



2012年4月17日

京都精華大学 マンガ学部 ストーリーマンガコース



「アイデア創出の技術」 ワークショップ

アイデアプラント

石井力重

rikie.ishii@gmail.com

グリーンスライドは、解説ページです

(授業やワークショップ中に見せるものではなく、
スライドを事前にみる主催者さんや
事後に見る人のため補足コメントのページです)

1

発想の特性

～3つの絵～

はじめは、**ひとの頭が持っている“発想の特性”**を
簡単に、感じてもらうためのワークから。

それを、踏まえて、自分の独創的なアイデアに
手を届かせるための最速の方法を、ホワイトボードで紹介。

ペンと紙を用意してください。
時間は10秒ずつです。

- お題 1 (口頭で)
- お題 2 (口頭で)
- お題 3 (口頭で)

お題1について
* * なものを書いた方は？

90%

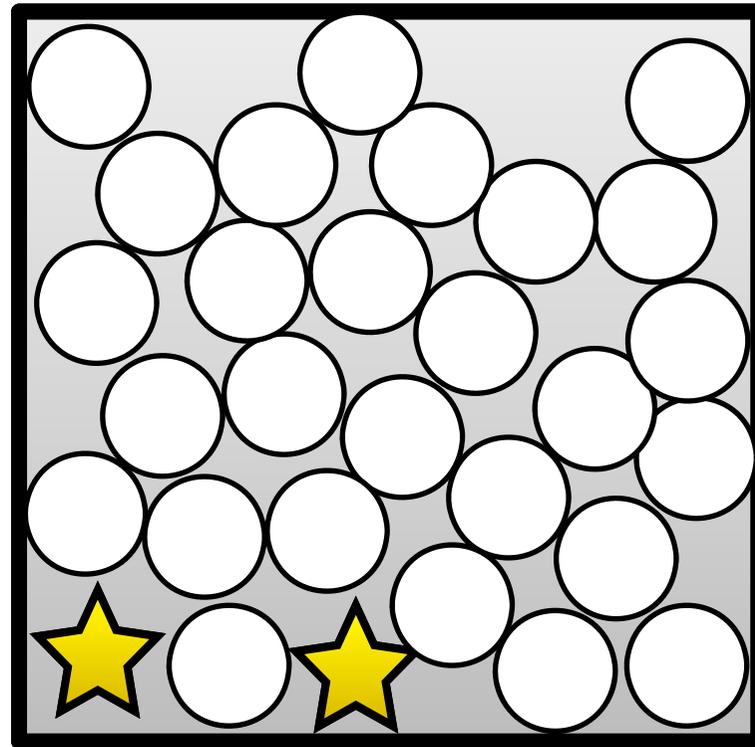
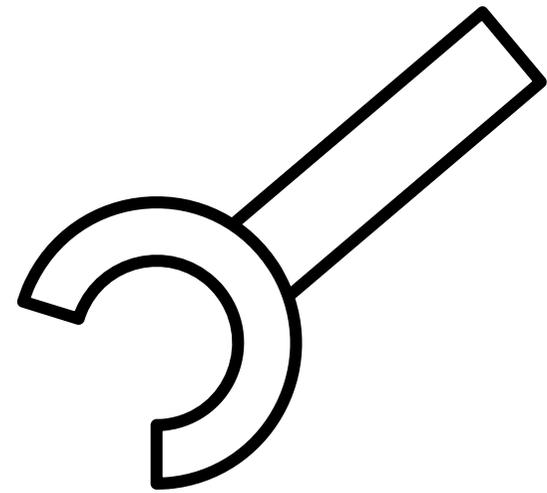
お題2について
□□ なものを書いた方は？

95%

お題3について
○○ なものを書いた方は？

70%

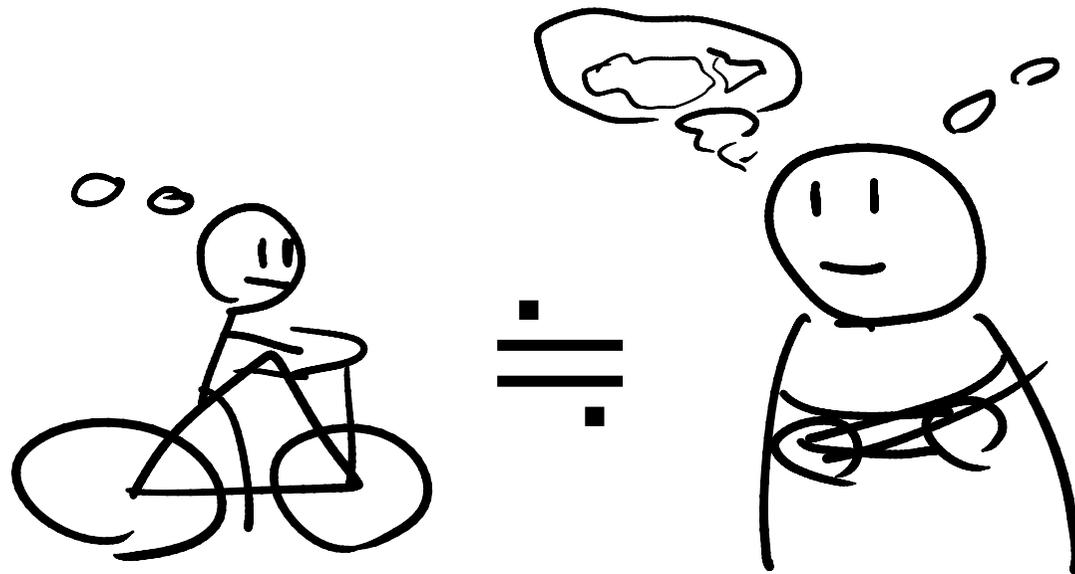
人間の発想は人それぞれ、と思いがちですが
初めのほうは多くの人が同じようなものを思いつく傾向があります。
こうした頭の特徴は実は結構たくさんあります。



創造性のおいしいゾーンにリーチした時のシグナル？ 7

自己紹介と事例紹介を兼ね
動画を

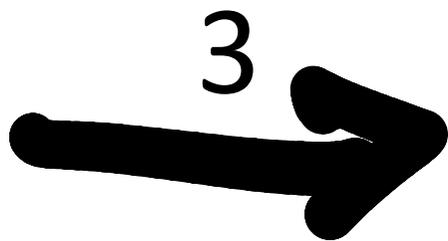
発想する技術は
自転車に乗る
技術に似ている。



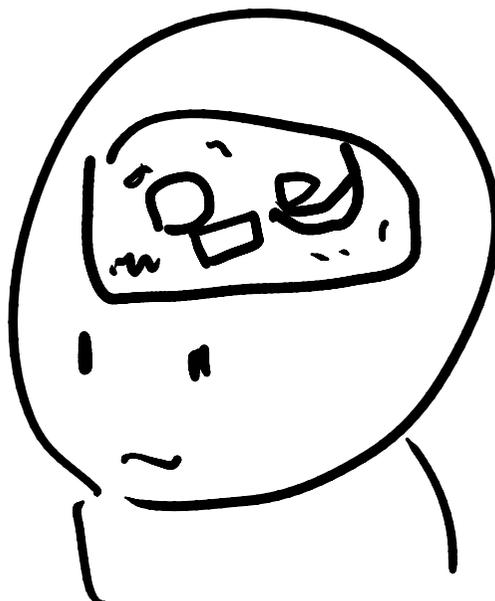
→ 一度乗れたら、
いつでも乗れる。
教本、不要に。



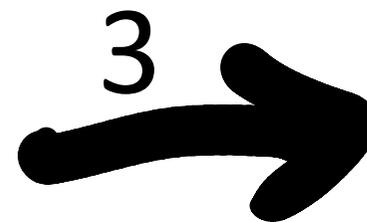
インプット
(ミニレクチャー)



思考の中で概念的な
おもちゃを遊ぶ
(実践!)



アウトプット
(実践!)



乗る (実践) が、7割!

2

創造的な考え方のコツ

ブレストのルールの本質

まず、「創造的に考えるコツ」を書きだします。

自分の普段のやり方、友人のやり方、を、思い起こし
できるだけたくさん書いて、広げます。

周囲の人でそれを回し紹介しあいます。

人が、創造的に思考するという暗黙知的なところで
何をしているのかを共有します。

何人か、それについて尋ねて、それを受ける流れで、
ミニレクチャーを行います。

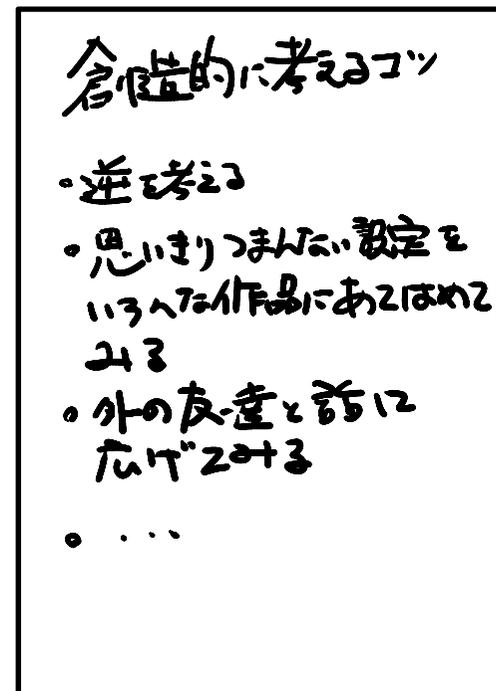
創造思考のガイドラインとしてみた「**ブレストのルール**」の解説です。

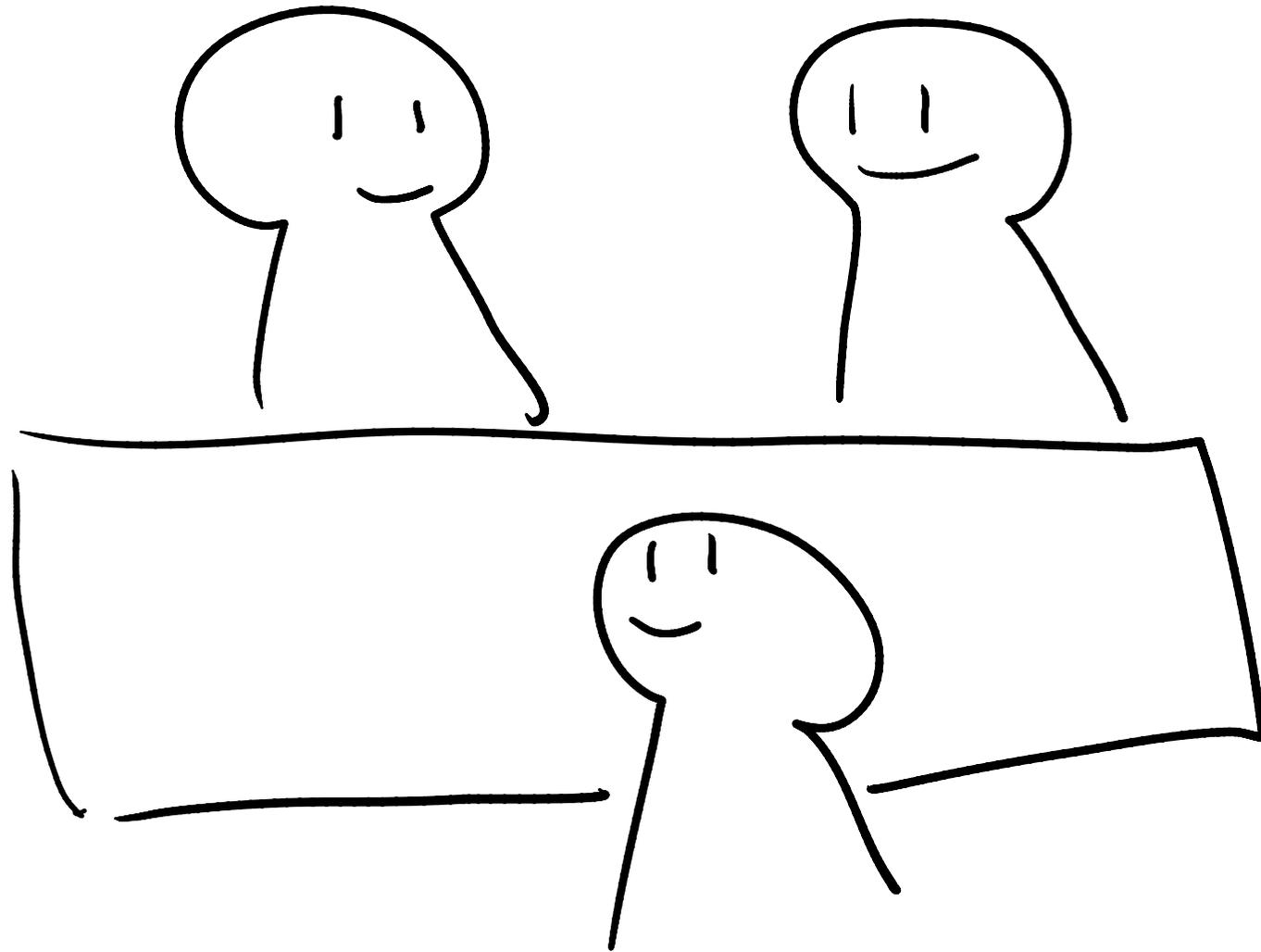
(なお、バージョン1に比べて、コンテンツの入れ子構造を解消し
認知負担を減らすように、再設計しています)

「創造的に考えるコツ」

- どんなことでも構いません。
- 書き出してください（5分間）

まずは
発想手法は何もなしに
いつも通りにやります





近くの人と、3人組になってください。
(難しければ、2人でもOKですが、ちょっと、もったいない)

ブレストのルール
= 創造的思考のガイドライン

ここで、本来の流れに戻ります。

「先にあげた皆さん独自の方法は、貴重です。大事にしてください。

それに加えて、
創造的に考えるためのコツ、あります。

調子のいい時は、こういうのはどうだっていいんです。
でもね、いつか、人はスランプになる。

アイデアが出なくなる。

そういうときが、ある時期、やってくる。作り続けるならば。

そういう時に、次に話すことを振り返ってください。

そこに、あなたが創造的な力を、再び、使い始める手がかりが、
あるはずですよ。きっと。」

創造的な頭の使い方のガイド

- 1つの指針として。

創造的な頭の使い方のガイド

- ブレインストーミング
- A.F.オズボーンが作った集団発想の技法。
- 4つのルール、あり。
- **その本質は、創造的にイマジネーションを働かせるための頭の使い方**
- **一人で考える場合にも、有効**

ブレスト、4つのルール

- 「ブレストって、
確か、批判禁止、ってやつだろ？」
- 実は、原典では、ちょっと違います。
- ブレストを作った“A.F.Osborn”の根底にある考え方を、意識し、紹介します。
- （一部、他の創造技法のエッセンスも取り入れて）



1

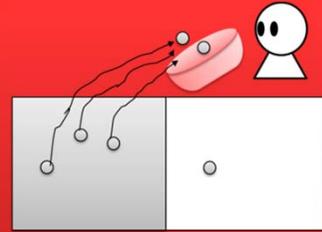
2

3

4

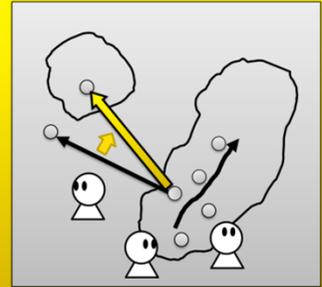
1

判断を先に延ばす
Defer Judgment



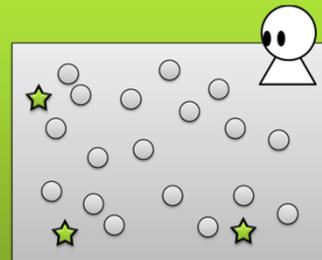
2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas



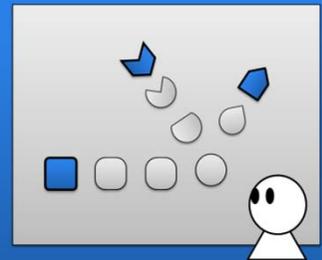
3

量を求める
Go for Quantity



4

既出の案を発展させる
Build on the Ideas of Others

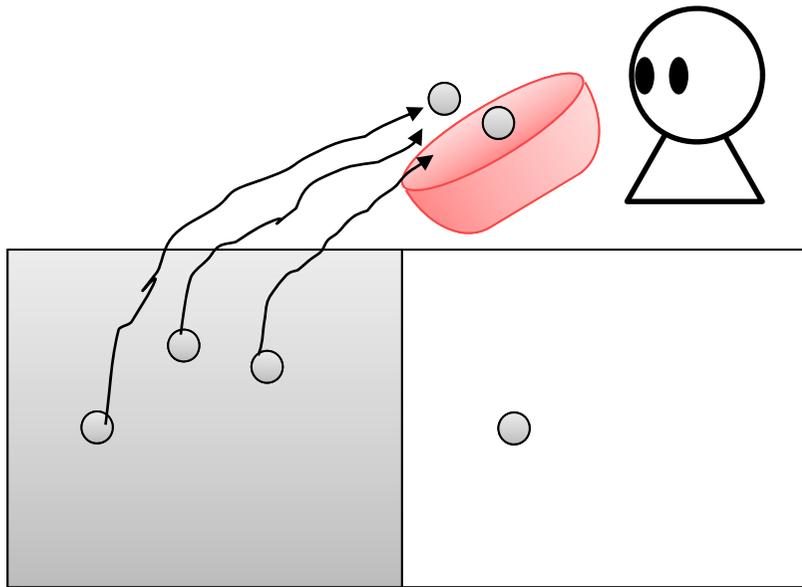


1

判断を先に延ばす
Defer Judgment

1

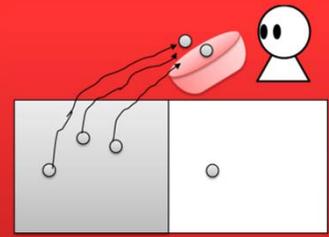
判断を先に延ばす Defer Judgment



判断するのは
後まわし、
まずは、どんどん拾う。

1

判断を先に延ばす Defer Judgment



熱湯と冷水

新しいアイデア = 暗部探索

暗部探索をしやすくする

アイデアを褒めるのは良い
(プラス側の判断はOK)

時間で区切る

逆さにしてトリガーに

アイデアの強化 (PPCO) が後である

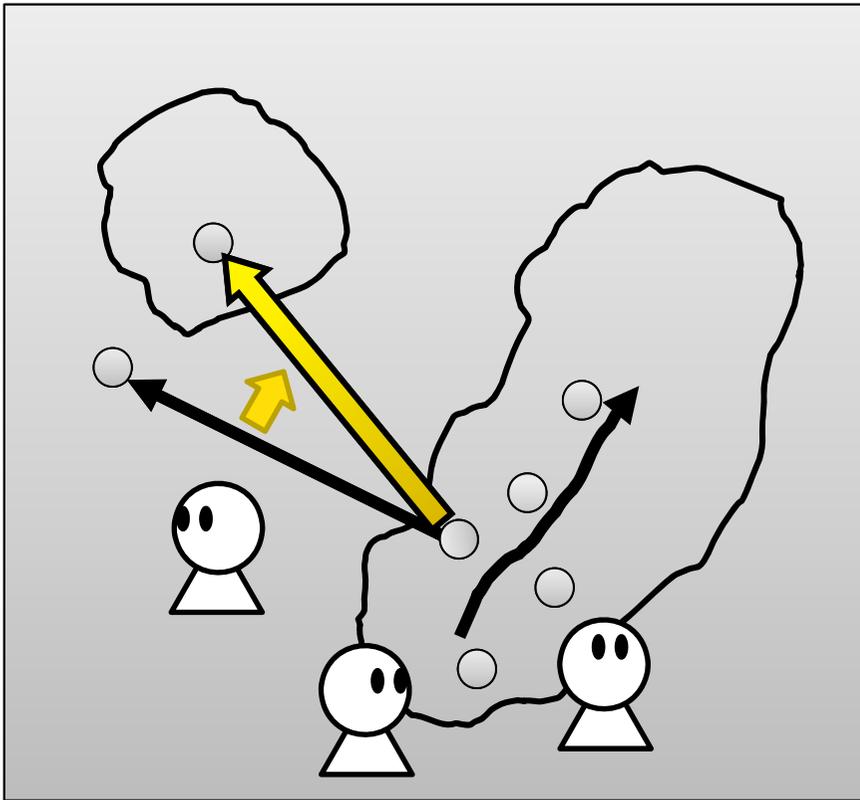
捨てるものまで批判するのは時間ロス²⁴

2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas

2

未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



突飛なアイデアを
受け止めて、
その周辺を良く見る。

2

未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



「暗いは一歩ずつ」の傾向

未成熟な・突飛な案も出す

よぎれば「可能性」に気づく

良い所・新しい要素に注目する

“突飛さん” = 「多様性の担保」

3

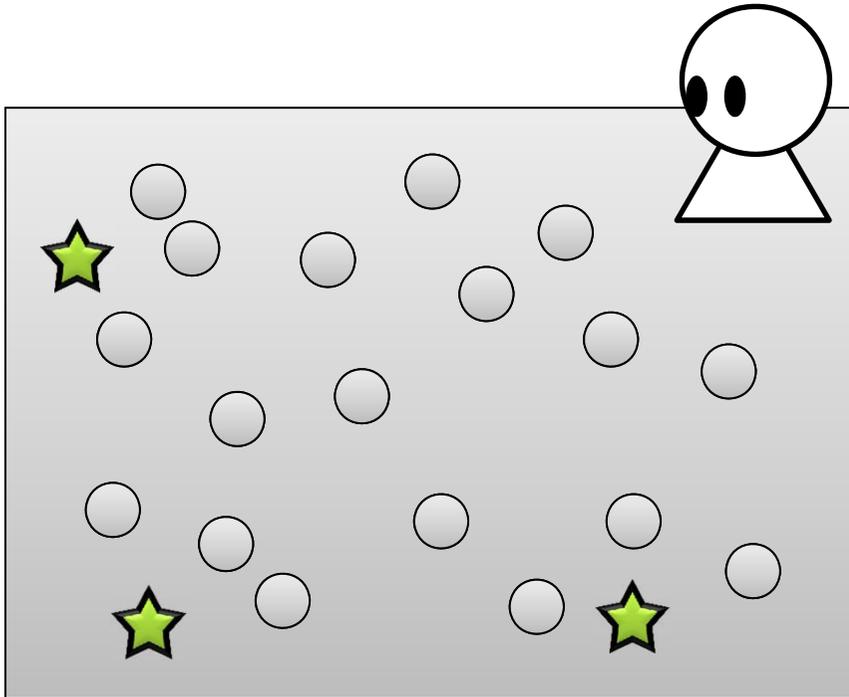
量を求める

Go for Quantity

3

量を求める

Go for Quantity

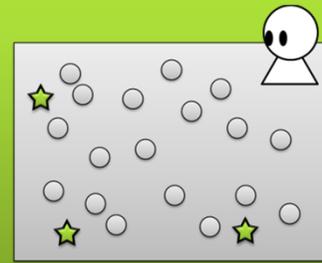


アイデアを出し尽くす、
そこから、さらに出す。

3

量を求める

Go for Quantity



量が質を生む

出てくる順に傾向あり

★Fredrik Hären 「アイデアメーション」 (IDÉBOK)

独創への早道 = 掴んだら全部出す

出し尽して、苦しい =

「創造性のおいしいゾーン」

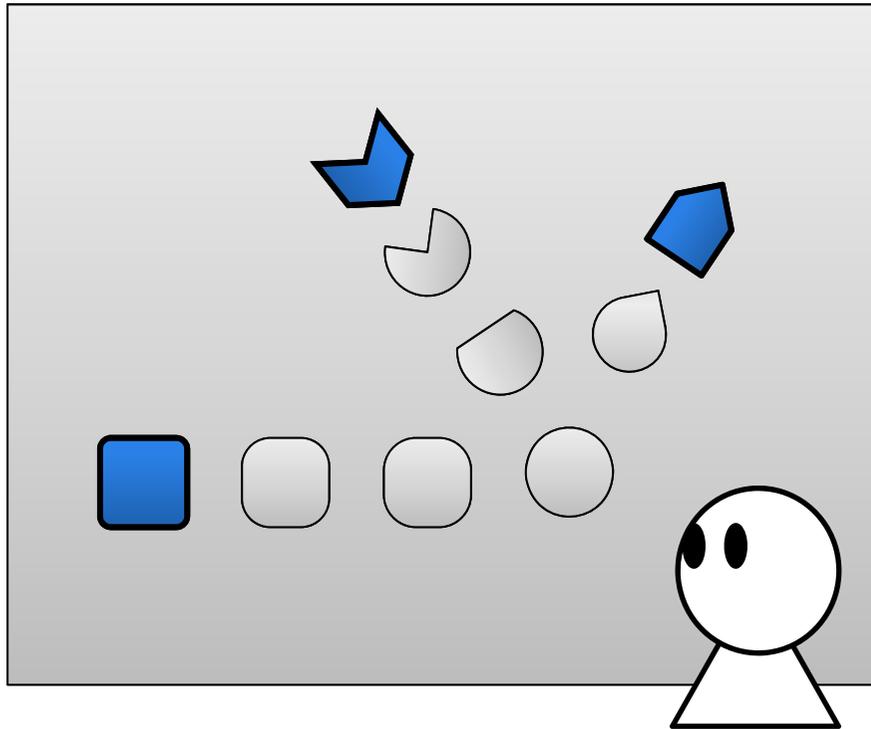
出尽くしたら、あと10個

4

既出の案を発展させる
Build on the Ideas of Others

4

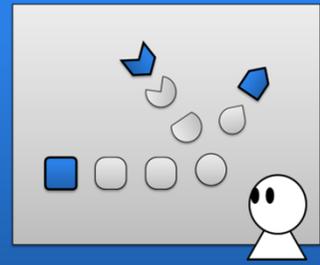
既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others



