

今年は応募がとてもふえました。ありがとうございます。

二十八篇もいただいたので、ごめんなさい、ひとつひとつに、感想や意見を丁寧に書くことができません。

どういうわけか、今年作品も、なんだかとてもたがいに似通っていました。

高校生活、孤立する不安、死、海、電車、バーチャルなどなど。「あれ、またこれが出てきたな」が、とてもたくさんありました。おかげで、みなさん、ずいぶん損をなさいました。お互いに、足をひっぱりあってしまったのです。

ほかの多くのひとがやりがちなことをやりながら図抜けて秀でてみせるのは、とても難しいことです。

人生にたった一度きりのたとえば「十六歳」を、コロナのせいで台無しにされて、不自由な生活をしてきた影響は、もちろんあると思います。

けれど、そんな時だからこそ、若者だからこそ、「ほかの応募者が誰もやりそうもないこと」を必死に探してつきつめて欲しかった。「この程度でいいだろう」となまけ心を出して、手近なところで妥協した作品は、それなりのものにしかありません。秘境の洞窟の最深部まで潜って苦労して掘ってきた宝物を、さしだしてみせて欲しかったのです。発想も表現も、もっとのびのび自由に朗らかで冒険的になれるはず。

多くのかたの作品に共通に感じた問題について、書いてみます。

まず、なじみの薄い言葉は使わないでください。

スマホやPCだと小難しい単語や画数の多い漢字、おどろおどろしい熟語などを、簡単に出せます。だから気軽に使うというのは愚かです。自分のモノにできていない言葉は避けましょう。手書きでそらで書けないような漢字はとくに自制してください。

あさのあつこさんが作品を描くときに自戒しているとおっしゃったことを、私も日ごろから参考にしています。

「書いたら声に出して読む。読んでわからないことは書かない」

すらすら読めない文章や、容易に理解できない言い回しはダメ、改善するべきだ、ということです。

高校生はたいがい十代。あなた的にはいまが過去イチ「年をとった」状態だし、幼児だったころや小学生だったころから比べると「もうすっかりおとなのつもり」かもしれませぬ。青春の生意気は可愛いし、若者の背伸びには魅力があります。

が。

半可通はダサイ、知ったかぶりはみっともない。これは、声を大にしてもうしあげます。

小説は基本的になにを書いてもかまわないものですが、ほとんどの場合、必ず、含まれるもの書かれるものがあります。「人間」です。

子ども向け童話や寓話でもないかぎり、複数の登場人物が描かれます。

「人間」を登場させて、アクションさせて、そこを表現をくふうした文章であらわすのが小説だ、ということ、理解していないかたが多いように感じました。

応募作品の多くが、なにしろいきなり「気持ち」を語っていました。

一人称で、話主（視点人物）である「オレ」や「私」が、心の中でどんなことを思っているかを、ナレーションしていました。

それをやりたいなら、エッセイを書けばいいんです。小説じゃなくて。

読者にわかって欲しいものを、地の文の説明や架空の登場人物の一人称独白で片付けてはいけません。それではうまく伝わらないんです。魅力的な小説にもなりません。

映画、ドラマ、マンガで、いつまでも「ナレーション」ばかり続いたら退屈ですよ。ね？ はやく、なにかはじまらないかな、と思いませんか？ 小説も同じ。

ナレーションは短めで切り上げて、さっさと場面（シーン）を描きましょう。

エピソードをつくりましょう。

それには、まず、なにかが起る現場を具体的に設定する必要があります。季節、天気、場所、時間、などなども決めます。「ロケハン」ができれば、そこに、役者を投入。セリフを言わせ、表情や動作にも演技をつけましょう。さらに、カメラワークを考えて、アップにしたり、動きを追いかけてみましょう。ライティングや、どんな匂いがするかななどにも感覚をとぎすませましょう。

誰かが、なにか行動したり、ものを言ったりしてるところを、具体的に書いてください。それをつづけてください。それがいくつもつながったものが、物語です。

人間には「そのひとならではの特徴」があります。

特定の姿かたちを持っているし、しゃべりかた、語彙、動作、行動、顔や身体の表情、などなどに、それぞれ「そのひとらしさ」があるはずですよ。

それら「客観的に観察できるそのひとらしさ」をこそ、描写してください。そういう「提示」の向こうに（いわゆる行間に）、心の中身や、過去、境遇、教養の程度、環境、そのひとの生きている文化的歴史的背景などなどがにじむのです。

