

10年大盛りメシが 食える漫画家入門

ふりかけ付き！

樹崎聖

監修 菅野博之

“魂”と“技術”

を兼ね備えた

漫画家になれる!!

本気で漫画と向き合いたいあなたに贈る、
これぞ超実践的漫画家指南本!

10年大盛りメシが食える漫画家入門ふりかけ付き！

樹崎聖

監修・菅野博之

星海社

93



SEIKAISHA
SHINSHO

まえがき
はじめて漫画を描く時に意識すべきこと

「むしろ、そんなものを全く読まないで描いてくる新人の作品を見たい」

以前、週刊少年ジャンプの担当編集者だったK氏に「ジャンプにも漫画の技術書なんてあるといいんじゃないですか？」と自分が書きたいとは言わずに尋ねた時、返ってきた言葉です。

K氏が熱いタイプの編集者というのも多少ありますが、歴史に残るような漫画家の多くは小手先の技術に長けた者ではなく突き抜けた魅力を持った者だと言えます。

ただ、それでは漫画を学ぶ場が真っ向から否定されるようなものです。当時、私は専門学校非常勤講師として漫画を教えていたので自分にも学生にも都合が悪いそんな話はずっかり忘れていました。ところが、いつも読んでいるボクシング雑誌のある記事に目を奪われた時、K氏とのやりとりを思い出してしまったのです。

ボクシングの選手には大まかに分けてガンガン前に出て戦うファイタータイプと距離を

おいて戦うボクサータイプがいます。しかし、ジムに入門したばかりのボクサーはまずフ
ァイタータイプに育てられます。ファイタータイプをボクサータイプに変えることはでき
ても、ボクサータイプをファイタータイプにするのは簡単ではないからだそうです。

近年、日本ボクシング界において最も腕のいいトレーナーの一人と評判の三浦利美みづらとしみ（第12
回エディ・タウンセント賞、2001年度年間優秀トレーナー賞を受賞、現ドリームボクシングジム会長）氏の言葉です。

それは、そのまま漫画にも当てはまります。ガチガチの技術をまず教え込んでしまつた
ら、もう突き抜けた表現力を身に付けるのは極めて困難です。基本どおりに描こうと思
過ぎてやりたいことと噛み合わなくなってしまう。

私自身も非常に苦労している部分です。最高の作品を描こうと自分に縛りを作り過ぎて
しまうのがんじがらめになってしまいます。それでもなんとか完成に漕こぎ着けた作品は平
均以上の面白さにはなるかもしれませんが、ずば抜けた傑作にはなり難いでしょう。

だから、これから漫画を描こうとする人にはまず自分の長所を伸ばす作業に没頭して欲
しいと思います。

「自分の描きたいことはコレだ！」

「自分の描きたいことを具体的に表現するにはコレがベストだ！」

「自分の描きたいことを最大限に伝えるにはこうすべきだ！」

そんな溢れ出す思いを、情熱をそのまま原稿にぶつけてみて下さい。

小手先の技術は天性の魅力の前では及ばないものです。まずは天性の魅力を磨きましよう！ 長所を伸ばせば短所は個性になり、味になるものです。「こうすれば確実に面白くなる」なんて方程式を積極的に考えるのは若い頃からやらなくてもいいんです。

まずは自分なりの表現、個性、アイデア、そして魂を磨くのが先決です。

それでも壁にぶつかってどうしたらいいか分からない時に、目次を頼りに本書を読んでください。ただ、最低でも一本は自分の作品を仕上げてから読んでもらった方が良いでしょう。思います。

