

---

# メモ×メモ

まーや

---

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】

メモ×メモ

### 【Nコード】

N6619T

### 【作者名】

まーや

### 【あらすじ】

自分が小説を書くにあたってのあれこれ。読み手としての感想や  
ら批評やらの考察も少し。創作活動に関わることを書き手側、読み  
手側両方含めてアマチュア視点で勝手気ままに書き綴っています。

## はじめの「あいらじ」

はじめまして。

まーやと申します。

これからここに記すのは自分が小説を書く上で気をつけていること。その他諸々です。

あ、感想とかもあります。多分。

### 一、小説の書き方

二、アイデアってどこから？

### 三、話の筋道

四、文章って難しい

### 五、感想と批評

などなど書いていこうかと思っています。

あくまで個人の主観で書いているので参考になるかわかりませんが、よろしければどうぞ。

あ、ちなみに自分の為でもあるのでタイトルは「メモ×メモ」です。

さて、書くか。

## 小説の書き方、というか注意点

私が最初に小説を書くことと思ったのは中学の時。

それ以前から創作活動（単にテレビとかのまねっこ）はしていましたが、本格的に文章として書くようになったのは中学に入ってからでした。

そこから 年。

思えばずいぶん長い間やってるんだなあ、と思っています。果たしてそれだけ巧く書けるようになったのかと言えばそうでもなく、残念ながら基本的な起承転結さえまともに書けない有様です。

