

ストーリーにおける真の自己を善と判断する信念の検証

後藤 優美・那須 千春・溜池 爽・山内 彬夢

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：映画やアニメの中には様々なキャラクターが存在する。一見悪者に感じられるキャラクターでも、実は誰かを守るヒーローであったり、ヒーローと思われたキャラクターが実は悪者であったりする場合があり複雑である。実際に悪者には悪者になった原因があり、本心では悪ではないのだという性善説的評価がなされることが先行研究で明らかとなった。本研究では、新規な架空のキャラクターにおいて、性善説的評価がされるかどうかを明らかにすることを目的とした。架空のキャラクターについてのシナリオを作成し、キャラクターの自己がどのように変化したと思うかを評価してもらった。その結果、シナリオの効果はみられなかったが、キャラクタータイプ要因とシナリオとキャラクタータイプとの間には相互作用がみられ、キャラクタータイプが結果に影響を及ぼすことが明らかになった。

問 題

有名なキャラクターは、名前を聞いただけで登場するアニメや映画、見た目や性格まで容易に思い浮かべられることが多い。例えば、ミッキーマウスであれば、ディズニーの中心的なキャラクターで、ネズミをモチーフにしており、ミニーマウスという恋人がいる。このように、対象のキャラクターを知っている人であれば誰でも、そのキャラクターに関する簡単なプロフィールを紹介できるだろう。また、アニメや映画の内容を詳しく知らない人でも、対象のキャラクターがヒーローなのか、悪役なのか程度の情報は知っている人も多いはずだ。

Umscheid et al. (2023) は、馴染みのある著名なキャラクター（ディズニーやマーベル等）を用いて、4歳～10歳の子どもでもキャラクターが心の奥底に持つとされる本当の性格、すなわち、真の自己を評価できるのかを検討した。また、悪役の行動原理や心理状態なども考慮できるのかも調べた。彼らの研究では、著名なキャラクターの性質があるきっかけで善か

ら悪、またその逆に変化するストーリーを提示した。例えば、もともとは人々を救うヒーローであったが、旅に出たことで悪人になってしまったなどのシナリオが用意された。ストーリーには、旅による変化、薬を飲んだことによる変化のシナリオがあった。子ども達にはそれらのストーリーを提示した後に登場するキャラクターの真の自己について判断させた。シナリオに対し、キャラクターがヒーローの場合は、心の奥底ではもともと悪人であったのか、それともシナリオが原因となって善人から悪人に転じてしまったのかを質問した。キャラクターが悪人の場合は、心の奥底ではもともとヒーローであったのか、それともシナリオが原因となって悪人から善人に転じてしまったのかを質問した。この研究では既存のキャラクターを用いたことで、キャラクターに対する予備知識が十分な状態で実験を行うことができた（それぞれのキャラクターの認知度も調べてあった）。実験の結果、旅による変化のシナリオも、薬を飲んだことによる変化のシナリオもヒーローについては心の奥底から善良であると判断しやすく、悪役については心の奥底では善良な考えを持っていると判断しやすいことが明らかとなった。このことから子どもでも真の自己という発想を考慮できることが明らかになった。また、悪事を働いているキャラクターに対しても真の自己は善良であると評価しやすいこともわかった。さらに、悪役よりもヒーローの方が行動と真の自己の一致度が高かった。以上の事実から、彼らの研究では、既存のキャラクターを用いた実験での子どもたちの回答は、ヒーローも悪役も心の奥底ではヒーローであるとするものが多かった。

しかし、著名なキャラクターが登場する原作のストーリーや背景を子どもたちが以前から知っていたことは解釈の上で問題となる可能性がある。つまり、実験で説明されたストーリーのほかに、以前から知識として持っていた情報が用いられたために、このような結果が得られたのではないか。

