

---

# 物語 『仮題』 の仮 ~物語の作り方~

たなかさん

---

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】

物語 『仮題』 の仮 ～ 物語の作り方

### 【Nコード】

N3258W

### 【作者名】

たなかさん

### 【あらすじ】

初めて物語を作るにあたって、その下書きを作るための設定等を考えるための落書きです。本来であれば公開するような内容ではないかと思いますが、他の方から感想やアドバイスを頂けたり、自分の思考が他の方の参考になることもあるかと思い、初めて物語を作る過程自体を、ひとつの作品としてみたいと思います。

なお、今後執筆する予定の「物語『仮題』」および、初作品のネタバレが大いにあります。ご了承ください。

初めての物語を作り終える前に挫折する可能性も大いにあります。…が、それもひとつの物語という事です。

## はじめに

著者である私自身は、小説を読むのは好きですが、過去に小説作品を執筆したことはありませんし、小説や文章の書き方について具体的に学んだこともありません。

初めて作品を執筆しようと思った理由には、「自らの手で、他の人が楽しんでくれる作品を作りたい」という欲求もあります。が、初執筆を目指す現実的な目的としては、自分で執筆することを実際に体験してみることが、他の作者の方の表現の仕方、作品の作り方などについても、ひとつひとつの工夫を感じ取り、より作品を深く楽しむことができたかな と思っています。

物語の作り方としては、以下のような段階を踏む予定です。

- 1：物語の設定を考える
- 2：物語のプロットを考える・整理する
- 3：物語『仮題』を執筆する この段階では下書きのようなもの
- 4：物語『仮題』の表現の推敲・肉付けを行い、正式な物語に仕上げる

私自身は、過去に文章作品を作ったことはありませんので、私の物語の作り方が一般的なものかどうかは分かりませんが、私自身の過去の他の経験から「物語の作り方」を考えてみようと思っています。またその方法が、もし他の作者様の参考になることがあれば、非常に嬉しく思います。

今回は物語が長すぎても短すぎても、まとめ上げることや完結することが難しくなると思いますので、現段階では、10万字・10〜20話程度の物語を作ることを目標としています。

繰り返しになりますが、今後私自身が書く文章は初めての執筆であり、この「はじめに」を含めて、気づいた点については積極的に推敲・改訂を行いたいと思っております。投稿された文章が、後に大きく変更されていることもあり得るかと思いますが、ご了承頂ければと思います。

次回より、物語作りの第一歩の段階に入りたいと思います。

## 舞台設定 その1

物語がどのような舞台上で進むのか、が一番最初に考えられるべきことだと思えます。現在の「小説を読もう」のサイトでは、「異世界」の舞台で「現代の主人公」が活躍する という作品が多く見られる印象を受けます。

もちろん、この設定の作品も非常に面白いものが多く楽しく読ませて頂いていますが、やはり同設定上の話が多くあると、読者としては違う設定の作品が読みたくなることもあるかもしれません。

自身で作品を作るにあたって、面白い・人気のある作品に類似した設定で作品を考えたくありませんが、今回は先入観に囚われないよう、ブレインストーミングに近い形式で、物語にどのような舞台設定が考えられるかを、できる限り数多く検討してみたいと思います。

### 時系列

「現在自分が生活している世界観」「過去の歴史・物語に基づく世界観」「空想される未来の世界観」「現在の世界観とは別の異世界の世界観」などが考えられます。

(例)の部分に具体的な作品名を記載していますが、自身のイメージを明確にするためであり、物語に対して他の意図等はありません。

- 過去 -

・ 恐竜 / 石器時代等

文明が無い世界での人や神を描く

(例) 漂流教室・エデンの檻

・ 奈良 / 平安時代

公家や武家、貴族などの生活・恋愛について描く

陰陽師や妖怪についての物語もこの時代の話が多い印象

(例) 源氏物語

・ 戦国時代

戦国の世で、各国の合戦の勝ち負けや武将の出世、人間模様などを描く

(例) 花の慶次、大河ドラマ各種

・ 江戸時代 / 幕末

江戸の文化や武士の生き方を描く

幕末については、倒幕・新選組を題材とした物語

(例) 剣客商売、バガボンド、新選組、JIN

・ 明治 / 大正時代

文明開化、西洋文化の流入といった世界観

(例) サクラ大戦、はいからさんが通る

・ 戦時中

戦時中における人間模様、もしあの時のIF的な空想物語を描く

(例) 男たちの大和

・高度成長期

古き良き時代というイメージの日常生活を描く

(例) 三丁目の夕日

・中世ヨーロッパ/三国志時代

他国の過去の時代の世界観

(例) 三国志、ベルサイユのばら

- 現在 -

・現在

現在の世界観に合った作品を描く

日常を描いたもの、スポーツ等を描いたもの、

恋愛を描いたもの、ミステリー(事件)を描いたもの 等

時代背景等を考慮する必要がないため、多くの物語はこの時系列で描かれる

- 未来 -

・近未来

現在から非常に近い形で、想像される未来を描く

一部分のみが現在と異なるパラレルワールドに近い舞台も含む

(例) ドラえもん、バック・トゥ・ザ・フューチャー2



・未来

発展した技術、宇宙空間への進出等、空想される未来を描く

(例) 機動戦士ガンダム、エヴァンゲリオン

- 異世界 -

考えられる時系列ではなく、現実にはあり得ないと思われる世界観で描く

いわゆるファンタジー小説の多くはこの世界観

(例) ドラゴンクエスト、ファイナルファンタジー、ドラゴンボール

時系列を列挙しただけでも、当初想像してた以上の世界観がでてきました。次回は、物語のジャンルの観点から舞台設定を考えてみたいと思います。

## 舞台設定 その2

物語を描くにあたって、その文章は読者のなんらかの感情を揺さぶるモノであり、そういった物語が読んで「面白い」と感じるものだと思います。もちろん、これらの感情はひとつに限定されるものではなく、ひとつの物語においても喜怒哀楽と様々あることはおかしくありません。物語の設定を考える上で、自分の作品が読者のどういった感情を揺さぶるモノであるのか、という点についても考慮しておくべきだと思います。

読者への感動を押し付けるような、「あざとい」表現を多用するようなことで、逆に読者が冷めてしまうということも考えられます。それを意識しすぎて「読者に媚びずに自分の好きなように描く」などと考えてしまいがちですが、自分が思いついたことをただ書き連ねただけでは、物語として成り立ちません。例え失敗することがあっても、物語を作る上では、読者に対して「何を魅せる」のか、を意識した上で考えるべきだと思います。

## 読者の感情

自身が読者として物語を読んだ場合に、「どのような感情を持つか」「どのような作品を面白いと感じるか」について、検討したいと思います。

- 笑い -

ギャグ・コメディなど、面白い会話や表現で楽しい気分を感じさせる

いわゆる「シリアス系」の作品であっても、キャラクターの掛け合いでこういった部分を含むことは多く、「緊張と緩和」を考える上でも重要

(例) ピューと吹く! ジャガー

- ほのぼの -

上記の「笑い」と似た感情であるが、「面白くて笑う」というよりも、安心感や安堵感という感じ

家族愛を感じる場面や、子供・小動物等の可愛らしい行動に対して感じる人が多い

(例) よつばと!

- 興奮 -

戦闘シーンや、スポーツの対戦シーンなど、その場面に引き込まれるような感情

この感情を強く感じる物語に対して、「面白い物語」と感じる人が多い

(例) バガボンド、ピアノの森

- 感動 -

物語を読んで涙を流すかどうかが最も分かりやすい

人物の出会いや別れ、なんらかの行動に対する結果の成功や失敗等、キャラクターに感情移入して感じる人が多い

スポーツモノ、恋愛モノ、家族モノ等、特に物語のジャンルを問わず描かれている印象

(例) 君に届け

- 共感 -

特に多いと感じるのは恋愛モノ

自身の経験から想像しやすいようなシーンを描くことによって、キャラクターに対して感情移入がしやすい

いわゆる「あるある」と区別することが難しいが、「共感」ができると「感動」や「興奮」が感じやすくなる

- 恐怖・緊張 -

怖いものに襲われる場面や、何が起こるか分からないという緊張感非日常的なシーンで感じる事が多く、日常との乖離を楽しむという要素もあるのかもしれない

(例) バイオハザード

- 怒り -

理不尽な出来事、悪役のキャラクターに対して感じる

比較的感情をいだきやすく、これに相對するキャラクター（主に主人公）に感情移入がしやすくなる印象

- 落胆 -

上記の「怒り」を超えるような理不尽な出来事が起こった場合に感じる

キャラクターの死、恋愛対象のキャラクターが襲われてしまう等大きな負の感情であるため、感情の大きなギャップを作ることができると考えられるが、

同時に物語全体に対して負の印象を作ってしまう可能性もある

個人的にはこの感情を感じるようなシーンはあまり好きではない

- 感心・納得 -

自分が知らなかった出来事や、新しい考え方を物語の中で見せられた時に感じる

論理的な思考を面白いと感じる程度のものから、自身の価値観が変化してしまうようなものもありえる

(例) ドラゴン桜、ミステリー小説、ライターゲーム

- 願望・理想 -

自分が想像の中に描く良い立場や環境、そういったものが描かれている時に感じる

いわゆる「ハーレムモノ」「俺tueeモノ」等、実際には満たされにくい願望が物語内で代わりに満たされる

- 趣 -

文章表現自体の美しさや、物語の世界観を表す中で感じる美しさあまり読むことは無いが、純文学作品の中で感じることが多い物語というよりは、文章表現自体に対して感じるもの

