

現代若者文化における『源氏物語』の受容

松田 りか

古典作品が後世に残されていく過程では数多くの翻訳作品・梗概本などが出版される。高等学校の古典の授業でも扱われ、古典作品の中でも高い知名度を誇る『源氏物語』もまた同様である。現在に至るまでに多くの各時代語による翻訳作品が出版され、同時に『源氏物語』から影響を受けた作品も多く出版されてきた。

近年の特徴としては、現代語訳だけではなく、『源氏物語』を原作やモチーフとした漫画や映像の作品が若者向けに制作されていることを挙げることができる。

古典の享受・受容の意義について考察した有馬は、『源氏物語』という文化的産物が新たな文化的産物を生み出していくといったことも、1つの文化的な現象として注目すべきものであろう」と述べている。さらに、「古典とは、これまでさまざまな時代状況のもとに、さまざまな形で享受・受容されてきたものであるがゆえに、その享受・受容のありかたをみることで、そこに絡む様々な文化的事象、文化のありようをうかがいしることができるもの」と述べており、『源氏物語』のリメイク作品を研究することは、時代の文化のありようを理解する一助となることが示唆されている。本研究では、近年若者向けに漫画で制作された『源氏物語』の作品の特徴を実証的に調査することを通じ、現代の若者文化の一端を明らかにすることを目的とする。近年の特徴である『源氏物語』の漫画化についての研究は、『あさきゆめみし』を対象に登場人物に着目したものや、授業での活用方法を検討したものなどがあるが、数は少なく、計量的な調査分析を踏まえた実証的な研究は見当たらなかった。

本研究では、①出版傾向と作品の紹介のされ方と②『源氏物語』の漫画作品を内容から捉えたものの2つを調査した。①では『源氏物語』の漫画作品の出版傾向を探るため、作品出版の経年変化、作品名の特徴、出版社の特徴、販売サイトにおける作品の紹介文に着目し、計量的に調査分析を行った。②では『あさきゆめみし』に用いられている言葉の特徴、品詞、登場人物ごとの登場回数などに着目し、計量的に分析した。言葉の特徴や品詞の分析には統計分析フリーソフト「R」で形態素解析ソフト「MeCab」を使用する「RMeCab」を用いて形態素解析を行った。

本研究では調査結果を踏まえて次のような考察をしている。出版傾向の調査の結果、『源氏物語』の漫画作品は2000年以降に急激に増加し、作品名は『源氏物語』に他の言葉を足したものが多いこと。近年若者向けに『源氏物語』を現代風にアレンジした作品が多く出版されていること。本研究では現代の若者文化は原典の内容が難解なものは漫画化して読む傾向があり、内容自体も現代風にアレンジしたものを好むこと、その漫画化作品は読み手に心中を推測させる文章になっていることを実証的に明らかにすることができた。

(指導教員 原 淳之)