

# 悪役の構造についての研究

山田 斗志希\*・上山 輝

## A Study on the Structure of the Villain

Toshiki YAMADA\*, Akira KAMIYAMA

本稿は、5つのコンテンツ形態（映画・アニメーション・ゲーム・小説・漫画）における物語に登場する250体の悪役の発言の分析を行った結果をまとめたものである。悪役の発言はすべてテキストデータとして扱い、分析は、テキストマイニングを使った「共起ネットワーク分析」と「クラスター分析」を行った。その結果、発言によって分類されたクラスターと個々のクラスターの悪役の特徴とに関連性が見られた。また物語の作り手がどのように悪役を作っているのかについて分析結果をもとに考察した。

キーワード：コンテンツ，映画，ゲーム，悪役，テキストマイニング

Keywords：Content, Movie, Game, Villain, Text mining

### I はじめに

#### 1-1 背景と目的

本稿は、5つのコンテンツ形態（映画・アニメーション・ゲーム・小説・漫画）における物語の「面白さ」を明らかにする研究の基礎となるものである。物語の「面白さ」について論じる場合、キャラクターについて考慮することは、その個々の物語の「面白さ」が登場キャラクターの具体的な発言や行動に依存し、ストーリーから切り離すことが困難であるという意味において自明であろう。したがって個別の物語におけるキャラクターの性質を考察によって論じた研究は存在するが、一方、キャラクターの発言・行動に注目し、多くのキャラクターの発言・行動を調査し、統一した調査項目により分析することはあまり行われていない。特に、いわゆる悪役に相当するキャラクターの発言・行動が物語そのものにどのような影響を与え得るのか、また、悪役の存在が物語の評価にどのような影響を与え得るのかについて包括的に論じられたものは、きわめて少ない。この理由としては、悪役の何をどのような調査方法にもとづいて集め、そしてどのような分析方法を使って研究するべきかが不明瞭だったことが挙げられる。そ

こで、本研究では、分析対象とした250体の悪役の発言・行動を統一した基準によりテキストデータ化した。本稿においては、発言の分析を行うことで、物語の作り手によって悪役はどのように作られているかを明らかにする。

#### 1-2 先行研究

本研究は、悪役の作られ方を明らかにするために、悪役の発言や行動という「表出されるもの」に注目した研究と位置づけられる。

こうした研究と同じように悪役を集めたものとしては、複数の著者が独自の分析を加えたものをまとめた著作物が存在する<sup>[1]</sup>。ただし、悪役は分析対象ではなく批評対象にとどまる。

本稿で悪役の発言といった表現に注目するのと同様に、特定の物語で用いられている言葉に注目した研究はある。大瀧による、「はだしのゲン」についての研究<sup>[2]</sup>である。以下に、要旨を引用する。

「計量分析を用いて、吹き出しの種類など言葉の形式的な変化および、内容的な変化を検討し、全体の流れを読み取ることで、以下のことが明らかになった。『はだしのゲン』は、従来、反戦・反核メッセージを訴えているという点のみが強調されてきた。しかし、言及される語彙に注目すると「死」から「原爆」を経て「戦争」へと、具体的・直接的なものから、より抽象的・間接的なものへと推移していることが

\* 富山大学総合情報基盤センター

(平成29年度人間発達科学研究科修了)

分かる。また、主人公であるゲンは、実は終始一貫しているというわけではなく、父などから教育された結果、反戦・反核の色彩を強めていったように思われる。また、訴えの言葉は、一旦、より理想的なものになっていた。しかし、複数の語彙の量的な変化を見ると、その後、安易に理念で語るのではなく、あくまでも個人的な経験・感性から主張するという方向が選択されていることが分かる。こうした表現上の工夫によって、結果的に、『はだしのゲン』は、単なる反戦・反核のプロパガンダではなく、マンガとしても面白い作品となったのだと考えられる。<sup>[3]</sup>

この研究からは、物語で用いられる言葉に注目し、それを計量することで、キャラクターの思想面の変容、広くは物語全体の構造といったものが明らかになっていることが示されている。本研究ではこうした手法を参考にしつつも、多数の物語の中で「悪役」という特定の役割を与えられている多数のキャラクターに着目し、その構造について論じる点にその独自性を持つものと考えている。

## II 分析方法・調査方法

### 2-1 分析方法

本研究では、KH Coder を用いたテキストマイニングを前提に、悪役をテキストデータ化した。KH Coder とは、「テキスト型（文章型）データを統計的に分析するためのフリーソフトウェア」<sup>[4]</sup>である。本研究で行うのは、共起ネットワークによる分析とクラスター分析である。共起ネットワークによる分析とは、「データ中でよく一緒にされる概念を線で結んでネットワークを描く方法」<sup>[5]</sup>である。KH Coder におけるクラスター分析は「似通った語を含む文書のグループには、どんなものがあるかを探索できる」<sup>[6]</sup>方法である。こうした分析手法を取る理由としては、調査対象とした5つのコンテンツ形態における悪役を物語の内容と関連付けながら統一的に分析するためには、発言や行動をテキストデータ化するのが最善と判断し、その結果を分析するためにテキストマイニングの手法を用いることが妥当であると考えたことによる。

