# 複合的構造分析を用いた長編ファンタジーにおける主人公の目的のメディア間比較

# A Media Comparative Analysis of the Purpose of the Protagonist in Long-Form Fantasy Narratives Using Complex Structural Analysis

入船真誠*[1]　村井源[1]

Masato IRIFUNE*[1], Hajime Murai[1]

[1] 公立はこだて未来大学
[1] Future University HAKODATE

**Abstract:**
Various studies have been conducted on the complex structures of narratives that combine multiple stories. However, it cannot be said that the methods for sustaining longer stories by analyzing the connective relationships between multiple narratives have been sufficiently clarified. Furthermore, research analyzing the relationship between the Purpose of the Protagonist and the actions taken to achieve that purpose has rarely been conducted. In extending a story's length, several methods can be considered: creating a sequential structure that generates a new purpose after the Purpose of the Protagonist is achieved to prolong the story; creating a Parent-child hierarchy where a purpose exists as a means to achieve another purpose to lengthen the process toward achievement; or creating parallel structures where multiple purposes are pursued simultaneously to increase the complexity of the narrative. In this study, we selected and compared "Narou-type novels," which are primarily text-based with a free serialization format, and "fantasy manga," which are primarily visual and operate within a magazine serialization framework. For our analysis targets, we strictly selected works of particularly high popularity. This is because even with a limited number of works, discovering common structures among overwhelmingly popular long-form works representing their genres allows these structures to be identified as essential characteristics for constructing successful long-form narratives. To conduct the analysis, the Purpose of the Protagonist and the means were digitized using newly developed tags, and the relationships between purposes were described. As a result of analyzing chronological sequential relationships, commonalities were found in the connections related to information gathering. Analysis of the Parent-child hierarchy clarified frequently occurring purposes as both parent and child purposes in both media. Commonalities were also found in the differences between means in the parent and child purposes. Analysis of parallel relationships revealed that light novels possess a narrative structure that allows for parallel relationships, whereas manga possess a structure where parallel relationships are rarely observed. Furthermore, a consistency verification was conducted for the developed categories used to analyze the Purpose of the Protagonist.

## はじめに

物語の構造について，Propp による 31 の機能の組み合わせにより全てのロシアの魔法物語を記述することが可能であることを示した研究[1]を始め，様々な研究が行われてきた．その中でも，複数の物語を組み合わせた物語の複合的構造について，RPG ゲームのクエストの複合的構造の分析や，推理小説における複合的構造をもった物語の自動生成など従来様々な研究が行われている[2,3]．しかし，複数の物語の接続関係を分析することで，より長い物語を続けていく手法については十分に明らかになったとは言えない．また，一般に物語は主人公の目的が発生してから，その目的を達成する流れを 1 つの短い物語とし，その短い物語の複合的な組み合わせによって構成される．しかし，この短い物語内での主人公

の目的と目的達成のための行動についての関係性を分析した研究はほとんど行われてこなかった．

全ての主人公の目的が達成されたとき，主人公の行動するべき理由が失われ，その物語は完結してしまう．そのため，物語を長編化するにあたっては，主人公の目的が達成された後に，新たな目的を発生させる連続構造を持たせ，より長く物語を続け長編化を図る手法や，目的を達成するための目的のような入れ子構造を持たせ，目的の達成までの過程を長くすることで長編化を図る手法，あるいは目的を並行して達成に向けて行動させる並列構造を持たせ，物語を複雑化させることで長編化を図る手法などが考えられ，これらの手法を使用し，読者が違和感を持たないよう物語を展開していく必要がある．複合的構造に関して，村井らによる RPG ゲームのクエストの入れ子構造を分析し長編の物語自動生成を行った研究[4]も存在する．このことから，複数の物語間の主人公の目的の複合的構造を分析することによって，主人公の目的の発生から達成を 1 つの物語としたものを，読者が違和感を持たない自然な理由付けを行い複数組み合わせる長編の物語の作成手法を発見することが期待される．

また，物語における目的の構造は，情報の伝達手段や連載媒体の特徴といった理由から，メディアによって異なった特性を持つと考えられる．そこで本研究では，文章を主とし，自由な連載形式を持つ「なろう系小説」と，視覚情報を主とし，雑誌連載の枠組みを持つ「ファンタジー漫画」を比較対象に選定し，比較分析を行う．分析対象とする作品は，本研究では，とりわけ高い人気の作品を厳選して調査を行う．限られた作品数であっても，ジャンルを代表する圧倒的な人気を持つ長編作品群で共通する構造が発見されれば，それは長編人気作品を構成するための本質的な特徴であると考えられるためである．

ライトノベル作品が属する文章を主とするメディアと漫画作品が属する視覚情報を主とするメディアの双方で共通して見られる目的の構造は，媒体の特性に依存しない物語の本質的な長編化手法である可能性が高い．長編作品におけるメディア間を問わない共通点とメディア特有の特徴をそれぞれ解明することは，汎用性の高い長編物語の自動生成アルゴリズムを構築する上で重要であると考える．

これらの理由から，本研究では，書籍として売り上げが十分あり，他のジャンルの小説と比べ雑誌掲載等の制約がないため非常に長い長編作品が含まれるライトノベル作品の中で原作が「小説家になろう」という Web 小説投稿サイトに投稿される「なろう系小説」というジャンルに分類される作品を対象として分析を行う．併せて，人気のファンタジー漫画作品についても同様の分析を行い，作品ごとの発生する主人公の目的の種類，達成するための手段の関係に着目し，主人公の目的がどのように構成されているのかを明らかにする．また，人気のある長編作品を対象に主人公の目的の複合的構造から，主人公の目的の頻出要素や，連続しやすい目的，入れ子になりやすい目的，並列になりやすい目的を明らかにする．言語情報を主とするメディアであるライトノベル作品と視覚情報を主とするメディアである漫画作品を対象に，目的の構造分析とメディア間の比較を行うことで，各メディア特有の差異と長編作品に共通する構造的な特徴を解明することを目的とする．

## 分析対象作品

本研究では，物語の適切な接続関係を明らかにするために，質の良い長編作品が必要である．よって，長編の作品が多数存在するライトノベルを原作とする作品および漫画作品を分析対象として選定した．

ライトノベル作品は他の小説ジャンルと比べて Web 小説投稿サイトに投稿されている小説が原作である作品が数多く存在する．そのため，雑誌掲載等の制約がなく非常に長い長編作品が多く存在する．ライトノベルとは，娯楽小説のジャンルの 1 つである．そのなかでも，「なろう系小説」と呼ばれるサブジャンルの小説が存在する．「なろう系小説」とは，「小説家になろう」という Web 小説投稿サイトに投稿される小説全般のことを呼ぶ．また，ライトノベルに分類される若者たちに人気の小説のサブジャンルである．売上ランキング上位のライトノベル小説の多くが「小説家になろう」に投稿された作品が原作となっている．「小説家になろう」では現在 1,058,926 作品もの小説が投稿されており，100 万字を超える文章量の作品は 3,950 作品ある[5]．また，ライトノベル全体の売り上げを見ても売り上げトップ 50 の中に 12 作品，「小説家になろう」で原作が投稿されていた作品が存在している[6]．「小説家になろう」のサイトや売上ランキングのデータからわかるように，なろう系作品は上記の選定基準を満たしており，またウェブサイトであるためデータの取得が容易である．分析対象のジャンルについては，ライトノベル・漫画の双方においてファンタジーを選定した．ファンタジー作品は，現実世界とは異なる独自の社会構造や魔法などの超常的な要素を含むため，主人公の目的が世界救済や魔王討伐といった壮大なものになりやすく，その達成過程で複数の子目的を生成する入れ子構造や連続構造，並列構造を構築しやすい特性を持つからである．また，比較対象として一般小説作品や映画作品，RPG ゲーム作品で

はなく漫画作品を選定した理由は，メディアの特性と長編化の手法の差異に着目するためである．アニメ作品や映画作品は尺の制約が厳しく，RPG ゲーム作品はプレイヤーの操作介入が物語に影響を与える．これらに対し，漫画は文章メディアと同様に固定された物語を提示するメディアでありながら，視覚情報の主導や連載制約による物語の長編化というライトノベルとは異なる長編化の手法を持つと考えられる．この二つのメディアを比較することで，媒体の特性に依存しない普遍的な長編物語の構造を抽出することが可能になると考えられる．

具体的な選定条件は，ライトノベルでは,「小説家になろう」に投稿された作品を原作とする作品の売り上げのトップ 50 作品[6]の内，ファンタジーに分類され, 現在も原作を閲覧可能な作品とし, 漫画は,同様にファンタジーに分類され，完結済みで長編作品ランキングの上位とした．選定条件を基にライトノベルとして『転生したらスライムだった件』(以下,『転スラ』) [7],『『無職転生』～異世界行ったら本気だす～』(以下,『無職転生』) [8],『盾の勇者の成り上がり』(以下,『盾の勇者』) [9]を，漫画として『鋼の錬金術師』(以下，ハガレン)[10],『マギ』(以下,マギ)[11],『七つの大罪』(以下，七つの大罪)[12]を分析作品に選定した．上記から選定した作品は売り上げが高く，良質であるといえる．またいずれの作品も長編作品であり，選定条件を満たしている．

# 分析手法

## 主人公の目的分析用カテゴリ

主人公の目的の複合的構造を分析するために，物語内に存在する主人公の目的を分類する必要がある．そこで，物語を主人公の目的単位で分割した．分割を行う基準として，主人公が物語の目的を達成し，主人公の目的が切り替わる場面とした．そして，分割した際の目的を，入船ら[13]によって作成された 25 種類の目的タグを基礎にしつつ頻出の「情報収集」,「友好」,「救出」,「守る」をより詳細に分類を行い，最終的に 32 種類の目的タグを作成した．新たに作成した目的タグとその説明を表 1 に示す．

