

漫画、アニメの実写化の成功・失敗要因の考察と将来性

城間 新, Arata Shiroma

日本の漫画・アニメ文化は、国内外で高い評価を受けており、エンターテインメント産業の中でも重要な位置を占めている。こうした人気作品は、しばしば実写映画やドラマとして再構成される。しかし、何かの理由で原作ファンからの批判を受け、再構成された作品は商業的に成功しないケースが存在する。

実写化作品が原作ファンから批判を受ける要因は、原作の魅力を十分に再現できていないことが挙げられる。その例の1つとして「進撃の巨人」がある。「進撃の巨人」は別冊少年マガジンで掲載されていた作品であり、累計発行部数は約1億4千万部となった大ヒット作である。しかし、実写化の結果は批判が絶えない作品となってしまった。この作品以外にも、「ドラゴンボール」や「デビルマン」といった作品の実写化も再構築に失敗した事例だと言える。

このように、アニメのヒット作が実写化に失敗する要因では、メディア特性の違い、制作予算や技術的制約、演出や演技の限界、ターゲット層の違い、さらには実写化する制作陣の原作に対する理解不足など、複数の要因が複雑に絡み合っていると考えられる。例えば、アニメでは誇張された表情や非現実的な設定が自然に受け入れられている(原田,2021)。しかし、実写ではそれが「不自然」「滑稽」と受け取られることがある。また、原作の世界観を忠実に再現するには高度な映像技術や美術が必要となる。しかし、制作にかかる予算や時間、技術的な制約から妥協を余儀なくされることも多い。

実写化においては、原作ファンだけでなく、原作を未読の層やアニメを視聴しない層への訴求も求められることがある。(藤川,2021)。そのため、内容が「万人受け」するように改変される作品も存在する。その結果、原作の尖った要素や独自性が失われ、原作ファンからの支持を得られず、実写作品の人气が低迷してしまう。また、実写作品の質自体が低下し、原作を未読の層やアニメを視聴しない層からの支持を得られない作品もある。海外へ実写化する場合には、文化的価値観の違いから原作を改変し、キャラクターの行動原理が変更されることもある。(COMICBOOK,2020) こうした現象は、単なる制作上の問題にとどまらず、メディア間の表現の差異や文化的価値観の違い、商業戦略のあり方、作者の意向など、より広範な視点からの分析が必要である。

本研究では、漫画・アニメの実写化において、成功・失敗要因について考察すると同時に、エンターテインメント産業としての将来性について考える。具体的には、実写化作品の制作過程における構造的・文化的・技術的な障壁を分析し、原作の魅力を損なわずに実写化するための条件や可能性について考察する。これにより、今後の実写化作品の質の向上や、原作ファンと一般視聴者の双方にとって満足度の高い作品づくりへの示唆を得ることを目指すとともに、実写化作品の将来的な展望を考察する。

1. 実写化の成功・失敗要因

a. 成功・失敗の定義

漫画・アニメの実写化の成否は、興行収入や視聴率だけでなく、作品に対する観客の評価も重要な指標である。まず、興行収入と視聴率に関しては、ROI(興行収入÷制作費)から 100%を超えている物は商業的に成功しているものとする。一方、総合的な判断(観客の感想と ROI を合わせたもの)としては、定性評価の部分があるため、映画のロコミサイトから、同じ内容の感想が多い物を AI が抽出する。そうすることで、本来は評価が低いはずなのに、高い評価を受けているような作品を除外することが可能となる。つまり、観客評価と ROI の両方が高い実写化作品を「成功」とし、それ以外の物は「失敗」と定義する。

b. 成功した作品の抽出（フィルムワークスと映画.com のロコミからの抽出） 3 作品

るろうに剣心 The final/The beginning

制作費は約 50 億円であり、興行収入は 50.2 億。ROI は 101%。(映画.com,2021)

- 殺陣・アクションの完成度が非常に高いという声
- シリーズ初見の観客でも楽しめる
- キャスト陣の豪華さだけでなく、映像自体の画が綺麗でありというコメント

テルマエ・ロマエ

制作費のソースがなかったため、実写化の制作費の平均が 20 億と考え、興行収入は 60 億であり、ROI は 300%。(jcast,2013)

- 阿部寛の圧巻の演技とローマ人としての造形・存在
- 日本の風呂文化と古代ローマを対比した絶妙なユーモア
- 古代ローマ人が現代日本の銭湯を体験するユーモアと文化ギャップを楽しめる。
- 阿部寛の存在感：濃い顔立ちがローマ人として違和感なく、演技に説得力あり

