

2026年6月24日公開

島野 浩二 オーラル・ヒストリー

ZEN 大学
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2024年9月19日
インタビューイー : 島野 浩二
インタビュアー : 井上 伸一郎 ・ 夏目 房之介
インタビュー時間 : 2時間45分23秒
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

注意

- ・この資料は、著作権法（明治32年法律第39号）第30条から47条の8に該当する場合、自由に利用することができます。ただし、同法48条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・島野氏以外の発言は「——」となっています。
- ・はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■■」とし、あいまいな部分には「(?)」を付しています。

オーラル・ヒストリー

○イントロダクション

——インタビュアーの井上伸一郎です。

——夏目房之介です。

——本日は2024年9月19日です。これから島野浩二氏のオーラル・ヒストリーのインタビューを双葉社（：株式会社双葉社）にて行います。よろしくお願いします。

島野：よろしくお願いします

○「双葉社」への入社経緯と「漫画アクション」編集部への配属

——それでは、島野さんが編集者になられたきっかけから伺いたいんですけども、1961年生まれで、1985年に双葉社に入社したということですが

島野：はい

——それまで慶應義塾大学で演劇などをやっていらっしやったというか

島野：いや、それはないです。大学時代は映画のサークルに入っていました。シネマプラザという映画のサークルなんですけど、そこは結構大人数で100人くらいの規模のサークルでして、その当時はまだ8ミリ（：フィルム）だったんですけど、8ミリの映画を撮る部門と、あと映画（：劇場映画）を見てそれを合評する、みんなで語り合う部門と、あと映画の書評に関して本を出していく文芸部門というのと、3つぐらい分かれていまして、それぞれ100人の人たちが部門を作って活動していました。私は映画の合評部というか、映画を見て評する方に入ったので、大学時代はかなり映画を見まくっていたというのがあるんです。ただそこに入ってくる人たち、学生の子たちは、その当時ぴあフェス（：ぴあフィルムフェスティバル）とかあったので、8ミリとかを作りたがっている人たちとか、映画の産業に入りたいという人たちとかも結構いて、割と才能あふれる人たちがすごくそこに集っていたというサークルです。そこから出て、今も有名になっている先輩たちとかいっぱいいるんですけど、その中で揉まれてきて。私自身も高校から大学にいて、クリエイティブの方にちょっと興味があったので、クリエイティブなことなんかできないかなというふうに思っていたことは確かです。文章を書くとかということですけど。

ただ正直、ほぼほぼ1年、2年ぐらいの段階で、あまりにも周りの人たちの才能がすごいので、「自分はやっぱりちょっとここにはついていけないな、やっぱりクリエイティブの才能がないな」というのが思ったのは、大学時代、ほんと1~2年で分かっちゃいましたかね。もうちょっとクリエイティブの才能がないし、かといって周りの人たちのクリエイティブにかける情熱みたいなもの、特に映画作りとかにかける情熱とかっていうのは、結構学生のくせにすごい語ったりするんで、ちょっと圧倒されて。そういう子たちを周りで見ると、まあでも「この子たちには才能はかなわないんで、じゃあこの子たちを応援できるような職業に就くほうがいいのかな」っていうふうに、なんとなくおぼろげながら就職活動まで来たっていうのが正直なところなんです。で、就職活動をする時になって、もちろん大学は慶應ですので、いろんなところを受けたりはしてたんですけど。でもやっぱり「才能のある人を支える仕事ってなんだろう」って考えた時に、まあやっぱり編集者っていうのが一つ見つかったことは確かです。その当時マガジンハウス（：株式会社マガジンハウス）でバイトを私自身していたので、そこでいろんな出版活動とかを見てきたので、そういった影響もあって、出版社に入って才能ある人のそばにいたいというのが、一番の入社というか、この業界に入る理由になりましたね。

——その時に、例えば映画会社とかテレビ局みたいなのは視野に入れなかった？

島野：全然なかったですね。テレビ、映画、広告はなかったですね。マスコミでいうとやはり出版社以外はあまり興味がなかったのが正直なところですね。

——それはなんででしょうか？

島野：映画に関して言うと、映画の才能ある人たちがいっぱいいたんですけど、じゃあ映画会社に入って何ができるかという、やっぱり管理の部分で、才能を育てるというよりはちょっと違うかなと。身近にいられない感覚がちょっとあったので。まあ身近に一番いられるのは出版社かな、編集者かなというふうに思った次第ですかね。それはマガジンハウス（：株式会社マガジンハウス）でやっぱり経験してたのは大きかったと思います。

——双葉社に入社したきっかけというか、双葉社が選ばれた理由みたいなのはどうい
う。

島野：双葉社は選んだわけじゃないです（笑）。集英社（：株式会社集英社）も講談社（：株式会社講談社）も、あ、講談社は受けてないな。小学館（：株式会社小学館）も受けてないか、集英社は受けてますね。あと文春（：株式会社文藝春秋）とか新潮（：株式会社新潮社）も受けてます。双葉社もちろん受けてるんで、たまたま入れていただいたのが双葉社だというだけの話です。

——なるほど。で、まず漫画ということになるんでしょうか。

島野：その当時は双葉社で「JOUR」と「MiL」というのが創刊される年だったんですね。JOUR というのはご存じのように女性誌、主婦層の女性誌です。MiL というのは、その当時「SAY」という女性ライフスタイル誌があったんですけど、青春出版（：株式会社青春出版社）かな。それと同じような雑誌をうちでも創刊するというので、1985年に創刊されました、MiLが。それもちょっと興味があったので、女性誌でもいいかなと。もちろん漫画志望ではあったんですけど、女性誌か漫画という形を志望していたことは確かです。

——どういうきっかけでそういう編集部配属される？理由はありますか？

島野：正直わからないですけど、当時の社長清水（：文人）さんという、うちの「漫画アクション」を作った清水さんという人がいるんですけど、清水さんに気に入られていたのかなとは思いますが。なので清水さんたちの…いろいろあったのかどうかかわからないですけど、漫画アクションというところに配属された次第ですね。

——漫画アクションは 1967 年創刊ですかね。最近だと『ルーザーズ』（：ルーザーズ～日本初の週刊青年漫画誌の誕生～）という漫画を読ませていただいたんですけども、当時は本当に木造のような建物で

島野：はいはい

——漫画を読む限りでは荒くれ者の編集者みたいな

島野：すごいですよね

——集まって作ったみたいなイメージで描かれていましたけれども、その創刊当時のエピソードを、たとえば清水さんから伺ったというご記憶はありますか。

島野：正直あんまりないですね。清水さんは私が入ったとき社長でもう偉いので、麻雀を一緒にやった記憶はすごくありますけど。清水さんが働いていた当時のことを清水さんが語ってくれることはほとんどなかったの、その下の一緒に働いていた堤さんとか島津さんとかという人がいるんですけど、その人たちから聞いたりはしてましたけど、あんまりなかったですね。それよりは、モンキー・パンチ先生のこととか、バロン（：吉元）さんのこととか、そういったのは、割とそういった上の人たちから聞いていたという感じですかね。

——いろんなエピソードを。

島野：はい、エピソードを交えて。

——アクションというと、本当にヒット作が創刊当時からいっぱいあって、もちろんモンキー先生の『ルパン三世』も、小島剛夕さんと小池（：一夫）さんの『子連れ狼』とか、いろんなタイトルがあったんですけども。やっぱり入られた 85 年と創刊時は、ちょっとまた流れが変わってきた時期だったんですね。

島野：そうですね。

——どんな感じでしょう。

島野：丁度、この社屋ができたのが 84 年か 85 年かな。なので、この社屋に私は来ていたんですけども、85 年当初というのは、もう漫画がかなり変わってきた時期で、アクションが出て、ビッグコミックが出て、オリジナル（：ビッグコミックオリジナル）が出てるとかっていう青年誌から、85 年ちょっと前ぐらいにモーニング（：当初の誌名は「コミックモーニング」）で、あとスピリッツ（：週刊ビッグコミックスピリッツ）が創刊され、その後にヤンジャン（：週刊ヤングジャンプ）・ヤンマガ（：

週刊ヤングマガジン) 等々が出てきた時代なので、かなりもう青年誌というジャンルから、どっちかというヤング誌というジャンルに焦点が少し移ってきた時です。なので当時の私が入ってきた編集長、岡崎(：秀文)という者が編集長だったんですけど、岡崎の路線もそのいわゆる旧アクションからの脱却みたいなところを考えてまして、もちろん剛夕さん(：小島剛夕)とか長谷川法世先生とか『じゃりん子チエ』(：はるき悦巳)とか、いろいろそういう作品はあったんですけど、そこに新しい息吹みたいなものを入れていきたいという、割と編集長の方針がありました。多分それはモーニングとかスピリッツが出てきたことによるものだと思います。かなりモーニングとスピリッツはライバル視していたところもあったので、そこに追いつけ追い越せというか、やっぱりアクションがすごいっぱいグワーツとなってどんどん下がってきたときに、それで立て直しのためにそういった新しい方向性があったんじゃないかなと思います。

——今話があった小学館さんとか講談社さんが、モーニング、スピリッツなどなど、あと集英社だとヤングジャンプとかね、いわゆるヤンググループが出てきたというのは、やっぱり漫画アクションが何ていうか一種の刺激になって、そういういわゆる青年誌、いわゆる上の大人が読むものと、いわゆる少年誌の中間ぐらいの層を開拓しようという流れで、その80年前後に出てきた…。

島野：そうそう、そういう感じですね。本当にアクションとビッグコミックというのは、かなり漫画界において革新的だったと思います。やっぱりこの2誌で一気に大人の人たちが漫画を読むというところに行って。でもそこに追いつかない、一方で少年誌、ジャンプ(：週刊少年ジャンプ)、マガジン(：週刊少年マガジン)、サンデー(：週刊少年サンデー)の少年誌の世代が、我々ぐらいの世代かな、がやっぱり大学生から社会人になってきて、今度はその間の層を読むところがなくなってきた時代ではあったので、そこで一気にその一帯をどうしていくか?というか、その中間のところの雑誌が生まれたのだと思います。そこを狙って講談社も集英社も創刊してきたのだと思うんですけどね。

——昔の創刊時のアクションの年齢層、読者年齢層と比べて。

島野：創刊時は圧倒的にやっぱり学生ですね、大学生。その当時の本当に安保世代というか、その当時の世代の人たちがこぞって読んでいて。アクションはやっぱりそこをターゲットにしていたこともあって、夏目さんとかも書いていただいていたと思うんですが、「アクションジャーナル」という非常に、漫画誌でありながら、そういった活字、批評活字みたいなところを出してた雑誌でした。

これはもう本当に誇りに思うんですけど、アクションジャーナルって本当にすごかったんですね。で、漫画誌なのに世間に対してNOを言ったりとか、文化とかに関しての活字のエッセイ、批評を入れていたりとかというのが本当にすごい雑誌で、アクシ

ョンにしかない雑誌でしたね。そうそう、アクションに配属されて…アクションをもちろん学生時代に読んでいたんですけど…好きだったのは本当にそういうところです。アクションジャーナルもあって、アクション・ノンフィクションというのがあって、漫画誌でありながらそういったことをやっているというところに非常に私は興味があったのは確かです。『海峡を越えたホームラン』とか、ちょうど私が入ってきた時に、講談社ノンフィクション大賞を取った関川さんとかですけど、それが載っているというのは、「何だこの雑誌は」というくらいにちょっと思っていたんですけど、入ってきて、そういった担当者に会ってみると、普通の編集者だったので、ちょっとそこは、でもその時に会った関川（：夏央）さんとか、本当にもうちょっと、私からすれば神みたいな存在の作家さんです。

○編集者としての業務と「漫画アクション」編集部の状況

——入られてね、『かつてにシロクマ』（：相原コージ）とかヒット作とか担当されると思うんですけども、最初の、入られてから自分はこんな感じの編集者になって、こういう作家を取り上げていこうというか、盛り上げていこうみたいな、どんな思いで最初？

島野：そうですね、先ほど言ったように編集長の方針が、若い者向けの作品を作っていこうというところだったので、割と若い作家さんたちをアクションに入れたがっていました。そこで、国友（：やすゆき）先生とか、相原コージ、相原先生というか相原君はうちの新人賞なので、新人賞に応募してそれでデビューしたんですけど、その担当をちょっとやってみてというのと、あとちょうどうちの 100 点コミックスというところで書いていた国友さんがいるんですけど、そこから国友さんが今度は連載できるということになったので、その 2 つの作品がアクションに入ってきたことが結構大きかったのかなと思います。あとちょうど、ほぼ時を同じ、もうちょっと後かな？『ボーダー』（：迷走王 ボーダー）とか始まったんですけど。あと、それこそ関川さんの……

——『「坊っちゃん」の時代』。

島野：『「坊っちゃん」の時代』（：関川夏央／谷口ジロー）が始まったりとか。非常に若いものと昔のアクションながらのテイストを残しながら、ちょっと新しいところに挑戦していた作品が非常に揃ってきた時代で、非常になんか、ある意味なんかカオスというか混沌としてたんですけど、非常に良いまとまり、世代的なまとまりがあった感じでしたかね。編集者としては、それをベテランの作家を担当する編集者がいて、その中間の「ボーダー」だとか、「坊っちゃん」の時代とかをする担当がいて、若い国友さんとか、相原さんを担当する担当（：島野さんのこと）がいて、というような、世代ごとにすごく編集者が揃ってたので、そこがあの時の、当時のアクションの一番良かったところかなという風には思います。

——ちょっとお話聞くと、かつてにシロクマは連載開始当初、あんまり人気がなかったんですよね？

島野：ああ、そうですね。相原君に関して言うと、その前に『文化人類ぎゃぐ』っていう、月一の読み切りのやつをやったんですけど、これ評判すごく良くて、非常に面白かったんですね。で、それが面白くて、やっと単行本 1 冊にまとまったので、じゃあ次の連載何やろうかという話になって。で、「どうする？」という話を相原君として、まだ僕入社 1 年目か 2 年目ぐらいだったんですけど、「まあなんか新連載やろうぜ」っていう話になって、相原君が「動物ものが良いと思うんだよね、これから動物ものだと思うんだよね」ということを言い始めて。で、ちょうど動物ものが『ぼのぼの』とか、あと吉田（：戦車）さんのやつ（：「伝染るんです。」などを指す？）とか、ちょうど動物ものが、あと『ナマケモノが見てた』かな。村上（：たかし）さんのやつとかね。結構なんかちょっとずつ出始めてきて、その辺のところのちょうど感覚があったのかな。で、動物ものやりたいとかっていう話になって、「いいんじゃない、動物ものいいよいいよ」って話になって、「シロクマ」っていうのを作ったのが初めてだったんですけど。

相原君、そんなに多作というか描ける人じゃないんで、週刊連載だともう 6 ページが限界だったので、じゃあ 6 ページの週刊連載しようよという形で始まったんですけど。これが正直何の話かよくわからないみたいなところもあったし（笑）、最初スタートした当初は本当に人気なくてですね（笑）。「いやどうする？全く反応ないぞこれ」みたいな話になって。で、アンケート見ると、もう本当、『オシャカ坊主列伝』っていう小島功さんが、まあ功先生に本当に申し訳ないですけど、小島功さんが連載していた 4 コマ漫画があるんですけど、それよりも下なんですよ（笑）。で、「普通ありえないよね、新連載こんな下」とかっていう話をずっとして「でも面白いけどね、これね」って話をずっとして、まあ功先生よりも、「オシャカ坊主列伝よりもアンケート下だよ」とかって言って、まあちょっと自虐的になったりもしてたんですけど。でも、なんかそうこうしているうちに何がきっかけなのかよくわかんないんですよ。突然人気が出始めたんですよ。何なんだろうな、今もってもよくわかんないな。編集長も気に入ってくれたんで、カラーを結構続けてくれたんですよ。月 1 回ぐらいの、最初 2 ヶ月 1 回ぐらいかな、要するに表紙と巻頭カラーみたいな感じで、アンケート低いけど面白いからってやってくれてたんですね。そういった押し出しも結構効いたのかなと思うんですけど、キャラクターがどんどん固まってきて、シロとかちょしちゃんとか結構いろんなキャラクターが出始めて、なんか少しずつ人気が出てきたのかな。