アイデアの周辺にある
すこしだけ違う
アイデアも拾う。

4

既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others



「少し違う」だけのアイデアも
新しい・別のアイデア

「いいアイデアだね。
その上に、更に、作ろう」

芽を見つけるのがうまい人 +
出た芽を伸ばすのがうまい人

派生案は必ず有る (5~10個)

連想4法則 (近接、類似、対照、因果)

類似アイデアでもその周辺の連想空間は異なる (6→5にするだけ! も大切)

発展の方向性 = 創造的所産の3要素
(新規性、有用性、実現性)

- 1** 判断を先に延ばす
Defer Judgment
- 2** 未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas
- 3** 量を求める
Go for Quantity
- 4** 既出の案を発展させる
Build on the Ideas of Others



「ルール」というより
創造的な思考を使うための
心理的な「ガイドライン」



グループ



一人

休憩

10分休憩（再開 = ）

3

マインドマップ

- マインドマップって？
- 効果的に描くコツ
- 共同作業での使い方

ここで、マインドマップの書き方を解説します。

1つのカットを想起するワークをします。

この技法は、
アイデアというか、
自分の中から素材をたくさん
紙の上に引っ張り出すのに便利です。

(悩みとか、複雑なことを考える時に
すっきりと考えたい時にも便利)

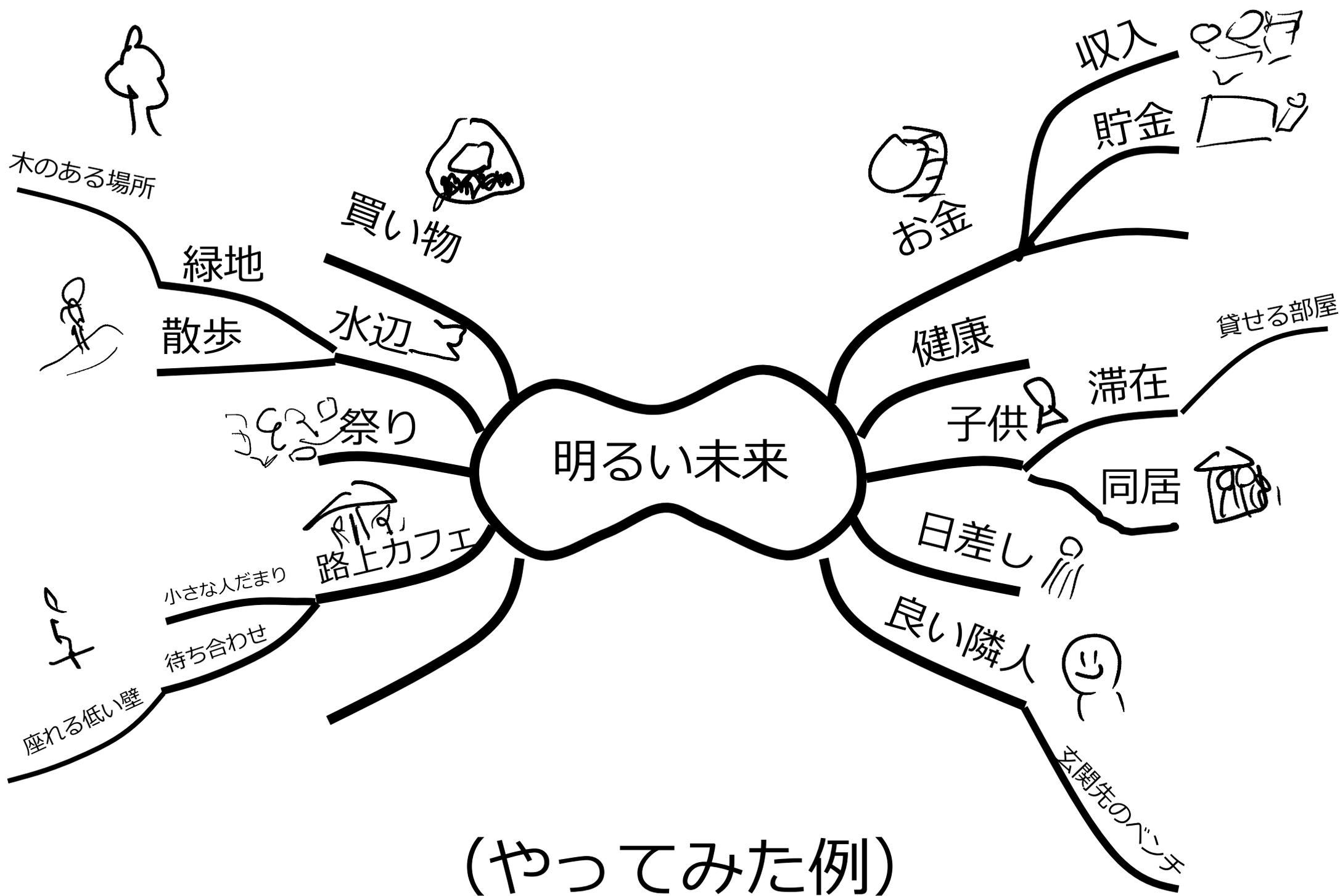
例えば・・・

「明るい未来を想起させるような
シーンかあ・・・、
どういう感じかなあ」
と、いう時



マインドマップで発想すると
こうなります。

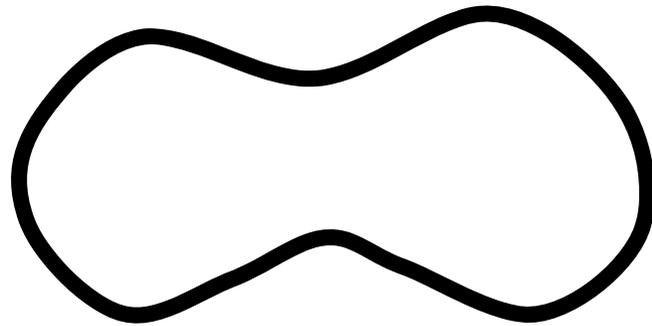




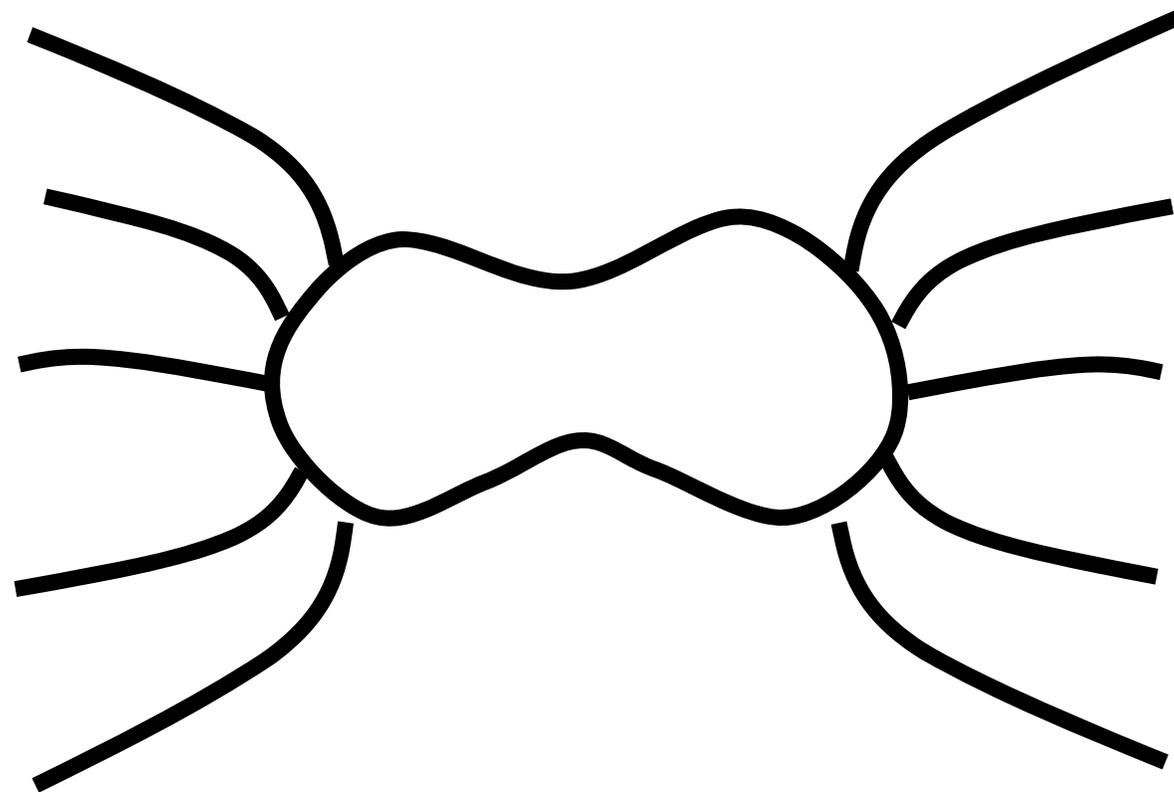
(やってみた例)

