

小説部門

応募作品数269作品

【選考経過】

一次選考通過.....81作品



二次選考通過.....13作品



最終選考候補.....4作品

【総評】

秋津 透

私は今回、初めて応募作品の選考を行なったのだが、最終選考に残ってきた作品にすら、作者の書きたいものが何か、まるで伝わって来ないものがあることに、正直言って驚いた。これだけの量の文章を書き、物語を構築していく以上、自分が何を書きたいのか、そして、それをどうやって読者に伝えるのか、真剣に考え、十分に表現を吟味してほしい。それが、創作の基本的な態度というものだろう。

久美沙織

いま人気のある作品からの影響を感じる作品が多く思えました。所詮選考委員にはバレるものなので、どうせ引っぱり張ってくるなら、それこそ古典作品などからのほうがいいです。三国志のここ、歌舞伎のあそこ、をモチーフにしたりすれば、「基礎教養」がしっかりしているということで、かえってアピールになります。目先の流行に飛びついて、すぐに遅れている作品になってしまいます。次回は、そのあたりに気を配った作品が出てくるのを楽しみにしています。

中村うさぎ

最終選考に残った四作品のうち、文章力と表現力で群を抜いていた最優秀作以外は、正直言ってドングリの背比べであった。どれもキャラクターの造形があまりにも稚拙で、なにやら薄っぺらいベニヤ板で作った人形劇でも見せられているような感じさえした。皆さん、自分のキャラクターに、もっと愛情を持ってやってください。彼らは、君の分身なのだ。君が魂を入れてやれば、彼らは自然に動き出し、自分の言葉で喋り始める。時には、作者の君ですら驚くほどの素晴らしい言葉を……そう、それこそが、小説を書く醍醐味なのだ。こうした意味でも最優秀作は、キャラのひとりひとりに作者のこまやかな愛情が感じられる、いい作品であったと思う。

最優秀賞 「赤城山卓球場に歌声は響く」

野村美月 | Profile
(のむらみづき) | プロフィール

東京都在住。東洋大学文学部国文学科を卒業後、就職。翌年退社し、アルバイトの傍ら執筆活動にはいる。好きな作家はエリナー・ファージョン。読んだ人がしあわせな気持ちになれる作品、を書くのが目標。

作品紹介

埼玉にあるキャンパスに通う大学2年生の女の子・朝香は、国文学科の友人たち8人と共に小学校唱歌専門の合唱サークル「ロイヤル＝ハーモニー＝スペシャル＝ボイス＝オーケストラ」を作って楽しく過ごしていた。そんなある日、メンバーのひとりである華代ちゃんが突然大学から姿を消してしまう。華代ちゃんは、卓球魔人と戦うことを運命づけられている、赤城山の卓球の神様の巫女だったのだ。メンバーの誰からも愛され、親しまれている華代ちゃんを呼び戻すべく、朝香らは赤城山の華代の実家へ乗り込むが、彼女らもまた伝説の卓球戦士であることが判明する。華代ちゃんの婚約者でもある国文学講師・葛城に特訓を受け、意気あがる朝香たち。だが決戦前夜、メンバーのユリノとローラと紗恵が卓球魔人にさらわれてしまう。果たして、卓球魔人との試合の行方は？ さらわれたメンバーの安否は？ そして……華代ちゃんはふたたび大学のキャンパスへと帰れるのか？

【選評】

秋津 透

この作品は、作者が何を書きたいのか、非常に素直に伝わってくる点に、大きな好感が持てる。しかし、構成の混乱、多すぎて未消化の脇役キャラクター、勢い余って行き届かない描写など、表現の吟味という点から見ると、かなり改善すべき課題が多い。作者の、今後の精進に期待したい。

久美沙織

いわゆる4番打者的な、王道をゆく作品ではないですが、語り手役の女の子の気持ちがビビッドに伝わってくるいい作品でした。彼女が嬉しいときにはその嬉しさが、悔しいときにはその悔しさがそのまま感じられ、大団円にもカタルシスがあり、素直に読みやすかったです。

中村うさぎ

派手な描写も、これ見よがしの舞台装置もなく、フツウの女子大生の心情を淡々と描いている。それでいて（いや、それだからこそ、か？）、ほのぼのとしたやさしい気持ちや、読み手にじい〜んと伝わってくるのだ。ファンタジー小説が設定だの世界観だのにかまけて大事なモノを置き去りにしているコトを、この作品は気づかせてくれる。いつの時代のどんな世界を舞台にしても、結局、そこに描かれるべきは「人間の心」なのである。