また，目的達成の手段を手段タグで分類した．手段タグは Murai ら[14]の分類を参考に大カテゴリの「知る」,「願う」を細分化し，61 種類とした．新たに作成した手段タグを表 2 に示す．なお複数分析者による一致度検証を目的タグおよび手段タグに対して行い第二候補まで含めて目的タグでは Kappa 係数は約 0.714，手段タグでは Kappa 係数は約 0.362 となっており，本カテゴリには一定の客観性が担保されていると考えられる．

## 目的の接続関係分析用カテゴリ

分割した目的に ID を付与し目的間の親子関係, 連続関係，並列関係を記述した．

表 1　目的タグとその説明

| 目的タグ | 説明 |
|---|---|
| 情報収集_状 | 場所・状況に関する情報の収集が目的 |
| 情報収集_人 | 人物に関する情報の収集が目的 |
| 情報収集_物 | 物品に関する情報の収集が目的 |
| 友好_新 | 新たに友好的な関係の構築が目的 |
| 友好_深 | より友好的な関係の構築が目的 |
| 守る_自 | 自分を守る事が目的 |
| 守る_他 | 他者を守る事が目的 |
| 守る | 自分または他者を守る事が目的 |
| 救出_自 | 自分を救出することが目的 |
| 救出_他 | 他者を救出することが目的 |
| 救出 | 自分または他者を救出することが目的 |
| 依頼達成 | 依頼された問題を解決する事が目的 |
| 脱出 | 安全な場所に脱出することが目的 |
| 帰還 | 本拠点に帰還することが目的 |
| 祝う | 問題を解決し祝うことが目的 |
| 休養 | 身体を休めることが目的 |
| 自己把握 | 現在の自分の状況を把握が目的 |
| 情報共有 | 情報を他者に共有することが目的 |
| 能力向上 | 自分の能力を向上させることが目的 |
| 味方強化 | 味方の能力を向上させることが目的 |
| 地位向上 | 現在の地位を向上させることが目的 |
| 環境改善 | 現在の環境を改善することが目的 |
| 復讐 | 復讐をすることが目的 |
| 恋愛 | 他者と恋愛関係になることが目的 |
| 償う | 他者に償いを行うことが目的 |
| トラウマ | トラウマが原因で行動することが目的 |
| 授与 | 他者に報酬を与えることが目的 |
| 障害除去 | 障害となるものを排除することが目的 |
| 入手 | 金銭などの物品を入手することが目的 |
| 隠蔽 | 他者に情報を隠すことが目的 |
| 色欲 | 自分の色欲を満たすことが目的 |
| 楽しむ | 楽しいと思うことを行うことが目的 |

表 2　手段タグ一覧

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 対話 | 隠す | 悪意 | 好む | 笑う | 準備 | 遊ぶ |
| 移動 | 信頼 | 考察 | 約束 | 攻撃 | 謝罪 | 正常 |
| 怒る | 頼む | 作る | 妨害 | 学習 | 所有 | 泣く |
| 死ぬ | 否定 | 働く | 支配 | 集合 | 接続 | 評価 |
| 保護 | 選択 | 住む | 摂取 | 反省 | 呪い | 所属 |
| 喪失 | 変化 | 決意 | 嫌う | 快復 | 驚く | 冒険 |
| 苦しむ | 生きる | 助ける | 消える | 接する | 離れる | |
| 伝える | 宥める | 哀れむ | 留まる | 挑発/脅迫 | 尋ねる | |

親子関係とは，ある目的を達成するための目的のような関係性である．連続関係とは，ある目的を達成したときにその目的の達成中の主人公の行動や達成時の報酬などが原因で，新たな目的が発生するというような関係性である．並列関係とは，主人公が時系列的に並行して達成に向けて行動している２つ以上の目的の関係性である．

具体例を挙げると,「主人公は今いる場所がどこかを把握しようとした結果，異世界に転生したことを知った．そして今度こそ，後悔のない人生を送りたいと強く決意した．そこで自分を鍛えることにし，内容としては学力の向上と戦闘技術の向上を目指した」というストーリーの場合，主人公の目的は「今いる場所がどこかを把握しようとする」と「後悔のない人生を送る」,「学力を向上させる」,「戦闘技術を向上させる」の 5 つの目的に分割される．分割された,「今いる場所がどこかを把握しようとする」という目的のような，場所や状況に関する情報を手に入れることが目的の場合は，「情報収集_状」として分類した.「後悔のない人生を送る」という目的のような，現在の環境をより良くすることが目的の場合は，「環境改善」として分類した．「学力を向上させる」・「戦闘技術を向上させる」のような，自分の能力を向上させることが目的の場合は,「能力向上」と分類した.「後悔のない人生を送る」・「学力を向上させる」・「戦闘技術を向上させる」の関係は,「後悔のない人生を送る」・「学力を向上させる」と「後悔のない人生を送る」・「戦闘技術を向上させる」という 2 つの親子関係として記述した.「今いる場所がどこかを把握しようとする」・「後悔のない人生を送る」の関係は，目的の連続関係として記述した.「学力を向上させる」・「戦闘技術を向上させる」の関係は,目的の並列関係として記述した．上記の複合的構造の分析例を図 1 に示す.

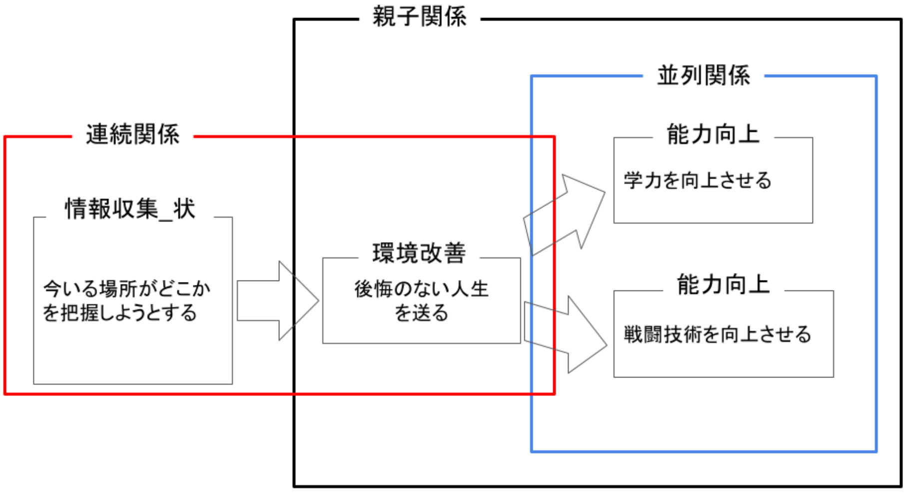


図 1　連続関係・親子関係・並列関係の構造

# 結果と考察

## 基礎統計

収集したデータセットのライトノベル作品について目的を 32 種類に分類した 2,311 個のデータの出現頻度を作品ごとに求めた．ライトノベル作品における目的タグの出現頻度について作品ごとに頻出度の高かった上位 5 つのタグを表 3 に示す.

作品ごとの目的タグの高頻度の 5 種から，各作品の出現頻度の差異の存在が明らかになった.

収集したデータセットの漫画作品の 3,016 個目的タグの出現頻度を作品ごとに求めた．漫画作品の目的タグ中で高頻出の上位 5 タグを表 4 に示す.

表 3　ライトノベル頻出目的タグ

| 転スラ | | 無職転生 | | 盾の勇者 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 環境改善 | 64 | 友好_深 | 161 | 情報収集_状 | 363 |
| 守る_他 | 63 | 情報共有 | 160 | 障害除去 | 256 |
| 救出_他 | 61 | 情報収集_人 | 123 | 環境改善 | 246 |
| 情報収集_状 | 57 | 情報収集_状 | 118 | 情報収集_人 | 211 |
| 障害除去 | 57 | 守る_他 | 85 | 能力向上 | 159 |

表 4　漫画頻出目的タグ

| ハガレン | | マギ | | 七つの大罪 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 情報収集_人 | 132 | 情報収集_人 | 172 | 守る_他 | 169 |
| 障害除去 | 127 | 障害除去 | 141 | 障害除去 | 146 |
| 情報収集_状 | 101 | 守る_他 | 125 | 情報収集_人 | 122 |
| 情報共有 | 77 | 救出_他 | 99 | 救出_他 | 122 |
| 守る_他 | 69 | 情報収集_状 | 94 | 情報共有 | 78 |

作品ごとの目的タグの出現頻度の上位 5 つから，全作品で出現頻度が 2 番目に多い目的タグは「障害除去」であった．これより，人気ファンタジー漫画作品では，「障害除去」が作品の個性に関わらず，物語としての普遍的な要素であると考えられる．

次に，ライトノベル作品，漫画作品の各作品の目的タグの出現割合を求めた．各作品においての出現割合を各タグの 6 作品での出現数上位 10 個を表 5 に示す. 各作品において出現割合が 5%以上だった目的タグの箇所には赤色を付した.

