

ストーリーテリングの構造に関する比較研究

Study about comparison of structures of storytelling

柴田 喜幸^{*1*}, 鈴木 克明^{*1}
Yoshiyuki SHIBATA^{*1}, Katsuaki SUZUKI^{*2}

*1 熊本大学大学院

*1 Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

*2 産業医科大学

2 University of Occupational and Environmental Health

Email: yshibata@med.uoeh-u.ac.jp

あらまし: 教材にストーリーを用いることは珍しくないが、その作成はこれまで各教育者やストーリーライターのセンスや感性に委ねられてきた。その結果、作成プロセスは効率的ではなく、また、品質にも大きなバラつきがあった。一方でハリウッドを中心に、映画制作の世界ではストーリーテリングの構造化・システム化が進んでいる。中でも「ロット」と呼ばれる構成要素の種類・順番に焦点を当てた先行研究が複数あり、その知見をもってストーリー型教材の作成を行えば、やみくもに「センスや感性」に依存するよりも効果・効率・魅力の向上が期待される。本稿ではその先行研究の比較および教材開発への転移の可能性を考察し発表する。

キーワード: ストーリー, 教材開発, eラーニング

1. 背景と目的

eラーニングに寄せられる期待やビジネス規模は、2000年代半ばをピークにして衰退の感が続いている。その大きな原因の1つは教材の魅力にあるとされている⁽¹⁾。その中であって、学習意欲を喚起するため教材にストーリーを配したタイプの教材が開発され市場の評価を得てきた。しかしその開発過程の要であるシナリオライティングは、概して開発スタッフあるいは外注シナリオライターの「感性」「センス」といった属人的かつ不安定な要素に依存する。その結果、膨大なコストや期間、期待外れの低品質といった事業上致命的な欠陥を帯びることも多い。

このことはeラーニング事業者のみならず、当の受講者にとっても悲劇である。また、導入企業の教育担当者にとっても、所期の効果が得られないとしたら大きな失策となる。どの立場からも「安く・早く・魅力的なコンテンツ」を作る「誰にでもできる」技術が切望されている。

本稿では、個人の資質に依存しないシナリオ技術に関する先行研究の比較調査を目的とする。

2. 方法

上述の問題は例えば映画制作の世界でも存在していた。これを複数の研究者が「昔話」や「ハリウッド映画」に焦点を当て「感性」「センス」といった暗黙値を方法論として再現可能にする構造化を試みている。その中でウラジミール プロップ、大隅昌嗣、

金子満によって行われた先行研究の比較を行う。

3. 比較の視点

3.1 6つの鉄則

金子はその著作⁽²⁾の中で、映像シナリオの6つの鉄則を次のように説いている。

1. シナリオの2要素:

①筋立て(ストーリー) → 4種のストーリーとエピソード

②描写(テリング) → 背景世界/登場人物/因果関係

2. 3幕構成が基本

発端(起) → 展開(承転) → 解決(結)

3. 描写の2要素

描写はシーンとショットで成立する

4. ロットの存在

筋立てはいくつかのロット(シーンやエピソードの塊)に分けられ、あらゆるストーリーに共通するロットが存在する。

5. ポイントとリマインダーを使う

①ポイント: 特定の箇所でイベントを起こす筋立てへの効果

②リマインダー: 観客の注視や期待を得る

6. 主張と感情を入れる

主張のためにシナリオは作られる

3.2 ロットの構造に関する比較

本稿では上述の3人の先行研究の中で特に「ロット」に焦点をあて比較研究する。プロップは31に⁽³⁾、⁽⁴⁾、大隅は24に⁽⁵⁾、金子は13⁽²⁾に整理している。表1はその内容を比較したものである。

表1. 3研究者間の「ロット」構成の比較

ウラジミールプロップ (主に魔法昔話を対象)	大隅昌嗣 (プロップを24に集約)	金子満 (主にハリウッド映画を対象)
1. 不在	1. 主人公の日常	1. どんなどころで
2. 禁止	2. 禁止	2. どんなことが起こり
3. 違反	3. 違反	3. どんな決意をして
4. 情報の要求	4. 被害	4. 行動と苦境
5. 情報入手	5. 要請	5. 苦境抜けだしのヒント
6. 策略	6. 行動開始	6. さらなる苦境
7. 補助	7. 道程	7. 成長による解決の糸口
8. 加害または欠如	8. 協力者	8. 次の困難と試練
9. 派遣	9. 協力の獲得	9. 破滅への一歩手前
10. 任務の受託	10. 空間移動	10. 工夫により解決の予感
11. 出発	11. 敵対者の出現	11. 敵対者と対決
12. 先立つ働きかけ	12. 前哨	12. 障害の排除
13. 反応	13. 対決	13. 解決と満足
14. 獲得	14. 標付け	
15. 空間移動	15. 勝利	
16. 闘争	16. 対象の獲得	
17. 標付け	17. 帰路の追跡	
18. 勝利	18. 到着	
19. 加害あるいは欠如の回復	19. 競争者(二セの主人公)	
20. 帰路	20. 自己証明	
21. 追跡	21. 名誉回復	
22. 脱出	22. 正体露見	
23. 気づかれざる帰還	23. 処罰	
24. 偽りの主張	24. 終局	
25. 難題		
26. 解決		
27. 認知		
28. 露見		
29. 変身		
30. 処罰		
31. 結婚ないし即位		

4. 考察と課題

大隅はプロップの研究に対し、「ロシア民話に端を發するも、世界中の物語・おとぎ話」に通ずると主張し、その構造を「行動枠テンプレート」として実践的創作ツールに発展させている。また金子は前2者をベースにしつつも、ハリウッド映画やシェイクスピアなども勘案しさらに進化させ、「釣りバカ日誌」など幅広い検証を行っている。もって現代日本の文化、つまりは我々が想定するeラーニング教材への適用をも可能にしていると考える。

一方で我々が企図するものはエンターテイメントである以前に「学習教材」である。今後は学習意欲・動機付けの研究と本稿分野の研究とをいかに統合していけば魅力的な教材を「効果・効率」的に開発し

得るのか、引き続き追及していきたい。

参考文献

- (1) 経済産業省商務情報政策局情報処理振興課編：eラーニング白書 2007/2008 年版，東京電機大学出版局 (2007)
- (2) 金子満：“シナリオライティングの黄金則”，ポーンデジタル，東京 (2008)
- (3) ウラジミール プロップ：“昔話の形態学”，水声社，東京 (1987)
- (4) 大塚英志：“ストーリーメーカー”，アスキーメディアワークス，東京 (2008)
- (5) 大隅正嗣：“ナラトロジーによるストーリーテリング技術と実証コンテンツ制作”，東京工業大学大学院メディア学研究科平成16年度修士論文 (2005)