

『シチュエーションボイスドラマ制作レポート』

●なんだかみんなが作ってる

シチュエーションボイスドラマ。

実は結構前からその存在は知っていたシチュエーションボイスドラマ。

最近なんだかまわりの作家がやたらと作ってるシチュエーションボイスドラマ。

そうなると私も俄然作りたくなってきて、知り合いに「どうやって作ってるの？」と相談を持ち掛けました。

そもそも、シチュエーションボイスドラマとは何かという話を少しきせていただきたい。簡単に言うと、「聞いている人間が主人公のボイスドラマ」です。

私が初めて遭遇したシチュエーションボイスドラマは、おそらく小学校低学年くらいに体験した、遊園地のホラーコンテンツ。

小部屋に入り、ヘッドホンを装着すると、不気味なセリフを囁かれ、耳元でハサミをショキショキする音を聞かれる——というような内容でした。

当時、怖いというよりは「耳がくすぐつたくて聞いていられない」と思い、途中でヘッドホンを外してしまったのをよく覚えています。

ヘッドホンから声が流れてくるだけなのに、ゾワゾワして聞いていられない。

なんとも不思議な話ですが、今人気を博しているASMR作品は、そういう「音声を聞いてるだけでゾワゾワする現象」を作品に昇華させているわけです。

例えば耳かき音声とか、シュワシュワヘッドマッサージなど。

そこに女性声優さんの「お耳マッサージしましょうねえ！」的なセリフを組み合わせ、リスナーを癒しのぞわぞわ空間に引き入れよう——というのがASMR作品、ひいてはシチュエーションボイスドラマ作品です。

そしてこのASMR作品を作るのに不可欠なのが、ダミーへッドマイク——よっては、ステレオマイクで立体音響が収録可能な高感度マイクというわけです。

モノラルマイクでも「シチュエーションボイスドラマ」の収録はできますが、ASMRとなるとおそらくちょっと難しい。

この辺の音響について、私は詳しくないので割愛しますが、『闘犬のまどろみ』はダミーへッドマイクで収録したシチュエーションボイスドラマとなっています。

●とひろで少し自己紹介

「収録レポ」ではなくて「制作レポ」であるこちらを読んでいる人々は、「で、これを書いてるお前は何なんだ?」と思われるかもしれません。

知つてての方は読み飛ばしていただきても大丈夫ですが、初めましての方ははじめまして。綿者「虎走かける」名義で活動している、いわゆるライトノベル作家です。

ゲームのシナリオもやつたことあるし、朗読劇の脚本もやらせていただいた経験あるし、ここ数年くらい漠然と「音声作品やってみたいなあ」と思つてていたけれど、今一つ踏ん切りがつかずにウダウダしている、良くいるクリエイターその1。

そもそも音声作品と言つても「何を書くか」というか「何を書きたいか」というのも今一つ決まっていない。

漠然とホラーをやりたいような気がするけれど……などと思っていたある日のこと、私が「この人の描く男キャラってめっちゃえっちだな」と思つてやまない鉄巻とーます先生が突然sketbの窓を開けたのです。

光の速さで、私は自分の性癖をガン詰みしたリクエストを送信しました。

- ・眼鏡の男が
- ・無防備にソファでうたたねしてるところ
- ・みたいなリクエストを送った気がしますが、詳細はよく覚えていない。

Skebというのは、打ち合わせもリティクも一切なしの、「有料お題箱」みたいなシステムなので、どんな絵が上がつてくるかはまったく予想できません。

フルカラーとか白黒とか、背景の有無の指定もできないので、完全にクリエイターさん次第のサービスです。

結果的に、とーます先生は映画のワンシーンを切り抜いたような激エモイラストを納品してくださいましたわけですが——。

その絵を見た瞬間、私は「あ、これでシナリオ一本書けるわ」と確信しました。
とーます先生の絵を見た瞬間、完全に「踏ん切り」が付いてしまったわけです。

即座にとーます先生に「使用料を別途お支払いするので、この絵を使ってシチュエーションボイスドラマ作つていいですか?」と打診すると、「草」の一言で「快諾」ただけ、条件回りを軽く詰めたのち、最近シチュエーションボイスドラマを作つてる知人作家に「私も作りたいんだけど」という話を持ち込んだというのが、今回の企画の経緯です。

市場など知つたことか。

作りたいと思い、作れると思ったから作るのだ。

●音響制作さんに頼ろう

ノウハウがなさ過ぎる。

あまりにも。

そこで先述の通り、私は知人作家のツテを頼りに頼りまくることにしました。普段ティーンズラブ小説（女性向けのえつちな小説）を書いている鳥下ビール先生が、最近これまたR18のシチュエーションボイスドラマの脚本を書いていたので、渡りに船とばかりに「どうやっているのと」聞いたところ、「音響制作会社さんに全部やつてもろてる」という回答。

