

ONE PIECE論--独自性と位置付け

著者	岸 博美
雑誌名	清心語文
号	13
ページ	88-79
発行年	2011-09
URL	http://id.nii.ac.jp/1560/00000220/

ONE PIECE論 — 独自性と位置付け —

岸 博 美

はじめに

少年ジャンプは昭和43年に月2回刊の雑誌として集英社より創刊された少年誌である。創刊当時の発行部数は10万5千部で、他の週刊誌の半分にも満たなかったが、昭和45年に週刊誌となり、現在の『週刊少年ジャンプ』が誕生した。平成7年12月には発行部数653万部の歴代最高部数を達成する。しかし、人気作『ドラゴンボール』と『SLAM DUNK』の相次ぐ連載終了で発行部数が減少に転ずる。その後は、平成12年以降ヒット作に恵まれ、平成22年に入ると300万部まで回復^(注1)した。

ジャンプには、マンガ家専属制、新人賞(手塚賞、赤塚賞、ヤングジャンプ賞、など)といった特徴がある。またジャンプは徹底したアンケート至上主義を貫いており、アンケートによって掲載作品の順位を決め、その結果で誌上での掲載順や打ち切り作品が決まる。アンケートで結果の出せないマンガは最短10話で打ち切りとなるなど商業誌としての厳しい一面も持っている^(注2)。

本稿で論じる『ONE PIECE』の作者・尾田栄一郎は、1975年1月1日熊本県熊本市に生まれ、高校在学中の1992年に月火水木金土のペンネームで『WANTED!』が集英社週刊少年ジャンプ“第44回手塚賞”で準入選する。1993年には『一鬼夜行』でホップ☆ステップ賞入選している。

九州東海大学中退後、甲斐谷忍、徳弘正也、和月伸宏のアシスタントを務め、中でも尾田は徳弘のもとでアシスタントをしていた際、人物の輪郭の描き方や表現手法などを学び、徳弘を「本当のプロ」「一生の恩人」「師匠」といって慕っている。また、アシスタント時代に描いた海賊漫画『ROMANCE DAWN』は『ONE PIECE』の原型となっている^(注3)。1997年に『ONE PIECE』の連載を開始し、2011年現在、14年目に突入している。自身初めての連載作である。

『ONE PIECE』は、海賊王ゴールド・ロジャーが遺した「ひとつなぎの大秘宝」^{ワンピース}を求めて海賊が海を駆け巡る大海賊時代に、主人公の少年モンキー・D・ルフィ(以下ルフィ)が海賊王になるために航海をする物語である。ゴムゴムの実と呼ばれる悪魔の実を食べたルフィはゴム人間となり、悪魔の実の効果で泳げない体になりながらも一人海へ出る。次第に志を同じくした仲間たちが航海に加わり、「麦わらの一味」として世界にその名を知られるようになっていくバトルマンガであり、2011年3月現在、東の海編、偉大なる航路編、新世界編から成っている。^(注4)

本論では、『週刊少年ジャンプ』内の作品、尾田栄一郎作『ONE PIECE』^{グランドライン}巻60偉大なる航路編までを主材料として、その内容の独自性について、マンガ内で描かれる「死」について触れていくことで、現代のマンガ文化の中で『ONE PIECE』がどのような役割を果たしているかを述べるものとする。

1 『ONE PIECE』の独自性

尾田の描くマンガの特徴として、随所に遊び心がみられることがある。例えば、本編では語られていなかった敵のその後や旅してきた場所に住んでいる人々のその後の話、これから登場するキャラクターや物語の伏線などが短期連載扉絵ストーリーとして描かれることがある（下表参照）。

