

マンガのアダプテーションを考える
—『シティーハンター THE MOVIE 史上最香のミッション』
(フランス映画、2018年)と『CITY HUNTER —盗まれたXY
Z—』(宝塚歌劇団、2021年)のケースから—

森 直香

【論文】

マンガのアダプテーションを考える

—『シティーハンター THE MOVIE 史上最香のミッション』（フランス映画、2018年）と『CITY HUNTER 盗まれたXYZ』（宝塚歌劇団、2021年）のケースから—

森 直香

0. はじめに

北条司のマンガ『シティーハンター』は1985年から1991年まで『週刊少年ジャンプ』に連載され、現在でも高い人気を誇っている。作品は80年代の新宿を舞台に、闇社会の掃除屋を名乗る便利屋が活躍する物語であるが、発表から40年近く経つにもかかわらず、アニメをはじめとして映画やドラマ、ミュージカルなど、さまざまなジャンルの派生作品が作られ続けている。なかでも2018年に公開された『シティーハンター THE MOVIE 史上最香のミッション』（以降『史上最香のミッション』）や2021年のミュージカル『CITY HUNTER 盗まれたXYZ』（以降『盗まれたXYZ』）はキャストやジャンルの意外性から大きな話題となった。『史上最香のミッション』は舞台をフランスに移してフランス人俳優が演じ、『盗まれたXYZ』は裏社会の雰囲気とは対照的な優雅さで知られる宝塚歌劇団によるものであったが、どちらに対しても「原典に忠実である」という評価が散見された。『史上最香のミッション』については「これまでのアニメ実写化作品が色褪せるほどの再現度」（ラショー、ABEMA 2019）と評され、観客の多くも原典に忠実であるという感想を抱き（映画. Com 速報 2019）、さらに原典の作者の北条も「まさに『シティーハンター』という内容」（北条、名鹿 2019）と太鼓判を押した。『盗まれたXYZ』も「『シティーハンター』でありながら歌い踊る華やかな宝塚の魅力があふれる、双方のエネルギーのぶつかり合いのような構成」（ITmedia 2021）「人気コミック世界観そのまま」（毎日新聞編集部 2021）と好意的に受け止められた。

本稿では、国境やジェンダーを超えて作られたこの2つのアダプテーション作品を取り上げ、原典への忠実性の印象を生み出したものは何かを考察する。アダプテーション作品は受容者から「原作への愛」「リスペクト」という観点から忠実性が評価されがちであるが、これらは各自の主観に基づいたもので客観的分析の基礎にはなり難い。アダプテーション現象の理論化の第1人者であるハッチオンによれば、アダプテーショ

ン理論の大多数はストーリーをアダプテーション作品の共通項または核として想定し、主題、出来事、世界観、キャラクター、動機付け、視点、因果関係、コンテキスト、シンボル、イメージなどの物語の要素がどう扱われているかに注目する (2012: 13)。本稿ではこれらのうち世界観、キャラクター、ストーリーに焦点を当てるが、その際、大塚英志が「アニメ・マンガ的リアリズム」と名付けた日本のアニメ・マンガ独自の世界の描写、そして齋藤環による日本のマンガのキャラクター分析を考慮に入れる。そして、以上の検討を通して、なぜマンガのキャラクターはさまざまなものを越境し増殖することができるのか、また、マンガの派生作品の中に残る作品の核とは何かを明らかにする。

なお、本稿は口頭発表「『シティーハンター』一境界を超えるヒーロー」("City Hunter: el héroe que trasciende fronteras", Congreso internacional de educación "Patorimonio, creatividad y teatro (EPAC) VII" (第7回国際教育大会「文化遺産、想像力、戯曲」)、2023年9月5日、於スペイン国立バリャドリード大学・ソリア・キャンパス)の内容をさらに発展させたものである。この場を借りて、学会の関係者および貴重なご意見をくださった研究者のみなさまに心より感謝申し上げる。

1. 派生作品

具体的な作品の分析に入る前に、『シティーハンター』から派生した作品を概観しておく。以下にその一覧を発表年順に示す¹。

1. 『シティーハンター』(1987-1988年、こだま兼嗣監督) テレビアニメ・シリーズ。
2. 『シティーハンター 2』(1988-1989年、こだま兼嗣監督) テレビアニメ・シリーズ。
3. 『シティーハンター 3』(1989-1990年、こだま兼嗣監督) テレビアニメ・シリーズ。
4. 『シティーハンター 愛と宿命のマグナム』(1989年、こだま兼嗣監督) アニメ映画。
5. 『シティーハンター ベイシティウォーズ』(1990年、こだま兼嗣監督) アニメ映画。
6. 『シティーハンター 百万ドルの陰謀』(1990年、こだま兼嗣監督) アニメ映画²。
7. 『シティーハンター91』(1991年、江上潔監督) テレビアニメ・シリーズ。
8. 『シティーハンター』(*City Hunter* 1993年、香港、ウォン・ジン (Wong Jing) 監督) 実写映画。
9. 『シティーハンタースペシャル ザ・シークレット・サービス』(1996年、こだま

1 一覧の制作に際しては、ぴあ (2023)、NETFLIX (2022)、KnTV、株式会社バンダイナムコフィルムワークス、IMDbを参照した。

2 『シティーハンター ベイシティウォーズ』と同時上映。

- 兼嗣監督) テレビアニメ映画。
10. 『シティーハンタースペシャル グッド・バイ・マイ・スイート・ハート』(1997年、やまざきかずお監督) テレビアニメ映画。
 11. 『シティーハンタースペシャル 緊急生中継! ?凶悪犯冴羽獠の最期』(1999年、奥脇雅晴監督) テレビアニメ映画。
 12. 『シティーハンター in Seoul』(*City Hunter* 2011年、韓国、チン・ヒョク (Jin Hyuk) 監督) テレビドラマ。
 13. 『シティーハンター THE MOVIE 史上最香のミッション』(*Nicky Larson et le Parfum de Cupidon* 2018年、フランス、フィリップ・ラショー (Philippe Lacheau) 監督) 実写映画。
 14. 錦ソクラ『今日からCITY HUNTER』(2017年-)、スピンオフ・マンガ。
 15. えすとえむ『CITY HUNTER 外伝 伊集院隼人氏の平穏ならぬ日常』(2018-2021年) スピンオフ・マンガ。
 16. 『新宿プライベート・アイズ』(2019年、こだま兼嗣監督) アニメ映画。
 17. 『CITY HUNTER 一盗まれたXYZ』(2021年、宝塚歌劇団雪組、齋藤吉正演出)、ミュージカル。
 18. 『天使の涙 (エンジェルダスト)』(2023年、こだま兼嗣監督)、アニメ映画。
 19. 『シティーハンター』(2024年公開、佐藤祐市監督)、Netflix映画³。

以上からは、前節でも触れたように、40年近くの長きに渡って『シティーハンター』の派生作品が作られ続けており、そのジャンルが多彩であることが見て取れる。また、これらのバリエーションの中にはファンアートに近い二次創作も含まれていることも注目に値する。以降では、これらについて、成立の背景にも触れながらジャンル別に見ていく。

1.1. アニメ作品

『シティーハンター』には4シーズンにわたって放映されたテレビアニメ・シリーズと3作のテレビアニメ映画、5作の劇場公開のアニメ映画が存在する。一般的にマンガとアニメの関係は深い、特に日本ではテレビアニメとのつながりが強く、雑誌に連載されているマンガを1話30分のアニメとして毎週放送し、キャラクターグッズを販売するというビジネスモデルが確立している(小山 2019; アニメの旅人 2021:

3 そのほか、北条自身によるリメイク作品として、『シティーハンター』のパラレルワールドを舞台にした『エンジェル・ハート』(2001-2010年)『エンジェル・ハート 2ndシーズン』(2010-2017年)があり(北条、大寺 2019)、これらにはテレビアニメ・シリーズ(『エンジェル・ハート』2005-2006年)とテレビドラマ(『エンジェル・ハート』2015年)のアダプテーションが存在するが、主要な登場人物の一部が異なるため本稿では別作品として扱い、派生作品の一覧には含めない。

16-19)。これには多くのメリットがあり、まず、毎週の放送に対応するために制作スケジュールはタイトになりがちであるが、既存のマンガを利用することで制作時間が短縮できる。また原典の固定のファンのおかげでキャラクターグッズの好調な売れ行きが見込まれ、一方で連載マンガの単行本の売り上げ増も期待できる⁴。テレビアニメが成功した場合、テレビ・シリーズを編集し劇場版として公開したり、アニメ・シリーズ終了後も定期的にテレビアニメ映画や劇場用アニメ映画を制作することも多いが、『シティーハンター』もこのパターンに当てはまる。

アニメ化の際には、著作権法第20条「同一性保持権」の不行使を著作者に求め、原典にはないエピソードの挿入、キャラクターの改変、新規キャラクターの登場など、物語の再生産が自由に行われるケースも少なくない(小山 2019: 243)。『シティーハンター』でも改変が行われ、女性の視聴者への配慮から原典の性的な笑いの表現の多くがカットされているが、その結果、原典の連載されていた当時の『週刊少年ジャンプ』の読者層とは異なる視聴者、特に多くの女性ファンを獲得することになった(ぴあ 2023: 20)。

ハッチオンはアダプテーションの中には第二の原典の位置づけとなるものがあることを指摘しているが(ハッチオン (2012: x)、これは多くのテレビアニメに当てはまる。大塚英志は、絵柄、キャラクターの性格、設定などその作品を構成するルールから外れない限りは、原典もテレビアニメや劇場アニメも受容者にとっては同じ位相に存在していると考える(大塚 2021a: 68-69)。『シティーハンター』の場合も例外ではなく、アニメ版は原典と並んで重要な位置を占め、後発の派生作品に影響を与えている。例を挙げると、アニメ版の主人公の服装は原典と異なるが、いくつかの派生作品でアニメ版の衣装が採用されている。また、アニメ版では本編のラストシーンに被せるようにしてエンディング曲『Get Wild』が流れるという画期的な演出を行い多くの視聴者に強い印象を与えたが、『シティーハンター』はこの曲と結び付けられることが多く、本稿で取り上げるアダプテーション版でもこの楽曲が使用されている。

1.2. 実写映画、ドラマ

『シティーハンター』の実写映画とドラマは、映画が2作、ドラマが1作、ストリーミング配信予定の映画が1作ある。実写作品とマンガの関係は古く、日本ではすでに戦前からマンガを原作とした映画が作られ始め⁵、テレビ放送開始後はマンガを原作

4 このようにアニメの制作側と原典の制作側の双方に利点があるため、人気マンガは雑誌に発表されてすぐにアニメ化される傾向にある。『シティーハンター』が連載されていた『週刊少年ジャンプ』は1970年代から1990年代半ばまで少年マンガ誌のトップを走り、1980年代中期からは『ジャンプ』に載ったマンガのアニメ化は成功するという神話が生まれ、連載第1回を読んだだけでアニメの原作権を買いに来るテレビ局や制作会社もあったという(西村1997: 294-297; 澤村2020 :278)。

5 初めてマンガが映画になったのは1925年のことで、麻生豊『ノッキナトウサン』が原作であった。その後、戦前には約30本の漫画原作の映画が作られた(秋山 2019: 244- 245)。戦後もマンガの実写映画は