### 2-2 調査方法

#### (1) 調査対象

本稿での調査対象は5つのコンテンツ形態におけ

る物語に登場する悪役の発言である。

#### ・映画

DVD化（Blu-ray化）されている実写映画、また、配信されている実写映画を対象とする。

#### ・アニメーション

DVD化（Blu-ray化）されている映画とテレビアニメーション、また、配信されている映画とテレビアニメーションを対象とする。

#### ・ゲーム

プラットフォームが「家庭用ゲーム機」と「携帯ゲーム機」であるゲームを対象とする。

#### ・小説

出版社から発行された小説（「青空文庫」の小説も含む）を対象とする。

#### ・漫画

出版社、また、個人から発行された漫画を対象とする。

#### (2) 調査の方法

調査対象のデータベース（『悪役アーカイブ』）を作成し、それをもとに調査、そして分析を行った。データベースの項目は次のとおりである。

- ・No.
- ・悪役名
- ・コンテンツ
- ・作品名
- ・公開年
- ・言動
- ・あらすじ
- ・情報源

#### (3) 「言動」の構成

『MOTHER 2』（任天堂、1994年、（ゲーム））に登場する悪役“ポーキー・ミンチ”を例に、「言動」の構成を述べる。（後の説明のために、所々に番号を付す。）

「ハッピーハッピー教」に入信〔①〕。ネスに「やい！ ネス！ どうして このポーキーさまの じゃまを しにきたんだよー。カーペインターさまの おかげで ハッピーハッピーきょうの えらいひとに なれそうなのに…」と述べる〔②〕。そして「でも ぼくは たたかわないよ。かわりに こいつらがいくぜい！ あばよ！」と述べ〔③〕、戦闘は2人の“らんぼうなしんじゃ”に任せた〔④〕。その後、“カーペインターさん”との戦闘に勝利し、彼を正気に戻したネス〔⑤〕に「すごかったなあネス。おれも なんだか めがさめたよ。また ともだちになろうぜ。」と持ち掛けた〔⑥〕。しかし、無視されたようで、何処かへ去っていった〔⑦〕。〔『MOTHER 1+2』、任天堂、2003年（オリジナル版発売は1994年）、（GBA）〕

まず、②・③・⑥は、“ポーキー・ミンチ”の発言を示す。次に、①・④・⑦は、“ポーキー・ミンチ”の行動を示す。そして、⑤は、“ポーキー・ミンチ”と関わったキャラクターの行動を示す。つまり、構成する要素は、おおよそ次のようになっている。

- ① 発言
- ② 行動
- ③ 発言・行動がどのような状況でなされたか

ここでは、①～③それぞれをストーリーに合わせ整理したテキストデータを「言動」と呼ぶこととする。本稿では、先述したとおり①の分析を行う。

### Ⅲ 共起ネットワーク分析

#### 3-1 頻出語

分析の諸段階として、まずは「発言」の概要を知るために、頻出語を確認する。集計した結果を表1に示す。

2位には、「殺す」がある。「殺す」は、動詞に相当する複数の語のうち最も出現回数が多い。したがって、多くの悪役が「殺す」を使って発言する傾向にあることがわかる。このことを考慮して他の頻出語を見ると、「復讐」「支配」「奪う」「殺る」「破壊」といった語がある。これらの共通点として見いだせるのは、加害を示す語だということである。

それでは、加害を示す語が出現する文書（悪役1体分の発言）は、全文書の何割を占めるのだろうか。

表1 頻出語リスト（150語）

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
人間	152	復讐	26	運命	16
殺す	128	分かる	26	家	16
人	102	一緒	25	会う	16
死ぬ	101	最後	25	犠牲	16
思う	100	使う	25	研究	16
言う	96	ママ	24	見つける	16
見る	92	見せる	24	止める	16
知る	81	戻る	24	諸君	16
手	74	与える	24	新しい	16
世界	70	作る	23	星	16
生きる	70	姿	23	息子	16
自分	64	支配	23	奪う	16
今	59	少年	23	年	16
力	59	先生	23	本当	16
子	55	名	23	本当に	16
女	54	守る	22	未来	16
聞く	51	入れる	22	ほか	15
すべて	50	忘れる	22	気持ち	15
行く	49	絵	21	責様	15
前	48	強い	21	救う	15
神	46	今日	21	計画	15
男	45	仕事	21	決める	15
来る	43	人生	21	殺る	15
子供	42	全て	21	消える	15
目	42	入る	21	身	15
心	41	いま	20	人類	15
持つ	36	この世	20	正義	15
命	35	ガキ	20	選ぶ	15
悪い	34	気	20	道	15
悪魔	34	首	20	破壊	15
死	34	生まれる	20	母親	15
必要	34	敵	20	夢	15
顔	33	伯爵	20	いつ	14
美しい	33	パパ	19	いや	14
愛す	32	今度	19	覚悟	14
罪	32	助ける	19	鬼	14
出る	32	話	19	国	14
考える	31	警察	18	最高	14
存在	31	終わる	18	最初	14
愛	30	早い	18	残る	14
信じる	30	地獄	18	失敗	14
待つ	30	話す	18	受ける	14
許す	29	我	17	絶対	14
絶望	29	関係	17	先	14
バカ	28	金	17	全員	14
血	28	愚か	17	両親	14
娘	28	呼ぶ	17	ネズミ	13
違う	27	好き	17	飲む	13
時間	27	返す	17	家族	13
教える	26	望む	17	確か	13

### 3-2 コーディング

加害を示す語をまとめて「加害」という事柄として一括し、加害を示す語が出現する文書が全文書の何割を占めるのかを確かめたい。そのためにコーディングという作業を行う。これは、複数の語を一括して1つのコードとして設定することである。

