
克己残心の小説自習室

克己 残心

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】

克己残心の小説自習室

【Nコード】

N2620V

【作者名】

克己 残心

【あらすじ】

こんにちは。克己残心です。日頃小説を書くにあたって気をつけていること、使っている技術をつらつらと書き述べてみました。あくまで自習、自分の中にあることを成文化して確認しているに過ぎないので、これが絶対ということは全くございません。みなさんが日頃考えている事と突き合わせ、研鑽する助けになれば幸いです。

ご気楽にコメントください。

第一回 畳み掛け（前書き）

こんにちは。克己残心です。

思い立ってこんなことを始めてみました。以前に『克己自彊』の名で文法だとかの事項について思った事をつらつら書いていたんですが、ある時（これを私は大地震と……呼ぶほどじゃないか）思い切って消しちゃったんです。それ以降、こういうことは書くまい、書くまいと思っていたんですが。やっぱり書きちゃうのが僕でして。まあ、これはあくまで『自習』ですから。自習ノートをそのへんにほっぽり出しているだけなので、気にせず眺めてくれたら嬉しいです。では、前置きはこのへん。

第一回 畳み掛け

「私、あなたのことが好きだと思っんです」

僕は耳を疑った。あのサヤコさんが僕を好き？ 学校一と評される美貌で人気の、将来は東大か京大かと言われるような天才として人気の、おまけに淑やかで物腰柔らかな性格で人気の、あのサヤコさんが僕のことを好きだって？ あんまり緊張して、僕は心臓がひっくり返った気がした。

はい、三人称で書く僕が無謀にも一人称で例文です。やっぱり下手かなあ。まあでも、勘弁して下さい。

僕はここで、『畳み掛け』という技に挑戦しました。まあ、聖騎士さんに倣って、適当に自分で名づけてみました。エヘヘ。

本来なら、同じ言葉が近くで置かれるのは避けるべきとされています。ですが、僕は意図的にやってやりました。『くで人気の、くで人気の、くで人気の』って。まあ、元は『三銃士』において、

『くのバツソンピエールは、くのバツソンピエールは、くバツソンピエールは……』

となっていた箇所があつて。んもう！ しつこい！ でも、嫌いじゃないW……んですよ。まあ、しつこくなる表現なんで、限界は三つぐらいですね。でも、わざわざ辞典をバラバラやって、自分

でもわかんないような類語を使ってみるより、いつそのこと、わざとこんな表現にし、畳み掛けるようなリズムを使って文章に引きずり込んでみようと思うも（引きずり込めているかは疑問ですが）一興じゃないですか？ たまに僕は使っています。

また、変形としては『エディは空を見上げた。見上げて、思わず目を見開いた。』なんて感じですね。

あんまり勧められた表現じゃないかもしれませんが、僕は読む時のリズム重視でどちらも時折使っています。勧めているわけじゃないです。一応、『こいつはこんな表現使ってたなあ』なんて感じで斜読みしてくださいw

第二回 絞り込むノーマル

俺の名前は高岩永徳、普通の高校生さ（キリッ）

とまあ、初心者がやってしまいがちな文。まあ、冒頭に自己紹介持ってくるなという話も前提としてあるけども、そもそも、『普通』って何でしょ？　これ、結局はつきりするのは名前と高校生だってことだけじゃ。では次の例文。

俺は大体普通の体型だ。

まあ、これは普通と言ってもある程度通じますよ。でもわかりやすいんで。

普通っていうのは万能に見えるかもしれないです。ですが、『普通』というのは、あくまで曖昧なものの評価をアベレージに持ち込む、万能な『単位』のようなものじゃないかと思います。つまり、

俺の身長は何センチだ

とか

俺の体重は何キロだ

といているようなもんで、結局『知るかよストコドツコイめ』ということになるわけです。こういう単位が意味を持つのは具体的な数値を入れて絞った時です。

俺の身長は172cm、体重は62Kgだ。

てな感じに。で、そこによく『普通』というワードをもってきて、

俺の身長は172cm、体重は62Kgだ。つまりところ、大体普通の体型なのだ。

と、まともに成立するわけです。こんなふうに、僕はあくまで普通ってのは結論だと思ってます。集合と照らし合わせないと、結局普通かどうかっていうのはわからない。だから単位に例えました。どちらも、それ単体では、何ら意味を持てません。単位なら数字、『普通』なら表現をもってようやく意味を成すんだ……と思います。

具体的にはどんなか。僭越ながら例文をば。

彼の名はエドワード。エディと呼ばれていた。何処にでもいそうな、特に意地悪なわけでも、優しいわけでもない、ただの少年だった。

からの、

背丈は六十インチ（一インチ：二、五センチ）と少し、高くも低くもない。長いとも短いともいえず、癖もない茶髪。少し細めの顔立ちに丸がちの目、割と筋の通った鼻。普通という言葉の連想を地で行く容姿の少年は、今まで出会った少年の顔と一致しない。

……と。描写していないのは体重、そして眉に口元くらいです。『ただの』も『普通』に近い部分がありますよね。単に『ただの少年』といわれても、『どんなだ』となりますが、『特に』意地悪なわけでも優しいわけでもない、という基準線があることによってよ

