
自己流小説執筆法

ユッキー

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】

自己流小説執筆法

【Nコード】

N0799V

【作者名】

ユッキー

【あらすじ】

小説（特に連載）を書くときの、プロセス的なものです。ド素人のもので、あまり参考にならないとは思いますが、もし連載を書いてて行き詰まってしまった、という方は、一度目を通していただければと思います。

これは週刊です。毎週水曜午後7時に更新されます。（ちなみに、この小説は「ぼくらの小説館」というサイトに掲載しております）

連載小説を書くにあたって

連載小説を書くにあたって、まず気を付けることと言えば、これです。

『強い意志を持つこと』

ごくごく単純なことです、これが重要になってきます。

「なんとなく書けばいいや」「中途半端でもいいや」などと言う気持ちで小説を書くと、小説がマンネリ化したままテコ入れしても効かなくなったり、長期連載停止状態になることも多々あります。なので連載小説を書くときには、「絶対、完結させる！」「何が何でも、小説を書ききるぞ！」という心構えで臨まないと、あとで取り返しのつかないことになります。

それと、こんなことも大切です。

『他人の作品を真似する』

小説を書く前に、同じようなジャンルの小説や自分の尊敬している作者の作品を読んでみることをお勧めします。

決して、『自分は文法・ストーリーも完全な小説を書ける』なんて決めつけないことです。プロの作家さんだって、自分の作品にまだ満足していないはずです。でも、自分だけで最高の書き方を見つけるなんて、不可能に近いことです。

なので、他人ひとの小説のいい表現や言葉、書き方や文法などを真似することも、大切だと思います。「他人と書き方がかぶるのは、ち

よつと……」「尊敬している作者の表現などをまねたら、その作品とほとんどそっくりになってしまった！」と言う人。そんな時は、自分オリジナルのアイディアをその作品に足してみれば、いい作品ができるはずですよ。

連載小説を書くにあたって（後書き）

すごく短いですね。

連載1 登場人物を決める

連載を書くときのまず最初の構成、それは登場人物のことです。

自分の頭の中で、「こんな感じの小説を書こうかなあ……」というイメージはあると思います。そのイメージを具体化させるためには、登場人物が不可欠です。

登場人物は、まず？主人公を決め、次に？主人公とかかわりの深い人（親戚、恋人、友、ライバル）、その次に（いるんだったら敵キャラ）、？そして？の人とかかわりが深い人を決めます。あとのチョイキャラは、後々詳しく決めていけばよいと思います。

登場人物の名前が決まったら、いよいよその登場人物の設定を詳しく決めていきます。書くことは主に、

・名前 ・性別 ・体格 ・外見（顔） ・性格 ・学年（年） ・好み ・趣味 ・職業などです。その他必要なことは、徐々に付け足していきます。また、書く必要のないものは、無理に決めなくてもいいです。

例をお見せしましょう。

名前 本城 京助 男

ほんじょう きょうすけ

- ・身長170センチくらい。細身。色白で端正な顔立ち。
- ・ゲーム好きの中三。
- ・友達が少なく、暴力的でキレやすい。ただし、優しい一面もある。

これは即興で作ったものですので、あまり参考にならないかと思います。ですが、しっかり名前・性別・体格・顔・性格・学年・好みが入っているでしょう？

次はよくない例です。

名前 田中^{たなか} 次郎^{じろう} 男

・ 中年のフリーター

→×アバウトすぎて、外見や性格がわかりませんね。

名前 アレックス・スカイ 男

・ 世界を変えるために魔法の杖を持って旅に出る。修行を積み、洞窟でドラゴン、火山でフェニックス、草原でケンタウルスと戦う。そして王都で、闇の魔道士と戦う。そして、勝つ。

→×これじゃあらすじですね。登場人物のことがちっともわかりません。

主な登場人物 ゼウス、シリウス、ゼノフィリウス、サザーランド、ゲイト、バック、グレイ、クラウド

→×わかるのは名前だけです。一人ひとり詳しく書かないといけません。

そして一人一人の詳しいプロフィールが決まったら、登場人物同士の関係を決めます。「登場人物の関係なんて、別に関係ないじゃん」と思っているあなた。これが意外に大切です。そして、書いてみると意外に楽しいものですよ。

関係の書き方としては、まず、よりつながりの深い登場人物同士

を矢印でつなげます。その二人がライバルなら、矢印をギザギザにしてみたり、その二人が恋人ならば、矢印のところに？マークをつけておくと、一目でわかりますよ。

そして悪キャラが出てくるんだったら、その悪キャラをすべてまとめて、。で囲ってしまうのもわかりやすいです。また『。〇騎士団』とか集団が出てくるんだったら、それもその集団の全員を囲ってしまうのをお勧めします。

この関係は、小説を書くときにも頭に入れておくと、ぐっと書きやすくなります。「執筆速度を上げたい！」と思っている人に、この方法はオススメです。（まあ、個人差はありますが）

皆さんも、一度自己流の登場人物の設定の決め方を考えてみてはどうでしょうか？

連載2 プロット

登場人物を決め終わったら、次はプロットです。

プロットは、連載を書くうえで最も重要、と言っても過言ではありません。プロットがしっかりしていないと、文章化するペースが遅くなったりします。なので、納得がいくまで、付け足しや削除を繰り返していきます。

・起・承・転・結

まずは、起・承・転・結に全体の大まかなストーリーをあてはめます。

知っているとは思いますが、『起』で物語が『起』こり、『承』で起をもとにストーリーが進み（つまり起の継『承』みたいなものです）、『転』で物語の『転』機が起こり、『結』で完『結』します。

例をお見せいたします。

起……学校の校舎内で事件が起こる。

承……探偵が現れ、校舎内を隅々まで調査する。

転……別の場所でまた殺人事件が起こる。

結……探偵が素晴らしい推理で事件を解決する。

これはアバウトでもいいと思います。「どんな物語なのか」が、一目見て分かればいいと思います。

次に、起承転結の大まかなあらすじに沿って、細かい一話一話に

区切っていきます。そして一話一話細かいプロットを（何が起きるかを）、決めていきます。

もう一回書きますが、プロットがしっかりしていないと、文章化するときになります。それにプロットは、いらぬ部分を削除していったり、逆に付け足していったりするかもしれません。なので、そうなったときには、パソコンのほうが便利です。Microsoft wordがオススメです。wordなら目立たせたいところを大きくできるし、色を付けたりすることも可能です。

プロットのことですが、一話一話の構成を練る時に、「5W1H」を基本にします。それぞれ『what, who, way, where, when, how』のことです。つまり、「誰が(Who)、どこで(Where)、いつ(When)、何を(What)、なぜ(Way)、どうやって《どうした》(How)」がわかるように書きます。その時に、その場面の情景や登場人物の気持ち、雰囲気なども書いておくと、文章化するとき「何を書いたらいいんだっけ?」なんてことが無くなります。

例を見せましょう。

第一章

・高明中学図書室で、入学式の日には事件は起こる。

？図書室で殺人事件が起こる。入学式の最中だった。

？新入生の秀樹と聖也は、殺人事件が起こったことを情報屋の美夜子から聞く。↓夜の学校に忍び込み、事件について詳しく調べようとする。

この時に、殺人事件のシーンはシリアスな雰囲気を出す。また、秀樹の好奇心旺盛さを強く出す。

こんな感じです。あまり参考にならないとは思いますが。

プロットは書き終わったらそれで完成、ではありません。何度も何度も見直して、手直しを何回もやってください。そうすれば、連

載小説を書く上での土台は徐々に完成に近づいていきます。また、文章化を始めてもやはりプロットは時々見直してください。そうすれば、小説を書くペースは格段に速くなるはずです。

連載3 小説を書こう！

いよいよ小説の執筆です。とその前に、登場人物同士の関係・プロットをよく見直し、いらぬ部分の削除や、付け足しなどをよく行ってください。そうすれば、小説が書きやすくなるはず。何度もしつこく言うようですが、これはとても重要なことです。

連載一話一話の長さは、短いほうがいいと思います。「え、一話一話が短いなんて、連載の意味がないじゃん！」と言うあなた。一度試してみてください。一話一話を短くすれば、執筆にかかる時間を短縮でき、投稿ペースも安定します。

あと、文の構成も、長文ばかりをたらたら書いていては読んでも読むほうも飽きます。なので、短文の積み重ねで書いていくと、読むほうもテンポよく読み進められます。

。ごつごつした岩肌。僕は、そのてっぺんを見上げる。そして意を決して、岩に手をかけた。

×僕は、ごつごつの岩肌のでっぺんを見上げてから、意を決して岩に手をかけた。

それから、体言止めも時には素晴らしい効果を発揮しますが、連載するとだんだん文がおかしくなっていくます。

×まばゆいほどの太陽。それを遮るビル。その下で、平然と歩く人間たち。その間にも、刻一刻と進む環境破壊。

→詩にはいいかもしれませんが、ちゃんとした小説にはあまり向いてませんね。

書き終わったら次は見直しです。誤字脱字、二重表現は絶対にいけません。それから僕もくせになっていることなのですが、文末が「ゝた。ゝた。」のように連続で終わるのは、リズムが悪いです。

