

---

# 0 から始める小説の書き方徹底講座！

N.M.ぺんくらぶ

---

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】

0から始める小説の書き方徹底講座！

### 【Zコード】

Z3716BA

### 【作者名】

Z・M・ペんぐらふ

### 【あらすじ】

「小説を書きたい」「あなたへ捧げる執筆技術向上講座です。

想像を膨らませて物語を考えるのはとても楽しいことですが、それを他者へ伝えるにはちょっととした技術が必要になります。表現したいことが伝わらなくて面白くないと判断されるのはもったいないですよね？もっと評価されたい、新人賞を取りたい、趣味として執筆技術を向上させたい。そんなあなたにぴったりな小説の書き方がわかるエッセイです。講座だからと気負う必要はありません。お気に入り登録した小説を読むような感覚で、ちょっとした時間を利

用して驚くほど執筆技術を向上させてしまいましょう！

しばらく連續性のない記事投稿になると思いますが生温かい目で見守ってくださいませ。一定の分量に達すれば章管理機能を利用して編集（カテゴリ分け）していく予定です。

いらっしゃいませ！

このサイトには多くの読者と作者がいるわけですが、その中には「小説は難しい」と感じている方がいるかもしません。確かに音楽・映画・漫画・アニメと数多く存在する娯楽の中から小説を選ぶ人は少ないようです。

逆説的に考えれば小説を楽しみの一つにしている「あなた」は、受動的に楽しめる娯楽では飽き足らず能動的な選択をしたのでしょうか。さらに突き詰めれば少なくともこのエッセイを開いた方は「読むこと」だけでなく「書く」とにも興味を抱いる可能性があります。

「」ではそういう「書いてみたいけど、よくわからない」や「なんとなく書いてみたものの、この先どうすればいいんだろう」という方を対象にした「小説の書き方」を解説していくと考えています。難しく考える必要はありません。お気に入り登録した小説を読むような感覚で、ちょっとした時間を利用して目を通してください。

一例ですが小説を書くとは想像力を創造力に変えることです。しかしこれがなかなか厄介で、慣れるまでは頭の中で考えたことを上手く表現できません。つまり物語を考えることは決して難しくありませんが、それを他者へ伝えるにはちょっとした技術が必要になります。表現したいことが伝わらなくて面白くないと判断されるのはもったいないですよね？

私にもそういう時期がありました。悔しい思いをしたことも一度や一度ではあります。しかし技術力を高めていった甲斐もあって、

ライトノベル系の新人賞で末席に加えて頂くまでに至りました。誰からも支持される物語の構築方法を教えることはできませんが、物語を伝えるための技術や表現方法は培つた経験からお話することができます。これから綴るエッセイは私個人だけでなく、同じく受賞経験者のMさんが共同しているため、主観と客観を踏まえた記事を掲載していくと自負しています。興味のある項目だけ読んで頂いても構いませんし、気になる点を直接質問して頂いても構いません。小説家になろうで活躍したい方もそうでない方も、プロ志向の方もそうでない方も、小説技術向上に興味がありましたらお付き合いくださいませ。

また小説家になろうで評価を得難い良作を紹介していくればと考えています。これは「VRMMO」や「異世界転生（トリップ含む）」の圧倒的なアクセス数に飲み込まれた作品が多いと感じたからにほかなりません。こちらは「流行以外の良作を読んでみたいけど探すのは大変」という方の手助けになれば幸いです。N

