

漫画から考える面白い物語を生み出す4つのステップ

国語班：井上 周五郎 八川 凌世 井本 悠斗 坂本 新

要約

本研究の目的は、面白い物語を生み出せる公式を考え、より多くの人々に物語作成の楽しさを感じてもらおうようにすることである。そこで、漫画を用いて物語の作り方について考察し、実際に作成した作品をアンケート形式で評価してもらう方法で実験した。結果、作者が大切とするテーマである「核」を元にキャラクター・世界観・イベントの3つの要素が統一感を持つ作品を作ることが大切であると考え、4つのステップからなる公式を作成することができた。

Abstract

The purpose of this study is creating a formula that encourage those who want to write stories to become good writer. We carried out a research and let subjects value our work. The experiment by using manga comics shows that we can create the formula which is composed of four steps. This study concludes that by using the formula which we made, people can create stories which will make readers excited.

1. 序論

面白い物語の作り方を編み出すことができれば、素人でも物語の作成に着手しやすくなり、より活発的な創作活動が行われ、多くの人々が物語の作成を楽しめるのではないかと思い、物語を必要とする作品として、多くの高校生の関心を引きやすい漫画を研究対象とし、漫画における人々が面白いと思う物語の作り方の公式について考察した。

2. 研究手法

公式を作るにあたって、世間で人気を集めている漫画は多くの人のおもしろいという意見を表したもので、主観的なおもしろいという観点に客観性を与えると考え、そういった漫画を読むところから始めた。

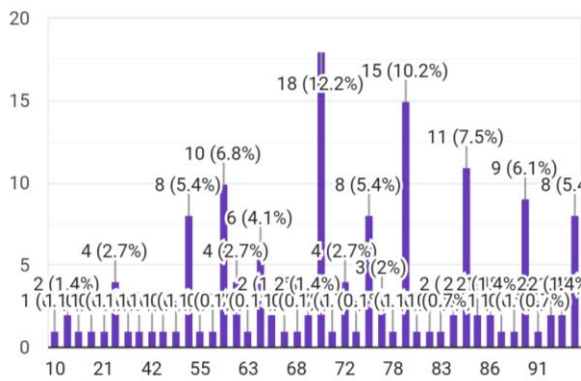
- ① 物語のおもしろさについて分析・分類し、それらを元に必要だと思われる要素を考え、公式を作成した。その公式の要素が、どのように作用しあえばおもしろい物語ができるのかについても考察した。
- ② 実際に漫画を作成し、その漫画について100点満点の点数と、良かった点・悪かった点について自由記述と選択肢で評価するアンケートを、高校生147人を対象に行った。その後、平均点・中央値を求め、評価を共通するものに分類した。
- ③ アンケート結果をもとに、さらに公式の要素を追加した。

3. 結果

アンケートの結果は、平均点が68点、中央値が72点であった。良かった点は「わかりやすい・明るい・テンポが良い」などで、悪かった点は「ありがちだ・先が読める・キャラに魅力がない」などであった。また、自由記述の欄では「設定が良い・セリフが多い」などの意見もあった。

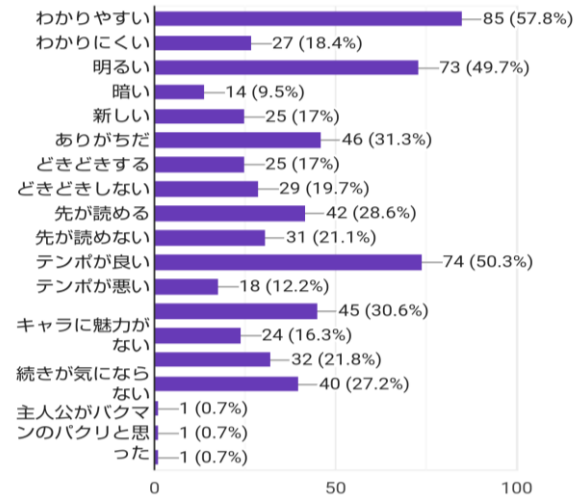
この作品に点数をつけて下さい。
(100点満点中)

147件の回答



物語の印象を教えてください。

147件の回答



4. 考察

物語の構成要素はキャラクター・世界観・イベントの3つに集約でき、それらが統一感を持つことで、一つ一つの要素自体のおもしろさだけでなく掛け合わさったおもしろさが生まれると考えた。そして、その統一感を出すのに最も必要な要素を「核」とし、3つの要素を核に合わせるように物語を作成すれば初心者でも簡単に統一感を出せるとした。「核」とは、作品の根幹であり、作者がもっとも表現したい要素のことである。さらに、「核」を中心とする要素の補助となる要素として、条件リストが必要であると考えた。条件リストには、「読者を引き込むアイデアを入れる」「王道となる展開を作る」などの、物語の作成時に注意すべき点をまとめたものである。また、公式を元に物語を作成するだけでなく、評価を受けて修正するレベルアップという段階も公式に必要であると考えた。

5. 結論

面白い物語を生み出す公式は、①物語の中心となる「核」を見つける②「核」を元にキャラクター・世界観・イベントの3つの要素を当てはめる③これまでの段階を踏まえて物語を作成する④作品に対する評価を元に物語作成の要点をまとめた条件リストを追加するという4つのステップで説明できると結論付けた。また、この公式を元に、多数の高校生から良い評価を得られるおもしろい作品を作り出すことができたといえる。今後の展望としては、この研究を活かして、漫画の絵も含んだ公式を考えるほか、漫画だけでなく小説や映画といった作品でも同じ公式が成り立つのかを考察していきたい。

6. 参考文献

ほったゆみ (1999). 『ヒカルの碁』.集英社.

大場つぐみ (2009). 『バクマン』.集英社.

堀越耕平 (2014). 『僕のヒーローアカデミア』.集英社.

小畑健(2014). 『All You Need Is Kill』.集英社.