《短期連載扉絵ストーリー》

タイトル	話数	全話数
バギー一味冒険記	35話～75話	全30話
コビメッポ奮闘記	84話～119話	全30話
ジャンゴのダンス天国	126話～172話	全37話
はっちゃんの海底散歩	182話～228話	全40話
ワポルの雑食バンザイ	236話～262話	全23話
エースの黒ひげ大捜査線	272話～305話	全29話
ゲダツのうっかり青海暮らし	314話～348話	全24話
ミスG・Wの作戦名“ミーツバロック”	359話～413話	全43話
あの子は今（空島のその後）	424話～427話	全3話
エネルのスペース大作戦	428話～474話	全38話
あの子は今（W7のその後）	486話～490話	全4話
C P 9の任務外報告	491話～528話	全33話
旅行するなら……麦わらの一味それぞれの冒険	543話～560話	全14話
・サンジの地獄（カマバッカ）よりお気を確かに	543話～544話	全2話
・ロビンのひどい事するわ	545話～546話	全2話
・フランキーの今週のおれダメだ	548話～549話	全2話
・ウソップの一人じゃ死ぬ病	550話～551話	全2話
・チョッパーの食いモンじゃねえぞコノヤロー	552話～554話	全2話
・ナミのウェザーレポート	555話～556話	全2話
・ブルックの一宿一パンツのご恩返し	557話～558話	全2話
・ゾロのあいつらどこだ世話がやける	559話～560話	全2話

また、「パンダマン」というキャラクターはマンガのコマの中に何度も登場し、隠れミッキーならぬ隠れパンダマンとして、読者の目を楽しませている。さらに、このパンダマンには詳細な設定もあり、『キン肉マン77の謎』（集英社 JUMP COMICS SELECTION）超人コンテストには尾田栄一郎原案としてキャラクタープロフィールが書き下ろされている。このように、一見どうでもいいことにこだわりを持つところが読者の心をつかむのであろう。また、一見ささいに見えることが物語の展開に重要な要素を含んでいることもある。

キャラクターや物の名前の付け方にも、尾田自身が「名前は…なんかこういい感じにつける感じですね。あと本物の海賊からとったり、とらなかったり」（単行本第4巻SBSより）と述べるが、名前の付け方はいくつかのパターンに分類できる。

- ① 実在した海賊（人物）から名づけられているもの
- ② 外見から名づけられているもの
- ③ 土地からから名づけられているもの

④ ストーリーと照らし合わせて名づけられているもの

《キャラクターの名前とその由来》

	名前	由来	所属
	ロロノア・ゾロ	カリブの海賊フランシス・ロロノア 怪傑ゾロ	麦わら海賊団
	アルビダ	女性だけの海賊団を作った女海賊	アルビダ海賊団
	モーガン	海賊首領から海賊鎮圧の副総督にな った海賊ヘンリー・モーガン	海軍
	パースロミュー・くま	「海賊操典」を定めたパースロミュー ・ロバーツからと思われる	王下七武海
	ベラミー	海賊サミュエル・ベラミー	ベラミー海賊団
	エドワード・ニューゲート	ファーストネームは「エドワード・ ティーチ」から ニューゲートはイ ギリスの監獄の名前	白ひげ海賊団
	マーシャル・D・ティー チ	海賊黒髭の偽名の一つ「エドワード・ ティーチ」	黒ひげ海賊団
	サッチ	海賊、黒髭の偽名の一つ「エドワ ード・サッチ」	白ひげ海賊団、4 番隊隊長
①	ユースタス・“キャプテ ン” キッド	13世紀海賊僧侶「ユースタス」＋ スコットランド海賊「ウィリアム・ キッド」通称キャプテン・キッド	キッド海賊団
	X・ドレーク	16世紀イギリスの冒険家でプライ ベティア「フランシス・ドレーク」	ドレーク海賊団
	バジル・ホーキンス	上に同じく「ジョン・ホーキンス」 ＋17世紀海賊船医「バジル・リン グローズ」	ホーキンス海賊団
	カポネ・“ギャング” ベ ッジ	アメリカのギャング「アル・カポネ」 ＋イギリスのプライベティア「ウ ィリアム・レ・ソーベッジ」	ファイアタンク海 賊団
	ジュエリー・ボニー	18世紀の女海賊“アン・ボニー”	ボニー海賊団
	トラファルガー・ロー	18世紀イギリス海賊“エドワード・ ロー”	ハートの海賊団
	ウルージ	16世紀アラブ人海賊バルバロッサ 兄弟“ウルージ”	破戒僧海賊団
	スクラッチメン・アプ ー	19世紀中国の海賊“チュイ・アプ ー”	オンエア海賊団
②	クロ	猫の名称	クロネコ海賊団
	ブチ		
	シヤム		
	チュウ	魚の「キス」	アーロン海賊団
	スモーカー	いつも煙草を銜えている	海軍
	クロッカス	花の名	双子岬

