

資料

エンタテインメントの「おもしろさ」を
授業づくりに応用するための基礎研究
—シナリオ作成の基礎技術についての定量的分析—
A Basic Study on “Interestingness” of Entertainments
for Development of Teaching
- Quantitative Analysis of Skills for Making Scripts -

深川 愛子¹⁾ 阿部 学²⁾ 長谷川 加奈子³⁾ 塩田 真吾⁴⁾

千葉大学大学院教育学研究科修士課程¹⁾

千葉大学大学院人文社会科学研究科博士後期課程²⁾

千葉大学教育学部 学部生³⁾ 静岡大学教育学部⁴⁾

近年、エンタテインメントの知見を授業に活かそうとする取り組みが見られる。しかし、エンタテインメントは、映画、音楽、演劇、お笑い、アニメ、テレビ、ゲームなど多岐に渡り、これらの知見を授業に活かそうとした場合、エンタテインメント自体をおもしろくしている要素の抽出方法も検討されるべきであろう。そこで本研究では、エンタテインメントの知見を授業づくりに応用するための基礎研究として、シナリオ作成の技術に着目し、シナリオ作成における「おもしろくする工夫」を定量的に分析することを目的とした。クリエイターが考える「おもしろくする工夫」をテキストマイニングで分析した結果、「伏線—はる」、「葛藤—取り入れる」、「主人公—明確」、「序破急—取り入れる」などが「おもしろくする工夫」として挙げられることが明らかとなった。

キーワード：エンタテインメント、授業づくり、シナリオ作成、おもしろくする工夫、テキストマイニング

1. 問題の所在

1.1. エンタテインメントと授業づくり

日本の子どもたちの学ぶ意欲が低いことは、様々に指摘されている。たとえば、佐藤（2000）は、学習時間や読書時間の少なさ、「教科嫌い」などを指し、『「学び」から逃走する子どもたち』という言葉で表現している¹⁾。また、宮台（2002）は、日本の教育は「動機づけの枯渇状況」にあるとし、学習への動機づけの乏しさを指摘している²⁾。あるいは、TIMSS2007 調査では、日本の子どもたちの学ぶ意欲が、国際平均を大きく下回っていることが数値として示されている³⁾。

近年、そうした課題に対し、エンタテインメントの知見を授業づくりに応用しようとする試みがみられる。人々を楽しませる「娯楽」を指すエンタテインメントは、具体的には、映画、音楽、演劇、お笑い、アニメ、テレビ、ゲームなど多岐にわたる。授業づくりにおいて、こうしたエンタテインメントから学べることは多い。たとえば、おもしろいゲームをつくるように、おもしろい授

業をつくることができれば、子どもの学ぶ意欲は高まるかもしれない。

では、どのような試みがあるのだろうか。上條（2000）は、テレビ番組における、お笑い芸人とゲストとのやりとりを分析し、「最後まで話を聞き逃さない」、「驚きのリアクションを示す」といったお笑いの技術を授業にも応用できることを示している⁴⁾。こうしたお笑い芸人のコミュニケーションに関する技術は、子どもと直接関わる教師の教育技術にも大きな示唆を与えうる。

一方、教育技術の面だけでなく、授業づくりそのものに、エンタテインメントの知見を応用できる可能性もあるだろう。八木（2005）は、ストーリー仕立ての授業が子どもたちに人気があると述べた上で、「まずは、子どもたちに人気のあるゲームなどのストーリーをアレンジしてつくってみるとよい」と述べている⁵⁾。つまり、ゲームのストーリーのおもしろさを授業づくりに応用するということである。

さらに、2010年代に入ってから、「ゲーミフィケーション」という概念も普及してきている。ゲーミフィケ

ーションとは、藤本 (2011) によれば、「ゲームの要素を社会活動やサービスアプリケーションの開発に取り入れていく動き」である⁶。まさに八木が挙げたゲームのストーリーをアレンジして、授業をつくるという営みに合致している。

また、より具体的な例としては、サイトウ (2007) の「ゲームニクス」も挙げられる。ゲームニクスとは、ゲーム制作のノウハウを体系化したものであり、ゲームのおもしろさを支える理論として、「はまる演出と段階的な学習効果」や「マニュアルなしでルールを理解させる」などを挙げている⁷。

