

2025 年度 卒業論文

BL 漫画から実写化になる作品の特徴

大東文化大学経営学部経営学科

学籍番号 22161274

川向癒雨

## 目次

1 はじめに.....	3
1-1 調査概要.....	3
1-2 背景.....	3
2 調査概要.....	4
2-1 調査対象.....	4
2-2 調査方法.....	5
3 調査結果（あらすじの特徴量に基づくクラスタリング） .....	6
4 調査結果（実写化された作品の特徴） .....	8
5. まとめ .....	10
6 課題 .....	10
6 参考文献.....	11

# 1 はじめに

## 1-1 調査概要

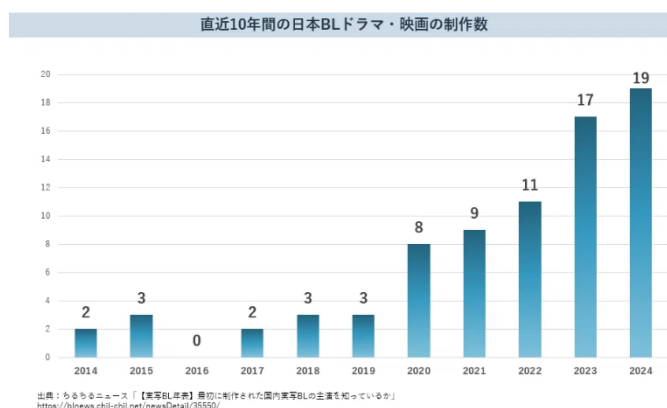
本研究では、近年増加傾向にある BL(ボーイズラブ)漫画の実写ドラマ化に着目し、どのような制作背景や意図を持って作品が選ばれたのかという選定要因と、実写化された作品群に共通する特徴を作品のあらすじを用いて明らかにしていく。

## 1-2 背景

近年、BL 作品の市場が成長している。商業 BL コミックの刊行数のグラフ<sup>1</sup>を見ると、2014 年からコロナ禍であった 2020 年を除き増加をしていることが分かる。



この刊行数の増加は、実写化にも大きな影響を及ぼしている。直近 10 年間の日本 BL ドラマ・映画の製作数のグラフ<sup>2</sup>をみると、2020 年から製作数が大きく増加し、4 年で倍以上の製作数となっていることが分かる。



コミックから実写化作品が多く制作されていく中で、実写化する作品には何か特徴があるのではないかと興味を持ったことが本研究の背景となっている。

<sup>1</sup> どうなる？BLトレンド2025【商業BL編】より引用

<sup>2</sup> どうなる？BLトレンド2025【実写BL編】より引用

## 2 調査概要

### 2-1 調査対象

実写化された作品については、日本国内の 2021 年から 2025 年までにドラマ化され、テレビで放映された 41 作品を対象とする。今回は、映画化のみの作品や、配信限定の作品は除外している。

実写化されていない作品については、2020 年から 2024 年までに発売された作品の中から、各年の BL アワード<sup>3</sup>にランクインされたものを 10 作品ピックアップして分析対象としている。

番号	実写化作品一覧	21	スメルズ ライク グリーン スピリット
1	40までにしたい10のこと	22	僕らのマイクロな終末
2	PUNKS△TRIANGLE	23	飴色パラドックス
3	セラピーゲーム	24	僕らの食卓
4	ifの世界で恋がはじまる	25	4月の東京は…
5	雨上がりの僕らについて	26	体感予報
6	恋愛ルビの正しいふりかた	27	君には届かない。
7	あなたを殺す旅	28	君となら恋をしてみても
8	被写界深度	29	ワンルームエンジェル
9	続・BLドラマの主演になりました	30	佐原先生と土岐くん
10	好きやねんけどどうやろか	31	ケイ×ヤク -あぶない相棒-
11	パーフェクトプロポーズ	32	不幸くんはキスするしかない！
12	恋をするなら二度目が上等	33	オールドファッションカップケーキ
13	25時、赤坂で	34	先輩、断じて恋では！
14	彼のいる生活	35	みなと商事コインランドリー
15	ひだまりが聴こえる	36	高良くと天城くん
16	タカラのびいどろ	37	壁サー同人作家の猫屋敷くんは承認欲求をこじらせている
17	三ツ矢先生の計画的な餌付け。	38	飴色パラドックス
18	シュガードッグライフ	39	絶対BLになる世界VS絶対BLになりたくない男
19	コスメティック・プレイラバー	40	ギヴン
20	ハッピー・オブ・ジ・エンド	41	消えた初恋

