アニメ版『ハーモニー』を楽しむことができたのは誰か？

Dataminer Akito

目次

1. 本調査の問題意識 1
1.1 アニメ化による作品体験の違い 1
1.2 目的 2
2. 調査方法 2
2.1 調査の概要 2
2.2 使用データ 4
2.3 前処理 4
3. 分析結果と考察 5
3.1 クロス集計による言及テーマの比較分析 5
3.1.1 集計結果 5
3.1.2 項目「極端な世界」からの考察 6
3.1.3 項目「作品のテーマ」と「物語」からの考察 7
3.2 共起ネットワークによる感想の比較分析 9
3.2.1 共起ネットワーク 9
3.2.2 関連語数の分析 10
3.2.3 語「良い」「悪い」の使われ方 10
3.2.4 演出の成功 11
3.2.5 読書メーターと Filmarks での表現の違い 12
4. 結論 13
4.1 まとめ 13
4.2 本調査の応用可能性 14
5. 謝辞 15
6. 参考文献 15

1. 本調査の問題意識

1.1 アニメ化による作品体験の違い

小説がアニメ化されることは珍しい話ではない。伊藤計劃による SF 小説『ハーモニー』もまた小説がアニメ化された例だ。だが、アニメ化されたときに原作小説からの多少の改変や情報削減があったという話もまた珍しい話ではない。実際、『ハーモニー』の感想を Amazon レビューや filmarks といったウェブサイトで感想文を調べると、改変や情報削減に言及しているような文章があった。

もし、アニメ化に伴ってそれらが行われていれば、視聴者がアニメを通して得られる疑似的な体験（以降、作品体験と呼ぶ。小説に対するものも同様に作品体験と呼ぶ）と原作小説に対する作品体験は異なっているだろう。また、同様の理由から視聴者の作品体験に対する評価と原作読者の作品体験に対する評価とも異なっているだろう。

作品を提供されている側（視聴するかどうかを考えている人）であれば、他者の感想文を読むことで、その作品が自分に合っていそうかどうかを判断することもあるだろう。また、作品を提供する側（企業）も、費用を最小限にして、かつ利益を最大化するために、感想文を利用してレコメンドシステムを効率化することがあるだろう。あるいは、それを行いたいとは思っているが、技術的な制約のために実現できていないといった状態もあるかもしれない。

いずれにしても、作品の感想文を利用したいと思う場面はあるだろう。しかし、感想の一つ一つは、あくまでも個人がどう感じたかを書いた文章であって、視聴者は一般的にどう感じるかという傾向を書いた文章ではない。

感想文を分析するに当たっては他に注意点もある。改変や情報削減に言及しているような文章があったと先述したが、そのような文章だけを分析しては、視聴者がどう感じる傾向にあるかを分析できない点だ。視聴者が改変や情報削減に言及できるためには、その視聴者が原作小説とアニメ版の両方を知っている必要がある。しかし、すでに原作小説を読んだ状態でアニメ版を観た人と、原作小説を読まない状態でアニメ版を観た人とでは、その感想に違いが出るだろう。作品を観る前に、作品に対してすでに持っている情報量が違うからだ。

個人がより高精度な意思決定を行ったり、企業がシステムを効率化したりする際に必要なのは、視聴者がどのような作品体験を持つことができるのか、また、作品体験に対して視聴者はどのような評価を下したのかという一般的な傾向だろう。

感想文が 10 や 20 などといったように少数しかないのであれば、人が実際に読んで全体的な傾向を分析するといった方法も可能だ。人手で分析すれば内容や表現方法まで考慮した高度な分析が可能だから、感想文が多くない場合はむしろ、人が実際に読んで分析した方が良い場面も多いかもしれない。しかし、100 や 1000 といった数になってくると人が実際に読んで分析するという方法ではかなりの時間が必要になる。個人であれ企業であれ、一つの作品にそのような時間をかけることはできないはずだ。そこで、本調査では人手ではなく、テキストマイニング手法によって感想文の分析を行う。

1.2 目的

以上に述べた理由により、原作読者の作品体験とアニメ視聴者の作品体験およびそれに対する評価の間でどのような差異があったのかを調べることが本調査の目的である。

2. 調査方法

2.1 調査の概要

本調査ではアニメ版『ハーモニー』に対する感想文として filmarks というサイトに投稿された文章を、原作小説に対する感想文として読書メーターに投稿された文章をそれぞれ利用した。

