

マンガ・アニメ造形ビジネス学科設立事業セミナー
第7回
“新文化外交論”

会場：日本財団大会議室

日時：8月26日(火) 13:00～16:30

講師：タケカワユキヒデ

(音楽家・マンガコレクター)

はじめに

東京財団はマンガ・アニメの底力に着目し世の中のために活かす様々な事業を継続しています。創造力や独立精神の豊かな新しい人材を発掘、育成することは個人や社会の将来に大事なことからです。21世紀はあらゆる分野において感性、情熱、魂といった人間力がとても大きな力となります。高等教育の現場にマンガ・アニメの創造力を取り入れて豊かな人間力をもった優秀な人材を発掘したいと願っております。本年度は、「マンガ・アニメ造形ビジネス学科」を設置しようという提案です。

大学等高等教育機関の経営者の方々に日本のマンガ・アニメの持つ底力をご理解いただきたいと思います。マンガ・アニメに対する世界からの評価や期待、次世代の若者のニーズをしっかりと掴んでいただきます。個性とバリエーションのある「マンガ・アニメ造形ビジネス学科」の設置に向けてセミナーを6月10日より11回開催いたします。

具体的には、マンガ・アニメ学科を設立する為に、マーケティング戦略・新産業構造・海外戦略(比較)・教育論・学生入学促進案などをテーマに、魅力ある学園づくりのヒントとコンテンツを提供する日本で最初の試みです。

東京財団の過去の成果を見てください。昨年はマンガ・アニメ寄付講座を早稲田大学(www.tkfd.or.jp)で実施しました。米国UCLAでもマンガ・アニメ講座を開きます。今回は第一級プロフェッショナルを揃え、自信をもってマンガ・アニメに関する世界最高のセミナーをご提供いたします。参加者のご納得していただけるセミナーの開催と自負しております。

本報告書は、第1回(2003年6月10日)と第2回(2003年6月18日)の同セミナーをまとめたものです。本書は、本セミナーの内容を関係各位に報告するとともに、参加できなかった方などより多くの方々に内容を共有していただくために作成したものです。魅力ある学校作りのテキストとしてご活用いただければ幸いです。

東京財団会長 日下公人

目 次

- セミナー全体スケジュール -	P3 ~ P4
- セミナー風景 -	P5
- 第7回セミナー内容 -	P6 ~ P26
??はじめに	P 6
??マンガアニメ造形ビジネス学科を設立するメリット	P 6
??日本のマンガの礎を築いた7人の侍たち	P 9
侍1 ちばてつや	P 9
侍2 赤塚不二夫	P 12
侍3 藤子不二雄	P 13
侍4 やなせたかし	P 15
侍5 水島新司	P 17
侍6 弘兼憲史	P 19
侍7 松本零士	P 21
??アジアのマンガは海賊版で発展した	P 22
??まとめ	P 23
参考資料	P 25

2003年度 「マンガ・アニメ造形ビジネス学科設立事業セミナー」全体スケジュール

第1回 マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース

日時：6月10日(火) 13:00~16:30

講師：稲葉哲ノ介氏(マンガ研究家)・臼井稔氏(東京財団)

- ◇ 日本力...ポップカルチャーの育成策(マンガ・アニメの魅力)
 - ◇ 日本の大学が担うもの、大学の魅力作り
 - ◇ ポップカルチャー市場と教育機関のギャップ
 - ◇ マンガ学・アニメ学構築のための学科のシミュレーション
 - ◇ 芸術系からの学科 2.工学系からの学科 3.文系からの学科
-

第2回 マンガ・アニメ学科のシミュレーション及びモデルケース

日時：6月18日(水) 13:00~16:30

講師：稲葉哲ノ介氏(マンガ研究家)・臼井稔氏(東京財団)

- ◇ 日本発マンガ・アニメ学の構築と海外戦略
 - ◇ 設備投資シミュレーション
 - ◇ 学生募集ケーススタディ
 - ◇ 産業分布とマンガ学卒業後の職業・仕事
-

第3回 マンガ・アニメグローバル戦略と新ビジネス構想

日時：6月24日(火) 13:00~16:30

講師：久保雅一氏(小学館キャラクターセンター長)

- ◇ マンガ・アニメのもつ国際力の検証
 - ◇ 21世紀のニューメディアの世界への戦略考察とのモデル化
 - ◇ マンガ・アニメ産業のリスク、回避方法、特徴、リターンの考え方
-

第4回 アニメプロデューサー論

日時：7月8日(火) 13:00~16:30

講師：清水慎治氏(東映アニメ/チーフプロデューサー)

- ◇ アニメのプロデュース力と作品のシナジー検証
 - ◇ 日本アニメの世界戦略
 - ◇ プロデューサー育成計画
-

第5回 産業論

日時：7月22日(火) 13:00~16:30

講師：竹内宏彰氏(コミックスウェーブ社長)

- ◇ マンガ・アニメ産業の構造のリスクとリワードの考え方について
 - ◇ 他産業への関連性及び発展性について
 - ◇ 海外市場への影響力及び展開を様々な視点から考察する。
-

第6回 教育論

日時：8月12日(火) 13:00~16:30

講師：谷川彰英氏(筑波大学教授)

- ◇ 人間力を鍛えるイメージ教育としてマンガの成果や視点を多角的に考察
- ◇ 近年のContext教育理論に見られるような新教育理論を考察
- ◇ キャラクターを作り、原作力の教育、特殊技能の教育などケース検証

第7回 新文化外交論

日時：8月26日(火) 13:00~16:30

講師：タケカワユキヒデ氏(タレント・音楽家)

- ◇ 日本のマンガはなぜ凄い…7人のマンガ家の功績と時代
- ◇ アニメが諸外国でどのように受け取られているか。その影響力
- ◇ マンガ・アニメが果たす日本のイメージをポジティブにする文化外交の事例とポップ

第8回 リテラシー論

日時：9月9日(火) 13:00~16:30

講師：牧野圭一氏(京都精華大学教授) 養老孟司氏(北里大学教授)

- ◇ マンガ・アニメを様々な知識や能力を学習するための基本的な理解手段の検証
- ◇ 従来の文字リテラシーの補完、代替していく21世紀のリテラシーとして考察
- ◇ マンガリテラシーが学問として成り立つ評価と実証

第9回 マンガ編集論

日時：9月24日(水) 13:00~16:30

講師：堀江信彦氏(コアコミック社長)

- ◇ 現代のマンガ・アニメにおける編集者・プロデューサーの果たす役割の重要性
- ◇ 現在の問題点、新しい編集像、人材育成方法を提案
- ◇ 研究者の必要性とその役割を提案

第10回 モデル人材論

日時：10月7日(火) 13:00~16:30

講師：大久保高文氏(電子学園理事)

- ◇ モデル人材に必要なスキルの種類、水準や知識の種類をマトリックス分析
- ◇ 実際のカリキュラムを設計するに当り基礎情報となる部分の分析と設計

第11回 マンガアニメ造形ビジネス学科設立セミナー総括

日時：10月21日(火) 13:00~16:30

講師：ちばてつや氏・杉浦健太郎氏(経済産業省)

- ◇ マンガ家ちば先生が語るこれからのマンガ界と人材育成
 - ◇ コンテンツ産業総論
-



講義中のタケカワ氏



第7回「新文化外交論」

講師：タケカワユキヒデ氏（音楽家・マンガコレクター）

はじめに

タケカワ 僕はマンガのコレクターとして有名です。週刊少年誌を雑誌のまま550冊持っていて、「プロのマンガ読み」と自らを呼んでおります。もう一つ、少年マガジンと少年サンデーを最初の1年半以外、いまに至るまでの43年間、1号たりとも読みのがしたことがないのが自慢です。だからいまも現役のマンガ読みだと考えてください。

今回、いろいろなことを調べていてわかったのですが、最初のマンガ世代、いまのような形のマンガになってからのマンガ読みの第1世代は、手塚治虫さんのマンガを読んで育った人たちです。これは、戦後すぐに出た赤本マンガを読んで育った方たちが手塚治虫のフォロワーといった形で出てきます。そのフォロワーの人たちが活躍して、一番最初に入っていったのが貸し本マンガです。貸し本マンガを描いた人たち、またはその貸し本マンガで育った人たちというのが団塊の世代で、これが第2世代になります。その後の僕らは週刊マンガ雑誌で育った第3世代ということになります。

きょうは大きく分けて二つの話をします。一つ目は、マンガアニメ造形ビジネス学科を設立した場合の大学や専門学校にとってのメリットとは何かということ、そして、そこに通うすべての学生のメリットのために何をしたらいいかという話です。いまや、ただ授業をする、ただケーススタディをするということでは済まなくなっている。もう一歩進んだ形で経験を積んでいくことが、ものすごく大事なことになるだろうし、それを先にやった大学、専門学校が伸びていくのではないかと考えています。その場合に、いろいろな考え方があるとは思うのですが、僕はイベントをお勧めしたい。そのイベントは、文化祭とは明らかに違う形で、マンガ・アニメを中心にした擬似商業イベント、あるいは商業イベントとしてやっていく。それを、学校だけではなく地域と一緒に手を結んでやっていくことができるのではないかと。先生や学生といった財産を学校のなかだけに閉じ込めてしまうべきではありません。

