

---

# 小説を書く時のヒント的な何か

超電動

---

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】

小説を書く時のヒント的な何か

### 【Nコード】

N5600Z

### 【作者名】

超電動

### 【あらすじ】

小説の作り方が分からない、続かない、思うように進まない、いいアイデアが思い浮かばない、もはやしたイメージを文章化できない——そんな方たちのヒントになるかもしれないし、ならないかもしれない場所です。

## まず始めに・コンセプト・

はじめまして。超電動です。

初めてじゃない人、こんにちは。

ええー、初めてのエッセイで少々緊張しております。

この小説家になろうでは、すでに様々な方が小説についてのハウツ  
ーを手取り足取り解説されています。

視点の解説や、物語の進め方、技法――

私もそんな解説を見ながら勉強をしていたクチです。

しかし、いくらそんな解説を読んでも、それは書く時の道具に過ぎ  
ません。

解説を読んで、そこから新しい物語が生まれるということは、あま  
りないのではないだろうか。

例えるなら、解説は自転車の乗り方を教えてくれるような場所です。  
自転車〃小説ですね。

しかし、いくら上手に乗り方を教わっても、乗って進まないことに  
は意味がありません。

では、全員が全員、その自転車に乗って自分が思い描いている通り  
の物語が結末が書けるかというと、必ずしもそうではないと思いま  
す。

また、自転車に乗っている途中で、これからどう進んでいけばいい  
のか分からなくなつて、自転車を乗り捨ててしまった方もいるので  
はと思います。

偉そうに語っているように見えるかもしれない私も乗り捨ててしま  
った一人です。

そんな方や、そうならないためにどう予防したら良いのか分からない方向けに、気の赴いたときに書いていこうと思います。  
サクラダファミリア  
痒いところに手が届く、フリーの参考書みたいな感じです。

———というと聞こえはいいですね。

実際のところ私は記憶力が弱いので、思いついたアイデアをすぐ忘れてしまいます（笑）

なので忘備録代わりに、思い立ったことをここに書き留めておこうかなと、そんなことを思い立ったわけです。

私は2010年4月に、ここで活動を始めた若年の新参者です。  
大したヒット作も出していませんし、出版なんてもってのほかです。  
なのでもしかしたらあまりヒントにならないかもしれませんが。

私は堅苦しいことを好みません。

冗談を挟んだり、雑談が入ったりします。

ヒントの突破口は大体とんでもないところから出てくるので、ヒントの一環だと思ってください。

また、コンセプトは「執筆に困ったときにヒントになるかもしれない場所」ですが、

自転車の乗り方を教える、いわゆる越権行為が出てくるかもしれません。

生やさしい目で笑ってください。引かないでください。お願いします。

心はプレパレートに被せるカバーガラス並みに壊れやすいのです。

注意書きがやたら出てきましたが、

それでもいいという方は、引き続きお読みください。

## 物語で最初に作るもの

ということで始めました、記念すべき第1回目です。よろしくお願ひします。

早速本題ですが、いざ物語を書こうと思って、最初にぶち当たるのが、

「どんな風に作品を作ろう?」というものだと考えられます。

「こんな物語が書きたい!!」

ビジョンはあるけれど、どう作っていいか分からない。私も含め、すでに物語を書いてグダつちやってる人も、これを読んだら何かヒントが得られるかもしれません。

まず考えたいのは「作者」その世界の神様」ということです。つまり、その神様次第で、矛盾点だらけの世界や、リアルな世界を作ることができます。

ところで、ミニチュア模型やジオラマを見たことがありますか? ガンプラや戦車、自動車、鉄道、天体いろいろあります。共通しているのは、限られたスペースやサイズで、リアルな世界を表現していることです。

こんな感じのリアルな世界を書けたらいいのになあ、とは思いませんか?

