

小説（シナリオ）の作り方を学ぶシリアスゲームの開発

Development of Serious Game to learn How to write Novels or Scenarios

大久保 諒成
Ryosei Ohkubo
山岸 芳夫
Yoshio Yamagishi

新潟工科大学
Niigata Institute Technology
Email: 202011035@cc.ac.jp

あらまし：SNS が普及した現代において、誰もが自身の作品を容易に公開できるようになっている。このような CGM (Consumer Generated Media) の中でも、小説については文章が書ければ誰でも作成できるため参入障壁は低いが、小説の記述には日本語文法とは別にある種のルールがあって、それを踏まえて作品を書かないと読者を混乱させることになる。そこで本研究では、初学者向けとして小説（シナリオ）の書き方を学ぶシリアスゲームの開発を行う。

キーワード：教材、小説

1. はじめに

近年、SNS の普及によって、創作発表のハードルがかなり下がっている。例えば動画では YouTube や TikTok といったサイトが有名であり、広告収入や投げ銭で生計を立てているユーザーも多い。静止画については、特に日本では pixiv がよく知られている。動画にしても静止画にしても、クオリティの高い作品の制作にはやはりそれなりにスキルが必要になるが、小説執筆は基本的に文章が書ければよいから、参入障壁はかなり低い。実際、アマチュアが小説を投稿できるサイトも「小説家になろう」を始めとして数多く存在する。特に、「小説家になろう」で人気を博している異世界転生を中心にした作品群は「なろう系」と呼ばれ、コミカライズやアニメ化された作品も少なくない。そのため大手出版社も独自で小説投稿サイトを運営（例：角川書店の「カクヨム」や講談社の「ノベルデイズ」など）し始めている。しかし出版化、映像化に至る作品も増えている一方で、表現手法に問題があるために読まれない作品も多くなっている。

もちろん内容が面白ければ少々文章が稚拙でも人気が出ることもあるが、いくら内容が面白くてもそれが読者に伝わらなくては意味がない。大抵の投稿サイトでは自分の作品の PV (ページビュー数) がわかるようになっており、PV が増えないとモチベーションが失われ、筆を折ってしまうユーザーも少なくない。

よって、本研究では読者に内容が最低限伝わる小説の書き方を学ぶシリアスゲームの開発を目標とする。既に小説やシナリオの書き方の指南本はかなりの数登場しており、中には物語仕立てのものもある⁽¹⁾が、シリアスゲーム形式で学べる教材は多くない。類似する研究としては神取らによる小説執筆支援シ

ステム⁽²⁾や芦田らによる「小説執筆を対象とした質問提示型アイデア導出支援」⁽³⁾があるが、これはいずれも小説執筆の学習を目的としていない。

インタラクティブに学べるシリアスゲームは紙媒体の教材と異なり学習者が楽しみながら学ぶことができるため、我々のシステムは大きな教育効果を実現することが期待できる。

2. 小説執筆のルール

実際のところ「小説の書き方」というものに絶対的な正解は存在しないが、それでも守らないと読者を混乱させてしまう最低限のルールは存在する。その一つが「人称」である。多くの小説は「一人称」もしくは「三人称」で書かれていることが多い。一人称小説は基本的に主人公の視線で語られており、主人公が知らない情報は登場しないはずである。それなのに主人公が知りえない情報を主人公が語ってしまったら、当然読者は混乱する。もちろん厳密に一人称だけで記述されていれば矛盾は明らかだが、このような瑕疵を有する小説は、途中で突然三人称もしくは主人公以外の人物の一人称に切り替わっていることが多い（所謂「人称ブレ」）。そのため余計に読者を混乱させてしまう。よって人称は一人称と決めたら最初から最後まで一人称、三人称と決めたら最初から最後まで三人称で執筆すべきである。

3. システム概要

本システムはノベルゲームエンジン「ティラノスタジオ」(図1)⁽⁴⁾を用いて制作される。ノベルゲームはその名の通り小説の手法を援用して制作されるものであり、この教材は多分に自己言及的な意味合いを含むものになっている。

