

本書の目的は、ワークを繰り返して創作力を高めることです。

「創作力」と言われてもよくわからない、という人もいるかもしれませんが、のちほど詳しく紹介しますが、ここでは「魅力的な物語を作るために必要な力」とまとめさせていただきます。

「物語」というワードにも、いろいろな意味があります。漫画も、アニメも、ゲーム（RPGなど）も、小説も、みんな「物語」です。その中で、物語のジャンルやターゲットごとに細かく分かれていて、それぞれに相応しい創作の手法というものがあります。本書では、主に若者向けの小説（ヤングアダルトやライトノベル、「なろう」系小説、ライト文芸）をイメージしつつ、他ジャンルの物語にも応用できるように幅広い考え方に基づいて制作しました。

もう1つ、「ワーク」というワードについても紹介しなければいけません。これは、「練習問題を解く」くらいの意味でご理解ください。この本には、35本のワーク（練習問題）を収録しました。いくつかのステップを踏むことで、最終的に簡単なプロット（あらすじや世界設定、登場人物などを盛り込んだ、物語の設計図）が完成するようになっています。

それぞれのワークごとにテーマがあり、皆さんの創作力を伸ばすのに役立つ創作手法や発想、視点が習得できるように計算されています。また、ワークによっては「同じワークでも別のやり方で再挑戦できるようになっている」ものもあるため、何度でも繰り返し練習ができるようになっています。ぜひ挑戦してください。

榎本秋

もくじ

3 はじめに

Introduction

6 創作力とは

8 クリエイティブの鍛え方

10 小さく数多くまとめきることが大事

12 ワークのやり方

Work

14 Work 01 テーマを意識して物語を作る

18 Work 02 キャラクターの組み合わせ

22 Work 03 追われている話

26 Work 04 秘密

30 Work 05 白馬の王子さま

34 Work 06 発想法「A+B」

38 Work 07 タブー（禁止事項）破り

42 Work 08 主人公とライバル

46 Work 09 逆襲・復讐・復権

50 Work 10 主人公の目的を達成させる

54 Work 11 キャラクターの美学とポリシー

58 Work 12 青春もの

62 コラム キャラクターから物語を作る

64 Work 13 バディもの

68 Work 14 廃墟

72 Work 15 1対1のラブコメ

76	Work 16	三角関係
80	Work 17	成功→失敗→成功→大失敗→大成功
84	Work 18	場違いなキャラクター
88	Work 19	勘違い
92	Work 20	変身
96	Work 21	貴種流離譚
100	Work 22	敵・障害から考える
104	Work 23	奇妙な都市
108	Work 24	キャラクターの自立
112	コラム	<u>時事ネタの扱い方</u>
114	Work 25	日常
118	Work 26	非日常へ
122	Work 27	三題噺
126	Work 28	役割ごとのキャラクター作り
130	Work 29	スカッともの
134	Work 30	ありえない世界のありふれた生活
138	Work 31	行きて帰る
142	Work 32	体験から膨らませるアイデア
146	Work 33	働く（職業もの）
150	Work 34	死と復活
154	Work 35	短編連作
158		おわりに
159		書き込みシートダウンロード・X投稿キャンペーンのお知らせ

Introduction

創作力とは

一口に「創作力」と言っても

本書のタイトルに「創作力」というワードを掲げました。これはいろいろな意味合いを含んでいます。

例えば、あらゆる芸術やエンタメを創作するためには、最初に「発想力（アイデアを思いつく力）」が必要です。どんなキャラクターを登場させるのか。どんなテーマを据えるのか。どんなセリフを喋らせるのか。物語の中でどんな事件を起こさせるのか。どんな世界を舞台にするのか。すべて「発想」です。

