

原作漫画の読者による実写化映画への批判言説に関する研究

A Study of Critical Comments on Live-action Films by Readers of the Original Manga

木下実音 *KINOSHITA, Mio*

要旨

本研究は、原作漫画の読者による実写化映画への批判言説がどのように生まれるのかを探るものである。その方法として、二つの調査分析を行った。第一に、特定の漫画の実写化映画を取り上げ、インターネット上の映画レビューのテキスト分析を行った。これにより、多くのレビューが実写化映画の原作に言及していることが明らかになった。第二に、20歳前後の若者に対するインタビュー調査を行い、彼らがどのように実写化映画を鑑賞し評価しているのかを分析した。その結果、原作読者は原作と実写化映画との差異によって実写化映画を評価しているわけではないことが明らかになった。そして、製作者批判説、期待乖離説、順序バイアス説の三つの説を打ち立て、批判言説とそれらの説との関連を考察した。

Abstract

This study explores how critical comments on live-action films by readers of the original manga is generated. Two research analyses were conducted as methods. First, a textual analysis of Internet movie reviews was conducted, focusing on specific manga live-action films. This revealed that many of the reviews referred to the original work of the live-action film. Second, we conducted an interview survey of young people around the age of 20 and analyzed how they viewed and evaluated live-action films. As a result, it became clear that readers do not evaluate live-action films based on differences between the original work and the live-action film. We developed three theories: the producer criticism theory, the expectation divergence theory, and the order bias theory, and examined the relationship between the critical comments and these theories.

キーワード

実写化/原作/アダプテーション/クロスメディア

Keywords

Live Action/Original Work/Adaptation/Cross Media

第1章 研究背景と概要

1-1 研究背景

本研究は、日本における漫画の実写化映画の受容に焦点を当てたものである。とりわけ、原作漫画の読者の視点に着目し、彼らの実写化映画に対する批判言説が生まれる要因を探索するものである。

はじめに、映画批評と文学理論との関係性を捉えながら、本研究の土台にある考えを示したい。それは、映画における観客論の重要性である。蓮實重彦は『映画狂人、語る。』に収録されている鼎談の中で次のように語っている。

「つまり、ぼくが映画に対して持っているイメージというのは、いまや映画における十九世紀は終って、映画における二〇世紀が始まったということなんです。要するに、一九世紀は音楽の分野では偉大な作曲家がたくさんいて、二〇世紀になったら今度は偉大な演奏家たちがたくさん出てきた。それと同じように、映画も一九六〇年以後、演奏家の時代になってるということなのです。この場合、映画における演奏家っていうのは誰かということ、見る人、つまり観客です、映画の場合は。われわれがインタープリテーションする。それによって環境としての映画が豊かになったり貧しくなったりもする。(中略) 未来を賭けるべきなのは、演奏家になって映画そのものを演奏していくわれわれ観客の映画の感性そのものだと思う。その意味でも観客論は重要だし、批評論も重要だし、また作家も、観客論、批評論の中から出てこなきゃいけないと思うんです。」(蓮實 2001: 108-109)

かつての日本映画界では、黒澤明や小津安二郎などの偉大な映画監督が活躍し、彼らの功績や生涯を綴った、いわゆる「黒澤明論」や「小津安二郎論」といった書籍が生まれた。そして、彼らに次いで後の傑作を生み出す映画監督が現れるとともに、蓮實重彦や山根貞男、上野昂志などの映画評論家はその地位を高め、批判的で緻密な評論が多く生まれた。しかし1960年を過ぎると、蓮實の言うところの「演奏家の時代」が到来する。かつてのような偉大な映画監督はいなくなり、それに伴い硬派な映画批評も影を潜めるようになった。そして2000年代に入りインターネットが普及したことで、それまではただの観客に過ぎなかった映画の観客たちが、映画に対する自らの感想や評価を発信するようになった。こうした時代潮流の中で、映画批評における焦点は、映画監督及び批評家から観客へと変遷してきた。

こうした映画批評を巡る変遷は、文学理論の変遷の一部として捉えられる。ヨーロッパを中心とした文学理論は、作者、作品、読者という三つの要素のいずれに焦点を当てるか、という点を巡って変化を遂げてきた。

文学理論の最も古い歴史においては、作者が文学作品に関するあらゆる権利を持っており、読者は、作者が生み出した意味を受動的に受け取る存在とみなされていた。そこで、文学の研究者や批評家は作者を研究の対象とし、作者に関する伝記的な事実を調べることで作品に対する理解が深まると考えた。

以上の「作者中心主義」に対抗したのが新批評のグループである。彼らは、作品はそれ自体が自律した存在であり、作者に関する伝記的な事実からそれを説明することはできないと考えた。むしろ、作品から正確に意味を引き出し、その内

容を検証すること、つまり精読することで作品を理解できると考えた。この立場は「作者中心主義」に対する「作品中心主義」である。

一方で、この二つの主義に異を唱えたのが受容理論である。これは、文学において基本的な営みである「読む」という行為を問い直すことで生まれた批評のありかたである。その中で、コンスタンツ大学を発端とした受容美学のグループは、読書行為に新たな解釈を行った。彼らによれば、「読む」という行為はテキストに内在する意味を受動的にとりだす行為ではなく、読者とテキストの相互作用によって能動的に意味を生成する行為である。したがって、それまであまり注目されてこなかった読者の存在に焦点が当たるようになった。(武田 2017)

このような文学理論の変遷の中で、読者はテキストと同程度に重要な存在として研究の対象になりつつある。したがって、広義の文学の一つである映画においても、読者にあたる観客のあり方は検討に値する対象である。つまり、観客がどのように映画を受容し、評価しているのかを検討することの価値は決して小さくない。

さらに付言すれば、映画の観客に対する検討は今後の映画産業の趨勢を検討することに繋がる可能性を持っている。かつて日本映画産業を盛り上げてきたのは、映画監督や批評家など、作者の立場に置かれた人々だった。しかし、現代では偉大な映画監督や批評家がいなくなり、映画産業全体の活力が失われているように見えることがある。そして、その状況を作りだす一端が、現代の観客中心の映画批評にあると推測する見方もある。したがって、現代の映画批評のあり方と映画産業のあり方は密接に結びついている可能性がある。その意味でも、映画の観客に対する検討が求められている。

1-2 研究の範囲と目的

しかしながら、あらゆる日本映画の受容を包括して議論することは困難である。そこで、具体的な範囲を検討する必要がある。ここからは、本研究が扱う映画や観客の範囲を設定する。

現在の日本で製作される実写映画の多くは、小説や漫画を原作としたものである。とりわけ2000年代以降に特徴的なのは、人気漫画を実写映画化する動きである。諸外国でも漫画の実写化映画は見られるものの、人気の漫画作品を継続的に実写映画化する動きは、漫画文化の発達した日本に独特のものである。

一方で、漫画の実写映画化には賛否両論がつきものである。特に原作読者の視線は厳しいことが多く、原作読者から拒否反応を示されたことで、失敗作だと解釈される実写化映画は少なくない。さらに、昨今ではインターネットが普及し、映画レビューサイトなどを通じて、誰もが容易に実写化映画に対する意見を発信できるようになった。それに伴い、原作読者からの拒否反応がサイト上に目立つ形になり、その意見が映画に対する主流の評価であるように見えることもある。こうした状況を踏まえ、本研究にはいくつかの具体的な範囲を設けている。

まず、対象とする映画は、漫画を原作とした実写化映画に限定する。原作を漫画に限定する理由は次の通りである。①人気漫画を実写映画化する動きは日本特有のものであり、これに対する十分な検討は行われていない。②実写映画化する漫画は、全国的な人気作品であることが多い。また、漫画の実写化映画には公開当時に人気の俳優やモデルが出演することが一般的である。これらのことから、多くの人々にとって関心が高いものと推測する。

また、映画を実写化映画に限定し、アニメ映画を含めないのは、次の理由から

である。①漫画原作のアニメ映画には、テレビアニメと連動しているものが少なくない。そのため、単発の実写化映画と並行した検討が困難である。②漫画の実写化は、漫画のアニメ化と比べ視覚的な差異が大きいため、原作読者の反応のあり方にも差異が生じる。

次に、対象とする観客は原作漫画の読者に限定する。漫画の実写映画化に対して拒否反応を示す鑑賞者は、原作読者に多いと考えられているからである。

したがって、本研究は原作漫画の読者による実写化映画に対する批判言説を扱うものとする。そして、そうした批判言説がどのように生まれるのか、という問いについて探索を行い、仮説を生成することを目的とする。

1-3 映画の評価に関する先行研究

実写化映画に対する言説が生まれるためには、観客が何らかの形で映画に対する評価をする必要がある。映画の評価については、いくつかの先行研究が存在する。

Schneider (2017) はアンケート調査と探索的因子分析により、8つの因子からなる主観的映画評価基準 (SMEC) の存在を提唱している。また、Schneider (2020) はオンライン上の映画レビューをトピックモデリングによって分析し、その内容を「楽しさ」「俳優の演技」「物語」の3つのカテゴリーに分類している★1。

