

キャラクター

小説の作り方

大塚英志

「ラベ」「文学」も
キャラクター小説である

ラノベブームの本質を予見した
不滅の「文学」入門書、星海社新書に登場。

キャラクター小説の作り方
大塚英志

星海社

37



第一講 キヤラクター小説とは何か 9

はじめに 10

ジュニア小説の可能性／ スニーカー文庫のカバーイラストは何故、アニメ絵か／ キャラクター商品としての小説／ アニメやまんがをお手本にした小説／ 現実を「写生」する文学／ 新井素子とアニメのような小説の誕生／ 仮想現実を描く小説

第二講

オリジナリティはないけれどちゃんと
小説の中で動いてくれるキャラクターの作り方について

「オリジナリティが欠けている」とはどういうことか／キャラクター小説における欠点／キャラクター作りの問題点とは／『ロードス島戦記』にオリジナリティはあるのか／『ロードス島戦記』とTRPGの関係／RPGでは何故パーティーを組むのか／「盗む」ことで生まれるオリジナリティ／雨宮一彦の「正体」は多羅尾伴内／キャラクター作りとは方程式である／キャラクターからドラマを導き出す／キャラクターの「外見」と「物語」を結びつける

第三講 キャラクターとはパターンの組み合わせである 65

手塚治虫はオリジナリティをどう考えたか／オリジナリティとはパターンの組み合わせである／キャラクター作りの三つの水準／類型的であることと个性的であることは矛盾しない／古典文学もパターンの組み合わせだった／「決まり文句」から「写生文」へ／江戸川乱歩のミステリー小説観／萌え要素と記号説／パターンを再発見しよう／ギャルゲー的物語のパターン六種／それでもパターンに還元できないものはある

架空の「私」の作り方について

「手紙魔まみ」は実在するか／リアリズムとは「お手本」から自由になること／キャラクターが歌を詠む／柳田國男の古典文学批判／種本は『ハリウッド脚本術』です／作者が架空の「私」になりきる／主人公には目的がいる／主人公は何か「足りない」／吉本ばななの技術

キャラクターは「壊れ易い人間」であり得るか

死をどう描くか／雨宮一彦は何故、死んだか／ジュニア小説の三つのルーツ／手塚治虫と戦時下のまんが／キャラクターに血を流させることの意味／ハリウッド映画の主人公が不死身な理由／「映画のような小説」化する世界／清涼院流水の試み／「ゲームのような死」の先へ

第六講

物語はたった一つの終わりに

向かっていくわけではないことについて

149

キャラクターはやっぱ勝手に動いてしまう／カードとプロットを用意する／「場面」をカードに書き込む／時間軸に沿って番号をふる／カードをチェックする／ストーリー編集とは何か／プロの作品をカード化してみる／可能世界と「エヴァンゲリオン」

第七講

テーブルトークRPGのように小説を作る、

とはどういうことなのか

173

『ロードス島戦記』とはリプレイ小説だった／あなたはゲームマスターかプレイヤーか／TRPGとはゲームではなく「創作」である／TRPGにおける三つの立場／原作者とは「リプレイ」の創作／あなたはゲームマスターか、それとも？

第八講 お話の法則を探せ

199

「おもしろさ」について考えてみる／「私小説」のおもしろさ／他人の体験はそれだけで「おもしろい」／キャラクター小説の「おもしろさ」とは何か／「プロジェクトX」にはパターンがある／お話には法則がある／「千と千尋の神隠し」におけるお話の法則／「お話の法則」は昔話を読むことで身につく／湯婆婆の正体

第九講 「世界観」とはズレた日常である

225

「世界観」という語の成り立ち／「世界観」とはキャラクターの世界の「観」方である／水に沈んだ世界／「ズレた世界」の日常をイメージする／シェアードワールド小説

第一〇講 主題は「細部」に宿る 245

細部なんか矛盾してもいい／「お話」の密度／「自分たち」にしかわからない細部／細部はテーマを示す手段としてある／「木更津キャッツアイ」のテーマを考えてみる／大人になることを先送りにする／「死に難い」ルールからの離脱／世界観の細部に神は宿る