	マシラ	昔の日本での猿の名称	猿山連合軍
	ショウジョウ	猿の俗称「猩猩」	
	モンブラン・クリケット	頭の形（髪型）	
	エネル	雷のエネルギー	アッパーヤード
②	フォクシー	フォックス（キツネ）	フォクシー海賊団
	サムライ・リユーマ	坂本竜馬（短編『MONSTERS』に登場）	スリラーパーク
	クマドリ	歌舞伎の隈取り	CP9
	クローバー博士	四つ葉のクローバー	オハラ
	パティ	パティシエ	海上レストラン「バラティエ」
	カルネ	スペイン語の「肉料理」	
	フルボディ	長期熟成させた濃いワイン	海軍
	ネフェルタリ・ピビ	砂漠の国の王女に付けられる名「ネフェルタリ（最も美しきもの）」という意味のエジプト語	アラバスタ王国
③	ゲダツ	解脱	アッパーヤード
	サトリ	悟り	
	シュラ	修羅	
	ヤマ	耶摩	
	マーガレット	花の名前	アマゾン・リリー
	リンドウ		
	デージー		
	コスモス		
④	ソドム	旧約聖書『創世記』に出てくる滅ぼされた都市	フランキー一家
	ゴモラ		
	ハグワール・D・サウロ	キリストの使徒パウロのユダヤ名	元海軍

（この表に挙げている名前と由来は一例であり全てではない。）

人物の名前は、物語が進むごとに実際の海賊から付けられたものが増えているが、これは、偉大なる航路に入ってから海賊の数自体が増えたことと、物語に深く関わる人物が登場してきたことに起因していると考えられる。

2 「黒ひげ」の存在

尾田が一番好きな海賊と巻49内のSBSで明言しているエドワード・ティーチ（エドワード・サッチ）通称黒髭は、上記の表からもわかるように「エドワード・ニューゲート」「マーシャル・D・ティーチ」「サッチ」と3人の名前に分割して使用されている。いずれも白ひげ海賊団（ティーチは元白ひげ海賊団）に所属している人物であるが、船長であるエドワード・ニューゲートの名に「黒ひげ」の通称を使わず、元は2番隊副隊長でしかなかったティーチに「黒ひげ」を名乗らせたことから、尾田がティーチに物語の鍵を握らせようとしていることがうかがえる。また、黒髭の別名「サ

ッチ」の名を持っていた男は、ティーチが狙っていた「ヤミヤミの実」を手に入れたことでティーチに殺されている。この事件は、彼らの名前と関係があると考えられる。

白ひげは、物語の中で、海賊王に最も近い男、世界最強の男と呼ばれ、世界の均衡を保つ役割を担っていた。白ひげは部下を息子と呼び、一度懐に入れたものは決して裏切らない男として描かれている。その白ひげを仲間殺しという最悪の形で裏切ったのが、「黒ひげ」のティーチだ。白ひげの庇護のもとにしながら自らの野望をその内に秘め、白ひげを討ち取る機会をうかがっていた。

