

## 目次

はじめに

箇条書きされた概要

この項目だけ読めばいい

細かい話、神経質な話題

具体的な手立て

ふたつの大きな手段

実践

応用

## はじめに

書きたいけど書けない、という書き込みを何度か見た。成程、何事においても道標は必要であろう。やり始めるまでのストレスが最も大きく、いざ開始してみれば平易に行える、という言説がある。ところが、他人の指南というのは参考にならない。勿論、仕事で用いる技術——何らかの物事についての、それを知りさえすれば誰でも扱えるようになる取り組みの方法——においてはその限りではない。こういった技術は物事の効率化のために開発され流通する。効率が良いことがより多くの（金銭的）利益を生み出すからであろう。しかし、文章を書くことは利益を出すことと関係がない。少なくとも、イラスト・文章投稿サイトへの発表やインターネット掲示板に書き込むものとして用意される文章は商品ではない。書きたいから書いている、というだけのことだ。書きたいのは書きたいと感じた人であって、書きたい気持ちを満たすのはその本人が自分で筆を執ることによってのみ可能である。本人の感性、経験、知識……自己を形作る様々な要素を動員することによってこそ充足が得られる。自分にしか出来ないことを自分が行うから楽しいのだ。指南をする他人にとってもそれは同様で、彼らのありがたい言葉は、当人の体験談以上の意味をもたない。他者の感性、経験、知識による出来物の削り出し方を聞いたところで、それが自分と同様の形式であることは、二人が違う人間である以上は在り得ない。他者の指南によって彼の考え方を知るということそれ自体は、自分の見識を広げることにはなる。見識が広いことは柔軟な思考や能力上達のペースに影響する。その意味では間違いなく、他者による指南は役に立つ。しかし、そこで止まってしまう。一般化された技術のように、他人のやり方を真似ることは出来ない。結局のところ、何か（何らかの創作）をしたいと思うのであれば、自身でもって自己を開発するしか手段はないのではないか。

言うまでもなく、この文章にも意味はない。これは俺が面白いから書いているだけであって、誰かに教えたいとか分かってもらいたいとか、そういった動機で書かれているのではない。自分の料理の方法を見てもらうことが、自分ではない誰かが素敵な料理を供してくれることに繋がったら面白い。そのような意図でもって、本稿は書かれている。

## 箇条書きされた概要

### この項目だけ読めばいい

#### とにかく書くことが大事

- ・短くてもいい、つまらなくてもいい
- ・書いたものが面白いかどうかは、書き終わってからでないと分からない
  - ・未完成のものについては語れない
    - ・ロスタイムに点が入ることもある、試合が終了しなければ結果は分からない
- ・自分がつまらないと思うものは書いていて面白くない
  - ・「つまらないことはやめちゃえ」
  - ・つまらないと感じながら書き続けられるのなら、それはそれで有能（商業の適性）
- ・思いついたことを書き留めておく
  - ・風呂に入っているとき、運動しているときなどに思いつくことがある
  - ・すぐには使わない思い付きでも、記録しておけば後々使える
- ・反感という原動力
  - ・「わたしならラストの“アイ・ラブ・ユー”最初に言うわ」
  - ・自分が読みたいものは、自分にしか現出させられない
    - ・誰かの書いたものに対して感じた“これが私の読みたかった作品だ”は気のせい
    - ・書きたい欲求が緩い場合はその限りではない。消費者でいるにも適性は必要

#### 書いたら見せる

- ・感想を受け止める、もしくは受け流す
  - ・自身の行った表現や描写が、他者の感覚のもとではどう機能しているかを分析する
    - ・よりウケるものを書きたいと思うのならば分析は必須
    - ・自身の感覚と読者の感覚のチューニング作業≒市場調査
- ・書いても発表しなくたっていい
  - ・それで満足できるのならば、感想からストレスを感じることもない
  - ・誰かに見せるのが怖いと思うのならば公開する必要はない
    - ・“書かれたもの≠書いた人”という姿勢
      - ・書かれたものを解釈するのは他者
        - ・むしろ“読んだ人の感想＝読んだ人”
          - ・感想とは、鏡に映し出されたその人の姿
          - ・誰であれ自分の言葉でしか話せないから、知識や経験が浮き彫りになる
  - ・公開をしなくても、自分が書きたくて書いたのなら価値はある