分析ソフトには、フリーソフトとして公開されている KH Coder を利用した。KH Coder では、文書一単位に外部変数として任意のラベルを与えることができるようになっている。その機能を利用して“プラットフォーム”という外部変数を設け、ある一人が投稿した感想文を一単位として、その感想文それぞれに filmarks か読書メーターかどちらかのラベルを与えた。プラットフォームというラベルの“filmarks”は、その文章が映画に対する感想であるこ

とを、“読書メーター”はその文章が小説に対する感想であることを表すと考えていいだろう。しかし、実際に確実なのはその感想文が投稿されたプラットフォームであって、その感想文の対象ではない。もしかしたら filmarks に投稿された感想文の中にも小説に対する感想を書いた感想文があるかもしれない。そのため、ここでは“小説”や“アニメ版”等のラベルではなく、あくまでもプラットフォームの名前をラベルとした。

その上で、プラットフォームごとの感想の特徴を分析した。KH Coder ではクロス集計という機能で任意に指定した条件ごとに、その条件を満たす文書数を数えることができるようになっている。コーディングルールでは、例えばある単語が含まれているか否か、ある単語とある単語が同時に含まれているか否か等といった条件を指定できる。その機能を利用して、表 1 として後述するコーディングルールを作成し、アニメ版と小説に対する感想がどのような話題に言及しているのかを分析した。クロス集計を行う目的は、作品体験の違いを見つけることだ。

また、視聴者がどのような感情を抱いたのか、およびそれらをどのように表現しているのかを調べるために、共起ネットワークを作成した。

表 1. 使用したコーディングルール

ルール名	具体的な単語
＊ユートピア	ユートピア	優しい	幸福	調和	幸せ	平和	生きる	管理	健康	医療
＊ディストピア	ディストピア	殺す	病気	死ぬ	死
＊極端な世界	<＊ユートピア>	<＊ディストピア>
＊社会	社会	管理
＊人間の内的活動	感情	意志	意思	選択	思考	意識
＊物語の骨格	設定	展開
＊作品のジャンル	未来	ＳＦ	SF
＊主人公	主人公	ミァハ	トァン	キアン	御冷ミァハ
＊自殺	自殺
＊ラストシーン	結末	最後	ラスト	終わる
＊周辺情報	伊藤計劃	虐殺器官	屍者の帝国
＊作品のテーマ	<＊極端な世界>	<＊社会>	<＊人間の内的活動>
＊物語	<＊自殺>	<＊作品のジャンル>	<＊物語の骨格>	<＊主人公>	<＊ラストシーン>

2.2 使用データ

先述した通り、『ハーモニー』の原作、アニメ版に対する感想としてそれぞれ filmarks、読書メーターに投稿された文章を使用した[1)2)3)4)]。filmarks と読書メーターのどちらも、投稿の一区切りを 1 つの感想として扱った。filmarks に投稿された感想文は 2021 年 5 月 10 日までの、読書メーターに投稿された感想文は 2021 年 5 月 9 日までのものをそれぞれ取得できた。読書メーターには、同作品に対して版の違いやレーベルの違いによって 3 種類のページ群を見つけられ、その 3 つのすべてに投稿された感想文を取得した。

その結果、filmarks から取得できた感想文数は 1088、読書メーターから取得できた感想文数は 3410 となった。

2.3 前処理

テキストマイニングを行うに当たっては、まず文書中の文字列を単語ごとに区切る必要がある。その処理を KH Coder では前処理という機能で行っている。その際、デフォルト設定では本来の意味を失う単語がある。例えば、『ハーモニー』の著者の名前である「伊藤計劃」という文字列は「伊藤」「計」「劃」と区切られ、クロス集計や共起ネットワークを含め様々な分析を「伊藤計劃」が「伊藤」「計」「劃」というまったく別の 3 語として認識された状態で行うことになる。本来の意味を考えればそのような分析は不適切だ。

KH Coder では強制抽出語を設定し、ある特定の文字列を一つの語として区切ることができるようになっている。強制抽出語の指定により、「伊藤計劃」という文字列を「伊藤計劃」という一つの語として認識できるようになり、その後の処理でも「伊藤計劃」という語に対して分析を行うことができるようになる。

本調査では強制抽出語として「伊藤計劃」、「虐殺器官」、「屍者の帝国」、「御冷ミァハ」、「御冷」、「ミァハ」、「霧慧トァン」、「霧慧」、「トァン」、「トアン」、「零下堂キアン」、「零下堂」、「キアン」、「キァン」、「ザ・メイルストロム」、「既読」、「監察官」、「二時間」、「2 時間」、「生府」、「STUDIO4℃」、「ネタバレ」を指定した。

