

# センゴク

歴史知識ゼロの僕が  
どうやって18年間

歴史マンガ『センゴク』を  
描き続けられたのか?

宮下英樹



『センゴク』シリーズ、連載開始20周年記念企画!

歴史はこうして  
「漫画」になる!

2つの  
対談を  
収録!

株式会社Cygames代表取締役社長 渡邊耕一×宮下英樹『戦国大名とは何か?!』  
漫画家(『新九郎、奔る!』) ゆうきまさみ×宮下英樹『歴史を描く漫画を語る!!』



歴史知識ゼロの僕がどうやって18年間  
歴史マンガ『センゴク』を描き続けられたのか？

宮下英樹

星海社

304



SEIKAISHA  
SHINSHO

『センゴク』シリーズの軌跡 9

はじめに 10

# 第1章 仙石権兵衛、走り出す！——いかにして『センゴク』の連載は始まったか？

15

怒濤の『ヤングマガジン』編集会議 18

初っぱなから大失敗の「白バイもの」企画 20

なぜ「戦国時代もの」は難題だと感じられたのか 23

連載準備① 先行事例をリサーチ 28

連載準備② コンセプト決め…『信長の野望』のような漫画を 30

連載準備③ 主人公設定…なぜ「仙石権兵衛」が主人公として選ばれたのか 32

信長を「主人公」にするのは難しい 38

連載準備④ テーマ設定…「生きる」 42

連載準備⑤ 第1話のネームづくり…「まず走らせよ」の格言 44

連載準備⑥ 作劇文法の設定…スポーツ漫画の文法を導入 52

連載準備⑦ キャラクターデザイン…武将の「一生」を描く準備 62

連載開始、すなわち戦いの始まり 69

「通説には疑問が残る」はいかにして生まれたか 70

「生きる」生きる延びる」が序盤のテーマであった 72

## 第2章 世を渡り、出世を賭す武将たちの群像

——あらゆる場面を歴史的に描くということ 79

自然主義の対極としての「ロマン主義」 84

『ヤングマガジン』のアンチ・ロマン主義 86

『信長の野望』のような群像劇をあらためて構想する 88

歴史学には「スタンド使い」がゴロゴロいる！ 89

「あれ、知識がないぞ……」 92

きょうちかずひろさんの忠告…「暴力」をどうするのか 95

作劇の「二つの基本」 100

「作劇の基本」の実践例…「毛利草創の章」第1話 104

『ゴッドファーザー』に学んだ作劇法…断片からでもテーマは浮かぶ 108

戦国時代を知るための「騙される罪」という見方 112

「土下座」という悪の極限状況 113

武田家の描き方と経済史の大切さ 115

現地取材で読み解く信長の兵站力 118

合戦場の見方①…現地に降り立ち、地形の意味を考える 121

合戦場の見方②…戦国時代人の地理感覚 126

第 3 章 花と実

——よく生きるということ 165

合戦場の見方 ③ ……城の攻め手は、城内の構造を知らない 129

大名の仕事は「地道」である、しかし地道な貫徹力こそ「実力」である 131

家康のすごさは、誰よりも「地道」であったこと 139

今川家と北条家で描きたかった「ロマンのなさというロマン」 140

地味な「仕草」に人生の機微を見出す 148

「歴史精神」はあるのか、ないのか 150

「下剋上の精神」の何が捉えにくいのか 152

それって感想ですよ、は危うい 155

「中世を描いているね」 158

秀吉という天才の衰えと迷い 167

## 戦国大名とは何か!?

株式会社 Cygames 代表取締役社長 渡邊耕一 × 宮下英樹

秀吉の「書状」から滲み出るもの 170

「花」と「実」——秀吉、堀久太郎、茶々 173

「良縁」——権兵衛の生き方 181

歴史は「無常」であり、ゆえに「花」である 185

プログラミング言語は「幕末のオランダ語」 197

秀吉と信長をどうみるか? 204

「経営者」と「戦国大名」に通じるものはあるか 215

「責任感」でみる戦国大名と経営者 221

いかに負け、いかに勝つべきか 228

『信長の野望』はなぜ癒やしなのか 237



歴史を描く漫画を語る!! 『新九郎、奔る!』ゆうきまさみ×宮下英樹

権兵衛はなぜ戸次川で「うまく負けられなかった」のか 240

歴史からは「滅亡の理由」を学んでいる 244

戦国時代の「楽しさ」は何か 248

伊勢新九郎という主人公に辿り着くまで 256

『新九郎、奔る!』の解像度の高さ 260

散文的な描き方とコメディセンス 264

「日本文化」が生まれた時代 275

階層性の描き方 278

日本というリアリティ、女性というリアリティ 282

幕府の解体をどう描くか 286

伊勢新九郎という幕府の特異点 290

野心が歴史をつくるわけではない 296

「運」を描く 299

日本人は変わっていない 302

戦国時代のはじまりと終わり 304

読者の方へのメッセージ 309

## 『セングク』シリーズの軌跡



### 『セングク』

信長に見出され、秀吉の寄騎となった主人公・仙石権兵衛の若き奮闘を通して、金ヶ崎の退き口から姉川の戦い、比叡山焼き討ち、三方ヶ原の戦い、浅井家の滅亡までの織田家躍進期を描く。全15巻。