(現実にガンダムetcが存在するかどうかは別にして)

最初にやること：世界を作る

リアルな世界を作るなら、キャラクターが住む生活環境を考えなければなりません。

現代世界そっくりな世界観でいくのか、  
中世のヨーロッパみたいな世界観でいくのか、  
はたまたタコ型宇宙人がテレパシーで会話するような異星の世界観でいくのか――

キャラクターの相関図なんかを書くより、真っ先に世界の制作です。最初に書きたい気持ちをグツとこらえて下準備をするかしないかで、小説の書きやすさは大きく変わってきます。

「えー、そんなの後回しでいいじゃん！」

私も最初はそう思っていました。

私が調子に乗って、キャラクターを中心にして玉ねぎ状に内側から外へと想像をふくらませて書いた作品は、見事なまでに崩壊しました。

崩壊した原因はいろいろありますが、世界観系の原因としては私が付け足した設定に矛盾が生じて、作者である私自身が処理しきれなくなってしまったのです。

もちろん、私の筆力がショボいこと、頭が弱いことも理由の一つでした。

皆さんがよく見る例で説明しましょう。小説家になろうでは人気の「異世界モノ」です。

何でも自由に設定できる（自由度が高い）反面、その設定でつじつまを合わせるのが難しいという欠点があります。

例えば魔物。

街から一歩外へ出れば魔物がウジャウジャいるような世界と設定したとします。

もし、キャラクター中心に世界を立ち上げてしまったらどうなるでしょうか。

ちよっとしたあらすじを書いてシミュレートしてみました。

\*

主人公は仲間を連れてギルドへ行き、今日も依頼を受けて魔物を倒します。

今回魔物の討伐を依頼された場所は遠く、苦勞して依頼達成し、戻ってくる頃には深夜になってしまいました。

街へ帰れば家々の灯りはとうに消え、ギルドの建物の灯りだけが主人公たちの帰りを待っているようでした。

\*

一見するとなんともなく思えます。

しかし、今言ったことを考えると、深夜簡単に人が入れる程度の警備で大丈夫なのでしょうか。

昼行性の魔物もいれば、夜行性の魔物だっているでしょう。

人間はバカじゃありませんから、苦勞して創り上げた街に魔物が入ってこないよう、結界を貼るなり、物理的な防御壁を作るなりする

はずです。

また、そういうものを作れば門番であったり、結界の管理人がいてもおかしくはありません。

街の門が閉鎖されていて、魔物にいつ襲われるかもしれない恐怖の中、キャラクターが交代で見張りしながら眠りについたり、そこに門番がいれば、会話を交わして必死に説得して入れてもらうようにお願いしたりといった描写があつたほうが、リアルで生きてる感じがしませんか？

今回の場合は極端ですが、キャラクター中心の考え方だと、このように作者が本筋とは全く関係のない、防御壁や結界といったことを思いつくかどうか分かりません。

「物語の進行に必要なになったから設定を付け加える」方式で世界を組み立てていくと、矛盾が生じてしまいやすいものです。

最初のうちにしっかりと世界観を作っておけば、破綻しにくくなるのではないかと思います。

近未来でも現代でも異世界でも、そこに必ずあるのは社会です。

独身の者や既婚者、子供から老人までいろんな人がいます。

物語に土台がなければ、その上に家を建てることも、キャラクターが住むこともできません。

どのようにしてうまく社会を回していけるか、あなたの創造力が試されるところだと思います。

その世界に住む典型的な一家を想像してみると、より詳しく書けそうです。

父親の職業、母親の1日、子供の立場などなど……

もちろん、小さな村でのお話であれば、作る世界は村スケールの大きさで構いません。

わざわざ村一つのために、物語に関係ない街や国家の関係図を壮大なスケールで作り上げる必要はありません。

要は、キャラクターを取り巻く環境をしっかりと整えてあげるのです。

思いつきで別の村へ移動させたいなどと考えたときは、できるだけその世界観を壊さないように注意して、世界を拡張していきます。

小説はそういう意味で、ミニチュア模型に似ているところがあると思います。

意図してそういう設定にしているなら別ですが、  
くれぐれも、魔法と家畜に頼って生活している村の隣では、  
コンバインに乗ったおじいちゃんがエンジン唸らせながら稲刈り&  
amp; 脱穀やってる、なんて事にならないように気をつけましょ  
う（笑）