○その人は帽子をかぶりなおした。

×その人は帽子をかぶりなした。

○頭痛がする。

×頭痛が痛い。

○テーブルの上に、ディナーが乗っている。僕はそれを休むことなく食べた。そして、あっという間に平らげてしまう。

×テーブルの上に、ディナーが乗っていた。僕はそれを休むことなく食べた。そして、あっという間に平らげてしまった。

どうですか？ 比べてみると、結構違いますよね。

最後に、小説を書くうえでの重要なポイント、一人称・三人称です。

一人称とは、知つてのとおり、ある一人の人の視点から書いたものです。その為、情景描写よりは人間描写、心理描写が重要になってきます。推理・恋愛では大切なことですが、自分の心理と他人の行動による複雑な心のうちを、うまく表現しなければなりません。

僕の「科学探偵」は、一人称に近いです。また、「THE GAME」は一人称ですが、話ごとに視点が変わっています。

三人称とは、ある一人の固定した人物からの視点ではないので、常にすべての状況を理解しておく必要があります。そして、情景描写・人間描写・心理描写を、バランスよく取り入れなければなりません。特に、冒険・ファンタジー系のバトルシーンを、一人称で表現することは至難の業です。ですので、その辺も丁寧に表現してお

かないと、三人称の本当の良さは出ないわけです。

テクニク・文法

それでは、僕が大事だな、と思った小説を書くときのテクニクをいくつか紹介したいなと思います。

・カギかつこ前の終わり方

カギかつこの最後は、「。」をつけません。ほとんどの人が知っている知識だとは思いますが、よく学校の教科書ではカギかつこの最後だろうが何だろうが、文末に「。」がついています。その為勘違いをしてそのように書いてしまっている人を多く見かけます。教科書と小説は全くの別物ですよ。

○「じゃあ、よろしくお願いします」

×「じゃあ、よろしくお願いします。」

・感嘆符や疑問符の後

「！」「？」の後は、カギかつこの最後でない限り一マス開けます。これも普通の知識ですね。

○「なに？　そういうことだったのか！」

×「なに？　そういうことだったのか！」

・くだけた文章

文章中で、　やゝのマークを使うと、全体的に文章がくだけた感じになり、読み手が不快に思うことがあります。またwwや（笑）なども同じです。

○「そういうわけだ。よろしくな」

×「そういうわけだゝ　よろしくな」

あとは、ギャル語や現代的な言葉を使うことも、文章をくたくこ
とにつながつてくると思います。

○これはカイの意見だ。だけれども、こんな意見はおかしい。本当
におかしい。

×これはカイの意見。だけど、ありえねえ。マジ、パネエ。

一人称でも、こんな言葉を使うとよくないですね。

・一人称と三人称

この二つの区別は、はっきりさせておく必要があります。

○僕はその人を思いっきり殴った。この一撃で、その人は僕のことを
怖がったに違いない。

×僕はその人を思いっきり殴った。この一撃で、その人は僕のことを
怖がった。

大事なのは、なぜ一人称なのに他人の心がわかるのか、と
言うことです。なので、「」に違いない。「」だろう。「」の
ように、あくまで語り手の予想のように書くことで、ずいぶん違
ってくると思います。

・……と……の違い

よく、「……」の三点リーダーと間違えて、「……」とやってい
る人がいますが、これは文法的におかしいです。

○もし、この事件の犯人がこの人ならば……。

×もし、この事件の犯人がこの人ならば……。

・あれ、これ、それ

あれ、これ、それ、と言つ言葉は何かものをさしています。

例文「部屋に箱が置いてある。僕はそれを持ち上げた。」

この文章では、「それ」が部屋に置いてある箱のことをさしている、とすぐにわかりますが、もしこの文章の続きで「それ」を連発すると、そのうち「それ」の正体がわからなくなってしまう。

最後に、ストーリーについてです。よく、「このストーリーはあんまりさえてないな」と、自分でも思つかもしれません。そんな時は、「登場人物の個性をはつきりさせる」。これだけで随分と変わってくるはずです。もし悩んでいる人がいれば、一度この方法を試してみてください。きっと変わってきます。

小説 冒険・ファンタジー系について

・根拠を持たせる！

よく、「ネットゲーをやっていて異次元に飛ばされた」などの異次元ネタを使う人がいますが、「どうして異次元に飛ばされたのか」あるいは「なんで異次元に来たのか」をはっきりさせないといけません。

これはすべての小説に共通することなのですが、「根拠を持たせる」と言うのは非常に大切なことです。根拠、つまり理由のないものはいい加減な感じがします。たとえば推理なら「どうして殺人をやるうと思ったのか」と言う、犯罪者の意向をくみ取る必要があります。恋愛なら、「どうして好きになったのか」「どうして恨みを持っているのか」などの登場人物の思いを、はっきり表す必要があります。

・主人公を追い込む！

冒険・ファンタジー系の小説についてです。

普通は三人称が多いです。一人称は、かなり困難なものかと思われます。やったことがないのでわかりませんが。

冒険についてですが、ただ旅するだけでは面白味がありません。旅の途中で敵につかまったり、崖から落ちて死にかけたりと、とにかく主人公をピンチに陥れることが大切です。何事もすべてうまくいく、なんていうことはありませんでしょう？ それと同じです。

主人公に危機を与え、読者を緊張させる。これがこのジャンルの最大のポイントだと思います。これをうまく表現できれば、読者も先が気になってついつい読みたくなってしまふのではないのでしょうか。ただ単にピンチと言っても、「旅先で敵と戦い、主人公は体力の

限界になるが、新しい技を覚えて倒す」などと言うワンパターンになってしまうと、マンネリ化します。いろいろと、もっと精神的なピンチも与えるべきです。

例えば、主人公が宝を求めて、旅に出るという設定を例にとって考えてみましょう。

まず、「主人公はだんだん強くなって、無事宝を手に入れました」……と言うのは、ワンパターンでダメです。読むほうと一緒に冒険をしている気にはなれますが、緊張する場面がありません。

そこで、「旅の途中で同じ宝を狙っている盗賊団につかまってしまふ」と言う設定を組み込みます。こうすることによって、読者が緊張する場面がまずあらわれました。次に、ここで終わってしまつてはいけません。「脱出する途中で、敵に見つかってしまった」と言う設定も入れると、主人公に危機が連続して、息もつかせぬ面白さが出てくると思います。さらにここで、肉体的な試練ではなくて、主人公に究極の選択をさせる場面を入れてみると、もっと面白いかもしれません。「宝のある場所は険しくて、もう戻ってこれないかもしれない、と言う噂を聞きつける」つまりこういうことです。ここで主人公に、宝のある場所に向かうか、旅を断念するかを選ばせます。こうすることによって読者を、「自分だったら、こつちを選ぶ」と考えさせられるわけです。

次に、主人公についてです。

冒険をするとき、主人公が最初から最強、と言うのはだめです。読者がちつとも緊張しません。なので、「最初は弱い主人公を、だんだん成長させていく」と言うことが必要不可欠です。「ブレイブ・ストーリー」「ハリー・ポッター」などがよい例ではないでしょうか。

あとはバトルシーンです。

バトルの時は、三人称視点なのでより詳しく表現しないといけません。

相手は剣を振りかざした。王様は倒れた。

これじゃアバウトすぎて、想像しにくいですね。そこで……

相手は剣を振り上げた。鬼神のごとき表情だった。そしてジェット機並みの神速で、すさまじい勢いを帯びた剣が振り下ろされる。非力な王様は、身をすくめてしまつて一歩も動けない。王様の肩に衝撃が走った。

傷口が紅に染まっていく。王様はがくりと膝をつき、力なく倒れた。相手は、その様子を薄ら笑いを浮かべながら、面白そうに見ていた。

前の二文が、詳しく書くとこんなに長くなります。

ここで、戦闘の状況だけでなく人物の心の葛藤も書くと、さらに良い作品に仕上がりますよ。

・オリジナルの小説！

そして何より、冒険・ファンタジー系はオリジナルの小説を書くことです。他人が思いつかないようなストーリーにすると、それだけで面白いかもしれません。たとえば、「闇の魔王を倒しに行く」と言うテーマは、どこかにあるような感じですよ。オリジナルのテーマの文章を書くだけで、かなり違った文章になると思います。

小説 推理系について

ただ単に推理と言っても、色々な種類があります。

- ・ 刑事（警察）の中に入って、事件を捜査する。
- ・ 学校内で、不可解な事件を解く。
- ・ ただ単に、個人で探偵をやっていたり、探偵団を結成したりする。

このほかにも、色々な種類があると思うのですが、自分が「書きたい」「書きやすそうだ」「得意分野だ」と思ったものを、選ぶことです。当然のことながら、自分に合わないジャンルの小説は執筆意欲がうせたり、マンネリ化をしたりします。自分のペースを保っていくことが大切です。

次は執筆するときの注意です。

普通は、一人称・三人称どちらでも構わないと思います。より主人公（探偵）のキャラを強調したいんだったら一人称、多面的に物事を考える場面がある時は三人称が適切です。また、探偵が一人ではなく、探偵団のような感じの場合は三人称に入ります。

次に、事件についてです。

事件ですが、簡単に解けるようだといけません。主人公が、悩み考える場面、推理の途中でトラブルが発生する場面が必要です。また、事件には複雑性が必要です。ただ単に殺人事件が起こっただけでは面白味が足りません。その為には、「死体が移動している」「近くに落ちていた血の付いたナイフの血液のDNAが、被害者のものと一致しない」などの事件に一工夫が必要です。

