

## 原作漫画の映像化における表現の差異と効果

大島 彩

漫画を原作としたアニメーション作品や実写映画作品に対するレビューサイトの評価は、原作漫画が高い支持を得ているにも関わらず低く評価される場合があるなど、作品によって異なっている。その要因の一つとして、原作漫画を元にしたアニメーション化作品や実写映画化作品には、原作漫画とは異なる描写や構成が用いられていることが考えられる。しかし、そうした描写や構成の差異が実際にはどのようなものであり、作品に対する支持とどのような関係があるのかについては、詳しくは明らかになっていない。

本研究は、その差異を明らかにすることを目的として、1. 構成における一致率、2. キャスト（俳優）とアニメキャラクターとの相違およびキャラクター相互の関係、3. アニメーション化作品および実写映画化作品における独自の表現という三つの観点から、調査と分析をおこなった。また、これらの観点における原作漫画とアニメーションあるいは実写映画との差異が、レビューサイトなどの評価とどのような関連があるのかについても考察した。

その結果、構成の一致率が高い作品は、レビューサイトでの評価が高く、一致率が低い作品は、評価が低い傾向にあること、キャスト（俳優）とアニメキャラクターとの外見の相違やキャラクター相互の関係において原作漫画との乖離が大きい作品ほど、レビューサイトの評価が低い傾向にあること、アニメーションおよび実写映画における独自の表現では、漫画という媒体では実現が困難な音楽の演奏やCGによる表現が原作のイメージを守りつつさらに豊かにするという点で、高い評価を得る場合もあることが明らかになった。原作漫画との乖離が少ないことは、アニメーション化作品や実写映画化作品が原作漫画を愛する熱心なファン層の支持を得る上での重要な要素であるといえる。

漫画を原作とするアニメーションや実写映画の観客には、原作漫画を強く愛しているコアなファン層や出演する俳優（キャスト）に惹かれるライトなファン層など、多様なファン層が存在する。漫画を原作としたアニメーションや実写映画の制作者にとっては、ターゲットとしてのファン層をどのように見極め、原作との乖離に対してどのようにバランスをとっていくかが重要であるといえるだろう。

本研究は、調査対象を日本の4作品に絞ったという限界を有しているが、本研究によって得られた知見は、日本のみならず海外の漫画原作のアニメーション化や実写映画化の研究にも資するものと考えられる。今後は、調査対象をより多くの作品に広げた研究がおこなわれることが期待される。

（指導教員 辻 泰明）