

和佐大輔の漫画学

王道ストーリー

- 成長物語
- ダメな奴が、成功する
- 困難があり、ブレイクスルーには理由がある
- 「ブレイクスルーの理由」が重要
- それが商品になる

イベントが必要

- 何事もきっかけ、出来事から始まる
- 「或る日突然思いついた」ではおもしろくない
- ドラマのないストーリーに価値はない
- 最初から完璧とか、メリハリのない成功には面白さを感じない
- ストーリーに求められているのは「共感」である

まずはベタにいけ

- ダメな奴が成功する
- 自分じゃなくて、クライアントでもいい
- 完璧人間には必ずダメ人間がセット
- これは逆も然り

感情トレース

- 平均化された感情ではなく、極端な感情
- 自分で自分の感情にのめり込む感じ
- あえて、のる
- 少女漫画を読めばよくわかる
- 理解不能=大衆受けはしない
- 理解不能=オタクファンを生む
 - ブラム
 - バイオメガ
 - からのシドニアの騎士

インプロヴィゼーション・即興劇

- 人間は与えられた役をこなすようになる
- 囚人と看守
- 与えられたポジションが人格を作る
- 読者に役を与える
- 参加者に役を与える
- 例えば「このメルマガを読んでいるぐらいだから、あなたは十分社会不適合者だ」など
- 設定したターゲットになるように話しかける
- ある種の誘導尋問、時間をかけてやっていく

価値を決める

- 何に価値があるかを相手に決めさせない（わからない）
- わかりやすく、DRM至上主義、などを掲げる
- イデオロギー
- わかりやすければわかりやすいほど、大衆受けする