また事件の犯人は、主人公、関係者、被害者、目撃者などと全く関係のない人物が出てきてしまつては、推理小説の醍醐味がありません。予想外の展開が必要です。つまり、「読者をだます」ことが必要なのです。「えっ？ この人物はあり得ない！」と言うことです。

・読者を最後まで引き込む！

そして、事件の全貌が明らかになり、犯人が分かった後でも、その犯人が逃走したり、主人公たちに攻撃したりと、まだまだ読者を最後まで飽きさせないようにする工夫が必要です。トリックをうまく組み込むことが大切なのです。

そして事件の本当の真相が解明されるときは注意点です。

ここでは、主人公が事件のことについて長々と語っていると、読者も読むのが嫌になってしまいます。なので、犯人を捕まえながら、事件の内容を端的に説明することが大切です。もしも、事件の真相を長々と語る場面がでてしまうのなら、それなりに読者を「あつ」と驚かせるトリックが、またまた必要になってきます。

つまり推理小説では、「読者を最後までひきつけながら、うまくだまして意表を突く」ことが一番必要です。

小説 恋愛・学園系について

・それぞれのジャンルの良さ

この二つのジャンルは、若干推理とかぶるかもしれませんが。前にも記述しました通り、「学園で探偵が活躍する」パターンの小説は、たくさんありますから。ジャンルがかぶるのは仕方ないことですが、かぶった時に気を付けなければいけないのが、両方のジャンルの良さを出すことです。ジャンルがかぶっているからと言って、逆に小説の質が下がってしまつては、元も子ありません。気を付けなければいけないのはそこです。

本題に入ります。

この二つのジャンルは、基本一人称です。が、恋愛などは登場人物の心の葛藤・変化などを詳しくあらわさなければならぬため、連載の場合各話ごとに一人称の語り手を変えることも可能です。そうした場合、読む人の頭が混乱してしまうかもしれません。そこに注意しないと、その方法をとると小説自体がダメになります。

結局、一番大切なのは登場人物の心の変化です。僕は恋愛系にあまり詳しくないのですが、登場人物の心を全く明かさなまま告白……なんて展開にしてしまつたら、きつと読者の脳裏には疑問符「？」が並んでしまうことになります。この場合は、「どういう経緯で告白したのか」「告白されたほうは、告白したほうのことをどう思っていたのか」を明らかにする必要があります。そうしないと、読者がちつとも面白がってくれません。

さらに、学園系では問題児、恋愛系ではライバルの存在も欠かせません。邪魔な存在がいることによって、読者を「どうなるんだろっ？」次の話も読むか」と思わせることができます。

展開的には←（例、学園系）

二人の仲の良いコンビが修学旅行で、一緒の行動班になり、さらに一緒の部屋にもなる

これが最初の場面の設定です。この場面では、二人の「嬉しい」と思う気持ちをしっかり表し、読者の共感を得ます。そして、「この修学旅行は、いい感じになるのではないか」と読者に思わせておいて……！

美しい海を見て、旅館でも楽しく過ごす

→これはないでしょう。

大切なのは、心の葛藤です。ここでは、楽しい雰囲気は出ますが、読んでいるほうはちっともドキドキしません。そこで……。

同じ行動班に女王様のような女子と、同じ部屋にガキ大将集団が入ってくる

これだと、主人公たちをピンチに陥れることができてGoodです。読者も緊張しますよね。

恋愛系だって同じです。

主人公に、好きな人ができる

← 主人公が告白する前に、好きな人は付き合ってしまう

← 別に好きな人ができて、心を痛める……

すいません。書いたことないんで、こんなベタな設定しかできな

くて。

とにかく、ライバルキャラの存在と登場人物の心の葛藤、それに主人公の危機は必要不可欠です。これさえ組み入れれば、文章力は多少劣っていても読者を楽しませることは十分可能だと思います。

小説 SF系について

・科学的知識

SFのジャンルを書くときは、まずは下調べが必要不可欠になります。

例えば、「時間旅行^{タイムトラベル}」と言う題材で小説を書くことにします。それには、「なぜ、時間旅行は現代の科学でできないのか」「時間旅行をするには、どのような条件が必要なのか」と言う理屈が必要です。まずは、あわてず騒がず、基礎知識を身に着けることから始めましょう。

凄腕の博士が「できたぞ、これがタイムマシンじゃ！」と、タイムマシンを作って見せびらかしたとします。単に小説の面白さだけを求めるのなら必要ないかもしれませんが、ここで読者はたいてい「へえ〜。で、どうやって作ったの？」という気持ちになります。僕だってそうです。ここで答えられない場合、その小説は下準備もなしに書いたのも同然です。これは、前述の「理屈を作る」というのと同じようなことです。

では、本題に入ります。

SFには、色々なキーワードが浮かびますね。未来、発明などなど……。

たいていこのジャンルの小説は、不思議な世界観のものが多いです。それもファンタジーとは一味違ったもの。いずれにせよ、「読者が引き込まれそうな世界観」を醸し出すことは大切です。

例えば、主人公たちがタイム・ホール（あるという設定で）に引き込まれた場面。

僕たちは不思議な雰囲気の穴の中に引き込まれた。

この「不思議な雰囲気」とは、果たしてどんなものを指さすのでしょうか？ 幻想的？ それとも魅力的？ はたまた、近未来的？ このほかにも、たくさん場面が連想できますね。それで読者は混乱してしまいます。作者には想像がついても、読者に理解してもらえなければ意味がないですから。

僕たちは、突如出現し空間を捻じ曲げるような、強大な力を持った穴に引き込まれた。あまりに唐突だったため、僕はその穴の中を転がり続けることしかできなかった。

かろうじて目に映した光景は、なんとも不思議な光沢を放つ光の壁。その光たちはまばゆいほどの光を放ち、折れ曲がりたりゆがんだりしながら僕たちを包んでいる。それは、幻想的とはいい難く、近未来の大都会と言った感じの華やかな輝きもなく、ただ魅力的に、しかし不自然な形で不気味に輝く。

分かりにくいとは思いますが、丁寧に説明するとこんなに長くなります。（前にもありましたが）

・トラブル

SFには、よく科学者や発明家などが失敗して、周りを巻き込んでしまうというストーリーがたくさんあります。特に、「科学者がタイムマシンを発明し、それが間違って誤作動してしまい大昔（または遠い未来）に飛ばされてしまう」というストーリーは。まあ、物語の設定上こうなってしまうのは仕方ないですが、この「トラブル」を物語に組み込むうえで大きな注意点があります。

それは、ジャンルがそれてしまうことです。

例えば、タイムマシンで原始時代に飛ばされたとしましょう。それで、マンモスと戦う、という設定を入れるとしましょう。結構な冒険的ストーリーになってきてしまいますね。研究所で爆発が起きて、異性の人を救って、恋に落ちたとしましょう。完全な恋愛ストーリーになってしまいますね。

このように、あくまで純SFにこだわる必要はありませんが、「この小説はSFなんだ」ということを常に踏まえて書く必要があります。

ここで、SFの噺とは関係ありませんが、かぶりやすいジャンルとジャンルを書いておきたいと思います。心当たりのある人、参考にしてください。

・ファンタジーと恋愛 ついつい、ファンタジーのつもりが恋愛系に落ちてしまいがちです。

・学園と恋愛 これも仕方のないことですが、恋愛なら恋愛、学園なら学園の区別をしっかりとつけておけば、これはなくなるはずです。

・推理と学園 特に、探偵が子供の場合、注意が必要です。

・SFとファンタジー 前述のとおり、SF作品に組み込んだ設定により、なる危険性があります。

・ファンタジーと冒険 よく「冒険ファンタジー」と言われますが、魔法を使うのならファンタジー固定でいいと思います。

・学園とファンタジー 「学校で魔法を習う」という設定の場合、注意が必要です。

思いつくだけではこれくらいです。「プロットをしっかりすれば、ジャンルがかぶることはなくなってくる」ことは、すべてのジャンルに共通することです。

小説 ホラー・コメディー系について

一般的に（これは僕だけかもしれないのですが）ホラー・コメディー系のジャンルの小説は、読む人の心の変化を作者が楽しめるようなものでないと、成り立たない気がします。ただ「適当に書いておけばいいや」。こんな風に書いていると、笑ってほしかったところでも笑ってもらえず、ホラーでも「え？」と言う終わり方になってしまう恐れがあります。小説を書くならみんなそうですが、この二つのジャンルは特に、読者を作品の中に引き込むことを前提とした、しっかりした構成が必要な気がします。

・ホラー 不気味な雰囲気

まずはホラーについてです。

ホラーは、当たり前ですが「読者を恐怖に陥れる」ことが第一です。その為には、前述のとおり構成をしっかり練ることも大事ですが、やはり表現の工夫も大事かもしれません。

例えばこの表現。

・その血みどろの床を見て、僕は怖くなった。

この、「怖くなった」と言う表現は、普通すぎてつまらないですね。そこで……。

・その血みどろの床を見て、僕の背筋が凍りついた。

「怖くなった」と言う表現を、「背筋が凍りついた」と言い換えています。これで随分変わっているでしょう？

ほかにも「怖くなった」の表現を言い換えると、「ゾツとした」「急に寒気が走った」なども有効かと思います。ただし「ゾツ」と言うのは擬音語なので、あまり使いすぎるのも感心しません。これはすべての小説に限ることなのですが、擬音語、擬声語、擬態語を多用すると、リズム感が悪くなりがちです。あまり使わないことをお勧めします。

