
彦星こかぎの文章術

彦星こかぎ

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

彦星こかぎの文章術

【Nコード】

N9539B

【作者名】

彦星こかぎ

【あらすじ】

日曜小説家（あまり上手ではない）の彦星が、物語を書く時に考えている事に関する雑多なまとめ。たまにハウツー風、基本的には駄目エッセイ。

0・教則本っぽい序文

先に目次を見た上で序文から読める人って偉いと思います。

はじめまして。彦星こかぎ、といいます。

さらっと見れば一目瞭然ですが、作品数はそんなに多くありません。一日のアクセスもそんなになく、コメントをいただいたこともなく、大長編なんていうセンサーシヨナルなものも書いたことがあります。

ここに載せていない過去の作品にはファンタジーもたくさんありますが、龍が飛び騎士が走る素晴らしい世界観なんて持っています。

一説によれば、小説の書き方を指南する人というのは全体的に信用ならないそうです。

書き方が分かっているなら自分が書くのに精一杯になるはずだから、だそうで。

その一方で、ある程度大成した作家というのは好んで「文章読本」というものを書きたがるそうです。

実は読んだことがないのですが。

このエッセイでは、私・彦星こかぎが、サークルに出すための格式ばった物語から高校時代の友人に見せるためのキャラクターコメディまで、すべての文章を書くときに共通して頭に入れていることを書いてみたいと思います。

役に立つとか参考になるとか思って読んでもよし、エッセイだと思ってもよし、というものになれば……と思います。

1・基礎の基礎の基礎

さて、これから小説を書こうと思っている人も、もう既にかなり書いているぜ、という人も、少し考えてみてください。

「文章の書き方」なるものを、最後に勉強したのはいつですか？

おそらく、小学校から大学までの何処かだと思います。

小学校なら、作文の書き方。高校なら、小論文の書き方。そして大学なら、論文の書き方やレポート、手紙用のテクニカルライティング……

早稲田で国文学をやっているなんていう人（尊敬します。本気で）以外は、大体そんなものではないでしょうか。

そして、高校で小論文を勉強する必要もなく、大学でも大して……という人は、勉強分野において最後に書いた長文が英語の和訳だったりします。別にそれがどうだ、という訳でもないですが、「自分が他人に向けて文章を書いたこと」というのがそれほど多くないということ覚えておくと、後々いいことがあります。

さて。

よりよい文章術を手に入れるために最も効果的な方法が、よい文章をたつぷり読むことであるのは確かだと思います。

面白い設定に、優れた話展開に、美しい文章。全てを兼ね備えた（かつ、個人の好みに合う）ストーリーというのは、小説を書く上ではとても参考になると思います。

しかし、その上でいざ書き始めるときには、小学校レベルの文章術が意外と重要だったりします。

例えば……段落の最初は1マス（1スペース）空けましょう。セリフのカギカッコは改行しましょう。地の文（会話文以外の文）は丁寧語にするかしないかどちらかに揃えましょう、点々の基本は1

マスに3つの点がある記号を2マスつなげた「……」ですよ、といった手合いのスキルです。

そんなの当たり前だろ、うっせーな、という人が大半だとは思いますが。ところが、調子に乗ってくると忘れたりするらしいんです、これが。

最近は携帯なりパソコンなり便利な道具があるので、特に考えなくても丁寧な字を書くことが出来ます。また、小さい「や、ゆ、よ、つ」などを行頭に置くといった、原稿用紙では存在した初歩的なトラブルも回避することが出来ます。

その一方で、本格的な出版物とは違って、文章の校正などは自分で行わなければいけないので、かなり注意を払わなければいけません。特に、作品を携帯で見える人は、一行の幅も行と行の間のスペースも小さいので、改行を忘れるといったレイアウト（見た目の構成）を間違えると、見つらくて読む気もなくなってしまうです。

初歩の初歩を確認したら、次に気をつけなければいけないのは誤字脱字です。

私のような頭のいい振りをしているちよつとばかり目の肥えた読者にとって、漢字を間違っていたり、漢字で書くべきところが平仮名だったりすると、なんとなく嫌な感じがするのです。ちよつと面倒だとは思いつつも、不安な漢字、日頃あまり使わない漢字を使うときには辞書を使いましょう。執筆にパソコンを使っている人は、ネット上で開かれている無料の辞書（g oが有名ですね）を、別のウィンドウかタブで開けておくとう便利です。また、何故か思った通りの漢字が出てこない、というときには、読み方を間違っている可能性があります。確認したり、パソコンなら手書き入力で調べたり出来ます。

ちなみに、この「何故か思った通りに変換されない」という現象、私があつた中で最も多い原因は「訛り」でした。私は関西人なのですが、ちよつと訛った発音のままでもパソコンは分かっています。

くれません。

また、主人公が関西人とかいうのならともかく、関係ないところで方言を使うと他の地方の人は一瞬で興ざめするので、うっかり使わないように気をつけておきましょう。私自身は割と方言の排除にシビアな質で、変換はされますが「言わして」なども「言わせて」と書くようにしています。

ついでに付記しておく、小説文法に対する基本的な用語も覚えておくと思います。

これは作品中の小道具に名前をつけるときにも同様なのですが、物事に名前がついていると、知らず知らずにその事を考えてしまうらしいのです。

つまり、小説の「一人称」という単語を知っていると、作品を書くときになんとなく一人称のことを考えて、工夫する余地が生まれるというわけです。

（一人称に関する説明はかなり長くなるので省略）

そういうの、私は高校で文芸部をやっていたときに先輩から教えてもらったりしたのですが、自分で勉強するにはどうしたらいいんでしょうね。おそらく、小説に関する批評の本とかを読むと色々言葉が出てくるのではないかと思います。

さて、それでは次回以降、さらに実的な小技を紹介したいと思います。

では！

2・最強の技術「世界観」

こんにちは、彦星こかぎです。

最近オフラインで脚本の仕事を頼まれたのですが、これがかなり難題です……明確なクライマックスとはつきりしたテーマ性、などという、私が最も苦手とする内容が盛りだくさんです。

さてさて。

今日のお話は「世界観」について、ですね。

サブタイトルの通り、これさえきちんと考えてあればまず大失敗はしない、という最強のテーマです。とはいえ、「俺ファンタジー書かないから関係ないんじゃないかね？」と思う人もいるかもしれませんが、全然そんな事はありません。

世界観、というのは、ファンタジーを書く時に必須の要件である「世界設定」とは微妙に意味の違う単語です。しかしこの二つが密接に関わっていることは確かで、面白い世界設定はそのままよい世界観を作り出すことが出来ます。しかし世界観そのものは、ファンタジー要素の全くない物語……例えば「公立高校サッカー部の恋物語」というような小説においても重要になってきます。

それでは、早速世界観に関する知識を深めるために、とりあえず最高度に完成された世界設定である、「指輪物語」の舞台「中つ国」を考えてみましょう（読んでなくても大丈夫です）。

まず「中つ国」の世界設定ですが、これは単純に言うと、「広大な、やや内陸の土地の中で、エルフ、ドワーフ、人間、ホビットなどがそれぞれ別の土地に住んでいる（おそらく有史以前の）ヨーロッパ世界」という風になると思います。あらゆるファンタジーやRPGゲームの元となった世界であり、指輪物語を読んだことがなく

ともどこことなくイメージしやすい設定なのではないかと思います。

指輪物語の第一の功績がこの世界設定を生み出したことにあるというのは、ファンタジー大好きな私の意見ですが、第二の功績というのが、その世界設定を生かした世界観、ということになるわけです。

例えば作中には、「エルフが住む家」や「悪い魔法使いの住む塔」といった印象的な建物が多く出てきます。また森もいくつか通り抜けることになりますが、それぞれの森の管理者によってその印象は大きく変わり、まったく違うイベントが起こります。

その風景や空間が世界設定とその場所に住む人の性格設定に似合っているな、と感じたり、そこで起こったイベントがその空間であれば起こるに違いない、起こってもおかしくないと感じられて、更にそのイベントに対する登場人物の対応がいかに登場人物らしいものであった場合に、はじめて「世界観が確立されている」という状況が作れるわけです。

別の例を考えてみましょう。

学園ものというのは、一度は書きたくなるような典型的なテーマ（そのために私はこれまで敢えて避け続けてきましたが）ですが、全ての学園ものをひとまとめにして考えることは出来ません。