「孤独」というプラカードを持ったヒトガタを棒立ちさせるのではなく、ひとが孤独になるような「エピソード」を作って提示してください。ああ、そんなことやあんなことが

あつたら、なるほど、そりゃあ、さびしいよね、ひとりぼっちだね、たまらないね、と、読者の心が自然に「感じる」「共感する」ように書いていくのです。

また、「都合のいいやつ」を無意識に出さないように注意してください。

ゲームには、よく NPC（ノンプレイヤーキャラクター）がいます。主人公に聞かせたいセリフを言うために登場してくるアレね。書き始めたばかりのひとは、その手の便利な人間モドキをつい出します。

「話主＝自分」以外の登場人物を出すときには、とにかく「話の展開や主人公にとってあまりに都合が良すぎないか？」というところを、よくよく気をつけてみてください。そう、どんなチョイ役も、みんな、それぞれ生きてる人間なんです。いちいちあれこれ書きこまなくてもいいけど、きちんと「生きた人間」らしくさせてほしい、ということですよ。

さて、そのように、ちゃんと生きている人物同士が、ぶつかりあって、からまりあって、それぞれ、行動したり反応したりセリフを言ったりすると、読者は（架空であるということはもちろん最初からじゅうじゅうわかっているのですが、それなのに）ちゃんと、こころを揺らされます。共感したり、反発したり、はらはらしたり、ドキドキしたり、うんざりしたり、ゲラゲラ笑ったり、萌えたり、きゅんしたりする。感動する。

そういうふう書いてあると、おもしろいんです。

架空の人物たちは、いったいどうやって作り出されているのでしょうか？

もしかして作者がリアルな生活で抑圧している「ほんとうの」自分から？

出会って興味をもった誰かれをモデルにして？

ほかの架空作品のキャラに影響されて？

むしろ主張したいテーマやストーリーやエピソードのほうを先に思いついて、それに奉仕するための道具として例の NPC 的に存在してるだけ？

登場人物は、作らない、生まれる、というかたもあるでしょう。

気がついたら、いつの間にかそこにいた、もがいて、出たがっていた、みたいな。

いちど、ご自身が、いったいどうやって架空の人物たちを誕生させているのか、生まれてきたキャラとどのようにつきあっているのか、意識してみてください。

主要なキャラ、主人公や中心人物と「その他おおぜい」で違いがあるかどうか。

そのような自省をしてみたら、次に、あなたの尊敬する作家の大好きな作品の大好きな架空キャラたちに立ち返ってみてください。あなたの愛する架空存在が、いったいどうやってできてきたのか。どこが自分を魅了するのか。よく観察し、分析し、創作課程を想像してみてください。

この作業は、きっと、次に何かを書かれる時に、おおいに参考になると思います。

☆☆☆

さて、コロナ禍という非常時は、人間心理の平時には隠されている部分を如実にしました。最近のニュースは、そういう目でみると、ものすごく「おもしろい」モノカキにはなにかと参考になるものだらけです。つっこみどころ満載な人間ドラマのてんこもりです。

ばらばらで複雑な事件やできごとを、理解するためにはたくさんのヒントがあります。精神医学や心理学、脳のはたらきに関する学問などがすでに解き明かしてきた知見があります。認知的不協和、単純接触効果、ダンバー数、などなどは、ぜひ、理解して欲しいものです。小説を書こうと思う高校生さんなら、間違いなく、役に立ちます。勉強してください。

【認知的不協和とは】

ざっといえば、矛盾や不安を無意識に丸めこんでごまかしてしまう心のはたらきです。よくある家庭内暴力の例がわかりやすいでしょうか。

彼は、冷たいし、いじわるだし、暴言も吐くし、殴る。でも、彼はわたしを可愛いというし、愛しているという。たまにものすごくやさしい。矛盾しています。被害者は「きっとわたしがバカなんだ」「もっとちゃんと彼の愛に応えなきゃ」と思いつめ、いいなりのされるがままになってしまう。この彼が親で彼女が子どもだったりすると虐待案件ですね。

「こんな愛じゃない」「この男、サイテー」と、目をさまし、反撃するには、勇気とエネルギーが、そしてなにより、いまの自分の外に立って客観的にみつめてみる冷静さが必要です。ところが、攻撃にうちのめされて弱っていて、心がぎりぎり限界だと、これができない。傍から見れば当然なことがわからない。わかることができなくなっている。わかりたくない。わかってしまうほうがもっと怖い。変化するより、チェンジするより、ただ、流されて、きのうまでとおなじ今日をやりすごし、現状維持していくほうが楽なのです。

悲しい話ですが、よくあることです。

加害者側にとっても、言動が矛盾していることは実はストレスですから、その苦しみを解消しようとして余計にいじめに拍車をかけます。理不尽の度合いがより大きくなります。つまり、この関係はどんどんエスカレートします。有名な「共依存」というやつになったりする。