壁を破る方法は壁の前までたどり着いて初めて使えるものだからです。

目次

まえがき はじめて漫画を描く時に意識すべきこと 3

第二章 叶える実践 13

1 漫画の未来を考える 14

海外オタク憧れの「HENTAI」漫画 14

漫画は漫画家の魂を映す 16

2 ネームを描けない人が描けるようになる方法 21

描きたいと思える動機はあるか? 21

描く原動力は自分で作る 25

3 勝つための戦略 27

売れなければ食べていけない 27

インパクトが漫画を救う 32

4 少年ジャンプ裏話・『こち亀』ドラマの真相 36

新規開拓を狙ったミスキャスト 36

恐怖と自信をずる賢く使い分ける 38

5 はじめてのアシスタント 40

技術よりもまずは人間性 40

6 アイデアはどうやって出すのか? 44

頭の中だけではアイデアは生まれない 44

行き詰まったら机を離れてみる 46

7 理想の編集者と出会う方法 48

漫画を創る編集者の才能 48

時には勇気ある無視を 49

8 お金の話 51

原稿料の最低ラインは？ 51

アシスタントの給料 53

9 漫画進路相談室 56

大学で漫画を学ぶということ 56

地方の専門学校もレベルは高い 63

普通に就職するのも漫画家への道 64

アシスタントは一番の近道!？ 66

10 黄金比の(ファイ)とバランスの応用 70

漫画にも応用できる黄金長方形と黄金螺旋 72

「萌え」を科学する 93

11 流行の作り方 101

嫌悪感の先に流行が潜んでいる 101

12 感動はツンデレだ！ 105

悲しみだけでは感動しない 105

意外性は感動を呼ぶ 106

泣けない人に感動ものは描けない 112

13 コントラポストから重力を意識する 115

コントラポストとは？ 115

漫画にリアリティのある動きを 120

14 漫画におけるキャラクター表の描き方 125

15 コマ割りの秘訣・コマの大きさと時間の関係 131

自然に流れる時間と体感時間の違い 132

体感時間とコマの大きさを比例させる 134

16 視野から考える遠近法と臨場感 138

実は歪んでいる目の前の景色 138

人間目線に近づく描き方 140

17 魅惑の演出法 155

大きく描くと強そうに見える 155

見せるのではなく、魅せる
156

18 エッセイ漫画を描こう！
192

目指すは、笑われること
192

エッセイ漫画に描いていい存在
194

19 日本マンガ芸術学院の学生さんの質問に答えてみました
198

あとがき
紙媒体の危機と電子書籍の未来
217

補章
ふりかけ
223

とっておきはとっておかない！
224

何を盛って何を削る？ 225

漫画のネームを作る上で最大にして唯一のことは

読者にどうやって興味を持ってもらうかです 227

自分の「ウリ」を意識し、磨こう 228

「自分を描け」の真意 229

「自然に線は存在しない」ということの意味を考える 231

写真には写らない美しさ 233

「光あるうちに光の中を走れ」 236

取材しよう！ その1 239

取材しよう！ その2 240

取材しよう！ その3 242

第二章

叶える実践

1 漫画の未来を考える

海外オタク憧れの「HENTAI」漫画

極論になりますが誤解を恐れずに言ってしまうえば、漫画は本来マイノリティー（社会的少数派）のためのものであるはずです。

社会の常識からはみ出してしまう価値観を持つ者、受け入れられず居場所を探し続ける者……そんな人達にとって漫画は指針であったり、避難の場であったりと大きな価値を持っています。

漫画は根っこの部分でマイノリティーのための癒し文化なのです。

現実の生活に十分満足している人ならば、漫画を読んでフラストレーションを解消することはそれほど必要ではないでしょう。

今、紙媒体において単行本が売れるのは一部の少年漫画を除いてはよほど時流に乗れたものか「萌え」^も「ヤンキーもの」「（グルメやワインなどの）ウンチク漫画」ぐらいですが、ストーリーが練り込まれた普通にいい漫画の需要は確実に減っています。

それがインターネットやケータイに至っては売れている大部分は萌え漫画。それは海外で「HENTAI」と言われる分野であり、一般人には理解し難い性のマイノリティーの話が多かったりします。「やおい」「百合」などの同性愛、「ロリコン」「コスプレ」「男の娘」、禁断の恋や欲望を描いた「レディコミ（レディース・コミック）」まで……。

そりゃそうですよね。どんな恥ずかしい内容の漫画でもケータイなら誰に気兼ねすることなくどこでも読めるんですから。

実際ケータイ漫画が読まれる時間帯は夜寝る前の自慰行為タイムであるというデータがはつきり出ているそうです。

「私はそんなのは読まない、変態じゃない」と思っている人もどうでしょうか？

ただの恋愛ものやライトエロと思っただけで読んでいる漫画のヒロインは赤ん坊のような顔のパーツ配置でロリータな女のコだったりしませんか？ 好きな男性キャラクターは手がゴツゴツして人間離れた長い指をしていませんか？

我々自身もそうとは知らないうちに「HENTAI」と呼ばれるに相応しいものに惹かれ、馴染んでいることもあるかと思えます。外国人は客観的にはつきり区別するので日本のオタク文化を「HENTAI」と呼ぶのでしょうか。

ただ、海外では「HENTAI」という言葉を日本人ほどネガティブに捉えていません。「HENTAI」は海外オタクの間で「ストーリー性の高い作品の中におけるエロスの表現」とされ、日本のオタク文化への憧れさえ含みます。そうした意味でも外国人の方が真価を分かっているのかもしれない。

我々はもう少し「HENTAI」漫画にも誇りを持つべきでしょう。

漫画は漫画家の魂を映す

でも、そうした漫画は一度も読んだことがない人には迫害され、気持ち悪がられています。彼らは「HENTAI」＝「悪」と決めつけています。一部のコンプレックスがない人にはコンプレックスだらけの人の苦しみは理解できないのでしょうか。

だからといって少数派の価値観を切り捨てていたのでは、文化は根本的に成り立たないはずです。

たとえば、ルネサンス時代の代表的芸術家として知られるレオナルド・ダ・ヴィンチやミケランジェロはその頃に存在を否定されていた性的マイノリティであるゲイでした。ゲイであることがバレると投獄された時代に、です。

ビートルズで一世を風靡^{ふうび}したジョン・レノンは極度のマザコンでした。だから結婚したのは娘がいて母親だったオノ・ヨーコだったと言われています。

私が最も尊敬する映画人、チャールズ・チャップリンは幼妻ばかりを取っ換え引っ換えしたロリコン趣味でした。それぞれ一見すれば立派な変態趣味です。

そんなわけで我々創作に臨む者は変態でいいんです（罪さえ犯さなければ）。歴史が証明しています。いえ、漫画家になるなら少なからず変態であるべきです。やおい、ロリコン、スプラッター好き、おっぱい星人、ひねくれ者、自意識過剰、同性愛者、いじめられっ子、両親のDVで傷だらけだったり、異性に一度もモテたことがなくてもオツケーです。

その趣味や育ちが切ないほどの悲しみや苦しみを生み、それゆえの衝動があなたを突き動かすならば、作家として間違いなくサラブレッドです！

だからもう逃げ道がないと思ったら、自暴自棄になる前に漫画や小説にその思いを叩きつけるべきです。そうすることであなたは同胞の支持を集め、生きる意味を手に入れることができるでしょう。

