

学生の方々から募集する事は以下です。1, 2, 3, 4 (可能なら)を、どんな物語でもよいです。
自分の興味、研究テーマ、自分の研究がこんな話になったら！を書いてみましょう。

■ 原案の書式

原案には、以下の必要事項が求められます。

1. タイトル
2. 企画意図
3. 概要 (ストーリー)
4. キャラクター (できれば)

原版作成のポイントは2P、3Pを参考にしてみてください。

参考例はプロ作家、春日康徳先生の作品です。

このレベルは求めません。1, 2, 3, 4に沿って考えていただければ制作側で物語を膨らませていきます。

そのきっかけになる原案を可能な範囲で1, 2, 3, 4, に沿って書いてみてください。

IEEE学生マンガプロジェクト 原案の書き方解説 春日康徳

■はじめに

司馬遼太郎は『翔ぶが如く』でこう述べています。

“大衆は明晰よりも温情を愛し、拒否よりも陽気で豊満な大きさを好み、正論よりも悲壮に憧れる。さらに大衆というものの厄介さは、明晰と拒否と正論をやがては悪として見るということ”現実の問題点を見据え、高い専門知識と論理的思考でソリューションを生み出すテクノクラートの存在は、国の、世界の、未来の発展において貴重な人材です。ところが、大衆というものは、とてもエモーショナルな集団なのです。

本来、問題解決に必要な不可欠な人材を、狭窄な先入観で排除しようとしたり、拒絶したり、現実から目を背けようとする。このように、未来に必要な人材育成と確保を促すためにも、理工系に対する正しい広報コミュニケーションはなくてはならないものだと考えます。そこで、わたしたちは理工系に対するイメージを正しくエンカレッジする、広報コミュニケーションとして、マンガ制作を行っていきます。記号化されたキャラクターの存在によって、読み手の感情移入を促し、エモーショナルな感情の爆発と物語のカタルシスによって、理工系の明晰と正論の熱さ、可能性を広報したいと考えています。

■原案募集

理工系に対するイメージを正しくエンカレッジする。その広報手段として、わたしたちは漫画というコミュニケーション方法を考えています。そこで、みなさんにご協力をお願いしたいのが、原案の提供です。

各出版社の企業HPに行けば、各社が“自社IPの開発に邁進していきます”という文面をたやすく見いだせることでしょう。

原案とはIP、すなわち知的財産権のことであり、原作のことです。原作をもとにコミック化、アニメ化、ゲーム化、舞台化、二次創作（コスプレ含む）といった、メディアミックスと呼ばれる商業展開をして経済活動を大きくしていく。

マンガプラネットでは、これまでにたくさんの原作を元にしたメディアミックス展開を行ってきました。

あなたのアイデア（原案）によって、理工系のイメージをエンカレッジし、多くの読み手を勇気づけ、心震わせる。そんな原案アイデアを募集します。

■どうやって原案を作ったらいいの？

スマートフォンのスピーカーを保護するメッシュの金属を作る人になりたい——そんなキャラクターに

感情移入してくれる大衆は、確かに多くはありません。では、大衆が興味を持ちそうな“かんたん企画”にすればいいの？

答えはノーです。

スマートフォンのスピーカーを保護するメッシュの金属を作る人に感情移入させるには、ストーリーテリングの技術があればできます。かんたんです。“否定する存在”を出せばよいのです。

「スマートフォンのスピーカーを保護するメッシュの金属なんか作って、何が楽しいの？ バカじゃない？」

このように、“否定する存在”が出現した途端、多くの読み手は、“スマートフォンのスピーカーを保護するメッシュの金属を作る人になりたい人”に感情移入します。少なくとも、「負けるな」「がんばれ」と応援したくなるはずで

逆に、“否定する存在”に感情移入する人は少ないはずで

これは、認知的不協和という心の動きによってそうなるのです。人間は、歪みを正したくなる習性があります。壁に飾られている絵が傾いていると、直したくなるのと同じです。

つまり——どんな題材であろうと、マンガプラネットの漫画家、脚本家によるストーリーテリングの技術があれば、エンターテインメントとして読み手の感情移入を促すことが可能なのです。

ということで、わたしたちが求めているのは、文系には発想できない唯一無二な理工系のアイデアです。あなたが普段、問題に感じていたり、変わってほしいの心の底から願っている“気持ち”です。『ドラえもののうた』を思い出してみましょう。