はじめまして。N氏と共同でエッセイを書かせて頂きますMと申します。

なるべく多くの方に役立つ記事を書けるように心がけてゆきますので、どうぞ末長くお付き合いください。M

## メモのすゝめ

「あつ！ 今カツコイイ台詞を思いついた！ 家に帰つたら早速小説に書き加えよう！」

帰宅後

「忘れた……」

こんなことにならないよう、普段から思いついたその場でメモを取る習慣を身につけましょう。

小説のアイデアはとこりかまわず、いつ湧き出でてくるものかわからりません。

学校でも、職場でも、トイレの中でもお風呂でも。小説について考えている限り、ところ構わず浮かんできます。

逆に言えば、どんなところでも小説のことを考えてしまひ。それが創作者の宿命なのかもしません。

ちなみに私は犬の散歩中によく浮かんでくるので、執筆中も家の中でウロウロ歩き回つてることが多々あります。

サッカーのリフティングをしながらだと推理が捲るというコナン君と同じ要領ですね。

こんなふうに何か別のことを見ながら考えるのは、実は結構オススメです。なぜこれで捲るのかは謎です。

メモは手書きでも携帯電話のメール保存でも、ボイスレコーダーへの吹き込みでも構いません。

小説の内容に役立ちそうなことを思いついたら、たとえ恋人との初デート中でも迷わず入力保存してしまいましょう。

・執筆中の物語の設定変更案

- ・より面白い展開になる改稿案
- ・今後書く予定のシーンの流れ
- ・キャラの印象的な台詞
- ・プロットの種（ネタ・アイデア）

特に書いておくと役立つのはこの辺りでしょう。

本文執筆直前やプロット作成の前にこのメモを読んでもおくと、驚くほど作業効率が上がることがあります。

基本的に執筆は「イメージ 文章化」の流れなので、イメージする手間が省けるのです。

また長時間の執筆により疲れた頭で考えるより、リラックスした状態の方が読者目線で物語を追うことができます。より面白く、より破綻のない方向に物語を動かすことができるという点で、先にメモを取つておくのは大いに有効です。

あとで取りためたメモを見て、そのいい加減さに自分で爆笑するという上級者の使い方もできオススメです。

### 注意！

メモを取るのは良い事ですが、夢で見た内容をメモに取る際は注意しましょう。

私も普段感動的な夢を見たり、夢の中で異世界を経験したりするど、その内容を小説にしてみたくなることがよくあります。しかし夢の中の自分は軽い催眠状態に陥つており、単純なことでも感情的になつてしまいがち。

田覚めた直後はまだいいのですが、数日後に見返すと「意味不明」「支離滅裂」がこれほど似合つ走り書きは他にない……。「ベタ過ぎ」「粗い過ぎ」も見事に当てはまる印象です。

夢で見たアイデアを小説にする際は、ちゃんと小説として他者に通用する内容であるかどうかを吟味しなければいけませんね。M

## 自己分析をしてみよう

まずは好きな小説を五つ挙げてください。

WEB小説でも一般書籍でもライトノベルでも構いません。

ただし一過性の好みではなく強い影響を受けた作品を選んでください。

? 四畳半神話大系 森見登美彦

? 涼宮ハルヒの憂鬱 谷川流

? 虐殺器官 伊藤計劃

? マルドウック・スクランブル「改訂版」 冲方丁

? 空の境界 奈須きのこ

数字は順位ではありません。

次に出揃った小説を客観的に分析してみましょう。

? ~ ? は一人称。 ? は三人称。 ? は一人称複数視点 + 三人称。

? ~ ? は主人公が長広舌の日常 + SF（少し不思議）で誰も死がない。

? ~ ? は映画のようなスケールで人の死も描かれるSF。

? は日本を舞台にした暗い雰囲気の伝奇小説で人の死も描かれる。

大きく分けて好みの小説が二種類ありますね。

? 主人公が長々と脳内思考を垂れ流しているうちに非日常な出来事に巻き込まれる。

? 圧倒的なスケールの物語を緻密に描いた作品。

ここまで読んだ皆さんはどういうような小説を紹介してくれるでしょうか？

文末に好きな小説を書いておきますので予想してみてください。

さて、ここ少し息抜きと行間稼ぎを兼ねてアニメの話をしまじょう。

「あの田見た花の名前を僕達はまだ知らない」

「最近のアニメで一番一週間が待ち遠しかった作品です。誰にでもおすすめできる物語なので、観たことのない方はこの機会にどうでしようか?」

「魔法少女まどか マギカ」

個人的にはこちらもおすすめなのですが、魔法少女アニメとして観ると痛い目に遭います。ダーク系の物語も好きという方はどうぞ。そもそも答え合わせをしまじょう。画面をスクロールすると小説一覧が出て来ます。

?とある飛空士への追憶 犬村小六

?されど罪人は竜と踊る 浅井ラボ

?化物語 西尾維新

?砂糖菓子の弾丸は撃ちぬけない 桜庭一樹

?プシュケの涙 柴村仁

あまり数を増やすと当たる確立が高くなってしまうので以上。

まず最初に謝らなければならぬのは??で見られるような切ない系の作品が含まれていることです。一二十作くらい挙げれば半数はありそうなんですが、どうしても強い影響を受けた五作には推せませんでした。

ちなみにこの中で誰にでもおすすめできるのは「とある飛空士への追憶」です。「されど罪人は竜と踊る」は「一巻だけなら圧倒的な破壊力なんですが、シリーズ全体（最新巻に近いほど微妙）を通すと推し切れない」というあります。まあ、それを言い出すと「涼宮ハルヒの憂鬱」も「消失」以降どうなんだって話になるんですけどね。

