

現代怪談における結末の類型化と物語構造及び怪異特徴の比較分析

大田 翔貴・村井 源（公立ほこだて未来大学 情報システム科学研究科）

概要：人々は古くから、身近な奇妙な出来事を怪異として描写し、怪談作品として語り続けてきた。怪談に関する研究も同様に古くから行われている。本研究では、怪談の様々な特徴を明らかにするため、結末の類型化を行い、類型化された作品ごとに物語構造と登場する怪異の特徴について比較を行った。まず、階層クラスタリングを使用することで、結末の類型化を試みた。次に、類型化された作品ごとの比較分析では χ 二乗検定やN-gram統計、因子分析を利用した。結果として、主に三つの結末の類型を得ることが出来た。また、比較分析を行ったことで、物語構造と怪異の特徴において、結末の類型ごとの特徴が明らかになった。

キーワード：怪談、類型化、 χ 二乗検定、因子分析、クラスタリング

Typification of Endings in Modern Ghost Stories and Comparative Analysis of Story Structure and Characteristics of Ghosts

Shoki Ohta / Hajime Murai (Future University Hakodate)

Abstract: Since ancient times, people have been describing strange events around them as ghosts and telling them as ghost stories. Research on ghost stories has likewise been conducted for a long time. In this study, in order to clarify the various characteristics of ghost stories, we categorized the endings and compared the story structure and the characteristics of the ghosts that appear in each categorized work. First, we attempted to categorize the endings by using hierarchical clustering. Next, we used the chi-square test, N-gram statistics, and factor analysis for the comparative analysis of the categorized works. As a result, three main types of endings were obtained. Furthermore, the comparative analysis confirmed that each type of ending differed in terms of narrative structure and characteristics of the ghost.

Keywords: ghost Story, Typification, Chi-square Test, Factor Analysis, Clustering

1. まえがき

人々は古くから、体調変化や身の回りの奇妙な出来事を妖怪や幽霊などの怪異として描写し、民間伝承や怪談として語り続けてきた。市民に怪談という形で浸透し始めたのは、江戸時代以来とされており、怪談作品は歴史的背景とともに数々の作家によって生み出され続け[1,2,3]、やがて現代に近づくにつれて、児童の間で「学校の怪談」という形で流行を見せた[4]。また、怪談には口伝いで語られる物語をはじめとし、書籍作品として流布している物語も存在する。さらに、近年ではインターネット上に創作物として不特定多数の人に向けて怪談が投稿されることもあり、現代怪談には様々な媒体の作品が存在している。

古くから怪談の研究は行われているが、近年では特定地方に伝わる伝承などを様々な媒体から収集し、怪談の時代変遷や舞台となる地域特徴について分析を行った研究[5]が存在する。また、インターネットという特定の媒体に限定し、怪談の意味構造の分析を行った研究[6]も存在する。

また、物語の結末には一般的にハッピーエンドやバッドエンドなどの種類が存在する[7]。物語の

結末に関する研究としては、物語の一ジャンルである恋愛を対象として現代日本恋愛小説の結末について客観的事実と主人公の感情の二軸で類型化を行った研究[8]が存在している。以上のような結末に関する研究が行われている中、怪談作品を対象として結末の類型化を試みた研究は現在、存在しない。本研究では、結末の種類をハッピーエンドとバッドエンド、メリーバッドエンドの3種類とし、結末時における様々な事象をデータとして類型化を試みることで、より新たな結末の類型化が期待できる。また、怪談に焦点を当て、分析を行うことで怪談作品特有の読者に恐怖や奇妙さを感じさせる物語の特徴を先行研究[9,10]よりも詳細に解明することが期待できる。

2. 分析対象

本研究で分析対象となる作品は、質の高い作品である必要があるため、あらかじめ他者からの高い評価がある作品であることを確認した上で選定を行った。また、分析結果に特定の作者による偏りが生じないように複数の作者による作品群を分析対象としている。まず、先行研究[9,10]で分析対象としていた『怪談レストラン』シリーズ[11]