3. 分析結果と考察

3.1 クロス集計による言及テーマの比較分析

3.1.1 集計結果

表 1 に示したコーディングルールを使用してクロス集計を行った結果を図 1 に示す。

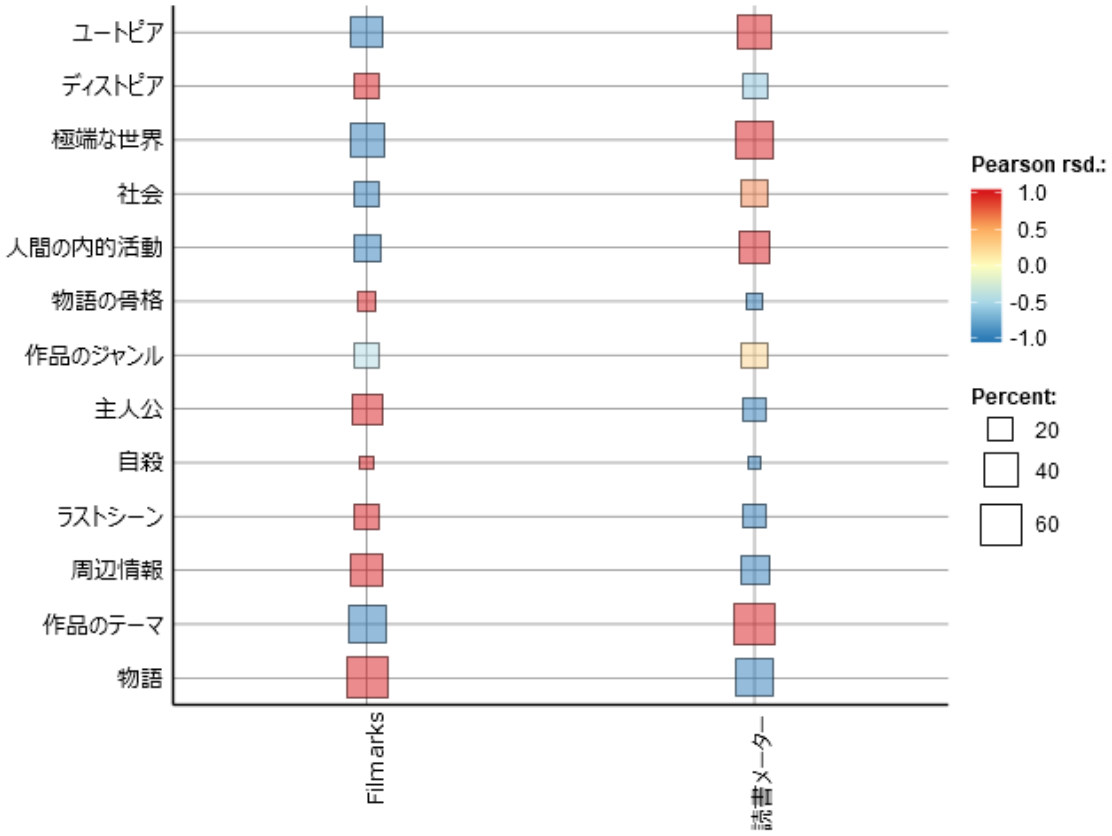

図 1. クロス集計

この図では横軸にプラットフォーム、縦軸に言及されていたテーマを取っている。プラットフォームは 2 つで、テーマは 13 個あり、その各交点に四角形を描いている。この四角形は、それぞれのプラットフォーム内でどれだけそのテーマに言及していたかを四角形の大きさで、他のプラットフォームと比較したときの言及頻度はどの程度なのか（相対的によく言及していたと言えるのか、あまり言及していなかったと言えるのか）を四角形の色で表している。横軸は色で比べて、縦軸は大きさを比べればいいということだ。

なお、四角形の色が赤色に近ければ近いほど相対的によく言及されていたことを示し、青色に近ければ近いほど相対的にあまり言及されていなかったことを示す。

図 1 の縦軸に並べられている項目の内、「極端な世界」「作品のテーマ」「物語」は、それら 3 項目以外のテーマをまとめたものとなっている。「極端な世界」は「ユートピア」「ディストピア」を、「作品のテーマ」は「極端な世界」「社会」「人間の内的活動」を、「物語」は「自殺」「作品のジャンル」「物語の骨格」「主人公」「ラストシーン」を、それぞれまとめて集計した項目となっている。

