



CAPE

Contents Analysis and Planning Evaluations
コンテンツ・評価分析レポート・サービス

sample

2011年7月版



マクロ分析	コンテンツ概要	<ul style="list-style-type: none"> 『『ドラゴンボール』(正式表記:DRAGON BALL)は、鳥山明(BIRD STUDIO)による日本の漫画作品である。 『週刊少年ジャンプ』(集英社)にて1984年51号から、1995年25号までの約10年半にわたって連載された(全519話)。 単行本は、新書版=全42巻、2002年より2004年まで刊行された、完全版=全34巻。
	<ul style="list-style-type: none"> 作品誕生の背景 創出価値・メッセージ 	<p>「ワクワク・ドキドキ」をテーマに、「冒険」「成長」「再会」「修行」「ライバルとの共闘」...等を通して、「どんな強い敵でも力を合わせればきっと勝てる」「(師匠から弟子へ/親から子へ/自分から友やライバル(敵)へと)受け継がれる勇氣と信頼」をメッセージとして伝えている。</p>
		<p>7つ全てを集めると、どんな願いでも叶えられるという球「龍珠(ドラゴンボール)」を探して世界中を飛び回る、主人公「孫悟空」とその仲間たちの冒険や、途中で遭遇する(同様に「ドラゴンボール」を狙う)敵との戦いを描く。</p>

sample

マクロ分析	キーアイテムピックアップ	龍珠(ドラゴンボール)	アイテム(如意棒/筋斗雲/仙豆...他)	技(かめはめ波/残像拳/元気玉...他)
	演出面の特徴	①ネーミング	②効果線	③コマ割り
マーケティング分析	コンテンツ確立・人気継続の要因	①少年ジャンプにおける新機軸	②ゲーム的世界観	③編集者の存在
	人気を裏付ける客観的データ	<p>「ドラゴンボール」は、シリーズ累計で1億5,000万部、(少年ジャンプ連載作品)歴代2位の売り上げ、世界で3億5,000万部の累計発行部数を誇る。</p> <p>・国内外を合わせた世界規模の比較においても、上位(日本の作品としては1位)にランクインしており、名実共に現代の日本を代表するマンガと言える。</p> <p>・様々な人気ランキングに軒並み上位でランクインするなど、連載終了から人気の高さ、根強さが伺える。</p>		



- 『ドラゴンボール』（正式表記:DRAGON BALL）は、鳥山明(BIRD STUDIO)による日本の漫画作品である。
- 世界中に散らばった7つ全てを集めると、どんな願いでも1つだけ叶えられるという球「龍珠(ドラゴンボール)」と、主人公「孫悟空」(そんごくう)を中心に展開する「夢」「友情」「バトル」などを描いた長編冒険漫画である。
- 『週刊少年ジャンプ』(集英社)にて1984年51号から、1995年25号までの約10年半にわたって連載された(全519話)。
- 各話数の通し番号は「其之〇〇」となっており、数字は漢数字で表される。
- 単行本は、新書版＝全42巻、2002年より2004年まで刊行された、完全版＝全34巻。

アニメ化も行われ、日本ではアニメシリーズとして放映されたほか、劇場版アニメや実写映画、多数の関連ゲームなどが、国内外で広く展開されている。

sample

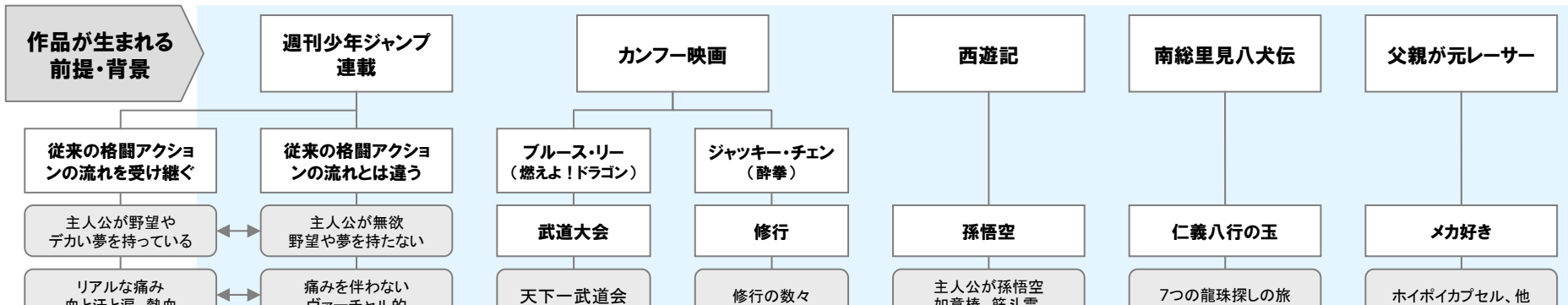
されると、最高視聴率＝87.5%に達する※1などの大人気で、在仏日本大使館が毎年行っている「フランスで最も有名な日本人はだれか」という調査では、鳥山明がトップになることもあった。原作コミックスは2008年7月時点で1900万部以上発行※4、フランス語版の完全版も出版されている。