一連の Schneider (2017; 2020) による研究は、映画の観客の視点に立脚した探索的研究であるという意味で、本研究の狙いと合致している。しかし、この知見が漫画を原作とした日本の実写化映画にも適用できるかについては、議論の余地がある。なぜなら先述したように、人気漫画を継続的に実写化する動きや、それに伴う原作読者による批判言説は、日本に特有のものだからである。

一方で、原田 (2021) は日本の漫画やアニメの実写化に焦点を当てた研究を行っている。特に、映画の構成要素のうちのキャラクターに着目し、実写化されたキャラクターに対する拒否反応がどのように生まれているのかを検討している。しかしながら、実写化への拒否反応はキャラクターの違いのみによって生まれるわけではない。したがって、国内の実写化作品に対する検討は未だ不十分である。

1-4 H.R.ヤウスの「期待の地平」

ここで再び、受容美学の観点に触れておきたい。前述の問題意識に取り組む上で、受容美学の観点は重要な指針となる可能性を持っているからである。

受容美学は、1960年代にコンスタンツ大学で教鞭を執っていたH.R.ヤウスを中心に提唱された学説である。受容美学において、文学作品の意味はテキストに内在するものではなく、読者がテキストを読むという行為によって初めて創造されるものとみなされた。さらにヤウスは、著書『挑発としての文学史』において「期待の地平」という概念を打ち出している。

「文学作品は、新刊であっても、情報の真空の中に絶対的に新しいものとして現われるのではなく、あらかじめその公衆を、広告や、公然非公然の信号や、なじみの指標、あるいは暗黙の指示によって、きわめて確定した受容をする用意をさせている。その作品は、すでに読んだものの記憶を呼びさまし、読者に一定の情緒を起こさせ、すでにその始まりから『中間と終わり』への期待を作り出している。その期待は、読み進むうちに、ジャン

★1——カテゴリーの訳は筆者独自のものである。

ルあるいはテキストの種類が持つ特定のルールによって保たれるか変化させられるか、つまり方向を変えられるか、場合によってはイロニーシュに解消されることがある。あるテキストを受けいれるときの心理的な動きは、美的経験の第一の地平にあっては、決して単に主観的な印象の恣意的な結果にすぎないとは言えない。それは、知覚が一つの過程を誘導されて、特定の指示を遂行しているからである。」(H.R.ヤウス 2001: 39)

「期待の地平」の概念によれば、読者は作品を読み始める段階から、作品に対する一定の期待を持っている。その期待通りになったり、期待から外れたりすることで、文学作品が受容されるという。

また、ヤウスは娯楽作品の受容美学的な特徴を次のように語っている。

「期待の地平と作品との隔たり、すなわち在来の美的経験ですでに親しんでいたものと、新しい作品の受容によって要求される『地平の変化』との隔たりが、受容美学的に文学作品の芸術性格を決定するのである。この隔たりが縮小するにつれて、すなわち受容する側の意識が、まだ知られていない経験の地平に向き直ることを要求される度合いの低さに応じて、作品は〈賞味的(クリナーリッシュ)〉な芸術、あるいは娯楽の領域に近づく。娯楽作品の受容美学的な特徴は、それがいかなる地平の変更も要求せず、支配的な趣味傾向が枠組みとなっているようなさまざまな期待を満たすものに他ならないというところにある。すなわち、娯楽作品は、馴れ親しんだ美の再生産の要求を満足させ、なじみの感じ方を保証し、望み通りの考えを是認し、日常的ではない経験を〈センセーション〉として享受しうるようにするか、あるいは道徳的な問題として掲げるが、ただそれをすでに解決済みの問題として、教化的な意味で〈解決して〉見せるだけである。」(H.R.ヤウス 2001: 43-44)

これによれば文学作品の特徴は、作品に対して持っていた期待と作品そのものの隔たりの大きさによって決まる。そして、娯楽作品の特徴は、読者が持っていた様々な期待を満たすことにあるという。つまり、読者は娯楽作品に対して自身の期待と異なる内容を求めている、ということになる。

こうした「期待の地平」の概念は文学作品を対象としたものであり、映画に対する適用は十分に検討されていない。しかしながら、映画は広義の文学に属するものであり、長きに渡り多くの人々に受容されている点では文学作品と共通している。また、一般に映画を鑑賞した際に「期待外れだった」あるいは「期待通りに面白かった」といった感想を持つことがある。したがって、「期待の地平」の概念が映画に対しても適用できる可能性がある。これが本研究の問題意識への一つの回答になりうる点について、後に考察を行う。

1-5 研究概要

ここまでの議論を整理すると、本研究の目的は、原作漫画の読者による実写化映画への批判言説がどのように生まれるのか、という問いに対する仮説を生成することである。

これに対する手段として、本研究では二種類の調査分析を行う。

第2章では、オンライン上の映画レビューに対するテキスト分析を行う。オン

★2——将来の映画ファンは口コミなどの体験的情報を、批評家のレビューやトレーラー映像などの非体験的な情報よりも信頼できる情報であると認識する、との研究がある。また、有名映画サイト(IMDbやYahoo!映画)でのレビューが映画の公開期間や国内興行収入にプラスの影響を与えるとの報告もある(Hadida 2009)。

ライン上の口コミを始めとした第三者による映画の評価は、鑑賞者が映画を評価する上での指標の一つとなるという指摘がある(Hadida 2009)★2。こうした指摘を踏まえ、本研究では特定の実写化映画のレビューを取り上げ、そこでどのように映画が評価されているのかを分析する。

第3章では、何らかの原作漫画とその実写化映画の鑑賞経験がある人を対象として、グラウンデッド・セオリー・アプローチ(以下、GTA)に基づいたインタビュー調査を実施する。第2章での映画レビューの概観を踏まえた上で、より具体的な原作読者の視点を直接的に分析するためである。

続く第4章では、テキスト分析とインタビュー調査への考察から、本研究の問いに対する具体的な検討を行う。最後の第5章では、本研究の成果と限界、そして今後の展開を述べる。

第2章 映画レビューのテキスト分析

2-1 調査の手続き

本章では漫画原作の実写化映画の一つを取り上げ、その映画に対するオンライン上の映画レビューのテキスト分析を行う。対象とする映画は2021年公開の映画「東京リベンジャーズ」とする。本作は、週刊少年マガジンにて2017年から連載している漫画『東京卍リベンジャーズ』を原作とした実写映画である。本作の関連作品は大きな人気を博しており、漫画、実写映画、舞台、テレビアニメと、様々なプラットフォームで作品が展開されている。YouTubeに公開された予告編は一千万回以上の再生を獲得しているほか★3、第三者が作品の解説や紹介を行う関連動画も多数公開されている。こうした観点から、映画「東京リベンジャーズ」は現在において最も新しい、漫画原作の実写化映画が注目された事例である。この理由から、本調査の対象として採用する。

★3——2021年10月30日時点の再生数を参照した。

はじめに、映画のレビューサイトであるFilmmarksと映画.comに掲載されている「東京リベンジャーズ」に対するレビューを取得した★4。続いて、取得したレビューをKHcoder3に読み込ませ、抽出語リストと共起ネットワークの生成を行った。最後に、最も抽出頻度が高かった「原作」という語に対するコロケーション統計の一覧を生成した。

★4——スクレイピングにはOctoparse8を用い、投稿日時とレビューの内容を取得した。映画の公開日である2021年7月9日から2021年10月26日までに投稿されたレビューを取得した結果、レビューの件数は5876件となった。

2-2 分析結果

KHcoder3での分析にあたり、はじめに抽出語リストを生成した★5。図1は、抽出頻度が高い順に抽出語を20番目までリストアップしたものである。

★5——分析の前処理として、キャラクターや俳優の名前などが正しく抽出されるよう、いくつかの語を強制抽出する語として登録している。

最も頻度の高い抽出語は「原作」であった。それに続き、映画レビュー全般において一般的な語である、「思う」「見る」「映画」という単語が続いた。5番目と6番目の「ドラケン」「マイキー」は、いずれも作中において重要な役割を持つ登場人物の名前である。また、13番目の「吉沢」と16番目の「山田」は、それぞれマイキー役とドラケン役を演じた吉沢亮と山田裕貴を指している。媒体という側面に着目すると、1番目に「原作」、3番目に「映画」、8番目に「アニメ」、10番目に「漫画」、12番目に「実写」という抽出語が含まれている。ここから、実写化映画を含めた複数の媒体について言及されていたことが予想される。

★6——共起ネットワークとは、出現パターンの似通った語を線で結んだネットワークのことである(樋口2020)。出現パターンが似ている語ほど共起の程度が強く、図の中で共起の程度は語と語を結ぶ線の濃さで表されている。また、共起関係が強い複数の語をまとめたものがサブグラフとして分類されており、図の中では色分けして表されることで、サブグラフを見分けやすくなっている。なお、集計単位は文や段落ではなく、一件一件のレビューに設定した。抽出語の最小出現数は400、描画する共起関係の数は上位120に設定した。

次に、共起ネットワークの生成を行った★6。その結果を表したものが図2であ

#	抽出語	品詞/活用	頻度
1	原作	名詞	4424
田 2	思う	動詞	3821
3	映画	名詞	3310
田 4	見る	動詞	3162
5	ドラケン	タグ	3056
6	マイキー	タグ	2814
田 7	良い	形容詞	2557
8	アニメ	名詞	2436
9	シーン	名詞	2064
10	漫画	名詞	1921
田 11	観る	動詞	1848
12	実写	サ変名詞	1779
13	吉沢	タグ	1727
14	続編	名詞	1587
田 15	面白い	形容詞	1510
16	山田	タグ	1417
17	人	名詞	1260
18	感じ	名詞	1238
19	キャスト	名詞	1094
20	笑	人名	1033

