



絵本作家／イラストレーター  
**香川 元太郎氏**

1959年、愛媛県生まれ。歴史考証イラストの専門家として、日本史・世界史におけるさまざまな時代の再現画を、歴史雑誌や学習参考書に提供。また、日本画家としての実績も多く、花や風景をテーマにした数々の作品が切手（『東京の四季の花・木』シリーズ）や絵入り官製はがきなどに採用されている。2005年には、初の絵本『時の迷路』を発表。緻密なイラストをベースにした独創的な発想の迷路や隠し絵が評判となり、シリーズ化。迷路絵本作家として一躍脚光を浴びる。

## 子供たちの喜びが自分の喜びに。 日本画ひとすじでは、きっとこの幸せは味わえなかった。

### 子供に正確な情報を伝えるため、 徹底的にリアリティーにこだわる

**編集部(以下 編)** それにしても、『迷路絵本シリーズ』のロングセラーぶりはすごいですね。デビュー作の『時の迷路』から、続編の『文明の迷路』、『進化の迷路』、『伝説の迷路』、『昆虫の迷路』などが累計で170万部を突破したそうですが、1万部もいけばヒットと言われる絵本の世界で、この部数はケタが違います。それにしてもどうしてこれだけ多くの子供たちに受け入れられたのでしょうか。

**香川** 一つは、リアリズムではないですかね。歴史や科学、自然、どんなテーマの迷路であれ、子どもたちに正確な情報を伝えるため、徹底的に調べ、細かな部分も、できるだけ省略せず緻密に描き込むことを心がけています。迷路というのは昔からありましたが、こうした絵画的で立体的な迷路は初めてだったので子供たちも新鮮だったのではないのでしょうか。

**編** 一般的に、絵本というと、ほのぼのとした童画を思い浮かべるのですが、香川さんのタッチは本当にきちんとしていて、あまりデフォルメもなく、リアルですよ。

**香川** 長新太さん<sup>\*1</sup>みたいに、ポーンと、おおらかなものもいいなと思うんですが、僕のように、ちまちま正確に描かれたものが好きな子供もたくさんいます。僕自身、小さい頃、雑誌などで緻密に描かれた絵を見るとわくわくして、いろんなことを

想像しました。この人は何を喋っているんだろうとか。絵本をやるなら、自分はリアリズムでいきたいな、自分の売りはそこだなと、以前からずっと思っていたんです。

**編** 迷路というと、入口があり出口があって、どの道が通れるのかを探すという、ある意味とても単純なものですが、周辺の村や町がリアルになると、まるでその世界に入り込んで本当に道に迷っているような感覚になります。子供たちも、縄文時代だったり戦国時代だったり、その村や町を歩きながら、自分の空想の中で自分だけのストーリーを紡ぎ出しているのかもしれないですね。

**香川** 子供って、幼稚園の頃は絵本に夢中になっていても、小学校に上がり、だんだん高学年になっていくと、絵本の世界を離れて、漫画とか小説っぽいものとかに興味が移っていくじゃないですか。それはそれで自然な流れだと思うんですが、本当に面白い絵本なら、高学年になってもちゃんと読んでくれるのではないかと、『ウォーリーを探せ』<sup>\*2</sup>なんて、凄いエンターテインメント性があるから、大人もハマりましたよね。そういう絵本をつくりたいと思っていましたし、実際、僕の迷路絵本は、高学年の子供も、ときにはそのご両親も読んでくれているので、世代を超えて楽しんでもらえる内容になっているのではないかなと思います。

**編** 迷路ありきではなく、行き交う人や、動物にさえ主張がありますよね。たとえば江戸時代の迷路。あんなに小さなサイズで

描かれた人物一人ひとりに、生き生きとした暮らしが感じられるじゃないですか。武士や町人、商人たちそれぞれの、威勢のいい掛け声や笑い声が聞こえてきそうな気がします。

**香川** 蕎麦屋の客が主人と話し込んでいたり、飛脚が走っていたり、火事になった家の屋根に上がって火消しがまといを振っていたり野次馬が大騒ぎしていたり、時代の暮らしぶりが伝わるように、服装にも人物の仕種にも気をつけて、できるだけリアルさにこだわって描いています。

