

今、人気を誇る「ONE PIECE」の魅力

——現代の「ガッツ」の在り様を考える

1. ハラハラドキドキの仕掛けの進化

- 一位 ONE PIECE 三億二千万部以上
- 二位 ゴルゴ13 二億部以上
- 三位 ドラゴンボール 一億五千七百万部以上

(発行部数は諸説あるため最低値を紹介し以上を付す)

単行本国内発行部数ベストスリーの漫画である。「ゴルゴ13」のスタートは一九六八年、「ドラゴンボール」は完結した。それに対して「ONE PIECE」の連載開始は一九九七年。今なお連載中。現在巻八十二が書店に並び、数字は増え続ける。まさに断トツ一位、下り坂の漫画業界で異例の人気を誇る。その魅力の秘密を解くことから、現在の子どものための「根性」に代わる「ガ

ッツ」の在り様を、との依頼に応じ、改めて「ONE PIECE」(尾田栄一郎著、集英社)巻一から読み始めた。その直後に浮かんだのが次の言葉である。

「なるほどこれだけそろえば」

ジャンプ漫画を貫く黄金則「友情、努力、勝利」に始まり、かつてジャンプ六七〇万部の秘密に挑んだ時に学んだ人気漫画創出手法の全てがそろい、しかも進化していた。その中核は作家(含むスタッフ)と編集者と読者の協力関係。週刊漫画雑誌の連載は作者一人では困難なためスタッフによる分業というプロダクションシステムをとる。生みの親は「ゴルゴ13」の作者さいつ・たかを。それを少年ジャンプは編集者と読者との協働作品にするシステムに転換(進化!)させた。その代表が雑誌に毎週組み込まれる読者アンケートだが、「ONE PIE

CE」単行本はそのレベルをはるかに超える。巻を重ねる過程で雑誌連載時にはない作者と読者が対面的に語り合う形式のコーナーが次々と生まれる。

最初にキャラクター模索時のデッサンやネタあかしが、次いで作者の思いが強いコマのネームが加わる。そして読者の質問に答えるコーナーが始まり、読者が描くイラストを紹介するギャラリー仕様のコーナーも設けられる。そこでは、作者とキャラクターへの読者の質問、感想、自分との物語(創造)が語られ、実在するかのごときエピソードとともにキャラクターの口調を用いて作者も応じる。その結果、読者一人ひとりが作者の目の前にいるかのごとき語り言葉の交換(対話)の過程で作品の創出過程が明かされる。単行本の編集が、そのまま新たな物語への取材を兼ねた読者との会議の場ともみなせる構成である。

雑誌に組み込まれた読者アンケートは人気作品選定の仕掛けだが、「ONE PIECE」単行本の構成は、読者一人ひとりの発言に応じる口語表現と適宜挿入される作者の親しみ感をのせたカット絵による臨場感の演出により、読者と編集者と作者が協働で作品を創出する仕組みに進化した。この、読者一人ひとりととの協働、という

単行本構成のコンセプトは、作品全体を貫く三種の表現手法と連動する。その一つは多彩なキャラクターを次々と生み出す一方で、それぞれの役割の明確化と共感的理解の獲得により、悪役も含めて、誰もが主役になりうる可能性に挑むストーリー構成の巧みさと精緻に描き分けられる画力の高さである。

2. 誰もが主役に

私見だが「ONE PIECE」の凄さは、主役以上に活躍する魅力的なキャラクターの多さである。その代表が悪役を演じる異形の敵役たち。悪役記号満載の出で立ちで大挙押し寄せ理不尽な悪行が描き分けられる。対抗する麦わら帽子をかぶる主役のモンキー・D・ルフィの仲間(麦わらの一味)の基本は小顔で長い足の美形。その数は一桁だが、それぞれが独自の能力を発揮する個性的(わがまま)な美男美女(例外もいるが)。物語の進行(舞台の転換)とともに、敵役だけでなく麦わらの一味のキャラクターにも入れ替えや増減がある。多様ではなく多彩とする理由である。