第二講 君たちは「戦争」をどう書くべきなのか 267

何故、「現実の戦争」について考えなくてはならないか／「9・11」は物語作者のありふれた想像力の中にある／映画のような本物の戦争への期待／アイデンティティの確立の物語／「敵」は誰なのか／物語は続いている／「死なない身体」の平面性／「海のトリトン」

近代文学とはキャラクター小説であつた

293

キャラクター小説は「文学」であるべきだ／『蒲団』再考／新しい現実には新しい日本語が必要だった／「私」になる手段としての文学／「仮構の私」を生きようとした少女／奪われた「言文一致」と「私」／「私」とは文学が産みおとしたキャラクターである／「文学」になつてしまうことを恐れるな／

補講　もう一度、キャラクター小説とは何かについて考える

316

——吾妻ひでおと森鷗外

第一講

キャラクター小説とは何か

人は何故、小説家になりたいのでしょうか。実はぼくにとって一番の疑問はそれです。有名になりたい、とか、印税が欲しいとか、そういうリアルな動機で小説家を目指す人たちもあるいはいるでしょうが、「小説家になる」ということは、どこかで「自分が自分であること」と不可分に結びついているような気がして、それがぼくには不思議です。

にもかかわらず、プロの作家たちきたたら、ある有名な女流作家は「私は小説家になることを運命づけられていた」という言い方を好んでしますし、村上春樹だって神宮球場でヤクルトスワローズの試合を見てふと小説が書きたくなつた、なんてエッセイで書いていた気がします。何しろ彼らは「作家」ですから話がともうまいので説得力はありません。すると、小説家というのは生まれつき小説家であるか、ある日、突然、天から小説家の人格が降りてきてとり憑つかかでもしない限り人は小説家たり得ないことになります。けれどもこういう言い方を作家たちが好んでするのは「小説家」であることが本人たちの「私

であること」と不可分に結びついているからのように思えます。だから小説家たちは小説を書くこと以上に自分のキャラクター作りに関心です。「無頼派」とか「アウトロー」なんていうキャラクターの作家は昔から山ほどこいます。本人が言うほど破綻した生活を送っているわけでもありません。小説家になる運命云々も神宮球場の出来事も小説家であることが小説家自身にとっても「私」であることと厄介にも結びついているからです。

小説家になることが「私探し」と密接に結びついてしまったのは、この国の「文学」が大なり小なり「私小説」という伝統の上に成り立っているからです。そして、小説家志願者たちが小説家にうまくなれないのは「私探し」と「小説を書く」という行為をうまく区別できないからのように思えます。まして作家たちは、自分は突然、作家になったと言いつ張って「作家である私」を自明のように主張します。

本書はひとまず「私探し」の方は置いておいて下さい、というところから始めます。そのために「私探し」という問題に皆さんが足をすくわれずに済む小説形式を例に、その創作のノウハウについてあなたかも受験参考書のように講義します。いや、自分が書きたいのは「私」についての小説だ、とおっしゃる方も少なくないでしょう。しかし、そういう場合も、あなた自身の「私」や、いわゆる「私小説」についてはひとまず脇に置いておいて

下さい。だまされた、と思って。

ジュニア小説の可能性

それでは「私」を抜きにした小説とは一体どんな小説をいうのでしょうか。それは「スニーカー文庫のような小説」です。「スニーカー文庫のような小説」と言ってしっくりこない人は、とりあえずジュニア小説だと考えて下さい。若い読者向けに月に何十点も様々な出版社から刊行されるゲームやコミックを内容的には連想させる小説のことです。「スニーカー文庫」は角川書店から出ているジュニア小説のレーベルで、このジャンルの基本的な方向性を良くも悪くも作ったからです。

さて、本書の読者の皆さんは、こういった「スニーカー文庫のような小説」を書きたい人と、「群像」とかに作品が載るような純文学作家を目指す人、もうとにかく何でもいいから小説家になりたい人、様々だと思います。ある人たちにとってはジュニア小説の入門書であるかに書き進められる本書は自分の目指す小説と無縁のもののように映るかもしれません。