——結構そんなにアンケートが低いものを巻頭にしたりって、普通編集長は許さないと思うんですけど、わりとそういうアクションの場合は自由度が利くというか。

島野：そうですね、うちの編集長はちょっと変わってて。あと妙に私のことを気に入ってくれていたところもあったので、わりと応援してくれていたんですよ。なので、

もちろん、もちろんアクションの場合はね、非常にもともこの会社自体も自由な風土ですので、若い奴が一生懸命やっていること、一生懸命やろうとしていることを大体応援してくれるんですよ。それがダメならダメなんですけど、とりあえずトライはさせてくれるので。そういう双葉社という風土、アクションの風土っていうのはあったのかなという風に思いますね。

——ちょっとこの別のインタビューで拝読したんですけど、キャバクラのお姉さんが面白いキャラクターで。

島野：そうそう。その当時ね、みんななんかちょっとキャバクラとか行くと、突然「アクション読んでる、読んでる。『かつてにシロクマ』面白いよね」とかっていう声が聞こえてきて、多分編集長も聞いたと思うんですけど、それに押されたんじゃないかなと思うんですけど（笑）。

——確かに若い女性ファンが『かつてにシロクマ』は多かったという、当時の印象なんですよ。

島野：そうなんですよ。だから全然アクションの世代、アクションの読者層とは違うところに広がりを見せたのかなと思いますね。今だとね、その辺はそれこそいろんなツールを作って使って解析するんでしょうけど、その当時はもう口伝しかないの、本当にキャバクラのお姉ちゃんが騒ぐと売れるっていうのはなんとなく分かったの。

——一種の都市伝説的にそういうのはありますよね。

島野：そういうのはあったんじゃないかなと思います。

——それ以外にも本当に当時のアクションって何と言うんですかね。普通、こんな人が書いたのってちょっと驚くような。例えば岡崎京子さんとかね。

島野：ああ京子ちゃんね、はい。

——普通、当時。今はジェンダーレスが漫画の世界で進んでいると思うんですけど、当時は割と男の人が読むもの、女の人が読むものみたいなのははっきり分かれていた時代だったと思うんですけど。岡崎京子さんや内田春菊さんのような、結構少女漫画とも言えない、女性向け漫画でもとんがっている方というか、先端の漫画家さんが描かれているなという印象なんですけど、こういう作家を入れていこうというのは、これも編集長のお手柄ですか？

島野：いや、それは私です。

——島野さんですか？

島野：はい、完全に私です。

——これはどういうきっかけだったんですか？

島野：京子ちゃんに関して言うと、新人だったので、新人作家を探しているところで、その当時はエロ漫画誌って結構あったじゃないですか。「エロトピア」（：漫画エロトピア）とかそういったところで、エロ漫画誌というのも結構いろいろやっていて、エロ漫画誌、エロ漫画雑誌というところには新しい才能がすごく来ていて。そういったところを読んでいて、「これ面白いなあ」と思ったのが、京子ちゃんの『バージン』という作品だったんですけど。夏目さんはすごくよくご存知だと思うんですけど。バージンやって、京子ちゃんに連絡したら「全然いいわよ」と。

——そうですか。

島野：京子ちゃん、当時は大学生だったんですよ。短大生みたいなところで、短大生から少し漫画活動をやってみようかなというぐらいで、誰も多分あんまりそんな目つけてなくて、それこそほんとあんまりいないところで。声をかけたら、「全然いいよ、全然やるやる」って言うからやってもらって。で、じゃあ週刊連載だけどいい？でもこれも相原君と同じで、「うーん、4ページぐらいしか書けないかな」という感じで。「4ページでもいいからさ、週刊連載やろうよ」って、週刊連載やってもらったのが初めですね。別に、作品として面白かったというのもあるし、女性だから男性だからというところはあまりなかったですね。もともとその前あたりから、スピリッツとかヤンマガとかも女性作家がすごい増えたんですよ。

——スピリッツだと高橋留美子さん。

島野：留美子さんを筆頭にして、玖保キリコさんとかもいましたし、いろんな作家さんが、神戸さくみさんとかも当時スピリッツで描いてたかな。結構女性作家がちょうどヤング誌、青年誌に進出してきた時代で、そういった人たちの作品がすごく面白かったの。あとは少女漫画ということに関して言うと、ちょっと話ずれちゃいますけど、自分自身、子供の頃から「マーガレット」とか「別マ」（：別冊マーガレット）とかもすごい読んでたんで、少女漫画はすごい好きだった。これも姉ちゃんの影響なんですけど、かなり読んでたというところがあって、女性漫画自体も全くもって読めたというか、少女漫画も好きだったので、そういったところもあって、女性男性ってあんまり関係なかったかな。

ただその時の時代背景として、そういった人たちがすごく出てきた時代背景だったので、これは結構やっぱり「来るんじゃないかな」というふうに思ったことは確かです。で、京子ちゃん筆頭に声をかけて、その辺の人たちを片っ端から声をかけて、

(：桜沢) エリカちゃんとかもそうですけど、声をかけていたことは確かですね。アクションの中で連載になったのは京子ちゃんなんですけど、同時にその当時、割と女性作家だけで実を言うと増刊を作ってたんで、「コミックショップハンバーガー」。

——載ってますね

島野：そこを作った時に、そういうのはすごく、自分の中では、すげえなって思いません(笑)。

○「コミックショップハンバーガー」の編集

——確かに、ラインナップはハンバーガーのラインナップの背景ですね、ものすごい方々がいると。しかもまだみなさん若いと。

島野：そうですね、まだまだまだ全然出だしで。

——これは何ですか、もう逆に新人編集者だったけど、ちょっと一冊任せてみようかみたいな。

島野：実際はそれを編集長としていたのは、副編の山本泉さんという人がいて、その副編の山本泉さんが編集長をやってもらいました。私は、要は、どんな増刊を作るといったときのコンセプトとして、女性作家だけを集めた漫画誌というのをコンセプトにしましょうという風に言って。それを泉ちゃん、副編だった人が応援してくれたというのが。

——なるほど。わりと新入社員に近いじゃないですか、ほぼほぼ。

島野：まあそうですね。

——それでそういう増刊を作れるというのは、結構やっぱり会社としての自由度が高い。

島野：ああ、全然高いですね。言えば作れます。作れる会社なんで。

——いや、いい会社だな。

島野：ただやっぱり、でもまだ編集長として立つのはやっぱりできないので。春菊さんは山本さんが担当していたし、他の作家さんも含めていろいろ。編集部には、そこに興味ある人たち、先輩方もかなり手伝ってもらったりして、で、「表紙はやっぱり江口(：寿史)さんだよな」って話になって、江口さんの担当だった栗原っていうのがいるんですけど、私も一緒にやりましたけど。で、表紙描いてもらったりして。

なんか非常に楽しかったです。その増刊を作るのは、どうせだったらハンバーガーだから、「コミックショップハンバーガー」っていうタイトルつけたんで、やっぱハンバーガー屋さんのタイアップ取ろうよって話になって、もうこれあの当時でそういうこと考えてること自体すげーなと思うんですけど、じゃあわかったっつって飛び込みでマクドナルドとかロッテリアとかいろんなどこ行ったんですよ。もう飛び込みですよ、僕ら本当に。営業とか広告の力とか借りないし編集部が飛び込み。

——それまた珍しいですね。

島野：そういう意味では横の連絡あんまなかったですよ。

——普通だったらね、そういう広告担当とか。

島野：そうそう、広告に任せたりするじゃないですか。やっぱりしないんですよ。自分たちがやりたいことをやるっていうだけの話なんで。で、たまたまロッテリアに行ったらなんか気に入ってもらえて、「じゃあわかりましたロッテリアでお金出します」って言うんで、じゃあ表2・表3・表4をロッテリアにしよう。そんな金額もらってるわけじゃないですけど、ロッテリアとしてもその当時はすごく安い金額だったんですけど、でも結構貰ったのかな。貰って、表2・3・4をロッテリアの広告にして、それを京子ちゃんに書いてもらった。

——ああなるほど。

——あの広告、今ロッテリア使ったらすげーことになると思うんだけど（笑）。すごい良いんですよ、話が。

——良いっていうのはどういう？

島野：ちゃんと表2・表3・表4で、物語になる。

——ああ、そういう。

島野：それはどこかに収録されているか、京子ちゃんの方で。その物語をちゃんと作って、4コマじゃないですけど、3コマとかコマ漫画で、表2・表3・表4ってあって、ロッテリアを食べている若い男の子と女の子の話みたいな。そういうのがまるまるあって、増刊のコンセプトにしましたね。今考えるとすごいな。自分で思いますね（笑）。

——ロッテリアはどこにまずコンタクトされていたんですか？

島野：本部に行ったんです。本部にいきなり行って、広報の人に話をして、「こんな本を作るんで、ちょっとどうですか」って言ったら、「ハンバーガーか、いいんじゃない」みたいな。その当時のロッセリアは緩かったのかどうか、よくわからないですけど。それで結構売って。その頃の流れて、時代が少し上がって、ちょうど面白い本があったので持ってきました。これをその後の後ぐらいに作った増刊なんですけど「コミック麒麟様」っていう、これまたちょっと、かなりサブカルな増刊なんですけど

——ラインナップがすごい

島野：おかしいぐらいのラインナップなんですけど、これ実を言うと、佐々木さんっていう吉田戦車さんの一番最初の奥さんが…一番最初の奥さんというとあれか、前の奥さんですね…フリーの編集者をやっていて、その人から持ち込みの企画だったんですけど、ここに集まっている漫画家の人たちが割と中心になって作った雑誌なんですよ。自分たちで好きなものを描ける漫画誌が欲しいって言って、それこそ、京子ちゃんとか、土田（：土田世紀）さんとか、ワカバヤシ（：若林健次を指す？）君とかが中心になって作った。吉田さんとかが作った。途中、そういうコンセプトが決まって、じゃあやろうって言った時に、じゃあ出版社どうする？って話になって「じゃあ島野君とこ持ってこよう！」っていう話になったらしいんですよ。俺のところに企画ごと持ってきて「じゃあ面白いからやるよ、やるよ」って言って作ったのがこの増刊です。麒麟様なので、「どうせ麒麟様、でも麒麟様」って、麒麟ビールにちゃんとお伺いたてないと、まずいんじゃないかなって。で、しりあがり（：寿）さんが実は麒麟に勤めてたんですよ、その昔。

——なるほどね。タイトルの方が先にあったわけですね、麒麟様。

島野：で、麒麟様ってこれ作ったら、しりあがりさんも「麒麟に一応言っといて」って。で、麒麟に行って許諾を取りました。

——ビールの広告は入ってないですか？

島野：広告は入ってないです（笑）。「麒麟、せこいな」と思ったんですけど。「入れろよ」と思ったんですけど。さすが広告まではもらえなかったんですけど。

——すごいですね。

島野：みたいなことも作っています。

——これ知らないです。

島野：知らないですか？売れなかったんですよ（笑）。

——これだけのラインナップがあって？

島野：これだけのラインナップがあって、今考えるととんでもない。ナンシー関さんとかも入っているんですよ。凄いですよね。竹熊（：健太郎）さんと石原豪人。

——巻頭が石原豪人さん。

島野：ちょっとおかしいですよ。

——この表紙で、これですよ。

島野：おかしいですよ。それはたぶん、ちょうどマガジンが、昔豪人さんがマガジンとかでそういったやつをやって。我々はそのオマージュみたいなところがあるので、ぜひやろうって話になって。おかしい増刊ですね。

——懐かしいというか。

島野：なかなかないですね、

——これは1冊目ですか？

島野：花鳥風月で出そうって。4回出そうって。それで花だったんですけど。あんまりにも売れなかったの。うちから2冊目の許可が出ませんでした。

——これなんかね、単行本化したら売れそう。

島野：そうですね。今だったら本当にね、書籍コードで出したりとかね、いろいろ考えて出せるんですけど、まあその当時はもうそういったこと何も考えずに出して、うちも何のプロモーションもしてくれないし、やってくれないんで、ただ出したら、「何だこのサブカル的なもんは」みたいな感じになって、売れませんでした。

——当時は「サブカル」という言葉が使われてました？

島野：サブカルは当時はギリギリ始まったぐらい。でもどうだったんだろう、あんまりちょっとわかんないなあ。

——すごいなこれ。

島野：ですよ。本当にすごいですよ。

——それは何年ですか？

島野：90年。でも入社5年目ですね。

——入社5年目ですね。

——ちょっとあんまり考えられない。でも双葉社だからなあ。

島野：多分持ってきた佐々木さんも吉田さんも、まあまあその当時は、俺も結構親しくしてたんで、山田芳裕とか、この中の京子ちゃんとかもみんな親しくしてたんで。親しかったんですけど、その辺もあって、「島野君だったら受けてくれるだろう」ということで持ってきてくれた企画だと思います。面白いんで、「分かった」って言って。本当に、その当時の編集長が何度も言うように、俺に対しては甘かった。私の企画は全部通してくれるような感じだったんで、「いいよ」って言って出させてもらった。

——いくらでしたっけ？

島野：420円。その当時は高いかもしれないですね。

——でも今だったら、確かに単行本のコードで1000円台で売って十分なんですよ。

——やっぱりまだ雑誌のことしか頭にない？

島野：ないですね。この当時はまだ雑誌で利益を出していた時代なんで。やっぱり雑誌が売れることを至上命題にしていましたね。

——それはやっぱり清水さんの…。

島野：でも市場全体が、業界全体がまだその時代だったんじゃないですかね。

——80年代から90年代前半くらいまでは雑誌が全盛のところで。私も実は角川ってところで、90年代後半くらいから、94年くらいから漫画を始めた（：1994年に『少年エース』が創刊）んですけど、その頃はまだ雑誌で利益を単独で稼ぎなさいみたいな時代でしたからね。

島野：そうですね。

○入社当時における「双葉社」の風土と他社への視線

——ちょっとごめんなさい、ちょっと翻ってですね、入社をなさった頃の双葉社の風土というか、漫画のセクションがあるとして、もう一個は文芸とかですね、それ以外のセクションもあったと思うんですけど、全体的にはやっぱり主流はどちらですか。文芸とかのほうが主流なイメージですか。

島野：いや、その当時はね、漫画と週刊大衆です。漫画アクションと週刊大衆が週刊誌なので、この2大ブランドというのがうちの主流ですね。

——既に85年では漫画はかなり社の中心になっていたのですか？

島野：はい。その当時はアクションがあって、別冊アクションというのがあって、アクションヒーロー、ヒーローは…。月刊アクションじゃなくて…スーパーアクションがあって、そんなアクションがあって、別冊アクションがあって、アクションから分かれたのが3種類くらいあった時代ですかね。

——我々みんな買ってました。

島野：スーパーアクションはすごかったですね。うん。これにちょっと通じるところもあるんですけど、スーパーアクションは本当にすごい才能の塊が集まっているんですよ。

——じゃあ、入られた時はもうすでに漫画が中心で出版されていたんですけど、週刊大衆さんとはちょっとラインが違うから、お互いあまりよく知らないというか、社内でも。

島野：社内でも、わりと週刊大衆の人たちと漫画の人たちというのは意外と交わりがなかったですね。交流もあるようではなかった。でも、何人かはやっぱり跨いで来ている人がいるんですけど、異動で来たりして。でもやっぱり、うちの漫画文化を作っているのは清水なので。やっぱり清水とそこと対抗する人たちはいたりもするので、そういう意味ではまた別だったかもしれないですね。

——今は社内の話でしたけど、会社として、他社さんとしてライバル視するというか、業界全体、出版業界全体、どういうところをライバル視して、あるいはターゲットにしてやっていこうみたいな話は。1985年前後。

島野：その当時ですか？いやー、うちの会社わかんねーなー。でも、私が入った部門で言うと、それはもうライバルは大手ですよ。間違いなく小・集・講です。あんまり秋田（：株式会社秋田書店）のことは意識していなかったな。常に考えていたのは、やっぱり小・集・講ですね。漫画全部（？）部門で言うと、本当にその3社しか考え

