

「小説家になろう」 で書いた小説が コミカライズされた話



部活の先輩の、三つ編み眼鏡の美少女さんが、ネットスラングに興味を持ちすぎてツライ

楓先輩がHなネットスラングに興味を持ちすぎてツライ

体験版

Ruten no Oheya

Masakazu Yanai

目次

前書き	4
第1章 小説家になろうで小説を書いた	6
当時の私	6
「小説家になろう」での挑戦	7
その後の「小説家になろう」	9
第2章 プロデビューと挫折	12
プロデビュー	12
挫折	13
すり合わせの難しさ	16
出版社による違い	17
ぐだぐだ期	18
第3章 コミカライズの打診	20
ヒナプロジェクトからのメール	20
私の中での方針	21
第4章 マンガの監修	23
監修の作業	23
テキストのプロット	23
ラフや仕上げ	24
第5章 原作からの改編部分	26
原作からマンガにする際の改変	26
メディアの制約	27
キャラクターデザイン	28
第6章 ビジネス、情報公開	32
ビジネス、情報公開	32
業界による情報公開の違い	32
情報公開時期の背景	34
第7章 マンガ公開後の動き	35
ルールの変更	35

公開前後の広報	35
公開2ヶ月	36
マンガ化について	37
第8章 新しい戦い	39
脳のリセット	39
ゼロからの挑戦	39
マンガの原作版	41
マンガの話数に対応した原作	41
マンガ原作：1話目	44
Aパート 「賢者タイム」	44
Bパート 「PCショップでお買い物」	51
マンガ原作：2話目	59
Aパート 「セクロス」	59
Bパート 「水着のお買い物」	70
マンガ原作：3話目	78
Aパート 「男の娘」	78
Bパート 「映画館デート」	85
マンガ原作：4話目	92
Aパート 「らめえ」	92
Bパート 「フィギュアのお買い物」	101
マンガ原作：5話目	110
Aパート 「ふええ」	110
Bパート 「氷室漢方実験所」	119
マンガ原作：6話目	128
Aパート 「片栗粉X」	128
Bパート 「禁書図書館」	137
後書き	148
宣伝	150
奥付	154

前書き

自分が書いた小説が、2025年5月末にコミカライズされて世に出ました。人生で初めての経験です。

原作は、「小説家になろう」で書いた『部活の先輩の、三つ編み眼鏡の美少女さんが、ネットスラングに興味を持ちすぎてツライ』（2014年02月08日～2015年04月10日、全262話）です。

コミカライズは、デジカタ編集部、漫画家「古鳥ろく」様です。題名は変更が入っていて、『楓先輩がHなネットスラングに興味を持ちすぎてツライ』です。原題が長すぎますので、これはまあ、仕方がないなあと思います。

ふつうなら、手放して喜んで終わりなのでしょうが、いろいろと人生というものを考えることが多かったです。

というわけで、自身の恥も交えながら、小説執筆時期の頃や、コミカライズの経緯、今回のコミカライズが自分におよぼしたことなどをまとめておこうと思います。

ネットでは書かない、ぶっちゃけの話も少し入れていこうと思います。

また本のおまけとして、原作262話の中から、マンガ化された話数を抜粋して、マンガの順番で掲載します。原作を未読の方も、この機会にお楽しみください。

2025年8月 雲居残月（柳井政和）

部活の先輩の、三つ編み眼鏡の美少女さんが、ネットスラングに興味を持ちすぎてツライ

<https://ncode.syosetu.com/n9324by/>

「小説家になろう」のページ。



楓先輩がHなネットスラングに興味を持ちすぎてツライ

<https://digicata-pub.jp/c019101/>

デジカタ編集部のページ。



第1章 小説家になろうで小説を書いた

当時の私

『部活の先輩の、三つ編み眼鏡の美少女さんが、ネットスラングに興味を持ちすぎてツライ』（以降『三つ編み眼鏡ネトスラ』と表記）という小説は、「小説家になろう」で2014年02月08日～2015年04月10日に連載していました。連作短編で全262話、121万字ほどの作品です。