こうした「ゲームニクス」の知見は、授業づくりに有用な示唆を与えている。例えば、サイトウは、「最初に簡単な問題(=クエスト)で、テンポよく授業(=冒険)を進める。その後、いきなり難しい問題(=クエスト)をポーンと出して、子供たちを放り出す。その後は子供たちが考えながら、友達同士で教えあったり、先生に聞いたりして、問題を解決していく(=フィールドを探索したり、街の人と会話をしながら、さまざまな手がかりを入手して、謎を解いていく)」といった具体例を挙げながら、「授業と典型的なゲームシナリオには、相関性が高い」ことを指摘し、ゲームニクスの授業づくりへの応用の例を示している⁸。

このように、お笑いやゲームといったエンタテインメントから、授業をたのしくおもしろくするための手がかりを得られる可能性は大きい⁹。

1.2. 先行研究と研究の目的

エンタテインメントの知見を授業づくりに応用するといっても、そのあり方は多岐に渡る。前掲のお笑いやゲーム以外のエンタテインメントについても具体的な検討が必要だろう。また、そのお笑いなりゲームなりをおもしろくしている要素の抽出方法も多様になされるべきであろう。

本研究では、分析の対象として、シナリオ作成の技術に着目したい。理由は以下である。

先に挙げた上條 (2000) のように、エンタテインメントの知見として、コミュニケーションの仕方など、教育技術に関わる面についてはすでに様々な指摘がなされている。素朴にも、お笑い芸人の振る舞いを真似するといった仕方で、日々の授業に活かしやすい面だと思われる。

一方、八木 (2005) の主張や、ゲーミフィケーション、ゲームニクスといった観点を効果的に授業に応用するには、まだ課題が多いように思われる。山田 (2008) は、「ゲーム性やエンターテインメント性を高めることは、児童生徒を興奮させ、私的行動を助長する危険性さえはらんでいる」とし、『『朝の会』でゲーム活動を実施したところ児童の興奮がおさまらず、第一時限の授業をつぶしてゲームを続けざるを得なかった例がある』と述

べる。この主張からは、単にゲームの要素を取り入れればよいというわけではないということを理解できる。適切な応用の仕方を模索する必要がある。

これらの背景からは、エンタテインメントの要素を点としてとらえるだけではなく、幅のあるものとしてとらえる必要があることが理解できる。テレビのお笑い番組は、お笑い芸人のひとつひとつの振る舞いだけで成り立っているだけでなく、番組全体の構成からもおもしろさが演出されているはずであり、そうした点についても検討する必要がある。また、ゲームの要素が授業に使えるかどうかということになっても、授業や単元の一部だけにゲームを導入するだけでは、単にイベント的な活動となり、結果として子どもの興奮がおさまらないということも想定される。個々の点だけではなく、様々なエンタテインメントが、ある一定の幅のなかで、どのようにおもしろく演出されているのかをみることは有益であろう。

そのための第一歩として、様々な分野のシナリオ作成の技術についてみていきたい。どうすればおもしろいシナリオが書けるのかをみていくことで、ある程度の時間のまとまりを全体としてどう演出すればよいかという知見が得られるはずである。そうした知見は、杉浦 (2005) が指摘するように、授業づくりに応用できるはずである¹⁰。

シナリオをおもしろくする工夫の分析については、定量的な研究は少ないものの、醍醐 (2010) の研究が先行研究として挙げられる¹¹。醍醐は、エンタテインメントの中でも主に映画のシナリオづくりを分析している。映画を視聴し、映画の優良コンテンツを構成する要素を分析した結果、「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」事を挙げ、What (不条理な出来事) と How (不条理感を取り除く為のアクション) がシナリオの魅力度を決める要素だと述べている。

これらは授業づくりを考える上でも、参考になる知見であろう。例えば、授業づくりを考える上で、子どもたちに課題を与え、それを解決させる問題解決型の学習を行うことは多い。具体的に環境教育で考えてみよう。環境を破壊し、資源を枯渇させる行為は、現代世代が加害者になり、未来世代が被害者になるという不条理さを持つ。これは、醍醐の示す「What (不条理な出来事)」に当たる。こうした環境問題を改善するという課題は、子どもたちにとって不条理な課題であり、環境問題を改善するための環境配慮行動は、醍醐の指す「How (不条理感を取り除く為のアクション)」に当たるであろう。このような問題解決型の学習において、映画のシナリオづくりにおけるおもしろくする工夫が、授業づくりに示唆を与えることは多い。しかし、この研究では分析対象が映画シナリオのみに限られている。エンタテインメントの授業づくりへの応用を検討するには、映画のシナリ

