

寫出娛樂

的力量

エンタテインメント
の作り方

貴志祐介教你成為

暢銷小說家

YUSUKE

KISHI

貴志祐介

陳映璇——譯

黒い家、天使の囁り

フロムソンの迷宮

青の炎

新世界より

悪の教典

硝子のハンマー

狐火の家

鍵のかかった部屋

マクソーン

蜚蜂

寫出娛樂的力量

貴志祐介教你成為暢銷小說家

貴志祐介

YUSUKE KISHI

陳映璇——譯



寫出娛樂的力量：貴志祐介教你成為暢銷小說家

原著名*エンタテインメントの作り方

作 者*貴志祐介

譯 者*陳映璇

2016年6月30日 初版第1刷發行

發行人*成田聖

總編輯*呂慧君

主 編*李維莉

資深設計指導*黃珮君

美術設計*陳晞叡

印 務*李明修（主任）、張加恩、黎宇凡、潘尚琪

發 行 所*台灣角川股份有限公司

地 址*105 台北市光復北路11巷44號5樓

電 話*（02）2747-2433

傳 真*（02）2747-2558

網 址*<http://www.kadokawa.com.tw>

劃撥帳戶*台灣角川股份有限公司

劃撥帳號*19487412

製 版*尚騰印刷事業有限公司

I S B N*978-986-473-169-5

香港代理

香港角川有限公司

地 址*香港新界葵涌興芳路223號新都會廣場第2座17樓1701-02A室

電 話*（852）3653-2888

法律顧問*寰瀛法律事務所

※版權所有，未經許可，不許轉載

※本書及附件如有缺損、裝訂錯誤，請寄回當地出版社或代理商更換

Entertainment No Tsukurikata

Copyright © 2015 YUSUKE KISHI

First published in Japan in 2015 by KADOKAWA CORPORATION, Tokyo.

Complex Chinese translation rights arranged with KADOKAWA CORPORATION.

國家圖書館出版品預行編目資料

寫出娛樂的力量：貴志祐介教你成為暢銷小說家 / 貴志祐介
作；陳映璇譯. -- 一版. -- 臺北市：臺灣角川，2016.06

面：公分

譯自：エンタテインメントの作り方

ISBN 978-986-473-169-5(平裝)

1. 小說 2. 寫作法

812.7

105007795

第一章 靈感 13

- ▼沒有靈感 14
- ▼想像「如果○○是××的話」 18
- ▼靈感的「保存期限」 20
- ▼挑戰想像力的極限 22
- ▼與「防犯偵探・榎本」原型的邂逅 25
- ▼琢磨靈感的方法 30
- ▼融入故事中的親身經驗 32
- ▼第一次的小說寫作經驗 36
- ▼撰寫處女作《ISOLA》之時 39
- ▼《黑暗之家》的靈感是如此誕生的 42
- ▼職場是最重要的資訊來源 45

第二章 劇情大綱

49

- ▼決定開頭、高潮、結尾三大點 50
- ▼故事需要複數「引擎」 54
- ▼「大反轉」結構的風險 57
- ▼一切的判斷標準都是「有趣嗎？」 60
- ▼選擇最佳舞台 62
- ▼要使用實際地名？或是創作虛構地名？ 64
- ▼《來自新世界》背景為何設定於千年後的日本？ 68
- ▼不要受「主題」拘束 71
- ▼小說題材中有禁忌嗎？ 74
- ▼取書名的方法 76
- ▼撰寫本格推理時的獨特理論 78
- ▼一二〇張稿紙的《天使的呢喃》大綱 81
- ▼別太過拘泥情節 88

