物語の詳しさがおもしろさに及ぼす効果**

秋 田 喜代美*

EFFECTS OF DETAILS IN A STORY ON INTERESTINGNESS

Kiyomi AKITA

The purpose of this study was to investigate the effects of details in a story on interestingness and comprehension. Seventh-grade students were assigned to one of 3 groups reading versions of the same plot story, which were manipulated the degree of details and in the part of details : version telling about the plot itself (Ver. P) ; version telling the details in the plot (Ver. D1); version telling the details independently of the plot (Ver. D2). The degree and quality of interestingness and the relation between interestingness and comprehension were analyzed as follows. 1) The degree of interestingness of Ver. D1 was higher than of the other versions. In particular, the analysis of impression terms showed that Ver. D1 prompted touchingness among many kinds of quality of interestingness. 2) The group of reading Ver. D1 showed more particular comprehension of the character's personality than the other groups. 3) A significant correlation was seen between the degree of interestingness and the particularity of comprehension of the characters.

Key words : interestingness, touchingness, the details of story, plot, comprehension of characters.

問 題

日常の読書行為の目的や過程を考えるためには、新たな知識の習得や学習という側面だけではなく、楽しさやおもしろさという言葉で表現されるような、文章理解に伴う情動が、読書行為を動機づけ、読書過程の進行を支えている事実を見逃すわけにはいかないであろう (Nell, 1988)。

- * 日本学術振興会特別研究員 (Fellowships of the Japan society for the promotion of science for Japanese Junior Scientists)
- ** 本研究に協力して下さった茅ヶ崎市立西浜中学校の生徒の皆さんと江崎校長先生、太田和子先生に対して心より御礼を申し上げます。また御指導いただいた東京大学 大村彰道助教授、お茶の水女子大学 無藤隆助教授、評定や分析に協力して下さった東京大学教育心理学科の学部生の方々に感謝致します。また語彙検査は、東京大学 芝祐順教授の御厚意により使用させていただきました。

物語のおもしろさは、いかにして生じるのであろうか。理解とおもしろさはどのように関係しあっているのだろうか。

文章のおもしろさに関して行われてきた研究は、まだ少ない。おもしろいと評定した文や部分はよく再生されるというように、おもしろさと記憶の関係について論じた研究 (Anderson et al., 1984; Shierey & Reynolds, 1988; Garner et al., 1989) はあるが、おもしろさがいかにして生じるのか、おもしろさに関わる要因に関して、単文ではなく文章を対象とした実証的研究は非常に少ない (Hidi & Baird, 1986)。

Schank (1979) は、おもしろさを喚起する条件として、第1にスキーマに一致する期待を破ったり逸脱する場合、第2にスキーマに関連する情報が欠如する場合、第3に内容が生死のような重大なテーマに関わる場合を挙げている。また Kintsch (1980) は、おもしろさを認知的おもしろさと情動のおもしろさに二分し、

認知的おもしろさは、入力情報と既有知識との関係によって生じるのに対し、情動のおもしろさは暴力や性などのように生理的覚醒機能を持つ事象を通して生じるとしている。

すなわち、この両者がおもしろさの喚起条件として挙げている点を物語に限定して考えるならば、1点は筋の展開が読者の予期に反する意外性を持つ場合、すなわち物語の筋の構成の仕方であり、もう1点は物語の素材となる事象自体が読者の興味関心を引く場合である。

Vygotsky(1971)もまた、物語の素材としての生活的事件・事柄と物語の形式的仕上がりである筋が情動喚起に関与している点を指摘している。しかしながら、その2点だけではなく、補助的方法として「どのように作者が事件を語っているか、場面を描写するのか、それとも場面の総括を簡単に描写するのか、日記や主人公達の会話を引用するのか、それとも事件の経過を簡単に伝えるのか」という事実の選択、描写の手法もまた情動喚起に関与していることを指摘している。