二つ目は、新しい学科を設立するに当たって、僕だったらどんな講義をするかというサンプルをお見せします。内容は、日本のマンガが文化的にも経済的にも世界に大きな影響を与える存在になるうえで大きく寄与した手塚治虫さんのすぐ後の世代の7人のマンガ家を取り上げて、その作品が戦後の復興から今日の日本に至る道程をどう反映したか、またはそのときどきの社会にどのように影響を与えて、また社会がどうやってマンガに影響を与えたか、さらに日本の文化に育ったマンガが海外でどのように花を咲かせているかということ、本人の言葉で読み説いていこうかなと思っています。

マンガアニメ造形ビジネス学科を設立するメリット

大学や専門学校が新たにマンガアニメ造形ビジネス学科を設立する際の関心事は、ズバリ入学希望者の増員が一つだと思います。その場合、マンガアニメ造形ビジネス学科がどのくらい魅力的かが勝負ではないかと思っています。そこへ行くことによって、自分には何がプラスされるのか。はっきりとしたメリットがあることが一番大事ではないかと思っています。学生たちはもちろん、その結果就職ができるのかどうか、社会へ出て即戦力になれるのかどうか、それだけのものが身につくのかどうかということに興味があると思います。教育機関と学生の関心事を一つの方向で解決しようというのが僕の考え方で、それが先ほど言った擬似商業イベントをマンガやアニメを中心に組むことの勧めなのです。

僕は、企画プロデューサーみたいなことをやっていくつか成功させているのですが、そ

のうち専門学校の場合をとってご説明したいと思います。この専門学校に僕は音楽家として招かれていますので音楽中心の話はしますが、話をしていくうちに中心が音楽だろうがマンガアニメであろうが、あまり関係ないことに気づいていただけたと思います。

僕が仙台にあるデジタルアーツという専門学校に特別講師として招かれたのは5年くらい前です。僕は20年くらい前にコンピュータミュージックの本を書いたのですが、その学校にデジタルミュージック学科というのができたので、そこの授業を見てくれないかという話でした。そのうちに、卒業コンサートを毎年やっているけれど全然盛り上がらない、うまくいかないのではとかならないかという相談を受けたんです。

デジタルミュージック学科といっても、その当時はコンピュータ音楽がカリキュラムに入っている、作曲学科と演奏学科を合わせた学科という感じでした。アンサンブルの授業もあって、みんなバンドを体験しているんですが、これが結構いいんです。ただし、学生が真っ二つに分かれていて、コンピュータを使って1人で音楽をやりたいというオタク系の学生と、本当はバンドをやりたいのだけれど行く所がなかったのでここへ来たというミュージシャン系の学生がいました。本当はみんなに聴かせたいというタイプの人たちだけでコンサートをやればよかったのですが、学校側が基本的に全員参加という話だったので、これは何か工夫をしなければいけないと考えたのが出発点でした。

それで、舞台の上でオタク系の学生たちと別の芸術を組み合わせたらどうだろうか、と思ったんです。いまCGは花形ですが、5年前で、目の前でCG作品を見たことがある人が少なかったときですから、これはCGでいこうと勝手に決めました。学校のCG学科の先生に直談判して、前の年に学生が作った作品を使うことになりました。学生にキーボードの前に立って弾いている振りをさせ、その横にスクリーンを置いて音楽に合わせたCG作品を映し出すんです。それとバンドの演奏とを交互にやっていくのですが、ものすごく成功を収めました。舞台裏を担当するスタッフ系の学科の学生たちも大喜びで、これはもっといけるなと思ったんです。

このコンサートの成功で、僕に三つの目標ができました。一つ目は、このコンサートを大きくして行って、やがては仙台市のビッグイベントにしよう。二つ目は、全部の学科が参加できるような形にしたい。そうすることによって学校全部でイベントを押し出すことができるだろうというわけです。もう一つの理由は、学内の横のつながりをつくりたいからです。ものすごい才能と、ものすごい経験と、いろいろなものがその学校のなかでは渦巻いているはずなんです。それをどういう形で生かして爆発させるかが、たぶんこれからやらなければいけないことではないかと思うのです。三つ目は、このイベントに参加したいからデジタルアーツという学校にやってきたという学生を増やすことです。本当に学生が増えれば、見事に目標を達したということになると思います。

いままで4年間やってきて、まだ完全にクリアというところまではいかないですが、目標に近いところまでやってきています。一つ目の目標は、だんだん近づいています。まず時期を2月からクリスマスに移すことで、卒業コンサートという意味あいがいだいぶ消え、クリスマスイベントの意味あいが強くなってきました。次に全員参加という足かせをはずしてもらい、オーディション方式にしました。とにかく中身が大事だからです。

もう一つ、いままでにはなかった考え方を注入することに成功しました。バンドのメンバーに1人でも本校の学生がいればオーディションに参加できることにしたんです。つまり、東北地域で精力的に活動しているバンドのメンバーが、1人でもデジタルアーツに入学すればイベントに参加できる可能性があるということです。さらに、オーディションに参加する資格として、ライブ活動を義務づけたんです。自分たちで自分たちを磨いて、最終的な形でコンサートに参加するというようになって、だいぶレベルが上がりました。

コンサートの場所も、ZEEP仙台という、東北地域でライブ活動をしているバンドにとってはあこがれの場所にしました。そのコンサートでは1バンドたった2曲しか演奏できないのですが、それでもZEEPのステージに立てたということは大きな自信を与えるのです。

それから、コンサートに深みを与えるために、出演バンドごとにプロモーションビデオを作成することにしました。コンサートの演出として必要なだけでなく、テレビ番組などでバンドとイベントの両方の宣伝として流すことができたりするわけです。ここで学生たちがつくったプロモーションビデオを見ていただこうと思います。

【ビデオ上映】

コンサートのタイトルも、「D - POP PROJECTION」という名前に変えました。だんだんといま定着してきたという手応えを感じています。いまは、何とかこのイベントに仙台市を巻き込めないかなということを考えています。

二つ目の目標、全部の学科が参加できるようなイベントにすることに関しては、着々とその成果を上げています。これをやる時に一番間違っはいけないのは、こういう学科にはこういうことをさせておけばいいだろう的な考え方です。そうではなくて、本当に必要なことがあるが、これはどの学科が、またはどういう学生たちがこういうことをできるんだろう、というふうに考えていかないといけません。

先ほどお見せしたプロモーションビデオの作製で、映像関係の学科が参加してきました。さらに、ポスター、チラシは、デザイン系の学科の学生が全部つくっています。CDを制作することになりましたので、ジャケットデザインから歌詞カードのデザインまでデザイン系の学生がやっています。それから編集学科がパンフレットの中身をつくってくれていて、各バンドのインタビューまでやっています。バンドとしては、プロモーションビデオの撮影、インタビュー、リハーサル、写真撮影などを通じて、擬似アーティスト体験というケーススタディができるということになっています。CGの作品には音楽科系の作曲家アレンジャーコースの学生たちがパックの音楽をつけ、セリフは声優学科が受け持っています。

そういう形でどんどん参加しているのですが、大事なのは先生方がどのくらい真剣に参加してくれるかということです。どうせ学生がやっていることだからという形では全然だめです。僕は、先生たちにプロの仕事を要求します。先生たちは、その仕事を学生たちに卸すという感覚ですから、僕に約束したことの責任を果たすために学生たちの仕事の仕方を見るし、僕が要求した最低のクオリティに達するためにはどうしたらいいだろうということまで考えてくれます。

今年からD - POP専用のホームページも立ち上げようということで、ウェブデザイン学科の先生とプロジェクトを始めたところです。プロモーションビデオを全部見せて、どういうバンドがどういう形だったのか、どういうCG作品が発表されたのかということなどが、誰でも全部見られるような状態にしたいと思っています。

三つ目の目標も、着々と成果を上げています。この間も高校3年生のためのオープンキャンパスの期間中にステージリハーサルを実施したところ、高校の進路指導の先生がやってきて、「こんな本格的なことをやっているとは思わなかった。きょう来られなかった学生にも伝えます」ということを言われまして、やってよかったなと思いました。ちゃんとしたものをやっていたら、評判にしる何にしる、そういうものはだんだん上がってくるだろうと思っています。また、学校のパンフレットは、いま2冊がセットになっているのですが、新たにD - POP専用の冊子を加えてもらつつもりです。そうすれば、こういうイベントに参加できるというのが学校の魅力を学生に伝えるときの柱になるのではないかと思います。

マンガアニメ造形ビジネス学科をつくるメリットは、学生たちにとっては就職ができるか、即戦力になれるかということだという話をしました。例えば、学校自体が商業活動をするに関しては、だいぶたがが外れてきていると思います。これからの時代、一番理想的なのは、ちゃんと研究も勉強もしながら、興味のある分野で社会との接点をつくる