つまり、あなたはそのままのあなたでいいんです！

作品が芸術か否かを見極めるには作者がどれほど内的な欲求に突き動かされたかによる

と思いますから。漫画家も全く同じです。

プロの漫画家でも驚くほど自分を反映させて漫画を描いています。漫画は漫画家の魂を写すということです。

ここでよく知られている例を挙げましょう。

あだち充先生最大のヒット作『タッチ』は「才能があるのにイマイチ頑張らない天才」と言われたギャグ漫画家で実兄のあだち勉さんがモチーフです。だからこそ兄への想いが込められた魂の傑作になったのだと思います。

フランスのカルト映画として名高いセルジュ・ゲンズブール監督の『ジュ・チーム・モワ・ノン・プリユ』。少年のような胸ペタの女のコ（ジーン・パーキン）が同性愛カッパルの片割れである美青年に恋をする話が描かれ、フレンチロリータ文化を世界に根付かせた名作です。実は監督自身が同性愛に憧れているのに踏み込めず、その代償として少年のような少女を愛していたと亡くなった後のインタビューで明らかにしています。

ただスキャンダラスというだけで作品が有名になったのではなく、行き場のない魂の炸裂が「酷いエロ」という批判をねじ伏せて一部の人々に絶大なる価値を与え、歴史に、人の心に残る鮮烈さを持ったのでしよう。

映画そのものを知らない人は多いと思います。観ても良さを理解できる人も少ないでしょう。でも、監督自らが作曲した美しいメインテーマは今ではファミリーレストランなどのBGMとして流れるほど有名になってるので聞けば分かる人が多いはずですよ。

あたかも構造やエッセンスだけでも面白い作品は描けると言いたげな入門書の類もありますが（すみません。前作への自省です）、それだけで作られたものは本物じゃないですね。真の求心力を持つことはありません。少なくとも描き手としての満足を得られるはずがないと思います。

優れた構造は役に立ちますが、それは強いモチベーションがあつてこそそのものです。だから思いのままに自分の一番恥ずかしい部分をまずは描いて下さい。何度も言いますが漫画は漫画家の魂なんですから。

2010年、東京都は東京都青少年健全育成条例改正案で『HENTAI』漫画の表現規制を打ち出しました。でもそれは漫画やアート、文学の否定そのものです。ビートルズもそうですが、小説、映画、絵画に至るまでかつては墮落そのもののように言われた作品がたくさんあります。今はどうでしょう？ ビートルズの音楽を規制することがあるでし

ようか。何が芸術かということは時が経たないと誰にも分かるはずがないのです。

これからの漫画家はただ描くだけではなく、自分の作品を読みたい人に読んでもらうためのリアルな行動が必要になるかもしれません。そのためには政治や世の中全般の情報も知っておかなければならないと思います。

2 ネームを描けない人が描けるようになる方法

描きたいと思える動機はあるか？

技術なんか関係なく、溢れ出す情熱を持ちあたる獲物に襲い掛かる猛獣のような勢いで漫画を描ける人こそがプロフェッショナルな漫画製造業に向いた人だと思えますが、漫画家になりたいけれどそれほどではないという人も多くいます。漫画家にどうしてもなりたいたければいいのかさえ分からない、何かを訴えたいけれどストーリーにならない、いろいろできないけれど何とかしたい情熱だけはあるという人も多いと思います。私もそうでした。

そういう時、それまで何年か漫画に取り組んできた人が一番陥りやすいのは「何としても描こうと強く決心する！」という失敗です。今までできなかったことが決心一つで何とかなるはずがありません。根性は他の何かが伴ってこそ役に立つものです。

では、なぜできないのか。そこが大切です。

「描きたいものがない」

「描くべきものがない」

「描かねばならないと思えるものがない」

ということではないでしょうか。でも、それはなぜか？

自分自身に何もなければいいからじゃないですか？ 人生に特別な思いも知識もなく、何かを描けるはずがないんですよ。描くために一番必要なものは「モチベーション」Ⅱ「描きたいと思える動機」です。では、どうすれば動機が手に入るのか？ それは動くこと、活動すること、そこから学ぶことです。経験のないことにチャレンジするのも一つでしょう。

- 見知らぬ外国にできるだけ長期の旅に出る
- あえて漫画とは関係ない別の仕事に就いてみる
- 今まで近づくこともなかった人間と付き合ってみる
- 読んだことのない分野の本を読む

方法はいろいろありますが、とにかく人生にアクションを起こしましょう！

残念ながらすぐ描けるようになる即効性の薬なんてありません。「急がば回れ!!」です。

自分で自分の心を探っても、合わせ鏡のように同じ顔しか見えないものです。心理学者ですら自分自身のことは分からないと言います。

では、どうするか？

他人を知ること、自分の、人とは違う長所と短所を発見できます。たとえば外国に行くとか宗教的なものによる価値観の違いがよく分かります。20年ほど昔、エジプトに行ったことがあります。エジプト人は施しを受けることを恥ずかしく思わないと知りました。今はどうか分かりませんが、当時の彼らは食べ残しの弁当をもらおうと誰に恥じることなく喜んで食べていました。

「インシャアラー（神の御心のままに）」

彼らがよく使う言葉ですが、全ては神アラーの思し召しという考えです。施しは私達の手から渡っても、あくまで神によるものなのです。個人の品格に拘こだわる日本人とは根本が違います。しかし、世界を見渡すと飢えている国が多いのですから食べ残しに手をつけないという方がよっぽどみつともない、恥ずかしい行為です。