を本研究でも分析対象とした。『怪談レストラン』シリーズ[11]は著名な作者複数名による作品であり、作品自体もアニメ化するという点で人気がある作品であるといえる。また、本研究では『怪談レストラン』シリーズからランダムサンプリングで選ばれた書籍の中でも、幽霊や妖怪などの怪異が作品内に存在するものに限定した上で、最終的に 162 作品を分析対象作品とした。

さらに、他の分析対象作品には先行研究[9,10]と同様にインターネット上に投稿されている怪談作品も分析対象としている。まず、質の高いオリジナル作品を収集するために、作品の収集元となる Web サイトについて以下の 4 つの条件を踏まえた上で選定を行った。

1. 怪談が多数掲載されていること
2. 作品に対する第三者の評価が存在すること
3. 評価基準が明確であること
4. 作品のソースが明記されていること

最終的に、上記の条件を全て満たした怖い話投稿サイト『怖話』という Web サイト[12]を作品の収集元とした。また、Web サイト内の高評価の作品を収集するために、Web サイト上で掲載されている月刊アワードから作品選定を行った。2021 年 9 月 9 日時点において Web サイト上で確認された作品の内、効率的な作品収集及び作品規模の統一のため、500 字～2499 字という作品文字数に制限した上で、怪異が登場する作品に限定した結果、合計 218 作品を本研究での分析対象作品とした。

さらに、本研究では新たに『平成怪奇小説傑作集』シリーズ[13]も分析対象とした。『平成怪奇

小説傑作集』シリーズ[13]は 48 名の著名作家による作品集となっており、本研究では怪異が登場する作品に限定した上で、合計 48 作品を分析対象作品とした。

3. 方法

怪談における結末の類型化を行うにあたり、あらかじめ KJ 法に基づいて作成した表 1 の結末のタグを用いて、抽象度が統一された表 2 のような結末のデータを作成した。また、本研究では、結末について類型化された作品間で物語構造と作品に登場する怪異の特徴について比較分析を行うために先行研究[9,10]と同様のカテゴリ表を利用した。物語構造についてのカテゴリ表は表 3、怪異の特徴についてのカテゴリ表は表 4、5、6 の通りとなっている。

表 1 結末分析の抽象度統一のためのタグ表

		タグ
結末		ハッピーエンド, メリーバッドエンド, バッドエンド
事象	主人公の状態	生存, 死亡, 生死不明, 主人公が怪異
	第三者の状態	生存, 死亡, 生死不明, 第三者なし
	怪異の状態	生存, 死亡, 生死不明
	怪異の正体	発覚, 未発覚, 既知
発生した問題		解決, 未解決, 問題なし

表 2 結末について作成したデータの例

作品 No.	結末	主人公の状態	第三者の状態	怪異の状態	怪異の正体	発生した問題
1	メリーバッドエンド	生存	生死不明	生死不明	未発覚	未解決
2	メリーバッドエンド	生存	死亡	生死不明	未発覚	解決
3	バッドエンド	生存	死亡	生存	発覚	問題なし
...

表 3 物語構造分析のカテゴリ表(一部抜粋)

大カテゴリ	小カテゴリ
発覚	発見, 情報開示, 真相発覚, 失った記憶を取り戻す, 正しい推理, 発明, 創意工夫, 自供
疑念	謎発生, 奇妙な出来事, 不穏, 外れた推理, 疑惑, 疑心, 予兆, 糸口, 行方不明
日常	平和, 平穏, 安堵, 安息, 満足, 平凡, 行事・イベント, 解決, 賞賛
災難	被害, 落胆, 失望, 恥じる, 天災, 呪い, 過失の人災, 危機, 試練, 苦境, 後悔, 不満

表 4 怪異の属性についてのカテゴリ表

種類	性別	年代
幽霊	男	子供
化物	女	成人
正体不明	性別不明	老人
		年代不明

表 5 怪異の行動についてのカテゴリ表

敵意性	主な行動
有	危害, 拘束, 憑く, 誘導, 体調悪化, 悪夢, なりすまし, 呪詛
無	交流, 助ける, 退場
不明	現象, 変化, 痕跡, 声, 音, 不具合, 奇妙な言動, 接近・追跡, 凝視・存在