ていなかったです。

——例えば、そこにターゲットして抜いていこうみたいな。

島野：そうですね、やっぱりスピリッツ、モーニングというのがもう完全なターゲットだったので、そこに負けちゃなんらんといい感じでしたかね。

——少年画報社（：株式会社少年画報社）さん、例えば、ヤングコミックとかそういうのはあんまり意識していなかったんですか？

島野：あー、上の人たちは意識していました。それこそやっぱり、アクションの歴史で言うと、画報社さんとかもそこに近いところにいた歴史、出版社なので、そこは上の人たちは意識していましたね。そこから来ている人たちも何人かいたし、そういう人たちは結構…、ただ個人的には全く（：意識してない）。

——例えば大友克洋さんが漫画アクションでデビューして、その後ヤングコミックでも描かれるようになって。そういう時に葛藤とかはない？

島野：ないですね。我々の時代は、大友さんはもう講談社の人みたいな感じですからね。

——その頃はもう既に『AKIRA』に

島野：『AKIRA』になってきていたので。『童夢』が終わって、童夢がすごいよね。ちょうど僕が入社した時期に、童夢の豪華版というのが発売された年で、童夢の原画と同じサイズでの1枚1枚の本が出たんです。5000円なんですけど、それがちょうど僕が入社した時に発売されたぐらいで。その時にはもう、大友さん、講談社に行っていたので。

——もうすぐAKIRAも、88年か、アニメ映画になっちゃいますから。もう既にこちらはメジャーになっている。そういう意味では、あまりライバル視というか、わりと孤高の存在みたいな感じ？

島野：多分先輩方と僕自身の感覚はちょっと違っているんじゃないかなと思います。その前の世代はあまり詳しく知らなかったなので、今のシーンのモーニングとかスピリッツとかを読んで、そこに近づきたいという編集長の意向もあったので、「分かりました」つつって、大手を意識して、大手の作家さんを口説いて連れてくるっていうのが、割と自分の役目みたいな感じなんで。その時に細野不二彦先生とか石渡（：治）さんとか、その時に会って話をして。

ちょうど、こういったサブカルも作ってたんですけど、実はメジャー的な志向で、「アクション BROTHER」という増刊を僕が作っているんですけど、アクション BROTHERというのは、割とそういったメンツが集まったところで、細野先生が描いてもらったりとか、石渡さんに描いてもらったりとか、それこそ山田（：芳裕）君にも描いてもらったりとか。その当時結構意気の良い人たちを集めて作った増刊です。増刊なのでみんな結構描いてもらったりしてたんですけど、実をいうとその時にうちのカミさんの高口里純にも描いてもらったり。★0:46:40★みたいな感じで増刊を、それは1年以上作ったんですけど、細野先生の「ジャッジ」という作品があるんですけど、それはその時に作った作品ですね。

○他社で執筆するマンガ家への依頼に関する状況

——そういう他社で描かれている人を口説くというか、普通、結構ガードが硬いじゃないですか、マンガの世界、出版社って。どうやって入り込んでくるんですか？

島野：パーティー。その当時もう大体パーティーやるんですよ。そこに潜り込んで、そこで作家さん口説いてました

——なるほど。でもパーティーに潜り込むこと自体が大変じゃないですか。

島野：そんなことはないですよ。

——え、そうですか。

島野：パーティーなんて簡単ですよ。だってパーティー開いてるわけですから、そこに受付があるじゃないですか。受付通り越してパッと入れれば入れる。

——それはすごい。それは結構離れ業ですね。

島野：あとは結構、編集者と仲がいい。他社の編集者。スピリッツでいうと、その当時立川（：義剛。のちにスピリッツ編集長など）さんとか江上（：英樹。のちに月刊IKKI 編集長など）さんとかいたんですけど、やっぱり相原君の担当をやっていたりとかで、あと江口さんの担当だったりとかだったんで、まあ割とよく話をするんですよ。なんですごく友達になって、じゃあちょっとパーティーあるから行く？来る？っていうから、行く行くって言って入りこんで行く。

——それはね、でも結構島野さんのキャラクターによるところがあるんじゃないですか。

島野：そうですね。

——私はどっちかという、漫画には後から入ったので、他社のガードがもの凄く硬いなど。私が漫画をやり始めた1990年くらい、（：島野さんの）10年くらい後ですけど、他社のガードが硬くて、これはなかなか漫画家の方のコンタクトは大変だと。それでもコンタクトしましたけれども。

島野：その当時は本当に大変だったですね。割と編集者と仲良くして、そこからパーティーに入って、編集者から紹介してもらったこともあるし、お互いに紹介し合ったこともあるし、そういった感じで広がったかなと。漫画家から漫画家、編集者から編集者みたいな感じで、そこでの繋がりがほぼほぼだったですね。小学館と一番仲良くしていたので、だから細野さんとか石渡さんとかも小学館で描いていたので、そこで知り合って描いてもらったりとか。あと、講談社は末松（：正博）さんと結構仲良くしてた。『右曲がりのダンディー』。末松さんとかにも仲良くしてもらってそれで書いてもらったりとか、あとは集英社がやっぱり一番ガード固いんですよ。ジャンプのパーティーに一回潜り込んだんですよ。ジャンプのパーティーは潜り込めないのでも有名だったんですよ。

——そうですよね。

島野：で、『緑山高校』描いてた桑沢篤夫さんと知り合いになったんで、桑沢さんと一緒に潜り込んだんですよ。で、大丈夫じゃないかって潜り込んで。そこでちょっと名刺配ってたら、見つかりまして（笑）。

——まあ見つかりますよね。

——ふつう見つかるでしょう。

島野：ジャンプの編集者に見つかりまして。こうやって抱えられながら、「表出ろ！」って二人にこうやって抱えられながら会場を放り出されたことをよく覚えています（笑）。

——でもそのくらいのタフさがなければ、作家に会えませんからね。

島野：そうですね。だいたいそんな感じで広がって行って、作家さんの連絡先を知るのにはそんなに苦労はしなかったですね。それよりも作家さんが描いてくれるか描いてくれないかというのが大きかったので。大手ではないので、なかなかうちで描くというのは難しいとは思うので。ただ、増刊を作って、「月一の増刊なのでそれぐらいだったら大丈夫じゃないですか」みたいな感じで、口説いて口説いてやってもらったという増刊があります。それはアクションブラザーという増刊ですが、そこそこ売っていたので、一年間以上続いたんですけど。その時の財産がすごく大きいかな。

——でも今伺っている名前だと、皆さん結構忙しい時期ですよ。

島野：忙しい時期です。細野先生のところもすごいいっぱいやっていて、ずっと通っていたのでさすがに根負けしたんでしょうね（笑）。あとは何を書きたいのか、何を描くかというのを提示できていたからというものもあるかもしれないです。

——それはご自分で考えて持っていくんですか？

島野：あまり考えていないですけど。なんとなくですけど。自分が読みたい漫画ってなんだろうと考えている、だから一応考えてるのか。細野先生に会った時は「先生の勸善懲悪の漫画が読みたいです」と言ったんですよ。そしたらそこに多分細野さんが共感してくれたんじゃないかなと。少年誌でずっとやってきて『GU-GUガンモ』とか書いてきていた先生なので、あんまりこう悪いところを描くタイプではなかったんですよ。なんかいいところばかり、いい子ちゃんみたいな感じだったので、勸善懲悪って言うと悪を書かなきゃいけないわけですから、そういうのは見たいですって言った時に、多分先生も「まあ、そうだよ」っていう風になったんです。

——なるほど、ちょうどそのやりたいことが一致した。

——細野さんが変わったのはそれなんですか？

島野：ジャッジです。

——そうなんだ。

島野：僕はジャッジだと思っています。

——もともと僕は小学館のいい子作家というか、だと思って読んでいたら突然なんか、あれ？

島野：まあそうですね、その後『ギャラリーフェイク』とかも描き始めてどんどん変わっていくんですけど

——そうなんだ。

島野：ジャッジはすごいいい作品。自分の中でも歴代の自分の中の作品で言うと、ジャッジは僕の中でもかなり最高峰の作品です。読んでても面白いし、あんだだけ、要は原稿をもらった時に衝撃をもらった漫画はなかったですね。（：細野）先生ってあんまり打ち合わせをしないんですよ、実を言うと。

——ほう

島野：口頭で次何やるとかっていうのはやるんですけど、ネームの打ち合わせじゃなくて、「何かこういうやつ、こういうやつ」っていうだけで話をして、ほぼほぼネームなしに先生は下描きが入っちゃうんですよ。

——あ、そうなんですか。

島野：その下描きを見せてこれどう？って言って、そこで多少の手直しをするだけなんで、あんまり打ち合わせらしい打ち合わせはないんで。でもその時にネームで読んでもネームと原稿が仕上がって完全な作品になった時に読んだのと全然衝撃が違って。一番最初に、「編集者が一番最初に読む読者だ」ってよく言われるじゃないですか。全くその通りで。初めて読んで、ほんと震えるんですよ。「すげー！」って思って。あの体験はね、いまだかつてあんまりしたことないですね。それがほんとジャッジにおいてはできてたんで、ほんと幸せな人生だなんてそこがある程度それは思いますけどね、編集者としてはね。

——「漫勉」（：浦沢直樹の漫勉）に細野さんが出られたとき、ほんとにびっくりしたんですけど、下描き、ペン入れるじゃないですか。出来上がった絵をどんどんホワイトで塗りつぶしてくんですよ。で、そのホワイトの上にペンを走らせる。もうね、「この人は画家なんだろうな」って。だから最初と全く違う絵になってくるんですよ。

島野：そうなんですよ。

——だから誇張の仕方も全然違うし、すごいなと思って。

島野：感覚の作家なのかどうかわからないですけど。

——ホワイトって、そのうちヒビ入ってくるじゃないですか。だから、これ、原画はどうなっているんだろうって。

島野：そうですね。今、多少なんかデジタルにしているらしいですけど。

——うーん。デジタルの方が向いているかもしれないですけど。

島野：そうなんです。ホワイトがすごい多い作家ですね。でも、まあいいんじゃないか。「どうせ印刷したらちゃんとなるから」とかっていう感じで。割とその辺はいい加減なんですよ。自分の描いたものに対する固執もないんですよ。細野先生は実は。

——そうなのか。そういうことなんですね。

島野：だから、漫画を描いて自分の原稿をすごく大切にしている先生もいますけど、細野さんはあんまり大切にしないんですよ。

——何でもやっちゃいますもんね。

島野：だから切貼だろうと何でもやります。そのぐらいなんかこう、職業作家といえば職業作家なんですけど、でもあんなひらめきの才能はちょっとまた別なところにあるし…なかなかすごい人ですね。

○「双葉社」の編集者

——僕は若い頃ちょっと出入りしただけですけど、双葉社と少年画報社って、特に双葉社は面白い人が多いんですよ、人間として。多分お会いした方みんな面白いんですよ。何て言ったらいいんだろう、人間力というか。

島野：変な人多いですよね。

——そもそも相原さんってほとんど喋らないじゃないですか。

島野：喋らないです。

——昔ドキュメンタリーで見たんですけど、国友（：やすゆき）さんがね、打ち合わせしてるんですよ。それもう大騒ぎ。なんかもう楽しそうに、「ああしたらこうしたら」ってやって。国友さんってもともと面白い人ですけど、一方で相原さんの打ち合わせ。「うーん…」

島野：ああ、私が出てたやつですね。

——あ、そうなんですか。

島野：NHKの番組で出て、ちょうどその頃アクション取材されて、国友さんの担当は中島かずきって、いま劇団新幹線の超有名な座付き作家（：「天元突破グレンラガン」「仮面ライダーフォーゼ」などアニメやドラマの脚本家としても有名）ですけど、中島さんが担当して、相原君は私が担当して。これがね、ほんと対極なんですよ。漫画の作り方としては対極にある作り方なんですよ。中島さんは作家なんで、国友さんと作品を丸ごと2人で作っちゃう感じなんですよ。ネームの打ち合わせがそのままネームになるっていう。2人でネームを作ってるような形で作るんですよ。だから時間もすごいかかる打ち合わせだし、中身もそれこそやんやんやんやってやる打ち合わせなんですよ。

僕の場合は相原君の才能に依ってるんで「相原君、何書きたい?」、それ面白い・面

白くないという判断をするだけなので、2人で考えるというよりは、出てくるのを待っているだけなんです。相原君がポンって言うと、「うーん、イマイチかなー」みたいな感じで、ただそういう打ち合わせなんで。中身の打ち合わせじゃないんですよ。考えていることが良いか悪いかというだけの打ち合わせなので、まあ無言ですよ。ほぼほぼ無言ですよ。

——何時間くらい打ち合わせだったんですか？

島野：でも結構ね、1~2時間やることはやるんですよ。でも、無言ですね。ほぼほぼね。で「うーん」「うーん」「じゃあそれでいこうか」って言って最終的に終わるんで、何の打ち合わせにもなってないんですけど。でも相原君はそれで描いてきて「こういうネームになりました」「面白いね。でもこれダメだね」みたいな。もともと相原君とかはギャグ作家の担当が結構多かった。そこは臼井（：儀人）さんにつながっちゃうんですけど、結構多くて。ギャグの面白くない、面白って、もうパッと見てじゃないですか。ギャグを作り変えるなんてありえないじゃないですか。作り変えて面白いわけじゃないんで。

——全とっかえですね。

島野：全とっかえするしかないんで。だからもうその場で判断して、「あ、面白いこれ」「面白くないこれ」、という風に選別するだけなんで。それだけでやってると、打ち合わせちゃうか打ち合わせではない。ところが国友さんはね、とにかく全部作るんで。実を言うと、もっと面白い話をすると、岡崎が考えた担当は、実は逆だったんですよ。

——編集長ですね。

島野：編集長岡崎が考えた担当は逆で、僕が国友さん。で、なぜかという、（：自分は）慶應ボーイなんで一応。国友さんがその当時描いていたのが『JUNK BOY』、描こうとした JUNK BOY。ちょっとおしゃれな業界もの。それはもう「慶應ボーイのお前が担当だ」みたいな感じで。で、中島は九州から出てきた田舎者で。まあ、それは相原君でしょ、みたいな（笑）。そういう担当分けだったんですよ。ところが、その時のうちの栗原という江口さん担当だった人が、それを聞いて、「それ逆じゃねえかな。それ逆だと思うよ」ってなんか言ったらしいですよ、編集長に。「え、そうか。まあいいか」って、ウチの編集長そんな感じだったんで「じゃあ逆にしちゃいます」って、逆になったら、そうしたらそうだった。

——ピッタリだった。

島野：俺も国友さんの担当だったら、多分できないです。あんな打ち合わせできない

です。さっき言ったように、そんなにものを作るっていうか、大学の時みたいにね、クリエイティブな才能があるわけじゃないんで、あんなクリエイティブなことをやるネーム作りできないですよ。国友さんも多分それは自分自身で求めてた。国友さん自身が求めてた。だから多分それでうまくいってて。で、相原君は多分、中島みたいにうるさい奴が来たら、「グッ」って言って潰れますからね（笑）。あんなギャーギャー言われたら、「俺ギャグマンガなのに」って絶対に喧嘩するんで、絶対ダメになると思うんですよ。だからすごいそこはね、本当なんか偶然かよく分かんないですけど、うまくいきましたね。これほんと一番なんかうまくいった原因かもしれないですね。でもね、国友さんはその後、僕がそれから10年経って編集長になるときに、『幸せの時間』を作ってもらんですけど、国友さんに。それを国友さんには僕が言った話なんです。国友さんに、ずっとそういう形でやってきた国友さんなんで、なんかちょっとオシャレ路線とかそういった政治路線とか百億（：百億の男）とか作った話なんですけど、そういった作品になってて。「ちょっと「岸辺のアルバム」（：1977年のTBSドラマ／原作・脚本：山田太一）やってみない？」という話を国友さんに振ったんです。さっき細野さんに完全懲悪って言ったように、そろそろ「国友さんの「岸辺のアルバム」やってもらえないかな」って言ったら、国友さんその場で「それだ」ってなったんですね。それで「幸せの時間」が生まれたんですけど。そんなに物事を考えてはいないんですけど、そのタイミングタイミングで作家さんにアドバイスとか何か与えているのかもしれないですね。

