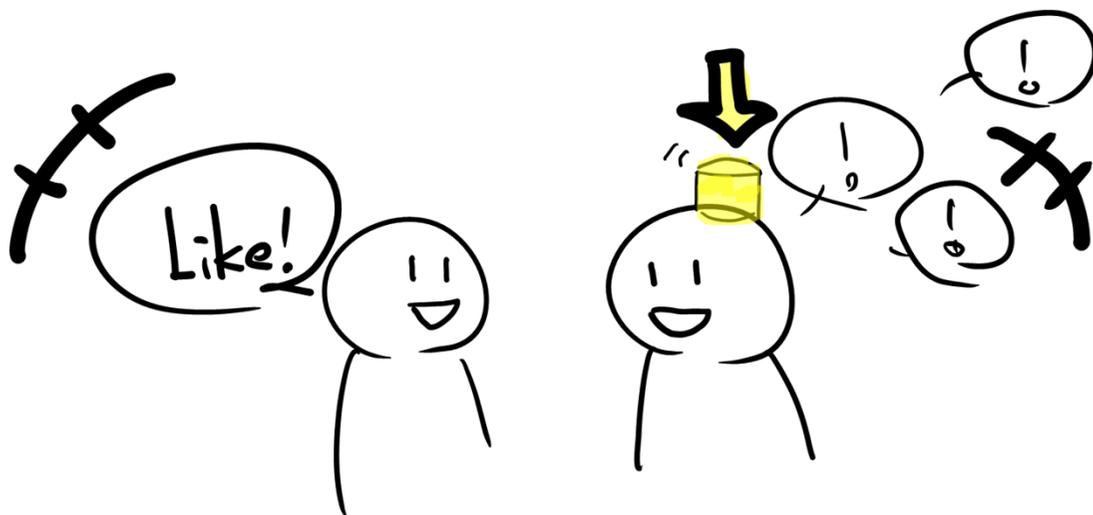


2013年4月9日

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

- 0) 発想の特性 ※資料なし
- 1) フクワーク ※資料なし
- 2) ブレストの根底にあるもの
- 3) マインドマップ
- 4) マンダラート

-
- 5) アイデアまびき法
 - 6) 分岐MAP
 - 7) ストーリー生成カード

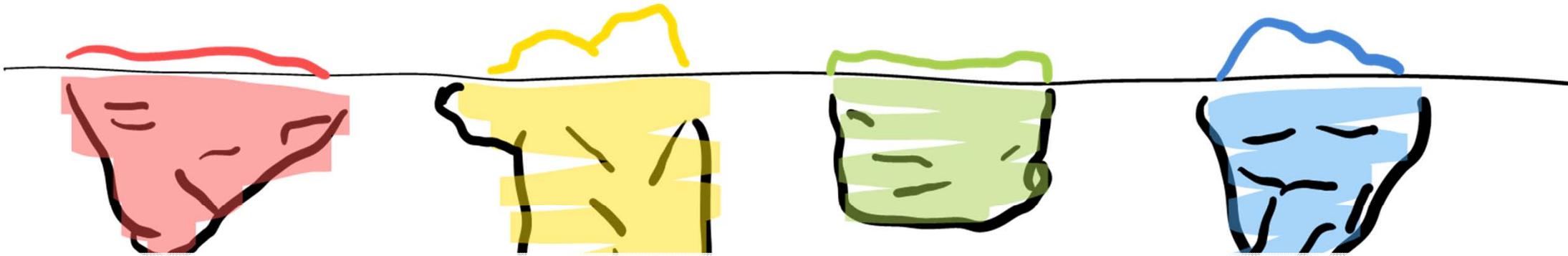
ブレインストーミングの4つのルール

1. Defer Judgment
判断を先に延ばす

2. Encourage Wild Ideas
未成熟な案を育成する

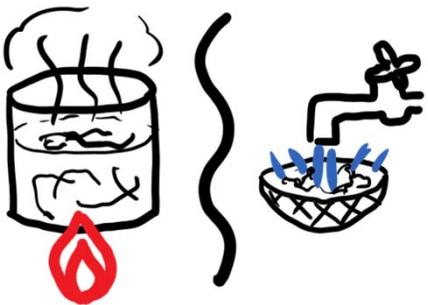
3. Go for Quantity
量を求める

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

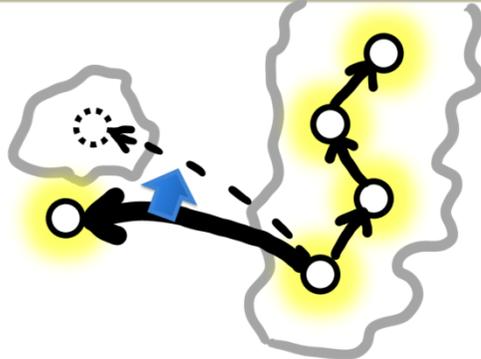


その根底にあるもの

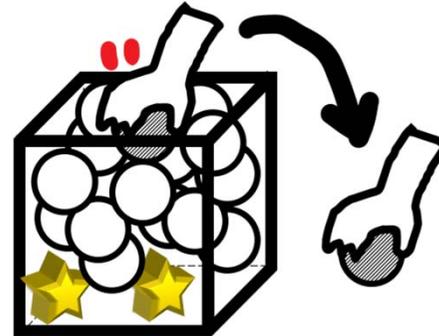
熱湯と冷水を同時につかわない



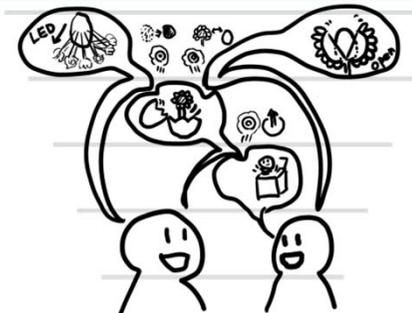
突飛な案に目を向け、周辺に目を凝らす



思いついたら、外に出す。戻さない。



挙がっている案の面白い所を見つけ、それに別の衣を着せ、新しい案を出す

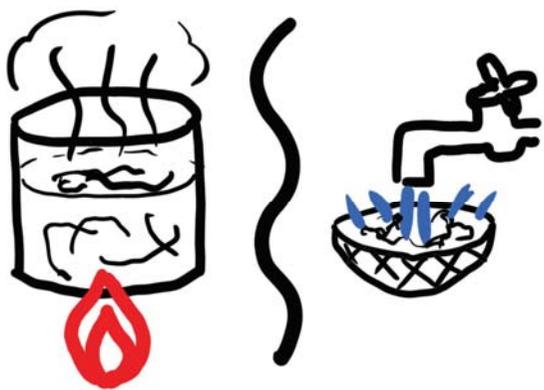


ルール

1 判断を先に延ばす Defer Judgment

根底の
心理様式

熱湯と冷水を同時につかわない



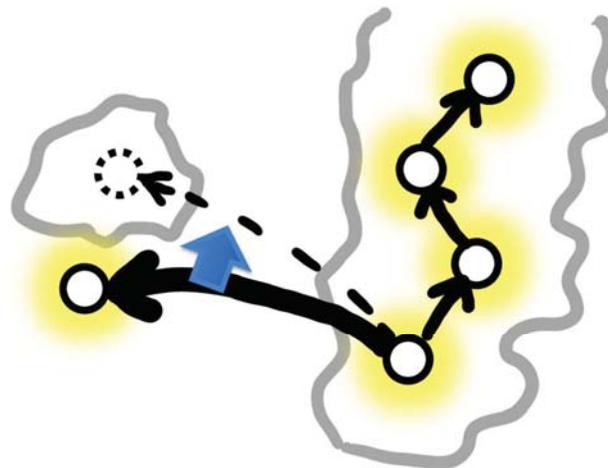
2

ルール

2 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

根底の
心理様式

突飛な案に目を向け、周辺に目を凝らす



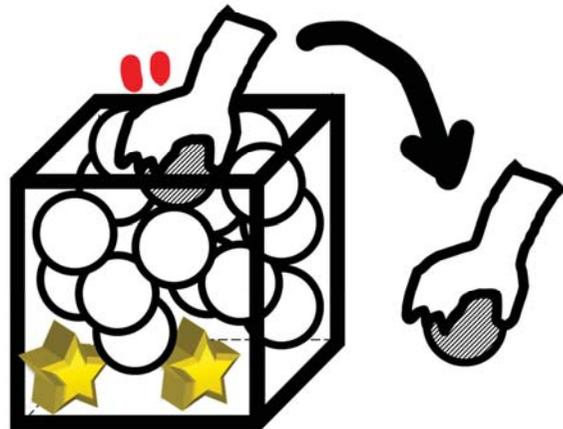
3

ルール

3 量を求める Go for Quantity

根底の
心理様式

思いついたら、外に出す。戻さない。



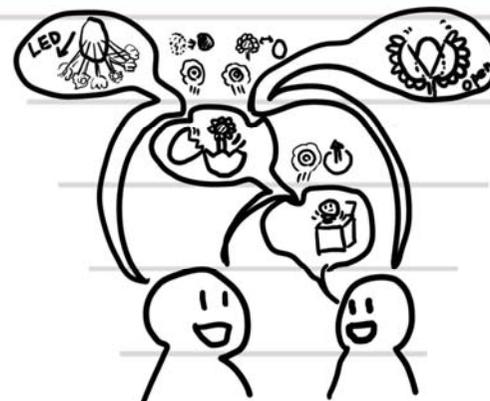
4

ルール

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

根底の
心理様式

挙がっている案の面白い所を見つけ、それに別の衣を着せ、新しい案を出す



5

1

判断を先に延ばす Defer Judgment

熱湯と冷水

「もし一つの蛇口から熱湯と冷水を出そうとして、ぬるま湯しか出てこないことになる。だから、もし批判と創造を同時にしようとしても、冷静な良い批判も熱した良いアイデアも出せないということだ。この会議中はアイデアだけに専念して批判はすべてお預けにしておこう」

判断力が働きすぎると創造精神は硬化してしまう」

「判断力があまりに早く水をさすと、イマジネーションは試案を考え出す努力をさっさとやめてしまう」

「熟さぬ判断力は創造力の炎を消し去り、さらには芽生えかけたアイデアを殺してしまう」

「あまりに旺盛な判断力は、人間の持って生まれたイマジネーションを枯らしてしまうことになる」

「批判精神と創造精神も折合いが悪い。だからよく調整しないと、すぐお互いの邪魔をするようになる」

「判断力とイマジネーションは適切な距離をおいておけばお互いを助け合う」

「創造的な努力においては、判断力は時宜を得た場合にのみ望ましいものとなる」

「決定を下すにあたって初めて、それまでの創造的過程での熱中を捨てて冷静に判断しなければならない」

新しいアイデア = 暗部探索

「判断力が手持ちの事実だけに頼りがちなものに対して、イマジネーションは未知のものに向かって手を差し伸べ（後略）」

暗部探索をしやすくする

「ブレインストームが生産的な理由は、創造的な思索のみに集中しイマジネーションを萎えさせる批判や邪魔を排するから」
「ちょっとでも失敗はないかという完全主義は排斥しなければならない」

「『正しい時に賢明に判断せよ』を肝に銘じておくべき」

アイデアを褒めるのは良い (プラス側の判断はOK)

「創造的な努力においてはアイデアの最終選択に至らないうちはアイデアの価値を比較する必要はない」とはいうものの

「創造的思索は肯定的態度を必要とする」

「創造的な努力は賞賛を好む」

「肯定的態度は『創造的な人々の特色である』」

「"イエス"に反応して新しいアイデアを形づくる習慣をつけよ。まず、それがよい理由を考えるのだ」

「希望と熱意と勇気と、さらには自信が必要なのだ」

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

「暗いは一歩ずつ」の傾向

「精神の航海に漕ぎ出すことはそんなに易しいものではない」
 「既成概念は新しい考えを受け入れる際の障害となる」
 「創造力を妨げる今一つの傾向は、われわれの“順応したい”という熱望である。」
 「『パカに見えるのがいやだから』という怖れは、人と違って
 いると思われたくない気持ちと一致する」
 「臆病はまた、創造的な試みに乗り出したあとでわれわれを立ち止まらせる小鬼でもある」