表 6 怪異の様子についてのカテゴリ表

形	人型, 獣型, 道具, 不定形, 不可視
特徴	異質, 欠損, 普通, 特徴的な髪, 特徴的な装い, 怪我, 不明, 痩せ型, 肥満型, 異臭, 特徴的な色, 高身長, 低身長, 外見なし, 武装, 不気味, 瘴気

次に作成した表 2 のようなデータを **One-hot** ベクトルに変換し, 階層クラスタリングを実施することで結末の類型化を試みた. 類似度にはユークリッド距離を採用し, 手法にはワード法を用いた. そして, 得られたデンドログラムからクラスタ数を決定し, 最終的に得られたクラスタから怪談作品の分類を行った.

また, クラスタリングによって分類された怪談作品間の物語構造と作品に登場する怪異の特徴について比較を行った. 物語構造の比較では, 各クラスタの作品において使用されるシーン機能の頻度について比較するために, シーン機能の頻度について χ 二乗検定の残差分析を行った. また, シーン機能の展開パターンの差異について考察を行うため, シーン機能の小カテゴリの 3-gram データの統計結果を用いて抽出されたパターンの比較を行った.

そして, 各クラスタの作品において共起しやすいシーン機能の特徴について比較を行うために, シーン機能について因子分析も行い, 得られた因子の因子得点が 0.8 以上の作品の割合について結末の類型ごとの比較を行った.

さらに, 怪異の特徴については, 各クラスタの作品における怪異の行動パターンの差異について考察を行うために, 怪異の行動の 3-gram データを集計したのち, 物語構造の比較と同様に抽出

されたパターンの比較を行った. また, 各クラスタの作品に登場する怪異について共起しやすい怪異特徴の比較を行うために, 怪異特徴データについて因子分析を行い, 得られた因子の因子得点が 1.0 以上の作品の割合について比較も行った.

物語構造及び怪異特徴の比較で **N-gram** データを用いて行ったパターン抽出については, 先行研究[14]と同様に下記の手順どおりに行った.

1. **N-gram** データを頻度の高い順にソートする.
2. 頻度の高い数個の **N-gram** を最初の行動パターン群とする.
3. 行動パターン群へ行動内容を 1 つ追加する. その場合に含まれる **N-gram** の合計頻度が高くなるパターン群を探索する.
4. 3. で得られたパターン群から上位の数個を新たなパターン群とする.

4. 階層クラスタリングを用いた結末の類型化

結末の類型化を行うために, 表 2 のように作成されたデータを用いて階層クラスタリングを行った. クラスタリングの際に利用したデータは, 表 2 のデータを **One-hot** ベクトルに変換したデータである. また, データの構造は全 428 作品 \times パラメータ数 20 個となっている.

階層クラスタリングでは, 類似度にはユークリッド距離を利用し, 手法にはワード法を利用した. 結果としては図 1 のデンドログラムが出力され, 各クラスタの平均値は表 7 のような結果が得られた. 表 7 中の太字は他クラスタと比較した際の特に大きい数値を示している.