・コメディー 明るい雰囲気

コメディーは、やはり「笑い」が一番です。読者を完全にこちらのリズムに乗せて、喜ばせる……決して簡単なことではありません。コメディーには、特別な仕掛けはいらないと思います。普通にワンパターンでも、読者を大笑いさせることは不可能ではないです。

ポイントは、大きく分けて二つあります。

一つ目は、主人公が出来損ないであること。博士と言っておきながら、実験で爆発ばかり起こす。テストではいつも最下位。いつも天然ボケでみんなに笑われる。こんな感じの人が適任だと思います。いつも失敗ばかりで、その失敗が馬鹿らしいものであったので読者に笑ってもらえる。これが一つの執筆法ですね。

もう一つは、主人公が出来損ないではなく、優秀であることです。いつもは優秀で、ボケなど滅多にしない主人公が、ありえないような失敗をして読者の笑いを誘う。その時に、主人公がいたって平然であったり、あるいはものすごく焦っていたりと、極端な心情の変化を作ると、より一層の「笑い」が期待できますね。

大事なのは、「失敗」と「心情」ですね。

もちろん、ただただ主人公を失敗に陥れて読者を笑わせるのもいいですが、それだけでは「ふん。それで？」と思う読者も少なくはないはず。なので、何か出来事が起こった時に、登場人物たちがど

んな心情でいたのか。これは、ホラーにも関係することです。

表現 言語知識について

小説は、言葉の世界です。その中で生き残るためには、まず基礎的なことから始まるでしょう。並の力量を目指すため、ひいては多くの人に楽しんでもらえる小説を書くには、まずは努力の下積みから始まります。

・辞書や新聞、プロの名作を読む！

言語知識を広げるためには、これが一番です。よく、執筆中に「あれ、この言葉は適切かな？」「この言葉の意味はなんだろう？」「と思い、皆さんは辞書を開くでしょう。その時に、その言葉と似た意味の言葉も調べると、より言葉の知識が広がりますよ。

例えば、「まぶしい」という言葉を調べたとします。その意味の欄をよく見てみましょう。僕の辞書には、「光の刺激が強くて正視しにくい。まばゆい」とありました。そこで今度は、「まばゆい」という言葉を調べることにします。すると、「まぶしい」と似たような意味が載っていることでしょう。この時点で、「まぶしい」という言葉を、さらに二種類の言葉で言い換えることができるはずす。

例文 その光はすごくまぶしかった。

→を言い換えると……。

- ・その光はすごくまばゆかった。
- ・その光は正視できないほど強かった。

そうやって、言葉の幅を広げていくのです。国語の授業ではありませんが、これはとても重要なことですね。

「じゃ、言葉の幅を広げることと面白い小説を書くことと、どう関

係があるのさ」

今、こう思った人も少なからずいると思います。ズバリお答えしますと、それは地の文を書くうえですごく役立ちます。

例えば、同じ文章に「まぶしい」という言葉が何度も出てくると、テンポが悪いでしょう。その時に、「まぶしい」という言葉を適切な言葉で言い換えることができれば、テンポの良さを保つことができますよ。

・強調したい表現

これは主に冒険系（ことに魔法系）によくあることです。

例えば、魔法で生み出した炎のすさまじさを書くこととします。でも、「情景描写の文が苦手！」「何を書けばいいのかわからない！」「という人も少なくないと思います。大丈夫です。僕も下手ですから。

強調したいところは、それなりに詳しく書けばいいんです。何を書けばいいかと言うと、

- ・色
- ・その効果範囲（ここでは炎）
- ・何か、ほかのものに例えたとしたら
- ・大きさ、高さ
- ・その威力（どんなものを破壊できるか、人はどうなるか）

これは僕が思いつくだけです。ほかにもたくさんあるかと思っています。これ以外でも、自分で「書くべきこと」をたくさん探してみてください。これは、僕が知りたいくらいのことですが。

上の5つの条件を組み込んで「炎の激しさ」を書くところになります。

辺りはすぐに紅に染まり、昼間だというのに夕方のような気がし

た。紅の獣は見る見るうちに広がり、街のど真ん中に巨大な隕石が出現したかのようにだった。炎は大口を開け、町全体を飲み込もうとしているかのようで、すでに高層ビルと同程度の高さまで膨れ上がっている。獣にのまれた建物はすぐに跡形もなく崩れ去り、燃え尽きた後の建物は廃墟に等しく、寂しさと炎の威力の強さを物語っていた。

どうでしょうか？ 文章力に乏しい僕はこれくらいの文しか書けません、皆さんはもっと書けるはずです。上の文は、「炎」という言葉を「紅の獣」、効果範囲の広さを「巨大な隕石」、「炎で燃えた建物」のことは「獣にのまれた建物」と言い換えています。比喻はたくさん使えば使うほど、いいかもしれません。かといって、比喻を使いすぎて何が何だか分からなくなり、混乱してしまうと逆効果です。ほどほどにしましょう。

・登場人物の紹介

小説では、初めて出てくる登場人物の容姿を、地の文で紹介することが多々あります。

「でも、それってどんなことを書けばいいの？」

大丈夫です。上と同じように書いていけば問題なしです。

・髪型、髪の色

・目の大きさ

・顔の形

・全体的な顔の表情（元気がない感じ、やる気にあふれている感じ、神秘的で「不思議ちゃん」という感じなどなど）

・体の太さ（細身か、太っているか）

・足の長さ

・マントとか普段と変わった服装や装備を身に着けているのなら、それも

これに当てはめて書いていけば簡単です。

もちろんその時には、文末が「た」で終わることの連続、体言止めの使い過ぎ、同じ表現の使い過ぎ、比喩の使い過ぎには注意してください。

表現 いけない表現・いい表現

それでは、僕が最近よく見るような文の例を出します。

・文末

博士は機械のような装置を取り出した。僕はそれを興味深げに見つめた。そして博士は、その変な機械のような装置を起動させた。すると、辺りの景色が一瞬にして変化した。

この四つの文は、すべて文末が「た」で終わっています。これだと、リズムが悪いですね。そこで、二番目と四番目の文の文末を「る」にしてみましょう。すると……。

博士は機械のような装置を取り出した。僕はそれを興味深げに見つめる。そして博士は、その変な機械のような装置を起動させた。すると、辺りの景色が一瞬にして変化する。

これでも、ちょっとリズムが悪いですね。

この場合、あえて三番目の文の文末だけを「る」で終わらせてみるのもいいですし、一番目の文末は「取り出した」ではなく、「取り出す」でもOKです。これにも、前述の言語知識の大切さが影響してきます。小説を書くときは、一本調子にならないように常にアタマを柔らかく保つことが重要なのです。

・「。」の有無

この四つの文は、すべて文末が「た」で終わっています。これだと、リズムが悪いですね。そこで、二番目と四番目の文の文末を「る」にしてみましょう。すると……。

はい。→の文を見てお気づきの方もいるでしょう。さっきの文の使い回しです。

この文の「すると……」の部分に注目してください。これが普通の力ギかつこの最後ならば、「。」をつけないことは、皆さんお分かりですよ。しかし、これが地の文である時に、「。」をつけないと――。

これは、文法的にちょっとおかしいと僕は思います。よく、プロの作品にも地の文の「……」や「――」の後に「。」がついていないケースを見かけるのですが。

この場合は、迷ったらずはつけておいて損はないと思います。そしてそれでもまだ納得がいかない場合には読者様に感想を依頼し、その意見に応じて有無を考えればいいと思います。基本的な文法ができていないと、読む人も不快に思わせてしまう可能性があります。

・接続語の使い過ぎ

博士は僕に、なんだか怪しい薬を、フラスコの中に入れるように命じた。それに、僕はしぶしぶ答える。そして、僕はフラスコの中をまじまじと見つめた。すると、もくもくと煙が上がってきた。しかし、すぐに煙がやんでしまう。

→の文では、やたら接続語を使っている感があります。これは僕の文章にもありがちなことなのですが、やはり接続語の使い過ぎも文自体のリズムを崩します。

上の文の場合、「それに」と「そして」、「すると」は無くても別に文自体に悪影響は及ぼしません。こういうテンポを乱す原因になってしまう接続語の使い過ぎ、誤字・脱字、基本的な文法のミス、文末が「た」ばかりというのは、きちんと読み直すことによって格段に減るはずです。いい小説とは、まずはこの基本的なことから始

まるのではないでしょうか？

・カギかつこ越しにつながっている文

あわてて僕は

「おい、何やっているんだ！」
と言った。

この文は、別に文法的に間違っているわけではありません。しかし、すごく見にくいですね。こういう場合は、あえて改行をせずに……。

あわてて僕は「おい、何やっているんだ！」と言った。

→でいいと思います。この文は、「あわてて僕は」と、「言った。」が、カギかつこ越しにつながっていますね。その文章に会話文が多いなら、時々これを取り入れてもいいとは思いますが、かといって使いすぎると、逆に見にくくなるのでやめましょう。

