

篠原幸雄からやましたゆきおへ

# マンガと生きた50年

28

三人の後輩たち



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「篠原幸雄からやましたゆきおへ 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  
**新つれづれ草**

**マンガ展**

# マンガと生きた50年

篠原幸雄からやましたゆきおへ

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、編集者として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9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  
都営地下鉄新富線・大江戸線「森下」駅A6出口より徒歩8分  
都営大江戸線・東武メトロ半蔵門線「清澄白河」駅A2出口より徒歩8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

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、二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。

## 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、

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。

## Natukun

Natukun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、とにかくくさんの「なぞなぞの問題」を作って持ってきてくれました。1111問という膨大ななぞなぞの問題が必要だった仕事で、彼がいなかったらこの仕事は成しえなかったと今でも思っています。

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



うになりました。

ワークハウスの相棒であるKoiくんは、記事の企画取材構成は比較的早くて確にできるひとでしたが、文章を書くのは苦手でした。でもそこへ来るとつまってしまい、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Natuくんに頼むよう指示しました。

Natuくんは、「どうして理由で……」という説明の文章が何文字で入る」と説明すると、あっと言っまに、的確な文章を書いてくれました。

その後、KoiくんとNatuくんの「コンビ」は、たくさんの記事と単行本を生み出しているようになりました。

Natuくんは、本当の意味でのゴーストライターになってくれて、ワークハウスを支えてくれたのです。

いまでは、感謝のことば以外にありません。



「なぞなぞニニ問」 (徳間書店発行)

実はアメリカで英語のゲーム雑誌を作るようになった時に、私達は日本語の原稿を書いて、それを翻訳するこ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書く内容を説明して、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っていたのでは無いのですが、結果的に日本でKo-iくんとNatsuくんがやっていた方法と同じものでした。

## ☆Yoshiくん

☆Yoshiくんは、始めてあった時に、とにかくかわいい女の子と自動車の絵がうまい青年で

した。

私自身はマンガを描いている時には、自動車を描くのが苦手だったので、羨ましく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っていくのは難しいと思いました。

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、無垢な自信をもっている様子に、他の人とは違う物を感じました。

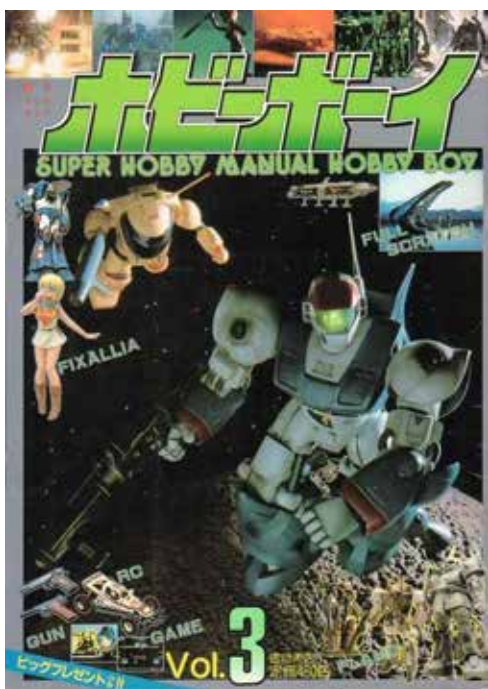
徳間書店から「ホビーボーイ」という季刊のホビー専門のムック誌を発行したときに、ロボットと美少女が出てくるマンガを連載してもらいました。

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ンツが量産出来ないで、注文があっても入荷待ちの状態になったりしました。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。

彼のおかげでいろいろなことに挑戦できました、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。

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ミアムがついていると聞いています。



## Nobuくん

Nobuくんは、マンガ家というよりイラストレーターになりたいと聞いていました。

その後デザイナーもやるようになり、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っていたのですが、Nobu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、Nobu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ありません。

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、やってもらった仕事の結果的にはその人の人生を狂わせてしまう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。

「NINTENDO power」(米国NINTENDO発行)