オのみならず、ドラマ、アニメ、マンガなど広い範囲での検討する必要があると考える。

そこで本研究では、エンタテインメントの知見を授業づくりに応用するための基礎研究として、エンタテインメント分野のシナリオづくりにおけるおもしろくする工夫を定量的に分析することを目的とする。

2. 研究の方法

2.1. 研究の方法

本研究では、まず文献からシナリオづくりにおけるおもしろくする工夫を抽出することとした。

もちろん、先行研究のように、マンガやアニメ、ドラマ、ゲームなどをじっくりと視聴し、そこからおもしろくする工夫を考察する方法も考えられるが、マンガやアニメ、ドラマなどに精通していない筆者らがそれらを視聴した場合、クリエイターのおもしろくする工夫を見逃し、十分な抽出ができないと考え、今回は、クリエイターが考えるシナリオづくりにおけるおもしろくする工夫に着目することとした。

抽出したキーワードは、テキストマイニングソフトを用いてテキストマイニングをかけ、分析を行う¹²。特に名詞句と名詞句の係り受けに着目し、おもしろくする工夫を分析する。

最後に、それらをどのように授業づくりに応用できるかについて考察を行う。

2.2. 文献からの抽出方法

シナリオをおもしろくする工夫を抽出するにあたり、エンタテインメント分野でも、特に、今回はアニメ、マンガ、映画、ドラマ、ゲームのシナリオに着目した。これらのシナリオについて書かれた文献を通販サイト Amazon.co.jp を用いて「アニメ シナリオ」、「マンガ シナリオ」、「映画 シナリオ」、「ゲーム シナリオ」、「ドラマ シナリオ」というキーワードで検索し、無作為に 30 冊を抽出した¹³。それらについて、筆者ら 4 名それぞれがシナリオをおもしろくする工夫に関すると考えられるキーワードを抽出した。最初におもしろくする工夫に関する共通認識を行ってから、キーワードを抽出する方法も考えられるが、定量分析という性質上、幅広いキーワードを抽出する必要があると考えたため、ここでは、それぞれが、自分がシナリオをおもしろくする工夫に関すると考えられるキーワードを抽出することとした。そのため、1 冊あたりのキーワード数の上限、下限も定めてはいない。

3. おもしろくする工夫の分析

それぞれが抽出したシナリオをおもしろくする工夫だと考えられるキーワード(名詞句)をテキストマイニ

ングにかけた結果(上位 10 まで)を表 1～表 4 に示す。

表 1 シナリオをおもしろくする工夫①

順位	語句	頻度
1	人物	13
2	セリフ	12
3	キャラクター	12
4	話	11
5	主人公	10
6	ストーリー	9
7	目的	9
8	シーン	9
9	伏線	9
10	起承転結	8

表 2 シナリオをおもしろくする工夫②

順位	語句	頻度
1	主人公	17
2	葛藤	12
3	キャラクター	11
4	起承転結	9
5	登場人物	9
6	クライマックス	8
7	序破急	7
8	人物	6
9	ストーリー	5
10	結末	5

表 3 シナリオをおもしろくする工夫③

順位	語句	頻度
1	主人公	13
2	起承転結	12
3	伏線	10
4	人物	10
5	目的	8
6	序破急	6
7	葛藤	5
8	時間	5
9	何	4
10	キャラクター	4

表 4 シナリオをおもしろくする工夫④

順位	語句	頻度
1	構成	16
2	クライマックス	15
3	起承転結	9
4	設定	8
5	葛藤	7

6	テーマ	7
7	序破急	7
8	登場人物	6
9	人物	6
10	ストーリー	5

この結果を見ると、それぞれが抽出しているキーワードの中には同じキーワードも含まれていることがわかる。そこで、4人が挙げたキーワード40個のうち、抽出されている回数が多いキーワードを順番に並びかえた。結果(上位10まで)を表5に示す。

