



# そうはいかん



## 『そうはいかん』

第17回 ちばてつや賞にて  
優秀新人賞受賞。

素行の悪さから廃部寸前に追い込まれた  
野球部員が、彼らのたまり場(部室)  
存続のため、強豪校との対決に臨む。  
マジメでオカシイ学園ドラマ。

トにストーリー漫画を描いていました。でも途中で飽きちゃったりして、完結するところまでは続かなかったです(笑)。

小学2年生の時、近所に伊藤くん(仮)が引越してきました。伊藤くんも漫画家になりたいと言っていて、すぐに仲良くなりましな50円のノート1冊のすべてのページに絵を描いて、その子と交換していましたね。

将来は藤子不二雄先生みたいに一緒に漫画を描こうって誓いあっていて、もし二人で一つのペンネームになったとき、どっちの名前が先にくるかで揉めたりしてました(笑)。作藤になるのか、それとも伊石になるのか、なんて。

### 立志編 新人賞への投稿

その後、本格的にインクを使って漫画を描き始めました。初めてペンを持った時はフロムほしもりにな

なっていたんですけど、道具に慣れるのが大変でした。墨でベタをムラなく塗るのにも技術が必要です。枠線を引くのにもインクを挟んで使うカラス口っていうのしかなくてなかなか難しかったです。

そうして本格的な道具を使って、はじまりから終わりまでストーリーがある作品を初めて描き上げたのは、中学3年生とか、高校1年生の時だったと思います。

#### 新人賞へ初めての挑戦!

初めて賞に投稿したのは高校1年生の時、その投稿先は週刊少年ジャンプでした。なんにもひっかからなかったんですけどね(笑)。その後は週刊少年マガジンに投稿しました。たしかマガジンでは第一次選考は通り、名前が載っていました。でも結局それだけで受賞はしなかったです。

ジャンプに送ったのは「燃えよドラゴン」みたいな格闘技のトーナメント大会で戦う話で、マガジンに送ったのは若手のプロレスラーがアメリカに修行にいくという話で、面白くない話でした。

今考えると、そんなストーリーで受賞しようというのは無理な話だ(笑)。

少年漫画雑誌に投稿していたけれど、初めてヤングマガジンに出会った時は「これだ!」って思いました。日本で一番おもしろい雑誌だと感じて、それでヤングマガジンの月間賞に投稿したんですね。

そしたら期待賞を受賞しました。発表記事にはほんの小さくしか載っていませんでした。賞金も3万円だけでした。けれど、初めて世の中の人から自分を認めてくれたっていうことが、本当に嬉しいことでした。今までの漫画人生の中でも一番だと思います。

そしてヤングマガジンの編集者から電話がかかってきたんですけど、その時は留守にしていた電話にでられなかったんです。

その後も月間賞に2回投稿しました。でもそれは何の賞にもひっかからなくて、自分は漫画家をやめたほうがいいのかなって真剣に迷いはじめていました。まわりの同級生は就職とか進学を考えていて焦っていたんだと思います。それで一念発起して、自分の漫画の感想を聞くために編集部で電話したんですよ。

そしたらその電話で初めて担当という存在を知り、投稿した3つの作品についての感想を教えてくださいました。それに、これからはやりとりしながらやっていこうっていう話になりました。

#### デビューへの登竜門

#### ちばてつや賞に挑む!

高校卒業後の上京した年にちばてつや賞に投稿しました。

投稿した作品は編集部に行って担当とやりとりをしながら作っていきました。昔だから今みたいじゃないとした打ち合わせじゃないんですけどね(笑)。アシスタントもしながら描いていたので、締め切りに間に合わせるのはかなり大変でした。フワフワになって病院に行ったら、しばらく休まないと危ないですよって言われるくらい体力的にきつかったです。

そうしてやっとの想いで描き上げた「そうはいかん」がちばてつや賞の優秀新人賞を受賞しました。

その時、当時の副編集長だった由利さんが「俺がやったことは……正しい事じゃないの?」というセリフを褒めてくれたことが印象に残っています。「こんなセリフを考えつくやつは天才か馬鹿のどっちか」と言われました。自分からすればそこは見えてほしいコマというわけじゃなかったんですけど、そういうふうな感じしてくれる人がいるというのは面白いなと思いました。



