

# 富樫義博『HUNTER×HUNTER』 からみる能力バトル漫画の考察

## 富樫義博『HUNTER×HUNTER』からみる能力バトル漫画の考察

Consideration of ability battle comics judging from "HUNTER×HUNTER"

文化研究/論文

地域キュレーションコース

大多 優生

Yu Ota

### ◎研究目的

富樫義博が制作する漫画『HUNTER×HUNTER』の魅力を多角的な視点から分析すること、また、作中に登場する能力である「念能力」の設定から『HUNTER×HUNTER』が能力バトル漫画においてどのように位置づけられるのか考察することを目的とする。

### ◎研究方法

『HUNTER×HUNTER』という作品の魅力を、作者富樫義博の経歴や過去作品である『幽☆遊☆白書』『レベルE』を分析した後、『HUNTER×HUNTER』の作品分析を「キャラクター」「ストーリー」「描写」「設定」等の様々な視点から行うことで研究する。そのなかでも特に、『HUNTER×HUNTER』における「念能力」に焦点を当て、その結果から『HUNTER×HUNTER』が能力バトル漫画においてどのような位置づけにあたるかを考察する。

### ◎結論

「念能力」には様々な設定が組み込まれており、その複雑な設定が能力バトルを肉弾戦や能力だけの戦いではなく、心理戦や頭脳戦を含んだ高度なものにしており、読者が先の読めない結末を描くことを可能にしていることが分かった。「念能力」には6つの系統があり、人物や能力、技の全てを6系統のどこかに必ず分類することができる。この設定は、ほかの漫画家が制作する能力バトル漫画に登場する能力をも分類できる、能力バトル漫画の基盤となる設定であると考え、『HUNTER×HUNTER』は能力バトル漫画における能力の根拠を定めた作品であると位置づけられる。