音響制作会社。

とはなんぞや？

つまりところ、「キャスティング」をしたり「ディレクション」をしたりする会社なわけですが、何せ馴染みがなさ過ぎて今一つ全容がつかめない。

まず第一に「同人作品でも音響制作会社を通して」いることに衝撃を受けました。なんとなく「声優事務所さんにオファーを出すんだろうな」と想像していたんですが、その前段階として、さらにもう一つの会社を通さなければならないとは……。

そもそも音響制作会社って、どうやって見つけるんでしょう？

なんとなく調べてみると、めちゃくちや普通にヒットする。そして「ナレーターや声優のキャスティングも得意」とか書いてある。

たぶん、そういう会社の窓口に、「こういう脚本を、こういうキャストさんで収録したいのですが」と企画書を送ると、商談が始まるのだと思う。

ここが“だと思う”になつてしまふのは、今回私がお願いしたのが、フリーで活動しているしやる音響監督さんだからです。

先述の、鳥下先生のツテコネをそのまま丸っと使わせていただいたという形ですね。さて、依頼先が決まったからと言って「物」がなければ始まりません。

企画書と脚本を作らなければ。

●プロットを作ろう

ところで小説を作るにしても、シナリオを作るにしても、大体「プロット」というもの必要になってしまいます。

必要というか、求められがちというか……。

プロジェクトの用途は人によってさまざまですが、私は「決められた分量に収めるために、どれくらい書くかを事前に決めておく目安みたいなもの」だと思っています。

なぜこの目安が必要になつてくるかというと、印刷される本には大体「」のくらいが一冊の「限界値」というようなページ数が存在するからです。

もちろんその限界値をやすやすと超えてくる作家さんは存在しますが、その逸脱が許されるのは、基本的に「本が売れる作家さん」だけでしょう。

ページ数が増えれば値段が上がります。

値段が上がるれば売れにくくなります。

そういうわけで、ほとんどの作家は「一冊はこのページ数に収めてね」というお作法を守つてお話をすることになります。

音声作品のシナリオではこれがさらにタイトになってしまいます。

本は「折数」でページ数を決めるため、通常「16ページ」という単位でページ数が増減します。この「16ページ」の範囲に収まつていれば、ページはいかように増減しても大丈夫なわけですが、時々「安く抑えたいので、折数を減らすために15ページ削ってください」というような案件が発生したりもします。

発生してほしくないけど。

するときはする。

そして、ボイスドラマの尺は大体1本大体75分。

これが物質CDに収まる限界値なので、声優さんは「ドラマCD1本の出演料」を考えるときに、この75分を基準に考えたりするようです。

これはおそらく、作家が「文庫一冊お願いしますよ」と言われて想定する分量があるのと似たようなものなのかなと。

もつと一般化すれば「茶碗に一杯」と言われて想像する常識的な量と言いますか……。

その「常識的な量」から逸脱しないようにシナリオを書くには、やっぱり事前にプロットがあつた方が何かとやりやすいように思います。

今回はシチュエーションドラマ作品なので、どんなシチュエーションを盛り込みたいかをあれこれと考えるところから始めました。

と一まず先生のキャラデザを見ると、バチバチにピアスの穴を開けてるキャラなので、まずピアスに関わるシーンは絶対に欲しいなと思いました。

そしてマツチヨなので「護衛つてことにして、護られシチュエーションものにしよう」という風に話を組み立て、完成したざっくりとしたプロット（というかトラックリスト）がこんな感じ。（次ページ参照）

● 各トラックの内容

- 1, ヒロインとの出会い
- 2, キスで敵をやり過ごす
- 3, 熱を出したヒロインの看病とか欲しいな
- 4, デートトラックは必須では?
- 5, ピアスをあけながら耳舐めとかえっちでは?
- 6, エピローグ

ざつくりこんな感じでネタ出しをしていきます。

各トラックでやる内容が決まったら、それらのネタが盛り込めるようにお話をつなげて
いけば物語の完成です。

その過程でふと、「モブを一人追加するか」と思い立ちました。

いなくとも成立するんですが、いた方が世界に深みと広がるが出るなどと思い、最初はセリフ5個くらいのモブを一人追加するだけのつもりで、音響制作さんに「同人のシチュエーションボイスドラマの現場でも、参加したいという若手の方がいらっしゃいましたら、練習がてらにでも」と打診してみました。

決まったキャストさんに合わせて、キャラ感と口調を調整するつもりだったので、本当に誰でもよいですよの気持ちだったのですが、実際に書いてみるとこのモブめちゃくちや喋るし動く。

