

作品のアニメ化とマンガ化における制約

古川 優美

本研究の目的は、アニメのマンガ化作品とマンガのアニメ化作品のアニメとマンガ、それぞれの要素を抽出し、比較、分析してマンガのアニメ化とアニメのマンガ化のどちらが表現等に制約があるか検証することである。またその制約を受ける要素を明らかにすることで、マンガのアニメ化、またアニメのマンガ化作品の質の向上を図ることができる。先行研究では秋田氏による「まんがと映画の交流と表現の比較」という研究が行われている。この研究では関係のないマンガと映像が比較されていたが、本研究では同一作品のアニメとマンガを用いることでアニメ化とマンガ化の内容に因らない要素の比較が出来る。

分析対象として、アニメ化作品を 2 作品、マンガ化作品を 2 作品の計 4 作品選択した。選択基準は以下の通りである。ジャンルは 4 作品とも学園、日常と共通であり、アニメ放映時期の差は 5 年以内である。舞台は現代の学校であり、読者、視聴者の対象年齢は全年齢である。なおマンガ化とアニメ化の比較のため、マンガとアニメの内容が大きく異なる作品とした。

分析したアニメ、マンガの要素はセリフ、コマ、カット、オノマトペ、漫符である。なおアニメ特有の要素であるカットについてはカメラの切り替わりを 1 カットの区切りとした。セリフの分析はセリフ数、各作品のアニメとマンガのセリフ数の倍率、各作品のアニメとマンガのセリフの一致度、1 コマあたりのセリフ数、1 セリフあたりの文字数を計測した。コマとカットの分析はコマ数とカット数、コマ数とカット数の倍率、コマとカットの一致度、マンガの 1 コマに対応するアニメの時間を計測した。オノマトペの分析はオノマトペ数、1 コマあたりのオノマトペ数を計測した。漫符の分析は漫符数、1 コマあたりの漫符数を計測した。また 1 コマあたりのオノマトペと漫符のセリフに対する倍率も計測した。

分析の結果、セリフ数、コマ数、カット数、1 コマあたりの時間においてアニメ化作品の方がセリフやコマが削られていることが分かった。次に漫符についての分析結果より、アニメ化作品の方が漫符を約 1.5 倍多く使っていることが分かった。漫符には登場人物等の感情や動きを強調する効果があるため、マンガ化作品よりもアニメ化作品の方がよりマンガらしい表現を行っていると言える。また 1 コマあたりの、オノマトペと漫符のセリフに対する倍率では、アニメ化作品はマンガ化作品に比べセリフに対する漫符、オノマトペの倍率が高いことが分かった。以上をまとめると、制約についてはアニメ化作品の方がセリフやコマが原作から削られていることから、マンガをアニメ化の方が制約が多いと言える。また、制約を受ける要素はセリフ数、コマ数とカット数、1 コマあたりの時間である。また、マンガ化作品の質の向上に必要な要素は、アニメ化作品のセリフに対する漫符、オノマトペの倍率がマンガ化作品より高いことから漫符とオノマトペであると言える。

(指導教員 真栄城哲也)