
 資 料

 マンガ・コンテンツの商品開発：マンガ家・浦沢直樹¹⁾

川 又 啓 子

目 次

- はじめに
- I. 生い立ち
 - 少年期
 - プロを目指す
 - 「お茶の間作家」としての成功
- II. 浦沢直樹の創作の特徴
 - 創作プロセス
 - 創作とは発見である：「予告編」
 - キャラクターへのインタビュー：『MONSTER』
- III. 共同創作：浦沢直樹と長崎尚志
 - 共同責任者としての長崎尚志
 - 浦沢直樹の二面性：内なるプロデューサー
- むすびにかえて

はじめに

出版不況といわれて久しい日本の出版業界を取り巻く環境は厳しい。マンガ²⁾も例外ではなく、2007年のコミック市場（コミック誌（マンガ雑誌）＋コミックス（マンガ単行本））の推定販売金額は、前年比97.7%の4,699億円で6年連続の減少となった（図1）。そのような状況にもかかわらず、青年誌を中心に活躍するマンガ家・浦沢直樹は「1億冊のマンガを売った男」（布施2007；NHK出版2007）といわれ、浦沢作品は現状でも好調な売れ行きを示している（表1）。

本稿は、マンガ・コンテンツの商品開発に関する研究の基礎資料として、マンガ家浦沢直樹に関する二次データを収集したケースである。次章以下で、浦沢の生い立ちから始まり、創作プロセス、編集者長崎尚志との共同制作のあり方などを概観する。

1) 本研究は平成19年度京都産業大学第一次総合支援を得ておこなった（課題名「継承可能なコンテンツ開発システムに関する研究」（支援番号：039））。

2) 本稿では、基本的に「マンガ」という表記を用いるが、引用部分については、原文のまま「漫画」や「まんが」としている。

単位:億円

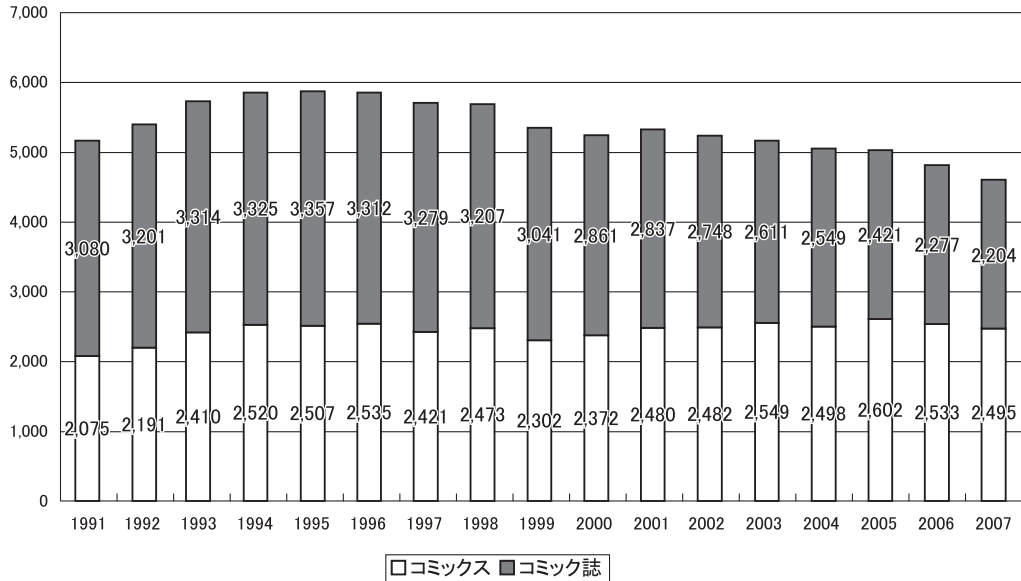


図1 コミックス・コミック誌の推定販売金額の推移

出所:『出版月報』2007年2月号, p.5『出版指標年報2008』p.219より作成)

表1 コミックス売れ行き良好書・青年(男性)向け(2007)

作品名	作者	出版社	掲載誌	年内新刊累計刷部数
バガボンド	吉川英治・井上雄彦	講談社	週刊モーニング	120
REAL	井上雄彦	集英社	週刊ヤングジャンプ	103
PLUTO	手塚治虫・浦沢直樹	小学館	ビッグコミックオリジナル	100
21世紀少年	浦沢直樹	小学館	ビッグコミックスピリッツ	74
働きマン	安野モヨコ	講談社	週刊モーニング	72

出所:『出版指標年報2008』p.231より作成。

I. 生い立ち

少年期

浦沢直樹は1960年1月2日東京都府中市に生まれた(略歴は表2)。浦沢が生まれると同時に両親は別居し、物心ついたときには世田谷の駄菓子屋に母子で暮らしていた。幼稚園に行くこともなく、祖父母の家で毎日マンガを描いて過ごしたという。(NHK出版2007; 浦沢2005) 浦沢が5になると、別居していた両親がよりを戻すことになったが、そのときの幼児体験を次のように語っている。「その“他人の家”に僕をおいて母親は仕事に出ちゃうんですよ。それが子供心に本当に怖くて、すごくビクビクしていた。だから、僕は未だに自分の家の冷蔵庫を開けても「これ食べていいの?」って訊ねてしまうんです。どこにいてもいつもアウェイなのね。」このような体験の結果

