

# 2023 Nコン

July 22, 2023

# ラジドキュ

2023 Nコン

# ラジドキュ – 自転車のヘルメットについて

## ■ ぶっちゃけ特にならない

音の使い方 Good! ナレーション最高!

最高のナレーションに押されて、**内容が薄く感じる**のは否めない。

## ■ 題材としては良い

単に時事ネタを肯定したいわけではない。

いかに、**その話題の本質を捉えているか**。ただ取り上げるだけでは甘い。

# ラジドキュ – 自転車のヘルメットについて

## 説得力があったが、あと一歩？

Nコンの社会系・時事ネタで上位に残らないものは、  
生徒・先生・親への取材だけでまとめがち。

今回は警察・ジェンダー心理学の専門家にも取材し、説得力を補強できた。  
しかしもう1歩、踏み込みが足らなかったように感じる。

大会が終わってから青木先生から言われなかった？

みんなで考えた？

# ラジドキュ – 自転車のヘルメットについて

## ■ 言葉の使い方を少し工夫するだけで、伝わり方は劇的に変わる

なぜ付けなければならないの？

⇒今までは自由だったのに、どうして今になって努力義務化したの？

## ■ 音に限らず、**五感を刺激する表現**があると化ける

視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚

# テレドキュ

2023 Nコン

# テレドキュ – コロナ後の変化との向き合い方

## ■ ナレーションが良い

## ■ 題材というより切り口が良い

元に戻したいように見える大人 VS 戻さなくていいと思っている生徒  
単に時事ネタを肯定したいわけではない。

いかに、その話題の本質を捉えているか。ただ取り上げるだけじゃ甘い。

## ■ あとは展開と伝え方

「伝えたいこと」「感じてほしいこと」を明確にして、  
どのように受け手の感情に訴えるかを設計する。

# テレドキュ – コロナ後の変化との向き合い方

## ■ 画1カット1カットに**明確な意味をもたせる**

テレドキュは捨てカットを多用するので、  
ナレーションやその場面に合わせたカット選びを。  
ナレに頼らず、視覚的にも伝わるものを。

やらせでも、コロナ中の再現（全校生徒で集合ができずzoom）、  
現状の再現（始業式など全校が集まる様子）がもっとあると画が濃くなる。



# ラジドラ・テレドラ

2023 Nコン

# ラジドラ・テレドラ

## ■ 受け手の感情の動きを想定しながら作る

「伝えたいこと」「感じてほしいこと」を明確にして、  
どのように受け手の感情に訴えるかを設計する。

今回伝えなかったことは？

そのための手段は適切だったか？

ケツで感じてほしかったことは？

# ラジドラ・テレドラ

## ■ 読了感が重要？ ドラマにおける「心地良さ」とは

A. 受け手が想定しているハッピーエンドなどの結論を想定以上に肯定する。

B. 受け手をストーリーに没入させ共感を与える。

仮にネガティブで終わったとしても、

余韻で自分の幸福に気づかせ、心の安定感を与える。

C. 不安感を残してコンテンツは終わるが、

SNS展開などでコンテンツ外に心の安定感を与える場所を設ける。

# ラジドラ・テレドラ

## ■ 読了感が重要？ ドラマにおける「心地良さ」とは

- 今回のラジドラの場合、理想は **B（共感を与える）**
- シリアスかつ現実味のある展開なので、  
共感を与える設計を丁寧にする必要があった。
- 主人公は少しぶっ飛んでいるので、おバカ系にしても良かった。  
上昇→加工→上昇が作りやすい。（これは **A(ハッピーエンド肯定)**）
- せっかくのドラマなのでリアル感を出すよりも、  
ドラマ仕立て、フィクション感満載のほうが面白い。  
バッドエンドを”面白く”想定以上に肯定するので、これは **A(バッドエンド肯定形)**

# ラジドラ・テレドラ

## ■ 読了感が重要？ ドラマにおける「心地良さ」とは

A. 受け手が想定しているハッピーエンドなどの結論を想定以上に肯定する。

B. 受け手をストーリーに没入させ共感を与える。

あくまで伝えたいことが軸  
この軸に応じて、伝える手法を選ぶ

C. 不安感を残してコンテンツは終わるが、

SNS展開などでコンテンツ外に心の安定感を与える場所を設ける。

# ラジドラ・テレドラ

## ■今はバッドエンドが流行中？（気のせいでは？）

- ネット社会が普及し、層が限られる映画・ドラマ雑誌などに限らず、誰でも簡単に **C（SNS展開などでコンテンツ外に心の安定感を与える）** の作品制作が可能になったからでは？  
⇒結果下降型が増えた
- C以外にも、**B（共感を与える）** によってバッドエンドを実現する例もたくさんある。（泣くとスッキリできるから）  
**B**で話題になる作品は、余韻の作り方が本当に上手い。

# ラジドラ・テレドラ

## ■ 今はバッドエンドが流行中？（気のせいでは？）

- 逆に言えば、バッドエンドはそれぐらい作るのが難しい。
- ハッピーエンド以上に、テーマ、意味、理由、ストーリーの流れ、その他小さな設定を丁寧に作る必要がある。
- 不幸なラストである意味が明確であるかも重要。

# ラジドラ・テレドラ

## 今はバッドエンドが流行中？（気のせいでは？）

### ● バッドエンドの一例

悲劇的な終わりについて, ライトノベル作法研究所, (<https://www.raitonoveru.jp/howto/47a.html>) 2023-07-18取得

1. 後味の悪さを楽しむ作品 → ホラー物に多い？
2. 悲しいけど美しい作品 → 童話（例.人魚姫）、悲恋物
3. 結末が決まっていて、過程を見せるのが主眼の作品  
→ 闘病記、歴史物、最初に悲劇を提示するタイプの物語
4. バッドエンドを明示せず匂わせて終わる作品  
→ ラノベに多め？（例.冥王と獣のダンス）
5. 読者の視点が、最終的に不幸になる人物と切り離されている作品  
→ 推理物に多い？（探偵＝読者は傍観者）
6. バッドエンドだが、端から見てみると笑えるタイプの作品  
→ コメディ作品に多い？



# ラジドラ・テレドラ

## ■ 最初の掴みも超重要（言わずもがな）

まだちょっと掴みが弱い。

弱くても途中（転）で想定を全く否定する展開を作って、

そこから没入させるのもアリ！アニメとかではよくある。

但し、没入が中途半端では不可能。相当凝っていないと難しい。

# ラジドラ・テレドラ

## 言葉の使い方を少し工夫するだけで、伝わり方は劇的に変わる

A「ウソをつかないで」

B「ウソつきにならないで」

A「裏切らないで」

B「裏切り者にならないで」

Bのほうが心に刺さるのでは？

# ラジドラ・テレドラ

## ■言葉の使い方を少し工夫するだけで、伝わり方は劇的に変わる

「今の自分があるのは父のおかげだと思います。」



「亡き父のおかげで、今の自分があると思います。」

**脚本は超重要！！**

使い方次第では、これだけでストーリーに没入させられる。

# ラジドラ・テレドラ

■ 音に限らず、**五感を刺激する表現**があると化ける

視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚

■ 1シーン1シーン（テレドラは1カット1カット）に  
**明確な意味をもたせる**

同じようなカットが続くと飽きる

# テレドラ

映像がかえって余分に情報を与え、  
こちらの意図が正しく伝わらない可能性がある

伝えたいことの“軸”を明確にし、1カット1カットはシンプルに。

1カットに情報量を詰め込むのではなく、

複数のカットを使って丁寧に描く。

# 2023 Nコン

July 22, 2023