としたドラマシリーズも制作されるようになった(秋田 2019)。マンガが実写作品の原作として注目されるのは、第一に原典のファンの注目を見込んでいるからであるが、これに加えて、秋田孝宏は台詞が多いことからマンガ作品自体が映画の脚本のひな型になっており、絵で構成されていることで絵コンテのように使え、カメラワークや役作り、その他さまざまな演出のための良い資料になるという利点があることを理由に挙げている(2019: 247)。『シティーハンター』の実写作品4作のうち3作は海外制作で物語の舞台が原典とは異なるが、日本国外で日本のマンガやアニメを原作とした映画が制作されるようになるのは2000年代以降のことで(秋山 2019: 246)⁶、これは日本のマンガ、アニメの海外受容が進んだことと関係する。たとえば、『シティーハンター』のアニメ・シリーズはフランスではコミック版の出版に先んじて1980年代後半に放送されており(映画. Com速報 2019)、『史上最香のミッション』の監督のフィリップ・ラショーはテレビアニメ版の大ファンであったという(ラショー、若田 2019)。

『シティーハンター』の初の実写化は1993年の香港映画で、当時アクション・スターとして人気を博していたジャッキー・チェン(Jackie Chan)の主演であった。新宿ではなく香港を舞台とした独自の筋で、後藤久美子演じる今村清子という映画オリジナルの人物が相手役となり、原典のヒロインの槇村香はわき役に押しやられた。北条司によると、それまで映画化を一切断っていたものの「ジャッキーならば、『シティーハンター』にはならなくても、ジャッキー映画として面白くはなるだろう」と考えて許可を出し、「『シティーハンター』とは思わなかったですけど、仕上がりが単純に面白かった」という感想を持ったという(北条司、映画.com速報 2019)。同様に、2011年の韓国ドラマ『シティーハンター in Seoul』も設定や登場人物、筋に大きな改変を施している。舞台はソウルに移り、物語の中心は主人公の復讐である。主演のイ・ミンホ(Lee Min-ho)に対する評価は高いものの、視聴者の大半が「原作とは別物である」という感想を持っている(Filmmarks)。舞台がフランスとモナコであることを除けば、原典の設定を忠実に反映しているのが『史上最香のミッション』で、冒頭で述べたように原典への忠実性が高く評価されている。Netflix映画『シティーハンター』はまだ公開前であるが、主演の鈴木亮平はマンガの実写化作品への出演が多く、その

多く作られたが、1956-1961年に最初のブームを迎え、そのピークにあたる1957年には11本、1958年には13本が制作された。第二のブームは1970年で、マンガ業界で「劇画」が流行していたことを受け、梶原一騎・永島慎二『柔道一直線』、篠原とおる『女囚サソリ』など多くの劇画が映画化された。1980年代にはマンガ原作のアイドル映画が増加し、柳沢きみお『翔んだカップル』、後藤ゆきお・牧野和子『ハイティーン・ブギ』、あだち充『みゆき』などが当時の人気アイドルを起用して映画化された。1990年代にはアイドル映画は今だ多かったものの、吉田秋生『櫻の園』、つげ義春『無能の人』など原作の世界観を監督なりに解釈し高い評価を得る作品も登場し始めた(秋田 2019: 244-246)。

6 『オールド・ボーイ』(2004年、韓国、原作・土屋ガロン、嶺岸信明)、『スピードレーサー』(2008年、アメリカ、原作・タツノコプロ制作『マッハGoGoGo』)、『ドラゴンボール・エボリューション』(2009年、アメリカ、原作・鳥山明『ドラゴンボール』)など。

たびにヴィジュアルを原作に近い形に作りこんでおり、さらに原典のファンを公言していることなどから、原典に忠実な役作りをすることが期待されている（向原2023）。

1.3. ミュージカル

近年ではマンガを原作としたミュージカルがひとつのジャンルとして定着した感があるが、その嚆矢はほかならぬ宝塚歌劇団の『ベルサイユのばら』（1974年）である（須川2019；森川2019；宝塚歌劇団）。原典は1972年から1973年まで『週刊マーガレット』に連載された池田理代子による少女マンガで、革命前から革命勃発直後のフランスを舞台に王妃マリー・アントワネットや架空の男装の麗人オスカルが活躍する物語である。ロココ調の豪華な世界観が女性のみで構成される華やかな舞台の雰囲気マッチして空前のヒットを記録し、現在に至るまで繰り返し上演される劇団の代表作となった。

宝塚歌劇団以外でもマンガを原作としたミュージカルを制作する動きはあったものの、ほとんどが子供向けであった。しかし、2003年制作された『テニスの王子様』が状況を一変させた（片岡、宮下2017）。原典は1999年から2008年まで『週刊少年ジャンプ』に連載されたが、ミュージカル版は原典の読者層とは異なる20代以上の女性も惹き付けた。この作品以後、マンガを原作とするミュージカルは「2.5次元」と呼ばれるジャンルとして定着して現在でも高い人気を誇る。この頃から宝塚歌劇団もマンガ原作の作品に積極的に取り組むようになった。劇団が手掛けた『ベルサイユのばら』以外の少女マンガ原作の作品は1980年代には6作品であったが1990年代は1作品、2000年代は4作品となった。ところが、ミュージカル版『テニスの王子様』登場後の2010年代には9作に増加した（森川2019）。少年マンガ原作の作品も2010年代以前は少なく、宝塚市立手塚治虫記念館の開館記念として上演された『ブラック・ジャック 危険な賭け』（1994年、原作・手塚治虫）と『火の鳥』（1994年、原作・手塚治虫、『ブラック・ジャック』と併演）、『猛き黄金の国』（2001年、原作・本宮ひろ志）の2作のみであったが、2010年代に入ると『JIN—仁—』（2012年、2013年、原作・村上もとか）、『ブラック・ジャック』（2013年）、『ルパン三世』（2015年、原作・モンキー・パンチ）、『るろうに剣心』（2016年、原作・和月伸宏『るろうに剣心 一明治剣客浪漫譚—』）などが上演され（森川2019）、マンガを原作とした演目は13作に及んでいる。『盗まれたXYZ—』もこの流れを汲んでいるといえる。

1.4. スピンオフ

『シティーハンター』の派生作品には、アダプテーションだけでなく、スピンオフと呼ばれる二次創作も2作ある。このジャンルのルーツは、マンガ家志望の青年やマンガ・アニメのファンたちによる同人誌にある。これらは戦後に発行されるようになった

だが、初期のものはオリジナルのマンガを掲載した肉筆回覧誌やアニメ作品の情報や批評を掲載したガリ版刷りのものなどで、現在の同人誌とは異なる内容である（石川 2019a; 霜月 2019）。変化が見られ始めるのは1970年代のことで、マンガやアニメなどのキャラクターや設定を流用するパロディ作品を掲載したものが登場する。この頃に多かったのが松本零士『宇宙戦艦ヤマト』の二次創作で、これは同作のテレビアニメ版（1974-75年）を再編集した劇場版（1977年）が絶大な人気を得たことによる。1980年代に入ると、高橋留美子『うる星やつら』（1978-1987年）や高橋陽一『キャプテン翼』（1981-88年）などの二次創作同人誌が大ブームとなった。これらの同人誌はアニメやマンガのキャラクターを借用してオリジナルの物語を描いているものがほとんどであった。この現象について、大塚英志は、同人誌とは原典を抽象化しそこから絵柄やキャラクターの性格、さまざまな設定などの一定のルールを抽出し、それに従ってさまざまなバリエーションを作っていくという遊びであり、二次創作を行うファンが欲しているのは原典の背後にあるルールであると説明している（大塚 2021a: 69-71）。

この人気に注目する出版社も現れ、マンガやアニメの二次創作の掲載された書籍の商業展開も始まり⁷、二次創作は商業出版の世界にも定着した。たとえば2001年に創刊された『ガンダムエース』（KADOKAWA）はテレビアニメ『機動戦士ガンダム』（1979-1980年）シリーズに関連するマンガを扱った雑誌で、掲載作品の大半は原典の作者によらないスピンオフ作品やパロディ作品である。そのほか、中川沙樹『進撃！ 巨人中学校』（2012-2016年）は諫山創『進撃の巨人』（2009-2021年）の公式パロディ作品で、『進撃の巨人』の登場人物が同じ中学校に通っていたらどうなるかという設定である。倉尾宏『北斗の拳・世紀末ドラマ撮影伝』（2021年-）は武論尊・原哲夫『北斗の拳』（1988-1988年）をベースにした架空のテレビドラマ『北斗の拳』制作の様子を描く。

『シティーハンター』の二次創作はどちらもこのようなジャンルが商業誌にも定着した2010年代後半に登場している。『今日からCITY HUNTER』は原典の世界に40歳の女性が女子高校生として入り込んでしまったという設定で、彼女と原典の主人公・冴羽との関わりが物語の中心である。『CITY HUNTER外伝 伊集院隼人氏の平穏ならぬ日常』は原典の主人公の仲間のひとりである伊集院隼人の日常生活が描かれる。どちらの作品も、ストーリーはオリジナルであるが、登場人物の設定は原典に忠実である。

7 『パロディ・まんが大全集』（『マンガ奇想天外』増刊号、奇想天外社、1981年）、『アニメ・パロディ・コミックス』（『月刊OUT』臨時増刊号、みのり書房、1982年）など。『アニメ・パロディ・コミックス』はその後『アニパロコミックス』として1993年まで定期的に刊行された（霜月 2019: 238-239）。

2. 世界観

2.1. 「アニメ・マンガ的リアリズム」

大塚英志は「現実の原理原則でなくアニメやコミックというジャンルが内包する仮想現実の原理原則に従って」描かれるジャンルがあることを指摘し、その描写方法を「アニメ・マンガ的リアリズム」と呼ぶ(大塚 2003:24-28)。彼によれば、19世紀に西洋から自然主義文学が流入して以降、前衛小説やライトノベルなどの例外はあるものの、日本の小説の大部分は写実的な描写を志向してきた。これらの小説では現実の世界の再現を目指し、登場人物の造型も現実の人間の身体や考え方に基づいてなされ、現実を逸脱した描写の場合でさえ現実の理論の延長で成立可能なのかを考証してきたという。このような姿勢は現実の模写を志向するアメコミやバンドデシネなどの欧米のマンガにも見られる。マーベル・エンタテインメントの編集者トム・ブレヴォートは現実と自社のコミックの関係について次のように述べている。

私たちが作るコミックには数多くのヒーローが出てくる。なぜなら、読者の窓の外にある世界、つまりみんなにとっての現実を描いているから、その現実の数だけ、いろいろなタイプのヒーローが誕生したんだ。カラフルなコスチュームを着て、おそろべきパワーを備えているけれど、それぞれのヒーローが抱えているのは、読む人も実感としてとらえられる、生きるうえでの現実をテーマにしている。マーベルはそうしたリアリティを追求してきた。だからこそ、実社会で起きている出来事や社会的なテーマも作品のなかに盛り込まれているんだ(ブレヴォート、斉藤 2017)。

マーベル・エンタテインメントのコミックには『スパイダーマン』『キャプテンアメリカ』など超人的な能力を持つスーパーヒーローを扱ったものが多い。しかしながら、その非現実的な設定にもかかわらず、あくまで現実を写し取ることでリアリティを追求しているのである。そのため、作品には第二次世界大戦、公民権運動、2001年のアメリカ同時多発テロなどの現実の出来事を盛り込み、ヒーローたちの生きる世界を現実らしく見せようと努めているという(ブレヴォート、斉藤 2017)。