けれども、あらかじめ本書の「オチ」を説明しておけば、ジュニア小説こそが日本の「文

学」の起源の時からずっとあった小説の形式なのです。ジュニア小説の書き方を学ぶことは実は「私」についての小説の書き方を学ぶことにも最終的につながっていきます。もちろん、別に何も「私小説」を指さなくとも、ジュニア小説家を目指して下さって全く構わないのです。ジュニア小説は作者が真剣にとり組めば大きな可能性を持っています。けれども、例えば元ジュニア小説家が一般の小説誌や週刊誌に登場するエッセイストや作家になると、ジュニア小説家としての過去は消去されていたり、忌々しい思い出として語られたりします。本当に何人もそういう方がおられます。それ自体はわからなくもありません。

ぼく自身は「スニーカー文庫のような小説」に小説というものの未来に可能性を見出しています。だからこそぼくは編集者をやって評論家をやってまんが原作者をやって大学の講師をやって、最後に「スニーカー文庫のような小説」を書き始めました。それは「スニーカー文庫のような小説」が自分たちのジャンルの可能性に無自覚だからです。例外も多数あるにしても「スニーカー文庫のような小説」は未だとてもレベルの低い小説として今現在あります。ただしレベルが低い、というのは文学でないから、大人が読む小説でないから、という意味では決してありません。自分たちの小説が何なのかについて、作者も編

集者も一度だって真剣に考えたことがないから「小説」として進化し損なっているのです。その最大の理由は出版社側が「スニーカー文庫のような小説」を「小説」だとは思っていない点にあります。

小説でなければそれでは一体何なのでしょう。実はそれは「スニーカー文庫のカバーは何故、まんが家が描いているのか」ということと深く関わる問題です。

スニーカー文庫のカバーイラストは何故、アニメ絵か

スニーカー文庫のカバーにはほとんど例外なくまんが家やアニメーターの手によるイラストが描かれています。それはスニーカー文庫だけでなく書店でスニーカー文庫と同じ一角に並べてあるはずの電撃文庫や富士見ファンタジア文庫、あるいは女の子向けのコバルト文庫やX文庫を見ても事情は全く同じです。無論、稀にコミックのイラストをカバー絵に採用している普通の文庫本や単行本もあります。最近、そういう例が増えてきたのは、普通の小説の文庫が売れなくなってきた、悪い意味で「スニーカー文庫」化しているからです。しかしその一方で岩波文庫や講談社文芸文庫のように小説の文庫本でありながら表紙は題名と作者名のみ、というシンプルなレベルもあるのです。

それにしても「スニーカー文庫のような小説」の文庫本は何故、約束ごとのようにアニメやコミックのカバーが付いているのでしょうか。そしてそのことは「スニーカー文庫のような小説」の本質といかに関わってくる問題なのでしょうか。そのことについてわざわざ考えてみるのが実は大切です。

スニーカー文庫のカバーがコミック絵やアニメ絵であることは言うまでもなく決まりではありません。けれども例えばぼくの小説『多重人格探偵サイコ』をかつてスニーカー文庫から出す時にカバーイラストを誰にするかで一悶着ありました。まあ、ぼくの場合、どんな仕事でも必ず出版社や関係各方面と悶着を起こすのが芸風なのでそのこと自体は珍しくもなんともないことなのですが。ぼくのカバーイラストに、『サイコ』の作画担当の田島昭宇くんではなく無名に等しかったイギリス人のイラストレーター、トレヴァー・ブラウン氏を起用すると言った時、角川書店は当然あまり良い顔をしませんでした。

無論、トレヴァー氏が無名である、というのはあくまでもアニメやまんがのジャンルにおいてということであってその時点ではすでに画集も刊行されていましたし、世界中に熱心な彼の絵のコレクターもいました。ぼくもその一人です。アニメやコミックの周辺で、まんがのコマが割れず一枚絵しか描けないイラストレーターが「アーティスト」などと自

称しているのとは全くわけが違います。ぼくは彼の画集の解説を書いたこともあり、『サイコ』の小説のカバーイラストは誰がいいかとごく自然に考えた時、彼の絵に行き着いたのです。

けれども出版社は難色を示しましたし、読者から何故、田島昭宇くんの絵ではないのかとブーイングが殺到することも予測できました。にもかかわらずトレヴァー氏のカバーイラストでぼくが押し切ったのは「スニーカー文庫のような小説」へのぼくのささやかな問い掛けでした。つまり、何故、「スニーカー文庫のような小説」はアニメやコミックのカバーイラストでなくてはならないのかを出版社や読者や同業者の小説家たちに考えてほしかったのです。以前、別の自分が原作を担当したゲームのノベライズをしたことがありましたが、『サイコ』小説版はぼくが意識して小説を書こうと思った最初の作品です。だからそれはこれから本気で小説を書くにあたってのぼく自身の問題でもあって、これから自分が書こうとする小説はそもそもいかなるあり方の小説なのか、そのことについてやはりきちんと考えておきたかったのです。

