
小説について、あれこれと

新條大輝

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】

小説について、あれこれと

【Nコード】

N6223T

【作者名】

新條大輝

【あらすじ】

過去に同人誌のセミプロ編集者、フリーライターとして活動もしていた作者。

その私が、執筆やら技法とか応募の仕方について、あれやこれやと……。

私にしか書けないことを、ここに記します。

更新は不定期です。

意見、要望があれば……項目が追加されるかも？

えらそうに書いておりますが……私も修行中の身です（爆）

※修正、追記したものは、タイトル後に日付を記しておきます。

あらすじについて

各小説の賞では、ほぼ確実にこれが必要になっています。文字数に関しては……多いのは800字、1000字以内ですね。必ず、それ以内に収まるように書きましょう。

ほんの少しオーバーしてもいいんじゃない？

と思うかもしれませんが、あまりやらないほうがよろしいかと。

選考委員の方々は、文章を書くプロです。

あからさまに文字数が多いと解れば、当然のごとく弾かれます。あまり好ましくはありませんが、20文字程度はオーバーしても、バレないかと。

ただ、オーバーしているとバレた時に心証が悪くなる。

ということは確実なので、注意しましょう。

応募要項に、縦書き、横書き、という指定がない場合は、どちらでも構いません。

が、基本的に横書きのほうがいいです。

小説本文が縦書きであることがほとんどなので……。

机の上に並べた際、一目で「あ、これはあらすじだな」と解るように、横書きで印刷しましょう。

一部、データで受け付けてくれるところがあるようですが……まあ、それは無視の方向で。

このあらすじですが、最初から最後まで、内容を簡潔に書き記してください。

この後どうなるのか？

その勝負の行方は……？

というような、予告やぼかし、あおり、は禁止です。

完全アウトだと思ってください。

ちゃんと、抜かりなく、物語の最初から最後まで書き記し、重要な伏線も明記すること。

文字数が足りない。

という場合は、下記のテクニックで節約しましょう。

まず、主人公名は名字と名前を書き、最初に○でふりがなを振り、それ以降は下の名前で略す。

脇役とか、重要なライバル、敵役とかもそれでよい。

これで文字数は軽減できる。

最初のほうで、結構な文字数を食いますがね……。

ちゃんと書いておかないと心証が悪いので、忘れないように。

作品の独自性を強調する固有名詞は、極力省く。

例えば、私の作品での竜の名称を使いますが……。

「魔角竜」 フエドウ

は、文字数が多いので控えましょう。

だったら、竜のフエドウ、って書いたほうが節約できます。

それだけで伝わるかどうかは微妙ですが……。

主人公のスキル名、必殺技、だったりするなら……書いたほうがいいかもしれません。

結構それって、見るほうに強い印象を与えるので。

文字数が余っていたら、狙ってやってみましょう。

行頭一字下げ、などに使う空白は文字数に入らないので、安心し

て使える。

「……」の三点リーダーはあらすじ内では「…」に変えてもよい。ただ、文章の作法上、あまり好ましくないようです。

よほど文字数に困ってないのなら、「……」で統一しておきましょう。

文字数が足りないよ！

どう頑張っても、収まりません……orz

という場合は、400字、200字、100字、50字、20字、のようにして、あらすじを書いてみましょう。

もちろん、文字数が少なくなればなるほど……無駄なものは書けません。

この練習法、実は小説のほうでも生きてきます。

少ない文字数で、正確に描写ができるなど。

結構、役立つテクニックが身につくんですよ。

ぜひぜひ、試してみてください。

かくいう私も、現在進行形でたまにやっています。

最後に、応募する際に求められるあらすじは……忙しいところだと、選考の際にくしゃくしゃになったりするんだそう。

というのも、応募されてきた作品をいちいち持ち歩くのも面倒です。

何せ、茶封筒に入っているそれは……紙の枚数が多い分、重たいですからね。

大勢で見回し、参考にするなら、あらすじのほうが軽くてやりやすいのです。

また、作者の文章の組み立て傾向なり、作者の作品に対するモチ

ベーション。

なども、このあらすじで見抜かれます。

あらすじを手抜きしていると、真っ先に落とされる可能性が高いのです。

たかがあらすじ、されどあらすじ、というわけです。 せっかく

小説本文が面白くても、あらすじがこれではなあ……。

という、最悪なことにもなりかねません。

質の高い作品は、あらすじで弾かれる――なんてことはないそうですかね。

とにかくにも、あらすじは手抜きしないで書きましょう。以上。

オブジェクトについて

私の言うオブジェクトとは、小説内で使用する物体のことです。このオブジェクトは、戦闘能力のない主人公が、どのように強力な敵を打ち倒すか。

ということに利用できます。

例えばナイフ、日本刀、石、お金、服、などなど。

武器だったり、その辺に落ちているものだったり、日常でよく使うものとか、色々とあります。

このオブジェクトを意識することで、日常シーン、戦闘シーン、での書き方が大きく変わるでしょう。

まず、オブジェクトがどういう性質を持つのか。

どういう形をしているのか。

などは、必要になった時に説明しましょう。

ただ、武器と防具、服装などに言えることなのですが……最初から細かく書いているほうが、読者にとっては親切なのです。

ただ、一部の武器に関しては……特に仕込み杖などは、注意が必要ですね。

最初から実は刃が隠されているなどと記したら、興ざめます。

重要な部分は隠しましょう。

片刃なのか、両刃なのか、そうした特徴はちゃんと書きましょう。材質なんかもある程度記しておく、オブジェクトを重要な伏線として活用できますね。

オブジェクトの管理の仕方ですが、まずはメモ帳とかで書き残しておくのがよろしいかと。

最初からあれこれとオブジェクト配置させると、忘れがちなので。私の場合は意図的にオブジェクトを配置しているので、メモしなくても流れて使ってしまうんですね。

この敵は、このオブジェクトでどう……という感じで。

主人公の所有物とかは、忘れてしまいそうになるのでメモってあります。

オブジェクトの活用法ですがね、これは調べることが重要となります。

まず、河川は水ですね。

焚き火は火ですね。

当然、火は水によって消されてしまう。

水は喉が渴いた時に飲むもの。

というような知識は、誰でも持っています。

が、それでは面白くない。

こういう人も中にはいるでしょう。

突き詰めれば、水は水素と酸素があってこそ成り立つ。

「H₂O」

という元素記号があるわけです。

水素と酸素の知識もあり、水を電解する、というようなシーンを書く場合には、水だけの知識だけでは足りないのです。

無論、火は酸素を燃焼することでそこに存在します。

また、温度によって色が変わるし、実験などである物質を加えると、色が変わったりします。

こういう知識もあれば、実は様々なことに応用が利くのです。

私がどのようにオブジェクトを用いているのか。

それは『じすと』の作品を読めば解ります。

特に『頑張ってみるよ』の第3話と第4話。

このふたつは私の作品の中で、オブジェクトの使い方の例題としては最高のものだと言えます。

ただ、15歳未満は読んじゃダメ、残酷な描写があるから注意があるので、敬遠されがちなんですが……。

『何よ、文句ある？』のほうにも、オブジェクトを意識して使っている部分があります。

どちらも戦闘シーンなので、ぜひ参考にしてください。

あ、宣伝になってしまった……すみません。

最後に、ちょっと愚痴っぽくなりますが……。

主人公が最強、チート、などというのは……セミプロ編集者の私から見れば、小説を書いている作者の怠慢たいまんにしか見えません。

このオブジェクトを活用することで、最弱な主人公が工夫して、最強のモンスターを打ち倒すというシーンも描けるのです。

第一、主人公が最強、チートというのは……作者が成長という、小説という媒体において多く使われている物語のパターンを、自ら放棄しているのと同義なのです。

その成長の過程を書こうとしないのは、実にもったいない。

それではいつまで経っても、技が身につかない。

つまり、物語として成長を描けないのは……作者も成長しないということでもあるのですよ。

それを意識して『変わらなくちゃね』を書いているのですが……おっと、また宣伝だ。

ひとつ、『魔法科高校の劣等生』は主人公が最強なのですが、成長よりも変化を巧みに描いている。

オブジェクトも必要最低限で、いい具合に使われている。

この『魔法科高校の劣等生』ですが、私から見れば物語は「プロフェッショナル」の類です。

この場合、主人公の成長よりも、変化を描くことが重要になるわけです。

ただ、成長は他のキャラクターできちんと書いてあるので、そこも参考にしたほうがよろしいかと。

長くなりましたね。

アマチュアでいいやと思っている方は、この最後の文章に特に興味は持たなくて結構です。

ただ、プロを目指す方は……絶対に意識しなければなりません。

まず最初に、オブジェクトを意識して使ってみましょう。

それだけでも、読者の方を「おおっ」とうならせることができます。以上。

文章の基本、原則について／20110613修正

基本については触れないとあらずじに書いたのに、触れてしまうという体たらく。

どうかお許しを。

基本があつてこそ、特殊な技法が際立つわけで……言いわけですね。

何となく、前ふたつが読みにくいなど個人的に感じたので。色々と気を使って書いていきますね。

「行頭一字下げ」

各段落の行頭は一字空白にすること。

ただ、「」内などの会話文に限ってはする必要はない。（『（）なども含む）

新人賞でこれを破っている場合、真っ先に落とされるので要注意。

「句読点の意味」

読点は「、」で、句点は「。」である。

句点は文章の一区切りとする。

会話文としては、口を結ぶ、言葉を止める、などの意味合いを持つ。

読点は文章の中を更に分ける記号で、基本的には息継ぎの意味合いを持つ。

この句読点は振り方が非常に難しい。

とはいうが、実際に文章を音読すれば、どこに振れればいいか大體は解ってくる。

音読が無理なら、黙読で呼吸をしながら確かめるとよい。

これができるくと、テンポよく読める文章となり、ストレスも感じさせにくくなる。

「数字の扱い」

縦書きなら漢数字。

横書きなら算用数字。

固有名詞の一部なら例外。

これの追記時に、漢数字に統一している。

「三点リーダー、ダッシュ」

「……」と「――」である。

私は最近になって「…」ではなく、「……」を使うことにした。やはり、このほうがバランスがいいと感じたのです。

ダッシュに関してですが、「―」「ー」「一」と、どれがどれだか解らなくなるでしょう？

一番目はダッシュ、次は長音、最後は漢数字の一です。

なるべく偶数単位で使ったほうが好ましいですね。

これは「絶句」「ためらい」などを表現するために用います。

ただ、私は一部に「・・・」を用いています。

これは原則破りですが、読む人に違和感を与えるために用います。あんまり多用しないほうがよさそうです。

私は使用頻度をかなり低めにしております。

「てにをは」

ふたつの言葉を繋ぐ役割を持つ助詞と接続助詞など。

「て(で)」「に」「を」「は」「が」「も」が主に使われる。

何が相応しいのか、きちんと選ばないと違和感を与えてしまうので、よく考えましょう。

「非小説的表現」

顔文字、^{アスキーアート}AA、(笑)、など。

インターネット、携帯メール、などに使う文章は避けること。

電撃文庫の「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」では、よく多用されている。

最初は違和感を覚えたが、今ではそれほどおかしいものに見えない。

だからといって、使うのは好ましくない。

これは作者の技術によるもので、使ってもおかしいものに映らないのである。

ただ、「……(こくり)」などの動作的表現は……私は一部のキャラクターに使用している。

「文末表現」

「だ／である」「する／した」「です／ます」「た／だった」

もうひとつ、体言止めがある。(名詞で文末を終わらせること)
日本語の文末表現は実に多彩で、それぞれに意味がある。

使い分けるのは、非常に難しい。

同じ文末が続くと単調になる(これをカブリという)ので、なるべく意識して、連続しないようにするとよい。

現在形と過去形の使い分け、アクションでは体言止めを多用し、

テンポを作るといふ技法がある。

ただ、体言止めを乱発しすぎると、テンポが狂う。
やりすぎないように、意識して使いましょう。

「接統詞」

文と文、言葉と言葉を繋ぐ言葉。そのままです（汗）

順接、そして、それで。

逆接、しかし、だが。

並列、および、また。

添加、そのうえ、さらに。

説明、つまり。

選択、これは、もしくは。

転換、ところで、一方で。

などの種類が存在する。

ただ、順接と添加はあまり多用せず、省略したほうがいい。

理由はくどくなるからである。

重要な一文においては使用することで、内容を強調できる。

普段使わないで、いざという時に使うというスタンスのほうが、

読者の意識を意図的に集中させることができる。

ひとつ注意で、段落が切り替わることに、この接統詞を使うのは
おすすめしない。

レポートとかならいいが、小説だとうっとうしい上に意味がない。
読者には邪魔に思われるので、よく考えて使うこと。

「オノマトペ」

擬声語、擬音語、という。

ライトノベルならいいが、一般小説だと使用すること自体がタブー
ーとまで言われている。

「ドカン」「バキッ」とか、音を文字で表現するものである。

ただ、これは子供っぽい印象を与えるので、シリアスなシーンでこれを使う場合は注意が必要になる。

実際これを違和感なしで使うのは、かなり高い技量を要する。

イメージさせやすい、という長所があるので、必ずしも使うなどいうわけではない。

ギャグの雰囲気にはピッタリなので、作品の雰囲気に応じて使い分けるのがいい。

「音の重なりや“の”の連続を避ける」

例えば、鈴木さんの愛用のバイク、など。
のが連続するとくどくなる。

ただ、使用せざるを得ないときもあるので、避けられるならこのように変えるのが好ましい。

鈴木さんが愛用しているバイク。

というように、表現を変えればいい話です。

「禁則処理」

句読点「、」「。」「」と感嘆符「!」と疑問符「?」は行頭に置かない。

「」を使った会話文の終わりは、「。」「」を使わない。

「私はこの意見で賛成です。」

の、最後の「。」は不要だということ。

感嘆符と疑問符の後には空白を入れる。

ただ、いずれかのカッコで閉じられる場合は不要。

一部には感嘆符と疑問符に「、」「と、」「って」というように接続させることもある。

どうするかは作者個人の好みである。

私は音符「♪」をたまに使います。

これも、感嘆符と疑問符と同じ扱いです。

たまにハートを使う猛者がいますが……メールと同様、色々と誤解を招くので注意を。

「重語」

例えば、頭痛が痛い、寒くて凍える、など。

同じ意味を持つ言葉は続けないほうがよい。

理由は言うまでもなく、不恰好に捉えられるため。

表現を変えるなどして、重ならないようにしましょう。

例えば、激しい頭痛に襲われる、寒さに身を震わせる。
のように変えるのが好ましいかと。

「主体の混乱」

日本語は主語を省くことが多い。

ただこれは、小説ではあまり使うべきではない。

何のキャラクターがしゃべっているのか、きちんと名称は入れたほうがよい。

テンポとリズムを重視する上では主語を省くべき点が多いが、読者に強烈なインパクトを与えるキャラクターにしか、主語を略すのは通じない。

例えば、言葉遣いが明らかに他のキャラクターと異なる、など。

基本的に、主語は書くべきである。

わざと書かないことで、何かを匂わせるということは可能なのだが、これも高い技量を求める。

慣れないうちは、主語は略さないように。重要なので、何度も言いました。

文章を書く上での基本は、これでいいですかね。
てかもう、他に何があったか思いつかない……。
思い出したら、追加するかもです。以上。

添削、校正で使う専門用語／20110714修正

編集者として活動しているので、たまに専門用語を使ってしまうんですよね。

なので、私が添削とかで使う用語をここにまとめます。

別にそれを知ったからなんなんだ……とか言わないでね。

相手がそれを知っている体で添削はしないので。

それを際には、ちゃんと意味は説明します。

なお、一部はカタカナで使うことが通例ですが……まあ、紙に記す場合はそうなんですけども。

前置きが長くなりました。

「ひらく／とじる」

ひらくは、漢字をひらがな、カタカナにすること。

とじるは、ひらがな、カタカナを漢字にすること。

「つめる」

つめるとは、一文をぎゅっと詰め込むこと。

例えば、私はスーパでニンジン、タマネギ、ジャガイモをカレーに使うために買い物した。

これを、私はスーパでカレーに使う野菜を買った。

という具合に、略せるところは略してください。というような感じで使います。

「とる」

その文章を削除する。

「やわらかい／かたい」

やわらかいとは、目で見える際にイメージしやすい、優しい、緩んだ、などの印象を与えること。

かたいとは、目で見える際に違和感がある、怖い、締まった、などの印象を与えること。

算用数字はやわらかく、漢数字はかたい、といえ解るでしょうか？

ひらがなはやわらかく、カタカナと漢字はかたい、とも言えます。雰囲気作りの際には、これは意識してもらわないといけません。

こんなところですかね。

み、短いっ。

他にもいくつかあるんですが、それは私はあまり使いません。

あんまり多用すると、添削される人が疑問符だらけになるのでね。以上っす。

上達するために

誰だって、向上心はあるでしょう。

上手になりたい、あいつに勝ちたい、頂点を目指す、などなど。

理由は何であれ、小説を書く上で学ぶことはたくさんあるのです。しかし、知識や知恵、調べ物や取材はもちろんのこと。

それらを生かすためには、きちんと文章で伝えることができるか？にかかっているわけですね。

今回は、小説を書くための練習、鍛練、要するにトレーニング法を伝授いたします。

「読書」

え、当たり前じゃない？

とか言わないように。

小説を読まないで、小説を書こうなんて……考えてませんよね？

読むものとしては、小説（一般、ライトノベルを含む）、マンガ、時事ネタの宝庫である新聞、参考書、などなど。

読むものは非常に溢れています。

私としては、ファーストフードなどの飲食店のメニュー表やらを、もらえるなら持ち帰るよう意識しています。

私の小説で食事シーンが多いのは、意識してやっていることです
が。

飲食店で執筆はまだしたことないので……と、脱線はいけない。

この世の中、読むべき資料が実に多いのですよ。

全部に目を通すのは無理なので、必要と思ったものだけを取り入れましょう。

ちなみに私の主な参考書なんですがね。

新紀元社の『Truth In Fantasy 事典』と『Truth In Fantasy Series』と『F-Files Series』を中心に購入してます。

幻想を描く上での必要な知識はもちろん、入門書の色が濃く、理解しやすいし読みやすい。

ただ、値は張ります。

おかげで……本を数えてみると、5、6桁ぐらいのお金が……ぶっ飛んでるみたいです（爆）

まあ、損というより得した気分ですけどね。

特に事典は「魔法事典」を除いて、他は全部持ってます。

今はあんまり読んでませんね。

なぜか？　ほとんど記憶しているからです。

一部に曖昧なところもあるので、そこはきちんと読んで確認してから、執筆してますね。

宣伝になってますけど、新紀元社の書籍は特にオススメです。

ただ、一部の書店では取り扱ってない場合もあります。

結構、マイナーな本なので……ネットで調べて、取り寄せてみては？

私は近くの店で新紀元社の本がなかったので、その店で予約して取り寄せ、今ではその店は……新紀元社の新書をちゃんと入荷してくれてます（笑）

このように、ないなら呼び寄せればいいのです。

店側が売れると判断しないと、成功しないのですが。

それより、『ぎゃざ』の小説を読み漁りたい……。

「遊ぶ」

はい？　なんですか？　これは？

などと言わないでください。

気分転換もありますけど、イメージを固める上では必要なことです。

特に私は、ゲームをすることでイメージを固めております。

最近では『モンスターハンターポータブル3rd』ですかね。

今ではダウンロードクエストしかやってませんが(汗)

人間がモンスターと対峙し、どう狩猟するか。

は置いて、そもそも人間が戦闘力のない少年少女だったらどうするか。

とかに置き換えて、イメージしてたりします。

それに、ゲームはプロが作ったもので、それには知識なり情報なり、役立つものがありふれている。

私が今までにプレイして、重視しているゲームは……一部は略称になります。

『ドラクエ』『FF』『MGS』『アーマード・コア』『ぎゃざ』『遊戯王』『ガンダムウォー』『ワイルドアームズ』『モンハン』『ドラッグオンドラグーン』『クロノ・トリガー(クロス)』『キングダムハーツ』『聖剣伝説』『アトリエシリーズ』