**編** デビュー作の『時の迷路』が、どのページも凄い緻密に描き込んであるのに、『昆虫の迷路』を拝見して驚いたんですが、絵本と言うよりまるでボタニカルアートのように、さらに精巧さが極まっていますよね。どんどんエスカレートしているというか(笑)。

**香川** 確かにエスカレートしてます(笑)。題材的に、昆虫というのは、たとえ一匹を正確に描くだけでもかなり手間がかかるのに、迷路一冊分で、相当な種類、数を描き分けなければならないし、しかも、生息しているのが草むらだとか木の上だったりするので、背景も、精細に描こうと思えば、いくらでも描き込めるわけです。きりがありません。迷路シリーズの中でも、手間がかかっているということでは、これが一番でしょうね。もうしばらくは、昆虫は描きたくない(笑)。

**編** 新鮮だったのは、クワガタなどの飛行シーン。図鑑などでも、あまり見かけませんよね。考えてみると、硬く厚い羽根と薄い羽根をどんなふうにかけて飛んでいるのか、正確に思い浮かばない。まさか迷路の絵本で、カブトムシやクワガタが飛んでいるリアルな雄姿を見られるとは思いませんでした。

**香川** 実際に下絵を描いたり色着けをしたりする時間もかかるんですが、クワガタなどがどんな体勢で飛ぶのか、資料を探す時間がかかなり必要なんです。子供たちに、間違っ

伝えるわけにいきませんから、監修の昆虫学者の方にそのつどチェックしてもらい、指摘があったところはまた描き直して再度チェックに出したりしながら、そうした地道な作業の中での締め切りとの戦いは、想像以上に大変でした。

**編** 結局、締め切りは間に合ったんですか？

**香川** このときばかりは「ごめんなさい、できません」と(笑)。一カ月ぐらい、何とか発行を延ばしてもらいました。

**編** これだけのグレードの絵になると、一つの迷路、見開き2ページ分だけでも相当な時間がかかりますよね。

**香川** マニアックな部分にこだわりすぎた、ということもあります。たとえば、モンシロチョウの一生を辿っていく迷路があるんですが、正しいルートではない行き止まりのところに、小さな蠅のようなものがついていて若い幼虫がいる。これはアオムシに寄生するハチが幼虫を襲って卵を産みつけている様子なんです。それで、別の行き止まりのところには、少し成長したアオムシが、寄生したハチの幼虫の餌食になって、残念ながら死んでしまうという場面がある。とても小さい絵ですけどね。そうやって、迷路やクイズの出題とは関係ないけれど付け加えておきたいなと思ったシーンをいろいろ盛り込んでいくうちに、どんどん締め切りに間に合わなくなっていきまして(笑)。

**編** 読者はそこまで気づいてくれますかね。

**香川** ほとんどの子供やお母さんは、幼虫に何か別の虫がくっついていてるぐらいで、それ以上、深く考えないかもしれませんが、だけど、たとえ100人のうち1人でも2人でも「あれ？何だこれは？」と興味を持ってくれ、調べてみたら「アオムシマユコバチだ」とわかって、「それに寄生されたモンシロチョウの幼虫が餌になってしまったのか。かわいそうに。蝶になるのも大変なんだ」とか、何かを考えてくれれば嬉しいなあと。迷路に直接は関係なくても、そういう要素を入れることで、世界に深み



昆虫の迷路 (PHP研究所)



