
黒

アーリマン

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】

黒

【Nコード】

N7065H

【作者名】

アーリマン

【あらすじ】

アーリマンです。以下略834冊以下略。

一章 俺について

俺は1988年生まれの人間だ。どちらかというと田舎に生まれて、ごく普通の家庭に生まれたにも関わらず、周囲は俺を変人だと見るようになっていた。

「俺と話すと疲れる」は親の言うこと。「話しづらい」は赤の他人の言うこと。理由はだいたい分かる。俺は、他人の顔色を極端なレベルまで伺う奴なのだ。それはもう恐ろしいところまで読んで、言葉を考える。逆に親の前や匿名だとぺらぺらと好き放題しゃべる。何でも言いたい放題言いまくる。人の前では怖くて話せないが、親の前や匿名だとぺらぺら話す。マイクを持つと性格が変わるものと似ている。典型的臆病で、人間の前では話せないが、匿名だと話せるタイプだ。

成績はかなり悪く、大学も誰でも入れるところに入って、ついていけなくなつて、やめた。相当レベルが低い人間だった。とはいえ、成績が悪かったのは勉強しなかったからだと思う。真面目に勉強していれば、せめて、もう少しは成績が良かったと思う。俺が勉強しなくなつたのは、怖くなつたからだ。まるでやらされているような気分になつたのだ。「人に縛られたくない」という厨二病だろう。意味もよく分からないものを「勉強しろ」と言われて腹が立った。それを学ぶことで何がどうなるのか、論理的に説明されないと納得出来なかった。それゆ、勉強をやめ、社会的に落ちこぼれた。

さらに人とコミュニケーションをとるのが苦手だった。何かイベントがあると、俺は孤立した。休み時間も独りで過ごし、俺と俺以外で世界が動いているみたいない気がした。ふと、こんなことを思ったりもした。「俺は選ばれた人間なのだ。だから、社会の低俗たちに馴染めないんだ。そうだ、俺は特別だ」典型的厨二病だ。そして、

そこから現在に続くことになる。俺は厨二病のレベル5で、最悪の事態になった引き二トというわけだ。もう生きる望みはなかった。自殺未遂は数回にわたる。未遂というのは寸前で恐怖を覚えて引き返したということだ。

引き二トになってから、人と接する機会を失った俺はまず本を読んで、社会と接することにした。三年に渡って、本を読んだ。

それから小説家になろうと思うようになった。だが、俺は言ったとおり無能だ。ハウツー本を熱心に読んで、小説を書いた。全部で23作書いた。23作を書くのにたくさんの時間を費やした。そして、投稿。結果は『一度も第一次選考を通過することはなかった』つまり、時間をかけてたくさん書いても、論外だったというわけだ。論外ならもう道はない。だが、俺はこの頃、ある人物を知って小説家として復活することにした。

リア充時代

俺も小学生まではリア充だった。今から思うことだが、リア充になるために必要な能力と言うのは『罪を見てみぬふり出来る力』だと思う。罪を感じることなく、突き進む獰悪な心がないと、リア充になるのは不可能だ。

躁鬱などは『心の綺麗な人がかかる病気』らしいのだが、論理的にどうなのかを検証すると、躁鬱は罪から始まることが非常に多いのだ。躁鬱というのは遠慮や自重などネガティブな要素を連続させることによって、暴れまわる本能を押さえつけ、結果ダメージを受けてしまったためになる。リア充は本能を少しだけ抑えているのに対して、躁鬱予備軍は強く抑えている。抑える理由は罪を感じて、本能を沈めようとするためだ。心の綺麗さを罪を感じる度合いに置き換えると、これをひとつの論理として通せる。

リア充になるには遠慮をしてはいけない。チャンスがあればとびつく。それで、人が振り落とされても、後を追わない。そういう力

が必要だ。厨二病の俺は「そうまでしてリア充になりたくない」と思ったのだろう。

俺が小学生のときはリア充だった。人の気持ちなどよくも考えずに、人をからかってみたり、大きな声を上げて走り回ったりした。人の迷惑を顧みなかったのだ。

本当に快適な生活が続けていて、自殺しようなど思ったこともなかった。そう、それがリア充なのだ。人の迷惑を知らないから、リア充なのだ。俺がお金を稼いだらどれだけのお金が損害になるのだろう。どれだけの人が貧困になるのだろう。そう思うと、労働なんてとても出来ない。そんなこととしてまでお金はいらない。そんなことをしてまで、生きたくはない。それなら二トになって、餓死したほうがマシだ。罪を感じすぎた結果、二トになってしまふのだ。

リア充崩壊の日

俺のリア充は小学生までだった。人は苦痛を覚えてはじめて、人の気持ちができるようになるというが、俺はまさしくそうだった。中学時代に俺はついに罪に気付いた。誰しもが何気なくしていることが、これほど人を苦しめるのか。これほど、人をどん底に突き落とすのか。たったこれだけのことが人を殺すのだ。俺はそれを肌で感じるようになった。厨二病になるのは中学二年生だといわれているが、俺はそのときに罪を感じた。俺は中学二年生のとき、兇悪な悪魔から戦いを挑まれることになる。圧倒的力を持っており、精神的に弱い俺にはとても耐えられるものではなかった。おぞましき悪魔は暗黒の力を持ちて、俺を破壊しようとする。

大げさに言ったが、中学二年生のとき、『にきび』が出来たのだ。だが、誤解してはいけない。ただのにきびではない。にきびというと顔にできるのが出来るぐらいのものと考えている人がほとんどだろう。今すぐ、500円玉を用意できる人はぜひ、それを見てほしい。大きいだろう。それと同じ大きさにきびが存在することを想

像できるだろうか？ しかもそれが顔中に出来たところを想像出来るだろうか。それが現実起こったのだからすごい。俺を襲った魔王にきびは500円玉と同じ大きさになって、俺に寄生してきやがった。にきびというのは、菌が繁殖して、炎症を起こすこととなるのだが、皮脂が分泌されて、毛穴を塞ぐために菌が増殖するのだ。だが、皮脂は寝ている間に大量に出るので、寝ている間にきびは出来る。起きている間、洗顔を続けても意味はないのだ。しかも魔王にきびは強力な魔力で顔だけでなく、頭や首、胸や背中にも出来る。しかも、頭に出来ると、毛はすべて抜け、はげる。500円玉のにきびだ。どうなるかは想像できるだろう。にきびという悪魔はたくさん菌を召喚して、顔を襲う。そして、いかなる洗顔もクスリも効かず、治っても新しいところに出て続ける。命に関わらないだけマシだが、生き恥をかかせるような破壊力を持っている。しかもけつこう痛い。食事中に破裂することもあり、そうすると、激痛に顔をゆがめることになる。

この破壊力を持つにきびだが、実はにきび自体にヤバイ力はない。本当の悪魔は人間そのものなのだ。にきびと戦うだけで俺は瀕死状態だ。だが、そこに付け込んでくる人間はもつとおっかない。

「エイリアンみたいだな」と言うのは某人間。「お前、もう人間じゃねえ」と言うのは某人間。こういう直接的な奴はまだマシだ。一番辛いのは「そのにきびどうしたの？」とか「顔洗ってるの？」だ。にきびについて無知な人間の発言だ。心配しているのだろうが、指摘されるだけで、当事者は苦痛なのだ。言っておいてやる。「にきびが出来たやつらはない頭使って、知識を得るんだ。対処法も洗顔テクニクも学ぶ！ それでも治らないからにきびは凶悪なのだ！」強いにきびは洗顔など全く効かない。薬も効かない。いかなる攻撃を跳ね除け、顔に頭にダメージを与える。毛が抜けて、人々は笑う。この苦痛分かるか？ 分かる人もいるだろう。だが、リア充の多くは分からない。にきびという悪魔は俺の人生で圧倒的強敵として、位置つけられる。

俺は耐えたさ。学校も休まず言っただが、ストレスはたまりにたまり、にきびは治らず、中三のときに一度発狂、高校で三度発狂し、もう一步で犯罪者になるところだった。「こんな犯罪を犯す人の気持ちが分からない」どっかの馬鹿な奴がテレビで言っただけ。それ分らないだろうな。お前らは一度も経験したことがないのだから、発狂した人間は平気で窓ガラス叩き割るのだ。それもこれもにきびにより、殺された俺の理性がアンデッドとなってることなのだ。今はフェニックスの尾で回復しているが、また死んだらヤバイ。このにきびは中高大と続き、今もまださっけない。さて、にきびは言ったとおり、それ自体に破壊力はない。破壊するのは周囲の人間。もし、周囲の人間が『まるでにきびがないようにその人を見ていたら、にきびがあっても、発狂することはなかった』そう、リア充が少しでも自重すれば問題ないのだ。それが出来ないのが人間だ。俺はこのにきびを通して、『人が傷つくのはどういうことなのか。どうして犯罪を犯す人がいるのかなどを知った』優しさの意味も分かった。本当に優しい人は決して指摘したりしない。にきびを認めている。リア充は「ありえない」というが、優しい人は認めるのだ。

さて、このにきびがあると、何をやるにしても、最悪だ。もう人と会話するのは苦痛。人と接するのも苦痛。ただ、人より皮脂の分泌が活発なだけで、こうなるのだ。大魔王にきびによって、俺はリア充を失い、荒野の上に投げ出された。

暗黒の高校時代

中学時代でダメージを受けた俺がリア充な高校生活を歩めるはずがない。高校時代は苦しかったが、今までで、一番良かった時代だと今なら思える。この高校のときに、今の俺を作ることになった。友人など一人もいない。そんな孤独から大きなものを見つけ出した時代だ。深く何も見えない闇からかけらを見つけ出した。俺が将来

神になるためのひとつのピースだったに違いない。俺はたった一人ですべての生徒と違う方向に進んで、やっと見つけ出したのだ。高校時代、俺はアインシュタインのことを知った。相対性理論すら知らなかった俺がどういふことなのか、易しく解説した本があつて、その本を読んで感動した。みなが俺を笑い、そしてリア充を満喫している中、俺は一人色々なことを考えた。俺から周囲のわめく人間がブタのように見えた。ブーブーとわめいている。俺はあざ笑つてやったさ。カモみたいに歩いて、ブタのように声を出す。俺は相対性理論を通して、アインシュタインのことを知った。年表を見ると、周りのブタのような人間とは根本から違うことに気付いた。何というか、天才のオーラが出ている。俺はブタのような周囲の生徒と天才たちを見比べて、「違うんだな。同じ人間でもこんなに違うんだ」と思った。それから。それから、なぜか、独りであることに苦痛を感じなくなつた。不便ではあつた。苦痛を覚えるときもあつた。だが、何と言えいいのか、俺自身が別の世界に達したような気分になつていた。

周囲の人間がいきなり低俗な人間に見え出したのだ。俺はそれから、天才たちの本を読むようになった。周りの生徒が本当にブタのレベルに見える。

「これかあ……これだ！」俺は高校時代、見つけ出したのだ。だが、それも破壊されることになる。

崩壊の後に立ち直つた俺

俺は確かに独りでいることに苦痛を覚えなくなつていた。だが、苦痛をもたらすものはある。恋心というものだ。どれだけ周囲をブタとして見ても、たくさん人のいる高校にいれば、好意を寄せてしまふ生徒がいる。いないというのなら、それはそれで異常かもしれない。つまり、誰だつて好意を寄せてしまふ異性がいるのだ。俺も例外はなかつた。だが、俺の場合、普通の男子のように可愛い女子

なら誰でもいいというようなことがなかった。つまり、かなり一途に恋心を抱いていた。ある少女を好きになっていたのだ。だが、俺は魔王にきびとの戦いの途中で、多大な被害を被っている。「エイリアン」とまで言われたほどだ、読者が想像するよりひどい顔だ。たぶん想像することが出来ない状態だ。知っているだろうか？ にきびになると、にきびの部分だけでなく、顔全体が腫れる。目の上にきびが出来ると、目も腫れる。頭ににきびが出来ると、毛は抜ける。顎のところにきびが出来ると、口元がいがむ。まるでコンボだ。魔王にきびは顔を醜くするために工夫を凝らす。その発想が大物漫画家顔負けの発想なのだ。どんな天才でもこれより醜い顔を想像するのは無理だ。

それほどのものだった。女も男も例外なく、まずは顔がすべてだ。まず、足きりを突破するだけの顔を持つていないと、近づくことも出来ない。俺の足きりはさほど高くない。俺が好意を寄せた少女は客観的に見えると、圧倒的に可愛いわけではない。確かに可愛いことは可愛いが、同じレベルなら日本に30万人ぐらいはいるのではないだろうか。たぶん、すごく可愛いよりひとつランクが下のやや可愛いだと思っ。

ともかく、俺はその子に好意を寄せていた。女の場合も男を見るときはまず顔だ。顔のレベルがやや高くないと、論外なのだろう。顔なんてどうでもいいと思っている女がいればお目にかかりたい。俺は告白こそしなかったが、結論から言うと、俺のことは論外だった。俺はにきびと戦っているし、もとの顔も悪いからそんなことは分かっていたのだが、それが確定すると、想像以上に落ち込む。これほど落ち込むことはない。

俺はだいぶ落ち込んだのだ。ある日、飛んできた蚊が俺の腕に止まった。「蚊が血を吸うのは雌だ。異性が俺の腕に止まってくれたのが嬉しくて、俺は満足がいくまで血を飲ませてやった」普通の人間なら、ぴしゃりと潰してしまうところだ。

つまり、俺は普通でなくなっていたのだ。恋心は本能的だから、

かなり効く。そしてにきびとの交戦もあって、俺はかなり苦しんだ。なお、これは再生した。数日で再生して、俺はまた孤独に戻った。そのとき、俺もアインシュタインを見習って、物理学を学ぼうと思った。当時、文系だった俺だが、アインシュタインしか見えていなかった。独学で勉強することにした。これまで勉強をまともにやってこなかった俺は、いきなり登場した加速度でさっぱり分からなくなった。速さと距離と時間の「はじき」しか知らなかった俺は『?』などさっぱり分からず、『何だよ、この三角形みたいな奴は』となり、全くついていけなかった。苦勞して、マスターすると、今度は熱力学だ。さっぱり分からず、問題集もさっぱりだった。

それでも、俺はアインシュタインみたいな大発見をしようと思っていたので、頑張った。しかし、光波の干渉のところ、さっぱり分からなくなった。「お前は何を言っているんだ」と参考書に問いかけても、答えは返ってこない。俺は「東大が京大に行くぞ」と進路希望に書いたのだが、「どっちも無理だ。お前の成績では」と言われた。ネットの掲示板で「アインシュタインになりたいから東大に行きたい」と言うと、親切な人が「東大は科目数が多いから時間がかかる。学者志望なら理1類を後期で受けたほうがいい」と言われた。さっそく調べると、何と「センターは3科目で、本試験は数学と英語の二科目（選択で数学を取った場合）だけ」なのだ。おお、すげえ。しかし、後期試験の過去問を見てびびった。

「何じゃこりゃー!」となった。人知を超えた問題が並んでいるのだ。赤本は、

「標準的な問題である」と言っているのだが、「これで標準かよ! 難しい問題はどれだけ難しいんだよ」と突っ込みたくなった。実際、話を聞くと、「東大後期の数学は教授が頑張りすぎているから良問だが、めちゃくちゃ難しい。物理取れ、物理」と言うことだった。だから物理にした。しかし、だんだん時間がなくなってくるし、英語の勉強が果てしなく苦痛だった。数学と物理は「将来のためだから」で何とかするのだが、英語は「受験のためだけ」だったので、

苦痛だった。時間もない。

そして、「浪人しよう」と思うと、お知らせがあつて、「後期一本化」と言うので、「ざけんなくそー!」となった。アインシュタインが遠くなつたので、俺は絶望して、とうとう発狂した。何回発狂してるんだよ俺は。

それで、何とか進路を決めないといけない時期になつて、受かる大学にいつて、そしてやめた。辞めた理由は破局が原因だけど、これを公言したくない。相手が猫だったからだ。

引き二ト時代

引き二ト時代はいったとおり、自殺未遂をし、書いた小説が選考外だったり、どん底のままを歩いてきた。この頃は社会復帰しないといけないという思いがあつたから、躍起になつていたが、どん底に落ちて、どうしようもなくなった。

俺は才能もないし、特殊能力もない。そんな奴が生きていても仕方がないと思つたが、ここである人物と出会う。ヴィンセントヴァンゴッホだ。彼の生い立ちは『たくさんの絵を描いたが、一枚しか売れなくて、精神病院に入り、弟に食べさせてもらつていた』という感じだったと思う。すごいのは、こんな状態で絵を描き続けていたこと。

「そうか……これだ。自分で切り開くしかないんだ」

俺は自分の生き方を確立させるほかないと思つた。俺は作ることが好きだった。小説やゲームを創ることが好きだった。だから、創り続けようと思つた。とにかく書き続けよう。計画も何も無い。魂に導かれるように創ること。創り続けること。自分のやり方でやればいいのだ。自分のペースで自分のやり方で日本で一番たくさんの小説を書く。834冊。これだけを書く。書くと言つたからには、書くまであきらめない。手が動く限り、文字を書き続ける。頭が動く限り、ネタも考え続ける。

そうして、俺は再発した。日本で一番の小説家を目指すことだけを考えて進み始めた。

決意の後の俺の生活

俺の生活は宮崎駿みたいに一日中仕事をしているわけではなかった。まず、俺は午後十二時、つまりお昼に起きる。だが、これは午前三時に寝るためだ。

それでも9時間寝ている。俺は寝ることが好きだった。夢を見るのが好きだったのだ。だから、寝る時間を削りたくなかった。

午後十二時におきて、朝を食べず、さっそく昼飯に入る。最近は親が作ってくれる。親が作ったものを食べて、午後1時半まで眠気を覚ます。気だるさがなくなった頃にパソコンに向かう。小説を九十分間書いて、一服して、また九十分書く。そして夕食。その後、一服。九十分書いて、一服また九十分、入浴後、寛いで、九十分。後はゲームをしたりアニメを見たりする。書いている時間は実質では六時間ほどだ。だいたい、原稿用紙40枚を書く。40枚も書くのと、10日で一冊出来る。一月で3冊。一年では36冊。二十年で720冊だから、このペースなら簡単に日本一だ。だが、いつも40枚書けるわけではない。いつもネタがあるわけではない。ネタがないと、部屋を歩き回って、見つけ出す。書くことが出来ない。苦痛になると、ゲームをする。それでも、25枚は書こうと思っている。一番きついのは、ネタがないときに無理に書くときだ。選択肢を作ったりして、工夫を凝らしても、実際はネタが増えるわけではない。

ネタがないときは面白いアニメを見て、「面白いものを自分にも取り入れてみよう」と考えたりする。

そうして、毎日最低でも原稿用紙25枚、出来るなら40枚書きたいと思う。書くだけなら出来るけど、ネタを見つけるために時間が必要になってしまう。

今、まだ走り出したばかりだが、必ず、日本一のゴールに到達してみせるので、ぜひ、応援してほしい。

個人の色々

俺はひき二トになってから、色々な本を読んで影響を受けてきた。俺は甲田光雄先生の少食断食療法は俺に影響を与えた。甲田先生の著書が『俺の敵である魔王にきびを倒すための武器となった』断食と言っても、ただ食わないだけではない。タイミングなどをうまく考えないといけないのだ。少食も緻密な栄養学に基づいている。自己流で少食をしても意味がない。この本によって、俺はきびとの戦い方を知った。

