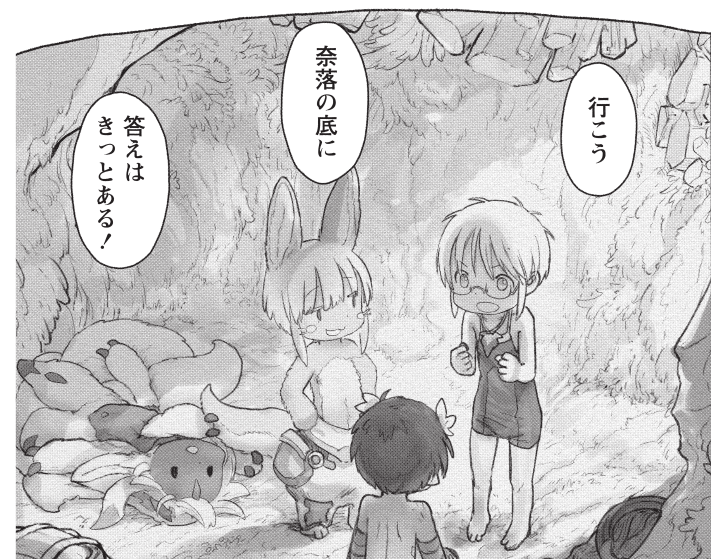


『メイドインアビス』 憧れへの衝動と代償と……

つくしあきひと

(漫画家、イラストレーター、デザイナー)

未知の遺物を内包する、南海の孤島に開く底知れぬ大穴「アビス」。
戻ることの叶わない冒険に発つ少女、ロボットの少年、人間から「成れ果て」た獣人……。
ゲーム感覚を取り入れた世界観、キャラクターや風景にいたるまで作り込まれた設定、
童話の挿絵のようなかわいらしい絵柄に反して次々と襲いかかる過酷な展開。
ゲーム業界から転身した作家が放つ『メイドインアビス』が
読者を圧倒する理由とは？



アビスへの冒険を夢見る少女・リコ(右から1番め)とロボットの少年・レグ(2番め)の出会いから始まった旅に、ナナチ(3番め)が加わり、さらにファプタ(4番め)が加わる。コミックス11巻より。

——ゲーム制作会社にお勤めだったそうですが、漫画を描くまでの経緯は？

つくし デザイナーとしてコナミに入社して、アイテムを選んだりするためのユーザーインターフェースやキャラクターなどのデザイン、パッケージの絵などを手がけました。

声優さんの演技に合わせてキャラの動きを決めるスク립トという仕事もしました。『ラブプラス』というゲームでは、キャラクターが三人いて、スク립トを受け持つのも三人。一日の終わりには、誰が一番かわいい動きを作れたか、品評会をやるんです。時間がかかってストレスのある仕事でしたが、競争意識もあって乗り切れて、楽しかったですね。

でも、三〇歳直前で急に焦り出したんです。「人生で元気に動ける時間はあと半分しかないんだ」と。もともとイラストを描いていたので、イラストレーターになりたいと思ったのですが、僕は人から管理されていないと物事をちゃんと進められない性分なようで。締め切りに向けて進行を調整する能力が必要だと、やってみて痛感しました。