が出てくるような気がするんですよ。

**編** 深みというのは、テクニックとか計算ではなくて、作者の「思い」から生まれるものではないですかね。子供は理性より感性が発達していますから、「アオムシマユコバチ」は理解できなくても、昆虫の世界も厳しいんだなあということを、理屈抜きで感じ取っているのではないのでしょうか。

## 日本画家からイラストレーターへ。 大好きな「城」が進路を決めてくれた

**編** 四十代半ばで第一作目を出版、というのは、比較的、遅い絵本デビューだと思うのですが、経歴を拝見すると、もともとは日本画家として出発し、その後、イラストレーターとしても仕事を続けていらしゃった。「迷路」とは、いつ頃どんな形で出会ったのですか？

**香川** 僕が生まれたのは、愛媛県松山市なんですが、戦災で焼け残った下町で、狭い路地がいっぱいある地域でした。家と家のわずかな隙間を通り抜けて、ひとの家に行く、みたいなね。わくわくしながら意外な通路を発見し遊んだものです。

**編** 巨大な立体迷路の中で育ったわけですね(笑)。

**香川** 立体と言えば、あまり遊び道具もない時代、父が、かまぼこ板を切って正方形の木片をたくさんつくってくれ、それで積み木をするのが大好きでした。

**編** 積み木で迷路をつくったりとか？

**香川** そうなんです(笑)。普通に家を組んだりもしていましたが、カーブの階段をつくって、橋をつくって、その下を潜らせて道を通してみたりね。

**編** すでに迷路作家じゃないですか(笑)。

**香川** 確かに、いま思えば、育った町並みといい、積み木遊びといい、立体と迷路を結び付ける感覚は、わりと身に付いて

いたのかもしれませんが。その後、中学に上がると、迷路好きから、お城好きになりましたね。

**編** 積み木の迷路を卒業したわけですね。

**香川** 何かの本で『姫路城の縄張り図』というのを見て、「おっこれだ」と思ったんです。「敵を欺く仕掛けは、まるで迷路のようだ」という解説があって(笑)。

**編** やっぱり迷路でしたか(笑)。

**香川** 中学生ですから、あまり遠くの城を見て歩くことはできなかったんですが、本で調べたり、資料を参考に自分で紙を切り合わせて城の模型をつくったり、そんな“城マニア”の時期が4年間ぐらいありました。そして、城つながりで日本史に親しんでいるうちに、日本画に興味を持つようになったんですね。成績が悪くて進路に迷っているときだったので、絵さえ描ければ合格できるのではと期待して、それでも二浪したんですが(笑)、何とか東京の美大へ進学しました。

**編** 迷路からもお城からも離れて。

**香川** 大学時代は、日本画にどっぷりでしたね。それなりに公募展に通ったりして、日本画家としてデビューもしていましたが、大学院卒業と同時に結婚して、食っていくためにどうしようと悩んだ。日本画を突き詰めるという道もあったけれど、家族を養っていくとなると大変です。そこで、作品としての絵を描くのではなく、依頼された絵を描いて生計を立てられるイラストレーターの道を選択しようと。

**編** しかし、依頼が簡単にくるわけではないでしょう。

**香川** そうなんです。知り合いから声をかけてはもらえても、定期物のイラストの仕事はなかなか入ってくるものではありません。どうしたものかと迷っていたとき、お城が僕を助けてくれました。あるときたまたま、城のパースイラストの話が来たんです。「城ならまかせとけ」と気合いを入れて描いたところ、その制



日本の城 —透視&断面イラスト(世界文化社)

作物を監修していた城の研究家が「あなた、お城のことよくご存じですね」と。「僕が出版する本の挿絵を描いてくれませんか」という話になり、そこから、続けて同じような仕事をいただいているうちに、お城を始めとする歴史上の題材を復元考証してリアルに描き上げるイラストレーターとして、独り立ちすることができたわけです。

**編** なるほど、それで『時の迷路』などに出てくる各時代の町や村、人々の服装や手にしている道具など、すべての描写が、あんなに正確で存在感があるんですね。ということは、やはり歴史物のイラストが、そのまま迷路絵本のアイデアに結び付いたということなんですか。