“こんなこといいな できたらいいな
あんな夢 こんな夢 いっぱいあるけど
みんな みんな みんな 叶えてくれる
不思議のポッケが 叶えてくれる”

理工系学生であるみなさんでしか発想しえない、研究テーマや未来像、願望をぜひ企画書という形でアウトプットしていただけたらと願っています。

■ 原案の書式

原案には、以下の必要事項が求められます。

1. タイトル
2. 企画意図
3. 概要（ストーリー）
4. キャラクター（できれば）

順番通りに穴埋めしていく必要はありません。

ご自分を投影した主人公から発想したり、研究テーマから物語に膨らませ、それを一言で言い表すタイトルを考えたって構いません。

以下に各項目の説明を記しておきます。

1. タイトル

現代人はとても忙しく、エンタメはいくらでも溢れかえっています。そんななかから、あなたの原案作品を手にとってもらうためには、あなたのアイデアに興味を持ってもらう必要があります。毎日新聞の読書世論調査でも、本を選ぶ時の基準は「本の題名」です。タイトルのつけかたには法則性があります。

a. 主人公を表現する：主人公はどんな戦士・学生か、どんな底辺（最強）属性なのか、ヒロインはどんな

b. キャラクターなのか。参考事例：『青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない』『エロマンガ先生』

c. 『魔法科高校の劣等生』『転生したらスライムだった件』『狼と香辛料』『進撃の巨人』

b. セカイを表現する：主人公たちが過ごす壁に囲まれた箱庭世界（セカイ系）を表現する。

参考事例：『ソードアート・オンライン』『アクセルワールド』『僕のヒーローアカデミア』『ノーゲーム・ノーライフ』

c. シンボル：主人公たちが奪い合うモノを表現する。あるいは命をかけて戦っているモノ。作品のテーマをシンボルに託して表現する。参考事例：『とある魔術の禁書目録』『fate』『ヒプノシスマイク』『ONE PIECE』『約束のネバーランド』

2.企画概要

孔子も言っていることですが、戦争には大義が必要です。作品作りにも、大義が必要です。あなたがなぜその原案を世に問いたいとおもったか。研究テーマがどのように世界を変えるのか。

日本の国語教育におけるテーマと言う言葉があります。大学受験などでも、「この作家はどんなテーマで作品を書きましたか？」などの設問がなされることもあります。

しかし、作品を書くときにこの「テーマ」は役に立ちません。

『進撃の巨人』はウルトラマンが好き、特撮が好きという、“好きで仕方がない気持ち”から生まれています。別に世界は残酷、というテーマを描きたかったわけではありません。**理工系のあなたが、心の底から願う気持ち。問題意識。研究テーマ。なぜ、あなたはその発想に至ったのか。それを言語化（アウトプット）してほしいのです。**

3.概要（ストーリー）

先程の司馬遼太郎の引用にある通り、読み手というものは、物語というキャラクターの感情を通じてならば、容易にあなたの考え・アイデアを受け入れてくれます。

とはいっても、いきなりストーリーを組み立てるのはとても難しいことです。

そこで、物語を単純化して表現してみましょう。

まずは、物語の開始A地点とZ地点の落差を考えます。

A地点の主人公は、どんな境遇で、どんな悩みを抱え、どんな不遇（仲間がいない、世間から認められない）な立場にいるでしょう？

そして、物語を通じて主人公はどのように変化するでしょう？

“個性を持たない最弱の男の子が、最高のヒーローになるまでの物語”

『僕のヒーローアカデミア』はA地点からZ地点までをそのように表現できます。

あとは、物語として膨らませていくだけです。概要（ストーリー）を書くときは、以下の項目（5W1H）を意識すると読み手に伝わる内容になります。

Who：主人公は誰？

When：時代は？

Where：舞台となるのは？

Why：主人公の動機は？

What：誰を・何を救おうとしている、奪い合っている？

How：主人公はどう行動する？

4.キャラクター（できれば）

「こんなときにドラえもんがいてくれたらなあ」「こんなときにDEATH NOTEがあったらなあ」あなたの願望は魅力的な企画、キャラクターを生み出す原石です。あなたの好きなこと、やりたいと願うことを隠さずに言語化してみましょう（もちろん、コンプライアンスの範囲内で）。あなたの願望には、きっと共感する人がいるはず。自転車競技だって、囲碁だって、百人一首だって、マイナー競技でした。でも、漫画化によって、驚くほど多くの読み手を獲得しています。

