

劇場版

空の境界

the Garden of sinners

公開直前
2号連続

前編

奈須きのこ
インタビュー

原作者

さてインタビューの主旨に、奈須先生ご執筆のドラマCD『ALL AROUND TYPE MOON』を聞かせていただいて参りましたので、今日は両儀式がどれだけ“ヤンデレ”なのか、時間の9割をその質問について語っていただくスタンスでいきましょう(笑)

ちょうどドラマCD収録の前に“ヤンデレ”という台詞があって、声優さんに“ヤンデレ”って何ですか? って聞かれたことがあったんです。“ヤンデレ”って共通認識じゃないの!? と驚きました(笑)。

“ヤンデレ”っていうのは、ちょっと心が……病んでいるけれど(一同:爆笑)、特定の人物に恋心を抱くことでギリギリ境界に踏みとどまってる、危ういバランスの娘ですよ」と必死に説明はしたものの、“ん? それってストーカーじゃね?”と返されて(笑)。

“いや、ストーカーじゃないんだよ! ピュアでハートフルな、もっとおぞましい何かなんだよ!!”と禅問答のような会話が続き、ヤンデレとは言葉に出来ないものなのだなあと(笑)。

そんな個性的な表現で語られるヒロイン両儀式ですが、このキャラクターの原点的なイメージはどういったものでしたか?

現在からすると少し病的なイメージがある、古い日本の名家の奥座敷に居るお嬢様ですね。それを暗い和と捉えてハイカラな西洋のイメージと融合させる、和洋折衷なキャラクターを作りたいというのがありました。多分な嘘を含むと思うんですが、ビジュアル的に着物に編み上げブーツは和と洋のいいバランスだな、というイメージから、さらに進んで着物に革ジャンはどうだろう、と迷い無く進みました。閉鎖された世界で育ったお嬢様が、着物の上に革ジャンを纏う事によって外の町並みになじむことが出来るという流れで考えていたんですが、やっぱり根の部分でどこか病んでいる子なので、外には出るけど頑なに周りを拒んでいるような雰囲気が残る。そんな辺りが“ヤンデレ”っぽい所なのかなと思っているんですけどね。

そんな特殊なお嬢様に付加される“ヤン(病人)”の部分はどういった点にあたるのでしょうか?

式の異常性、それは完全に“作られたものだ”ということにあると思います。非人間的な環境で作られられた人間が、やはり人でありたいと思う所に摩擦が生まれ、折り合いが付かなくなってしまう。それが殺人衝動であったり、二重人格を内包する所であったりすると思います。

強いキャラクター付けで構築されている両儀式という存在に対し、もう一人のナビゲーターである黒桐幹世の存在は平凡な一般人として映りますが、このキャラクターの存在には物語を通してどういった意味合いがありますか?

“主人公がカッコいい=僕が嬉しい”という投影的な欲求は、全て式が持っていると思うんです。黒桐はそういう主人公を近くで見ている一般人なんで、見ている側として読者とシンクロする存在である。それにプラスして、『空の境界』というのは、両儀式というある種異常な子を救いたい

というコンセプトが一番初めにあったんです。そのために時代に即した“普通”のキャラクターをその近くに置きたいというのを意識していました。ただ“普通”であることって実は一番難しいよね”というのもあるので、『空の境界』で一番異常なのは黒桐だと思います。劇的なシーンや表現はないんですが、そういうとりの無い“普通”の人間が、重要な意味合いを持って作品内にいるということを感じて欲しいなと思います。

“普通”の、いわゆる一般人である黒桐が、式の傍に居るのはどんな理由だったのでしょうか?

もともと式は凄く傷だらけの子なんです。でも立ち振る舞いが凛としてるのでその傷が外に見えない、見えづらいんですね。そのあたりが周りからすると拒絶的に見える。ただ黒桐からするとその姿はひどく痛ましいものに映った。周りも気づいていないし助けてやれないならば、自分が何とかしてあげたい。そんな保護欲から始まっているんだと思います。一人の人間が救えるのは一人だけだとするなら、黒桐幹世が選んだのは両儀式だったと。

その説明を伺うと、一般人として共感するところも多い存在ですね。この二人の関係はある意味王道なのかもしれませぬ。

なんだかんだとベストカップルに見えたらいいですね。仲いいなあ君たち、みたいな(笑)

その個性に加えて、両儀式を語るのに欠かせない要素“直死の魔眼”ですが、このイメージの原点はどんなところから生まれたのでしょうか?