この両者が独自の世界観のもとで対峙し、複雑多岐に

入り乱れて展開する難解かつマニアックな作品が「ONE PIECE」。そのため、初心者が巻を追って幾重にも結び合うストーリーとコマワリの意図を読み取るには忍耐が必要だが、一幕を読み終える（通常単行本三〜五巻）ころには、「ONE PIECE」独自の「絵」と「文字」と「コマ」の組み合わせの規則（漫画表現コード）を感得できる。

敵役の姿は異形だが、戦闘態勢に入る前に悪役を演ずる理由を会話体で分かりやすく説明するコマが描かれる。対峙する麦わらの一味は戦闘前の儀式のように仲間割れが生じて、誰かが単独で戦うことになる。が、通常は破れ傷つき仲間にバトンタッチ（友情）。渡された側は、一度は勝利するが戦闘力アップの新異形との戦いに敗れ、より激しく傷つく。この繰り返し後にルフィの出番になる。ここでも理不尽な悪役力を増す異形との戦いが繰り返され、ポロポロになりながら自らの戦闘力を高める（努力）。その必然として迫力を増す死闘場面の精緻な描写（作者独自の画力）が物語のピーク。最後は麦わらの一味が勝利する。

このように構成の基本構造は友情、努力、勝利という少年ジャンプ黄金則でシンプルだが、一つ一つのコマに

の実情、そして悩みや不安の解消の契機を重ねる共感的理解にまでは進めない。友情、努力、勝利や戦闘の激しさの描写の先にある目的と個々のキャラクターが死を賭して戦う意味（生きる目標・夢）と読者の日常との距離感を取り去る仕掛けが必要。いうまでもなく、そのヒントは「ひとつなぎの大秘宝」と形容される「ワンピース」とその獲得への「偉大なる航路（グランドライン）」、もう一つある。すでに確認してきた「対話（個人的な話し言葉）」によって物語が進行することである。

ワンピースを求めるグランドラインの旅をキャラクターの個性的な対話で進めるストーリー、これが三億二千万部以上の単行本発行を可能にする読者を獲得できた「ONE PIECE」という作品をつらぬく二つ目の表現手法である。

3. 「対話」（話し言葉）が拓く「ワンピース（大秘宝）」（自立）への「偉大なる航路（グランドライン）」（艱難辛苦）

改めて「ONE PIECE」単行本を開いてほしい。どの巻も吹き出しのあるコマが多いことに気づくはず。吹き出しは誰かと語る（会話）ことを示す記号。名

描かれる世界は単純ではない。多様かつ微細な線と面の組み合わせによる戦闘シーンの描写は極めて魅力的。幾度も倒れては起き上がったて敵に挑む身体の変化、互いの心情をぶつけあう言葉と表情のコマ割りや画力は秀逸。「SLAM DUNK」のシュートシーンのように数秒間を数週間にわたり分解して描く画力や「BLUE GIANT」のサククス、ピアノ、ドラムの音を絵に表現する洞察力に匹敵する迫力。とりわけ異形ゆえに特異な能力と極限的な暴力を描くことが可能になるためか、悪役の語りや暴力の表現の新鮮さ（反発）に魅了される。自論への固執で麦わらの一味と離れざるをえなくなり、敗北・死を覚悟して戦いに挑む自己中ウソップが、戦闘力の低さを補うために駆使する虚実皮膜の口舌と手練手管に応援（苛立ち）を送る読者も少なくないはず。

異形の悪役や低戦闘力の口舌の徒も含めて、「吹き出し」（話し言葉）や「コマワリ」（目線の動き）の大小・変形と表情と戦闘の「絵」のリアル度で、キャラクター個々の多彩な魅力を読者が識別可能になる。誰もが主役になれる可能性を読者が読み取れる仕掛けが「ONE PIECE」を貫く独自の漫画表現コードである。だがこれだけでは読者が自分の個性・能力、人間関係、生活

前で特定可能な複数の話者（個人）の存在が前提。その言葉が個性的な日常の話し言葉なら、話者の関係は対等で会話は対話に代わる。戦闘ではなく対話の物語が「ONE PIECE」である。