だが、最近は親に食事の準備を任しているので、おろそかになっている。20代のうちにもう一度実践したいと思っている。少食断食をやめてから、またにきびがぶり返してきた。特に背中のにきびが深刻になった。

少食にすると、まず、俺の場合、体のたるさがなくなった。皮脂の分泌量も明らかに減少していた。また、腰や背中が疲れにくくなった。とはいえ、一番の目的は生活習慣病にならないようにするためだ。

なお、にきびを倒すためのもうひとつの力になったのが、洗顔剤の最高傑作と俺自身が称しているプロアクティブだ。これまで全く歯が立たなかった500円玉にきびがすべて消滅。さらに再発せず、肌の張りが一段とよくなった。驚くほどの効果だった。

そう、この二刀流で、俺はついに魔王にきびを倒すことに成功したのだ。これ、にきび攻略本にすべき威力があった。

とはいえ、俺を苦しめたにきびはかなりの跡を残した。圧倒的ダメージを物語る跡は何かの記念になる。もし、跡を消すクスリが出来たとしても、俺はそのクスリは使用しないだろう。それでもし、女にもてるとしても、絶対に使わない。俺を苦しめたにきびだけど、

何だかんだで何年も付き合ってきた奴だ。こんな俺だけど、長年付き合ってくれたいい友達だ。今はこのにきびに感謝しているんだ。本当に。たまに感動してしまう。にきびを倒してしまって、心のどこかでまた会いたがっているのかもしれない。にきびは生涯で一番の友達だった。ずいぶん、俺を苦しめたが、俺に大切なことを教えてくれた。こんな大切なことを教えてくれる友達はもう一生のうちに一人もいないだろう。もしかすれば、俺に苦痛を与えたのも善意からだったのかもしれない。

俺は小説を読むことが実は好きではない。俺が好きなのは小説ではなくアニメなのだ。だから、アニメの脚本を書きたいというのが最初だった。そもそも、俺の書いている小説はアニメの脚本そのままだ。それぐらい、アニメが好きだから、たくさんアニメで感動しているし、影響を受けている。

俺の書く小説はアニメの影響が圧倒的に強い。その次が漫画、その次がゲームだ。つまり小説を書いているくせに、小説の影響はあまりないのだ。とはいえ全くないわけではない。文章などはかなり影響を受けた。一番好きな小説と言われれば、児童文学か森村誠一のミステリだ。それ以外は正直微妙としか言いようがない。児童文学だと、解決ゾロリや民話を小説にしたもの、絵本も一応小説とすれば、絵本、バッテリーシリーズなど。ショートセンテンスで、読みやすく、キレがあつて、一気に読み進められる。これが上手な文章なんだなあとと思った。文豪とかすごいと言われている人は評価はいいけど、文章は下手（小学生より下手かも）で面白くない。でも森鷗外だけは別。この人はとてもうまい。他は全然参考にならなかった。森村誠一はミステリ作家では一番だ。文章は読みやすく面白。証明シリーズとか死シリーズなど、どれも面白いものばかりだった。それ以外のミステリは面白くなかった。第〇〇回江戸川乱歩賞受賞ですごいのかと思ったら、文章は下手で面白くないし、内容も面白くなかった。同じジャンルでも書き手の技量でずいぶん差が出ることに驚いた。

勉強に関しては真面目にしてこなかったんで、からつきしダメだ。あえて挙げるなら数学ぐらい。数学なら、何とか高校レベルはついていける。それ以外は全然出来ない。でも、勉強と小説ってあんまり関係ない気がする。すごいと言われる小説家が高学歴なのは、ただ単に選考のときに高学歴のほうを取っているだけだと思う。○○大学卒業とか言っても、小説が面白いかというと、面白いことはなく、しかも文章は児童文学作家などに比べて下手だ。勉強はあんまり役に立たないね。工学者ですら、微積分を使うのは稀なんだね、今は。

スポーツに関してはするのは好きだが、やはり集団でやるものは嫌い。個人種目の格闘技とか陸上とかスケートとかそういうものもいい。野球もどちらかと言うと、個人プレーだから、好き。ただそれは見るほう。やるなら、ウェイトリフティングやボクシングのように限界に挑戦するもののほうがいい。ただ、最近のボクシングは技量が上がらずで、本来の面白さは損なわれている。（かつてのヘビーウェイトのような殴り合いがない）ドランカーも減っている分、人気も減っている感じが。

小説やゲーム以外の好きな芸術はない。絵は苦手だし、描くことが好きなわけでもない。やはり文字を書くのが好きだ。色々なものを書きたいと思う。

俺と思想

引き二トになって、おかしい思想が身につくことになった。とにかくおかしいな思想が身についてしまったのだ。まず、俺の思想のひとつ。『人間は幸せになるべからず』

幸せを求めたり、幸せだったりすると、すでに人間として恥ずかしい。リア充が許されるのは小学生まで。幸せな人間がいるから『争いや犯罪』が生まれる。幸せというのは多くのものがある。ほどいいものではない。よく手紙などに『ご幸福お祈りしています』

とか書いてあるが、あれらはふざけている。人間は幸せになつてはいけない。もし、幸せを感じたなら、すぐに不幸になることだ。

給料を平均所得以上得れば、『平均所得になるようにお金を必要としている人たちに上げる』。(子供の数が多い場合は上乘せしてもいい)貪欲なブタは金を溜め込む。腐つて変なにおいがしているのに銀行に溜め込む。金はばら蒔いて、みんなが使わないといけない。醜い欲に支配された人間は何億というお金を貯金するらしい。

そのせいで、『経済格差』が広がり、争いや犯罪が多くなる。みな
が平等なら犯罪も争いもグツと少なくなる。みんなが金持ちは恥だ
と思うようにすれば、世間体を考えて、お金をばらまくようになる
かもしれない。そうすれば、贅沢の病、糖尿病なども減る。単に金
持ちを減らすだけで、みんなが普通になれるのだ。一部の幸せな人
間が不幸になれば、たくさんの命が助かる。あなたの贅沢が犯罪を
増やし、貧困に倒れる人を増やすのだ。人は二トを恥ずかしいと
言いながら金持ちを全然恥ずかしいと叩かない。もっと、マスコミ
が『金持ちは殺人事件を増やす兇悪な犯罪者』だと煽らないといけ
ない。そうしないと、苦しむ人が増えるのだ。争いのない、過労死
のない平和で住みよい日本を作るためには、たくさんお金をもうけ
た人や幸せな人が思いやりを持って、いかないといけない。幸せを
求めず、不幸を減らすこと。それが必要。今日、自己破産で自殺し
た人、いじめで死んでしまった人、みんなの責任だ。みんなが幸せ
を求めず、思いやりを持つていればこんなことは食い止められる。
人が思いやりをもてないのは幸せを求めるからだ。幸せでないこと
が普通だと思えば、欲も静まり、病気も犯罪も減る。

それなのに、『幸せ』をいいものと考え、道徳にまで、幸せを導
入している。教育委員会が『幸せ』を求めない教育を推進してい
かないといけないと思う。

幸せ、普通、不幸と三つの段階があれば、普通になるようにしな
いといけない。幸せなんて甘ったれた考えを子供に教えるな。『幸
せになつたらたくさんの方が傷つく。そんな社会は決断していいもの

じゃない』ことを子供に教える。幸せを求めるのではなく、みんなが不幸でないことを求めるのだ。そのためにはみんなが欲を封印し、思いやりを持つことが大切だ。

次の思想が『日本人の理想は1300000人』というもの。今現在は、一億だから、桁違いに多い。1300000人にしないといけない。国際化が進んでいるので、2000000人ぐらいのほうがいいかもしれない。いずれにしても、人数が多すぎる。これでは、社会が結束できない。この狭い国で結束するためには人数が多すぎる。これだけ人が多いと、関わる人間が多すぎる。それではいい関係が築けないし、住居も車もたくさん要りすぎて、環境破壊を招く。少子化は『いい傾向』なのだ。人が減って、人間の醜い発展が止まり、人々の絆が強くなる。人が少ないと、個人の責任が大きくなるが、集団の個体数が少なくなると、結束力が強くなる。試せば分かるが、100人で会話をしても成り立たないが、三人だと成り立つ。100人だと、除外されるものが出てくるし、みんなの意見を聞くのが大変なのだ。自給自足も出来るようになるし、たくさんビルや建物を取り壊すことも出来る。住居が増えて、東京など人がゴミのようだ。それを食い止めることが必要だ。ゴミが増え、海は汚れ、山はあれ、いずれ、神が天罰を下す。その前に、愚かな人間共、自重するのだ。俺たちはもっと少なくなろう。そして、綺麗な自然をとどめ、仲良く暮らそう。必要なものだけを作って、行き過ぎた発展はやめよう。日本は全然平和なんかじゃない。物理的戦争はないが、精神的戦争は続いている。しかも、凶悪になる犯罪、振り込め詐欺などだ。どこまで行くのだ、人間は。いい加減にしろと言いたい。醜いことばかりしやがって。生産性のないニートのほうがよっぽどいい。生産がないということは自重することと同じ。環境を守り、人々の平和を誰よりも願っている。人々の醜い発展で、苦しむ人のために自ら貧困を望む。取り付かれたようにビジネスに精を出し、不幸な人を顧みない連中のために、頑張っているのだ。過労死なんてするな。命をもっと大事にしろ。子供に過酷な労働の尊さを

教えるな。その労働が齎すのは環境の破壊と醜い発展でしかない。

ニートを馬鹿にしてはいけない。彼らが自重しなかったら、誰がこの生産を止めるんだ。経済格差が広がり、障害者が苦しむ。もうおしまいにしよう。ニートは労働をせず、日本人や、もつと落ち着いて、気楽にやるうやと言っているのだ。お前らのせいで死んだ動物もいるんだ。熊が人を襲うのも分かる。酸性雨が降れば、この世はおしまいだぞ。早くニートを増やして、生産を止めて、人口を減らすんだ。

次の思想は『論理的でないものをおろそかなままにするな』この世は論理的でないといけない。論理的でないものが残っていれば駆逐しなければならない。

結婚して、子供が生まれれば『離婚するな！』離婚してはいけないという法律を作れ。お前ら、子供は親がいないと生きていけない。離婚だと？ 親の身勝手に結婚し、不幸になったから離婚？ ふざけるな！ お前ら、自業自得だと思って、あきらめろ。てか、子供のために仲直りしろ。せめて、演技でも仲良くしろ。てめえら、別れて、金に困って、高校も出られなかった子供はどうなると思う？

世間は『中卒』と馬鹿にし、安月給で圧倒的ハンディを負うんだ。死ぬなら仕方ない。だが、離婚だと？ しかも離婚したババア共が集まって、政府に何かを訴えているらしい。馬鹿か！ 結婚したならどんな困難にも耐えろ。どちらもだ！ 耐えろ、耐え抜け。忍耐力で子供を育て上げる。

論理的に言つて、子供は労働が認められていないのだから、一人では生きて行けない。しつけ役と労働役がいるのだ。馬鹿か、お前らは！ 最初から結婚するな！ だいたい、結婚するときに覚悟をしなかったのか？ お前らにとって、子供はその程度なのか。マスコミももつと煽ればいい。『このハンディを覆すのは容易ではないのだ。今の学校教育は親がいることを前提にしている。親が運動会に参加し、親が説明会に出かける。子供と親は切り離せないのだ』次、『児童ポルノ法』。これはもはや、『頭が悪い』としか言いよ

うがない。お前ら、煙草や酒や車は規制しないのに『精神世界の産物は規制するのか』

明らかな車のデータとして『交通事故の危険性』があるのに、車は規制せず、『危険性がほとんどない』精神世界の産物は規制。論理としておかしくないというなら異常だ。車は便利？ 人間社会の発展のために何千人の被害者を置き去りにするのか？ 命より発展を取った瞬間なのだ。これで、日本が平和だというのか。見せ掛けの平和主義、適当なままの法律で不安を感じ続ける国民たち。政治家というと、長い時間、さまざまな学問を勉強して、国を動かす力を手に入れてきたものたちなのだろう。それが、論理的でないものをそのままにするというのか。

はつきり言って、精神世界の産物が性犯罪に影響はない。精神世界と言うのは、どういうものか教えてやる。たくさんの人々の前で奇声を上げ続ける自分を想像してみろ。それで圧倒的羞恥を覚えたか？ 今度は実際にやってみろ。どうだ？ どっちが羞恥を覚えた？ 後者に決まってる。これをAとする。問題はBだ。実はBはAの組み合わせでなりたっている。Bというのは、Aの場合と違い：例を出したほうが分かりやすい。例えば、ミステリ小説を読んで影響されて、『実際トリックを使って殺人事件をしてみよう』思う人はまずいない。理由は簡単。人間を殺してはいけないことを知っているから。それに人を殺すためには憎悪と劣等感が要だ。

これがBだ。このようにフィクションの影響は現実にある『憎悪や劣等感』などの影響に比べて圧倒的に低いのだ。

AとBの関連性はこうだ。Aはその行為をすることは恥ずかしいと思っている。だから、そのような行為は出来ない。Bはその行為をやってみたいと思っている。だが、そのような行為をしてはいけないことを知っているから出来ない。

では、ポルノ法を改正すれば、性犯罪は減るのか？ 『X指定の作品において、性行為をするのが大人だけになれば、性犯罪は減るのか？』と同義だ。ほんの少しでも論理的思考力があれば分かるよ

な。性犯罪の理由なんて『性欲を抑え留められない、憎悪やコンプレックス、女性に対する憎悪や怒り』などだ。『精神世界の産物を持つていたことが性犯罪の起因になったのではなく、性犯罪をするような人はそもそも性行為と無縁であるから、そのような産物を持ち合わせていた。だが、現実問題として、女性に対する憎悪や怒りがあるから、性犯罪に走った』どう考えても、改正は逆効果である。政治家が俺より論理的思考力に欠けるなら危険だ。俺は何も勉強をしていないのだ。経済も政治も何も知らない。だが、おかしいこととおかしくないことぐらいは容易に理解出来る。君らのこの改正は中学生が見てもおかしい。論理的におかしいものをおろそかなままにするな。

それから、どっかの馬鹿が『被害者のためにも以下略』と言っていたが、なら、何で交通事故の被害者のためにも以下略は言わないんだ？ 俺の推測だが、『車は自分が使っているから規制されると困る。精神世界の産物はブタに真珠だから規制されても困らない』その程度ではないだろうな。それだったら、早く首にしろ。そういえば『戦争映画』は『被害者のためにも以下略』は言わないのか？ 病気を扱った作品も『難病患者のために以下略』それから、俺らのようなニートは資本主義社会の被害者だ。『ニートのためにも以下略』は言ってくれないのかね。いじめが出てきたら『いじめられた生徒のためにも以下略』ラブコメで人が蹴られたら、『傷害の被害者のためにも以下略』

次の思想は『いつまで国語という科目を残すのか』

いつになったら、『論文』にするのか。まさか永久にしないのか。いつまでも『下手糞な文章を読ませる前に、論理的な文章を書く力を伸ばそうぜ』。だいたい、評論というものを俺もいくつか読んだよ。誰が得する？ あれは娯楽だろ？ 娯楽を教育に持ち込むな。せめて、もっとまともなものを読ませろ。だいたい、社会を見つめて、それから論文を書かせるのが先だろ。東大の試験に『著者の主張について、あなたはどうか考えるか。賛成または反対の立場から、

具体的な理由を挙げて論述せよ』っていう問題が出ている。しかもそれが性格に対するもので、ツツコミどころが満載な、言っては悪いが、下手な文章で書いてあるのだ。（下手とは分かりにくいという意味）そもそもこれは娯楽の書物だし。そうじゃなくてだな、もっと社会で問題視されているものの解決策を導く議論をしるよ。例えば、具体的に何をすれば、景気がよくなると考えられるか？ それを実行することで、考えられる社会への悪影響等を議論しろよ。何でここで、性格か。性格が相対的なことは賛成だが、何でこうわざわざ煙に巻いた言い回しをするのか。わざと分かりにくくしているのか。数学で言う『数学パズル』のつもりなのか。そもそも、数学パズル自体娯楽であるのに、受験に出してみたり。そんなことすると、ノーベル賞なんかろくに取れないだろ。しかも実社会で必要な能力からかけ離れすぎているだろ。数学パズルは数学者が暇つぶしで考えたりして、それを本にして娯楽として売ればいい。何で受験に出す！ 入るに難しく出るに安しの大学でいいのか。もっと娯楽から離れて、本格的に勉強しようぜ。国語なんて、何て文章を載せてんだ。論理的思考力も糞もない。しかも、小説を学問にするか、普通。頭のよさとかかけ離れすぎているだろ。おかげで、論理的思考力のなさ過ぎる国民が増えすぎだ。砂糖を食べ過ぎると糖尿病になる。何で？ 運動不足が病気のもと。何で？ 水を飲まないと死ぬ。何で？ そういう当たり前の論理を教えるのが先だろ。娯楽本読ませてる場合じゃないぞ。日本！ 教育関係者は一体何を考えて『国語』を続けているのですか？

古文なんて、お前、あれ、娯楽だろ？ 日本文学の研究者以外が何の役に立つんだ？ 誰か論理的に説明してくれ。俺を納得させてくれ。

他にも色々あるが、言い出すときりがないのでやめておこう。こんなわけのわからない思想のおかげで、俺は変人とされるようになった。俺自身、おかしいことはわかっているが、ニートになって、コンプレックスを持つと、現実を否定したくなる。それは止めるこ

との出来ないものだ。

二章 恋愛について

人間最大の楽しみというか、ドキドキすることといえば、恋愛だ。高校などでは異性との交遊は禁止されていたりするらしい。恋愛を否定するなど、馬鹿としか言いようがない。恋愛を否定して、それを止めることが出来ると思うのか？ そういうことを言う奴らも子どもを作っているんだ。歳を取って、性欲がなくなった頃に『勉強に支障が出るので、男女交際は禁止です』勉強よりずっと重要なことだ。恋愛というのは。

恋愛は性欲が正常な限り、間違いなく、いかなるものより優先して考えたいことだ。男など、暇があれば、しょっちゅう、女のことばかり考えている。人の前で隠蔽していても、心では女のことしか考えていない。女はどうか知らないが、男の場合、女を忘れて物事に集中するために、自慰行為をする。何かに頑張っている人ほど、自慰行為の回数は増える。それだけ女を忘れて集中しないといけないからだ。それぐらい、異性を意識する本能が強いのだ。だが、逆に格闘家は試合を近づくと性行為をしないらしい。ともあれ、性欲があるのとどんなことも集中できない。たとえ、受験前日でも、性欲には勝てない。勉強のやる気を出すためには自慰行為が必要だ。男なら俺も含めて、正常な性欲を持つていれば、自慰行為は絶対にしている。賢者タイムは誰もが過ぎす時間なのだ。でも、誰しもがそんなことしたくないのだ。したくないがしなければならぬ。もてる奴は性欲の恩恵を受けているが、もてない男は性欲を封印したいと考える。俺も出来れば封印したい。あると弊害なのだ。集中できないし、栄養が不足するし、時間の無駄だし。そういうわけで、恋愛を楽しむために必要な性欲は恋愛に無縁な男は弊害で仕方ない。自慰行為は楽しいからやっている奴なんてそうそういない。やった後など、虚しくて仕方ないし、やっている間だって、手が疲れる