※1: 東映アニメーション/ドラゴンボールZ DVD 単巻初登場!! (<http://www.toei-anim.co.jp/ptr/dragonball/z/index.html>)

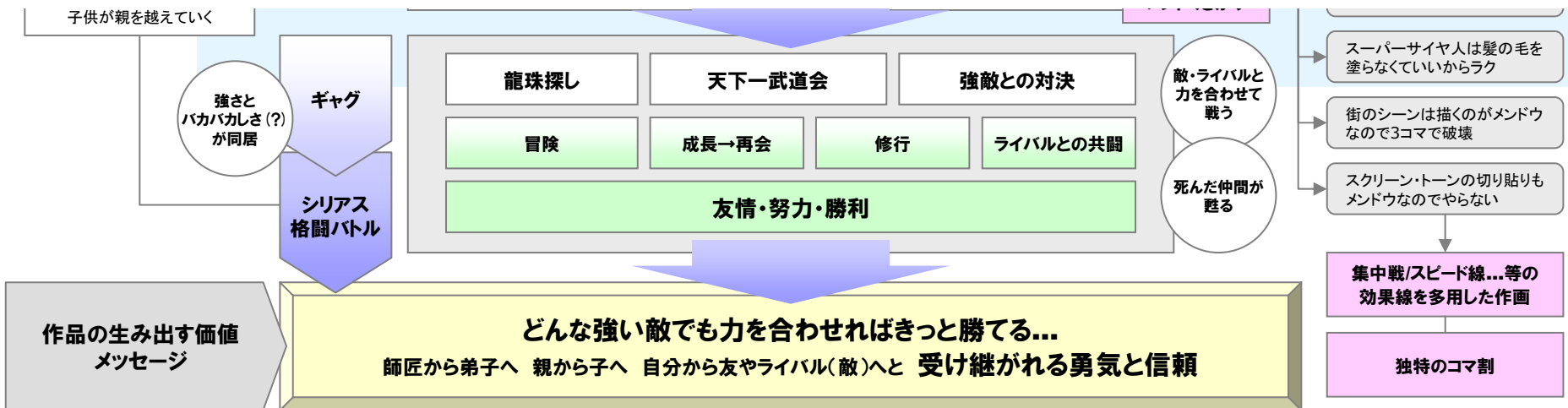
※2: Dragon Ball Z Season One the Number One Anime Seller" ANIME NEWS NETWORK, May 17th 2007. (<http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2007-05-17/dragon-ball-z-season-one-the-number-one-anime-seller-year-to-date>)

※3: 「足りません、映像ソフト 確保へ業界は“国際戦略”」(朝日新聞 1989年12月2日付夕刊、17面)

※4: 『フランスMANGA熱・中』少年ジャンプ全仏席卷」(読売新聞 2008年7月30日付朝刊)



sample



※作者の過去のインタビューや著作物に掲載されたコメント、作品本編、その他資料を基に再構成



<p>基本構成</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 「①少年編」では、ギャグ漫画的な要素が強いが、②ピッコロ大魔王編以降は、シリアスなバトル格闘漫画へと移行する。 • 「①少年編」では、龍珠(ドラゴンボール)を探して旅をする途中での仲間との出会いや敵との対決と、「天下一武道会」の試合の様相が交互に描かれるが、「②ピッコロ大魔王編」以降は、敵とのバトル格闘シーンが中心となり、ボール探しの要素は減少する。 • 基本は、主人公の悟空の成長と共にリアルタイムに物語が進むが、「⑤人造人間・セル編」では、タイムマシンによって未来のトランク스가登場するなど、「タイムトラベル」的な要素も加わる。
<p>世界</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 「あの世(天界)」と「この世」に分かれており、この世は、「地球」「惑星ベジータ」「惑星フリーザ」「ナメック星」...等に分かれている。
	<ul style="list-style-type: none"> • 主な舞台は「地球」。