自己分析で好みの傾向を明確にできたでしょうか？

書き手としては原点となる作品を「はつきりとさせておく」とことで方向性を見失いそうなときに役立ってくれます。また読み手としても闇雲に「面白い小説を教えてほしい」と言つより、好きな傾向を正確に伝えたほうが紹介者もピックアップしやすくなりますし、なにより趣味に合つ小説を紹介してもらえる可能性が格段に上がります。

好きな「音楽・映画・漫画・小説・アニメ」はなんですか？

そんな質問を投げかけられたとき咄嗟に売れ筋や流行の作品などを挙げていませんか？

心当たりのある書き手さんは自己分析を通じて改善してみてください。それだけで創作に対する意識が違つてくると思います。N

## 最初にどんな作風にするか決めておく？

「自分も小説を書いてみたい！」と思つているあなたへ。　待て、早まるなつ！

実際に小説を書く前に、ちょっと考えてほしいことがあります。まず小説の分類を知り、各ジャンルについての知識を整理してみませんか？

そのうえで、自分はどんな小説を書きたいのか。そういう方向性を、あらかじめ定めておくことをオススメします。

Q 小説の分類って言つけど、どんなのがあるの？

大きく分けて2つ。芸術性を追求した「純文学」と、読者を楽しませることを追求した「大衆小説」です。

大衆小説は「大衆文学」、あるいは「エントメ小説」と呼ばれることもあります。

ちなみに純文学について語れなんて言われても私には、無理・・・つ！

でするので基本的に私が紹介する小説作法は大衆小説についてのものであり、特に得意分野であるライトノベルに通用する話が多いと思います。そのことをあらかじめご了承ください。

相方のNさんはともかくとして、私ことMは文学畠の作品を完全に好みで読んだり読まなかつたりなので、善し悪しを客観的に分析できないのです。

言い換えれば純文学とは、それだけ主観的なジャンルなのかもしれません。

あるいは多くの書物を読み文学に精通していなければ、さっぱりわからないジャンルとも言えます。

Q 「純文学」と「大衆小説」はどう違う？

芥川賞に選ばれるような作品が純文学で、直木賞に選ばれるのが大衆小説というのが一般的なイメージです。

具体例を挙げると、金原ひとみさんの『蛇にピアス』が芥川賞受賞作で、桜庭一樹さんの『私の男』や池井戸潤さんの『下町ロケット』が直木賞受賞作ですね。

大衆小説の中には「一般小説」と「ライトノベル」がありますが、両者には明確な違いがあるので分けて考えましょう。

また、近年はWEB読者に向けた「ネット小説」が独特の発展を遂げつつあります。「ジャンルのつぼ」のようなネット小説に対し内容で明確な分類をするのは困難ですが、商業小説ではまず見られないような既存の枠組みから外れた小説を書きたい方にはもつてこいのカテゴリです。

?純文学

?一般小説

?ライトノベル

?ネット小説

この4つの中で、自分の書きたいものがどれに近いのかを考えてみてください。

それがあなたの小説を読む「読者層」を決定する重要な分類になります。

Q・こんな分類で読者層が決まるの?

これら4つは、メインとなる対象読者が大きく異なってくるのです。

作者が読者を知ることで、読む人をガッカリさせない小説を書きやすくなります。

純文学は「主に30代以上の、文学にある程度精通した方々」が好んで読む傾向。

一般小説は基本的に「どの年齢層の読者にも楽しめる」ように書かれているのが特徴です。決まったターゲットを持たないために個

々の作品が得意とする読者層を持つていて、そのため作風に多様性があります。

ライトノベルは「10代の中高生と、20代～30代のアニメ・漫画好きの読者」がメインです。細かい違いでは男性向けと女性向けがありますが、キャラクターを重視するという基本的な考え方と共通しています。

ネット小説に関しては、自ずと「WEB端末を使ってでも小説を読みたい読者」に限られることもあり、他の3つとは別の線引きで読者層が異なることがわかるでしょう。

数年前から話題になっている「ケータイ小説」はネット小説に分類できますが、主な読者は若い女性です。普段本を読まない女子高生やO―を読者層に取り込んだことが成功の秘訣、とまで言われています。

話は右に逸れますが……。同じネット小説でも、この「小説家になろう」の読者層はケータイ小説の読者層とも微妙にズれており、かつ幅広いように感じます。

大手投稿サイトである「小説家になろう」は、ネット上で執筆活動をしている人なら誰でも読者になり得ますし、女子高生も男子中学生もいれば読む側専門の大人も多いようです。