うやく意味を持つんです。相加平均、相乗平均。平均を出すのはそもそも楽じゃありません。『普通』だって同じです。普通を描写するなら、基準線を設けないと、どんなもんかよくよく想像できないというふうに思います。

つまるところは絞り込み。『普通』や、それ以外にも範囲の広い言葉は、表すところの範囲を設けることで、ようやく文章として役目を持てるんじゃないでしょうか。

「普通」って人の数だけあるものですよね。人によって思い描く「普通」はそれぞれ違いますからね。

b y 涼春さん

でした。

第三回 ずらし

今回紹介するのは、僕が使用（試用）してきた中でもかなり高級な技術だと考えています。そして高度な描写力には必要ないんですが、かなり濃い表現のため、使える機会が非常に限られるんですね。

だから、高度ではなく高級w

さて本題。これを僕は「ずらし」と命名しました。取り敢えず、何もしないには表現できないので、例文です。

あくまでカーフェイの口ぶりは変わらず、小川のせせらぎのように緩やかだ。それが、逆に自分をそこに足を踏み込ませる事にエディは気がついた。安穩とした雰囲気拒む気を起こさせないのだ。だが、ちよつと足を踏み入れてみると、その冷たさに驚いてしまう時もある。

……上手いかどうかは置いておきます。ですが、僕はここにおいて、カーフェイの口調を穏やかな小川に、その後の展開を冷たい水に例えました。そして、エディの心情が水に入ろうと思う、冷たくて驚くという二つに渡しています。二つの比喻を一連の描写に落とし込んでみました。

また、例文の後半を『そして往々にして、水遊びとはなかなか楽しいものだ』とすると、この後の展開が明るいものに感じられると思います。このように、案外汎用性も……無いんですね。この描写のネックはそこです。たまたま小川で上手くいった（感じになった）のですが、中々このくどい喻えにふさわしい展開に持っていくのも難しいんです。些細な展開でこれを使うと、かなりしつこくなりそうです。

あくまでこれは高度ではなく、高級です。金箔のように、使いどころを間違えるとただの邪魔者になっちゃいますかも。

第四回 いらない持たない

世界の描写は一から十までする必要があるとは思いません。これだけ言うとは作者の怠慢ですかね。でも、絶対に『必要のない描写』っていう物があると思います。あんまりにもリアルに描写し過ぎると、むしろその世界に入り込みたくないという拒否感を持つ場合もあると思います。

例を上げましょう。この世界、ヨーロッパの中近世はまだお風呂というものが普及していませんでした。というのも、ローマ時代に一旦普及したかに見えたものの、キリスト教が入浴は良くないとしたからです。じゃあどうしていたかというところ、貴族は香水でごまかしていたそうです。日本の平安時代とおなじですね。

そしてトイレ。たまに文献などで見ると思いますが、ヨーロッパは下水がなかなか普及しませんでした。近世でもまだまだだったと思われれます。江戸が世界一綺麗な街と呼ばれたのは誇張じゃないわけですね。どうしていたかというところ、出したものを、窓から捨てるんです。

不衛生！ これじゃあペストが流行って仕方がない。こんな世界に飛び込みたいと思いますか。思わないでしょう？　なんで、僕はその辺をぼやかして、江戸位の清潔感を持った街並み、家をイメージし、まあ、入浴云々も省いていますが、ある程度の清拭は行っていた……位にはしています。ちなみに、『我が神を求め』の主人公エディ達の体は清潔です。理由は後日の章で語る場を設けます。

とまあ、変にリアリティを追い求めて、例えば青春ストーリーに、使うわけでもないのに『アメリカの地下鉄は危険だ』とかいう描写

はいらないと思います。Vシネテイストなら必要かもしれませんが。でも。つまり、何が言いたいかといいますと、リアルを追い求めるのはストーリーに必要とされる部分を中心にするといいんじゃない？　ってことですね。あんまり汚いところ、治安上危ないところを突き詰めて、『入り込みたくないな』なんて世界観を作ったら本末転倒かもしれませんよ。

第五回 モエルーワ！

最近映画やってますよね。

この章は昔書いていたエッセイの焼き直しで、比較的常識として区分される話題です。

ドカ！ バキッ！

コメディなら、まあありでしょうね。

ドカバキフォーム！

……何でもないです。つまり何が言いたいかと言いますと、擬音語の使い方に気をつけろ、ということなんです。まあ、僕の活動報告を読んでくれている人なら、みんな出来ている事だとは思いますが……

僕は多分、かなり擬声語、擬態語を使っている方だと思います。ですが、幸いにして使いすぎという批評は受けていません。

それは多分、『音』を表現するために使ってはいないからだと思っています。

さんさん、そよそよ、がんがん。こういった、大体古い時代から伝わった擬声語、擬態語は音以外にもきちんと意味を持っています。ですが、上にあげた、いうなれば『マンガ擬声語』はどうでしょう。二つで比べてみます。

ぱかぱかと走っていく。
ドドドドと走っていく。

勢い的には下の方が強いです。が、何が走っているか想像つかないでしょう。比べて上の方は、馬が走っている、ついでに並足位だと想像していただけるのでは。

スリッパ履いた人？ ……小さい事は気にするな、それ（ry）

ここにどんな差があるかというと、『歴史』でしょうね。

ぱかぱか馬の足音は、昔から続いてきた伝統とも言えるべき捉え方です。知っている方は知っていると思いますが、『びびる』だって元は鎧の擦れる音から来た言葉なんです。一方、ドドドだとかズゴゴ、は、漫画が生まれて、視覚的に音を表現するために生まれた表現で、歴史はかなり浅いです。それに、意味の比重が『音』にほぼ掛かっているのです、表現に含み、深みが出ません。いわゆる稚拙な表現だと言われやすいです。