ースタディを学べる大学や専門学校ではないかと思います。

とにかく、教育機関にとっても学生たちにとっても大きなメリットになるのは、先ほどからずっと言っているケーススタディです。イベントでなくても事業として、ちゃんと経済的な形で行ってリターンが返ってくるような形のケーススタディをやるのが、これから一番大事なことではないかというのが僕のきょうの主旨です。

イベントやムーブメントをつくるためには、その中心になるものが必ず必要ですが、マンガやアニメはその中心になりうるでしょう。ただ、中心だけあってもイベントやムーブメントは成功しないので、その中心になるものをサポートするほかの学科との正しい連携が必要です。イベントやムーブメントを実行に移すためには、各学科に優秀な先生たちがが必要です。最後に、しっかりとした方向性を持ったゼネラルプロデューサーが必要です。

とにかく、ケーススタディができて、学生たちが自分自身の仕事がいい線いってる、自分は世の中のなかでちゃんと何かができると実感できることが、学生たちにとってはものすごい宝物になるのではないかと思います。ケーススタディとしてのイベントの存在が有名になれば、間違いなく就職率も上がるし、学校自体の評判はものすごく上がるのではないかなということです。

日本のマンガの礎を築いた7人の侍たち（マンガアニメ学科の模擬授業）

【「鉄腕アトム」アニメタイトル】

手塚治虫さんに関しては、いままでたくさんの研究がなされておりまして、あらゆることが論じられております。「手塚治虫がいなかったら今日のように日本にはマンガという文化は存在しなかっただろう」と言われておりますが、これは本当に間違いないです。でも、手塚治虫さんは、1人で独自の世界観をつくってしまったので、もう完結してしまっていて、ほかのマンガとの関係とか日本の文化との関係を探るのがとてもむずかしいマンガ家といえるのではないかと思います。

僕の意見では、もちろん手塚治虫さんの作品は日本の子どもたちを夢中にさせたのですが、より熱狂的に子どもたちを夢中にさせて、マンガの売れゆきを社会現象にまで高めたのは、実は手塚治虫さんの作品に触発されてマンガ家を目指した次の世代のマンガ家たちなんです。その次の世代の人たちのことを、きょうはお話ししようと思います。しかも、僕が直にお話を聞くことができた7人のマンガ家の言葉を聞きながら話をしていきたいと思えます。

その7人の方たちは、ちばてつやさん、赤塚不二夫さん、藤子不二雄さん、やなせたかしさん、水島新司さん、弘兼憲史さん、松本零士さんです。去年から今年にかけて、僕の司会で放送した「冒険！ 漫画島」というラジオ番組に出演してくださったときのインタビューの一部を使います。残念ながら、赤塚不二夫さんはお体の具合が悪くなくて出演をお願いできませんでした。

侍1 ちばてつや

【「あしたのジョー」テーマ曲】

作者のちばてつやさんは、ご自身がよく言われるように、非常に筆が遅い。つまり、丁寧な仕事をなさるので有名な作家です。それまでは物語を説明また動かすために絵があればいいというので、マンガはばかにされていたのですが、1コマに描かれた絵そのもので読者の気持ちを動かすことができることを証明した作家でもあると思えます。

最近の批評ものにおいて、ちばてつやさんはそんなに絵がうまいんだと書かれていらっしゃる方が多いのですが、絵がうまいとか下手ということとは関係のないところに、ちばてつ

やさんの魅力があるんだという話をしたいと思っています。

それから、もう一つ誤解があるので、先に断っておきたいと思うのですが、70年安保前後の学生運動の闘士たちが孤独に闘うジョーやカ石に自分たちを投影して夢中になっていたという事実があるせいで、当時の学生運動の闘士たちの思想に近いマンガだったとか、その時代の学生運動とか全共闘世代を表すのにものすごくわかりやすいマンガだなどと言われているのですが、それはまったく間違いです。当時の若者たち全員が好きだった作品を学生運動の闘士たちも好きだったということなのです。誤解が生まれたのは、例えばマスコミの方たちが、実際にマンガをちゃんと読まないで記事にしてしまうといったことがあるからです。これはサブカルチャーの悲しみといたらいいんでしょうか。ですから、僕は、マンガをサブカルチャーからカルチャーに持ち上げたいと思っています。そういう意味でも、マンガ学科が大学にできたり、いろいろな形で世の中に認められるのはいいことだと思います。

さて、ちばてつやさんのマンガは、登場人物の一生懸命さというか、それが伝わってくるマンガではないかと思います。ちょっと変な説明をしますが、演劇でスタニスラフスキーの演技法というのがあるんです。一般の演技法と違う演技法なんですね。

一般的に舞台の上での演技にはある程度の約束事があります。例えば、怒ったときに口をとがらすとか、泣くときに「エーン」と声を出したりします。実際にそういうことをする人はあまりいないでしょうが、そういう約束事が舞台の場合はたくさんあるのです。伝統的な演劇になると、よりたくさん約束事がいろいろな形で出てきます。それに対してスタニスラフスキーは、嘘のない演技法をやろうと提唱しました。泣くときには泣いたまねをするのではなくて、本当に涙を流す。そのために、自分の一番悲しかったことを思い出して涙が出てくるようなトレーニングする。この演技法は、アメリカのアクターズスタジオという有名な演劇学校で教えられています。そこでは、何かをしているふりでは人を感動させることはできない、本当に一生懸命すると見ている人は感動するんだと教えるそうです。

実は、マンガは伝統的なメディアではないのですが、いろいろな約束事によって成り立っているメディアでもあるのです。例えば、ギャグマンガで足をたくさん描いて横に線を引くと走っていることになるし、走ってもいないのに汗をかいていると焦っていることになる。その意味では伝統的な演劇に似ているのです。一方、スタニスラフスキーの言うように表すことができたマンガ家が、ちばてつやさんなのではないか。登場人物たちに一生懸命いろいろなことをやらせることができた人なのではないか。その一生懸命さを僕らが感じられたというのが、ちばてつやさんの魅力だったのではないかと思います。

それでは、ちばてつやさんの肉声を聞いてみましょう。ちばてつやさんは1939年、東京の築地で生まれて1歳で満州に渡り、その後で引き上げてきました。「あしたのジョー」を描かれたのは、20代後半から30代前半ぐらいです。まず、ちばさんがマンガを描き始めたころの話です。

【ラジオ番組のインタビューより】

ちば 最初に原稿料をもらったのは高校2年生のときですね。そのころは紙があまりなかったですから、新聞の折り込み広告の裏が真っ白なやつを集めてマンガを描いていましたね。最初は、マンガってどういうふうに描けばいいのかも知らないから、鉛筆で描いたり、万年筆で描いてみたりしていました。あるとき、マンガ家募集という広告がありました。昔は貸本屋さんというのが町内に1軒ずつあったんですが、そこに卸す専門の出版社だったんですよ。

タケカワ それが「復讐のせむし男」ですか。

ちば よくご存じですねえ。高校1年ぐらいのときに描き出したんですが、学校にしながら描いていましたから遅くて、半年ぐらいかかったかなあ。

タケカワ 募集があってから描き始めるんですか。

ちば　　そうです。だから、最初はテストされてると思ったの。契約も何もないですよ。こういうふうに描くんだよって出版社のおやじさんから、先輩の原稿を見せてもらって、広告用紙の裏に描くのはだめだから、ちゃんとケント紙か画用紙などを使って、もったいないからといって裏まで描いたらだめだ。それから、墨汁を使うとか、ペンはGペンがいいんじゃないとか、いろいろとマンガのいろはを教わって描き始めたんだね。で、何ページか持ってらっしゃいって言うから持っていくと、おもしろいから続き描いてきてって言われて、何度かに分けて持っていったのを128ページの単行本にまとめてくれて、ぼんとお金をくれたんですよ。

タケカワ　　最初の原稿料は、ポンとお金をくれたのが1万2351円だったそうです。当時の大卒の初任給が1万2000円ぐらいとっていましたが、これはもうマンガ家になるきゃないと思ったという話が続きます。

ここで、当時の貸し本屋さんの話をしてみようと思います。赤本マンガブームというのが戦後すぐから始まるのですが、小さな出版社が出した粗悪本でした。みんな本に飢えていたので、何でも出せば売れるということだったらしく、ひどいになりますとマンガの前半と後半で違うマンガをつなげて出しちゃったり。手塚治虫さんが最初に出すマンガは、この赤本マンガです。ただ、やはりすごい勢いで粗製濫造したので、ほんの数年でピークを迎えて、50年代のなかばで消滅したといえます。

その次に貸し本屋さんブームと、それと同時に月刊マンガ誌ブームというのがあります。大手出版社または中ぐらゐの出版社が、粗製濫造ではないマンガ雑誌を出し始めたのです。お金の余裕のある人たちは月刊マンガ雑誌を買ったのです。当時100円ぐらいだったのが、貸し本屋で同じものを10円ぐらいで借りられたといえます。

