

ON AIR

素人が漫画を

描くために

期間限定
無料で

マーケティングとか
色々やる話

【P：企画立案編】

しまこみ



先に言っておくが
俺は刺繍屋だ
漫画家じゃない
強いていうなら
兼業漫画家かも

また仕事
サボって
漫画描いて
ますね……

【モン】
sacom worksの中の人



刺繍製品の
キャラクターを
動かしたかった

俺の漫画は
情報伝達方法の
一つなんだ

【ミキ】
sacom works萌えワッペン
第一号のキャラクター



漫画家志望の友人
チャックマンに
漫画を頼んだ

おくちチャックマン
マンじえ〜す

【おくちチャックマン】
モンの小学生からの友人

ならば自分で
早いほうがいい

ダメ出しを
したら
描かなくな
った

もう
いこよ……





なんて
無謀な…

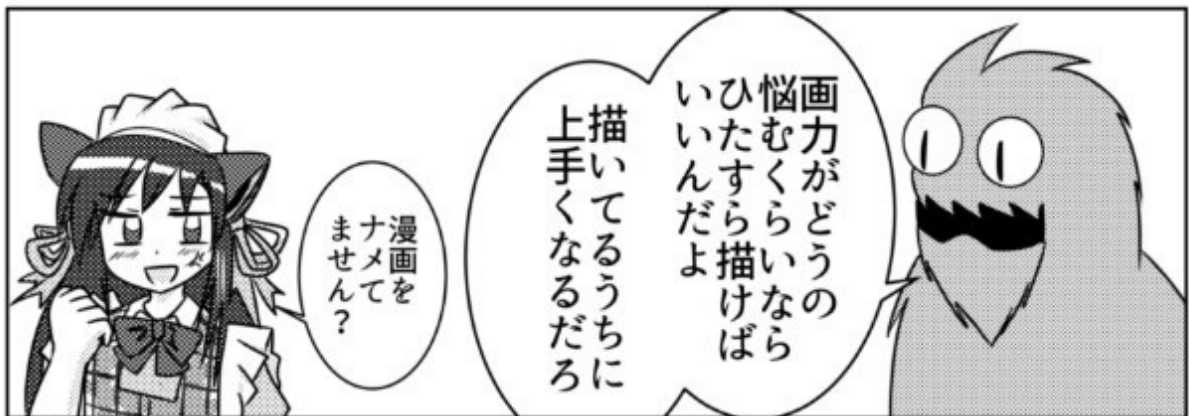
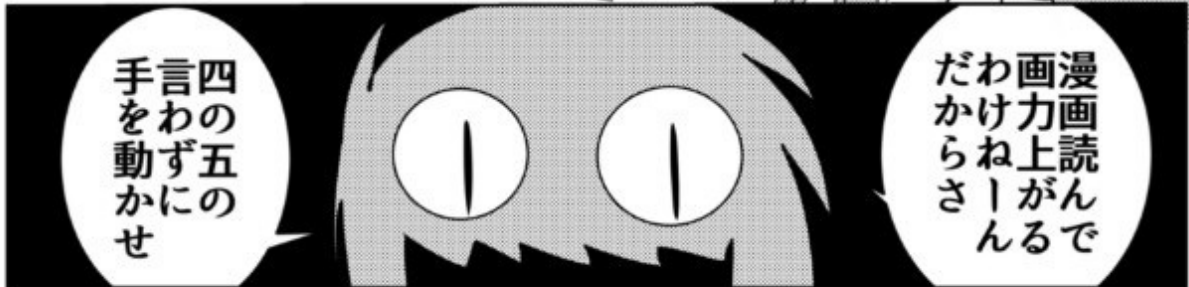


漫画とか
アニメか
好きの
怒られ
ますよ



見てみる
漫画や
ゲーム
最終形
がアレ
だ







画力は高いことには越したことはないかもしれない

ラッキーキャッツ
ルアーフィッシング
スクールは
電子書籍で
発売中!!

宣伝でしたっ

画力が描かないとい
悩んで描かない
ヤツよりも
描いたヤツの
勝ちだと思うぞ



漫画に
対する視点は
人それぞれだ

絵を評価する
読者もいれば
ストーリーを
重視する
読者もある

感動を
求める

知識を求める
(本も好き)

工口を
求める



漫画家志望は
画力に傾倒する
傾向があるが...

画力向上
表現力向上
画力向上

画力向上



それにも画力が
高くて面白くても
話が必要でなくとも
悲しいですけどね

【みや】
水辺の安全を奉る
神社の巫女さん

画力は
二の次は
ことですか？



たとえば
漫画を描くうえで
情熱は大事な
ですが

ストーリーの整理が
できていないと
意味不明な作品になっ
てしまいますよね？

あー、さー
えー、とー
あー、さー
えー、とー

この辺で
宇宙戦争が
始まっている



一方で読み手側にも
意見を求める方法も
あるのですが...

