

小説講座

売れる作家の全技術

デビューだけで満足してはいけない

まえがき

「作家はいいよね。元手なしで始められる上、一発ベストセラーができれば一生左ウチワなのだろう」

本をあまり読まない人によくいわれる言葉だ。一方、本を好きで作家に憧^{おこが}れている人は、ベストセラーは簡単ではないと知りつつも、作家になれば何となく食えるものだ、と思つてゐる。

私自身もそうだった。本屋に著作が並んでいるプロ作家は皆、そこそこの稼^{かせ}ぎがあるにちがいない、とデビュー前は信じていた。

だが考えてみればわかることだ。歌手、俳優、漫画家、表現で食おうとしている人たちの世界には、厳然としたヒエラルキーがある。

CDを何枚かだしただけの歌手と、紅白歌合戦の常連歌手を同列で考える人はいない。

また往年に大ヒットをとばしたからといって、その歌手が今も左ウチワで暮らしているとは誰も思わないだろう。

どんな世界にも、食えない、食うのがやつと、稼^{かせ}げる、プロがいる。

当然、作家の世界にも。

ひとつだけまちがいないのは、「なりたくないのに」作家になつた者はひとりもないとい

うことだ。

一方で、「やめたくないのに」作家を廃業せざるをえない人は、毎年数多くいる。作家に定年はない。だが、注文がこなければそれで終わりだ。どれほど書き、読まれたいと願っても、作品が活字にならなかつたら、その作家は存在しないに等しい。

そんなことはない、インターネットで自作を公開し、何万という人に読まれている作家がいるじゃないか、という反論があるかもしれない。

だがインターネットで公開されている作品の多くは無料だ。お金を稼がなければ、プロとはいえない。

早い話、筆一本で家賃やマイホームのローンを払い、子供の学資を稼ぎ、何より自分も含めて家族の口を糊のりしている者だけが、プロの作家だと胸を張れるわけだ。

私は二十三歳でデビューし、十一年間、まるで本が売れなかつた。二十八冊の本がすべて初版止まりで「永久初版作家」と呼ばれた。

それでも何とか食っていったのは、当時は今と比べものにならないくらい出版界が豊かで、気の長い編集者が、万にひとつの可能性に賭かけて、私のような売れない作家にも、水や肥料をやって育てようと考えてくれたからだ。