表2 浦沢直樹プロフィール

1960	1月2日東京都府中市生まれ。
1978	明星大学経済学部在学中はマンガ執筆とバンド活動に熱中する。
1982	第9回小学館新人コミック大賞（一般部門）入選『Return』
1983	小学館『別冊ビッグコミック ゴルゴ13』の『BETA!』でデビュー。小学館のアウトドア雑誌『BE-PAL』で、アウトドアのレクチャーコミックを連載。原作は同編集部。
1985	『ビッグコミックオリジナル』（月2回刊）で『パイナップル ARMY』（原作・工藤かずや）連載開始（1988年まで）。出世作となる。
1986	『ビッグコミックスピリッツ』で『YAWARA!』連載開始（1993年まで）。1987年4月に単行本第1巻が出版されて以来、全29巻の最長作品となる。『パイナップル ARMY』も連載しており、以後、「月2回+週刊」という驚異的なペースでの作品発表が続く。
1987	初の短編集『踊る警官 DANCING POLICEMAN』刊
1988	『浦沢直樹短編集N・A・S・A』刊（全12話） 『ビッグコミックオリジナル』で『MASTER キートン』（原作・勝鹿北星）連載開始（1994年まで）。
1989	第35回小学館漫画賞『YAWARA!』 『YAWARA!』テレビアニメ化される。（読売テレビ1989年10月から1992年9月）
1990	『YAWARA!』で第35回小学館漫画賞受賞（一般向け部門）
1991	児童書『シロは死なない』（作・北方健三）で挿画を担当
1993	『週刊ビッグコミックスピリッツ』で『Happy!』連載開始（1999年まで）
1994	『JIGORO! 浦沢直樹傑作短編集』刊 『MONSTER』連載開始（2001年まで）
1995	『キートン動物記-MASTER キートン 番外編』（原作・勝鹿北星）刊。 『MONSTER』第1巻刊行。
1997	第1回文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞『MONSTER』
1999	第3回手塚治虫文化賞マンガ大賞『MONSTER』、『週刊ビッグコミックスピリッツ』で『20世紀少年』連載開始。『キートン・マスターズ・ブック』刊
2000	『初期のURASAWA 浦沢直樹初期短編集』刊。 『もうひとつのMONSTER』（ヴェルナー・ヴェーバー、浦沢直樹共著、長崎尚志訳）
2001	第46回小学館漫画賞『MONSTER』（一般向け部門） 第25回講談社漫画賞『20世紀少年』（一般部門）
2002	第6回文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞『20世紀少年』
2003	第48回小学館漫画賞『20世紀少年』（一般向け部門） アングレーム国際漫画祭（フランス）最優秀長編賞『20世紀少年』 『PLUTO』連載開始（2005年まで）
2004	『MONSTER』テレビアニメ化（日本テレビ 2004年から2005年）
2005	第9回手塚治虫文化賞マンガ大賞『PLUTO』 第7回文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞『PLUTO』
2006	『Happy!』ドラマ化。（TBSのスペシャルドラマとして放送） 『20世紀少年』一時終了（体調不良）。
2007	『21世紀少年』として再開。短編『月に向かって投げろ!』発表。
2008	4月名古屋造形大学先端表現コース・マンガクラス客員教授

出所：斎藤（2006）に加筆して作成。

として、浦沢の創造の源泉は、周りの敵意や悪意の気配に対する復讐といった心の闇にあるという。(山下 2006, p. 22-24.)

このような負のエネルギーに駆り立てられながら、驚異的な仕事量をデビュー以来続けている浦沢だが、行き場のない闇を描くのではなく、社会全体の「世界のモラル」の範囲の中で、「みんなが最終的に受け入れてくれる闇」を描こうとしている(山下 2006, p. 21)。「こんな風に言うとなんか思われるかもしれませんが、僕の作品はヤバイ作品ではないので、というのがあるんですよ。最終的に子供から大人まで見て平気なものであって、そこに辿り着くには、道徳的なモラルがしっかりしていないといけない。僕は皮肉をかますのはいっぱいかますけど、モラルはきちんとしたいというのがあるんです。」(浦沢, 宮本 2006, p. 104)

浦沢は、小学校低学年からマンガを描いていたというが、特にプロを目指していたわけではない。『少年マガジン』の読者であった父親は当時からプロと比較して浦沢にダメ出しをしていたという。浦沢によれば「全然それがね、教育系のアレじゃないの。あの一ホントに無邪気に比べてるの(笑)。」5つ上の兄もマンガがうまかったこともあり、マンガ家になろうという気もなく、普通に就職してサラリーマンになるつもりだった。非常に現実的で、一步引いたところがある醒めた目をもった子供だったというが、「漫画家になりたいなんていうのを、あの一例えば卒業文集みたいなのに書く。とりあえず、みんな「プロ野球選手」とか書いてるから、で、「浦沢は漫画家だろ？」って言うから、まあ、まあねって言って「漫画家」って書くじゃない。でも頭の中じゃ、んなもんなれるわけねーじゃんって思ってるわけよ。」(孝太郎ラボ 2005)

そんな浦沢が生きる指針としている人物が二人いる。手塚治虫とボブ・ディランである。中学一年生の時に兄から勧められて手塚治虫の『火の鳥』³⁾を読んだ浦沢は、マンガ表現の無限の可能性に衝撃を受けたという。浦沢にとって手塚は目指すべき頂点のような存在となった。また、ロック少年だった浦沢は、観客のブーイングを浴びながらも、ロックを歌い続けたボブ・ディランの生きざまにあこがれた。作品の影響力が大きくなるにつれ、自分の意図と読者の求めるものが離れていくことを感じる時、自らの信じる道を進むボブ・ディランの姿に自らを投影することがあるという(EarthDreaming 2005; NHK 出版 2007; 浦沢 2005; 浦沢, 宮本 2006)。

3) 火の鳥(不死鳥)をモチーフにした一連の作品からなっている。『COM』では1967年から「黎明編」が始まる。手塚治虫が漫画家として活動を始めた初期の頃から晩年まで手がけられており、手塚治虫のライフワークといわれている。古代から超未来まで、地球(主に日本)や宇宙を舞台に、生命の本質・人間の愚行・愛が、手塚治虫自身の思想を根底に壮大なスケールで描かれる。この作品に、多くの漫画家が影響を受けた(少女マンガの池田理代子など)。

プロを目指す

浦沢にとって大学4年生の就職活動の時期になって不意にマンガ家への道が開けた。「絵本の編集でも」と思い小学館を受験したついでに、描きためていた作品を持参して少年サンデー編集部を訪れた。プロになるつもりはなく、サラリーマンになる前に一度プロにみてもらい自分のレベルを知りたかったからだという。「背広を着て、まんがを持ち込んだ人は初めて」と感心されたというが、「キミの作品は奇をてらいすぎてるなァ」「マイナーだね、もっと売れセンのは描けないの？」と対応にでた若い編集者にいわれた。