マンガ擬音語が敬遠されるのは、そこら辺に理由があるんじゃないかと思いますね。

第六回 ええカッコしい

誰をも魅了する凄艶さを誇る美女は、衆人から垂涎の的となっていた。

まあ、一時代前の、固っ苦しい文体を目指しているならいいんですが、格好いい文章を目指して、というなら僕は全く感心しません。こんなもの、格好つけないで

誰もが振り返るほど色っぽく美しい女性を、人々は何とかして妻にしたいと思っていた。

下は上の意識なので多少の差異はありますが、辞書から引っぱり出してきたような難しい言葉をこねくり回さないで、簡単な言葉で伝わるなら簡単に伝えちゃっていいと思うんです。

確かに、言葉が持つニュアンスというものはあります。『凄艶』と『色っぽく美しい』とは、確かに意味においてかなりの隔たりがあります。でも、うろ覚えだったものを叩き込み直すならまだしも、辞書で初見だった単語を文章に突っ込むのは感心できません。言葉が持つ固さだとか、柔らかさだとかいうニュアンスを初見で語れるわけがありませんもの。

格好つけた文章、と言われる方は、格好良くしようとしている足掻きを見抜かれてしまっているんです。人間それぞれの顔に似合うファッションがあるように、人間それぞれの性格に合う文体があるんですね。現実の僕は、服選びにそこまで時間をかけません。僕のルックスでは、何時間もうろろな服を選び、そして着飾ったところで、ですし。それと同じように、僕は（いけないと思いつつも）

辞書を引いて語彙力を磨く努力はしていません。

今まで読んできた本から語彙を吸収して、使おうと思った時にどうしても意味がよくわからない、というときに辞書を引くようにしています。わざわざ辞書で類語を探して……なんてやっても、持て余すだけですからね。

というわけでまとめ。強いこだわりが無いのなら、なるべく単語はわかりやすいものを選択したほうがいいと思います。別に指輪物語だとか、その辺の本を難なく読める語彙力があれば、後は比喻表現やその他修辭技法の駆使で、いくらでも素晴らしい文章が書けると僕は思いますね。

第七回 帰納と演繹

帰納法と演繹法という二つの対立する概念があります。前者は多数の結果から一つの真理を見出し、演繹法は一つの真理から多数の結果を導き出すという、いわば真逆に近い概念ですね。

以前寝ぼけた頭でキャラの作り方について語ったとき、コメントをくださった方はみんな『設定には遊びを持たせる』『カッチリ決めすぎると動かせない』というタイプの方でした。例えばSさんですが、『ストーリー小説書き』を自負なさっている方です。

で、上に当てはめるなら、おそらく帰納法派ですね。必要最低限の設定のみ決めて、後はスジの通ったストーリーの中で揉んで、いろいろな結果から一つのキャラクターを形成していく。こんな感じだろうと思っています。ストーリーの上でキャラを動かしていくという作家さんはみんなそれに近いんじゃないでしょうか。

いわば、『こういう展開に持っていたとき、一番自然に動けるキャラをつくろう（持ってこよう）！』って感じじゃないでしょうか。

逆に、某さんのコメントにありましたが、某研究所で初心者から腕を磨いた人は演繹法派になるんでしょう。一から十までかっちり決めて、一つのキャラクターとして完成させてから、様々な出来事にぶっつけていく。こんな感じじゃないですかね。だから、ラノベの魅力はキャラに求められることが多いのではないのでしょうか。

読んだこともない人間が言うのもあれなんですけど、きっと、『

読者が萌えるようなキャラを作ったぞ！ どう動かせばもつと萌えてもらえるかな？』みたいな感じでストーリーが形成されていくのかもしれない。

憶測で物を語っちゃダメですね。ごめんなさい。

で、僕はどうかというと、どっちもつかいます。まず物語を書きたいと思ったとき、通学時など、頭がフリーで許される時間に展開を妄想します。仮に主人公を置いて、どんなテーマを書きたいか、どんなシーンを書きたいか、（テーマに即して）どんな（メッセージ）セリフを喋らせたいか。そのうちに、主人公は設定として固まっていきます。

次に、簡素なプロットを元に、実際に主人公を動かしていきます。で、十分に展開が進んだ頃、その展開を見ながら主人公の設定をまとめていきます。ここはお楽しみタイムですね。絵とか描きながら、細かい設定を付け足します。大体何センチだった身長の数値を確定したりだとか、誕生日を付け足すとか、母さんや父さんの名前を考えると、本当にどうでもいい部分を付け足しますね。一回まとめ直すことで、より主人公などの存在が捉えやすくなって、中盤終盤に向けて違和感なく動かせる……と僕は信じています。