### 『セングク 天正記』

所領を得た権兵衛の「将」としての成長とともに、武田家滅亡に到るまでの「信長と織田家包囲網の戦い」を描く。諸家の成り立ちにも踏み込み、個性ある「統治の実体」に迫る群像劇。全15巻。



### 『セングク 一統記』

権兵衛は立身出世を果たし、大名として長宗我部家と対峙。秀吉は、本能寺の変を経て「一統」への意思に開眼。善悪を超えて天下を競う者たちが繰り広げる、小牧・長久手の戦いまでの物語。全15巻。



### 『セングク 権兵衛』

戸次川の戦いでの大敗北で転落する権兵衛。しかし高野山で「縁」を悟得し、秀吉の小田原攻めで「歴史に類をみない挽回」を遂げる。天下人の孤独と老いに侵されゆく秀吉の内面をも克明に描く物語。全27巻。



### 『セングク外伝 桶狭間戦記』

今川義元と織田信長の幼少期からの物語を描き、「戦国大名とは何か」という問いに迫る。駿河・尾張における社会経済・統治の革新の実相に迫りながら、義元のイメージを刷新。全5巻。

歴史に「英雄<sup>ヒーロー</sup>」はいると思いますか？

「世界の歴史は英雄の歴史である」と述べたのは、19世紀の歴史家カーライルです。それ以来、たくさんの「偉人伝としての歴史」が生み出されてきました。

しかし、僕は歴史には「英雄」はいないんじゃないか、と思っています。

僕は、仙石権兵衛（仙石秀久）という武将を主人公に据えた『セングク』という歴史漫画シリーズを18年にわたって描いてきた漫画家です。2004年に連載を開始し、2022年にシリーズ完結。現在は家康と三成を取り上げた『大乱 関ヶ原』と、17世紀西欧を舞台とする『神聖ローマ帝国 三十年戦争』を連載しています。

歴史を漫画として描くということは、主人公たちの「生きる」想いを描くということ。主人公・仙石権兵衛は、生きるか死ぬかという戦場をくぐり抜け、秀吉配下で国持大名の地位にまで大出世。しかし、九州・戸次川の戦いで島津方に大敗北。大名の地位を追われ

ます。ところがもう一度チャンスは巡り、秀吉の北条攻めに「勝手に」参加し、武功を立てて、大名に返り咲く。歴史に類を見ない「大失敗と大逆転」を演じた武将です。

しかし、彼を「英雄」として描きたかったかといえ、そうではなかった。あるいは「そうではなくった」のです。連載のある頃を境に、僕の考え方は180度変わってしまいました。結論をいってしまえば、武将の強さとは「地味」で「地道」なことをどれだけ頑張れるかどうか。その実像はまったく英雄的ではない！のです。『センゴク』は、その考え方をしっかり描く漫画にいつしかシフトしていきました。

なぜシフトしたかといえ、僕にとって歴史がさらに面白くなってきたからです。歴史を楽しく勉強し、面白く読み解けるということは、決して「史料を読める」ということでもなければ「専門知識をたくさん覚える」ということでもありません。むしろ史料を読み込めば読み込むほど、「史料にはみえない」人間の心理や交渉の裏表がみえてくる。そこに人間が「生きる」想いを感じ取り、その力を鍛えていくことが、僕にとっての歴史を学ぶ、楽しむということなのです。

そもそも歴史知識ゼロで戦国時代ものの週刊連載漫画を描き始めるという「無謀」な企画として始まった『センゴク』シリーズ。はじめは「主人公・仙石権兵衛の大失敗と大逆

転を描く」というわかりやすいコンセプトで始まったものの、歴史というものは勉強すればするほど尽きもせず更なる深淵が見えてくる。歴史の深淵が垣間見えれば、主人公だけでない無数の武将たちの、いわゆる英雄らしさとはかけ離れた「生きる」想いのあり様も見えてくる。だからこそ「世界の歴史は英雄の歴史ではない」のです。

……と、勢いよく大上段から語ってしまいましたが、僕がいまの考えに至るまでには、それはもう様々なことがありました。失敗もあります。けれど、たくさんの方々との出会いや教えがあり、多くの「縁」があつていつしか「歴史は楽しい」と胸を張って言えるようになりました。

そんな僕と『センゴク』シリーズを取り巻く様々な「縁」を、時系列で振り返っていくのがこの本です。その振り返りの道中に、歴史の楽しみ方に繋がりそうな話題を思い出すがままに書き記しています。また、漫画の描き方についての考えもちりばめています。