このことはSF作品で月世界を描くのに役立ちました。月に芽生えた文化は地球と全く違うはずだと考えて流刑の星、一夫多妻制の星にしてみました。歴史や宗教、環境が違え

ば価値観は変わってしまうことを実感として分かっていたからです。

たとえばインドはIT産業世界一の国です。そうなったのは昔からインドにあるカーズトという身分制度に理由があります。職業選択の自由がないので新しい職業を作り出して出世するしかなかったということです。当然、能力のある人はこぞって飛びつきました。その結果が今のインドです。

そんな身分制度のある国に住む人は自由なアメリカ的社會をどう思っていたでしょう？

- あの世界は素晴らしい。この国をもっと近づきたい
- あんな世界は許せない
- あの国の人になりたい

日本でも2009年に公開されて大ヒットした映画『スラムドッグ\$ミリオネア』はそうした作者の思いで作られたと考えられます。調べてみると、やはり原作者はインドの外務省に勤務してトルコ、アメリカ、エチオピア、イギリス、南アフリカに赴任していました。自分の住む国が当たり前ではないと知ったからこそ生まれた話だったのです。

描く原動力は自分で作る

私自身は、中学2年のときに本気でプロの漫画家になると決めて描き始めていました。でも、描いていたのは好きだった『超人ロック』（聖悠紀）を真似たような同人誌用の自慰行為漫画ばかりでこれが自分と言える作品は高校卒業までに全く描きませんでした。

そんな私はとにかく絵の勉強と描く時間を作るために大阪芸術大学に入学して、実家が遠かったこともあり寮に入りました。

ある日私が寮の四畳半の部屋で窓を開けると目の前では田植えが始まるところでした。すかさずメモ帳とシャーペンを攪んでそこで起こることをメモしていきました。

それを題材にして冗談半分でお洒落な都会の少年が農業第一主義の田舎に引越してきて、恋した少女のために田植えで対決するという漫画を描いてみたところ友人達に大ウケ。調子に乗ってジャンプに投稿するとそれが生まれて初めての受賞作（佳作）になりました。つまり、描けない漫画を描けるようになるには今いる場所と違うどこかに移動して、違う誰かと接近することが役に立つということです。

漫画を描くべき原動力がなければ自分で作るしかないのです。

今私は故郷に帰るとその美しさに驚きます。植林されていない六甲の山々の美しさ、東京とは違う空の青さ……、子供の頃には気がつかなかったものです。

色を使って描く時にはそうした美しい景色が良い影響を与えてくれます。別の世界に行くことが住んでいた場所の魅力を教えてくれるということもあるのです。人に話したくなるような価値観はじっとしていても生まれません。

新しい趣味を見つけるのも良いでしょう。漫画にすることを意識さえしていれば、免許を取ってクルマやバイクに乗るだけでもネタが見つかるはずです。猫を飼うだけでも、猫の視点で人間世界を見ることで漫画になります。どの分野でも第三者の視点で見ると特別なドラマがあるはずです。体感したことはモニターで見ただけのものとは違って心に深く刻まれるのです。

さあ、パソコンやゲームにかじりつくのはやめましょう！ ……なるべくね。

3 勝つための戦略

売れなければ食べていけない

ネームがある程度描けるようになったら、次にすべきこと。それはプロとして必要な戦略を練るということです。いかに勝つか、勝ち残るか。プロの漫画家を目指す以上、戦略を練ることは避けて通れません。漫画だけでなくどんな創作でもつくった作品が売れなければ食べていけないからです。

そんなわけで、観客を意識した戦略が緻密に練り上げられ、詰め込まれているお金のかった映画を一つ紹介しましょう。

世界最大のヒットとなったジェームズ・キャメロン監督の映画『アバター』。これは3Dで観なかった人の多くがつまらなかつたと言っているように、あくまで3Dで観せるための話として戦略が立てられています。

簡単に言うと異世界の3次元空間を体感するためだけの脚本になっています。まだ観ていない人のために内容について深くは語りませんが、当時は中国人の小説家が自分の書き

たものと8割同じだと訴えたほどハリウッドにゴロゴロ転がっているようなどこにでもある侵略戦争についての話です。

だからと言って脚本の出来が悪いのではなく、普通の映画とは考え方、すなわち戦略が違ふということですよ。

主人公のキャラクターから戦略は練られています。

まず主人公は足が悪くて自分の足では歩けません。

西暦2154年という宇宙時代、未来の科学が著しく進歩した時代の話なのに。SF的に考えるなら、無重力空間で歩けないことは大きな障害になりません。重力の影響を受けて大地を踏みしめ歩く必要はありませんから。

ただ、未来の話ならば思いのままに歩ける義足が安く手に入ってもおかしくないんですが、主人公はあくまで車椅子生活を送っています。現代の科学でも2009年の東京モーターショーでまるでパワードスーツかモバイルスーツのような人間の歩行をフォローするロボットの機械が展示されていたくらいですよ。

つまり、この設定はジェームズ・キャメロン監督の確信犯ですよ。

たとえ不自然であっても価値ある設定だと考えたわけですよ。

そこに戦略があるからです。

映画館の観客は皆、椅子に座っています。上映中は席を立たないので映画を観ている間は主人公と観客は同じ状況です。監督は車椅子の主人公と観客をシンクロさせて3Dで観る異世界を体感させようとしたわけです。

だからこそ主人公は『ダイ・ハード』のジョン・マクレイン刑事のように愚痴りまくるような強烈な個性はなく、普通の男というキャラクターで誰もが感情移入しやすいキャラクターになっています。この映画はこれまで大切にされてきたストーリーやキャラクターの面白さよりも3D体験をもらうための戦略でできているということなのです。

