

音声作品を作りたい！

初心者シナリオライター向け 役立つ (といいな) ハンドブック

著:若葉みやび



はじめに

この度は『愛席ネットカフェ～オナホ志望のヘンタイ痴女とこっそり甘トロH～（体験版）』をダウンロードしていただき誠にありがとうございます。

上述の作品は2019年『DLsite 男性向け音声作品シナリオコンテスト』で佳作を受賞したシナリオをそのまま音声作品化したものです。
本書の著者はそのシナリオを書いた人です。

『男性向け音声作品界隈さらに盛り上がり！』的な主旨で開催されたコンテストそのものに感銘を受けた著者が、『そうだそうだ盛り上がり！』と思って作ったのが本書です。

『男性向け音声作品界隈をさらに盛り上げる』ために著者が出来る事は何か？
そう考えた時、著者は「シナリオ作りに困ってる人を助けられたらいいな」と思いました。
思いましたが現在進行形で著者も困ってます。

まあ、でも……著者よりさらに困ってる人はいるだろうし、
ちょっとくらい役に立つことはできるだろう、佳作にも入ったことだし？
なんて天狗っ鼻をぶん回してこれを書いてます。

許して……許して……

『本人が最初から最後まで 楽しく書ける方法が正しい』

それが本書の基本姿勢です。

絶対にお伝えしたい事なのでデ力字にしました。

本書は「こうすればいい」「こうするのが正解だ」と偉そうに指導するものではありません。

本書はただの道具です。本書は『ただの一例』です。

アナタにとって他人に過ぎない著者の、著者の手に馴染んだ方法が書いてあります。

言うなれば著者のお仕事道具（質量を持たない）のご紹介……みたいな？
そんな感じで、アナタがアナタなりの「正しい方法」を探るために使ってもらえたうれしいです。

もし良ければ、本書は本編の音声作品と合わせてご利用ください。

『男性向け音声作品シナリオコンテスト佳作作品のテキストデータ』

『それをそのまま完成品にした同人音声作品』

『それを書いたシナリオライターの頭の中の工具箱』

この三点セットは、なかなか無いんじゃないでしょうか。

目 次

【1】ボイス作品、何文字で何分？

【2】ボイス作品のシナリオの書き方（準備編）

【3】ボイス作品のシナリオの書き方（小技編）

【4】ボイス作品のシナリオの書き方（資料作成編）

【余談その1】ASMR・ボイス作品の基礎知識

【余談その2】ライター業で使う数字アレコレ

だいたい、**10分の作品なら 2,500字（5KB）**※ です。
それすなわち、

60分なら 15,000字（30KB）※
90分なら 22,500字（45KB）※

ということです。

※数字は全てアバウトです。

本書を手に取って下さってありがとうございます。
以上、本書で最も有益であろう部分が終わりました。

後はなんかもう全て蛇足です。足どころかすね毛まで生えてます。
なんかそんなカンジのゆるいカンジで世間話程度に
読み進めていただくのがちょうどいいカンジだと著者は思っているカンジなので、
次のページからはなにとぞ、そんなカンジでよろしくお願ひいたします。

数字があれば具体的になる

音声作品の出発点にあるのは、『こんなの作りたい』、『こんなの面白そう』という形のない意欲です。数字はそれを具体的にする時に便利です。

例えば……

『30分の作品を作りたい。台本はどのくらいの長さになる？』
→『だいたい2,500字で約10分なんで、その3倍ッスね』

とか、あるいは……

『声優さんが1文字5円で読んでくれる。10万円で何分作品が作れる？』
→『10万（円）÷5（字） = 2万字なんで、約90分ッスね』

など、あくまで『約』の、『とりあえず』の、『だいたい』の、
『まあ、おそらくこれくらい』の数字として、覚えておいたら話がスムーズです。

「何分の作品にする？」を決める時が来よねって話題

最初か中盤か最後かは、現場によってそれぞれで良いと思ってますが、
『ボイス作品を作りたい！』と走り出すと、
どこかで『何分の作品にする？』を決める時が来ます。
そんな時に前ページのデカ字をご活用ください。便利です。

また、注意して欲しいのですが、デカ字で書いてる事全てアバウトです。
『約』です『約』。大事です『約』。

人の話し方には抑揚も個性もありますので、必ず誤差が生じますので、
15,000字ジャストで書いたら60分ジャストになる、
という事態は絶対に発生しません。
本書は全体的にふわっとした感じで物事を語っております。

1分・10分・60分・90分・120分の作品がよくある

上の5種類の時間が『ボイス作品』によくある収録時間です。
それぞれ、収録時間が異なると共に、完成品の作品形態や発表する場所も異なります。
最近（2021年）よく見かけるのは、下記の作品形態と収録時間ですね。（著者の体感）

- ・SNSなどで気軽に公開するショートボイス（1分）
- ・Youtubeでの公開が主流のシチュエーションボイス（10分）
- ・DL販売が主流のASMR・ボイス作品（60 or 90 or 120分）

めちゃ長い音声作品は例外

環境音を主役にした3時間とか4時間ある作品もありますが、
その場合、登場人物のセリフを増やすとえらいことになりますので、
ライターとしては例外です。
そういうた作品を手掛ける時は、必ずディレクターや音響さんと打ち合わせして、
本文の量を決めて下さい。
コミュニケーション、大切。とても。