書き方を把握すれば、自分の中から、
たくさんに関連する要素を、掘り出せます。

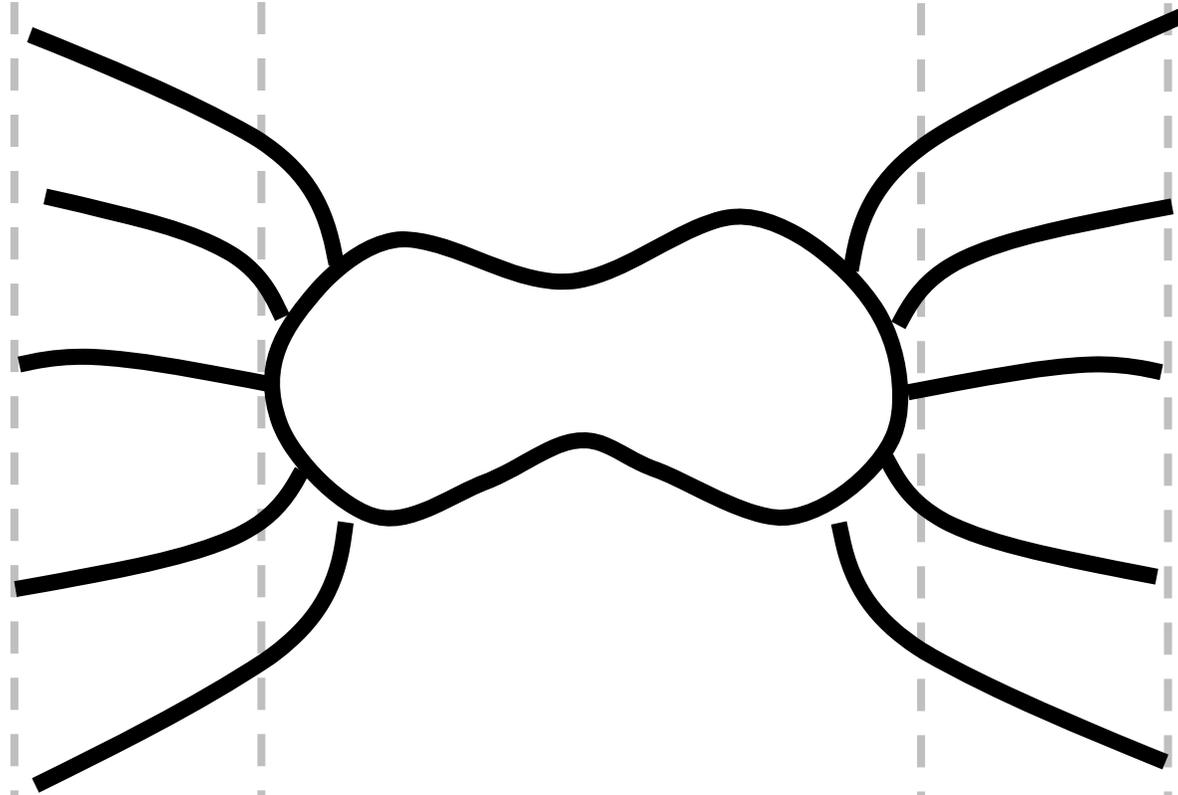
効果的な書き方



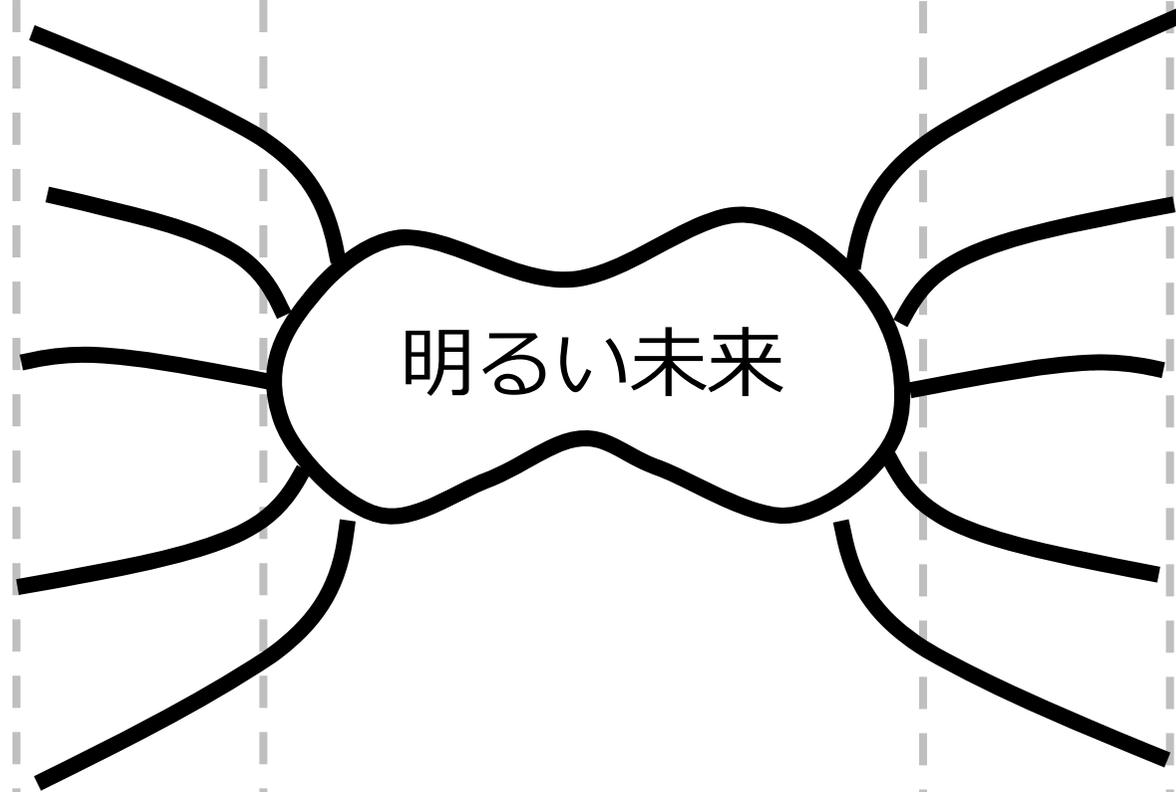
中心に丸を描く



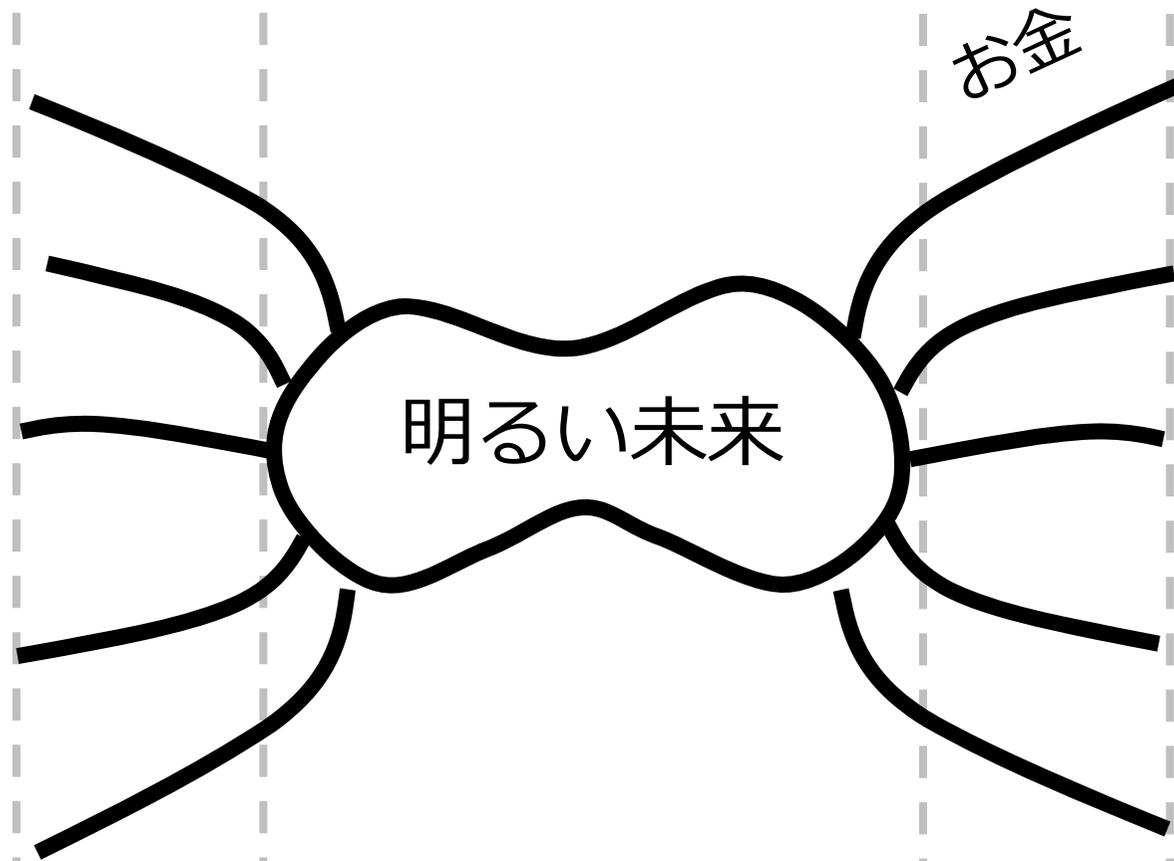
枝を10本かく



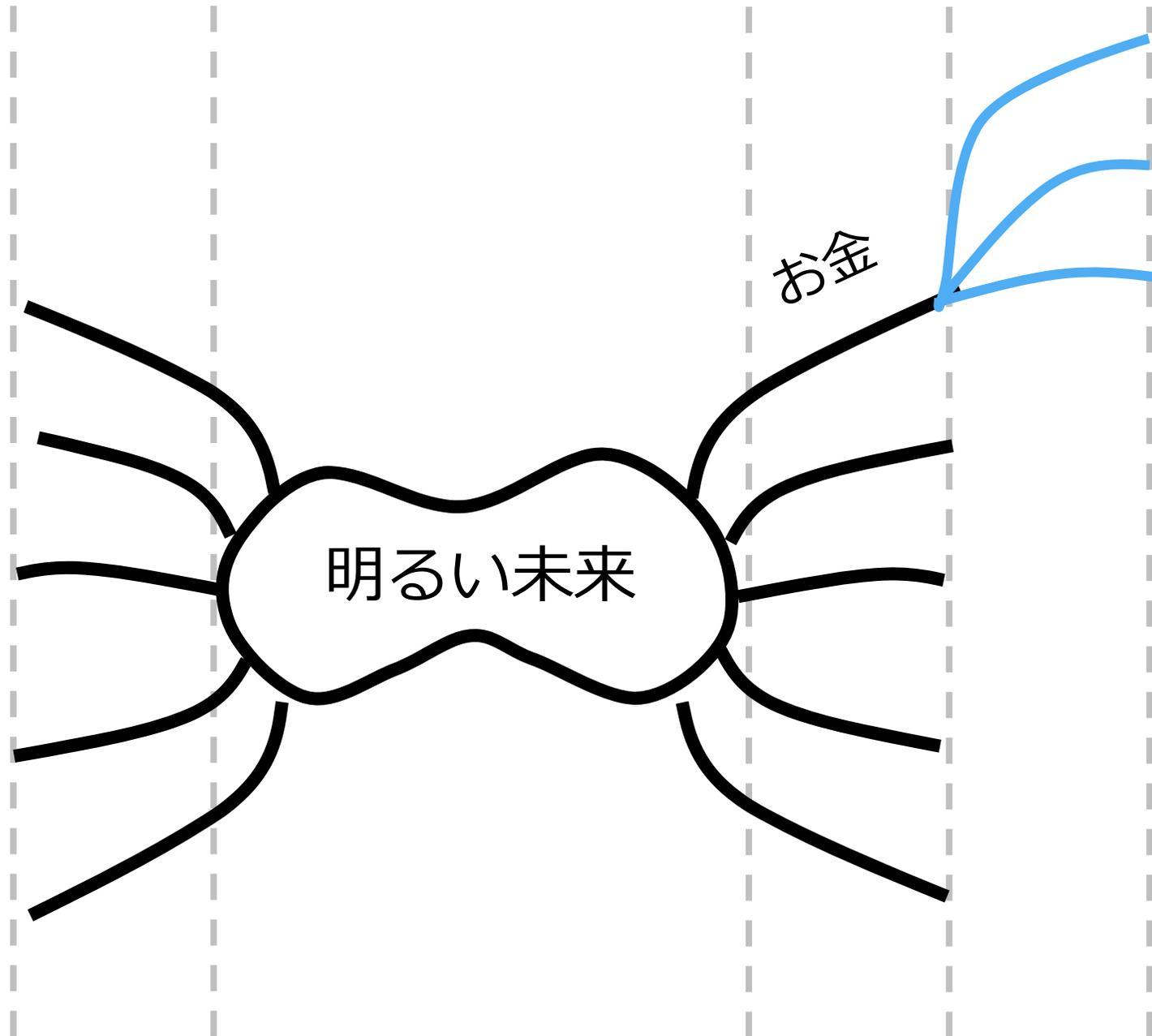
長さは、3段を目安に



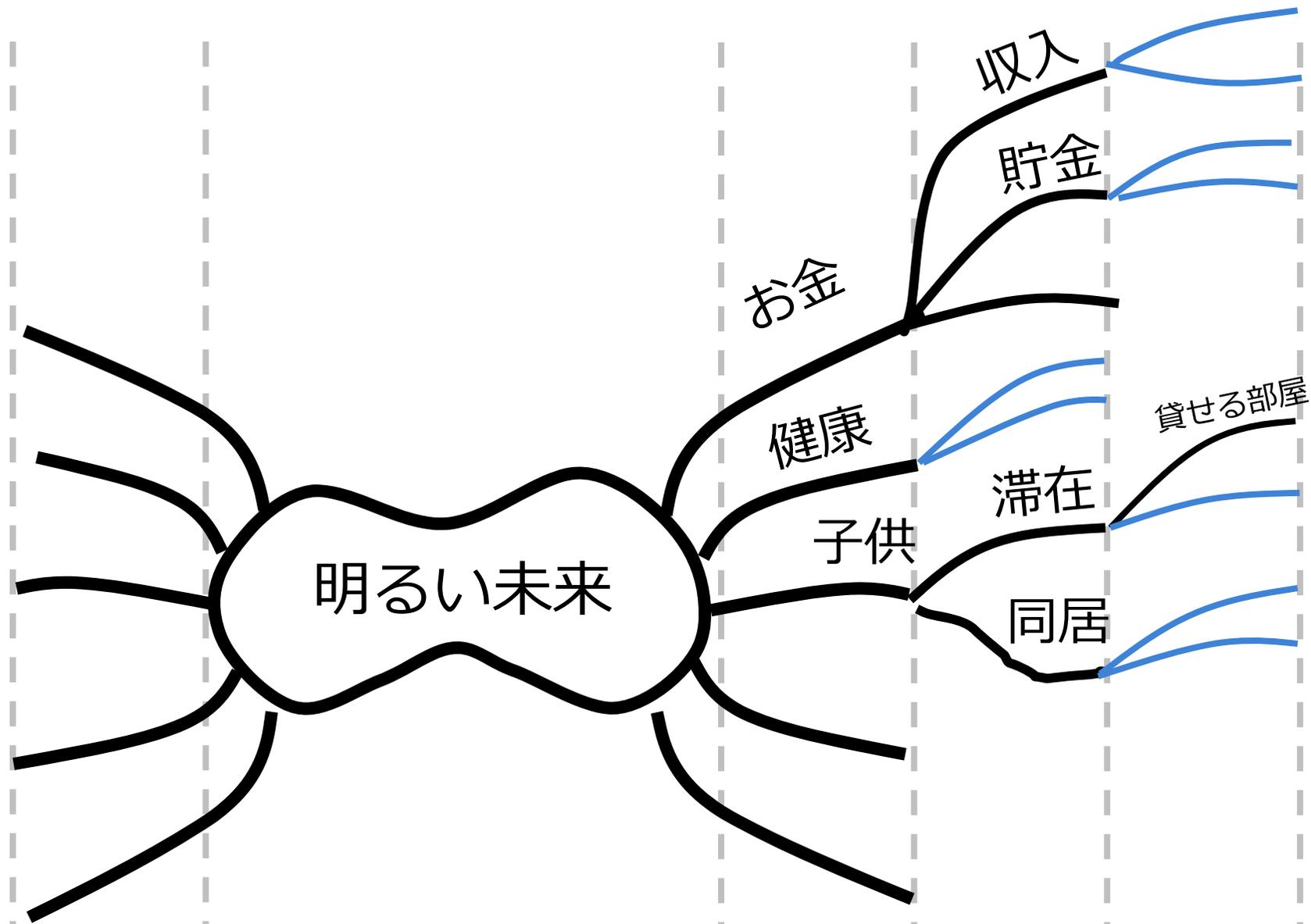
中心に発想のテーマ



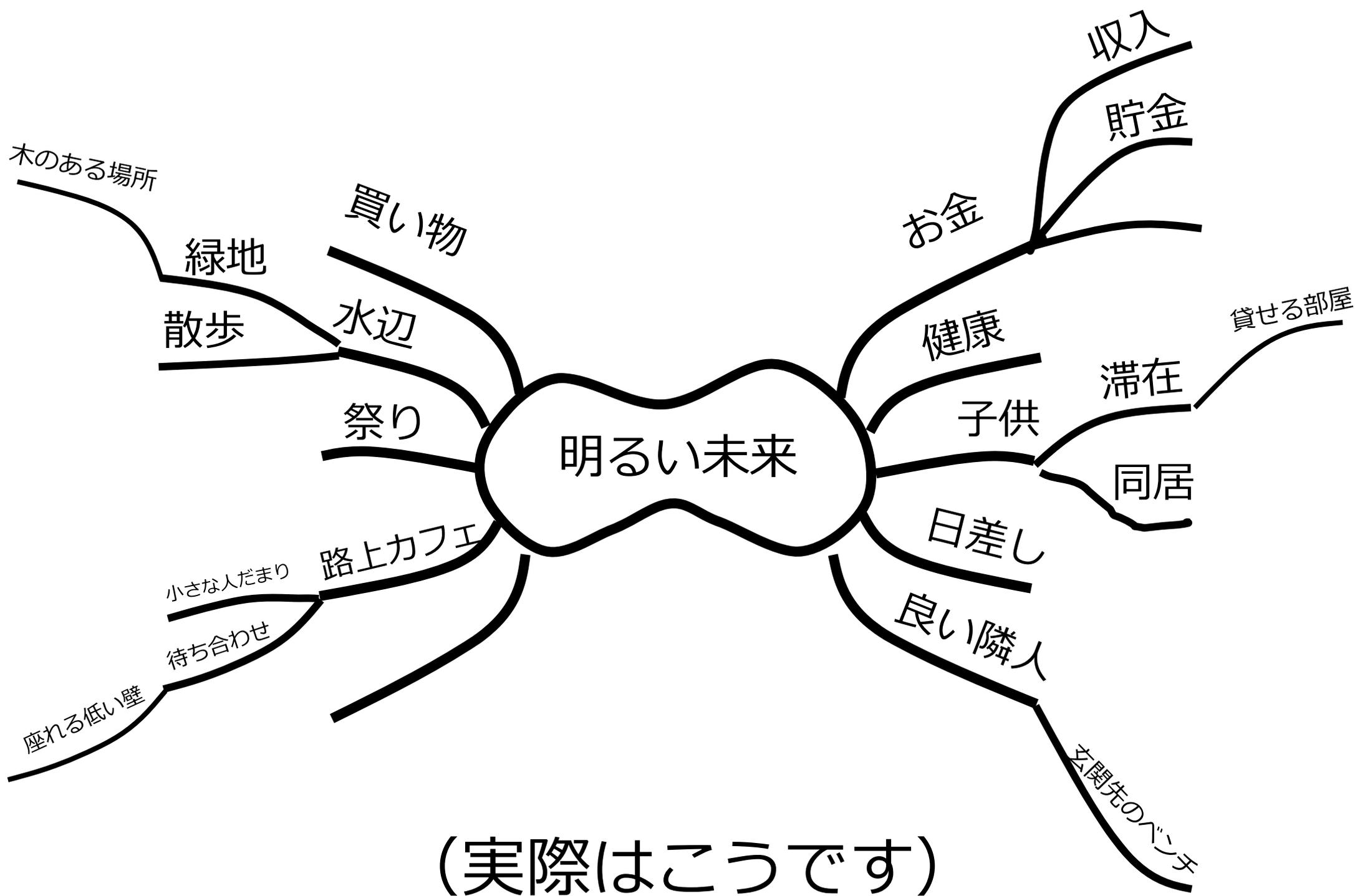
想起することを、短く書く



書いたら、伸ばす



空いている枝はうめる



(実際はこうです)

※随時、簡単な絵を入れてもいいです

実践！
(やってみましょう)

発想のお題

“明るい未来”

※あなたの自由な世界観やキャラの設定でいいです。その人が、一瞬、白昼夢のように「ぼわわーん」と想像する“明るい未来”そのカットを書いてみてください。

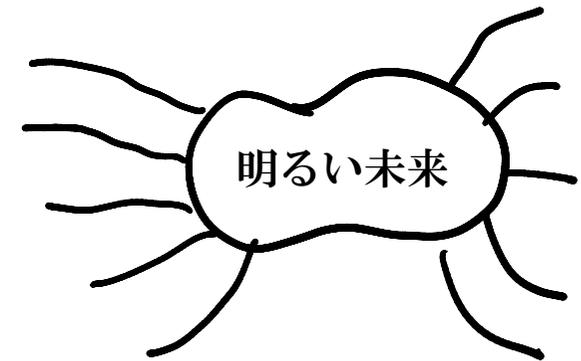
※あるいは、桃太郎の世界観で、鬼が島で「一番下っ端の鬼」が、妄想する彼にとっての明るい未来、でもいいです。

いずれにしても、自分にとって、発想を広げやすい設定で結構です。

Work1

- 中心に○を書く。10本枝を引く。

- 発想のテーマを書き込む



- 10本の枝に書けるだけ書く【3分間】
(書いたら、枝を、即、伸ばす)
- 2、3段目を書けるだけ書く【5分間】

Work2

- 線で関連付け
 - 似ている
 - 原因と結果
 - 包含
 - 逆だ、対立する

Work3

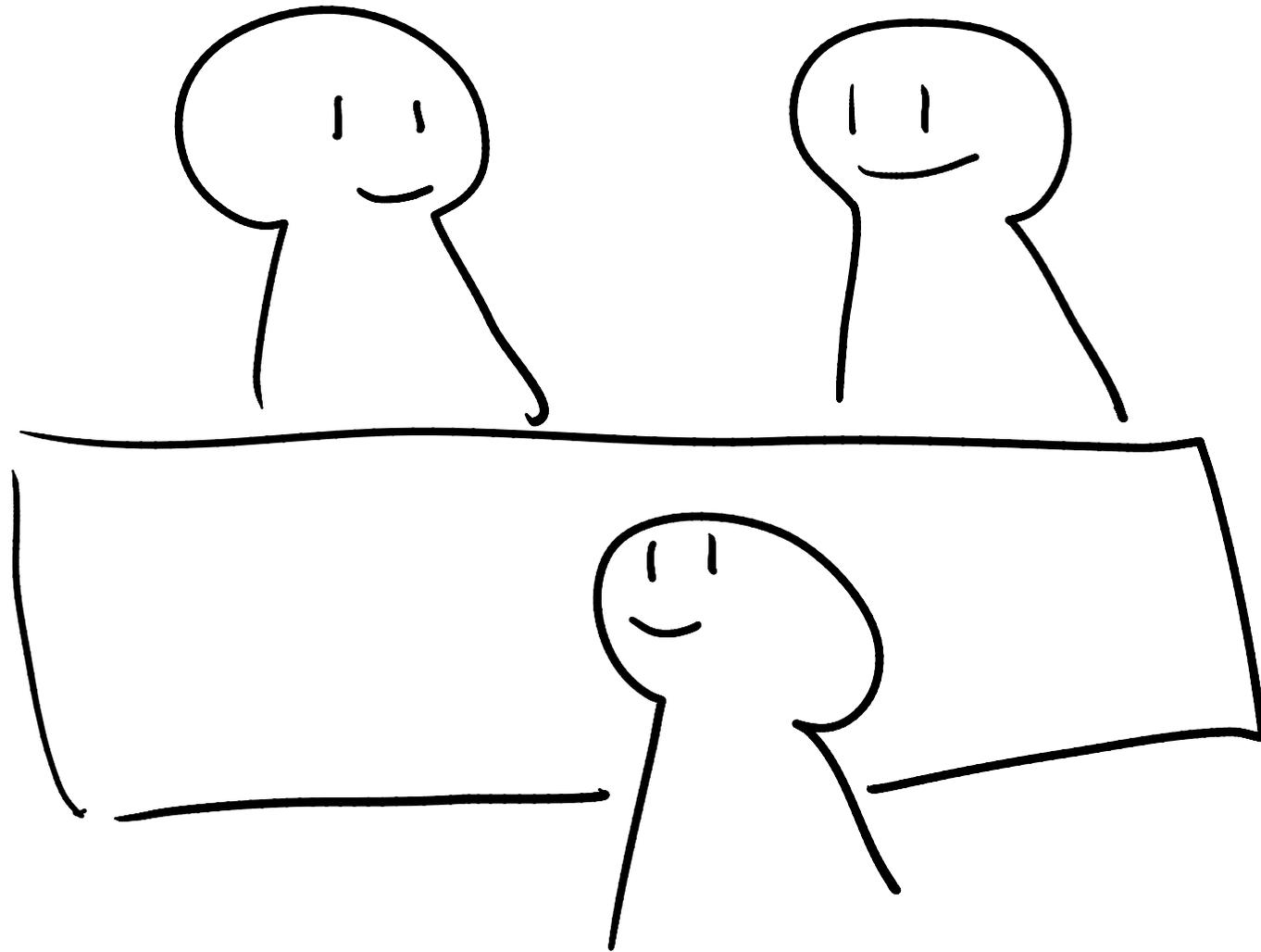
- 中でも注目したいものに、丸つけ。
- 目安は3つぐらい。

さらに深くしたいときは、

丸をつけたものの一つを、中心にして、
2つ目のマインドマップを。

こうして与えられたコンセプトを広げます。

次は、複数人いる時に便利な
マインドマップでの
アイデアのパーツを広げる方法です。



近くの人と、3人組になってください。
(難しければ、2人でもOKですが、ちょっと、もったいない)

Work4

今書いたマインドマップを、
左隣の人に回す。（3人で組を作ります）

手元に来たマップに、面白そうなところに
枝を書いて書き加える。

「意図の誤解」があってもOK。

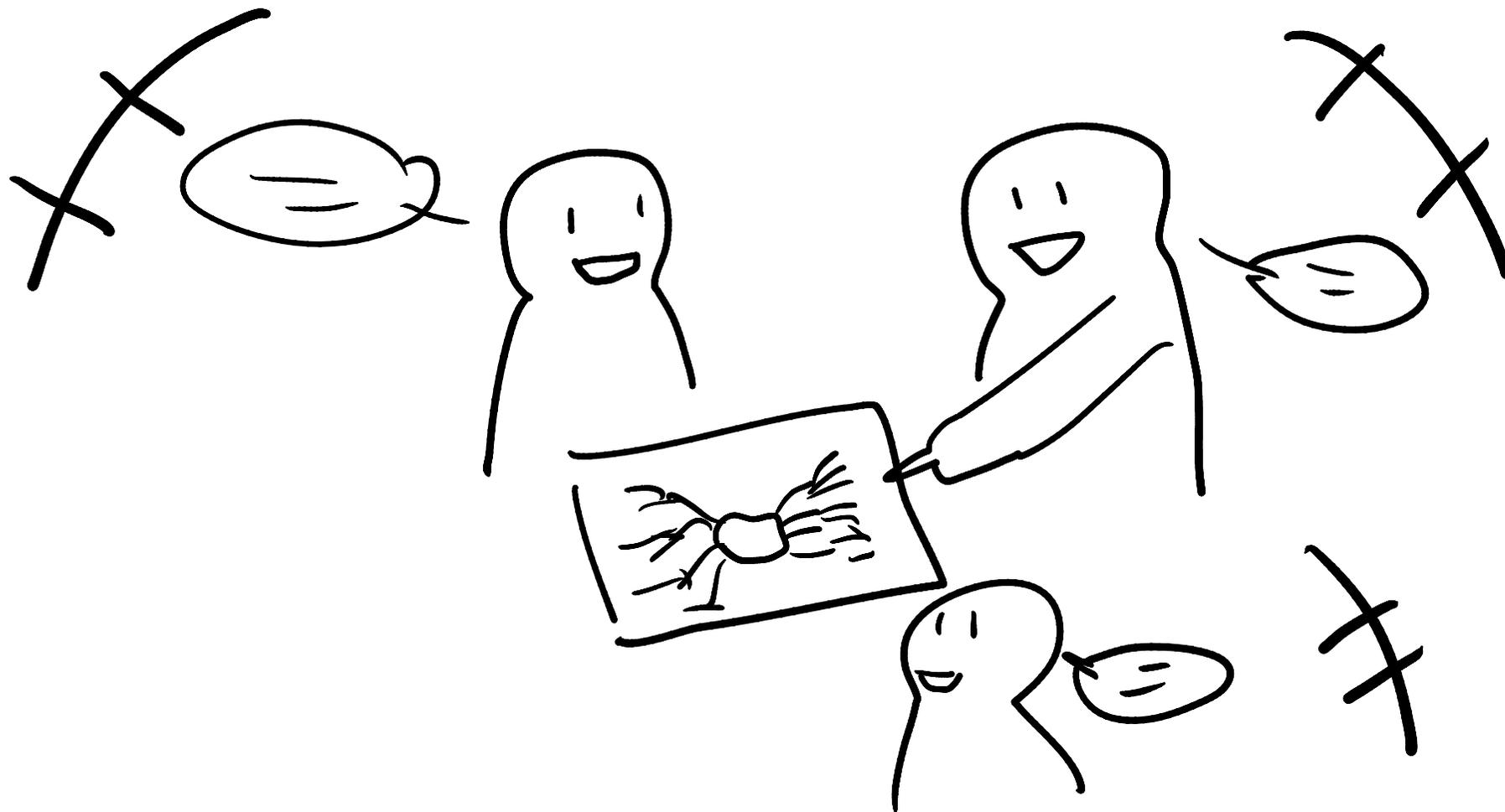
「説明不足」になることもOK。

とにかく時間内、書く。（1シート=2分）

戻ったら終了

手元に来たシートをご覧ください。
当初の広がり比べて
多様な観点が入りました。

これを元に更に広げる、と広い可能性を
紡ぎ出せます。



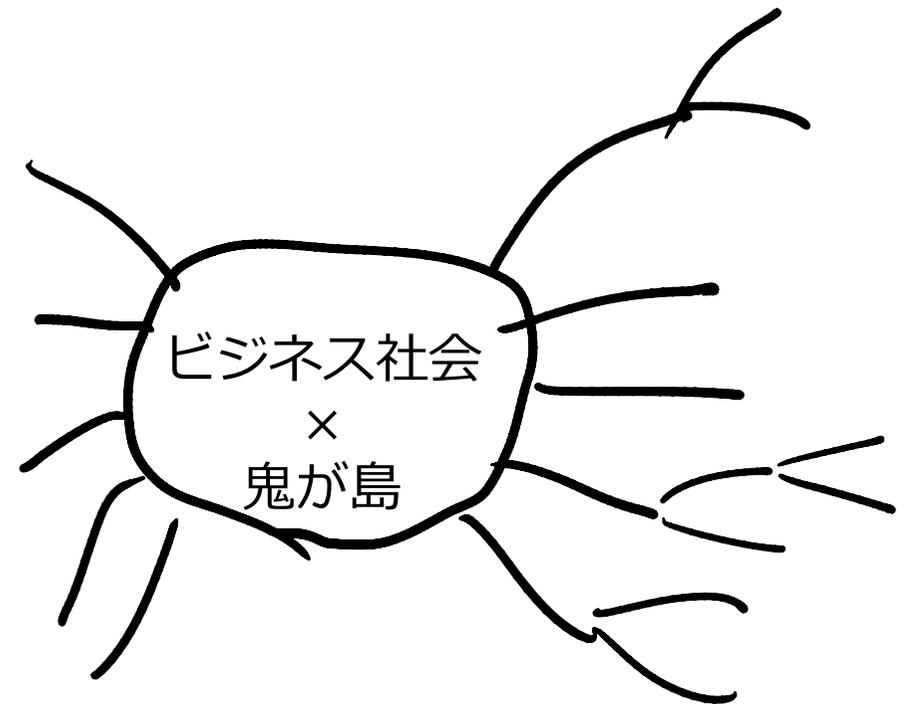
お互いのシートを集めて、
興味のあるものを、たずねたり、説明したりして、シェア（共有）しよう。

Time : 6分間

これは、描く要素を引き出すためだけのものではなく、
あいまいで「まだ定まっていない、揺れているもの」
「文章にしてみるとどうも、雰囲気壊れるような感覚」
のようなものをぐいっと引き出したい時に便利



キャラひろげ



コンセプトひろげ

休憩

10分休憩（再開 = ）

ここからは、創造的認知、という
話を少し紹介します。

人間の認知、思考、という部分がもつ
特徴がいくつか実験を通じてわかっています。

それを、事例を踏まえて紹介します。
雰囲気しだいで、その特性を生かした
発想ワークも、入れていきます。

“創造的認知”の領域から、いくつかの雑談

a) やっていきうち、閃いていく

b) 使える部品を制約すると、発想力は爆発する

c) 典型的な組み合わせより、そうでないものは、生成するものが創造的になる

d) カテゴリや特徴を示唆すると、生成するものをそろえがち → 2) と対立

3) 知識は、強くアイデアを固着させる → 経験や取材と対立するのだろうか？

a)

やっけていくうち、閃いていく

(という、頭の持つ特性。創造的認知の一つ)

4

マンダラート

- マンダラートって？
- 描きかた
- 共同作業での使い方

やっけていくうちに、閃く。
はじめは、アイデアが見えていなくとも
大丈夫。

具体的に、発想を掘り出す方法として
マンダラート、という技法を実践して
みます。

たとえば、主人公がマンションの営業マン、という設定で
ネームを書いていったとします。

お客さんが喜ぶ、来場者プレゼントを提案する場面を書こうとして
はたとペンが止まる、そんな時、ありますよね。

「わー、って来場者が盛り上がるシーンにつなげたい。
さて、この主人公なにを来場者プレゼントにするかなー。
プレゼント・・・、っていってもなー、
なんだか・・・、つまんないものしか浮かばない・・・」



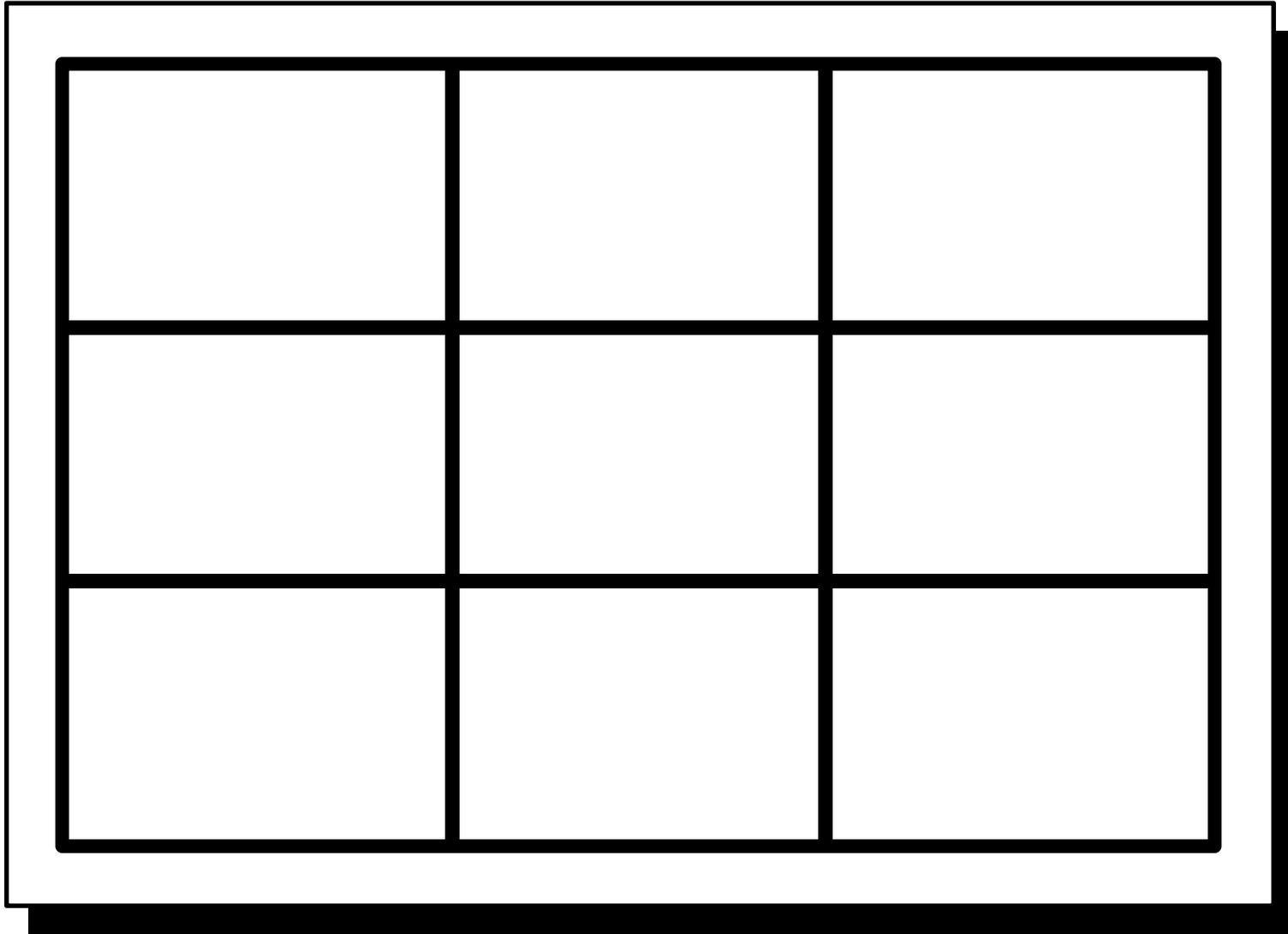
そういう時を例にして、
マンダラートを使って発想を引き出すと、こんな感じになります。

(皆さんは、そのあと、別のテーマでやります。)