なので、最初はストーリー小説的な帰納法、途中でキャラ小説的な演繹法を用いてキャラ形成をしています。参考になるかどうかは知りません。

他の方も、おそらく帰納法だけ、演繹法だけというのは少ないと思います。二つの狭間ですり合わせをしながら、

第八回 事実表現

『我が神を求め』は、今のところ半分神視点で進んでいます。というのは、そもそもストーリーの最初から最後にわたって登場するのがエディとヘレンだけなので、彼らに焦点を当てた三人称多元視点小説とも言えるからです。ですが、神視点として話を進めているからには、神視点にしか許されない伝家の宝刀を扱ってみたいものですよね。

それが事実表現です。ちなみに、僕が名づけてみました。僭越ながら、例を上げてみましょう。

「嫉妬の悪魔は海に住むという。ヘレンはそんな海をじっと見つめていた」

前半の部分がこの『事実表現』に該当します。これはヘレンの心情描写ではないです。どちらかというと、海に対する比喩に近いものがありますかね。ここにおいて重要なのは、ヘレンはリヴァイアサンが海に住んでいるという伝承を知らないかもしれないという点です。では、この伝承を知っているのは誰か。

僭越ながら、この克己残心です。作者が読者に向けて伝えた知識なんです。そして、『海には嫉妬の悪魔が住んでいるんだ』という意識を持ってもらって、ヘレンの海を見つめている動作を見てもらうと、『ヘレンが自分の心の中の嫉妬と向き合っているんだ』ということが分かっていただけではないかと思えます。

まさに、神視点だからこそ違和感を与えない手法だと僕は思っています。

でも、使い方を間違えるとしくじりやすいのが神であり、この宝刀なんです。例えば、神視点否定派にあげつらわれる例がこれ。

「この些細な出来事が、三年後に自身を脅かすことになるとは……」

という文ですね。まあ、確かにわかります。いきなり話が飛んでくるならともかく、これを示したままとうとう話が続いたら、萎えますよね。フラグフラグで先読みしているならともかく、作者によってはっきりと今後の展開を示されているわけですから。

これは宝刀を使い、誤って脳天をかち割ってしまったようなものです。なので、使うときには展開上読者の楽しみを奪わないよう気をつけてください。僕も細心の注意を払っていきます。

第九回 ゲームの弊害 無双編

ファイアーエムブレムにおいて、圧倒的に強いキャラを敵陣に放り込み、並み居る雑魚敵をボコボコに返り討ちする戦法（もへったくれもないやりかた）を『地雷』と言います。相手の体力を吸収できる武器を持っていると、その効果はさらにアップします……

ですが、最近三國無双やら、戦国バサラだとか何とか知らないですが、そういった『無双系ゲーム』が流行りだしたのもあって『無双』という呼び方も出始めたそうです。

……バサラね。ああいった影響もあって歴女だかなんだかが増え始めたようですけど、ちょっとやり過ぎ。関ヶ原時点ではおじいちゃんだし、そもそもあんな美形なわけもなし、徳川家康が本来はどういう人物だったか。客蕎家のピザデブですからね。

つと、話がそれました。で、この無双系シリーズはチート系と呼ばれる作品群に影響してるんじゃないか、っていう話です。んなまさかという人もいるでしょうが、僕は本気で信じています。

無双系のいいところは、おそらく並み居る雑魚をなぎ倒す爽快感にあるんでしょう。僕はアクション系下手ですから、そういった爽快感とは縁遠いんですがね（その分をFEの地雷プレイで補っていたり）。で、味わった爽快感をそのままに、小説にぶつけようとしているのではないしょうか。

ただ、いきなり最強の人物が暴れ回るんじゃないや話にならんと、自己レベルに置き換え、普通？の高校生が異世界にぶち込まれ、チート能力を与えられるという体裁を取るのでしょうか。で、それが受けだから真似する人がでて、それもなんだかんだでそれなり読まれる

から、小説を書いてみたい人がそれを真似をして……あばばば。こんな感じでしよう。

でも、それってどうなんでしょ。ござんしょ。ばれいしょ（バカ）。爽快感を味わいたいなら、ゲームやってりゃいいんです。ランカー内の某作品ですが、あれを読むよりは上手な人の隣でゲーム画面を眺めていたほうが『爽快感ゲーッ！』でしょう。

僕は、小説でやっぱり大事なのはテーマだと思います。小説を書く上で、自分の中で伝えたい、揺るぎないメッセージを根底に据えるのが大事だと思います。薄々思うのですが、ラノベと一般文学の境界線ってそこなんじゃ。まあいいや。話がそれるので戻します。無双系もいいでしょう。ですが、成長は書きやすいテーマの一つなのに、それを放棄した状態で（往々にして主人公の精神的成長要素も投げ捨てた作品が見られます）こういうテーマを据えられるというのでしょうか。

小説は読むと同時に感じるものだと思います。趣味に口出しはしませんが、そういうところもほんの少し感じて欲しいかなあ、と、チート作家に対して思う今日この頃です。

第十回 ゲームの弊害 武器編 ※暴走注意報

ゆるーく行きますね。上のタイトルで笑った人は同士ですね。別にそっち方面の人間ではないですけども。

さて、今日もゲームの弊害について語らせていただきます。どれもこれも、戦闘描写ってかっこいいですよ。そして、普段見られるはずのない動きを見ることができるので、それを小説の描写に生かせるという利点もあるといえにありますよね。最近はその恩恵にあずかっていない状態が続いていますが、僕もその利点を活かしていました。