表5 シナリオをおもしろくする工夫まとめ

順位	語句	頻度
1	主人公	40
2	起承転結	38
3	人物	35
4	キャラクター	27
5	葛藤	24
6	クライマックス	23
7	序破急	20
8	ストーリー	19
9	伏線	19
10	目的	17

40個のキーワードのうち、4人全員があげているキーワードが、「起承転結」、「人物」であり、4人中3人が挙げているキーワードが「主人公」、「キャラクター」、「葛藤」、「序破急」、「ストーリー」である。

他方、これらの名詞句は同じような内容を意味していると考えられるものがある。例えば、「主人公」、「人物」、「キャラクター」は大きく「人」に関することだと考えられる。「起承転結」、「序破急」、「ストーリー」はシナリオの「構成」に関することだと考えられる。よって、人やシナリオの構成が重要であることが推測できる。

しかし、具体的にどうすべきなのかがわかりづらいので、この名詞句にどのような語句に係るのか、さらにテキストマイニングによる分析を行った。名詞句と形容詞・動詞句の係り受けの結果(上位10まで)を表6に示す。

表6 名詞句と形容詞・動詞の係り受け

順位	名詞句	形容詞・動詞句	頻度
1	伏線	はる	17
2	葛藤	取り入れる	11
3	主人公	明確	9
4	目的	明確	8
5	序破急	取り入れる	8
6	起承転結	書く	7

7	クライマックス	向かう	7
8	人物・キャラクター	明確	5
9	起承転結	明確	4
10	目的	伝える	4

一番多いのは、「伏線-はる」の係り受け、次に「葛藤-取り入れる」の係り受けとなった。また、大きく「人」に関することには、「明確」が係っていることがわかる。また、「構成」に関することには、「明確」、「取り入れる」が係っていることがわかる。これらのことから、「主人公」、「人物」、「キャラクター」などは、その設定を明確にすること、「起承転結」、「序破急」を取り入れること、そして起承転結を明確にすることが必要であることがわかる。さらに、目的を明確にすること、伏線を張っておくこと、葛藤を取り入れることの重要性も明らかとなった。これは、先行研究の「不条理な出来事」にも合致する。

次に、これらについて具体的な記述をみていこう。実際に、「伏線-はる」の具体的な記述では、次のようなものが挙げられる。

三宅(1998)は伏線について、「主人公に関することや、話の展開にからんでくる事情を、文字通り伏せておくこと」と述べておりさらに、「いかにも伏線だぞと見せると先を読まれてしまう。さりげなく話を進めておいて、伏線が明らかになったとき、「あ、そうだったのか」と謎が解けるのがいい。」と述べている。また、石森(1985)も伏線について、「ドラマを面白く組み、緻密に計算された脚本には見事な伏線が張りめぐらされているものなのです。それも実にさりげなく一つまらない会話、なにげない小道具、意味もなく感じられる行為が、ドラマの進展の中で伏線にあったということが判っていく。ドラマを観ている一層の楽しさを味わうことができます。脚本を書いていて配慮して頂きたい点です。」と述べている。一方、涼元(2009)は「凝った伏線を用いて結局機能しないのなら、バレバレなぐらいなやつで勝負してみてください。」と述べている。これらのことを踏まえると、伏線をはることはシナリオを面白くするにあたり重要であるが、どの程度わかりやすくはるべきなのかということが、課題として考えられる。

また、「葛藤-取り入れる」の具体的な記述では、次のようなものが挙げられる。森(2008)は、「ドラマとは葛藤である」と述べた上で、葛藤について、「私たちはその劇、ドラマの進行にどうなるのだろうと不安や期待、推測を抱き、展開の中に常に何らかの発見をしているはず。登場人物の人間同士の対立や葛藤はもちろん、一人の人間の内面での対立葛藤、人間と社会との、人間と自然との対立や葛藤にも共感したり反発したりしながら。」と述べている。また、大木・鬼頭・鈴木(1961)は「ドラマとは、対立葛藤を描くことにあるとはいって

