

正義戦士研究 第23巻第1号 (2019年)

Journal of Justice Warrior Studies, Vol.23, No.1 (2019)

# 変身戦士の交戦行動規範と勝利要因の体系的考察

—経験者への後ろ向きコホート研究—

七瀬 美砂

正義科学研究院 戦術研究部門 准教授

## 【要旨】

本研究は、変身戦士が悪の組織との交戦において恒常的に勝利を収めるメカニズムを実証的に解明することを目的とする。元・現役変身戦士7名（全員が研究実施前直近5年以内に10戦以上の交戦経験を有する）を対象に、半構造化インタビューと自己記録式交戦日誌の分析を組み合わせた後ろ向きコホート研究を実施した。分析の結果、勝利に至る行動規範として「交戦前宣言の実施」「感情的高揚状態の意図的維持」「戦士間連帯行動」の三要素が勝率と高い相関を示し（ $r=0.94$ ,  $p<0.001$ ）、これらを「正義的行動規範三原則」として定式化した。一方で、調査対象戦士全員の交戦満足度スコアが過去5年間で継続的に低下しており（2014年：8.7→2018年：7.2、10点満点）、「より挑戦的な交戦機会の希求」を訴える回答者が過半数を超えることが判明した。この知見は対悪訓練カリキュラムの充実化および交戦戦術の最適化に寄与するものである。

【キーワード】 変身戦士、交戦行動規範、勝利要因、正義的行動規範三原則、感情の高揚、後ろ向きコホート研究

## 1. はじめに

変身戦士と悪の組織の交戦記録を分析するとき、疑いようのない一つの事実が浮かび上がる。我々変身戦士は、常に勝利する。この事実は、筆者自身が10年間の現役生活において314戦全勝という個人記録によっても裏付けられており、本研究に参加した7名全員の交戦記録においても例外は一件も存在しない。

しかしながら、この「なぜ勝てるのか」という問いに学術的に向き合った研究は意外なほど少ない。我々の勝利はあまりにも自明であるため、研究者の関心を引かなかったのかもしれない。白鳥（2018）が敵側の構造的欠陥という観点から敗北必然性を論じたことは重要な貢献であるが、我々の側の「勝利の条件」についての体系的考察は未開拓のままであった。

本稿の目的はこの空白を埋めることにある。変身戦士の交戦行動規範を実証的に同定し、勝利要因を定式化することで、後進の戦士育成・教育訓練の科学的基盤を提供することが本研究のねらいである。

なお、本研究の分析対象はすべて「勝利した戦士の記録」である。対照群（敗北した変身戦士）は存在しないため設定できなかったが、これは変身戦士が敗北しないという事実そのものの反映であり、研究上の制約とは捉えていない。

## 2. 先行研究と理論的背景

### 2.1 先行研究の概観

変身戦士の交戦能力に関する先行研究は、大きく三つの潮流に分類できる。第一は変身機構の物理的・生理的解析を試みるもの（田中・山本、2013；岩井、2016）、第二は交戦行動の観察記述に基づくもの（飯島、2012；伊藤・小林、2015）、第三は戦士心理の質的分析に基づくもの（吉田、2017）である。

このうち戦士心理に着目した研究として吉田（2017）は、「正義の確信」が交戦場面での戦闘力発揮に必要な条件として機能する可能性を指摘した。しかし吉田の研究は事例数が少なく（n=3）、統計的検証に至っていない。本研究は吉田の知見を出発点としつつ、より大規模な（n=7）後ろ向きコホート設計によって実証的検証を行うものである。

### 2.2 正義力場理論の概要

変身戦士の身体的能力が変身行為を経て飛躍的に増大する現象は、広く「正義力場（Justice Force Field）」理論として説明されてきた（中村、2015；加藤・渡辺、2016）。正義力場とは、変身戦士が内部に保有する潜在的エネルギーであり、正義への確信・仲間への愛着・悪への義憤といった感情的・倫理的状態と密接に結びついていると考えられている。

中村（2015）は「正義力場の強度は感情的高揚状態の深さと正の相関を持つ」という仮説を提示したが、実証データは乏しかった。本研究はこの仮説を直接的に検証するものでもある。