「負けず嫌いだから、勝負は端からしない」という浦沢は、予想通りの反応に礼を述べて席を立ちかけた。そこへ『ビックコミックオリジナル』⁴⁾の前編集長が通りかかった。「これ、少年サンデー向きじゃないよ、ビッグ向きだよ」と、その人は浦沢の作品に目を通すと『ビックコミックスピリッツ』⁵⁾の編集者を呼ぶ。やってきた編集者は作品を見て、浦沢に同誌の新人賞に応募することを勧めた。『Return』⁶⁾という作品で応募すると、後日、浦沢のもとに入選の知らせが届いた。「そのとき初めて漫画家になろうかなと思ったんです。それまでは一切思っていませんでした。親父に1年だけ漫画をやってもいいかと聞いたら、『おう、いいんじゃないか』って（浦沢 2005, p. 171）」

小学館に原稿を持ち込んだ際の編集長林洋一郎（故人）は、周囲の反対を押し切って「俺は絶対おまえを使い続ける」と浦沢を励ましてくれた人であり、また浦沢の20年来の盟友である長崎尚志のマンガ編集上の師匠でもあった。浦沢にとって幸運な出会いだったのである（根岸 1989; 夏目 2005; 浦沢 2005）。

マンガ家浦沢直樹のデビュー作『BETA!』⁷⁾は、1983年のビッグコミック『ゴルゴ13』の別冊に掲載された。そのときの担当者が小学館にいた長崎尚志であるが、当時を振り返って次のようにいう。「ゴルゴの総集編を別冊の形で出して、そのなかに担当者が自由に編集できるページがあり、新人にチャンスを与えるにはちょうどよかった。そこにまだセミプロだった彼を起用したわけです。1年経って、『あなたは実力があるけど地味だ。でも僕がちょこちょこ仕事を依頼するからプロにならないか』と言ったのですが、だけど正直、今のようなヒットメーカーになるとは思いませんでした」（浦沢 2005, p. 171）

4) 小学館発行の漫画雑誌。1972年創刊。月2回（毎月5日・20日）発行。長期連載を多く抱えている。

5) 小学館が発行する週刊の漫画雑誌である。ジャンルは青年漫画。1980年10月創刊。創刊当初は月刊（毎月14日発売）だったが、1981年6月から15日と30日の月2回発売に。1986年4月からは週刊となっている。毎週月曜日に発売。発行部数は約40万部。

6) 近未来を舞台にしたスクラップ同然の殺人ロボットと少年の友情物語。

7) 最初の打ち合わせでは、浦沢「あの一、朝起きたらウルトラマンで、3分たったら死んじゃうっていう話があります」長崎「面白いじゃないか！」しかし、ウルトラマンの著作権料が高いから、似た話を作ろうということになった（浦沢、長崎 2006, p. 6）。

長崎（2006）は、新人賞を獲得することはマンガ家にとって一番嬉しいことだろうが、編集者にとってはたいした感動ではないという。プロとなって一作くらい世の中にマンガを送り出せる人間がまた一人ふえた、という程度にしかすぎないのだ。多くの成功したマンガ家が、受賞直後を振り返りいうことがある。「賞を取ったあとうれしいのはほんの数日で、その後のことを考えてぞっとした。応募作にすべてを出し切った自分には、次回作のアイデアが何もなかったのだ」（長崎 2006, p. 13）

「プロになったからには、売れなくちゃ意味がないと思う」という浦沢は、ストーリー作りを始めるものの、「売れるものを作るためにはどうすればいいのか」というところで行き詰まってしまう。「いい作品だけでも、これじゃ売れない、売れる作品を描こうよ」といわれたとき、子供の頃から築いてきた「オレのまんが道」が崩壊したという。そこで、半年間ペンを持たずに、膨大な量の本を読み映画を観た（根岸 1989, pp. 152-155）。

マンガ家が映画、演劇や小説など他の創作物にあたることは一般的であり、少女マンガ家の青池保子や庄司陽子、美内すずえらも同様の訓練をおこなっているが（川又 2005）、浦沢も例外ではなかった。浦沢、宮本（2006）では「（五里霧中のなかから抜け出すには）こりゃどうにか一刀両断ではつきりさせなきゃいけないなと。○×つける以外ないな、と。で、当時、『地獄の黙示録』は×で、『未知との遭遇』○とか。今考えれば逆だったりするんですけど（笑）。たぶん、商業作家としてやっていくためには単純に胸に来るようなものを、というので、お涙頂戴みたいな映画をいっぱい見たんだよね、『チャンプ』とか見ると腹立ってしょうがないんだけど（笑）。（p. 100）」と当時の様子を振り返っている。

メジャーかマイナーか。これは浦沢がデビュー当時から問い続けていることである。浦沢は小学校高学年の頃から『ガロ』⁸⁾を読むような「相当深い漫画読み（浦沢 2002b, p. 71）」であったというが、他にも『COM』⁹⁾『マンガ奇想天外』¹⁰⁾といった玄人受けする雑誌の愛読者であった。自らを本来はマイナーな作家として位置づけている浦沢が、ヒット作『YAWARA!』¹¹⁾によって、「お茶の間作家」

8) 1964年白土三平の『カムイ伝』を連載するために創刊された。前衛的なマンガを掲載し、多くの才能を発掘した。2002年頃まで続いた。

9) 1967年から1973年まで発刊された漫画雑誌。「描きたいものが描ける雑誌」および「新人を育てる雑誌」として、手塚治虫が、虫プロ友の会発行の会報『鉄腕アトムクラブ』を発展解消する形で創刊した。「まんがエリートのためのまんが専門誌」がキャッチフレーズ。『月刊漫画ガロ』を強く意識して、両誌はライバル関係と目された。

10) 「SFマガジン」に次ぐ、第2のSF誌として1974年4月に創刊された『奇想天外』の別冊。『マンガ奇想天外』は大友克洋、吾妻ひでおを広く知らしめ、ニューウェイブの牙城としてマンガにおける一大運動の拠点となった。

(サロン・ナマズの巣 27) になっていく。マイナーな世界に多くの才能ある人間を見てきているだけに、優れた才能を一部のマニアだけのものにしてしまうのではなく、まずはメジャーになることが重要だと思ったと語っている（浦沢、宮本 2006）。