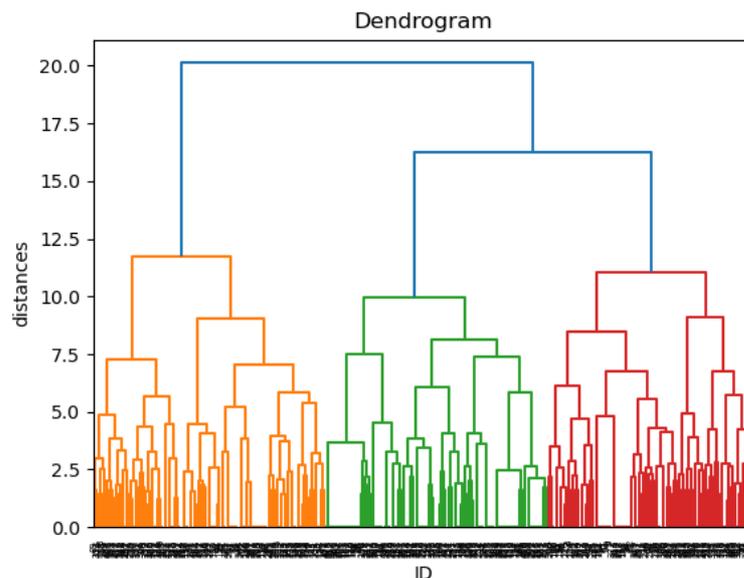


図 1 結末データのクラスタリング結果

図1より、主に3つのクラスタが確認できた。また、作品を3つのクラスタ「C1」・「C2」・「C3」に分け、平均値を計算した結果、表7の結果が得られた。

表7 類型ごとの各タグの平均値

クラスタ		C1	C2	C3
結末の種類	ハッピー	0.09	0.07	0.97
	バッド	0.03	0.9	0
	メリーバッド	0.88	0.04	0.03
主人公状態	生存	0.94	0.64	0.97
	死亡	0	0.26	0.01
	生死不明	0.03	0.01	0
	主人公が怪異	0.02	0.09	0.02
第三者状態	生存	0.59	0.42	0.69
	死亡	0.28	0.29	0.12
	生死不明	0.11	0.05	0.02
	なし	0.14	0.3	0.21
怪異状態	生存	0.35	0.65	0.23
	死亡	0.08	0.14	0.23
	生死不明	0.58	0.24	0.54
怪異の正体	発覚	0.42	0.33	0.46
	未発覚	0.43	0.45	0.33
	既知	0.15	0.22	0.21
発生した問題	解決	0.14	0.04	0.67
	未解決	0.64	0.61	0.02
	なし	0.22	0.35	0.31

表7より、「C1」は「メリーバッドエンド型」と呼称し、特徴としては結末がメリーバッドエンドで、最終的に主人公は生存するが、怪異は生死不明のまま、物語中に発生した問題は未解決のまま終わる類型である。次に、「C2」は「バッドエンド型」と呼称し、特徴としては結末がバッドエンドで、主人公は死亡するが、怪異は生存し、物語中に発生した問題は未解決のまま終わる類型である。最後に、「C3」は結末がハッピーエンドで、最終的に怪異が死亡あるいは生死不明になり、物語中に発生した問題が解決して終わる類型である。

以上のことから、「C1」の「メリーバッドエンド型」は、視点を変えればハッピーエンドにもバッドエンドにもなり得るというメリーバッドエンドの特性上、主人公以外に悪影響が出て終わるといった傾向があると考えられる。また、「C2」の「バッドエンド型」は、バッドエンドという名前の通り、主人公の不幸が重要であると考えられる。対して、「C3」の「ハッピーエンド型」は、敵対関係にある怪異の退出が重要であると考えられる。

5. 結末クラスタ間での物語構造比較

次に、先述した階層クラスタリングによって得られた各結末クラスタの作品間での物語構造の

差異を明らかにするために、 χ^2 乗検定や N-gram データ、因子分析を利用して、比較分析を行った。

まず、得られた結末の類型ごとにシーン機能の大カテゴリのデータに対して、 χ^2 乗検定および残差分析を行った結果が表8の通りであり、いくつかのシーン機能において有意差が認められた ($p < 0.05$)。表8の結果では、期待値が5未満のセルの割合が14.94%であるため、Cochran's rule に従っている。また、表8中の▲は5%有意水準で多い箇所を、▽は5%有意水準で少ない箇所を示している。

表8 類型ごとのシーン機能(大カテゴリ)の出現頻度と χ^2 乗検定結果

シーン機能	C1	C2	C3
出現	43	72	130 ▲
退場	48	93	112
変化	1	9 ▲	5
能力向上	19	38	52
能力減退	23	31	47
移動経路入手	16	13	25
逃亡	20	19	39
移動経路入手失敗	10	9 ▽	31 ▲
探索	17	28	30
発覚	160	213	319
誤解	1	2	1
疑念	110 ▲	154	172 ▽
隠す	7	18	17
外的情報	56	54 ▽	115
秩序	13	28	39
違反	3	15 ▲	7
意思	40	81	103
依頼完了	4	13	24
依頼失敗	1	4	5
自我を失う	12	12	18
関係変化(人間関係)	8	11	35 ▲
関係変化(色恋)	4	9	8
関係変化失敗(人間関係)	10	23	26
関係変化失敗(色恋)	4	2	5
助ける	14	19	47 ▲
妨害	25	69 ▲	46 ▽
対決	1	4	6
日常	74	70 ▽	146
災難	24	59 ▲	55