セリフを作ってるうちに、決める予定のなかつた設定まで決まってくる。
名前までつく。

めちゃくちや軽い気持ちで「練習台だと思つていただければ」などと言つてしまつたけれども、セリフ量が多くなった上にガチガチに主役と会話する。
会話する上に殴られてダメージボイスを発するようなシーンもある。

新人さんが練習がてらにやるには、ちょっと難しくなつてしまつたのでは……? と不安に思つていたところ、「紹介いただいたのがサルーキ役の観世さんでした。

これは収録レポの方に書いてありますが、結果的になんの問題もありませんでした。
声優さんの心配をしている暇があつたら、自分がキャストさんの足を引っ張るような脚本を書いていいのかを、もっとよくよく考えるべきだなと思つた虎走なのでした。

●SEを使いこなす

小説には音がありません。

けれども、音声作品にはSEが付けられます。

SEはサウンドエフェクトの略で、足音とかドアの音とか、場面の状況を説明するために使われる音です。

これがめちゃくちゃ便利で、脚本には「近づいてくる足音」とか「遠ざかる足音」とか「ドアの開閉」などのわかりやすいSEから、「遊園地の音」とかいう「つまりどういう音だよ！」というSEまで、実際に様々な指定が入っています。

音声作品には当然「地の文」というのがないので「彼がそう言いながら部屋から入ってきました」と言葉で説明することはできませんが、ドアの開閉のSEとともにセリフがあれば、自然と「ああ、ドアを開けながらしゃべってるんだな」と理解できますし、いちいち「あ、ちよっと待って。●●さんが部屋にはいつてきたよ」などという説明セリフを入れなくて済みます。

花瓶を落としてガチャーンと割れる音が入っていれば、「何、この音？ 誰か花瓶でも割ったの？」などというセリフを入れなくていいのです。

SEがなければ、音声作品は地獄のような説明セリフのオンパレードになるでしょう。

文章のプロがいて、演技のプロがいるように、SEにもプロがいます。

予算を押さえたい場合は、フリーのSE素材をダウンロードしてきて自分でつける」ともあるようですが、「私には無理だな」と思ったので、ここは大人しく外注でお願いしました。

なにせダメーハードマイクではバイノーラル録音——すなわち、声優さんの立ち位置や距離感までもを表現できる超高感度マイクなので、SEもその距離感に合わせてつけないと、違和感が生まれてしまうのです。

声優さんが「近づきながらしゃべる」という演技をしたら、SEも声優さんに合わせて近づいてこなければいけません。

どう考えても、素人がいきなり手を出すにはあまりにもハードルが高すぎるなど。

何より、プロの方にお願いすると、やはりプロの仕事をしていただけます。

例えば、完成音源を聞いてみると、私が脚本で指定していないSEが、「当然ここには必要でしよう」という感じで入ってくるわけですが、改めて聞いてみると、確かに当然そこに必要な音なのです。

●企画書とはなんぞや

ちよつと時間をさかのぼり、企画書の話をしようと思います。

企画書というものは文字通り、相手に「こういうものを作るか」を伝えるための書類です。どういう目的でもって作られる作品か。

ターゲットはどのあたりか。

販売価格や、どこで売るか。

そしてキャラクターのイラストや設定、あらすじや、この作品の場合は「耳舐めとディープキスがありますよ」という情報。

これらの情報を考慮して、オファー受けるかどうかを先方が決定します。

可能なら、脚本も事前に提出するのが安全でしょう。「企画書の時点では大丈夫かと思つていたけど、実際に脚本を読んだらとてもじゃないけど引き受けられない」みたいな案件が発生しないとも限りません。

かといって、「じゃあ脚本だけおくればいいじゃん」というわけにはいきません。

いきなり脚本を送つて「これを読んでください」が許される相手は、ちょっと仲良くなつた編集さんだけでしよう。

誰に何を依頼するにしても、とにかく企画書というのは必要になるのです。

基本的に、企画書は情報共有のために必要な書類と思っておけば間違いないかなと。

ちなみに企画書をどうやって書くのかは、ネット検索で無数に具体例が出てくるのでそちらを参考にされたい。

●パッケージを作る

脚本が完成し、収録を終え、SEをつけると、音源が完成します。

しかし音源が完成したからと言つて、それをそのまま売つていいかど、なかなかそういうわけにはいきません。

パッケージを作らなければ。

つまり「この作品はこういう内容ですよ」というのが、視覚的に一発わかるようなラッピングをする作業です。

とはいって、この辺りは同人誌などを制作したことがある人なら特に難しくはないかなと思いますが、これに関しては自分でやってしました。

パッケージイラストにタイトルを乗せ、キヤストさんとクリエイターの名前を乗せれば完成。これもプロのデザイナーさんに発注すれば「めっちゃ商業」という感じのパッケージになるんですが、これに関しては自分でやってきました。