——いい刺激を与えて。

島野：刺激を与えているのかなっていうのは、ちょっとまあ、これだけやってると、そこだけは少し自分の中では誇れるところかなって思ったりしますけどね。

——多分その場の中で何かを直感する能力だと思うんですけど、事前に何か考えない？

島野：いや、多少考えますよ（笑）。多少は考えるんですけど、そんなに深く考えない、突き詰めては考えていない。ただ、「この先生が今度描くんだったら、こういうものいいな」っていうぐらいの感覚でものを言っちゃいます。

——だから、それが浮かぶのがすごいですよね。

島野：ああ、そうなのかな。

——確かに岸辺のアルバムと言われるとちょっと驚いたけど、なんで岸辺のアルバム？好きだったわけですか。

島野：そうなんです。だからたまたまなんです。たまたま国友さんと打ち合わせ

するちょっと前ぐらいに再放送みたいなのを見て、「結構面白い、やっぱり岸辺のアルバム面白いな」って思っただけです。だから、そう考えたらそんなに深い意味があったのか（笑）。

——でも、そういうタイミングといい、ぴったり当てはまったでしょうね。やっぱりそういうところからインスピレーションを持ってくるっていうのもありますもんね。

島野：そうですね。自分の中で結構たまたま合致したりしますね。

○休憩中（1）

——そろそろ1回休憩を入れて。いやいや、大変面白い。

島野：喋り出すと止まらないね。

——国友さんとはスタジオハードの高橋（：信之）さんが主催した香港の漫画のセミナーで一緒して、同室だったんですよ。

島野：あっ、そうだったんですか。じゃあ、うちの箕浦（：克史？）とかも行ってるかな。

——いろんな人来てましたけど。

島野：ですよ。高橋さんは早稲田の漫研でしたからね。あれ、夏目さんは違うんですけど。

——違いますよ。僕は青学なんで。

島野：青学なんですか？青学に漫研…？

——ない。あ、作りました。

島野：夏目さんが作ったんですか？

——ていうか、先輩が二人いて、立ち上げたところに入ったんで。

島野：そこで作家さんとか今も描いている方いますか？

——いや、いないと思う。

島野：えー。すごいな。

——すごくはない。

——いやいやいや。夏目さんは本当に小形克宏（：編集者）とかとよく連絡していたときによく聞いていたんで。本当にもう我々世代からすごくそうですよ。夏目さんに漫画の書評を書いてほしいなという思いがすごく強くて。

——そうなんですか？

島野：はい、そうですよ。いろんなところで書いてくれるから、やっぱり夏目さんに書いてくれる漫画を作らなきゃな、みたいな。うちはね、そういった担当は染谷（：誠）がいたりするので。

——よく送ってはいっていて。

島野：そうですね。染谷が結構そこをつめる。染谷と僕同期なんですよ。

——あ、そうなんですか？

島野：はい。染谷とのつながりもね、結構この後ちょっと語りますけど、結構非常に大きな僕の中の財産だったりするんで。

——やっぱ話が上手（：？声が小さくハッキリ聞き取れない）だ。

——なんだろう、なんかこう、キャラは違うんだけど、魅力があるんですよ。85年だともう社屋の外に赤旗が並んではいないと思うんですけどね。

——私が80年に角川（：株式会社角川書店 ※現 KADOKAWA）に行った時には赤旗があったから85年はギリギリかもしれないですね。

——どうだろう。70年代はね、ありましたけど。

——よろしいでしょうか？

島野：はい。

○「双葉社」における労働組合に関する活動とその状況

——いきなり全然違う話なんですけど、入社なされた1985年って、例えば双葉社さんは組合とかね、強かった時代ですか、それほどでもなかったですか？

島野：すごい強かったです。

——やっぱり強かった。

島野：入社が決まって、配属がちょっと遅れた理由はそれです。ちょうど入社した時に、春闘が入社日以降始まって、あまり動かないので、どこに配属されるかも決められないので、入社してから 1 週間ぐらい、その当時の常務室かな、みたいなところに閉じ込められていました。

——閉じ込められているってのは、別に軟禁されたわけじゃないですか。

島野：そこしか行けないので。職場にはいけないみたいなので、組合員が入っちゃダメみたいな……組合員以外は職場に入っちゃダメみたいな、そんなピケストみたいなこともやってたので。だから入社はしているけど組合員じゃないじゃないですか。だから当然入れないわけですよ。みたいな感じで役員室の中にいた、1 週間くらいいました。

——中で別に研修とかあったわけじゃないですか？

島野：ないです。研修なんかできないです。役員の人がつまんない話をするだけで、研修とかはするわけじゃない。それはもう組合が強くて、ちょうど春闘でピケストとかやっている時期だったんです。すごいうちは強くて、本当この前でスピーカー持って、赤旗立てて、「出でけ、金出せ！」よくやっていて、「なんだこの会社」って思って。本当に、「なんだこの会社」って思ったことは確かです。

——同期って何人くらいですか？

島野：同期は 3 人です。

——確かに常務室でも 3 人だった

島野：3 人だったから。

——双葉社と少年画報社…

島野：少年画報社、そうですね。あと光文社（：株式会社光文社）も強かったですかね。なんかねえ。マガジンハウスも結構強かったんですけど、僕自身はそういうところはあまり興味がないところがあったので、多少入社して…。入社するとだいたい組合に入らせられるんですよ。なので組合員にはなるんですけど、あまり興味がなかったかな…。でもうちの会社は本当に強くて、今でも強い方だと思います。出版社の中

でも本当に強いタイプじゃないですかね。サラリーマン編集長、サラリーマンの会社は……オーナー企業じゃないじゃないですか、うちって。そういうのもあるのかもしれないですね。オーナー企業だとオーナー企業が「うるせえ」って言ってそれで終わりじゃないですか。でもうちはオーナー企業じゃないので、やっぱり交渉の席に、すごく真摯に立つんですよ、経営側も。

——向き合う。

島野：向き合っちゃうんですよ。向き合うと当然いろんなことがあるので、当時の先輩方は安保世代の人たちが大勢いたので、やっぱりそういうところにはすごくまともに戦った方という話になったりします。それはそれでね、女性の問題とかそういったところは全然いいとは思いますが、ただちょっとうちの組合は最終的には金銭闘争しかないような感じだったので。俺もここで今役員として言っちゃダメだと思うんですけど（笑）。そういうような時代だったので、まあ何か言ってることがよくわかんないなあみたいな、個人的には思っていましたね。でもやっぱりそこに共感する社員もすごく多くて、今のうちの社長なんか、当時の委員長ですからね。だったりするので、まあまあそういう会社ですね。

——その辺は各社に今伺ってるので。もちろん年代によって少し違うんですけど。

島野：うちは本当にすごいです。

——僕はまだ学生、大学出てすぐの頃なんかは楽しくてね。双葉社と少年画報社。

島野：ビラ張りまくってましたからね。会社の玄関とかにビラ「金出せ！お前、どうのこうの」って、もう誹謗中傷みたいな。

——だって新左翼系でしたもんね。

島野：そうですね。

——だから大学で自分がやってたのと同じようなことをやってるから、楽しくてしょうがないでしょ

島野：まあでもやっぱり感化はされますよね。若い頃はやっぱり感化はされますね。働かなくてもいいわけですからね。ピケストの中だったら働かないし、働いちゃダメって言われるし。

——とはいえ週刊誌を出しているわけで、そういう時ってどうするんですか？

島野：校了を止めるんですよ。校了を止めるのが金銭的、要するにボーナスの最終交渉手段なので、そこで「もう働かないから止めるよ」って言って止めたままで、もう誰も入っちゃダメって言われると、役員が校了をしてやるしかないですよ。そんなことできないんで。そうすると向こうも泣く泣く「分かった、じゃあ3ヶ月な」みたいな、折れてくるんですよ。めちゃくちゃですよ、経営としては。

——そういう時に雑誌が休刊になったりすることはなかったんですか？

島野：なかったです。

——ちゃんと出るんですね。

島野：そうなんですよ。

——そこは、今の感覚からすると信じられないというか。

——よく続いているよなっていう。

島野：本当そうですよ。それでやってますよ。本当に経営者としてもダメなんですよ（笑）。そんな経営を許したら、絶対にうまくいくわけじゃないかって。本当ねえ、もうぐちゃぐちゃでしたね。

○「染谷誠」との関係

——そんな荒波を乗り越える。先ほど、染谷さんという方とは、どんなエピソードがありますか？

島野：染谷というのは、僕と同期で、染谷も元々広告だったんですけど、3年後くらいから漫画の方で「アクションキャラクター」という雑誌があって、そこで一緒になるんですね。そのあと染谷はずっと漫画畑にいるんですけど。

染谷というのを簡単に言うと、こうの（：史代）先生の担当をして、『この世界の片隅に』とかをはじめとしたこの先生の作品、桜の国（：「夕凧の街 桜の国」）とかを全部作ったのが染谷だったりとか。あと、森下（：裕美）先生の手塚賞（：手塚治虫文化賞）とか取った「大阪物語」（：「大阪ハムレット」の言い間違い？）とか、あとは…いろいろあるけど結構賞を取りまくっている編集者なんです。割とそういった人たちの作品をやっていて、でも実を言うと、それを持ってきたというか、最初の担当は私なんです。このさんにしても最初の担当は私なんです。森下さんも最初の担当は私なんです。

というような感じで、みんな私が最初に担当するんですけど、この先生は最初持ち込みに来て、担当で、割とああいふ絵なので「なかなかこれ、作品としてどうやってやればいいのか？」というぐらいの、絵本みたいな感じの絵だったりするし、漫画とし

て成立するのかな？というところもあたりとか、どういう作品をそれこそきっかけとして与えて描いてもらえばいいのかな？というのが、僕の中で浮かばなかったんですよ。さっき言ったように、細野さんとかはみんな浮かんだんですけど、この先生に関しては全く浮かばないんですよ。でも、絵はすごくいい絵なので、味のある絵なので、なんとかしたいなと思っていろいろ言うんですけど、なんか浮かばないんですよ。で、その当時は臼井（：儀人）さんの『だらくやストア物語』とかを担当していた時代だったんで、4コマとか描いてみればとか言ったんですけど、なんかそれもうまくいかないし、どうかな、どうなのかなって言って、ちょっとほっといてたんです。そしたら、その染谷っていうのがヒョコヒョコやってきて「俺はあの絵すごい好きだから、俺に担当させてくれない？」って言うんですよ。「いいよ」って（笑）。

——割と早かったですね。

島野：もうすぐ二つ返事で言って、いいよ。みたいな感じで担当してもらったんですね。で、それこそ染谷が担当になって、このさんと打ち合わせしている時に、このさんが広島（：出身）だっていうのが分かって、それで原爆の話っていう話をふったら、そこでああいう形になってきたんで、それは同じようにやっぱり染谷がこのさんに対して与えるきっかけみたいなものがちゃんとできていたという感じだったと思います。

森下さんなんかも、最初は森下さんって、それこそ「アシベ」（：少年アシベ）とか描いたり、ヤンジャンとかで活躍してあって、その後どうしていいかわからないときに声をかけて、森下さんの本性…本性っていうか、森下さんっていう作家さんは結構、すごく頭のいい作家さんで、わりとちゃんとした物語を書きたい、ああいうギャグを書きたいわけじゃないっていうのがあって。で、何か少し物語性のあるものを書きたいっていう話になって。「じゃあ何を書きたいんですか」って言って、私が最初に当たったときに、それこそアクションブラザーで話をした。え、アクションブラザーか、そのときはハンバーガーか。ハンバーガーで話をしたときに、「外国の物語の、少女推しの物語があるので、それをちょっとやりたい」と。で、それを原作として漫画を書きたいと言うから、わかりました、じゃあその漫画の原作を探してきますって言って、漫画の原作を探してきて。で、これが海外に著作権があるんで、じゃあ海外の著作権の人、どうやったら許諾取ればいいのかなんて全然よくわからなかったんですけど、なんかどうやらタトル・モリ・エージェンシーがやってくれるらしいって自分（：？）の話になって、タトルに行って、「これちょっと許諾もらってきて」って言ってもらってきて。先生に、あっ許諾取れましたどうぞ書いてくださいって言ったら、先生すごい喜んで「そんなことできんの？」みたいなことになって、たぶん集英社と話をし、そういう話をしたら、誰も何も興味を示してくれなかったと思うんですよ。でも私がそれで言って、ポンとして、あっいいですよって言ってできちゃったんで、たぶんそういう意味では信頼していただいたなど。それで描いた作品があるんですけど、それもまあ普通の作品というかね、そういう作品で。そんな目立つわけでもなく、でも絵は綺麗だし。

そういう作品を見て、その後またオリジナルとかやって、感覚的な作品みたいなのを描いていて、それを染谷が見て。俺もその当時、「森下さん、じゃあどうしようかな、でも俺は本当はアシベ描いて欲しいんだけどな」みたいなことを（笑）。こういうんじゃないかね、だってこっちとしては売れる漫画をさ。で、どうしようかな、でも面白い漫画を描けるのかなと思って、そしたら染谷が来て「あれ面白いよね、ちょっと俺に担当させてくれない？」。「どうぞどうぞ」って（笑）

——面白い。

島野：そしたら森下さんと話をして、いや大阪の話を描きたいんだよねって話になって、『大阪ハムレット』っていう話を描いて、大阪の話を描いて。まあハムレットですから、大阪のハムレットを描いて、そしたらすごくいい作品で、で、手塚賞の短編賞を取って、みたいな感じで、すごいな—って（笑）。凄いなあ。俺がきっかけになる作家もいれば、俺がきっかけにならない作家もいるし、これ相性みたいなもんじゃないですか。でもそれをできるのはやっぱり編集者なんで。そこをやってくれたのが染谷なんで、それは本当助かりましたね。そうしないと、よくわかんないままずっと付き合ってた、結局他社に取られて違うものを描かれたりとか、そもそもそこに至らないとかっていうことだってあるわけじゃないですか。このさんだって本当に、今のあの作家になったかどうかっていうのはちょっとわからないですよ。それは編集者としては本当に一番いい瞬間だったりするんで、それをちょっとでも手助けできたらうれしいかなって思います。染谷がいてくれて本当に俺の中では幅が広がった。分かんなかったら染谷に任せればいいやという感覚で結構いましたね。

——歴史の if じゃないけれども、ちょっとしたそういうご関係があるなしで、そういう作品が世に出るか出ないかって大きいですね。

島野：そうですね。本当に大きいですね。たまたま周りに、本当に自分の周りにそういう人間がいたっていうのは、俺の中では本当に幸せですね。ただまあ、それを最初に持ってくる俺はすごいなと思います（笑）。

——そうですね。

島野：関係性を最初に作るのはやっぱりすごいなって。

——そこは島野さんのすごいところ。

島野：それだけは自分の中では認めてますけど、でもできないものはできない。俺にはできない。

○「臼井儀人」と「クレヨンしんちゃん」のはじまり

——とはいえ、やっぱり臼井さんを発掘というか

島野：でも、臼井さんもそこに入るんですよ、実を言うと。臼井さんは別に、『クレヨンしんちゃん』を作ったのは私じゃないんです。臼井さんの最初の担当は私だったんです。臼井さんに関しての話をする、臼井さんは最初に持ち込みでウチに来ました。4コマ書いて、当時臼井さんはスーパーマーケットとかそういうところでPOP書きの仕事をしていたんですよ。

——スーパーマーケットの中の。

島野：ポップの。ダイエーだったかな。そこでポップの仕事をしていて、一応マンガを描けるので、4コマ描いたので、いろんなところを渡り歩こうと思って持ち込みに来ました。で、たまたま最初に来たのがウチだったのかな。で、ウチに来て、それで私に対応して、で、描いた漫画がだらくやストア物語という漫画で。それが結構面白かったの、面白かったというよりは、実は言うともっともっと言う、その当時、ホイチョイプロダクションってスピリッツでやってたじゃないですか、業界もの。これがやりたくてしょうがなかったんですよ。

