

ビジュアルの違いがヴィランへの好感度に及ぼす影響

小林 瑞生・佐藤 夕渚・坂井 美月

大正大学心理社会学部人間科学科

指導教員：井関龍太

要旨：本研究では、ビジュアルの良し悪しが好感度に及ぼす影響が、ヒーローの場合よりもヴィランの場合に高く現れることを明らかにすることを目的とした。架空のキャラクターの画像と説明を提示して好感度の評価を求めた。その結果、ビジュアルと好感度の交互作用は有意でなく、ヴィランに対する好感度にビジュアルの良し悪し特に大きく影響するわけではないことがわかった。しかし、ヒーローとヴィランともにビジュアルの良い方が悪い方よりも好感度が高くなることがわかった。

問 題

物語には一般的にヒーローと呼ばれる主人公と、ヴィランと呼ばれる悪役が存在する。ヒーローには、一般的に勇敢であったり良心的であったり社会性があるといった特徴がある。それらの特徴は人々から好感を得やすいものが多い。そのため、ヒーローは人々に好かれやすい傾向にあり、ヒーローを好きになる理由を説明することは容易だ。それに比べ、ヴィランは物語上では道徳的に不快な存在として作られていることから、人々から好感を得られにくいことが予想される。しかし、実際には人々から愛されているヴィランは数多く存在している。たとえば、「みんなのランキング」というサイト上には「敵キャラ人気ランキング！最も愛される悪役キャラは？」というランキングがあり、多くの人々が好きなヴィランのキャラクターを挙げている（株式会社 HANABISHI, 2015）。

Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson, Smith, & Clasen (2021) は、ヴィランを肯定する要因の一つとして、パーソナリティの要因が関係しているのではないかと考えた。彼らの調査では、パーソナリティや価値観と、映画や文学、ゲームなどに登場するキャラクターについて尋ねた。また、独自に作成したヴィラン肯定尺度が用いられた。ヴィラン肯定尺度とは、「ヴィランに目標を達成してほしい」という項目や、「ヴィランに魅力を感じる」などの悪役に対して肯定的にかかわる内容を尋ねるものであった。調査では、回答者

自身のダークトライアド特性についても尋ねた。ダークトライアド特性とは、非道徳的な人格特性であるナルシシズム、マキャベリズム、サイコパシーの総称を指す。ナルシシズムは称賛や注目、地位などを求める他者に攻撃的な特性を指し、マキャベリアニズムは他者操作的、搾取的な特性、サイコパシーは欺瞞性、共感性の欠如、衝動性を表すパーソナリティ特性である。調査の結果、ダークトライアド特性が高い人の方がヴィランを肯定する傾向にあることが明らかになった。

これまでの研究は、本来愛されにくいはずのヴィランが愛されている理由として、キャラクターと視聴者の類似性や視聴者自身のパーソナリティに着目していた。しかし、本研究では、キャラクターを好む理由としてより単純な理由があるのではないかと考えた。少なくとも、著者はヴィランを好む際に、「自分と似ているから」「自分のダークトライアド特性に近い」といったことは考えたことはない。むしろ、一目見て好きになるキャラクターの方が多い。キャラクターを好きになる理由にも、一目惚れがある。それは、外見的魅力に惹かれることだ。そこで着眼したのがキャラクターの見た目、いわゆるビジュアルである。一目見て好きになるようなキャラクターは、外見的魅力が高い。外見的魅力は、視聴者が最初に与えられるキャラクターに関する視覚情報である。目に見えて見た目の良いキャラクターがいれば、第一印象が良く、好きになるのも容易なのではないか。