『センゴク』シリーズには大きな節目が二つありました。ですからこの本も第1章・第2章・第3章という構成を取ることにして、それぞれを『センゴク』シリーズの「序盤」「中盤」「終盤」に対応させています。

第1章では、漫画の企画の立ち上げについてかなり入念に振り返っていますので、週刊

連載の漫画がどのように企画されているのか「漫画の舞台裏」が気になる方にも楽しんでいただける内容です。ですので、手っ取り早く、いま現在の僕が考える戦国時代の学び方のスタンスや、戦国時代の漫画の作劇法について知りたい方は、ぜひ第2章からご覧いただけたらと思います。

また突き詰めていえば、僕は「生きる」ということと歴史を学ぶこと、そして漫画を描くことは一つに繋がっていると思います。そのことを第3章のまとめのあたりで書き記しています。

そして、『センゴク』という作品から生まれた「縁」をたぐる中で、本書では二つの貴重な対談の場を持たせていただきました。株式会社Cygames代表取締役社長の渡邊耕一さんは、肥前名護屋城や山中城などの城跡の現地取材に実際に同行いただいたほど、このシリーズを長く見守ってくださった方の一人で、戦国大名とは何かということや、現代の経営者と戦国大名に通じるところについて、たっぷりお話をうかがいました。また、漫画家のゆうきまさみさんには、以前、後北条氏をめぐる講演会の場でご一緒させていただいたご縁がありました。のちの北条早雲（伊勢宗瑞）である伊勢新九郎を描いたゆうきさんの最新作『新九郎、奔る！』についてぜひともお話を聞かせていただきたく、お声がけをしたと

ころ対談をご快諾いただきました。歴史を題材とする漫画の極意について大変貴重なお話をうかがっています。お二人には、この場を借りて心より御礼申し上げます。

歴史の一つの面白さは「あーだこーだ、あーでもないこーでもない」と様々に思いを巡らせることにあると思います。その楽しみが二つの対談という形で現れていればこの上なく嬉しいですし、本書全体も「戦国時代」というとてつもなく面白い時代について、いささかなりともどなたかとの対話が生まれるような本であればと願っています。

では、いよいよ本編の幕開けです。時は2003年の末に遡りましょう。いかに『センゴク』シリーズが企画されたのか、疾風怒濤の始まりのお話でございます。







『センゴク』第2巻第13話「センゴク vs. 可児」より。

2003年の暮れにデビュー作『ヤマト猛る!』の連載に区切りをつけた僕は、「30万部」売れる漫画を「3ヶ月以内」に連載開始するという大きな目標を掲げました。もとい、「100万部」と僕が宣言したのを、当時の『ヤングマガジン』編集長だった講談社の関純二さんが「30万部でいいよ」と声をかけてくれたのです。

『ヤマト猛る!』を長期連載に導けなかった悔しさが冷めやらず、なんとしてもここで大きな一発をやらねばならんと若手の漫画家として燃えていたのですが、関編集長はまあ落ち着けと、僕のやばい雰囲気を感じて制してくれたようでした。それもそうです。なにしろ企画は白紙なのに大宣言だけしたのですから、さぞ関係者をやきもきさせたことと思います。当時の僕は、戦国時代ものの漫画をやることになるとは想像もしていませんでしたし、ましてや「仙石権兵衛」という人物の存在も知りませんでした。

それから3ヶ月後。2004年4月には権兵衛を主人公とする戦国時代もの漫画『センゴク』を連載開始することとなります。振り返ってみれば滅茶苦茶な3ヶ月、行き当たりばったりでまさに失敗だらけでした。気恥ずかしい思いもありながら、しかし連載開始の「舞台裏」にあった様々な縁をたぐり寄せながら、当時を振り返ってみようと思います。

## 怒濤の『ヤングマガジン』編集会議

2003年の某日、「宮下英樹新作漫画企画会議」が開催されました。

関編集長の号令で、『ヤングマガジン』編集部の人々たる編集者たちが集結したのです。伊香淳一さん、宮島徹さん、森田浩章さん、安永尚人さん、山崎稔さん、そして初代担当編集の土屋俊広さんのほか何人かの方々……まさに当時の『ヤングマガジン』編集部として「ベスト&ブライテスト」な顔ぶれが集っていました。

それにしてもあの会議はすさまじい迫力でした。当時の『ヤングマガジン』編集部としても極めて異例の出来事だったようです。僕のデビュー作『ヤマト猛る!』はセールの際には残念ながら成功の部類には入らなかったのですが、僕を抜擢して連載させてくださった関編集長はそれでも僕の次回作に大いに期待を懸けてくれたのです。