客観的な
意見なのか
単なる趣味
の話題なのか
見極めないと
いけない

あの作品はさー
社会がどうのこのの
この作品はさー
ストーリーがさー
アレなんださー
これさー

【村火君】
後輩思いの優しいやつ。
ゆえにサバゲーではつい
ゾンビ行為をしてしまう。
(ゾンビ行為はルール違反)



誰得かわからん
意味不明の作品じゃ
苦勞して描いても
読んでもらえないよな



盛り上がって
漫画を描くのは
楽しいが

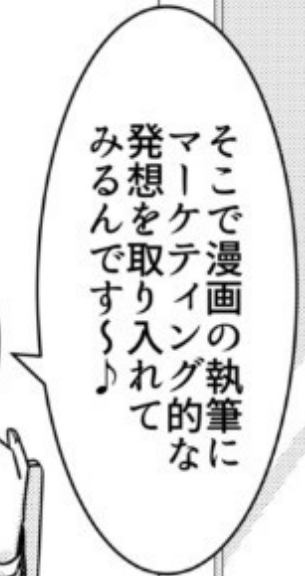
閉店
です
早く帰れ

ア
んし
よねだ
あー
さー
えー



せし話商なん
んてば売ん
かまかのか
？ り

【まあや】
ラッキーキャッツのメイドさん
コスプレイヤーのセクシー担当？



そこで漫画の執筆に
マーケティング的
な発想を取り入れて
みるんです♪



ココさんは
漫画書いても
売りたいくないの？



マーケティングは
漫画を描くためにも
必要なですよ



面力もないのに
マーケティングに
ですか…

作画なんて
工程の一部で
しかない

これは絶対に
描きたいと思える
物語を作れないから
筆が進まないの？



それを
言われると…

誰か面白い原作を
考えてくれれば
私も描きますよ



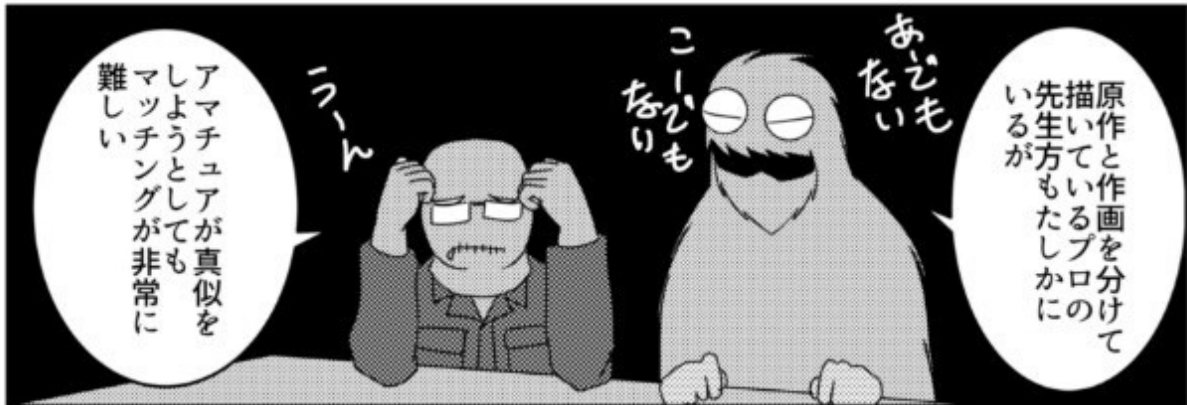
ココさんは
他人の脚本で
モチベーション
保てますか？

チャックマンさん
みたいです