図1: 映画「東京リベンジャーズ」のレビューにおける抽出語リスト (筆者作成)

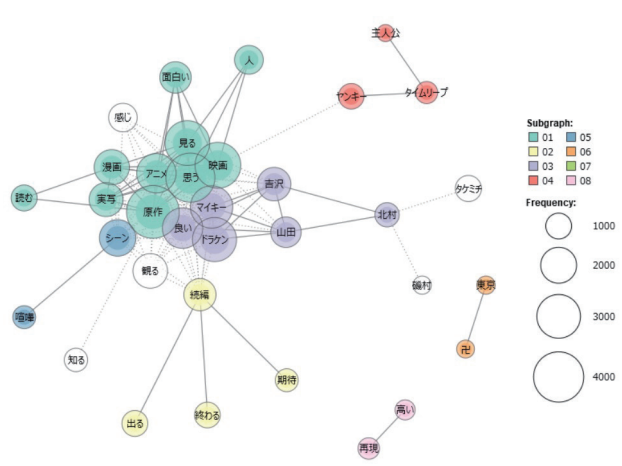


図2: 映画「東京リベンジャーズ」のレビューの共起ネットワーク (筆者作成)

番号	サブグラフの名称	レビューの例
1	作品の媒体	アニメ1期のみ視聴、漫画未読。漫画やアニメ原作の実写版映画はどうしてもイメージ違うことが多いから銀魂ぐらいしか観たことなかったけど、レビューも参考にしつつ鑑賞。面白かった！
2	続編への期待	内容が、漫画だとかなり序盤のところで終わったので、続編に期待です。稀咲と半間がもっとみたい。
3	登場人物と俳優	マイキー、ドラケンの吉沢亮と山田裕貴が漫画から出てきたってくらい素晴らしいかった。
4	ジャンルの掛け合わせ	ヤンキー×タイムリープタイムリープする度に主人公が変わっていく(心が強くなっていく?)描写がまあ丁寧に描かれていた、テーマでもあるし。
5	喧嘩のシーン	そして、喧嘩シーンの迫力がすごいあって見応えがありました。めちゃくちゃ終盤の所にあるあの4人組が地味にカッコ良かったです。
6	原作漫画の言及	タイムリープ×不良漫画の「東京卍リベンジャーズ」という原作を元にした、別物の映画として観るべき。
7	ヒロインの容姿	漫画の実写化の中でも成功してる作品だと思います！キャスト熱い！みんな好き！とにかく今田美桜が可愛いすぎる
8	高い再現度	シンプルに良かったです。序盤は割と笑えるところもあるけど、終盤は涙目になることもあって素敵な作品だと思います。何より再現度が高く、原作を読んでいたけど全く違和感がありませんでした。

表1: 各サブグラフの代表的なレビューの例 (筆者作成)

る。続く表1は、各サブグラフの要素を代表するレビューを例示したものである★7。

共起ネットワークでは、全体が八つのサブグラフに分類された。特に、「作品の媒体」と「登場人物と俳優」の二つのサブグラフに含まれる語が多く割合を占めている(図2)。

「作品の媒体」のサブグラフには、「原作」「アニメ」「漫画」「映画」など、媒体に関わる語が多く含まれている。さらに「見る」「読む」という語も散見されることから、「アニメを見る」「映画を見る」「原作を読む」のような文脈が多く使われていたと言える。ただし、本研究では活用形が変わっていても同一の語として集計しているため、「アニメを見ない」「映画を見ない」「原作を読まない」のように、否定型の文脈が含まれている可能性もある。また、「原作漫画の言及」

★7——KWICコンコーダンスという機能を活用し、できる限りサブグラフに含まれる単語を多く使っているレビューを挙げている。サブグラフの名称は筆写が独自に名付けたものである。

のサブグラフが抽出されていることから、一定数のレビューにおいて原作が言及されていると言える。さらに、「高い再現度」のサブグラフが抽出されていることから、原作の再現度も注目の対象である。

「登場人物と俳優」のサブグラフには、映画の登場人物と、それを演じる俳優を示す語が多く含まれている。また、「良い」という語も含まれていることから、キャスティングに関しては概ね肯定的な意見が多かったと推測する。「ヒロインの容姿」ではヒロインを演じた今田美桜の容姿に関する言及があり、ここからも、キャスティングは好評だったことが覗える。

最後に、抽出頻度が最も高かった「原作」という語に焦点を当てて分析を行う。

図3は、コロケーション統計という機能を用い、「原作」という語の前後に多く登場している語をリスト化したものである^{★8}。

★8——語の表示順は「スコア」という方法によって算出されている。この方法では、基本的に「原作」という語の前後に出現する語にスコアが加算されるが、「原作」の語の近くにある語ほど加算されるスコアが高くなるように設計されている(樋口 2020)。

Node Word																
抽出語: 原作		品詞: 名詞	活用形:	ヒット数: 4424												
Result																
N	抽出語	品詞	合計	左合計	右合計	左5	左4	左3	左2	左1	右1	右2	右3	右4	右5	スコア
1	読む	動詞	591	19	572	9	6	3	1	0	261	222	43	23	23	401.483
2	ファン	名詞	317	8	309	4	1	3	0	0	252	29	15	7	6	276.500
3	知る	動詞	361	7	354	2	3	1	1	0	147	136	21	37	13	235.833
4	漫画	名詞	281	136	145	8	3	5	16	104	93	36	6	5	5	231.267
5	アニメ	名詞	474	59	415	9	6	5	29	10	22	251	84	36	22	218.367
6	未読	名詞	219	5	214	2	1	0	0	2	206	7	0	1	0	212.400
7	ない	否定動詞	557	164	393	46	31	43	35	9	0	101	152	63	77	190.100
8	見る	動詞	369	66	303	22	22	18	4	0	68	65	31	88	51	160.933
9	未読	形容動詞	140	5	135	1	0	3	1	0	93	29	6	6	1	112.900
10	映画	名詞	242	119	123	31	28	21	34	5	4	21	23	35	40	81.117
11	違う	動詞	182	11	171	5	3	3	0	0	0	68	59	32	12	66.817
12	実写	サ変名詞	183	61	122	13	22	17	9	0	6	48	14	30	24	65.233
13	思う	動詞	207	173	34	51	43	40	32	7	0	0	3	14	17	65.183
14	忠実	形容動詞	132	3	129	0	1	0	2	0	5	95	15	11	3	62.100
15	面白い	形容詞	163	91	72	14	24	37	14	2	2	22	15	17	16	55.583
16	好き	形容動詞	107	24	83	8	6	7	2	1	9	47	9	11	7	47.083
17	良い	形容詞	142	99	43	28	24	28	18	1	0	21	4	8	10	46.767
18	人	名詞C	153	21	132	2	4	6	8	1	0	3	65	46	18	46.667
19	ぬ	否定動詞	131	13	118	5	0	3	3	2	0	27	43	20	28	43.933
20	観る	動詞	121	32	89	7	17	5	3	0	12	15	8	29	25	43.233

図3: 抽出語「原作」に対するコロケーション統計 (筆者作成)

最もスコアが高い語は「読む」であった。「原作」という語の直後に登場することが多く、「原作は読んでいないが〜」「原作を読んだ上での感想だが〜」のように、自身が原作を読んでいるか否かを示す文脈で多く使用されていた。また、「映画を観たことで原作漫画も読みたいと思った」という内容のレビューも散見された。

次いでスコアが高い語は「ファン」であったが、「原作ファン」という言葉で使用されたレビューが多かった。自身が原作ファンであることを公言したレビューもあれば、「原作ファンは間違いなく楽しめる作品だ」と、原作ファンの反応を推測するレビューも見られた。

3番目には「知る」という語が来ているが、これは「読む」と同じ意味で使用されているレビューが多く見られた。

2-3 映画レビューへの考察

以上の分析結果から、映画「東京リベンジャーズ」のレビュー内容は、おおそ四つの要素に分類できる。

一つ目は「原作への言及」である。この要素の特徴は、「原作もアニメも見ている」「原作は読んでいないがアニメは見ている」「原作もアニメも見っていない」

のように、他媒体の鑑賞状況を明示した上で、映画への感想を記述したレビューが多い事である。

その一方で、原作あるいはアニメを鑑賞済みであったとしても、それを実写化映画と比較して評価したレビューは決して多くなかった。ただ単に自身が原作を読んでいるか、アニメを見ているかを記述した上で、そのこととは関係なく、映画を楽しめたかどうかを記述したレビューが多かった。

また、共起ネットワークでは「高い再現度」のサブグラフが抽出されている。ここでは「再現度が高い」という内容が多く見られるものの、再現されている要素の内容や程度を明確に記述したレビューは稀であった。