(例) 夜は短し歩けよ乙女

読者に対して何を「魅せる」のかは、物語を考える上でも重要です。「恋愛モノを描きたいので、読者を感動させるような物語」と作るのか、「読者を感動させるような物語を描きたいので、恋愛モノの物語」を作るのか、どちらが正しい形であるのかは分かりませんが、物語を考える上で読者の感情を考えること自体は必要不可欠

なものだと思いません。

今回は予定からはずれて読者の感情について検討を行いました。次回は、これを踏まえて物語のジャンルについて検討したいと思います。

## 物語のジャンル

物語はその内容によって、様々なジャンル付けがされています。

物語を作る際、どんな内容をメインとするかによって、物語の大筋が決まると言えるでしょう。当然、同じテーマで描いた作品は比較的類似の作品となり、それが同じ「ジャンル」付けがされています。

通常は「描きたいモノ」があり、そこから作られた物語が他の作品と比較されてジャンル付けされるものと思いますが、私自身は物語を作ること自体が先にあるため、どのようなジャンル/テーマが考えられるかを検討し、その中から描きやすいテーマ・面白そうなテーマを検討したいと思います。

なお、下記ジャンル付けは、私個人が内容を整理するために独自で行ったものであり、一般的なものとは異なるものもあります。

## 物語のジャンル

- 恋愛 -

恋愛について描かれる物語

多くの人が経験することであり、多くの人の理解・共感が得られやすいジャンルと思われる

女性向けの物語は「恋愛」を主題とした物語が多い印象

- ギャグ -

読者を「笑わせる」ことを目的とした物語

文字だけで表現することが難しいためか、「ギャグ小説」と呼ばれ

るものはあまり見かけない

- ファンタジー -

現実にはないものを描いた物語、「剣と魔法の世界」と言われるものが多い

多くの場合は戦闘を描くシーンが多くなる

- 戦闘 -

個人の戦闘を描いた物語

ファンタジーや戦国の物語で描かれることが多い

特にファンタジーでの戦闘シーンは現実に起こりえないシーンであるため、作者の想像によって描かれていても読者に違和感を与えにくいと思われる

- 知略・智謀 -

個々の戦闘ではなく、戦国時代の戦争等の中での頭脳戦を描く

三国志・戦国時代の物語や「L I A R G A M E」のような物語

思考を楽しむという意味では後述の「ミステリー」と近いかもしれない

- スポーツ -

スポーツの試合や練習について描く

下記の「文化」等のジャンルに含まれるものだが、「スポ根」などスポーツに特化した物語は多い

描くテーマに関するある程度の知識が必要となり、内容の浅さや現実離れした展開は、読者に違和感を与えて、物語に入り込めなくな



ることが考えられる

- 文化 / 職業 / 趣味 -

基本的には「スポーツ」のジャンルと同様

ピアノ・将棋・囲碁・弁護士・アイドル等、ある特定のテーマで物語を描く

ほぼ無数のテーマが考えられ、マイナーなテーマは描くのが難しい部分はあるものの、物語の目新しさを出しやすいと思われる

- ミステリー -

物語内である「謎」が起こり、その解決までへの展開を描く

殺人事件をテーマにしたものが多いが、「落し物から落とし主の人物像を推理する」など日常的なミステリーもある

個人的には「小説」と言われた時にミステリー小説を連想しがち

- ホラー / サスペンス -

幽霊や殺人者などの恐怖を描く

「かまいたちの夜」のようにミステリーと合わせて描かれることも多い

- 日常 -

ごく日常的な中の面白い一面を描く

「サザエさん」「クレヨンしんちゃん」などが一例

オムニバス（短編）の形式で描かれることが多く終わりがないため長続きしやすい、反面ダラダラしてしまうこともあり

- 教養 -

あるテーマに関しての教養を深められるような物語

「ドラゴン桜」「美味しんぼ」などのイメージ

- エロ -

官能小説・ハーレクイン小説などのようなもの

「小説を読もう」のサイトでは多分描けないと思うが、ジャンルとしては立派に確立されている

「恋愛」についてより深い描写を描きたい場合にエロ要素を含む場合もある

物語の大筋を考える下地は準備できたと思うので、次回は実際に物語の設定を検討してみたいと思います。

## 物語の舞台設定を考える その1

前回までに、物語の舞台設定やジャンルについて整理してみました。一般的には「こういつた物語が描きたい」というモノがあつた上で作品を作っていくものと思いますが、今回は整理した情報を基に、「自分が描ける作品」を検討していきたいと思います。

### - 物語の時代について -

現代と同じ時間軸で進められる物語が最も描きやすいと思われる。過去や未来を舞台とする場合、その時代の時代背景を理解し、その背景に沿って物語が展開されないと、物語に違和感が生じてしまい、物語の本質とは別のところで読者の気持ちを萎えさせてしまうことが考えられます。

また主人公がタイムスリップを行うような物語の場合も、タイムパラドックスを連想させるような場面を描いたりすると、矛盾を感じてしまうことで物語に入りこめなくなることがあります。

異世界の設定の場合、その世界観は作者に委ねられるため、読者が違和感を感じることは少なくなると思いますが、世界観が設定されておらずあやふやだったり、現実世界と矛盾するような場面が多発すると、同じようなことが起こるでしょう。

物語の設定や世界観を伝える文章を含めることによって、こういった違和感解消することはできると思いますが、今回の物語についてはあまり壮大な物語にするつもりはありませんので、説明となるような文章が長々と続くのはあまり好ましくありません。

そういったことを考慮すると、舞台背景は現代で描くのが無難そうですね。数多くの作品が描かれている異世界の設定も比較的描きやすそうですが、舞台背景をあまり意識させないような物語が良いかもしれません。

- 物語のジャンルについて -

物語のジャンルについては、向き・不向きがあるように思います。もちろん、学習・練習すれば描けないジャンルは無いと思いますが、今回は「自分が現時点描きやすいジャンル」で考えてみたいと思います。

まず「スポーツ」「文化」「ミステリー」といったジャンルは、少なからず専門的な知識が必要となります。特に「ミステリー」については物語の中心となる『トリック』が重要となるため、今回の題材としては難しく感じます。「スポーツ」や「文化」についてはテーマが無数に考えられるため、「知識が必要」というよりは、「自分が知識のあるテーマを選ぶ」というように考えればよく、選びやすいジャンルかもしれません。

「ホラー」「サスペンス」「エロ」のジャンルでは、専門的な知識というよりは、文章での描写の能力が必要となりそうです。初執筆で文章力に自信というものは中々難しいですし、そもそも投稿させて頂くサイトに不適な内容となりそうですので、これらのジャンルはまず無いでしょう。

「ファンタジー」は比較的描きやすいジャンルかもしれませんが、ただ、こちらのサイトでも数多くのファンタジー作品が掲載されて

おり、多少のお腹いっぱい感はいなめません。また、「主人公がファンタジー世界で戦う」というだけの物語では、なんの物語なのか分からずフラフラしてしまいそうです。ファンタジーを描くのであれば、舞台と合わせて物語になんらかのテーマを考えたい気がします。「戦闘」モノの物語についても、ほぼ同様でしょうか。

「恋愛」ジャンルについては、専門知識は必要ありませんが、キャラクターの心理描写が重要になります。他のテーマの中に恋愛要素を盛り込むという形もありますが、「恋愛」をメインとする場合かなり難しくなりそうです。また私個人の問題として、恋愛が苦手な方ですので、そういった意味でも選ぶジャンルとしては敷居が高いかもしれません。

「日常」ジャンルの物語については、知識や文章力以上に、登場人物・キャラクターの影響が大きいです。个性的で面白いキャラクターが設定できれば、あとは、キャラクターが勝手に動いてくれるのに任せるのみです。ただ、今回については中編程度の物語を目標としているため、日常を描くような物語は向いてないかと思えます。

描きやすい舞台背景という条件で考えてみましたが、現時点では「現代」もしくは「異世界」を舞台として、「文化」「スポーツ」「恋愛」に関する物語を考えてみる というのが良さそうです。か。次回は、もう少し具体的な物語の設定を考えつつ、舞台の組み合わせを検討したいと思います。

## 物語の舞台設定を考える その2

前回、それぞれの設定について考えたことを踏まえた上で、どのような舞台設定が考えられるか、色々な組み合わせを試しつつ検討してみます。予想外の組み合わせから、斬新な物語が思い浮かぶこともあるかもしれません。

- 現代 + 新入社員 -  
新入社員を主人公にその心情や成長を描く、主に「あるある」を中心とするような物語

パツと思いき浮かんだ設定の中では描きやすそうで有力候補だが、物語にヤマを作るのは難しそう

- 異世界 + ミステリー -  
異世界を舞台としたミステリー、ありそうで無い感もあり、組み合わせとしては非常に面白そう  
ただし、「魔法」の扱いによっては全てが台無しになる可能性が高い  
「犯人は密室から瞬間移動で逃げました！」  
「この宝石の落とし主が見つかりました、魔力探査で」  
このような話は、当然ミステリーとして成り立たなくなるので、世界観の設定は重要