未成熟な・突飛な案も出す

「少なくとも自分のアイデアが一つぐらいは使いものになるかもしれないと思うだけでよいではないか」
 「バカバカしいアイデアでも、グループを息抜きさせるという点では効用がある」
 「勇気を出してアイデアを考えよう、そしてそれを思い切って試してみよう。人が何と言おうと、かまわないことだ。」
 「可能な限り最も奔放なアイデアを思いつく努力をしなければならぬ。そうすることによって、われわれのアイデア装置すなわちイマジネーションの準備運動を行なう」
 「他人にバカに見えるのと、自分にバカに見えるのと、どちらがいけないか？ 仮に他人が君のアイデアを少々バカげていると思っても、そのために自分で自分の創造精神を見捨ててしまつてよいものかね？」

よぎれば「可能性」に気づく

「創造力の問題においては特にイマジネーションを判断力に優先させて、対象のまわりを徘徊させること」
 「準備段階のひらめきを小うるさい判断力に妨害される前に、紙に書き留めるとよい。そうすれば、そのうちのどれかが鍵穴と鍵のようにぴたりと合うようになる」

良い所・新しい要素に注目する

「良いアイデアは大抵生まれた時には突飛なものだということ
 を忘れてはならない」
 「世の福利はすべて誰かの“バカげた”アイデアからもたらされている」
 「どのようなアイデアも、賞賛とはいわないまでも、少なくとも聞いてもらうことを必要とする。たとえ役に立たないものでも、努力を継続させるには激励が必要だ。」
 「心中創造的な努力を賞賛している」

“突飛さん” = 「多様性の担保」

「因襲主義。因襲は独創性の敵」（因襲：昔から続いているしきたり）
 「自分では『つまらない』と思っているアイデアも他の誰のよりも優れていることもありうるし、また、最上のアイデアを作る組み合わせには是非とも必要なものかもしれない」

量が質を生む

「質を向上させるものは量である」
 「創造的な成功は通常、案出した試案の数に正比例する」
 「試案が百あれば十の場合の十倍の成功率」
 「一見無謀とも思えるようなものをも含めて、量が物を言う」
 「試案をつぎつぎに重ねれば創造力も高まってゆくのだ」

「気落ちは創造力の訓練の敵」
 「初めのうち良いアイデアが全然浮かばなくても、どうだというのだ? (中略) 継続性と忠実さとねばりがあってこそ、ものになるのだ。天才と言われる人たちでさえ然り」
 「完全主義には用心をしなければならない。まあまあのアイデアを実用する方が、良いアイデアをさらに磨いているのよりはるかに利口である」
 「競争心が成人子供を問わず知的作業の遂行を50%以上促進する (中略) このような刺激は創造的な思索にとって最も大切なものである。創造的な思索にまず必要なものは、やってみようという衝動だからだ」

「立証済みの解決策を考え出すまでに35もアイデアを出している (中略) 5つか10か20ぐらいでアイデアを出す努力をやめていたら、ヘリコプターによる解決策は見逃していただろう」

出てくる順に傾向あり

★Fredrik Hären「アイデアメーション」 (IDÉBOK)

「初めに出てくるアイデアは大抵本当のアイデアではない」
 「実験では、アイデアを出す時間の前半と後半ではどのような違いがあるか比較された (中略) 後半には前半の78%以上のいいアイデアが出されている。」

独創への早道 = 搦んだら全部出す

「思いつくことは何でも、バカげていてもつまらなくても、書かないことには他の**アイデアの通せんぼ**をする」

出し尽して、苦しい = 「創造性のおいしいゾーン」

「判断力に創造力の邪魔をさせないようにするには、すべての可能なアイデアが得られるまで、判断を遅らせる (中略) この時が来てもまだ判断力を行使させようとしてはならない。良い時機に心をさ迷わせておくと、さらに良いアイデアの靈感 (inspiration) が得られることもある」

★石井力重「Brainstomingの量と質の測定実験。出尽くすまでやる。この時点をとt0とする。更に0.5*t0やると「質」が増加。

出尽くしたら、あと10個

「少し違う」だけのアイデアも 新しい・別のアイデア

「特許の多くは他人が最初思いついたアイデアを土台にしたもの」

「他人のアイデアのちょっとした改良に過ぎない特許はさらに多い」

「完全主義は人生の視野を狭めてしまい、創造的な努力を制限してしまう」

「ほとんどすべてのアイデアは他のアイデアの上に成り立っており、最高のアイデアとは前にあったものの改良に過ぎない」

「いいアイデアだね。 その上に、更に、作ろう」

「どんな地位においても妨害の本当の原因は、あのいまましい自尊心、すなわち自分の判断力に対する自尊心である。自分の批判力がすぐれていると思うために、仲間のアイデアをつい鼻であしらってしまうのである。」

「『これでもよいが、さらによくするにはどうすべきか?』を考えるのだ」

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

「感化力も大きな役割を果たす（中略）『本当のブレインストーム会議では、1人の頭脳のひらめきが他の人々の持つ素晴らしいアイデアに火をつけて、一連の爆竹のように次々に鳴り渡らせる』この現象を「連鎖反応」と呼ぶ社員もある」

「良い共同者と一緒だと創造的な仕事が一層よくできる場合は多い」

派生案は必ず有る（5～10個）

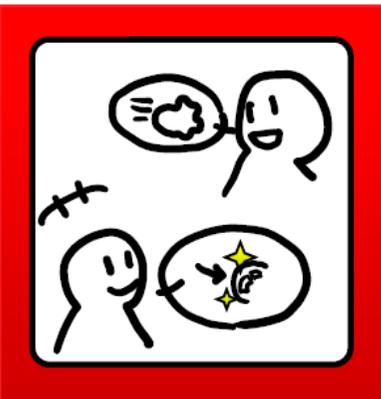
「連想はブレインストームの際、二様の効果を発揮する。アイデアを出したものは自動的にそのアイデアによってイメージネーションをかき立てられ別のアイデアの方に向かう。一方彼のアイデアは他の出席者全員の連想力にも働きかける。」

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）

ブレストのルールの本質は、創造的な思考のためのガイド、なんです。



誰かのアイデアの
良い所に目を向けて、
それをコメントする。
Find a good point in someone's idea
and comment about it.

Mood Maker

© ideaplant.jp



実現性が低くそうな、
突飛なアイデアを出す。
Come up with a wild idea
that seems almost impossible to realize.

Free Thinker

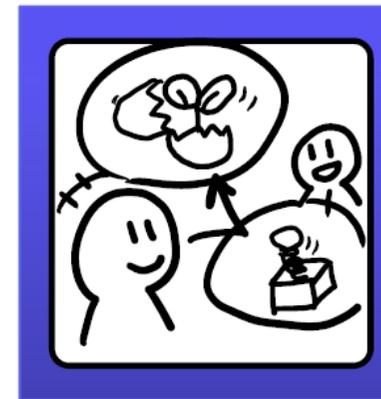
© ideaplant.jp



質にこだわらず、平凡な
アイデアをたくさん出す。
(2個以上出す)
Quantity than quality:
give a lot of trivial ideas. (more than two)

Mighty Maxer

© ideaplant.jp



誰かのアイデアの面白い所
を見つけ、それをヒントに
してアイデアを出す。
Find something interesting about someone's
idea and make a new idea from it.

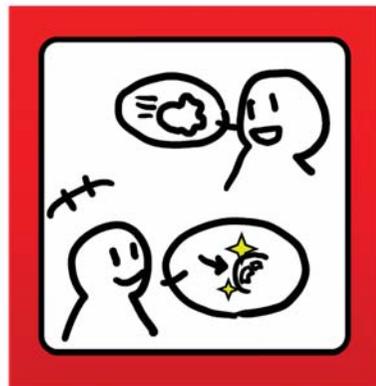
Giant Rider

© ideaplant.jp

これらを意識して思考すると、
創造的なアイデアを考え付きやすくなります。

(ブレストのルール。
それ加えて、もう1つ)

Praise First プレイズ・ファースト



誰かのアイデアの
良い所に目を向けて、
それをコメントする。
Find a good point in someone's idea
and comment about it.

Mood Maker

© ideaplant.jp

6



「プレイズ・ファースト」 (相手のアイデアの良い所に光を当てて、コメントする)

効果1)
アイデアを言いやすい場ができる



効果2)
創造性のエンジンが回り始める
(肯定的心理 → (刺激) → 創造的思考)

7

P

先に褒めよ
Praise First

創造工学の
文献各種より

読み物

アイデアを出していなくても ブレストに貢献する行動

「誰でも賞められればもっとアイデアを出す気になり、思いやりのない仕打ちを受ければ、いや気がさす」
「われわれは、自分の創造力を自己妨害によってだめにするとも往々にしてあるということを忘れてはならないし、また、他人の才能をだめにしていくことがよくあることも忘れてはならない」
「鉄則は、アイデアを常に奨励すること、それ以外にない」
「気の合った同士が楽しい気持ちで仕事をすれば、お互い良い影響を与え合う」

「肯定的態度は『創造的な人々の特色である』」
「自己激励は相互激励と同様、欠くことのできないもの」

良い所に光を当てる

★石井力重「アイデアを見るときには、そのアイデアの良い所に光を当ててコメントする。そのアイデアの持つ潜在可能性を引き出される」

「"イエス"に反応して新しいアイデアを形づくる習慣をつけよう。まず、それがよい理由を考えるのだ。」

PPCO ★Brair Miller, Roger Firestien, Jonathan Vehar

「プラスの面、可能性のある面、心配、心配を解決する」「新しいアイデアを出したとき、たいいてい人は少し誇りに思い、少し戸惑いがある。『最初にほめよ法』は、新しいアイデアを評価し改善する4段階テクニックであり、肯定的な判断 (affirmative judgment) の原理として確立された。この方法は、思いついた1つのアイデアの可能性とかその独自性をつぶすことなく、正と負の両方の反応の表出を可能にする。新しいアイデアに直面して、その欠点を指摘しがちな傾向に抵抗することができる。最初にその中にある価値を見つけよ。それについてあなたが何を持っているかを表出しなさい。それが動き始めたとき何が可能かを言いなさい。その後さらにさらなる思考を必要とする疑問をまとめて、あなたの心配な点を提出すべきである。最後に、それぞれの心配な点を解決するためにブレインストーミングをやりなさい。」「4つのステップがある」
「**プラスの面**：ある人のアイデア、仕事、提言や遂行について、現時点であなたが好ましいと思う点をあげる。直接的、正直、特徴的に述べなさい」「**可能性のある面**：この新しいアイデアはどのような機会につながるだろうか。また、将来の成長をもたらすような潜在的な副産物は何だろうか」「**心配な点**：未来に可能な展開方向の未だがりの疑問としてあなたの心配点を表出しなさい。意見表明スターターは『どのようになれるか…』『どのような可能性があるか…』『どのような方法でできるか…』を使いなさい」「**心配な点の解決**：あなたの心配な点のリストをレビューしなさい。とても重要なものを1つ選び、それを解決する少なくとも1タースの方法をブレインストーミング法で生み出しなさい。次に大事なものについても同じようにやりなさい。あなたの心配な点のすべてを解決するまで続けなさい。」

13

創造的な人の特性

出典：「創造的問題解決」

アイデアプラントにて
出典文章の順番を編集。

- お金によって動機付けられていない
- 器用である
- ユーモアのセンスがある
- 活力がある
- あいまいさに寛容である
- 世界を異なった風に知覚する
- 敏感である
- 適合的である
- 発散的思考をする人である
- 未広がりで考える
- 空想を巡らすことができる
- 柔軟である
- 流暢である
- 想像的である
- 直感的である
- 独創的である
- 観察力が鋭い
- 好奇心がある
- 多くの質問をする
- 一斉を好まない
- 他者が通常考えないことに可能性を見出す
- きわめて批判的である
- 自立している
- 自己に精通している
- 自信に満ちている
- 運命の感覚がある
- 自己実現している
- 自己鍛錬 (self-disciplined) している
- 統合と精緻化ができる
- リスクのある意思決定ができる
- 固執する

アイデアの破壊者

創造性が破壊されるときの主な容疑者はだれか。それは…

- 習慣
- 規則と伝統
- 知覚的なブロック（現在の地位の心地よさ）
- 文化的ブロックと斉一性への圧力
- 失敗の恐怖とか異質であることの恐れのような情緒的なブロック

