

Title	物語が生まれるとき
Sub Title	
Author	萩尾, 望都(Hagio, Moto)
Publisher	慶應義塾大学工学部
Publication year	2010
Jtitle	人間教育講座：社会を知る自分を知る自分を育てる (2010.) ,p.39- 73
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Book
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO50001001-20100000-0039

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

物語が生まれるとき

漫画家

萩尾 望都



はぎお・もと 一九四九年五月十二日生まれ、福岡県大牟田市出身。日本SFクラブ、日本漫画家協会に所属。

主な作品『ポーの一族』SF作品『11人いる！』『トーマの心臓』『半神』『イグアナの娘』『マジナル』『メッシュ』等。一九七六年『ポーの一族』、SF作品『11人いる！』で第二十一回小学館漫画賞受賞、一九九七年『残酷な神が支配する』で第一回手塚治虫文化賞漫画優秀賞、二〇〇六年『バルバラ異界』第二十七回日本SF大賞を受賞。現在、小学館フラワーズで『ここではない・どこか』シリーズと、猫マンガ『レोकくん』を不定期連載中。

はじめに

みなさん、ようこそいらつしやいました。萩尾望都です。今日はどうぞよろしくお願いいたします。講演タイトルを「物語が生まれるとき」としました。よく「どんなふうにストーリーを考えるのですか？」と聞かれるのですが、この問いにはなかなかうまく答えることができません。ですから、今日は自分の作品を紹介しながら、どんなふうにその話を作っていたのかという話をしようと思います。そこからみなさんなりのヒントなどを見つけ出してください。

『ポーの一族』

『ポーの一族』はわりと初期に描いた作品で、吸血鬼の少年を主人公とした物語です。当時描いていたのは少女マンガ誌で、読者年齢は中学生ぐらいでした。ですから、主人公の年齢も十四歳ぐらいに設定して、十八世紀と一八七〇年代、そして現代を舞台にした三部作で考えました。永遠に生きる吸血鬼だから、このぐらい長いスパンで話を作ってもいいかな、と考えたわけです。また、長いスパンの話を作りたいと思った背景には、自分の描くキャラクターにいろいろな衣装を着せたい、コスチューム年代ものを描きたいという動機がありました。『ポーの一族』はこういう衣装の欲望から発想した話です。

私は漫画家としてデビューする前に通っていたデザイン学校で、西洋のコスチュームの歴史について教わったことがあります。主人公の妹が着ているような、胸のすぐ下のハイウエストでカットされ、裾

が長いドレスもその時に知ったスタイルです。これがとてもきれいだったので、登場人物にぜひ着せたかったんですね。

これはフランス革命後にナポレオンが現れ、エジプトやギリシャに遠征した頃に流行したドレスで、デザイン的にはエンパイアスタイルと呼ばれています。コルセットでぎりぎりとうエストを締め付けていた、それまでのスタイルに比べると、このエンパイアスタイルでももちろんコルセットをつけていたと思いますが、はるかに自由でやわらかな着方をしています。ナポレオンの台頭とともにパリで流行ったのですが、ナポレオンが失脚すると、また別のスタイルが流行ります。こんなふうに、服装と政治的な歴史とまざりあっていることがとてもおもしろいですね。

さて、吸血鬼ものというと、血をだらだら流して……というイメージがあります。私は恐怖ものやホラーがとて苦手で、そういう吸血鬼ものもダメだったので、血をだらだら流していない吸血鬼ものでもいいということをお話してくれたのが、石ノ森章太郎先生の作品でした。それが一九六五年頃に発表された『きりとばらとほしと』（石森章太郎選集第十一巻『江美子ストーリー』に収録、虫プロ）です。五十ページぐらいの短編で吸血鬼を扱ったお話だったので、これを読んだ時に「すごくきれいだな」と感銘を受けました。『きりとばらとほしと』は、一九〇〇年代の初め頃、一九六五年当時の現代、そして未来という三つの時代を、吸血鬼になったひとりの女の子が生きていくというお話です。石ノ森章太郎先生はとてロマンチストでして、とてもきれいな少女マンガに仕上がっていました。「ああ、こんなふうにきれいなお話にするんだったら、吸血鬼ものもいいな。きれいな吸血鬼ものを描こう」と思って、『ポーの一族』を描いたわけです。

ストーリーに関係する歴史については、この話を描きながら付け焼き刃で勉強していったのですが、『風俗の歴史』（エドゥアルト・フックス著、安田徳太郎訳、光文社）が非常におもしろかったことを覚えています。この本は、当時の巷の人々の食事や交友関係、お金、あいびき、性生活のことなどいろいろなことが書かれていて、これが非常に参考になりました。歴史書ですが、今で言うといわゆる女性週刊誌のようなものです。

『トーマの心臓』

『ポーの一族』の少し後に描いたのが『トーマの心臓』です。『訪問者』は『トーマの心臓』の後日談で、さらに後に描いたものです。

『トーマの心臓』はどうやって生まれたのかというと、ある映画がきっかけでした。その時見に行っただのは『寄宿舎く悲しみの天使』というフランス映画で、主人公はディディエ・オードパンというとてもかわいい十三歳の少年です。寄宿学校のなかでその少年が年上の少年と恋仲になってラブレターを交換するのですが、学校にそのことが知られてしまいます。年上の少年は本意ではないのですが、「もう君のことは嫌いになった」という手紙を送ります。その手紙を受け取った年下の少年はショックを受けて、休暇で帰省する途中、列車から飛び降りて自殺してしまふ。年上の少年は「あんなことを言わなければよかった」ととてもショックを受けるのですが、そこで映画が終わってしまうのです。

映画を見ていたほうは「えー、そんなところで終わってしまうの!？」という感じですが。死んだ少年は

裏切られたと思って死んでしまったわけです。この年上の少年はこれからどうやって生きていけばいいのか。「言わなければよかった」と一生思いながら生きていくのだろうか。なんとか、この死んだ少年を取り戻す方法はないのだろうかと考えるうちに、私は妄想の世界に入ってしまった。そして、同じような男子寄宿舎を舞台に、誰かが死んでしまったけれど、それを取り戻す話を描こうと思って、『トーマの心臓』ができました。

こんなふうに映画にインスパイアされることもあります。うまく刺激されて、自分なりの物語ができることもあるのですが、いつもいつもそううまくいくわけではありません。「映画からインスピレーションを得られますか？」と聞かれることもありですが、この問いには「はい」と答えることも「いいえ」と答えることもできないんですね。「なんとも言えません」というところでしょうか。映画を見れば必ずインスピレーションを得ることができたのなら、アイディアに詰まった時には映画を見に行けばいいわけですが、なかなかそうはいきません。だからといって、じゃあ見なくてもいいのかというと、そういうわけでもありません。

