
ライトノベルを書く。

人鳥

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】

ライトノベルを書く。

【Nコード】

N43390

【作者名】

人鳥

【あらすじ】

ぼくこと人鳥がライトノベルを書くために大切なこと、気をつけること、考えるべきこと、についての考えを書きつつっていくもの。本作中に登場する引用文は全て人鳥の小説であり、他の作家さんが書かれた文章は一切引用しません（トラブルになっても困りません）。また、これはみなさんに発信するものであると同時に、ぼく自身の為の覚書でもあります。

記事執筆の都合により、一般販売されているライトノベルからの引用などを行っています。必要最低限を心がけていますが、不都合

ある場合はお知らせください。早急に削除します。

【注意】

特に記載ない場合、ここに書かれた文章はどれだけ断定的な言葉が使われているとしても、人鳥の個人的考え以上の意味はありません。参考程度にお考えください。また、拙作に寄せられた感想や指摘を引用する場合がありますが、感想を送っていただいた方への批判などの意図は全くありません。

また、これは書き方指南をする内容ではありません。さらに、本文に書かれた内容は、予告なく変更される場合があります、変更されても報告されないことが多々あります。

ライトノベルそのものを考えてみる。【本編を読むための前提】（前書き）

需要の有無はともかく、これを書くだけの小説作法と技術を人鳥が持っているかと言えば、十全には持ち得ていないというのが正直なところですよ。ですから、根本的に間違っていることすら見つかるかもしれません。もし発見した場合、遠慮はいりません。教えてください。また、質問・意見がある場合、遠慮なく仰ってください。

ライトノベルそのものを考えてみる。【本編を読むための前提】

そもそも『ライトノベル』というものが一体何であるかについてある程度の定義が必要だろう。しかしながら、そのライトノベルがなんであるか、ということに答えを見つけることはとても難しい。思いつく定義づけとして、

- ・サクサク読める
- ・ゲーム的である
- ・内容が軽い（サクサク読める、に近い）
- ・キャラクターがメインにある
- ・『きみとぼく』というセカイ系である

という五点だろうと思う。もちろん、全てが当てはまる必要は必ずしもない。

ぼく、人鳥が思うに、ライトノベルであることを考える上で重要なのは『ゲーム的』であることと『キャラクター』がメインにあることである。

【サクサク読めるって？】

文字通りの意味である。ライトノベルにおける「ライト」が一体何をさしている言葉なのかを知ることが、おそらく、かなりの時間と労力を要することであろう。なぜならば、それこそがライトノベルがなんであるかという定義づけに他ならないからである。

ただ、一つ言えるのは、ライトノベルは「考えながら読むもの」ではないと言うことだ。それは推理をしないと、キャラクターの心情を読みとらないという意味ではなく、キャラクターと書き手、物語と書き手の関係性を考えないという意味である。

ライトノベルは小説そのものと書き手を完全に引き離して考える。特徴や書き手の考えが小説に反映されていたとしても、ライトノベルのそれは他の小説群とは種類が異なるのだ。

【ゲーム的とは？】

RPGや恋愛ADVを連想してもらおうのが一番早い。各作品は、それぞれに違ったストーリー・世界観・キャラクター造型があるが、それぞれのジャンルに共通点が存在する。

たとえばRPGの王道物なら、

勇者が魔王を倒す道のりを描く

のだが、そこまでの過程にそれぞれの魅力を詰め込むわけだ。

その過程 たとえば、伝説の剣や秘宝を探し出すなど は全く同じではないけれど、『お約束』のような展開が少なからず存在する。それらの『お約束』は前提として扱われ、それを知っていることにより物語を楽しむことができる。

恋愛ADVも同様で、ルートに入る（恋愛関係になる）過程がどれだけ困難かつ鬼畜的であったとしても、最終的には丸く収まるし、その丸く収まる（エンディング）までに何かしらの山や谷がある。これも少々乱暴であるが『お約束』である。

ではライトノベルではどうか。ぼくが思うに、ライトノベルもその流れを汲んでいる。たとえそのジャンルが、恋愛であっても、ファンタジーであっても、青春であっても、だ。

ある程度の予備知識（前提）があるからこそ、物語を十全に楽しむことができるのである。

人鳥はこれをかなり重要視している。

【キャラクターメインである？】

全てがそうであるとは決して言えないが、少なくとも大半はそうであろう。

たとえば、本格と呼ばれるミステリーでは、トリックと論理を重んじる。キャラクターはそれに追従して生まれる。

純文学も、筆者の『訴え』（批判であったり揶揄であったり）があつて小説の筋道が立てられる。（リアリズムなどは、この際考えない。話がややこしくなるので）

その点から考えれば、ライトノベルに求められるのは、魅力的なキャラクターである。もちろん、どんなにキャラが魅力的であつても、物語が欠陥だらけなら無意味であるが。

ツンデレやらヤンデレやら、様々なキャラクターを表現する語が登場しているのもそれを裏付けている。（と、人鳥は考える）

【セカイ系？ きみとぼく？】

これはライトノベルのみならず、ゲームやアニメ、漫画などでも言われることである。

ぼく（主人公）ときみ（ヒロイン）の関係が、直接、『世界の危機ノ終わり』直結する作品群のこと。ロボットものやファンタジーなどが、学園ものと混じってしまえば、それは『セカイ系』と呼ばれるようになる（当然、極論である）。

物語がイコールで世界となるとき、

主人公、ヒロインが世界と同義となるとき、

それをセカイ系と呼ぶ。

『新世紀エヴァンゲリオン』や『最終兵器彼女』などを連想するとよいか。

『新世紀エヴァンゲリオン（以下エヴァ）』における使徒は、エヴァをロボットアニメの型に納めるためのギミックにすぎない。制作サイドの意図はそこにはなく、本当は、時代を生きる人たちへのメッセージがそれである。つまり、繰り返し登場するシンジの内面世界こそが、この物語の中核となる。

エヴァに乗ることへの葛藤、生きることの苦悩、人と関係を築くことへの恐怖心・不安　そういったものがエヴァでは露骨に描かれている。そんな中でシンジは　他のキャラクターたちはどんな選択をし、どんな行動をとるのか　それがエヴァの重要な部分である。

主人公が語り手の場合、些細なことでも大きさに、物語中の世界とかかわるように考える場合がある。主人公にとっての世界が自分の周囲であること　つまり、手が届く範囲　であるからだろう。自意識過剰ともいえる。このような傾向もセカイ系にあたる。

また、『世界』は人物の関係だけでなく、物語を構成するギミックにも適用される場合もあるが、難しいことは考えなくても、アニメやゲーム（ギャルゲーも含む）の影響を色濃く作品に出しているなら自然と『セカイ系』と呼ぶべきものになっている。

もちろん、ライトノベルが必ず『セカイ系』と呼ばれるようなものでなければならぬ、というわけではない。もっとも、とある一説に従うと、すべてのライトノベルはセカイ系と呼ぶべきものになる。

この言葉自体、評論などで使われる言葉であって、書き手が必ず

しも理解している必要はないと思うが、知っていて損はないと思う。また、セカイ系自体の定義もまだ曖昧。

論文なんかを読んでいると、時折出てくる表現なので、言葉の意味はともかく、言葉そのものは覚えておくとうい。

【ライトノベルを読むことを恥ずかしがる必要はない】
え？　と思う人がいるはずである。様々な理由でだ。

「そんなこと思ったこともない」と言う人もいれば「なんで？　恥ずかしがらなくていいの？」と言う人もいるだろう。

ライトノベルは『現代』の小説である。売上もかなりのものだし、ツンデレという語はかなり社会にも広まっている語だ（意味をきちんと理解しているかは別として、存在すら知らないと言う人は少数派であると思う）。また、若年層に支持があつい。ということは若者の心をつかむ物があると言うことだ。

しかしながら、『恥ずかしい』もしくは『ライトノベルは「良い」ものでない』という考えは少なからず存在し、

純文学など、ラノベ以外の文章作品＞ライトノベル

という図式があるのも事実だ。

なぜか？

それはメッセージ性や論理、つまりは『考えること』にあると思う。

ライトノベルは前述の通り、キャラクターに重きを置く傾向がある。だから、内容がスツカスカの物も存在するわけだ。（例：拙作『本当に勇者なら……』）それでも、人気が出るものは出る。

だから、ライトノベルを読むことは何の教養にもならなければ、

糧にもならないという心理が働くのだろうと、人鳥は推察している。しかしながら、ライトノベルは『現代』の中心的位置に存在している、経済効果（メディアミックスなど）も大きい。これは議論を拒否する逃げ口上にも思われるかもしれないが、まぎれもない事実である。

ライトノベルしか読まない人が、たとえば純文学を読めないとしてしよう。

純文学しか読まない人が、たとえばライトノベルを全く読めないとしてしよう。

はたして、そこにどれほどの差異があるのだろうか？

同じことではないだろうか？

この疑問については少し考えてみるのも悪くはないはずだ。

これら考え（前提）の元、少なくともこの『ライトノベルを書く』の中においては、純文学もライトノベルも同じ物（優劣は存在しないもの）として扱っていいこうと思う。

最後に、この『ライトノベルを書く。』（以下、当記事 「記事」は今後、この『ライトノベルを書く。』全体を表す場合と、その一話部分だけを表す場合があるので注意）のテーマを明示しておこう。上記は『ライトノベルを書く。』内における「ライトノベル」の立ち位置や簡単な定義づけを行ったものである。

当記事はあらずじにも書いている通り、「書き方指南」の内容ではない。文章作法や「王道」の設定、テンプレ設定、控えるべき事柄などが知りたい場合、他の記事を読むことを推奨する。当記事は人鳥という一人の書き手とその小説群を反面教師とし、考察材料とし、ライトノベルの「要素」を考えていく記事である。それだけにとどまらず、それに関わる様々な項目も同時に見つめていく。書き

方指南をする内容の記事はこのサイト内に優れたものが多くあるから、ぼくはその補助の役割となるように当記事を書いたわけである。いわば「参考書」である。

その役目が十全に果たされたらうれしい限りだ。

また、当記事は随時、新たな記事テーマを募集している。先着順で送られてきたテーマで記事を更新し、人鳥がわからないものであってもなんとか更新をする。内容がひどい場合は、批判や助言を頂きたい。そうすることで当記事全体の質が向上する足がかりとなるだろう。

読者参加型でありたいのである。

まずは読者視点を大切に。(前書き)

例：『スクランブルワールド』

まずは読者視点を大切に。

【読者はきちんと読んでくれている】

正直に言ってしまうと今回の例『スクランブルワールド』シリーズは、その世界観の設定が甘い。激甘である。そのため、とある厳しい指摘を受けることになった（後述）。

世界観の設定が甘いとどういうことになるか。結果から言うと悲惨なことになる。

『展開にはついていけず、キャラには感情移入することもできず、設定にも納得できず……申しわけないのですが、第一話以外はほとんど楽しめなかったというのが正直なところですよ。』

第一話だけは物語進行が丁寧で、まあまあ良かったかと思えます。

『

という感想を、一作目で頂いた。重大なネタバレが含まれるから、それ以前の感想は割愛しているが、（書き手視点で）厳しい指摘であり、ぼくも猛省している。

何がいけなかったのかと言うと、伏線のない超展開が連続して起こってしまったことである。また、それに対する説明が不足していたこと、必然性が欠けていたことである。

もっとも、ぼく自身はきちんと世界観の設定はしたつもりだし、できうる限りの必然性を持って書いたつもりである。

お気づきだろうか？

『つもり』という言葉では、その程度の意志では足りないのである。『つもり』という言葉が出てくる限り、書き手の自己満足・自

己完結の域を出ない。
ならばどうするか。

以下の事に注意するべき。

- ・伏線はきちんと張っておく 思い付き、唐突に展開しない。
- ・設定はきちんと練り上げる そこに妥協をしない。設定の裏設定までは最低考えておく。
- ・しかるべき説明はきちんと作中で説明を施しておく ここで曖昧だったり、説明不足だったりするといけない。また、一か所に集中しすぎてもいけない。（『スクランブルワールド』では冒頭に集中し、読む気が萎えてしまう。）

この三つを押さえておけば、よほど文章が支離滅裂でない限り「理解できない物語」にはならないだろう。

一か所に集中している説明例：『スクランブルワールド』第一話より。

『まだ寒さが残っている春の夜。』

ぼくはこの町に一つしかないコンビニで立ち読みにふけていた。まだ深夜と呼べる時間ではない。夜の九時といえば、ぼくくらいの年齢ならば外にいても、まあ表立って文句は言われないうらう。

親も、既に死んでしまっていないことだし。

話は変わるが、世界学という学問は知っているだろうか。世界学というのは、世界のあり方、仕組みの一部を学問としておいたものだ。ただし、それはかなり哲学的な話で、完全に理解できる人は少ないだろう。いや、いないのかもしれない。簡単に言ってしまうえば、世界学はこういうものだ。

世間に広く浸透し、人々の記憶に残り続ける物語や概念、架空の生物などは現実に存在するものとしてこの世界に顕現する。

ということらしい。つまり、『ヘンゼルとグレーテル』だとか『三匹の子豚』だとか、『桃太郎』そういった物語すら、この考え方つまり世界学の分野においては現実に存在し得る、ということである。』

ここでは主人公の「ぼく」が『世界学』というものについての説明をしている部分である。この程度の説明で終わっていただまだマシであったというのに、この説明はこの引用部を含めて、八百六十四字ある。

これでは読み手もウンザリする。

このような内容を説明するにしても、各所に点在させていればそこまでウンザリされることもない。

と、この記事を書いた当初は語ったが、最近(2011・04)では果たしてそうなのだろうかと思ったりしている。というのも、果たして八百六十四字は長いのであるかということである。この文字数は、ライトノベルの1ページと半分くらいを、一切の空白なく書いたくらいの分量である(1ページ32*16の場合)。

そう聞けば何やら多いような気もするが、しかし、果たしてそれが多いのだろうかと思うのである。

無論、説明は一か所に集中させず、各所にちりばめれば読者も読みやすいという先の記述をひるがえす気は毛頭ない。

これは本当に主観的なことなので、この他の記事・記述以上に無視してもいいことだが、むしろもっと多くてもいいように思えるのだ。

しかし、実際に説明がくどいと言われているのも事実。そこではくはこう考える。「説明が長いからくどいのではなく、文章が下手

だからくどいのだ」と。

必要な説明は、必要な時に必要なだけ行う必要がある。
問題は、説明の手段だ。

【置いてけぼりになる読者】

『竜殺し』キャラクタが登場する。『竜殺し』の描写をほとんどしないまま（あえてしていない部分もある）、『竜殺し』と戦闘になり、決着し、曖昧なまま物語が終わる。その目的も、『竜殺し』がいったい何で、『竜殺し』である少年はどうして『竜殺し』になったのかという説明がほとんどない。

読者に伝わっているのは『竜殺し』の基本的な目的である、竜を殺す、ということだけ。

『竜殺し』という存在については意図的に語っていない部分が多くある。なぜならそれは語り部が知りえないことだからだ。そして、語ることを人鳥が良しとしなかったからである。しかし、けれども同じ語らないにしても読者に違和感を与えない配慮が必要だった。

また、最終話。ラスボスの存在が登場するが、強さが読者に伝わらないまま戦闘終了、なし崩し的に物語も終了を迎える。また、ラスボスの登場すら唐突過ぎた。

これでは物語としての体裁を保っているとは言えない。辛うじて破たんしていないというだけだ。首の皮の繊維一本でつなぎ止まっている状態である。

解決策は前述。

とにかく伏線と設定の練りこみは重要で必要不可欠。

そして、的確な説明を。（説明できない・してはいけないこともあるから、そこは上手に伏せる）

【違和感】

違和感には二種類ある。

- ・文章そのものに対する違和感
- ・物語内容に関する違和感

である。違和感はほとんどの場合、悪い影響を及ぼす。文章そのものに対する違和感には

- ・時制の不一致
- ・表記ゆれ
- ・繰り返される同じ比喩・表現

などがある。

時制とは「現在」「過去」「未来」などのことである。現在のことは現在形で、過去のことは過去形の文章で書く、というのは至極当たり前のことである。この部分で失敗をすることはまずないだろうが、書いている時に勘違いをしていると、このようなことが起りうる。また、書いている時制は正しいのに、きちんと回想していることや、未来を想定していることを明示していなかったゆえに、時制の不一致だと捕えられることがある。

表記ゆれとは、同じ言葉を書いているのに、書き方に違いが生じている状態のことだ。たとえば、一人称の「ぼく」が正規の書き方と決めているのに「僕」や「ボク」などと書いていしまうと、それは表記ゆれになる。「コンピューター」と「コンピュータ」、「キャラクター」と「キャラクタ」、「分かった」と「わかった」。このような表記ゆれがあると、読者が書き方の違いによって意味が異なるのか（それが何らかの伏線になっているのか・深い意味があるのか）、と考えてしまうこともあるだろう。そのような混乱は不要

なので、故意に行う場合を除いては表記ゆれは避けたほうが無難。特に「わかった」と「分かった」は混在しやすい。どちらで書くかをあらかじめ決めておくと良いか。

繰り返される同じ比喻。文字通りの意味だ。ただ、これを単純に「違和感」としてしまうのも難しいものがある。というのも、たとえばキャラクタを何かに比喻している場合、そのキャラクタが海に例えられているとしよう。その場合、途中から空のような云々と言われてしまうと、そのキャラクタに対するイメージが変わってしまう。だから、イメージとしての比喻なら問題はないだろう。問題は、別々の。それでも少し似たものを同じような比喻ばかりで表現している場合だ。

彼女の頬はリンゴのように赤く上気した。何事かと思っていると、彼女はリンゴのような赤色の箱を取り出した。

比喻そのものが単調な例で恐縮だが、要するにこういうことだ。「りんごのように(な)」という比喻が続けざまに用いられている。続けざまでなくても、同じ物語の中に同じ比喻表現が何度となく登場している。というようになると、文章自体は全く変ではないのにもかかわらず、読者は妙な違和感を覚えるのだ。別の表現法で言い換えると、「つまり」や「だから」「次に」などという接続詞が何度も出てくる作文のようなものだ。文章は間違っていないけども、違和感を覚えてしまう。

違和感のある文章は読者を疲れさせてしまう。しかも内容とは全く関係のない場所で、だ。それはもったいないことであろう。

漫画雑誌などの新人賞の講評で「もっと読者の視点で」「や」「うぬぼれてはいけない」というようなコメントを見ることがよくあるは

ずである。読者視点が欠如した作品は、どれだけ作者の自信作であったとしても、理解は得られない。

また、作中にある物語に関係しない違和感は、読者を不安定にさせて疲れさせてしまう。

完成した、書いている最中の作品を書き手ではない視点 読者
視点で見る癖をつけていこう。

まずは読者視点を大切に。（後書き）

こんな調子で書いていこうと思います。

ここに書かれた内容は、予告なく変更にある場合があります。

物語を考える。(前書き)

今回はストーリーのあれこれについて。

例

『視野2メートルの想い』

『薄桃色の空』

物語を考える。

ぼくたちが書いているのは、小説である。当たり前のことである。小説、それもここで挙げているライトノベルとなれば、「物語」がそこには存在する。当たり前である。

しかしながら、この当たり前前のごとでも重要であり、小説とりわけ、ライトノベルには重要である。なぜなら、ライトノベルは明確な『訴え』や『願望』があることが少ないからだ。社会に対する批判・揶揄やゆをするようなものではない。

ならば、ライトノベルで最も読み説かなければいけないのは、その『物語性』であるだろう。

そして魅力を発さなければいけないのは、キャラクターである。今回は物語の構築について。

【ストーリーの原型が浮かんだ時】

ストーリーが頭に浮かぶ時。それは人それぞれだろう。

- ・ 静かな時間を過ごしている時。
- ・ 授業や会議中、本題に対して上の空な頭の中で。
- ・ 寝る前、風呂に入っている時。
- ・ そもそもストーリーを考えている時。

どれが良いというものはない。大切なのは、思い浮かんだストーリーを即座に文章化しないほうがよいということだ。

プロットを構築するかどうかは、人によって異なるだろう。だから、人鳥が言いたいのは「プロットを練ってから書き出せ」ということではない。

そのストーリーを文章化、そして完結させることができるかを考

える必要がある、ということだ。鉄は熱いうちに打たなければなら
ないし、物語もそうであるのだが、冷静さを欠いた、勢いと思いつ
きだけのものでは作者すらその物語についていくことができなくな
ってしまう。

はやく書き出さなくて仕方ない時、書きたくてうずうずしている
時は、少なくともエンディングの風景だけでも思い浮かべるように
しよう。そうすれば、物語の収束点が見えているので、無意味な迷
走はなくなる。もちろん、結末が変化してしまうこともあるだろう
が、そこは問題ではない。

大切なのは書き手が物語に流されるのではなく、物語を構築する
ことである。

【物語に完全なオリジナルはあり得ない】
ストーリー

あらゆる誤解を恐れずにこのタイトルにした。誤解を恐れしてい
は、こんなもの（『ライトノベルを書く。』）など書けない。言
いたいことはたくさんあるだろうし、ブラウザバックを今にも押そう
としている人がいるかもしれないが、ひとまず我慢して読んでほし
い。それからでも判断は遅くないはずだ。

これは明白なことだ。むしろ、『何を今さら』と言われるような
タイトルなのである。

なぜか。それはこの言葉に集約される。

『王道』

つまり、物語にはそれぞれ『王道』があるということだ。ぼくら
が書いている小説群はその派生の中にあって、完全に自分が構築し
たものであっても、必ず類似点はあるし、影響を受けた作品が必ず

存在する。

これを逆手に取る、否、誰もが無意識に行っていることを能動的に行ってみないか、というのが本項の主張である。

【物語を構築する】

王道はそのジャンルの基本中の基本。それをどうアレンジし、どのように発展させ、どのように展開するか、またはどのように基本を裏切るか（邪道）で物語に変化が起きて、一つの小説として世に出る。

ここで少し、人鳥の小説群から一部を紹介する。

『薄桃色の空』（アレンジ失敗例）

これは人鳥が連載した恋愛小説で、高校二年の主人公と中学二年のヒロインとの、友達以上恋人未満な恋愛を描いたもの。一人称小説で、「主人公」「ヒロイン」「主人公」という視点で展開する。

その内容は恋愛シミュレーションゲーム（いわゆるギャルゲー）などで見られる構成で、オリジナリティという面からみれば全くない。

オリジナリティというか、「恋愛もの」にほくが付加した設定が、

- ・恋人同士にはなるが、すぐに関係は終わる。
- ・初めてあった時からすでに「友達以上の関係」である

というものだ。

しかし、この設定もあまりオリジナリティはない。前者はいわず

もがな、後者も『他人のようにには思えない』などの表現で表わされている場合も多々あるからだ。

そして後者は読者に対し『不自然さ』を感じさせる恐れもある。事実、次のような感想をいただいている。

『「わたし……もうすぐ、この町を出なくちゃいけないんだ」それは見知らぬ女の子がぼくに言った最初の言葉だった。そして、始まりの言葉になった。』（『薄桃色の空』ぼくのお話 序幕より）

という冒頭に対し、

『見知らぬ少女がどうしてそんなことを？』という疑問と一緒に「普通は言わない。おかしいだろ」と思いました。正直、駆け出しとしては微妙でした。』

とのこと。この感想は、この冒頭と次の一話を読んだ時点での感想なので、最後まで読んでいただいたてどうしてそんなことを言ったのか、を今はご存じかと思いません。（それを理解、納得しているかとは別の問題）

重要なのは、ここで違和感を覚えた方がいるという事実。

ぼくが行った「出会った時から友人以上」というものは、この感想を送ってくださった方に対しては失敗だったのだ。ある程度のアリテイが必要である。王道をアレンジするときに注意を。

読者を納得させるだけの説得力を持った構築が必要である。

『視野2メートルの想い』（思い付きと勢いの例）

なんちゃって恋愛小説である。なんでなんちゃってなのかというと、恋愛ものとして書いていたこれがいつの間にか、とてもバイオレンスなドロドロ小説になったからである。

ぼくは当初、純愛ものを書こうとした。といってもプロットもなにも作らず、思いつきと勢いだけで書いたのだ。

物語の中心にはトラウマが存在するほどである。

感想をまた引用するが、この感想で恋愛ものと思う人はだれもいないだろう。

『結局この結末は、××××から“逃げる”ことすらできなかつた（と私は解釈しました）××××の心の弱さが招いたものなのか、××××の偽装と策略がよっぽど凄かつたからなのか……』
（××××はキャラクター名。ネタバレ防止）

こんな恋愛小説をぼくは知らない。ぼくもこれを恋愛ものとは既
に読んではいないからである。

『もちろん、結末が変化してしまうこともあるだろうが、そこは
問題ではない。』と最初に述べているが、さすがにジャンルが変わ
ってしまうほどのものであっていいわけがない。

この感想をいただいた方には『面白い』と言っていたのだが、
書き手の技量という意味ではダメダメである。

まずは結末を練ることが大切だ。

物語を構築する時、そのジャンルに用いられるギミックを分解し
てしまうのも手だ。

ミステリなら（恋愛ものはあまり読んでいないので、ギミック分
解が……）

『密室』『時間』『場所』『アリバイ』『探偵』『犯人』『共犯』

『トリック』

これらのギミックの中に存在するを取捨選択し、たとえば『トリック』も既出のさまざまなトリックを応用・合成することで、作品を書き上げる。

同じことをライトノベルのストーリーにも行うのだ。前述の『無意識に行っていることを能動的に』とは、このことである。

数あるライトノベルの設定、ストーリー展開、キャラクター性などを、自身の中で分解、再構築することで、新たな自分の物語を築く。これは決してパクリなどではないことは、あらかじめ言っておく。そして、この方法が正しいのではなく、この方法は構築の一つのパターンであることも。

また、再構築の際に、思い切ってその枠組みを破壊してしまうのも面白い。

前提のところでも述べたが、ライトノベルはほかの作品を知っていることで、予備知識を持っていることで、より楽しめるという特徴がある。そこを利用してみる（パロディも手段の一つ）のも悪くないか。

論外である。あるジャンルを書くこととする場合、そのジャンルのギミック（テクニク）をあげられる程度には読んでおく必要がある。

【本を読むこと】

物語を作る上で最も重要なこと。それは本を読むことである。それもできるだけ幅広く。人鳥のように恋愛ものをほとんど読んだことのないのに恋愛ものを書く、まず『視野2メートルの想い』の

ように（ジャンルとして）破たんし、『薄桃色の空』のように違和感のあるものになってしまう（アレンジの仕方を間違える）。ギャルゲーと呼ばれるゲーム群はいくつかプレイしているが、やはり小説とは趣が異なる。

文章を書くとき、その文章に自分の読書姿勢が出てくる。

人鳥が尊敬する小説家は

『小説は読んだようにしか書けない』

と述べている。

読まずとも書けるといって自信があるなら、そうしてみると良いと思う。人鳥もそれをした。失敗したが。しかしながら、読むために予備知識を必要とするライトノベルが、予備知識のない書き手に書けるはずもないのだ。

多くの資料（小説などの本）を読み、知識を蓄え、それらのギミック・テクニクを自分の中で取り込むことで、『自分の物語』を構築していく。

キャラクタの設定を考える。(前書き)

キャラクタ設定について。

例『スクランブルワールド』

今回は『キャラクタを立てる』という項があり、拙作では十分な説明ができないため、

西尾維新著『戯言シリーズ』(一作目：クビキリサイクル)を用らせていただきました。

キャラクターの設定を考える。

さて。ライトノベルを書く時、もっとも楽しいのがキャラクター設定である（少なくとも人鳥はそうだ）。

いかに魅力的にするか、いかに面倒くさいキャラにするか、いかに憎たらしいキャラにするか。

面倒くさいキャラでも、憎たらしいキャラでも、それぞれのキャラがたつていて物語と世界に調和していればそれは魅力的なキャラであると言えるだろう。それだけに、キャラクターの設定は奥が深い。