創造的思考を自由にするために次の質問を考えるといい。

創造的な突破
（ブレイクスルー）が
必要な場合には

「他にそれをやる方法が無いのか」

「もし何かがあるとすれば・・・どうなるか」

**「これにはどうしても適合しない何かを、
どのように使うことができるか」**

想像力の促進要素

(Alex.Osbornの文献より石井にて抽出)

【人】

- ・共同作業者
- ・友情の雰囲気

【道具】

- ・紙と鉛筆
- ・カード
- ・音
- ・におい
- ・クイズ・パズル・ゲーム

【環境】

- ・場所（ベッド、飛行機、汽車、浴室、馬）
- ・夢想の場所（教会、演奏会、船）
- ・時間（一定時間を割り当てる、午前中）
- ・場の空気（自由、民主主義的）
- ・乗り物
- ・旅

【動き（身体系）】

- ・歩く
- ・体験する
- ・苦勞
- ・雑用
- ・眠り

【動き（知的営み系）】

- ・課程を取る
- ・スタートする
- ・持続・習慣
- ・読書
- ・書く
- ・追跡
- ・直喩づくり
- ・訓練を考える
- ・訓練
- ・精神集中

【内側】

- ・締め切り（期限を定めること）
- ・割り当て（自分に課する）
- ・肯定的態度
- ・希望、期待、熱意、勇気、自己激励
- ・感情（愛）（利他）
- ・感情（欲）（危急）
- ・意思（自分を強いる、やる気）
- ・心構え・精力的精神
- ・関心・知識
- ・努力の習慣

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。

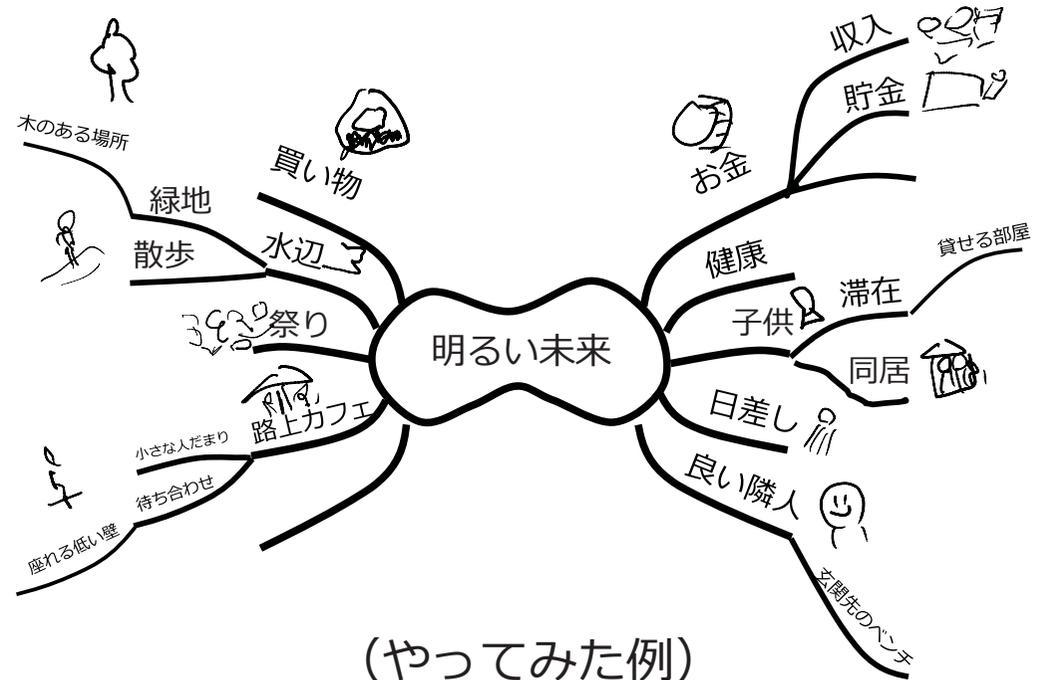
(悩みとか、複雑なことを考える時に
すっきりと考えたい時にも便利)

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。



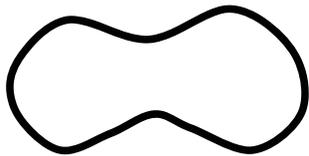
(やってみた例)