文字数と読み上げ時間は諸説アリ

デ力字の部分は著者自信が音声作品のシナリオを作つて来て、 そななることが多かったよ、 という体感でしかありません。

なので、 人によって『約1万文字で1時間』、 『2万字もあれば2時間以上になる』などの確信があつたりします。

それもそれで、 その人にとっての確かな体感で、 確信を持つべきものだと思います。

書き手のクセは様々ですし、 読み手のクセも様々ですし、

『文字数と読み上げ時間』は本当に『諸説アリ』です……

『KB』という単位

ちなみに、 ゲーム制作業界の慣習（？）で、

文字数を表す際に『KB（キロバイト）』という単位を使う事があります。

本書でも文字数の後ろに（OKB）という感じで表記していきます。

平たく言うとKBは、 テキストデータファイル（.txt）の容量のことです。

日本語の全角ひらがな1文字は、 電子データ的には2B（バイト）です。

それが512個集まると1KBになります。 なので、 1KBは約512文字です。

とりあえず、 よく使うのは、 『1KB=約512字』という変換だけなので、 それだけ覚えとくと便利です。

また、 『1KB=約512文字』も“約”です。

全角ひらがなだけなら、 512字でキッカリ1KBになるかも知れませんが……

実際の文章には、 漢字、 アルファベット、 記号、 半角文字など、

一文字が1Bだったり3Bだったりするものが入つたり入らなかつたりするので、

常に若干の誤差が生じます。 なので『約』です。

なんなら『1KBは500文字』と割り切って計算する

その方が圧倒的に楽です。

実際に500字で1KBになる時もありますので、 ささいな誤差ですささいな誤差。

著者の前置き

ここからは、実際にボイス作品のシナリオ（台本）を作る行程をご紹介していきます。まずは下準備です。以下の3行程でシナリオ本編を書く準備を整えます。

1・【作品コンセプトを決める】**2・【キャラクター設定を作る】****3・【プロットを作る】**

くれぐれも、「下準備から始めるのが正しい」とかは思わないで下さい。

あくまで、「若葉みやびはこうしている」という「ご紹介」ですので、

「このやり方が正しい！」なんて主張するつもりは一切ありません。

いきなり本編を書く方が合っている人もいます。

行程がひとつ削れる分、そのタイプの方がたくさん書けるかもしれません。

でも、たくさん書けるから正しい、なんてことはありません。

『アナタが最初から最後まで 楽しく書ける方法が正しい』

（↑これ超重要）

これは私に合っている、私にとってしっくりとくるやり方です。

そして、佳作に入った『愛席ネットカフェ～オナホ志望のヘンタイ痴女とこっそり甘トロH～』を書いた時のやり方です。

本書と一緒に、上記作品のシナリオデータがお手元にあると思います。

それに沿ってご紹介しますので、アナタにとっての『正しい方法』を探す道具にして下さい。

1・【作品コンセプトを決める】

作る前にウリを決め付ける

最初に『この作品のウリは何か』を決めます私は。（体言止め念押し）

ウリと言っても、「どうやったら目について、買って貰えるだろう？」とまでは考えません。そこまで考えると何もできなくなるんです私。

考えないで『決める』んです。

『この作品はこういうの』と決めます。決めつけます。

（なげーから次から『愛席ネカフェ』なオメー）

『愛席ネットカフェ～オナホ志望のヘンタイ痴女とこっそり甘トロH～』の場合は
『シチュエーション』がウリだと決めました。

実際に販売される音声作品なら、『超高級機材での収録がウリ！』『安さがウリ！』
『Twitter連動企画がウリ！』等々……いろいろと出来ることがありますが、
『愛席ネカフェ』はコンクールに投稿するシナリオなので、
『内容』でウリを作るしかなかった、というのもあります。
『内容』にもいろいろ選択肢があります。
『奇抜なキャラクター』とか『あっと驚くストーリー』とか。

その中で私は、『シチュエーション』がウリと決めました。

だから、『愛席ネカフェ』のヒロインには名前すらありません。

『キャラがウリ』じゃないので。

『実は生き別れの妹だった』とか、バックストーリーも特にありません。

『話がウリ』じゃないので。

ウリの『シチュエーション』に努力値全ぶっぱしました。

『面白い』の分かりやすさが大事

最初に『面白さ』を決めつけておくことで、

『この作品はこういうの』が分かりやすくなります。

これからシナリオを書く自分自身にとっても、視聴者にとっても、

作品の魅力が分かりやすくなるんです。（著者の体感）

2・【キャラクター設定を作る】

愛席ネカフェではほぼ作って無いッス

『作品のウリ』を決めたらキャラクター設定を作ります。
本書ではこれを二番目にしましたが、別に三番目にもいいです。
『自分が作りやすいが正しい』。創作活動は時に孤独な作業なので好き勝手して下さい。
さて、『愛席ネカフェ』のウリは『シチュエーション』だと先ほど決めました。
なので、キャラクターは薄くします。ペラペラです。
投稿データ内の『00あらすじ等の補足説明.txt』にキャラ設定が書いてあります。

年齢的には20代前半、身長は平均程度。
Fカップのスレンダーな体型を想定。
服装はジャケット：シャツ：タイトスカートを想定。
露出プレイ、羞恥プレイの好きな女の子
仕事のストレス解消に、愛席ネットカフェにハマっている。
普段は礼儀正しく大人しい性格、清楚な雰囲気だが、性経験は豊富。

これ、実はもっとペラペラです。
『20代前半、Fカップのスレンダーな体型』など、
エッチ作品では当然すぎて有って無いような情報です。
『服装はジャケット：シャツ：タイトスカート』と、服装も無個性。
個性としての価値はありません。
(でもFカップは私的に重要な情報なので本編でもハッキリと描写しました。)
ちょっと、シナリオ的に意味のある設定だけにしてみますね。