■最後に

原案を考える、というのは慣れないこともあり、とても骨が折れる作業かもしれません。

しかし、あなたのアイデアが理工系のイメージをエンカレッジし、世界を救うとしたら？

メディアミックスされて、より多くの読み手に届いたら？

あなたが子供のころに憧れたエンタテインメント作品のように、人々の心を震わせ、そして——理工系に興味を持ってくれたなら？

ぜひわたしたちと一緒に世界を変えてみませんか？

あなたのご応募をお待ちしております。

広告探偵 企画書【第3稿】春日康徳

○企画意図

「情動優位の時代」と言われるようになって久しい。情動とは、怒り、悲しみ、恐怖、喜びなどの感情の動きを表す言葉だ。SNSなどの断片化された情報は、いともたやすく人々を情動的にしてしまう。本を読むより、メールを全文目を通すより、TwitterやLINEのワンフレーズのほうが楽だし、細かい前後関係という情報をシャットアウトし、キャッチーな情報だけを「断片化」させることで、人々を瞬時に、そして

エモーショナル（情動的）に誘導することができる。

トランプ大統領は化学兵器を使用され苦しむ子供の写真を見るに耐えず、爆撃を決意した——

と言われた方が説明される側は「情動的」に理解できる。たった一枚の断片化された「戦災被害の子供の写真」によって、人々はたやすく情動的にコントロールされてしまうのだ。小さな悪意、小さな情動の発露が生み出す集団的狂気＝炎上・祭。

それは理不尽な日常の鬱憤をぶちまける、ハレの場＝狂気の祭壇（カーニバル）となる。

だから人々は、情動をぶつける標的・生贄を探して、いまもタイムラインを漁り続けていて——。

「他人の悪口を探す」人間の卑しさや弱い部分があらわになってしまう「情動優位」の現代社会において、本作は近未来の原宿を舞台に、「着る広告」というSFガジェットを通じて現実を敷衍す。サイバーパンク朗読劇である本作意義は、おそらくそこにあると考える。

○概要

西暦2025年。広告を「着る」だけで収入を得られる時代——。広告を身にまとった若者たちは、原宿へ集まった！注目度に応じて広告料が支払われ

るネットサービスの登場で、今や原宿は《着る広告》の聖地となった。

しかし——話題になる（バズる）ために過激な活動をする利用者が現れ、社会問題にもなっていた。

そんな広告トラブル専門の探偵事務所を開業したのが、元広告代理店勤務のプログラマー冷泉一彦。

ところが冷泉の共同経営者・ラウはなんと——プログラム人格と呼ばれる人工知能（AI）だった！？

ファッションと広告がクロスメディアした近未来の原宿を舞台に繰り広げられる、サイバーパンク朗読劇！（276字）

○キャラクター

LAW（ラウ）

「依頼人も相棒も守れねーで……探偵が務まるかよお！」

広告探偵。真紅の髪と瞳の熱血漢。プログラム人格と呼ばれる人工知能。人間ではないので、肉体を持たない。ホログラムのように表示（ディスプレイ）されることで探偵事務所に現れる。ロングのコートを羽織り、広告解析時はフードをかぶってダイブする。AIなので、365日24時間休みなくデータの解析が可能。広告トラブルもまたたく間に解決する処理能力を持っている。AIとは思えぬほどに性格は大雑把。面倒くさがり屋。本気になるまで時間がかかりがち。依頼者を救いたいという熱い想いを持っていたりもする。

冷泉一彦（れいぜい・かずひこ）

「コーディング作業終了——解析結果、出ます！」

LAWの共同経営者。広告代理店で働いていた。ネット上で意志を創発させたプログラム人格・ラウと出会い、原宿で広告探偵事務所を開業。ネット上で広告トラブルの解析を行うLAWをサポートする。プログラム技術や経理に明るく、冷静な分析眼も併せ持っている。服装もキッチリしていて、三つボタンのジャケットを着こなす。予想外の事態に直面するとあたふたと慌てたりと、もろい一面も。コーヒーが趣味で産地選びや淹れ方・飲み方にもこだわりがある。普段はコンタクトをつけているが、事務所に泊りがけで仕事をする際にはメガネを着用することもある。