本研究では人気のあるヴィランキャラクターにはビジュアルの高いキャラクターがいることに着眼してみた。ビジュアルが良いヴィランの例として、「コードギアスシリーズ」に登場するルルーシュランペルージというヴィラン主人公のキャラクターや「デュラララ!!」に登場する折原臨也というヴィランキャラクターが挙げられる。キャラクターを好きになる際、物語を読んで彼らの生き様や性格に惹かれるということもあれば、「この顔が好き」「かっこいい」といった外見的魅力に惹かれ、好きになる場合もある。前述のとおり、ヴィランは物語内では道徳的に不快な存在として作られていることから、ヒーローよりも好かれにくくなっている。そんなヴィランたちが好かれているのは、ビジュアルによる好感度への影響の効果が強く働いているからではないかと考えた。

本研究では、ビジュアルの良し悪しが好感度に及ぼす影響は、ヒーローの場合よりもヴィランの場合に強く現れることを明らかにすることを目的とする。実験では、ビジュアルの良いヒーローとヴィラン、ビジュアルの悪いヒーローとヴィランのイラストを用意する。計4種のイラストにそれぞれヒーロー設定かヴィラン設定を加えて回答者に呈示し、好感度を4段階評価で回答させる。また、ダークトライアド特性の違いによっても、ビジュアルがヒーロー、ヴィランそれぞれの好感度に及ぼす影響の違いが生じるかを調べる。そのためにマキャベリアニズム、ナルシシズム、サイコパシーのダークトライアド尺度に回答させる。加えて性差を調べることで、今後のメディア展開において男性受けを狙うヴィラン、女性受けを狙うヴィランを登場させる手がかりになると考える。ビジュアルによる好感度への影響はヒーローよりヴィランで大きく現れるという仮説に基づき、ビジュアルの良いヴィランと悪いヴィランの好感度スコアの差はヒーローのそれよりも大きいと予測する。

方 法

実験参加者

女性 47 名，男性 15 名，計 62 名が実験に参加した。参加者の平均年齢は 21.48 歳（SD = 5.54）であった。

刺激と装置

本実験は Google フォームを用いて行った。実験には創作した架空のキャラクターと設定を用いた。ビジュアルの良いヒーロー・悪いヒーロー，ビジュアルの良いヴィラン・悪いヴィランの計 4 名の架空のキャラクターを描いた。また，架空のヒーローの設定とヴィランの設定を計 4 つ用意した。絵と設定は図 1 と表 1 に示した。



図

図 1 ヒーローとヴィランのビジュアル

ヒーローとヴィランの名前は，2021 年男の子赤ちゃんの名前ランキング (Benesse, 2021) の上位 4 つの名前をカタカナ表記にして用いた。ビジュアルの良い・悪い絵と名前と設定をセットにしたものを組み合わせた質問を計 8 個作成し，2 つのフォームに分けた。このとき，名前と架空のキャラクター設定のカウンターバランスをとるために，名前と設定のセットと絵の組み合わせを入れ替えた。また，日本語版 Dark Triad Dirty Dozen (田村・小塩・田中・増井・ジョナソン, 2015) を用いてダークトライアドを測定した。マキャベリアニズム項目では「私には他の人をあやつっても自分の思い通りにするところがある」，サイコパシー項目では「私は，あまり自分のあやまちを認めることがない」，ナルシシズム項目では「私は，他の人から立派な人物だと思われないほうだ」などがあつた。ダークトライアドは，マ

キャベリアニズムとサイコパシーとナルシシズムの因子があり，各因子について 4 項目ずつ，計 12 項目を提示した。他に，年齢と性別の回答を求めた。

表 1 ヒーローとヴィランの設定

ヒーロー	<p>アオイは，誰にでも優しく王子様的な存在のヒーロー。友達が多く，常に人に囲まれている中心的人物。もともとは戦えるような力はなかったが，悪役に襲われた自分を助けてくれたヒーローにあこがれを持ち訓練を重ねて大切な人を守れるくらい強くなった。しかし誰にでも優しい性格であるため，悪役を含め誰も傷つけないという気持ちから 1 度は戦うことをやめた。悪役に大切な友人を亡くされてからは大切な人を守るために力を使おうと決心し戦うことを決めた。魔法を使う遠距離戦を得意とする。あなたはこのキャラクターのことをどのくらい好きだと感じますか。</p>
------	--