- ・何を価値であると考えるか問うこと
  - ・ウケることは唯一の価値ではなく、価値を測る物差しのひとつ
  - ・物差しは数えきれないほど存在し、それらはいずれも等価
  - ・複数の物差しを持っている方がいい
  - ・書いている人が楽しいということは間違いなく価値である
- ・公開：他人を著しく不快にさせるような内容ではないかどうかを考えてから書き込む
  - ・では「不快」とは何かと考えると、他者の感覚に依るのでどうしようもない
  - ・書きたい気持ちを一般常識で阻害してはならない
  - ・自分の趣味と他人の趣味が違うことと、書かないこととは無関係
- ・現実的な手段：メ欄等に注意書きをする、txt 等すぐ目に入らない形式にする
  - ・タグ付け：投稿サイトのタグは、まさにそのために存在する
- ・承認欲求を満たすために書くものは、本当に書きたいものなのか
  - ・本当に自分が書きたいのなら、誰に認められなくてもいいのではないか
  - ・反論：アイドルはファンありき、認められるからこそ書きたいと思う
  - ・ウケたくて書いたものが面白いこともある
- ・問い続けることが重要なのであって、何らかの答えがあるものではない
- ・義務感から、書く“べき”と思ってしまったら、それはやる気がないということ
  - ・やりたくないことはやらなくたっていい
- ・責任感から、書く“べき”と思ってしまったら、それは仕事になっているということ
  - ・プロのスポーツ選手や演奏家に近い姿勢
    - ・スポンサーに食わせてもらうのは時間=労働力を金銭に変換するのとは異なる
  - ・好きなことと仕事が一致していること、それ自体は悪い状態ではない

## 引き出しの拡張

- ・とにかく本を読む
  - ・考えながら読むことが重要
    - ・書いた者は何に気を付けて書いているか、何を描写するための記述なのか
    - ・模写しているうちに上達するのと近い
- ・様々な経験をする
  - ・ある程度のリアリティを確保すると、地に足の着いた空想になる
  - ・知らないことでも想像して文章にすることはできる
    - ・「童貞の書いた R18 小説」は実在するわけで、知識や経験が全てではない

## 細かい話、神経質な話題

### 原典の尊重

- ・ 基本的な事柄は確認してから書く
  - ・ 年齢等の設定、呼び方、一人称、語尾
  - ・ キャラクターのパーソナリティにはある程度幅がある
    - ・ そもそも公式の描写がブレている場合がある
- ・ 明確に描写されていないから自由にしていいというわけではない
  - ・ 妄想するのは自由、問題になるのは語り方
    - ・ 「千鶴さんは肉屋の娘だ」ではなく「千鶴さんは肉屋の娘だと考えるのが妥当」
      - ・ 断言することは、他の可能性を排除することと等しい
        - ・ 自分を肉屋の娘だと思い込んでいる本物のセレブなのかもしれない
      - ・ 言い方によるところが大きい
- ・ 「公式と解釈違い」という態度は何も意味しない
  - ・ 解釈をするのはわたしたちで、解釈の対象を提供するのが公式
    - ・ それが上下関係かどうかはともかく、生産者と消費者であることは逆転不可能
      - ・ ネタが公式に逆輸入される（最悪）
  - ・ 面白ければ原典から外れた記述をしても構わないという考え方
    - ・ 原典を無視する必然性が確保できていれば構わない
      - ・ 優先順位第一は“面白いこと”で、それが必然性を担保する
        - ・ 例：催眠モノのエロ同人
          - ・ エロが本体なら、催眠は濡れ場への導入をスキップする機能的な表現手法
      - ・ 必然性なしに原典を無視するなら二次創作である必要はない
        - ・ それはもうオリジナル作品で、オリジナルが書けるのはすごいこと
          - ・ “インスピレーションを受けて”という言い回しの含意
  - ・ 公式という言葉の範囲について
    - ・ 「声優がラジオで言った」は公式か否か
      - ・ アイドルもののコンテンツの性質：キャラ≒声優という図式
  - ・ 公式だったか妄想だったか忘れるのは、それがしっかりと根付いているから
    - ・ 他者にも根付いていれば、公式ではなくとも事柄の扱いは公式のそれに近くなる
  - ・ ファンの共通認識≠キャラの設定
    - ・ それがあたかも公式の事柄であるかのように語ることが問題