また、この表現方法が気に食わない人は、こうしてもいいかもしれません。

あわてて僕はこう言った。

「おい、何やっているんだ！」

「おい、何やっているんだ！」

その状況を目の当たりにした僕は、あわててこう言った。

そうです。表現をワンパターンにせず、変えていくのです。

これも言語知識が重要になってきます。執筆はいつも柔軟性を保つことが大切なのです。

・多数の人が同時に言う言葉

「よし、こうなったら作戦Bで行こう。分かったな？」

「「「はい！！！」」」

この「はい」の部分は、多数の人が同時に発言していることを表すでしょう。しかし、これは文法的にもかなりおかしいですし、その上見にくいです。さらに「！」の連続も見にくいです。

『はい！』

いつそのこと→でもいいのではないのでしょうか。「！」も、多くとも二個以内くらいにとどめておきたいところです。

小説は、読みやすさを考えて書くと、よりよくなっていきますよ。

表現 一人称と三人称

・三人称

前にもお話ししましたが、三人称は基本ファンタジーや冒険には用いられません。様々な理由が挙げられますが、強いて言うなら「情景描写が大切なジャンルなのに、情景・状況描写がしにくいから」だと思います。無論、一人称でも情景描写はできますが、そこはより詳しく書ける三人称のほうが適切でしょう。

・情景描写

情景描写は、すべてのジャンルに置いて必要不可欠な、小説家を目指す人にとつてとても重要なこととして、すべての人に知っておいてほしいです。では、どんな時に出すのでしょうか……？

この答えは、主に場面・場所・状況が変わった時、または説明の時です。旅がメインの冒険の話では、新しい場所についたとき、またはバトルシーンのときなどに重宝されます。

新しい場所についたとき、「そこはとても古風な街並みだった」だけでは、読者に伝わらないですね。大事なのは、

- ・ 比喻表現をふんだんに用いること（ちなみに僕もできていません）
- ・ そこにはどんなもの（建物、自然物、人）があるのかを書くこと
- ・ 全体的に、どんな雰囲気が漂っているのかを書くこと
- ・ この光景を見た登場人物はどのように思ったかを書くこと

僕が考え付く限りではこれくらいですが、もっとたくさんあります。レベルアップを目指す人は、これについても調べてみるというかもしれませんね。

比喻表現では、例えば生き物でないものを生き物に例えたりすると、いいかもしれませんよ。

そして比喻表現でもう一つ肝心なことがあります。それは「」のように「」の有無です。

例文

・その大木は、まるで偉大なる神様のように、堂々とそびえ立っていた。

・その大木のそびえ立つ姿、それは偉大なる神様だった。

上の二つの文を比べてください。

前者は「」のように」という言葉が使われていますが、後者は「だった」と言い切り、強いイメージを与えますね。このように、「ように」の有無も情景描写を書くときに、重要なポイントとなります。

決して「」のように」を使うことが悪いわけではありません。むしろ言い切り続けると、読者に堅苦しい印象を与えてしまう恐れがあります。

・一人称

一人称は、主に登場人物の心情を表現するときに使われます。三人称とごちゃ混ぜにならないように注意しなければなりません。では、次の文を見比べてみてください。

例文

・だから、俺はやるだけ無駄だと言ったんだ。

・だからやるだけ無駄だと言ったんだ、俺は。

どちらのほうがしっくりきますか……？

僕は後者を取りますかね。もちろん、前者も悪いわけではありません。ただ、「文章がマンネリしていて、打開策が見えない」と言うときには、あえて文の中の語の順番を入れ替えるのも、読者にいい印象を与えられるかもしれませんね。逆効果の可能性も否定できませんが。

簡単に言えば「俺は〴〵した。」ではなく、「〴〵した、俺は。」と入れ替えることによって、読者にいい印象を与えるかもしれないということです。

・会話文

よく、プロ作家でも会話文を多用し、地の文をほとんど使わない人もいますが、それだと「面白い」と思わせるのと同時に、「読みにくい」と思われてしまうかもしれません。では、またまた例文。

例文（この場合、雄太と良輔の会話）

「なあ良輔」

「なんだ」

「俺さあ、クラスを変えたいんだよね」

「へえ、それはどういうことだ？」

「つまりさ、今のクラスはいじめや争いやトラブルなども無くて、平和じゃん。学力・体力も平均的でさ」

「それならそれで俺はいいと思う。世の中、平和が一番だ」

「でもさ、それってつまらなくないか？　その中で生活していて、面白いか？」

「……面白くないな。普通すぎて」

会話文の連続です。これは、雄太から先にしゃべりだしています。が、途中からどちらが話しているのが分からなくなってきました。でしたか？　これは二人の会話ですからまだしも、これが三人、四人、五人……などかなり大人数の会話だと、読者も混乱し、ついには話の流れすらわからなくなっていくます。では、上の文を改稿した文をどうぞ。

「なあ良輔」

突然雄太が話し始めた。

「なんだ」

「俺さあ、クラスを変えたいんだよね」

雄太が言った。

「へえ、それはどういうことだ？」

良輔が疑問を投げかける。

「つまりさ、今のクラスはいじめや争いやトラブルなども無くて、平和じゃん。学力・体力も平均的でさ」

「それならそれで俺はいいと思う。世の中、平和が一番だ」

良輔が言った。

「でもさ、それってつまらなくないか？　その中で生活していて、面白いかな？」

雄太は問い詰めていく。

「……面白くないな。普通すぎて」

これは、ところどころに「〜」が言った。「〜」が疑問を投げかけた。「〜」などの地の文を入れたものです。しかし、これはワンパターンなうえ、テンポも悪いですね。

そこで、地の文で登場人物の細かい動作や、心情などを組み込んでいきましょう。すると、いい文章が出来上がりますよ。

〜例外〜

「なあ良輔」突然雄太が話し出した。

→は文法的好かしい感じがします。ときどき見かけますが、読者に悪い印象を与えかねません。テンポが悪いゆえに。

ご注意ください。

「サクッと読めて、内容も濃い」 蒼鳥先生（前書き）

これから、ネタバレが多発してきます。ご注意ください。

「サクツと読めて、内容も濃い」 蒼鳥先生

では、今回から応用編と言うことで、「小説家になろう」諸先生方独自の書き方を分析し、役立てていただきたいなと思います。

では、記念すべき一人目は……蒼鳥先生です！

・読者に読みやすい文章

この蒼鳥先生の作品「光翼のリベンジャー」は、すごく読みやすい作品です。読了時間の割にはすぐ読み進められますし、読んでいて脳内が複雑になりません。

では、なぜ読みやすいのか……？

ずばり、ストーリーが矛盾なく進んでいるからだ、というところにあると思います。そのため、複雑怪奇な場面がほとんど出てこないうえ、「あれ？　ここなんだっけ？」などと言う風に立ち止まらずに進んでいくことができます。

ストーリーを矛盾なく進める、と言うことは、簡単そうに見えて意外と難しいものです。特に数々のバトルや冒険の目的、独特の世界観などを醸し出すファンタジーや、登場人物たちの複雑な関係が重要視される恋愛などは、書いているうちに矛盾が出やすいです。無論、連載小説である場合の話ですが。

しかし、この「光翼のリベンジャー」は、それらのジャンルに近いなながらもそういうことはありません。それもやはり、蒼鳥先生が構成をしっかりとし、物語の土台がしっかり作れているからです。

ではその蒼鳥先生は、どのような手順で小説を書いているのでしょうか？

蒼鳥先生はまず、世界観や主人公の設定を決めるそうです。そしてその次に重要人物を二人ほど決め、各話の構成に入っていく、という流れで書いておられるようです。

世界観から入り、主人公・重要人物の設定に入る、という流れは僕も使っております。なのに僕のほうが力量が劣る。何故でしょうか？（ｗｗ）

でもこれは正解だとは思います。登場人物から決めたほうが、書きやすくなりそうですしね。

・面白さの秘訣

ところで皆さん。小説を読んでいて、読んでいる途中で飽きたことはありませんか？

僕もよくあります。しかし！

この作品にはそんなことはありません。実際、僕も最後まで楽しめました。

もともと、この作品はライトノベル感覚で楽しめるようですが。しかし、これほどストーリーがサクサク進み、テンポのいい作品と言うのは、説得力や面白さに欠けることが多いです。

では、この作品はほかの作品と何が違うのか……？

ずばり、この作品のジャンルは学園ですが、バトル・恋愛などの要素も詰まっています。普通、複数のジャンルが混じった作品は、それぞれの要素が良い効果を発揮していないと、面白みがありません。さらに「学園」なら学園の要素が大部分を占めていないと、学園である意味がありません。

この作品はそうならないように、いくつかの工夫がしてあります。まず、それぞれのジャンルがちょうどいい存在感を発揮しています。

バーサーカーの俺は、楽しんでいるかのように風弾と地面のわずかな隙間にスライディングのように滑り込み、刀になっているブレイカーの腹で威力を殺さずに上へ軌道修正。

そのまま体を捻りバック宙をし、その力で流れるように風弾をやつのほうに反転させた。（本文より）

→のバトル描写を読んでもわかるように、思わず胸を躍らせてしまうようなバトルシーンですね。バトル要素はばっちりです。読者を引き付けられる文（特に描写の文）があると、作品をより楽しんでもらえます。