——まあ、広告代理店かもしれないですけど。

島野：でもああいう業界ものをやりたかったんですよ。ちょっとオシャレな業界ものみたいな。そういうのがすごくやりたくて、「いいよな、こういうやつ。「私をスキーに連れて行って」もいいよな」みたいなそんな感じで思ってたんで。そういう業界ものの漫画をやりたいなと思ってた時に、臼井君が来て、描いてきた漫画が業界ものだったわけですよ。「お、これ、業界ものじゃん！」と思って。結構、4コマで「そこそこ面白いじゃん」と思って。じゃあ「これ、新人賞だったらいけるかな」って。で、もうその場で預かって。じゃあこれ新人賞出すから。大丈夫だと思うからって預かって。もう他の出版社に行かないでいいからって言って、もう原稿もらっちゃったんですよ。

——ズルい（笑）

島野：臼井さんは、この後竹書房（：株式会社竹書房）とか秋田に行く（：つもりだった？）。まあこの辺ですから。

——飯田橋に。

島野：行くはずだったらしいんですけど、原稿なくなっちゃったんで、もうその場で帰っちゃったんですね。それが俺の一番すごいところかなって思ったんですけど

(笑)。

——もう原稿もらっちゃった。

島野：そうそう。なんで、じゃあもうこれで預かって。これ、でもすごい面白いんで。その時の編集長に見せて。そしたら編集長、まあ相変わらず俺に甘い編集長だったんで「面白いぞ」って言うてくれて。新人賞を出すのいいですか？それとも連載そのままですか？っていうことを言ったら「う～ん」と考えて「新人賞で賞を取らせて、箔付けて連載しよう」と。その場で連載まで決まっちゃったんですよ。

——なるほど。新人賞を取ることが決まって

島野：連載まで決まっちゃったんですよ。一応新人賞を出して賞を決めて、大賞ではないんですけど、でも連載はするからねって。4コマだから連載しやすかったっていうのもあるんですけど、そのくらいのページはすぐ空くんで、3ページくらい空けるから、じゃあ連載しようって連載して。で、もうここで連載決めちゃって。で、臼井さんに「もう連載決めたから書き溜めしようね」ってどんどん書き溜めさせて、それこそネーム出してボツにしてっていうやり方でバーッとやって、それで連載が始まって「だらくやストア物語」。

で、だらくやストア物語をやり始めたら、「普通の4コマ漫画って面白くないよね」って。それもまた裏話なんですけど。その当時、相原君が『コージ苑』という漫画をスピリッツでやっていました。で、コージ苑の漫画で面白かったのは、連載4コマなんです。コージ苑って面白くて、連載の4コマだったじゃないですか。で、4コマを連載でやるっていうのは、もう多分あの辺が初めてだと思うんですよ。あんまり記憶ないんですよ。

——いしいひさいちさん。

島野：いしいさんがそうですね、やってましたよね。だから多分いしいさんが最初にやっていて、相原君がそこを目指してやっていたんだと思う。それで、4コマの連載というのをやっていたので、この手法をやろうぜという風になって、臼井君に言って、じゃあちょっと連載漫画にしよう。で、連載漫画にするとキャラクターを作らなきゃいけない。もちろんキャラクターはいっぱいあったんですけど、その中でも面白いキャラクターを作る。で、いろいろやって、ずっとやっていたんですよ。

で、そうしたら、まあ俺も忙しくなったりとかしたんで、その後中島がそれこそ担当になって、その後、林というのが担当になるんですけど、林の時代にも結構5～6年ぐらい「だらくや」が続いたので、もうそろそろ辞めよう。で、じゃあ次何をやるって言ったら、その連載漫画の中にある、「信之介」というキャラクターがいたんですよ。それは江戸時代の奉公人、要するに奉公人…丁稚か、丁稚奉公をしている信之介というのがいて、このキャラクターがすごい面白いんで、この丁稚奉公をしている信

之介というキャラクターを使って漫画にしようと言って、始めたのがクレヨンしんちゃん。ただそのままやるんじゃなくて、じゃあもう幼稚園児にしちゃおうという風にやって、クレヨンというのをつけたのが、そこで林がやったような話なんですけど、そこで生まれたのが「クレヨンしんちゃん」。

それは3ページで始まって、でも本当それも当初、最初スタートはそれこそ、シロクマと同じように、全然人気もなく、全くどうしよう。でも本当に面白かったので、面白い面白いと言って4ページにしたんですよ。そしたら当時の編集長が、「人気もないから3ページにするか」と言って、またページを減らしたんです。「いや、それはダメでしょ」って俺らはすごい反対して「こんな面白い漫画はないから。今俺はアクションが一番面白いのはしんちゃんだから」という話をしたら、「えー、そうなの？」と言って、また4ページにすることになったんですよ（笑）。

——割と柔軟で。

島野：そうそう。そんな感じになったら、シンエイ動画（：シンエイ動画株式会社）さんが飛んできて、ちょうどシンエイ動画さんはシンエイ動画さんで、ドラえもん（：正しくは「21 エモン」）の後番組としてやるアニメを探してたんですよ。で、違う企画が実はあったんですけど、それがボツになって、もう急遽作らなきゃいけないと言って、突然うちに来て、「しんちゃん、どう？」というふうに来たんですよ。これはね、本当に偶然の賜物ですね。

——そうなんですか。本当に興味があったのは、アニメはどのようなタイミングで、誰が仕掛けたのかなというところがすごい。

島野：たぶん、シンエイさんと当時の本多（：健治 ※のちに双葉社取締役など）がもしかすると仲良かったのかもしれないです。本多っていう、うちのちょっと有名な人がいるんですけど、その当時、本多は編集長じゃないな、副編だったかな。感じでうちにいて、シンエイさんが日テレ音楽（：日本テレビ音楽株式会社）か何かで繋がりがあった。まあ、とにかく若干繋がりがあった。それで、シンエイさんが「何か企画ない？」って話があったら、「これがあるよ」って話になって、シンエイさんが飛んできて、「面白いかもしれない、いいかもしれない」。たぶん、シンエイさんも追い込まれてるから、たぶん、企画考えてないだろうと思うんですよ（笑）。作らなきゃいけないんで。なんで、とにかく、「じゃあわかった」って言って、しんちゃんを作り始めました。そしたらもう大爆発。あれよあれよと言う間に、初版300万ですから。驚きましたよ、ほんとに（笑）。

——でもなんかほら、漫画アクションでちょっと読む対象が、いわゆる児童ではないじゃないですか。それをアニメは当然キッズものとして作っているんですよ。その辺の企画の差というか、あるいはギャップがすごい気になったんですけど、じゃあそういう、どっちかというやむにやまれぬ事情を見て。

島野：やむにやまれぬ事情ですね。シンエイさんにすれば割とやむにやまれぬ事情があって、すごい探してて、たまたま仲がいい人がいて、こんな作品あるよって言われたのを聞いて、「じゃあどうかな」と思ってみたら、「ああいけるかもしれない」って言って来たっていうだけの。

——ある意味すごいラッキーな作品ですね。

島野：そうですね、ラッキーですね。臼井さんもほんとすごくいい人なんで。そこに関しては全面的に協力しますし。アクションという媒体なんでちょっとエッチなこともあったりして、当初はやっぱりその辺ちょっといろいろ揉めてたりしたんですけど、全部その辺をなくしたりして、完全な子供向けの作品にしてという感じで。そうすると今度漫画の方もそこに修正して行って、絵柄も少しずつ寄せて行って、どんどん「しんちゃん」というのが出来上がってきたという感じですかね。

——本多さんには結構お世話になって。

島野：そうですね。本多の…（：声が細くなり聞き取れない）。

——結局これをきっかけにライツ部ができましたね。

島野：はい、そうです。うちのライツの歴史でいうと、非常にうちはライツに関して弱かったんですよ。本当に（：自分が）入った当初は。何でかという、それこそ清水文人が、「漫画は漫画だから、いいんだ」と。「漫画だけで食べればいいんだ」と。一番有名なのはルパンなんですけど、ルパンについての著作権を全部トムス（：株式会社トムス・エンタテインメント）に渡しちゃったという。で、普通出版社が間に入ってやるべき、今で言うとな、やるべきもんじゃないですか。だからもう、「うちはもう漫画も売ればいから、全部お前らがやれ」と。

——当時はそういう意識があった。出版界全体でまだ決まっていなかった。

島野：ちょっとはあった。ビジネス感覚としては全くないですよ。そういう感じだったんで、もう全部あげちゃって。で、モンキーさんとトムスでやればいいみたいな。東京ムービーですけど、その途中で。やればいって話になって。で、うちは全くルパンの著作権を持つことができなかった。そういうのとか、あと本多がやった中では、その後に『がんばれ!! タブチくん!!』というのがあるって、タブチくんもそんな感じなので著作権を持っていなかった。そこは忸怩たる思いを持っていたのが本多なんですね。なので、さすがにしんちゃんの時は「ちゃんとやろう」という風にやってライツ部というのを立ち上げて。その当時、日テレ音楽（：日本テレビ音楽株式会社）から出向してもらって社内にライツ部で、実際やり方よくわからないので日テレ音楽さんのラ

イツ部の人に来てもらって。

——出向者がいたんですか？

島野：はい、来てもらって、うちの中で建付けをしてもらいながらやったのが初めてです。

——なかなかそれはユニークですね。他社から、しかも日テレ音楽出版という、向こう側のライツ部をやる人たちが。

島野：ルパンをやっている会社なので、多少ウチに対する負い目があった。

——ああ、なるほど。そこで返してくれたという。結構、なかなかサービスが行き届いていますね。

島野：そうですね、さすがにその辺は本多がすごいところで、そこをこう「お前らさあ、ルパンやってるんだったらさあ」っていう風な感じでべらんめえ口調で言ったんだと思うんですけど。

——そんな感じで立ち上がったんですね、そこでライツ部が。

島野：立ち上がったっていうのが本当ですね。

——怒ってましたからね。

島野：そうですね、本当にもう。ウチはそういうところが本当ダメダメだったんで。でも本当あのときにライツを作って、今本当にライツの売り上げすごいんで、そこは素晴らしいと思います。本多のことを言うと本当にいろいろあるんですけど、この後もデジタルのこととかも全部いろいろあるんですけど、俺、本多とはすごい仲悪いんで。これがまた。まあいろいろあるんですよ。まあそんな話もしますが（笑）。そうですね。デジタルの話まで行っちゃうと、そこで本多の話があるんですよ。

○商標登録に関する係争と「クレヨンしんちゃん」に関連したメディアミクス

——じゃあそこまででもうちちょっと。そのライツ部門が立ち上がって、中国での商標の登録の係争が8年くらいあったんですね。これは結構…

島野：これは頑張りましたね。うちとしては頑張りましたね。

——逆に出版界全体の問題でもあるところなんですよ。

島野：そうですね。

——今は中国もそういう著作権意識がしっかりしてきましたけど、当時は結構本当に自分たちでタイトル登録しちゃったりして揉めることが多かったんですけど、それを頑張られたと。出版界全体としても非常に意義のあることだったと思うんですけど、この辺の差し支えない範囲とかで。

島野：そうですね。出版界全体といっても出版界全体が応援してくれたわけではないので。

——もちろんそうなんですけど。応援をかけるだけなんですけど。（笑）出版界全体が勇気づけられている。

島野：ウチ頑張ったんだと思うんですけど、ジェトロ（：独立行政法人日本貿易振興機構）さんと結構話をその当時してて、ジェトロと話をして、なんかこういうことがあるんで、非常にちょっと憂慮する事態なんで、ジェトロさんとしてもちょっと紹介してくださいみたいな感じで、ジェトロを通して中国と交渉をしていたりはしています。当然、伊藤弁護士とかに入ってもらって、いろいろ話を。その辺の建付けも本多が実はやってたりするんですけど。ともかくウチとしては貴重なキャラクターなんで、そこを戦わないわけにいかないし、負けるわけにもいかないんで。いくらかかってもとまでは言いませんけど、多少お金かかっても、時間かかってもやり切ろうっていう風に思ったのは確かです。なので、8年間って長い時間かかって本当に大変だったんですけど。でも端で見てる社員はそんなに興味持ってないです（苦笑）。何が行われてるんだろう、何が大切なんだろうというのは、ちょっとよく分かってなかったところもあって。でも、そういう意味でも、その時代を見る目というのもあってたし、さっき言ったように、業界全体でというのは、なかなかそういう問題にちゃんと立ち、真っ向に勝負としてやっていく出版社もなかったから。そこは偉いなあ、本当に。まあでもそっか、それがあったから今に繋がるということは間違いないんで。

——中国のそういうことが変わってきましたからね。

島野：そうですね、はい。まあ、ひどい時代だったからな、中国が。

——それだけ大切なコンテンツだった、そういう言い方はあれかもしれませんが、作品だったと思うんですけど。ちょっと悲しいことは、臼井先生は途中で亡くなっちゃいましたので、先生が亡くなっても現在はメディアミックスとして続いている。こういうのも、藤子先生なんかもそうなんですけど、著者が亡くなっても作品やキャラクターが続いていくというのは、非常にメディアミックスにとっても重要なポイントだし、キャラクタービジネスの、今となってはロングライフ化というのは、非常に各社が頑張っているところだと思うんですけども。亡くなられた後もこうやって作品を継続

するというのを、どうのご判断というか、どうのご苦労だったのか。

島野：本当に亡くなったのも残念でショックでしかないんですけど、突然本当に亡くなられたので、我々もどうしていいかわからないままずっと考えていて。ただ本当、臼井さんというかご遺族の方も含めてすごくいい方なので、考えていただければそうしますという感じでしてくれたので我々も…。ドラえもんという、確かに一つのケースモデルがあったっていうのもあったので、スタジオを作って、そこで制作をして、できる人をともかく探そうと。いろんな人を探してできる人を見つけてきて、ご遺族の方にはその社長になってもらって、みたいな感じで建付けを考えさせていただきました。そしたら、ご遺族の方もそこで「いいよ」と言ってくれたので、それはもちろん「双葉社にすごく感謝しています」ということでしかなかったの、それで今まで続いているという感じですね。

——アニメーションを作る、シンエイ動画さんとかとも、毎年というかずっとコミュニケーションがあったりされてる感じ？

島野：はい、そうですね。やっぱりあんだだけ大きくなっちゃってたので、映画もアニメもテレビもという形になったので、やっぱりここでポンと終わらすわけにいかないという、いろいろな大人の事情もあったんでしょうけど、何よりもすごくいい作品なので、うちも守っていききたいというのがあったので、それで、そのやり方で作り上げたというのが正直なところですね。かなり、しんちゃんに関してはうちが主導でいろいろやっていますね。そこはちょっと、だからうち独自のやり方なのかな、それは。集英社とかって割とライツは任せちゃったり、外に任せちゃったりするところもあったりして。あとは作家さんとみたいな感じで。小学館はもうそれこそ藤子さんに任せちゃって、そこについていくみたいな感じだし。こっちは割とウチ主導でそういう形にしているっていうのがあるかもしれないです。

——それはやっぱりご遺族との関係もね

島野：そうですね、ご遺族との関係も一番大きいんじゃないかなと思いますね。

——しんちゃんも去年大根（：仁）さん、大根監督が、いわゆる 3D のやつ（：しん次元！クレヨンしんちゃん THE MOVIE 超能力大決戦）を新しくチャレンジされたり、いまだに新しいチャレンジが続いているんですけど、そういう作品としてもまだまだ大きくしていきたいですか？

島野：そうですね、かなり海外も含めてすごい需要が高いので、今やっぱり海外の需要がすごく高くなってきて、中国とか割とすごいし、他の国々も全部、韓国とかもすごいんで、どんどん大きくはなっているんですね。日本国内の映画の興収は今年最高、たぶん最高になるでしょう。恐竜のやつ（：クレヨンしんちゃん オラたちの恐竜日記）

が。

——そうですね。

島野：なので、そういう形で世代をどんどんつながってきて、世代が変わってきても、キャラクターとして残っていくビジネスになっているので、それは本当にありがたいし、さらにまだまだ広げる余地が海外というところも含めてあるので。今ちょっとそういう意味では、いろんなところをさらに広げていこうと思っています。