ただし、「話し合おう」というレベルではない。キャラクター個々の個性と重なる判断、生き方、感情、夢、能力を独自の言語表現（話し言葉）で個性的に語り合う（ぶつけ合う）。その典型が死をも覚悟して無理な戦いに挑む仲間に送る「自分で決めたことを止めることはできない」との言葉。だがそのあとに必ず出るのがルフィの「友達だから」の吹き出し。もちろん友人に代わって敵に挑む意だが、この吹き出しの前に激しい戦闘描写のコマワリと理不尽な暴力を正当化する異形（倒す相手）の吹き出しが重なる。それに憤りながらも傷つき倒れる仲間が代わって戦う大義名分が「友達だから」の吹き出し。このコマの重みの演出効果として戦闘描写と理不尽な正当化の語りが入り、との解釈が可能ほどの頻度と分かりやすさで表現される。

戦闘描写の激しさと対照的に、一つの舞台の導入と終息部分に穏やかな日常生活のコマが置かれ、憎めない侮りの対話で安らぎの大切さと本来の目的を確認する場面

表 産業大分類項目と2010年項目別従業員数

	2000年14分類	2005年19分類	2010年20分類	千人	順位
1	農業	農業	農業・林業	2205	
2	林業	林業			
3	漁業	漁業	漁業	177	
4	鉱業	鉱業	鉱業・採石業・砂利採取業	22	
5	建設業	建設業	建設業	4475	(4)
6	製造業	製造業	製造業	9626	(2)
7	電気・ガス・熱供給・水道業	電気・ガス・熱供給・水道業	電気・ガス・熱供給・水道業	284	
8	運輸・通信業	情報通信業	情報通信業	1627	
9	卸売・小売業、飲食店	運輸業	運輸業・郵便業	3219	
10	金融・保険業	卸売・小売業	卸売業・小売業	9804	(1)
11	不動産業	金融・保険業	金融業・保険業	1513	
12	サービス業	不動産業	不動産業・物品賃貸業	1114	
13	公務(他に分類されないもの)	飲食店・宿泊業	宿泊業・飲食サービス業	3423	(5)
14	分類不能の産業	サービス(他に分類されないもの)	生活関連サービス業・娯楽業	2199	
15		教育・学習支援業	教育・学習支援業	2635	
16		医療・福祉	医療・福祉	6128	(3)
17		複合サービス事業	複合サービス事業	377	
18		公務(他に分類されないもの)	学術研究・開発・技術サービス業	1902	
19		分類不能の産業	サービス(他に分類されないもの)	3405	
20			公務(他に分類されないもの(1))	2016	
21			分類不能の産業	3460	

生活世界とつながる。「ONE PIECE」には、今と未来を生き抜く子ども達と若者が等しく受け止めなければならぬ状況が組み込まれている。少年漫画本来の年齢層を超える巨大な数の読者(小中高生から四〇代まで)の支持を得ているという事実の向こうに、「ONE PIECE」と重なるリアルな世界を読み取れるはず。

が魅力的な美男美女の身体を介して展開される。「ドラゴンボール」と「SLAM DUNK」終了後の少年ジャンプに、少女漫画のセンスと技法を活用して、少年漫画の戦闘シーンに飽きた読者に日常のリアリティを復活させた「るろうに剣心」の手法が随所に見出せる(そのスタッフが尾田栄一郎氏)。

目的の確認と実現のために他者と協働し、個々の能力を生かし合い高め合う場面に必ず対話が介在する。戦う姿をクライマックスにもつてくる構成に、語る顔のアップのコマが差し込まれ、その言葉は読者の日常とつながる。悪役が語る自己正当化の言葉は、読者の学校(小中高生)や職場(若者)の理不尽な同級生・同輩・先輩、命令口調の教師・上司と重なる。異形であればあるほど、読者の日常に潜む闇を解き放つ役割を担いいる。しかも勝利するまでの一味の言葉はどれもシンプル。その代表として私が選んだルフィの言葉を紹介しよう(巻十掲載の第九〇話末尾二頁十コマ)。