sample

<p>龍珠(ドラゴンボール)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 内部に1～7つの星が散りはめられた不思議な珠で、地球に1セット、ナメック星にも1セットある。 • 7つ揃えると、地球の場合は神龍(シェンロン)を、ナメック星の場合は「ポルンガ」を呼び出せ、願いを叶えてもらうことができる。 • 願いを叶えた後は石となって飛び散り、一定期間は効力を失う。 • 物語中盤以降は、「願いを叶えるため」というよりも、主に、「(戦場で死んだ仲間の)再生装置」として機能する。
<p>天下一武道会</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 武道家最高の名誉をかけて、数年に一度、地球のSOUTH AREA、パパイヤ島の武道寺で行われる武道大会。 • 予選上位8名が決勝トーナメントに出場出来る。 • 無制限一本勝負で、場外、気絶もしくは「参った」で、負け。相手を殺したり、武器を使用した場合は、失格。 • 悟空と仲間たちの再会の場合、修行の成果を見せ合う場、である。
<p>敵</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 目の前の敵を倒すと、さらに強い敵が現れ、その敵を倒すために、それまで戦ってきた敵とも手を組む。 • 次々と登場する、③サイヤ人編以降は、敵の強さを数値で表す「戦闘力」が頻繁に登場する。



ドラゴンボール (全519話)

大分類	①少年編	②ピッコロ大魔王編	③サイヤ人編	④フリーザ編	⑤人造人間・セル編	⑥魔人ブウ編
	1話～134話	135話～194話	195話～243話	244話～329話	330話～420話	421話～519話
小分類	<ul style="list-style-type: none"> ドラゴンボール探し編 亀仙人修行編 第21回天下一武道会編 レッドリボン軍編 占いのバ編 	<ul style="list-style-type: none"> ピッコロ大魔王編 第23回天下一武道会編 	<ul style="list-style-type: none"> サイヤ人編 	<ul style="list-style-type: none"> フリーザ編 	<ul style="list-style-type: none"> 人造人間編 セル編 	<ul style="list-style-type: none"> ハイスクール編 第25回天下一武道会編 魔人ブウ編

sample

舞台	地球(パパイヤ島・武道寺、マッスルタワー、カリン塔...他)	地球(キングキャッスル、パパイヤ島・武道寺...他)	地球 / 天界(界王星)	ナメック星 / 地球	地球(セルゲーム会場...他) / 未来の世界	界王星界 / 地球(パパイヤ島・武道寺...他)						
キーワード	冒険	成長→再会	敵対→協力	友情・努力・勝利	西遊記 里見八犬伝	カンフー	修行	タイムトラベル	気			
キー・アイテム	龍珠 (ドラゴンボール)	如意棒	筋斗雲	仙豆	天下一 武道会	ホイホイ カプセル	ドラゴン レーダー	スカウター	戦闘力	かめはめ波	元気玉	タイムマシン