コーディングのために、品詞別の抽出語リスト(表2)を見て語の出現回数を確認し、随時文書を参照して、どんな悪役の「発言」に出現する語なのかを調べた。その結果、加害を示す語として選出された語は、次のとおりである。

#### \*加害

殺人 or 殺し or 復讐 or 支配 or 破壊 or 手術 or 攻撃 or 殺す or 奪う or 殺る or 撃つ or 斬る or 殺せる or 盗む or 犯す or 苦しめる or 傷つける or 潰す or 倒す or 捕まえる or 滅ぼす or つぶす or ほろぼす

(以下、アスタリスクを付した「\*加害」とは、コードを示す。)

### 3-3 「\*加害」が付与された文書

「\*加害」を使って集計を行った結果、「\*加害」が付与された文書が調査対象としたキャラクターを扱った全文書を占める50%だとわかった。つまり、125体の悪役が加害を示す語を使って発言しているということである。言い換えれば、他の125体は加害を示す語を使って発言していないということである。

なお、1つの文書が悪役1体分の発言を表しており、以降は個々の悪役1体1体を分析するため、「文

書」は「悪役」と表記する。

ここまでの分析では、語の出現数に注目して「発言」の概要の把握を行なった。その結果、加害を示す語を使う悪役とそうではない悪役とが分析対象となっていることが明らかになった。

### 3-4 共起ネットワーク

次は、探索的に「発言」の概要の把握を行うために、共起ネットワークによる分析を行った。その結果が図1である。これを見ると、「\*加害」に含まれる語としては「殺す」のみが他の頻出語と関連づけられているのがわかる。「殺す」の出現回数を考慮すると当然かもしれないが、頻出語のなかでも比較的出現回数が少ない「考える」(31回)が他の頻出語(例:「人間」(152回))と関連づけられていることから、単に出現回数が多いという理由で関連づけられているのではなく、「よく一緒にされる概念」として関連づけられていると考えてよいだろう。

このように共起ネットワークによる分析で探索的に「発言」の概要の把握を行うことで、「\*加害」に含まれる語のなかで最も顕著なのは、生命を維持する機能を停止させるという行為一般を示す「殺す」という語だとわかる。

ここまでの分析結果により「\*加害」の中でも「殺す」をキーワードとしてさらに2群を想定することが可能となった。つまり、A(「殺す」が含まれる)とB(「殺す」が含まれない)という2群である。なお、2群の悪役の総数は、125体である。

表2 品詞別の抽出語リスト(抜粋)

名詞		サ変名詞		形容動詞	
人間	152	存在	31	必要	34
世界	70	絶望	29	愚か	17
自分	64	復讐	26	好き	17
子供	42	一緒	25	いや	14
悪魔	34	支配	23	確か	13
バカ	28	仕事	21	自由	13
最後	25	話	19	大事	13
ママ	24	関係	17	大丈夫	13
少年	23	研究	16	幸せ	12
先生	23	計画	15	普通	11
人生	21	破壊	15	残念	10
この世	20	覚悟	14	勝手	10
ガキ	20	失敗	14	馬鹿	10
伯爵	20	恐怖	13	平和	10

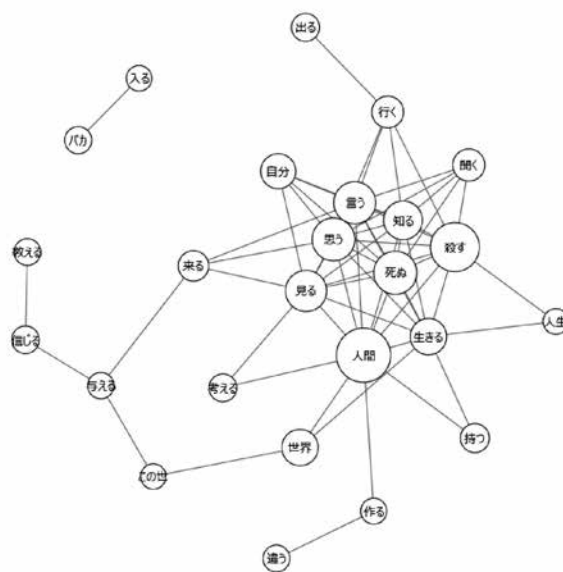


図1 「発言」の共起ネットワーク(名詞・動詞)



そのほか、3-3で述べたように、「\*加害」が付与されなかった悪役の群が存在しており、これら125体の悪役をまとめて1つの群（以下C）とした。

#### IV クラスタ分析

##### 4-1 分類

クラスタ分析（Ward法）を行い、「発言」分類を行った。クラスタ数を決める際、クラスタ併合の段階を示す「併合水準」（図2）<sup>[7]</sup>を参考にし、「分類不可」として分類された悪役33体を除く217体の悪役が5個のクラスタとして分類された。そして、クラスタの結合状況を把握するためにデンドログラムを作成した（図3）。