しかし、ランキングの推移やコニークアクセスの偏りを見る限り、主要読者にはある程度の共通点といいますか、一定の読書傾向があることがわかります。

「小説家になろう」の読者傾向についてはいずれ他のテーマでもふれる予定ですので、詳しくはそちらをご参照ください。

次回はジャンルについてご紹介します。 M

## 最初「どんな作風」か決めておく？

作風を決定する大きな要因は、対象となる読者層と作品のジャンルです。

今回はジャンルについて、基本的なおもじをしておきましょう。

Q・どんなジャンルがあるの？

ジャンル分けは作品の特徴の一部をとらえて分類しているにすぎないので、いくらでも細かく分類できます。参考までに有名なものを取り上げてみると、以下のよつなものがあります。

- ・ファンタジー
- ・SF
- ・恋愛
- ・青春
- ・コメディ
- ・ギャグ
- ・推理
- ・ホラー
- ・アクション
- ・バトル

「ラブコメ」であれば「恋愛」 + 「コメディ」です。同じ「ファンタジー」でも「青春」と組み合わせるか「バトル」と組み合わせるかにより、「ファンタジー風味の青春物語」にも「異世界魔法バトル」にも成り得ます。このように、組み合わせ次第でいくらでも新しいジャンルが生まれます。

各ジャンルについての詳しい解説は、機会があればまた後日。

Q・どれを書けばいいのかわかりません。

最初は書きたいものを書くのが一番です。

でも長く書いていると読者人気を勝ち取るためにジャンルが限られているように思えてしまつたり、自分が応募しようと考へている新人賞が、ファンタジーでしか募集をしていなかつたりといふこともあります。

人気ジャンル（募集ジャンル）で小説を書くか。自分の書きたいジャンルで人気を取れるように工夫するか。

自分の書きたいものを書くだけなら何でも好きなように書けますし、完結するまでの文字数も自由です。

しかし多くの他人に喜んでもらえる小説を書くためには、このどちらかを選ぶしかありません。

?自分がどんな内容を書きたいかを考えると、自動的にジャンルが決まる

?どんなジャンルだと読者を楽しませることができるかを考えてから、具体的な内容を決める

たとえば「時間旅行」など、思いついたアイデアを活かしたいなら自動的にジャンルは「SF」になります。（ファンタジーもので魔法の力で時間旅行をさせてしまう荒技もありますが、時間旅行ものとしてある程度のパターンや理屈を踏襲する関係で、SFジャンルの論理と読者を無視できません）

あるいは、多くの読者が可愛い女の子大好きだから「ハーレムもの」を書こう、というのも一つの正解です。

しかしそれでもSFを書きたければ、「女の子がたくさん出でくる時間旅行もの」を書くことで両方の課題をクリアできることがあります。

ですので？も間違つていいわけではなく、むしろ意欲作を生み出せるきっかけになります。

「」の2つは書くためのきっかけに過ぎないので、どちらが正しいとこうともありません。

よく考えたうえで、自分が「書きたい！うまく書ける！読者に喜んでもらえる！」と思つたジャンルで勝負しましょ。

小説の分類とジャンルについてのお話は、とりあえず以上で終了です。その他、作風を左右するものには「文体」や「人称」などがありますが、これらについては後日別項目が設けられる予定です。次回からはもっと具体的に、小説作法についてのヒツセイを追加していきたいと思います。 M

## プロジェクトについて

プロジェクトとは物語の構成を示した設計図です。

これを用意せずに小説を書き始めると迷路が合わなくなったり途中で行き詰まる可能性が高くなります。ベテラン作家さんの「プロジェクトは作りません」発言を鵜呑みにしてはいけません。あれは目に見える形として用意しないだけで、頭の中で物語の構成が出来上がっている可能性があります。

設計図の要素はこんな感じでしょうか？

- ? Who (誰が?)
- ? When (いつ?)
- ? Where (どこで?)
- ? What (なにを?)
- ? Why (なぜ?)
- ? How (どのように?)