キャラクター設定でよく見かける（＝キャラだてしやすい）というのは、良くも悪くも事実で、今回例にあげる二作は、その権化といってもいい。

【口癖でキャラを立てる】

「戯言だけどね」（ぼく）

「《バックスクリーン直撃の大ホームラン、ただし始球式》みたいなっ！（A、ただしBみたいになっ！の超比喩）」（葵井巫女子）

「 することはあらかじめ予測していました」（木賀峰約）

「 そんなことはどちらでも同じことだ」（狐面の男）

（西尾維新著『戯言シリーズ』一作目『クビキリサイクル』より）

あと、ここで並べるのも恥ずかしいが、拙作より一つ。

「ぼくは 旋風に生きる者。（以下セリフ）」（『スクランブルワールド2』リンクス）

やっ。

五つの口癖を挙げてみた。原作でどんなキャラクターかわからない人でも、なんとなく、その人物の雰囲気を感じられると思う。（少なくとも、最初の四つ）

口癖があるキャラクターは、口癖のないキャラクターよりも存在感が出る。

たとえば、

口癖があるけど、地味な格好をしたA

口癖はないが、めっちゃくちゃ派手な格好をしたB

ならば、小説の中ではAが目立つ。書き手の書き方にもよるが、キャラクターの外見を毎度毎度書きこむことは少ないだろう。一人称の小説ならなおさらだ（後述）。

口癖はそのキャラクターが登場し会話をしたなら、必ずとは言わなくても、一度は出てくるだろう。そうになると、そのキャラクターの印象を読者に焼き付けやすい。

ではどうして外見が派手だと目立ちにくいのか。

前述のとおり、そのキャラが登場するたびにそのキャラの外見の派手さを書くということはあまりしないと思う。せいぜい、何か特別なイベントが物語中で発生した時、普段よりも派手な格好をBがしたら、だと思っ。

とはいえ、細かく書かず、「派手だ」ということを何度か繰り返して書けば、口癖があるキャラクターと同様に、外見でキャラクターを目立たせることができる。

一人称で効果が薄くなるのは、語り手がその外見の派手さに『慣れ』てしまうからだ。慣れてしまうと、目新しくないのでわざわざ語りだしたりはしない。読み手は語り手のフィルターを通してでし

か、その世界を知ることができない。

【名前でキャラクタを立てる】

人鳥の小説群のほとんどは、名前でキャラクタを立てるようなことはしていない。それは、名前でキャラクタを立てるのが悪いからというわけではなく、単に、ネーミングのセンスがないからである。

せっかく引用したので、このまま『戯言シリーズ』のあの四人に登場してもらおう。

『ぼく』：主人公であり、語り手。お気づきだとは思いますが、本名は読者に明かされていない。ほかの人からは『イーちゃん』『いっくん』などと呼ばれている。

『葵井巫女子』：『ぼく』の大学のクラスメイト。「葵井」は「青井」のもじり。「あおい・い」でも苗字として使えるな、と。「巫女子」も同じ作り方で「みこ・こ」と分解できる。姓名とも、最後の一字を足している。

『木賀峰約』：女性である。『木賀』は『飢餓』。ほかの意味のある漢字からの連想。

『狐面の男』：本名はあえてここには記さない。実際、原作でも終盤までこの名前で呼んでいる。普段から狐の面をかぶっている。他の人からは「狐さん」と呼ばれている。

上記四つで、名前だけで完全にキャラが立っているのは『ぼく』と『葵井巫女子』だと思う。

『ぼく』は名前が明らかにされていない時点でかなり謎めいてい

て、しかもそれが語り手をしている。読者が最も感情移入するはずのキャラクタが、読者にとって最も「わからない」キャラクタとなっている。

『葵井巫女子』は、まず実際にはあり得ない、もしくははいても不自然な名前だろう。小説ならではである。しかし、こうして登場させるとあまり違和感を感じない。むしろ、名前のない主人公『ぼく』という前例があり、逆に調和していると言える。

拙作『スクランブルワールド』には

『人影宗次』 『人影京香』の二名が登場する。

この二人はおわかりだろうが、兄妹である。一見、『人影』という苗字が不自然に見えるだけで、それほどキャラクタ立てはできていないように見える。

どうしてこの二人を挙げたのかというと、このキャラクタの名前はお互いに『対応』しているからだ。さらに苗字も対応している。

作り方のパターンとして、前述の『木賀峰約』と近い。

キャラクタの名前の付け方として、

『実在している』

『ないだろうが、実在して不自然でない』

『姓名で意味の通じる』

『別のキャラクタと対応している』

『存在しない、しても不自然』

『キャラ立てが目的』

がある。人鳥は『実在している』と『別のキャラクタと対応している』そして『キャラ立てが目的』という三つのパターンでつける

ことがほとんどで、特に、『実在している』というのが圧倒的だ。ネーミングのセンスがあまりないのである。ただ『別のキャラクターと対応している』名前を付けるのは、とても面白い。

【キャラクターを設定する】

やっと本題のような気がする。

そろそろ拙作のキャラクターで説明するようにしよう。ここから説明に用いるキャラクターはすべて『スクランブルワールド』のキャラクターであるから、引用元は書かない。

『平野拓』（主人公）

人間。細かい設定は考えていない。あまり良くないことではあるが、あえてそうしている。一般的な、平々凡々な高校生に見えるように書いている。ただし、『事件に巻き込まれる』タイプの物語であるから、唐突な使命感の目覚めがお約束のように、このキャラクターには付随している。

できれば、このタイプのキャラ付けは控えていたほうがいい。読者の共感を得にくいからだ。また、そのキャラクターの考え方すら『超展開』じみてしまい、読者を置いてけぼりにする危険性がある。

このような性格付けをする場合は、その都度、明確な目的を主人公に与えるようにすると良い。また、日常生活の中でその片鱗を見せているとなお良い。

『リーゼ・ブリュスタン』

ヒロイン・吸血鬼。ライトノベルだろうが、漫画だろうが、ゲームだろうが、とにかく重要なポジション。少年が主人公の場合、ヒロインは必要だ（不可欠とまでは言わない）。

登場当初、リーゼは「声が出ない」という制約を与えていた。むろん、それはキャラクターの性格付けではないわけだが（出会った翌日にはしゃべっている）。そして『吸血鬼』にはお約束である『吸

血鬼殺し（ヴァンパイアハンター）』にも登場してもらっている。また、吸血鬼でありながら吸血経験がほとんどない、という設定も付加した。

とはいえ、前者はお約束だし、後者には前例がある。

『灰谷琴音』

竜（擬人化）。外見的特徴の違いは瞳の色のみ。竜であるという連想から、とても男前なキャラクターになっている。口調も男性的で、雰囲気も男性的。

そして、この手の『男性的な女性』という設定はよく用いられるもので、人によってはすでに『満腹感』を覚えているかもしれない。しかし、キャラクター小説といってもいいような『ライトノベル』なので、あまり気にしていない。

使い古されたような設定であつても、必要ならば使用しよう。ただし、そのまま使用するのではなく、どこかで自分なりのアレンジを加えると、同じ設定でも新鮮さを読者に与えられるだろう。

ただし、灰谷さんにはあまり期待しないこと。

キャラクター設定をするとき、注意すべきは設定を『詰め込み過ぎないこと』だ。もちろん、例にあげた『平野拓』のように、ほとんど決めていないものダメである。ほとんど決めていないのは、物語が進行していく中で、都合がいいようにできるな、という書き手のズルい考え方からなっている。

真似しないように。

設定を詰め込み過ぎると、設定を活かしきれなかったり、設定に振り回されてしまうことがある。そうなってしまつてはもったいない。設定を詰め込み過ぎた時には、

- ・余分な設定を省く
- ・設定をまとめる

という二択がある。

前者は読んで字の通り。たとえば異能バトルものなら、複数の能力が使えるという設定なら、一個か二個にし、削った能力を他のキャラクターに回すなど。

後者は、詰め込んだ設定の本当に必要なところを前面に押し出していく形だ。あまりいらぬな、とは思って使いたい。そんな設定は、物語の些細なところで出していくと良い。

キャラクターは物語を彩る重要な部品である。前例とオリジナルを組み合わせて、いこう。

なぜ前例を混ぜるといいのか。端的に言えば、完全なオリジナルは非常に難しいこと。それと何度も書いているからウンザリしているかもしれないが、個人的にとっても重要だと考えている。

『ライトノベル』は予備知識があつて楽しみが増すものである。

キャラクターの誕生を考える。(前書き)

今回のテーマはキャラクター制作の過程について。

例『スクランブルワールド』
『星降る森』

キャラクターの誕生を考える。

この項は前項のキャラクター設定と似ているが、少々違う。キャラクター設定はキャラクターの設定だが、この項は書き手の中でのキャラクターの誕生、物語への投入についてだ。

キャラクター制作をする時、まずは物語の中心に来る「主人公」「ヒロイン」「仲間」「敵方」など、要するに主要メンバーを作る。その次に、主要メンバーを取り巻く人間関係を構成していく。これらのキャラクターが誕生する場面で、ある程度のパターンがある。今回はそのお話。

【このキャラクターは何型？】

何型？ とは言っても、別に血液型ではない。ここで言う型というのは、

- ・ 設定先行型
- ・ 名前先行型
- ・ 物語先行型
- ・ 偶発的誕生型

という『パターン』のことだ。ぼくはこのパターンしか把握していないが、この後の記述を読んだのち、別のパターンがあるなら教えてほしい。

【設定先行型】

主に主要メンバーたち。

つまり、「こういうキャラクターでいこう」「こういう性格のキャラクターでいこう」「こういう能力者をだそう」という、目的があっ

て制作されるキャラクタたちだ。この手のキャラクタに与えられる名前は、性格や能力など、設定を加味した物になることが多い。もしくは、実在する名前を用いた当たり障りのないもの。

とりあえず、このようなキャラクタ制作は失敗が少ない。設定がこりすぎて、詰め込みすぎない限り、物語において最も自然な立ち位置になるはずだ。安定したキャラクタとなる。

リーゼ・ブリュスタン：『スクランブルワールド』ヒロイン。吸血鬼でメインヒロイン、同年代の外見で実年齢は四ケタ（成長が遅いという設定にしている。つまり精神年齢は外見年齢と同程度）、血液を用いた物質創造能力を持つ。

という設定から誕生し、リーゼ・ブリュスタンと言う名前は「リーゼ」という愛称になるようにつけた。ぼくが小説中で最も動かしやすいキャラクタの一人。性格付けもあまり奇天烈、ツンデレなどの主張の強い設定にはしていないため、落ち着きがあり、物語中でも浮くことはほとんどない。

以前『スクランブルワールド』の人気投票を行った際、このキャラクタに対して次のような感想をいただいた。

『まあとにかく、雰囲気が好きです。（中略）他とは違う、不思議な空気を纏ってるというか。不思議ちゃんというわけでもないですが。何なのかよく分からないけど、魅力を感じます。』

ライトノベルでよくある（とりわけメインヒロイン）性格付け、『ツンデレ』『高飛車』などを用いずとも、このような感想をいただいたのは、メインヒロインであることにおいては大成功である。

テト：『星降る森』主人公の同居人である、饒舌なお姉さん。『スクランブルワールド』に登場する「黒木芽衣子」の前身的キャラクター。設定としては普段から思わせぶりに、多くしゃべること逆にならなくさせるように。思慮深く、心配りのできる女性という、言ってしまうえば人鳥好みの女性に仕上げた。とはいえ、あれは少ししゃべり過ぎだが。

閑話休題。

テトという名前は、『星降る森』の世界における「三文字以上の名前は珍しい」という設定によって、二文字となったという経緯を除けば、あまり考えられていない名前。別に「メイ」でも「リン」でも良かったわけだ。

名前はキャラクターを作る上ではとても重要だが、『星降る森』のキャラクターは『設定先行型』と『物語先行型』しかおらず、名前にはあまり気を配られていない。当時、もっと人鳥に余裕があれば名前も考え込まれていたはずである。

『スクランブルワールド』に登場する「人間」ではない人型のキャラクターは、その設定から名前をつけられていることが多い。

【名前先行型】

設定先行型を読んでしまえば、これがどんな型か、もう予想できているだろうと思う。

つまり、設定よりも先に名前が浮かんだキャラクターたちのことだ。この手のキャラクターの特徴は、『名前に合わせたキャラクター設定がなされる』『名前にテーマがあり、それによってつけられた』というものがあげられる。もしかしたら、物語に登場する必要がないキャラクターであるものもいるかもしれない。

名前先行型のキャラクターはその他の型のキャラクターよりも名前が

良くできることが多いと思う。なぜなら、名前から「閃いて」「キラクタが設定されるからだ。考えてつけられた名前より、ひらめきでつけた名前の方がよいというのは往々にして良くあることである。

灰谷琴音はいたにことね：「スクランブルワールド」に登場するドラゴンの少女ドラゴンとしての名前は「虚竜こりゅうのハイネ」である。このキラクタの名前を考える時、与えられていた設定はこれだけだ。ドラゴンであるが、名前しか与えられていない状態である。

このキラクタの名前を付けるときには『テーマ』があった。そのテーマというのが『ハイネ』という名前を、語順を変えずに名前に組み込むこと。つまり、人としての名前で、いくつかの文字を抜けば、『ハイネ』と読めるようにしようということだ。

結局、名字の「灰」は「はい」と名前の「音」は「ね」で「はいね」ハイネ」となった。

設定先行型の方で『スクランブルワールド』に登場する云々と書いていたのに、早速、例外が登場してしまった。

【物語先行型】

この型は少々特別である。というのも、元々物語に登場する予定はなかったが、物語を展開する上で『必要にかられて』登場するキラクタ群だからである。

より迫力ある展開を。

より深みを。

より謎を。

といった、物語に魅力を与える『必要』や、

物語の中たるみを防ぐ。

こういうキャラクタが登場するのが自然だ。

など、作者の意識や合理性での『必要』など、書き手によって考えることは色々あるだろう。

リンクス：『スクランブルワールド2』に登場する少女。このキャラクタは物語の必要に迫られて登場したキャラクタである。前作での負^{マイナス}物語の完成度ではなく、物語の要素としての をなくすために、リンクスは登場した。元々は別の魔道具に登場してもらった定だったのだが、道具にしてしまうと中だるみが起きそうで怖かった。そういう側面もあって、人物である彼女に登場してもらったわけだ。

ドズ：『星降る森』に名前のみで登場する人物。魔法が存在する世界であり、魔法が使えない主人公と親友が魔法を使うようになるためには、やはり誰かの教えが必要だった。しかし、実際にその場面を書くとき物語が遅延してしまうため、名前だけの登場。

教えが必要だということでも物語に登場したため、そこに深い設定はない。極論、別に先にあげた「テト」でもその役目はこなせたのだ。しかしながら、あえてこのキャラクタを登場させた。

それは「テト」に謎めいた印象を与えたかったからである。その意味でも、ドズは必要だった。

【偶発的誕生型】

物語的にも、必要性も特になく登場するキャラクタ群。

つまりはイレギュラー。

気付けばそこにいた、というやつである。この手のキャラクタは読者に違和感を与える結果に陥りやすく、書き手も違和感を覚えることがある。できるだけ避けたい。

ただ、名前先行型と同じく、設定や名前から入るよりも良いキャラ

ラになることもあつて始末に悪い。そういうときは割り切つて投入しよう。

アグウ&ドギイ：『スクランブルワールド2』に登場する、リゼの使い魔。書いている最中は全くこのキャラクタのことなんて考えていなかったのだが、なぜか登場し、結局、その話のプロローグも書き変えるという事態に陥つた。また、このキャラクタの登場によつて、タイトルすらも微修正された。

『このキャラクタを出すためにこの話を書いたのですか？』という指摘をいただいたが、逆である。このキャラクタが登場したから、この流れになつたのだ。

自分の作つたキャラクタに振り回された悪い例である。

否、勝手に現れたのか。

どちらにして、あまり良いとは言えない。

この輩が現れたら、よく見極め、登場させ続けるか退場願うかを早い段階で決めよう。

キャラクタ制作の型をいくつか知っておくことで、キャラクタ制作の幅も広がるはずである。設定先行型に偏りがあるなら名前先行型も作ってみるなど、色々挑戦してみよう。

物語の奥行きを考える。(前書き)

例：『薄桃色の空』

物語の奥行きを考える。

物語を書くために必要なのは、舞台・人物・筋道の三つである。物語の舞台と、そこにいる人達、そして展開の道筋。この三つがあれば、物語は成り立つ。この三つを整え、立てた筋道を最後まで展開させれば、物語としては成り立つ。しかし、それだけだと味気なさが残る。

象徴的な舞台。

魅力的な人物。

革新的な筋道。

という要素があっても、何か物足りない。

何が足りないのか。

それは、物語の『奥行き』である。

【謎の効果】

仮に先にあげた三つの柱だけで作られた物語があるとすれば、それはただ物語を追うだけのものになっていると言えるだろう。

物語を追っていくのが物語でもあるのだけれど、そこに『奥行き』を与える要素である『謎』を投入する。すると、『謎』について読者が推理を始め、ただただ物語を追うという形から、読者が参加するという形に変化するわけだ。

謎という言葉に違和感があるなら、『伏線』と言い換えても良い。だから、謎と言っても、（新）本格ミステリなどで言うような謎とは異なる。

「寒いけど、平気」

そう言うこの子の頬は白く、手は少しだけ震えていた。近くに自販機があったはずだ。

「少しだけ待ってて。すぐに戻るから」

「えっ？」

女の子は驚きの声を上げ、勢いよくぼくに向き直った。

「いや、そんなに驚かなくてもさ……」

(中略)

「お待た……せ」

『お待た』と言ったところで、ぼくは女の子の顔を見て、『せ』というのに時間がかかってしまった。

女の子は 何かに耐えるように両手を握り締め、今にも泣きそうな顔をしていた。

何に耐えているのだろう。

会ったばかりのぼくにはわからない。

(『薄桃色の空』第二話：始まりの日 より)

以前にも例に挙げた恋愛ものである。

雪が降っている日にたまたま出会った二人、「ぼく」が女の子に「コーヒーを買ってくる」という場面である。

前半の「えっ？」では、女の子は、『何をするんだろっ？』という感想で驚いたように見えるが、後半を読むとどうやらそうではないらしいことが想像できる。

前半と後半のギャップにより、また、後半での女の子の予想外な挙動によって、読者は「どういうこと？」と思うわけである。また、この小説が一人称小説であることもあり、

語り部がわからない 読者もわからない

という図式を容易に作ることができる。

このような人物に対する謎（＝伏線）でなくても、動作の理由に対する謎を登場させることで、語り手にわからない心の動きを表現することが可能になる。もっとも、ラブコメ調に、理由は明らかで読者にとっては謎になり得ないが、主人公（＝語り手）にとっては謎であるとしてもできる。

このようにした場合は、読者は主人公（＝語り部）として物語を見るのではなく（それが一人称小説であつても）、物語を外側から見る、いわゆる神様視点で物語を見ることになる。なぜなら、物語の裏側（つまり謎）を見てしまっているからである。

読者に謎を謎のままにするか、解答を簡単に見破れるようにするか、その選択次第で読者の視点を操ることも可能である。感情移入の度合いもそれで異なってくる。バランス良く能動的に利用ができれば、それは大きな武器になる。

【強調する謎と強調しない謎】

謎を物語に施した時、重要なはその謎を明らかにするかどうかというよりも、その謎をどれほど強調するかということである。

たとえば、先ほど『薄桃色の空』を用いた例に出てきた、女の子の拳動に関する謎。あれは後に強調されることはないが、そのほかの行動や言葉などを総合して、「ぼく」は女の子を「わからない」と言う。

『薄桃色の空』では、その「わからない」が強調され、物語の中心にある。つまり、主人公にとってはその女の子自体が謎なのだ。主人公は女の子が気になっっているから（好意とはまた別に）、女の子のことを考える。考えてもわからない。そんな思考を繰り返す。結果として、「女の子」という謎が強調され、読者にも投げかけら

れる。

強調される謎は、物語の中枢を担う謎であることが多い。が、あえて意表をついて、謎を解き明かしても対して物語に影響を与えなかった。否、むしろ無意味だった。というものありではないかと、書きながら思っている。ただ、それをするなら対になるような謎が、強調されない形で登場している必要があるだろうが。

強調しない謎は、解き明かしても解き明かさなくても、大した影響を与えない謎であることが多い。書き手としては読者に開示したくないものもあるかもしれない。ぼくなんかもそのような謎を施している部分もある。それがどこか、というのは興ざめするので、ここでは例をあげない。

ただ、謎と伏線を別のものとして扱う場合、謎は解明するもので、伏線は回収するものになる。

ただ言葉を変えたただだが、印象は変わる。だからと言って、人鳥がこれについて何か語ると言うわけではない。

ちよつと言ってみただけだ。

【謎の扱い】

謎は一人称小説で生きるものだとぼくは考えている。なぜなら、神視点ならばスポットが当たるキャラクタに変更が生じ、それによって謎が明かされることもあるからだ（明らかにならないと不自然な場合に陥るかもしれない）。謎を謎のままにしたいなら、スポットは変わらないほうが望ましい。おそらく、強調する謎であればある程、それは顕著になるだろう。

人鳥は三人称をあまり書かないので、この項はほとんど参考にならない。ただまあ、三人称をたまに書いた時の印象ではそうである。

謎や伏線は物語に奥行きを与える。今回は謎という側面から書いたが、このような考え方はほとんどそのままの形で伏線にも流用できると思う。

回収する伏線、しない伏線、強調するかしないか。

ただ、伏線は冗談の中に隠せ、という言葉もあるくらいだから、やはり別物として考える必要もあるかもしれない。今後、伏線の項が書かれる……という可能性も全くないわけではないかなさそうだ。

一人称形式を考える。(前書き)

例 『君が見せた笑顔 - The power of friends

in winter - 『

薄桃色の空』

一人称形式を考える。

小説を書く時に語り部を配置する場合、いくつかのパターンにわかれる。

- ・一人称
- ・二人称
- ・三人称

これらの形態には、それぞれに長所と短所が存在する。
今回は一人称について。

【一人称の種類】

単に一人称小説といっても、その中でも型がある。

- ・主人公が語る
- ・物語の中心ではない、第三者が語る

前者はとても一般的で、人鳥が最も好んで使用する型である。この項の記事は、特に明記されていない限り、こちらの型について。後者は少々特殊である。この語り部は物語に登場しない。もしくはごくごくまれに登場する程度。芥川龍之介の『地獄変』はこの型。また、拙作『お題小説集』収録の『最後の晚餐』もこの型である。この型は限りなく三人称に近い構図になるが、地の文に「私」などの一人称がくることなどの差異がある。

【読者が得られる情報】

一人称小説において、読者が得られる情報は、すべて語り部とい

うフィルターを通すことになる。前者はもちろん、後者でもある。読者として厄介なのは、後者のタイプだ。後者の語り部は第三者であり、人物関係や自分の価値観、好き嫌いで、登場人物をえこひいきしているかもしれないという疑惑が常にある。もともと、書きよによって前者でも可能だが、顕著なのは後者だ。

つまり、後者の型で書かれたものは、読者には信用できない。それが物語に奥深さを生むようになる。

【心理描写】

一人称小説が最も得意とするのは、心理描写であろう。

「……前を向くって決めたのにな」
漏れるのは溜息。

あの日、最後に見た鈴音の笑顔。僕も、あの笑顔が見えて幸せだ。最後の最後で、彼女の『笑顔』を取り戻すと決意し、それは実現された。それまでの道のりも、僕にとって最高の宝物。後悔が全くないわけではないけれど、それでも、十分に納得できるものだ。

なのに。
なんだろう。この最悪な気分は。

泣きそうになるのを必死にこらえる。僕は泣かないと決めだし、もしここで泣いてしまったら、自分の宝物を否定することになりそうだから。必死に。」

『君が見せた笑顔 - The power of friends in winter -』より

主人公が呟き、その直後から主人公つまり語り部が、自分の胸の内を語りだす。

三人称にはかなり難しい（不可能ではないかもしれない）手法である。一人称小説の地の文は、心理描写に多く割かれる（書き手に

よって個人差はあるだろうが、人鳥はそうだ)。逆に、情景描写は控えめになってしまう。

主人公の胸の内を語るという特質上、一人称でしかできない手法がある。

語り部は主人公。

読者の得られる情報＝語り部が語った情報

このイコールの関係が成り立っているからこそできる手法だ。

つまり、語り部の「勘違い」や意図的に「語っていない」、「気付いていない」ことは読者は真相を知り得ない。だから、行動や時刻などの伏線を簡単に仕込んでおき、語り部にそれを意識させないことで、読者に気付かせないという手法である。

また、鏡に映った姿は当然、反転する。反転した姿を見た主人公が反転したままの姿を語れば、読者には反転した姿の情報が与えられる。反転した姿であることに語り部が気付かなければ、読者も気付かない。

もっとも、この手法を使う場合は、それを推理することができるだけの材料（伏線）をちらしておく必要がある。そうしないと、たとえ考え抜かれた設定であっても「後付け」の設定に見られかねない。それになりより、少々卑怯だ。

学園物やラブコメ物のライトノベルでは、よく「勘違い」や「鈍感」をこの手法で表現する。

照れ隠しの悪口。

読者はそれを見抜くだろう。

しかし、語り部はそれに気付かない。

この場合は、上記の手法を逆の視点から利用しているのである。

【情景描写】

心理表現に重きを置く一人称小説では、情景描写が不足がちになってしまう。人鳥も、よくその指摘を受ける。

『全体的に、情景描写が薄い感じですよ。もしかしたら原作を意識されていたのかもしれませんが……メディア転換全体に言えることなのですが、ノベルゲームと小説では文章表現を変えた方が良いでしょう。描写の比重を変えた方が良いでしょう。』 『君が見せた笑顔（略）』宛

『描写が甘くて、パツとしない。』 『スクランブルワールド』宛

どちらも情景描写の不足を指摘する内容である。

ただ、これはある程度「仕方ない」という側面も持っている。あらかじめ言っておくが、これは自分の力不足を認めないがゆえに言い訳・逃げ口上ではない。

一人称小説とは、言ってしまうえば語り部が見て聞いて感じたものを文章にしていくものである。語り手は自分が「慣れた」ものや「当たり前」のものを、いちいち語ったりするだろうか。という考え方もあるわけだ。しかしだからといって、その考えに従うだけはいけない。最低限読者に必要な「世界観」などの設定を伝えるときは、当たり前のことでも発言をする。それがないと、読者は置いてけぼりになってしまう。たとえ不自然であろうが、必要なものは必要なのである。

どうだろうか。

自分が住んでいる町、使っている部屋、教室、道路、公園、なんでもいいが、とにかく「慣れた」ものを気に留めるだろうか。語り部が語るものとは、語り部が「気に留めた」ものではなからうか。

ということである。

このことに関しては、『キャラクタの設定を考える。』でも少し触れている。

だが、勘違いしてはいけないのは、情景描写をまったくしなくてもいいわけではないということだ。

たとえば公園に噴水があるでしょう。それはとても特徴的なのでたとえ語り部が慣れていても、一言くらい言及があってもよさそうである。人がいるとかいないとか、そういうことでも良いだろう。

描写が必要な箇所は書き、必要でない箇所は書かない。

必要か否かの見極めができるようになることが大切である。

【視点の切り替え】

疑似三人称小説。

地の文は一人称だが、語り部が変わることにより、読者は疑似的にさまざま視点で物語を見ることができる。つまり、物語を全体的に見ることができる。

語り手A 語り手B 語り手C ……語り手A のような、視点の変更。

この書き方は非常に便利で、使い方がうまければ物語が面白くなる。しかしながら、【心理描写】で紹介した手法が少々使いにくくなるというデメリットもある。読者は知っているが語り手は知らない、という情報を作りたいときに有効。追いかける者と追いかける者、という視点の変更がある場合、読者により緊迫感を与えるような描写も可能になるかもしれない。

ただし。

使いすぎは禁物。

いや、この場合は乱用か。

視点の変更は読者に混乱を招く可能性もないとは言えない。話のタイトルから察することが出来るものや、明確に誰に代わっているかわかるものなら問題はないだろう。また、誰かわからないが時折出てきていて、「あ、わからないやつだ」という認識を与えることができるのならそれも良い。

しかし、駄目なのは視点変更を扱いきるだけの技能がないままに、徒に視点を変更してしまうことだ。ただただわかりにくいものになってしまう。

慣れるまでは、小刻みに視点変更をせず、一話か二話書いてから視点変更をしてみると良いかもしれない。慣れてからなら、細かいまとめりでの視点変更も効率的で効果的なものになるだろう。