ティーチは、自ら「黒ひげ」と名乗っている（巻18、159話）。このことから、自分と白ひげを比較させ対等の立場になろうとしていること、その対抗心を露わにしていることが分かる。詳しく見ていくと、まず色としての対比がある。広辞苑で「白」は、①雪のような色。②犯罪容疑が晴れること。また、その人。無罪。潔白。対して「黒」は、①墨のような色。②犯罪容疑者が犯罪の事実ありと判定されること。また、その人。有罪。というように対比されており、イメージとしても白は、正のイメージが多く、逆に黒は負のイメージが多く挙げられる。これを白ひげと黒ひげに対応させると逃げる男（黒ひげ）と逃げない男（白ひげ）などが言える。

また、ティーチは黒ひげと名乗り、ドラム王国（現サクラ王国）を滅ぼすなど悪事を働くことで、自らの名を上げると共に白ひげの権威失墜や勢力を削ぎ落そうと企んでいるとも考えられる。そのほかの対比としては、監獄名であるニューゲートを名に持つ白ひげの守りの姿勢とマーシャル（= marshal：戦争の）を名に持つ黒ひげの攻撃の姿勢、白ひげには大勢の仲間と同盟を結んだ海賊たちがいるが、黒ひげの仲間は少ない。このように、白ひげの逆をいくことは、白ひげをも呑みこもうという野望の大きさの表れととれる。ティーチがこれほど白ひげを意識していることの根幹には、海賊王になるという自身の目的（巻45、440話）が大きく関係していると思われる。なぜなら、白ひげは海賊王に一番近い男と呼ばれ、自身の目的を達成するには最も邪魔な存在だからだ。そして、仲間殺しの罪で黒ひげの命を狙っていたエースの存在も邪魔だったと考えられる。このことは、黒ひげがエースと戦ったとき負けたエースを殺さずに海軍に引き渡し、公開処刑にさせることで白ひげが海軍本部にエースを助けに来ることを狙い、2人を一気に始末しようとしていることからわかる。実際黒ひげの思惑通りエースはルフィをかばって赤犬に殺され、自分は白ひげの能力を奪ったうえで、止めを刺すことに成功している。この時点で黒ひげは、悪魔の実の中で最強といわれる「ヤミヤミの実」と白ひげから奪った「グラグラの実」の2つの力を手に入れ間違いなく世界を脅かす存在となった。サッチに続き白ひげを殺し、それぞれの力（サッチの場合は得ることができた力）を得たことで、黒ひげは、黒髭となったのだ。

黒ひげティーチは、白ひげ海賊団を抜けた後、仲間を集め、懸賞金1億ベリー以上の海賊を狙い（巻25、234話）、一気にその名を世界に知らしめている。この流れを見ると、ルフィたち麦わらの一味と共通点がいくつかある。まず、海賊王を目指していること、仲間が少数精鋭であること、そして急速に名を上げていること、さらに、エースと関係が深いことも共通点として挙げられる。ルフィはエースの義理の弟で、黒ひげはエースが隊長を務めていた白ひげ海賊団2番隊の副隊長だった。つまりエー

スに従う立場だったわけである。

名前に「D」の文字があることも重要な共通点のひとつである。「D」については多くのことがまだ謎に包まれている。しかし「Dの意志」という言葉も様々な場面で使われている。今までに出てきた「D」を持つものは、「モンキー・D・ルフィ」「ポートガス・D・エース」「マーシャル・D・ティーチ」「ハグワール・D・サウロ」の他に革命軍のリーダーであり、ルフィの実父ドラゴン——本名は「モンキー・D・ドラゴン」——がおり、海賊王ゴールド・ロジャーは「ゴール・D・ロジャー」と昔は呼ばれていたというセリフもある。つまり、この「Dの意志」とは、海賊王ゴールド・ロジャーの意志ということではないかと考えられる。この「D」を持つものは物語の端々で重要人物として登場していることから、物語の核心に迫る事項であることは間違いないだろう。