一方、アニメやマンガで描かれる世界は現実からインスピレーションを得たり部分的に現実を参考にすることはあるにしても、基本的には全くの虚構として作り上げられる。そのため、その世界の中では辻褄が合った設定にする必要はあるものの、現実の模写である必要はない。アメコミではあくまで現実に似せた世界を作り上げようとするのとは対照的に、「アニメ・マンガ的リアリズム」では現実らしくある必要はなく、虚構度が高いからこそ成立する設定や表現もある。この点を作品の受け手も了解しており、現実に存在する事物や人物が登場したとしてもそれらを全くのフィクショ

ンとして受け止め、現実とは区別する。一例を挙げると、スポーツを題材としたマンガに実在の選手が登場することも少なくないものの、発言や行動が実在の人物のそれと異なることが問題になることはない。いしいひさいち『がんばれタブチくん』（1979年）の主人公タブチのモデルは阪神タイガースと西武ライオンズに所属した元プロ野球選手・田淵幸一である。タブチはかつて若武者と呼ばれ活躍したが、たこ焼きの食べ過ぎで太り、現在は「打てない、走れない、守れない」と3拍子揃った残念な選手に成り下がっている。これは現実の田淵とはほど遠い姿であるが、作品は読者からの反発を受けるどころか、劇場映画が3本制作されるまでの人気を博した⁸。

しかしながら、これは「アニメ・マンガ的リアリズム」の世界が現実らしくあってはならないということの意味するのではなく、虚構の度合いは作品によって異なり、しかも受け手はその度合いを承知している必要があるということである。たとえば『ちびまる子ちゃん』の1970年代の静岡県清水市に住む一家という設定には現実らしさを感じられるが、『ドラえもん』の未来から来たロボットと同居する一家という設定は虚構度が高い。また、虚構度が低い設定とそうでないものが混在している場合も珍しくなく、前述の『がんばれタブチくん』は西武ライオンズのタブチという名前の選手というのは現実と一致しているが、太って活躍できない選手という設定は虚構度が高い。以上を考慮すると、アメコミでは現実との距離が一定であるのとは対照的に、「アニメ・マンガ的リアリズム」では流動的であると言え、アダプテーションを制作する際にはこの距離を把握しておく必要があるといえる。

『シティーハンター』の場合、舞台は1980年代後半の新宿という現実をモデルにしているものの虚構度は高く、スーパーと呼ばれる裏社会の便利屋・冴羽獠がパートナーの槇村香とともに復讐、ボディガード、探偵など、どんな依頼でも請け負うというあり得ない設定が成り立つ世界である。この点について、作者の北条司は「マンガなのに現実即してきっちり描くのもどうなんだろう？という気持ちがあって、ファンタジーとしての新宿を描いているつもりだったんです」（北条、大寺 2019）と執筆当時を振り返っており、意図的に現実らしさを避けたといえる。実のところ、連載が始まった当初の北条は新宿に行ったことはなく、ニューヨークのスラム街の写真をモデルに街並みを描いたこともあったという。アダプテーション作品に目を向けてみると、『史上最香のミッション』の舞台は現代のフランスとモナコで原典とは異なり、『盗まれたXYZ』は原典と同じ1980年代の新宿である。そして、どちらも原典同様、実際に存在する都市を舞台としながらも、虚構の設定が自然に感じられる世界を作り

8 『がんばれ!! タブチくん!!』（芝山努監督、1979年）『がんばれ!! タブチくん!!第2弾 激闘ペナントレース』（芝山努監督、1980年）『がんばれ!! タブチくん!!初笑い第3弾 あゝツッパリ人生』（芝山努監督、1980年）（トムスエンタテインメント）。田淵自身も作品に対して悪いイメージはないようで、作品に腹を立てていたという噂を否定している（Sports Watch 2014）。

9 とはいえ、「アニメ・マンガ的リアリズム」を描いた映像作品も存在する。杉本穂高はアニメのような虚構を描いた画期的な映画として『マトリックス』（ジョン・カーペンター監督、1999年）を挙げる（杉本 2022）。

上げようとしている。

実写映画やドラマの場合、生身の人間が演じることやカメラの持つ客観的記録性から写実的な表現が用いられることが多く、虚構度の高さは大きな違和感が生みだしかねない。そこで『史上最香のミッション』では、ある程度のリアリティを保ちながらも、第二の原典ともいえるテレビアニメ版とのつながりを示すことで、原典の世界と連続性があることを観客に意識させ、現実度の低い設定を受け入れさせようとする。作品では、歌手・女優のドロテ (Dorothee) が端役で出演しているが、彼女はテレビアニメ版と関係が深い人物である。フランスでは彼女が司会を務める『クラブ・ドロテ』(Club Dorothee 1987-1997年) という子ども番組の枠内で多くの日本のアニメが放映されたが、『シティーハンター』もそのひとつであった (豊永 2015)。また、作中ではテレビアニメのフランス語版の主題歌が流れるシーンがあり、さらにエンディングには「Get Wild」が使われ、さらに効果音もアニメのものを転用するなど、音の面でもアニメ版を想起させる工夫がある。監督・主演を務めたフィリップ・ラショーはこの点に特にこだわったとして、「版權の問題であまり多くは使えませんでした、許可をとれたものはとことん入れました。もっと入れたかったですよ。ほかにも、銃弾がリョウのほほをかすめる時の擬音なんかも、できるところは全て再現しました」と語っている (ラショー、入倉 2019)。加えて、マンガ独自の表現を取り入れる際は現実らしさも重視することで違和感を減じるようにしているが、これについては次項で詳しく触れる。

演劇も生身の人間が演じるという点では実写映画やドラマと同じであるが、空間や舞台装置、俳優の数などに制約があり、それを補うために抽象的あるいは象徴的な表現が多用されるため、実写より虚構度は高い。特にミュージカルの場合、感情や出来事を楽曲に託すという非写実的な表現が用いられるのでなおさらである。なお、前節で触れた「2.5次元」ミュージカルの隆盛はこの点から説明が可能であろう。加えて、宝塚歌劇団の作品では登場人物の全てを女性が演じるため、現実との距離はさらに大きくなる。この点について東園子は、宝塚の俳優には、物語の登場人物 (「役名の存在」) を演じることを通して自分の芸名と結びついた俳優像 (「芸名の存在」) も演じているという二重性があることを指摘している (東 2009: 18-22)¹⁰。これを『盗まれたXYZ』のケースに当てはめれば、主演の彩風咲奈は主人公の冴羽を表現することを通して、同時に雪組トップスターという存在も演じているということである。この意味では、宝塚歌劇団の舞台は特に現実との距離が開いており、虚構性が高い設定も比較的無理がなく取り入れられるといえる。実際、「漫画・アニメらしい突拍子のな

10 さらに東は、舞台の外でも、ファンに示されるオフの姿 (「愛称の存在」) ではタカラジェンヌらしさを演じているのであり、ありのままの素顔 (「本名の存在」) とは異なり、しかもファンもそれを承知していると述べる。そのため、実際は「役名の存在」「芸名の存在」「愛称の存在」「本名の存在」という四重構造になっているとする (2009: 22-24)。

いキャラクターのため、外国人が演じた実写版も違和感をぬぐい切れなかったが、宝塚という女性ばかりの虚構の世界にはそれがうまくはまったようだ」(片岡2021)という評価もみられる。とはいえ、マンガとミュージカルという表現メディアの違いによって「アニメ・マンガ的リアリズム」独特の表現が不自然になる危険はあるため、それを避けるような仕掛けもある。オープニングの配役紹介では、まず「Get Wild」のイントロが流れた後、舞台後方の巨大なスクリーンに原典のキャラクターのイラストが映し出され、それに重なるように同じポーズをとった俳優の写真と配役を示すテロップに切り替わる。これはアダプテーション作品では定番の手法で、世界初の長編カラー・アニメーション映画であるディズニー『白雪姫』(Snow White and the Seven Dwarfs 1937年)にも見られる¹¹。さらに、このキャスト紹介の直後に作品のオリジナルのテーマ曲「CITY HUNTER」のパフォーマンスが始まるが、曲の途中でテレビアニメ版第1期のオープニング曲「City Hunter-愛よ消えないで-」がはめ込まれており、観客の眼には舞台のパフォーマンスがアニメ版のオープニングと重なって感じられる。この一連の演出により観客は原典とアニメ版の世界へ入り込むような感覚を持つ。また、物語の終わりにはこれと対になる演出があり、幕が下がると、幕の上に主役の2人の写真が大写しになり、それが同じ構図の原典のイラストに切り替わる。こうして、観客は原典のコミックスの中に入り込んで舞台で語られる物語を経験し、また戻ってきたような感覚を持つ。なお、フランス映画版でも類似の演出が見られ、映画の最後のシーンは静止画になって、その後イラストに変わり、それが原典コミックスのコマにはめ込まれていき、「Get Wild」が流れ始める。そして、カメラワークは徐々に引きとなり、机の上に置かれたマンガのページが閉じられ、作品クレジットへ移るが、これも同様の効果を狙ったものであろう。これに加えて、劇中では「Get Wild」と第3期のエンディング曲「STILL LOVE HER」のパフォーマンスもある。作品で用いられる11曲の楽曲のうち3曲がアニメ版からの借用で、さらに「Get Wild」と「City Hunter-愛よ消えないで-」のインストルメンタルがBGMとして用いられる場面もある。このような楽曲の使用は観客にアニメ版を連想させる効果があり、原典の世界と舞台版の世界をより近づける。

2.2. マンガ的表現

前項では、原典の「アニメ・マンガ的リアリズム」の世界観をアダプテーション作品に取り入れるためにどのような仕掛けが用いられているかを検討した。本項では、「アニメ・マンガ的リアリズム」の世界だからこそ成立する独自の表現をどのように再現しているかを考察する。先に述べた通り、映像は写実的な性質を持つため、虚実

11 映画の冒頭では、『白雪姫と7人の小人』というタイトルの本が映し出され、ページがめくられるとそこには白雪姫の物語がっづられている。

性の高い表現を用いるとちぐはぐな印象を与えかねない。この点について、原作者の北条は以下のように語る。

一漫画の実写化について、北条先生はどのように考えていますか。

漫画の表現方法を、無理やり実写に持っていこうとする作品が多いと感じています。漫画ではこうだけど、実写ではこう表現するべきだよ、とちゃんと練ってもらわないと、本当に絵空事にしかならない。そこをわかってくれている製作者は、そうそういないように思います [後略] (北条、映画.com速報 2019)。

原典に頻出するマンガ的表現としては、巨大ハンマーやカラス、トンボなどが挙げられる。これらは作中で繰り返し登場するだけでなくアニメ版でも使われており、さらにキャラクターグッズのモチーフにされることが多いことから、作品を象徴する表現といえる。ハンマーは、冴羽が女性に鼻の下を伸ばすと香が巨大なハンマーで彼を殴ろうとするというやりとりで使われる。登場人物が誰かに対して呆れたり白けた場面では、デフォルメされたカラスやトンボが背後を横切る。しかし、北条はこれらを実写に取り入れることには否定的である。