これらのことから、原作は多くのレビューで言及されるものの、直接的に実写化映画と比較される存在ではない可能性がある。

二つ目は「人物や俳優の評価」であり、共起ネットワークの「登場人物と俳優」「ヒロインの容姿」のサブグラフが該当する。本作のレビューでは、吉沢亮、山田裕貴、今田美桜などの俳優を賞賛するレビューが多く見られた。

三つ目は「設定の評価」であり、共起ネットワークの「ジャンルの掛け合わせ」のサブグラフが該当する。本作は既存のジャンルとして確立していた、いわゆる「ヤンキーもの」と「タイムリープもの」を掛け合わせた設定を持っている。この要素では、その奇抜な設定を評価したレビューが多く見られた。

四つ目は「アクションの評価」であり、共起ネットワークの「喧嘩のシーン」のサブグラフが該当する。作中では主人公達の喧嘩シーンが物語上の重要な役割を持っており、そのアクションを評価するレビューが多かった。

これら四つの要素のうち「人物や俳優の評価」「設定の評価」「アクションの評価」は、映画の評価基準としてすでに知られているものである。Schneider (2020) はオンライン上の映画レビューの内容を「楽しさ」「俳優の演技」「物語」の3つに分類している。本研究のテキスト分析に当てはめると、「人物や俳優の評価」は「俳優の演技」、「アクションの評価」は「楽しさ」、「設定の評価」は「物語」との共通性が強い。しかしながら、共起ネットワークにて多くのサブグラフを内包した「原作への言及」という要素は、既存の研究からは見いだされていないものである。そこで、次章では原作の要素に焦点を当て、なんらかの実写化映画の原作読者を対象としたインタビュー調査を行う。

第3章 インタビュー調査とGTAによる分析

3-1 調査の手続き

第2章のテキスト分析に続き、本章ではインタビュー調査を実施した。対象となったのは表2に記載の五名の方である★9。対象者の選定基準として、なんらかの漫画作品を通読しており、なおかつ、漫画を読んだ後に同作の実写化映画を鑑賞した経験のある人を対象とした。また、映画への感想や批評がSNSを通じて共有される昨今のネット文化を踏まえ、SNSに親しみのある年代である二十歳前後の若者を対象として選定した★10。

調査にあたり、上記の五名に対して半構造化インタビューを行った。第2章では映画「東京リベンジャーズ」のみを対象作品としたが、本調査では作品を指定せず、原作と実写化映画を鑑賞した任意の作品について自由に語っていただいた。それにより、複数の作品にまたがる横断的な発言を数多く得られた。なお、

★9——GTAは、それ以上新たな理論が生成されない状態、すなわち理論的飽和の状態に至るまでインタビュー対象者を拡大することを原則としている。本調査では時間的な要因から理論的飽和に至ることはできなかったものの、一定程度の分析は可能であったことから本研究の議論に取り入れている。

★10——倫理上の観点から個人の名前は公表せず、それぞれのIDで呼ぶこととする。

ID	性別	年代	面接時間	言及された作品例
A	男	大学4年生	59分	「ジョジョの奇妙な冒険」 「斎木楠雄のΨ難」
B	女	大学4年生	42分	「黒執事」 「라이어×라이어」
C	女	高校1年生	53分	「斎木楠雄のΨ難」 「約束のネバーランド」
D	男	社会人1年目	44分	「バクマン。」 「黒執事」
E	男	大学4回生	74分	「宇宙兄弟」 「約束のネバーランド」

表2: インタビュー対象者の一覧

新型コロナウイルス感染症対策の観点から、ウェブ会議サービスであるzoomを利用してインタビューを行った。質問に入る前に、研究の趣旨、zoomの機能を使って内容を録画すること、論文の記述に際して個人の名前を使用しないことを説明し、了承を得た★11。インタビューにおける質問項目の例は以下の通りである。

★11——顔が録画されることに抵抗のある協力者に対しては、カメラをオフにしてもらい、音声のみを録音した。

- ① 原作漫画を読んでから実写化映画を観た作品には、どのようなものがあるか
- ② 原作漫画を読んだきっかけは何か
- ③ その原作漫画に対して何を感じたか
- ④ 実写化映画を観たきっかけは何か
- ⑤ その実写化映画に対して何を感じたか
- ⑥ 実写化映画は原作漫画に対して忠実であるべきだと思うか

※質問②から質問⑤については、質問①で挙げられた作品のそれぞれについて質問した。

3-2 分析の手続き

GTAでインタビューを分析するにあたり、戈木(2016; 2018)を参考にした。戈木(2016)のGTAは、切片化と三種類のコーディングによって成り立っている。本節では、その具体的な工程を説明する。

①切片化: まず、インタビューの音声を文字起こしし、その内容を読み込む。次に、データの内容を意味ごとに小さく切り分け、これを切片とする。

②オープン・コーディング: それぞれの切片から、プロパティとディメンションを抽出する。プロパティは分析者の視点を示すものであり、ディメンションはプロパティから見た切片の特徴を示すものである。この作業は、切片を説明する短い文を数多く作ることに似ており、プロパティとディメンションは主語と述語の関係にある。次に、抽出されたプロパティとディメンションをもとに、その切片にラベルをつける。ラベルは可能な限り、協力者が自ら発した語彙を使用して構成することで、発言の細かなニュアンスをデータに反映させる。そして、似た意味のラベル同士を集め、複数のカテゴリーを生成する。

③アキシタル・コーディング: 生成したカテゴリーを「状況」「行為/相互行為」「帰結」の三つに分類し、カテゴリー同士の関係性を示したカテゴリー関連図を作る。複数の協力者の分析が終わり次第、協力者ごとのカテゴリー関連図を統合し、カテゴリー関連統合図を作る★12。そして、それらの図を文章で表したストー

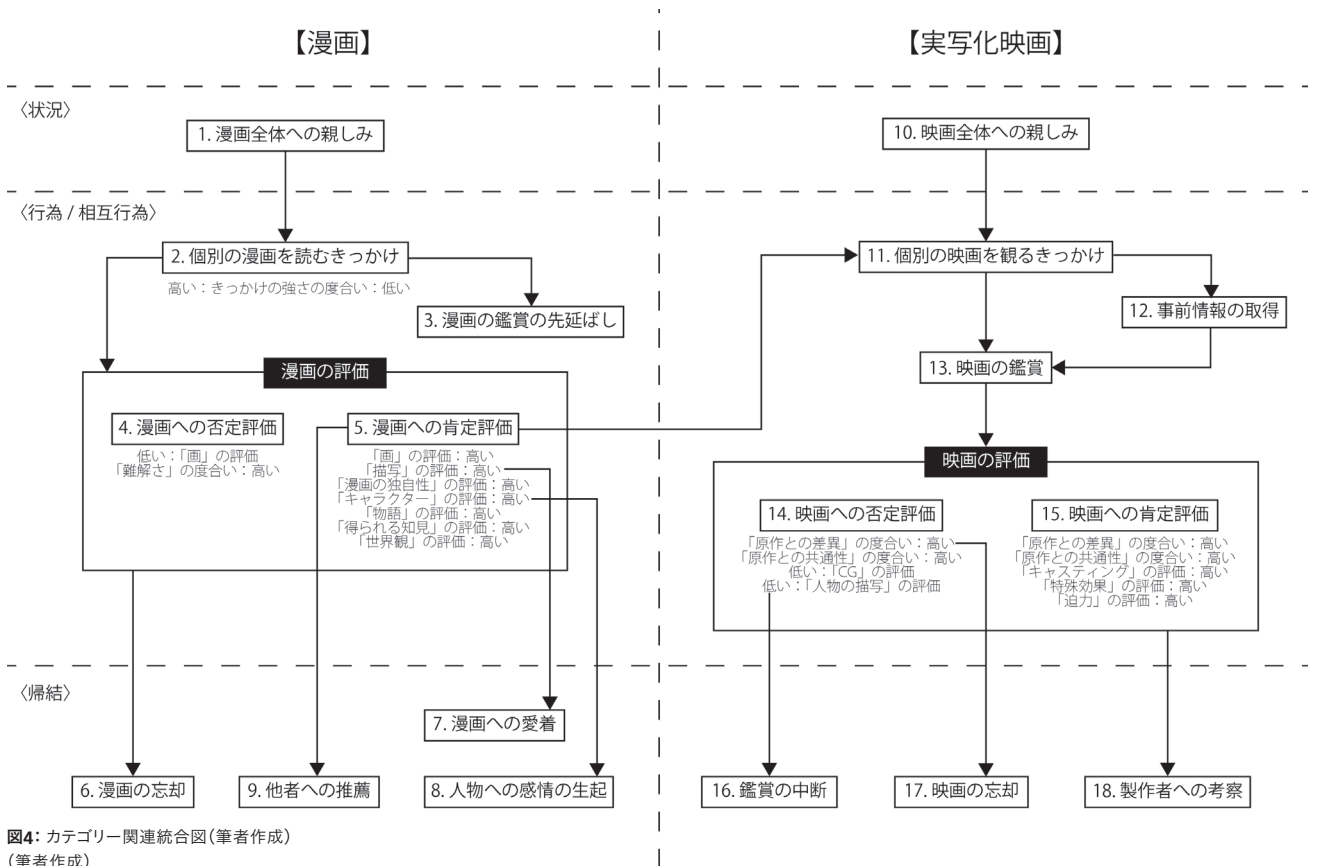
★12——量的研究の場合は全てのデータを集めてから分析に移ることが多いが、GTAでは一人一人の協力者からデータを得る度に分析を行う。