表 5　ライトノベル・漫画の目的タグ出現割合

| | ライトノベル作品 | | | 漫画作品 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 目的タグ | 転スラ | 無職 | 盾の勇者 | ハガレン | マギ | 七つの大罪 |
| 情報収集_人 | 8.6% | 9.2% | 8.1% | 15.1% | 14.9% | 12.4% |
| 障害除去 | 8.7% | 5.0% | 9.8% | 14.5% | 12.2% | 14.8% |
| 情報収集_状 | 8.7% | 8.8% | 13.9% | 11.5% | 8.2% | 5.6% |
| 守る_他 | 9.6% | 6.4% | 5.3% | 7.9% | 10.8% | 17.1% |
| 救出_他 | 9.3% | 6.3% | 5.1% | 7.8% | 8.6% | 12.4% |
| 情報共有 | 8.7% | 12.0% | 4.3% | 8.8% | 7.0% | 7.9% |
| 友好_深 | 4.1% | 12.1% | 5.1% | 6.3% | 6.8% | 4.9% |
| 環境改善 | 9.8% | 3.5% | 9.4% | 0.9% | 4.0% | 1.0% |
| 能力向上 | 4.4% | 5.6% | 6.1% | 3.0% | 3.8% | 3.4% |
| 情報収集_物 | 2.3% | 3.4% | 2.8% | 4.9% | 4.6% | 2.6% |

表 5 より, ライトノベルに共通で「情報収集_状」,「障害除去」,「情報収集_人」,「守る_他」,「救出_他」の頻出が明らかとなった．これより，メディアが異なっても，長編ファンタジーの物語の軸は情報の獲得，敵との戦闘，他者の守護および救出といった要素で構成されると考えられる．これは，長編ファンタジージャンルでは, 読者が「未知の事態の解明し，敵を倒し他者を救う」という一連のストーリーに強い期待を抱くことを反映していると考えられる．また，物語の構成上，まず情報を収集して脅威を明確化し，その排除で他者を守るプロットが，メディアを問わず読者に好まれる物語構造と考えられる．具体的には,「主人公が治めている村に，敵の大軍が攻めてくることを知り，敵の詳細な情報を調査し，敵を撃破し，村を守った」というようなストーリーである．また，漫画では「環境改善」,「能力向上」の出現割合が低く，ライトノベルでは出現割合が高いことが明らかとなった．これらの結果から，ライトノベルでは，漫画に比べ，「環境改善」,「能力向上」が重視される物語構造であることが示唆された．

次に，収集したデータセットのライトノベルで 4,674 個のデータの出現頻度を作品ごとに求めた. ライトノベル作品ごとの手段タグの高頻出上位 5 タグを表 6 に示す．表 6 から，ライトノベル作品は各作品で手段の出現頻度には差異があることが明らかになった．次に，収集した漫画作品の 2,931 個のデータで出現頻度を各作品で求めた．漫画手段タグの高頻出上位 5 タグを表 7 に示す. 表 7 から, 漫画では,「知る」,「移動」,「伝える」が作品の個性に関わらず，物語としての普遍的要素であると考えられる．

表 6　ライトノベル頻出手段タグ

| 転スラ | | 無職転生 | | 盾の勇者 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 知る | 83 | 知る | 156 | 尋ねる | 344 |
| 伝える | 58 | 尋ねる | 124 | 知る | 244 |
| 頼む | 46 | 対話 | 109 | 移動 | 231 |
| 攻撃 | 42 | 伝える | 98 | 所有 | 179 |
| 支配 | 37 | 頼む | 96 | 頼む | 173 |

表 7　漫画頻出手段タグ

| ハガレン | | マギ | | 七つの大罪 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 知る | 108 | 知る | 184 | 知る | 119 |
| 尋ねる | 92 | 頼む | 108 | 攻撃 | 117 |
| 移動 | 90 | 移動 | 106 | 移動 | 107 |
| 伝える | 85 | 伝える | 104 | 伝える | 104 |
| 攻撃 | 76 | 尋ねる | 98 | 頼む | 72 |

次に，ライトノベル作品，漫画作品の手段タグ出現割合上位 10 個を表 8 に示す. 各作品で出現割合が 5%以上だった手段タグの箇所には赤色を付け表記した．表 8 より，ライトノベルに共通して「知る」,「尋ねる」,「頼む」の出現割合が高いことが明らかとなった. また, 漫画作品 3 作品に共通して「知る」,「尋ねる」,「移動」,「伝える」,「頼む」,「攻撃」の出現割合が高いことが明らかとなった.

表 8　ライトノベル・漫画の目的タグ出現割合

| | ライトノベル作品 | | | 漫画作品 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 手段 | 転スラ | 無職転生 | 盾の勇者 | ハガレン | マギ | 七つの大罪 |
| 知る | 12.5% | 11.3% | 9.3% | 12.6% | 16.4% | 12.5% |
| 尋ねる | 5.1% | 9.0% | 13.1% | 10.7% | 8.8% | 6.6% |
| 移動 | 4.7% | 6.3% | 8.8% | 10.5% | 9.5% | 11.2% |
| 伝える | 8.7% | 7.1% | 4.4% | 9.9% | 9.3% | 10.9% |
| 頼む | 6.9% | 7.0% | 6.6% | 6.7% | 9.6% | 7.6% |
| 攻撃 | 6.3% | 4.2% | 4.7% | 8.9% | 8.2% | 12.3% |
| 所有 | 2.7% | 3.6% | 6.8% | 2.0% | 1.1% | 2.9% |
| 対話 | 4.5% | 7.9% | 1.6% | 4.1% | 4.9% | 1.7% |
| 保護 | 1.8% | 1.6% | 4.0% | 1.6% | 3.2% | 5.1% |
| 助ける | 3.9% | 3.7% | 1.6% | 2.9% | 3.4% | 3.5% |

これらの結果から，ライトノベルおよび漫画に共通して主人公は「知る」,「尋ねる」,「頼む」を目的

達成の手段とすることが示唆された．これらは，主人公にとって，情報の収集や他者の協力が不可欠であることを示唆する．また，ライトノベルでは「攻撃」の出現割合が低く，漫画では出現割合が高い．このことから，漫画作品では，ライトノベル作品に比べ,「攻撃」という手段が重視される物語構造になっていると考えられる．

## 作品間のχ二乗検定

次に，ライトノベル作品，漫画作品での目的の偏りを明確化するため，ライトノベル作品 3 作品，漫画作品 3 作品の合計 7,621 個の目的タグの出現頻度をそれぞれ合算したデータに対し，χ二乗検定および残差分析を行った．各作品における目的タグの出現頻度の残差分析の結果を表 9 に示す．表 9 中の▲は有意水準 5%で多い箇所，▽は有意水準 5%で少ない箇所を示す．また，有意水準 5%で多い箇所には赤色を，有意水準 5%で少ない箇所には青色を付した．

表 9　両ジャンル目的タグのχ二乗検定残差分析

| 目的 | ライトノベル作品 | | 漫画作品 | |
|---|---|---|---|---|
| 情報収集_人 | 390 | ▽ | 426 | ▲ |
| 障害除去 | 380 | ▽ | 415 | ▲ |
| 情報収集_状 | 538 | ▲ | 250 | ▽ |
| 守る_他 | 286 | ▽ | 361 | ▲ |
| 救出_他 | 278 | ▽ | 289 | ▲ |
| 環境改善 | 357 | ▲ | 64 | ▽ |
| 能力向上 | 263 | ▲ | 103 | ▽ |
| 情報収集_物 | 134 | ▽ | 122 | ▲ |
| 味方強化 | 195 | ▲ | 25 | ▽ |
| 復讐 | 169 | ▲ | 41 | ▽ |
| 入手 | 127 | ▲ | 60 | ▽ |
| 依頼達成 | 149 | ▲ | 29 | ▽ |
| 守る_自 | 126 | ▲ | 52 | ▽ |
| 友好_新 | 117 | ▲ | 37 | ▽ |
| 守る | 49 | ▽ | 57 | ▲ |
| 帰還 | 74 | ▲ | 20 | ▽ |
| 償う | 7 | ▽ | 30 | ▲ |
| 恋愛 | 12 | ▽ | 22 | ▲ |

これらの結果から，ライトノベルは自らの能力を高め，拠点を整備し，そこから人脈を広げながら世界における自分の影響力を拡大していく「影響圏拡張型」の物語構成をとることが示唆された．一方で漫画では,「情報収集_人」,「障害除去」,「守る_他」,「救出_他」が有意に多く出現した．これより，漫画は，過去の行動の償いや他者の救済を動機として旅を続け, 道中の敵を直接的な攻撃で排除していく「巡礼的救済型」の物語構成をとることが示唆された．

なお,「情報共有」,「友好_深」,「休養」,「自己把握」,「脱出」,「祝う」,「地位向上」,「救出_自」,「楽しむ」,「隠蔽」,「色欲」,「トラウマ」,「救出」,「授与」はライトノベル，漫画を通して有意差が確認できなかったため 6 作品共通の傾向と考えられる．

## 手段タグについての目的ごとの出現頻度

主人公の行動における目的と手段の関連性を明らかにするため，ライトノベル 3 作品に対し調査を行った．各目的タグに対し，主人公の目的と手段の組み合わせの出現回数を集計し，各目的間での手段の出現割合を計算した．目的達成のための手段タグの割合の上位 5 種類の一部抜粋を表 10 に示す．