キャラクター商品としての小説

それにしてもカバーがアニメやまんが絵であることはそれほど重要な問題なのか。結論から言えば重要です。それは「スニーカー文庫のような小説」とそうでない小説の決定的な違いにさえ関わってくる問題だとぼくは考えます。

現在、「スニーカー文庫のような小説」にアニメやまんがの絵をつけるというのは編集者にも作家にもルーティンになってしまっていて誰もその理由を深く考えません。強いて言えばその方が「売れる」からというのがその大きな理由の一つでしょう。「スニーカー文庫のような小説」ではゲームやアニメのノベライズが刊行されますが、それは元になった作品の二次商品です。つまり、この場合、元の作品のイラストが付されたテレフォンカードやグッズの類と、アニメイラスト付きカバーの「スニーカー文庫のような小説」は商品としては同じ水準にあるわけです。こういうグッズの類をキャラクター商品と呼びますが「スニーカー文庫のような小説」にまんがやアニメの絵が付いているのは、これらの小説がある部分ではあからさまにキャラクター商品として売られる運命にあるからです。

確かに読者の側から見れば人気アニメのカバーイラストが付いていればそれだけで本を欲しくなる気持ちはわかります。けれども「スニーカー文庫のような小説」もまた小説で

あるということを肝心の出版社の側が放棄してしまっただけではないけません。

ぼくが小説版『サイコ』に田島昭宇くんのカバーイラストを使わなかったのは、カバーイラストの付属品として小説がありかねない「スニーカー文庫のような小説」への問いかけであつたのです。チョコエッグのフィギュアは本来、チョコのおまけなのに、おまけが今や商品の本体で、チョコは「食玩」という商品に流通ルートを提供する方便でしかありません。「スニーカー文庫のような小説」にも、どこかそういう側面があります。ぼくは別にまんが家やアニメの絵の表紙やカバーを否定しません。ただ「スニーカー文庫のような小説」に関して言えば、ぼくはまず「キャラクター商品」としてではなく「小説」としてきっちり売れる価値を持っていることを立証すべきだと思つたのです。

だからといってぼくはキャラクター商品として小説があることも否定はしません。ただ、良いキャラクター商品としての小説と、そうでないものの二種類があるのは確かです。

例えばアニメイトあたりで売っているキャラクターグッズ一つとってみても、ファンであるあなたたちから見れば必ずしも満足がいくものではないでしょう？ 同じ大好きなキャラクターでもファンから見れば好きな絵とそうでない絵があるし、考えなしにカンペンケースや携帯ストラップを作ればいいというものでもありません。デザインやちよつとしたセンス

がグッズとしての出来を左右するはずなのに、キャラクターグッズの多くはただ絵をつけられればいい、と思っっている節があります。

キャラクター商品としての小説も同じことです。絵が付いていなくてもTシャツとして着心地がよく、色だってデザインだったただのTシャツとしての品質が保たれていて、その上に、クオリティの高いキャラクターの絵がプリントされるべきであって、スニーカー文庫もまた、小説であることがまず最低の条件であるはずで、けれども名前をはっきりここで記してもいいのですが「スニーカー文庫のような小説」の書き手の中にはこの最低の条件を満たしていない作家が何人もいます。「スニーカー文庫のような小説」の作者や編集者の中には自分たちのジャンルが他の小説より一段下に見られているのがくやしい、という人たちがいますが、それはこの分野の水準を確実に下げている作家がいてそれをこのジャンルが許容している以上、仕方のないことです。だからこそジュニア小説家を目指すあなたたちはこの最低のレベルを決して目標にはしないで下さい、と申し上げておきます。

アニメやまんがをお手本にした小説

さて、「スニーカー文庫のような小説」はまんがやアニメのカバーイラストにどこかで頼

何故なのでしょう？

それが「スニーカー文庫のような小説」を他の小説、つまり「文学」や「エンターテイメント小説」と峻別する決定的な違いになるからです。どうということかというところ「スニーカー文庫のような小説」とは、そもそもアニメやまんがの絵を「お手本」に置いた小説としてあるからです。

