とあるシナリオライターのお仕事記録

朱白あおい

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト
http://pdfnovels.net/

注意事項

このＰＤＦファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にＰＤＦ化させたものです。
この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのＰＤＦファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】
とあるシナリオライターのお仕事記録

【Ｎコード】
Ｎ９７５４Ｘ

【作者名】
朱白あおい

【あらすじ】
シナリオライター志望の青年が、ブラックなシナリオ会社に入ってから、退社するまでの日々を描く。

かつてシナリオ会社に所属していた僕の実体験を元に、少し脚色を加えた物語です。
推敲をせずに次々と投稿しているので、誤字脱字も多いですし、文章も練られていないですが、そこはご勘弁下さい。

会社所属（前書き）

かつてシナリオ会社に所属していた僕の実体験を元に、少し脚色を加えた物語です。
推敲をせずに次々と投稿しているので、誤字脱字も多いですし、文章も練られていないですが、そこはご勘弁下さい。

会社所属

歯車じゃない何かになりたかった。
誰かが代わりをできる存在じゃなくて、
誰にも代わりをできない自分になりたかった。
中学の時の卒業アルバム――『将来の夢』の欄にはこう書いてある。
「特別な何かになりたい」
物語の作り手になれば、特別な何かになれると思っていた。そう信じていた。

『面接の結果、芦刈くんを採用することになりました』
上京して二度目の冬。
僕がS社に入社することが決まったのは、雪が降る十二月だった。
受話器を通したせいで少し機械的になった声に、思わず尋ね返した。
「え、本当ですか？」
『本当ですよ。それじゃ、年明けの一月から出社して下さい。あ、ノートパソコン、持ってます？　もし持ってたら、それを使って作業してもらった方が、うちとしても助かりますので。パソコン買う費用が浮きますから』
ノートパソコンなんて持っていない。けど、ここで『持ってない』と言えば嫌な顔をされるかなと思ったので、とっさに「持ってます」と答えた。後から思うと、そこまで考えるのはおかしいかなとも思うけど、就職なんてするのは初めてで、どう振る舞うのがいいのか分からなかった。
電話が切れた後、自分が就職するんだな、という実感はまったくなかった。

ただ、ノートパソコンっていくらぐらいするかな、とそう思った。

高校を卒業して上京し、シナリオを勉強する専門学校に入った。とはいえ、そこを卒業すれば自動的にシナリオライターの仕事を始められるわけじゃない。シナリオライターが仕事をするためには、クライアントから仕事を受ける必要がある。

シナリオと言っても、アニメ・ゲーム・小説など様々な分野の仕事があるが、どれでも仕事を受けるためには実績とコネが必要だ。実績がなく、顔も知らない新人に仕事を任せる者はいない。ゲーム会社でも、アニメでも。

そこで、うちのシナリオ学校が卒業生に仕事を斡旋してくれることがある。

僕がシナリオ制作会社のＳ社に入ったのも、そんな斡旋のうちの一つだった。Ｓ社はアニメ脚本、ドラマＣＤ脚本、ゲームのシナリオ、小説など、およそ物語を作ることならなんでもやる、という会社だ。

Ｓ社が社員を募集していると学校から話があり、その時に僕が立候補した。

入社のために求められたのはサンプルテキストの提出と面接。

サンプルテキストは、学校にいた時に書いた短編小説と、同人活動をしていた時に書いたゲームのシナリオ（十万字ほど）を送った。

面接では、ひたすらエロゲー（ＰＣゲーム）の話ばかりした。好きなゲーム、最近やったゲーム、尊敬するシナリオライター……僕はＰＣゲームのシナリオライターになりたかったのだ。面接担当の人は「うちの仕事はゲームのシナリオが多いからね」と言った。

