



# 読み手を引き込む 書き手の心得

お

も

じ

る

い

の



条

件

小説や童話を読んで、あるいは映画を観て、「おもしろい!」と思うことは簡単です。しかし、「どこが、どうおもしろかったの?」と聞かれたら、答えられますか? 「おもしろい」と「おもしろくない」は具体的にどう違うのか、分析できますか? それ以前に、そもそも「おもしろい」とはいったいどういうことでしょうか。書き手としてのあなたは、それを理解していなければ、おもしろい作品は書けません。そこで今回は、「おもしろい!」の正体を明らかにしていくことにしましょう。

イラスト 三浦宏一郎

参考資料 柏田道夫著『シナリオの書き方』(映人社刊)



## 第1章

# おもしろいの正体

### 気持ちがよくて、興味がわく

「面白い」は、面（顔面）が白くなった状態、つまり目の前が明るくなった状態を指すそうですが、確かに、何かおもしろいことを見出したときの感覚を言葉にすれば、まさに目の前に光が差したような感じかもしれません。

では、何をもって「おもしろい」と感じるのでしょうか。思いつくものを挙げてみます。

- ① 愉快、痛快
- ② 個性・期待
- ③ 共感、感動
- ④ 知的好奇心

①の「愉快」は「滑稽」と言い換えてもいい「おもしろい」ですね。コメディやギャグ漫画を読んで「ははは」と笑うようなおもしろさです。

「痛快」も「愉快」と似ていますが、笑いというよりは胸がすく感じ。話がさくさく進み、速い車に乗っているような感

覚になる。または鮮やかに謎が解けて頭すっきりといった爽快な感覚です。

②は、何か心惹かれる、期待がもてるというような「おもしろい」。「今時、下駄履きだなんて、おもしろいやつだ」とか、「その企画、おもしろいね」と言うときの「おもしろい」ですね。

③は、数奇な運命をたどった人の話に感動したり、似たような境遇の人に共感したりといった意味の「おもしろい」です。これは笑いとは真逆の感情。物語に入り込んでいるときは泣いたり、怒ったり、哀しく思ったりしますね。

④は、知識を得たり、新しい情報を得たりしたときの「おもしろい」で、これは好奇心とも言えられます。学問的な知もそうですが、知っているようで知らない世界を垣間見たときの気持ちもこの「おもしろい」ですね。

これら「おもしろい」は感嘆詞で書くとなぜか「は行」になります。「ははは」「ひえ」「ふむ」「ぶんつ」「へえ」「ほろっ」とか。読者をしてこのように言わせればしめたもの。そうした箇所がたくさんあれば作者の勝ちです。

### 「興味」は読むためのガソリン

では、なぜおもしろくなければいけないのでしょうか。それは書き手のためというよりは、読み手のためです。

つまり、「おもしろい」は、読む人が気持ちよく読み続けられるようにするための配慮、サービスなのですね。

私たちは、作者の計算などは知らずに小説を読んでいます。文章を読むということは、それ自体、とてつもなくかつたらい作業です。文字の意味を理解し、一文の意味を読み取り、前後の文脈まで了解する。そのうえ、小説であれば出来事を頭の中で再現し、ストーリーも追わないといけません。

そんな面倒臭いこと、何か大きな特典でもない限り続けられませんが、「これはおもしろいぞ、おもしろくなってきたぞ」という興味や好奇心があれば、読むためのガソリンとなってくれます。

さらに言うと、「結末に対する興味」という大きな興味だけでなく、途中途中に小さな興味を配して、次のページへ、また次のページへと数珠つなぎのようにして読み手を引っ張っていく。

こうしたサービスがないと、読み手はゴールでできないか、ゴールしても相当くたびれ、二度とこの人の本は読まないと思われる危険がありますね。

### 誰に向かって書くか

ひとつ注意しなくてはならないのは、「おもしろい」と感じるのは人によるということです。たとえば、「深海を舞台とした話」に興味を持つ人もいれば、そうでない人もいますし、「近未来の世界」が知りたい人もいれば、まったく関心のない人もいます。

書き方にしても、若年層ならあまり描写は厚くせず、ストーリー展開を早くしたほうがいいですが、ある程度、熟達した読み手を対象とする場合、それでは薄っぺらに思われてしまいます。

このように書き方は読者対象によるわけですが、アマチュアの場合、読者より先に選考委員がいます。

選考委員を唸らせるには、こんな世界があつたのか、こんな方法があつたのかと思わせること。つまり、他を圧倒するオリジナリティーが必須です。

では、選考委員はどんな内容なら唸るでしょうか。人にもよりますが、一つ言えるのは、選考委員の得意分野で唸らせるのは非常に困難ということです。

一方、選考委員が知らない分野なら、「へえ」と思ってもらえる確率は比較的高くなります。もちろん、小説そのものは普通に書けていることは大前提ではありますが。

## 小説家は博打打ちに等しい不安定な職業



『ピリア古書堂の事件手帖』  
第一巻〜第三巻  
アスキー・メディアワークス

——『ピリア古書堂の事件手帖』を書くきっかけはなんだったのでしょうか？

想定読者の年齢層がやや高い、メデイアワークス文庫での執筆のお話をいただいて、複数の企画を考えました。今までと少し路線の違うものも入れておこう、ぐらいの軽い気持ちで、ミステリータッチの企画も加えたのですが、そちらのほうの評価されたという次第です。