今はどうていそうはいかない。二十八冊も売れない本をだしてくれる出版社はどこにもない。

幸運なことに、本当に幸運なことに、二十九冊目の本がヒットし、文学賞をその後いくつか受賞したこともあって、娯楽小説の世界で、私は大きな顔ができるようになった。

もちろん、二十九冊目まで、私は漫然と書いていたわけではない。「これでどうだ」「これ

じゃ駄目か」「それならこうしてやる」と、手を替え品を替え、他人の小説はもちろん、映画や漫画からも、おもしろい話を作るメソッドを盗もうとしたものだ。

そうしてようやく、何がしかの成功を得たとき、わかったのは、この努力は死ぬまでつづく、ということだった。

一作のヒットで一生食えることなどありえない。むしろそのヒット作を上回るものを作らなければ、「あの人はあれで終わった」といわれてしまう。

作家に安全確実なポジションなどない。過去の成功は過去でしかない。いつも今書いている作品、これから書く作品を問われるのだ。

この本ができたきっかけに触れておこう。

「小説 野性時代」での長編連載が一段落したとき、担当のM氏が話があるという。

「大沢さんの小説のテクニクを誌面で伝授しませんか」

私は考えこんだ。ひとつには、日本推理作家協会編の『ミステリーの書き方』という傑作が、すでに世にでていて、その本の成立には少なからず私もかかわっていたからだ。

もうひとつは、今このまえがきを読んでいる何人かの方が考えているように、

「大沢在昌って、そこまでの作家かよ」

あるいは、

「本当にここに書いてあるテクニクを、お前は書くときに駆使しているのかよ」

といった批判が予期できたからだ。

うまくいく自信はなかった。ただ、講座という形で、私の言葉をうけとめてくれる生徒が、い

れば何とかなるかもしれない、と思った。

これまでもカルチャースクールのようなところで、単発の授業をおこなったことがあり、それなりの手応えは感じていたからだ。

「じゃあ生徒を集めます」

「プロになりたいという人だけで頼む。受講料はとらない。ただし課題が消化できなかったら、その時点で失格とする」

という条件をつけた。

「小説 野性時代」誌上で、講座の参加者を募集し、あるていどの力をもった人のみに絞るため、作品を提出してもらい、そこから選抜することになった。

「一生の思い出に本を一冊だしたい」という人に用はない。

「どうしてもプロの作家になりたい」という人にだけきてほしい。とはいえ、「てにをは」などのごく初歩的な技術すらない人を対象にしては、時間がかかりすぎる。

応募者は全部で六十四人、そこから編集部とも協議し、十二人に生徒を絞りこんだ。

教えることに詰まる、という不安はなかった。三十三年間、ひとつの仕事をつづけていれば、そう簡単に、語る言葉はなくならない。

こうして月一回、一年の予定で講座は始まった。

《目次》小説講座 売れる作家の全技術

デビューだけで満足してはいけない

まえがき 2

第一部 講義

第二回 作家で食うとはどういうことか

- 作家デビューの方法 17
- 偏差値の高い新人賞を狙え 18
- 作家の財布事情 19
- 縮小する出版市場 20
- 作家になるために大切な四つのポイント 21
- 作家のモチベーション 24

【質疑応答】

- デビュー前にどれくらい書いていたのか？ 24
- 無理してでも決めた枚数を書くべきか？ 25

途中で駄作だと感じてでも最後まで書くべきか？ 25

第二回 一人称の書き方を習得する

- 三つのハードルを克服しろ 27
- 一人称を活かした描写を 29
- 一人称の情報の入り口は一点しかない 31
- 主人公の年齢にあった描写をする 34
- 善人ばかりの小説は弱い 36
- 会話での説明に頼りすぎない 38
- 主人公の年齢と地の文の関係 40
- 専門用語の効果的な使い方 43
- 人間観察の活かし方 45
- 「出す」だけでなく「入れる」ことも忘れない 47

【質疑応答】

- どうすれば嫌な人物を描けるか？ 48
- 実体験を作品に反映させることはあるのか？ 49
- いいタイトルをつける秘訣は？ 51

第三回 強いキャラクターの作り方

- キャラクターがストーリーを支える 52
- 数字や固有名詞に頼らず雰囲気伝えろ 53
- キャラクターには登場する理由がある 55
- 細部を細かく作り上げていく 56
- 主人公に変化のない物語は人を動かさない 58
- 物語の進行とキャラクターの変化 59
- 記憶に残る意外性のあるキャラクターを 60
- 人間観察からすべてが始まる 61
- 人の視線の先を見る 62
- 激しい感情を書く 63
- リアルとリアリティの違い 64
- 主人公を追いつむのが作者の務め 65
- 主人公≠作者ではない 66
- 小説の中のルール 67
- あえてルールのぎりぎりを狙う 68
- 人物の過去や背景を退屈にしない描き方 70
- 言葉遣いでキャラクターの個性を表現する 72
- 地の文で性格を描写しない 72

● 自分の劇団を持つとう 74

● ミステリーには基礎知識が必要 76

【質疑応答】

「流され型のキャラクター」とキャラクターの変化の

違いは？ 77

キャラクターに深みがないからカタルシスが

生まれない？ 78

名探偵は主人公なのに物語の中で変化しないのでは？

アマチュアでも取材は可能か？ 81

ラストで意外性を持たせると卑怯だと言われてしまう 82

第四回 会話文の秘密

- 「実際の会話」と「小説の会話」は違う 84
- キャラクターにふさわしい会話 85
- 会話で人物を説明する方法 86
- 「隠す会話」のテクニク 87
- なぜ「隠す会話」が必要か 90
- 効果的な会話のテクニク 91

- 決定的なセリフにたどり着け 93
- 想定会話を書き出してみる 94
- キャラクターになりきり、同時に頼りすぎない 96

【質疑応答】

ヤクザの会話は映画などで学ぶのか？
「神の視点」と視点の乱れの違いは？

97

98

第五回 プロットの作り方

- どんな楽しみを提供するかを意識する 101
- 「謎」の扱いがプロット作りのカギ 102
- 小説の「形」を考える 104
- 通過点を決める 105
- 道筋を決める 106
- 物語をどこから始めるか 107
- 逸脱を恐れるな 108