佳作 『三ヶ月の魔法』

上島拓海 | Profile
(かみじまたくみ) | プロフィール

京都府在住。東海大学電気工学科卒業後、京都にて会社勤め。クリフォード・D・シマックのようなヒューマニズムにあふれるSFを書くのが目標。

作品紹介

6月のある日の朝、長野県松本市の人々は驚きと共に目覚めを迎えた。なぜか突然、意思の力でものを動かす能力を、みんながみんな備えてしまったのである。多かれ少なかれとちらかる松本市民たち。だが、人々がやがてその状況にも慣れ、ほうきや自転車で空を飛ぶことを覚え、その能力＝魔法＝とともに日常を送るようになっていった。ただひとり、高校2年生の大町大五を除いて。彼は、どうしたわけか魔法を使うことができなかったのである。大五は苦しむが、クラスメートのつかさの励ましに救われ、自分の中で折り合いを付けてゆく。そんなある日、大五は武石エドワードと名乗る日英ハーフと出会う。武石は、この騒動の原因は偉大なる魔法使い＜グラン＞が戯れに仕掛けた大がかりな魔法であり、それをやめさせるためにイングランドよりやってきたと語る。途方もない話で大五はとまどうが、戯れにも飽きた＜グラン＞が住民すべてを死に至る昏睡に導いたのをきっかけに、武石とともに松本を元の状態に戻すようグランを説得することを決意する……。

【選評】

秋津 透

この作品が書きたいという意志はそれなりに感じられるが、構成が粗雑で、主人公の心理が見えて来ない上に、本筋とは無関係に見える冗漫で退屈な描写が非常に多いため、作品の焦点がぼけてしまっている。もっと内容を整理し、何が書きたいのか、それをどうやって読者に伝えるのか、簡潔明瞭に表現する必要があると思う。

久美沙織

おもしろく読めたのですが、作中のイベントが全般的に地味で、キャラクターも淡泊なところが少々不満です。松本市にいる人間すべてが魔法を使える、という状況であれば、それを目当ての観光客が増えるだけでは済まないと思うのですが。また主人公が自分で動かなくても話が進んでしまっているところも気になりました。

中村うさぎ

申し訳ない。私は、この作品をあまり評価しなかった。ドタバタにしたいのか、シリアスにしたいのか、作者の意図がわからない。結果、笑えもしなければ緊迫感もない、なんとも中途半端な作品になってしまった。風景描写は、ほとんどガイドブックの観光案内だ。風景描写とは、じつは心理描写なのである。同じ町の風景でも、すごく綺麗に見えたり、薄汚く見えたりした経験はないか。作者の心が動いてないから、こうになってしまうのだ。

コミック部門

応募作品数

「月刊コミックビーム」新人賞……………186作品

「月刊ファミ通ブロス」新人賞……………99作品

合計252作品

【選考経過】

第三回より、コミック部門は「月刊コミックビーム」「月刊ファミ通ブロス」両誌の新人賞の受賞者が、最終選考候補となります。

最終選考候補……………15作品

【総評】

呉 智英

なるべく多くの作家に機会を与えるべく、少し多めに作品を推薦してみました。今回の作品群で特に目を引いたのは、『白い本』の読者の意表をつく姿勢と『雪のマフ』の静かな作風でしたので、この選考結果には納得しています。

永井 豪

今回より、作品応募のシステムが大幅に変更されたので、正直な話、かなり困惑した。つまり、まったくベクトルの違う作品が混在していて、どちらの方を生かすべきか、困ったというのが本音である。そんな中で、『雪のマフ』は、読んでいて懐かしいけれども、古臭くもない独特の存在感を示していた。

真鋼譲治

想像していたより、エントリーされた作品数が多く、なおかつ必要以上にバラエティーが豊富でしたので、選考は正直、大変でした。その中で特に気に入ったのは、『スペーススラッメン』の夢のある世界観と『雪のマフ』の誠実な作風でした。

優秀賞 『雪のマフ』

千田悟史 Profile
(ちださとし) プロフィール

山形県出身、宮城県在住。現在、東北芸術工科大学3年在学中。本作が初投稿。

あらすじ

山間で静かに暮らす少女。彼女は、その年初めて積もった雪に残った足跡を追ううちに、不思議な生き物・モモリスと出会う。その時、偶然拾ったマフラーが彼女をモモリスの世界へと……。