もう少し明確にしてみましょう。

- ? 誰が?　主人公　中堅企業に勤務する三十歳の男性
- ? いつ?　時代　現代
- ? どこで?　場所　日本
- ? なぜ?　動機　イケメンになりたかった
- ? どのように?　魔法少女として悪と戦うことを条件に願いを叶えてもらいつ

注意してほしいのは「こいつ?」「夏休み」や「どこで?」「放課後の学校」というようにしたことです。これは一つの場面で

あつて全体を把握するプロットには向きません。あと中年の魔法少女とか誰得とか言わない。

要素が出揃つたら千字程度で「あらすじ」を書きます。これは新人賞の応募要項にある「あらすじ」と認識して頂いて構いません。要するに物語の最初から最後までを書くわけです。注意点は「果たして一人の運命は？」というよつやかな煽り文にしたり登場人物や設定の描寫に終始しないことです。

プロットで重要なのは「この物語の面白さはなにか？」と「この物語の特徴はどこなのか？」を伝えることです。ここに商業が絡むと読者層をはつきりさせることも省けません。例えば「中高生向け」や「二十代後半女性向け」というものです。

そういう意味ではWEB小説は強いですね。「想定」ではなく「結果」として読者を掴めているわけですから、これほど「読者層がはつきりしている」ものはないでしょう。「それなら出版社はランキンギングの上から順に出版していけば大勝利じゃないですか？」と思われた方もいるかもしれませんが、もし本当にそうなるなら膨大な手間と費用のかかる新人賞（ライトノベル系）が増加していくのはおかしいですね？ この辺については別の機会で詳細に取り上げるかもしれません。

閑話休題。

- ? この物語の面白さはなにか？
- 熱い異能力バトルが売りなのか？
- 可愛い女の子とのラブコメが売りなのか？
- 得体の知れない謎を解明していく緊張感が売りなのか？

? この物語の特徴はどこなのか?

これまでにない異能力が出てくる。

これまでにない属性の女子が出てくる。

これまでにない仕掛け<sup>トリック</sup>が出てくる。

それではこれらを踏まえて実際に千字程度の「あらすじ」を書いてみますね。

## プロットを作成してみよう

それでは早速、簡単（千字程度）なプロット（物語の骨組み）を作つてみましょう。

誰も得しない物語ですが、例として確認してみてください。

### 起

中堅企業に勤める冴えない主人公（童貞）は、三十歳の誕生日を迎えたとき、謎の地球外生命体に「魔法使いにならないか？」と誘われる。世界を守るために得体の知れない敵と戦うことは不安だったが、どんな願い事でも一つだけ叶えてくれるという言葉に釣られて引き受けてしまう。戦闘時に美少女（十七歳くらい）化することに違和感はあつたが、通常時は望み通りのイケメンとなつて第一の人生をスタートさせる。

### 承

童貞を失うとすべての魔法が解けてしまつため、モテモテなのにHができないというジレンマに陥る。そんな日々の中で主人公は魔法使いとしてヒロイン（女子高生くらい）を助ける。一目惚れした主人公は美少女の姿を利用してヒロインと仲良くなる。そこで知り得た情報を基に主人公は偶然を装いイケメン姿で出会いへ繋げる。ほどなくして付き合つことになつた二人だが、ここでHできないといっつジレンマが表面化する。

### 転

高校を卒業するまでHはしないと問題を先送りにしてきた主人公だが、ついにヒロインが高校を卒業して究極の選択をしなければならなくなる。つまり眞実を「告げる」か「告げない」かの葛藤に苛

まれるわけだ。そんな折に主人公は「これまでにない強敵が現れた」と報告を受ける。ほかの「魔法使い（全員美少女）」と協力して強敵を打ち破った主人公はヒロインにすべてを告げる選択をする。すべてを知ったヒロインはそれでも主人公を受け入れてくれる。童貞を失つた主人公は元の姿に戻り魔法使い（美少女）にもなれなくなる。

## 結

平穏な暮らしが始まると思っていた主人公だが、今度はヒロインから凄惨な事実を告げられてしまう。ヒロインは強大な魔力（童貞力）を持つ主人公の童貞を奪うために派遣された敵の刺客だったのだ。主人公は「偽りで掴んだ幸せは長く続かない」ということを思い知らされる。

？この物語の面白さはなにか？

三十路の童貞が美少女魔法使いになるため、卑猥な妄想と良心の呵責に苛まれる様。

？この物語の特徴はどこなのか？

苦笑い萌え。大人としての自尊心が可愛らしい魔術詠唱の邪魔をする。

面白いかどうかは別として、これが物語の設計図になります。これを基に「転」で現れる強敵や「結」でヒロインに裏切られる伏線を「承」に組み込むわけですね。また「起」に出てきた謎の地球外生命体が放置されているので、これを上手く「結」に絡めることができれば物語に深みが増します。ほかの魔法使い（美少女）との関係性については簡易プロットの段階で詳しく書き込む必要はありません。