——『ピリア古書堂の事件手帖』は殺伐としたところはありません。このあたり、何かこだわり、または意図のようなものがありますでしょうか。

舞台が静かな古書店ですし、古書を題材にしているので、残虐な犯罪は似合わないだろうと思いました。作品の雰囲気壊さないなら、そういう事件があってもいいような気もしていますが、無理に起こす必要もないかと……。

——着想は『それから』や『晩年』など本が引き金となって得られるのでしょうか。それとも物語の内容に沿った小説をあとで探して当て込むのでしょうか。

調べた古書のネタを元に話を作るパターンと、話を大まかに作ってから当てはまる古書を探すパターンと半々です。二巻の『時計じかけのオレンジ』は前者、一巻の『晩年』や三巻の『たんぽぽ娘』は後者です。

——毎回、古書を巡る謎に牽引されて先へ先へと読み進めたくなくなってしまいますが、これ以外に、読者を物語に引き込む術としてはどんなことがありますか？

古書の話が煩雑になりすぎないように努力しています。「ネタになっている古書をまったく知らない人にとっても面白いか」を常に念頭に置いて書いています。

——第三話の最後「石段から突き落とされました」は第四話の入り口にもなっており、第四話の導入部ではまず『晩年』が出てきて、4ページおいた222ページで「篠川さんの秘密を聞いたのは一週間前」と時間を巻き戻していますが、このような語り順の効用についてお聞かせいただけますか。

面白く、というより、地味な話なので間延びさせないことをかなり意識しています。ご指摘の二巻を例に挙げますと、三話の最後は連続ドラマなどでも典型的な「次回への引き」です。本来は葉子の

明かす「秘密」で四話を始めるのが定石かもしれませんが、この話を進めるにあたって必要なのは葉子の「秘密」を明かすことだけではなく、今後どう対処するかという二人の会話の内容を提示することです。

仮に四話の冒頭を、葉子が「秘密」を語る↓二人の会話↓店にいる大輔、という順序で素直に展開させると、四話の本筋に入るのが遅くなってしまう、間延びしかねません。そこで、まず四話の冒頭で不自然な「晩年」を見せて読者の興味を喚起させ、時間を遡って解答となる回想を提示する、というやり方で間延びを防ごうとしたわけです。語りのテクニクの一つです。

——現在、プロを目指しているアマチュアの方に、アドバイスなりメッセージなりをいただけますでしょうか。

当然ながらプロになれる人はごく一握り、長くプロであり続ける人はその中でもさらにごく一握りです。お前だって十年やってるじゃないかと言われそうですが、だからこそ多くの苦しんだ人たちの間近で見えてきました。

小説家は博打打ちに等しい不安定な職業です。それでもプロを目指したいという方は、可能な限りほかに安定した仕事をもちつつ努力してください。仮に筆を折ったとしても、その後も人生が続くことをどうか忘れないでください。



三上延（みかみ・えん）1971年、横浜生まれ。2002年、『ダーク・バイオレッツ』（電撃文庫）でデビュー。2011年、『ピリア古書堂の事件手帖〜葉子さんと奇妙な客人たち〜』を発表、2012年に本屋大賞に文庫で初めてノミネート。





# 設定とジャンルによるおもじろさ

## 組み合わせの妙

「興味がわく。好奇心がかきたてられる」ものには、必ずどこかに「新しさ」があります。

たとえば、今年の本屋大賞にランクインした小説を見ると、三浦しをんの『舟を編む』は辞書編纂の編集者が『大渡海』という辞書を完成させるまでの話。三上延の『ビブリア古書堂の事件手帖』は鎌倉の古本屋の店主、葉子さんが古本を巡る謎を鮮やかに解いていくミステリー。辞書も古書店もそれ自体は驚くようなものではないかもしれませんが、こうした設定の小説はありそうでなかったものです。

もちろん、これらは前例がなかったから新しいのであって、今、辞書編纂の話や古書ミステリーを書いても、真似とは言われても新しいとは言われません。

だから書き手は常に新しい素材を提供していかなければいけないわけですが、一度使ったテーマや設定が二度、三度と使えないわけではなく、やりようによっては何度でも使えます。

たとえば、三角関係という設定は古今東西の小説の中に無数にありますが、これは二番煎じとは違います。二番煎じはヒット作のテーマや設定をそのまま踏襲したのですが、そうでないものは「新しい」と思えるような見せ方をしているはずです。具体的に言えば、組み合わせですね。

たとえば、刑事と言えば刑事コロンボのようなくたびれた中年男性か、フィリップ・マロウのようなハードボイルドな私立探偵を思い出しますが、東川篤哉の『謎解きはディナーのあとで』では、主人公の宝生麗子は国立署の新米刑事、しかし、その実体は宝生グループ総帥の一人娘で、正真正銘のお嬢様となっています。「刑事」も「お嬢様」も珍しくありませんが、組み合わせると目新しくなるわけです。

## 斬新さを支えるリアリティー

設定やあらすじを読んだだけで「おもしろい」と思えるというのは重要ですが、それだけでは済みません。設定が斬新で

あればあるほど、それを支えるものが必要になってきます。それはリアリティーです。

隆慶一郎の『影武者徳川家康』は、家康は関ヶ原の戦いで暗殺され、以降は影武者と入れ替わっていたという設定の時代小説です。

このような歴史IFを考えること自体は簡単です。しかし、思いつきだけではぐに書けるかと言うと、そう簡単にはいきません。「もしかすると家康は本当に影武者だったかもしれないな。いや、その可能性は大きいぞ」と読者がすっかり騙されてしまうようなリアリティーが必要ですね。

