

# HUNTER×HUNTERの面白い編に関するアンケート調査結果

## ■アンケート調査概要

調査目的	HUNTER×HUNTERの面白い編に関するアンケート調査結果
調査対象	HUNTER×HUNTERを読んだことのある10代～50代の男女52名
調査期間	2024年12月10日～2024年12月15日 2026年5月21日～2026年5月22日
調査方法	インターネット調査
モニター提供元	クラウドワークス
データ使用サイト	<a href="https://glucks-web.co.jp/manga-zenkan/hunterhunter/">https://glucks-web.co.jp/manga-zenkan/hunterhunter/</a>

## ■アンケート項目

Q1:年代と性別を教えてください。

Q2:ハンターハンターのどの編が面白いと思いますか？

Q3:2の質問の理由を教えてください。

Q1:年代と性別を教えてください。

回答	回答数
10代女性	1名
20代女性	6名
30代女性	7名
40代女性	5名
50代女性	2名
30代男性	17名

40代男性	8名
50代男性	8名

Q2:ハンターハンターのどの編が面白いと思いますか？

ハンター試験編	5名
ゾルディック家編	1名
天空闘技場編	3名
くじら島	0名
ヨークシンシティ編	9名
グリードアイランド編	12名
キメラ=アント編	17名
会長選挙編	3名
暗黒大陸編	0名

Q3:2の質問の理由を教えてください。

キメラアント編	キメラアント編は、始まりが衝撃と残酷さで引き込まれて、そのあとの修行も楽しかったですが、いざキメラアントの拠点に攻め込んだ時の、空から会長が降ってくるあたりがもう最高にわくわくしました。
グリードアイランド編	オリジナルゲームの世界が舞台なのでとてもワクワクしました。ゲームの中に登場するカードを上手く使いながら目標をクリアしていくストーリーは、他の漫画にはない要素なのでとても魅力的でした。
グリードアイランド編	理由としては、やはりゲンスルーとの闘いはドキドキしながら読んだ思い出があるからです。
グリードアイランド編	G.Iカードを絡めながら進む、緻密な設定のストーリーにレベルの高さを感じた。
グリードアイランド編	友達にすすめられて見たらすごくおもしろかったからです
グリードアイランド編	ハンターハンターっぽいゲーム要素があるので、一番面白いと思います。今となっては話が壮大すぎて、登場人物を把握するだけで大変ですので、この頃のストーリーはバランスがいいと思います、
グリードアイランド編	ハンターハンターは、バラエティに富んだ念能力だと思います。グリードアイランド編は、念能力を高めていく過程が楽しめますし、またそれとは別にカードの種類がたくさんあって、いろいろな思考や戦略にもとづく戦闘シーンが楽しめたのでとてもおもしろ

	<p>かったです。</p>
グリードアイランド編	<p>ゴン達はハンターになったものの、一流のハンターにはまだ遠く及ばない。</p> <p>そんな状況だったゴン達の成長していく姿が痛快でした。</p>
グリーンアイランド編	<p>ゲームの世界に入り込む設定や、制作者がゴンのお父さんなどが戦いだけでなくストーリー性があったよかったです。ゴンやキルアの成長の様子もきちんと描かれていて、楽しく読みました。</p>
ハンター試験編	<p>もう20年以上前、ジャンプで連載が始まったころから読んでいますが、やっぱり最初のハンター試験が一番面白い。試験内容がバトルではないというところが飽きを感じさせず良かったです。その後も面白いのですが休載が多くお話を忘れてしまうので、きりのいいところまで単行本でまとめて読むのがおすすめです。</p>
ハンター試験編	<p>ハンターハンターはアニメを見ていますが、結局1番最初のハンター試験編が物語もわかりやすく、面白かったと思います。</p>
ハンター試験編	<p>知恵と勇気で戦っているところが好きだったから</p>
ハンター試験編	<p>物語の始まりなので、重要なストーリーだと思いますがハマりました。主人公だけでなく、キルアやクラピカ、レオリオといったそれぞれ境遇がちがう個性的なキャラクターをなぜ、ハンターになりたいのかをちゃんと、ストーリーの中で説明していて、感情移入しやすかった。</p>
ヨークシンシティ編	<p>幻影旅団との壮絶な戦いが描かれ、ダークな雰囲気とキャラクターたちの魅力が際立つ、見ていて毎回面白い</p>
ヨークシンシティ編	<p>幻影旅団のキャラクターが好きで、ヨークシン編では旅団メンバーの登場シーンが多いため。</p>
ヨークシンシティ編	<p>強敵の幻影旅団を相手にする話だったので、ドキドキしながら読みました。たくさんの能力と魅力的なキャラクターに引き込まれました。</p>
ヨークシンシティ編	<p>緻密なバトルシーンや自由度の高い念能力、キャラの個性</p>
ヨークシンシティ編	<p>クラピカ対ウボォーギン戦が最高に面白く完全にハマりました。対決の内容が素晴らしいとしか言いようがない。</p>
天空闘技場編	<p>ゴンとキルアが天空闘技場に参加し、最大のライバル・ヒソカと対決をするというストーリー。</p> <p>ハンターハンターの重要ファクタである「念」が登場するので。</p>
天空闘技場編	<p>単純に闘技場の段数が上がるほど強いという設定がわかりやすいけれど、わくわく感があった。ヒソカという強烈な個性があるキャラも上手く描かれていました。</p>
カメラアント編	<p>ヨークシンシティ編あたりからシリアスな場面が増え、読み手にも考えさせるような、複雑な設定や心理描写など、作者：富樫義博の真骨頂と云える表現があまりすくなく発揮されていると感じるので。</p>
カメラアント編	<p>伏線の使い方がすごい。同時進行的に進む一見すると関係なさそうなス</p>