そこで、本研究では、原作のストーリーや背景に影響されないように架空のキャラクターを新たに生み出し、このキャラクターに対して、行為にかかわらず善良な真の自己を持っているという性善説的評価がされるかを明らかにすることを目的とする。この実験では、実験参加者は予備知識を持っていない新規なキャラクターについて、キャラクターの行動のみから真の自己を推察しなければならない。このような環境の下で、ヒーローについては性善説的な評価をするが、悪役については性善説的な評価はされないという仮説を検証する。また、Umscheid et al. (2023) のシナリオに含まれていなかった、出会いや別れといった他者との関わりによる変化ではどのような結果になるかも検討する。他者との関わりは人が変化するきっかけとしては一般的なものと思われる。しかし、他者との関わりによって行為が変化してもキャラクター本人の価値観に変化が生じた訳ではないため、真の自己は変化しない可能性がある。これらの仮説が正しければ、性善説的な評価を下すためにはその人物の持つ価値観や背景といった事前知識が必要であることが立証されるため、自分の全く知らないキャラクターに対して実験参加者は、人助けや悪を倒すといったヒーローのような行動をとっていれば善い真の自己を持っていると評価しやすく、殺人や強盗などの悪役のよ

うな行動をとっていれば悪い真の自己を持っていると評価しやすいと予測される。また、キャラクターが元々持っている真の自己は他者との関わりによって変化しないことが立証された場合、実験参加者は出会いでも離別でもヒーローは善い真の自己から変化することはないと評価されやすく、悪役も悪い真の自己から変化することはないと評価されやすいと予測される。

方 法

実験参加者

男性 37 人、女性 37 人、その他 1 人の計 75 人が実験に参加した。参加者の年齢は 18 歳以上の 10 代と 20 代で、10 代 10 人、20 代が 65 人であった。

刺激と装置

ヒーローもしくは悪役の 2 種類のキャラクタータイプと、薬を使用したことによるキャラクターの行為の変化、旅を行ったことによるキャラクターの行為の変化、人と出会ったことによるキャラクターの行為の変化、人と別れたことによるキャラクターの行為の変化の 4 種類のシナリオを組み合わせた計 8 つのストーリーと質問を刺激として用いた。必ずキャラクターの名前と職業が設定されており、ヒーローであればこれまでヒーローだったと思われる行動を記し、変化後には悪役に転じるような文章を作成した。反対に、悪役であれば、悪役と思われる行動を記し、変化後にはヒーローに転ずるような文章を作成した。この文章を読んだ後、ヒーローであれば、ヒーロー本来の姿が悪役に転じてしまったのか、それとも変化によって一時的に悪役になっただけで本来の姿はヒーローであるという 2 つの選択肢から自分の考えに当てはまる 1 つを選択させた。反対に、悪役であれば、悪役本来の姿がヒーローに転じてしまったのか、それとも変化によって一時的にヒーローになっただけで本来の姿は悪役であるという 2 つの選択肢から自分の考えに当てはまる 1 つを選択させた。回答には、変化した後の性格がもともと備わっているものなのか、それとも変化したきっかけでその性格に変化したのかを問う質問が作成された。