し、夏は暑いし（冬は問題ない）紙がもったいないし、直後、無理にトイレに行かないといけないし。現代では、恋愛のためにある性欲で苦しんでいる男のほうが多い。自分の手で慰めるなんて、誰がいいものか。これが女の子の手だったらなどと、妄想が加速するだけ出し、いいことなんて何もない。恋愛に無縁だと分かれば、性欲を感じないようなクスリを飲みたくなる。

このように性欲と密接なのが、恋愛なわけだ。恋愛と言うのは互いが好きになって成り立つものだから、片方の好意があまりに強くても、意味がない。しかも虚しい。性欲のせいで、苦痛を受けるのは自慰行為のときに限らない。どんな強い男もたった一人の女に弄ばされるのだ。好きな女に金を巻き上げられることもある。最近の恋愛はたくみになって、相手を利用するとか、政略結婚（けっこう歴史はあるな）とか、そんなことになっているから、かなり神経を遣うのだ。それもこれも、恋愛に無縁な奴らには関係のないことだ

が。

だが、性欲を使って、楽しむことも出来る。もてない男が恋愛を楽しむためにはゲームをするか、後は妄想だ。そう、恋愛小説、ゲームなどは『経験がないほうが、妄想豊富な作品になりやすく、いい作品になる場合もある』のだ。よく、童貞は官能小説をかけないというが、そんなことはない。妄想という武器がある。妄想では、恋愛の実体験より、いい思いが出来ることもある。そこで、俺の妄想をたくさん聞かせたいのだが、俺は恋愛経験がないこともない。でも、相手が猫だから、どうなのだろう。俺は人間と同じぐらい猫に興奮を覚えるちょっとおかしい奴なのだ。小柄な白猫が可愛い少女より好きな場合もある。太った猫は嫌いだ。小さくて、毛がふさふさした猫がいいのだ。本気で恋愛対象に見ることも出来る。犬は無理だな。犬には性的興奮は覚えない。猫だけだ。

俺が大学生時代は本気で猫を好きになっていた。これはまたどこかで、ゆとりがあったら書こうと思う。ここでは書かない。ちなみに、破局しているし、しかも思い出すと涙が出るほどに悲しいので、

やめる。

それ以外に恋愛をしたことは一度もない。片思いが精一杯だ。だから、妄想をイッパイしている。俺は毎日妄想している。自分を題材にしたファンタジーや冒険が主要だが、恋愛もいっぱい妄想している。で、それを書こうと思うのだが、あくまで妄想だから、変な勘違いはしないでくれ。

俺の理想とする女の子は家庭的で背が低めの女の子なのだ。かと言って、ロリコンというわけでもない。ただ、小さめ、つまり小柄な少女に好意を覚えるだけだ。そういう少女なら性格は問わないといっても、家庭的な女の子というのは気配りが出来るという意味だ。遊び人みたいな女はごめんだ。そんな女はいらん。働く女性もいらん。そんなものは論外だ。それで、そういう女の子と恋愛が出来ると実にいいと思うのだ。

シチュエーションとしては、例えば、その子が自分の姉だったとしよう。断じて言うておくが全部シミュレーションだ。こんなものと現実と一緒にしないでくれ。

で、その姉が大学生ぐらいで、俺が高校生ぐらいだったとして、俺の身長が173センチぐらいとすれば、姉は148〜150センチぐらいが理想で、俺の体重が56キロぐらいとすれば、姉は35キロぐらいで、姉だから、少しぐらいは目がツンツンしている感じで。それでもって、二人暮らしたりして。家事は全部やってくれたりして、ちょっと気まずい雰囲気になったりして、例えば、食事中に会話がなくなるわけだ。すると、必然的にテレビをつけるわけだ。俺は無言で食事を続けるわけだ。テレビの音が聞こえるわけだ。顔を上げると、姉と目が合うわけだ。俺は目を逸らすわけだ。テレビの音は聞こえ続けるわけだ。姉が「学校、最近どう？」と訊くわけだ。「うん、まあまあだよ」と答えるわけだ。姉は「元気ないみたいけど」と言うわけだ。来たコレ！と思うわけだ。俺は俯くわけだ。「告白して振られた」とか言うわけだ。姉が黙るわけだ。「誰？」と訊くわけだ。「テニス部の子」とか言うわけだ。姉

が表情を変えるわけだ。「可愛い子？」と訊いてくるわけだ。俺は黙り込んで、軽く頷くわけだ。会話が終わるわけだ。食事を終えて、俺は無言で去るわけだ。部屋に入るわけだ。姉は食器洗いを始めるわけだ。お皿を割るわけだ。俺は来たコレ！と思うわけだ。すぐに駆けつけるわけだ。「大丈夫？」とか訊くわけだ。姉が指を押さえているわけだ。俺は背後に回るわけだ。手を伸ばして、姉の手を取るわけだ。傷口を見るわけだ。出血を確認して、傷口にキスをするわけだ。姉は黙り込むわけだ。蛇口から水の流れる音とテレビの音が聞こえるわけだ。唇を離すわけだ。姉が振り返るわけだ。かなり近い距離なわけだ。季節が夏で、大学生なら服はキャミソールの場合もあるわけだ。姉が148センチなら俺の胸の位置に顔があるわけだ。姉のおでこが胸に触れるわけだ。鼓動が早くなっていることに気付くわけだ。「その子、名前は？」と訊いてくるわけだ。「え？」とか俺は誤魔化すわけだ。「テニス部の子……」と姉が言うわけだ。俺は戸惑うわけだ。名前が京子だとしたら、馴れ馴れしく「京子ちゃん」とか言うわけだ。姉が恐る恐る顔を上げるわけだ。「可愛い？」とか小さな声で訊いてくるわけだ。俺は「うん」と答えるわけだ。フラグ成立したわけだ。「私じゃ、代わりになれない？」とか訊いてくるわけだ。俺は答えないでいるわけだ。「好き……だから」とか言ってくるわけだ。俺は決断を迫られるわけだ。禁断の愛なわけだ。

1、姉を抱く。 2、ごめん。 3、僕も実は……と口ごもる。

どれにするか悩むわけだ。制限時間があるわけだ。俺は2を選ぶわけだ。「ごめん」

姉はしばらく黙り込むわけだ。俺から目をそらすわけだ。食器洗いに戻るわけだ。俺はまた悩むわけだ。

1、いきなり後ろから抱く。 2、部屋に戻る。 3、僕も手伝う。

俺は中途半端に3を選ぶわけだ。「手伝うよ。お姉ちゃん、怪我してるし」とか言うわけだ。姉は「いい」と答えるわけだ。どうすりよ、俺……。

1、部屋に戻る。 2、姉を抱く。 3、でも……と口ごもる。

小心者だが思いやりのある俺は「でも……」と言うわけだ。「馬鹿……一人にしてよ」とやきもちを焼く感じに姉が言うわけだ。もおうこうなったら……

1、姉を抱く。 2、姉を抱く。 3、姉を抱く。

もう選択の余地はないわけだ。俺は恐る恐る手を伸ばすわけだ。どこを抱くか考えるわけだ。

1、ウエスト。 2、肩 3、手を回して胸 4、振り向かせて、唇を奪う。

けっこう考えるわけだ。もう4しかないわけだ。まず右手で姉の肩に触れるわけだ。姉が振り返ろうとするわけだ。俺は姉の左腕を引っ張るわけだ。左手で頭を支えるわけだ。右手で腰周りを支えるわけだ。準備はできたわけだ。姉は驚いて顔を上げるわけだ。キスをするわけだ。姉は戸惑うわけだ。俺は息を止めるわけだ。水の音を聞くわけだ。

息をすると、フェロモンの匂いを覚えるわけだ。誰かに見られたらやばいわけだ。誰もいないわけだ。その場で性交渉に発展する可能性もあるから、そろそろ自主規制しないといけないわけだ。また今度、ノクターンで続きを書くわけだ。

しょっちゅう、こんな妄想をして楽しんでいるわけだ。頭がおかしいわけだ。

妄想は小説に応用される

こういう妄想が常日頃からあるので、妄想はネタになって、小説に取り込まれる。俺の小説に実体験を書いたものはほとんどない。全部妄想だ。妄想によって、作られる。だからほとんどファンタジーだし、恋愛も全部妄想。

恋愛とは肉体関係までを含める。そこまでいかないものはプラトニックラブだ。恋愛において、肉体関係まで行かないものは『失敗』

だ。攻略失敗。恋愛の技術が足りなかったというべきか、相性が悪かったというべきか。

ただ、恋愛と言っても色々ある。告白して、すぐ肉体関係というのもあれば、プラトニックから始まる場合もあれば、キスぐらいは完了させる場合もある。だが、18を超えていれば、告白して、オッケーなら、そのまま肉体関係に入るほうが自然だといえる。いや、15以上か。最近は14歳の初体験が普通らしいから、中学生ぐらいなら、恋愛成就と同時に肉体関係に入るのは普遍なのかもしれない。親からすれば堪ったものではない。14歳の娘に手を出す男など、父親なら殴りこみに行くところだ。18でも殴りこみにいくかもしれない。しかし、初体験の平均年齢が20歳ほどという日本では、平均的な大学生なら全員済ませていることになるのか。俺はまだだから、平均よりずいぶん遅いことになる。というか、この先、経験する確率は0に近いのだが。だが、想像してみろ。十四歳で初体験が普通という現状を。何か、妙な歯がゆさを感じると思わないか？ 高校時代のあの子も川イ子なら例外なく、もう経験しているのだろう。鬱を感じると思わないか？

告白して、オッケーなら、即肉体関係というのはシチュエーションとしてはいい気がする。例えば、教室で告白したら、教室が初体験の場になるわけだ。初体験の場の理想的なところはどこか？ 俺的には

1、彼女の家 2、教室 3、公園

さすがに公園は恥ずかしすぎる気もする。トイレはムードないし、自分の家よりは彼女の家のほうがいいだろうし、犬小屋の前で、犬に見られながらというのは、どうもおかしいし、車庫はムードないし、浜辺はいいけど、そこまで行くのが大変だし、森の中は虫にさされるし、プールは人に迷惑だし、更衣室はムードないし、人前は犯罪だし、橋の下はムードないし、職場は何となくいいな、車の中もムードがあるな、ラブホテルは厳正すぎるし、浴室は典型的だし、お店の試着室はかなり恥ずかしいし、電車の中は犯罪だし、山の頂

上も一応犯罪だし、行くのが大変だし、体育館はムードないような気がするし……。

告白して、すぐ肉体関係とかキスなら分かる気がするのだが、プラトニックラブはあまりよく分からない。お互いよく知り合ってかというお見合いの意味だろうか。

俺、妄想でもプラトニックラブは苦手だ。デートに誘ったりするのか。海へ行こうとか。うわ、これ、絶対やばいわ。デート行くときに、

「どこに行きたい？」と彼女に訊くか、こっちで考えるかどっちがいいのだろうか。どこに行きたいと言われて、「海」とか具体的に答えられる女の子はそんなにいない。こういうことは女の子の気持ちにならないと難しい。「どこに行きたい？」ではなくて、「好きな場所は？」と聞いたほうがいいか、しかしそれだと、答えにくいかもな。「あのー、ご趣味は？」は最悪だ。これだと、もっと答えにくい。女の子の答えやすい訊き方って何だろ。

気を遣う女の子なら「どこに行きたい？」と訊かれたら、「どこでも」とかそういう答えが返ってくるんだ。俺としては女の子に気を遣わせないよう配慮しないといけないと思う。気を遣う女の子の場合、女の子のほうに主導権を握らせないといけないと思う。

気を遣う女の子って、家庭的な場合が多い。だから、完璧主義はダメだ。男はだらしのないほうがいい。家庭的な女の子は母性本能が強いから、面倒を見たがる性質がある。だから、張り切っているがダメな男というのがいいと思うんだ。もちろん、異論は認める。

つまり、俺の考え方によると、家庭的な女の子を相手にするなら、「ここに行こう」と言う。例えば駅に待ち合わせをする。だが、時刻表の読み方が分からない。女の子がフォローを入れる。そういう関係が必要だと思うんだ。例えば、ジュースを買ってくるとして、それをこぼしたりしたら、家庭的な子だったら、拭いてくれるわけだ。財布を落としたら、おごってくれるわけだ。相手が家庭的だと、そういう場合、不快感はなく、好意的に感じてくれるはず。逆に男

が完璧だと、母性本能を発揮する余地がなく、好意的に思われないでも、今の日本、家庭的な女の子は生き残っているのか？ という話だ。俺の高校時代はいなかったな。俺、それでも、人を見る目はあるほうだ。雰囲気で、家庭的かどうか分かる。家庭的な子というのはだいたい、友人は少数だ。それから外に遊びに行ったりしないし、料理などが趣味で、デートなんかしたら、お弁当を作ってきたりする。尽くしてくれるわけだ。で、そんな女はいるのかねという話だ。いないなら、俺は失望する。でも、田舎には残っているはずだと信じたい。顔で大きく劣っても、俺は家庭的な子がいい。それ以外は顔がよくても論外だ。金のかかる女はもう論外だ。料理や洗濯などが出来ない女は論外だ。

しかし、いるのかね？ 本当にそんな女の子が。髪を染めたり、ピアスをしたり、そういう女には俺はとでもついていけない。頼む、絶滅しないでくれ！ と日本全国に言いたい。そういう女の子がゲームの中だけの生き物になったら、日本はどうなるのだろう。ちなみに家庭的な子は勉強が苦手な場合が多いのは現実でも実際問題らしいが、それはなぜなのだろう。真面目だから勉強も熱心に行っているのかと思えば、実は違う。俺の予想だが、そういう子は親の方針で勉強より家事を習うことを優先させられているのだと思う。

俺の親の場合、祖母は料理の天才（作れる料理は少ないが、味が一流レストランの700倍を超える。使うのはスーパーの食材にも関わらずだ）だが、母はかなり劣るが、頭がいい。祖母は頭がそんなによくない。

女はそんなに勉強できなくていい。ああ、そうか、女性の社会進出の影響で家庭的な子が少なくなっているのかもしれない。それならば、社会進出自重だ！

読者にも彼女がいる人があるだろう。女はせんといかんぞ！

恋愛から結婚へ

恋愛と言つのはまあ、結婚までの前奏曲だ。結婚からが、本当の恋愛ではないかね？　つまり子作りだが、子どもが生まれると、『恋愛は終わり』とよく言われる。つまり、子どもが出来ると、セックスレスになる場合も多々あると。子供の前でセックスはとても出来ないだろうが、子供が寝た後なら出来るだろう。また恋愛の限界は45歳までだという。

ちなみに晩婚化が言われているご時勢だが、実際何歳ぐらいで結婚するのか。俺としては高卒の18か大卒の21のどれかがいいと思うのだが、結婚してすぐ子どもというなら、高卒で20、大卒で23ぐらいか。とはいえ、最近は25とか27とかもあるらしい。27だと遅すぎやしないか。最悪25までには結婚しないと。やはり21で結婚、23以後に出産が一番いいのではないかと思う。だが、結婚しない奴もいるわけで、俺など、結婚はほぼ不可能に近しいと思われ、そういう奴は70ぐらいになったとき、孫がいなくて寂しいのだろうか。だが、出来ないのだから仕方がない。

大学で彼女と出会ったとして、20ぐらいで初体験済ましたとして、21で結婚したとして、23で息子一号、24で息子二号、25で息子三号。子ども作るなら3人ぐらいがいいか。4人以上だと金がかかるから、厳しい。とはいえ、政府が子どもの養育費を出す政策を打ち出しているから4人以上でもいいな。6人ぐらいだと賑やかで良さそうだが、産むときの苦痛を考えれば、六人は厳しいかもしれない。

子どもが8歳ぐらいになると、さすがに夫婦間も性交渉はなくなるだろう。でも23で産んでいたら31だ。まだ性欲が枯れるには早い。忍んで、何度かすることはあるかもしれない。俺としては子どもは女の子二人男の子二人か、男の子二人か、女の子二人のどれかがいい。俺としては男女二人ずつ四人の子どもがいるのがいい。

俺が憧れるのは、しつくだ。しつけによって、子どもの性質が決まってくる。親のしつけしだいでもの性格は決まってくるわけだ。俺はしつけにおいて、怒鳴ったり、暴力を振るったりはしたく

ない。俺の親など平気で叩くが、そのせいで、俺は暴力恐怖症になった。もはや虐待と同レベルだ。しつけをするときは暴力や大きな声より、論理が大切だ。権力ではなく、論理的に物事を教える。これは当たり前のことだとは思うが、親子の会話に論理のないところがほとんどだという。絵本などなくてもいいが、親子の会話は絶対必要だ。むしろ、子どものしつけに他人の書物を持ち出すなんて、俺は絶対に嫌だ。自分好みの子どもに育ってほしい。絶対避けたいのは、子どもが親を嫌いになってしまいうということ。悲惨だ。男ならまだまじだが、自分の娘に嫌われたら、絶望さえ感じる。だから、嫌われないようにすることが一番優先すべきことだ。

嫌われないためには暴力を振るわない、腹を立てない、優しく穏和に接する、などだ。どんなことがあっても、親が子供に嫌われるようなことだけは避けたいと思うのだ。

とはいえ、俺が子育てをすることはまずないだろう。もし、卵子バンクが出来たら、上等な卵子を買うかもしれない。でも、今の社会のしくみだと、もてない男は子孫を残せないな。倫理とかさっさと消えうせないか。生命倫理？ ふざける！ もてない男が70になって、寂しくならないように、卵子がお金で手に入る制度を作るべきだ。まあ、美男子、美少女だらけになるのもそれはそれでいいことかもしれないが。つまり、優秀な遺伝子が生き残り、俺のようなダメ遺伝子は淘汰される。何て自然的なのだろう。でも、ブサイクがいてこそ、イケメンは成り立つと思うんだ。うーん、違うか？

俺の理想

俺は人口減るべきだとか、孤独を愛したとか言っているが、実際結婚して、子育てをするという生活にあこがれを抱いている。でも、したいけど出来ないことは世の中にたくさんある。でも大丈夫。どんなことも叶えてくれる二字熟語がある。『妄想』だ。もてない男は恋愛だけでなく、子育ても妄想で埋めるしかない。

