

前提

- 漫画における良いアイデアとは、「あ、やられた」感があり、自分には出せなかったけれどすごくよくわかるアイデアである。また、新しいアイデアとは既成のアイデアの組み合わせでもある。
- 「自分には出せなかったけど、すごくよく分かるアイデア」。「そのアイデアを目にした人にとって『あ、やられた』感のあるもの」(斉藤孝『アイデア会議』)
- 「わたしたちの社会において、消費者や生活者はそれほど斬新なアイデアばかりを求めているわけではありません。ちょっと新しく、自分もついていけると感じるものに賛成票が集まるもの」(同)
- 「アイデアとは既成の要素の新しい組み合わせ以外の何ものでもない」(G・ヤング) → 『聖☆おにいさん』など。

企 画

やられた感・その抽出法

では、そんな「やられた感」は、どうやって作り出せばいいのでしょうか？ まずは、受け手と同じ思考をトレースし、同じステップを踏むように「これからどうなるかな」と推測していきます。あるいは、あったら便利な機能やセールスポイントをひとつひとつ数え上げるのです。そして、最後の最後にあと一歩だけ、深いところまで至るようにする、というのがコツです。簡単にいえば、受け手が予想できる事柄、ポイントをすべて書き出し、それを全部捨てるということです。その先にある「最後のもうひとつの結論・ポイント」(「悪くはないけど人に勤めるほどじゃないモノ」の多くは、この最後のポイントを外したモノ。逆に、全体が荒削りでもこのポイントを外していないモノは、お気に入りになることも)を何とか見つけるのです。それが「やられた感」に繋がるんです。(「天国に一番近い男」第1回から天童という天使には、すぐに「メモっておこう」と言うクセを設定した。最終回でそのメモを主人公に渡し「これからはここに書いてあることを読んで生きていけ」と言う。そこに何が書いてあるか、がオチのひとつ。「あのときはこうだったなあ」とひとつひとつ思い出が書かれているパターンや、心に残るひと言だけが書かれているパターンなども考えたが、そこらへんまでは番組のBBSにも「予想」が来るぐらいの範囲。実は全部白紙で「お前の未来はお前で書き込め」というモノにした。「ああ、それもアリだったか!」というラインで、でも誰も想像しなかったオチ。) そんな「最後の一步」を目の前に提出されたとき、受け手は「オレ、それは気が付けるはずだった! でも気が付かなかった!」という、悔しさとさわやかさを感じるのです。

(おちまさと『企画の教科書』)

良いアイデアの出し方

① とっかかりを作る 的を絞る・思考の範囲を狭める

「面白い漫画を描こう」と思い机に向かい白いノートを広げたが、何のアイデアも出て来ない。こういう状態は、脳みそがピンボケを起こしていると考えよう。顕微鏡や双眼鏡でピンボケが起こっている時、僕たちはレンズを絞って対象を明確にしているが、これはアイデアを出す時にも全く同じだと言える。つまり、「面白い漫画」というのは無限の選択肢があり、全くピンボケが絞れていないのだ。

例えば、ここに「学園もの」という縛りを入れる。するとそれは「学園ものの面白い漫画」となり、ただの「面白い漫画」よりも選ぶべき選択肢をずっと狭める事が出来る。「学園もの」もまだまだ抽象的である。これを「学園ものでラブコメ」にしよう。「学園」という舞台をもっと限定して行く事も、よりの絞る効果がある。例えば、学校の野外プール。季節は真冬。時間は深夜0時。主人公は男。主人公は何かをかけてもう一人の男と真冬の汚いプールで水泳対決をする。例えば。といった具合で的を絞って行くと、自ずとお話の筋やアイデアは出て来るはずだ。それは「面白い漫画」という観点からはベストな選択ではないかもしれない。しかし、何もアイデアが出ない状態よりはずっとよいと言えるだろう。

② 外に向かって色々な発想をする アイデアを掛け合わせる

新しいアイデアとは、既成のアイデアの組み合わせである。

しかし、特殊なトレーニングをしていない僕らが頭の中だけでこの組み合わせをしようとする、どうしても脳みそのごく一部しか使用出来ず、結果どこかで見た事のある、ありきたりな組み合わせを作ってしまう。