そのためストーリーは多少ありきたりでも3Dの魅力を損なわない、特別過ぎないものの方が良かったわけです。

そうした戦略を考えて見ると、『アバター』は遊園地のアトラクションのような面白さを持つ非常に良くできた新しい映画です。

同様に、ジェームズ・キャメロン監督は『タイタニック』においても、確かな戦略で映画を作っています。

制作費は空前の2億ドル超。監督も自身の報酬を注ぎ込んだと言われています。そのまま

での大金をかけて作る以上、必ずヒットさせなければなりません。それが超大作です。ヒットさせるためには確実に需要のある作品にしなければなりません。恐らく監督はスタッフと共に誰が観たいと思えばヒットするかをしっかりと考えたはずです。その答えが船の沈没Ⅱ男の映画という常識に逆らい、女性のための映画にすることだったと思います。実業家だった私の父はよく言ったものです。「世の中の財布は女性が握っている」と。

さらに言うと、男性が一人で観る映画の需要が近年激減しています。今や映画は女性が観るか、カップルで観るものです。

『タイタニック』のストーリーはハーレクイン・ロマンス（女性向けの甘々恋愛小説）のようになり、一般女性にとって理想的な映画になりました。

男性が自分の価値観だけでレオナルド・ディカプリオ演じる主人公を見て「あんな男いねーよ」「話がつまん」と言っても、監督は痛くも痒くもなく狙い通りだったはず。多くの人に観てもらうためには男性が求めるリアリティは必要なかったということです。それでも大型客船が沈没するリアル感だけで男性も映画館に足を運んでいました。

2010年末にはアニメ『宇宙戦艦ヤマト』の実写版『SPACE BATTLESHIP ヤマト』が大ヒットしましたが、これも見事に女性映画として作られていて感心しました。

オープニング。敵であるガミラスのレーザー攻撃がヒロインの瞳に映って、そのアップから引きでコックピット内のやり取りがあり空中戦へ。ヒロイン目線から物語を始め、従来のヤマトファンが求める蘊蓄うんちくは捨て去り、泣けるエピソードのみを大切に感情重視の演出となっていました。

少女漫画に背景が少ないように、この映画ではヤマトが今何処にいるか、キャラクターは惑星の何処にいるか、地球滅亡まであと何日くらいなのか……など本来重要だった要素の説明に時間を割いていません。ヤマトは放送当時、リアルな設定が先進的で、それゆえにアニメブームを巻き起こした歴史的作品だったにもかかわらずです。

それよりも泣けるテレビ電話のシーン、主人公の唯一の家族であるアナライザーの死（これも泣ける）にはたつぷり時間を割いています。

従来のヤマトファンはその内容に激怒しましたが、設定を大切にしたい演出をしていたら新しい客は呼べなかったはずです。

調べてみると脚本は山崎貴監督の奥様である佐藤嗣麻子さん（『K-20 怪人二十面相・伝』の監督）の手によるものでした。

本来漢おとこの物語であるヤマトの脚本をあえて女性に任せたとはいうわけです。『SPACE

BATTLESHIP ヤマト』は従来のファンではなく女性が求めるものに絞り込んだ戦略が成功した作品と言えるでしょう。

つまり、ヒット作を狙うならば、そこにマーケットがあるかをまず考えなければならぬということです。どんなに素晴らしい作品を描いても読んでもらえなければ世に残ることはないのです。

インパクトが漫画を救う

漫画に置き換えて考えた場合はどうか。やはり誰に読んでもらうかという戦略がないと自己完結だけの、自分だけが満足する作品となってしまう可能性が高くなります。

たとえば『テルマエ・ロマエ』（ヤマザキマリ）という漫画が2010年にヒットしました。知らない人のためにちよつと内容を紹介させてもらおうと、古代ローマ人の風呂設計士がなぜか現代の日本、しかも銭湯にタイムスリップしてしまうというかなりムチャな話で主人公のローマ人は日本の風呂に入ってはその素晴らしさに感動して古代ローマに戻ってその技術をローマ風にアレンジして皆に喜んでもらう……。そんな漫画ですが風呂ネタやローマ人の生活がとてもリアルなので凄く面白い作品になっています。

でも、このハチャメチャな設定は戦略としても凄いですね。

掲載誌は月刊コミックビームという失礼ながらマイナー誌なので雑誌で読む人の絶対数は限られてしまいます。つまりインパクトによる口コミなしには大ヒットは見込めないということです。作者はそこをピンポイントに狙って描いたわけではないでしょう。でも、編集サイドにはそんな一か八かの狙いがあつたはずです。ただでさえ近年は単行本一冊の出版部数はトップ漫画を除けば激減しているので、普通に良い漫画がヒットしにくくなっているのは事実です。

私自身もいくつかの出版社の編集者からこの耳で「良い漫画は売れない、売れない」と聞きました。

厳密に言えば、良い漫画が売れないのではなく、良い漫画であつてもインパクトのないものは売れないということだと思いますが、それくらい単行本をヒットさせるためには特別な戦略が必要になっています。

だからこそ大ヒットする漫画を描こうとするならば、まず「何だそりゃ!？」と思わせるインパクトを残す。そうでなければ売れる、売れないの前に話題にも上らずに人に知られることすらなく消えゆくのみということになります。

映画ファンがハリウッド映画にうんざりしてカルト映画を観るようになったのと同様に、今の漫画ファンは嫌という程漫画を読んできたマニアが中心になってしまっていることと新しい漫画ファンが育っていないことが影響しているのでしょう。

