

28

三人の後輩たち

篠原幸雄からやましたゆきおへ
マンガと生きた50年



ネット配信版・新つれづれ草に掲載の「マンガと生きた50年」は、東京都江東区・森下文化センターにて2017年10月20日（金）から29日（日）の会期で開催しました、新つれづれ草マンガ展「篠原幸雄からやまじたゆきおへ マンガと生きた50年」で展示した展示物を再構成したものです。

**おやじマンガ同人誌
LITTLEGREENREGULAR
つ 新つれづれ草**

マンガ展

マンガと生きた50年

篠原幸雄からやまじたゆきおへ

おやじマンガ同人誌「新つれづれ草」の山下幸雄は1970年少年ジャンプから篠原幸雄としてマンガ家デビューその後、マンガ家、デザイナー、編集者とその立場を変えながらマンガとの関わりを持ち続けて生きてきたそして今再び、やまとしたゆきおとしてマンガを描き始めた！

入場：無料

日時：10月20日（金）～10月29日（日）午前9時より午後5時まで（最終日は午後5時まで）

会場：森下文化センター1F展示ロビー

お問合せ：森下文化センター

〒135-0004 東京都江東区森下3-12-17
TEL03-5600-8666 FAX03-5600-8677
都営地下鉄新宿線・大江戸線「森下」駅A6出入口より徒歩6分
都営大江戸線・東京メトロ半蔵門線「清澄白河」駅C2出入口より徒歩6分
<http://www.kcf.or.jp/>

主催・新つれづれ草 共催・森下文化センター



28、三人の後輩たち

練馬高校マン研

練馬高校マン研後輩の中の何人かが、ワークハウスの仕事を助けてくれる様になりました。

私が卒業した、都立練馬高校には私が在学中には「マンガ研究会（マン研）」は有りませんでした。

当時「レタリング同好会」があり、私はそこに在籍して、その同好会の展示会に私はマンガの原稿を展示していました。

私が卒業した後、一年したの後輩たちが「マン研」を作りました。その中に妻がいて、その下の後輩たちとも関係を作ることができました。

Natuvun

Natuvunは、絵の仕事ではなく徳間書店の単行本「なぞなぞ1111問」のときに、とにかくたくさん、「なぞなぞの問題」を作つて持つてきてくれました。1111問という膨大ななぞなぞの問題が必要だった仕事で、彼がいなかつたらこの仕事は成しえなかつたと今でも思つてします。

三人の後輩たち

編集プロダクション「ワークハウス」を作ると、絵を描くより言葉を紡ぐ才能があると確信した私は、彼に文章を書くことに特化した仕事を頼むよ

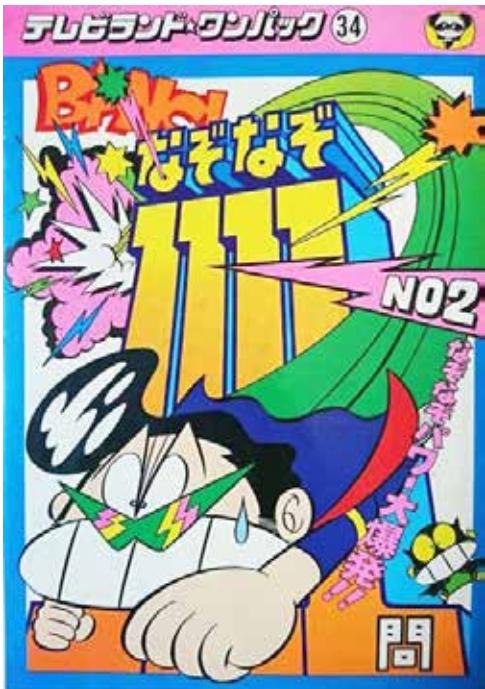
「」なりました。

ワークハウスの相棒であるKōichiさんは、記事の企画取材構成は比較的早く的確にできるひとでしたが、文章を書くのは苦手でいつもかねて来るつまつこしまじ、締め切りに間に合わなくなりそうになるのが常でした。