- 戦国時代 + スポーツ -  
以前どこかで、戦国時代の「合戦の代わりに野球で勝負する」というマンガを読んだことがある気がするが、「その時代で現代のスポ

「ツを行う」という事に何らかの理由がないと物語が成り立たなくなる

時代背景と文化が合わないため、スポーツモノは相性が悪そう

- 戦国時代 or 異世界 + 政治家 -

市長・市議会議員のような主人公が、戦国時代や異世界で政治を行うという物語

現代の政治が、戦国の世にあった場合にどうなるのかという観点から描く

現代文明を歴史に持ち込むという形式は類似のものが多くあるが、物語としては悪くない組み合わせ

- 現代 + 冒険 -

SFな要素を含まない場合は、主人公を子供にするのが考えやすそう、「Stand By Me」のイメージ

大人にとっては他愛もない事でも、子供にとっては大きな冒険という形

純文学の作品に近い形かもしれない

- 現代 + 恋愛 -

恋愛に縁のない男の、恋愛に縁の無い生活の中での、せめてもの努力を描く

「恋愛」モノと言えるかは微妙だが、教養の意味もこめてのあるあるネタ

結果、美人とくっついてハッピーエンド というのはありふれ過ぎているので、オチには一工夫欲しくなる

- 現代+勇者 -

「現代人が異世界に勇者として召喚される」という設定がありふれているのであれば、反対の物語を考えてみる

「異世界の勇者が現代に召喚され」た場合、現代日本で何ができるのか、何をするのかを描く

「コンビニでアルバイトをする世界最強の勇者」という響きは――考の余地はあるかもしれない

- 現代+ミステリー -

日常のプチミステリー

若い夫婦が日々あった不思議を夕食の会話で話していく  
多分オムニバス形式

他にも、「珠算」「詩人」「衣類売り場の店員」「競馬予想師」等、考えた設定は数多くあります。すでに、マンガやドラマで利用されている設定も含めて、物語の設定は無数に考えることができます。在人気のある他の作品設定や、自分の過去の作品の設定にとらわれず、考えうる様々な設定を検討してみると、新しい作品のアイデアが生まれやすいかもしれません。

とはいいつつ、今回は描きやすそうな「現代+勇者」の設定で物語考えてみようかと思えます。キャラ設定やプロットを検討する段階で先が見えなければ、他の設定を再検討することもあると思います。次回は、大まかなストーリーと主要キャラクターについて



考えてみたいと思います。

## 登場人物を考える

物語の舞台背景や設定が決まったら、次は登場人物について検討します。どのような性格の登場人物が登場するかによって、物語の内容が決まると言っても過言ではありません。登場人物を上手く設定できれば、あとは大まかな流れに沿って動いてくれるそれぞれの登場人物を描いていくだけです。

物語の登場人物となりうる設定を考えてみます。

### - 主人公 -

物語に絶対に必要となる人物です。人称などの描き方に関わらず、主にこの主人公の視点で物語は進む

主人公が物語のキーマンと異なると（ミステリーの犯人視点、勇者の仲間視点）物語が進む場合もあるが、多くの場合は「物語の主役＝主人公」となる

### - ヒロイン -

ここでは主人公の周辺の人物で、近しい異性の登場人物とする  
多かれ少なかれ主人公との恋愛要素が描かれることが多い

主人公とヒロインの関係が物語の中心となることが多いが、特に必須の登場人物というわけではなく、

スポーツなどの少年マンガなどでは重要でないポジションで描かれる事も多い

- 仲間/友人 -  
物語の中で主人公が目的を達成する過程で、協力や助言を行っていく人物

この中に異性が含まれる場合、ヒロインの役割を兼ねる場合も多い

- 上司/上役 -

物語の中で主人公に対して、なんらかの目的を与える役割の登場人物  
主人公が所属する組織の上司や国の王様など

主人公を指導する師匠の立場であったり、最終的に敵対する場合もありうる

- 好敵手/敵役 -

主人公の目的に対して、その達成の障害となる人物  
必ずしも人物とは限らず、組織やなんらかの物体、謎を解くなどの場合もありうる

敵役がその物語の完了後に仲間の立場になる というのも良くあるパターン

恋愛モノの物語でも、主人公の恋敵となる人物はほぼ必ず登場する

- その他 -

物語の大きな目的の中で発生する、小さな物語を彩る人物など  
主人公の周囲の人間の人間関係を描くサブストーリーや、立ち寄った街だけのチョイヒロイン等

上記の主要人物との関係性を考えながら、物語に合わせて追加していく形で良いと思われる

登場人物について整理したところで、今回の物語である「現代＋異界の勇者」という設定に合わせて、各登場人物について具体的に検討してみます。

- 主人公について -

基本的には主な読者と同じ性別・年代であると感情移入がしやすくなります。同様に主人公の感情を描く際に作者と同性であると、より現実に近い思考・行動をさせることができます。「小説を読もう」のサイトでは男性主人公の人気作品が多く、M1層（20～34歳）付近の読者が多いと考えられるので、読者が経験している感情移入がしやすい、20歳前後の男性を主人公とするのが良いと思います。

- ヒロインについて -

今回の物語では恋愛要素を多くしたくないため、ヒロインポジションは空白にすることを考えています。「現代に出現した主人公をヒロインが拾う」というようなコテコテの恋愛展開も考えられますが、「現代に異分子となる人物が表れた場合どんなドラマがあるか」という物語を描いてみたいと思っていますので、安易な恋愛展開に流れそうな設定はなるべく避けたいです。

- 友人 について -

ヒロインに近いポジションに同性の現代人を設定します。主人公を助け、面倒を見て、常識のズレを教える、主人公の友人になりや

すく、より読者層に近い人物像で描きたいと思います。

- 上司について -

現代の中で主人公が出会う人物、主に年上の人物になります。異なる世界の中で、主人公に新しい価値観を伝える役割となります。人間関係を考えると、「友人」役の両親、もしくは、場面ごとに現れる複数人の人物 となりまそうです。

- 敵役について -

異世界の人間という調査対象に対して興味を持つ、政府の研究機関なども考えられます。ですが、今回の物語ではなんの後ろ盾も持たない人間が生活する中で、「世間の荒波」に対して、主人公がどう乗り越えて行くか を描きたいと思います。

主要な登場人物は2名しか決まりませんでした。一応物語の大筋を考えられる段階まで来たかと思えます。次回は、物語のプロットを考える前段階として、小さな物語を思いつつままた考えてみたいと思います。

## 登場人物を考える（後書き）

自分の文章を見てくださった方が、ユニーク20アクセスもありました。この数が多いのか少ないのかは分かりませんが、多くの方に文章を見て頂いているというのは、文章を書く励みになります。

物語が完成できるように頑張りたいです……

## 【余談】面白いと感じる物語について

物語を作ろうと思いついた後も、様々な文章を読ませて頂いていきます。今回は、自身の物語の内容についてはちよっとお休みして、「面白い」と思った物語について考えてみたいと思います。

「面白い」と思った物語について色々考えてみたところ、次の3点のいずれかの要素を含んでいる と思いました。

- 1：物語の設定（世界観／キャラクター）が斬新であったり、面白いものである
- 2：人物の描き方、感情の表現や人間模様の表現が上手である
- 3：風景・情景等の描写、言い回しが上手である

もちろん、面白い物語の中では、上記の要素ひとつではなく、複数の要素を含んでいる場合が多いです。私自身がこういった物語を作れるように目指すべく、それぞれの要素についてももう少し詳細に分析してみます。なお、今回も分析の中で具体的作品名に触れることがありますが、自身の思考を具体的なイメージで整理するためであり、作品に対して何かを意図する事ではない旨、ご了承くださいねと思います。

### - 物語の設定について -

物語の舞台、登場するキャラクター、物語の内容、といった大き

な設定の部分で、他の作品にあまり見られないもの、読者の関心を引く内容であると、まず「読んでみたい」と思う作品になると思います。また、文章の内容自体が他の作品と比較して、特に秀でているわけではなくても、面白い設定によって生み出された登場人物を動かすだけでも、面白い物語となります。

二次創作の作品も良く読みますが、二次創作作品はこの設定部分を安定させることができます。既存の作品の設定ですので「斬新さ」は無くなりませんが、すでに「面白い」と分かっている設定を利用します。その登場人物を動かすだけで、自分自身で設定を作る場合と比較して、面白い物語を作りやすい部分はあるでしょう。

ただ、設定が面白いと感じた作品でも、内容や表現がイマイチですと、物語途中で読了してしまうこともあります。そういう意味では、後述の要素よりも重要度は高くないと思いますが、「とりあえず読み始めてもらう」「手にとってもらう」という点においては、一番影響が大きいかもしれません。

- 人物の描き方について -

面白いと感じる作品の多くが、この部分の表現の上手さだと思います。印象に残っている作品では、マンガ「君に届け」、ニコニコ動画内にある「キミがその目でみるものは」涙無くして見られなかった作品です。

どういったことをテーマにするかは作品によって異なりますが、登場人物のセリフ・行動・仕草などで登場人物の気持ちや表現され



ます。直接的な感情を表す文章があることもありますが、合わせて「会話をどもる」「赤面する」「ジト目をする」「モノにヤツ当たりする」など、会話や行動に感情があらわれます。

「キミがその目でみるものは」の作品の文章内では、それぞれ登場人物について様々な表現がされているのに比較して、情景などを表現する文章はあまり多くない印象です。人物について描く場合は、あまり難しい言い回しをすることはないので、風景描写などの表現と両方を多用すると、文章にまとまりがなくなってしまうように感じるからかもしれません。