### 構想10年。 新たな一歩「歴史迷路」の絵本が誕生

**香川** 「迷路」はまた別の流れなんです。おかげさまで、20代後半からは、著名な歴史雑誌や教科書の挿絵など、複数の仕事をレギュラーでやらせていただき、歴史物のイラストに全力で打ち込んでいました。そんな中、30代半ばになって、ふと、何かもう一つ、自分のオリジナルの仕事にも挑戦したいと思うようになってきたんです。歴史物は、いまも描き続けているライフワークで、非常にやりがいがあるのですが、指定されたお城とか時代の風景を、資料に基づき正確に復元していく過程には、自分の創造性を入れ込む余地がほとんどない。絵描きの本能として、何か「自分を表現できる世界」がないだろうかと考え始めていました。

**編** そこで小さい頃の迷路が浮かんできたんですね。

**香川** いや、ヒントをくれたのは、自分の子供だったんです。幼い長男が、なぜか迷路好きだったんですよ。

**編** なぜか、じゃなくて、明らかに遺伝ですね(笑)。

**香川** 雑誌なんかの、ごく普通の線画の迷路をやって遊んでいるうち、同じものだから飽きてきて、ある日「お父さん、迷路つくってよ」と。よしそれなら、と描いてあげた。最初は、ちょっと木や葉っぱの飾りをつけただけのものでしたが、息子があまりに喜ぶので調子に乗って、平面の線画ではなく、迷路の壁をリアルな岩肌にした、水彩で着色して立体的な感じでグレードアップしてみたんです。そうしたら、息子は何度も何度も、飽きずに繰り返し遊んでいる。その様子を見て、「これは子供向けの本にいけるかな」と直感しました。

**編** しかし実際は、30代半ばから10年ぐらい経って、『時の迷路』が発行されるわけですね。

**香川** 着想は得たものの、当時はまだ歴史物の仕事で手一杯でした。それらを責任を持ってこなすとなると、なかなか新しいことには踏み出せません。いろいろ構想を練りながら時機を伺っていました。すると40代前半に、連載していた月刊の仕事があと1年で終了になることがわかった。少し時間が空く、よし、いまこそ迷路絵本でいこうと。実際に印刷原稿になるぐらいに描き込んで、絵画的な迷路の見本をつくり、歴史物の仕事でお世話になっていた出版社に持ち込んでみました。架空の世界の設定で、迷路に隠し絵やクイズも加えた、現在の迷路絵本の原型版です。

**編** 出版社の反応はどうだったんですか？

**香川** よかったですね。ただ、いくつかアドバイスをいただきました。せっかく長く歴史物をやってきたんだから、あえて歴史迷路でいった方がいいと。なるほどな、と思いました。それから、隠し絵が面白いので、もっと充実させていきましょうと。

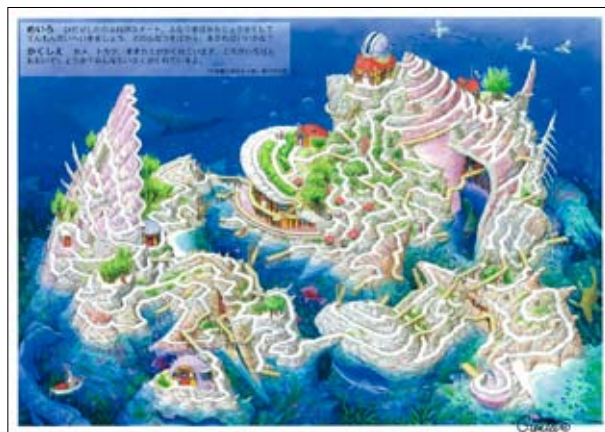
**編** 確かに、迷路の中にとけ込んでいるあの独特な隠し絵は、大人も夢中にさせる不思議な魅力がありますね。