例えば……自分の実際に体験したことをベースに学園小説を書くとしましょう。そこで、あなたが最初に思い出す「場所」はどこですか？

運動部出身者ならグラウンドだったり、薄暗い部室だったりするかもしれません。あるいは図書室や美術室だったり、教室だったり学食だったり、あるいは屋上だったり通学路だったりゲームセンターだったりするのでしょうか。とまあ、こんな風に、考える人の数だけ答えがあるわけですが、それでは次に、そうやって思い出したリアルな学園の風景を作中に生かしていく方法を考えましょう。

つまり、あなたの物語を読んだ人が、あなたが学園として思い出

す要素……暑いグラウンドがどれくらい暑かったのか、学食にはどんな空気が漂っていたのか、屋上の風はどんなに気持ちよかったのかを理解できるようにしなければならぬのです。

それが、いわゆる「世界観を作る」作業になるわけです。

特に人気の高いアクションファンタジーのような作品を作ろうとすると、ついキャラクターの設定や主要人物間のみの関係に気をとられて、全体的な世界観を見失ってしまうことがあります。

同じように主人公が裏町で敵と戦う物語であっても、その裏町がそれなりに景気のよい港町なのか、裏町とは言ってもそこそこ大都会に面した「治安の悪い下町」なのか、それとも本当に犯罪者しかいないようなゴースタウンなのか……そしてどのくらいの格好がちょうどいい気温なのか、雨は多いのか、日没は早いのか遅いのか……そういう細かい部分がちゃんと決まっていて、それが小説の端々から伝わってくると、物語の世界観が確立されていくのです。

もちろん作中で世界観を作り出すには、物語を書く前にある程度のイメージがなければいけません。それも、そんなに細かく設定すると逆にくどくなってくるので、街（または校舎など、舞台となる場所）の様子がきちんとイメージできて、空気の匂いだとかよどみ具合だとかが想像できる程度がよいでしょう。

特に、視覚的なイメージ以外で風景描写があると、一気に世界観がつくことがあります。これは私が映画に関わって初めて分かったことです。ごく普通のシーンでもかなり周辺にはノイズがあったり、場所ならではの物音がしたりするわけです。例えば森の中なら野鳥の声とか、学校の中ならランニングする野球部の掛け声とか、そういう「環境音」があると雰囲気がつきやすいそうです。もちろん同じ森の中でも、主人公が気味悪く感じているなら野鳥も「グエツグエツ」とか気色悪く鳴くといいですし、綺麗な森なら「ピーチチチッ」と軽い感じでさえするとイメージが出てきます。更に文章

なので、匂いや感触など視聴覚以外の描写も簡単にプラスできます。

ある程度イメージをつけておく、というのは登場人物に対しても必要な作業です。詳しくは今後書いていこうと思いますが、基本的な設定以外に、その人が空間にいるとどういう雰囲気が出るのか、という事を頭に入れておくと面白くなるかもしれません。

今回はストーリー構成について書こうと思います。
では！

3・「起承転結」の使い方

こんにちは。

最近、作曲ソフトを導入しました。ちまちま遊んでいます。

さてさて。

「起承転結」という言葉そのものはご存知ですか？ これは元々、古代中国で四行の詩を書くときに使う手法でしたが、現在ではストーリー構成そのものをさす言葉になっているわけですね。詳しくは中学校などで教わった覚えがありますが、「起」で始まり、「承」で膨らませ、「転」で盛り上げて「結」でまとめる、という一連の流れです。

正直な話、私自身はこんな構成で話を書いた事ありません。

また、中国の詩か四コマ漫画でもない限り、各要素が同じくらいの分量で作中に配分される事ありません。

ところで、「起承転結」が仮に小説構成の一種だとすると、これとは違う小説構成って何があるでしょう。

例えば……「山なし、落ちなし、意味なし」と呼ばれるものがあります。……ええと、略すると「やおい」ですが、これは元々ファンフィクションを書くときによく用いられる構成であるため、一般的には「やおい小説」という言葉は、同人誌やアンソロジー、特にファンフィクションの中でもボーイズラブものを指すときに使われています。要するに、あまり（それが好きな人にも嫌いな人にも）嬉しくない言葉のようです。

そういうひょっとすると禁忌に近い単語ですが、立派なストーリー構成の一種であるので、言葉そのものの意味から見直してみましよう。

まずは「山なし」、つまりクライマックス、転の部分がない。

そして「落ちなし」、エンディングがない。

最後に「意味なし」、これは……テーマ性がない、としておきます。

それでどうやって話を作るのか、と思いたくなるような要素のなさぶりですが、ストーリー性を排除することによって見えてくる「起承転結」以外のディテールがあるわけです。

というのも、「やおい」は本来ファンフィクションに多く使われる構成です。で、ファンフィクションの根底にあるのはもちろん「（既存の）ストーリーや世界観を愛する心」だと思うのです。

それさえあれば、ストーリーにはなんのクライマックスもないとしても、十分物語世界を楽しむことが出来るのです。前回書いた「世界観」がここで大きく関わってくるわけですが、舞台の世界観とキャラクターのあり方がそれだけで快いものであれば、イベントを無闇に起こす必要もないのですね。

私もファンフィクションを作ってもらえるような小説家になれれば……あ、関係ないか。

「やおい」という言葉には抵抗があっても、「世界観を堪能することを主たる目的にした小説」という事にすれば、いくつか例が見つかると思います。このタイプは読者を飽きさせないために新しい小道具を随時プラスしていくことが必要ですので、連載ものの漫画や連作短編小説に多く見出すことができます。

最近有名になったもので言えば「蟲師」がそうですね。主人公は各話ごとに新しい場所と人物に出会い、「起こるべくして起こる」イベントが発生するわけですが、ストーリーのメインとなるのは生物と環境描写による独特の世界観そのものであると言えると思います。小説の例では、「キノの旅」なんかその類でしょうか。

こういう物語はとにかく環境そのものが美しいので、映像化されることが多いようですね（前述二作ともアニメ化されています）。

しかし、「蟲師」を映画化するのにはちよつと無謀な試みだったのでは……というのも、映画というのは二時間しかないため、その時間内でのまとまりが重視されるわけです。実写映像は非常に美しいわけですが、二時間でまとめるにはそれなりに大きなクライマックスと後味のよい結末、つまり「やおい」に含まれていない要素をプラスしなければならいわけです。これをしつかり入れると、物語の持ち味である「ゆるい」世界観が台無しになります。しかし、だからといって結末にインパクトがないと、映画を観ても面白みが足りないように感じてしまうんですね。毎週三十分ずつじっくり楽しむならともかく……とほほ。

昔の映画で「恐怖の報酬」というのがありますが、それは独特の世界観を作り出すために、何もイベントが起こらず主人公がだらだら過ごしているシーンというのが冒頭から二十分くらい続きます。（このシーン、テレビで放送されるときにはかなりの確率でカットされるそうです。そりやそうでしょう……）それは極端な例ですが、環境のイメージを作り上げつつ結末にスピード感を持っていくための苦肉の策だったのでしょう。もちろん、ある程度インパクトのあるイベントが起こりうる世界観だったから可能な技ですが。

ちよつと脇道にそれた感じですが、無理矢理戻しましょう。

ひとまず……旧知の事実ですが、単純な「起承転結」だけで作られる構成には限界があります。また、無理に世界観を作り出そうとして冗長になってしまったり、クライマックスを作ろうとして無茶なイベントを連発させては元も子もありません。

設定の魅力はもちろん必要ですが、自分がどういったものを書きたくて、それを実現するためには何を重視すべきなのか常に考えておくとかかなり違うみたいです。

私の場合はどうかと言いますと、書くとき特に「テーマ」というかメインとなるものを考えないので、基本的にはあまりオチがありません。ただ、ドタバタする話が好きなのでクライマックスになる

イベントはそれなりに考えますね。で、全体的にはしっかり起承転結にはせずにゆるくまとめます。無理矢理言葉を作ると「起承転結」とか「起承転結」なんていうのが好きですね。起はそんなに長くなく、転にがつつり分量を使います。