——ちょっと最近感じるのはデジタル化によって、昔は作品を見るためにはテレビを見るしかない、せいぜい録画するしかない時代から、レンタルビデオで見る時代みたいなのが長かったんですけど、ここ 10 年くらいは映像配信の時代が変わってきて。ちょっと私の考えなんですけど、映像配信の時代になって、作品のロングライフ化がより進んだという実感があるんですよ。割と作品を見やすく、過去作品を見やすくなって、そのルーツまで遡れる。そういうのは何かお感じになってますか？

島野：そうですね。実を言うと、しんちゃんももともとアクションで連載をしていたんですけど、その後「まんがタウン」（：月刊まんがタウン）という雑誌に移って、まんがタウンでずっとやったんです。で、まんがタウン、実はこの間、今年の初めに休刊しているんですよ。で、やっぱり雑誌としてはもうちょっと、どうにも立ちいかなくなってきたので休刊して「クレヨンしんちゃん.com」というサイトを立ち上げました。そこで新作を全部発表していて、今はクレヨンしんちゃん.com というサイトでしんちゃんをやっています。そうすると、やっぱり雑誌を買っていない人たち、今まで買っていなかった、特にまんがタウンという 4 コマ誌ですので、そこにも買えなかった人たちもたくさんいたり、子供も当然買えなかったりするんで、そうすると、どんどんやっぱり子供たちを含めた家族等がウェブなので入ってきて、非常に読者層が広がっていますね。そういったところで、今の時代はもう、ちょっとそういったところでキャラクターを、要するに保持していかなきゃいけないんだろうなという感じになっているのはよく感じますね。

——逆にデジタル化で初めて読む人がまたいたということですね。

島野：そこで過去作品も全部公開していますので、そうするとどんどんやっぱり集まってきて、もう今は無料会員とかがいるとかなりの人数になっているので、読者層が確実に広がっているんじゃないかなと思います。一方でやっぱり紙が売れなくなっているのは間違いないので、だからコミックスとかはやっぱりちょっと苦戦はしますが、ただ作品の認知度という意味ではデジタルになって圧倒的に広がりましたね。

——やっぱりその収益の基幹が紙の出版物からグッズであったり、あるいは作品そのものにあたりというふうにシフトしてきている。

島野：はい、その通りですね。

○出版業界における収益構造の変化とデジタル化のはじまり

——ありがとうございます。ちょっと今の話に関連するんですが、いつ頃から、それまでずっといわゆる週刊誌自体が稼いで、収益に関してなんですが、いつ頃から単行本化の収益に移行したのかとか、あるいはデジタルの収益に移行したのか、その辺の実感はどの辺にありますか？

島野：多分どこの会社も同じだとは思うんですよね。デジタル化の波が来たのが今から15年くらい前だと思います。もっと言うと20年くらい前から少しずつあったんですけど、15年くらい前から始まっているので、まだその当時ギリギリじゃないですかね。

——まだその時までは週刊誌…

島野：雑誌でも、という感じで、そろそろ雑誌が赤字になり始めたかなぐらいの時代が15年くらい前くらい。15年か20年くらい前じゃないですかね。で、やっぱり雑誌単体で赤字が出始める。でもじゃあその赤字はどうやっても埋められない。返品率は上がる、部数は下がる。そうすると、原稿料を下げるわけにいかないし、固定費はもう固定費としては変わらないので、そろそろコミックスでの収益をそこに繰り入れしていかないと編集部が成り立たなくなる、という計算をし始めたのが20年前くらいです。

——2000年代中の半ばくらいですね。

島野：半ばくらいですね、はい。それを手計算で私がやっていて。まだ俺部長か何かかな…、俺の歴史を言うと、漫画アクションに行ったらアクションの後ゲーム攻略本というゲームの方の部門に行くんです。ゲーム攻略本を作って、それこそ浜村（：弘一）さんとか親しくさせていただいて、ゲーム攻略本を作ってゲーム業界にすごく仲良くなって、そこでも友達いっぱいできるんですけど、そこからまた漫画に戻るんです。

漫画に戻ってアクションをやると、アクションがやっぱりその当時かなり厳しくなってきた、編集長になるんですけど、売れなくなり始めるんですね。それでも17万部くらいあったんですけど、返品率も上がってきて、そろそろその頃から総合で赤字になり始めてきて。編集長になった時代だな、だから。編集長ノートに記録（：？）してたかな、あんちょこ見ます。（：資料を見ながら？）1996年にアクションに戻ってきて、2000年…1999年に編集長になっているので、その時だと思います。その頃に、たぶんちょうど雑誌が赤字になり始めてきたんだらうな。なんとか赤字にならないよう

に頑張ってやってきて、アクションにいて編集長になってやってきたんだけど、でもやっぱり雑誌は赤字になるんですよ。赤字になり始めてきた。

一方で黒字の雑誌ができるんですよ、うちの中で。それ何かというとエロ雑誌ですよ。アクション系の、ヤングアクション（：漫画アクションピザッツ？）とかって言ってた、割とエロ化した雑誌。それがジビキ（：正しくは小尾）とかが作ったんですけど、結構黒字になった、雑誌として。そこが黒字だから隆盛を誇り始めて、俺が乗っ取られるわけですよ。「アクションもエロ化した方がいいんじゃないの？」とかいう話になって。で、エロ化が始まるんですよ。「エロ化するからね」と役員たちが全部決めちゃったら、お前なんかいらんって言って、俺はクビになるわけですよ。邪魔だから。クビになってアクションのエロ雑誌に、一時アクションがなるんですけど。それでアクションがエロ雑誌になるんですよ。そうすると、こっちのエロ雑誌は好調なんですけど、アクションをエロ雑誌にすると、さらに部数が下がるんですよ。

——まあ本来の。

島野：本来の読者じゃないからエロを求める読者も、アクションはエロ雑誌としては見ていないので、その読者も来ない。でもどんどん、それでもまた部数が下がっていくという状況になって、ついには休刊になった。

——2003年に一回休刊。

島野：というようにところで僕はまた出されて、またゲームの方に行くんですね。ゲームのビジネスとしていろいろ立ち上げたりして、そこはそこで、当時ゲームビジネスはうちの中ですごい稼いでいた部署だったので、結構とんでもなく稼いでいた。そのとんでもなく稼いでいたゲーム部署をまた立ち上げて、新しい雑誌、「Nintendo Kids」とかという雑誌を作ったりするんですけど、本当に当時浜村さんにすごいお世話になったんですけど、浜村さんと一緒にアメリカ出張とかよく行ったりしたんですけど。そんな感じでゲーム攻略本もやって。で戻ってきたのが…部長として戻ってきたのが2005年なんですね。…何の話してたんだっけ？（笑）

——いわゆる単行本の収益が移った。

島野：収益が移ったのは、アクションがなくなってやっぱり雑誌がダメで、でもそのエロ雑誌はまだ元気だったりしてたので、まだ雑誌文化であったんですね。で僕が部長としてその漫画部門に戻ってきた時に、コミック出版部というコミックを出す部署になったんですよ。

——コミックスのほう。

島野：コミックスのほう。そこでいろいろを見ていて、そうするとそこでもう単品管

理、うちの中の単品管理というのがあって、雑誌の赤黒とかコミックスの赤黒とか全部付けていて、それを全部まとめたところ。

——連結収支。

島野：連結収支にしたところ、やっぱり雑誌は赤字なんです。で、コミックスは黒字なんですよ。なんでそこを全部、もう一回俺が手計算で作直して、編集部ごとに分けた。その頃からやっぱり編集部の収支っていうのが、やっぱり単行本がないと、編集部として成り立たない。雑誌だけだともうアクションもダメだし、みたいな感じになっていたので、他の雑誌もどんどんそれになってきていたので、何誌かやっぱり雑誌があったんですけど、全部単行本の収支をそこに繰り入れないと、編集部の黒字にはならないということになったので。2000年から2005年ぐらいの間に、その形になったと思います。その当時だから本当に雑誌として黒字だったのはジャンプ、マガジン。サンデーも結構怪しかった。くらいの感じじゃないですかね。

——そうですね、他の出版社はもっと早い段階から雑誌は赤で、単行本で補填するみたいなことをやって、連結(：収支)にして黒字にするという形でしたね。

島野：その辺はだから、そういう風に見ていかないと、編集部がつく…なんというか生きていけないので、でも、基本コンテンツじゃないですか。作品を生み出す土壌がなくなったら、それはもう出版社としては成り立たなくなっちゃうので、それを意識改革させるためにどうしたらいいかという風に感じて、全部収支付け直して開示したのが最初だったんじゃないかな。

——逆にそれまではあまりそういう収支とか、各編集部にはあまり開示はなかった。

島野：うん、なかったですね。

——そうなんですかね。それまでは割と調子が良かった？

島野：あとは、あんまり金勘定をするような社員があまりいないので。そういうところはあったんじゃないかな。でも、経営もそこはあんまりよく分かっていなかったの。俺が言うのも変だな(笑)。その当時の経営もそういう感じだったので、あんまり分析とかしないんですよ。返品率とかは見るんですけど、その程度で、分析とかしないので、そういう表を付けて分析をすると、それを役員会にあげると、「ああ、なるほどな」と。それで、「分かった、ありがとうな」と。それで終わりだったんですよ。

——いいな。

島野：えーっと思った、えーって。そんな感じだったんですよ。

——急にそっちに興味があったんですが、各業の部数決定とかどういう風な。例えば、月1回何号をいっぺんに決めるとか、それはどういう？

島野：それはもう営業が取次と話をして決めていく。今もそこは変わってないですね。

——そこに編集長とか入るんですか？

島野：入らないです。もう完全に営業です。営業と取次でほぼ交渉をしていきます。

——単行本、コミックスの部数などは？

島野：それも同じです。

——そうなんですか。

島野：これちょっとね、KADOKAWAさんとうちが一番違うところなんですけど、本当にうちの中でもこれから改革しなきゃダメだなと思っているところなんですけど、そうなんですよ。KADOKAWAさんでいうと横沢（：隆）さんの話をいろいろお聞きして、いやーすげーなーと。この間ちょうど話したばかりなんですけど、横沢さんに、「いやー、横沢さんはあの時にそのやり方をやったのは本当にすごいね」。書籍コードにしているじゃないですか。

——はい、そうです。

島野：ていうことを含めて、コミックスを書籍コードにしている、だって、正味は上がるかもしれないけど、部数は下がるに決まっているじゃん、というのがどうしても感覚の中に我々はあるので。そこをやって「いやいや、そんなことないよ。書籍コードにしたら重版率上がるよ」とかいう話を、横沢さんとして。うーん、すごい。

——たぶん出版社の文化がどっちかというとな、雑誌寄りなのか、書籍寄りなのかっていうのはあるかもしれないですけど。

島野：ほんとそこで、うちの中では、今はもう実際にもうそこに来ちゃっているんで、やっぱり雑誌コードでコミックスをやっていく場合じゃねえな、というところもあったりして、今はちょうどうちの中でも揉めているんですけど、そんな感じで少し変わっていくんじゃないかな、とは思いました。もちろん雑誌コードでやるときの撒く効率の良さとかね、そういうのが圧倒的にあるのはわかるんだよね、オペレーションもね。

——大部数を全国に限なく撒くにはやっぱり雑誌コードの方が有利だし、割ときめ細かく配本するなら書籍コードの方が有利ですけど

島野：文芸なんかはそれをやっているわけじゃないですか。でもコミックスは、コミックは雑誌コードというのが定番だったのでそうだったんですけど、これから先はもうさすがにそれはできないんじゃないかな。最近、逆に取次も「雑誌コードでも細かくできますよ」って言ってきてるんで。

——デジタル化が進んでいるので。

島野：それでどうなっていくのかちょっとわかんないんですけど、取次問題に関して言うとね、言うこといっぱいあるんでね。ちょっと変わっていかなくちゃいけないなっていうのはこれからの出版界においては思うんですけどね。そんな感じでだからコミックスでの収益。でもそれももうもはや、それさえもちょっと厳しくなってきたら、そうするとデジタルっていうのが出てくるわけじゃないですか。

○休憩中（2）

——両方とも凄いですよ（：角川歴彦と角川春樹）。なんで仲が悪いかって、もっと仲良くしてほしい。

島野：本当そうなんです。俺の究極の目標は、二人で対談させたいんですよ。

——ですよ。やっぱそうだよなあ。あの二人が仲良くしてくれたら、日本の出版界、映画界は変わります。

島野：絶対変わります。角川を人に渡している場合じゃないんだっていうの。僕が言ってもしょうがないか。

——でもあれはやっぱり両雄並び立たないんだろうな。

島野：そうなんだろうな、きつとなあ。いやあ、本当に凄いなあ。歴彦さんの方が数字に厳しかったですか？

——全然厳しいですね。春樹さんは言い方悪いけどザルなところもあって、どんどんお金で。

島野：まあまあそうですね。

——最初の確執はその辺から出たんだろうなと。

島野：ああ、そうですね。

——本当に、その辺は歴彦さんは厳しすぎるほど厳しいんで。

島野：このあいだのインタビューで歴彦さんも言ってましたけど、やっぱり自分はクリエイターではないっていうのがすごく言っていた。やっぱりそこに対する劣等感みたいなものは、お父さんの俳句とか、春樹さんの俳句とかに比べて、俺の俳句なんかはもう全然ダメだって。そこに関する劣等感というのはすごい強く感じましたね。自分は文章を書いたりとか、俳句っていうのは絶対できないっていう。その辺は多分逆になって経営というか数字とかにこだわりになっている。

——そうですね。じゃあ最終のパートへ。

——ひとつだけちょっと確認したいんですけど。ちょっと細かいことなんですけど、インタビューのお答えの中で「雑誌は 1987 年頃のピークに徐々に落ちていきます」という一文があるんですが、87 年はちょっと早くないかなと。

島野：アクションでいうと、部数のピークがそこでした。

——そうなんですか。

島野：それはアクションの雑誌です。アクションの単体でいうと。

——これはアクションの話なんですね。

島野：そうですね、アクションの話です。87 年がアクションの最大部数でしたね。最大部数というか、最大部数はもっと子連れ狼とか、子連れじゃないや、『花の応援団』とか、どおくまんの時が最大部数だったんですけど、その次の最大部数が実はそこなんですよ。

——そうなんだ。

島野：それが 50 万部くらいあったのかな。それがアクションの最大部数です。近年でいうところの最大部数というのがそこです。

——出版科学研究所なんかのデータで見ていると、やっぱりピークは 96～7 年あたりがこう

島野：ジャンプが 600 万部になった時代ですもんね。

——その後急速に落ちるんですよ。

島野：うちはそれよりもちょっと早くて、そこから落ちてきているというところだと思います。

——分かりました。

○「DEF STUDIOS」の設立とデジタルコミック

——もろもろのお仕事をなさってきて、今デジタル化のところまで行ったんですけど、現在、双葉社さんは Web アクションの中でいっぱい媒体をやられていると思うんですけど、特にこの DEF STUDIOS という、これは子会社になっているんですかね、今のポジションは。

島野：はい、子会社です。

——こちらが今、島野さんが社長をやられていて、段階を追って、こういう経緯になったところを教えてくださいませんか。

島野：デジタルの歴史を始めましょうか（笑）。先ほど言ったように、デジタルが始まったのは15年ぐらい前なんです。デジタルでコミックを作って読ませるという方式が、シャープ（：シャープ株式会社）さんをはじめとして、最初のザウルス（：PDA 端末）かな？というのができて、そこでコマ形式で漫画を読ませたいというのが始まって。その辺からちょっとずつ、携帯も含めて、iモードも含めて漫画を読ませるみたいな文化が出てきて、「これはほっとくとちょっとヤバくなるかもしれない」という危機感があったのが15～6年くらい。それが実は本多なんですよ。

