:57	会議とﾛｽの誕生日で後継者はﾏｲｹﾙというが怪しい	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
13	マイケルとフレド	1:25:50	(ﾌﾚﾄﾞに200万をｷｭｰﾊﾞまで持ってこさせる.ﾓｰを殺したﾏｲｹﾙに金を払えば相棒というﾛｽ)ロスを暗殺未遂		3	①親切さ Harm/care
		1:43:40	"Fredo, you broke my heart!"	3	3	③内集団 Ingroup/loyalty
14	“男の子か”	1:49:47	(ﾈﾊﾞﾀﾞ自宅に帰る)ﾌﾚﾄﾞを許そうとする。ｹｲが流産	3	3	①親切さ Harm/care
15	ドン・ファヌッチの要求	1:47:00	(ﾌﾚﾄﾞを心配する父)ﾌｧﾇｯﾁの取り立てに仲間が困る	5		
16	ファヌッチ殺害	2:03:00	ﾌｧﾇｯﾁを殺害 “ﾏｲｹﾙ, 父さんは愛しているよ”		9	①親切さ Harm/care
(Disc2)						
17	母の助言 (法廷)	0:00:00	「ﾌｧﾐﾘｰを失う事はない」然し時代が違うと思うﾏｲｹﾙ	3		
18	大家との交渉	0:06:25	(GENCO IMPORT)街の人々に親切なﾋﾞﾄ		3	①親切さ Harm/care
19	公聴会	0:17:00	(法廷)参考人ﾏｲｹﾙ。ｷﾞｰﾘｰ擁護。'47'50事件を否定。汚名を取り除きたいがﾌﾗﾝｸがﾛｽに騙され生きていた	3		
20	絆が切れた兄弟	0:21:40	ﾌﾚﾄﾞに愛想がつくﾏｲｹﾙ。殺さないが縁は切ると言う	5	5	②公正さ Fairness/reciprocity
21	フランクの兄ﾍﾞﾝﾁｪﾝｿﾞ(法廷)	0:25:00	参考人ﾌﾗﾝｸ実兄を見ｺﾙﾘｵｰﾈを擁護.無実を勝ち取る		5	②公正さ Fairness/reciprocity
22	すれ違う心	0:31:00	妻ｹｲが離れる決意.理解しないﾏｲｹﾙに堕胎と言う	5	3	④敬意 Authority/respect
23	父はｱﾝﾄﾆｵ・ｱﾝﾄﾞﾘｰﾆ	0:37:00	(ｼﾁﾘｱのｵﾘｰﾌﾞｵｲﾙ工場)父、母、兄の復讐するﾋﾞﾄ		9	①親切さ Harm/care
24	ママの葬儀	0:44:23	ﾊﾟﾊﾟみたいに強いﾏｲｹﾙを許すからﾌﾚﾄﾞを許してと頼むｺﾆｰ。ﾌﾚﾄﾞを抱きしめるﾏｲｹﾙ		5	①親切さ Harm/care
25	“人は殺せる”	0:50:00	ﾌﾚﾄﾞと息子ｱﾝｿﾆｰが釣りをしている(ﾏｲｹﾙはﾛｽの話)		3	①親切さ Harm/care
26	ファミリーの掟	0:54:00	トムがﾌﾗﾝｸ(FBI)に話にいく。家族は守ってやる。	3	3	①親切さ Harm/care
27	子供たちとの再会	0:58:00	母親ｹｲが子供達に会いに来たが冷たくﾄﾞｱを閉める		3	③内集団 Ingroup/loyalty
28	“マリア様”	1:00:20	ﾌﾗﾝｸ自殺		5	③内集団 Ingroup/loyalty
		1:04:00	帰国したﾛｽを殺害		9	①親切さ Harm/care
		1:05:00	裏切り者兄のﾌﾚﾄﾞを殺害		9	①親切さ Harm/care
29	パパの誕生日	1:06:00	(ｶﾙﾛを連れて来たｿﾆｰ,兄弟ｹﾝｶ,入隊を祝うﾌﾚﾄﾞ,全員集合,父とｼﾁﾘｱ)ﾏｲｹﾙ1人で昔の家族の姿を回顧		3	③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect
30	(エンド・タイトル)	1:10:06				

IMDb#4	Title: **The Good, the Bad and the Ugly** / Il buono, il brutto, il cattivo (originl title) (1966)					
9.0/10 152,042vot	Tagline:			What ①	How ②	ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 161 min France:186 min (dubbed version) | Spain:182 min | 179	(Why) 大金を手に入れたい、金貨20万ドルが隠された場所に行きたいから [What] 自分を殺そうとしたり宝を奪おうとする敵や、殺し屋のｴﾝｼﾞｪﾙｱｲｽﾞを不条理とする [How] 仲間を裏切っても殺さない, 駆け引きの上手さ	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	(ロゴ：United Artist An MGM Company)					
2	Openig credit （メインタイトル）	0:00:15				
3	the ugly卑劣漢	0:02:58	3人男が集まり、店の中に銃を持って飛び込む	3		
		0:05:42	｢the ugly｣卑劣漢 が店の窓から飛び出す。		3	⑥自由さ Liberty/constraint
4	好まざる客	0:06:42	勝手に人の家に入り食事を食べ始める殺し屋。	3		
5	「言え」	0:10:30	殺す間際に金を渡され別の仕事を頼まれる。殺された夫と息子を見て気絶する妻	3	3	①親切さ Harm/care
6	the bad 悪玉	0:15:26	雇い主ﾍﾞｰｶｰに報告。「金をもらえば仕事は必ずやる」ﾍﾞｰｶｰを殺す。"the bad" 悪玉 （ｾﾃﾝｻ ｴﾝｼﾞｪﾙｱｲｽﾞ）		3	④敬意 Authority/respect
7	おたずね者	0:17:30	馬に乗っている男一人が撃たれ落馬し男達に囲まれ	3		
8	名なし	0:18:09	その男には2000ドルの懸賞金。そこへ"名無しのﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ"が登場。3人を殺し、男を助けたように見える		3	①親切さ Harm/care
9	イカサマ賞金稼ぎ 人間には2種類ある。首に縄をかけられる奴と切る奴	0:21:50	絞首刑寸前に縄を撃って逃がし賞金が3000ドルに。「おれは命懸けだ、分け前を増やせ」「もし俺の分け前が減れば、手元が狂うかもな」		3	②公正さ Fairness/reciprocity
10	セテンサ、調べをつける	0:24:57	ｴﾝｼﾞｪﾙに金貨の経緯報告。「ﾄﾞﾌﾞﾈｽﾞﾐに仲間はいる, 金髪の」	3		
11	再びイカサマ賞金稼ぎ	0:27:35	「お前は3000ドル以上ならないだろう 相棒はこれきりだ 金はもらっておく」「裏切り者！今度会ったら殺してやる」	3		
12	the good 善玉	0:29:04	「命の恩人に何て言い草だ」ﾄｩｰｺを殺さず逃がす		3	①親切さ Harm/care
13	カーソンの女	0:30:38	ﾏﾘｱを殴りながらビルの居場所を聞く悪玉	3		
14	つり橋	0:32:09	なんとか生きて110km歩いて町までこれたﾄｩｰｺ	3		
15	武器屋	0:33:10	ﾄｩｰｺ、銃の金を払わず逆に店の金も捲きあげる	3		
16	南軍退却	0:38:18	ﾄｩｰｺがﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨを探しにやってきた。町は北軍がやってくるから南軍が退散している	3		
17	仕返し	0:39:59	拍車の音で気付き殺し屋3人を殺したﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ		3	①親切さ Harm/care
18	「ブロンディー」の首縄	0:43:35	窓から入ってきたﾄｩｰｺ「裏切り者が死ぬ時は嵐がくる」「あれは大砲の音だ」「お前にとっちゃ同じだ」と首吊の仕返しをされる。Adios そこに大砲がﾄｩｰｺを襲い助かり逃げる	3	3	⑥自由さ Liberty/constraint
19	追跡	0:45:55	執拗にﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨを追跡するﾄｩｰｺ	3		
20	トゥーコに捕まる	0:48:35		3		
21	砂漠へ	0:49:50	ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨの水筒や帽子を撃ちぬき砂漠を歩かせるﾄｩｰｺ	3		
22	馬車が走ってきた	0:55:45	6頭が引っ張る馬車を止めたﾄｩｰｺ。中には撃たれた灰色軍服を着た数人の男たちが倒れている。十字架を切りながら金目を物色			
23	20万ドルの金貨	0:59:19	｢ビル・ｶｰﾝｿﾞ｣「20万ドルやる。水をくれ」「どこだ？言え」「ｻｯﾄﾞ･ヒルの墓地の―」「死ぬな,水を持ってきてやる」		3	②公正さ Fairness/reciprocity
24	カギをにぎる	1:01:51	墓標名を聞いたﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ。「俺を殺したら元も子のないぞ」「おい、死ぬなよ。俺は友達だ。助けてやるからな」		9	①親切さ Harm/care
25	教会で	1:03:17	眼帯軍服を着たﾄｩｰｺ「重病人だ 兄弟同様なんだ」		3	①親切さ Harm/care
26	病床	1:06:57	「俺と同じみなしずだな 親友がそばにいるからゆっくり眠れるよ」			
27	長く失われた兄弟	1:11:45	「親父やおふくろは？」「今頃心配しているのか,9年も家に帰らないくせに…」「兄貴だって泥棒になる勇気がなくて坊主になった」兄弟殴り合いを踏でみているﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ	3	3	①親切さ Harm/care
28	冒険の始まり	1:15:27	「兄貴は俺の事を好きなんだ 俺みたいな風来坊でもいつでも温かいｽｰﾌﾟで歓迎してくれるのさ」「そうだな 食事のあとは葉巻に限る」優しいﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨに嬉しそうなﾄｩｰｺ。		5	①親切さ Harm/care
29	軍隊にでくわす	1:17:31	「軍隊だ.俺達と同じ灰色だ 神様も北軍は大嫌いだ」「神様は間抜けも嫌いだよ」砂埃を払い青い軍服をみせられる	3		
30	捕虜となり	1:18:44	南軍捕虜になる	3		
31	点呼「二人をねぎらえ」	1:21:15	"ﾋﾞﾙ･ｶｰﾝｿﾞ"に反応するｴﾝｼﾞｪﾙ軍曹になっている	3		
32	所長の命令	1:23:04	「警告だ.捕虜を人道的に扱え.手荒にしなくても捕虜は言う事を聞く」		3	④敬意 Authority/respect
33	トゥーコにきく	1:25:58	旧友に会うのは嬉しいと食事を与え質問する		3	②公正さ Fairness/reciprocity
34	楽隊／拷問	1:29:24	ビルから聞いた金の話をしろ	3		
35	新しい相棒	1:34:35	「俺は殴らんのか？」「吐くか？」「いや 吐かん」「だろうな.お前は利口だしゃべったら殺されるからな」釈放され相棒が変わる	3		
36	収容所を後に	1:36:16	ﾄｩｰｺは賞金首なので厳重な護送させられる	3		
37	トゥーコの脱走	1:39:10	移動中の列車から飛び降り護衛を殺すﾄｩｰｺ	3	3	⑥自由さ Liberty/constraint
38	鎖を切る	1:41:55	来た列車で鎖を切りそれに乗って脱走成功		3	⑥自由さ Liberty/constraint
39	戦火の町	1:43:15	最初の殺し屋がﾄｩｰｺを見つける			
40	空家にもぐりこみ	1:45:24	泡風呂に入るﾄｩｰｺ			
41	旧敵	1:47:20	「8か月も探した.左手の撃ち方を教えてもらおうか」 ﾄｩｰｺ「撃つ時はしゃべるな」と殺し屋を殺す	3	3	⑥自由さ Liberty/constraint
42	トゥーコの音	1:48:37	ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「銃には独自の調子が.誰の銃か音で分かる」 ﾄｩｰｺを探しに行く途中ｴﾝｼﾞｪﾙ味方も一人殺す		3	⑥自由さ Liberty/constraint
43	また一緒に	1:49:39	「パンツをはいて銃を外せ」「お前だけが秘密を握っているわけか また一緒になれて嬉しいよ」		3	②公正さ Fairness/reciprocity
44	5対2	1:51:41	ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「独りで死ぬ気か？」二人で4人の敵を殺す		5	③内集団 Ingroup/loyalty, ①親切さ Harm/care
45	セテンサの置手紙	1:56:10	ｴﾝｼﾞｪﾙｱｲｽﾞからの置手紙"また会おう.どアホ" ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「お前あてだ」		3	④敬意 Authority/respect
46	再び捕まる	1:56:47	橋を渡る前にまた北軍に捕まる	3		
47	「志願するつもりでね」	1:58:40	酔払い大尉の所に連行され酒呑ﾃｽﾄ「戦闘精神は酒にある」	3	3	③内集団 Ingroup/loyalty
48	橋 "ﾌﾞﾗｽﾄﾝ橋の英雄"	2:00:37	大尉「あんな橋は壊したいが想像するだけでも軍法会議もの.夢にまで見た.橋を爆破すれば大勢が助かる.だが勇気がない.時間通りに殺人開始だ.見物してろ.世紀のｽﾍﾟｸﾀｸﾙだ」	3	3	③内集団 Ingroup/loyalty
49	戦闘	2:03:29	ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「こんなに大勢が無駄死にか」 ﾄｩｰｺ「金は川の向こう側」爆薬を見つける二人	3		
50	戦争で傷ついた者	2:07:18	怪我して死にそうな隊長にﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「気付薬だ これを飲んで耳を澄ましていてくれ」	3	3	④敬意 Authority/respect
51	突撃	2:09:11	担架で爆薬を持って橋の方まで行く二人. 大尉「もう少し長く生かせてくれ、いい知らせがくる」		5	①親切さ Harm/care
		2:10:30	ﾄｩｰｺ「秘密を分け合おう」 ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「いいね」 ﾄｩｰｺ「先に言え」 ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「いや、お前が先に言え」		5	②公正さ Fairness/reciprocity
52	橋を吹き飛ばす	2:13:14	爆破された橋を見て微笑みながら死ぬ大尉		5	
53	砲撃	2:14:20	北軍と南軍が打ち合いを始める	3		
54	翌朝	2:15:08	砲撃中寝ていた二人。起きると周りに誰もいない。長い戦闘になりそうなのを止めた二人は川を渡る。		3	
55	負傷者	2:17:15	瀕死の南軍兵士に優しくｺｰﾄをかけて葉巻を吸わせ静かに死なせてあげるﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ		5	①親切さ Harm/care
56	一人の軍隊	2:19:18	その間ﾄｩｰｺは抜けがけ馬で先を急ぐ それを見つけたﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨは冷静に葉巻の火で大砲発射	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
57	墓があった	2:20:10	ﾄｩｰｺが5000以上の墓石から名前を見つけようと走り回る			
58	墓を掘り返す	2:23:26	"ｱｰﾁ･ｽﾀﾝﾄﾝ"見つけたﾄｩｰｺ、手で掘り始める シャベルを投げるﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「その方が楽だぜ」		3	①親切さ Harm/care
59	セテンサ、戻る	2:25:22	そこに更に別のシャベル.ｴﾝｼﾞｪﾙｱｲｽﾞ「2人で掘れば早い。掘れ。」ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「撃てば金は手に入らないぞ」「なぜだ？」「ここのはないからだ」「だましたな」「誰が信用する？20万ﾄﾞﾙは大金だ。実力で取れ。」「実力？」	3	5	②公正さ Fairness/reciprocity
60	決闘	2:26:31	ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「この石の底に名前を書く」ｴﾝｼﾞｪﾙｱｲｽﾞを倒す		9	③内集団 Ingroup/loyalty
			ﾄｩｰｺ「この野郎、いつ弾を抜いた？」ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ「昨夜だ.人間には2種類ある.持っている銃に弾が入っている方が勝ちだ.掘れ」		5	①親切さ Harm/care
61	宝の本当のありか "無名戦士の墓"	2:33:30	石の底を見せて「ここにもない ﾋﾞﾙ･ｶｰﾝｿﾞが言ったのさ、ｱｰﾁ･ｽﾀﾝﾄﾝの隣の無名戦士の墓だ.掘れ」		3	②公正さ Fairness/reciprocity
62	トゥーコの首縄	2:35:00	「冗談だろ」「本気さ.縄だ.首を入れろ.さて昔と同じだな.お前に4袋,俺に4袋		3	②公正さ Fairness/reciprocity
63	昔と同じ	2:39:09	ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨが視界に戻って遠くからﾄｩｰｺを狙う。昔のように首縄を切ってやる。手を後ろで結ばれたまま頭を金貨の袋にぶつけるﾄｩｰｺ "the ugly" 卑劣漢 the bad 悪玉 墓穴で死んでる and the good 助けてやる ﾄｩｰｺ「ﾌﾞﾛﾝﾃﾞｨ！お前は善玉なんかじゃねえ！薄汚い大悪党だ！」		9	③内集団 Ingroup/loyalty, ①親切さ Harm/care
64	終わり	2:41:43	THE END			