表 8 より、メリーバッドエンドの類型である「C1」で「疑念」が比較的多かったことから、メリーバッドエンドで終わる物語は怪異による奇妙な出来事などが物語中に出現しやすい傾向が考えられる。さらに、バッドエンドの類型である「C2」で「違反」や「妨害」、「災難」が比較的多かったことから、バッドエンドでは主人公の罰当たりな行動やそれに伴う怪異による妨害、主人公及び第三者の災難が物語中で描かれやすいことが考えられる。最後に、ハッピーエンドの類型である「C3」では、「関係変化(人間関係)」や「助ける」などのシーン機能が比較的多かったことから、ハッピーエンドで終わる物語では物語中に怪異の出現等によって悪化した状況の改善に関するシーン機能が頻出する傾向が見受けられる。

次に、結末の類型ごとにシーン機能の小カテゴリについて 3-gram データを集計し、N-gram データの頻度に基づくパターン生成アルゴリズム[14]を適用した。結果としては、一部抜粋ではあるが、表 9 のような結果が得られた。表 9 の結果から、メリーバッドエンドの類型である「C1」とハッピーエンドの類型である「C3」のパターンは概ね一致しており、バッドエンドの類型である「C2」のパターンのみが他の類型と異なる結果を得られた。表 9 の結果より、ハッピーエンドとメリーバッドエンドの類型では概ね似た物語展開をすることが考えられ、物語展開の中に存在するより詳細な出来事などに違いが生じている可能性が考えられる。また、バッドエンドでは、最終的にいずれかの死がシーン機能として重要であると考えられる。

表 9 N-gram 統計に基づく類型ごとのシーン展開パターン生成結果(一部抜粋)

	シーン 1	シーン 2	シーン 3	シーン 4	シーン 5	シーン 6
C1	平穏	奇妙な出来事	不穏	発見	真相発覚	エピローグ
C2	プロローグ	遭遇	奇妙な出来事	発見	真相発覚	死亡
C3	平穏	奇妙な出来事	不穏	発見	真相発覚	エピローグ

最後に、物語構造データについて因子分析を行った。因子数の決定には平行法を使用し、回転にはプロマックス回転を使用した。因子分析の結果、9 個の因子が得られ、各因子の概要は表 10 の通りである。表 10 中の+)は共起しやすい要素を表しており、-)は+)と対照的に共起しにくい要素を表している。また、各因子の因子得点が 0.8 以上の作品の割合で比較したところ、表 11 のような結果が得られた。表 11 中の太字は特に大きい割合を示した箇所を表している。表 11 より、メリーバッドエンドの類型である「C1」の作品では、「ギャップ型」の因子であるシーン因子 4 が比較的高い割合であることが確認できた。よって、メリーバッドエンドの類型は日常シーンと奇妙な出来事が起こるシーンを多用する傾向があると

考えられる。また、バッドエンドの類型である「C2」の作品では、約束事に対する違反や関係性の悪化に関する因子であるシーン因子 3「関係破綻型」、シーン因子 5「対峙型」、シーン因子 9「関係対立型」の割合が比較的高いことが確認された。したがって、バッドエンドの類型では罰当たりや関係性の悪化などのネガティブなシーン機能の組み合わせが作品で多用されていることが考えられる。最後に、ハッピーエンドの類型である「C3」の作品では、特に関係性の良好を表す因子であるシーン因子 7「関係良好型」の割合が比較的高かった。よって、ハッピーエンドの類型では、怪異を含む第三者との関係性が良くなるシーンが多用されていることが考えられる。