「わかってるわよ。……全く、これも全部あんたのせいなんだからねっ」

「なんでだよ？ 確かに寝坊したのは悪かったが、凜華が俺をおいて先に行けばよかったじゃないか」

実際、そうすれば俺はともかく、凜華はこんな急がなくてすんだはずだ。

「そ、そんなことできるわけじゃない」

「……なんで顔赤いの？」

「う、うるさい！ 早く行く！ これは命令よ！」

「お、おう」

……命令命令って。（本文より）

このように恋愛やコメディ調の面白さもあります。バトルも十分面白いのに、それにコメディ調のリズム感や恋愛のほほえましさ加わると、？でも「面白くない」なんて言えませんか。ここまでの面白さは、やはりバトルでも、コメディー、恋愛でも読者をひきつけ、それぞれのジャンルの良さを引き出せる蒼鳥先生の記事力にあります。

また、この作品は学園生活がベースになっているので、これでジャンルが学園だ、というのも納得がいきますよね。

蒼鳥先生、ありがとうございました！

「読者に考えさせる作品」 克己 残心先生

では、応用編二作目。というか二人目です。

二人目の先生は…… 克己 残心先生です！

克己先生の評価すべき点は、まず読了時間が800分を超える作品を完結させていることです。これは、並の根性と意志では到底成し遂げられません。それだけで、小説に対する執念が伝わってきます。

しかし、長ければいいという問題ではありません。たらたら長いだけの文は、テンポが悪いうえに読者を困らせてしまいます。克己先生は、かなり高度な技術を持ってきて、最後まで読者をひきつけています。

・読者に考えさせる文

克己先生は「我が神を求め」という読了時間800分超の作品を見事に完結させました。この作品、ただのファンタジーとは違う設定が施されているため、楽しめます。

まず、ファンタジーは異世界トリップが多いだけに、この作品は現実世界を舞台にして作られています。こうすることによって読者の共感を得、最後まで飽きさせないことができます。

それと、この作品の主人公たちは旅に出ますが、旅に出る理由も深く、読者も思わず考えてしまいます。題名の通り、神はいるのか、などという宗教的な難しく深い文章ですが、読み進めていくうちにだんだんと理解できるように、僕は感じました。ここまでの文章は、人並み以上の文章力を用いないと書けません。

そしてこの作品は、ファンタジーにありがちなバトルは控えめで、主人公たちの旅重視の作品です。もちろん、バトル描写もうまいのですが、旅先での様々な人物との出会いや旅の苦難などがよく描か

れ、小説として素晴らしいです。

エディ達はダルタニアン^{unc}の言葉通りに、五ヤード程間合いを取った。後顧の憂い^{unc}が無くなったダルタニアンは、男に再び向き直る。命を懸けたやり取りなのだ。真剣なものであればあるほど、神妙に執り行なわなければならない。二人は一步、また一步と下がり、六ヤード程の間合いを取る。レイピアを目の前に立て、そのまま切っ先を下げて相手の顔に向け合う。それが決闘開始の合図だった。

ダルタニアンは一気に間合いを詰める。男は合わせて剣を突き出す。ダルタニアンは切っ先を絡め、鏢迫り合いに持ち込む。二人は同時に一步退く。男は飛び出し、ダルタニアンの心臓に向け突き出した。紙一重でかわしたダルタニアン。そのまま男の太腿に切っ先を突き刺す。男は小さく呻いた。しかし、それ以上は怯まない。男は手首を返す。半身になっていたダルタニアンに、しなった切っ先が襲いかかる。ダルタニアンは左手の甲を犠牲にした。苦痛に表情を歪めながらも、ダルタニアンは左手から剣を抜いて間合いを取り直す。（本文より）

→のようにバトル描写も、緊張感をうまく醸し出していてうまいのですが、逆に（僕の作品のように）バトル描写を連続していると読者が飽きてしまうかもしれません。この作品は、そういうところにも工夫がこなされているのだと思います。

では、そんな克己 残心先生はどのようにして小説を書いているのでしょうか？

先生によると、まずは構想を膨らましていき、「くる！」というシーンが浮かんだら細かいプロットに入るそうです。ただ、プロットは成文化しないこともあるのだとか。

確かに僕もそういうことはあります。これは本物の文章ではない

ので、プロットは成文化しなくても、自分が理解できればそれでいいのではないだろうか。

・ 比喩表現等、地の文全体のうまさ

なんといつても、克己 残心先生は地の文がうまいです。

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

ここではカーフェイの口ぶりのことを「小川のせせらぎ」に例えています。これは相当な言語知識か、例えばがすぐに浮かぶ柔軟な頭脳が必要です。ついついここは普通の人が書いたら「緩やかだ」だけにとどめてしまいそうですが、克己先生はそんなところも素晴らしいです。

「読み手の意表を突く」　ここプロ先生

さて、このコーナーもついに三回目まで来てしまいました。今回は、ここプロ先生について紹介していきたいと思います。

前に、「読み手の意表を突いたほうがよい」ということを述べたと思うのですが、まさにここプロ先生は、それを得意分野としています。

もう予想はついていると思いますが、ここプロ先生は推理小説（ことにライアーゲーム・カイジ系）を中心に書かれていらっしゃると思います。この分野は、ただ文章をたらたら書くだけでは、たしかに面白味はあると思うのですが、一本調子になってしまいかねません。そこで、「読み手の意表を突く」ことが重要になってくるわけです。

・読み手の意表を突くためには
では、どうしたらいいのでしょうか？

一つは、主人公の心理を忠実に、細かく表現することです。つまり、心理描写を丁寧な、ということですね。

これは難しいですが、三人称より一人称のほうが若干やりやすさがあります。登場人物が、今何を思っ、何を考えて、何を感じているのか。それを丁寧に、比喻なども用いるとよりいい文章になります。

そしてもう一つ。それは読者を「ああこの続きはこうなるな」と思いこませてしまうことです。読者を思い込ませるということは、とっても大変ですが、ここプロ先生はこれをどうしているのでしょうか？

ここプロ先生は、主人公をぎりぎりまで不利な状況に陥らせてい

ます。主人公をピンチにしなくても、主人公に無理難題を押し付けたりと、一本調子にならないように、工夫が凝らしてあります。ですから、面白いと感ずるわけですね。

そして大切なのは、そう思い込ませておいてからのオチです。起承転結の、「転」あるいは「結」の部分にかかるわけです。特に、読者をだます場面は、より一層丁寧で何度も添削を繰り返したプロットと、誤字脱字の見直しはもちろん、会話文、心理描写にも注意して書かなければいけません。物語のヤマ場になるわけですから。

では、ここプロ先生はどのようにして小説を書いているのでしょうか？

ここプロ先生は、まず設定を書きだし、そこにストーリーを肉付けしていき、各話で何が起こるか、見せ場をどこにするかを決めるそうです。最後に、設定・キャラクター・ストーリーに矛盾がないか見直し、表現のチェックを行って完成させるそうです。

それにしても……見事です。構成の慎重さと丁寧さ、さらに矛盾がないかしっかり見直す。簡単そうなことですが、できていない人が（僕を含め）割とたくさんいます。それをしっかりできているということが素晴らしいです。

そして本人も、「読み手を騙す」ことには重点を置いている、と言うことです。それだけ強いこだわりを持っているのですね。

「自分らしい」文章というのは必要かもしれませんね。何か一つのことに重点を置き、それに強いこだわりを持つて自分だけの、世界にたった一つだけしかない文章を書きあげる。基礎基本をしっかり踏まえたうえで自分だけの文章を書けば、小説の質もグーンと上がります。

・共著

ここプロ先生は、友人さんと一緒に小説を書いているそうです。詳しく言えば、ここプロ先生が構成を担当し、友人さんがライタ

ーとして、執筆していくという方法を取っているそうです。

これは正しいです。忙しくて時間が取れない場合はこの方法で執筆速度を上げることができますし、二人なら誤字脱字や表現のアドバースなどもできます。

ただし共著の欠点は、二人の息が合わない、先に進まないことです。逆に言えば、二人の仲がいいとすごく良い文章を書けるということです。ですから、このお二方は、かなり仲がいいのだという風に存じます。

執筆速度が遅く、自分の文章にしっくりこないあなた。ぜひ、息の合う友人を見つけて、共著を試してみては？

「リズム感の良さと説得力」 夙多史先生

さてさて、「応用編」も早くも4回目を迎えますね。今回は、夙多史先生です。

・コメディ調のテンポの良さ

夙多史先生は、おもにファンタジーを書いてらっしゃいます。やはり前述の先生方と同じように、「楽しめる要素の多さ」はありません。ファンタジーにはとても重要なことです。

ファンタジーは魔法、バトルなどはもちろん、笑いやほのぼのとした雰囲気の良いなども取り入れながら書きたいものです。夙多史先生もまた、これらの要素をふんだんに用いながら、小説を書いておられます。

中でも、コメディ調のテンポの良さは特筆に値されます。例えば、この文。

「ほうほう、なかなか立派なお屋敷に住んでらっしゃるようで」
ウロボロスはリビングに入るや否や、はち切れんばかりに大量の菓子類が詰め込まれたレジ袋二つをテーブルの上に置いた。