なりません？

ですよ。

ゲスい話かも
しれないが

描きたいという
モチベーションを
保つのは一番
良いのは金だ



原作と作画を分けて描いているプロの先生方もたしかに

あぶち
ちい

こーい
ちい

いーん

アマチュアが真似をしようとしてもマツチングが非常に難しい



ココのように絵が上手くて話を提供してくれれば描きやすくて人は多い

閲覧者が多ければモチベーションは保てるが描きたい物語だろうか？



人には好みがある細かい部分で衝突したりとか上手いかなにか

そういう問題を金銭に解決するのは

じっかん〜



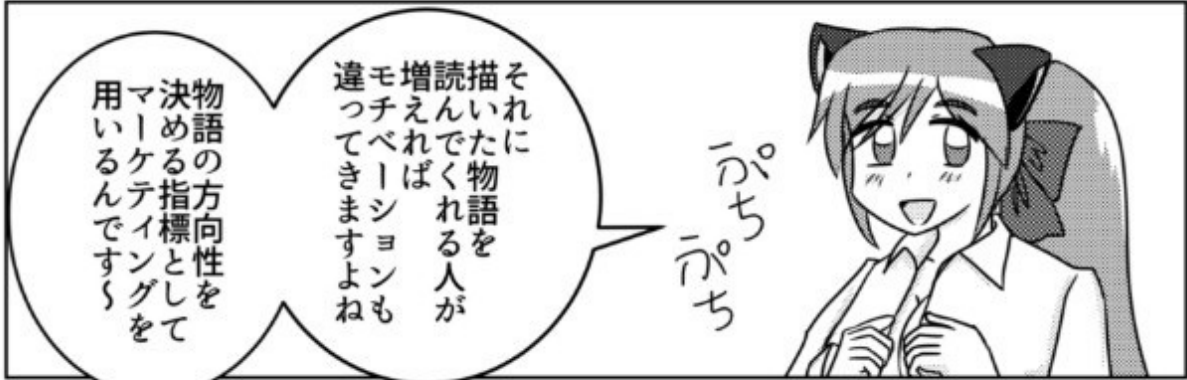
プロの人はお金出ないよ
描かないよ
当然だが

だってそれがプロなんだからさ
飯を食って
絵で趣味じゃない



やっぱり
自分で絶対に
「描きたい」って
物語を考えるのが
良いんじゃない
ですか？

お金以外で
モチベーションを
上げる方法って
ないんですか？



物語の方向性を
決める指標として
マーケティングを
用いるんです

それに加えて
描いた物語を
読んでくれる人が
増えればモチベ
ーションも違っ
てきますよね

「かち
かち



まずは
「絵の世界」
PIXIVでの
ケースを考えて
みましょうか



む…難しそう…
具体的に
どうすれば
いいんでしょう？

では
本題ですよろ♪
私達が登場する
オリジナル作品
「**三ツキキキヤッツ
ルアーフィッシング