ここから詳細プロットを作り込んでいく方法もありますが、それはまた別の項目で説明することにしましょう。ともあれ文庫一冊程

度の分量なら簡易プロット + 登場人物を書き記したキャラクターシートがあるだけでも破綻しない物語を書きやすくなります。N

## キャラクターシートを作成してみよう

### キャラクターシート。

これは主要登場人物の長所や短所を書き記した表のことです。プロットが物語の破綻を防止するものなら、こちらは登場人物の性格を維持させるものです。本文を書き出す前に詳細なものを用意しておくと行動の一貫性を保ちやすくなります。キャラクターシートの特徴を明確にするために敢えてプロットで書いた物語と違う登場人物にしています。

基本的には長所と短所を考えておくだけでも構いません。もし異能やSF系の特異体质などがあれば美点と弱点も記入しておきましょう。

### 主人公（男）

#### 長所

? 冷静沈着で思慮深い。 ? 「亡き妻を今でも愛している。 ? 一般的な常識を弁えている。  
? 電網ネット上に意識を侵入させることができる。 ? 銃火器の扱いに長けている。

#### 短所

? 皮肉と軽口が多い。 ? 小学生の娘を溺愛している。 ? 甘さを消し切れていない。  
? 電網ネット上に意識を侵入中は完全な無防備状態になる。

相棒（女）

長所

- ?少し天然だが可愛い。
- ?戦闘時は主人公並みに冷静沈着。
- ?猫と戯れるのが大好き。
- ?ウイルスの影響で脳の処理速度が異常に速い。
- ?細身だが人外並みの怪力。

短所

- ?主人公の影響で口が悪い。
- ?存在意義を考え始めると落ち込みが酷い。
- ?ウイルスの影響で完全な放心状態になる場合がある。

仲間（男）

長所

- ?謹厳実直。
- ?長身の美形でありながらそれを鼻にかけない。
- ?射撃の腕が超一流。

短所

- ?好きな女性と田を合わせて話せない。
- ?組織のために命を惜しまない短絡さ。

所属部隊の長（女）

長所

- ?豪快な性格だが仲間思い。
- ?圧倒的なカリスマ性を持っている。
- ?ウイルスの影響で温度で生命体の位置を把握できる。
- ?細身だ

が人外並みの怪力。

### 短所

?超短気。 ?煙草と吸わないと気が乗らない。 ?口癖が「やら  
ないか？」である。  
?本人は?の行為をセクハラではなくスキンシップだと本気で思つ  
ている。

これだけ書かれても意味がわかりませんよね?

キャラクターシートはあくまでプロットを補完する形で作成して  
おきます。そのため作者本人が理解できれば殴り書きのメモでも構  
いません。もし他者に読んでもらう場合は人物像を文章にしましょ  
う。

### 主人公

爆破テロにより妻を亡くした復讐に燃える若き青年。電網上に意  
識を侵入させて情報を引き出せる能力を活かして特殊部隊の後方支  
援を務めている。普段は冷静沈着で思慮深い行動を取るがテロ行為  
を見ると過去の記憶を思い出して激情してしまつ。平均的な戦闘能  
力もあるので前衛を援護する形で戦闘に加わることも多数ある。誰  
に対しても皮肉と軽口を忘れない。

こんな感じでしょうか？

箇条書きより文章にしたほうが理解しやすい方はそちらを利用し  
てください。  
ともかく作者本人の中できちんと処理されているかが重要なので  
す。 N

簡易プロットは企画として提出する」ともあるので、あらかじめ

慣れておくと便利かもしませんよ。

? 簡易プロット提出

? 複数のうち面白いと判断されたプロットについて打ち合わせ

? 練り直し + 最終的な打ち合わせ

? 企画会議（上の許可が下りない限りどうもならなーい）

? 企画に通ると詳細プロットの打ち合わせ

? 本文執筆

あくまで一例ですが、いきなり本文で提出できるといふなこと  
思います。もしあつたらすいません。

## 詳細プロットの組み立て方

プロットは人によって、どうまで詳細に組み立てるのかが違います。

プロットは本文の設計図。そこに大枠の構想のみを書いておいて、執筆段階になつて即興で中身を埋めていく人もいれば、もつと詳細な構想を書き留めてからようやく執筆に移る人もいる　　という具合です。