『シティーハンター』を映画化する際に必ず言われるのは、「100tハンマーは絶対に出します」。そう言われると、「いや、それはいいです」となってしまう(笑)。出したってしょうがないでしょう。漫画やアニメでは重要なアイテムですが、現実世界で100tハンマーを振り回すやつがどこにいるんですか(笑)。やるなら幻想や夢の世界として描いてくれないと。「結局はフィクションだな」と思われるのは嫌ですから(北条、映画.com速報 2019)。

北条の懸念にもかかわらず、『史上最香のミッション』ではハンマーとカラスが登場する。ラショーはこれらに特にこだわったと語るが(ラショー、映画.com 2019)、実際、マンガ的表現が実写作品の中で浮かないように、表現が現実らしく感じられる工夫が凝らされている。原典ではハンマーもカラスも唐突に出現し、それがマンガ的な面白さにもつながっているが、フランス映画版ではハンマーを出来る限り自然な形で登場させようとする。最初にハンマーはバスルームに絵を飾るための道具として画面に現れるが、不自然なほど大きい。そして、その理由はリョウ／ニッキーとカオリ

12 『史上最香のミッション』からの引用はラショー(2020)を用いる。なお原典のアニメ版はフランスでは『ニッキー・ローソン』(Nicky Larson)のタイトルで放映され、冴羽はニッキー・ローソンに、香はローラ・マルコーニ(Laura Marconi)に改名された。これを受けて、映画では、冴羽は吹き替え版ではリョウ、字幕版ではニッキーとされ、香は吹き替え版ではカオリ、字幕版ではローラとされている。

／ローラの会話を通じて説明される¹²。

カオリ「なんでハンマーと接着剤が？」

リョウ「それか？新しい絵を飾るのに使ったんだ。いいだろ？」

カオリ「サイアク それに道具も大げさすぎるし」

リョウ「わかってないな。壁が固いからさ」(ラショー 2020: 10-11)

そのほか、ウェディングドレスを着たカオリ／ローラがマンガそっくりのハンマーを振り回す場面もあるが、すぐにこれがリョウの想像であることが明かされる。さらに物語はカオリ／ローラが大きなハンマーを持ってリョウ／ニッキーを追いかける場面で幕を閉じるが、この時は通りかかった工事現場に偶然ハンマーが置かれている。カラスに関しては、まず冒頭の病院での戦闘シーンで現れる。ここでは手術前の全裸の男性が映し出され、ぼかしの代わりにカラスのイラストが男性の臀部を覆う。写実的な表現ではないものの、映像にぼかしが入る演出に不自然さはない。写実的な形でカラスが登場する場面もあり、たとえば悪党たちのアジトのスクラップ工場の壁にはカラスのイラストが描かれている。また、物語の終盤にカラスの大群が背後を横切る場面もある。このように、フランス映画版では、原典を象徴する表現を映像の中で違和感を生まないような、現実らしい、あるいはあり得る形で登場させている。

一方、『盗まれたXYZ』でもハンマーは登場するが、現実らしさを意識した映画版の演出とは対照的に、大げさな効果音と俳優の誇張された動きをとまなうためマンガ的な印象を与える。ハンマーが登場する場面は全部で6回であり、マンガと同様、ハンマーは突然現れるが、前項でも述べたように女性のみが演じるミュージカルという虚構度が高いジャンルであるため違和感はない。香がハンマーを猿に振り下ろすのは4回であるが、この際の効果音はすべて同じで、香がハンマーを構えるとティンパニーのドラムロールが鳴りひびき、振り下ろした瞬間、ドーンと雷のような音が鳴り響く。この大げさで現実離れした効果音はコミカルでマンガ的な印象を与える。また何度も同じ効果音を用いることで「お約束」の流れという印象が強まるため、観客に原典の類似のシーンを連想させることができる。さらに香は体を大きく使ってデフォルメされた動きでハンマーを扱うので、これもマンガ的な印象を強める。

2.3. 虚構テキストの不安定さ・過剰流動性

2.1. では、「アニメ・マンガ的リアリズム」においては現実と虚構の距離が一定でないことを指摘したが、齋藤環はこのような不安定な関係が日本のマンガ独自の表現につながっていると考える。彼の説明によると、欧米のコミックは現実から乖離した空間の一貫性を維持するために、表現のスタイルと表現内容を一致させようとするのに対し、日本のマンガと現実の関係は不安定で現実との乖離が徹底されず、表現形式

と表現内容の関係も不安定なものになり、この現実との不安定な距離が日本のマンガに特有の「虚構テキストの不安定さ、もしくは過剰流動性」につながるとする(斎藤2014:129-130)。これは具体的には、欧米のマンガでは常にデフォルメの度合いが一定で、ギャグなら画面全体がギャグ調で、シリアスならシリアス調であるのに対し、日本のマンガではたとえばシリアスな絵柄のマンガに突然二等身のギャグ調の絵柄の人物が登場したり、あるいは写実的な背景にデフォルメされたキャラクターが描かれたりと、シリアスとギャグのトーンが混じり合っていることを指す。また、キャラクターの造型にもシリアス調とギャグ調が混在しており、全体としてはデフォルメされているのに目と手だけがきっちり細密に描かれているケースもあるという(斎藤2014:128)。

「虚構テキストの不安定さ・過剰流動性」は『シティーハンター』にも見出させる。主人公の冴羽獠は依頼を遂行したり敵と対峙するときは腕の良いスナイパーとして劇画調で描かれているが、美女と対峙するときはコミカルな行動をとりギャグ調のイラストで表現される。原典の笑いの大半は主人公の好色ぶりの描写によるが、先に触れたようにアニメ版では直接的な性表現を用いたユーモアは避けられた。実のところ、作品は連載当初、担当編集者の意向でハードボイルド路線の作品にするはずであったが、北条はハードボイルドに「ストイックな自己陶醉型の主人公が、一人語りをする」というイメージを抱き嫌悪感を持っていたため、「女ったらしのハチャメチャな主人公にして、ハードボイルドをおちょくってやろうと思って描くようにした」という(北条、大寺2019)。その結果、「虚構テキストの不安定さ・過剰流動性」を生かしたシリアスとギャグの混合が『シティーハンター』の魅力につながった。ラショーもこの点に大いに惹かれ、「『シティーハンター』はアクション、刑事もの、ラブストーリーの要素が詰まっていて、とにかく面白かった。いわばコメディ版のジェームズ・ボンドでした」(ラショー、『週刊文春』編集部2019)と語る。

アダプテーション作品でもこの「虚構テキストの不安定さ・過剰流動性」は再現されており、どちらの作品でも切れの良い動きのアクションシーンが目を惹く一方で、オリジナルのギャグもふんだんに盛り込む。『史上最香のミッション』についてラショーは「コミカルなシーンではリョウの子どもっぽい部分や無邪気さを全面に出し、逆にアクションシーンでは、真剣さやニヒルな部分、闇の部分を意識して、極端に誇張していったんだ」と語る(ラショー、若田2019)。作品ではアニメ版では敬遠されるようなセクシャルなギャグで原典にあるセクシーな笑いの部分を再現する。物語はオリジナルで、その中心は相手を自分に惚れさせる力を持つ香水の奪い合いであるが、これを手に入れたさえない中年男が多く女性の心を奪う様子がコミカルに描かれる。彼に魅了される女性の中にはセクシーなイメージで一世を風靡したパメラ・アンダーソンの演じるセレブモデルも含まれており、くたびれた中年にゴージャスな女性が迫るといふギャップが笑いを誘う。また、セクシャルな笑いだけでなく、日本のマンガ

やアニメのパロディもあり、たとえば鳥山明『ドラゴンボール』（1984-1995年）や高橋留美子『らんま1/2』（1987-1996年）をほうふつさせる人物が登場したり、バスルームに車田正美『聖闘士星矢』（1986-1990年）のパロディのイラストが飾られていたりする¹³。

一方、『盗まれたXYZ』について、主演の彩風は「ふざけている部分もあり、でも、かっこいいところはホントにかっこよく」とメリハリのある演技を心がけたと語り（日刊スポーツ 2021）、「コミカルな面とシリアスな面を緩急自在に演じ」たという評価を受けている（中本 2021）。作品ではセクシーな笑いは登場せず、冴羽の女性好きを軽妙に描くのみにとどめているが、これは宝塚歌劇団の「清く正しく美しく」という理念に反する演出を避ける意図があると考えられる。代わりに、オリジナルのギャグとして80年代日本の風俗のパロディが多く用いられ、白蛇占いで有名になった泉アツノなど一世を風靡した有名人を思わせる人物が登場したり、「とらばーゆ」など当時の流行語がセリフに取り入れられている。その際、舞台後方のスクリーンに舞台となった1980年代に上演された宝塚版『ベルサイユのばら』のポスターが現れたり当時の新宿を思わせる風景を映し出すなど、時代の雰囲気再現する工夫を凝らしている。さらに、宝塚の俳優たちが他の演目のようなロマンチックでシリアスな役柄でなく、コミカルでマンガ的な登場人物を演じることのおかしさもある。主役の冴羽の有能だが女性に弱いというギャップの面白さはもちろんであるが、そのほかにも冴羽の仲間元傭兵の海坊主がその猛々しい外見からは想像できない意外な面を持つことが繰り返し強調され、観客の笑いにつながる。彼は猫が苦手であることを冴羽からくり返しからかわれる。物語終盤ではサングラスを外すと少女マンガのような美しい目をしていることが明らかになり、「実はキラキラ宝塚系だったのか」と冴羽を驚かせる。「雪組きっての“色男”」（日刊スポーツ 2021）と評される朝美絢が冴羽の元パートナーのアメリカ人ミック・エンジェルを演じるが、場にそぐわない使い方の間違っことわざを連発して周りを困惑させ、その美貌とのずれが笑いを誘う。

3. キャラクターとストーリー

3.1. 「アニメ・マンガ的リアリズム」とキャラクター

キャラクターはマンガやアニメの核となる存在であり、作品の成功を左右するといっても過言ではない。マンガ・アニメにおけるキャラクターの重要性を確立したのは1963年に放送を開始した『鉄腕アトム』のTVアニメで、アニメ放送で有名になったキャラクターの関連商品を販売するというビジネスモデルをもたらした。これにより、

13 この点についてフランス語版のウィキペディアでは5000字以上にわたり解説がなされており、『キャプテン翼』『ハイスクール奇面組』『北斗の拳』『ニルスの不思議な冒険』など多くの作品のパロディが盛り込まれているという（映画Com.速報 2019）。

雑誌に連載されるマンガ、週に1回放映される30分のTVアニメ、キャラクターグッズが連動し、メディアも作り手も違うさまざまな商品群が同じキャラクターのイメージを共有することで、ひとつのコンテンツだと認知されるようになった(足立 2019: 129)。現在、アニメ・マンガのファンにとってキャラクターは作品を象徴する存在である。