ルフィと黒ひげは、二人は偉大なる航路の島ジャヤで、お互い名も知らぬときに対面している。その時ルフィと黒ひげは偶然酒場で席を並べて食事しており、食の好みの違いから喧嘩をするというどこか息の合った行動を見せており、空島の話をして酒場中に馬鹿にされたルフィ、ゾロ、ナミの3人に、黒ひげは「人の夢は！！！！ 終わらねえ！！！！」（巻24第225話）と叫ぶ。そして、ルフィを新世界に挑む海賊として認めている。エースを海軍に引き渡した犯人が、黒ひげだと知るまで、ルフィは決して黒ひげのことを悪く思っていないだろう。むしろ、同じ高みを目指すライバル、もしくは同志のように思っているもおかしくない。そう思わせるような、己の信念を持った、気骨のある人物として黒ひげは描かれている。

このことから、エースの処刑の発端を作り、白ひげを殺したことへのルフィの怒りははかり知れない。ルフィと黒ひげの決定的な違いはそこではないかと考える。つまり、ルフィが海賊王は「海で一番自由なやつ」（巻52）という考え方を持っているのに対して、黒ひげは海賊王になって世界を支配してやるという野望を持っている（巻25、234話）。ルフィが求めるのは「自由」だが、黒ひげが求めているものは「支配」なのである。これは2人の明確な違いと言えよう。そしてこの明確な違いは後の物語の中で、ルフィと黒ひげを対立させていく上で重要な要素となるだろう。

3 尾田のこだわり

尾田のこだわりには、単行本第4巻から始まるコーナーであるSBS（S→質問をB→募集S→するの頭の頭文字から取っている）や第5巻から始まる投稿イラストを掲載するウソップギャラリー海賊団は現在まで続く人気コーナーも含まれる。SBSでは、読者の質問に、ときにまじめに、ときにユーモラスに回答している。またSBS内では、キャラクターの裏設定を読者からの質問に答える形で明かしたり、読者自ら見つけた設定を尾田に発表するなど、作者すら意図していなかった無意識の設定を読者が見つけ出し、作品に厚みを与えている。

また、背景の一つ一つにまでこだわった話が尾田マンガの魅力の一つである。これは、「描き込めば思いは伝わる」^(注5)という尾田の師匠徳弘正也の言葉が意識されていることと、元来の「ひとコマひとコマ描いていかないと、気がすまない性質」^(注6)

という本人の性質からくるものだろう。

4 『ONE PIECE』に描かれる死

『ONE PIECE』を描くにあたって尾田は「少年マンガ」であることを重要視している。そのためあくまで少年に楽しんでもらえるものとして「恋愛を描かない」=子供が興味ないから。「死ぬ、殺すシーンをなるべく描かない。残酷描写もしない」^(注7)ことを信条としている。戦いが終わったら必ず仲間や島の住人たちと宴をするのが『ONE PIECE』の独自のところだが、「仲間や敵が死んだりしたら、楽しい宴のシーンが描けない」^(注8)と尾田は言う。実際今まで、どんな強敵と戦って傷ついたとしても、敵も味方も死んではいなかった。死んだのではと思われていた敵も、のちに牢獄インペルダウンで登場している。しかし、この制約が第574話で破られた。主人公ルフィの義兄ポートガス・D・エース（以下エース）と第576話では、海賊王に一番近い男と言われた白ひげ（エドワード・ニューゲート）が死んだのだ。今まで頑なに人が死ぬシーンを描いてこなかった尾田が「死」を、それもルフィに近い人物の死を描いたことは、これが物語の今後の展開に不可欠なものだったからなのではないかと考えられる。今回は「死」という今まで以上の出来事をもってして、ルフィのひいては麦わらの一味全体の成長を促しているのだと考えられる。

ジャンプには「友情・努力・勝利」の3つの共通テーマがある。これは、ジャンプの前身である少年ブックスの時代に当時の編集長であった長野規が読者に行ったアンケートの結果選出された言葉である^(注9)。

『ONE PIECE』にも、この3要素は盛り込まれている。これは他のジャンプ掲載マンガと共通する部分である。

マンガに限らず「死」はその物語の中で大きな意味や役割を持って描かれることが多いが、尾田は「死ぬ、殺すシーンはなるべく書かない」^(注10)と公言している。

「死」を摂理とし、逆らうことのできない現象として描いている作品としては、『男一匹ガキ大将』（1968年～1973年）、『北斗の拳』（1983年～1988年）、『るろうに剣心—明治剣客浪漫譚—』（1994年～1999年）などがある。