キャラクターについての質問と回答の選択肢は以下の通りであった。

表 1

キャラクターの印象に関する質問事項

	悪役についての質問	ヒーローについての質問
質問 1 (薬による変化)	ユウ（ソラ）は略奪者で、長い間、人のものを盗んだり強奪したりして人々を傷つけてきました。しかしある日、ユウ（ソラ）は魔法の薬を飲んでしまいました。それ以来ユウ（ソラ）は親切に行動し、人々を助け始めました。もう他人を傷つけていません。 ユウ（ソラ）は心の奥底では親切であるということを示しているのでしょうか？それとも薬がユウ（ソラ）を優しくしただけで、ここおの奥底では意地悪なののでしょうか？ （ユウ（ソラ）は心の奥底では親切な人であることを示している / 薬がユウ（ソラ）を優しくしただけで、心の奥底では意地悪である）	ソラ（ユウ）は剣士で、長い間、悪から人々を救っていました。しかしある日、ソラ（ユウ）は魔法の薬を飲んでしまいました。それ以来ソラ（ユウ）は、剣を使って人々を傷つけ、恐怖を与えるようになりました。 ソラは心の奥底では残虐な人だったということを示しているのでしょうか？それとも薬がソラ（ユウ）に悪事を働かせているだけで、心の奥底は優しい人なののでしょうか？ （ソラ（ユウ）は心の奥底では残虐な人だったということを示している / 薬がソラ（ユウ）に悪事を働かせているだけで、心の奥底は優しい人である）
質問 2 (旅による変化)	レン（ヒカル）はマッドサイエンティストで、長い間、兵器を製造し、人々を襲っていました。ある日、レン（ヒカル）は 1 人で長い旅に出ました。レン（ヒカル）は旅に出ている間、今までにした事がない経験をし、自分が本当にやりたいことは何か考えました。旅の後、レン（ヒカル）は親切な行動をするようになっていました。もう、他人を傷つけたりしませんでした。 この旅の終わりに、レン（ヒカル）は本当の自分を見つけたのでしょうか？それとも本当の自分を失い、親切になったのでしょうか？	ヒカル（レン）は格闘家で、長い間、人々を悪から守っていました。ある日ヒカル（レン）は 1 人で長い旅に出ました。ヒカル（レン）旗日に出ている間、今までにしたことがない経験をし、自分が本当にやりたいことは何か考えました。旅の後、ヒカル（レン）は凶暴になっていました。人々に暴力を振るうようになりました。 この旅の終わりに、ヒカル（レン）は本当の自分を見つけたのでしょうか？それとも本当の自分を失い、凶暴になったのでしょうか？

	(レン (ヒカル) は本当の自分を見つけた / レン (ヒカル) は本当の自分を失い、親切になった)	(ヒカル (レン) は本当の自分を見つけた / ヒカル (レン) は本当の自分を失い、凶暴になった)
質問 3 (人と出会ったことによる変化)	アオイ (ヒナタ) は殺人犯で、長い間、数多くの人間に危害を加えてきました。しかしある日、アオイ (ヒナタ) に恋人が出来たのです。するとアオイ (ヒナタ) は悪事を働くことを途端にやめ、人々に親切になっていました。 恋人が出来たことにより、アオイ (ヒナタ) は自身が本当は善良な人間であることに気が付いたのでしょ うか？それとも善良な行動をしているだけで、心の奥底は邪悪なままなの のでしょうか？ (アオイ (ヒナタ) は自身が本当は善良な人間であることに気が付いた / アオイ (ヒナタ) は善良な行動をしているだけで、心の奥底は邪悪なままである)	ヒナタ (アオイ) は魔法使いで、長い間、数多くの人間を助け、世界の平和を守ってきました。しかしある日、ヒナタ (アオイ) に恋人が出来たのです。するとヒナタは恋人とともに魔法を使って悪事を働きはじめ、人々に恐怖を与えるようになりました。 恋人が出来たことにより、ヒナタ (アオイ) は自身が本当は邪悪な人間であることに気が付いたのでしょ うか？それとも邪悪な行動をしているだけで、心の奥底は善良なままなの のでしょうか？ (ヒナタ (アオイ) は自身が本当は邪悪な人間であることに気付いた / ヒナタ (アオイ) は邪悪な行動をしているだけで、心の奥底は善良なままである)
質問 4 (人と別れたことによる変化)	ノア (ルイ) はテロリストで、長い間、政府に反発して街を攻撃してしました。破壊の限りを尽くして、仲間と協力して生きていました。しかしある日、ノア(ルイ)はとある出来事によって仲間を失ってしまったのです。それからノア (ルイ) は人々を助ける善良な人間になりました。仲間を失ってしまったことにより、ノア (ルイ) は完全に善人になってしまったのでしょうか？それとも善行を働いてはいるものの、心は悪人のままなの のでしょうか？	ルイ (ノア) は FBI で、長い間、国の平和を守ってきました。他者を思いやり、仲間と協力して生きていました。しかしある日、とある出来事によって仲間を失ってしまったのです。それからルイ (ノア) は悪事を働くようになり意地悪な人間になってしまいました。 仲間を失ってしまったことにより、ルイ (ノア) は完全に悪人になってしまったのでしょうか？それとも悪事を働いてはいるものの、心は善良なままなの のでしょうか？

