

大学生の「実写化」に対する意識調査

西脇 咲子（文教大学情報学部メディア表現学科）

1. はじめに

「ついにあの人気漫画が実写化！」というたい文句を一度は耳にしたことがあるのではないだろうか。人気俳優や女優の起用、有名アーティストとのタイアップなどにより、色々な漫画や小説等の実写化が注目を集めている。もはや、漫画原作の映画化が、現代の映画の中核をなしていると言えるだろう。

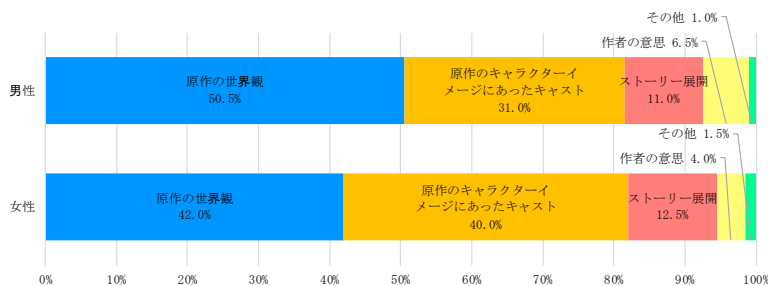
その一方で、「また実写化をするのか」「キャストがキャラクターのイメージを壊している」といった批判の声がネットや SNS 上で見かけられることが多い。果ては、なんでも実写化すればいいってもんじゃないというハッシュタグもあるのだ。

そう言った意見を持つのは、大抵その原作の熱狂的なファンであることが多いのではないだろうか。なぜ彼らはそんなにも人気作の実写化を拒むのだろうか。自分の好きな作品が実写化を機に人気になるのは嬉しくないのだろうか。映画を観る前に批判するのはいかななものだろうか。このような疑問が私の中で生まれる。

実写映画の中で、重要だとされる一つとして配役がある。日本人が役をやるにあたり、漫画やアニメだとやはり外国人モデルのキャラクターも少なくない。実写として、一般人でもできるコスプレというものがある。コスプレも賛否が分かれるものである。コスプレをする人たちは、自分の好きなキャラクターと自分を重ね合わせることに喜びを感じたり、異性になることに楽しさを感じたり、自分とは違ったキャラクターになりきることでストレス発散や新しい交友関係を築くことができる趣味ともなっている。

実際、大日本印刷が運営するオンライン書店 honto（honto web サイト、2018 年閲覧）で全国の男女 400 名に対して行われたアンケートでは、好きな漫画の実写映画化を嬉しくないとする人が約 4 割を占めている。

図表 1 漫画の実写映画化において大切にしてほしいことは



また、同アンケートにおいて、「漫画の実写映画化において大切にしてほしいことは」という質問に対して、約半数が「原作の世界観」、3～4割が「原作のキャラクターのイメージに合ったキャスト」と答えている。近年漫画原作の実写映画の興行収入が頭打ちになったり、あまりヒットしなかったりする傾向にあるのは、こうした考えを持った原作ファンの層をうまく取り込むことができていないからなのではないだろうか。逆に、原作を知らない人々に対してはどうなのだろうか。先述した通り、有名俳優等の現代の大学生の実写化作品に対する意識を調査した。

2. 調査研究の方法

2-1. 調査研究の経緯

4～7月	調査テーマ討論 文献調査による情報収集
8～11月	調査票作成
12月 本	調査実施
1～2月	集計・分析

2-2. 調査の概要

- ・ 小説やアニメ、映画などメディアの接触状況、メディア接触の際の重要視する項目
- ・ 実写映画の作品による評価の違い
今回はジャンルの違う3作品（るろうに剣心、ちはやふる、鋼の錬金術師）を挙げた
また、るろうに剣心は多くテレビ放映がされ、ちはやふるは第二部の映画が放映され、鋼の錬金術師は事前の話題性が高かったため、この3作品を選んだ。
- ・ DEATH NOTE に見る実写化の方法による違い
- ・ 実写化に対する考え

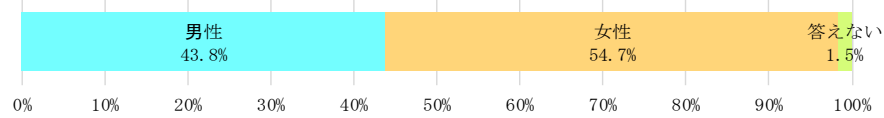
2-3. 本調査

- ・ **調査時期** 2018年12月19日
- ・ **調査対象者** 文教大学湘南校舎の学生
- ・ **調査方法** 質問紙による自記式の集合調査を授業時に実施
- ・ **調査人数** 270名（内 白票・無効票：3票）
有効回答数 267名（回収率：98.9%）

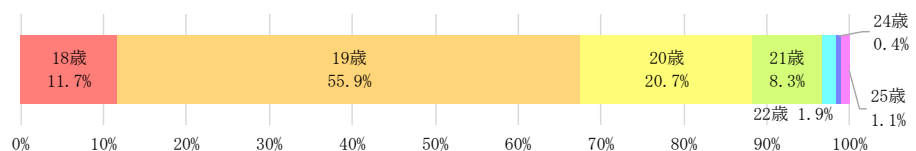
3. 調査結果

3-1. 回答者の基本属性

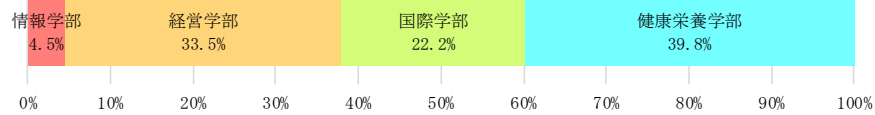
図表 2 性別



図表 3 年齢



図表 4 学部

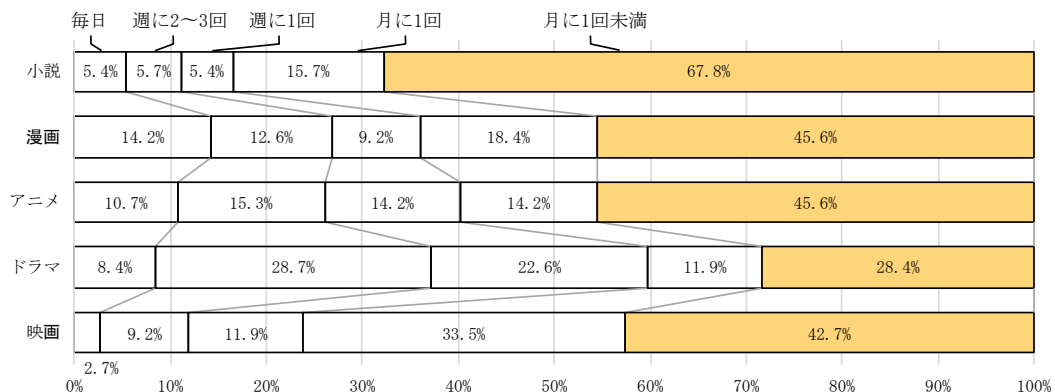


「男性」117人(43.8%)、「女性」146人(54.7%)とほぼ半分であった、年齢別に見ると19歳が約6割を占め、次いで20歳が20.7%、18歳が11.7%となっている。学部別では、健康栄養学部が約4割、経営学部が約3割を占め、情報学部がやや少ないデータとなった。

3-2. 回答者のメディア接触状況と重要視する項目

小説、漫画、アニメ、ドラマ、映画の各メディアにおける接触頻度をそれぞれ質問した。接触頻度が「毎日」「週に2~3回」「週に1回」とする回答を見ると、ドラマが一番高く(156人、59.7%)、次いでアニメ(105人、40.2%)、漫画(94人、36.0%)、映画(62人、23.8%)となっている。動画視聴アプリが多く配信され、映画も観やすくなっている中、映画の接触頻度は予想よりも低い結果となった。