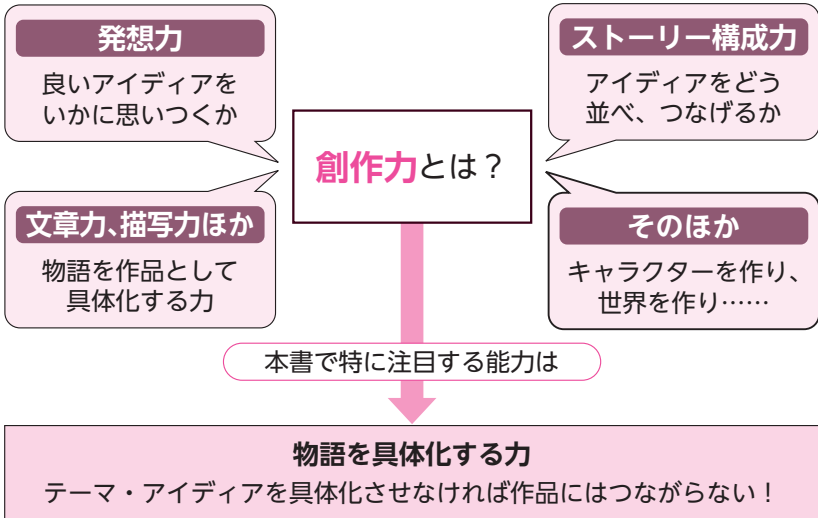
アイデア単体では物語になりません。関係性を見出し、つなぎ合わせ、膨らませる（時には間引きする）努力が必要です。ストーリーを構成する事件やイベントをどんな形でどう繋げるかという点を重視し、「ストーリー構成力」と呼ぶことが多いようです。

アイデアにせよ、ストーリーにせよ、ただ「こうしている」「こうしようと思っている」だけではそれまでです。小説なら文章で、イラストなら絵で、漫画ならその両方で、物語を表現する必要があります。「文章力」「描写力」「構図力」は、創作力の中でも重要な位置を占める力です。人によってはここに「キャラクター造形力」や「世界設定考案力」を加える人もいるでしょう。

「創作力」とは「具体化する力」

これら種々様々な「創作力」の中でも、いちばん大事な力は何で

創作力を掘り下げる



しょうか。いろいろな考え方ができますが、本書では「具体化する力」をピックアップします。

皆さんそれぞれ「こんな話を作りたい」という思いがあることでしょう。「最強の主人公が無双の活躍をする話！」や「現代ホラーで幽霊が……」など、ぼんやりとしたイメージがあるはずです。

これを具体的に「実際に主人公はどう強くて、そのことで物語はどう展開するのか」や「恐怖をもたらすのはどんな存在で、どうしたら解決（退治）できるのか」などと考えて具体性を持たせなければ、物語を創作することはできません。

この時、どんなことを考えればスムーズに物語が作れるのかと目星をつけ、発想を広げたり掘り下げたりし、また要素を組み合わせていく。これが本書で注目したい「創作力」なのです。

Introduction

クリエイティブの鍛え方

● インプットのコツ

クリエイティブな力を鍛えるためには、どうしたら良いのでしょうか。物語のもとになる知識・情報を得る「インプット」と、実際に物語という形で出力する「アウトプット」。この2つの両方にコツがあります。まずはインプットのコツから見てみましょう。

インプットは雑多に、手当たり次第行うのがおすすめです。「良い情報だけ取り込もう」とするとうまくいかない事が多いようです。その選り分けで余計な労力を使うことにもなります。読書だけやネットだけなど媒体を限定せず、実体験も含め幅広くアンテナを立てて情報を集めたほうが、良いアイディアは出てくるものです。

● アウトプットのコツ

一方、アウトプットのコツにはどんなものがあるのでしょうか。

まず、インプットとアウトプットは同時に行うのをおすすめします。つまり、何かしら知ったり感じたり（インプット）した時に、「メモを取る」というアウトプットも同時に行うのです。こうすることで記憶が定着しやすくなるのに加えて、一度自分なりに言語化するという作業が挟まるので理解度も高まります。