対戦相手のピッチャーに友人の彼女を抱かせ、練習試合で勝たせてもらおうとした部員たち。その作戦を止めた主人公が部員たちから罵声を浴びての一言。(「そうはいかん」より)

個人的にこだわって描いたのは表情でした。小林まこと先生の影響で、ありきたりな表情じゃなくて、自分なりのものをつけるということには意識をしていました。

## 漫画のネタは

### 好きなものからしか拾えない

「そうはいかん」はストーリーとしてしっかりした作品というよりは、本能で描いた作品でした。だから題材には自分が好きな野球を選び、描きたいという理由でアクションも入れました。

漫画を描く時、どういう題材にするべきかという話がありますが、手持ちのカードが少ない新人のうちは、今まで生きてきた中で好きなもの、面白いと思っていることからしかネタは拾えないと思います。

でもちばつや賞に応募する作品はそういうのでいいと思うんですよ。



幼い頃から水島新司氏に憧れて描いてきた野球漫画。ちばつや賞で見た渾身のテッドボール。

そもそもヤングマガジンにはどんなものでも描いていいよという土壌があると思うからです。

そういえば最近、英語の教材を売る「契れないひと」という漫画が始まったじゃないですか。自分、あれすげー好きなんですよ今！ヤングマガジンの昔からの匂いがする漫画だと思えます。英語の教材を売るっていうところが面白くない情熱を注いでいるところが面白いです。ああいう破天荒な漫画はやっぱり世の中には必要だと思っています。

## 奔流編

### 『プロ漫画家として』

#### 雑誌に載って初めて知る、

#### 『人気』の無さー！

受賞作がヤングマガジンに載った時は、やっぱり嬉しかったです。ただ他の作品と比べてみて、自分の下手さを痛感させられました。



友人の彼女を救うために乗り込んだが、返り討ちにあう主人公。短いシーンながらも勢いのあるアクションシーンが光る。

た。そしてなにより人気が全くなくて、その時、初めて人気というものを知ったんです。

その後、ヤングマガジン海賊版に読み切りが載った時も人気は全くなくて、それから担当から連絡がこなくなりました(笑)。

自分はこれでおしまいなのかと絶望しました。

#### 大島岳詩先生との出会い

これからどうしたらいいのか露頭に迷っていたある日、久しぶりに担当から連絡があり、大島岳詩先生のところへアシスタントをすることにしました。

大島先生はいろんな理論を持っている人で、その理論を教えてください、作石くんの作品はすごくいいと思うけどなって言ってくれて、自信をくれました。

それがきっかけになって、ちゃんと「コリライマン」に向けて頑張るようになったんですよ。

#### 『コリライマン』は ポツンになっていた？

担当がついた時から「キミはエッチな漫画を描いたほうが良い」と言われていて、ずっとそんな感じのものを描いていました。それで結果が出なかったのと、自分自身でもそういうのを描くのが楽しくなかったこともあって、ある日、担当からエッチなのじゃなくてもいいよって言われました。

それで「コリライマン」を描いて持っていました。

今まで描いていたものとあまりにも違うせいで、呆れ顔の担当から「どうしちゃったの

きみ」って言われ、これはもうほかに持っていきたくないなって思いました。そして、偶然あの由利さんが通りがかって、担当が由利さんにネームを見せたんです。

そして「こういうキャラクターものは何本か続けて描いてみるしかない」というコメントをもらいました。それを聞いた担当がしびしび腰据えてやってみるかというふうになりました。

そうした経緯で「コリライマン」の打ち合わせをするようになりました。

そもそも「コリライマン」というキャラクターの原型は、「ゴルゴ13」に代表されるようなハードボイルドなキャラクターと、同級生にそんな感じの子がいたことがヒントになって生まれました。

そのキャラクター性は、打ち合わせをする度にだんだん固まっていたと思います。最初はただ無口なキャラクターでしたが、担当が「いっそのことセリフなくてもいいんじゃない？」(笑)って言ったんです。それがすごくおもしろくなって思いました。そんな経緯で「コリライマン」はセリフが無いキャラクターになったんです。

やっぱり漫画を描く上で、そういう偶然はあると思います。

もしあの時、由利さんが通りがからなかったら「コリライマン」はポツンになっていたでしょうし、ヤングマガジンっていう雑誌がなかったら、そもそも自分は世に出るなかつたと思います。社会とか人間の要求に合わせてヤングマガジンができたと思いますが、そういうところも含めて偶然は大きいんです。