——さっきの本多さん。

島野：本多が割とそういったところの危機感を持ち始めて、それは、俺もそう思います。これからやっぱりそこに侵食されていったら、紙どんどんなくなってしまうし、漫画がそっちの、いわゆるそういったところを作っているところに、IT系に取られちゃう可能性もあるよというところで、我々守っていくためにどうしたらいいかというふうを考えて。やっぱり「紙の場合は取次があって、その業界をきちんとまとめているってことは確かだね。版元があって、取次があって、書店があるっていう。この構図をデジタルでも作らないとダメだろう」という話になって、デジタルの取次を作るというところに奔走し始めた。それをやらなきゃダメだということを、うちでいうと本多と私、講談社でいうと吉羽さん、集英社でいうと田代さんと鈴木さん、小学館でいうと、その当時社長の相賀（：相賀徹夫）さんとかにも話をして、じゃあそういうところをちゃんと業界としてまとめようよという話になってできたのが「デジ

タルコミック協議会」という組織なんです。そのデジタルコミック協議会というのは何をやるかということ、デジタルの推進と振興。そこの一番の大きなのはデジタルの取次を作るということ。そこに参入してきたのが大日本系のMBJ（：株式会社モバイルブック・ジーピー）、トッパン系の…忘れちゃった（：株式会社ビットウェイ？）。なくなっちゃったんですけど、今はメディアドゥ（：株式会社メディアドゥ）になっちゃってますけど。みたいな、あと何社か取次を作ったんです。それを取次を作って書店ができていたんです。書店はそれこそシーモア（：コミックシーモア）さんとかめちやコミ（：めちやコミック）とかebook（：イーブック・イニシアティブ・ジャパン株式会社）とかもその当時から少しずつできていたんで、そこに直接、その人たちから直接実を言うと出版社に話があったりとか、もっと酷いのは直接作家さんに話があった。

——当時ちょっと問題になってましたね。

島野：基本的には、権利を持っているのは作家さんなんで、我々、著作権はその後にできているんで。元々の著作権は作家さんにあるんで、そういう人たちは作家さんに直接行くんですよ。そうすると作家さんに許諾を取れば配信できちゃうんで、そういう動きを結構やってたBBMF（：株式会社ビーグリーの前身）とかという会社があったりするんですけど、今のビーグリー（：株式会社ビーグリー）だったりするんですけど、そういうところがそうになっていた。「これはもうまずいよ。ちゃんと業界としてしなきゃまずいよ」と言って、そのデジコミ協を作って、そこを取り締まって、で必ず取次をするように、取次を使わないんだったら出版社と直取引をするようにという、そういう業界みたいなもの、監視みたいなものを作って、全出版社に通達を出して。「ここの協会に入ってください。取次はちゃんとここに賛助会員として入ってください。書店さんはそれを守ってください」という啓蒙活動をして、それができ始めたのがちょうど12年前ぐらいです。そこに奔走したのが本多と私だったので、出版社としてもそれに、要するにやっていけないといけないので、今度は作家さんに対してちゃんとその許諾を取ってくる。出版社は出版社でデジタルをやるので、デジタルの権利をちゃんと作家さんと契約しなきゃいけないので、その仕事を一手に私が引き受けて、実際は部員にやらせているんですけど、それをやったというのが。そこをやったんで、うちはかなり早めにその業界に参入できたっていうのがあるんですよ。それがデジタルが始まって、そうこうするともう本当にデジタルで読まれる漫画文化っていうのがあつという間に広がって、毎年毎年倍々ゲームぐらいに出てくるわけです。そうすると今度LINEとかピッコマとか、海外のところも参入し始めて、とんでもない今はなっています。コミックス、紙の売り上げを抜いちゃってますんで。どこの会社もデジタルなしで漫画は作れなくなってるんで、そうするとビジネスとしてのスキームも変わってきちゃってるんで、当然そこに合わせていく。そこに合わせるためにどうしたらいいかっていうことを各社考え始めるんですけど、やっぱり旧態依然の会社はなかなかそこに行けない。でもやっぱりその変革をかなり早めに分かっている、そうなるだろうという風に考えていたところはいける。で、大手は後から構

えてもいける（笑）。それは圧倒的なブランド力というかね、作品を持っている。大手はいつの時代も、後から構えても来れるんですよ。それはズルいところですよ。我々は後から構えたらダメなんです。なので先に参入しておかないと、やっぱり先行者利益は取れないので、そういう意味ではウチはそこはできたんだと思います、確実に。それはたぶん本多と私のおかげだと思います（笑）。

——でもそれが先に一手にやられたというのは勇気のいるところだったと思うんですけど、本当に15年くらい前だったかな、一時期漫画がそうやってフリーメディアになって、お金が、印税が入らなくなる時代があると、作家の方にも入らないし出版社ももとより入らないような時代が来るんじゃないかと危惧された時代がありました。それが転換点でそれぐらいになったという感じですかね

島野：本当、その動きは何としても止めないといけなくて。ちょっとそこに加担する作家さんもいたりもしたんですよ。それダメだからって言って結構…色々話をしたりとか。

——例えばフリーメディアになる危険性があったんだけど、なんとかデジコミ協を作って、そういう業界の流れを変えたってことですよ。

島野：そこはもうやっぱりちゃんとやっていかないといけない。

——本当に大きな転換があったんですね。逆に言うと、本当にこの短期間で先ほどからおっしゃっていた、雑誌だけでコミックの収益があった時代、そして雑誌といわゆるコミックス、単行本で連結して収支を持っていた時代。今は逆に単行本の部数も、もちろんビッグタイトルは増えますけど、それ以外のタイトルもシュリンクして、今は逆に電子書籍、そして電子コミックで収益が、むしろこちらが大きくなっている時代。割とここ数十年で劇的に変わりましたね。

島野：劇的に変わりました。ここ10年で本当に変わりましたね。うちの中でもさっき言った収支の付け方も、最初は「雑誌、コミック」で付けていたところから、今度は「紙、デジタル」という感覚に変わりました。紙というのは雑誌とコミックスを合わせた収支。そこにデジタルを入れないと黒字を維持できない、みたいな感じになってきたので。本当にデジタルがあるおかげで、非常に大きくなったことは間違いない。今出版社は厳しい厳しいとよく言われますけど、コミックデジタルをやっているところだけですからね。なんだかんだ言ってね。

——だから私もちょっといろんなところで言っているんですけど、出版不況ってひと言で言わないでくれって。

島野：どっかの記事で、出版社の倒産件数が今年一番という記事が載っていましたけ

ど、それはそうだけど、大手、集英社の純利いくらだよ、ちゃんと分かっているのかよ、と言いたくなりますけどね。

——ちゃんと全体を見て話してほしいなとは思いますが。

島野：集英社の200億の純利って何だよって話ですよ。

○「DEF STUDIOS」の業務と近年の状況

——ということで本当に漫画の収益が変わってきたんですけど、現在 DEF STUDIOS さんをはじめですね、これが社長をやっているんですけど、島野さんの現在の活動はどのようなことになっていらっしゃるんですか？

島野：DEFの話をちょっとすると、そのデジタルが始まって、デジタルでの伸びが大きくなって、デジタルの漫画の作り方というのがまたちょっと変わってきて、その当時、「魔法のiらんど」といういわゆる投稿サイトがあって、『恋空』で有名ですけど、投稿サイトがあって、その投稿サイトの作品がコミックじゃなくて文芸というか文字ものにしても売れるような時代になってきたんですね。投稿サイトとかそういった横文字文化を作ったのは YOSHI さんとかが始めたんですけど、そこからどんどんそういったメディア、投稿サイトのメディアが広がって、魔法のiらんどというサイトができて、恋空というのが大部数を、映画化にもなりみたいところになるんですけど、そういったもののコミック化というのを考え始めたのが2005年、2006年くらいですかね。

うちで言うと『王様ゲーム』っていうのがあって、それが最初文字で出てたんですけど、それをコミカライズして作ったらすごい売れたんですよ。その前に恋空があるんですけど、恋空っていうのもコミック化したらすごい売れたんですよ。という感じで、ちょっと漫画の…デジタルがあるおかげで漫画の作り方みたいなのが少しずつ変わってきて、いわゆる今までみたいな、編集部が作っていく漫画の作り方じゃない作り方っていうのが出始めてきて。一方でまたデジタル書店はオリジナルのデジタルコミックを作り始めるという流れも出てきて、デジタルを主体にした漫画ができ始める、その後ですけどね。というか、うちの中では魔法のiらんどと組んだ恋空、エブリスタ（：小説投稿エブリスタ）と組んだ王様ゲームというのが結構ヒットし始めます。そうするとやっぱりそこを作る部隊を、編集部として考え始めたのがちょうど私が復帰して。最初私が作ったコミック出版部、さっき言った「コミックを出す編集部」といったのは別にコミックを出すわけじゃなくて、そういった新しい事業を作る編集部だったんですよ。そこをやっている、恋空をやった編集者とその王様ゲームをやった編集者を私のところに入れて、それで「そういう作り方を今後していこう」という感じで始めたんですよ。それが今やもうでかい、それこそ今第一コミック、第二コミックとっているような異世界系の方につながっていくんですけど。もともとはそこでエブリスタと組んで作った編集部みたいなところがあって、それが最初のところの編集部です。で、王様ゲームを始めとした、学園ホラーものとかデスゲームものとかどん

どん作り始めて、結構ヒットし始めて、それをエブリスタと一緒に作ってたんですね。エブリスタの原作で作ってたんですけど、そのうちエブリスタって、ご存知のように DeNA（：株式会社ディー・エヌ・エー）の会社じゃないですか。そこをやっている人と、うちでそれを作っている担当者、この二人の関係性だけで作ってたんですよ。で、「この二人がどっか外に行っちゃったら、財産何も残らねえじゃん」みたいな話になって、ちょっとそれまずいよ。

——個人に依存しすぎて。

島野：そうそう。「じゃあ会社作ろうよ」って言って、エブリスタと話をして、エブリスタ 51%、双葉社 49%の DEF STUDIOS という会社を作ったんですよ。で、著作権は全部会社にしますという会社を作った。そうすれば、最悪この 2 人いなくなっても財産残るんで、という形で作りました。でも 51%はエブリスタ、親会社はエブリスタなんで、エブリスタの方から社長を出してもらって、俺は役員として入った。それが DEF STUDIOS の最初です。DEF STUDIOS というのは E と F と、双葉社は F で、DeNA とエブリスタと双葉社と。で、DEF STUDIOS でした。という形で、ある意味著作権管理会社みたいな感じでスタートして。珍しくうちも、双葉社というのは出資とかしない会社なんですけど、子会社とかは作らない会社なんですけど、珍しくそこは、今の役員形態になったので、話が早かったので作り上げたという感じですね。それで作って、51、49 で作ってやってきたんですけど、やっとなら黒字になってきたんですけど。まあそこまで大きな黒字が作り出せるわけではなくて、でももう黒字化をするのは目に見えてきたんで、作ってきた作品がどんどん。

——それこそデジタルは増えますからね。

島野：ヒットしてきたんで、黒字化するのがわかったんで。でも一方で DeNA という会社はコンテンツ事業、ゲーム事業にすごくお金を入れていた、モバゲーがあるように。でもそこが少しずつやっぱり落ちていくわけです。そうすると DeNA としてはコンテンツ産業に行くのはもうちょっとダメかもしれないということで、そのコンテンツを担ったエブリスタとマンガボックスとアニメの会社を売るんですよ。DeNA として。で、それを「売ることになったから」って言って、「えっ」。うち子会社だから、売られたらそっち行かなきゃいけない、どこに行かれる、どこの外資系が買うか全くわからないし、まあ結局メディアドゥが買ってるから、メディアドゥに入っちゃったかもしれないですけど、そんなわからないところに売られるんだったら、それダメだよ。うちはそんなところについていけないから。じゃあうちが買うから。うちがその 51%の株を自社株買いするんで、うちの会社にさせてくれっていう形にして、100%うちの会社に DEF STUDIO をしたんですよ。DEF の方も、まあそれでいいですよって話になったんで

——そこはあまり揉めなかったんですか？

島野：そう、エブリスタを売るのはもう決まっていたんですけど、エブリスタの子会社である DEF は「別にどうでもいいわ」みたいな話になったんで、じゃあそこは分かりましたという形で切り離して考えてくれたんですよ。でも買う方は DEF が付いてこないと嫌だと言っている会社もいっぱいあったらしいんですけど。

——それは言うでしょうね。

島野：でもそこはもう切り離して。でもさっき言ったように著作権はうちのものなので、今まで作った著作権は全部 DEF に入っちゃうんです。だから DEF はもうそのままやっていたんですけど。でもそうしているうちに、そのデジタルなので、やっぱり当たり外れもいっぱいあったりするんで、収支が安定していかないし、それだけやっていくんじゃつまらないし、どうしようかなって。その時にちょうど世間で騒がれたのがウェブトゥーン（：韓国ネイバーの提唱する縦スクロールコミック）。ウェブトゥーンが世間で騒がれて、ウェブトゥーンは韓国に結構やられていて、これだけ隆盛が起こっていたら日本の出版社もやらなきゃだめだよという風潮になってきていて。どこの会社もどこの投資先もウェブトゥーンに投資しはじめるんですよ、世界的に。そうは言っても、うちここで投資してもらったら結構大きな投資を得られるかもしれないけど、それやっててもしょうがないかな。でもウェブトゥーンは作りたかったんで、でもウェブトゥーンって実際問題わかるようにお金すごいかかるんですよ。アニメ作るのと同じくらいお金かかる。

——スタジオ作るみたいな。

島野：そうですね。やっぱり出版社の事業としてやりきれないんですよ。出版社のビジネスモデルにはやっぱり合わなくて。最初に投資して当たり外れがあるかないかっていう、委託販売の出版社とか自転車操業・委託販売の、結構ビジネスにすごく優遇されたビジネスなんですけど、やっぱりそのウェブトゥーンのビジネスっていうのはちょっと危険が多すぎるし、お金もかかるし。そこについていける経営者も、編集者もないので、それを社内でやるのはちょっと無理じゃない？ という話になって、話をして。じゃあ、でもそこはある程度絶対来るのが分かっているんで、そこに対する目処はつけとかなないといけない。じゃあどうしようか？ といった時に、じゃあ DEF があるから DEF でやるよ。DEF でウェブトゥーン事業を立ち上げるので、じゃあそこで作ります。という感じにしてウェブトゥーン事業を DEF が受ける。今は旧エブリスタ作品とウェブトゥーン事業の2つ、さらに言うともうちょっと1つ事業が加わるんですけど、みたいな感じで運営をしている。

——ウェブトゥーンとか縦スクロールコミックのことですね。

島野：KADOKAWA で言うとそうですね。縦コミと言われてます。ただ縦コミはあまり将

来はないと実は思っている。縦にするだけだと、それは今まで、昔やった BBM とかの縦スクロールと変わらないので、縦化することがいいとは思わないし。既存の漫画文化、版面漫画は版面の良さがあってできているので、それをわざわざ縦化して読みにくくさせる必要はないし、版面の文化というか漫画の文法というのは、もうすごい洗礼された文法なので、これを縦化する必要はないし

——全く違う文法ですよ

島野：全く違う文法なんで、それはもうダメだと。それをやる必要はない。ただ読める機会を増やすだけかもしれないし、まあそれはいいかもしれないけど、そんなところには未来はないなとちょっと。