ヴィラン	<p>ハルトは，もともとヒーローになることにあこがれを持っていたが，ある日目の前で大切な人を守れず逃げ出したことからヒーローになれないことを悟り，世の中のヒーローを滅ぼすために悪役になった。自分がなれないと諦めたヒーローになりたいと言っている子供が気に入らないため，その夢を壊そうとしている。ヒーローを逆恨みしており，執拗にヒーローを追いかけて，ヒーローと子供たちを傷つけようとする。あなたはこのキャラクターをどのくらい好きだと感じますか。</p>
------	--

手続き

実験者が Google フォームの URL を参加者に送信して各自でアクセスして回答することを求めた。URL にアクセスすると 2 つのいずれかのフォームにランダムに飛ぶようになっていた。フォームの初めに調査の注意事項、調査への同意確認を提示した。チェックボックスにチェックを入れ、「次のセクションに進む」をクリックすると実験の説明が提示された。真の目的を知った状態では参加者の評価に影響を及ぼす可能性があるため、回答者には物語を作るにあたってどのようなキャラクターが好かれやすいか調べるために行っていること、キャラクターと設定を見て好感度を回答するという本来の目的とは別の調査目的を表示した。

その後「次のセクションに進む」をクリックすると、ビジュアルが良いヒーローとヴィラン、ビジュアルが悪いヒーローとヴィランの設定と画像を組み合わせたものが 4 つ提示された。参加者はそれぞれのキャラクターについて、「好き」「少し好き」「少し嫌い」「嫌い」の 4 つの選択肢から好感度を回答した。

回答した後「次のセクションに進む」をクリックするとダークトライアド尺度が提示された。このダークトライアドの質問項目に対して「全く当てはまらない」を 1、「非常に当てはまる」を 5 とし、最も近いと思うものを回答した。その後、「次のセクションに進む」をクリックし、年齢と性別を入力して送信ボタンをクリックして実験を終了した。

結 果

好感度

各条件について、ヒーロー・ヴィランの好感度のスコアの平均を図 2 に示した。スコアは、「嫌い」を 1、「少し嫌い」を 2、「少し好き」を 3、「好き」を 4 とし計算した。

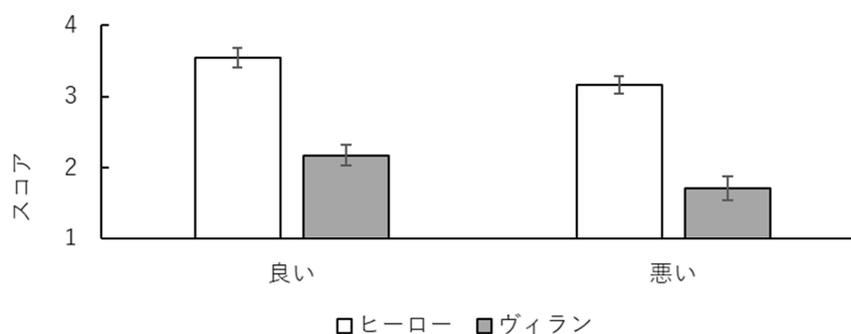


図2 条件ごとの平均スコア
(エラーバーは95%信頼区間)

本実験では、2×2の参加者内計画であった。第1要因はキャラクター設定であり、ヒーロー、ヴィランの2水準であった。有意水準は5%に設定した。以下の分析でも同様である。第2要因はビジュアルであり、良い、悪いの2水準であった。好感度の得点について2要因参加者内分散分析を行った結果、キャラクター設定の主効果 ($F(1, 61) = 168.28, p < .001$)、ビジュアルの主効果が有意であった ($F(1, 61) = 16.48, p < .001$)。このことから、ヒーローはヴィランよりも好まれやすいことがわかった。また、ビジュアルが良い方が悪い方よりも好まれやすいことがわかった。キャラクター設定とビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 61) = 0.22, p = 0.64$)。