ここで、各クラスタに分類された悪役を見ると、クラスタ1に悪役らしい悪役（単純な悪役）が分

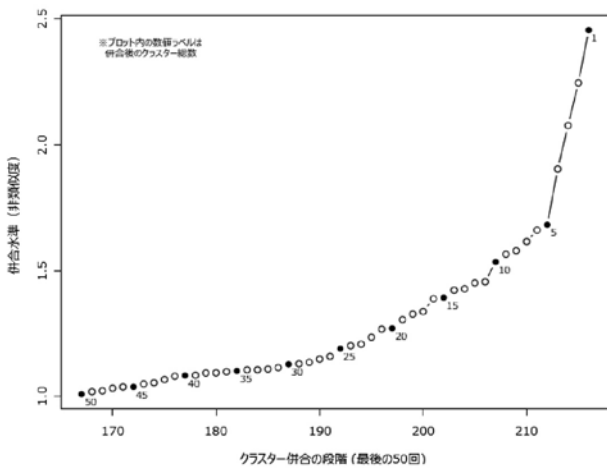


図2 クラスタ併合水準

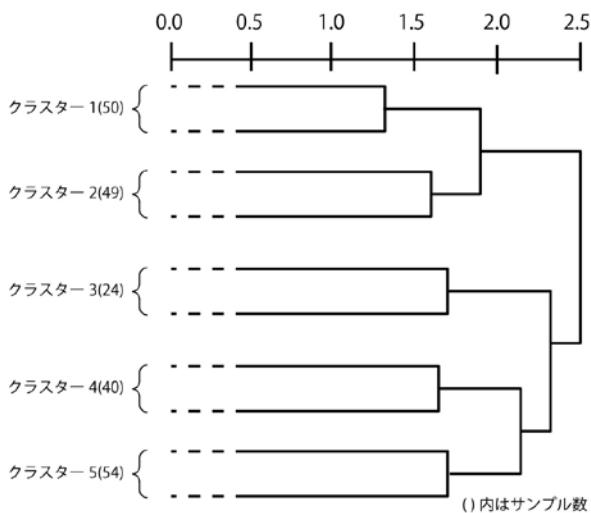


図3 デンドログラム

類されている傾向、また、クラスタ5には同情的余地があったり本来は大した力を持たないような悪役らしくない悪役（複雑な悪役）が分類されている傾向が見受けられた。そこで、前章の分析結果を参考にして、悪役を3つの群に大別し、クラスタごとの各群の悪役の数を調べることにした。

##### 4-2 加害のキーワードとクラスタの関係

次の表4は、悪役を3つの群に大別した後、クラスタごとの各群に属する悪役の数を調べた結果である。

表4 クラスタごとの各群の悪役の数

	悪役の発言			総計
	A:「殺す」を使って発言する悪役	B:「殺す」以外の「*加害」に含まれる語を使って発言する悪役	C:A, B以外の悪役	
クラスタ1	26	20	4	50
クラスタ2	33	8	8	49
クラスタ3	0	6	18	24
クラスタ4	0	7	33	40
クラスタ5	2	23	29	54
総計	61	64	92	217

※分類不可：33

これを見ると、次のようなことがわかる。まず、Aに属する悪役の数に注目すると、クラスタ1, 2以外には、Aがほとんど含まれていないことがわかる。すなわち、「殺す」を使って発言する悪役がクラスタ1, 2に集中している。

次に、Bに属する悪役の数に注目すると、数のばらつきはあるものの、すべてのクラスタに含まれているのがわかる。すなわち、多くの悪役が「復讐」「支配」「破壊」といった加害を示す語を使って発言している。

そして、Cに属する悪役の数に注目すると、クラスタ3からクラスタ5に比較的多く含まれているのがわかる。すなわち、おおむねクラスタ3からクラスタ5に、「殺す」「復讐」「支配」「破壊」といった加害を示す語を使わずに発言している悪役が集中している。

以上を考慮して、次節ではクラスタごとの傾向を具体例を示しつつ述べる。

##### 4-3 クラスタごとの傾向

###### (1) クラスタ1

クラスタ1には、Aに属する悪役が26体含まれている。この数は、他のクラスタと比較して2番目に多い。また、Bに属する悪役が20体含まれ

ている。この数は、Aに属する悪役と同様に2番目に多い。したがって、このクラスターに含まれる悪役は、直接的な表現（「殺す」）・間接的な表現（「復讐」「支配」「破壊」など）が含まれる発言の両方をする傾向にあるのが見受けられる。それでは、そのような発言とは、具体的にどのような発言なのか。まず、直接的な表現が含まれる発言を例示する。たとえば、「グルンワルド」の発言である。なお、傍線部は「殺す」を示す。

「だまれ 何度でも殺してやる 何度でもだ」  
『太陽の王子 ホルスの大冒険』, 東映, 1968年,  
(アニメーション)

この発言は、自分の妹の「笑えないわ兄さん」「ホルスはきっと生き返ってきます」「そしていつか人間は心からホルスを信じます」という一連の発言に対する返答である。この発言には、“ホルス”を何度でも殺せるという自信が示されているのがわかる。同様の自信は、次の発言にも示されている。

「この地上におれより強いものはいない そして偉いものもだ」  
『太陽の王子 ホルスの大冒険』, 東映, 1968年,  
(アニメーション)

「見ろ 貴様の命は今おれの手にある この世界がすべておれの手の中にあるようにだ」  
『太陽の王子 ホルスの大冒険』, 東映, 1968年,  
(アニメーション)

これらの発言から、“グルンワルド”は援助を必要としない悪役だと言える。同様の悪役としては、次のような発言をする悪役も含まれている。

「世の終焉が始まり 我々は その崩壊を防いだ 我々は黙せずに叫んだ “悪魔め!” “来るな!” と しかし ずる賢く 策略に長けた悪魔は——無垢な子供の姿で 再び我らの前に現れた 悪魔を祓うために 子供を焼き殺さねば!」『サイレントヒル』, SilentHillDCPInc. andDavisFilmsProduction, 2006年, (映画)