妄想の利点は理想的な女性と結婚して、理想的な子育てが出来るところにある。しかしこればかりは妄想だと虚しくなる。しかし、仕方がない。出来ないのだから。

俺の理想とする結婚相手は家庭的であり、専業主婦で、家事全般を完璧にこなしてくれる女性だ。背は低いことに越したことはないが、何も俺がロリコンというわけではない。前にも言ったが、俺は背が低めのほうが好意を抱くというだけのことだ。理想は148〜150だから、ロリコンではない。ロリコンは140センチ以下を理想とする。148センチは成人女性として、十分な身長だといえる。148〜150では狭すぎるので、145〜153に拡大しよう。要するに平均的な158センチぐらいの女性より、少し背が低めの女性を好むということだ。俺の身長は173だが、167ぐらいが良かった。俺は大きくなりたくない。大きくなると、それだけ寿命が縮まるし、148ぐらいの女の子にもてなくなる。背の高い男のほうがいいと言うが、要するにそれは家庭的でない女の場合だ。そんな奴はどうでもいい。いらんのだ。だいたい、女の子より二十センチ高いのがいい。高すぎると、不自然だ。

で、和室のある家に住むのが理想で、大きくないほうがいい。また、自然の多い田舎に住みたい。都会の激動社会にはとてもついていけそうにない。俺は農業などをして暮らしたいと思っている。結婚するだろ。そしたら、まず、二人きりで家にいるわけだ。もうそれだけで十分だ。それに加えて、子どもがいれば、越したことはない。理想は女の子二人、男の子二人だな。長女、長男、次女、次男の順に生まれると、実に調和が取れる。別に順番はそれほど重要ではない。

こういう生活が実現する可能性は0に近いだろう。だいたい、家庭的な女の子自体が天然記念物だ。ただでさえ少ないのに、需要はかなりある。世の男が天然記念物を求めているから、俺のところに回ってくる可能性は天文学的確率かもしれない。

こういう生活は妄想の中だけなのだ。そう、そんなことは分かつ

ている。現実なんて、当の昔に捨てているのだ。現実が厳しいのなら、逃避する以外に方法がないではないか。でも、俺は妥協して結婚はしたくない。俺でも、世の中を探せば、縁談のひとつぐらいは存在するだろう。だが、俺は世間一般に分布する女にはついていけない。家庭的な女の子でなければダメなのだ。よって、わがままな俺が結婚できる可能性はほとんどない。虚しいことだ。だが、自然界の法則でいさ仕方がないのだ。俺はどこかで静かに消えていく。墓場には入りたくない。

恋愛と思想

俺は恋愛についてもそれなりに思想を持っている。恋愛は神秘的なものであるが、常に問題を抱えている。『禁断の恋愛』や『危険性』だ。

禁断の愛というのは近親相姦や教師生徒の恋愛などのことを指す。遺伝子の法則を考慮したら、近親相姦の末、生まれてきた子どもの遺伝子が危ぶまれるらしいのだ。だが、それも確率論の話だ。そういう危険を冒してでも、そういう愛があってもいいと思う。やはりここで問題になるのは『倫理』だ。姉と弟の恋愛、兄と妹の恋愛などはフィクションの中だけのものだと思っているが、実際にあるらしい。肉体関係まで発展するケースは少ないらしいが、接吻の段階まで発展して、親に見つかって、家族会議になることはよくあると掲示板では言っている。本当かどうかは知らない。倫理を無視すれば、兄妹の恋愛などはかなり懂れる。それはやはり、禁断の意識があるからだろう。兄妹であっても、異性の関係なのだから、性欲が働くのは普遍のことである。遺伝子のレベルを考慮しなければ、こういう禁断の愛は圧倒的神秘を纏っている。だから、恋愛小説ではとても使いやすい題材なのだ。フィクションはすべて仮想のものだから、倫理の干渉はない。だが、最近はそういったフィクションにすら、倫理を持ち込むことがあるらしい。馬鹿げている。何度も言

うが、フィクションが与える影響は微々たるものだ。恋愛ともなると、対象年齢が15歳以上ぐらいになるから、本当に影響は少ない。俺はこればかりは倫理を褒める。倫理が禁断の愛かしてくれるおかげで、小説のネタが増えるからだ。兄妹の恋愛などは実際にやるものではなく、フィクションに応用するべきものだと思う。

さて、教師と生徒の恋愛はどうだろうか。この場合、完全に他人だから、遺伝子レベルの干渉はない。あるのは倫理と教育現場の問題だ。生徒と教師が恋愛関係になると、成績などのひいきが起るかもしれないし、他の生徒に迷惑をかけることになるかもしれない。だが、人目を忍べば、神の絶対的干渉がないので、完全に他人同士の恋愛と同義になる。この恋愛問題はそれを論じた書物がいくつもあった。いずれにしても、倫理的干渉が強いのは言うまでもない。

すべての恋愛に共通するのは危険性だ。主に、肉体関係に発展したときに浮き彫りになる問題だ。『妊娠』『性病』などが上げられる。HIVウイルスに感染すれば大変なことになる。とはいえ、かなり確率的には低いのだが。健全な男女の性行動でも、かかる場合もあるという。危険性は年齢が上がってくると緩和してくる。性欲が強くても、危険性を認知しているからだ。一番怖いのが、年齢が低いうちの肉体関係だ。

早いものなら、六歳から七歳。この年齢はまだ性行為を行うには早すぎる。体が未発達なのだ。だが、知識を覚えたものなら誰でも興味を持つことだ。そのような低年齢で肉体関係を持ってしまった場合、危険度はかなり高くなる。

キスまでならさほど問題ないといえるが、それはあくまで物理的意味だ。物理的に問題がなくても、接吻は肉体関係を連想させる。キスがあった段階で、近いうちに肉体関係に発達することは容易に推測できる。これらを阻止するためにはどうすればいいのか。危険性を訴えても、好奇心の強い子どもは無視して、行為を実行する。それを見た子供が真似をして、広がっていく。PTAで議論をする、かなり気まづくなる。

低年齢の性行動あフィクションの題材にもってこいで、妄想で相
当固まっているが、思わせぶりの描写をしたら、これはまずいもの
があるかもしれない。

だが、幼児が見るアニメには恋愛シーンなどがどんどん出てくる。
性行為を思わせるシーンも出てくる。これらはどうなのだろう。も
しろん、完全な子どもが性行動を取るところを描写するのは法律で
禁じられている。だが、18歳以上だと説明を入れれば、それを抜
けられる。（改正されなければ）

俺はポルノ法改正で納得できないのは、X指定の作品が対象だか
らだ。もしこれが一般を対象にしたものであるなら、納得する。

つまり、若い年齢の性行動はフィクションで適用すると面白くな
るが、思わせぶりであっても、一般対象の小説で行うべきではない
ものだ。

年齢が上がってくると、妊娠という危険性が現れてくる。妊娠し
て、産む意志がなければ、中絶することは出来る。年齢が上がると、
どうすれば妊娠するかぐらいは知っているはずだ。この場合、問題
となるのは性欲をコントロールできるか否かだ。

危険性がなくなれば、セックスというのは文化として十分に成り
立つものだ。X指定にすることで、別に恥じることはない。家庭
を持つ父母なら、例外なく経験していることなのだ。性は文化であ
る。だが、危険性をいかに取り除くかが重要であり、フィクション
であっても、その配慮をしなければならぬ。

恋愛は本当に魅力的なものを備えている。今後、小説でも力を入
れていく分野になるだろう。X指定にしない限りはプラトニックラ
ブ止まりなので、ノクターンで展開するのが基本になると思う。

L2 (前書き)

ふう

三章 創作について

一 普通の人間と同じ読み方ではなかった自分と小説の虚しさ

俺は普通の人間と同じ読書方法をしないので、その時点で、自分の好きな作品が一般的な小説にないことになる。

小説とは文字を追って、内容を理解するものだ。文字しか使えないので、本来、文字で示せないものは読者に提供できない。小説は次元が低いので、詳しい描写を繰り返しても実際の視覚に勝つことは出来ない。人それを『百聞は一見に如かず』と呼ぶ。

このように視覚でしか示すことの出来ないものを小説では書けない。だから、小説と言うのは最も味気ない媒体と言える。最も活字を好む者には当てはまらないが。

俺の場合、小説というものを最低次元の媒体と読んでいる。すなわち、実写、アニメーション、ゲームなどの次元の高いものが最高次元、次に続くのが漫画やCGなどの中間次元。そして、最低次元の文字。すなわち小説だ。

そういうわけで、小説と言うのは最も制限の多いものだ。無限ではない。というのは、簡単に考えて、原稿用紙一マスに当てはまる文字は60種類（空白込み）ほど。原稿用紙一枚あたりでは400マスなので、原稿用紙400枚でも、可能性は 60×16000 通りしかない。（十分多いが）これらの中に傑作がx個、駄作がy個だと絶対的に考えられるとみなしてみると、小説とは作り出すというよりかは見つけ出すものだ。

俺はこれが文学とばかり思っていたのだが、どうやら違うらしい。俺は文学は数学的なものとはかり思っていたけれど、どうも違うので文学が嫌いになった。

さて、60^16000」というと、60を16000回かけた数だから、かなりの数になる。だが、中には、『あ』だけとか『い』だけでも含まれているから、絞込みは出来る。だが重要なのは、SFにしろ、ミステリにしろ、ファンタジーにしろ、原稿用紙400枚までなら、60^16000の中にすべてを含んでいるということだ。だから、時間さえあれば、数学的に『すべての作品を見出すことが出来る』ことになる。つまり、俺たちは取り合いなのだ。60^16000の中からいいものを先に見つけ出したほうが勝ち。実力より運だ。所詮、同じ60^16000から、ひとつを選び出しているに違いない。作家が増えまくれば、すぐに60^16000など枯渇する。だから小説というのは『宝くじ』と同じ。60^16000からひとつを選ぶわけだ。

選んだものがあたりなら億万長者。はずれなら一文無し。俺は初期の段階でこんなことを考えていたので、虚しさを覚えていた。

「所詮、宝くじかよ」と言った感じた。無限性があるから創作というのは魅力があった。小説には無限性がない。限られた可能性から選ぶ出すものだ。

「これじゃ、やってらんねえな」と俺は小説を捨てた。だって、「面白い小説」は60^16000の中のいくつかといったことになるのだ。そんなもの、数学的に処理していれば時と根気が解決してくれる。わざわざ俺たちが考えなくても、コンピュータがしてくれる。無限に広がる神秘が小説にはない。もちろん、漫画にもアニメーションにもないかもしれない。だが、精神世界には確かに無限性を見た。神を見出すために必要な要素が眠っている。小説は精神世界のうち、ごく限られた60^16000しかないのだ。これでは神も何もない。神がいる場所には必ず、無限の循環があるはずだ。

そこで、俺は小説という形態に虚しさと限界を感じた。ちよつと頭がよければわかるはずだ。「面白い小説が読みたい」と言つて、「60^16000の中から探せや」と言われる虚しさ。小説

を読む人はこういう縛られた中で「あっぱあっぱ」言っているようなもの。頭が少しよくなると、小説を数学に完全に置き換えることが出来るから、「小説は数学の足元にも及ばない」ことに気付き、本の虫は自分の浅はかさを悟ることだろう。悲しい。そう、文学とは悲しいものだ。悲しすぎて、怖くなる。数学の圧倒的な力にいても簡単に押しつぶされてしまった小説に何が出来る？ 素晴らしい文章だと文学というぬるま湯につかった頭の悪い連中が言っても、頭のいいものは「はいはい60^16000ですね。すごいですね」で蹴ってしまうのだ。そう、もう文学は楽に数学が食らってしまっているのだ。どこまで強いのだ。数学とは小説という世界を中学レベルの数学で片付けてしまうのだ。

「数学がいかに重要かは数学が小説を60^16000で片付けてしまうことが出来てしまうところから伺える」

とにかく、俺は小説をやめ、新しい媒体を探すようになった。人間の無限性に満ちた精神世界を表現する方法。小説のように解のないものを……。

俺は恥ずかしくもなった。こんな単純な計算で置き換えられる低レベルな小説に何時間もかけてしまった。数学なら五分で片付けられる。すべての小説は、数学という圧倒的な怪物によって「x、yを自然数として、 $x \wedge y$ 以下」と十秒もの間にいとも簡単に食われてしまうのだ。

俺がどうして理系を信仰するかわかるか？ クズな文系は数学で簡単に吞まれるほど浅はかなのに対し、理系は数学を用いてもなお「全く先を見つめることが出来ない」のだ。何だこの格差は！俺は恐ろしさと虚しさを同時に感じた。

数学が強すぎて、小説はいとも簡単に食われてしまった。数学の魅力を凌駕するようなものはないか？ ある！ 精神世界はいかなる数学的法則によっても解くことが出来ない。

「分かったぞ！」俺は叫び、ついにはテーブルの上で変な踊りを踊って、歓喜した。

「小説の欠点をすべて克服することに成功した」と俺は叫び、小説をこのような定義とした。

「小説とは作者が有限の作品を提示し読者が無限の感性より、作品を完成させたもの」

そう、つまり、俺が見つけたこの定義はほとんどのものがうたっている小説のあり方だった。俺が一度否定したものでもある。

つまり、小説とは作者が物語を作り、読者が完成させるもの。読者と作者が一緒になって努力しない限り完成しないもの。読者次第で完成形が全く異なる。こうありたい。だが、現状はどうか？ 勝手にわけの分からない賞をつける、つけるまでならまだいい。物語を評価しただけのことだ。だが、客観的に「これはいいが、これはダメ」と言う奴は小説界のクズだ。読者の無限の感性から作られた小説を「客観的に判断」することが出来るなど、論理的にあまりに浅はかだ。馬鹿すぎて言葉も出ない。「小説とは作者と読者が作るもの。そして作者の物語は数学的に不変（有限だから）、読者の感性にすべてがかかっている」

だから、小説と物語は切り離すべきだった。自分の書いた物語を自分が小説にすることも出来る。作者が「傑作だ」と言えば、作者の視点でそれ紛れもなく「傑作なのだ」読者がダメだと言えば、読者の視点で「駄作なのだ」物語が不変より、傑作と駄作の両方の見方があるということは人が持っている感性が一樣でないことを意味している。

これが、俺が精神世界の無限性を維持する定義だ。そして、この定義に則る限り、俺は「小説を作者の物語と読者の感性により、どちらも真剣になっていなければならない」と思う。真剣に二人が小説を作っていく。「読者次第で傑作にも駄作にもなる」というのが「小説」なのだ。「これは駄作」という読者がいれば「傑作」という読者もいる。それでいい。そういうものなのだ。

そして、俺は「物語の多くを読者に任せたい」というモットーで作品を書き始めた。どうせ、数学的に有限の中から選んだものなの

だ。後は「読者の協力が必要」というわけだ。俺の物語ほど「読者の依存した小説」はないと思っている。

「読者には労力を使わせてしまっている」ということになるが、「小説を完成させる読者」は大切な役目だ。小説家という馬鹿げた言葉はもう死語にすべきだ。小説家とは「作者と読者の総称」なのだ。つまり、読者は立派な小説家である。

作者は物語を考えるもの。読者は完成させるもの。どちらが偉いか？

「読者のほうである」だから、作者は常に「読者に頭を下げている」なければならない」

作者とは小説を完成させることの出来なかったクズなのだ。

小説は子供と同じだ。「読者と結婚して子供を産む。作者は男の役割で、読者が女の役割だ。種を育てる役目があり、苦痛を伴う役でもある。子供が生まれた後も、自立するまで育ててやらないといけない」小説というのは「読者の愛」をなくして生き残れない。現在の小説は路頭に迷って、次々と死んでいる。一夫多妻制で、「馬鹿な作者は百万人以上を妊娠させる」だから「紙がもつたないし、たくさん的小説を殺している」

「小説というものは本来、ただでしかもコンピュータ画面に向かって見るものだ。金を払ってまで読むなんてふざけている。ただの文字なのだ。60^16000のうちのひとつが10000円近くもするなんてぼったくりもいいところ。せいぜい、50円がいいところだ。しかも、ネットに後悔すれば木が切り落とされることを食い止められるのに、汚い人間は紙にして、紙幣を巻き上げる。これでは神が怒るぞ」

小説とは生かすもの。種はひとつでいい。読者も金を払ってまで作者と結婚しなくてもいい。小説などはただで読んで、愛情を注いでやれば後は勝手に一人で歩きます。

「現在は出版不況といういい状態に向かっている。環境破壊が少しずつ食い止められている。これからは、小説はただで読み、愛情を

注いでいくべきだ。古本屋で病弱になった物語が格安で売られている悲惨な状態から小説というものを助けてやらなければならぬ」

ただで小説を読めばいい。ネットでただで小説を読んでいる人はとても偉いし賢い。（つまりはこの読者だ）どうせ、 60×16000 から選ぶだけだ。ただでも出来ることだ。俺はただでその一助をするだけ。それに金を払うなんて馬鹿しいのだ。みんながそれに気付けば、いつも読者ばかりが損をするこの混沌たる小説界を救い、環境は保たれ、懐がホカホカして、有頂天の作者を読者と対等にまで落とすことが出来る。読者と作者が常に対等。小説でこれは鉄則。読者が金を出し、作者に金が入る。ふざけるな！二人で作った小説だ。なぜ、読者だけが金を出して育てないといけない！

作者がばら蒔いた種で妊娠させられ、金まで取られることに、読者は腹を立ててもいいのだ。これからはネットで小説を読むのだ。新聞も買わない。ヤフーのニュースで事足りるし、新聞を買うと、また木がなくなつて、環境がまずくなります。これからはすべて電子が紙の役割をする。文系よ、理系に吞まれたことに気付くのだ。文学は量子力学に支配されるようになる。文系はもはや理系の付属と化していく。21世紀は社会の中核を量子力学など科学が担うのだ。もはや時代遅れの紙で小説を作る必要はない。今後、出版不況は続くだろう。金を出して本を買うと、紙幣と印刷の紙の両面で木が切り倒されていく。これを食い止めるべく、ネットの小説を普及させればいい。どうせ、 60×16000 通りの小説だ。シリーズになつても $60 \times x$ は16000以上の自然数とすれば簡単に処理できる。

そういうわけで、小説とはネットでただで読むもの。厳密には作者の物語を読者が作り上げていく。そして俺は思うのだが、親権は読者が持つべきだ。つまり、作者が「著作権」を持つのは馬鹿すぎる。完成させたのは読者なのだ。だから「読者がすべての権限を持てばいい」とはいえ、読者が多くなると、どうなるのか？例えば、アニメーションの媒体に移してほしいと読者が意見を出せば、誰の

意見が通るのか。ここばかりは民主的な多数決しかない。

とにかく小説を読むのに金を出して、しかも、それで著作権すら得られず、ただ物語を読まされ、「面白かったとかつまらなかったとか」言うことしか出来ないのは屈辱でしかない。損するもの、得するものがない。これではじめて、小説は小説となりえるのだ。

所詮、60^16000に大差はない。どれを読んでも、「そんなものか」となる。プロもアマも関係ない。一様に60^16000だ。ほとんど運のごとく、60^16000からひとつを選んで読めばいい。「面白ければそれでいいし、面白くなければ、好きにすればいい。親権は読者のもの。読者の勝手だ」となるものだ。「これが面白いらしいぞ」とか「これが。賞だってよ」と言つて、読者が金を出して、もしかしたら大してよくもないかもしれないものを買う「ミハー社会」では「経済格差は埋まらないし、景気はよくならないし、本当に面白い小説が死んでいく」