マンガやアニメの絵の表現は写真のような写実的なものではなく、むしろキャラクター商品に近いスタイルである。線が省略されたり逆に特色が誇張されたり、たとえば真面目な学生が瓶底メガネをかけているなどパターン化された表現も多く用いられたりしており、記号的表現の集合といえる¹⁴。そのため、あるキャラクターに用いられている記号をいくつか抜き出して提示することで、そのキャラクターを連想させることも可能である。これを上手く利用したのが、2011年より放映されたトヨタ自動車の『ドラえもん』を実写化したCMである。このCMでは登場人物の20年後を描き、ドラえもんをフランス出身の俳優ジャン・レノが演じた。彼は青いスーツに白いインナーを着て青い帽子をかぶり、首には赤いリボンを巻いて鈴をぶら下げることで、ドラえもんになりきった(高木 2011)。意外性のあるキャスティングの面白さが大いに話題となったが、キャラクターを象徴する記号的表現をいくつか組み合わせることで、生身の人間がマンガのキャラクターを表現できることを示した好例ともいえる。一方で、マンガやアニメのキャラクターがいつも同じ服装をしていることも珍しくないが、これもまたキャラクターのアイコンの役割を果たす。『ドラえもん』ではのび太は白い襟のついた黄色のトップスと紺の半ズボンを着用することが多い。これを受けて、前述のトヨタのCMののび太もたびたび黄色のトップスを着ていた。

『シティーハンター』のアダプテーション作品でも、主人公の記号的要素を取り入れることで、人種やジェンダーの違いを超えて原典のキャラクターに近づこうと努めている。原典の冴羽は黒髪で筋肉質の身体が特徴的であるが、『史上最香のミッション』では主演のラシヨーは、ブロンドの髪を黒く染め、筋力トレーニングを行うかわら8キロの増量をし(ラシヨー、映画.com 2019)、『盗まれたXYZ』の彩風咲奈も筋力トレーニングをして公演に臨んだという(宝塚歌劇 2021)。服装に関していうと、原典でもアニメ版でもパターン化されており、原典ではカーキかベージュのロングコートと赤いTシャツ、黒のパンツで登場することが多く、夏にはこのコートが丈の短めのジャケットになる。アニメ版ではコートがブルーのテーラードジャケットに変えられている。フランス映画版では基本的にはアニメ版の服装を踏襲しているが、原典と同じ服装で登場する場面もある。宝塚版も同様で、テレビ版の青いジャケットはパープルに、赤いTシャツは赤いレザーのインナーに、黒のパンツには白いラインが入る

14 戦後の日本のマンガに大きな影響を与えた手塚治虫は自分の絵は「記号」であり、キャラクターの身長と等身、ペンタッチ、リアリティの度合いの組み合わせなどの「パターン」の組み合わせで描いていると説明していた(大塚 2003: 65-67)。

というアレンジはあるものの、基本的にはメインのイメージはテレビ版の服装である。ボトムがデニムに変更されているが、原典の服装をまとうこともある。さらに、どちらのバージョンにも冴羽の愛車である赤のミニ・クーパーが現れる。このようにして、どちらのバージョンでも主人公を特徴づけるアイコン的な表現を取り入れることで、できる限り原典とアニメ版のイメージを反復しようとしているといえる。対照的に、ジャッキー・チェン主演の香港映画版や韓国ドラマ版にはこのような試みはみられない。

「アニメ・マンガ的リアリズム」の世界では、当然ながらキャラクターの内面も写実主義や自然主義文学とは異なる方法で描かれる。大塚は彼らには私小説の登場人物のように「作者の反映としての私」(大塚 2003:28)がないと指摘するが、彼らの内面の造形は類型的なものが多い。たとえば『ドラえもん』ののび太は運動も勉強もできないが努力もしないダメ人間の典型、ジャイアンはガキ大将・いじめっ子の典型、スネ夫は強者の腰巾着の典型、出木杉は優等生の典型といった具合である。『シティーハンター』の場合、主人公の冴羽獠は世界一の銃の使い手でありながら、女性の魅力に抗えないという弱点を持つ人物である。色好みの英雄という人物像は古くはギリシア神話のゼウス、マンガであれば『ルパン三世』の主人公などとも共通するが、他方で、ラシヨーは冴羽のことを「いわばコメディ版のジェームズ・ボンド」(ラシヨー、『週刊文春』編集部 2019)と評しており、その人物造形は独創的というよりは類型的である¹⁵。そして、どちらのアダプテーション作品でも凄腕のスナイパー、女性好きという記号的な特色は反復されている。

さらに「アニメ・マンガ的リアリズム」の登場人物の設定は現実ではありえないものが多い。ドラえもんは主人公を助けるために未来から来たロボットであるが周りはそれを自然なものとして受け入れているのもその一例である。冴羽の場合も同様に、彼は幼い頃、両親と中米上空を飛行中に事故に遭い1人だけ奇跡的に生存し、某小国の反政府ゲリラ部隊に助けられた。ゲリラから銃の扱いや戦闘術を教えられて育ったので、裏社会一の腕を誇る。事故の際に両親や自分の身元を示すものをすべて失っており、生年月日、国籍、本名すらも不明である。このような虚構性の高い設定は「アニメ・マンガ的リアリズム」だからこそ成り立つものである。

しかしながら、虚構度の高さにもかかわらず、マンガのキャラクターは時には実在の人物に匹敵するリアルさを持ちうる。マンガ家の石森章太郎は、アニメ版『サイボーグ009』(1968年)が放送されるとファンの作品への関わり方が変化し、キャラクターを芸能人のように扱うファンが増加したと語っている(足立 2019:129)。また、高森朝雄(梶原一騎)・ちばてつや『あしたのジョー』(1968-1973年)で主人公のライバ

15 北条はインタビューの中で高校生の頃に『ルパン三世』のテレビアニメ版を視聴していたこと(北条、加山2022a)、作品から影響を受けたことなどを語っている(北条、斎藤 2023)。

ルの力石が試合後に死亡すると、寺山修司の呼びかけで1970年3月24日に講談社講堂にて葬儀が行われた(神庭 2018)。これらのエピソードからもわかるように、キャラクターは架空の存在でありながら、まるで現実を生きているかのような存在になり得るのである。それでは、この本当らしさはどこからくるのであろうか。大塚英志は、キャラクターのリアルさは、彼が舞台となる世界をどうとらえ、どう関わるのかから生まれ(大塚 2003: 223)、類型的なキャラクターでも外見的、身体的特徴がその行動に自然に結びついていれば、生き生きとしたものになりうるとする(大塚 2003: 58-60)。つまり、物語の舞台とキャラクターの内面、外面、行動に一貫性があることが、本当らしさと魅力を生み出すことになるのである。冴羽の場合、女性を執拗に追いかけるものの、女性が自分の方に振り向きそうになると一転して逃げようとする。一見すると筋が通らないようであるが、彼の背景とは矛盾しない行動である。この点について、北条は以下のように解説する。

獠が女好きなことはたしかなんだけど、タガを外すことが役に立つと途中で気づいたんじゃないですか。獠にボディガードを依頼した女性からすると、殺人犯に狙われる恐怖よりも、獠みたいなおちゃらけたスケベに狙われているほうがまだマシですよ(笑)。依頼人の意識がそっちに向けば、パニックにならずに済むし、多少は気持ちも安らぐかもしれない。だけど、事件の吊り橋効果でヒロインが獠に恋をしてしまう。でも、獠は恋をしたくないんです。女性に迫ることで自分の欲求はある程度、満足できているし、そうすることで自分のことを好きにならないだろうと計算しているように思いますね(北条、大寺 2019)。

獠というキャラクターは矛盾しているんですよね。ずっと女性から隔絶された内戦の地で生きてきたのが、いきなり都会に出てきて、女の子がいっぱいだってなってタガが外れたんでしょう。だけど、自分はスーパーという裏稼業しかできないわけだから、1人の女性を幸せにすることはできないとわかっている。女好きだから遊ぶことは遊ぶんだけど、彼自身は一生恋愛を封印していこうと思っているわけです(北条、大寺 2019)。

作者自身が言及しているように、冴羽の設定と行動は一見矛盾しているように見える。しかし、本名などアイデンティティの基礎となるものが一切わからないという設定は、彼が抱く深い孤独感とそれを隠すために女性好きを装うという行動につながる。また、これは依頼をした女性に直面している問題から一時的に気をそらさせる効果もある。国籍がないため法的な結婚が不可能で、しかも日々、家族を危険にさらしかねない裏社会の仕事をしているということを考えれば、女性との真剣な関係を避けるのも当然である。彼の行動は設定とつじつまがあっており、このような面はアダプテー

ジョン版ではおもに冴羽の香に対する態度を通して描かれているが、これはストーリーに関わるので3.4.で扱う。

3.2. 「萌え」とキャラクター

マンガを象徴する存在であるキャラクターは、ファンの好意的感情、いわゆる「萌え」の対象でもある。石川は「萌え」について、特定のキャラクターへの「萌え」、「メガネ萌え」などキャラクターを構成する要素や属性に対する「萌え」、「師弟萌え」などキャラクター間の関係性への「萌え」の3つに分類している(石川 2019b: 197)。『シティーハンター』の場合、冴羽とそのビジネスパートナーの槇村香との関係へのいわゆる「カップル萌え」を抱くファンは少なくなく¹⁶、現に1で取り上げたスピノフ作品『今日からCITY HUNTER』の主人公は2人の関係に「萌える」中年女性という設定である。また、セルフ・リメイク作品の『エンジェル・ハート』の中で、交通事故で香が亡くなったという設定が明かされると、少なからぬファンがこれに反発した。

香は冴羽の親友でビジネスパートナーであった槇村秀幸の妹で、槇村が犯罪組織に殺害された後、兄の後を継いで冴羽のパートナーとなる。彼女は冴羽の女性好きを軽蔑し、それを諷めたり罰したりするが、共に依頼をこなすうちに単なる仕事仲間以上の感情を抱くようになっていく。一方の冴羽も香を亡き友の妹として大切に思い危険から遠ざけようとするが、やはり香をかけがえのない存在だと考えるようになる。しかし、この2人はお互いに自分の本心を隠して相手に接して「くっつきそうでくっつかない微妙な距離感」(北条、大寺 2019)を保ち、読者はハラハラしながら行く末を見守ることになる。このような2人の関係は原典のファンにとって作品の核ともいえるものである。『史上最香のミッション』でも『盗まれたXYZ』でもこれがストーリーの中心となっているが、3.4.で言及する。なお、他のアダプテーション作品に目を向けると、前述したようにジャッキー・チェン版『シティーハンター』では香はヒロインの地位をオリジナル・キャラクターである今村清子に譲っており、原典の香と冴羽の関係は反復されているとは言い難い。

加えて、宝塚版にとって「カップル萌え」は特別な意味合いを持った要素である。宝塚歌劇団はスターシステムを採用し、花・月・雪・星・宙の各組に男役のトップスターとトップ娘役が1人ずつ置かれ、一部の作品を除いては、必ず男役トップスターが主役を、トップ娘役がヒロインを演じる(中本 2017)。このように主役とヒロインの配役が固定されているため、ファンは劇場の外でもトップスターと娘役の間に特別

16 これはマンガにのみ見られる現象ではなく、しかも多くのエンターテインメント作品の成功を左右する要素である。たとえば、上村由紀子は「カップル萌え」がテレビドラマのヒットに大きく関係していると指摘する(2019)。

なつながりを見出して疑似カップルのようにとらえる。トップスターが引退する際、トップ娘役が同時に引退することを「添い遂げ」と呼ぶ習慣があるが、それはこのようなファンの気持ちの表れである。そして、この疑似カップルが演目の主役とヒロインの関係に重なり「カップル萌え」の気持ちをより強いものにするのであるが、『盗まれたXYZ』も例外ではない。特にこの公演は彩風のトップスターとしてのお披露目公演であったこともあり、日刊スポーツ(2021)の記事などからも明らかなように、初めて相手役を務める朝月希和との相性にも注目が集まった。