<sup>3</sup> BL アワード BL 情報サイト「ちるちる」（後述の脚注 4 を参照）が主催する、商業 BL 作品の年間ランキング企画。一般読者の WEB 投票によって順位が決定され、BL 市場のトレンドを示す指標となっている。

番号	実写化されていない作品		
1	能美先輩の弁明	6	ちょっと待とうよ、春虎くん
2	真夜中の俺を見て	7	夜明けの唄
3	ヒズ・リトル・アンバー	8	幼馴染じゃ我慢できない
4	アバウト アラブソング	9	跪いて愛を問う
5	ピンクハートジャム	10	服従と甘噛み

## 2-2 調査方法

分析対象となる漫画のあらすじデータは、ちるちる<sup>4</sup>より抽出した。次に、これらのテキストデータを定量的に分析するため、Sentence-BERT を用いてベクトル化を行った。埋め込みモデルには、日本語に特化した事前学習済みモデルである「Ruri (cl-nagoya/ruri-base)」を採用している。この Ruri は日本語に特化した事前学習済みモデルとなっている。このモデルの出力は 768 次元と高次元であり、そのままではデータの構造を視覚的に把握することが困難である。そのため、次元圧縮アルゴリズムである UMAP (Uniform Manifold Approximation and Projection) を用いて 2 次元への圧縮を行った。最終的に、得られた 2 次元データに対して K-means 法を適用し、全作品を特徴に基づいて 8 つのクラスター (グループ 0~グループ 7) に分類した。

さらに、ドラマ化における制作規模 (予算規模および展開規模) の影響を考慮するため、全 41 作品をその主要な放送局に基づき分類した。大規模な制作リソースの投入が可能と推測されるキー局<sup>5</sup>の作品と、比較的低予算での制作や深夜帯特化型の展開が中心となるその他<sup>6</sup>の作品の 2 グループ間で、採用される原作漫画の内容やクラスターに偏りが見られるかを比較検証する。