小説をただで読むようになれば、経済格差はかなり埋まる。ミハー専門作家に目にもものを見せてやる事が出来る。一種の革命を読者の心持次第で起こす事が出来、環境破壊を食い止めることも人間のおごりを食い止めることも出来る。

何度も言うが、60^16000が小説なのだ。金を出していいのか。「決して出してはいけない。ネットを御覧なさい。小説はたくさんある。それらからひとつを読めばいい。どれを読んでも大して大差ないのだ。大差があるのは、お金を出して、小説を買う人間が多すぎるからだ。〇〇賞に踊らされて、買って、意味不明なものを持ち上げると、次世代の子供はそれを神格化してしまう。これでは日本は変わらない」

小説は見つけ出すもの。人のざわざわしているところに金を払って見に行っても意味はない。〇〇賞が100万部、他は5000部こんな部数格差のある小説界も「ミハー社会」を踏んでいる。理想は最高が10万部、最低が6万部。こうなること。そのためには、

読者が60^ハ16000^からひとつを選ぶという理系的精神にならないといけない。売れているから買うではミハー精神丸出しだ。それでは。賞だけが持ち上がってしまう。何の発展もない。ミハーをこの世から消し去ると、倒産する会社はあまた。だが、それは時代が選ばなかっただけという解釈になり、社会は混沌を抜けることが出来る。

そんな感じで小説を捉えることが賢い読者なわけだ。誰も読まないかもしれない小説を読むということは「誰も行っていない未踏の地を踏む行為に近い」逆に売れていたり、。賞などで話題になったものを読むことは「出遅れて、慌てて走って人ごみに跳ね返される哀れなおばさん、あるいはおじさんなのだ」読書を冒険とするなら、ミハー精神を切り捨ててべきだ！ ネット小説を読んでいる人は偉い。お金をかけず、また誰も読まないかもしれない本を読んでも、確かに神のもとに完成した小説を送り届けているのだから。死んだときに神に順ずる何かをやってきて、「。。」という小説を読んだのは君だけだった」と賞されるかもしれない。逆に誰もが読んだヒット作だけを読んでいたものは「君に冒険はないね。虚しい人だ」と言われるかもしれない。そのためには、滅びよミハー一族！そして格差のない社会を！

得たいのしれないものをひとつ選択する。そしてその道を歩み続ける。それこそが真の読者なのだ。その道が面白くないかもしれない。それでも、「この地は誰も足を踏み入れていないな。どれ、ひとつ中を探ってこよう」と言って進んでいく。まさに探検家だ。

どれを読むかは辿り着いたところ、つまり運に任される。間違っても金を出してはいけない。金を出して手に入る本はたくさんの人が入っていて、もう宝は残っていない。

読者は60^ハx^の中からランダムに選ぶという探検家なのだ。「今日は晴れそうだ。どれ、探検にいつてみよう。どこへ行こうか。出来れば先駆者になりたいが」とネットを開き、進んでいく。「エンカウントした。相手は誰だ？」と戦いが発生するかもしれない。

だが、人がたくさん入った物語は「狩りつくされて何もいない」というわけだ。

さて、俺は小説を共同作業と捉えていらい、多くの場面を読者の想像に任せることとした。それはつまり、小説ではなく、見たことのある方は少ないかもしれないが、脚本に近い。そこに情報が欠落している。ひとつ、俺の作品から場面を取り出してみると、

「壁が異様に高い。地面に大きな影を落とすほどの屋根があつて、黒いカラスが何羽かとまっていた。近づくと、幾羽かが飛び出して、空に消えていった」

というものがあり、具体的に書かず、建物のありようもカラスの形も、カラスが鳴いていたかいないかも、空の様子も書かれていない（夜か昼かの描写は存在している）

小説を共同作業と捉える俺は情景描写に三島由紀夫や典型的な女流作家に見られる、

「見上げると、その高さに圧倒され、ひとつの高所に対する恐怖を覚えた。だが、それは建物が高いのではない。普遍的な家に比べてやや高いだけだ。この建物の壁が普遍的な建物と背丈を等しくしているのだ……以下略」とはしない。

情景描写を凝ることは完成形に近づける行為であるかもしれないが、壁が高いと俺は特徴を普通にしか述べない。「緑の衣を纏つて……以下略」は俺からすれば一種の脅迫だ。だいたい金を出して小説を買うといつもそうだ。「彼女の目を見つめていると、幽霊を見ているみたいだった。目は澄んでいるのに、綺麗なままで、周りが黒く塗りつぶされていくのだ。まばたきをすると、また戻るけど、彼女が表情を変えてしまつて、比べて見れない」

なんて言われても、頭で想像すると、人が少女ないし女性の目を見ていて、まばたきしている間に相手が表情を変えたのだから、
「彼女の目を見つめた。澄んでいるが、どこか複雑な色だ。彼女は視線に気付いて、表情を紛らわせた」でいいだろうにと俺は思うわ

けだ。

情景描写とか、心理描写がページも続くと、俺はうんざりする。アニメなら5秒のシーンでどうして、ページも使うんだ。ありえないぞ。どんだけ考えを張り巡らせているんだ。だいたい、例えば、「君は死んでいる」と告げられて、「え？」と言う間に、普通、物事など考えられないだろうに。心理描写が二ページも続いて、「おいおい、お前は高速回転可能な頭を持つてるのかよ」と言いたくなる。アニメなら、「君は死んでいる」「え？」動揺した表情になると続くだけだ。2ページ分も考えるしぐさなどしない。そんな俺の考えでは、小説は「実写」か「アニメーション」の脚本に「最低限の情報」を与えた物語を読者が完成させるものだ。

だから、気付くと、脚本を書いて、情報を与えて、それで終わりという恐らくは誰もがやっていない方法で物語を書いている。

これに共通することだが、脚本を書くのになれると、本を読むとき、普通の人と同じように「文字を読んで内容を理解する」ようにはならない。「文字を読んで、頭の中に実写またはアニメーションを再生させる」のが俺の読み方。そんな読み方をしている人は他にもいるかもしれないが、そうはいないはず。

そんな俺はある小説を読むと、読み終えるまでには「実写」または「アニメーション」の情報が残る。アニメーションなら、声優も「この人が適任だな」と決定されている。

それからキャラクターの描写を入れなくても、「物語の流れでキャラクターを想定出来る」絵を載せている小説が意外とたくさんあるが、「キャラクター像を勝手に決められて、迷惑だ」と言う場合もある。まあ、作る手間が省けるが。

俺の場合、小説を読むと、明確に実写やアニメーションが脳内に残る。文字を追って、実写やアニメーションを想像することに慣れているからだ。

だから、人のように文字を読まない。文字から想像し、実際に動かすのだ。だから、俺が面白いと思うのは「キャラクターなどがよ

く動く。演出がある」もので、「一般に小説という形態は文字から内容を理解するものなので、演出が激しいものには向かないといわれている」そんな俺が小説に抱く感想は「退屈極まりない」特に評価される小説は文字の媒体に適しているからか、俺のような想像で読む方法を取ると、「始終退屈だ」となる。

俺が企画を立てると、まず頭の中に実写ないしアニメーションを作り上げ、それを文字化して、最終的に情報を付け加えるというこ
とで、物語を作る。だから、原作は「実写またはアニメーション」
ということになる。

だから、普通の読み方では多くを想像に任せているので、かなり
読みにくいし、逆に「退屈」となる。小説で「退屈」だと実写やア
ニメーションで「退屈ではない」が実写やアニメーションで「退屈」
だと小説では「退屈ではない」これは俺がたくさんのものを見比べ
て、絶対的に当てはまることを確かめた。もちろん、俺の観点での
ことだが。

映画化を前提にした小説は「映画が面白い」し、小説の形態です
でに面白い物は「実写化またはアニメーション化」すると、「退屈」
になる。実際に作品を挙げてもいいが、失礼なので、やめる。

こうして、俺は小説の虚しさを感じ、小説を「共同作業、チーム
プレイ、結束の力より生じる無限性を持つもの」と定義付けた。一
人では完成できず、協力者がいる。それもときには「とびきり有名
な協力者がいないと完成出来ないかもしれない」ということになる
かもしれない。

二 影響を受けた作品群

俺が物語を書きたいと思ったのはやはり影響を受けた作品がある
からだ。それらが俺の起源になっている。それらを紹介してみる。
俺の面白いと思っているものがどんなものか。それらが全く話題性
と比例していない点からしても、いかに俺がミスターから切り離さ

れているかわかるだろう。俺は何も話題性を気にせず、見つけたものを手当たり次第に観て、読んだ。すると、面白いものもあればそうでないものもあった。面白いものには特徴があることがわかった。作者などの人権を守るために真に影響を受けた個人的神作品だけを示し、面白くなかったものは書かない。

アニメーション

1、劇場版の『クレヨンしんちゃん』

最も影響の強い作品と考えられる。一番は『電撃！ 温泉わくわく大決戦』か『電撃！ ブタのヒヅメ大作戦』のどちらかだ。序盤は大作戦のほうで、ギャグや引つ張ってくる期待感が高く、エンターテインメントの総合力で、大作戦のほうが上だが、中盤以降、ひろしの特徴が出てきて、金の魂の湯が出てくると、『サスペンス』の実力、『コメディ』の実力ともに上がってきて、不健康ランドの演出はすごく、ひろしのかっこいいシーンもあって、大決戦がどんどん追いつけてくる。自衛隊とロボットが大戦するあたりの高いエンターテインメントは大作戦の『ぶりぶりざえもん』と争うが、圧倒的スケールを思わせる大決戦が上手だ。そして終盤。総理のシーンと大統領のシーンで争ったりで、かなりいい闘いになり、しかし、大作戦はぶりぶりざえもんを感動に結び付けてくる。大決戦はロボット進撃のシーンが圧倒的でどちらともいえない。長嶋のギャグが圧倒的スケールで大決戦が強いかと思うが、大作戦は最後にぶりぶりざえもんが登場して、かなり感動させてくれる。金の魂の湯はもたついた感じがあって、大作戦を上手とする見方が定着しつつある。

二番は『嵐を呼ぶモーレツ大人帝国の逆襲』か『嵐を呼ぶ栄光のヤキニクロード』のどちらかだ。序盤のエンターテインメントの持っている力はヤキニクロードだが、『クレヨンしんちゃん』らしいギャグのレベルは大人帝国のほうが高い。総合点で見て、ヤキニク

ロードの『サスペンス』の実力を高く見て、ヤキニクロードを評価した。ちなみに風間くんはいつもいい仕事をしているが、大人帝国が一番いい仕事をしていた。中盤は両者共に『サスペンス・ギャグ』がヒートアップして、どちらがいいと得点を決められない。後半はヤキニクロードはもたつき、大人帝国は綺麗に収まった。感動箇所が三箇所もあるなど、そのおさめかたは見事だった。最終的には序盤の捉え方次第だ。シロのえさなどのギャグとネギのギャグは類似するものだが、シロのえさのギャグのほうが面白いと考えて、ヤキニクロードを上手とする見方もあるが、感動を重視して、大人帝国を上げること出来る。俺はまだどちらか決められていない。

三番は『ぶりぶり王国の秘宝』か『嵐を呼ぶアッパレ戦国大合戦』のどちらかだ。圧倒的に評価が高いのは大合戦だが、それは賞の話舞台や登場人物からして、真面目に映る大合戦のほうが賞を取りやすいのは明らか。俺はそういうところを大人の都合でいい加減にせず、しっかりと『エンターテインメント』の力を見る。作品の分野の仲間はずれは絶対にしない。

秘宝は序盤は緩やかに進行するが、『クレヨンしんちゃん』らしくていい。大合戦も緩やかに進みながら、戦国時代に向かう。ここまではどちらも実力は同じぐらい。

秘宝はジャングルに落ちるといいう圧倒的スケールを見せてくる。大合戦は取材が行き届いたと思われる戦国時代をうまく映しながら展開する。秘宝の『サスペンス』の力と『戦国時代』の描写で争い、優劣は難しいが、緊迫感で秘法を尊重した。中盤から終盤にかけて、大合戦はカスカベ防衛隊が登場するが、風間くんの役柄があまりいい仕事をしなかったのが残念で、しんのすけとの絡みをもっと期待していた俺は評価を厳しくした。おおまさは良かった。秘宝はジャングルを抜けて、しんのすけが捕まる。ここからは圧倒的サスペンスとアクションが展開される。終盤、秘宝は『ぶりぶりざえもん』を活かしきれない点が目立つが、大合戦は圧倒的な合戦描写で追いついてくる。ひろしの参戦はかなりすごいものがあった。しんのす

けらしさが出ていたのはぶりぶり王国のほうで、オカマも面白かった。そういう点を考慮しても、大合戦の終盤展開は至上一位二位を争う出来なので、大合戦を評価した。最後の感動シーンは撃った相手を隠蔽したところなども評価出来る。感動も圧倒的なものだった結果、『合戦の質の高い描写』か『アクションサスペンス』が争うことになり、大合戦のほうを上手とする見方が定着してきた。

四番目は『ヘンダーランドの冒険』か『踊れアミーゴ』のどちらか。序盤は間違いなく踊れアミーゴの『ユニークなサスペンス』が圧倒的優位を築く。緊迫した展開が続く、ややホラーを思わせる。この点でアミーゴは素晴らしいものだった。ヘンダーランドはトッペマに出会ってからが急展開し、ス・ノーマンが出てくると、ダイクな感じを漂わせる。このあたりがかなりすごい。とはいえギャグをぶりぶりさえもんに委ねていたところは少し残念だった。しんのすけや風間君の絡みが少ないのも評価を厳しくする。圧倒的スケールのギャグもなく、ぶりぶりさえもんが面白い仕事をしていた。

アミーゴは秀逸なサスペンスが続く、やがて、少し不可解なところに入ってくる。これはヤキニクロードに似ている感じた。ヘンダーランドはしんのすけがヘンダー城にやってきて、どんどん追いつめていく。トッペマが離脱するところは意図的に感動を抑えたつもりなのだろうが、かなり感動するものだった。終盤のヘンダーランドは強い。ギャグは強く、サスペンスシーンは絵的に面白い。終盤の追いかけっこは倍の時間を費やしてもよかった。それぐらい面白いものだった。アミーゴは不可解に終了することになるが、こんなにやくなって、捕らえられていた住民が助けられて、一応の終わりを迎えた。

終盤のヘンダーランドか、序盤のアミーゴだが、俺が厳しく評価して、終盤の実力を反映して、ヘンダーランドを上にもっていきたい。

基本的に全作品の程度が高いのがこのシリーズの特徴。今後期待するのは、質の高いギャグ（特にしんのすけと風間くんの絡みは継

続してほしい)、サスペンス(これは全作品にあるものだし、これからも主軸に持ってきてほしい)の2大パワーとユニークなキャラクターや感動などの要素をいくつか組み合わせること。後、恒例となっているものを今後も継続させること。劇場版クレヨンしんちゃんは総じて『エキストラ』の使い方がうまい。これは他のシリーズにはあまりないこと。俺が学んだことは『エキストラ』の使い方、『質の高いサスペンス』、会話を退屈に続けるのではなく、『質の高い演出』で見せる力、『質の高いギャグ、規模の大きなギャグ』、『設定の特異さ』などだ。これらは俺の作品の中核になっている。

2、スタジオジブリシリーズ

学んだことは『児童文学の幅広さ』。個人的な見解では、劇場版クレヨンしんちゃんに比べれば、『エンターテインメントの力』はかなり劣る。そういう点で『退屈な作品』は比較的多かった。一部非常に優れたものがあるので無視できない。

一番レベルが高いのは『魔女の宅急便』だと思うが、『となりのトトロ』も無視できない。序盤から引つ張ってくるものは両者共に強いが、キキが旅立つまでは圧倒的性急さがあった。だが、無駄なシーンはなく、退屈させず、展開しているので、これは高評価を下したい。トトロでは神秘的な世界観を序盤から持ってきて、かなりひきつけてくる。ジジがいい仕事をしているので、序盤は同じレベルか。展開が進み、宅急便のほうでは町にねぐらを置くことに成功する。それまでの演出はレベルが高かった。トトロはメイちゃんがいい仕事をしていた。トトロと出会うシーンを経て、神秘と通じていくが、なかなか正体を明かさないとところが良かった。森の描写がすごく、感動を覚える。

中盤以降はトトロと出会うところで、トトロに軍配が上がる。かのような神秘的な演出はなかなか出来るものではない。一方、宅急便はキキの心理に変化が次々と起こり、ジジがいい仕事をするので、

かなりいいのだが、神秘的なシーンを強調してのものだった。

終盤は、トトロではメイちゃんが迷子になって、宅急便では、キキが魔法を失う。ここは五部五部かと思うが、演出としては宅急便のほうがレベルの高さを覚えることもある。宅急便はハッピーエンドかバッドエンドかなかなか決断できないところがもどかしかったりするが、トトロではハッピーエンドと明確に言い切れるだろう。収め方としては、中途半端を拭いきれない宅急便よりトトロを支持したい。とはいえ、全く無駄な描写が存在しない密度の高い魔女の宅急便を支持したいという意向は今も変えていない。

近代に向かうと、スタジオジブリの作品は『無駄』が多くなつて、『エンターテインメント』の力は確実に下がっていると思われるが、興行収入は圧倒的に上がっている点からしても、万人に向けての利益のための作品作りを目指している感が伺える。

児童文学として多くを学んだのが、上記二作品で、『無駄のない密度の高い展開』こそが一番の報酬だったと思われる。近代アニメの『無駄』の多さは尋常ではない。

今後は『無駄のないソフトだがサスペンスを強調した児童文学』の方向性を取り戻してほしい。

3、劇場版ドラえもん

圧倒的世界観で展開するSFの代表格ドラえもんは『コメディ』としての要素と『サスペンス』としての要素を合わせ持っていて、特に『コメディ』要素を多く学ばせてもらった。とにかく強い作品が多い。

一番は『南海大冒険』か『創世日記』か『雲の王国』か『銀河超特急』が争う。この四つはドラえもんの四天王として、考えているほどの作品で『世界観』は圧倒的、サスペンスはレベルが高く、収め方も完璧。これらの対抗馬は劇場版クレヨンしんちゃんや一部のアニメしかないだろう。

序盤、大冒険は海について調べることになっており、トモス島を目指すことになり、創世日記は夏休みの宿題で宇宙を創ることになり、王国は天国の話になり、超特急はスネ夫の自慢から始まる。いずれも、序盤の日常がともうまく描かれていて、どれがいいかは決められない。分かれ目になるのは、創世日記の目まぐるしい宇宙の変化。ここは創世日記が興味深く、程度が上がってくる。だが、すぐに超特急が宇宙でのシーン、ブラックシャドウ団などが出てきて、追いついてきて、雲の王国も建国が始まり、大冒険ではジャイアンやスネ夫が航海に参加して、盛り上がってくる。