表 10　ラノベ目的の手段割合上位 5 種類一部抜粋

| 目的 | 手段上位 5 種類 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 情報収集_状 | 尋ねる | 知る | 対話 | 移動 | 考察 |
| | 37.7% | 30.1% | 5.0% | 4.6% | 4.4% |
| 情報収集_人 | 尋ねる | 知る | 対話 | 考察 | 移動 |
| | 46.3% | 28.2% | 5.1% | 4.1% | 2.8% |
| 情報収集_物 | 知る | 尋ねる | 考察 | 頼む | 作る |
| | 45.5% | 31.3% | 6.0% | 3.0% | 2.2% |
| 祝う | 評価 | 働く | 所有 | 知る | 集合 |
| | 50.0% | 12.5% | 12.5% | 6.3% | 6.3% |
| 隠蔽 | 誤解 | 所有 | 知る | 隠す | 使用 |
| | 31.3% | 12.5% | 12.5% | 12.5% | 6.3% |
| 情報共有 | 伝える | 対話 | 学習 | 頼む | 移動 |
| | 47.6% | 15.2% | 13.0% | 7.6% | 1.8% |
| 帰還 | 移動 | 集合 | 住む | 誤解 | 頼む |
| | 70.3% | 5.4% | 4.1% | 4.1% | 4.1% |
| 脱出 | 移動 | 誤解 | 頼む | 喪失 | 攻撃 |
| | 52.4% | 7.1% | 7.1% | 4.8% | 4.8% |
| 自己把握 | 知る | 考察 | 尋ねる | 作る | 使用 |
| | 51.1% | 10.6% | 8.5% | 6.4% | 6.4% |
| 色欲 | 接する | 住む | 好む | 所有 | 有能 |
| | 47.1% | 5.9% | 5.9% | 5.9% | 5.9% |
| 障害除去 | 攻撃 | 移動 | 頼む | 死ぬ | 留まる |
| | 29.7% | 11.3% | 7.6% | 7.3% | 5.8% |
| 環境改善 | 所有 | 頼む | 作る | 喪失 | 準備 |
| | 14.5% | 12.8% | 10.3% | 5.6% | 5.3% |
| 能力向上 | 学習 | 保護 | 準備 | 変化 | 頼む |
| | 19.2% | 10.7% | 9.2% | 8.5% | 5.9% |
| 味方強化 | 所有 | 変化 | 学習 | 頼む | 支配 |
| | 19.4% | 17.3% | 11.2% | 11.2% | 10.7% |
| 入手 | 所有 | 移動 | 攻撃 | 頼む | 保護 |
| | 22.8% | 14.7% | 11.8% | 9.6% | 5.1% |
| 地位向上 | 頼む | 伝える | 対話 | 支配 | 約束 |
| | 16.2% | 10.8% | 8.1% | 8.1% | 8.1% |
| 守る_他 | 保護 | 頼む | 移動 | 伝える | 支配 |
| | 15.9% | 12.1% | 9.0% | 8.7% | 5.9% |
| 救出_他 | 快復 | 助ける | 移動 | 知る | 頼む |
| | 16.0% | 15.7% | 8.2% | 5.7% | 5.0% |
| トラウマ | 怒る | 攻撃 | 約束 | 苦しむ | 頼む |
| | 20.0% | 20.0% | 20.0% | 20.0% | 20.0% |

各目的での手段の関係から主人公の目的は 2 グループに分類可能と考えられる．第 1 グループは，特定の目的タグに対し，特定の手段タグが 30%以上の出現頻度で選択される，特定の目的タグと手段タグが高い相関を持つグループである．第 1 グループには,「情報収集_状」,「情報収集_人」,「情報収集_物」,「情報共有」,「帰還」,「休養」,「自己把握」,「脱出」,「祝う」,「色欲」,「隠蔽」,「償う」,「救出」,「授与」，および「障害除去」が分類される．なお,「障害除去」における「攻撃」の出現割合は 29.7%であり，設定した閾値である 30%をわずかに下回るものの，下位の手段との乖離がみられ，特定の手段に依存する目的であると判断し，本グループに含めた．第 1 グループに分類された主人公の目的は，ライトノベルでの物語進行のテンプレートを反映していると考えられる．以下に，いくつかの例を具体的な項目に基づき考察する．「情報収集_状」,「情報収集_物」の状況や物品についての情報を収集する際は，「尋ねる」,「知る」が高い割合を示している．これは，主人公が自ら探索する主体的な行動と，他者から情報を引き出す行動を並行して行っていることを示唆している．一方で,「情報収集_人」では,「尋ねる」のみが 30%を超えており，ライトノベルでは人物の情報は聞き込みなどのコミュニケーションで提示される．これらは，ライトノベルでの情報開示のテンプレートを示唆すると考えられる．「休養」の，休憩することが目的の場合,「住む」が高い割合を示しており，物語での拠点の確保を示唆すると考えられる．ライトノベルでは，自身の領地といった自らの拠点を構えるというテンプレートを示唆すると考えられる．

第 2 グループは, 目的達成の手段が多岐にわたる．第 2 グループには，「環境改善」,「友好_深」,「守る_他」,「救出_他」,「能力向上」,「味方強化」,「復讐」,「依頼達成」,「入手」,「守る_自」,「友好_新」,「守る」,「地位向上」,「救出_自」,「楽しむ」,「恋愛」が含まれる．第 2 グループに分類された主人公の目的は, ライトノベル読者に好まれる目的達成の部分を，作者が重視して描き分けているものと考えられる．例えば「友好_深」,「守る_他」,「救出_他」,「復讐」,「依頼達成」,「守る_自」,「友好_新」,「守る」,「救出_自」,「楽しむ」,「恋愛」といった他者との関係に関する項目も，手段が多岐にわたる．これは，人間関係の構築や他者の救出，守護は，テンプレートのみでは描写困難であるためと考えられる．

次に，漫画の各目的タグに対し，主人公の目的と手段の組み合わせの出現回数を集計した．高頻度手段タグの上位 5 種類を表 11 に示す．

各目的での手段の関係から主人公の目的は同様に 2 グループに分類可能である．第 1 グループは，特定の目的タグに対し，特定の手段タグが 30%以上の出現頻度で選択される，特定の目的タグと手段タグが高い相関を持つグループである．第 1 グループには,「情報収集_状」,「情報収集_人」,「障害除去」,「友好_深」,「情報共有」,「復讐」,「依頼達成」,「情報収集_物」,「友好_新」,「帰還」,「自己把握」,「脱出」,「地位向上」,「救出_自」,「楽しむ」,「色欲」,「隠蔽」,「救出」,「授与」が分類される．

表 11　漫画目的の手段割合上位 5 種類一部抜粋

| 目的 | 手段上位 5 種類 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 情報収集_状 | 知る | 尋ねる | 移動 | 対話 | 考察 |
| | 49.8% | 28.1% | 6.8% | 3.2% | 2.8% |
| 情報収集_人 | 知る | 尋ねる | 移動 | 考察 | 頼む |
| | 43.7% | 37.1% | 5.6% | 4.2% | 1.9% |
| 情報収集_物 | 知る | 尋ねる | 移動 | 考察 | 頼む |
| | 43.7% | 20.6% | 9.5% | 7.1% | 6.3% |
| 障害除去 | 攻撃 | 移動 | 頼む | 作る | 死ぬ |
| | 42.8% | 8.7% | 8.0% | 6.5% | 4.6% |
| 復讐 | 攻撃 | 死ぬ | 移動 | 挑発/脅迫 | 接する |
| | 41.5% | 19.5% | 4.9% | 4.9% | 4.9% |
| 友好_深 | 対話 | 接する | 伝える | 約束 | 知る |
| | 30.4% | 14.6% | 7.6% | 6.4% | 5.8% |
| 友好_新 | 対話 | 接する | 伝える | 知る | 所有 |
| | 40.5% | 18.9% | 13.5% | 8.1% | 8.1% |
| 隠蔽 | 隠す | 誤解 | 移動 | 対話 | 頼む |
| | 31.3% | 25.0% | 12.5% | 6.3% | 6.3% |
| 情報共有 | 伝える | 対話 | 移動 | 頼む | 挑発/脅迫 |
| | 88.2% | 3.0% | 2.5% | 1.3% | 0.8% |
| 帰還 | 移動 | 頼む | 考察 | 生きる | 尋ねる |
| | 80.0% | 10.0% | 5.0% | 5.0% | 0.0% |
| 脱出 | 移動 | 作る | 考察 | 頼む | 攻撃 |
| | 55.2% | 13.8% | 6.9% | 6.9% | 6.9% |
| 自己把握 | 知る | 考察 | 尋ねる | 頼む | 準備 |
| | 55.6% | 25.9% | 11.1% | 3.7% | 3.7% |
| 色欲 | 接する | 移動 | 尋ねる | 知る | 対話 |
| | 83.3% | 16.7% | 0.0% | 0.0% | 0.0% |
| 環境改善 | 作る | 頼む | 移動 | 考察 | 所有 |
| | 26.6% | 21.9% | 10.9% | 4.7% | 4.7% |
| 能力向上 | 頼む | 移動 | 準備 | 学習 | 所有 |
| | 14.6% | 11.7% | 11.7% | 8.7% | 7.8% |
| 味方強化 | 頼む | 所有 | 助ける | 誤解 | 移動 |
| | 28.0% | 20.0% | 20.0% | 8.0% | 4.0% |
| 入手 | 所有 | 移動 | 頼む | 作る | 攻撃 |
| | 23.0% | 18.0% | 13.1% | 9.8% | 6.6% |
| 守る_他 | 保護 | 頼む | 移動 | 攻撃 | 伝える |
| | 21.0% | 19.1% | 11.6% | 10.2% | 5.8% |
| 救出_他 | 助ける | 移動 | 頼む | 伝える | 攻撃 |
| | 18.7% | 15.3% | 12.6% | 8.2% | 6.5% |
| トラウマ | 攻撃 | 苦しむ | 否定 | 対話 | 移動 |
| | 22.2% | 22.2% | 22.2% | 11.1% | 11.1% |

第 1 グループに分類された主人公の目的は，漫画での物語進行のテンプレートを反映すると考えられる．例えば「情報収集_状」,「情報収集_物」の状況や物品についての情報を収集する際は,「知る」が高い割合を示す．これは，状況や物品についての情報を求める場合，主人公は自ら探索する主体的な手段を取ることを示唆する. 一方,「情報収集_人」では,「知る」,「尋ねる」が 30%を超えており，漫画において人物の情報は主人公が自ら探索する主体的な行動と, 他者から情報を引き出す行動を並行して行う．これらは，漫画における情報開示のテンプレートを示唆すると考えられる.「友好_新」および「友好_深」では「対話」が高い割合を示す．これは，ファンタジー漫画がキャラクター友好関係は対話によって変化するというテンプレートを示唆すると考えられる.