(1) その言葉を聞くと、彼の表情は徐々に血の気が引き、真つ青になった。

(2) その言葉を聞くと、彼の表情は光の届かない深海のような青さになった。

自分の文章の稚拙さもありますので、この例文が分かりやすいは疑問ですが、人物に関する形容をする場合には、(2)のような表現はしないように思えます。もちろん実際にこういった表現を使うことは無いと思いますが、両方を多用することによって、様々な箇所でこれらの表現が混在することになり、似たような違和感を感じてしまうことになりかねません。

人物表現と情景表現については、両方に力を入れるのではなく、「どちらかが主、どちらかが従」くらいの感覚で丁度いいのかもしれませんが。

「小説を読もう」サイト内に投稿されている、「へっばこ鬼日記」の作品内では、こういった情景の表現が非常に綺麗に感じられます。この表現の上手さ自体は、物語を描くにあたって必須のものではないと自分は考えていますが、起こった出来事だけを淡々と描く物語と比べると、上手い情景描写があることによつて物語に入り込みやすくなり、「面白い物語」と感じる人が多いです。

これらの表現がしつくり来なかったり、あまりに多くなると、文章が野暮ったく感じることもあります。物語の内容に加えて「情景の美しさ」を表現するには、少なからず必要になるでしょう。

今回考えた内容については、「文章力」の話であり、一朝一夕で簡単に手に入れられるものではありません。ただ「面白い物語」を作る上で必要となることであり、「できないから」とあきらめて淡々と文章を書くのではなく、自分の拙い文章の中でも、こういった表現を少しでも取り入れられるように意識したいところです。

## 物語のプロットを作る意味

これまでに考えた設定を基に、物語のプロットを考えます。Wikipediaからの抜粋ですが、プロットとは「小説・戯曲・映画・漫画等の創作物における、枠組み・構成のこと」と記載されています。厳密には異なると思いますが、「物語のあらすじ」と考えてもいいかもしれません。

自身の物語のプロットを考える前に、「プロットを作る」ということ自体についても少し考えてみたいと思います。もちろん物語を作る上で、おおまかなストーリーの流れを考えていないと、描くことすらできないと思いますが、ある程度きちんとしたプロット（構成）は、考えずに描いている方も少なくないかもしれません。

次の2点から、今回の作品ではプロットを重視してしっかり作りたいと考えています。

- ・ 作品をきちんと完結されるため
- ・ 物語の内容に一貫性を持たせるため

まず、プロットがきちんと決まっていないと、「どのような終わり方をするか」が決まりません。長期連載をすることが必要な商業作家の方であれば、このような描き方も必要になるかと思いますが、私のような立場であれば、「作品を長く続ける」ことよりも「描きたいことをきちんと描ききる」ことの方がより重要に思えます。思いつきのまま描いてむやみに作品を伸ばすのではなく、最初に描きたいと思ったことを描ききり、ひとつの作品を完成させることを目

指したいと思います。

また、自身のためという意味でも、上手くいった作品の設定にこだわり続けるよりも、ひとつの作品を完成させて、また新たな作品を作り上げる方が、物語を作る能力の向上にも繋がるでしょう。

次に、内容の一貫性についてですが、これは主に「伏線」のことを考えればいいでしょうか。物語の序盤で出てきたことが、後に大きな意味合いを持つてくる…。当然ながらこのような描き方は、序盤の時点で中盤以降に描く内容を決めてないわけではできません。

「伏線」に限った話ではありませんが、プロットが作られていないと物語の前半と後半で設定が矛盾したり、登場人物などにその場しのぎの急展開が起こってしまったりすることが考えられます。こういった展開は物語の質を落とします。最低限、内容の矛盾や、違和感の残るような急展開が起こらないようにある程度きちんとしたプロットを作りたいものです。

今回の作品では、物語をより作りやすくするため、やや具体的なストーリーや思いついた会話等についても、プロットの中に含めていきたいと思います。次回から実際のプロット作りに入りますので、今回は短めですがこれで終了です。

## 物語のプロットを考える その1

プロットというものの自体については、前回検討した通りです。今回からは、実際に作成する物語のプロットを具体的に考えていきたいと思えます。

まず、プロットを考えていく前に、「物語のテーマ」について考えたいと思えます。テーマというと大げさですが、以前の文章で書かせて頂いた通り「読者に何を魅せるのか」という点を考えるのは重要です。いわゆる「メッセージ性」があれば十分だと思いますが、戦闘モノであれば「爽快感」、ミステリーモノであれば「知的好奇心」、ハーレムモノであれば「願望を満たす」、と言ったようなもので、物語に特別なメッセージ性を持つ必要はありません。

今回の私の物語については、以前に軽く触れていますが、「異世界の勇者が現代日本でどう生活するのか」という点を重点的に描きたいと思っています。

- ・「魔王を倒す」という使命に縛られた勇者が、ふと沸いた「自由に生きる」という中で何を思うのか。
- ・それを見る周囲の人達が、自分自身の「自由に生きる」ということを見つめ直すこと。
- ・勇者が持つ「武力」は、現代の日本の中でどうなるのか。
- ・後ろ盾を何一つもない人間が、生きていく困難さ
- ・一人の人間の小さな幸せ

全てを描くつもりはありませんが、このようなテーマを含めながら

物語を進めていきたいと考えています。

実際プロットを作る方法として、まずは構成や時系列をまったく無視して、思いつくままに、設定・ストーリー・登場人物・会話など、区別せずに混在した状態で列挙したいと思います。後にそれらを整理・再構成して物語のプロットとしてまとめます。

今回の以下の文は、まったく文章としてまとまりの無いものになります。私個人のプロットの作り方 ということをご参照ください。

- - - - -

・地域：首都圏から少し離れた地方都市、人口10万人程度の街、中心地に駅はあるが交通手段は自家用車が中心

・主人公：勇者、仮名「太郎」、22歳、平日の夜に駅から少し離れた繁華街に転移してくる

外見は外国人風、イケメン

・友人：仮名「次郎」、身寄りのない主人公を雇うことができる立場ということ、

自営業に近い職種、会社社長等ではなく一般市民ということを考えて、

親が地域密着型スーパー経営（本店・2号店のみ）、  
次郎は2号店の副店長（店長は兄）、現在は実家の隣町（2号店の街）でひとり暮らし

次郎24歳、兄29歳（彼女と同棲）

・仕入先への営業帰りに太郎を発見、  
多少のオタク気質があり、地元では珍しいコスプレイヤーと思い  
話しかける

・太郎の事情を聞く、オタク友達の警官の友人に相談、  
単なる迷子(?)として扱い、次郎が身元を引き受ける  
外国人だとビザが必要になるので、日本生まれのハーフというテ  
イで

・数年後太郎結婚、子供が生まれる、  
「パパは昔ね、勇者<sup>ヒーロー</sup>だったんだよ。」「パパすごい」というオチ  
太郎既婚、次郎未婚で、太郎家に遊びに来た次郎がコメントで  
もしい

・ご都合主義で言葉は通じるが、読み書き計算は不可、  
教育レベルの高くない国から密入国してきた人をイメージ  
小学校レベルの読み書き計算の学習を行うが、シーンとして描く  
かは未定

・何をすればいいのか分からない太郎、日本の常識を教え、生活す  
るのに必要なことを教える

・いくつかの職業を試す太郎、肉体労働、スーパーのレジ打ち、営  
業、

それぞれの経験と達成感、感謝される言葉・気持ち

・使命がなくなった太郎の葛藤、自分はどのように生きればいいのか  
一生懸命に生き方を探す太郎を見て、今の自分を見つめなおす次郎

・ 太郎と次郎、昔の夢を語る、太郎「生まれた時から魔王を倒すた  
めだけに生きてきた」

次郎「弁護士になりたかった」 法学部卒 の設定追加

・ 次郎「自分の世界に帰りたくないか？」

太郎「勇者が死ねば、また新たな勇者が生まれる、俺の居場所は  
多分もう無い」

・ 太郎チンピラに絡まれる老人を勇者の身体能力で助ける、

チンピラ瀕死、老人ドンビキ、太郎留置所で一晩明かす

「武力・暴力は必要、でも話し合うことでも解決できる世界」み  
たいなことを話し合う

・ 次郎「まずは色々なことをやってみな」で、太郎は次郎の世話に  
ならず自分で職探しする

・ 太郎「やりたい事はまだ見つからないけども、大切な友人と笑い  
あえることが今は一番の幸せ」

みたいなセリフ、かなり後半

・ 登場人物整理：勇者太郎、次郎、次郎両親（スーパー経営）、

次郎兄（2号店店長）、兄彼女（同棲中）、次郎の友人（警察官）

・ 物語の視点は3人称、中心は次郎が良いかもしれない

・ 次郎両親とも対面、スーパーの従業員として雇用のタイミングで

・ 太郎「家族はいない、モノゴコロがついたころには剣にあけくれ  
ていた」

次郎「俺たちはもう家族だろ？」



・次郎両親とも深い付き合いをしたいところなので、出会うタイミングは再考

・太郎のミスで仕入先との取引が打ち切り、  
ひたすら謝る次郎、何も出来ない太郎、最終的にも取引は回復しない

・現代の生活にも慣れた頃、次郎&友人sの誘いで合コンへ  
イケメン太郎モテモテ、でもどうしていいか分からない、結局逃げて帰る

女性（恋愛）絡みのイベントは描くかどうか要検討

-----

ひとまず出来る限りのネタ出しをしてみました。ネタの分量的には、プロット全体の3割分くらいはありそうな気はしています。ネタ出しの追加を考えつつ、キャラクターの設定・裏設定や、時系列の整理、イベント等の構成の整理を進めていきます。次回は、今回のネタ出しで登場したキャラクターの設定を詰めたいと思います。

