

要 旨

大人が楽しめるマルチエンディング絵本の制作

——嫉妬の多面性を主題として——

中村 芽依

本修士論文は、マルチエンディング絵本『ジェラシーロマンス』の制作に関して、そのねらい、テーマに関する考察、表現上の工夫、読者の反応や考察を述べたものである。

『ジェラシーロマンス』は Adobe Flash で作成し、Web 上で公開したデジタル絵本であり、嫉妬の感情をテーマとしている。大人が大人の視点で楽しめる絵本づくりと不可視の嫉妬の感情の表現を基軸に、読者が作品を通して嫉妬という感情の多面性を擬似的に体験し、他者理解へとつながることを目的に制作を行った。

大人が楽しめる作品を制作するにあたり、ファンタジーにおどましさをミステリ要素を加えたダークファンタジーの世界観をイラストと物語で表現した。また、マルチエンディングにすることで、読者はストーリー展開に能動的に関わり、複数のエンディングのパターンを体験することが可能となる。異なったエンディングに辿り着くごとに、物語の全容が見えてくる、推理しながら読む楽しみを与える工夫を行った。

完成後、読者テストを実施し、作品に対する評価やダークファンタジーの世界観に対する反応を確認した。登場人物への共感や反感を通して、嫉妬に対する意識の変化があったことが示された。

第1章では、絵本表現、デジタル絵本の進化、表現の多様性、大人が楽しむ要素を論じた上で本作のテーマについて述べる。

第2章では、ストーリー性を持つメディアコンテンツとして RPG ゲームを取り上げ、その特徴を挙げつつ本作と対比し、類似点と差異を述べる。他にもアクションゲームとノベルゲームのシステムも例に挙げる。これらのデジタルゲームの中にはプレイヤーに難易度の高い課題や、高度な操作を求めたりすることが起こる作品がある。

そのため所謂ゲーマーと呼ばれるユーザー以外の人々にとっては敷居を高く感じてしまい、ユーザーを限定してしまうことがしばしば起こる。これらのデジタルゲームと本作を比較することで、本作がデジタルゲームとは異なる、読者を限定しないコンテンツであることを述べる。

第3章では、本作品のテーマである嫉妬という感情について論じる。心理学から見た嫉妬をはじめとし、嫉妬をテーマとしたメディア作品から嫉妬の感情を読み解いていく。

第4章では、制作したマルチエンディング絵本『ジェラシーロマンシス』について紹介する。絵本の仕組み、構成、キャラクターなどの紹介と、それらから導き出そうとしたねらいを述べる。

第5章では読者テストの結果を述べる。読者にアンケート調査を行い、その結果から本作が目指したねらい、目的、意義を満たしたかを考察と共に述べる。