スクール**」の
マーケティング事例を
見てみましょう♪



冒頭でお話
したとおり

私達は
刺繍ワッペン
のデザイン
をキャラクター
として
デザイン
されました

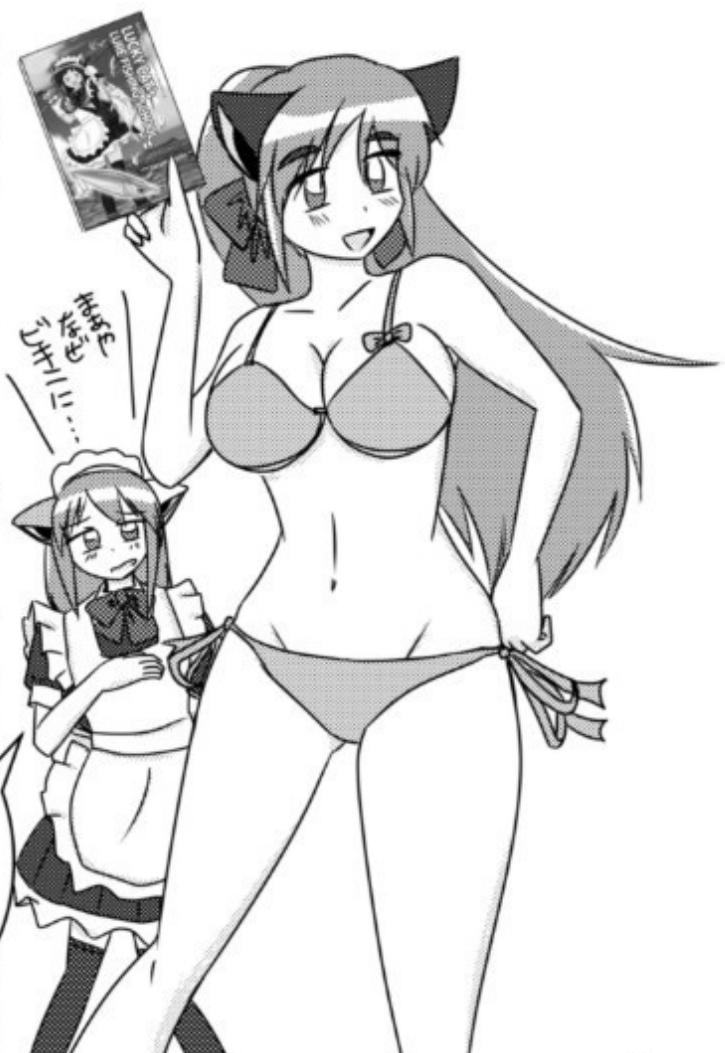
中の人は
私たちが
動かすに
は漫画が
良いと
考えたと
わけて
あげます

沖繩の出版
社に企画
を持ち込
むために
沖繩色を
取り入れ
ることに
したので
す

かんじで
売れると
思っ
たよ

企画書

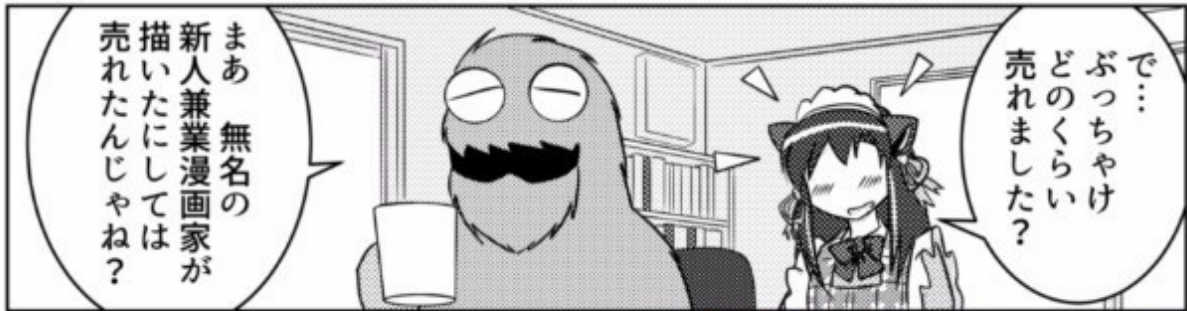
いろいろ理由あってモザイク処理させていただいております…(笑)




沖繩の魅力は
なんですよ
海です

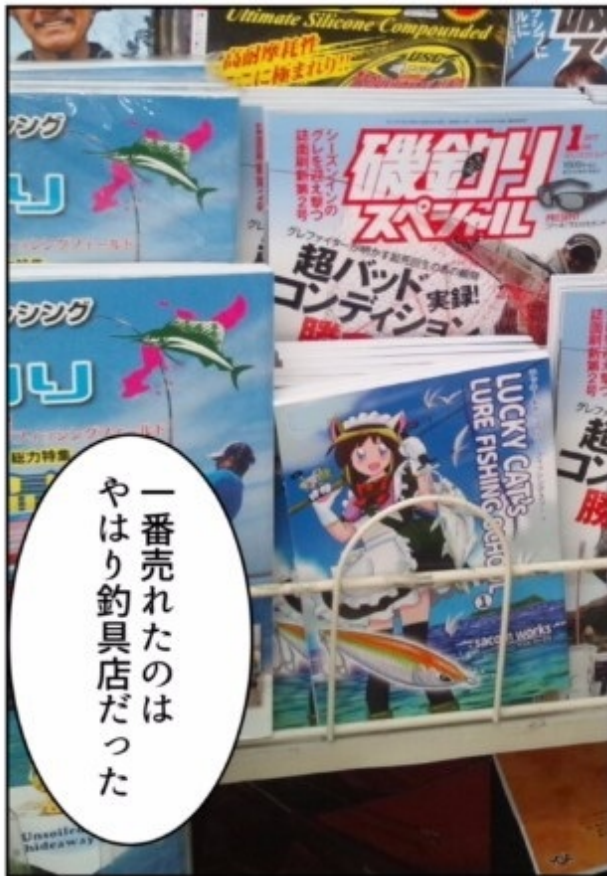
中でも釣りは
一般的な釣り
と違って海は
需要があり
釣りに関する
マーケティング
を行いました

- 亜熱帯気候特有の魚が生息している。
- 魚種が違うので本土の釣りとは多少違いがある。
- ルアー釣りの対象魚種が多くバリエーションに富む。
- 執筆時点で沖繩の魚を描いたルアー専門書がない。
- 沖繩において釣り人口は14万人(レジャー白書2013より)
- ルアー釣りは釣り人口の10%程度(釣り雑誌関係者の話による)
- 一般的なレジャーなのに新しい釣り漫画が少ない。
- 女の子がワイワイとマニアックな事をする作品に一定程度の需要が見込める。