そしてもうひとつ、「クリエイティブな能力がアウトプットによって一番伸びるのは、1つの作品を完結させた時」ということ。これは本書のキモになる考え方でもあります。

クリエイティブをいかに鍛えるか

クリエイティブな力はどうやったら伸びるのだろうか？



①インプットする

選んで情報を探すより、手当たり次第に取り込んだ方が良い
←なるべくバリエーションのある情報を得ると発想につながる

②アウトプットする

インプットしながら同時に
アウトプットすると効率的
←メモを取るのが良い

未完成の作品では鍛えられない
←ひとつひとつの作品を
しっかり完成させよう

作品を作っていると、うまく話が膨らまなかったり、作っている途中でその作品が魅力的でないように感じてしまったりして、未完成のまま新しい作品に挑戦したくなるでしょう。しかし、未完成の作品をどれだけ作っても、クリエイティブな能力の伸びは大したことはありません。

しかし、1つの作品を完成させると達成感が得られ、自信が生まれます。また、見直して「今回はうまく行ったな」「ここはもうちょっとこうしても良かったな」と考えることで、全体のバランスを取る力やより良いアイデアを練る力、キャラクターや世界設定を掘り下げる力が養われます。

ですから、あなたがクリエイティブな力を伸ばしたいなら、ひとつひとつの作品をきっちり完成させていくことが大事なのです。

Introduction

小さく数多くまとめきることが大事

理想と現実

作品を完成させることでクリエイティブな能力を養うことを紹介した前項に続き、ここではどんなやり方なら効率的・効果的にクリエイティブな能力を伸ばすことができるのか、を考えてみましょう。

まず先に結論として、本書でおすすめするのは「プロット（あらすじ）の形で、手軽に、小ネタ程度でも、ひとつひとつ物語を作り上げること」です。

理想だけなら、しっかりとした「作品」を矢継ぎ早に完成させることが望ましいと言えるでしょう。文庫書き下ろしで活躍する専門プロのエンタメ小説家なら、1年に3～4冊は刊行するのが1つの標準と言えます。そこまではいかなくとも、プロを目指すなら1年に1、2作は長編を完成させるのが理想です。しかし、実際にはそのようなペースで作品を完成させるのは困難で、1つの作品に1年や2年かけてなかなか出来上がらないケースをよく見ます。

もっと別の形で理想を持っておられる方もいるでしょう。つまり、長年温めてきた大長編・大スケールの物語のアイデアがあって、それを完成させ、世に出して大ヒット……というわけです。しかしこれがうまくいく例はごく稀少と言わざるを得ません。大抵は思い入れが強すぎて他人に伝わらないものになっていたり、大長編すぎて完成不可能になったりします。これではクリエイティブ能力のレベルアップには繋がりません。

こまめな完成が成長への近道



しっかりとした作品を完成させて
クリエイティブな能力を養いたいが……

長編作品を
複数完成させる
のは大変

大長編はさらに
失敗しやすい！

おすすめの手法は……

プロットレベルでいいからこまめに物語を作る！

挫折を繰り返すよりはこまめに完成させたほうがずっといい！

↑
いろいろな手法やテーマに挑戦できるので経験が積める

ひとつひとつまとめる意味

以上のような理想を追いかけて停滞・挫折するケースに比べれば、プロットという形でも「とにかく物語をひとつひとつまとめて完成させる」ことで、着実なレベルアップが期待できます。

本書を活用すれば、「テーマ（その作品で一番やりたいこと）」を「決めて」「考えて」「まとめる」という体験を手軽に繰り返すことができます。これは単に効率的な経験蓄積ができるだけでなく、試行錯誤を経てさまざまな手法を身につけること&テーマを実現するためのポイントを理解することにもつながります。また、テーマとシチュエーションの組み合わせで物語のバリエーションを増やすやり方は、あなたが多くの作品を作っていくことにも役立ちます。