では、どうしたらリアリティーが出るのでしょうか。

彼女の視線は『論理学入門』の一番最後のページから動かなかった。新刊案内を覆うように、紙のラベルのようなものが貼られている。右端に「私本閲覧許可証」と印刷されていて、(中略)

「なんなんですか、これ」

図書館の貸し出しカード、ではなさそうだ。「私本」とか「舍房」とか、なじみのない表現が引くかかる。(中略)

「刑務所の図書館などから、受刑者に貸し出される本を『官本』、受刑者が私物として持っている本のことを『私本』というんですが……これは、『私本』に貼

られる許可証のことです」(中略)  
「あの人、刑務所にいたってことですか？」

(三上延『ビブリア古書堂の事件手帖』一巻第三話より)

三上延さんは、実際に「私本閲覧許可証」の貼られた古本を見たことがあるのでしよう。このようなディテールが書かれていると、事実である細部に引っ張られて、本来は虚構である小説の世界まで現実であるかのように錯覚します。そのように感じさせる筆力も「おもしろさ」を支えるもののひとつです。

## 代表的なおもしろいシーン

次に、見せ場について。柏田道夫著『シナリオの書き方』には以下の12の見せ場が挙げられています。

- ① 出会い
- ② 別れ
- ③ ラブシーン
- ④ アクシオンシーン
- ⑤ スペクタクルシーン
- ⑥ 美しい情景、人物など
- ⑦ 対立、葛藤、ケンカ、勝負
- ⑧ 危機、サスペンス、スリル
- ⑨ ショック、恐怖、残虐シーン
- ⑩ ミステリー、秘密、謎の揭示と暴露

## ⑪ 未知の世界、情報 ⑫ よく知っている世界、状況

「出会い」は物語の発端ですね。その後の展開にも繋がる印象的な場面です。

「別れ」は失恋、離散、死別など。「ラブシーン」はキスシーンやベッドシーン。「アクションシーン」は行動、躍動しているシーンで、「ラブシーン」と連動していることも多々あります。

「スペクタクルシーン」は合戦や大災害など大がかりのシーン。「美しい情景、

人物など」は説明不要ですね。

「対立、葛藤」は物語に必須の要素です。主人公には目的があつて、その実現に向けてストーリーは進行しますが、なんの障害もないのでは読者は拍子抜けしてしまいます。そこで、いいところでライバルが現れたり、板ばさみになって前に進めなかったりします。「ケンカ、勝負」は「対立、葛藤」のアクション版。

「危機・サスペンス・スリル」は追い詰められた危機的状況。また、不倫相手と密会中、隣の席に配偶者が！ バレる！

## おもしろい展開と構成

話の展開は、ちよつとした工夫でメリハリがつけます。

「アンチ」は反対という意味ですが、最終的に結ばれる二人であれば、出会ったときは対立しているとか、結末がハッピーエンドなら、最初は貧しく不幸な状況にするとか。

「コメディ・リリーフ」はちよつと息が抜ける場面。何者かに追われるような場面はハラハラ、ドキドキですが、一本調子では抑揚がありません。そこでいったん逃げおかせて一息。冗談のひとつも出る……という場面を作ったりします。

「外し」は、一瞬予想外の展開にすること。たとえば、父親が入院と聞いて駆け

つけると、顔に白布がかけられた男性が！ 間に合わなかったかとくず折れる

と、背後から父親に「おう、どうした」

と声をかけられる。あるいは、最終列車で帰る彼女を追いかけたが、駅に着くと

すでに電車が動き出している。誰もいないホームで呆然としていると柱の陰から彼女が現れる、といった展開です。

最後は「複合シーン」。柏田道夫先生の『シナリオの書き方』には、以下のよう

な図があります。

図1は、五つのシーンが独立しており、相互関係はありません。いわゆる段取り芝居です。シンプルで分かりやすいという利点がありますが、これでは退屈で単調な話になりそうです。

図2のほうは、「あとのシーン展開への橋渡しをする要素を入れる」という意

という心理サスペンスもあります。

「ショック、恐怖、残虐シーン」はホラーや怪談のシーン。

「ミステリー、秘密、謎の揭示と暴露」は推理小説の手法ですね。最初に謎を提示し、それに対する興味を餌に読者を引き込んでいきます。

「未知の世界、情報」は普通は知り得ない世界を描いたシーン。それは『ジェノサイド』（高野和明）の創業、傭兵といったような世界であることもありますし、『舟を編む』のような日常のほんの少し

識で構成されています。小道具として定期券を入れ、再会の際にCがBに「メモを渡す」ことで次の居酒屋への伏線とな

先の世界という場合もあります。

「よく知っている世界、状況」は有名な場所やなじみの場所など「行ったことある」「よく行く」というところ。なじみの場所や世界に主人公が行くと、読者は自分も同じ場所に立っているような錯覚を覚えてうれしくなるといわけです。

あとは、これらの見せ場を配置していく。起でアクション、結果、主人公は窮地に追い込まれて葛藤……など随所に見せ場を設け、読者を飽きさせずに結末まで連れていきましょう。