露出プレイ、羞恥プレイの好きな女の子
仕事のストレス解消に、愛席ネットカフェにハマっている。
普段は礼儀正しく大人しい性格、清楚な雰囲気だが、性経験は豊富。

キャラ設定、実質三行です。
違うんです。サボったワケじゃないんです。
もし、『キャラクターがウリ！』と決めていたらもっと作りました。

家族構成を決めて、思春期までの環境（家庭とか学校での生活）を決めると、おのずと性格が決まりますので、成人なら社会に出てからの環境もカップ一杯は加えて、初恋の苦い思い出とかも一滴垂らして、嗜めば味の出るキャラクターにしてたと思います。

でも、今回はウリは『シチュエーション』なので、不要だったんです。

ヒロインはメインの『シチュエーション』を引き立てる装置の一部。

可能な限り透明な、『名前も知らないエッチなお姉さん』

考えるまでもない、『ベターなキャラ』

そうすることによって、視聴者の脳に余計なタスクを与えず、

『シチュエーション』に集中して貰う狙いがありました。

実際、その狙いは成功したのかどうかわかりませんが……どうでした？

良かったら教えて下さい。

（ここに来て、『愛席ネカフェ』が題材だと

キャラクターの作り方的な話が出来ないことに気付きました……）

本来のキャラクター設定の作り方

もし仮に、『深みのあるキャラクターがウリ！』と決めていたら、次からご紹介する手順でキャラ設定を作っていたと思います。実際、今もこのやり方でやってます。くれぐれも著者のやり方なので、「これが正しい！」とかでは無いです。

(1)～(6)まであります。ガ一っと書いちゃいますね。

(1) 家庭環境を決める

まずそのキャラの家庭環境を決めます。
どういう父、母が居るか、居ないか。祖父祖母はどういう存在か。
一人っ子か兄弟姉妹がいるなら何番目か、経済的に恵まれた家庭かどうか、等……
家庭環境を決めると性格の原型がガチっとします。

(2) 社会環境を決める（思春期まで）

次に家庭外の環境を決めます。
その性格で社会（学校や地域）ではどう過ごしたか。田舎か都会か。
てか国や時代はどんな感じか。
『価値観に影響を与える事件や人物』に遭遇したか等。
ここを決めると性格の基本形態がガチっとします。

(3) 欲望を決める

(1)と(2)を決めたら、そのキャラに『欠けている何か』がふわっと出て来るので、そのキャラが心の底で欲しているものがふわっと出てきます。
『欠けたモノ』を『埋める事』がそのキャラの欲望の原型になります。
桃太郎的に言うと『鬼に脅かされない安全な生活』が欠けたモノのひとつですね、
その欠落を解消する（鬼をボコして世を平和にする）ことが桃太郎の欲望といえます。

(4) 環境・性格・欲望の整合性を取る

(1)～(3)で3つの要素がガチっとしたら、だいたい矛盾点が出て来るので、それを解消する人物や事件をたくさん作ります。
また桃太郎的に言うと、『鬼メチャ強いのに勝てるのはおかしい』という点を解消する『きびだんご』というアイテムが分かりやすいと思います。
また、『そもそも何で桃太郎は鬼退治なんて大それた事をやろうとするのか？』とか
気になったら、『お爺さんを目の前でボコされる』みたいな事件を新たに創作するカンジです。

(5) ごちゃごちゃして遊ぶ

実際に(4)の作業をやると、(1)～(3)にも『この方が良くない?』がいっぱい出て来るので反映して、それを反映するところにも影響が出て……となるので、ごちゃごちゃして遊びます。楽しいです。いっぱいごちゃごちゃします。

(6) まあこの辺でええやろとなる(完成)

無限にごちゃごちゃ出来るので、やってる内に『まあこの辺にしといたるか』という感じになるので、著者はそこが完成という事にしてます。

最終的にガチっとした部分とふわっとした部分が混在する
生々しい感じのキャラクターが出来上がります。

3・【プロットを作る】

二番目だか三番目だかの下準備、プロットです。

『愛席ネカフェ』の場合はコンテストの規定文字数が20～30KB（60分前後）だったので、25KBでまずはテンプレを作りました。（1KB=512字）

トラック番号	内 容	文章量（時間）
1	OPトーク	2.5kb (5分)
2	Hシーン（1回目）	5kb (10分)
3	Hシーン（2回目）	5kb (10分)
4	Hシーン（3回目）	5kb (10分)
5	Hシーン（4回目）	5kb (10分)
6	ピロートーク	2.5kb (5分)

最初と最後に5分のトークパートがあって、間で4種類のプレイを行なう形にしました。

短いプレイをたくさん感じのやつです。

それでもって、「どうせ世に出回らんし、性癖全開でいくか」と、軽率にHの内容を決めたものが↓です。

トラック番号	内 容	文章量（時間）
1	OPトーク	2.5kb (5分)
2	前戯①（ローター）	5kb (10分)
3	前戯②（手コキ）	5kb (10分)
4	本番①（対面座位）	5kb (10分)
5	本番②（騎乗位）	5kb (10分)
6	ピロートーク	2.5kb (5分)

