

第2章

～面白いモノを作るには～

この項では、より面白い文章を書き
プレイヤーを引き込むような構文を書くコツを解説していく。

まず第1章で解説した、文法は完璧にできていることが大前提だが
それだけではただ、「読みやすいだけで無個性」と評価されてしまう。

文学的表現には、文法だけではなく、描写表現なども含まれており
いかにプレイヤーにその状況を生々しく伝えるかが重要なカギである。

どんなに奇抜でぶっ飛んでいる内容でも
読み手が想像できない情景は書くだけ無駄になってしまう。

皆さんが「ニュース」を見るのと「ドラマ」を見るときの感覚は
180°違うように、描写の方法でも印象は180°変わってしまう。

以下の文章を読み比べてみよう。

（ニュース風にざっくりと説明した場合）

「昨日昼頃、世田谷区のマンションに住む母子が
白骨化した状態でマンションの大家に発見されました。
数カ月前に男が出入りしていたという証言もあり
警察では殺人として操作を進めていく方針を取っています。」

（小説として、発見者の視点で描写した場合）

「それは少々肌寒い、木枯らしが吹き荒れる昼下がりのことだった。
このマンションの大家である私は、最近家賃の支払いが滞っている
田中さんの部屋に、家賃の請求に出向いた。

何度か呼び鈴を押すが、反応がない。
不審に思った私は、マスターキーを使って
田中さんの部屋に様子を見に入ってしまった。

部屋の中は薄暗く、そして——腐敗臭がする。
電気が止まっていて、冷蔵庫の中身が腐敗したのか——
自分にそう言い聞かせ、部屋の奥に進むにつれて、腐敗臭が強くなる。

胸騒ぎを必死に抑えながら、盛り上がった布団をめくるとそこには……
白い「何か」が横たわっていた。
私はそこで気を失った。
後に警察が、殺人として捜査を進めていることを知った。
近所の鈴木さんの証言によれば、『数カ月前に怪しい男が出入りしていた』ようだ。」

……と、このように、同じ事象を説明する場合でも
どの視点から自称を観察しているかによって、読み手に伝わるものは違う。

文学とは、いかに読み手をその世界に引きこむか

いかにその世界から読み手を逃げられなくするか

いかにプレイヤーに共感させるかという、一種の催眠術とも言えるものだ。

そして、忘れてはいけないのが、**文学は娯楽**ということである。

書き手も読み手も楽しくなければ、文学ではなく「便所の落書き」
もしくは「チラシの裏」と評価されてしまっても仕方ない。

この項では、まずは「書き手が構文を考える面白さ」を解説した後
「読み手が世界に引き込まれる楽しさ」を解説していくことを解説する。

まず書き手は、「自分にはセンスがない」と言う前に「イメージ」することだ。

「軍事オタクが書いた戦争モノ」と「軍人が書いた戦争モノ」では
経験や描写などに顕著に差が出るのは言うまでもない。

「ホラーモノを書きたければ幽霊に遭遇しろ」だとか
「殺人事件の小説を書きたければ人を殺せ」とは言わない。

その主人公から見えている景色、モノ、人物をイメージし
その主人公が感じる臭気、温度、感触をイメージし
その主人公に聞こえている音、声、骨伝導音をイメージし
その主人公が行っている動作をイメージすれば、文章など簡単に書けてしまうのだ。

著者の経験上、作文が苦手な人は、大抵イマジネーションに欠けており
「三人称視点」でしか文章を書かないタイプの人間が多い。

著者のように学力が低く、語彙は無くとも文章を書くことにハンデにはならない。
逆に言えば、学力や語彙があっても、センスが悪ければ駄作しか生まれないのだ。

「高校1年生に『小学校レベルの国語教育』をする学校が最終学歴でも
私のように文章は書けてしまうのだから、『イメージ』の力は素晴らしい。」
——と著者は思っているし、事実、ここまで読み進めてもらえている。

だから皆さんも、まずは「イメージ」し、それを「形にする」ことから始めてみよう。