映画を見たり、人と話したり、本を読んだりすることは、地面から育っている自分という一本の木が枝葉を茂らせるためのいろいろな栄養素ではないかと思えます。雨水や肥料、鳥が落とす糞など、さまざまなものが木を育てていくんですね。そしてそのうちに、その木に花が咲いて、実が実る。その実った実が作品なのです。いつも実が実るわけでもありません。豊作の時もあれば、実が実らない時もあります。

また、突然南の方から鳥がやってきて、木の枝に止まって歌を歌ってくれる時もあるかもしれません。

そういう時は、本当に「ラッキー！ やってきたぞ！」という感じがします。でもそれも単なる偶然ではないかもしれません。鳥がやってきて、この枝にとまりたいと思うような枝葉が茂っていたから、鳥がやってきたのかもしれないからです。ですから、絶えず自分という木を育てていくことが、物語を作るためには必要になります。何もムダなものはありません。本を読んだり、映画を見たり、人と話したり、あるいは旅行したり、いろいろなものと接することが、物語を作るためにはとてもいいのではないかと思います。

そして、栄養素を与えたからといって、すぐに物語が産まれるわけではありません。たとえば、『レオくん』という猫マンガですが、これを描いたのは二〇〇八年のことです。私は猫を四十年間ぐらいつつと飼っているのですが、ギャグ以外、ほとんど猫マンガを書いたことがありませんでした。本当に最近思いつきまして、作品になりました。

『レオくん』は捨て猫だった子猫を主人公としたマンガなのですが、猫でありながら、小さな男の子でもあります。だから、猫用のカリカリビスケットを食べたり、ネズミをとってきたりしますが、一方で人間のお母さんと一緒に暮らしていて、人間の言葉をしゃべり、わがままを言って、学校に行ったりお見合いを試みたり、漫画家のアシスタントに行つてさんさん迷惑をかけて帰ってきたりします。猫を四十年間も飼っているのに、猫を主人公とした話のアイデアが出たのはつい最近——まあ、こういうこともあります。

『11人いる！』

私は幼い頃から本を読むのが好きだったので、高校の頃にはSFにとっても夢中になりました。アシモフやハインラインをはじめとしたSF小説の世界にはいりこんだ当時に作ったのが、『11人いる！』の基本アイデアです。

『11人いる！』の元ネタになったのは、宮沢賢治の『ざしき童子(ぼっこ)のはなし』という童話でした。ある暗い座敷の中で遊んでいたら、十人だったはずの子どもがいつの間にかひとり増えていて、数えると十一人いる。でも誰が増えたのか、わからない。そのひとりがざしき童子だと終わるお話です。これを読んだ時には、ファンタジックで、かわいらしくて、おもしろくて、そしてこわいお話だなあと思いました。

その何年か後に、小松左京さんが『十一人』（『ホクサイの世界——小松左京ショートショート全集』に収録、角川春樹事務所）という短編SF小説をお書きになりました。ある惑星に十人の遭難者がたどりついて、焚き火かなにかを囲んで、どうしようかと考えているのですが、はっと気がつくのと、いつの間にかひとり増えていて、十一人いる。「おまえは違う！」「おまえも違う！」とみんながパニックにおちいるという話でした。

そんなふうに、本当は十人であるはずなのに、ひとり増えたらこわいなあと思ってたのが、この『11人いる！』です。先にタイトルを決めてしまって、なぜひとり増えたのかという理由をいろいろと考えました。ただこれ考えたのは高校生の頃で、まだ十一人のキャラクターを考えるのが難しく、七

人ぐらいいままでならなんとか考えられるのですが、それ以上になると、だんだん困子状になってきてしまうんですね(笑)。「これはダメだ。もうちょっとおいておこう」と思っておいておきました。

漫画家になってから、ある時、編集から「前後編で何か描かない？ SFでもいいよ」と言われました。この「SFでもいいよ」というのが、私にとってはとても甘い言葉でした(笑)。昔から編集に「私、SFが好きなんですよ」「SFを描かせてください」と言っていたのに、編集からは「うーん、でも今は受けないからね」とするりするりとかわさされていたんですね。それなのに、その時は「SFでもいいよ」と言われたものですから、「はい。描きます！」と喜んですぐにOKしました。じゃあ、何を描こうかと考えた時に、「あ、そうだ。高校の時にタイムトルだけ考えたネタがある。今だったら十一人のキャラクターを描けるかな」と思って、描いてみたところ描けた。そうやってできた話が『11人いる！』です(笑)。

実は『11人いる！』という作品には突っ込みどころがたくさんあるんですね。たとえば、キャラクターのジェンダーです。私は昭和二十四年生まれですから、男性至上主義の環境で育ってきました。学校で生徒会長を務めるのも、上の学校に進むのも、みんな男性という環境の中で、学生時代を過ごしてきましたし、就職の時にももちろん男性優先です。『11人いる！』では、登場人物たちが宇宙大学に進むのですが、大学進学だから男性だけにしてみえよと思って考えたのですが、それを発表した後、若い世代の女性たちから「男性しかないのはどういうわけですか」と、文句がたくさん寄せられました。そこで、宇宙大学の入学最終試験でチームとなった男性たちということにしてみえよということで、後付けをして、せりふを少し変えました(笑)。読者の貴重な意見でございませう。

この十一人のキャラクターの中に、男性か女性かまだ性別がわからないキャラクターが二人登場します。そのうちのひとり、フロルベリチェリ・フロルがメインキャラクターでおもしろいのです。このキャラクターが生まれた背景にはやはりSF小説や漫画がありました。

たとえば手塚治虫さんの作品の中には、男の子か女の子かがわからないロボットや宇宙人が出てきますが、私がとてもおもしろいと思ったのは、アーシユラ・K・ルグインの『闇の左手』（小尾芙佐訳、早川書房）でした。このお話は、性別のない一族が住んでいる星があり、その星に地球人が調査のためにやってきて、いろいろな冒険をするというストーリーになっています。この星の人間は基本的に中性なのですが、ケメル期という発情期が訪れると、とりあえず繁殖したくなるんですね。そうすると、中性だった人たちのうち、ある人は女性に、ある人は男性にと変わってしまいます。そうした設定が非常におもしろい小説でした。

当時、生物学上ではカタツムリや魚などは性転換すると言われていましたが、人間の性転換は一般的ではありませんでした。ですから、この『闇の左手』を読んだ時に、「人間も性転換できるのか」とびっくりしたわけです。そしてこれにインスパイアされて、フロルベリチェリ・フロルというキャラクターを作りました。フロルベリチェリ・フロルの一族は第二次性徴期に性別が変わり、末子であるフロルベリチェリ・フロルは本来なら女性になるしきたりなのですが、大学に合格したら特別に男性になってもいいと言われて、受験しているということにしました。そんなふうにして、どんなストーリーがふくらんでいったわけです。