第 2 グループは, 特定の手段タグが 30%に満たず, 目的達成の手段が多岐にわたる目的である．第 2 グループには,「環境改善」,「守る_他」,「救出_他」,「能力向上」,「味方強化」,「入手」,「守る_自」,「休養」,「守る」,「祝う」,「恋愛」,「償う」,「トラウマ」が含まれる．第 2 グループに分類された目的は，漫画読者に好まれる目的達成の手段を，作者が重視して描き分けたと考えられる．例えば「守る_他」,「救出_他」,「守る_自」,「休養」,「守る」,「祝う」,「恋愛」,「償う」,「トラウマ」といった他者との関係に関する項目は手段が多様である．これは，人間関係の構築や他者の救出，守護，トラウマの克服がテンプレートのみでは描写困難であるためと考えられる.

この結果から，特定の目的タグと手段タグのペアが顕著に出現するケースが両メディアに共通して確認された．これは，ファンタジー物語構造の一定の定型化を示唆している．特に,「情報共有」と「伝える」,「帰還」と「移動」,「脱出」と「移動」,「自己把握」と「知る」,「色欲」と「接する」,「障害除去」と「攻撃」は，両メディアで目的と手段の組み合わせが一致した.「帰還」や「脱出」と「移動」,「情報共有」と「伝える」,「自己把握」と「知る」といった組み合わせは，矛盾なく物語を進行するための機能を担うため両メディアで共通すると考えられる.「色欲」と「接する」の組み合わせは，ファンタジー物語でのサービスシーンが, 読者の満足度を高め, 関心を持続させるために存在することを示唆している.「障害除去」と「攻撃」の組み合わせは，ファンタジー物語で，対立や障壁の最終的な解決手段が戦闘による勝利という制約を反映すると考えられる. 以上より，これらの目的と手段の組み合わせは，ファンタジー物語での，共通のテンプレートである. また，目的達成の手段が多岐にわたるグループでも両メディアの共通点が見られた,「能力向上」,「味方強化」,「環境改善」,「入手」といった主人公の所有物や能力が拡大する目的である，これは両メディアに見られた特徴であり，長編ファンタジー作品の読者は，主人公の所有物や能力の拡大を好むことが示唆された．また,「守る」や「救出」,「トラウマ」といった目的も共通して手段が多岐にわたって見られた．これは，人間関係や精神的葛藤の描写はテンプレート的表現では不十分であることを示している.

一方で, メディア間の差異も見られた.「情報収集」手段では，両ジャンルともに「知る」,「尋ねる」が出現率 30%を超えた．しかし，メディア間でその手段の割合に差異が見られた．ライトノベルでは，主人公は物品の情報収集では,「知る」を，一方で人物や状況の情報収集では,「尋ねる」を手段とする場合が多い. これは物語が RPG ゲームのような構造を持つことを示唆すると考えられる．この構造は，読者がゲーム的なステータス参照とイベントフラグという要素を暗黙の了解として利用することを可能にし, 膨大な世界観の設定を効率的に把握させるための補助として機能しており，ライトノベルが個人の力以上に世界のシステムをいかに理解し，攻略するかという点に重きを置くことを示唆している．一方で，漫画の「情報収集」での手段は対象を問わず「知る」が最も高い割合で出現する．外部からの説明ではなく，主人公が自らの観察眼や経験，あるいは天賦の才によって真実を把握する主体的な行動を示している．また，他者との対話ではなく，主人公が独力で真実を解明する．これは，漫画での「情報収集」は, 状況を調査の手続きではなく，主人公が英雄としての能力を証明するための機能であることを示唆している．以上より，ライトノベルは「RPG ゲーム的な世界の攻略」を，漫画作品は「英雄の活躍」という, メディア間の読者の好みの違いが「情報収集」という目的達成の手段に表現されていると考えられる.

また,「友好_新」,「友好_深」の新たな友好関係の構築や，より親密な友好関係の構築を目指す目的と手段の組み合わせに差異が見られた．ライトノベルでは他者との関係構築は，単なる物語進行のための手続きではなく，読者が好む報酬と考えられる．初対面のストーリーを丁寧に描き，その後の深化の過程でも,「対話」だけでなく「移動」や「所有」といった多様な手段を行う．これは，関係性が一朝一夕には構築されないというリアリティとして機能しており，読者が主人公と他者の絆の形成を擬似体験できる構造を構築している．一方，漫画において，友好関係の構築は「対話」というテンプレートで行われる．これは視覚メディアとしての特性上，キャラクター同士の意思疎通や感情の起伏を言葉で表現することで，物語を展開させるためだと考えられる.

漫画における友好は，物語を動かすための前提条件としての側面が強く，一度の深い対話や協力を通じて関係性が親密化することを示唆している．

## 連続関係

ライトノベル 3 作品に共通する時系列的な目的の連続関係を発見するため，ストーリー最後の目的と次に出現するストーリーの最初の目的の 2 つの目的で構成された 2,672 個のデータを抽出した．出現頻度が 3 回以上で，Dice 係数が上位の，異なる目的が連続するペアを表 12 に示す. Dice 係数は小数点第 4 位以下を四捨五入した値を表記した．

表 12　ラノベ時系列的な目的ペア出現頻度抜粋

| 連続する目的タグ | | 出現頻度 | Dice係数 |
|---|---|---|---|
| 守る_他 | 障害除去 | 23 | 0.060 |
| 情報収集_人 | 情報収集_状 | 30 | 0.058 |
| 情報収集_状 | 情報収集_人 | 29 | 0.056 |
| 情報収集_状 | 障害除去 | 27 | 0.052 |
| 情報収集_人 | 情報共有 | 21 | 0.050 |
| 友好_新 | 友好_深 | 12 | 0.049 |
| 情報共有 | 情報収集_状 | 24 | 0.048 |

「守る_他」・「障害除去」や,「情報収集_状」・「障害除去」の目的の連続関係は,「周りの状況を確認した後，敵を倒す」・「味方を守った後に敵を倒す」というパターンと考えられる．これは，味方がいる状況で戦闘が行われる場合に，味方を守る，味方の戦況を確認する，敵を倒すなどの目的の発生は読者から違和感がなく，敵を倒す行動は最終手段であり守るや情報収集よりも後に発生するためと考えられる．

「情報収集_人」・「情報収集_状」や「情報収集_状」・「情報収集_人」の目的の連続関係は，「人または状況について情報を調べた後，さらにほかの情報を調べる」パターンを示唆している．これは，目的間に因果関係はないが情報収集のための行動が連続することは読者が違和感を覚えにくいためと考えられる．

次に，漫画に共通する時系列的な目的の連続関係 2,200 データの一部抜粋を同様に表 13 に示す．

「守る_他」・「障害除去」および,「情報収集_人」・「障害除去」,「情報共有」・「障害除去」や,「情報共有」・「守る_他」,「情報共有」・「救出_他」,「障害除去」・「守る_他」,「障害除去」・「救出_他」,「情報収集_人」・「守る_他」の目的の連続関係は,「味方を守るや，他者の情報の収集または，共有した後に敵を倒す」や,「情報を共有するや，敵の打倒，他者の情報を収集した後に他者を救出するまたは，守る」というパターンを示唆していると考えられる．

表 13　漫画時系列的な目的のペアの出現頻度とその Dice 係数の抜粋

| 連続する目的タグ | | 出現頻度 | Dice 係数 |
|---|---|---|---|
| 守る_他 | 障害除去 | 35 | 0.083 |
| 情報共有 | 障害除去 | 27 | 0.074 |
| 情報収集_状 | 情報収集_人 | 23 | 0.072 |
| 情報共有 | 守る_他 | 25 | 0.071 |
| 情報収集_人 | 情報収集_状 | 22 | 0.069 |
| 情報共有 | 救出_他 | 20 | 0.067 |
| 障害除去 | 守る_他 | 27 | 0.064 |
| 情報収集_人 | 守る_他 | 26 | 0.064 |

これは,「味方を守り切った後に，新たな敵が出現し倒す」,「他者を探し移動し他者を見つけた後，移動した先で新たな敵や障害が出現し倒す」,「一連の騒動が解決し，仲間に情報を共有した後に，新たな敵や障害が出現し倒す」,「他者の情報を集めるや，情報の共有，敵を倒した後に味方の救出や保護しなければいけない状況が発生する」という流れが，目的を達成し安心すると危機がという物語に緊張感を持たせる役割として機能するためと考えられる.「情報収集_人」・「情報収集_状」や「情報収集_状」・「情報収集_人」の目的の連続関係は,「人または状況について情報を調べた後にさらにほかの情報を調べる」というパターンを示唆していると考えられる．これは，目的に因果関係はないが情報収集をするための行動の連続は読者が違和感を持ちにくいためと考えられる．