これは、神を崇拝する教団の教祖である“クリスタベラ”の発言である。“クリスタベラ”は、かつて姪を「悪魔」とみなし、教団員と共にその姪を焼いた。その数年後、焼いたはずの姪に似ている子供

と出会い、教団員に向けて上の発言をした。つまり、子供を殺すのではなく、「無垢な子供の姿」をした「悪魔を祓う」のだという趣旨を述べ、再び子供を焼こうとするのである。このような趣旨が教団員に受け入れられるのは、“クリスタベラ”が教祖であり、自分たちをある方向へ教え導く人間だからだろう。したがって、教団においては、“クリスタベラ”は“グルンワルド”と同様に「おれより強いものはいない」と言える状況にいる悪役、すなわち、援助を必要としない悪役だと言える。

次に、間接的な表現が含まれる発言を例示する。たとえば、“ポリドリ”の発言である。なお、下線部は「殺す」以外を省いた「\*加害」に含まれる語を示す。

「人間たちにけがされたこの星で、われらイモータルが生きゆくことはできません このような幻影を使わなければ、アナタ方の前に姿をあらわすこともできない だからこそ、アナタ方ヴァンパイアにこの星の支配を委ねたのです ですが…どうやらヴァンパイアもまた、この星を統べるに足る存在ではなかったようですね 仕方ありません。仕方ありません。アナタ方にはゲームの駒としてではなく、ワタクシ自身の手足として、役立ってもらいましょう」  
『ボクらの太陽 DS Django & Sabata』, KONAMI, 2006年, (ゲーム)

“ポリドリ”は「人間」と「ヴァンパイア」が共存する星ではない所から来訪した「イモータル」の1体である。来訪した“ポリドリ”は、「ヴァンパイア」に星の支配を委ねたが、「ヴァンパイア」は星を支配することができなかったため、「どうやらヴァンパイアもまた、この星を統べるに足る存在ではなかったようですね」と結論する。そして、「アナタ方にはゲームの駒としてではなく、ワタクシ自身の手足として、役立ってもらいましょう」と発言する。（この後、「ヴァンパイア」を自分の身体の一部にするために吸収する。）つまり、“ポリドリ”は、「人間」と「ヴァンパイア」を「ゲームの駒」に見立て、両者の戦いを「ゲーム」として俯瞰していたのである。したがって、“ポリドリ”も援助を必要としない悪役だと言える。

以上に例示したとおり、このクラスターには、援助を必要としない悪役の発言が多いという傾向が見

受けられる。したがって、このクラスターから、悪役らしい悪役（単純な悪役）が分類されている傾向が見受けられる。

## (2) クラスター2

Aに属する悪役の数が最も多いのが、このクラスターである（33個）。したがって、クラスター1と同様に直接的な表現が含まれる発言が集まっているクラスターである。ただし、クラスター1にはBに属する悪役も相当数含まれるのに比べ、クラスター2にはBに属する悪役の数が少ない。したがって、直接的な表現が含まれる発言が顕著に表れているクラスターである。それでは、そのような発言とは、具体的にどのような発言なのか。

「キツネを殺そう」〔『ファンタスティック・Mr. Fox』, Happinet (SB) (D), 2011年, (アニメーション)〕

この発言は、リンゴ酒を造る農場の主“フランクリン・ビーン”のものである。キツネによってリンゴ酒が盗まれるという被害を受けたため、同様な被害を受けた他の2人の農場主と緊急集会を開き、「キツネを殺そう」と提案したのである。これだけだと、キツネたちが悪いと思われるかもしれないが、単純に殺害という解決方法を提案するというのは、やはり悪役らしいと言ってよいだろう。現に、他の2人の農場主と共に、トラクターを使ってキツネの家（木）を根こそぎにしたり、その家の跡地でダイナマイトを爆発させてキツネが逃げた穴を見つけたりなど、その執念は常識的とは言いがたい。

他には、次のような発言がある。

「幸せの絶頂にいるところを殺すんだよ」〔『アナスタシア』, フォックス, 1998年, (アニメーション)〕

この発言は、ロシア帝国のノマノフ家を呪いによって没落させた“ラス・プーチン”のものである。この悪役は、王女であった“アナスタシア”が生き残り、彼女が皇太后主催パーティに出席することを知った後に上の発言をする。したがって、この悪役も悪役らしいと言ってよいが、直接的な「殺す」というキーワードが突出していることから動機や世界観のスケールがやや小さい傾向が見られる。

## (3) クラスター3

クラスター3には、B・Cに属する悪役のみが含

まれている。そして、個数はCに属する悪役の数が多い（18個）。したがって、間接的な表現が含まれる発言と直接的・間接的な表現が含まれない発言との混在が顕著なクラスターである。それでは、そのような発言とは、具体的にどのような発言なのか。

まず、間接的な表現が含まれる発言を例示する。たとえば、“マダム・ガスケット”の発言である。

「そうじゃない つぶせ 破壊するんだ」〔『ロボッツ』, 20世紀フォックスホームエンターテイメントジャパン, 2005年, (アニメーション)〕

なお、『ロボッツ』に登場するのは、すべてロボットである。

“マダム・ガスケット”は、大企業「ビッグワールド・インダストリーズ」の社長に代わって経営している“ラチェット”の母親である。あるとき、修理屋が現れて旧型を直していることを知り、“ラチェット”に伝えた。これに対して“ラチェット”は、「修理屋を捜してやめさせる」と答える。そこでの発言が上の“マダム・ガスケット”の発言である。ロボットのみが登場する物語において「破壊」とは、おそらく「殺す」と同等の意味である。直接的な表現が含まれないことがクラスター3に分類される理由なのだろうが、物語の設定（ロボットのみが登場）を考慮すると、言っていること（行っていること）は、クラスター1またはクラスター2に分類される悪役と大差はない。したがって、直接的・間接的な表現が含まれない発言をする悪役は、表現の仕方が違うだけで、言っていること（行っていること）は直接的・間接的な表現が含まれる発言をする悪役と大差はないと考えられる。