正直この辺はもうエロなので、「お前のエロで駆け抜けろ！」です。

- ・最初に作品の主旨とヒロインのキャラを明確にするパート
- ・最後に余韻に浸るパート

私は上の二つがあるやつが好きなのでこのテンプレにしてます。

いきなりずっこんばっこん、ず～っと抜かずもアリだと思ってます。

逆に、一回のHシーンのために他はずっとヤキモキするストーリーパートとか……
それはそれでエッチかもしれません。なんせエロは自由です。

プロットは守りましょう

そして、プロットにそって本編を書いた結果がこちら↓

トラック番号	内 容	文章量（時間）
1	OPトーク 前戯①（ローター）	8kb (16分)
2	前戯②（手コキ）	9kb (18分)
3	本番①（対面座位）	6kb (12分)
4	本番②（騎乗位）	4.5kb (9分)
5	ピロートーク	1.5kb (3分)

プロット、ガン無視。

すみませんこれは悪い例です。良くなかったです。

愛席ネカフェを書き始めた時点では、製品化の予定など無かったので、
「せっかく自分の好きに書ける原稿だし、好き勝手しよ～」って思って、
書きながらプロットにあること無いこと書いた結果こうなりました。
(25KBの予定が29KBと規定ギリギリに……)

誰にも迷惑を掛けない、コンテストに投稿して終わり（のつもりだった）作品なので、
こんな好き勝手やっちゃいましたが、お仕事では絶対ダメなのでやめて下さい。
プロットは守りましょう。（戒め）

同梱の『DIsiteシナリオ大賞【若葉みやび】』というフォルダに入っているのが、
上記のめちゃくちゃな内容のテキストデータです。
(コンテストに投稿したテキストデータそのまんまで)

また、製品版では演出等の関係で6トラックに戻ってると思いますが、
内容に変更はありません。

さてシナリオを書く準備が整いました。
いざ書きましょう。大いに書きましょう。

シナリオ本文はバーっとガーっとアナタの好きなように書くのが正しい。
ここぞ自由です。他人の「こう書いて」「こうすると良い」は全てアテになりません。
何度もコピペして来ましょう。

『アナタが最初から最後まで 楽しく書ける方法が正しい』

（↑これが本書のスタイルです）

しかし、それでもまあ、私が音声作品のシナリオを書いてきて、
「こうすると他の人が助かった」「こう書くと聞いた人が心地いいと言ってくれた」
そんな感じの『小技』が幾つかありますのでご紹介していきます。

こうやって書けと指導するワケじゃないんです。（念押し）
私はシナリオを書く時、これを気を付けてます。というご紹介です。
この辺にガーっと置いときますんで、使いたくなったら使ってください。

そんな感じでお願いします。
では次のページからガーっと置いていきます。

セリフは短く区切る（20～25字程度）

声優さんが発音しやすいらしいです。（諸説あり）

セリフの意味を考える

このセリフは視聴者に何の情報を与えている？

どんな仕事をする？ ホントに要る？

何の情報も与えない、キャラの性格を印象付ける訳でもないセリフだったら、

削った方がスッキリしない？ あった方が良い？

言い切ったほうが印象が強まる

『気持ちいいですか？』と問いかけるより、

『気持ちいいですね』と共感するように、同意を求めるように言い切る。

そうすると、なんか気持ちいい感が出ます。（諸説あり）

ネガティブな印象を与える語句を使わない

良く見る具体例は『痛くない？』『苦しくない？』など。

視聴者に、『痛いのかもしれない』『苦しいのかもしれない』

という余計なノイズを与えます。（諸説あり）

これらはポジティブ語や別の言葉に置き換えましょう。

『痛くない？』→『気持ちいいね』

『苦しくない？』→『クラクラするね』

言うて《言い切ったほうが印象が強まる》の応用です。

視聴者の言葉をオウム返しにするセリフを避ける

『え？ 胸で挟んでして欲しいって？』みたいなセリフのことです。

『ずっと胸見てるね、挟んであげよっか？』とかのセリフで代用。

一気に説明し過ぎない（セリフを分けて感情や動作を含ませる）

情報がガ一ってくると視聴者が混乱してしまうので、分かりやすい順番で、

一つずつ説明するのが理想。でもそうするといかにも説明セリフになってしまって、

キャラクターやストーリーを動作させながら自然に説明する。

『何のために』『何をする』『今します』『終わりました』『結果どうなった』の流れを明確にする

『疲れを取るために』 →『何のために』

『肩揉みしてあげるね』 →『何をする』

『もみもみ、気持ちいいね』 →『今します』

『とっても柔らかくなったよ』 →『終わりました』

『肩が軽くなって爽快だね』 →『結果どうなった』

空間を意識する（マイクの強みを活かす）

バイノーラルマイクを、モノラルでも出来ることだけで終わらせない。
左右や空間の移動をシナリオに組み込む。

バイノーラル収録なら可能な限り全方向を使う

ヒロインが左右を行き来する展開。
視聴者自信が前後に向きを変える展開。
ヒロインが視聴者の周りをウロウロする展開。
狭い空間でくんづほぐれつする展開など。

著者の前置き

一人でシナリオを書いて、バーゲン公開するだけなら前のページで終わりです。
しかし、本書で語っているのは『音声作品のシナリオ』の書き方なので、まだ終わりません。

音声作品の完成までには、自分以外の多くのクリエイターが関わります。
ディレクターさん、イラストレーターさん、音響さん、他の外注ライターさん、
もちろん声優さん。実際の制作現場には、『一緒に作品作りをする色んな人達』が居ます。

それら全員で一つの音声作品を作るために、
シナリオライターがシナリオと合わせて作らなければならない資料があります。
創作は自由ですが、こればかりは、「～でなければならない」です。
だって、作らないと他の人が困るから。作るべき人が、作らねばならぬ。