当時の『ヤングマガジン』編集部は、ヤンキー漫画の頂点といった雰囲気漂っていました。なにしろ関編集長が掲げる『ヤングマガジン』の想定読者は「刑務所に入所して人生を反省しているヤンキー」。「警察に捕まっている人への差し入れとしての雑誌」を考えられている、「更生のためになる娯楽漫画を目指すべし」と社会福祉(?)の視線を忘れないのが関編集長でした。

しかし、刑務所に入るようなハードなヤンキーに向けて、どんな漫画を届ければいいのか、というのでしよう。編集部には異なる二つの考え方がありました。

一つは「ヤンキー的アウトローの生き様を体現しよう」という流派。漫画としてヤンキーの美学を正統に体現しようというストレートな発想です。つまりは、ヤンキーたちの胸にまつすぐ響く漫画を目指すべし！ということでした。とくに『ヤングマガジン』初代編集長の田宮一さんは、生粋のヤンキー馬鹿としかいいようがない天才的なオーラを放っておられました。

もう一つは「表面はヤンキー的に振る舞いながらも知的な表現を実現しよう」という流派。ヤンキー文化のフリをして面白いことをやっちゃおうという発想です。ヤンキー文化にもネタをネタとわかって振る舞うというダンディズムがあるわけだから、もうちょっと捻ったことができるだろうという考え方ですね。同じく『ヤングマガジン』元編集長の由利耕一さんはこちら側に近く、とはいえ由利さんは「知性の限り」を尽くして田宮さんのな「馬鹿」を真剣に学ぼうとされているようにも僕には見えました。

どっちが正しいとはいえない二つのスタンス。僕はどちらかというと後者にシンパシーを感じていましたが、編集部のなかでは編集者一人一人の想いが拮抗し、水面下でのぎ

を削っていました。『ヤングマガジン』はヤンキー漫画の頂点的な雑誌であったとはいえ、一枚岩とは到底いえない編集部のですさまじい緊張感が、当時の『ヤングマガジン』を作り上げていたのです。それだけ多様な漫画の考え方を持つ一線の編集者が会議室に集結したのですから、企画会議の迫力にはすごいものがありました。

### 初っぱなから大失敗の「白バイもの」企画

……ところが、です。

ウィーン会議の「会議は踊る、されど進まず」がごとく、会議は案外、難航しました。ふだんから『ヤングマガジン』の編集方針をめぐってバチバチと競い合う「ベスト&ブライテスト」な編集者が集結したがゆえ、いくつもの面白そうな企画書が出るにもかかわらず全然まとまらず、企画会議は数度に及び、最終的に企画として通ったのは『行け！ 稲中卓球部』などを担当された名編集者・山崎稔さんの出した「不良の白バイ隊員のコンビもの」案。つまり、その会議の場で決まった企画は『センゴク』ではなかったのです！

当時、藤沢とおる先生の『GTO』で「不良の教師」という設定がうまくいっていません、バイクという『ヤングマガジン』的な鉄板要素もある。だから売れないはずはない。

僕もいい企画だと思い、この案を準備することになったのです。

「3ヶ月後に連載開始？ それじゃあ、いまずぐバイクに乗ってみなければ！」

バイク描写にリアリティを出すために、メラメラと燃える気持ちですぐさまバイク教習所に通い始めたところまではよかったのですが。

……これまた、みごとな失敗に終わります。

教習所に通い始めて少し経ったある時、教習中に僕の教習バイクが故障し、まったく動かなくなってしまうました。故障したこと自体はかまわないことですが、なにしろ教習所の教官も直し方がわからない。

二人してオロオロしていると、遠くのほうからいかにもヤンキーという感じのスタッフさんがやってきて、「なんか変な音がしてるんで来てみたんですけど、この部品が外れてるっすよ」と言うや否や、あつという間に故障を直してしまったのです。

これが、僕の心をガツンと打ちのめしてしまいました。

「僕は彼が喜ぶような漫画は描けない」という「何か」を即座に理解してしまったんです。

その「何か」というのは、要するに僕と彼とでは頭の使い方が全然違うのだということ。非常に遠い場所から「変な音」を聞き分ける聴覚。その聴覚に従って即座に駆けつけるしなやかな瞬発力。こんなにも野性的な頭脳、僕は持ち合わせていないぞ……、と。

頭のジャンルが違いすぎるのに、そっちの方向性の漫画を僕が描いても、おそらく受けないだろう。ましてや刑務所に入っているバイク乗りを受け入れてもらえるかというところ、明らかにまずいんじゃないか。

瞬間的にすべてを悟ってしまう悲劇が人生に幾度かあるとすれば、このときこそがそれでした。ストレートなヤンキー漫画で大ヒットしようと燃えていた僕にとって、それはもうショッキングな出来事だったのです。

かくして山崎さん発案の「白バイもの」をやめにすることに決めました。

さらに辛いことにはこのときすでに1ヶ月もバイク教習所に通ってしまっていたのです……。たった1ヶ月、されど1ヶ月。なにしろ3ヶ月のうちにヒット作を立ち上げると宣言したうちの1ヶ月なのですから、相当な焦燥感がありました。連載開始まであと2ヶ月というところですべてが白紙、さあどうしよう。