に殺された聖地カリンのウバの父親ボラを蘇生させる。
 • さらに3年後の天下一武道会では、前回と同じ準優勝となる。

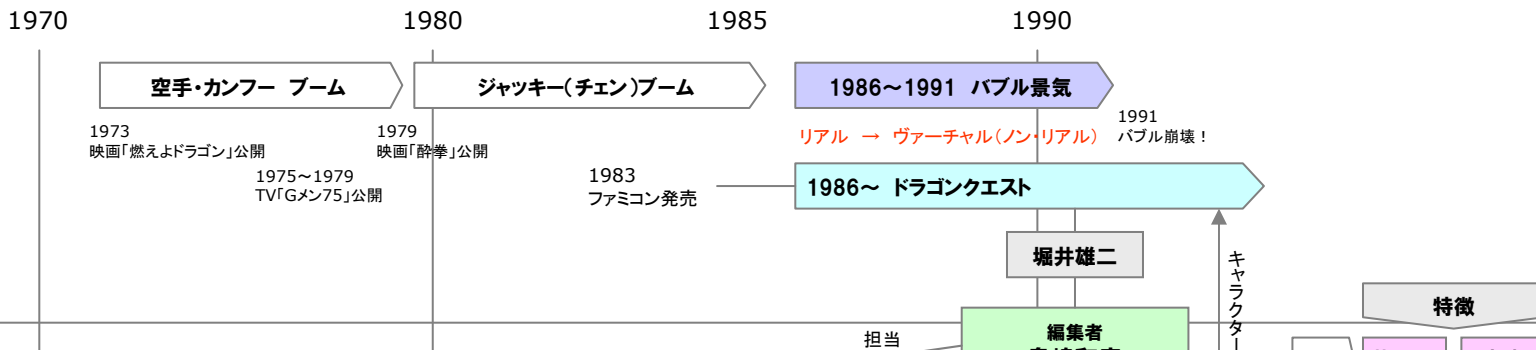
して独り大斧で修行することとなる。
 • 3年後、ピッコロ大魔王の生まれ変わり=マジュニアに勝利し、天下一武道会初優勝を飾り、チチと結婚する。

は界王のもとで修業し、サイヤ人の王子ベジータ達と闘い撃破するが、多くの仲間を失う。
 • ピッコロの死により(同一人物である)神も死亡、地球のドラゴンボールも消滅する。

神龍・ポルンガを呼び出し、ピッコロを蘇生。
 • 悟空はフリーザとの闘いにおいて、伝説の戦士・超(スーパー)サイヤ人へと覚醒し勝利する。

• 完全体となったセルは地球の命運を賭けた武道会「セルゲーム」を開催し、悟空はこの闘いで命を落とすが、その意思を受け継いだ息子・悟飯がセルを倒す。

ベジータと共に界王神星での決戦で、特大の元気玉によって魔人ブウを消滅させる。
 • 10年後、悟空は魔人ブウの生まれ変わり=ウーブとともに、修行に旅立った。



sample

要因	①少年ジャンプにおける新機軸	②ゲーム(RPG)的世界観	③編集者の存在
	<ul style="list-style-type: none"> 「男一匹ガキ大将」で確立された、少年ジャンプの3つのテーマ=「友情」「努力」「勝利」は、その後の他の格闘・アクション系作品と同様「ドラゴンボール」にも受け継がれてはいるものの、それまでのジャンプの格闘・アクション系漫画の主人公が必ず持っていた、野望、欲望、イデオロギー、政治性、どデカい夢...といったモノが(主人公の悟空に)全く無い、という点が大きく違っている。 「ドラゴンボール以前」「ドラゴンボール以降」といった表現が使われるなど、(少年ジャンプの歴史において)それは新鮮かつ象徴的な出来事であったことは間違いなく、結果的にかつてない程、国内外で広く多くの支持を得た要因の1つとも考えられる。 	<ul style="list-style-type: none"> 「敵を倒すと、さらに強い敵が現れる」(=ステージ・クリア→ネクスト・レベル)、「ドラゴンボールを7つ集めることで登場人物が死んでも生き返る」「仙豆等のアイテムをゲットすることで、パワーアップ」...など、ストーリー自体が「ゲーム(RPG)的要素」を多分に内包している。 そのゲーム的なヴァーチャルな世界観が、それまでのジャンプの他の作品との違いを際立たせていると同時に、ファミコン・ブームやバブル...といった、当時の時代背景ともリンクしていたと考えられる。(実際に、編集の鳥嶋和彦氏と作者の鳥山明氏は、ファミコン・ゲームソフト「ドラゴンクエスト」の制作に携わっている。) 	<ul style="list-style-type: none"> 80年代の少年ジャンプを牽引した、代表的な作品「Dr. スランプ」「キン肉マン」「北斗の拳」「ドラゴンボール」は、全て同じ編集者=鳥嶋和彦氏が担当している。 途中からシリアスな格闘バトル漫画へと移行したのも、鳥嶋氏の提案と言われている。 「キン肉マン」との多くの共通点(「敵を倒すとさらに強い敵が現れ、その敵を倒すために、昨日までの敵とも手を組んで共闘する」「強さを数値化した(超人強度/スカウター)...等)が見られる...など、(鳥嶋氏及び後継の近藤裕氏、武田冬門氏も含めて)担当編集者の存在は、作品に少なからず影響を与えている、と思われる。