などなど、一部のシリーズにはやってないのがありますが。

色々と参考になったと思うゲームは、上記の通りです。

一部、カードゲームが混じってます。

ほとんどアクションゲームですが……それ、友人にやらされたんですよね(汗)

私に一番強い影響を与えているのは、『ぎゃざ』こと『マジック・ザ・ギャザリング』です。

じすとのカードゲームの総合ルールでも、色々と参考にさせてもらいました。

このカードゲーム、ゲームだけならまだしも、ストーリーも質が高い。

一部読ませてもらったことがあります、本音を言うなら全部を読破したい。

ただ、値が張るんですよえ。

カードのプレイバーテキストだけでもストーリーは読み取れるの

で、それはそれでありがたかった。

それと、この『ぎやざ』に登場するクリーチャーは……本当に恐ろしいものばかり。

私が『じすと』で描いているモンスターは、一部に『ぎやざ』のを使わせてもらっていますが、その場合はきちんと明記しています。それ以外のは、ほぼオリジナルです。

特に『ユイフェヴ』『魔角竜^{フエドゥ}』が筆頭ですね。

おっと、脱線しすぎた。

「模写」

小説の文章を書き写す、ことですね。

これは読むよりも時間は要しますが、濃密にプロの文章に触れることで、技術が知らぬ間に急上昇しています。

私は過去に半信半疑で短編を模写して、それからというもの。執筆の際に、無意識のうちに文章の組み立て方が変わっていると気づきました。

無論、上手になっているなと自分でも思ったのです。なぜ、今まで模写をしなかったのか……と、後悔するほどでした。できることなら、短編、一小節、を模写するのが望ましいです。

なお、これはかなりの上級者の鍛練となるのですがね。

マンガの模写というものがあります。

そのマンガを読みながら、小説として書いてみるのです。

二次創作ではないか？

と思うかもしれませんが、二次創作とは違います。

まず、プロのマンガを見たまま、文章としてどう表現するか？

自分の思うがままに創作する二次とは違うのです。

三人称なら楽なのですが、一人称でこれをやろうとすると遥かに高度になる。

三人称はマンガ全体を見たまま、会話文、描写を書ける。

が、一人称は誰に視点を置くかで、書くべき文章と書くべきでない文章に分けられる。

マンガというものは、心理描写が少ない。

情景描写は楽にできたとしても、心理描写は難しい。

吹き出しの部分に心の中が書き記されていたとしても、それ以外の情報は表情や動作、会話文などで想像するしかない。

このマンガの模写は一人称でやった場合、他の誰かに読ませるとよいでしょう。

きちんと小説という媒体で伝わっていれば、結果はよろしいでしょうが。

最初のうちは、そうもいかない。

私は同人誌でサークルの仲間から、シナリオ書いてとか、このマンガを小説にしてね、とか。

そういう経験がありました、最初のうちはここがダメとか色々言われてましたね。

まあ、ライターと編集者は立場が同等なので。

編集のほうが見られがちですが、それは誤解です。

おっと、脱線はよくない。

少なくとも、この模写は凄まじいほど効果があります。

小説でもいいし、マンガでもいい。

特にマンガの一人称の模写は、難行苦行なんぎょうくぎょうですが……効果は驚異的です。

私は順番が、マンガの模写から小説の模写だったので。

逆のほうが好ましいかもしれませんが（汗）

文章力が身についてきたら、マンガの模写をしましょう。

逆でも、効果はあるので……どっちがいいかは個人の判断でよろしくどうぞ。

さて、ここからはちよつと変わります。

小説家として必要な能力として、私は『発想力』『構成力』『表現力』『文章力』の4つを重視しています。

他にも色々あるでしょ？

と思うでしょうが、まあそれは置いて。

それらを伸ばすトレーニング法を、ここに記します。

「発想力の鍛え方」

まず、星新一のショートショートを読んでください。
図書館で探しましょう。

この人の作品は、とても短い中で強烈なオチがある。
発想力を鍛える上では、素晴らしいものです。

他にも読書するなり、ゲームをしたりするなど。

発想を鍛えるには色々ありますが、とりあえず重要なのは。
思いついたことをメモすることです。

アイデアを書き溜めて、後で使う。

という具合で、私はメモを多用しています。

「構成力の鍛え方」

アニメ、映画、テレビ番組、などの動画作品を見ることです。

ただ、楽しむために見るのではダメです。

起承転結、盛り上がり、盛り下がり、などを意識して見ましょう。
その作品を分析、解析するつもりで視聴してください。

他には、脚本を見るなり、ラジオ番組を聴くなり。

目と耳でイメージできることを、頭の中で理解し、組み立てることも鍛練としてはあります。

二次創作、も鍛練のひとつになりますね。
元から完成している作品を、自分なりにアレンジするわけですから。

「表現力の鍛え方」

詩を読むこと、書くことです。

俳句、短歌、でもいいです。

情緒豊かな文章に触れることで、美しい文章が書けるようになります。

ただ、遠回りしすぎて理解されないってこともあるので注意が必要です。

他には類語辞典とかを参考にするのも大事ですね。

広辞苑とかでもいいですが、類語辞典のほうが何かとためになります。

「文章力の鍛え方」

上にも記しましたが、読書なり模写なりすればいいだけです。

自分が懂れる作者の作品を模写するのが、一番効果的だと思います。

てか、それしか書けません。

熟読して、プロの文章がどのように組み立てられているのか学びましょう。

さてさて、長くなりましたね。

他にもトレーニング方法はあるのですが、これぐらいで。以上。

五感を表現する動詞

まず、五感とは何ですか？

と言われそうなので、とりあえず。

視覚、聴覚、嗅覚、触覚、味覚、の5つです。

小説を書く上で、多用されるのは視覚と聴覚と触覚です。

私の定義する触覚は、痛い、冷たい、熱い、とかも含まれていません。

硬いとか軟らかい、もそうですね。

例を挙げるとキリがないので、これぐらいに。

この五感を表現するための動詞を、ここにまとめておきます。

これ、類語も含まれてますね。

一部抜けているものがあるでしょうが、ここにあるものは一般的に多用されているであろう。

と、私が勝手に判断したものです。

小説にどのような表現を使えばいいか？

などの参考にしてください。

『視覚』

「見る」 「見かける」 「見つめる」 「見ほれる」 「見とれる」 「目に入る」 「目にする」 「目で追う」 「凝視する」 「注視する」 「目視する」 「一瞥する」 「見守る」 「覗く」 「盗み見る」 「垣間見る」 「目を通す」 「観察する」 「見回す」 「見上げる」 「見下ろす」 「眺める」 「望む」 「監視する」 「睨む」 「仰ぎ見る」 「直視する」 「正視する」 「見合う」 「見交わす」 「一見する」 「見受ける」 「一顧する」 「見慣れる」 「見つける」 「見通す」 「目撃する」 「拝見する」 「見張る」 「見やる」 「目に映る」

一部に聴覚と交じりますが、「視聴する」「見聞きする」などもあります。

『聴覚』

手始めに、聞く側の表現を。

「聞く」「聴く」「聞き分ける」「傍聴する」「試聴する」「聴取する」「聴講する」「確聞する」「聞き入る」「聞きほれる」「耳を傾ける」「傾聴する」「聴聞する」「聞き澄ます」「耳を澄ます」「聞き耳を立てる」「耳をそばだてる」「静聴する」「清聴する」「盗み聞き」「盗聴」「立ち聞き」「聞き返す」「聞き直す」「聞き取る」「聞き込む」「聞きつける」「聞き及ぶ」「耳にする」「耳に入れる」「耳に挟む」「小耳に挟む」「漏れ聞く」「聞きかじる」「伝え聞く」「伝聞する」「聞き継ぐ」「聞き慣れる」「耳慣れる」「伺う」「承る」「拝聴」「拝聞」「聞き苦しい」「耳が痛い」「耳が早い」「初耳」「地獄耳」

これは耳を使う場合で多用するものです。

口から声を出す、場合のものは次に。

「言う」「聞く」「訊く」「尋ねる」「物言う」「言い表す」「言い尽くす」「飛ばす」「口に出す」「口を出す」「口にする」「吐く」「発話する」「発言する」「痛言する」「失言する」「言い交わす」「言い分ける」「ほざく」「ぬかす」「垂れる」「叩く」「浴びせる」「吐き散らす」「触れる」「言い及ぶ」「言及する」「割り込む」「口出しする」「口に挟む」「横槍を入れる」「茶々を入れる」「口を揃える」「口を合わせる」「口裏を合わせる」「言い始める」「言い出す」「言いかける」「口を切る」「言いふらす」「吹聴する」「略言する」「約言する」「一言する」「言いすぎる」

「多言する」「贅言する」「縷言する」「詳言する」「証言する」
「言い換える」「別言する」「言い直す」「言い足す」「付言する」
「付け足す」「言い添える」「言い違える」「言い誤る」「言い損
なう」「二言する」「前言を翻す」「言い聞かせる」「言い含める」
「言い包める」「説き伏せる」「言い訳する」「言い開き」「申し
開き」「弁解」「弁明」「釈明」「言い抜ける」「言い逃れる」「
言い繕う」「言い残す」「言い捨てる」「吐き捨てる」「言いもら
す」「言いそびれる」「言いかねる」「声に出す」「発声する」「
声を発する」「独白する」「宣告する」「告げる」「告白する」「
予言する」「預言する」「発音する」「連呼する」

これぐらいにしておきます。数があまりにも膨大なので。

小説によく使われる表現は、大体は収まっていると思われます。

ひとつ、一部はそれ単独では通じませんので注意を。

例えば、余計な口を叩く、その話題に触れる、言葉が足りなかつたので付け足した、などなど。

言葉を発するだけでも、これだけの表現があります。

これらの意味ですが、記していたら大変なことになるので……どうかご自分で調べてください（汗）

『嗅覚』

これは表現が少ないです。

まずは鼻を使う場合での表現を。

「嗅ぐ」「嗅ぎ取る」「嗅ぎ分ける」「嗅ぎつける」「嗅ぎ当てる」
「ひくつかせる」「鼻を鳴らす」

匂い、臭い、などの表現は……これも数が少ないのですが、色々あるので。

例題をいくつか。

「洞窟の中はカビ臭かった」「花の香りがして、気持ちが安らいだ」「おいしそうなおいがする」

など、嗅覚は範囲が狭いので、使用する場合はあまり迷わないかと。

ただ、例題のようにどう表現するかが難しい。
あんまり遠回しなことをしても伝わらないので、例題のように単純なほうがよろしいかもしれません。

『触覚』

これも表現が少ないです。
感触やら食感、痛みなどがこれに該当します。

「熱い」「暑い」「冷たい」「寒い」「痛い」「硬い」「軟らかい」「凍える」「うだる」

などなど、気温やら、殴られたり切られたりした時の痛み、後はその触感ですね。

それがどのように硬いとか、軟らかいとか。

これも単純に表現したほうがよろしいかと思われます。

『味覚』

これも表現が少ないです。

では、味に関するものを下記に。

「しょっぱい」「甘い」「辛い」「苦い」「すっぱい」「渋い」「

こつてり」「あっさり」「さっぱり」「まろやか」「コクがある」
「うまい」「おいしい」

などですかね。

最後のほうはもう感想ですけど（笑）

最後に、ここに記したのはふりがな、ルビは振っていません。
コピペして、辞書などに引っかけるか、ウィキで検索するなどして、読み方と意味を調べてください。

少なからず、日常的によく耳にするものは、小説に多用しても問題はないと思います。

ただ、聞き慣れないものは使ってはいけない。というわけではありません。

それらは読者に違和感を持たせて、伏線を匂わせることに利用できるのです。

その辺は、時と場合によって使い分けましょう。

あまり難しい言葉を多用すると、読者に嫌がられるので……使用頻度を控えめにして、重要なところで目を止めさせる。

という用途で配置するのが好ましいと思います。

長くなりました。以上です。

応募する際にやってはいけないこと

評価ポイント、お気に入り登録などなど、色々ありがとうございます。

しかし、以前から公開している私の作品を……ポイントで上回るとはっ。

ちょっと複雑な気分ですね（汗）

やる気なくすなあ……愚痴はここまでにして、と。

前のものには誤字脱字が色々と見つかってますが、無視します。
小説なら直しますが、意味が伝わらない、誤解を招く、以外には内容は修正しません。

これから技術的なことを書いていこうと思いましたが、賞とか応募する人も大勢いるでしょうし。

早いうちに指標はあったほうがよろしいかな、と思いました。
さて、関係ない話はそこまでにして、と。

当然のことですが、小説の賞に作品を応募する場合、禁止事項がいくつかあります。

一部にはグレーゾーンがありますが、それは大抵の場合はアウトです。

ここにそれを列挙します。

すでに公募している人は「あっ!」という人も中には……まあ、これからは気をつけてくださいと言えませぬね。

応募要項については、きちんと守りましょう。

一部曖昧なものは、ここで説明します。

「応募する際の禁止事項」

一部には目をつむることはありますが……完全アウトと呼べるものは次の通り。

※締め切りを守っていない。

一日ぐらい過ぎてても……と思うでしょうが、甘いです。

というよりは、もっと厳しい言い方をしたほうがいいでしょう。

そんな考えを抱いて、プロの小説家を目指すのは絶対に止めてください。

小説家が締め切りを守らないと、編集さんや印刷する方々に、多大な迷惑をかけることがあります。

言い方が悪かったですね。

あります、ではなく。ほとんどの場合、迷惑です。

現実的なことを話しますと、締め切りを破って、遅れただけで……出版社が損害をこうむることもあるのです。

なので、その心構えが緩い人に関しては、特に厳しい目を向けられます。

プロの小説家でも締め切りを破る人はいますが、日常茶飯事でない限りは……許容範囲であることが多いです。

なぜそうなるのか？ に関しては、あえて言いません。

そうした小説家をコントロールする方法は、色々あるのでね……。

※行頭一字下げがない。

単純に、ふるいわけをする下読みの皆さんが、読む気をなくします。

内容がいかにおもしろくても、目が痛くなるし、行の区別がつきにくいので。

そうした読む人のことを考えていない書き方は、最悪な印象を与えます。

会話文と地の文を改行して、というやり方をしている人がここ「小説家になろう」では多いですがね。

そうした書き方も、アウトです。

出版社としては、無駄に紙を消費したくないので……色々あって、紙の事情はより厳しくなってますが。

※応募した作品が前後編、上下巻、などに分けられている。

※完結していない作品を送る。

最初に読むほうが後なり下なりということもあるのでね。

第一、前なり上を探すのがめんどくさいです。

応募したものが、きちんと整理されていると思わないでください。そうした理由もあるということを、忘れないように。

それと、作品自体が完結しておらず……続くとか、次があるとか言われても。

ああ、そう。と流されます。

正確に言うなら、読んだ人がイライラするだけです。

受賞した作品は、ちゃんと続きが書かれているじゃないか。

と言われましても、それは作品がおもしろいから続けよう。

もしくは、続ける価値があるものなので、書いてくださいと頼まれて、執筆しておられるのでね。

その辺は勘違いなさらぬように。

※二重投稿、盗作、発表済み作品を送る。

当たり前のようですが、それをした時点でもう……作家としての信用がなくなります。

後もうひとつ注意しますが、こっちにはそれがバレたから、次はあっちに送ってみよう。

などという考えは、通じません。

一部の下読みの方は、実は他の出版社でも同じ作業をしている場合があるのです。

何百、何千という作品が送られてくるので、人手が足りないのは当たり前なのですが。

出版社には大勢の人間がいるので、それが見抜かれる可能性は高いです。

例えば見抜かれなくても、本として売り出してから一般の方々に見抜かれて、痛い目を見る。

前者ならまだマシですが、後者の場合で露見した場合は……もう、プロの小説家として活動するのは困難になります。

発表済み、というのは他でも色々線引きが曖昧なのですが。

大抵は個人のサイト（ブログなど）は、問題はないかと。

この「小説家になろう」は団体が運営しているので、一部ではアウトですね。

公開していた作品を公募して、結果を待つという場合は……個人の判断に任せますが。

非公開設定にするよりは、削除したほうが賢明です。

後で揉めたくないのなら、削除して結果を待ちましょう。

※提出形式を守っていない。

応募するところの規約をきちんと見れば、回避はできるかと。そもそも、ここで書くまでのことでもないかな。

次に、灰色の場合を。

これに踏み込んでいると、心証が悪いです。

ちゃんと規約は守りましょうね。

※無駄に意欲をアピールする。

これは小説自体に、想いをぶつけてください。

というツツコミが、読む人の心の中でされるので注意。

そんなことを最初にあって読んだとしても、あまり好印象になることは少ないです。

※余計なものをつける。

あらずじ、小説、などの応募要項に記載されていないものを付け足すと……ああ、そうと流されます。

絶対に止めましょう。

※ページ数オーバー。

※縦×横、が正しくない。

これらも、絶対に止めましょう。

アウトのほうが圧倒的に多いですが、それは守っていない人が多いという裏返しでもあります。

灰色のほうもそうですが、なるべくやらないほうが賢明ですね。

では、ここにあることを順守して、作品を応募しましょう。以上です。

プロになるとは

新人賞がプロになるための第一歩。

であることは間違いありませんが……その意味を履き違えられても困るので、厳しいことをここに書きます。

プロを目指す方はこれを見て、今の考えを改め直してください。もうすでに心構えができている、のであれば問題はないかと。

私はライトノベルには多少の知識はあれど、一般小説のほうには疎いのです。

ライトノベルでプロデビューしたいという方のために、色々ここに記しましょう。

「受賞してからが、本当のスタートである」

作家としてデビューできるのは大変喜ばしいでしょう。

が、甘い。そして、生温い。

その出版社で作品を世に出してもらえる。

のは正しい認識ですがね。

よくよく考えましょう。

その出版社には、以前から作品を刊行している猛者が何人もいます。

そう。プロになるということは、その人達と渡り合わねばならないという過酷さもある。

その方達と、他の出版社で活動している作家が、全員ライバルとなるわけですよ。

といっても、それは商業上の話ですがね。

意識しすぎるのも問題ですが、プロになるとはこういう側面がある。

ということだけは、肝に銘じてください。

「短編ばかりではプロでは通じない」

雑誌などの媒体で連載を抱えているならば、この限りではありま
せん。

が、基本的に長く作品を書き続けられる力を有していない作家は、
長生きできません。

それでも息の長い人はいますが……哲学的な内容だったり、いい
仕事をしている人に限ります。

実績があるからこそ、待つこともできるし、難しいことを頼める
のです。

それに、ライトノベルはほとんどが長編シリーズです。

一部に外伝、短編集はありますが、それは置いて。

長編を長期的にかつ、質の高いものを書き続けられないと、ライ
トノベル業界では生き残れません。

電撃文庫に限りますが、短編も受け付けている。

他はほとんど長編なのですが、ここだけ窓口が広めになっていま
す。

受賞した短編は、『電撃文庫MAGAZINE』に掲載する。

ということがあったので、短編ばかり書き続けてもだいじょうぶ
な流れも、最近できていますね。

短編集、連作短編、などの短編をいくつも組み合わせた作品は例
外です。

実際、私がいい例なのかな。

群像劇／オムニバス形式で作品を公開しており、全部の作品が何
かの繋がりを有している。

といっても、私は短編ばかりではなく、長編でそれを表現してお
りますからね。

「副業など、小説以外の生活の糧を持つこと」

ライトノベルに限りませんが、小説だけで生活している人はほんの一握り。

なので、ちゃんと収入源は確保しておきましょう。
ただそれだけの話です。

「社会人としての常識」

当然ですが、本として世に出すわけですから……人付き合いも大事です。

といっても、マナーやモラルとかはここで書くべきではないかな。一応、プロの小説家には守秘義務とかもあるので、そこは注意をついうっかり、と隠さねばならない情報をもらしたら……どうなるか？