図表 5 メディア接触状況

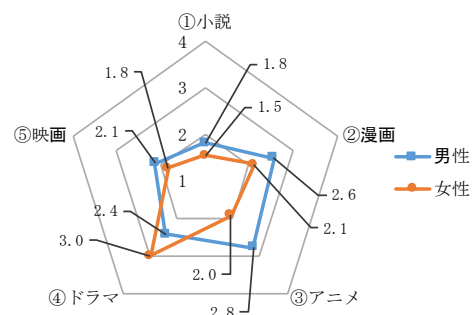


接触頻度を「毎日」を「とても多い」、「月に一回未満」を「とても少ない」とした5段階評定のダミーデータに変換し、性別による接触頻度に差があるのか調べるためにt検定を行った。メディア毎の回答平均値をレーダーチャートにした。(数値が高い方が、頻度が高いものとする。)

どのメディアにも有意差が見られた。アニメでは特に大きな差が見られ、男性が 3.2、女性が 4.0 となっている。また、ドラマのみ女性の方が男性よりも接触頻度が高くなっていた。

図表 6 男女によるメディア接触頻度の平均値の差

	t	df	p
小説	-1.894	255	p<0.5
漫画	-2.382	255	p<0.5
アニメ	-4.682	220.694	p<0.5
ドラマ	3.312	224.794	p<0.5
映画	2.151	202.952	p<0.5



次に、年齢と学部によって接触頻度に差があるのか調べるため分散分析を行った。

まず年齢毎の結果を見ると、漫画、ドラマ、映画では平均値に差は見られなかった。小説とアニメでは有意差が見られた。Tukey 法による多重比較の結果、小説、アニメ共に 20 歳の方が 19 歳よりも接触頻度が高くなっていた。

図表 7 年齢によるメディア接触頻度の平均値の差

	F	df	p
小説	3.442	5, 254	p<0.5
漫画	0.682	5, 254	n. s.
アニメ	2.907	5, 254	p<0.5
ドラマ	1.171	5, 254	n. s.
映画	1.048	5, 253	n. s.

次いで学部毎の結果を見ると、小説、漫画、ドラマには平均値に差は見られなかった。アニメと映画には有意差が見られた。Tukey 法による多重比較の結果、経営学部の方が国際学部よりもアニメ接触頻度が高く、健康栄養学部の方が経営学部、国際学部よりも映画接触頻度が高くなっていた。情報学部がアニメ接触頻度が高くなると予想していたがその結果は得られなかった。

図表 8 学部によるメディア接触頻度の平均値の差

	F	df	p
小説	0.654	3, 256	n. s.
漫画	1.871	3, 256	n. s.
アニメ	4.366	3, 256	p<0.5
ドラマ	0.499	3, 256	n. s.
映画	4.813	3, 255	p<0.5

続いて、各メディア接触の際に重要視する点を見ていく。小説を読む際に重要視する点としては、「あらすじがおもしろい」が25%、「知っている/好きな作家である」が22%であった。次いで、「ジャンル」が16%、「話題になっている」が12%で高くなっている。「文章の響き/流れ」は小説特有のものとして重要視されると考えたが、それほど重要視されていないことがわかった。次に漫画を読む際に重要視する点としては、小説同様「あらすじがおもしろい(20.6%)」「知っている/好きな作家である(19.3%)」を重要視するとした回答が多かった。また、「絵のタッチ」を19.1%、「登場人物のキャラクター」を13.8%が重要視するとした。続いて、アニメ視聴の際に重要視する点としては、小説、漫画と異なり、「ストーリーがおもしろい」が約3割を占め、その他の項目に関しては1割前後となった。一番割合が大きいのは「原作が好き」だと予想していたが、それほど重要視されていないことがわかった。次にドラマを観る際に重要視する点であるが、一番多かったのは、「あらすじがおもしろい」で23%であった。次いで「出演している俳優/女優」が16%、「話題になっている」が15%、「知っている/好きな脚本家である」が12%という結果になった。最後に、映画を観る際に重要視する点である。ドラマ同様「ストーリーがおもしろい」が25.6%で一番高かった。次いで、「出演している俳優/女優」が高く、20.1%を占めており、ドラマよりも高い結果となった。

図表 9 メディア接触の際に重要視すること

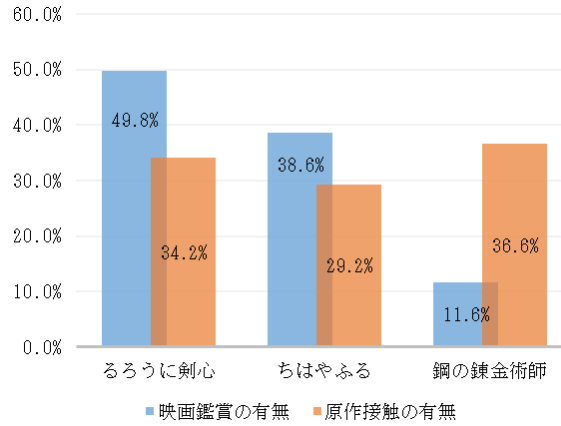
	小説	漫画	アニメ	ドラマ	映画
知っている/好きな作家(監督、脚本家)である	22.0%	19.3%	12.2%	11.5%	11.4%
あらすじ/ストーリーがおもしろい	25.2%	20.6%	27.9%	23.3%	25.9%
文章の響き/流れ[絵のタッチ]	9.3%	19.1%	12.7%	3.3%	4.7%
演出方法	7.4%	13.8%	5.4%	15.6%	20.1%
ジャンル	16.2%	12.6%	9.4%	8.4%	10.8%
テレビ等の広告	5.6%	4.5%	4.2%	12.1%	7.6%
話題になっている	12.1%	8.1%	9.9%	15.2%	12.2%
原作が好き			11.0%	4.5%	3.5%
原作の再現度			4.5%	2.4%	2.4%
上記にはない	2.1%	2.0%	2.8%	3.7%	1.3%

3-3. 映画「るろうに剣心」「ちはやふる」「鋼の錬金術師」に見る原作ジャンルの違いによる評価の違い

実写化映画、原作の接触状況を作品ごとに見た。予想通り映画鑑賞の有無は「るろうに剣心」が一番多く、「鋼の錬金術師」が11.6%と非常に少なかった。原作接触の有無は「るろうに剣心」が34.2%、「ちはやふる」が29.2%、「鋼の錬金術師」が36.6%とどの作品もおよそ3割となった。

原作接触の有無に差が見られない作品間で、映画鑑賞の有無に違いが生まれているのはなぜなのだろうか。

図表 10 作品ごとの映画鑑賞と原作接触の状況



図表 11 作品ごとの原作接触の有無と

映画鑑賞の有無のクロス表

それぞれの作品で原作接触の有無によって映画鑑賞の有無に違いが出るのか見するためにクロス集計表の作成を行った。その結果、どの作品にも有意差が見られ、原作接触のない人に占める映画鑑賞経験がある人より原作接触のある人に占める映画鑑賞経験がある人の割合が高いという結果が見られた。しかし、今回原作接触がない人の割合がどの作品でも高かったため、原作接触がある人となない人がほぼ同じ人数での再調査が必要ではないかと考える。また、原作接触と映画鑑賞の前後関係が不明なため、原作を元々知っていた人が映画を鑑賞しているのか、映画を鑑賞した後に原作に興味を持って接触したのかを調査すべきであった。

A. るろうに剣心

		映画鑑賞の有無		合計
		なし	あり	
原作接触の有無	なし	121 66.9%	60 33.1%	181 100.0%
	あり	9 13.0%	60 87.0%	69 100.0%

$X^2(1)=57.946, \square < .05$

B. ちはやふる

		映画鑑賞の有無		合計
		なし	あり	
原作接触の有無	なし	143 74.9%	48 25.1%	191 100.0%
	あり	14 23.7%	45 76.3%	59 100.0%

$X^2(1)=50.463, \square < .05$

C. 鋼の錬金術師

		映画鑑賞の有無		合計
		なし	あり	
原作接触の有無	なし	173 98.3%	3 1.7%	176 100.0%
	あり	49 66.2%	25 33.8%	74 100.0%