も、最初から最後まで劇的事件ばかりを書きつらねて行けばそれでいいというわけではありません。演劇にしても、映画やテレビ・ドラマにしても、限られた時間の中に凝縮した人生を表現するものですから、実際の社会における事件や葛藤をそのまま持って来ても、強力なドラマを創造することは不可能です。そこで、その限られた時間の枠のなかで、人々を納得させ感動させる一つの世界をつくるために、現実の時間や事件の再構成が必要になってくるのです。」と述べている。これらのことから、「葛藤-取り入れる」と言っても、人間同士の対立の葛藤や、人間の内面での対立葛藤、人間と社会、自然との対立など、人と何による葛藤なのかというのも、様々であることが考えられる。そして、「取り入れる」にしても、ただ取り入れればよいのではなく、現実の時間などを考慮した再構成をした上で、取り入れる必要があることがうかがえる。

「主人公-明確」、「人物-明確」、「キャラクター-明確」の具体的な記述では、次のようなものが挙げられる。新田（1996）は、「観客を当事者として参加させるコツは主人公に「共感」を覚えさせること。共感とは、人の意見や感情をわが物のことのように感じること。観客が主人公に共感を覚えれば、主人公の感情が観客に乗り移り、物語を主人公と同じ立場で追いかけるようになる。だからこそ、主人公に何か起きれば主人公と同じように心配したり、怒ったり、喜んだりできる。」と述べている。このことから、「主人公-明確」とは、観客を共感させストーリーに引き込むために必要であると考えられる。また、佐々木（2006）は、「キャラクターの意思、目的、感情、行動は、ストーリーを進行させる原動力となります。ゲームシナリオは前に進んでいかないとそれこそ『お話』になりませんが、先へ先へと進もうとする力、その担い手であるキャラクターがいるからこそ物語は前に進んでいきます。キャラクターの持つ『目的』と『意思』を力強く提示すること。キャラクターが目的へと突き進んでいく行動をいかにみせていくか。これこそが、ライターの腕の見せ所となるわけです。」と述べている。キャラクターを明確にするということは、キャラクターが何を目的とし、どんな意思で動くのかを描くことも必要であると考えられる。

最後に、「起承転結-取り入れる」、「序破急-取り入れる」の具体的な記述では、次のようなものが挙げられる。前田（2006）は、シナリオとは『いくつかの部分に合わせて、全体としてひとつのまとまったもの（＝シナリオ）に作り上げてものを語る手法』と言い換えてよいと思います。」と述べている。そして、シナリオを構成するいくつかの部分とは「起承転結」であるとし、さらに、シナリオを書くコツとしてよく言われる言葉として「クライマックスを見すえて書け」をあげている。星（2007）もまた、「ストーリーを考える際よく行うのは、まずラストを考えることだ。そしてラストを反転させて

ファーストシーンを思い浮かべる。そして、この間の二十分間に、キャラクターの感情をどう動かしていくかを考える。」と述べている。他方、「起承転結」と「序破急」では、4部構成と3部構成という違いがみられるが、それについて「起承転結」とすべきとする意見と、「序破急」とすべきという意見のどちらもみられる。一方で、「起承転結」と「序破急」について佐々木（2006）は、大した違いはないが、ストーリーを4つに分けて考えるか、3つに分けて考えるかの違いであると考えている。これらのことより、クライマックスをみすえ、4つ又は3つの構成にしてストーリーを展開するとう構成が大切であると考えられる。

4. 授業づくりへの応用に向けて

これらを踏まえ、授業づくりへの応用について考察してみよう。

まず、「伏線-はる」について考えると、子どもたちが何かを調べたり、考えたりする際に、「伏線」として前提となる知識を伝えておくなど、ストーリー仕立ての授業をつくる際などに取り入れることができるであろう。子どもたちが何かを調べたり、考えたりするにあたり、何の知識や前ぶれもなく考えさせるのではなく、事前に何らかの形で考える際の基準となりうることを「伏線」として提示しておくような授業の構成が考えられる。

「葛藤」については、これまでも道徳の授業などでは、道徳的価値葛藤やモラルジレンマといった「葛藤」が用いられることが多かった。こうした「葛藤」は教材に出てくる人間同士や人間の内面、人間と社会、自然との対立など様々な「葛藤」が扱われている。授業の目的に応じて何と何を「葛藤」させ、その「葛藤」から子どもに何を考えさせるのかということが大切になるだろう。また、「葛藤」を取り入れる際には、授業時間は限られているので、日常にある葛藤をそのまま授業に取り入れるだけでなく、授業の中で誰にどのような葛藤をどのくらいの時間をかけてさせるのかなど、再構成することが必要だろう。