**香川** 主体はもちろん迷路なんですけど、隠し絵の方が幅広い

#### ■ 出版社にプレゼンをした際のサンプル作品の一部



街の迷路



海の迷路



層に受けるから、それを全面に押し出そうという編集部の考えが、この絵本の価値を引き上げてくれたなと思っています。

## 子供の発想を型にはめない自由さは、印刷物の絵本ならではの

**編** 今回の東日本大震災で、ゴルファーの石川遼選手が被災地を訪れ、子供たちに絵本の読み聞かせをしていたシーンが、とても印象に残っているんです。テレビゲームもいけれど、ああした電気も思うように使えない非常時に、子供の心にひとときの安らぎを与えられる絵本というのは、あらためて、“人に近い存在”なんだなあ。

**香川** そうですね。絵本は、絵描きにとって、最も魅力的な、やりがいのある分野の一つだと、ずっと思っていました。子供のときに心に残った絵というのは、一生忘れないものです。僕だって、未来の情景とかロボットとかを描こうとすると、未だに、すぐ鉄腕アトムが頭に浮かんできますからね。漫画とか、絵本というのは、子供たちの、その後の人間形成にまで関わってくる。だから責任も重大です。

**編** 絵本は、最後まで電子化されない印刷物であってほしいと、大御所の絵本作家の方がおっしゃっていましたが、やはり、子供の心に温もりを伝えるという意味でも、印刷物であることが重要だと思いますが。

**香川** 第一作の『時の迷路』は、iPad/iPhone用アプリとしても発売されているんですが、デジタルとアナログでは、子供の遊び方に微妙な違いが出るんです。iPhoneの迷路は、いわゆるロールプレイングゲームのようにストーリーを追って最初から順番にクリアしていく。しかし絵本ならパッと開いて好きなページから始めていける。いきなり先のページの隠し絵をやる子もいますし、気分によって、行ったり戻ったりしている子もいます。

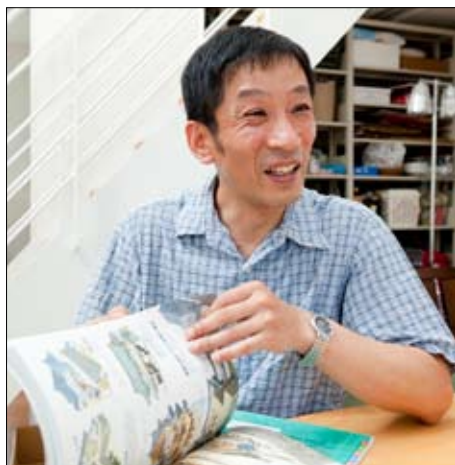
友だち何人かで絵本を囲んで同時にトライしてもいいですし、親子でいろいろ会話しながらやってもいい。発想を型にはめない、そうした自由さは絵本ならではの、印刷物ならではの、だと思いますね。

**編** ネットのクチコミを見ていたら、『『昆虫の迷路』に夢中になっていた息子が『昆虫採集に行きたい』と言い出した』という、お父さんの嬉しそうな書き込みがあったんです。デジタルなゲームより、触ったり捲ったりできる絵本の方が、そうした実体験への興味につながりやすいのかなと、ふと思いました。実際、読者の反応はどんな感じなんですか？