でも、戦闘アニメーションの限界というものはありまして……例を上げればドラクエ。針のように細いレイピアだろうが、引き切る刀だろうが、押しつぶすブロードソードだとか、全部おんなじ動作ですよ。でも、武器ってものはそれ相応の使い方があるんです。

例を挙げると失礼かもしれませんが、少し勘違いなさっている方がおりました。でもそれは氷山の一角でしょう。なので、ちよっと僕のこだわりを書きます。共感してくれる人は少ないかもしれない。でも、僕は武器の使い方は大切だと思うんです。

レイピア。名前もかっこいい。見てくれも洗練されています。いかにも軽そうです。女主人公を起用したとき、これを持たせる方も少なくないのではないのでしょうか。でもこのレイピア、主人公が使

うにはやや地味です。

レイピアは基本、突く武器です。

レイピアの刃幅はおよそ三センチほど。カッターナイフ並みです。レイピアにはそもそも刃がない場合さえあります。つまり、突くしか出来ない。

レイピアには、騎馬系とアーマー系に特効があります。

最後関係ねえw で、レイピアはそんな武器なので、恐ろしく強度がない。振り回したらしなります。つまり分かりやすく言いますと、レイピアというものは、

歪みねえ突きを見舞うことで兄貴の鋼の肉体さえ用意に貫く事が出来る武器です。が、

だらしねえ突きしか出来ないと、兄貴の素晴らしい筋肉の前に折れてしまいます。

仕方ないね。兄貴のNow even scoreには敵わないもの。

というものなんです。レイピアで大立ち回りなんか出来ないんです。なぎ払いをしてごらんなさい。刃はどこかへ吹っ飛んでなくなるでしょう。剣を受け止めてごらんなさい。次の瞬間には頭割られるでしょう。空中からアクロバットに突いてみなさい。照準がずれてだらしねえ突きになってしまいますよ。

纏めると、基本レイピアというのは、心臓を突いたり、首の動脈を切ったり、臓器を突いたり、結構エグい真似をして攻撃をする代物です。爽やかさを演出すればカバーできますが。

さて、レイピアの話になってしまいましたが、分かりやすく、勘違いも多そうな例なので取り上げてみました。

別に、鎌だとか二丁拳銃だとか、現実には余り無いような戦い方をさせたっていいんです。現実には無いものは、才能や性能部分をごまかしても、取り回しが美麗なら何とかありますからね。でも、レイピアは現実味を帯びた代物です。僕みたいなひねくれ者からすれば、レイピアでなぎ払った時点で

「YA☆ME☆RO☆」となってしまう。

どうなるかも想像しやすいですからね。

ん？ ファンタジーだから小さいことを気にするな？ レイピアで切れたってカッコいいならいいじゃないか？ ……兄貴、なにか言ってくださいよ。

「あぁん？最近だらしねえな？最近だらしねえって…エロいか。あぁん、『自重』！」

やっぱりいいですw

ファンタジーなら風の魔力で軽い剣だとか、元々軽い金属だとか、いろいろ考えようはあるでしょう。わざわざレイピアという現実的な武器に即する必要はないじゃないですか。なので、僕としては、武器の持つ特性というものを考えていたきたいものです。

第十一回 経験もLike a Cheater?

チート系批判をするつもりはありませんが、安易に書く方は自由度を高くする＝難しくなるという構図に気づかれていないような気がします。その辺の話はまた次回にして、今回は話題を一つに絞りたいと思います。

『たとえチート能力を与えられても、本当に強くなるのか?』ということです。

確かに、マリオのスター能力をチートとしてつけてもらったんなら、まず戦闘自体が起きないんで強いです。でも、そういうのを初めて書く作品に書くと思う方って……まあ、偏見で申し訳ないんですが、前回話したとおり『無双系ゲーム』の影響を受けていると思うんです。だから、絶対勝利を確定させていたとしても、手に汗握る戦いをさせてみたいと思うでしょう。これを人は矛盾と呼びますが。

さて、というわけで、手に汗握る戦いを演じようとするなら、選択は2つ。一つは同じレベルのキャラを登場させる。ドラゴンボールですらインフレで大変なことになっていたのに、チートレベルでそれをやったらもうギャロップピングインフレ、いや、ハイパーインフレにもなりかねないと思うんですが、それはそれとして、ひとつの方策ではあります。

もう一つは、自分の能力に自分で制限をかける。なんだか余裕綽々で、『手を抜くな』と教えられている自分からすれば相当寒い気がします。まともな戦いを書くにはそうするしかない。相手は歴戦の手練になるんでしょうか。

さあ、ここからが問題。確かにチートのお陰で『主人公＞相手』かもしれない。ですが、経験値で言うと、『主人公＜相手』となります。普通主人公を自称しているなら、『主人公＜＜越えられない壁＜＜相手』となっていてもおかしくありません。いくら僕が運動神経なくとも、いくら相手がサッカーやバスケのエキスパートだったとしても、初めて竹刀を持ったような相手に負けやしません。僕が言いたいのはそういうことです。

いくらポテンシャルが高い（直訳すると可能性が高い）といえども、ポテンシャルはあくまでポテンシャルなんです。可能性は磨かなければ実力になりません。いくらチート能力を持っていたても、その意味において修行は絶対不可欠のもんだと思っています。