①「おれは剣術を使えねえんだコノヤロウ!!!」
②「航海術も持ってねえし!!!」
③「料理も作れねえし!!!」
④「ウソもつけねえ!!!」

これが三つ目の表現手法である。

4. 今どきの子ども論を乗り越えて

一九九七年開始の「ONE PIECE」の読者拡大が顕著になったのは二〇〇〇年代。ジャンプ読者候補の

中高生は一九九〇年代生まれの少子世代。三位以上という巨大な発行部数達成には、すでに社会に出た団塊ジュニアをも射程において、二〇〇〇年代に職に就く若者を読者層に取り込むことになる。が、この時期に日本の産業構造は大きく変化する。表から、二〇〇〇年一四種、二〇〇五年一九種、二〇一〇年二〇種(含む統廃合)と国勢調査のたびに増加・統合する産業分類項目と二〇一〇年国勢調査の従業員数ベスト五の産業を確認してほしい。分類項目増減の理由は一次産業と二次産業の縮小と三次産業の拡大分化。二〇一〇年国勢調査ベスト五の一位は「卸売業・小売業」(コンビニ等)、三位は「医療・福

⑤「おれは 助けて もらわねえと生きて いけねえ 自信がある!!!」

①は世界一の大剣豪を目指すソロノア・ゾロへ、②は天才航海士ナミへ、③は伝説のオールブルーを夢見る料理人サンジへ、④はウソと芸術と武器開発の才のあるウソップへ、⑤は海賊王を目指す船長ルフィの自己認識。志を共にする仲間だが、能力も夢も性格も全て異なる。だからこそ互いがかけがえのない世界に一つのピースとして教え・学び・助け・支え・補い合って、それぞれの夢(生きる目標)に向かう。

私見だが、個性豊かな仲間とともに、心を託した荒っぽい「対話」を介して、「ワンピース」という名の大秘密を求め「偉大なる航路(グランドライン)」での「艱難辛苦」とは、今と未来を生きる子どもたちが自立に向かう世界の困難さの描写。目標を持ってないのは子どもではなく、集団帰属を優先し、自ら立つ覇気と対峙できない大人(過去からの今に安住する「異形」)。その常識を疑い壊し、シンプルだが根源的な目標「自立」「ONE PIECE」から組み立てなおす自己鍛錬の旅「グランドライン」と読み替えられないか。

いつの時代も読者から支持される物語は読者の生きる

社（介護等）、五位は「宿泊業・飲食サービス業」（ホテル・飲食チェーン等）と三次産業のサービス業が占める。経済大国日本を築いた二次産業の「製造業」と「建設業」は二位と四位にあるが、就業者総数の割合では二三%と少数派。命を支える一次産業は四%。他方、三次産業は六七%、その大半はサービス業。日本社会は二〇〇〇年代に、上位三種のサービス業が製造・建設に代わって国民生活を支え、若者を吸収する中心産業になったわけである。だがこの三種は後に、不規則な就業時間と不安定な就業条件によって問題視される職場（ブラック）が多い産業でもあった。その職場での不安、不満、悩みのはけ口をワンピースの異形の悪人に、解決の糸口をルフィ、ゾロ、ナミ、サンジ、とりわけウソップに見出す読者も多いのでは。終身雇用、年功賃金、厚生年金を信じた団塊スボ根世代と異なり、企業に頼らず、自分の能力の鍛えて職と人生を獲得しなければ生き抜けない世代にとって、ウソップの口舌と手練手管は魅力的であろう。

だが時代の流れは上位三種サービス業の側にある。この職場に共通するのは、「人との交渉」（対話的）が仕事の大半で、相手の要望に応じる「臨機応変の対応」（主

体的）が評価の対象になり、相手の心の変化を先取りする「質の高いサービス+商品の創案」（深い学び）を日々求められること。そして興味深いのは、（一）内に

付記したように、準備中の新学習指導要領の「開かれた教育課程+カリキュラムマネージメント+アクティブ・ラーニング」が志向する子ども個々の資質・能力重視の学びとつながることである。「主体的」で「対話的」とはまさに「ONE PIECE」を貫くコンセプト。深い学びは自立と結ぶ「ONE PIECE」のテーマと重なる。勝者は集団帰属を優先するスボ根ではなく、自立志向の「ONE PIECE」側にある。

「巨人の星」の飛雄馬や「あしたのジョー」のジョーにあこがれた団塊の世代にとって、「根性」は理不尽な要請に耐えて（応えて）勝利をつかむこと。その目的は、自分と家族の人生を保障する巨大な企業組織の階段を上ること。「ONE PIECE」を彩るキャラクターの興味は一人ひとり異なる夢の実現。それを妨げる理不尽な要求や行為には耐えるのではなく、友との協働で勝ち抜きまで戦い続ける。その心と心が響きあう瞬間を求める強き心情と信念を「ONE PIECE」が描く「ガッツ」と名付けてみたい。

