

国際日本学研究科

修士学位請求論文要旨

〔論文題名〕

『週刊少年ジャンプ』におけるキャラクターの死の  
描写について

国際日本学専攻 ポップカルチャー研究領域

4911211001 城垣内庸子

本研究は、『週刊少年ジャンプ』（以下『ジャンプ』）に創刊の1968年7月から2021年12月の間に掲載された作品内における、キャラクターの死の表現について量的変遷、質的変遷について検討していく。また、変遷について検討する際に、量的・質的变化に即した時期区分と各時期の特徴について提示し、新たな知見を得ることが本研究の目的である。

量的な変遷として、創刊1巻から2021年54巻までの『ジャンプ』からサンプル調査を行い、死の描写を含む作品数を明らかにする。質的な変遷では、キャラクターが死に直面するときどのような描写がされているのかを、キャラクターが描かれるコマ数、セリフ、絵など表現要素に分けて分析していく。

調査方法としては、『ジャンプ』について1968年8月1日1号から2021年12月6日51号まで、月はじめに発売された号を調査対象としてピックアップし、計641冊に掲載された作品について分析を行う。その号の中で死の場面が描かれた作品が何作品あったのか、さらにその作品数は全体に対しどのくらいの割合を占めるのかについて、数的データとしてまとめる。また、12ヵ月12冊分を調査後、その年の死の描写のある作品の1号あたりの平均数、掲載作品全体に対する死の描写のある作品の割合の平均を提示し、他の年と比較することで時期区分について検討していく。

連載作品から死の描写を数えていく基準として以下3点に注目する。(1) 作品内でセリフやナレーションにて「死んだ」「絶命した」「亡くなった」と死んだことがわかる文章が表記された場合。(2) キャラクターの攻撃や災害、事故などにより、作品内のリアリティにおいてキャラクターの身体の状態が生きるのが難しいと判断できる場合。(3) 遺影や仏壇など過去に死んだことが表現されている場合。この3点のいずれかを満たす場合に死の描写があるとしてカウントしていく。

『ジャンプ』は1968年7月に集英社が創刊したマンガ週刊誌であり、1971年に発行部数が100万部を超え、1973年には『週刊少年マガジン』を抜き、その後も発行部数を伸ばしていく。1995年3、4号にて発行部数653万部という記録を達成する。1996年以降発行部数は落ち、一時『週刊少年マガジン』に抜かれるが、少年マンガ誌の中で一番売れている週刊誌という地位に居続けている。年齢、性別問わず多くの人に読まれており、日本の少年マンガ全体における死の描写の質的・量的な変遷とその意味を考える上で大きな意義がある。

現時点での仮説では、1968年から1973年の第1期、1974年から1981年の第2期、1982年から1990年の第3期、1991年から1997年の第4期、1998年から2008年の第5期、2009年から2017年の第6期、2018年から2021年の第7期、以上の7区分に分けることができると考える。

第1期では、主人公の親が死んでいるという設定として死が描かれ、死因は戦争描写によるものが多い。また、歴史的事象をマンガの中に描くことが多いと考えられる。現実にした世界をマンガの中で描くため、現実世界で起こった事象をストーリーの中でも描きやすいと考えられる。

第2期では、第1期に比べ孤児設定の数が減り、死の描写の数も減る。70年代前半からスポーツ漫画として野球をテーマにした漫画が増加する。特に梶原一騎・井上コオ「侍ジャイアンツ」、遠崎史朗・中島徳博「アストロ球団」、ちばあきお「プレイボール」が3大野球漫画として挙げられる。さらに80年代へ入ると様々なスポーツの種類が加わり、特に1対1のバトルとしてボクシング、レスリングなどの格闘技を中心としたマンガが増える。具体的な作品として、ゆでたまご「キン肉マン」、車田正美「リングにかけろ」などがある。このように第2期ではスポーツを扱う漫画が増え、死を描く作品は減っていくが、スポーツの中でも「デスマッチ」といった形式で死を描く場面も含まれる。

第3期では、異能力バトルマンガのジャンルが増え、第2期で扱われていた「デスマッチ」の体制を受け継いでいる作品が見られる。また第2期と比べると1対多数の場面が多くなっており、主人公が生き残るのかどうかが注目されるストーリー展開となる。第3期の大きな特徴としてキャラクターが死んでいるかどうか曖昧になっていく。特に、主人公側に属するキャラクターが攻撃して相手を倒した際に、「倒した」と表記され「殺した」「死んだ」といった言葉が使用されなくなっている。これは後にキャラクターが復活する可能性を示している。第3期の代表的な作品としては武論尊・原哲夫「北斗の拳」、車田正美「聖闘士星矢」、宮下あきら「魁!!男塾」などが挙げられる。

第4期では、第3期に対して、異能力のテーマをそのままに「必殺技」として能力を使用しつつ、作中世界が現実に設定されているものが増加する。特に学校が舞台設定の場合、主人公に不良やワルといった設定がされているものが増える。そのため、ケンカといった戦闘描写は見られるが死の描写数としては第3期に比べて減っている。しかし、学校をテーマにしたことによりイジメ問題にともなった自殺という形の死が増加していく。また、ゲームの流行からキャラクターが死んだとしても「生き返り」が可能になったと考えられる。第4期の代表的な作品として荒木飛呂彦「ジョジョの奇妙な冒険」第4部、真倉翔・岡野剛「地獄先生ぬ〜べ〜」、堀井雄二・三条陸・稲田浩司「ドラゴンクエストダイの大冒険」などがある。

第5期では、第4期と死の描写数に関して変化はないが、死の場面に変化が表れる。1996年から発行部数600万を切り、「黄金期」が終了したと言われる年であるため、掲載される作品内で変化があると考えられる。また、ギャグとして死を扱う場面が増える。第5期の代表的な作品に尾田栄一郎「ONE PIECE」、岸本斉史「NARUTO」、富樫義博「HUNTER×HUNTER」、大場つぐみ・小畑健「DEATH NOTE」がある。

第6期では、第5期に連載開始された作品、特に2000年前半に連載が開始した天野明「家庭教師ヒットマン REBORN!」、空知英秋「銀魂」、松井優征「魔人探偵脳噛ネウロ」、久保帯人「BLEACH」、「NARUTO」の内容が変化し、死の描写の数が減少する傾向にある。特に前半2作品は第5期ではギャグ漫画として展開されていたが、2008年以降内容がシリアス展開へと変化する。この変化により、1対1のバトルシーンが多く描かれる。1対1のバトルでは、勝敗がつくまでにキャラクターの回想や過去編などをはさみ、長い話数がかか

るため、死の描写を数で認識する際に少なくなる傾向にある。「BLEACH」「NARUTO」でも同様にシリアス展開を含む戦闘描写が多くなり、どちらか相手が死ぬといった決着がつくまでに話数が多くかかることから第 6 期の死の描写は少ない年と多い年の変動が大きい区分になる。

第 7 期では、死の描写が第 3 期と同様の数字まで平均作品数、平均割合ともに上昇する。第 3 期で見られたような 1 対多数の戦闘描写が増加し、一人のキャラクターが一度に多くのモブキャラクターである敵を倒す表現が見られる。世界観としては異世界設定の作品が多く、またその世界の中では戦闘が頻繁に行われる世界となっている。さらに、死ぬ描写では多数の死を 1 つのコマで描く他に、1 人の死について過去の回想を挟むなどして、読者に印象つける表現をする場合が増えると考えられる。特徴的な作品として吾峠呼世晴「鬼滅の刃」、白井カイウ・出水ぽすか「約束のネバーランド」が 2018 年から連載開始されたことが理由に挙げられる。