

沖縄マンガを電子書籍で発信

島袋直子

要旨

本稿は2011年12月現在の沖縄マンガ、コミックチャンプルー、日本のマンガ、国内の出版状況、電子書籍状況をもとに書いたものである。沖縄マンガそしてコミックチャンプルーが進む道を模索するものとして記した。資本力のないコミックチャンプルーが、効率よく資金をかけずに、しかも沖縄マンガ発展のために見出したのが電子書籍という道である。だがIT業界は目まぐるしい変化を遂げるため、この道が正解かはわからない。実際、コミックチャンプルーのリニューアルを計画した2011年2月時点では、スマートフォンやipadに対応させようとアプリ計画が持ち上がった。しかしその後はアプリ市場は期待したほどの伸びを見せず、しかも制作料が莫大なため、その案は8月ごろにはサイトリニューアルのみに変化した。そんな中、この原稿に着手しようとした11月には、電子書籍が盛り上がりを見せてきた。特に県内ではその動きが活発化。しかも「沖縄ebooks」では電子書籍化の作業費用を当面無料で行うという。コミックチャンプルーもこの機会を逃すまいと、電子書籍化に踏み切ったのである。この流れが販売・知名度拡大につながれば、沖縄マンガは飛躍的な伸びを見せるだろう。

沖縄マンガとは

2010年7月・8月に沖縄県立博物館・美術館で行われた「沖縄マンガ」展で、「沖縄出身者が描いたマンガ、沖縄を描いたマンガ」を「沖縄マンガ」と定義した。そこで展示されていたものは、なかいま強が描いた「わたるがびゅん」や、沖縄タイムスで掲載された1コマの時事漫画、新里堅進の執筆中である「シュガーローフの戦い」、大城ゆかの「山原バンバン」、約25年前に発行された「コミックおきなわ」、宮古・八重山の先島マンガ、全国誌で描かれた何だか変な沖縄、沖縄マンガの新展開コーナーなど、実に様々なものであった。

全国で活躍する主なマンガ家は、なかいま強、山原義人、喜名朝飛、八木教広、島袋光年、田名俊信、山咲トオルなどなど。作家や作品についての詳しい記述は大城亘武教授が諸方で執筆しているのので、ここでは割愛しよう。本土で執筆しているマンガ家、沖縄で活動しているマンガ家はどちらもいるが、彼らが描くのは沖縄に限らず、むしろ場所を特定していない作品がほとんどだ。

沖縄県内で活躍するマンガ家は、ももココロ、大城さとし、大城ゆか、大城美千恵など。いずれも沖縄県内のメディアで発表し、沖縄を色濃く描いた作品がほとんどである。

そして私は1987年～1990年に刊行された「コミックおきなわ」で3代目編集長として関わり、現在はその延長ともいえる「コミックチャンプルー」というウェブマン



『コミックチャンプルー』2011年12月号表紙

ガサイトを2007年に立ち上げ、現在も運営している。その間の「沖縄マンガ」の流れは、自著「マンガは越境する！／沖縄とマンガ——地方から発信するという事」や「沖縄マンガ」展の図録の中で記されているので、ここでは省略する。

その「コミックチャンプルー」は、マンガ家の発表の場が欲しいという声を受け開設したウェブマンガサイトで、沖縄マンガを発信するメディアと言っていいだろう。全国でも珍しい沖縄をテーマにしたもので、月刊誌スタ

イルで表紙を毎月1日に更新、マンガ作品は毎週金曜日更新。マンガ、情報、読者コーナーの三部構成で無料配信している。読者ターゲットは沖縄県民、本土の沖縄好き、海外のマンガ好き、沖縄県人会など。作品は1話1作と数えると、2011年現在では600作を超え、関わったマンガ家は約100人に達した。もはや巨大サイト化している。