メジャーな漫画として赤松健先生の『魔法先生ネギま!』を例に挙げます。この漫画は男のコのためのラブコメです。赤松先生とはお会いして話をさせてもらったこともありませんが、「自分の描きたいことを描いたんじゃない作品はダメになる」と言っていました。

つまり、描きたいことより読者の求めるものを常に優先させるということです。軟弱、平凡で流されやすい男のコがいるんなタイプの可愛い女のコに不思議にモテてしまうというのが少年読者の求める話になりますが、それを実現するために赤松先生は自分の好みは捨てているのでしょう。

赤松先生は美少女よりむしろ熟女が好きなのとか。実際には若くてきれいな方と結婚されているので若いコが嫌いというわけではないようですが……。

ただ、自分の欲望を抑え込んで描くのは辛く苦しいことだとは思いますが。

「売ればいいってもんじゃない」「そんなことのために漫画家になりたいんじゃない」という人も多いでしょう。

私もそうです。

赤松先生の場合は「人を喜ばせるのが好き」「ゲーム的に面白さを組み立てるのが好き」という二つの面が支えているのではないかと思えます。でも、それぞれに自分がのめり込める好きな物語やキャラクターがあるはずです。

ただ、あなたが思っている以上にそれは多種多様で人それぞれです。

生まれも育ちもそれぞれ違いますから思いや好みが簡単に通じ合えるわけがありません。だからこそ、自分の思いを人に伝えるために誰にでも分かる部分で読者を虜にしなければ、商業作家としては使ってもらおうことさえないこともあり得るのです。

4 少年ジャンプ裏話・『こち亀』ドラマの真相

新規開拓を狙ったミスキャスト

閑話休題。私が専門学校で教えていた時に学生が最も描きたい雑誌を聞くといつも圧勝で少年ジャンプでした。そこでジャンプの内情の一つを話そうと思います。

いかに現在のジャンプが単行本の売れ行き中心に考えているのかという話です。

2009年に『こち亀飾区亀有公園前派出所』（秋本治）が新しいキャストでドラマ化したことが話題となりました。

ミスキャストと騒がれ視聴率は悪く、番組としては惨敗と言っても良く、大きなニュースにもなりました。このことを知らない人はあまりいないと思いますが、誰もが知るくらいこの話題になることこそが実は大事だったのです。

2009年版両津勘吉役はSMAPの香取慎吾さんが演じました。

なぜジャンプは看板たる名作『こち亀』のドラマ化にあたって、こんなファンの心理を逆撫でするようなキャストを許したのでしょうか？

芸能プロダクションのゴリ押し？ いえいえ、実はジャンプ編集部がこのキャストに大乗り気だったのです。それというのもジャンプとしては、これまでと同じキャストのテレビ化ではどんなに視聴率が良かったとしても単行本の購買層を新規開拓できないという予測から視聴率の獲得よりもこれまで『こち亀』を読んでいかなかった層にアピールすることを選んだのです。

ドラマが始まった2009年8月の時点で、すでに単行本は164巻も出ていた『こち亀』です。100人に一人、いや1000人に一人でも新たな熱狂的ファンが生まれたならそれでいいという考えだったのでしよう。

熱狂的ファンが一人増えれば164冊売れるかもしれないですからね。

つまり、『こち亀』のドラマが以前と同じようにラサール石井さん主演で大ヒットして高視聴率を稼いだとしても従来のファンが喜んだり、スポンサーやテレビ局の儲けにしかありません。ジャンプ的にはありがたいたくも何ともないということなのです。

ジャンプは巧妙です。いえジャンプだけじゃないですね……。

恐怖と自信をずる賢く使い分ける

基本的に出版社はまず利益を求めめるものですから、我々漫画家も利益につながるかなればいつ仕事を失うか分かりません。そのドライな決定に備えて、心をいつも強く持たなくてはならないのも漫画家の宿命です。

どんなに頑張って攔んだ連載でも人気がなければ終わります。その覚悟を持っていざという時は柳のようにスウェーバックでやり過ぎし、衝撃を和らげて次につなげましょう。どんな強風でも折れないのが柳の木です。追い風には乗り、向かい風にはしなつて風をいなすことができます。

ただ、連載を持つと大抵誰もが無理にでも思います。「オレだけは大丈夫!」。でも、大部分の漫画は打ち切りになり、長期連載になる漫画の方が少ないのです。

描いてる時は誰よりも傍若無人でいいので絶対の自信で挑み、勢いある原稿を描いて下さい。原稿を編集者に渡してしまつたら、すぐに最悪に備えて次のスタンバイにベストを尽くしましょう。そうすればいつでも大逆転の用意ができるのでショックで描けなくなることもないはずです。

ボクシングの元世界ヘビー級チャンピオン、マイク・タイソンを育てたカス・ダマトは

「恐怖は火と同じだ」と彼に教えました。迂闊うかつに触ると火傷するが上手く使えば役に立つと。漫画家も同じです。

いつ仕事かポシヤるか分からない恐怖感と自分が最高だと信じて描く絶対的な自信。それを都合よく使い分けるいい意味でのずる賢さが必要なのです。

5 はじめてのアシスタント

技術よりもまずは人間性

多くの漫画家さんが口を揃えて言いますが、アシスタントにとって一番大切なのは空気を読み仕事場のムードを良くすることです。技術は後からでもついてくるのでまずは人間性ということですね。