【選評】

呉 智英

今では少数派になっている作風だが、こういう漫画の面白さに、もっと読者は気づかなければならない。まだまだ若い作者なので今後の成長が大いに楽しみである。

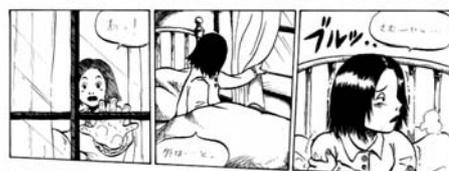
永井 豪

最近にない宮沢賢治を彷彿とさせる作風が印象に残りました。そして童話的なファンタジーにもかかわらず、様々なエンターテインメントの要素が組み込まれている事にも感心しました。

真鍋譲治

なにより全体的な雰囲気がいい。おそらく、一読して、この漫画を嫌う読者はそんなにいないんじゃないだろうか。この間口の広さは将来、大きな武器になると思う。

『雪のマフ』32P
千田悟史 21歳



月刊コミックビーム9月号(8月11日発売)掲載決定!

入賞 『白い本』

保永知恵 Profile
(やすながちえ) プロフィール

広島県出身、東京都在住。アートカレッジ神戸卒

あらすじ

ナイーブな女子高生がおくる傷つきやすい日々。ある日、自分の生き方が煩わしくなった彼女は、髪を短くし、開き直って生きようと決意するが……。

【選評】

呉 智英

今回の選考でのイチオシ。メジャーとマイナーのギリギリの所で、読ませる作品となっている。まだ、年齢も若いし、現在の青臭い作風が一段階ランクアップするのを期待したい。

永井 豪

女性でしか思いつかない表現が何箇所も見られ、作者の並々ならぬ美力を感じる。ただ、イメージシーンの首吊りの絵などの暗さが気になった。

真鍋譲治

作風がちょっとマイナーすぎるような気がする。今の読者には、かなり敷居が高すぎるように思えるのだが。

『白い本』24P
保永知恵 21歳



月刊コミックビーム10月号(9月12日発売)掲載決定!

佳作 『スペースラーメン』

ヒメノ司ロウ
(ひめのしろう)

Profile
プロフィール

千葉県出身、東京都在住。日本デザイナー学院卒。

あらすじ

とある客の少ないラーメン屋。暇そうな主人と暇そうな客がウダウダ会話している最中、突如として、宇宙服を着た男が店の扉を開けて入ってきた!!

【選評】

呉 智英

個性的な絵柄でありながら、読みやすいのは評価できる。ただ、構成が冗長で未熟。これだけのページ数であれば、もっと出来ることがあるはずだ。まだ若いんだから技術の研鑽を。

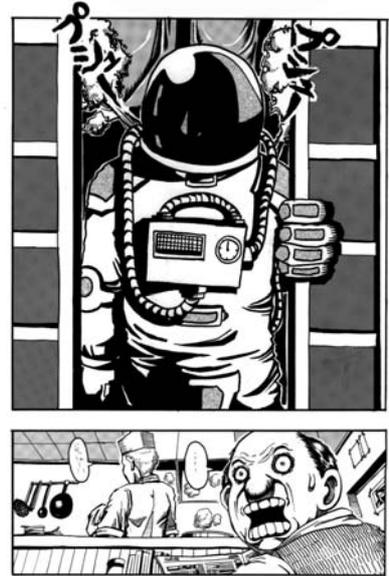
永井 豪

面白みは感じるのだけれども、設定に無理がありすぎる。登場人物の片一方だけ宇宙服を着ていたりね。ファンタジーだから何でも許されるってもんじゃないし、どうしても、その点が読んでいて引っ掛かった。

真鍋譲治

夢がある話で好感が持てる。アクの強い絵だけど、けっこう面白く読めました。ただ、回想シーンが長すぎる。これだけ長くやる必要があるんだろうか。もっとコンパクトにまとめた方が、絶対に内容が締まったように思える。