このPDFデータと一緒に配布されている
『Dsiteシナリオ大賞【若葉みやび】』のフォルダの中にある
『00あらすじ等の補足説明.txt』を見ながら進めていきます。
ざっと見て四つの大項目があると思います。

【あらすじ】 【ヒロインイメージ】 【シチュエーション説明】 【表記説明】

上記の四つが、『作らないと後の人気が困る資料』です。
なぜそれらが必要なのか、どうやって作ればいいのか、
この章ではそれをひとつずつご紹介していきます。
「ぜんぜん足りんやろ」と思った人は著者にクレームをお願いします。

資料その1 【あらすじ】

そもそも『あらすじ』とは

『あらすじ』は『これはこんな話だよ』と簡単に説明する文章です。
「んなこと知っとるわい」って感じだと思いますが、
いろんな誤解をされている方が多いんですよ、『あらすじ』。
『あらすじ』は、『物語がこう始まり、こういう経緯で、こう終わる』が書かれているものです。
それらが書かれてなければなりません。
創作は自由ですが、こればかりは、「～でなければならない」です。
だって、他の人が困るから。（念押し二回目）

『あらすじ』を読む人は、だいたい忙しい人

プロデューサーやディレクター、音響さんや声優さんなど……
他にもたくさんの仕事がある中で、「このシナリオはこういうものだ」と
把握するための資料、それが『あらすじ』です。

プロットから『あらすじ』を作る

『あらすじ』はプロットをさらに簡略化したものです。
なので、プロットが完成していれば書くのは簡単です。
そこにお話の始まりからオチまで書いてますので、
それを一つに繋げて、不要な部分を削れば『あらすじ』完成です。
実際の現場では、プロットさえあれば、『あらすじ』は要らないよ、という事もあります。
だってプロットの方が詳しく書いてるから。
あつたらあつたで便利だと思うんですけどね。
いざ発売！となった時にも、ちょいとネタバレ部分をイジれば
そのまま購買ページとか広告素材とかにバーンとぶちめるんで。

『あらすじ』あるある誤解

『あらすじ』には根強い誤解があります。
「～の秘密とははたして？」「～が向かった場所とは……」「～の運命やいかに！」
……といった文章で閉じられる『あらすじ』、宣伝文としては正解（？）ですが、
制作で使う資料としては間違います。
その『？』や『……』や『いかに！』がどういうものかまで、
必ず書くようにして下さい。

『あらすじ』で省略すべきもの

『こういう経緯で』に当たる部分は、重要な部分さえ書いておけば、
詳細な描写は省略しておくのがオススメです。

『あらすじ』を書く方も読む方も手間が省けますので。

昔話の『浦島太郎』で言いますと、

『哀れに思った浦島太郎は子供たちに銭を与えて亀を助けた』の『銭を与えて』のクダリですね。

『主人公が善意で亀を助けた』という、話のスジに関わる部分だけ共有出来ればいいので、
亀を助ける手段の描写は『あらすじ』ではぜい肉になります。

言うてここが一番すごい諸説アリなので、うのみにしないで下さい。

とにかく、『忙しい人のための音速で理解出来るその作品』

それが『あらすじ』文章です。

『短く』『明確に』『始めから終わりまで書く』

そんな感じでお願いします。

資料その2【ヒロイン（キャラクター）イメージ】

著者の前置き

私はフリーという立場、つまり『外注さん』としての経験しかないので、私がヒロインの設定を作る事はほとんどありません。

キャラクターのビジュアルや性格なんかは、創作の中でも一番重要で核となる部分ですから、大体は企業や同人サークルで決まり、その後で

「じゃあ本文は外注さんに頼もうか」となって私の所にやってきます。

それでも何度かはキャラクター設定からの制作経験はありますので、なんとかご紹介してみますね。

外見の情報が最重要

ここで作るのは、『話にかかわる設定』ではなく、

『ビジュアルにかかわる設定』という意味合いが強いです。

キャラクターの見かけがふわふわしてるとイラストレーターさんを困らせてします。

ちょいともう一度、投稿データ内の『00あらすじ等の補足説明.txt』から該当部分をコピペしてきます。

これですね↓ビジュアル設定に不要な部分を横線で消します。

年齢的には20代前半、身長は平均程度。

Fカップのスレンダーな体型を想定。

服装はジャケット：シャツ：タイトスカートを想定。

~~露出プレイ、羞恥プレイの好きな女の子~~

~~仕事のストレス解消に、愛席ネットカフェにハマっている。~~

普段は礼儀正しく大人しい性格、清楚な雰囲気だが、性経験は豊富。

イメージを共有するための詳細資料

既にお話ししましたが、本編はコンテストに投稿した作品であって、現場で製作するために書いたシナリオではありません。なので、最低限の情報しか書いてません。選考される人が大体分かればいいので。実際は、『一緒に作品作りをする色んな人達』が居ます。それら全員が、作品の核となるキャラクターのイメージを『共有』するために、可能な限り詳細で、明確な資料が理想です。『あらすじ』は忙しい人のためのものですが、キャラクター設定資料は、「10人が見ても1つキャラクター像しか見えない」ほど、ガチガチなのが理想です。別の言い方をすれば、「10年後でも同じキャラクターを作れる資料」です。もちろん、人によって受ける印象は違ってくるので、完璧なものは作ることが出来ません、『可能な限り』です。