長々話してしまいましたが、チートそのものを批判しているんじゃないやありません。チートな能力を持った主人公にはそれ相応の活躍の場があると思います。今はちょっと思いつきませんが、簡便さを求めるには向いていないジャンルだと思うのは確かです。

第十二回 ライオンハート

タイトルは好きな歌のフレーズにする予定でしたが、出典書いたくらいじゃダメそうなのでやめました。

さて、前置きはこの辺にしておいて、僕の汚点と共に、今回は作品を完成させる意義について考えましょう。

僕は昔、『克己自彊』というエッセイを書いています。個人情報との関係で、このタイトルをあんまり出すのはよろしくないのですが、まあ三歩歩いて忘れてください。ですが、消してしまいました。別にネタに詰まったからではなく、相応に暗い（言い）訳がありました。……簡潔に行きます。

去る三月、私は一つの企画に参加しました。内容は、その結果完成したのが『わが里程標』だということにして割愛します。ですが、その企画は自己満足だと、ご指摘なされたお方がおりました。ですがね。僕は歪みねえ黄金の精神で行われていた企画だと思いましたし、みんなの感情が高揚しているところにわざわざ水をさすとはだらしねえ。そう思ったんです。

また兄貴ネタが出てしまったww 最近妙に気に入ってしまってますww

で、ここで難儀なのが僕の中にある黒豹精神（ここは動物占いを参照のこと）でした。やめときゃいいのに、怒りに任せてそういう行動に対する批判エッセイを書いてしまったんです。して、立て続

けに起きたのが盗作問題。ですが、僕はその内情を知らず、それを
ご指摘なされている御方々がただいたずらに人の感情を踏みにじり、
人を人とも思わぬような仰せをなされていると思ったので、そこに
素直に反応してしまったのです。

そしたら僕まで爆撃。その時に、僕が僕である全てを破壊された
ような気がしました。正に義は必ず伴うべき、それがある意味信念
だったのに、まさか義さえあれば正なんてどうでもいいと考えてい
る頭でっかちだと馬鹿にされるとは思わなかったのです。

何だか法家と儒家の戦いに見えるのは気のせいかな。低俗すぎるも
んね。

結果、自分なんて所詮クズなんだと思いました。執筆活動も、寒
く感じられる。何処にいても、心に大きな穴が開いてしまったよう
で虚しい。で、どう解決したかというところ、『わが里程標』にも『1・
1』評価を付けてくるなど、とことん泥をかけられたところに、レ
ヴィナスの『他性』を思い出したことでした。

所詮他人は他人でしかなく、自分は他人のことを理解するのは不
可能。また同時に、逆も然りというわけで。詳しいことは三月二十
日分の活報を見て欲しいのですが、自分を理解してもらおうとして
書いているものなんかあったって仕方ない、そう思って消してしま
ったんです。

ここで得た結論も間違いではないと思いますが、やはり作品
を消す選択は過ちだったのかもしれないですね。

『未完成の傑作より、完成された凡作』という言葉があるらしいで
す。まあ、未完の傑作が傑作足りえる場合もあるんですけどね。シ

ユーベルトの『未完成』とか。

まあでも、それはシューベルトが音楽家として完成されていたからであって、僕達未完成なアマチュア作家が未完成を持って傑作、秀作、良作と言わせるのは無理です。ならばどうするのは、愚問です。僕が言えた義理ではありませんが、完結させましょう。

僕は結局自分の思いを訴えるというところから離れることは出来ませんでした。だから再びこんなことをしています。みんなそうです。作家は、やはり自分の考えを訴えることが本分だと思います。『ぼくのかんがえたさいきょうせんし』を書くただけでなく、『とにかく読者に楽しんでもらいたい』から書いているだけではなく、『このテーマを以て読者に何を伝えるか』という根本的な部分が伴ってこそです。

上の部分はまた後日展開しますが、つまり僕が伝えたいのは、（前提として）一つのテーマを持ち、一つの考えを持って書いている以上、誰もが共感してくれるとは限らない。テーマを大きくすればするほど、誰かは反感を持ってくるかもしれない。ですが、それを受け入れる覚悟を持たないといけない。

受け入れる覚悟とは、誰その言葉にたいしてイエスマンとなることではありません。自分の考えにプライドを持つことだと思えます。絶対に折れない芯を貫いて、他人の意見で磨いて、ちゃんと完結させることが大事です。いきなり誰かが途中で話をやめたらがっかりしますよね。一回言い始めたなら、最後まで言い切って欲しい。そういうもんなんでしょうね。

自分の思いを理解してもらおうのではなく、自分の思いを通してテーマに関心を抱いてもらおう、考えてもらおう。それが僕の見つけ出し

た答えです。ですから、みなさん共感してくれとは言いません。みなさんも考えてください。

第十三回 刷り込み

はい。久しぶりです。

最近、『我が神を求め』にて、かなりでかい伏線を回収しました。かなりの自信作です。これは、長い間そういうもんだと刷り込み、後々ひっくり返してしまう、いわば『刷り込み』です。

例は、それこそ『我が神』を読んでいただきたいです。僕はあれ以上にいい例を思いつきません。それくらいに自信があります。あまり意識していないので例にはふさわしくないんですが、強いてあげるとするなら僕の完結作品『わが里程標』から、リリーの好意でしようか。