現実を「写生」する文学

ここで話はやや難解になってきます。しかし何とかがんばって読み進めて下さい。何しろこれはあなたたちが書くようとしている小説とは一体何なのか、一番基本となるお話、言わば「定義」に関わる部分です。

さて、文学史の授業の中で自然主義文学、というものについてあるいは習ったことがあるかもしれませんが。あ、田山花袋の『蒲団』だ、と思い出した人は割とまじめに授業を聞いていた人ですね。

そんな難しい話をされるとは思わなかったかもしれませんが、かいつまんで説明してしまえば「自然主義文学」とはこういうことです。「自然主義文学」とはぼくたちが生きるこ

の現実を写生のように写しとる文章の書き方を言います。「写生文」という言い方が「自然主義文学」の文章のあり方を説明する時にしばしば用いられますが、例えば、歴史の教科書に載っている絵巻物や浮世絵と、それと対照的な洋画の「写生画」とを比べてみると「写生文」の意味がわかり易いと思います。絵巻物の絵はいわゆる遠近法が採用されていませんし、浮世絵だったら人間の顔や身体はずいぶんと変な形に歪んで描かれています。ところが「写生」的な絵というのはまるで写真をトレースしたように、物の遠近や陰影から形までが正確に「現実」を写しとろうと意図されています。自然主義文学というのは文章で現実を正確に、まさに写真のように「写生」しようとした小説のあり方を言います。絵画にせよ、小説にせよ、現実をなるべく正確に再現しようという考え方をリアリズム、と呼ぶわけです。そして明治のある時期以降の日本の小説の大半は多かれ少なかれ文学からエッセイテイメントまでこの「自然主義」的な手法に基づいて描かれてきました。

ここで間違っただけではないのは自然主義とは事実をただ文章に引き移す、というものはなく、架空の人物を書くにしても現実の人間の肉体や考え方を基準にしてその肉体や考え方を描いていく、ということを意味します。そして描写が現実を逸脱した時には「考証」といって、それが成立可能なロジックを現実の論理の延長で考えていく手法をとります。

いわゆるSF小説もその意味では「自然主義」的なのです。もちろん、シュールレアリスムという意図的に「現実」の原理から逸脱した小説の形式も存在しますし、江戸川乱歩は探偵小説を「自然主義」とは異なる原理の上に成り立つ小説である、と考えていた節もあります。ただいずれにせよ、現在の日本で日本語によって書かれている小説の大半は「自然主義」的な考え方を当然のように採用していて、あまりに当然のことすぎて誰も気にもとめませんでした。

その中であって数少ない例外が「スニーカー文庫のような小説」なのです。つまり自然主義文学と「スニーカー文庫のような小説」は全く異なる考え方の上に成り立っていると考えて下さい。

新井素子とアニメのような小説の誕生

さて、ここでもうやく何故、「スニーカー文庫のカバーはまんが家やアニメーターたちが描いているのか」という冒頭の問いかけに戻ります。それはぼくがわざわざスタッフに何故、「キャラクター」をコミックふうの絵で事前に準備させているのか、ということへの答えにもなります。つまり、「スニーカー文庫のような小説」はアニメやコミックという世界

の中に存在する虚構を「写生」する小説だ、とぼくは考えるのです。これはただ、ヒットしたアニメやまんがを右から左に小説に置き換えることとは全く違う問題です。

例えば『サイコ』のノベライズをあなたたちが読んだ時、あなたたちはごく自然に田島昭宇くんの絵を思い浮かべるはずですよ。そして別にアニメやまんがが原作の小説でなくても、スニーカー文庫やコバルト文庫の読者がその小説に触れて頭に浮かんでくるのは、現実の人間の姿形ではなくアニメやまんがの絵だと思います。スニーカー文庫の小説を読んでもこのイラストは××先生じゃなくて○○先生の方が合っているのに、と思ったことは一度ならずあるでしょう？ 「スニーカー文庫のような小説」にアニメやコミックふうのカバーがついているのは、この小説が現実の原理原則ではなくアニメやコミックというジャンルが内包する仮想現実の原理原則に従って書かれているのだ、ということを暗黙のうちに示しているのです。