もっといろいろ考えてみたい！人には以下のように仮でセリフも入れてみるやり方もあります。

■原案見本 2

レーザーバンクプロジェクト『ルチルの追憶』20200402 春日康德

企画意図

「心優しき出来損ないの発明家×優秀な機械人形」

『ドラえもん』『アイアンジャイアント』をはじめとした、少年とロボット（被造物）の心の交流を描く作品は男女を問わず、人の胸を打つものです。それは種を超えた絆、思い、関係性に人々が思いを馳せ、いつか訪れる別れの時を思って涙し、キャラクターに夢中になるからでありましょう。スチームパンクの古典ともいべき『フランケンシュタイン』もこのテーマを扱っており、女流作家のメアリ・シェリーが科学ロマンスとして「人間×被造物」という題材を選んだのもうなずけます。この古典ともいべき「人間×被造物」という組み合わせは、今でも多くの女性コンテンツで扱われています。

舞台俳優育成ゲーム『A 3 !』イベントストーリー「ぜんまい仕掛けのココロ」では、錬金術（人間）とホムンクルス（被造物）の友情を。

ラッププロジェクト『ヒプノシスマイク』においても、政府の犬として作られたクローン人間（被造物）が自我を持ち、政府と共に立ち向かう仲間を得るストーリーが描かれました。2020年3月29日、AmebaTVにて配信されたライブ内でクローン人間（被造物）の楽曲が披露されると、「ストーリーを思い出してツライ」「涙が出てくる」とTwitterのトレンド上位を占めたことは記憶に新しいところです。

本企画では“心優しき出来損ないの発明家の青年”と、“優秀な機械人形”という対照的な2人のキャラクターを通じて、空想科学とレーザーを広報したいと考えます。

概要

蒸気機関の発展が演算機械（コンピューター）にまで及び、世界経済に変革をもたらした、来るべきもうひとつの近代——。

緑豊かな自然が広がるウィンダルセン王国は危機に瀕していた。技術力に勝るボレギア帝国。その機械人形《オートマタ》——蒸気機関で駆動する戦闘兵器の大軍が、国境を臨む町に迫っていたのだ……。

そんな暗い影を投げかける町に暮らす、ルイス・ユードリアル。彼は蒸気機関の技術者で兄のヴィクター・ユードリアルの助手をしている。王立アカデミー始まって以来の天才と称される兄は、“レーザー”なる光の研究に着手。その技術は、蒸気機関をも超える、世界を変革する可能性を秘めていたのだ！ 技術力に劣るウィンダルセン王国にあって、兄は救世主のように注目を集めていた——。

対してルイスは何ひとつ研究をものにしたことはなく、兄の助手とは名ばかり。ガラクタを作っては、同じの研究工房で働く使用人・テオに馬鹿にされる毎日を過ごしていた。

そんなある日。蒸気機関に煙る町で謎の怪奇事件に巻き込まれた兄が姿を消してしまう！ 兄の消息が気がかりなルイス。兄を心配する彼の元に謎の手紙が届いた。女王直属の諜報機関『シリウス』の情報が書かれた暗号電文。そこにはヴィクターの生存情報が記されていた。ただし——敵性国家であるボレギア帝国において。

ルイスは知らぬ間に危険な世界に足を踏み入れていた。突如、現れる襲撃者たち！それはボレギア帝国の機械人形《オートマタ》だった！ 抗うすべもたず、追い詰められるルイス。