実は、そう見えているかは知りませんが、リリーはある程度ブラコン気味に書いています。まあ、恋愛対象と見ているというわけではありませんが、お兄ちゃん大好きが先行して、普通の恋愛に関してはまだ……という子に見せているつもりです。特に最初は。ほんとは兄ちゃんの肩につかまりたかったけど、代わりにカインにくっついたとか書いてますからね。ここでブラコンガルだと思ってくれば、心が読めるカインに抱きついたシーンだとか、絶世の美貌が手に入ると言われたときに、思わずカインの方を見たシーンだとかを、『ああ、好きなんだな』と確信されるのを防いで、『好きなの……?』みたいな思わせぶりなシーンに出来るんじゃないかと思ったり、なかったり。

こんな僕が偉そうにアドバイスしてしまいますが、この伏線を有効に活用するなら、嘘はつかないことです。別に動物と話せないとは誰も言いませんでしたし、カインの事が嫌いだななどは言ってい

ませんし、リリーのブラコンはある程度本当ですからね。

というか、ミステリの犯人じゃあるまいし、伏線を引くに当たって嘘を付くのはあまりよろしくないと思います。それで読者を騙したとしても、『この嘘つきめ』で終わってしまいますから。伏線を引く時に必要なのは、これが重要だ！ と押し付けるわけでもなく、単なる描写群に埋もれさせるでもなく、その丁度いいあんばいを探っていくことだと思いますね。そして読者に『ああ！ ここが重要だったのか！』とびっくりさせちゃったり。それが伏線を引く醍醐味かと。

聖騎士さんが活報論2010にてもっと深く語っております。理路整然としてわかりやすいのでオススメです

第十四回 調理道具の使い分け

以前評価を承った時に、僕は文章表現の在り方について調理道具で例えたことがあります。今考えてみると、端的に言うとしても驕った感じがあってやな奴だなあ、なんて後悔しきりなんです。一応今も交流があるので嫌われなくては済んだかな、なんて安堵してみたりしてます。

まあでも、ここは感想の場ではないので、思い切りその考えを言ってみようかな、と思います。こっからはちよいと碎けますね。よろしく願います。

さてさて、料理も文章も、上手くするには調理道具を使い分けることが大切なんです。そりゃあ、包丁一つで何でもやってやるぜい！　なんていう職人だっていらっしやるでしょ。最終的に目指す地点がそれだってかまいません、そりゃね。でも、僕らみたいなアマチュアが小説を書くにあたって、上手く書こう！　としてやたらと小難しい表現や、語彙を使ってみたいするのはどうなんですよ？　僕は、包丁で何でもやってやろうとは思いません。だって怖いもん。

まあ逆に、卵割り機だとか、そういったものを使えってわけじゃない。小説における卵割り機は『擬音』でしようかね。ポン！　ヒュルルル、バン！　パラララ。と、まあ、花火の擬音語ですが、こんなの小説に載せた日にゃあ、って感じですね。ただの料理でも、卵割り機使うなんて、なんだか情け無いでしょ？　え、使ってる？　……それは失礼しました。

抽象的な話になってしまふのは自覚していますが、お付き合い下さいよ？ 要は何を言いたいかと言いますと、やはり使い分けなんですよ。確かに、包丁でリンゴをくるくる剥けるのはすごい事ですし、リンゴをピーラーで剥くって、何だか格好悪いです。まあだからと言って、いちいちリンゴくるくるを見せつけられても何だか気分がよくありません。使いどころを考える、というのはそこですよ。

ですが、じゃがいもを包丁で剥くとなるとかなり辟易します。ポコポコしてるし、やりづらい。相当上手くないと剥けませんよね。ついでに、四苦八苦しているところを周りの人が見たら、きつと『ピーラーでよくね？』となることでしょう。これは、いわゆる『作った文章』に通ずる所があります。どちらにおいても、無理して素晴らしい人間に見せる必要はありません。身の丈に合わせて、ピーラーで剥いたほうが丁寧になりますし、何より周りからも疑問を抱かれはしません。小説についても同じこと、直喩よりも隠喩のほうがレベルが高く見えますが、直喩のほうがストレートに話を紡げることは多いです。

あ、最悪なのが玉ねぎを包丁で剥こうとすることです。手でむきましようよ。簡単な描写で済むなら、それに越したことはありません。細かい所まで、変に凝ろうとしてませんか？

わかりにくかったでしょうか。でも僕はそんな風に思います。卵割り機は論外として、簡単な描写——ピーラーだけで料理なんかできませんよね。でも、凝った描写——包丁だけで料理は出来るかもしれないんですが、手馴れてないのにやったら失敗必至です。確かに、料理においての作る姿、小説における表現だって評価されます。ですが、一番大事なことって、料理なら料理そのもの、小説なら物語だと思っています。いくら使いやすかろうが、高級だろうが、調理道具

も表現も、それらを創りだす道具に過ぎませんからね。

わかりにくかったですね。ごめんなさいw

第十五回 主人公のキャラあれこれ……熱血

小説を家に例えるならば、主人公は家主です。あなたが家主なら、家は自分の住みよいようにするでしょう。ですから、主人公の住みよい家にしてやるのが、スムーズな作品に繋がると思います。キャラ小説に当てはまる考えですが、ストーリー小説にも十分当てはまると思います。誤解を招かないようにいいますが、住みよいというのは別に苦労しないとかそういう意味じゃないです。詳しくは次で。

