

課題に取り組む際に考えた事

【課題への応答】

① 表面的な応答

「好きだと感じたその瞬間」をキメゴマに位置付ける

② 一步踏み込んだ応答

継続してうまみがある＝出来るだけ毎ページ楽しいと思える要素を入れる

【あい乙さんへの応答】

あい乙さんに要望等を聞いてからその応答をするという形で始めました。

① 想定媒体はジャンプ+

⇒ジャンプ+の読切は大体40~80p。今回のひらマンの課題としては16pだが、ジャンプ+の

読切に耐えうる拡張性(≒深掘り出来る部分)を持った作品にしたい

- ・物語上成立する登場人物同士の掛け合いを増やしても面白くなりそう
- ・物語上成立する登場人物の心情や歴史の深掘りが出来そう
- ・場合によっては能力ものを足してもいけそうな内容に
 - ・少女にニチアサ系能力を持たせて暴れてもらうコメディ的な話にも出来る？

⇒ジャンプ+は様々なジャンルが掲載されているが、基本的に読み筋は王道でオリジナリティがある程度求められている、気がする

- ・ジャンル：ボーイミーツガール
- ・読み筋：主人公の悩みの解決(少女との出会いをきっかけに一步踏み出す)
- ・オリジナリティ：高校生×小学生(小学生が主導権握る)+ニチアサ(アクションシーン)

② 想定読者は高校生

⇒主人公は高校生に

③ 可愛い女の子描きたい

⇒少女を出す

④ 悪人面でどう考えても悪いやつが、ぶっとばされて気分爽快&主人公つええアクション

⇒個人的には、リアルな世界観での勧善懲悪は受け入れづらいと思っているので(ファンタジー世界ならアリ)、完全な悪役は諦めた上で、(作画コストも考え)アクションシーンをワンポイントで入れる

⑤ 凝った服装にリソースを割くのは避けたい

⑥ ケモ、獣人みたいなキャラは、厳しそうな気がする

⑦ 食べ物は正直まだハードルをかなり感じる

⇒すべて避ける

⑧ 「ジャンプ系の先行作の〇〇」っぽさを感じるネタだと、参照先が速攻決まるので助かる

⇒応答できず

【物語の作成】

① アクションシーンを決める

- ・作画コストを考慮してワンシーンのみで成立する
- ・見栄えする
- ・リアルな世界観でマンガ的表現として成立するもの
⇒飛び蹴り

② 誰に飛び蹴りさせるか

- ・読者の共感相手を誰にするか
⇒主人公（男子高校生）
⇒となると主人公には跳び蹴りさせられない（共感に必要なリアリティから飛び蹴りは少し逸脱しそう）
⇒少女に飛び蹴りさせる

③ 誰を蹴るか

- ・少女が蹴って良い相手
 - ・主人公
⇒アリだが、あい乙さんの「悪い奴をぶっ飛ばす」と完全に相反する
 - ・少女の友達
⇒シンプルかわいそう
 - ・ヤンキー
⇒良さそう。ただ、小学生がいきなりヤンキーを蹴るとするのはリアリティが無さすぎる（読者が納得する理由付けが出来なさそう）。
 - ・少女の兄
⇒見た目悪そう+主人公視点の印象が悪ければいけそう

④ どういう状況で飛び蹴りをするか

- ・少女が飛び蹴りをしないとイケないと思える状況
 - ・主人公のピンチ
⇒ただし、主人公との関係性（主人公への思い）が必要
 - ・勘違い
⇒少女の性格が物おじしない性格+おっちょこちょいなら良い感じ
 - ・飛び蹴りの練習
⇒物語上の必然性を作りづらそう

⑤ 飛び蹴りに至るまでの経緯

- ・状況の成立
 - ・主人公（高校生）と少女（小学生）が合法的に出会える場所
⇒公共の場所（飛び蹴りが出来そうな場所）
 - ・公園
⇒互いに滞在する理由があればいけそう
⇒主人公（1人になるため）、少女（遊ぶため or 兄と落ち合うため）

