

**第一回国際漫画賞審査委員会  
(講評)**

日 時： 2007年6月21日(木) 14:00 ~ 16:00

里中満智子（日本漫画家協会専務理事）：「孫子兵法」の作者は香港の方で、日本で出版されています。マレーシアの「Le.Gardenie」は、絵がとても良くて、ストーリーが少し弱いと思いました。すでに日本語訳が出ている「孫子兵法」と「宮 ～Love in Palace～」は有利だったかなと、そういう気もしました。

宮原照夫（元漫画雑誌編集長）：破綻が少ないということでは、「孫子兵法」が一番残るものではないかなと思いました。マレーシアの「Le. Gardenie」は比較的キャラクターが出ていて、話には若干の問題はあるのですが、漫画としては一応まとまっていると思います。オーストラリアの「Hollow Fields」作品も比較的破綻が少なかった

ちばてつや（漫画家）：「孫子兵法」は原作を基にしているので、オリジナルより有利だが、原本を見ると、なかなか良くできている。その人がほかにもどういう作品を描いてきたのかとか作者の略歴みたいなものも知りたかった。描いてきた作品というものの歴史があると、選びやすかったかなと思います。

本賞についてですが、漫画はストーリー漫画だけでなく、一コマ漫画や四コマ漫画など多様なものがあり、そういったジャンルも賞の対象としても配慮してほしいという意見もありました。

八窪頼明（元漫画雑誌編集長）：今、世界で人気のある日本のMANGAはストーリー漫画ですよ。ですから、ストーリー漫画が中心になるでしょうね。

やなせたかし（日本漫画家協会理事長）：全体には、日本の同人誌漫画を見ているような感覚があって、少し面白そうだと思うと途中から崩れてしまうようなものがあったのだけど、この「孫子兵法」はよく読めるし面白いし、わかりやすい。きちんと読めるし絵も結構上手なのだけど、新鮮味は少ない。むしろマレーシアの「Le. Gardenie」に惹かれます。これは話はそれほどではないけれど、なんとも言いがたい。

「韓国の宮 ～Love in Palace～」もとても読みやすいが、全体としてはやや幼いし、あとがきのところはとても面白く読みました。

八窪頼明（元漫画雑誌編集長）：「孫子兵法」が一番素直に読めました。大人ものでもありますし、作品の中にスツとついて行って読めました。僕はこれだけは間違いなく大賞で構わないと思っています。韓国の「宮～Love in Palace～」も面白く読ませてもらいました。丁寧なのはいいのだけど、読んでいるうちにテンポをもう少し早くしたほうがいいのではないかなと思いました。でも女の子も男の子も性格がわかりやすい。

全体に絵がよくわからないというところがありました。僕は絵のどういうところを見たかという、場面の雰囲気です。それから、その場面場面の表情が、楽しいときは楽しい、悲しいときは悲しいという表情が描かれているかという部分で見ました。そういう部分で言いますと、確かに外国の作品というのは、1つの表情が嬉しいときでも悲しい

ときでも出てくるようなところがありました。私はその中で、「孫子兵法」と「宮 ~ Love in Palace ~」と「十五二十」の3つについてはそういうような面で見ても大賞としても大丈夫じゃないかな、という気がします。1つとえば「孫子兵法」になります。

里中：「孫子兵法」は日本語訳がされているという有利さがありますが、全体によくまとまっていて実力もあるという感じがしました。きちんとテーマ通りに読ませているから、とにかく破綻がない。

マレーシアの「Le. Gardenie」は絵だけ見ているときには、キャラクターの雰囲気がとても良くて、あとは背景の描き方なんかもやはり雰囲気があって、画面の作り方はとても好感がもてました。素直に入っていける話なのですが、ストーリーがなかったような感じがしました。

オーストラリアからの「Hollow Fields」は、キャラクターゲームものみたいな気もしますが、テンポも良くてそれなりにハラハラさせてよかった。もう少し主人公とその周りの人たちのキャラクターの書き分けできていればもっと読みやすかったなと思います。ペンタッチは結構きれいで、構図もいい。

香港の「十五二十」は面白く、キャラクター作りはいかにも日本の漫画に親しんでいるという感じで、私は唯一続きを読みたいな、と思った作品です。ジャンルとして、少年漫画というよりは少女雑誌の中に入っているという雰囲気のほうが強いかなという感じがしました。

「宮 ~ Love in Palace ~」は韓国で人気があってテレビドラマになっていて、日本にも韓流ドラマとして入ってきているものの原作で、面白く読ませます。オーソドックスな少女漫画の展開ですが、結局はそういうものが面白いのだなと思わせる、一定の水準には達しています。

ドイツの「Anike Hage」は、とても魅力的なキャラクターで雰囲気のあるイラストを描いたらとても良さそうな気がしましたし、ある一定のファン層を獲得する絵ではあるなと思います。本当にキャラクターに惹かれたのですが、話が淡々としていて、構図が単調なのが少し気にかかりました。いくら人物が魅力的でも、人物のバストショットばかりではつらいです。

アメリカの「East Coast Rising」ですが、こういう漫画があったのかと思うくらい元気が良くて、とても構図に凝っているのですが、太いタッチの濃い線が多すぎて、もう少し遠くの絵があるともう少しわかりやすいと思いました。もう少し緩急つけた画面構成とか空間の生かし方とか、そういうものがあってもいいかな、と思ったのです。ただキャラクターの描き方とかは面白くて、体力のある人が読んだら面白いのではないかと思いますし、なかなか力作です。もう少し空白を生かして、見開き単位でコントラストの配分を考え、構図を考えてほしい。

(了)