IMDb#5	Title: **Pulp Fiction** (1994)					
8.9/10 401,775vot	Tagline:			What ①	How ②	自己犠牲ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	154 min 168 min USA	(Why)死にたくないから, (What)失敗したり、裏切ったり、裏切られることを不条理とする。	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	プロローグ pulpの意味、レストラン		強盗常習犯ｶｯﾌﾟﾙ。ﾊﾟﾝﾌﾟｷﾝは強盗から足を洗うと言うが、今日で最後と言うﾊﾆｰ･ﾊﾞﾆｰ。また一緒に強盗		5	Ingroup/loyalty
2	Opening credit	0:04:45	–			
3	ｳﾞｨﾝｾﾝﾄとｼﾞｭｰﾙｽ車の中	0:07:13	車の中でアムステルダムの話			
		0:09:00	拳銃をトランクから取り出し,殺しに向かう間ボスの妻にフットマッサージ｡をした奴が殺されかけ言語障害なった話をする	3	3	
4	7：22AM ドアの鍵が開き中に入る	0:14:30	ｷｬﾝｸﾞのボス（ﾏｰｾﾙｽ）のビジネスパートナー（ﾌﾞﾚｯﾄ）のアパート。盗まれたｽｰﾂｹｰｽを取る。二人殺す。	5	5	Fairness/reciprocity Authority/respect
5	″VINCENT VEGA & MARSELLUS WALLACE'S WIFE″	0:21:13	ﾌﾞｯﾁとﾏｰｾﾙｽがﾎﾟｸｼﾝｸﾞ八百長の計画。ｳﾞｨﾝｽとｼﾞｭｰﾙｽ｡がTｼｬﾂ姿でｸﾗﾌﾞに戻ってくる。ｳﾞｨﾝｽとﾌﾞｯﾁが初めて会う。	3	3	Fairness/reciprocity
6	クスリ売人の家	0:23:32	ﾗﾝｽの妻ｼﾞｮﾃﾞｨｰ。ｳﾞｨﾝｽがハイになって運転			
7	ﾐｱの家	0:31:30	ボスから彼の愛妻ﾐｱの世話を頼まれたｳﾞｨﾝｾﾝﾄ。	3	3	Ingroup/loyalty
8	Let's go	0:34:14	ｳﾞｨﾝｽはﾐｱが望むままレストランへ連れて行く	3	3	Authority/respect
9	ﾐｱとｳﾞｨﾝｽがﾚｽﾄﾗﾝでﾀﾞﾝｽ ﾂｲｽﾄ ｺﾝﾃｽﾄ	0:46:45	ｳﾞｨﾝｾﾝﾄはﾐｱが話をしたり、ダンスを踊ったりして時を過ごす。	3	3	
10	ﾐｱの家へ戻る	0:50:01	必死に自分に言い聞かせるｳﾞｨﾝｽ「moral test, maintain loyalty,being loyal is very important」		9	Ingroup/loyalty
		0:54:18	帰り際、ﾐｱがOding（薬物の過剰摂取で心臓停止に陥る）	9		
11	ｳﾞｨﾝｽがODのﾐｱを車で売人ﾗﾝｽの所へ	0:54:51	胸に注射をぶっ刺して、ﾐｱ生き返る。無事送り届け、ただ投げキスをして帰るｳﾞｨﾝｽ		9	Ingroup/loyalty Harm/care
12	ﾌﾞｯﾁ（少年期）の家	1:03:32	ｸｰﾝｽﾞ｡大尉が大事な時計を説明しにきて、幼いﾌﾞｯﾁに渡す		5	Fairness/reciprocity Ingroup/loyalty
		1:08:14	ﾌﾞｯﾁ（現在）試合前に思い出していた。プライドを取り戻し八百長をしないで試合に勝つ		9	Liberty/constraint
	″THE GOLD WATCH″	1:08:55	ﾌﾞｯﾁに裏切られ激怒するﾏｰｾﾙｽ	9		
13	Taxi で逃げるﾌﾞｯﾁ	1:10:42	対戦相手が死んだと逃げるﾀｸｼｰの中で知る	3	5	Liberty/constraint
		1:13:55	ﾌﾞｯﾁ、弟ｽｺｯﾄに電話をかけ、八百長しなかった理由を明かす		5	Liberty/constraint
14	ﾎﾃﾙに戻ったﾌﾞｯﾁ	1:14:58	彼女ﾌｧﾋﾞｱﾝが寝て待っている		3	
15	ﾎﾃﾙ、朝	1:22:42	9:00am			
		1:24:50	父の形見の時計がない事に気付き怒るﾌﾞｯﾁ	9	5	
16	ﾌﾞｯﾁのｱﾊﾟｰﾄ	1:29:27	危険を冒してｱﾊﾟｰﾄに戻る。時計を取る		9	Authority/respect
		1:31:53	ﾌﾞｯﾁが正当防衛でｳﾞｨﾝｽを殺す	9	9	Liberty/constraint
17	ﾌﾞｯﾁ、ホテルに戻る途中	1:33:54				
		1:34:51	運転中のﾌﾞｯﾁをﾏｰｾﾙｽが発見. ﾌﾞｯﾁ車でﾏｰｾﾙｽをひくが自分も事故る.	9	9	Liberty/constraint
			ﾏｰｾﾙｽ、銃を乱射し人を巻き込みながらﾌﾞｯﾁを追いかけまわす	5	5	
	ﾒｲﾅｰﾄﾞの店	1:37:00	ﾒｲﾅｰﾄﾞがﾏｰｾﾙｽ助けたようにみえるが、ﾌﾞｯﾁも殴られ記憶失う	5		
18	ﾒｲﾅｰﾄﾞの店	1:37:40	変態の世界、二人とも縛られている。ｾﾞｯﾄﾞ（悪警官）登場。 ﾏｰｾﾙｽが餌食になる	9		
19	ﾒｲﾅｰﾄﾞの店	1:43:10	ﾌﾞｯﾁ.脱出する寸前ﾏｰｾﾙｽを助けようか考え留まる	5	5	Harm/care
			一番大きい武器を見つけ中へ戻り,ﾒｲﾅｰﾄﾞを殺し,ﾏｰｾﾙｽを助ける		9	
	ﾒｲﾅｰﾄﾞの店を出る	1:47:40	助けてくれたﾌﾞｯﾁに対してﾏｰｾﾙｽ Yeah, we cool. チャラに。		9	Fairness/reciprocity
20	「the weirdest fuckin' day of my life」	1:49:16	ｾﾞｯﾄﾞのﾊﾞｲｸで、彼女の元へ帰るﾌﾞｯﾁ		3	Ingroup/loyalty
21	″THE BONNIE SITUATION″ (back toﾁｬﾌﾟﾀｰ4) Brett's	1:51:40	ｳﾞｨﾝｾﾝﾄとｼﾞｭｰﾙｽ｡がBrettを殺す。隠れていた1人出てきて撃つが弾が当たらず逆に殺される	9	9	Harm/care
		1:54:07	撃たれても死ななかったｼﾞｭｰﾙｽ｡「神の力が介在した“devine intervention, miracle”」と人に伝えようとする		3	Authority/respect
22	ｳﾞｨﾝｽ、ｼﾞｭｰﾙｽ｡、ﾏｰｳﾞｨﾝ車	1:55:12	ｼﾞｭｰﾙｽ｡「俺は悟った 今日限り.足を洗う」と決意表明		3	Authority/respect
		1:56:09	ｳﾞｨﾝｽ、誤って車中ﾏｰｳﾞｨﾝを撃ってしまう	9		
23	ｼﾞﾐｰの家 in Burbank	1:57:06	恐妻家のｼﾞﾐｰ。1時間で死体を移動してくれと怒る。	9		Harm/care
			ﾏｰｾﾙｽがｳﾙﾌを呼んでくれた		5	Ingroup/loyalty
24	Mr Wolf 到着	2:02:11	冷静沈着で紳士的な掃除屋。完璧な仕事の指示を二人に与え行う。		9	Authority/respect
		2:12:55	心から感謝し敬意を表すｳﾞｨﾝｽとｼﾞｭｰﾙｽ｡。Mr.Wolf「Respect for elders shows character」		9	Authority/respect
25	レストラン	2:13:20				
	What is significant is I felt the touch of God.Got got involved	2:15:38	Jules「問題は奇跡を目で見たかどうかって事じゃねえ重要なのを神の存在を感じたって事だ .」		5	Purity/sanctity
	(Pumpkin & Honey Bunny)	2:16:54	(ch1のシーンと繋がる）Jules「Moment of clarity」			
	エピローグ（プロローグの続き）（ch1の続きに戻る(再)強盗ｼｰﾝ）	2:17:53	Jules殺さず助ける努力「今日の俺は人生の転換期で情けを感じている。transiotional period, and I don't wan to kill you, I want to help you. ――I'm buying something for my monye. Your life.	9	9	Harm/care
			(Bible passage III) ――I'm trying real hard to be a shepart.」（ch5の前に続くシーンで映画終）		9	Authority/respectv
26	Ending クレジット	2:29:46	――			

IMDb#6	Title: **Schindler's List** (1993)					
8.9/10 267013vote	Tagline: Whoever saves one life, saves the world entire.			What ①	How ②	ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 195 min	(Why)人種を超えて人の命を守りたいから, [What]ユダヤ人を虐殺するドイツ軍(ナチス)を不条理とする。 [How]自分の工場でユダヤ人を労働力として使い、その儲けたお金でさらにユダヤ人を買い取り、	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	(Title) 家の中でろうそく	0:00:00	ﾄﾞｲﾂがﾎﾟｰﾗﾝﾄﾞの一万のﾕﾀﾞﾔ人がｸﾗｸﾌに移動命令	3		
2	身なりの良いドイツ男	0:03:24	ｵｽｶｰ･ｼﾝﾄﾞﾗｰがドイツ人におごりまくり気に入られる		3	①親切さ Harm/care
3	“ユダヤ人評議会”	0:11:06	損のない話を持ちかける		3	②公正さ Fairness/reciprocity
4	教会	0:14:54	ﾕﾀﾞﾔ人に商売を頼むｵｽｶｰ		3	
5	1941年3月20日	0:17:28	全ﾕﾀﾞﾔ人はﾕﾀﾞﾔ人居住地域狭い地区に押込まれる	3		
6	Judenviel	0:21:00	ﾕﾀﾞﾔ人にﾋﾞｼﾞﾈｽをもちかけ成功。資金で工場を開く		5	④敬意 Authority/respect
7	ﾄﾞｲﾂほうろう容器工場(DEF)	0:23:50	低賃金のﾕﾀﾞﾔ人を雇うと決め、技能労働者にし仕事を与える		5	①親切さ Harm/care
8	双方に利益ある関係を	0:31:00	手紙、贈り物、写真立てを送り更に客が増える、賢い税理士に礼を言う		5	②公正さ Fairness/reciprocity
9	ミセス・シンドラー	0:34:30	戦争のお陰と言うｼﾝﾄﾞﾗｰにﾕﾀﾞﾔ人が礼を言い神の祝福を祈る	3	3	④敬意 Authority/respect
10	作業員を一人失った	0:42:30	奴らは工場専属じゃない。身障者でも金属ﾌﾟﾚｽ工熟練工だった	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
11	ｼｭﾀｰﾝのことで	0:44:30	工場の支配人が危うく列車で運ばれる所を救う。荷物はその場に残る	5	5	①親切さ Harm/care
12	42冬 ｱｰﾓﾝ・ｹﾞｰﾄ少尉	0:50:56	ﾌﾟﾙｼｭﾌ強制収容所で平気で女を射殺	3		
13	歴史的な日	0:55:08	600年の歴史が消滅すると宣言する少尉	3		
14	1943年3月13日ｹﾞｯﾄｰの解体	0:56:55	(赤いドレスの女の子)工場が止まる	9		
15	戦争は終わっていない	1:13:43	怠けている労働者を上から撃ち殺すｱｰﾓﾝ	3		
16	ｱｰﾓﾝとｼﾝﾄﾞﾗｰ	1:17:05	訓練した作業員を射殺するとうちは大損だ。君は“感謝”の意味を知っている男だと	3	3	①親切さ Harm/care
17		1:21:00	ｱｰﾓﾝにｼｭﾀｰﾝを取られ困るｼﾝﾄﾞﾗｰはﾊﾟｰﾃｨｰを開く	3	3	①親切さ Harm/care
18	銃の調子が悪くて男を殺せな	1:26:00	ユダヤ人家族に頼まれ、助ける	3	3	①親切さ Harm/care
			有能な人から守り自分の工場に働かせるｼﾝﾄﾞﾗｰ	3	3	①親切さ Harm/care
19	DEFも女がくる	1:32:20	危険がせまる ﾊﾟｰﾙﾏﾝを時計を使って助ける	3	3	①親切さ Harm/care
20	所長様	1:38:00	射殺されると怯える女に優しいｷｽ 本当の力は		3	①親切さ Harm/care
21	初めてお前を許すが、長続き	1:45:55	初めて許すが長続きしない	3	3	①親切さ Harm/care
22	ﾕﾀﾞﾔ人結婚	1:51:00	お互いに寂しい ヘレンお前が好きだと殴る	3	3	①親切さ Harm/care
23	お誕生日おめでとう	1:58:00	ﾕﾀﾞﾔ人の礼を言ってｷｽをするｼﾝﾄﾞﾗｰ		3	①親切さ Harm/care
24	健康診断	1:58:50	ﾊﾝｶﾞﾘｰから新荷 仕事できない者と出来る者を	3	3	①親切さ Harm/care
25	子供達に音楽	2:03:00	ﾊﾞｽに乗せられる 逃げ隠れる子も	3	3	①親切さ Harm/care
26	ピクニック	2:07:00	水をかける 残酷だな、希望を与えるとは	5	5	①親切さ Harm/care
27	ﾕﾀﾞﾔ人にｷｽ 人種再生法違	2:10:00	ｱｰﾓﾝは買収(感謝)してｼﾝﾄﾞﾗｰを助けようとする	3	3	①親切さ Harm/care, ④敬意 A
(Disc2)						
1	1994年4月ﾌｫﾖｳﾞｧ･ｸﾞﾙｶの丘	0:00:00	1万の死体焼却。赤いﾄﾞﾚｽの死体。今一緒に酒を	5	3	③内集団 Ingroup/loyalty
2	“善”いのちのリスト作成	0:07:20	儲かると言ってﾕﾀﾞﾔ人を買い始める		9	①親切さ Harm/care
3	ｼﾝﾄﾞﾗｰのユダヤ人ﾌﾟﾘﾝﾘｯﾂへ	0:13:00			5	①親切さ Harm/care
4	女達はｱｳｼｭﾋﾞｯﾂへ	0:20:00	間違い	5		
5		0:24:00	宝石で買収しせざるを得ない 交渉成立	3	5	②公正さ Fairness/reciprocity
6	女達を工場に戻す	0:27:00	殺されそうな子供達を熟練工と言い守る	3	5	②公正さ Fairness/reciprocity, ①
7		0:32:00	勝手に殺すナチスに、工場の労働者の処刑を禁ずる	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity, ①親切さ
		0:34:00	使えない銃玉をわざと作る		5	②公正さ Fairness/reciprocity
8	安息日	0:35:51	生産量ゼロ。ﾜｲﾛに金が消える	5	9	②公正さ Fairness/reciprocity
9	ドイツ無条件降伏	0:37:00	自分に感謝を。彼に感謝を。私は戦犯者だ。	5	9	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:42:00	亡くなった同胞にユダヤ人流の黙とうをささげる		9	②公正さ Fairness/reciprocity, ④
	“1つの生命を救う者が世界を変える”	0:43:39	全員が署名にｻｲﾝし皆から感謝の指輪をもらう		9	③内集団 Ingroup/loyalty
10			1100人しか救えず努力が足りなかったと謝る	5	9	②公正さ Fairness/reciprocity, ①
11	ソ連に解放される	0:49:27	人道に背く罪を犯したｱｰﾓﾝ･ｹﾞｰﾄ絞首刑		5	②公正さ Fairness/reciprocity, ①
	戦後	0:50:54	結婚も事業にも失敗。1958年にｵｽｶｰは“正義の人”に選ばれﾎﾛｺｰｽﾄ記念館の前に記念樹を植樹	9	9	④敬意 Authority/respect
12		0:52:17	助けられたﾕﾀﾞﾔ人達がｼﾝﾄﾞﾗｰの墓参り。子孫達6000人以上。この映画を虐殺された600万余のﾕﾀﾞﾔ人に捧げる。	9	9	③内集団 Ingroup/loyalty, ④敬意
13	(エンドロール)	0:55:15				

IMDb#7	Title: **12 Angry Men** (1957)					
8.8/10 110,870vote	Tagline: Life Is In Their Hands -- Death Is On Their Minds!			What ①	How ②	ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 96 min	(Why)真実を知りたいから, [What]人種差別、偏見、固定観念、複雑な心境を抱える陪審員を不条理とする [How] 熱意と理路整然とした推理によって、最初は有罪と決め付けていた陪審員達の心に変化を与える	不条理な出来事 （重み 0,3,5,9）	自己犠牲 ｱｸｼｮﾝ （重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	複雑な審理	0:00:00	（６日間法廷で証言を聞いた後、全員一致で決める）	3		
2	ﾒｲﾝﾀｲﾄﾙ／一番暑い日	0:03:30	暑い部屋に知らない人を閉じ込められる	3		
		0:06:00	弁護してむ無駄、あんなガキ罪犯す前に殴ればいい	3		
		0:07:00	殺人事件でよかった、他はつまらないから	3		
		0:08:00	ヤンキー戦に行きたいから早く終えたい	3		
		0:11:00	早く終えたいけど老人なかなか全員椅子に揃わない			
3	予備投票（11対1）	0:11:45	早く終えたいが反対者が。有罪かわからないから話したい。	3	5	①親切さ Harm/care
		0:13:40	惨めな18歳の人生だった少年に理解を示そうとするが固定観念	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:14:55	老人が話し始めるが、説教と言われる	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:15:03	早く進行したいのに仕事の話を始めるやつ	3	3	④敬意 Authority/respect
		0:15:35	一人の反対者を11人で事件は有罪と説得させようと提案者が	5		
4	有罪の根拠	0:16:02	理由なし立証してない目撃者もいたから有罪、と言う男に説明	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:16:23	個人的感情はないが、事実と言って聞いた状況を説明する男に	3		
		0:17:14	映画館の名前も覚えていないのはいい加減と言う男	3		
		0:17:14	道の向かい側の女性の証言も確かと言う男に、何故少年を信じず彼女の証言を信じるのか疑問を投げかける	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:18:55	5番はﾊｽ。次が動機を話すが、親子の言い争いは薄弱と反論する	3	3	①親切さ Harm/care
		0:18:55	2回殴っただけで人を殺す少年じゃないと思うが、忍耐に限界という	3		
		0:20:55	わかないいけど話し合っても無駄だ、盗難したりしてたしという男			
		0:20:55	親父をｻｰと呼んでいた男は22歳の息子と2年会っていないという			
		0:23:00	スラムで生きた男がいらだち反論		3	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:23:35	陪審員長が子供と呼ばれ、お互いにいらだつ,慰める	3	3	④敬意 Authority/respect
		0:24:30	弁護人が徹底して反対尋問を行ってない事に、詳細を穿ると面倒と言う男	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
	人間なら間違いはあり得る	0:25:30	弁護士のせいかも「間違えだったら？」と自分に置き換え話す		3	①親切さ Harm/care
5	珍しいナイフ	0:26:00	5つﾎﾟｲﾝﾄ後食い違ってる点の説明。なくしたﾅｲﾌ, 映画館		3	①親切さ Harm/care
		0:28:54	偶然の可能性もあると同じﾅｲﾌを出し議論を醸し出す	5	5	②公正さ Fairness/reciprocity
6	11人の無記名投票	0:31:40	提案にみんな賛成		3	③内集団 Ingroup/loyalty
		0:33:00	一人無罪が増えた。みんな怒る。	5	5	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:35:00	反対者の勇気に関心、確信ないからともっと話を聞きたい老人に苛立ち席を離れる男	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:35:00	ﾄｲﾚで建築家をｾｰﾙｽﾏﾝが嫌味言う。他の男も	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
7	老人の聞いた音	0:40:00	真剣な話し合い中に落書きしてる男に怒る	3	3	④敬意 Authority/respect
	死刑にするには正確な証言	0:40:00	電車通過中正確な音は聞こえないはず		3	②公正さ Fairness/reciprocity
		0:43:00	老人に悪態つく男に、怒る男	3	3	①親切さ Harm/care, ④敬意 Authority/respect
	老人の洞察力	0:44:48	あの証言者は注目を浴びたかったのでは		3	①親切さ Harm/care
8	矛盾に対する質問	0:46:00	彼にだまされるなと怒る	3		
	9対3	0:47:00	一人が無実に変えてくれと言う		3	④敬意 Authority/respect
	8対4	0:50:00	議論。怒鳴る男。挙手投票、無罪一人増える	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
9	ドアまでの距離	0:54:00	ﾓｳﾛｸ老人に15秒がわかるかと墓穴掘る男。再現	3	5	②公正さ Fairness/reciprocity
	死刑執行人か？	0:58:00	41秒と立証され信じ始める者。		3	②公正さ Fairness/reciprocity
	議論が白熱（殺してやる）	0:59:20	反対する奴はｻﾃﾞｨｽﾄ。本当に殺す気はないだろ？		3	①親切さ Harm/care
		1:01:00	個人的な感情は抑えよう		3	②公正さ Fairness/reciprocity
10	6対6	1:02:20	延長戦。無実に変えた者に嫌味をいう男2人	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
		1:08:00	背の高い男は俺の目の敵だ。彼は熱心だ。		3	③内集団 Ingroup/loyalty
11	記憶の検証	1:10:20	映画の件は立証された		5	②公正さ Fairness/reciprocity
12	下向きの刺し傷	1:13:00	スラム育ちの男がﾅｲﾌの持ち方を示し、皆を説得		5	②公正さ Fairness/reciprocity
	9対3で無罪	1:17:10	面倒くさいから無実にまわる男に, 同調して有罪にしたと怒る男	3	3	③内集団 Ingroup/loyalty
13	「連中は悪いやつらだ」	1:17:10	偏見で反対する男に説得力がなく、聞く耳持たない大多数		3	②公正さ Fairness/reciprocity
	なぜ有罪か理由	1:21:10	女性の証言の話で1票有罪に戻る			
14	鼻についた跡	1:25:30	老人が眼鏡に気づく	3	3	②公正さ Fairness/reciprocity
		1:27:30	無実と確信し変更する3人		5	②公正さ Fairness/reciprocity, ④敬意 Authority/respect
15	一人の残った男	1:30:15	自分のﾄﾞﾗ息子の写真を破り男が悔しげに無罪と言う		9	②公正さ Fairness/reciprocity
		1:34:45	デービスとカダードルが挨拶して別れる		3	④敬意 Authority/respect
16	エンド・クレジット	1:35:50				