次に、直接的・間接的な表現が含まれない発言を例示する。たとえば、“バンビー”の発言である。“バンビー”は、火災で家族を亡くした少女“アリス”の「心の病」の治療を行う医師である。しかし、実際に行っていたのは、“アリス”の頭の中から自分にとって都合の悪いことを封じることであった。それは、次のことである。かつてある大学の学部生だった頃、“アリス”の家に侵入し、彼女の姉に性的虐待を行った後、家に火をつけた。そのとき、“アリス”に顔を目撃された。（他には、孤児たちをある人間たちへ斡旋していたことをそれとなく示す場面がある。）

このような悪役である“バンビー”は、真相を知った“アリス”から「一体何人の精神を忘却に引きずり込めば気がすむの？」と問われ、次のように返答する。

「まだまだ足らんよ！君のが陥落すれば大成功だったんだがね。それでもイカれた役立たずにはできたから、完成とは言えるがな！」  
『アリス マッドネス リターンズ』, エレクトロニック・アーツ, 2011年, (ゲーム)』

また、“アリス”から告発の意思を表明された際、次のように返答する。

「元患者のヒステリー気質の女が、社会の構築に貢献している名士である科学者に対し、突拍子もない濡れ衣を着せるといふのか？アリス、誰が信じてくれる？私だって信じられないくらいだ。」  
『アリス マッドネス リターンズ』, エレクトロニック・アーツ, 2011年, (ゲーム)』

“バンビー”のように、直接的・間接的な表現が含まれない発言をする悪役は、発言以外から明らかに悪役だとわかる。

他には、次のような発言をする悪役が含まれている。

「ほほう。よく ここまで これたな。…そうかなるほど、マスタールッピーに みちびかれたということか。いっておくけどな、ルッピーに いいも わるいも ないんだよ。いいことをして えた ルッピーと わるいことで えた ルッピー、どっちも かがやいてるだろ。ルッピーこそ、つよき ものの しょうちょう なんだよ！」  
『もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド』, 任天堂, 2006年 (ゲーム)』

この発言は、“ルッピーG”のものである。この悪役は、主人公に「ルピじい」と名のり、誰もが楽に暮らせるルッピーランドの存在を教える。そして、主人公をルッピーが尽きると命も尽きるチンクルというものに変え、ルッピーを集めていずみに入れ続けることでルッピーランドへ行くことができるという趣旨を言う。しかし、ルッピーランドの正体は、“ルッピーG”の欲望を満たすためのものであり、すべて

の人々がチンクルに変えられるため、“ルッピーG”のみが楽に暮らせるだけのものである。

以上に例示したような悪役の発言が、このクラスターには集まっている傾向が見受けられる。先述したとおり、BとCに属する悪役が混在していることを考慮すると、このクラスターは、クラスター1よりの悪役とクラスター5よりの悪役が混在している曖昧なクラスターだと解釈できる。

#### (4) クラスター4

クラスター4にも、B・Cに属する悪役が含まれている。そして、Cに属する悪役の数が多い(33体)。つまり、一見するとクラスター3と同様に思えるが、C群に属する悪役の数がより多いという点では、間接的な表現が含まれる発言がクラスター3に比べてきわめて少ないことを指摘できる。したがって、クラスター3と同様のクラスターではあるものの、直接的・間接的な表現が含まれない発言が顕著に表れているクラスターである。それでは、そのような発言とは、具体的にどのような発言なのか。たとえば、“ウェンディー”の発言である。

孤児“ウェンディー”は、あるときから、“グレゴリー”によって地下に監禁されている“ジェニファー”と「交換手紙」を行うようになる。やがて、“ウェンディー”は“ジェニファー”を「王子様」、 “ジェニファー”は“ウェンディー”を「お姫様」と呼び合う間柄となる。あるとき、“ウェンディー”は“ジェニファー”から子犬“ブラウン”を紹介された。そのあとの手紙で、“ウェンディー”は“ジェニファー”に、次のように言う。

「あなたは王子様なの 姫と王子は一緒にいなくてはいけない ジェニファーは 私の永遠の伴侶 私のことだけを見つめていればいいの いつも私の側において 私にだけ 笑顔をくれればそれでいいの 汚らわしい犬なんて いらさない！ 二人の間には 誰一人として 入ることは許されないんだから」  
『RULE of ROSE (ルール オブ ローズ)』, Sony Computer Entertainment, 2006年 (ゲーム)』

また、後の手紙では、次のように言う。



「あの忌々しい犬とまだ一緒にいるの？ 私はあなたを許さない あの時誓った バラの誓いを忘れたの？ さよならジェニファー あなたはきっと後悔する わたしの愛を受け入れなかったことを」

『RULE of ROSE (ルール オブ ローズ)』, Sony Computer Entertainment, 2006年 (ゲーム)]