しかし巨大化したための悩みがある。最大の悩みは無料公開しているため、原稿料が払えないという状況だ。マンガ発表の場として作ったものであるため、原稿料を払わずとも構わないのだが、マンガ家はそれなりの報酬を要求してくる。レベルの高いマンガ家には悪いのだが、基本的には原稿料ナシである。レベルがまだ達していないマンガ家はもっと腕を上げてから原稿料を請求すべきなのではないかと思うのだが、逆に原稿料が無いがためにこちらからの注文が付けづらい。これが悪循環となり、全体的に作品の質が向上しにくい状況となっている。また、コンテンツが増えたために、現在のサイトでは動作が鈍くなり、検索もしづらい。そのためリニューアルをする必要が出てきた。それらの問題を解決するため、リニューアルと同時に有料化し、原稿料を賄う計画が進行している。

全国のマンガ状況

全国誌のマンガ編集者によると、日本のマンガは手塚治虫とその下に集まってきた石ノ森章太郎、藤子不二雄、赤塚不二夫などの「トキワ荘」のメンバーが築いた時代を第1世代という。その弟子ともいべきか、劇画、原作付きマンガ、マンガ・アニメのプロデュースを始めたのが第2世代、第1世代のマンガを読んで育ててマンガ家となったのが第3世代、そして現在の若いマンガ家が第4世代という形で構成されているという。ここで問題となっているのが、マンガ文化を発展させたはずの第2世代が、築いた財を食い潰し、後世へマンガ文化を継承する仕組みを作らなかったため、マンガの質が低下の一途を辿っているということだ。そのため第4世代あたりに来ると、Gペン1本でマンガを描けるマンガ家が激減しているという。第3世代まではマンガ家になるにはマンガ家先生のもとへアシスタントとして修業を積み、しっかりと手描きで絵を描けるようになった後、それからデビューするというものだった。ところが近年では先生の下で修業をする機会が減り、いきなりデビューする機会

が増加。十分な修行を積まないままマンガ家デビューをしてしまうので、質が下がり、マンガ存亡の危機に陥っているという。それを解決するには、マンガ人材の育成が必要なのだという。

ストーリーに関しては、マンガの分業化が進んでいる。ウィキペディアによるとこう記してある。

漫画はその黎明期には、1人の作者が作画のすべてとストーリー創作・資料収集のすべてを手がけるものと考えられていた。しかし、読者のニーズに合わせる形で漫画が多様化し、作画やストーリーが複雑化した結果、1人が創作の全工程を手がけることが難しくなっていた。このような背景から、漫画創作においても映画やテレビドラマのように分業化が生じた。

最初の分業は作画工程に起きた。友人などを動員して作画を「お手伝い」していた時代から、漫画家が作画のためにアシスタントとして雇うことが増えた。

次に「漫画家のためにストーリーを提供する役割が求められた。すでに発表された小説が漫画の原作となることが多くあったが、さらに漫画作品のためのオリジナル・ストーリーが作成される事例が現れる。これが漫画の『原作』と呼ばれた。

さらにペンと紙で描かれていたマンガが、デジタル化の一途を辿っている。デジタルのメリットは、スクリーントーンの代金がかからない、消しゴムをかける手間が省ける、描き直しが容易にできる、バラバラに描いたマンガを画面上で構成しやすい、コピーしてアレンジできる、つけペンが使えなくても美しい線が描ける、などが挙げられる。いずれも作業のコスト削減や効率化を図るために使用されることが多い。

しかし、全国誌の編集者の話によると、海外での日本のマンガの評価は、鍛錬された手描きの線の美しさにあるという。そのためか画力の弱いマンガは人気が無いようだ。海外では日本のような美しい線を描ける作家が少ないようなのだ。デジタル化が進むと、日本の特長である手描きの美しい線が廃れてしまう。マンガ家の質が落ちる一方、海外の読者が求めるものは、質の高いマンガコンテンツなのだ。

では、沖縄マンガを発信する立場にある「コミックチャンプルー」は何をしていくべきなのか。

まず、より良いマンガを発信していくためにマンガ家の質の向上をはかるべきであろう。そのためにはマンガ

家には第1歩として画力の向上を求めたい。デジタル作業もいいが、つけペンを中心とした手描きの技術をマスターしてもらうのが必至だ。そして内容、ストーリーの強化だ。地元沖縄を徹底的に取材、調査し、本土では描けない沖縄ならではの内容とする。そのためにはキャラクターづくり、ストーリー構成、ネーム（画面構成）も重要になってくる。そうなるマンガ家の負担が大きくなるので、沖縄でもしっかりとした中身の濃い、人々が共感できる内容を書ける原作者が必要となってくるだろう。マンガの基礎というべきものを徹底的に強化することが、「コミックチャンプルー」の強みとなりそうだ。