「お茶の間作家」としての成功

1985年、初めてのコミック誌における定期連載であった『パイナップル ARMY』¹²⁾ がヒットした浦沢であったが、次の一手を探していた。当時まだ人気があったラブコメディ¹³⁾ を手がける気になれなかったのは、「ラブコメ（＝ラブコメディ）に出てくるような優柔不断な男には「バカヤロー！」って思っていましたから。（根岸 1989, p. 159）」という理由である。また、女の子を描くのは下手だとも思っていた。編集担当者との打ち合わせも行き詰まってきたときに、スポーツもので誰も手がけていないテーマとして、急に思いついたのが「女子柔道」だった（根岸 1989; 夏目 2005）。

予想外の『YAWARA!』の大ヒットでメジャー作家としての地位を獲得した浦沢だったが、居心地の悪さも感じていた。「そもそも『YAWARA!』はパロディとして始めたんですね。それまでのスポーツマンガをすべて咀嚼して、お約束ごとをあえてやり尽くすことで、マニアが読むとクスクス笑うようなものを目指していたんだけど、気がついたら王道になっていて、ゴールデン枠のアニメで放映されてしまった。そうしたら小学生からファンレターがいっぱい来るようになってしまって、さすがにその子たちの気持ちは裏切れないなって。随分とエライものをしょいこんじゃったなって思いましたね。」（山下 2006, p. 21）「笑わせているつもりなのに、ってのがありましたよね。でも雑誌の柱になっちゃった。つらかったけど、自分のまいた種だし。中盤以降は僕も、お茶の間に届けっ！（笑）って思うようになりました。」（夏目 2005, p. 91）

『YAWARA!』は7年間で3,000万部を売り上げる大ヒットとなったが、次は中学生の頃に大きな感銘をうけた手塚治虫の『火の鳥』のような作品を描こうと浦沢は思っていた。しかし、出版社の要望は、もう一度スポーツマンガを描いてくれというものだった。そこで、嫉妬や妬みといった人間の汚い面を積極的に盛り込んだテニスマンガ『Happy!』¹⁴⁾ に着手する。しかし、絵の技術が目指す

-
- 11) 1986年から1993年『ビッグコミックスピリッツ』で連載。幅広い支持を受けた国民的マンガ。女子柔道ブームを巻き起こした。女子柔道の谷亮子（旧姓・田村）選手のニックネームにもなった。
 - 12) 1985年から1988年まで『ビッグコミックオリジナル』で連載。戦闘インストラクターの主人公が遭遇する事件を通じて描く一話完結の人間物語。
 - 13) ラブコメディ＝ラブコメ（和製英語）は、日本におけるマンガ、アニメを中心とした創作作品のジャンルの一つで、恋愛を主題にしたコメディ（喜劇的）要素の強い作品をいう。
 - 14) 1994年から1999年まで『ビッグコミックスピリッツ』で連載。兄の借金返済のためプロテニスプレイヤーの道を進む美少女のスポ根（スポーツ根性もの）コメディ。

ドラマに追いつかず、売上も落ちていった。「あのマンガを見捨てていないのは浦沢だけだ」とまでいわれたものの、周りの判断に惑わされず作品のクオリティを信じて描き続けた（NHK 出版 2007）。

そして『MONSTER』¹⁵⁾が始まる。浦沢は『YAWARA!』で大衆的な読者市場の開拓に成功しており、当然のことながら「その浦沢がなぜ」という問いが寄せられた。それに対して『MONSTER』こそが本来の自分で、それを描くまでに10年の修練と地位が必要だったと語っている（夏目 2005, p. 90）。「僕は『MONSTER』を始めるときに「じゃ、そろそろ始めますんで」って感じだった。練習期間っていうと読者に失礼だけど、自分なりに課してきたトレーニング期間を終えて、そろそろ始めるかって感じだった。で、そろそろ始めるからすごいことになりますよ、って意味で『MONSTER』っていうタイトルにしたんですよ。」（山下 2006, pp. 20-21）

II. 浦沢直樹の創作の特徴

創作プロセス

多くのマンガ家は担当との打ち合わせで案を練り、互いに案をもちよってつきあわせ、対話を通して練り上げる。浦沢の場合、連載1エピソードの1週間は、デビュー当時の編集者である長崎尚志との打ち合わせから始まる。集団での創作は必ずしも生産性が高くないという指摘もあるが（Nijstad, Stroebe, and Lodewijckx 2006）、二人の場合は、それぞれがプロット（あらすじ）を考え、ぶつけ合う中からストーリーが産み出される。打ち合わせが終わると、マンガ家にとって最大の試練といわれるネーム（セリフ付き絵コンテ）に取りかかる（夏目 2005; NHK 出版 2007; NHK 総合 2007a）。

ネームにかかる時間は2日程度で、完成したネームを長崎に送り、その後、アシスタントが加わって、最終原稿を仕上げる。浦沢は原稿が速い方だが、ペン入れを始めた後でも、自ら描きかえることもあるし、また長崎から原稿の修正依頼が届くこともある。「たかがマンガ」でも、妥協したくないというのが二人の共通した認識であり、その細部へのこだわりは驚くべきものがある（NHK 出版 2007; NHK 総合 2007a）。

以上のようなプロットから最終原稿までのプロセスを作品ごとに繰り返すのであるが、連載マンガの仕事が過酷なことはよく知られている。過労のため入院という作家は何人もいるが（川又

15) 1994年から2001年まで『ビッグコミックオリジナル』で連載。天才的日本人外科医 Dr. テンマと猟奇的殺人を繰り返すヨハンのサイコスリラー。単行本は累計2,000万部以上を売り上げた。

2005)、浦沢も2006年4月に連載を中断したことがある。月6回の締め切り(連載4回、隔週2回、月産130ページ)を20年続けた結果、マンガを描く際に体重がかかる左肩が脱臼して連載継続不可能になったのが理由である。治療をする整体師によれば、スポーツ選手なら引退するところだという。現在も治療を続けつつ、月5回の締め切りのペースで仕事を続けている(浦沢2005; NHK出版2007)。