銀魂

制作費のソースがなかったため、実写化の制作費の平均が 20 億と考え、興行収入は 35 億であり、ROI は 175%。(電撃オンライン,2018)

- 「本質を掴んだうえで映像に昇華している」との高評価。
- 小栗旬ら俳優陣の熱演：キャスト全体の演技力が高評価。パロディ演技の成功も評価ポイント。
- ギャグとシリアスの振り幅：「銀魂らしいギャグと時折のシリアスの強いコントラスト」が魅力。

作品名	制作費	興行収入	ROI	成功要因 (口コミ抜粋)
るろうに剣心 The Final / The Beginning	50 億円	50.2 億円	101%	アクション・映像美・演技力
テルマエ・ロマエ	20 億円	60 億円	300%	ユーモア・文化ギャップ・演技力
銀魂	20 億円	35 億円	175%	ギャグ表現・演技力・原作尊重

b.失敗した作品

進撃の巨人(ATTACK ON TITAN)

制作費の詳しい額は分かりませんが「邦画最大規模の制作費」(アニメ&ゲーム by ORICON NEWS,2011)という記述があったため、「クライシス 2050」(FOREST CAT,2023)が 2011 年時点での邦画(実写)の最高制作費のため 70 億とし、興行収入は 35 億であり、ROI は 50%。(映画タウン,2024)

- 「巨人のリアルさ・恐怖感が迫力的」—造形・質感・“喰われる”恐怖の見せ方が良いという声。
- 「特撮映画として楽しめる」—“怪獣映画的な面白さ”として割り切って楽しめるという評価
- 「原作からの改変(キャラ・設定)への不満」—シキシマというオリジナル要素等に強い違和感を示す声。
- 「立体機動やCGの出来に賛否」—一部で改善も指摘されるが、粗さや不自然さを指摘する声多数
- 「グロ描写の強さに好みが分かれる」—ホラー的“お約束”の描写が効いている一方、過度と感ずる人も。

Dragonball Evolution

制作費は約 30 億であり、興行収入は約 50 億とすると ROI は 167%。(THE NUMBERS,2009)

- 原作『ドラゴンボール』との設定や雰囲気が大きく違いすぎるという指摘が非常に多い。
- 登場人物や展開が原作ファンには「別物」に感じられる、という声。
- 展開が強引・端折りすぎていて話が分かりにくい、映画としても完成度が低い、という意見。
- 原作と比較しなければ、B 級映画・珍作として楽しめる、という声。

デビルマン

制作費は約 10 億であり、興行収入は約 5.2 億とすると ROI は 52%。(マグミクス,2024)

- 原作漫画・アニメと比較して設定・演出が大きく異なり、原作ファンを裏切っているという指摘が多い。特に映画としてのテーマやキャラ感が全く違うとの声。
- 俳優の演技が棒読み・下手、CG がチープ、全体の質が低いという感想が多数。

- 「B 級としては逆に面白い」「ネタ的に友人と見るなら楽しい」といった声も少数ながら存在。

作品名	制作費	興行収入	ROI	失敗要因（ロコミ抜粋）
進撃の巨人	70 億円	35 億円	50%	原作改変・CG 粗さ・過剰表現
Dragonball Evolution	30 億円	50 億円	167%	原作設定と異なる・展開の強引さ
デビルマン	10 億円	10 億円前後	100%	演技・CG・設定差異・低評価

c. 作品の比較

これらの作品を比べてみると、意外にもロコミで実写化に失敗したと言われた作品でも、商業的には成功している作品がある。しかし、**定性評価**の部分で大きく異なっており、その部分がやはり失敗の要因になっているのは明らかである。

他の要点としては、実写化に成功した作品の多くは実際にあった時代背景、人物を採用しているが、失敗した作品の場合は実際になかった時代背景や人物の場合が当てはまっている。実際「進撃の巨人」「Dragonball Evolution」は現実になかった時代である。一方、成功作品の上記3つは現実にあった時代である。この要素があるからと失敗とはならないが、可能性の1つとしては考えられる。