$X^2(1)=53.904, \square < .05$

原作接触の有無によって、映画鑑賞の理由に違いがでるかどうかを見るために、多重回答のクロス集計表の作成を行った。どの作品にも、原作接触がある人の方がそうでない人よりも、「原作が好き」「原作の再限度が高い」という理由で観ている割合が高い傾向があった。「るろうに剣心」に見られた特徴としては、原作接触がない人の方が「出演している俳優／女優」を理由として観ている人の割合が高かった。「ちはやふる」では、原作接触がない人の方が「タイアップアーティスト／曲が好き」を理由としている人の割合が高くなっていた。「鋼の錬金術師」に関して、興味深いのは原作接触がないとしているのに、鑑賞の理由が「原作が好き」とした学生が28.6%も居たことである。これは原作を読んだり見たりはしていないが、雰囲気として原作が好きということなのだろうか。

図表 12 原作接触の有無と映画鑑賞の理由のクロス表

	るろうに剣心		ちはやふる		鋼の錬金術師	
	原作接触なし	原作接触あり	原作接触なし	原作接触あり	原作接触なし	原作接触あり
知っている／好きな脚本家、監督である	10.5%	10.3%	8.0%	13.0%	14.3%	16.3%
ストーリーがおもしろそう	14.4%	12.6%	16.8%	13.6%	14.3%	12.8%
演出方法	8.8%	9.6%	4.0%	5.6%	0%	7.0%
出演している俳優／女優	18.2%	10.3%	18.4%	14.7%	0%	10.5%
ジャンル	6.6%	8.0%	5.6%	7.3%	14.3%	7.0%
テレビやネット等の広告、予告	12.2%	8.8%	15.2%	7.3%	14.3%	8.1%
話題になっている	12.7%	11.1%	13.6%	10.7%	0%	8.1%
友達や知人の勧め／誘い	6.6%	5.4%	7.2%	7.9%	14.3%	5.8%
タイアップアーティスト／曲が好き	5.5%	5.7%	8.0%	4.0%	0%	5.8%
原作が好き	1.7%	11.5%	2.4%	11.9%	28.6%	11.6%
原作の再限度が高い	2.8%	6.5%	0.8%	4.0%	0%	7.0%

原作接触の有無によって、映画鑑賞をしていない理由に違いがでるかどうかを見るために、多重回答のクロス集計表の作成を行った。「ちはやふる」と「鋼の錬金術師」に見られた特徴として注目すべき点は、原作接触がある人の方が「原作とイメージが違った」の割合が高くなっている点だ。これに加えて「鋼の錬金術師」は「配役があまり気に入らなかった(22.1%)」とする人が原作接触のある人は多くなっていた。

図表 13 原作接触の有無と映画鑑賞していない理由

	るろうに剣心		ちはやふる		鋼の錬金術師	
	原作接触なし	原作接触あり	原作接触なし	原作接触あり	原作接触なし	原作接触あり
お金や時間など都合が合わなかった	58.6%	100.0%	44.3%	42.9%	56.9%	32.4%
原作とイメージが違った	14.4%	0%	17.7%	28.6%	15.7%	35.3%
監督があまり好きではない	5.4%	0%	7.6%	7.1%	5.2%	2.9%
配役があまり気に入らなかった	9.9%	0%	15.8%	14.3%	12.4%	22.1%
タイアップアーティストが好きでなかった	11.7%	0%	14.6%	7.1%	9.8%	7.4%

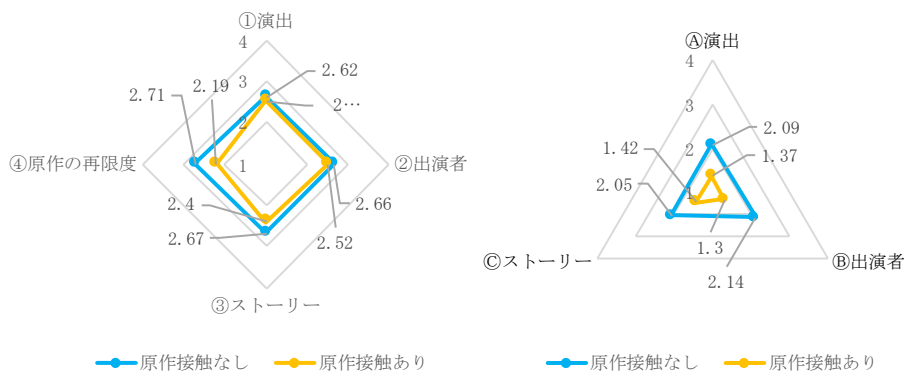
原作接触の接触有無によって、実写化映画の満足度、感じるギャップに差があるかどうか調べるために作品ごとに t 検定を行い、作品ごとの回答平均値をレーダーチャートにした。(数値が高い方が、満足度が高いものとする。)

図表 14-15 は映画「るろうに剣心」の原作接触の有無による満足度とギャップの平均値である。まず、満足度で有意差が見られたのは、ストーリーと原作の再限度であった。どちらも原作接触がない方が、満足度が高いと解釈することができる。原作接触がない方が先入観なく映画を鑑賞できるからではないだろうか。ギャップは、三項目すべてで有意差が見られ、どの項目も原作接触がない方が、ギャップを感じていると解釈することができる。原作接触している方がギャップを感じなかったのは、原作に近い演出、出演者の起用、ストーリーが作られ、原作に接触していない人は原作への既成観念が原作と異なっていたからであろうか。または、ギャップを感じなかったとする人は映画鑑賞後に原作に接触しており、ギャップを感じなかったとも考えられる。

図表 14 「るろうに剣心」にみる原作接触の有無と満足度とギャップの平均値の差

	t	df	p
①演出	-0.747	114	n. s.
②出演者	-1.126	114	n. s.
③ストーリー	-2.145	99.209	p<.05
④原作の再限度	-3.021	114	p<.05
④A演出	-3.248	96.709	p<.05
④B出演者	-3.886	97.294	p<.05
④Cストーリー	-2.727	102.924	p<.05

図表 15 満足度とギャップの平均値

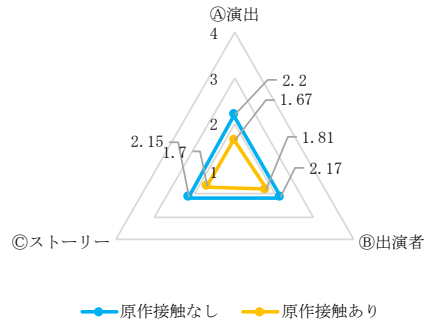
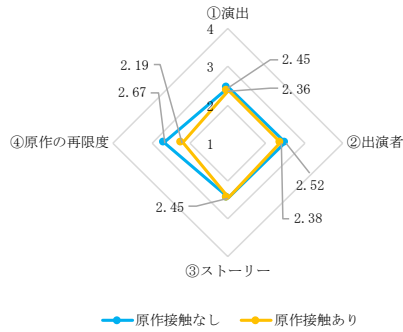


図表 16-17 は映画「ちはやふる」の原作接触の有無による満足度とギャップの平均値である。まず、満足度で有意差が見られたのは、原作の再限度で原作接触がない方がある人よりも満足度が高いと解釈される。原作接触がある人の方が満足度が低いということは、再現度としてはあまり高くなかったのではないだろうか。ギャップで有意差が見られたのは、演出のみで、原作接触がない方が、ギャップを感じていると解釈できる。

図表 16 「ちはやふる」にみる原作接触の有無と満足度とギャップの平均値の差

	t	df	p
①演出	-0.774	84	n. s.
②出演者	-0.942	84	n. s.
③ストーリー	-0.016	84	n. s.
④原作の再限度	-2.896	84.386	p<.05
④A演出	-2.102	75.028	p<.05
④B出演者	-1.423	78.277	n. s.
④Cストーリー	-1.785	76.704	n. s.