著者が使ってるテンプレ

次のページに私が普段使ってるキャラクター設定資料のテンプレを貼ります。私のH Pから実際のデータがダウンロードできるので、もし使いたかったらフォーマットとして自由に使ってください。
(多分サンプルテキストと一緒に入ってます)
くれぐれも、『正しい』資料じゃないです。
今からお見せするのは、『私が作った場合の資料』です。
私と同じフリーの同人シナリオライターさんであれば、資料を『もらう』立場になることが多いと思います。

▼キャラクター設定資料 (A)

キャラクターイメージ		キャラクター設定	
よみがな		一人称	
名前		視聴者の呼び方	
年齢		その他(1)	
職業		その他(2)	
家族構成			
経歴			
性格			
略歴	0~6歳		
	7歳~12歳		
	13~15歳		
	16~18歳		
	19~22歳		
	~歳		
備考			

▼キャラクター設定資料 (B)

ビジュアル詳細設定						
身体的な特徴について				服装について		その他
体型	胸		目	目の形		
	腰			瞳の色		
	尻			他		
顔	髪		髪	色		
				後ろ		
				前		
				上着		
【参考画像】						

ここに参考画像が入ります

資料その3 【シチュエーション（環境）説明】

そこは『どこ』？を明確にしておく

特にバイノーラルマイクで収録するASMR作品の場合は、
環境音と共にストーリーが進む作品が多いです。
なので、作品に『音』を入れる段階になると、
シナリオ中の会話が『どこで』行われているのかを、
音響さんのために明確にしなければなりません。
また、声優さんも演技する時に考慮されるかも知れません。

物語の舞台は『屋外』ですか？『屋内』ですか？
『春夏秋冬』いつですか？『朝昼夕夜』いつですか？

足音であるとか、背景音であるとか、
場所の設定がふわふわしてると音を作ることが出来ません。
なので、そのシナリオが進行するその場所、
その時間、『環境』の設定を明確にして、表記しておいてください。

音の解像度の進化がすげえ

んでもって、この『環境音』の解像度が……
最近（2021年）ハチャメチャ。

『00あらすじ等の補足説明.txt』には簡単なシチュエーション（環境）の説明しか書いていません。
細かく書いてても、当時はそこまで再現する必要がないと思ってたんです。
でも最近はマイクの高性能化と共に音声作品のクオリティもインフレバトルを続け、
『環境音』の解像度が上がりまくってます。
それによって、設定も細かくして詳細に明記する必要が出てきました。

最近（2021年）私がシナリオに表記してる環境設定は、
↓みたいな感じです。（捨て猫耳少女を拾う的な作品の場合）

【トラック1の環境】

季節：春
時刻：夕方（17時頃）
天気：晴（微風）
場所：人通りの少ない路地裏
地面：アスファルト

【キャラクターの服装】

視聴者：パーカー、スニーカー
ヒロイン：ボロボロの衣服、裸足（肉球等は無く人間と同様）

正直、ここまで書く必要があるのかどうか、私自身分からないです。
メチャクチャ細かく設定を書いたのに、音響スタジオが決まってから
「背景音までは作れないから要らなかったね」ってなる事も多々あります。
使うかどうか分からず。
使うんだったら無くちゃ困る。
あつたらあつたで困るモンじゃない。
最近（2021年）の『環境説明』文章。そんな感じ。（遠い目）
でもまあ、『秋』！　『17時』！　と書くだけならすぐですし、
それによって、後々の制作が少しでも楽になる可能性があるなら、
私は出来る限り細かく書いておくことにしています。

資料その4 【表記（記号）説明】

これはもう見たまんまです。

演出指示として使っている表記（記号）がどういうものなのかを明確にして表記しておきます。
またまた『00あらすじ等の補足説明.txt』から該当部分をコピペしてきますね。