その後、生物学の先生とお話をする機会があり、性転換についてうかがってみました。遺伝的に性が

固定化されているのは哺乳類と鳥類だけなのだそうです。「え？ でもカメも魚も生まれた時に雄雌が分かれていますね」と聞いたところ、「うん、カメはね、受精した時に雌雄が決まっているわけではなくて、卵がふ化する時の温度で雌雄が決まるんだよ」ということでした。トカゲも同じだそうです。魚は、発達の段階でどんだん性転換していき、性が固定化されているわけではないと聞きました。

ちなみに哺乳類の性別については、女性という性が基本なんです。ですから、歳をとると、男性ホルモンが抜けていって、男性もだんだんと女性に近づいていくのだそうです。ところが鳥は違っています。鳥の基本は男性でして、歳をとるとだんだんと男性化していきます。たとえばクジャクの場合なら、雌のクジャクに尾羽が生えてくるのだそうです。不思議なこともあるものですね（笑）。そういうお話を聞くと、生物って本当におもしろいなあとと思います。

『マージナル』

こうしたことが発展してできた話が『マージナル』です。

女性しか住んでいない村という題材はSFではよくありまして、たとえばジョン・ウインダムの『アマゾンの時代』（『ありえざる伝説』に「蟻に習いて」と改題され収録、峯岸久訳、早川書房）では、現代に生きる女性がタイムスリップして未来に行ったところ、そこは女ばかりの社会で、ミツバチの社会のように、子どもを産む役割を社会的に押しつけられてしまうという話です。ですから、逆に男性だけの社会というのはどうかな、と思って考えたのが、この『マージナル』という話です。そして、趣味で

美男子しか出てこないということにしました(笑)。

でも男だけでは繁殖できませんから、女性が減ってしまったバックボーンを考えて、「マザ」というキャラクターを考えました。「マザ」はこの社会の唯一の女性で、ミツパチの社会のように子どもを産む役割を担っています。しかしこれはあくまで建前であって、本当は、地球上では受精できないので、月で受精させて、それを運んできているなど、その背後にいろいろな陰謀が隠されているわけです。

『マージナル』に登場するキャラクターのひとりにメイヤードという人物がいます。このメイヤードさんは地球のプロジェクトを管理しているのですが、本当は月から来ている男です。なんとなく「誰かが管理しているんだよね」という感じで考えたのですが、メイヤードさんの顔を描いた途端にどこからか鳥が飛んできて、私の枝にとまり、「この人はちょっと重要だよ」とさえずりました。「え、どんな秘密があるんだろう」と思うのですが、私自身にもわからないんですよ。こういうこともあります。キャラクターの顔を描いていくうちに、たとえば「この人は、本当は目が見えないんだ」など妄想がどんどん広がっていくんです。「どうしてこんなに格好いいメイヤードさんが、わざわざこんな不毛な地球にやってきて、こんなプロジェクトをやっているのだろう。彼の過去には何かあるに違いない」と妄想しながら、サイドストーリーをどんどん考えていくわけです。そうすると、おもしろくなります。

連載なので、毎月ごとにネームを考えなければなりません。きちんとストーリーとしてネームを考えるのですが、実は、それに後から付け足していくものがおもしろかったりするんですね。たとえばメイヤードさんの過去もそうです。それがなくても、全体のストーリーは進むのですが、あるとどんどんおもしろくなるという感じで、広がっていきました。こんなふうに妄想は、つじつまをあわせてストーリー

の着地点を見つげようと、頭の中でいろいろなアイディアを提供してくれるんですね。「よし、これにしよう」と決まるまでに、五、六個の案はボツになるのですが、「これでいける!」という案が見つかった時にはとても嬉しいです。

一号分の作品を仕上げると、月刊の場合は次の締め切りまで一カ月の時間があります。最後の十日間ぐらいは絵を描かなければならなくて、追いつめられた状態ですが、その十日間を除けば、とりあえず二十日間あります。二十日間あれば、何か浮かぶということで、仕事をしているわけです。二十日のうち一週間ぐらいは、このネタにしようか、あのネタにしようか、たとえばメイヤードさんの目を見えなくしようか、などと考えています。そうするうちに、発展途上のネタと行き詰まるネタに分かれます。それをまた選別するんですね。これはおもしろそうだとか、これは行き詰まりそうだと、この話はおもしろくないというように選り分けていく。そうやって、毎号ストーリーを展開してきます。

メイヤードさんは本当におもしろいキャラクターになりました、さらに途中からは彼の恋人・ナースタースも出てきます。ナースタースさんは、最初、非常にきどったキャラクターに描いたのですが、メイヤードが死んだ後にナースタースを描いたところ、彼女が「本当は愛していたのに!」と泣き叫び始めたんですね。これには私もびっくりしました(笑)。こういうこともあります。描いていくと、ある時突然に「ああ、あなたはそういう人だったの」とわかるんですね。そういう時には作者もびっくりしますが、読者はもちろん知らなかったわけで、「えー、そうだったの。作家はここまで考えていたんだ。すごいな」と言われることもあります。これは違います。作者も知らなかったんです(笑)。

『半神』『モザイク・ラセン』

『半神』は、二重胎児、いわゆるシヤム双生児を描いた短編漫画です。私たちの世代では、シヤム双生児というと、ベトちゃん・ドクちゃんがずいぶん話題になりましたが、その前からも結構生まれていて、世界のあちこちで分離手術を受けています。

そして、なぜかはわからないのですが、家に『家庭の医学』（保健同人社）のような本があつて、さまざまな二重胎児の写真が載っていたんですね。二重胎児の場合、たいていは流産してしまつたり、死産になつてしまつたりするのですが、うまくふたりで生きていけるような二重胎児もたくさんいます。それを分離したらどうなるのかということを描いたのが、この『半神』です。

この『半神』を描く前に『モザイク・ラセン』という話を描きました。これは王国もののファンタジーで、現代に住む女の子が次元を飛び越えてある王国に行つたら、陰謀に巻き込まれて……という話です。その王国にはとらえられた双子の兄弟がいるのですが、その兄弟のキャラクターは、とても美しいけれど頭が弱い弟と、顔を包帯で覆つている兄で、兄がずっと弟の面倒を見ています。兄弟二人がセットになつて超能力が使えるという設定で、兄弟はカゴの鳥のように牢屋に入れられていて、王様から「早く魔法を使え」といじめられている。このキャラクターを思いついた時に最初に出てきたアイディアは、非常に対照的な二人がいるというものだったのですが、不思議なことに、画を描いてみたところ、牢屋が狭かったので、兄弟のからだがぎゅつとくっついたんですね。くっついた時点で「あれ？ このふたり、くっついてるとおもしろいな」と思いました。そして、言うことをきいたら、ふたりを別々のからだに引