「もうダメだ……兄貴が生きてるってわかったのに。俺はここで……」

「簡単に生きることを諦めないでくれませんか、ルイス」

絶体絶命のルイスの前に現れたのは——使用人のテオ。

「テオ……！？ なんでここに……」

「本当にヴィクターと違って、手間がかかる低能者ですね」

懐から取り出した謎の科学力・レーザー銃によってオートマタを倒していくテオ。

ルイスは諜報機関『シリウス』の保護下に置かれる。兄とテオは女王の諜報員だったのだ！

何も知らなかった、知らせてもらえなかった頼りない自分。兄の帰りをただ待っているなんて……これでいいのか？ 弱音を吐くルイスをテオは叱責する。

「理想が未来を創る——ヴィクターの口癖でした。あなたには、夢はないのですか？」

「俺は……兄貴を救いたい。そのためにはこの出来損ないの命なんて、投げ出したっていい！」

『シリウス』の諜報員と認められ、『ルチル』の暗号符牒（コードネーム）を与えられるルイス。彼はテオと共にボレギア帝国へと旅立つことになる。

果たして二人は、兄を見つけ出すことができるのか……？

具体的イメージを出すためセリフを入れても大丈夫です。

テオ

「私のために涙する必要はありません——。私は機械。壊れても死ぬわけじゃないッ」

機械技師・アルファルドによって作られたオートマタ。膨大な知識量と、優れた身体能力を持ち、立ち振る舞いは人間と変わらない。アルファルドの「話し相手が欲しい」と思いから製造された。見た目は20代前半の男性。白銀の髪と紫の瞳を持った、美しい顔立ちをしている。身長は181cmと高く、程よく筋肉がついたようなフォルム。右腕のみ機械が抜き出しになっており、街に出る際は衣服と手袋で隠している。左耳につけたイヤークフはアルファルドから貰った。

おっとりとした顔をしているが、言動はキツイ。ルイスを小馬鹿にして楽しむ腹黒な面がある。

帝国軍専属の機械技師になったアルファルドが軍事的思想に染まり、殺戮を目的とした軍用オートマタを製造していくのを心苦しく思っていた。狂っていくアルファルドに「国を出よう」と説得を試みるも失敗。テオは帝国の軍事的思想から解放すれば、元のアルファルドに戻るのではないかと考える。そこでオートマタを製造している軍事施設を単身襲撃。

テオはもう一度、アルファルドを説得しようとするが「僕が愛情込めて作った人形になしてくれませんか？」と憎しみの目で見られる。もう自分が知るアルファルドはいない、と悟ったテオは彼を殺そうとする。だが、止めを刺すことが出来ず。テオは「反逆機」として軍用オートマタから追われる身となる。

右腕を失いながらも、帝国を脱出。動力が尽き、倒れていたところをルイスの兄・ヴィクターに助けられる。それからヴィクターのもとで、人間と偽りながら使用人として暮らすことに。研究で忙しいヴィクターに代わり、ルイスの面倒を見ていた。そのため、大人になったルイスをいまだに子供扱いしがち。

女王陛下の命を受け、諜報員となったルイスを護衛することに。コードネームは『アイオライト』。「反逆機」として追われている身なので、布で顔を隠している。レーザー銃の扱いがうまく、遠距離にいる敵も撃ち落とせる。動力は首の後ろについたゼンマイ。帝国から逃れる際に損傷が激しかった影響で、1日3回ゼンマイを巻き直さなければいけない。（一巻き八時間しか動けない。）

使用人としての能力も高いが、料理だけは下手くそ（オートマタで味見ができないため）。

ヴィクター・ユーディアル

「理想が未来を創るのさ——だから夢見ることは悪いことじゃ、ない」

天才だが風変わりだと有名な発明家。ルイスの兄。29歳。レーザーを作り出す、光の研究をしている。国から一目置かれる存在。

10年前、倒れていたテオを修理し助けた。行く先のないテオを使用人として家に置く。テオがボレギア帝国で作られたオートマタということを知っている。テオからは「侵略国のオートマタを修理する変わり者」として扱われる。テオが「反逆機」として追われている身であるため、危険を少しでも回避するために、幼かった弟のルイスには「テオがオートマタである」という真実を伝えなかった。

ウィンダルセン王国で頻発する怪奇事件に巻き込まれ、姿を消してしまう。

アルファルド・ジャザリー

「そうか……また壊れてしまったんだね？ では代わりのオモチャが必要だ……」

ボレギア帝国軍専属の機械技師。軍用オートマタを作っている。32歳。

学生時代、流行り病で友人を失った。その悲しみを埋める話し相手としてテオを作った。テオの見た目は亡くなった友人そのもの。テオに渡したイヤークフは亡き親友の遺品。亡き親友の歌が好きだった。

作った当初はテオを大切にしていた。しかし、テオの冷たい手に触れた時、「親友の見た目をした機械であって、親友そのものではない」と思い、徐々に精神を病んでいく。

学校を卒業してから、娯楽用の機械人形を生産していた。しかし徴集され、軍用オートマタを作るようになる。「自分が納得する人形ができるまで、何度も壊して作り直せばいいんじゃないか！」という考えに至ってしまう。