やっぱり僕はゲーム世代だったりするんで、AをBが、BをCが上回る能力があるというインフレを続けるサイクルの中で、そのサイクルすら断ち切る能力、これを言われたら負けだろうという物を自分なりに考えてみたんでしょ。その時にデジタルに数値化されたものを一切0にする概念、有名ワフツで言うところの“毒針”のように、どれだけHPや防御力が高くても、条件さえ揃えば一気にカウントを0にして、問答無用で死を与える能力が一番強いんじゃないか、そんな屁理屈の言い合いから生まれたんです(笑)。ゲーム世代的な発想から生まれた能力だと思っています。そこに色々なディテールが付与されて今に至っています。

ゲーム世代の最たる年齢層に多大なファンをお持ちでおられると思いますが、奈須先生の独自の伝奇観からすると、『空の境界』という作品は、後の『月姫』・『Fate』へとどのような位置づけで繋がっているのでしょうか?

『空の境界』を書くまでは、普通というか素直な伝奇を書いていたので、僕にとって大きな転機になった作品でした。20歳前後だった当事、一度小説の限界を感じて「伝奇物だったら漫画・映像作品の方が表現として適しているのではないかと情熱を失っていた頃に、新本格ミステリの『十角館の殺人(著:綾辻行人)』を読んで、テキストにしか出来ない楽しみがあると思知らされたんです。そうして書いたのが一番初めの『魔法使いの夜』でした。それでもまだ自分のやりたいことが見えていなかった時期に、武内くんが「くすぶってるならホームページで連載してみよ」と勧められて。そうして始めた『空の境界』を書けば書くほど自分でもモヤモヤしていた部分が形になっていった。完結したときは大きな充実感があったし、奈須きのこはこの芸風でやっていけばいいんだ、という自信にもなりました。ただ、その後に続く『月姫』・『Fate』はゲームですから、主人公Aが主人公Bを観察するというシステムは許されない。主人公=プレイヤーとして、ゲームをプレイすることによって何らかの感情の動き、

第二章
殺人考察(前)

第一章 俯瞰風景

面白さ、悲しさ、楽しさ、辛さをダイレクトに感じられるものでなくてはいけないので、ゲームとしては自己投影型の主人公。小説のときは物事に対する傍観者としての主人公という、若干ですがエンターテインメント性を落とした形での表現が暗黙の了解になっているのかと思います。

今何気なくおっしゃられた『魔法使いの夜』のお話は、原典『Fate』と同じくらいTYPE-MOONを知る人間にとっては、何時か手に触れられる形にと期待するタイトルだと思うのですが、過去にその存在が語られ、時でしか伝わっていない伝説の本ということでもはや文献なんですよ。実はTYPE-MOONの会議室にヒックリ置いてあったりするんですけどね(笑)

『月姫』『Fate』そして最新作の『DDD』など後の作品から振り返ると、『空の境界』は切りつけるような荒々しい表現、時に破滅的な表現すら描かれている印象がありますが、今約10年という時を振り返って、どのような思いで書いてこられたかを伺えますか?

まだ世に名前を残していない時のあらゆる創作は思想・存在が攻撃的な気がします。僕もその例に漏れずに切りつける事でインパクトを、そして感動を与えようという気持ちが第一にありました。昔どこかで話したかもしれませんが、切りつけることでさくなんですよ。一番わかりやすい印象の与え方で、切れ味も良いし読者も、発て傷を負う。でも一番わかりやすい表現方法であるがゆえに治り易くて後に続かないものになってしまうことが多い。『空の境界』を作った後の作品を書くにあたって、切りつけるだけではない表現もできまいかと考えを改めまして、それは押し包むような文章表現であったり、読後ふと作品を思い出して「ああ、あの作品はあんな話だったんだな」と振り返っていただけるような表現へと、少しずつ変わっていかねばはいとと思っています。

作家としての変化・成長がそこにあるのですか。

そうかもしれません。世に自分が何者か示していない若い頃はとにかく切りつけて存在を表明する。僕にとって『空の境界』はそれだったのかなと思います。ただ今の僕がたまに『空の境界』を読み直して感じるのは、恥ずかしいという気持ちの反面、この「がむしゃらさ」は今の自分にはないなと感じますね。

何をおっしゃいますか、『DDD』も充分「がむしゃら」ですよ!!