っています。最後にAがBを追いかけるのも「定期券を返す」という行為が加わることで必然的になっています。

図1

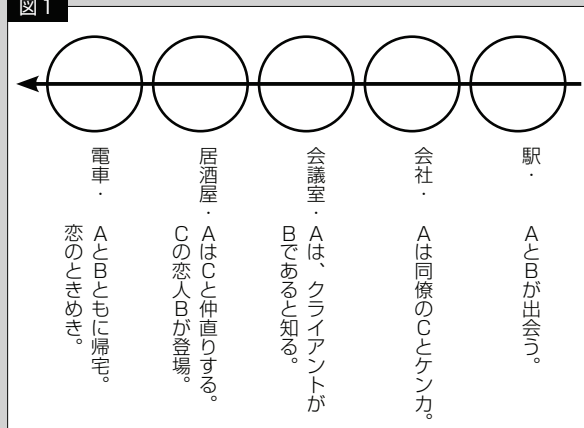
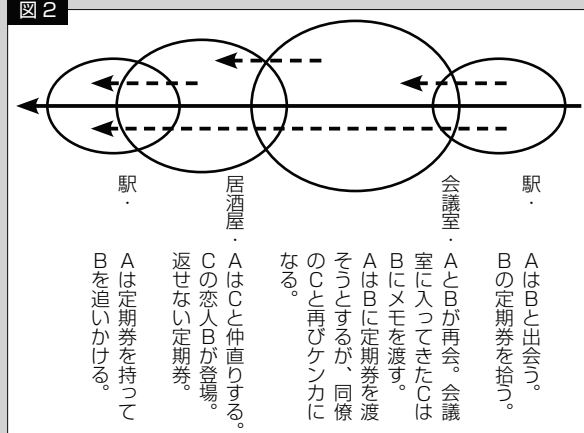


図2





# キャラクターによる おもしろさ

## 個性的で、非凡な点がある

物語性は薄く、テーマ性が強い小説では、人物はあまり具体的に造形されていないことがあります。性格は持つていますが、どんな容姿なのかは今ひとつ分かっていなかったりします。これは読者の関心が人物のほうに向いてしまい、テーマ性が後ろに下がってしまうことを危惧した結果でしょう。

一方、エンターテインメント小説の主人公は、だいたいは強い個性を持っています。ユニークです。

好感が持てるとは限りません。作中人物としては興味深くても、実際にそばにいたらひどく迷惑な人物かもしれません。性格的にも極端で、容姿も普通ではありません。そうした際立った個性を持っていたりします。

三浦しをん『舟を編む』の馬締光哉、東川篤哉『謎解きはディナーのあとで』の宝生麗子、横溝正史「金田一耕助」シリーズの金田一耕助、京極夏彦「百鬼夜行」シリーズの榎木津礼二郎、奥田英郎

「精神科医 伊良部」シリーズの伊良部一郎、堂場瞬一「刑事・鳴沢了」シリーズの鳴沢了、大沢在昌「新宿鮫」シリーズの鮫島崇など挙げればきりがありません。このような物語性の強い小説の主人公には、友だちにはなりたくないような灰汁の強さがあります。

現実の世界では、醜い、汚い、悪人、ずる賢い、好色、変態といった変人には魅力は感じにくいと思いますが、彼らを物語という異世界に放り込み、個性として描くと、途端に輝きを放ちます。

それは、これら個性ある主人公が、私たちがやりたくてもできないことをやってのけてしまうからです。この点に関しては、主人公はスーパーマンです。読者は彼に強い憧れを感じるはずで

しかも、物語の主人公に自分を重ねて読んでいる場合は、まるで自分がやってのけたような錯覚も覚えます。これは読者に胸すくカタルシスを与えます。

逆に言うと、毒にも薬にもならないような主人公が出てきて、特別なことは何もしないというのであれば、読んでいておもしろいはずはありません。

## 異なる二つの面を持つている

なんでも実現できてしまうスーパーマン的な人物というだけでは、憧れを抱いても共感しにくいものです。

読者が子どもである場合は、スーパーマンでもウルトラマンでも、すぐになじめることができると思いますが、大人の読者は身のほどを知っていますから、そんなに簡単には架空の人物に同化できないのです。

では、作者はどう対処すればいいでしょう。その答えは、「作中人物は人間」というところにあります。人間であれば、短所を含め、いろいろな面を持っているはずです。つまり、「主人公も私たちと同じ人間なんだ」と思わせるためには、欠点を持たせる、あるいは読者と同じような属性、人間くささや弱さを持たせればよいということです。

欠点というか、表立った性格とは別の一面と言ってもいいです。

映画やマンガの人物を思い出してみれば分かると思いますが、魅力的な人物は魅力的な一面しか持っていないわけではありません。それではあまりにも典型的、紋切型ですね。

「将来を嘱望されたエリート・サラリーマンだけど、女性と話せない」とか、「スポンジ・ボブ」の名探偵だけど、閉所恐怖症

とか、「誰もが恐れる人斬りなのに、犬が怖い」とか、「嫌味な説教じいさんだけど、情は厚い」とか、ギャップを感じさせるような一面を持っています。このように、人物に二面性を持たせるのが人物造形のコツです。

## 主人公を必死にさせる

これまでは人物の性格を見てきましたが、いくら個性的な人物でも、行動しなければおもしろさは出ません。

物語の主人公には、うじうじした性格の人、なんにもできない無能な人、仕事もできず生活能力もないダメメンズの場合もありますが、何も行動しなかったら読者が飽きてしまいます。やはり、なんらかのアクションを起こさないとおもしろくなりません。