「スペースラーメン」25P
ヒメノ司ロウ(PN) 雑野司朗 22歳



佳作 『白箱2001』

よつやひかる

Profile
プロフィール

大分県出身、東京都在住。大分県立芸術短期大学卒。

あらすじ

生まれて初めて美容院で散髪しようとしていた中学生の男の子・聖。突然、道を踏み外し、落ちた先は白い箱の中。なぜか、そこに綺麗なお姉さまが現れ……。

【選評】

呉 智英

ある程度の水準は案に越えているのだけれども、新人賞の意味合いからすると作風が固まりすぎているように思える。

永井 豪

ミステリーゾーンのストーリーを、ファンタジックかつ丁寧に描いているのに好感が持てました。ペースはシンプルならストーリーなんだけど、キャラクターがかわいらしくて生き生きしている。

真鍋譲治

現時点でいい物を持っているのは確かなんですが、今後、この作家が成長していくかどうか、なかなか難しいような気がします。



奨励賞 『SWORD MAKER』十尺まほ / 『TEXAS9』中嶋教介 / 『酒と煙草と煙』山地由花

【『SWORD MAKER』選評】

永井 豪

女の子がキレイに描けているし、雑誌に掲載しても不思議に思わないレベルだと思う。ただ、その他の部分はまだまだ修業の必要がある。

【『TEXAS9』選評】

呉 智英

独特のテンポがあって楽しめた。だが、後半になって雑な部分が目立ってくるのが気になった。

【『酒と煙草と煙』選評】

真鍋譲治

まだまだ未熟な作品ではあるが、非常に現代的な作風ではある。

イラスト部門

応募作品数949作品

【選考経過】

一次選考通過..... 454作品



二次選考通過..... 150作品



最終選考候補..... 31作品

【総評】

木村明広

全体的に作品の方向性が単一化している様な印象がありました。以前の応募作品を見てないのですが、前回の入選作品を参考にして応募した方が多かったのかもしれない。そのためか俗に言うキャッチーなものが殆どありませんでした。そういう意味では真面目なコンテストになったなあという感じです。それでもやはり「うをっ」と唸らせる様な作品には巡り会う事は出来ませんでした。それなりに上手い人が増えているのは実感できましたが、私レベルの者ならば「こりゃ負けた」と思わせられるものがあった欲しかったかなあ（……いや本心は逆かも……）。

幡池裕行

選考会での視点はエンターテイン向けでデビューを前提とするが、ワクワク賞などの切り口を設け応募者の多様性を狭めないということを皆で話し合いました。それでも個々の創作性、自己の魅力を引き出す力は決して高くないのが気になります。プロは編集者などの助言を得られますが、そうでなくとも応募者は人に見せるということを絶えず意識して次回に望んで欲しいと思います。

水玉螢之丞

構図も色調もいいし、描きなれてて上手いんだけど、どうにも既存の絵に似ていてインパクトが弱い、っていう、すんごく惜しい作品がいくつかありました。力はあるんだから、自分だけの線、自分だけの絵を、もっともっと探って、生み出してほしいです。がんばってね。

優秀賞 『いつも一緒』

笛吹りな
(うすいりな) Profile
プロフィール

昔からゲーム雑誌に投稿していました。はじめはゲームの絵ばかりだったのですが、その後オリジナルも描くようになりました。ゲームが好きなので、中世ヨーロッパやファンタジーの世界が大好きです。

【選評】

木村明広

年齢からするとうまい人。自信を持って描いているが、その自信がものをあまり調べないという姿勢になって、悪い方向で現れているのが残念。でも、いろいろな絵柄が描けるということも、よくわかりました。将来がとても楽しみです。

幡池裕行

今回の応募作品の中では、抜群にうまい人。これで20歳というのだから、可能性は未知数。ただ、作風が細かいので、本人がディテールに凝りすぎて自分の絵に飽きてしまったときが怖い。技術的には、書店の平台に並べられた時にほかの作品とは違うオーラをまとっているような、そんな表紙を描ける方だと思います。そのオーラのコントロールの仕方を見るのが、プロとして大事です。一枚の絵の中で「何を目立たせるのか」など、よく考えてプロの技を身につけていって下さい。それから作品の中に馬がいる絵がありましたが、この馬は変です。たとえ好きなものでもなくとも、必要な資料を揃えて描きましょう。

水玉螢之丞

微妙な色使いのうまさは、応募作品の中でずばけたものがありました。ディテールの表現などに既存の作家の影響が色濃く見えますが、それらをうまく吸収していると思います。キャラクターなどはまだ固まっていませんが、これから「自分の絵」ができてくれば、どんどん良くなっていく人だと思います。とにかくたくさん描いてください。