3.3. 典型的なストーリー

『シティーハンター』の主な筋は、冴羽のもとに依頼人が訪れるか事件に巻き込まれ、冴羽はパートナーの助けを借りながら数話かけて依頼をこなすか事件を解決し、完了すると依頼人や事件関係者と別れ、日常生活に戻るというパターンの繰り返しである。次に、例として第1話から21話までのエピソードを整理して示す。

表 1¹⁷

	依頼人が現れるか、事件に巻き込まれる。	依頼の遂行や事件の解決。	依頼の完了と依頼人や事件関係者との別れ。日常生活の再開。
第1話	ボクサー・萩野俊はトレーニング中にライバルの稲垣に殺害される。恋人の岩崎めぐみは稲垣殺害を依頼。	冴羽は試合中に稲垣を銃殺。	冴羽は稲垣から報酬を受け取らず、代わりに「生きている限り自分のことを恋人だと思おうように」と告げる。
第2～4話	亜月菜摘は妹を殺した犯人を警察に出頭させるよう依頼。	冴羽は犯人を追いつめ、最終的に銃殺。	冴羽は菜摘とともに現場を立ち去る。
第5話	冴羽のパートナー、槇村の妹・香が誘拐される。	誘拐の犯人は人身売買のシンジケート。冴羽は香を救助。	冴羽は香に自分がシティーハンターであることを明かす。香が槇村の妹であることが判明する。
第6,7話	槇村が麻薬密売組織によって殺害される。	冴羽は槇村を殺した犯人を倒す。	冴羽は香のもとへ行き、兄の遺品を渡す。香は冴羽のパートナーとなる。
第8話	香と冴羽がバスで移動中、そのバスに2人の男が立てこもる。	冴羽が立てこもり犯と対決。香が銃を撃つが暴発し、結果として強盗を撃退。	冴羽のアパートで眠れないでいる香のところに冴羽がやってきてケンカになる。
第9～13話	依頼人と公園で待ち合わせしていた香が、体にダイナマイトを巻き付けた男に襲われる。	冴羽は香を助ける。冴羽は黒幕の「ユニオン・テオーベ」の有力者、将軍(ジェネラル)と対決し、勝利する。	香は腰が抜け、冴羽に背負われて帰る。「ユニオン・テオーベ」のボスは冴羽から手を引くことを宣言。
第14話	暴力団・竜神会のボスがボディガードを依頼。ギャラの折り合いがつかず交渉は決裂する。	ボスは冴羽を襲うが、冴羽が勝利する。	冴羽は1億円を奪い退場。
第15～18話	竜神会のボスが娘・さやかをボディガードを依頼。	さやかは敵対するグループ「ブルーオイスター」に襲撃	竜神会のボスは冴羽に養子になるよう打診。さやかは

17 北条(2019)をもとに作成。

マンガのアダプテーションを考える

第19～21話	大物政治家・天地宗造の元運転手、萩尾が自分の死を偽装してほしいと依頼。	されるが、冴羽が撃退。 冴羽は萩尾の死を偽装。	香に宣戦布告する。 萩尾は生き別れた娘と再会する。
---------	-------------------------------------	----------------------------	------------------------------

このように筋が類型的であるのは、ひとつには作品が『週刊少年ジャンプ』に掲載されていたことと関係している。『少年ジャンプ』が創刊された1968年ごろ、編集部は読者に好きな言葉を尋ねるアンケートを実施したが、その結果「努力」「友情」「勝利」の3つが上位を占めた。それ以来、『ジャンプ』の漫画は必ずこの3つのキーワードを含む物語づくりがなされているという（大塚 2003: 111、澤村 2020: 267-292）。具体的には「主人公はある目的に向かって努力し、友情に支えられて勝利する」というもので、『シティーハンター』に当てはめれば、冴羽が依頼遂行を目指し、パートナーや仲間の協力を得て、依頼をこなすということになる。

そもそも『週刊少年ジャンプ』のマンガに限らず、物語には類型的な筋を持つものが多い。神話学者のジョーゼフ・キャンベルは、世界の神話には主人公が非日常の世界へ行き、試練を乗り越え、宝を持って帰還するという筋が共通していることを見出した。彼はこれを「英雄の旅」と名付け、これに登場する17の出来事を指摘し、それらを「出立」「イニシエーション」「帰還」の3つの段階に分類した（キャンベル 2015a: 81-287; キャンベル 2015b: 13-95）。この説は物語創作の分野に大きな影響を与え、たとえばジョージ・ルーカスがこれをもとに『スター・ウォーズ』の筋を組み立てたのはよく知られた話である（風野 2015: 294）。ハリウッドの脚本家クリストファー・ボグラーはキャンベルの理論をもとに創作活動を行い、後年、その作劇術をマニュアル化した（ボグラー 2022）。そして、大塚英志はこれらの説をベースに、面白い物語には1) 何か欠けた状態、2) 課題が示される、3) 課題を解決する、4) 欠けたものがある状態になるというパターンが共通していることを指摘し、これに基づいて物語を作ることを提案している（大塚 2003: 202-206）。このパターンは『シティーハンター』の筋にも見出すことができる。『シティーハンター』の場合、依頼人が登場することで現状は何か欠けている状態にあり（1）、それを解決する必要がある（2）ことが示され、依頼を遂行することで課題が解決され（3）、欠けたものが補われた状態となる（4）のである。このように原典は類型的であるが、それゆえに面白い物語の型に合致している。

『シティーハンター』のアダプテーションにおいて、このストーリーのパターンは原典への忠実性の印象を左右する要素となる。アダプテーション作品の筋はどちらもオリジナルのものである。『史上最香のミッション』では、リョウ／ニッキーとカオリ／ローラがドミニクという男性から、匂いを嗅いだものを虜にする「キューピットの香水」を警護するように依頼される。しかしトラブルに見舞われ、香水の入った鞆が見ず知らず中年男のスキッピーのものとしり替わり、2人は取り返すために奔走することになる。『盗まれたXYZ』では、冴羽と香は2つの依頼を並行して遂行する。

18 第二期で全63話中は34話がオリジナル、第三期では13話中11話、『シティーハンター'91』では13話中3話である。テレビスペシャルと映画はすべてオリジナルである（ぴあ 2023: 27-29）。

マンガのアダプテーションを考える

ひとつ目は女優の宇都宮乙こと小林知花是からの依頼で、暴力団から追われている実の息子・豊を助けて欲しいというものである。ふたつ目は暗殺者に狙われるグジャマ王国の王女アルマのボディガードの依頼である。これらの筋を原典の筋のパターンに当てはめると以下ようになる。

表2

『シティーハンター』	『史上最香のミッション』	『盗まれたXYZ』
依頼人が現れるか、事件に巻き込まれる。	「キューピットの香水」の警護の依頼。香水の入った鞆がすり替わる。	小林知花是からの依頼。アルマ王女護衛の依頼。
依頼の遂行。	「キューピットの香水」を取り返す。	豊を救い出す。アルマ王女を守り、黒幕を倒す。
依頼の完了と依頼人との別れ。	事件の黒幕が明らかになる。依頼人に「キューピットの香水」を渡す。	知花是は息子との仲を修復する。アルマ王女は祖国に帰る。

どちらのアダプテーションも、オリジナルの筋であっても原典のストーリーのパターンには忠実であると言え、その結果、本稿のはじめで触れた原典の世界を再現したという評価につながったと思われる。このようなケースは他のアダプテーションでも見られ、テレビ・シリーズの序盤は原作に忠実なエピソードが多かったものの、16話からアニメ・オリジナルのエピソードが登場し、第1期放送分では全51話のうちの半数を占めた（ぴあ 2023: 26）¹⁸。とはいえ、アニメ独自のエピソードも原典のストーリーのパターンを踏襲していたため、視聴者は抵抗なくこれらを受け入れ、さらにアニメ版が第二の原典の地位を得ることができたのだと考えられる。

なお、どちらの作品にも原典からの部分的な引用が見られる。フランス映画版では、丸腰に見せかけたりョウがカオリのドレスの下に隠した武器で反撃する場面（原典第14話）、リョウとカオリがガラス越しに別れを告げる場面（原典第328話）など原典をほうふつさせるカットがいくつか見られる。宝塚版は原典の登場人物が多く登場し、また小林知花是が依頼の報酬に自分の生命保険を当てようとするエピソード（原典第1話）、アルマ王女と冴羽がビルの屋上で接近する場面（原典第33話）などは原典から直接取り入れられている。これらもまた受容者の「原典に忠実である」という印象を強める要素となったと思われる。

19 斎藤は日本のマンガではキャラクターの感情が誇張されていることも指摘する。彼によれば、日本のマンガでは怒りの表現としての十文字に怒張した静脈、焦燥感をあらわす汗の粒、落ち込みや絶望を示す額の縦線など、登場人物の感情を表現するための記号が豊富であり、ひとつの場面ですれらの記号やキャラクターの表情、漫符、コマや吹き出しの形状、効果線など、感情を表すための表現が複数用いられる。そのような形で表現されるのは、多層的な感情ではなく、単一の感情である。同一の感情を表す表現を相互に補強し合うようにして用いて、誰にでも同じ解釈が成り立つようにしているのである（斎藤 2014: 117-118, 131-133）。

3.4. キャラクターの感情とストーリー

北条の作品に共通するテーマは「家族愛」であるが、この点について北条は以下のように語る。

北条 そんなに難しい話じゃないんですよ。「ジャンプ」で連載しているほかのマンガには“日常”が足りないな、と感じてたんです。

みんな戦ってばかりだったでしょ？（笑）「いつ寝て飯食って勉強してるんだ？」っていう疑問が、自然と湧くんですよね。その疑問を広げていくと、悪役のキャラクターにも家族はいるはずなんだよな、っていう感覚があっただけで、別に「家族愛を描こう」と意識していたわけではなかったんです。（北条、加山 2022b）

北条 いや、単純に気になってたんですよ。ずっと戦っているマンガは面白いけど自分だったらイヤだな、と思ったんです。休息も必要だよな、飯も食いたいよな、お母さんと話したいよね……と。人を作るのは家族なんだから、その辺りを土台に考えていってもいいんじゃないかな、ということなんですよ。（北条、加山 2022b）

『シティーハンター』では、冴羽は裏社会で屈指のスナイパーであるため、危機的局面も楽に切り抜け、難なく依頼をこなす。そのため、ストーリーは「英雄の旅」のパターンには当てはまるものの、彼にとって依頼の遂行は試練としては易すぎる印象である。実際のところ、原典において多くのページが割かれているのは依頼の遂行の場面ではなく、冴羽と周りの人間、特に香との関わりである。扱われる事件の多くは美しい女性からの依頼か、あるいは美しい女性に関わるものである。冴羽は彼女たちにしつこく迫り、彼に思いを寄せる香は女性との仲を妨害する。時として冴羽と香の仲はこじれるが、依頼をこなすにつれ、2人の結びつきは強くなっていく。3.2.で冴羽と香の関係が多く読者を惹きつけていることに触れたが、『シティーハンター』では、冴羽と香が家族のようなつながりを育む過程がストーリーの中心に置かれているのである。冴羽にとっての真の試練は、家族を持ったことのない彼が、最も身近な存在であり亡き親友の妹でもある香とどのような関係を築くのかということにある。