そのためには、主人公に明確な目的と動機を与える必要があります。

「目的」は、物語の中で主人公が成し遂げたいと思っていること、なろうと思っている未来の自分などです。物語の冒頭で出来事が起き、その結果、「そうした（そうせざるを得ない）」という状況になったりしますが、これが物語上の目的で、話はここに向かって進んでいきます。

「動機」は、主人公が目的に向かう必然性と言えはいいでしょうか。たとえば、



元プロ野球選手の息子として生まれたからと言って、それだけで「巨人のエース」を目指すとは限りません。親が道をつけたとしても、それだけでプロ野球選手になりたくなるわけではありません。

それなのに、ストーリー上、主人公にプロ野球選手を目指してもらわないと困るという作者の都合でそうさせてしまうと、展開に不自然さが出てしまい、作り話めいてしまいます。

そこで、「父親を越えたい」とか、「ライバルに勝ちたい」とか、「プロ野球選手にならないと困った事態になる」とか、なんらかの動機を与えます。

## 人物の造形は具体的に

物語を書いたり、ストーリーを考えたりするときは、漠然とでもすでに頭の中に人物像が浮かんでいるでしょう。

しかし、「三十歳・男性・独身」というぐらいでは人物造形をしたとは言えませんし、「キャラクターが立っている」と言われる人物にはなりません。

架空の人物でも一人の人間を作るわけですから、経歴というか、それまでの人生で経験してきたことや生い立ちなど、その人間のもととなっているような出来事を与える必要があります。

そうしたことを考えるのを「人物の履

目的と動機が揃ったら主人公は目的に向かって行動を起こしますが、ここでずんなり目的を達成してしまったら話は終わってしまいますね。やはり、主人公の目的を阻む強大なものや障害がないとおもしろくなりません。

このとき、主人公はめけてもめげなくとも、とにかく必死になって道を究めようとしします。

結末はハッピーエンドでもアンハッピーエンドでもかまいません。たとえば、ボクシングの世界チャンピオンを目指す、最終的に判定負けでもかまいません。

しかし、主人公は最後まで必死でない

歴史を作る」と言ったりします。

履歴書と言っても、「出身地や家族構成、学歴、職歴」といったことを考えるわけではありません。それはむしろ二の次で、普通なら履歴書には書かないような特徴（風采、境遇、気質、性格、嗜好、性癖など）を挙げていきます。

柏田道夫先生の『シナリオの書き方』からの孫引きですが、『となりのトトロ』のサツキとメイの父親は以下のように設定されています。

### 父・草壁タツオ

若い考古学者。大学の非常勤講師をや  
りながら、翻訳の仕事で生活している。  
今は革新的な新学説の大論文を執筆中。

といけません。必死になればなるほど、結末のやりきった感は高くなります。

## 主要人物以外の造形

主人公については綿密に人物造形しますが、副主人公、脇役、端役（ちよい役）になるほど人物造形は薄くなります。

副主人公は「バディ（相棒）もの」のような場合は対照的な二人になり、ホームズとワトスンのような二人の場合、副主人公は常識的で凡庸な人間になります。主人公の引き立て役と言えればいいでしょう。

縄文時代に農耕があったという仮説を立証しようと週二回の出勤以外は書斎にとじこもっている。

実生活のバランス感覚に欠けている部分があつて、その負担を娘達におしつけているのだが、今はそれにも気づかず仕事に没頭している。世慣れた大人の落着きがない分、子供っぽさを残しているが、大事なことは二人の娘を愛していることである。

（柏田道夫『シナリオの書き方』より）

映画の中では何かの研究者かなというぐらいしか分かりませんが、裏の設定として「縄文時代に農耕があったという仮説を立証しようとしている」という具体

脇役はさらに人物造形が薄くなり、主人公のような二面性も持たされず、類型的な人物で済まされる場合もありますが、それではあまりにも印象が薄くなってしまうなら、何か強烈な個性を一点だけ強調します。

端役にはほとんど性格はなく、多くはストーリー上の必要があつてちょっとだけ出てきた人物です。名前すら付けられていない場合もあります。

この程度の端役に名前を与えたり、意味深なことを言わせたりすると、何かの伏線ではないかと誤解されかねませんので慎重に扱います。

性を与えたことで人物として厚みが出たように思います。

これと同じように、皆さんがオリジナルの人物を作るときにも、人物の履歴、経歴、性格を具体的に作っていきます。

具体的というのは、単に「読書が大人の趣味」と設定するのではなく、「いつもポケットに太宰治を持っている。特に『新樹の言葉』は全文を暗記している」のように、「読書が大人の趣味だったらどうなるか」を考えることです。

「読書が大人の趣味」は説明であつて、それではキャラクターが立ってきません。人物像がありありと分かるようにするのは、人物の性格が絵として浮かんでくるよう具体化することです。

# おもしろさについて、第一人者はかく語りき

## エッセイ



小林 信也 (しんや・のぶや)

作家・スポーツライター・エッセイスト。日本ウェルネススポーツ大学教授。『カッラーの秘密』『高校野球が危ない』『招待状のない夢』など著書多数。

## 会えない人と心で会話する手立て

『虹を掴む』というエッセイがある。

著者はJリーグ初代チエアマン・川淵三郎。「Jリーグ、日本代表の18年間の舞台裏を初めて明らかにした日本サッカーの『歴史書』とあるので、自ら綴ったノンフィクションと呼んでもいいだろう。この本を読む前、川淵チエアマンは「ずいぶん横暴な人」「野球を無視した反野球勢力の総帥」といった印象が強く、敬意を抱けなかった。エッセイを読んで、彼の行動・言動の背景にある事実を知り、彼の意外な脆さも感じて印象が変わった。エッセイは会ったことのない人（会えない人）と「心で会話する手立て」かもしれない。双方向ではないから「突っ込むこと」はできないが、著者の心のひだに触れる喜びはある。