この結果から，両メディアにおいて,「情報収集_人」の後に「情報収集_状」が続く，あるいはその逆の順序で目的が接続されるパターンが共通して見られた．この連続関係は，個別のエピソード間に厳密な因果関係が存在しない場合でも，物語の特定の区間を情報探索フェーズとしての一括りの提示で，読者の認知的な納得感を生み出していると考えられる．

一方で，メディア間の差異も見られた．例えば，漫画では，一つの目的達成の直後に新たな危機を接続させる連続関係のパターンがライトノベル作品に比べ多く存在する．これは，連載というメディアの商業的制約が影響していると考えられる．漫画は，雑誌に掲載可能な物語長に制約のある中で読者の興味を引き続けなければならず，次回を期待させる展開が必要となる.「障害除去」・「守る_他」や「障害除去」・「救出_他」の連続パターンは，解決による安心感で物語を終わらせるのではなく，すぐに新たな敵や障害を出現させ読者の興味を持続させる，漫画特有の物語の長編化の手法であると考えられる．

## 親目的

### 出現頻度

収集したライトノベルデータセットでの親目的・子目的での目的タグの出現頻度について，上位 5 種類を親目的は表 14，子目的は表 15 に示す．漫画は親目的を表 16 に子目的を表 17 に示す．

表 14　ラノベ親目的の出現割合上位

| [illegible] | 合計 | 転スラ | 無職 | 盾の勇者 |
|---|---|---|---|---|
| 障害除去 | 595 | 27.34% | 7.84% | 14.77% |
| 環境改善 | 445 | 7.96% | 4.26% | 12.96% |
| 救出_他 | 412 | 14.53% | 18.91% | 5.16% |
| 能力向上 | 306 | 2.77% | 6.98% | 7.53% |
| 守る_他 | 294 | 5.54% | 12.78% | 4.46% |
| 味方強化 | 289 | 4.50% | 8.01% | 6.34% |

表 15　ラノベ子目的の出現割合上位

| 子目的 | 合計 | 転スラ | 無職 | 盾の勇者 |
|---|---|---|---|---|
| 障害除去 | 517 | 19.72% | 9.44% | 12.42% |
| 環境改善 | 426 | 8.80% | 4.22% | 11.87% |
| 情報収集_状 | 424 | 13.03% | 6.24% | 10.91% |
| 能力向上 | 329 | 19.72% | 9.44% | 7.21% |
| 守る_他 | 282 | 14.08% | 6.75% | 5.97% |
| 情報収集_人 | 265 | 16.90% | 8.09% | 5.15% |

表 16　漫画親目的の出現割合上位

| 親目的 | 合計 | ハガレン | マギ | 七つの大罪 |
|---|---|---|---|---|
| 障害除去 | 119 | 22.82% | 16.94% | 17.51% |
| 救出_他 | 100 | 10.68% | 15.29% | 23.16% |
| 守る_他 | 99 | 8.25% | 17.36% | 22.60% |
| 情報収集_人 | 48 | 10.19% | 6.20% | 6.78% |
| 情報収集_状 | 34 | 8.25% | 4.96% | 2.82% |

表 17　漫画子目的の出現割合上位

| 子目的 | 合計 | ハガレン | マギ | 七つの大罪 |
|---|---|---|---|---|
| 障害除去 | 336 | 24.11% | 23.24% | 29.70% |
| 守る_他 | 130 | 5.80% | 11.52% | 12.26% |
| 情報収集_人 | 122 | 11.83% | 7.23% | 8.72% |
| 救出_他 | 117 | 7.14% | 8.79% | 10.90% |
| 能力向上 | 95 | 6.92% | 7.23% | 7.36% |

表 14，表 15，表 16，表 17 から，ライトノベルおよび漫画のいずれでも，「障害除去」，「守る_他」の 2 つの目的は，親目的，子目的の出現頻度において共通して上位 5 位以内に含まれていた．

### 親目的・子目的における手段の $\chi$ 二乗検定

ライトノベルでの親目的・子目的で目的達成のための手段に差異があるかを明らかにするため，親目的・子目的と手段の関係を記述した 6,089 個のデータに対して $\chi$ 二乗検定および残差分析を行った結果を表 18 に示す．コクランの規則に抵触しないため，親目的・子目的での出現頻度の合計が 1 回以下であった「尊重」，「正常」，「哀れむ」，「嫌う」，「泣く」の項目は除外した．表 18 中の▲は有意水準 5%で多い箇所，▽は有意水準 5%で少ない箇所を示す．また，有意水準 5%で多い箇所には赤色を，有意水準 5%で少ない箇所には青色を付した．

表 18　ラノベ親子関係の手段に対する $\chi$ 二乗検定および残差分析の有意差ありのみ抜粋

| 手段タグ | 親目的 | | 子目的 | | 手段タグ | 親目的 | | 子目的 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 移動 | 121 | ▽ | 340 | ▲ | 生きる | 26 | ▲ | 24 | ▽ |
| 頼む | 63 | ▽ | 397 | ▲ | 働く | 28 | ▲ | 21 | ▽ |
| 攻撃 | 87 | ▽ | 293 | ▲ | 遊ぶ | 27 | ▲ | 19 | ▽ |
| 助ける | 208 | ▲ | 103 | ▽ | 離れる | 3 | ▽ | 36 | ▲ |
| 尋ねる | 61 | ▽ | 246 | ▲ | 使用 | 3 | ▽ | 31 | ▲ |
| 保護 | 76 | ▲ | 111 | ▽ | 妨害 | 19 | ▲ | 13 | ▽ |
| 留まる | 76 | ▲ | 103 | ▽ | 接続 | 13 | ▲ | 13 | ▽ |
| 支配 | 19 | ▽ | 143 | ▲ | 評価 | 15 | ▲ | 8 | ▽ |
| 接する | 56 | ▲ | 84 | ▽ | 否定 | 16 | ▲ | 4 | ▽ |
| 考察 | 29 | ▽ | 107 | ▲ | 好む | 13 | ▲ | 3 | ▽ |
| 死ぬ | 19 | ▽ | 115 | ▲ | 悪意 | 13 | ▲ | 1 | ▽ |
| 住む | 49 | ▲ | 70 | ▽ | 有能 | 9 | ▲ | 2 | ▽ |
| 快復 | 66 | ▲ | 40 | ▽ | 苦しむ | 10 | ▲ | 1 | ▽ |
| 約束 | 6 | ▽ | 70 | ▲ | 冒険 | 0 | ▽ | 10 | ▲ |
| 挑発/脅迫 | 7 | ▽ | 57 | ▲ | 謝罪 | 10 | ▲ | 0 | ▽ |
| 喪失 | 31 | ▲ | 27 | ▽ | 怒る | 3 | ▲ | 0 | ▽ |
| 摂取 | 35 | ▲ | 20 | ▽ | 笑う | 3 | ▲ | 0 | ▽ |
| 集合 | 5 | ▽ | 49 | ▲ | 驚く | 3 | ▲ | 0 | ▽ |

表 18 から，親目的では，主人公が主体となって環境や他者に働きかける手段が多く，子目的では，主人公の目的達成のために他者の意思や物理的環境を操作しようとする手段が多いことが示唆された．

次に，漫画の場合も同様にして親目的・子目的と手段の関係 1,927 個のデータに対して $\chi$ 二乗検定および残差分析を行った結果を表 19 に示す．コクランの規則に抵触しないために，親目的・子目的での出現頻度の合計が 4 回以下であった「喪失」，「評価」，「接続」，「選択」，「住む」，「信頼」，「哀れむ」，「好む」，「遊ぶ」，「反省」，「否定」，「嫌う」，「宥める」，「尊重」，「復讐」，「怒る」，「悪意」，「有能」，「正常」，「泣く」，「消える」，「笑う」，「謝罪」，「肯定」，「苦しむ」，「驚く」の項目は除外した．表 19 中の▲は有意水準 5%で多い箇所，▽は有意水準 5%で少ない箇所を示す．また，有意水準 5%で多い箇所には赤色を，有意水準 5%で少ない箇所には青色を付した．

表 19 から，漫画でも，親目的は主人公が主体となり環境や他者に働きかける手段が多く，子目的は，

主人公の目的達成のために他者の意思や物理的環境を操作しようとする手段が多いことが示唆された．

この結果から，両メディアで，親目的では，「助ける」や「保護」など，主人公が主体となり環境や他者に働きかける手段が有意に多く，子目的では，「移動」，「頼む」，「攻撃」など，目的達成のために環境や他者を操作しようとする手段が有意に多いことが明らかとなった．これは，物語における大義と実務の分割を明確にする機能を有すると考えられる．この分割により，読者に共感や応援したくなる動機を与え，読者の関心を維持しつつ，子目的を積み重ねることによって，物語の長編化を可能にしていると考えられる．

表 19　漫画親子関係の手段に対する χ 二乗検定および残差分析の有意差ありのみ抜粋

| | 親目的 | | 子目的 | |
|---|---|---|---|---|
| 移動 | 64 | ▽ | 192 | ▲ |
| 頼む | 47 | ▽ | 173 | ▲ |
| 伝える | 19 | ▽ | 91 | ▲ |
| 作る | 19 | ▽ | 74 | ▲ |
| 助ける | 49 | ▲ | 37 | ▽ |
| 保護 | 31 | ▲ | 24 | ▽ |
| 死ぬ | 21 | ▲ | 17 | ▽ |
| 妨害 | 15 | ▲ | 13 | ▽ |
| 快復 | 15 | ▲ | 7 | ▽ |
| 挑発/脅迫 | 1 | ▽ | 17 | ▲ |
| 生きる | 7 | ▲ | 2 | ▽ |