つまり、大まかな特徴を知りたければ 3 項目「極端な世界」「作品のテーマ」「物語」を、より詳細を知りたければそれら以外の 10 項目を見ればいいということだ。

これにより、3 項目「極端な世界」「作品のテーマ」「物語」について見てみると、読書メーターに投稿された感想文では「極端な世界」と「作品のテーマ」への言及が多かったのに対し、Filmarks に投稿された感想文では「物語」への言及が多かったことが分かる。以降の節で、各項目の結果について詳しく考察していく。

なお、その中で独立性の検定を行っているが、それにはすべてイェーツの修正カイ二乗検定を用いている。クロス集計表は 2 行 2 列（どちらのプラットフォームか、言及しているか否か）になり、独立性の検定としてはイェーツの修正カイ二乗検定が適切と考えたためだ。

3.1.2 項目「極端な世界」からの考察

まずは、大まかな傾向を見ることができる項目として挙げた 3 項目「極端な世界」「作品のテーマ」「物語」の内、「極端な世界」について考える。

「極端な世界」のプラットフォーム間比較（色による比較）より、読書メーターに投稿された感想文では、Filmarks に投稿された感想文よりも「極端な世界」を表す単語に言及している割合が高かったことが分かる。独立性検定によるχ^2値は 15.2 であり、これに対応する p 値は9.57×10^{-5}だった。これは、有意水準 1%で帰無仮説「プラットフォームと極端な世界への言及は独立である」を棄却する結果であり、プラットフォームと「極端な世界」の間に関連がないとは言えない。つまり、「極端な世界」はプラットフォームごとの言及割合に

有意な差があると言える。図 1 とあわせて考えると、読書メーターに投稿された感想文は、Filmarks に投稿された感想文よりも有意に多く「極端な世界」に言及していたということになる。

「極端な世界」を構成している「ユートピア」「ディストピア」の独立性の検定によるχ^2値はそれぞれ 20.3、1.87 となった。それぞれに対する p 値を求めると、「ユートピア」に対しては6.57×10^{-6}、「ディストピア」に対しては0.171となっていた。このことから、プラットフォームと「ユートピア」への言及割合の間には関連がないが、プラットフォームと「ディストピア」への言及割合の間には関連があるということが分かる。つまり、「ディストピア」への言及割合は Filmarks も読書メーターも変わらないが、しかしながら「ユートピア」への言及割合は読書メーターの方が有意に多かったということだ。

このことから、アニメ版視聴者には、『ハーモニー』の作中で描かれる健康医療社会を徹底的に追い求めたような社会のユートピア的側面や、人の尊厳といったテーマはあまり伝わらなかった可能性が考えられる。

3.1.3 項目「作品のテーマ」と「物語」からの考察

次に、図 1 中の項目「作品のテーマ」と「物語」より、読書メーターに投稿された感想文では作品のテーマによく言及していたことが分かり、Filmarks に投稿された感想文では物語そのものによく言及していたことが分かる。

カイ二乗値とそれに対する p 値を求めると、「作品のテーマ」に対してはそれぞれ47.6、5.20×10^{-12}となっており、「物語」に対しては27.7、1.41×10^{-7}となっていた。このことから、プラットフォームが変わると「作品のテーマ」への言及割合は有意に変化する、つまり、原作に対する感想とアニメ版に対する感想とでは「作品のテーマ」への言及割合が有意に変化することが分かる。同様に、「物語」も感想文の対象が原作かアニメかによって、言及割合が有意に変化することが分かる。また、図 1 とあわせて考えると、「作品のテーマ」への言及割合は読書メーターの方が、「物語」の言及割合は Filmarks の方がそれぞれ有意に多かったことが分かる。

このことから、アニメ版視聴者には、原作読者ほど作品のテーマが伝わらなかった可能性が考えられる。

ここで項目「物語」を構成している項目を見てみると、物語の中の出来事や主人公たちを表す固有名詞などのように、「作品のジャンル」を除いた項目に関しては Filmarks に投稿された感想文の方がよく言及していたことが分かる。「物語の骨格」「作品のジャンル」「主人公」「自殺」「ラストシーン」に対する p 値はそれぞれ、2.65×10^{-4}、0.57、9.87×10^{-22}、0.0188、5.88×10^{-4}となっていた。つまり、「作品のジャンル」はその言及割合にプラットフォームごとの有意差は認められず、「自殺」は有意水準 5%では有意差が認められ、それ以外の 3 項目は有意水準 1%で有意差が認められるという結果になった。