図表 17 満足度とギャップの平均値

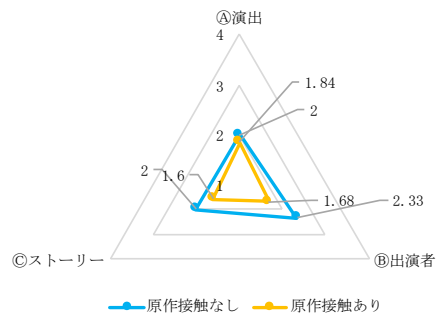
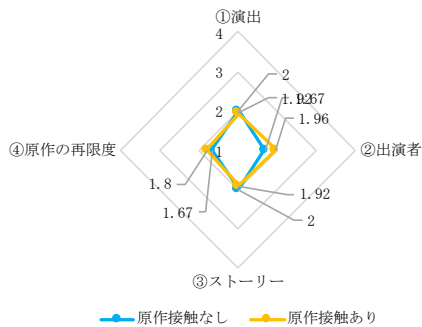


図表 18-19 は映画「鋼の錬金術師」の原作接触の有無による満足度とギャップの平均値である。「るろうに剣心」「ちはやふる」とは異なり、どの項目にも有意差は見られなかった。

図表 18 「鋼の錬金術師」にみる原作接触の有無と満足度とギャップの平均値の差

	t	df	p
①演出	-0.115	26	n. s.
②出演者	0.450	26	n. s.
③ストーリー	-0.118	26	n. s.
④原作の再限度	0.170	26	n. s.
④演出	-0.213	26	n. s.
②出演者	-0.907	26	n. s.
③ストーリー	-0.556	26	n. s.

図表 19 満足度とギャップの平均値



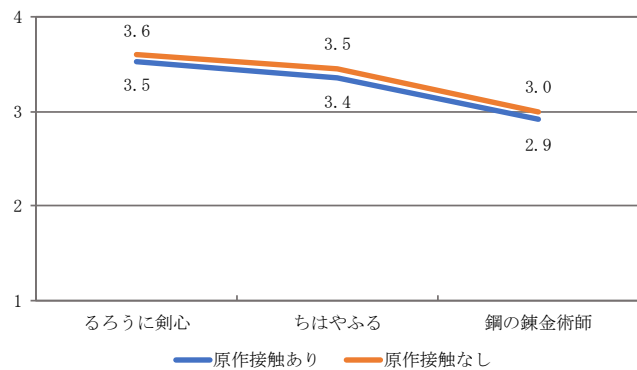
映画の満足度、ギャップの評価が、作品の影響であるか、原作接触の有無の影響であるかを判断するため、二次元配置分散分析を行なった。「作品」「原作接触の有無」を独立変数に、「演出の満足度～ストーリーのギャップ」を従属変数とした。

A 「演出の満足度」を従属変数とした場合

結果は図表 20 に示す。

作品効果は 5%水準で有意なため、作品は「演出の満足度」に影響を与えている、と言える。原作接触の有無による効果は有意でなかったため、「演出の満足度」に影響を与えていない、と考えられる。さらに相互作用も有意差が認められなかったため、「演出の満足度」に影響を与えていない、と考えられる。

図表 20 【満足度】演出への作品効果と原作接触効果



【満足度】演出

平均値	原作接触あり	原作接触なし
るろうに剣心	3.5	3.6
ちはやふる	3.4	3.5
鋼の錬金術師	2.9	3.0

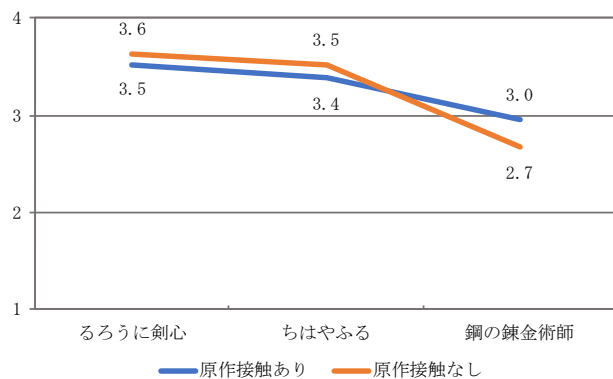
	F	df	p
作品	4.468	2	p<.05
原作接触	0.269	1	n. s.
相互作用	0.016	2	n. s.

B 「出演者の満足度」を従属変数とした場合

結果は図表 21 に示す。

作品効果は 1%水準で有意なため、作品は「出演者の満足度」に大きく影響を与えている、と言える。原作接触の有無による効果は有意ではなかったため、「出演者の満足度」に影響を与えていない、と言える。さらに相互作用も有意差が認められなかったため、「出演者の満足度」に影響を与えていない、と考えられる。

図表 21 【満足度】出演者への作品効果と原作接触効果



【満足度】出演者

平均値	原作接触あり	原作接触なし
るろうに剣心	3.5	3.6
ちはやふる	3.4	3.5
鋼の錬金術師	3.0	2.7

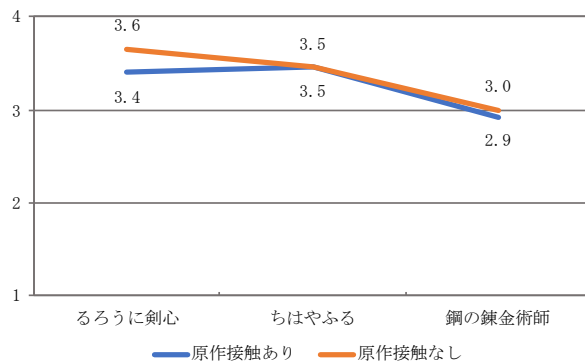
	F	df	p
作品	5.513	2	p<.01
原作接触	0.006	1	n. s.
相互作用	0.430	2	n. s.

C 「ストーリーの満足度」を従属変数とした場合

図表 22 【満足度】ストーリーへの作品効果と原作接触効果

結果は図表 22 に示す。

作品効果も、原作接触有無の効果も、相互作用も、有意差はなかった。したがって、「ストーリーの満足度」は、作品や原作接触有無により、影響を受けることは低いことがわかる。



【満足度】ストーリー

平均値	原作接触あり	原作接触なし
るろうに剣心	3.4	3.6
ちはやふる	3.5	3.5
鋼の錬金術師	2.9	3.0

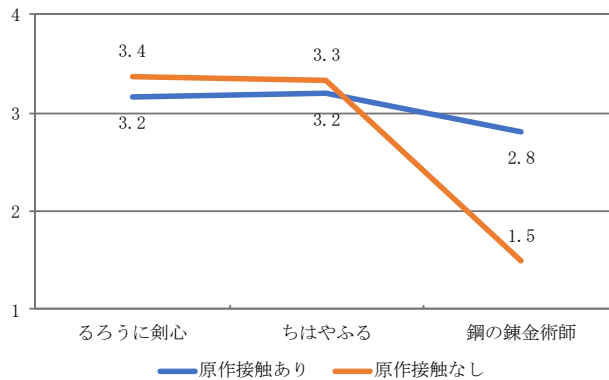
	F	df	p
作品	3.006	2	n. s.
原作接触	0.474	1	n. s.
相互作用	0.752	2	n. s.

D 「原作再現度の満足度」を従属変数とした場合

図表 23 【満足度】原作の再現度への作品効果と原作接触効果

結果は図表 23 に示す。

作品効果は 1%水準で有意なため、作品は「原作再現度の満足度」に大きく影響を与えている、と言える。原作接触の有無による効果は有意ではなかったため、「原作再現度の満足度」に影響を与えていない、と言える。さらに相互作用も有意ではなかったため、「原作再現度の満足度」に影響を与えていない、と言える。



【満足度】原作の再現度

平均値	原作接触あり	原作接触なし
るろうに剣心	3.2	3.4
ちはやふる	3.2	3.3
鋼の錬金術師	2.8	1.5

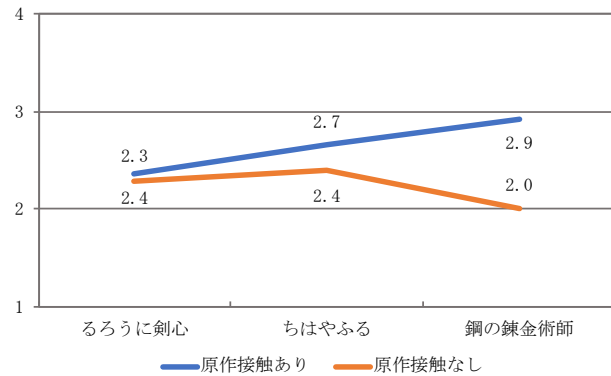
	F	df	p
作品	6.678	2	p < .01
原作接触	2.148	1	n. s.
相互作用	2.999	2	n. s.