表 10 シーン機能の因子分析によって得られた因子の概要

因子	因子名	構成要素
シーン因子 1	クエスト達成型	+) 意思, 依頼完了
シーン因子 2	逃亡型	+) 逃亡, 探索
シーン因子 3	関係破綻型	+) 秩序, 違反, 関係変化(色恋), 関係変化失敗(色恋)
シーン因子 4	ギャップ型	+) 疑念, 日常 -) 出現
シーン因子 5	対峙型	+) 退場, 妨害 -) 移動経路入手失敗
シーン因子 6	災難脱却型	+) 能力減退, 助ける, 災難
シーン因子 7	関係良好型	+) 関係変化(人間関係) -) 能力向上
シーン因子 8	外的情報あり型	+) 外的情報 -) 関係変化失敗(色恋)
シーン因子 9	関係対立型	+) 関係変化失敗(人間関係)

表 11 シーン機能因子における類型ごとの因子得点が 0.8 以上の作品割合

	シーン 因子 1	シーン 因子 2	シーン 因子 3	シーン 因子 4	シーン 因子 5	シーン 因子 6	シーン 因子 7	シーン 因子 8	シーン 因子 9
C1	6.06%	12.12%	7.07%	25.25%	6.06%	11.11%	6.06%	3.03%	11.11%
C2	12.50%	16.18%	15.44%	12.50%	19.85%	13.24%	5.15%	10.29%	16.18%
C3	10.36%	11.92%	7.77%	17.10%	9.84%	11.92%	13.47%	5.18%	8.81%

6. 結末クラスタ間での怪異特徴比較

次に、各結末クラスタの作品間で登場する怪異の特徴の差異を明らかにするために、N-gram データと因子分析を用いて比較を行った。まず、怪異の行動について 3-gram データを収集した。そして、N-gram 統計で得られた頻度によって先述したアルゴリズム[14]に従い、N-gram パターンを抽出し、結末クラスタで類型化された作品間での比較を行った。行動回数を 7 回とした上で、一部抜粋であるが、得られたパターンは表 12 のようになっている。いくつか出力されたパターンを比較すると、「メリーバッドエンド型」である「C1」では、出力されたパターン中に声や音などの奇妙な現象に関する行動が多く出ることが確認される。

た。要因としては、物語構造に関係して、先述した考察の通り、メリーバッドエンドの類型では日常シーンと同様に奇妙な出来事が起こるシーンもよく使われる可能性が高いため、怪異の行動としても奇妙な出来事に関する行動が多いと考えられる。また、「バッドエンド型」である「C2」では、敵意性のある「誘導」という行動を含むことが多かったことから、直接的に危害をもたらす行動ではなく、危害をもたらす予兆となる行動の方がバッドエンドの類型では重要であることが考えられる。最後に、「ハッピーエンド型」である「C3」では、敵意性のない行動である「交流」が多くパターン中に登場した。考察として、ハッピーエンドの類型では、主人公と怪異を含めた第三者との関わりが重視されていることが考えられる。

表 12 N-gram 統計に基づく類型ごとの怪異の行動パターン生成結果(一部抜粋)

	行動 1	行動 2	行動 3	行動 4	行動 5	行動 6	行動 7
C1	凝視・存在	退場	音	接近・追跡	奇妙な言動	凝視・存在	退場
C2	退場	凝視・存在	接近・追跡	奇妙な言動	誘導	退場	凝視・存在
C3	凝視・存在	退場	音	接近・追跡	交流	凝視・存在	退場

また、先行研究[9,10]と同様に怪異の特徴について因子分析を行った。因子数の決定には平行法を使用し、回転にはプロマックス回転を使用した。因子分析の結果、表 13 のような 10 個の因子が抽出された。

次に、結末データの類型ごとに因子得点が 1.0 以上の作品の割合で比較したところ、表 14 の結果が得られた。表 14 中の太字は特に大きい割合と小さい割合の箇所を示している。メリーバッドエンドの類型である「C1」では、「性別・年代不明の怪異」の因子や「女の怪異」の因子が他の類型に比べて割合が高いという結果になった。次に、バッドエンドの類型である「C2」では、「成人の怪異」の因子と「呪具」の因子が他の類型に比べて割合が高いという結果になった。また、ハッピーエンドの類型である「C3」では、「呪具」の因子や「女の怪異」の因子が他の類型に比べて割合が少なかった。表 14 より、性別が女性の怪異はメリーバッドエンドの類型では割合が特に多いという結果が得られたが、そもそも女性の怪異が不気味に思われやすいとされている可能性があ