これです↓

【表記説明】

『//BGM』

セリフの裏で継続して流して欲しい音です。

一度表記があれば、次の『BGM』までループして継続してください。

また、『BGM②』などの表記の場合は、

BGMを重ねて流して欲しい部分です。（店内BGM+クチュ音など）

『//SE』

一時的に、部分部分で流して欲しい音です。

音の時間、音量などの裁量はお任せします。

『//M』

マイクの位置を指示しています。

右から、左から、遠くから、近くからなどの指示があります。

次の『M』があるまでマイク位置は変わりません。

メモ書き程度の文章量ですが重要な資料です。

これが無いと『後の人があめちゃ困る』が発生します。

また、私がシナリオのついでに演出指示を作る場合は

『BGM（背景音）』『SE（効果音）』『M（マイク位置）』の三つを指示していますが、
これまた私の場合です。別に全国共通の表記方法とか、

ベターな表記方法であるとかでも全くないです。

音響スタジオや企業さんサークルさんで、既に表記方法が決まっている場合がほとんどです。

音について確認すべき事

- ・演出指示はシナリオライターが兼ねるのか？
- ・演出指示の表記方法はどうするのか？（既に決まったものがあるか）

アナタがフリーランスのシナリオライターだった場合、

上記の二つを最初に、依頼主に確認してください。

場合によっては『アナタも他の人も皆が皆あめちゃ困る』が発生します。



お疲れさまでしたと言つてゐるだけのページ

前ページを持ちまして、本書の主題たる

『ボイス作品のシナリオの書き方』のご紹介は終わりです。

ここまで読んで下さった方、大変お疲れさまでした。そしてありがとうございます。

著者はアナタの作品が世に出る日を心待ちにしております。

なんでしょうね……ホントに賢い人ならこのへんにこう……なんか？

経験談とか業界の流れがウンタラとかを交えつつ、言葉巧みにアナタを勇気付け、

「よっしゃ今から！」とさせる意味深げな、なんかこう……何かを書くのでしょうかッ！

今現在著者も書こうとしているのですがッ！

その言葉巧みなヤツ著者が欲しいくらいのアレなので

すみません何も書ける事がねえですしのびねえです。

本書は、最後まで『愛席ネットカフェ～オナホ志望のヘンタイ痴女とこっそり甘トロH～（体験版）』に付属するふわっとした何かであることを貫き通します。

とにかく楽しくやっていきましょう。何事も楽しんだもの勝ちです。

アナタが楽しいと思えるものを大事にして下さい。

創作はそれを他の誰かにおすそ分けする手段です。

少なくとも著者はそういうカンジでやっています。

次のページからは、本編のおまけ的な余談です。

要らんかなあ……と思いつつもまあ、書いちやったんで
蛇足かもしれないですが、くっつけちゃいます。

ASMRやボイス作品とは話がズレますが、

『【余談その2】ライター業の数字アレコレ』もついでなので
蛇足の先のさらに先に引っ付けときます。

世間話だと思って、ご容赦頂ければ幸いです。



【余談その1】ASMR・ボイス作品の基礎知識

ガチビックネームの神声優さんとガチ音響スタジオの札束機材がタッグを組んだ
『最強のASMRシチュエーションボイスドラマ』みたいなのが
当たり前のように飛び交っている昨今（2021年）。皆様はいかがお過ごででしょうか？

最近（2021年なう）は、音声作品の進化や変化が目まぐるしく、
どえりやあえらいことになっちゃるがね……
(音声作品界隈があまりに魔境なのでこの項目はフザけます。
本書はアテになりませんが、その中でもこの項目は一番アテになりません)

だって、今（2021年7月なう）これ書いてますけど、
皆さんの目に触れる頃にはまた状況が変わってますよ。
なんじゃこのおっそろしい時代は……1ヶ月単位で常識がどんがじゃがどんがじゃが。

ですが、本当に、宇宙単位で、めちゃデカい括りで考えれば、
『最低限これはしばらく変わらんだろう』という基礎部分は幾つかありますので、
せめてそれだけでも紹介させて頂きます。

音声作品の種類

ボイス作品は大きく分けて3種類

『ボイス』の作品は、ザックリ『ボイスドラマ』『ASMR』『催眠音声』にジャンル分けられます。

ボイスドラマ

『ボイスドラマ』はセリフ、背景音（BGM）、効果音（SE）で物語を楽しむジャンルです。
話の内容そのものが作品の魅力に深く関わってきます。

（余談）最近では、フェチズムに拘っている作品が多い印象ですね。

ASMR

『ASMR』は『音』そのものを楽しむジャンルです。
『耳かき』とか『舐め音』とか『咀嚼音』とか……様々。

（余談）『ASMR』は「Autonomous Sensory Meridian Response」の略で、直訳すると
「自律感覚絶頂反応」らしいです。

催眠音声

作品に催眠術を取り入れたジャンルです。『催眠』に特化した作品は、
ガチの催眠術師に監修して貰って下さい。

（余談）すみません、このジャンルは書いたことないので分かりません私。

組み合わせ作品が主流

『ボイスドラマ』『ASMR』『催眠音声』を、作品の要素として合体させた作品が最近（2021年）多いですね（著者体感）。

ボイスドラマとASMRを合わせた、『幼馴染に耳かきしてもらう話』的な作品とか、ASMRと催眠音声を組み合わせた『サキュバスに舐められ絶頂する催眠音声』とか。

マイクの種類

めちゃ広い意味で2種類

『モノラル』『バイノーラル』

宇宙規模でザックリ分けるとですが、音声作品で使われるマイクには、上記2つの種類があります。どっちのマイクで収録するのかによって、シナリオライターの仕事内容が変わってきますので、これは依頼を引き受ける時に確認しておいた方が良いです。

モノラル

音の方向が一つ。常に真ん中から聞こえるものです。

これはセリフ以外に明記すべき事はありません。

背景音や効果音、セリフへの注釈くらいですかね……

というか、最近はもう、モノラルの作品も少なくなってきました。

ほとんどが次の『バイノーラル』収録での作品です。

バイノーラル

音の方向が三次元のマイクです。ほぼ人間の耳です。

音の聞こえてくる方向が分かる、移動すればそれも分かる。

遠くに居る、近くに居る、近付くる！といった距離感の表現も可能。

また、左右で別々の音を同時に聞くことも、もちろん可能です。

現在は、左右至近距離でのささやき声（ウィスパー・ボイス）に

特化した作品が多く出回っています。（2021年）

バイノーラル作品になると、音やセリフが右から聞こえるのか、左から聞こえるのか、その指示を台本に明記する必要が出てきます。

バイノーラル収録の場合、事前確認が大事

現代では、『バイノーラルマイク』の性能により、様々な演出方法や『音』を魅せるシーンなど、発想と工夫を盛りに盛り込んだボイス作品を作ることが可能です。

しかし、性能を活用しようとすればするほど、高度な技術や作業が必要となり、単純な苦労も増えてしまいます。

『バイノーラル収録』の場合、可能ならシナリオ本文を書き始める前に、ディレクターや音響スタジオに『どこまでの演出ができるのか（していいのか）』を確認して下さい。スタジオの広さやマイク性能の差で、距離感の表現ができない場合があります。

また、声優さんや所属事務所NGの演出もあつたりします。

ダミーヘッドマイク

現在、バイノーラルマイクの中で最も高性能なマイクが『ダミーヘッド型マイク』です。『前後』『左右』『遠い』『近い』といった質感をよりリアルに収録することが可能で、金額がエグいです。性能もエグいです。