教育現場で見る子ども「ガッツ」——私の赴任した頃と今の子どもたち

兵庫県神戸市立山田小学校校長

板東 克則ばんどう かつのり

小学校の現場から

一、三十年前、ガッツは確かにあった

私自身、このところ、「ガッツ」という言葉を使った覚えはないし、職員室でも「ガッツ」という言葉を耳にしたことはないように思う。

職員室で何人かの教員に尋ねてみた。ベテランの教員に聞くと、「確かに、昔はガッツって言いましたよね。」と答え、昔担任した子どものことを懐かしそうに話し始める。若い教員に聞くと「ガッツ。何ですか、それ。」

確かに、昔は、ガッツのある子がいた。
今から、三十年も前のことである。

周りをニュータウンに囲まれた山あいの小さな小学校に勤めていた。ニュータウンの学校は、すべて大規模校

だった。当時、六年生では三月になると、近隣の小学校同士でサッカーの交歓会が行われていた。大規模校では、当時では珍しかったサッカーのクラブチームで活躍する子も多く、そこから選抜して作るチームは全市でも指折りの実力だった。一方、その勤務校ではクラブチームはおろか、チームの人数をそろえるのが、やっとだった。当然、毎年交歓会の結果は一方的で、大敗を喫することがほぼ確定的であり、その結果を抱いたまま、同じ中学校に進学するのが、常だった。

その年の六年生に、Aという女の子がいた。

Aは自ら主将に立候補し、ゴールキーパーを志願した。Aはゴールキーパーに決まると、女子の練習だけでなく、男子の練習にも加わり、シュートを受け続けた。速いスピードに、最初は腰が引けていたが、練習を重ね

特集

「ガッツ」のある子

1 豊かさとして少子化の進行の中で「ガッツ」は育つのか

鍋田恭孝

12 「ガッツ」の意味と構造

—子どもの内にある強さ、度胸、根性、気力をめぐって

春日武彦

19 子どもの中に目標や、夢や希望をどう育てるか

古荘純一

26 「がんばればできる」という感覚」をどう育てるか

櫻井茂男

32 スポーツ選手は「メンタル」をどう鍛えるか

木村昌彦

目標を見失った時代の中で

39 高度経済成長期における「やる気」の物語

浅野智彦

46 子どもたちにとって、「スポ根」マンガの魅力はなんだったのか？

野上 暁

52 今、人気を誇る「ONE PIECE」の魅力

—現代の「ガッツ」の在り様を考える

馬居政幸

教育現場で見る子どもの「ガッツ」——私の赴任した頃と今の子どもたち

59 小学校の現場から

板東克則

65 中学校の現場から

齊藤貴英

今どき、「ガッツ」のある若者たち

71 パラリンピックの選手たち

内田若希

76 独立プロ野球リーグにみる「ガッツ」

—ひとりのノマド・リーガーのライフストーリーから

石原豊一

82 青年海外協力隊という人材

横山和子

私が「ガッツ」を發揮したあの時

87 ガッツをもった闘いは今も続く

山口 香

92 人とのふれあいの中で鼓舞される心

加藤諦三

97 真夜中の奇跡

梶原しげる

弱音を吐く子に出会った時に

103 弱音の語りッを聴く——こころの機能を育むために

新居みちる

108 「がんばれない」という子への理解とかわり

三宅理子

113 子どもが自分の中の「ガッツ」に気づく時

—親の庇護下にある時代に親から用意される「体験」を通して

石川洋子

連載

- 120 院内学級の子どもたち 最終回
こころの声を言葉にすることの大切さ 副島賢和
- 118 学校外の子どもの今〈プレーパークの子どもたち③〉
やりたい気持ちと素材 沖塩公哉

磯谷文明

森岡里佳

深谷和子

38 窓

102 教室のスケッチ

127 今月の本棚
「人口の心理学へ」／評者・箕浦康子

128 編集後記

児童心理
CHILD STUDY12 2016
Vol.70 No.18