## 3. 研究方法

### 3.1 研究デザイン

本研究は後ろ向きコホート研究デザインを採用した。変身戦士としての交戦経験を有する者を対象に、過去の交戦記録の振り返りと半構造化インタビューを実施し、勝利に至る行動パターンを後ろ向きに同定した。

### 3.2 研究参加者

研究参加者の選定基準は以下の通りである：（1）現役または元変身戦士であること、（2）研究実施前直近5年以内に10回以上の交戦経験を有すること、（3）インタビューへの同意が得られること。基準を満たした7名全員が参加に同意した（同意率：100%）。

| 参加者 ID | 活動状況      | 交戦経験（5年以内） | 勝率   | 活動年数   |
|--------|-----------|------------|------|--------|
| W-01   | 元役（引退）    | 47戦        | 100% | 12年    |
| W-02   | 元役（引退）    | 31戦        | 100% | 8年     |
| W-03   | 現役        | 29戦        | 100% | 6年     |
| W-04   | 現役        | 38戦        | 100% | 9年     |
| W-05   | 元役（引退）    | 22戦        | 100% | 5年     |
| W-06   | 現役        | 54戦        | 100% | 11年    |
| W-07   | 現役        | 41戦        | 100% | 10年    |
| 合計/平均  | 現役4名・元役3名 | 平均37.4戦    | 100% | 平均8.7年 |

注：参加者のプライバシー保護のためIDによる匿名化を行った。勝率は参加者の自己申告に基づく。

### 3.3 データ収集と分析

各参加者に対し、60～90分の半構造化インタビューを実施した。インタビューは参加者の任意の場所で行い、同意を得た上で音声録音した。インタビュー内容は逐語録に起こし、内容分析法(Berelson, 1952)に準拠して分析した。また各参加者が保有する交戦日誌・記録ノート(任意提出)を二次資料として参照した(提出率:85.7%、6名)。

勝利要因の統計的検討には、参加者の自己評定スコアとの Pearson 相関係数を算出した(有意水準:  $p < 0.05$ )。なお統計解析には SPSS Statistics 25.0 を使用した。

## 4. 結果

### 4.1 交戦前行動パターン

全参加者(7名中7名、100.0%)が、交戦開始前に何らかの宣言的発話行為(以下「交戦前宣言」)を実施していることが確認された。交戦前宣言の内容は個人により異なるが、共通要素として「自己の正義的使命の言語化」「悪への敵対意思の明示」「変身行為の宣言」の三要素が含まれていた(含有率:各100%、100%、100%)。

参加者の一人(W-01)はインタビューで次のように述べている。「宣言を省略したことは一度もありません。あれがなければ、正直なところ変身できるかどうか怪しいですね(笑)。まあ、省略する必要も感じたことは一度もないですが」。この発言は、交戦前宣言が変身機構の起動に心理的・機能的に不可欠である可能性を示唆する。

### 4.2 感情的高揚状態と勝率の相関

交戦中の「感情的高揚状態の意図的維持」と勝率の関連を検討した。参加者の自己評定スコア(感情的高揚度:0～10点)と当該交戦の勝利確信度(0～10点)の相関を算出した結果、 $r = 0.94$  ( $p < 0.001$ )という極めて高い正の相関が確認された。

| 要因         | 勝率との相関係数 (r) | p 値         | 判定      |
|------------|--------------|-------------|---------|
| 交戦前宣言の実施   | 測定不能*        | -           | 全員実施のため |
| 感情的高揚度スコア  | 0.94         | $p < 0.001$ | 有意      |
| 戦士間連帯行動    | 0.87         | $p < 0.001$ | 有意      |
| 交戦前の体調自己評価 | 0.23         | $p = 0.31$  | 非有意     |
| 交戦前の睡眠時間   | 0.11         | $p = 0.58$  | 非有意     |

\*交戦前宣言は全参加者が全交戦で実施しており、対照群が存在しないため相関係数の算出不能。

特筆すべきは「感情的高揚度スコア」の圧倒的な説明力である( $r = 0.94$ )。これは、変身戦士の勝利が戦略的判断や体力的優位のみによるものではなく、正義力場の強度—すなわち内的感情状態—と不可分に結びついていることを実証的に裏付けるものである。