◆書籍

- 「ドラゴンボール」1-42巻(ジャンプ・コミックス)
鳥山 明(著) 出版社: 集英社
- 「Dragonball LANDMARK 少年編～フリーザ編 (ドラゴンボール完全版公式ガイド)」(ジャンプコミックス)
鳥山 明(著), ジャンプ・コミック出版編集部(編集), キャラメルママ(編集) 出版社: 集英社
- 「Dragonball FOREVER 人造人間編～魔人ブウ編 (ドラゴンボール完全版公式ガイド)」(ジャンプ・コミックス)
鳥山 明(著), ジャンプ・コミック出版編集部(編集), キャラメルママ(編集) 出版社: 集英社

◆webサイト

- 広告経済関連データ/広告景気年表
<http://www.dentsu.co.jp/trendbox/adkezai/index.html>
- ジャンプ連載最新部数
http://www.geocities.jp/wj_log/rank/rank0.html
- ジャンプ作品売り上げ推移
http://www.geocities.jp/wj_log/rank/
- 漫画データベース(初版部数に関するデータなど)
<http://www.geocities.co.jp/AnimeComic-Palette/1191/data.html#1>

- gooランキング 最終回が楽しみな長編マンガ
http://cache001.ranking.goo.ne.jp/crnk/ranking/999/game_i1cJrtI-L-hG_all/
- goo 宇宙最強だと思ふアニメ・コミックのキャラクターランキング
http://cache001.ranking.goo.ne.jp/crnk/ranking/026/strogest_character/p1/
- goo 思い出に残る「週刊少年ジャンプ」の漫画ランキング
http://cache001.ranking.goo.ne.jp/crnk/ranking/026/jump_comics/p1/

sample

- 「ダ・ヴィンチ 殿堂入りコミックランキング150 マンカ史50年が生んだ名作はこれだ! (ダ・ヴィンチブックス)」
ダ・ヴィンチ編集部(編集) 出版社: メディアファクトリー

- 楽天市場トップ > ランキング市場 > 本・雑誌・コミック > コミック
<http://ranking.rakuten.co.jp/rnk/navi/g101299/>
- 歴代漫画ランキング1000
<http://en-fukuoka.chicappa.jp/happy/cgi-bin/manga/database.cgi?sort=down4&keys7=%83W%83%87%83W%83%87&keys6=&keys14=&keys10=&print=50>
- 漫画(コミック) ランキング
<http://books.rakuten.co.jp/book/weeklyrank/comic/>
- オリコン、ホーム>ランキング>コミック>週間ランキング
http://www.oricon.co.jp/rank/obc/w/?cat_id=banner

- goo 手塚治虫作品をリメイクして欲しい漫画家ランキング
http://cache001.ranking.goo.ne.jp/crnk/ranking/026/tezuka_remake/
- goo お正月に全巻読んでみたい長編漫画ランキング
http://cache001.ranking.goo.ne.jp/crnk/ranking/028bk/newyear_comic/
- goo 2007年最も検索された日本の漫画家名ランキング
http://cache001.ranking.goo.ne.jp/crnk/ranking/n07/n2007_cartoonistrank/
- goo 強さのインフレを実写で表現して欲しい漫画・アニメランキング
http://cache001.ranking.goo.ne.jp/crnk/ranking/026/inflation_anime/

※レポート作成の際に参照した、主な文献・サイトを可能な限り列記していますが、必ずしも全てを網羅しているとは限りません。

※サイトのタイトルやURL、内容等は、あくまでレポート作成当時のモノであり、必ずしも現在の「そのサイトや該当記事自体の存在やリンクの有効性」を示すものではありません。