## 親目的・子目的のペアの出現頻度

ライトノベルでの頻出の親・子目的の組み合わせを明らかにするため，親・子目的のペアを集計した 2,389 個のデータ中で，出現頻度が 15 回以上の中で親・子目的が異なるものを表 20 示す．

表 20　ライトノベルでの親子関係ペアの出現頻度

| 親目的 | 子目的 | 頻度 |
|---|---|---|
| 救出_他 | 障害除去 | 30 |
| 障害除去 | 能力向上 | 30 |
| 障害除去 | 情報収集_状 | 29 |
| 障害除去 | 情報共有 | 28 |
| 守る_他 | 障害除去 | 25 |
| 情報収集_人 | 情報収集_状 | 18 |
| 障害除去 | 守る_他 | 18 |
| 能力向上 | 入手 | 18 |
| 救出_他 | 情報収集_人 | 17 |
| 救出_他 | 情報共有 | 17 |
| 障害除去 | 情報収集_人 | 15 |
| 救出_他 | 情報収集_状 | 15 |
| 守る | 能力向上 | 15 |
| 味方強化 | 入手 | 15 |

表 20 の親子関係は，救出・障害除去－情報型，能力向上・味方強化－入手型，救出・守る－障害除去型，守る・障害除去－能力向上型，障害除去－守る型の 5 種類のパターンに集約可能である．親子関係ペアと 5 種類のパターンの対応関係を表 21 に示す．

表 21　ライトノベルの親子関係のパターン

| | |
|---|---|
| 救出･障害除去－情報型 | 救出_他・情報収集_人，救出_他・情報収集_状，救出_他・情報共有，障害除去・情報収集_人，障害除去・情報収集_状，障害除去・情報共有 |
| 能力向上･味方強化－入手型 | 能力向上・入手，味方強化・入手 |
| 救出･守る－障害除去型 | 救出_他・障害除去，守る_他・障害除去 |
| 守る･障害除去－能力向上型 | 守る・能力向上，障害除去・能力向上 |
| 障害除去－守る型 | 障害除去・守る_他 |

以下では 5 種類の親子関係のパターンを個別に考察する．まず，救出・障害除去－情報型は，長編作品において情報に関する目的は，気付きを得て新たな目的が発生するなど重要な役割を担っている，そのため情報の入手や，共有する目的を自然に多発させるためにこのパターンが頻出すると考えられる．

能力向上・味方強化－入手型は，自分や味方の能力を向上させるという目的を自然に長く続けるために，物品を入手するという目的を子目的として組み合わせるパターンが頻出すると考えられる．

救出・守る－障害除去型は，他者の救出や守護が目的のストーリーを長編にするために，子目的として自然である必要がある．そのため，他者の救出や守護のために，その原因を取り除くという組み合わせが頻出すると考えられる．

守る・障害除去－能力向上型は，長編作品においてマンネリを防ぐために主人公は徐々に成長しなければならず，成長ストーリーを自然に盛り上がるように発生させるために頻出すると考えられる．

障害除去－守る型は，敵を倒すという目的を遂行中に，敵の攻撃から味方を守るというような目的を挟み，緊張感のあるストーリーにするために頻出すると考えられる．

次に，漫画でも同様に親・子目的のペア 1,381 個のデータ中で出現頻度が 11 回以上で親･子目的が異なるものを表 22 に示す．表 22 の親子関係は，救出･守る－障害除去型，救出･障害除去－情報型，守る･障害除去－情報共有型，守る・障害除去－能力向上型，情報収集_状－情報収集_人型の 5 種類のパターンに集約可能である．親子関係のペアと 5 種類のパターンの対応を表 23 に示す．

ライトノベルでの分析結果に対し，漫画では特有の親子関係のパターンが3種抽出された．以下で，これら漫画特有の3種類のパターンを個別に考察する．

表 22　漫画での親子関係ペアの出現頻度

| 親目的 | 子目的 | 頻度 |
|---|---|---|
| 救出_他 | 障害除去 | 54 |
| 守る_他 | 障害除去 | 47 |
| 守る_他 | 情報共有 | 19 |
| 障害除去 | 情報収集_人 | 13 |
| 障害除去 | 能力向上 | 13 |
| 守る_他 | 能力向上 | 13 |
| 救出_他 | 情報収集_人 | 13 |
| 情報収集_状 | 情報収集_人 | 12 |
| 障害除去 | 情報共有 | 12 |
| 守る | 障害除去 | 11 |

表 23　漫画の親子関係のパターン

| | |
|---|---|
| 救出・守る－障害除去型 | 救出_他・障害除去，守る_他・障害除去・守る・障害除去 |
| 救出・障害除去－情報収集_人型 | 救出_他・情報収集_人，障害除去・情報収集_人 |
| 守る・障害除去－情報共有型 | 守る_他・情報共有，障害除去・情報共有 |
| 守る・障害除去－能力向上型 | 守る_他・能力向上，障害除去・能力向上 |
| 情報収集_状－情報収集_人型 | 情報収集_状・情報収集_人 |

救出・障害除去－情報収集_人型は，救出対象者の居場所や敵の真の目的を特定することで，物語に緊張感を持たせる役割を担う．そのため，単に戦闘を繰り返すだけでなく，特定の人物から重要な情報を引き出すプロセスを介在させるパターンが，長編作品で頻出すると考えられる．

守る・障害除去－情報共有型は，保護対象者に危機を報せたり，戦闘中に敵の弱点を仲間に伝達したりする役割を担う．キャラクター同士の戦術的な連携を描くだけでなく，読者に対して複雑な戦況や能力を簡潔に提示する解説機能を果たしている．キャラクターが情報を共有する過程で読者の理解も同時に進むため，過度な説明による物語の停滞を回避し，展開にスピード感を与えることが可能になる．このように，読者を置き去りにすることなく物語を進行させるために，多用されるパターンと考えられる．

情報収集_状－情報収集_人型は，広範囲に及ぶ事象や漠然とした異変などの状況を把握したのち，その核心に存在する特定の人物へと情報を絞り込む役割を担う．国や世界規模の大きな異変を直接解決対象とすることは困難だが，その原因を特定の個人や対象へと収束させることで，物語の規模を主人公が介入可能な範囲へと縮小できる．このように，漠然とした事態を倒すべき敵や救うべき相手という具体的な個人の問題へと焦点化させることで，読者に対して物語の目的を分かりやすく提示するためにこのパターンが頻出すると考えられる．

この結果から，両メディアで，親子関係の具体的なペアとして，他者を救出，守るために障害除去を行うパターンや，守護や戦闘の過程で能力向上を目指すパターンが頻出する．これらは情報を手に入れる目的を自然に発生させたり，物語のマンネリを防ぐために主人公を成長させたりといった，ストーリーを自然に拡張し緊張感を維持するための普遍的な手法と考えられる．また，親子関係のペアとして両メディアで「守る・障害除去－能力向上型」，「救出・守る－障害除去型」の頻出が明らかとなった．これらのパターンは，他者の保護や救出といった大義達成のために，目前の敵や障害を物理的に排除するストーリーを示唆しており，これは，両メディアで主人公が目的を達成し物語を前進させるための階層的な目的で，武力的解決を行うことを示唆している．

一方で，両メディアの性質を反映した特徴的なパターンの差異も見られた．まず，ライトノベルに特有の傾向として，「能力向上・味方強化－入手型」の頻出がある．これは，自己や味方の能力を高める親目的達成のために，必要な物品を獲得する子目的が組み合わされるパターンである．この構造は，主人公が自分や仲間の強化のために物品を入手するRPGゲーム的な要素で「影響圏拡張型」の特徴を顕著に示すと考えられる．一方，漫画での親子関係は視覚メディアとしての分かりやすさとスピード感を維持するための工夫が見られる．「情報収集_状－情報収集_人型」は，広域の異変から特定の個人へと関心を収束させる役割を担う．このマクロからミクロへの焦点化で，読者に対し倒すべき敵や救うべき相手を具体的に提示し，物語の目的を明瞭化させている．さらに，「守る・障害除去－情報共有型」は，戦術的連携の描写を通じて，複雑な戦況を読者に解説する機能を果たしている．キャラクター間の対話によって，過度な説明による物語の停滞を回避し，視覚的なスピード感を維持しながら世界観や敵の情報などを読者に伝えるため役割を担うと考えられる．以上より，ライトノベルは親子関係を通じてゲーム的な物語の拡張により長編化を可能にするのに対し，漫画は物語の長編化ではなく目的の焦点化と視覚的な理解の促進を優先するという，それぞれのメディア特性に適応した入れ子構造を持つことが示唆された．

## 並列関係

ライトノベルの並列関係で出現した 464 個の目的

タグのペアをデータ化し頻出のペアを求めた．出現頻度が 5 回以上のペアの一覧を表 24 に示す．

表 24 から，同じ目的のペアとなる並列関係が多いことが確認できる．これは，同時に何か目的の達成を目指す場合，同じ種類の目的は読者が混乱せずに物語を読み進められるためと考えられる．異なる目的が平行する頻出のペアでは，「味方強化」・「情報収集_人」，「味方強化」・「救出_他者」があるが，この並列関係は，「ある味方の能力向上を目指しつつ，その味方の情報を集める」や，「ある味方の能力向上を目指しつつ，その味方を救出する」などのパターンを示唆し，対象人物が同じであるため違和感が少ないことが頻出の理由と考えられる．