性差

各条件について、実験参加者の性別ごとのスコアの平均を図3に示した。

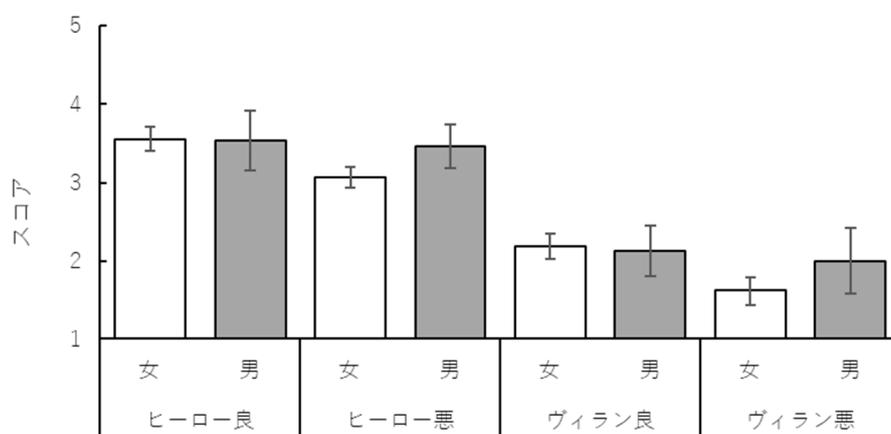


図3 性別差の平均スコア
(エラーバーは95%信頼区間)

2×2×2の混合要因計画であった。第1要因は性別であり、男、女の2水準であった。第2要因はキャラクター設定であり、ヒーロー、ヴィランの2水準であった。第3要因はビジュアルであり、良い、悪いの2水準であった。3要因参加者内分散分析を行った結果、性別の主効果は有意ではなかった ($F(1, 60) = 3.67, p = 0.06$)。キャラクター設定の主効果は有意であった ($F(1, 60) = 122.75, p < .001$)。ビジュアルの主効果は有意であった ($F(1, 60) = 6.84, p = .01$)。このことから、性別による差はあまり見られないが、ビジュアルが良い方が好まれやすい。性別とキャラクター設定の交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.01, p = 0.91$)。性別とビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 3.20, p = 0.08$)。キャラクター設定とビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.13, p = 0.71$)。性別とキャラクター設定とビジュアルの二次の交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.002, p = 0.96$)。

マキャベリアニズム

ダークトライアドの項目のうち、マキャベリアニズム項目の中央値よりマキャベリアニズムが高い参加者をマキャベリアニズム高群、低い参加者をマキャベリアニズム低群として分類した。群ごとの好感度のスコアの平均を図4に示した。