部活の先輩の、三つ編み眼鏡の美少女さんが、ネットスラングに興味を持ちすぎてツライ

<https://ncode.syosetu.com/n9324by/>

日刊総合ランキングで最高7位となり、多くの人に読んでもらえました。7位というのは、連載中ではなく連載後に一度バズったときの数字です。連載中は、もう少し低かったです。

7位というのは、そこそこよい順位だと思います。しかし、書籍化のオファーもなく、コミカライズもありませんでした。

まあ、流行りのファンタジーではなく現代物で、「用語解説系ラブコメ」という「私しか書き手のいない謎のジャンル」でしたので仕方がありません。

このネット小説を書いていた頃の私は、一般文芸で新人賞の投稿を10年ほど続けていました。

『三つ編み眼鏡ネトスラ』を始めた頃は、「ホラー小説大賞」の最終候補に2回残り、「松本清張賞」の最終候補に1回残ったという成績でした。

特に「松本清張賞」は関係が深く、この『三つ編み眼鏡ネトスラ』を連載している頃に、2回連続して最終候補に残り、2回目の作品でプロデビューしました。

文藝春秋から出た『裏切りのプログラム ハッカー探偵 鹿敷堂桂馬』という作品です（応募時のタイトルは『バックドア』）。

裏切りのプログラム ハッカー探偵 鹿敷堂桂馬

<https://crocro.com/novel/item/uragiri-no-program/>

そういうこともあり、当時の私は、1ヶ月のうち数日だけ仕事をして1ヶ月分の生活費を稼ぎ、残りは全て小説を書くような生活をしていました。

ちょうど40歳前後ということもあり、仕事のオファーがそこそこあり、体力も充分にあり、そういうアクロバティックな無茶ができる時期でもありました。

「小説家になろう」での挑戦

「小説家になろう」で小説を書き始めたのは「修行目的」でした。とにかく短時間で小説を書いて、すぐに反応を得て経験値を稼ぎたい。そういう理由で書き始めました。

そのため、当時私は「小説家になろう」のことを「精神と時の部屋」と呼んでいました。

（「精神と時の部屋」というのは『ドラゴンボール』に登場する、過酷な環境下で修行することができる場所のこと）

しかし、最初に書いた『竜と、部活と、霊の騎士』という作品は泣かず飛ばずでした。その経験を元に戦略を練り直して『三つ編み眼鏡ネトスラ』を書きました。

竜と、部活と、霊の騎士

<https://ncode.syosetu.com/n3627by/>

その時の調査と考察は、『『小説家になろう』連載1作目完結の反省と対策』というエッセイにまとめています。

『小説家になろう』連載1作目完結の反省と対策

<https://ncode.syosetu.com/n0623cb/>

『竜と、部活と、霊の騎士』よりも、この反省と対策の総合評価の方が、10倍以上あるのが、惨敗具合を物語っています。小説よりも考察の方が価値があると評価されたわけです。

こうした反省を元に、次は勝つつもりで書いたのが『三つ編み眼鏡ネトスラ』でした。こちらは、前作の150倍ほどの総合評価を得ることができました。

この『三つ編み眼鏡ネトスラ』は、どうすれば勝てるかを考え抜いて書いたものでした。1作の分量、1作ごとに完結していて評価を入れやすい構造、どこから読んでも面白いと思わせる構成、投稿時間、毎日掲載できる内容、ネタ、エロ、ラブコメ、キャラクター……。

とにかく点数を取るために何ができるかを考えて企画を練り上げました。

用語解説を選んだのには理由があります。過去に私は、用語解説系の記事やマンガの仕事をよくしていて、そのジャンルだと強い実績がありました。そこに、ネット利用者が興味を持つであろう「ネットスラング」を掛け合わせて、学園ハーレム物としてまとめました。

勝つつもりで戦って、実際に成果を上げられたのは嬉しかったです。ただ、書籍化やコミカライズといった「ビジネス」面からは見向きもされず、自分が面白いと思うことは、お金にはならないのかなあとも思いました。