「パーティーでもするつもりかよ。それともお菓子が主食の家出少女かお前は」

遠慮の欠片も見せずソファに身投げした少女に呆れつつ、紘也はコンビニで買ったスポーツドリンクを一気に飲み干す。

「紘也くん紘也くん、テレビのリモコンを知らんかね？」

「なにいきなり全力で寛いでんだよ！ あんたの要件とやらをさっさと話せよ！」

「んなことは後だあ！ 早くリモコンを！ 早く！ でないと間に合わないよ！」

「……クッションの下だと思う」

なんかすごく切羽詰まった状態だったので紘也は仕方なく教えることにした。

「おー、あったあったありやした！ それでは早速ポチツとな！」
（「天井裏のウロボロス」本文より）

どうでしょうか？ 登場人物たちのほのぼのとした会話の中に、丁寧な地の文がうまくマッチしていて、リズム感の良さを出しています。僕も止まることなく読み進められました。

前に「くだけた表現」のお話をいたしましたが、このように会話文にうまく地の文を組み合わせることで、文章をくだかずに済みます。夙多史先生は、うまくリズム感の良さを引き出していますね。

・説得力

よく、リズム感がよく、苦も無く読み進められる作品は、説得力に欠けるようです。ですが、夙多史先生は、コメディ調のほのぼのとした雰囲気のところと丁寧な描写で読み手にインパクトを与えるところを分けて工夫されています。

燐光のような青白い輝きが、暗闇の中に円環を描いた。

円の内部に、同じ輝きの絵とも文字ともつかない幾何学的な紋様が浮かび上がる。光は遮られることなく拡散し、周囲の様子を照らしていく。

ひたすらに広い空間がそこにあった。一定間隔に誘導灯が埋められている長大な道路は、空港の滑走路である。それも長い間使用されていない寂れた雰囲気の廃空港だ。

光の円は地面に描かれており、その四方を四つの尖塔らしき構造物が囲んでいる。

滑走路には十人ほどの人間が円を中心に散らばっていた。彼らは一様に夜色のロープを纏い、フードを深く被っているため老若男女のどれにあたるのか判然としない。

魔術師。ここにいる者たちは、全員がそう呼ばれる存在である。
光の円——魔法陣の輝きが強さを増す。

魔術師の一人がフードを外した。男性だ。（「天井裏のウロボ
ロス」本文より）

さっきの文とのギャップ。分かりますでしょうか？

しかし素晴らしい描写で読み手にインパクトを与える文ながら、
短文の積み重ねで書かれているためテンポの良さもちゃんと出てい
ます。読み手を説得する描写・説明の文は、短文の積み重ねで書く
のが一番です。

せっかくですので、夙多史先生はバトル描写もうまいので、本人
お気に入りの文も載せさせていただきます。

キン！ 影刀で俺の日本刀が上向きに弾かれる。瞬間、女は左手
に？影？を集めて二本目の影刀を生成した。

——やばい！

左手の影刀が俺の腹を突く——その直前、俺はかろうじて身を振
って串刺しを避けた。横腹が浅く斬られ、痛撃が駆け巡り、血が流
れる。

「そんな防具を全部剥いだ格好なんてしてると、死んじゃうよ？」
右影刀の袈裟斬。俺は体を反らして回避する。

女は即座に影刀を反し、逆袈裟斬に振るってきた。それを日本刀
で捌く。

間髪いれず左影刀の刺突が来る。が、左手を刃に添えるようにし
て外させる。

一瞬の隙が女に生じる。無論、俺は逃さない。日本刀を握る手に
力を込め、横薙ぎに振るう。（「シャッフルワールド！」本文
より）

では、ここまでの文を書く夙多史先生はどのようにして小説を書

いていらつしゃるのでしょうか？

まず、薄ら世界観が浮かんできたら、登場人物を決めるそうです。ここは僕と同じなのですが。

性別・年齢・国籍・種族・容姿・職業・宗教・性格・知識・趣味・特技・好物・嫌物・能力・口調・口癖・履歴・家族・備考など（コピペですいません）、本編中で使わないことまで考えているそうです。構成の入念さがうかがえます。

そして、小説の内容よりも先にタイトルから決めるそうです。

思いついたタイトルから世界観が生まれ、キャラが生まれ、ストーリーが生まれていくといった具合になるそうです、これはちょっと意外ですね。

そして、当の本人も「テンポ」は意識しているそうです。流石ですね。

今回は長くなりました。

コピペばかりですいません。

「面白さとくだけない文章の両立」 ミミズ先生

さて、今回は前述の蒼鳥先生の紹介で、ミミズ先生を紹介させていただきます。

・キャラの個性

ミミズ先生は「天空の刻印師」というファンタジーを完結させました。

僕は正直言つて、ただの「異世界トリップ系」というのは、面白けれど文章がくだけ気味かな〜と思います。僕も異世界ものは書いているのですが、それとは違い現実世界の人間が異世界に行く、というのは根拠もないので設定が荒いと思います。

ですが、この作品はそんな違和感がなくて、面白い！

なぜかという、それはやはり登場人物の個性だと思います。簡潔に言えば、色の濃いキャラがいます。

「何だかよくわからないけど、ユウマのいた世界ってすごいんだね！ そのインター何とかをつかえば、街の人とも帝国の人とも友達になれるんだもんね」

「ユウマサンが先ほど広げられた本——あれが『次元の扉』を開くスイッチだったのです。よかったですね〜。異次元に行ける確率つて、一千万分の一しかないんですよ〜」

「あっそ」

「あれ？ 嬉しくないんですかあ？」（本文より）

上の文はセラフィというキャラのセリフ、下の文はアリエルとい

うキャラと主人公のユウマとの会話です。すごくほのぼのとした雰囲気漂っていますね。

それと、特にアリエルは話し方から個性を感じ取れます。このように、前にもお話しましたが、登場人物ごとに個性をはっきりさせる、というのはとても大切なことです。

・面白いのに、くだけない文章

よく、登場人物の話し方や性格にインパクトを強くしすぎると、だんだん文章がくだけていくように感じます。ましてや異世界トリップ系ならなおさらです。

面白さと文章の安定感との両立はとても大変です。多少文章は崩れてもいいから、面白さを追求するか、それとも文章の質で読み手を文章中に引き込んでいくか、とても迷いますよね。

ミミズ先生は、それをうまく両立しています。それは細かい描写にあります。

——コロサレル。

死の衝動が目前に迫り、悠真の心に異変が起こった。どくんと心臓が脈打ち、身体中を流れる血液が逆流する。（本文より）

殺されそうになった主人公のシーンです。「身体中を流れる血液が逆流する」という文で、主人公の体の異変を分かりやすく描写していますね。本格派の異世界トリップ系を書くうえで、身に着けておきたい技量です。もっとも、僕は全然ですが。

では、ミミズ先生流の小説の書き方を見てみましょう。

ミミズ先生はまず最初に原案を作り、それからプロットを作るそうです。プロットは主に冒頭・ラスト・ネタバレのタイミングを考えるそうです。要点を絞った、効率のいい構成ですね。

プロットが完成したら執筆していき、場合にに応じてしっかり設定

やプロットを見直すこともしているそうです。プロットの添削も欠かさずしているからこそ、しっかりした描写ができているんですね。

そして「天空の刻印師」を書くときにミミズ先生自身が重点を置いたことは、主人公が高校生なので高校生らしく書くことらしいです。途中でキャラが崩れないように工夫しているんですね。僕はやはり途中でキャラが崩れてしまいます。

ミミズ先生、本当にありがとうございました！

「情景描写の達人」 麒麟先生

さて、今回は麒麟先生を紹介したいと思います。

麒麟先生は「ウロボラス外伝1 竜の仮面」というファンタジーを書いていらつしやいます。ジャンルはファンタジーなのですが、ファンタジーと言われるとやはりどうしても、「主人公最強系・異世界トリップ系」を思い出してしまいますね。この小説はそのキーワードとは無縁ですが、異世界の物語です。

しかし、ファンタジーとはいろいろな要素が必要になってきますね。情景描写、戦闘描写、会話文、必要ならばコメディ要素なども入れなければなりません。麒麟先生はそのすべてにおいてすぐれています。が、その中でも麒麟先生的情景描写の文は、天下一品の深みがあります。

例えばこの文。

草原は血の海へと早変わりし、木々は力を失って薄く白い色へと成り代わる。（本文より）

これは、情景が変わりゆく草原と木々の文です。どちらも「早変わり」しているのですが、文の後半では「早変わりする」ではなく、「成り変わる」という文に変えて、テンポを補っています。ちょっとした工夫ですが、これが大切なんですよね。

さらに「白」ではなく「薄く白い色」と表現することにより、木々の力が失われていっていることが強調されています。深みがありますよね。

では次の文。

それは、風が吹かない洞窟にある湖でありながら、囁くような波

が打ち寄せているからかもしれない。（本文より）

「囁くような波」という比喻を使っています。情景が想像しやすいですね。情景描写は、比喻を効果的に使うことと、わざと遠まわしに表現すること。この二つがポイントかもしれませんね。もちろん、非力な僕のことですからよくわかりませんが。

・「幻獣」が主人公

「ウロボラス外伝1 竜の仮面」の主人公は、幻獣です。というよりは、登場するキャラの大半が幻獣です。この発想はなかなか思いつきませんよね。人間同士の物語に飽きた人がひきつけられるのももちろん、そうでない人も独特の世界観により、自然と物語の中に引き込まれます。発想の転換ですね。自分の小説のマンネリ化を感じた人は、「人間が小説のヒロインだ」という固定概念から抜け出すことも大切です。