アイデアを組み合わせる時に最も必要なのは、一見無関係に見えるA B、2つのものを発想し組み合わせる能力である。

そのような発想は、具体的にどのような思考をすれば浮かんで来るのか。

答えは単純で、何かを見る、もしくは読む事である。

例えば、今この講義時間でストップウォッチの開発の苦労について考えていた人はいるだろうか。例えば、飴玉を入れると綿菓子になる最近開発されたおもちゃについて考えていた人がいるだろうか。例えば、三国志の曹操の墓が最近発見された事について考えていた人がいるだろうか。世の中には僕たちが考えていない様々な事象があり、それらは何かと組み合わせると爆発的に面白いアイデアになる事がある。

僕が考える上手なアイデアの組み合わせ方は以下のものだ。

① 対象物Aを選び固定する。(例えばAは高校3年の男子学生)

② それに組み合わせるBを見つけるために、情報の波の中に入っていく。具体的には、ファッション誌を読んだり、ウェブサーフィンをしたり、この教室の組み合わせシートを使ってみたり。ポイントは、漠然と情報を垂れ流さない事。AとマッチングするためのBを、指定された範囲の中で探そうと具体的な努力をする事である(例えば、ネットサーフィン30分とか、この雑誌一冊の中とか)。そういう僕らが必然的には発想し得ない情報の中には、Aと抜群に相性が良い対象物Bが存在する事があり、僕らはそれが見つかるまで根気よく探せばよいのである。

例えば、「マクドナルドの店内にあるべき存在として、最も似つかわしくないものは何だろうか?」と思考する。そして情報を漁る。たまたまその中に「捕鯨反対運動」があったとする。すると、マクドナルドと鯨肉が組み合わせる。アイデアを少し進めて、鯨肉専門のハンバーガーショップがあると。場所はどこか? 地図を広げ色々組み合わせた結果、自由が丘にする。そのハンバーガーショップの店員として、最も面白いものは何か? 人物についてウィキペディアで探してみる。「一発屋」という存在を選び出す。

ここまでを整理して、一発屋で終わったお笑い芸人が自由が丘でオープンした鯨肉専門のハンバーガーショップ(かなりまずい)、という設定が生まれる。

これは面白い組み合わせではない。しかし、このような組み合わせを沢山作ると、中には本当に面白い組み合わせが生まれると思う。

また、これは設定だけではなく、ストーリーなどにも応用できる。例えば三題話がある。これは一見無関係な三つのお話を必ず一回ずつ使ってお話を作るというものである。例えば、

お題 : 「裸族」「神話」「はさみ」

その封筒が我が家の郵便受けに入っていたのは一昨日の事だった。

普通の白い封筒の表面には、私の住所と、「高木千里様」という私の妻の名前が書かれている。そして、その左に赤字の手書きで「招待状在中」と書かれてあった。

裏側には住所や郵便番号はなく、ただ、「裸族雄叫び友の会実行委員長 火縄銃初段 アダム・エ・ロベス Jr」と書かれているのだ。

「裸族の雄叫び友の会」っていったい何だろうか?

その会とうちの妻に、いったい何の関係があるのだろうか?

そして、アダム・エ・ロベス Jrとはいかなる人物で、彼は郵便物の署名で何故あえて「火縄銃初段」をアピールする必要があるのか?

企 画

あるのだろうか？

私の疑問と妄想はこの3日間の間に、ギリシャ神話における神の天地創造の如き早さで広がっている。

始め、何度もこの郵便物は誤配達されて来たのではないかと考えた。しかしこの封筒の表面には間違いなくうちの住所と妻の名前が書かれている。

次に、近所の子供のいたずらか何かかとも思ったが、裏に書かれた文字は明らかに大人の手によってかかれたものだ。

普段なら、一も二もなく妻に問いただすところなのだが、困った事に妻とは1週間前から喧嘩をしていて、口もきいていないのだ。

「裸族雄叫び友の会」、文字通りに読むと、裸で生活をする部族（アボリジニーとか）の雄叫びを愛好する会という事なのだろうか？

しかし、結婚して今年で十二年、私は恐らく妻のほとんど全てを知っているが、彼女に露出癖があるとは思えない。どちらかと言うと恥ずかしがり屋で、家族などで海水浴に行っても水着になる事に最後まで難色を示すタイプだ。