創作とは発見である：「予告編」

浦沢の創造に対する考え方は、無から有を産み出すのではなく、「発見」であるという。夏目(2005)は、浦沢がマンガや他媒体の要素をコラージュ¹⁶⁾して再構成する手法にたけていると述べているが、浦沢自身も「僕らの世代にオリジナルなんてない」(夏目2005, p. 93)「物語が生まれるときって、たまたま僕が生み出したっていうより、「あ、みつけた」っていう発見者の喜びなんです。発明者ではなく、発見者。」(山下2006, p. 24)と述べている。

「創作とは発見である」という考え方は、創造的アイデアを生成するためには既存の知識ベースを利用するというFinkeらの創造的認知の枠組(Finke, Ward, and Smith (1992)にも通じるが、Nijstad, Stroebe, and Lodewijckx (2006)でも、アイデア生成とは、記憶の中でのアイデア検索の繰り返しと述べられている。

それでは、浦沢はどのように発見していくのだろうか。浦沢は自らの発想法を映画の「予告編」に例えている。いきなり映画の予告編のように絵とあおり文句が浮かぶというのが(夏目2005)、その時の状況を次のように表現している。「一番近いのが映画の予告編。本当に予告編のような、バンバンバンって、なんかわけのわからないセリフをみんなが言っていて、こんな人あんな人、わわわわ、ある風景がばーんと見える。そこに“壮大な人間ドラマ”みたいなキャッチが出てきてみたいな。そういうのが、ああああ、あつつかむ、あつつかんだ、みたいな感じのときっていうのがありますね。」(NHK出版2007)「最初に予告編が見えて、それがどんな物語なのか理性的に追っていく。どうしてそういう予告編なの?って、キャラクターに寄り添って一緒に進んでいくわけです。夢で見た風景の意味を自分で解釈していく感覚に近いかな。」(山下2006)

また、アイデアを発想するときには、モードを切り替えることができるというのが、青池(2005)でも類似の報告されており、アイデアを探索し、創造を誘発する装置がすぐに作動するように無意識に脳内のどこかを働かせているようだという。浦沢は、「つかみが出るまで、頭の中で何度も何

16) collage「糊による貼付け」の意味。キュビズムのパピエ・コレ(貼紙)の発展したもので、もともと相応関係のない別々の映像を最初の目的とはまったく別のやり方で結びつけることによって、異様な美しさやユーモア、非現実的な要素を絵画にもちこんだ。

度も転がすんですよ。それをさあやるぞって、モードをがしゃんて変えると、わーって流れ出すんですよね」(NHK 出版 2007)そして、「よく言うんですけど、描き終わった時に、大泣きしたような。大泣きしたか、ものすごい嘔吐しちゃった後とか。そういうような感覚で、それが強ければ強いほど、いいものできたなっていう。」状態になると表現している(朝日カルチャーセンター 2007; NHK 出版 2007)。

予告編から発想するということは、クライマックスもその段階でみえるということであり、長期の連載の場合、何年もかかってその場面に到達することもあるという。「そう5年後くらいに「やつとこのシーンになったね」っていうのが結構あるんですよ。なにか汚い、貧乏そうな製作所で博士と男2人が話しているシーンがあるんだと。そこでロボットの設計図を広げているシーンがあるんだけどっていうのに、5年後にたどり着きましたからね、このあいだ。」(NHK 出版 2007)「最初に、予告編のような風景が浮かぶだけ。それがいい画面だなって思って、そこから探っていくんですよ。そうするとその風景にいつか必ず出逢える。例えば20巻目ぐらいで現れる風景が、最初に描きためていた落書き帳にあたりする。でも、最初に描きためたときには、それが物語のどこで現れるものなのかはよくわからないんです。」(山下 2006, p. 23)

マンガ家の発想には類似の傾向が見られ、プロットからネームにする段階で、脳内の知識データベースを検索し、連結させていたり、芋づる式に発想を展開したり、キャラクターを動かすといった報告がなされている(青池 2005)。浦沢は「アイデアって言葉にしてしまうとしぼんでしまいますよね(宮部, 浦沢 2004, p. 71)」と述べているように、アイデア生成の際に一切メモを使わず脳内で考えている。特にかれの場合、小説でも頭の中で画像化しないと読めないと言っている(宮部, 浦沢 2004, p. 72)、画像化はアイデア生成上、必須であると思われる(宮部, 浦沢 2004; 東海 2002)。

茂木(2007)はKJ法などの発想法を支援するソフトは、他者と情報を共有するといった場合には役立つが、核となるアイデアを生み出すことにはほとんど役に立たない。それどころか、邪魔になることの方が多いのではないかと指摘する。アイデア生成の際には、無意識の中のメモ帳のようなもの書き込まれている何千というアイデアから一気に選択され、それが意識化するのではないかと述べている。

キャラクターへのインタビュー：『MONSTER』

浦沢は、物語の進行は無理に動かしても思うようにならず、登場人物(キャラクター)がやっていることだという。「物語の進行は、あくまで彼ら(登場人物たち)がやっていることで、僕は関係ない。彼らがいろいろ考えて行動した結果、物語が流れて、その結果として、ああ、このシーン

がここにあったんだと自分でも驚く。だから、何か言いたいことやメッセージが中心にあって、それを語るために物語を作るなんてありえない。」(山下 2006, p. 23)

実際にキャラクターを描いているのは浦沢本人であり、最終的には自分で描きたいように描くのであるが、毎回のストーリー展開の部分では、もう一人の自分を指定して、キャラクターとの対話を通して、ストーリーを進行させている。『MONSTER』では、キャラクターとの「面談」「インタビュー」を続けながら、ストーリーを作り上げていった。

「登場人物ひとり1人にインタビューをして、彼らの考えや人生、これからの行動などを聞いていくんです。この作業を重ねることで、キャラクターの輪郭が鮮明になっていくんですよ。」(東海 2002, p. 34)「こちらが無理やり動かそうとすると難しいですね。それぞれがはっきりした性格をもつと、作家はコントロールしようがない。こっちが、“こう動いてほしい”と思っても、そのとおりに登場人物は動いてはくれません。それで、また面談をするんです。エヴァなんて何度面談しても、まともな答えを返してはくれませんでした。作品に出てくるとおりですね(笑)。けれど時々、すごくいい言葉を語ってくれる。161話で、“不思議ね人間て……(中略)……人間て、都合よくできてるわね……”というセリフが彼女の口から出たとき、この人うまいこと言うなあ、なんて言ったら、編集者から“何をひとつごとのように言って”と笑われました。でも、それくらい『MONSTER』の登場人物は勝手に動いてくれたんです。」(東海 2002, p. 35)