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

5

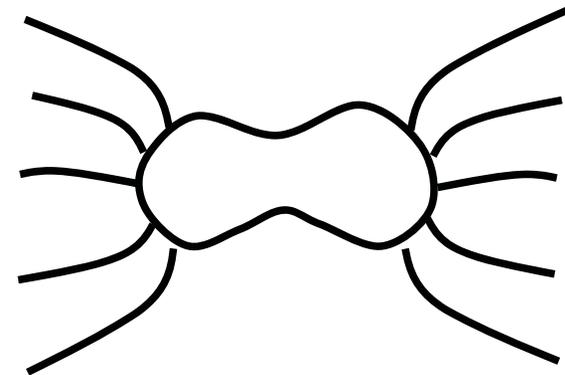
効果的な書き方

6



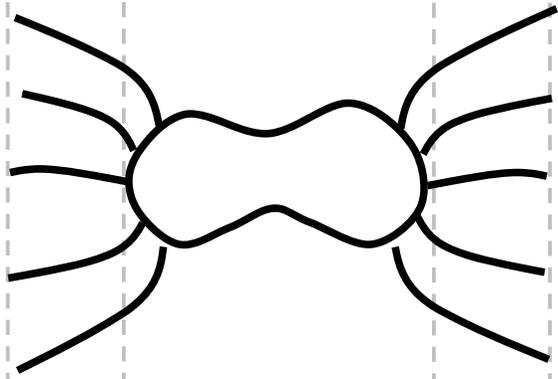
中心に丸を描く

7

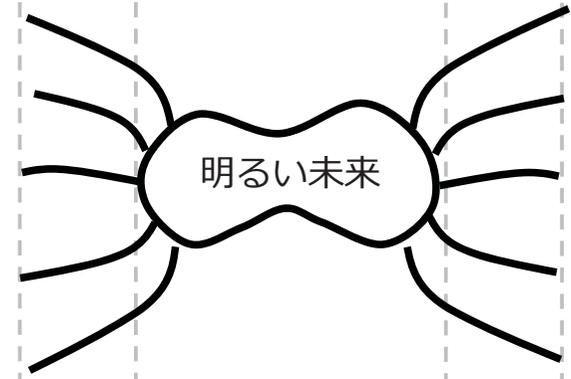


枝を10本かく

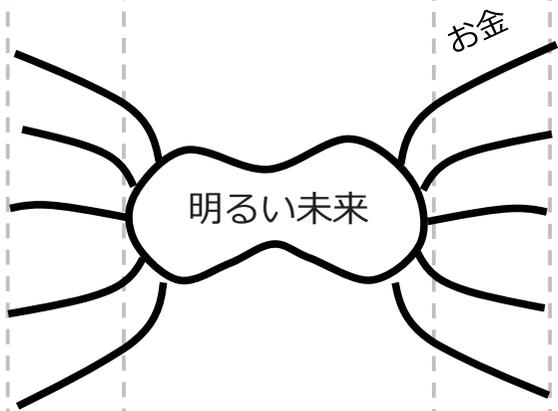
8



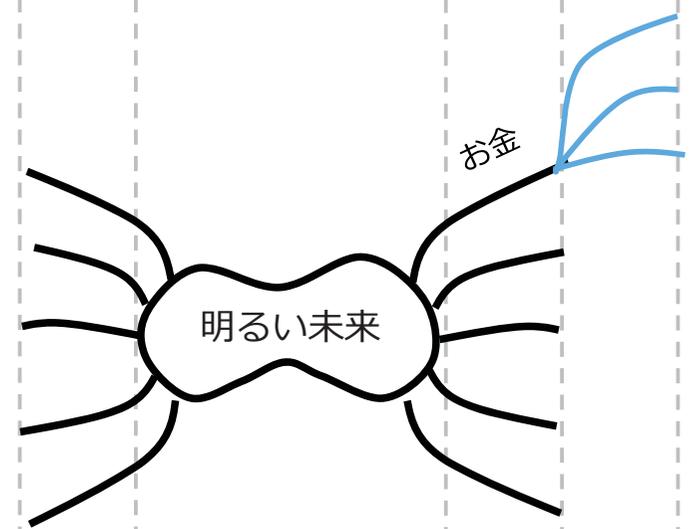
長さは、3段を目安に



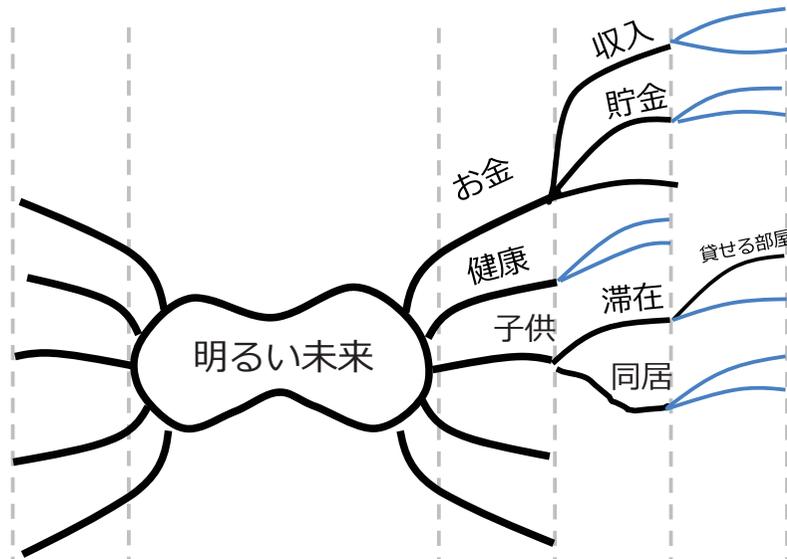
中心に発想のテーマ



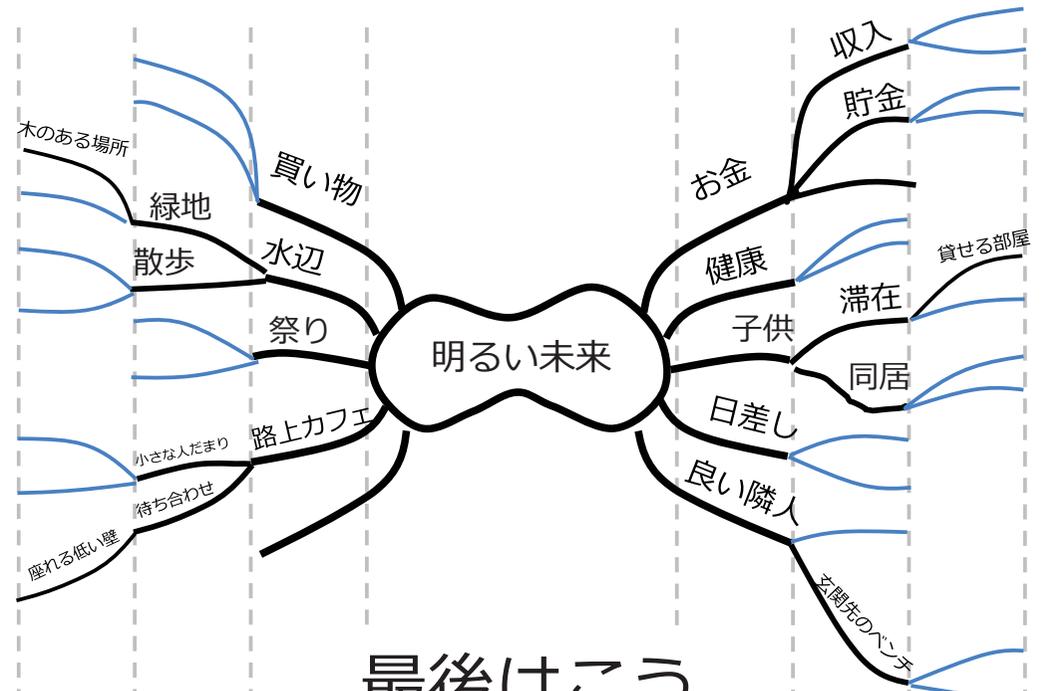
想起することを、短く書く



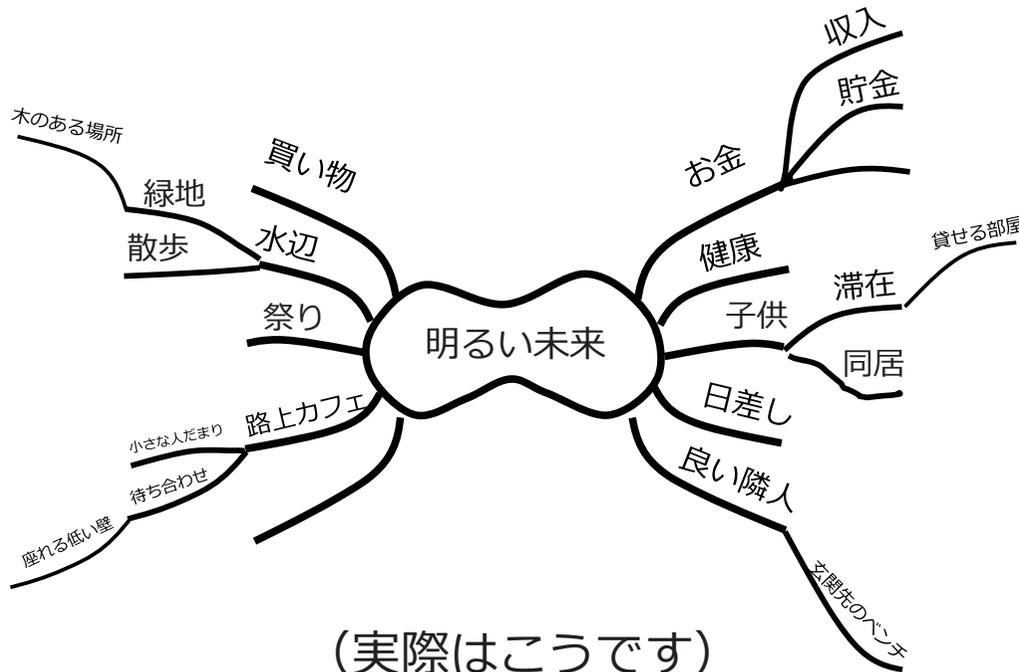
書いたら、伸ばす



空いている枝はうめる



最後はこう



(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。

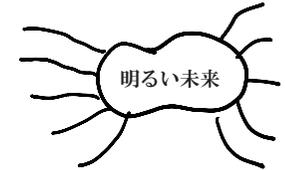
※あるいは、桃太郎の世界観で、鬼が島で「一番下っ端の鬼」が、妄想する彼にとっての明るい未来、でもいいです。

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。

17

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】



18

Work2

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

19

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、

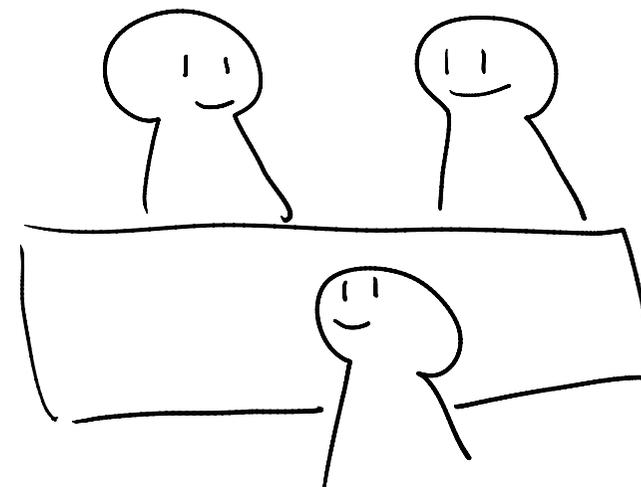
丸をつけたもの一つを、中心にして、
2つ目のマインドマップを。

こうして与えられたコンセプトを広げます。

20

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。

21



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)

22

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)

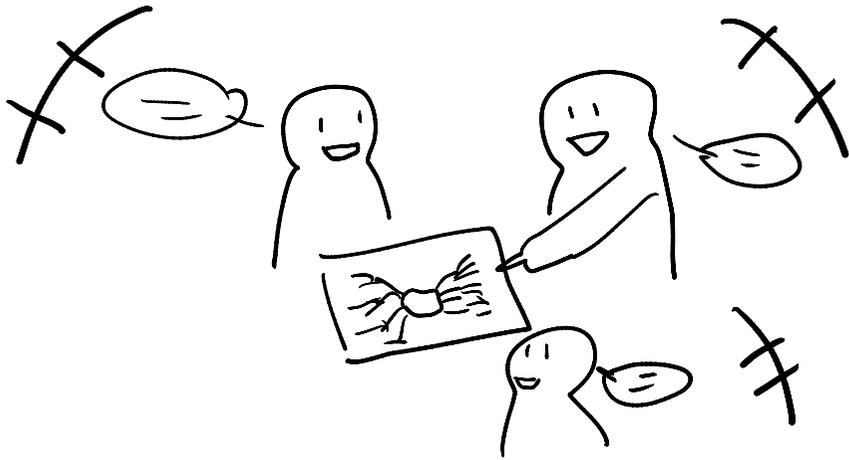
戻ったら終了

23

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。

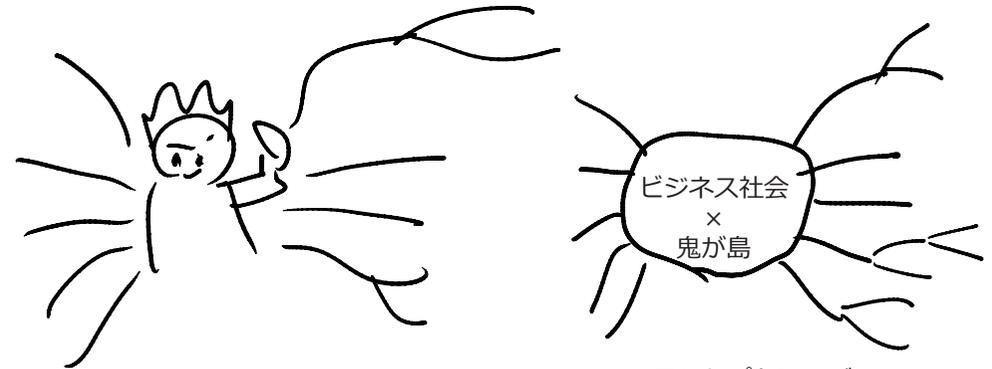
24



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、雰囲気は壊れるような感覚」
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

4

マンダラート

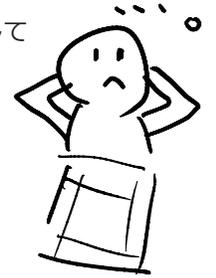
- ・マンダラートって？
- ・描きかた
- ・共同作業での使い方

1

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・・・、つまらないものしか浮かばない・・・」

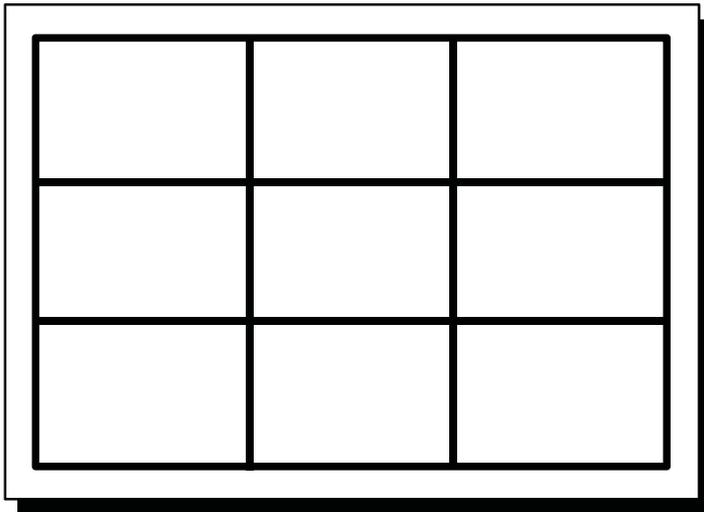


そういう時を例にして、
マンダラートを使って発想を引き出すと、こんな感じになります。

(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)

2



まず3×3の升目を書く

3



中心に発想のテーマを書く

4

		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個ぐらいいはすぐに出る)

5

		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、全部埋めようとする

6

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)

7

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

	アルバム	

一つ選び、新しい紙に展開する

8

		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

9

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

10

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

	パン	

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	

“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

11

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)

12

(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。

13

やってみましょう

14

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



15

Work (8分)

- ・ 3×3のマス目を書く
- ・ 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

16

Work2

今書いたマンダラートを、
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」
と感じるものに。

最後は自分の物にも付ける(1周で終了)

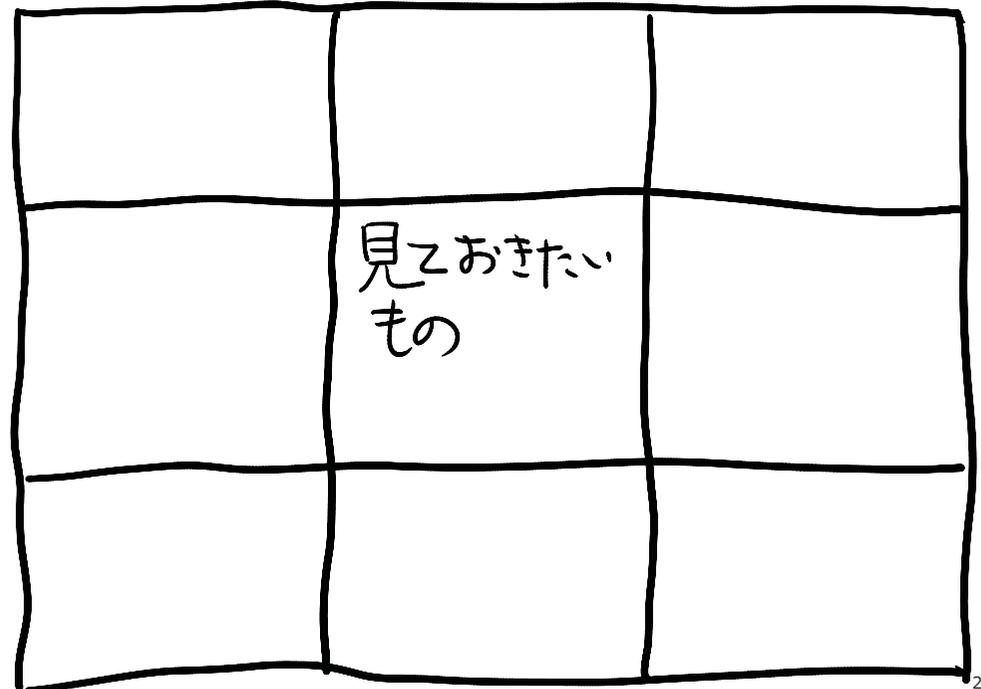
17

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

18

石井の例

19



20

美しい夕焼け	昔のアリバム	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	土地

21

美しい夕焼け	昔のアリバム	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	土地

22

	子供の顔	

23

すでに他界	家にふつに いる	家にいるが 自らは家出中
まだ生まれ てない	子供の顔	子供は 音信不通
どの子?	身命をかくして 見守っていた	子供20人ほど 国中にちって いる

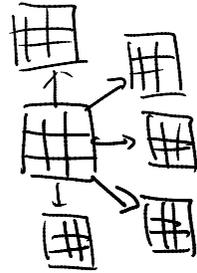
24

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

25

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**」

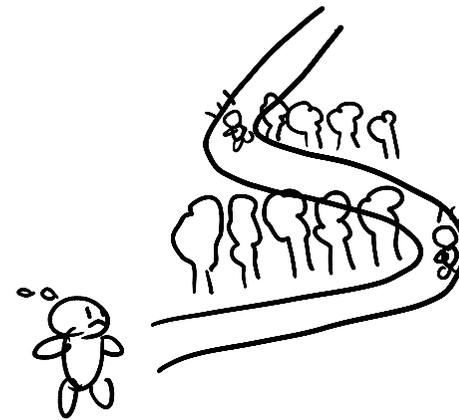
- 3年前に失踪、音信不通の子
- 必死に、ほうぼうに、電話をかける
- 突き止められる。
- が、僻地。通信環境がない。
- 今すぐ、いこう。
- 苦難を乗り越えて (いろいろ起きて・・・)
- ラストシーン？ 失踪は伏線？