リーラインを記述する。

④セレクトティブ・コーディング：アキシャル・コーディングで得られた現象を元に、実際に抽象度の高い理論を生成する。

3-3 分析結果

以上のインタビュー調査から、十八個の Kategorie と一つの相関図が生成された。図4は Kategorie 同士の関連を、表3は各 Kategorie の名前と具体例を示したものである。具体例の末尾のアルファベットは、その具体例を示した協力者の ID である。なお、本節では、 Kategorie を【 】、ラベルを“ ”で表す。また、原作漫画を読んでおり、なおかつ、その実写化映画を鑑賞した人のことを、便宜上「鑑賞者」と呼ぶこととする。



番号	カテゴリー名	具体例
1	漫画全体への親しみ	きっかけは母親の影響が強くて。確かね、小二くらいに『名探偵コナン』を読んで。ずっと寝室のところに『コナン』が積まれて、たまに読んでたっというのが多分一番最初に漫画に触ったきっかけかなって思う。(D)
2	個別の漫画を読むきっかけ	なんかアニメでやって、流行ってたやんか。それで見てみて俺もはまって。で、漫画読み出したって感じ。(A)
3	漫画の鑑賞の先延ばし	いや、今の今まで漫画を読んでないんだよね。読みたいとは思ってるんだけど、なんか機会がなくて先延ばしにしてる。(B)
4	漫画への否定評価	そうだね、漫画買って読んだね。画がめっちゃひどくて、『라이어ゲーム』。(D)
5	漫画への肯定評価	『ジョジョ』の主人公は葛藤しないですよ。自分のその信念があって、その信念のためにその困難を絶対に乗り越えるっていう。何かそれがすごいカッコよくて、『ジョジョ』は。その精神力の強さだったり、何かその困難を乗り越えるカッコよさみたいなのがあって、だからそこはマジで面白いの、『ジョジョ』は。(A)
6	漫画の忘却	覚えてない。ざっくり？20タイトルくらい読んでると思うよ。(C)
7	漫画への愛着	多分他の漫画よりも自分の解像度が深いんだと思うんだよね。何回も読むし、すごい考えながら読んでるから。(B)
8	人物への感情の生起	すごいキャラクターに一貫性があるって、その内面にね。だから登場人物の新たな一面を見てそれに共感したり、強いキャラクター一人一人の行動にすごい共感できるっていうのが、一番かな。(A)
9	他者への推薦	途中までアニメで、アニメでやってないところは漫画で読んで、今最新刊まで読んでるねんけど、もう3、4回目ぐらい、3、4周したところで。結構したんよ、「ジョジョ」は結構何回も見て。実家でおもしろいって言って家族にも見してた(A)
10	映画全体への親しみ	父親がすごい映画好きで、家にDVDとかがいっぱいあったから。結構古いもの、「フィールド・オブ・ドリームス」とかそういう、「バック・トゥ・ザ・フューチャー」とか、そういうのから見始めて。(B)
11	個別の映画を観るきっかけ	CMとかもそうだし、朝の「ZIP!」とかやってるじゃん。そういうので知った。(C)
12	事前情報の取得	映画になったときに、ビジュアルとかCMとかからもう、駄作感が出て、すごい行きたくなかったんだけど(B)
13	映画の鑑賞	映画はその頃、これ観たの中学生か。中学生の頃、その頃は何か、遊びに行く時にわりと映画くらいしか遊ぶとこなかったから、友達となんとなく面白そうなのを観に行った。(E)
14	映画への否定評価	まあ実際観てる感じ、漫画とそんなに変わらないんだなってところの残念さっていうのはあったかな。(E)
15	映画への肯定評価	そのシーンがあったときに、これは映画じゃないとできない表現方法だと思って、そこの部分はまあ面白かったかな。漫画じゃ無理だなって思った。(D)
16	鑑賞の中断	あの映画版のエレンは、壁の向こうに巨人なんていないよって、すっとぼけて。俺と妹と母親と三人でっ「ええっ」って言ってたもん。うん、何かそだけ見た。で、なんかええわってなった。(A)
17	映画の忘却	うん、面白くなかったかな。なんかこう、正直記憶になくて。ストーリーとか覚えてないけど。覚えてないね。多分防衛本能なんだと思う。(B)
18	製作者への考察	ちょっと豪華すぎる家だったから。そうそう。多分純粋に探せんかったただけだとは思うけどね。まあできれば頑張っただけじゃなかったなって思った。(D)

表3: カテゴリーと具体例
(筆写作成)

3-3-1 漫画の鑑賞

鑑賞者の多くは、幼少期の時点で【漫画全体への親しみ】や【映画全体への親しみ】を獲得している。特に、親からの影響によって漫画や映画のコンテンツに親しむ事例が多く見られた。そこへ、【個別の漫画を読むきっかけ】を得ると、実際にその漫画を読む場合がある。“きっかけの強さの度合い”が低いと【漫画の鑑賞の先延ばし】をすることもあるが、“きっかけの強さの度合い”が高い場合には、実際に漫画を読み、漫画の評価を行う。

3-3-2 漫画の評価

漫画の評価においては【漫画への否定評価】と【漫画への肯定評価】の双方がなされる。【漫画への否定評価】がされる場合として、①“「画」の評価”が低い場合や、②“「難解さ」の度合い”が高い場合がある。

一方で、【漫画への肯定評価】がされる場合には、次の七つの基準によって肯定的に評価される。

①“「画」の評価”では、漫画の画によって臨場感が表現されている場合や、グロテスクな表現が刺激的に使われている場合、絵柄の細かさの度合いが高い場合に、肯定的な評価を下す。②“「描写」の評価”では、人間関係や心理描写がリアルに描かれている場合に、肯定的な評価を下す。③“「漫画の独自性」の評価”では、漫画独特の一話完結性がうまく活かされている場合や、コマ割りによるテンポの良さの度合いが高い場合に、肯定的に評価される。④“「キャラクター」の評価”では、人物の一貫性が強い場合や、人物の成長の度合いが高い場合などに、肯定的に評価される。⑤“「物語」の評価”では、困難を克服する面白さが描かれている場合や、伏線回収がうまく行われている場合などに、肯定的に評価される。⑥“「得られる知見」の評価”では、漫画を読むことで自己肯定の方法やプロセスの重要性などの知見を得られる場合に、肯定的に評価される。⑦“「世界観」の評価”では、物語舞台の設定や雰囲気面白さを強く感じた場合に、肯定的に評価される。このように鑑賞者は様々な観点から、原作漫画を肯定的に捉えていることが多い。

こうした基準により【漫画への肯定評価】がされると、鑑賞者は【他者への推薦】をすることがある。また、“「描写」の評価”が高い場合に、鑑賞者は【漫画への愛着】を持つことがある。例えば、人間関係が細かく描写されている場合や、人物の目線がきちんと描かれている場合には、作品に対して強い愛着を持つことがある。さらに、“「キャラクター」の評価”が高い場合には【人物への感情の生起】をすることがある。例えば、心象描写がリアルに描かれている人物に共感したり、一貫性の強い人物に鑑賞者自身を同一化したりする。このように、鑑賞者は漫画を読んだ後でも、作品に対して強い思い入れを持っている場合がある。その一方で、漫画に対して肯定的か否定的かに関わらず、鑑賞者は【漫画の忘却】をすることもある。

3-3-3 実写化映画の鑑賞

鑑賞者は【漫画への肯定評価】をすると、それ自体が【個別の映画を観るきっかけ】になることがある。つまり、原作漫画を読んだことがきっかけで、その漫画の実写化映画を鑑賞することがある。きっかけを得た鑑賞者は、そのまま【映画の鑑賞】をすることもあれば、【事前情報の取得】をしてから【映画の鑑賞】をすることもある。

そこで得られる事前情報には様々な種類がある。その一つは、俳優の情報である。鑑賞者の好きな俳優が出演していることが、鑑賞の動機になることがある。これに類似して、制作スタッフの情報も得られており、監督や製作チームの名前が鑑賞の動機となる場合もある。

他の情報としては、映画のビジュアルが挙げられる。ポスターやトレーラー映像を通じて、登場人物の姿や映像のクオリティを見ることになるが、それによって鑑賞意欲が下がってしまう場合もある。例えば、主人公の髪の色が原作通りであることに違和感を覚えることや、トレーラー映像でのCGのクオリティが低く見えることで、鑑賞意欲が下がってしまう場合がある。

また、口コミによる映画の評価を鑑賞前に耳にすることもある。具体的には、作品に関する悪い評判を多く聞いた上で、作品を鑑賞する場合がある。

3-3-4 実写化映画の評価

【映画の鑑賞】をした鑑賞者は、続いて映画の評価をすることになる。映画の評価においても、【映画への否定評価】と【映画への肯定評価】の双方がなされる。

【映画への否定評価】がされる場合には、次の四つの基準によって否定的に評価される。

① “「原作との差異」の度合い” では、舞台設定や人物設定、ロケーションなどが原作から改変されていることで否定的に評価される。また、原作で描かれている場面が省略されることが、否定的に捉えられることもある。“「原作との差異」の度合い” が高い場合には、それが【映画の忘却】に繋がることもある。