d. 可能性の1つ

実写化作品において、実際にあった時代を舞台とした作品は成功しやすい傾向にあることが、成功・失敗した作品から読み取れる。これは、視聴者にとって舞台や世界観を理解しやすく、キャラクターや物語展開への納得感を高めるためである。具体的には、幕末から明治初期を舞台にした『るろうに剣心』シリーズや、古代ローマと現代日本の銭湯文化を対比させた『テルマエ・ロマエ』が典型的な成功例である。これらの作品では、歴史的背景や文化的参照対象が明確であるため、視聴者は作品の世界を直感的に把握でき、物語の文脈やキャラクターの行動に自然な理解を示すことが可能となっている。また、歴史的舞台や実在する文化背景を用いることは、2次元から3次元への表現変換を容易にするという利点もある。架空世界や非現実的な設定の場合、視覚表現やキャラクターの動作が現実世界の常識と乖離しやすく、結果として観客に「不自然」あるいは「滑稽」と受け取られるリスクが高まる。これに対して、実際にあった時代を背景に設定すると、衣装や建物、社会制度、生活習慣などの現実的な例が存在するため、制作側は原作の演出やキャラクターの行動を3次元で再現しやすくなる。視覚的・感覚的なリアルさが補強されることで、観客に違和感を抱かせることなく、キャラクタ

一の魅力や物語の緊張感を保持することができる。更に、実在する時代や文化を舞台にすることで、キャラクターの行動や心理描写にも説得力が生まれる。観客は歴史や文化の文脈を理解したうえで登場人物の選択や行動を受け入れる。そのため、原作のキャラクター性が現実世界に照らして不自然に見えるリスクが低減する。『るろうに剣心』の主人公・緋村剣心の剣技や戦闘スタイルも、幕末期の武士や剣客の文化的背景に基づいて演出されている。原作ファンからの受容も高く、シリーズ未視聴の観客でも理解しやすい構造となっている。また、『テルマエ・ロマエ』においても、古代ローマ人が現代日本の銭湯を訪れるという文化ギャップを活かしたコメディ表現は、歴史的・文化的背景が明確であることで笑いや理解を生みやすくなっている。

このように、実在の時代や文化を背景とした作品は、視覚的・物語的な納得感の高さ、キャラクター理解の容易さ、非現実表現の自然さという三つの要素により、原作ファン・新規観客双方に受け入れられやすい傾向があるといえる。したがって、漫画・アニメの実写化においては、完全な架空世界を舞台とするよりも、部分的でも実在の時代や文化を取り入れることが、成功確率を高める重要な要素となる。この点は、「キャラクター・アダプテーションにおける拒否反応」(原田,2021)とも一致し、視聴者が持つキャラクター像や世界観の受容性を尊重することが、実写化成功において重要であることを示唆している。

e.失敗要因のまとめ

失敗要因	内容
原作の改変・世界観の歪み	キャラクター性や物語構造の変更、設定の大幅改変によりファンの拒否反応が発生
技術・演出の限界	CGI やアクション演出の粗さにより現実感が損なわれる
過剰表現・不自然な演出	アニメ的誇張が実写で不自然・滑稽に見える
ストーリー展開の不整合	重要エピソードの省略や展開の端折りで理解困難
非現実的・架空世界の設定	完全架空の世界や非現実設定で納得感が低下

f.実写化の今後と傾向「失敗しない実写化」の要点

漫画・アニメの実写化作品において過去に見られた主要な失敗要因には、CGや特殊効果の粗さ、俳優の演技と原作キャラクターの乖離、非現実的表現の不自然さなどが挙げられる。これらの要因は、原作の世界観やキャラクターの魅力を正確に再現できないことから、原作ファンの拒否反応を招き、結果として興行的・評価的に失敗する要因となっていた。しかし、近年の**技術の進化**は、こうした失敗要因の改善において非常に大きな役割を果たしている。

まず、VFX（視覚効果）やモーションキャプチャ技術の高度化により、架空のキャラクターや巨大生物、超人的な動作を自然かつリアルに表現できるようになった。例えば、『進撃の巨人』の実写化では、巨人の造形や立体機動の表現が粗く、一部の観客から「不自然」と批判があった。近年の技術を用いれば、モーションキャプチャで俳優の動きを正確に取り込み、CGで質感や表情を精密に描写することにより、巨人の迫力や動作のリアルさを原作に忠実に再現することが可能である。同様に、『ドラゴンボール』シリーズにおける戦闘描写も、最新のCGとモーションキャプチャを組み合わせることで、原作ファンが抱くキャラクター像と現実世界の映像表現の違いを最小化できる。