その面接が十一月末。

それからニヶ月もしないうちに、僕はＳ社の一員になった。

年が明けて一月。
二万円で買った安い中古ノートパソコン（ウィンドウズＭＥ）を持って、僕はＳ社に出社した。
相変わらず、自分が会社で働くという実感はわかない。
Ｓ社の社員は、社長も含めてたったの五人だけだった。会社というのは、もっとたくさんの人がいて、みんながスーツを着てあくせく働いているんだと思っていた。けれど、この会社にはたった五人しかいなくて、しかもみんな私服だ。僕も私服。余計に会社という実感がない。
社長、男性社員が二人、女性のシナリオライターが二人。
僕の直属上司に当たる男性シナリオライターは下田と名乗った。
「で、芦刈くんのペンネームは何にしようか」
下田さんからそう言われた時、やっと自分はプロになったのだな、と実感した。

登場人物紹介

ここで、少し舞台説明をする。
キャラクター紹介のようなものだ。

まず、うちの会社……Ｓ社。
部署は二つに別れる。
まずは第一制作部。これがうちの会社の母体となっている。
この部署では書籍の編集を行う。
小説、ファンブック、アニメＤＶＤ・ＢＤに同梱するブックレット、雑誌の記事などの作成が主な仕事だ。
次に第二制作部。僕が所属したのはこちらの部署。
ここでは、主にシナリオの制作を行う。アニメの脚本、小説、ゲームのシナリオなどなど、物語に関係するものならなんでも作る。

舞台説明の次は登場人物紹介。

僕。
名前は芦刈敏史（あしかりさとし）、２０歳。
高校卒業後、シナリオ訓練の専門学校に通った後、Ｓ社に入社。

次に下田さん。
第二制作部所属で、僕の直属の上司、三十代半ば。
三十歳まで、この業界とは無関係の会社員をやっていた。
そのため、年齢の割りにベテランというほどではない。

久原さん。
第二制作部所属で、第二制作部唯一の女性。
二十代後半。主に女子向けゲームのシナリオ制作を行う。

八坂さん。
第二制作部部長、三十代前半。
本業は小説家。
最初はゲームシナリオライターで、その後小説家に転身した。
この業界には十年選手のベテラン。

持田さん。
第一制作部所属の女性、二十代前半。
僕より数ヶ月前に入社した新人編集者。

社長。
第一制作部部長で、Ｓ社の社長。名前は高橋。
三十代後半。

藤田さん。
会社の経理担当。三十代後半。

以上のようなメンバーになっている。
うちの会社は創立数年の小さな会社だ。
元々は第一制作部だけで、書籍の編集だけを行なっていたが、事業拡大で第二制作部が発足。
今は第二制作部の方が収入の中心になっているので、うちの会社自体も『シナリオ会社』を名乗っている。

そんな会社で、僕はシナリオライターとしての一歩を踏み出した。

初めての仕事・エロゲー雑誌の記事作成　其の１

第二話・初仕事

一日目はＬＡＮの設置、名刺の作成、メールアドレスの取得などで、ほとんど仕事といった仕事はなく終わった。

仕事が始まったのは二日目からだ。まず僕がやるように言われたことは、シナリオの仕事ではなく、十八禁美少女ゲーム雑誌の記事を書くことだった。シナリオ会社がこんなこともやるのかと、少し驚いた。

聞けば、うちの会社が第一制作部と第二制作部に分かれているという。入社しておきながらそんなことも知らなかった。そもそも、入社の説明の際にも教えられなかった。

「うちの会社は文字に関することだったら、なんでもやるからね。雑誌のページを作ることも、ゲームのファンブックや攻略本を作ることだってあるよ」

そう言う下田さんも、最初は雑誌の記事を書くことから初めて、文章を勉強して、今は小説やゲームシナリオなどを書いている。

下田さんはシナリオライター歴五年目で、三十代半ば。元々はまったくシナリオとは関係ない仕事をしていて、三十代になってからこの業界に入ってきたらしい。絵に書いたような生真面目な人で、最初は雑誌記事などの小さな仕事から、少しずつ実績を積み重ねて行ったのだそうだ。