しかもちゃんと完結させることのできた（書き終えた）作品の少ないこと！

思い浮かべただけでえーと……二つか三つか。それくらい。あとは全部書きかけとかアイデア止まり。

考えついた物語だけで一体いくつあるだろう？

うん。確実に五十は超えるな。

そんな状態です。

頭の中にはじまりから結末までちゃんと考え切れてないからこうなっちゃう。

そして自分の頭なのに、いざ紙の上（今はPC）に書くことすると言葉にならないというボキャブラリーの少なさ。

いやー、頑張って類語辞典買いましたよ、紙媒体で。分厚いし高かったけど重宝してます。

文字を書くだけなら簡単なんですけどね。それを起承転結のある文章にまとめるってすごく難しいのですよ。

国語の授業好きだったけど、得意ではなかったのが原因かな？

まあ、それは置いておいて。

私が小説を書くときに主に気をつけていることを何点か挙げたい

と思います。

まず一つ目が文章の簡潔化。

誰がどうした。誰が何をした。など一文を短めの文章で構成。

一文が長くなるほど、後で読み返すと読みにくいことに気付きます。

「これ、分割した方がわかりやすすくない？」

と思ったときにはすぐに分割。分割できないのはそのままですけどね。

ただ、たまにそれを忘れてやらかすと後で大変なことに……

二つ目は段落。つまり改行。

ひとつひとつ句読点「。」が来る度に改行しても読みにくいし、改行せずに長い間そのままでも読みにくい。

適度に、改行した方がいいなと思ったら速攻です。

三つ目。誤字脱字。

手書きならわからない漢字は辞書引くんですが……PCだと普通に変換間違いが大量に起こります。（今も大量が大漁になりました）

ですので、キーボード打ってる時も要チェック。

ちなみに私が使っている漢字変換ソフトは「ATOK」。

辞書機能ついてくれるので意味調べる時間が短縮出来てありがたいです。だいぶ昔のバージョンなんですけどね。

誤字は大体それで防げるんですが、脱字はそうもいかず。何度も読み直します。

それでも誤字脱字なくなりませんが。

四つ目。読み返したときの語呂などのチェック。

変な言い回しになってないか。とか同じ意味の言葉が重なって

くつも使われてないか。など色々です。

目標は違和感なく流れるように読める文章。

最近はずっかりこれを忘れていたので文面ぐちゃぐちゃでした。それを心がけていたときの文章を読み返して。

「あ、これが私の書きたかった文章の流れだ」と思い出しました。

勘を取り戻すまで時間かかりそうですけど。

五つ目。話としてちゃんとまとまっているか。

なにが難しいってこれが一番難しいんですよ。

そう。起承転結です。

結、がどうしてもうまく書けないんです。

「誰か助けてー！」

と叫びたいですが、これもこれで自分の技量次第。

単に短編たくさん書いて、結末書けるようになれただけの話。

あ、それから。

最近よく見かけるんですが。

偶々 たまたま

態々 わざわざ

みにくい！

漢字にこだわって小説書いてる人の中に多いんですが、非常に読

好きな人はいいけど、私には読みにくくてたまりません。

物語より、それが読めないことが気になってしかたないです。ほかにもそういう人いるんじゃないかしら。

というわけで。

普段、目にしない漢字は辞書引かないと読めないのでもやめましよう。

私もそれを見てひらがなで大丈夫そうなところは、ひらがなで済ませるように頑張ることにしました。

あ、がんばる。もひらがなで意味通じるか。よし、ひらがなでいこう。

読みやすさ重視にしたい人は「だれでも読める」ことを前提にしてみてくださいいかがでしょう。

ほら。新聞って小学校六年生までに習った漢字で書かれてるじゃないですか。それと一緒にです。

あれ、どっかで聞いたせりふだ。

でも気にしない。

あともう一個あった気がするんですけど、それはまた思い出した時に行うことにします。

ひとまず今回はこれまで。

アイデアってどこから？

前回、思いついた話の数が五十以上あると書きました。

ええ。本当にそれぐらいはあります。

でもその全てがメモされてるわけではありません。頭の中だけで考えて忘れてしまったものも含まれています。

まあ、大半はノートに書きためていまして。

実はいまだに初期のつたなすぎる自分の小説もどきが残っているんですよ。

「」の前に名前を入れていたり、背景描写や感情描写がすっばり抜けた会話だけの文章が！

それらは恥ずかしい過去の遺物です。

なんでまだ取ってあるんでしょうね。とも思っていますが、でももつたいたなくて捨てられないんです。

だって自分が考えて、形にしたものです。

どれだけ下手くそでもその時の自分が必死に書いた物語なんです。愛着も湧きます。

それに、そういうところからヒントをもらって、新しく物語の形ができることも珍しくありません。

年月を重ねてふと振り返ったときに「あ、これにこういうのを足したらどうだろう」「なんてこともたくさんあります。

だから捨てられないんですね。

もったいない精神全開（笑）

さて。

私が書いた「物語」のはじまりは漫画でした。

その作品名を言ったら年代がバレるので書きませんが、最初はある少女漫画を真似て漫画を書いてたんです。



ええ、そりゃもう下手くそな絵でデッサン無視、行き当たりばったりな感じで描きまくってました。

ちなみに小学生時代です。

あ、演劇もどきの脚本を友達同士で書いたりもしましたね。って、話逸れた。

ともかく。その少女漫画の模倣をして話を作ってたんですよ。

そういつのつてやりやすいでしょ。オマージュとか。

中学の時にはゲームの二次創作。同人誌もやりました。

世界観やキャラクターがしっかり固定されてるので、あとは話を想像するだけなので簡単です。

そして物語を作る上での基礎部分。アイデアはここにありません。既存の世界観やキャラクター。そしてそのストーリー。

「あ、これってこういう話なんだ。でも私はこういう話がいいなきっかけはこれです。」

そこから「こういうキャラがいたらどうだろう。ここでこのキャラに絡ませてみたら？」などなどドンドコ頭の中でイメージがふくらんでいくんですね。

最初の頃は完全に模倣で、著作権なんて無視です。

誰に見せるでもなく、自分が満足するために書いてましたから。でも、友達に見せられるもの。となると別です。

単に真似っこしたただけでは「おもしろくない」と言われるだけでしたからね。

そこでオリジナルっぽい話の出番です。

TTRPGって言うてわかる人いるかなあ？ きつといるはず。

テーブルトークRPG。

有名どころだと「ソー ワールド」とかですね。

でも説明が面倒なので省略します。(オイ)

世界観だけ借りて、キャラクター作って話を作成。

この時点ではまだ二次創作かな？

完全にオリジナル小説と呼べるものを書いたのはその後ですね。

世界観からキャラクター、そして物語までがんばりました。

まあ、キャラクターについては友達からも募集かけて書いてましたが。

内容は。

「三百年前に封印された魔王がよみがえって世界を手に入れようとする話」

ほんとによくあるパターンの内容でしたよ。

亜人とかいつぱい出てきましたし、キャラクターたくさん作りすぎてわけわかんなくもなりました。

大学ノート3冊か4冊かそれくらい書きましたが、完結はしてません。

なぜなら書きかけのノートが紛失してしまったからです。

友達を読むからと手渡したらなくなっただという悲劇。

結局そのままうやむやになりました。最初の方のノートはまだ残ってます。そしてそこから派生した物語を実はここではない場所で書いています。

もちろん色々な問題もあって、友達から拝借したキャラクターは除いてます。ベースの部分は変わってませんが、別の所から湧いたアイデアが大幅に加えられているので話の流れなどは完全な別物です。

というわけで。

ちゃんとした物語になりそうなもの、物語という形にしたもので「これなら合体させても問題ない！」というものをチョイスして書き始めるということをしています。

五十以上の物語と書きましたが、実際にそれをちゃんとした物語として独立させたものはとても少ないんです。

こういう話で、こういうキャラがいる。

まず最初にそれありき。が私のスタイルです。

で、また話が逸れたんですが、（これがまとめられない原因じ

やなかるうかと思う)