次に，漫画の並列目的ペアを集計し 111 個のデータを得た．出現頻度が 5 回以上のペアを表 25 に示す．

表 24　ライトノベルでの頻出並列関係ペア

| 並列 1 | 並列 2 | 合計 |
|---|---|---|
| 味方強化 | 味方強化 | 73 |
| 障害除去 | 障害除去 | 20 |
| 情報収集_状 | 情報収集_状 | 16 |
| 能力向上 | 能力向上 | 15 |
| 情報収集_人 | 情報収集_人 | 15 |
| 救出_他 | 救出_他 | 14 |
| 環境改善 | 環境改善 | 13 |
| 味方強化 | 情報収集_人 | 12 |
| 味方強化 | 救出_他 | 12 |
| 味方強化 | 地位向上 | 12 |
| 情報共有 | 情報共有 | 11 |
| 情報収集_状 | 障害除去 | 11 |
| 復讐 | 復讐 | 9 |
| 情報収集_人 | 能力向上 | 8 |
| 能力向上 | 障害除去 | 8 |
| 情報収集_状 | 救出_他 | 8 |
| 情報収集_人 | 情報収集_状 | 8 |
| 依頼達成 | 依頼達成 | 8 |
| 友好_深 | 友好_深 | 7 |
| 情報共有 | 情報収集_状 | 7 |
| 守る_他 | 障害除去 | 7 |
| 守る_他 | 情報共有 | 6 |
| 依頼達成 | 障害除去 | 6 |
| 復讐 | 情報収集_人 | 6 |

表 25 から，漫画での目的の並列関係が極めて稀と判明した．これは漫画が視覚情報を主とする表現形式であり，読者の注意を一箇所に集中させる必要があるためと考えられる．複数目的の並行は，認知的な混乱を招くリスクがある．そのため，漫画の物語構造は，並列関係をあまり持たないと考えられる．

表 25　漫画での頻出並列関係ペア

| 並列 1 | 並列 2 | 合計 |
|---|---|---|
| 復讐 | 復讐 | 7 |
| 守る_他 | 守る_他 | 7 |
| 救出_他 | 救出_他 | 5 |

この結果から，物語内で複数の目的を同時に進行させる並列関係では，ライトノベルと漫画の間で対照的な傾向が確認された．ライトノベルでは，同時に複数の目的達成を目指す並列関係が比較的許容されている．これは，RPG ゲームでのメインクエストとサブクエストを同時並行で攻略するプレイ体験が，物語での目的の並列関係に対する抵抗感を減退させているためと考えられる．登場人物という共通の軸を介在させることで，読者に混乱を与えることなく複数の目的を提示できると考えられる．また，文字メディアの特性上，読者が複数の情報のレイヤーを保持しやすいことが，このような並列的な物語構造を可能にし，ストーリーの積層による長編化の手法が用いられると考えられる．対照的に，少年誌等のメディアでの漫画は，目的の並列関係は極めて稀である．これは，漫画が視覚情報を主とする表現形式であり，読者の関心を集中させる必要があるためと考えられる．視覚メディアで複数の目的を同時に提示すると，読者の混乱を招き，物語のテンポを損ない，認知的負荷を読者に与える可能性がある．このような読者への負荷は，物語を読み進める意欲を減退させる要因となり得る．商業誌では，読者の支持が連載継続の可否に直結するため，展開を複雑化させる並列構造は，作品の打ち切りリスクを高める可能性がある．結果として，人気を維持し長編化を実現しているファンタジー漫画では，目的の並列関係が少ないと考えられる．さらに，ターゲット層の違いもこの構造的差異に影響していると考えられる．またライトノベルの主要読者層が 20 代以上である[15]のに対し，本研究の分析対象の少年漫画はより低い年齢層を対象としている．一般に，対象年齢層が上昇すると，読解リテラシーや複雑なプロットに対する受容度が高まるため，それに伴い並列的な目的提示が許容されるという可能性も検討に値する．

# おわりに

本研究では，長編ファンタジー物語におけるメディア間の構造的相違を明らかにすることを目的とし，ライトノベルおよび漫画という異なるメディアで物語がどのように構築されているかを定量的に分析した．「なろう系小説」を原作とするライトノベル 3 作品と，長編ファンタジー漫画 3 作品を対象に，主人

公の目的と手段を新たに細分化したタグによってデータ化し，目的間の関係を記述した．そのデータに対し，出現頻度，出現割合，χ 二乗検定および残差分析を用いてその構造を検討し，比較した．

出現頻度を調査した結果，目的タグの出現頻度において,「情報収集_状」,「障害除去」,「情報収集_人」,「守る_他」,「救出_他」の 5 つの目的が両メディアに共通して高い割合を占め，メディアを問わず長編ファンタジーは「未知の事態の解明，敵との戦闘，他者の救済」という一連のプロットに支えられていることが示唆された．χ 二乗検定の結果，メディア特有の差異も見られ，ライトノベル作品では「影響圏拡張型」，漫画作品では「巡礼的救済型」の物語構成を持つことが示唆された．目的タグと手段タグの組み合わせからは，両メディアに共通して，目的には特定の手段と密接な関係のある目的と，目的達成のための手段が多岐にわたる目的の存在が示唆された．時系列的な連続関係の分析からは,「情報収集_人」・「情報収集_状」および,「情報収集_状」・「情報収集_人」の目的の連続関係が共通して見られた．親子関係に関する分析から,「障害除去」,「守る_他」の 2 つの目的は，いずれの媒体でも親目的・子目的双方で共通して頻出上位 5 位以内に含まれていた．親目的と子目的での手段の差異でも共通点が見られ．親目的では,「助ける」や「保護」など，主人公が主体となり環境や他者に働きかける手段が有意に多く，子目的では,「移動」,「頼む」,「攻撃」などの，主人公の目的達成のために環境や他者を操作しようとする手段が有意に多いことが示唆された．並列関係の分析からは，ライトノベルは，並列関係を許容する物語構造だが，漫画は，並列関係がほとんど見られない物語構造であることが明らかとなった．

### 今後の展望

今後の展望として，分析対象とする作品数の拡大が挙げられる．これにより，特定の作品に依存しない，より普遍的な長編ファンタジーの傾向を抽出することが期待される．最終的には，これらの分析結果を理論的基盤とした，物語の自動生成システムの構築を視野に入れている．

## 謝辞

本研究は栢森情報科学振興財団第 29 回助成事業，および科学研究費基盤研究 C「階層構造を用いた自動生成用物語統合基盤データセットの構築」の支援を受けた．

## 参考文献

[１] Propp, V（北岡誠司,福田美智代訳）:昔話の形態学,水声社, 385p, (1987)

[２] 中村 祥吾, 村井 源:ロールプレイングゲームにおける物語の複合的構造の時系列的変化と作品間比較, 人工知能学会全国大会, Vol. 36, pp. 1P1GS1005-1P1GS1005, (2022)

[３] 村井源:複合的構造を持つ物語の自動生成に向けて, 情報知識学会誌, Vol. 30, No.2, pp. 214-219, 2020.

[４] 村井源:既存作品の階層構造に基づく長編物語の自動生成に向けて, 人工知能学会全国大会, Vol. 39, pp. 2F5OS39b01-2F5OS39b01, (2025)

[５] 株式会社ヒナプロジェクト:小説家になろう - みんなのための小説投稿サイト, 小説家になろう - みんなのための小説投稿サイト, 2023-10-29, https://syosetu.com. (最終閲覧日 2023-10-29)

[６] みんなのランキング:【人気投票 1~179 位】ファンタジー漫画ランキング！みんなのおすすめする作品は？, みんなのランキング, 2025-03-09, https://ranking.net/rankings/best-fantacy-comics, (最終閲覧日 2025-06-26)

[７] アネコユサギ:転生したらスライムだった件, 小説家になろう - みんなのための小説投稿サイト, 2025-3-20, https://ncode.syosetu.com/n6316bn/. (最終閲覧日 2025-3-20).

[８] 理不尽な孫の手:無職転生 - 異世界行ったら本気だす -, 小説家になろう - みんなのための小説投稿サイト, 2025-3-20, https://ncode.syosetu.com/n3009bk/. (最終閲覧日 2025-3-20)

[９] 伏瀬:盾の勇者の成り上がり, 小説家になろう - みんなのための小説投稿サイト, 2025-3-20, https://ncode.syosetu.com/n9669bk/. (最終閲覧日 2025-3-20)

[１０] 荒川 弘:鋼の錬金術師, スクエア・エニックス, (2001)

[１１] 大高 忍:マギ, 小学館, (2009)

[１２] 鈴木 央:七つの大罪, 講談社, (2012)

[１３] 入舩 真誠, 村井源:長編作品における主人公の目的の連続性, コミック工学研究会, Vol. 11, pp. 32-38, (2024)

[１４] Hajime Murai, Shuuhei Toyosawa, Takayuki Shiratori, Takumi Yoshida, Shougo Nakamura, Yuuri Saito, Kazuki Ishikawa, Sakura Nemoto, Junya Iwasaki, Akiko Uda, Shoki Ohta, Arisa Ohba, Takaki Fukumoto: Dataset Construction for Cross-genre Plot Structure Extraction, JADH Annual Conference 2021, Proceedings of JADH Annual Conference 2021, JADH, pp. 93-96, (2021)

[１５] カイドキ:ライトノベル利用実態調査 20 代の支

持が高い人気ジャンルは恋愛・ミステリー 読むなら紙より電子が過半数, 電子書籍タウン, 2023-10-16, https://ebook.app-liv.jp/archive/146209/. (最終閲覧日 2025-12-28)