この2人の関係を描く上で重要となるのが、それぞれが抱く感情である。齋藤は、日本のマンガではキャラクターの感情が物語を推し進めていくことを指摘し、日本のマンガを「感情表現のためのメディア」とであると評す。これは、他のメディアでは登場人物の感情の描かれていない「地」がまずあり、その上で感情が描かれるのとは対照的であるという（齋藤 2014:110-111）¹⁹。『シティーハンター』の場合も、冴羽と香の感情が話を発展させる。冴羽は香を危険から遠ざけるために、自分の孤独を隠して

香への想いも表に出さず、他の女性を追いかけることでごまかす。そのため、冴羽に愛情を抱く香は嫉妬を覚え、自分を女性扱いしない冴羽へのいら立ちと怒りを爆発させる。その感情を象徴的に表すのが、2.2. で触れた巨大ハンマーである。この点では香は冴羽とは対照的に自分の感情をストレートに表現する人物であるものの、他の女性に気を取られている冴羽に対して意地を張ってしまい素直に想いを伝えることができない。こうして2人はお互いの本当の想いに気が付けずにすれ違う。しかし一緒に依頼をこなしながら、ふとした瞬間に冴羽が自分の本当の気持ちを漏らすことで2人の距離は縮まり、この繰り返しで少しずつ家族のような関係を築いていく。原典ではこのような形で「家族愛」のテーマが描かれているがアダプテーション版においても同じで、2人の関係が物語の軸になり、本音を漏らさない冴羽に香の感情が振り回される。『史上最香のミッション』はカオリ／ローラが冴羽の自分への本当の気持ちを知らうと試み、真実を知るまでの物語であると言える。作品では相手を魅了する効果を持つ「キューピットの香水」が物語の鍵となるが、これはリョウ／ニッキーとカオリ／ローラが引き受けた依頼にかかわるだけでなく、恋愛感情のもつれを生じさせ人間関係を複雑にし最終的にカオリ／ローラはリョウ／ニッキーの本心を知ることになる。香水の効果でリョウ／ニッキーは依頼人の男性ドミニクに夢中になり、カオリ／ローラは公園で出会った青年パンチョに追い掛け回される。2人はついには香水を取り戻し、カオリ／ローラはリョウ／ニッキーを振り向かせるために密かに「キューピットの香水」を使うが、効果が出ずがっかりする。しかし、最後にリョウ／ニッキーがカオリ／ローラを本当に愛しているからこそ、香水が効力を発揮しなかったことが明らかになる。『盗まれたXYZ』は、冴羽と香がシティーハンターとして一心同体であることを確認していく物語である。作品では冴羽の引き受けた2つの依頼に加えて、警察内部の不正や麻薬密売組織が絡み、さらには冴羽とその育ての親で密売組織のボスである海原、依頼人・小林千花是と息子の豊、シティーハンターの正体を知ろうとするジャーナリスト野々花ひまりと彼女に思いを寄せる青年・政の間の関係も描かれており、複数の筋が交差する作りになっている。しかしながら、物語の中心にあるのはやはり冴羽と香の関係で、2人の間に冴羽に想いを寄せるアルマ王女と、香に惹かれるニックが入り込んでくることで起こる気持ちのすれ違いに焦点が当てられている。香はアルマ王女と冴羽の中を誤解し、ニックの誘いに乗ってアメリカに旅立つ。しかし、最終的には冴羽のもとに戻ってきて彼と仕事を続けることにする。そんな香に冴羽は「俺たちは2人でシティーハンターだ」と声を掛け、2人のつながりの強さが確認されたところで幕を閉じる。

おわりに

本稿では『シティーハンター』のアダプテーション作品である『史上最香のミッショ

ン』と『盗まれたXYZ』を取り上げ、マンガのアダプテーションにおいて忠実性の印象を作り出すものを世界観、キャラクター、ストーリーに注目して考察した。その過程で日本のマンガの4つの特色を確認し、アダプテーション作品がそれらの点に特に注意を払うことが原典への忠実性の印象を作り出す鍵となることを明らかにした。ひとつ目の日本のマンガ独自の特色は大塚英志が「アニメ・マンガ的リアリズム」と名付けた独自の表現があることで、現実の模写を志向しないことが虚構度が高い表現や設定を可能にする。アダプテーションにおいてはそのメディアの持つ現実との距離や写実性を考慮に入れたうえで、原典の表現や設定を反復する必要がある。2つ目の特色は日本のマンガにおいては現実との距離が一定でないことで、これを齋藤環は「虚構テキストの不安定さ・過剰流動性」と呼ぶ。そのため、ひとつの作品の中でしばしばシリアス調とギャグ調の異なるトーンが混在することになるが、『シティーハンター』ではハードボイルドとコメディが混ざり合っており、それが作品の魅力となっている。アダプテーション作品では、シャープなアクションシーンを多く入れる一方で、独自の笑いの要素も盛り込み、アクションとコメディのメリハリをつけている。3つ目として、日本のマンガではキャラクターが作品を象徴するような重要性を持つ。典型的なキャラクターも少なくないが、それを逆手にとって、登場人物の記号的要素を反復して原典への忠実性の印象につなげることもできる。同時に現実の人物に匹敵するリアリティも持ちうるが、それを担保するには、性格も含めたキャラクターの設定がその行動と自然に結びついていることが必要になる。『シティーハンター』においても、主人公の設定は現実離れしているものの、その行動とは矛盾していない。アダプテーション作品では記号的要素として原典やアニメ版の衣装を反復している。また筋はオリジナルであるが、主人公の行動には一貫性がある。4つ目として、マンガのストーリーも典型的なものが少なくないが、アダプテーションでは原典の筋の持つパターンをくり返すことで、オリジナルのストーリーを作ることも可能である。そして、その典型的なストーリーを面白くするのが、登場人物の感情と人間関係である。『シティーハンター』では、冴羽と香はお互いに想い合いながらもお互いに素直になれないが、共に依頼をこなすうちに関係が深まっていき、その過程を通して家族愛のテーマが表現されている。さらにファンには2人の関係に「萌え」ている者も少なくなく、2人が近づいていく様子を描くことが、アダプテーションの鍵になっていた。

20 東浩紀は日本のオタクたちは、70年代に大きな物語を失い、80年代に失われた大きな物語を捏造する段階（物語消費）となり、90年代は「萌え」る要素を組み合わせたキャラクターを欲望する段階（データベース消費）を迎えたと考える（東 2001: 78）。これに対して大塚は、中世の語り部や、近世の歌舞伎、戦後まんがと、その時代時代の物語表現は常にデータベースかあらのサンプリング、あらかじめ存在するパターンの組み合わせであり、「物語消費」は常に行われてきた行為であると反論する（大塚 2003: 85）。足立加勇もキャラクターへの関心の高まりが「大きな物語」の権威喪失を意味しているとしても、記号的なキャラクターが持つパターン化した身体表現や服装、仕草は、読者に特定の物語類型（たとえば「ツンデレ」）を連想させるものであり、キャラクターに対する執着は物語に対する執着であると言えるので物語そのものの消失を意味しているわけではないと主張する（足立 2019: 131）。

加えて、マンガのアニメ版は第二の原典ともいえる重要性を持ち後続のアダプテーションに少なからぬ影響を与えることも分かった。『史上最香のミッション』と『盗まれたXYZ』においてもアニメ版の少なからぬ影響が確認できた。

以上を考慮すると、マンガのアダプテーションにおいて、キャラクターが重要な存在であることは疑いない。虚構性が高い別世界が舞台であってもキャラクターを通して描かれる感情はわれわれになじみがある日常的なもので、これによってありふれた筋も面白くなる。キャラクターはファンの「萌え」の対象であり、その外的および内的特色、それに矛盾しない行動、人間関係を忠実に反復することで、メディア、文化、ジェンダーなどさまざまな境界を越えたアダプテーションが可能になる。キャラクターこそがアダプテーションを経ても残る原典の核であるともいえる。キャラクターはアダプテーションだけでなく二次創作の忠実性も担保すると考えるが、これについては改めての考察が必要であろう。

一方で『シティーハンター』の派生作品の増殖は、大塚英志の「物語消費論」の観点からも説明可能である²⁰。彼は特定の作品の中で描かれる物語を「小さな物語」と呼び、「小さな物語」を背後で支える設定や世界観を「大きな物語」と名付ける。商品として提供される「小さな物語」は「大きな物語」への入り口に過ぎず、消費者は表面に出てこない「大きな物語」を楽しむために「小さな物語」を手に入れる。そして「物語消費」における「大きな物語」への渴望は二次創作による物語への「参加」によっても満たされる（大塚 2021a; 2021b）。『シティーハンター』の場合、受容者は個々のエピソードで冴羽と香がつながりを強めていくのを読みながら、彼らの間に生まれた絆を「大きな物語」として想像する。一方で、受容者の想像力の産物として二次創作がなされるが、それらには同人誌だけでなく商業ベースに乗ったアダプテーションやスピンオフも含まれる。派生作品の受容者は、それらを消費することによって物語に「参加」したいという願望を満たす。このように受容者を原典に惹きつけ二次創作を成立させるのは、キャラクターとその感情である。さらに二次創作の制作者とその受容者は、原典の読者として二次創作を通じてつながり、フィッシュの言うところの解釈共同体（1992）を形成する。二次創作は「大きな物語」への参加によって、読者同士を結びつけるものであるのである。

参考文献

- ITmedia (2021) 「言葉通り『ショーを浴びる』という体験をした『CITY HUNTER』で人生初宝塚を体験した漫画に共感の声」『ねとらぼ Girlside』2021年11月13日、
<https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/2111/13/news057.html> (2024年1月最終閲覧)
- 秋田孝宏 (2019) 「54. 実写映画—映画産業界が熱い視線を」竹内オサム、西原麻里編・著『マンガ文化55のキーワード』ミネルヴァ書房、pp. 244-247。
- 東園子 (2009) 「『宝塚』というメディアの構造—タカラジェンヌの四層構造と物語