② “「原作との共通性」の度合い” では、“「原作との差異」の度合い” とは対照的に、原作と変わらないという点で否定的に評価される。例えば、物語が原作通りに進行することで先の展開が読めてしまい、面白さを感じられない場合がある。また、一話完結型の原作を実写映画化した場合、関連性の薄いエピソードを地続きに描いているために、物語の主題が転々と変わっていく不自然さを感じることもある。

③ “「CG」の評価” では、CGと実写映像との親和性が低いものにも関わらずCGが多用されている場合に、否定的に評価される。また、CGのクオリティが低いことで映画全体に対してチープな印象を持ち、評価が下がってしまうこともある。

④ “「人物の描写」の評価” では、人物の深掘りが十分でないと感じる場合に、否定的に評価される。人物の心理を十分に描いていないことで、人物の一貫性の無さを感じたり、人物の行動原理の安易さを感じたりする。“「人物の描写」の評価” が低い場合には、それが【鑑賞の中断】に繋がることもある。

その一方で、【人物への肯定評価】がされる場合には、次の五つの評価基準によって肯定的に評価される。

① “「原作との差異」の度合い” では、原作とは異なる良さを感じた場合に、肯定的に評価される。例えば、物語の結末にオリジナリティがある場合や、映画表現に合うようにプロットが作り変えられている場合などがある。

② “「原作との共通性」の度合い” では、原作が忠実に再現されていると感じる場合に、肯定的に評価される。例えば、ストーリーやシーン展開が原作を踏襲している場合や、主人公の成長描写が原作と同じように描かれている場合に、肯定的に評価される。

③ “「キャストिंग」の評価” では、キャストの容姿が優れている場合に肯定的に評価される。

④「特殊効果」の評価では、映画ならではの特殊効果が用いられている場合に、肯定的に評価される。例えば、CGで作られた仮想空間の中で、主人公とライバルが武器を駆使して闘うシーンが、映画ならではの表現として肯定的に評価されている。

⑤「迫力」の評価では、アクションシーンがリアルに表現されている場合や、派手で見応えのあるアクションだと感じた場合に、肯定的に評価される。

このように、鑑賞者は様々な基準によって実写化映画を評価している。また、鑑賞者は評価の内容にかかわらず、映画の鑑賞後に【製作者への考察】をすることがある。肯定的な考察としては、映画のエンドロールが趣向を凝らしたものであったために、作品に対する製作者の愛情を感じることもある。否定的な考察としては、映画の問題点の要因を製作者に求めて考察する場合がある。例えば、人物描写が原作よりも劣っているのは、製作者が原作をきちんと理解していないからではないか、という考察をすることがある。また、とあるシーンのロケーションが原作と異なっているのは、映画製作者の頑張りが足りず、原作通りのロケーションを見つけられなかったからではないか、と考察することもある。

3-4 インタビュー調査への考察

以上のGTAによる分析結果から、大きく四つの知見を得られた。

一点目は、鑑賞者は原作漫画を概ね肯定的に評価していることである。原作読者は原作の持つ「画」「描写」「漫画の独自性」「キャラクター」「物語」「得られる知見」「世界観」から、原作に対して肯定的な印象を持っている。さらに、単にその漫画が好きというだけでなく、その漫画に対して他の漫画作品よりも強い愛着を抱いていたり、登場人物に対して強く共感したりしている。原作読者は、こうした原作に対する肯定的な印象を持った上で、実写化映画を鑑賞している場合が多い。

二点目は、鑑賞者は様々な媒体から実写化映画に関する情報を得ることがある、ということだ。例えば、ポスター、テレビCM、トレーラー映像、口コミなどから映画に関する情報を得ている。その時点で既に実写化映画に対する印象が生まれ、それが映画の鑑賞意欲を上下させている。

三点目は、原作漫画の読者であっても、原作と関わりの無い基準から実写化映画を評価していることである。例えば実写化映画への否定評価では「CG」や「人物の描写」が、肯定評価では「キャスティング」「特殊効果」「迫力」が評価基準として挙げられている。オンライン上の映画レビューでは原作に関わらないレビュー内容として「人物や俳優の評価」「設定の評価」「アクションの評価」が見いだされた。同様に、インタビュー調査においても、原作読者は原作との比較のみによって実写化映画を評価しているわけではないことが分かった。

四点目は、「原作との差異」や「原作との共通性」は原作読者にとって実写化映画の評価を決定する絶対的要因ではないことである。「原作との差異」は原作の面白さを欠如させているとして否定的に評価される場合もあれば、映画ならではのオリジナリティとして肯定的に評価される場合もある。また「原作との共通性」も、物語の展開が読めてしまう点で否定的に評価される場合もあれば、原作の良いポイントが再現されているとして肯定的に評価される場合もある。このように原作と異なっていること、あるいは原作と同じであることによって、実写化映画への評価が一意に定まるわけではない。

第4章 総合考察

4-1 批判言説と原作との関わり

一般的に原作漫画の読者が実写化映画を評価する際に、原作への忠実さ、という尺度が注目されることがある。第2章のテキスト分析において「高い再現度」というサブグラフが抽出されていることから、原作への忠実さという指標は重要であるようにも考えられる。

しかしながら、ここまでの分析を考慮すると、原作が実写化映画の評価において絶対的な存在ではない可能性が高い。映画レビューにおいて「原作」という言葉が登場する文脈は、投稿者が原作読者か否かを示す文脈が多かった。原作読者かどうかを提示しつつも、あくまでも評価する内容は、出演する俳優や特定のシーンに関する内容だった。原作と実写化映画について具体的な要素を取り上げ、それらを比較するレビューは稀であった。

また、インタビュー調査においても、原作との差異や共通性は、いずれも肯定的に捉えられることもあれば、否定的に捉えられることもあった。つまり鑑賞者にとって、原作への忠実さは必ずしも強く求められるものではないと言える。

この点について、インタビュー協力者の発言をもとに考察を進める。「実写化映画は原作漫画に対して忠実であるべきだと思うか」という質問に対し、インタビュー協力者たちの回答は曖昧模糊としたものだった。協力者Aは質問に対し次のように語っている。

「全く忠実じゃなくていいと思います。コンセプトとか世界観が変わると、ちょっとちゃうかなと思うけど、話が忠実な必要は全くないですね。キャラクターが全然違うとかやと、ちょっとそれは統一感がないから、それはやっちゃ駄目だと思うけど、話はもう全然違って良いと思う。お話、ストーリー展開に限ってはね。」

協力者Aは回答のはじめに「全く忠実じゃなくていい」と断言しているものの、回答を進める中で、忠実でなくて良いのは物語に限ると説明している。「コンセプト」や「世界観」、「キャラクター」については、ある程度の忠実さを求めている、という回答である。また協力者Bは、同じ質問に対し次のように答えている。

「必ずしも百パー忠実じゃないといけないとは思ってなくて。っていうのはさっき挙げた二つ（『オール・ユー・ニード・イズ・キル』と『刀剣乱舞』）は原作とは結末が違うし。映画は映画ですごくストーリーが良いものになっているのであれば、それは良いかなとは思いますが。例えば、すごい嫌だなと思うのは、オリジナルキャラとかが出てくると、ちょっと観たくないなと思ってしまふかな。」

協力者Bも協力者Aと同様に、物語に関しては忠実さを求めないが、キャラクターについては忠実であって欲しい、という旨の回答している。ただし協力者Aと異なるのは、物語が忠実でなくても良い場合を「映画は映画ですごくストーリーが良いものになっている」という条件を満たす場合に限定している点である。逆に言えば、この条件を満たさない場合は物語に対しても忠実さを求める、

ということである。

これらの発言から、「忠実さ」という概念について二つのことが考えられる。

第一に、一言で「忠実さ」と言ってもそこには様々な要素が複合されていることである。物語の忠実さとキャラクターの忠実さは別の問題であり、それぞれに求める忠実さの度合いは異なっている。

第二に、一つの要素に求められる忠実さは、絶対的な基準によって決まるわけではないことである。例えば協力者Bの発言の場合、物語に求める忠実さの度合いは、物語全体の良さととの相対的な関係性によって決まる。したがって、実写化映画から「忠実さ」という軸だけを切り取って評価しているわけではない。

以上の考察から、漫画の実写化映画にとって原作への忠実さというのは絶対的に求められるものではないと言える。言い換えれば、鑑賞者は実写化映画を観る際に、原作に忠実かどうか、という点に焦点を置いて鑑賞や評価をしているわけではない。したがって、原作漫画の読者による実写化映画への批判言説は、原作への忠実さとは別の側面から現れている。それでは、こうした批判言説に対しどのような説明が可能なのか、次節で考えていきたい。

4-2 問いに対する仮説

本節では、これまでの議論を元に批判言説の要因を三つに整理することで、検討していきたい。ここで提示する三つの説を、それぞれ、製作者批判説、期待乖離説、順序バイアス説と呼ぶこととする。

4-2-1 製作者批判説

この説は、作品に対する否定評価の原因を製作者に求めることが批判言説を生んでいる、というものである。これは前述した三つの説の中で、鑑賞者の意識的な言動による説明を試みた唯一の説である。