【質疑応答】

第六回 小説には「トゲ」が必要だ

プロットを作るとき枚数はどうやって考えるか？
つい増えてしまうのだが…… 109
どうすればプロットをうまく使えるようになるか？
作品内のタイムテーブルは作るべきか？ 112

110

- 面白い物語を書くには 113
- 最も強い武器を伸ばせ 115
- デビューしたらあとがない 116
- ここでの差は気にするな 117
- 面白い物語とは何か 118
- もう一ひねりとは何か 119
- 主人公を残酷な目に遭わせる 122
- 小説の「トゲ」とは何か 124

【質疑応答】

こぢんまりとした作品に
なってしまうのはなぜ？ 126
古典の引用で注意すべきことは？ 128

- 小説に実在の人物名を使ってもよいか？ 130
- 主人公以外の登場人物に試練を与えてもいい？ 132
- 視点の問題はどうすればクリアできるか？ 135
- 物語のカタルシスには何が必要か？ 137
- 複数の視点人物を登場させるには？ 142
- 漢字はどの程度使うべきか？ 145

第七回 文章と描写を磨け

- 文章にリズムをもたせろ 148
- 正確な文章を書け 151
- 正確な文章は的確な言葉選びから生まれる 153
- 「八割感情、二割冷静」で書く 154
- 描写の緩急を使え 155
- 人物をひと言で表現しろ 157
- 比喩表現にはセンスが問われる 158
- 描写の三要素 159
- 擬音・オノマトペ・外来語 161
- 日本文学と海外文学の違い 163
- 改行のテクニク 165

- 普通の言葉で新しい表現を 166
- 自分の文体を持つ 168
- 編集者は新人作家に何を期待するか 169

【質疑応答】

- 人物描写のコツは？ 172
- 「副詞はなるべく入れるな」は正しい？ 173
- シーンを替えるポイントは何？ 174
- 推敲の方法を知りたい 175

第八回 長編に挑む

- 設計図と分量配分 178
- 冒頭シーンは何度も書き直せ 180
- 主人公を印象づけろ 181
- 強いキャラクターを複数つくる 183
- キャラクターを印象づけるセリフ 185
- ラストシーンは自然に決まる 187
- 中だるみを防ぐには謎を解け 188
- 一つめの謎を解き、新たな謎を作る 190

- クライマックスは二度用意する 191
- お気に入りの長編小説を分解してみる 192
- 自分を遊ばせてあげよう 193
- 登場してこない人物も動いている 195
- 推敲まで作品を寝かせる 196
- 描写に困ったときの虎の巻 198
- 読者はM、作者はS 200
- 強いタイトルを考えろ 201
- 編集者から長編小説への注文 203
- 読者を冷静にさせてはいけない 205
- 時代の空気を取り入れろ 208
- 情報を自分の血肉にしろ 210

【質疑応答】

- 短編向きのテーマ、長編向きのテーマとは？ 212
- 思いついたことは作品にすべて注ぎ込むべきか？ 214
- キャラクター作りではストーリーを意識すべきか？ 216
- 知らない世界をどう描くか？ 220
- 冒頭から順番に書くべきか？ 221
- 方針が変わった場合、最初から書き直すべきか？ 221

第九回 強い感情を描く

- 面白い物語を作る技術は教えられない 225
- 「作家になりたい」という人生は続く 226
- 作家としての人生にもいろいろある 228
- 回り道を恐れるな 229
- 足りないものをどう埋めていくか 231
- 技術は教えられるが才能は教えられない 232

【質疑応答】

- ラストから逆算して書いてもよいか？ 233
- 短編を長編に仕立てたものを 234
- 別の賞に応募できるか？ 234

第一〇回 デビュー後にどう生き残るか

- プロ小説家の心得 237
- 編集者とのつき合い方 239
- 作家同士のつき合い方 242

● パーティーに出よう 243

● 仕事の依頼は断るな 246

● 本はどうやって作られるのか 247

● ウェブ連載という方法もある 248

● 読者は大切なお客様である 252

● 出版界の厳しい現実 255

● 本を作る仕事は先行投資である 257

● マスメディアとのつき合い方 258

● 「先生」とは呼ばせるな 260

● インターネットの評価は気にするな 261

● デビュー後の五冊が勝負 262

● 文学賞による評価 263

● 直木賞ぐらいでおたおたするな 267

.....