要はアイデアってひらめきです。

公に見せないのであれば、最初は模倣でもなんでもいいんです。そこからどんどん派生して自分だけの物語が出来ていきます。

たくさん他の人の書いたものを読んで、そこからヒントをもらってください。

そして「コレだ!」と思うものが出来たらそれが自分の「オリジナル」になります。

つたないと言われようが、どこかで見たことがあるような話だと言われようが。です。

まずはそこからスタート。

あとは文才を磨くだけ。

まあ、これが一番難しいんですけども。

そういう意味では二次創作がおすすすめかな。

ずっとここ……年くらい遠ざかってましたが、久しぶりに書きたい病が出まして。だれに見せるでもなく書いてみたら楽しくて仕方ありませんでした。

書きやすい書きやすい。

やっぱり既存のキャラクターって核がしっかりしてるから、色々掴みやすいんですよね。

自分が楽しむために書いただけなので発表する気はありませんけど。

私にとって人に見せるもの、自分が満足するために書くものは少なくとも別です。

たぶん下書きと清書みたいなもの。

下書き状態からちよっとはみ出た程度のことを清書と思って出したのもありますけどね。

これまた後になって気がつくから困ります。

きつと「小説家になろう」で今書いてるぶんも書き直すことになるんだらうなあ。

とかそんなことを思ってみたり。

## 話の道筋 要は小説の作り方

今回はアイデア プロット作成 完成までの簡単なお話。  
まずはアイデア。

大まかな世界観。(ファンタジーな世界にするならその枠決め)  
キャラクターの性格。行動の仕方。  
こつという活躍をさせたいという大雑把な設定。

こんなところでしょうか。

キャラクターについては、下手くそでもなんでも絵を書いてみる  
とイメージがふくらませやすいです。

顔だけでも、このキャラは目つきが鋭いからこつという性格だな。  
とキャラクターを構築していくのに便利ですね。

昔はよくこの方法でキャラを作っていました。

世界観については。

現代を舞台にするなら、知っている知識に想像力を加えて。

ファンタジーな異世界を舞台にと思うなら、その世界がどうい  
うものなのか舞台の基盤をつくらないといけない。

ちなみに私が書いているのは、ほぼ全部ファンタジーな世界。

現代を舞台にして書いた小説もいくつかありますが、それもやっ  
ぱり現代という皮を被ったファンタジー。

一個だけ本来のサイトで現代の普通なコメディを書いてますが、  
それだけかな？

ですので、常に脳内でファンタジーな世界観を構築中。

「小説家になろう」の中で見ても、ランキングを覗くとそんなオ  
リジナルファンタジーばかりが目立ちます。

異世界を舞台にすると非常に自由度の高い物語が作れますから、みなさんそこに惹かれるのかも。

ただその「異世界」は全て自分のアイデアでまかなわなくちゃいけないわけですけど。

神さまの有無とか、人種とか、世界の形とか、国とか、その他たくさん。

自由な世界観をつくれるからこそその難しさ。

自分がつくった世界観にキャラクターがはまらない。なんてことも少なくないです。

矛盾が生まれたりとか。

ま、プロットの時点ではその矛盾があってもオツケーなんですけどね。

自分しか見ませんから。

でも、人に見せるものとなるとどうなんだろう。

少なくとも書く側の人間がその世界を「理解」しておかないと話にならないわけですよ。

そのための設定集なんかも用意しますけれど、正直な話、その通りに話を進められた試しはありません。

書いている間に新しい設定が生まれたりなんてことしょっちゅうです。

前後のすりあわせが大変で、仕方なく全面改装なんてことも。

見切り発車ではじめてしまった話なんて特に危ない。

最初にあった設定を忘れてしまって、そのせいでキャラクターの性格と口調がすっかり変わってしまったたり、国の名前やら形やらが違つ名称になつていたり。

見切り発車ではじめるのはおもしろいんですけども、最後の着地点をしっかりと定めておかないとただらただ書いているだけになりがちなんですよねえ。

困ったことに。

キャラクターが出来て、そのキャラクターを活躍させる世界観が出来て次は……と来たら。

プロット《話の道筋》を作り開始です。

「こういう話を書きたいから、こういうキャラクターを必要としているんだ」

というのが最初に来ることもあります。正直順番はどうでもいいと思つてます。

漢字は書き順がありますけど、書きたいものに順番はつけられませんがせんもの。

プロットには必要ですけどね。

とりあえず、脳内ではじまりと終わりをおおまかに決めて。

次に話の軸になる（書きたいと思う）部分を抜き出します。

あとはそれらをつなぎ合わせる部分を肉付け。起承転結が出来ているか確認して終わりです。

ここまでほぼ全て箇条書きです。

細かいのは下書きしてからですね。

その下書きですが、完成稿とそう変わりません。

感情の赴くままプロットに沿って書き殴ります。

なのでおかしな文章が出来上がったり、思ったのと違う方向に行つてしまうことも。

修正するんですが、そこで新しいアイデアやら設定やらも派生してきます。

それを取り込みつつプロットを書き直します。

ある程度きりのいいところで一旦止めて、読み直し。それでオツケーならば続きを書く、という感じですね。

考えた設定を切り崩して、再構築……なんてのもこの時点でするのでひとつの「章」を丸ごと書き直しなんてのもしょっちゅうです。

おかげで時間がかかるったら。

それでも書き上げたらとにかく読み直し。

誤字脱字は特に要注意です。

読みが同じでも、漢字が違うのはざらにあります。

他にも話の流れが悪かったりすると書き直したり、抜けてる言葉がないかチェックしたり。

ひたすらその繰り返し。

でも、書いたばかりの小説ってけっこう感情移入しちゃってたりして冷静に見られないんですよね。

なので、しばらく時間を空けるのがいいと思ってます。

一日、二日。うーん。気分によってはもっとなかな？

そうすると悪いところ（修正のしどころ）が見えてきます。

誤字脱字も捜しやすいです。

できるだけ第三者目線で見直す。

これ結構重要かな？

それが全部終わって自分の中で及第点がつけられれば完成です。

とは言っても、そこが一番難しい。

実際に全部オツケー。という具合にうまくいった小説は皆無です。

でも、だからこそ次がんばろう。という気持ちになるんですねえ。

これが。

だからがんばります。



## 文章の難しさ パート1

日本語って本当にいろんな言葉がありますよねえ。  
似た意味で、違う言葉がたくさん。

でもちゃん使う場所を理解してないと「おかしい」ってわかって  
しまう。

文章を書くときに気を遣うのはそこです。

実のところ。私はボキャブラリーが少ない方です。

そして応用力がない！

ええ。自覚しておりますとも。特に数学の……文章問題なんて大  
の苦手ですとも。

単純計算は好きですよ。

だから小説でも単純なのが好きなんです！

……ってここで主張するものでもないか。

失礼しました。

それは放置の方向で。

ボキャブラリーの少ない人間にとって、文章を書くのはとっても  
困ります。

何度も同じ言葉を繰り返し使ってしまうからです。  
例えば会話文とかで。

は言った。

「僕は ちゃんが好きだ！」

は驚いて言った。

「ごめんなさい。私は くんが好きなの」

はその言葉に言葉を失ったが、すぐに言葉を取り戻し、  
に歩み寄って言った。

「それでも、それでも僕は　ちゃんのことを……」

まあ、内容はともかくとして。

最初の頃に一番苦労したのは、この辺り。

同じ言葉を繰り返し繰り返し、近い部分で使っちゃってました。

「言葉」なんてひとつの文に三回も入っているという状態です。  
単調でちよつとくだい。

そこで国語辞典なんかを調べるんですが……でもなんか違うんで  
すよね。

で、他の自分の持つてる小説やなんやで研究。

会話文とかその前後を見てひとまず気が付いたことをメモメモ。

は言った。

「僕は　ちゃんが好きだ！」

は驚いて目を見開いた。

「ごめんなさい。私は　くんが好きなの」

は言葉を失ったが、すぐに自分を取り戻し　に歩み寄った。

「それでも、それでも僕は　ちゃんのことを……」

ちよつとはすつきりしたかな？

とりあえず、続けていくつも同じ言葉を使うのは避けてみました。  
重なって使われていた部分を別の言葉に置き換えただけですけど  
ね。

特に会話文とかの前に「言った」は連発しやすかったです。

別に「言った」と使わなくたって会話は成り立つのにね。

たったこれだけにどれだけの時間を費やしたことか……応用力の  
なさが忍ばれます。

他にもひとつの文があまりに長文になってみたり（これには同

じ意味の言葉を重ねて使っていたりとかも含む）句読点入れてなかったり、描写が明らかに足りなかったり。

文章に慣れると最初は気が付かなかった部分に踏み込んでいけるようにはなりましたが、それも全部最近のこと。

過去の作品（書きかけ含む）を読み返して「なんじゃこりゃー」と叫ぶことも多いこの頃です。

まあ、気が付いただけマシですが。

あ、そうそう。

同じ言葉を使わないように気をつけるっていつのもそうですけど。ここはこういう風にしたいのに、思いつく言葉が見つからないってこともよくあります。

とりあえず知っている言葉を当てはめてみるもの……

なんか違う。微妙に違う。

これもしよっちゅうです。

そんな時に使いたいのが「類語辞典」

今ならコンパクトに電子辞書なんてものがあるんですけど、私は紙の辞書を使ってます。って、これ前に言いましたね。

最初の頃は電子辞書もいいなあって思ってたんですけど、実際に勝って使ってみると紙の辞書の方が楽しいです。

電子辞書はおもしろ味がないんです。手早く捜したいときには便利ですけど、頁をめくることが違う発見をすることも多いのでやっぱり紙の辞書が好きですね。高いけど。

あ、類語辞典自前で持つてるので気にしたことなかったんですけど、Web上でも類語辞典って確かありましたよね？

そっちは見やすいのかな。

さてはて、今度調べてみようか。

## 文章の難しさ パート2

同じ言葉を繰り返すとくどい。と前回言いました。

そして、同じようにくどくなる原因が他にもあります。

それはやったためったら長い文章。です。

デスクを前にして　　は仕事をする　　を見たあと、考えをまとめようと椅子に座ったが落ち着かず、走り書きをしてはその紙をゴミ箱に放り投げて、また　　を見てはそれを繰り返した。