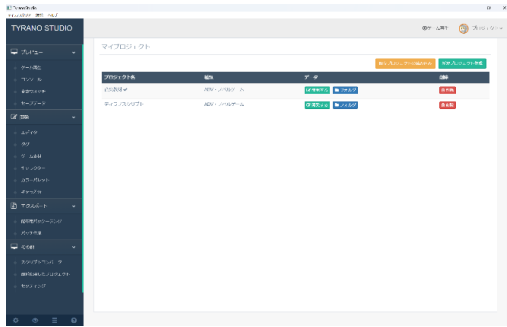


図1 ティラノスタジオ動作画面

内容はストーリー仕立てで小説執筆のルールを学んでいくもので、まずは「てにをは」や句読点といった基本的な文法（文章を書く者にとっては常識のはずなのだが、これのできていない小説作家は意外に多い）から因果律や三段論法のような論理的規則（これについても、理解しておらず意味不明な展開の作品を書いている作家は多い）など、小説以前の基本的なルールを学んでいく。

最低限ここまでは必修とし、ここからは小説コース、シナリオコースに分かれてコンテンツが進んでいく。

小説コースでは、まず小説に必須のルールである人称、登場人物が三人以上の場面でのセリフ話者の特定などについて触れていく。そして以降はオプションとして以下の表現技法を学ぶコンテンツを用意する。

- ・ 比喻表現
- ・ 受動的表現
- ・ 省略法
- ・ 倒置法
- ・ 体言止め
- ・ 重複の削減
- ・ 地の文の書き方
- ・ 縦書きと横書き
- ・ etc.

ただし、これらは文芸作品の執筆においては重要であるが、いわゆる「なろう系」やライトノベルと言った作品では必ずしも重要ではなく、これらがおざなりな作品でも書籍化されてベストセラーになっている場合も多い。

また、これも書籍化の際には重要になるのだが、小説には文の体裁にも形式的なルールがある。例を挙げると

- ・ 行頭は一文字インデント（この論文もそのルールに従っている）
- ・ 三点リーダー（「…」）は二個単位で使う
- ・ 末尾以外の感嘆符、疑問符の後にはスペースを入れる（例：「本当か？ 本当なんだな？」）

ただし、これらも必ずしも守らなくてはいけないというものではなく、そもそも小説の内容には全く影響するものではないため、本気で書籍化を狙っている学習者のみが選択するものとする。

シナリオコースについては上記の小説コースでの知識はほとんど必要ないが、作劇に関する知識は必須となる。もちろん作劇理論は小説執筆においても重要となってくる。本研究では以下の作劇理論について取り上げる。

- ・ 伏線回収
- ・ 起承転結
- ・ 序破急
- ・ セイブ・ザ・キャットの法則
- ・ 三幕構成

最低限ここまでは必修とし、後にシナリオ執筆にのみ必要な以下の知識について学ぶ。

- ・ 柱書
- ・ ト書き
- ・ セリフ

以上の内容を学ぶことが出来るようなシリアゲームを、ノベルゲームの文脈を用いて制作する。

4. 検証

システム完成後に評価実験を行う。評価実験では小説に興味がある人を参加者とし、まずショート小説を自由に書かせてみて、その後本システムで学習した後に新たにショート小説を書かせ、学習内容が反映しているかをチェックする。ただしこのチェックはある程度は主観的な判断となるため、複数の小説執筆経験者により行われ、結果の平均を取る形で評価を行う。

5. 終わりに

どうやら筆を置く時が来たようだ。しかし現状の我々のシステムは……未だに青く酸味の強いリンゴ。（比喻表現+体言止め）そのリンゴが赤く、甘く熟したとき、我々は検証を行うだろう。それに本当に教育効果があるや否や、と。（倒置法）そして得られたフィードバックは、システムの完成度をさらに高みへと導くに違いない。（受動的表現）

謝辞

本研究は JSPS 科研費 21K02786 の助成を受けたものです。

参考文献

- (1) はやみねかおる、めんどくさがりなきみのための文章教室 飛鳥新社、2020.
- (2) 神取敬矩, 米村俊一, & 中村航. (2015). 小説執筆支援システム: 初心者のあらすじ創作を支援する例示を用いたユーザインタフェースの提案 (福祉情報工学). 電子情報通信学会技術研究報告 = IEICE technical report: 信学技報, 115(354), 153-158.
- (3) 芦田 淳, 小尻 智子(2018), 小説執筆を対象とした質問提示型アイデア導出支援, 教育システム情報学会第43回全国大会 講演論文集, pp.15-16.
- (4) ティラノスタジオ : <https://tyrano.jp/studio/> (2023年6月5日閲覧)