まず先生や編集者、先輩にしっかり挨拶しましょう。午後集合でも「おはようございます」のところが多いようですが、空気を読んで先輩達と足並みを揃えて下さい。

最低限の清潔さも共同生活では大事です。仕事の前日くらいは風呂に入るかシャワーを浴び、髪も洗いましょう。

仕事が始まったら積極的に仕事をする。声を掛けられるまで待つようではいけません。目の前の仕事を終えたらすぐに次の仕事を求めましょう。自分がこの仕事を終わらせるんだという気概で臨むことがチームワークにつながります。

ただし先生に「できました！」と声を掛ける時はタイミングを大切に。先生が集中して

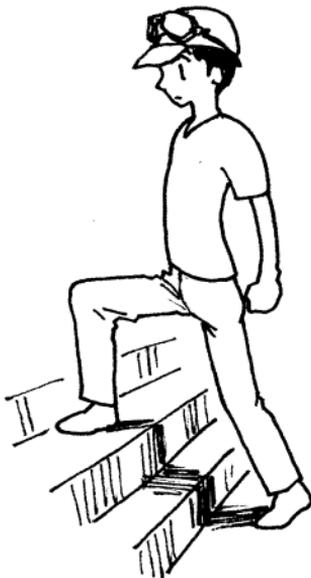
ペン入れしているのを乱してはいけません。ペンが原稿用紙から離れた瞬間を狙って声を掛けて下さい。

長時間の繊細な仕事は肩や腰に負担をかけます。慣れればどうということもないのですが、腰の痛みが激しい場合は椅子と机の高さが合っていないので気をつけましょう。快適に仕事に取り組む工夫をすることも大事です。

リテイク（やり直し）になっても言い訳はしないように。

同じミスさえしなければいいのですから言われたことはメモして目の前に貼って、常に注意するようにしましょう。言い訳をして同じ失敗を繰り返すのは最悪です。最初は下手なのが当たり前。分からないことは恥ずかしがらずに尋ねて知識を得ながら成長していけば良いのです。最初は下手でも進歩する人間なら嫌われたりはしません。

自分のミスではない部分でリテイクを指示されても「そこは私ではありません」と言うのも控えましょう。野球と同じ



背骨の歪みを矯正する 漫画家向けストレッチ

漫画家の中には朝、スタッフみんなで体操する方もいます。過酷な仕事だから、まずは健康あってこそということですね



※必ず両方の足でやって下さい。
胸を突き出すようにして背骨をのばせば腰痛に効果があります

ように、個人が自分の仕事をしっかりやって他の人のリカバリーもできるのというのが理想です。流れるようなチームプレーで作品を仕上げていく仕事場の活気はそのまま原稿にも表れるのです。

次にアシスタント仕事を長く続けると一番の楽しみが食事になってしまうのですが、最初は出前一つでもどのくらいの値段のものを頼めばいいのか遠慮してしまいがちです。気分良く仕事をするには美味しいものがありついておきたいものですよ。

そんなわけで、まずは先輩にこう尋ねてみましょう。

「おススメはありますか？」

この一言で値段を気にせず一番美味しいものにありつけるでしょう。

先生によってはアシスタントの栄養に気を遣ったり、遠慮されないように多少無理をしても高めのメニューを注文する方もいます。遠慮しないで美味しいものを食べることが場の空気を乱さない場合もあります。ただし、美味しかったらはっきり周りに感想を伝えることを忘れないように。

同様に仕事のことでもよく分からないことは先輩に尋ねましょう。教わったことから何かを学べたら「ありがとうございます」としっかりお礼をして下さい。こうしたことは社

会生活全てに通じることかもしれません。

そんな相手の気持ちを感じてやったコミュニケーションこそがアシスタント仕事の最重要ポイントです。

6 アイデアはどうやって出すのか？

頭の中だけではアイデアは生まれない

なんとなく寝転んでリラックスした方がアイデアを考える時に良いように思うかもしれませんが、それは最悪です。

ベッドに寝転がって「考えてるんだ！」なんてさぼる言い訳です。まずは机に向かって紙とシャーペンと消しゴムを用意しましょう！

くだらないことのようなのですが大切なことです。

良いアイデアは頭の中で知恵を絞れば出てくるというものではないのです。無から有が生まれるはずはないので思いついたことからどんどん紙に書いて、並べて組み替えて、考えてみるのが大事です。

そこで必要になった情報、はっきりしてきた欠点なども全てメモしてその対策も具体的に書き出します。問題は解決する度に線を引いて消していくとすっきりします。そうしていくとおぼろげだった面白い作品のイメージがはっきりした形になっていきます。

では、なぜ頭の中だけで考えたのではダメなのか？

自動車メーカーのホンダがP2、P3、そしてASIMO^{アシモ}という一連のロボット（ヒューマノイド）をこの世に生み出して以来、ロボットは当たり前のように人間そっくりの二足歩行ができるようになりました。でも、ASIMOが登場するまではどんなスーパーコンピュータも数学の天才も、物理学者でさえ人間のように歩く仕組みを考えだすことはできませんでした。

ホンダの場合は自動車メーカー特有の手作業によるチューニング、つまり実際に形にしなから修正を積み重ねて人間と同じような二足歩行を実現しました。

一旦できてしまえば経験の科学として応用することは簡単です。

たとえば医療現場では当たり前のように麻酔が使われています。ただ、麻酔を使うことは経験の科学でしかなく麻酔がなぜ効くのかは分からないと数年前にあるスポーツドクターから聞きました。