いやいや。「随分と奈須きのこもスルくなったな」と思いますよ(笑)。当時の自分だったらこんな優しい表現は使わないなと思いますから。やっぱり『空の境界』を書いていた頃、物書きを志しているからには自分の作品への愛もあるし、自負もある。とにかくそれを知って欲しい、というか「知りやがれこの野郎!!!」というような気持ちで書いていたと思うんです(笑)。一言で言うと「尖がっている」んでしょうね。そしてその「尖がり」が収まると、歪な岩が少しずつ丸くなってゆくように、少しずつ人間は丸くなっていくんでしょう。そうなるっていいなあずっと思っているんです。切り込み隊長は、若者だけに許される花形ですから。

そんな「尖った」中でも、「死」に対するドライさが、全編を通して大きく描かれる要素であると思いますが、奈須先生がこの作品で捉える「死」とはどのようなものですか?

あらゆるカウントを0にするという、概念的な「死」を扱うという段階で、生きものとしての有機的なものより、デジタル的な「死」を捉えようと考えました。死は人生の末にあるものではなく、平等かつ理不尽な、全てに共通するカタチだろうと。ゼロになれば、どんな生き物だろうとゼロですからね。ただ、もともとの高校の頃に浮かんだ『空の境界』の基礎、殺人鬼

が主人公で考えようという所から始めた時に、これを書いている自分は気持ちいいけれど読まされる読者はたまったものじゃないなと思っていました。殺人鬼が主人公という時点で道徳的にも問題があるし、果たしてこれに意味があるのか?という迷いの中で眠っていたお話だったんです。それからしばらくして笠井潔先生の『哲学者の密室』で「死」の概念に触れた作品に出会って衝撃を受けたんですよ。その時に思ったのが、殺人鬼をエンターテインメントにすることはやはり間違っているけれど、一つの概念を作ってそれを物語にすることは意義のあることではないか?今の自分なら、あの頃の殺人鬼を主人公とした物語を描けるのではないか? デジタルでありながらウェットな話にできるかもしれない。そう思って書きはじめたんです。きっと10代のころの自分が書いたならば、『空の境界』の中に黒桐幹也はなかったでしょう。あくまで式だけの物語、殺人鬼だけの物語だった。それが『哲学者の密室』という衝撃に出会って、ラブ・ロマンスな(巻きの)ストーリーに変わっていったんだと思います(笑)。

ここで一つ方向を変えまして、黒桐鮮花というキャラクターについて伺ってみたいのですが、これこそ後々連なるツンデレ妹(遠野秋葉・石杖火銃)の原点というか、軽々踏み外しきみ(空の境界 下巻 第6章 P198参照)というか(笑)

空の境界の鮮花があまりにもただの登場人物の一人にすぎなかったの、秋葉に関してはこのキャラクターをメインにした話を書きたいという気持ちがあったんです。『月姫』を作るときに武内くんが、「まず記号から入ろう、それがギャルゲーの法則だ!!」とか言い始めて、「さすがだ! オレには出ない発想だ!!」と(笑)

アルケイドは決まっていたので、それ以外のキャラを考えて、「ゲームには先輩とか後輩とかいるんじゃないか?」、「妹キャラも必要だよ」と話が膨らんでいった時に、「妹キャラならば鮮花をやりたい。でもそのまま鮮花だと問題があるから、鮮花の系統樹のキャラクターを作りたい」とワガママを言いました。秋葉は完全ではないのですが、鮮花のリベンジなんですよ。ただ火銃に関しては、「妹もの」というジャンルを奈須きのこ個人としてやり尽くした感があるので、抑えきれない溢れる思いから生まれたわけではなく(笑)、お話の構成上存在するキャラクターですね。