これは個人的な意見だが、一話の最中に視点変更を混ぜるのは良いが、「視点」などと視点変更時に書くのはいかがと思う。それを書かなくてもわかるようになって、それでなお書くなら別だが。

例

視点

。

××視点

.....。

それをするなら、視点変更時に話を切り替えてしまい、タイトルとして扱う方がよいと思う。

人鳥は『薄桃色の空』において、この形式を用いている。章題に視点「ぼくのお話」「わたしのお話」「きみとぼくのお話」と、視点を示す章題を。話題にはそれぞれ独立したタイトルを振っている。

【スピード感】

一人称小説でスピード感を出すのは難しい。
なぜなら、何かが発生してから読者に伝わるまでの時間が、三人称に比べて長いからである。

・一人称の場合。

発生 語り部が認識する 語る 伝わる

発生 認識前に語る 確認（認識）する 語る 伝わる

・三人称の場合

発生 語る 伝わる

『認識する』と『語る』が同じように思えるかもしれないが、少々異なる。ここで書いて説明するのはとても難しい。

もっとも簡単に理解する方法は、バトル物を書くことである。

そうすると、語り手のバトル中の心理を書き込むことは容易だが、スピード感を出すという点において、三人称の方が容易であることに気づくことができるはずだ。

スピード感が出るということは、それだけ迫力が出るということである。

そういう点から見れば、一人称小説はバトル向きではないと言える。

一人称小説の特徴をつかみ、それを引き出していこう。

得手不得手があるのは当然なので、得意なところを十全に引き出せば、苦手なところを覆い隠すことができるはずである。

自分の文章力に自信があるならば、その苦手を克服する画期的な描写の研究を試みるのも面白いだろう。それができたならば、そ

の文章は「自分のオリジナル」として強い武器になる。
ちなみに、次回が『三人称形式を考える。』とは限らない。

二人称形式を考える。(前書き)

例：書き下ろし(笑)

かなり手探りな項です。

二人称形式を考える。

二人称小説である。

この形式の小説は数が少ない。なぜ数が少ないのだろうか。その理由はいたって単純である。

書くのが難しい。

わけではない。極論であって、こういう場でも決してはいけないことだが、地の文の人称が「あなた」や「諸君」のような二人称ならば、それは二人称小説になるのだ。だから、書くことそのそれ自体は、決して難しくない。
では何か。

違和感を与えずに書くのが難しい。

ということである。

【二人称形式の特徴】

一人称にすれば、語り手の意思を詳らかに描くことができる。だから、読者は語り手に感情移入することが容易になる。

三人称にすれば、読者の視点は神様視点となる。だから、物語全体を俯瞰することができる。

では、二人称にはどんな特徴（特長）があるのだろうか。

たとえば「あなた」というのが、その小説で使われる人称だとして。その文章に出てくる「あなた」は、冷静に、現実的に考えれば、小説に出てくる主人公のことである。しかし、「あなた」とい

う言葉が使用されていることで、読者は自分に語りかけられているように感じるのである。

ゲームのチュートリアル（操作などの説明のこと）でこんな文章が表示されることがある。

あなたはこれから となって、××を することになります。

これは言うまでもなく、ゲームのユーザに言っているわけだ。

見かねたA子は、あなたに一房のブドウを手渡しました。

全く上手な文章ではないが、これは二人称で書かれた小説（？）の地の文である。

小説上の展開では、A子が主人公に一房のブドウを手渡したただけであるのだが、前述の通り、「あなた」と書かれていることで、読者は自分がブドウを受け取ったとを感じるわけである。

二人称小説の特徴は、

一人称小説以上の感情移入 主人公と自分の同一化

ということである。二人称で書くことで、あたかも読者自身が物語の世界に存在しているような感覚を与えるのである。

【読者に違和感？】

二人称小説が難しいのは、「書くこと」ではなく、「違和感なく書

くこと」であると、書いた。どういうことか。

ぼくは実を言うと、全く二人称小説なるものを書いたことがない。読んだことも一度しかない（しかも、一部抜粋の文）。だから、「良い文」「悪い文」なんて、書くことはできない。

まず、二人称小説が最も読者に与えやすい違和感というのは、

作った文章だよな

という違和感である。簡単に言えば語りかけられているように感じられないというものである。

「あなた」などといった二人称が使われている時点で、最初読んだときから、読者は自分に語りかけられていると感じる。しかし、そこで自分に語りかけられているような気がしない、気がしてもどこことなく不自然だったりすると、物語に入り込みにくくなる。

物語に自分自身を登場させることが魅力である、もしくは語り手と対話をしていることが魅力である二人称小説なのに、それができないのである。

あなたは一本の鉛筆を手に取り、無造作に投げ捨てました。

という文章。ぼくは何も考えずに書いた。

どうだろうか。

何も考えずに書いた、しかも自分の文章なので、違和感の有無がよくわからない。

違和感があると思った人、それが二人称小説で起こりうる違和感である。

違和感がないと思った人、ありがとうございます。

一文ではわかりにくいかもしれないので、もうひとつ例文を。

「馬鹿野郎！」

人鳥があなたに向かって怒鳴りつけました。

「うるさい！ 飛べねえ鳥のくせに！」

腹に来たあなたは、つい、言うてはいけないことを口走ってしまいました。

どうでしょう？

【もう一つの型】

さっそく、某氏よりご意見をいただいたため、追記が可能となった。感謝する次第である。人鳥も二人称小説に関してはほぼ無知であるから、一緒に学ぼうではないか。（この追記を書くにあたり、少々、webサイトに助けてもらった。最初からそうすればよかった）

今まで語ってきた表現を氏は「語りかけ」と呼んだ。

氏が言うには二人称の小説とは「手紙」であるらしい。

このことを踏まえ、ここからは「手紙」としての二人称形式を考えてみよう。ただし、氏はそれ以上のことは書いていなかった。（きっと、人鳥の力を試しているのだ！）、ここからは今まで通り、人鳥の考察である。

【語りかけと手紙の差異】

「語りかけ型二人称（以下語りかけ型）」は、前述に返させてもらうとして、問題なのは「手紙型二人称（以下手紙型）」である。

手紙型 語り手から読者への手紙……

つまりこういう文章だろうか？（ただし、自信はない）

君。君がそうやっているのは勝手だけど、君がそうやって足踏みしている内にどんどんと事態は悪化するんだよ。今は大丈夫だけど、時は待ってくれないんだ。いいかい？ 今が動く時なんだ。

とか、

諸君！ この声を聞いている諸君に考えてほしいのだ。この難題について。この難題が解けるといふのなら、諸君は素晴らしい能力を持っていることであろう。その難題とは、「ライトノベルとは一体何なのか」ということである！

などという文章であろうか。氏の考えに近いかどうかはどうあれ、間違いなく語りかけ型とは異なった型である。そこはかたなく、手紙っぽい雰囲気も醸しているのではなからうか。

今、君がこの手紙を読んでいるということは、ぼくはもう生きてはいないんだろうね。

これは手紙そのものだが、注目してほしいのは、ここで「君」という語が出ていることである。手紙というギミックは、どの人称であっても用いることができるものだ。人鳥が言いたいのは、手紙と言うギミックを用いれば、一時的な二人称にすることができ、物語に引き込めるのではないか、ということである。

少し前のライトノベルなのだが、『ギャルゴー！！！！』というものがある。（！が五つだったかは自信がない）

どうしてここに挙げたかというと、これは一人称小説が基本なの

だが、地の文の至るところに、読者に対して語りかけてくる部分があるからだ。これがこの記事内で言われている『語りかけ型』か『手紙型』かはいまいち判然としない。

せつかくライトノベルでこのような文章を発見したのだからと、ここで紹介している次第である。

本題に戻ろう。

【雰囲気】

距離感、雰囲気。

一人称の項で、一人称形式の中の型をいくつか紹介した。

二人称でも、二つの形式を紹介した。

同じ、違う型の紹介をしているのだが、書いていて思ったのが、二人称形式のこの二種類の型は、それぞれに全く異なる雰囲気を持つということである。

語りかけ型は 主人公⇨読者

手紙型は 語り手と読者による対話

という印象を抱いた。

地の文の雰囲気が変わると、それは全く別の小説のように感じるものである。

あなたは「ライトノベルとは何か」という難題を解こうと悩んでいます。

諸君には「ライトノベルとは何か」という難題を解いてもらおうと思う！

少しばかり意味合いが違おうけれど、似たようなことを言っている

文である。前者が既に考え始めていて、後者は考えるとされているのだから、その点の違いはあるが、それを省いて考えても、語りかけ型と手紙型の雰囲気の違いは明瞭である。「！」は特に関係ない。

二人称形式は「技巧」と「自然さ」という、一見相反するよう
に思われるものを、同時に表現しなければならない。つまり、表現
の「技」と読者に語りかける会話としての「自然さ」である。

二人称形式を使うことができれば、読者をより物語の世界に引き
込むことが可能である。

また、手紙型と語りかけ型の二種類の型を、きちんと取捨選択し
て雰囲気の出し方を身につけよう。

今回は少々、というかかなり、手探りな内容になってしまった。

とはいえ、今後、他の記事も同様だが追記・編集は行われるため、
今回は「記事の開設」として許していただきたい。

二人称形式を考える。(後書き)

下記のサイトを参考にしました。

人称(視点について)

`http://www.kcat.zaq.ne.jp/kd/writing/3-1.htm`

人称wiki

`http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%BA%E7%A7%B0`

三人称形式を考える。(前書き)

例：『ロボと少女』

三人称形式を考える。

これまで、一人称形式、二人称形式と、語り手の視点について考えてきた。

というわけで、今回は三人称形式について。

三人称形式の小説は、一人称形式の小説とどちらが多いのかというと、ぼくは知らない。しかしながら、一人称形式も三人称形式も、どちらもかなりの数であることだけはわかる。少なくとも、二人称形式よりも少ないということはまずあり得ない。

【読者が得られる情報】

三人称形式の小説は、読者に対して最も多くの情報を与えることが可能な人称形式であろうと思う。なぜなら、一人称形式ならば、基本的に語り手は一人なので、その一人の語り手が見たものしか与えられない。

二人称形式は……ちょっと頭が爆発しそうなので、割愛してもよろしいか？

そして、三人称形式。

三人称形式は、一人称形式よりも自由にスポットを変更することができる。一人称形式では難しい「一方その頃、云々」という文章を利用することができる。

そうしなくても、文章の塊で変更することも容易だろう。

一人称形式でももちろん可能ではあるが、一人称では語り手の変更は読者に混乱を招く可能性が否めない。その点、三人称形式であるならば、一人称形式ほどの心配はない。

つまり。

三人称形式で読者が得られる情報は、物語の世界全体に及ぶ。物語そのものを俯瞰する形になって、主人公（一人称形式の語り手）が知りえない情報を得ることができる。

もつとも、これは一人称形式の項で挙げた「疑似三人称」を用いれば、一人称でも可能で、「疑似三人称形式」と「三人称形式」はにた性質を持つ。

【心理描写】

三人称形式の場合、心理描写をする場合には二つのパターンがある。

・「（ ）」「や」「など、記号を用いてその人物に語らせる。
・××××と、彼は思った。と、地の文で書く。

どちらだけ、ということはない。併用することがふつうだろう。また、これ以外にも表現する方法はあるのかもしれない。人鳥はこれくらいしかわからない。

『他愛のない話すらできない。だから、話しかけることにすらきつかけが必要になる。』

ロボは黙ってうなずいた。自らに発声の機能が搭載されていないことが恨めしい。声さえだせれば優しい言葉も、励ましの言葉も、なんだってかけられるのに。と。

そんなことを考え、ロボは頭を振った。今はそんなことを考えている場合ではない。』

『ロボと少女』より

ここでは地の文の中に「ロボ」の心情を混ぜ、最後に「」を用いて締めている。そして次の行にそう考えた人物の名を加える。もちろん、心情を書いている段階で、読者がどの人物の気持ちなのかを知っている必要があるだろう。明記していなくても、文脈上で理解してもらっている方が良い。

また、上記の例を探している最中に気付いたのだが、この『ロボと少女』で心理描写をする時、どうも発言によって描写するのを多用しているようである。

これが良いかどうかはわからないが、前述の分類では前者である。

【情景描写】

一人称形式よりも、自然に情景描写をすることが可能だろう。

『芝を敷き詰めた広い庭。芝は四つのブロックに分かれ、その間には石畳の道。その中心には噴水がある。ヒューリック家の中庭である。アインはその中庭の噴水の縁に腰かけてロボの仕事を眺めている。ロボは草刈り機を手に、庭の手入れをしている。アインと目が合うと軽い会釈を返す。表情がないロボには精一杯の愛嬌だ。それを理解しているアインはそれに笑顔で手を振る。』

『ロボと少女』より

前半は中庭の様子、後半は「ロボ」と「アイン」の行動の描写である。

三人称形式は、風景と行動を織り交ぜながら文章を構築していくのが基本であろう。いや、それは小説全般に言えることか。

風景の描写は、単に、書かないとわからないから書く、ということではない。

書くことによって、

- ・読者を作中に引き込む。
- ・場面に臨場感を与える。

という効果を与えるのである。

であるから、前にも上げたが『スクランブルワールド』は描写が甘い、と書かれているあたり、作中に引き込む力に不足していると言える。

この小説に関しては、そういう感想は頂いていないので、何とも言えない。

作中に読者を引き込むというのは、とても重要なことだ。それに背景は重要である。漠然としたイメージだけで済ませる場面もあってよい。が、物語の大切なシーンや、場所そのものが大切な場面では、惜しまずに描写をすべきである。

真っ白な紙の上で人が躍るより、彩られた紙の上で踊った方が楽しいだろう。……例えば良くないか。

場面に臨場感を与えるとというのも、同様だ。サスペンスドラマの最後、犯人を追いつめるのはなぜか断崖絶壁の崖の上(……言葉が重複している?)であることが多いのだが、これはまさしくこれである。

映像と文字の差はあるが、インパクトのある背景があると、臨場感が増す。映像はそこが映っていればいいが、文字は書かなければならない。

また、背景だけではなく、天気も臨場感には大切な要素である。

上記の二つの性質。知ってしまえば、少々描写が苦手でも、ほん

のちよつと背伸びして使いたくなるのではなからうか。

【スポットの変更】

いわゆる視点変更である。ただ、一人称形式は語り手視点で語るのに対し、三人称は人物にスポットを当てて描写することから、【スポットの変更】とした。

一人称形式でもそうだが、このスポット（視点）の変更というものは、伏線や謎を物語中に敷くのに大いに役立つ。もちろん、スポット（視点）の変更は必ずしも行う必要はない。行わないほうが魅力的なものも存在するだろう。

そういうものは変更を行わず、一人に、あるいは周辺の人物のみに絞ると良い。

スポットの変更を行う場合に注意しなければならないのは、メインの視点を書くのにつまんでいるからスポットを変更する、というようなことをしないことだ。自分の中で明確な理由を持ってスポットの変更を行おう。どうしてこんなことを言うのかというと、自身に経験があるからである。

仮に、つまつたからとスポット変更をするとどうなるのだろうか。個人の経験から言うと、結局、同じなのだ。スポットが変わって新鮮味が感じられるのは確かにそうなのだが、最終的にはメインに戻さなければならぬ。

ここでうまく変更した先で伏線を配置できているのならば、それはそれで問題はないだろう。が、それができていないとやはりつまる。また、中だるみのような、なあなあな展開になってしまうてよろしくない。

キャラクタでもそうなのだが、思いつきというものは怖いもので、

やってみれば魅力が出たりする。しかしながら、せつかく書いているのだから、あまりそういうのには頼りたくはないものだ。特に文章に関しては。

この記事は分量的には満足いく量ではないかもしれない。しかしながら、一人称形式・二人称形式と既存の記事を読み、それぞれの特徴や性質を考えながら読んでみると、三人称形式の姿がそれぞれに浮かぶだろう。

人称の記事に関しては「考える」というよりも「比べる」と言うべきものだ。

三つの記事を読んで、それぞれの性質を把握しよう。その上で魅力を引き出し、ときには織り交ぜ、新たな表現を開拓してみよう。新たな表現の開拓は、失敗したとしても成功の布石となる。

魅力を考える。(前書き)

例：人鳥

魅力を考える。

小説には魅力が必要不可欠です。しかし、魅力と一口で言っても、意識的にそれを導入するのは難しい。どのような物語、キャラクターにするにしても、その魅力を引き出すことは容易なことではないし、魅力を魅力として見てもらうにも苦勞する。

というのは、誰でもわかっていることだろう。だから、ここでいう魅力とは、そういう意味ではないのだ。今回のここに書かれている魅力とは、書き手自身についてである。

【書き手】

今までは小説を中心に語ってきた。しかしながら今回は、書き手自身のことである。作品の魅力を引き出すのも壊すのも、全ては書き手のさじ加減一つ。であるのにも関わらず、ぼくが今までネットをうろろして見てきた小説を書くことに関する記事の中で、それについて触れているものはなかったように思う。

- ・ 文章作法（句読点、段落など）
- ・ ウケるキャラクター像、物語
- ・ 控えるべき表現（難読漢字の利用や、ルビ・比喩の濫用など）

という項目は、大抵どのようなサイトにも記されている。

たしかに大切なのだ。けれども、書き手が自分自身の個性を完全に殺して全ての小説を書くことができるならいざ知らず、明確な「個」がある自身について考えないのはいかがだろう。

今回は少し、そこについて考える機会を。

【魅力に気付く】

知るよりも考えるよりも、まずは気付くことが肝要だ。気付かなければ知ることはできないし、知らなければ考えることができない。自分の書き手としての魅力を知るのは、なかなか難しいものだ。気付く手段として、

- ・自分で気付く
- ・そこが魅力となるように意識して書く
- ・読者に指摘される

の三種がある。二番目の項目は、気付くというよりも自分で故意に魅力を作っているわけだから、もしかしたらここに書くべきではないのかもしれないが……。

上記の三つのうち、もっともきつかけとなりやすいのは、「読者に指摘されること」である。

『一人称を書きなれていらっしやるだけあって、読みやすさがハンパないですね！ 表現、テンポ、描写などのバランスや安定感が素晴らしいです。』

『世界最弱の希望』より

『それぞれの人物の、心の傷による“異質さ”が一人称主観ながら上手く描かれていると思えました。××××の“異質さ”を××××が勘違いしていた（見抜けなかった）ことも含めて、です。』

『視野2メートルの想

い』より（××××は人物名）

などという感想をいただければ、「ああ、自分は一人称形式での文章に魅力があるのだ」と気づくことができる。ぼくへの感想としては、一人称形式の書き方に関して好評を得ることが多い。それはつ

まり、読者の視点として、人鳥の魅力はそこにあるということだ。
とまあ、こつこつという好評ばかり並べても仕方ないので、批評も載せておこつ。

『全体的に、情景描写が薄い感じですよ。』

『君が見せた笑顔（略）』

『より』

『描写が欲しかったです。』

『スクランブルワール』

『より』

などという感想をいただければ、「ちゃんと背景を書かなければ」と気づくことができるわけです。ぼくは再三にわたってこのような指摘を受けているので、活かしきれていないのですが。今連載してるやつは頑張っているので……少しずつ……。

閑話休題。

このような形で、読者の感想は非常に豊富で重要な情報を提供してくれる。

自分では気づきにくい魅力は、感想に書き込まれた言葉から読みとるようにしよう。

【魅力を知る】

いかなる方法であれ、自らの魅力に気付くことができたなら、それについて自覚する（知る）必要があるだろう。

とりあえず、今回は人鳥に寄せられた感想、つまり人鳥の魅力で考えていこつ。

人鳥に寄せられた感想から読み取れる魅力は、「一人称形式の描写」である。特に、主人公の一人語りということで、心理描写に良

い評価をいただいている。

むしろ、人鳥の小説群から心理描写を抜くと、それはそれは大変なことになる。

さて、その一人称形式、人鳥はかなり多用している。処女作『ロボと少女』は三人称であるが、二作目の『星降る森』を皮切りに『スクランブルワールド』や『境界散歩』、『薄桃色の空』など、一人称形式を連発している。三人称で書かれたものなんて、二作だけだ（お題小説集除く）。

どうしてそんなに一人称形式を書くのかというと、まず第一に「慣れている」からだ。小説を書き始めると、自然と一人称形式になるのである。

第二に「書きやすい」からだ。ぼくという人間は、地の文に人の考えを書かないとなんとなくムズムズする性質たちなので、この型が自身にあっている。

最初からその心理描写に対して好評が得られればいいな、とは思っていたのだが、それはたればの話で、それを自分の魅力だとは思っていないかった。

とはいえ、やはりまだまだなので精進しなければなるまい。

【魅力を考える】

自身の魅力なんて、それは人それぞれだ。

- ・心理描写
- ・情景描写
- ・比喻表現
- ・キャラクター
- ・人間関係
- ・ストーリー性

などなど、挙げればきりが無い。それに一見魅力のように思わなくても、それが魅力になりえることだってある。比喩などをあまり使わず、単調な文章だけで書かれたものであつたとしても、そこに相応のスキルさえあれば魅力となりうる。

これはそれぞれの小説一つについてではなく、全ての小説にそれが現れる。というのも、魅力というのは書き手が持っている良い癖だからだ。

前述の人鳥のように、どれか一つの小説だけにおいて一人称形式の心理描写を褒められるのではなく、他の一人称形式の小説で、同様の評価を得る。これが書き手自身の魅力だ。

プロ小説家の小説を読んだ時、文章の書き方・物語の運び方などで、「ああ、やっぱりこの人はこうだよな」とか「見たことある文章だと思つたら、この人だったか」などと思つた経験があると思う。そう思うということは、その作家の癖を知っているということだ。さらに、それで納得できるということは、それを魅力と感じているということである。

これ嫌だなあ、と思つている場合、それでその書き手だと納得することは少ない……とも言い切れないか。

ともあれ、書き手にも癖がある、ということだ。

癖、というものは体に染みついた習性のようなもので、そうなつてしまえば、あとは無意識の行動となる。

人鳥が無意識のうちに一人称小説を書いているように。

前述の文章で思い当つた作家がそうであるように。

要は、魅力的だと言つてくれたこと、気付いたことを繰り返し、体に染みつけてしまえということだ。

問題なのは「飽きられないか」ということだが、本当に魅力だと思つてくれているなら、まず心配はないだろう。短期間に大量に読

むというのなら、少し心配にもなるが。毎日三食、同じものを食べるのとは違うのである。毎日長時間、終わりのないゲームをするのとも違うのである。

小説には、流れがあって、起伏もあり、終わりだって存在するのだから。

今まで、この最後のまとめのような部分に「武器になる」というような記述を何度かしたと思う。今までの武器は、一般に市販されている武器だとしたら、この武器はオーダーメイドの武器である。量産されない武器だ。

書き手を明かしていない状態で「あ、さんでしょ」と気づいてもらうことのできる、自己証明のような武器である。その武器を入手しているか否かでは、雲泥の差がある。

心理描写を考える。

(前書き)

例：『世界最弱の希望』

『薄桃色の空』

『ロボと少女』

今回は「描写の上達法」が知りたいという要望にこたえての記事です。

が、あらすじという名の前書きにもある通り、書き方指南ではありませんから、直截的な指南は行いません。ぼくもまだまだ未熟です。

今まで通り、考察のようなものを書き綴っていきます。

指南は他にありますから、ここでは描写の考え方について考えてみてください。

心理描写を考える。

キャラクタの心の描写というものは、そのキャラクタに感情移入をするためには大切な描写である。

どう感じたのか、どう思ったのか、どうしたいのか、そういうことを書くことで文章に潤いが生じる。

人鳥の小説は心理描写に重きを置いている。それは情景描写の不足という、人鳥にとって不測の事態を招いているわけだが。ということで、今回はその心理描写について考えていこう。

描写、というよりは、人の心、か。

あくまで、書き方指南ではないのだから。

また、二人称形式小説でのそれは、人鳥の知識がないために記述できない。

【描写の種類】

一人称、二人称、三人称。

三つの分類があるが、今回は一人称と三人称においての、心理描写について考えていこうと思う。

一人称形式における心理描写は、当たり前だが、語り手の心理描写に限られる。語り手が人の心を読む技術の使い手でないというのなら、語り手は人の心を語るができるほど、人の心を理解できないだろう。

一人称形式において、他の人物の感情を表現したい場合、

・その人物の行動

- ・行動から語り手が気持ちをくみ取る

という方法がある。

しかし考えて見ると、誰かが行動を起こした場合、語り手はその行動の意味を考えることが多々ある。そうなると動作主の気持ちを汲み取るうとするから、上記二つは同じものなのかもしれない。

ではなぜ、あえて二つに分けたのか。

理由は、行動のみで示すか否か、という分類が必要だったからだ。

行動のみで気持ちを表現する。わかりやすい例で言うと、恋愛コメディのツンデレ描写だ。滅茶苦茶わかりやすい描写がなされていて、読者は一発で、それがデレであると気付く。好意を持っていることを気付くわけだ。とはいえ、主人公は大抵、鈍感だったり敢えてそうとは考えなかったりで、結局気付かないのだが。

行動から語り手が気持ちをくみ取る、というのは特に例を上げなくてもわかることだろう。

Aが机をたたいた。

もしかしたら、さっきの発言に腹を立てたのかもしれない。

というように、動作 語り手の推測 で、動作主の気持ちを表す。

三人称形式での描写の種類も、一人称形式と同様である。

- ・動作で表す
- ・動作後、語り手が気持ちを語る

語り手が神視点であるので、断定的に言うこともできる。一人称の場合には、よほどのことがない限り推測の域を出ないため、「だろっ」とか「かもしれない」という語尾になりがちだ。

心理描写の方法の種類としては、この二種だろう。

ほかにも描写方法がある場合は、報告してもらえると記事がより充実する。

【心理描写】

では実際、心理描写とはどんなものだろうか。その一例を、例のごとく、人鳥の小説群から抜粋してみる。

一人称小説

『「それ以上のことは、話してもらえないんですね？」

弱さが強さにつながると言うのなら。

これ以上語ることは、きっと無駄なことだ。

ぼくが意味を理解していないとしても、だ。ぼくが強くなるのは、この意味を理解した時か。いや、強くなった時に意味を理解するか。

「もちろん。あとは自分で考えるんだ」
考える。

その言葉、ぼくにとっては望むところだ。現実逃避の手段としてではなくて、自分を現実に向けるために。』

『世界最弱の希

望』より

『「抜け出してくるぐらいだから、院内にいるのが辛いんですよ。でも入院してるんだから、いなくちゃいけない」

母さんはそこで言葉を切った。

次に言うことが、一番大切だと言うように。

心して聞け、と。

そう訴えるように。

「だから茜と一緒にいてあげて、院内にいやすくしてあげなさい。

それはきつと治療の助けにもなるし、なにより その子の心

の支えになるから」

『薄桃色の空』

より

『世界最弱の希望』から抜粋したのは、会話中の語り手の心境。

『薄桃色の空』から抜粋したのは、会話中の母親の心境についての語り手の推測。

三人称小説

『食事は来客がある時以外は無言で食べる、というのがヒューイック家の規則だった。アインはおいしそうに料理をほおばりながらもどこか寂しそうにロボットが出て行ったドアを見つめていた。一人で食べる食事が寂しくないはずがないのだ。

「……………むぐっ」

独り言をこぼしそうになって、慌てて口をふさぐ。誰が見ているわけでもなくても、習慣というものは中々抜けられないものだ。口を塞いだ両手を下ろしたアインは、今にも泣きそうな顔でロボットが作った料理を……………否、うつむき、虚空を見つめていた。料理はまだ半分ほど残っている。

(中略)