実に怖いことです。気をつけましょう。

「チームワークを重視する」

プロの作家は出版社の編集者、印刷する方々、他の作家さん、などと繋がりを必然的に有します。

独断で行動をする作家は基本的にどうか、絶対に嫌われます。締め切りを平気で破る人はいないでしょうが、これもあまり好印象をもたらしません。

協調性、チームワークを乱す人は、そのうち仕事がもらえなくなり、さようならとなることが多いです。

どう注意すればいいの？

といわれましても、こちらが困りますので。

それは自分で判断し、行動してください。

他人にどう思われるかは、その人に聞くほかないのでね。

「本を売り出すこととは」

本を形にして、書店で並べて売るわけですから。

当然のように、金銭が動きます。

出版社も、そこで働く人も、作家も。

生活するためにお金が必要なのです。

なので、本として出すには……いくつかの条件があります。

おもしろい、売る価値がある、テーマ性がある、強いメッセージを伝える、などなど。

プロの作家が出す本なわけですから、色々と付加価値がないと売
り出せないのです。

このサイト、「小説家になろう」では……いくつか本が出されて
おりますがね。

ランキング上位の作品をある程度は拝見しましたが、ほとんどは
売る価値がありません。

ただ、『魔法科高校の劣等生』『ログ・ホライズン』などはライ
トノベルとしてすでに世に出てますしね。

これらは例外です。

どうして売る価値がないのか？

オブジェクトでも触れましたが……私がこのサイトを利用し始め
て、いくつか感じている疑問を並べていきましようか。

『異次元、異世界、とうたっているのに不足が多い』

言語関係に関しては、それほどご都合に捉えられません。

いちいち説明していたり、つじつまを合わせると長くなる、とい
う事情があるので。

じゃあ何が不足しているのか？

※現実世界とのギャップが描ききれていない。

これは、世界が違うのですから、ちゃんと明記したほうが「おっ」と注目されます。

常識なり価値観、文化など習慣、それらがどう違うのかを伝えていないのは致命的です。

※見る、聞く、痛い、などばかりで、嗅覚と味覚の表現が足りない。というか、皆無。

それと、見る、聞く、に関しては表現が単純すぎてつまらない。見る、聞く、ばかりでしたから。

これは類語などを使い分ければいいのですがね。

それすらもしない人が多すぎました。

なんでそんなことを？

と思うでしょうね。

小説で生物（人間など）を描いているのに、嗅覚と味覚がないのはおかしいです。

現に我々は、この現実で五感に頼って生きているのですから。

現実味の感じられない作品は、プロの作品としては売る価値が低いのですよ。

『主人公が最強、チートくさい』

これは成長ではなく、変化を描けばいい。

のですが、まったくその兆候が見られないので、もうダメです。ランキング上位がこればかり。

ほとんど変化のない最強の類なので、私は読む気が起きません。

どうして売る価値がないのか？

このサイトで人気があるのに、でたらめ言うな。

という意見があるでしょうが、現にもう証明されてます。

『魔法科高校の劣等生』は主人公の変化をちゃんと描き、その周りのキャラクターの成長を描いている。

また理論や知識をきちんと説明し、独自性を強く打ち出している。ということもあり、本として世に出るわけですよ。

主人公が勝つという結果が目に見えている。

そんな展開だけを延々と書いているだけの作品は、絶対に売れません。

というより、そんなものに無駄な金銭を使うつもりもないでしょうね。

だったら、同人誌でやってください。

となりますから。

私はセミプロ編集として活動しているので、そうした作品を読んでいるとね。

誤字脱字は目をつむれるのですが、色々と粗が見つかって、読む気が失せるのですよ。

それに、展開が解りきっている作品など読みません。

第一、読者の予想を裏切り、引きつけてこそそのプロです。

色々と多方面から愚痴が聞こえてくる、という事情もあるので。代わりに、言っておきましょうかね。

新人賞に送られてくる作品で、敬遠されている類に……こういう作品が含まれています。

他にも色々と嫌なパターンはあるのですが、最近はよくこの愚痴を聞きます。

何があったのやら……のは置いて。

「また、こういうのか……」

「めんどくさい……」

と、選考する方々は思うのですよ。

うんざりしているのです。

なので、そうした作品を見ると、嫌悪感とか拒絶とか、あまり好印象を持たれない。

といっても、仕事ですから目を通さないといけない。

最初にそう思わせておいて、読んでいるうちに色々と裏切って、引きつけるという手法も新人賞では有効ではある。

ただ、それをする技量がある人は数少ない。

なので、そうした裏切りができる人が受賞した例は、いくつかあるですよ。

それが誰とは言いませんが。

要するに、そういう類の作品は先が見えているから、読んでいてつまらないのです。

プロの方々には特にね。

まあ、質の高い作品にいつも触れ続けているわけですから……目が肥えているのはしょうがない。

『ランキングが絶対ではない』

これはもう、説明は不要かと。

上位にあるものを、期待して読んだら……あーあつ。っていう感じでしたから、落胆も激しかった。

愚痴になってますね。

もうこれぐらいにしましょう。

延々と愚痴が続くだけですしね。

こういう私も、うんざりしているひとりです。

それを聞かされる身にもなってほしい……。

でも、気分が滅入っている時にこそ、良作に出会った時の喜びと
いったら……。

ということも、よく耳にします。

要するに、こう言いたいのですよ。私を含め、一部の人はね。

新人賞に送られた上記のつまらない作品は……次に出会う良作の踏み台になっているのです。自然とね。

その皮肉を聞かされた時、ウーロン茶を吹きました（笑）
長くなりました。以上です。

テーマは重要です

小説を書く上で、テーマは重要です。

そんなの今更……と思うでしょうが。

テーマがあれば、印象が強く残るものです。

要するに、記憶されやすい。

選考する人にもよりますが、気に入られることもある。

前の新人賞のとカブりますが、選考する方々は一日にいくつも作品に目を通すのでね。

一次、二次、と段階が上がるたびに、何か強い武器、売りがないと生き残れないのです。

テーマはその武器、売りとなります。

特に記憶に残る、気に入られた作品は、拾い上げされることもしばしば。

ただおもしろい作品を公募しても、運が悪いと印象に残りません。

理由は単純で、おもしろい作品は何度も読み返す気にならないからです。

一度目は楽しんで読めますが、二度目は展開が解っているし。

選考には制限時間というものがありますから、再読なんて時間の無駄なのです。

しかしね。何百、何千と作品がある中で、もう一度その作品を読んでみたい。

もう一度読めば、新しい発見があるかもしれない。

そう思わせる作品というのは、強いテーマがあるのがほとんどなのです。

再読したいという思いは、拾い上げや特別賞なども引き寄せることがある。

他の選考する方々、編集さんなどに読んでみるようすすめて、そ

れで上記のような結果に繋がることもある。

なので、小説を書く上ではおもしろいも大事なのですが……選考する方々の記憶に植えつける、テーマを重視していきましょう。

といっても、何をテーマにすればいいのか？

それは、私の作品を参考にしてください。

ただ、R15指定とか残酷描写があるので、多くの人々が参考にできるか？

と問われると、はなはだ疑問ですがね……すみません。

私の作品にはわざと、何をテーマにしているのか。

それをあらすじにも、キーワードにも書いてあります。

それと、終幕とエピローグのあとがきに、わざとテーマに通ずる話を書いてあります。

本来ならば、やるべきではありません。

作品中に、その想いをぶつけろって話になりますからね。

私は、他の方々が参考になるように小説を公開しております。

理由はそれだけでなく、モチベーション維持とかもありますからね。それは脇に置いて。

このテーマで小説を書きたいけど、どうしたらいいのか解らない。という場合は、ほとんど長編ですがね……私の作品に目を通してみてください。

何か得るものがあればいいのですが。

言うまでもないと思いますが、私は一部の出版社で下読みしている人とかと繋がりががあります。

なので、私の作品を参考にするまではいいのですが……内容をパクったりすると、作家生命が絶たれるので注意してください。

怖いことを平然と書いてますが、当たり前のことです。

「主人公とテーマは一本化する」

ひとつの作品に、主人公とテーマはひとつ。

あまり多くテーマをちりばめると、理解されないことがあります。主人公とテーマは一本化する。

のが公募する際の基本だと心得てください。

なにせ、枚数に制限がありますからね。

その中で作品を完成させるには、そのほうが効率がよくなるかと。

「ありふれたテーマ」

これは『恋愛』『戦争』『青春』などなど。

こうした誰もがテーマにしてしまうものは、それだけでは物足りないと感じられるので。

そうした場合は、もうひとつサブテーマを加えるのが望ましい。

ただ、『成長』はメインテーマにすると作品そのものが長くなるので、これに限ってはサブテーマにするほうがよろしいかと。

「哲学的なテーマ」

これは私の作品でいう『生と死』『力と強さ』などの。

誰もが明確な答えを打ち出せていない、人それぞれで答えが異なるテーマのことです。

これをライトノベルの媒体で書こうとすると、内容が重くなりがちです。

だからといって、避けるのももったいない。

まだまだ未熟ですが、私も避けずに正面から突っ込んでいるひとです（爆）

ライトノベルだと、色々と工夫しないといけない。大変なことです。

これをきちんと書けていると、選考する人々の印象に強く残るはずです。

難しくてよく解らないという印象を持たれても、他の人に読ませて、ああそうだったのかと納得することもあるので。

書き出すのは非常に難しいことですが、逆に言えばそれはできる人が少ないということで、注目されます。

これでもういいでしょう。

テーマに関しては、明確なことが言えなくて申しわけありません。えっと、公募する際に必要なことは、とりあえず全部そろったかな？

一気にやったので、ちょっとお疲れ気味です。

ああでも、ひらくべき漢字とか……そういうのもありましたね。

難しい漢字を多用すると、読む人の目と頭が痛くなりますし。

漢字……ライトノベルなら、ひらくべき漢字はいくつか浮かぶのですが。

それを整理していくのは、かなり時間を要します。

すぐに公開してほしいという意見も内心、読んでいる方にはあるでしょうが。

しばらくお待ちください。

日単位では絶対に終わらないので。

週単位でも無理かな？

とりあえず、ひらくべき漢字をいつかやります。

時間をください。漢字は多すぎて、整理するのが大変なのです（汗）

以上です。

スランプを脱するには

大好評なのか知りませんが、この指南書のお気に入りが……少しずつ増えてます。

しかし、小説よりも評価ポイントが上というのが……最初から愚痴ってもしようがない。

さて、タイトル通り。

スランプの脱し方をここで解説しようかと。

公募に必要なこと、全部そろったね♪

と思ったら、そうでもなかったです。

これも、結構重要でしたね(汗)

かくいう私も、書く気が起きないとか、疲れてそれどころじゃないとか、色々とあります。

いくつかに分けて、やっていきましようか。

「やる気が出ない」

それは、まあ誰にでもあることです。

その場合は、読書なり遊ぶなり、散歩するなり。

ネタ探しに取材とか、次に書き始めるまでの準備をしましょう。

それすらもやりたくない……という場合は、もう休んでたほうがいいです。

私は小説を執筆することが習慣づいているので、こんな事態に陥ることは皆無です。

まあ、ちょっと前には書く気が起きないとか。

そんな状態にはなりませんでしたけども。

そもそも、疲れてて書く気になれないは、これとはちよつと違う

気もするんですね。

体調が万全でない時に書く気になれない、のほうが正しいですね。そんな状態で書いても、ろくなものにならないので。休むことも、大事なのですよ。

このスランプを脱するには、気分転換、習慣づけて回避する、ぐらいしかありません。

ただ、私はセミプロ編集ということもありましてね。

やる気のない人間を元気づける方法は、いくつか心得ています。

まあ、これはふたりいないと成立しないものもあるのですが……とりあえず。

※ご褒美を上げる。

書き終えたら、何かおいしいものを食べるとか。

何か自分にプレゼントするとか。

書き上げることがひとつの目標に設定し、それを達成したら……何かをする、ということです。

私も一作品を書き終えたら、近くのモ〇バーガーにお出かけするとか……以前はよくやってました（笑）

金銭的な問題もあり、違うことに置き換えてますが。

※期間内に書き上げなかったら、罰を下す。

書き終えられなかったら、自分は社会的に死ぬとか。

自分で自分を脅すのも有効です。

私の場合、締め切りを破ったら……ご飯を奢れとか、1時間ごとにハリセンかピコハンで頭を叩くとか。

容赦ないことを言って、やる気を起こさせてます（爆）

ただ、叩くとしてもピコハンで1、2回しか叩きません。

さぼっているとか、時間がないのに居眠りとか、そういうぐらいですかね。

で、その後にコンビニで買ったものを差し入れるとか、してましたね。

ええ。アメとムチです。

「どう表現したらいいのか解らず、行き詰まる」

その場面、光景や情景は浮かんでいるのですが、言葉でうまく表現できない。

これも、よくあることです。

その場合は辞書を読むなり、類語辞典を引きずり出すなり、読書するなりして、言語関係を勉強するほかありません。

ただ、今現在、自分のできる範囲で表現するよう心がけてください。

その殴り書きしたものを、後で見直して、少しずつ自分が納得するまで修正すればいいのです。

そうしたことを繰り返していけば、詰まることも少なくなってきましたから。

私の場合は、執筆の際に類語辞典を愛用しています。

言う、聞く、歩く、とかとか。

そうした表現を増やすために、カブって変に思われないように、類語辞典をよく開いています。

これ以上の解決法は示せませんね。

勉強するぐらいしか、ありませんし。

「書くことを辞めたい」

まあ、これもよくあることかな？

辞めたければどうぞご勝手に。

というのが、私の意見です。

何かと理由をつけて、逃げるために口実を探して、好きなものを放り出そうというやり方は、私は大嫌いです。

かくいう私も、そうして逃げようとしていました。

小説を書くのが嫌いになりかけていた時期が、私にはありました。でも、逃げなかった。

どうしてか？

私の書いた物語は、私しか時の歯車を動かせない。

今ここで辞めてしまえば、私が描いていたものの全てを殺すことになる。

そうしたことを思い続けて、私は本気で自分の物語と向き合っています。

少し重いとか、考えすぎだとか、そう思われるでしょうが。

私は根が暗い人間なので、そうした覚悟がないと前に踏み出せないのです。

下手なのは理由にならない。

誰だって、最初は初心者です。

処女作でデビューした作家も、何人かいます。

でもその人達は、それを書くまでに色々なことを積み重ねている。自分だけが下手、などと甘えないでください。

そうした考えは、進歩を止めます。

むしろ、下手や未熟というのは褒め言葉なのです。

だって、もっと上手になれるんだと解釈すればいいのですからね。下手だから上手になれる、未熟だからこれから先に成熟できる。

前向きに、物事を考えてください。

時間がないのも理由にならない。

ないなら、作ればいい。

ただそれだけの話でしょう？

生活する上で仕事しないといけないのなら、仕事に集中しないと
いけませんけどね。

これぐらいにしておきましようか。

スランプは誰にでも訪れるので、自分だけが……と落ち込まない
ように。

無理はせず、休むなり準備するなりして、次に備えましよう。以
上です。

思考の鍛練法

ちょっと改稿です。

スランプのところで思考の鍛練に少し触れてましたが、分割しておきます。

ややこしいかなと思ったので。

思考についてですが、当然のごとく頭の中で色々考えることです。

考えることは大事です。

そうしないと、小説書けませんしね（笑）

「妄想」

単純に、好きなことを頭の中で……まあ、どんなものでもいいです。

思う存分、頭の中で自由なことを考えてください。

そうすると、やる気も出てきますしね。

けして、変な方向に捉えないでね（汗）

それと、人前でやっちゃダメだよ（爆）

集中できる時に、やりましょう。

「試行」

シミュレーション、ともいいます。

要するに、頭の中で状況を動かしてみるのです。

こうなったらあなり、次にこうなる。

過程と結果を想像し、それを書いてみる。

その繰り返しですね。

特に戦闘シーンを試行することが多いですね、私は。流れを不自然にさせないためにも、何度もやるのが望ましいです。

「TRPG」

まあ、これをここで詳しく書こうとするとやばいので。

ウィキとかで検索して、調べてください。

これ、発想力の鍛練にもなりますし。

即興力、アドリブ力もつくし、思考の鍛練の中では非常に効果が高いです。

「対話」

自分の頭の中で、キャラクターと問答することですね。

私は寝る前とかに、よくこれをやってます。

キャラクターの性格なり、言葉遣い、などを固める上では必要です。

それに、繰り返すことでキャラクターが生き生きとします。

「思考の倍化」

これについてですが、右脳と左脳では、それぞれで働きが異なります。

私は脳内で映像を思い浮かべながら、文章を頭の中で打ち込んでいます。

どっちがどっちだったか忘れましたが。

右脳が直感で、左脳が論理的な機能をつかさどっていましたかね？

簡潔に言うと、右脳と左脳を、別々に活動させているのです。

直感的機能で映像を起こし、論理的機能でそれを文章として説明

する。

これをものにする、短時間で倍速で物事を考えられます。ただ、常時やるわけにもいきません。

これをやると、頭が痛くなったり、すっごく眠くなるのです。

脳への負荷が強いのですよ。

だから私は、寝る前にこれをやって、翌朝に覚えていることを殴り書きします。

忘れている場合がほとんどですがね（汗）

そうならないように、覚えておきたいシーンとかは……何度も再生し、頭の中で文章化する。

この技能をどうやってものにするか？

最初のうちは苦勞します。

が、慣れてくると苦ではない。

動画作品を見ながら、それを頭の中で実況してみてください。

声に出してはダメですよ？

それを正確に行えるようになったら、次はその動画作品を画面で見ずに、思い出しながら実況してください。

それが初歩です。

次に、妄想してください。

好きなことを、存分に。

そしてその妄想を、文章化してみてください。

アニメとかマンガとか、そうしたものの妄想のほうがいいですね。

途中から何言ってるんだ（汗）

という突っ込みはなしで。

そうしたことを繰り返していけば、映像と文章を別々に考えることができるようになります。

まだ私は完璧とは言えませんが、ほぼそれに近いといったほうがいいでしょうか？

これやると、脳が糖分を欲しがります。
あんこが欠かせない……。

この技能、実は女性のほうが習得が早いです。

男性の場合、習得に数年以上はかかると思ったほうがいいです。

女性の場合だと、習得に1年もかからない人がいます。

個人差があるので、それはどうしようもないですが……。

女の勘は鋭い、とかいうでしょう？

女性の脳は、考えることに適しているのです。

この鍛練法は、若い人ほど効果が早く現れるので……10代の若者よ、妄想を頑張れ（爆）

女性の場合も、効果が早いですね。

脳の構造が、考えることに優れているからです。

30歳以上の男性は、この技能の習得を諦めたほうがいいです。

後、酒とタバコをやっている人は絶対に止めてください。

理由は、脳の負荷が激しいからです。

それだけで何を引き起こすのかは、医学的なことになるので触れ
ませんけどね。

今まで技能とか言っていましたけど、これは脳を考えることに特化
させる鍛練です。

若い人のほうが効果が早く現れるのは、まだ脳が成長過程にある
からです。

年を取ってくるとね、脳というか、考えが硬くなりがちなのです
よ。

脳年齢がどうかっていうゲームが、色々とありましたね。

要するに、脳年齢を若く維持するための鍛練のひとつだと思って
ください。

この鍛練をすることで、脳の思考回路……ニューロンだったかな？
その思考回路が少しずつ形成されていきます。
記憶術と似ている鍛練法ですね。

まあ、これは記憶ではなく、思考の鍛練なので。
最初のうちは頭痛なり、眠くなったり、それが早い段階で訪れま
すが。

慣れてくると、長い間は思考を維持できます。
脳が速く考えることに順応するわけですね。

さて、これぐらいにしましょうか。

この思考の倍化ですが、実は寺の住職さんに教わったんですよ。
半信半疑でしたが、数年経った今……ちゃんものにできている。
疑わずに素直に鍛練していた自分をほめてあげたいですね（笑）
まあ、私が妄想してたのは……きゃあ、なことばかりなんですけ
ど。