貸し本屋さんには、もちろん普通の本屋さんで売っている本もあるのですが、それ以外に貸し本屋さん専用で描かれた単行本、貸し本屋さん専用につくられた雑誌というのも置いてあって、これは本屋さんでは絶対に手に入らない。この貸し本屋さん専用で描かれた単行本または月刊雑誌の存在が、たくさんのマンガ家を育てたんです。マンガ家はやはりメジャー雑誌に描きたいんですが、メジャー雑誌の連載をとるのは大変なことだったので、そういう人たちにとってはうれしい仕事だったわけですね。まず一つは、マンガを描いてお金を稼ぐことができる。二つ目は、プロの技を磨く修行の場である。三つ目は、大手出版社の編集者に対するプロモーションでもあるわけなのです。貸し本屋で育ったマンガ家が、後に次々とメジャーな雑誌にデビューしていきます。

もう一つ、貸し本屋さんのおかげで変わったのは、マンガが子どもだけのものではなくっていったということです。青年が貸し本屋さんのマンガをどんどん借りたし、同時に大人向けのシリアスな劇画というのが主流になって貸し本屋専用のマンガとして登場してきたので、なおさら青年たちが飛びついたのです。ただし、実際には劇画がメジャー誌、または少年誌で大ヒットするのは、昭和42年に少年マガジンで連載が始まった、さいとうたかをさんの「無用ノ介」からではないかと思うのですが、この年は「あしたのジョー」が始まった年でもあります。

貸し本屋さんは、一番多かったときは全国で3万軒ぐらい、東京都内で3000軒もあって、小学校の数より多かったそうです。貸し本屋専用の出版社もたくさんあって、マンガ家のたまごの生活を支えていたわけですが、発行部数の少なくて大手の出版社と競争ができなかったのです。それにはからくりがありまして、映画がロードショー館から地方館に流れていくのと同じように、貸し本屋さんにも一番館から四番館ぐらいまで等級があって上からマンガが流れていたのだそうです。ですから、ものすごい人気があったといわれる「影」という貸し本雑誌が一番売れたときでも8500部だった。一番館がその数しかなかったということなんでしょう。

さらにテレビが普及し始めます。テレビはサイクルが速くて、週の一つは新しいことが

起こらないといけないようになっていった結果、月刊誌が淘汰され、昭和34年に少年マガジンと少年サンデーが創刊されて、一気に週刊マンガ雑誌の時代がやってくる。その結果、貸し本屋の数も減少して、ブームも自然消滅を迎えることになったのです。40年代に入ってから、今度は青年誌の、ビッグコミック、漫画アクション、ヤングコミック、プレイコミックなどがどんどん出ます。貸し本屋時代の新人作家たちが、たくさん青年マンガで活躍の場を見出すことになったのです。

続いて、ちばてつやさんと原作者との関係についてのお話を聞いてみたいと思います。

【インタビューより】

ちば 週刊誌は、僕は絶対にやれないと思ったんです。仕事が遅いんですね。月刊誌でも、名前じゃないけど徹夜、徹夜で、体をこわしそうになったんで何度もマンガをやめようと思ったぐらいですから、週刊誌なんてやったらすぐ死んでしまうと思って、絶対にやらないと言ったら、話は誰かに考えさせるから先生は絵を描いてくれればいいと言われてね。

タケカワ そういうことで原作者が登場するという事なんです。水島新司さんに伺ったところでは、一番最初のヒット作「男どアホウ甲子園」は始めた途端に体をこわしてしまったので、シナリオライターの佐々木守さんに頼むことにした。設定は全部水島さんが考えていたけれど、シナリオライターは人物を動かすのが得意でどんどん話をつくっていく。野球の場面は自分の描きたいように描くが、野球の試合ばかりをやるわけにはいかないで、その後ろのドラマなどを全部考えてもらったんだという話を聞きました。

侍2 赤塚不二夫

【「天才バカボン」テーマ曲】

赤塚不二夫さんはギャグマンガ家として、「赤塚不二夫は、手塚治虫がストーリーを重視したために置き忘れた笑いに目をつけた」とご自分でおっしゃっています。ただ、僕らが赤塚さんの作品を読むときに忘れてはいけないのは、ギャグの切れ味と共に、登場するキャラクターの数の多さと不思議さ、それからその人気度です。赤塚さんは僕たち日本人がキャラクターの重要性にまだ気がついていなかったときから、たくさんの愛すべきキャラクターを生み出していきました。動物では、ニャロメ、ケムンパス、ウナギイヌ、イラ公、人では、チビ太、イヤミ、デカパン、ダヨーン、レレレのおじさんなどです。これは皆脇役ですが、すごいです。サンリオが、ディズニーのやり方に気がついて、キャラクターグッズ展開をするのは70年代の半ばですが、ニャロメが登場する「もーれつア太郎」の連載開始が67年ですから、赤塚さんがものすごく感覚的に進んでいたのがおわかりになると思います。赤塚さんはさすがにニャロメで儲けようとは思っていなかったとは思いますが、結果としてはすごいことになりました。

赤塚さんは1935年満州生まれです。手塚治虫さんの「ロストワールド」に触発されて、12歳のときに自分で「ダイヤモンド島」という128ページのマンガを出版社に持っていったというのです。またいらっしゃいと言われて帰ったらしいですが、天才には違いないですね。「おそ松くん」で人気作家の仲間入りをするのですが、ギャグマンガというのは途端に悪書追放運動のやり玉に上げられるんですね。

赤塚さんは僕と対談をしたときにこういうふうにおっしゃっています。「あのとき、俺がやり玉に上がってねえ、「おそ松くん」でやられたんだ。PTAに呼ばれて日本語を乱す張本人だと言われた。ザンスとかダスとかダジョーとか、セリフに特徴をつけたんだけど、そしたらそれを怒ってね、日本語を乱すといって。NHKのアナウンサーじゃないんだか

らさ、俺は。言葉は生きているから変わりますって言ったんだけど、だめだったな。学校に呼ばれたもん。ズラッといてね、PTAとか教育委員会みたいな、そういう連中が」

そんな所へ行ったのは、ただ怒られるために行っただけじゃないですかと言ったら、「いや、だめなんだよ。その当時は俺は正直者だから。呼ばれたら行かないといけないと思って」と言っていました。

赤塚さんは、その当時の学年誌にも困ったと言っていました。「編集者がセリフを直すんだ。小学館の小学四年生で「おやびん、助けて」と書くと、「おやぶん、助けてください」に変わっちゃう。おもしろくも何ともねえよ」と言っていました。

永井豪さんが「ハレンチ学園」のスカートめくりで大問題になるのが昭和43年ですから、たぶん名指しで攻撃を受けたギャグマンガ家の最初かなという感じがします。マンガは、その存在が大きくなったときから、世の中の大人たちから常に排斥されるのですが、普通は親による購読禁止とか、学校の持ち込み禁止という措置で済むのですが、ときどき集団ヒステリーのように日本中の大人たちがマンガに対して敵対心を持つことがあります。2回だけ法律で規制しようという寸前までいったことがあるということです。法的に規制されてしまうと、全体としてのその分野がシュンとしてしまうというのがありますので、法制化が回避されたのはよかったと思います。

悪書追放運動が最初に起こったのが昭和30年ごろ、有害コミック問題が起こったのが平成3年ですから、逆に言えばこの間に大きなマンガ追放運動がなかったことが、マンガの世界としてはよかったのではないかと思います。その間に産業として飛躍的に伸びたということにもなります。

赤塚先生のマンガに関しては、一期と二期とありまして、一期はわりとほのぼのの系のマンガなんですね。ギャグマンガ家としてもものすごい勢いで有名になったのは第一期ですが、第二期はもうはじけてしまった赤塚さんが出てきます。はじけてしまったきっかけは「天才バカボン」ですが、「天才バカボン」から「レッツラ・ゴン」へ行くところが、とんでもないナンセンスの形になるのです。

基本的には赤塚さんは人情ギャグが好きだったんです。ですから、天才が3人いるとおっしゃるのですが、そのうちの1人は由利徹さんだったりするんです。赤塚さんは由利徹さんが好きなんですね。

侍3 藤子不二雄

【「ドラえもん」テーマ曲】

藤子不二雄さんというのはまったく不思議な方たちで、名前が一つで実は2人という、2人1組のマンガ家さんです。藤子不二雄Aが安孫子素雄さん、藤子F不二雄が藤本弘さんです。どういうふうに2人で描いていたのかという話を最初に伺いましたので、そのへんから聞いてみてください。

【インタビューより】

藤子不二雄 A 最初は本格的な合作でストーリーも話し合ってたけれども、これはデビューから2年ぐらいで、あとはもう別々に、雑誌によって分けしていたんです。藤本君は、講談社や小学館の学習雑誌系に描いて、僕は少年とか少年画報とか冒険王とか、いわゆる少年誌に描いていた。

タケカワ それでも同じ名前で作っていたのは、どういうことなんですかね。やっぱり友情……。

藤子不二雄 A 友情とかそういうことではなくて、初めから2人でスタートしてるから別に分ける必要はないんですよ。藤本君が描いたのは僕の作品だし、僕が描いたのも藤本君が描いたという気持ちでいたから。端から見ると変に思うんですが、僕らはなんの矛盾