26

やっっていくうち、閃いていく

(という、頭の持つ特性。創造的認知の一つ)

27



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。

28

あるいは

(同じことを、別の視覚イメージでいうと)

29

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に行くようなもの。

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。

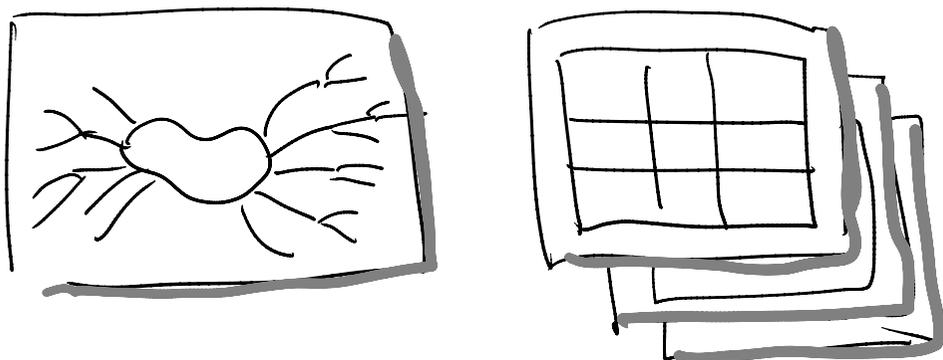
新しいアイデアがない、というというのは、二歩先の中には、見えないだけのことである。

つまらないアイデアだと思っても、まずその2歩を行け。



30

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



31

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。

32

5

アイデアまびき法

感性的な頭の中を、
全部ダウンロードしてきて、
間引いて、本質化するワーク

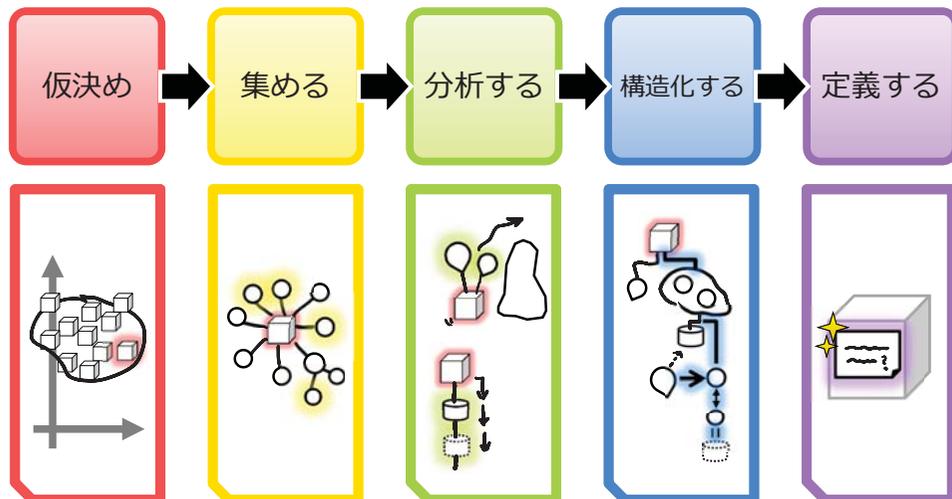
1

頭の中にある「**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、自分の中にある。
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。

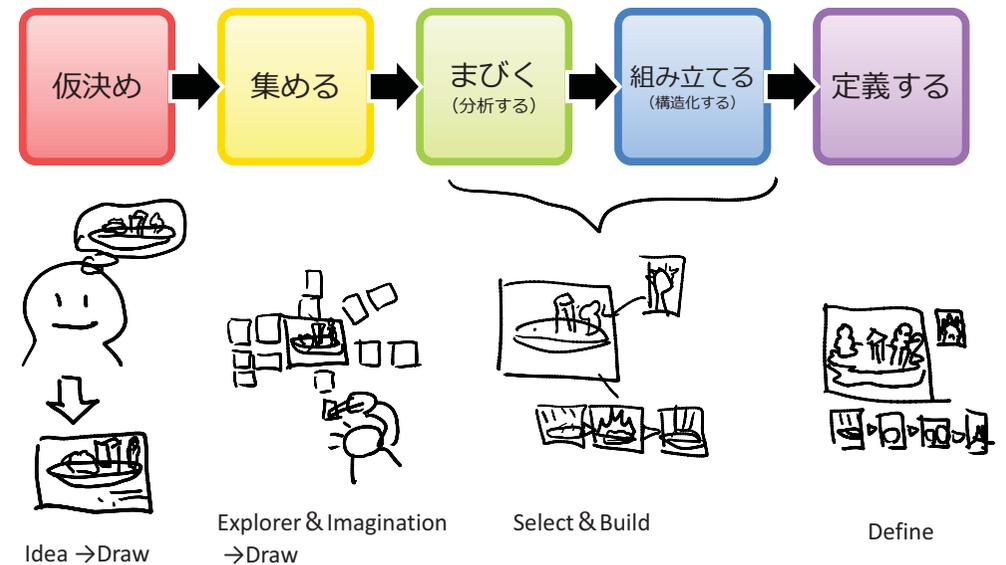
2

テーマ設定作業の根本的なプロセス



3

アイデアまびき法



4

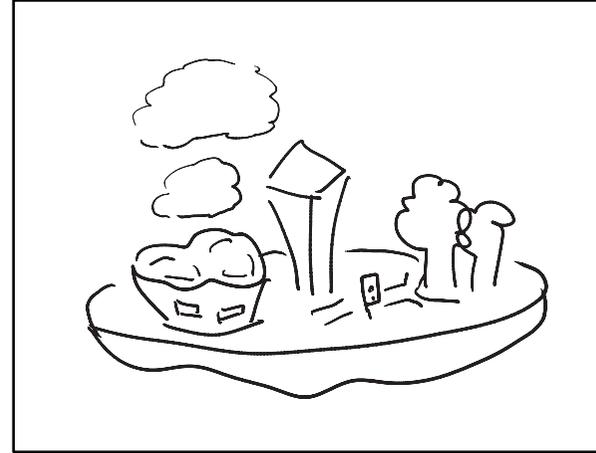
仮決め

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、

5

世界観であれ

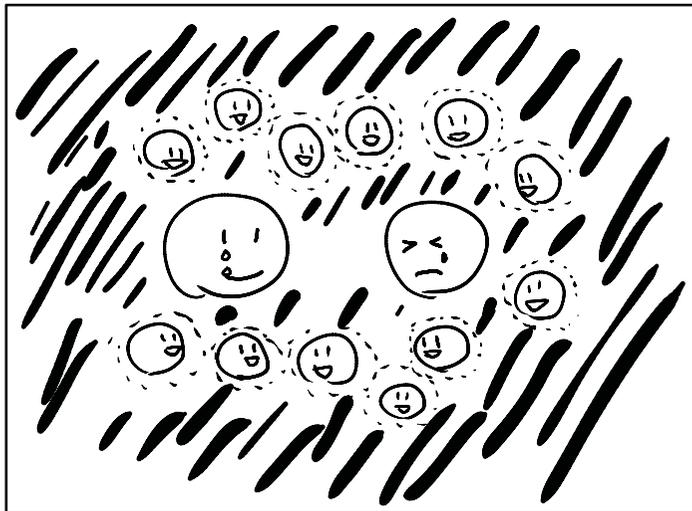


キャラであれ



6

見せ場であれ



7

このほかの「何か」でもOK

いずれにしても、最初に1つ何かを捕まえる。

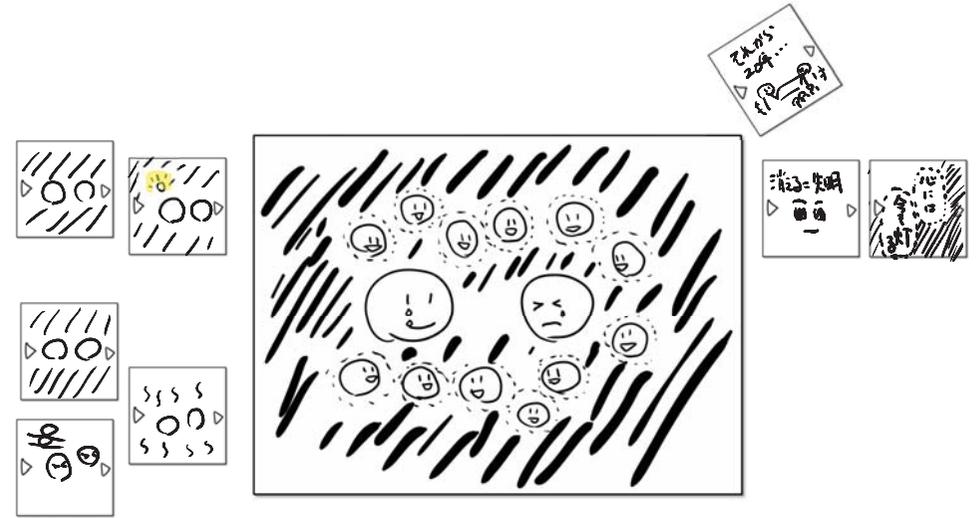
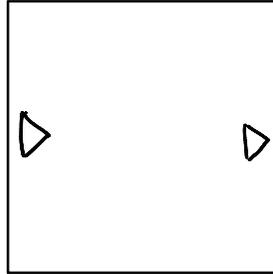
(～着想の、起点?みたいな、何か、を。)

(この授業では、練習として、「シーン(見せ場)」起点で、やります。)

8

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。

まびく

○ 残したいものに赤丸を付ける



(多くなりすぎたら
○と◎、にせよ)

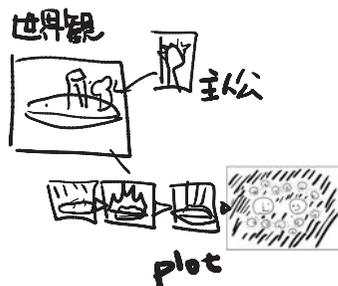
○ 赤丸のあるものだけを残す



(多すぎる時には
◎だけに)

組み立てる
(構造化する)

残った要素（主要な要素）を組み立てる。



(足りない所は、補って)

13

定義する

配布した「シーン（見せ場）」のこと

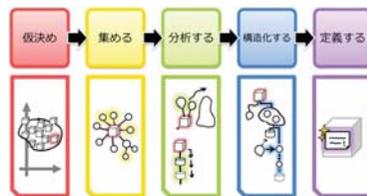
「最初の1枚」も、書き直し、
作品の主要な要素群を定義する



14

振り返り：

創造工学的な（多様な創造技法から抽出した）、
原初のテーマをデリケートに設定していくステップ
を最初に紹介しました。

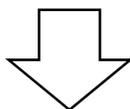


そして、漫画の「最初の着想」を、原点にして、アイデアを発展させて
最終的な「基本コンセプトの決定」をするまで、を、作業手順的に示してみました。



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。

とりあえずは試してみましょう
(実践！)



15



4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

16

6

分岐MAP

1

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。

2

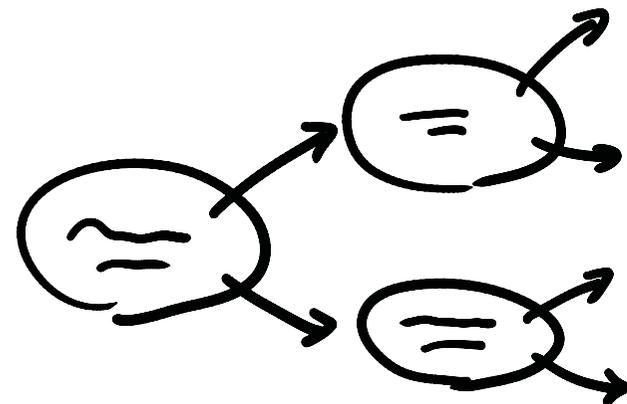
「分岐マップ」という比較的、
単純で愚直なやり方を紹介します。

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。

3

分岐MAP



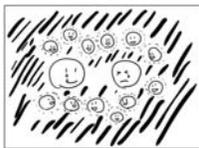
(提案する内容は、マインドマップと、エッセンスは同じです)