き離してあげると、王様が約束をしたという設定にしたんですね。

この『モザイク・ラセン』は三回の連載で終わったのですが、その後でまた妄想がふくらんで、『半神』という作品になりました。

『半神』という作品では、二重胎児のうち、妹のほうは天使のように可愛く美しく、もう一方の姉は妹に養分を吸い取られてカサカサになっていきます。姉は妹の世話をしているのですが、どうしても妹のことを愛せません。だけど、彼女たちは双子です。遺伝子も一緒だし、本当なら同じ顔をもっているはずです。二人が分離された後、妹は養分がまわらなくなって、ひからびて、醜いお姉さんのようになっています。二人が分離されたお姉さんのほうは、養分がまわるようになったので、どんどん美しい妹に似ていきます。生き残ったお姉さんは鏡の中の自分の顔を見て、「どっちが生き残ったのだろう」と思う……という話です。

これは、きれいな鳥が飛んできてできた話で、本当にうまい話にできあがりました。

『イグアナの娘』

その後、『イグアナの娘』という作品を描きました。イグアナは全世界中に生息している動物ですが、これはガラパゴス島に棲んでいる草食性のイグアナの話です。

お母さんが病院で出産したところ、生まれてきた赤ん坊がイグアナでした。といってもイグアナに見えるのはお母さんだけで、お母さんは見た瞬間に「きゃー」と叫ぶのですが、まわりの人たちはみんな「か

わいとお子さんですわね」と言っている。お母さんは「どうして私がイグアナを生んだの?」「どうして私がこのイグアナを育てなければいけないの?」とブーブー言いながら、その子を育てていきます。二人目の子どもが生まれるのですが、その子は普通に見える。お母さんはイグアナのお姉さんに「あんたはいらぬ子!」と言い、妹ばかりをかわいがるようになります。お姉さんは「ああ、私がイグアナみたいに醜いから、お母さんは私のことを嫌っているのね」と思って、気に入られようといういろいろな努力をするのですが、お母さんは好きになつてくれません。

彼女は成長して、恋愛し、結婚して、「もう、お母さんのことはいいわ」と思いながら暮らしている、ある日、お母さんが心筋梗塞で急死してしまいます。「お母さんが死んだのに、私は悲しくないわ」と思いながらも、実家に帰り、お母さんの亡きがらの前に座ります。そしてお母さんの顔の上にかかっていた白布をとると、そこにあつたのはイグアナの顔でした。お母さんはイグアナだったんです。

お姉さんはびっくりして、妄想します。「お母さんはもともとイグアナだったけれど、人魚姫が魔法使いに頼んで人間にしてみらつたように、おそらくお母さんも人間にしてみらつたんだ。その時に、絶対に自分がイグアナだということを知られてはいけなよと言われて、イグアナだったことを忘れて、人間の世界で暮らしてきた。それなのに、イグアナの娘を産んでしまったから、とてもショックを受けたんだ。忘れようと思ったのに、こんなものを産んでしまったと。だから私はお母さんに愛されなかつたんだわ」と、そんなふう想像するわけです。そう考えると、お母さんはかわいそうだったとちよつと思え、彼女はお母さんを赦します。

この話を考えたきっかけは、私と親の関係を考えたことでした。私と親の間には表現しがたい葛藤が

ありまして、「どうしてこんなに叱られるのか」とずっと悩んでいました。性格やキャラクターの違いなどいろいろな原因があると思うのですが、なんとか原因を理解したくて、心理学やカウンセリングの本を読んだりしたのですが、やっぱりわからない。結局、最もびつたりきたのは四柱推命の本で、「相性が悪い」ということでした(笑)。「そうだよね。相性が悪いのなら、どうしようもないよね」と考えていくうちに、「こんなに合わないということは、もしかしたら親子のどちらかが人間ではないのかもしれない。人間でないのなら、こんなにわからなくてもしょうがないよね」と思うようになりました。この発想から『イグアナの娘』が生まれたわけです。「まあ、そんなこともあるよね」と思いながら描いた作品です。

『残酷な神が支配する』

『イグアナの娘』を描いたことから、ずいぶん気持ちが悪く落ちてきて、親が私をわかってくれないことにあきらめがつかまりました。それから少し発展して描いたのが『残酷な神が支配する』です。『残酷な神が支配する』は九年ぐらいに及ぶ長期連載になったのですが、これはイギリスとアメリカを舞台とした、ドメスティック・バイオレンス、家庭内性的虐待の話です。

主人公のジェルミは十六歳の少年で、未亡人の母と暮らしています。お母さんはきれいな人で、イギリスのお金持ちであるグレッグさんに見そめられて結婚し、イギリスにわたります。このグレッグが変態で、ジェルミに性的なことを強要して、ジェルミはどんどん逃げられなくなってしまう。ジェル

ミは結局追い詰められて、グレッグを自動車事故に見せかけて殺すのですが、その時にお母さんを巻き込んでしまうわけです。そのお母さんのお葬式のシーンからストーリーが始まります。

『残酷な神が支配する』というタイトルはアイルランドの詩人イエイツの自伝からとったものです。この話を考えた時に、「いけにえ」や「犠牲」「サクリファイス」といった生々しい言葉が入りたいタイトルはないかなと思っていたのですが、なかなかいいものを思いつかなくて、最終的に「春の祭典」でいこうかなと思っていました。ある時、本を読んでいたら、イエーツの「これから残酷な神が支配する時代になる」という言葉があって、「あれ、これはいいな」と思い、タイトルにすることに決めました。これが、タイトルをなんとつけようかと悩んでいる時でなかったら、読み過ごしてしまっただけなのですが、ちょうどそういう時だったので、アンテナに引っかかったのでしょうか。非常にいいタイトルがつけられました。

グレッグには二人の息子がいて、長男のイアンは父親と義母の事故を怪しみ、ジェルミを「おまえが何かやったんじゃないか」と責めます。ところが、ジェルミは「実はこういう理由で殺したんです」とは言えません。その葛藤とたたかった末、ジェルミはイアンに「実はあなたのお父さんであるグレッグに性的虐待を受けていたから殺した」と告白するのですが、「そんなはずはない」とイアンは信じてくれません。これは、信じてくれないイアンにどう対応したらいいのかという告発と和解の物語で、なかなか重いテーマです。

これを描いた後に「ジェルミはすごくいい子だし、グレッグのような人物を描くのは辛くなかったですか」とある読者の方に聞かれました。私自身も描き始める前は、描くのは辛いかと思っていたので