このことと図 1 より、「作品のジャンル」以外の 4 項目への言及割合は読書メーターに投稿された感想文よりも Filmarks の方が高かったことが分かる。

「物語」を構成する項目への言及割合の分析結果より、アニメ版では人間の内的活動や社会といった抽象的なものではなく、より具体的な物語を進める要素の方が伝わりやすかった可能性が考えられる。この予想が正しければ、項目「作品のジャンル」のみ Filmarks に投稿された感想文ではなく読書メーターに投稿された感想文の方がよく言及していたことも説明できる。作品のジャンルは物語内で明確に説明されるわけではなく、作品そのものの性質を表していて、登場人物やエピソードよりも抽象的だからだ。

また、これは本調査の扱う内容を超えた予想になるが、もしかしたら、一般的にアニメ作品は物語的な要素の方が伝わりやすいという傾向があるのかもしれない。小説という文字による作品であれば、具体的に映像化することが難しいもの（例えば概念や価値観など）を具体的に書いて説明することが可能だからだ。その結果として、アニメ視聴者の概念的なものに対する理解度は小説読者の理解度よりも低くなってしまうのかもしれない。しかし、これは他の作品を調べてみなければわからない。『ハーモニー』以外のアニメ化作品の感想文でも同じような現象が起こっている可能性はあるが、当然起こっていない可能性もある。

3.2 共起ネットワークによる感想の比較分析

3.2.1 共起ネットワーク

図 2 にプラットフォームと 2 品詞（形容詞と副詞）の関係を表した共起ネットワークを示す。図 2 は最小出現数が 100 以上の単語に対する共起関係の内、Jaccard 係数が上位 60 であるような共起関係の最小スパニングツリーを描画した図だ。

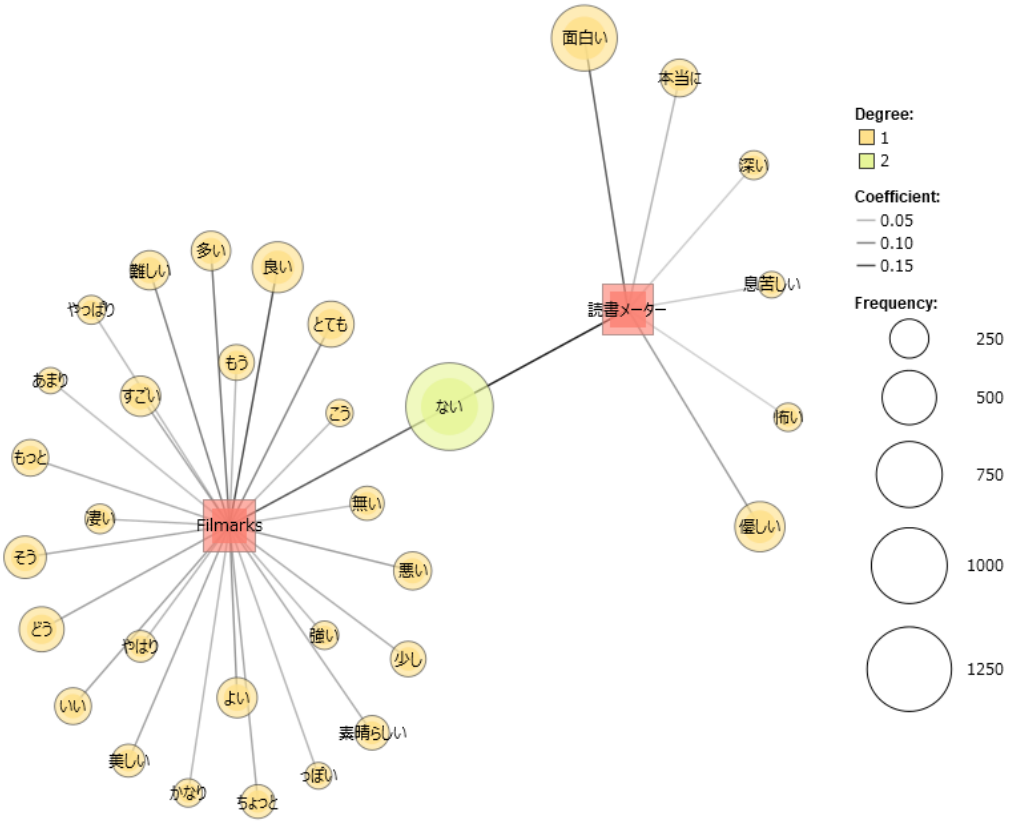

図 2. プラットフォーム - 形容詞と副詞間の共起ネットワーク

図 2 は、各プラットフォームに投稿された感想文と形容詞、副詞を結ぶ線によりどの程度関連があるのかを示しており、線の色が濃いほど、より強く関連していることを示している。

