

感情移入

創作ドリル

DRILL #045

# 特殊能力から作るキャラクター2

- 企画
- 構成
- 演出

キャラクター

習得のステップ

SKILL MAP 4-1 ~ 4-5

自分が作るキャラクターが何型のキャラクターか認識出来ている。

自分なりの自己主張のあるキャラクターが作れる。

読者の感情移入などを計算に入れながら、物語上にキャラクターを配置できる。

自分なりの魅力的なキャラクターデザインができる。

キャラクター同士の軽快な掛け合いなどが作れる。

## EXERCISES

### 前提

特殊能力というのはキャラクターの華の部分になります。具体的には、「冷蔵庫の有り合わせのもので美味しい料理が作れる」「お金が0円でもサバイバル生活がしていける」といった現実的な特殊能力から「腕が伸びる」「右手が武器になる」といった超常的な特殊能力までさまざまなものがあります。今回はまずはベタなアイデアを出して、それをズラす事によって、これまでにない秀逸な特殊能力を作ってみてください。

### チャレンジ!

#### 1 キャラクターの特殊能力を作る

キャラクターの特殊能力について、以下の2種類の方法を使って考えてください。ベタなアイデアで構いません。

- ① 既成のキャラクターの特殊能力を思い出し、真似る。
- ② 自由に発想して特殊能力を考える。(時間・場所・キャラクターなどを限定する。)

特殊能力を作れた人は、それに関連するそのキャラクターの弱点についても考えてみましょう。

○ 右手がガマガエルになる。しかもなめると甘い。

○ 自分の親の子供時代を想像し、さらにさかのぼってその親(祖父)の子供時代を想像することでくり返して、二十世代前までの先祖になるタイムスリップが出来る。逆のぼるほど、行動の自由がきく。

○ 思いの届かない相手とトークが出来ることが生まれる40歳の女。

○ 超可愛いくて、どう見ても十代後半、二十代前半にしか見えない。

#### 2 そのアイデアをズラす事で、オリジナリティー溢れる特殊能力を作ってください。

- 【例】「昔埋めたタイムカプセルを幼馴染と掘りに行く」→「昔殺した男の死体を幼馴染と掘り出しに行く」  
 「主人公は実は既に死んでいるのだが気づいていない」→「主人公は実は河童なのだが、自分の事を若はげだと思っている。」

○ 右手が「すっごく甘くなる。」

○ 神童とあそびられる16歳の舞は先祖にさかのぼる能力もある天才。この不思議な能力のルールを知らないさかのぼっていくとだんだん能力が失なっていくとこから、筋がぬいりの変身野郎の子孫だった。見た目はおじさんだが、中身はあっぱれ健気な良い女。

#### 3 キャラクターの肉付けをする

キャラクターのタイプは、大きく次の6つの中から選んでそれに沿った吹きをさせてみましょう。

1. 大味なキャラクター / 2. 変わっているキャラクター / 3. 普通のキャラクター
4. コミュニケーション能力が高いキャラクター / 5. 変身キャラクター / 6. 繊細なキャラクター