

櫻井 雄星 「週刊少年ジャンプ」におけるバトルアクション作品
の世代ごとに描かれた傾向について」

要旨

本論文は、「週刊少年ジャンプ」におけるアニメ化されたバトルアクション作品を対象に、作品を描いた作者の生まれた世代ごとにどのような傾向があるかを分析したものである。

日本の消費者についての研究では「世代効果」という考え方が使用される場合がある。

「世代効果」は同じ時期、同じ時代に生まれ、同じ社会環境で育った人たちにみられる共通的な価値観・行動である。つまり、社会環境が人々の意識に結びつくことである。この意識が無意識に繋がることで、それが時代の空気を作っている。

構造主義的に物事を考えると、時代の空気や世相、社会の在り方、それぞれの世代がもつ価値観的特徴といったものがカルチャーコンテンツ反映されていることは大いにあり得る。本論文ではこのように「時代が作品を作る」ことを前提とし、「世代効果」が日本の少年漫画雑誌「週刊少年ジャンプ」における作品に及ぼした影響について分析した。「週刊少年ジャンプ」を選択したのは、「週刊少年ジャンプ」のようなマジョリティーに向けた作品では、時代の空気を漫画という形で可視化すること、商業的な成功を導いていると考察したためである。

作品群から見られる特徴を可能な限り簡潔に捉えるため、対象とする作品のジャンルは「バトルアクション」し、さらに、大衆に受け入れられていたという事実を含む作品を選択するためにアニメ化された作品のみを選択した。

研究方法としては、参考文献に基づいて戦後日本の各世代の特徴をまとめ、漫画作品の内容が作者の生まれた世代によってどのような傾向があるのかを考察するという手順をとった。まず、各世代の特徴や年代ごとの社会状況に基づいた「時期」をまとめた。次に、作者の生まれ年に従ってそれぞれの作者がどの世代に生まれ、どの「時期」を生きたのか、それぞれの作者が描いたバトルアクション

作品が何であるかを表にまとめた。この表をもとに、「団塊世代・ポスト団塊世代・バブル世代・団塊ジュニア世代・ポスト団塊ジュニア世代・さとり世代」の6つの世代に生まれた作者がどのような作品を描いたのかについて、それぞれの世代の特徴と結び付け、筆者の解釈を記述した。

続いて研究から得られた発見について述べる。

まず、団塊世代、ポスト団塊世代、バブル世代に生まれた作者が描いた作品については、日本経済が安定していた時期に若者時代を過ごした作者によって描かれていたため、上昇志向を伴った「トーナメントバトル形式」の傾向がみられる。しかしながら、青少年の成熟を描くうえで、身体的な成熟を描かないまま能力的な成熟だけを描き続けることには限界がある。『ドラゴンボール』をはじめとする「トーナメントバトル形式」の作品が軒並み連載終了した後に、「知恵比べ」で戦う『ジョジョの奇妙な冒険』や『るろうに剣心』のように能力的な成熟を描かない作品も人気を集めるようになった背景には、こういった「トーナメントバトル形式」における問題点があると考えられる。

次に団塊ジュニア世代とポスト団塊ジュニア世代に生まれた作者が描いた作品については、若者時代にバブル崩壊後の不況を経験した作者によって描かれていたため、社会をサバイバルするような「バトルロワイヤル」の傾向が見られる。また、ポスト団塊ジュニア世代では、よりシビアな就職氷河期や不況を経験したことを踏まえ、平和や豊かさに向き合う内容として、何かを守ったり誰かを救ったりする作品が描かれている。

さとり世代では2つの傾向が見られる。

1つ目は、よりよい地位やより豊かな暮らしを求めるというよりは、ある程度の暮らしを守りたいという価値観を反映している作品である。『チェンソーマン』はこの傾向に当てはまる代表的な作品であり、「本当にこの（さとり世代の価値観に沿ったような）考え方でいいのか」と自問自答する主人公の姿が描かれている。

2つ目は、東日本大震災による影響を受けた作品である。東日本大震災や原発事故のような災害や被害のような非日常は、これまで現

実では起こりえない出来事として、崩壊や廃墟といった形でフィクションの中に登場している。しかしながらこの震災によって、現実がフィクションを追い越したと同時に、日本は日常と非日常が混在する社会となった。このことで、「週刊少年ジャンプ」の作品においても、「日常と非日常が混在している」パニックを描かれるようになっていく。

本論文での研究からは、「週刊少年ジャンプ」におけるバトルアクション作品は、描いた作者が生まれた世代による傾向を持ち、それぞれの時代の社会背景を反映されていることを見出すことができる。また、分析してきた作品の中には、そういった空気感とは逆の主人公像や物語の展開を描き、カウンターメッセージを持たせる作品もあった。これは、それぞれの時代、それぞれの世代には、それぞれ違った負の感情があるが、それに反した願望を人々が持ち合わせているからであるといえる。漫画作品は、社会のあり方をそのまま映すのではなく、時にはそれを反転したような形で描かれているともいえる。