身じろぎ一つせず、アインは何かを待っていた。』

より

『ロボと少女』

動作と語り手による心理描写。

さて、三つの描写を紹介したが、心理描写において基本的な描写法になっていると思う。

心理描写はなにも、その人物の感情を書くだけのものではない。

『世界最弱の希望』の例では、語り手は感情をあらわにはしていない。

『世界最弱の希望』では疑問提起と意思。

『薄桃色の空』では意思。

『ロボと少女』では感情。

描写できることは多い。

描写の基本的な形は上のようなものだろうと思うが、それはぼく人鳥の基本である。描写方法というものは個人、書き手によって異なる。

人鳥なら、前述したような表現法で、人物の心を描写する。

【考え方】

心理描写をする時、まずはその人物がどのように考えているかを考えなければならぬ。なんの脈絡もないことを描写してもなんの意味もない。

しかしながら、間の抜けた人物なら話を聞いておらず、全く関係のないことを考えているかもしれない。そこは書き手自身が施した設定に従う。

心理描写を多くしようと思った時、キャラクタ設定には「思考傾向」を盛り込む必要があるだろう。どういう時にどういう風に感じる傾向があるのか、どういう信条・持論があるのか。その人物にと

って譲れないものは何なのか。その場の雰囲気だけで心理描写をしていると、変な矛盾が生じてしまうことになる。意識的に起こす矛盾なら問題はないが、書き手すら気付いていないとなると、それは問題だ。

まず簡単な設定の仕方として、自分自身と同じような考え方のキャラクターを設定するという方法がある。自分ならその状況でどのように感じ、考え、行動するかを想像して書くのだ。そうすることで矛盾が生じることは少なくなるだろう。これはあくまでも練習用である。それに慣れたら、あとは様々なキャラクターを設定していく。間抜けでも良いし、傍若無人でも良い。エキセントリックな人物の心理描写ができるようになれば、心理描写も面白くなってくる。

描写をするうえで難しいのは、無表情なキャラクターである。感情に起伏がないようなキャラクターは、描写に苦勞をする。

動作で示すにしても、無関心なように思えてしまう。

考えていることを書くにしても、なんだか書きづらい。

しかしまあ、設定がそういう設定であるのなら仕方ない。こういうキャラクターの場合は、描写を前面に出すのではなく、些細な言動で、控えめに表していくのも手か。些細で控えめでも、他のキャラクターや読者は、その変化に気付くはずだ。元が変化の少ないキャラクターなのだから、多少の変化も目立つ。

感情を考えていると、どうも常人離れた思考の持ち主になったりする。異常なほど切り替えが速かったり、残虐だったり、単純だったり。どうという世界観、ストーリーであるかは別にして、できうる限り、現実に即した描写が良いだろう。特に、思考の切り替えの速

さは読者に違和感を覚えさせやすい。

たとえば、自身がどうしようもない不運に見舞われた人物がいたとしよう。そこでほんのちよつと落ち込んだかな、くらいですぐに立ち直ったり、開き直ったりするのは、現実的とは言えない。

中にはそういう人もいるだろうが、そういう人に対して、ぼくたちはどう思うだろうか。違和感を覚えないだろうか。不思議に思ったりしないだろうか。

後悔したり、未練がましかつたりするのは、とてもみじめに見えてしまうけれど、人の心理としては当然のことだろう。そういう暗いジメジメした感情も、表現することが大切だろう。たとえそれで物語が多少の遅延を余儀なくされたとしても、だ。

小説は、物語を追うだけが小説ではないのだから。

心理描写はキャラクターの性質を読者に伝える重要な要素である。

そのキャラクターがどんな人物なのか、それをよくわかってあげることが大切だ。書き手は、キャラクターの一番の理解者でなければいけない。

行動描写を考える。(前書き)

例：『視野2メートルの想い』
『ロボと少女』

行動描写を考える。

登場人物たちの行動を表現し、場面に動きを与える大切な描写である。

物語の伏線となる行動、日常の些細な行動、その場面に華を与える行動、無駄な行動　行動と一言で言っても、その幅は広い。

【描写の違い】

一人称形式と三人称形式、形式による行動描写の違いはあるのだろうか。まずそこから考えて見ることにしよう。

一人称形式

『「おつかつえっりー！」

我が妹、夏鈴が近所の迷惑も考えず、大きな声を張り上げて、階段を上り終えたばかりのぼくに横から飛び掛った。少し後ろにも傾いた。非常にでんじゃらす。

「あつぶねーだろ！　階段付近で飛びつくな！」

脇腹に頬ずりをしている夏鈴を引き剥がし、自室に向かう。ベッドにダイブすると、まだ時雨の匂いが残っていた。甘い匂いだ。

「お兄ちゃんひどい！」

当然のように夏鈴もついてくる。

『視野

2メートルの想い』より

三人称

『「ロボー」

アインが体の後ろに何かを隠して近づいてくる。ロボはしゃがん

でアインと同じ目線に立つ。

「これ、あげる」

笑みを浮かべながらアインが差し出したのは、一輪の小さな薄紅色の花だった。何処かから摘んできたのだろう。ロボは黙ってそれを受け取って、アインの頭を撫でた。それが声を出すことの出来ないロボの愛情表現だった。』

『ロボ

と少女』より

このような形になる。

例に挙げたもので言うと、前者、一人称形式の方は、語り手の行動を描写した後、そこにいる人物のリアクションを書いている。また、その逆。

三人称形式のも同様。ただしこちらは語り手は観測者なので、行動に関する推測も含まれている。

ぼくを感じ方としては、一人称形式も三人称形式も描写に関する違いは少ない。もっとも大きな差異は、心理描写をどのように加えるか、ということだろう。

一人称形式の場合、上記の例ならば『非常にでんじやらす』の部分がそれに当たる。行動に対する語り手の感情を、そのまま描写することが可能である。

三人称形式の場合、上記の例では、アインの行動に対しての語り手の推測がある。これは当然、一人称形式でも可能だ。ただ、最後の『それが声を出すことのできないロボの愛情表現だった』という文章は、一人称形式でやってしまうと、他人事のような印象を受ける。一人称形式で用いる場合には注意が必要だろう。

三人称形式で感情を描写したい場合、不可能ではない。難しいというわけでもない。が、一人称形式のような方法をとるよりも、語

り手の観測という形をとったほうがよいだろう。

三人称の中に一人称を加え、一時的な視点変更で感情を描写するのも当然、アリだ。アリなのだけれど、まずは三人称形式での描写に慣れてしまおう方が先である。

少し論点がずれてしまっているが、要するに、地の文での心理描写の際、一人称形式で描写をするか、三人称形式で描写をするか、視点を一時的に変更するか、ということである。

【描写する行動、しない行動】

行動を描写するにしても、何でもかんでも描写するわけにはいかない。歩く描写なんて、基本的にはいらぬし（それも状況によるが）、食事中、料理を口に運ぶ描写を逐一書いていたらそれだけで終わってしまう。これは極端な例ではあるが、描写する動作も取捨選択する必要があるということである。

さて、歩く描写は状況次第で書く、と書いているが、どういう状況であろうか。

読者にとってその状況（登場人物が歩いている状況）が明らかの場合、それは必要ないだろう。だから書くとしたら、何らかの理由で立ち止まり、再び歩き出した時・何らかの理由で歩調を速めた時（遅めた時）、などの場合だろう。もしくは延々と歩いているということを強調する場合か。

食事に関しても同様。人鳥の場合、食事の場面では以下のようなことをしている。

- ・料理を口に運ぶ描写を入れ、その場面に「間」を持たせる

この「間」というのは、想像すること自体は難しいことではない

だろう。つまり会話が止まっている状態、もしくは話し手に対し、聞き手が何かを食べている状態である。このような「間」を作ることとで、場面にリアリティが生じる。と考えている。

「間」以外でも、食べ方によって人柄を表現できたり、その時の気分を表現することもできたりと、使い方さえ間違わなければ有益である。

さらに行動描写では「伏線」を張ることも可能である。誰かからもらった道具を胸のポケットにしまい、それのおかげで命が助かった、なんていう演出を良く見かけるだろう。その演出の「道具を胸のポケットにしまう」という部分が、行動描写によって作り出された伏線である。

行動描写による伏線は、あからさますぎない限り　つまり、自然に書いている限り　読者には気付かれづらい。というのも、この例の場合、胸のポケットに道具をしまうこと自体に不自然さは全く生じない（しまった道具にもよるが）から、そこに意識がいかないのである。

日常の些細なところに伏線を張ることを推奨する言葉として、「伏線は冗談の中に隠せ」というものがある。誰の言葉でどこで知った言葉なのか、もはや忘れてしまったのだが、つまりそういうことである。

読者に気付かれたくない伏線は、些細なところに仕込ませておくのが常套であるということだ。「木を隠すなら森の中」というやつである。

少しばかり物足りないというか、説明不足と言っか、そういう感

は否めない。書いていてそう思う。むしろ行動描写についてあまり考えていないような記事なっている気さえする。

そう思ってしまった方、『一人称形式について考える。』『三人称形式について考える。』でも、扱っているので……扱ってなかったか。

「このところ詳しく、ということがありましたら一報を。」

情景描写を考える。(前書き)

例：『世界最弱の希望』

『未発表作』

『著作権物の某小説』

情景描写を考える。

心理、行動、ときたら、情景である。

小説、殊にラノベとなると心理と行動、情景、そして情報の四つの描写を不規則に繰り返すことで成り立っている。物語というものは、描写の連続である。

心理と行動は、キャラクターに関する描写。

情景は世界観に深く根ざしている。

情報はいわゆる物語背景の描写である。

今回は情景描写について。

【描写の種類】

一人称形式と三人称形式での描写の違いを考えていく。同じようにも思えるが、やはり、人称が違うということは描写にも違いがあるはずである。些細なことであっても、だ。

一人称

「まず目に入ったのは、木。
木。」

見回してみても、見えるのは木だけだ。知っているぞ。こういうのを森っていうんだ。

「……どこだよ、ここ」

あまりに暗いと思って空を見上げると、空には黒雲が立ち込めていて、今にも化物がその黒雲の間から現れそうだ。周囲は木々が生い茂り、ぼくが立っているこの場だけが石で造られたステージのような場所だ。誰かが手入れをしているのか草一本生えていない。

ぼくが立っている石のステージには、何やら不気味な紋が描かれている。赤と黒で線が引かれていて、なんとなく魔術めいたものを

感じる。』

『世界最

弱の希望』より

三人称

『街灯以外に明かりはなく、両脇に並ぶ商店はみなシャッターを下ろしている。等間隔に並ぶ街灯だけが、ここに人がいることを主張している。本来なら車が通っているはずの道路も、今は自転車すら通っていない。そんなある種の気味の悪さが漂う道を、さちは歩いきよるきよると周囲の様子をうかがう。いくら見回してみても、営業している店は見つからなかった。田舎の商店街で、普段からそれほど活気づいているとは言えないのだが、人っ子一人いないなんてことはまずない。おかしいな、と思いつつ、さちは歩くことをやめない。』

『未発表

作：タイトル未定』

一人称の例。これは異世界に飛ばされた「ぼく」が初めて見た異界の森について語っている場面である。

描写の順番は、おそらく見知らぬ土地に立たされた者が見るだろう、と推測できる順番になるようにした。

木（正面） 木（周囲） 空（上） 石のステージ（下）

三人称の例。こちらは 全体 一部 全体 という順番に書いた。ここでは書かれていないが、描写されているのは商店街である。目線としては「さち」の目線を意識している。

正面から見た時、街頭以外の明かりがないので、視界は暗い。だから、その暗さを第一に表現する。次に、目を凝らすと気付く、シッターが下ろされているという事実。そして最後に、見回すことで再確認したことを書いている。

【各感覚器官による情景描写】

・視覚

背景を描く時、順番を重要視する必要があると思う。必ずしもそれに倣う必要があるかと聞かれれば、ぼくとしては返答に困るところだが、「無難で自然な描写」という観点から考えていく。

一人称では、語り手が目にした順番。

三人称では、大きいものから小さなものへ。

というのが無難で自然な描写だと考えられる。どういうことか。

一人称では「人の顔」を例に考えてみる。

自分が人と出会った時、まず見るのはどの部位だろうか。おそらく、多くの人は次の順番で見るところだろう。

全体の輪郭 目 鼻 口 耳 髪

ここで髪型が奇抜だったり、髪色が奇抜だったら、髪を全体の輪郭よりも先に認識しようとしてしまうかもしれない。また、耳が髪に隠れていたら見るなどという以前の問題だ。

ここで重要なのは 全体の輪郭 目 鼻 口 の部分。

全体の輪郭、というのは体格を顔よりも先に認識するから一番にもってきているが、顔だけで考えれば、もつともインパクトの強い部位は目である。

すると視線はインパクトの強い部分にひきつけられ、後に流れる動作で全体を認識し始める。とはいえ、人の体には個人差というものが存在し、口が大きい人、鼻が高い人、ほりが深い人、耳が大きい人、それぞれに特徴がある。そういう人に関してはそこから見てしまっだろう。

ここで言いたいのは、顔を描写する時はインパクトの強い順に描写すべきだということだ。そうすると、その語り手がどこに気を取られているのか、ということが分かる。

胸が大きい女性と会った語り手が、顔よりも胸を先に語り出したら、その語り手は胸に気を取られている、ということが伝えられるのである。そういう描写をしない描写も使えるようになりたいものだ。

三人称では大きいものから小さいものへ描写をするのが妥当ではなからうか。

簡単に言ってしまうえば、一人称の描写とほぼ同じである。大きいものほど目に早く入る、ということだ。ただやはり、ここでも例外というものは存在していて、存在感溢れる存在、というものは一番に描写した方が良い。もしくは全体を書いたのち、その存在をさらに強調する形をとるのも良いか。

そこは個人の采配である。

パーティ会場で考えてみよう。

まず描写するのは、会場全体の様子だろう。来場している人の数や、状態（立っているか座っているか、話しているかそうでないか、

など)だ。

次に来場している人の様子だ。楽しげにいる人もいれば、もしかしたら退屈しているかもしれない。そういう描写を入れて、視点を小さくする。

ここで存在感溢れる人がいるならば、その人にスポットを当て、その人に対する印象を周りの人に語らせると、スポットはその人に当てていながら、ある程度広い範囲も描写することが可能になる。

逆に、個人から会場全体に描写する視点を広げた場合どうなるだろうか。

ぼく個人の感想では、なんだか痒いところに手が届かない、という感覚を覚えるだろう。個人についてはわかったけれど、どんな会場にいるの？ まわりはどうなの？ 少しくらい書いてよ、ということだ。読み進めれば書いていて想像が膨らむのだが、それまでは勝手に人数を想定しているから、その想像と現実が食い違った場合に些細な違和感を覚えるのである。

ここで少し、息抜きとして特殊な例を挙げてみよう。某ライトノベルの描写なのだが、語り手がインパクトを受けたものを語る、という観点から考えればその最上級なんじゃないか、と思えるようなものだ。

どのようなものか。引用したいが、さすがに法に触れるので、簡単に説明をする。

語り手(男)が学校から帰る途中、同級生の女子と話していた。その女子は委員長の中の委員長、委員長の申し子と呼べるほど校則を遵守している。スカートの丈も膝下数センチを守っている。

話していると一陣の風が吹いた。風はお約束のように女子のスカ

ートをめくり、お約束のように語り手はその女子のスカートを拝むことになる。その時間、一秒。その一秒の出来事を、語り手は二段組み構成のページで、4、5ページにわたり語っている（手元にその作品がないので、正確なページ数が書けない）。下着の細かい装飾についてまで語っている。非常に熱く語っている。

この異常ともとれる語り手の下着への執着は、語り手の性格をよくあらわしていると思う。この主人公は下着以外にほとんど語っていない。これも描写をしない描写だろう。

つまり人鳥は、一人称小説の場合は語り手の性格すら、描写には影響するということが言いたいわけである。

細かい描写法は個人の感性次第だろう。比喻を用いるのも良いし、端的に書くのも良い。比喻をするにしても、わかりやすい比喻にするか、芸術性を高めた比喻にするか、という問題もある。語り手がいるなら、比喻もキャラクターを表現するギミックになってくる。

さらに言えば、世界観にあった描写をする必要があるだろう。剣と魔法のファンタジーで、たとえば現実の政治を例に挙げられたりしたら、一気に読者が現実に取り戻されて世界観を壊してしまう。

【視覚以外の情報】

今までは視覚に重点を置いて書いてきた。次に考えるのは、視覚以外のことである。人の五感を働かせることで感じることができる部分に関しての状況だ。

・嗅覚

人はほとんどの情報を視覚から得ている、視覚による情報に頼っている、と言われているが、実は嗅覚から得られる情報というものも、視覚以上に敏感に察知・認識している。

人が何かにおいを嗅いだ時、瞬時にそのにおいが何のにおいであるかを理解するはずだ。どこからともなく漂ってくる香り・異臭に対し、敏感にそれが何のにおいであるかを理解しているだろうと思う。かすかにおいにおつてくるものでも、それが何なのかはわかる。

また嗅覚には状況の変化に気付くきっかけになったり、精神的な変化のきっかけになる。

たとえば火災が起きた時、火災現場から異臭が発せられる。それはとても独特な臭いで、それを感じればすぐにどこかで火がおきていることがわかる。また家庭で食事の時間となった時、出来上がりが近づくにつれ、料理の香りが濃厚となって、完成に近付いていることとそれが何の料理であるのかということがわかる。これは視覚には頼らない情報だ。

精神的变化のきっかけになる、というのはどういふことか。

アロマ（芳香）という言葉を最近耳にすることが多いと思う。アロマをなぜ使用するかといえば、まず空間を香りによってコーディネートするためだ。さらにその理由は、その香りが好きだからだったり、リラククスができたり、やる気が出てきたりと、自身の気持ち进行操作することができたためだ。

自分にあつたアロマの使用「香りをかぐ」という行為にはリラククス効果があり、また認知症の治療にも用いられるなど、人に良い影響を与える。ただし、香りの種類によっては時間帯の問題で逆効果になったりもするが。

逆に自分が不快になるような「臭い」を嗅いだ場合、文字通り不快になる。いらいらしたり、気分がわるくなったり、体がだるくなったりと、悪い影響が出てくる。

ただ、においに対する慣れはとてはやくやってきて、いつの間にか感じなくなっていたりする。そこにも注意することが大切だ。

その場に漂うにおいても意識は向けておきたい。

・聴覚

つまり、音である。声、足音、衣擦れの音、風の音、川のせせらぎ、電子音、爆音、音には様々の種類があつて、常に何かしらの音がしている。先に挙げた『タイトル未定』では音の描写も、先の例のにおいの描写も気温の描写もない。

ただ、街灯しか明かりがなく、車の通つておらず、自転車もなく、普段から活気のない商店街で、現在そこにいるのは一人の少女だけとなると、どうしようもなく静かであることは確かだ。そこに聞こえるのは風の音と、さちの足音くらいのものだろう。

音というのは、周囲の状況から判断することもある（小説において）。ただ、少しでも書いておくと具体性が出てきて、より忠実な想像をすることができる。

不気味な雰囲気醸すことも、景気よさを醸すことも、場合によつては登場人物の心境を象徴的に表すことだって可能だ。

音もにおいと同じような効果を人に与える。良い効果、悪い効果、ともに。

さらに音に関する描写の有無は、臨場感という点において非常に重要だ。そこに聞こえる音がどのような音なのか、何から発せられる音なのか、その描写をすると臨場感が出てくる。臨場感はその世界に引き込む為には大切な要素であるから、それが出てきているか否かという問題の重要性がわかるだろう。

擬音というものが存在する。カチツ、とか、ビチャ、とか、バシヤ、とか、そういう音を表現するために用いる言葉のことだ。擬音には正しい描写というものはない。蛙の鳴き声は、一般的に「ゲロゲロ」「ゲコゲコ」「グアグア」などと表現されることが多いが、それにこだわる必要はどこにもない。むしろ、それ以外の表現をす

る方が、世界観に即している場合だつてあるはずだ。独特な表現を用いると、それが世界観に即していれば、とても印象的な表現となる。

・触覚

痛覚、快感、熱などの刺激を感知する感覚。痛覚や快感は説明の必要もないだろう。熱はただ触れた時に感じる熱だけでなく、気温もそれにあたる。その場所は暖かいのか寒いのか、それともそのような感覚をあまり覚えなない、自身にとっての常温なのか。

ものを触れば、その触感がある。硬いか柔らかいか、すべすべなのかザラザラなのか。ぬめりけの有無など。

情景描写の場合は主に気温が大切な要素だ。気温の描写をすれば、たとえば服装に関する描写がなくてもある程度は想像することができる。

また季節を同時にあらわせば、季節に対するその土地の温度がわかり、その場所の土地柄も表現することができる。

風が吹いていることも表現すると面白いだろう。風の強さは単純に風の強さだけを表しているのではなく、そのあとの展開を示唆するものになることもある。展開を示唆するものは風よりも天候で多く用いられるが、それは後述。

展開を示唆する他に、やはり風にも登場人物の心境を表現する効果がある。単純に風が吹いているから風が吹いている、と書く場合と、心境を表現したいから風が吹いている描写をするのとは使い分けたい。

・味覚

果たして味覚で情景描写をすることはあるのだろうか。はなはだ疑問である。

しかし、これを味覚に限定せず、口という器官にその範囲を広げ

れば、できなくもないかもしれない。が、人鳥にはどうも思いつかない。なにかアイディアがあれば、教えていただけるととてもうれしい。

以上のように、視覚による情景の表現以外にも五感を用いた表現が存在する。五感を用いた表現は、読者に臨場感を与え、物語の世界に引き込む。より現実感を与える描写として重要なものだ。

何気なく外を歩いている時、少し周りを見渡して、どのような場所なのかを考えてみると面白いだろう。

・天候

五感ではないが、大切な要素。

晴れ、雨、曇り、雪、嵐、にも様々なものがある。雨を表現するだけでも、たくさん表現がある。雨が降っているにしても、その程度がわからないと想像のしようがない。申し訳程度に降る雨なのか、土砂降りの雨なのか、雨が降っている状況が大切でかつ、その程度も大切な要素なら確実に書く必要がある。雨の程度は必ずしも書く必要はないだろうが、程度を示しておく、今までの描写同様にリアルな描写となる。

雨が降れば水たまりができる。

雪が降れば積もったり、凍ったりするかもしれない。

曇りなら視界はやや暗くなる。

天候がその情景に与える影響は大きい。天候に関する描写がない場合、読者は基本的に晴れ／曇りの天候を想像する。「〜」の部分は雲の量の差に個人差があるだろうということで、特に深い意味はない。

ただ、快晴なら快晴と書いておくのも大切。単純に晴れという想像だけでも通じる部分はあるのだが（人鳥自身、それで通すことも多い）、天候を描写することが大切になる場面も多々あるので、そ

こはきちんと書くようにしよう。

いかがだっただろうか。情景描写は他の描写と同様、やはり人称が関わりを持つてくる。一人称の場合は語り手の性格が大きな力ギになる。さらには描写順にも気をつければ、スムーズに状況を伝えられるようになる。描写順を効果的に変更すれば、読者に与えるインパクトの性質も変わってくる。

人の五感も大切な要素となる。人称のところでも示した描写の中に織り込み、効果的な情景の描写を目指したい。情景描写は、世界観を確立するための大切な描写である。

その描写をするにあたり、何を伝えたいのか、どこに重点を置きたいのか、それを考えてみる必要があると思う。

自分の中で、各描写に持たせる役割を考えてみよう。

情景描写を考える。(後書き)

次回更新：推敲を考える。

推敲を考える。(前書き)

例：某小説

自分の小説しか例に挙げないとか言っておきながら、結構な頻度で他の人の作品が登場している気が……。

推敲を考える。

これもリクエストによるもの。しかし、推敲を考えるにあたって、何をテーマにしたものか、さすがに人鳥さんにはわからない。考えてみたけれどわからないから、わからないなりに、推敲という言葉から連想されるものをいくつか挙げていこうかと思う。

推敲は知つての通り、自分が書いた文や言葉、表現を練り直すことだ。よりその文章に即したものの、情緒を表現できるものに書き換えるものである。校正とは異なるので注意。

一応、解説をしておく、前述の推敲に対し、構成とは書いた文章のミスを見つけ修正する作業である。小説家のなかにはこの校正の段階で、異なる二冊以上の小説のページ数をそろえる試みをしている人もいるようだ。

【推敲をなぜするか】

推敲なんていうものは、（あまりこういうことを書くと、怒られてしまうが）非常に面倒臭いものである。何を言っても書いたら書きっぱなしが、もっとも楽なのである。それでも書き手は推敲を行う。なぜだろうか。人なんて無意味なことをしようとは思わないのだから、そこには何かしら理由があるはずだ。

推敲とは何なのか、というのは冒頭で簡単に紹介をした。

- ・ 文、文章の質を高める
- ・ 表現を最適化する

これが推敲をする理由である。「推敲」を検索するとこの言葉の成り立ちである故事成語がすぐにヒットする。本当かどうか疑わし

く思ってしまうが、たった一つの単語、それだけで文章全体の雰囲気の違いがでてくるといえることがその話からもわかる。

たとえば、「笑う」という動作だけでもたくさん表現が存在する。

「笑う」「微笑む(する)」「ほくそ笑む」「冷笑する」「失笑する」「大笑いする」……

と、直接「笑」という漢字が出てくるだけでもこれだけの例が即座に思いつく。語彙がある人なら、これの倍以上の例が思い浮かぶのではないだろうか。さらに、言葉とは面白いもので、必ずしも「笑」という言葉が出てこなくても笑っているという動作を表すことができる。

もちろん、前後の文から状況を読みとることが大切なのだが、

「肩を揺らす」「吹き出す」……

と、「笑う」とは違う動作で、その動作主が笑っていることを表現することが可能だ。

この表現の多様さが推敲の大切さを物語っている。単純に「笑う」でも、もちろんいいのだが、表現を「微笑んだ」とすれば、同じ「笑う」という動作でも、その印象は変わってくる。

【推敲を考える】

選択する言葉によって、文章に対する印象が変わってくることは、前項で述べた。前項では専ら動作（ばつてい）に関してだったが、当然、修飾語などでも同じことである。

それぞれの言葉が及ぼす印象の違いは、作品全体に大きな影響を与えることもしばしばある。

たとえば某ライトノベル（市販されている小説）では、主人公が自分の暗い気持ちを一言で述べる時、よく「暗澹たる気持ちで……」と表現する。

この「暗澹たる」が肝で、もしこれが「暗い」とか「不安な」とか「面倒な」とかだと、意味としては間違いないのだが、少々物足りない。なぜならその小説の主人公はそのような思いを一つだけ有しているのではなく、全てを有しているからだ。

また今日も行かなくてはいけない。

今日はどのような面倒事をそいつは起こしてくれるのだろうか。どうか今日くらいは大人しくしてくれ。

突拍子もないことを思いつかないでくれ。

そんなごちゃごちゃした感情を「暗澹たる」に込めている。作品を読み進めていけば、その感情が、感情こそが、その主人公を構成する重要な要素になっていることに気づかされる。と、いうよりも単純に同調することができる。お前も大変だよな、と思えるかもしれない。

ああ、お前はこういう気持ちを「暗澹たる気持ち」と読んでいるんだな、と。

また別の例で考えよう。

児童書というものがある。一般的に、子供を対象とした本のことだ。この手の本で用いられる言葉は、簡単な言葉であることが多い。難しい言葉を使い、理解できないという事態を避けるためだ。意味をスムーズに理解させるための工夫、もしくは気遣いである。間違っても児童書において、先に例に挙げた「暗澹たる気持ち」などという言葉は出てこないだろう。ぼくはいまだかつて、そのような児

童書に出会ったことはない。

否。今、人鳥は国語の教科書に登場する小説群や絵本を連想しているからそう思っているだけで、怪人十二面相なんかにはそういう語が登場するのかもしれない。（人鳥は小学時代、あまり本に親しみがなかった）

もしそうなら、この考察はひどく滑稽かつ無意味なものになってしまう。

が、わかってくれているだろうが、今言っているのは、

・意味をスムーズに理解させるための工夫

ということだ。「暗澹たる」の部分は、どちらかと言えば技巧である。まるで伏線のように、その言葉が使われていると、最初に読んだ時は思っただくらいだ。

で、だ。

意味をスムーズに理解させるための工夫としての推敲は、単純に言葉を簡単にするだけではないけない。いかに的確な表現にするかが重要になる。それは専門書をわかりやすいように書き換える作業にも似ている。

専門用語を専門外の人に説明する時、専門用語で説明してしまっ
ては意味がない。その人が理解できる言葉を用いて説明をしなければならぬ。これは語彙がなければできないことだ。