ただし作家は編集部内の企画会議に通らなければ本文執筆には移れないでの、会議で没になる可能性を考えて、最初からそこまで詳細なプロットを立てる人は多くありません。前回までにご紹介した簡易プロットやキャラクターシートだけで会議で使われる企画書としては充分だからです。

前回までの記事でNさんが紹介したものは簡易プロットですので、今度は企画会議通過後に担当さんに提出する、より詳細な設計図となるプロットの組み立て方を見ていきましょう。

なお、プロットの書き方は書く量と同じで千差万別。

私なりの組み方をご紹介しますので、それを参考に『自分で書き方を工夫してください。プロになると編集さんにも提出するので他人にも伝わるように書かなければいけませんが、執筆の設計図として使うだけなら自分でわかりやすい書き方になつていれば問題ありません。

今回はプロットの題材として、グリム童話『ヘンゼルとグレーテル』をお借りしました。

### 【基本的な考え方】

- ？物語のシーンを本文と同じ順番で書く
- ？内容をシーンごとにまとめる

?そこに伏線やネタバレ要素をきつちり書き込んでおく

## ヘンゼルとグレーテル・プロット

### 第一章

#### シーン1

真夜中。ヘンゼルとグレーテルの暮らす木こり一家の家。畠の作物が枯れてひもじい夫婦が、子供たちが寝ていると思ってこつそり相談する。

（ただし本当は寝ていない。ヘンゼルとグレーテルは隣の部屋で聞き耳を立てている）

「このままじゃ親子四人で飢え死にだ」「どうしよう」

「四人分の食事はない。一人の子どもを遠い森に連れ出して置いてけぼりにしよう。

捨てた二人が勝手に生き延びれば、わたしたちも子どもたちも助かるかも」

#### シーン2

隣の部屋。聞き耳を立てていた子供たち。妹は泣くが兄が名案を思いつく。「捨てられても家に帰つて来られる方法がある」

そしてこつそり外に出て白い小石を集めめる。その理由は伏せておく。

F1（伏線1）。名案とは家から森まで月明かりで白く光る小石を落として歩くこと。

### 第二章

#### シーン3

翌朝。両親が二人をピクニッケなどと嘘をついて森へ連れ出す。

F1。ヘンゼルが小石を落として歩く。

時々立ち止まり怪しまれるが、なんとかしてごまかす。理由はな

んでもいい。

#### シーン4

目的地（森の奥）につき、両親に別行動を指示され  
別行動中も両親が木を切る音が聞こえるので、兄妹は一人が近く  
にいると安心する。

F2。実際は音が聞こえる仕掛けをしてあるだけ。一人はもうい  
ない

#### シーン5

居眠りをした一人が両親のもとへ戻つてみると、両親はいなかつ  
た。  
紐でぶらさがつた丸太が風にあおられ、木にぶつかつて音を出し  
ているのを発見する。

#### F2回収：音は両親の仕掛けた罠だった

兄妹は夜まで待つて、月明かりで白い小石が光るのを確認する。

#### F1回収：ヘンゼルの名案は光る小石をたどることだった

それをたどりながら道を歩き、朝までに兄妹は家へ帰る。

### 第三章

#### シーン6

家。置いてけぼりにしたことを後悔した両親は、無事に帰つてき  
た兄妹を見て大喜び。

子供にちゃんと謝罪する。家族の大切さを再確認したところで、  
めでたしめでたし。

くアーチ

「」のように、物語の骨格だけを抜き出して構造を整理するのが詳  
細プロットです。

肉付けとなる兄妹の会話や風景描写等はここでおおまかにイメージしておき、執筆になつてから具体的に考えます。

絶対に使うと決めているセリフがあるなら、この段階で書き込んでおくのもいいでしょう。……え？ お菓子の家はどこかって？ なにそれ美味しいの？ M

といつの嘘です。

本文の執筆は、必ずしもプロット通りに進むとは限りません。実際にこのプロットに従つて執筆してみると、Hindiングまで行つたところで

「あんまり面白くないな」

という感想を作り自身が抱くことでしょう。

あるいは、プロットの作成段階で

「結局食べ物が無いのは変わらないじゃん。」の話はラスト一家四人で飢え死にするの？

などという致命的な物語の破綻に気づいてしまうかもしません。

せっかく詳細に組み立てたプロットですが、そういう状況になつた場合には遠慮なく破壊してください。思うがままにアドリブでお菓子の家を出したり怖い魔女を出したりしてください。