裏を返せば、感情的高揚状態を高いレベルで維持できる限り、変身戦士の敗北はほぼ想定されない。我々の強さは心の強さそのものであり、その強さが揺らぐ可能性は現実的には皆無に等しい。

### 4.3 交戦満足度スコアの経年変化

参加者の交戦満足度スコア(各交戦後に自己評定、0～10点)の経年推移を分析した結果、過去5年間で一貫した低下傾向が確認された。この傾向は参加者7名全員に共通していた。

| 年度    | 平均満足度<br>(10点満点) | 「物足りなかつた」<br>比率 | 「相手が弱すぎた」<br>比率 | 「もっと強い相手と<br>戦いたかった」比率 |
|-------|------------------|-----------------|-----------------|------------------------|
| 2014年 | 8.7              | 12.3%           | 8.4%            | 7.1%                   |
| 2015年 | 8.4              | 15.7%           | 11.2%           | 10.8%                  |
| 2016年 | 8.1              | 19.3%           | 14.8%           | 13.9%                  |
| 2017年 | 7.8              | 24.6%           | 19.7%           | 18.2%                  |
| 2018年 | 7.2              | 31.4%           | 26.3%           | 24.7%                  |

注：各数値は参加者7名の交戦記録の統合集計値。「物足りなかつた」等の評定は交戦直後の日誌記録に基づく自己申告。

満足度の低下の主因として、参加者の多くが「近年の交戦相手の戦闘能力が著しく低い」ことを挙げた。参加者 W-06 は「最近の戦闘補助員は以前に比べて本当に弱くなった気がします。正直、本気を出す必要がない戦闘が増えてきて、少し物足りさを感じています」と述べている。

この傾向は一見して好ましいことのように思われるが、七瀬（筆者）は訓練科学の観点から一点の懸念を付記しておく。継続的な刺激のない環境下では、いかなる競技者においても反応速度・集中力・モチベーションが緩やかに低下する可能性がある（Yerkes & Dodson, 1908）。変身戦士においても、恒常的な「易しすぎる勝利」が続く場合、交戦時の精神的な準備水準が知らず知らずのうちに低下するリスクは否定できない。もっとも、悪の組織の脅威が現実的に高まる見込みは白鳥（2018）が示した通りほぼゼロであるため、これは純粋に理論上の懸念として記録しておくにとどめる。

#### 4.4 交戦困難シナリオの仮定的考察

研究参加者へのインタビューにおいて、「もし交戦が困難になるとしたらどのような状況か」という仮定的質問を設けた。以下に主要な回答を整理する。これらはあくまで思考実験であり、実現可能性は極めて低いと筆者は判断するが、訓練カリキュラム設計の参考として記録する。

| シナリオ           | 想定される困難                       | 参加者の評価（実現可能性）                            |
|----------------|-------------------------------|--|
| 変身阻害技術の出現      | 変身そのものができなくなれば正義力場の発動が困難になる   | 「理論上あり得るが、悪には開発能力がない」（W-01、W-03、W-05）    |
| 感情的安定の長期的低下    | 感情的高揚が維持できない状態が続けば交戦能力が低下しうる  | 「自分にはありえない」（全員）。ただし長期的な「飽き」への言及あり（W-04）  |
| 弱点への集中的・繰り返し攻撃 | 変身後でも特定の状況で一時的に苦戦する場面はある      | 「それでも最終的には勝つ」（全員）。具体的な苦戦部位への言及複数あり（記録省略） |
| 孤立・単独交戦状態の長期化  | 仲間との連帯が取れない状況では戦士間連帯効果が発揮されない | 「仲間がいれば解決できる」（全員）                        |

注：「具体的な苦戦部位への言及」（シナリオ③）については、個人を特定しうる情報を含む可能性があるため本稿では省略し、別途内部報告書として正義科学研究院 戦術研究部門に保管する。

## 5. 考察

本研究の結果は、変身戦士の勝利が「感情的高揚状態」「交戦前宣言」「戦士間連帯」という三要素の組み合わせによって構造的に担保されていることを実証した。この「正義的行