上記は適当に考えた文章なのですけれど。

長ったらしくて、まとまりがない感じじゃないですか？

ちゃんと背景描写（行動描写？）を入れて書くことがなかった結果……こうなりました。

でもよくよく考えたら、これって別にひとつの文章じゃなくたってかまわないですよね。

デスクを前にして　　は仕事をする　　を見た。

そのあとで考えをまとめようと椅子に座ったのだが、落ち着かない。走り書きをしてはその紙をゴミ箱に放り投げることを繰り返した。

原因はやはり　　だった。

ちょっとぴり文章改編しちゃいましたが、どんなもんでしょう。

一つの文章が四つになりました。

こっちのほうがすっきりしませんか？

改行も適度に入れて、一文を短くして読みやすく。  
で、最後。

デスクの前に       は立っていた。視線はその向こうで仕事をする  
の所だ。

そのあとで、考えをまとめようと椅子に座る。だが落ち着かなか  
った。走り書きをしてはそれをゴミ箱に放り投げる。それを何度も  
繰り返した。

原因はやはり       だった。

一文を短くしたら読みやすい？  
ということでも細かく区切ってみたんですが……逆に文量増えてま  
すね。

しかもなんとなく文章がぶつ切りになってる感じが。

で、この中で一番読みやすいのはどれかとなると。

なんとなく二番目？

一番目は文章長くてわかりづらい。

三番目は細かくて逆に読みにくいかな。

長くてダメなら、短くすればいいじゃん。って考えで書くと逆に  
失敗するいい例ですな。

よくやるけど。

なにごとくも、適度が一番です。

## 文章の難しさ パート3 一人称

今回のお題は【一人称】について、です。  
傾向として。

この「小説家になろう」さんでは非常に一人称で書かれた小説が多いです。

語り口調で書けるから、読む側としても親しみを持って物語に入っ  
ていきやすい。

キャラクターの心理状態にリアルさが出ますしね。

そのあたりが人気の秘密なのか、ランキング上位もまさに一人称  
の嵐です。

かくいう私も、お気に入り作品のほとんどが一人称で書かれた作  
品ばかり。

三人称で書かれた作品を捜す方が難しいなんて、紙媒体なら絶対  
にあり得ない状態です。

まあ、ネットだからこそ今の現状があるわけですが。

作者側としては基本的に。

『自分が満足するために書いている』

というような人が大半だろうし。（あ、違ったらごめんなさい）  
それなら書きやすいものを書こうと思うのも道理かな。

でも自分としては一人称より三人称の方が書きやすいので、一人  
称で書いた小説はないかもです。

そもそもが、一人称で小説を書くことに対して魅力を感じていな  
かったんですよね。というより、一人称で書くということに辿り着  
かなかった……というのが正解？

読む本の多くが三人称だったので、それが影響してるのかもしれ  
ません。

うーん。一般文学とかでも一人称視点の小説はあるんですけどね。

それはまた別として。

『小説は三人称が当たり前』

というのが私の中で固定されてしまっているのかも。

このあたりは、私自身にもわからない不思議だったりします。

それはさておき。

これまで読んできた一人称小説を踏まえて、自分が書くなら「ここに気をつけたい」ことを挙げてみますね。

最初はやっぱり『主人公の語り口調』。

主人公の性格が投影される、物語の核となる部分であるのは言うまでもありません。

しかも合わせて世界観の説明も主人公が行わなくてはならないわけ。

しっかりとキャラクターを作っておかないと、説明時に『お前キヤラ違ってるじゃん』という突っ込みが入っちゃうかもしれない怖さがあります。

三人称でも同じですが、説明はどうしても単調になってしまいがちです。

ただ、一人称だと語尾が喋り口調になるのでその単調さを和らげることが出来ます。

そこをどう使うか、が読みやすさのポイントになるかな。

次に『書き方』。

実はこれが一番重要かもしれません。

一人称だと主人公の内面を、三人称の時よりも明確に表すことができます。

乱暴だったり、丁寧だったり、ふざけたり。

【自分】を表す言葉も男女で違いますし、呼び方次第で性格もある程度決まります。

それを個性として、前面に押し出せる形に整える作業が必要なの

けですが。

実のところ、一人称は非常に危うい面を持っています。

その人物のむき出しの感情をそのまま文章にして表せるので、一般的に口にしないような言葉も書けてしまうんですね。

そうした言葉や言葉遣いは場合によって、読者側を不快にさせてしまうことがあります。

特に直接的な表現は読んだ瞬間に「う、これは……」と目をそらしたくなったりします。

例を挙げるなら性的表現とか、過度な流血沙汰表現でしょうか。

そこで読むのを止めてしまうことにも繋がるので、どうしてもそういったことが必要だと思ったときは間接的、遠回しにするのがベスト。

どうしても必要な時は、事前に一筆書いたほうがいいかも。

万人向けにするなら、の注意書きではあります。

このあたりは好みにもよりますね。

三つ目は『読者へ向かって話しかける手法』。

ご存じかもしれませんが。

『このあたりは読者の皆様の想像にお任せします』

こういうのです。

今のは女性的に丁寧な物言いにしましたが、これが男性的なものになったらどうでしょう。

『このあたりは読者の想像に任せよう』

なんとなく偉そうに聞こえます。

二つの例は無難にまとめたものですが、実際には前後の文章との兼ね合いもあって、これよりも過激な物言いの文章にもなり得ま



す。

物によっては面白く展開することも可能とは思っていますが、出来るだけ避けたい手法です。

一人称小説はある意味『主人公（語り手）が支配する世界』ですし。

その主人公による物語の外（読者）への呼びかけは『主人公が読者を支配している』ようにも見えてしまいます。

つまり語り手である主人公が読者を『登場人物の一人』として捉えている、というわけで。

うーん。偉そうに見えて当たり前かも。

そして四つ目は『語尾』。

女主人公だとそうでもないんですけど、男主人公にするとどうしても語尾が「〜だ」「〜である」「〜した」「〜ない」など断言する形が多くなってしまいがちです。

でも、これだとなんだか単調で堅苦しい。

しかも三つ目に挙げた『読者へ話しかける手法』と合わせると、読者に喧嘩を売っているようにも見えてしまいます（汗）

せつかく一人称で好きに話し言葉を選べるわけですから、親しみやすく読みやすい文章にしたいですね。

と、一人称についての注意書きはこんな感じでしょうか。