忘れていた。

このリクエストをくれた人から、「どれだけの時間をかけて推敲をしているのか」という疑問が提出されていた。

今回はこれに答えて、この記事を締めようと思う。

どれくらいの時間をかけて推敲をするか。

ぼくは推敲にはあまり時間をかけない。こんな記事を、しかもこんな内容を書いておきながら、あまり時間をかけないとなると、それは矛盾していると思うかもしれない。

ぼくは推敲に駆ける時間を、むしろ校正の方に当てている。とはいえ、やっぱり間違いを良く指摘されたりしてしまうのだが。

推敲は書きながら行う場合と、書きながら行う場合がある。筆がのっている時は推敲は書きあげてから行うが、筆がのっていない時は手を止めて、推敲に移る。これがぼくのスタイルである。

勢いは殺してしまつてはいけない。勢いに任せて続けていくと（破たんはしないように）、それだけ内容にも勢いが出てくる。逆に勢いが無い時というのは、とことん勢いがない。そういう時に書いていると、勢いがないものになる。だから、その勢いが停滞してる時に推敲と校正を行うわけだ。

方法は、読み返すこと。内容の流れを考えながら（続きも書かなければならない）正しい表現と、間違いを探していくのである。この方法では勢いがなければいほど、推敲・構成の時間が長い。記憶にあるものだと、一時間くらいその作業をしていた時がある。結局、その日は執筆を止めた。

勢いにのつたものも、その日の執筆の最後に見返す。読み返すのは大体、一〜三回だ。初校、再校、念校である。

連載物、とくに『世界最弱の希望』のような全編書き下ろしのものについては、推敲よりも断然、校正に時間をかけている。表現の稚拙さよりも、誤字・脱字の方がはるかに恥ずかしいと感じるからである。

『小説家になろう』に投稿する際、注意しておいた方がよいこと

を少々記しておくことにしよう。これは推敲のことではなく、校正に関することだ。

まず一つ目。

ルビを使用している人は多いと思う。この『ライトノベルを書く』では、主に傍点、つまり「あいっえお」の「、」である。これに注意すべき点がある。一文にまとめて傍点をふると、使用しているブラウザが「Internet Explorer」なら問題ないが、「Google Chrome」なら傍点が中央によってしまう（その他ブラウザは未確認）。

例

「ライトノベルを書く。」

持っている方は、この一文を「Google Chrome」で見えてほしい。真ん中に傍点がよっているはずである。よっていないなら、ぼくは涙目になるしかない。

これを回避する方法は、一文字ずつ傍点を振ることである。

二つ目。こちらはこの投稿フォームで直接書いているのではなく、「word」をはじめとしたテキストファイルで書いたのち、コピペしている人が注意すべき点である。自分が書いている時は段落を落としていたはずなのに、コピペをすると段落が落ちていないということが稀によくある。つまり、よくある。

書いた時にも段落は確認するだろうが、改めて、コピペ後にも確認することを強く推奨する。

推敲は文章を書く仕上げである。その表現で本当に大丈夫であるか、読者に伝わるか、理解してもらえるか、だませるか、想像を膨らませられるか、緊迫感が出るか、恐怖心をおおれるか、感動させられるか。一つの言葉の意味と重みを知る作業である。

推敲を考える。(後書き)

次回更新予定『テーマを考える。』
『

テーマを考える。(前書き)

例：『ロボと少女』

『薄桃色の空』

『本当に勇者なら……』

テーマを考える。

この『ライトノベルを考える。』の冒頭、「ライトノベルそのものについて考えてみる。」で、ぼくはライトノベルにはメッセー
ジ性が薄いと言った。

考えるべき内容がない　もしくは限りなく薄いと。

だからといって、ライトノベルにそのようなものが全くないのか
と言えば、決してそうではないだろう。ただ、エンターテイメント
という色が強いライトノベルにおいて、その事実気付きづらいだ
けなのだろうと思う。

今回は、書き手がライトノベルに込める、メッセージやテーマに
ついて考えてみようと思う。

【ジャンル】

小説に限らず、漫画、アニメ、ドラマ、映画、様々なものにジャ
ンルというものが存在する。恋愛、ファンタジー、冒険、推理、S
F……さらにはそれらを組み合わせたもの　一口にジャンルと言
っても、簡単に分類することはできない。

小説を書く時、あなたならどちらを先に考えるだろうか。小説の
内容か、それともジャンルか。

つまり、

書き終えてから、その小説のジャンルを考える（何に当たるかを
考える）のか

それとも、

書く前にジャンルを考え、それに即して書くのか
ということである。

人鳥は基本的に前者だから、書いた後に悩んだりする。ではどう

して先にジャンルを考えてから書きださないかといえば、ぼくがあまりジャンルにこだわりを持っていないからだ。『薄桃色の空』や『視野2メートルの想い』なんていうのは、ぼくの中では例外的位置にある。

構想が浮かんだ時、「あ、これファンタジーだ」とか「あ、これは……何？」と、ぼくは悩んでいるわけだ。

考えなし、とも言える。

内容がとにかくぶれやすい。（この場合の内容とは、物語の中核にある軸）

典型的な例が『視野2メートルの想い』である。あれは元々、恋愛ものを書くつもりで書き始めたものだったが、それを意識し続けていかなかったため、結果として（良く言えば）愛憎ものになった。意識し続けられなかったのは、あらかじめジャンルを決めることを普段からしていない人鳥の悪い癖のようなものだ。

内容がぶれてしまったものでも、そのまま物語が展開できてしまえばうなら良いが、破綻してしまうことだってある。ひどい場合、何がしたいのかよくわからないものになってしまうことだってあり得る。

後者の場合、一本筋の通った内容となる。軸がぶれないのだ。恋愛ものなら恋愛をするし、スポーツものならスポーツをし、ギャグならギャグのまま進行する。

ギャグだったものがバトルに変わったり、恋愛ものがファンタジーになったりはしない。

一本筋の通った物語は安定性を生む。軸が安定した物語は読者に読みごたえを与え、書く側としても手ごたえを感じるものになるだろう。先に挙げたもののように、内容が変異してしまう場合もあるが、それは意識が足りないということだ。

自分はこのジャンルを書く、という意識はしっかりと持っておく必要がある。

また、ジャンルは読者が物語を読む為の指標として最もよく活用する部分だろう。どういう物語を読みたいのか。どういう物語が好きか。ということだ。

そのジャンルに意識をしっかりと持つことは大切だ。

でもあれ？ そんなこと言ってるけど、人鳥さんって前者タイプなんですよ？

そうですが、人鳥はジャンルとしてのテーマよりも内容のテーマを決める場合が多いです。

【テーマ】

ジャンルと同じじゃない？ そう思った方、少し違う。

ジャンルとは元々ある 分類する決まった型である。商品紹介に記載される情報でしかない。では、テーマとは何か。それは商品紹介に記載されない情報^{テーマ}である。

これは必ずしも読者に公表する必要はない。書き手の胸の内に秘めておいた方がよい場合もあるだろうし、公表しようがしまいがどちらでも良いものだってあるだろう。読者が気付いてくれたらうれしいな、というものであるかもしれない。

人鳥の小説群の中から、例を挙げてみよう。

『ロボと少女』：【初音ミク VOICÉ 3DPVっぽい何か】
(ニコニコ動画に投稿された作品)の二次創作。作品の自己解釈による映像の文章化および、物語の拡大 それがこのテーマである。小説の前書きにも書いているから、見てくださった方には公開されている情報である。これはほとんど何のヒネリもない、ただの文章化である(ただし、キャラクター名は人鳥のオリジナルであり、オリジナルキャラも登場させている)。

『薄桃色の空』：「うす桃色の季節」というKOKIAの楽曲をイメージソングに書かれた小説。曲自体が好きで何度も聞いているうちに、物語が生まれていった。それに「ギャルゲーっぽくしたいな」という思いつきを付加して書かれた。小説タイトルも楽曲をもじったものになっている……というが、ほぼそのまま。

『本当に勇者なら……』：公開当初、「勢いと思いつきだけで書いた」と、前書きや活動報告なんかには書いたが、実はそうではなかった。実際には『チート勇者』に対するアンチの意味合いが強い。チート的なステータスを誇る勇者がいるのならば、「最弱の主人公vsチートステータスの敵」という公式もアリだろうというスタンス（公開当時、ブログで公表している）。この流れはこの小説の連載『世界最弱の希望』にもある。

わかりやすいものを例に挙げた。

上記二つは、いわゆる二次創作となるのだろうか。『薄桃色の空』に関しては、あくまでイメージであり文章化でないから、という理由で二次創作タグはつけていない。

二次創作は内容のテーマの典型と言えるだろう。この作品をテーマにしたものを書く、というスタンスだからだ。

『薄桃色の季節』のテーマは楽曲から感じた雰囲気。ぼくは「切なさ」と「寂しさ」と「前進」だった。作中にそれが感じとれるように書いた。

『本当に勇者なら……』が、人鳥にとって「テーマ」の理想だ。このようなテーマ設定のしかたは純文学なんかでもよく用いられる。社会風刺・批判、自己批判などだ。ライトノベルなら、アンチや新ジャンルの開拓もここに含ませられるだろう。また、「お題小説」と呼ばれる小説群もこれに属する。

テーマは書き手のメッセージ性が最もよくあらわれる部分である。

そしてこの記事の本題でもある。

ジャンルが外見としたら、テーマは性格・心である。
物語の本質を示すものだ。

一見、内容もないスツカスカでどうしようもない作品に見えてしまうものであったとしても、良く読んでみればその存在に気づくことができるかもしれない。それに気づくことができたり、そういうテーマがあるだろうと思える小説はとても良いものだ。

テーマがないのがいけない、と言っているわけではない。否、ないものなどないだろう。意識しているかどうかの違いだ。

たとえば、徹底的に軽く、ギャグ調で、内容という内容を排した小説があったでしょう。それにテーマがないかといったら、それはある。その徹底的な軽さ、ギャグ調、内容の無さこそがテーマなのだ。

小難しい一切合財を排した小説　ということである。

テーマの設定には明確な利点がある。内容にブレが生じないという、ジャンルと同じ役割を果たすという点。それから物語に奥行きを持たせることができるという点だ。

「奥行き」というフレーズ、過去にも使用している。前回使用した時には「謎」という形で紹介した。今回の奥行きは「テーマ」である。

テーマで奥行きが出てくるものなのか。

たとえば先に例に挙げた『本当に勇者なら……』は、普通に読めば　テーマを知らずに読めば、ただの三流の異世界召喚ギャグ小説である。しかし、今回紹介したテーマを知った後で読むと、そのテーマ（アンチ）の部分が読みとれてくる。

テーマが読みとれるということは（気付いてくれるかどうか、知

らせているかどうかはこの場合問題ではない）それだけの意味が内容にあるということだ。ただただ書きたいようにだけ書かれた内容ではない、ということだ。

新しいジャンルの開拓

これもテーマの一つである。さっきまで紹介していたのは、ある種のメッセージ性を含んだテーマだ。楽曲から受けたイメージもそのひとつ。

これは非常に難しい。何度も言っているが、ライトノベルは前例があつてこそなのである。前例を知っていることで、十全に楽しむことができるジャンルである。しかし、それだけでは飽きがきてしまうのが本音だ。そこで新ジャンルの開拓がおこなわれる。

映像の文章化、なんてありふれたものでも人鳥の中では新たなジャンルだった。「作中作」というのはよく知られている構成ではあるが、読者には新鮮さを与えられるだろう。

ツンデレから派生し生まれた「ヤンデレ」も、新しいジャンルであるだろう。ぼくが敬愛してやまない某作家は自身の小説のヒロインに「ツンドラ」（ツンはツンデレのツン、ドラはドライのドラ）という性格付けをし（キャラ自身に言わた）、後に「ドロデレ」（ドロリとしたデレっぷり）という表現も生みだした（彼氏がそう評した）。これが成功かどうかは定かではないが、新ジャンルの開拓という点においてお手本となるものだろう。

別にキャラ造型だけではない。物語の展開の仕方だって、まだ開拓の余地は残されている……かもしれない。ない、と思っただけで、見つかっていないだけかもしれない。

新たなジャンルを開拓することをテーマに、物語を考えるのも面白いだろう。

テーマを読みとろうとする行為は、小説の核を読みとろうとする

行為である。

テーマを書いている小説に与える行為は、小説に心を与える行為である。

できることなら、意識的に内容にテーマを与えたい。その小説の内容に意味と意義を与えてあげたい。ライトノベルは作品と書き手を同一視するようなものではないけれど、作品と書き手に関連性を求めるようなものではないけれど、それでも 表現する一つの手段なのだから。

物語を物語として書き綴るだけでなく、そこに意味を与えたいものである。

蛇足だが、この文章群『ライトノベルを書く。』のテーマ・目標をここで確認しておこう。

人鳥はこの『ライトノベルを書く。』を、「なるう」内に公開されている他の考察系記事とは違う視点で書こうとしている。文章作法や各ジャンルの「王道」「邪道」の書き方、「ウケる」書き方、設定の良し悪し（テンプレ等）を例示するような、いわゆる「書き方指南」記事ではない。一体何を書いているのかというと、小説（特にライトノベル）の要素をピックアップし、それぞれのものの考え方を書いているのである。それはここまで読んできた諸兄たちは気付いていることであろう。

書き方指南を内容とする記事は、「なるう」内だけでなく、ネット上に溢れるほど存在している。だから、ここではその指南記事の補助となる機能を果たしたいのだ。

テンポを考える。(前書き)

お久しぶりです。

頑張つて戻つてまいりました。

例：『私が見たもの』

『よし！空を見よう。』

『世界最弱の希望』

『薄桃色の空』

テンポを考える。

小説に限らず、色々なものにおいて、テンポは大切である。
小説の文章におけるリズムとは、

- ・読みやすさによるテンポ
- ・構成によるテンポ

がある。抜け落ちている部分があれば、指摘してもらえるとありがたい。

さて、では、ひとつずつ、考えてみることにしよう。

【文章の読みやすさ】

まず、自分が書く小説群のターゲットを絞る必要がある。この場合のターゲットとは、

- ・何を介して読むか

である。年齢や性別、嗜好などは、ここでは触れない。こんな文章を書いているが、実はこの人鳥、「なるう」に小説を投稿し始めてから、まだ一年を迎えていないのである（11・02・02・02現在）。また、ぼくは自分が書きたいものを書いているわけで、マーケティングを行っていないので、そもそも情報がない。

本題。

何を介して読むか、というのは、もうおわかりだろう。つまり、PCで読むか携帯で読むか、である。紙媒体にするにしても、普段

どちらで読んでいる人を対象とするか、によって変わる。今回は双方の視点から考えてみる。

『ところで、退屈な日は完膚なきまでに退屈なのにもかかわらず、忙しい日に限って有り得ないような頻度で電話が掛かってきたり、有り得ない密度の世間話に巻き込まれてしまったというような経験は無いだろうか。

私はある。それはつまり今である。そして前者であるわけで、私は今縁側に寝転がり空を見上げている最中である。客人は全くいない。神出鬼没で来ても不思議ではないのに、長身の友達も現れない。饒舌な友達や消えてしまった友達など論外であり、細身の誰かなど前記の二人以上に論ずる必要の無い人物である。妹と弟が家にいるのだが、二人とも何やら忙しそうにしている。今現在この状況に限って言えば、私は世界に一人だけ取り残されてしまったような錯覚に陥ってしまったているわけである。もしくは置いてきぼりを喰らったということだ。どちらにしても、私は寂しいわけである。もしかしたら、暇という概念は寂しさという感情から転じて生じるのかもしれない。』

より
『私が見たもの』

どうだろう。内容はこの際置いておいて、読みにくいと感じる人はどれほどいるだろうか（ちなみに、本作の前書きにおいては、縦読みを推奨している）？

この部分を読みにくいという風に思ってしまうのには、いくつかの理由がある。

・文章がつまっている

・改行が少ない
・やたら漢字が多く、「完膚」「饒舌」「概念」など、見慣れない漢字が多用されている

という要素が大きな理由であろう。

文章がつまつていて読みにくいと感ずるのは、横書きされている文章を読んでいるからだろうと推測している。

横書きの場合、一行の空白、もしくは行間が多少はないと読みにくい。文字が潰れているように映るからだ。

人鳥は縦読みが基本であり、横書きで小説を読むとそのような印象を受ける。単に慣れの問題かもしれないが、横書きを読んでいるはずなのに、目は縦に移動し、そこで多少の空白がないと圧迫感を覚える。

改行が少ないと感じるのは、書き手であるべくが意図的にそうしているというのものもある。一般的な小説から考えれば、この程度の一段落の長さは普通ですらある。

携帯小説、ライトノベルでは改行が多く用いられる。詳しくは次の項に回すが、特に携帯小説ではそれが顕著だ。（改行が多いことを批判しているわけではない）

携帯小説はレイアウトの関係で、ほとんどの場合、一行で改行し、段落を落とす。一文もそれほど長いものではない。そして、これは先の例と重なるが、行間が広く取られていて、携帯で読むのに適したレイアウトとなっている。さらに言えば携帯は横書きが基本である。

ひとまず、この二つの要素を検証しよう。

二つの項目から考えてみると、上記のような文章は、人鳥がそう

しているように、PCで読み、かつ縦書きで読む人が対象となる。

『「心ってどこにあると思う?」』

そうぼくが聞かれたのは、小学校の四年生のころだったと思う。

同じクラスの女の子に、突然、何の前触れもなく聞かれたのだった。

いや、前触れはあったのか。

そんな話を授業中に先生がしていたように思う。

「心? ここかな?」

ぼくはそう言って、胸に手を当てたように思う。

本当はどこあるかなんて知らなくて、でもなんとなく、胸に手を当てたのだった。

「でも……やっぱり頭なのかな?」』

『心の場所』より

こちらはどうかだろうか。先に挙げた例よりも読みやすいレイアウトになっていくだろう。これは人鳥にしてはめずらしく、携帯で読む読者を意識して書いたものだ。この小説の目的上、そうする必要があったといえる。

さておき。

このようにして見方によっては過剰な空白を持たせることは、横書き　つまり携帯をはじめとするweb小説では読みやすさの上で有利に働く。

さて、ここで三つ目の問題も見てみよう。

漢字の多用と、見慣れぬ漢字だ。

前提として、『私が見たもの』は、意図的にそういう風にしてい

ることは理解してほしい。一応理由を述べておくと、小説の雰囲気の為だ。ぼくの中で、『私が見たもの』は、大正昭和くらいの小説で、活字印刷がなされている。

閑話休題。

「完膚」「饒舌」「概念」は、あまり小説を読んで出てくるような漢字ではない。「饒舌」は「じょう舌」と書いている場合もある。その他、この小説では「もっとも」と書くところを、「尤も」と書いていたり、「くすることがない」を「くすることが無い」などと、やたら漢字変換している。そういう書き方（を読むことに慣れた人であれば、そこでつまることはない。が、慣れていない人であれば、つまり、読むことを中断せざるを得ない。これはあまり良くない。

『心の場所』はどうだろうか。

『私が見たもの』のような漢字は特に見受けられない。強いて挙げるようなものもない。『私が見たもの』のような漢字は、ライトノベル以外の小説群ではたびたび目にする。ライトノベルで使用頻度が比較的少ないのは、ターゲットである中高生に対する配慮なのであろうか。しかしまあ、中高生くらいの人にはこれくらいの漢字は読んでもらいたいものである。

そろそろ次の議題に移ろう。

【文章構成によるテンポ】

ライトノベルの特徴として、改行の多用がある。

『精神か。』

肉体からだか。

強さにも色々あるけれど。けれど 強さ、か。弱さが強さ
見たことがない、わけじゃない。読んだことがないわけじゃない。
理解はとうとうできなかつたけれど。

知識として、そういう強さの存在は知っている。

「それ以上のことは、話してもらえないんですよね？」

弱さが強さにつながると言つのなら。

これ以上語ることは、きつと無駄なことだ。』

『世

界最弱の希望』より

実はこの改行は、無意味に施された改行ではない。普段から小説
を書いている読者諸君はすでに承知の事実であろう。ここではそれ
を再確認する。

改行が多いとどういうことが起きるのか。特に、この例の冒頭三
文のような改行の仕方をした場合は、どのような効果があるのだろ
うか。まず、この場合は強意（意味を強める／強調）となる。検
証してみよう。

例 1

精神こころか。 肉体からだか。 強さにも色々あるけれど。……

例 2

精神こころか。 肉体からだか。

強さにも色々あるけれど。……

例 3

精神こころか。

肉体からだか。

強さにも色々あるけれど。……

どうだろう、この三つの例から受ける印象はそれぞれ異なるのではないだろうか。

単語、短文で改行をこのように繰り返すと、歯切れがよいという印象を持つ。これによって強調するということである。この歯切れの良さが、いわゆるテンポである。

次の例を見てみよう。

例 1

強さにも色々あるけれど。けれど 強さ、か。弱さが強さ見たことがない、わけじゃない。読んだことがないわけじゃない。理解はとうとうできなかつたけれど。知識として、そういう強さの存在は知っている。

例 2

強さにも色々あるけれど。けれど 強さ、か。弱さが強さ見たことがない、わけじゃない。読んだことがないわけじゃない。理解はとうとうできなかつたけれど。知識として、そういう強さの存在は知っている。

例 3

強さにも色々あるけれど。けれど 強さ、か。弱さが強さ見たことがない、わけじゃない。読んだことがないわけじゃない。理解はとうとうできなかつたけれど。知識として、そういう強さの存在は知っている。

この三つの例も、ほぼ、先の短文の例とほぼ同じ効果であろう。ただし、目的とする効果が違う。

単語、短文による改行は、歯切れと強意だ。

長文（というほどに長くはないが）による改行は、歯切れに重点を置く。

例1 と 例3 には、明らかに、読んだ時の印象の違いがあるはずである。感覚の問題であるから、言葉では説明しづらいから説明が不足することを許してもらいたい。要するに、目の動きだ。

たとえば 例1 では、全てがひとつの段落で語られている。そうすると、目は流れるようにその文章を追っていくことになる。黙読は目で追うだけの読書法（動作として）であり、大方の人はこの方法で読むだろう。よく、読みやすい文章かどうかを確認する時は、音読をした方がよい、という指摘・アドバイスをする人がいる。黙読と音読では、文章を読むテンポが異なっている、音読の方がそれをつかみやすい、という意図での指摘であろう。

そういう点から考えた場合、例3 の改行は、黙読において、音読の「、」「。」と同じ働きをする。強制的に「間」を与えるのである。不思議なことに、この「間」は、そのまま空白を与えるだけでなく、同時に、「読書速度を上げる」ことにつながる。次々と文章を読み進め、展開していくからだ。わかりにくい場合、自身の小説で試してみるか、市販の小説などで試してみると良い。目の動きに違いがあるはずだ。

さて、もうひとつ、今度はライトノベル特有と言える改行法を見てみよう。これは某氏より指摘を頂いき、こうして記事にしているものである。

『改行の多用そのものではなく、一文の「どこで」改行するかがライトノベルは独特なのではないかと感じます。つまり、述語を迎えていないのに句点をつけて改行するパターンが非常に多いということなんですが』

『ライトノベルを書

く。『宛

こういう指摘だ。なるほど、と思うわけである。この件に関して簡単ではあるが返答をしているので、興味があれば感想ページで見てください。

このように言われても、どういふことがよくわからないという人は、やはり少なからずいるであろう。そこで、ここでも例を取り上げてみる。

『ぼくは由良の秘密を知りたいとは思わない。知りたくないとさえ思うし、知らないほうがいいのではないかとも思う。知ってしまったば 何かが変わるような気がするから。

重大かつ甚大で、決定的な変化が起こるように思う。

そして。

そんな重大かつ甚大で、決定的な変化は、唐突に、ぼくの目の前にやってきた。

ちらちらと雪の舞う日の昼ごろのことだった。』

『薄桃色の空』より

『「こうやって空を見上げるのは、小学生のころからなんだよ」「
透き通る青を、
流れる白を。」

時には不機嫌な空を見上げる。

静かで穏やかな時間が好きなんだ。』

『よし！空を見よう。』

『より

氏が指摘したのは、おそらく上記二つの例文に傍点によって示された三つの文のような表現法だろう。まず一つ目の例文は、その次の段落と合わせて一つの文にすることができると言える。本来ならばこのよ

うな表現をせずに、一つの文章にするのが一般的である。

二つ目と三つ目の文は、句点を読点に変えればひとつの文となる。このような文章表現がラノベ特有のものであるというのだ。このような文章表現は、ラノベの書き方として見た場合、強調とテンポを司るものだ。「は」「や」「を」で文章を区切ることで、体言止めと同じ役割を担わそうとしている。そのため、どの分も、助詞を省けば体言止めとなり、強調の文となる。

しかしながら、この二つの例の場合は「一人称小説」であるということがある、地の文は主人公という語り手が語っているということが前提となる。そうした場合、最後に語尾を持つてくることで、語りを演出することができる……のではないかと思い、このような表現を用いている。

この表現法は強調とテンポの変化をもたらすけれども、読み手には不安定さを与える。言いきらない曖昧さ 安定にかけているのだ。

安定は大切である。日常での会話から少し考えてみよう。

(AはBの手料理を食べている)

B:これ、作ってみたんだ。ちょっと食べてくれないか。

A:ふうん？

B:どうだ、うまいか。

A:うん、おいしいけど。

B:そうか、よかった。(「けど」なんなのだろう……)

という曖昧さである。「おいしいけど」に続く言葉が何なのかわからない。言いきらないことによる曖昧さである。「おいしいけど味が濃い」のか「おいしいけど見た目が悪い」のか、さっぱりわからないのだ。あの三つの文章の表現法は、このような問題を孕んで

いるわけである。

また、この手の書き方は体言止めを無為に連発したり、意味なく倒置法を用いるような、ある種の幼さ、稚拙さをにじませてしまう可能性もある。であるから、これらの表現法がそうであるように、大切な場面で、表現が活きる場面で用いるのが望ましい。が、やはりそこは人の采配次第なので、ぼくが意見するのは控えよう。

さて、ここまで段落だけの話をしてきた。しかし、もうひとつあることにお気づきだろうか。『世界最弱の希望』の例に登場している記号「」である。

句読点によるテンポの操作は、今更必要のないことであろうから（強意などの効果があることは、大学までの間に習う。高校まで行っておらずとも、中学でも触れる）、ここでは「」について見ることにしよう。

「」にぼくが与えている役割はいくつかある。

・「、」の代わり

・素早く目を動かさせる＝テンポの加速

・絶句

などである。この例では主に、「テンポの加速」である。「」は見ての通り、発音がする必要がない、ただの記号である。漢文でいうところの置き字である（本来意味はあるが、訳すに際して意味がなくなる）。つまり、そこを読み飛ばす。読み飛ばすということ、その部分は、当たり前だが飛ばされる。目が一気に次の地点まで飛ぶ、ということである。

文章におけるテンポは目の動きであることは、すでに述べた。

「」は読み飛ばされるため、加速の役割を果たす。

対になるのは「……」だ。これも意味がなく、読み飛ばされてしまいそうな気がする。しかし、どういうわけか、これには加速の役割は果たせない。なぜか。その理由は、極めて明快である。

「……」は小説において、「沈黙」「無音」「間」「余韻」を表すからである。そのため、その意味をくみ取るために、言葉として認識できなくても、「読む」のである。そして意味に「間」や「余韻」があるから、自然と速度が落ちる。だから「……」が減速の役割を果たすのである。

ちなみに、「」には文章表現としての正式な意味はない。空間や範囲を表すのがほとんどで、文章としては鉤括弧の代わりとして使うのが一般的である。

読み進めている状態を「早歩きしている」と仮定すると、

「。」：立ち止まる

「、」：つまづく

「……」：歩く（「……」もしくは「……」と、「……」二つで1セットが基本）

「。」：走る（同上）

という理解で良いのだろうか。実際読んでいて、「。」と「、」では、間の置き方に差異を感じないが、「。」は新しい文章に代わるという点で「、」とは異なる。目の動き方は同じであっても、意識の仕方が変わるのである。