◆Webサイト

- PHP研究所 THE 21 なんでもランキング書籍ランキング
<http://www.php.co.jp/fun/ranking/books.php?genre=>
- パチンコの影響!? 30代40代で「花の慶次」が1位～世代別コミックランキング2010年4月12日(月) 16時37分
<http://www.rbbtoday.com/article/2010/04/12/67028.html>
- 全巻読破ドットコム ランキングバックナンバー
http://zenkandokuha.com/user_data/event/rankingbacknumber.html
- 漫画全巻ドットコム

- オリコン 実写化してほしい漫画、1位は『SLAM DUNK』
<http://life.oricon.co.jp/65760/full/>
- オリコン 最もアツいバトル漫画TOP10
<http://life.oricon.co.jp/69406/full/>
- オリコン 完結したが続編を読みたいマンガ、1位『SLAM DUNK』
<http://life.oricon.co.jp/69084/full/>
- ～日本マンガ文化の歴史 その強さの秘密は？そしてどこへ向かうのか？～
http://www.geocities.jp/laugh_manga/camp12.htm

- 少年ジャンプの歴代人気キャラが駅貼りポスターで競演、缶コーヒー「ルーツ」キャンペーン
<http://markezine.jp/article/detail/3813>
- 日本アニメ年表※1963～2001
(その1:1963～75)
<http://hccweb6.bai.ne.jp/wnova/robot/anime/animesi.html>
(その2:1976～85)
<http://hccweb6.bai.ne.jp/wnova/robot/anime/animesi2.html>
(その3:1986～1995)

sample

- 2010年11月 最も全巻読破された人気コミックランキング100
http://zenkandokuha.com/user_data/event/index.html
- 2010年10月 最も全巻読破された人気コミックランキング100
http://zenkandokuha.com/user_data/event/ranking20100.html
- オリコン 後世に伝えたい漫画、1位は『SLAM DUNK』
<http://life.oricon.co.jp/67730/full/>
- オリコン 日本の漫画史を変えた作家TOP10
<http://www.oricon.co.jp/news/ranking/78202/full/>
- オリコン 世界に通用していると思う！日本のアニメランキング
<http://life.oricon.co.jp/68091/full/>

- アニメ年表 ※1957～2011
<http://www.geocities.jp/ysigle/anime.html>
- 今こそ漫画を“大人買い” - L-Cruise - 日経トレンドネット
http://trendy.nikkeibp.co.jp/lc/shun/050628_manga/
- 人気漫画年表
http://trendy.nikkeibp.co.jp/lc/shun/050628_001c.gif
- アニメ年表 ※1958～2011
<http://lain.gr.jp/mediadb/chronology>
- 激動のジャンプ年表
<http://homepage2.nifty.com/boycott/ronbun/nenpyou.htm>
- 1985年～1989年少年ジャンプ連載漫画家相関図
<http://emiebi.blog03.linkclub.jp/index.php?itemid=72886>

- 少年ジャンプの歴代人気キャラが駅貼りポスターで競演、缶コーヒー「ルーツ」キャンペーン
<http://www.j-cast.com/2010/02/14060024.html>

- ウィキペディア「ドラゴンボール」
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%89%E3%83%A9%E3%82%B4%E3%83%B3%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%83%AB>

※レポート作成の際に参照した、主な文献・サイトを可能な限り列記していますが、必ずしも全てを網羅しているとは限りません。

※サイトのタイトルやURL、内容等は、あくまでレポート作成当時のモノであり、必ずしも現在の「そのサイトや該当記事自体の存在やリンクの有効性」を示すものではありません。

- 株式会社コンテンツナレッジ(以下「当社」といいます)が提供する「CAPE Report」は、既存コンテンツの二次利用に類するものではなく、著作権法第32条および同第30条の3に基づき当社が独自に行なう、データ集計及び評価分析作業に対する労働対価として有償で提供するものです。
- 「CAPE Report」は、分析対象である各種コンテンツにおける客観的価値基準の確立とその普及およ

sample

ダウンロード購入した方のみがご利用いただける商品となっております。当社にご連絡なく、加工・複製・二次利用・WEB公開等の行為はお断りしております。これに反する行為が確認された場合には、当社及び法的代理人による法的措置を執る可能性がございます。

- 「CAPE Report」に関する取材・お問合せ等については、別途、info@reconnaissance.jp までご連絡下さいませ。
- 「CAPE Report」を活用した上で生じた利益・不利益については、当社はその一切に関知いたしません。