では、その麒麟先生は、どのようにして小説を書いていられるのでしょうか？

かなりの文章力を持つ麒麟先生は、構成・添削を入念に何度も繰り返しているのかな、と思いきや……意外な返答が返ってきました。本人いわく、ひらめいたら、いきなり文章で書いている、と。これには僕も驚きました。プロットも何もないそうです。

でも、やはり全部書き終わった後の手直しは何度も書けるそうです。それでこそ、こんなに洗練され磨きに磨き抜かれた文章が生まれるのですね。僕の見限りでも、麒麟先生は改稿にかなり熱を入れていたようですから。

麒麟先生が「ウロボラス外伝1 竜の仮面」で重点を置いたことは、キャラごとの関係の交錯・幻獣や動物主人公による価値観の違いを出すことだそうです。確かに、個性的な幻獣キャラの扱いに重点を置くのもうなずけます。キャラの価値観も気にしていたんです

ね。こつこつ細かいところから、独特の世界観が生み出されるよう
です。

麒麟先生、ありがとうございました！

「矛盾の生じない面白さ」 蝉ノ河先生

今回は、蝉ノ河先生について紹介していききたいと思います。

蝉ノ河先生は、「悪魔と水平思考」という作品を完結させたほか、童話・ファンタジーなど幅広いジャンルで完成度の高い作品を作っておられる作家様です。

「悪魔と水平思考」は、どちらかという前に紹介したここプロ先生の作品と似通ったジャンルです。しかしながら、作品の印象としては全然違うような気がします。どちらも作品も面白いのですが。

・矛盾の生じない文章

ところで皆さんは、「水平思考」の問題を知っていますか？ 詳しくは蝉ノ河先生の作品を読むとよくわかるかとは思いますが、僕もつい半年前に知った言葉なんです。ネット上で何度か水平思考の問題と出会ったのですが、難しい……。

「悪魔と水平思考」は、主人公が命を懸けて水平思考の問題を解く、終始緊迫した展開の話です。それだけに読者が引き込まれ、水平思考の問題に「ああ」と納得してしまう部分もありますが、その分物語に矛盾が生じやすいです。それが、このジャンルの小説を書くときの難しさですね。

しかしながら、蝉ノ河先生のこの作品には矛盾が見当たりません。本人いわく「最低一時間くらいは間をあけて（理想は一日）、読み返している内容を修正する」だそうです。また、蝉ノ河先生自身も、水平思考クイズが成り立っているか、ということには重点を置いたそうです。ここまで入念に小説を書けるなんて、素晴らしいですね。

・テンポの良さ、面白さ

こういう作品は「スピード感がない」と思われがちですが、そんなことは全然ありません。矛盾のない文章がテンポの良さを生み出している感もありますが、うまくコメディ要素も取り入れているようです。

「じゃあ質問は6つか」

質問数を削るとは。大胆なわりに、心が狭い。

「お前、頭がないじゃないか」

ないとは失礼な。わたくしの頭は、わたくしがちゃんと持っているでしょう。この悪魔随一の美貌を持つわたくしに対して失礼千万です。

「確かに持つてるな。二重の意味で。ああ、ウィンクしないでいい」

ほほほ。照れなくとも結構。（「悪魔と水平思考」 本文より）

これを見てもわかる通り、この文章は力ギかつこの文が主人公のセリフ、地の文は“悪魔”のセリフであり、事実上会話文だけで構成されていることになります。しかし、無駄な地の文を削ってリズム感の良さを生み出しています。蝉ノ河先生は、このジャンルの性質を熟知しているのではないのでしょうか？

・描写の工夫

蝉ノ河先生の作品「20世紀イタリアのパン屋さん」では、時間の流れを「焼いたパンの個数」で表しています。なかなか思いつかないことですから、僕はただただ感心するばかりです。

また、この文章にも工夫があります。

花は色で彩られ、真実は嘘で彩られる。懸命に生きた彼女の旅立ちに、白いだけの真実で送り出すなんて、そんな寂しいことは出来ない。できる限りの花を添えよう。彼女が愛されていた事実には嘘はないのだから。（「童話 ―バケモノ庭園―」 本文より）

「死に際くらい嘘ついてもいいだろう」という意味合いを描写した文です。こういう言い回しができると、味わいのある文章ができるんでしょうね。

では、蝉ノ河先生はどのような順序で小説を書いているのでしょうか？

まず思いつくままに書き、それで出来た小説のストーリーを見て、いけそうだったら採用するそうです。本人いわく「ダメだったら全没」！ ずいぶん大胆ですね。

それから、出来たストーリーを面白くするために、キャラクターのセリフとか、描写を修正し、先ほども言ったとおり最低一時間くらいは間をあけて（理想は一日）、読み返していろいろ内容を修正するそうです。最後にチェックして完成、とのこと。

やはり修正やチェックを入念に行うことが一番重要なことなのかもしれません。

蝉ノ河先生、ご協力ありがとうございました！

「ファンタジー特有の世界観」 聖騎士先生

今回は、聖騎士先生のことについて紹介していきます。

聖騎士先生は、「恋の相手は魔王様!?」「ファンタジア」「Xanadu」聖騎士物語」などのファンタジー作品を主に書いておられます。しかもそのすべてが人気作品であり、まさしく「ファンタジーの達人」と呼んでも過言ではないほどの作者様です。

・世界観の書き方

ファンタジーはよく異世界が舞台になりますよね。僕も異世界（現実世界関係なし）のファンタジーを書いています。

聖騎士先生の「恋の相手は魔王様!?」は、一話目が現実を舞台にした話で、僕もとても共感できました。二話目はゲームの中の世界の話なので、当然世界観も大きく変わるわけです。ここがよく表現できると、異世界トリップ系の文章がよりよくなるんでしょうね。もともと、僕は書いたことがないので分かりませんが。

聖騎士さんはこのあたりの書き方がばっちりです。

お酒でも飲まないとやってらんない。

私は身を起こして着替える。どうせ寝るだけだからスウェットでいい。シャワーはホテルで浴びてきた。下腹部にはまだ彼の感覚が残っている。今夜だけは思い出に浸ろう。そして明日にはすっぱりと忘れてしまおう。明日からまた憂鬱な仕事が始まるのだから。

冷蔵庫から半分ほど残った安いワインを取り出す。赤い液体をグラスに注いで、テレビのリモコンに手を伸ばす。

その時テレビの前に置いてあるゲーム機の緑のランプに気がつく。そういえば昨夜ゲームの途中で寝てしまっていた。（「恋の相手は魔王様!?」 本文より）

失恋した後の主人公が家にいる場面です。こういう現実世界の世界観をあらかじめ読者の頭に植えつけておくと、あとで異世界にトリップした時にインパクトがあります。早く異世界のことを書きたい、という異世界トリップ系ファンタジー作者の気持ちもわかりますが、まずは一話だけでもいいので、主人公の現実世界の事情をしっかりと書いておいてみてはいかがでしょうか？

私は声を上げることもできず、信じられない光景を見下ろしていった。

自分の胸の真ん中から赤錆の浮いた剣が突き出ている。身体の内側に固い異物感を覚え、私は強烈な力で持ち上げられていく。じんわりと滲み出てくる鮮血は、まるでスローモーションのように白いワンピースを染め上げていく。

「はぁはっはっはっ、焼き鳥みてえだなあ！　このまま連れて行くか！」

「そうだなあ、お頭に報告したら焼いて食うか！」

オークたちの陽気な話し声を聞きながら、私の視界は上昇していく。もう森の梢に切り取られたぎざぎざの青い空しか見えない。白い雲がゆつくりと流れていくのを眺めながら、目尻から流れる熱い涙の雫が頬を伝うのを感じた。

ああ、私はこれで死ぬんだ。わけもわからないまま、こいつらに食べられちゃうんだ。思えばいいことなんか何一つない人生だったなあ。せめて彼には一言、恨み言でも言ってやればよかった。もう遅いけど。まさにゲームオーバー、終わりだ。

遠のく意識の中で、私は空に立ち上る砂煙と複数の男の人たちの怒声を聞いた気がした。（「恋の相手は魔王様!?」 本文より）

これは異世界で、主人公がオークという魔物にやられた場面です。さつきとは明らかに世界観が変わっているのがわかるでしょう。もっとも、聖騎士先生の作品を直接読んだほうが、こんなちっぽけな僕のエッセイを読むより早いとは思うのですが。

さらに聖騎士先生は、説明の文と描写の文をうまく組み合わせています。単調な説明文はリズム感が悪いですし、読者を飽きさせてしまいますからね。細かいところですが、こういうところで読者を引き付けられるといいんでしょうね。

では、その聖騎士先生は、どのようにして小説を書いているのでしょうか？

流れとしては、お話を思いつく、書く、推敲・修正をする、投稿するという感じだそうです。いたって普通ですね。しかしその「普通」をこなすことさえ難しい僕ですww

ファンタジー作品を書く際に重点を置いていることは、世界観の構築と違和感のないストーリーの流れらしいです。やはり世界観には気を付けていたんですね！

聖騎士先生、どうもありがとうございました！

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n0799v/>

自己流小説執筆法

2011年11月23日19時46分発行