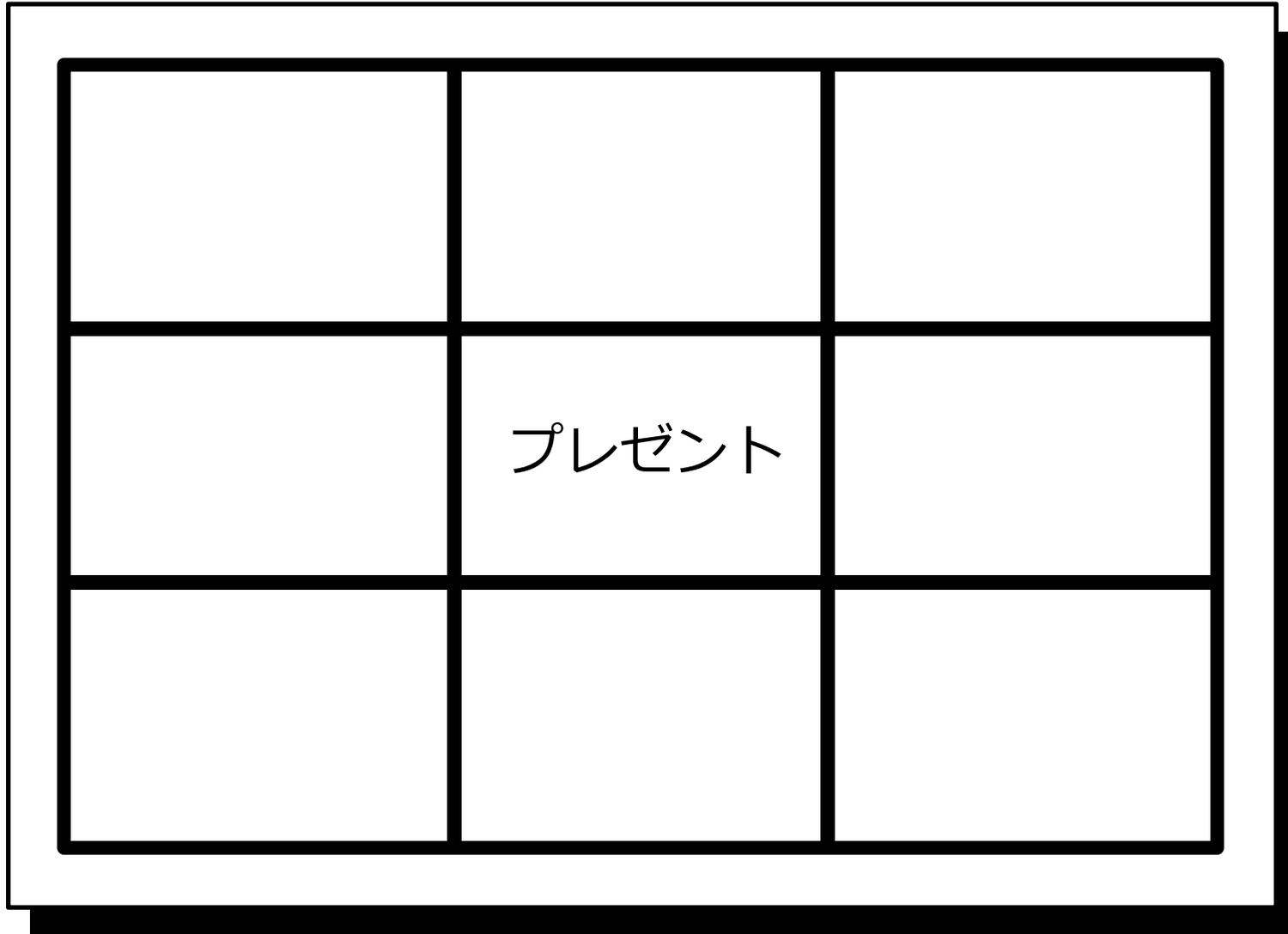
(実は、先のマンダラートと、思考の促進効果としては同じエッセンスを
使うのですが、描き方が全く違います。相性がありますので、
こっちも試してみてください)

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

(やってみた例)



まず³3×3の升目を書く



中心に発想のテーマを書く

		カップ
	プレゼント	お皿
	新じゃが	クオカード

思いつくことを、書いていく

(4個ぐらいはすぐに出る)

		カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

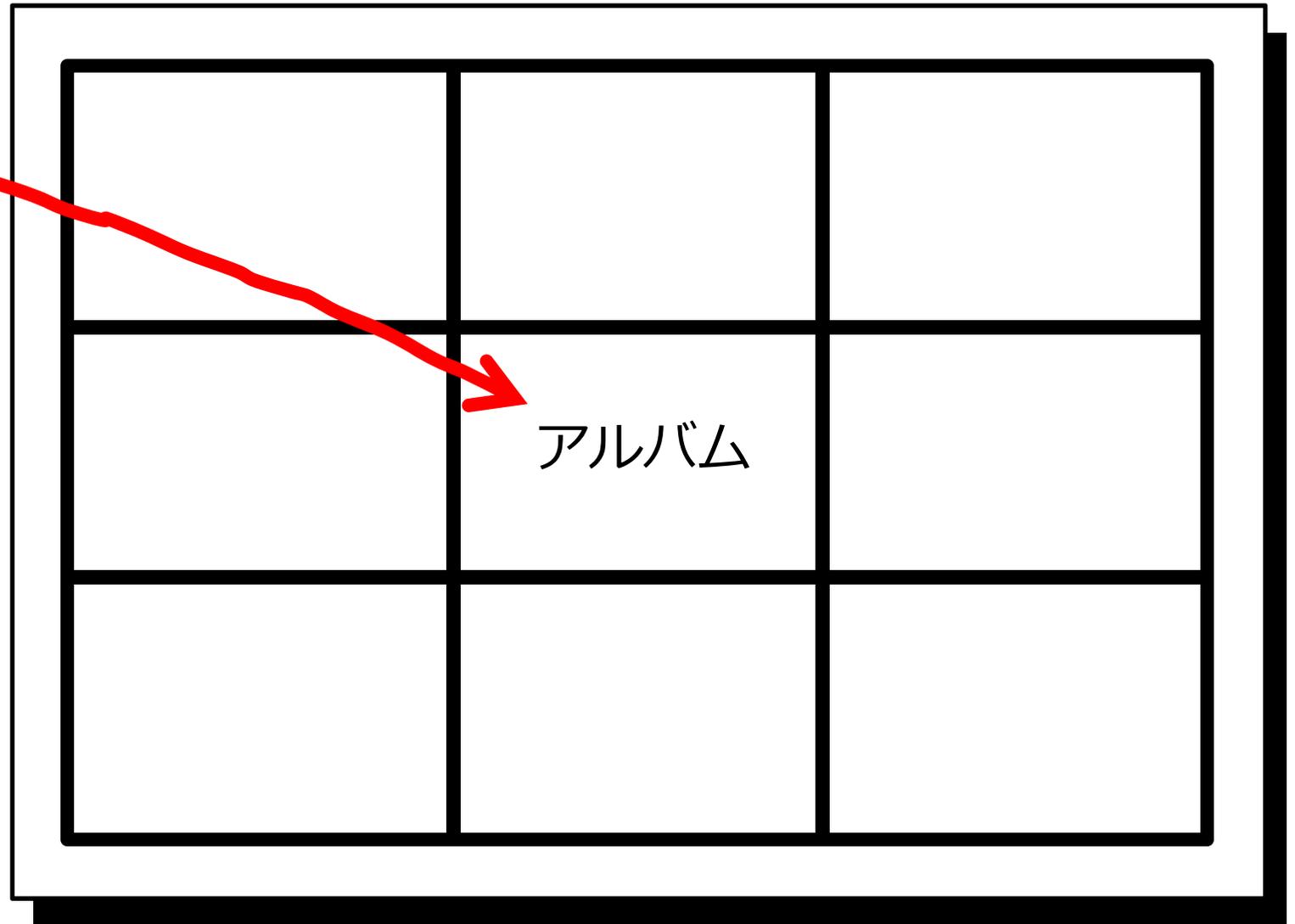
頑張って、全部埋めようとする

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

力が働くので意外と書ける

(リストではそうなりにくい)
(脳はゲシュタルトを求める)

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード



一つ選び、新しい紙に展開する

		室内
	アルバム	周辺の町並み
見学者を入れて	フードマップ	周辺の四季

そこから思いつくことを書く

SDカードで	フォト フレームで	室内
一泊体験 + 自動撮影	アルバム	周辺の 町並み
見学者を 入れて	フード マップ	周辺の四季

そこから思いつくことを書く

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

SDカードで	フォト フレームで	室内
一泊体験 + 自動撮影	アルバム	周辺の 町並み
見学者を 入れて	フード マップ	周辺の四季

	アルバム	

	パン	

“アルバム”を中心に2枚目の
マンダラートを書いてもOK

別の言葉からも、展開する

マンダラートは、アイデアの深堀をどこまでも、してゆけます。

企画ネタが見つかったら途中でやめてもOK。

連想することがどんどん出てきたら、枠の外にちょっと書いてOK。

(手法というのは「助走」に過ぎない)

(一人ではなく)
メンバーがいる場合は
この作業を個別にした後、
シートを回し、
☆印をつけます。
「面白い」
「広がる可能性がある」
というものに。

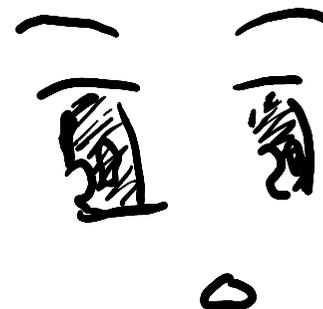
やってみましょう

発想のお題

「見ておきたいもの」

明日から目が見えなくなる。
見ておきたいものは？

キャラ、世界観など
設定は自由です



Work (8分)

- 3×3のマスを書く
- 中心にテーマを書く
- 周囲マス（8つ）に連想することを書く
- 8つから1つ選び、新しい紙で、それを中心にさらに、連想を展開

Work2

今書いたマングラートを、
左隣の人に回す。（3人で組を作ります）

手元に来たら枠内に☆を付ける。
「面白い」もしくは「広がる可能性がある」
と感ずるものに。

最後は自分の物にも付ける（1周で終了）

こうすると、
個人でマンダラートを行い、
グループで回し、
短い時間で、
良いアイデアの種を
見いだすことができます

石井の例

見とおきたい
もの

美しい夕焼け

昔のアバム

妻の顔

オーロラ

見ておきたい
もの

子供の顔

名画

50年たっても
変わらな
もの

土也園

美しい夕焼け

昔のアバム

妻の顔

オーロラ

見ておきたい
もの

子供の顔

名画

50年たっても
変わらな
もの

土也園

子供の顔

すでに他界

家にふつうに
いる

家にいるが
自命は家出中

まだ生まれ
てない

子供の顔

子供は
音信不通

どの子?

自命をかき
見守る主

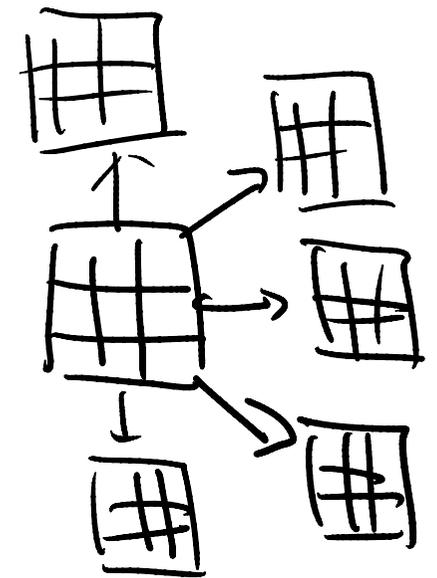
子供20人
国中にちっ
いる

こうすると、

「見ておきたいもの」

→ 8個

→ 64個 (8マス・8枚)



更に下に展開してもOK。いい案が出たら、途中でやめちゃってもOK

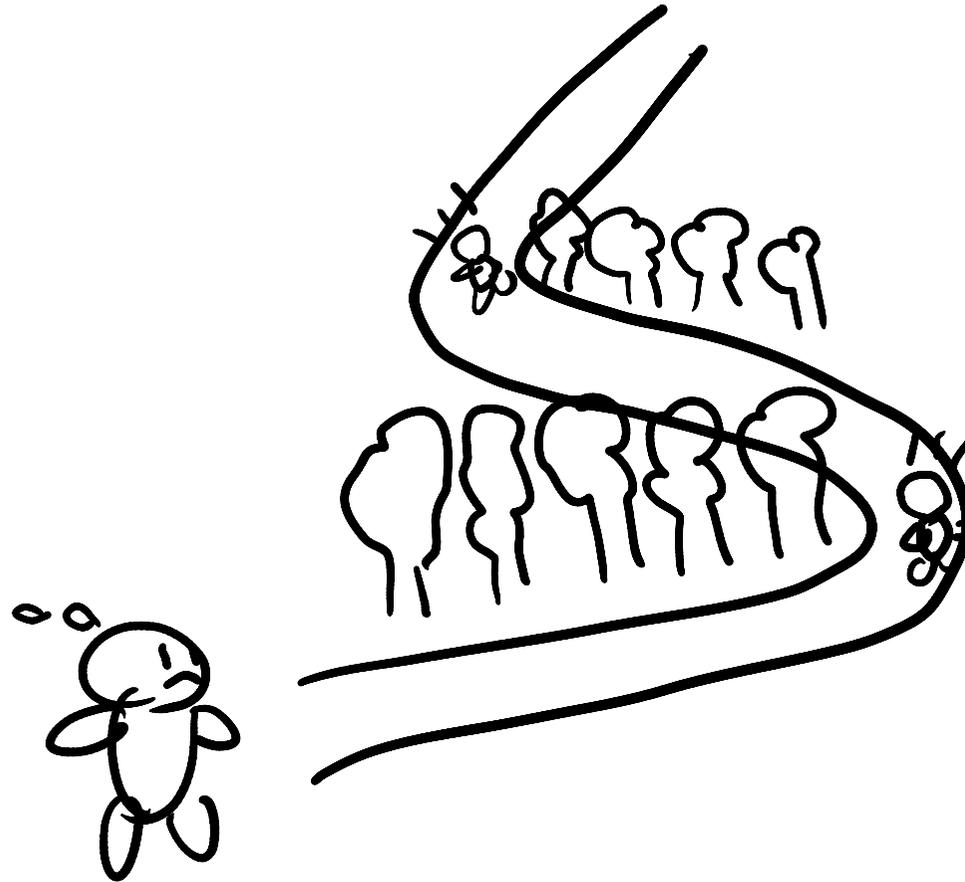
それらのうち、書きたくなるものは？

例えば・・・「**子供の顔**」→「**子供は音信不通**」

- 3年前に失踪、音信不通の子
- 必死に、ほうぼうに、電話をかける
- 突き止められる。
- が、僻地。通信環境がない。
- 今すぐ、いこう。
- 苦難を乗り越えて（いろいろ起きて・・・）
- ラストシーン？ 失踪は伏線？

やっけていくうち、閃いていく

(という、頭の持つ特性。創造的認知の一つ)



人間の発想は、**カーブの奥**。

スタート地点では、思ってもいなかった景色が、途中から見えだす。

あるいは

(同じことを、別の視覚イメージでいうと)

アイデアを発想するというのは、本質的に、「よく知らないことを考える技術」である。

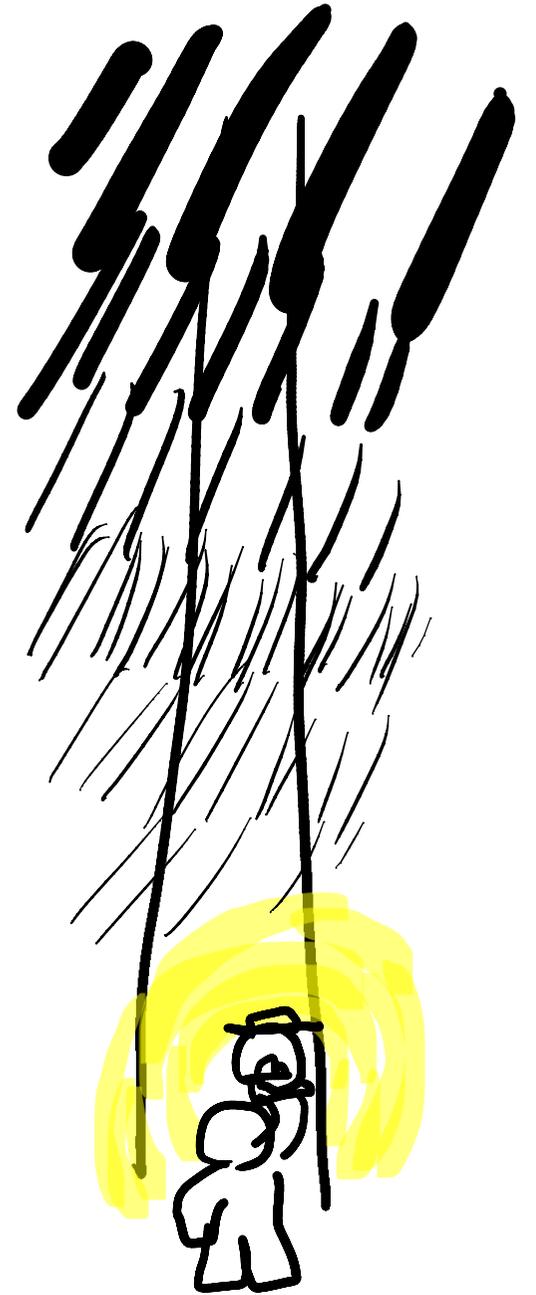
二歩先しか照らせないカンテラで夜道を行くようなもの。

百歩先を照らすには、98歩目まで行くしかない。

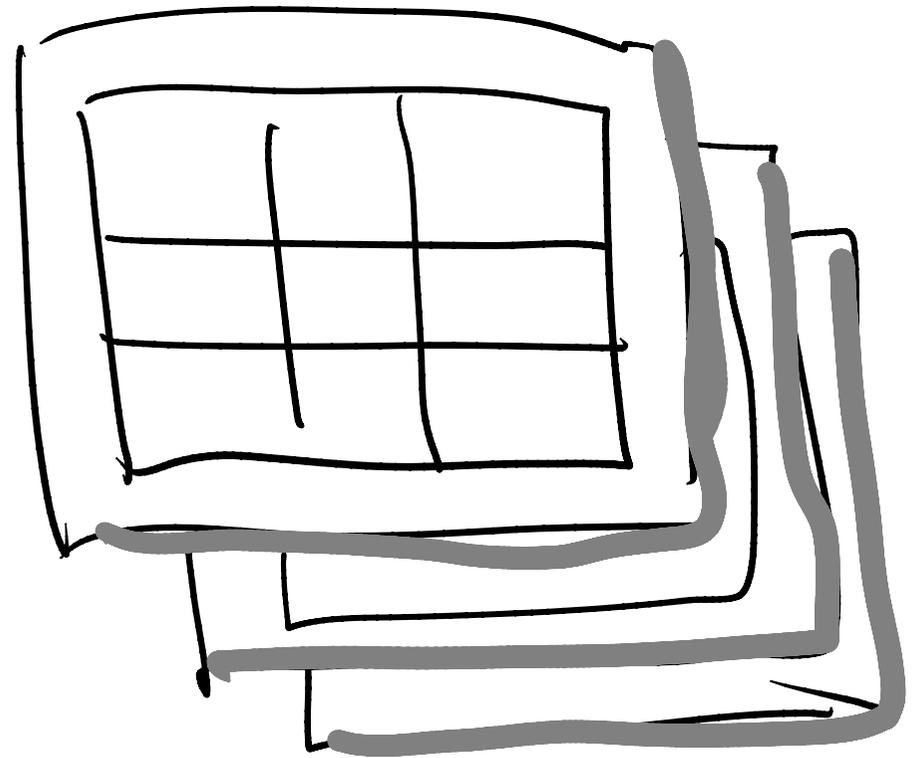
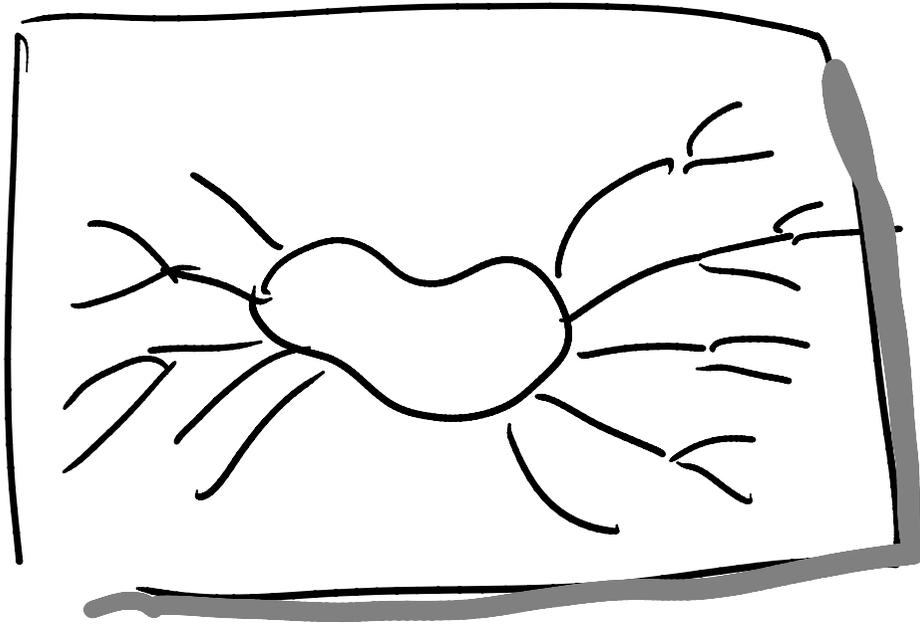
はじめは、まさかそういう着想にいたるとは、思わなかったところにたどり着く。

新しいアイデアがない、というというのは、二歩先の中には、見えないだけのことである。

つまらないアイデアだと思っても、まずその2歩を行け。



マンダラートも、マインドマップも、
ともに、発想を引き出す「アウトプット技法」の一種



マンダラートも、マインドマップも、
ともに、発想を引き出す「アウトプット技法」の一種。

自分が好きな方法を、活用するとよい。

ただの箇条書きが好き、という人はそれもいいでしょう。
悪くない。

発想技法のこの独特な書き方は、
「自然と考えを引き出すような構造」を有する。

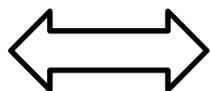
合わないものは、使わない。
ストレスをためるのは、本末転倒ですから。

b) ↔ d)

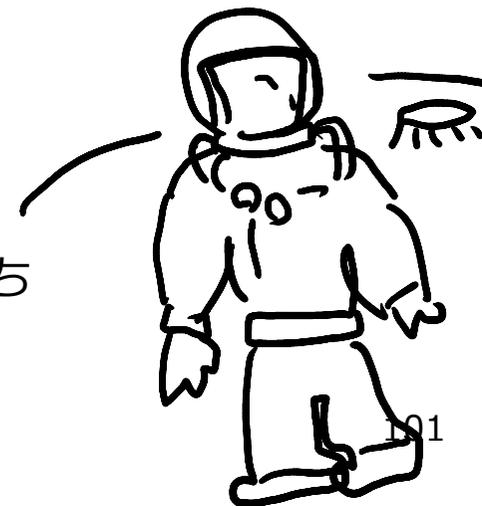
使える部品を制限すると、発想力は爆発する

熟達者は（発想の起爆剤となる）制約を自ら描き出し、その爆発力を利用している

ex. 月で遺跡

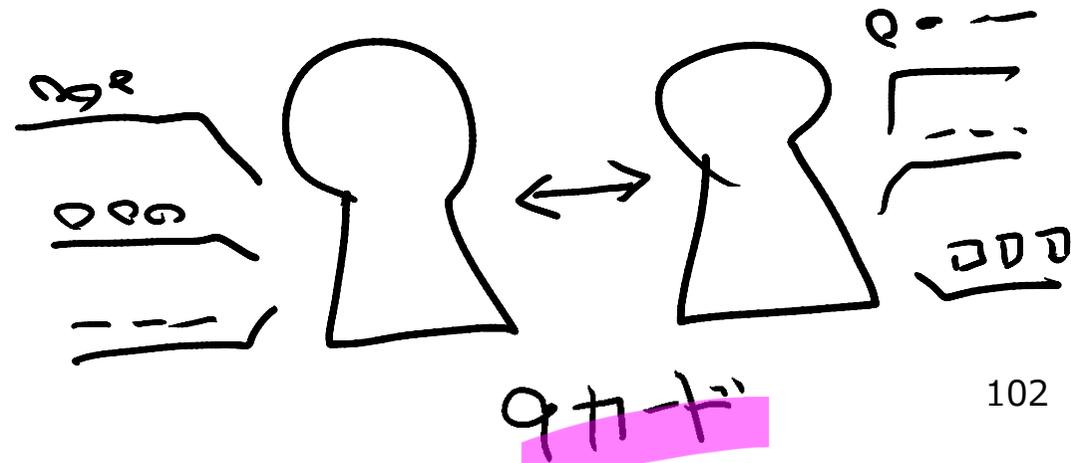
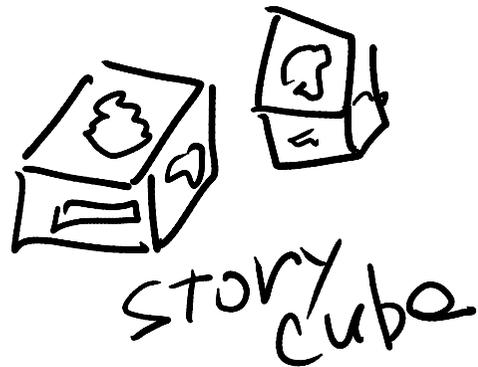