『龍の如く 出版王 大橋佐平の生涯』（稲川明雄著）は、明治時代に一世を風靡した出版社・博文館の創設者・大橋佐平の評伝（ノンフィクション）だ。樋口一葉、徳田秋声といった文学史上の作家たちを世に送り出した源が博文

館だったと、この本で初めて知った。

大橋佐平は、私の郷里・長岡の出身。上京当初、「文化の香りが無い地方の出身」を劣等と感じていた我が故郷の先輩が明治文学の拠点を創ったと知り、瞠目した。同じ風土に育った大橋佐平の生き様、時代の風景に触れると、自分の奥に潜む血や気風が明快に自覚される。それは時代を越えて自分の原点を直視できた感動だ。ノンフィクションには、荒唐無稽な生き様の面白さだけでなく、他人の生き様を通して「自分を知る喜び」もある。

小説とノンフィクション、どちらが「ありえない話」が多いかといえば、案外ノンフィクションかもしれない。ノンフィクションで描かれる主人公の発想や心理は、常識では理解できないが「実際の出来事だから」受け入れざるを得ない。圧倒的な説得力がある。読み手の小さな常識や価値観が木っ端みじんに碎かれる衝撃もノンフィクションやエッセイを読む心地よさのひとつだ。

## 川柳



尾藤 一泉 (びつ・いっせん)

川柳家。「川柳くらげ」主宰、「川柳公論」編集委員、全日本川柳協会常任幹事、川柳学会専務理事。尾藤三柳は実父。『川柳総合大事典』（編著）など著書多数。

## 川柳の面白さは人間の面白さ

川柳は、発祥以来250年に渡ってニンゲンを見詰めてきました。その面白さは、やはり「ニンゲン存在そのものの面白さ」ということに尽きるでしょう。古川柳に、

かんざしも逆手に持てば恐ろしい  
という句があります。男女間のもつれなど「かんざし」↑↓「恐ろしい」という対立する概念を一句の中で整合性を持たせることにより、緊張感と（アイロニー）が生まれます。アイロニーは、皮肉や風刺、反語といった意味ですが、句を構成するコトバとコトバの対立関係により生じる言葉の力学ともいえます。

政治家は落語家よりも笑わせる  
まさに、出来もしないマニフェストを掲げ保身ばかりに汲々とする今の政治状況のようですが、これはもう30年も前の句で、いかに日本の政治が変わっていないかを如実に示します。笑わせる専門家である落語家より、その場限りの答弁に終始する政治家が「笑わせる」と（発見）した時、ここに笑

が生まれます。誰もが感じていて、誰も句にしなかったことを作品化すると、それは作者による発見になります。

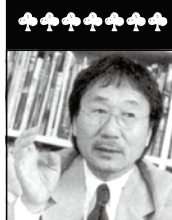
まだ寝てる帰ってみればもう寝てる  
ご存知、サラリーマン川柳の一句です。一見すると「コトバ遊び」の表面的可笑しさが表現の中心とも見えますが、実は、自分自身を笑う自嘲から、「オレの所も似たり寄ったりだ」という〈連帯性〉が生まれてきます。「そうだ、そうだ」、「上手いことを言う」といった連帯性こそ、川柳の面白さにつながります。川柳中興の祖・阪井久良伎が、〈川柳は横の詩〉と言った所以です。

真の川柳は、表面的言葉の滑稽さや駄洒落的な物言いにあるのではなく、アイロニーに裏付けられたニンゲンを描く目にあります。

その深いニンゲン洞察の目が、わずか十七音という誰にでも作れそうな川柳の形式に結晶したとき、その短く刺さってくるコトバが〈寸鉄〉として働き、読者の心を面白さの渦に巻き込みます。



## コピー



岩永嘉弘（いわなが・よしひろ）

「コピーライター」。「からまん棒」、「日清オイロ」、雑誌「ストーリー」などの名前を付けたネーミングの第一人者。「売れるネーミングの成功法則」など著書多数。

## おっ！と目を驚く。なるほど！と膝を打つ。

広告は、基本的には読みたくない。

それが新聞であれ、雑誌であれ、TVであれ、読者は無意識に広告を避けている。コピーライターである私自身、広告のページはとばしてめくるし、CMタイムにはトイレに立つから、この状況は間違いない。そういう宿命を背負っているのが、コピーと呼ばれる広告文なのです。

たいていの文章はお金を出して買って読む。小説はもちろん、雑誌や新聞の記事だって自分の意思で買ったもの。だから基本的には全部読みたい、読まなきゃ損という意識がある。広告はタダだからね。読まなくたって損はしないし、広告出す方の勝手でしょ、という訳なのだ。かわいそうな広告文なのです。そんなにも読みたくない読者の目を、耳を、釘付けにする。そんな言葉を探して書いているのがコピーライターだ。