なぜ「戦国時代もの」は難題だと感じられたのか

そんなわけで、3ヶ月後に30万部売れる漫画を連載開始する、とそう宣言したはずの僕は、1ヶ月をバイク教習で無駄に費やしてしまいました。

まったく笑えない土壇場で助け船を出してくれたのが、担当編集の土屋さんでした。そして、このとき土屋さんがひねり出してくれたのが「戦国時代もの」をやってみないかというアイデアだったのです。『センゴク』へと至るアイデアの源流でした。

しかし、戦国時代ものっていったいどう描けばいいんだろう、はて、と正直思いました。当時は青年誌における前例がまだまだ少なかったのです。

漫画家が企画づくりで真っ先に考えるのが、「扱うテーマやジャンルは漫画文法的に可能なものなのか？」ということ。編集者とタッグを組んで作品づくりする上でとても大事なことです。では、「戦国時代もの」という土屋さんの企画提案はどうかというところ……難しい。漫画家の直感で「大変だぞこれは」と感じました。

漫画は、第1話から作品が目指すテーマやコンセプトを明快に打ち出すのがセオリーです。もともと読み捨てられる前提で描かれ始めた文化ですし、連載であれば初めのほうのエピソードは読まれなかったり忘れられたりしてしまう。だから主人公は何を目指してい

るのか、何を表現し伝えるための主人公の物語なのか、あるいは、何が面白いと思うからやりたい作品なのか……それらを第1話ではつきりと打ち出し、各話の冒頭でも繰り返して表明し続ける。何度も何度もガツンとテーマを打ち出して、読者に忘れられないようにわかりやすく見せ続けるのが鉄板の定石です。

たとえばミステリは、漫画文法とあまり相性がよくありません。ミステリは「謎」を隠しながら描く必要があるので、第1話で作品のメッセージの全体像を表明するような描き方ができません。もちろん中には成功例もあります。原作・大場つぐみさん、漫画・小畑健さんの『DEATH NOTE』であれば頭脳バトル的な新しい文法を発明しています。そのように謎と伏線の表現について新しい巧みな漫画文法を生み出さないととてもミステリを面白く漫画にすることはできないのです。

「戦国時代もの」というジャンルも、「ミステリ」と同じくらい難しいというのが、漫画家の第一感でした。定石に照らせば「俺は戦国大名になる!!」という主人公が正解なのですが、僕にはそういう真つすぐな主人公が描けない。これには少年漫画の王道を描く才能が必要で、それに読み切りならばともかく、「戦国時代もの」が長期連載になれば大きな歴史のうねりを描いていかねばならないものですから、どうしても**集団戦や群衆劇を真正面**

から描かねばならない。漫画的な明快さを演出するのが難しいと思いました。

「時代劇もの」であればもう少しわかりやすい。たとえば一騎打ちを描けば、決戦で対峙する二人の感情や人情を軸にできるので、漫画文法にも落とし込みやすいのです。だけれどより長大な「歴史もの」となると、主人公とライバルのわかりやすいストーリーがあるわけではなく、無数のアクターたちのせめぎ合いの群像劇となるのは必至ですから、たくさんキャラクターが出てくる。人が多いと、わかりにくくなってしまふ。当時の僕にはそう感じられました。

「白バイもの」に代わる案を欲していたとはいえ、悩みました。

しかも、ちよつぱり不安だったのが、「戦国時代もの」の提案者だった担当の土屋さんその人でした。彼は『週刊現代』編集部から『ヤングマガジン』に異動してきたばかりだったのです。結果的に、土屋さんにはたくさんの助け船を出してもらって、連載開始前にも、連載開始後にも数え切れないほど助けられることになるのですが、はじめの率直な印象は「漫画編集歴1年目で、漫画にくわしくない新しい方」でした。

ちなみに、なぜ当時土屋さんが『週刊現代』から移籍してきたかという点、当時の

講談社で人事方針の改編があり、ジャーナリズム系の「一局」から漫画編集部へと積極的に人材登用する流れがあったらしいことが指摘できると思います。ジャーナリズム系の編集部で鍛えられた編集者の取材ノウハウを漫画編集に活かしていくのがその狙いで、たとえば佐藤秀峰さんの『ブラックジャックによろしく』が、この流れを代表する成功作品であり、まさに一局出身の編集者が担当して生まれた作品でした。僕の担当の土屋さんも、そのような流れの中で一局から『ヤングマガジン』に登用された編集者の一人だったというわけです。

しかし、当時はその講談社の方針の結果がまだ出るかどうかわからない時期でした。漫画のことにくわしくない担当さんが新人漫画家の僕に無理を言っているのじゃないかとさえ思いました。