あとこの作品を書くことで、自分でも知りませんでしたが「自分はラブコメが強い」という知見も得られました。

その後の「小説家になろう」

その後、「小説家になろう」でポツポツと書いているのですが、この頃ほどの熱量では書いていません。

その背景には経済的な事情が大きいです。1年間ぐらい、ほとんど仕事をせずに書き続けるみたいな贅沢が許されなくなり、長くても10万字程度の作品しか書かなくなりました。

私は小説以外にもいろいろな創作をしています。アプリを作ったり、ゲームを作ったり、絵を描いたり、マンガを描いたり、IT技術書を作ったり、動画講座を作ったり、本当にさまざまなことをしています。

こうした創作物については、自分で作った会社（2002年に一人で作った）のサイトにまとめたり、サイト上のショップページにまとめたりしています。

お仕事 - クロノス・クラウン -

<https://crocro.com/company/work.html>



クロクロ・ショップ

<https://crocro.com/shop/>



過去に様々なジャンルの、いろいろなものを作ってきましたが、採算度外視の熱量で作ったものしか上手くいかないなあという記憶があります。

若い頃には、社会生活に使う時間を極限まで削ってそういうことをやっていたのですが、年を取ってくると維持コストがだんだん上がってきて難しくなることを実感しています。

無茶は若いうちにやるべきだし、若いうちに天井を抜けられないと先はないのだと思います。私は天井は抜けられない人生でした。

まあ、まだ挑戦は続けるのですが。

人生、死ぬまでが勝負だと思っていますので。

第2章 プロデビューと挫折

プロデビュー

『三つ編み眼鏡ネトスラ』を書いている時期ぐらいに「松本清張賞」に2年連続最終候補に残り、2回目の最終候補作『裏切りのプログラム ハッカー探偵 鹿敷堂桂馬』（応募時の題は『バックドア』）で文藝春秋から商業小説デビューしました。

裏切りのプログラム ハッカー探偵 鹿敷堂桂馬

<https://crocro.com/novel/item/uragiri-no-program/>



本文中には「ハッカー探偵」という単語は出てこないのですが、『バックドア』では一般の人に分からぬと言われ、こうしたタイトルになりました。

さて「松本清張賞」は、最終候補に残ると、受賞しなくても担当編集が付きます。1回目の時に担当の方が付きました。

2回目の最終候補の時も、同じ担当編集で、応募前から下読みなどをしてもらっていました。こういうのはマンガなんかと同じで、見込

みのある人に担当を付けて、自社に囲い込むのだろうと思います。

そうしたわけで出版に漕ぎ着けたのですが、宣伝はもう少し力を入れてもよかったのではと思いました。こうした後悔の一つは「小説家になろう」で宣伝しなかったことです。

当時、担当編集に「小説家になろうでも別名義で書いているので宣伝しようと思う」と相談したところ、「一般文芸で本を出すのに、変な色が付くから混ぜない方がいい」と反対されました。

一般文芸で凄い宣伝があったわけではないので、反対を押し切って「小説家になろう」でも宣伝した方がよかったなあと思います。

『三つ編み眼鏡ネトスラ』を呼んでくれていた人の何パーセントかは、ご祝儀買いしてくれていたかもしれません。

ただ、一般文芸で本が出る効果は大きく、この本を読んだ他社の編集から声が掛かりました。そのうちの一つとして、新潮社から『レトロゲームファクトリー』という本が出ました。

挫折

1冊目の本が出た直後は有頂天でした。まあ、そういうものだと思います。しかし、世の中それほど上手くはいきません。小説家としてデビューした人のほとんどが、本が出なくなり挫折します。私もそうでした。

文藝春秋では、2作目を書き出版されました。

顔貌売人 ハッカー探偵 鹿敷堂桂馬

<https://crocro.com/novel/item/gannbou-baininn/>



この頃、担当と編集長が異動になります。今はどうなのか知りませんが、その頃の文藝春秋は、社長の方針で毎年異動をおこなうということをやっていました。

そして「3作は出す」と言っていた担当と編集長が同時にいなくなっていました。そしてクビを切られました。そんなに売れていなかったので。

2作目が出たあと、「打ち上げをするので来てください」と言わせて行った中華料理屋で「担当が変わります。3作目は出ないです」と言われました。

打ち上げということでしたが、料理が砂を食べるような感じで、味がまったくしなかったです。料理の味は、精神状態に大きく左右されるのだなど、そのとき初めて知りました。

この打ち合わせの前から、新潮社の『レトロゲームファクトリー』の執筆が進んでおり、打ち合わせの頃には推敲の段階まで来ていました。そして出版されるのですが、こちらは、次作のハードルがさらに高かったです。