IMDb#8	Title: **One Flew Over the Cuckoo's Nest** (1975)					
8.9/10 205,518vot	Tagline: If he's crazy, what does that make you?			What ①	How ②	Howの自己犠牲ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 133 min	(Why)自由になりたいから (What)精神病院の看護婦長ラシェットの偏見と独裁を不条理とする。	不条理な出来事（重み0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	Opening 外の景色		朝方、一台の車が通る			
	病院内	0:01:56	静かに寝ている患者達。婦長ﾗﾁｪｯﾄﾞ登場。			
2	病院入口	0:04:24	手錠をしたﾏｸﾏｰﾌｨの車が病院へ到着。手錠を外され歓喜に叫ぶ。		5	Liberty/constraint
3	院長室	0:08:46	ｽﾋﾟｰｳﾞｨ院長が38歳ﾏｸﾏｰﾌｨを問診。今回投獄された理由は未成年に年齢を嘘つかれて関係を持った事。書類には「好戦的で、勝手な発言が多く、課せられた労働を嫌う傾向がある」。送致の理由は、精神を病んでいるのか鑑定を受ける為だが、なぜ更生農場から移ってきたのか問われる。異常行動は労働逃れのためのフリか。自分自信も正体が知りたいから協力するという。	3	3	Fairness/reciprocity
4	院内（ﾃﾞｨｽｶｯｼｮﾝﾀｲﾑ１）	0:14:12	婦長ﾗﾁｪｯﾄﾞと患者達が運動し、その後、ﾃﾞｨｽｶｯｼｮﾝ。ﾊｰﾃﾞｨﾝｸﾞの話題			
5	院の庭（ﾊﾞｽｹ1）	0:21:22	（制限のない患者はバスでﾚｸﾘｴｰｼｮﾝ）ﾏｸﾏｰﾌｨはﾊﾞｽｹを聾唖のﾁｰﾌや他の精神患者に教えて遊ぼうとする。看護師「彼に話ても無駄だ」ﾏｸﾏｰﾌｨｰ「話しちゃいない 独り言だ」「役に立たん」「害にもならんさ」。遠くで見ている婦長。		3	Fairness/reciprocity
6	院内	0:25:17	音楽。ﾏｸﾏｰﾌｨが賭けｶｰﾄﾞを皆に教えている。		3	Fairness/reciprocity
7	院内	0:27:40	薬の時間。音楽が煩いから止めようと入室禁止のﾅｰｽｽﾃｰｼｮﾝに入るﾏｸﾏｰﾌｨ。婦長に注意され、出て丁寧に頼むが聞き入れない婦長。	5	5	Authority/respect
			話かけるとき窓に手をつけたら汚すなと注意される	5	5	Authority/respect
			何の薬かわからないが無理やり飲まされるﾏｸﾏｰﾌｨ。経口薬を拒むならほかの投薬法があると脅され、仕方なく飲む（ふり）。	5	5	Authority/respect
			「あの女の言いなりだな まるで山猿のボスだ」「君も負けてない」「賭けるか？１週間以内に婦長をキレさせるかどうか」仲間に賭けをさせるﾏｯｸﾏｰﾌｨｰ			
8	院内（ﾃﾞｨｽｶｯｼｮﾝﾀｲﾑ2）	0:31:40	ﾏｸﾏｰﾌｨが挙手し胸の内を吐きだす。ﾜｰﾙﾄﾞｼﾘｰｽﾞ野球をテレビ観戦することを提案するが、入念に練られた日課を変えることが出来ないと婦長に言われる。多数決で決めようとするが3人、過半数で却下。	5	3	Fairness/reciprocity
9	入浴室・手洗い場	0:34:32	喧嘩している患者たちにﾎｰｽで水をかけて仲裁に入るﾏｸﾏｰﾌｨ。		3	Harm/care
			ﾜｰﾙﾄﾞｼﾘｰｽﾞを見に抜け出してﾀﾞｳﾝﾀｳﾝのﾊﾞｰに行くと言い出す。流しを持ち上げ窓を壊わせるか、賭けをする。ﾁｰﾌを含め8人が見ている。失敗に終わる。「I tried, didn't I. Godammn it. At least I did that.」		5	Liberty/constraint
10	看護師の部屋	0:39:32	看護師たちがラジオで野球を聞いている。	3		
	院内（ﾃﾞｨｽｶｯｼｮﾝﾀｲﾑ3）		ﾋﾞﾘｰの話。婦長がﾋﾞﾘｰのお母さんから聞いたことや最初の自殺未遂の事を聞く。言いたくない事を話すのが治療だという。	5	5	Liberty/constraint
		0:46:35	野球を見る多数決をもう一度し、9人挙手したが、病棟には18人いるからあともう一人いると言われる。もう一人（ﾁｰﾌ）必死に見つけたﾏｸﾏｰﾌｨだが、ﾃﾞｨｽｶｯｼｮﾝﾀｲﾑ内ではないので無効とされまた却下される。激怒する。	9	9	Fairness/reciprocity
11	何も映っていないﾃﾚﾋﾞ	0:47:34	自分が映っているﾏｸﾏｰﾌｨがﾜｰﾙﾄﾞｼﾘｰｽﾞ野球をテレビで見ること想像し盛り上げ始める。		5	Liberty/constraint
			それを見て怒る婦長「今すぐやめなさい」	5		
12	院長室（入院してから4週間経過）	0:49:05	3人と問診。居心地を聞かれ、ｸｿ婦長ﾗﾁｪｯﾄﾞはずるい女だと言うﾏｯｸﾏｰﾌｨ。ｽﾋﾟｰｳﾞｨ院長は、優秀なﾅｰｽだというが、ﾏｸﾏｰﾌｨは人を騙す嘘吐き女だいう。精神障害の確証は見いだせない君こそ人を騙していないかと問われる。昨日は婦長を「殺したいと思った」と言う。（ﾄﾗﾝﾌﾟの女性の居場所もたずねる）	5	5	
13	院の庭	0:51:38	ﾚｸﾘｴｰｼｮﾝに行くことを考える。ﾁｰﾌに助けをかり外へ出る。ﾏｸﾏｰﾌｨを見ながら初めてﾁｰﾌが感情を見せ笑う。		5	Liberty/constraint
14	ﾁｬｰﾀｰﾊｳｽ着	0:54:55	ｽｸｰﾙﾊﾞｽを乗っ取り運転するﾏｸﾏｰﾌｨ。女性キャンディー登場。" You all crazy?" 自分達は精神学会の者で9人とも博士だと嘘をついてﾎﾞｰﾄをﾁｬｰﾀｰし釣りに行く。		5	Liberty/constraint
15	海、ボードの上	1:02:20	みんなに釣りの仕方を教えｷｬﾝﾃﾞｨｰと遊ぼうと思ったﾏｸﾏｰﾌｨ。しかしみんなはﾏｸﾏｰﾌｨの事が気になり集中せず。そこに魚もひっかかり大騒ぎになって盛り上がる。		9	Harm/care
		1:05:24	捜索ﾍﾘや人々が岸から見ている中、一人の転落者も出さす無事に帰港。自慢げに大きな魚を2匹抱きかかえて満足そうな患者たち。		9	Harm/care
16	院長室	1:05:40	医師達がﾏｸﾏｰﾌｨの事について討議。病気ではないが危険人物だ、正常でおかしくない、重い障害はないが病気だ、明らかに危険など。院長「任命は果した 労働農場に送還したい」彼をよく理解し良い方向に導ける者がいないかとの問いに、皮肉にも最大の理解者が最も嫌われていると言う院長。ﾗﾁｪｯﾄﾞ婦長「このまま病院にいさせて救う」と言う。	9		
17	院の庭（外でﾊﾞｽｹ2）	1:07:11	偏見なく話しかけてくるﾏｸﾏｰﾌｨに心を開いてくるﾁｰﾌ。ﾁｰﾌがﾊﾞｽｹｹﾞｰﾑで活躍し自身も嬉しそうにしチームも盛り上がる。		5	Fairness/reciprocity
18	浴場	1:09:41	拘留期間があと68日だと思っていたが、それはﾌﾞﾀ箱の話で、この病院ではﾏｸﾏｰﾌｨをいつまでも拘束できると言われｼｮｯｸを受ける。	5		
19	院内（ﾃﾞｽｶｯｼｮﾝﾀｲﾑ 4）	1:10:59	俺を医者達が好きなだけ拘束出来る事をなぜ黙っていたのかと問題提起をするﾏｸﾏｰﾌｨ。逆らえば拘束が伸びると誰も忠告してくれなかったと文句を言うが、他の数人の患者は自主的に入院しているため知らなかったという。拘束患者や慢性患者は少数と初めて知る。嬉しそうな婦長。「陰でブツクサ文句をたれているくせに 出ていくガッツもない そんなにイカれてんよかよ そんなことないさ 街を歩いているバカどもと変わるもんか」	9		
			患者それぞれが疑問や意見を活発に言い始めている。子供のように規則なんてクソ喰らえ泣き叫ぶﾁｪｽに、窓ガラスを割ってﾀﾊﾞｺを取ってくるﾏｸﾏｰﾌｨ。	3	5	Harm/care
		1:19:00	ﾜｼﾝﾄﾝと殴り合いになる。緊急出動が入る。やられるﾏｸﾏｰﾌｨをﾁｰﾌが助けに入る。	5	5	Ingroup/loyalty
20	特別病棟	1:19:35	いつもと違う病棟に連れてこられた3人（ﾁｪｽ、ﾏｸ、ﾁｰﾌ）。子供のように恐れ叫び拒むﾁｪｽ。	3		
21		1:22:46	ﾏｸがﾁｰﾌ二人になった時、ガムをもらったﾁｰﾌが初めて声を出す「Thank you」。医者もだましているﾁｰﾌに対して大喜びをするﾏｯｸ。 逃亡しよう、カナダへ高跳びともちかけるﾏｯｸ。「二人でだぜ」		9	Ingroup/loyalty
		1:26:30	初めての電気ｼｮｯｸ療法を受ける	9		
	通常の病棟	1:27:30	ﾏｸﾏｰﾌｨが電気ｼｮｯｸで狂ったフリして戻ってきてみんなを驚かす。ﾏｯｸの復帰に喜ぶびみんな。「ﾋﾞｮｰｷ同盟全員終結」		5	
			見ていて苛立つ婦長ﾗﾁｪｯﾄﾞ。ﾃﾞｨｽｶｯｼｮﾝに入るﾏｯｸ。一万ﾜｯﾄに充電でﾋﾞﾝﾋﾞﾝと強がるが、子犬のように大人しいともﾏｯｸは言う。	5	5	Authority/respect
22	TVでニュース（ｸﾘｽﾏｽ時期）	1:29:40	婦長が帰宅。ﾅｰｽｽﾃｰｼｮﾝに入り電話をかけるﾏｯｸ。「今夜 決行する」		3	Authority/respect
	「我慢の限界だ」	1:32:33	「我慢も限界だ 一緒にズラかろう」とﾏｯｸはﾁｰﾌを誘うが、出来ないと言い、おやじの話（精神的悩み）を話し始める。		5	Ingroup/loyalty
			「祈りが届いた」と言って看護師ﾀｰｸﾙにﾜｲﾛを渡し、酒を持って来た女の子達（ﾛｰｽﾞとｷｬﾝﾃﾞｨ）を中に入れる。	3	5	Fairness/reciprocity
23	夜中の12時半「起きろ 極上の薬だ」	1:37:09	「全員起床 極上のお薬の時間だ」と送別パーティを始めるﾏｸﾏｰﾌｨ		9	Ingroup/loyalty
24	ﾅｰｽｽﾃｰｼｮﾝ	1:38:01	「ここは酒場じゃない」と怒ってあせるﾀｰｸﾙ。そこに当直の看護婦が見回りにくる 部屋もめちゃくちゃになり開き直って酒を飲むﾀｰｸﾙ	5		
25	パーティー	1:41:34	（ｸﾘｽﾏｽの音楽）酒を飲んで楽しむ患者たち。（静かな音楽）酔っぱらったﾀｰｸﾙから鍵を取り窓を開ける。みんなにお別れの挨拶をし堂々と逃げようとする。「ありがとう 君のことは忘れないよ」とﾁｪｽ。それぞれﾏｯｸとの別れを惜しむ。		9	Ingroup/loyalty
26	ﾋﾞﾘｰ	1:45:05	ﾏｯｸがいなくなったら寂しくなると言うので、一緒に行こうと誘うが「心の準備が」と拒むのでｶﾅﾀﾞに着いたら住所を送るという。ﾋﾞﾘｰがｷｬﾝﾃﾞｨｰの事が好きだと気づき、今ﾃﾞｰﾄしろと、セットアップしてあげる。お気に入りのﾄﾗﾝﾌﾟを土産にみんなにあげる。		9	
			ﾋﾞﾘｰにデートさせてあげるために、しばし逃亡を延ばし待つことにしたが、その間不覚にも眠ってしまった		9	Ingroup/loyalty
27	朝。大きく開けっ放しの窓	1:50:48	婦長が来て寝ているﾏｯｸを見つける。窓の鍵を閉め、女性を外に出し、人数の確認を命ずる。	9		
28	ﾋﾞﾘｰがいない	1:53:25	婦長の帽子がボロボロに汚れている。 ﾋﾞﾘｰが女性と抱き合って寝ているのを発見し激怒するﾗﾁｪｯﾄﾞ婦長。恥ずかしくないのか、ﾋﾞﾘｰのお母さんは親友なのでこの事を話すと言う婦長に、言わないでと必至に頼み叫ぶが院長室に引っ張られていく。	9		
29	目の前で鍵をあけるﾏｯｸ	1:59:14	まだ逃げようとして看護師を殴る	9	9	Liberty/constraint
	ﾅｰｽの叫び声	2:00:33	婦長の言葉にショックを受け、首をｶﾞﾗｽで切って自殺している血だらけのﾋﾞﾘｰ。	9		
			それでも冷静に日課の通りにしようとする婦長をみて、襲いかかる首を絞め殺そうとするﾏｯｸ。	9	9	Harm/care
30	いつもの日常	2:02:17	ﾏｯｸが教えたｶｰﾄﾞをしているが、ﾏｯｸがいない。 ﾗﾁｪｯﾄﾞ婦長の首にはｷﾞﾌﾞｽが。苦笑い。	3		
			ﾏｯｸﾏｰﾌｨが脱走したとか、いやまだ上階で羊みたいにおとなしなっているとか、それは嘘だ信じないとか、仲間のあいだではﾏｯｸはあこがれで伝説のような存在になっている。		3	
31	真夜中のチーフ	2:04:19	夜中に考えながら起きているﾁｰﾌ。ﾏｯｸﾏｰﾌｨが戻ってきた。ﾁｰﾌ「逃げたと聞いたが 俺は信じて待ってたよ 出よう 今は俺もﾃﾞｶい気分だ」 しかしﾏｯｸは脳に手術をされもはや植物状態だと気づく。哀れな姿のマックを抱きしめ、一緒に行こうというチーフ。	9		Ingroup/loyalty
		2:07:55	ﾁｰﾌ「残しては行かない こんな姿のまま・・・ 一緒に行こう Let's go」枕でﾏｯｸを窒息死させる。		9	Harm/care
32	ﾁｰﾌ	2:09:12	手洗い場で以前ﾏｯｸが持ち上げれなかった流しを持ち上げ,窓を突き破り脱出.ﾏｯｸが成功したと思ったのか,暗闇の中で興奮する仲間達		9	Liberty/constraint
33	Endingクレジット	2:11:34	（音楽がなし）			