「(小説家・宮部みゆきの「あのヨハンという青年を描くことは、心理的にも、肉体的にもつらくなかったですか。」という問に対して)「もうぼろぼろでした。最終回あたりは特にひどい状態で、妻曰く「あなた、死臭が漂っているわよ」と。僕は漫画を描くときに、頭の中で登場人物たちと面談しながら描き進めていくんですが、いくら面談してもヨハンという人間のことがわからなくて……(中略)……いや、もうほとんど神経戦。終いには歯は腫れるわ、目に菌がはいるわ、もう免疫低下。ヨハンに全部吸い取られました。」(宮部、浦沢 2004, p. 72)

連載マンガに必要とされるのは、毎回のストーリーをコントロールする目と物語全体の流れをコントロールする目であるとされるが(青池 2005)、長期の連載の場合、ラストまでの大筋は決めておいて、一回ごとの細かいストーリー展開は、その都度考えながら描くことになる。「予告編」でラストは見えていたものの、毎回、キャラクターとインタビューを通して、精神的・肉体的に相当負荷をかけつつ進めていったと述べていることから、『MONSTER』が浦沢にとって特別な作品であったことが伺える。『MONSTER』こそが浦沢作品の本来の姿であるというが、『YAWARA!』でついたイメージを払拭するためにも、失敗が許されない作品であるという位置づけだったのかも知れない。

Ⅲ. 共同創作：浦沢直樹と長崎尚志

共同責任者としての長崎尚志

浦沢作品に「協力」「プロデュース」とクレジットされる存在である長崎尚志¹⁷⁾は、日本では珍しいフリーのマンガ編集者である。長崎はマンガは実際に絵を描くマンガ家のものと断った上で、マンガ編集者とは、絵を描かないマンガ家のことで、作品の共同責任者であると述べている。長崎は『ゴルゴ13』¹⁸⁾のさいとう・たかをから、編集者のプロデューサー的側面を教えられたというが、プロデューサーとして名前を出すことによって責任をとれといわれたという。その長崎は『MONSTER』で、はじめて登場人物から設定まで浦沢との共同創作をおこなった（夏目 2005; 竹熊 2006; 長崎, 廣田 2007）。

マンガ家・原作者である竹熊健太郎は、「共犯者としての編集者」という文章の中で、作家とはそれ自体が「狂気」を孕んだ存在であり、生きながら「あの世」にいるのだとすると、編集者とは、あの世とこの世をつなぐイタコのようなものであると述べたが、編集者は、片足を現世におきながらも、もう一方の足で狂気を踏みしめなければならないというのである（竹熊 2005, p. 31）。

「一人で迷い込む。で、一人でも迷い込むことを、羅針盤のようにもう一人いるっていうのは、すごく大事な気がするんですね。そっちじゃないぜって、手招きしてくる人の存在がいる。「えっ、そっちなの」なんつって疑いながらついていったら、「ほんとだ」という時もあるし。それこそ、二人対立して、分かれ道の時に、俺はこっちだ俺はこっちだと譲らない、両方ともこっちだこっちだっって行って譲らない。じゃあ、どうしよう。もう一本の別の道に行こうっていう考え方もあるんですね。もう一本の道は二人とも納得する道だったりする。そういうやりとりっていうのはね、非常にマンガはスピードも要求されますし、その中でクオリティを保つためには、そういう長崎さんのような丁々発止やり合える人がいないとつらいだろうとは思いますがね。」（NHK 出版 2007）

浦沢もマンガ家はマンガを描いている時には周りが見えなくなるので、長崎を羅針盤、客観性を担保するための外部装置のような存在とみなしている。また、浦沢にとって長崎は、共感する仲良し関係でも、読者代表でもなく、共同責任者だというのである。

17) 1956年宮城県生まれ。明治大学卒業。小学館のコミック誌編集者として浦沢直樹をデビュー当時から担当した。2001年に独立。マンガ原作者としても多数の作品を発表している。

18) 『ゴルゴ13』（ゴルゴサーティーン）は、世界を舞台に暗躍する超一流スナイパー、ゴルゴ13ことデューク東郷の活躍を描いたさいとう・たかをの劇画アクション作品、及び架空の人物であるその主人公の呼び名。

浦沢直樹の二面性：内なるプロデューサー

長崎という外部装置と対話をかわすのは、浦沢自身のプロデューサー的側面である。ネーム作りまでのプロデューサーとしての浦沢と実際に絵を描くマンガ家として浦沢という二面性について、さまざまな場面で言及している（杉間 2004; 夏目 2005; 浦沢, 宮本 2006, 山下 2006; NHK 出版 2007）。

「本当に二面性はあるんですね。プロデューサー体質とマンガ家体質というか、身体はマンガが描ける身体なんだけど、頭がプロデューサーになっちゃう時がある。だから、いつもツールとしてのマンガの描ける浦沢と、こいつをどうプロデュースしていくか考えてるやつがいる。だから作画になると大変ですよ。打ち合わせの時には絵描きとして考えてないので、勝手に無茶なこと言っていて、ネームの段になって、うわ大変だこれってなってる（笑）。ロボットなんか描けないのにさ（笑）。」（浦沢, 宮本 2006, p. 105）「僕はもう完全に、自分の中にもう一人の自分がいて、そいつが「描け」って命令するからやってる。マンガ家である自分とは別に、プロデューサーである自分がいて、そいつが浦沢というマンガ家を使って何が出来るのか勝手に企画を立てて「これをやるべきだ、やれ」って言うんだけど、マンガを描いている浦沢は「無理です」って、その繰り返し。」（山下 2006, p. 19）

「その実作業している自分と、このスケール感のこういうもんだぞ、ちゃんとキープしろよって言うもう一人の自分がいるような感じするんですよ。へこたれそうになると、そこでへこたれたら、最初のあれがなくなっちゃうぞ、っていう、もう一人のあれがこう檄を飛ばしているっていう感じはするんですよ。一マンガ描きな部分とプロデューサー的な体質がなんか同居している感じはそれなんですよね。マンガ描いているかれは「もう休みたい。もう辞めようよ」っていつてる。でもプロデューサー的な人間は、「いや、もっとこんな面白いこと思いついたからさあ、もっともっとやろうよ」っていつてる感じなんですよね。」（NHK 出版 2007）