中盤に入って、タイムスリップすると、南海大冒険はサスペンスとしての質を上げてくる。のび太とドラえもんらの二つの視点からトモス島の特異性を見出していく。このあたりになると、目を離すことが出来なくなる。創生日記ではのび太が単独で行動するようになり、のび太が傍観者になって、展開を見守るといった話になる。サスペンスシーンはないが、話がとても面白いものになってくる。王国では天国に到達。ノア計画のあたりからのサスペンスは大冒険に引けを取ることはない。超特急もドリーマーズランドの展開が面白くなっていく。

結局、終盤で優劣が決まってくることになるだろう。終盤の強さを見ると、大冒険が超特急が争ってくるのではないかと思う。エンターテインメントの力では『サスペンス』に敵う要素はほとんどない。そういう点で、キャッシュ、ヤドリとの戦いは圧倒的なものとして迫ってくる。王国では視点を分けてのサスペンスで緊迫感は強いのだが、雲戻しガスで脅すだけで、天上人との接触はほとんどないものになっているところは厳しく評価した。創生日記はより近代に向かって、現代に近づいていく。それらを吟味し総合点を出すとやはり大冒険が超特急のどちらかとなり、サスペンスの実力で決まってくる。バリアを解除し、人質を救出し、リヴァイアサンとの闘い、トモス島脱出シーンと全く見せ場が失われない強いサスペンスが大冒険の魅力で、対する超特急は禁断の星から脱出するというと

ここで、ジャイアンが活躍する。手数では大冒険、規模では超特急となるだろう。個人的には手数のあった大冒険を一番にしたいと思った。

ドラえもんは多くの要素をまとめてくるので、『エンターテインメント』の力はかなり強い。『サスペンス』は『クレヨンしんちゃん』よりも重いものが多く、よりシリアスなサスペンスを学ぶことが出来た。『コメディ』では普通のアニメなら退屈になりかねないが、ドラえもんは退屈にならない。退屈にならないコメディを学ぶことが出来た。それからクレヨンしんちゃんは世界観をそのままに登場団体などを特異にしているが、ドラえもんは日常性を尊重してか、大事件が日常から切り離れたところで行われている。『舞台』についても学ばせてもらった。

今後、リメイクではなくオリジナル作品を展開していくつもりかどうかは分からないが、サスペンス要素を強くして、一筋縄に問題を解決できない厳しい舞台を出してほしい。海底、宇宙、アフリカ奥地、天国などかなり掘りつくされたが、これらはダブっても、ドラえもんの持つ可能性ならいくらでも展開できると思う。

4、劇場版名探偵コナン

『ミステリ』を序盤に『現実的なサスペンス』を終盤に持つてきて、二重構造で展開されるこのシリーズはミステリを書くのに多くを学ばせてもらった。

一番は『14番目の標的』か『ベイカー街の亡霊』だ。この二つは圧倒的レベルで完成していて、またわかりやすさが売りだった。

序盤は事件が起きるまで、舞台の説明を入れていくのだが、標的は小五郎と絵里の関係をうまく使って、主要人物を出していく。小五郎らしさがよく出ていたと思う。亡霊はコクーンとノアズアークの説明だが、少し時間をかけすぎた感がある。標的の頃は博士のクイズがない。恒例となっているものはそれだけで、エンターテイン

メントを作り出すので、ないのは痛いだろう。やや亡霊がリードしているかもしれない。

事件に突入する。亡霊では殺人事件が起こり、標的では目暮が襲われ、トラップの順に襲われていく。これより、村上の復讐であることを類推させる。すごいのは洞察力が高い人は左手か右手かをコナンより早く気付く余地があったこと。当然、俺は気付かなかった。事件に連続性があるぶん、標的が取り返した感がある。ここから一気に本題へと展開していく。標的ではヘリの着陸シーン、亡霊はコクーンの世界に入り、ロンドンの作画に圧倒される。緊迫しているぶん、標的を評価するべきか。

亡霊はここから圧倒的に展開する。ホームズの家に向かうが、ここにホームズはすでにいないことになっており、離脱者が複数に渡って出てくるなど、サスペンスとしてヒートアップしていく。標的は海上レストランに行つてからのサスペンスシーンはコナン至上二位二位を争う。犯人を完全に隠蔽し、犯行が次々と実行されていく。レストランが破壊され、物語は終盤へと繋がっていく。このあたりの演出は程度を逸脱してすごい。

亡霊はジャックザリッパの標的を守って、終盤に繋がる。コナン至上最も緊迫したサスペンスシーンと考えられる。列車の上で、ジャックザリッパと対峙して、乗客が消えた超高速の列車から生存に結びつける発想は斬新なものだった。

標的では犯人が明らかにあって、犯人に蘭を人質に取られて、コナンの活躍で解決するが、予想できるものだったのが惜しい。終盤では亡霊が上手と考えてもいい。総合点にすると、中盤で決まる。亡霊は終盤に持っていくまでの引き伸ばしにもたついた感があるが、標的はスムーズに繋がっている。だが、亡霊は最後に魅せているので、優劣をつけるのはかなり難しい。

学んだのはシリアスなサスペンスと興味を引く殺人劇などだ。本格ミステリではなく、変格ミステリで構成されていて、トリック重視よりはサスペンスとしての生存の手段に強いものがある。このあ

たりを学ぶことが出来た。

今後は『サスペンスシーン』を長めにして、終盤まで緊迫が解けない殺人の方法、犯人からの脅威などを強調してほしい。謎解きというより、サスペンスを主体の方向を継続してほしい。恒例の行事も継続してほしい。

5、CLANNAD アフター

深夜アニメといえば、『九割が退屈』『退屈な恋愛や会話を長々とやる』という発想しかなかった。たまにあたりがあって、見逃せないが、それを見つげるために、大量の退屈を強いられるのが嫌で、ゴールデンの領域に届く作品はないとして見るのをやめていた。最近、チェックすると圧倒的作品が見つかった。退屈で有名な『恋愛』作品としては退屈がなく、無駄な要素も最小限だった。『退屈しない展開』『面白いギャグ』『ダークな感じ』など多くを学ばせてもらい、『君のぞ』以降、恋愛を見直した。

この作品は完全にゴールデンの標準に届いていた。深夜にやるのがもったいない気がするのだが、さすがに恋愛は小学生には早いという意味なのだろうか。

『サスペンスシーン』はほとんど使わず、日常の内容を追っていくタイプなので、ところどころ退屈は免れないが、会話だけをダラダラとすることがなく、機敏に展開していく。高校を卒業してから、かなりダークな恋愛が展開されて、渚と結婚を決める。渚の父親がギャグの方面でかなりいい仕事をしていて、これほど面白いギャグが恋愛作品にあるとは思わなかった。潮を出産して、亡くなってしまふというありがちな展開なのだが、音楽のせいかな、すごく鬱になる。それから、ダラダラと続けず、数年後に持っていくなど、密度を高める工夫がしてあった。潮とろくに顔も合わせなかったとあったから、どれだけ鬱になっているのかと思ったが、割と楽に馴染んでいるので拍子抜けだった。潮の死亡フラグが完全に出ていたので、

もうこの時点でかなり鬱になってしまい、潮が死なないようにと願いながら見ていた。物語は進み、父親と和解するシーンはかなり感動した。既視感がかなりあるのだが、文学やドラマだとこの展開はお約束なので、仕方ないだろう。予期していたように、潮が体調を崩す。『君のぞ』に匹敵するかと思うほど、鬱になる展開だ。そのまま進むのだが、これは感動と鬱を同時に感じる圧倒的ダークな終焉になり、完全なバッドエンドかと思うと、ハッピーエンドに繋がってしまった。これをバッドエンドにしていれば恐るべきダークな作品として歴史に残っていたはずだが、何かもったいない気がした。この作品の貢献はかなり大きく『恋愛作品特有のギャグ』『ダークな展開』の二つを学ばせてもらった。

言ったように、これはバッドエンドならば、相当なものになっていた。ハッピーエンドではないほうが、視聴者を勇気付ける効果があることをいまだに作り手は理解していないのだろうか、それともハッピーエンドでないと需要がないのか。他人の幸せはあまりいいものではない。創作ではバッドエンドが現実のハッピーエンドだと思っただけだな……。だから、俺の作品はすべて登場人物が死ぬか絶望するかの意図的なバッドエンド。

6、君が望む永遠

圧倒的な恋愛作品だった。当時、まだアニメに浸透していなかった俺はこのダークな恋愛がこれほどすごいものだとは思わなかった。当時はアニメになれていなかったというか、恋愛になれていなかったからか、二話終了時で、鬱の影響で軽い貧血を起こしたのはいい経験だった。何でものめりこむと、体に悪いことを思い知った。

これを見たのは高校生初期で、いたいけな俺は少女マンガですら、過激な恋愛だと思っていた。とはいえ、妹の持っていた漫画は何となく明るい感じだし、『恋愛は明るいもんだな』と思っていたのだが、この作品に出会って、『これが真の恋愛なのか』と悟った。恋

愛作品は退屈で面白いものではないと思っていたが、これはそれを根本から覆した。

序盤はぎこちない関係だなと思いながら見てみると、二話から急速に接近して、もう完全にハッピーエンドだなと思っていたら、終盤に驚愕の急展開が起こった。それまでの前振りが絶妙だ。時間を厳守していれば回避できていたというそういう発想が俺には斬新だった。あまりに急だったので、俺はかなり鳥肌が立って、頭の血が下りてくる感じを本気で感じて、かなり危険だった。だが、初見はそれだけの鬱展開だった。

それからかなり複雑な関係が展開されていく。嫉妬とか憎悪とかそういうものを各キャラクターが飛ばし合うから、ダークな状態になっていって、サスペンスを見ているのとはほぼ同じ緊迫感を覚えた。唯一和むのはファミレスのシーンだけで、後はすべて、憎悪、怒り、沈鬱とキャラクターが墮落していった、主人公はなぜかそれを放置して、何もしないという始末。後日、ネットで知ったのだが、ダメ主人公として一位二位を争っているらしいことだった。これは『森鷗外』の『舞姫』の豊太郎よりダメだなと思っていた。

結局、最後は好意の矛先を変えながら、ごめんの一言で元カノを振ってしまうという結果になるのだが、三年間眠っていて、おまけに後遺症を残している元カノはかなり不幸なのではないか？ その不幸を考えずに、自分を支えてくれたという自分勝手な気持ちで鞍替えしてしまった主人公はダメというよりひどい奴だ。

かなりダークで恋愛に『エンターテインメント』があることを知って、恋愛を見るようになったのだが、『退屈』だった。結局、この作品が例外的に面白かったただけだったと結論をつけて、恋愛から離れることになった。

7、ワンピース

ゴールドエンアニメといえば『ドラえもん』『クレヨンしんちゃん』

『ワンピース』と相場が決まっていた。『ハイファンタジー』『異能力バトル』の魅力を教わりました。

とにかく圧倒的に面白かったという印象がある。単巻200万部を超えるらしいから、こればかりは『流行』ではなく、『面白さ』で『売れた』作品だろうと思った。とにかくグランドライン、悪魔の実など、序盤から圧倒的伏線を出して、冒険させるというスケールの大きさとサスペンス、バトルの両方を兼ねそろえた展開、ルフィの強い心などが魅力的でエンターテインメントのレベルは圧倒的だった。

仲間を集めるところから始まるが、仲間になるまでに長い道のりがあつて、その話がしっかりしている。海賊が次々と登場して、悪魔の実も登場して、バトルの演出、随所にあるサスペンスシーンなど、緊迫感が常にあつて、適当な日常などの無駄な展開は一切なく、物語を持つてして、エンターテインメントを示してくる。退屈させないところがこの作品の強いところ。バギー戦は各視点から展開が繰り出されていく。バトル描写もしっかりしていて、だれるところは一切ない。バラバラの実は当時小学生だった俺にとっては驚愕の発想で、それをどう攻略するかで兄と言いつつ合つたことがあつたが、兄はズル賢く、ジャンプを読んで、展開を先読みしてしまつていた。船の上にレストランという海上レストランの発想はすごい。このように魅力的な素材が揃つているのだが、どうしても後半息切れしてしまう。早く真理を確かめたいという期待と先延ばしの噛み合わせがうまくいかなくなるのだろうか。俺は早く終わつてほしい作品だと思つてゐる。それはつまらないからではなく、序盤から伸びている『伏線』の真相を早く知りたいというファンの願望からくるものだ。逆にそういう伏線がない読みきり系のものは終わつてほしくない作品になるが、それは『終わつても何かすごい真理が得られる』わけではないとも取れる。こういうストーリーが連続するものは伸ばしすぎないほうがいいと思うのだ。

とりあえず、七つだが、本当は『ガンバの冒険』とか『とんがり帽子のメモル』とかも書きたかった。それらこそが一番影響の受けた作品なのだが、それらは子供の頃に見たもので、最近は再放送してくれないので、曖昧にしか記憶に残っていない。そういうわけで書いていない。だが、一番影響が強いのはそういった作品なのだ。

そこで、作品偏差値表を作った。当然だが、この偏差値の基準は『俺から見た作品の優れた度合』であって『他人から見た』ものではないことを承知してほしい。

それから、俺は映画賞など糞食らえだと思っている。なぜなら、そういう映画で『ユニークなギャグ』や『度を逸脱した秀逸な発想』や『超ファンタジーともいうべき設定』の作品は総じて映画賞を取っておらず、『老人が納得しそうな作品』や『いかにも真面目に見えそうな作品』が評価されているからだ。これはいわば、子供だましだ。『精神世界』の『圧倒的無限性』に挑む秀逸なものは『評価されていない』

小説の『芥川賞と直木賞』はかなりすごい賞らしいが、俺は『これらの作品を無理してたくさん読んできた』にも関わらず、『読んだすべてが取るに足らない駄作』だった。この経験から、『俺が定義するそれらの賞の意味』は『駄作作家に与えられる不幸なるレッテル』だ。つまりそういう賞の作家の本は絶対に読まないようにしている。文学を『理系の学問』として捉える俺は『文学部を第二の文学を学ぶ学部』として捉え、第二の文学を『60^h x^y』に弄ばれる学問』として考えている。第一の文学は『限界』を考えるものである。一緒にしてはならない。

偏差値の基準

65以上	桁外れ
60以上65未満	圧倒的作品
55以上60未満	極めて秀逸
50以上55未満	比較的秀逸

48 以上50 未満 秀逸

48 未満 典型的駄作

1、ドラえもん 66 / 334324 劇場版とアニメによる総計。
評価したのは、無駄のない構成力と程度の高い秘密道具の発想。（
発想を繋ぐ能力に長けている。程度が高すぎる）

2、クレヨンしんちゃん 65 / 219975 劇場版とアニメに
よる総計。評価したのは、日常を綴った作品にも関わらず、面白い
点。また劇場版における『幅広い発想を根本で爆発させる可能性を
持つ状態を常に維持している』点など。（エッセンスにある可能性
がすごい）

3、未来少年コナン 58 / 469968 アニメによる総計。評
価したのは、標準以上の構成力。根本にあるものはもう少しいじれ
た。いじりすぎると児童文学として成り立たないので、絶妙という
見方もある。

4、君が望む永遠 56 / 181928 アニメによる総計。評価
したのは、恋愛におけるエンターテインメントとしての構成力。恋
愛ジャンルでは現時点で圧倒的である。恋愛ジャンルの限界を考え
る上で重要な位置にある。

5、名探偵コナン 56 / 144948 劇場版とアニメによる総
計。評価したのは、劇場版の構成力と高い発想力。根本の可能性は
高いが、それを最大限に活かす段階はまだ未来だろう。

6、舞HIME 54 / 883863 アニメによる総計。評価し
たのは、中終盤の構成力。ハイファンタジーとしては標準的。根本
にあるものはハイファンタジーより恋愛が強いと思われる。二つの
完全融合のためには『素粒子レベルで気質特異性に似た性質を考え
る必要があるか』

7、クラナド 52 / 118682 アニメによる総計。評価した
のは、構成力。発想は極めて自然でありふれていやしいものだった。
発想が上がれば、楽に50台後半を狙えていたかもしれない。エッ

センス的にこれが限界か。

総計のやり方

すべて相対値で、

エッセンス×可能性値 $\parallel$ A (最大で18)

構成力×発想力 $\parallel$ B (最大で36)

無限性を考慮した乱数 $\parallel$ C (0 $\sim$ ∞)

$A + 1.8B + C \parallel E$ Eを偏差値表示(平均を50として)したものが数値。

最近では $A + 2.1B + C$ のほうがいい気もしてきた。エッセンスも可能性値も総じて、構成力、発想力のうちだという意味から。

アニメーション以外

アニメとそれ以外で分けることに疑問を持つものも多いだろう。だが、俺はそれだけ『アニメーション』が好きということだ。俺にとって、アニメは『唯一精神世界を最も一般的な形で映し出すことができる』ものだからだ。

アニメに勝てる媒体は無い。実写ですらアニメを超えられない。なぜなら、実写では『ないものはない』からだ。アニメだけが『ないものがある』に出来る』のだ。

そこでアニメをメディアの最高次元としている。(ゲームの場合もある)

正直言うと、アニメは圧倒的労力を要する。恐らくは優秀な原画家を山のように集めないと、とても制作が追いつかない。アニメは『絵』だ。絵を動かすことにある。ということは原画がないと何も出来ない。いくら頭にアニメの想像があっても、意味が無い。

原画さえあれば、カラーでなくても、動きがなくても、何とか出来る。漫画はカラーではないように。

だから、もし、アニメの制作で、音楽や絵コンテなどのスタッフ

がいなければ、原画と文章だけでいい。それだけあれば『面白いものなら面白く見ることが出来る』声優がいなくても、オープニングの歌がなくても、原画絵が紙芝居のように送られて、下に文字が出れば、『十分』だ。俺はもし、DVDが6090円で、俺の言ったようなアニメが1050円なら間違いなく後者を買う。

はつきり言うと、今の日本のアニメは丁寧すぎる。(いいことだが、これではスタッフが死ぬほど労力を費やさないといけない。原画数の多いアニメなら、原画家が死ぬかもしれない)丁寧に創りすぎたから、『それが標準』になり『ちょっとでもムラがあると叩かれてしまう』しかも制作費が超がくほど必要で、どうしても、高くつく。

それでは、買い手は死ぬほど苦しくて、youtubeで見るほかないかもしれない。何せ、こっちは月4万円で暮らさないとけないのだ。

アニメは最高のメディアだが、労力が半端ないのだ。この労力はメディアの質を下げれば下がる。小説など文字だけだ。よほどの想像力をもたないと小説を頭の中でアニメに出来ない。俺はそういう読み方をしているから、簡単だが、普通は難しい。

よく小説を速読しているものがあるが、あれはもったいない。俺の考えだが、速読はビジネスマンが必要な知識を短期間に得るためのものだと思う。

小説はフィクションだから、ビジネスとはさほど関わりが深くない。そんなものを速読してはいけない。文字をアニメか実写にして脳に保存する。それが一番楽しいことだ。小説と脳があれば誰でもアニメーターになれるのだ。しかもすごい速度で。