実は『DDD』を最初に書くときにメモみたいな所に走り書きをしていて、「格好つけるな」って書いていたんです。『空の境界』や『DDD』が出版されて、こういったインタビューを受けさせていただける立場になって、やっぱりどこか人の目を気にしている自分がいるなと思った時に書いたんだと思うんですが、それを見て、「どうせ妹出すんなら趣味全開でいいんじゃないか?」と思ったのはありました。(笑)

ありがとうございます。そこまで素を出して頂いている奈須先生に、一度きりの真剣な質問をさせていただきます。妹属性はありますか?(笑)

無いわけ無いじゃないですか!!! (笑)
もうね、ヤンデレって言ったら「そもそも兄に恋する妹ってのはヤンデレなんだよ」と思うぐらいに(笑)、ヤンギレ&ヤンデレが台頭してきて、ついに望んでいた時代が来た! 待ってみるモンですね。もう本当にね、ついに訪れた妹新世代!!! というような.....
以下リピート。

後編(「とらだよ。」81号)につづく

2007年12月1日より、
テアトル新宿にて順次レイトショー公開



第三章 痛覚残留



たぎるアドレナリン 駆け上がるテンション
己が生き様を賭けて戦う真剣師たち
いまここに究極の頭脳バトルが開幕する!

柴田ヨクサル先生 インタビュー

今回の「NO COMIC〜」は昨年の連載開始以来、そのハイテンションな描写で多くの漫画ファンをアドレナリンを強烈に刺激した「ハチワンダイバー」の作者・柴田ヨクサル先生にインタビューしてきました。前作「エアマスター」でストリートファイトを通じて個性豊かなキャラクターたちの真剣バトルを描いた柴田先生、この作品では81マスの盤上で繰り広げられる頭脳格闘技「将棋」において己の人生を賭けて戦う真剣師たちをアツク描いています。読めば心が、アタマがたぎること間違いナシ! 究極のハイパー絶叫コースター漫画、ぜひ読んでください!

「ハチワンダイバー」 「週刊ヤングジャンプ」
(集英社/毎週木曜日発売)にて連載中!
コミックス 第1巻~第4巻(各530円・税込) 好評発売中

柴田ヨクサル先生に関する最新情報はここでチェック!
<「ハチワンダイバー」連載中「週刊ヤングジャンプ」公式サイト>
<http://yj.shueisha.co.jp/>

<S-MANGA.NET「ハチワンダイバー」サイト>
<http://annex.s-manga.net/81diver/>

※試し読みも出来ます。興味ある方はぜひアクセスしてください。

ハチワンダイバー



劇中にはない「受け師」さんの「ハチワン」が描ける!
とらのあな限定4巻購入特典ペーパー

「アキバの受け師」の名で将棋の世界で一目置かれる真剣師、その一方でメイドの格好で出陣サービスの仕事をやっており、それを知らずに出張を呼んだ菅田と再会する。それ以来、「日」によって「主人」とメイドの関係となった菅田と真剣師の世界に誘われて、その目的は? そして何故にこれほどまでに将棋が強いのか?



中静そよ
(アキバの受け師)

プロ将棋士の夢を断られ、賭け将棋で生計を立てる元・奨励会会員、町の将棋道場では1人2戦全勝と無敵を誇り、「真剣」を掲げていたが、「アキバ」の受け師に完敗し、屈辱を味わう。その後「アキバ」の受け師であるそよに導かれ、そしてそのそよに勝つため、「真剣」の道を生きることを選択する。



菅田健太郎
(ハチワンダイバー)