で、各場面ごとの描写はしっかり起承転結にする事が多いです。新しい場所に来て、何かしていたらイベントが発生してそれをクリアする、という流れはかなり使えます。

文章構成では他に「序破急」という、起承転結の発展のようなものもあつたりしますが、どちらにしても型にはめるといふよりは上手く利用していくことが大切だと思います。

次回は、もう少し内容的な話を書きます。
ではまた。

4・ノックスの十戒を読む

少々ながら読者がいるようで嬉しい彦星こかぎです。

さてさて。ノックスの十戒はご存知ですか？ イギリスの推理作家であるノックスさんという人が、「推理小説を書くとき」に注意すべきことをまとめた十のルールです。しかし、このルールそのものはどんな小説を書くときにも使えるテクニックではないかと思えます。守るにしろ破るにしろ、小説を書くときのポイントが列挙されてるわけですから。

ちなみに、私自身ノックスさんの書いた推理小説というのは読んだことがあります。そう考えると不憫な人です。あと、この人が書いた作品の中にも十戒を破っている作品があるらしいので、あまり肩肘張らずに見てみましょう。

はてなダイアリーから引用します。

1・ 犯人は小説の初めから登場している人物でなくてはならない。又、読者が疑うことの出来ないような人物が犯人であってはならない。

まず一つ目。「犯人」というのは物語の重要人物、まあ「ラスボス（ラストボス、RPGの最後の敵のようなもの）」でもいいでしょう。

ラスボスにしろそれ以外の重要人物にしろ、とりあえず物語の冒頭から存在を明らかにしておいた方がいい、というわけです。どういう敵なのか分からないと怖くもなともないです。その人物が最終的にどういう立場になるか、どういう行動をとるかは捻りに捻っていいですが、とりあえず最初から出てた方が印象に残るに決ま

ってます。

犯人はそうですが、あと私が勧めるのは「主人公を助太刀する人」を早めに出しておく事。最初に登場した謎の人物がその後主人公を助けてくれる……というのは何時の少女マンガか分かりませんが、とりあえずいきなり出てくるよりはいいです。それが（かつこいい）重要人物の場合ですね。

あと二文目の「読者が疑うことの出来ないような人物」というのは、例えば物語の語り手（文中で「私」となる人物。いわゆるワトソン）が犯人というのはタブーだという事です。タブーというか、これはどう考えても書きづらいので下手に手を出さないほうがいい気がします。

2・探偵方法に超自然力を用いてはならない。（例、神託、読心術など）

いやー、このままではファンタジー書くなと言ってるようなもんですが。

ただ、魔法を使ったりする場合には前もってそれが許される設定を作った方がいいと思います。クライマックスになつていきなり主人公が今までの状況で想像できないような必殺技を使うのはさすがに急場しのぎ感が出てしまうので。

でも、その辺はあまり気にしなくてもいいです。最後に魔法が発生することを踏まえてキャラを設定しストーリーでそこまでもつていこうとすれば、それなりに伏線も張れてしまうわけで。

3・秘密の通路や秘密室を用いてはいけない。

これは、使い方を選べというような意味だと思います。

推理小説というジャンルにおいては、「この謎がどうやって解けるのか!？」という緊迫感だけでクライマックスに持っていくよう

なところがあるので、いざ種明かしという段階になって「実はここに隠し扉があつたのだしたー」とやってしまうと、一生懸命犯人を予想していた人は「ふざけんな！ 分かるかよそんなモン！」となってしまうわけです。

ええと、つまりは秘密の通路そのものが悪なのではなく、クライマックスにいきなり登場させるのはアンフェアだというわけですね。これは推理小説のように論理的な答えが期待される物語に限らずいえることで、前述の「世界観」にも繋がりますが、全ての現象にある程度予想できる部分があつた方がいいんですね。文章というのはそれだけで読者の考えを方向付けしてしまうような部分があるので、技巧的ではない物語を書くときは無茶は禁物です。意外を通り越して呆氣に取られます。

ちなみに「意外性」ももちろん必要ですが、意外なだけでは仕方ありません。意外だつたけどなるほど納得、という所まで持つてこれれば勝ちです。なんだそりゃ。

4・科学上未確定の毒物や、非常にむつかしい科学的説明を要する毒物を使つてはいけません。

個人的には是非覚えておいてよいルールだと思います。

というのも、小説において「説明文」ほど面倒なものはないんですよ……これを解説している間は物語に進行がないわけですし、気をつけないと話の流れをせき止めてしまいます。

もっとも「難しい説明」それだけであれば、文章というのはとても簡単な手段です。これが映画だと、いきなり込み入った説明を加えるのは至難の技なわけです（映像に動きがないシーンというのは致命的ですから）。しかし、説明文の入れ方によっては大失敗の要因となりうるのがこれだと思います。経験上。

ライトファンタジーを書くときには主人公に設定を与えるのは何より重要です、使う能力や敵に関して体系的な構造が存在するこ

とは、世界観を立てていくときにかなり役立ちます。ところがそれを読者に一から十まで一気に説明するのは到底無理でしょう。ですから「かいつまんで説明する」能力というのは是非必要です。特に初期状態で主人公が何も知らないときには、教える立場の人物に語らせるのが一般的ですが（えっ、ベタですか？）、なるべく当座必要になることだけに留めておいた方がいいと思います。

ちなみにその能力を勉強したければ、最近の「仮面ライダー」見るといいですよ。子どもに複雑な世界設定をゆっくり分からせ、ファンにするための工夫が凝らされてます。

5・ 中国人を登場せしめてはいけない。

図らずもノックスの十戒の中で一番有名かもしれませんが……そして、当時イギリスでは中国人のことを気持ち悪くて低俗だと思っていたわけです。だからって出しちゃ駄目なのか、という気もしますが、まあ色々事情があるわけです。

中国人の方にはとても失礼な話ですが、まあ想像してみましよう。自分が書くこうとしている物語の中に、突然ドジョウひげのおっさんが現れて「ニイハオ ワタシ謎の中国人アルネ」と言いはじめたらどうですか？

と、極端なことを言っしまいました。要するに強烈な個性を持つ人物は扱いに注意しなさい、というわけです。そして推理小説というのは紳士的な読み物でしたので、あまりそういうインパクトで読者を引っ張ってはいけないわけです。ギャグならもちろんOKです。

6・ 偶然の発見や探偵の直感によって事件を解決してはいけない。

これは……何度か書いたとおり、無茶なやり方でクライマックス

をでつち上げるな、という事です。それでは読者は納得しません。もう一つ重要なのは、主人公（ヒーロー、としてもいいでしょう）は考えて行動して問題解決のために努力しないと格好良くない、という事です。いくら推理小説でも、ちょっとした発見物はよく偶然に（または警察のローラー捜査で）見つかりますが、事件を解決するにはそこから探偵が考え、時に現場に赴いて、確証を得る必要があるのです。そのプロセスがカッコいいと、ヒーローへの好意が高まるわけです。

ちなみに「行動しない主人公」といえば「安楽椅子探偵」ですが、これを使うときに読者を飽きさせない工夫というのも古典推理小説の中で一通り示されています。ワトソン役の人物が行動的でイベントを起こすこともありますし、とにかく短い文中でどんどん問題を解いてしまう「ミス・マーブル」のような話もあります。

7. 探偵自身が犯人であってはならない。

「探偵」は、まあ言えば「主人公」です。物語の記述者であるワトソンも主人公ですが、この違いに関しては9番目の説明で詳しく書きます。

探偵が犯人では何故いけないか、というと、探偵が犯人だと明らかにするもう一人の探偵が必要になってくるからです。それで物語をまとめる事はそれほど難しくありませんが、ノックスは一応フェアではないとしているわけですね。

ちなみに私の意見ですが、「主人公（のうち一人）が実は悪役」というのは、小説家ビギナーのうちの手をつけないほうがいいと思います。

というのも、そういう技法は「キャラクター軽視」につながる可能性があります。最初から人物をシステムティックに配置し、脚本どおりに裏切らせると、なんとなくキャラクターが薄くなって魅力半減、ということが実際にありました。

対立している善と悪がはつきり存在し、しかも誰かが素性を隠して敵方（主人公の側）ににいるという状況はあまり現実的ではありません。そういう状況でどういう感情が生まれるのか類推するよりは、日常的に感じる「楽しさ」「仲間意識」に関して書いたほうがいいと思います。