新型コロナのストレスに耐えがたいひとが、摩訶不思議な陰謀論をとなえたり、「どうせただの風邪」「もし罹ってもオレはだいじょうぶ。根拠？ そーゆー一気がするから」な

どと言って行動変容を拒むのも、つまりはこれです。ひとはわかりたくないことはわからないものなのです。

【単純接触効果】

ざっといえばひとは「いつもの」もの、慣れているものを、つい好もしく思う、ということなのです。

人気タレントさんは露出が多くなればなるほど、さらに人気がでますよね？ 親近感もてるし、信頼性も高い感じがするので、コマーシャルとかにどんどん使われます。するとますます人気が出る。

脳は「あー、これ知ってる」が好きなんです。学習する必要のない、負担の少ないものを肯定しがちです。

なんにつけ、生まれてはじめての経験をする時には、脳は必死の戦闘モード。エネルギーもコストも膨大に使わなくてはなりません。ありとあらゆる場合にそなえて警戒し、情報を精査し、適切に処理する。それは緊張します。へとへとになります。

まあ、だからこそ、それこそが逆に快感、ということもあるし、そういうほうを選びがちなひともあります。未知との遭遇大好き、危険かもしれないものこそ楽しい、見知らぬ場所に惹かれる、ひとところにじっとおとなしくしてたら生きてる意味ないじゃんと感じる。パイオニア、探求者、チャレンジャーあるいはアーティストなタイプですね。

が。少数派です。

多くのひとは——ふつうの小説ジャンルの多くの読者は——日常生活をそつなくやっていくだけで、しんどい。ルーティーンをこなすだけで、疲れるし、たいへんです。

だから「多くの自分のようなひとたち＝みんな」と同化しておこうとする。

みんなが良いというものをいいとおもうし、みんなが好きだというものを好きになるし、みんなと同じものを体験して「いいよねー、これ」って言っていたい。

人生有限なので、レビューの低いものに手をだして無駄をしたくない。

昨今、本を読むひとが少ない、どころではなく、マンガも読まないドラマすら見ない若者がけっこう多いそうで、なぜかというに「事実じゃないから」「作り物だから」「嘘だから」なのだそうです。のべつまくなしに、実在の友だちと LINE したり、実在の有名人のブログを読んだりしていると、「実在のほんとのことじゃないもの」には、魅力を感じないんですって。

本を読むのは「孤独」な作業。それやってるあいだは、ほかの誰かとつながってはられない。実在の誰とも隔たっている。そういうことに、SNS 中毒なひと、スマホから十分と手を離してられないひとは、耐えられないのだそうです。

そのようないまどきの若者ではないかたでも、小説なんてものに、ふつうは、そこまでものすごい知的興奮を要求はなさいません。仕事や家事の合間のごくわずかな憩いの時間にさっと読むぐらいでちょうどいい。求めるのは、ちょっとした気晴らし、退屈を紛らわせてくれるもの、思い切り泣いたり笑ったりして感情を解放できるもの。つまり感動系のエンタメです。

とっつきやすく、小難しいところがない。ありがちだけど、ちょっと新鮮で、驚かせてくれて、きちんとオチがついて、ほっとさせてくれるものもいい。マンネリとか王道というのは、だいたいここらにはまっています。

ずっとなじんで好きでいたものの化けの皮がはがれて、実はくだらなくてダメでいまどきはもう通用しないものなんだって証拠が出ちゃったりしても（認知的不協和）、なにしろずっと好きだったので（単純接触効果）、否定できない。嫌いになりにくい。なりたくない。このことを、サックコストとも言います。費やしてきた時間やお金や愛情が「無意味なものだった」とわかってしまうと、すごくガッカリするので。そうなるのがイヤだから、見えないふりする。内心こんなのそんなに好きじゃないバカバカしいもうやめたいと思っているのに、逃れられない。沈みかけている舟からおりられない。課金すればするほどゲームにはまる。ああすみません、このへんを言い出すと話がどんどん長くなるので、もし気になったら、出てきた用語で検索してみてください。詳しい説明や、そのことについて知りたければ読めばいい参考書などが出てきますから。

【ダンバー数】

「なかま」として把握できる集団の人数の上限値です。おおむね「百五十」前後、といわれています。ただし、ものによって百から二百五十ぐらいの幅は、あるかもしれない。誤差範囲です。

この数は、さまざまな霊長類の脳のサイズと群れのサイズから算出されたもので、ダンバーというのはこの説を言い出したひと（イギリスの人類学者）の名前です。自給自足の村落、古典的な軍隊、地場産業の小さなメーカー、政党の派閥とかも、「この単位」だからこそ、安定している。家族よりは大きいけれど、それにかなり性質が近い、お互いをよく知る、容易に離れられない拡大ファミリー。運命共同体的なもの。実はひとはだれも知らず知らずのうちにこれにかなり囚われてる。知らなかったひとはぜひ、ググってみてください。