熱き血を流らす真剣師たち



麗木の神野・ニコ神 漫画家・文字山ジロー

謎の第三の男・新野 新野の師匠であり怪物・濃野

まずはこの「ハチワンダイバー」を描くことになったきっかけを教えてください。

一言で言ったら時期が来たということです。将棋はずっと前から描きたい題材だったんですけど、実力的にまだ描けるところまで届いていないと思ってたんで描けなかったんですよ。実力的って言うのが何を指すかといえば絵だったり、まあ色々なんですけど、読者には将棋自体を分らない人も多いじゃないですか。そういう人たちにどう描いていくか。一冊は、例えば単行本1巻分くらいは描けるかもしれないんですけど、長くは描けないなって思っていたんです。ただ、「エアマスター」がおかげさまである程度結果を出すことが出来たせいか、その次の作品を考えた時にここで勝負してもいいんじゃないかって思えたんです。

じゃあこの漫画を描く時はキャラクターよりもまずは将棋だったんですか?

最初に将棋ありきでした。それでネームを3本起こしてみたんですけど、実はそれが全部ダメで(笑)。じゃあちょっと気分転換ということで編集部の方たちが飲み会を開いてくれたんです。その時の最後のかな、「女の子を出してみたらどうですか?」って、提案されたんです。それで考えてみようということで、膨らました結果、メイド真剣師、アキバの受け師さんが出てきたんです。最初に考えた頃は見た目華やかになっていく位置だったんですけど、僕は女性キャラを漫画として描き始めるとどうしてもおっぱいがどんどん大きくなっていくんですよ(笑)。受け師さんもやっぱりそうで、なんかサービス精神を勘違いしているのか、せっかくなんだから大きい方がいいだろうってどうしても大きくなりやうなんです。多分もっと大きくなるんじゃないかな(笑)。

最初に考えていたネームってわりと硬派な話だったんですけど、まあそれで続けていたらすぐに終わっていたんじゃないかと思うんですけど(笑)。実は最初のネームでは、最近になってやっと出てきた濃野と新野が主人公だったんです。特に濃野のほうがメインで考えていたんですけど、将棋のことを読者に説明するキャラが必要だと思って後から考えた菅田がいつの間にか主人公になっちゃったんですよ。最初の1話、2話の段階でも菅田を主役と決めていなくて、主役が後から出てくるのもいいだろうと思ってたくらいなんです。だからホントにいつの間にか主役になったというか、あの自分を「ハチワンダイバー」って名乗って初めて主役になった感じなんです。1巻の表紙が菅田じゃないのも単純に菅田を主役に決めた時には作業が間に合わなかったんですよ。1巻の表紙に(笑)。

ようやく本誌で濃野が登場して、主役になってしまったメイドと菅田、そして主役に考えていた濃野と新野の4人全員が揃ったんで漫画としてはこれからって感じなんですけど、自分としては本当に描き続けることが出来るのか未だに安心できないです。ギリギリのところを走っているというか、いつもそうなんですけど暗闇の中で細いロープの上を全力で走っているような感覚で描いています。

将棋の世界でもなぜ真剣師をテーマにしたんですか?

やっぱり日本将棋連盟とかをいきなり出しても、将棋を知らない人にとっては余計に分からなくなるんじゃないかって思ったんです。あともう一つは「月下の棋士」(能條純一先生)ですね。すごくしっかりと将棋の世界が描かれている漫画じゃないですか。だからそれとは違うアプローチの漫画がいいだろうと思ったんです。真剣師自体はもうやっている人は少ないみたいなんですけど、そうした人がたくさんいるって仮定した世界にしました。

あと真剣師の方が多少自由度が高いというか、ちょっときな臭いところが心くすぐるじゃないですか。ストリートファイトっぽいとも言ってもらえたんですけど、例えば相手の情報がわからないとかそうですね。将棋の場合プロは全部で150人ぐらいしかなくて、事前に対局相手分かるんで棋譜を取り寄せたりして色々研究が出来たんです。でもそれが真剣師同士の勝負だとどんな相手か、どんな手を指すか全くわからない。バツと出会って、いきなり戦うわけで、そういったところが面白いと思うんです。

真剣師についてなにか取材とかされたんですか? また参考にされた資料とかあるんですか?

