



# 漫画は正しさを求めません

## ■ ゆうき まさみ

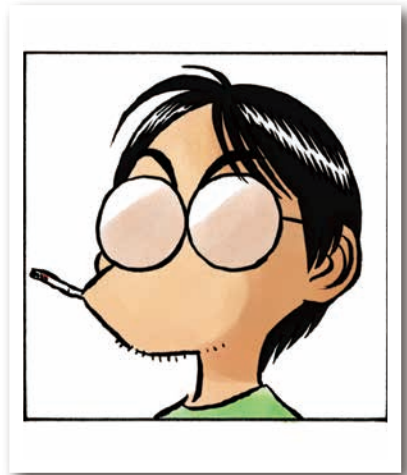
ストーリー漫画なんてものを描いておりますと、常に「どちらが面白いか」という分岐点にぶつかり続けます。主にキャラクターの行動の選択肢で迷うのですが、参考とする資料が必要な作品の場合ですと、複数の資料のどれを採用するかで悩むことも増えてきます。

たとえばある作者が古代史漫画に挑戦して、邪馬台国の興亡を舞台背景にした物語を作ろうとするならば、その所在地については大和説と九州説がありますから、まずそのどちらを取るかで考え込む、ということが最初に起こります。選択の悩みはこれだけにとどまらず、もしも九州説を採用した場合、複数の所在地候補からどこかを選び出さねばならず、時間軸に目を転じれば、後の邪馬台国の運命にも、九州説であれば「東遷説」「滅亡説」「大和政権との併存説」等の諸説があります。さてこれらの説をどう組み合わせたら話が面白くなるでしょうか。

ここで仮に作者が「邪馬台国の所在地は九州、現在大分県の宇佐が中心地、後に南九州に派遣されていた主人公・狭野命（サノノミコトと読みます）が自前の勢力を率いて東遷を開始、大和地方を制圧し、やがてイワレヒコを名乗って君臨することになる」という漫画を描き始めたとします。一見して作者は「九州説、東遷説」論者かと思われるかもしれませんが、ことによると「お前は神武天皇実在説を信じてるのか」と難癖をつけられるかもしれません。が、慌てないでいただきたいのですが、これはこの作者が「こうするのがサクセスストーリーとして、いちばん面白いお話を作れそう」と思って各説を採用し、恣意的に組み合わせた設

■ ゆうき まさみ  
漫画家

1957年北海道生まれ、B型。1980年『ざ・ライバル』（『月刊OUT』）でデビューし、『機動警察パトレイバー』にて第36回小学館漫画賞を受賞。代表作に『究極超人あ〜る』『じゃじゃ馬グルーミン★UP!』『鉄腕バーディー』など。現在『週刊ビッグコミックスピリッツ』にて『白暮のクロニクル』を週刊連載、『月刊！スピリッツ』にて『でいす×こみ』をシリーズ連載中のほか、『月刊ヒーローズ』で連載中の『アトムザ・ビギニング』（漫画：カサハラテツロー）ではコンセプトワークスとして企画原案などを担当している。



定にすぎません。実のところほとんどの作者は、どんな学術的な説にも与するつもりはなく、別の作品では平気で大和説を採用するかもしれません。そして、ここが肝心なのですが、漫画家はどんな説を自作で採用するにせよ、面白くするためであれば、その役に立たない学術的情報はこれを無視します！（それどころか、いわゆる「トンデモ」な説を組み込んでしまうことも躊躇しないのです）

多くの娯楽メディアがそうであるように、漫画もまた基本的には「言い切り型メディア」です。「〇〇は△△なのだ！」と言い切ることで、ある種の強さを持ちます。情報は作者が恣意的に切り取り、恣意的に解釈し、恣意的に加工しますが、それは作者が「正しいことを描くこと」ではなく、「作り話としての面白いこと」を優先させるからです。その作品を描いている最中は、「こんなに面白いんだから本当にそうだったに違いない」と、信心に近い思い込みで描いてこそ力を持ちます。ここでは古代史漫画という作例を語りましたが、漫画家の基本姿勢は他のどんな作品を描く時でも変わりません。情報の「正しい組み合わせ」より「面白い組み合わせ」の方を選んでしまうのです。

ですからまあ、「漫画に描いてあることなんか、鵜呑みにしちゃいけませんよ」ってことなんですけどね。