## 物語のプロットを考える その2

物語のネタ出しがある程度進んだところで、次に登場人物に関する設定を考えます。すでに、「どのような人物を登場させるか?」「という点については検討していますが、今回は登場人物の詳細な情報・背景などを設定していきます。

どの程度まで登場人物の設定を作り込むかについては、作者の好みや、物語の内容、個別の登場人物の重要度などによって異なると思いますが、今回、私が作る設定では、「作った設定の半分以上が物語内で使用されない」という程度を目安したいと思います。物語に関係の無い人物設定を作ること無駄と考える方もいるかもしれませんが。ただ、ここで作り上げるのは「単なる設定」ではなく、登場人物の「人物像」です。数多くの設定により人物像が作られると、物語の中で「その登場人物がどのように動くか」ということが、より思いつきやすくなり、物語が描きやすくなるという効果もあるでしょう。また、必要最小限の設定のみが作られた登場人物と比べて、行動や思考の一貫性が取りやすくなり、物語に違和感を生じさせにくいということも考えられます。

今回は、主要な登場人物である、主人公と現代の友人について設定を考えます。

-----

主人公

氏名：ユウ・ハルトヴィック

ファーストネームは日本人としてありそうなもの  
ファミリーネームはとりあえず欧州っぽいもの から命名

年齢：22歳

身長：178cm 体重：75kg

外見は欧米と日本人のハーフという感じ、イケメン

- ・ 異世界の勇者、魔王討伐の旅の途中で現代日本に転移
- ・ 他の騎士等と一時的に協力することはあったが、基本的には仲間  
は無く一人旅
- ・ 旅は結構終盤、ドラクエに例えるとレベル50くらい、攻撃魔法  
が使える（火・風・水・土）
- ・ 現代日本に転移したことによって「勇者」としての圧倒的な力は  
失う、でも強い
- ・ 転移前なら1国の主力軍に勝てるくらい、  
現代日本だと最新の重火器を装備した部隊となんとか戦えるけど  
やられる… くらい
- ・ 魔法の効果か会話によるコミュニケーションは可能、文字などは  
読めない

- ・ 先代勇者が亡くなったことにより、5歳の時に勇者として選ばれる
- ・ 王国が金貨500枚（円換算5000万くらい）の準備金で両親  
から預かる、貧乏な村の出身のためあっさり売られる
- ・ 14歳まで修行&王国近辺での討伐、14歳から魔王討伐の旅を  
開始

- ・ 王国での修行中の同僚（はるかに年上の騎士）、旅の途中で出会  
った人、程度の人間関係のみ、基本的にはボツチ
- ・ 過去に恋人は無し、友人と呼べるほどの親しい関係も無し
- ・ 「魔王討伐」が自分の全てという育てられ方

友人（ヒロイン？）

氏名：佐藤 進

年齢：24歳

身長：183cm

体重：67kg

外見はごく普通

・ 家族構成は、父・母・兄の4人家族

・ 両親はスーパーマーケット経営、1号店は両親、2号店は兄が店長で自分は副店長、主に営業担当、

昔は「佐藤商店」だったが、時代の流れと商業規模拡大でスーパーマーケットに

・ 大学は法学部卒、過去の夢は「弁護士」

・ 在学中に大きな不景気の波があり、2号店出店直後の家業の業績が悪化

・ 司法試験に合格できなかったこともあり、卒業後は家業に就職し経営を助ける

・ 恋人は無し、大学時代に告白した子と人生で初めて交際するが約1年で破局

・ マンガ/アニメ/小説等を好む、そこそこのオタク

・ 友人は多く無いが、学生時代の友人が近隣の街と、首都圏にいる

・ 実家の隣のアパートでひとり暮らし 家賃6万 1DK

・ 年収約450万

-----

一度で登場人物の設定を作り上げることが当然難しいです。物語全体のプロットを考える中で、

- ・ネタ出しを行って人物像を作り上げる
  - ・作られた人物像から新しいネタ出しを行う
- という事を繰り返すことによって、物語を作り上げて行くのが自分にとってやりやすく思います。

ここで注意したい点は、「あくまでプロットにとどめ、物語を描き始めることはしない」ということです。ある程度設定が決まると物語を描き始めたくなりますが、物語の始まりから終わりまでのプロットが構成できる状態になっていないと、物語の矛盾が生じやすくなりますし、物語全体を通した「伏線」などの工夫を行うことも困難になります。はやる気持ちはありますが、まずは地道にネタ出しと人物設定を繰り返すのが、満足の行く物語を作るための近道になりそうです。

登場人物設定とネタ出しに関しては、専用ページを作り随時更新していこうと思います。

## 【設定】プロットネタ出し

プロットを考える際のネタ出し用メモになります。自身の思考の整理と、物語を作り始めるまでに実際にどのような事が考えられていたかという参考になればと思います。

時系列・構成等は考えず、設定・ストーリー・登場人物・会話など、区別せずに混在した状態で列挙します。また、実際に物語内で使う・使わないに関わらず、出来る限り増やすことを目的としています。これらを基に、登場人物設定や物語の構成を作ります。

思いついた時点で追記・修正を行っていきます。

-----

・ 地域：首都圏から少し離れた地方都市、人口10万人程度の街、中心地に駅はあるが交通手段は自家用車が中心

・ 主人公：勇者、「ユウ」、22歳、平日の夜に駅から少し離れた繁華街に転移してくる

外見は外国人風、イケメン

・ 友人：「進」、身寄りのない主人公を雇うことができる立場という事で、

自営業に近い職種、会社社長等ではなく一般市民ということを考えて、

親が地域密着型スーパー経営（本店・2号店のみ）、

進は2号店の副店長（店長は兄）、現在は実家の隣町（2号店の街）でひとり暮らし

進24歳、兄29歳（彼女と同棲）

・仕入先への営業帰りにユウを発見、  
多少のオタク気質があり、地元では珍しいコスプレイヤーと思い話しかける

・ユウの事情を聞く、オタク友達の警官の友人に相談、  
単なる迷子（？）として扱い、進が身元を引き受ける  
外国人だとビザが必要になるので、日本生まれのハーフという  
イで

・数年後ユウ結婚、子供が生まれる、  
「パパは昔ね、勇者<sup>ビロ</sup>だったんだよ。」「パパすごい」というオチ  
ユウ既婚、進未婚で、ユウ家に遊びに来た進がコメント でもいい

・ご都合主義で言葉は通じるが、読み書き計算は不可、  
教育レベルの高くない国から密入国してきた人をイメージ  
小学校レベルの読み書き計算の学習を行うが、シーンとして描く  
かは未定

・何をすればいいのかわからないユウ、日本の常識を教え、生活する  
のに必要なことを教える

・いくつかの職業を試すユウ、肉体労働、スーパーのレジ打ち、営業、

それぞれの経験と達成感、感謝される言葉・気持ち

・使命がなくなったユウの葛藤、自分はどのように生きればいいのか

一生懸命に生き方を探すユウを見て、今の自分を見つめなおす進

・ユウと進、昔の夢を語る、ユウ「生まれた時から魔王を倒すためだけに生きてきた」

進「弁護士になりたかった」 法学部卒 の設定追加

・進「自分の世界に帰りたいか？」

ユウ「勇者が死ねば、また新たな勇者が生まれる、俺の居場所は多分もう無い」

・ユウチンピラに絡まれる老人を勇者の身体能力で助ける、チンピラ瀕死、老人ドンビキ、ユウ留置所で一晩明かす

「武力・暴力は必要、でも話し合うことでも解決できる世界」みたいなことを話し合う

・進「まずは色んなことをやってみな」で、ユウは進の世話にならず自分で職探しする

・ユウ「やりたい事はまだ見つからないけども、大切な友人と笑いあえることが今は一番の幸せ」

みたいなセリフ、かなり後半

・登場人物整理：勇者ユウ、進、進両親（スーパー経営）、

進兄（2号店店长）、兄彼女（同棲中）、進の友人（警察官）

・物語の視点は3人称、中心は進が良いかもしれない

・進両親とも対面、スーパーの従業員として雇用のタイミングで

・ユウ「家族はいない、モノゴコロがついたところには剣にあげくれ



ていた」

進「俺たちはもう家族だろ？」

・進両親とも深い付き合いをしたいところなので、出会うタイミングは再考

・ユウのミスで仕入先との取引が打ち切り、

ひたすら謝る進、何も出来ないユウ、最終的にも取引は回復しない

・現代の生活にも慣れた頃、進&友人sの誘いで合コンへ

イケメンのユウモテモテ、でもどうしていいか分からない、結局逃げて帰る

女性（恋愛）絡みのイベントは描くかどうか要検討

・主人公保護、「お前の家で面倒みればいいだろう、名前は日本人っぽいし『佐藤 優』だな」みたいなやりとり

・兄の結婚話、ユウと進も結婚観について考える

・オムニバス形式、「数日間のイベント 二人で酒を飲みながら部屋で語らう」の形式を繰り返す

・ユウの元の世界では「勇者」に力が与えられる

現代日本に転移したことにより「勇者の力」は失われ大幅戦力ダウン

でも、重火器を持った相手とも普通に戦えるくらいには強い

・「ユウ」は元々の名前、貧しい村の生まれだったため家名は無かったが、

勇者となり登城した際に「ハルトヴィック」姓を名乗るように言

わ  
ぢぢぢ

.....

