



「コロコロコミック」編集長 秋本武英さん

あきもと・たけひで / 1970年広島県に生まれる。小学館入社以来、児童漫画雑誌の編集を務め、「映画ドラえもん」や「ケンカスくん」などを担当。第十代目「コロコロコミック」編集長としての愛称は「秋本じゃけえ」。

子どものころの本とわたし

私は広島生まれの広島育ちなんですけど、小学生のころから、学校が早く終わったり休みだったりで給食がない日は、いつもお好み焼き屋に行っていました。行きつけのお店には、ジャンプ、サンデー、マガジン、チャンピオンなどの週刊マンガ雑誌がずらりと並べてあって、それを友だちと奪い合うように読んでいました。その週の雑誌をだいたい読み終わったら、次は単行本が置いてある別の店に移って、それを読む。お好み焼き屋にマンガを読みに行っていたんですね（笑）。いま私が仕事をしている「コロコロコミック」の創刊号が発売されたのは小学一年生のときです。これだけ分厚いものは見たことがなかったので、「これは、すげえぞ！」と友だちと言いつつ読みはじめたのを覚えています（プロフィール写真で持っているのが、「コロコロコミック」創刊号）。

ながらひとつひとつのページを考えたいくのがマンガづくりといえます。と、こんなにふうに言葉で説明するのは簡単なのですが、マンガ家の先生はこれらを一枚一枚絵に落とし込んでいくわけですから、すごいとしか言いようがありません！ 編集者はそれをサポートする役割ですが、マンガづくりはなかなか順調にいかないこともあります。ここまででは来られたのに、最後のオチだけわからなくて（笑）。そうすると、先生と編集者で、ああでもない、こうでもないって言いながら悩むわけです。

でも、おもしろいものって、無茶なことから生まれるんですね。とんでもなく強い敵を先生が描いて、あまりの強さに「先生、これどうやって倒すんですか？」と聞くと、先生のほうも、「わかりません」って（笑）。でも、この瞬間こそがマンガがおもしろくなるチャンスなんです。この「こらやったら倒せませんか」「それだダメなので、こらやるのはどうか」と知恵を出し合う。このやりとりを何度も繰り返し、一筋の光が

見えたときは、ぜったいおもしろいものになります。当たり前どころに落ち着かないからこそマンガは楽しい、「コロコロコミック」もそうありたいと思っています。最後になりますが、マンガ雑誌って、単行本と違っていろいろな作品が一話ずつ載っていますよね。そこに連載しているマンガ家の先生は、自分の作品がその雑誌でいちばんおもしろいものでありたいと思いがら毎号取り組んでいます。他の作品と競い合っているわけですね。すごい才能をもったマンガ家が必要に話一話つくり上げていくわけですから、それがまとめられた単行本がおもしろくないわけがない！ これは自信をもって言えます。マンガには、作者のこだわりがあらゆるところにちりばめられています。それを自分なりに探しながら読み進めると、これまでよりもっと楽しく読めるんじゃないかな。



Q & A コーナー

質問 おもしろい推せん文を書くためのコツはありますか。

秋本さんの答え 編集者の仕事のひとつに、本の帯の言葉を考えるというのがあります。帯には、作品の魅力がぎゅっと凝縮された推せん文が書かれていますので、本屋さんに行ったら参考にしてみてください。私のおすすめは、意外な言葉を織り交ぜること。普段はいっしょに使わないような言葉と言葉を組み合わせると、その意外性が受け手の好奇心をくすぐることがありますよ。ぜひ、いろいろと試してみてください。

質問 将来マンガ家になるためには、何をしておくといよいでしょうか。

秋本さんの答え もちろん絵の練習はたくさんやらなければいけません。科学や歴史などあらゆる知識が財産となります。がんばって勉強したことは必ず武器になります。さらに、マンガはキャラクターの語りによってできているので、作者は人の心の動きがよくわかる人でないといけません。ですので、本を読むときも、テレビや映画を観るときも、どうしてこの人はこうしたのだろうと考えるようにしておくといよいと思います。

「コロコロコミック」の本の紹介



「ブラックチャンネル」(小学館) きさいちさとし作



「月刊コロコロコミック 2022年6月号」(小学館)

書くことにチャレンジする君へ
まずは一言。えらい！ 書いてみようと思っただけで、えらいです。私は、マンガ家の先生方をはじめ、創作する人を本当に尊敬しています。短いものであっても、書くというのは大変です。ですので、そこにチャレンジしようとする姿勢を私は買いますし、どんな文章になっても最後まで書ききってほしいと思います。賞をとるとか、うまく書けた、うまく書けなかったとかは気にしないでいいのではないのでしょうか。書いたというただそれだけで、私は尊敬していますから。がんばってくださいね！

もっと楽しくなる！
マンガの読みかた

まずは私が思うマンガの醍醐味についてお話ししてみたいと思います。登場人物といっしょになって笑ったり、怒ったり、感動したりしながら楽しむのは小説などの本と同じです。でも、マンガの最大の特徴は、ページーページが手が描きされた絵画だということです。マンガでは、ページーページの絵画がそれぞれ役割をもっていて、それが集まり、うまく機能することで一話になります。マンガ家の先生や編集者は、おもしろい一話をつくり上げるためにさまざまな工夫をしています。いちばん大切なのは、読者を意識すること。たとえば、マンガはたくさんコマでできていますが、よく見てみるといろいろなタイプのコマがあることに気がつくと思います。じつは、「コロコロコミック」が創刊されたころ（1977年）のマンガは同じサイズの四角のコマが順番に並んでいるようなスタイルでした。



「見開き」の例。2ページにわたる描写が大きなインパクトをあたえる。



「断ち切り」の例。紙いっばいに（余白まで）描くことで、読者の目を引くことができる。

「断ち切り」という手法を使ったり、ちよつと緊張感を演出したときにはコマを斜めに切ったりというようにさまざまな手法がとられます。もうひとつ重要なのが、「めくり」と呼ばれるページをめくる動作に関することです。マンガでは、ページをめくった後に読者を驚かすことができるよう、「次に何が起こるのかな」というドキドキを直前までつくり上げていきます。そして、ページをめくると同時に必殺技やすごい魔法、ギャグなどで、読者の期待に添えていくわけです。このように、読者の目や手、心の動きをイメージし