こういうふうに「現実」を写生せずに「アニメ」や「まんが」を写生することで新しい小説を最初にこの国で自覚的に作ろうとしたのは新井素子さんです。彼女は高校生の時、今はもうなくなってしまったSF雑誌の新人賞を受賞しました。その時、彼女はある新聞のインタビューで「ルパンみたいな小説を書きたかった」と答えています。ルパンとは言

うまでもなくアニメ「ルパン三世」のことで、彼女は別にルパンをノベライズしたわけはありませんが、「ルパン」のアニメが与えてくれる印象を文章で再現しよう、と、その時、どうやら思い立ったようです。それはもう二〇年ぐらい前の出来事です。

けれどもこの新井素子さんの思いつきは実は日本文学史上、画期的なことだったので。誰もが現実のような小説を書くことが当たり前だと思っていたのに彼女はアニメのような小説を書こうとしたのです。だから大袈裟に言ってしまうえば彼女は自然主義的リアリズムという近代日本の小説の約束事の外側にあっさりと足を踏み出してしまった人だったのです。

多分、新井素子さんだってその時自分が何をやってしまったのかは気づいていなかったはずです。彼女のデビュー作はまんがやアニメの絵で飾られることはなかったけれど、それは文章で書かれたアニメとして作者に強く意識されていたはず。だからこそSFファンだけではなく、アニメやまんがのファンたちにも熱烈に迎えられました（もう一人、彼女より前にSF作家の平井和正氏が、アニメやまんがのような気持ち良さを読者に感じさせる小説家として受けとめられていたのですが、それはまたいつかお話しましょう）。

いわゆるコバルト文庫的な少女小説も当初は自然主義的なリアリズムに依っていました

が新井素子さんがこの流れに合流するあたりで事情が変わっていきます。そう考えると元はまんが家で文章もそしてカバーや挿絵も自分で描いてしまう折原みとさんの登場が一つの必然であったことは理解できます。彼女はまさに少女まんがを小説に置き換えるのにもっとも相応しい作者だったといえます。

もちろん、スニーカー文庫がアニメ絵をカバーにつけたのにはあまり深い理由があったとは思えません。スニーカー文庫以前に藤川桂介の『宇宙皇子』がアニメーターのいのまたむつみのカバーで出てきたあたりがきっかけだったと思います。この小説はスニーカー文庫には入っていませんが、アニメのような小説、まんがのような小説を読みたいという読者の潜在的な欲求にはぴたりとはまりました。けれどもそれがどこでどう間違ったのか、「アニメのような小説」はアニメやコミックの絵をつけておけば読者は買うだろうという随分とナメられた分野にあったという間に変わってしまいました。だからぼくはアニメやコミックのカバーを「スニーカー文庫のような小説」に付けることを否定しているのではありません。それがジュニア小説の本質に関わる問題だということを再確認してほしいのです。

仮想現実を描く小説

ところで、先に述べた自然主義文学はもう一つ、特徴的なものを作り出しました。それは「私」という存在です。つまり、自然主義の小説家たちは写生する対象を外の風景だけではなく自分の心の内側にも向けてしまったのです。日本のリアリズムはどちらかというところ「現実」ではなく「私」という内面を「写生」する小説の方にずいぶん偏ってしまった、と考える人もいるぐらいです。いわゆる「私小説」はその典型ですが、そうでなくても文学、エンターテイメントを問わず「私」と一人称で書く読者はそれが何らかの意味で作者自身の反映だと考えます。村上春樹の小説の「ぼく」は作中の架空のキャラクターですが、しかし読者はそこに村上春樹を見出します。夏目漱石の小説を論じる時も、作中の「私」の体験は漱石の体験の何らかの反映として受けとめるのが小説の読まれ方です。

けれども「アニメのような小説」においては「写生」すべき「私」は存在しません。何しろそこにいるのは「私」や生身の身体を持つ人間ではなく、架空のキャラクターなのです。たとえば、キャラクターの一人称で書かれることになったとしても、それは作者の反映としての「私」ではなく、あくまでもその「キャラクター」にとつての「私」です。私たちのような人間の形をした存在の内側に宿る「私」ではなく、アニメやコミックの外見を