簡単に書けそうだけれど『人に見せる物を』という前提に考えると、一人称もけっこう難しいですね。

気が向いたら、ちょっと挑戦してみようと思います。

## 文章の難しさ パート4 三人称

諸事情で時間が空いたので、前回何を書いたかすっかり忘れてしまっていたのですが。

とりあえず、復活です。

そして読み返したら前回は一人称についてでしたので、今回は三人称について書くことにします。

三人称。

私は主にこちらの手法で小説を書いています。

読む方もどちらかといえば、三人称が多いですね。

さて、一人称と三人称の違いですが。

### 《一人称》

常に主人公視点。はじめからおわりまで主人公本人によって物語が語られる。

主人公の感情の起伏がわかりやすく描かれるため、物語の進行に臨場感が出て感情移入しやすい。

風景描写なども主人公視点で描かれるので、独特な主観が入り交じった世界観になりやすい。

アクティブに動く場面（戦闘シーンなど）がある物語ではそれが味になっている。

ただし、主人公の主観に沿った展開であるのとその場のノリが主になるので、周囲の情景描写が削られてしまいがち。

描写を削ってもいいと思われる部分と、必要な部分の見極めが必要。

コメディ向き。

## 《三人称》

客観的視点。物語の主軸を容易にそれぞれのキャラクターに切り替えることが出来、その場に登場しないキャラクターがどこで何をしているのかわかりやすくなる。

一定のスタンスで物語を進めていけるので、文章そのものに安定感があり、物語全体に重厚感が出る。

風景描写や情景描写を細かくしやすく、読者に想像力を働かせてもらいやすい。

ただ、説明調が強くなりすぎて物語の流れが悪くなることも。

固い文章になりがちなので、日常会話で使うようなわかりやすい言葉を選ぶなどの配慮があるといい。

シリアス向き。

というのが主な違いでしょうか。

一人称と三人称への意見も兼ねてますけれど。

なんかこれ違うぞ、と思った方。ごめんなさい。あくまで私の主観です。

それはそれとして。

三人称は上記に挙げたように、文章に重厚感が出ます。

しっかりとした設定を組み上げれば、それがさらに魅力となって読み手を引き込んでくれます。

ただ、それに伴う問題もいくつかあります。

上記に書いたものもその一例ですが、風景描写や情景描写にこだわりすぎて主となるキャラクターの心理描写がおろそかになったりもします。

一人称の場合は主人公の心理状態によってその場の雰囲気をもそのまま表せるのですが。

三人称の場合はその場にいる全ての人間の行動によって雰囲気を作り上げなくてはいけません。

そのために説明文が多く入ってしまい、一人称よりも臨場感が欠けやすい。

ですので、適度に必要な分だけの説明を使い、主となるキャラクターの心理描写もある程度必要になるんですね。

これがまた難しいところなんですけれども、  
というところで例題を。

はまだ目を閉じたまま開かない。

はただ願った。

が助かれば自分はどうなってもいいと本気で思っていた。

ベッドの前で立ちつくす彼の恋人の姿はとても痛々しく、  
はそれ以上その場に居続けることは出来なかった。

ベッドに横たわった　とそれを見つめる恋人を残し、  
はその場を辞した。

どういう状況かは……気にしないで下さい。

雰囲気欲しかったただけなので。

これを少し弄ってみます。

はまだ目を閉じたまま開かない。

はただ願った。

が助かれば、自分はどうなってもいい。

ベッドの前で立ちつくす彼の恋人は、言葉もなく瞬きもせず  
ただ彼を見つめている。

その姿はとても痛々しく、  
の胸は痛まずにはいられなかった。  
を助けたいという気持ちは  
の中でますますふくらみ、や

がてそれは行動を起こす原動力となる。

大丈夫。絶対に助ける。

その決意を胸に　はそっと病室を抜け出した。

上の文は状況と行動を主にしてみました。

下の文はそれに主となるキャラクターの感情を多く盛り込んでいます。

さて、どちらが状況としてよりわかりやすいでしょうか。

印象に残るのは多分下の方かな。

キャラクターの心理状態はそのキャラクターの性格も如実に表します。

それによってそのキャラクターがどういう考え方をする人物か、というのがわかったりとか、それによってその後の展開が見えてきたりもします。

「小説家になろう」では三人称は敬遠されがちですけど、やりようによってはいくらでも読みやすくできるので、一人称を書き飽きた人とかいたら三人称に挑戦してみたいな……と思ったり。

難しいですけどね。

書き甲斐はあると思います。

では本日はこの辺で。

## 文章の難しさ パート5 たぶんまとめ

まだ続くの？ とか言われそうですが。

一人称と三人称の続きです。と言っても今回はまとめのようなものですけれど。

一人称と三人称の大まかな区別は前回書いた通りです。

一般的にはその二つのどちらかに固めて書くわけですが、たまに一人称と三人称が混在する作品を見かけます。

基本は一人称で、他の人間の視点が欲しいときは三人称。

その逆もあります。

この手法。

合理的に見えなくもないですが、結構注意が必要です。

語り口が一人称と三人称で変わりますから、どうしても読み手に違和感を与えてしまいやすい。

一人称と三人称。

それぞれが独立した別の文章なわけですから、それを組み合わせるのには工夫が必要になります。

例えば。

一人称であれば語り口に合わせるような切り口で三人称を書くとか（またはその逆も有）。

三人称であれば、最初に『誰』の一人称になっているのかわかるようにするか。

あとはそうすることで、物語全体のバランスが取れているかどうかの確認をするべき。とそんなところでしょうか。

あまり多用するとまとまりがなくなってしまうですし、誰が『主役』なのか首を傾げることになりかねませんので、あくまで主軸をずらさない程度に使うべき、と思います。

そしてこれは当然、一人称のみ、三人称のみの小説にも言えることです。

主人公が『誰』か明確にするには、その人物を中心に物語が動いていることを示すようにしなければいけません。

この人にはこういうことがあったからここでこうなったんだ。というのを全て書いていては話があっちこっちに飛んで、やっぱり誰が『主役』なのかわからなくなってしまいます。

ですのでそういうときは最低限の情報のみを入れて、読者に「何があったんだろう」と思わせるのがよろしいのではないかと。

その部分の描写は減ってしまいますが、後日その人物を主役にした外伝のような形で補完もできますし、そうやった方がその人物の深みが表現できてよいのではないかと思った次第です。