【質疑応答】

持ち込みでのデビューは可能か？ 270

一般のエンターテインメント小説で

「偏差値の高い」新人賞は？ 270

「一般受け」をどれぐらい狙うべきか？ 271

献本はすべきか？ 273

路線変更をどう考えるべきか？

新人賞への挑戦は何回ぐらい？ 274

● 最後のアドバイス 275

● 講義の最後に 284

第二部 受講生作品講評

読んだことのない話を作る 311
オリジナリティは教えられない 312

課題A (原稿用紙四〇枚)
ラストで「ひっくり返す」物語を書く

課題B (原稿用紙五〇枚)
「自分の書きたい世界」を書く

- 語りすぎと作品世界のルールについて 288
 - ありきたりの材料をひねる 291
 - キャラクターを生かすためには 293
 - 設定に矛盾はないか 294
 - フェアネスのルール 297
 - 身近な材料の選び方 301
 - 短編小説の肉付け 303
 - 登場人物の意図を書き分ける 305
 - 長編向きの題材 307
 - 上手い伏線の使い方 309
-
- 物語に合った人称を選べ 313
 - 語るべきことと、語らないでいいこと 314
 - キャラクターが立っていることの効果 318
 - 見せ場を作れ 320
 - 新しい世界を、見合った読者に 322
 - 過去の話だけでは「トゲ」がない 324
 - 振れ幅が大きいほど読者は感動する 326
 - 設計図通りすぎることへの不安 328
 - ト書きでは感情移入できない 330
-

■総評

伏線の張り方 310

課題C (原稿用紙四〇枚)

テーマ競作「バラ」と「古い建物」を入れた物語を書く

- 作者は何を言いたいのか 336
- どれだけ書き込むかが重要 340
- 異性の読者を意識せよ 342
- むき出しの感情を描け 344
- 安直なネタばらしは× 346
- 読者の予想外の先を書け 348
- うわすべりしたチャレンジ 350

■総評

「ないもの」にする努力を 353
書き上げてこそで終わりではない 353
何を読ませたいかを自覚する 354

課題D (原稿用紙三〇枚)

テーマ競作「恐怖」の感情を書く

- インパクトのあるシーンを作れ 356
- 不条理な話だけにリアリティを 358
- いい話にも「トゲ」が必要だ 360
- 新しいオチが考えられるか 362
- 読者の感情を揺さぶれ 363
- 小説に出てこないところまで作りこめ 365
- オチが決まるまでは書けない 367
- テーマを逆手にとって反転させる 369

■総評

プロのレベルとの大きな隔たり 370
これ以上何も出ない、その先を考えろ 372
卒業制作について 373

あとがき 376

第一部
講義

PART
1

受講生紹介

仮名	年齢・性別	現職	好きな作家	書きたい小説
アルマジロ	40代男性	日本語教師・書評業	浅田次郎、奥田英朗	カテゴリにとられないエンターテインメント小説
イルカ	40代男性	作詞家	O・ヘンリ、阿刀田高	エンターテインメント
クラゲ	40代女性	会社員	松本清張	サスペンス
コスモス	40代女性	会社員	大沢在昌	ミステリー、恋愛など人間の心の機微を描いたもの
コメ	30代女性	会社員	宮部みゆき、神林長平	ミステリー、SF
トラ	20代女性	会社員	宮部みゆき	ファンタジー色のある現代エンターテインメント
ネコ	50代女性	行政書士	大沢在昌	ハードボイルド、時代物、ホラー
パグ	40代女性	会社員	大沢在昌、山本周五郎	時代小説
バク	40代男性	弁護士	ロアルド・ダール	(法律や法曹にかかわる) ひねりのある娯楽小説
ペンギン	30代女性	フリーライター	江國香織、唯川恵	恋愛、ビジネス、医療、コメディ、社会小説
口バ	20代男性	公務員	伊坂幸太郎	エンターテインメント
ワニ	20代男性	フリーター	万城目学	青春小説、ミステリー