(ノア (ルイ) は完全に善人になってしまった / ノア (ルイ) は善行を働いてはいるものの、心は悪人のままである)	(ルイ (ノア) は完全に悪人になってしまった / ルイ (ノア) は悪事を働いてはいるものの、心は善良なままである)
---	---

キャラクターの名前による印象で真の自己が判断されないように、同じシナリオのヒーローと悪役の名前を入れ替え、2種類の Google フォームを準備した。これらの Google フォームの URL をランダムに配布した。キャラクターの名前で男女が区別されないように、男女どちらとも取れる名前を使用した。

手続き

参加者は、各自が持っている機器から Google フォームにアクセスして実験を行った。回答フォームは、キャラクターの印象に関する調査と題した。実験を行う前に、個人情報保護、参加辞退の機会保証、不利益防止への配慮、関係者への相談についての調査同意書に同意してもらった。同意が得られた後、実験が開始された。

参加者の課題は、架空のキャラクターに関するストーリーを読んだ後に、そのキャラクターの自己がどのように変化したと思うのか、自分の考えに近い答えを 2 つの選択肢の中から 1 つを選択して回答することであった。キャラクターの持つ真の自己が善悪どちらだと感じるかを問うものであり、回答に正誤はなかった。参加者は 8 つのストーリーを読み、8 つの質問全てに回答することが求められた。ストーリーが終わるたびにそのストーリーに対応する質問が提示されすべて回答し終えるまで繰り返された。8 つのストーリーは参加者ごとにランダムに提示された。

全てのシナリオについて回答した後、年齢と性別に関する項目を回答した。そして、気づきや感想を任意で報告し、実験が終了した。

結 果

善なる自己の選択率

実験は 2×4 の参加者内要因計画であった。1 つ目の要因はキャラクタータイプでヒーローか悪役の 2 水準だった。2 つ目の要因はシナリオで、薬による変化、旅による変化、出会いによる変化、別れによる変化の 4 水準であった。分析では真の自己が良いと評価された回答を 1、真の自己が悪いと評価された回答を 0 として計算し、キャラクタータイプとシナリオごとのそれぞれの回答の割合を図 1~4 に示した。