が、カテゴリや特徴を示唆すると、生成するものをそろえがち



C)

典型的な組み合わせより、そうでないものは、
生成するものが創造的になる



一投目

二投目

1

2

3

4

5

6

7

1

活動性

・手腕・素早さ・陽気さ
・勇気・勇ましき・権威

100% 成功 (100%)

聡明

・実際的な知性・慎重
・堅実・思慮深さ・深慮

100% 成功 (100%)

社会性

・親しみやすさ・貞潔
・尊敬できる・寛大

100% 成功 (100%)

創造的知性

・抑圧された状況における強さ
・創造力・魅力

100% 成功 (100%)

良心的

・廉直・忍耐・謙遜
・正直・母性・交性

100% 成功 (100%)

知識

・英知・教養・忠実と有徳
・節理・名言

100% 成功 (100%)

豊穡

・実り・豊か・利益
・成功・贈り物・有用

100% 成功 (100%)

2

正しさ

・正義・正当な判決・堅固さ
・信条・責任・莊厳さ

100% 成功 (100%)

確立された力

・力・財産・所有の保護
・力の勝利・同盟・援軍

100% 成功 (100%)

明るい見通し

・チャンス・約束された成功・幸運
・希望・権威・一時的な幸運

100% 成功 (100%)

物質的な豊かさ

・物質的な安寧・期待したほどではない遺産
・(未結社しない)ある程度の成功

100% 成功 (100%)

発展

・創造・改善・提案
・ビジネス上の権力

100% 成功 (100%)

前進

・向上・達成・完成
・成就・恋愛・得業

100% 成功 (100%)

悪循環からの目覚め

・混沌の終り・不安の解消
・解放・治癒・復活

100% 成功 (100%)

3

熱心な競争

・精進勤勉・鼓舞
・仕事をやりこなす・仕事の完成

100% 成功 (100%)

防御

・熟考・友情
・条件付きの調和・協約

100% 成功 (100%)

直観

・直観・意志・楽しみ
・輝く未来・友情の完全さ

100% 成功 (100%)

幸福

・完全な満足・人間愛
・喜び・愛美・幸福な結婚

100% 成功 (100%)

調和

・完全・平和
・平等・統治

100% 成功 (100%)

成功

・富・満足・勝利
・物質的な幸福・財産

100% 成功 (100%)

正義

・正当・忠実
・安全・責任

100% 成功 (100%)

4

軽率

・怠惰・無知・趣味
・閉鎖的・臆病

100% 成功 (100%)

身勝手

・自惚れ・食欲・虚栄・猜忌・陰謀・残酷
・本性・愛や情しみにおける大きな力

100% 成功 (100%)

拘束された力

・誤算・不名誉・偏見
・多すぎる財産・飽食

100% 成功 (100%)

不運

・魔法的な何か・損失
・隠れた敵・悪いニュース

100% 成功 (100%)

愚行

・浪費・物質的な面でのトラブル・批難
・莫知り・犠牲・詐欺

100% 成功 (100%)

暴力

・暴走・破壊・復讐・崩壊
・抑圧・束縛

100% 成功 (100%)

未完成

・退却・撤退・転落・失敗
・無意味・閉塞

100% 成功 (100%)

5

墮落

・傲慢・愚考・得意
・中途半端・盲目

100% 成功 (100%)

邪心

・嫉妬・所有するものへの執着
・不正・幻滅・欺騙

100% 成功 (100%)

激烈

・激怒・過剰・尊大
・苦痛・再起不能

100% 成功 (100%)

失望

・後悔・悲嘆・悲哀
・挫折・悲しみ・不安

100% 成功 (100%)

荒廃

・破滅・喪失・損失
・不安定・廃止・断絶

100% 成功 (100%)

仲介

・調停
・外交使節

100% 成功 (100%)

勝利

・領土
・裁判官

100% 成功 (100%)

6

勉強熱心

・学生・職人気質
・職練工・技芸

100% 成功 (100%)

公正

・善良・親しみやすさ・家族・若い人
・敵意の人・悲しみ多き人・未亡人

100% 成功 (100%)

未知なるもの

・箱・秘密・幻想・神秘
・どこか妖精のような存在

100% 成功 (100%)

前もって定められ動かせぬもの

・図技・ビジネス
・行政・金・金融

100% 成功 (100%)

必要とされる破壊

・企画・計画・結果
・月日の長さ・バランス

100% 成功 (100%)

メッセージ

・届いた文・郵便・出発点
・旅の場所・終着点

100% 成功 (100%)

探索

・冒険・旅・出発
・行動・試験・自己犠牲

100% 成功 (100%)

7

位置の変化

・成功の放棄・死と再生
・やり直し・死からの再生

100% 成功 (100%)

管理

・命令・調整・準備・延期
・一致・拘束

100% 成功 (100%)

大ニュースの到着

・忠告を受ける・停止
・過去を振り返る・願望

100% 成功 (100%)

交渉

・取引・外交・交易
・ディスカッション

100% 成功 (100%)

刷新

・到着・試験
・警戒・監視

100% 成功 (100%)

熱狂

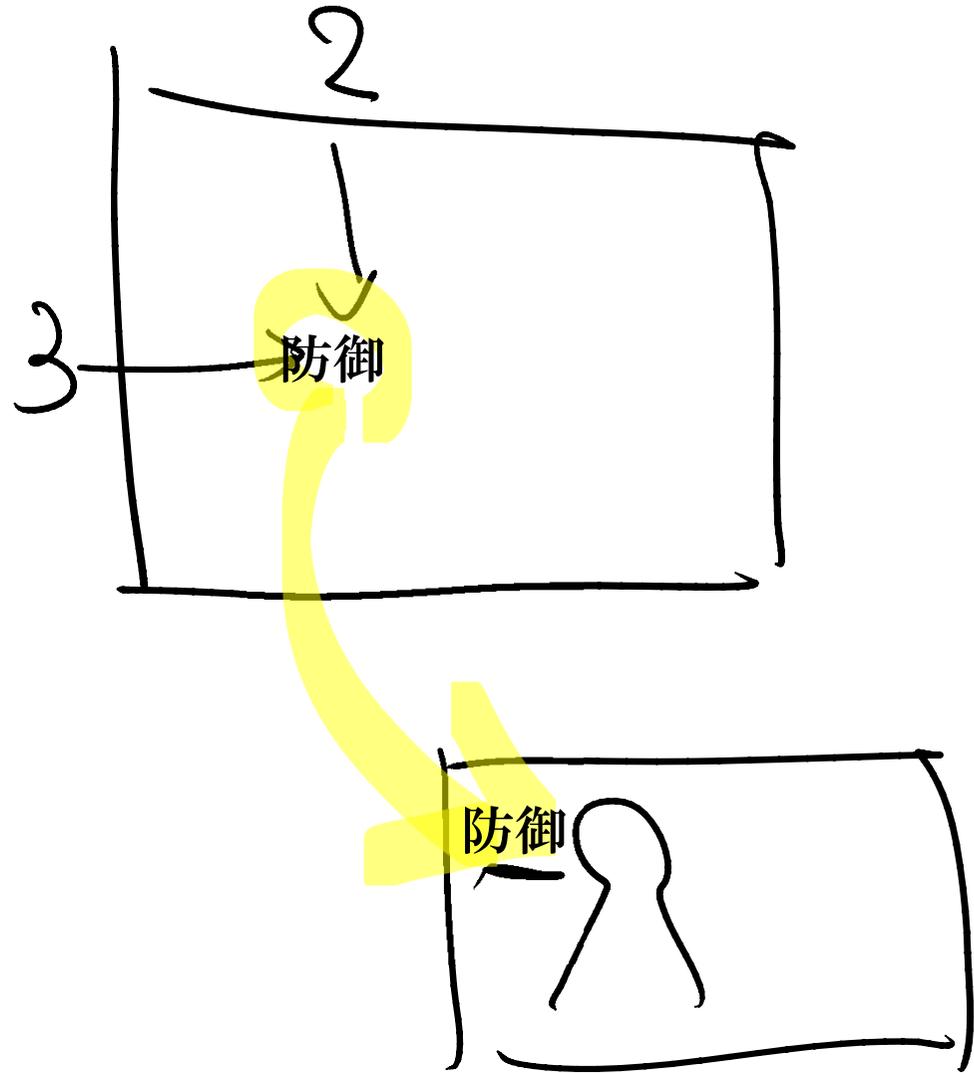
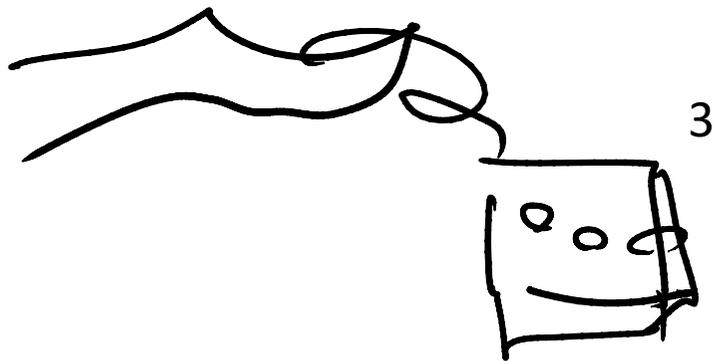
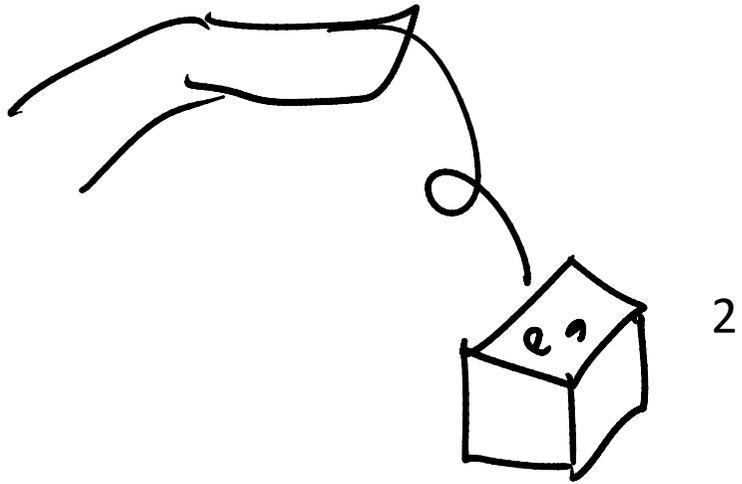
・極端・快楽・夢想
・混沌・混ぜ合わされた快楽

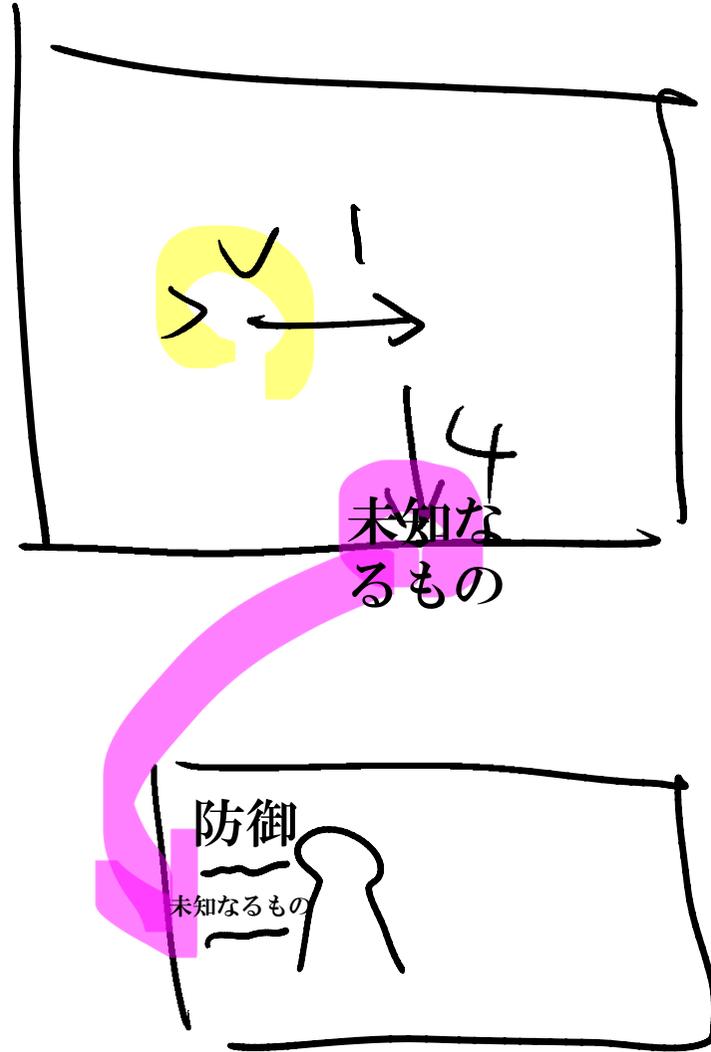
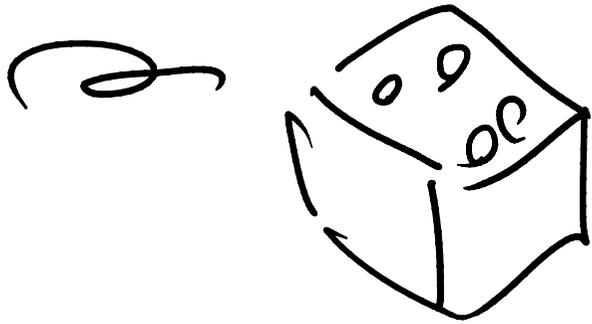
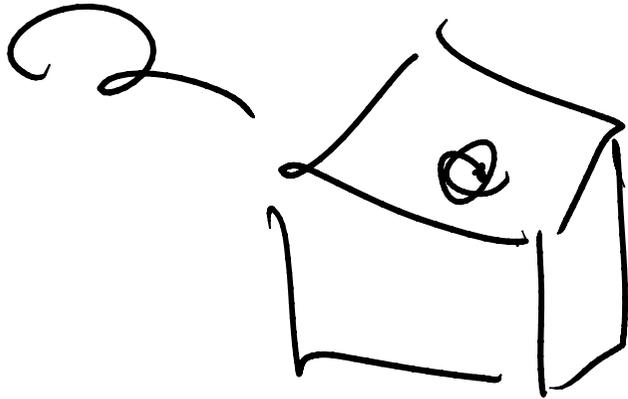
100% 成功 (100%)

分かってきたこと

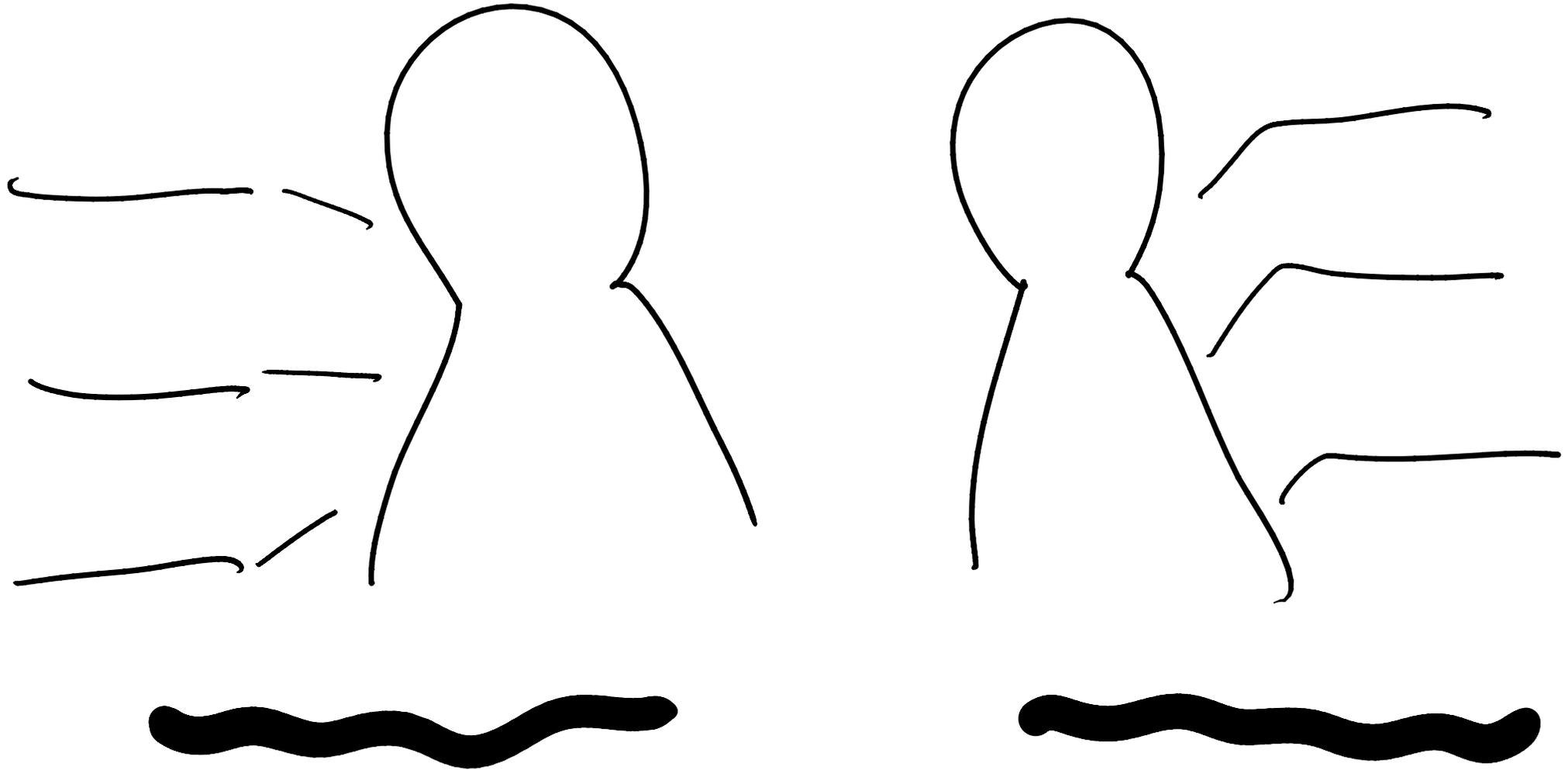
・転機・休息・量
・明瞭・中絶

100% 成功 (100%)





6回繰り返して



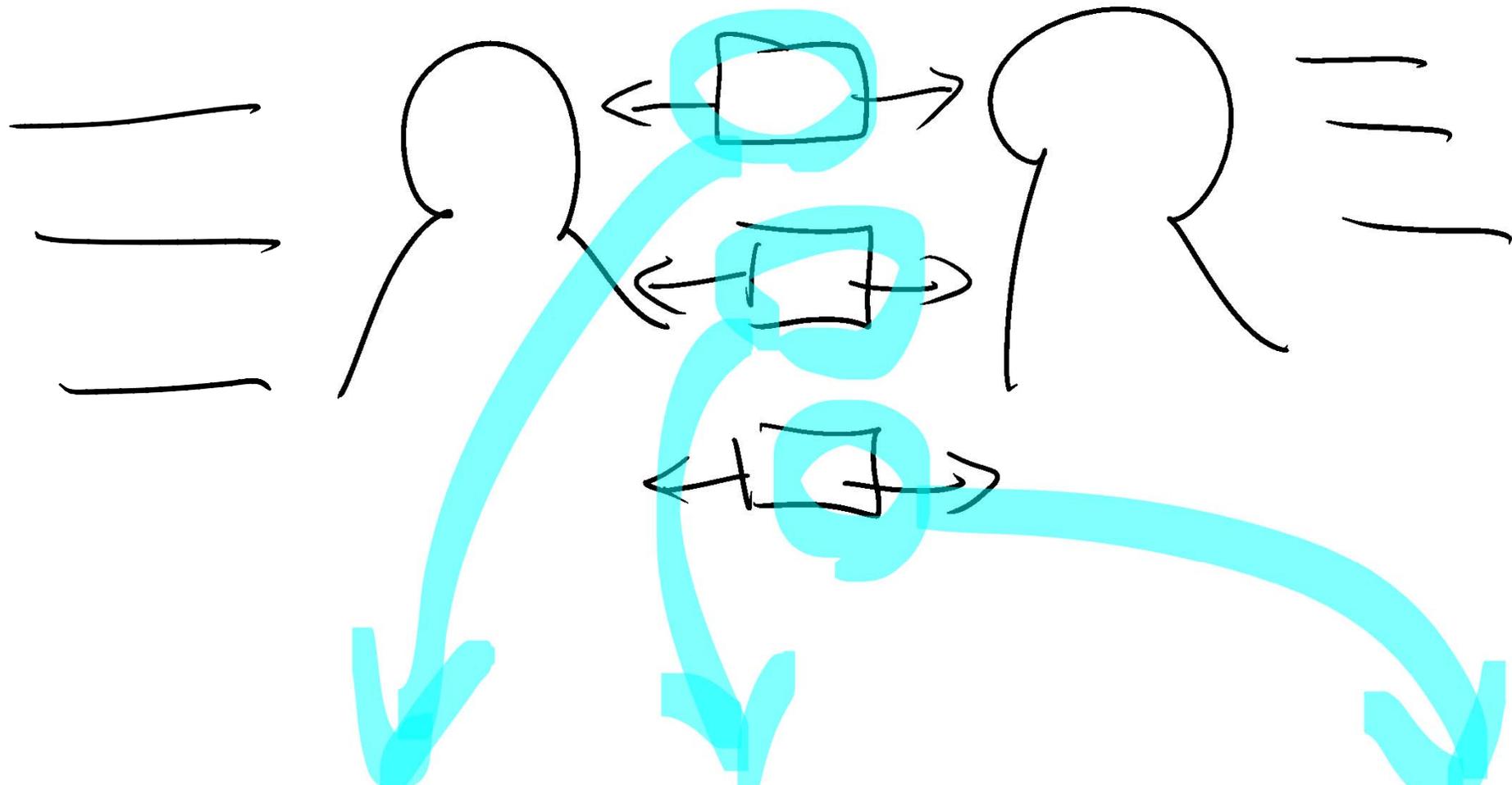
2人の主人公を生成



この二人が織りなす物語って、一体、どんなものだろう



さらに、3回、繰り返す



2人の「出会い」 → 「関係性の発展」 → 「結末」

発想トレーニングとして、時々遊んでみてください。

(サイコロは、あげます)

**“典型的な組み合わせよりも、そうでないものの方が、
創造的な概念を生成する”**

ということは、この手法も、慣れてくると、慣れてしまいます。

手法が気に入った方は、
あなた独自の表を作り同じように、トライしてみてください。

ちなみに) この表は、「タロット」のエッセンスを分解し、構造化しました。

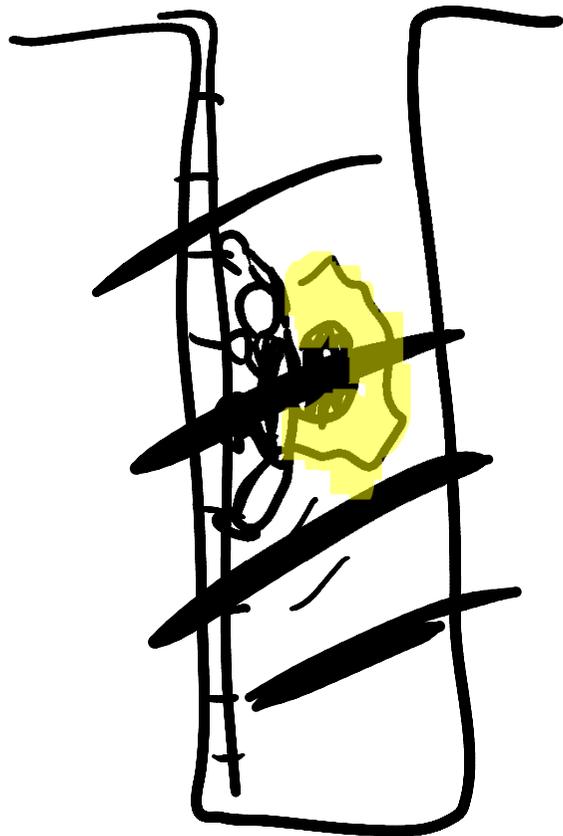
休憩

10分休憩（再開 = ）

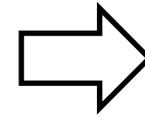


深い所へ おっしよけ

オーラをまとったアイデア

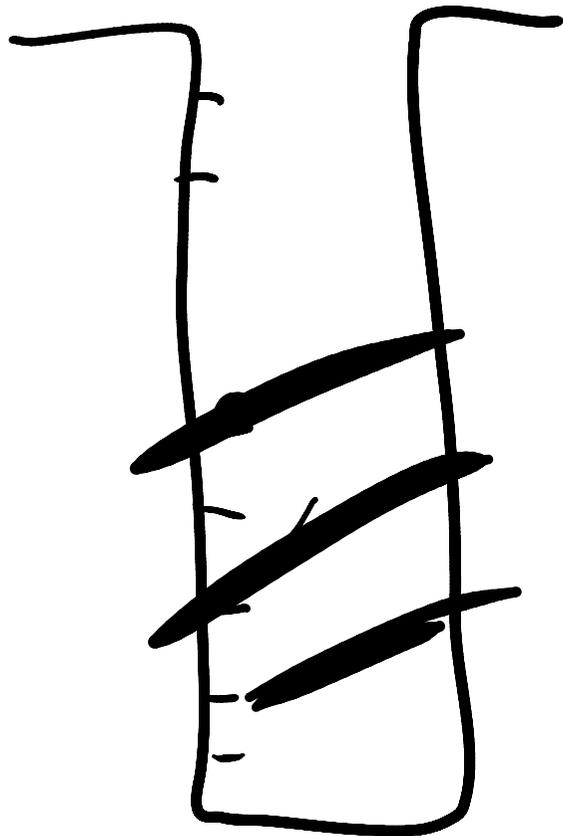


オーラをまとったアイデア



オーラをまとった
アイデア

上書きを
繰り返したアイデア



あれ・・・なんだっけ、
最初の輝きって・・・



S-1

個人個人の中にある「**オーラをまとった
アイデア**」をどう発展させていくか。

世界観、キャラ、見せ場など、描きたい断片が書き手の中にあることが多い。
それを発展させていく方法にどのような方法があるだろうか。

まず、先に謝ります。

アート、才能、感性、オーラ、のようなところは、やはり、創造工学的には、真正面から扱う方法が今の所、はっきりとはわかりません。

創造の研究は未踏の闇が深いものであり、その辺の話題は、まだ、暗い奥の方にあります。

(隣接分野として、認知心理学もありますが、そういうものとは、本質的に、異なるころところに重要点がある、ということも、わかりますし)