## 表現の手法や形式について

- ・ 🐼🌸❤️🐱 こいつら、誰なんだ！
  - ・ そもそも「？」や「！」も広い意味での絵文字なんじゃないか？（謎の猫氏）
    - ・ そういう解釈は可能です。
- ・ 一行ずつ開けて書かれている。三点リーダーが連続していない。偽物だ。
  - ・ 車のヘッドライトを意識した四角四面な判断が特徴。
  - ・ 面白さは形式だけでは計れないのが残念だ。
  - ・ 評論家の人その小説そんなに好きじゃない、、
- ・ でも私は、面白ければ何でもいいと思っていますよ。（チュパカブラ氏）
  - ・ ジンジャーブレッドマン氏「その通りです」
- ・ 小説投稿サイトでは珍しくないキュンキュン飛びまくる三匹のハートマークは「エロSSだとすぐ分かるように使っている」（プロデューサー氏）らしい。
- ・ 必殺技 照れ表現として半角スラッシュ連打ほか
- ・ 本質的には校正をした方がいいと分かっているが、自分では完成したら即座にアップロードしたい心をコントロールできない…。
  - ・ プロちゃんの書き物はまるで“誤字脱字博物館”！
  - ・ 「大変です。誤字のせいでスレの流れが変わってしまったんですよ。」
    - ・ 「えっ。そんな馬鹿な!？」
      - ・ 些細な誤字をよってたかって弄る姿は、あまりにも残酷。
- ・ 最近の小説投稿サイトをご覧になっている人も多いと思います。ですが、今の掲載作品は、はっきり言って小説ではない。作家から見ても評論家から見ても、本来は制作者はメッセージを込めて作品を作るものですが、そういうものはなくなってしまった。書籍化されて売ればいい、SNS でバズればいい、ということで作っているの、スピリッツがない。
  - ・ 内容がすかすかで死にそうでした（笑）。

## 具体的な手立て

### ふたつの大きな手段

#### 連想ゲーム的な手法

- ・連想ゲーム：次々と言葉を並べて 1000 バイトを記述する
  - ・綿密な計画立案はかえってネタの鮮度を下げ、話を迷子にしてしまう
  - ・その場のノリと勢いで作られた、という混沌それ自体を愛する態度
- ・書くハードルが低い
  - ・頭を使って準備をする必要がない
  - ・手法からして長さに限界があり、1000 バイトを記述するのに丁度良い
- ・時事ネタやミームを取り入れやすい
  - ・カタログにあった
  - ・流行を利用することは、間口が広いということ

#### 筋道立てて考えていく手法

- ・プロットを切る：テーマを決定し、結末を設置し、必要なパーツを検討する
  - ・テーマが存在しないとシチュエーション集になってしまう
    - ・シナリオがシチュエーションを物語の部品として位置づける（組織化）
    - ・テーマはシナリオに意味を与える
  - ・テーマさえ通じていればフラグメントの集まりで物語を形成するやり方もある
    - ・フラグメント構成の例：『ある日、爆弾がおちてきて』（古橋秀之、2005 年、角川）
- ・書くハードルが（比較的）高い
  - ・自分が何を書きたいのか、という目的意識をより明確に意識する必要がある
  - ・うまく書けないと感じるのは、何を書きたいかはっきりしていないから
  - ・着地点を事前に設定する都合上、展開に制約が生まれる
    - ・最低限の整合性（時系列など）は確保されていなければならない