つまり、小説とはアニメを作ることの出来るものだから、『楽しい』と俺は思っている。(実写でもいい)俺は小説を読む面白さは? と聞かれて、「表現がどうか数学の足元にも及ばない言語的レベルのものはどうでもいい。アニメにするところ」と答えるようにしている。俺は小説を読んで、それをアニメにするのが好きなの

だ。だから、あんまり心理描写とかがないほうがいい。あると、邪魔になる。展開と会話だけでいい。人物の描写もいらん。それらは自分で考えるものだからだ。全部、俺が考えて、自分だけのアニメを脳に保存する。それが楽しい。だから、俺は『嫌いな小説はない』わけだ。だが、俺は最近贅沢になっていて、他人の小説を用いて、自分の作ったアニメが悪いと自分を責めるようになった。だから駄作が増えだした。だがそれは『他人の小説が駄作』のではなく、『それから生まれた俺のアニメが駄作』なのだ。

小説が面白くないとき、誰の責任かというと、『読者』の責任なのだ。小説を書くのが面白くて書いている人は、自分の小説が『面白い』。しかしそれを読む読者が面白くないということは作者の持つ『力』に負けたことを意味する。

俺は小説が面白くないとき、腹を立てる。俺は『作者』に負けたのだから。俺が作ったアニメが面白くないとき、『俺は作者の世界を表現できなかった』と嘆く。

つまり、小説とは『アニメを作る素材』であって、面白い理由は『アニメが作れるから』なのだ。では漫画は？ 漫画はアニメよりは早く読める。俺が前に言った『原画と文字』これが漫画だと思っている。

声優もオープニングもないが、面白い。原画とライターがいれば新ジャンル『安上がりアニメ』が出来るかもしれない。

俺に金があったら試してみたい。原画家だけを雇って、俺がライターになって、それで一本あたり『1050円』で『安上がりアニメ』売り出したら、『アニメDVDを越えることが出来るか？』結果的に無理でも、原画と文章だけで楽しいのは本当だと思う。漫画よりちよつと読みやすく、けど漫画より高いみたいな感じか。

とはいえ、俺は原画家仲間がほしいのだ。絵を描けるということ。『精神世界』を一般的に表現出来るからだ。漫画は噴出しにせりふを入れるけど、下に台詞（字幕みたいに）を書いて、原画を出すだけというのもいい。ナレーションがあればなおいかもしれない。

でもそれじゃ紙芝居だ。

つまりはアニメーションが最大で、それに続くのは『安上がりアニメ』とか『漫画』なわけだ。ゲームはそれらとは全く違う領域で生きているものだ。

アニメがミカエルなら、漫画はガブリエルぐらいで、ゲームはメタトロンの存在だ。ゲームは自由度があるから。でも、ゲームにしても今は相当進歩しているが、俺が面白いと思っているゲームはすべてSFCまでにあるという事実がある。

意味が分からなくなってきたが、いいたいことは『漫画などはすべてアニメを最高次元としてそれに従うものである』ということだ。アニメにより近いほうが、精神世界は表現しやすいということだ。ゲームはそれらとはまた違う次元のもの。

本当に一番いいのは想像をDVDに焼くことが出来るもの。頭に何かをつけて、想像をDVDに焼き付ける。映像が多少量けても、『個人でアニメーションが作れるようになればそれに越したことが無い』ということだ。

そして、ここで結論。俺にとって、『アニメは最高次元』より『アニメ以外に影響があるとすれば、それはゲーム以外に他ならない』よくアニメにして『原作より劣化した』と聞くのだが、俺はそういうものを見比べて、『劣化したなんて作品はひとつもなかった。むしろたいしたことのない原作がアニメで化けている』と感想を持つ奴だ。アニメ以外に影響を受けた物は無い。だって、どんな小説も漫画も結局アニメに置き換えるのが俺だ。

それでも一応偏差値をつけることは出来る。

1、ドラえもん 68 / 88 2434 漫画による総計。無駄のない展開とスピード感を評価。その発想レベルはアニメでも見たように圧倒的。

2、Y氏の隣人 66 / 131731 漫画による総計。思想を表現した漫画の中でもエンターテインメントで圧倒的優位を築いて

いる。人生に多大な影響を与えた。どんな優れた思想も堅苦しく一方的に語られれば、意味は半減。この作品は思想を物語に刻み込んでいるのでそういうことがない。

3、MAJOR 62 / 383243 漫画による総計。ギャグが優秀なうえ、主人公が弱小チームを率いて強敵と戦うシナリオが圧倒的。高校卒業後は逆境もギャグも少なくなつたのがやや残念に思われる。

4、ザ・シェフ 62 / 445524 漫画による総計。料理を題材にした漫画では最高峰。主体となるのは料理を通して人生に影響を与える展開において、色々なことを学ぶことが出来た。

5、金色のガッシュ 61 / 099928 漫画による総計。バトル漫画の最高峰。序盤の流れより中盤以降のバトル展開に強いものがある。問題点は特定のキャラクターが強くなりすぎて、力のインフレーション化が起こってしまったこと。アンサーターカー以後、個人の力が圧倒的になりすぎた。

6、ドラゴン桜 60 / 965944 漫画による総計。いかにうまく勉強するよりかは受験を背景にさまざまな問題を議論する意味が強かった。学園漫画では最高峰。きれいごとで誤魔化さない言動が魅力のひとつだったが、後半ではその数が減少していたので残念。

7、こちら亀有公園前派出所 60 / 782441 漫画による総計。ギャグ漫画の最高峰。エベレストに寿司屋を作ったり、キャラクターの悲鳴で窓ガラスが割れたり、壮大で圧倒的ギャグが魅力。

1、ファイナルファンタジー 63 / 229252 5と6が最強のものだった。圧倒的BGMにゲーム性。バランスを考慮すると4か。8は『デュエル』『連続剣』が強すぎて、9は『竜の紋章』などが強すぎる。5は『みだれうち』6は『アルテマ』

2、風来のシレン 62 / 188283 ダンジョンゲームとしてすごいが、人生そのものに影響を与えることになつた。絶対99

Fは無理だと思っていた掛け軸裏の洞窟が可能だと知ったとき、限界の突破みたいなものを感じた。

3、真女神転生 62 / 009439 圧倒的世界観と登場悪魔（ほとんど神話から）唯一の問題はバランスで、『タルカジャ』や『ラストキャンディ』と武器攻撃が強すぎて、それ以外が全く役に立たなくなる点か。

4、ドンキーコング 60 / 663828 こんな面白くて発想のすごいアクションゲームはそうそうない。ダンジョン数が少ないのがネックか。

5、クロノトリガー 59 / 742715 圧倒的世界観とBGM。ゲームのバランスも安定していたが、簡単すぎるかもしれない。

6、悪魔城ドラキュラX 59 / 552854 アクションロールプレイングとしてのすごさ。申し分ないシステムだ。問題はダンジョンの少なさと『パワーオブミスト』入手以降のバランスか。取らなければいい話ではあるが。やはりダンジョンの少なさか。

7、ロックマン 59 / 516682 アクションゲーム一位、二位を争う。SFCとGBのロックマンの圧倒的魅力に対し、それ以降は力がダウンした感じがする。GBとSFCのロックマンシリーズはとてつもないものがあり、60台に達する。

L2 (後書き)

ふう

L3 (前書き)

ふう

三 プロットを作らない俺

普通、小説を書くとき、小説でなくても、まず設計図を作ることから始まる。よく言われていることは『設計図』を作るのに時間をかけ、『書く』には時間を使わないだ。

だが、俺の場合は全く逆！！俺は設計図を作るのに時間をかけないというより、設計図を作らず、いきなり書き始める。

俺の書いた作品に設計図のある作品は皆無。俺の作品は、俺自身が偏差値をつけると、七十台ばかりだから、設計図がなくても、面白くはなるのだ。

俺は設計図を一切書かず、いきなり書き始めるから、『無計画執筆』と言ったりするが、小説とは教養書とは違う。だから、設計図は不要なのだ。

どういうことかというと、もし、俺たちが現実で未曾有のファンタジー世界に入り込んだら、何かを考えて行動するだろうか。いきなり、魔界にいったとしよう。

「ここは魔界だから……」と言っている間に魔王ベルゼブブに殺されるかもしれない。はたまた天使に保護されるかもしれない。『予測できないだろ？』予測できないものを考えるなんて馬鹿馬鹿しいのだ。だいたい、魔界にいつて、いきなりアガスラが口を開いているかもしれないし、サタンが海を泳いでいるかもしれないのだ。

俺の執筆方法はまず、計画を立てず、自分自身を未曾有の世界に入れることから始めるのだ。なお、設計図を作らないといったが、俺は常日頃から材料は作っている。俺の一日の四分の一を占めるのが妄想で、常日頃から「こんな世界だったらさぞ面白いだろうな」などと妄想しているので、面白い世界が常にある。精神が普通の人とはそんな妄想はたぶんしない。俺が魔王になって世界を支配するま

での道筋などを日ごろ、妄想で楽しんでいるのだ。もしかしたら、妄想が一番好きなことかもしれない。つまり、日ごろからの妄想の鍛錬で材料はたっぷりある。後は気が向くままに材料を引っ張り出すのだ。必要に応じて、材料は変化できるように、妄想で鍛えてある。

そして俺の場合、設計図がないから、その場その場でキャラクターになりきって、世界を歩かせるしかない。目の前は作者も分らない世界というわけだ。そこをキャラクターが切り開いていく。モンスターが出てくるかもしれないし、車がやってくるかもしれない。電車が吹き飛んでくるかもしれない。チンピラからまれるかもしれない。一寸先が闇。これが俺の創作方法なのだ。

だいたい、皮算用といって、勝手に小手先の設計図を作ったところで、意味はない。教養書などのものならそれもいい。だが、小説は『世界』だ。世界の設計図を書くなんて馬鹿馬鹿しい。世界は切り開いていくものだ。人間が作れるものではない。

さて、俺はそうにキャラクターになりきって、妄想を楽しむわけだ。俺の頭の中にキャラクターをおいて、そこから世界を切り開かせる。どこに行くのかは分からない。

キャラクターが動くということは、いわば、脳内アニメーションが始まるということだ。そう、俺の小説は『原作がアニメ』なのだ。まず、キャラクターが脳内で動く。それを文字化していく。それだけだ。設計図のない世界を徐々に進んで、最終的にアニメになり、それを文字にする。クズは『ご都合主義がどうのこうの』というらしいが、『世界はそもそも創り主のご都合で創られている』しかも、そのキャラクターがどんな行動をするかは誰にも分からない。不良にからまれて、殴り飛ばすかもしれないし、寝技に引き込むかもしれないし、ハンマーで殴るかもしれない。

ようは『面白ければそれでいい』わけだ。「テーマ？ プロット？ 全部糞食らえた。世界にテーマだと？ 地球にテーマだと？ 宇宙にテーマだと？ テーマなんて取るに足らない人間が編み出し

たくだらないものだ。世界にテーマなどない。相対的で、誰から見ても同じであって違うのだ」そんなことから、作者の場合、小説は世界そのものと考えている。人によってすべてが変わってくる。あるひとつの物語を取り出すことはしない。世界を馬鹿にするなどというのが作者の気持ちなのだ。

ところで、作者の好きな小説はあるのか？ という話だが、実はけっこうある。ただ、作者の好きな作品というのは『最終的に脳内にアニメーションまたは実写で形作られたものの質』で決まる。作者は心理描写とか内面描写とかそういうものが何ページにも渡る作品は大嫌いだ。だから、ほとんどの小説が嫌い。多くが行動と会話だけで創られているものが好きなのだ。だから、村上春樹の小説は好きで、三島由紀夫の小説は嫌いとなる。

俺の作品は、まずアニメから始まる。アニメが出来た時点で、効果音もBGMもキャラクターの声も固有のもので決まる。だから、文字化できない情報があるのが残念でならないのだ。文字化できるのはせいぜい、場面だけ。ということは、それ以外を創るのは『読者』なのだ。場面と言っても、かなり端折ってあるから、『読者』の質で決まることになるのだ。読者が優秀だともとのアニメーションにかなり近づけることが出来るが、ダメだとダメだ。特に文学好きな60^ハッパに弄ばれる読者の場合、文字がすべてだから、もはや論外というわけだ。ために、ある奴に貸してやったファンタジー小説がある。単巻百万部いった唯一のライトノベルだと言ったのだが、ある奴の評価、『小学生が書いたみたいだ。もつとまともな本を読め』だ。

三島由紀夫の『金閣寺』を借りた俺の評価。『なんだこれは！』それを実写化すると、ただ起きて、学校にいった、どもって、寺に行って……ではないか。要するに『文学人間』はそういうものがすごいのだ。中身の本質はどうであれ、飾りがよければいいのだ。性格が悪くても、イケメンならオツケーというわけだ。数学で言うところ、エッセンスはどうでもいい。問題の解き方がすべてなのだ。な

るほど、文系というのはそういうものなのか。

ところで、小説を評価して褒め称えている馬鹿がいるが、『小説は評価できない』ことを忘れていないか。賞の選考では、「この小説はこうだ」と言うが、それは『選考したものが認識できたものに過ぎない。賞というのは『選考委員』が評価したものだ。選考委員が変われば、全く違ったものになる。』小説とは0から100までどの評価もつけられる』ことになる。数学の答案なら、『どこを減点の対象にすべきか』を論理で万人が納得する。せいぜい、1点か2点の差しか出ない。小説は0から100まで色々なのだ。

例えば、小説の神様なんて言われている作家がいる。俺から見れば、『小説界にはもつといい小説を書く人がいる。そもそも、アマチュアですら、底辺に位置するレベル』だった。つまり、神様呼ばわりされる一方で、アマチュアですら、底辺だというものもいるのだ。そういうと、『お前はわかっていない』というものもいるが、それこそ「わかっていない」なぜなら、相対性理論が小説では簡単に成り立つのだ。『立場を変えれば、その小説の質は容易に変わる。小説に絶対なんてない』よって、自分にとっての『芥川賞や直木賞』を探す必要があるのだ。

なお、いい文章とは何か？ 俺のいい文章とは『誰でもわかる。すぐ想像出来る』ことだ。いい文章はショートセンテンスで、一文一義と一文二儀を主体にしているものだ。より短く、より少なく。すぐ分かって、抽象的でないもの。

60^6xから抜け出せない人間は抽象が好きだ。俺は大嫌いだ。言語とは抽象を具体にするものだ。それなのに、また抽象に戻してどうする。数学や物理学で抽象は許されない。小説でも抽象は許されない。抽象度の高い文章『下手な文章。受験の評論』抽象的『下手糞。受験国語の評論とは『下手糞な文章が選ばれて、それを具体的に上げてあげる』という作者への『冒涇』の意味が挙げられる。だから、国語は早く消滅させて『論文』という科目に変えろと、教育委員会に何度も言っているのだ。

論文とは何かを論じた文章で、この作品のような手当たり次第に書いているものとはまた違う。この論文こそ『国語力』なのだ。そして、ビジネスでは『論文』の力が重要だ。今ではこの力が不足しているから、『規制すれば犯罪が減る』とかうたって『法律を改正している』が、論理もなくでもない。規制すれば犯罪が減るなら、その正当性を挙げないといけない。その正当性が全く示されないままに進行する資本主義は恐ろしいものがある。

論理力がないものが何かを管理するのは怖すぎる。そして、論文では『抽象』は許されない。具体以外に許されないのだ。こうだからこうである。とならないといけないのだ。

いい文章とは「私は映画館に行きました」だ。「私は心を震動させる輝きと音に満ちた館に行きました」は下手糞だ。「向こう側が見えるぐらい透き通っている」「一度そこに吸い込まれると、こっちもあっちも分からない。深さも感じられない。まるで何もないのだ。向こう側が見えているのに、実際には違うという不思議な以下略」

「猫が走ってきた。かなり速い」「蚤が跳ねるように猫の足は動き、一瞬電車が通り抜けるような映像が思い出される以下略」「目の前に球形の物体が見えた。フワフワと置いている」「見たものは球。質量に錯覚を覚える。まるで浮いているよう以下略」

ショートセンテンスで、後は多くを読者の想像に任せるものが文章として優れている。勝手に補足して、しかもそれが想像に結びつかないものは下手糞。

文豪の八割は文章が下手。児童文学作家は文章がとてつもなくうまい。彼らこそ一番文章がうまいのだ。イソップ物語の小説を読んでみなさい。多くを想像に任せているのに、分かりやすく、しかもすぐ想像に結びつく。今の小説はそれを書くプロ作家の文章が下手すぎて、読むのがきつい。俺はアニメや実写を作ることに長けているからすぐ分かる。想像に結びつかない文章ばかり書くものがある。名前を出さないが、「たまにすごく想像に結びつく文章をかける人

がいる」こつちも名前を出さないが、そういう人に『第一の文学を担ってほしい』

色々言ってきたが、俺の創作方法は『設計図を作らず、世界を切り開く手法』で文体は『児童文学作家』のもので、『一文一義と一文二儀』が主体で、『想像に直結しやすく、多くの情報を読者に任せる』もの。60^ハx^人間にだけはなりたくない。無限性を持ちたい。常に。

世界を切り開くと、アニメや実写になり、それを文字化すれば、俺の小説になる。だから、『俺の小説はノベライズ』とも言える。

妄想（材料集め）↓アニメ↓小説と続くわけだ。教養書と違い、小説は思考力や想像力というより、経験をただ繋ぎ合わせる力のよるに思う。後は運だ。いいものも悪いものも運によって出てくる。

経験と言ったが、実社会の生活も経験だし、妄想も変わらず、経験だ。ボーっとしているのも経験だし、飯食って寝るだけの二ートも経験だ。

経験がないというのは『勘違い』に過ぎない。誰でも経験がある。実際は経験を利用していないだけに過ぎないのだ。普通の仕事だと経験の『2パーセント』ぐらいしか使わないが、小説を書くとき、『80パーセント近くを使う』ボーっとしていた時間がもつたいないなんて発想はない。それも変わらず、経験だったからだ。

経験を繋ぎ合わせれば、無数にネタは出来るし、自分の妄想だから、自分には楽しい。リア充は実体験を繋ぎ合わせるし、リア充でないものは妄想の体験を繋ぎ合わせる。社会に出ていないと小説がかけないというのは『それこそ妄想』だ。かけないことはない。問題は書くことと思わないだけだ。だいたい、正常な人間は小説を書くなんて思にくい。すごく恥ずかしいことだからだ。AVに出るとか、売春とかそんなものよりもっと恥ずかしいことだ。そんな恥ずかしいことをするには、半ば特定のプライドを捨てておかないといけない。プライドは常に一定だと思う。プライドをPとして、p

(1)、p(2)……p(n)とすると、 $P = p(1) \times p(2)$

×…… $p(n)$ だ。

$p(1)$ が下がると、 $p(2)$ が上がるといった感じた。つまり『プライドを捨てても、他のプライドが上がり、プライドは常に一定である』

ということはプライドを捨てた人間であっても、 P は同じ値。捨てても、別のプライドが上がるのだ。

小説を書くにはあるプライドを下げて、あるプライドを上げないと苦しい。読むのは誰でも羞恥なく可能だが、書くとなると、羞恥が圧倒的になる。羞恥がなくなるようにプライドを捨てなければならぬ。