IMDb#9	Title: **Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back** (1980)					
8.8/10 269,469vot	Tagline:			What ①	How ②	Howの自己犠牲ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 129 min	(Why)圧制に反乱し、自由の戦士として「新共和国」を復活させたい [What] 悪の力を信奉するシスの帝国軍とﾀﾞｰｸｻｲﾄﾞに引き込もうと執念を燃やす暗黒卿ﾀﾞｰｽﾍﾞｰﾀﾞｰ を不条理とする。 [How]仲間を大切にし心配し危険を顧みず助ける、フォースを使えるジェダイにように強くなり努力する	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1,2	(Production logo, Opening t	0:00:00				
3	氷の惑星ホス	0:01:57	(隕石に擬態して着地した探知機) 雪原の怪物ワンパに襲われ気を失うルーク	3		
4	エコー基地	0:04:20	レイヤ姫とハンが口論			
5	逆さ吊り	0:08:30	ライトセーバーをフォースで手に引きよせ助かる		3	Harm/care
6	トーントーン	0:10:18	二人を心配するﾁｭｰﾊﾞｯｶ、R2D2,C3PO仲間達		3	Harm/care
7	極寒	0:13:04	ﾍﾞﾝ「ダゴバへ行け」倒れるルーク。ハンが救出にくる		5	Harm/care
8	翌朝、発見、生還	0:15:20	仲間が探しに助けに来てくれた		3	Harm/care
9	ルーク	0:16:30	ルークにハン「二つ貸しができた」, ハンとの口論でルークにｷｽするレイヤ姫	3	3	Harm/care
10	客	0:19:00	帝国軍の探査ﾄﾞﾛｲﾄﾞを発見		3	Ingroup/loyalty
11	死の小艦隊	0:20:00	ダースベイダーに反乱軍の秘密基地が察知される	3		
12	エコー基地（地上戦用意）	0:21:20	（ルークは戦闘用意。ハン達は他へ出発用意）ハンがルークを心配。失敗したｵﾍﾞﾙ提督を死刑しﾋﾟｴｯﾄ艦長を任命	3	3	Harm/care
13	最初の輸送艇	0:24:00	レイヤ姫が指示し輸送艇が脱出成功		3	Ingroup/loyalty, Liberty/constraint
14	地上戦	0:25:50	チームワークで１隻ずつ倒す		3	Ingroup/loyalty
15	脱出用意	0:29:20	地上部隊は退却。R2がC3を心配		3	Harm/care
16	危険が迫るエコー基地	0:31:37	全軍で戦闘機体を援護するが余儀なく撤退		3	Harm/care
17	ベイダーが基地に侵入	0:33:40	姫を連れて逃げるハン,C3 も助けﾌｧﾙｺﾝで脱出		3	Ingroup/loyalty, Liberty/constraint
18	合流せず惑星ダゴバへ	0:35:50	R2とルーク脱出		3	Ingroup/loyalty, Liberty/constraint
19	執拗なスターデストロイヤー	0:36:40	ﾊｲﾊﾟｰﾄﾞﾗｲﾌﾞ（光速駆動装置）が壊れている。	3		
20	小惑星帯の中へ	0:00:00	逃げきり、穴の中へ隠れる			
21	ダゴバに不時着	0:40:38	R2,気をつけろ		3	Harm/care
22	帝国軍艇	0:45:00	ﾙｰｸを執拗に探すﾍﾞｲﾀﾞｰ。不安定な星でﾊﾝを拒む姫。	3		
23	ジェダイ・マスター ヨーダ	0:46:00	小柄な年寄りが現れるが,早くﾖｰﾀﾞに会いたい	3		
24	ﾌｧﾙｺﾝ修理中	0:51:50	悪党で優しい男と姫が仲直り		3	Authority/respect、Fairness/reciprocity
25	新しい敵	0:52:40	ｼｽがﾍﾞｲﾀﾞｰ卿に激しいフォースを感じﾙｰｸの話をする	3		
26	ヨーダの家	0:54:26	短期なルークに、父親の話をする老人。ﾖｰﾀﾞと知る		5	Authority/respect
27	I have a bad feeling about tl	0:58:00	穴は巨大な宇宙の怪物スペース・スラッグの巣だっ	3		
28	トレーニング	1:01:27	「ｼﾞｪﾀﾞｲの力の根源はﾌｫｰｽだが、暗黒面もある。それは怒り、恐怖、敵意。落ちれば食いつくされる。ﾌｫｰｽは知識と防御の為にある、冷静で心安らでいる事。」		9	Harm/care Authority/respect Purity/sanctity
29	お前の怒りと恐怖	1:03:40	悪の支配域を見に行く			
30	ファルコンまた光速故障	1:05:40	賞金稼ぎの手借りルークを探すﾍﾞｲﾀﾞｰ	3		
31	トレーニング　感じるのだ	1:08:00	「固定観念を捨てろ。するか、しないか、だ」			
32	帝国軍艇にくっつく	1:13:00	失敗したﾆｰﾀﾞ艦長処刑。上手く逃げる事ができ姫から褒美ｷｽ	3	3	Authority/respect, Fairness/reciprocity
33	トレーニング	1:17:00	仲間の危機を予知。苦しむ友を助けにいかなきゃ	3	3	Harm/care, Ingroup/Loyalty
34	ランドの星（ｸﾗｳﾄﾞ・ｼﾃｨ）へ	1:18:31	ﾌｧﾙｺﾝを修理したい。着陸許可がおりる			
35	ｸﾗｳﾄﾞ・ｼﾃｨｰに到着	1:00:00	へんな出迎えをされる	3	3	Ingroup/Loyalty
36	トレーニングの途中だが	1:22:59	ﾍﾞﾝも心配するが友を助けに行く決心をするルーク	3	3	Harm/care, Ingroup/Loyalty
		1:25:25	もう一人希望がいる		3	Authority/respect
37	なにかが変	1:25:40	ﾊﾞﾗﾊﾞﾗになったC3を見つけ修理するﾁｭｰｲ	3	3	Ingroup/Loyalty
38	食事にﾀﾞｰｽﾍﾞｲﾀﾞｰがいる	1:28:40	ランドの裏切り	5		
39	拷問されるハンソロ	1:30:00	ルークの居場所を知りたいﾍﾞｰﾀﾞｰ。ランドもだまされた	5		
40	"I love you." "I know."	1:34:40	ｶｰﾎﾞﾝﾌﾘｰｽﾞ（炭素冷凍）されるハン	9		
41	罠　ｽｶｲｳｫｰｶｰ到着	1:38:34	姫を助けようとするﾗﾝﾄﾞ		3	Harm/care
42	"You are not Jedi yet."	1:41:00	初めてダースベイダーに立ち向かうルーク	5	9	Ingroup/Loyalty
43		1:42:00	今更助けようとするﾗﾝﾄﾞに怒るﾁｭｰｲと姫。C3は丁寧に謝る。	3	3	Authority/respect
		1:42:00	間に合わずハンがジャバの方へ運ばれてしまった	5		
44	ライトセーバー決闘	1:44:00	ダークサイドに引きづり込もうとするﾍﾞｲﾀﾞｰ	5		
45	ランドの星混乱	1:47:00	帝国軍から逃げるランドや姫達、脱出成功	5	5	Liberty/constraint
46	"I'll never join you!"	1:49:50	腕を切られる満身創痍のルーク。	5		
	"I am your father"	1:50:50	死んだと思っていた父が実はダースベイダーと知る	9		
	艇の外に	1:52:30	拒み逃げたルーク		5	Liberty/constraint
47	"Hear me."	1:54:00	レイヤ姫がルークを感じ友達と助けに来た		9	Harm/care
48	ファルコンまた光速故障	1:56:00	ベイダー達がわざと壊していた	3		
	"Son, come with me"	1:58:00	教えてくれなかったベンに怒りを感じる	5		
		1:59:00	助け合って光速装置を直し逃げ切る		3	Harm/care
49	"May the Force be with you	2:00:00	ﾗﾝﾄﾞとﾁｭｰｲがﾊﾝを探しに行く。		5	Ingroup/Loyalty
		2:00:30	手が直る.心配しながら仲間を見送る		5	Harm/care
50	(End roll)	2:01:00				

IMDb#10	Title: **The Dark Knight** (2008)					
8.8/10 439,300vote	Tagline: Why So Serious?/Out of the darkness....there comes the Knight			What ①	How ②	ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 152 min	(Why)街から犯罪を無くしたいから, [What]ｼﾞｮｰｶｰのような無政府主義の犯罪者を不条理とする [How] 持てるﾊﾟﾜｰ全てを正義のために使い,人を殺さず,人々の為に悪い事を受け止めれる強さを持つ"闇の騎士"となる	不条理な出来事 （重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ （重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	Opening／銀行強盗	0:00:00	銀行強盗同士が殺し合う。立ち向かう銀行員	3	3	内集団 Ingroup/loyalty
2	闇取引場	0:06:30	ニセ者バットマン達が登場し、逆に足手まとい	3	3	親切さ Harm/care
3	銀行, ﾏﾝｼｮﾝ, 基地	0:10:40	怪我を自分で縫合中、ｱﾙﾌﾚｯﾄﾞが助けが来る		3	親切さ Harm/care
4	法廷	0:14:00	敵意ある証人をやっつけるﾊｰﾋﾞｰ・ﾃﾞﾝﾄ	3	3	内集団 Ingroup/loyalty
			ｺﾞｯｻﾑの平和に向け、ｺﾞｰﾄﾞﾝ警部補と検察長官と話会い		3	親切さ Harm/care
5	ウェイン産業	0:18:00	部下が会議中に居眠りする会長を恥だと言う。	3		
	高級レストラン	0:19:50	ﾚｲﾁｪﾙとﾊｰﾋﾞｰのﾃﾞｰﾄ中にﾌﾞﾙｰｽ登場。ﾊｰﾋﾞｰを気に入る		3	敬意 Authority/respect
6	マフィア集合	0:23:00	中国ﾏﾌｨｱのラウが資金工作し警察の捜査を出し抜く	3		
		0:24:00	ｼﾞｮｰｶｰがﾏﾌｨｱ達にバットマン殺しをオファーする	3		
7	香港へ行く準備	0:26:00	ﾊﾞｯﾄﾏﾝ武器改良, ｱﾘﾊﾞｲ作って香港へ向かう		3	親切さ Harm/care, 公正さ Fairness/reciprocity
8	ｼﾞｮｰｶｰ捕まえたﾏﾌｨｱ	0:29:40	逆に殺され、仲間内の殺し合いもさせる	3		
9	中国マフィアの逮捕	0:31:45	香港でラウ社長を拘束成功		5	親切さ Harm/care, 公正さ Fairness/reciprocity, 内集団 Ingroup/loyalty
10	ｺﾞｰﾄﾞﾝ警部補に配達	0:37:53	ラウの尋問によりﾏﾌｨｱの集団逮捕成功。ﾊﾞｯﾄﾏﾝ姿の殺人。ｼﾞｮｰｶｰが名指しでﾊﾞｯﾄﾏﾝをｱﾀｯｸ	9	3	公正さ Fairness/reciprocity
11	ﾍﾟﾝﾄﾊｳｽでﾊｰﾋﾞｰの為にﾊﾟｰﾃ	0:43:40	ﾊｰﾋﾞｰ検事の為の資金集め後援会ﾊﾟｰﾃｨｰと恋敵		3	親切さ Harm/care、敬意 Authority/respect
12	次のターゲット	0:46:40	ジョーカーの殺戮開始（市長やニセﾊﾞｯﾄﾏﾝなど5人）	5		
13		0:49:00	ｼﾞｮｰｶｰ乱入、ﾚｲﾁｪﾙを脅迫。ﾚｲﾁｪﾙもﾊｰﾋﾞｰも助ける	3	5	親切さ Harm/care、内集団 Ingroup/loyalty
14		0:53:20	紙幣洗浄を止めるためにラウ保護。ﾊﾞｯﾄﾏﾝを標的に。	3		
15	バットマンの正体を暴くための	0:57:15	部下が会長（世界有数資産家で自警市民）を揺する	3		
16	市長暗殺	1:00:10	ｺﾞｰﾄﾞﾝ殉職。次第にバットマンが悪者に	5		
17	クラブ	1:04:00	次のﾀｰｹﾞｯﾄはﾚｲﾁｪﾙ。バットマンの正体を公にしろ ｺｲﾝで殺害を決めるﾃﾞﾝﾄ（光の騎士）を助けるﾊﾞｯﾄﾏﾝ	3	3	親切さ Harm/care、内集団 Ingroup/loyalty
18	一番安全な場所	1:09:30	基地を閉め、バットマンを辞める決意をするが		3	公正さ Fairness/reciprocity
19	記者会見場	1:12:00	正体は検事自身と言う。犠牲的精神でﾋｰﾛｰではなく 街を守るがﾚｲﾁｪﾙは理解せず。ｺｲﾝで決めてない	3	3	内集団 Ingroup/loyalty
20	検事護送	1:14:30	ジョーカーがﾊｰﾋﾞｰの護送車をアタックし激しく戦う	5	5	敬意 Authority/respect, 親切さ Harm/care
21		1:20:30	ｼﾞｮｰｶｰがﾊﾞｯﾄﾏﾝを殺人者にしようとし、避けて傷つく	9	9	高潔さ Purity/sanctity
22	ジョーカーを逮捕	1:29:30	生きていたｺﾞｰﾄﾞﾝがﾊﾞｯﾄﾏﾝを助け、ｼﾞｮｰｶｰを逮捕		9	親切さ Harm/care, 内集団 Ingroup/loyalty
		1:23:50	家族を守るため偽っていたｺﾞｰﾄﾞﾝ市警本部長に昇進		3	親切さ Harm/care, 敬意 Authority/respect
23	ジョーカーを尋問	1:24:50	「世間のﾓﾗﾙや倫理なんてものは善人の戯言だ。ﾙｰﾙ無視が賢い生き方だ」ｼﾞｮｰｶｰがﾃﾞﾝﾄとﾌｨｱﾝｾを拘束	5	3	親切さ Harm/care
24	別々に縛られている二人	1:30:50	どちらを助けるか迫られるﾊﾞｯﾄﾏﾝ	5	5	内集団 Ingroup/loyalty
25	ジョーカーを脱走	1:35:00	留置所の男の腹に埋めた爆弾を爆破し脱走	3		
		1:35:30	ﾚｲﾁｪﾙがﾊｰﾋﾞｰにYesと伝えた瞬間、場所が逆だと判明	9	9	親切さ Harm/care
		1:36:10	ﾚｲﾁｪﾙ爆死、ｼｮｯｸのﾊｰﾋﾞｰ助かるが顔を大火傷	9	9	親切さ Harm/care
		1:36:54	ラウを連れ出してパトカーで逃げるｼﾞｮｰｶｰ	5		
	ﾚｲﾁｪﾙの手紙	1:37:46	実はﾊｰﾋﾞｰと結婚を決意してた	5		
	街の平和を願っていたが	1:38:18	「狂気や死を満喫させた」ﾚｲﾁｪﾙは自分を選らんで死んだと悲しむ ﾊﾞｯﾄﾏﾝ。ｱﾙﾌﾚｯﾄﾞ気遣い手紙を片付ける	9	3	親切さ Harm/care
26	検事入院	1:40:20	2つ顔になったﾊｰﾋﾞｰ. ｺﾞｰﾄﾞﾝお見舞い誰を信じていいのか	9	3	内集団 Ingroup/loyalty
27	札束の山を焼き尽くせ	1:42:10	TV出演中の裏切り部下ﾘｰｽを殺さないと病院爆破と脅すｼﾞｮｰｶｰ	5		
28	ランボルギーニ	1:46:55	病院と警官関係を調べ警戒をｺﾞｰﾄﾞﾝに教えるﾊﾞｯﾄﾏﾝ	3	3	内集団 Ingroup/loyalty
29	看護婦ジョーカーが病院へ	1:47:38	無秩序で混乱を起こす為殺せとﾃﾞﾝﾄ検事を唆す	5		
30	ランボルギーニを大破	1:51:22	ﾁｰﾑﾜｰｸﾞ"勇敢な行動"で裏切った部下を助ける		5	内集団 Ingroup/loyalty
		1:51:56	ジョーカーが病院を爆破。避難済み	5	5	親切さ Harm/care
	ニュースでｹﾞｰﾑ勧誘ﾒｯｾｰｼﾞ	1:53:25	ﾃﾞﾝﾄと50人ﾊﾞｽが行方不明。街がﾊﾟﾆｯｸ状態に	5		
31		1:54:20	ﾊｰﾋﾞｰ検事が悪役化し初めて人を殺す	9		
	道義に反する最後の仕事	1:56:00	倫理に背き危険な仕事、街中の携帯電波の探知を手伝ｳﾙｰｼｬｽ	5	9	親切さ Harm/care、内集団 Ingroup/loyalty
32	生死は運次第だ	1:57:07	ﾊｰﾋﾞｰが問ただし警部補ﾗﾐﾚｽが裏切り者と判明。	3		
	ﾌｪﾘｰが変。社会実験	2:00:00	各ﾌｪﾘｰ（囚人と一般市民）に起爆装置	3		
33	ｿﾅｰｼｽﾃﾑ	2:02:00	ﾊﾞｯﾄﾏﾝ、ﾁｰﾑﾜｰｸでｼﾞｮｰｶｰの居場所発見		3	内集団 Ingroup/loyalty
		2:03:00	信頼してるﾊﾟｰﾊﾞﾗを脅され騙すﾗﾐﾚｽ。以前騙された。	3	3	自由さ Liberty/constraint
		2:05:00	バーバラと子供をﾃﾞﾝﾄに誘拐されたジム・ゴードン	5		
34	ジョーカーたちとの戦い	2:05:40	ﾋｰﾛ姿の人質助ける為SWATと戦いながらｼﾞｮｰｶｰ探し	5	5	親切さ Harm/care、内集団 Ingroup/loyalty
	140票対394票 11時57分	2:05:40	囚人達のフェリーを爆破しろと一般市民フェリー	3		
35	ジョーカーの居場所確認	2:09:05	ｼﾞｮｰｶｰと犬を発見、殴り合い。人質は全員無事	5	5	親切さ Harm/care
	11:59船の爆破阻止	2:09:05	強面囚人が起爆装置を捨てる		9	高潔さ Purity/sanctity, 内集団 Ingroup/loyalty
	花火は上がらない	2:12:30	一般市民の方もｷﾞﾘｷﾞﾘ起爆装置を入れない		9	高潔さ Purity/sanctity, 内集団 Ingroup/loyalty
36	近頃の奴らは信用ならん	2:12:30	｢"高潔な精神"正義感で俺を殺せない。俺もｵﾓﾁｬのお前を殺せない｣「心が醜いのはお前だけ。彼らは良心を信じる善意の人々」	9	9	高潔さ Purity/sanctity、敬意 Authority/respect
37	公平さの問題だ	2:15:22	悪役検事の敵討.最愛の1人を殺すと脅す.偏見なくﾌｪｱとｺｲﾝ使用。説得「我々3人は果敢に行動したｼﾞｮｰｶｰは君ほど高潔な人間でも悪に染まると証明したかった」子供の目の前でﾊﾞｯﾄﾏﾝを撃つ	5	5	内集団 Ingroup/loyalty、敬意 Authority/respect
38		2:19:57	悪役検事をバットマンが対処。子供も助けるが落ちる		9	親切さ Harm/care
	ｼﾞｮｰｶｰには勝たせない	2:21:37	ﾋｰﾛｰじゃない私が彼の罪を。ﾊｰﾋﾞｰが殺した5人は俺が殺した事に、ｺﾞｯｻﾑの為に。光の騎士を。		9	親切さ Harm/care、内集団 Ingroup/loyalty、高潔さ Purity/sanctity
	追い詰めろ、犬も放て	2:22:40	ﾊﾞｯﾄﾏﾝﾗｲﾄを壊さざるを得ないｺﾞｰﾄﾞﾝ		5	敬意 Authority/respect
	真実だけでは満足いかない、幻想を満た	2:22:55	ｱﾙﾌﾚｯﾄﾞが手紙を焼く		5	親切さ Harm/care
	Lucius Fox	2:23:50	ヒーローへの信頼が報われねば。ｿﾅｰｼｽﾃﾑ終了		5	親切さ Harm/care
	沈黙の守護者、見守る監視者	2:23:44	悪くないのに追われる。強いから追わせる、暗黒の騎士	5	9	親切さ Harm/care、内集団 Ingroup/loyalty、高潔さ Purity/sanctity
39	エンドロール	2:24:27				