	トリーが、最後の最後で大きな意味を持ってくこと、そして絶対に倒せないと思っていた王が意外な方法によって攻略されることなど、見どころがたくさんありました。
キメラアント編	ゴンやキルアよりも上位のハンターですら、シャウアップ等のアリの幹部相手には勝てないという、圧倒的不利な状況が良かった。これをどう覆すのかとヒリヒリしたので。特にネテロvsアリの王との戦いは興奮しました。
キメラアント編	一番先頭が盛り上がったシーンだったと思う特に強さのバランスがちょうど良くて最強であった。キメラアントの王に誰も勝てなくて、最後は爆弾を使って殺すみたいな。戦闘能力のバランスが良かった
キメラアント編	いろんな巨大な昆虫との戦いの中でただ闇雲に生きているというのは違うような、深いメッセージが画中に織り込まれている感じがして、そのあたりがのめり込むほどに面白いと思ったからです。
キメラアント編	敵であるキメラアント達も感情があり単純な悪ではないことがわかり胸が熱くなるからです。一番物語に強く引き込まれるキメラアント編なので頭脳戦と心理戦が楽しめるので大好きです。
キメラアント編	今までの主要な登場人物が死んでしまい悲しかったですが、それ以上にネテロ会長の命をかけて戦った姿がカッコよかったからです。カイトも殺されてしまいましたが、最後には生まれ変わっていることがわかり、感動しました。何度でも見返したいくらい面白かったです。
キメラアント編	何故、人類が生物の頂点に立ったのか。キメラアントとの抗争を通して、人間の残酷な本質をえぐり出すテーマが見事に描かれていました。その一方で、人の純粋な愛と共生にも触れており、漫画史に残る傑作だと思っています。まるで高尚な文学を読んでいるかのような読後感でした。最終頁、バルコニーでロッキングチェアに座るディーゴ総帥のシーンに添えられた詩には、思わず開高健を連想しました。それ程までに、テーマ性が高く昇華された作品だと感じています。
キメラアント編	最初から最後まで息を飲むようなストーリー展開に本当に興奮した。最初の衝撃はカイトがあっさりやられ、次は会長とメルエムとの闘い、ゴンの制約と誓約による覚醒、最後はメルエムとコムギによるエンド。最高でした。
ゾルディック家編	それまで存在は知られていたが謎の多かったゾルディック家のすごさと怖さが詰まっている。キルア、シルバ、ゼノは比較的わかりやすい強さだが、イルミはもちろんミルクモ一筋縄でいかない化け物ぞろい。
グリードアイランド編	もともと「ゲーム」の色合いが濃いハンターハンターにおける能力の設定を、はっきりとゲームの設定として取り込んでいるのが印象的。それによって「攻略すること」がより明確になり、駆け引きや意外な発想の面白さがあった。
グリードアイランド編	ゴンの父親であるジンに合うことを目指すという主人公であるゴンの目的に最もフォーカスされていた編で王道のバトルものな編でもあり、最後にどうなるんだろうというわくわくが常にあったことが一番の理由です。編の流れとしてでゴンとキルアが何かの壁にぶつかってはそれを乗り越えるという流れがしっかり描写されており、ビスケやヒソカ、敵として登場するレイザーやボマーも魅力のある敵だったため常に緊張感を持ちつつ続きが気になる作品になっていたことも理由になります。
グリードアイランド編	ゴンとキルアはハンターになったものの、他のハンターと比べると力不足を感じていました。それは念能力と戦闘経験の差によるものでしたが、これがグリードアイランド編で補われることとなります。終盤になると、序盤にグリードアイランドの試験をしたツェズゲラですら、自分以上の能力者だ