これ以上脱線すると、R指定が確実に入るので……以上です。

ひらくべき漢字／20110624追記

ライトノベルで、ひらくべき漢字をいくつかここに記します。
あまりにも数が膨大なので、常用漢字表にないものはひらいてください。

若者向けに読ませる小説なら、ひらかないと「ん？」ってなる漢字が多いので。

それと、私が勝手に分類したのですが……下記に。

爆弾、ひらかないと違和感を与えるもの。

二分、読み方がいくつかに分けられてしまうもの。

邪魔、ただ単にうっとうしいもの。

の、3種あります。

ライトノベルでの基準なので、一般小説では該当しないこともありますので。

では、さっさと始めますか。

「おとな大人しい」※爆弾

大人、の熟語単体では問題ありません。

ただ、これを年少のキャラクターが多い作品で用いると……結構な爆弾となります。

大人は成人、という意味があるのは当然です。

この表現ではそのような意味はありませんが、日常会話で、声に出す分にはさほど引っかけりません。

ただ、小説という媒体で考えると……この二文字、大人は作品の雰囲気壊しかねない爆弾となります。

目に入っただけで、作品のイメージを無意識のうちに阻害させる

可能性があるのです。

使用する場合は、キャラクターの平均年齢に注意してください。

「此処／何処」※邪魔

ライトノベルでは絶対にひらいてください。

使わなくてもいい難しい漢字を並べるという行為は、読み手にとって最大の苦痛です。

「何時（なんじ／いつ）ですか？」※二分、邪魔

何時、何時、と読み方が二分します。

なんじ、はいいですが。

いつの場合は、絶対にひらいてください。

ルビを振ればいいと思うかもしれませんが、邪魔だけです。

「現わす／表わす／行なう／断わる」※邪魔

現す／表す／行う／断る、に決めてください。

使用頻度が高いので、1文字多いだけで……枚数を食うことがあります。

略したほうが好ましいです。

「く過ぎる／く過ぎない」※邪魔

それは幻想に過ぎない。とかではひらく。

時間が過ぎる、通り過ぎる。以外の場合は、ひらいたほうがいいかもしれません。

「く来る／＼来た」※邪魔

実質的に意味があるなら、としてもよい。
例、荷物を届けに来た。など。

「躊躇う」※邪魔

ちゆうちゆう

躊躇、の場合はルビを振ればいいです。

ただ、これはひらいたほうがいいかもしれません。

「艶（つや／あで）やか」※二分

ルビを振ったほうがいいです。

雰囲気を作るためには必要な漢字なので、ひらくかどうかは作品自体によるかと。

「挨拶／会釈／辞儀」※邪魔

あいさつ

えしやく

じぎ

私は会釈だけとして、最初にルビを振っています。

他はご自由にどうぞ。

「気付く」※邪魔

きづ

気づく、のほうがいいかもしれません。

「くと言う／と言える」※邪魔

三人称の語り手が言う場合、そのキャラクターが言う場合、ひらく。

誰かが言った台詞、言葉はとしてもよい。

これは使用頻度が高いものなので、直すのが無理なら放置でも構

わない。

漢字の比率を下げる上では、外せないものなのだけど……結構、無意識のうちに使ってしまうことが多い。

時間がかかるなら、無理をなさらぬように。

「ゝの辺／辺り」※邪魔へん あた

使用頻度が高いので、直すのに時間がかかるなら放置してよい。極力、ひらいたほうが好ましい。

「何（なに／なん）ゝ」※二分

「一体」※邪魔いったい

数を示す場合はとじる。

何度、何回、何人、何個、何体、とか。

それ以外はひらいたほうがよい。

何の場合なにはとじる。

使用頻度がかなり高いものなので、直すのが無理だと感じたら放置でも構わない。

実際、私の作品の元データには……「何」がたくさん出てきている。

なんともゝ、なんだかゝ、なんでもゝ、なんかゝ、なんとなくゝ、なんらゝ

がとじられていたりと。

頭が痛くなる……。

としたままでも、大した影響はないかと。

漢字の比率を下げるのなら、ひらいたほうがよい。

「入り口」※邪魔い ぐち

入口いりぐちにしめたほうがよい。

「事こと」※邪魔

ほとんどひらいておき、重要な時にとじていたほうがよい。

「欲しい」※邪魔

願望の補助動詞なら、ひらく。
例、生きていてほしい。頑張っしてほしい。とか。

「大丈夫だいじょうぶ」※邪魔

丈夫、の熟語は問題ないかと。
私はこれをひらいています。
ひらがなでやわらかくしたほうが、好印象になるような気がします。

というのも、「だいじょうぶ」と、うを省いて用いる場合もあるのです。

作者個人で判断してください。

「存知ぞんじ」※邪魔

私は存ぞんじにしています。

「止とどまる／留とどまる」※邪魔、二分

止とどまる、留とどまる、では問題はないかと。

読み方が二分する時があるので、ルビを振ったほうが好ましいと思います。

「ゝをはじめとする」※邪魔
はじめ、をとじないでください。

「堪（こた／こら／た）える」※二分
二分ではなく三分ですが、ややこしいのでひらいたほうがいいです。

「ゝに従^{したが}て／従^{したが}てゝ」※邪魔
接続詞の場合はひらく。
私の場合は下記に。

指示にしたがう。のような動詞ではひらく。
ただし、あなたに付き従う。などの人や者とセットならばとじる。

「ゝ切る」※邪魔
断ち切る、などの場合はとじている。
横ぎる、使いきる、などの場合はひらいている。

「ゝにわたる」※邪魔
わたる、をとじないでください。

「たとえ」※邪魔
例、の場合はとじる。
それ以外はひらく。

たとえ、相手が。

などのように、仮に、万が一、などの意味を持つ場合も同様。

「見惚（みほ／みと）れる」※邪魔

見ほれる、見とれる、でよいかと。

「及ぶ、及び」※邪魔

「くかも知れない」※邪魔

「面白い」※邪魔

「く下さい」※邪魔

「喋る」※邪魔

「即ち」※邪魔

「沢山」※邪魔

「くする度」※邪魔

「丁度いい」※邪魔

「直に」※邪魔

「遂に」※邪魔

「出来る／出来上がる」※邪魔（出来事は除く）

「く等」※邪魔

「真っ直ぐ」※邪魔

「滅多に」※爆弾

「頂戴」※邪魔

「揚句／挙句」※邪魔

「予め」※邪魔

「有る／在る／無し／為し」※邪魔

「幾つ」※邪魔

「苛める／虐める」※邪魔

「居る／要る」※邪魔

「ゝの内」※邪魔（手の内は除く）
 「恐らく」※邪魔、爆弾（恐れるは除く）
 「ゝ風の」※邪魔、爆弾
 「ゝの方」※邪魔、爆弾
 「可哀想／可哀相」※邪魔
 「ゝ位（くらい／ぐらい）」※邪魔
 「既に」※邪魔
 「揃う」※邪魔
 「掴む」※邪魔
 「ゝ掛（か／が）ける／ゝ懸ける／架ける」※邪魔
 「辛（つら／から）い」※二分（どちらか片方はとじ、もう片方は
 ひらくほうがよい）
 「ゝ所（ところ／どころ）」※邪魔
 「ゝ共に」※邪魔
 「取り敢えず」※邪魔
 「ゝ程」※邪魔
 「専ら」※邪魔
 「貰う」※邪魔
 「洩れる／漏れる」※邪魔
 「ゝ訳」※邪魔
 「態と」※邪魔
 「為」※邪魔
 「無闇」※邪魔
 「濡れる／塗（ぬ／まみ）れる／」※邪魔
 「如何なる／如何」※邪魔
 「有り難う」※邪魔
 「宜しく」※邪魔
 「ゝを挙げる」※邪魔
 「余りに／余る」※邪魔
 「併し」※邪魔

「頂く／戴く」※邪魔
 「美味しい／美味い／上手い」※邪魔
 「更に」※邪魔
 「初っ端」※邪魔
 「勧める／薦める／奨める」※邪魔（進めるは除く）
 「都度」※邪魔
 「殆ど」※邪魔
 「ご馳走」※邪魔
 「漲る」※邪魔
 「僅か」※邪魔
 「唯」※邪魔
 「竦む」※邪魔
 「御免なさい」※邪魔
 「流石」※邪魔
 「拘る」※邪魔
 「嬉しい」※邪魔
 「寂（さみ／さび）しい」※二分
 「忙しい」※邪魔
 「囁く」※邪魔
 「成る程」※邪魔
 「嗜む」※邪魔
 「纏う」※邪魔
 「領く」※邪魔
 「全く」※邪魔
 「滅法」※爆弾
 「滅相」※爆弾
 「膨らむ」※邪魔
 「尤も」※邪魔
 「怯む」※邪魔
 「瞬（またた／まばた）き」※二分

「賑にぎやか」※邪魔

「概おおよむね」※邪魔

「弾はすみ」※邪魔

「呆あきれる」※邪魔

「漁あさる」※邪魔

「過あやまち」※邪魔

ひらいたほうがいいと思いました。

どうするかは作者個人に任せます。

キャラクターによってはとして、個性を強調する方法もあります
がね……管理がめんどいです。

とりあえず、現状ではこれで満足かな……？

私は漢字の修正に、サクラエディタのG r e p機能を使っております。
ます。

いやあ、検索が早い早い。

これを作りながら、作品の元データを修正しておりましたが……
ヒット数が減ってきた（笑）

まだまだ追記できそうな気もするけど……もう、掘り当てすぎて
見つからない（汗）

見つけ次第、追加して……いい具合になったら上げときます。以
上です。

視点について

視点……というところをざっくりしすぎなんです。

一人称、三人称、一人称を含めた三人称、の3つを解説します。まあ、当然のごとく、これらは一長一短なわけで。いいところもあれば、悪いところもあるのですよ。

一応言っておきますが、ここでは二人称は排除します（汗）

「一人称」

主人公の視点から物語を追うもの。

自称は主人公の「俺」「私」に準じている。

語り手の主観が強く反映されるので、読者の感情移入を促しやすく、緊迫感や臨場感も出しやすい。

が、語り手の視点、知識にあるものしか描写できない点がある。物語に奥行きが欠ける、という短所もある。

小説を書き始める人は大抵、この一人称を選ぶ。

そのほうが書きやすい、と思われているのが現状なのかな。が、個人的にオススメしない。

淡々と正確に物事を伝えていく三人称のほうが、物語の配分を覚えやすいからである。

一人称だと、書きたいと思ったものが書けないってこともあるので。

視点の狭窄せうさくという短所を、そのまま受け止めてしまう場合が多く、初心者は避けたほうが無難である。

その対処法をあまり学ばず、一人称に挑むのは危険である。

それと、一人称に関して……言わなくてはいけないことがひとつ

ある。

それは、作者自身と逆の性別である主人公の一人称は、異性の目から見ると違和感を与えたり、不自然だと思われることが多いのである。

男の作者が描く、女主人公の一人称は……現実の女性に「ありえない」と言われることが多い。その逆も然り。

理由は女の子はそんな言動はしないよとか、具体的なことを指摘されたりするのがほとんどである。

この落とし穴、知らずにはまっている人が多い。

そうした理由もあり、一人称は最初から挑むべきではない。

異性の主人公の一人称を書くのなら、それなりに下準備をしておくのが望ましい。

友達に読んでもらうなり、失礼にならない範囲で取材するなり。

でないと、いつの間にか泥沼にはまっていたりします(笑)

何事も挑戦ですが、準備してから挑んだほうが経験値ががっぽり入ります。

指摘されてから直すところも、必然と少なくなるしね。

「三人称」

第三者の目、いわゆる神の目線とかで物語を追うもの。

自称はないものが多く、主人公の言動を「彼」「彼女」とする。

特定の人物に視点を縛る必要がなく、状況説明に心情描写がしやすく、幅広く物語を書けるという長所がある。

ただ、緊迫感と臨場感を出しにくい。

単調になりがち、といったところもある。

小説を書き始める人は、この三人称をオススメする。

淡々と物事を説明し、ていねいに一字一句書いていくことが望ま

しい。

面倒に思うかもしれないが、読者に伝えるというのはそういうことである。

これで小説を書く基本を学んだら、次はちょっと派生する。

「一人称を含めた三人称」

三人称をベースに、たまに一人称を加えて、物語を追うもの。
ライトノベルではこの文体が非常に多い。

基本は三人称で物語を進めるが、重要なところで主人公の一人称を取り入れる。

ただひとつ注意があり。

その一人称に移る場合に、何か合図を出すか、改行なりして切り分けたほうがよい。

私の場合は最初から「――」を入れて、会話文が入るまで一人称にするとか。

三人称のまま、主人公の心の声を書くとか。

他には○を分割して書くとか。

例題。

灼熱竜のユイフェヴ、ドリスは大きな溜息をついた。

「つたく、めんどろだねえ」

ドリスは両手に握る斧を地面に打ちつけて、地響きを起こした。
彼女に踏み込もうとした敵の戦士は、それに驚いて足を止めている。

（敵は……5人だって？

だとしたら、後方に控えている魔道士のふたりが厄介極まりない。
前衛の戦士を、どうやって突破するかが問題になるね）

何事もやってみるしかない。

ドリスはそう腹を括った。

「さてと、いっちょぶちかますとしましうかあ！」

ドリスは斧を振り被り、満面の笑みで敵陣へと突進した。

のように、○を分割して書くことを最近になって取り入れました。

そうしないと「――」を使った書き方ができないので。

ただひとつ注意で、複数のキャラクターの心理を見せると混乱を招きかねない、という点がある。

1対1の戦闘シーンなら、おたがいの心のうちを、自称などで区別させて書き分けることが望ましい。

といっても、最低では1シーンに1人、基本的に物語全体で主人公1人に絞る、というようにしたほうがいいかも。

まあ、多くても2人か3人、が好ましい。

自称や言葉遣い、前後の描写で区別できるようにしましょう。

私の場合に限りますが。

『頑張ってみるよ』『変わらなくちゃね』は、一人称と三人称に分けています。

そのガイドに《《》》を用いて、《場所・主人公名》《場所》というように表記しています。

ただ、そのガイドを用いたからといって、時間、場所、視点が誰なのかは、最初のほうに一気に書いてます。

ぼかしたい場合のみ、最初のほうには書かず、少しずつ明らかにするという手法ですかね。

一人称は主人公らしさが出るように意識して、三人称の場合は淡々と、感情を押し殺しています。

ふたつを取り入れているので、差別化しないと読者に「ん？」っ

と思われるので。

このへんのバランスが難しい（汗）

群像劇を書く場合には、必要なものなので。精進します。

視点については、ここまでですね。追加はないかと。以上です。

頭によい食べ物

ここでは、頭によい食べ物を紹介します。
え、なにそれ？

とか言わないで（汗）

まあ、半分私の好きな食べ物の紹介になるかと。
前置きはいいとして、さっさと書かねば。

「あんこ」

あんぱんとか、薄皮あんぱん（5個セットで、ド○キで99円のやつ）とか。

あんバターサンド……？

バターと一緒にしないで（爆）

小豆、あんこは、脳の疲労回復にいいのです。

ケーキとかの糖分だと、あまり効果はないらしいとか。

まあ、詳しくは知りませんが（↑おいつ）

「バナナ」

これも同様に、脳に素晴らしいエネルギーを与えてくれるものです。

私は黒糖、バナナ（3、4本。細かく刻んだやつ）、米酢を入れ物（百均にある、麦茶とかに使うのだったかな？）に混ぜて、一晩寝かせた……特製バナナジュースの原液を牛乳で割って、1日1回飲んです。