その一方で、確かに死は描かれているが、上で述べたような概念とは別の次元で死を取り上げているのが、鳥山明の『ドラゴンボール』（1984年～1995年）だ。『ドラゴンボール』の物語の中でも確かに死は存在する。しかし、すでに三ツ谷誠氏が詳細な考察を行っているように^(注11)他のマンガと異なっているのは、死んでも生き返ることができるということだ。これまでの少年マンガが写実的でありリアリティーのあるもの、死は不変とする概念の中で『ドラゴンボール』は異彩を放っている。

『ドラゴンボール』とは違う意味で死をのりこえているとも取れるのは、武井宏之の『シャーマンキング』（1998年～2004年）である。この作品は、幽霊の見える少年が主人公となっており、周りの人間も一様にして靈感を持っており、日常的に霊と接している。例え死んだとしても、その人物は霊になるだけで、生きているときと変わらないコミュニケーションをとることができる。このような設定のため『シャーマンキング』の登場人物たちはどこか死を恐れていないようにも見える。そのためか物

語の終盤には死んで霊となることなく、生まれ変わりもしない、魂ごと消滅させてしまうという荒業も見受けられる。

このように、「死」の捕らえ方は作品によって様々であるが、その中で『ONE PIECE』は死を摂理としながらも、死を描かないと尾田は言っていたのである。だが、果たして本当に『ONE PIECE』の中で死は描かれてこなかったのだろうか。実は、エースと白ひげを除いたとしても、病死、事故死を含めると、今まで話の中で死んだ人間は数多い。例えば、ゾロの幼馴染のくいな、ナミの養母ベルメール、チョッパーの師匠ヒルルクなど、麦わらの一味の背景には死が描かれていることが多い。麦わらの一味の面々は親しい人物の死を乗り越えることによって強さを手に入れてきた、という描かれ方がされていることに気付かされる。

麦わらの一味の9人中7人（ゾロ、ナミ、ウソップ、チョッパー、ロビン、フランキー、ブルック）が過去に親しい人の死を経験しており、死んではないが、ルフィを助けるために左腕を失った赤髪シャンクスが存在、自身の足を食べて飢えをしのぎ、サンジに食料を与えた赫足のゼフの存在は死んでいないからこそ「死」以上に強い思いを2人に与えていると考えられる。

このように、『ONE PIECE』内では直接の戦闘以外で、過去に何らかの形で死亡している人物は数多い。そもそも物語の背景である大航海時代からして、海賊王ゴール・D・ロジャーが処刑される時に放った言葉から始まっているのだから、物語の大前提として「死」は存在していた。つまり、このあたりが「死ぬ、殺すシーンはなるべく書かない」(注12)という言葉の「なるべく」にかかる最低ラインであり、物語を進めていく上で必要な死だったのではないかと考える。あくまで少年マンガ、少年たちを楽しませることを第一として考えている尾田ですら死を全く描かないことはしていない。それだけ、「死」は無視できないものなのだ。では、マンガの中で「死」という重いテーマはいつから描かれるようになったのだろうか。

5 漫画に描かれる死

漫画文化は昭和20年代に台頭してくる。この年代は、数多くの漫画雑誌の創刊や漫画家の出現など漫画が日本社会に広く伝播していった時代であった。

古くは、平安末期の鳥獣人物戯画も漫画の一種であったと考えられるが、この絵に、徐々にセリフが生まれ、コマ割りされたマンガの形が出来上っていった。(注13)

日本の近代漫画史において昭和20年代は戦後の社会諷刺の風潮を受け、漫画雑誌の創刊数が増加し、漫画界が活気づいていた時代といえる。そんな中手塚治虫は、昭和22年『新宝島』を発表し、従来の漫画にはない映像的手法によって当時の漫画家たちに影響を与えた(注14)。