マンガの出版状況

ではマンガを発信する側の出版状況はどうか。

実はマンガ出版物は減少傾向にある。日本全体に言えるが、少子化による子供市場の縮小、団塊ジュニア市場がマンガを読む年代を卒業したことなどが原因となっている。さらに出版業界では、ポット出版の調査によると、その原因として挙げられているのは以下の3点である。

1. 供給過剰
2. 本との出会い方の多様化
3. 本の選び方の変化

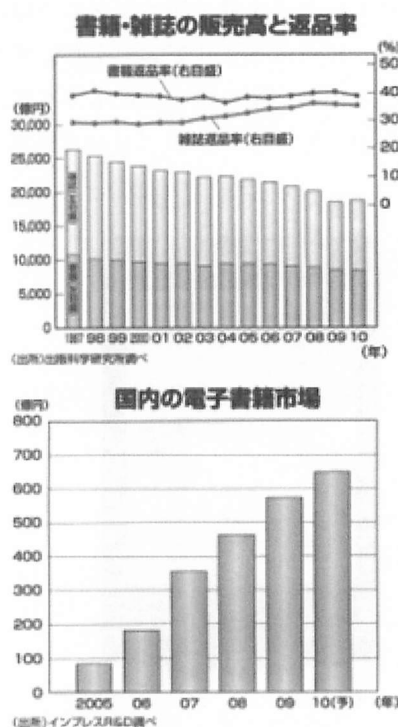
地元販売が中心の沖縄の出版社も、会合等に出席すると、出てくる言葉は出版不況の煽りを受け販売部数が落ち込んでいるというものばかりだ。

その一方で電子書籍が急激な伸び率を見せている。

電子書籍の登場は、ウィキペディアによると次のように記されている。

新聞・雑誌・書籍という従来型の出版形態に代わって携帯型の電子装置の表示画面でこれらを読むという考えは古くから存在し、1990年から小型の専用機器が販売され、電子書籍の普及に向けた事業がはじまった。最初の電子書籍用リーダーは1990年に発売された8cm CD-ROMを記録メディアに使った日本のソニー製電子ブックプレイヤー『データディスクマン』である。その後、1993年にNECが3.5インチ・フロッピー・ディスクを使用した『デジタルブックプレーヤー』を発売した。5.6型モノクロ液晶画面と数個のボタンで操作する点はサイズなど含めて今日のKindleと似た形態だった。また電子辞書も広義では電子書籍用リーダーの一種であるとみなされることがある。

しかし近年までは出版社は電子書籍にあまり関心を示していなかった。紙の書籍の実績や風合いに強くこだわり、電子書籍はむしろ目の敵にされている節もあった。



書籍・雑誌の販売高と返品率 (上)：国内の電子書籍市場
(下) 『日経業界地図 2012 年版』日本経済新聞社

だが、「日経業界地図 2012 年版」によるとこう記されている。

電子書籍の市場規模は、今後5年間ほどで数倍に成長すると言われている。米アップルの多種機能携帯端末『iPad』の発売に後押しされるように、シャープやソニー、NEC、東芝などの国内メーカーも持ち運べるタブレット型端末を発売。スマートフォン（高性能携帯電話）の普及とともに、電子端末で本を読むスタイルが広がってきた。

とある。それに対応するコンテンツとして電子書籍が急速に増加。それを扱う電子取次や電子書店もインターネット上に登場。電子環境があれば、パソコン、スマートフォン、携帯タブレットで電子書籍を読む環境が出来上がって来ている。しかも電子書籍の特徴として、印刷費がかからない、在庫を抱え込まなくて済む、流通コストが削減できる、というのがある。これは出版社にとって大きなメリットだ。