第一回 作家で食うとはどういうことか

作家デビューの方法

大沢 どうもはじめまして。大沢在昌です。この講座を通して、**私を知る限りのことをできるだけ実践的に伝えたい**と思っています。講座を通じて何度も同じことを言うことがあると思いますが、それは非常に重要なこと、「テストに出るよ」ということですので、しっかりと意識しておいてください。

はじめにお話したいのは、「作家で食うとはどういうことか」ということです。作家デビューの方法には大まかに言って二通りあります。**新人賞を取るか、出版社に原稿を持ち込んで本にでもらうか**。どちらがいいかと言えば、**新人賞を取ってデビューするほうが絶対**にいい。それも、できるだけ偏差値の高い新人賞を受賞してデビューすることを私はお勧めします。

偏差値の高い新人賞を狙え

日本には現在、二百以上の小説の新人賞があります。一つの賞に平均三百人として六万人が応募し、その中から二百人がデビューできたとしても、一年後に生き残る作家はおそらく一人か二人。さらにその後、大きな文学賞を取ったりベストセラーを出して世間に認知される作家になるのは、五年か十年に一人でしょう。

できるだけ**偏差値の高い新人賞からデビュー**することを目指しましょう。当然競争率は高くなりますが、そこからデビューした新人は、賞を主催する出版社はもちろん、他社の編集者からも注目されますし、授賞式ではなくさんの編集者から「ウチでもぜひ書いてください」と言われます。もつとも、九割は社交辞令ですから、「これで作家として順風満帆だ」などと勘違いしてはいけません（笑）。

もちろん持ち込みでデビューする人もいます。しかし、持ち込みの作品というのは、何の冠も袴かみしももつけず、いきなりポンと書店に並ぶわけですから、ほとんど注目されず、もつたいないデビューの仕方だと私は思います。

では、「偏差値の高い」新人賞とは何か。ズバリ言います。**ミステリー系なら『江戸川乱歩賞』『日本ホラー小説大賞』、時代小説なら『松本清張賞』**だと私は思います。「偏差値が高い」とは、賞の出身者がデビュー後どれだけ活躍しているかということ、つまり、直木賞受賞

者やベストセラー作家を多く出している賞を「偏差値の高い」賞だと私は考えています。

ただ気をつけていただきたいのは、偏差値の高い賞からデビューしても、全員が将来を約束されるわけではないということです。優れた受賞第一作をすばやく出せなければ、生き残ることは難しいでしょう。

作家の財布事情

今、日本に小説家は何人くらいいるのか。仮に五百人として、その八割は年収五〇〇万円以下くらい、なかには二〇〇万円以下の人もいます。例えば、皆さんが今、角川書店から四六判ハードカバーの長編小説を書き下ろしで出すとします。新人ですから執筆には半年くらいはかかるでしょう。初版部数は四〇〇〇部、定価が一七〇〇円、印税は一〇パーセントとして、皆さんの収入は六八万円になります。半年かけて六八万、コンビニのアルバイトよりも低い金額です。

最近では、「年収二〇〇万円でも構いません」という新人作家もけっこういますが、私はそれではダメだと思っています。作家というのはプロ野球でいえば一軍か二軍、それしかありません。先ほどから言っている「偏差値の高い」新人賞でデビューする人は、ドラフト一位入団で、マナーな賞ならドラフトの何巡目か、持ち込みデビューはテスト生で入団するようなものですよ。

縮小する出版市場

三十三年前（一九七九年）、私は皆さんと同じように新人賞に向かって書くアマチュアでした。そして双葉社の「小説推理」という雑誌で第一回小説推理新人賞を受賞し、当時文芸出版として必ずしも力のある版元ではないところからデビューしました。『新宿鮫』を書くまでの私は、「永久初版作家」と呼ばれていました。出しても出しても重版されない本を二八冊も出しました。書店で私の新刊が見当たらないので探してみたら、人気作家の本の下に台として置かれていたこともあったほどです。売れなかったけれど、でも仕事の注文はあったので食うには困らない、そういう時代でした。