優秀賞 『読書』他

NAKATO
(なかと) Profile
プロフィール

デザイン学校卒業後、就職してアニメーターに。その後独立して、キャナルシティなどのアニメーションによるCMも手がけました。それからゲームデザインの仕事をを経て、現在はデザイン学校の講師をしています。

【選評】

木村明広

誰かに影響されたという感じではなく、オリジナリティを確立している。絵を眺めていると、話（世界観）が見えてくる。いろんなものを伝えようという強い意志が感じられ、その個性を評価した。

幡池裕行

すごい単純で素朴な絵ですが、真っ先に目を引く技術がある。文庫などの表紙では、一枚の中に世界観を盛り込むことを要求されるが、氏はそれをクリアしている。絵本なども描ける感性なので、個人的にはどんどん作品を発表してほしい。プロとして通用するレベルです。ただ、色使いが淡いので、幅を見せられるようになるといいと思います。

水玉螢之丞

巨大な竜の骨が描かれたほうの作品は、この絵がカバーの本があったら、必ず手に取ります。スタイリッシュなんだけど、目をひく。雰囲気を持っています。ペイントツールを画材として使いこなしているかんじ。情報量が多いんだけどそれを見せない、制御のしかたが上手いって印象です。もっとほかの作品も見たいです。



佳作 『ベンチャーズ』他

八多友真也
(やたともまや)

Profile
プロフィール

漫画家になりたいと芸術学科のある高校に入り、その後芸大に進みました。卒業後は創作の日々を送っています。応募作品は、これから描きたいと思っている漫画の世界をイラストで形にしたものです。

【選評】

木村明広

いろいろなものを描こうという、意欲を感じます。これから先が楽しみな人。パソコンを使うなら、デジタルならではの長所が活かせるといいですね。

幡池裕行

テクニックを磨けば、伸びそうな人。妖怪やファンタジーなどいろいろ描いていて、方向にとらわれていない。キャラクターの表情も豊かで良い。ただ、色が濁っていたりと技術が足りないところもあるので、これからも切磋琢磨してほしい。

水玉螢之丞

完成されきっていないぶん、まだまだ伸びそうな感じ。ただ、頭の中で展開しているエフェクトと、それを紙の上で実現することのバランスが今ひとつという。ただ、その一部はいまはペイントツールでできちゃうことだったりもするので、パソコン導入を考えてみるのもいいかも。自分の絵柄を持てる人だから、ツールに使われちゃうってこともないのでは。



佳作 『ミツコ医院』他

安藤高行
(あんどうたかゆき)

Profile
プロフィール

20歳の時、今の勤め先のゲーム会社に入ってから、仕事で必要に迫られて絵を描き始めました。今は3Dの背景を専門に描いています。カナビスさんと森本晃司さんの作品が好きで影響を受けています。

【選評】

木村明広

キャラクターは基本的にしっかりしているし、背景も世界観もしっかり描けている。ただ、エンターテイン向けの絵柄ではないので、自分の中で割り切ってよりメジャーな方向に向かうかどうかは判断どころでしょう。それから、絵柄の使い回しはやめましょう。プロなら、やりません。

幡池裕行

メジャー、マイナーという仕切りでは語りたくないが、絵描きが好む玄人っぽい絵柄が面白い。イラストというものは、女性を描くなら「なんでも美少女」というわけではないので、この人の「違ったものも見せられる」という点を大きく評価している。問題なのは、出版社や顧客の好き嫌いが分かれる絵柄だということ。将来に向けてさらに技術を伸ばしていく際に、その辺もよく考えて臨機応変に描けるようになってほしい。

水玉螢之丞

絵の構図でいえば奥のほう、画面の隅っこも、きっちりと楽しそうに描いてるかんじがよいです。構成力や色彩設計に長けている人だと思うので、もっと描き慣れてきて「自分の線」を見つけたら、大きく化ける可能性もありだと思います。黒ベタの影の表現がうまいので、モノクロの挿し絵が見てみたいかも。



選考委員特別賞(ワクワク賞) 『鬼(機)神と戦士』

うっちゃん

Profile
プロフィール

子供の頃からずっと絵を描いています。ゲーム会社に勤めていましたが、いまは休息中です。鳥山明先生や宮崎駿先生の作品が大好きで、影響を受けました。冒険活劇やメルヘンを好んで描いています。

【選評】

木村明広

楽しんで描いているのが伝わってくる。描いていく内に、技術と知識は高まってくるでしょう。あと、紙は選みましょう。作品が波打ってしまっています。水彩用か、ボードを使うようにするといいでしょう。