また、小説家ビギナーにとって最大の賛辞の一つは「続きが読みたい」だと思うのです。キャラクターを愛し、その楽しい関係を壊さずに保存しておけば、おのずと「物語が今後も続いていきそうな予感」につながるわけです。実際の続きも、イベントが思いつけば同じ設定で書き始められます。「キャラクター小説」の類ですね。その辺のことが気になったら、森博嗣の「黒猫の三角」をお勧めします。これはすごいです。

8・読者の知らない手がかりによって解決してはいけない。

これも、小説としての公正さを保つための方策です。手掛かり……小説技法でいうと「複線」ですね。伏線も張らずにいきなり「驚愕の新事実」を打ち立てるのは、クライマックスでは避けたほうがよいでしょう。クライマックスとはすなわち自体が収束に向かっていてという事ですから、新しい設定は確かにアンフェアですし、混乱を招きます。

伏線を張る、というのは、上手くいくと爽快なのでついハマってしまいます。最後の終わり方がきちんと分かっていれば、それを匂わせることを初期にやっておいていいですし、終わり方を決めずに書き始めた場合は、ふと書き込んだ雑談から結末のきっかけを得てそれで書く伏線になります。どちらの方法でも、効用はそれほど変わりません。

私の実話ですが、後輩が連載していたファンタジー小説の中で、人物としては登場しない「主人公の兄」に対する記述がちらっと見わかりました。あー……多分敵になるんですね。そのお兄さん。伏

線の張り方としては甘かったかと思いますが、でもそんなに悪い感じはしないものです。おそらく。

9・ワトソン役は彼自身の判断を全部読者に知らせるべきである。又、ワトソン役は一般読者よりごく僅か智力のにぶい人物がよろしい。

キャラクターに対する注文はこれだけです。この二つの文はかなり関連しているといえるでしょう。

ええと……ホームズとワトソンは両方主人公ですが、どう違うかという説明からすると、ホームズは「ドラえもん」でワトソンは「のび太君」なんですね。つまりホームズ、探偵には常人が思いつかないようなかつこいい行動をさせ、代わりにワトソンのほうにはより読者に近い、読者を忘れたり裏切ったりしない誠実な人物がよいというわけです。

これは別に書くときの技法として覚えておく類のことではなくて、主人公の発想がかなり飛躍してしまったり多くを知りすぎたりしていて読者との立場の差が大きく、分かりにくくなりそうなときによく使う「手段」だと思います。

10・双生児や変装による二人一役は、予め読者に双生児の存在を知らせ、又は変装者が役者などの前歴を持つていることを知らせた上でなくては、用いてはならない。

これがラスト。もうそろそろこれなんて、かなり推理小説に限定した話になってますね。

クライマックスで「実は双子でした」というのも確かに嫌ではあります。わざわざ明記していることを考えるとかなり当時多かったのかもしれないです。そういうオチの推理小説。

ただ、「双子」だとか「役者」といったキーワードは、それだけ

で登場人物の存在感を高める効果があります。重要な人物をとにかく印象的にしたければ、何かしら設定でも能力でも特殊なものを持っていると面白くなると思います。

長々と書きましたが、世の中には更に多くの規則が存在します。ヴァン・ダインの二十則でこれの二倍ですから……

守ってしまつてはもはや話を書くことも出来なくなつてしまいそうになりますが、それでも安易に手を出すと失敗しやすいルールもたくさんあります。サクツと調べられますので、軽い気持ちで見てもみるのも一興かもしれないです。

今回はキャラクター論をさわってみようと思います。
それでは、またお会いしましょう。

5・脱「最強主人公」宣言

どうもこんにちは、彦星こかぎです。前回、いくつか誤字があつて申し訳ないです。

最近、大学の文芸部の先輩（私よりもずっと格上。大師匠。最長老。）が「文章読本」を書き始めたそうです。やっぱり書きたくなるものでしょうか……

構成論を主にやりたいそうです。

さて。ここからは少し回数を使って、私の得意分野でもある「キャラクター論」を展開していこうと思います。

キャラクターを上手く作ると、放っておいても話を作ってシーンを繋げてくれるのでかなり楽です。反面、キャラクターに愛を注ぎ込むのに慣れると（つまり今の私）ある程度話がパターンになつてしまつたりもするのですが……

ところで、小説を書き始めるときに最初に考えることって何ですか？

というのは、私にとっては非常に困つた質問なんですけど……というのも、常にリアルタイムで何か考えつつ、思いついたら字にするというような生活を続けているため、最初のきっかけが何処にあつたか覚えていないことが結構あるわけです。

人によつては多分、「こういう世界で起こるファンタジーが書きたい」とか「こういう関係の男女が恋愛する話を書きたい」というような明確な意思がある人もいるかもしれませんが。これはジャンルから入る人ですが、他にキャラクターを描いてから世界を作つていく人もライト系には多そうですね。キャラクターへの設定を思いつく場合もあるし、要するに色々なパターンが考えられていくんですね。

私の場合は、強いて言うところのワンシーンを思いつくことが多いです。冒頭かクライマックスか、または雑談しているところだったりするんですが、なにしろ「ある世界（未確定）」と「ある人物・人物達（正体不明）」が作っている「雰囲気」がまずイメージされるんですね。ま、私が世界観を最重視しているのもこの辺に理由があるわけですが……作品で「表現したいこと」が「雰囲気」とイコールになることが多いです。

そろそろ本題に入りましょう。

なぜ、「最強の主人公」がいけないのか。

まあ小説にタブーはありませんから、別にいいんです。主人公が何をやっても完璧で、敵なんか三国無双よろしく1対100でも余裕で勝てるような人でも。実際、小説なら菊池秀行の魔都シリーズ、漫画では「HELLSING」なんてその類です。

が……

とりあえず、お勧めはしません。

何故か。

「出来る」としてフィーチャーしたい要素を仮に「必殺技」ということにしましょう。これはアクション的な技のほかに、「超美形」「勉強が得意」「野球部のエース」というような、要するに分かりやすい長所を含みます。

こういった特徴をキャラクターに与えた場合、二通りの使い方があります。

まずは「前提条件」として与える場合。この場合は、主人公がその長所をうまく発揮している状態から始まるわけで、その「必殺技」はキャラクター設定の一つに含まれてしまいます。つまり、その「必殺技」だけではエピソードを作るのが難しくなってしまうわけです、どんな話でも常にそうなんですから。

他に、「クライマックスの要素」として、例えば強敵と戦ううち

に新しい技を習得したりする可能性があります。もちろん上手くいけばそれだけで物語を収束に向かわせる強大なエピソードになりますが、私は苦手です……長編小説になつてくると、必殺技を使わずにそこまで引つ張るのがだんだん難しくなってくるので。

同様に「出来ない」ことを強調したい要素を「弱点」とします。別に「スペシウム光線に弱い」とかではなくて、「トマトが食べられない」とか「女の子を見ると緊張する」とか、「女子高生なのに演歌好き」なんていうのも含むことにしましょう。

これは「前置きとして使う」か「途中で明らかにする」かが選択できますが、どちらにしてもクライマックスにはならない設定です。では、必殺技と比べてどこがよいのか、というと。

「繰り返し話題を蒸し返せる」点にあります。

つまり、「弱点を突かれて、主人公が困惑 対象を追い払う／克服を図る／開き直る／そのまま戸惑っているところをオチにする」というような流れは、主人公が弱点を完全に克服するまで何度使っても大丈夫なのです。

必殺技は主人公の見せ場で使うものなので、何度も使っていると飽きてしましますが、弱点はうまくやると非戦闘シーンの「お約束」になつていき、最低限のエピソードで話をつないでいくことが出来るわけです。

もう一つの理由としては、キャラクターが作者のイメージとは正反対の性格を一つ持っている、キャラクターに深みが出て面白い、というのがあります。

話の中に小学生が出てきたとして、皆で楽しそうに走り回っているだけでは脇役に過ぎないでしょう。ところがその中に一人、妙におっさんくさい外見の小学生がいたら、どう考えても他から目立ってきてしまいます。これは極端なインパクトを与えた例ですが、主要キャラクターが他とは一味違うことを示すのに、「らしくない」