真剣師の知り合いはいないんですけど、時々ご意見をいただくことはあるんですよ。例えば漫画の中だと将棋盤の横に賭け金を入れる箱があったりして、露骨にお金を見せているんですけど、あれは読んでいる人に分かりやすくなるため、実際の真剣師の勝負の場合、お金は盤の下に隠して指しているんですよ。だから描き始めた頃は「こんなんじゃないだろうって言われたりしました。参考にしたものを持ち上げるならば、団鬼六先生が真剣師の一生を書いた小説「真剣師・小池重明」でしょうか。漫画だと福本伸行先生の「アカギ」ですね。あの漫画は麻雀がわからなくても面白いじゃないですか。麻雀と将棋という違いはありますが、意識している作品です。

たとえ将棋が知らなくてもキャラクターの魅力に引っ張られていく

感じというか、「エアマスター」もそうだったんですけど、主役・脇役に限らずキャラクターの個性が強いんですよね。

性格上なのかどうかかわからないんですけど、脇役をどうしても活躍させたくはないんですよ。ドラマとか映画を観ていても「もうちょっと脇役を活躍させなさいよ」って思うんです。「ドラゴンボール」で言うやムチャですね。僕、やムチャが大好きなんです(笑)。彼の最後の必殺技が練気弾って1個の弾を繰り出して相手にぶつけるって技なんですけど、あれも1個じゃなくていっぱい出さなければいいじゃんって思ってしまうんですよ。1個しかないのがまた悲しいというか、しかもその戦いに負けちゃうじゃないですか(笑)。だからじゃないんですけど、脇役をもうちょっとだけでも活躍させるのが僕の漫画の目標というか、自然とそうなっちゃうんですね。

少年漫画によくありがちなんですけど、主人公って誰かが負けるのを待っているじゃないですか。脇役である仲間の誰かが負けて主人公が勝つみたいな、脇役の誰かが負けるのを待っている主人公ってどうなのっていつも思っているんですよ。最後にそいつを倒すには誰かの犠牲がないと、といった形じゃなく別に脇役がいきなり勝ってもいいんじゃないかって思うんです。だってそいつだって一生懸命に戦っているんだから。そういう脇役の頑張りとかが格好いいところは描いていきたいんです。

そういった意味じゃ菅田も頑張っていますけど、よく負けますよね。でもまた這い上がろうとする。そういった彼の成長物語的なところがあるんですか?

やっぱり負けてからじゃないと始まらないと思うんです。そこから彼がどう成長していくのか。元々プロになれていない段階で彼は奨励会の中では負けているんですよ。だから真剣師といっても彼の中ではプロが絶対なんです。それは将棋の世界ではアマはプロには勝てないっていう僕の考えでもあるんですけど。でもそんな絶対的なプロに対して、真剣師という立場からもう一回プロに挑戦しようというのが一つの土台としてありますね。ようやくキャラクターが揃ってきたんで、これからはプロとの勝負のようなことも考えていきたいです。

「ハチワンダイバー」というタイトルにしたのはどうしてですか?

今迄の将棋漫画ってタイトルに必ずなにかしら将棋の言葉が付いているんで、そこからは離れようって考えたんです。それで最初に決まったのは「ダイバー」という単語だったんです。雰囲気的に、将棋をずっと指して考えている感覚が滲るような感じだったので、次に

■「ハチワンダイバー」作品解説■

9×9で区切られた81マスの宇宙。どこまでも深く、どこまでも広いこの空間で繰り広げられる究極の頭脳バトル「将棋」。その将棋を生活の糧にしている2種類の人種。一つは将棋のプロ・プロ棋士。そしてもう一つは賭け将棋を生業とする真剣師。プロ棋士の夢を断たれた菅田は真剣師として182戦無敗とアマ最強を自負していたが、「アキバの受け師」として有名な女真剣師に完膚なきまでに倒されてしまう。崩れ落ちるプライドと自我を保つため、気分直しに出張掃除サービスを呼んだ菅田だったが、そこに現れたのはメイド姿の美少女。しかもその美少女こそ菅田を破った女真剣師「アキバの受け師」本人だったのだ！ 棋士としての強さと女としての魅力を持つ彼女に惹かれる菅田は彼女に勝つために真剣師の道を進むことを決意する。更なる強さを求める菅田に将棋の神はなにを見せるのか？ 底知れぬ将棋の海を潜り続ける菅田。真剣師「ハチワンダイバー」の伝説がいまここにはじまる！！