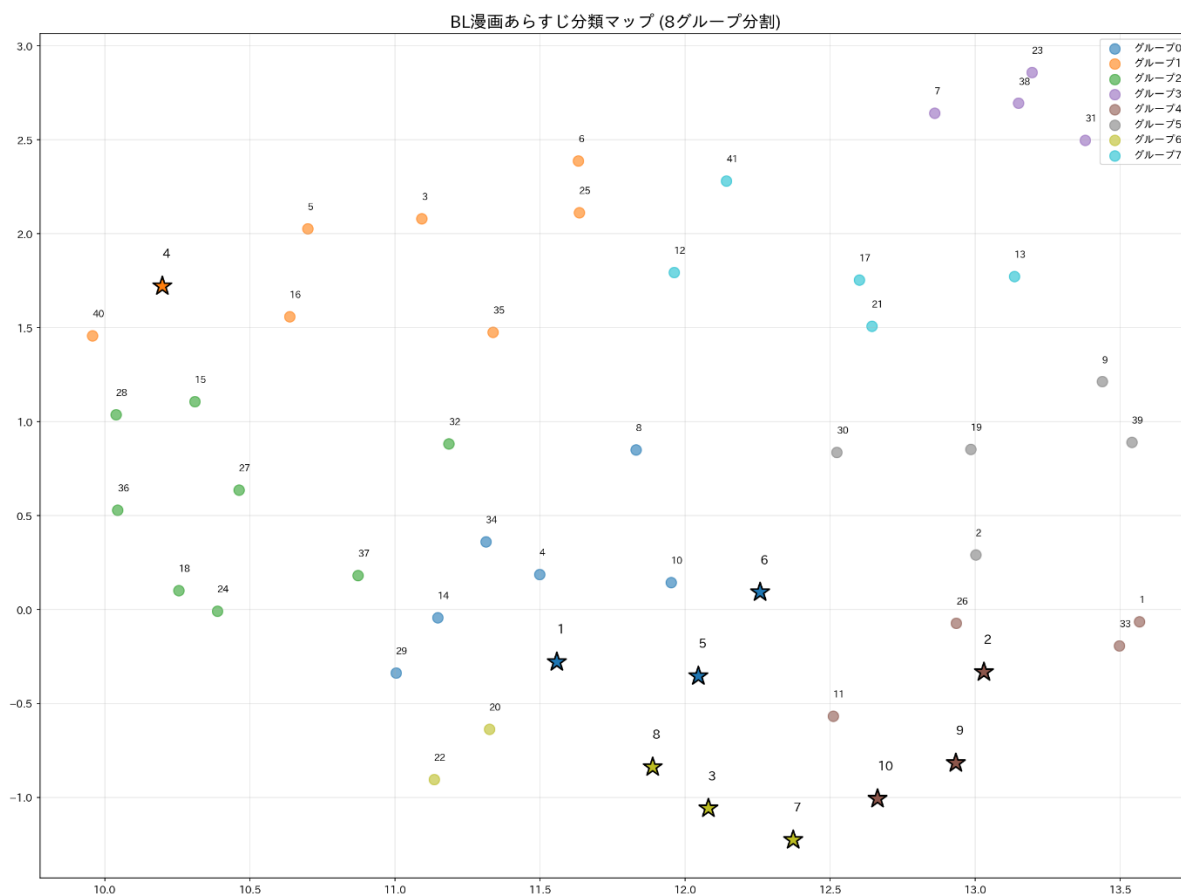
---

<sup>4</sup> ちるちる 株式会社サンディアスが運営する、BL 作品に特化した国内最大級の総合情報ポータルサイト。ユーザーによるレビュー投稿機能を有し、膨大な作品データベースと評価スコアが蓄積されていることから、BL 作品の受容傾向や市場動向を分析する際の主要な参照元として用いられることが多い。

<sup>5</sup> キー局 日本テレビ、テレビ朝日、TBS テレビ、テレビ東京、フジテレビ (FOD 配信先行含む) のことを指す。

<sup>6</sup> 今回の調査では、MBS、ABC、TOKYO MX、BS-TBS、BS 朝日のことを指す。

### 3 調査結果（あらすじの特徴量に基づくクラスタリング）



上のグラフは、Sentence-BERT を用いて求めた 768 次元のベクトルを UMAP により次元削減（2次元）した結果を表したものである。ここで、星印は、実写化されていない 10 作品となっている。

グループ 0 に分類された作品は、以下の通りである。『能美先輩の弁明』、『if の世界で恋がはじまる』、『ピンクハートジャム』、『ちょっと待とうよ、春虎くん』、『被写界深度』、『好きやねんけどどうやろか』、『彼のいる生活』、『ワンルームエンジェル』、『先輩、断じて恋では!』。

特徴として、突然の出会いからはじまりを描いた作品がまとめられている。実写化されていない 3 作品については、実写化するには過激な設定があるものや、いじめが含まれているもの、2024 年発売のため実写化までの期間が足りないことが理由として考えられる。

グループ1に分類された作品は、以下の通りである。『セラピーゲーム』、『アバウト ア ラブソング』、『雨上がりの僕らについて』、『恋愛ルビの正しいふりかた』、『タカラのびいどろ』、『4月の東京は…』、『みなと商事コインランドリー』、『ギヴン』。

涙という単語が、このグループのあらすじには多く含まれており、相手との感動の再会をきっかけに物語が進み始める作品がまとめられている。『アバウト ア ラブソング』については、2人の年齢差が離れており、未成年と成年という設定であることが実写化されていない理由であると考えられる。

グループ2に分類された作品は、以下の通りである。『ひだまりが聴こえる』、『シュガードッグライフ』、『僕らの食卓』、『君には届かない。』、『君となら恋をしてみても』、『不幸くんはキスするしかない!』、『高良くんと天城くん』、『壁サー同人作家の猫屋敷くんは承認欲求をこじらせている』。