もしかしたら、設定次第ではその世界観がキャラクターたちの前に  
壁となって立ちはだかるかもしれません。

そんな逆境で、キャラクターたちはどう切り抜けていくのか、それ  
もひとつの醍醐味だと思います。

\*\*\*\*\*ヒント\*\*\*\*\*

森林が多い風土なら、必然的に建物はそこに生えている木を切り  
倒して作られるでしょうし、

岩が多ければ石が利用され、粘土や泥が多い場所ならレンガが使わ  
れるでしょう。

また人間を含め、動物が住むためには水が必要です。

すると、都市や集落は川や地下水が流れている近くにできやすいで

す。

王都や首都は敵国に攻められにくい場所に作ることが多いでしょう。三方を険しい山で囲まれた場所とか、渡るのに時間がかかりそうな大きな川に面しているとか。

意外と忘れられやすいのが天気ですね。

ほとんど雨が降らなければ、世界はアフリカのサバンナのような状態になるのは確実です。

暗雲や雨は、陰鬱なイメージを利用して、

物語が悪い方向へ進んでいくことの暗示などとして用いるといいと思います。

映画やドラマでもよく多用される表現ですね。

“雷鳴轟く激しい雨の中、主人公のもとにある知らせが飛び込んできた。”

やな予感しかしないでしょう？

その気になれば検索一つでいろんなことについて調べることができますから、

自分が作りたい世界についての分からないところは、どんどん調べていくべきです。

\*\*\*\*\*

逆に、世界観を作りやすいのは、私達が住んでいる世界そのものを基本として世界を描くことです。

警察組織、国家、医療機関、軍隊もあります。公園もあれば人工衛

星も水道屋もあります。

読者からすれば、現代は見慣れた世界ですから、想像がしやすく、つじつま合わせに苦勞することは少ないでしょう。ただし、世界設定の自由度はその分落ちます。

もちろん、現代をモチーフにした作品は自由度が落ちる、だからつまらない、ということではありません。面白く仕上がるかはあなた次第です。

描いた世界観は、自分なりに紙に書いたりテキスト保存したりして分かりやすくまとめておくと、

「あれ、これこの設定でよかったかな？」という時に役立ちます。自分が見る用の世界地図やデザイン画を描いてみるのもいいと思います。

私は小説向けにちよくちよく挿絵を描きますが（爆弾な絵です 決して上手くありません）、

その時「ここはどんなイメージだったかな？」と手を止めることがあります。

そこが、脳内だけではイメージできていなかった「死角」でした。イラストを載せる必要はありません。

自分で脳内のイメージを実際に描いてみて、色付けしてみてください。

他人が分かる必要はありません自分が分かればいいんです。そうやって一つ、自分の中のイメージを具体化することで、より現実味のある世界が書けるようになるでしょう。

#### \*まとめ\*

書く前に、主人公を取り巻く世界観を作ってみる  
世界観は適度な範囲で詳しくに練る  
デザイン画を描いてみる

そうすることでその世界がちょっとリアルになる

(もちろん文字で描写しないと読者には伝わりませんよ^^;)

## 物語で最初に作るもの（後書き）

どんな絵か気になった方……探してみてください。

まだオリジナルの物語は決まっていなくても、とにかく書いてみたい！

そんな方は二次創作なんていかがでしょうか。

世の中にはたくさんの商業作品がありますので、既成の世界観、人物で物語を組むことができます。

もし、私のゴミのような作品を使って二次創作がしたいという、ちよつと変わった感性をお持ちの方は、その旨の内容をなろう内のメッセージ機能を使って必ず私に連絡してください。