次に、LEDウォールやバーチャルプロダクション技術は、背景と俳優の融合を自然に見せる手段として注目されている。従来のグリーンバック撮影では、俳優が空間的な情報を得られず、光の反射や視線が背景と合わないことで不自然さが生じることがあった。近年の映像制作では、LEDウォールを用いたバーチャルプロダクションが普及しつつあり、日本でも角川大映スタジオが大型LEDディスプレイを導入したバーチャルプロダクションスタジオを開設し、インカメラVFXを利用した映像表現が可能な環境が整備され始めている。この技術は、俳優が背景映像をリアルタイムで確認しながら撮影できるため、従来のグリーンバック撮影に比べて照明・反射・視線の不自然さを軽減し、実写化作品における視覚的一体感の向上に貢献すると期待されている

さらに、AIや機械学習の応用も注目すべき技術である。具体的には、俳優の演技を原作キャラクターの表情や動きに近づける補正、VFXで作成した背景や群衆の自然さの向上、原作ファンの嗜好に基づく演出・カット割りの最適化、さらにカラー補正や合成の効率化など、多岐にわたる。これにより、従来では再現が難しかった漫画特有の誇張表現や非現実的演出を、実写映画において違和感なく再現することが可能となる。

また、音響技術の進化も重要である。Dolby Atmosや3D音響を用いることで、アクションや能力発動の誇張表現を自然に演出でき、原作の臨場感を損なわずに実写特有のリアリティと融合させることができる。これにより、原作ファンが感じやすい「過剰表現による違和感」を緩和することが可能となる。

これらの技術により「技術・演出の限界」「過剰表現・不自然な演出」といった、失敗要因となる物を減らすこととなり、原作の世界観やキャラクター表現を忠実に再現しつつ、観客に違和感を与えない映像体験を提供できるようになる。さらに、AIや機械学習による制作効率の向上は、制作予算や時間の制約を緩和し、より高度で洗練された演出を可能にする。(zipdo,2025)結果として、原作ファンからの拒否反応を抑えつつ、新規観客層にも受け入れられる作品作りが現実的となり、漫画・アニメ

実写化の成功確率を高める重要な要素となる。

2.実写化作品の将来性

近年、漫画・アニメ原作の実写化作品は、日本国内のみならず海外市場においても大きな関心と潜在的成長可能性を持つコンテンツとして注目されている。従来、実写化作品は国内興行収入やロコミを中心に議論されてきたが、Netflix や Amazon Prime Video といったネットビデオサービスの普及により、世界市場を視野に入れた制作・配信戦略の重要性が高まっている。例えば、Netflix による日本発のドラマ『One Piece』の実写シリーズは、配信後に複数の国で高評価と視聴者の支持を獲得し、海外市場への高い訴求力を示した事例として挙げられる。視聴者の評価に関する報道では、批評家・観客ともに高評価を受けており、ストリーミングプラットフォームのランキングでも多数の国で首位を記録していることがデータにある。(映画.com,2023)

こうした成功例は、従来の実写化失敗作の影に比べて顕著な変化を示している。過去の実写化では『Death Note』(Netflix 2017) や『Cowboy Bebop』(Netflix 2021)、Dragonball Evolution(ハリウッド,2009)などが海外市場で低評価・打ち切りに終わった例として挙げられる。そして、原作ファンの反発や視聴者の文化的ズレが批判的となった。これに対して『One Piece』は、原作者の監修や原作キャラクターへの敬意を踏まえた表現が高く評価され、従来の「海外向けの実写化は成功しない」という固定観念を打破する試みとなった。これらの作品の差がどこで生まれてしまったのかを考察する。

a. 文化的ズレ

漫画版の「Death Note」は、主人公である八神月が社会全体の秩序維持のためにデスノートを駆使し犯罪者を殺害していた。一方、Netflix 版でははじめを受けていた主人公が感情的にノートを使い人々を殺害していた。また、これら以外の部分でも漫画版と Netflix 版とでの行動原理等が大きく変更されており、原作改変である。原作改変について、ディレクターであるアダム・ウィンガードが「既存の物語圧縮作品ではなく、オリジナルの作品を作りファンの皆様に提供したい」と明言している。