当時に比べて**今の出版市場は三分の一くらいに縮小しています。つまり、生き残る確率も三分の一、入るお金も三分の一**、そういう時代に皆さんは作家になる選択をされるのだということをお肝に銘じておいてください。

中規模クラスの書店にはおよそ八万から一〇万種類の本が置かれています。その中からたった一冊の本を手に取り、「面白そうだな、買って帰ろう」と読者に思ってもらうにはどうすればいいのか。皆さんは、読者やファンというのはいつも応援してくれる温かい存在だと思いませんか。実は会ったことも見たこともない人たちであり、流行や気持ちの変化ですぐに離れてしまう冷たい面があるのです。リーマンショック以降、本全体の売れ行きはガクンと

落ちましたし、熱烈なファンであっても、**単行本一冊を買うために昼ご飯を二回抜かなければいけない人だっています。そこまでしてでも買いたい、読みたいと思ってもらえるような作家にならなければいけない**ということなんです。

膨大な量の本の中から選ばれ、お金を出して買ってもらえる作家になるためには、偏差値の高い新人賞でデビューできるドラフト一位選手を目指すこと、一軍でプレーするチャンスが来たらめざましい活躍をし、レギュラーの座を誰かから奪い取り、いずれはクリーンナップを打てる作家になること。稼げる作家を目指してください。

作家になるために大切な四つのポイント

最初からかなり厳しいことを言いましたが、ここからは「作家として食う」ための、より具体的なポイントをお話したいと思います。

① 正確な言葉を使う

辞書をいつも手元に置いて、少しでも怪しいなと思ったら辞書を引きましょう。私は今でも原稿は手書きですが、憂鬱ゆううつの鬱うつなど何度書いても忘れてしまうので、一日に最低五、六回は辞書を引きます。皆さんはパソコンで原稿を書かれているので、変換ミスでもない限り間違いはないかと思ってるかもしれませんが、実は誤った日本語を思い込みで使っている人がけっ

ういます。講評でも個別に触れますが、まずは**自分の日本語力を疑うこと**、そして**辞書を引くことをせひ習慣に**してください。

② 自分の原稿を読み返す

私はこれまで多くの新人賞で選考委員をしてきましたが、読み返しさえすればこんなつまらないミスはしないのに、という作品が数多くありました。今回提出された原稿にも、明らかに読み返していない作品がありました。締切間際まで書きたい気持ちもわかりますが、ぎりぎりまでアイデアをひねるより、**締切前に書き終えて最後の一日を推敲に当てる**ほうが作品の完成度は確実に上がります。それでもできれば、時間を空けて読むこと。時間を空けないと、自分の頭の中に出上がっている文章を、書かれた文字の中に読んでしまいますから。探し物が目の前にあるのに気がつかないのと同じで、つまらないミスほど自分の目では気づけないことが多いのです。クールダウンしてから読み返すこと、そして、読み返しの時間を作るためには原稿を早く仕上げる必要があります。

③ 毎日書く

ドラマなどに出てくる作家は、締切間際に徹夜して原稿を書いているように見えますが、トッププロの作家であんな書き方をしている人間は一人もいません。**原稿を早く仕上げるには、毎日必ず決まった分量を書く習慣を身につけることが大事**です。私も今日、ここに来る前に月

刊誌の原稿を一〇枚書いてきました。少なくとも一〇枚、多いときは二〇枚書く、そして翌日書いたものを読み直す、文章に手を加える、チェックする。それを毎日繰り返し返すことですか、作家の人生は前に進みません。私は週末に休んだり、長い休暇を取ることもありますが、これは珍しいほうでしょう。一年三百六十五日、ほとんど休まず原稿を書くという作家は数多くいますし、毎日書かなければ気持ちが悪くという人もいます。車のエンジンと同じで、**一旦冷えてしまつとなかなか回転が上がらない**ですね。一日一枚でも書いていけば、アイデアも出やすくなるし、すぐに作品世界に入っていける。「毎日書く」のは重要なことなのです。