連絡がない場合はもちろん盗作（ry

## 人物設定を考える

さて、世界観は練りました。次はキャラクター設定です。

キャラクターにつけるもので、まず悩むのが「名前」でしょう。

当然の話ですが、登場人物の名前は世界観に合った名前である必要がありますね。

ファンタジーの世界で、

その世界の住人の名前が「田村雪江」みたいな名前であれば、違和感バリバリです。

逆に、現代世界で純血日本人の名前が「アラ・ソル」でもそうです。（名前がおかしい、というツツコミは置いておいて）

結論：名前によって、その人物のイメージや作品に対するイメージが変わってきます。

漢字に特殊な読みをさせるキャラクターは、別にいても構わないと私は思います。

しかしそんなキャラクターが多すぎるとややこしくなり、

読みを覚えなければならぬ読者の負担にもなりますので注意が必要です。

親しい仲間同士なら、下の名前であったり、あだ名で呼び合うこともあるでしょう。

あだ名はいじめにでも遭わない限り、親しみと呼びやすさが込められます。

本名も一応は載せるけれど、物語では「あだ名」で呼ぶ。

読者もキャラクターたちに親近感が湧くのではないのでしょうか。

名前の読みやすさは、親しみやすさにも繋がってくる面があると思います。

読み慣れない名前が使われている人は、何となくお堅い人物に感じますし、

読み慣れた名前が使われている人は、親近感を感じることができるでしょう。

またうまく利用すれば、名前だけでキャラクターイメージを作ることが可能です。

名は体を表す、とも言いますしね。

平凡なキャラクターでいきたいなら、どこにでもありそうな名前を、非凡人を描くなら、あまり聞きなれない名前を。

体格が良い人物なら、「勇」や「武」などの強そうな文字の入った名前を、

華奢で柔らかな人物なら、「優」や「豊」などの穏やかそうな文字を、といった感じです。

日本語の名前でなくとも、そういう語感をベースに考えていけば、読者にも覚えてもらいやすいでしょう。

また、名づけ次第で、作風やその物語のイメージに影響を与えます。

いい名前が浮かばない方は、「名前一覧」で調べて参考にするという方法がありますし、

先に人物の性格を設定して、後から名前を付ける方法もあります。

どうしても名前が思い浮かばない！

そんな方は、一度「名前生成」で検索してみてください。  
あなたのつけた条件で、ランダムに名前を生成してくれるサイトがいくつかあります。

「これいいな」と思った姓と名を組み合わせる手もあります。  
もしかしたら、運命的な名前と出会えるかもしれません。

名前をダーツの得点で決める、宝くじの当選番号や当たり馬で決める、

コックリさん呼んで名付けてもらうなどの奇抜な方法もありますが、

それで出た名前がとんでもない名前だったら目も当てられません。

ここは神様として、ちゃんとした名前をつけてあげましょう。

（コックリさん、私は信じない方です）

キャラクターの風貌について

キャラクターの風貌も、実際に描いてみるといいでしょう。

世界観と一緒に、自分がわかる程度でいいです。

描く事によって、脳内ではイメージ出来なかった「死角」を補うことができます、

イメージのブレを抑えることができます。

作者自身に人物イメージのブレができてしまうと、それがそのまま文章に影響し、

読者までイメージのブレを引き起こしてしまうことになりかねません。

後述する人物の設定と関連付けると、イメージが作りやすくなります。

ところで、髪の色を人物設定に加える作品が多々あります。

カラフルな髪の色でいく人、大人しくブラウンヘアー、もしくは地毛カラーで行く人――

そこはそれぞれのニーズがあるでしょうし、私はあまり多くは言及しません。

ただ一つ、キャラクターを目立たせようという意味でそういう風貌にする場合、

登場人物みんながみんなカラフルで色とりどりの原色祭りだと、目立たないどころか、かえって読者の負担になるということを言っておこうと思います。

例えば、水墨画が展示されている中に1つだけ原色カラーの絵があれば、

それは際立って目立ちますが、原色カラーがいくつも展示されてしまえば目立ちません。

それと同じ事です。

読者の負担になるというのは、読者に記憶力を要求することになるということです。

キャラクターAは赤髪、キャラクターBは緑髪、キャラクターCは紫髪――

もしこうするなら、作る側が読者に簡単に覚えてもらえるように工夫する、

もしくは減色する必要があります。

読者が短時間に覚えられる情報は制限があります。

楽しみにして訪問した読者に苦痛を味わわせてしまつては、元も子

もありません。