原液が1で、牛乳が4です。

味は、きつめなヨーグルトって感じですかね。

ヨーグルトが苦手な人は、普通にバナナをかじるとかでもいいかも。

丸ごとバナナ……99円で安売りしている時は、なぜか手が伸びてしまう……！

くうっ。カロリーなんて気にしないっ！

バナナチップスだと……？

お手軽で食べられるんだろうけど、個人的に好きじゃない。

「魚介類」

いわずとしれた、DHAです。

ドコサヘキサエン酸、だったかな。

私は刺身とか、お寿司が大好きな人間です。

特にサーモン、ホタテやつぶ貝、びんころ、アジとかサンマとかイワシとかの光り物……。

やっぱり、しめさは最高だね（爆）

ガリも好きだけど。いや、これは魚介類じゃない（汗）

回転寿司（無添く〇寿司）とか小〇寿しは、お気に入りっす。

「ガム」

顎を動かして、脳を活性化します。

正確には食べちゃダメですけど。

キシリトールとか、歯にもいいですしね。

ただ、噛みすぎると……お腹がゆるくなります（汗）

私はそういう体質なので、あんまりガムは噛めません。

1日に1、2粒ぐらいでいいっす。

これぐらいですかね。

ひとつ注意で、酒とタバコはあんまり脳によくないものです。タバコのニコチンとかが、脳の思考を阻害するものなのでね。

アルコールも、前後不覚に陥ったりしますからね。

私は酒に弱いし、というか臭いだけで頭痛がします。

タバコも同じで、受動喫煙を避けるように距離を取ったりします。前に紹介した思考の鍛錬をする場合においては、このふたつは避けたほうが無難です。

寺の住職さんにも、よく言い聞かせられました。

やっていると、ろくな結果にならないとね。

そこまで毛嫌いしなくても……と思う人もいるでしょうが。

酒とタバコは、純粹な思考を破壊します。

それと、身体にもよくありません。

酒のほうは、まあ付き合いの上では必要だとは思うので。許容していますかね。

タバコは勘弁してほしいです。

愚痴になってしまいましたね。

小説書く上で、食べ物に触れてしまうとは……普段の食生活は大事なのです。

ひとつ言い忘れてましたけど、食べ物はよく噛みましょうね。

私は一口で、5〜10回ぐらいは噛むように意識してます。では、以上です。

心は小説に表れる

なんですか？ このタイトル。

って言わないでください（汗）

ふふふっ。この『指南書』が100ptという3桁突入記念。

それにちなんで、一気に項目追加してます。

他の作品を推敲しようよ（汗）

これを書いている私の心境は、最高にハイってやつですぜ。

それだけで元ネタが解った人には、拍手を送ります（笑）

一部、プロになるとは、とカブるかも？

まあ、さっさと書き並べていきますかね。

「楽しんで、かつ苦しんで書くこと」

純粋に、楽しんで小説を書いてください。

なんですか、それは？

とか言わないでください（汗）

小説家には、親切に謙虚に、そして真摯に、そして心から楽しんで書くことが大事なのです。

親切に、というのは読み手のことを考えて書くことです。

難しい漢字にはルビを振ったり、きちんと描写し、できる時に思いついて説明したり、読者をミスリードして、後の展開で驚かせるなど。

要するに、読む人を楽しませることですね。

このキャラクターが人気あるから、ちよっとおまけで書いてあげようかなど。

こうしたものも、親切のうちに入りますね。

読む人を楽しませるために、構成で苦しむってことも……入ると

思います。

生みの苦しみ、ってやつですね。

謙虚に、というのはダメなところは素直に認め、どうすれば改善できるかを考えることです。

素直であることは、能力を育んだり、伸ばす上では最良のものなのでね。

そうした感性を持つ人は、プロの世界でもよく可愛がられます。純粹に、ひたすらに努力して、頑張っている人もそうですね。

かくいう私も、そうした人をこのサイトで見つけると……色々と世話を焼きたくなります（爆）

校正も、自ら率先してやりたくなる。けども、時間がないからパスっ！

……関係なかった。すみません。

ともかくにも、謙虚で素直であることはね。

他の人からも助言なり、手を差し伸べてもらえることがあるってことです。

人柄がいいのは、プロの世界では結構な武器になります。

人徳、ともいうべきでしょうか？

まあ、出版社の編集者と印刷業者の方々にも好感を与えるので、次々の仕事がもらえるし、何度も助けてもらえます。

色々な方に支えられているなど感じた人は、その人達のためにも頑張ります。

でも、無理をして心配かけちゃダメだよ（笑）

真摯に、というのは自分が描く物語に対して、本気で向き合い、真剣に細部までこだわることです。

といっても、私はキャラクターの外見、種族、性格、自称、言葉遣い、主な服装、好き嫌い、は前もって決めて。

過去とか経歴、能力などは、何となく必要だなと思った時に設定

のほうに追加します。

小説で描写が必要になったら、その段階で準備するってぐらいですかね。

世界設定に関しても、ほとんどそうです。

ただ、食文化、魔法の有無および技術体系、存在する種族、環境などはざっくりと決めて。

必要になった時に、重厚に描写するために決定していく。

というスタイルを取っています。

最初からあれこれと決めていたら、時間がなくなるので。

必要ない部分は基本的に放置しますが、気が向いたら後で追加したりします。

「小説をはけぐちにしない」

小説を、自身の不満をぶつける、現実逃避をする、などの道具にしないでください。

私はセミプロ編集者で、そうした作品は何行か読んだだけで解ります。

……言葉が悪いですがね。

そんな下らない自慰小説なんて、技術も得るものもないので、読みたくありません。

不快に思われたらすみません。

ネット小説で横行している、チートと最強作品が……ほとんどの類です。

その人気を勘違いして、新人賞に送る人がいますがね。

そんな悪意や邪気が見え隠れする作品は、選考中はほとんどないものとして扱います。

というより、一次選考を引き受けた下読みの方々が、邪魔臭いと思うだけです。

そんな作品を書き上げる、チームワークを乱しかねない、傲慢ごうまんな

人間にはね。

プロの世界に引き込みたくないし、手を差し伸べようとは思わないのです。

色々と後味が悪いですね。

何度も言ってますが、プロの小説家というのは社会人としての常識、協調性を重んじる精神を求められます。

最後に、小説には、その人の性格、人間性が如実に出てきます。

ああ、この人は純粹に楽しんで書いているんだな。気持ちが伝わってくる。

おろ、ここを直せばもっとよくなるのに。かなり苦しんでいるみたいだね。

そうした感情を呼び起こす作品は、立ち読みでなくて家でじっくり読んでみたい。

友達にもすすめよう。

他にも書いているから、こっちも買ってみよう。

という気持ちを、無意識のうちに引き寄せるものです。

私はセミプロ編集なので、読みたいだけでなく、助きたい気持ちも芽生えたりします。

世話を焼きたくなったり、手を差し伸べたくなるのです。

そういったこともあるので、作者の心というのは……かなり重要です。

ちょっと付け足して、作品中だけで読者の心を動かすのではなく、作者と作品が合わさって人の心を動かせたら、もう勝ちだといっても過言ではありません。

プロの作品というのは、そうした心を動かす芸術なのですよ。疲れて書く気になれないとか、やる気が出ない、という時は休ん

でください。

そうした時に執筆しても、ろくなものになりません。
純粹に楽しめる時に、小説を書いてください。以上です。

プロットについて

プロット、それは物語の設計図ですね。

長編小説を書く際には、これはあったほうが作業効率がよくなります。

まあ、プラモデルとか、建物とか、そういうのも設計図があつてきちんと成り立つものですし。

じゃあ、さっさと話を進めましょう。

「テーマを決める」

以前やったものとカブりますが、まずは物語全体のテーマを決めましょう。

テーマは物語の中で、最も優先度が高いものです。

メインテーマを決めたら次に、メインと通じているサブテーマをいくつか選択する。

例として、恋愛をメインとするなら、成長と友情、このふたつをサブテーマにするのもあります。

失恋して、次はいい恋をするぞ。

これも一種の成長です。

で、失恋した主人公を支える友達。

その人とのやりとりをきちんと描いて、友情を表現するのです。

小説のアイデアが浮かんだら、テーマに合わないものを取捨選択し、整理しなくてはならない。

関係する要素は残し、無関係のものは削っていきましょう。

「アイデアを出す」

一言にアイデアといっても、キャラクター、世界観、台詞や場面

などなど。

色々あります。

まずはメモやノートに書き出して、整理しましょう。

キャラクターや世界の設定は、事細かに決めてもいいですけども。あまり深く突き詰めていると、それだけで疲れちゃいます。

重要なところは後で決めるなど、楽しみは取っておくという手法もあります。

一度書き上げて、全体を調整する。

というやり方もありますから。

台詞や場面などは、前後にどういうやりとりがあれば際立つのか。きちんと考えましょう。

「ストーリーの流れを定める」

物語を自然に、かつ違和感を持たせないように。

まずは流れを決めることが重要です。

最初から最後まで、その過程に何があるのか。

特に重要となるのは、キャラクターが何を目的とし、行動に移して、どのような結果となるのか。

また、その過程で主人公が何を考え、迷い、答えを出していくのか。

これを意識して、物語を組み立ててください。

細かく決めなくても結構です。

その作業だけで、物語を完成させた気持ちになってしまうこともあるからです。

書きながら、新たに何かを追加したり、削除していくほうがいいと思います。

「演繹法と帰納法」

えんえきほう

きのうほう

まず、演繹法というのは前提を元に、それをひとつひとつ経由して、結論へ向かうやり方のことである。

帰納法とは、結論に合致する条件を集めていくやり方である。これだけでは解らないと思うので、例題を出します。

『演繹法について』

まず、主人公が敵に両親を殺されたとします。

主人公はその相手に復讐心を抱き、行動に移すはず。

しかし、その前に考えないといけないことがあります。

相手はどうして、主人公の両親を殺したのか？

相手はただ、殺人を犯したかっただけなのか？

主人公を納得させる動機があるのか？

その理由が明らかになった時、主人公と相手はどうするのか？

読者はそれを目の当たりにし、どちらが正しいと思うのか？

のように、前提と結論を繋げていくのである。

何か行動をしたら、それを次々に明らかにしていく。

というのが主なやり方でしょうか。

『帰納法について』

結論を先に立てて、それに相応しい条件を探すもしくは集めていく。

例えば、主人公とヒロインが両想いになるとしよう。

それから、そのふたりがどういう過程で結ばれるのかを考えるのである。

ふたりを後押しするキャラクターがいたほうがいいとか、こういう舞台で、ふたりの趣味なり環境を、後から定めていくのである。

結論を中心とし、その周りにあるものを後から決めていくというやり方です。

どちらのやり方がいいかは、人それぞれです。

アイデアにもよりますけどね。

演繹法と帰納法、私が記したものだけでは不十分な気がします。
ネットで調べてみてください。

ここに記したのより、もっと解りやすい例題が転がっているかもしれない。

すみません。未熟な編集で。

プロットについては、ここまでですね。

ちなみに、私は小説を書く際に……細かいプロットは立てていません。

ここに書いたことをほとんど否定することになりますが、私はキャラクター、世界と環境、これらがあるだけで好きなように想像し、転がしていくことができます。

小説を書き始めた当初から、プロット？　なにそれ、おいしいの？
っていう感じでしたね。

とはいっても、物語にテーマをひとつ決めて、1話ごとに覚え書きを記して、シーンなり台詞なりを書き散らかして。

とりあえず執筆しながらそれらを拾い集めて、殴り書きを終えたら推敲し、ひとつの物語としてまとめあげる。

という手法です。

キャラクターと世界、タイトルが台詞だという点は帰納法で。

物語の流れにおいては、演繹法ですかね。

自分で考えても、よく解りません（笑）

まとめますと、最初に言ったように……私はプロットを緻密ちみつに作っていません。

作っている最中に、完成させたっていう気になってしまうからです。

他の人から言わせれば、それがプロット作りだよって言われるのかもしれないが（汗）

何を言っているんだか……迷走してきましたね。

あ、最後に評価ポイントとお気に入り登録ありがとうございます。
プロになりそこねた、セミプロ編集者の私の指南書ですが……皆
さんの役に立てているようで、何よりです。

何かリクエストがあったら、感想に書き込んでください。
可能な限りでお応えします。

とはいっても、私が勝手にやっちゃうので……どうぞご自由につ
て感じですかね（笑）

では、謝辞はこれぐらいにして。以上です。

戦闘について

戦闘シーン……まあ、私もよく書きますけど。
解説するにしても、私は未熟なんであれですが。
とりあえず、できる範囲でやってみよう。

「5W1Hをしつかり書く」

『Who(誰が)』『What(何を)』『When』『Where
e』『Why』『How』
を、5W1Hという。

戦闘シーンに限らないが、シーンが移り変わる時や、章や話が変わる際には、これらは地の文にきちんと書き記す必要がある。

戦闘シーンには状況、心理、動作、会話を記さなくてはならない。
特に重要となるのは会話と動作である。

次に心理、状況といったところか。

戦闘のため、身体を動かさないと始まらない。

それによって何も思うか、何が起こるか。

戦いの最中に黙っている者は、あまりいない。

状況説明と会話を、交互にバランスよく配置していかないといけない。
けない。

「動作と結果を簡潔に、具体的に記す」

これも当然のことだが、注意すべきはその動作と結果が、誰のものなのかを明記することである。

戦闘シーンでは、誰が主体なのか省いてはならない。

読者が混乱するからである。

前後の文章で略せる時もあるが、そういう場合は説明過多になっ

ていることがあるので、注意が必要である。

「戦闘シーンで使う類語」

まずは動作から。

あまり難しいものを用いるとイメージさせにくいので、以下のよ
うな簡潔なものを使いましょう。

私もそれを意識して、戦闘シーンを書いております。

ただ、それらは人間用の動作を記すものです。

動物などにおいては、これらの用法よりも適したものがあります。

『踏み込む／踏み出す／接近する／近づく／近寄る／歩み寄る／駆け寄る／距離を詰める／攻め込む／切り込む／迫る／○○かかる』
相手との間合いを詰める時に用いる。

一部、相手に詰められた時に使用することが可能。
ゝられた、などの表現に変わる。

『下がる／引く／後ずさる／後退する／後ろへ跳ぶ／飛びのく／離れる／距離を取る／遠ざかる／バックジャンプ（ステップ）』

相手との間合いを離す時に用いる。

一部、相手に離された時に使用することが可能。
ゝられた、などの表現に変わる。

『跳ぶ／跳躍／浮遊／飛行／飛翔／ジャンプ』

地面から離れて動くことを意味する。

跳ぶ、跳躍、ジャンプまでは人間で通じる。

しかし、浮遊、飛行、飛翔は翼なり、何か仕掛けがないといけ
ない。

『振り下ろす／切り下ろす／切り下げる／袈裟切り／ダウンスイング』

武器を上から下へ振ることを意味する。

私は袈裟という表現を使用していない。

切りかかる、切りつける、一太刀浴びせる、などもある。

切り返すは、相手の斬撃に反応した場合に用いる。

切り結ぶは、相手と剣をぶつけあう場合に用いる。

『振り払う／薙ぎ払う／切り払う／サイドスイング』

武器を横に振ることを意味する。

振り抜く、などもある。

ただ単に、払うだけでも通じたりする。

『振り上げる／跳ね上げる／切り上げる／アップスイング』

武器を下から上へ振ることを意味する。

打刀などの軽量武器にしか使えない点がある。

『払う／払いのける／打ち払う／受け流す／往なす／パリー（パリイ）』

武器を用いて攻撃を流す、もしくは防ぐことを意味する。

切り払う、叩き落とす、打ち落とすなどもある。

私は往なすをよく多用する。

『かわす／避ける／回避』

敵の攻撃から逃れることを意味する。

これだけでは伝わりにくいので、具体的な動作があったほうが好ましい。

例、しゃがんでその斬撃をかわした。

次に、攻撃方法などを解説します。

『不意撃ち』

不意打ち、不意討ち、とありますが、私は撃ちに統一しています。

打つⅡ殴る、叩く、ぶつけるなど。

撃つⅡ銃などで撃つ、攻めるなど。

討つⅡ殺す、滅ぼすなど。

闇討ち、はこのままです。

『打つ／叩く／殴る／打撃／殴打』

打撃の基本的な表現は、これぐらいでしょうか。

他にも、ぶん殴る、ぶっ飛ばす、ひっぱたく、張り飛ばす、打ち据える、手を上げる、打ち込む、とかがあります。

『突く／刺す／貫く／突撃／貫通』

突撃の基本的な表現は、これぐらいでしょうか。突撃って、突っ込むって意味じゃないですよ？

他にも、突き刺す、突き立てる、刺し通す、刺し貫く、突き上げる、突き通る、とかがあります。

突き上げるは、ちよつと違うかな？

『切る／斬る／断つ／斬撃／切断』

斬撃の基本的な表現は、これぐらいでしょうか。

他にも、切り取る、切り落とす、断ち切る、寸断、両断、叩き切る、ぶった切る、掻き切る、押し切る、切り刻む、撫で斬り、とかがあります。

私は掻をひらいています。

『撃つ／射る／射撃／狙撃』

射撃の基本的な表現は、これぐらいですかね。

他にも、撃ち出す、発射、発砲、ぶっ放す、撃ち抜く、射抜く、射出、射通す、狙い撃つ、などがある。

例題を書こうと思いましたが、時間がかかるので止めておきます。

とりあえず、表現は抜かりなく入れられたかな？

まだまだ必要となる項目が増えそうです。

では、これで終わりっ。以上です。

長編小説を書く時に

長編小説を書く時に、注意しなければならないことがいくつかあります。

まあ、かくいう私は長編小説ばかり……というか、書いていたらしいの間に長くなっているという(笑)

いかん。最近、『日記帳』とこの指南書ばかりで……推敲がちよつとしか進んでない。

愚痴はいいっ。とにかく、新人賞に挑む人のために長編に大事なことをいくつか書かねば。

ひとつ聞きますけど。私って、お人好しですかね(汗)
うう。もう追加することないよね？

と思ったら、私は編集氣質なものでして……あ、これも足りない。ここ追加したほうがいいね。

など、自分で墓穴掘ってます(爆)

うう。小説は奥が深いねえ……と言っている場合ではありません。
では、さっさと始めましょうか。

「書き出しが勝負」

最初の数ページ、数行、これを書き出しという。

長編は読むのに時間がかかるので、どうやって冒頭で読者を引きつけるか？

が、とても重要である。

ただ、いくら冒頭で先が気になると、読者を誘導したとしても。主人公に感情移入できなければ、読後に違和感を与えかねない。なので私は、プロローグで主人公について、あれこれと記している。

要するに、読者が主人公に興味を抱くような書き出しを意識して

いるのです。

人間、好き嫌いありますしね。

ライトノベルはキャラクター小説とまでいわれているので、とにかくキャラクターを意識してもらおうと、私はこの手法で書いています。

それが成功しているのかどうか、今のところよく解っていませんけど（汗）

※最初の一文を魅力的に。

簡単に言ってますが、これが本当に難しい。

例えば、夏目漱石の『吾輩は猫である』の一文を。

『吾輩は猫である。名前はまだない』

主人公とテーマを匂わせた、素晴らしい文章です。

じゃあ、同じように書けばいいの？

と思うでしょうが、作品によってどれがベストの最初の一文なのか……判断できません。

重要なのは、簡潔に作品のイメージを表現すること。

読者の興味を引くこと、のふたつである。

※最初の数ページを魅力的に。

最初の一文から雰囲気をつくらせるなり、読者の興味を引くものを提示したり。

やるべきことは非常に多い。

世界観、何の要素があるのか、どんなキャラクターがいるのかなどなど。

こうしたものをきちんと書かないと、今後の展開に支障が生じてくる。

重要なのは、物語全体の雰囲気を示すことである。

読者を話の先に誘導するには、これが必要不可欠。

ただし、次に記したものには注意してほしい。

※設定の羅列はしてはいけない。

読者は小説を読むという行為は、あくまでも物語を楽しむという点にある。

設定を楽しむのではない。

書き出しから設定を書きすぎると、読者の興味を殺しかねない。こういう設定は、物語を進めながら自然に提示していくのが好ましい。

※5W1Hを意識する。

戦闘についてでも書きましたが。

『Who(誰が)』『What(何を)』『When』『Where』
『Why』『How』
のことです。

最初なので、読者はそこで何が起きているのか知りようがありません。

この書き出しで、主人公、舞台と世界観、行動、テーマ、方向性を示しましょう。

「ブレをなくす」

長編にとって致命的なのが、最初と最後で雰囲気が異なることです。

視点、地の文、キャラクターの価値観、などがブレると「んっ？」となるので。

これを防ぐ手段は、もうひとつしかありません。

何度も読み返すことです。

私は一作品を書き終えた際に、推敲しながら全体のバランスを調整します。

設定などの見直しも、重要だったりします。

書いている時に、こう展開させたほうがいいかな。と思つたら、キャラクターや世界の設定を見直したりします。特に一人称の場合においては、キャラクターらしさが損なわれなように、何度も読み返すことが必須となります。