## 連想ゲーム的な手法・実践1

頭を使うのは疲れる。ところが、1000 バイトの文章を書くに際して連想ゲーム的な手法を採用する場合、この疲労からはある程度解放される。お題になり得る書き込みがスレッドに転がっている場合は少なくないから、まずはそこから拾ってみよう。莉緒ちゃんにメール返信しないでおきたい、星梨花に飼われたい、風花のヒモになりたい、うみみの姉と結婚してうみみを曇らせたい、等々。人物もシチュエーションも決定済みだ。

これらは単体で完結している。長さのある物語のシナリオにおける山や谷は、1000 バイトの文章に存在しないか圧縮されている。場面を書いてしまえば、それで完成なのだ。

勿論、シチュエーション単体を取り扱う場合でも、盛っていけばいくらでも長くすることは可能だし、隠されたテーマや他のシチュエーションを組み込むことによって新しいものに変化させられることには留意しておきたい。しかし、連想ゲームを長く続けるのは簡単ではない。ある程度進めていくと繋がらなくなるし、飽きる。物語にはオチが必要である（もちろん、オチがないというオチも存在すると考えるべきだろう）が、連想ゲームにはオチがないので、どこかで切らなければ文章が書き上がらない。手法の限界となる文章量が、だいたい 1000 バイトになっている（ように書いている）のではないだろうか。

時事ネタやミームを取り込みやすいのも利点だ。シチュエーション単体で存在する短い文章にテーマは必ずしも必要ではない。テーマが存在しないのならば関係ないネタは話のノイズになり得ず、むしろ流行への便乗によって親しみやすさが増すという効果も期待できる。ノイズだけで満たされた文章は、ノイズではないのである。文章や内容、その全てがノイズで構成されているのなら、それは無意味であるという意味を獲得する。

さて、連想ゲーム的な手法について具体的に考えてみることにする。文字通り、基本は「連想ゲーム」である。マジカルバナナ♪ バナナといたら与謝野、与謝野晶子はなぜ力道山を殺さなかったのか。いまプロレスの話した!? プロレスといたらのり子、のり子といたら可愛い、可愛いといたら可奈……。パンケーキを注文するとついてくるシロップって、どのくらい使うものなのかしら。志保は小瓶の中身を全てパンケーキにかける。更に上からハチミツが押し寄せてくる！ さあさあご遠慮なさらなくて、まだまだですよお〜。はい田中です、本日は榊原里美さんにお越しいただいています。そんなにハチミツをかけて大丈夫なんでしょうか。「たくさん飲んでも摂りすぎるなんてことないって、養蜂場の社長さんも言ってましたあ〜」こうして志保のパンケーキはハチミツになった。でも 15 段パンケーキだし、これくらいが丁度いいのかも！ 志保と可奈と琴葉と榊原さんの四人で、甘〜いパンケーキをいただきます！ 事務所に関係なくアイドルちゃん達が仲良くしてる姿はとっても美しい。「あれれ？ こんなところに観葉植物あった可奈〜？」そういえばプロデューサーはどこいった。女の子の幸せな姿を眺めたいけど介入はしたくないですか、なるほどね。



以下、解説。書き出し→前半→後半の三部構成を採用している。

### 【書き出し】

基本は「連想ゲーム」である。マジカルバナナ♪

### 【前半】

①バナナといたら与謝野、与謝野晶子はなぜ力道山を殺さなかったのか。②いまプロレスの話した!? プロレスといたらのり子、のり子といたら可愛い、③可愛いといたら可奈……。④パンケーキを注文するとついてくるシロップって、どのくらい使うものなのかしら。志保は小瓶の中身を全てパンケーキにかける。更の上からハチミツが押し寄せてくる！ ⑤さあさあご遠慮なさらなくて、まだまだですよお〜。⑥はい田中です、本日は榊原里美さんにお越しいただいています。そんなにハチミツをかけて大丈夫なんでしょうか。⑦「たくさん飲んでも摂りすぎるなんてことないって、養蜂場の社長さんも言ってましたあ〜」こうして志保のパンケーキはハチミツになった。