読みたくない聞きたくないと、イヤイヤしている読者を、ふと立ち止まらせる。更には心をとらえる。時として

感動さえさせることがあるから、コピーライターを辞められないのでしょうか。

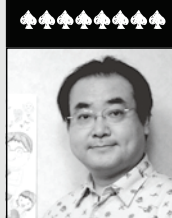
さて、どんな言葉がそんな奇跡を生むか。一つは、思いもかけない言葉。出会ったとき、おやっ、と目が留まる。思いがけない一行が、ページをめくる手を止めさせるのだ。例を挙げる。「男だつて生めばいいんだ」

これは、一昔前のコンドームの広告コピーだ。私、男ですからね。ショックだった。思いもかけない発想。そこから絞り出された言葉。意表をついて心を掴むのです。

もう一つは、心の中でもやもやしていた思いをずばり言い当てた言葉。うまいこと言い当てるなあ！と思わず膝を打つ。これもコピーの真骨頂なのだ。「ベネトンの一番いい服」

あのベネトンのコンドームのキャッチコピー。ファッションブランドだから服に喩えた。小さい服とはうまいこと言うわねえーと女たちを共感させる。驚きと共感。広告の読者が求めているのは、この二つなのです。

## 作詞



野口義修（のぐち・よしお）

作編曲家・音楽プロデューサー。ヤマハのディレクターとして、あみん、雅夢、アラジンのヒット曲を手掛ける。昭和音楽大学講師。「作曲本」など著書多数。

## 聴いておいしい、見ておいしい

歌詞はメロディーが付いて歌になり、本来、耳（音）のみで勝負しなければならぬアートです。だから、「耳で聞いて意味がスッと伝わるように書け！」が鉄則ですが、目（表記）でも楽しめる歌詞カードは作詞家の腕の見せどころでもあり、リスナーが面白いと感じるポイントでもあります。

歌詞カードを見て初めて分かる歌詞の面白さ！たとえば、「5年」と書いて「つきひ」と読ませるルビのテクニクや、歌詞の行頭を縦に読んでいくとメッセージになるテクニクなど

は基本的な手法と言えます。2011年に発売されたKAT-TUNのヒット曲（RUN FOR YOU）は歌詞を縦読みすると「頑張れ日本」となっていました！

僕のお奨めはダブルミーニングです。ある言葉が、表裏二つの意味に解釈できるのがダブルミーニングですね。

世界で最も有名な例はビートルズの「Let it be」でしょう。この歌詞に登場するMother M

aryは一般的には聖母マリアを意味します（表の意味）。しかし、詞曲を担当したポール・マッカートニーの母がMaryなので、Mother Maryはポールのお母さんという意味にもなるのです（裏の真意）。実際、ビートルズ解散の悲しみの時期に、ポールの夢枕に母親が立ち、この言葉をささやいたのだそうです。それに気づいたときの聞き手の感動はさらに大きなものとなります。

もう一つ、読者が面白い！と唸る歌詞の神髄は、共感です。リスナーに「あるある」「自分もそうだ！」などと共感させることができれば、その歌詞は大成。誰もが心の奥で感じている（けれど普段は意識していない）ことを歌詞のテーマやモチーフにする。それに気づいたリスナーは、感動し、面白いと感じるのである。

目と耳を意識し、共感のテーマにダブルミーニングを加味して書かれた歌詞！皆さんもチャレンジしてみてくださいませんか？

柏田道夫先生にお聞きしました

## 魅力的なドラマを書くために

### 説明が多いとつまらない

——まず、おもしろくない書き方の特徴について伺いたいと思います。

説明が多いとつまらないですね。人物をうまく動かして、物語を追うほどに何をしているのかが観客、読者に伝わるのが理想的なんです。物語の背景だったり、情報的なことだったりというのは説明しなくてはいけませんが、いかに説明を説明と感じさせずに展開できるかっていうのがポイントの一つです。

### ——小説の場合も同じですか。

小説の場合は、ある程度は地の文に書いてしまえるんですが、それが長く続くと読んでいてつまらなくなる。もちろんこれは小説の種類、たとえば純文学だったらありだと思うんですが、エンターテインメント系だと、場面が動かないとつまらなくなるんです。

### ——場面が動かないと、なぜつまらないのでしょうか。

知識として得られるおもしろさというのもなくはないんですが、エンターテイ

ンメント小説は、読者に場面をイメージさせる、映像が目につくように書くことです。説明文ばかりだと、まるで論文を読んでいるようで退屈してしまいますが、描写で書くことによって、主人公が見たもの、やったことを読者に追体験させる。そうすればおもしろくなります。

### ——セリフで説明しない方がいいですか。

セリフに頼らず、出来事を通じて分かるせるほうがいいですが、ただセリフで説明するのは非常に便利なんですよね。小説でも、地の文ですつと説明していると退屈だったりしますが、主人公に語らせたりすると読みやすくなったりするので、それもテクニクではあるんですよね。会話をうまく使ったりとか、専門用語だったらそれについてセリフで説明するというのもありだと思います。

### ——物語をおもしろく展開するためには、どんなことが必要ですか。

三つの「事」っていうのがあって、それは「事件」「事情」「事実」です。なんらかの事件が起こることで物語が動き始め、それに対して主人公がどうリアクションしていくかっていうのが「事件」で

す。「事情」というのは、その人物が抱えている問題。たとえば主人公が働いている会社が倒産しそうだというのも事情です。「事実」は、いろいろな使い方があるんですけども、リアリティーを与えるためのデテールっていう意味の事実ってありますよね。シナリオや小説で「こんなことありえないよ」って思われたらもう話が成立しなくなっちゃうわけじゃないですか。そうならないよう作家は調べて書くわけですね。もちろんジャンルなり、作風なりで変わりますが、物語を展開させながら、事実をうまく織り込んでいくというわけです。