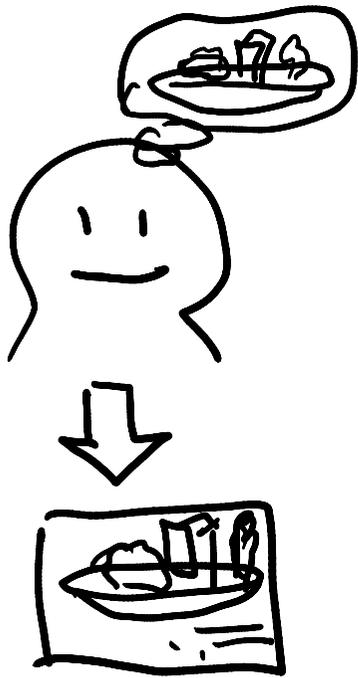
ただ、創造工学的に、いくつかの役に立つかもしれない視座を用いて、アプローチを試みてみます。

2012年、新たに、この講義に加える“仮説”

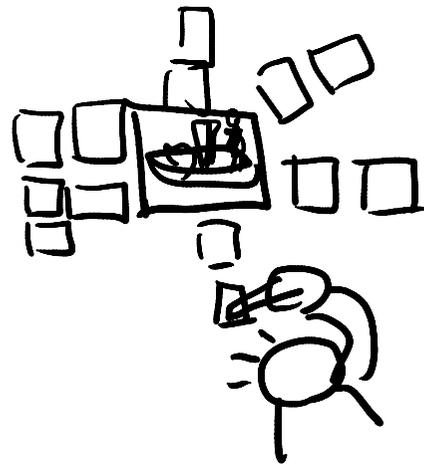
仮説 = オーラをまとったアイデアをそのまま上手く発展させることには
「テーマ設定ワーク」のエッセンスは有効である



テーマ設定ワークの基本ステップ



Idea → Draw



Explorer & Imagination
→ Draw



Select & Connect



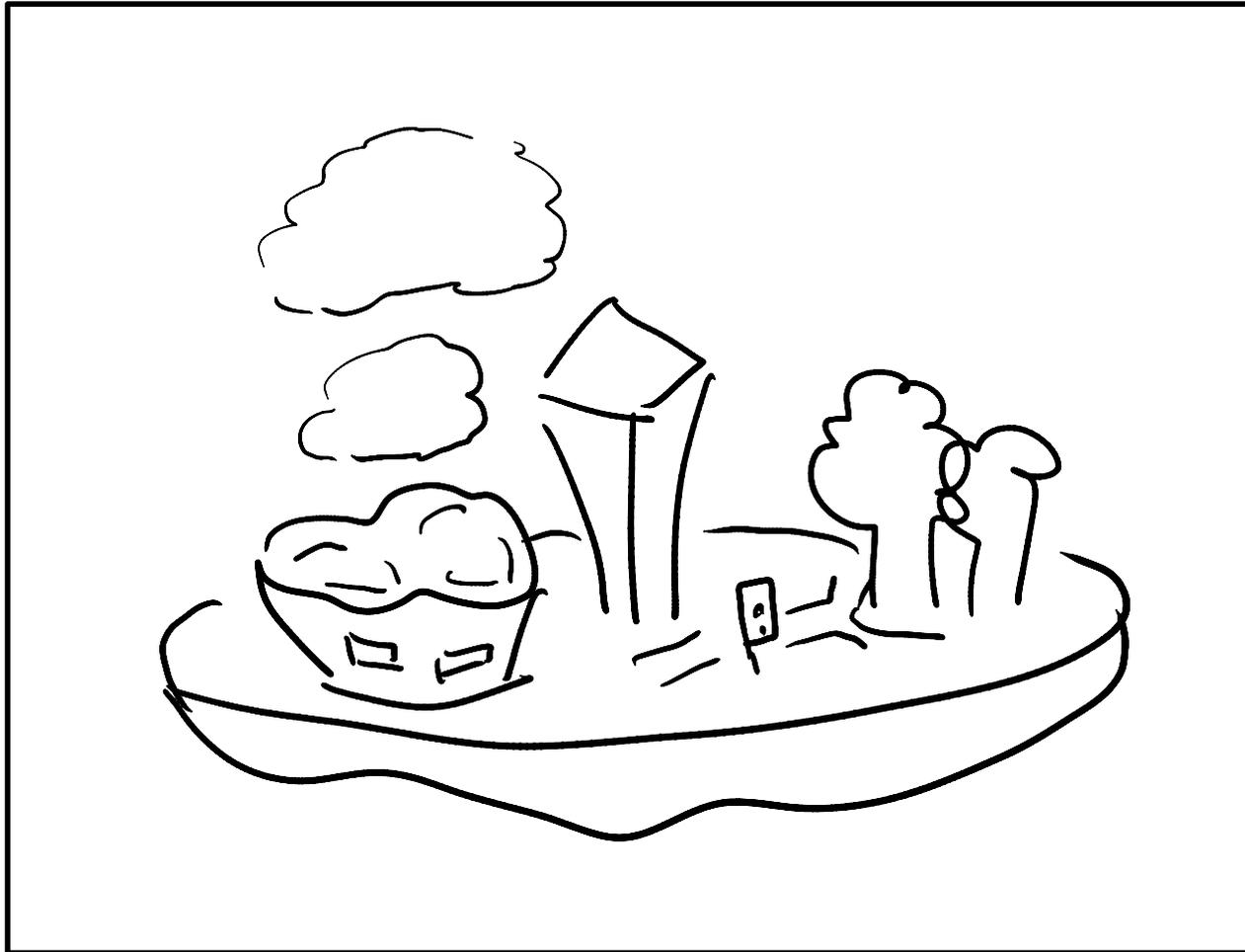
Define

仮決め

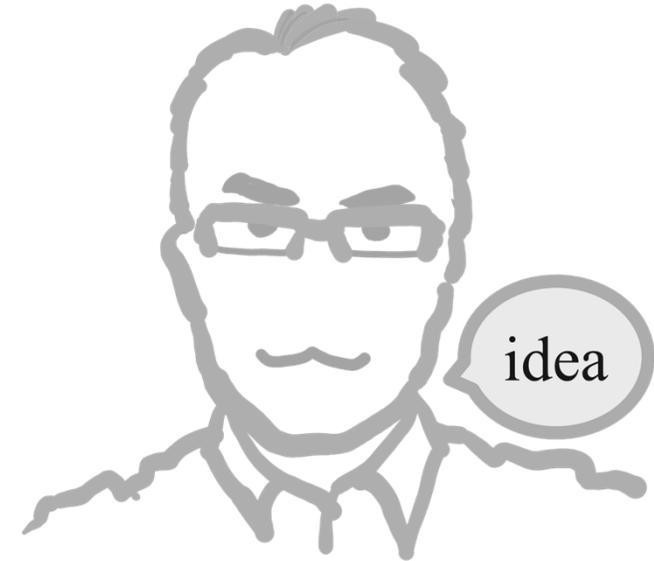
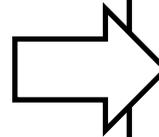
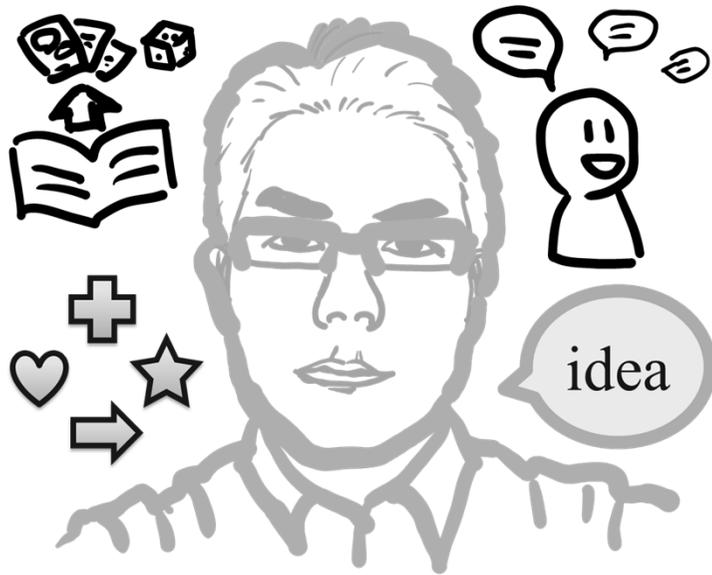
まず、最初の着想を、1枚、描こう。

世界観であれ、キャラであれ、シーンであれ、

世界觀



キャラ



キャラクターのモチーフとなる人物

- ・今、アイデア出しの道具を作っている
- ・寅さんみたいな旅の生活（旅費 = 200万円/年）
- ・眉毛とひげが濃い
- ・若いころはモヒカンだったことも

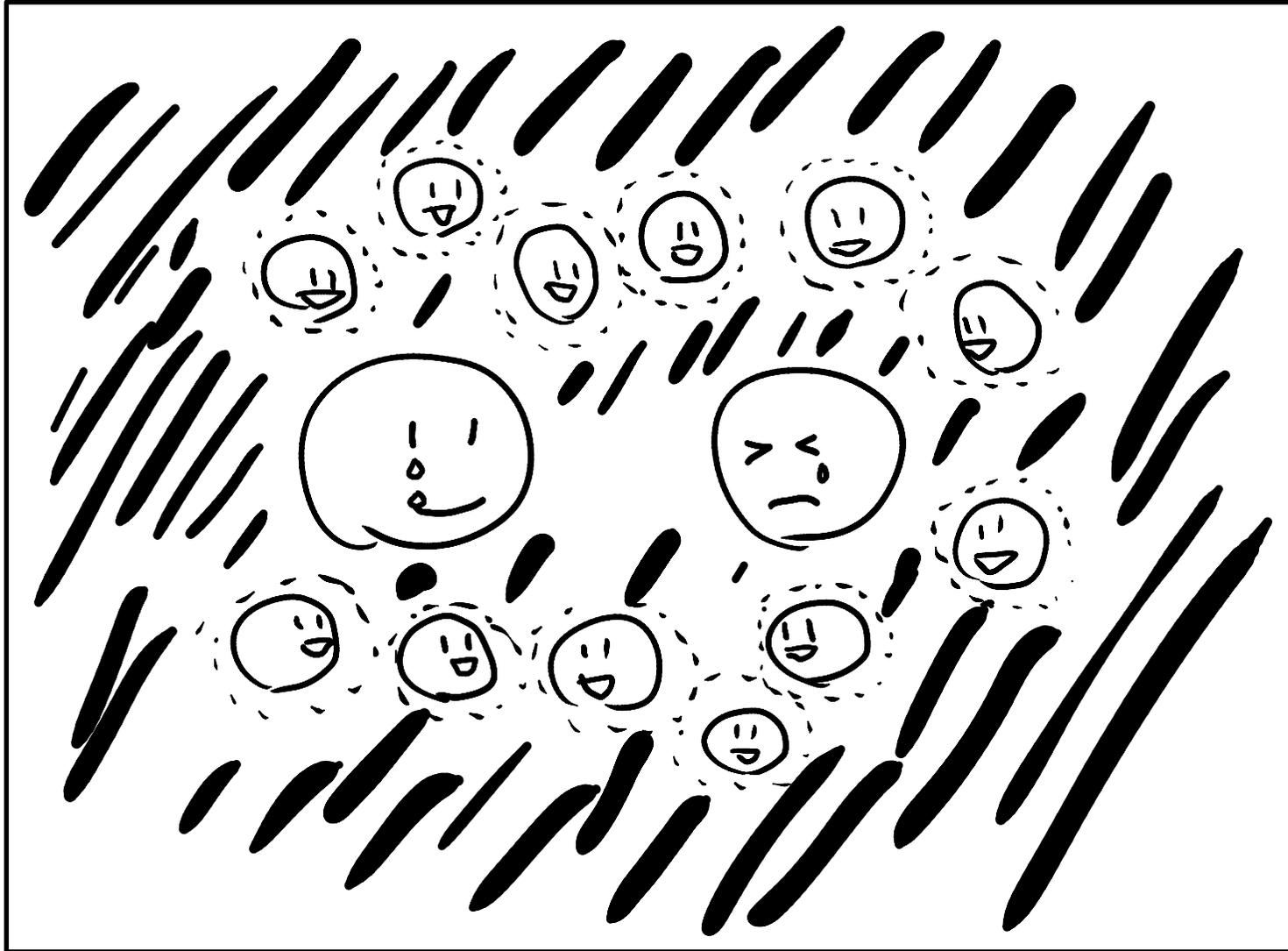
実は

- ・工学と経済学の2つの博士を単位満了退学
- ・若いころ、商社で働いていた

門人太郎（かど、にんたろう）

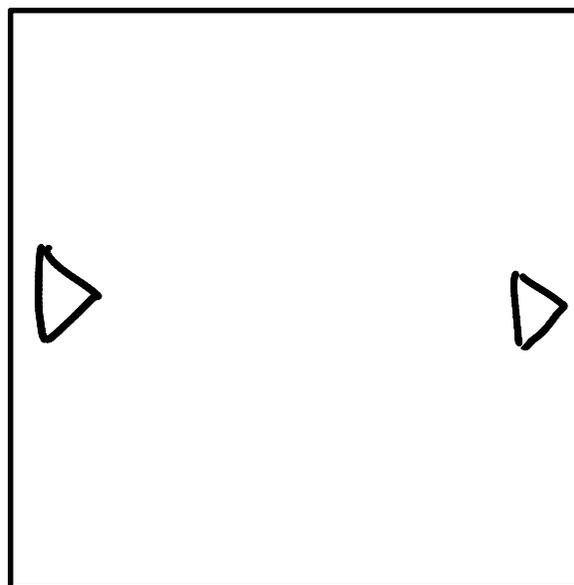
- ・巨大企業の特殊部門
- ・発想の担当の係長
- ・グループ企業、各地の工場に呼ばれ
新製品アイデアを出す（毎週、変わる）
- ・変なアイデア、つまらないアイデアも出す
- ・手法を駆使し、何とか創造的なアイデアを出す
- ・知育玩具、北欧アイテムのお店によくいく

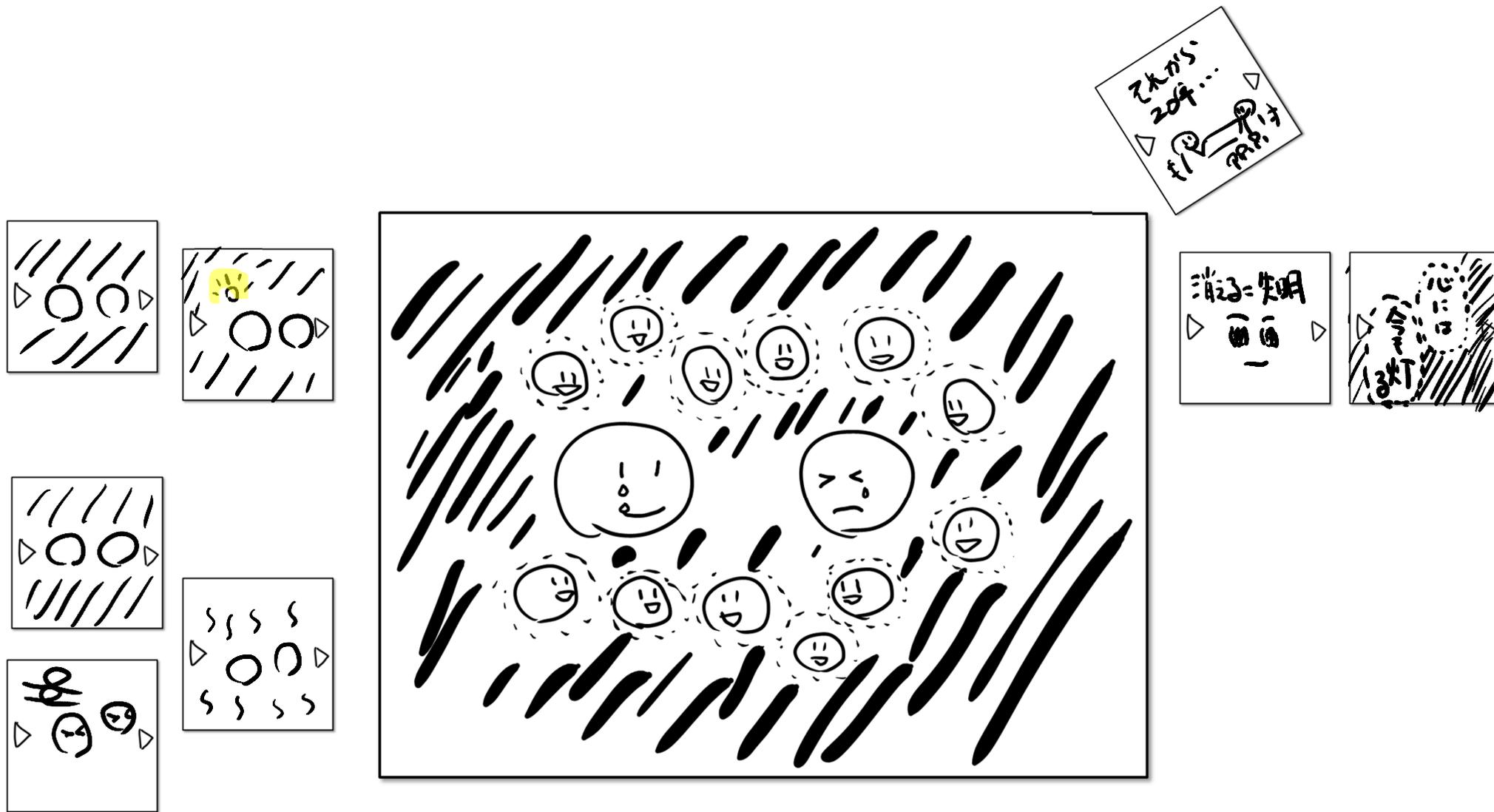
見せ場



集める

次は、ポストイットに2つの△を描く

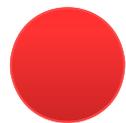




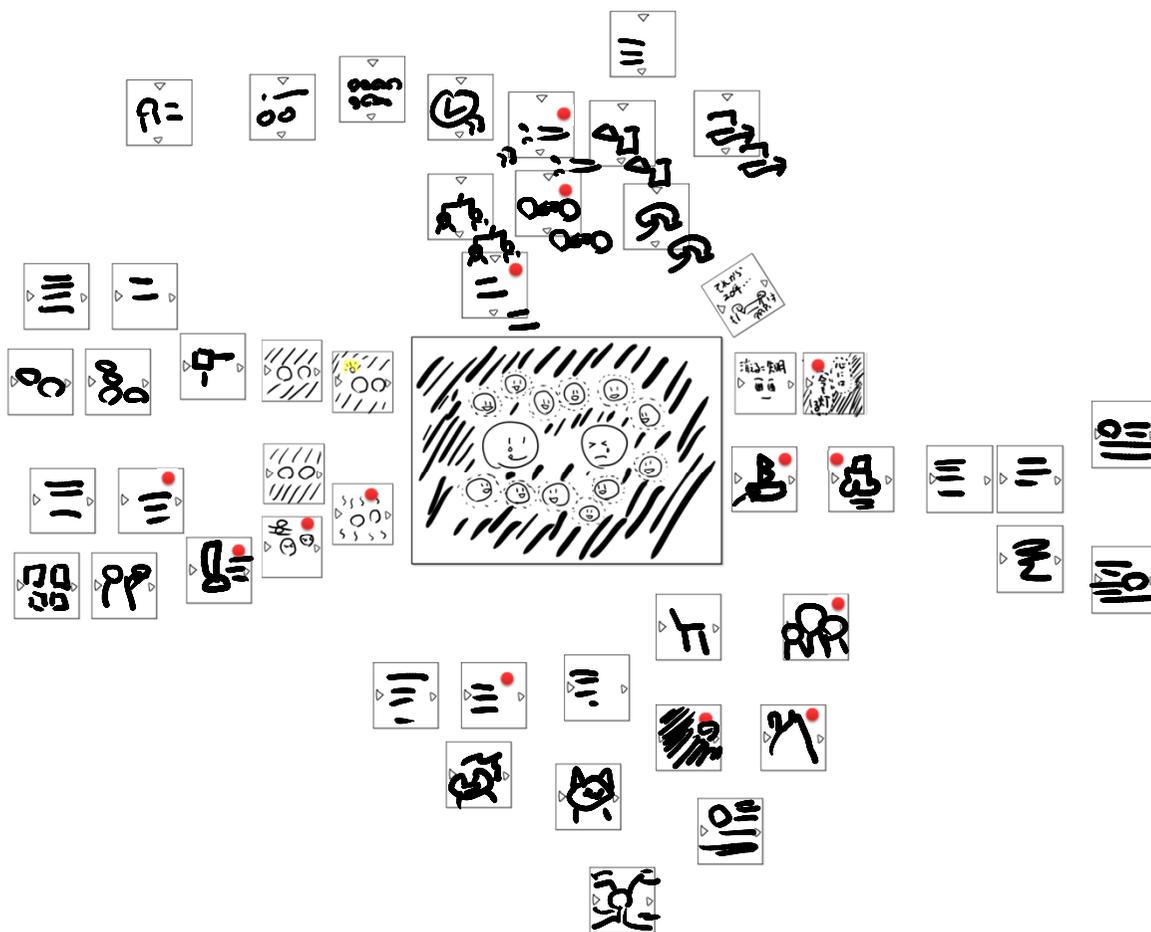
広い平面に張る（窓でも壁でもOK。ずっと占有できる平面ならなんでもOK）
 そして“**周囲**”に、“**思い浮かぶこと**”や、“**時間的な前後**”を想像したり、
 “**関連する事実・情報**”を調べて、書き留め、増やしていく。