第3章のインタビュー調査にて、実写化映画の鑑賞後の行動として、【製作者への考察】というカテゴリーが見いだされた。特に、実写化映画に対し否定的な評価が強い場合は、製作者に対する批判的な態度が顕著に見られた。例えば、協力者Aは、実写化映画が面白くないのは製作者が原作をきちんと理解していないからではないか、という旨の発言をしている。また、協力者Dは、原作と実写化映画でロケーションが変更されている要因が、製作者の努力不足にあるのではないかと考察している。

こうした考え方は、作品の内容に対する考察を妨げるものだと考えられる。自身が作品を楽しめないのは製作者が悪いからだ、と割り切ることで、その作品について深く考えたり、自身の鑑賞の仕方を見直したりする態度から遠ざかっている。それにより、一度でも悪い印象を受けた作品は、その評価を回復することが困難になる。この背景から、実写化映画に対する批判言説が生まれていると考えることができる。本稿では便宜的に、これを製作者批判説と呼ぶことにする。

しかしながらこの説は、鑑賞者によって当てはまる度合いが大きく異なると考えられる。実写化映画に対して否定的な全ての鑑賞者が、その製作者への批判をするわけではない。例えば、作品に対して強い不満を持った鑑賞者と、それほど不満を持っていない鑑賞者を比較すれば、製作者への批判の度合いにも違いがあると考えられる。また、同程度の不満を持った鑑賞者同士でも、鑑賞者の映画との関わり方によって、作品に対する反応は様々に考えられる。否定評価の要因を製作者に求める鑑賞者もいれば、製作者以外の要素に求める鑑賞者もいるだろう。

したがって、製作者批判説が当てはまる範囲は決して大きくない上に、その範囲に含まれる属性を具体的に絞り込むことは困難である。

また、製作者批判説には一つ問題がある。それは、鑑賞者の作品に対する否定評価の要因を説明できないことである。つまりこの説は、作品への否定評価の対処による説明としては成立する可能性があるが、そもそもなぜ作品に対する否定評価が生じるのか、という疑問に答えることができない。それに対し、次に述べる期待乖離説と順序バイアス説は、鑑賞者の無意識的な映画の評価による説明を試みた説である。この二つの説は、製作者批判説では説明できなかった作品に対する否定評価の要因に対し、ある程度の説明を与えられる。

4-2-2 期待乖離説

この説は、第1章で説明した「期待の地平」の概念を実写化映画に適用させたものである。この概念によると、読者は文学作品を読む前から作品に対する期待を持っており、作品が期待通りになったり期待外れになったりすることで作品が受容されるという。これを実写化映画にも適用し、実写化映画の鑑賞者は自身の期待と実際の作品との差異によって、映画を鑑賞し評価していると考えられる。原作読者は実写化映画に対して一定の期待を持っているが、実際の映画がその期待通りにならないことで、実写化映画に対する批判言説が生まれる。本稿ではこの説を、期待乖離説と呼ぶことにする。

この説を用いれば、作品に対する否定評価が生じるのは、実際の作品が鑑賞者の期待とかけ離れているからだ、と説明できる。そして、その否定評価が生じる結果として実写化映画への批判言説が生まれる、と言う理論が成り立つ。この意味で、期待乖離説は製作者批判説よりも説明能力が高いようにも見える。

しかしながら、期待乖離説も問題を抱えている。それは、この説だけでは期待が生成される要因を説明できないことである。期待乖離説はヤウスの「期待の地平」の概念を元にしたものであるが、ヤウスは期待の生成について次のように語っている。

「文学作品は、(中略) あらかじめその公衆を、広告や、公然非公然の信号や、なじみの指標、あるいは暗黙の指示によって、きわめて確定した受容をする用意をさせている。その作品は、すでに読んだものの記憶を呼びさまし、読者に一定の情緒を起こさせ、すでにその始まりから『中間と終わり』への期待を作り出している。」(H.R.ヤウス 2001: 39)

これによれば、文学作品への期待は「広告や、公然非公然の信号や、なじみの指標」、あるいは「すでに読んだものの記憶」によって作り出される。しかし、この説明をそのまま映画という媒体に置き換えることはできないだろう。とりわけ、本研究で扱っている漫画原作の実写化映画の場合、期待の生成は別の側面から生まれている可能性が高い。それはやはり、原作漫画である。多くの実写化映画と原作漫画は、共通した登場人物や設定を持っている。そのため、実写化映画への期待の大部分は原作漫画から生じている可能性が高い。

このように考えると、原作漫画を読んでから実写化映画を鑑賞する、という順序が批判言説の要因として考えられる。そこで、最後の説である順序バイアス説を検討する。

4-2-3 順序バイアス説

この説は、先に鑑賞した媒体の方が後に鑑賞した媒体よりも肯定的に評価される傾向が批判言説を生んでいる、というものである。

この根拠として、協力者Dの発言を引用する。協力者Dは基本的に、実写化映画よりも原作の漫画の方が面白いと感じることが多いという。ただし、実写化映画を原作よりも先に鑑賞した場合は、実写化映画の方が面白く感じるという。それについて次のように語っている。

「例を挙げたら『라이어ゲーム』とか、あれは漫画が下手だったのもあるけど、映画の方がおもしろくなって思うし。『デスノート』とかも、漫画は面白いけど映画の方が面白くなって思ってるし。でもどっちも最初に映画観ちゃってるんよね。(中略) やっぱりその、自分が最初に観たものに対する想いが強いってのは話してて思ったね。」

この発言は、先に鑑賞した媒体の方が後に鑑賞した媒体よりも面白く感じる傾向があることを示唆している。便宜的に、この傾向を順序バイアスと呼ぶこととする。順序バイアスがあることで、実写化映画に対する否定評価が生じ、結果的に批判言説へと繋がっていく、という説明ができる。

それでは、順序バイアスがなぜ生じるのか、という疑問に遭遇する。これに対しては二通りの説明が可能である。

一つは、先述した期待乖離説との繋がりによる説明である。原作読者は実写化映画を鑑賞する前に原作漫画を読んでいることで、実写化映画に対する期待を具体的に形成している。しかし、実際の映画が鑑賞者の期待通りに展開されることは稀である。そのため、後に鑑賞した実写化映画よりも、先に読んだ原作漫画の方が肯定的に評価されがちである。

対して、もう一つの説明は次のようなものである。一般的に、原作漫画の読者がその実写化映画を観ようと思うのは、その漫画にある程度の魅力を感じた場合に限る。漫画そのものを肯定的に評価していなければ、その関連作品である実写化映画をわざわざ観ようとは考えないだろう。したがって、原作読者が実写化映画を観る場合は、原作が好きで度合いが高い場合が多い。そのため、実写化映画がその原作以上に面白く受け取られることは極めて困難になる。

このように検討すると、順序バイアスが生じることによって、鑑賞者は原作漫画よりも実写化映画を否定的に評価しがちである、という説明が可能である。しかしながら、順序バイアスが発生しない場合も十分に考えられる。例えば、原作漫画を肯定的に評価していないのにも関わらず、実写化映画を鑑賞する場合がある。この場合は、原作漫画に対して肯定的な場合と比べ、実写化映画に対する期待が大きくなり考えられる。そのため、実写化映画の方が原作漫画よりも肯定的に評価される、という事象が発生する可能性がある。

4-2-4 それぞれの説の関連

こうした議論から、先述した三つの説はそれぞれに問題点や限界点を持っている。また、それぞれの説が相互排他的に存在するわけではなく、一つの説が別の説を補う形で存在する可能性もある。

一つの解釈として、製作者批判説、期待乖離説、順序バイアス説、の順に高次の理論になっている、と解釈できる。原作漫画の読者による実写化映画への批判言説は、表面的には、作品に対する否定評価の原因を製作者に求める鑑賞者の態

度によって生まれている（製作者批判説）。その否定評価が生じるのは、鑑賞者の期待と実際の作品との間に隔たりが存在するからである（期待乖離説）。そして、その期待を作り出しているのは原作漫画であるから、原作漫画を読んでから実写化映画を観る、という順序が肝要である（順序バイアス説）。したがって、実写化映画への批判言説の要因は、根本的には順序バイアスにある、と説明できる。

しかしこの説明では、製作者批判説が当てはまる場合にしか説明能力を持たない。製作者批判説が当てはまる範囲は限定されている上に、その範囲を特定することは困難である。そのため、この説明が成り立つ可能性も低くならざるをえない。

そこで、製作者批判説が当てはまらない場合でも、期待乖離説や順序バイアス説の二つの説が作用し合いながら、実写化映画への批判言説を生み出していると考えられる。この場合は、期待乖離説と順序バイアス説の関係性にも検討の余地がある。上記の説明では、順序バイアス説が期待乖離説の要因となる形が取られている。しかしながら、順序バイアスは期待乖離説から生じている、と説明することもできる。鑑賞者は原作漫画を読むことで、実写化映画に対する期待を作り出している。その期待と実際の映画がかけ離れていることで、実写化映画に対する評価は否定的になりがちである（期待乖離説）。その結果として、先に読んだ原作漫画の方が、後に鑑賞した実写化映画よりも肯定的に評価される傾向が生まれる（順序バイアス説）。このように説明すると、期待乖離説の方が順序バイアス説よりも高次の説明であると解釈することもできる。