2012年12月12日(月)に行われた講演会「電子書籍

業界に学ぶIT活用ビジネス」のソニー(株)の野村秀樹氏による基調講演「電子書籍の現状と可能性～沖縄コンテンツの魅力」では、ソニーが電子書籍書店「リーダーストア」を開設したのは2010年で、世界で14番目だという。世界で初めて電子書籍を作ったソニーは、アメリカ、ヨーロッパ、オーストラリア等を中心にすでに電子書籍市場を開拓。その実績を持って日本で本格的に電子書籍事業に乗り出した。そのため、「リーダーストア」に



電子書籍リーダー (SONY)

掲載された電子書籍は、海外でも売れる可能性が大きいと言える。

それに伴い、全国の手出版社では、新刊を印刷書籍・電子書籍同時発売の動きを見せている。

実はそのコンテンツの売り上げをリードしているのがマンガだという。まずは気軽にマンガを買って、それから小説や雑誌を購入するユーザーも少なくないようだ。電子書籍端末のパフレットを見ても、マンガの画面が必ずと言っていいほどある。それだけマンガは電子書籍にマッチしていると言えるだろう。しかもBookLiveなどの電子書店では、電子書籍専門のマンガ雑誌が続々と創刊されている。さらに「電子書籍業界に学ぶIT活用ビジネス」のパネルディスカッションで、源作開発&エンタテインメントプロデューサーの池上寛明氏が、マンガの画面を動かしたり、効果音を付けたりなど、電子書籍ならではの可能性を示した。今後は紙の書籍にはできない、電子ならではの表現方法が新たな分野として確立しそうだ。

沖縄マンガを電子書籍へ

沖縄の電子書籍状況は、(株)近代美術が電子書店 wook (ウック) と提携して「沖縄 ebooks」を開設している。ここでは沖縄県内で出版されている書籍・旅行ガイド・郷土本・写真集などを電子書籍化し販売。県外では流通しない地元のレアな書籍や郷土本を中心に、幅広く全国へ提供している。そして沖縄スーパーコンテンツ株式会社が「沖縄 ebooks」と提携し、「沖縄コンテンツの『出版』」を中心に、広く県外(海外)へ販売。同時に、内地の良い物(商品・情報)を取り入れる沖縄の新しい『商社』をコンセプトに、各電子書店へ沖縄の電子書籍を売り込み、掲載・販売へ繋げる活動を行っている。



「実話・地名笑い?!話/本部編」

(南原明美/コミックチャンプルー)

そこで「コミックチャンプルー」でも早速電子書籍化を開始した。その第1弾として2008年10月号から連載の「実話・地名笑い?!話(本部編)」(南原明美著)を2011年12月に「沖縄 ebooks」で420円(税込)で販売。続いて同月に「ガジマルの木の下で」(喜名朝飛著)を315円(税込)で販売。この原稿を書いている時点ではどちらも販売したばかりで、売り上げはまだわからないが、これを機に「コミックチャンプルー」の連載作品でボリュームのあるものから次々と電子書籍化し販売していく予定だ。

さらにサイトのリニューアルを機に、電子書籍雑誌として「コミックチャンプルー」を新創刊する予定である。これまではどちらかといえば沖縄県内のマンガ家のため

のサイトという色が濃かったが、販売のための電子書籍雑誌となれば県内はもちろん全国発売の雑誌として位置づける必要がある。するとマンガの質が問われるので、質の高いマンガを描けるマンガ家の精鋭を集め、より沖縄を強調し、雑誌としてのコンセプトもしっかりさせ、全国の読者が購入したくなるような雑誌作りをしなければならぬ。そのためにはヒットとなりうるキラコンテンツが必要だ。実際、現在は実験的意味も含めて、「Fly High～琉球コラソン物語～」を2011年11月号からスタート。広告タイアップという形で原稿料を発生させ、全国誌で活躍しているマンガ家、かちばあたる氏を起用。実在するチームをマンガ化するために練習会場を取材したり、インタビューを行ったりと、かなり力を入れて作り込んでいる。その甲斐があつてか、サイトへのアクセス数が、通常なら1週間で60人程度だが、この作品では1週間で1200アクセスを超える爆発的な伸びを見せた。閲覧読者は、ハンドボールファンや関係者が大半を占め、しかも日本ハンドボールリーグのサイトからマンガの掲載案内が出たため、そこからのアクセスというのが分かった。これは沖縄から全国発信のマンガの可能性を示している。