性格というのはかなり使えます。

もちろん、それがその世界観では特殊な性格なのだとはつきり分かるような工夫が必要で、それも結構大変だったりするのですが。

そこで。

私はキャラクターを設定するとき、設定段階で他人に見せなければならぬとき（挿絵さんが別にいる場合や、人からの注文で書いている場合）に、絵付きのキャラ解説書を作るようにしています。そのときに文章でかなりの説明をするのですが、最後の一文で「蛇足」をすることになっています。そこで、キャラクターの意外な趣味だとか、日常的な性癖だとか、少し「弱点」か「弱点を演出する」要素をプラスすることになっています。

弱点を演出する要素、というのは……例えばキャラにAとBがいるとします。そしてAの蛇足が「一番怖いものは毛虫」だったときに、Bの蛇足にその弱点を演出する要素として「人を驚かせるのは面白いので好き」としておくと、「Bが持ってきた毛虫を本気で怖がるA」という図が出来上がるんですね。日頃はAの方が頼りがいのある人物だったりすると、さらに効果絶大です。

では、主人公を最強、弱点なしにしたい場合、どういう手法が考えられるでしょうか。

ライトノベルの場合は、「キャラクターが読者全員に惚れられるようにする」というのが一手です。その最強キャラが体を動かすだけでキヤーキヤー言われるようなアイドルになれば、似たような必殺技を繰り返し使っても許されます。水戸黄門的な主人公ですね。

他に、「新しい必殺技をどんどん登場させる」という少年漫画っぽい技もありますが、少年漫画の場合は主人公の性格をあまり完璧にはしておかないですね。やたらよく食べるとか、熱血過ぎて失敗が多いとか、そういう部分に共感要素を作っています。

他に、「必殺技」について、前後の事情にバリエーションをつけ

られるものを設定しておくことも出来ます。菊池秀行の「暗黒街戦士」という小説は、主人公が何をされても死なないのが特徴なのですが、毎回殺され方が派手なために飽きないようになっています。

なににせよ……

キャラクターの設定を作る場合、「ストーリー中で何度も使える要素」をたくさん用意するに限ります。例えば「出生の秘密」では明らかにされた後は前提になってしまいますが、「大の甘党」という設定なら端々に利用することが出来ます。ストーリーを構成する大切な設定のほかに、いくつか蛇足があると視覚的な効果がよりプラスされ、作品世界も深くなるのではないかと思います。

もちろん小説家にも読者にも、そういう馴れ合い的な蛇足や本編に関係ないエピソードを毛嫌いする人もいますので、その辺はケースバイケースでしょう。ただ、蛇足が多くなると悪乗りしすぎて本題になかなか入れなくなったりもするので、そこだけは要注意です。

次回は更に細かくキャラクター設定をしてみます。

6・映画 プロモーションビデオ法

それでは、具体的にキャラクターを作っていくときの手順を追ってみようと思います。

とりあえず、キャラクターを思いついた時点で、ストーリー中で「そのキャラクターでなければならない」案件に関しては分かっていることにします。もう少し分かりやすくいうと……主人公にしろ脇役にしろ、ストーリーの関係上こうでなければならない立場、性別、年齢、外見などがあらかじめ決まっていなくてさすがに作りようがない、ということです。もちろんストーリーの都合というのは、個人的な好みでもう一人若い女の子が欲しいであるとか、何となくここでおじさんが欲しいとか、そういう曖昧な感じでいいです。

とりあえず……

絵が描ける人は、描いてみるに限ります。顔かたちなり服装の好みなりそれっぽいポーズなり、全部描いてしまえば色々イメージがまとまってきます。

で、私が全く絵が描けなかった頃には……確かもう、見た目に関しての特徴をとにかく書き上げてみてました。別に文章にすることはないと思いますが、頭の中で明確なイメージを作ることがまず最初の仕事です。

それが終わったら、名前を決めます。これは今度詳しく書いてみたいですが、その人物らしい名前であればオーケーです。

では、キャラクターの名前と彼（彼女）が醸し出すオーラについて一応のイメージが湧いたところで、もう一度ストーリーの方に戻ってきますよう。

今作っているキャラクターが主人公であれば、ストーリーに関してはほとんど決まっていけない可能性が高いと思います。私の場合も「ギャグアクションが書きたいな」とか「主人公は高校生がいいな」という程度の事が多く、主人公を決めてもストーリーが出来ていない事態が多々あります。キャラクターからストーリーを作っていかなければならないですね。

その手法として私が考え出した（先例があるかもしれませんが）キャラクターを練り上げる方法が、「映画 プロモーションビデオ法」です。

「映画 プロモーションビデオ法」

長編小説の主人公（または主人公グループ）を作るときの方法。この方法が向いている人（言ってみれば私と同じタイプ）：

主人公と、主人公に最も近いサブキャラ（親友、恋人など）数人を同時に思いつく人。

頭の中で映像化すると書きやすい人。

と、いきなりちょっと理系な（？）書き方をしてみました。方法そのものは凄まじく簡単です。

映画なりドラマなり、最近観て気に入ったストーリー（映像付きのもの）を、登場人物に自分のキャラクターを使って再現してみるのです。

もちろん選ぶ映画は、主人公の性格設定が自分の主人公と似ているものにするのが無難ですが、慣れてくると全然違うもので試しても面白くなります。ジャンルも同様。

この方法でしばらく想像をすると、なんとなく主人公が頭の中で動き回りやすくなり、ちょっとした姿勢や口調、声色なども割とあっさり想像する事が出来ると思います。

また、サブキャラクターも自分の思いついたものと交換する事で、シチュエーションの雰囲気が変わり、元にした映画とは違った話展

開が生まれます。また適当なストーリーをくみ上げる事で、必要そうなサブキャラクターを適宜組み込み、新しく思いつく事が出来ます。

この第一段階「映画法」を成功させる決め手は、とにかくにもインパクトの大きい映画を探し当てる事にあります。影響力が大きすぎるとストーリーが模倣的になってこないか心配になるかもしれませんが、シチュエーション（設定）さえ真似しなければ壊滅的なダメージを被る事はありません。

さて、キャラクターが頭の中で上手く動いてくれるようになったら、「プロモーションビデオ法」に移りましょう。同時に並行して行っても大丈夫です。

まずは、頭の中に湧いてきたキャラクターのイメージに合う歌を探します。私はよくラジオ番組を聞きながら、マイナーなバンドサウンドを使っています。

そして……ま、予想できなくはないでしょうが、その音楽に合わせて自分のキャラクター主演のプロモーションビデオを想像するのですね。

映画との違いは、まず歌ですので内容はそれほど複雑ではありません。そのため、キャラクターそのものの内面をよく想像しないとうまくいきません。それに、ストーリーというよりイメージクリップのような部分が多いので、キャラクターの持つ雰囲気や頭の中の映像全体に影響してきます。また、歌に合わせて行うのでかなり作業が慌ただしくなります。すると頭はフル回転してくるので、突発的にアイディアの女神様が降りてくる可能性は間違いにアップします。

実際に私は、これまでに二三回しか聞いた事がなかった歌でプロモーションビデオを想像していたところ、そのまま物語のネットに

なるような大イベントとその後の展開がまざまざと映像になって頭に流れ込んできた事が二回くらいあります。

さて。

この方法を試すと、かなりの確率で主人公の性格がイメージできるようになってきます。

しかし……やはりこれだけで成功する事はそれほど多くありません。というのも、この方法ではまだ主人公が平板なイメージになってしまう事が多いのですね。最近の映画や曲は、主人公に感情移入しやすくなってますので、意外と主人公の性格が大きく出てくる事がないわけです。

イメージがはっきりしないまま、シチュエーションで押し通す事も不可能ではないですが、やっぱり難しいというときには……ここからは頭の作業です。

具体的には、この「映画 プロモーションビデオ法」を使う前に感じていた主人公の性格（文章化された感じ）と、想像する事で得たぼんやりしたイメージを組み合わせ、主人公の性格をうまく表している「何か」を見つけ出す作業なんですね。

それは例えば「決めゼリフ」であったり「癖」だったり、「必殺技」や「弱点」、または「他のキャラクターとの掛け合い」だったりします。これを明確にイメージする事が出来れば、そのキャラクターは放っておいても話をつなげてくれます。