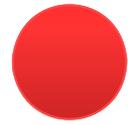
分析
する

組み
立てる

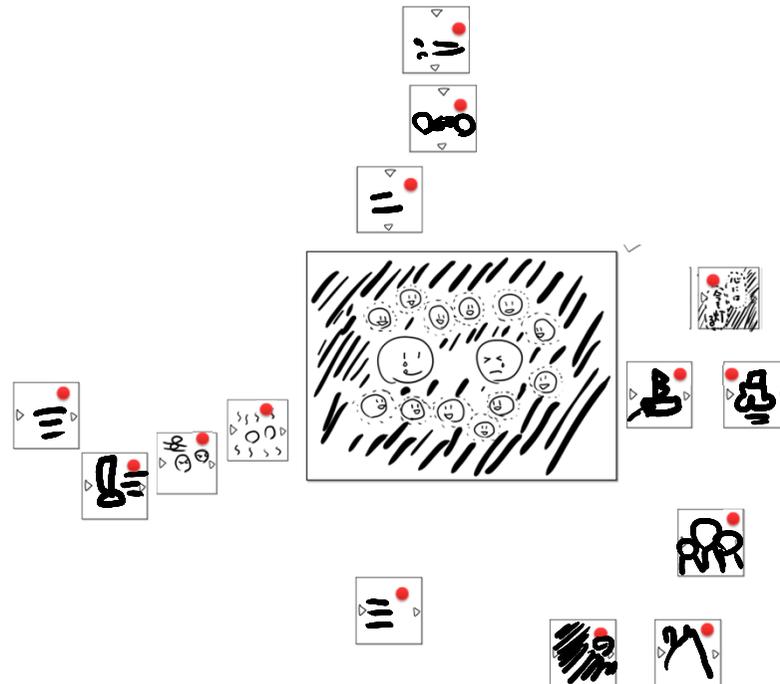


残したいものにシールをはる





シールのあるものだけを残す



残った要素（主要な要素）を組み立てる。



定義 する

「最初の1枚」も、書き直し、
作品の主要な要素の設定を定義する



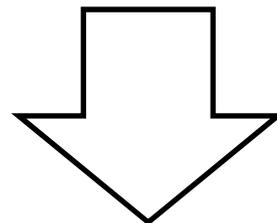
振り返り：

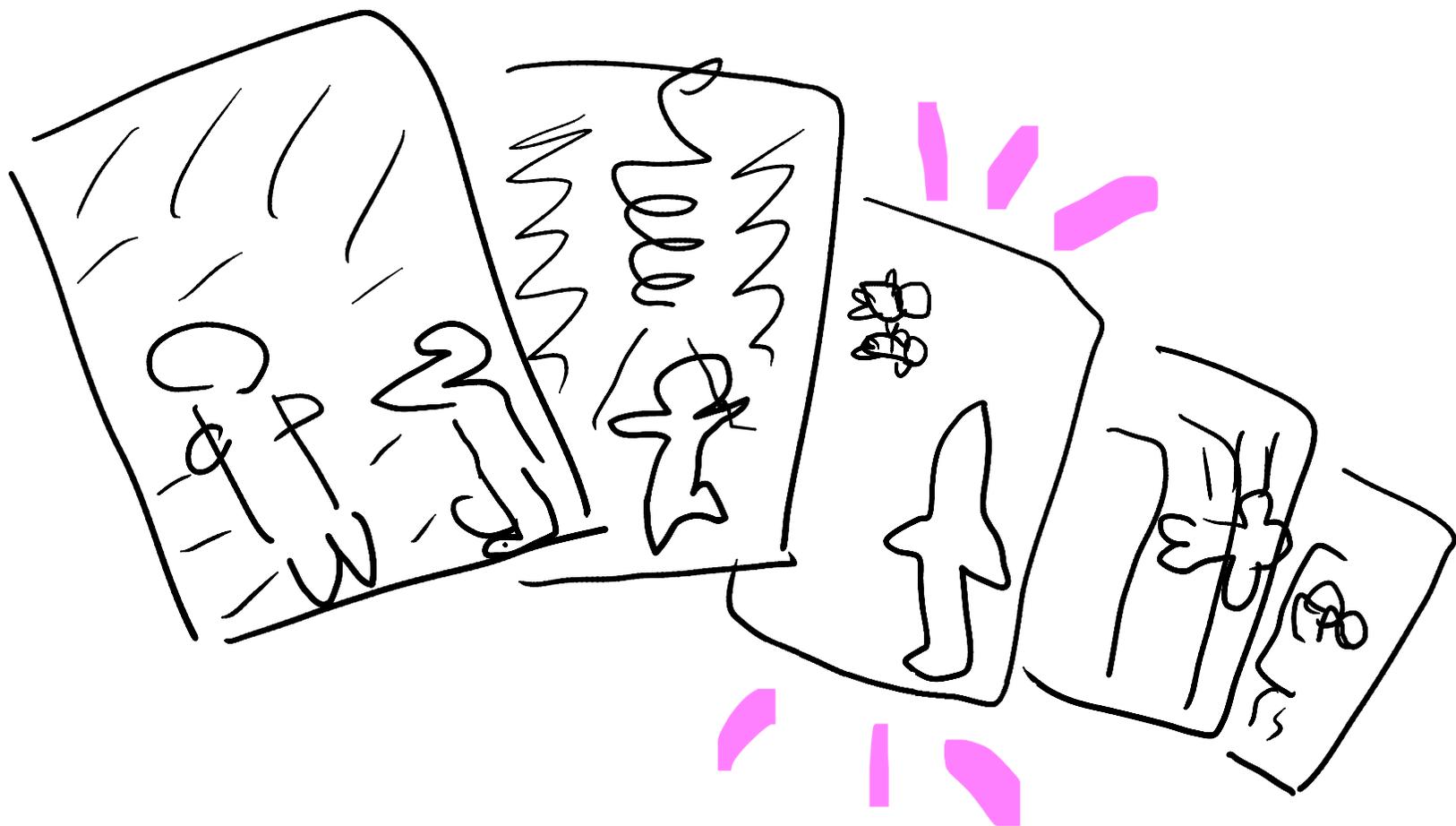
創造工学的に、といたしますか、創造技法の多様な技法から、初期のテーマをデリケートにうまく設定する方法を集めて、簡素化したステップを最初に紹介しました（仮→集→分→組→定）。

そして、漫画の最初の着想を、原点にして、アイデアを発展させていき最終的な「基本コンセプトの決定」まで、を、作業手順的に示してみました。

これは、実際の所、漫画の構想を練る上において、どの程度有効か、人工的な思考手順の面倒くささが強すぎないか、皆さんの意見を聞いてみたいものであり、まだ「石井の仮説」段階です。

もし、面白そう、とりあえずは試してみよう、という方が少しでもいれば、この手法を、この場で一度、回してみたいと思います。

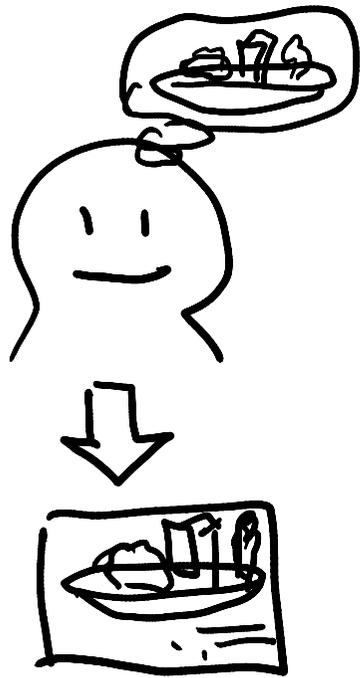




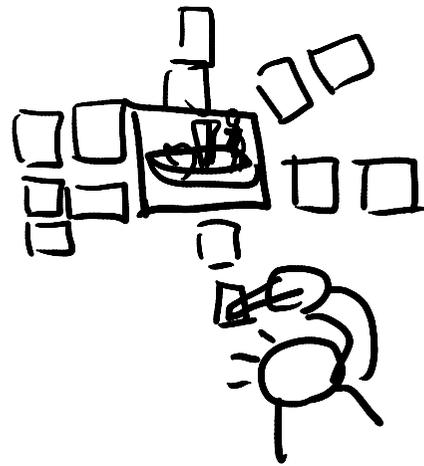
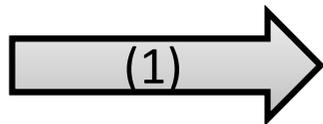
3人組（一人ずつでもOK）で、
見せ場を1つ選びます。

あるいは、自分で作ってもOK

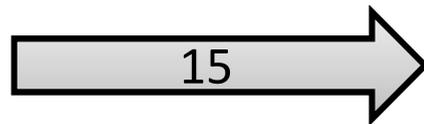
仮決め～決定 MAP (テーマ設定ワーク)



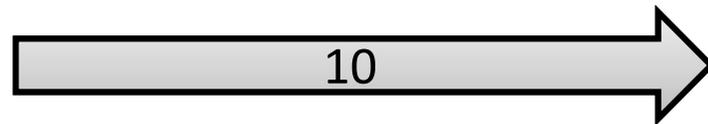
Idea → Draw



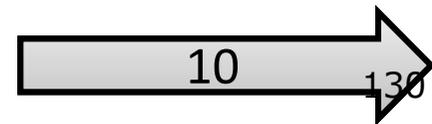
Explorer & Imagination
→ Draw



Select & Connect



Define



S-2

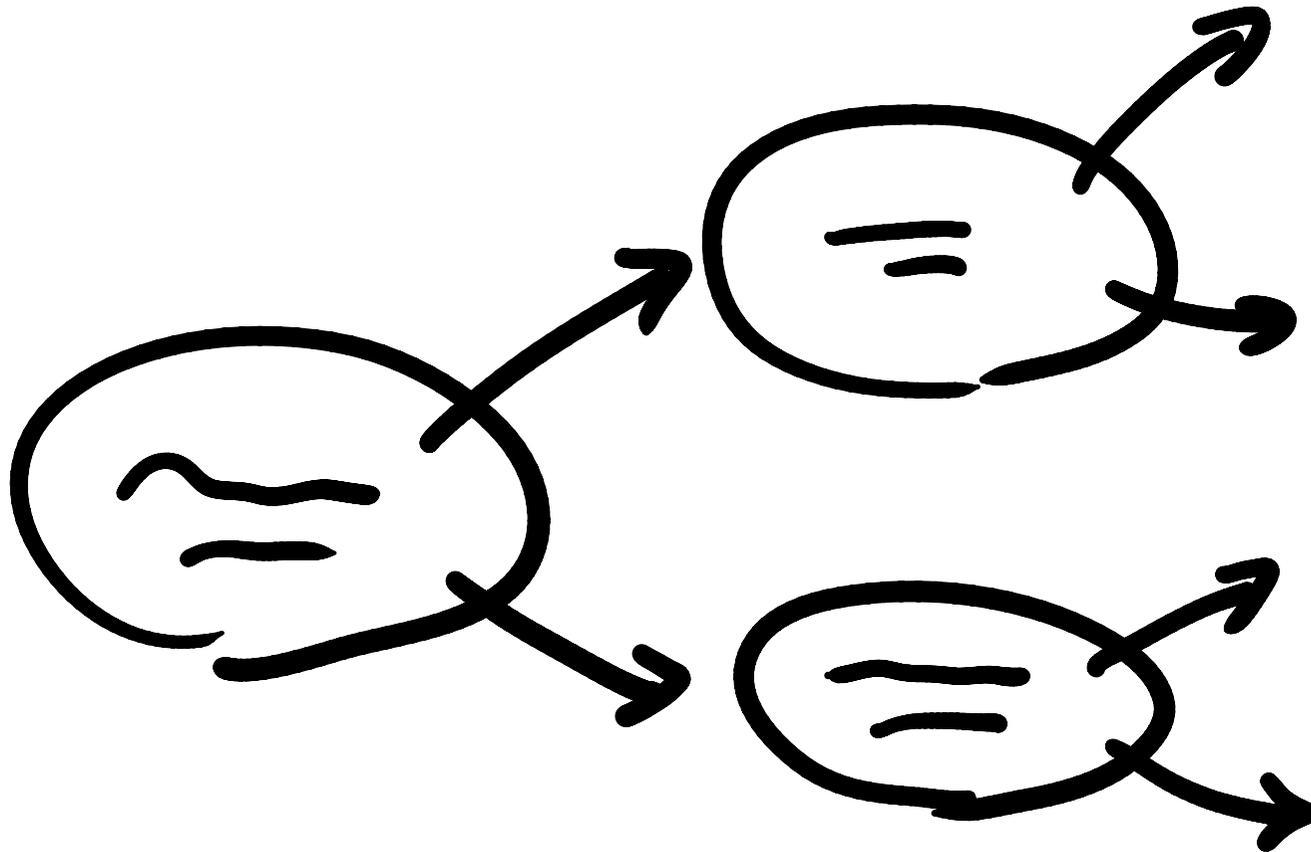
ストーリーをみたす**エピソード**が
1, 2, 3, 5と決まっているが、
“4がどうしても思いつかない”という場合、
どのような方法があるだろうか。

昨年に、Q&Aで回答したこと、や、ワークの差し込んだ内容である「分岐マップ」という比較的、単純で愚直なやり方を紹介します。

技法としての奇抜さはありませんが、それだけに、汎用性の広い、考え方です。

多分、自然とそういうことをしている人も多いでしょうから、大上段に構えて説明すると、というよりは、一度、明示的に整理してみよう、というぐらいのトーンで紹介します。

分岐MAP

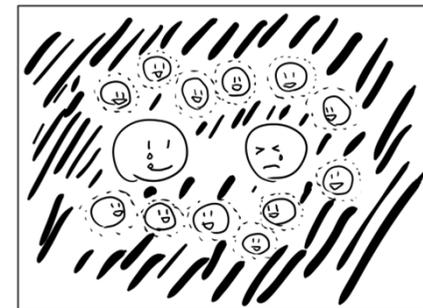


(提案する内容は、マインドマップと、エッセンスは同じです)

エピソード3



エピソード5



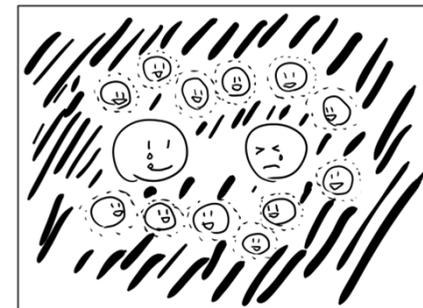
エピソード3

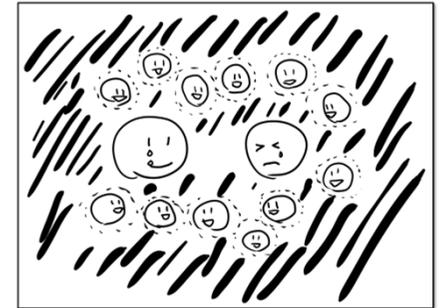


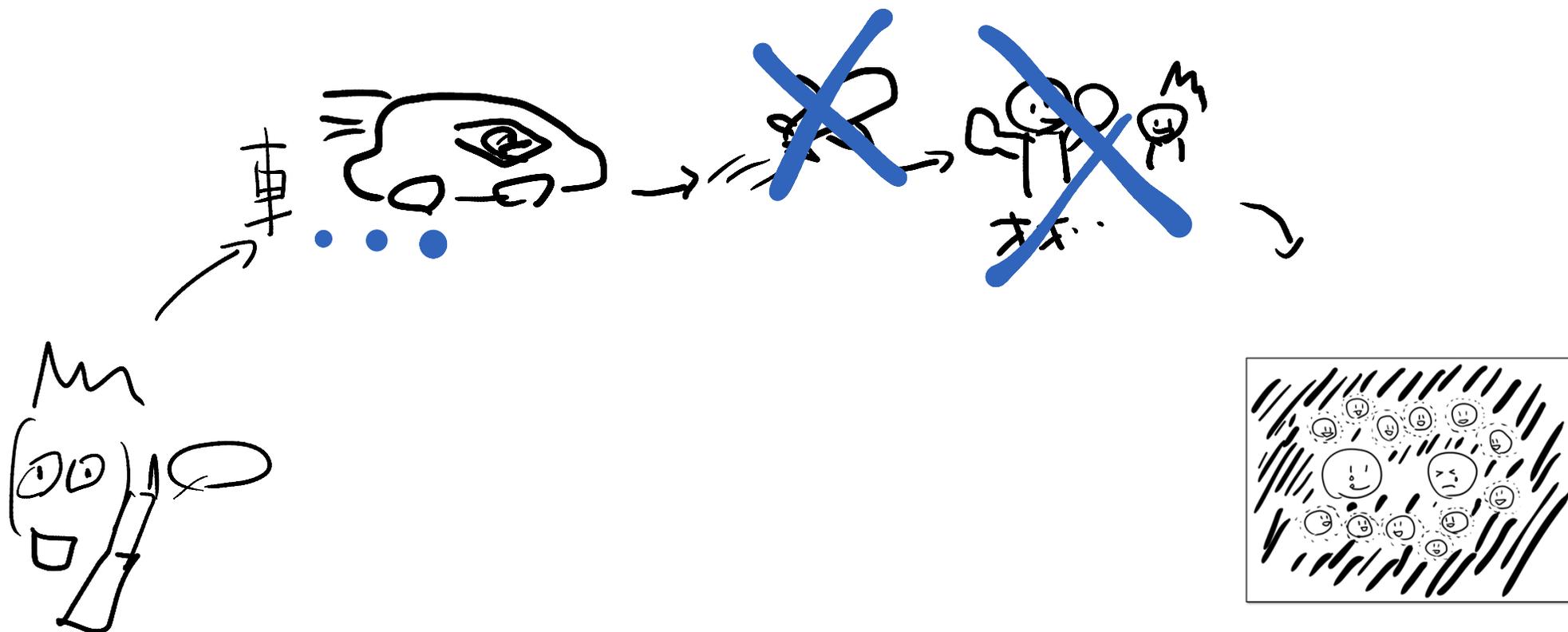
エピソード4



エピソード5





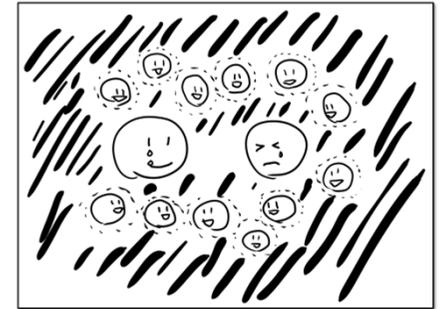


「話はつながるけれど、単純な展開だなあ」

「うむー、そんなに都合よく、会えないでしょ・・・」

・・・などなど。思いつくものの、どうも駄目だなこれ。

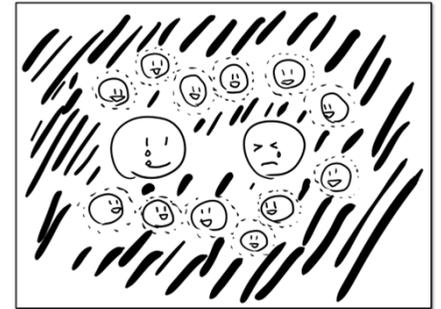
そういう時に、「分岐MAP」をします。

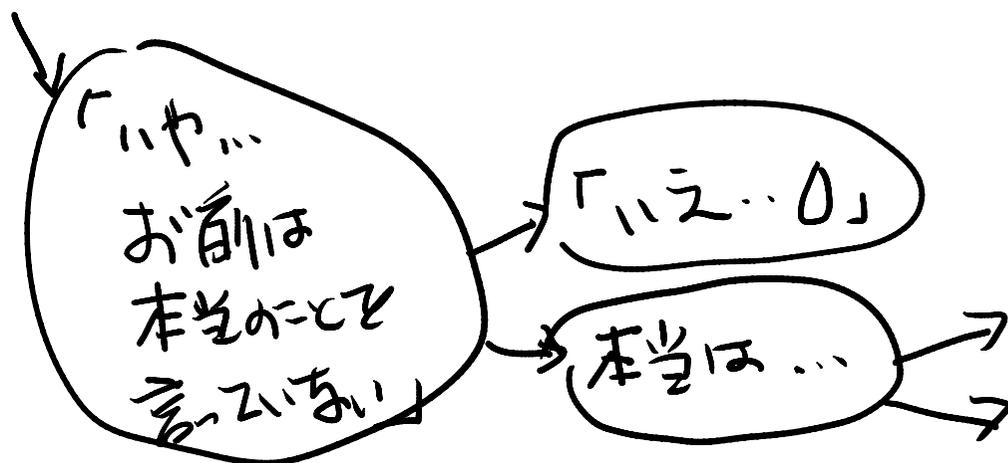
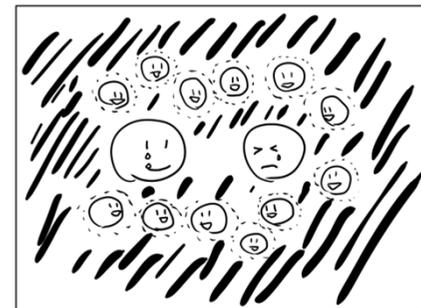
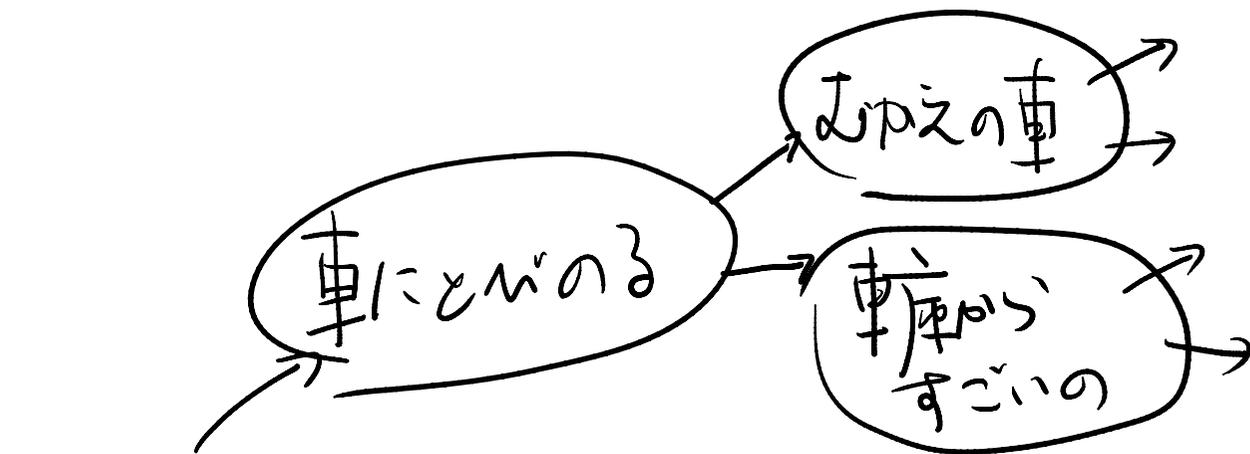


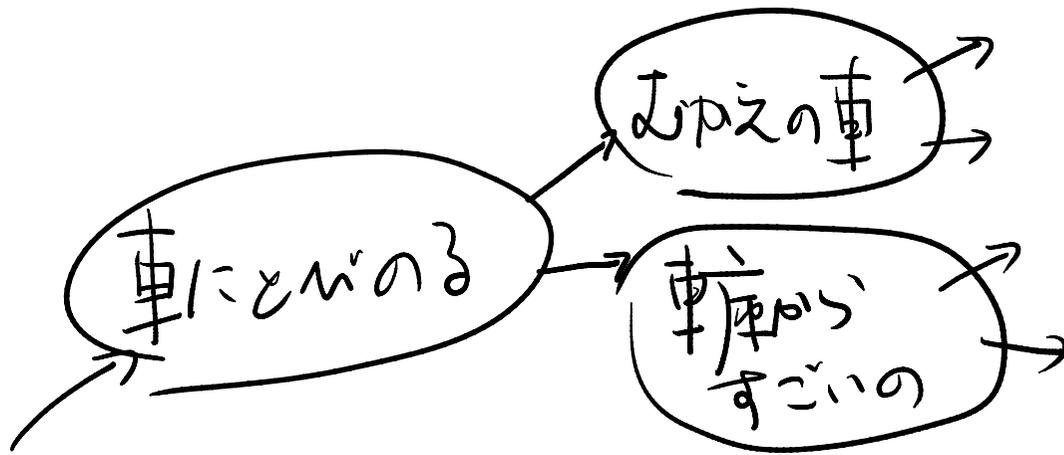
車にとわのる



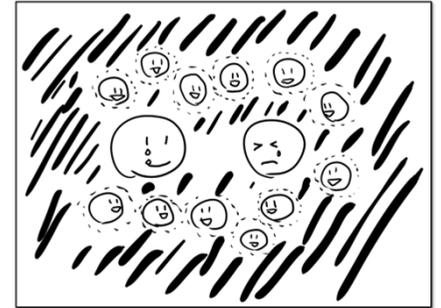
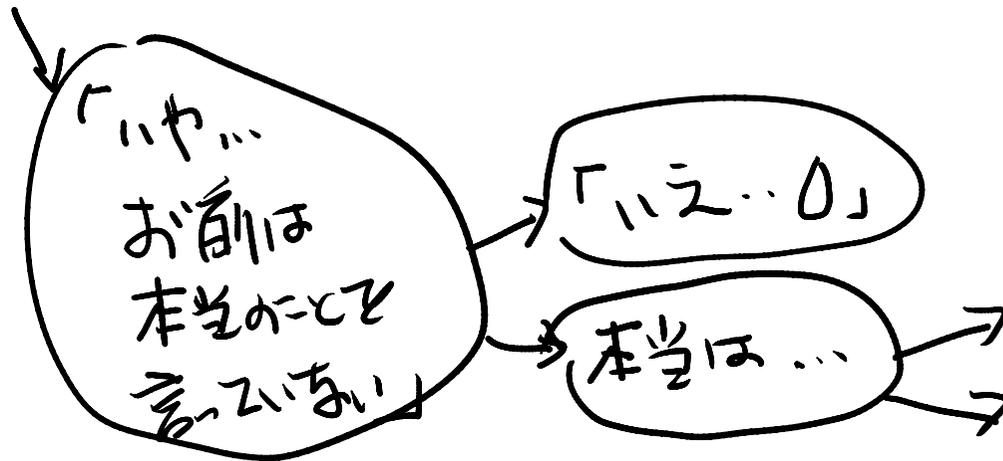
「いや...
お前は
本気のこど
言てない」