以上、視点の切り替え、あるいは語り口の変化はほどほどに。という教訓(?)でございました。

## 感想と批評

小説を書くにあたって、なによりも気になるのは読者になってくれる方の感想です。

応援の言葉を頂ければ、頑張ろうという気持ちになりますし、逆に批判されればちょっと悲しくなります。

けれど、小説を公開するということは「そういうこと」です。

いいことも、嫌なことも全部受け入れなきゃやっていけません。

私はそうすることで、自分が成長できるとプラス思考で考えることが大切だと割り切ってます。

マア、ワタシハ感想ガ来ルヨウナ小説ハ書イテナイケドネー。

という自虐的なネタは置いておいて。

感想を貰えると、それがどんなことであれ文章を書くための推進力となります。

書き手としてはそれがわかってるので、読み手に回ったときは出来るだけ感想を書くようにしています。

中には感想を書きにくいものもあつたりするんですが……それはともかく。

「小説家になろう」ではとても感想が書きやすい仕様になっています。

最新話の下に感想入力欄が出るからです。

しかも良い点、悪い点がそれぞれ書けます。

文章を書く側からすれば、直にそれらを指摘してもらえるよい機会です。

が、実際に感想欄を見てみるとそれらのほとんどは内容に関する指摘であり、文章に関することには誤字脱字以外あまり触れられて



いませんでした。

確かに内容も大事ではあるのですが、書き手としては文章が読みやすいか（わかりやすいか）どうかも気になるところ。

文章が堅いとか、言い回しがクドイとか、説明文が長すぎるとか、視点があっちこっちにまたがって主役が誰かわからないとか。

そういう指摘があったほうが、修正するときや今後のためにいいと思っています。

もちろん、それを指摘するだけでは失礼になるかもしれないので「こうしたらいいのではないか」という提案もあればグッド。

ま、余計なお世話と言われればそこまでですけれど、私が感想を書くときには上記に挙げたことを実行しています。

一応、これまでは好意的な返答が得られているようですが、感想をもらった側がどう思つかわからないですからいつもドキドキです。

でも、自分だったらちよっとでもアドバイス欲しいよなあ、という気持ちがあるのでこれからも続けていくつもりです。

## 名称についてのつんちく

一通り小説を書くときに気を付けたいことは書いたので、ここからは色々な小説を読んでいて思ったことをあれこれと綴ろうかと思いません。

主にファンタジー作品についてですけど。

私も主にファンタジーなものを書いている人間ですので、色々突っ込まれそうな部分がたくさんあるのですが。

現在「小説家になろう」でのランキング上位の作品の多くに「冒険者ギルド」なるものが出てきます。

いわゆるゲームの中では定番なアレです。

そして主人公はやっぱり「冒険者」。

コレ、便利だし使いやすい設定ではあるのですよ。

私もこの設定好きです。まだ公に使ったことはないですけど。

でも、最近そういった作品を多く読んでいると思うことがあります。

あまりにも安易に「冒険者」という言葉を使いすぎているのではないかと。

他にじっくりくるものがないからなのかもしれませんが「なんだかちよっと違うなあ」と思うようになってきました。

世界観によっては「これ、冒険者ギルドでなくてもいいんじゃない？」という疑問に苛まれたりします。

だって、「冒険者」って要は一定の住処を持たない「無職な旅人」でもあるわけですよ。

で、ゲームで言う「ギルド」って要するに「職業斡旋所」。現代

風に言うならいわゆる「職安」みたいなもの。「仲介屋」ですね。だったら、「冒険者」なんて言葉を使わなくてもファンタジー小説は書けるじゃん。

って、これは私個人の解釈なのでアレなんです。うーん。こういう認識だからなんでしょう。

ゲーム世界が舞台でもないのに「冒険者ギルド」って書いてあると読む前から構えてしまうんですね。

これって本当に「冒険者ギルド」って名称でいいの？ という具合に。

あ、別に「冒険者ギルド」自体を否定しているわけではありません。ん。

そのシステム自体は流用に値するものだと思います。

ただ……最近はどこに行っても名称が「冒険者ギルド」なので、命名が安易なのではないかと感じているわけです。

せめて「冒険者組合」とかちょっとだけでもひねって欲しいのが本音。

それにしても「冒険者」の方は単に「旅人」だと格好がつかないから使ってる人が多いのかしら。

個人的には「旅人」も格好いいと思うんですけども、はてさて。結局何が言いたかったか、というところ。

安易に既存の名称を使用せずに世界観に合うような「言葉」を使って「文明」を表すとよいのでは。

ってことです。

あ、こだわりすぎて自分だけにしか通用しないようなのはもちろんダメですよ。

誰が読んでもそれを想像できる言葉でないと。

それでも既存の名称がしっくり当てはまる場合はそれを使うのが一番ですけどね。

## 読み手が求める「あらすじ」

今回のテーマは「あらすじ」

読み手に読んでもらうにあたって一番最初に来るのは「内容」を示すあらすじです。

これが当然の事ながらどれだけの人に読んでもらえるかの最初の関門になります。

読み手が思わず「クリック」したくなる文章。

要はここが肝心です。

「小説家になろう」でのあらすじを見ていると大体……2000字〜3000字くらいの間でしょうか。

それぐらいのあらすじが多いですね。

でも読み手に興味を持ってもらえる内容をそれだけ短い文章にまとめられるか、というと非常に難しい。

じゃあ、それってどういうのなんだろう。ってことで、人が興味を惹かれる内容について考えてみました。

超簡単に、個人的なものですけども。

まずひとつめは。

「主人公」が誰であるのかはつきり記されていること。

これは特に名前がなくなつて構いません。

少年とか少女とか性別がわかればおつけえ。

ただ、性別が明記されずに「主人公」とだけあるものについてはよほど内容に惹かれるものがない限り避けます。

主軸となる人物が誰なのかわからないと、面白くないです。

しかも「そんなもつたいぶらなくても、本編で主人公が誰かなんてすぐにわかるよね？」状態。

なんとなく避けてしまいます。

ふたつめ。

