

「必殺技」の命名プロセス

—少年漫画を資料として—

みない ゆうき
葉袋 優貴 (明治大学大学院生)

1. はじめに

少年漫画における一つの重要な要素として、登場人物が使用する「必殺技」がある。ここでいう必殺技とは、“ある場面で最も効果的で、相手を倒しうる技であり、かつ名前が付けられているもの”で、例えば、「かめはめ波」(『DRAGON BALL』)のようなものを指す(以下、これを「技名」と呼ぶ)。現在、発表者はそれらの技名がどういった構造を持ち、どのような言語要素からなるのかを解明することで、技名を命名するプロセスをモデル化することを目的として研究している。その中で、本発表では、技名の構造を分析して、命名プロセスとして一般化するまでについて報告をする。

2. 研究対象

研究対象は、少年漫画の中でも売り上げや著名作品の連載数などの側面から、『週刊少年ジャンプ』(集英社発行)から選ぶ。また技名が多く登場するため、バトル漫画とスポーツ漫画を対象とする。それにあたり、漫画作品のジャンルをここでは以下のように規定する。

・バトル漫画

何らかの戦闘を行っており、それによって主人公の成長が描かれているもの

・スポーツ漫画

審判が存在する特定の競技をテーマにして、活躍する選手達が描かれているもの

そして、今回は第三次漫画ブーム前後であり、記録的な売り上げを更新し続けた、1980年代と1990年代に連載を開始し、現在完結している作品の中から、以下の4作品の全巻を対象とする。

・バトル漫画

『DRAGON BALL』 作・鳥山明 全42巻 (1984年～1995年連載)

『NARUTO』 作・岸本斉史 全72巻 (1999年～2014年連載)

・スポーツ漫画

『キャプテン翼』 作・高橋陽一 全37巻 (1981年～1988年連載)

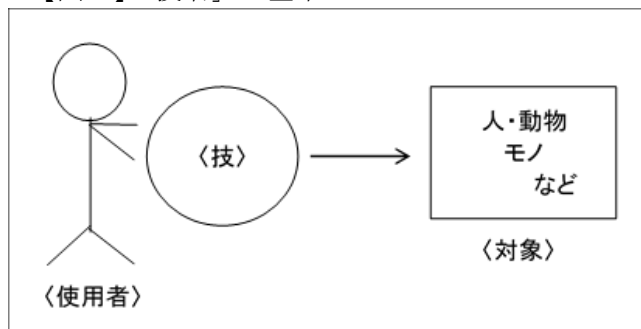
『テニスの王子様』 作・許斐剛 全42巻 (1999年～2008年連載)

3. 研究方法

2で挙げた対象作品の中から、技名を抜き出して分析を行う。それにあたり、技及び技名を以下のように定義する。

少年漫画における〈技〉とは、登場人物が特定の作用を、ある相手やモノに対して及ぼすことであり、また「技名」とはその一連のプロセスに対応した名前である（図1）。

【図1】「技名」の基本プロセス



実際にそれぞれの作品から抜き出した、技名数は、以下の通りである¹。

【表1】作品別の登場技名数

作品名	DRAGON BALL	NARUTO	キャプテン翼	テニスの王子様
技名数	78	484	83	110

4. 研究結果

4-1. 技名の構造

各作品では、具体的に以下のような技名が見られた。

『DRAGON BALL』……狼牙風風拳、残像拳、元気玉、フュージョン

『NARUTO』……忍法・影真似の術、忍法・蝦蟇縛り、忍法・口寄せ・猿猴王・猿魔

『キャプテン翼』……前転シュート、カミソリシュート、白い稲妻、手刀

『テニスの王子様』……弾丸サーブ、スカッドサーブ、虎砲、菊丸バズーカ

これらの技名には、作品毎において、複数の技名にわたって使われている要素（網掛け太字部分）＝種類名と、その技名固有の要素＝固有名が存在することが見てとれる。従ってそれぞれの要素の組み合わせを整理することで、技名がこういった構造を持っているか確認していく。