すが、描き始めたらとてもおもしろくて、「さあ、次の回はどうかやってジェルミをいじめようか」と腕をふるって、主人公をいじめていました（笑）。どうして描き始めると違うのだろうと不思議だったのですが、よく考えると、グレッグというお父さんは私の母に似ているんですね。こういうことを言うと、母が嫌がるでしょうし、もちろん母はグレッグのようなことをしたりしていませんが、こういう口調で責め立てたという雰囲気がとても似ているんです。人間はやられたことをやり返すわけではないですが、私がずっと言われてきて、憤懣やるかたなくて、たまっていたことを、グレッグを描くことによつてすべて吐き出すことができたんですね。それが、気持ちとして非常におもしろかったところだと思います。いやなことをされたから、同じようないやなことをして、誰かにやるということはやってはいけないことですが、その理由はこんなところにあつたのかと思いました。こういうことをやると、自分の中の負の感情のボルテージが下がるといふことはわかりました。ウツウツしたものや、もやーつとしたものがあるなら、仮のキャラクターを作つて、ストーリーの中でその人にいじわるをさせると、いいのではないかと思います（笑）。

『バルバラ異界』

『残酷な神が支配する』を描くまで、私は大人を描くこと、特に日本を舞台とした話を描くことを苦手としていました。どうしても親子関係が出てくる。親が出てくると、どうしても自分の親を想像してしまふ。そうすると、どうしても親につつかかるキャラクターを作つてしまいがちになります。それが

いやで、アイディアは浮かぶものの、すべてボツにしてみました。『イグアナの娘』と『残酷な神が支配する』を描き終わって、「親ってたいへんだな」とちよつと思つたものですから、次は親子の話を描くことができました。それが『バルバラ異界』です。

『バルバラ異界』は父子の話で、お父さんは渡会さんと言います。渡会さんにはすごい能力があつて、眠っている人の夢の中に入つていって、その夢の深層心理を探ることができ、その研究をしている人です。この夢の中に入つて、相手の深層心理を探るといのは、一時流行つたSFの手法で、小松左京さんが『ゴルディアスの結び目』（角川春樹事務所）の中でも使われています。筒井康隆さんの『パプリカ』（中央公論社）でも、女性の精神鑑定員が患者の夢世界に入り込んで原因を探ります。映画『ザ・セル』では、ある殺人犯が女の子を拉致してどこかに監禁しているのですが、彼女を捜すために、殺人犯の脳内世界に入り込んでいって、女の子の居場所を探るというストーリーです。『ザ・セル』は、『バルバラ異界』を描きだしてから友だちがDVDで貸してくれた作品で、デカダンスとSFが入り交じつたようなとてもいい映画でした。

『バルバラ異界』の連作第一回目では、女の子が未来に行つている夢を見ているわけですが、そこで渡会さんは自分の死んだ子どもに出会います。ところがこの一回目にして「あれ、これは方向性が違うな」と思つてしまった。描いてみたら違つたんですね。そういう意味では「どうしようか」と本当にあわてました。そこで連載第二回目で、いきなり渡会さんの息子を死んでいないで、現代に登場させちゃつたんです。それがキリヤくんです。ただ、一回目には出てきていないし、二回目で急に登場したわけです。「ああ、そうだ。渡会さんとは別れて暮らしていたことにしよう。ということは、奥さんと離婚したという

ことだな」と、後付で理由を考えながら、ストーリーを展開していききました。

キリヤくんは成長してから初めて渡会さんに出会います。キリヤくんと渡会さんは父と息子でありながら、どうお互いに接しているのか、わかりません。渡会さんはお父さんであることを学ばなければいけないし、キリヤくんはお父さんが他人のような気がするし、お父さんに甘えていいのかがわかりません。その関係性を描くのがちょっとおもしろかったです。

吾妻ひでおさんにお会いした時に、「僕は渡会さんというお父さんが好きなんです」と言われました。「え、どうしてですか？」と聞いたところ、「よく泣くから」と（笑）。渡会さんというお父さんは息子にどう接しているのかわからないので、息子が反抗すると、怒鳴るかわりに泣き出すんですね。そうすると、息子が「お父さん……」と言って慰めたりします。吾妻さんは「僕もよく泣くので、よく泣く大人の人が好きなんです」とおっしゃって、「ああ、描いてよかったな」とその時に思いました。

『バルバラ異界』は全四巻ですが、ラストでは、未来社会にいる男の子と現代にいるキリヤくんが最後の最後で入れ替わったりして、ちょっとショックな展開になっています。二巻目の途中を描いていたくらいの時に、「これは入れ替わるな」という予感がしてきて、「うまく入れ替わるためにはどういう展開にしていけばいいのだろうか」というふうに考えながら、ストーリーをシフトしていききました。

『マジナル』にしても、『残酷な神が支配する』にしても、たいていの場合は、メインストーリーが最後まで変わらないように考えたうえで、作品を作るのですが、『バルバラ異界』だけは、灯台の灯りも見えないし、羅針盤も壊れているしという感じで試行錯誤をしながら描いていて、ずっと焦りまくってしまいました。一年間ぐらい「この作品は失敗する」「まあ、一回ぐらい失敗しても大丈夫、許してもら

おう」「何か言われたら、『年取ったのよ、アハハハ』とほけちゃおう」などと開き直っていたんですね。ところが、うーんとうなっていたら、同情してくれたのか、鳥がやってきてくれて実をポトンと落としてくれた。ほとんど枯れかかっていた木に、急に奇跡の実がなった。そんな感じで、本当にはっとしました。

なまじ変な実がなったもので、「萩尾さん、よくこんな展開を考えましたね」「おもしろかったです」と褒めていただくのですが、こちらとしては「ありがとうございます。ハハハ……」という感じで、返す言葉ありません（笑）。本当に描いている時にはどうなることかと冷や冷やしました。

養分としての書籍

本を読んだり、映画を見たり、人と会ったり、旅に出かけたりすることが、自分という木の養分になると言いましたが、最後に、私の養分になっているかもしれない本、あるいはタイトルがおもしろいと思った本など、何冊かを紹介したいと思います。

●『子供たちの復讐』（本田勝一著、朝日新聞社）

これは私が二十代の頃に読んだ本で、今では家庭内暴力や引きこもりの例はたくさんありますが、そのはしりとして家庭内殺人について研究した本です。いい家庭で育ち、いい学校に通っていた子どもが急に「親が悪い」と言って、家庭内暴力をふるうようになり、学校にも行かなくなります。

本田勝一さんは本来、冒険ルポルタージュの作家でして、家庭内心理学について初めて取材した作品のため、本田さん自身の疑問と読者の疑問がともシンクロするんですね。非常にいいねいに調べて書かれた本です。結局、なぜかはわからないのですが、どういことが起こっているかが書かれています。こうした家庭内殺人や家庭内暴力は、これ以降、いろいろな状況で起こってきます。みなさんも、新聞やテレビをにぎわせている事件を目にしたことがあると思います。