### ミステリー、伏線、ハプニング

### ——おもしろい小説を作るポイントを教えてください。

読者を引っ張る要素として、これも三つありますが、まずはミステリー要素、秘密ですね。秘密はどの物語にも必要で、その配分の仕方っていうのが、物語をおもしろくするひとつの要素になるわけです。たとえば作中人物は何か隠しごとをしていて、どこかに行こうとしている。その作中人物は自分が隠している内容を当然知っていて、その秘密は、作中人物の行動を追うにつれだんだん分かってくる。そういう見せ方も一つあります。

もう一つは、作中人物に対しての秘密

っていう場合もあるわけです。作中人物は知らないんだけど、読者は知っている。それは多視点にする場合もそうなんだけども、主人公の行く先で実はこういう企みが待ち構えているっていう秘密を最初に明らかにしておく。そうすると、そのことを知らない作中人物の言動に読者はハラハラするわけです。読者に対する秘密、作中人物に対する秘密、どっちで展開していくとおもしろいかで決めていくといいと思います。

### ——秘密の配分の仕方っていうのはどういう意味ですか。

ミステリーっていうのは、大きい秘密で展開していくんですね。犯人は誰なのか、なぜこんなことしたのかっていうのは大きい秘密ですが、ミステリーの場合はそれを提示して、探偵なんかが探っていくことで物語になっていくわけです。

たとえば主人公は家族に隠しごとをしている。いつもの朝のようなんだけど、何か隠している。主人公は何を隠しているのかな？ っていうのをうまく提示していく。たとえば愛人と旅行に行こうとしているっていうのも秘密だし、実は家族がいたっていう秘密があったとすると、それをどの段階で分からせていくかっていう、その配分が物語を引っ張る要素になるわけなんです。

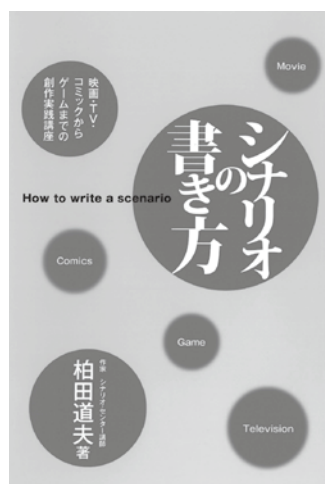
### ——伏線について教えてください。





伏線もあらゆる物語に必要です。伏線とはあとのシーンに繋がるようにあらかじめ書いておいたものですが、バレしてしまうとつまらないので、シーンの中にさりげなく含ませていく。ミステリーには絶対必要なものですが、ミステリーに限らず、あのエピソードがここに繋がってというようにいくつもの伏線が張ってあるとおもしろくなりますよね。

——最後のポイントはなんですか？  
それはハプニング、意外性ですね。読者は物語の展開や結末を予測しながら読



柏田道夫著『シナリオの書き方』  
(映人社刊／1,143円＋税)

んでいくわけですが、予想の想定内だとつまらないですよ。予想通りハッピーエンドで良かったねっていうのもありますが、予想を裏切る展開をさせたほうがおもしろいですよね。そこは伏線との絡みになるんですが、伏線が裏返って、読者の期待や想像を超える意外な展開になるとおもしろくなるですよ。

**リアリティーを出すポイント**  
——本当の話なんじゃないかって引き込

まれることがあります、そのためには取材は大事ですか。

三浦しをんさんの『舟を編む』なんかは文章も素晴らしいんだけど、辞書を作る過程をきちんと取材して書かれているからおもしろいですよね。広辞苑の編集者がモデルだって書かれていたけれども、取材した実在の人の性格がキャラクターに生きていて、おもしろい。取材したことをそのまま全部書くとドキユメンタリーになっちゃうけれども、適度にちりばめられていると良い小説にな

るんだと思います。先の展開が読めなくておもしろいという小説もありますが、『舟を編む』は、主人公は予想通り辞書を完成させると分かっていますが、読者が知らない世界を物語として落とし込んでいるのでおもしろいですよね。

——取材は可能な限りたくさんしたほうがいいですか。  
自分の知っている世界を書くというのも手ではあるんですよ。この場合は取材はあまり必要ないので、あとはどうもおもしろく物語に生かせるかってところがポイントになると思います。ただ、それがあまりにマニアックだと読者がついてこれない。たとえば時代ものだと調べることがたくさんありますが、調べたことを全部書いたら物語でなくなってしまうから、調べたことをいかに捨てていくかっていうのがポイントになるわけですよ。

——物語に引き込まれるのは、先が知りたいからでしょうか。  
それもあります。この話、最後はどうなるんだろう、って読者に思わせることができれば、半分は成功ですね。

——最後に、おもしろくするために先生が特に気をつけていることは？  
繰り返しになりますが、説明的になっ

ていないか、読者が理解できるかどうか、引っ張っていきけるかどうかってところは特に意識しています。

柏田道夫（かしわだ・みちお）小説家、劇作家。95年に歴史群像大賞、オール讀物推理小説新人賞を受賞。今春、今まで「ドラマ」別冊だった『シナリオの書き方』が単行本に。ほか、『エンタテインメントの書き方1～3』など著書多数。