幡池裕行

「賞に入れてもいいのか」という意見もあったが、この作品は何よりも「楽しくて面白い」。この点を審査員も編集部も評価し、その「わくわく」に対して、この賞を贈ります。このテイストを忘れずに、これからも頑張って下さい。ただ難を言うともっとオリジナリティーがほしい。キャラクターなども、「僕の考えた○○」のようなデザインはやめましょう。

水玉螢之丞

ある意味、もっとも目が離せなかった作品。個人的にはかなりグッと来ました。ものすごく雄大な世界のごく一部を見せてもらってしまった、というようなやばい感触です。いわゆる「ベタネタ」満載な小説の挿し絵とかだったら、すごく向いていると思う。いろいろ条件が限定されてる中で暴れさせたら強いだろうけど、って難しい魅力の絵なので、入賞や佳作ではなく、こういう賞になりました。



ドラマ企画書部門

応募作品数295作品

【選考経過】

一次選考通過..... 29作品



最終選考候補..... 6作品

【総評】

広井王子

全体的に、企画書としての体裁は整っていたと思う。その分、模範的な形のものや並んでいるような印象を受けた。これは、昨年、最優秀賞をとった堀川しんらさんの作品をWeb上で公開した影響だと思うが、お手本どおりの企画書を作っても意味はない。企画なのだから、その内容に合わせ、一番適していると思える体裁で応募してきてほしい。もっと、自分流のやり方、表現方法を探すことに、情熱を傾けてもらいたい。

渡辺浩式

各メディアの境界が崩れつつある時代ですから、こういう視点で才能を評価することに、ますます大きな意義を感じています。ただし「小説や漫画を1本完成させるのはシンドイから企画部門に」というような姿勢の作品はすぐにばれちゃいますよ。極端に言うと、優秀な企画を書ける人はそのイキオイで1冊にまとめることもできるはずなんです（昨年度受賞の堀川さんのように）。企画書の場合、「少なくともここだけは見せたい!」という部分をうまく強調することが大切だと思います。その部分だけで第三者に「そのアイデア買った!」と言わせるインパクトが必要です。

浜村弘一

第3回目を数え、企画書のレベルは上がってきたと感じました。今回、とくに設定に関して極め細かく書き込まれた作品が多かったのですが、その一方で、説明がすぎて企画自体のシンがわかりにくいものも、見受けられました。企画は、第三者におもしろさを伝えることができないと、そこで止まってしまう。せつかくのおもしろいアイデアも、わかりにくい企画書では伝わりません。なかでもタイトルが占める割合は大きいと考えます。

優秀賞 『刀京始末網』

中川トシロ
(なかがわとしひろ)

Profile
プロフィール

大阪府富田林市在住。大阪芸術大学映像学科に4回生として在籍し、小池一夫教授に師事する。企画立案だけでなく、シナリオ制作、漫画原作、小説執筆と多岐に渡り可能性を模索し、活動を始める。

企画紹介

ロールプレイングゲーム企画。設定は、21世紀初頭の架空都市・刀京。重犯罪者を捕縛、殺害する権利・始末権をもつ「始末」と呼ばれる人々と、賞金を懸けられた犯罪者・通称「賞金首」が繰り広げる戦いの世界。

【選評】

広井王子

応募作品の冒頭に書かれた「あらすじ」と、最後の「モノログ」部分のたて方がうまい。全体をとおして読んでも、企画者が何をやりたいのかが良く見えている企画書だと思う。映画「ブレッドランナー」日本版というようなテキストで、仕上げる事ができれば、かなりおもしろいものができるのでは。ただ、惜しいことに、タイトルがわかりにくいことで、損をしている。

渡辺浩式

現代にあってもいまだ十分に神秘的かつ実用的な武器「刀」に着目したところがポイントですね。おかげで、荒唐無稽のようでは非常にリアリティーのある物語が成立しています。ゲームシステムとして、細部に至るまで新しいアイデアを多数盛り込んでいるところにも、意欲を感じます。

浜村弘一

企画として、何を狙っているのかわかりやすい作品です。その反面、タイトルの難しさが、そのわかりやすさを打ち消していたのが残念です。企画書の完成度からするとほかに優れた応募作品もあったのですが、着眼点の良さを買いました。いままでのゲームでは見られない「暗殺する」「始末する」とのコンセプトで先に進んでいく手法に、おもしろさを感じます。