Introduction

ワークのやり方

● 各項目の構成

ここでは本書に 35 本収録してあるワークをいかに活用し、創作力アップのための練習をするのかを紹介します。

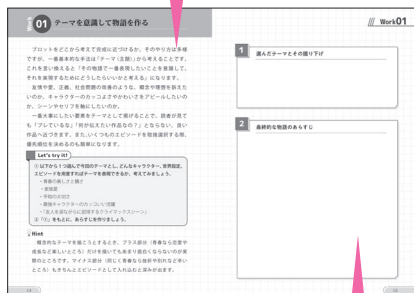
各ワークはすべて 4 ページで 1 セットです。最初の 1 ページにはワークの大まかな内容と具体的な設問、またワークを行うにあたって役立つヒントが載っています。2 ページ目にはそのワークを行うためのシートが載っていますから、コピーするか、あるいは専用ページからダウンロードして（詳しくは本書巻末を参照）、実際に書き込む形でワークをやってみましょう。ほとんどのワークが、まず指示に従ってアイデアを思いつく限り出し、続いてそれを広げ、それらをベースにプロットを作る、という形になっています。

ワークが完成したら、あるいはどうしたらいいか迷ってしまったら、ページをめくりましょう。3 ページ目にはサンプルとして実際にワークを取り組んでみた例が、4 ページ目には解説が、それぞれ書いてあります。解説はサンプル作品がどのような意図をもとに作られているかを紹介すると共に、ワークを行う際や完成した後に役立つ情報も掲載しています。

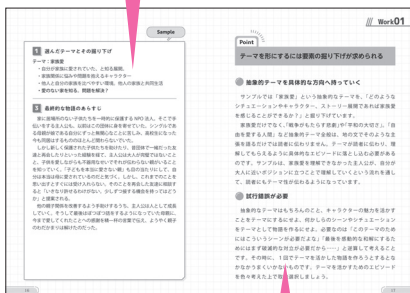
これらのサンプルや解説を読みながら、「そうか、こういう風にやればいいのか」と考えたり、「どうにか形にしてみたけれど、サンプルや解説にあるようなこの考えが抜けていたなあ」などと評価・反省の材料にしてみてください。

各ワークの構成

①課題の概要や設問、ヒントを読んで物語を考えよう



③サンプル解答には手がかりが詰まっている！



②コピーするかダウンロードで物語を書き込んでいこう

④解説までしっかり読んでコツやポイントを理解しよう

何からやるか、どのくらいやるか

次に気になるのは「何からやるか、どのくらいやるか」でしょう。何からやるか、については特別に順番は設定しておりません。頭からやっていただいても構いませんし、パラパラめくって気になる内容のものから挑戦していただくのでもOKです。適当にめくって出したものをやるのもおすすめです。

どのくらいやるか、は難しい話です。35本、一通りやっていただくのが望ましいのですが、気に入ったものを複数回やっていただくのでも問題ありません。毎日1本挑戦するのが理想ですが、いきなり頑張ると疲れてしまいますから、週1本くらいでも構いません。皆さんなりの到達点やペースを探してみてください。

ヒーローが活躍しつつスケールの大きな物語を描きたいなら、「貴種流離譚」はいかがでしょうか。これも神話や伝説によく見られるパターンで、「王子や神の子など特別な生まれの若者が、何らかの理由で本来の立場を追われ、各地を旅する中で成長する」物語です。

悪い叔父に玉座を奪われた王子や、国を侵略者に滅ぼされた王女、素行が悪かったせいで神としての地位も力も失ってしまった神の子が地上をさすらうわけです。多くの場合、最後は本来の立場を取り戻しますが、失意のうちに死ぬパターンもあります。

主人公が特別な能力や精神性を持っていても、特別な事件が巻き起こっても、「特別な存在だから不思議な力を持っていたり、味方が助けてくれたりする」という理由がつかうのが貴種流離譚の良いところです。

Let's try it!