持つキャラクターの中に配置された「私」なのです。

整理しましょう。

「スニーカー文庫のような小説」とは以下のように定義されます。

① 自然主義的リアリズムによる小説ではなく、アニメやコミックのような全く別種の原理の上に成立している。

② 「作者の反映としての私」は存在せず、「キャラクター」という生身ではないものの中に「私」が宿っている。

ぼくが本書で「スニーカー文庫のような小説」を「キャラクター小説」と呼ぶのはそれゆえです。自然主義の立場に立って「私」という存在を描写する「私小説」が日本の近代小説の一方の極だとすれば、まんが的な非リアリズムによってキャラクターを描いていく「スニーカー文庫のような小説」は「キャラクター小説」と呼ぶのが多分、その小説の本質をもっとも正確に表現しているのだと思います。

といっても実は、この「キャラクター小説」というのは「スニーカー文庫のような小説」

の関係者がたまに口にする隠語なのです。そこには、所詮これってキャラクター商品じゃんという編集者たちの屈折した気持ちが見え隠れします。アニメ絵のついたテレカとか下敷きと同じものでしかない小説、という意味で使われているのです。

けれどもだからこそぼくはこの「キャラクター小説」を「スニーカー文庫のような小説」の呼び名として積極的な意味で使っていこうと思うのです。

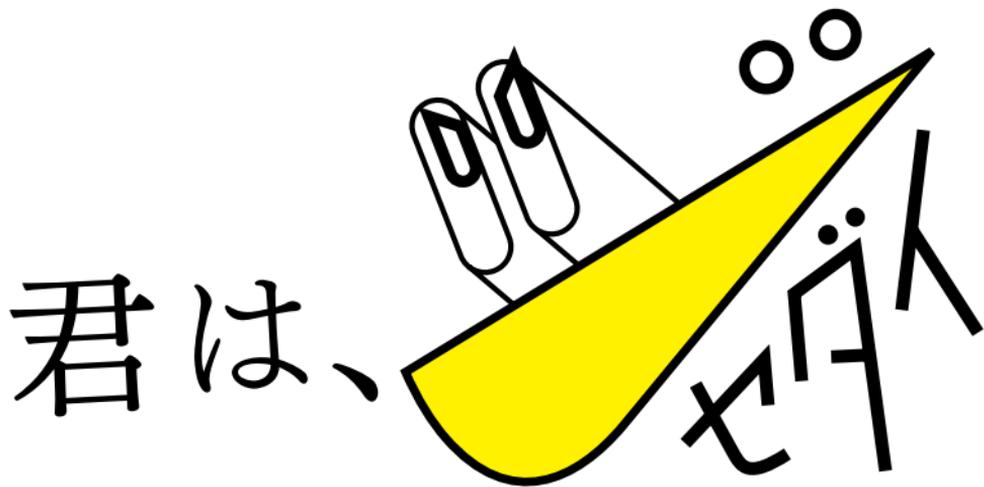
ぼくたちが書こうとするのはまんがのような、アニメのような、ゲームのような小説であり、そしてその中心にいるのは「私」ではなく「キャラクター」です。そしてそういう小説を書くということはこの国の小説の伝統から一度遠く離れて未知の場所で新しい形式の小説を作り出す、ということなんです。そう考えた時アニメのノベライズというスタイルも、カバーがアニメ絵であることも、初めて前向きな意味を持ちます。

自分たちが何者なのかを知らないことはとても不幸なことですが、だからまずぼくたちはぼくたちの作ろうとするものが何であるかをここで再確認したわけです。

全然、小説の書き方の説明になっていないじゃないかという声が聞こえてきそうですがそんなことはありません。あなたが書くのは「私」についての物語ではなく、「キャラクター」についての物語です。

そして、あなたが描写するのは「現実」ではなく、アニメやまんがのようなもう一つの「仮想現実」なのだ、まず自分に言い聞かせて下さい。

それが第一歩です。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

**メインコンテンツ
イベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ニッポンのスタートアップ

3年後に再会することを約束して行う、未来アポ付きスタートアップインタビュー！

ジセダイジェネレーションズU-25

彼らはどうやって「闘う相手」を見つけたのか。各界の超新星に、その軌跡と未来を聴く。

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!