(COMIC BOOK,2020)ここに文化的な意味があるのではないかと、私は考えた。

アメリカと日本では価値観が異なっている。アメリカでは個人主義的な側面が強く、日本では集団主義的な側面が強い傾向にある。(Husted,1980)そのため、原作での主人公は社会の利益という考えの元の行動をしていたが、実写版では自分の利益のための行動だった。これは、アメリカ人と日本人との文化的側面が異なっていたゆえの原作変更であったと解釈できる。

b.実際の評価

今回は Netflix のみでの放映のため ROI は算出することが厳しいため、定性評価のみである

映画.com と海外レビュー(IMDB)の大多数の感想を抽出した結果

映画.com

- 原作や日本版実写と比べてキャラクターが原作像と大きく異なる
- ストーリー展開が急ぎ足で雑に感じられるとの指摘
- 映像の見せ方や演出はあるが、作品全体として「薄い」印象という評価
- 洋画版としてならありと評価する意見（原作と比較せずに1作品として楽しむ姿勢）

IMDB

- 原作と比べて、登場人物の性格や動機が大きく異なると感じた
- 「原作ファンには勧められない」「物語構造が変わりすぎている」といった厳しい評価
- 原作を知らない視聴者の中には、「スタイルやムードは一定の魅力がある」「ヴィジュアルや演出は悪くない」と評価する意見

両国の共通点として、原作改変に対しての嫌悪感があり、両国とも定性評価では下という結果がでた。アメリカ人の価値観に寄った作品であっても、意外にもアメリカでも成功していないという結果だった。

c.海外での実写化

日本の作品を実写化にする際、ディレクターの判断によって新しい作品へと昇華されることがある。それは、商業的判断によるだけでなく、文化的価値観によるものもある。しかし、「Death Note」という例を見てみると、文化的価値観に寄り添った改変は成功するとは言えず、作品自体の魅力が減少してしまう結果であった。たとえ、実写化する作品がその国の文化を基調とした作品であっても、原作やキャラクターの個性を失うことは、既存のファンを失うことになる。既存のファンは、その漫画を好んでいるため、多少の文化的価値観の違いを元々受け入れている。

したがって、海外での実写化において必要なのは、文化的価値観に寄り添うのではなく、原作が内包するテーマやキャラクターの思想構造を正確に理解したうえで、それを異なる文化圏においても成立する形へと再構築することである。「Death Note」は物語やキャラクターが魅力的かつ複雑さが重要な要素である。その部分を単純にするのは、魅力を削ぎ落とした作品になる。

3.おわりに

本研究では、漫画・アニメの実写化における成功・失敗要因を、商業的指標（ROI）と定性評価（口コミ）を組み合わせて分析し、成功作品と失敗作品の比較を行った。その結果、実写化の成否は、単なる制作費や技術力の大小によって決定されるものではなく、原作の世界観やキャラクター性、テーマ理解の深さや3次元世界に違和感なく落とし込む事が重要な要素であることが明らかとなった。

成功した作品に共通して見られたのは、原作の本質を尊重したうえで、実写というメディアに適した形で再構築が行われていた点である。『るろうに剣心』『テルマエ・ロマエ』『銀魂』はいずれも、原

作の魅力を保持しながら、実写ならではの表現を積極的に取り入れることで、原作ファンと原作未読の観客双方から一定の評価を得ることに成功していた。一方で、失敗した作品では、原作の設定やキャラクター性の大幅な改変、演出のチープさ等が重なり、観客からの批判が相次いだ。しかし、近年は映像技術の進化により、「技術・演出の限界」「過剰表現・不自然な演出」といった失敗要因が改善される。海外での実写化においては、文化的価値観に寄らず作品を実写に落とし込むことが大切である。

本研究には、いくつかの限界が存在する。第一に、分析対象とした実写化作品の数が限られている点である。本研究では代表的な成功例および失敗例を中心に考察を行ったが、すべての漫画・アニメ実写化作品を網羅的に分析したわけではない。そのため、本研究で得られた結論は、実写化作品全体に当てはまるとは限らない。

第二に、実写化の成否を判断する指標として ROI およびロコミ評価を用いた点である。定量的指標は客観性を有する一方で、配信作品のように制作費や視聴データが公開されていないケースでは、正確な比較が困難である。また、ロコミ評価は観客の主観に基づくものであり、時代背景や視聴環境、よる影響を完全に排除することはできない。

第三に、文化的価値観の差異に関する考察については、日本とアメリカの二国間比較を中心に行っており、他の文化圏（ヨーロッパやアジア諸国など）を含めた多角的分析には至っていない点が挙げられる。したがって、海外実写化における文化的要因の影響を包括的に示すには、さらなる比較研究が必要である。