また、授業や教材において、人が出てくる場合には、エンタテインメント分野のシナリオにおける「主人公」、「人物」、「キャラクター」と関連して考えることができるだろう。例えば、算数や数学では、文章問題において、「〇〇くんがりんごを5個買った」などと、人物が出てくるが、この人物の設定は明確ではないことが多い。シナリオをおもしろくする工夫において、その設定を明確にすることが重要であることを考えると、授業や教材の人の設定も明確にすることが必要であろう。そうすることで、子どもたちも授業に入り込みやすくなると考えられる。また、ゲストティーチャーを授業に招いて授業を行う場合なども、「ゲストティーチャー」と「担任」という「人」の「設定」を明確にするということも考え

られるだろう。

さらに、授業では「導入」、「展開」、「まとめ」というような区切りで考えられることが多いが、これはエンタテインメント分野のシナリオにおける「序破急」、「起承転結」と関連して考えることができるだろう。シナリオをおもしろくする工夫において、「序破急」、「起承転結」を取り入れることが重要であると考え、授業においても、「導入」、「展開」、「まとめ」を「序破急」または「起承転結」のように、最終的にどのようにしたいのかというクライマックスを見据えて授業を構成することが必要であろう。

もちろん、今回の分析は、シナリオのおもしろさの演出の一部分を切り取った形に過ぎず、授業への応用については、更なる検討が必要だろう。しかし、こうしたエンタテインメントの「おもしろさ」の授業への応用は、教育内容と学習者との間に距離がある場合、それらを縮める一つの方法になることも考えられる。例えば、子どもたちが複雑なルールのゲームをプレイする場合、いつの間にかその世界に入り、集中して楽しんでしまうように、一見、子どもたちにとって難しい学習内容であっても、ストーリーにそった授業であれば、楽しく学習を進められるという可能性があるだろう。

本研究を基礎研究として、今後もエンタテインメントの知見を授業づくりに応用するための研究を続けていきたい。

かすると、その解釈は現代にくらべ浅いものであった可能性もある。こうしたことを踏まえると、板倉が「おもしろおかしいもの」と捉えたゲームの解釈の仕方も変わるかもしれない。「おもしろい」や「おかしい」という言葉は、文脈によって多様に解釈されるのではないだろうか。

ここでは、これ以上の議論は行わず、「たのしい」と「おもしろい」は区別せず扱うこととして、エンタテインメントの知見の授業づくりへの応用を検討したい。「たのしい」「おもしろい」とは何かを検討することは今後の課題としたい。

板倉聖宣 (1988) 『たのしい授業の思想』 仮説社

¹⁰ 杉浦は、ドラマや劇のシナリオと授業づくりの類似点を指摘し、「ドラマや劇のシナリオのように、授業が実際にどのような流れで行われるのか、教師が自分のすることや話すことを明確に書いたもの」として、「シナリオ型指導案」を提案している。杉浦健 (2005) 『おいしい授業の作り方—授業作り初心者のための「せりふ」で作る実践的・学習指導案作成法』 ナカニシヤ出版 p4

¹¹ 醍醐奈生子 (2010) 「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教材のために」 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修士論文