4

エピソード3



エピソード5



5

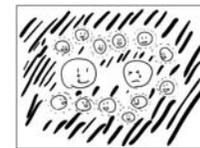
エピソード3



エピソード4



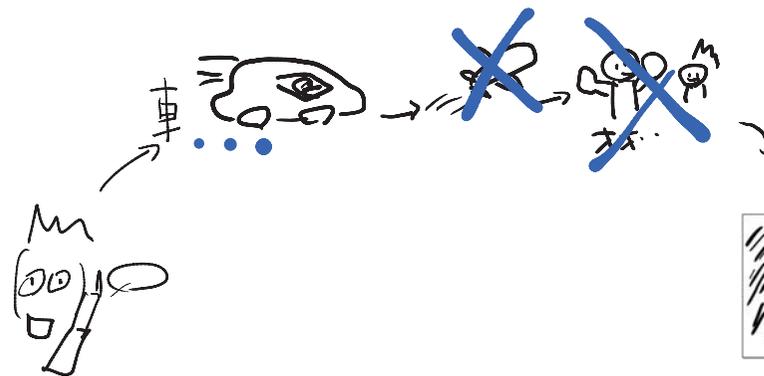
エピソード5



6



7



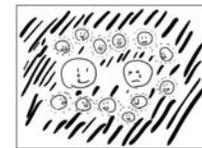
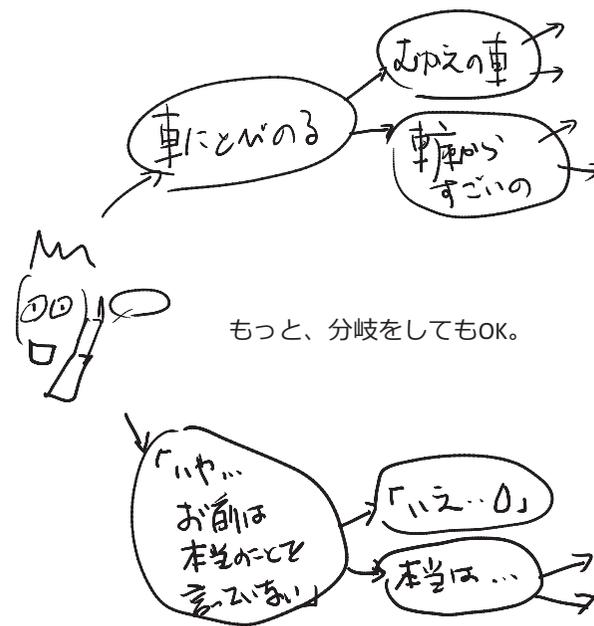
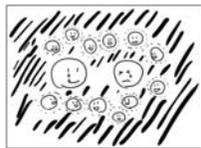
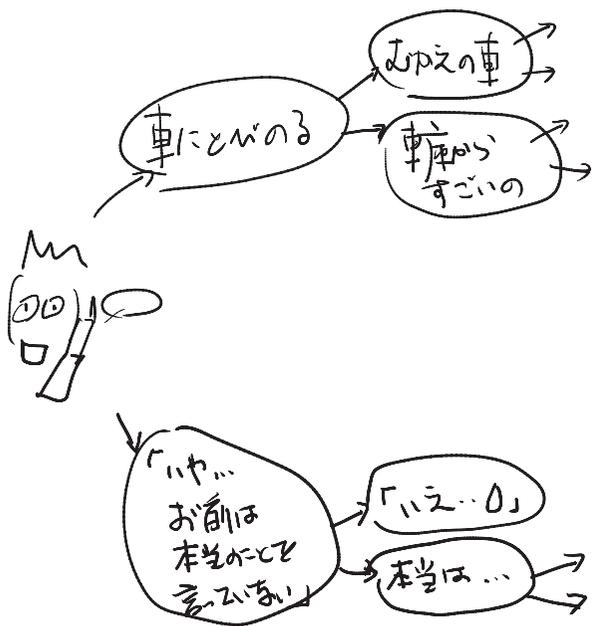
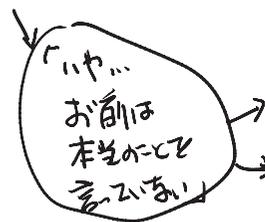
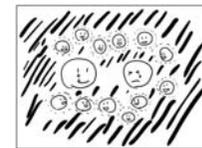
「話につながるけれど、単純な展開だなあ」

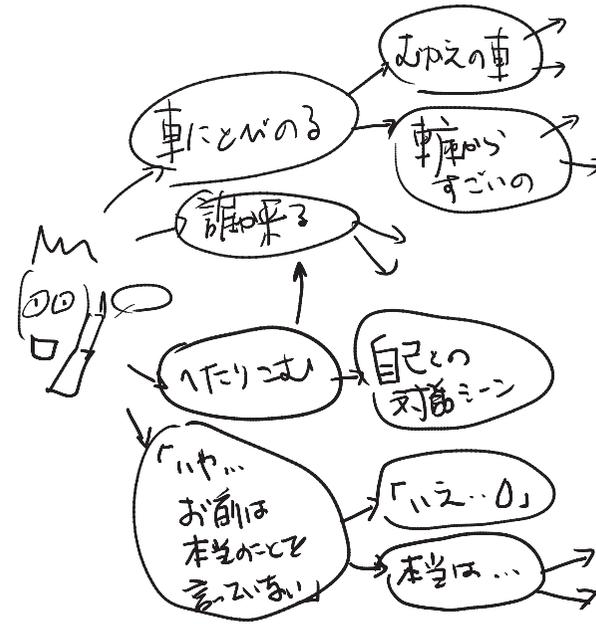
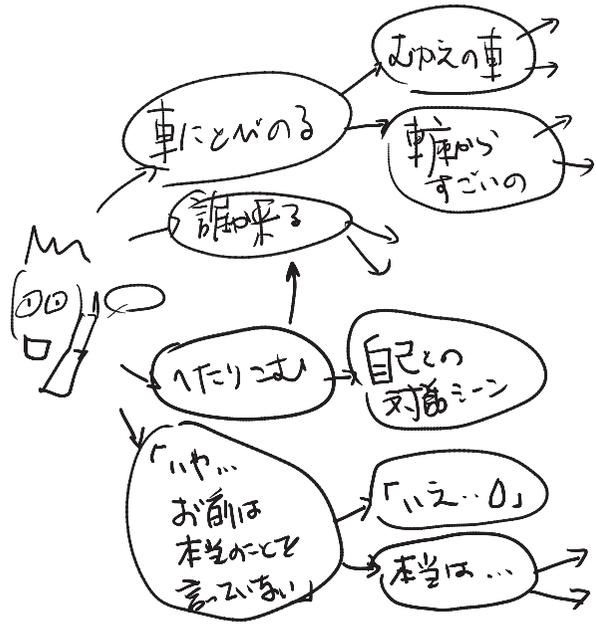
「うむー、そんなに都合よく、会えないでしょ・・・」

・・・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。

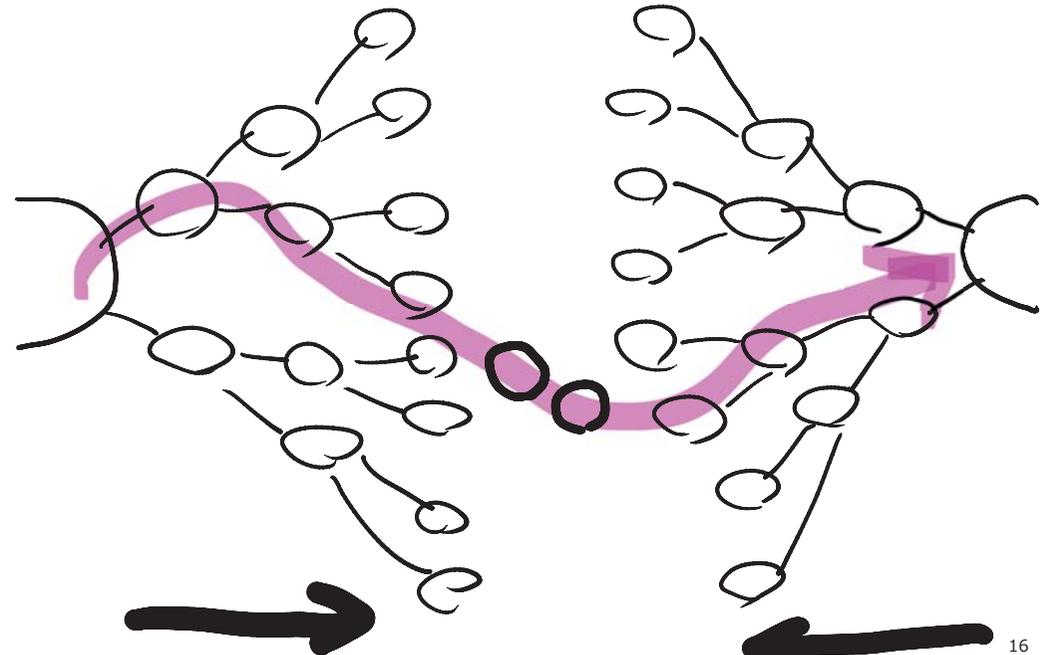
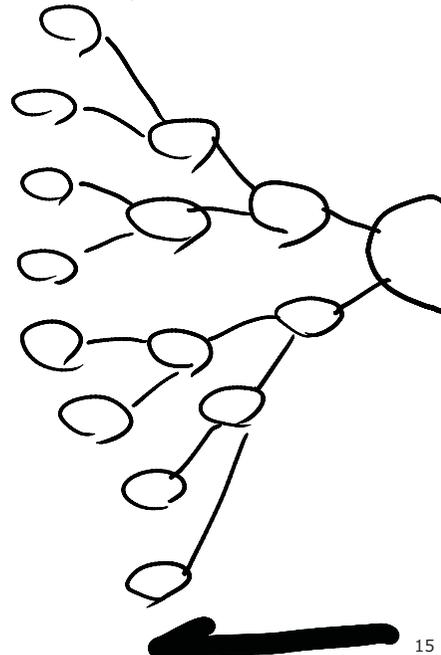
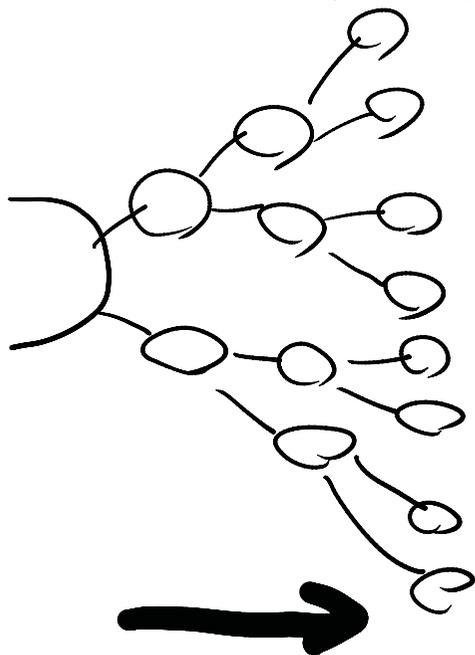
8





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のも、OK
(ただし、時間を逆に進むのは、幾分、大変)