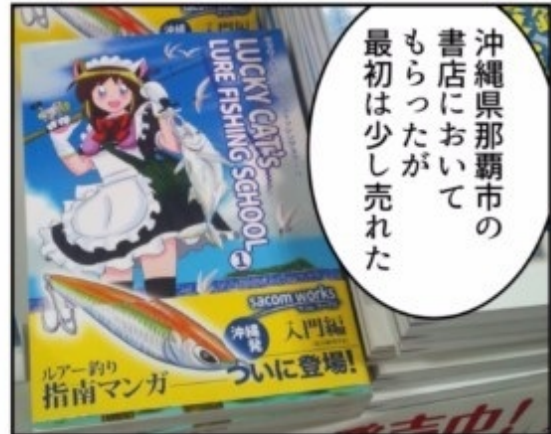


まあ 無名の
新人兼業漫画家が
描いたにしては
売れたんじゃないか？

で…
ぶっちゃけ
どのくらい
売れました？



一番売れたのは
やはり釣具店だった



沖縄県那覇市の
書店において
もらったが
最初は少し売れた



同人誌即売会では
毎回5冊くらいしか
売れないな

※写真はミリタリーイベントで♪
売り子さんはミリドルかすみん！！



反省点は多々ある
ケチってISBNコードや
書籍JANコードを
とらなかつたから
流通が限られてしまつた
プロモーションも
不十分だった

弱小出版社が
低コストで出した
割には売れた方も
しれんけどな

【ISBNコード】国際標準図書番号
【書籍JANコード】二段のバーコードで示されている管理番号。ISBNコードも含まれる。



沖縄のルアー
フィッシングに
限定したため
客層が限られて
しまったことと

サビスカットも
もっと必要だった
かもですわー

萌え系の万人受け
しない絵柄になって
いたことも
売り上げに歯止めが
かかってしまった
原因だと思います



でも実際買って
いただいた方に
喜んでいただいた
のも事実です

続きを楽しみに
してくれる
読者さんも
たくさん
いましたよ

かなり面白かった！
観察・考察の着眼点に共感できる点が多
うえに、自分は気にしてなかったとこ
かれてて勉強になった♪
そして、ちよいちよい中の人の変態ぶ
間見れた(笑)
作者(中の人):@luckycatsifs

2016年12月31日 木
この本一巻に読んでしまった♪面白い♪勉強になりますわ!!早く巻がでない
かな〜♪♪♪ナイス〜♪



反応があると
次回作への
モチベーション
維持の原動力に
なるし

沖縄のルアー
フィッシングに
絞るという
マーケティングが
あったからこそって
感じですよ

だんだん
興味出て
きたんじゃ
ないかしら？

はい…



当たり前の話だが描かないのに上手なるはずがない



では具体的に漫画を描く方法もまじえていくぞ



P I V I V や書籍で情報を集めるのはいいがブックマークして描けるつもりになっっていないだろうか

どんどん描いていろんな人に見てもらわないと上達しないぞ批判を恐れたら漫画なんて絶対描けない



上達への近道は人や物のデッサンが基本だろうな漫画を模写するのも効果的な練習方法だといわれる

しかし漫画の模写に傾倒するとオリジナルを描く力が付かなくなってしまうというデメリットもある



ちなみにモソの中の人ほとんど漫画を読まず漫画の模写とかやってる暇はないと思ってるタイプなので漫画的表現を中心に画力が成長してません…
適度に模写とか練習はやっていきましよう…