第三章

人物

107

▼架空虛構也需要「理論」 90

▼情節完成後記得驗證 93

▼感受現場氣氛 95

▼資訊的正確度是作品的命脈 100

▼手法雖然沒有著作權…… 103

▼蒐集資訊的使用方法 105

▼注意登場人物的命名 108

▼想像人物的「聲音」 111

▼以「減法」技巧塑造出來的蓮實聖司 113

▼將人物的弱點視為魅力 115

▼主角在作品中該如何稱呼？ 117

▼「反派」才能做的事 119

第四章

寫作方法

129

▼ 男性塑造女性人物的難處

122

▼ 名作品中的人物設計之妙

125

▼ 「華生角色」的規則

127

▼ 瞭解自己文筆的「習性」

130

▼ 該如何下筆寫「第一行」

132

▼ 娛樂小說的易讀性最重要

136

▼ 注意漢字誤用

138

▼ 斷行的合適時機是？

140

▼ 基本上採第三人稱視角

142

▼ 易讀性的真面目

146

▼ 《惡之教典》目標：「讓讀者一口氣讀完」

150

▼ 掌握劇情節奏的功夫

155

第五章

推敲

171

▼不可過度仰賴台詞 158

▼該依照作品類型改變文筆嗎？ 160

▼目標別放在華麗的辭藻上 162

▼撰寫長篇小說的必要之事 164

▼這個構想適合長篇嗎？還是適合短篇呢？ 167

▼讓筆停不下來的訣竅 169

▼小說的技巧不是「水墨畫」，而是「油畫」 172

▼校潤時的確認點 174

▼體會削去文章贅肉的快感 176

▼避免陷入「牽強發展」的注意點 178

▼生產之苦、死亡之痛 180

第六章 技巧 183

- ▼促使讀者投入感情的手法 184
- ▼所謂有效果的場面轉換是？ 187
- ▼「作中作」的活用方法 190
- ▼「會話」中得要注意的地方 196
- ▼為了呈現真實感 199
- ▼科技、文化該緊跟到何種程度？ 202
- ▼象徵性主題的效果 204
- ▼不可以太過仰賴技巧 206
- ▼借用電影與漫畫的手法 209
- ▼建立自我鞭策的開關 213
- ▼傳達進讀者的心中 215
- ▼別將自己塞入框架中 217
- ▼為了攻略新人獎 219

寫出娛樂的力量

貴志祐介教你成為暢銷小說家

貴志祐介

YUSUKE KISHI

陳映璇——譯

第一章 靈感 13

- ▼沒有靈感 14
- ▼想像「如果○○是××的話」 18
- ▼靈感的「保存期限」 20
- ▼挑戰想像力的極限 22
- ▼與「防犯偵探・榎本」原型的邂逅 25
- ▼琢磨靈感的方法 30
- ▼融入故事中的親身經驗 32
- ▼第一次的小說寫作經驗 36
- ▼撰寫處女作《ISOLA》之時 39
- ▼《黑暗之家》的靈感是如此誕生的 42
- ▼職場是最重要的資訊來源 45

第二章 劇情大綱

49

- ▼決定開頭、高潮、結尾三大點 50
- ▼故事需要複數「引擎」 54
- ▼「大反轉」結構的風險 57
- ▼一切的判斷標準都是「有趣嗎？」 60
- ▼選擇最佳舞台 62
- ▼要使用實際地名？或是創作虛構地名？ 64
- ▼《來自新世界》背景為何設定於千年後的日本？ 68
- ▼不要受「主題」拘束 71
- ▼小說題材中有禁忌嗎？ 74
- ▼取書名的方法 76
- ▼撰寫本格推理時的獨特理論 78
- ▼一二〇張稿紙的《天使的呢喃》大綱 81
- ▼別太過拘泥情節 88

第三章

人物

107

▼ 架空虛構也需要「理論」 90

▼ 情節完成後記得驗證 93

▼ 感受現場氣氛 95

▼ 資訊的正確度是作品的命脈 100

▼ 手法雖然沒有著作權…… 103

▼ 蒐集資訊的使用方法 105

▼ 注意登場人物的命名 108

▼ 想像人物的「聲音」 111

▼ 以「減法」技巧塑造出來的蓮實聖司 113

▼ 將人物的弱點視為魅力 115

▼ 主角在作品中該如何稱呼？ 117

▼ 「反派」才能做的事 119

第四章

寫作方法

129

▼ 男性塑造女性人物的難處

122

▼ 名作品中的人物設計之妙

125

▼ 「華生角色」的規則

127

▼ 瞭解自己文筆的「習性」

130

▼ 該如何下筆寫「第一行」

132

▼ 娛樂小說的易讀性最重要

136

▼ 注意漢字誤用

138

▼ 斷行的合適時機是？

140

▼ 基本上採第三人稱視角

142

▼ 易讀性的真面目

146

▼ 《惡之教典》目標：「讓讀者一口氣讀完」

150

▼ 掌握劇情節奏的功夫

155

第五章

推敲

171

▼不可過度仰賴台詞 158

▼該依照作品類型改變文筆嗎？ 160

▼目標別放在華麗的辭藻上 162

▼撰寫長篇小說的必要之事 164

▼這個構想適合長篇嗎？還是適合短篇呢？ 167

▼讓筆停不下來的訣竅 169

▼小說的技巧不是「水墨畫」，而是「油畫」 172

▼校潤時的確認點 174

▼體會削去文章贅肉的快感 176

▼避免陷入「牽強發展」的注意點 178

▼生產之苦、死亡之痛 180

第六章 技巧 183

- ▼ 促使讀者投入感情的手法 184
- ▼ 所謂有效果的場面轉換是？ 187
- ▼ 「作中作」的活用方法 190
- ▼ 「會話」中得要注意的地方 196
- ▼ 為了呈現真實感 199
- ▼ 科技、文化該緊跟到何種程度？ 202
- ▼ 象徵性主題的效果 204
- ▼ 不可以太過仰賴技巧 206
- ▼ 借用電影與漫畫的手法 209
- ▼ 建立自我鞭策的開關 213
- ▼ 傳達進讀者的心中 215
- ▼ 別將自己塞入框架中 217
- ▼ 為了攻略新人獎 219