「ボクは決めた！ キミに…… 勝つ!!!!」



これが「真剣」の道なのか……？ 自ら「将棋」の道を進み外した菅田が次に選んだ行動とは？

本当にオッパイのせいで弱くなってしまったのか？ ダイブが出来ない圧倒的な不利な状況での真剣勝負・対新野戦



こんなところで負けるわけにはいかない！ 菅田のプライドを、生き様を証明する戦いが始まる

勝つ方が受け師さんのオッパイを揉む！ 漫画史に残る男の生き様を見せた真剣勝負・対二二神戦



メイドさんの正体は「アキバの受け師」さん!? ご主人様として菅田が命令したこととは？



「アキバの受け師」に導かれ、将棋の更なる深みを知った菅田 真剣師「ハチワンダイバー」としてその道を進む決意をする

「ダイバー」の前に付けるのは何がいいかなって考えて浮かんだのが「81(ハチイチ)」だったんですよ。それが語呂を良くしようと思って英語読みと混ぜた「81(ハチワン)」になったんです。「キカイダー01(ゼロワン)」とかと同じです(笑)。僕は特撮が好きで、だから巻の最後もヒーローっぽく自分で名乗らせたんです。「ハチワンダイバー」って、その方がカッコイイじゃないですか。

読んでいて思うのは週刊や隔週雑誌の漫画にも関わらず大ゴマがすごく多いなって思うんですけど、活字の力を信用しているんですよ、すごく。この大きさよりはこの大きさをどうやっていけるかあるんです。この大きさじゃないとその意味自体が通じないんじゃないかって思うくらいに。だから実際の漫画に比べても大きいと自覚していますし、そこは担当さんからもうちょっと小さくてもいいんじゃないですかって指摘される時もあるんですけど、なかなか小さく描くことが出来ない。

週刊に変わって大変なことってありますか？ ページ数とかA切とかどうなんですか？
A切は死ぬほど大変です(笑)。月2回のA切が4回になって、読者にすぐ読んでもらえる、毎週読んでもらえるということはいいことだと思うんですけど、僕の漫画って実は短編の集まりのように作っているんです。なるべく偶数ページでオトしていき、2ページ単位で何とか読みやすいものとしてやっていこうとしているんですが、それが今の18ページだと短いとか。この18ページというのは「エアマスター」の頃と比べると6ページ少ないんですが、まだそのページ数のテンポが描めていない感じなんです。最初の頃はもうポロポロでしたよ。テンポは掴めないし、将棋のことを描きすぎると(アンケート)人気落ちるんで、将棋を描く比重をどうするか悩んだり、さすがにいくらカマシにはなっていると思うんですけど、未だに難しいです。
将棋が分からない読者にとってはやっぱりキャラクターの方が見たいですよ。でもどうしても僕は将棋が好きなのでそれがネックになってしまふ。でも描きたいんですよ。「すごいんだぜ、この局面は」って、しかも鈴木大介(八段)さんっていうすごい方が局面を作ってくれている。僕としては感動的ですからあるんですけどそれをやりすぎるとダメなんです。3巻では思い切って将棋の比重を大きくして描いてみたんですけど、やっぱりわからないという読者の意見が多かったです。僕自身はいい感じでテンパって最高MAXな感じで描いていたんですけど、伝わってくれて、でもやっぱりダメだ

った。だからそういった意味でも全然安心していないんです。毎回ギリギリで勝負して、このときの失敗は残念だったけど、また勉強して次に活かそうと思っているんです。

いろんな真剣師が出てきていますが、こんなヤツがいたら面白いんじゃないかって考えたりするんですか？
やっぱり漫画ですからそのあたりは大事にしています。これから文字山みたく職業に関する真剣師も登場させたいですし、二二神のようにオッパイを賭けるような荒唐無稽なヤツとか描いていければと思っています。将棋漫画としてのバランスも大事にしていきたいですね。キチンと将棋をしていること、その内容は大事にしたいと思っています。
僕にとってこの漫画の最終的な目標は将棋人口を増やすことなんです。将棋に返恩したいと言ったら変かもしれないんですけど、僕自身ある時期将棋しかしていなかった時期があって、将棋によって育てられた人間でもあるんで、将棋の面白さを多くの人たちに伝えたいんです。

