

「エンターテインメントの発想法」

(全 10 回・1 回 30 分)

小林雄次

第 6 回「魅力的なキャラクターを作ってみよう (2)」

物語の主人公の条件とは？

- ①運命……生まれ、育ち、家族、環境など、主人公の意思とは関係なく、あらかじめ決められていたこと
- ②偶然……本人が意図したことではないのに、主人公の人生に大きな影響を及ぼした出逢いや出来事や事件
- ③選択……選択を迫られ、主人公が自分の意思で決めたこと、決断したこと

「選択」について検証する

- ①主人公は、選択しているか？
- ②その選択をすることで、リスクを冒しているか？
- ③その選択は、読者や観客が応援するに値するか？

「選択の科学」(シーナ・アイエンガー著)に学ぶ「選択」の重要性

「選択」が「葛藤」を生み、「変化」を生み出す

受け身の主人公でも許される特殊な例(ホラー映画、モンスター映画)

バディものの魅力について

『相棒』シリーズには、なぜ相棒が必要なのか?

ブラックジャックとピノコに見るバディの複合的な意味

敵(ライバル)との関係性について

- ・主人公と敵(ライバル)はセットで考える。
- ・主人公と敵(ライバル)の価値観を真逆に設定し、因縁を作る。
- ・敵(ライバル)は、主人公にはないカリスマ性や才能があり、主人公より強い。
- ・主人公と敵(ライバル)の戦いが一番盛り上がるように設定する。

『踊る大捜査線』に学ぶ「ボケ」「ツッコミ」「ニヤケ」

群像劇、複数キャラクターの魅力～同じ問題を共有～

『クラウド・アトラス』に見るグランドホテル形式の魅力

『プリキュア』シリーズに見るキャラクターの多様性