

マンガライトノベル入門

マンガで読むライトノベル創作講座・入門編

作：浅尾典彦

画：永井道紀



青心社

これは無料の立ち読み版です。本文 144 ページ中、冒頭部分から一部抜粋して掲載しました。

モニタ解像度によっては、コミック部分にモアレと呼ばれる模様が出る場合があります。ご了承下さい。



マンガライトノベル入門

マンガで読むライトノベル創作講座・入門編

作：浅尾典彦

画：永井道紀



第1話「え~~~~」

えーと

USBポートに
差し込んで…

夢乃ナルミ

どうも

ピコくん

女神(?) サマ

はじめまして
創作の
女神です

な!?

なんなのー!?

ななな

数時間前の
とある電気店



USBって
色々あるのねー

小山昇



迷っちゃう
なー

性能だけじゃなく
形も色々あるからね

あ
これ良い!

美少女がキラ〜



いいの!
いいの!
これ
くださいー

……

ええー
なんか変だよお
ソレ!

ギガって……

安心の
女神印

強力サ
ポート!!

あなた
の夢を

∞GB

登場人物紹介



はじめまして

私、「ナルちゃん」こと夢乃ナルミ。

お話を書くことが大好きな女子学生です。

「ライトノベル作家」にあこがれて、

ある日知り合ったアサオ先生のところまで修行をしながらプロの小説家をめざすことになったの。

どうやってお話を創作したらいいのか、最初は

分からなかったけど、ここでコツを学びながらお友達と楽しくがんばってまーす。

小説ってとっても面白いよー。

良いのが書けるといいな。

みんなも一緒にやってみようよ。

よろしくねー

いいから
書けよ



ピコくん

女神の手下で、ナルちゃんの小説指導要員。
カワイイ外見とは裏腹にスパルタ主義。

ナルちゃん（夢乃ナルミ）

小説家にあこがれる女子学生。
活発で前向きな明るい性格。
思い立ったら突っ走る。少々妄想癖もある。

イントロダクション

マンガ／第1話「えー!!!」

登場人物紹介／はじめに／サ・ご教訓1／こんなラノベはダメかも1（オチ編）

第1章『ラノベ作家になる！』

マンガ／第2話「私、ラノベ作家になる！」 第3話「作家は創造主なんだって」

解説コーナー／サ・ご教訓2／アサオ先生の小説脳を鍛える（発想練習）

プロット実践（資料づくり）／こんなラノベはダメかも2（設定編）

第2章『キャラクターって？』

マンガ／第4話「キャラクターの育て方」 第5話「め、女神っすか？」

解説コーナー／コラム推敲と校正／アサオ先生の小説脳を鍛える2（発想練習）

プロット実践（資料づくり）／こんなラノベはダメかも3（キャラ編）

第3章『プロットを組もう』

マンガ／第6話「取材は大切かも」 第7話「プロットを作ろうね」

解説コーナー／サ・ご教訓3／アサオ先生の小説脳を鍛える（発想練習）

プロット実践（資料づくり）／こんなラノベはダメかも4（目的編）

第4章『誰の目線？』

マンガ／第8話「視点つてなによ？」 第9話「じいから見るのよー」

解説コーナー／サ・ご教訓4／コラム二人称視点とは

アサオ先生の小説脳を鍛える（発想練習）

プロット実践（資料づくり）／こんなラノベはダメかも5（設定編）

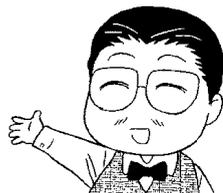
61

45

29

13

2



第5章 『リアリティって?』

マンガ／第10話「生きたセリフと描写と」 第11話「スランブだってば!」
 解説コーナー／ザ・ご教訓5／アサオ先生の小説脳を鍛える（発想練習）
 プロット実践（資料づくり）／こんなラノベはダメかも6（描写編）

第6章 『ベタが一番?』

マンガ／第12話「ベタが一番」 第13話「使える定番設定パターン集」
 解説コーナー／ザ・ご教訓6／アサオ先生の小説脳を鍛える6（発想練習）
 こんなラノベはダメかも7（ストーリー編）

第7章 『もう一度チェックして!』

マンガ／第14話「下読みはつらいよ」 第15話「やっちゃダメツ!!」
 解説コーナー／プロット実践（構成）／アサオ先生の小説脳を鍛える（発想練習）
 プロット実践（資料づくり）／ザ・ご教訓7
 こんなラノベはダメかも8（キャラ編）