その、どこが面白いの、って？

たいがいのひとは、自分のまわりの百五十人のことしかわかってない。

無意識だとそれが限界で、それ以上の数についてはちゃんと考えられない、勘定にいれられない。ケアできないし、心配できない。本気になれない。そしてそうだとすることに気がついてもない。

「社会」を、たった百五十人で考えちゃう。

構成員百五十人ぽっちの団体なんて、めっちゃ特殊だし偏ってるし傍からみたらチャンチャラおかしい常識やローカルルールに支配されてるに決まってるんですけど。世界はほんとうはもっとずっと広く、そこにあるのに見えてない壁の外側には、その百五十人とはぜんぜんまったく違うひとたちが、星の数ほどいるんですけど。

あなたは、どんな百五十人に所属していますか？

あなたの読者はそこにいますか？

その百五十人の中にそのままずっと生きていたいですか。

もっとちがう居場所をさがしていますか？

ねっ。ちょっと考えてみる価値あるでしょう。

☆☆☆☆☆

ここまでは、応募作を読んで後、選考会以前に書いたものでした。

九月末に審査があり、大激論の末、最優秀作などが決まりました。

掲載された三編について、短く感想を申します。

実は「可惜夜の夢」と「真夏の缶ジュース」のどちらを高く評価するかについては、意見がわかれました。この二篇、読んでもらえばわかりますが、妙に似ています。どちらも、いなくなった友を想う話で、海と自転車が出てくる。男子主人公。

実は私も最初は「缶ジュース」推しでした。文体がきれいで、アクションがちゃんと書けていて、小説を読むおもしろさがあったからです。でも「可惜夜（あたらよ、と読みます。あけてしまうのが惜しい夜のこと）」もなんだか捨てがたかった。いちど結末まで知った上であらためて読みかえしてみたところ、「可惜夜」の叙述の繊細さに感心したので。たとえば探査機ボイジャーの名前を彼が「忘れた」と言ったところなどね。なぜそうしてあるかが工夫だなと思いました。「彼」がいったい誰なのか、長く焦らされましたが、この結論には驚いたし、夢があるなどと思いました。

「缶ジュース」、惜しかったのは、主人公が立ち直るきっかけのところ。ちょっとあいまいでした。自転車で海に走るの、とても良いシーンなのですが、時制があっちいたりこっちきたり忙しくて、「いまがどこなのか？」が、わかりにくいかった。もしかするとわざとそうしているのかもしれないけれど。波が足にかかったところで、もうひと工夫、なにか印象的なエピソードがあったら良かった。名探偵が正解にたどりつくための偶然の閃

きみみたいな、読者が「ハッ」とできる、なるほどそうか、と納得できる、ぴったりはまるパズルの一片が欲しかった。ここでちょっと内面にいきすぎました。

でも、どちらもとてもみずみずしい物語で、おもしろかったです。

さて「硝子人間」。おどろきました。ものすごくうまいです。作家性を感じました。「えっ、このひとなに？ これからいったいどうなるの？」と読んでいてとてもわくわくしました。イントロで惹きつける技、貴石宝石の羅列、ひとつひとつの文章が短くキビキビしていて、平易な表現でありながら、胸がざわざわし怖くなってくる妙味などなど、そうとうな腕前だと思いました。句読点の使い方と文章のリズムも絶妙です。なのに、なぜ、最高評価ではなかったのか？

ごめん。すみません。この手のグロ異形綺譚はそもそものハードルがとても高いのです。譜面どおり弾けるだけなら予選どまり、というか。ほんとうに妖しく美しい魔物的な文体や、異様な造形想像力、悪魔的に魅力的な人物あるいは怪物、そして読者をさらっていく圧倒的な「パワー」がね、欲しくなってしまうのです。

きっと、いろいろ読んでおられるだろうと思いますが、乱歩とか横溝正史とかの古いものだけではなく、いまこの時代の作品、たとえば皆川博子先生の『開かせていただき光栄です』や、エドワード・ケアリー『堆塵館』などなど、どんどんお読みになるといいのではないかと思います。

選評は以上です。

次に応募してみようかなと思ってくださるかたに申します。過去の「超然文学賞」の受賞作品や、選評を、どうかよく読んで、しっかり考えてから書きはじめてください。

過去問研究大事、「傾向と対策」大事。評価基準を理解し、他者の失敗に学べ。

受験と違うのは、肝心なのはオリジナリティーだということ。正解はありません。凡庸な定番に満足せず、大胆な飛躍を。ひらめきを。挑戦を。お願いします。