## 登場人物の設定について

登場人物の設定はひとりずつ、できるだけ詳しく書くべきです。

そのキャラクターの好きなもの、嫌いなものは何？。

得意なもの、不得意なものは？

どんな考え方の持ち主で、行動する時は何を優先して行動するのか。  
論理型なのか、感情型なのか。どんなクセがあるのか。

精神力や体力はどれほどなのか。

などなど、できるだけ詳しく書けば、そのキャラクターはそれに比例してどんどん生きてきます。

また、小説はフィクションですから、若干オーバーな性格でいいと思います。

どう書けばいいかわからないよ」という方は、

とりあえず年齢、性別、性格、賢さの4つをおおまかに設定してください。

そして、その人の生い立ちから現在に至るまでを想像してみてください。

そこには、いろんな出来事や事件があるかと思えます。

もし自分がそんなキャラクターだったら、そんな時どう考えるだろう？ どう思うだろう？

そんなことを想像しながら時間を進めていくのです。

甘やかされて育てば、欲しいものは手に入りやすい環境ですから、我慢が難しい、モノを粗末に扱う、湯水のごとく道具を消費する、金遣いが荒いなどといった、

やや自己中心的で主張が強い性格になり得ます。

自分で何かやるということに慣れていないでしょうから、要領を得ず、空回りして失敗したり、

かえって周りに迷惑をかけるトラブルメーカーのような人物になり得ます。

反対に、家の事情が厳しく、色々な面で我慢や苦痛に耐えて育てば、我慢強く、モノを大切にする、多少壊れても自分で修理して使う、堅実な性格の人物になり得ます。

そういう背景の人物は、自分で何かをやらなくちゃいけないという場面がいくつかあったはずですから、

要領よく物事を進めていくことができるでしょう。

育つ場所も性格に影響することがあります。

スラム街で生まれ育ったなら、スラム街は多くの場合において治安が悪いですから、

周りの人間と張り合うために気が強い、根性のある人物になり得ます。

ケンカに強いかもしれませんね。

牧畜をしている環境の中で生まれ育ったなら、

悲鳴を上げ、必死に生きようとする動物を殺すという、残酷な場面を一度は見たはずですよ。

ましてや夕食にその動物の肉が出てくれば、食べ物で粗末にしてはいけないということをひしひしと感じ、心に残るでしょう。

そうやって想像していけば、

そのキャラクターがどんな人物になりそうなのか、ある程度設定が見えてくるのではないだろうか。

もちろん、子供は親を見て育つので、細かい部分は親がどんな人物かによって変わります。

しかし、育ちが同じなら同じ性格の人間が出来上がるかどうかはわかりません。千差万別です。

似ていることはあっても、兄弟、姉妹が全く同じ性格や考え方、ということはありませんでしょう？

息の合う兄弟姉妹の設定も悪くはありません。それもアリです。

ここで設定したことは、小説を書くときに反映させなくてはなりません。

過去を語らせる云々という意味ではなく、出来上がった性格をいうことです。

小説本文では、登場人物たちはいろいろな状況に置かれます。

閉じ込められることもあれば、戦うことも、笑うことも、恋すること、追うことも、

耐えることも、怒ることも、価値観や意見の違いで対立したり分裂したりすることだってあるでしょう。

ここでの設定は作品の質に直結します。

\*まとめ\*

名前はキャラクターイメージや、作風に沿ったものを付ける。

いい名前が思い浮かばなければ、ランダムで名前を生成するサイトや名付けサイトを参考にする。

キャラクターの髪などを特殊な色に設定する場合は、

やりすぎに注意し、読者の負担を減らすように注意する。

キャラクター設定は、できるだけ詳しく書くことで人間味が出てくる。

ところで、キャラクターの風貌で説明したキャラクターCの髪の色は何色でしたか？

……なかなか思い出しにくいでしょう？

もし私が髪の色1つだけを例にとって説明すれば、答えやすかったと思います。

## 人物設定を考える（後書き）

抽象的な内容なので、結構文章化するの難しいです。

何が良くて、何が悪いのか、その境界線がはっきりしないのでなおさらです。

## 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「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<sup>たんのう</sup>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/n5600z/>

---

小説を書く時のヒント的な何か

2011年12月19日21時48分発行