なんとというか、上のたとえのせいで、余計にわかりにくくなったような気がするのはほくだけであろうか。

全く同じ文章であっても、句読点、改行、その他記号、などの表

現法によって、テンポが変わってくる。それは譜面に、音楽記号を添えていく作業のようなものだ。巧みにテンポを操り、物語に華を添えて読者を魅了しよう。

自分のテンポを身につければ、小説にまたひとつ、魅力が加わる。注意点としては、テンポにこだわるあまり、句読点を奇想天外な位置に打たないようにすることである。

萌えを考える。(前書き)

人鳥の小説の色々。

萌えを考える。

「萌え」という言葉がある。もちろん、本来の意味の萌えではなく、ネットスラングとしての萌えだ。ご存じの方は多いだろう。ライトノベルや漫画、アニメ、ネット、いわゆる二次元と呼ばれる産業が発達し、同時に「美少女」系列のキャラクタが人気を博している昨今、この言葉はかなり、それらと触れ合う機会のある人にとっては身近な言葉である。

今回は少し、この「萌え」について考えてみよう。
テーマがテーマだけに、もしかしたら大した考察もないかもしれないが。

むしろ、普段よりも軽い内容・記述の記事になるかもしれない。
その感じた場合、「そつか、今回は息抜きの記事なんだ」くらいに考えてほしい。むしろ、今回はそのつもりで読んでほしい。

【萌え】

そもそも、萌えとはなんであろうか。そこでちょっとばかり、wiki先生をのぞいてみた。

要約すると、

「ネットスラング。二次元の対象への好意や恋慕等々の感情を表す言葉。狭くて深い感情。恋愛感情や性的欲求に近い感情が、燃え上がるという意味。燃えるの誤変換から発生した可能性がある」ということらしい。

【萌えキャラ】

もはやライトノベルの大半に登場してくるキャラクタ群の総称である。基本的に女性であることが多く、時折、男性がその対象となる場合もある。人間が基本であるが、そうでない場合もある。ア二

メなんかを見ると、ただその為だけに登場しているのではないかと疑いたくなるようなキャラクタもいる場合もあって、そのようなキャラクタの重要性もつかがえる。

萌えキャラには様々な属性（後述）が存在する。あまりに詰め込み過ぎると「狙ってる」と思われてしまう。そう思われても構わない、むしろ堂々とねらってやるぜ！ という場合以外は、さりげなく狙っていくが無難だと思う。

これは人鳥の生活から見た、あまり萌えになじみのない人からみた萌えに対する認識の傾向である。

『属性』から

- ・萌えキャラ ロリキャラ（幼女キャラ）
- ・ロリババア〓ロリ
- ・ハ ヒ 萌えキャラ
- ・ツンデレ〓萌えキャラ
- ・ヤンデレ〓気持ち悪いキャラ
- ・人外萌え〓あり得ない
- ・ラノベに登場する女性キャラ 萌えキャラ
- ・ジャ プヤサ デーなどではなく、ラノベ初のアニメ 萌え
- ・初音 クをはじめとするボカロ群〓萌えない 人間じゃないんでしょ〓人外萌え

という感じである。もちろん、これは余談である。

直接『萌え』について、友人（女）聞いてみた。

「可愛い子に萌えるんだろ？ ハ ヒとか、シ ナとか……え？ 人鳥ってロリコンなん？」

萌えそのものについて聞いてみた。

「理解できないこともないけど……よくわからん。ていうか、たぶん、女子的にみたらウザいかも」

これは高校時代のインタビューである。あくまで、なじみがない人に対するインタビューである。

まあ、上記2キャラがロリキャラかどうかは置いておこう。しかしながら、そういう認識　ロリキャラに萌える　があるというのは確かなようだ。

「女子的に見たらウザいかも」は、ドジっ子を想定して言っているのだろうか。せっかくハ　ヒが出ているから言うが、あの小説の巨乳の先輩のことを想定しているのかもしれない。

次に、ライトノベルになじみのある友人（男）に聞いてみた。これは大学の友人である。

「萌えキャラは必要だと思う。でも、やっぱり狙いすぎは駄目だよな。さすがに狙ってることがわかるキャラには、萌えるというよりもひくわ。最近のアニメってそういうのばっかじゃん？　やっぱりそういうのは面白さが半減だよな。ストーリーは面白くても」

だそうである。どのアニメを想定して言っているのかは定かではない。しかし、この物言いからすると、ここ数年の深夜アニメを想定しているだろうと予測できる。

ライトノベルのアニメは基本的に、深夜に放送されている。

人鳥は以前、ライトノベルの定義のひとつにキャラクタ小説であるということを書いた。しかし、この友人の答えを見ると、やはりというか、当然だが、ストーリーとキャラクタのバランスが重要であるようだ。

萌えは人物に与えるスパイスなのであろう。

【属性】

萌えには属性というものがある。要するに萌えの種類である。ここでは人鳥が思いつくだけ挙げる。辞書のような項である。五十音順ではない。基本的に女性を想定している。

人鳥の小説にそれに分類できるキャラクタがいれば、それっぽい台詞をのせている。萌えられるかどうかは別問題だし、萌えキャラとして書いたものと意識して書いていないものがある。該当がない場合、やはりそれっぽく台詞を書いてみた。ひとまず、参考程度に。

・妹

実妹、義妹に対し萌えの感情を抱くもの。頼ってこられた時の母性をくすぐられる感覚であろう。守ってあげたい！ という感情からなるものだろう。妹がいる人は理解しづらいかもしれないが、というか、おそらくできないだろうが、いない人にとっては、ある種の理想のようなものである。

「はう！ お兄ちゃんに騙されましたー！ 純情な乙女心を蹂躪されましたー！」

・姉

同上。ただし、この場合は守ってあげたい！ という場合もあるだろうが、被虐的趣味のようなものも含まれているのではないだろうか。ライトノベルに登場するお姉さんは、S気質のキャラクタが多いように思う。個人的にはかっこいいおねいさんが近所にいてくれたら、と思う。

「ちよつとー、お姉さんの言うことが聞けないの？」

・ツンデレ

言わずと知れた萌え属性のひとつ。普段のツンツンとした、ある

種の冷たさの合間に見せる、可愛い部分のギャップに心奪われる。
このようなキャラクタは大方、口調が乱暴。デレはとてもわかりやすい。

「べっ……別にアンタの為じゃないんだからっ！ か、かか、勘違いしないでよ！」

・ヤンデレ

好きという気持ちが行き過ぎて、心が病んでしまっている状態。
ヤンデレのキャラクタは人を殺傷することをいとわない。思い込みが激しいのも特徴のひとつで、一見、思い人の言葉なら何でも聞きそうだが、「人を傷つけちゃいけない」と言っても、やはりやっってしまう。

「あ、でも、殺したりしちや駄目だよ、あたし。殺すのは犯罪だし、殺しちゃったら冬麻悲しむもん。それに、あたしは冬麻の彼女……」

(略)

・無口

非常に言葉数が少ないキャラクタ。某有名ロボットアニメのヒロインのようなキャラクタ。感情の起伏が小さく表現されている場合と、わかりやすく大きい場合がある。中途半端なのは目立たないため、あまり用いられない。無口キャラは単純に無口なキャラクタと、内気で恥ずかしがりやなキャラクタがいる。

「……………」

・ドジっこ

とにかくドジなキャラクタ。何もないとこでつまづくというのは、よく使われるドジっこの登場。最近では、ふだんはしっかり者なのに、じつはドジっこであるという、隠れドジっこも登場し、ドジっこの派閥争いが過熱している。ドジにもいろいろあり、こける、料理ベタ、天然系など、様々である。

「えっ？ あー！ い、いたいー」

・ロリババア

時事ネタで言うならば、非実在青少年に分類される。年をとっているのにも関わらず、何らかの要因で若い容姿（幼女である場合が多い）を保っているキャラクタ。見た目に反して尊大な言葉遣いを使う場合が多く、そこに惹かれてしまうのかもしれない。

「黙れ、お主のような小童にわかってたまるものか。ええい！ 邪魔だ、どこかへ行つてしまえ！」

・幼馴染

これもポピュラーな属性。特に解説する必要もないだろう。幼馴染がいる人にはわかりにくいかもしれないが、異性の幼馴染というはいない人にとって、魅力的に見えるのである。

「何言つてんのよー。一緒にお風呂入った仲じゃん？」

さてここまでは性格や関係においての属性を紹介した。次からは外見である。イメージ台詞は割愛。

・ロリ

若いキャラクタ。挿絵がある場合、子供っぽさをだすために丸みを帯びた線で描かれることが多い。性格の面から考えると、相応に若いキャラクタと大人びたキャラクタ、天才の3タイプがある。

じんがい
人外

・獣人

犬、猫、鳥などと人の混合種のようなもの。耳としっぽなどの、その生物を象徴するパーツが付属しているが特徴的。それらの特徴を生かした設定がされることが多く、語尾がそれに対応して変化す

る場合もある。ここでは、一見して動物との混合種とわかるものを獣人に分類している。また、「変身能力」を持つキャラも登場している。一見してわからなくても、変身能力によって獣化、もしくは獣に近くなるようなキャラクタ（狼男のようなもの）は、これに分類する。変身能力がなく、かつ一見してそれと認識できる特徴がない場合、擬人化に分類する（作品中の設定は、ここでは考慮しない）。

・人形、機械

動く人形、超高度なAI（またはそれに準ずるもの）が搭載され、心を有するモノたち。人間ではないため、常識的な目で見ると、恋愛は成就しない。しない場合が多い。その終末の心苦しさが良いのだろうか。これらを主軸にした物語では、そういう場面が描かれることが多い。

・擬人化

獣人とはまた別のもの。某世界最強の魔導書や、某肉塊生物の少女、某貴き白の竜姫なんかは知っている人もいるのではないだろうか。人間ではないものを、あたかも人のように描く。そして、一見して人外存在ではないように見えるのが特徴。獣人と同様、それらの特徴を生かした設定がなされることが多い。むしろ、その性質がより濃厚となっている。

・幻想種

吸血鬼、妖精などの、神話や童話など、創作の物語に登場する人に似て非なるもの。

人外のものと同様に、成就しにくい恋愛を描かれることが多い。

ここに挙げなかった萌え属性は多くある。人の数だけ、萌えはあ

るのかも知れない。誰が何を好きになろうが自由なのだから、それは当然のことだろう。

【自身のキャラクタに萌える】

書き手が書き手である以上、キャラクタを制作するという作業は必要だ。では、諸兄らは自身のキャラクタに萌えるだろうか。いや、ひかないでほしい。結構マジメに言っているのだ。

平たく言えば、自身のキャラクタは好きかと聞いているわけである。魅力的なキャラクタとは一体何かともし、人鳥が問われたとしたら、自分が好きなキャラクタだと答えるだろう。憎たらしいキャラクタも可愛いキャラクタも理屈つばいやつも、とにかく自身が愛することが大切である。その結果が読者にどう映るのか、それはわからないが、自身が好きになれないようなキャラクタではそもそも小説に登場するべきではないのだろうか。

「こいつ、嫌いなんだよ」とか言いつつも、どこかで好きな部分がある。そういうキャラクタメイキングを志したいものである。

キャラクタに施された魅力、それが萌えの原点なのではないか。

虚構と現実を考える。(前書き)

例：西尾維新『刀語』 『戯言シリーズ』

ゆずはらとしゆき『空想東京百景』

峰守ひろかず『ほうかご百物語』

木村太彦『瀬戸の花嫁』

田山花袋『蒲団』

乙一『夏と花火と私の死体』

人鳥『スクランブルワールド』 『よし！空を見よう。』 『桜を見に行きませんか。』

順不同、敬称略

注：乱暴（噛み砕きすぎた・端折^{はし}りすぎた）な説明が見受けられます。

虚構と現実を考える。

物語は虚構のものである。が、題材は現実のものである。題材となる『現実^{リアル}』をどこまで『虚構^{フィクション}』にし、どれほど『現実^{リアル}』のままに残すか。そのバランスは難しいものがある。

今回は一般に販売されている小説から、多く例を挙げて考えていく。

【現実と物語の板挟み】

歴史

過去の日本や歴史を主題に置いた物語がある。昨年アニメ化された西尾維新の『刀語』や清涼院流水の『パーフェクトワールド』、ゆずはらとしゆきの『空想東京百景』（これをライトノベルと呼んでいいものか悩ましいが、新しい小説形式と見ればライトノベルと言えなくもない）が、人鳥はまず浮かぶ。

実際に読んだのは、『刀語』と『空想東京百景』の二作だが、両作とも、歴史として見れば荒唐無稽である。

『刀語』は無刀の剣士が、伝説の刀鍛冶の刀を蒐集する物語である。荒唐無稽であるとした部分は、その設定ではない。蒐集する刀は「絶対に折れない・刃こぼれしない刀」であったり「反対側が透けて見えるほど薄く、同時に美しい刀」であったり、「鎧」であったりと、そもそも一般に刀と聞いて連想する形状をしていないものが多々存在する。

戦国乱世の後の太平の時代を描いたこの小説は、では、日本の歴史を完全に無視しているのか　そう問われれば、それは否、である。

土地の名前は本当に存在していたものであるし、刀狩令も登場する。考え方としては、この小説における日本の時代は、ぼくたちが生きている時代とは同じでありつつも異なる、並行世界　　パラレルワールドである、と考える方法がある。

どこかで分岐し、異なつた世界。もうひとつの可能性。

であるから、ここで『本当』の歴史と相違があつても問題は生じない。あくまで物語と設定を優先していく形式だ。

誰もが知っているようなことを現実に即して書き、あとは飛躍して書く。物語を物語たらしめるため、刺激を増すための脚色を行っているのだ。

『空想東京百景』は実に虚構である。時代設定は架空の昭和三十年代の日本である。こちらは先に紹介した『刀語』よりもリアリティが感じられるのに、『刀語』よりも飛びぬけてリアリティのない物語となっている。

架空の昭和三十年代と言いながらも実際に活躍した俳優などの名前が登場し、本当に起きた出来事、当時の流行、社会問題などが事あるごとに物語に登場する。それらがその時代の日本の姿を浮き彫りにし、物語にリアリティを与えている部分である。

ところが、作中にはサイボーグ、魔銃、魔獣、巨大ロボ、世界を観測する謎の物体、現実と虚構の世界を行き来する人物、巨大化する薬…… おおよそ現実では存在しえないものが登場する。

あらずしを語ることすら不可能な混沌とした物語を展開するのがこの『空想東京百景』である。

ではこれは荒唐無稽なだけのもなのか。やはりそれも否、である。不思議なことなのだが、現実で存在しえない存在は、そのあまりに現実に忠実な背景（時代設定）と妙な同調を見せている。あり得ないのに、現実のように見えてしまう不思議。理解の範囲外に存在

するのにも関わらず、どこか理解ができそうな感覚。

片や現実をリアルに忠実に再現した背景と、片や現実を無視した虚構の舞台装置たち。

歴史をライトノベルにする場合、どこまでを現実で書けば良いのだろうか。この二作の例で考えると、背景はリアルに、キャラクタやその他設定は虚構を用いて、と見ることが出来る。誰もが知っているような時代、状況においていかにキャラクタを動かし物語を展開していくのか、そこに勝負をかけているように見える。

もしくは その逆もありかもしれない。背景を虚構にし、実際に登場した人物に活躍してもらおう形式だ。戦国時代をテーマにしているものならば、織田信長や明智光秀、豊臣秀吉など、有名な人物を主人公や敵方に配置して展開する漫画も多くある。

漫画の場合は、対立関係は同じでも、その設定によって実際の歴史とは全く異なるものとなっている場合も多い。けれども、物語として面白ければ受け入れられる。

寓話・伝承

峰守ひろかずの『ほうかご百物語』は、学園物のライトノベルである。短編連作形式の小説で、その中心には妖怪が絡んでいる。「かまいたち」や「九尾のキツネ」、「つくも神」など、一度は聞いたことのあるような妖怪からそうでないものまで、メジャーなものからマイナーなものまで幅広い。

ではこれらの妖怪は、実際の伝承に忠実なのだろうか。伝承は土地によって異なるが、大筋としては一致していることが多い。その一致している部分は、物語ではどうなのだろう。

あとがきには「この物語はフィクションですが、登場する妖怪の設定は実際に存在する伝承に基づいています」という巻があったり、「この物語はフィクションです。登場する妖怪の設定は、伝承や記録を参考にはしていますが、意図的に情報を取捨選択したり曲解している部分がありますので、ご注意ください」という巻があったりと、何巻を読むかによって、登場する妖怪の設定の正確さが異なる。

ひとつだけ断言できるのは、登場するほぼすべて（ぼくが書いているわけじゃないから、「すべて」とは言えない）の妖怪は伝承や記録に残っている存在であるということだ。根っからの想像で、新たに作り出された新規の妖怪はいないということだ。

もちろん、物語展開するにあたって、擬人化がなされているのは言うまでもないことだろう。

人鳥の『スクランブルワールド』。ここで手前味噌である。これも短編連作の小説だ。これは基本的に想像の産物で、リアリティを持たせた妖怪や伝承はほとんどない。吸血鬼にしても竜にしても、ヤタガラスにしてもガーゴイルにしても、原型をそのままとどめているものはいないのだ。

拳句、新規の存在を登場させている始末である。

この小説における現実、学校での生活くらいのものだろう。日常の生活においてのみ、現実在即して書かれている。

この作品はフィクションです。伝承も記録も無視しています。注意してください。ということだ。

木村太彦の『瀬戸の花嫁』は人魚が登場する漫画である。この物語の背景にあるのは、『人魚姫』の物語だろう。

この漫画では人間に人魚の姿を見られた場合、人間もしくは人魚が死ななければならない、という人魚側の掟が存在する。主人公と

ヒロインは、それによって夫婦となる。

ヒロインの人魚は極道さんの一人娘であり、友達には巻貝の少女、ワカメの少女、シャチの少年、同じく極道さんの一人娘……ラブコメとして動きやすいようなキャラクタークタ配置がなされ、『人魚姫』以上に海の世界が広がっている。

この漫画の海の世界は、人間の世界の文化と類似している点が多い。衣服、食事、世の中は金、役所による統制などだ。これらの類似は、人魚と人が共に生活をするにあたって不都合な点を解消するのに役立つ。

寓話・伝承 を使用する場合、その扱い方はどうするべきか。『ほうかご物語』では極力忠実に書いている。『スクランブルワールド』『瀬戸の花嫁』では、その存在の基本的な設定を抽出し、あとは脚色と演出を加えている。

その物語においてその 寓話・伝承 がどういう意味を持ったものなのか、その重要度によって、現実と虚構の割合は異なってくるだろう。

リアリズム

文学におけるリアリズムは、その時代によって異なる。現実って結局こういうことだよ、という主張がリアリズムであると言っても良いだろう。

とても乱暴な説明だが、小難しい話をするよりは良いだろうと思う。

私小説。

終戦後の低迷した時代、刺激や娯楽が不足していた時代である。

その時代のリアリズムのひとつに、私小説がある。これは自分のどうしようもない話、失敗談、間抜けな話などを書き綴り、「人間とはこういうものなんだ」という主張をするものだ。

田山花袋の『蒲団』は有名だから、タイトルくらいは知っている人もいるだろう。これに登場し、女に逃げられる男は、花袋そのものである。

女に逃げられ、女が使っていた蒲団のおいを嗅ぐ。そんな性癖を暴露する。実は私、こんなことをしましたー。という、どうでも良いカミングアウト、それが『蒲団』である。

人というものは、こんな一面を持っている。結局こういうものなのだ。私だけじゃない、きっと読者もそうなのだろう？ 私はこんなことになったのだけど、きみたちはどうなんだい？ そういうものだ。こういう小説が書かれているということから、書かれた時代の背景がなんとなく見えてくる部分もある。同時期に発表された小説を読んでいくことで見えてくる背景、それが実は大切になってくる。この時代に発表された私小説は、ほとんど、カミングアウトの小説だ。

下手に批判的なものを書く問題になるかもしれない。でも……自分のことを書くならいいよね！ だって、誰の批判もしていない自分自身の恥ずかしい過去を書いているだけだもの！

『蒲団』の時代はそういう時代であった、のかもしれない。

このようなものは基本的に、ほとんどの箇所が事実によって構成されている。なぜなら、そうでないと意味がないからだ。そこに虚構が存在するとリアリズムにはならない。人間の本質を、社会の本質を射抜くのがリアリズムの目的であるのだから。

そこからは極力虚構を削っていく。

逆に、フィクションによってリアリズムを訴える場合もあるだろう。このたとえが良いのかどうか、ぼくには判断がつかないが、乙一の『夏と花火と私の死体』を挙げてみる。

友達に殺された『私』。殺したのは女の子。女の子の兄は、妹が殺したことを知りながら、事故であることにしようとする。そして兄妹は、『私』の死体を隠し、殺人事件の発覚を逃れようと努力を重ねる。

殺人を犯した場合、自首する場合と出頭する場合と逃げ続ける場合がある。子供の真理としてはおそらく、逃げるという選択をするだろう。ばれないようにする。そうすれば怒られない。責任がふりかからない。そういう心理が働くことは、想像することができる。

些細な失敗でも隠してしまうのが子供だ。素直に申し出ることもある。でもどちらかというと、隠してしまう。(ぼくがそうだった。もしかしてぼくだけだろうか)

大人の登場人物だと、本当にただのミステリ、サスペンスになっってしまう。が、ここでは幼い兄弟だ。それも本当に出来心での殺人である。大人たちが純粹無垢と思っている子供の心、そこにある黒い感情　それこそ人間である。

というような意図を乙一が持っていたかという、きつと持っていなかっただろうと思う。もしかしたら持っていたのかもしれない。それは本人に聞いてみないとわからないことである。もしその意図があったとするならば、これは立派なリアリズム小説として扱うことができるだろう。

『蒲団』と『夏と花火と私の死体』は虚構と現実の比が真逆である。しかし、人間の心理、現実について書かれている、と考えてこの二つを讀んでみると、その内容は似ている部分もある。現実をあ

りのままに描くか、虚構に現実を見出だすか、それは書き手次第である。

街並み・風景

特定の土地を舞台とした場合、実在する土地であるならば、どの程度現実に即して書くかという問題も生じてくる。思い切ってほとんど空想で書くという手もあるし、できるかぎり忠実に書くという手もある。

人鳥の『よし！空を見よう。』『桜を見に行きませんか。』は、人鳥自身の地元をモデルとした小説である。登場する高校とほぼ同じつくりになっている。名前とその由来と学校の裏にある丘の存在以外は、ほとんどそのままだ。作中にはお金を持って遊びに行くという場面があるが、実際の土地では遊びに行くような場所はない。よって、ここもフィクション。

物語の中枢を担う風景は、両作とも自分が見たことがある風景だ。とはいえ、『よし！空を見よう。』での朝日のシーンは、見たことがある場面のいくつかを組み合わせた風景となっている。

ここでは実際の土地をモデルにしながらも、物語として書きやすいように設定を追加している。書き手の書きやすさを増すための虚構の追加である。

西尾維新の『戯言シリーズ』は京都を中心に展開する。

千本中立売を中心として、徒歩一時間の範囲が主な活動範囲だ。

ぼくは京都に住んだことがないから、この活動範囲についての小説

内の記述が正しいのかどうかは判断できない。しかし、それを調べた特集本がある。それによると、主人公の住むアパートやヒロインの住むマンションは確認できなかったが、その他の飲食店、他のキヤラの住むマンションなどの建物は、ほぼ記述どおりに存在しているようである。監獄風居酒屋なんて存在しないように思うが、この特集が組まれた時点で存在している。

街並みの設定という点では、非常に現実に即して書かれている。

町をフィクションで書く場合は、架空の町をでっちあげてしまった方が良いのかもしれないと、ぼくは思う。滅多にないことではあるが、上の例のように、「小説内のスポット巡り」なんて企画が行われた時、架空のスポットばかりでありながら名前は実在の町となったら困る。こんなことは真面目に考えることではないけれど。何かの出来事によって激変してしまった というような設定を持つ場合は効果的かもしれない。

学園

ライトノベルではかなり王道のテーマ。学園物のラブコメなんて、掃いてす……言葉が悪い……山脈ができるほど多い。

学園物はどこまで学園という設定が現実に即しているのか。学園物の定番設定といえば、

- ・学食がある
- ・屋上が解放されている
- ・生徒会が先生とほぼ同等程度の権力を持っている

・立派な生徒会室

というものがまず浮かぶ。自分、もしくは周囲の高校について考えてみてほしい。学食はあっただろうか？ 屋上は解放されていただろうか？ 生徒会の権力は強かっただろうか？ 立派な生徒会室はあっただろうか？

ちなみに、人鳥が通っていた高校は全てなかった。学食のような場所があったが経営していなかったし、屋上にはそのドアの前に立つたことすらなく、生徒会の権力なんてあるはずもなく、生徒会室は物置を整理した場所だった。

考えてみれば、学食の有無は学校によって差がある、で済ませられるだろう。しかしどうだろう。屋上は解放されているだろうか？

安全性の重要さが周知され徹底されている現在において、屋上を解放する冒険心溢れる学校なんて少数だろう。ないのかもしれない。わからないから滅多なこととは言えない。そういう意味では、屋上解放はフィクションといえる。

生徒会が先生と同等程度の権力を有するというのは、現実的にあり得ないのではなからうか。先生から厚い信頼を寄せられるようになることはできたとしても、権力までは与えられないだろう。作品によっては部費まで決めてしまう生徒会もある。しかし、学校の金を生徒に任せるだろうか？

風紀委員を作ろうとしたことがある。もしくは生徒会がその役割の一端を担えるように企画したことがある。結果は「トラブルのもと。時代遅れ」と一蹴された。

生徒指導的な活動がトラブルのもとならば、金を任せるのは事件のもとだろう。

立派な生徒会室はあるだろうか。あってほしいと思う。ぼくも活

動中は立派な部屋が欲しいと思っていた。しかし、だ。学校はあくまで学校であり、勉強をし交友を深める場である。漫画的・小説的な立派な生徒会室は実在が難しいかもしれない。そもそも生徒会室にそんな予算は割かないだろう。

とまあ、こんなことを言いつつも、これらが悪いなんていうつもりは毛頭ない。あくまで現実的ではないと言っているまでだ。

重要なのは、学園物に登場する学園は、ほとんどが私立のマンモス校。財力がまず違う。そもそもの地盤が違う。

またそれ自体がフィクションであることが重要で、学園の設定のほとんどがifであることを忘れてはならない。「こんな学園での生活を描いてみました」が学園物である。現実的でないものでも、その世界では現実であるということだ。

現実と虚構のバランスは、その作品において、その要素の重要性が大きく関わってくる。重要だから現実的に書く、重要だからこそフィクションで書く。そこが分かれ目だ。

読んでいる人に虚構でありながらも現実のように受け取ってもらうためには、ある程度の事実が必要になる。その「ある程度」がどの程度なのか、それはやはり作品によるのだろう。

歴史を語るなら、歴史についての細やかな知識が必要になる。

リアリズムを語るなら、現在の世界・人間についての考察を深めなければならぬ。

寓話・伝承を語るなら、できるだけ多くのパターンを調べ、それについて知識を蓄えなくてはならない。

街並みや風景を語るなら、実際に目で見て確かめ、あるいは住んでみないといけない。

学園を語るなら、実際の学園を知りつつも、魅力的な学園を夢想しなければならぬ。

その作品において重要なのはリアリティなのか、物語の演出なのか、そこを考えるのが大切だろう。そうすれば自ずと、現実を書くか虚構を書くかの判断ができるようになるはずだ。

【番外】イラストを考えてみた。(前書き)

読者さんからのご要望に応えて。

【番外】イラストを考えてみた。

ライトノベルと言えば、何と言ってもイラストである。イラストがないものはライトノベルではないと言っても過言ではない。いや、過言である。イラストがないライトノベルだってあるだろう。しかし多くのライトノベルにはイラストがあり、作品に多大な影響を与えている。

今回はそんなイラストについての記事が読みたいという声が聞きたので、それについて。

これを読んでいる人がいつ出版するとも限らないし、出版されたらイラストが書かれるかもしれないし、もしかしたら演出を少し考えてくれと言われなくても限らない。そんな可能性を信じて、いつものように人鳥的考察を。