もなかったですね。

タケカワ お互いを手伝ったりしていたんですか。

藤子不二雄 A ほとんど手伝いはしなかったですね。両方ともものすごい量を持っているから、自分の仕事をやるだけで大変で。デビュー当時はアシスタントもいないですから。

タケカワ でも、同じ所でやっていたんですね。

藤子不二雄 A 最初はね。後は部屋が別れましたけれどね、どうしようこうしようなんて相談は一切なくて、そのときの行き当たりばったりで、このほうがいいよというスタイルでやってきて、何の不満もないですね。お互いの作品は読むけど、それに対してどうのこうのと言うことはないですね。おもしろいとか言うのは気恥ずかしいんです。自分の作品だと思っているから、おもしろいというのはお互いに自分を褒めることになるでしょう。ほかの人にはわかりにくいだろうけれど。

タケカワ 何度聞いてもなんだかよくわからないのですが、そういう関係で30年か40年やってきたという話なのです。おもしろいですね。たぶんこういう関係でマンガを描いている2人組というのはなかなか見られないでしょうね。

実は藤子不二雄 A さんは就職したことがあるんです。そのへんのところを伺ってみましたので聞いてください。

【インタビューより】

タケカワ 高校を出て、新聞社にお勤めになったのは安孫子さんだけですか。

藤子不二雄 A 僕だけです。藤本君は電気学校を出たけれど、会社に勤めて3日で辞めてね。彼は向いていないんです。人と付き合ったりできないですから。それで彼は、自分はマンガ家を目指すけれど、当時はマンガで東京に飛び出でるなんて夢のまた夢の時代ですから、無謀なことだからお前はそのまま勤めている、時期が来たら出るというわけです。

僕は新聞社で忙しくてね。学芸部にいたので、当時は日本は吉田首相、アメリカはアイゼンハワー大統領の時代でしたが、政治部からそういう似顔の依頼がくるんです。僕は1人でマンガ部つくっているみたいでね。僕は映画も担当していたから、毎日夕刊のために原稿を書くので、午後から映画見て翌日その原稿を書いて夕刊に出すと。仕事がおもしろかったし、月給も良かったし、新聞社という格好いいでしょう。おじが社長だったから完全にコネで、もう2年目には部下までいてね。そのときに藤本くんがいきなり東京に出るっていうので、びっくり仰天しちゃってね。僕はマンガのことなんか全然考えていなかった。

タケカワ というわけで、調子が良かったのにいきなり東京へ出ようと言われて新聞社を辞めたらしいのです。

この後登場するマンガ家の方々も就職経験のある人たちがたくさんいます。このあたりにも日本の学校におけるマンガ学科の方向性はあるだろうと思います。マンガアニメ造形ビジネス学科を設立したとしても、別にマンガ家になるばかりが道ではないわけです。そこで培ったものを使って、マンガ以外の職業につくということは大いにありうるのではないかと思います。マンガの勉強をしていて、そのことが役立って就職した方はずいぶんたくさんいるのではないかと思いますので、そんへん勇気づけられる話ではないかと思います。

最後に藤子不二雄 A さんの映画プロデューサーとしての話です。

【インタビューより】

藤子不二雄 A 「少年時代」という映画をプロデュースしたのです。もともと監督にな

りたかったんですけども、監督はちょっとたいへんなのでプロデュースをして。お金集めからやりましたからたいへんでしたけれど、おもしろかったです。次の予定はいろいろあるんですけど、映画はお金がかかるしね。今度は恋愛ものをやりたいんですが。

タケカワ 安孫子さんは映画監督になりたかったけれどマンガ家になったというのですが、この逆の方もずいぶんいらっやって、例えば小説家の小松左京さんとか筒井康隆さんは、もともとマンガ家だったのが小説の道で大成功した。

侍4 やなせたかし

【「アンパンマン」テーマ曲】

やなせたかしさんは、現在82歳です。マンガ協会の理事長をしていらっしゃいますが、ますますお元気で。本当は、やなせたかしさんは今回の主旨からはちょっとはずれるんです。何といっても手塚治虫さんよりも年上だったりするので。ただ、やなせさんの経歴がとても興味深いのと、マンガを勉強することは、その後マンガ家になるだけではないのだということを実践された方なので選びました。

まず、この曲を聴いていただきたいと思います。

【「手のひらを太陽に」】

実は、この曲の作詞をしているのがやなせたかしさんなんですね。僕は、やなせたかしという名前を最初にこの曲の作詞家として見ているので、「アンパンマン」の作者は同姓同名の別人だろうと思っていたんですよ。お話を聞くと、なるほどなと思うところがあります。

【インタビューより】

タケカワ いきなりマンガ家ではないんですね。

やなせ そうですね。僕は、貧しいとか飢えるということが一番嫌いなんです。だから、不遇な時代を切り抜けてマンガ家になっていくというのは、とても耐えられないので。戦争から帰ってきて新聞記者を1年くらいやって、上京して三越の宣伝部に入った。ちゃんと給料もボーナスももらっていますから、食うには困りませんね。そしてマンガも描いていた。

タケカワ その間に三越の包装紙を……。

やなせ 三越で包装紙を変えようということになって、誰に頼むかというので、アメリカ帰りの猪熊弦一郎画伯がいいだろうというので、僕が頼みに行ったんです。でも、できあがったらびっくりしちゃってね。白い紙にただ色紙が貼ってあるだけなんです。そして、君がここに三越という字を書いてねと言うので、会社に帰ってから書いたんです。それを重役たちが並んでいる所に持って行って、今度の包装紙のデザインですと見せたら、こんな雑な仕事しやがってと怒られちゃってね。でもこれは猪熊弦一郎さんがデザインしたのですがと言ったら、猪熊画伯はやっぱりいいって、ころっと変わって。社長がこれでいきましょうと言うので、決まったんですよ。それまでの包装紙は全部に色がついていたんで、真っ白に赤というデザインがものすごい目立ったんです。現在でも使ってるけど、あの字の部分は僕が書いた。だからいま見ても字がすごい下手で。社員章にもなっているけど、あれ見るたびに恥ずかしくてね。

タケカワ その後、三越から今度はどこへ行かれたんですか。

やなせ 三越を辞めて、マンガ家で何とか原稿料で食べられるようになったんだけれど、

ど、なんとマンガの世界が変わるんですよ。手塚治虫が出てきて、ストーリーマンガの世界になるんですよ。ところが、僕はストーリーマンガじゃないから、マンガの仕事がどんどん減っちゃって。ところが、絶対貧乏嫌いだから、ラジオやテレビの台本を書いたり、コントの台本を書いたり、いろいろやっていたんです。そこそこ収入はあったんだけど、しばらくは放送作家みたいになったんですよ。

とても不思議なのは、僕がまったく知らない人が仕事を頼んでくる。面識のない永六輔が突然やってきて、ミュージカルやるから舞台装置やってって言うのね。舞台装置はやったことがなかったけれど、絵だけ描いてくれればいいというので大阪フェスティバルホールへ行って。それが「見上げてごらん夜の星を」だったんです。批評が出たらね、舞台装置がとてもいいって書いてあったんですよ。しばらく舞台装置をやっていました。

そのころテレビの構成をやっていたから、番組のなかで歌を入れようっていうんで、それで「手のひらを太陽に」をやって、作曲ははずみたくに頼んだんです。

タケカワ 手塚さんよりも年上で、ストーリーマンガの人たちが自分を追い越していったとしても、じっとがまんをして、別なことをやりながらもマンガを捨てなかったというのが、このやなせさんのすごさなのかなという感じがします。

さて、「アンパンマン」の登場です。やなせさんはもう50歳を過ぎています。

【インタビューより】

タケカワ それから「アンパンマン」が生まれるまでは、どのくらいあるんですか。

やなせ 「アンパンマン」の最初の絵本ができてから、今年がちょうど30周年です。

「やさしいライオン」というのをボニージャックスで、文化放送の現代劇場っていうのでやったら、それがわりと評判が良かったんで絵本にしようっていうことになって。この絵本がとても売れたんですよ。で、また絵本をお願いしますっていうんでね、「アンパンマン」を描こうって。実は、「アンパンマン」は前にちょっと描いたことがあったんですけど、どこへ行ってもばかにされちゃってね。評判が良くなかった。「やさしいライオン」がヒットしたんで、すぐ「アンパンマン」を描いたんですが、また評判が悪くてね。

やなせさん、あれだけはやめてください。「やさしいライオン」のような、すばらしい作品を描く人が、なんでこんなばかばかしい話を描くんですか。これはやめてくださいって言われたんですよ。

タケカワ その後ヒットするんですけどもね。絵本からヒーローが登場するというのは非常にまれなことです。初期のころはマンガが先にヒットをして、テレビがアニメで追いかける、「鉄腕アトム」や「鉄人28号」などの形がありました。その次に、テレビのほうから企画が出て、それをマンガが追いかける、またはほとんど同時の形というのがあります。「エイトマン」や「スーパージェッター」がそうですね。