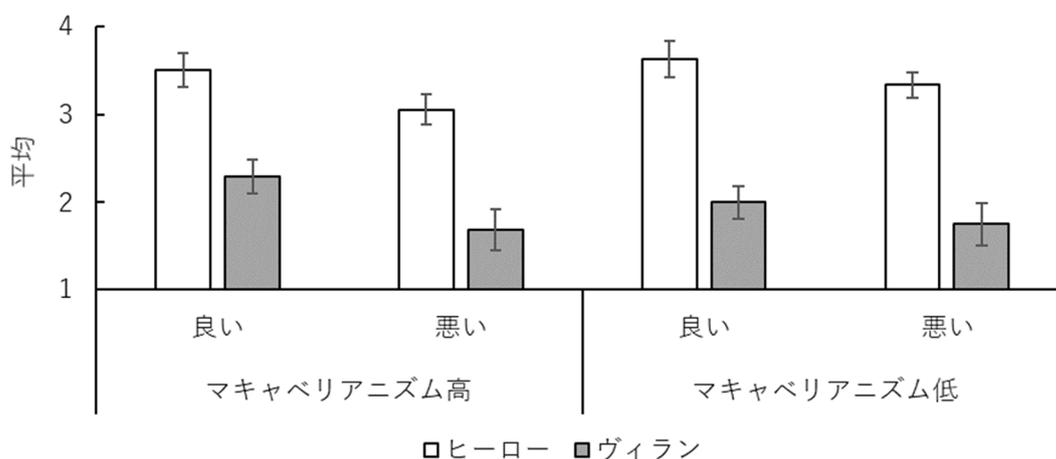


図4 マキャベリアニズム得点高低群別の好感度平均
(エラーバーは95%信頼区間)

2×2×2の混合要因計画であった。第1要因はマキャベリアニズムであり、マキャベリアニズム高、マキャベリアニズム低の2水準であった。第2要因はキャラクター設定であり、ヒーロー、ヴィランの2水準であった。第3要因はビジュアルであり、良い、悪いの2水準であった。分散分析を行った結果、マキャベリアニズムの主効果は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.30, p = 0.58$)。キャラクター設定の主効果は有意であった ($F(1, 60) = 170.65, p < .001$)。ビジュアルの主効果は有意であった ($F(1, 60) = 13.69, p < .001$)。このことから、ビジュアルが良い方が好まれやすい。マキャベリアニズムとキャラクター設定の交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 2.01, p = 0.16$)。マキャベリアニズムとビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 1.41, p = 0.24$)。キャラクター設定とビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.10, p = 0.75$)。マキャベリアニズムとキャラクター設定とビジュアルの二次の交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.31, p = 0.75$)。

ナルシシズム

ダークトライアドの項目のうち、ナルシシズム項目の中央値よりナルシシズムが高い参加者をナルシシズム高群、低い参加者をナルシシズム低群として分類した。群ごとの好感度のスコアの平均を図5に示した。

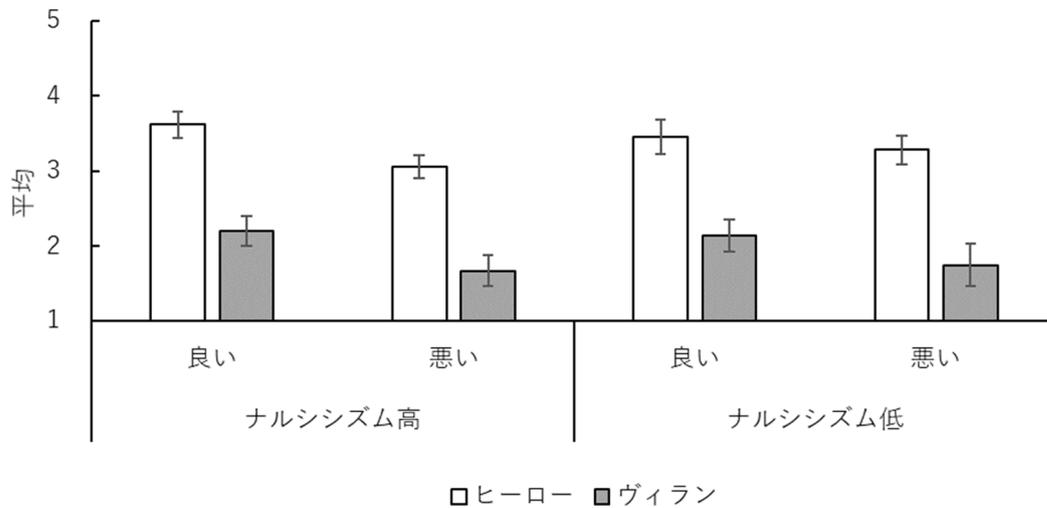


図5 ナルシシズム得点高低群別の好感度平均
(エラーバーは95%信頼区間)