【なぜイラストが必要か】

絵の説得力

前述の通り、ライトノベルとイラストは今やセットのようなものだ。

ライトノベルとは何かと問えば、「イラストがある小説」と返ってくるなんていうこともままある。

ぼくはこのイラストの意義として、ライトノベルの定義のひとつとして『前提』の記事で挙げている、「サクサク読めること」に役立つことが挙げられる。あの記事の説明では、一般に文学作品と呼ばれている作品群（無論、ライトノベルも文学であることに違いはないが、そう思わない人もいる）は登場人物（特に主人公）と書き手の関係を考察することを挙げ、ライトノベルにはその必要性がほと

んどないことを理由に、ライトノベルはサクサク読める小説であるとした。

ここでまず、気軽に読むことができるようになっていく。

次に「ゲーム的である」ということも書いた。ここではこの言葉を変え、「漫画的である」と言おう。漫画は当然、絵で表現するものだ。小説は文字。

ライトノベルと小説は、表現する方法に違いはあっても、内容的には似通っている。ライトノベルが漫画化しても、漫画が小説化しても、あまり違和感を感じない。それはその内容が、どちらの媒介で表現しても耐えうる内容であるからだろう。

……論点がずれている気がする。きっとこの次に書いていることが言いたかったはずだ。

次にイラストが持つ力 特に表現における力について考えてみる。

絵と文字では、圧倒的な表現力の差がある。長所と短所は存在するが、瞬間的な理解では絵が勝る。

コップが机の上におかれているとして、それを絵で表現すると、漫画では一コマで終わる。しかし文字では、そのイラストに書かれた内容を表現しようとする、かなりの文字数が割かれてしまう。文字で説明されている場面を絵にすると、その絵の説得力の強さに驚かされる。

イラストにはそういう力が存在する。

文章で描かれた風景を、より具体的に、明確にするためにイラストは書かれているのだろう。

しかし待て。

「小説は想像ができるからこそ良いのではないか？ イラストがあるとそれに支障をきたして良くないだろう」という意見を持つ人がいるだろう。それはその通りなのだが、その件については次で。

想定する読者層

ライトノベルの読者は一般的に、中高生と言われている。ぼくは大学生でライトノベルを愛読しているが、いつから読み始めたかといえば、それは中学生の頃からである。

ぼくの母もライトノベルをたまに読むが、どうして読むかといわれれば、ぼくが勧めたからである。中学生の頃だ。

どうして中高生とイラストが関係するのか。

小学生の子といえば、漫画派と小説派で分ければ多数を占めるのは漫画派であろう。つまり絵に親しんでいることになる。そういう子がいきなり文字だけの小説を読めるかと問われれば、それはきつとできないだろう。国語の教科書にはイラストの無いものが多くあるが、文章量は少ない。大量の文字を読み続けるのはなかなか難しいのである。

そこで、イラストの出番である。

多くのライトノベルでは、表紙・巻頭カラー・作中場面、これらのイラストが描かれている。

まずは表紙のイラストで、「お手軽に読めるよ!」とアピールをする。

次に手に取った彼はページを開くだろう。するとカラーイラストがお出迎えをしてくれる。

続いて彼はパラパラとページを読むでもなくめくるだろう。すると各話に2枚前後のイラストが描かれていて、読めるかも？ と思うかもしれない。

信じられない人もいるかもしれないが、物語の趣旨云々よりもイラストで決めて買ったというライトノベル読者は意外と多い。いわゆるジャケ買い（ジャケット買いの略。詳しくはg先生やy先生に）である。

そして少年向きなら表紙に少女を、少女向きなら少年を。そんなことは関係なく、とにかく主人公や主要キャラを、その目的やテーマに応じて配置する。

場面ごとのイラストでは、見せ場や濡れ場が多く描かれる。当然である。読者が「この場面が見たい！」と思う場所を予測し、その場面のイラストが掲載されている。

本当に個人的な意見で申し訳ないが、最近、濡れ場のイラスト多すぎないか？

ともあれ、このように各場面のイラストが描かれることにより、読みやすさと場面の明確化が両立されるのである。おっと、場面の明確化は文字でするべきだという声が聞こえてきたような気がする。だがあまりそれにこだわると、文章が細くなり、場合によってはどどくなってしまう。それを売りとする作家なら良いが、そうでない場合、疲れさせてしまうという結果に陥る。

ライトノベルは読みやすさの小説なのだから。多くのライトノベルがそれを証左しているだろう。必要以上に疲れさせてはいけないのである。

想定する読者層である中高生にとって良い環境を作ること、イラストは役立っているのだろう。

【イラスト配置】

イラストの配置の仕方は1パターンしかないと思っていないだろうか。

少なくとも5パターンは確認した。

- 1：左側のページに掲載
- 2：右側
- 3：見開き（左右両方）
- 4：1ページおきに、パラパラ漫画のように（説明しづらい。カメラワーク？ ううむ……）
- 5：文字の中に

1、2は見たことがあるだろう。基本的な方法だ。

3、4は、西尾維新『新本格魔法少女リスカ』1巻で両方とも確認できる。

5は、『同上』の3巻で確認できる。

1、2に関しては、色々と考えることができる。

つまり、漫画のように読者に対するインパクトや、心情に対して与える影響を考えて配置している可能性が大いにある。左側のページに配置すれば、ページをめくった瞬間に目に入ってくることになるから、そのインパクトは大きくなる。漫画でもよく使われている手法である。

右側に書くイラストは、ギャグパートや風景・情景のイラストが多いように思う。それでも見せ場のイラストが左側に来ていることも多い。また、ある一冊の中で、全て右側・左側に固定している場合もあるので、そういう場合にはこだわりがあっただろう。

どついつ意図でそのような配置にしているのか、考えてみるの面白いかもしれない。

実はそこら辺のことを書いてほしいと要望があったのだが、さすがにわからない。右側にイラストを掲載している場合、それはインパクトを与える手法であることは疑いようもないことだが、左側にあるものはわかりづらい。右においておけばインパクトを与えられるようなものでも左においていることもある。

書き手とイラストレーター、その他関係者によって何らかの話し合いがもたれているのだろっけれど、作品毎に意図は異なるだろう。

3は、その作中では、主人公（女）が変身をした時、それから主人公（女）と主人公（男）がお菓子を食べている時などで見られる見せ場や大切な場面で見開きが使われているのだ。これも漫画でよく見られる手法である。見開きは、左側にイラストをおくよりも、さらに大きなインパクトを与える。開けた瞬間、その全体から作品の場面　しかも見せ場や大切な場面が飛び込んでくるのだから、その効果は計り知れない。

4は、よくわからない。あれも見せ場である場所だから演出であろう。執筆を依頼した方はこれをメディアミックスして商品展開を夢見ていたようであるから、アニメっぽさを出したくて、イラストレーターをお願いをしたのかもしれない。

5は、ぼくにとって左側、右側を使ってイラストを載せるよりも臨場感があった。イラストにあわせて文章が改行され、イラストと文字が共存している。イラストは当然、そのページで描かれた場面であり、文字を読むと同時にその場面が絵で迫ってくる。一体感があるのだ。

また西尾維新の名前が出てきたが、人鳥のこの記事を読む限り、この人の名前が出てくるのは仕方ないことだと思っただけでほしい。いささか名前を出し過ぎているような気もするが、ぼくにはどうしようもない。万が一、人鳥について論文を書くなら、彼の名前を入れておく必要があるだろう。

古い記憶だから記憶違いかもしれないが、見開きのイラストで全面真っ黒になっていたことがあったような気がする。もしかしたら漫画と混同しているのかもしれない。もはやイラストとも呼べないが、果たす役割はそれと同じであろう。

ここ、「小説家になろう」ではイラストを表示させることができる。しかし、このサイトのレイアウト上の問題で、本のように表示できない。縦読み表示にすることはできるが、これを本のように扱い、イラストを効果的に配置するにはかなりの手間がかかるだろう。

何年かのちに、本のような例あ言つとで表示させることができるようになるかもしれない。そうなれば、ここで書いたことも活用しやすくなるので、運営にやってもらいたいと心の中で思っておく。これが的外れな記事でなければ、という前提が常についてまわってしまうのだけれど。

比較文学の観点から。(前書き)

今回は書き手よりも読み手の意識がメイン。

書き手は自身が書きたいように書いているだけだと思います。

例：『薄桃色の空』

比較文学の観点から。

ライトノベルはもとより、小説というものには様々なものから受けた影響が見て取れる。

【比較文学とはなんぞや】

超絶簡単に言ってしまうと、「Aという小説が何の影響を受けているか」というものだ。

たとえば、国木田独歩の『春の鳥』という小説は、W・ワーズワーズの詩『There was a boy』（和題『童なりけり』）の影響を受けている。このことは『春の鳥』の作中でも語られていて、『春の鳥』のストーリー構成も『童なりけり』を踏襲している。

比較文学とは、このように「他の作品から着想を得、踏襲した作品群」を言う。

今回の『ライトノベルを書く。』では、そこまで厳密に区別せず、「他の作品から影響を受けたもの」として考えていく。

注意してほしいのは、いわゆる「二次創作」とは異なるということである。

【本文】

比較文学でライトノベル全体を見ることはできない。比較文学で見ることができるのは、その作品単体、もしくは 主義・派（『春の鳥』なら自然主義）の一部を考察することができるのみだ。

基本的に作品ひとつを読みとくための考え方である。

以前、どこかの記事で「ライトノベルと作者は切り離して考える云々」のようなことを書いたと思うが、この比較文学の視点から見れば、ライトノベルと作者 作品と作者との関連は深い。

また「比較」とあるとおり、その作品が一体何の作品を踏襲しているのか、影響を受けているのかを知っていることが大切だ。ライトノベルにおいて、本文中にそれが書かれていたり、あとがきで書かれたりすることは稀だが、なんらかの方法で知った時、それについて考察するのも良いだろう。

考察の簡単な手順の紹介として、久しぶりに人鳥の小説から例を上げてみようと思う。

例：『薄桃色の空』

この小説は、KOKIAの『うす桃色の季節』とフリーゲーム『君が見せた笑顔』The love illusion in summer』から着想を得て書いている。ひとつずつ見ていこう。

『うす桃色の季節』

そもそもタイトルからほぼ同じである。

今は会えない相手を想いながら桜の咲く道を歩いている人の恋慕の情と決意を、穏やかな曲調で表現している。

歌詞の中に

『ふと見上げれば空は青く 桜の季節の中にいた

きつとずっと続く切なさも 大事に抱えて生きてゆこう

どこにでもあるような風景の 1人になったふりをするけど

あれからどれだけと数えてしまっ 今でもなんだか信じられな

い』

という節がある。

人鳥が『薄桃色』を書くにあたって最も意識したのはこの部分だ。作中ではこのような場面はないけれど、読了後の主人公たちはこのような思いを抱いているのだろう、と思ってももらえるように書いたつもりである。

印象深いフレーズに『100年後の日の約束』というものがあるが、これが一体何を示しているのか、実はよくわからない。もしかしたらKOKIA本人にしかわからないのかもしれない。

けれども、わからないなりに自分で考えて書いた。その部分がどういう部分なのかは、興味があれば読んで、聴いて考えてみてほしいと思う。

人鳥は『薄桃色』を書く時、ずっとこの曲を聞きながら書いていた。他の曲を一切かけず、この一曲をエンドレス・リピートである。『うす桃色の季節』は『薄桃色』にとって最も基本となる部分であり、物語の雰囲気には大きな影響を与えている。

『君が見せた笑顔』The love illusion in summer』

物語の基本となった作品。当初、『うす桃色の季節』から小説を書くことを決めた人鳥は、そのジャンルに頭を悩ませた。

恋愛もの。

恋愛もの以外の小説にはできなかつたのである。

そこでこのゲームを思い出し、プレイして、雰囲気を味わって書き出したのだ。

結果、双方を知っている人ならば「パクリじゃない？」と言われてもおかしくないほど、似通った物語構成となってしまった。

さすがにこの場で「いや、ラノベにオリジナルなんてあり得ない

し」と、開き直ることもできない。

良く言えば踏襲、悪く言えばパクリである。興味があれば、その辺、読んで、プレイして検証してみるのも良いかもしれない。

共通点

- ・病を抱える少女と、自分に悩みを持つ少年の出会い。
- ・少女の友達を増やそう、生きる時間を明るくものにしよう、と物語が展開する。
- ・初めて出会った時、少女が意味深な発言をする。

この三つが挙げられる。特に二番目の類似が多い。

いや、「比較文学」という観点から考えているから、ここでは類似というよりも、影響と言った方が良いのかもしれない。

他にも例を挙げたいが、人鳥の小説ではこれ以外に適切なものはない。

ここまで読んだ諸兄らはもう気づいているだろうが、これは書き手というよりも、読み手が意識するものだ。書き手は「これは比較文学云々」ということは考えなくても良い。読み手が「作品A」と「作品B」との関連を見出だし、その意味を読みとることに意味がある。

これは文学鑑賞の方法のひとつで、研究法のひとつである。

まるで「人鳥さん、自分の小説の宣伝お疲れ様です^^」と言われかねないような記事だけでも、「比較文学」は文学鑑賞の大切な要素なので、わかりやすく解説した。本当にわかりやすいかは謎だけれども。

わかりにくい場合は、感想欄か活報のコメント欄にその旨を書いてほしい。
随時、記事を編集する。

【チャレンジ】 用法と意味【日本語の色々】（前書き）

今回はメモ帳を開いてお読みください。

今回はクイズ形式です。

解説も少し行います。

11・09・10 一問追加 Q12（最新のみ表示）

【チャレンジ】用法と意味【日本語の色々】

この『ライトノベルを書く。』を読んでいる諸兄らの多くは、小説を書いていると思う。小説は突き詰めてしまえば文章の塊であり、その文章はこの国では日本語で書かれている。つまり日本語を正しく使っていく必要がある。

実は日本語というものは用法が難しい。

意味も字面通りに受け取ってはいけないものもある。

今回はそんな日本語の慣用表現を中心に、自分が正しく理解しているかを確認してみたい。

良いストーリーも良いキャラクターも、それを表す言葉を間違っ
て使ってしまうと意図したものにならないかもしれない。

練習問題

Q: 「世間ずれ」という言葉の意味を、下記から選べ。

- 1: 世間一般の考え方からずれている。
- 2: 世間の荒波にもまれ、ずる賢くなっている。
- 3: 世間に対して偏った思想を持っている。

A: 答えは「2」

実は答えは「2」である。一般的には「1」と誤解されがちであるが、「世間ずれ」を漢字で書くかどうかというところがわかる。

「世間ずれ」は漢字で「世間擦れ」と書く。「擦れ」は「こすれる」であり、荒波にもまれていたことを意味する。世間の色々な黒い部分に触れてきて、ずる賢く生き抜く術を身に付けた人をことを

指す。この言葉は思ったよりも相手に対してきつい表現である。

例文：彼女は可愛い顔をしているが、実は世間ずれしている。
意味：見かけは可愛いけど、ずる賢くて腹黒いよ。

「世間からずれている」のではなく、「世間にすられている」ということだ。

このような形で問題を出していく。答えは最後にまとめて紹介するので、忘れないようにメモを。

問題の形式は選択式、記述式とところどころ変わるので、頑張って対応してほしい。

問題

Q1：「おっとり刀でやってきた」の意味を下記から選べ。

- 1：大急ぎでやってきた。
- 2：のんびりとやってきた。
- 3：定刻に遅れずやってきた。

Q2：「聞き耳を傾けた」を「聞き耳」という表現を用いて正しい用法に直せ。

Q3：「彼は押しも押されぬ大家になった」を正しい表現に直せ。

Q4：「相好あいきょうを崩す」の意味を下記から選べ。

- 1：笑顔になる。
- 2：泣く。
- 3：怒る。

Q5：「流れに棹さおさす」の意味を下記から選べ。

- 1：流れに反発する。
- 2：流れに乗る。
- 3：流れを作る。

Q6：「笑顔がこぼれる」は言いたいことはわかるが、表現として誤っている。正しい表現に直せ。

Q7：「二の舞を踏む」という表現を、「二の舞」という言葉を用いて正しい表現に直せ。

Q8：「閑話休題」の正しい用法を下記から選べ。

- 1：本題からそれて余談をする場合に用いる。
- 2：余談から本題に戻る時に用いる。
- 3：疲れたから休むことを表す時に用いる。

Q9：「あのアニメは期待倒れに終わった。」から誤った表現を見つけ、正しい表現に直せ。（解答は二つ）

Q10：「泥仕合」の意味を下記から選べ。

- 1：泥まみれになること。泥まみれになりながらも何かを懸命に行うこと。
- 2：相手の弱みなどを言い合い、きたなくののしり合うこと。
- 3：スポーツや議論などにおいて、あまりにレベルが低く、見るにたえないこと。

Q11：A「くっ……強い！」

B「フン！ お前が俺の相手をするなんて役不足なんだよ！」

A「え？ あ、ありがとう」

どうしてこんな会話になってしまったのか。理由を述べよ。

Q12：次の文章の間違いを指摘せよ。

『「わたしにとって自由なんていうものは、自分勝手な妄言にすぎないんです。わかりますか？ わからない？ それならそれで構いませんよ。ええ。まあ、自由なんて妄言を吐く人間は、すべからく負け犬なんですよ。わたしにとってはね。このわたしの主張を忘れないのなら、わたしはそれで構いません」』

解答と解説。

Q1：答えは「1」

「おつとり刀」は「押っ取り（押取り）刀」と書く。これは武士が刀を腰に差すことすらせず、大慌てで刀を持って表に出ていく様を表した言葉。語感からはのんびりしているように思ってしまうが、決してそういう意味ではない。

Q2：「聞き耳をたてた」

「傾ける」のは「耳」である。「耳を傾ける」と言った場合は、話し手の言葉を注意深く聞くことを言う。「聞き耳をたてる」というと、周りにいる誰かの話を盗み聞くことを言う。

Q3：「押しも押されもせぬ」

確固たる地位を築き、堂々としていることを言う。自分から他者を押しのこととせず、また他者から押しつけられることもない。「押しも押せぬ」というと、自分は他者を押しつけが他者は自分を押しつけられないという意味になる……と思う。前者と比べるとちょっと人が小さく見える。

Q4：答えは「1」

これは仏語がもとである。「三十二相八十種好」の略。詳しくはググったり辞書で調べてみよう。それまでの表情を崩し、笑顔になることを言う。「表情を崩す」と言われると「泣く」ことも「怒る」こともそうなのだが、そこは慣用表現。使い方は限られており、この場合は「笑う」ことのみを指す。

Q5：答えは「2」

「掉さす」は流れに乗ることである。この「棹」は、船で川を渡るときに使うオール（厳密には違う）のことだ。竿で川底の石を突いて船を移動させる際、川の流れに棹をさしている。そこからきている。棹をさして巧みに川の流れにのる様を表している。

Q6：「笑みがこぼれる」

冷静に考えると「笑顔がこぼれる」のは怖い。新聞などでも時折「笑顔がこぼれる」という表現が見受けられるが、今のところ辞書には載っていない。

Q7：「二の舞を演じる」

これは意地悪な問題。確実な回答は存在しない。だが、一般的には「二の舞を演じる」が正しいとされ、「二の舞を踏む」は誤用とされている。辞書にも前者が載っている。「舞は演じるものだ」という解釈から、「踏む」の表現は、「演じる」とほぼ同じ時代から用いられていたらしい。今後の研究によって、もしかしたら誤用ではなくなるのかもしれない。不安な場合は「二の舞になる」と用いれば良い。

ちなみに「踏む」を用いた場合は「二の足を踏む」もしくは「轍を踏む」となる。

Q8：答えは「2」

「閑話」は無駄話。「休憩」はそれまでの話をやめること。ふた

つを合わせると「無駄話を止める」という意味になる。簡単に言う
と「閑話休題」は「それはさておき」という意味。本題が無駄話と
いう状況はほぼあり得ないので、解答は「2」となる。

Q9：「期待はずれに終わった」及び「看板倒れ」に終わった。

「期待はずれ」と「看板倒れ」が合わさってできてしまった表現。
看板倒れで期待はずれなアニメだったのだろう。「期待はずれ」は
今更説明の必要がないだろう。「看板倒れ」は表面だけで実質が伴
わないことを言う。類似した表現に「羊頭狗肉」がある。

Q10：答えは「2」

「試合」ではなく「仕合」であることに注意。泥にまみれながら
お互いをのしり合ったことから、「相手の秘密や弱みを暴露し合
つて、醜く言い争う」ことを指す。特に「3」と間違いやすい。政
治家が選挙戦で行う「ネガキャン（ネガティブキャンペーン）」は
これに当たるだろう。ちょっと違うかもしれないが、イメージとし
てはあのような言い合いを指す。

Q11：「役不足」の意味をBが間違えて覚えていたから。

そもそも「役不足」の意味は、素晴らしい役者に対して役柄が
不足しているという意味。つまり、「お前ならもつといい役ができ
るのにな」ということである。つまり褒め言葉。「役不足」はその
正反対の意味として理解されていることが多く、誤用がよく見られ
る。「私にやあ荷が重いです」と言いたい場合は「力不足」を用い
るのが適切。「役者不足」という言葉も時折耳にするが、これは造
語であって辞書には載っていないのであまり好ましくないだろう。

Q12：「すべらかく」には、「全て」「や」「ことごとく」などの意
味はない。

本来なら「そうするべきこと」という意味。「必然的に」「や」

当然」と言い換えることが可能である。長い文章と、暴論のような極論に惑わされてはいけない。

もしかすると、誤用の意味で浸透していく言葉　なのかもしれない。

どれくらい正解しただろうか？　そして問題なのは、どれだけ勘違いして覚えていただろうか、ということである。練習問題が一番正答率が低いのではないかと思うのだが、どうだろう。

正しい言葉の使用は小説を書いている者として、ぜひとも身につけたい必須のスキルである。正答率が低いと感じられたその読者の……：そうあなた！　これを機に少だけ慣用句や四字熟語と触れあってみては？　新たな出会いが待っているかもしれないぞ！

というわけで、今回はここまで。

反響があれば問題を追加するかもしれない。その際は追加報告を行う。

小説を分解する 『視野2メートルの想い』（前書き）

注意事項

既読推奨。

重大なネタバレ多。

分解しきれていない。

ただの作者のあとがきにもみえる。

小説を分解する 『視野2メートルの想い』

今回の記事には、人鳥の小説『視野2メートルの想い』に関する重大なネタバレが多く含まれている。そのため、すでに読んでいる場合か、そもそも読むつもりがない場合、ネタバレされても物語は楽しめるという人以外は、一度ブラウザバックして、そう長くはないから読んでから来てもらいたい。

ちなみに既読推奨である。

『視野2メートルの想い』を分解することにしたのは、これがすでに完結してからかなりの月日が経っていることと、完成度的にも最初の分解対象としては適役と考えたからである。今までの記事とは異なり、まるで『視野2メートルの想い』の解説記事のようにも見えるが、そう見てもらっても構わない。

今までの記事とは毛色が違うことだけは、覚えておいてほしい。

さて本題。

【設定の色々】

キャラクタ編

ここではキャラクタの設定と、立ち位置。

主人公・葵 冬麻

「それなりに高い学力を有する高校生。幼い頃、霧の濃い夜に男に襲われトラウマを抱く。その事件をきっかけに、霧を認識すると自分を制御する事ができなくなる」

語り部であり、物語の中心に位置しながら、最後までその物語の登場人物になることはなかった。これに関しては物語編で語る。

夏鈴と時雨、それから恭介が馬鹿キャラ的立ち位置になっているため、みいこと共にそれを制する性格になっている。三馬鹿とは親しい付き合いの為、ところどころに馬鹿っぽさが出てくる。人は人の影響を受けやすいので、こいつも真面目だけは生きていけないみたいだ。みいこが藝家に泊りに来た場面では、真面目の一端がうかがえる。

トラウマによる自制心の崩壊は、かなり無理があった。そもそも本当にそうなる場合はあるのか、というのが大きな問題だった。しかしこの件については、フィクションの小説であるという性質上、あまり問題ではない。大きな問題ではあるのだが、それはリアリティを求めた場合だ。

今回の場合は、一瞬でも読者がこの設定を受け入れてくれたら、それで問題ないのである。

立ち位置としては、ふつうの語り部であり夏鈴の操り人形。その特異な性質を除けば、ただの一般人である。

ヒロイン・霧崎 時雨

「ヒロイン。全校親交部の創設者で、冬麻の幼馴染。中学生の時に交通事故で父と兄を失い、自分の殻に閉じこもる。現実逃避の手段として、冬麻と自分が恋人関係であるという虚構を作り上げた」
家庭教師云々のくだりは、ボツ案の名残。家庭教師（男）とのドロドロな場面を書くこととしたのだけど、途中でボツにした。今思えば、家庭教師とのドロドロを書くことは、物語後半への展開の布石になって、それはそれで良かったのではないかとも思う。

自らの虚構を冬麻に碎かれる以前は恋人として、それ以降は冬麻のことが好きな女子として冬麻と接する。結局やっていることは同じ。そういう部分で時雨のキャラクタを出していきかけた。

夏鈴と対立する立ち位置の人物の筆頭として、このキャラをデザインした わけではない。本来はこの時雨は刺されることはなかったはずだった（物語編で）。

立ち位置はメインヒロイン。

黒幕・葵 夏鈴

「兄のことが病的に好きな女子中学生。悪意の異質。今回起きた事件の元凶で、仕掛け人。」

ふだんは兄にソツコンな、よくあるブラコン妹であるようにデザインしたつもり。そこまではよかったのだが、問題は裏の部分だった。あまりに伏線が無さ過ぎた。今回登場した全てのキャラクタの中で、もっとも強引でめちゃくちなシナリオを持つキャラクタ。

幼いころの事件の時より始まっていた今回の計画 その計画の第一歩は、兄の暴走に立ち会うこと、であることは言うまでもない。そこで兄の暴力の初めての犠牲者になり、そしてそれを受け止めた人物であることは、彼のストッパーになる為には必要なことだった。

強引な設定が多いため、この小説内でもっとも重要なキャラクタでありながら、もっとも違和感のある人物になってしまった。その違和感も伏線などによって生じるものなら問題ないが、作者の怠慢によるものなのだから、全く褒められたものではない。

立ち位置は黒幕で、ハッピーエンドブレイカー！。

冬麻と恭介のアイドル・火神 みいこ

「冬麻に思いを寄せる女子中学生。主要キャラ唯一の、安定した常識人」

主要人物の中では、いてもいなくても良かった人物 その1。

ではなぜ登場したのかというと、時雨も夏鈴も書いていて面白いキャラクターではあったのだけど、ぶっちゃけると友達に欲しいくらいだったけれど（異質さは御免被るが）、ぼく好みのキャラクターではなかったの、そういうキャラクターがほしかったのである。つまり、自分の為。

閑話休題。

書き手の怠慢によって、よくわからない内にひどいことになっていた彼女。親しくもない時雨に葵家に連れて来られたり、遊びに来た友人宅でその兄に（しかも思い人に）半ば無理矢理勉強させられたりと、物語中ではかなり不遇な扱いを受けている。

彼女にも異質のひとつくらいあったほうが、それは自然であったのかもしれない。しかしそうなると、物語における「ふつうの人」が恭介と全校親交部の部員だけになってしまう。ヒロイン勢の中にもひとりくらい「ふつうの人」がいた方がいいんじゃないか、という書き手のいやらしい良心によって「ふつうの人」となる。

立ち位置は、日常。

冬麻の友人・経島 恭介

登場しなくても良かったキャラクター その？。

登場しなくても良かった、と言いつつも、実はそれなりに大切なポジションであるのも確かである。恭介の項はそれほど語ることはないの、それについて。

立ち位置は、日常。

恭介は完全に物語の外側のキャラクターである。みいこは物語内の人物でありながら、日常の代表キャラである。非日常の物語が展開される場合、その物語に日常に生きるキャラクターが存在することは、実は有益なことである。

冬麻は恭介やみいこのようなキャラクターが登場している時は、いわゆる日常パートである。今作では、後半になるにつれ、恭介やみいこの影が薄くなっている。恭介に至っては、物語の中盤、冬麻の家で主要キャラが集合した場面以降、冬麻が恭介のことを思い浮かべた以外に、その名前すら登場しない。みいこもその影を徐々にひそめ、最後の最後に登場する。