文章が簡潔かどうか。

動詞やら接続詞ばかり並んでどこが区切りがワカラナイ……なんていうのはNG。

読みにくいと、本編もそんなものだと捉えられます。

誤字脱字ももってのほか。

本編でも誤字脱字が多いという認識を持たれてしまうのでご注意ください。

これも避ける原因のひとつ。

みつつめ。

言葉の選び方。

当たり前のことですが、公開するということは人に読んでもらうことが前提です。

自分ひとりだけではなく、他の人にもわかるような言葉を選ぶのも大切。

よって専門用語的なものばかり並んでいると読むのが面倒臭そうだと感じられて避けがち。

もちろん、物語に必要なものは別ですけどね。

あらずじ中は謎を持たせるように最低限に抑えて、くわしくは本編でするのが正解。

よつつめ。

「主人公」がいて、彼（または彼女）がどのように「物語」に関わってくるのか。

上記みつつの集大成。

起承転結っぽくなっているか、です。

ここが成り立っていないと、読み手にどういいう物語なのか伝わら

ないのですね。

一人称で「これがそうでああで、こうなのっ」とハイテンションなあらすじを見ることがあるけれど、これだと何を伝えたいのかわからない。

読者に「この物語はこういうものだ」という指針をしつかりと伝えるのが重要です。

いつつめ。

あらすじ以外の作者コメント。

「つたないですが」「内容的に読みたくない人は回れ右」などなど。

これは確実に読み手を選んでしまう言葉なので入れないのが吉。

「つたない」は気持ち的にわかるんだけど、あらすじにはまったく関係ないことなのでマイページの自己紹介欄で書くべきじゃないかなあ。というのが個人的な感想。

「つたない文章」と後ろ向きな発言をされると「じゃあ、面白くないんだ？」という具合に余程のことがないかぎり避けちゃいます。

「読みたくない人は回れ右」はある意味読者に喧嘩売ってます。文章からして上から目線です。

要するに「読みたくない奴は来るな」ってやつですから。

誰でも読めるように公表している状態が普通なのに。

内容が過激だというのであれば、せめて「人によつては不快に思われる表現を使用しています」程度に抑えて頂きたい。

これなら「どの程度不快なのか」「大丈夫かも？」と確認の意味で読みに行く人がいるはず。

駄目だと思えばそこで終わり、大丈夫なら読者はついて行きます。ですので、わざわざ自分から読者の範囲を狭める必要はないのではないかしら。と常々思っていたり。

あとは作品に対する作者自身の突っ込み。

どんなにあらすじが面白くてもそれだけで「萎える」のでやめた

ほうが無難ですよ。

あ、そうそう。

「初心者です。よろしくお願いします」「誤字脱字、感想、批評受け付けています」程度は許容範囲です。

「どこそこからの転載です」ももちろんそう。ってか、これは入れないと駄目だし。

そして、まだあるんかい、と言われそうですがこれが最後に肝心な部分。

あらすじと本編の内容が合致しているかどうか。

これが意外と難しいのかな？

書いているうちに内容が思ったのと違う方向に行ってみたり、主人公が主人公らしくなかつたり、実は「あらすじと違う？」と疑問に思う作品は少なくなかつたりします。

そういう時は即あらすじの修正をば。

期待していたものと違っていたら読み手が「がっかりして帰る」こともありますから。

と大体こんなものでしょうか。

他にも、思いついたら追加しますね。

あらすじは、読み手が「読みたい」と求めるものを見つける際の手道するべです。

そのことを念頭に置いてよく考えて書きましよう。というお話でした。

## つかみを考える「序章」

気まぐれにお届けしていますこのエッセイ（……？）

本日のお題は、つかみ。いわゆる「序章」そして「物語の起点」にあたる部分についてであります。

イエーイっ！

って、変なテンションですみません。

序章とは、あらすじと合わせて重要となるつかみの部分です。読者がついてくるかどうかはそこにかかっています。

「物語の始点」であり「物語の謎が提示」される場所であり「キャラクターの個性」が初めて発揮される場面です。もっていきかたは色々ありますけども。

例えば、日常の風景。

どたばたながらも平穏な毎日。そこに訪れる変化。

例えば、回想。

懐かしい人、風景、そこへの感情。

例えば、殺伐とした戦場。

命のやりとり、覚悟、などなど。

挙げればきりがなくらいありますが。

「序章」とはあくまでも「物語の起点」です。

短すぎると何が言いたいのかわからないし、長すぎるとそれはそれで「まだ本編はじまらないの？」となってしまう。

特に、前回挙げたような「あらすじ」と違う展開ではじまってし



まうと「内容に偽り有り」です。  
適量にて、構成しましょう。

では、そのためにはどうするか。  
答えはもちろん、「あらすじ」と「本編」のすりあわせをしつかりやる。ということですよ。

いきあたりばったりにやると難しいですが、出来なくはないです。ただ、内容をしっかり安定させた状態にするには設定やらなにやら物語の主軸を「どのように」進めるかを決めておく必要があります。

多少の変更はまあ、あつて当然です。  
けれど、どの部分を書いていきたいのかはしっかりと定めておきましょう。

例として、ありがちな「異世界召喚」をば。  
序章で異世界に召喚されたというのを主軸にして。

「何」をしている時に異変が起こって召喚されたのか。  
召喚された「目的」とはなにか。  
その「目的」に対しての主人公がどう感じたか。  
そして最終的な「決断」とその後の「行動」は？

簡単にはありませんが、外郭を埋めてみました。  
内容をもっと細かくしようとするばできますけど、それだとぐんぐんかなりそうなのでとりあえずこれでストップ。

ちょっとあらすじっばいかも？  
つてことで、ちょこつと書いてみる。

ます「あらすじ」

気が付いたら異世界だった。なんて物語の中だけだと思ってた。それなのになんだこれ！？ 足下には魔法陣。目の前には猫耳少女。しかもいきなり「勇者さまお待ちしております」ってどこのアトラクションだよ。唐突な展開に追いつかない思考が放つ突っ込み体質の少年アキラと真面目なのにボケ気味猫耳少女ユアによる冒険談。つぎにおおまかな序章部分な「プロット」