IMDb Botttom#18	Title: Pledge This!　ﾌﾟﾘﾃｨﾗｲﾌ －ﾊﾟﾘｽﾋﾙﾄﾝの学園天国－（2007）				
1.6/10 7543votes	Tagline:			What ①	How ②
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 91min	(Why)FHMｺﾝﾃｽﾄ（全米ｻｰｸﾙ選手権）で優勝したいから,[What] ブサイクないじめられっ子たちの存在またその反撃を不条理とする。[How] 多様性を受けいれるふりをし、美女仲間とともにブサイクな女子グループをいじめ楽しむ	不条理な出来事（重み0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み0,3,5,9）
1	オープニング	0:01:57	2年前ﾀﾞｻい女子が入学し学校のﾚﾍﾞﾙは下降気味.黒髪.金髪でも下品	3	3
2	学園のプリンセス	0:03:44	服装ﾁｪｯｸ.多様な組織化が必要だが問題解決.優勝の為にﾌﾞｻｲｸな女子グループを勧誘して迎え入れる覚悟をした	3	3
3	イケてない新入生	0:06:22	ｸﾘｽﾃｨﾝの父がｸﾞﾛﾘｱとﾙｰﾑﾒｲﾄに.　旦那に浮気され復讐の為に入学した中年おばさん		
		0:08:00	3週間調教中の彼ﾃﾞﾚｸはなんでもしてくれる		
		0:10:00	ﾏｷｼｰﾝ、ﾊﾞﾌﾞｽ、ﾄｰﾆｬ、ｾﾝﾅｶﾞﾙｳﾞｧｰﾗﾌﾟｰﾌﾟｰｶﾞﾝﾀﾞｼｰﾆ、ﾓﾆｰｸ.中年の豊胸手術跡を見せられる		
4	校内ツアー	0:12:06	私の導きがないと女子は間違った愛を求める		
		0:14:06	由緒ある大学への侮辱だわ.ｽｼが食べたくなった		
		0:17:22	トイレが爆発し寮が閉鎖		
5	サークル見学	0:18:30	ﾌﾞｻｲｸ女子達がｻｰｸﾙを探すがでもどれもピンとこない		
6	ガンマ　パーティー	0:21:06	私のﾌﾟｰﾙが汚い連中でｲﾓ洗い状態。ｷﾞﾛﾁﾝしたい	3	
		0:24:00	彼氏を騙して犬を代わりに置いてく		
		0:25:13	サークル選手権の最終選考に残った		
7	入会	0:28:28	ﾌｧｯｼｮﾝ講義でｸﾞﾛﾘｱが最優秀作品と講師が褒めた.ﾃﾞｻﾞｲﾝﾁｰﾑ解雇.父に電話し講師を解雇	3	3
		0:29:19	彼氏がｸﾞﾛﾘｱを見ていてｷﾚる.ﾀﾞｯｸを殴り彼に忠告ｷｽ		
		0:32:03	ﾌﾞｻｲｸ女子達が来たが“多様な組織化”の為入会を受け入れ,施設も例外的に使わせる事にした	3	3
8	イジメ	0:34:26	ﾚﾍﾞﾙを上げる為,昨日のｽｼを与え,7人をﾄｲﾚで寝かし、		3
		0:36:20	夜中に起して美意識を高めるｴｸｻｻｲｽﾞをさせる		3
		0:40:08	ﾃﾞﾚｸの所へ行ってｺｽﾌﾟﾚされる（ｸﾞﾛﾘｱは隠れてる）		
9	脱落	0:42:06	毎晩彼氏との遊びに明け暮れ見習い会員をしごいて満足.屈辱的なﾌﾟﾗｶｰﾄﾞ持たせたり、ｵﾑﾂ、洗練された女性を目指しなさいと汚い足のﾏｯｻｰｼﾞをさせる		5
		0:44:51	ﾋｭｰﾏﾆﾀﾘｱﾝだからﾋﾞｰﾁでﾌｧｯﾄを落書き.でもひどいからﾏｰｷﾝｸﾞするの一苦労		3
	任務3日目	0:45:35	ブサイク女子達が会長に逆らいクラブを辞める	5	
10	チキンボート	0:47:00	女子達住む所を探す		
		0:50:00	ｸﾗﾌﾞでﾀﾞｯｸがﾅﾝﾊﾟ成功するが犬がいなくて中年と		
11	恋の始まり	0:55:37	ﾃﾞﾚｸがｸﾞﾛﾘｱと付き合い始めるが知らない		
12	セックス講座	0:55:37	注目と急に踊り出す		
		0:59:51	女子達ボートの家で吐く		
13	出戻り歓迎！	1:00:00	多様性のため落ちこぼれの説得をｸﾘｽﾃｨﾝにさせる		3
14	サークル大会優勝	1:04:00	ガンマガンマがコンテストで優勝できた		9
15	リベンジ！	1:00:00	脂肪吸引の夜に家に忍び込まれカメラをセットされ		
16	暴かれた秘密	1:15:00	ブサイク時代の写真を公開された	9	
		1:20:00	彼氏をブサイクな女子グループのメンバーに取られた	3	
17	大切なのは心よ	1:22:00	ﾘｱﾘﾃｨ番組の為素直に過去を認め拍手.ﾓｰｶﾞﾝ空気読めず		
		1:22:59	雑誌のｶﾊﾞｰが気に入ったのでその雑誌社を買収した		
18	エンドクレジット	1:23:18			

IMDb#	Title: Plan 9 From Outer Space (1958)			宇宙人にとって	
3.5/10 —votes	Tagline:			What ①	How ②
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 79 min	(Why) 自分たちが遥かに進化していることを分からせ阻止したいから, [What] 自分達を攻撃し宇宙を破壊しようとるする馬鹿な地球人達を不条理とする. [How] 第9計画を実施し,死んだ人を蘇らせ,ゾンビをｺﾝﾄﾛｰﾙ出来る事を見せて地球人を脅す	不条理な出来事（重み0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み0,3,5,9）
1	ナレーター	0:00:00	「貴方の心臓はこの恐怖に耐えられますか」"Can		
	オープニング　タイトル	0:02:45	墓場		
2	空飛ぶ円盤に遭遇	0:04:15	(老人の最愛の妻が死ぬ)パイロットが円盤を見る		
3	女吸血鬼	0:03:56	墓堀り2人が女吸血鬼に殺される		3
		0:08:33	(老人が交通事故で死ぬ)		
		0:11:50	ロ外を禁じられたﾊﾟｲﾛｯﾄのｼﾞｪﾌ悩む。円盤の突風で倒れる		
		0:15:33	生き返った老人(ﾄﾞﾗｷｭﾗ)とその妻(女吸血鬼)がクレイ刑事を殺す		5
4	ハリウッドに円盤飛来	0:21:00	ｴﾄﾞﾜｰﾄﾞ大佐が円盤3基を攻撃指揮。交信に応答せず小さな町を全滅させたから事が理由	9	
5	第9計画	0:21:48	(円盤基地で皇帝陛下が"死者を復活させる計画(遠距離からまだ新しい死体に電極を打ち込み)"を指示		5
6	蘇った老人と死体	0:29:55	(老人がまた生き返る)ﾊﾟｲﾛｯﾄのﾄﾚﾝﾄが心配する妻の所に現れるﾄﾞﾗｷｭﾗだが、助けられ逃げ切る	3	3
		0:35:30	クレイ刑事も生き返る。蘇らせた3人のゾンビをUFOに集める		3
7	宇宙人からのメッセージ	0:40:00	国防省でｲﾛｽ(宇宙人)からの12本ある内のテープを聞くが意図が分からない	5	
8	皇帝の命令	0:46:45	もっと死体を蘇らせ、地球人に自分の存在を信じ力を思い知らせろ		
9	老人の襲撃	0:51:31	ﾄﾚﾝﾄ宅でｴﾄﾞﾜｰﾄﾞ大佐が話を聞いている所にﾄﾞﾗｷｭﾗが現れる。撃って倒れないが、墓地からのUFOの光で死ぬ。	5	5
10	墓地の調査	0:56:40	墓地で捜索		
11	円盤の中へ	1:00:47	聖なる母体へ生きた地球人を初めて入れる。(何故か言語翻訳機なして会話可能。)ｲﾛｽ達が、バカな地球人達が全宇宙を破壊する前に友好的な手段で止めにきた事が判明		9
12	爆発	1:10:09	ｿﾞﾝﾋﾞのｸﾚｲ刑事を他の警察官が殴って倒し, ﾄﾚﾝﾄ夫人を助けるが、それはｲﾛｽが電磁波を切ったから	3	3
		1:14:50	殴り合いの後ﾄﾚﾝﾄ達は無事逃げ、ｲﾛｽ達の円盤が火事で空中爆発	9	
		1:15:58	大佐は"彼ら"が遥かに進歩している事を認める		5
	ナレーター	1:17:39	「Can you prove that it didn't happen? 夢物語が現実になっている。God help us in the future」		
	クレジット	0:00:00			

IMDb#	Title: **蒼き狼** (2007)					
6.1/10 338votes	Tagline: Genghis Khan: To the Ends of the Earth and Sea			What ①	How ②	ｱｸｼｮﾝの道徳的観点:
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 136 min	(Why)蒼き狼にあこがれて、モンゴル統一を目指すから, [What]部族間の闘争と、その為ﾓﾝｺﾞﾙの女性が苦しんでいる事を不条理とする。 [How]勝ち負かせた部族を殺生せず、自分の部族を大きくする	不条理な出来事（重み 0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み 0,3,5,9）	①親切さ Harm/care ②公正さ Fairness/reciprocity ③内集団 Ingroup/loyalty ④敬意 Authority/respect ⑤高潔さ Purity/sanctity ⑥自由さ Liberty/constraint
1	プロローグ(いつか必ずこの仇を討ってやると	0:03:30	ﾒﾙｷﾄ族の頭の妻(ﾎｴﾙﾝ)がﾓﾝｺﾞﾙ族のｲｴｽｹﾞｲに略奪	5		
2	ﾃﾑｼﾞﾝ誕生	0:06:30	ﾃﾑｼﾞﾝという父が殺した勇敢な敵将の名を息子に 前夫迎えに来ず敵との間の4人子供と異母子供2人育てる.		3	敬意 Authority/respect
3	ボルテ、ジャムカとの出会い	0:09:00	テムジン14歳,父と嫁探し.ﾎﾞﾙﾃと出会う.ｼﾞｬﾑｶとｱﾝﾀﾞの誓い		3	内集団 Ingroup/loyalty
4	父ｲｴｽｹﾞｲ･ﾊﾞｰﾄﾙの死	0:14:00	ﾀｲﾁｭｰﾄが裏切り父（ｲｴｽｹｲ）を毒殺し,部族を強制移動.	9		
		0:15:50	自分がﾓﾝｺﾞﾙ族だと思っていたがﾒﾙｷﾄ族だと母を侮辱され自分の異父兄弟（ﾍｷﾃｨ）に云われ殺す	5	9	内集団 Ingroup/loyalty
5	テムジン一家の苦悩	0:21:45	テムジン成人.ﾎﾞｰﾙﾁｭに馬泥棒から助けられ恩にきる			
6	ボルテとの再会(7年離れて迎	0:25:30	既に親友ｼﾞｬﾑｶと結婚.しかしﾃﾑｼﾞﾝを選び友人から妻をとった形.心変わりを裏切りと言い反省と誓い		3	公正さ Fairness/reciprocity
7	ボルテと結婚	0:33:55	ﾎﾞﾙﾃを家に.2年後ﾄｰﾘｭｰへ手土産（妻持参の家宝）をあげる		3	公正さ Fairness/reciprocity
8	メルキト軍の襲来	0:37:50	襲ってきたのはﾀｲﾁｭｰﾄではなくﾒﾙｷﾄだった。ﾎﾞﾙﾃをとられた.	9		
9	ボルテ略奪 自分は蒼き狼の子ではないのか？	0:42:30	（20年前のことを母に問いただす）俺はﾒﾙｷﾄの血か？父ｲｴｽｹﾞｲは自分の息子だと信じていた.	5		
10	ﾃﾑｼﾞﾝの葛藤（半年後）	0:48:32	ﾄｰﾘｭｰとｼﾞｬﾑｶの力を得ﾎﾞﾙﾃを助けにﾒﾙｷﾄを攻める(音楽が合わない！)		5	内集団 Ingroup/loyalty
11	ボルテを奪還	0:51:45	（急に外が明るい）ﾒﾙｷﾄの子を妊娠.ﾓﾝｺﾞﾙに生きる女の定めだ。ﾎｴﾙﾝをとられた復讐と言ったが自分の父かも.何度も刺して殺す	9	9	公正さ Fairness/reciprocity
12	ジュチの誕生（祝宴中）	0:58:00	男の子が生まれるが殺したい.生まれた子に罪はない.略奪を許した自分がいけない.ジュチ(よそ者)と名づける	3		
13	仇敵タタール軍との戦い（10日間の激戦）	1:02:00	ﾄｰﾘｭｰに退治を頼まれ,父の復讐も兼ね引受る.ﾃﾑｼﾞﾝ強し,戦利品		5	公正さ, 内集団
	友の誓いは子供遊びだ	1:05:00	ｼﾞｬﾑｶを裏切れないと言うﾃﾑｼﾞﾝを、王には認めない言うｼﾞｬﾑｶ.	3	3	内集団 Ingroup/loyalty
14	クランとの出会い(女の戦士誕生)	1:10:50	女は殺さん.女を戦利品にしない		5	公正さ, 内集団
15	ｼﾞｬﾑｶの裏切り	1:13:50	ｼﾞｭﾁ17歳は弓指輪しかとらない息子に族長が北方任務を命ずる		3	内集団 Ingroup/loyalty
		1:18:00	ｸﾗﾝに人間の誇りを教わったと言い,ｸﾗﾝと寝る			
		1:21:00	ﾀｲﾁｪﾙ（ｼﾞｬﾑｶの弟）がきて暗殺されかける	3		
16	ｼﾞｬﾑｶとの戦い	1:22:10	テムジン軍とジャムカ軍の戦い(音楽あわない）圧勝		5	公正さ Fairness/reciprocity
17	ジュチの苦悩	1:27:00	ｼﾞｬﾑｶがﾄｰﾘｭｰに相談.ﾃﾑｼﾞﾝはｱﾝﾀﾞの誓いの為,ｼﾞｬﾑｶ軍の戦利品をとらなかったと知る		3	親切さe,内集団
18	最大の決戦(天下分け目の決戦)	1:30:00	ｼﾞｭﾁをｹﾚｲﾄの戦いに出さずまた北方へ命ずる.息子,妻,母も苦しむ	3	3	内集団 Ingroup/loyalty
	（不死身の族長見てｸﾗﾝ泣く）	1:35:48	ﾃﾑｼﾞﾝ毒矢を首にくらう.苦戦.劣勢but皆食事して元気	5		
19	ﾃﾑｼﾞﾝの逆襲	1:40:33	ｼﾞｬﾑｶが逃げるﾄｰﾘｭｰを怒って斬り殺す（また同じ音楽）			
	（ｱﾝﾀﾞの誓いから30年）	1:41:28	ｼﾞｬﾑｶとﾃﾑｼﾞﾝが話し合う結果,手で殺してくれと頼まれ殺す		5	親切さ Harm/care
20	即位式	1:48:00	白服蒼き狼ｼﾞﾝｷﾞｽﾊｰﾝ誕生.金国を落とそうと民を盛り上げ一つにまとめた		9	
21	父と息子	1:55:00	息子より商人を信じる.母「蒼き狼の血が殺戮者の血ならいらん」	3	3	内集団 Ingroup/loyalty
22	ジュチの死	2:00:13	ジュチは本当に病、毒矢で3日前に急変	9		
23	大きな野望	2:05:15	ﾓﾝｺﾞﾙ統一後も休息とらず金国に突撃.息子の指輪で弓.これ以上血を流さない為に仕方のない血だ		5	内集団 Ingroup/loyalty
	クレジット					

IMDB#	Title:シベリア超特急 Siberian Express (1995)				
2/10 28 votes	Tagline:			What ①	How ②
Chapter	ﾁｬﾌﾟﾀｰ名	Runtime: 90 min	(Why)早く戦争を終わらせたいから, (What) 戦争から派生した恨みや復讐のために車内で起こる殺人事件を不条理とする。	不条理な出来事（重み0,3,5,9）	自己犠牲ｱｸｼｮﾝ（重み0,3,5,9）
1	“マレーの虎”山下奉文陸軍ｶ	0:00:00			
6		0:00:00	女性が男に襲われる。助けが入る	3	3
7	部屋替え	0:25:30	隊長を大きい部屋へ移動する		
8		0:29:13	老人ﾎﾟﾛﾉｽｷが列車から投げられ殺される	3	
9		0:30:00	リランが見当たらず書記官は探すが、違う女が名乗る	3	
10	3人いない	0:38:45	書記官と佐伯、この列車何か変だと思い調査始める		3
11		0:38:45	車掌室の車掌が殺害される	3	
12	グレタがリランのふりか	0:42:00	書記官グレタの部屋調査。写真をみつける		
13	山下閣下が危ない	0:46:41	ユンゲルスが感電殺害。	3	
14		0:49:20	ｶﾉﾝﾊﾞｰﾄﾙが知っている9号室が怪しい		3
15		0:00:00	銃を向けるｺﾞｰﾙﾄﾞｽﾄｰﾝ。ﾄﾞｲﾂに陛下を殺せと言われた	5	3
16		0:53:40	家族が収容所行きのｺﾞｰﾙﾄﾞｽﾄｰﾝと戦う佐伯。ｺﾞｰﾙﾄﾞﾊ	3	3
17		0:55:00	ソ連に言われﾘﾗﾝが陛下に銃を向ける	5	
18		0:57:51	書記官が大佐を守るために愛するリランを撃つ。死ぬ	3	3
19	ﾕﾝｸﾞﾙｽと車掌は誰が殺した？	1:00:00	グレタは自分の部屋だ。交換殺人だ。毒薬だ。		5
20	証拠	1:00:00	推理通りに、ｸﾞﾚﾀの服ありました。取りに行く		5
21	戦争こそ人殺しだわ	1:00:00	女二人が犯人。ﾕﾝに犯され家族も殺された。ｳｲｸﾞﾙ人妹をﾎﾟﾛが殺した。		
22		1:10:00	戦争は絶対にやめなければいけない。と女達に目をつぶる		9
23	エンドロール（一回目）	1:15:00			
24	撮影終了	1:20:00	リランを殺したのは車掌の君だ、宮益君。戦争の古い傷跡		
25		1:28:00	外国の人達は私達の事分かってくれたかしら		
26	完	1:32:00			