E「演出へのギャップ」を従属変数とした場合

結果は図表 24 に示す。

作品効果に有意な差は見られなかったため、作品は「演出へのギャップ」に影響を与えていない、と言える。原作接触有無による効果は 5%水準で有意なため、「演出へのギャップ」に影響を与えている、と言える。相互作用は有意な差が見られなかったため、「演出へのギャップ」に影響を与えていない、と言える。

図表 24 【ギャップ】演出への作品効果と原作接触効果



【ギャップ】演出

平均値	原作接触あり	原作接触なし
るろうに剣心	2.4	2.3
ちはやふる	2.7	2.4
鋼の錬金術師	2.9	2.0

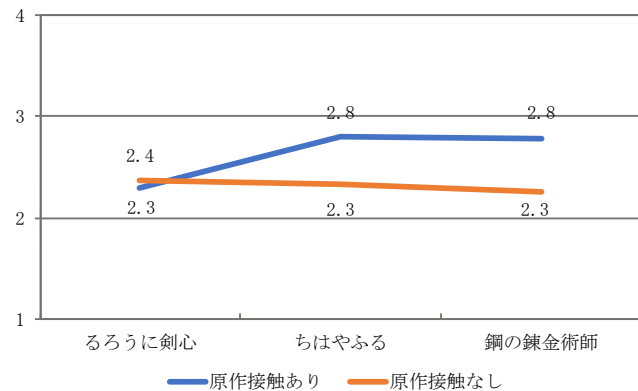
	F	df	p
作品	0.989	2	n. s.
原作接触	5.243	1	p<.05
相互作用	1.430	2	n. s.

F「出演者へのギャップ」を従属変数とした場合

結果は図表 25 に示す。

作品効果にも、原作接触の有無による効果も、相互作用も、有意差は見られなかった。したがって、「出演者へのギャップ」は、作品や原作接触に影響を受けることはない、と言える。

図表 25 【ギャップ】出演者への作品効果と原作接触効果



【ギャップ】出演者

平均値	原作接触あり	原作接触なし
るろうに剣心	2.3	2.4
ちはやふる	2.8	2.3
鋼の錬金術師	2.8	2.3

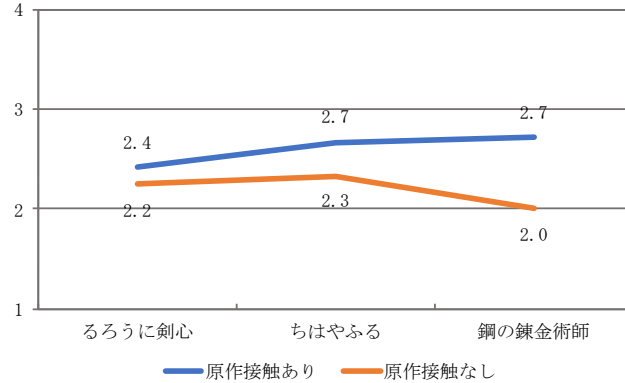
	F	df	p
作品	1.467	2	n. s.
原作接触	2.856	1	n. s.
相互作用	2.120	2	n. s.

G「ストーリーへのギャップ」を従属変数とした場合

結果は図表 26 に示す。

作品効果には、有意な差が見られなかったため、「ストーリーへのギャップ」に影響を与えていない、と言える。原作接触は 5%水準で有意であったため、「ストーリーへのギャップ」に影響を与えている、と言える。相互作用に、有意差が見られなかったため、「ストーリーへのギャップ」に影響を与えていない、と言える。

図表 26 【ギャップ】ストーリーへの作品効果と原作接触効果



【ギャップ】ストーリー

平均値	原作接触あり	原作接触なし
るろうに剣心	2.4	2.2
ちはやふる	2.7	2.3
鋼の錬金術師	2.7	2.0

	F	df	p
作品	0.735	2	n. s.
原作接触	4.635	1	p<.05
相互作用	0.571	2	n. s.

A～Gの結果より、「演出の満足度」は、作品による変化が見られた。「るろうに剣心」「ちはやふる」が高く、「鋼の錬金術師」が低くなっていた。「るろうに剣心」「ちはやふる」は比較的现实に近い作品であるのに対し、「鋼の錬金術師」は現実離れた技の演出などがあるために満足度に差が生まれたのではないだろうか。

「出演者の満足度」も、作品による変化が見られた。「るろうに剣心」「ちはやふる」が高く、「鋼の錬金術師」が低くなっていた。「るろうに剣心」「ちはやふる」のキャラクターが日本人であるのに対し、「鋼の錬金術師」はキャラクターが外国人であり、配役が日本人であったことが理由として挙げられると考えられる。

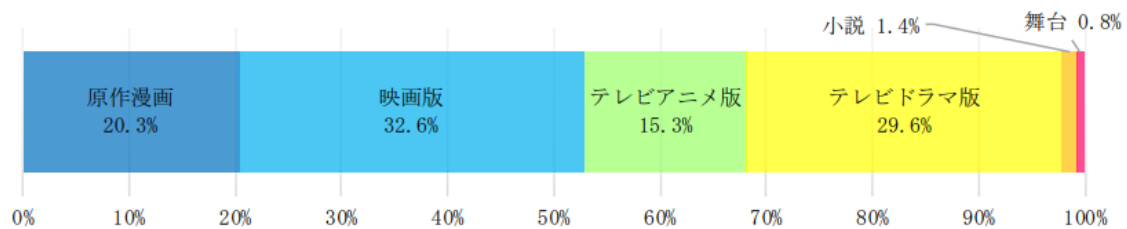
「原作再現度の満足度」も同様に作品による変化が見られた。「るろうに剣心」「ちはやふる」が高く、「鋼の錬金術師」が低いという結果であった。「演出の満足度」「出演者の満足度」が高いものが高く、低いものが低いという結果となった。「るろうに剣心」「ちはやふる」は比較的原作の再現がしやすく、演出や配役に満足でき、「原作再現度」としてもプラスになったのではないだろうか。

「演出へのギャップ」「ストーリーへのギャップ」はどちらも原作接触による変化が見られ、どちらも原作接触している人の方が、よりギャップを感じていた。特にその傾向が顕著だったのは、「演出」「ストーリー」どちらも「鋼の錬金術師」であった。

3-4. 「DEATH NOTE」に見る実写化方法による評価の違い

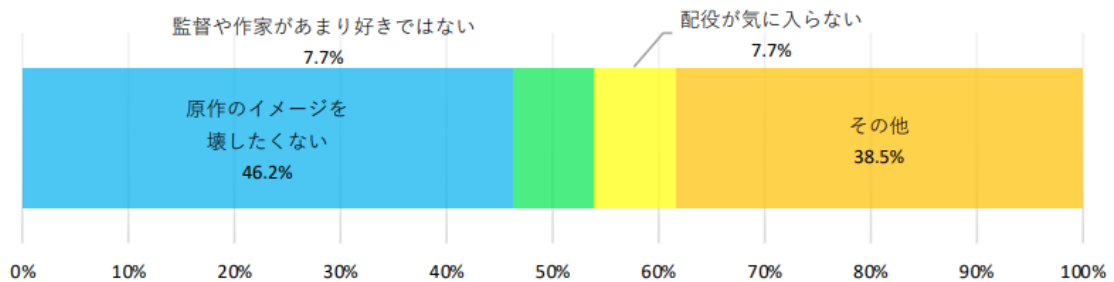
DEATH NOTE のメディアごとの接触状況をまとめた。何度もテレビ放映されていることもあり「映画版(119名、32.6%)」「テレビドラマ版(108名、29.6%)」の割合が高かった。また、「小説(5名、1.4%)」「舞台(3名、0.8%)」は、やはりとても割合が低いことがわかった。「DEATH NOTE」は、テレビ放映が何度かされていることもあり、「映画版」や「テレビドラマ版」が多く観られ、「小説」「舞台」はあまり接触していないと考えられる。

