2017/05/19 初版作成

スポーツ漫画における進化発展段階の分析

Piyomaru Software
Takaaki Naganoya

青少年マンガの進化の系譜

OLD

戦記物、忍法マンガ

エスパー・超能力マンガ

スポーツ根性マンガ

グルメ・うんちくマンガ

学園日常ものマンガ
ラブコメ、エロコメマンガ

NEW

血の気が多い
体育会的
肉食的コンテンツ

血の気が少ない
文化系的
草食的コンテンツ

神が手をつけなかった「新天地」

OLD

忍法マンガ、戦記物

エスパー・超能力マンガ

スポーツ根性マンガ

グルメ・うんちくマンガ

学園日常ものマンガ
ラブコメ、エロコメマンガ

NEW

神様＝手塚治虫が
唯一手を出さなかっ
たジャンル

スポーツ漫画の進化段階

Step 1：スポーツ名称、ジャンル、魅力の認識

一般ピープルはそのスポーツを認識していない。認知していない

忍者漫画、エスパー漫画的な内容。登場人物が人間離れ

作品例：「キャプテン翼」

Step 2：実在の選手名やチーム名が（違和感なく）登場

一般ピープルもそのスポーツを認識。認知度向上

根性論強い

作品例：「エリアの騎士」

Step 3：実際の戦術や戦略が中心。根性論や魔球との決別

怪我や故障、移籍や年俸、業界ならではの裏事情などの話が出る

作品例：「Giant Killing」

進化段階における決めゼリフ

Step 1：スポーツ名称、ジャンル、魅力の認識

例：「キャプテン翼」

「でぃやーーー！」「どりゃーーー！」（サッカー怪獣）

Step 2：実在の選手名やチーム名が（違和感なく）登場

例：「エリアの騎士」

ほとんどない（回想シーンやナレーションが長い。ナレーションの声が一番目立っている）

Step 3：実際の戦術や戦略が中心。根性論や魔球との決別

例：「Giant Killing」

セリフが少ない（絵で説明）

各レベルのマンガの特徴

	Level 1	Level 2	Level 3
必殺技	超能力	練習、チームプレイ	戦略、戦術
生活感	ない	あんまりない	たっぷり
登場人物の衝突原因	イジメ、格差、貧富の差	意見、好き嫌い	思想、戦術
根性論レベル	なぞの超能力が根性を凌駕する	根性しかない（心でっかち）	根性論の否定
絵柄	やたらと人物の絵に線が多い、線が太い	用具、道具が正確でこまかい	割と白い
セリフ	叫び声、気合い	やたらと独白や心情描写が多い	思わせぶりなセリフ
異性の登場頻度	思い出した頃に	やたらと多い	申し訳程度に
大会	世界大会、宇宙大会	全国大会	プロリーグの試合
登場人物	子供、中高生	高校生	プロ選手
倒したライバルは	手下になる（桃太郎システム）	応援しにくる、練習を手伝う（押し掛け女房化）	代表選抜で一緒になる（意外な一面が垣間見える）
市場サイズ	でかい（子供向け） 少子高齢化で縮小？	それほどでも 中高生向け部活マンガ	大人、老人向けマンガ市場

各ジャンルのスポーツマンガ

	Level 1	Level 2	Level 3
野球	巨人の星 侍ジャイアンツ アストロ球団	ドカベン MAJOR タッチ	グラゼニ
サッカー	キャプテン翼	エリアの騎士	Giant Killing
自転車	弱虫ペダル	かもめ☆チャンス	？？？
アメフト	アイシールド21		
カバディ		灼熱カバディ	
ハンドボール	送球ボーイズ		
柔道	柔道一直線	ドカベン（初期）	？？？
バスケ	黒子のバスケ	SLAM DUNK	
プロレス	タイガーマスク		
バレーボール	アタックNo.1	ハイキュー!!!	
ゴルフ	プロゴルファー猿		
釣り	釣りキチ三平		
テニス	エースをねらえ！		BabyStep

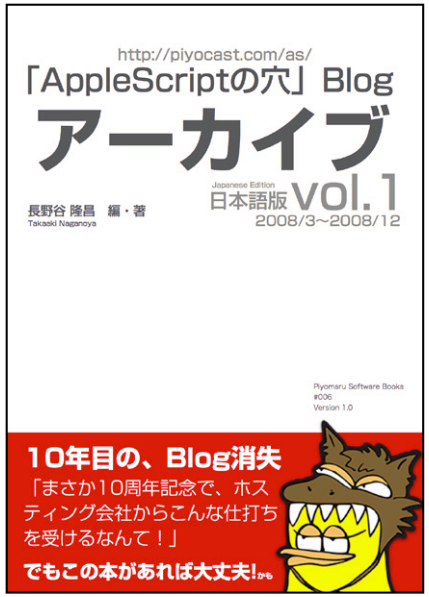
「桃太郎システム」

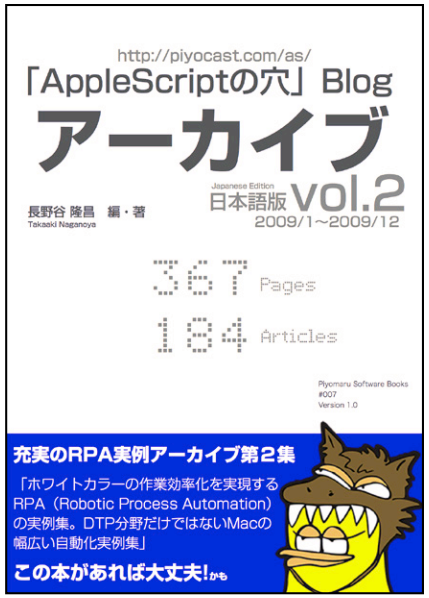
倒した強敵が仲間（手下）になるシステム。「キン肉マン」で本格稼働。ストーリーの整合性よりもキャラクターの魅力の掘り下げに重きを置いた古典的方法論

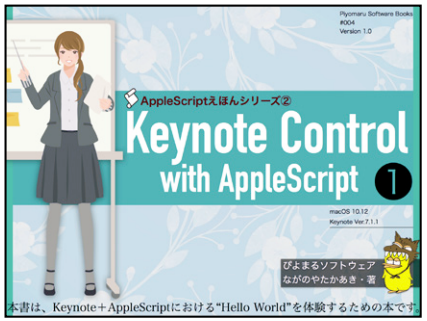
努力、友情、勝利という少年ジャンプ的世界観を定義づけるもの

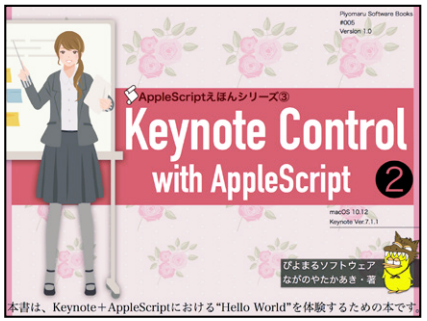
正確には、努力、勝利、友情（強敵を倒して手下化）

Now On Sale: Piyomaru Software eBooks









https://piyomarusoft.booth.pm