

# 輝人

きらびと人

**おにし こうへい**  
1978年生まれ  
中曽根小→三島東中→三島高校  
→九州大学  
2001年4月集英社入社  
「週刊少年ジャンプ」編集部配属  
同編集部主任、副編集長を経て  
2020年7月から現職

**担当作品**  
森田まさのり「ROOKIES」  
空知英秋「銀魂」  
尾田栄一郎「ONE PIECE」  
大石浩二「いぬまるだっし」  
など多数。

面白いものを  
作り続けたい



## 第3話 週刊少年ジャンプ 編集長(メディア担当) 大西恒平の巻

現在のお仕事を教えてください

現在ジャンプには3人の編集長がいるんですが、僕はメディア担当の編集長として、ジャンプ作品のアニメ・実写化、グッズの製作などのメディアミックス業務を統括しています。

漫画編集者とは、作家との作品打合せなどのマネジメントのほか、作品や作家の代理人・代表者として、映画会社やアニメ制作会社、おもちゃ会社やゲーム会社などさまざまな方とやり取りをする、マネージャー兼プロデューサーのような仕事です。

大西さんといえば「銀魂」の初代担当として有名ですが、連載までの道のりを教えてください

作家との出会い方は大きく分けて2つあります。1つは「持ち込み」、もう1つは「漫画賞への投稿」です。持ち込みの場合、作家が掛けてきた電話を取った編集者が担当する権利を得ます。一方漫画賞の場合は、若手の編集者から順番にドラフト形式で作家に連絡を取る権利を得ます。「銀魂」は後者で、作家と出会って2年ほどかけ連載にこぎつけました。

連載するためには、年に数回実施されるコンペに通らなければなりません。上司たちの中には「まだ実力不足だ」という意見もありましたが、編集部には若い編集者のセンスを大事にするという文化もありますので、それ以上手く乗ることが出来ました。

上司から「実力不足」と言われた時、どんな気持ちでしたか？

「センスが古いんじゃないかと思いました(笑)。上司の言うことを黙って聞いていただけでは仕方ない仕事ですし、連載にこぎつけてしまえばこっちのものなので、どうやれば上司を納得させられるか色々悩ませました。

ただ逆に今となっては、編集長になった僕のことを、部下たちは同じように思ってるかもしれないですね(笑)。

皆に「どうせ売れないだろう」と言われていた作品を、自分がヒットさせられた時は、最高に気持ちが良いです。大変な仕事ではありますが、その喜びは何物にも代え難いです。



↑作者と二人三脚で作った「銀魂」第1巻。巻末には大西さんへの感謝の言葉?がつづられている



漫画家や漫画編集者を目指す人にアドバイスをお願いします

「絵だけを練習していても、良い漫画は描けません。例えば、スポーツが終わった後に飲むポカリの美味しさは、それを体験したことがないと分からないように、日常でリアルな経験をどれだけ積めるか、そしてそこからどれだけ想像力を広げることが出来るかが大切になります。

編集者に関しては、あくまで「作家という一人の人間」の担当であり、「作品というモノ」の担当ではありません。ですので、作家との間に信頼関係を築けるかが何より大切になります。そこでは、今までの人生で周囲と人間関係を築いてきた経験が求められます。

漫画は「エンターテインメント」です。自分の頭の中にどんな面白いものがあっても、読者に伝わらなければそれはゼロと同じです。編集者も作家もまずはその力を磨かなければなりません。どうやったら読者に面白さが伝わるか、そして好きになってもらえるか。全ての根本は人間関係だと、僕は思っています。

最後に今後の目標を教えてください

「どんなに人気がある作品でも、いつかは終わります。ですから面白いものを作り続けたい限り、雑誌は終わってしまいます。つまり永久に新しく面白いものを作り続けることこそが、我々編集者の使命です。僕は今後もそれをやっていきたいと思っています。

紙面の都合上、インタビューの一部を掲載しています。完全版はこちら→