図表 27 DEATH NOTE のメディアごとの接触状況



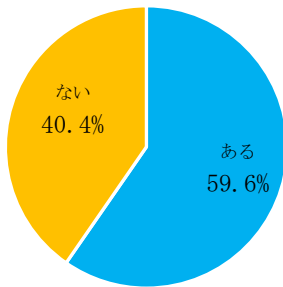
ここで、原作のみ読んだことがある人に対して、他のメディア作品をなぜ観ないのか理由を質問した。一番高い割合を占めたのは「原作のイメージを壊したくない(6名、46.2%)」という理由だった。その他の回答としては、「実写がきらい」「興味がない」「時間がなかった」といったものだった。

図表 28 原作のみ読んだことがある理由

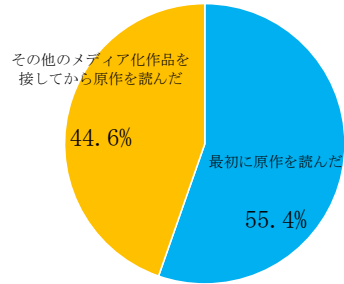


次に、原作漫画とそれ以外のメディア化作品に触れたことのある人に、原作とのギャップを感じたことがあるかについて回答を求めた。ギャップを感じたことが「ある」としたのは 59.6%であった。また、原作漫画とその他のメディア化作品のどちらに先に触れたのかという質問に対しては、55%が「最初に原作を読んだ」と回答した。約半数が実写化作品を観てから原作を読んでおり、実写化作品によって原作に興味を持つきっかけともなっているといえる。

図表 29 原作とのギャップを感じたことがあるか



図表 30 原作とその他のメディア化作品のどちらに先に接触したか



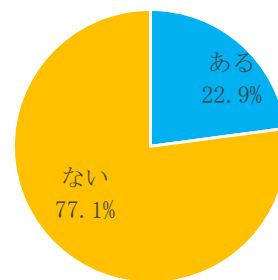
ここで、はじめに原作に触れるか否かによって、ギャップを感じるかどうか違いが生まれるのかを調べるためにX²検定を行ったが、有意な差は見られなかった。(X²(1)=2.229, n.s.) 原作接触が先かどうかで、作品間でギャップが生まれるかどうかの違いは生まれえないと言える。

図表 31 原作接触とギャップを感じることへの前後関係

		ギャップを感じたことがあるか		合計
		ある	ない	
どちらに先に触れたか	原作	21 67.7%	10 32.3%	31 100.0%
	その他のメディア化作品	12 48.0%	13 52.0%	25 100.0%

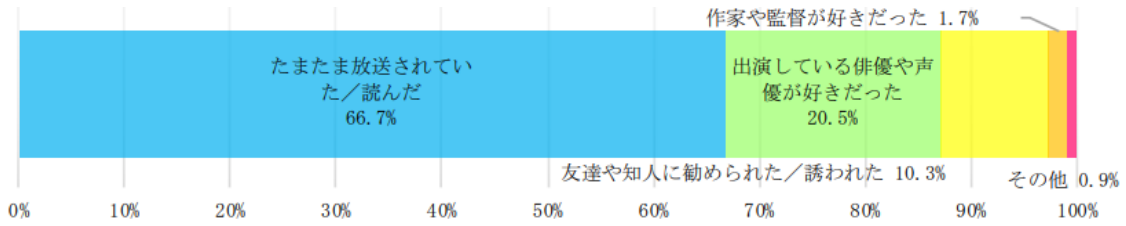
図表 32 メディア化作品を読んで原作を読もうと思ったことがあるか

次に、原作以外にのみ触れたことのある人のみ、実写化作品を観てから、原作を読もうと思ったことがあるか質問した。原作、メディア化作品共に触れている人よりも原作を読もうと思ったことが答えた割合は低く、読もうと思ったことが「ある」と答えたのは、22.9%にとどまった。



そこで、原作以外のメディア化作品に触れた理由を質問したところ、66.7%が「たまたま放送されていた／読んだ」からと回答しており、受動的な接触により原作を読もうと思わなかったのではないかと推測できる。

図表 33 原作以外のメディア化作品に触れた理由



3-5. 実写化に対する意識

実写化に関する 20 の質問に対してそれぞれの平均点を算出し、バリマックス回転を用いて主成分分析による因子分析を行った。

図表 34 実写化に対する意識の主成分分析

因子 (平方和、寄与率)	第一因子 (5.465、 27.326%) 批判的	第二因子 (4.193、 20.966%) 肯定的	第三因子 (1.356、 6.780%) 譲歩	第四因子 (1.141、 5.704%) きっかけ
配役があっていないものがある	0.829	-0.034	0.101	-0.063
キャラクターのイメージが壊れる	0.806	-0.092	-0.095	0.114
クオリティが下がる	0.774	-0.088	-0.148	0.011
衣装や髪形、口調など実写にすると違和感がある	0.769	0.027	-0.052	0.222
設定が変更されてしまう	0.765	-0.053	0.120	-0.032
ジャンルによってはしてほしくない	0.763	0.052	0.024	0.010
独自解釈により二次元の良さが失われている	0.740	0.027	-0.262	0.047
人気作を実写化すればいいというわけではない	0.712	0.000	0.206	-0.100
好きな作品の実写化は観ない	0.595	-0.010	-0.451	-0.063
原作に忠実であるべき	0.550	0.171	0.195	-0.109
実写オリジナルキャラクターが出演するのがおもしろい	0.007	0.839	-0.124	0.205
実写オリジナルのストーリーが楽しめる	0.018	0.806	-0.090	0.251
漫画や小説よりも気軽に観ることができる	-0.123	0.785	0.103	-0.031
原作とは違った世界観を観ることができる	0.002	0.733	0.100	-0.109
好きな俳優が好きな作品に出演するのはうれしい	-0.033	0.720	0.350	0.046
苦手な絵のタッチのアニメや漫画にも触れられる	0.170	0.677	-0.063	0.253
俳優の演技によって作品がより身近に感じられる	-0.059	0.569	0.358	-0.237
好きな作品が話題になるのはうれしい	0.003	0.533	0.399	-0.157
イメージを壊さなければ実写化してもいい	0.098	0.143	0.674	0.209
漫画や小説に興味を持つきっかけになる	-0.026	0.167	0.178	0.858

因子抽出法：主成分分析

回転法：Kaiser の正規化を伴うバリマックス法

a. 8 回の反復で回転が収束しました。

第一因子には、「配役があっていないものがある」「独自解釈により二次元の良さが失われている」といった『実写化作品への批判的な考え』に関するものが高い因子寄与率で抽出された。第二因子には、「実写オリジナルのストーリーが楽しめる」「漫画や小説よりも気軽に観ることができる」といった『実写化作品への肯定的な考え』に関するものが抽出された。第三因子には、「イメージを壊さなければ実写化してもいい」という条件付きで実写化を肯定する考えに関するものが抽出された。第四因子には、「漫画や小説に興味を持つきっかけになる」というきっかけとして実写化をとらえる考えに関するものが抽出された。

4. まとめ

今回、実写化作品に対する大学生の意識調査を行い、原作接触や作品によって実写映画に対する意識が変化することがわかった。

ドラマに比べ、アニメや映画の視聴者は少なかったが、漫画原作の実写映画に接触している人は多かった。また、男女や年齢、学部による接触頻度に差が出ることは興味深かった。

実写映画作品の満足度やギャップが、原作接触の有無により差が見られることはわかったが、今回映画鑑賞と原作接触の前後関係を分析することができなかつたため、前後関係による差について調査をしたい。実写映画が、アニメや漫画に興味を持つきっかけとなるという考えを持っている人も居たため、同じ作品で調査を行いたい。