それから、彼女が他人の裸体に特別に興味があるとも思えない。

とにかく、はっきりしている事は、私の妻の元に、「アダム・エ・ロベス」なる人物（いったい何人なのだ？）から「裸族雄叫び友の会」の何かしらの招待状が来ている、という事だ。

はっきり言って、開けたい。気が狂いそうになるぐらい封筒を開けたい。しかし、例え夫婦であっても、私が妻宛の郵便物を勝手に開封する事はプライバシーの侵害に当たるのだという事は重々承知している（ちなみに、現在妻との喧嘩の原因もこれで、妻は私宛に来たインターネットメールを勝手に開封したのだ。）。

重々承知はしているが、封筒を開けて、中にどんな招待状が入っているのか見てみたい。

私は3日間、我慢した。工作中、会社を抜けて訪れたドトールコーヒーで4時間も封筒とにらめっこをしたぐらいだ。そして今、私は自宅のトイレに籠もって、封筒を開けようとしている。緊張と罪悪感で、さきほどからはさみを持つ手が小刻みに震えているのがわかる。

裸族って何だ？

火縄銃初段って何なのだ？？

全てはこの封筒を開けた時明らかになるのだ。

開封した封筒からは、1枚の手紙と2枚の映画チケットが入っていた。手紙には、「やっぱり開けちゃったのね♪やっぱり開けちゃうよね～♪こないだあなたのメールの中身を見ちゃったのは謝ります。でも、あなただって自分の妻にこんな郵便が送られて来たら気になって開けちゃうでしょ？同封されているのは私が観たい映画のチケットです。こないだ勝手にあなたのメールを開けちゃったお詫びです。あなたもこの手紙を見ちゃったんだから、今日の日曜日は2人で映画を観て、お詫びにどこか美味しいレストランで晩御飯をご馳走してください。千里」とあった。

「おとーさん？いるんでしょ？早くトイレ変わってよー」

娘の声がドアの外から聞こえたが、私はしばらくそこから動く事ができなかった。

企 画

③ 出さなきゃ行けないところでの確なアイデアを出す アイデアを飛ばす

2のアイデアの出し方は、外に向かった、自由度の高いアイデアの出し方である。しかし、創作をしているとそうではなく、例えば、「ここで主人公がとってもピュアな人間である事を示したい」とか、「主人公の予想もしていなかった反撃」など、ピンポイントでアイデアを出さなければならない部分も必ず出てくる。

このような時、僕は1箇所につきアイデアを最低8個は出す事を習慣としよう。経験則として、人間はアイデアを出す時には一番出しやすいところから出すのでベタな場合が多いというものがある。もしも偶然一つめで良いアイデアが出せたとしても、それはまぐれ当たりであり、5箇所・10箇所のアイデアが求められる場面で高い確立で良いアイデアは出せない。

最低8個のアイデアを出す上で効果的なのはマンダラート★1である。これは9コマのセルを作り、真ん中に出したいアイデアを質問形式にして入れ、それに答えていくというものである。

マンダラート1つを埋めても良いアイデアが出て来ない場合、2つ3つと続けて行くのも効果的であるし、上手く行かない場合は質問をずらすのもよい。また、マンダラートを立体的に捉え、質問の答えをまた質問形式にして、更に深いアイデアを掘り起こしていく事もできる。

最後に、これら3つのアイデアの出し方は、あくまでも良いアイデアを出す確率を上げる方法なのであり、これらをすれば必ず良いアイデアが出て来るという訳ではない。これらのどの方法も、本当に良いアイデアが出るまでやろうとすると膨大な時間と手間がかかる。要は、そこで良いアイデアを出すのにどれだけの執念があるのか、という事だ。最後が精神論になってしまうが、申し訳ないのだが、そういうアイデアに対する執念みたいなものは、原稿用紙を通じて、不思議な事だが、読者にも伝わるものである。

8.	1.	2.	★1
7.		3.	
6.	5.	4.	

© Mandar-Art
www.mandar-art.com