レトロゲームファクトリー

<https://crocro.com/novel/item/retro-game-factory/>



3万冊ぐらい刷って、重版が掛からないとクビみたいな感じで、出版不況のご時世では難易度が高すぎだろうと思いました。

私は外様（新潮社の賞からデビューしていない人）だったので即死でした。ヒットしない限り2冊目はないという状態でした。

文藝春秋、新潮社とは別に、他の出版社の編集の方とも組んで、編集会議に企画を出したりもしていたのですが、ここで「3冊の壁」にぶち当たりました。

出版社の人は、本の実売部数を見ることができます。そして、3冊出してヒットがないと、編集会議で営業サイドからリジェクトを食らいいます。

それで何度もリジェクトを食らっているうちにコロナ禍が来て、「売れる確証のない作家の作品は出さない」という方針に大きく舵が切られました。

私の手元には、死屍累々の企画の山が残されました。

すり合わせの難しさ

文藝春秋で出た2作は、1作目は賞の応募作ということで、プロットから執筆まで一人でおこなったものでした。2作目も「自由に書いてください」ということで、特に編集の人と相談せずに書いたものでした。

新潮社で出た本は、最初の頃、企画がまったく通らず、編集長が同席した際に「柳井さんならゲームネタで書けば」と言われて書いたプロットで進むことになりました。

担当の編集の方が、かなりマイクロマネジメントをするタイプで、かつ、レトロゲームやゲーム開発ネタが全く分からぬという状態だったので、「全部執筆するので、そのあと判断してください」とネタの調整をすることを諦めて全部書き、それで出版が決まりました。

こうした感じで、出版された3作について、「何が面白いと思うか」の部分は全て私の判断でした。編集の方とのすり合わせは全くおこなわれていませんでした。

その後、4作目を出そうと模索したのですが、3作ヒットが出なかつた実績から、「私が面白いと思うもの」は基本的にリジェクトされ、「編集が思う面白いもの」をエミュレートして探り当てないといけない状況になりました。

「自分が面白いと思うものではなく、編集が面白いと思うものを探る」というのは、かなり不毛な戦いでした。

これは新潮社でのことですが、『レトロゲームファクトリー』のときも、ゲームを開発する話が、なぜ面白いのか分からぬという反応でした。なので、開発系、IT系の話は全滅でした。途中から、そういう話は全て避けるようになりました。

これは「自分の人生」を考えるとかなり悪い影響を与えていて、自分の中の「面白い」の基準が、かなりぶっ壊れました。自分が面白いと思うものを、自分の責任で発表するということに、ものすごく腰が引けてしまいましたので。

あの経験は「やらなかつた方がよかつたな」と、今振り返って思います。

人によっては、そういうやり方でも何の問題もない人もいると思います。ただ、私には合わなかつたです。これは完全に相性の問題だと思います。

出版社による違い

いくつかの出版社とやり取りしていたのですが、本が実際に出た2つの出版社について違いを書いておきます。

文藝春秋は、本が出ないと決まった時点で私に伝えてきました。その後、無駄なやり取りは一切ありませんでした。

対して新潮社は、メールの返信を書くまでの期間を徐々に遅くしていくやり方で、印象が悪かったです。最後の方は、1本のメールの返信に半年以上空けるという感じでした。

どのやり方でも、会社として成功していれば問題ないですが、付き合う方は、いろいろと考えてしまいます。

私は、プログラミング系の本もいろいろと出しているのですが、IT系の出版社の編集の方は、どの会社の方もレスポンスがよく、業界によって違うようだなと思いました。

あと、文芸系の編集の人は、「大事なことは会ったときに伝えよう」とする傾向が強かったです。メールで早く伝えて欲しい、特に悪い報せは、と思いました。人生の時間は短いので。