でもウェブトゥーンの文法はまた別なんです。ウェブトゥーンという文法は韓国の文法でも、本当に版面としての漫画がもう廃れたときに、新しい文法として作り出したのがウェブトゥーンというので、そもそもの文法が違う。そうするとやっぱりその文法にのっとって作るようにしなきゃいけないので、やっぱりそのウェブトゥーンの作り方をしなきゃいけないので、ただ単に縦化することではなくて、ウェブトゥーンをちゃんと作るわけ。でもちゃんとするにはお金がかかる。お金がかかるし、リスクもすごくある。売れるか売れないかわかんない。実際もう惨憺たるものなんですけど、今ウェブトゥーンを作り始めて出資を受けた会社がゴロゴロあるんですけど、結構残っているのはほぼ1割ぐらいしかない。みたいな感じになっていて大変なんです。でもその時考えたのが、これもう正直言うと、作り手側じゃなくて出し先だから。出し先ってLINEとピッコマしかないんですよ。日本においては。LINEとピッコマとくっつかなかったら、まず出口戦力を考えなかったらウェブトゥーンを作ったって売れるわけない。ということで、もともとピッコマと親しくしていたので、キム・ジェヨン（：カカオジャパン社長）と親しくしていたので、キムに話をして、「こういう形をうちもウェブトゥーンやるので、ちょっと出資してくれない？」という話をして、そのDEFにピッコマに出資してもらいました。今、15%株主になってもらって、出資してもらって、今は協業、共同で作っています。ちゃんと出口を確保した上で、「プロモーションもちゃんとやってくれるよね、制作費も半分持ってくれるよね」みたいな感じで作り始めてやっています。そうするとリスクはかなり減ってくるし、その後いいものもできるし、ちょっと手間もかかるし、そんなに大量に生産することはできないんですけど、そんな感じでウェブトゥーンを作っています。まあまあ郷に入っては郷に従えみたいな感じで、やっぱり彼らの文法みたいなものを学ばなきゃいけないことも間違いない。

——実際その制作、編集スタッフって言うていいのかどうか、ピッコマの方も入っている？

島野：入ってます。アドバイスをもらいながらやっています。まあ実はこちらから行ったやつですけどね。

——あ、そうなんですか。結局完全に分業制で漫画を作るみたいな。

島野：そうですね。スタジオはスタジオで、スタジオを抱えることはできないのでDEF STUDIOSで、それはそれでお金がかかっちゃうんで、スタジオはまた外注で作って、うちはプロデュースみたいな感じと、原作者探しとかみたいな感じでやってやっていますね。あとネームチェックとかしながらやっています。だからまだまだ我々としても学ぶべきところが多いところで作っていますけど、正直どうなるかはちょっとわかんないですね。

でもこれだけウェブトゥーンの売り上げが大きくなっていることは間違いないし、でもちょっとこのところ下がってきたりしていたりするので、そのこの動向を見ながらやっていくしかないけど。でももうある一ジャンルは築いちゃっていることは間違いない。無くなることも絶対ないし、世界的に考えれば伸びる方が大きいかなと思っています。日本の漫画って特殊じゃないですか。やっぱりその特殊なものが世界的に受け入れられるよりはウェブトゥーンの方が特殊性が少ないので、受け入れられる可能性が高いので、そこはそことして見なきゃいけないと思いますね。だからその考え方も入れた上で、うちとしてできる最低限のこと、最低限で最大限のことを出来ることをDEFでやろうと思っている次第です。

——なるほど

島野：双葉ではできないですね、やっぱりね。双葉としての事業だったら潰されます。

——どう潰されるんですか？

島野：だって儲かんないんだもん。

——会社の中で？

島野：会社の中で。1年単位で考えたら赤字の方が絶対的に多くなるんで。

——先行投資が。

島野：それを回収する見込みが3年後にあるかといったら、そこまで言い切れないんで、まあ潰されますな。普通の経営者は、俺が社長だったら潰します。

——短い目で見るとか、長い目で見るとか。

島野：そこまでの余裕は大手はある。大手はあるけど、我々はないんですよ、そこまでの余裕は。

——双葉社独自のマンガアプリもあるわけですが、グループと言ったらいいんですか、DEF STUDIOS も一応子会社であるわけで、そこの中での住み分けってどうなんですか？

島野：関係ないですね。うちの中での「がうがうアプリ」というのがあるんですけど、それはいわゆる異世界系を中心として配信のアプリなんで、単純にアプリに参入しただけです。独自のアプリを作って参入しただけですね。ジャンププラスが一番でかいんですけど、そういう出版社系のアプリとしては、その類でしかない。

——自分たちでも持っておこうと。例えば、どこまで話を膨らませていいかというのはあるんですけど、文芸のほうでモンスター文庫とかあって、あれも今言った異世界系のファンタジー系のものだと思うんですけど、会社の中で文芸系のものと漫画の連帯というか連動ってどんなふうにならう？

島野：モンスター文庫とか異世界系は同じ編集部で作ってました。だから第1第2コミックの中で文字ものとやっています。

——コミックの部署の中で文字ものが入っていると。なるほど。

島野：いわゆる、うちの中で言うところの文芸はまた別の部署ですけど。

——はい。いわゆる住野よるさんなんかを出している？

島野：はい。これがまたちょっと違うんです。

——また違うんですか？

島野：実は住野さんはそっちで作っているんですよ。

——あ、そっちってコミックの方？そうなんですか。

島野：最初は。今は文芸に移しましたが、最初はそこで。だってもともとは「なろう」ですから。

——そうですね。ウェブから出てきた作家。

島野：なろうの作家なんで、そういう意味で言うとそこをよく見ていた編集者が「これは面白いよ」って言って出したのが住野さん。

——キミのキミシリーズ？

島野：キミのキミシリーズですよ。なのでそこを見ていたのは文芸の人たちじゃなくて、今の異世界系のチームの子たち。

——あ、そうだったんですか。

島野：これがまたね、ここにきて、またどんどん境界がなくなってきているので。KADOKAWAさんはよくお分かりだと思うんですけど、KADOKAWAの中にも第1・2・3・4くらいまであるのかな、文芸が。その中で住み分けしてると思うんですけど。いわゆる新文芸といわれるものとか、最新でいうとブルーライト文芸とかいろんなものがあるんですけど、まあまあ、ちょっと境界線が、コミックと文、本当の純文学との境界線がどんどん。その中で編集部としての役割をどういうふうにしたせるかというのがすごく難しく、そこはもう本当苦労してますね。

——大変よくわかります。

島野：うちの中で最近ウケてるのは、やっぱり雨穴さん、『変な絵』大ヒットしてますけど、あれはまた全然違うところから出てます。

——どの部署ですか？

島野：週刊大衆です。

——ええ、そうなんですか。それだけガッカリする（：？）。

島野：なので、大衆というか、渡辺（：拓滋）というちょっと奇異な編集者がうちの中にいるんですけど。とんでもない編集者なんですけど。昔で言うと、石原真理子の告白みたいなものを作ったり、小泉（：純一郎）さんの写真を作ったりとか、いろんなところにネットワークがある編集者がいて、超有名なんですけど。その子が雨穴さんを持ってきて作ったのが最初で、そんな感じでやっているんで、ちょっと個人の力に頼るところがすごく大きい会社であることは間違いないです。

——ある意味ボーダーレスでもあるわけですよ。縦割りではあるんでしょうけれども、こっちのジャンルに入ってくるな、なんてことはないんですね。

島野：ないです。そうすると今後は、それをどういう形で組織化したくなるんじゃないですか。

——はい。そこが実は難しいところですね。

島野：そうそう。そこに今すごい頭悩ましてますね。

——でも面白いですね。でも一個そういうあたりが出ると、そういうノウハウとかが社内共有とかできますからね。

島野：はい、出てきますからね。

——そういうのは良いと思いますよ。

島野：なかなか面白い時代になってきましたけどね。まあね、本当にこれからも出版界は本当に変わってくるんだろうな、どんどん。難しい時代にはなっていくんじゃないかなとは思いますがね。ここまではなんとなく予想できたところの動きではあるんですけど、ここから先はどうなっていくのかちょっと分からないですね。

○近年における海外を含んだマンガ業界への視線

——島野さんのこれからの野望みたいなもの。野望というか、ビジョンみたいなものは？

島野：野望はあまりないです。あの、「原点に戻りたいな」というのはちょっとあります。要は作家さんを応援するというのが最初に話したように、ちょっとカッコよくまとまっちゃうけど、やっぱり最初に話したように、クリエイターを応援したいというのが一番の楽しみかなと思っているので、そういう立場になれるといいかなというのが、ちょっとカッコいい言い方をすると。会社経営は経営で面白いんですけど、どっちかというところに行きたいなというふうにはなりませんけどね。

——経営者の自分と編集者の自分が今、2つすべてやっているからですね。

島野：とは言ってもね、無償奉仕するわけにいかないんで、それをなんとか難しいこと（：？）考えたりはするんですけど、全然わかんないです。でもまあ作家さんの方にちょっとここんところ、最初は編集者から始まって、経営のほうに入ってきて、もう一回揺り戻しが来ているかなという感じがしますね。まあカミさんが作家というのも大きいんですけどね、そこは。そういったところも含めて少し、そういうことが少しでもできれば。だから大学とかも結構、栃木県も文星（：文星芸術大学）とか作新（：作新学院大学）とかあって、漫画学科とか増えてたりするので、そういうところでも教えにいてもいいかな（：？）。そんなところも含めてちょっと考えています。ただビジネスです。作家にも言いたいんです、そこは。作家もビジネスなんだ。ちゃんとそこは考える。もうクリエイターであることはすごく大切なんだけど、クリエイトするためにはやっぱりビジネスが付きまとうので、そこはちゃんと認識したいとダメだよって言うのは言ってあげたい。一部の天才だけなんです、そこを考えないで済むのは。自分のクリエイトの才能だけでビジネスがくっついてくる。

——自動的に。

島野：自動的にくっついてくるのは一部の本当に天才のクリエイターだけなんで。天才以外の人たちがこの業界を支えているということは間違いないので、そういう中間層のクリエイターの人たちにちゃんと教えたい。というところが一番の野望かもしれないですね。

——ちゃんと生き延びていくためには。

島野：そうそう。職業作家ってどういうものなのかっていうのをちゃんと分かってよ。一時の自分のエモーショナルなところだけで作品を書いてもいいけど、それはそこで終わっちゃうよっていうところも含めて。それはそれでいいんですけどね。才能はすごく尊重するのでいいんですけど、そういったところは少しアドバイスできるんだったらアドバイスしたいなという感じはありますね。

——いいお話です。

——お話はいいんですけど難しい。

島野：難しいんですよ。本当に難しいんですよ。

——日本の作家さんは本当に、そういう、例えばプレゼンテーションとかそういうことができないですからね。

島野：いやいやいや、全然できない。

——ブラックホールみたいになっちゃう。多分日本には編集者の制度があって、確立しちゃったから、甘やかしたっていう側面はあると思います。

島野：ありますね、間違いなくあります。そうなんですよ。日本の漫画の作り方っていう制度自体が本当に特殊なものなんで。海外はもうちょっとね、そこはね、エージェントがついたりとかっていう形で違ってきますし。

——なんで。エージェントを作るべきだったら、もう 50 年前くらいから言われてるのに定着しないですよ。

島野：しないですね。やっぱり作家も甘えるだろうし、エージェントを作るってことはエージェントにちゃんとフィーを落とさなきゃいけないので、出版社も困っちゃうんですよ。だからなんかそこら辺の今までのやり方最高！みたいな感じで動いちゃっ

てるから。そうなんですよね。

——ちょっとね、だからその辺の幻想をそろそろ壊した方がいいなと僕は思うんですけども。

島野：そうなんですよ。ウェブトゥーンとかそこは壊れてるんですよ、完璧に。そういったところに未来はもしかしたらあるかもしれないけど、でもやっぱり日本の漫画はそうやって作ってきたからいいものが作れてるんだよなっていうちょっと感覚もあることはあるし。

編集者…そう、海外に目を向けると、この話しとかしてしまうといけないんですけど、漫画っていう文化は実を言うと今海外、全世界を含めてジャンルの的に言うと、映画と音楽と、まあブック。この3つが3大ジャンルじゃないですか。この3つはどこの世界に、どこの国に行っても必ずあるジャンルじゃないですか。ジャンルなんですよ。で、漫画が本当はジャンルにならなきゃいけないはずだったんですよ。この3つ、4つ目のジャンルにならなきゃいけない。まあそこに演劇とかあるかもしれないですけど、そのぐらいにジャンルとして確立しなきゃ本当はダメだったんですけど、漫画はそこにならなかったのはなぜかというふうに考えた時に、それはまあドメスティックの産業だったというのが一番大きいんですけど。それよりは編集者を輸出しなかったことだと思うんですよ。

——日本の編集システムというところで。

島野：そうです。日本の編集システムのままだでもいいから、編集者を海外に輸出できていれば、絶対その国でその国の漫画ができていたはずなんですよ。どこの国でもどこの国独自の漫画というのが作られて、それは多少変わっていくかもしれないけど、その国の漫画というのはできたはずなんですよ。まあ国々によっては、フランスとかはもちろんあったりするし、アメコミとかあったりするんですけど、それはその国の文化ですけど、マンガっていう様式で、どこの国でも入り込めたはずなんですよね。

——要するに日本のマンガのシステムってことですね。

島野：システム。だって簡単じゃないですか、そんなの。マンガの作りさえできてればいいだけなのに。

——逆に投資が少ないですね。

島野：そう、投資が少ないし、その国でこういう作り方で、こういう見開きとか開き方は変わるかもしれないけど、あの版面のコママンガっていうのは、どこの国でもある意味通用する媒体なので、できたはずなんですよ。それをやっぱり振興、要するに

日本の文化として定着させなかったのは国の失態だと思います。だからそのために何ができたかという、マンガ作家を作るんじゃなくて、編集者を輸出してればよかったんですよ。その国々に。

——台湾と香港ではやろうとした人がいるんですね。

島野：そうなんですよ。

——でも失敗。

島野：失敗するんですよ。アジアはかろうじてギリギリできるんですけど、でもアジアの場合は日本に対するリスペクトの方が強くて、日本の漫画を輸入して日本の漫画を見せるだけで終わっちゃうんです。自国の漫画を育てようとしてないんですよ。韓国も一緒なんですけど。自分の国の漫画を育てればいいだけなんです。もう日本の漫画なんかいらぬよ自分の国。だって映画だってそうじゃないですか。当然ハリウッドの映画は見ますけど、日本の映画見たい、邦画がやっぱりこれだけ全盛として作られるわけじゃないですか。同じようにインドだろうとヨーロッパだろうとイギリスだろうと、どこの国でも自分の漫画を作れば、日本の漫画はハリウッドですよだから、映画でいうところの。ハリウッドに対する畏敬はありますよ。でも自分の国の邦画がどの国でもできていれば、漫画は絶対にジャンルとして確立していたと思うんですよ。それができていればよかったなって。

——フランスにはある程度あります。日本に来ている人もいます。それからアメリカでも一時期、TOKYOPOP（：旧称 Mixx）とかやってみましたけど、これは廃れました。だから、文化の環境によって変わるんだろう。

島野：変わりますね。

——タイなんかでは、僕が見る限りかなり面白いものが出ています。インドネシアでも少し出ています。けど、何が違うかって規模が違うので。それはちょっと経済環境があるので、いかんともし難いところがありますね。

島野：外務省が国際マンガ賞とかやっていて、そのへんも結構行ってるんですけど。彼らやってて、その国々で漫画を集めたりしてるんですけど、そこをもうちょっと育てるような仕組みにすればいいのになってずっと思ってるんですけど、でも本当漫画って、出資というかね、少なくできるわけですよ。

——そうですね。もともとそういうものだったって。

島野：もともとそういうものですから。

——ペンと紙があれば

島野：その国で作って、その国で細々とでいいからできたんじゃないかなって。

——可能性はありますね。

島野：あるんじゃないかなって。

——でも多分オタク共同体的なところでは、各国にオリジナルがあるはずなんですよ。だけど多分誰も見てないんですよ。日本は本当に国内のことしか見ない。

島野：見えてないですよ。なんかちょっとね、もったいないな。確かにデジタルになっても国境は越えてるんで、デジタルになってその分はもっと輸出産業としてもできるんですけど、その国の漫画ってもっともって育ててくれればもっともっていいなっていう風に思うんですよ。何度も言うように、ウェブトゥーンがそこになる可能性がすごく高いんですよ。ちょっと怖い。そういう意味では怖いですよ。そうなった時に日本のもの負けちゃうんで、ちょっと怖いです。ウェブトゥーンの商品がああやってネットフリックスにどんどんなって、どんどん視聴率を稼げていくということになったら、それはみんな作りたがるんじゃないかなって思ったりもするし。そんなことを考える日々でございます。

——ちょうど今日はリアルに3時間でございます。ありがとうございます。

島野：長々とありがとうございます。

——楽しいお話でした。

——勉強になりました。