そこで、本研究では、描写の仕方、とくに描写の詳しさがおもしろさという情動の喚起にどのような影響を与えるのかを検討することを目的とする。

従来の文章理解研究では、文章全体の要点構造であるマクロ構造の形成を理解として考え、また理解成立過程において、一般化、削除、統合、構成という推論ルールが使用されることを明らかにしてきた(Van Dijk & Kintsch, 1983)。では、これらの推論ルールによって、冗長や末梢情報として削除されたり、あるいは上位命題へと置き換えられ概括されていく詳述部分は、理解や理解に伴う情動に対し影響を与えていないのだろうか。描写の詳しさを効果を検討することは、マクロ構造の形成に焦点をあてて理解を考えていた際には、見落とされてきた部分について再考するという点でも意義があると考えられる。

では、物語の描写が詳しくなれば、それだけおもしろくなるだろうか。体験的には冗長でくだいという印象を受ける詳しさもあれば、より状況を実感しやすくなる詳しさもある。これは何をどのように詳述するかという詳述内容と詳述の仕方に関係しているのではないだろうか。

そこで本研究では、描写の詳しさの程度と何を詳しく描くのか、詳しくする箇所の違いを操作することで、描写の効果を検討する。実験の具体的方法としては、詳しさを操作するため、筋だけを述べた話(筋条件)と詳しく描いた話というように同じ筋の展開だが

命題数の異なる話を作成した。またさらに、その詳しく描いた話にも、筋の展開の因果関係をより詳しく述べた話(直接詳述条件)と、筋の展開ではなく筋がおこった状況や場面、その後の話の展開とは直接関係のない行為を詳しく述べた話(間接詳述条件)というように、同じ命題数ではあるが詳しくする箇所の異なる2種類の話を作成した。

では、もし描写の詳しさがおもしろさの喚起に影響を与えるとすれば、それはどのような過程を経て影響を及ぼすと考えられるだろうか。

私たちは物語を読みながら、筋を理解するだけではなく、登場人物の気持ちやその登場人物の性格などについても文章表現を通して理解している(Phelan, 1989)。登場人物のより具体的な特定の行動、行動の内容のしかたに関して情報を得ることは、人物の行動の目的の構造を理解し、各場面での人物の気持ちをより深く理解することを促す。その理解が読者の類似体験の想起や主人公への同一視などをもたらし、人物や場面对する読者の共感や同情、非難などの情動の喚起を促進するであろう(久保, 1982; 久保・無藤, 1984)。またさらに、各場面での人物の行為や状態についてのくわしく具体的な理解が、全体としてその人物の具体的な像を構成し、その人物に対する読み手の情動や評価を喚起するのに役立つ(Brewer, 1988)。たとえばやさしい人、こわい人と言われても、そのやさしさやこわさを物語の中に埋め込まれた具体個別的な行為や反応を通してよりよく理解することによって始めて、その人物に対する読者の情動が喚起されるのではないだろうか。このように、描写の詳しさが登場人物をよりよく理解し、人物に対し様々な情動をいだくことを促し、物語に対する印象としてのおもしろさに影響を与えるのではないかという予測が、描写の詳しさがおもしろさに影響を与える過程の1つの可能性として考えられよう。

よって、本研究では上記の可能性を検討するために、実験および分析において次の4点を考慮した。

第1に、話の筋の理解・記憶のみではなく、人物の気持ちや性格の理解を調べる。具体的には、ある場面での登場人物の気持ちの理解とその気持ちへの読者の反応と読者の登場人物像の理解を調べる。また、こうした理解とおもしろさの関連を調べる。

第2に、物語のおもしろさという言葉は、「おかしい」「感動した」「びっくりした」など多様な内容を持つ言葉であると考えられる。従来のおもしろさの研究では、おもしろさの程度は検討しているが、質は考慮していない。Stein & Levin (1987) は、「びっくりした」とい

うおどろきや興味などの情動は入力情報と既有知識が一致しないことに気づいた時点で生じるのに対し、「悲しい」「うれしい」という情動は、事象の因果関係を理解した結果として生じるとしている。物語のおもしろさの喚起過程を考えるためには、理解のどの処理過程でのどんな質の情動がおもしろさに関係していたのかを検討しなければならないだろう。