パッケージの作業をするには、お絵描きソフトが必要になります。

私はフォトショップエレメンツを使っていますが、今は無料で使い勝手のよいソフトが色々出ている氣があるので、各々お気に入りのソフトを活用すればよし。

パッケージに乗せる情報は結構多いです。

- ・タイトル
- ・キヤスト
- ・ライター やイラストレーター
- ・作品によってはキャッチコピー（映画の広告みたいな感じのやつ）
- ・R18なら年齢制限マーク

これらを一つの画面内に収めるわけですが、文字の色やサイズで結構雰囲気が変わるので、色々試しながら作っていきます。

フォントは無料フォントでも商用OKのものがたくさんあるので、色々調べてDLしておくと何かと便利。

販売サイトのランキングなどを参考にしつつ、自分が一番良いと思うパッケージを作るのがよいかなと。

『闘犬のまどろみ』では、とーます先生が映画のフィルムっぽいイラストを描いてくださったので、それに合わせて全体的に落ち着いた感じのパッケージにしました。

上下の黒い帯部分に情報を載せて、縦書きで抜き出しのセリフ。実にシンプル。

タイトルもいわゆる「ロゴ」的な物は作らず、紫の文字を白抜きして完成としました。

ところで「パッケージ」というのは、表紙のことだけではありません。

あらすじもパッケージの一つですし、トラックリストも重要です。

特にシチュエーションボイスドラマの場合は、どんな内容のトラックが、どのくらいの時間収録されているかが書かれていないと、ユーザーは安心して購入できません。

その想いが高まりすぎて、『闘犬のまどろみ』は事前に脚本を公開してあります。

これはこの作品の製作を手伝つてくださったサークルさんも同じで、事前に脚本を全文公開している。

音声作品において、ユーザーが欲しいのは声優さんの声と演技なので、シナリオを読んで「この内容なら、たとえ好きな声優さんでも買わなかつた」と思う人に購入されても★1が付くだけという考え方だ。

小説界隈でも、なろうで全文公開されていても、書籍化すると部数は出ます。

書籍化で書下ろしエピソードがあつたり、イラストが付いたりするわけですが、ユーザーがそういう「付加価値」にお金を出すのなら、声優さんに読んでもらうのは十分すぎるほど の付加価値ではなかろうかと思うのです。

●宣伝をしよう

「いい物を作れば黙つても売れる」というのが理想なんですが、実際のところ、宣伝されない作品は、ほとんど誰にも知られずに朽ちてゆくばかりです。

数年全く売れなかつたのに、インフルエンサーが紹介した瞬間に売れる——という現象も珍しくはありません。

どうにかして「欲しい」と思う人に届いてほしい。

そうだ、宣伝しよう。

ということで出てくるのが、ツイッターでよく見る「RTキャンペーン」です。

個人でもめちゃくちややりやすいRTキャンペーン。プロモーションと違つて広告費もかからないし。

今回はキヤストさんにサインをお願いし、RTしてくれた人に抽選でプレゼントしますよというキャンペーンをしました。

普通は、「このアカウントをフォローしてね!」というワンクッションが入るのですが、「虎走かけるのアカウント」をフォローすると、個人的な呟きがうるさすぎて邪魔でしょうがないと思うので、RTしてもらうだけにとどめました。

とはいって、じつはRTは100を超えると古いRTから見えなくなつていくという恐るべき仕様があります。

つまり150人にRTされると、50人分ものRTが見えなくなつてしまうのです。

今回は、「」とリプライをつけてもらうことで、見落とし防止対策としました。

企業がRTキャンペーンをするときは、すべてのRTがチェックでき、なおかつ抽選も自動でやってくれる有料ツールを使つていてたりするらしい。

ほかにも「個人でできる宣伝」はちょこちょこあります。

音源を繋ぎ合わせてサンプルボイスを作り、公開するのはどのサークルもやつている」とですし、人によつては宣伝動画を作つていてもするようです。

収録レポート漫画を描いてもらえば、宣伝にもなるし私も楽しい。

この制作レポートを書いている段階では、宣伝がどれほど効果を上げたかを知ることはできませんが、なんだつて「やらないよりはマシ」かなと思います(ただし炎上商法を除く)。一応、予算をかけて制作し、それを販売する以上、採算ラインというものが存在します。つまり、赤字を回避できるかどうか。

『闘犬のまどろみ』の採算ラインは、大体1500DLくらい。

とりあえずの販売目標は「1年間で1000DLされること」と設定しています。

しかし、女性向けの全年齢シチュエーションボイスは市場がまだ育ち切っていないような感じがあり、先達の数字を見るといささか厳しいかもしません。

でも、作品を出し続けない限り市場は育たないわけですし、制作 자체はものすごく楽しくて刺激になったので、もう何作かくらいは作ってみたいなと思っています。