【設定】プロットネタ出し（後書き）

2011/09/11

登場人物設定と合わせて

主人公の仮名「太郎」 「ユウ」に変更

準主役の仮名「次郎」 「進」に変更

## 【設定】登場人物設定

「【設定】ネタ出し」の内容を基に、登場人物の設定を考えていきます。物語の内容に直接関係する・しないに関わらずできる限り多くの設定を考えます。

思いついた時点で追記・修正を行っていきます。

-----

### 主人公

氏名：ユウ・ハルトヴィック

ファーストネームは日本人としてありそうなもの

ファミリーネームはとりあえず欧州っぽいもの から命名

年齢：22歳

身長：178cm 体重：75kg

外見は欧米と日本人のハーフという感じ、イケメン

- ・ 異世界の勇者、魔王討伐の旅の途中で現代日本に転移
- ・ 他の騎士等と一時的に協力することはあったが、基本的には仲間  
は無く一人旅

- ・ 旅は結構終盤、ドラクエに例えるとレベル50くらい、攻撃魔法  
が使える（火・風・水・土）

- ・ 現代日本に転移したことによって「勇者」としての圧倒的な力は  
失う、でも強い

- ・ 転移前なら1国の主力軍に勝てるくらい、現代日本だと最新の重

火器を装備した部隊となんとか戦えるけどやられる… くらい  
・魔法の効果か会話によるコミュニケーションは可能、文字などは読めない

・先代勇者が亡くなったことにより、5歳の時に勇者として選ばれる  
・王国が金貨500枚(円換算5000万くらい)の準備金で両親から預かる、貧乏な村の出身のためあっさり売られる  
・14歳まで修行&王国近辺での討伐、14歳から魔王討伐の旅を開始

・王国での修行中の同僚(はるかに年上の騎士)、旅の途中で出会った人、程度の人間関係のみ、基本的にはボツチ  
・過去に恋人は無し、友人と呼べるほどの親しい関係も無し  
・「魔王討伐」が自分の全てという育てられ方

準主役・主人公保護者

氏名：佐藤 進

年齢：24歳

身長：183cm 体重：67kg

外見はごく普通

・家族構成は、父・母・兄の4人家族  
・両親はスーパーマーケット経営、1号店は両親、2号店は兄が店長で自分は副店長、主に営業担当、

昔は「佐藤商店」だったが、時代の流れと商業規模拡大でスーパーマーケットに

・大学は法学部卒、過去の夢は「弁護士」

・ 在学中に大きな不景気の波があり、2号店出店直後の家業の業績が悪化

司法試験に合格できなかったこともあり、卒業後は家業に就職し経営を助ける

・ 恋人は無し、大学時代に告白した子と人生で初めて交際するが約1年で破局

・ マンガ/アニメ/小説等を好む、そこそこのオタク

・ 友人は多く無いが、学生時代の友人が近隣の街と、首都圏にいる

・ 実家の隣のアパートでひとり暮らし 家賃6万 1DK

・ 年収約450万

## 兄

氏名：佐藤 健人

年齢：29歳

身長：175cm 体重60kg

・ 家業のスーパーマーケット2号店店長、昔から家業を継ぐ予定

・ 経済学部卒

・ 恋人あり、学生時代の後輩（27歳）、交際7年

・ 2号店のある街に住む、恋人と同棲中

-----

## 父

氏名：佐藤 正人

年齢：58歳

身長180cm

- ・スーパーマーケット2店経営、前身は商店街内の「佐藤商店」
- ・仕事人間、一国一城の主といった性格

母

氏名：佐藤 加奈子

年齢：55歳

身長：154cm

- ・事務等の裏方の仕事を担当、人手の状況により販売等の仕事も行う
- ・夫婦関係は比較的良好、ラブラブな関係では無いが冷め切っていない
- ・いわゆる熟年夫婦
- ・仕事人間の夫に多少の不満があるが、隠居後に期待

進の友人

氏名：未定

年齢：24歳

- ・警察官
- ・大学の同期、進む同様に法学部卒

・父親も警察官、正義感が強いが固いだけでなく臨機応変の融通も効く

・現在は交番勤務

・オタク趣味アリ、進より深め

-----



【余談】 良い異世界トリップと悪い異世界トリップ（前書き）

ユニークアクセス数が50人を超えました。読んでくださっている皆様には本当に感謝です。

「素人の書いたこんな文章なのに……」と自分で卑下したくなってしまうですが、読者の皆様に感謝しつつ、前向きに続けていきたいと思えます。

## 【余談】 良い異世界トリップと悪い異世界トリップ

物語のプロットを作れるようになるまでに、しばらく時間がかかりそうですので、当面は余談の文章が多くなりそうです。私が「どのように物語を作っているか？」という事には直接関わりありませんが、私が「物語を作る際にどのような事を考えているか？」という内容を、余談として盛り込んでいきたいと思っています。

今回は「異世界トリップ」と呼ばれる設定についてです。私が現在作っている物語の中でも、この「異世界トリップ」という設定を利用しています。また、「小説を読もう」のサイト内でも、数多くの作品がこの設定を利用し、人気を博しています。自身がこの設定を利用していることもありますので、今回は「異世界トリップ」という設定について考察したいと思います。

読者目線で見た場合に、この「異世界トリップ」という設定を利用している物語が全て面白いか？と言われると、そんなことはありません。非常に面白い作品もあれば、イマイチな作品もあります。もちろん、物語の内容や文章表現の差もありますが、この「『異世界トリップ』という設定をどう活かしているか」という点がひとつの要素となります。

・現代日本人が突然（or死んで）異世界に召喚された。  
召喚された際に、凄い能力を貰ってその力でバッタバッタと敵を

倒します。

こんな設定の場合どうでしょうか？主人公が「現代日本人」ではなくて、「異世界の村人」でも物語が成り立ちます。「現代日本人を主人公として読者の共感を得たい」という理由はあるのでしょうか、これは「物語としての必要性」ではなく「作者の都合」です。このような設定は、私にとっては「悪い異世界トリップ」の設定です。

・現代日本人が突然（or死んで）異世界に召喚された。

国王が暴政をふるう帝国内で謀略を駆使して王政を打倒し、民主主義の国家を作り上げた。

こんな設定の場合どうでしょうか？「民主主義」という現代の概念が必要となることにより、召喚されるのは「現代人」である必要性がでてきます。現代の道具・兵器・知識・価値観などが物語の主題に関わってくる場合、トリップする対象が「現代日本人」である必要性あり、これが物語の違和感を少なくします。このような設定は、私にとって「良い異世界トリップ」の設定です。

（例）戦国自衛隊：戦国時代と現代兵器

JIN：江戸・明治時代と現代医学の知識&現代薬学

私が物語を考える際に、よく「読者の違和感」という言葉を使っています。物語の違和感がゼロになることは無いと思いますが、違和感が大きくなると物語に共感しにくい・物語に入り込みにくくなり、「物語を面白い」と感じる要素のひとつが無くなってしまいうからです。

この「異世界トリップ」という設定に関しても、これが当てはまります。「現代人が異世界にトリップする」ということに、なんらかの「必然性・必要性」が無いと、「なぜ現代人なのだろう?」という疑問が残り、これが違和感に繋がります。

現実にはありえないことを描いた物語は数多くありますが、「ありえない話なので何が起こっても構わない」という事ではなく、そのフィクションの数はできるだけ少なく、またそれ以外の部分は「読者の認識・常識」に沿ったものである必要があると思います。場面場面で都合のいいように物語の設定が変更されているのは、それはフィクションの物語ではなく、都合のいい空想の集まりです。

「異世界に召喚」されるという物語の場合、フィクションは出来る限り「異世界」という1点に集約されるべきであり、その世界観の中に「剣と魔法」や「戦争」や「魔物」といったものが含まれていても構いませんが、「主人公がモテモテ」「都合のいい能力を身につける」といった物語となるのであれば、これは理由も無く起こる出来事ではなくて、物語の中で、読者の認識で納得のいく理由付けがされることにより、初めて読者の共感、読者の違和感の排除ということが出来るのだと思います。

物語を作っていると、つい自分の考える都合のいい設定で物語を進めがちになりそうになります。自分が読者の目線で感じた、「物

語の設定・理由付け」という点も意識しながら創作を進めたいものです。

## 【余談】適正な登場人物の人数は

物語を読んでいると、多くの登場人物が出てきて、名前を見てもその登場人物がどのような人物であったかを思い出せなくなってしまうことがあります。もちろん読者側の記憶力の問題もあるのですが、実際は物語を作る側としてどのくらいの人物を登場させるのが適正なのでしょう？

私の考える結論からいうと、主要登場人物が3名（+1名）程度、サブを含めた良く出る登場人物が7名（+2名）程度の人数が適正な人数と考えています。

良くプレゼンテーション等で、そのプレゼンの重要なポイントを紹介する際に、「ポイントは三点に絞れ」というような事がよく言われます。これは人が説明を受けた場合に印象に残る内容が三個、多くても四個が限界で、一度のプレゼンにそれ以上の情報量を詰め込むと、聞き手の印象に残らなくなってしまう、と言われていたからです。