文藝春秋は、終わりがビジネスライクで、特に後腐れがなかったこともあり、その後何度か依頼を受けてライティング系の仕事をしました。

サイエンス系雑誌のインタビュー記事を書いたり、広告案件のライティングをしたりしました。

ぐだぐだ期

『レトロゲームファクトリー』が出てしばらくしてから、また別名義で新人賞の投稿をしたり、別名義でネットに小説を投稿したりしていました。

また、発表をせずに何本か書いて死蔵させたりしていました。

書いたものは、手直しをして世に出したいところですが、いろいろと自分の中で「面白さ」の部分が揺らいでしまっていた時期なのもあり、無限に推敲を重ねて公開していないです。

そうした中、苦痛でも世に出すことでリハビリをしなければと思い、一本の小説の推敲を打ち切り、ふたたび「小説家になろう」に投稿をしました。2024年の2月のことです。『ねこのほそ道』という作品です。

テーマは、そのものズバリ「再生」です。書けなくなった作家が、書けるようになるために旅をするという物語です。

誰のために書いた小説でもなく、自分のために書いた小説です。

パソコンのフォルダーには、さまざまなバージョンの『ねこのほそ道』があり、決して満足がいく出来にはなっていないですが、先に進むために区切りを付けて公開しました。

よければ、読んでやってください。この頃の自分を供養するための作品です。

ねこのほそ道

<https://ncode.syosetu.com/n8181ip/>



第3章 コミカラーズの打診

ヒナプロジェクトからのメール

2024年の2月に『ねこのほそ道』を公開したものの、そう簡単に人生をリセットできたり、リハビリできたりするわけもなく、ぐだぐだと日銭を稼ぐのに追われて生活していました。

そうした中、2024年の7月25日に、株式会社ヒナプロジェクト（「小説家になろう」の運営会社）から、1通のメールがきました。 「企業様からのご連絡」というタイトルのメールです。

『「〇〇株式会社 △△」様よりお取次ぎのご依頼がございましたため、ご連絡いたしました。』という内容でした。メールには引用として、依頼の内容が付いていました。内容はコミカラーズの打診でした。

最初にメールが届いたとき、手の込んだ悪戯か、誤爆かなと思いました。原作の『三つ編み眼鏡ネトスラ』の初出が2014年で、コミカラーズの問い合わせが2024年です。そりゃあ、疑問に思います。

ただ、本当だったら嬉しいので、半信半疑で返信をして、編集の方とリモートで打ち合わせをしました。編集の方は、線が細く、饒舌ではないけど情熱がある感じの方でした。

打ち合わせで私が尋ねたのは「どういう経緯でこの話が来たのか」でした。このタイミングで、なぜ話が来たのか、まったく分からなかったからです。半信半疑だった最大の理由はここでしたので。

理由は「ファンタジーではない現代物を探していた」「現代物のコメディーの総合ランキングを1つずつチェックしていって作品を探し

た」ということでした。

非常にありがたいことに「今人気があるからコミカライズ」という話ではなく、「作品 자체を精査してコミカライズ」という話でした。素直に嬉しかったです。

打ち合わせでは、その他の話もしました。

私は、ビジネスの仕組みを聞くのが好きなので、コミカライズの流れや仕組み、お金の動きなどをいろいろと教えてもらいました。

また、コミカライズを担当するマンガ家の方についても、口頭で説明がありました。マンガ家の方との相乗効果を考えて、現代物のコメディーを探していたようです。

ちなみに打ち合わせは編集の方だけで、マンガ家の方とは顔合わせはなかったです。

マンガ家と原作者に接点を作らない形態は、コロナ以降なのか、それ以前からなのかは、ちょっと分かりませんでした。

人間関係のこじれを発生させないためには、その方がよいのかもなと思いました。

最終的に一度も顔合わせは発生していないので、原作に対してどういった印象なのかは分からず仕舞いです。

コミカライズされたマンガを読む限り、悪くはないと信じているのですが。そうであって欲しいところです。

私の中での方針

さて、リモートの打ち合わせで話を聞き、私の中で方針が決まりました。