そこで私は、最後の文章を書く部分をNatsuさんに頼むよう指示しました。

Natsuさんは、「君の理由でいいから」説明の文章が何文字で入る」と説明すると、あつと詰つまじ、的確な文章を書いてくれました。

その後、KōichiさんはNatsuの口論め、たくさんの記事と単行本を生み出していくことになりました。



「なぞなぞ1111問」（徳間書店発行）

Natsuさんは、本当に意味でのワーストライターになっていた、ワークハウスを支えてくれたのです。
これまで、感謝の意をばらばらにあります。

実はアメリカで英語のゲーム雑誌を作るようになつた時に、私達は日本語の原稿を書いて、それを翻訳する」とはしませんでした。

編集者が「デザインまで完成した紙面に、事前に

ゲームをプレイしてその内容を理解したアメリカ

人のライターに口頭でそこにある内容を説明して、始めから英語でアメリカ人が原稿を書いて紙面を埋めていく方法をとりました。

意識してこの方法で紙面を作つていったのでは無いのですが、結果的に日本でトヨタなどToyotaと書いてやつてじた方法と同じものでした。

した。

私自身はマンガを描いてる時には、自動車を描くのが苦手だったので、羨ましへ思った記憶があります。

ただ、女の子と自動車の上手いマンガ家予備軍はたくさんいるので、それだけではマンガで食つていいのは難しこと感じました。

彼は自分の生み出した自動車や女の子のキャラクターに、少年が持つ純真な愛情と言つか、無垢な自信をもつてじる様子に、他の人とは違う物を感じました。

☆Yoshihara

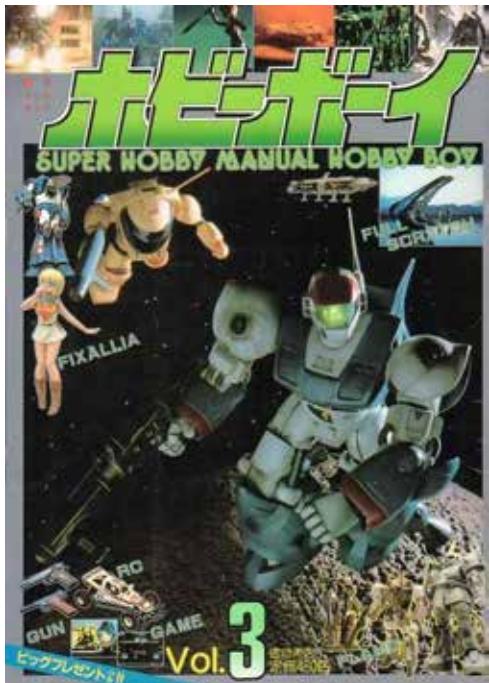
徳間書店から「ホビーボーイ」という季刊のホビー専門のムック誌を発行したときに、ロボットと美少女が出ていたマンガを連載してもらいました。かくかわじて女の方と自動車の絵がつまじかくわざの青年で

登場する美少女たちに人気が出てきたので、オリジナルでフィギュア（人形）を作り、ガレージキットとして売り出したりもしました。

ミニスカートの薄いパーツが量産出来ないで、注文があつても入荷待ちの状態になつたりしました。この仕事はワークハウスにとって新しい挑戦だったのですが、手間ばかりかかってもうかることは有りませんでした。

彼のおかげでじろじろな「」に挑戦できました、そして彼の才能を信じていましたが、私の力ではマンガ家として育て上げることはできませんでした。

No.004



No.004では、マンガ家と云つよりイラストレーターになりたつと聞きました。

その後、彼の絵を最大限生かしたファミコンのゲーム作りに関わり、今でも伝説のファミコンゲームとして、中古市場ではかなりのプレニアムがついていると聞っています。

No.005では、

その後デザイナーもやるよつになり、マルチプレイヤーでした。

ワークハウスを始めた頃、ケイブン社の大百科シリーズでフォトストーリーという、ドラマ仕立てで撮影した写真を紙面でマンガ風に構成し、再現ビデオの様にテーマを紹介する企画をやつていたのですが、Noobuくんもそれに出演して、個性的なキャラクターを演じてくれています。

ワークハウスがアメリカのシアトルに子会社を作り、アメリカNINTENDOとゲーム雑誌を作ることになったときに、Noobuくんは「デザイナー」として現地に三年間駐在して仕事をしてくれました。彼の決断と働きがワークハウスを救ってくれた事は間違いないですね。

私は三人の夢と才能あふれる青年を、ワークハウスで都合よく使いすててしまったのではないかと、申し訳ない気持ちになります。

自分より若い人と仕事をするときに、自分ではその人の為と思い、やってもらつた仕事が結果的にはその人の人生を狂わせてしまつことになったのではと、不安になります。その人の一生を保障することなんて、誰にも出来ないことなんですね。

「NINTENDO power」(米国NINTENDO発行)