ところが、戦国時代ものへの僕の逡巡を横において、困ったことに編集部はノリノリだったのです。というのも、数はまだ少なかったのですが、それでも『モーニング』で井上雄彦さんの『バガボンド』や原作・李學仁さん、漫画・王欣太さんの『蒼天航路』といった歴史ものの漫画が大ヒットを記録しており、『ヤングマガジン』ならではの歴史ものを生み出せばさらに売れる切り口を見出せるんじゃないかと期待する雰囲気は漂っていました。

た。「ヤングマガジン」で読みたいジャンル」についての読者アンケートにも「歴史ものが3位に入っていましたし、先ほどお話しした「企画会議」でも、じつは宮島徹さんが「雑賀孫市」についての企画を提出してくださっていました。その企画は企画書の段階ですでに抜群に面白く、孫市が女性のために戦うという内容でした。一度はバイクものの案に機会を譲っていたわけですが、じつは僕もその宮島さん案の「女性のために戦う」というわかりやすさに好感触を持っていたように記憶しています。

つまり「講談社の組織戦略である入念な取材を踏まえた漫画作品づくり」という方向性の先に「編集部としての歴史ものへのプッシュ感」も加わって、戦国時代ものというプランに全力のゴーサインが出たというわけなのでした。そして企画が始動するやいなや、編集部の方々から戦国時代本の差し入れが次々にあつて、漫画家の作画資料としてはあまり役に立たなそうなものも含まれていましたが、だからこそ本当にご自身がお好きな本を差し入れてくださったことが伝わってきました。編集部の方々は、じつは前々から歴史がお好きで、新人漫画家の宮下英樹が戦国時代漫画に挑戦するという企画を心から喜んでくれたのです。

されど、僕は冷や汗ものです。前例の少ないジャンル、限られた準備時間（2ヶ月）、ま

だ漫画にくわしくない担当・土屋さん。しかももともと企画会議に大人数が集っていたのを、僕の要望もあってスタート時には結果的に土屋さんに「一人担当」を押しつけてしまうことになり、心労をおかけしたのではとも思います。

しかしもう引き返せない、走るしかない。とりわけ土屋さんがそれはもう戦国時代が「熱狂的」にお好きだったので、最後は「担当さんが乗り気なものを楽しくやるのがいいだろう」と、頭を切り替えていくことにしました。歴史と同じく目の前の現実も、様々な縁に導かれて、当人の思わぬ方向へと動いていくものです。

### 連載準備① 先行事例をリサーチ

まずは先行作品リサーチ。企画づくりの基本です。僕は『バガボンド』や『蒼天航路』を検討しました。うまくいっている作品がどういうふうに成り立っているのかを考えたのです。

当時のフィーリングをそのまま記録するならば、『バガボンド』はグラフィックが魅力的で、その反面「歴史読みもの」的な描かれ方はされていないなど感じました。また『蒼天航路』は「ブロードウェイのような」と当時から謳われたように舞台的な作劇が売りとな

っている。やはり僕の漫画文法とはかなり違う感触でした。いずれを検討してみても「歴史もの」を「読みもの」的な作劇に落とし込むという意味では、まだまだ未開の部分が多いように思われました。

関編集長も様々な作品を貸してくださいました。たとえば平田弘史さんの『薩摩義士伝』や、本宮ひろ志さんの手掛けた歴史ものなどです。これらの作品ももちろん大好きでしたが、いざ自分の漫画文法の参考になるかという点と難しい。とくに、本宮ひろ志さんのように「俺の生き方」を真つ正面から主人公に語らせるのが、どうしても僕にはできないように思われたのです。

ようやく光明が差したと思ったのは、渡辺多恵子さんの『風光る』を読んだときです。こんなふうに歴史ものがやれるのかと目から鱗でした。文法がある程度カチッと定まっている「少女漫画」という世界で、歴史ものの作劇をそれにうまく落とし込むことに成功しているんですね。『風光る』には大変勇気づけられました。

じつは戦国ものを描くことを決めるずっと前、「歴史ものなんてね、ベテランになってからやればいいジャンルだよ」と言われたことがあり、その記憶が頭をよぎることもありましたが、しかし先行作品を研究していたこの頃には「よっしゃ、逆張りでやってやろうじゃ

ん！ブルーオーシャンってことだろっ！」と気合いも入っていました。

そんなこんなで、うねうねと苦戦しながらも、土屋さんの「戦国時代もの」という企画案へのとっかかりを探していたというわけなのですが、それにしても時間がなさすぎる！

### 連載準備② コンセプト決め…『信長の野望』のような漫画を

時間的には相当追い詰められていたわけですが、限界まで追い詰められて、ようやくいいアイデアが浮かびました。

### 『信長の野望』のような漫画を仕立てるということ。

これだ！ と思いました。『信長の野望』は、言わずと知れたコアエーテクモゲームスの歴史シミュレーションゲームの大ヒットシリーズ。あのような漫画体験をつくれたら最高に面白いじゃないか？ 僕自身も小学生くらいときに『信長の野望 全国版』をプレイして以来、ずっとシリーズを追っていましたし、ああいう感じで漫画にもたくさんの武将を出せたら、すごい作品になりそう。