5. 参考文献

アニメ&ゲーム by ORICON NEWS コミック実写化、成否の要因と課題とは？ 製作陣に求められる映画的達成感の模索（文：映画ジャーナリスト・大高宏雄 2019/02/14）

<https://www.oricon.co.jp/special/48296/>

好きな漫画が実写映画化されたら観に行く？実写化の成功の鍵は“世界観”!! 漫画好き男女 400人、実写化してほしい作品 No.1 は!? honto+（2019/02/14）

<https://honto.jp/article/manga-jissha.html>

ツイッター #なんでも実写化すればいいってもんじゃない（2019/3/10）

<https://twitter.com/hashtag/%E3%81%AA%E3%82%93%E3%81%A7%E3%82%82%E5%AE%9F%E5%86%99%E5%8C%96%E3%81%99%E3%82%8C%E3%81%B0%E3%81%84%E3%81%84%E3%81%A3%E3%81%A6%E3%82%82%E3%82%93%E3%81%98%E3%82%83%E3%81%AA%E3%81%84>

漫画の実写化映画は反対？それとも賛成？気になるアンケート結果が発表 財経新聞（2019/3/10）

<https://www.zaikei.co.jp/article/20180317/432222.html>

大学生の実写化に対する意識調査

2018年12月

所属：情報学部メディア表現学科3年

「メディア調査研究法Ⅲ」

調査員：西脇咲子

連絡先：b6p51076@shonan.bunkyo.ac.jp

担当教員：日吉昭彦

本調査にご協力いただきましてありがとうございます。

本調査は大学生の実写化に対する意識調査です。

本調査は文教大学湘南キャンパスの学生を調査対象としています。

回答者のプライバシーの保護に配慮し、ご回答はすべてコンピューターで統計的に処理しますのでご迷惑をおかけすることは一切ございません。

調査についてのご意見・ご質問がありましたら上記に記載されている連絡先にご連絡ください。

お忙しいところ誠に申し訳ございませんが、ご協力よろしくお願いいたします。

ご記入にあたってのお願い

1. 調査には、必ず調査票を受け取った本人が回答・ご記入ください。
2. お答えになりにくい質問に関しては、無回答で結構です。
3. 質問への回答は、特に指示のない限り当てはまる項目番号に○をつけてください。
4. ご記入は、鉛筆・シャープペンシル・黒か青のボールペンでお願いします。また、回答を訂正する場合は、前の回答を消しゴムで消すか、×印をつけるなどして、訂正したことを明示してください。
5. 回答方法などについてのご質問がございましたら、調査員にお尋ねしてください。
6. ご記入が終わりましたら、担当者が回収に参りますので指示をお待ちください。
7. 他の授業などでこの調査に回答したことがある方は、お手数ですが担当者にお声掛けください。

問 1. あなた自身のことについてお聞きします。

<u>性別</u>	1. 男性(43.8%)	2. 女性(54.7%)	3. 答えない(1.5%)	
<u>年齢</u>	18 歳(11.7%)	19 歳(56.0%)	20 歳(20.7%)	21 歳(8.3%)
	22 歳(8.2%)	24 歳(0.4%)	25 歳(1.1%)	
<u>学部</u>	1. 情報	2. 経営	3. 国際	4. 健康栄養

問 2. あなたは以下に挙げるものにそれぞれどれくらいの頻度で接触しますか。

	毎日	週に 2～3 回	週に 1 回	月に 1～2 回	月に 1 回 未満
小説	5.4%	5.7%	5.4%	15.7%	67.8%
マンガ	14.2%	12.6%	9.2%	18.4%	45.6%
アニメ	10.7%	15.3%	14.2%	14.2%	45.6%
ドラマ	8.4%	28.7%	22.6%	11.9%	28.4%
映画	2.7%	9.2%	11.9%	33.5%	42.7%

問 3. 小説を読む際、あなたが重要視するものを 3 つまで選んでください。

- 知っている／好きな作家である (22.0%)
- あらすじがおもしろい (25.2%)
- 文章の響き／流れ (9.3%)
- 登場人物のキャラクター(7.4%)
- ジャンル (16.2%)
- テレビやネット等の広告(5.6%)
- 話題になっている (12.1%)
- 上記にはない (2.1%)

問 4. 漫画を読む際、あなたが重要視するものを 3 つまで選んでください。

- 知っている／好きな作家である (19.3%)
- あらすじがおもしろい (20.6%)
- 絵のタッチ (19.1%)
- 登場人物のキャラクター(13.8%)
- ジャンル (12.6%)
- テレビやネット等の広告(4.5%)
- 話題になっている (8.1%)
- 上記にはない (2.0%)

問 5. アニメを観る際、あなたが重要視するものを3つまで選んでください。

- | | | | |
|-------------------|---------|-------------|---------|
| 1. 知っている／好きな監督である | (12.2%) | | |
| 2. ストーリーがおもしろい | (27.9%) | 3. イラストのタッチ | (12.7%) |
| 4. 起用されている声優 | (5.4%) | 5. ジャンル | (9.4%) |
| 6. テレビ、ネット等の予告や広告 | (4.2%) | | |
| 7. 話題になっている | (9.9%) | 8. 原作が好き | (11.0%) |
| 9. 原作の再現度が高い | (4.5%) | 10. 上記にはない | (2.8%) |

問 6. ドラマを観る際、あなたが重要視するものを3つまで選んでください。

- | | | | |
|-----------------------|---------|------------|--------|
| 1. 知っている／好きな脚本家、監督である | (11.5%) | | |
| 2. ストーリーがおもしろい | (23.3%) | 3. 演出方法 | (3.3%) |
| 4. 出演している俳優／女優 | (15.6%) | 5. ジャンル | (8.4%) |
| 6. テレビやネット等の広告、予告 | (12.1%) | | |
| 7. 話題になっている | (15.2%) | 8. 原作が好き | (4.5%) |
| 9. 原作の再現度が高い | (2.4%) | 10. 上記にはない | (3.7%) |

問 7. 映画を観る際、あなたが重要視するものを3つまで選んでください。

- | | | | |
|-----------------------|---------|------------|---------|
| 1. 知っている／好きな脚本家、監督である | (11.4%) | | |
| 2. ストーリーがおもしろい | (25.9%) | 3. 演出方法 | (4.7%) |
| 4. 出演している俳優／女優 | (20.1%) | 5. ジャンル | (10.8%) |
| 6. テレビやネット等の広告、予告 | (7.6%) | | |
| 7. 話題になっている | (12.2%) | 8. 原作が好き | (3.5%) |
| 9. 原作の再現度が高い | (2.4%) | 10. 上記にはない | (1.1%) |

○映画「るろうに剣心」（2012年）、映画「ちはやふる」（2016年）、
映画「鋼の錬金術師」（2017年）に関して、以下の問いにお答えください。

問 8. それぞれの映画を観たことがありますか。
観たことがあるものに○をつけてください。

1. るろうに剣心（49.8%） 2. ちはやふる（38.6%） 3. 鋼の錬金術師（11.6%）

問 9. 原作を読んだこと、または観たことがありますか。

1. るろうに剣心（34.2%） 2. ちはやふる（29.2%） 3. 鋼の錬金術師（36.6%）

問 10. 上記の三作品を観たきっかけは何ですか。該当する箇所に✓をつけてください。
観たことがある作品にのみお答えください。

	るろうに 剣心	ちはや ふる	鋼の 錬金術師
A 知っている／好きな脚本家、監督である	18.7%	13.4%	6.5%
B ストーリーがおもしろそう	24.0%	18.2%	4.8%
C 演出方法	16.7%	6.1%	2.4%
D 出演している俳優／女優	24.4%	19.8%	3.6%
E ジャンル	13.4%	8.1%	2.8%
F テレビやネット等の広告、予告	18.3%	13.0%	3.2%
G 話題になっている	21.1%	14.6%	2.8%
H 友達や知人の勧め／誘い	10.6%	9.3%	2.4%
I タイアップアーティスト／曲が好き	10.2%	6.9%	2.0%
J 原作が好き	13.4%	9.7%	4.8%
K 原作の再現度が高い	8.9%	3.2%	2.4%