人の頭部の形をしてます。とにかくエグいマイクです。

最近、『バイノーラル収録といえばダミーヘッドマイクだよね』となりつつあるのがさらにエグいです。



ダミーヘッドマイク



バイノーラルマイク



モノラルマイク



【余談その2】ライター業の数字アレコレ

全般的に使う数字

1文字 = 2B
1KB = 約512字

ボイス作品で使う数字

1分 = 約150字
10分 = 約2,500字 (5KB)
60分 = 約15,000字 (30KB)
90分 = 約22,500字 (45KB)
120分 = 約30,000字 (60KB)

エロゲ等のADV作品で使う数字

10KB (約5,000字)

その他

ラノベ1冊 = 約100,000字 (200KB)

上に書いたのが著者がライター業をしていてよく使う数字一覧です。
ぱっと見で「あ、なんだ」と思った方は、
次からのページを読んでも新しい発見は（多分）無いです。

文字数と読み上げ時間は諸説アリ

上記の数字は著者自信が音声作品のシナリオを作つて来て、
そうなることが多いよ、という体感です。
なので、人によって『約1万文字で1時間』、
『2万字もあれば2時間以上になる』などの確信があつたりします。
それもそれで、その人にとっての確かな体感で、確信を持つべきものだと思います。
書き手のクセは様々ですし、読み手のクセも様々ですし、
『文字数と読み上げ時間』は本当に『諸説アリ』です……

エロゲ等のADV作品で使う数字

約5,000字 (10KB)

ADV (アドベンチャー) ゲームについて

ADV (アドベンチャー) 作品の意味が分からぬ人は、エロゲのことだと思って下さい。だいたいエロゲです。

画面上に背景CGと立ち絵、またはイベントシーンの一枚絵があつて、テキストボックスがあり、ボイスやBGMなどの音と共にテキストを進めていくゲーム、またはゲーム内で発生するイベント。

私はそれに該当するものをまとめてひつくるめて『ADVの仕事』とジャンル付けしています。

ADV (アドベンチャー) ゲームの種類

一言でADVと言っても、多種多様な種類があります。

箇条書きで主な例を書いてみますね。

- ・全てADVパートのみの本格ノベルゲーム。（商業エロゲ等）
- ・別のゲーム要素にADVパートが入るゲーム。（同人RPG等）
- ・ADVパートと他のゲーム要素がどちらもウリのゲーム。（ソシャゲ等）

エロシーンはだいたい5,000字 (10KB)

『約5,000字 (10KB)』がADVパート一つ分として標準的な文章量です。

商業エロゲなどにこの文章量のものが多くあります。

また、同人作品の中でもADVパート（Hシーンなど）を重視した作品はこの文章量です。

※個人的にお仕事を『同人/商業』と仕分けしたくないのですが、分かりやすさ重視で、この辺りちょっとだけ使わせてもらいます。

エロCGが1枚あったら5,000字と思っていい

フルプライスのADVゲームでは、一回のHイベントで1万字 (20KB) を書くこともあります。CG（体位）を変えて何回戦もアレするイベントとかですね。

例えば、『前戯』→『正常位』→『騎乗位』と3枚のCG使って3回戦のアレするイベントは、それぞれ5,000字 (10KB) ×3回戦で15,000字になると思っていいです（著者の体感）。

別に5,000字と決まっているワケではない

同人作品の中でもロープライス作品の、「ゲーム中のおまけや、ボーナスとして入るADVパート」は、『2,500字 (5KB)』や『1,500字 (3KB)』という場合が多くあります。また逆に、1枚のCGで2万字 (40KB) のイベントが進行する作品もあります。

外注さん（フリーランス）は色々書く

エロゲ会社や同人サークルの内部で作品の全てを作れたらいいのですが、どうしても手が足りなくなります。

その時に『ADVパートのテキストを外注する』という手段が取られます。

その外注先となるのがフリーランスである著者です

（これを読んでるアナタもそうかも知れません）。

なので、フリーランスには多種多様なゲームジャンルの

ADVパートのテキストを作る仕事が舞い込んできます。

5,000字という『標準サイズ』から応用する

ADV作品の形態は本当に多種多様で、1シーンの長さも様々ですが、

『標準サイズ〇個分』という考え方方が身についていれば便利です。

事前に仕事量のイメージが出来ますし、話の進め方や展開の仕方にも応用したりも出来ると思います。

奥 付

この企画を実現して下さった deno*cono 様、
魅力溢れるパッケージを描いて下さった C. ぶち様、
名も無きお姉さんを見事に演じて下さった高梨はなみ様、
本書を本格的なレイアウトに編集して下さったおばけ様、
本当にありがとうございます。これからもよろしくお願ひします。

そして、『男性向け音声作品シナリオコンテスト』などという
ロックンロール極まる場を作つて下さった株式会社エイシス様。
この度は本当に誠に平素より格別の大変なありがとうございます。
これからもお世話になります。よろしくお願ひします。

2021年7月 著者：若葉みやび

お借りした素材

◆シルエットデザイン様
<https://kage-design.com/>

◆FLOP DESIGN 様
<https://booth.pm/ja/items/1748058>

◆MODI 工場様
http://modi.jpn.org/font_komorebi-gothic.php

◆OKUMONO 配信背景フリー素材様
<https://sozaino.site/>

本書の内容についてのご連絡先

【著者 Twitter】若葉みやび @miyabiwakaba0810
本書に関するご意見、ご質問、ご相談等、お気軽にお寄せください。