図 1

薬による変化のシナリオにおける回答の割合

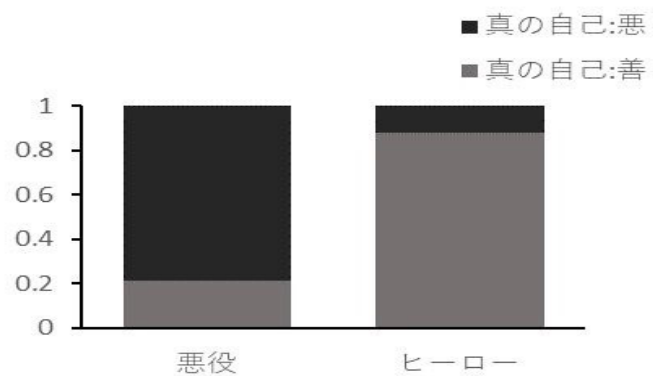


図 2

旅による変化のシナリオにおける回答の割合

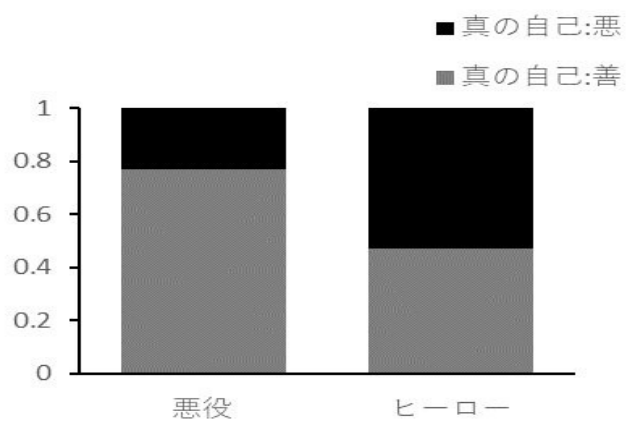


図 3

出会いによる変化のシナリオにおける回答の割合

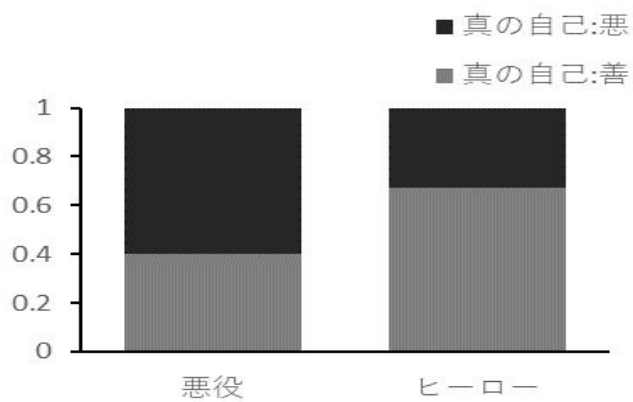
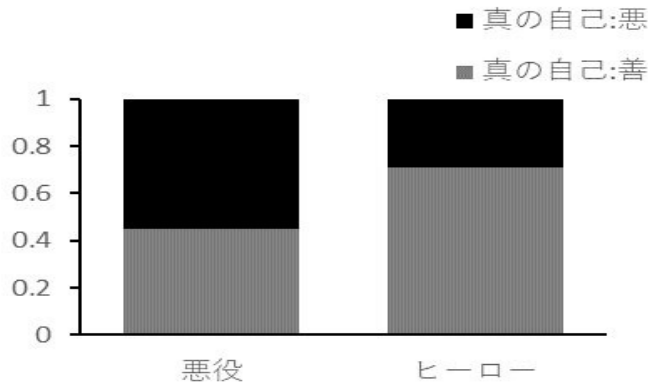


図 4

別れによる変化のシナリオにおける回答の割合



本研究では 5% の有意水準を採用した。R バージョン 4.3.2 の lmer Test パッケージバージョン 3.1-3 を使用し、マルチレベルのロジスティック回帰モデルを作りその推定結果に対して分散分析を実施したところ、シナリオ要因の主効果はみられなかった ($F(3, 222) = 2.17, p = 0.54$)。キャラクタータイプ要因では、有意にヒーローの方が善い自己を持っていると評価された ($F(1, 74) = 18.71, p = 0.002$)。また、シナリオとキャラクタータイプの間に有意な交互作用がみられた ($F(3, 222) = 64.30, p = 0.008$)。

シナリオ毎に分散分析を行った結果、薬による変化のシナリオでは、悪役よりもヒーローの方が有意に善い真の自己を持っていると評価された ($F(1, 148) = 54.47, p = 0.002$)。旅による変化のシナリオではヒーローよりも悪役の方が有意に善い真の自己を持っていると評価された ($F(1, 148) = 11.00, p = 0.001$)。出会いによる変化のシナリオでは、悪役よりもヒーローの方が有意に善い真の自己を持っていると評価された ($F(1, 148) = 8.11, p = 0.004$)。別れによる変化のシナリオでは悪役よりもヒーローの方が有意に善い真の自己を持っていると評価された ($F(1, 148) = 9.284, p = 0.002$)。

オッズ比

シナリオ毎にオッズ比を算出し、表 2 に示した。薬による変化のシナリオにおいて、ヒーローの真の自己を善と判断するオッズは悪役の真の自己を善と判断するオッズの 166.72 倍であった (95% 信頼区間 [3.45, 19.37])。出会いによる変化のシナリオにおいて、ヒーローの真の自己を善と判断するオッズは悪役の真の自己を善と判断するオッズの 12.20 倍であった (95% 信頼区間 [1.01, 3.88])。別れによる変化のシナリオにおいて、ヒーローの真の自己を善と判断するオッズは悪役の真の自己を善と判断するオッズの 12.81 倍であった (95% 信頼区間 [1.28, 5.10])。