私の場合、キャラクターを思いついてからイメージがまとまるまで、短くても一ヶ月くらいかかります（設定段階で時間をかける事も多いですが）。ただ、主人公がかたまると、サブキャラクターは将棋倒しのかなりイメージがついてきます。

では、次は命名手法を書き出してみましよう。

7・魔法使いのラルルレロ

お久しぶりです。彦星こかぎです。

物理の勉強と執筆のコンボって結構脳を使います。

今日はそれでは、キャラクターを命名するときのお話。

ええと、ここまで色んな人と小説作成について話してきましたが、名前をとっても大事にする人と適当につけてしまう人がいるみたいです。別に適当じゃ駄目とか考えすぎちゃ駄目とかいう事はないですが、一つ手法として、キャラクターを掴むのに名前を決める、という作戦がある事は確かだと思います。実際、画数がどうか言うのを置いておいても、呼ばれ方によって印象はかなり変わってくるはずです。

で、どうやって名前をつけるのか。

おそらくこれを読んでいる皆さんは日本人ですから、ある程度イメージは一致するはずです。まさか「綾香」という名前に「貧乏臭い」という印象を持つことはないでしょう。

要するにそういう事ですね。まさに語感、見た感じと耳ざわりの問題です。

引き続き同じ例を使いますが、イメージとしては「綾香」より「彩夏」の方が少々活発なイメージがする、かもしれません。この辺には個人差がありますが、大体において漢字の意味は文章内においてはかなり強い印象を与えます。

とはいっても、取っ掛かりがなければ名前が決まらない、という事もあると思います。

また、ファンタジー的な名前や外人の名前を決めるときにも苦労するかもしれません。そういう場合は、文字一つ一つが持つ印象を

掘り下げて考えてみましょう。

例えば、「ア」は「ウ」より格段に明るい印象になりますし、ガギグゲゴなどの濁音は荒っばさや汚れた感じ、または小賢しさを表すことがあります。マ行は温和な感じや女性らしさを作り出しますし、カ行、サ行など無声音（発音に息が混じる音）は清らかなイメージを強調します。

「走れメロス」の主人公「メロス」の場合、温和なマ行の中でも、明るい中にも奥が深い工段の「メ」を用いることで、複雑な感情を持っているメロスのイメージを表現しています。また、ラ行の音は日本にあまり多くないため、ファンタジーっぽい名前を作るときには欠かせません。「ララ」「リリ」とするだけでちよつと日本らしくないイメージが出てきますから……

一つ訓練の方法としては、身近な物体に名前をつけてみる、というのがあります。植物に話しかけるとよく成長するらしいので、部屋のサボテンに名前をつけて話しかけてやりましょう。なんとなくイメージが見えてくると思います。

あとは、インターネット上に色々名前やニックネームによる性格診断が掲載されているので、それを使ってみるのもよいでしょう。

人物の名前以外でも、重要なアイテムや技の名前に関しても基本的には同じです。但し、名前では気持ちがいけれどアイテムとしては違和感のあるもの、またその逆などもあるので考えながらつけましょう。もともと、イメージ通りにつければ問題ありません。

一つ助言をするなら、小道具の名前は漢字にするかカタカナにするかどちらかにまとめた方がいいと思います。字面も世界観作りに大きく関係してきますから。ま、漢字で書いてカタカナで読み方をつけるようなあざとい真似もできますが。

あとは、何か既存のものからカタカナの名前をつけたいときには、

英和辞典をめくるのもいいですが、ネットで色々と年鑑などを調べてみるのもいいですよ。ソロモン72柱であるとか、タロットカードであるとか、とりあえずそれっぽい名前はたくさんあります。

それに名前を決めた後も、一応その名前でネット検索しておく、無用な同姓同名を使ってしまう危険がなくなります。

さて……実はこの先、かなりノープランです。

もしリクエストや意見などありましたら、感想お寄せいただけるととても嬉しいです。

8・恐怖の「逆やおい」

「ご無沙汰でした。」

さて、久しぶりの更新ですが、しばらくの間にかんりの経験を積むことができました。

あまり好きではないな、というような書き方をしてる小説を読むとすごく参考になります。

ではいきなりタイトルどおりにはじめようと思います、恐怖の「逆やおい」について。

「やおい」「やまなし、おちなし、意味なし」ですが、これに関しては以前少し話をしましたね。イベントやテーマではなく、純粋に作品世界のみで書く小説のことです。

というわけでその正反対である「逆やおい」については、「やまだけ、おちだけ、意味だけ」となるわけです。

具体的にどういうことか、説明していきましょう。

逆やおいの作品、というのはそれなりに巷に流布していますが、この形式で面白い小説を書こうとするとかなりのスキルが必要になってきます。

にもかかわらず、初心者の（それも少年漫画指向の）小説というのが、ともすればこの形式になってしまいう傾向が強いようです。

例えばここに、こんな物語があったとしたらどうでしょう。

1・主人公「母親を殺した魔王を倒しに行こう」

2・魔王「主人公、お前は伝説に記された神の生まれ変わりで英雄の子孫でお前の父親は私だ！」（「やま」）

3・主人公、魔王と一緒に自爆（「おち」）

4・主人公の友人「愛情がすべてに打ち勝ったんだ……」（「意味」）

……どうですか？

少なくとも私は、この話を最後まで読める気がしません。

別にファンタジーとして破綻している訳ではない、と思います（ファンタジーにしたのは単純に分かりやすいからで、主人公が改造人間だったりしたらSFになります）。にもかかわらず、全体から「だめなオーラ」が出ているのは何故でしょう。

ここまでの内容を読んでくれた方なら、「世界観がない」「主人公に弱点がない」という辺りはすぐに思いついて頂けるかもしれませんが。そういう人はとてもすごいと思います。私は勝てません。

そうですね、世界にも主人公にも魅力がないとなれば、なかなか最初の一行を読む気にはなれません。この主人公がいくら「常軌を逸した能力」という魅力を持っていたとしても、残念ながら物語の中ではそれは「ありふれたこと」であって、「没個性」にも繋がってしまふのです。

また先ほどの説明には、風景や人物の見た目に関する描写が何一つありません。これはとてもとてよくない事です。よくある田舎町ならばよくある田舎町なりの風景というのが必ず存在するはずで例えばそこに「村外れには水車があつて」とか「畑の真ん中に黄色っぽい案山子がぽつんと立っていて」とかいう何気ない描写が加わると、一気に物語世界が読者に近いものになってくるのです。

さらに、そこに出てくる主人公が「背が低くて子どもっぽい顔」なのか「金髪の美少年」なのか、また主人公の友人はどうなのか詳

しく考え、描写していくと、生き生きした風景が浮かんできます。

しかし、こういう描写にはもちろん「やま」も「おち」も「意味」ありません。つまり、情景描写や人物描写をギリギリまで削った小説、それが「逆やおい」なのです。

絵付きで考えると、逆やおいの小説というのは「喋っている人物の顔アップ」という図で大半が構成された漫画だと考える事が出来ます。情景がいらならに他に必要な絵は「人物が他の人物に影響を与えているところ」だけですから、アップの比率はかなり高くなります。

これでは、いくらコマの大きさに差をつけてもいい漫画だとはいえないでしょう。

ただし、もちろんその良さを生かす事は出来ます。没個性さ、情景のイメージしづらさが上手く作用すれば、面白く書ける事はあります。

ただそこに、前述の作品のような非常に抽象的な「意味」をつけること……それは、とても難しいと思います。

小説における「意味」は、決して「友情」とか「愛情」とか「夢」とか、そういう抽象的なものだけでは作れないのではないかと私は考えています。

悲しいことに人間は、物事が具体的ではないと感情移入することが出来ません。そのため、「逆やおい」のようなイベント先行の書き方ではなかなか主人公の気持ちが伝わりにくいのです。

現在、世の中にはありとあらゆる物語が満ち溢れています。その中で自分の作品を意義あるものにするためには、作品世界をどんどん具体的に、オリジナルにしていかなければならないと思うのです。「冒険」「魔法」「秘密」……決して魅力がないわけではない単

語ですが、それだけでは今や何の意味もありません。逆に、「この町」「この人物」といった物語要素は、作者にとってはあまりにもありふれたものですが、読者をひきつける大きな要因がこちらにあるのです。