「Fly High! ～琉球コラソン物語～」

(かちばあたる/コミックチャンプルー)

「コミックチャンプルー」を電子書籍雑誌にするにあ

たり、掲載できなかったマンガ家は、人材育成という形で徹底的にマンガの質を上げる指導をする必要があるだろう。彼らをしっかり育て上げれば、次世代へつなぐマンガとして、沖縄マンガそして「コミックチャンプルー」は本格的にマンガコンテンツの発信の拠点になりうる。すると「マンガを描きたいから沖縄へ」という人々が現れるかもしれない。そうなれば沖縄がマンガの聖地となる日も夢ではない。

参考・引用文献

全ページ 2010 島袋直子(編)『「沖縄マンガ」展』(図録)文化の杜共同企業体

島袋直子 2010 「沖縄とマンガ—地方から発信すること」大城房美・一木順・本浜秀彦(編)『マンガは越境する!』世界思想社 P206-228

2011「エンタメ・メディア・コンテンツ38 出版・印刷」日本経済新聞社(編)『日経業界地図 2012 年版』日本経済新聞社 P100-101

2011「エンタメ・メディア・コンテンツ39 電子書籍」日本経済新聞社(編)『日経業界地図2012年』日本経済新聞社 P102-103

全ページ 2011 『電子書籍リーダー』(カタログ)ソニー株式会社 ソニーマーケティング株式会社

URL

コミックチャンプルー <http://comichan.com/>

かちばあたる <http://comichan.com/modules/weblinks/singlelink.php?lid=640>

電子書籍 <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E6%9B%B8%E7%B1%8D>

ポット出版 http://www.pot.co.jp/shuppaneigyoh/20091027_150114493914829.htm

沖縄 ebooks <http://www.okinawa-ebook.com/>

南原明美「実話・地名笑い?!話」<http://okinawa-ebook.wook.jp/detail.html?id=215639>

喜名朝飛「ガジマルの木の下で」<http://okinawa-ebook.wook.jp/detail.html?id=215741>

BookLive <http://booklive.jp/>

日本ハンドボールリーグ <http://www.jhl.handball.jp/>

講演

2012年12月12日(月)「電子書籍業界に学ぶIT活用ビジネス」ソニー(株)野村秀樹 基調講演「電子書籍の現状と可能性～沖縄コンテンツの魅力」

2012年12月12日(月)「電子書籍業界に学ぶIT活用ビジネス」のパネルディスカッション 源作開発&エンタテインメントプロデューサー池上寛明

Distributing the Electronic Comic Books of Okinawa *Manga*

Naoko Simabukuro

Abstract

This essay discusses the publishing situations, as of December 2011, of the Okinawa *manga* book titled *Comic Champroo*, as well as other comic books of Japanese *manga*. The essay deals with the current conditions of domestic print and electronic publications. Without much funding to rely upon but with great ambitions to help develop Okinawa *manga*, we stepped forward to publish *Comic Champroo* electronically. Since the IT industry continues to change day by day, however, there is no guarantee if the path we have taken was the right choice. In fact, back in February 2011, we planned to renew the contents of *Comic Champroo* and make it compatible with smart phones and the iPad. But, because the market for such applications hasn't grown as much as we had expected, and also because its production costs proved too much to bear, the plan was consequently abandoned around August, and we switched into a much smaller one for the internet site. Meanwhile, by November, as I was working on this paper, the electronic publication had picked up momentum, especially in Okinawa. Okinawa ebooks are now, in fact, promising to shoulder the entire cost for the digitization of the paper books. *Comic Champroo* has taken this great opportunity and delved into the digitization of the contents. We hope to see that this decision will lead us to higher sales and much wider recognition, contributing to the further development of Okinawan *manga*.