本研究では制作側の意図や制作過程の内部資料へのアクセスが限られていたため、原作改変の背景にある具体的な制作判断や制約については、公開インタビューや二次資料に依拠して分析を行った。この点については、今後、制作関係者へのインタビュー調査などを行うことで、より実証的な検討が可能になると考えられる。

今後の研究課題としては、実写化作品をより分析するために、ジャンル別（バトル、コメディ、SF、ファンタジーなど）や制作国別に分類し、それぞれの成功・失敗傾向を比較することが挙げられる。特に、近年増加している配信プラットフォーム主導の実写化作品については、従来の映画興行とは異なる評価軸や成功基準が存在する可能性があるため、ROI と違った指標の導入が求められる。また、原作者の制作関与度や監修体制の違いが作品評価に与える影響についても、より詳細な検討が必要である。更に、視聴者側の受容に関する調査として、原作ファンと原作未読者の評価の差異をアンケート調査等によって定量的に分析することで、実写化作品がどの層にどのように受け入れられているのかを明確にすることができると考えられる。これらの研究を積み重ねることで、漫画・アニメ実写化における成功条件をより実証的に明らかにし、今後の映像作品制作に対して有益な指針を提示できる。

参考文献

1. 佐藤優,「文脈価値の共創による負の感情」,駒澤大学,2025 9 25。 pp
2. 「アニメの実写化がひどい ランキング | 上位 10 作と失敗要因」 https://www.animation-japan.net/3376/#google_vignette (2025,9,20 閲覧)
3. 木下実音,「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」,立命館映像学,2025 9 27。
4. 福田雄一 作品,「福田雄一監督・脚本の映画ランキング」 <https://ranking.net/rankings/best-yuichifukuda-movies>(2025,11,10 閲覧)
5. 銀魂 実写化 口コミ,「銀魂のレビュー」 <https://eiga.com/movie/85208/review/> (2025,11,10 閲覧)
6. なぜ日本の名作はハリウッドで失敗するのか,<https://vivaraku.com/hollywood-manga-fail-success/> (2025,12,1 閲覧)
7. 町山智浩と実写版『進撃の巨人』——なぜ脚本は酷評されたのか? 改変の背景と真相を探る <https://tatami-kyun.com/machiyamatomohiro-shingekinokyojin/> (2025,12,1 閲覧)
8. 原田伸一郎「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-」 (2025,12,8 閲覧)
9. 藤川浩介「映画スタジオの企業戦略から見る邦画実写映画のヒット構造」 (2025,12,8 閲覧)
10. 「るろうに剣心 最終章 The Beginning」。緊急事態宣言の危機は「チャンス」にも? : 細野真宏の試写室日記 - 映画.com(2025,12,22 閲覧)
11. 11 テルマエ・ロマエ「興収 58 億で作家の取り分 100 万」騒動 映画製作者・出版社と作者間の問題浮き彫りに: J-CAST ニュース【全文表示】 (2026,1,5 閲覧)
12. 12 映画『銀魂 2』の興行収入が 35 億円を突破。シリーズ累計動員数は 560 万人超えを達成 - 電撃オンライン (2026,1,5 閲覧)
13. 中島哲也監督、邦画最大規模の制作費で『進撃の巨人』実写映画化 | オリコンニュース (ORICON NEWS) (2026,1,6 閲覧)
14. クライシス 2050 – Forest-Cat(2026.1.6 閲覧)
15. 進撃の巨人 ATTACK ON TITAN | 映画タウン(2026.1.6 閲覧)
16. Dragonball Evolution 興行収入 [Dragonball Evolution \(2009\) - Box Office and Financial Information](#)(2026.1.6 閲覧)
17. 衝撃だった実写『デビルマン』公開から 20 年 「最終決戦」は想像をこえて伝説に? (1/2 ページ) | マグミクス (2026,1,13 閲覧)
18. 2024 年 3 月 角川大映スタジオにバーチャルプロダクションスタジオがオープン | 角川大映スタジオ(2026.1.13 閲覧)
19. 映画業界における AI 統計:ZipDo 教育レポート 2025(2026.1.13 閲覧)
20. 実写「ONE PIECE」、デビュー週で視聴回数 1850 万回を記録 : 映画ニュース - 映画.com(2026.1.26 閲覧)
21. Netflix の『デスノート』脚本家たちが、なぜ新ストーリーを選んだのかを語る - ComicBook.com(2026.1.26 閲覧)
22. Death Note 実写の海外視聴者の口コミ [Desu noto \(2017\) - User reviews - IMDb](#)(2026.1.26 閲覧)