途中で物語の破綻に気づいたら、最終的に兄妹が宝石を家に持ち帰るようにプロットを変更してください。

組み立てたプロットに縛られるのではなく、常に面白い方向へ書き換えていく向上心は何よりも大事です。でもその際には必ず思い描いた物語のどこかに破綻が生じ、話のまとまりや方向性がわからなくなります。

こんな時こそ、改めて詳細プロットに目を通しましょう。物語の構造が綺麗に整理されているそれを見ることで、新たな光明が見えてくるはずです。生きたプロットは執筆者を縛るのではなく、より自由な創造を手助けしてくれます。

次回はこの詳細プロットを組む際に役立つアイテムについて紹介します。 M

## アウトラインプロセッサ活用術

長編小説（特に十万字以上）を作成する場合、大雑把な構成を決めてから本文を書くという手法が用いられます。このときアウトラインプロセッサを使えば全体の構成がツリーで表示されるため、現在の編集位置を把握しながら文章を書くことができます。

初期状態は以下のよのうな図としまじょ。

```
メイド・イン・バトル
序章 仮想世界メンヘラントへよのう
一章 金髪ツインテールメイド降臨
二章 キスまでの距離
```

「」の状態から序章を一段階だけ開くと以下の図になります。

```
メイド・イン・バトル
序章 仮想世界メンヘラントへよのう
? VRMMO の概要説明
一章 金髪ツインテールメイド降臨
二章 キスまでの距離
```

「」から?を開くと次のような図に変化します。

```
メイド・イン・バトル
序章 仮想世界メンヘラントへよのう
? VRMMO の概要説明
```

- ・一兆通りある組み合わせから好みのメイドをカスタマイズ

できる

- ・マスターと従事者の関係性

- ・バトルシステム

一章 金髪ツインテールメイド降臨

二章 キスまでの距離

次は全部開いてみましょう。

メイド・イン・バトル

序章 仮想世界メンヘラントへようこそ

? VRMMO の概要説明

- ・一兆通りある組み合わせから好みのメイドをカスタマイズできる

- ・主人と従事者の関係性

- ・バトルシステム

一章 金髪ツインテールメイド降臨

? 主人公が部屋でメイドをカスタマイズ

・本格的な英國風メイドか秋葉系の萌えメイドかで一小一時間

悩む

・好みのメイド作成に一日費やす

? 幻想世界メンヘラントヘログイン

・顔を合わせただけでメイドからの好感度が下がる

リアル過ぎるシステムに主人公轟沈

メイドにリュックを取り上げられる

・主人公がバトルシステムに愚痴る

? メイドの武器は巨大な銀のハサミ

・初の戦闘を無難に乗り切る

一章 キスまでの距離

? 好感度の減少と引き換えに指示を強制できるシステム発見  
? 主人公が地道に好感度を上げるか無理強いするか悩む

こんな感じでツリーで表示（携帯からだと意味不明かも）される  
わけです。膨大な本文を眺めながら編集する場合と比べて、労力を  
大幅に減らして伏線や全体の構成を見直すことができます。必要な  
項目の追加や不必要的項目の削除、また置換なども容易に行えるた  
め、長編になるほど時間短縮効果が顕著になります。 ちなみに各  
項目の最下層が本文という形になっています。

フリーソフト（無料）も多いので、一度試してみるのもいいかも  
しませんね。

エディタやワープロソフトにも含まれているので活用してみまし  
ょう。パソコン購入時に付属しているWORDにもアウトラインプ  
ロセッサ機能があります。フリーのエディタだとStoryEditor  
「StoryEditor」が人気あるみたいですね。 ただし執筆ソフトの合う合わ  
ないには個人差があります。

以下、執筆ソフト選びの参考になりそうなサイトのリンクです。

アウトラインプロセッサ比較表 <http://www.geo-cities.jp/outline2ch/>  
ライトノベル作家が使用しているソフト <http://11ig.hnovel.g.hatena.ne.jp/CAx/20090727/p1>

好きな作家さんが使っているソフトは見つかりましたか？  
出先で書く機会が多い方にはポメラ（いつでもどこでもすぐ「メ

モる「」をコンセプトに作られた商品で「ポケット・メモ・ライター」の頭文字を取つて「ポメラ」らしい（）もおすすめです！

### ポメラの特徴。

- 電源ボタンを押して一秒で起動完了。
- 単四電池一本で二十時間持つ。
- 日本語変換にATOKを搭載している。
- USBによるパソコンとの連動。

## 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っています。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/n3716ba/>

---

0から始める小説の書き方徹底講座！

2012年1月14日15時52分発行