日常パートを表すキャラクターは、物語が見せる顔を表すためのバロメータにもなる。

物語編

荒っぽさが目立つ構築。設定の練り込みがさらに必要となっている。その最たるものが「みいこ、橋の下事件」であるが、それは後に回して、まずは冬麻のこと。いや、さらにその前に、まずは「異質」について。

この物語には何度となく、異質という言葉が登場する。この場合は、トラウマによってキャラクターに生じた歪みのこと。冬麻なら自心の崩壊（限定条件下）、夏鈴なら悪意、時雨なら虚構の構築。内面にある暗い部分や弱い部分が、より強いものとなって表面に出てきていること、それを冬麻は異質と称した。

『視野2メートルの想い』では、この異質がかなり重要な意味を持つものとなっていて、最後の最後までその要素が物語から外れることはない。もしこの要素が物語から外れるような展開になったら、結末は大きく変わっていただろう。

このような物語の装置をひとつ設定しておく、それが世界観を表す役割を果たしてくれる。それは物語の雰囲気にな大きな影響を与えるため、積極的にしようしていきたい。

・登場人物になれない主人公

語り部であり、物語の中心人物であり、主人公の冬麻は、物語の登場人物にはなり得なかった。とは、冬麻の項で書いたことだが、正直、何書いてんだこいつ、というのが本音だろうと思う。

主人公でメインの語り部を務めているのだから、もちろん、物語には登場している。しかし、そこに彼の選択肢は用意されていない。彼が自発的にできた物語に干渉する最後のことは、時雨と仲直りをするのである。彼の行動のほとんどは、黒幕の夏鈴によってコントロールをされていた。と見ても、この物語の展開上不思議ではない。展開上と言うか、その設定上。

そこら辺はミステリにおける「操り問題」にも似た要素が含まれていて、冬麻の行動が夏鈴によって操作されていた、という可能性が払しょくできない。夏鈴の計画はその異質が発現した時から始まった。つまり、それ以降のあらゆる行動が、その影響下に遭った可能性が否定できない。

仲直りをする場面も、夏鈴の想定範囲内だとするならば、完全に冬麻には選択肢がなかった。そういう意味で、彼は物語の登場人物というには、いささか立場が危ういのだ。

・「みいこ、橋の下事件」

「みいこ、橋の下事件」は、最後の最後でとってつけたように明らかにされた事件。夏鈴の暗躍によって引き起こされそうになったが不発、みいこの命を奪うまでには至らなかった。

語り部が冬麻の為、その場面を描くことができなかったのだが、そうでなくても伏線を張ることはできた。この場面に関しては、どうしようもなく人鳥の力が足りないことの証左である。

このことが物語に与える意味は、「そこまでするのか」という、

夏鈴に対する驚き。夏鈴が持っている異質　というよりは、異常性を表す装置である。尤も、それも失敗している感が否めない。

ただ、人鳥のように書き方と使い方さえ間違えなければ、夏鈴の異常性はより鮮やかに描かれていただろうし、読者にも衝撃を与えられていたはずである。

読者を一瞬でも納得させることができれば、それは書き手の勝利なので、伏線は張っておくようにすることを強く推奨しておく。もちろん、読者をだますための伏線もありだが、あまりにズルイだまし方をする、読者が納得するどころかイラッ　とするので、その調節は慎重に。

・時雨は刺される予定はなかった

元々、時雨は刺される予定はなかった。書いている内にその方が自然であると判断して、悪いとは思いつつも刺されてもらった。そう考えれば、夏鈴は書き手すらも操っている。

いわゆる「キャラが勝手に動く」という状態である。

あまり良い状況とはいえないので、ちゃんと暴れそうなキャラクタには鈴をつけておくように。「キャラが勝手に動く」状態には二種類あって、ひとつは物語に良い影響を与え、もうひとつは悪い影響を与える。

キャラが動く、筆が進むが、悪い影響を与えそうになったら止めてやる必要がある。今回の夏鈴は、なんとも言えない微妙な影響を与えてくれたので放置した。その結果がこれである。

実は本来、時雨は刺される側ではなく刺す側だった。ネーミングはそこからつけたもので、「霧埼」は「切り裂き」の当て字。「時雨」は「血しぶき」の連想。

そして冬麻の異質に大きな影響を与える霧は、このキャラクタの名前が決まった時、同時に設定された。

【物語のこと】

簡単に言ってしまうえば、ヤンデレ妹がお兄ちゃんを手に入れたくて策を巡らし、兄以外を傷つけて、お兄ちゃんを手に入れる話である。

まあ、ありきたりである。

オリジナル要素が全く足りない。他の作品の影響を脱しきれていない部分が多く、習作の域を出ない物語である。

書いている時は、「想定される最悪のエンド」を意識していた。もしこれがゲームならば、リプレイしてトゥルーエンドを目指さないといけない。時雨をメインヒロインと紹介しているのは、そういうことである。

流れ

日常 時雨へ異質の暴露 仲直り 日常 時雨を刺す エンドデ
イングへ……

という流れ。

起承転結でいうと、

起承 転 転 承 転 結

という流れ。

起承 転 転 転 結

という流れでも可能だったが、一度日常パート（承）を入れておくことで、時雨を刺すパート（転）のインパクトを強くする効果が期待できる。

二回目の転で仲直りをしていることで、さらにその効果が高まる。起承転結はあくまで目安でしかないので、「起承転転」とか「起起転結」なんかでも良いとは思う。

構成も四つである必要も必ずしもない。本作も七つのパートで構成されている。(上記では無理矢理六つにまとめている)

いや、もしかしたら本作は「承転承転結」なのではないだろうか。

ヤンデレ物によくある、ヒロイン勢に主人公が恐怖するのをできるだけ避けた内容。むしろヒロイン勢に害を与える主人公となっている。そこに関しては少しばかりオリジナリティ(笑)を認めても良いような気がしないでもないが、そこは読者の判断となる。

そう言う意味では、本来なら自分の小説について語るなんてのは、愚にもつかない行為のように思うけれど、どういうわけかこんな記事を書いているので、書く運びとなった。ひとまずは試験的な記事であると思ってもらえれば幸いである。

この記事には結論は書かない。そもそもそういうことを書けるタイプの記事でもないだろう。今回は「視野2メートルの想い」を分解する事が目的だったが、割り算程度の分解で終わってしまった。目標は因数分解である。

自分で書いた小説であっても、自分で分解してみればまた違った見方ができる。書いていた時には気づけなかった要素が見つかることもある。

第一回の分解記事はこれくらいで締めて、次の機会があればより細かく分解をしていきたいと思う。因数分解程度には分解したいも

のだ。

小説を分解する 『視野2メートルの想い』（後書き）

本文でも書いていますが、これはかなり実験的なものです。
次の機会と書いていますが、次の機会がない場合もあります。

間を考える。(前書き)

例：西尾維新『クビキリサイクル』

綿矢りさ『蹴りたい背中』

蝉川タカマル『青春リアアット』

以下人鳥

『ロボと少女』

『世界最弱の希望』

『よし！空を見よう。』

間を考える。

間。^ま
間である。

今回はライトノベルにおける「間」について、考えてみることにする。テンポの記事でも良かったのだろうが、あえて分類することにする。応用編！ みたいな演出になったら俺得である。

【そもそも間とは】

タメ という表現で言いかえることはできるだろうか。

「犯人はこの中にいる！ 犯人は あなただ！」

この文章における、「 」の部分。

緊迫した空気や、周囲の時間が止まったかのような雰囲気、焦らそうとする意図、キメ台詞を言う前の雰囲気、そういう物が生みだす空白の時間である。

この間があるのとないのとは、読んでいる時の印象が大きく異なってくる。言葉では説明しづらいので（言葉で表現する者にとって、この言い訳はどうなんだろう？）、ドラマなどでのそういう場面を想像して、間の持つ雰囲気のイメージを補完しておいてほしい。

【間の取り方：人鳥編】

次の項で版權物での間の取り方をいくつか取り上げるつもりであるが、それと比較するために人鳥の間の取り方を見てみることにする。比較することに意味があるかと問われれば、たぶん、あるはず。

『「なー、アイン」

(前略) ヤックの呼びかけにすぐには答えず、口の中の食べ物を全て飲みこみ、一口お茶を飲んでから返事をする。それはヤックのことなど気にとめていない、ゆっくりとしたペースだ。

「何？ わたしは食事中にしゃべるなど教わったの」

『ロボと少女』より抜粋

食事中の会話ということで、間を取らせるには「食事の動作を挟む」ことが最も自然な方法であろう。文章としては人鳥の技量の問題でそれほど間を感じないが、状況を想像してみると、やや長い間が生じていることになる。

ここでは呼ばれたアインが、ヤックのことを好ましく思っており、会話もしたくない。そんな感情を表す手法として、間を利用している。

『「貴方はいわば人類……いえ、世界最弱。でも」

レミアさんはそこで言葉を切り、優しい、慈愛に満ちた笑みを見せた。

その笑みにぼくは救われたような気になった。きつと、ぼくに何らかの力添えをしてくれる。そう確信できる笑みだったからだ。

「勇者さまなら、我々の希望の星である貴方なら、その程度の苦境なんてはねのけてしまいますよね？」

『世界最弱の希望』より

抜粋

ここでは「と、レミアのほほ笑みで間を表現した。間といふにはささやかな時間だけれど、ここではそれほど長い間は必要ない。語り部が「救われた」と確信できる程度の間があれば十分であ

る。

会話文の最後に「」をつけ、次の発言の冒頭で「」を用いて発言をつなげることで、「」による間が生じる。動作と記号による間の取り方の、ほんの一例である。

『「忘れたなら忘れたままでいいですよ」

そう言つて、志岐くんは視線を空に戻した。

西が少し赤みがかつてきた空に、白い雲がひとつふたつ。上空に流れる風が、白い塊を流していく。視界の中をいくつかの雲が流れて行つて、同じ姿を見せない。

「ゆく川の流れは絶えずして（以下略）」

『よし！空を見よう。』

より抜粋

今回は動作ではなく、風景による間。どれくらいの間が生じているのかは不明瞭だが、そのかわり、弛緩した雰囲気の間を作ることができる。間の雰囲気は描写する風景によって変わってくるため、状況に適した風景を描きたい。慣れてくれば、状況と風景のギャップを描くのも面白いだろう。

人鳥は間を表現する時はこれらのような方法で、間を演出する。

ここまで紹介したのは会話の中に生じる間であるが、動作と動作の間に生じる間もあるだろう（自作で探したが見つからなかった）。

ぼくとしては、映画「TRICK」のような間を小説で出せればいいな、と考えているが、文章の傾向的に難しいだろうと思っっている。小説版を読んでみれば良いのだろうか？

【間の取り方：プロ編】

「動機？ 動機だつて？ 実にくだらないな。（略）ちよつとした、ほんの《ずれ》のようなものだというのに」

「……………」
××××さんはせせら笑いながら、続けた。

「きみ達全員（略）」

西尾維新『クビキリサイ

クル』より抜粋

略した部分は、長過ぎたのとネタバレ回避。自作小説ならまだいいが、版權ミステリのネタバレとができるわけがない。状況は、犯人と指名されそれを認め、動機を問われた時。犯人指名の場面の間を選ぼうと思つたら、間を作っていなかった。淡々とトリックを明かしていった。

ここでは沈黙を示す「……………」と、犯人の××××の動作で間を取っている。ここでは単に間をとるだけではなく、聞いている人物たちの絶句するしかない感情を表している。××××がせせら笑う場面で、犯人が全く悪びれていないことを表し、直接的な言葉を用いない心理描写がなされている点は、人鳥のそれにはないものである。

ただし、「……………」と動作で と書いているが、実質、沈黙の「……………」のみしか間を作っている要素はない。せせら笑いは「ながら動作」であるから、次の告白と同時進行である。究極的には「……………」だけでも間を作ってしまう、ということだ。

『陸上部もいい雰囲気になったよ。去年の顧問はやたらスパルタで（略） 今年も先生ともみんな仲良しで、部活楽しー。』

「先生は飼いならされてるだけじゃないですか。」
吐き捨てるように言ってから、しまった、と思った。空気が不穏に震え、肌寒くなる。先輩は前を向いたまま、低い声で吐き捨てた。「あんたの目、いつも鋭そうに光ってるのに、本当は何も見えてないんだね。(略)」「』

綿矢りさ『蹴りたい

背中』より抜粋。

空気が不穏に震え、肌寒くなる　という部分で、語り手の失言によって場の雰囲気が増えたことがわかる。それは一瞬のことかもしれないし、あるいは、もっと長い時間かもしれないが、確実に空白の時間は存在しているだろう。「雰囲気が凍った」などというような直截的な表現を用いず、語り手の感覚で間を表現している。

『「俺と結婚を前提にしてつき合ってくださいコノヤローツ！」
言って、マイクを舞台に叩きつけた！

(中略)

「う……うみんなさい！」
絞り出されたのは若干噛みながらの『ごめんなさい』。

再度降りる沈黙。

それから　』

蝉川タカマル『青春ラリ

アット』より抜粋

朝礼をジャックして、全校生徒の前で告白をするというライトノベルならではの状況。先に紹介した『蹴りたい背中』とは対照的に、「再び降りる沈黙」という直接的な表現で間を作っている。まあ、こういう状況ならたいてい断られるだろうけれど。

さておき。

略してしまっているからわからないだろうが、マイクを叩きつけてから「ごみなさい」までの間には、文章に疾走感がある。朝礼ジャックという馬鹿な状況と、マイクパフォーマンス、それから告白 それらによって生徒たちのテンションが上がり、冷静に状況を見ている語り手の語りすら、そのテンションに引っ張られてしまっている。そんな疾走感の中で、沈黙という間が生じることで、間の持つインパクトが大きいものとなる。

こうして見てみると、間の取り方には書き手の性格が出てくるのかもしれないな、と思う。性格、というよりも癖か。まさか全ての小説で同じ間の取り方をしてるわけではないだろうが、西尾維新なんかは例のような間の取り方を多用している。綿矢リサは正直、あんまり覚えていない。蝉川タカマルはこれがデビュー作で、おおむね、例に上げたような間の取り方をしている。人鳥の場合は、風景を挟むことは少数派で、ほとんど沈黙の「……」とか人物の動作で間を表現する。

「犯人は あなただ！」

のような間の紹介はできなかったが（ミステリ小説は持っていたが、そういう台詞とか場面はなかった。『名探偵コナン』のノベライズでも読めばいいのだろうか）、いくつかのパターンが紹介できたので、今回はそれで良しとしようと思う。紹介したパターンを真似るのも良し、組み合わせるのも良し、アレンジして組み立てるのも良し、である。

間を強調したいのなら『青春リアット』のような間の取り方は効果的だろうし、雰囲気を出したいなら『蹴りたい背中』、次の言葉を待っているのなら『クビキリサイクル』のような間の取り方を

参考にすねば良いのではないか。

間を考える。(後書き)

間はかなり読者の感覚に訴えてくるものだから、なかなかどうして難しいですね。

小説を分解する 『世界最弱の希望（第一章）』（前書き）

注意事項。

本編未読非推奨

『世界最弱の希望』を何も考えずに楽しみたい方非推奨
ただの自作語りにも見えるので、不快に思う可能性のある方非推奨

【アンチ的要素について】には読んだ人が不快に思う可能性がある
表現が含まれます。閲覧の際には注意してください。

小説を分解する 『世界最弱の希望(第一章)』

異世界召喚欠陥性能勇者のファンタジー小説。

テーマは「異世界召喚チート勇者に対するアンチ」と「現実」

「なるう」内では今まで、「勢いで書いた」とか「ギャグです」とか言っていたけれど、それこそがギャグだった。『世界最弱の希望(以下「最弱」)』の前身にあたる短編『本当に勇者なら』の執筆段階から、その意図はあった。(『本当に勇者なら』を投稿したときのブログ記事で公表している)

チートで何でもアリな勇者の物語が人気を博すならば、剣と魔法殊に魔法に特化された世界で、魔力を一切持たない主人公を！ということの設定した。

ここではその第一章のみの分解を行う。

【物語】

第一章のテーマは敗北である。ちなみに、第二章は仲間第一章は大きく分けて、

- 一部「王都レトアノ編」：召喚レトアノ街道(王都から北へ)一〜九話
- 二部「商業都市リヴィル編」：リヴィル 十〜十四話
- 三部「魔との対峙編」：レトアノ街道(リヴィルから西へ)〜ササ村 十四〜二十七話

この三部に分けられる(文章量の関係から、加筆・修正版ではこの章分けはされていない 未発表)。

主人公の聖(以下ヒジリ)が召還された理由は、第一章では明か

されない。ただし「最弱だからこそ」召還したとだけ伝えられる。第一章ではほとんどの伏線が回収されない。上記の「最弱」である必要性があった理由も、第一章では明かされることはない。

第一部ではヒロインの『彼女』ことプリムラが登場し、王都を出れば最初の魔・暴発するマグが主人公を迎える。主人公・ヒロイン・敵というこの手のファンタジーには必須の要素を準備した。いわば第一部は物語の基礎工事。

第二章ではこの世界での「魔法の存在」と、「人が全員味方とは限らない」という状況を明らかにした。また、ライバル的立ち位置となる魔の燃え盛るフィオもここで登場する。「人が味方とは限らない」という点は第二章において、その意味を発揮する。第二部は前提と設定の提示。

第三部ではもっと物語の核心に迫る事実が、ヒジリに提示される。ヒジリを召還した「レミア姫は、実は魔族の長の娘」であった。これにより、ヒジリはレミアに対しての信用度が低下する。この様な小さな変化も、後の展開には重要な役割を持つことになる。

文章量からもわかるが、第一章は第三部が本編になっている。それまでの旅の中で得たもの、知ったものが第三部では試されることになる。

魔のこと、魔法のこと、その世界のこと。

そして第一章のテーマである「敗北」は、まさに第三部のことを指している。第二部の盗人たちはその前触れにしか過ぎない。いわば「すぐに回収される伏線」である。

【敗北をする意味】

第三部において、ヒジリはプリムラの家族に助けられ介抱される。演出の都合上カットされている内容（ほかの村人との会話や生活）があるため、ヒジリがほかの村人とも接触し交流していることは想像できる。そこに 燃え盛るフィオ が登場する。

フィオはヒジリに残った自分の魔力の痕跡をたどってやってきた。村人から見て、この状況はヒジリのせいで引き起こされたものとなる。

平穏な村 傷ついた旅人がやってくる 介抱する 旅人を追って
魔がやってくる 村が半壊する 村人に死人が出、旅人は生き残る
魔は倒せなかった

このような流れになると多くの場合、旅人（ここでは聖）は村人から疎まれる。旅人が来なければ、平穏な生活が続いていたはずなのだから。

ヒジリが村にいたのは三日にも満たない。その程度の関係ではそれを回避することはできない。

ぼくはこの三部を書くとき、ヒジリには大きな敗北感と使命感を持って欲しかった。

この物語の設定上、主人公であり世界の希望であるヒジリには、この世界を救う積極的な理由が「元の世界に戻る」ということしかなかった。第一部でのプリムラとの約束は、彼が意識しているほど大きなウェイトを占めているとはぼくには思えなかったのだ。そこで準備したのが、敗北感と使命感である。

敗北感

挫折と言い換えてもいい。

世界最強の勇者であるならば、あるいは必要がない体験なのかもしれないが、世界最弱の勇者には必要不可欠な体験である。いや、自然発生的に起こることなのだ。

世界最弱はそれゆえに強い　とは作中で繰り返し登場する文句ではあるけれど、実際、最弱は最弱でしかない。負けるのだ。ほとんどの戦いで負ける　それが前提となる。生き残るのは物語だからであって、本来なら最初の魔　暴発するマグ　でお亡くなりになっていたことだろう。だが、そこを生き残ったからこそ、「最弱ゆえに強い」という言葉がヒジリに実感として伝わる。

マグを倒したという経験は、ヒジリに自信を与える。その自信があったから、第十八話『第二回戦』ではフィオから「不吉」を感じながらも、臆することなく振り返ることができた。第十九話『勝敗よりも生存』では、最弱という称号に不満を漏らしつつ、どこか誇らしげなヒジリがいる。それも一度魔を屠ったことによって得た自信に他ならない。

そこで第三部によって、ヒジリには大きな敗北を味わってもらったのだ。

1：守るべきものを守れず、2：目の前で助けてくれた人を失い、3：ついさっきまでふつうに話していた人たちから疎まれ、4：居場所を失う。

1と2から、魔を倒すべき対象として認識する。人から聞いた話と、自分で体験するのではその意味合いは大きく異なる。

3と4から、戦いに負けることのリスクを知る。そして、4の理由には戦っていない人も感じる可能性があることを理解する。第三部で半壊した村は、まさに「場所をなくした」といつてもいいだろう。ヒジリは魔を倒すべき対象として認識すると同時に、場所を守ることにとも気づく。

使命感

敗北感での「魔を倒す」ことと同時に、ササ村で出会った女性ローズとの約束がある。ローズから渡された剣 揺光 と、プリムラとつながる魔具 邂逅 にはローズとその家族の誇りが詰まっている。

本来なら叱責を受けても仕方ない状況にもかかわらず、ローズはそれをしなかった。そして 揺光 と 邂逅 をヒジリに託し、また帰ってくるようにと、「いつてらっしゃい」と言って送り出す。

挫折と敗北感だけを抱えたのでは、いかに心の強い人でも折れてしまうことがある。ましてやヒジリのような一般人から突然勇者にされた者は、その確率は高くなる。第二十七話『新たな一歩』は、そういう意味でヒジリに対する救済措置でもあった。その話の中でも、冒頭から後半になるにつれてヒジリは精神的に立ち直っていく傾向にある。

敗北感と挫折だけでは、旅を続けさせることはできず、目的もマイナスなイメージがつきまとう。それをどうにかするためには、ローズのような役割のキャラクタが必要だった。

【世界に愛される魔】

『最弱』に登場する敵方は、「魔」と呼ばれる種族である。貧弱な性能の勇者とは異なり、チート級の性能を誇る種族である。

この小説のテーマはあくまで「異世界召喚チート勇者」のアンチである。

- ・勇者は弱く。
- ・敵は圧倒的に強く。

その他の要因はそれぞれの作者に異なるだろうから、意識しているのはその二点である。しいて言うなら、とことん「負ける」主人公にした。第二章でもその負けっぷりは発揮されている。

倒されるべき存在として描かれた魔ではあるが、ぼくはそこにあえて人間っぽさを含めた。大雑把だったり、面倒くさがりだったり、折り目正しかったり。ただただ倒すべきとして描くのではなく、彼らなりの個性と思想、文化を含めた（主に第二章以降）。

第一章ではそうでもないが、第二章から彼は魔を倒すことに、絶対的な正義を感じられなくなる。

魔は単純に敵としてだけでなく、ヒジリの意思に変化をもたらず役目を担っている。

【キャラクターの役割】

次に役割を持ったキャラクターを見てみる。

世界最弱の勇者（主人公）：ヒジリ

彼こそこの物語の語り部にして紡ぎ手。始まりと結末しか、人鳥は考えていない。よって、アプローチはヒジリが感じたまま変化する。人鳥はヒジリが思ったことを書くだけ。

心視姫：レミア

ヒジリを召喚した張本人。

魔の長である 俯瞰するゼノ の娘として設定したのは、ぼく自身、ヒジリがどのような反応をし、どのような選択をするのかが気になったからというのも大きな要因である。

ただ、意外性を持たせたいという思いもあった。単純にゼノを倒

せばよいという流れでは面白くないと思ったのだ。そしてこの事實は、ゼノを倒すという目的が果たされた後、大きな壁となる。

そのころになれば、この設定は読者からの頭からは離れているだろうという小ざかしい読みのもと、序盤で明かして最後の山を作った。

勇者専属召使：プリムラ

本作のヒロイン。ヒジリが旅の中で心が完全に折れないように設定されたキャラクタ。第一章は一人旅なので、その救済処置。そうではなくても、ヒロインという存在はこの手の物語には重要である。

彼女は物語の裏から主人公を支える役割を与えている。

リヴィル騎士団長：ノエル

ヒジリを工業都市イカガ力に向かわせるためのキャラクタ。この段階では、ヒジリに明確な目的地はなく、人に言われるがままに旅を進めている。

盗人：ヤン&レアン

すべての人間が味方 ではない、という象徴的なキャラクタ。

世界を救う勇者でも、救おうとしている人間から襲われることもある。その実例と、今後の伏線。さらに所持金をリセットしておくことで、「魔の体の一部を売って金にする」というシステムを行使せざるを得なくなった。

ヒジリの宿敵： 燃え盛るフィオ

やはりライバル的關係にあるキャラクタは必要である。という考えのもとに設定されたキャラクタ。ササ村での戦いは存分にその性能を発揮した。また、彼にはヒジリが魔を倒すべき対象であると認識させるといって、必要な役割がある。第一章におけるもうひとりの主人公である。

プリムラの父：アラン
フィオとの第一線の後、傷ついたヒジリを介抱した人物で、プリムラの父。

役割はその死によって、ヒジリに精神的ショックを与えること。

プリムラの母：ローズ

第三部のフィオの襲撃によって未亡人となつてしまった女性。

彼女の役割は、ヒジリに 揺光 を持たせること。それから第二章で明らかになる「術式」のための布石でもある。また、大きな敗北感を覚えて無力感に打ちひしがれるヒジリにポジティブな感情を持たせるためのキャラクタ。

キャラクタにも役割があつて、それらをどのように達成させるかが物語の運用である。

【アンチ的要素について】

「異世界召喚チート勇者」に対するアンチ。

ぼくは全ての異世界召喚チート勇者の小説を読んだわけではない。むしろ数は少ないと思う。けれど、これが連載され始めた頃、ランキング上位をほぼそのジャンルが独占していた とぼくは記憶している。

懇意にさせてもらっている人たちとそれについて話す中で、ぼくに一種の思いが生じた。

・異世界召喚を書いたら読者増えるんじゃないか ちよっと実験してみよう

・どうせ書くなら「逆」で書いてやろう

という思いだ。

結論から言うと、読者は増えた。少なくともこの「なるう」においては、見事にジャンルホイホイの役割を果たすようである。尤も、だからと言って、「なるう」全体から見たらささやかな数の読者なのだけだ。

閑話休題。

「逆」というのは、前述のとおりだ。

- ・ 爽快感があまりない
- ・ 主人公が弱い 戦闘面も精神面も
- ・ 確かに女の子は出てくるけれど、いちやいちやするでもなく、ラブコメするわけでもない
- ・ なんとなく展開が遅い

ぼくはこれらを、あるひとつの要素を物語に付与することで表現した。それがもうひとつのテーマである「現実」である。ファンタジーの体裁を保てる程度に現実的要素を加え、不自然さやご都合主義的展開、超展開を避けた。

だからヒジリは精神的に沈んでしまったら復帰に時間がかかるし、どうでも良さそうなことで悩む。物語の序盤のように、旅立つまでに時間がかかることもある。少年漫画的に考えれば、最初の魔王との戦闘は第一話〜第三話のあたりが適切だっただろう。けれど、それをするという事は、ぼくの中ではヒジリが死んでしまうことと同義だった。

勝てるはずがない 現実的に考えて勝てない。結果、ジャンプでの最短打ち切りの第十話近くになってようやく戦闘と相なったわけだ。

ぼくはとにかくヒジリに人間らしくあってもらいたかった。チー卜勇者で見かける「ある種人間を超越したような精神力」とでも言おうか、妙に立ち直りが早かったり発想が飛躍したり、どこか地に

足がついていないような思考　そのような人物であってほしくなかったし、この物語の性質上それはあつてはならないことだった。もしかすると、この小説はヒジリが人間らしさ　一介の高校生としての「らしさ」を最後まで持ち続けることによって、ぼくの『最弱』による「アンチテーゼ」は成功であると言えるのかもしれない。

今回は内容に密着した記事となったため、未読者には前回の分解記事以上に理解できなかったことだと思う。第一章は『最弱』における準備段階の章である。本編は第二章以降といえるだろう。

さて、今回は主に設定と役割について述べたが、ほかにも「このところどうなのよー」という部分があれば、遠慮なく言って欲しい。また分解記事自体がいらぬ、という人がいたらそれも言ってほしい。自分でもこの記事の意義が疑わしい。

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/n4339o/>

ライトノベルを書く。

2011年11月16日19時45分発行