そして、“ウェンディー”は、“ブラウン”が孤児院のある子どもたちによって殺されるという事態を招いた。“ジェニファー”に対する愛憎が招いた事態である。

もう1つ例示する。“HAL-9000”の発言である。

「AE-35 ユニットが不調です 72 時間以内に完全故障します」

『2001年宇宙の旅』, ワーナー・ブラザーズ ホームエンターテイメント, 2009年 (映画)]

“HAL-9000”は、木星探査船に搭載された最新の頭脳である。したがって、「72時間以内に完全故障」するという予測が外れてはならない。しかし、船員が調べた結果、異状は確認されなかった。この事態について、地上に設置されているもう1つのHAL-9000は、木星探査船に搭載された“HAL-9000”が故障の予測を誤った可能性が高いという結論を出した。その後、船員から、「双生の9000コンピュータがなぜ違う結論を出した？」と問われ、次のように答える。

「原因は明らかです 人間のミスしかあり得ません」

『2001年宇宙の旅』, ワーナー・ブラザーズ ホームエンターテイメント, 2009年 (映画)]

この後、船員の2人は“HAL-9000”に聞こえないように、もし元に戻したユニットが故障しなかった場合は“HAL-9000”の高等中枢機能のみを断ち、一般の自動制御システムを残すという結論で合意した。しかし、“HAL-9000”は2人の唇の動きから、会話内容を把握していた。そして、詳細は割愛するが、“HAL-9000”は船員の1人を意図的に船外へ放り出したり、コンピュータを故障させて「冬眠中」である3人の博士を殺害したりする。

以上に例示したような悪役の発言が、このクラスターには集まっている傾向が見受けられる。このこ

とから、このクラスターには、直接的・間接的な表現が含まれない発言をする悪役が集まっていると解釈できる。そして、個々の悪役の発言を見ていくと、クラスター1とクラスター2に比べて直接的・間接的な表現を使わない分、悪役として演出するための発言以外の付加情報（行動、悪役についての第三者の発言、その他の悪役に関わる設定などの情報）が増えているように思われる。

## (5) クラスター5

このクラスターには、Aに属する悪役が含まれるものの、その数は、クラスター1とクラスター2に比べてきわめて少ない(2体)。一方、BとCに属する悪役の数は、それぞれ23体・29体であり、ほぼ同等である。つまり、このクラスターでBに属する悪役の数が増加するのである。したがって、このクラスターは、間接的な表現が含まれる発言と直接的・間接的な表現が含まれない発言が表れているクラスターである。それでは、具体的にどのような発言なのか。

まず、間接的な表現が含まれる発言を例示する。たとえば、“ゴラン”の発言である。

『違う！ どうかしているのは、おまえたちピキューリアだ。世界を支配できる力を持ちながら、なぜ隠れて暮らしている？ その気になれば、死に打ち勝つことができるのに、死に屈していることだ。そして遺伝的に劣る普通の人間どもに、地下に追われていることだ。おまえたちなら簡単に人間を奴隷にできる。人間には奴隷の身分がふさわしいのだ！』

『ミスペレグリンと奇妙な子どもたち』, 潮出版社, 潮文庫, 2016年, p235, (小説)]

この発言から、“ゴラン”は、「世界を支配できる力」を使って「死に打ち勝」ったり「遺伝的に劣る普通の人間ども」を「奴隷」にしたりすることで、「ピキューリア」に分類される人間の現状を変えようとしているのがわかる。また、その現状が変わることが“ゴラン”にとっては望ましいことであるのがわかる。

他の例としては、次のような発言が含まれている。

「おまえを苦しめてやる」

『パラノーマン ブライス・ホローの謎』, ジェネオン・ユニバーサル, 2013年, (アニメーション)]

この発言をしたのは、“アギー”という少女である。ただし、この発言をしたときは、既に亡くなっている。数百年前、“アギー”は魔女裁判の判決によって死刑に処された。そして、数百年後に復活した。つまり、上の発言は復活後の発言である。この発言から、“アギー”は復讐しようとしていることがわかる。

次に、直接的・間接的な表現が含まれない発言を例示する。たとえば、下に示した“ザント”の発言である。

“ザント”は長い間、影の世界の王家に仕えてきた。それは、王家に対する忠心ではなく、一族の長になりたいという野心によるものだった。しかし、その野心を見抜かれ長として認められず、ゆえに長の持つ魔力を得られなかった。この「絶望と憎悪のうねりの中で神に会い、その神から与えられた魔力で野望を叶えた。(異名は「僭王」である。)したがって、“ザント”は、他の権威を利用して他を威圧する悪役である。

「我々は長きにわたり虐げられてきた… 魔術に長けた優れた民族が蟲カゴのような この世界に閉じ込められ 陰りの中で、いつしか 怒りや憎しみ…欲望を持たぬ ふぬけた者達に成り下がった 全ては 何もせず、影の世界に甘んずる 愚かな王家のせい！ そんな腐敗した王家に 私は耐え忍び 長い間、仕えてきた それは、次に一族を治めるのは自分自身であると信じていたからだ しかし、私は一族の長としては認められず 長の持つ魔力を、与えられることは無かった だが、私は絶望と憎悪のうねりの中で神に出会ったのだ」  
 『ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス』, 任天堂, 2006年, (ゲーム)』

以上に例示したように、このクラスターには、クラスター1に含まれる悪役とは違い、複雑な悪役が集まっている傾向が見受けられる。同情の余地があったり(“アギー”), 手段は容認できないものの現状を変えようとしたり(“ゴラン”), 野望のために分相応な力を求めたり(“ザント”)といった悪役である。