ごすよね



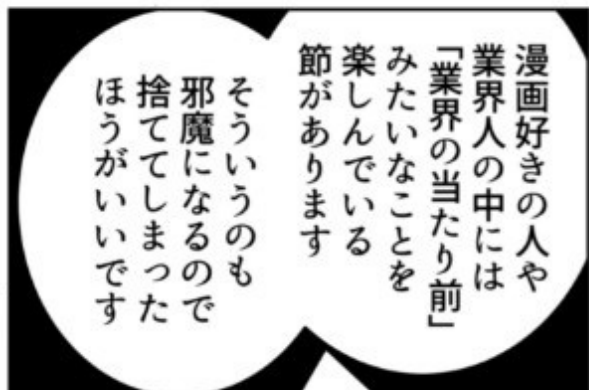
イラストが得意な
ココさんは
この段階ですね

絵に多少の
自信があるなら
物語を作ることや
その基盤づくり
時間をかけて
みましょう



業界では
こうしてるのが
一般的とか

業界では
フツーのこと
よやー



そういうのも
邪魔になるので
捨ててしまった
ほうがいいです

漫画好きの人や
業界人の中には
「業界の当たり前」
みたいなことを
楽しんでる
節があります



好きな先生が
こうしてるから
私もこうする
とかですね

〇〇先生は
アナログだから
私もアナログで
やるべし

沖縄のケースですが「これが変だよ漫画/出版業界」みたいな
ネタがたくさんあります…業界の常識はわりと非常識です。
これはまた別の機会に



描けない…

業界に語られる
常識や敬愛する
漫画家さんに対する
憧れは時に自らを
苦しめる原因にも
なります

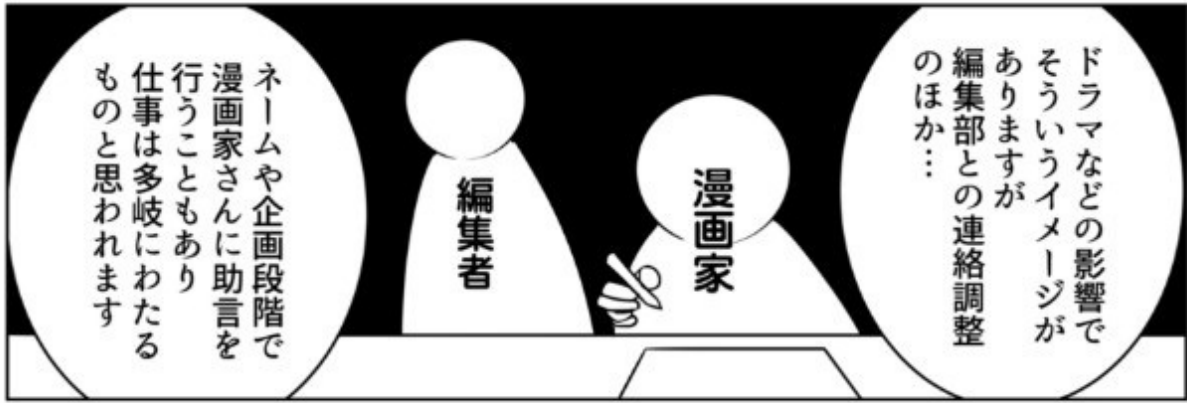
理想が高くなり
はじめの段階で
つまづいて
しまうのです

自分は自分と
割り切って
考えましょう



そういえば
プロの漫画家さんは