第8章 『応募しちゃうぞ!!』

マンガ／第16話「応募しちゃうぞ!!」 第17話「私書くわ!」
 プロット実践（資料づくり）／ザ・ご教訓8／コラム応募について
 アサオ先生の小説脳を鍛える（モチベーション）
 こんなラノベはダメかも9（応募編）／こんなラノベはダメかも10（オチ編）

おわりに

あとがき1（浅尾典彦）／あとがき2（永井道紀）

77

93

109

125

140



第1章 『ラノベ作家になる！』

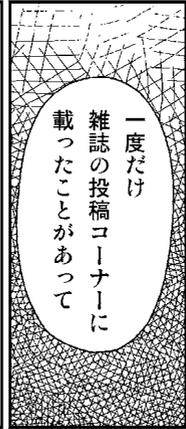
第1話「私、ラノベ作家になる！」

第2話「作家は創造主なんだって」

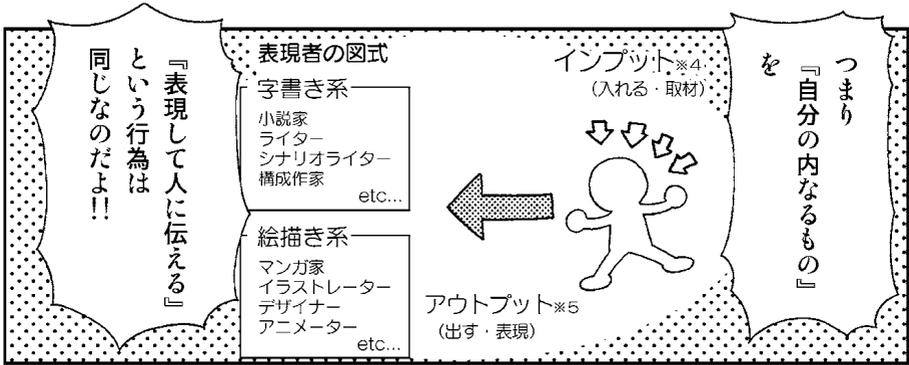


第2話 「私、ラノベ作家になる！」









■解説コーナー

マンガの※印のところを
チェックしてくださいね。

第2話 「私、ラノベ作家になる!」

※1 日本文化、重要なコンテンツ

実際、売れた小説は、「メディアミックス」と言って映画やアニメ、マンガなどの原作にもなります。そのファンは世界中にいます。

※2 すごく厳しい世界でもあります。

ナルちゃんのように作家志望の人は増えてきていますが、実際になれるのは一握りの人です。賞を獲ってデビューする人は年間数十人。

そのためにみんな夢を持って勉強しています。

※3 表現者の根っここの部分はみんな同じだよ

私の理念です。表現者はその表し方によって、職業名が変わるだけなのだと思います。

※4 インブット

表現系の専門学校などではアウトブットのテクニクを指導しますが、私はインブットがより大切だと考えます。そうしないと作家のイメージはすぐに枯渇します。

※5 アウトブット(カキモノ系)

字書き系…小説家、ライター、マンガ原作、芝居台本作家、構成作家、映画脚本家、アニメ原作、絵本作家、詩人etc

絵描き系…マンガ家、イラストレーター、デザイナー、アニメ

ライター、画家etc…

映像、音楽や造形、身体表現までをも入れると、表現者の世界は無限に広がりますが、「表現者の図式」は同じです。

※6 ライトノベルとは?

ライトノベルの概念はどんどん変わって来ています。比較的若い層がターゲットである、マンガ的なイラストを多く挿入、軽い感じに書いた小説。マンガと文芸の間。などのざっくりとした特徴はありますが、読者年齢層もファンの成長とともに上限が上がっています。

また、文芸作品でもマンガ的表紙でラノベを意識したような書き方のもも増えましたよ。

第3話 「作家は創造主なんだって」

※7 作家は神様の位置にいます!!