〈問 11～13〉 観たことがある映画作品にのみお答えください。

問 11. それぞれの作品の鑑賞方法を選んでください。

複数回観ている方は、一番最初の鑑賞方法を選んでください。

I. るろうに剣心

1. 映画館	(25.7%)	2. テレビ放送	(61.9%)
3. DVD/Blu-ray	(8.0%)	4. スマホ・タブレット	(3.5%)
5. その他	(0.9%)		

II. ちはやふる

1. 映画館	(43.5%)	2. テレビ放送	(36.5%)
3. DVD/Blu-ray	(16.5%)	4. スマホ・タブレット	(1.2%)
5. その他	(2.4%)		

III. 鋼の錬金術師

1. 映画館	(34.6%)	2. テレビ放送	(26.9%)
3. DVD/Blu-ray	(23.1%)	4. スマホ・タブレット	(15.4%)
5. その他	(0%)		

問 12. あなたは映画を観て、以下に挙げる項目に関して、どの程度満足しましたか。

I. るろうに剣心

	とても満足	やや満足	あまり満足でない	全く満足でない
1. 演出	61.7%	33.9%	3.4%	0.9%
2. 出演者	65.2%	27.8%	6.1%	0.8%
3. ストーリー	61.7%	30.4%	6.1%	1.7%
4. 原作の再現度	45.6%	37.8%	12.6%	3.8%

II. ちはやふる

	とても満足	やや満足	あまり満足でない	全く満足でない
1. 演出	44.1%	53.4%	1.2%	1.1%
2. 出演者	55.8%	34.9%	8.1%	1.2%
3. ストーリー	50.0%	46.5%	2.3%	1.2%
4. 原作の再現度	34.6%	57.6%	6.4%	1.3%

Ⅲ. 鋼の錬金術師

	とても満足	やや満足	あまり満足でない	全く満足でない
1. 演出	39.3%	32.1%	10.7%	17.9%
2. 出演者	35.7%	35.7%	14.3%	14.3%
3. ストーリー	39.3%	28.6%	17.9%	14.3%
4. 原作の再現度	37.0%	18.5%	22.2%	22.2%

問 13. 以下に挙げる項目に関して、映画と原作にどの程度ギャップを感じましたか。

I. るろうに剣心

	とても感じた	やや感じた	あまり感じなかった	全く感じなかった
1. 演出	11.2%	25.5%	49.0%	14.3%
2. 出演者	12.2%	20.4%	55.1%	12.2%
3. ストーリー	16.3%	17.3%	51.0%	15.3%

Ⅱ. ちはやふる

	とても感じた	やや感じた	あまり感じなかった	全く感じなかった
1. 演出	13.2%	35.5%	43.4%	7.9%
2. 出演者	15.8%	35.5%	40.7%	7.9%
3. ストーリー	14.4%	32.9%	43.4%	9.2%

Ⅲ. 鋼の錬金術師

	とても感じた	やや感じた	あまり感じなかった	全く感じなかった
1. 演出	37.5%	25.0%	18.8%	18.8%
2. 出演者	31.2%	28.1%	21.8%	18.8%
3. ストーリー	25.0%	34.4%	18.8%	21.9%

問 14. 映画を観なかった理由はなんですか。該当する箇所に✓をつけてください。

観なかった作品にのみお答えください。

	るろうに 剣心	ちはや ふる	鋼の 錬金術師
A お金や時間など都合が合わなかった	33.2%	36.2%	56.5%
B 原作とイメージが違った	7.5%	15.2%	24.9%
C 監督があまり好きではない	2.8%	6.2%	5.7%
D 配役があまり気に入らなかった	5.1%	12.9%	18.1%
E タイアップアーティストが好きでなかった	6.1%	11.4%	10.4%

○「DEATH NOTE」に関して以下の質問にお答えください。

問 15. 読んだこと／観たことがあるものに○をつけてください。

- | | | | |
|------------|---------|------------|---------|
| 1. 原作漫画 | (20.3%) | 2. 映画版 | (32.6%) |
| 3. テレビアニメ版 | (15.3%) | 4. テレビドラマ版 | (29.6%) |
| 5. 小説 | (1.4%) | 6. 舞台 | (0.8%) |

1のみを選んだ方	→ 問 16、
1とそれ以外の選択肢を選んだ方	→ 問 17、18
1を選ばなかった方	→ 問 19、20

1のみを選んだ方

問 16. 他のメディア化作品を観ない理由はなんですか。

1. 原作のイメージを壊したくない (46.2%)
2. 監督や作家があまり好きではない (7.7%)
3. 配役が気に入らない (7.7%)
4. タイアップアーティストが好きではない (0%)
5. その他 (38.5%)

1とそれ以外の選択肢を選んだ方

問 17. 原作とその他のメディア化作品にギャップを感じたことがありますか。

1. ある (59.6%)
2. ない (40.4%)

問 18. 原作を読んでからその他のメディア化作品に接しましたか。

それとも、その他メディア化作品に接してから原作を読みましたか。

1. 最初に原作を読んだ (55.4%)
2. その他のメディア化作品を接してから原作を読んだ (44.6%)

1を選ばなかった方

問 19. 原作を読もうと思ったことはありますか。

1. ある (22.9%)
2. ない (77.1%)

問 20. 映画版、テレビアニメ版等に接したきっかけはなんですか。

1. たまたま放送されていた／読んだ (66.7%)
2. 出演している俳優や声優が好きだった (20.5%)
3. 友達や知人に勧められた／誘われた (10.3%)
2. 作家や監督が好きだった (1.7%)
4. その他 (0.9%)

以下の質問は全ての人がお答えください。

問 21. あなたは実写化に関してどう考えますか。

	よく当てはまる	やや当てはまる	あまり当てはまらない	全く当てはまらない
A 衣装や髪形、口調など実写にすると違和感がある	41.3%	41.3%	13.9%	3.6%
B ジャンルによってはしてほしくない	61.4%	24.2%	9.9%	4.5%
C 俳優の演技によって作品がより身近に感じられる	23.8%	33.6%	29.1%	13.5%
D イメージを壊さなければ実写化してもいい	46.4%	32.0%	13.5%	7.7%
E 好きな作品の実写化は観ない	21.1%	29.1%	33.2%	16.6%
F 独自解釈により二次元の良さが失われている	29.1%	32.3%	30.5%	8.1%
G 漫画や小説に興味を持つきっかけになる	27.4%	43.5%	20.2%	8.5%
H 好きな作品が話題になるのはうれしい	33.6%	39.5%	20.6%	6.3%
I 人気作を実写化すればいいというわけではない	59.2%	26.5%	12.6%	1.8%
J 漫画や小説よりも気軽に観ることができる	24.2%	38.1%	24.2%	13.5%
K 原作とは違った世界観を観ることができる	25.6%	41.3%	22.9%	10.3%
L クオリティが下がる	37.7%	53.4%	21.1%	5.8%
M キャラクターのイメージが壊れる	40.8%	34.1%	20.2%	4.9%
N 配役があっていないものがある	50.2%	36.8%	10.3%	2.7%
O 設定が変更されてしまう	45.7%	36.8%	15.2%	2.2%
P 苦手な絵のタッチのアニメや漫画にも触れられる	21.6%	33.8%	33.8%	10.8%
Q 好きな俳優が好きな作品に出演するのはうれしい	34.5%	34.5%	23.8%	7.2%
R 実写オリジナルキャラクターが出演するのがおもしろい	17.9%	33.2%	27.4%	21.5%
S 実写オリジナルのストーリーが楽しめる	20.6%	53.4%	29.6%	14.3%
T 原作に忠実であるべき	44.4%	35.0%	13.9%	6.7%

質問は以上です。ご協力ありがとうございました。

自己紹介

NO.76 西脇咲子

しょうこって読んでもらえません。茨城から3時間かけて通ってる頭おかしいやつ。日吉ゼミ所属で、冊子の編集長やらせてもらってます。吹奏楽部でクラ吹いてる人。好きなこととして生きていたい。