例えば、語「面白い」はプラットフォーム「読書メーター」と線で結ばれており、それは「面白い」が「読書メーター」と関連していることを示す。「面白い」同様、プラットフォーム「読書メーター」と線で結ばれている語に「息苦しい」がある。これら 2 つの線を見ると、「面白い – 読書メーター」間の線の方が「息苦しい – 読書メーター」間の線よりも濃いこ

とが分かる。これは、語「面白い」は語「息苦しい」よりも、プラットフォーム「読書メーター」と強く関連していることを示している。

3.2.2 関連語数の分析

図 2 より、Filmarks に投稿された感想文の方が読書メーターに投稿された感想文よりも多様な形容詞、副詞と関連があることが分かる。また、「良い」「凄い」「素晴らしい」「少し」といったように、物事の程度をより詳細に表現する副詞が多いことも分かる。

これは、アニメ版の視聴者は作品を良いと感じたものの、具体的にどの部分が良かった（あるいは悪かった）と表現することができなかったからではないかと予想できる。また、「難しい」という単語が Filmarks と関連している。このことから、アニメ版は情報量の削減により、作品の内容が伝わりにくくなっているのかもしれない。これら 2 つの予想が正しければ、アニメ版は、客観的に情報の削減があったかどうかはともかく、少なくとも視聴者は原作と比べて少ない情報量しか得られなかったと言えるだろう。

3.2.3 語「良い」「悪い」の使われ方

また、「良い」「悪い」という良かった・悪かったという評価に関する単語は読書メーターに投稿された感想文とは関連がなく、Filmarks に投稿された感想文とのみ関連していることが分かる。「良い」「悪い」という単語の内、「良い」は原作との比較の中で使われている場合が多かった。その中でも「原作の方が良かった」という使われ方が多かった。

「悪い」は「気持ち」と一緒に使われることが多く、「〇〇が気持ち悪い」というような使われ方が多かった。「気持ち悪い」と表現された対象を調べてみると、そのほとんどはピンク色の街や、異常なまでの優しさといった世界観に関する物だった。このことから「悪い」は作品そのものの良し悪しを表現するためではなく、作品内で表現されている社会や世界観に対する気持ち悪さを表現するために使われていたと分かる。このような表現とプラットフォームとの関連性を調べるために、新しいコーディングルール「near(気持ち-悪い)[b0] | near(気味-悪い)[b0] | 不気味」を作成してクロス集計を行った。その結果、Filmarks は 4.60%、

読書メーターは 1.99%で、カイ二乗値は 27.0845 となっていた。このカイ二乗値に対応する p 値は4.98×10^{-6}であり、プラットフォームと「気持ち悪い（と、それに類する表現）」の間には有意に相関があるという結果になった。つまり、Filmarks の方が有意に「気持ち悪い」という表現が多かったことが分かる。

先の「良い」に関して述べた事実「原作との比較の文脈で使われることが多かった」とあわせて考えると、ほとんどの視聴者は、アニメ版はアニメとして悪くはないが、原作の方が良かったという感想を持ったのではないかと予想できる。しかし、そのような感想は原作を読んだことがあるからこそ持てる感想だ。原作を読んだことのない視聴者の感想文だけを分析すると、また違った結果が得られるかもしれない。

3.2.4 演出の成功

また、3.1 節で示したクロス集計の結果より、アニメ版は作品のテーマの内、ディストピア的側面に言及している感想文が多かったことが分かっている。

「悪い」は「気持ち悪い」という使われ方が多かったことと、クロス集計の結果「アニメ版は作品世界のディストピア的側面に言及している感想文が多かった」ことから、アニメ版はディストピア的側面の内、気持ち悪さがより視聴者に伝わりやすかったのではないかと予想できる。「気持ち悪い」という表現は語「ピンク」と一緒に使われることが多かった。また、「優しい」という語と一緒に使われる表現も多々見られた。それらのことから視聴者は、ほとんどピンク一色で構成されている街並みや、作中人物の過剰なまでの優しさに対して気持ち悪さを抱いたのだろう。原作小説には次のような記述がある。「車窓から見える夕暮れの隅田川を眺めていたときのこと。その両岸を埋め尽くしている建物の色の穏やかさに、わたしは心底ぞっとした。限りなく白に近い穏やかなピンク、ブルー、そしてグリーンの建築群。[中略]そこに広がっているのはひたすらに薄味で、何の個性もなく、それ故に心乱すこともない街だった。どこまでも、ひたすらに、河の両岸を果てしなく。[5]」「ぞっとするような『優しさ』に関するテクノロジーが大量動員されているはず。[中略]わたしにはかなり気味が悪い。[6]」これらはどちらも、主人公が作中世界の街並みやその空気感に対し