- 消費」青弓社編集部『宝塚という装置』青弓社、pp. 14-36。
- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン—オタクからみた日本社会』講談社。
- 足立加勇 (2019) 「29. キャラクター—いまここに生きている」竹内オサム、西原麻里編・著『マンガ文化55のキーワード』ミネルヴァ書房、pp. 128-131。
- アニメの旅人編・著 (2021) 『すべてがわかる日本アニメ史入門1956-2021』彩流社。
- 石川優 (2019a) 「37. マンガ同人誌—誰もが自由に出版を」竹内オサム、西原麻里編・著『マンガ文化55のキーワード』ミネルヴァ書房、pp. 164-167。
- (2019b)、「44. 萌え—マンガ・アニメに読者が抱く心情」竹内オサム、西原麻里編・著『マンガ文化55のキーワード』ミネルヴァ書房、pp. 196-199。
- 映画. Com速報 (2019) 「実写「シティーハンター」フランス大ヒットの要因 オマー・ジュ&小ネタ満載でアニメファンが大喜び」『映画. com』2019年12月12日、<https://eiga.com/news/20191212/10/> (2024年1月最終閲覧)
- NHK「テレビ放送の歴史」『NHKアーカイブス』<https://www2.nhk.or.jp/archives/articles/?id=C0010507> (2024年1月最終閲覧)
- 大塚英志 (2021a) 『物語消費論 「ビックリマン」の神話学』星海社。
- (2021b) 『シン・モノガタリ・ショウヒ・ロン—歴史・陰謀・労働・疎外』星海社。
- (2003) 『キャラクター小説の作り方』講談社。
- 風野春樹 (2015) 「解説」キャンベル、ジョーセフ『千の顔を持つ英雄 上』倉田真木、斎藤静代、関根光宏訳、早川書房、pp. 294-299。
- 片岡達美「宝塚歌劇 雪組公演「シティーハンター」が開幕」『神戸新聞NEXT』2021年8月7日、<https://www.kobe-np.co.jp/news/sougou/202108/0014572297.shtml> (2024年1月最終閲覧)
- 片岡義朗、宮下浩純 (2017) 「2.5次元ミュージカルの元祖が語るブームの理由」『日刊SPA!』2017年05月14日、<https://nikkan-spa.jp/1331314> (2024年1月最終閲覧)
- 神庭亮介 (2018) 「漫画の『あした』のために ジョー半世紀、ちばてつやの伝言」Buzz Feed、2018年3月30日、<https://www.buzzfeed.com/jp/ryosukekamba/chiba-tetsuya> (2024年1月最終閲覧)
- 上村由紀子 (2019) 「新『おっさんずラブ』 牧ロスで考える「ヒットドラマに“カップル萌え”」の法則、阿部寛×夏川結衣に、木村拓哉×松たか子……」『文春オンライン』2019年11月9日、<https://bunshun.jp/articles/-/15319> (2024年1月最終閲覧)
- キャンベル、ジョーセフ (2015a) 『千の顔を持つ英雄 上』倉田真木、斎藤静代、関根光宏訳、早川書房。
- キャンベル、ジョーセフ (2015b) 『千の顔を持つ英雄 下』倉田真木、斎藤静代、関根光宏訳、早川書房。

マンガのアダプテーションを考える

- KnTv「シティーハンター in Seoul」株式会社ストリームメディアコーポレーション、
<https://kntv.jp/program/21928/> (2024年1月最終閲覧)
- 小山昌広 (2019)「53. アニメー人気作品を原作に」竹内オサム、西原麻里編・著『マンガ文化55のキーワード』ミネルヴァ書房、2019年、pp. 240-243。
- 齋藤環 (2014)『キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本人』筑摩書房。
- 坂田絃 (2022)「実写版「シティーハンター」Netflixで2024年。主演に鈴木亮平」AV Watch、2022年12月15日、<https://av.watch.impress.co.jp/docs/news/1463681.html> (2024年1月最終閲覧)
- 澤村修治 (2020)『日本マンガ全史「鳥獣戯画」から「鬼滅の刃」まで』平凡社。
- 霜月たかなか (2019)「54 二次創作—アニメをめぐる同人誌の変遷」須川亜紀子、米村みゆき編・著『アニメーション文化 55のキーワード』ミネルヴァ書房、pp. 236-239。
- 須川亜紀子 (2019)「49 ミュージカル、ライブシアター—キャラクターに会える空間」須川亜紀子、米村みゆき編・著『アニメーション文化 55のキーワード』ミネルヴァ書房、pp. 212-215。
- 杉本穂高 (2022)『『マトリックス』はなぜ“画期的”だったのか バレットタイム演出が生んだ別のリアリズム』『Real Sound映画部』2022年2月2日、<https://real-sound.jp/movie/2022/02/post-959828.html> (2024年1月最終閲覧)
- Sports Watch「田淵幸一氏、元妻が漫画『がんばれ!!タブチくん!!』の作者いしいひさいち氏に情報を売っていた過去を明かす」『Livedoorニュース』2014年5月13日、<https://news.livedoor.com/article/detail/8828259/> (2024年1月最終閲覧)
- 豊永真美 (2015)「マンガはなぜ赦されたのか —フランスにおける日本のマンガ— 第1回『はじめにアニメありき』」『アニメ！アニメ！』<https://animeanime.jp/article/2015/04/12/22832.html> (2024年1月最終閲覧)
- 中本千晶 (2021)「彩風咲奈があのだやう猿に！原作ゆかりの場面と宝塚らしさの融合した『CITY HUNTER』—盗まれたXYZ—」HOMINIS、2021年10月1日、<https://hominis.media/category/actor/post9643/> (2024年1月最終閲覧)
- (2017)「タカラヅカ、100年続く華麗さに秘められた姿—年功序列とスターシステムを両立できた理由」『東洋経済ONLINE』2017年10月17日、<https://toyokeizai.net/articles/-/193153> (2024年1月最終閲覧)
- 西村繁男 (1997)『さらば、わが青春の「少年ジャンプ」』幻冬舎。
- 日刊スポーツ (2021)「雪組新トップコンビ本拠お披露目 宝塚版『CITY HUNTER』初日」『日刊スポーツ』2021年8月7日、<https://www.nikkansports.com/entertainment/news/202108060001423.html> (2024年1月最終閲覧)
- NETFLIX (2022)「Netflix映画「シティーハンター」制作&メインキャスト解禁！」NETFLIX、2022年12月15日、<https://about.netflix.com/ja/news/netflix-reveals->

- production-lead-actor-and-first-look-for-city-hunter (2024年1月最終閲覧)
- ハッチオン、リンダ (2012) 『アダプテーションの理論』片渕悦久、鴨川 啓信、武田 雅史訳、晃洋書房。
- ぴあ (2023) 『シティーハンターニメ全史』ぴあ。
- フィッシュ、スタンリー (1992) 『このクラスにテキストはありますか—解釈共同体の権威3』小林昌夫訳、みすず書房。
- ブレヴォート、トム、斉藤真紀子 (2017) 「マーベルと米国社会『ヒーローはあなたの窓の外にいる』」『YAHOO!JAPANニュース』2017年5月13日、<https://news.yahoo.co.jp/feature/604/> (2024年1月最終閲覧)
- バンダイナムコフィルムワークス「作品情報 シティーハンター」『SUNRISE』
<https://www.sunrise-inc.co.jp/work/detail.php?cid=80> (2024年1月最終閲覧)
- 北条司 (2019) 『シティーハンター』1-29巻、コアミックス。
- 北条司、映画.com速報 (2019) 「仏実写「シティーハンター」を原作・北条司はどう思う？伝説の“ジャッキー・チェン版”も語る」『映画.com』2019年2月14日、<https://eiga.com/news/20190214/13/>
- 北条司、大寺明 (2019) 「『シティーハンター』から『エンジェル・ハート』完結まで！冴羽獠が見守った32年間【インタビュー】」『ダ・ヴィンチWeb』2019年3月1日、https://ddnavi.com/interview/394240/a/?utm_source=ddnavi.com&utm_medium=cushion&utm_campaign=related (2024年1月最終閲覧)
- 北条司、加山竜二 (2022a) 「あの北条司がルパンを描くと…？『ルパン三世』と『キャッツ・アイ』が1つの作品になるまで」『文春オンライン』2022年12月25日、https://bunshun.jp/articles/-/59518#goog_rewarded (2024年1月最終閲覧)
- 北条司、加山竜二 (2022b) 「『家族って血なのか？』『キャッツ・アイ』に『シティーハンター』…ヒット作を出し続けた北条司の“ジャンプのマンガに足りなかったもの”」『文春オンライン』2022年12月25日、<https://bunshun.jp/articles/-/59519> (2024年1月最終閲覧)
- 北条司、名鹿祥史 (2019) 「シティーハンター北条司、実写化の条件は「原作の魂」の理解度」『シネマトゥデイ』2019年10月20日、<https://www.cinematoday.jp/news/N0111783> (2024年1月最終閲覧)
- ボグラ、クリストファー (2022) 『作家の旅 (ライターズ・ジャーニー) —神話の法則で読み解く物語の構造』府川由美恵訳、フィルムアート社。
- 毎日新聞編集部「タカラヅカ雪組『CITY HUNTER』人気コミック世界観そのままハードボイルド・コメディ―兵庫」『毎日新聞』2021年8月19日、<https://mainichi.jp/articles/20210819/ddl/k28/200/279000c> (2024年1月最終閲覧)
- 向原康太『鈴木亮平が最高！』『シティーハンター』実写映画化、なぜ原作ファンも好意的？ 世界観やキャスティングから考察』『Real Soundブック』2023年10月

マンガのアダプテーションを考える

- 15日、<https://realsound.jp/book/2023/10/post-1460269.html> (2024年1月最終閲覧)
- 森川もなみ「宝塚歌劇と少女マンガ」文化庁『メディア芸術カレントコンテンツ』
2019年9月19日、<https://mediag.bunka.go.jp/article/article-15356/> (2024年1月最終
閲覧)
- ラショー (2020)『シティーハンター THE MOVIE 史上最香のミッション 日本語
吹き替え台本』(豪華版Blu-ray封入特典) Happinet。
- ラショー、フィリップ、ABEMA (2019)「再現度が高すぎてファン騒然「シティー
ハンター」フランス実写版いよいよ公開 予告編映像公開で評価急上昇」ABEMA
TIMES、2019年11月27日、<https://times.abema.tv/articles/-/7030368?page=1> (2024年
1月最終閲覧)
- ラショー、フィリップ、入倉功一 (2019)「フランス実写版『シティーハンター』は
音楽にも注目！冴羽リョウ俳優のこだわりがすごい！」『シネマトゥデイ』2019
年11月29日、<https://www.cinematoday.jp/news/N0112642> (2024年1月最終閲覧)
- ラショー、フィリップ、映画.com (2019)「実写「シティーハンター」に込められた、
原作への“リスペクト” —フランス人監督が語る」『映画.com』2019年11月28日、
<https://eiga.com/news/20191128/3/> (2024年1月最終閲覧)
- ラショー、フィリップ、『週刊文春』編集部 (2019)「あの『シティーハンター』がフ
ランスで大ヒット「北条司さんにシナリオをわたして48時間後にOKがきました」
『文春オンライン』2019年12月1日、<https://bunshun.jp/articles/-/16297> (2024年1
月最終閲覧)
- ラショー、フィリップ、若田悠希 (2019)「フィリップ・ラショー監督が語る、『シティー
ハンター』への愛と、日本のアニメ・漫画から受けた影響」『Real Sound映画部』
2019年11月30日、<https://realsound.jp/movie/2019/11/post-453117.html> (2024年1月
最終閲覧)

参考ウェブサイト

- Filmarks「シティーハンター in Seoulの情報・感想・評価」Filmarksドラマ、<https://filmarks.com/dramas/6469/9224> (2024年1月最終閲覧)
- IMDb <https://www.imdb.com/> (2024年1月最終閲覧)
- 宝塚歌劇、Official Website Takarazuka Revue、<https://kageki.hankyu.co.jp/fun/history.html> (2024年1月最終閲覧)
- 宝塚歌劇 (2021)「City Hunter 公演特集ページ」宝塚歌劇、Official Website Takarazuka Revue <https://kageki.hankyu.co.jp/cityhunter2021/> (2024年1月最終閲覧)
- トムスエンタテインメント「作品情報 がんばれタブチくん」<https://www.tms-e.co.jp/alltitles/1970s/027301.html> (2024年1月最終閲覧)