しかしながら、期待乖離説では、次のような場合を十分に説明できない。それは、鑑賞者の期待と実際の作品との差異が大きいことで、実写化映画が肯定的に評価される場合である。一般的に、実写化映画を鑑賞した際に、「期待を裏切られる点が良かった」という感想を持つことがある。期待乖離説において作品が肯定的に評価されるのは、期待と実際の作品との隔たりが小さい場合である。そのため、期待と実際の作品との隔たりが大きいことで肯定的に評価される、という場合を説明することが難しい。このことから、期待乖離説を最も高次の説明に位置づけることにも問題が生じる。

このように、原作漫画の読者による実写化映画への批判言説の要因には、複数の説明を行える可能性がある。また、それぞれの説は単独で存在するものではなく、他の説と作用し合いながら成立するものである。本研究で全ての可能性を指摘できたわけでないものの、これらの考察を一つの足がかりとして、さらなる検討が可能であろう。

第5章 本研究の評価

5-1 本研究の成果と限界

本研究は、原作漫画の読者による実写化映画への批判言説の要因を探るものである。その結論として、製作者批判説、期待乖離説、順序バイアス説の三つの説が生成された。

ただし、本研究の手続きは必ずしも十分なものとは言えない。映画レビューのテキスト分析は一つの作品に対してしか行われておらず、インタビューの対象者は五名にとどまっている。GTAは理論的飽和に至るまでインタビュー対象者を拡大することを原則としているが、本研究では時間的な制約から、理論的飽和に

至ることはできなかった。いずれの分析においても少ないデータから結論を導いている点で、根拠としての妥当性が問われる。

また、本研究では受容美学を引き合いに議論を行っている部分がある。しかし、受容美学そのものが、文学のあり方を巡る様々な立場の一つに過ぎない。受容美学それ自体に対する検討が十分に行われていない点も、本研究の限界点の一つである。

こうした観点から、本研究を実証的な分析とは位置づけられない。しかしながら、論点を明らかにするという意味での探索的研究として、本研究の意義はあると考える。

5-2 今後の展開

本研究のインタビューは二十歳前後の若者に対して行われたが、より高い年齢層の人に対しても本研究の成果が適用できる可能性がある。特に、漫画の週刊誌が最も売れた時代に漫画を読んでいたのは、現在の二十代よりも上の世代であろう。そうした人々に対しても本研究の知見が応用できるのか、更なる検討が可能である。

また、総合考察で提示した期待乖離説では、原作読者が原作漫画を通じて実写映画への期待を作り出していることが示唆された。しかし、原作未読者であっても、原作以外の外部情報から映画への期待を作り出している可能性がある。様々な情報があふれる社会で、人々がどのように情報に触れながら作品を鑑賞することに至るのか、明らかになっていない部分もある。こうした論点の検証に、本研究が応用できるかもしれない。

さらに、本研究はアダプテーション論の一部としても捉えられる。日本では漫画の実写映画化のみならず、漫画の舞台化、漫画のゲーム化、ゲームの映画化、ゲームの漫画化など、多くの原作が複数のコンテンツへと展開されている。そうした様々な種類のアダプテーションに対して、本研究の知見を応用できる可能性がある。今後のコンテンツを巡る研究に対し、僅かながらでも本研究に貢献の余地があれば幸いである。

あとがき

日本において、漫画の実写映画化は今後も続いていくと予想される。それに伴い、ネット上の実写映画に対する批判言説も続いていくだろう。今後も長く目にすることになるこれらの言説は、日本映画全体にとってどのような存在として捉えられるだろうか。

第一に、映画を批評し発信するという行為が一般の映画鑑賞者に広く浸透したことは、社会全体にとって肯定的に捉えられる。かつて映画を批評するという行為は、映画の批評家にしか許されていなかった。映画鑑賞者は、批評家の批評を読むことで作品への理解を深めることはできたものの、自分自身の考えを広く伝える手段を持っていなかった。しかし、映画のレビューサイトが一般的になったことで、誰もが自由に映画を解釈し、その考えを発信できるようになった。また、そうしたサイトを通じて多くの人々の批評を読めるようになった。こうした背景により賛否両論が起ること自体が、映画に対する議論を活性化しているという意味で肯定的に捉えられる。

第二に、漫画の実写化映画などの娯楽映画が批評の対象になったことも、日本映画にとって肯定的に評価できる。映画の批評は、いわゆる芸術的な映画や硬派な映画のためだけに存在するべきではないと考える。なぜなら、作品の性格や社会的な地位は時代によって変化するからである。夏目漱石の小説は、かつては新聞に連載されるような大衆向けの小説だったが、現在では高尚な純文学の地位を確立している。それと同様に、現代における漫画の実写化映画が後の世代の傑作となる可能性は否定できないし、その兆しが見えている実写化映画はいくつか存在する。それが現実となった時に、公開当初の鑑賞者の批評が文字データとして残されることの意義は小さくない。

しかしながら、こうした鑑賞者による批判言説は看過できない問題を孕んでもいる。総合考察において、鑑賞者による批判言説は様々な要因から生じている可能性を示した。しかし、その内容は作品に対して詳細な検討を行ったものではなく、鑑賞者の直感によるものが多い。「俳優がかっこいい」「再現度が高い」などの曖昧な感想を綴ることが中心であり、軽率な印象批評だとみなすこともできる内容である。こうした安易な批評が氾濫することで、人気タレントの抜擢や無理やりな原作再現ばかりに力を入れる実写化映画が続けば、日本映画の競争力の低下に繋がりがかねない。誰もが自由に映画を批評できるという映画批評のあり方は残しつつも、映画の鑑賞者は、改めて作品との向き合い方を問い直すべき時に来ている。

謝辞

本研究を進めるにあたり、実に多くの方々にご協力いただきました。はじめに、ご多忙にも関わらず快くインタビューに応じてくださった皆さまに感謝を申し上げます。主査の井上明人先生には、ゼミが始まる以前から筆者の研究活動に寄り添っていただきました。副査の前田耕作先生には筆者の至らない点を繰り返しご指摘いただき、貴重なご指導を賜りました。そして、それぞれの研究に勤しみながらも本研究へのアドバイスをくださった井上ゼミ生の皆さまに、心より感謝を申し上げます。

参考文献

- Hadida, A. L. 2009. Motion picture performance: A review and research agenda. *International Journal of Management Reviews*, 11, 297-335.
- H.R.ヤウス. 轡田収訳. 2001. 『挑発としての文学史』岩波書店.
- OfficeEndless. 「舞台『東京リベンジャーズ』」(https://officeendless.com/sp/revengers_stage/)2021年10月30日閲覧.
- Schneider, F. M. 2017. Measuring subjective movie evaluation criteria: Conceptual foundation, construction, and validation of the SMEC scales. *Communication Methods and Measures*, 11(1), 49-75.
- Schneider, F. M., Domahidi, E., & Dietrich, F. 2020. What is important when we evaluate movies? Insights from computational analysis of online reviews. *Media and Communication*, 8(3), 153-163.
- YouTube. 「映画『東京リベンジャーズ』予告編」(<https://www.youtube.com/watch?v=TRzjGzlg-U&t=6s>) 2021年10月30日閲覧.
- 石原陽一郎+編集部. 2001. 『Cine Lesson 13 映画批評のリテラシー 必読本の読み方／批評の書き方』フィルムアート社.
- エイガ・ドット・コム. 「東京リベンジャーズのレビュー・感想・評価」映画.com (<https://eiga.com/movie/92746/review/>) 2021年10月30日閲覧.
- 木下康仁. 2003. 『グラウンデッド・セオリー・アプローチ 質的実証研究の再生』弘文堂.
- 講談社. 「『東京リベンジャーズ』」(https://shonenmagazine.com/special_page/tokyorevengers) 2021年10月30日閲覧.
- 戈木クレイグヒル滋子. 2016. 『グラウンデッド・セオリー・アプローチ 改訂版 理論を生み出すまで』新曜社.
- 戈木クレイグヒル滋子. 2008. 『実践 グラウンデッド・セオリー・アプローチ 現象をとらえる』新曜社.
- 高橋靖, 長谷川桂介, 杉山和雄, & 渡辺誠. 2000. 「セマンティックスコア法を用いた映画の構造表現: ヒューマン・コンテンツ・インターフェースデザインに向けて(3)」。『デザイン学研究』, 46(6), 57-66.
- 武田悠一. 2017. 『読むことの可能性: 文学理論への招待』彩流社.
- つみき. 「東京リベンジャーズの映画情報・感想・評価」Filmarks(<https://filmarks.com/movies/89287/>) 2021年10月30日閲覧.
- 蓮實重彦. 2001. 『映画狂人、語る。』河出書房新社.
- 原田伸一郎. 2021. 「キャラクター・アダプテーション: マンガ・アニメの実写化に対する拒否反応」。『翻訳の文化／文化の翻訳』, (16), 35-50.
- 樋口耕一. 2020. 『社会調査のための計量テキスト分析【第2版】 内容分析の継承と発展を目指して』ナカニシヤ出版.
- ワーナー・ブラザーズ. 「映画『東京リベンジャーズ』公式サイト」(<https://www.warnerbros.co.jp/tokyo-revengersjp/>) 2021年10月30日閲覧.