る。例えば、一般的に都市伝説などで広く流布している怪異には、「口裂け女」や「トイレの花子さん」、「テケテケ」など女性の怪異が多い印象である。それゆえ、特に物語の中に奇妙さや不気味さを重視している「メリーバッドエンド型」では女の怪異が出現しやすいことが考えられる。また、バッドエンドの類型である「C2」に登場する怪異には、物語中にバイオレンスな表現を伴うこともあるため、年齢の高い怪異や人外の怪異が登場しやすいことが考えられる。最後に、「ハッピーエンド型」では特に「呪具」の怪異の割合が少ないことが確認された。要因としては、先述した様々な分析において「ハッピーエンド型」では怪異を含む第三者との関わりが重要であり、「交流」という行動を起こす怪異が多いことが考えられているため、言葉や行動を通して関係を深めることのできない道具を基とした怪異は「ハッピーエンド型」ではあまり使われていないことが考えられる。

表 13 怪異特徴の因子分析によって得られた因子の概要

因子	因子名	構成要素
怪異因子 1	成人の怪異	+) 女, 成人 -) 子供, 老人
怪異因子 2	子供の怪異	+) 子供 -) 成人, 老人
怪異因子 3	見えない怪異	+) 奇妙な出来事, 不可視, 外見なし -) 普通
怪異因子 4	化物の怪異	+) 化物, 物理的・肉体的危害 -) 幽霊, 正体不明
怪異因子 5	呪具	+) 正体不明, 道具 -) 幽霊, 化物
怪異因子 6	性別・年代が不明の怪異	+) 性別不明, 年代不明
怪異因子 7	老人の怪異	+) 女, 老人, 交流 -) 子供, 成人
怪異因子 8	見た目が不明瞭な怪異	+) 不定形, 不明 -) 普通
怪異因子 9	女の怪異	+) 女 -) 男
怪異因子 10	特徴的な外見の人の怪異	+) 退場, 奇妙な行動, 凝視・存在, 人型, 異常, 負傷, 特徴的な容姿

表 14 怪異特徴因子における類型ごとの因子得点が 1.0 以上の作品割合

	怪異因子 1	怪異因子 2	怪異因子 3	怪異因子 4	怪異因子 5	怪異因子 6	怪異因子 7	怪異因子 8	怪異因子 9	怪異因子 10
C1	17.17%	13.13%	29.29%	22.22%	22.22%	27.27%	13.13%	11.11%	24.24%	14.14%
C2	24.26%	13.97%	33.09%	22.06%	37.50%	22.79%	11.76%	9.56%	19.12%	11.76%
C3	16.58%	13.47%	30.57%	24.87%	14.51%	20.73%	15.03%	11.92%	15.54%	12.95%

7. 結論と今後の展望

本研究では、現代怪談における結末に着目し、結末の類型化を試みた。類型化には階層クラスタリングを採用し、類似度にはユークリッド距離、手法としてはワード法を使用した。結果として、主に、「メリーバッドエンド型」、「バッドエンド型」、「ハッピーエンド型」の3つの類型を得ることができ、類型ごとに違った特徴を確認することができた。

また、本研究では、類型化によって得られた類型の作品ごとに物語構造と登場する怪異の特徴という観点から比較分析を行った。物語構造の比較では、 χ^2 乗検定および残差分析や N-gram 統計、因子分析を活用することで比較を行い、怪異特徴の比較では、物語構造と同様に N-gram 統計と因子分析を活用することで比較を行った。

まず、物語構造の比較の結果としては、「メリーバッドエンド型」の作品では、他の類型に比べて物語中に奇妙な出来事を含ませることで、日常シーンとの差異によって生まれる奇妙さや怖さを重視していると推測できた。次に、「バッドエンド型」の作品では、他の類型に比べて、罰当たりやいざずれかの死・不幸などといったネガティブ