2×2×2の混合要因計画であった。第1要因はナルシシズムであり、ナルシシズム高、ナルシシズム低の2水準であった。第2要因はキャラクター設定であり、ヒーロー、ヴィランの2水準であった。第3要因はビジュアルであり、良い、悪いの2水準であった。分散分析を行った結果、ナルシシズムの主効果は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.07, p = 0.80$)。キャラクター設定の主効果は有意であった ($F(1, 60) = 164.39, p < .001$)。ビジュアルの主効果は有意であった ($F(1, 60) = 15.51, p < .001$)。このことから、ビジュアルが良い方が好まれやすい。ナルシシズムとキャラクター設定の交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.02, p = 0.88$)。ナルシシズムとビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 1.03, p = 0.22$)。キャラクター設定とビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.28, p = 0.60$)。ナルシシズムとキャラクター設定とビジュアルの二次の交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.49, p = 0.48$)。

サイコパシー

ダークトライアドの項目のうち、サイコパシー項目の中央値よりサイコパシーが高い参加者をサイコパシー高群、低い参加者をサイコパシー低群として分類した。群ごとの好感度のスコアの平均を図6に示した。

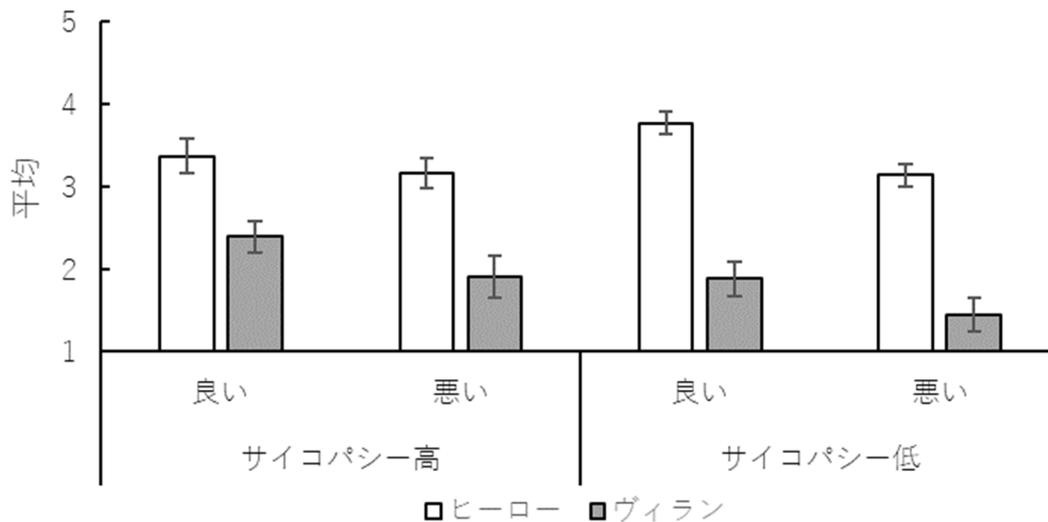


図6 サイコパシー得点高低群別の好感度平均
(エラーバーは95%信頼区間)

2×2×2の混合要因計画であった。第1要因はサイコパシーであり、サイコパシー高、サイコパシー低の2水準であった。第2要因はキャラクター設定であり、ヒーロー、ヴィランの2水準であった。第3要因はビジュアルであり、良い、悪いの2水準であった。分散分析を行った結果、サイコパシーの主効果は有意ではなかった ($F(1, 60) = 3.50, p = 0.07$)。キャラクター設定の主効果は有意であった ($F(1, 60) = 205.65, p < .001$)。ビジュアルの主効果は有意であった ($F(1, 60) = 17.12, p < .001$)。このことから、ビジュアルが良い方が好まれやすい。サイコパシーとキャラクター設定の交互作用は有意であった ($F(1, 60) = 11.29, p = .001$)。サイコパシーとビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.83, p = 0.36$)。キャラクター設定とビジュアルの交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 0.08, p = 0.77$)。サイコパシーとキャラクター設定とビジュアルの二次の交互作用は有意ではなかった ($F(1, 60) = 1.86, p = 0.17$)。