「描写は簡潔に、具体的に」

これは当然のことですが、なかなかできることでもないのです。文章を書き慣れると、カッコいい文章を書きたいとか、あれもこれも書きたいと、暴走しがちです。

描写は簡潔にかつ具体的に。

戦闘シーンでもそう書きましたが、日常のシーンとかでは、心理や情景、をきちんと記さないといけない。

後、暴走するのは悪いことはありません。

そうした文章の病気には一度かかっていたほうが、後々に何がダメなのか……無意識のうちに理解するようになるので。

私もそうしたひとりです。

書くのが楽しくなって、そうした病気になるのが多いようなので。恥ずかしがる必要はありません。

誰だって、最初は初心者ですから。

だからといって、意図的に暴走するのはダメですよ（笑）

脱線しましたが、描写は無駄に長ければいいってもものでもありません。

改行するなり、句読点を振るなり、長くするのならそれなりに工夫がいります。

結構に難しいことですけどね。

余計な修飾語はないか、主語なり述語の配置はおかしくないか？ などなど、よく確認して、整理していきましょう。

後、シーンや場面が移る場合、視点が変わる場合、などは5W1Hをきちんと書きましょう。

その最初の描写も重要なものなので、意識して配分を考えましょう。

特にキャラクター、場所、時間、状況、などは最初のうちに示しておかないと、読者が混乱するので。

出だしについて、神経質になりすぎじゃない？

と思うでしょうが、読者に最初、何をイメージさせるか。

小説においては、ここは特に注意しなくてはいけないポイントなのです。

神経質にもなりますよ……。

「作者が書きたいこと、書くべきこと」
まず、書きたいことですけども。

※主人公の活躍。

※物語の設定。

※決め台詞、場面など。特に必殺技とか。

※会話や動作の描写。

があるかと思われます。

次に、書くべきことです。

※行動や決断にいたる気持ちの流れ。

※会話文の間に自然と必要なだけ入る描写。

※各キャラクターの結末。

※ガイド。どのような状況なのか、キャラクター、場所、時間などを明記すること。

特に書きたいことはスラスラと書けるでしょうが。
書くべきことは、矛盾点や時系列の問題で手間がかかります。

まあ、慣れてくると苦ではないんですけど。

このふたつのバランスが大事です。

重視すべきは、書くべきことです。

それらが抜かりなく入っていると感じたら、次に書きたいことを配置してばいい。

ただ、新人賞には枚数に限りがあるので……取捨選択もしないといけない。

難しいことですが、そうした作業を繰り返していけば、自然と枚数内に収められるようになっていきます。

最後に、長編小説は色々のエピソードが入れられますがね。

問題なのは、それが主人公とどう関係しているのか？

例えば主人公と関係ないシーンであっても、後に主人公の行動に影響したり、また障害となるようなシーンなら書いても問題はありません。

むしろ、書いたほうが奥行きが出ます。

当然のように、本人が目の中にいるのに、本音をボロボロと……とはなりませんから。

ただ、一人称ではこれはできません。

三人称なら、可能なんですけど。

なので、一人称を含めた三人称、というやり方が出てきたのかもしれません。

長くなりました。以上です。

物語のパターン／20110614追記

パターンといっても、ライトノベルで通じるものをここに。

これはテーマでもあります。

まあ、色々とあるのでね。参考にどうぞ。

物語はそれひとつでは成立しないので、いつの間にか複数のパターンが組み合わさっています。

やばい。この指南書に時間を取られすぎているっ（爆）

ええい、ままよ！

こうして人のためになっているのなら、我が身を犠牲に……しすぎかな？

いけないいけない。自分のこともどうにかしとかないと。

さて、話を進めますかね。

「成長」

成長は未熟な主人公が、どのように変わっていくのかを表現しなくてはならない。

人格、能力、立場などが低く、物語を通じて知識と経験を得て、成長していく。

これは非常に重要なテーマである。

というのも、ほとんどの小説に人間、生物が登場する以上、成長なり変化がないのはおかしいからである。

ただ成長するだけでなく、葛藤なり挫折なり、様々なエピソードを組み合わせないと説得力に欠けるという難しさがある。

成長とは、前後する、行きつ戻りつ、上下する、ものである。

力を得たからといって、すぐにそれを制御できるのはおかしいし。何か決意したとしても、いざ立ち向かおうとした時に恐怖するかもしれない。

成長をメインにすると、そうしたエピソードをきちんと書き記さないといけないため、文字数が膨大になりやすいのだ。

しかし、この成長はライトノベルでは必須のテーマといえる。ほとんどのライトノベルに、この成長が描かれているからだ。それゆえに、何度も大事だと強調しているのである。

ただ、主人公を中心に成長を描く必要はない。

脇役なり、サブのキャラクターの成長を描いても構わない。

サブに成長を据えると、物語がコンパクトに収まるからである。

読者の共感を得やすく、感情移入を促しやすいテーマであるため、この成長というテーマは、プロの小説家になるのならば外すべきではない。

「プロフェッショナル」

プロフェッショナルはある程度は完成された主人公が、どう変化していくかを表現しなくてはいけない。

ある種の成長を描くわけになるのだが、その人格と能力で、物語中にどのように主人公が行動するのか。

それを抜かりなく記さないといけない。

主人公を活躍させるにも、それに至るまでの過程をきちんと書かないといけないし、どのように変化するのも明記しなくてはならない。

ただ、人格に欠陥があっても構わない。

冷酷な殺し屋が、偶然助けた子供に触れ合うことで優しさを取り戻す。

というような物語も、ありにはありである。

また、落ちぶれた神様が人間と手を取り合い、ドタバタしながら協力するのもありかな？

事件やイベントごとに、主人公がどのように変わるのか、それを少しずつ明らかにしていく必要がある。

サブのキャラクターに本格的な成長を据えてもいいが、メインはあくまでも主人公である。

その脇役が主人公とどう関わるのかを、忘れないように記すこと。

「旅行（冒険）」

この旅行だが、これは主人公のいる舞台が毎度のように変わることで前提になる。

なので、情景描写はていねいに書かないといけないし、文化や環境もきちんと記さないといけない手間がある。

ただ、それが設定の羅列にならないように注意しないといけない。ひとつ重要なのは、旅の目的が何であるかだ。

目的といっても、例えば狩猟とか、悪者を成敗するとか、宝探し、などなど。

日常的な部分が見せにくいため、行く先々がどのようなところなのかを伝えた上で、主人公がどう思うかを描くのも大事である。

「日常」

日常は主人公が地元で生活して学校に通うなどの、舞台が固定されたものである。

ただ、それだけだと印象が薄い。

何か、非日常的な要素を取り入れて、日常と非日常のシーンを際立たせるのが好ましい。

例えば、昼は学生で、夜は暗殺者などなど。

そういう作品はいくつもあるので、それではちょっと……という場合には、他のテーマを加えればいいだけである。

前のは基本パターンです。

次からは、派生パターンを。

「青春」

何をもって青春と呼ぶのかは定義が曖昧である。

まあ、純粹に楽しんで生きているというのが……青春かもしれない。

気の持ちようですかね（汗）

とりあえず、定義できそうなものは次の通りです。

恋愛、友情、家族、進路、とか。

趣味ともありますね。仕事は……どうなんだろう（笑）

読者にとって身近なテーマなので、共感を誘いやすい長所がありますね。

ただ、地味になりやすいのが短所でしょうか。

日常と同じで、何か非日常的な要素なり、幻想的なものを取り込むなりして、描いたほうがよいかと。

しかし、この青春は日常とカブっている気もしますが……日常は曖昧でしたが、青春は定義がきちんとしているので。

前に示したいくつかのもので、これだというものをメインに据えたほうがいいです。

恋愛は数が多いので、どれを参考にするか迷いますね。

友情は……その形にはいくつかあるので、これも迷いどころです。オタク同士とか、不良同士とか、友情って描くにしてもキャラクター次第なんですよ。

それによって、話の流れも大体は決まりますし。

恋愛もキャラクターで、どういうようになるか定まりますしね。

家族も、進路も、趣味も、まあキャラクターの配置の仕方で開催が決まります。

このテーマをメインにするのならば、最優先でキャラクターの相関図を作ったほうがいいと思います。

「(逆) ハーレム」

主人公が男女どちらかで、かつどういう能力を持つのが重要ですね。

大抵は、平凡で誰かに助けてもらわないとダメ。

みたいな主人公が多いような気もしますが。

もしくは、皆を後押しする優しい人も結構人気なようです。

当然のごとく、主人公の周りに集まるキャラクターは多くなります。

ややこしいので、この場合は主人公が男だとします。

メインとサブのヒロインを決めて、話を作るほうがよいかと。

で、主人公を巡って事件を起こしたり、巻き込まれたり。

ほとんどは奪い合う、みたいな展開ですかね。

しかし、人数がなるべく絞ったほうが賢明です。

枚数に限りがあるため、全キャラクターに焦点を当てて、魅力的に描くのは相当難しいです。

しかも、ヒロイン達にカブりは許されない。

双子の姉妹とかはありますが、何か一点が違うと強調しなくてはならない。

つまり、対比させて印象を強化しないといけないのです。

各ヒロインを書き分けてかつ、主人公とメインヒロインがどういうふうになっていくのか。

また、主人公はいざという時は決める。

という展開も多く、好まれているようです。

重要なのは、各ヒロインの見せ場となるエピソードの配置を定めておくことです。

むやみに数を増やすと、枚数が足りなくなります。

それと、主人公が幸運を呼び寄せるのか、不運を引き込むのか。これもかなり重要だったりします。

まあ、すでにヒロイン達に囲まれている時点で幸運かもしれませんが。

しかし、ダメなところがあって、皆が支えないともっとダメになる主人公。

というのも、ありですね。

「復讐（復帰）」

重いテーマですが、結構な頻度で使われたりします。

問題は、冒頭です。

読者を主人公に感情移入させるには、それが重要になります。

単純に、主人公がどんな酷い目に遭ったか。

主人公がそこからどうするのか。その行動理由はなんなのか。

それをきちんと描けると、読者に強い印象を与えられるのではないのでしょうか。

ただ、やりすぎると読者が冒頭から読むのを止めてしまう可能性もあります。

陰気、暗いイメージがどうしても付きまとうので……加減が難しいですね。

大切な人を奪われるとか、殺されるとか。

別に重要人物を絶命させなくても、取り返すという目的さえ成り立たせれば、復讐は成立すると思います。

これを書いている時に『初代スーパーマ○オ』が浮かんしたのは……気のせいではありません。

他にも、どこかの国の王子様が国を滅ぼされて、そいつに復讐する。

という展開も、なかなかおもしろいです。

そういう作品は多いですね。

戦争と通じてしまうので、復讐というには疑問になってきました。

この復讐は、書き出しに鮮烈な印象を与えることが可能なため、書き手としては好まれるようです。

ただ、拒絶反応を示す読者もいるので……必ずしも、主人公の大切な人を殺す必要はないのだと心得てください。

救出の過程で、亡くなってしまおうという展開もありにはあります。もうすぐ助けられる。けど、ダメだった。

盛り上げておいて、落とす。

その場面までに、どれだけのエピソードが用意できるかがポイントですね。

主人公にトラウマを与えて、そこから立ち直らせる。というのもおもしろいかと。

「戦争（戦記）」

これも重いテーマで、よく使われるものです。

問題となるのは、争う双方にどのような大義名分があるかですね。戦争を起こす理由、それが行われている規模、戦争における残酷さと現実味。

ただ、拒否反応を示す人も少なからずいます。復讐と同様に。

色々と人間ドラマを描きやすいという点で、好まれていますね。

これは。

例えば、好き合ったもの同士が……国の関係に亀裂が走り、否応なしに戦わざるを得なくなる。

こういう切ない展開は好きなのですが、私はもう過去に強烈な一作品を読んだので……もう読みたくありません。

私は結構、涙もろいので（笑）

他にも、王子に似た人物を影武者にして、何らかの理由でその影武者が本物の王子となる。もしくはその代わりを務める。

大抵は戦争中に亡くなるとか、その混乱を利用して王位を奪うなど。

色々と展開が考えられるので、まだまだ戦争は手あかのついていない、重要なテーマです。

というより、人間の争いなんて……多種多様になってますからね。剣、魔法、兵器などなど。

どれを重視するかによって、戦争の描き方も変わるかと。

剣ならば中世ヨーロッパの武具なり、兵法を学んでいたほうがいいです。

魔法はもう、自分なりに理論を組み立てて、展開させていくしかない。

兵器なら、この現実にある軍事に関する知識を集めていけばいい。戦争と一言に言っても、キャラクターとオブジェクトに何を用いるかで、展開が決まります。

「群像劇」

私が最も好むもののひとつです。

複数のキャラクターを配置させ、視点を変えてそのキャラクター達がどこに向かうのかを描きます。

ひとつの事件や出来事を、多角的な視点で描けるため、物語に奥行きが出る。

視点をあれこれと動かすので、三人称は必然と使うことになりま
すね。

どのキャラクターに視点を当てているのか、きちんと明記しないと読者が混乱します。注意しましょう。

この群像劇で特に重要となるのは、主人公をひとりに定めること
ですかね。

そうしないと、物語が散漫さんまんとなり、読者が理解できなくなるから
です。

また、必要となるエピソードが膨大になりがちなので、キャラクターの数もある程度は絞らないといけない。

メインの主人公が活躍し、その間にサブのキャラクターが主人公に対して何を思うか、また何をするのか。

とても難しいものですが、だからといって避けるのはもったいない。

私も少しずつ、書き方が解ってきました。

やはり主人公はひとりに絞ったほうが、エピソードをまとめやすいのです。

ただ、あまり脱線しすぎると……読者が疑問符を浮かべるので。重要な伏線を仕込む以外は、主人公に関係ないシーンを書かないほうがいいです。

何か意図があると思わせて、ミスリードするというやり方なら、ありだと思いますね。

ふう。

基本だけでなく、派生パターンも追記できました。

お待たせして、申しわけありません。

とりあえず、この指南書は……しばらくは打ち止めです。

準備中のものもあるのですが、それは他の何かと組み合わせたりして、公開するに足る項目となったら追加いたします。

何かリクエストがあったら、感想のほうでどうぞ。

無理なら無理とちゃんと言います。

できないものにできるとは言いません。

ただ、私の力量でできることは限られるので……お手柔らかに（爆）

何か見つけ次第、修正と追記をしていきますね。以上です。

物語の要素

物語の要素。

それは料理に例えるのなら、調味料ですかね。

しっかりと使い、味のバランスを調整する。

という役割があります。

ただ、要素が多すぎたり、強調しすぎると、くどいと思われ
ます。必要なシーンなら盛り込む。

という姿勢がよいかと。

「衣食住・文化・環境」

これはどの物語にも必須です。

調味料で言うなれば、塩と砂糖、でしょうか。

衣服、食事、住居、文化、環境、いずれも世界の構築には必要
不可欠です。

私はキャラクターの容姿の際に、衣服も描写してますが……デ
ニムやジーンズの頻度が高いです（爆）

それは単純に、私が好きなだけなのですがね……どうしても、使
いたくなる。

作業着としても通用するのですね。

衣服に関しては、私は細かい知識がないので……落ち込んでい
る場合ではない。

それよりも私は、食事のシーンを入れられる時に加えることを意
識しています。

ただ、会話だけで終わる……伏線やら含みを持たせられない場合
は、書かずにスキップさせますがね。

キャラクターの個性、好き嫌いを強調したい場合には、意識して
書き記したりもします。

住居は、最初のほうに詳しく書いて、後で戦闘でうまく活用するぐらいですかね。

『頑張ってみるよ』の第4話では、オブジェクトとして石の雨を降らせてます。

この石は、ある住居からきてます……読んだ人には解るでしょうけど。

文化は、食事と合わせて表現できたりしますね。

ただ、私は文化と衣服の知識が乏しいんですね。

最近の流行とか、特についていけない……orz

環境のほうは、暑いなり寒いなり、森林が多いとか、砂漠があるとか、色々と整えないといけません。

でないと、食文化に繋がらないので。

衣服も住居も、この環境次第で決まるようなものですからね。

なので私は食事と環境を重視しています。

私にとっては、箸やスプーン、フォークなども、活用できるオブジェクトのひとつなのでね（笑）

「武器・兵器」

これはこれで、何を用いるかによって時代背景が定まります。

武器は種類が色々ありますが、ここで列挙するのもねえ……。

短刀、剣、槌、斧、槍、とかがありますね。

この武器に関してですが、新紀元社の『F-Files No. 007 図解 近接武器』を参考にするのがよいでしょう。

武器の種類だけでなく、使い方、戦法、などがそれほど深いわけではないのですが……初心者にも解りやすいように記されています。まあ、現実でそれらの武器に触れるってことはほぼないですし。

私のほうは剣道を、寺の住職さんに叩き込まれて……その時は胴着なしで、竹刀のみでやりあってました。

ただ、危ないので真似しないでください（汗）

この時は面はなしで、胴か小手のみ。私は面をやってもいいよ、と許可されてました（汗）

それでも、歯が立ちませんでしたね。

この経験もあり、私は『往^いなす』という表現を多用するようになりました。

住職さんとやりあって、一番衝撃だったのは……竹刀の持つ部分、柄（つか／え）の部分の先端で。

私が胴へと打ち込んだ竹刀を、そこで合わせてへし折ったことです。

それも斜め上から、正確に私の竹刀を捉えていました。

最初、私はまぐれ当たりだと思っていましたよ。

いいえ、何が起きたのか……初回は理解すらできてません。あまりにも衝撃的だったので、混乱していました。

その後、新しい竹刀を与えられて、再び試合を申し込みました。もうあんなことはないだろう。しかし、それをまた繰り返し出す住職さん。

その神技を3連続もやられたら……動体視力と度胸のなせるものだと、認めざるを得ません。

2回目と3回目は、ともに面を狙ってました。

それでも、横から……それがあったおかげで、私は戦闘での先入観の払拭できましたね。

実際この時期、私は小説を書き始めてもいませんでしたが（笑）

閑話休題。

時代背景と武器と兵器は、きちんと一致するように描かないと違和感を与えます。

兵器に関してですが、その動作原理なども詳しく書けるのなら、書いたほうが「おおっ」となりますね。

モンハンをやっていることもあってか、大砲、バリスタ、なども……まあ、バリスタは『ぎゃざ』でも白のクリーチャーが使ってたりするんでね。

時代によっては武器もそうですが、兵器も結構なバリエーションがあります。

投石器とか、落とし穴とかも……罾も兵器のひとつとして数えたほうがいいです。

日本の城とかもそうですが、戦場となる拠点の建物は、戦闘を想定した工夫がされています。

建物を使う場合には、それらを参考にすると……色々と役立ちますね。

日本の城は、特に構造とかがおもしろい。

籠城ろうじょうするために、畳が食べられる素材でできているとか……そこに一番感動しましたね。

それと、敵の兜や刀が引かかるように、通路の高さを一部低くしているなど。

中世とかの城でも、色々な仕掛けが施されています。

堀に水を張る際に、浅い場所と深い場所を見分けられないように、水を濁らせるなど。

当然、鎧を着ている兵士や騎士はそこにはまれば……もう浮き上がることはできず、溺死します。

鎧はすぐに脱げませんからね……。

このように、建物も兵器として見て、罾なり仕掛けなりで、敵を撃退、倒すこともできるのです。

戦闘シーンを描く際には、主人公が敵を攻撃して、とどめを刺すのパターンだけにこだわらず、こうしたトリッキーな結末を描くのも、かなり楽しいですよ（笑）

ただ単に魔法といっても、いくつかの用法があります。

- 1..精神エネルギーを活用して、現象を引き起こす。
- 2..マナやエーテルを活用して、現象を引き起こす。
- 3..契約した者の力を活用して、現象を引き起こす。
- 4..消耗品や魔導具を活用して、現象を引き起こす。