参考資料【アカデミー賞受賞作品（1927-2009 過去 82 回)】

	作品賞 Best Picture	作のみ	作&脚本	脚本賞 Original Story (Original Story) 1927/28 (1st)〜	作&脚	脚色賞 Adaptation/Screenplay (Adaptation) 1927/28 (1st)〜	脚のみ	作&監	脚&監	監督賞 DIRECTING	監のみ	作&主男	脚&主男	監&主男	主演男優 Actor	作&主女	脚&主女	監&主女	主演女優 Actress	作&助男	脚&助男	監&助男	助演男優 Supporting	作&助女	脚&助女	監&助女	助演女優 Supporting	俳のみ
1927/28年 (1st) 第1回 授与式 May 16, 1929	**Outstanding Picture(作品賞):** 『つばさ』 1928年 *Wings* -- Paramount Famous Lasky Unique and Artistic Picture (芸術作品賞): 『サンライズ』 *Sunrise*	v		WRITING (Original Story): 「Underworld」 ベン・ヘッチ		WRITING (Adaptation): 「第七天国」 ベンジャミン・グレイザー	本		v	DIRECTING (Dramatic Picture): 「第七天国」(ドラマ) フランク・ボーゼイジ DIRECTING (Comedy Picture): 「二人のアラビアンの騎士」(コメディー) ルイス・マイルストン Frank Borzage -- 7th Heaven					「最後の命令」「肉体の道」 エミール・ヤニングス Emil Jannings -- *The Last Command*; *The Way of All Flesh*		v	v	「第七天国」「街の天使」 「サンライズ」 ジャネット・ゲイナー Janet Gaynor -- *7th Heaven*; *Street Angel*; *Sunrise*									
1928/29年 (2nd) Apr 3, 1930	OUTSTANDING PICTURE: 『ブロードウェイ・メロディー』 1929年 *The Broadway Melody*	v		(WRITING only one): 「The Patriot」 ハンス・クラリー		--	本			「情炎の美姫」 フランク・ロイド	v				「懐しのアリゾナ」 ワーナー・バクスター *In Old Arizona*				「コケット」 メアリー・ピックフォード *Coquette*									v
1929/30年 (3rd)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『西部戦線異状なし』 1930年 *All Quiet on the Western Front*			(WRITING only one): 「ビッグ・ハウス」 フランシス・マリオン		--	**V**	v		「西部戦線異状なし」 ルイス・マイルストーン					「Disraeli」 ジョージ・アーリス *Disraeli*				「結婚双紙」 ノーマ・シアラー *The Divorcee* Norma Shearer									v
1930/31年 (4th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『シマロン』 1931年 *Cimarron*			「The Dawn Patrol」 ジョン・M・サンダース	**v**	「シマロン」 ハワード・エスタブルック				「スキピイ」 ノーマン・タウログ	v				「自由の魂」 ライオネル・バリモア *A Free Soul*				「Min and Bill」 マリー・ドレスラー *Min and Bill*									v
1931/32年 (5th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『グランド・ホテル』 1932年 *Grand Hotel* -- MGM	v		「チャンプ」 フランシス・マリオン		「バッド・ガール」 エドウィン・バーク			v	「バッド・ガール」 フランク・ボーゼイジ			v		「チャンプ」 ウォーレス・ビアリー 「ジキル博士とハイド氏」 フレドリック・マーチ				「マデロンの悲劇」 ヘレン・ヘイズ *The Sin of Madelon Claudet*									
1932-1933 年 (6th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『カヴァルケード』 1933年 *Cavalcade* -- Fox	v		「One Way Passage」 ロバート・ロード		「若草物語」 ヴィクター・ヒアマン、サラ・Y・メイソン		v		「カヴァルケード」 フランク・ロイド *Cavalcade*					「ヘンリー八世の私生活」 チャールズ・ロートン *The Private Life of Henry*				「勝利の朝」 キャサリン・ヘプバーン *Morning Glory*									v
1934年 (7th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『或る夜の出来事』 1934年 *It Happened One Night*			「Manhattan Melodrama」 アーサー・シーザー	v	「或る夜の出来事」 ロバート・リスキン *It Happened One Night*		**v**	**v**	**「或る夜の出来事」 フランク・キャプラ *It Happened One Night***		**v**	**v**	**v**	**「或る夜の出来事」 クラーク・ゲーブル *It Happened One Night***	**v**	**v**	**v**	**「或る夜の出来事」 クローデット・コルベール *It Happened One Night***									
1935年 (8th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『 戦艦バウンティ号の叛乱 (南海征服)』1935年 *Mutiny on the Bounty*	v		「The Scoundrel」 ベン・ヘッチ、C・マックアーサー		「男の敵」 ダドリー・ニコルズ *The Informer*			v	「男の敵」 ジョン・フォード *The Informer*			v	v	「男の敵」 ヴィクター・マクラグレン *The Informer*				「青春の抗議」 ベティ・デイヴィス *Dangerous*									
1936年 (9th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『巨星ジーグフェルド』 1936年 *The Great Ziegfeld* -- MGM	v		「科学者の道」 シェリダン・ギブニー、ピエール・コリングス		「科学者の道」 シェリダン・ギブニー、ピエール・コリングス				「オペラ・ハット」 フランク・キャプラ	v		v		「科学者の道」 ポール・ムニ *The Story of Louis Pasteur*	v			「巨星ジーグフェルド」 ルイーゼ・ライナー *The Great Ziegfeld*				「大自然の凱歌」 ウォルター・ブレナン *Come and Get It*				「風雲児アドヴァース」 ゲイル・ソンダガード *Anthony Adverse*	
1937年 (10th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『ゾラの生涯』 1937年			「A Star Is Born」 ウィロアム・A・ウェルマン、ロバート・カーソン	**v**	「ゾラの生涯」 ハインツ・ヘラルド、ゲザ・ハーゼック、N・R・レイン				「新婚道中記」 レオ・マッケリー	v				「我は海の子」 スペンサー・トレイシー				「大地」 ルイーゼ・ライナー	v	v		「ゾラの生涯」 ジョゼフ・シルドクラウト				「シカゴ」 アリス・ブラディ	
1938年 (11th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『我が家の楽園』 1938年 *You Can't Take It with You*			「少年の町」 ドレ・スカリー、エレノア・グリフィン		「ピグマリオン」 ジョージ・バーナード・シァウ、W. P. リップスコム	色	v		「我が家の楽園」 フランク・キャプラ			v		「少年の町」 スペンサー・トレイシー *Boys Town*				「黒蘭の女」 ベティ・デイヴィス Jezebel				「Kentucky」 ウォルター・ブレナン Kentucky				「黒蘭の女」 フェイ・ベインダー *Jezebel*	
1939年 (12th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『風と共に去りぬ』 1939年 *Gone with the Wind*			「スミス都へ行く」 ルイス・R・フォスター	v	「風と共に去りぬ」 シドニー・ハワード	本	**v**	**v**	**「風と共に去りぬ」 ヴィクター・フレミング**					「チップス先生さようなら」 ロバート・ドーナット *Goodbye, Mr. Chips*	**v**	**v**	**v**	**「風と共に去りぬ」 ヴィヴィアン・リー *Gone with the Wind***				「駅馬車」 トーマス・ミッチェル *Stagecoach*	**v**	**v**	**v**	**「風と共に去りぬ」 ハティ・マクダニエル *Gone with the Wind***	
1940年代 (13th)	OUTSTANDING PRODUCTION: 『レベッカ』 1940年 *Rebecca* -- Selznick International Pictures	v		「The Great McGinty」 (Original Screenplay) プレストン・スタージェス 「Arise,My Love」 (Original Story) ベンジャミン・グレイザー、ジョ		「フィラデルフィア物語」 (Screenplay) ドナルド・オグデン・スチュワート				「怒りの葡萄」 ジョン・フォード *The Grapes of Wrath* John Ford			v		「フィラデルフィア物語」 ジェームズ・ステュアート *The Philadelphia Story* James Stewart				「恋愛手帖」 ジンジャー・ロジャー *Kitty Foyle* Ginger Rogers				「西部の男」 ウォルター・ブレナン *The Westerner* Walter Brennan			v	「怒りの葡萄」 ジェーン・ダーウェル *The Grapes of Wrath* Jane Darwell	
1941年 (14th)	OUTSTANDING MOTION PICTURE: 『わが谷は緑なりき』 1941年 *How Green Was My Valley* -- 20th Century-Fox			「市民ケーン」 (Original Screenplay) ハーマン・マンキーウィッツ、オーソン・ウェルズ 「Here Comes Mr. Jordan」 (Original Story) ハリー・シーガル WRITING (Original		「幽霊紐育を歩く」 シートン・I・ミラー、シドニー・バックマン WRITING (Screenplay) Here Comes Mr. Jordan --	本	v		「わが谷は緑なりき」 ジョン・フォード How Green Was My Valley					「ヨーク軍曹」 ゲーリー・クーパー				「断崖」 ジョーン・フォンテイン	v		v	「わが谷は緑なりき」 ドナルド・クリスプ –				「偉大な嘘」 メアリー・アスター	

1942年 (15th)	OUTSTANDING MOTION PICTURE: 『ミニヴァー夫人』 1942年 *Mrs. Miniver* -- MGM			「女性No.1」 (Original Screenplay) リング・ラードナーJr. 「The Invaders」 (Original Motion Picture Story) エメリック・プレスバーガー	v	「ミニヴァー夫人」 アーサー・ウィンペリス、C・ウェスト、G・フローシェル、J・ヒルトン	本	**v**	**v**	**「ミニヴァー夫人」 ウィリアム・ワイラー**					「ヤンキー・ドゥードゥル・ダンディ」 ジェームズ・キャグニー	**v**	**v**	**v**	**「ミニヴァー夫人」 グリア・ガースン**				「Johnny Eager」 ヴァン・ヘルフィン	**v**	**v**	**v**	**「ミニヴァー夫人」 テレサ・ライト**	
1943年 (16th)	OUTSTANDING MOTION PICTURE: 『カサブランカ』 1943年 *Casablanca* -- Warner Bros.			「カナリヤ姫」 (Original Screenplay) ノーマン・クラスナ 「The Human Comedy」 (Original Motion Picture Story) ウィリアム・サロヤン	v	「カサブランカ」 ジュリアス・J・エプスタイン、フィリップ・G・エプスタイン、H・コッチ	本	**v**	**v**	**「カサブランカ」 マイケル・カーティス**					「ラインの監視」 ポール・ルーカス				「聖処女」 ジェニファー・ジョーンズ				「The more the Merrier」 チャールズ・コバーン				「誰が為に鐘は鳴る」 カティナ・パクシノウ	v
1944年 (17th)	BEST MOTION PICTURE: 『我が道を往く』 1944年 *Going My Way* *-- Paramount*			「Wilson」 (Original Screenplay) ラマー・トロッティ 「Going My Way」 (Original Motion Picture Story) Leo McCarey	v	「我が道を往く」 フランク・バトラー、フランク・キャベット	本	**v**	**v**	**「我が道を往く」 レオ・マッケリー**		**v**	**v**	**v**	**「我が道を往く」 ビング・クロスビー**				「ガス燈」 イングリッド・バーグマン	**v**	**v**	**v**	**「我が道を往く」 バリー・フィッツジェラルド**				「None but the Lonely Heart」 エセル・バリモア	
1945年 (18th)	『失われた週末』 1945年 *The Lost Weekend* *-- Paramount*			「Marie Louise」 (Original Screenplay) リチャード・シュバイツァー 「The House on 92nd Street」 (Original Motion Picture Story) Charles G. Booth	v	「失われた週末」 チャールズ・ブラケット、ビリー・ワイルダー	本	**v**	**v**	**「失われた週末」 ビリー・ワイルダー**		**v**	**v**	**v**	**「失われた週末」 レイ・ミランド**				「ミルドレッド・ピアース」 ジョーン・クロフォード				「ブルックリン横丁」 ジェイムズ・ダン –				「緑園の天使」 アン・リヴェア	
1946年 (19th)	『我等の生涯の最良の年』 1946年 *The Best Years of Our Lives* -- Samuel Goldwyn Productions			「第七のヴェール」 (Original Screenplay) ミュリエル・ボックス、シドニー・ボックス 「Vacation from Marriage」 (Original Motion Picture Story) Clemence Dane	v	「我等の生涯の最良の年」 ロバート・E・シャーウッド	本	**v**	**v**	**「我等の生涯の最良の年」 ウィリアム・ワイラー**		**v**	**v**	**v**	**「我等の生涯の最良の年」 フレドリック・マーチ**				「遥かなる我が子」 オリヴィア・デ・ハヴィランド		v	v	「我等の生涯の最良の年」 ハロルド・ラッセル				「剃刀の刃」 アン・バクスター	
1947年 (20th)	『紳士協定』 1947年 *Gentleman's Agreement* -- 20th Century-Fox			「独身者と女学生」 (Original Screenplay) シドニィ・シェルダン 「Miracle on 34th Street」 (Motion Picture Story) Valentine Davies		「三十四丁目の奇蹟」 ジョージ・シートン		v		「紳士協定」 エリア・カザン					「二重生活」 ロナルド・コールマン				「ミネソタの娘」 ロレッタ・ヤング		v		「三十四丁目の奇蹟」 エドモンド・グウェン	v		v	「紳士協定」 セレステ・ホルム	
1948年 (21st)	『ハムレット』 1948年 *Hamlet* -- J. Arthur Rank-Two Cities Films			1948年 (なし) 「The Search」 (Motion Picture Story) Richard Schweizer, David		「黄金」 ジョン・ヒューストン			v	「黄金」 ジョン・ヒューストン The Treasure of the Sierra Madre		v			「ハムレット」 ローレンス・オリヴィエ				「ジョニー・ベリンダ」 ジェーン・ワイマン		v	v	「黄金」 ウォルター・ヒューストン The Treasure of the Sierra Madre				「キー・ラーゴ」 クレア・トレヴァー	
1949年 (22nd)	『オール・ザ・キングスメン』 1949年 *All the King's Men* -- Robert Rossen Productions			「戦場」 (Story and Screenplay) ロバート・ピロッシュ 「The Stratton Story 」 (Motion Picture Story) Douglas Morrow		「三人の妻への手紙」 ジョセフ・L・マンキーウィッツ Letter to Three Wives	本		v	「三人の妻への手紙」 ジョーゼフ・L・マンキーウィッツ		v			「オール・ザ・キングスメン」 ブロデリック・クロフォード				「女相続人」 オリヴィア・デ・ハヴィランド				「頭上の敵機」 ディーン・ジャガー	v			「オール・ザ・キングスメン」 マーセデス・マッケンブリッジ	
1950年代 (23rd)	『イヴの総て』 1950年 *All about Eve* -- 20th Century-Fox			「サンセット大通り」 (Story and Screenplay) ビリー・ワイルダー、C・ブラケット、D・M・マーシュマン・Jr 「Panic in the Streets」 (Motion Picture Story)	v	「イヴの総て」 ジョセフ・L・マンキウィッツ	本	**v**	**v**	**「イヴの総て」 ジョーゼフ・L・マンキーウィッツ**					「シラノ・ド・ベルジュラック」 ホセ・フェラー				「ボーン・イエスタデイ」 ジュディ・ホリデイ	**v**	**v**	**v**	**「イヴの総て」 ジョージ・サンダース**				「ハーヴェイ」 ジョセフィン・ハル	
1951年 (24th)	『巴里のアメリカ人』 1951年 *An American in Paris* -- Arthur Freed, Producer		**v**	「巴里のアメリカ人」 (Story and Screenplay) アラン・ジェイ・ラーナー 「Seven Days to Noon」 (Motion Picture Story)		「陽のあたる場所」 M・ウィルソン、H・ブラウン	本		v	「陽のあたる場所」 ジョージ・スティーヴンス					「アフリカの女王」 ハンフリー・ボガート				「欲望という名の電車」 ヴィヴィアン・リー				「欲望という名の電車」 カール・マルデン				「欲望という名の電車」 キム・ハンター	v
1952年 (25th)	『地上最大のショウ』 1952年 *The Greatest Show on Earth* -- Cecil B. DeMille, Producer		**v**	「The Lavender Hill Mob」 (Story and Screenplay) T・E・B・クラーク 「地上最大のショウ」 (Motion Picture Story) Fredric M. Frank, Theodore		「悪人と美女」 チャールズ・シュニー	(本)			「静かなる男」 ジョン・フォード	v				「真昼の決闘」 ゲーリー・クーパー				「愛しのシバよ帰れ」 シャーリー・ブース				「革命児サパタ」 アンソニー・クイン		v		「悪人と美女」 グロリア・グレアム	
1953年 (26th)	『地上より永遠に』 (ここよりとわに) 1953年 *From Here to Eternity* -- Buddy Adler, Producer			「タイタニックの最期」 (Story and Screenplay) チャールズ・ブラケット、R・ブリーン、W・ライシュ 「ローマの休日」 (Motion Picture Story) Dalton Trumbo	v	「地上より永遠に」 ダニエル・タラダッシュ	(本)	**v**	**v**	**「地上より永遠に」 フレッド・ジンネマン**					「第十七捕虜収容所」 ウィリアム・ホールデン		v		「ローマの休日」 オードリー・ヘプバーン	**v**	**v**	**v**	**「地上より永遠に」 フランク・シナトラ**	**v**	**v**	**v**	**「地上より永遠に」 ドナ・リード**	
1954年 (27th)	『波止場』 1954年 *On the Waterfront* -- Sam Spiegel, Producer		v	「波止場」 (Story and Screenplay) バッド・シュールバーグ 「Broken Lance」 (Motion Picture Story) Philip Yordan		「喝采」 ジョージ・シートン		**v**	**v**	**「波止場」 エリア・カザン**		**v**	**v**	**v**	**「波止場」 マーロン・ブランド**		v		「喝采」 グレース・ケリー				「裸足の伯爵夫人」 エドモンド・オブライエン	**v**	**v**	**v**	**「波止場」 エヴァ・マリー・セイント**	
1955年 (28th)	『マーティ』 1955年 *Marty* -- Harold Hecht, Producer			「わが愛は終りなし」 (Story and Screenplay) ウィリアム・ルドウィグ、ソニア・レヴィン 「Love Me or Leave Me」 (Motion Picture Story) Daniel Fuchs	v	「マーティ」 パディ・チャイエフスキー	本	**v**	**v**	**「マーティ」 デルバート・マン**		**v**	**v**	**v**	**「マーティ」 アーネスト・ボーグナイン**				「バラの刺青」 アンナ・マニャーニ				「ミスタア・ロバーツ」 ジャック・レモン				「エデンの東」 ジョー・ヴァン・フリート	

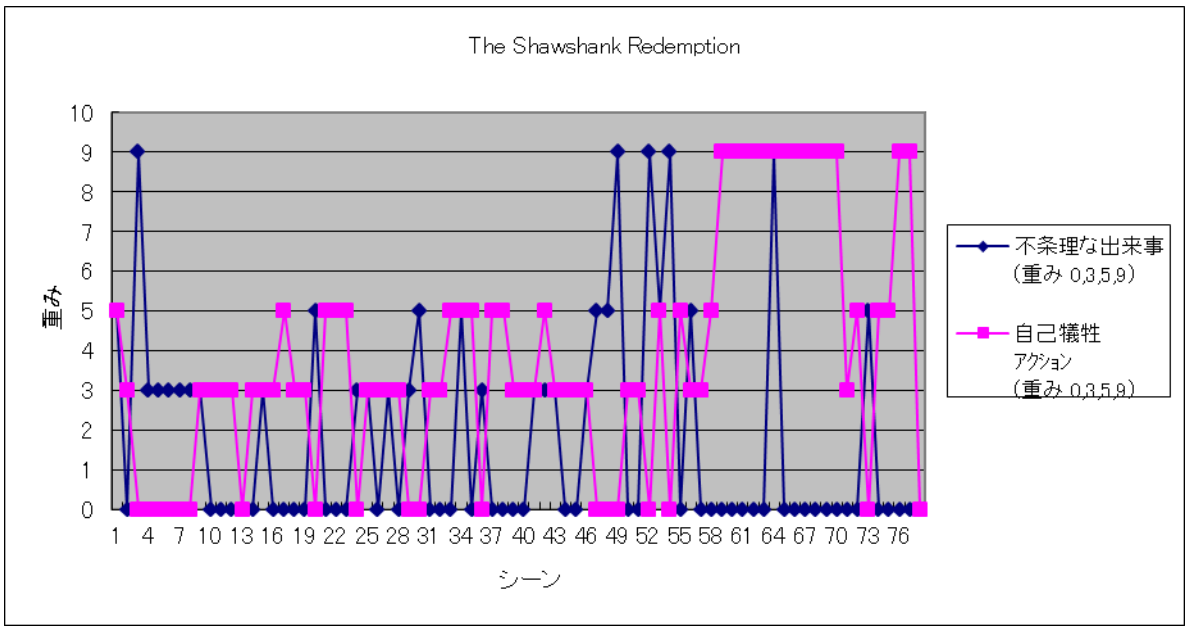
| | | |

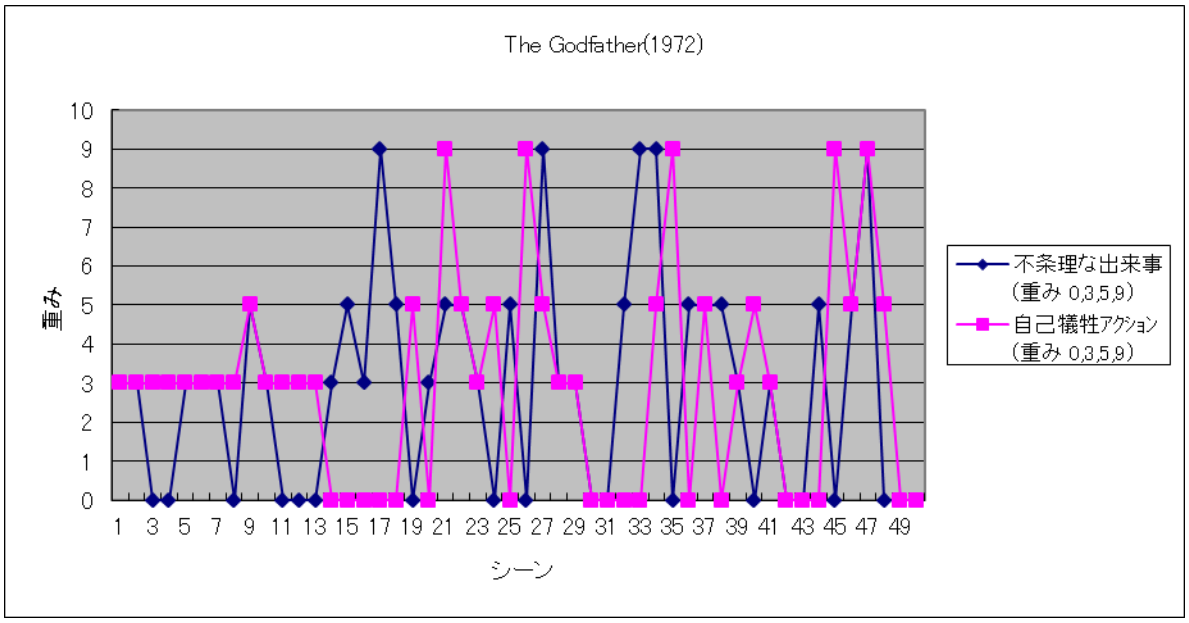
参考資料【アカデミー賞作品賞と脚本・脚色賞の海外興行収入比較データ（1998-2008)】