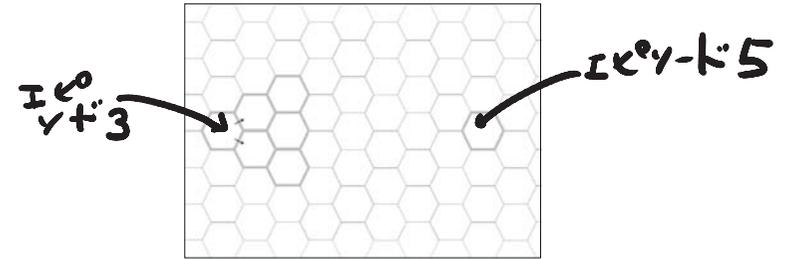


そして・・・

- ・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

17

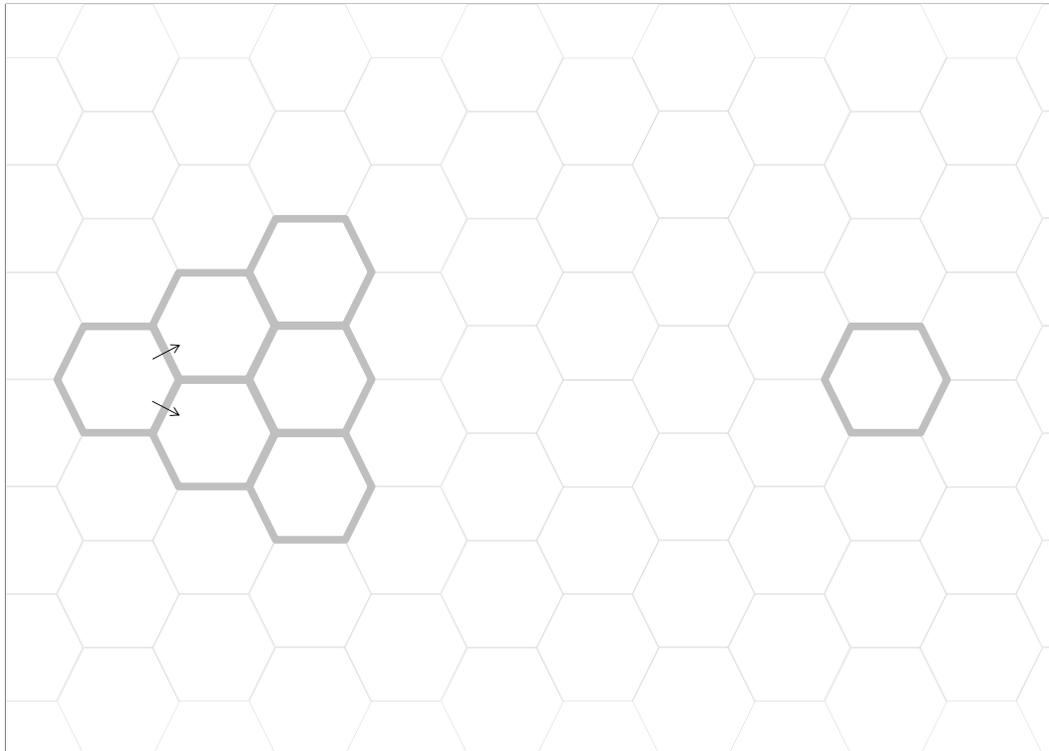
真っ白な紙に、書けば十分ですが、発想力の助力となる
(かもしれない) ものを、作ってきました。



マンダラート (枠のあるやつ) のほうが、
マインドマップ (ぐねぐねしたやつ) の方が、合う、
という人には、いいかも。

お好みで。

18



演習

「6時間後の結婚式」

かつて愛し合った女性が6時間後に東京で結婚式を挙げる。
京都にいる所持金500円の主人公はどうする？ ←ep3

(ep5は… 主人公、教会の前に立つ)

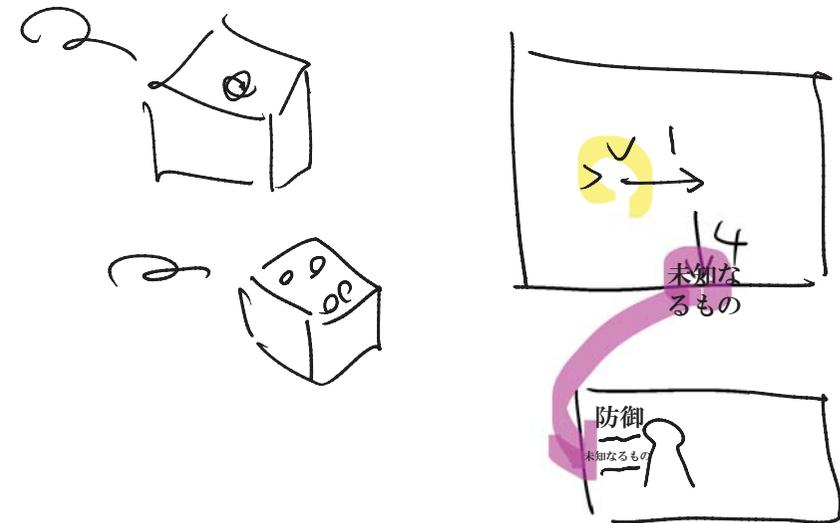
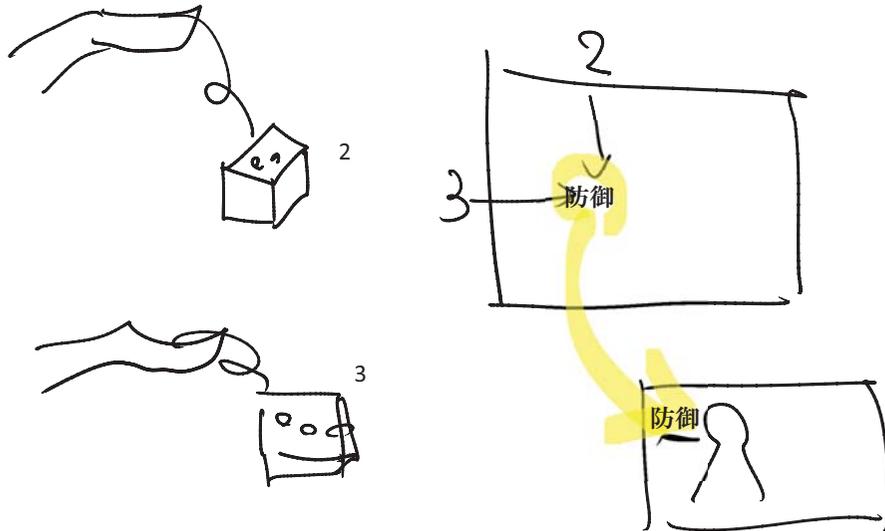
7



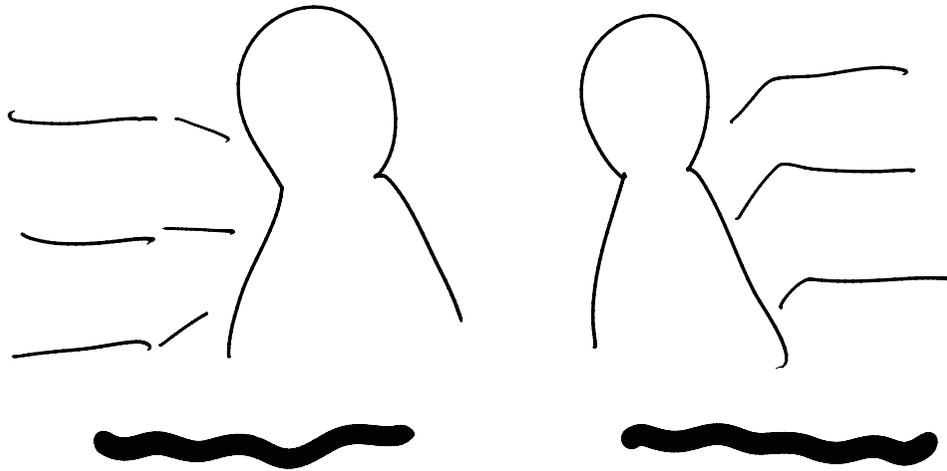
ストーリー生成カード

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 (創造的認知)

一投目	1	2	3	4	5	6	7
二投目	1	2	3	4	5	6	7
1	活動性	聡明	社会性	創造的知性	良心的	知識	豊穡
2	正しさ	確立された力	明るい見通し	物質的な豊かさ	発展	前進	悪循環からの目覚め
3	熱心な競争	防御	直観	幸福	調和	成功	正義
4	軽率	身勝手	拘束された力	不運	愚行	暴力	未完成
5	墮落	邪心	激烈	失望	荒廃	仲介	勝利
6	勉強熱心	公正	未知なるもの	前もって定められ動かせるもの	必要とされる破壊	メッセージ	探索
7	位置の変化	管理	大ニュースの到着	交渉	刷新	熱狂	分かってきたこと