その次に、マンガ家が企画・原作をして、テレビでは実写、誌面ではマンガというのがあります。石ノ森章太郎さんの「仮面ライダー」「ゴレンジャー」です。この2つのシリーズはいまだに東映のドル箱ですから、すごいですね。

それでは、最後は「アンパンマン」の秘密に迫ります。

【インタビューより】

アシスタント 「アンパンマン」を考えたとき、どうしてパンにしたのでしょうか。オニギリマンとか、和食のほうは考えなかったんですか。

やなせ アンパンというのは、外側がパンで中身はあんこ。外側が西洋ですね、中身は日本ですね。つまり、あなたと私と同じなんですよ。洋服を着ているけれど、中身は日

本人。だから、日本の一番個性のあるものっていうのはアンパンが一番いいと思った。もう一つは、これはファーストフードにもなればスナックにもなる。それから三つ目には、アンパンという音が非常にいいんですよ。

アシスタント アンパンマンはどうして食べられても大丈夫なのという質問が、たくや君から来ました。

やなせ アンパンは食べられるためにあるんですね。ですから食べられても大丈夫なんです。そして、皆さんがパン屋さんへ行ってアンパンを見ると、昨日のパンもきょうのパンも同じように見えますね。しかし、あれは作り直しているんですよ。ですからアンパンマンも、お話には描いていないけれど、実は毎日作り直すんですよ。昨日のパンではもう古くてだめなんです。1日で終わりです。毎日新しい顔です。

タケカワ 「アンパンマン」は今年30周年ですが、この名前はもしかしたら、もっとずっと前から考えていたということはないんですか。

やなせ 名前というか、ようするにアンパンマンをつくろうっていうのは、もっと前から考えていた。戦争中ですよ。何が一番つらいか。飢えることです。正義の味方だったら、ミサイルをぶち込むとか、怪獣をやっつける前に、まず飢える人を助けなくちゃいけないと思ったの。飢える人を助けなくて正義の味方とはいえないと思ったわけね。

タケカワ いや、すごいなと思いましたね。最後の言葉、おもしろいんだけど深いですよ。哲学のあるマンガという感じがします。こういうマンガがちゃんとヒットするんだなという感じがしました。

侍5 水島新司

【「六甲おろし」】

タケカワ 直接は関係ないのですが、今年はタイガースの調子がいいので、野球マンガということでこの音楽で入ろうかと思ひまして。

野球マンガを描かれて32年だそうですね。野球マンガといえば水島さん。それまでは、いろいろな題材で描けなければマンガ家でないという風潮が結構あったんですね。手塚さんが何でもかんでも描いてしまう人だったので、フォロワーの人たちがそれが当たり前だと思っていたところがあるのですが、一つのジャンルでエキスパートになる方法もあるんだということを証明してみせたのが水島新司さんなのかなという感じがします。

水島さんは1939年、新潟県生まれです。

【インタビューより】

水島 マンガは小学3年生ですよ。模写ばかりで。主に手塚治虫先生の連載8ページをそっくりそのまま、コマ割りまでまねした。マンガを描かれる人は、まねから入ることは決して恥ずかしくないってことです。いろはを覚えますから。僕はこれを勧めたいですよ。好きなマンガ家の模写から入って大いに結構ってことですよね。

タケカワ 音楽もそうなんです。コピーから入るのはものすごく重要なことですね。僕自身はビートルズのコピーから入り、ものすごくいろいろなことを教わりました。歌い方もそうですし、楽器の弾き方も曲の作り方もアレンジの仕方でもそうです。本当に細かい所までまねしましたので、それが全部いまの僕の財産になっています。

マンガの場合も、構図、アングル、動きを何コマに分解するか、コマに対する人物の大きさ、背景、吹き出しのなかのセリフから、ナレーションとか。そういうのはコピーしな

いとわからないということがたくさんあるのではないかということです。

それでは水島さんがマンガ家になったころの話を聞いてみましょう。

【インタビューより】

水島 18歳のときに大阪へ。影という短編誌がありましたが、さいとうたかを先生が審査員で、新人賞の2席に入りました。その授賞式で大阪へ行ったときに、勤めながらマンガを勉強しないかというので、日の丸文庫という出版社に住み込んだわけです。

タケカワ 貸し本屋さん専門の出版社に勤めたんだそうです。それで夜中に1人でマンガを描いて、そのマンガをその出版社から出版するということを繰り返していたんだそうです。ですから、本当に寝る時間はなかったとおっしゃっていました。とにかく、こいつは会社で働かせるよりもマンガを描かせておいたほうが儲かる、と思わせるころまでマンガを描くんだと思って寝ないで描いていたらしいのですが、後にちゃんとそれは成功してマンガ家になっているわけです。

続いて、ずっと飛びますが、「ドカベン」誕生秘話です。

【インタビューより】

タケカワ 「ドカベン」は最初は柔道だったじゃないですか。

水島 高校野球マンガという注文が来たんです。それで、「男どアホウ甲子園」があと1年で終わりますから待ってくださいと言ったら、待てないというわけですよ。それなら1年間柔道をさせてくれるかということで、柔道マンガでスタートしたんです。ところが、その柔道をやっている間に、殿馬や岩鬼など私の愛するキャラクターが生まれたんですよ。

でも、山田太郎を持っていったときに最初は断られました。この顔はだめだと。

キャッチャーは、野球で一番おもしろいポジションですが、マスクで顔を隠して、審判に背中を隠されて、バッターに体を隠されてということで、本当に地味です。しかし、一番大事な現場の監督ですから、一度描いてみたかった。当然、主人公の顔は四角ですよ、ホームベースです。当時はずんぐりむっくりがキャッチャーの体型でした。一応目も考えましたよ。星飛馬のような目ね。でも、マスクごとマスクを取ったときの目と同じ目にしたかったんです。編集長が、目を開けたときはどんな目だって言うから、この目だって言ったら、だめだって。瞳がないし。

で、妹と山田の話を持っていったわけですから、キャラクターが弱すぎるということで。もう頭にきたんですけれど、そのまま帰ってそれっきりだと「ドカベン」は生まれませんですよ。一晩考えましたよ。そうしたらね、自分のために言ってくれているということに気がつきますよ、どんなに腹立たしいことでも。これじゃあやっぱりだめかな、ということで生まれたのが岩鬼なんです。山田は不言実行ですから、有言実行タイプの岩鬼を持っていったらOKが出たんです。人の言うことはね、聞くもんです。

タケカワ 続いては、「ドカベン」の主人公たちがプロ野球に入って、9年目でFAを迎えるという話です。

【インタビューより】

水島 今年彼ら全員が9年目を迎えるんです。

タケカワ FAなんですよ。やっぱり大リーグに行きますか。

水島 いや、大リーグは肖像権がめちゃめちゃ高いんです。あの選手たちは、球団が肖像権を持っているんじゃなくて個人で持っていますから、ベンチで5人描いたら5人に払わないといけない。絶対メジャーは描けません。

タケカワ 日本の球団にはお金を払っているんですか。
水島 ええ、12球団に払っています。

タケカワ 肖像権はものすごく大変な問題ですね。これからその問題がいろいろな所で出てくるだろうと思われま。水島さんも最初は払ってなくて、肖像権が問題になったのは最近のことだと言っていました。水島さん自身は、弱小球団の宣伝を長い間マンガでやってきたのに、いきなり金をよこせとは何だというので最初怒ったらしいですが。

スポーツマンガがすごいのは、そのマンガを読んだおかげで本当にスポーツ選手になってしまった人がものすごくたくさんいるんですね。野球マンガもそうですが、とくに多いのはサッカーマンガの「キャプテン翼」ですね。あれのおかげで本当にサッカー選手は増えました。

マンガが実社会に影響を与えたという話ならば、水島さんの作品でこういうものがあるという話を聞いてください。

【インタビューより】

アシスタント 「野球狂の詩」のヒロイン水原勇気が好きですが、女性を野球に登場させたきっかけなどありましたら教えてください。

水島 いつも大きなものを連載する前には、石和温泉という所へ編集と一緒に行って打ち合わせします。その列車のなかで、水泳で世界の女子の1500と日本の男子の1500とそんなに変わらないんじゃないか、一緒に泳がせてみたらおもしろいんじゃないかという話が出たんです。

それで、プロ野球に男に勝るような女子がいたらということ調べてたら、医学上男子でないと選手になれないという項目があったんですよ。女子野球がないんだから、野球をやりたい女性がいるとしたら、どこにも籍を置けないわけじゃないですか。マンガではあるけれど、一つまじめにこの問題に挑戦してみようというので、水原勇気という主人公をつかって、岩田鉄五郎と一緒にプロ野球に挑戦していったんです。

連載をしている間は叶わぬ夢でしたけれど、連載が終わって8年目に初めてその項目は取り外されまして、女子もいいということになった。確かに、いまでも生まれてきませんけれども、いずれ出てきた場合に受け皿はちゃんとできたということですね。

タケカワ マンガが実際の野球規約を変えてしまったという、本当に嘘のような話なのですが、このくらい日本においてはマンガのパワーはすごいんだということを表している事例ではないかと思えます。