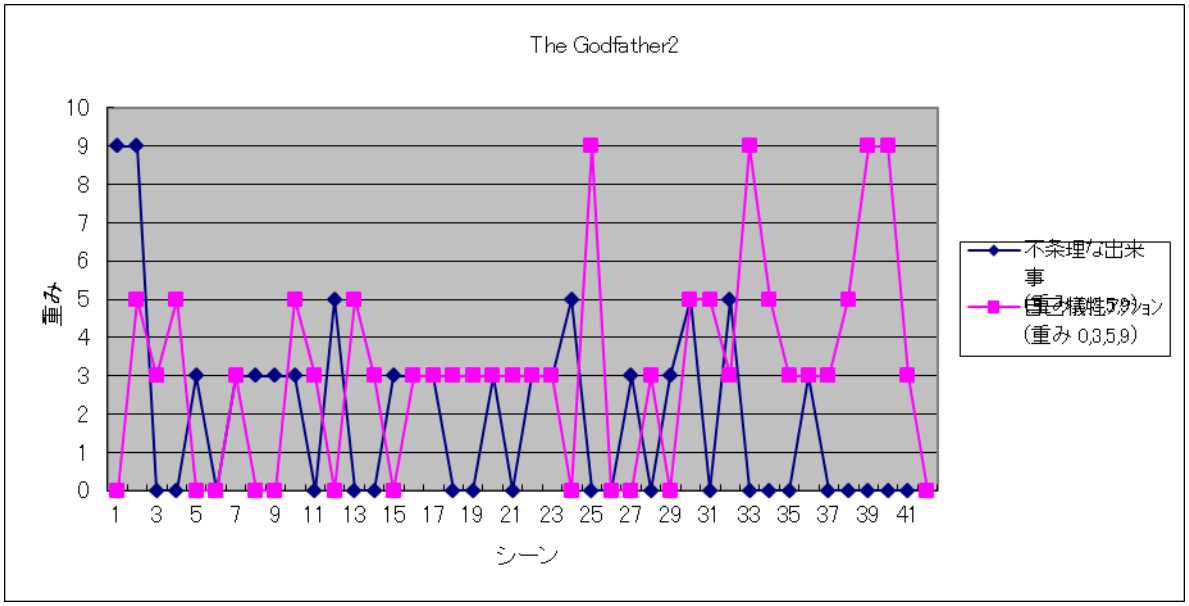
	作品	Int'l 興行収入	海外収益率（=Foreign/Domestic）	作品賞＆脚本賞チェック	脚本	作品賞＆脚色賞チェック	脚色
1998	恋におちたシェイクスピア SHAKESPEARE IN LOVE	Domestic: $100,317,794 34.7% + Foreign: $189,000,000 65.3% = Worldwide: $289,317,794	1.88	v	1998年「恋におちたシェイクスピア」- マーク・ノーマン、トム・ストッパード		1998年「ゴッド・アンド・モンスター」- ビル・コンドン
1999	アメリカン・ビューティー AMERICAN BEAUTY	Domestic: $130,096,601 36.5% + Foreign: $226,200,000 63.5% = Worldwide: $356,296,601	1.74	v	1999年「アメリカン・ビューティー」- アラン・ボール		1999年「サイダーハウス・ルール」- ジョン・アーヴィング
2000年代	グラディエーター GLADIATOR	Domestic: $187,705,427 41.0% + Foreign: $269,935,000 59.0% = Worldwide: $457,640,427	1.44		2000年「あの頃ペニー・レインと」- キャメロン・クロウ		2000年「トラフィック」- スティーブン・ギャガン
2001	ビューティフル・マインド A BEAUTIFUL MIND	Domestic: $170,742,341 54.5% + Foreign: $142,800,000 45.5% = Worldwide: $313,542,341	0.83		2001年「ゴスフォード・パーク」- ジュリアン・フェローズ	v	2001年「ビューティフル・マインド」- アキヴァ・ゴールズマン
2002	シカゴ CHICAGO	Domestic: $170,687,518 55.6% + Foreign: $136,089,214 44.4% = Worldwide: $306,776,732	0.80		2002年「トーク・トゥ・ハー」- ペドロ・アルモドバル		2002年「戦場のピアニスト」- ロナルド・ハーウッド
2003	ロード・オブ・ザ・リング/王の帰還 THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING	Domestic: $377,027,325 33.7% + Foreign: $742,083,616 66.3% = Worldwide: $1,119,110,941	1.97		2003年「ロスト・イン・トランスレーション」 - ソフィア・コッポラ	v	2003年「ロード・オブ・ザ・リング/王の帰還」- ピーター・ジャクソン、フランシス・ウォルシュ、フィリッパ・ボウエン
2004	ミリオンダラー・ベイビー MILLION DOLLAR BABY	Domestic: $100,492,203 46.4% + Foreign: $116,271,443 53.6% = Worldwide: $216,763,646	1.16		2004年「エターナル・サンシャイン」 - ミシェル・ゴンドリー、チャーリー・カウフマン、ピエール・ビスマス		2004年「サイドウェイ」 - アレクサンダー・ペイン、ジム・テイラー
2005	クラッシュ CRASH	Domestic: $54,580,300 55.5% + Foreign: $43,829,761 44.5% = Worldwide: $98,410,061	0.80	v	2005年「クラッシュ」 - ポール・ハギス、ボビー・モレスコ		2005年「ブロークバック・マウンテン」 - ラリー・マクマートリー、ダイアナ・オサナ
2006	ディパーテッド THE DEPARTED	Domestic: $132,384,315 45.7% + Foreign: $157,463,039 54.3% = Worldwide: $289,847,354	1.19		2006年「リトル・ミス・サンシャイン」 - マイケル・アーント	v	2006年「ディパーテッド」 - ウィリアム・モナハン
2007	ノーカントリー NO COUNTRY FOR OLD MEN	Domestic: $74,283,625 45.8% + Foreign: $87,829,704 54.2% = Worldwide: $162,113,329	1.18		2007年『JUNO/ジュノ』 - ディアブロ・コーディ	v	2007年「ノーカントリー」 - コーエン兄弟
2008	スラムドッグ$ミリオネア Slumdog Millionair	Domestic: $141,319,928 39.3% + Foreign: $218,712,762 60.7% = Worldwide: $360,032,690	1.54		2008年『ミルク』 - ダスティン・ランス・ブラック	v	2008年「スラムドッグ$ミリオネア」 - サイモン・ビューフォイ

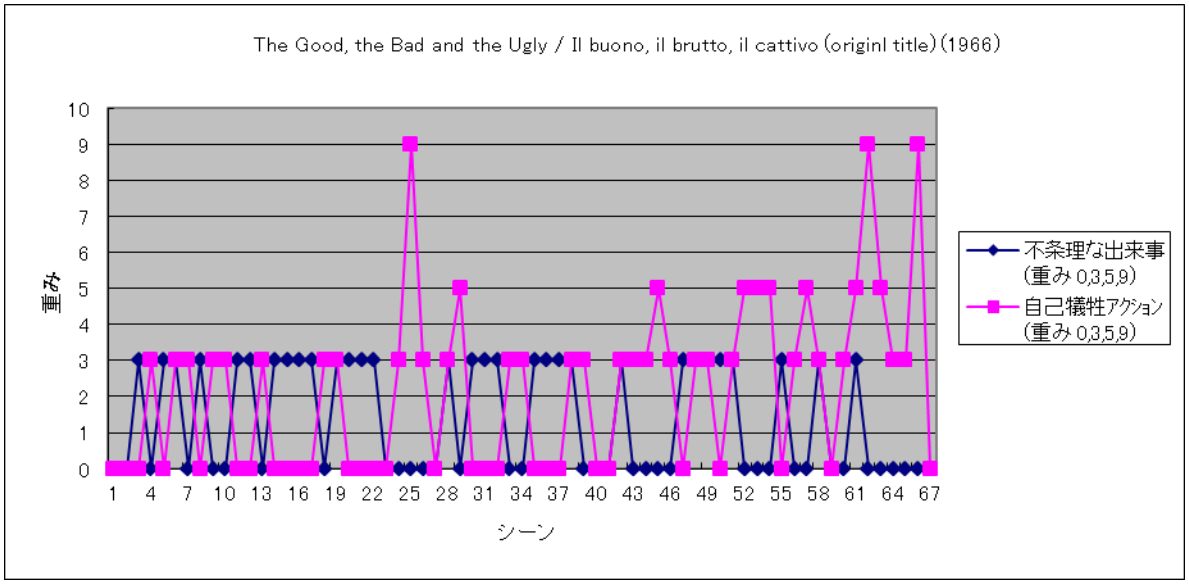
	カテゴリ	平均値
1998-2008	作品賞のみ受賞作の平均海外収益率（=Foreign/Domestic）	**1.13**
1998-2008	作品賞＋脚本・脚色賞受賞作の平均海外収益率（=Foreign/Domestic）	**1.39**

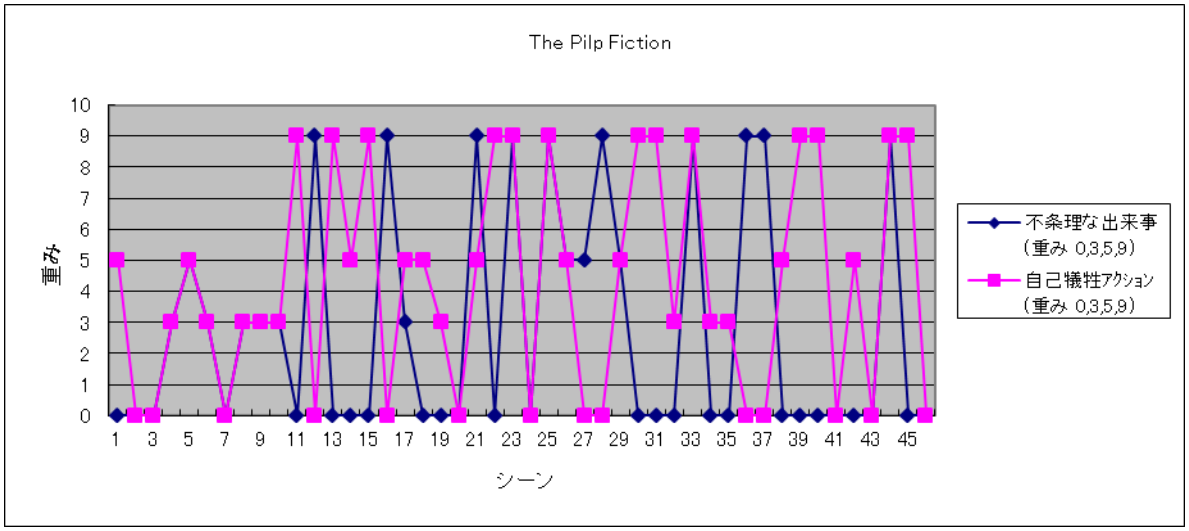
参考資料【不条理な出来事と自己犠牲アクションの相関グラフ】

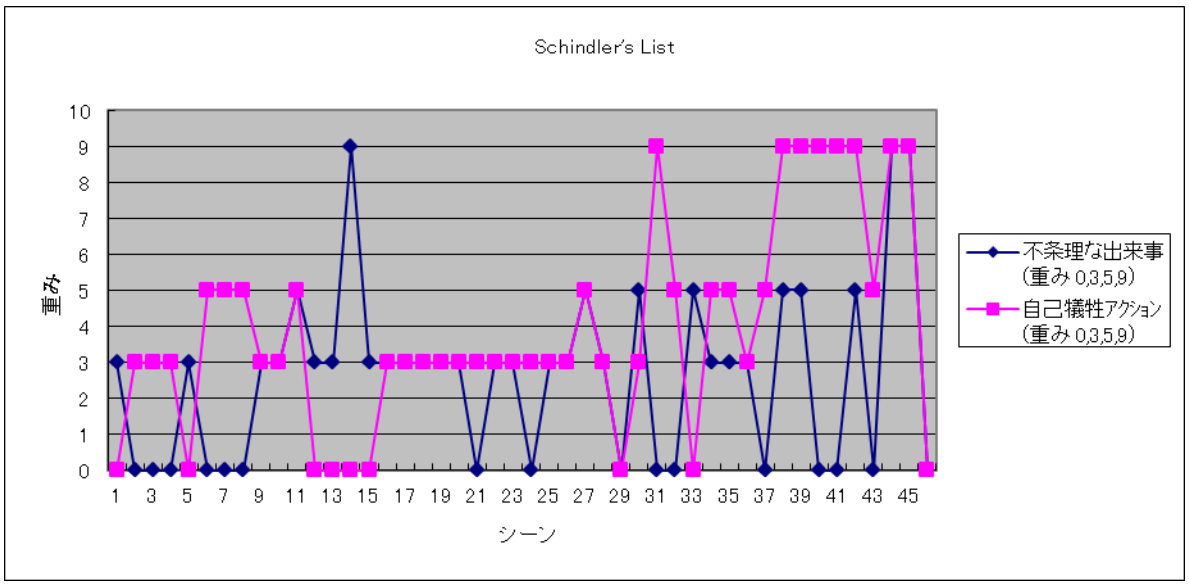


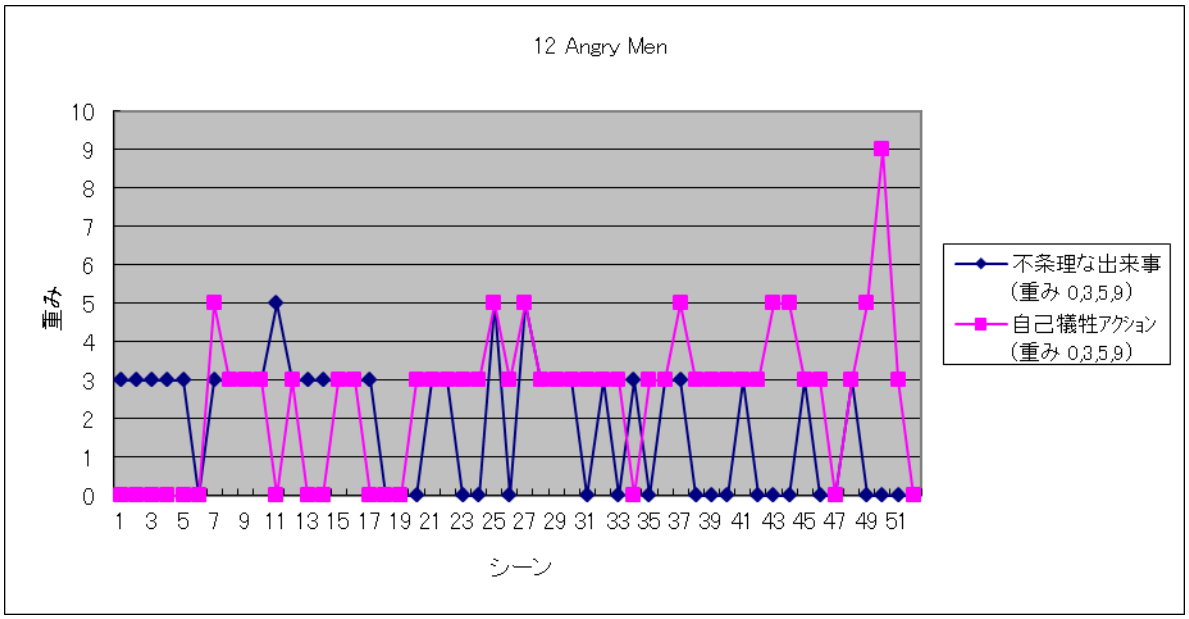


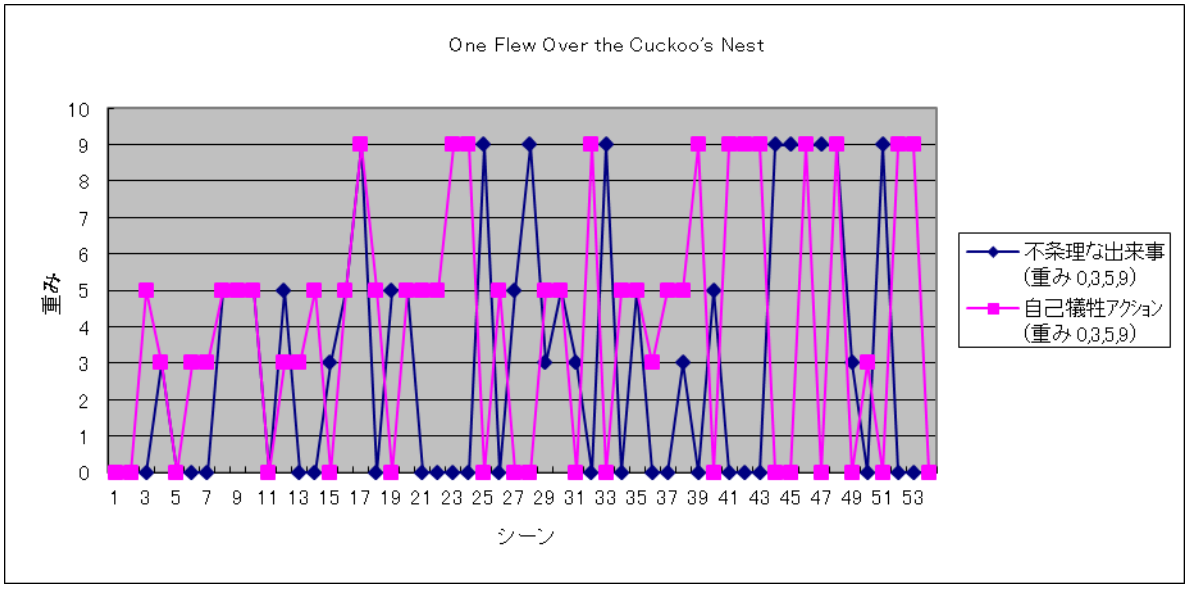

The Godfather2
重み
シーン
不条理な出来事
(重み 0,3,5,9)
自己犠牲アクション
(重み 0,3,5,9)

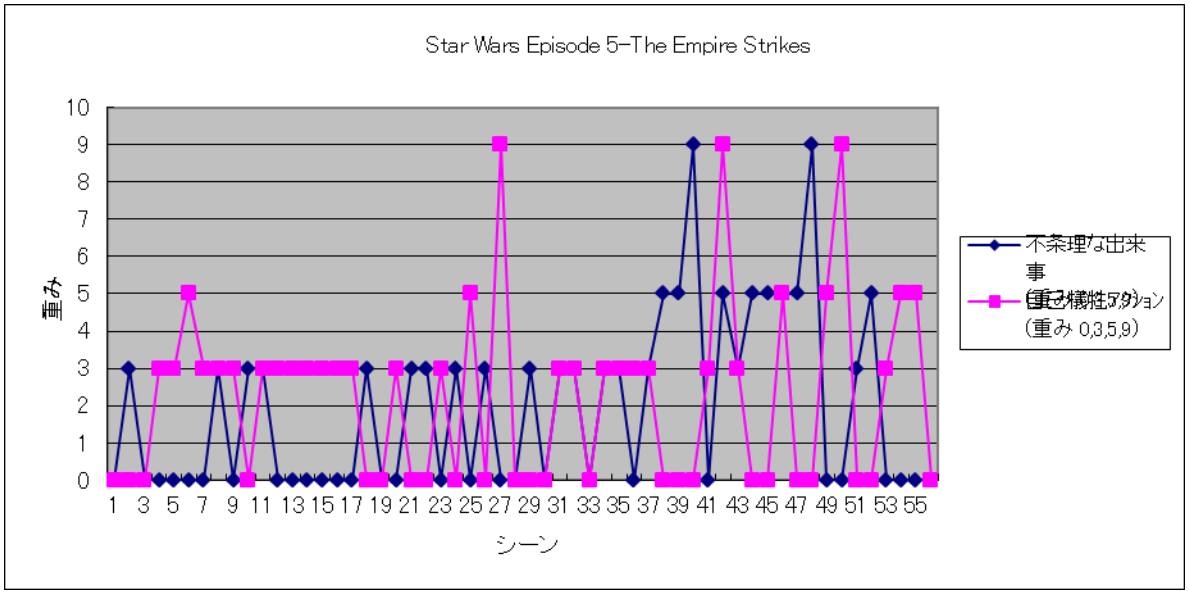

The Good, the Bad and the Ugly / Il buono, il brutto, il cattivo (originl title) (1966)
重み
シーン
不条理な出来事
(重み 0,3,5,9)
自己犠牲アクション
(重み 0,3,5,9)