私の場合は、3はほとんどなく、他は全部活用できる時に使っています。

2の頻度が高いですね。『ぎゃざ』はマナありきにゲームなので。3の場合は、契約の主従を描く必要があるため、キャラクターのやりとりがめんどいと感じました。

ただ、そうしたキャラクターがいらないというわけではありません。

『用語集』にも、色々と書き記していますがね。

私は属性―（エレメント。マナも含む）、使用方式―（フォーミユラ。詠唱、印章など）、分類―（カテゴリ。ダメージ、リインフォースなど）、などを意識しています。

属性は、火は熱と煙を発し、酸素を燃焼する。

という特徴を活用しています。

他の属性にも様々な特徴がありますが、ここでは明記いたしません。

それぐらい、自分で考えましょう。

さすがにこれはね、ネタバレが強烈だし、私の隠し玉なので……。使用方式は、様々な作品からヒントを得ましたね。

ドラクエとかFF、色々なゲームをプレイして、参考にさせてもらいました。

で、自分なりに理論をまとめて、ああいう形に落ち着いています。分類も、カードゲームを作る上ではまとめる必要があるなど感じ、ああいうふうになってますね。

重要なのは、行使する魔法にどのような特徴があり、どのような原理で作用し、何をもたらすのか。

突き詰めすぎるとくどいと思われませんが、うまい具合に活用することもできますし。

前記の火を使う場合、私は熱や煙だけでなく、酸素濃度が落ちたりと、環境も変化させるよう意識して書いています。

他の属性も、特徴を定義した上で、気づいたことがあれば追記、修正などをして、小説内で用いています。

ただ単に魔法があるからと、軽い感じで使っていると……読者に逃げられます。

この魔法という要素は、今では誰もが使うものであるため……差別化ができないと、他の作品の劣化版として見られることが多々あるですよ。

使いやすい要素には違いありませんが、下手をするとかなりの爆弾となります。

注意してください。

要素は今のところ、これぐらいですかね。

物語に活用できる、必要最低限はあると思いますが……。

これも後に追記いたします。

まだ加えるべき要素は、いくつか見当があるのでね。

今のところ、時間と空間、ぐらいいしか見つかってません。

とりあえずここで切り上げます。以上です。

文章の間隔

この文章の間隔、ですけども。

文章の適度な長さなり。

どこで文章を区切るのか。

また、いつシーンを切り替えればいいのか。

これらは、はっきりいって明確な定義がありません。

自分ルールにしたがい、書いていくしかないでしょう。

そういうこともあり、ここでは私の書き方を例題とし、参考になるよう細かく解説するっす。

なお、例題に私のキャラクターを使わせてもらっています（笑）

「一文、一行、段落」

一文とは、段落の先頭もしくは「。」で締められた文章の次に始まり、「。」で終わるまでの文章を意味する。

一行とは、行の先頭から、次の行に移るまでの文章を意味する。

段落とは、行頭一字下げされた先頭から、改行されるまでの文章を意味する。

ただ、この段落を私はたまに一行と言っている場合がある。

ブラウザにもよって、文章の長さが変わるのでね……誤解を招くから、これは注意せねば。

これらの適度な長さについてですが、初めに申したように……明確な定義がありません。

それがあれば、誰も迷わないと思いますし……。

この後に例題を出します。

「間隔」

シーンが切り替わることを示す、もしくは話を変える、ことを意味するもの。

行間を空ける、スペースである。

例えば、

のように一行空けることもあるし、

のように、二行空けることがある。

私の場合は、二行がシーン切り替えで、一行が手紙の内容を読むなり、黒板に記されたものを明らかにするなり。

というような定義で用いています。

三行を空けることは、まずないです。私の場合は、ですけど。

作品によっては、1ページまるまる空白……なんて荒技をやっている人もいますが。

これもこれで、作品の雰囲気を出すならありだと思います。

紙の無駄になるので、勘弁してくれという意見が多方面から出そう……。

まあ、このサイトは紙を使ってないんで（笑）

本にする場合は、気にしないといけないんですがね……。

この間隔で区切った1シーンなどを、段落ということもある。

複数の意味があってややこしいので、私は間隔としている。

「間の空け方」

リクエストがあつたので、お応えしなくては……。

動画作品では、沈黙や静寂のシーンは、ただ単に声を発していないだけです。

表情なり呼吸などで、何が起きているのか伝えなくてはならない。

しかし、小説だと……会話文なしで、それを伝えるのは難しいかもしれない。

まあでも、やるだけやってみましょう。

一文、一行、段落、なども私のやり方で、参考になればいいんですけど……。

『例題』

花壇かだんに囲まれた噴水が目立つ、都内のとある広場。

近頃暑くなってきたため、日傘を差したり、薄着で歩いている人が多数いる。

「母さん。ここはケーキがおいしいんだって」

「あら、そうなの？」

そんな中、ふたりの女性は広場の脇にあるオープンカフェで、冷たいものを飲んでくつろいでいた。

刀剣竜とうけんりゅうのユイフェヴ、リイヴェはカフェオレを一口すすり。

その前でにつこりと微笑む、浄化竜じょうかりゅうのユイフェヴ、トラスティはミルクで喉を潤していた。

ふたりは、母と娘の関係である。

「リイヴェは、カフェオレなのね」

「母さんは、ほんとに白いものが好きだよね……」

ふたりの耳は人間のままで、竜の翼を具現化させていない。それをしたら、騒ぎになるからだ。

「そう？」

トラスティは、マグカップに注がれたミルクを一口飲む。

リイヴェは両肘について、好奇の眼差しを彼女に向けている。

「どうしたの？」

「ううん。来たよ」

女性の店員がふたりの下にやってきて、注文したケーキを載せた小皿をテーブルに置く。

「ご注文の品は、これでよろしいでしょうか？」

リイヴェの前にはチーズケーキ、トラスティの前にはイチゴのショートケーキがある。

「はい」

「ごゆっくりどうぞ」

トラスティが受け答えすると、女性の店員は微笑んだ後に店内へと姿を消した。

「さあ、ただこう」

「はいはい。リイヴェはもう少し、しとやかにしたほうがいいですよ」

「母さんに言われると、ショックがでかいんだよね……」

小皿にあったフォークを手にした途端、母親から叱責を受けるリイヴェ。

がつくりとかなだれる彼女は、うらめしそうにトラスティのショートケーキを見つめていた。

「イチゴはあげませんよーっ？」

「うう。そっちもおいしそうだよね」

トラスティもフォークを手にして、リイヴェのチーズケーキをじつと見つめている。

「一口だけ、交換ね？」

「え？ いいの？」

「でも、イチゴはダメですよ」

「わ、解ってるよお。もう、母さんってば……甘いものを見ると、急に子供っぽくなるよね」

「――うっ」

娘の指摘を受けて、トラスティは顔を引きつらせる。

「あ、ご、ごめん。母さんっ」

手を合わせて、謝るリイヴェ。

対するトラスティは、頬を少しふくらませている。

「もうリイヴェには分けてあげませんっ」

上にあつたイチゴをフォークで突き刺して、トラスティはそれを一口で頬張った。

「うう。そっちも食べてみたいのに……」

「ふふっ。冗談ですよ。ほら、一口ずつ交換しましょ」

ふたりはおたがいのケーキの先端をフォークで切り分け、同時に口へと運ぶ。

「あら、チーズが濃厚ですね」

「生クリームが、うまい……」

同時に感想をもらしたふたりは、相手のケーキをにらみながらも、自分のケーキを食べ始めた。

「今度は華葉様も連れて、この店を訪れましょう」

「うん」

半分ほど食べてふたりは、少し温くなった飲み物を口にする。

「はあ」

「ん？ どうしました。リイヴェ。乙女のような溜息について」

「あたしも一応、乙女のひとりだよ……」

トラスティの一言に、リイヴェは面食らっている。

「ご冗談を」

「か、母さん……ひどい」

涙目になるリイヴェを見て、今度はトラスティが目を白黒させた。

「ごめんなさい。それで、どうしたの？」

「うん。学校帰りの、子供が多いよね。親子で、ここらへんを歩いているし」

「……………」

娘が何を言おうとしているのか、トラスティはすぐに察した。

リイヴェが見ている方向に、両親と手を繋いでいる女の子がいたからだ。

その子は赤いランドセルを背負い、楽しそうに笑っている。

母親も女の子と同じで無邪気に微笑み、父親はそんなふたりに連れ回されながらも、穏やかな表情を見せていた。

リイヴェは正面にいるトラスティのほうを向き、「かあ、さん？」の言葉を口にせず飲み込む。

そのトラスティは、瞳を潤ませて……その親子を、じっと見守っていたからだ。

「……………」

リイヴェもまた、その親子をうらやましそうに見つめていた。目線を母に戻して、リイヴェはカフェオレを一口すすする。

その音でトラスティは我に返ったのか、慌ててリイヴェのほうを振り返った。

「ど、どうしたの？ 母さん」

「ううん。なんでもないわ」

明るい調子から一転、声と表情に暗い影が走る。

「ごめん。母さん……」

いたたまれなくなったリイヴェは、頭を下げて母に謝る。

膝の上に置かれた拳は震えていて、閉じられた瞳からは涙がにじんでいた。

「気にしないでいいのよ。やつがれは、あなたに父親のことを話してなかったからね……」

「え？ ち、違うよ。あたしは別に、母さんから父さんのことを聞きたいと思ってないからっ」

ケーキを食べ終えたトラスティは、やや乱暴にフォークを小皿に置いた。

その音をきっかけに、近くにいた客の視線がふたりに集まる。

母が怒っていると察したリイヴェは、ひたすらに頭を下げるしかない。

「頭を上げなさい。何事かと思われているわ」

「で、でも……」

「リイヴェ。やつがれは、いつかあなたにあの人のことを話すわ。けれども、今は……許してちょうだい」

ミルクを口にして、トラスティは娘の瞳をじっと見つめる。

リイヴェもまた、母のまっすぐな目を見つめ返す。

「早く完食して、ここを出ましよう。いつまでも、華葉様を待たせるわけにはいかないわ」

「そ、そうだね。うん」

浮かぬ顔をしながらも、リイヴェはチーズケーキを頬張る。

「んっ。おいしいっ」

無邪気な娘の笑顔を見てトラスティは、この幸せなひとときがいっつまでも続くようにと祈っていた――。

『終了』

ちよつと例題に力を注ぎすぎた（爆）

主要な女性ユイフェヴふたりの過去を、詳しく掘り下げるわけにもいかないのですが……とりあえずは、雰囲気は示せたかと。

間隔は見ての通り、空けていません。

一文、一行、段落の部分は、これで大体は示せたと思います。

他の作品を見てください、というにも……ちよつと書きたいシーンがあったので、ここでショートストーリーを掲載しておきます。

そのほうが、色々とやりやすいので。

まず、私の書き方のひとつの例なのですが。

「刀剣竜のユイフェヴ、リイヴェはカフェオレを一口すすり。
とうけんりゅう

その前でにつこりと微笑む、浄化竜のユイフェヴ、トラスティは
じょうかりゅう
ミルクで喉を潤していた。」

一行目の「すすり。」で一度区切っています。

その後に続けてもう片方のキャラクターのことを記しています。

この区切りをした後、一度会話を挟んで、その続きを書く。

ということも、たまにやっていますね。

あまり離れすぎるとその文章の続きだと理解されないので、会話文は二行までですかね。間に入れるとしたら。

ただ、会話を挟むのは不親切かなと最近思い始めたので、地の文だけで区切ることを意識してます。

次に。

「ふたりの耳は人間のままで、竜の翼を具現化させていない。それをしたら、騒ぎになるからだ。」

私は一文で改行することがほとんどなのですが、動作と説明が一連にしたほうがよいと感じた場合は、このように繋げています。

区切る場合は、ひとつひとついいいに理解させたい。

という思惑でやっています。

「刀剣竜のユイフェヴ、リイヴエはカフェオレを一口すすり。

その前でにっこりと微笑む、浄化竜のユイフェヴ、トラスティはミルクで喉を潤していた。

ふたりは、母と娘の関係である。」

のように、キャラクターをひとりひとり理解させて、その関係性を説明する。

という形ですかね。

長い一文は、ふたつですね。

「その前でにっこりと微笑む、浄化竜のユイフェヴ、トラスティはミルクで喉を潤していた。」

「母親も女の子と同じで無邪気に微笑み、父親はそんなふたりに連れ回されながらも、穏やかな表情を見せていた。」

私は一文中に使用する「」は、多くても2つまでです。

3つ以上はやりません。

それだったら、区切ります。

最初の一行は、キャラクターの描写なので……ルビもありますし、しょうがないので長くして。

次の一行は、親子の姿をうまく伝えられたのかは微妙なのですが……。

私としては、一文と段落も、これぐらいの長さが最大なのかな？
書いてみて、そうだと思い直しました。

それと修飾語についてですが。

私はそれほど意識して、修飾語を使っていません。

気づいていたら、いつのまにか次のように書くようになってしまったので。

「がっくりとうなだれる彼女は、うらめしそうにトラスティのショートケーキを見つめていた。」

「トラスティもフォークを手にして、リィヴェのチーズケーキをじっと見つめている。」

このふたつ、最後のほうのケーキを見ている描写に注目してください。

うらめしそうにが最初にあり、次にじつとが最後のほうにつけています。

使う言葉にもよりますが、前と後どちらがいいのかは私のほうは断言できません。

何度も読み直して、このほうがいいと感じたなら……という感じですかね。

「半分ほど食べてふたりは、少し温くなった飲み物を口にする。」
少し、温くなった、のように。

私はほぼ自然体で、修飾語を1〜2つぐらいにしているようです。
おそらく、というか。無意識のうちに、3つ以上の修飾語を省くような書き方になっているんでしょう。

このへんは、意識しないままでもいいかな。

推敲する際に注意すればいいだけの話ですし。

読み直して、修飾語がくどいと感じたのなら、色々と吟味したほうがよさそうです。

リクエストにあった「間の空け方」ですが。

これで合っていると思っています（汗）

『「……………」』

娘が何を言おうとしているのか、トラスティはすぐに察した。

リイヴェエが見ている方向に、両親と手を繋いでいる女の子がいたからだ。

その子は赤いランドセルを背負い、楽しそうに笑っている。

母親も女の子と同じで無邪気に微笑み、父親はそんなふたりに連れ回されながらも、穏やかな表情を見せていた。

リイヴェエは正面にいるトラスティのほうを向き、「かあ、さん？」の言葉を口にせず飲み込む。

そのトラスティは、瞳を潤ませて……その親子を、じっと見守っていたからだ。

「……………」

リイヴェエもまた、その親子をうらやましそうに見つめていた。

目線を母に戻して、リイヴェエはカフェオレを一口すすする。

その音でトラスティは我に返ったのか、慌ててリイヴェエのほうを振り返った。

「ど、どうしたの？ 母さん」

沈黙や静寂を伝えるために、周りに目線を向けさせる。

それを淡々と伝えながら、ふたりが何を思うのかそれとなく示す。さらに「……………」も加えて、一度地の文を区切る。

そこから再びふたりのやりとりの再開すべく、飲み物を用いて一呼吸入れる。

という感じですかね。

これは日常のシーンなので、戦闘シーンだとまた違う書き方を私はしています。

汗を流すなり、何かものを探すなり、作戦を考えるなど。そうした形で、間を空けています。

思いのほか、例題の掌編しょうへんに熱を注ぎすぎましたね。

このお話は、後で『日記帳』の短編に書くか、活報に記すとしましようかね。

活報の可能性が濃厚ですね……今のところは。

次はキャラクターの作り方、を予定しています。

追加項目は見当たらない……追記、修正は予定してますけど。
では、以上です。

キャラクターの作り方

さてさて、キャラクターの作り方です。

世界とは異なり、色々作り込んでおかないと……。

っていうことは、あまりないかな（笑）

ライトノベルはキャラクター小説だと言われています。

まあ、あんまりそこを意識しすぎてもね……。

キャラクターも大事ですけど、世界の設定も重要です。

脱線はそこまでにして、キャラクターの設定に何が必要かを書いていきます。

「外見」

当然のごとく、どういう姿をしてて、服装や仕草、などなど。

こうした見た目、動作、などにどのような特徴があるのかを記すのは大事です。

私の場合は、性別、髪や瞳、身長に体重、服装、アクセサリの有無、などなど。

次に癖があるなら癖を、決めてますね。

というか、癖はほとんど定めてません。

話を書いている途中で、これを癖にしてもいいかな。

と思ったら、書き足しています。

「能力」

この場合は、得意と苦手な分野、もあります。

特技や魔法の有無、なども含まれています。

私の場合は、特技なら体術、気術、などから始まります。

また、使用する武器、利き腕（両利きも含む）も定めていますね。
魔法の場合は、得意な使用方式、主に使用する属性、ぐらいです。

「性格」

性格ですが、これも色々とパターンありますしね。

熱血、冷静、上品、とかとか。

大体はこうだと方向を決めて、それで書き出したほうがいいと思います。

私の場合は大ざっぱに性格を三行程度にまとめて、そこから自称、言葉遣い、相手の呼び方、を決めています。

それぐらいにしてから、対話を繰り返して、何で喜怒哀楽を見せるのかもつかみます。

ただ、怒は難しいと最近思い始めました……。

怒鳴らせる、とか。

声で怒りを表現するのではなく、動作や態度で示すのは……色々と四苦八苦しそうです。

「経歴」

そのキャラクターの過去に何があったのか、ですね。

誕生から物語まで……を書く、設定に遊びがなくなるのでオススメしません。

私の場合は、数行程度に過去を記して、親が誰なのかは物語中に決めていたりします。

必要になったら書き足すってことです。

それが、設定に遊びを持たせるってことです。

最初からガチガチに固めると、やる気をなくすのでね……。

「関係」

そのキャラクターは、他のキャラクターとどう関わるのか？

もしくは、好きか嫌いか。

理由もきちんとあれば、説得力が増しますね。

相関図、なども書ければよいかと。

私の場合は、話を書き進めながら自然と定めていきます。

相関図は必要ありません。

対話した時点で、こうなる、こうする、と方向性が定まっているので。

改めて書き出すと、萎えるというのもあります……。

方向性が固定される感じがするのでね。

「役割」

その物語で、どのように変化または成長し、またどのような立ち位置にいるのか。

これはきちんと定めていたほうが、キャラクターを動かしやすいです。

このエピソードが来たから、そろそろこのキャラクターを。

という感じで、登場させやすくなるので。

このキャラクターの見せ場となるシーンを、自然な流れで書けるようになると思います。

私の場合は、主人公以外は詳細を定めていません。

ただ、主人公の変化や成長に伴い、こうしたほうがいいかな。と思った場合に、意識して書き進めるようにしています。

これでキャラクターの作り方は、大まかに示せたかと。
次に、重要となるキャラクターの要素。
憧れ、感情移入、のふたつを。

「憧れ」

能力や才能、これが優れていること。
他には立場に、精神的な強さ、などもありますね。
読者に、私にはできない、なれない。
でも、いつかできるようになりたい、こうなったら次からはそう
してみたい。
と思わせるのが、憧れです。

「感情移入」

立場は憧れでもありますが、これは年齢や境遇などもあります。
喜怒哀楽が自分と近い、のであれば自然と感情移入できますし。
弱点や欠点も、かなり大事なものだったりしますね。

これらふたつを踏まえて、まず考えないといけないのは。
作者自身の考え方が、他の方々……読者の感覚に、一致するか否
かです。

これは一言でこうしたほうがいい。
とは断言できないのです。

私は電車内で、人間観察をよくしています。
不自然にならないように、会話を聞いたり、動作なども見たり、
とかとか。

その人の特徴を短時間で見抜くように努めています。

あまり長く見つめていると、冷たい目で見られるのでね……。

読者も人間なわけですからね。

人間を知らない、憧れや感情移入がなんなのか……つかみにくくなります。

テレビなどでも人間観察はできるかと。

芸人さんやタレントさんの言動に注目すれば、何かしらのヒントは得られる。

そう思って、私は観賞してます。

キャラクターの作り方は以上です。

まだ追記したほうがいいかな、という部分もありますが。

あんまり細かくやると、キャラクターの設定だけで情熱を使いきるってことがあるので。

設定に遊びを持たせるかどうかは、人それぞれだと思います。

私はそれがないと、書く気がそがれます（汗）

さて、もう追加項目は見当たらないぜ……。

後は、追記と修正するだけかな……？ 以上ですっ。

幻想、ファンタジーについて

ジャンルの特色については書きにくい。

ただ、私の専門はファンタジーとSFなので、このふたつは遠慮なしに書いてゆける。

まずは幻想、ファンタジーをやるとしましうかね。

前もって注意しておきますが、これは激辛で記してゆきます。

読む人によっては、不快に思われる場合もあるでしょう。覚悟した上で、目を通してください。

ファンタジーのジャンルについて認識を深めたいのであれば、私なりの論理を見聞きするとよいでしょう。

この論理は絶対ではありません。あくまでも、私個人の考えです。参考になればよいのですがね。

なお、ここではファンタジーを幻想と称しています。

普段から私は幻想と呼称しているので、ご理解願います。

「幻想を書くなら好奇心を持つこと」

まず最初に、幻想はなんでもあり、ではない。

幻想だから、作中はどうなのようなことが起きても不思議ではない。

確かに前文の通りなのだが、問題はその事象が何を原理に、根拠に、行われているか解説できればなんでもありでいい。

ただ、最近はそれすらもしない、というかできないでいる浅はかな作者が多い。このサイトでも、一部のランキング上位の作者や作品に、その傾向が色濃く見える。それを楽しんでいる読者も含めよう。

幻想のジャンルは基本的に、作者の独自のな世界観を見せつけるもの。

それを築き上げる知性が欠落していれば、読者に見切りをつけられて、以後目を向けられなくなる可能性が強い、危険なジャンルなのだ。

その浅はかさは、好奇心のなさに直結する。

もつと解りやすくかつ厳しいことを言うならば、難しいことをまったく理解しようとしないう姿勢が、その者の知性のなさを証明している。

私は知識に関しては特に貪欲な人間だと自負している。そうでなければ、新紀元社の書籍を買いあさるようなことはしない。他の出版社の書籍も参考になっているけど。

ただ、新紀元社の書籍は深く知ろうと思う人にとっては、物足りないものである。

だが、幻想を書く上ではそれでよい。

物足りない部分は、自分で補完すればいいのだから。必要最低限の知識——その骨組みを、自分が得てきた知識と経験で肉付けしていけばいいのである。

人間観察もしかり、取材もそうだが、周りのものに好奇心を向け、それが何なのか調べてゆく気概きがいがない人間に、本物の幻想は書けない。

「いつまでも旧作品を焼き増しするな」※活報「幻想、創造とは何か？」を修正、追記したもの。

小説やゲームなど、昨今のメディア作品はそうなのだが。

最近の幻想作品は、今までに使い古したものを焼き増ししているようにしか見えない。

私は世界各国の『神話』をファンタジーの元祖とし、トールキンの『指輪物語』をファンタジーの土台として見ている。

神話なり指輪物語なり、他作品の魔法なりその概念は、何度も何

度も使い回されて、手あかがついているのに。

どうして皆は、そうした擦り切れたものを使い込んだり、触れたりして、喜んでいるのでしょうか？

そもそも幻想って、無から創造するものでしょう？

神話だって、雷や風、雨、太陽や月を、神格化して創り出した物語なのに。

昔の人は、そうした意味で想像力が豊かだった。

見習うべきことが多くて、敬服いたします。

今の幻想作品は、過去の幻想作品を……使い古されていると自覚しているのにも関わらず、それらを使うことでしか活路を見出せていない。

私は、人間を土台として動物を合わせたユイフェヴに、ドラゴンに属性という要素を合わせたフェドゥ。このふたつを創造して、自分の小説に登場させている。

なぜこういう創造に手を出すのかというと、私が飽きっぽいものありますが、何よりも。

幻想イコール創造、だという信念を昔の人の考えから教わったからです。

技術や文明の進歩だって、そこないから創り出すために努力し、いつか成し遂げるもの。薬とかの開発も、それに通じます。

太陽光発電の開発を急いでいる人がいますし、IPS細胞とか。

これらの新しい技術を求めて研究している方々には感服いたします。

今までに培われてきた知恵を土台として活かして、新たなものを創造する。

どうしてこれを敬遠しているのか、私には理解できません。

なんというか、このままだと幻想が廃れるような気がします。

まあ、私は他の皆さんが停滞している間に、色々と創造させても

らいますけども。

だって、これはチャンスでしょう？

他の人はドラゴンやヴァンパイアなど、使い古されている種族を駆使して、創作しているようですけど。

そんなもの、もうとっくに見飽きてるんですよ。私も含め、大勢の方々がね。

第一ね、『神話』や『指輪物語』が誕生して皆に知れ渡ってから、何年経過していると思っっているのでしょうか？

それらを引用した作品で、独自性がどうか言っている場合ではないんです。

北欧神話とて、アースガルズやヴァルハラを含んだ、アース神族の周辺の話なんて……もはや新鮮味ありませんよ？

ドラゴンやヴァンパイア、ドワーフやエルフとて、それらをただ使い回しているだけでは、二番煎じ以下の作品だと見られるのが現状なんですよ？

しかしまあ、『ぎゃざ』はその停滞などを無視して、新たな創造をしているんで、感服しますけどね。

もういい加減、目を覚ましましょうよ。

昔の人の創造意欲を見習わないと、本当に現代の幻想は……荒廃化してしまう。

『魔法科高校の劣等生』をはじめとした、本格的な魔法の概念が定まりつつあるこの世の中で……生温い形で魔法を使っていたら、道なんて開けませんよ？

まあ、私は既存の魔法の概念に、属性や使用方式などの、不足していた理論を込めて用いていますけども。不治癒がその筆頭ですね。今のところは。

何が言いたいのか、まとめるとしましうかね。

できることを避けていたら、いつまで経っても進歩しないんです。

ろくに小説も書けていない若造が何を……と思われるでしょうね。
まあ、事実私は青二才ですけどね（笑）

それはそうと、ここに書いてあるの……激辛と申しましたが、本当は辛口です。

いろいろと危険な表現は削除しました。これでも手加減している口です。

私が抱く、幻想への創作理念はここに記した通りです。

次はSFを予定していますが、本音を言うとSFは書きたくありません。

だって、作風がいろいろとあるために、書いてあることに統一感が持たせられないんだもの（汗）

原理や理論を大事に、という軽薄な内容になるので。なので、SFは書くつもりはありません。

今見返すと、かなり挑発的な内容ですね……まあ、これを見て何を思うか。

それで、その人がプロになる資質の有無が見えるのでね。

ではでは、これで以上です。

物書き業について

いろいろと物思いに耽っていたら、書きたくなったことがある。というのも、私は物を書くのが好きだ。

好きではあるが、それだけを生活の糧にすることはできなかった。すでに非公開にしまったが、かつての活報には……私が“電撃PlayStation”でライターをしていたことを明かしている。