まず、種類名と固有名を具体的に次のように定義する。

○種類名（以下、Cと表記する場合がある）

複数の技名にわたって使われており、技が属するカテゴリーを表している要素。

該当する箇所を、網掛け太字で表示する。

スポーツ漫画では、「キック」や「ショット」など、“当該の競技で、ある特定のプレーを指す名称”を種類名とする。

バトル漫画においては、作品の特性上、作品の内部で種類名が決められ、具体的には次のようになる。

作品内で、

- 1) “複数の技の総称であると明言されている要素”とその変形
- 2) “複数の技名、かつ異なる二人以上の登場人物の技について使用されている要素”とその変形

例：多重残像拳、ヘルズ・フラッシュ、忍法・倍化の術、仙法・無機転生

変形例：五行封印→五行解印（『NARUTO』）

作中「解印」は一度しか使用されないが、「封印」と対になっていることが明らかにわかるため、種類名と認定する。

○固有名（以下、Pと表記する場合がある）

ある技を、他の技と区別するための要素。該当する箇所を、波線で表示する。

1つの技に対して、複数登場する場合もある（一般的にいう「固有名」とは異なる）。

なお、この固有名における“複数”の定義は言語記号的な切れ目におけるものではなく、ナカグロや改行などで区切られた場合に限ることとする。

〈具体例〉

スポーツ漫画：タイガーショット、手刀、バーニングサーブ、妙技・綱渡り

バトル漫画：気功砲、ギャラクティカドーナツ、水遁・水龍弾の術、万象天引

このように種類名と固有名を定義した場合、少年漫画の技名は、次のようなプロセスで命名されていると整理することができた。

まず、①“どういった内容・イメージの技なのか”が予め決まっていることを前提とし、

①最初に種類名を使用するかどうか、

また一つ使用するか、複数使用するかの決定を行う。

②種類名の決定の後、固有名の決定に移る。

最初の固有名を決定した後、③再度種類名の使用、④固有名の使用が繰り返される。

多くの技名はこの4プロセスで命名される。

例えば、『キャプテン翼』の「タイガーショット」という技名であれば、

- ①技の内容が「ショット」であるため、最初に種類名は使用しない² (=C0)
- ②日向虎次郎という選手が使用するため、名前から「タイガー」を固有名に起用 (=P1)
- ③先ほど使用しなかった「ショット」を固有名の後に付加 (=C1)
- ④これ以降に固有名は付けない (=P0)

というプロセスによって、命名されたと考えられる。

また、選択結果を繋げ、〈C0-P1-C1〉という構造を持つ技名として取り扱う
(最後に 0 が選択されたものに関しては省略して表記する)。

4-2. 作品毎の構造傾向

4-1 で示した命名プロセスを 4 作品に登場する技名に当てはめた結果が、表 2 である。

【表 2】作品毎の技名の構造傾向

構造	DRAGON BALL	NARUTO	キャプテン翼	テニスの王子様
C0-P1	21 (26.9%)	153 (31.7%)	12 (14.5%)	59 (53.7%)
C0-P1-C1	47 (60.2%)	85 (17.6%)	59 (71.1%)	35 (31.8%)
C0-P1-C1-P1	8 (10.3%)	15 (3.1%)		11 (10.0%)
C0-P1-C1-P1-C1	1 (1.3%)	4 (0.8%)	2 (2.4%)	
C0-P1-Cn		9 (1.9%)	3 (3.6%)	
C0-P1-Cn-P1		2 (0.4%)		
C0-P1-Cx	1 (1.3%)			
C0-Pn		25 (5.2%)	3 (3.6%)	3 (2.7%)
C0-Pn-C1		6 (1.2%)	4 (4.8%)	2 (1.8%)
C0-Pn-C1-P1		2 (0.4%)		
C1-P1		106 (21.9%)		
C1-P1-C1		55 (11.4%)		
C1-P1-Cn		2 (0.4%)		
C1-Pn		3 (0.6%)		
C1-Pn-C1		1 (0.2%)		
Cn		3 (0.6%)		
Cn-P1		6 (1.2%)		
Cn-P1-C1		3 (0.6%)		
Cn-P1-C1-P1		1 (0.2%)		
Cn-P1-Cn-P1-C1-P1		1 (0.2%)		
Cn-Pn		2 (0.4%)		
合計	78 (100.0%)	484 (100.0%)	83 (100.0%)	110 (100.0%)