キャラクターの質問なんですけど、メイド真剣師を登場させたのはどうしてですか？
単純にキャッチーさですね。あと後々に「なんでやっているのか？」といった奥行きを描ければと思っています。キャッチーさというかわかりやすい格好という意味でメイド服やメガネなんですけど、あとホクロなんかもいい感じで特徴になるかなって、1個じゃ目立たないけど2個あれば鉄板だろう(笑)って思って付けたんです。
二面性があるキャラ自体は新しいわけではないと思うんですけど、やっぱりアイドルでもなんでもそうですけど居かない存在の方がいいと思うんですよ。逆にそんな居かない存在がいきなり近くなったら、もうどうしようって感じじゃないですか。菅田のレベル、奨励会の3段って実はべらぼうに強くて、素人じゃ絶対に勝てない領域なんですけど、それ以上に強い女の子、居かない存在の女の子が膝枕してくれる。これってすごくキチキチするんじゃないかと思うんです。将来的には他の女性キャラ、女のライバルなんかも出そうと思っているんですよ。真剣師だけでなくいろんなところからいろんなキャラを出して、全部将棋で繋ぐことが出来ればと思っています。

居かない存在への憧れというか、すごくストイックですよ。オッパイを揉みたいけど、揉んだら弱くなるとか、あれは最初から揉ませないつもりだったんですか？

いや、最初は揉ませようと思ったんです。担当さんにも「ここまで揉まなかったらちょっと悲しくないですか？」って言っていたんですけど、ネームを作っているギリギリのところでは揉ませないことに決めました。菅田っていうキャラにはこういうオチが付きまとうだろうって。情けなさこそ真骨頂だろうって。
彼が奨励会を退会したのは20代になってからなんですけど、それまで彼には将棋しかなかったわけですよ。女の子とも付き合ったことがないんです。特に家庭環境も悪かったわけじゃなくて、特別不幸だったわけじゃないんですけど、人生で将棋以外になにもなかったんですよ。多分奨励会の中でも菅田って本当に冴えないヤツだったと思うんです。今の奨励会って昔と違って内弟子みたいなものもなければ、師匠の家に泊まりこんでやるもなかったもんです。実際に普通の人たちが多くて、イケメンとか王子さまって呼ばれている人もいるくらいなんです。菅田って僕らのような素人からすれば圧倒的に強いんですけど、彼ら奨励会の中では目立たない、なんかそんな奴も居たよなっていうくらい存在なんですけど、そんな彼が真剣師として遠い上がろうとするんです。
将棋に負けるのって本当に悔しいんですよ。僕自身も実際にネットで将棋を指していて、そこは点数制で、勝ち負けでランクが上下するんですけど、かなり上の方だと本当のプロが戦っているんですよ。だから僕みたいなヤツでも、ここでプロと戦いたいって夢を持って頑張るんですけど、「ここで勝てば上になれるぞ、2段から3段になれるぞ」っていうような戦いで負けたりすると聞える程苦しいんですよ。漫画家である僕がこうなんだから将棋しかない菅田にとっては負けるというのはこの苦しみの100倍以上だと思うんです。それはほとんどない辛さなんじゃないかって、どこまで伝わっているかわかりませんが、菅田が苦しんでいる時は僕自身も歯を食いしばって描いています。
あとこれだけ将棋のことを毎日考えるようになったせいか、実際に自分の棋力が上がったんですよ。こんな強いキャラクターを出すんだからここまで強くなりたかって思うようになりましたし、強くなれば今迄見えなかったモノが見えるんじゃないかって思っています。

最後に読者へのメッセージをお願いします。
終わらないように頑張ります。ともかく続けていきたいですね。全力でやっているんで、思いっきり空振るときもあるかもしれないんですけど、必ず取り返しますんで、これからも読んでいただければと思います。