これは、物語の読者に対しても同様で、強く印象に残したい登場人物は3名程度が限界で、それ以上の数の主要人物の登場は、全体の印象を弱めてしまうかもしれません。

サブを含めた登場人物が7名と言いましたが、これは人間の短期記憶に関連します。

多分そこそこの有名な実験だと思うのですが、「以下の15文字を30秒間で覚えて、30秒後にいくつ思い出せるか」というのを試してみてください。

「ま そ ほ か し ら る と く り み あ は う  
な」

次は「7個の言葉を30秒で覚えて、30秒後にいくつ思い出せるか」というのを試してみてください。

「あか そら はな ほし うみ とり くるま」

結果はそれぞれの方で違うと思いますが、前者は7文字前後、後者は6個〜7個全部という結果の方が多いのではないのでしょうか？勘の良い方は既にお気づきと思いますが、前者の15文字と、後者の7単語は同じ文字です。前者が7文字程度しか記憶できないのに対して、後者はほぼ全ての文字を記憶することができます。

私は専門家ではありませんので詳しい論文等は分かりませんが、人間の短期記憶では「7個＋2個」程度のモノしか覚えられない、という性質があるそうです。これは人が意味を付けて認識するモノの数 という感じで、「赤い花」「空と星」「海を車でドライブ」のような文章にすると、もっと多くの文字数（7個分程度の文章）を記憶することができます。

読者が初めて物語を読む場合、主人公を含めて、その登場人物の名前を「覚える」ことが必要になります。定期的な連載作品など、長い期間をかけて繰り返し読むものであれば、これらも長期記憶さ

れますが、数時間程度の短時間で物語を読む場合は短期記憶が使われるでしょう。ここで、先ほどの話を踏まえると、物語を読んでいる時に、「7名」を超える数の登場人物が登場すると、「あれ？これどんな人だっけ？思い出せない……」ということが起こりえそうです。これは自分の体験・経験と比較してもそれほど違ってないと思います。

もちろん、優先されるべきは物語の内容自体であり、「ミステリー作品で10名の登場人物が必要」という場合に、作品の内容を変えてまで登場人物を調整する必要は無いと思います。

ただ、ハーレムモノ作品などで、「とりあえず女の子を数多く出しておけばいいや」というような作品だと、「あれ？これ誰だっけ？……まあ、数多すぎて覚えられないしどうでもいいか」というように、登場人物全体の個性を消してしまうことにもなりかねません。また中世ヨーロッパを舞台とした作品などでは、名前が日本人に馴染みが無い分、登場人物が多い場合の覚えにくさが増します。設定の時点である種のハンデを背負っていることとなります。

登場人物が増える場合、描きたい作品の内容として必要な場合もあります。作者の気分や、物語に手軽に加えられる真新しさとして、新しい人物が登場しているように見えるものも多々あります。こういった場合にも、「作者の都合」ではなく「読者目線」で考え、読者の読む気を萎えさせないような工夫を考えたいですね。



## 【余談】ハーレムモノから学ぶ物語の目的意識

先日他の作者様に感想として書かせて頂いた内容が、思いがけずに、ちょうど自分が余談のネタとして考察していたことだったので、これを踏まえつつ今回の余談を書かせて頂きたいと思います。

前回、小説を読もうのサイトで良く取り上げられている「異世界トリップ」という設定を余談のネタとして取り上げましたので、今回は同様に「ハーレムモノ」という良くある設定を余談のネタとして取り上げたいと思います。

主人公の周囲に美形の異性が寄ってくるという「ハーレムモノ」の作品ですが、

- ・活躍する主人公に惚れ、女性が自然と寄ってくる
- ・主人公がハーレムを作るために様々な手段を講じる

どちらの作品が「ハーレムモノ」の作品として良い設定だと感じますか？

「どちらでも同じだろう？」という意見も多いかもしれませんが、もちろん読者の方の好みはあるかと思いますが、私としては後者の設定を良い設定だと思えます。これは、物語としての「目的意識」があるからです。

前者の場合、主人公は「多数の女性に惚れられたい」という意識がありません。読者としてこの主人公に感情移入した場合に、新た

な女性が主人公に惚れても、「だから何？」と思ってしまう。

一方で後者の主人公の場合、「多数の女性に惚れられたい」という意識があります。この主人公に感情移入した場合、新たな女性が主人公に惚れることによって、「ハーレムが増えた！やった！」という感情が沸きます。

これらは「ハーレム」という同じ設定を使った物語のように見えますが、後者の設定は「ハーレム」自体が物語の主題となりうるのに対して、前者の設定では「ハーレム」自体が物語の主題にはなり得ません。

こうなると、同じ「ハーレムモノ」の作品に見えても、前者の設定では「ハーレム」以外の主題が必要となり、「ハーレム」という設定が主題の邪魔になってしまうことすらあり得ます。

女性向けのいわゆる「逆ハーレム」と言われる設定では、「主人公は興味が無いけど、男が勝手に寄ってくる」という設定のものが多く感じます。私がこの「逆ハーレム」と言われる設定の物語を面白く感じないのは、こういった部分の感情移入ができない点からかもしれません。

ハーレムモノに限らず、

「異世界トリップ最強モノ」であれば、敵を圧倒的な力で倒した時の爽快感

「ミステリー」であれば、面白いトリックに納得した時に満たされる知的好奇心

「内政モノ」であれば、国内に新しい制度を作り、国民が幸せになった時の達成感

といったように、「物語の何を魅せるか」という部分には、様々なものが考えられます。必ずしも主人公が何らかの目的を持って動く必要はありませんが、主人公が何らかの目的を持っていると、その目的が「物語の目的」に繋がりやすいため、主人公を通じて「物語」として魅せたいもの」が伝えやすくなるんだと思います。

考察の内容を文章にするのは簡単ですが、それを自分の物語の中で実践するのは難しいでしょう。これから物語のプロットを作っていきますが、こういった内容も踏まえて「どんなシーンを描くか」というものを考えていきたいです。

## 【短編ネタ作品】ある男の一日

「はあ…はあ…はあ………」

その朝は、目覚めから最悪だった。目の覚めた今となつては内容は思い出せないが、夢の中でこれ以上にならない恐怖に襲われ、気づいた時には全身が汗だくだった。まるで、今日という一日に起こる何かを暗示しているように感じて、彼は朝から憂鬱な気分になった。

そして、その予感が続いた。彼は眠気が少し残る体を無理矢理に動かし、そのままトイレに向かった。睡眠中に溜まった尿は、彼の中から勢い良く飛び出した。あまりの勢いに、彼はこの瞬間が永遠に続くのではないかと勘違いしたほどだ。しかし、当然そんなことはなく、彼から飛び出した尿は徐々に勢いを失っていった。

予想だにしない出来事が起こったのはそんな時だった。

「なんだと………」

勢いを失ったはずの尿は、弱いながら途切れることなく続いていた……、そう残尿だ。年齢と共に尿の切れが悪くなる、そのような話を聞いたことはあったが、まさか彼自身の身に訪れることがあるとは。

今までに無い経験に驚く中で、彼は今日の自分にこんなものとは比較できない何か悪いことが起こるのではないか、という予感に身を震わせるのであった。そう……、決して尿が終わった後の余韻で震えたわけではないのである。

朝食は、トーストとハムエッグだった。彼は手馴れた手つきで料理を始める。トースターにパンをセットし、そのままの流れでフライパンでハムと卵を焼く。彼は目玉焼きは片面派だ。黄身を半熟な状態で仕上げたものが好きで、焼くタイミングには細心の注意を払う。

その時、卵の焼き加減をじつと見つめる彼の耳に「チーン」という音が鳴り響く。トースターがパンの焼き上がりを告げたのだ。彼は急いでパンを取り出し、卵の元へ戻る。戻った彼が見たものは、少しの焦げをつけ完熟な形で焼き上がっていた目玉焼きだった。

彼の悪い予感を決定づけたのは、出来上がった朝食を食べていた時だった。突然鳴り響いた声、彼は一瞬何を言われたのか分からずに、声の方向へ視線を向けた。

「今日、最も運勢が悪いのは射手座のあなたです！ 白いアイテムを持つと少しだけ救われるかも！」

その言葉を告げるアナウンサーはとても美人だった。しかし、そんな事は曇った彼の心を晴らすためには何の役にも立たなかった。彼は憂鬱な気分のまま、避けられない運命と戦うために、自宅の扉を開けるのだった。

その仔猫に出会ったのは、魔王を倒し世界を救った帰り道だった。最愛の仲間と自身の利き腕を失いながらも、魔王に勝利し戦いに終止符を打つことができた。

「お前も、ひとりなのか？」

彼は仔猫に話しかけた。「みゃくん」と甘えるような鳴き声が聞こえ、彼が差し出した手をペロっと舐める。戦いが終わった後、一度も笑うことの無かった彼の顔に一瞬だけ笑みがこぼれた。

「一緒に帰ろうか」

彼は残った片腕に仔猫を抱えると、そのまま抱き上げ、すでに暗闇となった道を再び歩き始めた。

「名前、つけなきゃな。……そうだな、エミリー」

仔猫が「みゃくん」と鳴いた。最愛の人だった女性の名前を付けた仔猫の毛色は、捨てられていたとは思えないほど、綺麗な白だった。

余談の話と合わせて思いついたので、練習を兼ねて短編の物語を作ってみました。「物語の何を描くか」という点に意識して描いた短編です。

この日の男の行動は、

- ・朝起きて、普通に外出する準備を行う
- ・この日は魔王との最終決戦、最後の準備を整えて街から出発する
- ・魔王との戦いで彼の恋人が亡くなり、また自身の利き腕も失いながらも魔王を倒す
- ・魔王を倒したことを国王に報告、国内で盛大な祝いが開かれる
- ・その後帰宅