このグループは、友達から恋人へなっていく作品がまとめられている。

グループ3に分類された作品は、以下の通りである。『あなたを殺す旅』、『飴色パラドックス』、『ケイ×ヤク -あぶない相棒-』。

警察や張り込みを行う記者が登場する作品がこのグループではまとめられている。

グループ4に分類された作品は、以下の通りである。『40までにしたい10のこと』、『真夜中の俺を見て』、『跪いて愛を問う』、『服従と甘噛み』、『パーフェクトプロポーズ』、『体感予報』、『オールドファッションカップケーキ』。

このグループは、設定が社会人であり、年齢が20代後半から30代までの作品がまとめられている。実写化されていない3作品については、VTuber<sup>7</sup>の裏側を題材とするなど、実写化するにあたって扱いが難しいものや、実写化不可能な特殊な設定がある作品であるため難しいと考えられる。

グループ5に分類された作品は、以下の通りである。『PUNKS△TRIANGLE』、『続・BLドラマの主演になりました』、『コスメティック・プレイラバー』、『佐原先生と土岐くん』、『絶対BLになる世界 VS 絶対BLになりたくない男』。

このグループは、自分の気持ちをまっすぐ伝える作品や、重めな愛を表現している作品がまとめられている。

---

<sup>7</sup> VTuber 「バーチャル YouTuber」の略称。モーションキャプチャ等の技術を用いて架空のキャラクター（アバター）を身体として扱い、動画投稿や生放送を行う配信者のことを指す。

グループ6に分類された作品は、以下の通りである。『ヒズ・リトル・アンバー』、『夜明けの唄』、『幼馴染じゃ我慢できない』、『ハッピー・オブ・ジ・エンド』、『僕らのミクロな終末』。

このグループは、命の危機が関連しており、あらずじから絶望的な感情が伝わる作品のまとまりとなっている。

グループ7に分類された作品は、以下の通りである。『恋をするなら二度目が上等』、『25時、赤坂で』、『三ツ矢先生の計画的な餌付け。』、『スメルズ ライク グリーン スピリット』、『消えた初恋』。

このグループは、執筆や芝居など本に関連する作品のまとまりとなっている。

分析対象とした実写化作品41件を、制作局の規模により、キー局とその他分類した結果、キー局制作作品は19件（約46%）、その他制作作品は22件（約54%）となり、BLドラマの実写化においては、地方局やBS局がキー局と同等以上のシェアを占めていることが明らかになった。

## 4 調査結果（実写化された作品の特徴）

クラスタリングによる分析結果に基づき、各グループにおける実写化作品41件と未実写化作品10件の分布状況を集計したものが、以下の表である。

上の表から、クラスタ2は実写化率が100%の内、実写化作品が1番多いことが確認できる。要因として、同クラスタの特徴である「友人から恋人への関係性の変化」が挙げられる。二人の関係が成就するという明確なゴールが存在する構成は、視聴者にとってストーリーの道筋が理解しやすく、連続ドラマとしての脚本構成にも適しているため、実写化の題材として好まれると推察される。

クラスタ6は、**実写化率が1番低い40%**と、全クラスタの中で最小である。この要因として、実写化ありとなしの合計作品数自体が少ないことが挙げられる。加えて、命の危機といったシリアスな話題を扱っていることが、実写化することへのハードルを難しくしていると考えられる。実写化されていない作品についても、実写化が限り

なく困難な異世界の作品などがあることも、全クラスタの中で最少となった要因の1つであろう。

クラスタ0の合計作品数は9件と最多であり、本調査において最大規模のグループを形成している。この要因として、同クラスタの特徴である「突然の出会いから始まる恋」が挙げられる。読者を引き込むための冒頭のインパクトが他の設定に比べて強く、実写化の有無に関わらず、第1話で読者をつかむことに適した構造を持っていることが、多くの作品が生み出される理由であると推察される。