以上、5つのクラスターの傾向を見出した。これによって、加害性を有する発言(特に「殺す」を含む発言)をする悪役ほどその背景は単純である傾向

が見受けられ、これに対して、加害性を有する発言をしない悪役ほどその背景は複雑である傾向が見受けられるということがわかった。これは、発言を分類することで、悪役の背景に相当する事柄までもがおおよそ分類されたということでもある。

#### 4-4 コンテンツ形態とクラスターの関係

分析の最後に、コンテンツ形態と悪役の特徴との関連性を検証するために、5つのコンテンツ形態同士に独立性が見られるかどうかについて調べた。

まず、各クラスターにどのコンテンツ形態の悪役がいくつ含まれているかを調べた結果が表5である。

そして、コンテンツ形態と悪役の特徴との関連性を調べるために、カイ2乗検定およびフィッシャーの正確確率検定(直接確率計算法)に基づいて多重比較検定を行うと、どちらの検定においてもほぼ同じ結果が得られた<sup>[8]</sup>。表としては、カイ2乗検定の結果を示す。

「映画×ゲーム」にのみ統計的有意差(p=0.0146)が見られたことから、映画とゲームの間には独立性がないとは言えないという結果となった。したがって、映画とゲームにおける物語の悪役の発言はコンテンツ形態と関連性を持つ可能性、すなわち、コンテンツ形態によって悪役が特徴付けられる可能性が

表5 悪役の割合(クラスター×コンテンツ)

		文書					総計
		映画	アニメーション	ゲーム	小説	漫画	
クラスター	クラスター1	13	8	8	9	12	100%
	クラスター2	14	8	6	13	8	100%
	クラスター3	1	5	8	5	5	100%
	クラスター4	9	5	7	7	12	100%
	クラスター5	7	13	14	10	10	100%
総計		44	39	43	44	47	100%

表6 カイ2乗検定結果(コンテンツ×コンテンツ)

	$\chi^2$ 値	df	p 値	調整後 p 値
映画 × アニメーション	8.165	4	0.0857	0.4286
映画 × ゲーム	12.408	4	0.0146*	0.1456
映画 × 小説	4.210	4	0.3783	0.7139
映画 × 漫画	5.208	4	0.2666	0.7139
アニメーション × ゲーム	1.156	4	0.8853	0.8853
アニメーション × 小説	1.679	4	0.7946	0.8828
アニメーション × 漫画	3.358	4	0.4997	0.7139
ゲーム × 小説	3.986	4	0.4079	0.7139
ゲーム × 漫画	3.590	4	0.4644	0.7139
小説 × 漫画	2.839	4	0.5851	0.7314

\* p 値の調整は Benjamini & Hochberg(1995) による。

示されたと言える。

## V 考察と今後の展開

クラスター分析の結果を次のようにまとめる。

1. クラスター1にはAとBに属するキャラクターが集まっているのに対し、クラスター5にはBとCに属するキャラクターが集まっているという結果から、双方にはBに属する悪役という共通性があることがわかり、クラスター1とクラスター5は、共通性と独自性が見られることが推測された。そして、これを検討するためにクラスターごとの発言を確認した結果、クラスター1には単純な悪役が集まっており、クラスター5には複雑な悪役が集まっている傾向が認められた。
2. 各クラスターの傾向から、加害を示す語を基準にした分類に伴って結果的に発言以外（悪役の背景に相当する事柄）もおおよそ分類されたことがほぼ明らかになった。

以上の分析結果には、次のようなことが示されていると考えられる。物語の作り手にとっては、加害性を有する発言をさせると、特定のキャラクターをおおよそ悪役として演出することができる。一方、加害性を有する発言をさせないならば、それ以外で特定のキャラクターを悪役として演出する必要性が生じる。たとえば、あるキャラクターに悪役について発言させたり、悪役の過去を明らかにする場面を挿入したりといったようにである。つまり、分析結果には、作り手が悪役をどのように作っているのかが示されていると考えられる。それでは、悪役の作られ方は、コンテンツ形態によって異なると言えるだろうか。それとも、同じと言えるだろうか。それを確認するために前章で示した検定を行ったが、本稿では、「コンテンツ形態によって悪役が特徴付けられる可能性が示されたと言える」だけで、一部を除き、コンテンツ形態と悪役の特徴との関連性については明確には認められなかった。これについては、今後「行動」の分析結果を考慮して明らかにしていく予定である。

## 註

- [1] 光クラブ『架空世界の悪党図鑑』、講談社、2004年。
- [2] 大瀧友織『『はだしのゲン』の計量的分析：表現

変容プロセスに見る〈感性〉と〈理念〉の揺らぎ』、年報人間科学、27、2006年、pp121-134。

- [3] 同上、p1.
- [4] KH Coder: 計量テキスト分析・テキストマイニングのためのフリーソフトウェア、<http://khcoder.net/>、2018年9月8日閲覧。
- [5] 樋口耕一『社会調査のための計量テキスト分析 内容分析の継承と発展を目指して』、ナカニシヤ出版、2014年、p11
- [6] 同上、p167.
- [7] クラスター数ができるべく少なく、また、傾きが急激に変化していることを基準にして、クラスター5が妥当だと判断した。
- [8] 分析結果は、表5の数値を、ブラウザ上で動作する無償の統計ソフトウェア「js-STAR」(<http://www.kisnet.or.jp/nappa/software/star/>)に入力し、それから出力されたRプログラムを「R」(version 3.5.1)に入力することで得た。

(2018年10月22日受付)

(2018年12月19日受理)