### 【後半】

でも 15 段パンケーキだし、これくらいが丁度いいのかも！ 志保と可奈と琴葉と榊原さんの四人で、甘〜いパンケーキをいただきます！ 事務所に関係なくアイドルちゃん達が仲良くしてる姿はとっても美しい。「あれれ？ こんなところに観葉植物あった可奈〜？」そういえばプロデューサーはどこいった。女の子の幸せな姿を眺めたいけど介入はしたくないですか、なるほどね。

(992 バイト。スペースを含む)

展開の概要（展開は前半のみ）

連想ゲーム→バナナ→与謝野晶子→プロレス→のり子→かわいい→可奈→パンケーキ→志保→天さん→天さんの番組での行動→榊原里美（と、琴葉）→ハチミツ→山田養蜂場

### 【書き出し】

何らかの具体的な妄想を用いるのであれば、書き出しは省略しても構わないだろう。この文の場合は、この項自体が“連想ゲーム的な手法とは何か”という提起から始まっているため、上述のような簡素なものとなる。

書き出しは引用レスを用いることも可能である。というか、これが楽である。何らかの妄想、もしくはシチュエーションについての書き走りのレス。そういった核に骨と肉を付けていく作業となる。自分から何かをするよりも、やれと言われたことをやる方が楽であるのと同じだと考えれば得心がいくことだろう。いわば、そういったレスは1000バイトの文章で大喜利をするための「お題」なのである。

## 【前半】

前半は好き勝手に書いても構わない。これが連想ゲーム的な手法の特筆すべき点であるのではないだろうか。というのも、話のオチを考えるとというのはやはり面倒である。それを探し出すにしろ作り出すにしろ負担の大きな作業であることは疑い様がない。世の中には未完のままの作品がいったいどれほど眠っているのだろうか。ところが連想ゲーム的な手法の場合、このオチとかいう天照大神は勝手に岩戸から出てくることが多い。ラフを描いたりアタリをとったりしているとき、もしくは粘土をこねているとき、それから出した音を探しているとき、とにかく何でもいいのだが、試行錯誤しているとき、ふとした瞬間に“これだ”という完成図、着地点が見えた、という経験はないだろうか。連想ゲーム的な手法を用いると、オチはこれと似たような流れで自ずと見えて来る。換言すれば、見えてこない場合は連想をひとつずつ戻して行って、見えて来るように書き直す必要がある、ということになる。上述の文章でも、可愛いといたら……から、可愛い→カワイイ→興水幸子→イーロン・マスクとバンナムの株価→自動車会社の話をしたのでのり子か美世が乱入して幸子が連れ去られる→テスラだから性別変化性癖ネタ→身体改造、まで繋げていったところで、身体改造に失敗した結果として木梨憲武の葬式（まゆ「幸子ちゃんに信じられないことが起こってしまいました」まゆが言うのはイーロンのアップロードした幸子のスクショが佐久間まゆの参加曲なので）が思い浮かんだが、読む人に著しく不快な思いをさせる可能性が高いと考えられるとか、また、あまりにも飛躍が過ぎるとか（幸子といえば過激なバラエティであるといえども……）、なにより着地点を失ったまま飛び続けてしまっているためにこの案は廃棄された。可愛い、まで話を戻して、そこから接続先を再検討した結果が上述の文章である。

### ①バナナと言ったら与謝野

- ・与謝野晶子のエピソード
- ・与謝野晶子→ナチ道山→プロレス

### ②いまプロレスの話した!?

- ・何らかの専門領域の話をする、それに詳しい者が登場する。
- ・プロレス→のり子
- ・のり子→かわいい（勿論、アイドルちゃんは誰しもかわいい）

### ③かわいいといたら可奈（言うまでもなく、アイドルちゃんは全員かわいい）

- ・こら～可奈～♡♡♡
- ・珍しくない遣り取りであるため、親しみをもつことができる。
- ・かわいい→可奈
- ・ここで志保が登場することが確定する。
- ・可奈→志保