物語のあらすじを作る上で、主人公像を全く決めずに走りだすなんて僕は自殺行為だと思います。容姿の特徴、性格の特徴それぞれ一つくらいは決めてから取り組むと思います。その特徴に物語を合わせるか、物語に特徴を合わせるかでキャラ小説かストーリー小説かに分かれると思います。

で、その主人公の、性格上の特徴をとりあえず分けて考察してみようかな、なんて考えてます。準備はよろしいですか？ まずは今日が一人目です。

『何だかわかんねえけど、宇宙キター——（。▽。）——！！』（b
y如月弦太朗）

まずわかりやすいのが、熱血タイプです。アカレンジャーですねw 一昔前のスポーツ漫画は全部このタイプですよね。努力家で、正義感に厚い。仲間を大切にするようなことをさせて一番似合うタイプです。昭和ライダーも大体このタイプですw

僕的には、一番主人公させられるタイプなんじゃないでしょうか。というか、熱い展開にしようとしたら、どうしてもこのキャラの思考に近づかせないといけない。どんなにクールに走らせようとしても、スレさせても、このキャラの影がちらつくこと山のごとし、ではないでしょうか。そこはちゃんと手綱をとってあげてくださいよ。展開の為にキャラがずれると、大体この熱血タイプになっている…何ていうこともあったりして。

ただ、最近は過去に流行り過ぎて時代錯誤気味な可能性もあります。アンモナイトみたいですねw 暑苦しい人間は引かれ気味になってしまふ時代というか、寂しいです。

熱血に合う物語は、スポ根、戦隊モノ、刑事モノ……？ 何だかどれにしても昭和の雰囲気が漂ってます。でも、熱血が廃れた今敢えて、ここに挑んでみるのもありでしょうね。

最後に、僕的に似合う属性を。

- ・ 赤、炎が好き
- ・ 愛すべきバカ
- ・ 不良？
- ・ 優しい
- ・ リーダー
- ・ 猪突猛進

皆さんの意見もお待ちしております♪

第十六回 主人公のキャラあれこれ……クール

『俺に夢はない。でもな、夢を守ることは出来る!』 (b y 乾巧)

というわけでして、主人公のキャラ考察、熱血とくればクールを考察しないわけにいかないじゃないですか! というわけで、クールキャラを考察します。

クールなキャラ。昔は物言わぬ努力家ないし天才みたいな、スポ根漫画におけるライバルはこのキャラが席巻していたわけですが、最近の漫画の傾向(と言ってもよくわかりませんが)って、ここらへんが主人公としてやや台頭しつつあると思います。まあ、クールにも色々あるんですね。根っこは一緒の熱血ですが、クールは根っこも違ったり。だから書く分には、僕は少々苦手です。

熱血にはステレオタイプというのがいます。例えば、『もつと熱くなれよお!』みたいなw ですが、クールには存在しない気がします。クールなキャラは? と言われて思い浮かべるのは人それぞれかと。コナンも推理中は冷静をクールと捉えるならクールです。アナゴさんも、感情の起伏が少ないという意味でクールを捉えるならクールですw つまるところ、クールというやつには付加属性が必要不可欠なのでは? と僕は思うわけです。

でもって、ありがちなのが『実は熱血』ですw 普段はクールぶってる、とかいうやつですね。まあ、コナンもその例ですし、それが悪いなんて全く言えません。むしろクールキャラで人気が出るのはやはりこのタイプじゃないですかね。ギャップ萌え? ってやつでしょうか。というか、クールというのは基本的に感情の起伏が緩いのをクールと言うんでしょうから、感情の起伏を表そうとしたら

その血を結局はあつたためないといけないんですね。

……つまり、どんなキャラも熱血からは逃れられない……？

まあ置いておきましょう。実は熱血で売ったらクールというものを否定していることになると思われます。クールを全面に押し出してこそ、完全なるクール主人公を演出できるんです。それを演出できるステージと言ったら、やはり推理ものだと思いますね。

恋愛だとか、ファンタジーだとか、そういう『冒険』がつきものの分野で、感情を動かしづらいキャラを主人公に据えるのは結構難しい部分があるかもです。冷暖房になってしまいうるキャラが多いのはそのためだと思います。『我が神を求め』の主人公（宣伝w）エディも、クールとは違いますが、冷暖房っぽい所が存在します。それだけ、感情移入させるためには主人公自身のメンタルを動かさなきゃいけないんですね。

一方、推理ものは、基本的には危険から遠ざかった場所で話を展開できます。僕が完全なクールキャラとして思いつくのは、『探偵ガリレオ』の湯川学ですかね。彼は向き合ったとしても死体までなので、身の危険もないし、感情を高ぶらせる必要もない。だからクールでいられるんだと思ったり、なかったり。

どうやら、クール一本で生きて行くのは世の中難しそうです。

付加属性……

- ・ 激情家
- ・ 偏屈
- ・ 天才

・無口

・世の中舐めてる（あんまよくないかな……）

・斜に構える（これもちよつと……）

・余裕綽々

うーん……主人公にふさわしい属性が思いつかん。

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/n2620v/>

克己残心の小説自習室

2011年11月4日07時04分発行