浦沢の内なるプロデューサーと長崎が対話を通してプロットを作り上げ、マンガ家である浦沢が作画し、全体の流れを俯瞰しつつ個々のストーリーの整合性を保つ作業を遂行する。内なるプロデューサー浦沢と外部装置としてのプロデューサー長崎が共同責任者として関わることで、膨大な量の連載マンガを描き続けることを可能にしている。

むすびにかえて

本稿は、マンガ・コンテンツの商品開発に関する研究の基礎資料として、マンガ家浦沢直樹に関する二次データを収集したケースである。今後は膨大な量のマンガ・コンテンツを20年以上にわたって産み出し続けることを可能にしたのはなぜなのかについて、マンガ家の創作プロセスにおける認知戦略とプロデューサーの役割を明確にすることによって、考察を深めていく予定である。

参 考 文 献

- 青池保子 (2005), 『『エロイカより愛をこめて』の創りかた』, 株式会社マガジンハウス.
- ダ・ヴィンチ編集部 (2002), 「あの作家たちが泣かされた一超厳選 B00K レビュー (特集・秋の日のため息の身に沁みて泣ける本一絶対泣ける! 感涙本 BEST100)」『ダ・ヴィンチ』, 2002.4.
- 遠藤賢司, 浦沢直樹, 城山 隆, (2006), 『『20 世紀少年』対談 遠藤賢司×浦沢直樹— 21 世紀もロックな「少年」たち 語り合った遠藤ケンヂ誕生の背景, 音楽体験, 創作へのこだわり…… (AERA in FOLK-- あれは, ロックな春だった!)』『Aera』19(16), 2006.4.05.
- Finke, Ronald A., Thomas B. Ward, and Steven M. Smith (1992), *Creative cognition: Theory, research, and applications*, Cambridge, MA: The MIT Press: (小橋康章訳『創造的認知—実験で探るクリエイティブな発想のメカニズム』森北出版, 1999 年).
- 布施英利 (2007), 「CHAPTER 1. 街角の少年が見つんだ極意. (浦沢直樹— 21 世紀超漫画家.)」『エスクァイア』日本版, 2007.11, 188–191.
- 島山直哉 (2007), 「CHAPTER 3. 写真家が見た, あのマンガの風景. —Tribute to URASAWA World (浦沢直樹— 21 世紀超漫画家.)」『エスクァイア』日本版, 2007.11, 194–195.
- 速水由起子 (1998), 「HIT ! ヒト図鑑=非ご都合主義で悪を描く浦沢直樹 / 「ムービー」ハルモニの春 / 「スポーツ」拝啓サマランチ様 (in short INTERVIEW)」『AERA』, 1998.2.9.
- 川又啓子 (2005), 「創造的認知アプローチによるコンテンツの製品開発プロセスに関する研究: 少女マンガの事例」, 『京都マネジメント・レビュー』, 8, 41–69.
- 川本三郎 (2002), 『『MONSTER』浦沢直樹 (週刊図書館)』『週刊朝日』2002.1.25, 126.
- 小池博史, 束 芋, 倉田精二, 金原瑞人, 幅 允孝, 森本美絵 (2007), 「CHAPTER 4. テーマで探る, 浦沢作品のクオリティ. —各界の愛読者たちが読み解く. (浦沢直樹— 21 世紀超漫画家.)」『エスクァイア』日本版, 2007.11, 196–199.
- 南 敦子 (1999), 「同時代の肖像 - 浦沢直樹・漫画家」『エコノミスト』, 1999.8.10.
- 宮部みゆき, 浦沢直樹 (2004), 「スペシャル対談 宮部みゆき vs 浦沢直樹 / エンターテインメントに夢中!」『週刊ポスト』, 35(21), 2003.5.23, 70–73.
- 宮台真司, 池内 紀, 岩宮恵子 (2002), 「浦沢ワールドの学術的コンテクストを読み解く! (特集 祝・『MONSTER』完結! その後の浦沢直樹大解析! !)」『ダ・ヴィンチ』, 2002.4, 32–33.
- 長崎尚志 (2006), 「浦沢直樹仕掛人が語る! マンガ編集長が見たメガヒットの法則—メガヒットマンガ家の共通点」『Kino』京都精華大学情報館, 1, 12–15.
- 長崎尚志, 廣田恵介 (2007), 「マンガ家・浦沢直樹との二人三脚「PLUTO」長崎尚志さんインタビュー (マンガという表現)」『創』, 27(6), 50–55.
- 中村伊知哉, 小野打恵 (2006), 『日本のポップパワー—世界を変えるコンテンツの実像』日本経済新聞社.
- 夏目房之介 (2005), 「マンガ家・浦沢直樹—現代マンガの作り方 (現代の肖像)」『Aera』, 18(18), 2005.4.04, 89–93.
- NHK 出版 (2007), 「漫画家浦沢直樹の仕事: 心のままに, 荒野を行け」『プロフェッショナル仕事の流儀』NHK エンタープライズ (映像資料).
- NHK 総合 (2007a), 「愛と覚悟のヒットメーカー—漫画編集者・原作者 長崎尚志」『プロフェッショナル仕事の流儀』(映像資料), 2007.11.06.
- NHK 総合 (2007b), 「ベストセラー作家石田衣良の場合」『ドキュメント “考える”』(映像資料), 2007.12.25.
- Nijstad, Bernard A., Wolfgang Stroebe, and Hein F. M. Lodewijkx (2006), “The illusion of group productivity: a reduction of failures explanation” *European Journal of Social Psychology*, 36(1), 31–48.
- 及川健二 (1998), 「サブカルチャーにみる絶対悪 MONSTER (浦沢直樹) がウケる理由」『金曜日』,