「まあ、シナリオ会社に入って一番最初の仕事が、雑誌記事の作成ってのは、納得いかないかもしれないけど」

「いえ、やります！　どんな仕事でも」

僕は勢い込んでそう言った。シナリオライターになるのは昔からの夢だった。そこに繋がるなら、どんな仕事でも構わない。

「芦刈くんはフレッシュだねえ」

女性ライターのうちのひとり、持田さんが、タバコを吸いながらそう言った。
「フレッシュって、持田さんは僕とほとんど変わらないでしょ」
まだ二十代前半だ。
「いやいや、あたしもう女終わってるし」
苦笑しながらそう言う。
持田さんは俺より数ヶ月先に入社したライターだったが、雑誌記事の仕事を主に行なっていた。彼女は第一制作部で、社長直属の部下になるらしい。髪は茶髪で化粧も濃く、言ってみれば町で見かけるギャル風なのだが、よく見ると肌が荒れていて、服装も何日か同じ服だったりする。どこか退廃的な感じがした。

とにかく、僕は雑誌の記事を作ることになった。まずは出版社の編集さんと顔合わせした。僕が記事を作って編集さんに渡し、雑誌のページに組み込んでもらうというわけだ。僕の担当編集になった人も、入社して数日の新人で、槇原さんと言った。
「よろしくお願いします……」
名刺を交換する時の、槇原さんの暗い声が、やけに印象に残っている。

この雑誌の仕事は、社長の高橋さんと共同でやることになった。社長というと現場から遠ざかっている印象があるが、それは大会社での話。うちみたいな小さな会社では、社長も仕事の内容は一般社員とほぼ変わらない。事実、うちの社長もまだ三十半ば過ぎで、大きな会社ならまだ中間管理職くらいの年齢だろう。特に社長はもともと編集者で、雑誌系の仕事は主に社長がやることになっている。僕は新人なので、仕事を教えるという意味もあったんだろう。
担当編集・梶原さんとのやりとりは僕がやることになった。
雑誌は月刊誌で、記事の仕事を行うのは、月の半ばから月末まで。まずは編集者からゲームに関する素材が送られてくる。素材という

のは、記事を書くための材料……シナリオの一部（全体の1パーセント以下）、ゲーム画面をキャプチャーした画像、企画書などだ。それらの素材だけに目を通して、雑誌の記事を書く。

「実際にゲームをプレーして書くわけじゃないんですか？」

「ああ、そうだよ。ゲームまでやってたら、いくら時間があっても足りない。雑誌記事を一ページ書いて、いくらぐらい金がもらえるか知ってるか？」

聞けば、一ページあたりの記事執筆料金は八〇〇〇円。これでもまだ高い方で、他の雑誌社ではページあたり六〇〇〇円や五〇〇〇円というところも少なくはない。この値段だと、一日に三、四ページは仕上げなければ、自分の給料分のノルマを達成できないので、ゲームを実際にプレーしている時間などないのだ。

「昔はページ単価はもっと高かったもんさ。一ページ一万円以上、二近くもらえた場合だってある。だから、昔の雑誌ライターはみんな金に余裕があった。今は、雑誌の仕事だけじゃ自分の食い扶持分を稼ぐのさえ一苦労だ」

雑誌の記事を作るのも、実はかなり時間がかかる。資料を読んで、ゲームのどこをアピールして記事を書くか、どんなレイアウトで画像を入れるかを、十分に考えなければならない。

社長は一日で八ページ作れるという。

ＰＤＦ小説ネット発足にあたって

ＰＤＦ小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は２００７年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連＝横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にＰＤＦ形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのＰＤＦ小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能（たんのう）してください。

この小説の詳細については以下のＵＲＬをご覧ください。
http://ncode.syosetu.com/n9754x/

とあるシナリオライターのお仕事記録

2011年10月28日14時02分発行