慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	デザイン思考を応用した読者参加型小説の創作
Sub Title	Novel method of writing novels by applying design thinking process
Author	矢島, 真理子(Yajima, Mariko) 奥出, 直人(Okude, Naohito)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2016
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2016年度メディアデザイン学 第553号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002016-0553

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2016年度（平成28年度）

デザイン思考を応用した
読者参加型小説の創作

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

矢島　真理子

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士 (メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

矢島　真理子

審査委員：

奥出 直人 教授　　（主査）
砂原 秀樹 教授　　（副査）
南澤 孝太 准教授　（副査）

修士論文 2016年度（平成28年度）

デザイン思考を応用した
読者参加型小説の創作

カテゴリー：デザイン

論文要旨

本研究では、デザイン思考を応用した読者参加型小説の創作方法を提案・実践する。近年、小説に限らずエンターテイメントコンテンツのファンは、何らかの形で作品に「参加」することを求めている。二次創作やコスプレだけでなく、作品に登場した場所を巡ったり、映画館でスクリーンに向かって発声したりと、「参加」の方法はますます多様化し、また、進化している。そこで「人とモノ・コトのインタラクションをデザインする」ためのアプローチであるデザイン思考を応用することで、読者の参加を前提とした小説の創作方法を構築・提案する。その実践として本稿では新人作家とともに、「片思いの相手に告白するための小説」というコンセプトを設計し、実際に小説を執筆した。結果、小説を書き始める時点で作家は「自分が何を、誰に向けて書くべきか」のイメージを明確に持ち、リアリティのあるキャラクターを登場させて小説を書き上げることができ、本研究の有用性が示唆された。

キーワード：

デザイン思考, 文学, 小説, 共同創作, ファンカルチャー

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

矢島　真理子

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2016

Novel Method of Writing Novels by Applying Design Thinking Process

Category: Design

Summary

In this paper, we propose a novel method of writing novels by applying design thinking process and put it in practice. The novel also has great novelty: readers can participate the novel by giving the book to other person as a gift.

Recently, more and more people who adore entertainment such as novels are interested in "participating" the content in various ways. For example, people dress up like their favorite characters (cosplay), write fan fiction, and visit places where works took place. Hence, this study aimed at writing a novel which people are able to take part in. By using design thinking process that pursue mutual relationship between people and works, effective methodology of composing "participatory novel" also has been considered.

First, concept of the novel had been decided: the reader can confess his or her love to person he or she likes by giving the novel. Second, writer wrote a story in order to push readers' back to confession. Finally, practical way to hand and design of the book were discussed.

The obtained results showed eminent availability of this method. Writer could imagine who reads the book beforehand so that the novel succeeded to acquire strong message. Fieldwork of design thinking process also contributed to create charming characters. To sum up, it can be said that this novel methodology has great potential to produce fascinating novels.

Keywords:

Design Thinking, Literature, Novel, Co-Creation, Fan Culture

Keio University Graduate School of Media Design

Mariko Yajima