表を見ると、いずれの作品においても、〈C0-P1〉又は〈C0-P1-C1〉という構造を持つ技名が多いことがわかる。特に 1980 年代に連載開始された、『DRAGON BALL』と『キャプテン翼』の 2 作品は、後ろに種類名が付くものが多く、一方で、1990 年代に連載開始された残りの 2 作品は付かないものが多い。ただし、これは単なる作品差である可能性もあり、偶然であるとも考えられるため、現段階で年代に寄る傾向があると言い切ることはできない。

作品別に見ると、『DRAGON BALL』には〈C0-P1-Cx〉という特殊な構造を持つものがあり、これは「リクームウルトラファイティング……」という技名によるものなのだが、この「ファイティング」まで言ったところで、キャラクターが気絶してしまい、その後がわからない状態なので、種類名選択を「x」としている。

『NARUTO』は、今回取り上げた4作品の中で、唯一種類名を最初にとる場合がある作品である。これは、忍者という舞台設定の特性上「忍法」や「火遁」などの「○遁」という種類名が頻繁に登場し、「忍法・影首縛りの術」「木遁・樹海降誕」など、これらは主に固有名の手前に付くことが多いからである。

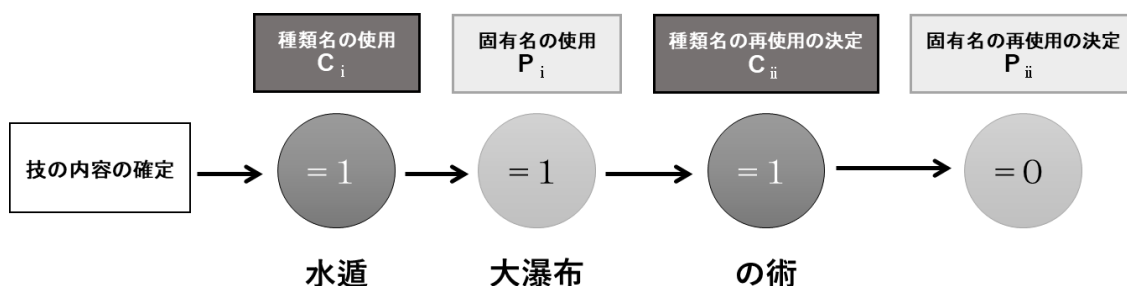
『キャプテン翼』は、単独の構造が占める割合が、4作品の中で最も高い。「隼シュート」や「カミソリパス」など、固有名1つ+種類名1つ〈C0-P1-C1〉の構造を持つ技名が非常に多く、これは現実のスポーツでも使用される「ドライブシュート」や「オーバーヘッドキック」などに倣った命名方法であると考えられる³。

『テニスの王子様』は、同じスポーツ漫画である『キャプテン翼』に比べ、種類名を使用した技名が占める割合が低い。主な理由として、サッカーでは、「シュート」「パス」「ドリブル」「タックル」など基本動作が多いのに対して、テニスは「ショット」と「サーブ」がほとんどであるというのが挙げられる。その結果、「サーブ」だけ種類名を付加しておけば、あとはおよそ「ショット」であることが予想できるため、種類名が省略される傾向にあるのではないだろうか。実際、作品内でも「スカッドサーブ」や「三種の返し球」（トリプルカウンター）など、サーブやカウンターショットのみ種類名を付加しており、「ショット」が使用されている技名は「円卓ショット」など110個中2個のみである。