●『ヴァンサンに夢中』（エルヴェ・ギベール著、佐宗鈴夫訳、集英社）

これは男の人が男の人を好きになるという話で、作者のエルヴェ・ギベールはエイズで亡くなってしまいます。彼の恋愛探検の話です。一種の『マジナル』を描くための研究書ではないのですが、どんなものだろうかと思いつながら、おもしろく読みました。

●『ピエドラ川のほとりで私は泣いた』（パウロ・コエーリヨ著、山川絃矢、山川亜希子訳、角川書店）

パウロ・コエーリヨという人はたくさん作品を書いています、どれも名作で、非常にすばらしい作家です。これは恋愛を描いた本です。ストーリーを作ることに説明するために持ってきたのですが、この話を始めると長くなってしまふので、ここでは割愛します。

●『ゆきのまち幻想文学賞小品集』（ゆきのまち通信発行、企画集団ぶりずむ）

私は、ゆきのまち幻想文学賞の審査員をしています。ゆきのまち幻想文学賞とは、青森市のぶりずむ

という会社が主宰している賞で、毎年一月二十日が締め切りとなっています。九割はしろうとの方の投稿ですが、たまにプロの方も投稿してきます。またここからプロになった人もいます。今年で第二十回目になり、毎年入賞作品を集めた小品集が出版されています。私と、作家の高田宏さん、そしてエッセイストの乳井昌史さんが審査員をつとめていて、毎年千本近く送られてくる作品の中から六十本ぐらいに絞りこみ、そこから大賞や準大賞などを決めていきます。

これにはひとつ規定があつて、雪と幻想をテーマにした、四〇〇字詰原稿用紙十枚以内の作品でなければなりません。雪をテーマにといつても、雪が直接的に出てこなくてもかまいません。雪女が出てきたり、雪が降らない未来社会の話だったり、雪を求めてさまよう話だったり、雪道ではかされたりと、雪に関係するお話であればいいわけです。始まって二十年たつので、そろそろ投稿作品のアイデアがつきてもおかしくなさそうなのですが、まだいろいろなアイデアが出てきます。人間のものを考える力、空想する力はすごいと思いますね。

唯一残念なのは、登場人物に雪絵や雪子といった名前をつけたがる人が多いこと。そうすると、たとえば雪子という名前を使っていると、読んでいるほうはだんだん飽きてきてしまいます(笑)。またタイトルもそうですね。「雪の夜」「雪あかり」といったタイトルだと、「ああ、また雪か」と思ってしまう。やはり、あまり奇抜ではいけないのだけれど、かといって人と同じでもいけないという微妙なところですね。これまでには「横着星」「かっぱと見た空」といったタイトルの作品が大賞をとっています。両方とも雪にまつわるファンタジーなのです。

タイトルを少しあげてみましょう。「スレームジーク」「ストロベリーシェイク」など、雪とまつたく

関係がなさそうな作品が賞をとっています。また「銀化猫」という作品もありました。このタイトルは印象的で、「あ、これはSFで、銀の猫が出てくる話だった」とすぐに思い出せます。「乱数の雪」というタイトルの作品は、恋に落ちた主人公が降ってくる雪を見ると乱数に見えてしまうというお話でした。でも、たとえば「ぼたん雪」というタイトルだと、とっさに話の内容を思い出すことができません。「ダイアモンドダスト」というタイトルも、これまでに何回も出てきました。作品を読むと、これしかないタイトルなのかもしれませんが、タイトルひとつにしても、ちよつと他の人と違っているほうがいいと思います。

● 『八日目の蟬』（角田光代著、中央公論新社）

先ほど紹介した『子供たちの復讐』は実話をもとにしたルポルタージュでしたが、『八日目の蟬』は実話からヒントを得て書かれた小説です。最近ドラマにもなりました。

この作品のもとになったのは、不倫をしていた女性が相手の奥さんになじられて、相手の家に放火をして子ども二人を殺してしまったという事件です。この女性はその前に二回も中絶させられていて、「自分には子どもがいけないのに、奥さんには子どもを産んでいる。おまけに彼は結婚してくれない」という思いから、凶行に走ってしまったのです。角田さんは『八日目の蟬』の中で子どもを殺しません。子どもを殺さずに、誘拐して、自分で育てていく話です。ふ化した蟬は通常、七日目に死んでしまうのですが、死なないで生き残ったらどうなるのか。八日目の蟬は鳴かなくなるのか。どうするのだろうか。そういう意味を含んだタイトルですから、これはすぐに覚えてしまいます。

『八日目の蟬』のもとになったのは非常にショッキングな事件で、野田秀樹さんも『源氏物語』の葵の上と六条御息所、そしてこの事件を題材にして『ザ・ダイバー』という演劇脚本を書いています。

● 『検死官』シリーズ（パトリシア・コーンウェル著、相原真理子訳、講談社）

私はミステリーが好きなので、いろいろな本を読んでいます。本棚を探していたら、こんな本が出てきました。パトリシア・コーンウェルの『検死官』はアメリカの賞をたくさん受賞したミステリーで、日本でもよく知られています。この本では科学的検証法が出てくるのが非常におもしろいところです。

● 『死の記憶』（T・H・クック著、佐藤和彦訳、文藝春秋）

タイトルはとても平凡なのですが、最後には大どんでん返しがある、とてもおもしろいストーリーになっています。内容を詳しく話すと、ネタバレらしになってしまいますが、これも家庭内殺人の話で、生き残った息子がなぜこんなことが起こったのかを追求していきます。

質疑応答

Q1 学生A（理工学部1年生） 今回は「物語がうまれるとき」という内面についてお話いただきま

したが、実際に作品を世に出すためには外的な要素も関係してきます。たとえば作品を発表する媒体が必要でし、あるいは東京都では「非実在青少年」が問題になるなど、発表する時に何らかの圧力がかかることもあると思います。そのあたりの外的な要因についてのお考えをお聞かせ下さい。

※非実在青少年の問題 アニメ・漫画に登場する十八歳未満のキャラクターは「非実在青少年」だとして、性的描写などの内容によっては不健全図書に指定して、青少年への販売を禁じる「東京都青少年の健全な育成に関する条例」(青少年育成条例) 改正案が提示されており、二〇〇九年に第二十八期東京都青少年問題協議会の答申案が出された時点から、憲法で保障された「表現の自由」を侵害する内容だとしてパブリックコメントを送るなどの抗議活動が行なわれている。なお、二〇一〇年二月の改正案は六月に否決されたが、同年十一月の改正案は十二月に可決されている。

