

# ヒット漫画と人の心理

1130412 井上 優樹

高知工科大学マネジメント学部

## 1. 概要

現在、日本国内での漫画への評価が変化してきている。昔は軽視され、子供が読むモノとされていたが、今は性別、年齢を問わず多くの人が読んでいる。

漫画を読むのが当たり前となっている日本において、何故人は漫画を読むのかと疑問に思う。

本論では、人が漫画を求める理由について考察していきたい。

## 2. 背景

1980年代の後半から日本のマンガ・アニメーションは、国際的に高く評価されてきた。欧米での日本文化を研究する大学内でもこれらを研究対象とした講座が開講され、シンポジウムや企画展も開催されている。

国内でもマンガに対する再評価が進み、2000年度の文部科学省「教育白書」でマンガ・アニメーションが芸術分野の一つとして位置づけられた。また、マンガの教育的な活用の幅も広がり、2002年度の中学校学習指導要領「美術」においてマンガが取り上げられたのを手始めに、国語や社会の教材にも導入され、さらに国や自治体の広報誌をはじめとして医療、法律の案内などにも積極的に用いられるようになっていく。

## 3. 目的

本研究は、人が漫画を求める理由を考察する。

## 4. 研究方法

本研究は、大ヒットを飛ばしている漫画を比較検証し各漫画の類似点を探し、人が漫画に求める魅力を探す。

具体的に書くと、まず、初めに『ヒット』や『漫画』といった当たり前のことを改めて考察する。

次に、各漫画の概要、あらすじなどの基本的な情報を書いていく。それらを比較し類似点を調べ、人が魅了されるであろう点を探る。

参考にする漫画は週刊少年ジャンプに連載中、または、連載していた『ONE PIECE』『BLEACH』『SLAM DUNK』

『NARUTO』『ドラゴンボール』を使用する。週刊少年ジャンプは、ギネス記録に掲載されるほどの発行部数、人気を誇っており、その中で掲載されていた漫画の中で、筆者がヒッ

ト漫画と思ったものを選択した。

## 5. 結果

人が漫画を読む理由に同一化が関係していることが分かった。

同一化とは、精神分析の自我防衛機制の一種であり、対象の持つ特徴や属性、思考・感情などを自分の内面に取り入れることで、自己と対象とを同一化してしまうというもので、大ヒットとなった漫画たちは、同一化できる要素が多いことが分かった。

各漫画の類似点

- ・絵の上手さ
- ・キャラクター
- ・必ず成長していく。
- ・王道漫画
- ・主人公は一見落ちこぼれだが、実は天才（もしくは常人とは違った才能・特技がある）。

そして自分の夢・目標のためにはまっしぐら。しかし仲間をけして見捨てない。

王道漫画とは大まかに言えばバトル漫画の事で、敵が現れその敵を倒したら、さらに強い敵が現れまた倒して、を繰り返していくパターンの漫画の事。

	主人公	特徴
ワンピース	ルフィ	悪魔の実という不思議な身を食べる超人になる。仲間を決して見捨てない。
SLAM DUNK	桜木花道	不良少年。バスケを始め、自分の身体能力を開花させる。
BLEACH	黒崎一護	元は普通の高校生だったが出会いをきっかけに物語が進んでいく。
NARUTO	うずまきナルト	いじめられっ子だった。両親もいない。そのため友達に絶対見捨てない。
ドラゴンボール	孫悟空	強い。カリスマ。

## 6 今後の課題

課題として漫画との距離感が問題になっている。同一化することで漫画の世界感を疑似体験することが楽しいのだが、現実の世界との区別がつかなくなることもある。

また漫画の過激な表現が小さい子供に悪影響を及ぼすのではないかという問題もある。

しかし、現状としてこれらの問題を完璧に解決する方法はない。法的にも制限を厳しくすることも難しく、子供に漫画を見るなどと言って見ない保障はない。

大事なことは漫画を漫画として楽しむことにある。現実ではありえないからこそ漫画は面白く、魅力的なのだ考える。そこをしっかりと意識さえしていれば問題の解決につながる。

## 引用文献

櫻井孝昌 (2010)「日本はアニメで再興する」アスキー新書

門脇正法 (2012)「少年ジャンプ勝利学」 集英社

マンガ文化の現状 | 京都国際マンガミュージアム-  
えむえむ

[www.kyotomm.jp/about/mm/about-genjo.php](http://www.kyotomm.jp/about/mm/about-genjo.php)