・道端

⇒すれ違い様だとタイミングが一瞬過ぎてご都合感が出てしまう

・主人公のピンチ+勘違い

⇒ヤンキー（実は少女の兄）に迫られているところを少女が助けようとする

⇒主人公がヤンキーにからまれないといけない

・ヤンキーは妹を心配して（※ヤンキーを完全な悪役にしたくない）

⇒この設定は（主人公視点で）飛び蹴りと同時 or 後出していける

・主人公はヤンキーにからまれてテンパる

⇒ネガティブな性格+オーバーアクション気味だと無理ない

・主人公とヤンキーがクラスメイトの方が、物語上唐突感がなくなる（ご都合感を薄れさせ、読者に一定の納得感を与えたい）

⇒主人公とヤンキーがクラスメイトだと分かる描写を入れる

・主人公とヤンキーがクラスメイトであることを示す

⇒教室の描写を入れる

⇒その際に2人の関係性が分かるようにする

・2人は仲良くない（没交渉）

・主人公はヤンキーを恐れている（勝手に）

・主人公と少女の関係性を示す

・普段から仲良くしている（ご近所さん・親戚等）

⇒ヤンキーとの関係性が少し無理出る

・以前に一度会ったことがある

・印象的な出会い（少なくとも少女にとっては飛び蹴りに至る程度の）

・ぶつかる（入れ替わってる～！？・あーっあの時の！転校生）

・少女が空から落ちてくる（親方！！）

・少女が主人公に助けてもらう

・迷子とか

⇒それだけだと弱いので、主人公から好きなものを教えてもらって自分もそれを好きになる（助けてもらった+好きなものを作ってくれた）

※正直これでも弱いと思うが、幼少期の思い出補正で何とか納得してもらいたい……

⑥ 飛び蹴り後の経緯

・つまりオチ

⇒つまり主人公の目的の達成

⇒つまり主人公の目的の決定

・主人公の悩みの解決（少女との出会いをきっかけに一步踏み出す）

⇒高校生にありそうな悩みで少女との出会いというちょっとしたきっかけで一步踏み出せそうなもの

⇒友達が欲しい

⇒誰と友達になる？

- ・少女
- ・ヤンキー
- ・2人とも

⇒一番意外性があって良さそう

⇒ただし、課題の「好きだと感じた瞬間」に応答するために、少女への思いは友達以上のものと推察出来るようにする

※注意点として、高校生が小学生を好きになるのは事案で気持ち悪いと思われる可能性が高いものなので、ここの塩梅は気をつける

⇒明確な好きにはしない+リアリティラインを下げる（コミカルにする）

⑦ ニチアサとのリンク

・主人公の行動原理になっている

・友達作ろう！

⇒良さそう。ただ、拡張性を考えるなら行動原理をもう少し大きくしておきたい

・やりたいこと100個叶えよう

⇒その中で少女を助けるというのも入っていれば、友達出来ない人でも人助けは何故か出来たという理由づけに少しは出来そう

・飛び蹴りと合う

⇒たまたま。

⑧ 登場人物の役割

・主人公

・視点人物

・読者の共感

・何かを乗り越えさせる

・アリス

・好きの対象（主人公にとっても読者にとっても）

・主人公の一步踏み出すきっかけ

・深掘りする際にはボケ（コミカル）役

・ヤンキー

・主人公が乗り越えるべき障壁の象徴

・ビジュアル担当（少女と双璧をなすイメージ）

・深掘りする際には狂言回しの役割に（ツッコミ役）

・キュルアリス

・主人公と少女の憧れ（行動原理）の象徴

・深掘りする際には主人公たちの次の目標設定役

【マンガの作成で意識したい事】

個人的な感覚で出来た度を○△×で書いています。

- 何かを提示したらそれに対する反応を描く
 - ⇒ 頑張ったが、かなり詰め詰め感が出てしまった。
- △ 各ページに引きコマを出来るだけ作る
- △ 読者にバリュー（読んで良かったと思える何か）を与える（出来るだけ毎ページ）
 - ・納得、共感、驚き、笑い、好き等の感情の喚起
 - ・物語の展開、波（面白さ）
 - ・ビジュアル（キャラ造形・キメコマ・コマ割り・演出等）
 - ・オチ（納得、爽快感等）
 - ⇒ 狙い通りになっているかは不明
- △ 語りばかりで物語を進めない。出来るだけ芝居で進める。
 - ⇒ どのくらい出来ているか分かってない
- 同じコマばかりにならないようにする（バストアップ連続等）
 - ⇒ あい乙さんありがとう！！
- 全てのコマに意味や意図を入れる
 - ⇒ と言うか、そうでないと作れなかった