- ① 主人公はどんな貴種（特別な存在）で、なぜ旅をしているのでしょうか。思いつく限り書いてみましょう。
- ② 「①」の中の1つをピックアップして、そんな主人公が訪れる場所、待ち構えている事件を考えてみましょう。
- ③ 「②」をもとにあらすじを書いてみましょう。

Hint

貴種流離譚では、主人公が特別な事情を背負っていることが重要なポイントです。その事情がどんな風に主人公の旅に関係しているかを掘り下げましょう。

「居場所を失った後、目的もなく放浪していたり、追手に追われている」パターンと、「何か明確な目的があって、探したり追いかけていたりしている」パターンの2つが基本です。

1

アイデアの羅列

2

選んだアイデアとその掘り下げ

3

最終的な物語のあらすじ

1 アイディアの羅列

- ・映画俳優の二世が親のエンタメ業界の仕事を受ける
- ・クーデターで国を追われた主人公が各地で有能な仲間を探す
- ・殺された神が人間として本来の身体を探す

2 選んだアイディアとその掘り下げ

アイディア：殺された神が人間として本来の身体を探す

封印された自分本来の身体を探し出そうとする。神々を素材にした道具で繁栄した街。同じ生まれ変わりと出会う。道具を使った恐怖政治。身体を取り戻すか、誰かを救うかの二択。

3 最終的な物語のあらすじ

かつて人と神々が対立していた世界。今は人の世となり、神々は封印されたり道具の素材となったりしている。主人公は神の一柱の生まれ変わりで、自分本来の身体を取り戻そうとしていた。

手がかりを得るべく街を渡り歩き、神々絡みの事件にとにかく首を突っ込み続ける彼は、情報に繋がりそうなら悪人を倒すことも善人を見捨てることもする。神としての力は失っていたが、神由来の道具との親和性が高く、それが人間を圧倒する。

そんな彼を利用しコントロールしようとする人間が相棒の座に納まり、二人旅となる。主人公は単純な性格のため、簡単に手綱を握られる。一方、旅の中で相棒は主人公に情を持つようになる。

やがて主人公同様神の生まれ変わりであるという敵が力を求めて主人公の遺体を手に入れようとしていることに気付くと、相棒はそれを命がけで守ろうとする。結果奪われたものの主人公はその姿に心動かされ、相棒を守るために自分の遺体ごと敵を倒す。今度は破壊された遺体を復元する旅が始まるが、主人公の心は晴れやかだった。

Point

特別な背景を背負ったキャラクターを活かそう

明確に背景があるからこそ

貴種流離譚が普通の「主人公が旅をする（本来の居場所でないと暮らす）話」と明確に違うのは、主人公に明確な背景・事情があるところです。

サンプルではその背景と絡めてキャラクターに明確な目的を設定しつつ、物語がシンプルになりすぎるのを防ぐために「主人公の本来の肉体（＝目的）が奪われてしまう」「目的よりも目の前の人を助けることを優先する」としています。その結果、主人公の性質を強くアピールし、そのカッコよさを演出することもできている、というわけです。

一見して関係なくとも……

一方で、主人公の目的と事件をあえて直接的には絡めないパターンもありえます。主人公にはやらなければいけない目的や今そこにいる特別な理由もあつたりするのですが、それはそれとしての目の前の困っている人を放っておけないから事件に首を突っ込んでいくわけです。

しかし、本当に無関係にしては貴種流離譚の意味がありません。そこで、「主人公がこういう判断・決断をできたのは、背景の事情があるからだ」という方向にしなければいけません。あるいは、実は密かに主人公の事情に絡んでいた、としてもいいでしょう。

ここでは「まず主人公の前に立ち塞がる敵や障害を考えて、そこから主人公や物語の展開を逆算して作ってみる」というやり方に挑戦します。物語が盛り上がらない悩んでいる人におすすめです。

なぜ盛り上がらないのか。原因はいろいろですが、有力候補の1つが「立ちふさがる敵（障害）が弱いので、主人公が苦戦したりピンチに陥ったりせず、危機感や緊迫感が生まれません」です。

物語を作る時、私たちはどうしても作者の都合で考え、「あんまり強い敵は倒す方法を考えるのが大変だから程々にしておこう」となりがちです。そうではなく、まず最初に強い敵や難しい障害を設定し、逆算して「どうやったら倒せる？」と考える訓練をすることで、盛り上がる物語を作れるようになるのです。

Let's try it!

