

## バトルマンガの実写化の比較

瀬戸口 裕路

本研究では、実写化とは、マンガを原作として映画化されることとする。近年、日本では、作中でバトルアクションが頻繁に行われる、いわゆる「バトルマンガ」の実写化が急激に増えてきている。こういった実写化作品は興行的に成功している作品も多いが、その一方でレビューサイト等を見ると実写化に対して、批判的な意見も多く見受けられる。

マンガと映像作品を比較している先行研究は、山本ら(2012)や中村ら(2010)、百束(2016)の論文があげられる。また、アクションシーンに関する研究は、出口ら(2004)や黒田ら(2009)の研究があげられる。これらの論文は、要約映像の作成や、アニメとマンガの映像の重要度の比較、キャラクター像に関する考察、アクションシーンの緊迫度のモデル化といったことを行っているが、実際にマンガと映像を見比べた時に個人がどのように感じるかについては触れていない。

本研究の目的は、原作マンガの重要なシーンに対応のあるアクションシーンについて、視聴者の意見に着目し、考察することとする。このアクションシーンは原作マンガでは、重要なシーンであるので、実写化で映像化したとき、このシーンの評価と作品自体の評価との関連性や、このシーンを評価する要因はどのようなものであるかを明らかにしようと試みた。

マンガには決めコマと呼ばれるコマが存在し、このコマは物語の重要なシーンやバトルのクライマックスに用いられることが多い。そこで、アクションシーンの決めコマ周辺のエピソードが実写化で映像化されたとき、このシーンの評価が高いほうが作品としての評価も高いと仮説を立てた。また、評価については、映像のシーンの構図やキャラの置かれている状況などが原作と似ているほうが、評価が高いと仮説を立てた。

複数の映画サイトで評価が分かれている「るろうに剣心」と「テラフォーマーズ」を調査作品とし、原作マンガの重要なシーンと対応した映像のシーンを、それぞれ3つずつ選定した。それぞれのシーンを原作マンガと見比べてもらい、5件法で構造化インタビューを行った。また、実写化について考えていることを半構造化インタビューで調査した。

「るろうに剣心」と「テラフォーマーズ」は男性誌の作品のため、両作品の原作マンガを読んだ経験のある男性5名を調査対象者とした。

調査の結果、映画評価サイトで評価の高かった「るろうに剣心」のほうが、原作の重要なシーンの映像化の評価が高かった。また、実写化のアクションシーンに対して、映像の出来栄、キャラクター、原作マンガとの違いが、実写化のアクションシーンを評価する要因となることが伺えた。しかし、調査対象者が多くないことや、雑誌のターゲットではないが、女性の調査を行わなかったこと、対応するシーンを著者1名で選んだことなど、課題も多いため、今後も研究を進めるにあたり、更なる検討を重ねていく必要があるだろう。

(指導教員 大澤文人)