てどのような感情を抱いたかを描写している部分だ。主人公の感じていたような気持ち悪さをアニメ視聴者にも体験させられたという意味で、ほとんどピンク一色で構成された街並みや、作中人物が持つ過剰な優しさに関する演出は極めて功を奏したと言える。

このように視覚的に訴える部分は特に、アニメという直接視覚に訴えるような作品には得意な演出なのだろう。しかし、感想文投稿のプラットフォーム間で有意な差を出せるほど、視聴者に気持ち悪さを感じさせられるというのは、製作陣の技術の成せる業なのだと思う。

3.2.5 読書メーターと Filmarks での表現の違い

次に、読書メーターに投稿された感想文と形容詞、副詞の関係を見てみる。すると、読書メーターに投稿された感想文は「息苦しい」「深い」「優しい」といった物事の性質を表す属性形容詞と関連があることと、「面白い」「怖い」といった感情形容詞と関連があることが分かる。これらの語の対象としては、世界観や意識とは何かという作品のテーマに関するものが多かった。

以上のことから、Filmarks に投稿された感想文でも読書メーターに投稿された感想文でも作品のテーマに対して形容詞が使われていたことが分かった。しかし、Filmarks に投稿された感想文の中で使われている形容詞は読書メーターに投稿された感想文の中で使われている形容詞よりも抽象的であることも分かる。

これは、アニメ版は原作に比べて作品のテーマをあまりよく理解できなかったためではないかと考えられる。すでに、アニメ版視聴者には作品が扱っているテーマの内、ディストピア的側面以外は、原作読者に比べてあまり伝わらなかった可能性を示してきた。ここでも同じことを予想できる。結果として、読書メーターに投稿された感想文の方が、作品のテーマに対する形容詞はよりテーマに則したものになっていたのではないかと考えられる。

また、読書メーターと関連している副詞「本当に」は、「伊藤計劃の次の作品を読めなくなってしまって本当に残念だ」というように、『ハーモニー』の著者である伊藤計劃が亡くなったことが極めて遺憾であると表現するために使われていることが多かった。

このことから、原作読者はアニメ版視聴者に比べて伊藤計劃のファンが多かったのではないかと予想できる。伊藤計劃のファンであるような読者の理解度は、ファンでない読者の理解度よりも高いだろうと予想できる。その結果としてこの章で示してきたような結果になった可能性がある。

もしかしたら、アニメ版しか見ていない視聴者、原作しか読んでいない読者のみの感想文を分析すれば、今回とはまた違った結論が得られるかもしれない。また、読書メーターに投稿された感想文の中でも、自身が伊藤計劃のファンであることを明言している感想文と自身が伊藤計劃のファンであると明言していない感想文とを比較すれば、最後に示した予想であるファンと理解度の関係を明らかにできるかもしれない。

4. 結論

4.1 まとめ

本調査では、Filmarks に投稿された感想文と読書メーターに投稿された文章を比較することにより、伊藤計劃の小説『ハーモニー』のアニメ版、原作での作品体験に違いがあるのか、また、どんな違いがあるのかをクロス集計と共起ネットワークにより調査した。

その結果、アニメ版は実際はどうあろうとも少なくとも視聴者に改変や情報削減を感じさせるような作品になっていたことが分かった。

そしてアニメ版は、『ハーモニー』という作品が扱っているテーマの内、医療健康社会のディストピア的側面はよく伝わるが、それ以外のテーマ（ユートピア的側面、社会的観点、人間の内的活動）については伝わりにくい内容になっていたことが分かった。

しかし、今回は必要となる労力および時間の問題のため、共起ネットワークの解釈については、定量的な分析を行うことができなかった。定量的な分析により、第 3 章で示したような解釈が間違っていたと示される可能性があるという点には注意すべきだろう。

