



主方蔵三たちとの合流地点・権戸監獄へ向かうべく、アシリバたち一行は山道を行く。  
『ゴールデンカムイ』コミックス9巻より ©野田サトル 集英社

## Part 1

メディアの多様化も手伝い、日々膨大なマンガ作品が発表されている。読者が没入し得る世界は作品の数だけ広がり、突出した世界も必ず存在する。そんな最前線に行く創作者の内なる源泉を、私たちは垣間見ることができるのか？

## 新しい表現の到達点 『ゴールデンカムイ』

野田サトル  
(漫画家)

完結から半年以上を経てなお、巡回展、アニメ放映、実写映画化など話題が尽きることのない『ゴールデンカムイ』。作品を語るうえでキーワードの一つが「見たこともない漫画」。アイヌの文化や狩猟を取り入れた舞台、キャラクター、食、戦闘、ギャグ……、漫画をかたちづくる表現要素の数々を次の領域へ引き上げた。年齢も性別も超えて読者を惹きつけた既視感のない創作について、作者・野田サトルに訊いた。

——『ゴールデンカムイ』では、明治末期の北海道という親しみのある地域が舞台でありながら、新しさに溢れていました。新しい要素を詰め込めば詰め込むほど、ふだん慣れている漫画の読みやすさに相反してしまいましたが、どのようにバランスをとられたのですか？

野田 「誰もあまり描いてない素材を」というのは、漫画家を目指している頃から考えていたことでした。野球とかサッカーとか、魔法とか悪魔とか能力バトルものなどの手垢が付いているジャンルでこれから勝負しようという気は起こりませんでした。

大きな山をたくさんライバルと目指すより

も、自分が面白いと思う小さな山を作ろうというのが今もあります。前作はアイスホッケーの漫画（『スピナマラダ！』）でしたし、今回もアイヌがテーマの一つとして入りました。ただ、そのうえで誰もが共感できるような地に足がついた人間のドラマが大切だということも頭にありました。さらに、自分が会って聞いた人の話や、自分だけが見てきたものを意図的に作品に入れることはよくやりました。それこそが自分らしく描けないオリジナリティだと思うからです。たとえば息子にマキリ（\*）の作り方をさり気なく見せていた有古力松（\*）と父の回想シーン。このアイヌの親子の関係は、実際にアイヌ工芸家である貝澤徹さんとお父上とのお話を伺って、そのまま描いたりもしました（\*）。おそらく貝澤さんのお父上も、アイヌとして工芸を伝えて欲しいけど無理強ひせず息子に選ばせたのかなと勝手に想像しています。

物語を動かすにとどまらない  
キャラクター

——キャラクターをどのように生み出すのか、想像が付きません。キャラクターの設計は、「直感」である程度を思い付き、「計算」でいろいろな設



定をまわらせて完成させるのでしょうか？ 特  
に『ゴールデンカムイ』を象徴するアシリパ（※4）  
は、今までにはない強力なキャラクターです。  
唯一無二のヒロインを発想し、構築した経緯に  
ついて教えてください。

野田 おっしゃる通り、直感と計算の半々です  
ね。杉元（※5）の相棒となるアシリパが年頃の成  
熟した女性であるならば、杉元や周りの男性キ  
ャラの誰からも恋愛の対象とならなければ、か  
えって不自然さを感じる読者もいたと思います  
し、そうなれば話が余計な方向に逸れてしま  
うと考えました。

その懸念していたパターンにしたのが谷垣（※6）  
とインカラマツ（※7）の関係ですね。そして相棒  
のアイヌをオッサンにしたパターンが門倉（※8）  
とキラウシ（※9）ということになります。谷垣と  
チカパシ（※10）の関係も大変良いんですが、やは  
りちょっと深みが出しにくい。なぜならチカパ  
シは等身大の子どもで、大人から教わり守られ  
る対象だからです。

結果どれも圧倒的に受け入れられたかとい  
うと杉元とアシリパだったということなので、僕  
の直感と計算は正解だったと思います。  
——違う動機で行動するキャラクターが集い、  
一つの目的へ向かって冒険する物語を作るとき、

日本では『ルパン三世』が透けて見えてしま  
うことがよくありますが、それを感じさせませ  
んでした。

野田 「この組み合わせだと、キャラクターの違  
う面をうまく引き出せそうだ」という計算はあ  
りました。たとえば樺太が舞台のときの組み合  
わせなんかは杉元たちのチームに鶴見中尉（※11）  
や宇佐美上等兵（※12）は絶対に入れられないです  
よね。旅が楽しくなりそうもない。樺太の杉元  
のチームに鶴見が合流するときは、それはチ  
ムが袂（たもと）を分かつときだとか、そういう流れは決  
めながら描いてました。