クラスタ3の合計作品数は4件と全グループ中で最小であった。この要因として、当該クラスタの属性の特殊性が挙げられる。BLの主流が読者に身近な「学生」や「会社員」であるのに対し、クラスタ3に含まれる「警察官」や「記者」といった職業は、物語の設定として極めてニッチである。このような職業設定の特殊性が、作品の絶対数の少なさに直結していると考えられる。

実写化された41件について、キー局とその他に分類した結果をクラスタリングと結び付けたものが下の表である。

クラスタ	キー局(東京5局)	その他	合計
0	1	5	6
1	4	3	7
2	2	6	8
3	2	2	4
4	3	1	4
5	4	1	5
6	1	1	2
7	2	3	5
合計	19	22	41

全体および「その他」の区分において最多となったクラスタ2は、「友達から恋人」への心情変化に焦点を当てた作品群である。これらの作品は、視覚的な派手さよりもキャラクター同士の関係性に重きを置くため、特殊撮影や大規模なセットを必要としない。結果として制作コストを低く抑えられる点が、当該区分での採用数の多さに繋がっていると推察される。

クラスタ1が媒体を問わず選好される理由は、その制作上の汎用性にある。本クラスタは演出次第で製作費を柔軟に調整できるだけでなく、「復縁・再会」というテーマが持つ一般層への訴求力も高い。この「作りやすさ」と「間口の広さ」が、キー局・その他局の双方で採用数が安定している要因であると結論付けられる。

## 5. まとめ

本研究は、近年のBL漫画の実写化ブームにおいて、いかなる特性を持つ作品がテレビドラマ化の対象として選定されているか、その傾向を明らかにすることを目的とした。

調査にあたっては、実写化作品41件を対象にあらすじを用いたクラスタリングを行い、物語の類型化を実施した。さらに、制作主体となる放送局を、制作リソースが豊富な「キー局」と、リソースに制約のある「その他」に分類し、作品内容と媒体規模の相関について分析を行った。

分析の結果、放送媒体の規模によって選好される作品ジャンルに明確な差異が明らかとなった。キー局においては「視覚的な華やかさ」と「設定の分かりやすさ」が重視される傾向にある。具体的には、一般視聴者への訴求力が高く、かつ豪華なセットやキャスティングを要するエンターテインメント性の高い作品が優先的に選ばれていた。一方、その他の放送局においては、クラスタ2に代表されるような、心理描写を主軸とし、低予算であっても脚本や演技力によって質を担保しやすい作品が集中していた。

以上のことから、BLドラマの制作においては、各放送局が自身の持つ制作規模に適した原作を戦略的に選択しており、媒体による明確な住み分けがなされていると結論付けられる。

## 6 課題

今回の調査では、実写化作品数が41作品、未実写化作品数が10作品と、データ数に乖離があった点が課題として残る。加えて、未実写化作品の中には、物理的な撮影ハードルが高い異世界や獣人という設定が含まれており、純粋な比較が困難な側面があった。したがって、次回以降の分析では、実写化が物理的に困難なジャンルを事前

に除外し、実写化作品と同等の条件を持つ未実写化作品のサンプル数を増やす必要がある。これにより、より精度の高い特徴分析が可能になると推察される。

また、実写化困難な作品を分析から除外するのではなく、あえてアニメ化作品を対象に加えるという別のアプローチも有効であると考え。表現の自由度が高いアニメ作品を含めて分析することで、実写化は難しいが、映像化されるほど人気がある作品の特徴を捉えることができ、媒体の違いによる求められるストーリー性の差異についても考察を深められると考えられる。

## 6 参考文献

- 1 どうなる？BLトレンド 2025 【商業 BL 編】  
[https://note.com/fujoshimarke\\_lab/n/ncb9077d2080c](https://note.com/fujoshimarke_lab/n/ncb9077d2080c)
- 2 どうなる？BLトレンド 2025 【実写 BL 編】  
[https://note.com/fujoshimarke\\_lab/n/ned5bba4e01e0](https://note.com/fujoshimarke_lab/n/ned5bba4e01e0)
- 3 BL アワード 2025  
<https://www.chil-chil.net/blAwardRank/y/2025/>
- 4 ちるちる  
<https://www.chil-chil.net/>