アシスタントや
編集者さんが
つきますよね？

編集者って
漫画家さんの
原稿を催促する
人のことですか？



ドラマなどの影響で
そういうイメージが
ありますが
編集部との連絡調整
のほか：

ネームや企画段階で
漫画家さんに助言を
行うこともあり
仕事は多岐にわたる
ものと思われま



読み手目線で
マーケティングを
取り入れて製作を
サポートするのも
重要な仕事なのかも
しれませんね



編集者って
もしかして
マーケティングの
要素も兼ねて
いませんか？

それだ！

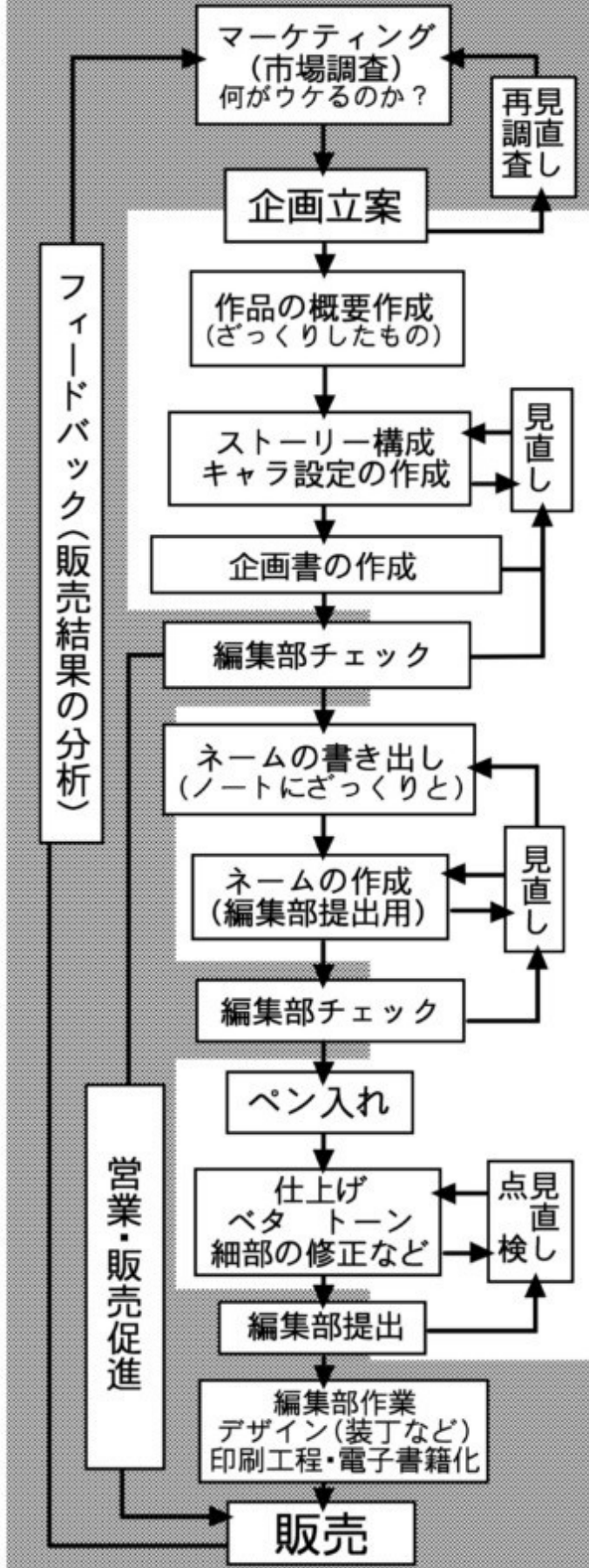


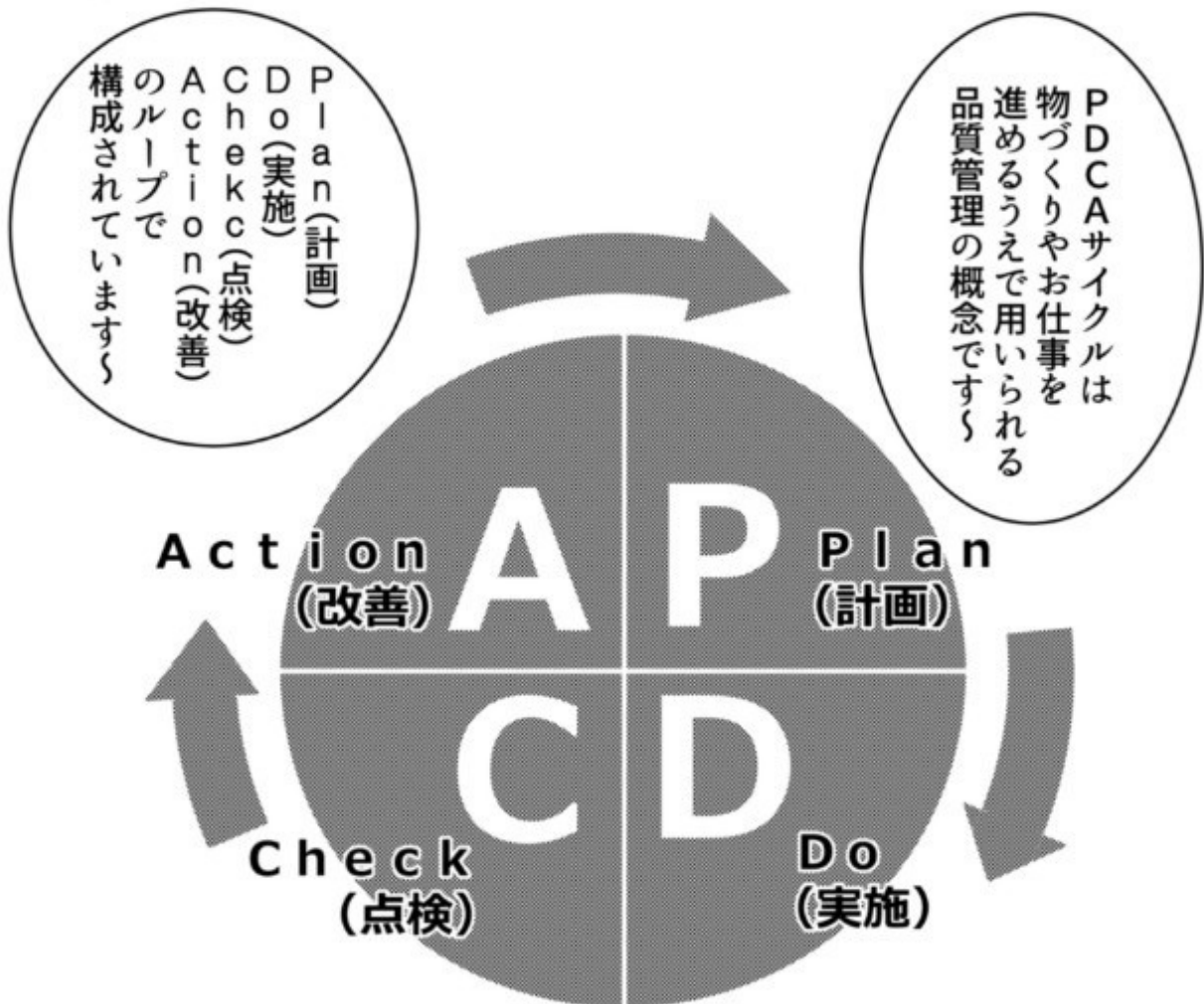
なんだろう...

このポツ子感...

アマチュアの場合
編集やアシスタントが
行う作業も一人で
行わないといけない
ケースがほとんど
というわけですね

漫画執筆の大まかな工程表







これも一種の
PDCAサイクルと
いえますね

これで
いいかな...

たとえば絵を描く時
ただ筆を走らせる
のではなくて
構図に工夫をしようと
考えたり手直しを
行ったりしますよね



中には特に
手がニガテ
です...