4-3. 命名プロセス

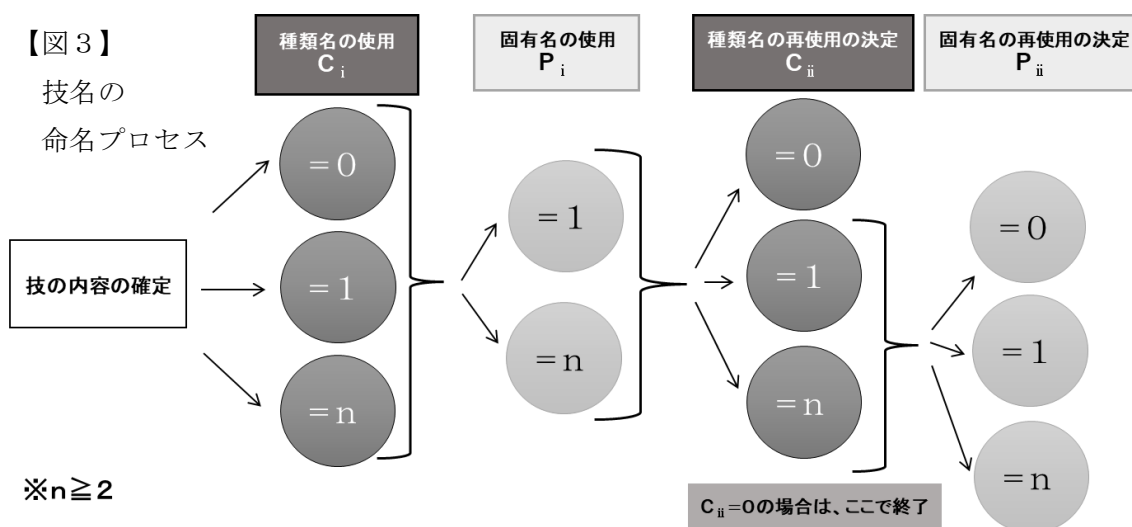
4つのプロセスにおいてどういった選択を取っているかを、可視化するため、それぞれの作品について図を作成した。ここでは、スペースの問題で、各作品の全様は省略するが、例えば、『NARUTO』の「水遁・大瀑布の術」であれば、以下のような選択になる。

【図2】「水遁・大瀑布の術」の命名プロセス



Cと記載した枠の下にある色の濃いバブルが種類名の選択であり、Pと記載した枠の下にある色の薄いバブルが固有名の選択である。

また、こうした各プロセスでの選択肢は、以下の図3のように一般化することができる。



5. 結論と今後の課題

今回、作品毎にテーマや使用される言語要素が全く異なり、複雑に見える少年漫画の技名でも、共通したプロセスに当てはめて分類することが可能であるということが分かった。

しかしながら、種類名の認定は、まだ検討の余地がある。例えば、サッカーにおいては、「ボレーシュート」という技が存在するため、一見すると「ボレー」は固有名である。しかしながらテニスでは、「トップスピنبレー」など、様々な「ボレー」が用いられる傾向がある。おそらく正確には、「トップスピنبレーショット」なのだろうが、既に話したように、そもそもテニスにはショット以外の動きがあまりないため、「ショット」はわざわざ言う必要がないという認識があるのだろう。そうすると、「ボレー」が種類名に繰り上がっていると捉えることもできる。そこで、今回は『キャプテン翼』では「ボレー」は固有名、『テニスの王子様』では「ボレー」は種類名、として取り扱ったが、これも再考の必要があると考えられる。

また、4-2でも述べたように、作品差によるものなのか、年代による傾向なのか、不明な部分もまだ見受けられる。そこで、同年代の作品や、あるいは前後の年代の作品も増やして、さらに比較すると、より確実な傾向を見出すことができると思われる。

【注】

1. 技名の認定の際には、それぞれの作品において、本編とは別に、集英社より出版されているガイドブックやキャラクターブックを参考資料として使用した。
2. 実際のスポーツにおいて、「ショット」などの種類名は一般的に後ろにつける傾向があり、今回取り上げた作品ではそれに倣っているものが多い。
3. なお、これらの現実のスポーツで使用される名称は、今回は作品固有の技名としてカウントしていない。