というような流れです。

普通に物語を考えるのであれば、「魔王と戦うシーン」や「恋人が亡くなるシーン」、「国中が喜びに溢れるシーン」が描かれる物語だと思えます。しかし、実際に色々な物語を読んでいると、この物語でいうところの「トイレのシーン」や「朝食のシーン」のような、描きたい物語と関係の無いシーンに力を入れて描かれていることが良くあります。

こういったシーンは必要が無いというだけでなく、本筋のシーンの邪魔をしてしまうため、無い方が多いことが多いです。何度か話にでてきていますが、「読者に何を魅せるのか」というのは重要だと思えます。

今回作った短編では、あえて主題になりそうな「恋人が亡くなるシーン」等を全く描かずに、本来なら物語になり得ない「トイレシーン」を詳細に描く、という「ネタ話」です。物語として描くべきシーンは間違っていると思いますが、「読者に何を魅せるのか」を考えるための作品」、という意味では、この物語は成立すると思うので、なんと行っていいか……複雑です。さらに付け加えると、「描かれるあまりにも日常」なシーンと、「さらつと流される魔王との戦い」というギャップもネタにできていると思います。

「描くべきシーンを間違う」という部分にシニカルな意味を込めつつも、オチまで綺麗に描けたので、即興で作った割には自分のお気に入り作品になったのですが、読んでくださった皆さんにとってはいかがだったでしょうか？



## 【余談】物語の大きな改訂・修正について

今回のテーマは「物語の改訂・修正」についてです。本来の順番を考えると、プロットの作成完了後に物語の初稿を描いた時に、本来の流れの中で扱うのが分かりやすいと思いますが、先日描いた短編の物語に関して、「改訂・修正」について考える部分がありましたので、今回も余談として取り上げてみました。また、実際に先日の短編の物語の改訂も行いたいと思います。

物語の改訂については、大きく分けて主に次の3個の種類があると考えています。

- ・ストーリーの変更・追加
- ・表現方法の変更・追加
- ・誤字・脱字等の修正

「ストーリーの変更・追加」は、物語の内容自体を変更してしまうことです。例えば、「勇者が魔王を倒す」という物語が、改定後に「勇者が魔王に負ける」物語になる、というような具合です。ここまで大きな改訂を行うことは無いと思いますが、「物語の整合性を取るために伏線の部分を改訂する」「物語にシーンを追加する」と言った変更は、それほど珍しくないかもしれません。

「表現方法の変更・追加」は、物語の大筋自体は変わらないものの、それをどのように読者に魅せるかという点の変更です。例えば、「物語全体を1人称から3人称への変更」「重要なシーンを回想の形にする」などと言った例が考えられます。単純に「眩しい」を「真夏の太陽のように眩しい」に変更するなど、何かを表現する文章

を変更するというものもあるでしょう。

「誤字脱字の修正」は言葉の通りです。よくあります。

実際に他の作者の方の作品を読ませて頂いていると、このような改訂の話を見ることもありますが、多くが「誤字・脱字の修正」であり、「ストーリーや表現の変更」を見ることはあまりありません。「新作として描きなおす」という話はたまに見かけますが、これは既存の作品の改訂とは少し違うのかもしれないですね。

あくまで私自身の感覚ですが、「ストーリーや表現の変更」が行われない理由には、

- ・一度公開した物語を変更することへのプライドや愛着
- ・改訂することによる物語全体の整合性をとることの困難さ

この2点が思いつきます。

一度公共の場に公開した作品、しかも一定数の読者の方が既に読んでいる作品。これを大きく変更するということは、少なからず恥ずかしく感じるという感覚はあります。商業作家の方であれば一度公開した作品は、対価が発生している責任のあるものですし、また複数の編集者の方がその内容をチェックし推敲されたものであるはずなので、その内容を変更するというのは難しいのかもしれない。

しかし、私は商業作家ではありません。公開前に私の作品をチェ

ツクしてくれる方はいませんし、言葉はよくありませんが、作品を公開することも単なる自己満足です。それであれば一度公開した作品にプライドを持つことよりも、後に気がついた事や、感想・アドバイス頂いたことを元に改訂し、後に読んでくださる読者の方によりよい作品を残すということを優先する、という考え方もいいのではないのでしょうか。

「物語全体の整合性」という点については、「物語のプロット（構成）」の問題です。

これがしっかりできていれば、「ストーリーの変更」についても、影響範囲の把握はそれほど困難ではないでしょう。

実際に先日描いた短編の物語の改訂を行ってみます。とても嬉しいことに読者の方から物語への感想を頂くことができました。私自身で見なおしても気付けなかった意見を頂けているので、これを参考に物語の改訂を考えていきます。感想は公開されているものですが、問題ないかと思えますのでこちらにも抜粋させて頂きます。

< 前半は現代、後半はファンタジーのそれぞれ別の物語の1シーンを切り取って単純に繋げてみました的なちぐはぐな印象を最初に受けました。

< また、文中の男が同一人物なのか、関連しているのかさえ文章からは読み取れませんでした。

< 唯一、白いアイテム繋がりののですが、個人的に仔猫はア

アイテムじゃないような気がします。

複合的な要素はありますが、ご指摘頂いている点はそれぞれの行に1点、全部で3点になるかと思えます。これを、私自身が物語を描く上で考えていた事と合わせて検討していきます。

< 前半は現代、後半はファンタジー

作者側の意図としては、前半・後半は共に「現代」という時代背景のつもりで描いています。「魔王を倒す」という、唐突に現れる出来事以外は、ごく日常の風景を描くという意識です。ここで、最後の猫のシーンを見返してみると、「現代」を連想させるシーンが一切ありません。さらに、文頭に「魔王」に関連する描写があるため、最後の1ブロックは「ファンタジー」の世界観に読み取れてしまつてしまう。例えば、「駅からの帰り道」や「彼の横を一台の車が通り過ぎた」等の表現があると、このブロックが「現代」であるという印象を付けられるかもしれません。

< 物語の1シーンを切り取って単純に繋げてみました的なちぐはぐな印象

< また、文中の男が同一人物なのか、関連しているのかさえ文章からは読み取れませんでした。

この物語のコラムにも書きましたが、この作品は「描くシーンを間違える」ことを目的とした物語です。「魔王」に関連するシーン

は、唐突・急展開・無意味と感じられると思いますが、その出来事や世界観を「説明しないこと」が目的ですので、それに関しては「ちぐはぐ」「とってつけのように見える」でも問題ありません。

ちなみに、「魔王」のシーンは「魔王」である必要性はありません。「侵略する宇宙怪獣との戦い」でも「人気アイドルとの結婚」でも、「日常とかけ離れた劇的な出来事」であれば構いません。「劇的」であること以外に意味の無いシーン」ですので、このシーンは他のシーンと「ちぐはぐ」になるのが当然とも言えるでしょう。

しかし、それ以外のシーンは「現代人の日常」「その日の男は小さな事で運が悪い」という部分で共通していて、とってつけのシーンで「最愛の人を失う」という最大の不運にあう、というのが作者の描きたいものです。「魔王」に関連する前が3シーン、後が1シーン、また仔猫のシーンは「オチ」なので「運が悪い」という描写がありません。物語のバランスを考えると、唐突な「魔王」のシーンの後に、「日常の運が悪いシーン」が加わると、バランスが取れるかもしれませんが。また、この変更により文中の「彼」が同一人物という部分についても、連想がしやすくなると考えられます。

ここでは、最初候補としていた「帰り道に惣菜を買う」シーンを検討してみます。初稿では「魔王・最愛の人を失う」シーン・出来事との違和感が大きすぎるため、「仔猫を拾う」というシーンに変更した、という経緯があります。「魔王」のシーンの唐突さや違和感は説明しないというのが前提ですので、違和感よりも描写されるシーンの調和を考えたいところだったのですが、「最愛の人を失った直後に、スーパーで惣菜を買う」という事象は、やはり物語としての違和感が大きすぎます。「日常の不運な出来事」かつ「その場面に違和感の少ない」というシーンを要検討です。

< 唯一、白いアイテム繋がりなのでしょうが、個人的に仔猫はアイテムじゃないような気がします。

実は、この点については大きな点ではありませんが、最後まで悩んだ部分でもあります。「アイテム」という言葉に多少の違和感が残りつつも、「占い」で使われる言葉としては間違っていないという部分で悩みました。仕上げる時点で妥協することになりましたが、オチが「仔猫」ということであれば、それに違和感の無い表現を探すべきでした。いつも私自身が言っている「小さな違和感」が「物語の違和感」に繋がるという例だと思えます。

当然ですが指摘頂いた部分を全て修正すれば良い、というわけではありません。今回の物語で例えると、「魔王」に関連するシーンの世界観のバラバラさ・唐突・急展開な部分については、作者が意図して行っている部分ですので、この点については修正すべき点ではありません。自分が意図している部分に意固地になるのとは違いますが、指摘頂いた点をきちんと理解した上で、改訂すべきか、すべきでないかを判断することが大切だと思います。

以上、物語の改訂と、実際の改訂の仕方について考えてみました。改訂後の物語は短編「ある男に一日」に、改訂前の物語はこの連載の「【短編ネタ作品】ある男の一日」に残したいと思います。

## 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/n3258w/>

---

物語 『仮題』 の仮 ~物語の作り方~

2011年10月9日15時59分発行