描いてみて
イメージどおりで
なければ何が
問題だったのか
チェックして次の
アクションに
つなげましょう



もっとも
カニコニヤ

プロの作家さんを意識
しすぎて悩んでいる人は
自分でできるプランを
立てればいいのです

絵に
したろ。



点検して次に
活かすようなことを
しないと場数を
踏んでも伸びません

僕の漫画
Doですか？



執筆現在
つまり
でどうい
う場所
ですかね？

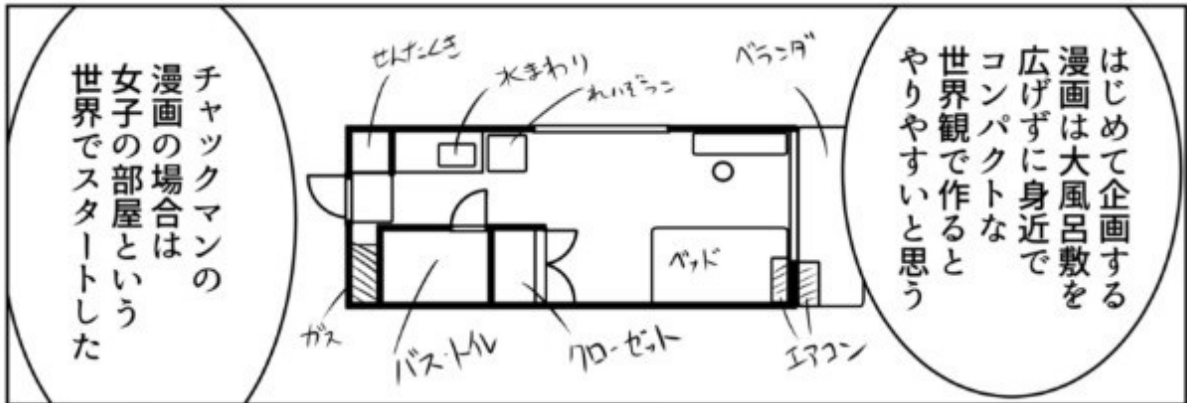
連載開始
なあに？
なあ...
はあ？
変わったような
進歩してない
ような...

漫画の工程の中に
PDCAサイクルを
当てはめていけば
より上達が早くなる
のではと思います



※イラストはイメージです。
水着でのサバゲーはおすすめしません。





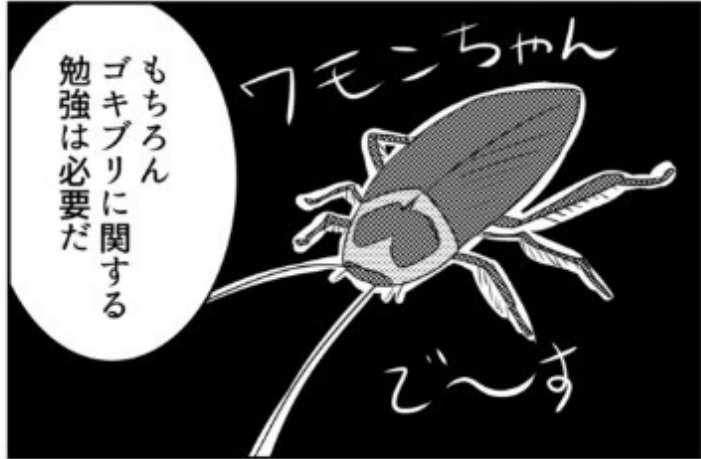
チャックマンの
漫画の場合は
女子の部屋という
世界でスタートした

はじめて企画する
漫画は大風呂敷を
広げずに身近で
コンパクトな
世界観で作ると
やりやすいと思う

たとえば異世界ものを描きたいって人でも、部屋の中など狭いところからスタートすれば初期設定はコンパクトに収まるので、わりと早く書き進められるかもしれない。いきなり壮大なバトルから始めると世界観作りのために膨大な知識や資料、設定が必要になる。早く漫画(絵)を描きたい人は小さな世界がおすすめ。

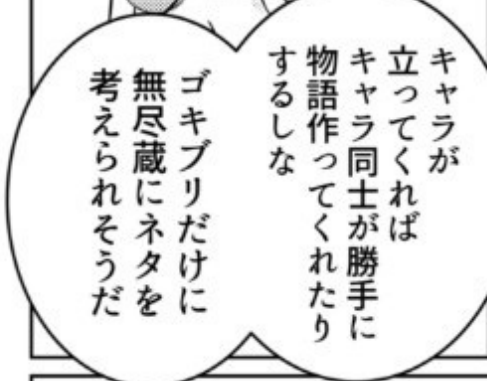


見たい
もうやめ
見たいやい
もうやめ



もちろん
ゴキブリに関する
勉強は必要だ

ご〜す



キャラが
立ってくれば
キャラ同士が勝手に
物語作ってくれたり
するしな

ゴキブリだけに
無尽蔵にネタを
考えられそうだ



あとは話を
面白おかしく
膨らませれば
企画も物語も
できてくる



身近な話ですし
マーケティング的にも
良いですね

ゴキブリ漫画って
怖いもの見たさの
ホラー漫画の要素も
ありそうですね

素人が漫画を描くために
マーケティングとか色々やる話
(P：企画立案編)

続編執筆中です。お楽しみに～♪



<http://p.booklog.jp/book/115266>

著者：しまこみ

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/shimacomimi/profile>

電子書籍プラットフォーム：パプー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社トゥ・ディファクト