今回は、もっと具体的なレトリックについて。

9・文章を改良しよう（前編）

お久しぶりです、彦星こかぎです。

学園祭の準備に手一杯な毎日でした。

今回は具体的なレトリックに関するお話。

レトリック＝技法というのは、「執筆中に意図的に使うもの」ではありません。本当は、書いていると自然に技法的に優れた、つまり読みやすく面白いものになるだけの経験値があればそれが一番よいのです。しかしそうも出来ない場合、技法を知っていて、「このようにしている場合」と「していない場合」の違いが分かっていれば、修正の手だてが生まれます。

では、簡単な例を挙げて考えてみましょう。

状況：

主人公Aのクラスでは学園祭での催し物について相談していた。

「やっぱり今年は食べ物屋だよな」と、（気配り上手の男子）B。

議長のCは、「何か決まったムードがあるといいね」と言う。それに対してAは、

「じゃ、メイド喫茶か？」と提案した。

するとそこで、（天然少女の）Dが言った。

「じゃあA君にメイドの格好してもらおうよ」

クラス全員が大笑いした。

……はい。私が高校時代に書いたショートストーリーのあらすじです。

これを、もっと面白く感じられるように書き直してみましょう。

まずは「掴み」です。

最初の一行には、状況が一目で予想できるような、かつインパクトのある内容を持つてくるのが基本です。なんといっても掴みからです。

そこで、クラスの雰囲気象徴している「B君の台詞」を文頭に移動させましょう。

改良1：

「やっぱり今年は食べ物屋だよな」

主人公Aのクラスでは、学園祭での催し物について相談していた。そのBの言葉に議長のCも頷いて、

「何か決まったムードがあるといいね」と言う。それに対してAは、
「じゃ、メイド喫茶か？」と提案した。

するとそこで、Dが言った。

「じゃあA君にメイドの格好してもらおうよ」

クラス全員が大笑いした。

どうでしょう？　かなりそれらしくなったのではないのでしょうか。ちなみに今、台詞の位置を変えた事で他の文も変化していますが、これについては今は適当でよいでしょう。

次の修正ポイントはラストの文、「落ち」です。「クラス全員が大笑いした」では、欠片も面白くありません。

どうするか。

「大笑い」をもっと具体的に表現してみましょう。

小学校の国語なら「どつと笑い声が上がった。」「くらいが妥当かもしれません。クラスの中に特に重要な人物が他にいないなら、このくらいで十分でしょう。

ただそこで私ならどうするか、と言えば……おそらく「誰か一人の言動に描写をしばる」というのが無難な処理でしょう。

たとえば議長のCちゃんは実はとても笑いの沸点が低く、すぐに息が苦しくなるほど笑ってしまう。とすると、最後の文を

・その言葉にCは勢いよく仰け反ったかと思うと、
「ぐははははっ！」

これでもかとはかりに奇声を発しながら、教卓に平手をバシバシと打ち付けた。

というような具体的な表現にすることができます。これだけ笑っているなら尋常じゃないでしょう。また、笑い声を「奇声」と表現するようなオーバーさも必要です。

もう一つの解決策は、これとは逆に「間」をとるという表現です。クラス全員が何に笑っているかと言えば、Dの「Aにメイド服を着せよう」という発言なわけで、これが非常にインパクトのある台詞であるはずなのです。

そこで、最後の分よりもこのインパクトのある台詞を強調させ、最後の文はもっと端的にあっさりさせて、読者に雰囲気を類推させるようにしてみましょう。

改良2：

「やっぱり今年は食べ物屋だよな」

主人公Aのクラスでは、学園祭での催し物について相談していた。そのBの言葉に議長のCも頷いて、

「何か決まったムードがあるといいね」と言う。それに対してAは、

「じゃ、メイド喫茶か？」と提案した。

するとそこで、Dが言った。

「じゃあA君にメイドの格好してもらおうよ」

クラス全員、大爆笑。

どうでしょう？ こういう表現もあります。
ここまでが基礎編です。応用は後編で考えましょう。

10・文章を改良しよう（後編）

さてさて、応用編です。改良している文はまだ覚えていますね？
一応これまでの文を載せておきます。今後はこれが「最初」です。

最初：

「やっぱり今年は食べ物屋だよな」

主人公Aのクラスでは、学園祭での催し物について相談していた。
そのBの言葉に議長のCも頷いて、

「何か決まったムードがあるといいね」と言う。それに対してAは、

「じゃ、メイド喫茶か？」と提案した。

するとそこで、Dが言った。

「じゃあA君にメイドの格好してもらおうよ」

クラス全員、大爆笑。

次の作業は細部の修正、特に「語尾」です。

日本語というのは面白い言語で、こと述語に関しては「同じ言葉を何度也使わない」ことが美しいとされているようです。それだけでなく、語尾が全部「〜」と言った。では、どうしてもスマートな文にはなりません。

ここでは、Bが発言したときにもDが発言したときにも「言う」「言った」と同じ表現をしているので変更しましょう。またDの発言はインパクトのあるものなので、ラストの分と同様にあっさりしたものにしてみます。

更に他の語尾では、Aの発言に「提案した」と述語をつなげるのは考え物です。結果的にはクラスに対して提案していることになり

ますが、学園祭に関するクラス会という場に対して「提案」では堅苦しいですし、A君の口調も分かりづらいのです。

改良3：

「やっぱり今年は食べ物屋だよな」

主人公Aのクラスでは、学園祭での催し物について相談していた。そのBの言葉に議長のCも頷いて、

「何か決まったムードがあるといいね」と言う。それに対してAは、
「じゃ、メイド喫茶か？」と、小さく呟いた。
するとそこで、Dが一言。

「じゃあA君にメイドの格好してもらおうよ」

クラス全員、大爆笑。

これは特にインパクトのある修正ではないですが、確実に「頭によさそうな文」になります。

さて、次の段階は「簡略化」です。要らない言葉はとにかく省く。台詞も、意味がぎりぎり通るくらいに断片的な方が話し言葉っぽくて分かりやすくなります。

古文などを読むと分かるのですが、日本語は言葉の流れが非常にスムーズな言語です。そのため、小気味よくリズムよく読める文章を心がけましょう。

改良4：

「やっぱ今年は食べ物屋だよな」

主人公Aのクラスでは、学園祭での催し物を相談していた。そのBの言葉に、議長のCも頷いた。
「何か、ムードがあるといいね」

それに対してAは、
「じゃ、メイド喫茶か？」と、小さく呟いた。
するとそこでDの一言。

「メイドの格好、A君がすれば？」

クラス全員、大爆笑。

こんな感じになります。

またDの台詞を簡略化するときにはもう一つ別の技法を使っている、これは「核心を突く言葉を後回しにする」というものです。

この台詞は何より「Aが」メイドになる、というのがポイントなわけで、「A君」というキーワードを文の後半に持つてくることで（非常に地味に）インパクトを高めています。

最後は、技法というよりは表現力のお話。

ここまでの改良ではまだ「個性」がつきません。もっと面白い文章にしようと思うと、元になった文章よりも更に情報を増やしていく必要があります。

たとえばこの話の主人公はAなのですから、もっとAの視点でものを見ているように書き直す。また、クラスの雰囲気やその日のイメージを書き加える。このような地道な改良が、結局のところ一番効果があつたりします。

ただしこれは一番熟練を要するので（かつ、最初の執筆段階では完成されてしまうことも多いので）、じっくり考えていきましよう。

一応「私ならこうするかな」というのを載せておきます。今まで挙げた技法を応用していたりもしますし、おそらく反面教師になる

部分もあると思いますので、自分の書き方と比べてみてください。

改良後：

「やっぱ今年は食べ物屋だよな」

Bの言葉に、Aは小さく同意を示す。まだ教室の外は夏真っ盛りというような眩しさだが、それでも秋の学園祭まではそれほど時間がない。

議長のCはセーラー服の腕を組んで、Bの方を向きながらややオーバーリアクション気味に頷いた。

「何か、それらしいムードがあるといいね」

「じゃ、メイド喫茶か？」

Aは思わず呟いた。

するとそこで、すかさずDの一言。

「メイドの格好、A君がすれば？」

クラス、大爆笑。

実際の作品を改良しようとすると、こんなにはつきりとした構造は見えてこないかもしれないし、技法による効果も変化する場合があります。その辺は経験に頼るしかないのですが、なるべく呼んで面白くなるように工夫してみてください。