6回繰り返して



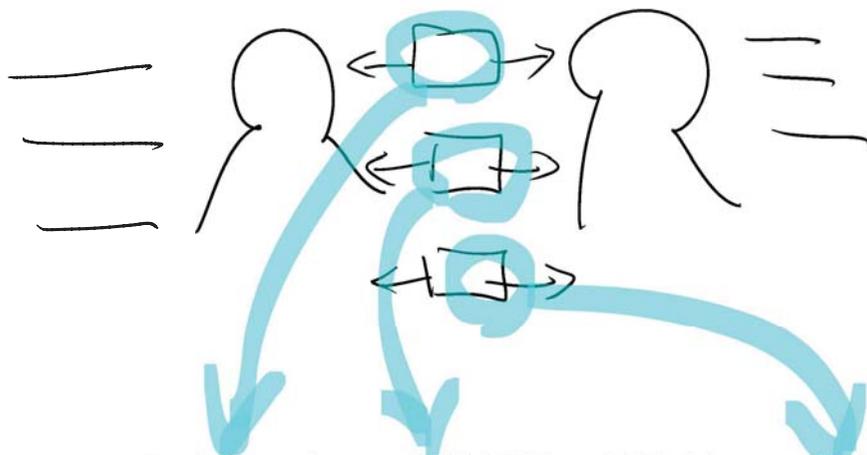
2人の主人公を生成



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



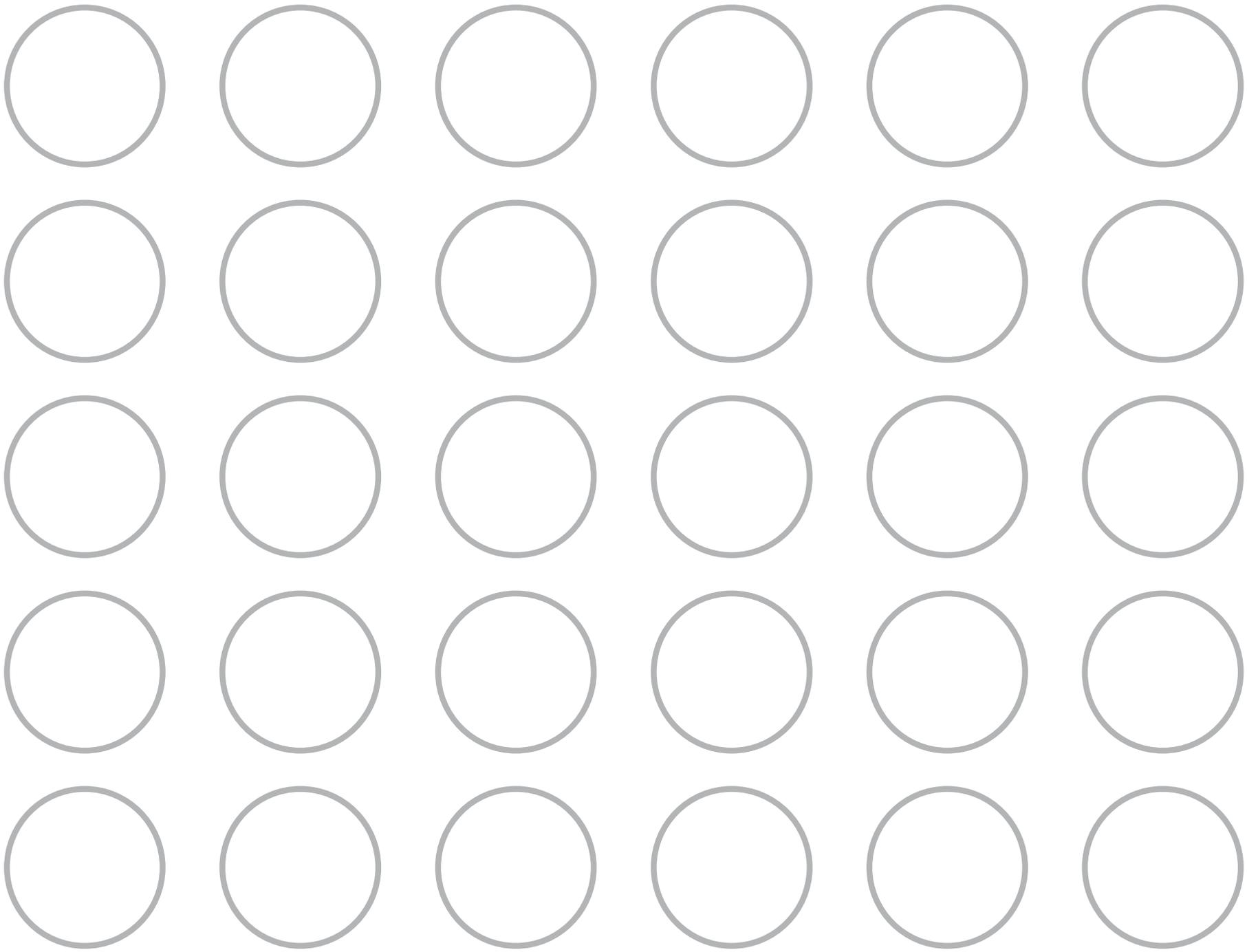
2人の「出会い」→「関係性の発展」→「結末」

発想トレーニングとして、時々遊んでみてください。

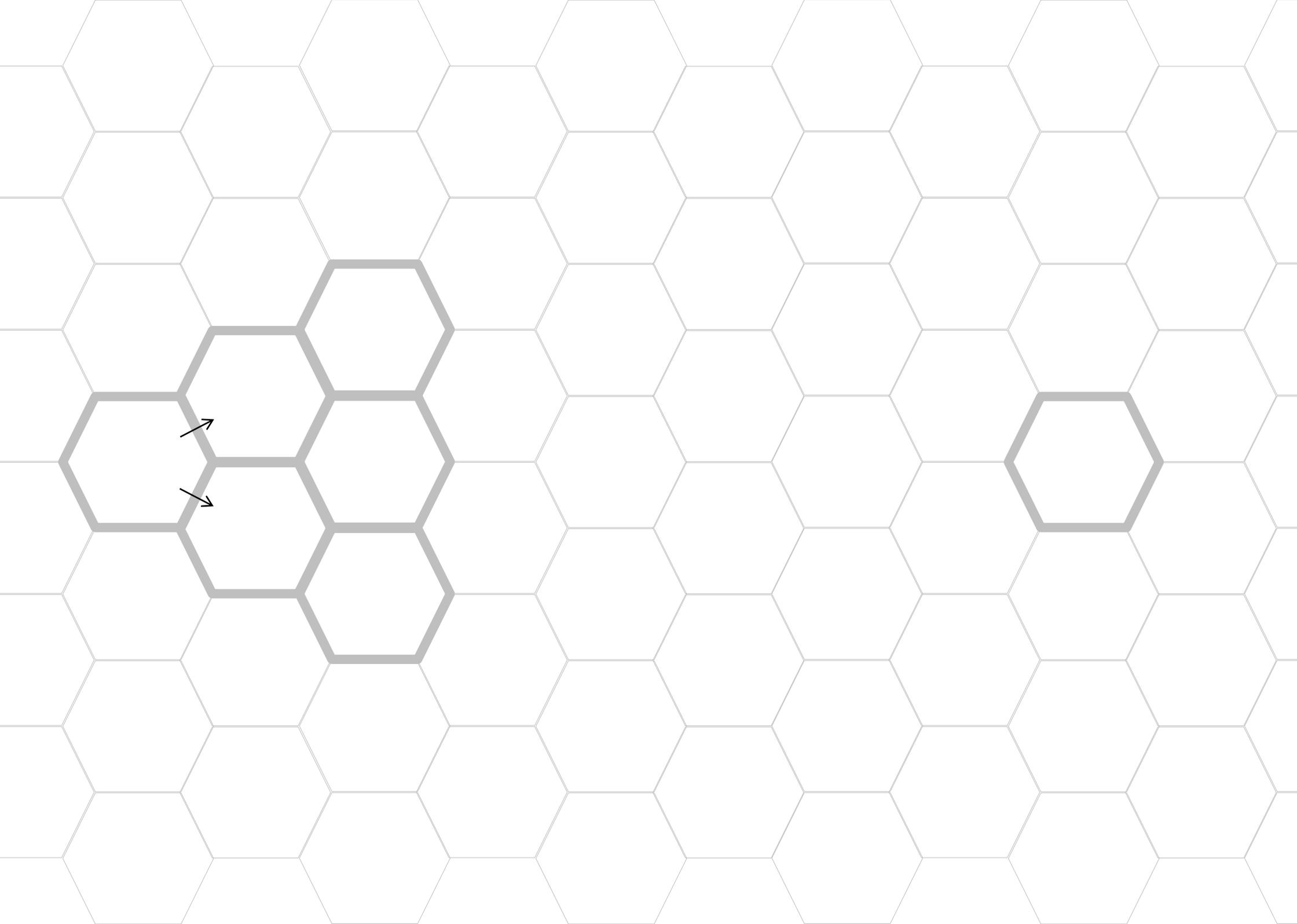
**“典型的な組み合わせよりも、そうでないものの方が、
創造的な概念を生成する”**
ということは、この手法も、慣れてくると、ステレオタイプ化してしまいます。

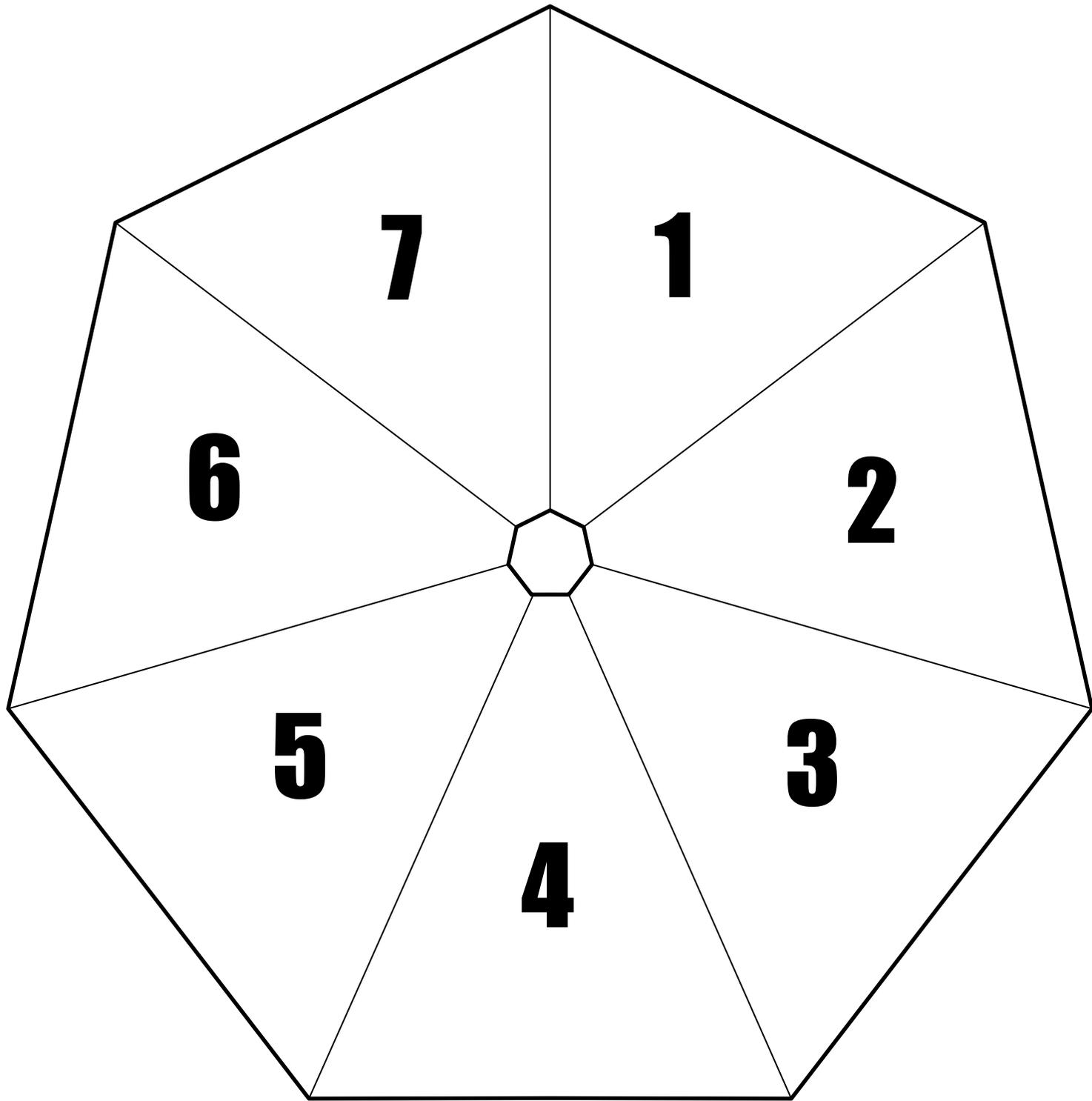
手法が気に入った方は、
あなた独自のものを作ってみてください。

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。



30circles





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・勇ましさ・権威

聡明
・実務的な知性・慎重
・堅実・思慮深さ・深慮

社会性
・親しみやすさ・貞潔
・尊敬できる・寛大

創造的知性
・抑圧された状況における動き
・創造力・魅力

良心的
・廉直・忍耐・謙遜
・正直・母性・父性

知識
・英知・賢え・忠実と有徳
・節理・名言

豊穡
・実り・豊か・利益
・成功・開り物・有用

2

正しさ
・正義・正当な判決・堅固さ
・信義・責任・荘厳さ

確立された力
・力・財源・所有の保護
・力の勝利・同盟・援軍

明るい見通し
・チャンス・約束された成功・幸運
・希望・機れ・一時的な幸運

物質的な豊かさ
・物質的な富・期待したほどではない遺産
・(永続しない)ある程度の成功

発展
・創造・改善・提案
・ビジネス上の協力

前進
・向上・達成・完成
・成就・恋愛・母業

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

3

熱心な競争
・精進勤勉・競争
・仕事をやりこなす・仕事の完成

防御
・熟考・友情
・条件付きの調和・後約

直観
・睿智・意志・変しめ
・輝く未来・友情の完全さ

幸福
・完全な満足・人間愛
・喜び・愛美・幸福な結婚

調和
・完全・平和
・平等・統治

成功
・富・満足・勝利
・物質的な幸福・財産

正義
・正当・忠実
・安全・責任

4

軽率
・怠惰・無知・軽蔑
・閉鎖的・偏見

身勝手
・自惚れ・食欲・進取・快楽・陰謀・残酷
・本性・愛や情しみにおける大きな力

拘束された力
・誤算・不名誉・偏見
・多すぎる財源・飽食

不運
・魔法的な何か・損失
・隠れた敵・悪いニュース

愚行
・浪費・物質的な面でのトラブル・乱雑
・裏切り・犠牲・詐欺

暴力
・暴走・破壊・復讐・閉鎖
・抑圧・束縛

未完成
・退却・撤退・転落・失敗
・無意味・積善

5

墮落
・傲慢・愚考・虚言
・中途半端・盲目

邪心
・嫉妬・所有するものへの執着
・不正・幻滅・欺瞞

激烈
・激怒・過剰・尊大
・苦痛・再起不能

失望
・後悔・悲嘆・悲哀
・挫折・悲しみ・不安

荒廃
・破滅・喪失・損失
・不安定・廃止・断絶

仲介
・調停
・外交使節

勝利
・領土
・裁判官

6

勉強熱心
・学生・職人気質
・熟練工・技芸

公正
・善良・親しみやすさ・家族・若い人
・故郷の人・悲しみ多き人・未亡人

未知なるもの
・箱・秘密・幻想・神秘
・霊とか妖怪のような存在

前もって定められ動かせぬもの
・競技・ビジネス
・行政・金・金融

必要とされる破壊
・企画・計画・結果
・月日の長さ・バランス

メッセージ
・届いた文・郵便・出発点
・観る場所・終着点

探索
・冒険・旅・出発
・行動・試験・自己犠牲

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

管理
・命令・調整・準備・延期
・一致・均衡

大ニュースの到着
・忠告を受ける・停止
・過去を振り返る・假想

交渉
・取引・外交・交易
・ディスカッション

刷新
・到着・試験
・警戒・監視

熱狂
・極端・快楽・夢想
・混雑・混ぜ合わされた快楽

分かってきたこと
・転機・休息・屈辱
・明瞭・申請