高校生らしくゲームもするし、友だちとも遊ぶ。そんな普通の少年、田島アキラ。

いつものように部活を終えての帰宅途中、カーブミラーに車のライトが反射。それに目がくらんだ次の瞬間、アキラは別世界に立っていた。

目の前にはどう見てもコスプレにしか見えない猫耳少女。そして見覚えのない石造りの部屋と足下の魔法陣。

理解の追いつかないアキラに対し、猫耳少女はこう告げる。

「勇者さま、お待ちしておりました」

アキラは理解不能のこれらの現象に対し、こう結論づける。

「どこのアトラクションだ？」と。

しかしこのあとの猫耳少女ユアによる説明と自身の目で見える光景に、現実はそうではなかったと思い知ることになった。

曰く。

「この世界は魔王に侵略されていて、魔王を倒すには異世界から召喚された勇者が必要であること」

曰く。

「勇者とは代々《塔》を管理する《神子姫》が召喚する者であること」

曰く。

「魔王を倒すことで勇者は元の世界へ帰る《資格》を得ること」「勝手に召喚されたアキラにとってそれらはとても理不尽な、しか

も逃げ場のない契約だった。した覚えはなかったけれど。

苛立ちを覚えるアキラ。

しかし、現状元の世界に帰る方法はそれしかないと言うユア。

相手の提示した条件を飲むしかないこの状況はアキラにとって理不尽極まりないものだったが、他に選択の余地はない。

渋々承諾し、勇者としての道を歩むこととなる。

あくまで、おおまかなものなので主人公の突っ込み体質については特に明記せず終了です。

ホントはあつた方がいいんですけど、そこは本題ではないのであえて必要最低限にスリム化しました。

そもそもあらすじのノリで書くのは苦手なので。という私情は置いておいて。

さて、あらすじ部分と序章のプロット部分。合致してますよね。

一番簡単で、確実なのがコレです。

あらすじ＝序章。

これだと多少話が長くなってもあらすじ通りなので問題なし。

くどいとちよつとキツイだろうけど。

問題となるのは序章の内容があらすじと違う場合、これだと序章が伏線になるのかな。

伏線はあくまで伏線。その答えに辿り着くまでに時間がかかることも少なくないので、短めにするのが得策です。

あえてその状態で長々と序章を続ける作者の方もいらつしやいます。それが、それだといつまでたっても本題に辿り着かないので飽きるかどうか、なんというか。

期待感も読む気力も減っていきます。

あくまで序章なので本編までは、とがんばることもあるんですけどね。

序章（導入部分）では読み手を飽きさせない工夫が必要ってことです。

個人的には上記したようにすると本編とか書きやすいし、起承転結もつけやすいので多少楽かもしれないと思ったり。

ちよつと時間かかりますけどね。

時系列とか、組み立ててみたりとかも有効。

私はそういうのを考えるのが好きなので、やりだすと止まらなくなりそうですけど。

その割に雑なところが多くて後で泣くことも。

だからと言って細かくしすぎると、身動き取れなくなるのでそれも困るんですが。

ただ、そうしてあらずじとそれと重なる序章や本章をすりあわせた結果、違和感が取り除かれると個人的にも満足がいくものが出る上がることも多いです。

それと読み手が望むものが合致すれば万々歳。  
精進精進、であります。

というところで、本日はこれにて終了。

あ、ちなみに例にあげたのは即興で書いたものなので特に書く予定はありません。

あくまで例です。

あしからず。

どうしてそうなった？

以前は避けていたランキング作品。

特に「日間」「週間」部分のものを最近よく読むのですが、ことファンタジー作品においていわゆる「異世界トリップ最強主人公」系。

これに関して今回はちょっと語ってみようかと思えます。

全部の作品がそうとは言わないんですが。

「オレ」の一人称で書かれた作品はどうにも人間性が欠けているものが多いような気がします。

よく見かけるのが。

「戦争物でもないのに、主人公が人の生死に疑問を持たない」

というもの。

あらずじに「普通の高校生」とか「普通の社会人」とかある割に、「襲ってきたんだから殺されたって文句言えないよなあ」（にたあ。と笑顔つき）

なんてことされるとどこが「普通」なんだろうという印象を与えます。

殺伐とした環境に育ってきたとか、その身でその世界の現状を理解させられたとか「そこに至るまでの過程」が抜けていることが多いですね。

この過程が抜けていると「あ、この主人公って人の生き死にどうでもいいんだ」となります。

人の生き死にに悩む主人公。

実はこういう部分も「普通の高校生」が異世界トリップしちゃう

よ。という話の魅力になる部分です。

悩んだあとの決断。そこからの成長。

個人的には、それが「異世界トリップもの」の醍醐味なんじゃないかと思います。

ただ、人気作の中にはそういった感じで書かれているものも多くあつて悩むことも少なくないですが。

というところで、次です。

これもよく見かけます。

「奴隷上等。周囲の人間も逆らうことなくこれに同意」

お色気展開に向かう定番です。

完全に「うふふ、あはは」な世界であるため、主人公及び周囲の人間の心理描写がしつかりしてないとかかなりキツイです。

そもそも物語の中で必要だと判断されて出していないと「????」と首を傾げる事態に。

奴隷上等、というわけではない場合も主人公が「押せ押せムード」に流されて「うふふ、あはは」な展開に。

お色気のためにこういう設定にしたのか「奴隷」という存在が物語上必要不可欠だから設定されているのか……

お色気に傾いているような気もしなくもありませんが、それは置いておいて。

この場合重要になるのが世界設定とキャラクター設定です。

深く掘り下げればいくらでも理由付けは出来ます。

例えば「部族抗争が激しい世界」「古くからの習わしとして敵対部族を倒すと負けた方の部族を奴隷とする風習がある」とか。

「人種差別がはびこる世界」「人間以外の亜人は人として認められない」「亜人は奴隷として取引され、売買が当然のこととして人々の間に浸透している」とか。

尤もらしい理由付けや説明もやっぱり必要です。

けれど、その理由付けが弱いとどうしても「なんで奴隷？」となるわけです。

あとはこれにちゃんとした「感情の起伏」＋「ドラマ的展開」があれば問題なし。  
多分。

あ、そうそう。

「感情の起伏」＋「ドラマ的展開」ですが、これはどの小説でも言えることです。

だからってこれだけが重要なわけでもないですけどね。

当然の事ながら「説明」も必要になります。

それらの比率によっても、作品の印象は変わります。

上記に挙げたような作品の中にももっと「説明」を入れたらわかりやすくなると思えるものや「感情の起伏」＋「ドラマ的展開」で面白くなると思える作品がゴロゴロあります。

あまり突っ込んだ話をする、作者の方に失礼だとも思うので言えなかつたりしますけども。

あくまでも「小説家になろう」はアマチュアの集まりですしね。  
その辺りが難しいところです。

## 「批判」せずに「批評」するには？

人のことを言える立場ではないんですが、期待の大きい作品になればなるほど、読者の突っ込みつて激しくなるんだな。と最近気付きました。

もっといい作品を読みたいっていう気持ちの裏返しなんでしょうけれど、見方を変えると恐ろしい「批評家」あるいは「批判家」になつてしまいます。

疑問が浮かんだところで、それを指摘するのが悪いとは言いません。

けれど、それが作品の細部にまで及ぶと「読者の望む方向へ書かなくてはいけないんだ」と作者の方にプレッシャーを与えてしまいます。

そうになると、最初は「書きたい」と思って書いていたものが、次第に「苦痛」へ変わってしまうわけ。

書く側にとって怖いのは、そういうところですよ。すでに完結している作品であれば、そういう指摘があっても悪くないとは思いますがね。

連載として掲載されている作品に対して感想、あるいは批評を書く場合、自分の気持ちを少し抑えることが大切ではないかと私は考えます。

さて、作品の細部についての指摘。ですが。

どこまでなら「批判」にならずに「批評」で済むか。いつも悩みます。

ただ、ココだけは絶対にはずせないというものが私にもあります。



否定的意見だけを述べない。

というのがソレです。

だって、自分が書いた作品に「あれはだめ」「ここもだめ」って言われたら悲しいじゃないですか。

特に「小説家になろう」はアマチュアだし、世間一般の活躍している作家さんに比べれば未熟な部分は多くて当たり前。

成長したい、うまくなりたいと願っている人間だってただ「駄目」って言われただけじゃ、どう直していいかわからない人もいるわけ。

以前にも書きましたが。

そうであるからこそ、私は出来るだけ「こうしてみては？」という代案を出すようにしています。

あ、でも基本的に小説はその作者さんの世界ですから、内容、ストーリーに関しては口出ししないように気を付けています。

明らかに不自然と思った部分のみ指摘していますが、それも「こーなんじゃないかな」程度に抑えるよう努力。

あと作品に対する自分の意見も出来るだけ押さえ気味で書くように心がけています。

内容や設定に踏み込んであれやこれやと書くのは絶対にNG。

一応、作者さんの世界観なわけですしね。

そういうものなんだ、と深く考えないことも大事です。

突き詰めていったら、全部の小説に突っ込まないといけなくなり  
ますし（汗）

あちこちで「ここ不自然」とか書かれていることを元に想像で長々と書いている方をお見かけするついでに「もう少し落ち着いて長い目でみたらいいのに」と思っています。

連載作品であった場合、後日それに関して補填されている場合もあるし、全体を見て概要が初めてわかることもあるわけですから。

それだけ設定を熟知するくらいにその作品が「好きだ!」という証拠でもありますが。

ここも善し悪し?

作品に期待をかけるのはよいことです。

だからこそ、作者さんを大切にすることがよい作品に繋がるんじゃないかなあ、と私は思います。

甘い、と言われればそれまでですけどね。

駄目出しも小説を書く側にとってありがたい補填材料になるのですが、あまり自分の意見(感想)を前に出しすぎると作者の方も困るんじゃないかしら……というお話。

## 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、小説家になる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<sup>たんのう</sup>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/n6619t/>

---

メモ×メモ

2011年10月2日03時32分発行