頭の中だけで考えることは実は上っ面しか考えていないことだという格好の例と言えるでしょう。

行き詰まったら机を離れてみる

漫画を描くのも同じです。

ああでもない、こうでもないとできるだけ具体的に試行錯誤して推敲していくことで論理を超えた、考えもしなかった作品に到達できます。

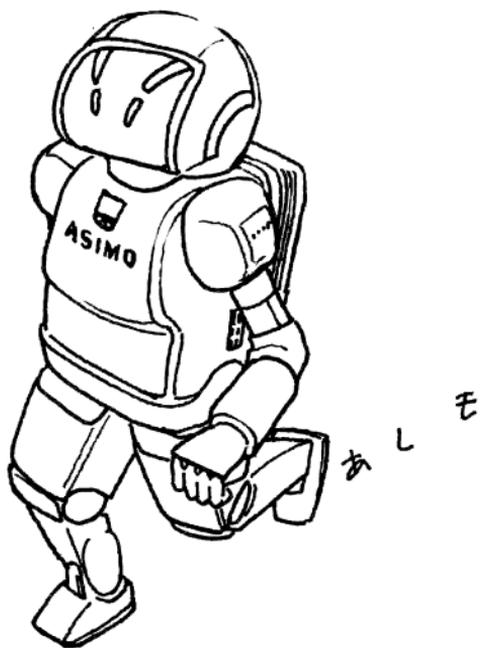
特に漫画において一番大切とも言えるキャラクターについては文字だけでなく絵にしなから、この面構えの男、この可愛い女性はこんな時、どんなことを言うだろう？ 何がうれしくて、恥ずかしいのだろう？ どんな時に一番輝くのだろう？ ……そんなふうに考えていくことでキャラクターのチューニング（微調整）をします。

「創造」とは動いて初めて形になっていくようなものなのです。

それでも行き詰まった時にはどうするか？

脳科学では歩いたり走ったりすることが脳を活性化すると言われています。私もアイデアに詰まった時は外の空気に触れながら歩くと思います。意外かもしれませんが、漫画家は机にかじりついていてだけ偉いわけではないのです。高い競争率と技術の向上ゆえにメジャー戦線ではアスリートのような自己管理も求められる時代になってきているのです。

傑作を生み出すためにも「心技体」の三拍子を揃えて挑みましょう！



7 理想の編集者と出会う方法

漫画を創る編集者の才能

私は紙にペンとインクで漫画を描いて投稿するようになってから30年以上になりまして……。しかも売れたり売れなかつたり、売れなかつたり売れなかつたり（笑）を繰り返してたおかげで、幸か不幸かいろんな編集者とやり取りをしてきました。

ざっと思いつけるだけでも、今は亡き少年キングから始まって、週刊少年ジャンプ、週刊少年マガジン、月刊少年マガジン、週刊少年サンデー、今は亡き月刊少年ジャンプ、週刊少年チャンピオン、週刊ビッグコミックスピリッツ、週刊ヤングジャンプ、週刊ヤングマガジン、これも今は亡き月刊少年ファンング、週刊コミックバンチ、ヤングキング、スーパージャンプ、そして月刊アフタヌーンに週刊漫画サンデー、ケータイ漫画の某社と20人以上の編集者とお付き合いしてきました。

そんな中で良いと思った人とそうではない人がもちろんいるわけですが、その基準について話しましょう。

もちろん理解力や知識力が優れていたり性格が合っていることも大切ですが、私はネームを読んでもらった時に自分の描きたい方向性を外さないで作品について指導、というか話をしてくれることが大切だと感じています。

とにかくこちらが描きたいと思っっていることと全然違うことを次々提案されたのでは作品を理解していないんじゃないかと不安になります。方向性の違う提案は混乱を呼ぶだけでこちらのやる気をそぐこともあります。

作家にやりたいことがあってそれが雑誌の傾向と対策を外していないのに自分の価値観だけで勝手な修正や物語を押し付けるのは最低の編集者でしょう。

大手出版社の編集者は皆、優秀な大学を出ていて勉強のできる人が多いわけですが、漫画を創るために必要な才能は学業とはまた別のものです。

編集者の誰もがネームを読んだ時に理解力を発揮してくれるとも限りません。人間の価値観は様々なので能力とは関係なく作品を理解してもらえない場合もあります。

時には勇氣ある無視を

たとえば私は生きるためにお金は必要だと理解していますが、金儲けという言葉は好き

ではありません。もつとはっきりと正直に言ってしまうえば「金で買えないものはない」なんて言う人が死ぬほど嫌いです。

でも、世の中にはお金が大好きなのに魅力的な人も当然います。ただ、私にとってはそれがどんなに魅力的な美女であっても壁の向こうの人でしかないわけです。

だからどんなに努力してもこの人とは合わないと思ったら、その編集者と作品を創るのは諦めることをおススメします。

ただでさえ食べる漫画家になるには四六時中、漫画のことを考えて休まず働き続け、睡眠を削り、そのうえアシスタントの機嫌を気にしたり、過酷なほど神経を削る作業が山ほどあるわけです。

なのに本来の目的である漫画が思い通りの方向性ですらなくなれば、それはもうやってられない苦しみになるのは目に見えています。

勇気を持ってこちらから無視しちゃいましょう。

編集者は才能がある作家でもやる気を見せなければあまり興味を持たないものですから、無視するだけで連絡はなくなるはずですよ。

わざわざ「あんたとはやっつけていけない！」と遺恨を残す必要はありません。



何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

星海社新書試し読み

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!