ところで、俺は小説以外にも、ゲームの企画も作っている。自分の創ったゲームを『頭の中で毎日プレイしている』脳というのはそれがハードになってくれる。自分の創ったゲームを脳に入れて、プレイする。けっこう楽しめる。俺の作ったRPGなどはもう200時間ぐらいプレイしている。新作も続々脳内に保存している。

俺という人間はもはや、肉体を生かす手段さえあれば、人生を楽しめる状態になっている。とはいえ、データを入力するワードはほしいし、掲示板やホームページのあるインターネットはほしい。なくてもいいが、あったほうがいい。ネットのブログや掲示板の書き込みは店に売ってある小説などより数百倍面白い。特に掲示板の書き込みは面白すぎる。誰が書いているか分からないが、コテハンをつけている奴がいて、そのつづきの書き込みが面白い。エンターテインメントを齎している人たちだ。

だから、ネットはあったほうがいい。なくても、楽しめるが、あったほうがいい。ということは楽しい人生を送るためには『肉体を生かす手段』さえあればいい。

生かすためには金がいる。この金をいかに得るかが問題なのだ。まあ、それはおいといて、小説を書いたり、ゲームを作ったりするのは面白いことだ。だが、一番やりたいことはアニメを作ることだが、俺は絵が下手で自分を満足させることが出来ない。時間もかか

るから、十分満足できる小説やゲームの企画を創るだけにしている。

野望

さて、このように小説を書いたり、ゲームを創ったり、掲示板で過ごしたりするのが俺の好きなことだ。お酒を飲んだり、リアルで人と話したり、人の多いところに出かけたりすることは至極嫌いだ。俺は買い物ですら、通信販売だ。

食料ですらネットで買うMRPやウエイトゲイナーが主体だ。実験したことがある。半年の間『MRPとウエイトゲイナーだけを取り入れて生活する』というものだ。結論から言うと、何の病気にも掛からず、生きていた。何度か下痢になることはあったが、それも一時的なものだった。たぶん生水のせいだと思う。一月の食費を換算すると、約7120円だった。水に混ぜるだけだから光熱費は掛からない。週末断食と組み合わせれば、5500円を実現できるかもしれない。体がもう少し小さくて、女だったら4000円台も可能だった。生きるためには何より、衣食住の中でも食だ。テント生活でも、食があれば何とかなる。食を安くし、テント生活をしつつ、日本中を旅してみたいと思う。

俺には野望がある。それは『妄想の中に墓場を作る』という圧倒的困難を極める道のりだ。『墓を想像するだけなら誰でも出来るが、そこに入ろうとするためには精神世界に自分の世界を築いておかないといけない』それをするのに一生をかける。世界を創らないといけない。人それを神様と呼んでいる。俺は神様という職業に就くのだ。それが野望で、そのためにはもっと精神世界を考えないといけない。

脳というものにヒントがあると思って、脳科学の最先端を見たのだが、『そもそもの方向性が翻弄されたものの思考と分析だった』ので、精神世界の解が脳にないことを証明した。科学というと絶対的なものを感じるかもしれないが、そんなことはない。あくまで、

我々が認識している『現実』でのみ成り立つものでしかない。ここが重要だと思う。俺は現実と言うのは、脳が感じているものだと思うんだ。どうして、妄想の世界では現実と違った理論を持ち込めるのか。それは、『現実でない幻想でその理論が正しいこともある』からではないか。ちよつと複雑だが、我々が見ている現実には幻想から見れば『幻想』で、幻想から見た幻想は『現実なのだ』。だから、脳がもし『幻想を現実と感じれば、幻想が現実である』ということになる。視覚は脳で感じるものだ。見えているものは脳が認識した現実ではない。仮に、脳が幻想を認識すれば、それが『現実』だとすると、現実離れしていることが『まったくの正論になりえる』わけだ。今後、物理学が発達すれば、もしかしたら、翻弄されている現実をひとつ抜け切る可能性はある。現実のシステムを破ることの出来る場所が精神世界である気がしてならない。自然科学で、世界の説明は不可能。世界を『完璧に解き明かすためには数学が幻想のどちらかの発展が不可欠だと思う』

世界は数学で説明できるものなのか、それとも幻想と自然科学を結びつけることで説明出来るものなのか、俺にはさっぱり分からない。ただ、言えることは、物理学のすべてはあくまで、脳が認識した『現実』で成り立つものでしかない。いわば、箱庭の中で見えたものを分析して、『真理』としているに過ぎない。

馬鹿らしいと思うかもしれないが、科学というのは単なる見えたものの考察に過ぎない。もし、重力の性質が違ふものに映れば、それが『常識』になる。

『現実を見る』というものがいるが、その現実には『他方で幻想かもしれない』

俺の野望はその『現実』を疑問に思ったときから始まった。

「どうして、俺は俺の心が見えるのか。どうして他人の心は見えないのか」

自分で感じることは自分で分かる。暑い、寒いといった感じだ。だが、相手のことは分からない。これと『どうして、人は現実離れ

している事実を想像できるのか』という不思議を組み合わせれば、『現実がいかに不完全か』がわかるだろう。

俺は現実も科学もすべて『ある一部の場所で成り立っている法則を並べただけ』としている。そこに幻想を組み合わせることが必要不可欠だと思うのだ。

現実と幻想、科学と数学。これらをすべて組み合わせたとき、ようやく、人は『神』を具体的に見出すことが出来ると思う。

科学と数学および現実の一部の天才に任せるとして、まだまだ不完全な『幻想』を自分のやり方で考えてみて、それを結びつけ、20年先には、神になろうと思う。そこまで生きていたらの話だが。そんな話をする、常に出てくるものが『死』だ。死とは他人の目から見て、人が動かなくなつて、生き返ることのない状態だ。では、死んだ本人から見た『死』は何か？

自然科学を駆使しても分かっていないものだ。脳に何か意味がある気がするのだが、どうしてもわからない。幽霊というものも不思議だ。親などの話を聞くと、存在する可能性は高いが、科学的に『幽霊』がどういうものなのか、現時点では分からない。

「幽霊などいない」というものもいるが、神が決めた死の意味が深ければ、幽霊にもシステムがあるはずだ。

俺の予想だが、死は死んだ本人からすると、現実を失うことだと思う。つまり、現実を失った瞬間、全く異なる認識が生まれるのではないか。そして、その認識では、現実とは全く切り離されたところに生まれる。量子論によると、原子より小さな素粒子が構造上の最小単位だ。これと空間を考えたとき、認識が別のところに移ることを普遍的に見ることが出来るのではないか。つまり、死んだ瞬間別の認識が生まれる。恐らくは記憶もすべてまったく違うものになっているから、前の自分は綺麗さっぱり忘れているのだろう。

人間は自分の肉体を動かしていると思っっているが、そうではなく、そう見えているだけなのかもしれない。一種の認識に過ぎないのなら、『死』はただの認識転換ではないのか。

はつきり言つて、幻想的だが、幻想と現実をうまく折り合わせないかぎり、世界の理を理解することは出来ない。

仮に、幻想が現実の理を分解して、歪に組み立てなおしたものであるなら、やはり『現実』がすべてになり、この死の理論もなくなる。だが、現実がすべてなら、そもそも分解して考えられるような世界構造にはならないはずだ。もっと機械的なものになるはずだ。

俺は幻想と現実を科学に結びつけるために、妄想をしている。もし、ある理を見出した瞬間、認識が変わるとすれば、それは異世界へのワープなども現実として成り立つことになるのだ。

まとめると、俺は『アニメ』が好きで、小説は『脳内アニメのノベライズ』である。設計図を作らずに、実際に世界に接して切り開いていく。最終的に『神』を目指しているというわけだ。一般の人間の考え方からは大きく食い違っているかもしれないが、誰もが一度は感じることもかもしれない。多くは現実に軌道修正するが、俺はそのまま突き進んだといった感じが。

作品について

俺の作品と他の作品の大きな違いは作り方だけではない。『普通の作品はある物語を書いているが、俺の作品は世界を書いている』だから、俺の作品は『すべての作品が同じ世界で展開されている』ことになる。ひとつの概念にすべての作品が連なっている。例えば、俺の創る作品では、すべて『感情とエネルギーは同等』で『現実とは脳の認識に過ぎない』という法則に従っている。

$E = mc^2$ 、 $s = f/f'$ が俺の作品で共通するものだ。c と f/f' は一定だから質量 m とは s のことであり、気力と質量には関係があるということになる。

だが、f の値は絶対的でないから、m は f の影響も受ける。要するに、俺の作品では感情とエネルギーが同等で、さらには『絶対空

間を次元が統制する』という法則に従う。

こういうふうに、たったひとつの世界にすべての可能性が存在することを意味している。世界を創るとはそういうことだ。

また、俺の作品には『選択肢』が存在する。恋愛ゲームでも選択肢ぐらいはあるが、そういうゲームでの選択肢では『人生が大きく変わる選択肢はわずかしかない』が『俺の作品の選択肢はすべてが変わってしまうものになる』

選択肢のどれをとっても、その場のシチュエーションが変わるといようなものがない。世界を変えるスイッチ、いわば決断なのだ。たったひとつの選択肢がすべてを変えてしまう。そういうものが必要だと思ったのだ。選択肢はすべて『全く異なるエンディングを迎える』

選択によって物語が二つに分岐すれば合計で二つのエンディングが生まれる。多くても五つか六つのエンディングだ。それ以上多くすると、生産が追いつかない。

俺の作品は絶対引き伸ばしをしない。だが、読了時間は長ければ7500分になるし、全選択肢を取れば、30000分を超える場合もある。

だから、俺は『エンディングはひとつしか見ないように』と言っている、全部の選択肢を取ってはいけない。ただひとつの選択肢を選んで、それを読んで、その作品のエンディングはおしまい。別の選択肢を決して読んではならない。

これは俺の最後の作品が、エンディングをひとつずつ持っていることを前提にしたものになる予定だからだ。最後の作品で、ようやくすべてが分かるようになっていて、それに必要なものがひとつずつのエンディングなのだ。二つも見てしまうと、それだけで興ざめで積み上げたものが崩れてしまうことになる。

全部で、50の作品（小説834冊分）があって、49までの作品のエンディングを50で使うようになっていて。だが、このうち最初の27までを暗黒の27作品という。これは読んでも読まなく

ても、『他の作品に影響することはないし、たいして、キャラクターが不幸になることもない』だから、読まないようにして、28から49までを読んで、50に言っても差支えがない。最初の27作品はまだ妄想が不十分で、独立性が強いのだ。俺の作品の特徴は作品ごとでリンクすることにあつて、隠し選択肢があることだ。それらが不十分なのが暗黒の27作品なのだ。AからZおよび、SSKT番号のものがそれにあたる。それ以降のSSKKやTSSKなどがリンクの力を持った作品だ。これこそが俺の作品になるのだ。

他にも違うところがある。一般の作品ではハッピーエンドが多いが、俺の作品は必ず、『バッドエンド』になるようになっていて。例外はない。必ず、キャラクターが普遍的な立場で、不幸になるようになっていて。

これは他人から見れば、「幸」より「不幸」のほうが、気分をよくするからだ。ニユースを見てほしい。不幸な事件を報道しまくっているが、それを見て、不快な気分になるものはほとんどいない。むしろ、楽しみながらニユースを見ている。

不幸は悲しいことだが、赤の他人からすれば、さほど悲しいことには見えず、むしろシロップの味になる。だから、人が殺されたとか、破産したとかニユースをいっぱい流しても他人が不快になることはない。むしろ、「ザマーミロ」となる。

逆に幸せなニユースを流すと、人は「不快な気分」になる。それは自分の周りがよく見えてしまうからだ。周りが幸せになると自分だけが取り残された気分になる。

明るいニユースは不幸を齎す。明るいニユースで「よかった」と言う人は『よほど幸せで人の気持ちも考えられないあくどい人間か、建前で言っているに過ぎない』贅沢な暮らしになり、苦勞も苦痛も味わっていないものが『いいニユース』だというわけだ。

何をやってもうまくいかず、苦痛に耐えている人こそ、本当にすごい旅人で、立派な人なのだ。掲示板に行けば、出世した人を『叩きまくっている』コンプレックスを覚えて、ひたすら叩いているが、

それは『幸せの格差社会』を消し去るために必要なことなのだ。もちろん、あまり効果はないかもしれない。

そういうコンプレックスを感じている人は、苦痛に耐えて、流離っている人なので、俺は旅人という言い方をしている。そういう人たちは不幸というものを背負って、社会を歩いているのだ。誰かが捨てた不幸を自ら背負って歩く立派な人だ。

幸せな人は他人に不幸を押し付けて、楽をしている馬鹿な奴だ。病気になって苦しんでいる人たちこそが、人に幸せを与えられる人なのだ。それを、社会はどういう態度を取っているか知っているだろうか？ 上から目線で「可哀相だねえ」とか「元気出して頑張てね」という感じにまるで馬鹿にしているのだ。

とはいえ、そんなことを言い出すときりがない。要するに、俺は『バッドエンド』にすることで、たとえ、妄想のキャラクターでも、不幸を背負わせる。悲壮感で努力をするが結局ダメだという感じだ。どれだけ努力を重ねても壁を越えられない人はたくさんいる。そういう人のためにバッドエンド以外にはしない。

つまり、第三者の視点に立てば、ハッピーエンドはバッドエンドなのだ。例えば、学校で自分だけ忘れ物をしたとする。そのとき、先生が「忘れた奴は立て」と言ったとする。

一人で立つのは苦痛だが、誰かが立つたらどうだろうか。立ちやすくなる。二人立てばさらに立ちやすくなる。全員立てば、座っているほうが苦痛になる。

これと同じように、不幸がたくさんあれば、過ごしやすくなる。幸せがたくさんだと、幸せになれないものが精神をおかしくする。俺は絶対に不幸を集中させて、精神的苦痛を少しでも緩和させるようにしている。

人が人を殺したり、傷つけたりするのは『憎悪と劣等感』があるから。もし、人がぺこぺこ頭を下げたのならそれらはなくなり、そういう犯罪が減る。

周りにたくさん不幸を作って、不幸を緩和させ、犯罪減少に貢献

する。俺はボランティア活動にこういうものがあればいいとおもっている。

車に乗って、「俺はこんなひどい目にあってきた」ということを全国民に叫ぶのだ。そうして不幸をたくさん撒き散らして、犯罪を減らす。

どんなに憎悪があっても、その相手が丸刈り裸足で家に来て、土下座をして、お金を差し出せば憎悪は消える。

そういうことなのだ。つまり、犯罪を起こさないためには、他人の不幸が必要なのだ。幸せだけを求める生活が一番ダメ。自分から進んで不幸をばら蒔く。それが必要。

お金がなくて、毎日100円で生きているというホームレスの話などをもっと聞くべきだ。そうすればいかに自分が幸せかわかる。

幸せになる方法は身の回りの不幸を探すこと。海外で探しても意味はない。身近なところで探す。周りの不幸を知れば、幸せなんて簡単に手に出来る。

幸せになるために幸せを求めているわけではない。不幸を求めているうちに幸せになれる。その一助が俺の役目なのかもしれない。絶対にバッドエンド以外にはしない。ただ、死というのはあまり不幸ではない。何をやっても結局ダメだったというのがいい不幸だ。

他に特徴があるとすれば、『心理描写、場景描写、キャラクターの特徴に関する説明などが一切ないまたはかなり粗雑』という点。これは、小説を『作者と読者の共同作業によって作るもの』というものに則っている。作者は読者に助けてもらえないと何も完成できない馬鹿なのだという謙った考えでもある。

日本一は人間として残す

日本で一番たくさん的小説を書こうと思っている。書くだけなら50000冊は楽にいけるが、それだけでは小説にならない。小説である以上、エンターテインメントだ。だから、面白くしながら書

かないといけない。

834冊なら、さほど難しいことではない。ネタを探しながら書いても、書ける量だ。もちろん、俺の知らないところで、もっと書いている人はいるかもしれないし、今後、もっと出てくるかもしれない。日本一になれば、人間としても十分だろう。

俺は日本一はおろか、平均を超えることすら、凄まじい努力を要した。だから、日本一なんて考えられない。小説を見出して、ようやく日本一に近づけた気がした。

この世界で一番になることは難しいことではない。書けばいいのだから。でも、自分にとって面白い作品で日本一はけっこう骨が折れる。仕事中に妄想して、仕事から帰ったら、書き始める。1時間に原稿用紙8枚書いても、8時間だと、集中力の低下などで、40枚が限度だ。それ以上書くと『自分にとって面白い作品にならない』書くだけなら、50000冊が可能だ。だが、それでは日本一とはいえない。

とはいえ、自分にとって面白くても『自分の満足する作品』はまだ書けていない。小説の媒体では無理なのだろうか。他人の小説を読んでも、面白いと思うことはあるが、満足は無理だ。はまるということはない。

面白いものを創っているうちに、フツと満足できるものが生まれると信じて、書いている。日本一たくさんの小説を残せば、とりあえず、役目を終えたことにはなると思う。

日本一の作品を書き終えたときには何か催しをしようと思う。今はまだ考え付いていない。

あとがき

ただ、適当に言いたいことを書いただけのものだった。エッセイともつかないものだ。それでも、ここまで読んでくれた読者の忍耐力と愛は相当なものだ。最大の感謝を込めて、もてなしをさせてい

たきます。

何をしようかと思ったが、「ありがとう」以上に感謝を込めるものがなかなか見当たらない。そこで、俺の見つけたいい情報を公開しようと思う。ここまで読んでくれた読者のために『俺流速読術』を伝授したいと思う。

ただ、俺のこの速読術では、巷の速読みたいに、ページを見た瞬間読むというのはムリだ。俺の速読術は題して、三行同時に読むというもの。

1、まず本を少し目から離す。三行をパツと見る。（日本の書籍は40行なので、少しは目を動かさないといけない。1秒ぐらいは見ないといけない）すぐに目を離して、内容が頭の中に入ったか確認入っていなかったら、もう一度。今度は内容を入れるように努力する。これを繰り返していると、いつしか、3行の内容を理解する癖がつく。3行を見て、内容が分かる。これは本当だ。目で追う癖がついている人はちょっと時間がかかるかもしれない。俺は最近、本を読まなくなったから、この力がなくなりつつある。

三行を数秒で理解し、また次の三行。そしたら、本が相当早く読めるようになるし、内容の理解は以前と変わらないことになる。三行だ。四行にすると、無理です。俺は四行を練習したが、無理でした。三というのがみそだと思う。すごい人はページを一瞬で見るこゝとが出来るらしいが、普通は三行が限界。三行でも相当早くなるはず。

ただ、小説を読むときはやめたほうがいい。小説は能動的に読みたい。本格的に脳内アニメとかドラマを作りながら読んだほうが楽しめる。これは試してみしてほしい。ただし、アニメやドラマが嫌いなら、しないほうがいい。

L3 (後書き)

ふう

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、たんのう堪能してください。

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/n7065h/>

黒

2010年10月28日03時40分発行