作家は自分の創作のすべてをコントロールできますが、同時にその作品に対して責任も生じることになります。物語を膨らませるのも、キャラクターに魅力を与えるのもあなた次第ですね。

※8 面白くないと意味がない

どんなに自由でも、作品が面白くなければ読者に受け入れられません。読者を喜ばせることこそ、エンタテインメント小説の指標です。

※9 小説創作の手順(フィギュアでは)

1 構想(アイデアを練る)

2 取材(資料を集める)

ザ・ご教訓2

3 ネット決め(デザインスケッチ)

4 プロット(骨組みを作る)

5 創作(粘土で肉付けをする)

6 構成(全体のバランスを見ながら調整)

7 フックや伏線(ティテールの仕上げ)

8 推敲・直し(磨きをかける)

9 応募(いよいよ完成)

現実には、「応募」に行くまでに8の「推敲・直し」を何度も繰り返すのが普通です。

※10 構想

小説でもやはり構想が大切。そのため発想力の練習を本書でいくつも紹介しました。

※11 資料収集・取材

取材は目的に合わせて効率よく。目的が固まれば、不要なものは落とします。

※12 プロット

プロットとは概要がたいよう。小説の設計図なので最初はしっかり組んで、書いているうちに内容がブレないようにします。最後のオチまで書きましよう。

最後の「。」を書くまでは終わらない

完成していかないものは、途中がどんなに素晴らしくとも作品じゃない。まずは書き終える事、それが出来ること
がまず第一歩なのだ。うまい下手はその後。

※13 創作

ここは思い通りにどんどん書いてゆきましょう。バランスなどは後で調整します。

※14 構成

ある程度書き終えたら、一度読み返しながら全体の流れやバランスなどを見ましよう。おかしければ調整します。

※15 フックや伏線

フックは読者の興味を引く張るための要素。ほのかなお色気など。伏線は後半に読者に感動を与えるための仕掛け。

※16 推敲・直し

推敲は文章の手直しです。通して読み直して、誤字脱字ほか、全てにおいて間違いがないかチェックします。必要なら文章全体の構成を変えたり、ストーリーやキャラクターの変更もあり得ます。

※17 視点の揺れ

「視点の揺れ」についてはP66からを参照。

※18 プロットと完成が違う事

プロでもよくあります。それでもプロットは作品の大切な指針なので、最初は出来るだけ活かすように努力ましよう。

このコーナーは、小説家にとって大切なアイデア力をつけるためのエクササイズだ。

「柔軟な発想」を持てるように、色んな「脳トレ」にチャレンジしてみよう！

◎イメージ・トレーニング

ひとつの単語から思いつくことがらを、簡条書きかじょうがにして並べてみよう。

何か一つ課題を決める。たとえば「犬」から思いつく言葉をどんどん書いてみよう。

外見の特徴でも性質でも癖でも思いつくものなら何でもいい。短い時間でも、大体10〜20はすぐに思いつくはずである。考えるだけでなく紙に書き出すこと。後で、その単語を分類して整理しておく。

課題の特性やイメージを並べたてて連想することで「イメージ・トレーニング」の訓練になる。

課題を変えていくつもやってみよう！
友達と出し合うのもいいね。

準備 白紙 ペン 課題
制限時間 1分間

◎課題 例
犬(イヌ・いぬ)

◎解答 例

(見た目)

カワイイ、コワイ、大きい、小さい、ふわふわ、シャープな、ころころした、温かい……

(特徴)

哺乳類ほにゅうい、ピンとした耳、毛並み、四足、鳴き声ワンワン、鳴き声キャンキャン(ちよつとおびえ気味)、あま咬みが、走ると速い、キバがある、しつぽがある、肉球、首輪、片足をあげてオシッコする、人間より耳がいい、臭いに敏感……

(行動)

鳴く、なめる、吠える、じゃれる、噛みつく、よだれを垂らす、餌を食べる、なつく、言うことを聞く、しつぽを立てる……、
(関係性)

人間の友達、ペット、襲われる、捕獲する、
(印象)

忠実、友情、家族、仲間、恐怖、近道にコワイ犬がいる……
(他)

外で飼うのと家の中で飼う場合がある、ドッグフードを食べる、集団をつくる場合がある……



電子立ち読み版 マンガライトノベル入門
マンガで読むライトノベル創作講座・入門編

2011年 9月 7日 立読版 発行

著 浅 尾 典 彦
作 画 永 井 道 紀
発 行 者 青 木 治 道
発 行 所 株 式 会 社 青 心 社

〒 550-0005 大阪市西区西本町 1-13-38

新 興 産 ビ ル 7 2 0

電 話 06-6543-2718

FAX 06-6543-2719

振 替 00930-7-21375

<http://www.seishinsha-online.co.jp/>

落丁、乱丁本はご面倒ですが小社までご送付ください。
送料負担にてお取替えいたします。

マンガライトノベル入門 マンガで読むライトノベル創作講座
電子無料立読版
無料

『マンガライトノベル入門 マンガで読むライトノベル創作講座』は、
全国の書店でお買い求めいただけます。

当社直販を希望の方は下記 url へ
<http://www.seishinsha-online.co.jp>

青心社