入賞 『邪宗門』

海之帝國社
(うみのていこくしゃ)

Profile
プロフィール

滋賀県に生まれ、現在、兵庫県神戸市在住。京都の私立洛南高校を経て、同志社大学商学部に入社。同2年次終了時に自主退学するが、その後、神戸大学経営学部3年次編入。

企画紹介

明治時代初期を舞台とした、「伝奇時代劇」と「切支丹物」の融合を目指したストーリー企画。史実と微妙にリンクさせながらも、外伝的な世界観を構築する。映像、小説、漫画、等、幅広い展開を目指した作品。

【選評】

広井王子

「明治」時代に目をつけたのは高ポイント。一大転換期である明治は、ネタが豊富なわりには、きちんとエンターテインメントとして仕上げられた作品がないので、狙いに好感がもてた。企画書自体は丁寧に作られていたが、学問的な匂いを感じさせたのはマイナス。せっかく表紙に「極秘」と入れたのだから、世界観にも娯楽性の強いウソを埋め込み、選考委員を騙すくらいの勢いが欲しかった。

渡辺浩式

美しい企画書です。膨大な資料を調べ上げた上でそのほとんどをばっさり切り捨てる。そういう苦勞の跡は、ちゃんと伝わってきますよ。全体的に「企画」ことにたけているのに、「画する」ことがなござりな人が多かったような気がします。この人はその両輪を持っています。

浜村弘一

企画書の作り方は、うまいですね。全部で3作品応募してこられて、残念ながら表題作以外は最終選考まで残らなかったのですが、それぞれ方向性の異なる企画だったところに、器用さを感じました。また、企画に添付されている資料に関しても、きちんと調べたあとが見受けられ、好感が持てました。集団で物創りをする際には、欠かせない資質を持った方だと思います。



選考委員特別賞 『ドキドキ魔法船 リンシタイト エンプレス』

吉澤絵美
(よしざわえみ)

Profile
プロフィール

福岡県古賀市出身。博多青松高校通信教育課程・2年生。独学で企画書の書き方を学び、今回の応募に至る。「サクラ大戦」の大ファン。

企画紹介

絵本、コミック、アニメーション、ゲーム等での展開を狙ったストーリー企画。予断を許さない物語構成、独創性の高い登場人物に彩られ、弾けた世界を描く。

【選評】

広井王子

企画書の原点は、こうであったはず。妄想をどんどん膨らませていって、稚拙でもいいからそれを絵にしていって、そこに文章をつけ足していく。自分がおもしろいと思ったことを何とかみんなに伝えようとする姿勢こそがすべての始まり！

渡辺浩式

たとえばこのタイトルを口に出して読んでみただけで、この人の才能がかいま見えます。リズムじゃないけど、リズムがあるってことです。このままががんばり書き続けて、行くところまで行ってください。こじつけは後回しでもいいと思います。

浜村弘一

16歳で、小説でも、漫画でも、イラストでもなく、企画を作って想いを伝えようという行為は賞賛に値すると思います。この先、既成の枠にとらわれることなく、はばたいていかれることを期待します。



奨励賞 『渋谷系 銀ちゃん』西田賢二／『白夜』中里友香

【「渋谷系 銀ちゃん」選評】

広井王子

広がりを感じさせる企画書。間違いなく一発芸的なおもしろさなのだが、集団で揉んでみると膨らませやすいかも。

渡辺浩式

「既存のデータベースをどう楽しく遊ばせるか」というのが今、デジタル・エンターテインメントの大きな課題だと思います。そのツボに入っている。マニアックなようで、実はメジャー展開しやすい企画ということですか。

浜村弘一

「地下鉄」は、素材としてはおもしろいと思います。発想は評価できますが、もう一段、企画の練り上げが欲しいものです。

【「白夜」選評】

広井王子

「白夜」というよく知られた言葉を入口に持ってきたのは正解なのだが、次にくるキーワードが企画の中で明確に位置づけられると、もっとよくなる。

渡辺浩式

パズルのパーツを緻密に丁寧に繋ぎ合わせてみせている。組み木細工のような美しさを感じる作品です。それから魔女よりもパンパイアよりも「白夜」というキーワードが魅力的です。

浜村弘一

ゲームとしては、どんな商品になるのか、イメージしやすい企画です。企画書としては、ビジュアルの選び方に工夫が見られますが、あとひとつねり。