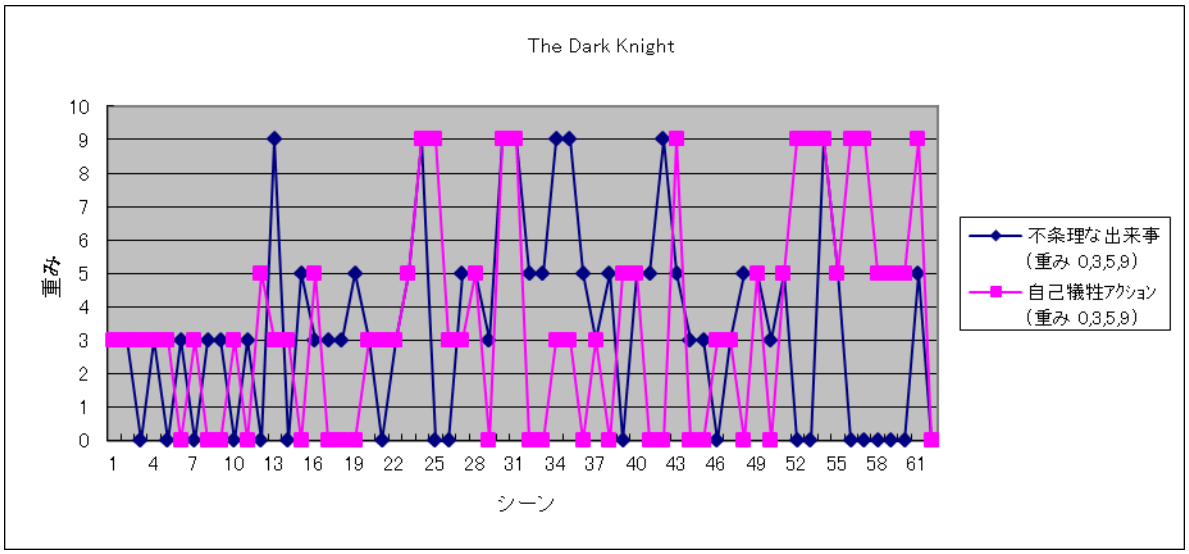

The Pilp Fiction
重み
シーン
不条理な出来事
(重み 0,3,5,9)
自己犠牲アクション
(重み 0,3,5,9)

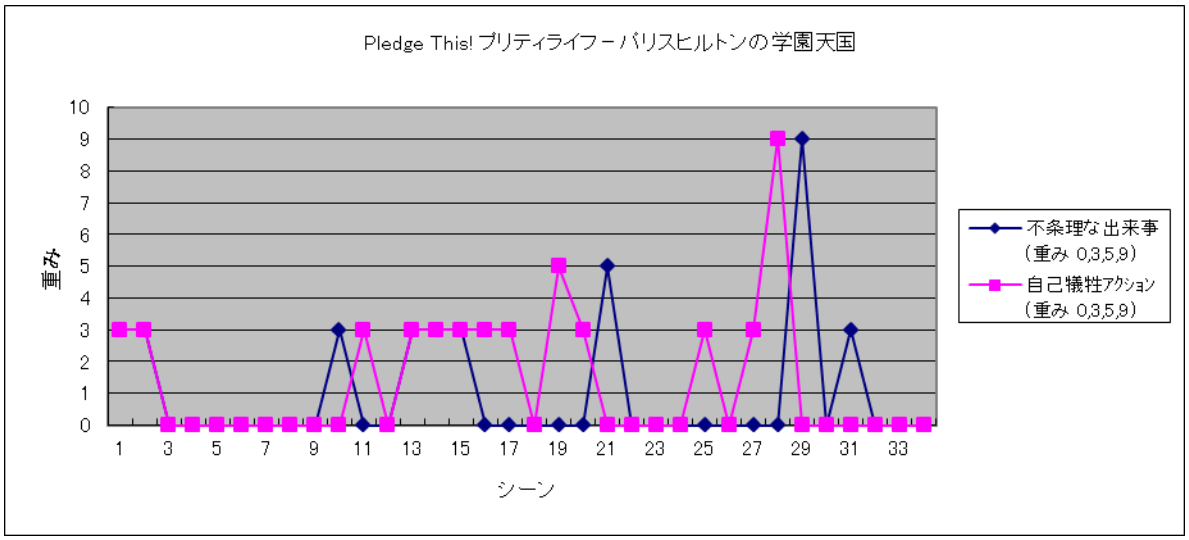

Schindler's List
重み
シーン
不条理な出来事
(重み 0,3,5,9)
自己犠牲アクション
(重み 0,3,5,9)

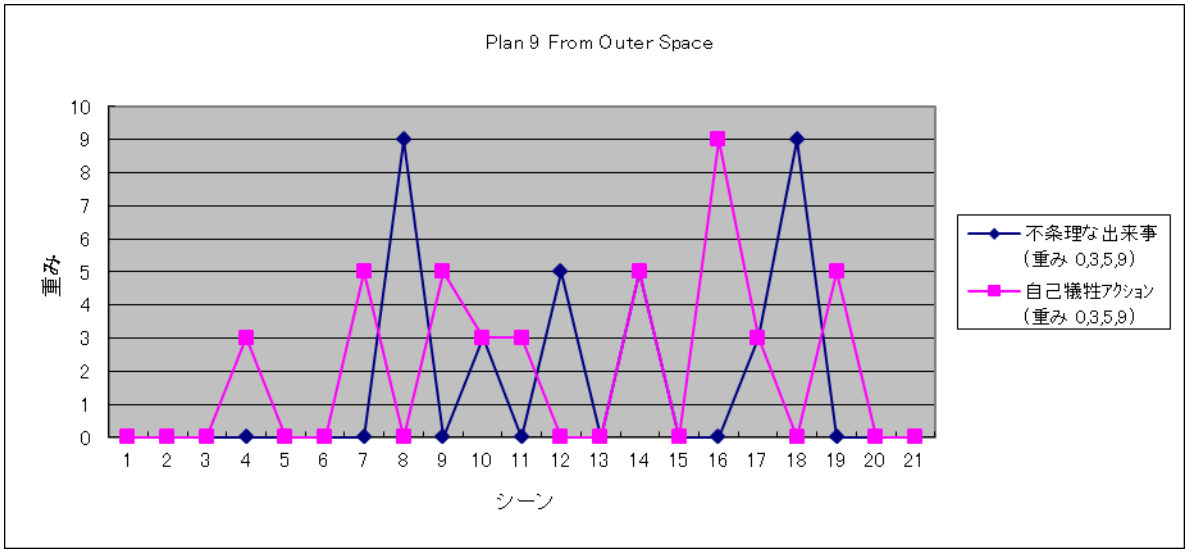

12 Angry Men
重み
シーン
不条理な出来事
(重み 0,3,5,9)
自己犠牲アクション
(重み 0,3,5,9)

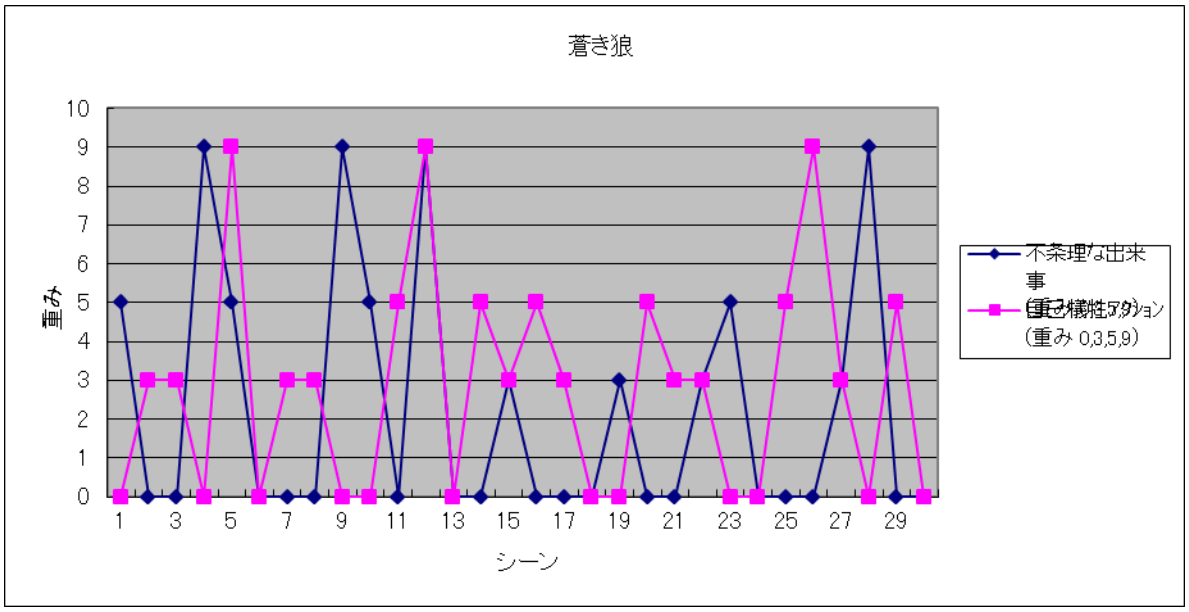

One Flew Over the Cuckoo's Nest
重み
シーン
不条理な出来事
(重み 0,3,5,9)
自己犠牲アクション
(重み 0,3,5,9)

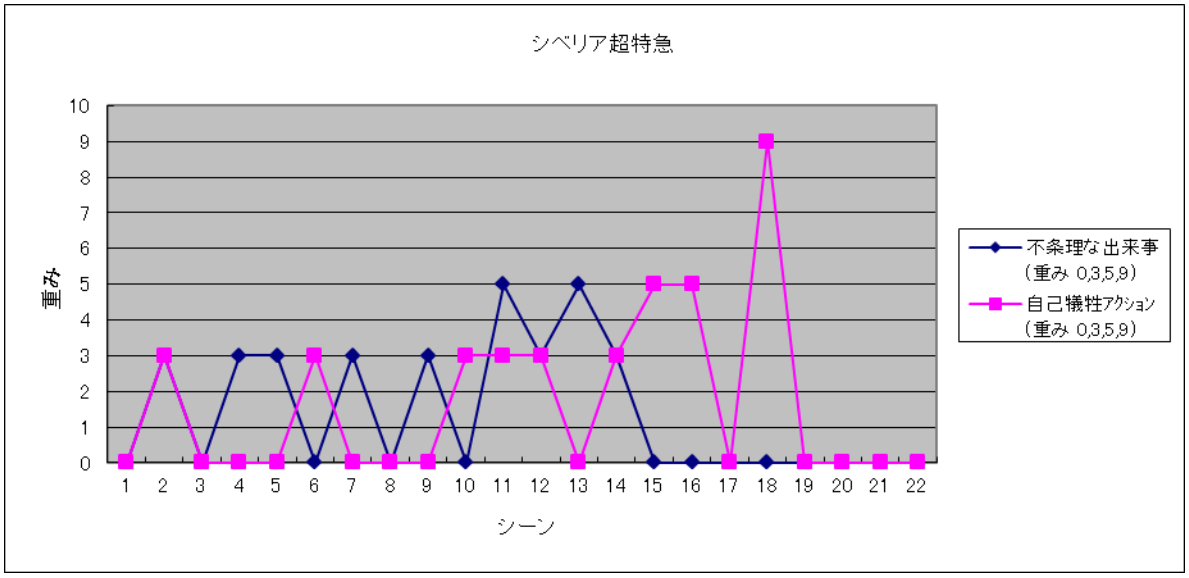

Star Wars Episode 5-The Empire Strikes
重み
シーン
不条理な出来事
(重み 0,3,5,9)
自己犠牲アクション
(重み 0,3,5,9)


The Dark Knight
重み
シーン
不条理な出来事
(重み 0,3,5,9)
自己犠牲アクション
(重み 0,3,5,9)


Pledge This! プリティライフ－パリスヒルトンの学園天国
重み
シーン
不条理な出来事（重み 0,3,5,9）
自己犠牲アクション（重み 0,3,5,9）


Plan 9 From Outer Space
重み
シーン
不条理な出来事（重み 0,3,5,9）
自己犠牲アクション（重み 0,3,5,9）


蒼き狼
重み
シーン
不条理な出来事（重み 0,3,5,9）
自己犠牲アクション（重み 0,3,5,9）


シベリア超特急
重み
シーン
不条理な出来事（重み 0,3,5,9）
自己犠牲アクション（重み 0,3,5,9）

参考資料【Moral Foundations Theory（Haidt, Jonathan, 2010）】

1) Harm/care, related to our long evolution as mammals with attachment systems and an ability to feel (and dislike) the pain of others. This foundation underlies virtues of kindness, gentleness, and nurturance.

2) Fairness/reciprocity, related to the evolutionary process of reciprocal altruism. This foundation generates ideas of justice, rights, and autonomy. [Note: In our original conception, Fairness included concerns about equality, which are more strongly endorsed by political liberals. However, as we reformulate the theory in 2010 based on new data, we are likely to include several forms of fairness, and to emphasize proportionality, which is more strongly endorsed by conservatives]

3) Ingroup/loyalty, related to our long history as tribal creatures able to form shifting coalitions. This foundation underlies virtues of patriotism and self-sacrifice for the group. It is active anytime people feel that it's "one for all, and all for one."

4) Authority/respect, shaped by our long primate history of hierarchical social interactions. This foundation underlies virtues of leadership and followership, including deference to legitimate authority and respect for traditions.

5) Purity/sanctity, shaped by the psychology of disgust and contamination. This foundation underlies religious notions of striving to live in an elevated, less carnal, more noble way. It underlies the widespread idea that the body is a temple which can be desecrated by immoral activities and contaminants (an idea not unique to religious traditions).

Much of our present research involves applying the theory to political "cultures" such as those of liberals and conservatives. The current American culture war, we have found, can be seen as arising from the fact that liberals try to create a morality relying almost exclusively on the Harm/Care and Fairness/Reciprocity foundations; conservatives, especially religious conservatives, use all five foundations, including Ingroup/Loyalty, Authority/Respect, and Purity/Sanctity. [Note: We are currently investigating other candidate foundations. The main contender for being a 6th foundation is Liberty/constraint, which includes both lifestyle liberty, and also negative liberty -- the freedom to be left alone by government. Liberals score higher on lifestyle liberty; conservatives on negative liberty]

参考資料【映像コンテンツ産業へのインパクトシミュレーション】

		宣伝重視の映画システムの場合		理想的な映画システムの場合						
		プロデューサーの考える各作業(WBS)の重み ⇒[0,0.3,0.5,0.7,1.0]で重み付け	作業(WBS)ごとの予算配分比率 ⇒左記"重み"の総計から各WBSの比率を算出	プロデューサーの考える各作業(WBS)の重み ⇒[0,0.3,0.5,0.7,1.0]で重み付け	作業(WBS)ごとの予算配分比率 ⇒左記"重み"の総計から各WBSの比率を算出 (=①)	シナリオアナリストの影響度 (良質シナリオ提供によって期待できるリターン) (=②)	投資効果 (=①×(②+1))	宣伝重視の制作(WBSごとの投資予算比率積み上げ)	AVE導入後の制作(WBSごとの投資予算比率積み上げ)	AVE導入後の制作(投資効果)
企画	プロット・脚本(準備稿)作成	0.3	1.9%	0.5	2.3%	0	2.3%	1.9%	2.3%	2.3%
	シナリオアナリスト	0.0	0.0%	1.0	4.7%	0	4.7%	1.9%	7.0%	7.0%
	監督・主演キャスト検討	0.5	3.2%	1.0	4.7%	0.5	7.0%	5.2%	11.7%	14.0%
	予算検討・回収計画	0.3	1.9%	1.0	4.7%	0.3	6.1%	7.1%	16.4%	20.1%
	資金調達開始	0.3	1.9%	1.0	4.7%	1	9.3%	9.0%	21.0%	29.4%
製作準備	脚本(決定稿)作成	0.5	3.2%	1.0	4.7%	1	9.3%	12.3%	25.7%	38.8%
	主演キャスト・スタッフ編成	0.5	3.2%	1.0	4.7%	1	9.3%	15.5%	30.4%	48.1%
	場面・セット構成	0.3	1.9%	1.0	4.7%	0.3	6.1%	17.4%	35.0%	54.2%
	スケジュール作成	0.3	1.9%	1.0	4.7%	0.3	6.1%	19.4%	39.7%	60.3%
	ロケーションハンティング	0.3	1.9%	0.5	2.3%	0.3	3.0%	21.3%	42.1%	63.3%
撮影	撮影台本作成	0.5	3.2%	1.0	4.7%	1	9.3%	24.5%	46.7%	72.7%
	ロケ撮影	0.5	3.2%	1.0	4.7%	0.5	7.0%	27.7%	51.4%	79.7%
	セット撮影	0.5	3.2%	1.0	4.7%	0.5	7.0%	31.0%	56.1%	86.7%
	ネガ現像	0.3	1.9%	0.3	1.4%	0	1.4%	32.9%	57.5%	88.1%
	ラッシュチェック	0.3	1.9%	0.3	1.4%	0	1.4%	34.8%	58.9%	89.5%
仕上げ	特殊効果	0.5	3.2%	1.0	4.7%	0.3	6.1%	38.1%	63.6%	95.6%
	編集	0.9	5.8%	0.7	3.3%	0.3	4.3%	43.9%	66.8%	99.8%
	アフレコ	0.5	3.2%	0.5	2.3%	0	2.3%	47.1%	69.2%	102.1%
	音楽選曲	0.5	3.2%	0.5	2.3%	0	2.3%	50.3%	71.5%	104.5%
	プリント	0.3	1.9%	0.3	1.4%	0	1.4%	52.3%	72.9%	105.9%
配給	買い付け	0.7	4.5%	0.5	2.3%	0	2.3%	56.8%	75.2%	108.2%
	映画館確保	1	6.5%	1	4.7%	0	4.7%	63.2%	79.9%	112.9%
	宣伝	1	6.5%	1	4.7%	0	4.7%	69.7%	84.6%	117.6%
	コンテンツ転送	0.7	4.5%	0.3	1.4%	0	1.4%	74.2%	86.0%	119.0%
興行	配給との契約	1	6.5%	0.5	2.3%	0	2.3%	80.6%	88.3%	121.3%
	宣伝	1	6.5%	1	4.7%	0	4.7%	87.1%	93.0%	126.0%
	映画上映	1	6.5%	1	4.7%	0	4.7%	93.5%	97.7%	130.7%
	劇場運営	1	6.5%	0.5	2.3%	0	2.3%	100.0%	100.0%	133.0%