

ファミリー向けエンタテインメント作品のあり方
- 『ミュウツウの逆襲』脚本分析を通して -

1. 目的

劇場版ポケットモンスター第 1 作目である『ミュウツウの逆襲』は米国での日本映画興行第一位を未だに守り続けている。単純にすでに大きな市場を獲得していたポケモンの映画だったから評価されたのならば、その後の作品も同じくらいヒットしていてもおかしくない。この日本のファミリー向けエンタテインメントが、どうやって米国での人気を得たのか、テキストの面から分析する。それによって、米国で日本製のファミリー向けエンタテインメントがヒットするために必要なことを探し出す。

2. 手法

書き起こした米国版のスク립トから、メタファー辞典およびコンコルダンスを利用し脚本分析を行う。そこからミュウツウ、人間、サトシ(Ash)が何を表しているのかを探る。

3. 仮説

ミュウツウの行動と心情の動きを洗い出していく中で、米国版のミュウツウが人間に復讐をする動機が「被創造物である自分に対して、創造主である人間が義務を果たさないこと」である点が『フランケンシュタイン』に登場する怪物と同じであることに着目し、米国版『ミュウツウの逆襲』にはキリスト教的な被創造物と創造主の関係性が強く影響している、フランケンシュタインコンプレックスが影響しているのではという仮説を立てた。

先学期、ミュウツウは被創造物と同時に天使を表しているのではないかという仮説および、サトシという存在はキリストのメタファーなのではないかという仮説を立てた。しかしさらに複合的なモチーフを表していることもあり得るのではと考えた。今学期はさらに詳細な分析を行い、仮説についての検証を続けていく。

4. 『ミュウツウの逆襲』概要

<あらすじ>

『ミュウ』のコピーとして作られたポケモンの『ミュウツウ』が人間に対して、自分を生

み出したことへの逆襲をする。そこに、ポケモントレーナーであり本編の主人公であるサトシ(Ash)と仲間たちが巻き込まれる。

5. 参考文献

WEB アニメスタイル COLUMN シナリオえーだば創作術 誰でもきる脚本家 首藤剛志

http://www.style.fm/as/05_column/shudo_bn.shtml 2013年9月28日閲覧

Mary Shelley 『Frankenstein－フランケンシュタイン－』 1989 ペンギンブックス

山本周二 『州立大学客員教授 日米比較文学を語る』 1996.8 金星堂

ミシェル・フイェ 『キリスト教シンボル事典』 2006 文庫クセジュ

廣田花崖 『コンコルダンス』 1953 新教出版社

矢内原忠雄 『聖書講義IV 黙示録（ダニエル書ヨハネ黙示録）黙示録研究』 1978 岩波文庫

フレデリック・ルノワール 『イエスはいかにして神となったか』

谷口きみこ訳 2012.6 春秋社