その手塚が17歳の頃に描いた『勝利の日まで』というその習作について大塚英志氏は著書の中で以下のように語る。

ミッキーの乗るグラマンの機銃掃射を受けたトン吉くんは力つき転倒し、そして十字砲火に襲われる。そして次のコマで「アッ」と仰け反り、胸許を押さえる

トン吉くんが描かれる。その胸許からは三筋の血が流れ落ちているのだ。

このコマは極めて重要である。

つまり、手塚はここで記号の集積に過ぎない、非リアリズム的手法で描かれたキャラクターに、撃たれば血を流す生身の肉体を与えているのである。

(大塚英志『アトム of 命題 手塚治虫と戦後まんがの主題』徳間書店、2003)

このように、手塚が初めてキャラクターに生身の肉体を与え、やがて劇画ブームも手伝い、キャラクターの死を描く作品、「死」をテーマとした作品が増えていく。

6 おわりに

『ONE PIECE』という作品には、前述してきたように物語の随所に尾田の遊び心が見られる、読者（少年）を楽しませるための物語である。しかし、ただ楽しいだけの物語ではなく、人の「死」を描くことで、読者に、人生はただ楽しいだけではなく、挫折することや苦しいこともあるのだというメッセージを伝えようとしていると考えられる。

『ONE PIECE』が国内累計発行部数2億部突破という日本一の快挙を成し遂げられた要因は、13年連載を続けてもぶれることのない作品への態度、読者を大切に作る姿勢があるだろう。マンガには、雑誌によって読者層がある程度決まってくる。しかし、『週刊少年ジャンプ』は小学生、中学生を主な読者層としてつくられているにも拘わらずその読者層が広い。その一端を担っている作品が『ONE PIECE』であり、連載当初少年だった読者たちが成人してからも『ONE PIECE』を読み続けていることで成立している。

マンガのジャンルが多様化していく中で『ONE PIECE』は、仲間を集めて海賊王を目指すという目的の元、物語が進行していくシンプルな構造をしている。しかし、それゆえに物語が進んでも海賊王になるという最終目標がぶれることがなく、芯の通った構造となっている。「我が国の少年マンガが辿り着いた一つの到達点であるときえ、評価していいのではないか、と思う」とは、三ツ谷誠氏の言葉だが、『ONE PIECE』の位置付けとして、読者層の広さ、発行部数から見ても、他のマンガとは一線を画している。一つの到達点とは、その時代の読者の求めるものを描きヒットしてきたマンガの中で『ONE PIECE』は性別、世代、国を越えて読まれている、日本を代表するマンガとなっていることから言える。マンガ文化が発展していく中で、台頭してきた作品は常に、その時代の社会背景を掴み、読者が求める理想や現実を描くことで共感を得てきた。『ONE PIECE』もその例にもれず、自分の夢を追う者たちの集団を描いているストーリーが、現実を生きる読者の願望を表現しており、共感を得ていると考えられる。また『少年ジャンプ』の3つの共通テーマを守りながら、読者の求めるものを描いた作品といえる。

《注》

注1 西村繁男『さらば、わが青春の『少年ジャンプ』』幻冬舎文庫、1997

2 (注1)に同じ

3 尾田栄一郎『尾田栄一郎画集ONE PIECE COLOR WALKS 1』

集英社、2001

- 4 『ONE PIECE』公式サイトONE PIECE WEB
- 5 『ONE PIECEぴあ』ぴあ株式会社、2010内のロングインタビューより
- 6 注5に同じ
- 7 注5に同じ
- 8 注5に同じ
- 9 注1に同じ
- 10 『朝日新聞WEEKLY AERA』朝日新聞出版、2009/12/21
- 11 三ツ谷誠『「少年ジャンプ」資本主義』NTT出版、2009
- 12 注1に同じ
- 13 清水勲『年表日本漫画史』臨川書店、2007
- 14 注11に同じ

(きし ひろみ／2011年卒業)