サイコパシーとキャラクター設定の一次の交互作用が有意であったので、単純主効果の検定を行った。その結果、ヒーローの場合はサイコパシーの単純主効果は有意でなく ($F(1, 60) = 2.46, p = 0.12$)、ヴィランではサイコパシーの単純主効果が有意であった ($F(1, 60) = 13.03, p < .001$)。サイコパシー高群ではキャラクター設定の単純主効果が有意で ($F(1, 60) = 50.01, p < .001$)、サイコパシー低群でもキャラクター設定の単純主効果が有意であった ($F(1, 60) = 278.63, p < .001$)。このことから、ヒーローの場合はパーソナリティによって好感度が分かれませんが、ヴィランの場合はサイコパシーが高い人は低い人より好感度が高いことがわかった。

考 察

本研究では、架空のキャラクターについてビジュアルの良し悪しが好感度に及ぼす影響は、ヒーローの場合よりもヴィランの場合のほうが高いという仮説を検証した。この仮説が正しいとすると、ビジュアルの良いヴィランと悪いヴィランの好感度スコアの差はヒーローの場合よりも大きくなると予想される。

実験の結果、キャラクター設定とビジュアルによる交互作用が得られなかった。このことからヴィランへの好感度はビジュアルによってヒーローよりも高くなるわけではないことが分かった。いずれのキャラクター設定においても、ヴィランよりヒーローの方が好感度は高く、ビジュアルが悪い方よりビジュアルが良い方が好感度が高かった。

このことから、ヒーローとヴィランともにビジュアルの良い方が悪い方よりも好まれやすいということがわかる。

Kjeldgaard-Christiansen et al. (2021) の結果では、サイコパシーとマキャベリアニズムが重要であると考えられていた。しかし、本実験ではサイコパシーのみが好感度と関連していた。また、サイコパシーの要因はキャラクター設定の要因と交互作用したが、ビジュアルの要因とは交互作用が見られなかった。そのため、ダークトライアド特性はキャラクターのビジュアルと関係しなかったといえる。このことから、どんなパーソナリティの人もヴィランのビジュアルに強く惹きつけられるということはないと考えられる。

参加者の性別とビジュアルの交互作用も見られなかった。このことから性別によってキャラクターのビジュアルに強く惹きつけられることはなかったといえる。そこで男女どちらでもヴィランのビジュアルに同じように惹きつけられるともいえる。今後のメディア展開において男性受けを狙うヴィラン、女性受けを狙うヴィランを登場させる手がかりとなると述べたが、性別による差が見られないのであれば男女両方の人気を狙うキャラクターを登場させることができると考えられる。

引用文献

- Benesse (2021). たまひよ 2021 男の子赤ちゃんの名前ランキング 100
<https://st.benesse.ne.jp/ninshin/name/boy/name-ranking> (アクセス日 2022 年 2 月 14 日)
- 株式会社 HANABISHI (2015). 敵キャラ人気ランキング! 最も愛される悪役キャラは? みんなのランキング <https://ranking.net/rankings/best-villain-characters> (アクセス日 2022 年 2 月 22 日)
- Kjeldgaard-Christiansen, J., Fiskaali, A., Høgh-Olesen, H., Johnson, J. A., Smith, M., & Clasen, M. (2021). Do dark personalities prefer dark characters? A personality psychological approach to positive engagement with fictional villainy. *Poetics*, 85, Article 101511.
- 田村紋女・小塩真司・田中圭介・増井啓太・ジョナソンピーターカール (2015). 日本語版 Dark Triad Dirty Dozen (DTDD-J) 作成の試み パーソナリティ研究, 24, 26-37.