とはいえ、クロス集計に対する解釈が変わることはないだろうから、この点に関する解釈はある程度信用できるだろう。

本調査結果を見る際の他の注意点として、アニメ視聴者と小説読者は一般に、それぞれアニメと小説に何を求めているのかを考慮していない点が挙げられる。なぜなら、アニメ視聴者が、極端なユートピアは同時に極端なディストピアでもあるというような、哲学的な話を求めていた場合とそうでない場合で感想文は違ってくるだろうからだ。

4.2 本調査の応用可能性

本調査の結果から、原作を読んで作品のテーマを面白いと感じた読者は、アニメ版を観たとき、少なくともディストピア的世界観以外については物足りないと感じることになるだろう。感想文の中に、ディストピア的世界観も物足りないと書いた文章があったため、ディストピア的世界観についても物足りないと感じるかもしれないが、それを検証するにはさらなる調査が必要だ。だが少なくとも、原作とアニメ版とを比較したとき、アニメ版の方はディストピア的世界観以外への言及が少なかったことから、おそらく作品のテーマをアニメ版にも期待するような読者は、アニメ版にあまり満足できないだろう。

しかし、原作をまだ読んでいない人はおそらくアニメ版『ハーモニー』を楽しむことができるだろう。

また、本調査を利用できるのは個人だけではない。本調査で用いた方法や結果は、例えばアニメ作品の視聴サービスを提供する会社が、新たな作品をリストに加えるかどうかを決めるときに利用できるかもしれない。新しく作品リストに加えようとしている作品への感想文を集めてきて、本調査で示しているような分析を行えばいい。もし、感想文を集めることが難しければ、被験者を何千人か集めて、その被験者たちに感想文を書いてもらい、分析するというような方法も考えられる。

アニメ作品を配信している会社だけでなく、小説を原作としたアニメを作ろうとしている会社が、どんな内容を切り捨てて、どんな内容を残すかを決める際に、テキストマイニングが応用できるかもしれない。そのときには、原作小説に対する感想文を集めて、テキストマイニング手法により、読者がその小説から何を読み取ったのかを分析するというような方法が考えられる。本調査では、この方法を示していないが、クロス集計や共起ネットワー

クにより、感想文の傾向を読み取ることができるという点から考えると、この方法も有効なのではないかと推測できる。

アニメ制作会社はアニメを作るときだけでなく、アニメがどのように評価されたのかを知り、どのような部分に反省点があったのか、あるいはどのような部分は成功したのかを客観的に評価するためにもテキストマイニング手法は役に立つかもしれない。

また、今回は 4.1 節で述べたような結論を導いたが、それはあくまでも第 3 章に挙げたような数々の予想が正しければという、前提付きの結論であることには注意をしていただきたい。結果の解釈には、第 3 章に挙げたような解釈以外もあり得るだろうし、そもそも別な観点からの分析も可能である。本調査は、『ハーモニー』という作品に寄せられた感想文の 1 解釈を提示したに過ぎないという点には注意していただきたい。

5. 謝辞

KH Coder を製作された樋口耕一先生に感謝申し上げます。KH Coder がなければ、このような分析を行うことは出来なかったでしょう。また、KH Coder を使って分析を進めていく上で、質問＆エラー報告用の掲示板での質問に対する樋口先生の丁寧で分かりやすい回答にはとても助けていただきました。質問者様・エラー報告者様にも併せて感謝申し上げます。読書メーターと Filmarks から感想文を取得する際のスクレイピングが上手くいかないという問題に著者が困っているとき、著者の友達である小西君は適切な助言を与えてくれました。おかげで無事、このような調査を完成させることができました。ありがとう、小西君。

2021/5/18

Dataminer Akito

6. 参考文献

1. ハーモニー - 映画情報・レビュー・評価・あらすじ・動画配信 | Filmarks 映画, https://filmarks.com/movies/62472、（データ取得日：2021/5/11）

2. 『ハーモニー』｜感想・レビュー・試し読み - 読書メーター、https://bookmeter.com/books/964244、（データ取得日：2021/5/12）

3. 『ハーモニー』｜感想・レビュー - 読書メーター、https://bookmeter.com/books/570428、（データ取得日：2021/5/12）

4. 『ハーモニー〔新版〕』｜本のあらすじ・感想・レビュー - 読書メーター、https://bookmeter.com/books/8225108、（データ取得日：2021/5/12）

5. 伊藤計劃：『ハーモニー〔新版〕』、p67-68、二十四刷、2020/6/15

6. 伊藤計劃：『ハーモニー〔新版〕』、p84、二十四刷、2020/6/15