- 6(26), 1998.7.03.
- サンサーラ編集部 (1991), 「浦沢直樹・漫画家」『サンサーラ』1991.4.
- 佐々塚修 (2002), 「そして、引き継がれる, 浦沢ワールド『20世紀少年』の世界を知るキーワード (特集 祝・『MONSTER』完結! その後の浦沢直樹大解析!!)」『ダ・ヴィンチ』, 2002.4, 38-39.
- 斎藤宣彦 (2006), 「作家の履歴書」『ニッポンのマンガー AERA COMIC』, 37.
- 佐藤郁哉 (2005), 「ゲートキーパーとしての出版社と編集者」, 『一橋ビジネスレビュー』, 53(3), 36-51.
- 千街晶之 (2002), 「ミステリー評論家が『MONSTER』の魅力徹底解析 (特集 祝『MONSTER』完結! その後の浦沢直樹大解析!!)」『ダ・ヴィンチ』, 2002.4, 30-31.
- 清水浩司 (2002), 「ミュージシャン, マンガ家たちからのオマージュ. 私の『MONSTER』体験! (特集 祝・『MONSTER』完結! その後の浦沢直樹大解析!!)」『ダ・ヴィンチ』, 2002.4, 24-26.
- 週刊ポスト (2003), 「マンガの「鉄人」たち」『週刊ポスト』, 2003.3.21.
- 出版科学研究所編 (2008), 『出版指標年報 2008』財団法人全国出版協会.
- 杉間弘樹 (2004), 「インタビュー 浦沢直樹 マンガは世の中が思うよりもっと格好いい! (特集 日本マンガの苦悩と未来) / 浦沢直樹」『創』, 34(6), 28-36.
- 杉山知之 (2006), 『クール・ジャパン 世界が買いたがる日本』祥伝社.
- 竹熊健太郎 (2006), 「長崎尚志が明かす「マンガ編集者」という生き方 (特集・マンガという仕事)」『Invitation』ぴあ, 5月号, 27-31.
- 田崎健太 (1999), 「浦沢直樹」『週刊ポスト』, 1999.6.25.
- 東海左由留 (2002), 「浦沢直樹ロングインタビュー (特集 祝・『MONSTER』完結! その後の浦沢直樹大解析!!)」『ダ・ヴィンチ』, 2002.4, 34-37.
- 浦沢直樹 (2002a), 「現実がマンガを追いかけてくる一浦沢直樹」『広告批評』(259).
- 浦沢直樹 (2002b), 「POST ブック・ワンダーランド 著者に訊け! 浦沢直樹氏一幸せだなんて思う瞬間, 人はどんな傷や哀しみを背負っているのだろう」, 『週刊ポスト』, 34(10), 2002.3.15, 69-71.
- 浦沢直樹 (2005), 「人物プロファイリング (第33回) 浦沢直樹 “偉才” 漫画家が継ぐ「手塚治虫のDNA」」『週刊現代』, 47(38), 2005.10.8, 168-171.
- 浦沢直樹, 長崎尚志 (2006), 「浦沢直樹の売れる理由・メガヒット激突対談 浦沢直樹 vs. 長崎尚志」『Kino』京都精華大学情報館, 1, 4-11.
- 浦沢直樹, 及川健二 (1998), 「浦沢直樹さんに聞く 現実と作品は完全に別のものです」『金曜日』, 6(26), 1998.7.03.
- 浦沢直樹, 宮本大人 (2006), 「浦沢直樹, マンガを語る (特集 マンガ批評の最前線 新しいマンガの読み方・描き方・語り方)」『ユリイカ』, 38(1), 84-107.
- ヴェルナー・ヴェーバー (2002), 「ヴェルナー・ヴェーバーより読者へー『もうひとつの MONSTER』出版に寄せて (特集 祝・『MONSTER』完結! その後の浦沢直樹大解析!!)」『ダ・ヴィンチ』, 2002.4, 27-29.
- 山下卓 (2006), 「浦沢直樹×宇多田ヒカル (特集・マンガという仕事)」『Invitation』ぴあ, 5月号, 16-25.
- Yang, Jungmi, Kumiko Tanaka, Rica Naylor, and Yumiko Urae (2007), 「CHAPTER 2. 世界の URASAWA. 一浦沢作品にはまる海外の読者の声. (浦沢直樹ー21世紀超漫画家.)」『エスクァイア』日本版, 2007.11, 192-193.

■参考サイト

- 『Earth Dreaming』(朝日放送ラジオ) <http://asahi.co.jp/50th/urasawa.html> (アクセス 2008年5月9日)
- France 5 (2007), “Interview: Naoki Urasawa” studio JRM1987, (<http://www.youtube.com/watch?v=CFh-z17rSq8&feature=related, with English subtitles>), (アクセス 2008年5月10日)
- 『神戸新聞』2006年11月22日 <http://www.kobe-np.co.jp/rensai/cul/436.html> (アクセス 2008年5月9日)

- 『孝太郎ラボ』2005年1月31日放送 (http://www.fujitv.co.jp/b_hp/koutaroulab/) <http://d.hatena.ne.jp/maikuhama/20050201> (アクセス2008年1月13日現在)
- 茂木健一郎 (2007), 「創造性を生む「半眼」の境地」, <http://business.nikkeibp.co.jp/article/person/20070115/116942/?P=1> (アクセス2008年5月5日).
- 『サロン・ナマズの巢』 (http://www.bigcomics.shogakukan.co.jp/salon/salon_top.html) http://www.bigcomics.shogakukan.co.jp/salon/room_27.html (アクセス2008年5月9日) http://www.bigcomics.shogakukan.co.jp/salon/room_28.html (アクセス2008年5月9日)
- 『〈対談〉マンガの神さまはどこにいる!? 一脳と創造性ー』 (朝日カルチャーセンター 2007年6月1日) <http://www.20th-century-boys.com/acc070601.html> (アクセス2008年5月5日)
- 『対談・浦沢直樹×長崎尚志』2008年11月8日 <http://www.kyoto-seika.ac.jp/assembly/2006/1108.html> (アクセス2008年5月9日)

Preliminary Research on Manga Content Development: A Case of Urasawa Naoki

Keiko KAWAMATA

ABSTRACT

This article is a preliminary research on manga content development of Urasawa Naoki, one of the most influential manga authors in Japan. After briefly describing Urasawa's profile, characteristics of his manga creation and co-production with Nagasaki Takashi, an independent manga editor are discussed.