『信長の野望』を漫画化する、という新しいアイデアをひらめいたことで、歴史ものという群像劇の難しさを突破できそうな感触を得ました。



余談ですが、ウェブのインタビュー記事にもなっている『信長の野望』のプロデューサーであるシブサワ・コウさん（襟川陽一さん）のエピソードも紹介しましょう。『信長の野望』のプロトタイプができあがって、シブサワさんが初のテストプレイ。何時間もテストプレイして、クリアし終えて大喜び。てっきり「良いゲームができた」から喜んだのだらうと思いきや、そうではなく純粹に「天下統一した」ということが心底嬉しくて、やったー！ と声を上げたのだそうです。プロデューサーという社会的な自我を完全に忘れて、一人のプレイヤーとして熱中しておられたわけです。そして、よくよく考えるとそれってすごいことです。シブサワさんのお人柄もあるのでしょうか、そこまで心からのめり込めるといえるのは、やはりゲームの仕組みが非常に優れているからです。人を現実世界から引き剥がして、紙面や画面の中に没入させてしまうような力。そういう体験づくりというものが、ゲームであれ、漫画であれ、目指すべき作品の「理想」ですよ。

では『信長の野望』のどこがそんなに優れて面白いのでしょうか。それは「わかりやすさ」だと僕は考えました。全国の武将の動きが一覧でき、刻一刻と情勢が変化していく感じ。「××家は滅亡しました」という通知が流れてくるあの感じですね。それに、武将の処遇や領地経営の各種コマンドのわかりやすさ。それぞれがきちんと数値化されていること

もポイントでしょう。

映画やドラマの合戦シーンは「わーっ」とした合戦場を映し出しますが、複数の国の動きや意図が一覧的にわかるようにはなっていません。そのシーンだけをみて、戦国時代の歴史が大きくどちらに向かっているのかわかるようにはなっていません。その点、『信長の野望』は実によく画面が設計され、戦の前後で情勢がどう変わったかが一目瞭然なのです。

『信長の野望』的なわかりやすさを追求するならば、と、いつときはコマのなかに「ゲーム的なコマンドや数値」を描いてしまおうかとも思いましたが、漫画的にはぎこちなさがある。そこで「オーブンワールドのシミュレーションゲーム」という方向性で作劇イメージを膨らませていきました。合戦場面になったら、背景や地図に武将のアイコンを並べてシミュレーションゲームの画面のように描くイメージですね。とくに連載初期の頃には、まだ歴史の勉強が浅かったこともあり、そのようなやり方で『信長の野望』への自分の欲求を満たすことになりました。

### 連載準備③ 主人公設定…なぜ「仙石権兵衛」が主人公として選ばれたのか

大きなコンセプトが決まったので、その次に考えたのは「主人公」を誰にするかという

こと。「仙石権兵衛」という主人公にいかにして辿り着いたのかということ振り返ります。そもそも主人公選びは本当に難航しました。はじめは「桶狭間合戦」を眺めて戦国時代のすごさを知る若者、という主人公イメージを持っていましたが、うまく筆が乗らずにボツ。「山賊」という案も浮かびましたが、やはりうまくいかない。

そこで辿り着いたのが「仙石権兵衛」だったのですが、その主人公選択には多くの歴史ファンの方々がどよめいたとずいぶん後に知りました。その理由は、司馬遼太郎さんが仙石権兵衛にずいぶん厳しい評価をしていたからなのです。『播磨灘物語』や『夏草の賦』で「かなりまずい指揮をし、自己顕示欲も強かった」という解釈が示されており、司馬遼太郎さんご自身としても「嫌いな戦国武将」に真っ先に仙石権兵衛を挙げるほどであったそうです。そんなマイナスイメージの強い武将で連載を開始するなんて無謀にすぎるんじゃないかと、多くの読者の方々が驚いた。

しかし舞台裏を明かしてしまえば、当時の僕は司馬遼太郎さんのエピソードを知らず、なにか逆張りをしたかったわけではありません。

では、どのようにして「仙石権兵衛」に辿り着いたかというところ、土屋さんが差し入れてくれた武器や防具の辞典や資料集のなかに「決め手」があったのです。

それはなんと『信長の野望』のデータブック！

どこまで『信長の野望』が好きなんだと笑われてしまいそうですが、この本には他の書籍にない良さがあります。なにしろ「データブック」ですから、各武将のステータスが数値で表現されている。武将の強さが一目でわかるし、比較ができる。生没年などの最低限の情報がしつかり記載されており、武将の歩みをまとめた簡潔な紹介文も付いている。それでいて過剰な情報は載っていないから、後世の人物評を気にせずフラットな気持ちで武将たちを概観することができる。漫画の主人公選びにはもってこいの類い稀なる書物だったのです。データブックをじっと眺めていくと、仙石権兵衛（仙石秀久）という人物にふと目が留まりました。信長や秀吉とも深い交流があったようだし、なにより長生きしている。戦国時代を股に掛けて活躍したのだから、主人公としても好都合である、と。