自分の戒めのために、そしてこの拙作に目を通している方のために、現実を教えるべく……ここにいろいろと記しておきたい。

まず、印税や原稿料には過度に期待できないことを第一に書こう。特に新人では、生活するには困難なほど印税、原稿料が少ない。ライターである私も、これには随分と悩まされた。

通帳を見るたびに、頭痛がしたほどだから。いくらかは、あえて書かないことにする。

ゲーム雑誌のプロの編集さんに文章力を鍛えてもらう講義料を差し引いても、生活するには厳しすぎると感じた。

とはいえ、私はお弁当を持参したり、他にも節約して、我慢して、何とかそこに通い続けた。

結果として見違えるほど、私の文章力は進化していた。自分の作品を見比べて、これは強く実感できている。

脱線したので、話を戻して……と。

小説家においては、話が変わってくる。

書籍が売れなくては、獲得する印税そのものが増えないからだ。

さらに、人気作家として認められなければ、自分の取り分である印税の比率も上げられることはない。

新人では、印税は平均的に1割が相場だ。電子書籍については、ここでは触れない。

この印税の比率を上げるためには、人気作を世に出して、実績を積み上げ、実力を認めてもらわなければならない。

それができなくて淘汰された作家のほうが、圧倒的に多いことを皆は知らないかもしれない。

けど、そうした現実があることを知って、本物の覚悟を得られた者の文章は……鬼気迫るものがある。目にただけで、震えが走るほどのものだ。

いくつか前に書いたが、文は心を如実に物語るものだから。

過去に何度か書き記しているが、私は寺で修行した経験がある。

ライターになることは、意外にも簡単だ。

いくつかの雑誌では募集をかけている。よく見ると、すぐに見つけられるはずだ。

しかし、ライター業を続けるには根性がある。

私は、結果として根性がなかったのかもしれない。

とはいえ、これでも同人誌の編集をやっていたこともあり、プロの編集さんから校正のやり方を学んだり、盗ませてもらっていた。中高生には通じにくい表現なども、これでもかと叩き込まれた。この経験は、小説を書く上で役立つ。特にラノベにおいては。

本音をぶっちゃければ、私はライターを土台として、電撃作家になりたいと考えていた。

だがそれは、甘かった。

ライターとして勤務している時に、その甘えはいつまでもぬぐえなかった。

可能性はゼロではない。そんなことが、常に頭から離れなかったのだ。

無論、私は何度も電撃文庫のほうにアピールはしているよ？
けどそれは、公募する皆を思えば、不公平だとも解っていた。
それと、その甘さがいつか自分の足を引っ張るとも自覚していた。
だから私は、ライターを辞職したのだ。
辞めるか辞めまいか。

こう考えていた時に書いていた文章に、許しがたい甘えを見出したのだ。

『ずっと一緒だよ』は、そうしたことあつて苦戦していた。
といっても、それは原因のひとつに過ぎないのだが。

グダグダと長くなってしまいましたね。

前にも書きましたが、プロの小説家でも兼業している方が多くいます。

ここに書いたことは、物書き業のほんのひとつの側面に過ぎません。
ん。

では、次がいつになるかは断言できませんが……これで終わります。

SF、空想科学について

いろいろと恥ずかしいことを書き散らかしてしまっている、この作品。

まあ、今のところ……私が断言している部分にしか、疑問なり意見が飛んできてませんが。

んー、これはあくまでも私なりの創作論なんで。参考にする意識で読み進めてください。

とはいっても、ここでも相当きついことを書くのですが（笑）

「空想科学は作者の思考力がものをいう」

単刀直入に言うと、取材ができているか否かです。

入力と出力、インプットとアウトプットとも言いますなあ。

いや、別に入門書や専門書を読み漁ればいいというわけでもないですよ？

アニメやゲームなどの、メディア作品でもいろいろとヒントは転がってるんで。

私は知識に関しては貪欲だと自負しているので、ゲームもやり込むし、書籍は余裕があれば何度も読み返します。

まあ、私の場合は主にゲーム寄りなんですが。

それは脇に置いて、思考の引き出しとかは……アマの頃から増やしておくに越したことはないですよ？

プロの世界に踏み込んだらてんやわんやで、最初の頃は時間の制約に弄ばれて、遊んでいる余裕はあんまりないと思いますから。

まあ、ほとんど緊張のせいで集中力が欠如してるでしょうしね（笑）

ずーっと同じような展開ばかりの話を書いてても、自分も読者も

いつか飽きますから。

そういう倦怠期にちょっとした変化を与えると、よりいつそう新鮮に見えるから、あら不思議。

引き出しは、こういう時に役立つつす。

それに、いざ自分が切られるかもしれない窮地に立たされても、今までに獲得した引き出しで、その窮地を切り抜けられるかもしれない。

昨今は一作か二作出して、それっきりって作家の方も多いですねえ。

引き出しが増えることは、柔軟な思考を得ることに他ならないわけですよ。

一応言いますが、勢いでプロになった方で、後が続かずに消えるのは……この、柔軟な思考ができない方がほとんどだそうです。

いくら新人賞で受賞した作品と言えど、書籍化されても世間に受け入れられないこともある。

そうした自信作が通用しないと判明した時に、その窮地をどう切り抜けるか。

落ち込んでいるのではなく、考えることでしか打開策は導き出せないんですよ。

この場合は、引き出しというより時代や流行を読み取る能力も求められるのですが（汗）

まとめると、とにかく思考能力は高めておくに越したことはない、です。

自分の中で考えるだけではなく、周りに目を向けて、時代や流行を読み抜く力も磨きをかけておかないといけないのですがね。

ここまで書いて、SFとまったく関係ないよね？

と思われた方も何人かいるでしょうが。

SFは考えることが多いジャンルなので、下地として思考のスス

メを書いておかないとダメなんです。あしからず。

「副次的に物事を考える」

副次的とは、なんぞや？

と聞かれそうなので、辞書を引いてね。とは言わずに、ちょっと解説。

火炎の魔法を唱えたら、周りの酸素濃度が落ち、気温も上昇した。この、酸素濃度と気温のことです。副次的、というのはね。

火炎は焼き払うために用いるのは主目的として、それに付随して起こる現象も見落としてはいけない。

実際、私はこの副次的要素を伏線として大いに活用していることが多いです。

酸素濃度を落とす要因としては、火、水、氷、ぐらいいすかね。これらを成立させる要素として、酸素が必須ですから。

火は酸素を燃焼し、水と氷は H_2O （水素2、酸素1）なんで。

実際書いてませんが、火炎は煙も起こします。

こうしたことを考えるのは億劫でしょうが、慣れると苦ではないです。

むしろ、こうしたことを常時意識できるようになれば、相当な強みになると思います。

現に、まあ……古巣の宣伝になっちゃうんですけど、電撃文庫の『アクセル・ワールド』とか。

これ、戦闘シーンの書き方とかデュエルアバターの能力とか、相当考えてますよ？

実際、そうした副次的なことに関して、戦闘で大いに活用しているところは『魔法科』よりも上ですよ、この作品は。

これぐらいにしておきましょうかね。

あれ、ロボットとかそういうのはないの？

というツツコミが入りそうですが。

まあ、最近書き上げた『ずっと一緒だよ』の魔装銃の仕組みについて、ここでグダグタと語りたくないんで。

だったら『日記帳』でやりますわ。魔装銃ならぬ、魔装器の解説はね。

それに、最近の空想科学はよくできてる。

ロボットだけではなく、ネットワークを駆使したVRとかでゲームをプレイさせたりしてるんだから。

でもね、それらの真似事をした作品が多いのも昨今。

きちんと自分の考えで他と差別化できないと、生き残れない時代になりましたなあ。

出版不況もあるんでしょうが。

とりあえず、このへんで失礼。

次は今までまったく触れようとしなかった、伏線と描写について……近々書こうかと思ってます。

カテゴリーエラーについて／20111118追記

すっかり忘れてた（汗）

カテゴリーエラー、略してカテエラね。

要するに、こういう作品は（主にラノベの）新人賞では通りにくいってことね。

前のを読み返して、ああそうだ。

と思い出したので、細かく書いていこうかと。

「女主人公」

基本的に、ラノベって若年層……主に男子が買うもの、として売られているので。

男の影が薄い作品はよほどレベルが高くないと、上の方々の目に触れられずに切り捨てられるかと。

下読みの方々は、本当に容赦ないからね？

感情移入先として、存在感のある男子のキャラクターがいなくてダメ。

そういう基本があるから、気をつけましょう。

まあ、自信がある人は、あえて挑むのもよいかと。

ただ、上記のように博打要素が色濃いので、おすすめしません。

運よく、そういう作品が好きな下読みさんに当たればいいんですけどねえ。

「ロボットもの」

前回のSFで、ロボットについて敬遠していたのは……描写が難しいからなんだよなあ。

自分でははっきり形がつかめているものを、まったく知らない他

者に一から理解させようとするのは、本当に骨が折れる。

第一、「○○のようだ」とか。

こういう表現は初登場時に一度入れて、それから武装やら特徴やら、そうしたものをきちんと描けばだいじょうぶかと。

ただ、ガ○ダムのようなとか書いたら、即アウト臭いし。

シリアスではなく、作品の雰囲気のパロディやコメディなら別だが。

これも自信がある人にしかすすめません。

主な理由としては、主人公がロボットに搭乗して戦闘していると……萌えではなく、燃えばっかになりがちなので。

「社会的」

主人公の年齢、物語そのものが、読み手である10代に近くないととめますかね。

社会のことを中心に語ってたら、真っ先に落ちます。

若年層の読者が、共感してくれないし。

「誰得？」

18禁（主にエロいの）、グロ、雰囲気が憂鬱、ヒロインが皆無、などなど。

まあ、一言でまとめると……若年層が読んでも幸せになれないもの、かなあ。

こんぐらいしか説明できなくてすみません。

ただ、これもレベルが高ければ一部が通される可能性もありうる。

「みーまー」とかもそうだったし。

で、今度は優遇されやすいものを書いています。

ただ、あくまでもこれは私が取材したものをまとめたものなんので、参考程度に、頭の片隅にほっといてね。

「ハーレムもの」

単純に女子のキャラクターが多いから。

読者が、誰かを気に入ってくれるだろう。そんな思惑があったりする。

ただ、逆ハーも……運がよければ、通るかもしれない。

中心となる女子キャラクターが、魅力的に描けていればの話になるが。

無論、それを取り囲む男子キャラクターも、きちんと描けてないと困る。

「王道ファンタジー」

「学園もの」

これらも、かなり需要があるのでは？ そう思っている。

ただ、類似作品は多いのでね。

うまく、自分だけの作品として表現できれば、ほぼ確実に通るんじゃないかと。

自信があれば、挑戦してみましよう。

「設定を考え込める人」

もはや作品ではない（笑）

作中で必要な分だけ取捨選択して、うまく解説できていれば拾い上げもありえるからなあ。

そうでなくても、きちんと育成すれば化けるかもしれないと、注目されることもある。

そこに矛盾が少なく、整合性がきちんと取れているものに限る。
こう書くと博打なの？　と思われるでしょうが。

これが好まれるにはこんな理由もあるんですよ。

設定を考える癖がある人は、プロット作りの段階で編集さんと、
いろいろと踏み込んで打ち合わせできるからです。

いきなり原稿仕上げて、編集さんに丸投げする人も……いるっちゃいるんで。

その行為は、編集さんにストレスを与えかねないから……止めて
あげてください（汗）

そういうふうにやってもだいじょうぶな編集さんもありますが、ほとんどの場合は上記の通りかと思います。

まあ、これぐらいでよろしいかと。

他にあるとするなら、レーベルごとの傾向とか嗜好、などなど。

そうしたものを取材していけば、答えを見出せるのではないかと。
一応言いますが、上記のは電撃寄りの意見ではないです。

ラノベ業界、全体を見つめて……自分なりにまとめてみたものです。

ただ、自分で取材したものを全部は明らかにするつもりはないので、あしからず。

伏線と描写について

さうと、ようやくと触れるとしましょうかね。

伏線と描写について、を。

といっても、下手くそな私の解説なんか……参考にならない！
とか言われないように、なんとか形にしてみせるとです（汗）

「伏線について」

基本的な定義としては、物語を盛り上げるために、その前に予め書いておく描写のこと。

主にミステリーでは重要視されており、他のジャンルでも重要な役割を担う。

こう書くときつい感じがするけど、まあ要するに大きな事をやる前に、前準備を念入りにやっておきましょう。

ということになるのね。この伏線は。

使用する際の注意点としては、あまり露骨にやらないこと。

読者が「ん？」と引くかかるぐらいがちょうどいいとされる。

その加減がよく解らないのだが（汗）

あからさまに伏線だと解るように書くこともありといえはありである。

それをオトリにして、すぐ近くに本物を仕込むこともありである。

伏線の種類は……というのも、自分で定義したものになるのですが。

一応、列挙していこうかと。

『矛盾』

論理的、道徳的、言動などなど。

要するに展開でいう、前と中を矛盾させ、後を際立たせるもの。これだけじゃ解りにくいから、例題をひとつ。

某忍者マンガ、ナ〇トのある試験で的一幕。

主人公が左利きで、その主人公が襲われ、それに化けた偽者が現れる。

で、その偽物は右利きだということに気づき、仲間が本物はどこだと聞く。

この場合、“前”が主人公が左利き、“中”が偽者は右利き、“後”が偽者の看破、戦闘、主人公救出の流れ。となる。

実際に矛盾を活用する場合、その違和感を読者に一度理解させる必要がある。

明かさないうまま放置するのは、ギャグとなりうるので注意が必要。守銭奴の主人公が、後半になっていきなり金なんていらないと叫んだら、とんだお笑い草である。

この場合、前後しかないことが原因である。

過程や変化を示す“中”を、どこかしらに記しておかないと説得力に欠けるのだ。

例題のように前中後と、三段式で活用する伏線である。

比較的多く活用することになるであろう伏線の一種である。

『環境』

戦場などにあるものをうまく活用すること。

オブジェクトもそうだが、見えるものと見えないものを管理するにはメモをしておくのが一番。

例えば、地面の状態、大気の状態、周囲にある物質、自身が有する武器、などがある。

地面でいうなら、乾いている、ぬかるんでいる、などが該当する。他にいうなれば、水場、岩場、氷結、砂場、溶岩、などの状態もありうる。

大気の状態は、湿度やガス、酸素濃度ぐらいだろうか。

私はこの地面と大気の状態に、マナ（魔法の源）を含めた上で計算している。

例えば、雪原ならば雪があるため、氷を体現する紫マナの濃度が高い、など。

それに追従して、水を体現する青マナの濃度も濃いと定めている。反面、火を体現する赤マナの濃度は薄いとしている。

このマナによって、属性攻撃の強弱を決定する。

要するに、寒い環境では火は弱化するということ。

この環境、うまく活用できると戦闘シーンに幅を持たせられる。戦闘ではなくても、湿度などとはうまく利用できるはず。

『意識』

いくつも用法があるのだが、読者の心理を誘導する手法。要するに、狙ったところへ意識させること。

ツンデレなどが簡単でいい例だろうか。

発言では好きでもないと言うのに、本心はそうでもない。

ただ、文法（主に地の文）に用いる高度な人もいる。

一例だが、普段は聞くを多用し、聴くと訊くを重要な時にのみ使うなど。

また、ことを重大な時には事にとじるなど。

簡潔に一例を示したが、別にそうしただけでは高度とは言えない。その重要や重大を読者に無意識に察してもらえる、構成力が必要になるからである。

模写する際にも、注意深く読み取らないと法則が見つけられない。
第一、読者の心理は作者には読んでもらい、感想をいただくまでは解らない。

扱うには経験があるものの、自分ひとりでは上達できない伏線である。

伏線はこれぐらいかしら？

他にも種類がありそうだけど、これぐらいしか自分は説明できぬ。

「描写について」

動作、心理、情景、状況、などがあり、いずれも読者に伝えることを役割としている。

説明過多になりすぎてはいけないと記しても、その良し悪しはいくら説明しようにも解りにくい。

このへんはもう、どういうように加減したらいいとかいっても、個人的感覚に関わるからなあ。

地の文と会話の配分、それには注意してください。

と、前述だけでは事足りないのいくつか注意点を。

視覚と聴覚に偏りがちで、同じ表現を何度も使用しないように。

見るや聞くを連呼しすぎると、さすがに……見るに見兼ねる文章になる。

こういう場合、見る、見られる、ではなく。

注視する、目撃した、一瞥する、などの類語を使うこと。

それと、あまり懲りすぎた表現を使うとマイナス印象を与える。
睨^{ねめ}つける、などは顕著なものである。

この場合、普通に睨みつけるだけでいい。にらみつける、とひら

いてもよい。

こういう表現使うと、どうしても簡潔に伝えることができるのに、わざわざ難しい表現を使うのだろう。

と、悪印象を与えかねない。

雰囲気を出したいなら使っても構わないが、対象年齢を考えると……使うべきではない表現は、かなり多かったりする。

それと、視覚と聴覚だけにこだわらないこと。

人間の五感表現は、視覚と聴覚が圧倒的に多いのは明らかではある。

痛いや冷たい、熱いを表現する触覚。

しょっぱい、甘いなどを伝える味覚。

焦げくさい、タバコやアルコール臭などの嗅覚。

これらも使える時に使わないと大損する。

触覚は使用頻度は多いのでだいじょうぶだろうが、味覚は食事シーン、嗅覚は追跡や推理などで大いに活用できるはず。

例題を省いたらコンパクトに仕上がったでござる（汗）

後で見直して、いろいろと修正および追記するかもしれぬ。

とりあえず、今回はこのへんで失礼するとです。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家にな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/n6223t/>

小説について、あれこれと

2011年12月1日15時47分発行