11・R指定小説のすゝめ

今回はいきなり扇情的なタイトルでの登場ですが、彦星こかぎです。

実際に読者の皆さんの年齢層というのがいまひとつよく分からないのですが、「R指定」という単語から説明する必要はないですね。

いわゆる「暴力的描写」がある作品は「R15」、そして「性的描写」のある作品は「R18」とされ、それぞれの年齢以下で観ることは許されていません。

私が小説を書き始めたのは13歳だったので、このエッセイの読者にもまだR15の小説も読めないという方も結構いるかもしれませんが。それでも、どういう内容かの想像がまったくつかないという事はないと思います（興味の有無はまた別の問題としましょう）。

で、今日のタイトルは「R指定小説のすゝめ」。すなわち、その年齢に達している人は、是非一度R指定小説を書いてみましょう、というお話です。

何故そんな過激な発言をするのか、というような反応もあると思いますが、少し考えてみてください。

どんなに「暴力的描写」があつたとしても、児童虐待を実録した本がR15になることはありませんよね。また、巷のラブストーリーには性愛的な描写がどうしても含まれてくるものですが、だからといってそれらが即R18に指定されているわけではありません。どうやらR指定と言うのは、描写される行為（暴力や性愛）そのものが持つショッキングな要素を規制しているわけではないようです。

す。

そこで今度は、「18禁」という単語の持つイメージを考えて見ましよう。なにやらいかがわしい、怪しい雰囲気が漂ってくるように思えます。

また、私がちょうど中学生だった頃、「バトルロワイヤル」という15禁の小説（と映画）が話題になりました。これも、ドロドロとした暴力表現が特徴の、暗い雰囲気を持つ作品です。

それでは、R指定小説に共通した特徴とは何なのか。

私はそれを、「快楽性の追求」ではないかと考えています。

ある意味嘆かわしいことではありますが、人間は暴力的な表現を見てスカッとしたり、流血沙汰のスリリングさに快感を覚えたりするわけです。また、性愛に関する物語に快楽を求める事も、人間と言う動物のありふれた活動なのです。

その中でも特に、その行為に対しての快楽に関する描写を中心とした小説が、いわゆる「R指定小説」になるわけですね。まだ経験が浅く道徳もしっかりしていない（分かりやすい指標として一定年齢に達していない）人間が、その快楽にすっかり酔ってしまったり、それが進んで実践に移してしまったりすると大変ですから。

逆に言うとうとういうことでしょう。

R指定小説を書くならば、酔うほどの快楽性がなければどうしようもない、という事です。そしてこれは、初心者小説家にとって残酷すぎるほどの基準です。

書いてみて、読み返して、あまり気持ちよく感じなかったら、それはもう小説として失敗しているのです。どうしようありません。

しかし……

じゃあ自分が気持ちよければそれでよいのか、という事になりま

すが、決してそうではありません。独りよがりではやっぱり面白くありません。

「暴力」にしても「性愛」にしても、たった一人の登場人物がその快楽性を表現することは出来ません。常に「行為する人」と「行為される人」がいるわけで、そこに二つの人格があるはずですよ。作者の快楽だけを追及した暴力表現というのは「一人でリストラット」するのと同じで、決して一般的な快感には繋がりません（性愛についても同様の例えが出来ますが、二十歳の女子大生がここに書く内容ではないので省きます）。

あらゆる性格の人が気持ちよく読める小説、というのが、R指定の有無に関わらず一番大切だと思うのですね。

ただ、どうしても好みの方向が（特に男女で顕著に）違うので、経験を重ねていく必要があるのではないかと思います。

私は、個人的には自分の事を「男っぽい女性」であると認識しているのですが（ラブストーリーが苦手でSFアクションが大好きな辺りとか）、やっぱり書いた作品について女性的だと言われたり、女友達にだけ好評だったりするわけです。そこから出発して、誰もが面白いと思える小説を書けるように考えていくことが出来るのではないかと思います。

12・何故、書くのか？

忘れた頃にこんにちは。

気がついた頃には執筆開始から一年経ってるんですね！。今では作品数もちよっと増え、時折コメントも頂いたりしてます。

更新を停滞させていたこの半年で、また色々考える機会を得ました。

最も考えなければならなかったのは、タイトルのとおり

「何故、書くのか？」

という事でした。

私に関して言えば、最初に書き始めた中学時代は、

「話すのが苦手だったので書いてストレスを解消した」

これが、小説を書いた理由でした。他にも、

「伏線やキャラ設定を考えて、孤独感を晴らした」

「単に面白い話を書きたかった」

などなど、書き続けると陰鬱な私の中学時代が垣間見えるような理由によって、私は小説家としての第一歩を踏み出したのでした。

その後高校に入り、「他人を面白がらせたい」という新しい目標を見つけて今に至ります。

今では、誰か読者がいないとうまく書けません。

自分の衝動で書く小説と、他人を面白がらせるために書く小説。

この境界は非常にあいまいなのですが、とりあえず以下のように分類してみました。

1・完全に「他人を面白がらせたい」

こっこの、「エンターテイメント小説」というそうです。赤川

次郎なんかその代表例らしいです。何もない状態から面白そうなテーマを探してきて、面白がってもらえるように構成します。

ギャグを意識しすぎてスベったり、ベタベタな話になってしまったりする事もありますが、まだ読める作品になっている事が多いと思います。面白がらせたい、と考える時点で、客観的な視点を持っている場合が多いですから。ただ、サイトで小説を載せていたりする人には、このタイプはあまりいません。

2・純粋に「衝動のままに書きたい」

こちらは「純文学」というのが適当な呼び名かもしれませんが、明治文学などでもこのタイプはあまりいません。しかし、サイトで小説を載せている人、特にポエム調のものには非常に多いタイプです。また「衝動」としましたが、なんとなく書きたいという程度の場合も多くあります。

初心者に多いタイプですので、衝動のままに書いた後での推敲が大切になります。逆に、よい衝動はそのままに上手く言葉を使っていると、読者をあつと言わせるようなパワーのある作品になります。

3・内在的に「他人を面白がらせたい」

はじめは純粋に書きたい衝動があるのですが、細かいエピソードを付加していくうちに面白がらせる方向に進んでいくタイプです。このタイプは、ある程度経験のある人に多いようです。

書き方に気を配れば、それなりに面白い話を書けます。しかし、最初の衝動が世界観やキャラクター設定だった場合には、テーマ性がないので、読者を惹きつけるような魅力を持たせることはなかなか難しいタイプです。

4・内在的に「衝動のままに書きたい」

はじめは読者が喜ぶようなものを書きたいと考えていますが、書いているうちに自分の考えや価値観をどんどん織り込んでいきたく

なるタイプです。

このような小説はアグレッシブで強い印象を持ちますが、失敗すると作者の自己陶醉になってしまいます（設定やストーリーはしっかりしている分、そのイメージは強まります）。いかにテーマを絞って自然に加えていくかがポイントになると思います。

5・「自分を面白がらせたい」という衝動

純粹に「書きたい」という衝動はなく、「自分を面白がらせたい」がために書いているタイプです。本当に面白い小説を書こうとしたときには、あまりよくないタイプだと思います。

自分が面白いと思って書いているので客観的な視点を持ちにくく、独りよがりになりがちからです。また、過剰な解説や状況描写不足など、初心者が陥りやすい失敗を引き起こしやすいように感じます。

6・偽の「衝動のままに書きたい」

書きたいものがあると見せかけて、実は読んだ本や小説を書いている知り合いに影響されたりして書いてしまうタイプです。

このタイプは小説にオリジナリティが欠ける傾向があり、作風などが影響を受けた作品そっくりになってしまいう事もよくあります。しかし、独自のアイディアを見つければすぐにでも面白いものを書くことが出来ます。

ひとまず、今の私の主観でこんな風に分類してみました。多くの方は複合的なタイプを持っているのだと思います。作品によって時期によって、色々な動機で書き始めることがあるし、それでよいのだと感じます。

ま、作品とその書き手に対する新しい視点として。

12・何故、書くのか？（後書き）

あ。引き続き、語って欲しい内容があれば受け付けます。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n9539b/>

彦星こかぎの文章術

2010年10月9日04時40分発行