仙石秀久

一五五二?〜一六一四。越前守。豊臣家臣。淡路島平定に活躍した。戸次川の戦いで島津軍に大敗し、所領を没収された。だが、のち帰参を許された。

|        |         |
|--------|---------|
| 1551年生 | 1566年登場 |
| 相性     | 政治 15   |
| 4      | 統率 36   |
| 義理     | 19      |
| 19     | 知略 24   |
| 出自     | 武士      |
| 信長     | 22      |
| 神仏     | 22      |
| 合戦特技   | —       |

©コーエーエンターテインメント。All rights reserved.

同書117頁より「仙石秀久」の項

『信長の野望 天下創世 武将FILE』（シブサワ・コウ監修、2003年、株式会社コーエー）のカバー書影

もしかしたらいけるのではないかと、さっそく、編集の土屋さんに専門家の先生にアポを取ってもらい、ご指導いただけることになりました。それが歴史小説家の東郷隆先生でした。東郷先生は、右も左もわからない僕に「武将であれば家譜がある。仙石家にも家譜があるからそれを見てきてごらんさい」と的確なアドバイスをくださいました。仙石家の『改撰 仙石家譜』は江戸時代に成立したもので、一級史料としては見ることはできないとしても、まずはこれを、と親身になつて教えてくださいました。東郷先生はその後『セングク』の作品づくりに長く関わってくださり、たくさんの教えをくださいました。

そうして知り得た『仙石家譜』の内容を追ってみると、**権兵衛は、姉川の合戦で浅井方の山崎新平を一騎打ちにて討ち取ったとある！** 特筆すべき一騎打ち。素晴らしく時代劇的な場面であり、漫画的にも盛り上がりそうだ、これならば行けるぞ。

……と、これが『セングク』で仙石権兵衛を主人公にした舞台裏です。なんと、このときすでに連載開始まであと1ヶ月半くらい。切羽は詰まっていますが、ここにきて作品づくりがスピードアップしていくのを感じました。

ちなみにまた少し余談にもなりますが、仙石権兵衛を主人公に据えたことについて補足しておきます。

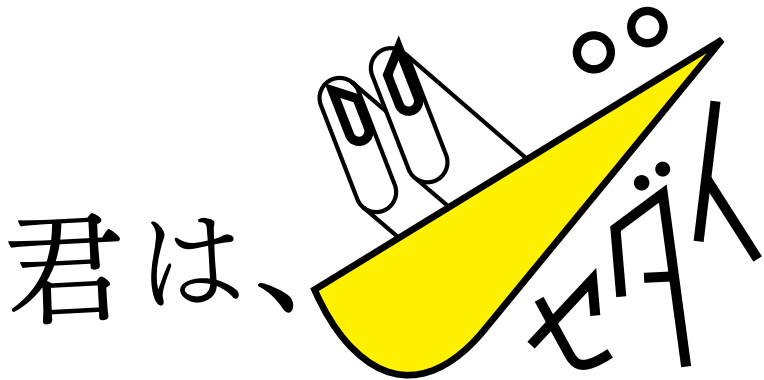


『センゴク』第1巻第1話「権兵衛登場」より。  
権兵衛、落城する稲葉山城から一騎駆け出し、名乗りを上げる。

まず、その語呂の良さ。これはたしかに意識していました。「仙石〓戦国」と捉えると、彼の「仙石」という名前は戦国時代を象徴するようなものです。権兵衛というのもありふれた名前ですから、幕末に置き換えれば「幕末太郎」みたいなものです。漫画文法に照らしても「ちようどいい匿名性」があつてよいと思いました。匿名的な人物を主人公に据えると、読者も感情移入しやすい。

たとえばラブコメのジャンルでも、匿名の主人公を据えて、オムニバスの様々な恋愛を描く原作・イタバシマサヒロさん、画・玉越博幸さんの作品『BOYS BE:』を超えるのはいつの時代もなかなか難しいのです。

何を隠そう僕もデビューするかしらないかの若い頃、ラブコメを描こうとしてうまくいかなかったことがあります。そしてラブコメをやるうとすればするほど『BOYS BE:』が超えがたき壁と置いて、本当に悪戦苦闘しました。主人公に匿名性があるということは、余分な設定がないということ。読み手にとつては自分のことのように感情移入しやすいし、描き手からしても自由な展開をやりやすい。匿名的な主人公というのは、それだけの漫画的な強みを持つていると思います。



君は、  
何と闘うか？  
<https://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!!!**