そんなときに、同人誌で『スターストリングスより』という漫画を描く機会がありまして、「お話を作るのって面白いな」と思ったんです。

漫画は究極的には一人で作ることができるし、コントロールできるんです。いくつもの受注イラストを同時進行で描くより、向いていそうだと思ったんです。

想像力の先で待つ世界を描く

——南海の孤島に開いた直径一キロメートルの

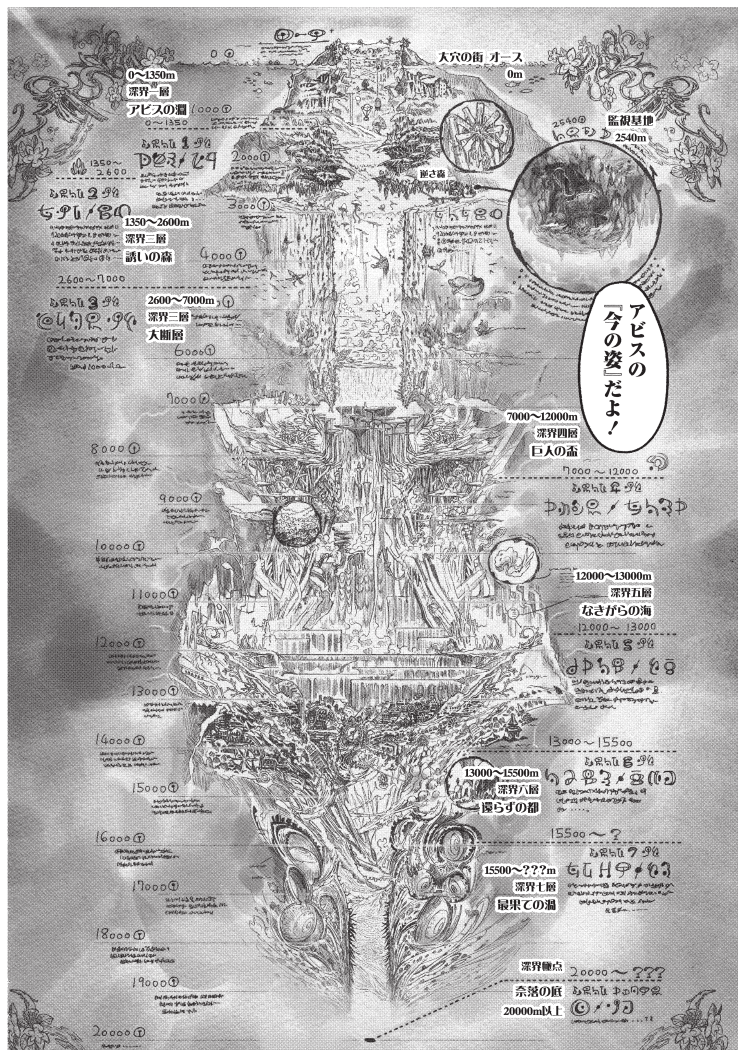
大穴「アビス」が物語の舞台です。みんなが見たこともない舞台というと、宇宙や海底、地下世界のような選択肢もあったと思います。そうではなく、地球の中心に向かって落ちていく垂直の穴というのが新鮮でした。さらに、階層が変わるごとに、違う風景や舞台が広がっている点も見どころですが、どういったところにポイントを絞っていますか？

つくし 垂直の穴に関しては、昔からゲームに出てくる「ダンジョン(城などの地下に作られた、監獄や迷路のような空間)」の一種だと思っています。上野の国立科学博物館に行ったとき、大きな木の展示物があって、「この一本の木の中には、何万匹っていう生きものが棲んでいます」と説明があったんです。「木のこういう所にはこういう生きものがある」というように細かく説明されていて、だったら一本の木でも物語は作れるんじゃないかと思ったわけです。

深さごとに階層が分かれている点は、ゲームが大好きなもので、新しいステージへ行ったら新しい景色が見えたほうが嬉しいし、そのとき自分がどの辺りにいるのかも感覚的にわかったほうが面白いからです。人に楽しんでもらうのと同時に、自分が楽しむためでもありますね。

それぞれの階層の設定やデザインは、まず、「こんな場所、あるわけねえだろ?」という絵を描くんです。それから「その場所の地図はどうなってるんだ?」と地図を描く。それらを前に「これは一体どうなってるんだ?」と理屈を立てていくと、その場所ができあがっていくんです。

——ゲームというお話が出ましたが、物語の冒頭からアビスの構造がある程度まで明らかにされているのも、ロールプレイングゲームのよう



約1900年前、南海ベオルスカの孤島で発見された巨大な縦穴「アビス」。深度1万5500mより深い第七層までの階層のほか、深度2万m以深の「奈落の底」から成る。下へ降りることはできても、上へ昇ろうとすると、人は「上昇負荷=アビスの呪い」によりダメージを受け、深度が増すほどそれは重くなる。コミックス1巻より。