#### ④小瓶をひっくり返す志保

- ・志保→天さん→とんでもない量の調味料を用いる
- ・最近見た、天さんがだしの素を大量に使う画像

#### ⑤ご遠慮なさらなくて、まだまだ

- ・大量にかける→榊原里美
- ・二枚目の SSR[愛しのスウィートハニー]の台詞を意識



「じゃあ、ちょうどいい量になったら「ストップ!」って言ってくださいね〜。それにしても、いいお天気ですねえ。気持ちがまったりして…ほえ? ストップ? 遠慮しないでください〜」

#### ⑥はい田中です

- ・例の琴葉担当「」のエピソード

#### ⑦たくさん摂っても大丈夫

- ・山田養蜂場のチラシに、社長へのインタビュー形式でもってサプリを紹介するコーナーが設けられていた。曰く、社長は既定の量よりたくさんサプリを飲んでいるとのこと（一日二錠なんだけど私は四錠飲んでます、みたいな）。複数種類のサプリを大量に摂取していることについて、インタビューの序盤は「たくさん摂っても余分なものは勝手に出てくから大丈夫」だったのが次に「たくさん摂っても問題ない成分だから大丈夫」になり、しまいには「たくさん飲んでます」という言葉だけになっていく支離滅裂な内容であった。まさに通販広告といった様相で胡散臭さ極まりないが、これを榊原里美が言っていたらどうだろうと考えてみる——そりゃあ、みんな買うわ。アイドルの宣伝ってそういうことだよな。

- ・榊原里美→ハチミツ→山田養蜂場→胡散臭いチラシの言葉

### 【後半】

そろそろオチを考え始める。というか、ここまで書いた時点で既に見えているので、そのオチへと架橋するようにして、内容の緩い言葉を用いて流れを作っていく。「担当アイドルとエッチしたいとかデートしたいとかそういう感情はない、プレイヤー＝プロデューサーという姿勢で彼女らと関わる（アイマスのゲームをする）のも自分の楽しみ方ではない。自分はただ、彼女らが幸せに過ごしている場所の壁のシミだとか観葉植物でありたい」という言い分。これはインターネット掲示板に限らず SNS でも見られる言葉だ。同意するとかしないとか、理解できるとかできないとかいった意見や立場はともかくとして、誰もがどこかで聞いたことのある言葉、このコンテンツの数多の楽しみ方のひとつとして汎く知られているものであると言っていいだろう。それで、オチはヒヤッとさせたい。ほわほわなパンケーキとのコントラストが効くというのもあるが、気付いたらジュニオールになっていたとか、催眠をかけたつもりで実はこっちが催眠にかかっていたとか、そういう展開が好きなのだ。要は趣味である。そういうわけで、プロデューサー君には観葉植物になってもらうことになった。

## 応用

私はアイドルの公演を楽しんで帰路に就いた。役者たるもの様々な分野の活動から学ばねばなるまい。分野が違えど情熱は同じだ。ところが帰り道でなんとも醜いものに出くわしてしまった。びるす君がけおけおと不快な音声を上げながら断崖絶壁を登ろうとしているのではないか。おおかた崖の上に管理権があるという私の流した嘘に引き寄せられてやってきたのだろう。普段のように彼の脚を折ってもいいのだが、どれ、劇場のアイドル達から学んだ技を試してみることにするか。宝具展開——いと昏き梨園の奈落（ロード・カブキステージ）！私のNPを546消費して890%のオーバーチャージで放たれた見得がびるす君を直撃し、彼を崖の染みへと変えた。血液にも塩分は含まれているが、あの臭い液を山羊が舐めに來ることはないだろう。それにしても、詩花君と田中君のパフォーマンスに感銘を受け開発したこの技、なるほど宝具がスイと出た。元は防御系の見栄のようだがアレンジを加えたところ全体攻撃宝具になってしまった。やはり一朝一夕に真似のできることはないのだろう。アイドル達への畏敬の念を抱きながら、家族の待つ家へと歩みを進める。

(960バイト)

声優ネタです。