侍6 弘兼憲史

弘兼憲史さんは「課長 島耕作」で大ブレイクをしたのですが、自らが大企業のサラリーマンだったという経歴があります。弘兼さんはつい最近、マンガ家の賞として一番歴史と栄誉のある、日本漫画家協会賞の大賞を「黄昏流星群」という老人をテーマにした作品で受賞されたばかりです。

弘兼さんは団塊の世代のマンガ家の代表で、貸し本で育った形です。その分、ちょっとほかの方たちとは違ったトーンをマンガに対してお持ちです。その団塊の世代のマンガ家の特徴というのを聞いていただきたいと思えます。

【インタビューより】

弘兼 サラリーマンをやったのは、いきさつがいろいろありましてね、とりあえずマ

マンガ家ではだめだから、じゃあ新聞記者になろうと。高校の先生が、それなら早稲田大学へ行けと言うわけです。運良く早稲田大学に合格して、マンガ研究会に入りましたが、やっぱりまだ新聞記者になろうと思ってマスコミ試験問題集とか勉強したらですね、何回やっても5割とれないんですよ。当時、A新聞なんかは280倍、K談社やS学館など出版社もやっぱり200倍ぐらいなんです。宝くじです。だからといって、そこの社員がそんなに優秀かと思ったら、大したことないのがいっぱいいる。これはやっぱり何か採用される基準が違うんですよ。単なる成績だけじゃなくて。だから、マスコミもまず無理だと。

自分はマンガ研究会でマンガを少し描けるわけだから、この技術を生かした仕事でサラリーマンになる方法はないかという、企業の宣伝部という手があるわけですね。当時宣伝の御三家といわれた会社がありまして、サントリー、資生堂、松下電器ですが、一番最初に松下電器の試験があって、運良く採用されることになったんです。

タケカワ マンガ研究会にいてマンガを描こうと思っていた方でも、企業の広告部、開発部など、マンガの持つポップな感覚、またはわかりやすくすぐに人に伝わる絵柄とかユーモアとか、そういうマンガの要素が必要な部署というのはたくさんあるのではないかなと思います。いままでは各大学の漫研がそういう人々を養成する役割を果たしていたという不思議な形がありますが、本当はマンガ学科のほうがいいのではないかという感じはします。

この後、弘兼さんがどうしてマンガ家になったのかというところを。

【インタビューより】

弘兼 松下の宣伝で、外部のスタッフやデザイナーの人たちと仕事をしているうちに、彼らはマンガ家志望が非常に多かったのが逆に触発されて、こんな所でディレクターをやっている場合じゃないだろうという感じで会社を辞めてマンガ家へ。サラリーマンかマンガ家かという、どちらかといえばマンガ家のほうが自分の天職に近いという気がしましたので、さっさと辞めた。サラリーマンをやっていたいやだったから、というわけではなかったですよ。実は、そのときの経験とか体験が「課長 島耕作」なんですよ。

いま、島耕作は取締役になって上海へ行っています。上海で取材しました。また来年早々ちょっと行って来るんですけども、たとえば5日行きますと、観光なしですよ。上海に入ったそのときから、ずっとアポイントで、約束いっぱいあってね、いろんな工場を回ったり、いろんな出版社に行ったり、何とか総研というような研究所に行ったりして、話を聞いて写真を撮って。

タケカワ 島耕作が言う、グローバルな視点のものというのは何とか総研からの。

弘兼 何とか総研の場合もありますし、一つの企業の場合もありますし、いろんな情報を合わせて自分で考える場合もありますね。

タケカワ ここにもマンガ学科の形のヒントがあるのではないかなと思います。これからマンガを描くためには、ただ絵がうまいだけではだめだということですよ。かなり綿密なリサーチを含めた取材をきっちりとできる能力が必要になってくるのではないでしょう。

最後に弘兼さんの、自分の作品は同世代に向かって描いているというすばらしい発言があります。

【インタビューより】

弘兼 僕は自分のメッセージというのは、同世代に向けて出すようにしているんです。

だから若い人の気持ちとか、そういうのを考えなくていい分だけ楽なんですね。自分が年を取ったら、年を取ったなりにそのメッセージが出てくる。たとえば「黄昏流星群」なんかそうですね。

自分が50歳、60歳になったときのジジイの心境というのをそのままストレートにマンガに描いて、60歳の読者が読んでくれればそれでいいと思っていますので。

タケカワ これはすごく興味深い話です。彼はこういうふうに言っていますが、実は現在54歳の弘兼さんが自分の世代に向けて描いていても、自分の世代にマンガの購買力があるはずがないということもわかっているんです。当然、50、60の方たちが弘兼さんの作品を本当に買っているかという、そんなことはないわけです。でも、仮想ターゲットとして団塊の世代を選んでいる。これが、すごい新しい考え方だなと思ったのです。わが国のメディア、とくにテレビと音楽は、あまりにも低年齢層を相手にしすぎるのではないか。その結果、どんどんクオリティーの低いものになっていってしまうというのがあるんですよ。それに対するアンチテーゼを弘兼さんはおっしゃったのですね。

つまり、自分の作品の良し悪しを一番判断できるのは自分と同じ年代の人たちに違いない。売れるとか売れないとかではなくて、クオリティーをキープするためには自分と同じ年代の人間に向かって作品をつくるべきだという考え方ですね。クオリティのしっかりしたものをつくれれば、自分よりも低い年代の人たちに対しても失礼にならないし、または魅力のない作品になることもないわけです。その証拠に、弘兼さんは60歳の人に向かって作品を描いているのですが、実は30歳以上年下の人たちが買って喜んでくれるわけですよ。

最後に、弘兼さんに、若者に対するメッセージを一言お願いしますと言ったら、マンガばかり読まずに勉強したほうがいいでしょうと言っていました。怖いなと思いましたが、それは弘兼さん流の考え方だと思います。

侍7 松本零士

【「銀河鉄道999」テーマ曲】

タケカワ 松本零士さんは1938年福岡県生まれです。15歳でマンガ家になりました。アニメ界とマンガ界の両方でヒットを出して、いまでは宇宙に関するエキスパートとしても、たくさんの仕事をこなしていらっしゃる方です。

アニメの監督として何が必要なのかを語っていただきました。

【インタビューより】

松本 「さらば宇宙戦艦ヤマト」という映画版をつくったのです。私は原作・監督・総設定デザインです。ややこしいんですよ。絵を動かすわけですから、マンガ家、画家がいないと動かないんです。それから、宇宙的ないろいろな設定上の約束ごと、天文学的な知識、機械工学的なものとか、時間空間の概念から食べ物に至るまで、全部やらなきゃいけないわけです。それから、色彩の設定も。見たときに気持ちのいい画面にしなきゃいけないでしょう。

白色彗星なんて尻尾がらせんを巻いているわけですよ。これはなぜかという、時間と重力というのは宇宙を動かしている大元になるわけですね。そうすると直線では進行しない、必ずらせんになるはずだというのに基づいて、ワープでもすべてらせんです。そういうものを念頭に置いて、ライフリングのようにスパイラルにしたわけです。やっぱりそういうものの知識、蓄積がないとちょっと無理ですよ。

タケカワ とにかくいろいろなことが要求されるという話です。アニメの制作にくわしいことが要求されるし、マンガ家としての資質も要求されるし、さらに作品に対する科学的な知識、それからスタッフを動かすための魅力だとか、そういうものが必要になってくるとのことだと思います。

最後に僕が「銀河鉄道999」の曲をつくって歌うことになった、いきさつのお話を聞いていただこうかなと思います。実は、松本零士さんは、もっとスローな、情緒あふれる曲がほしかったらしいのです。

【インタビューより】

松本 私は「ガンダーラ」という歌のメロディラインが非常に好きでね。エキゾチックさと一緒に叙情感があったでしょう。

タケカワ 私はもちろん松本さんのことはよく知っていましたが、いつまでにつくればいいのかって言ったら、明日のレコーディングだって。そう言われたのが夜中の12時だったのね。

そのときに2曲つくったんだけど、歌詞に「飛び出す」というのがあったんで、やっぱりこれは勢いのいいやつでいきたいと思って、もう1曲を見たら「テイキングオフ」ってあるんで、じゃあこれも元気なやつだよってということで、2曲ともものすごいテンポのいいやつになった。

その後、風の噂で松本零士さん自身はあんまり好きじゃないみたいというのをなんとなく聞いていて、3年か4年ぐらい前に朝日新聞で「銀河鉄道」について書いてくれという話があったときに、松本さんにお会いしたら、好きなタイプの曲じゃなくて別なものを書いてしまって申しわけないって謝りたいと書いたら、何ヶ月か後にお会いできた。

松本 私のほうにも固定観念があるから。好みというのは強烈なものでね。最初に多少違和感を感じたのは事実ですけどね。ただ、あの宇宙へ飛び出していく場面だけは自分自身なんです。「とうとう行くんだ」というセリフがありますけれど、あれは自分自身が故郷から旅立つときの心境です。故郷は二度と見れない、前だけ見ていて帰ってきてからでいい、っていうようなメーテルのセリフがあったと思う。あの飛び出して行く映像と合わせて見たときにね、見事にあうんですよ。これは私の口ぐせだけど、「ミュージシャンはマジシャンである」とね。だから、いまこのビデオが世界中に出ていますが、セリフは全部吹き替えられても、歌だけは絶対に替えられないんです。