な要素が物語のキーワードとなっている可能性がある。最後に、「ハッピーエンド型」の作品では、物事の解決や関係の良好化などを物語中に重視していると考えられた。

次に、怪異特徴の比較の結果、「メリーバッドエンド型」の作品に登場する怪異は、主に奇妙な出来事をもたらす行動を比較的とりやすく、怪異の特徴としては女性の怪異や性別や年代が曖昧な怪異が登場しやすいことが明らかになった。また、「バッドエンド型」の作品に登場する怪異は、敵意性のある行動をすることが多く、描写としてバイオレンスになることが多いことから、「成人の怪異」として描写されやすいことが判明した。最後に、「ハッピーエンド型」の作品に登場する怪異は、「交流」といった敵意性のない行動をとることが多く、「交流」という行動をとることのない道具型の怪異は登場しにくいことが明らかになった。

以上のように、本研究では現代怪談を対象とした結末の類型化を試み、類型化によって得られた類型の作品ごとに物語構造や怪異特徴の比較を行うことで、類型ごとの差異を明らかにした。今後の展望としては、本研究で扱った結末のタグ表について、客観性の担保を行うために、参加者 10

名以上を想定した一致度検証を予定している。また、本研究で得られた結果を用いて、最終的には怪談のプロットの自動生成システムを実装する予定である。

謝辞

本研究は NEDO 人と共に進化する次世代人工知能に関する技術開発事業「インタラクティブなストーリー型コンテンツ創作支援基盤の開発、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] 三浦正雄. 日本近現代怪談文学史<明治編>. 山陽学園短期大学紀要, 2003, Vol. 34, pp. 61-75.
- [2] 三浦正雄. 日本近現代怪談文学史<大正編>. 山陽学園短期大学紀要, 2004, Vol. 35, pp. 87-100.
- [3] 三浦正雄. <研究資料> 日本近現代怪談文学史年表：昭和戦前・戦中編. 川口短大紀要, 2005, Vol. 19, pp. 39-60.
- [4] 上島真弓子. 現代児童文学の怪談と友情について. 金城学院大学大学院文学研究科論集, 2019, Vol. 25, pp. 1-20.
- [5] 鈴木晃志郎, 于燕楠. 怪異の類型と分布の時代変化に関する定量的分析の試み. E-journal GEO, 2020, Vol. 15, No. 1, pp. 55-73.
- [6] 時津裕子. インターネット怪談における意味の構造. 日本認知心理学会発表論文集, 2021, PT2_35.
- [7] 白鳥孝幸, 村井源. 計量文体学を用いた喜劇性と悲劇性の抽出. 情報知識学会誌, 2020, Vol. 20, No. 2, pp. 276-282.
- [8] 白鳥孝幸, 村井源. 現代日本恋愛小説における結末の類型化と特徴の時代変遷. じんもんこん 2021 論文集, 2021, pp. 38-43.
- [9] 大田翔貴, 村井源. 異なるメディアにおける怪談の物語構造の比較. 情報知識学会, 2022, Vol. 32, No. 2.
- [10] 大田翔貴, 村井源. 怪談に登場する怪異の特徴分析及びメディア間比較. じんもんこん 2022 論文集, 2022, pp. 85-90.
- [11] 松谷みよ子. 怪談レストラン. 童心社, 1996.
- [12] 株式会社フィヨルド, 怖い話投稿サイト怖話 (こわばな). <https://kowabana.jp/>, (参照 2021-09-09).
- [13] 東雅夫(編), 平成怪奇小説傑作集, 創元推理文庫, 2019.
- [14] Hajime Murai, Shuuhei Toyosawa, Takayuki Shiratori, Takumi Yoshida, Shougo Nakamura, Yuuri Saito, Kazuki Ishikawa, Sakura Nemoto, Junya Iwasaki, Shoki Ohta, Arisa Ohba, Takaki Fukumoto. Extraction of Typical Story Plot Patterns from Genres within Japanese Popular Entertainment Works. ICC2022, 2022.