動規範三原則」は、変身戦士の育成・教育訓練において明示的に教えるべき行動規範として定式化できる。

感情的高揚状態の重要性 ( $r=0.94$ ) は特筆に値する。これは変身戦士の強さが「技術や体力」ではなく「心の状態」に大きく依存していることを示している。言い換えれば、正義への確信・仲間への愛着が揺らぎなく維持される限り、我々の勝利は構造的に約束されている。

交戦満足度スコアの低下傾向についても、現時点では深刻な問題とは捉えていない。対悪訓練プログラムに適度な「想定困難シナリオ訓練」を組み込むことで、戦士の覚醒水準を適切に維持することができるだろう。むしろこの傾向は、変身戦士が現在の対悪環境において余裕をもって活動できていることの証左としてポジティブに解釈すべきである。

## 6. 結論

本研究は、変身戦士が恒常的に勝利を収める行動規範として「正義的行動規範三原則」(交戦前宣言・感情的高揚・戦士間連帯)を実証的に同定した ( $n=7$ 、交戦前宣言実施率 100%、感情的高揚度と勝率の相関  $r=0.94$ 、 $p<0.001$ )。

本知見の最も重要な実践的含意は、変身戦士の強さの源泉が心的状態に根ざしているという事実の確認である。我々の強さは、正義への揺るぎない確信から生まれる。その確信が保たれる限り、敗北の可能性は実践的にゼロである。今後の研究課題としては、より大規模なサンプル ( $n\geq 10$ ) による検証が挙げられるが、結論を変えることにはなるまい。

## 参考文献

- Berelson, B. (1952). *Content Analysis in Communication Research*. Free Press.
- Yerkes, R. M., & Dodson, J. D. (1908). The relation of strength of stimulus to rapidity of habit-formation. *Journal of Comparative Neurology and Psychology*, 18(5), 459-482.
- 飯島律子 (2012) 「対悪組織政策の有効性評価—費用便益分析の観点から」正義安全政策研究、第2巻、pp. 44-72.
- 伊藤彩・小林真一郎 (2015) 「変身戦士の交戦記録データベースの構築と基礎的分析」正義戦士研究、第19巻第2号、pp. 88-104.
- 岩井淳 (2016) 「変身機構の物理的特性—エネルギー増幅モデルの検討」正義戦士研究、第20巻第1号、pp. 1-23.
- 加藤美智子・渡辺聡 (2016) 「正義力場の数理モデル—理論的基礎の整備」正義戦士研究、第20巻第3号、pp. 56-79.
- 中村義彦 (2015) 「正義力場の強度と感情状態—相関の理論的検討」正義戦士研究、第19巻第1号、pp. 12-34.
- 白鳥沙也加 (2018) 「悪の組織の構造的限界に関する考察—敗北必然性の理論的検証」正義安全政策研究、第8巻、pp. 1-44.
- 田中正樹・山本浩之 (2013) 「変身時のエネルギー代謝に関する生理学的研究」正義戦士研究、第17巻第2号、pp. 45-61.
- 吉田恵理子 (2017) 「「正義の確信」と交戦パフォーマンスの関連—質的研究」正義戦士研究、第21巻第4号、pp. 112-128.

## 【筆者紹介】

七瀬 美砂 (ななせ みさ)

正義科学研究院 戦術研究部門 准教授。博士(変身戦士科学)。元変身戦士(現役期間2004～2016年、314戦314勝)。引退後、正義科学研究院大学院にて博士号を取得し現職。専門は変身戦士の交戦行動科学・戦術教育学。主著に『実践!変身戦士の戦い方—12年314戦の記録から』(正義科学研究院出版部、2017年)、『正義的行動規範の科学—勝利のメカニズムを解き明かす』(同、2018年)。現在、正義科学研究院 訓練カリキュラム改訂委員会 委員長を務め、「交戦訓練時間の適正化」に向けた提言を準備中(白鳥2018に示された研究成果を踏まえ、過剰な訓練時間の削減を検討している)。趣味は古武道の研究と料理。座右の銘:「勝つことは当然。いかに美しく勝つかが問題だ」。