A 今は、コミケやネットなど作品を発表するいろいろな場所がありますが、私がデビューした頃は、編集部に行つて、原稿を載せてもいいという認可をとらない限り、雑誌に載せることはできませんでした。ですから、大きな漫画賞に作品を投稿して受賞するか、あるいは担当編集がついて原稿を見てもらうかというやり方でした。

しかも、担当編集にもいろいろな方がいて、それこそ相性ですね、作品の物語性を読み取ったり、いい作家になるだろうと信じてくれたりする方がいいのですが、そうもいきません。今では女性の編集がたくさんいますが、当時は若い男性の編集がほとんどでした。一方、こちらはまだ二十歳前後の娘ですから、話が結構すれ違ふんですね。

私は最初、講談社に作品を持っていったのですが、講談社では「こういう話は難しすぎる」「こういう話は読者にうけないと思う」「もっと明るくて楽しい話にしてください」と言われて、持っ

で行った作品の半分がボツになりました。今なら、明るくて楽しい話も描けますが、当時の私は暗かったので、暗い話ばかり描いて持って行っていましたから、編集にうけないのもよくわかります。だからといって、急に明るい話なんて描けないし……、と悩んでいたんです。

そうしたところ、小学館の山本さんという編集に知り合いました。この方が「なんでもいいよ」というタイプだったんですね。こういう人にめぐりあうのも珍しいと思います。小学館は後発で少女漫画を出していて、作家が欲しくて、作家を捜していた時でしたから、編集も当時の少女漫画に詳しくなかったんです。講談社のほうはというと、少女漫画の歴史がありますから、「少女漫画はこうでなければ」という枠がはつきりしていた。私はそれに合わなかったわけです。

これは出会いですが、担当編集も非常に重要な要素だと思います。よく私のところにも「編集に作品を持つていったら、ああだ、こうだといろいろ言われた。私はその意見がいいと思わないのだが、どちらが正しいのでしょうか」という相談の手紙が来るのですが、正しい、正しくないではないのです。ポジションが違うんですから。もしも、「この編集では自分の持ち味が発揮できない」「なんとなくうまくいかない」などと思ったら他のところに行けばいいと思います。雑誌社なんてたくさんあるんです。あるいはひとつの編集部の中にも十人以上の編集者がいますから、他の編集者に持つていってみてもいい。隣の雑誌に移ってもいいし、いろいろなところを持つていくといいでしょう。そうおすすすめしています。そのうちにきつと「あ、いい人に出会ったな」という編集に出会えるのではないかと思います。長く描いている作家さんとお会いして、編集の話をする、「私の担当さんは○○さん。この人じゃないと、私、描かないの」と言う人もいらっしやいます。そんなふうになくめぐりあうといいなと思いますし、誰

かにめぐりあえるように枝葉を広げておくことも大事だと思います。

Q2 学生B（経済学部3年生） 先生の作品にはいろいろな年代の人物が登場します。たとえば『ポーの一族』は二十代の頃に描かれたと思うのですが、年配の人物が出てきて、いかにもその歳の人が言いそうな口ぶりの台詞を話しています。そうした、口調や台詞というのはどこからどのように生み出されていたのでしょうか。

A とてもおもしろい質問ですね。わりと無意識に描いているもので、具体的にどこから出てきたのかと考えてみるとおもしろいと思います。

思いだしてみると、たとえば『ポーの一族』を描く時には、まず普通の人はどんなふう to 吸血鬼を描いているのだろうかと思つて、テレビで見られる限りの吸血鬼ものの映画やドラマを見ました。そうしますと、西洋のお城に迎え入れられるシーンや食事のシーンなどがありまして、それぞれのシーンで「おばあさんやおじいさんたちはこんなふうにしやべるんだな」ということを覚えていきました。ですから、『ポーの一族』の中の台詞の大半はこうした映画から来ているんだと思います。映画では、声が聞こえ、表情が見えます。しゃべっている台詞だけでなく、それ以外の情報がとてたくさんあるんです。

また、小学校の頃に読んだ世界名作全集などからも影響を受けていると思います。こうした作品には、学校の先生やお父さん、近所のおじさんなど、大人の立場でものを言う人がよく出てきたので、そういうものをモデルにしているかもしれないね。

Q3 学生C (社会学研究科修士1年生)

昨年一年間、ある出版社の編集さんのところに作品を持っていったのですが、すべての作品がボツになりました。先生もデビュー前後当時、たくさんの作品がボツになった時、不安になったり、これから先どうやって生きていこうかと悩んだりしたことがあったのでしょうか。またそういう不安をどうやって乗り越えてきたのですか。

A 当時は講談社の『なかよし』の編集だったのですが、編集にとつては、その本でヒットしている作品がやはり最も大切なものですね。新しい作品にしても、そのことを踏まえて、作品を描いてほしい、読者の好みからすぐ離れたものを描いては困るわけです。そのあたりのことはわかります、相手だつてその仕事で食べているわけですから。ところが、私が持つてくる作品はなかなかそちらに近づかないそうすると、たとえば「バレーボールものはどうですか?」「看護婦ものは?」というように、向こうからアイデアを提供されます。私ももちろんバレーボールものも看護婦ものも読むのは好きだったのですが、読むのと、自分で構成して描くのでは大違いなんです。あまり興味をもてなくて、ピアノリストものやバイオリンリストものなどを描いていました。

一年間ぐらい、そんなふうを描いても描いてもボツで、さすがに「うーん、どうしようか」と悩みました。どうしようかというのは、編集の言うような看護婦ものなどを真剣に考えて描くか、それともそのうち風向きが変わるかもしれないので、自分の描きたいものを描いていようか、ということなんです。そう考えたのですが、結局、あまり先のことを想像できない性格だったんですね。こんなふう悩んでいられるうちに、「ひよっとしたら来年、交通事故で死んでしまうかもしれない。いや、来月死んじゃうかもしれない。その時に好きなものを描いていなかったら、死ぬ間際にきつと後悔する。じゃあ、後悔しな

いように、自分の好きなものだけを描こう」と、強引に決めてしまったんです。

それから後は、自分の好きなものを描くことにしました。編集はといたら、編集を変えることにしました(笑)。どこの編集部に行っても、「これはボツ」と言われてしまったらしょうがないので、自費出版することを考えました。そうすれば後悔しないだろうと思ったんですね。

あなたの場合は、編集と相性が合わないのかもしれないですね。どうですか？ 自分としてはかなりいい線です。書いておいてOKが出ない感じですか？

Q そうですね。最初のうち一年間ぐらいは編集の言うとおりに書いていたのですが、ずっとボツになって、最後に「これしかない」というものをばーっと書いたらOKが出たのですが、その瞬間に雑誌がつぶれました(笑)。