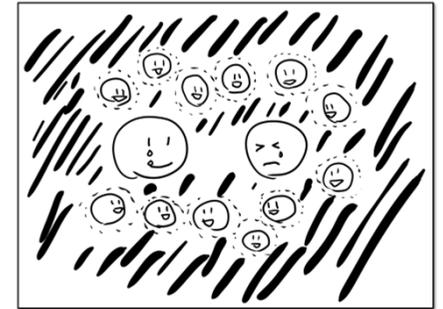
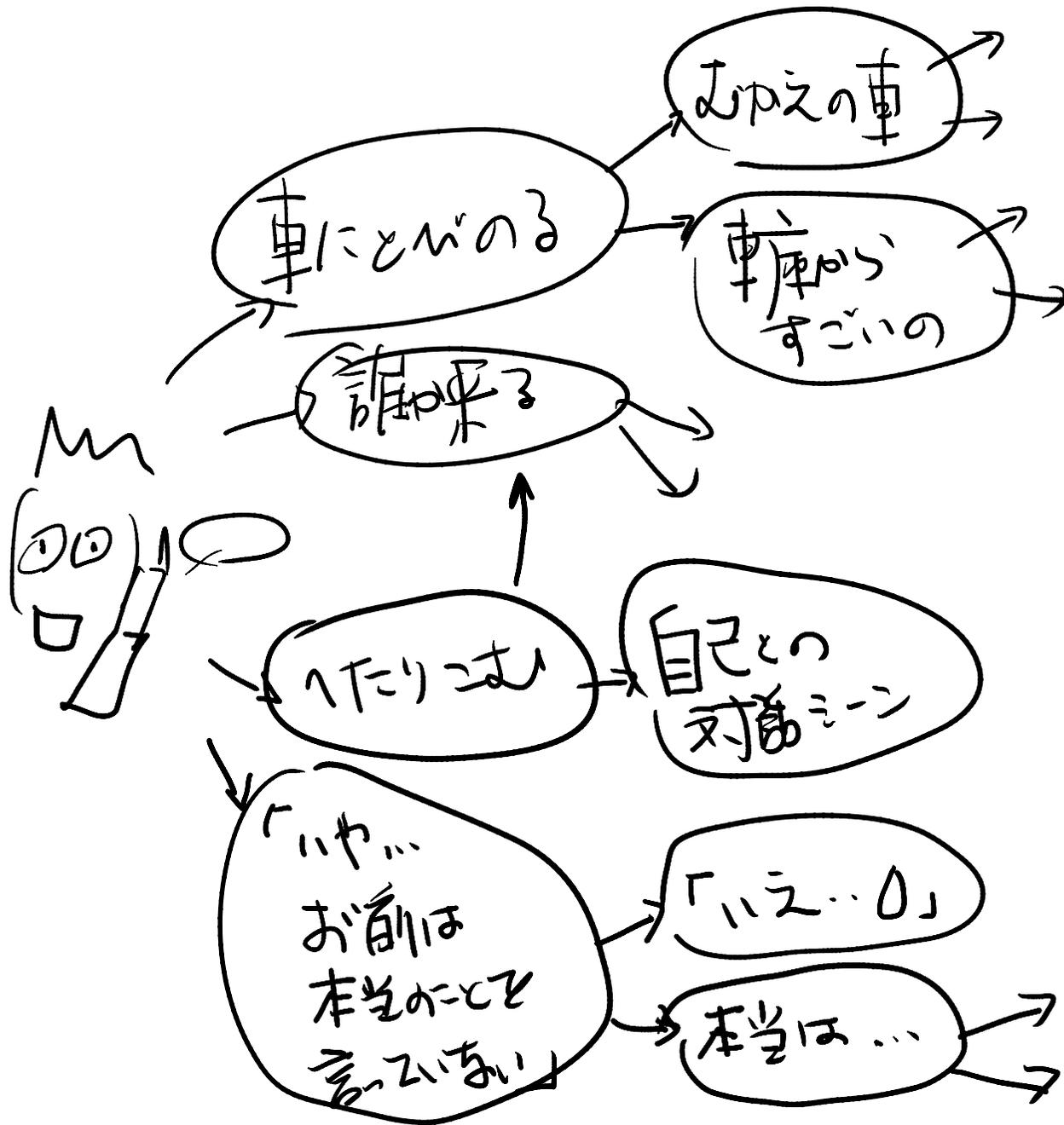


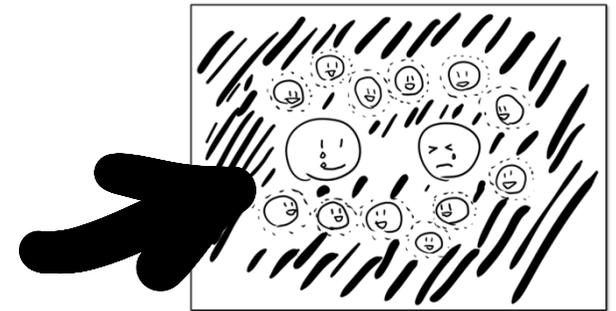
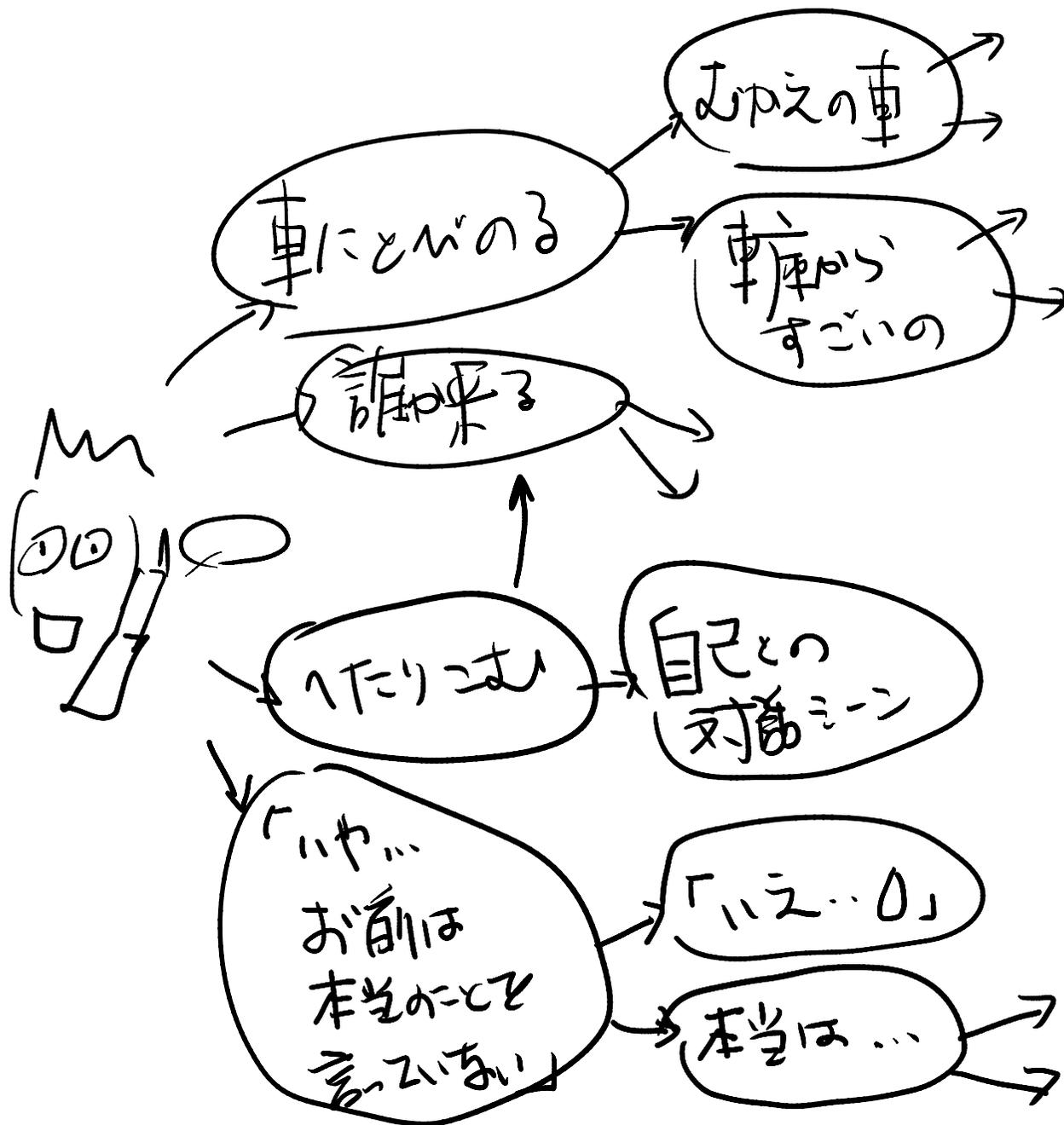




もっと、分岐をしてもOK。

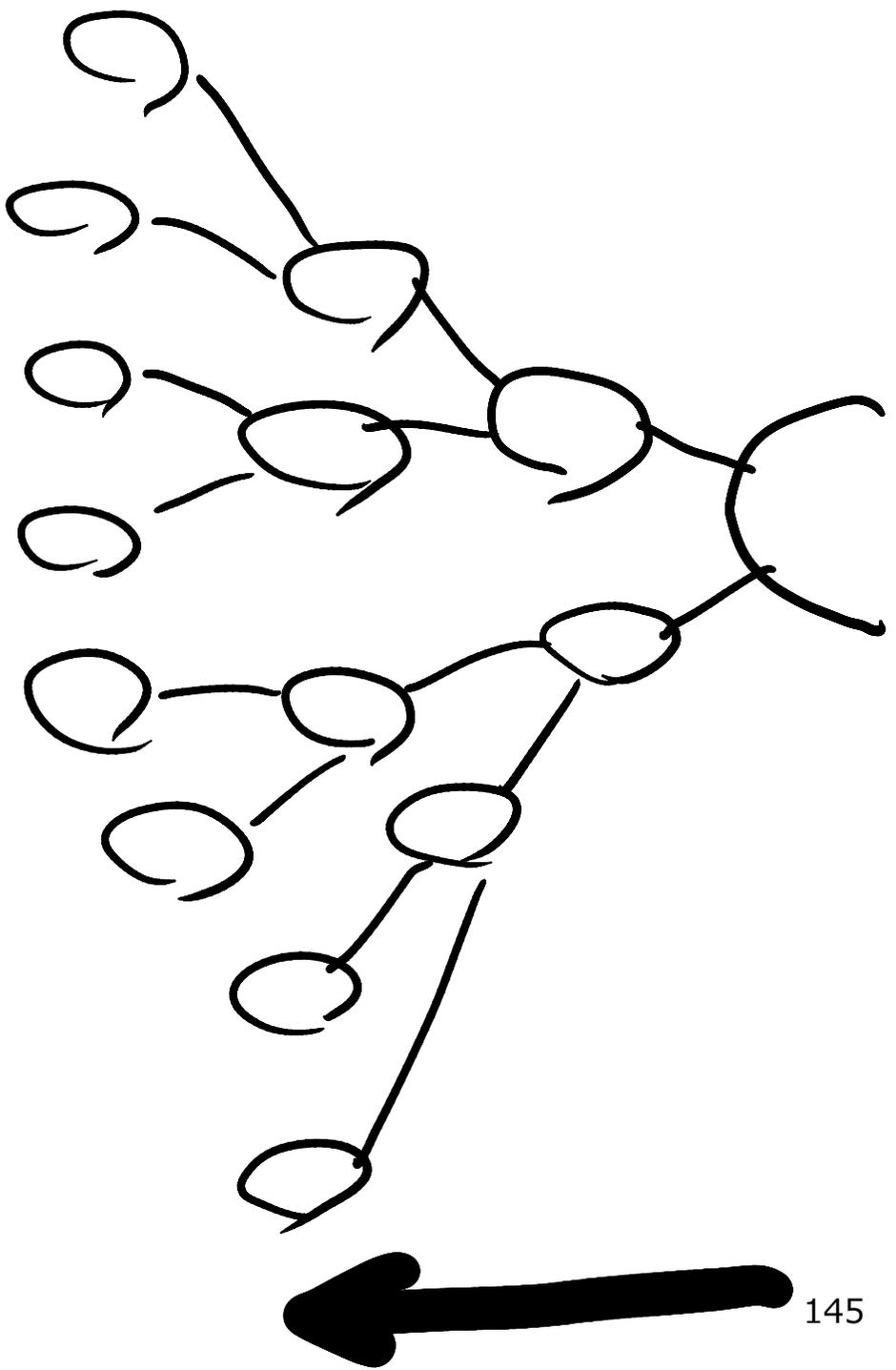
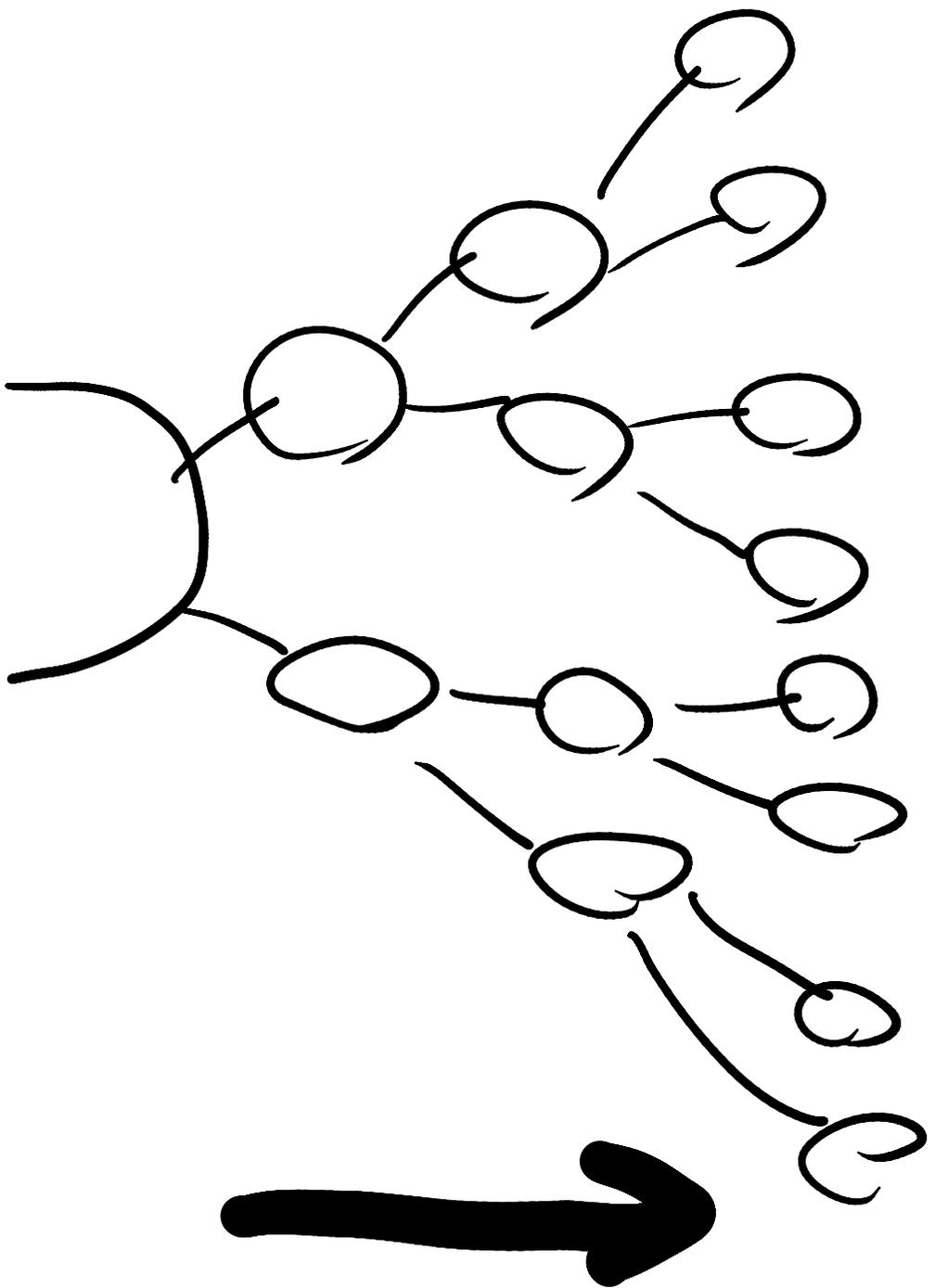


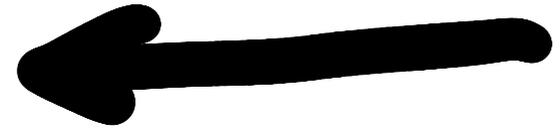
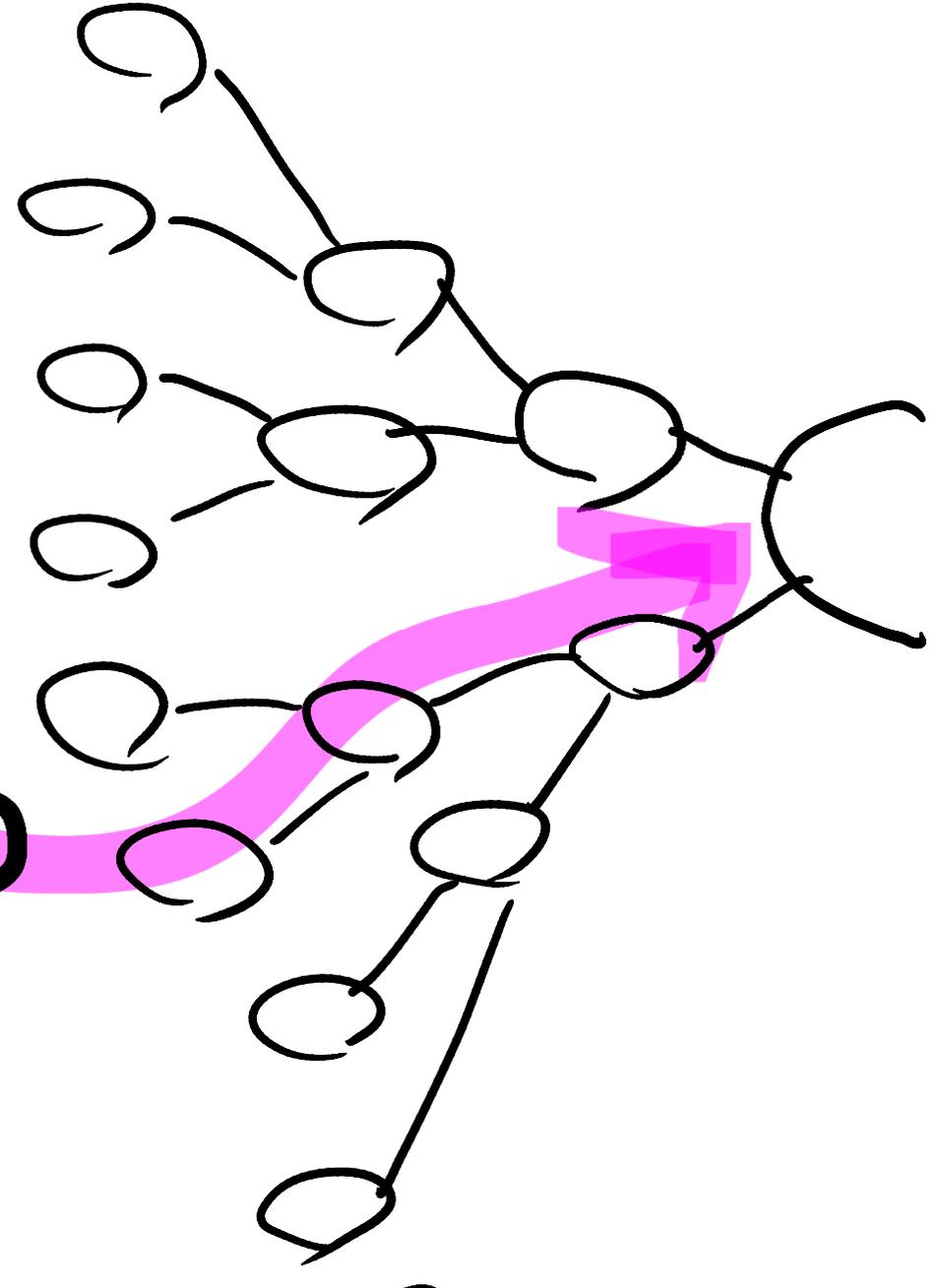
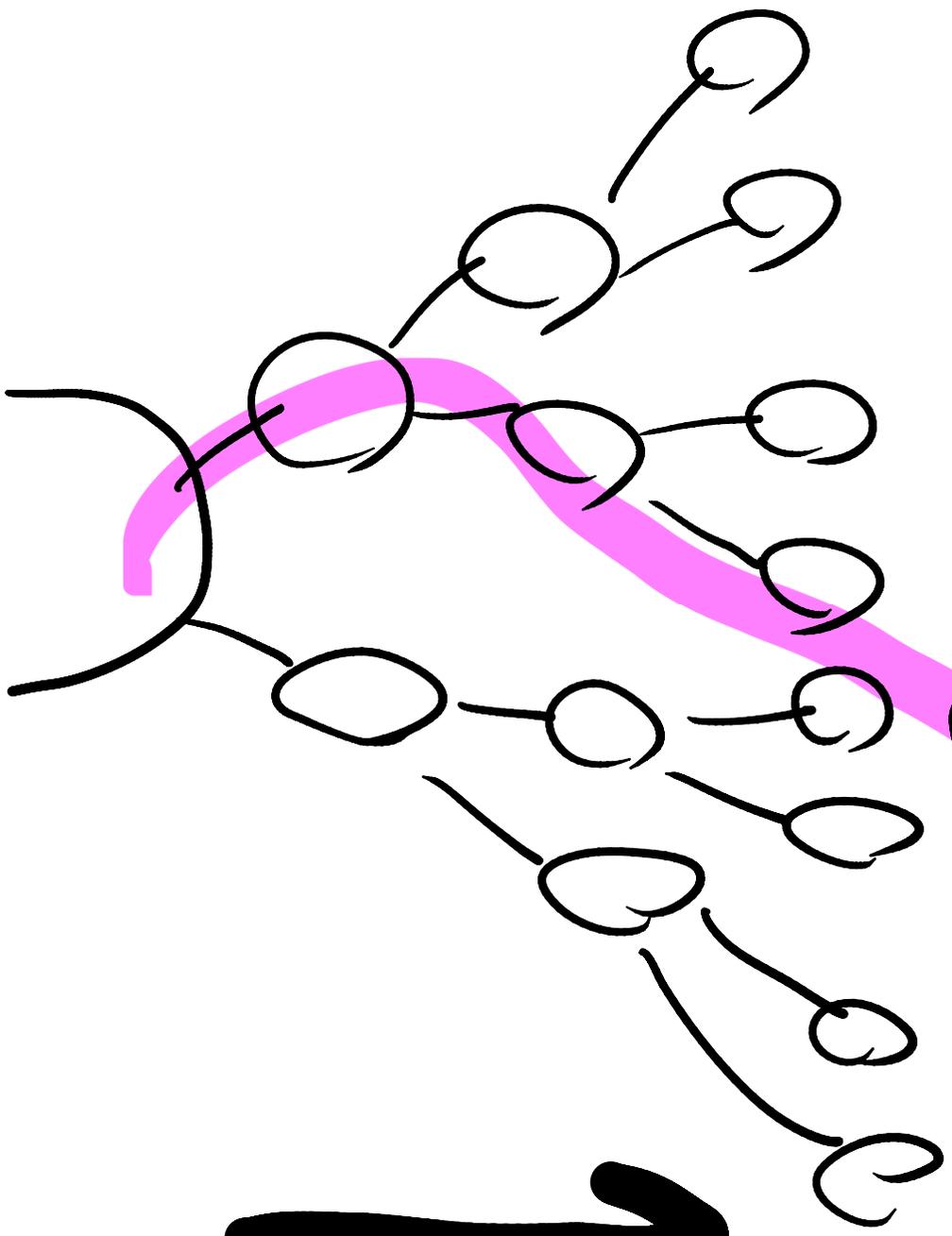




エピソード5に
たどり着くまで
分岐を続ける。

エピソード5の方からも、逆たどりをしていく
(ただし、時間を逆に進むのは、幾分、大変)





そして・・・

- ・ うまくつながっても、ごちゃごちゃするので、つながったら、文章化して、洗練させるべし
- ・ 極力、分岐MAPのルートを複数ルートつなげ、複数の中から選ぶべし

皆さんに回答していただいた 「アイデアに関する困りごと」

時間の許す限り、出来る限り、お答えしていきます。