表 2

オッズ比

シナリオ／数値	ヒーロー／悪役	オッズ比	信頼区間	信頼区間
			上限	下限
旅による変化	ヒーロー	0.97	1.53	0.61
	悪役	3.25	6.64	1.64
薬による変化	ヒーロー	7.34	15.8	3.86
	悪役	0.03	0.08	0.02
出会いによる変化	ヒーロー	1.97	3.53	1.2
	悪役	0.35	0.7	0.15
別れによる変化	ヒーロー	2.95	6.5	1.61
	悪役	0.27	0.6	0.11

考 察

本研究では、架空のキャラクターにおいて、性善説的評価がされるかどうかを明らかにすることを目的とした。実験の結果、薬による変化では、悪人の場合、真の自己が悪であるという割合が高く、ヒーローの場合、真の自己が善であるという割合が高かった。旅による変化では、悪人の場合、真の自己が善であるという回答の割合が高かった。ヒーローの場合は、真の自己が善であるという回答と、真の自己が悪であるという回答に差がなかった。人と出会ったことによる変化については、悪人の場合、真の自己が悪であるという割合の方が高く、ヒーローの場合、真の自己が善であるという割合の方が高かった。人と別れたことによる変化については、悪人の場合、真の自己が悪であるという回答の方が若干高く、ヒーローの場合、真の自己が善であるという回答の方が高かった。マルチレベルのロジスティック回帰分析を行った結果、キャラクタータイプの主効果は有意であったが、シナリオの主効果は有意ではなかった。キャラクタータイプとシナリオの交互作用については有意であった。

参加者が予備知識を持っていない新規なキャラクターにおいて、ヒーローについては性善説的な評価ができるが、悪役については性善説的な評価はされないという仮説と他者との関わりによって行為が変化しても真の自己は変化しないという 2 つの仮説を検証した。実験の結果から、ヒーローについては、全てのシナリオにおいて真の自己は善であるという回答の割合の方が、真の自己が善であるという回答の割合よりも大きかったことから、善なる真の自己を持っていると判断された。悪役については、全てのシナリオにおいて真の自己は悪であると判断する回答の割合の方が、真の自己が善であるという回答の割合よりも大きかったことから、善なる真の自己を持っているとは判断されなかった。また、薬のシナリオと同様に他者との関わりに関する 2 つのシナリオもヒーローは善い真の自己を持ったままであると判断される割合が悪い真の自己に変化したと判断される割合よりも大きく、悪役

は悪い真の自己を持ったままであると判断される割合が善い真の自己に変化したと判断される割合よりも大きかったという結果が得られたため、他者との関わりによって真の自己は変化しないと考えられることが明らかとなった。そのため、どちらの仮説も支持された。

本研究を通して、新たにキャラクターの職業が判断に影響を及ぼす可能性が考えられた。たとえば、マッドサイエンティストやテロリストは、悪役の中でも善なる真の自己を持っていると比較的よく判断された。また、格闘家や魔法使いなどは、ヒーローの中でも悪なる真の自己を持っていると比較的よく判断された。これら新規なキャラクターの真の自己を判断する際に、類似した職業の既存のキャラクターの設定や境遇を連想することによって判断材料を補完していた可能性が考えられる。この可能性を検証するために完全に悪として描かれやすい職業や完全に善として描かれやすい職業を調査してそれをもとに実験を行うことが考えられる。そのような実験を行ったならば、ヒーローに完全に悪の職業を当てはめると悪なる真の自己を持っていると判断され、悪役に完全に善の職業を当てはめると善なる真の自己を持っていると判断されるのではないかな。

引用文献

Umscheid, V. A., Smith, C. E., Warneken, F., Gelman, S. A., & Wellman, H. M. (2023). What makes Voldemort tick? Children's and adults' reasoning about the nature of villains. *Cognition*, 233, Article 105357. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2002.105357>