A じゃあ、その「これしかない」というものを他のところに持っていけばいいじゃないですか。それに、これまでボツになった原稿もムダじゃないですよ。私は、そのボツになった原稿をすべて持って、小学館に移ったんですから。担当の編集者が「うん、いいよ。買うよ」と全部買ってくれたので、書きためておくのもいいかもしれないですよ。そして、必ず自分の枝葉を広げて、鳥が来るように念じるんですよ、「来い」じゃなくて、「絶対に来る！」って決心するんです。そうすると、なにか来ますよ。がんばってください。

Q 4 学生D (理工学部2年生) 三十年ぐらい前にテレビに出演なさっていた時に、人の手相をご覧になっていましたが、今でもそういうことに興味がおありですか？

A 昔は酔っぱらうと、よく人の手相を見ていました。最近はお酒がまったく飲めなくなつて、本当に困っています(笑)。手相学というのはいろいろとあるのですが、私は手の皺は脳の皺と非常に似ていると思うんですね。ですから、手のひらをじつと見てみると、なにかが頭の中に見えてくるんです。自分ではあまり信じていないんですが、なにかが浮かんでくるんですね。そんなふうになんか人の手相を見ていたことはあります。

Q5 学生E (経済学部1年生) 萩尾先生の作品の中では、人間が人間に見えなかったりしますが、反対に、今の世の中では、現実には存在しないものを女の子に置き換えたもの、たとえばゲームのキャラクターである「初音ミク」などに若者がのめりこむという現象があります。こうした風潮をどうお考えになりますか。

A そうしたキャラクターが出てきた頃から、未来SFではいろいろな短編が書かれています。エンディングもさまざまで、不幸になることがあれば、幸せになることもある。人間とは不思議なもので、非実在の存在に対して恋愛感情をもつことができるし、夢中になることもできます。

私たちはものを見る時に、頭の中で一度処理をして認識してから、とらえているんですね。ですから、実際にここに存在するものが、ここに存在するとともに、同時に頭の中にも別に存在しているという二重のスタンダードがあるわけです。ところが脳に障害があると、ひよつとするとそのものの半分は見えないかもしれないし、たとえばスプーンが南瓜に見えるかもしれない。そうした脳の障害によって起こる視覚的・認識的な異常を抱えた例を描いた本にV・S・ラマチャンドランの『脳の中の幽霊』(角

川書店)があります。非常におもしろい一冊です。

そして、逆に言えば、なぜそう見えるのかということが、今、脳神経学の研究によってどんどんわかってきています。側頭葉を刺激すると、神様が見えるそうですよ。ちよつとやってみたいですよね(笑)。

Q6 学生F(文学部3年生) 『半神』をモチーフとして使った佐藤嗣麻子監督の映画『SUZY&LUCKY』や、ドラマ化された『イグアナの娘』などを見ましたが、映画監督やプロデューサーの解釈によって、原作とは違った新たな物語に生まれ変わっていると思います、萩尾先生はこうしたメディアミックスについてどのように考えられていますか。

A 原作を提供するポジションとメディアミックスの関係とはなかなか一筋縄ではいかないことが多いのが事実です。私も、まだ二十代の頃にはある種の希望をもっていました、別の媒体に作り替えたいと考えている人は自分の作品を十分に理解してくれているのだらうと思っていました。ところが何人かの人たちと会って、必ずしもそうではないということがわかったので、途中からあきらめることにしました(笑)。あきらめてはいるのですが、たとえば野田秀樹さんが『半神』を作り替えるという話になると、「野田秀樹さんだったら大丈夫だろう」という気持ちのゆとりがうまれますし、そこで作られた、私の『半神』とはまた違った世界はOK、非常におもしろいと思っ見ています。

『イグアナの娘』の場合には、実は一回断ったんです。でも、プロデューサーの高橋さんという方が非常に熱心でして、最後には押し切られました(笑)。その時はもうあきらめて「好きにやってください」とOKを出しました。高橋さんからは脚本を見せませうと言われたのですが、「いいえ、読みたくなりま

せん」と断って、とりあえずテレビドラマになったら見ますという感じでした。このドラマはなかなかいい出来で、おもしろかったと思います。これはOKしてよかったですね。

本当にタイピングですよ。高橋さんという方でなくて、断っていたら、こういう作品は生まれていなかったわけですから、出会いにも不思議なものがあるなと思います。

Q7 学生G（文学部1年生） 私の叔母が萩尾先生の作品の愛読者で、そうしたことから私も先生の作品に囲まれて育ってきました。先生を始めとした「24年組」の漫画家たちが次々に作品を発表していた当時に比べると、今は、漫画にしても小説にしても小党乱立の時代だと思っています。そんな時代でも、やはり作家や漫画家としてクリエイティブな作品を作っていきたいと願っている人たちもたくさんいるわけで、こうした人たちに向けて、大事にしてほしいことや、ご自身がやってきて糧になったことなどがありましたら、是非教えていただきたいと思っています。

※24年組 昭和二十四年（一九四九年）頃の生まれで、一九七〇年代に少女漫画の革新を担った女性漫画家達の一群を指す。

A 時代によって書くものは変わってくると思うのですが、創作を始めておよそ十年間で、二十歳までに蓄えてきた自分の内面の蓄積は消えてしまいます。小説の場合はこの十年という期間がもう少し長いかもしれませんが、漫画は非常に回転が速い世界なので、早くに蓄積を消化してしまうんですね。そうすると、十年経った時にどうなるか。まず歳をとっています。一方、読者はまだ若いですから、自分の年齢と読者の間に大きな距離ができてきます。年齢の若い読者は、やはり若い先生が描く世界のほうに

より強くシンクロするんですね。このように読者と距離が離れてしまった時にどうすればいいかという問題が、三十歳を超えた頃から出てくるでしょう。

その時には自分の中でなにか建て直しを図らなければなりません。それが、やはり木に与えるいろいろな養分ではないかと思えます。ですから、できるだけ漫画を描くと同時に、いろいろな刺激を自分に与えて、自分に栄養を与えていってください。

さらに四十歳を超えますと、髪の毛も薄くなってくるし、目も悪くなってきた、体力も落ちてきます。そうすると、描く速度も落ちますし、徹夜もできなくなる。ですから、若くて体力のあるうちに、できるだけたくさん仕事をしておいたほうがいいと思います。みなさんは、歳をとって目が悪くなるとか、徹夜ができなくなるといった話は、二、三十年先のことで、まるで現実味がないと思いますが、いつか絶対に来るんです（笑）。今、体力があるうちに、創作なり研究なり、死にもぐらういで仕事をしてください。若い時のエネルギーというものは本当に貴重です。壁にぶち当たっても大丈夫、若いからひと晩眠れば復活します。がんばってください。