	とゴン達を認めていました。このゴンとキルアの二人の強くなっていく過程が面白く描かれていて面白かったです。
グリードアイランド編	バトルとゲームの構築が緻密にされており奥が深かった。また、主人公の戦闘能力がビスケのおかげで大幅に上昇したことも面白かった。念の奥深さと利便性が理解できるようになった。
ハンター試験編	「これから物語が始まる」というワクワクに満ちていて、シリアスでありながらまだ軽い世界観のバランスが保たれていて、結果的に一番読みやすく、純粋に面白かった。深い暗闇に突っ込んでいく前の序章に過ぎなかったけど、個人的にはやはりあの頃が一番とつきやすかったです。
ヨークシンシティ編	幻影旅団の面々が個性的で、次々と出てくるたびにワクワクする。敵だけど、それぞれにドラマがあってすごく嫌なやつてわけではなく同情できるところもあるから、見ていてムカつかないし、むしろ魅力的。人質交換のところがとても印象的。
ヨークシンシティ編	メインストーリーがオークションで、それにまつわる雑学や、駆け引きの面白さが描かれていること。そして、その後存在感を増していく幻影旅団が登場するワクワク感。ゼノ・シルバの存在感。強者たちが集い、ただ戦うだけ、勝ち負けだけでは終わらない展開が、ハンターハンターらしさだと思います。
ヨークシンシティ編	マフィアなど裏社会の抗争の中で、ゾワゾワするような心理戦を繰り広げるところが面白かった。お互いの思惑をどう読み取りどう動くかまで見越していないといけないため、見ている側まで呼吸が浅くなってしまふところが見どころだと思う。
ヨークシンシティ編	巨大オークションを舞台に、幻影旅団に対してクラピカの復讐やゴン達とのストーリーはとてもハラハラするもので、面白かったと思います。ゴンとキルアが活躍するシーンが面白かったことや、クロロとゼノ・シルバの戦いは作品の中でもトップクラスの名シーンだと思うから。
会長選挙編	それまで話を重ねてきたところで、もう新しい話はないんじゃないかと思っていたところで、選挙というまた新しい話を持ってこれるのがすごい。パリストーンという、単純な強弱では測れないキャラクターが主導権を握るというのもすごい。
会長選挙編	キルアの凄さが良くわかるシーンが多く、面白かったです。キルアと言えばその強さが目立つキャラですけど、逃げる際は気球を複数飛ばして目くらましにする等、頭脳面でも冴えていました。また、電光石火でツボネを振り切ってしまう等物理的にキルアの活躍するシーンも数多くあり、キルアファンとしては非常に面白く感じました。
会長選挙編	選挙の時のキャラクターの思惑やゴンを助けるための画策なども面白くテンポもいい話でした。好きな場面はヒソカとゴトーの戦闘シーンとレオリオがジンを殴って演説するシーンです。
天空闘技場編	念という概念が登場し、今まで以上にバトルの深さが増し見ごたえを感じたこと。またキャラクターごとの念能力も個性的で面白みがありました。ここでヒソカの能力の一端が示され、より魅力的になったと思えました。
天空闘技場編	戦闘でのリズムの良さがすばらしく、話の展開にダレが見られずワクワクするような流れが続いていいと思ったからです。また、能力の定義があらたに考えさせられる部分もあり、それによってキャラが成長していく過程もみれるところがよかったです。
天空闘技場編	念の概念が明確に定義される、全編を通して重要なエピソードの一つでもあります。作者の冨樫先生はここで登場するウイングのように、めちゃく

ちや強いけど最強というわけではない、という存在を描くのが抜群にうまい。他にも一筋縄ではいかない強いキャラクターが次々登場するけれど、安易なインフレにはならないところもさすが。

## 漫画全巻の部屋

by (株)グリュックス