**香川** 子供たちからたくさんファンレターをもらうんですが、読んでいると元気が出てきます。わざわざ自分でつくった手描きの迷路を送ってくれる子も多いんですよ。広告の裏を使ったりして(笑)。

**編** その脱力感が、子供らしくていいですね(笑)。

**香川** 中には、迷路の中に、自分で工夫して隠し絵を入れてくる子もいる。雑誌などのイラストの仕事と違い、子供たちの反応が直接わかるのは、絵本ならではの喜びの一つですね。日本画家として一つの作品に打ち込むのもいいんですが、せっかくそれを発表しても、特別な有名作家以外は、ごく一部の、美術界の人たちが見て、評価するだけです。一般の人の目に触れる機会はほとんどありませんし、まして大抵の子供たちにとっては、芸術性なんてどうでもいいこと。漫画とか絵本なら夢中になって見てくれる。そっちをやっていた方が世の中への影響力はあると思うんです。もちろん、芸術には芸術のよさ、役割がありますし、僕の奥さんも抽象画を描いていますが(笑)、それは全然否定するものではないけれども、絵本には絵本にしかない、新しい世界をつかっていく、子供たちの心を育てていく、凄い力があります。子供たちの喜びを自分の喜び



時の迷路(PHP研究所)

に感じられるというこの幸せは、日本画家として作品づくりに没頭していたら一生味わえなかったでしょうね。絵本に関わるようになって、本当によかったと思っています。

**編** 『昆虫の迷路』は、韓国でも出版されたそうですね。

**香川** 韓国の印刷はまだまだという噂を聞いていたので、どんな品質のものが上がってくるのか注目していましたが、想像よりもずっときれいでびっくりしました。どんどん印刷の技術が上がっているんじゃないですかね。隠し絵の中の、イラスト化されている文字はどうするのかと思ったら、小さな部分も、ちゃんとハングル文字に置き替えてくれているんです。原画をフォトショップでいじって、とても面倒な合成だと思うのですが、手抜きがない。感心しました。技術力だけでなく、そこに、制作者の思いを感じるんですよ。

**編** 香川さんの熱い思いに感化されたのではないですか？こんなに緻密に描き込んである原画の雰囲気を損ないたくないと、クリエイター魂に火が点いたんでしょう。子供に読ませる絵本だから、なおさらこだわったのかもしれないですね。ヨーロッパあたりでは、絵本の印刷は、一般の印刷物よりも色にこだわっていいにつくられることが多いという話も聞きますから。

**香川** ハングル版に続き、中国語(台湾)版も出たんですよ。日本を飛び出して、アジアの子供たちにも自分の迷路や隠し絵を楽しんでもらえるのは、やはり嬉しいですね。

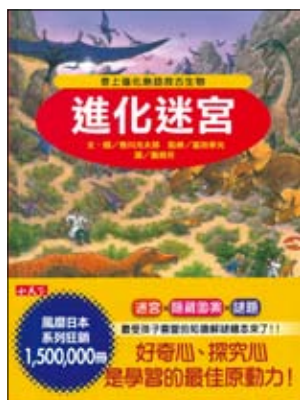
**編** これからも、リアルで遊び心あふれる絵本をたくさんつくて、子供たちをわくわくさせてあげてください。本日はお忙しいところ、長々と、ありがとうございました。

**香川** こちらこそ、ありがとうございました。

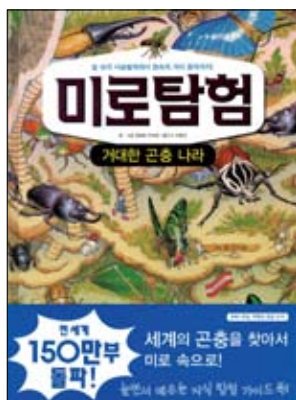


※1 長 新太(ちょうしんた)  
(1927年9月24日 - 2005年6月25日)ナンセンスの神様という異名を持つ漫画家・絵本作家。『おしゃべりなたまごやき』で文芸春秋漫画賞、国際アンデルセン賞国内賞。『はるですよふくろうおばさん』『たぬきのじどうしゃ』など著作多数。

※2 『ウォーリーをさがせ!』  
1987年にイギリス人イラストレーター、マーティン・ハンドフォードによってイギリスで出版された絵本。同じ年に日本でも発売され大ヒットした。



中国語(台湾)版 進化の迷路



ハングル版 昆虫の迷路