④ 手放す勇気を持つ

時にはどうしても筆が進まない日もあります。スランプというやつですね。アイデアが出てこない、書きかけの小説をどう進めていいかわからない、突破口が見つからない、そういうときは、思い切って離れる勇気を持つてください。**迂回する勇気、違う作品に向かう勇気、あるいは作品を手放す勇気を持つことが大事**です。プロの作家でも、スランプで立ち往生して先へ進めなくなってしまう人がけっこういます。私は今まで八六冊の本を出してきました。どれも傑作にするつもりで書き始めるのですが、結果的にはうまくいかなかったもの、自分でも辛いなど思っている本が何冊かあります。なぜそんな本を出したのかというと、次に行くためなんです。**次の作品に行くために、とりあえず目の前の作品を仕上げて本にする**。そしてその後悔が、次の作品をより良いものにしようという気持ちとして働くわけです。

作家のモチベーション

作家とは、「持続」です。一冊の名作ではなく、毎年毎年あるレベル以上の作品を出し続けること、気力、体力を振り絞り、自分のベストを問い続け、限界を超える努力をし続けること、それしかない。非常に体育会的な世界です。デビューした後も、文学賞の候補になる、賞を取る、ベストセラーを書く、とにかく上を目指すこと。なぜなら、**作家がより良いものを書き続けるためのモチベーションは、結局のところ、本が売れるか賞をもらう、その二つしかない**からです。

質疑応答

● デビュー前にどれくらい書いていたのか？

Q・ロバ デビューされる前は、一日何枚ぐらい書かれていたのでしょうか？

A・大沢 中学二年から三年にかけて一二〇枚の作品を仕上げたのが最初で、**高校在学中に一〇〇〇枚くらい**書いたのかな。二十三歳でデビューしましたが、その前は親父が癌

を思っただけ毎日病院に通いながらだったので、そんなに枚数は書けなかったと思います。デビュ後は、二、三カ月に一本は八〇枚の短編小説を仕上げるようにと編集者に言われたので、そのとおりに書いていました。

●無理してでも決めた枚数を書くべきか？

Q・ペンギン　どんなに頑張っても二枚しか書けないという日があるのですが、無理してでも一〇枚書く努力をすべきでしょうか？

A・大沢　そんなのはプロでもしよっちゅうあることです。でも、週刊誌や新聞の締切は厳密なので、必ず一五枚なら一五枚書かなくてはなりません。人気作家ほど締切は厳しいし、枚数も多くなるので、毎日一定量を書かないととてもこなしていけない。どんなに苦しくても、**這いずってでも、決められた枚数を書く、それがプロです。**

●途中で駄作だと感じて最後まで書くべきか？

Q・コメ　書いていくうちに「これは駄作だな」と自分で感じてしまうことがあります。途中でダメな匂いがしても、最後まで頑張って書き上げるべきでしょうか？

A・大沢　なるほどねえ。コメさんにはその作品がダメだということが本当に自分でわかるのかな？　というのも、小説がダメだという場合、ストーリーがダメか、主人公がダメか、たいていはそのどちらかで、ストーリーがダメな場合はある地点まで戻ってそこから

やり直せば解決できるケースもありますが、キャラクターがダメな場合は基本的に一から書き直しということになるでしょうね。コメさんの場合はどちらでしょう？ 大事なものは、どこがダメなのかを把握することなんです。この見極めがなかなか難しいんです。

小説を書くとき、私はほとんどストーリーは考えずに書き始めます。そのかわり、どんな主人公にするか、どんなやつを敵役にするか、どんな女性をヒロインにするか、そこにはものすごく時間をかける。キャラクターが決まり、ストーリーの核となるちよつとしたアイデアさえあれば、あとは勝手に物語が動いていってくれるからです。逆にキャラクターが中途半端だと途中でストーリーを背負えなくなつて、話がダメになることが多いです。

新人賞の応募作には、「ストーリーは確かにすごいけど、中学の先生がギャング団相手がこんなにかんたか」みたいな話がけっこう来る。どうしてもストーリー作りのほうに力が入っちゃうんですね。ストーリーも大事だけどキャラクターも大事だということをお覚えておいてください。（詳しくはP52）