——旅の途中から、谷垣の存在が俄然面白く際  
立つてきました。当初はシャープなキャラクタ  
ーとして登場しましたが、徐々に周囲からイジ  
られる、むੱちりした愛されキャラになつてい  
きました。谷垣は野田先生のお気に入りキャラ  
と聞きますが、谷垣への注目と人気は、野田先  
生の狙いが的を射たということでしょうか？  
野田 谷垣源次郎の抱きまくらの売上個数は尾  
形百之助（※13）の三分の一でした。杉元よりも売  
れなかった。

僕思う「カワイイ」は読者と大きく外れて  
いるのだろうかと思いましたが、谷垣のほうがカ  
ワイイという点においては誰にも負けていない

同士の関係に気を遣う必要もなく、精神的に楽  
です。ただアナログの良さもよく分かっています  
して、サイン色紙に描く絵とか時々練習しない  
と下手になってしまいます。

見開きに関してもっと言いますと、『ゴールデ  
ンカムイ』では見開きを上段下段と分けて描い  
たりするページも多くあったと思います。これ  
は紙の本で読むことを想定したコマ割りなんで  
す。でも今後はスマホで読む層が増えていくだ

ろうと考えると、このようなコマ割りはもう最  
後かと思っています。  
漫画家は時代に合わせてどんどん変わってい  
かなければ取り残されると思います。

### 漫画への評価を展覧会で証明

——その「ゴールデンカムイ展」へは、どのよ  
うに関わられていますか？ 全国巡回され、大

のに、どうしてそこまで差が出てしまうのか。  
しかしその後、「ゴールデンカムイ展」で一番  
最初に売り切れたグッズが「谷垣のグラビア5  
枚組」だったと聞き、「そうじゃろがい！」と叫  
びましたね。

——原稿作成はデジタルと聞きましたが、アナ  
ログから変更したのは、いつ頃で、なぜなの  
でしょうか？ 見開きで右ページから左ページに  
わたる大胆なカットがよく使われることもデジ  
タル原稿作成と関係するのでしょうか？

野田 前作の始まり、つまり二〇一〇年頃か  
すでにデジタルに完全移行してました。それ  
まではアナログの作家さんのところでアシスタ  
ントをしていたのですが、アナログというのは  
作画以外にいろいろ余計な仕事があるんです。  
コマの外の汚れをホワイトや消しゴムで綺麗に  
するとか、原稿を切り貼りされて渡されたりす  
るんですけど、それを入稿前にテープでつなぎ  
合わせるとか。アナログならではの余計な細か  
い作業が、デジタルですと一切なくなります。も  
ちろん他にもメリットはたくさんあります。

漫画家ならではのことで話しますと、前作で  
は仕事場にアシスタントを呼んでいましたが、今  
はもうスカイプなどでやりとりをしますので、身  
だしなみなど整える必要もなく、アシスタント

勢のファンが詰めかけていますが、どのよう  
に感じていますか？

野田 もちろんしつかり説明を受け、疑問には  
対応していただいています。本当に作品のことを  
考えてくださっているスタッフの方たちに運営  
に携わっていただいていますし。

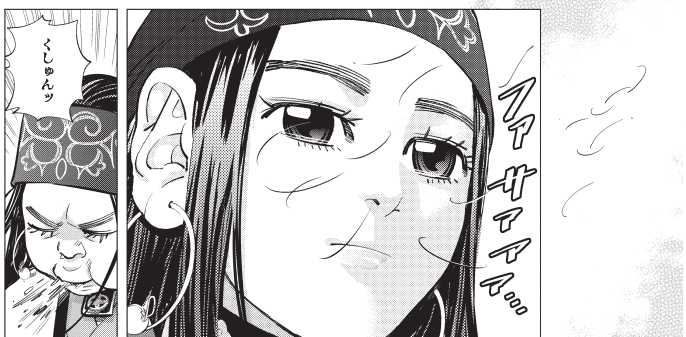
グッズも面白いです。「脳みそマッシュマロ」と  
か。「谷垣の雄っぽいマウスパッド」は「ついに  
来たか」と腰が動きました。両手両足などを乗  
せるため五個くらい欲しいです。

谷垣ブロマイドは僕の提案でした。勝手に描  
いたものを「グッズにしてくれ」と押し付けま  
した。

展覧会が大盛況であるというのも、トータル  
で作品が愛され、肯定されている証拠だと思っ  
ています。

——漫画の評価は海外でも高まり、二〇一九年  
に大英博物館で漫画展が開催されたとき、入り  
口にはアシリパのパネルが飾られました。その様  
子を見て、どのように感じましたか？

野田 日本の漫画を紹介する大きな企画で『ゴ  
ールデンカムイ』を看板に選んでいただいたと  
いうのが、本当にハラが据わっていると感しま  
した。お客さん呼びたいならもっとヒット作  
はたくさんあるはずですからね。大英博物館の



誤認で囚われている谷垣に対し、なぜか仲間であるはずの杉元は（むੱちりした）胸をはだけさせ、胸毛をむしろ→谷垣がもらす「怪しい」うめき→風にもそよ胸毛がアシリパのくしゅみを誘う……というように、ギャグも二重三重に仕掛けられる周到さ。コミックス11巻より