- ① 主人公の前に立ちふさがる「敵役」「障害」として以下から1つ選んで、どんな人（もの）なのか、考えてみましょう。
 - ・その国で一番強い戦士
 - ・山ほども大きい怪獣
 - ・ものすごい借金の返済
 - ・一国の王女を口説く
- ② 主人公にどんな設定をつけたり、作中でどんなイベントを経験したら「①」の障害を乗り越えられそうか、考えてみましょう。
- ③ 「②」を受けて物語のあらすじを作ってみましょう。

Hint

実際のところ、強い敵（障害）を盛り上げて倒すのは大変です。強い敵を十倍の強さで叩きのめしても、弱点をあっさり突いて倒しても盛り上がりません。勝機を見つけたり、やはりピンチになったり、とシーソーゲーム的な展開がほしいところです。

1

選んだ敵役／障害

2

主人公の設定

3

最終的な物語のあらすじ

時事ネタの扱い方

● 時事ネタとは？

コンスタントに物語を作り続け、創作力を伸ばすためには、インプットが欠かせません。これは創作の体力を養うという意味でもあるのですが、何よりも単純に「ネタが切れて、物語が作れなくなる」ことが大きいです。

どんな登場人物を出すか、どんな舞台にするか、どんな展開や事件を用意するか。本書のワークを毎週やっていれば、ネタ切れまでそう長くはありません。そんな時、役に立つのが時事ネタです。

ここでは時事ネタを「各種のニュースで紹介されたり、話題の種類になったりしている政治・経済・技術・社会・芸能・エンタメなどの話（情報）」と定義します。

物語のネタに困っている時、時事ネタは非常に強い味方です。しかし、その使い方は多種多様。リスクもあるので、状況に合わせてうまく活用しましょう。

● 時事ネタを物語のヒントにする

ここからは具体的に、時事ネタの使い方を見てみます。

最も簡単な時事ネタの使い方は、その時にテレビやラジオ、インターネットで触れたニュースからざっくりと影響を受け、発想することです。例えば殺人や傷害、強盗のような凶悪事件。詐欺やハッキングのような頭脳犯罪。結婚や出産のようなおめでたいニュース。熱愛や不倫、なんらかの不正のようなスキャンダル系。それら

の具体的な構造や人間関係などを掘り下げるわけではなく、ワードだけもらって「不倫といえば……」で考えるわけです。

もちろん、もっと各時事ネタを掘り下げて、構造や関係性をもらってくるのも立派な時事ネタの使い方です。ただその場合は事件や出来事の話の流れをそのまま使うよりも、「舞台を変える」「登場人物を変える」「シチュエーションを変える」などのアレンジを施すことをおすすめします。そうしないと似すぎて、面白さが伝わらなくなるのです。

あるいは、「事件の背景になっている社会問題を物語に取り入れる」や「ニュースになった技術や制度、問題が一般的になったら、世の中はどう変わるだろうか」と考えるのも良いやり方です。

時事ネタを積極的に取り込む

ここまで紹介したのは時事ネタをある種の「ヒント」として使う手法でした。しかし、より広く知られているのは、積極的・直接的に時事ネタを取り込む手法ではないでしょうか。つまり、「流行っているギャグやキーワード、よく知られた作品のパロディなどを物語に取り込んでいく」わけです。

これは文章・描写・演出の領域であることが多いので本書の主題からは少し外れますが、物語全体にパロディとして取り込むことはできるので、紹介します。この場合は「流行りのネタは風化しやすいので、それを覚悟で使うこと」「使う時は出し惜しみせず大量に使っていくこと」を意識するといいでしょう。