

課題…キャラクターを作る(ヒロインを作る)

- 1…テーマをひとつ選び、ヒロインキャラクターを作りましましょう。
 - ・探偵に奇妙な依頼を持ち込む依頼人
 - ・勇者と共に旅立った魔法使い
 - ・学校で人気の生徒会長
 - ・ゾンビが溢れる街で主人公が出会った人物
- 2…「1」のキャラクターに関する秘密、事情、事件、イベントを考えてみましょう。
- 3…「2」をもとにストーリーを作りましましょう。

ヒント…

- ・今回の定義ではヒロインは男性でも女性でもありとします。
- ・大事なものは秘密を抱えていたり、追い詰められていたり、主人公を助けたりして、物語を盛り上げることです。

選択した課題のテーマ

勇者と共に旅立った魔法使い

添削例

1.. キャラクター「ヒロイン」について

【キャラクターの名前】

ルマ

【外見】 年齢、性別、国籍、種族、身長・体重、容姿、髪型、ファッションなど

男性、年齢不詳(見た目は20代)、170センチ痩せ型、焦げ茶色のミディアムヘア、紫色の瞳、普通の人に分れるために白シャツ・ループタイ、魔法使いっぽい真っ黒なマント(外に出る時は脱ぐ)

【内面】 性格、ポリシー、人間性など

寡黙、論理的に考えるタイプ(感情的ではない)、人間不信、軽度のひきこもり、

生きることに執着している

【能力】 なにが得意で、なにが苦手か。肉体面、精神面、社会面など

知識が豊富、身体技能(避ける、殴るなど)は苦手、賢い、言葉足らずなことが多い

【経歴・目的】 これまでなにがあったのか、これから何をしようとしているのか

昔は善良な人当たりのいい魔法使いだったが、良くしていた村人たちに裏切られ、魔法狩りに遭う。自分のために生きている。助けを求める人に対して試すようなことをする。

【パーソナリティ】 誕生日、血液型、家族構成、好き嫌い、座右の銘など

誕生日不明、A型、親は魔法狩りで死亡、兄弟等はいない、本が好きで家の中は図書館みたいに本がたくさんある、嫌いとはまではいれないが表裏のある人間は苦手

こういった理由で執着しているのでしょうか？
裏切られた過去に関係するのでしょうか？

2..キャラクターに関係する秘密、事情、事件、イベントについて

ルマは、幼少期はよく笑いよく喋る元気な少年だった。その頃から本が好きで、独学で基礎魔法を覚える。

魔法使いの子とはいえ、かなり早い段階での習得に天才少年と呼ばれる。後に魔法学校を**首席**で卒業。

家族とともに住む村で困っている人を助けたり、村の子供たちの遊び相手になっていたが、魔女狩りの報酬金に目が眩んだ村人たちが、ルマたちの情報を魔女狩り団体に売りとばす。

21歳の年に魔女狩りが行われる。ルマは両親に逃がされて生き残るが両親は処刑された。

村人たちに裏切られたルマは、それをきっかけに人間不信に陥り、精神的ショックで体の成長が止まって一部の記憶を喪失する。

不老になって生年月日や魔女狩り前夜までの記憶を失う。

今のルマが覚えているのは、村人たちに裏切られて両親を魔女狩りで喪ったこと。

主人公のキャラクター

名前..ユウ

外見..16歳、168センチ、標準体型、明るい茶髪、水色の瞳

首席

3.. 物語のあらすじ

どう始まってどう展開する？

主人公のユウは、世界を自分の目で見て回るために旅に出ることを決意する。一緒に旅をする仲間を探すユウは、世界は魔物で溢れていて、危険な旅路になることを知る。魔物に対抗できるという条件で改めて仲間を探していると、魔法使いのルマの存在を見つける。魔女狩り団体から逃れるための隠れながら住んでいるルマ。魔法使いに関連する書物や村人たちに話を聞いたりして調べ、ルマの家を特定する。旅の仲間になってくれと説得を試みるが一蹴される。しかしそれにもめげずユウは説得を続ける。ユウの熱意に折れて、ルマはユウに試練を与える。ルマはその試練でユウの人となりや吟味しようと考えていた。

どんなどんでん返しがある？

試練の最中、ルマの家が魔女狩り団体にバレて襲撃されようとしていることをユウが街で聞きつけ、試練そっちのけで戻る。ルマは元々優秀な魔法使いで本来は一人でどうにかなるが、体に残る人に優しかったとき(過去)の記憶が、たとえ魔女狩り団体であろうとも人間を攻撃させなかった。されるがままのルマにユウが助けに入る。

魔女狩り団体が見つけられないルマを恐らく一般人のユウがどのようにして見つけられたのでしょうか？ なにかのトラブルに巻き込まれるなどして偶然出会った方が物語としても面白そうです。

この世界において魔女はどのような存在なのでしょう？ 魔女狩りされているくらいなので、一般人からも忌み嫌われていたりしないのでしょうか。ユウ(一般人)が魔女をどう思っているのかによって、仲間にするハードルの高さが変わります。

最後にどうなる？

他人である自分を助けるために魔女狩り団体に対抗したユウの勇気と行動力に心を許し、旅に同行することを決める。この一件で出会った時より表情が優しく柔らかくなつたルマの姿を見てユウは安心し、次の仲間を探しに少し遠くの街へ向かった。

旅の目的は？

旅の目的は世界を見て回ること。世界は魔物で溢れていて危険な旅路になるから魔法使いを仲間に取り入れた。これから仲間になる人たちも、世界を知らない。知らないからこそ実際に見ることを旅の目的としている。パーティー仲間（主人公含め4人）は全員外の世界を知らないか、興味がある人。

榎本 秋先生からのアドバイス



榎本 秋先生
(小説創作科 講師)

旅の目的がふわっとしており、物語を盛り上げにくい印象です。
危険を冒してまで旅をしたいのですから、もっと明確な目的（宝探し、
人探し、辺境の地にある薬草の確保など）を持った方が、読者への説
得力もあがります。

学生インタビュー

自分では気づけなかった長所を指摘してくれる！

榎本先生は、苦手なところを指摘するというよりは、「展開が面白かったよ」「発想がいいね」「前回学んだことを組み合わせているね」など、基本的に褒めてくれます(笑)。そのうえで、「キャラクターの過去をもっと深掘りしてみようよ」というよう、作品をより良くするならどうすればいいのか、具体的に的確なアドバイスをくれるんです。自分ひとりですべて書いていると、何がよくて何が悪いのかわからなくなってしまうこともあるんですが、先生が「いいところはいい！」と言ってくれるので、「書いてみよう！」という気持ちになれるんですよ。



杉本 妃奈美さん

(小説創作科 1年)