アジアのマンガは海賊版で発展した

タケカワ うれしい話をいただきました。

日本のアニメが世界的に人気があることは、もうどなたもご存じだと思いますが、実は日本のマンガも大変な人気になってきています。ただ、日本のマンガとアニメの違うところが一つあるのです。アニメはあくまでもアメリカ文化のたまものですが、マンガのほうは日本の文化のたまものであるという事実があります。

いま、アジアを中心にして、マンガ文化がさらに花開こうとしています。アジアの国のマンガ文化とマンガ産業を支援しようということで始まった、アジアMANGAサミットというのがあるのですが、最初に登場してもらったちばてつやさんが、昨年日本で開かれたアジアMANGAサミットの大会委員長を引き受けられたということなので、そのことについてのインタビューを聞いていただきたいと思います。

【インタビューより】

タケカワ やっぱり日本のマンガの影響を受けていることが多いんですか。

ちば そうなんですよね。最初は海賊版でずいぶん「ドラえもん」とか「鉄腕アトム」とか、僕の作品もいくつか行ったみたいですけど、向こうの出版社が著作権をまったく考えないでやっていたんですね。その海賊版のマンガを読んだ子どもたちが、マンガっておもしろいなと気がついて、そのなかから絵を描ける子たちが。

タケカワ その子たちがマンガ家になるんだ。

ちば ですから、最初は本当に日本のマンガに似た作家が多かったんですよ。誰かの雰囲気似ていてね。だけど、それから50年ぐらい経ちますから、それぞれの国の雰囲気だとか、それぞれ個性を持っていますから。

タケカワ もともと海賊版の日本マンガを読んで育った人たちがマンガ家になって、いま産業として根づこうとしているということです。

里中満智子さんに伺った話ですが、昭和45年ごろに日本の出版社がアメリカにマンガを持ち込んだことがあるそうです。ところが、これは大きな失敗をする。アメリカ側に拒絶されるんですね。その理由が、1つの話が長すぎるとか、なぜ主人公が幸せにならないのかとか、主人公が不細工すぎるとか、いろいろな何でもないようなもので、つまり当時のアメリカのマンガとは違うというだけで受け入れてもらえなかったということなのです。日本のほうは、アメリカが受け入れないものは世界的ではないという呪縛みたいなものが当時ありましたので、日本のマンガは世界的にはならないんだと思って世界進出をすっかりあきらめてしまったのだそうです。

ところが、ちばさんのお話にもありましたが、日本のマンガが世界的になるのに寄与したのは、出版社の努力でもなく、日本の読者の努力でもなかったわけです。ただの海賊版のマンガだったということです。おもしろいのは、アジアのマンガの読者は、日本人が感動するのとまったく同じところで感動しながら作品を読んでいるそうです。ですから、これこそがまさにグローバルということなのではないかと思います。

それからもう一つ、ある韓国のマンガ家が、海賊版のマンガを読んで育ち、自分もこういうものを描きたいなと思っていたのですが、あるときに自分が読んでいたマンガが日本のものだということを知ってがくぜんとしたのだそうです。この方の時代にはとくにそうだったのかもしれませんが、まだ韓国においては日本というのはとんでもない国なんだという教育がいろいろな所でなされているんですね。そんなとんでもない人種が描いたものなんか感動してしまった自分が恥ずかしい、とそのときに思ったらしいのです。でも、よく考えてみると、やはりあの感動を忘れることはできない。こんなにすばらしいものを描く人たちのなだったら、もしかしたら我々が教わったことが違っているのかもしれない。だからもう1回最初から考え直してみたいと、里中さんにおっしゃったそうです。そういう力こそがマンガの力であり、文化の持つすごいパワーなのではないかなと考えさせられました。

いま、世界中で喜ばれている日本に端を発したマンガという文化の世界進出が、思想的な押しつけとか資金力によるものではなくて、あくまでも海賊版による普及という自然発生的な需要から始まったというところは、僕らが誇りに思えるところなのではないかと思えます。マンガこそは日本が生んだ本物の文化ではないか、というのが僕の結論です。

まとめ

最後にもう一度、日本の復興とマンガの関係を振り返ってみたいと思います。

まず、戦後の苦しい時代のなかから初めてのマンガブーム、月刊少年マンガ誌全盛期時代と貸し本屋の時代がやってきます。貧しい時代だったので、マンガブームのなかでもそう簡単にマンガ雑誌を買えない子どもたちがたくさん存在していたことによるブームでした。さらに、貸し本屋さんの繁栄はマンガを読まなかった青年たちにマンガを浸透させる

という効能がありました。そして、そのことがマンガの読者を幅広くして、昭和40年代以降の青年マンガ雑誌の隆盛に引き継がれていくことになります。

さらに、マンガは戦後の日本人たちに力を与えたスポーツの世界をテーマに取り入れていきます。この場合に必要だったのはスポーツの専門家、またはお話づくりとしての専門家である原作者たちでした。原作者はとかくいい加減で絵空事と思われていたマンガの世界にある種のリアリティを注入することに成功しました。スポーツ界は実際に存在する世界だったので、そのある種のリアリティを表現する必要があったのです。

しかし、どんなにマンガが読者をたくさん獲得するようになっても、世間のマンガはくだらないもの、読むに値しないものという考え方はなかなか変わりませんでした。そのことは悪書追放運動が叫ばれるたびにマンガがやり玉に挙げられたことから明白です。

しかし、その点から見ると、戦後のマンガ界を引っ張っていった手塚治虫の次世代のマンガ家の皆さんはある意味ラッキーでした。社会がヒステリー的に悪書を追放しようとしたのは、戦後まもなくの昭和30年と、すでにマンガが成熟しきっていた平成2年の2回だけだったからです。その間の35年間にマンガ文化は手塚さんにきっかけをもらい、力をたくわえ、たくさんのチャレンジをして熟成していったわけです。

一方、マンガ家になろうと努力して、しかし結果的にマンガ家にはなれなかった人たちの数も多かったことでしょう。そういう人たちが、新聞やほかのメディアに散らばって、マンガの手法やデザインを仕事に使うようになった結果、今日のマンガ文化の裾野が広がったのは言うまでもありません。

マンガは早くからテレビと連帯し、またはテレビにアイデアを与えて、このメディアと共存してきました。その結果、今日のアニメブームを引き起こすことにもなりました。マンガは昭和30年代、日本人が貧しかったときに少年たちに希望を与え、昭和40年代企業に入っていった企業戦士たちに勇気を与えたのです。

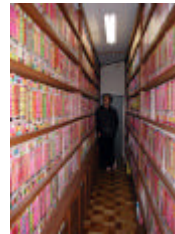
今日、日本のマンガ文化は世界中に波及しています。そして、いまでもその力は弱まることを知りません。マンガこそは、今後文化外交の柱として日本を救い、そして世界を助けるものになるに違いないと確信しています。

以上をもちまして、タケカワユキヒデの新文化外交論、マンガアニメ造形ビジネス学科の設立のすすめと講義サンプル「日本のマンガの礎を築いた7人の侍たち」の講義を終わらせていただきたいと思います。ご静聴ありがとうございました。

(了)

タケカワユキヒデ プロフィール

- 音楽家・マンガコレクター
- 1952年埼玉県生まれ。音大教授の父を持ち、5歳からバイオリン、10歳から作曲を始める。1975年東京外国語大学在学中に全曲英語のオリジナルアルバムを発表しソロアーティストとしてデビュー。翌76年、ゴダイゴを結成。ヴォーカリスト兼作曲として『ワンダーラ』『モンキー・マジック』『銀河鉄道999』『ビューティフルネーム』などのヒット曲を生む。
- 現在は音楽活動の他、小説・エッセイなどの執筆活動、『思いつきテレビ』等テレビ・ラジオへの出演や講演・コンサート活動などマルチアーティストとして幅広く活躍中。1男4女の子煩悩な父親としても知られ、ベストファーザー賞(1999年度)を受賞している。近著『娘を持つ父親のための本』(集英社)を発表し大変好評を得ている。



2

『マンガアニメ造形ビジネス学科』設立メリット

- 専門学校での経験
 - コンサートの成功から新たなる3つの目標を設定
 - 一つ目…コンサートを市政のビッグイベントに
 - 二つ目…イベントは学内の全学生が参画
 - 三つ目…イベントで入学動機を喚起する
- イベントやムーブメントは産社学で



4

7人の侍たち



59

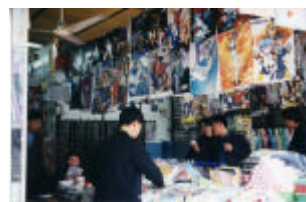
アジアの漫画は海賊版で発展していった



手塚マンガの海賊版



バンコクの街頭で



上海の海賊版ショップ

41