¹² 分析には TRUSTIA を用いた。

¹³ 対象とした文献 30 冊は下記の通りである。

- ・森治美 (2008) 『ドラマ脚本の書き方』、新水社、
- ・君塚良一 (2002) 『脚本通りには行かない!』、キネマ旬報社
- ・山本おさむ (2008) 『マンガの創り方』、双葉社
- ・西条道彦 (1998) 『TV ドラマはこう書く!—マニュアル以前のマニュアル 26 項—』、映人社
- ・川邊一外 (1987) 『ドラマとは何か?—ストーリー工学入門—』、映人社
- ・金子満 (2011) 『シナリオライティングの黄金則—コンテンツを面白くする—』、東京印書館
- ・新井一 (1986) 『映画テレビシナリオの技術』、ダヴィッド社
- ・新井新一 (1985) 『シナリオの基礎技術』、ダヴィッド社、
- ・蓮見清一 (2004) 『別冊宝島シナリオ入門新しいドラマの読み方・つくり方』、宝島社
- ・島海尽三 (1987) 『アニメ・シナリオ入門』、映人社
- ・浅田直亮 (2011) 『いきなりドラマを面白くするシナリオ錬金術』、言視舎
- ・大木英吉、鬼頭麒兵、鈴木通平 (1961) 『シナリオハンドブック』、ダヴィッド社
- ・岡本克己 (1993) 『現代テレビドラマ作劇法』、映人社
- ・星山博之 (2007) 『星山博之のアニメシナリオ教室』、雷鳥社
- ・石森史郎 (1985) 『創作者の条件と表現技法シナリオへの道』、映人社
- ・田井洋子 (1980) 『ドラマをつくる発想からシナリオまで』、教育史料出版会
- ・岸川真 (2010) 『だれでも書けるシナリオ教室』、芸術新聞社
- ・新藤兼人 (2007) 『シナリオの構成』、雷鳥社
- ・新田晴彦 (1996) 『映画の書き方』、フォーインスクリーンプレイ
- ・三宅直子 (1998) 『あなたも書けるシナリオ術』、筑摩書房
- ・川邊一外 (1987) 『ドラマとは何か?—ストーリー工学入門—』、映人社
- ・前田圭士 (2006) 『ゲームシナリオライターの仕事』、ソフトバンククリエイティブ
- ・涼元悠一 (2009) 『ノベルゲームのシナリオ作成技法』、秀和システム
- ・佐々木智広 (2006) 『ゲームシナリオの書き方』、ソフトバンククリエイティブ
- ・川邊一外 (2005) 『ゲームシナリオのドラマ作法』、新紀元社
- ・枘田省治 (2010) 『ゲームデザイン脳』、技術評論社

¹ 佐藤学 (2000) 『「学び」から逃走する子どもたち』、岩波ブックレット NO、524、2000

² 宮台真司、藤井誠二、内藤朝雄 (2002) 『学校が自由になる日』、雲母書房

³ IAEA 国際数学・理科教育動向調査の 2007 年調査 <http://www.nier.go.jp/timss/2007/index.html> (2012 年 3 月 14 日閲覧)

⁴ 上條晴夫 (2000) 『さんま大先生に学ぶ 子どもは笑わせるに限る』、フジテレビ出版

⁵ 八木正一 (2005) 「超やさしい授業づくり入門セミナー」、学事出版「授業づくりネットワーク」、2005 年 1 月号

⁶ 藤本徹 (2011) 「効果的なデジタルゲーム利用教育のための考え方」CIEC 会誌コンピュータ&エデュケーション、Vol.31、p.11

⁷ サイトウ・アキヒロ (2007) 『ゲームニクスとは何か—日本発、世界基準のものづくり法則』、幻冬舎

⁸ 同上

⁹ もちろん、これらを考える上で、「たのしい」「おもしろい」とは何かを明確にする必要もあるだろう。板倉 (1988) は、「たのしい授業」と「おもしろい授業」を区別し、おもしろい授業を「おもしろおかしい授業」と表現した上で、ゲームを取り入れた数学について『「数学を楽しくするためにゲームを導入する」というのは、おかしように思えてなりません。数学というのは本質的にいってもっと楽しいものだと思うからです」と批判的に述べている。ゲームをたのしいものではなく、おもしろおかしいものとして捉えているのである。

しかし、「たのしい」や「おもしろい」といった概念は容易に区別できるものだろうか。たとえばゲームは、たのしいものではなく、おもしろおかしいものであろうか。ゲーミフィケーションやゲームニクスなどの研究が進められる中で、ゲームの捉えられ方は、当時と現代とで変化している。板倉が当時のゲームとして具体的に何を想定していたかは分からないが、もし

- ・ 芦沢俊郎 (2010) 『シナリオを書きたい人の本』、成美堂出版
- ・ 斉藤ひろし (2006) 『斉藤ひろしのシナリオ教室』、雷鳥社
- ・ 川邊一外 (2007) 『ストーリー工学「物語」を「創る」』、シナリオ作家協会
- ・ 沖方丁 (2005) 『「沖方式」ストーリー創作塾』、宝島社