本研究では、1つの試みとして、推理小説や名作、笑い話など様々な種類のおもしろい話を読んだ際に使う感想語、例えば「わくわくした」「ためになった」などの語を評定尺度として使用し、本実験文章のおもしろさの質、どんな情動がおもしろさに関係したのかを検討する。

第3に、おもしろさが喚起された箇所を調べるため、読後だけではなく、物語を部分に分け、各部分ごとのおもしろさを評定させ、おもしろさの変化を調べる。

第4に、従来おもしろさの研究に使われた文章の多くは、短い文や文章であり、かつおもしろいとは言い難い文章である。しかし、日常の読書において生じるおもしろさにできるだけ近づいた研究をするには、多くの人がおもしろいとする文章を研究対象にすべきであろう。本研究では、名作として読み継がれ、おもしろいとされてきた作品を材料とする。

以上、本研究の目的は、物語の描写の詳しさがおもしろさに及ぼす効果を検討することである。さらにもし、描写の詳しさがおもしろさを促すならば、本文書の場合には、理解のどのような側面と、またどのような質の情動と関連しているのかを明らかにすることを目的とする。

方 法

被験者 中学校1年生3学級各30名、計90名。この3学級は、同じ国語教師の授業を受けている。各学級の生徒を、以下に述べる3条件のうち1条件に割り当てた。言語的な知的能力を示す指標として芝式語彙検査(C7)を実施した。各学級の検査得点の平均値は、筋条件：-0.60 (SD 1.02)、直接詳述条件：-0.26 (0.89)、間接詳述条件：-0.57 (0.64)であり、分散分析の結果、条件の主効果は有意ではなかった($F(2,89)=1.38, p>.26$)。よってこの3条件群は、ほぼ均質であると考えられる。

またこの話をすでに知っていたか(aよく知っている、b知っている、c知らないの3肢選択)、知っていた場合には読んだ時期を実験終了後たずねた。その結果、各条件の人数は、筋条件：a4, b8, c17(不明1)、直接詳述条

件：a6, b11, c13、間接詳述条件：a1, b12, c17であった。読んだ時期は、大半が幼児期や小学校低学年であり、半年以内の者はいない。

材料文 浜田廣介作「ないた赤おに」(白泉社 1988年)。3種類の文章を作成するにあたって、まず原文の中から、筋および直接詳述部分、間接詳述部分にあたると思われる文を筆者が選び、3種類の文すべてを含む1つの文章を作成した。そしてその文章について、実験意図を知らない大学生4名に、この文がないと話にならないという筋の部分、話の筋をくわしく描いている部分、情景描写やその後の筋の展開には直接関係のない部分の3種類のいずれかに各文を分類させた。4名の分類の一致率は82.9%であった。またさらに3段階重要度評定をしてもらい、筋と評定された文が重要度評定値が2以上であることを確認した。不一致箇所に関しては協議し解決した。この評定結果に基づき、筋条件、直接詳述条件、間接詳述条件の3種類の文章を作成した。

命題数は、筋条件47、直接詳述条件132、間接詳述条件132である。本研究では、述部を中心にして1文を1命題とした。ただし重文、複文では、意味によって区切って数えた。

尚、人物の性格を簡潔に表わす「やさしい」「気短か」といった語に関しては、人物の理解を記述させる際に、記述が本文からの単なる抜き書きなのか否かがわからなくなるため、すべての条件で削除した。

またさらに、評定に基づいて作成した3種類の文章が、実験意図に照らして妥当に作成されたかを検討するため、各文章の命題間の因果関係の数と種類(Trabasso et al., 1989)の分析及び、文章全体の構造分析(小松(1987)が紹介したジェイソンの分析方法)***を行い、詳述2条件の詳述箇所を確認した。

因果関係の種類(可能的、心理的、動機的、物理的の4種類：以下では、それぞれ可、心、動、物と略して記す)の定義や分析の方法はすべて、Trabasso 他に従った。筋条件は因果総数32(可9, 心7, 動13, 物3)、直接詳述条件は61(可8, 心17, 動20, 物6)、間接詳述条件46(可16, 心13, 動10, 物7)

*** ジェイソンの方法では、物語の基本単位は登場人物と行為であり、2人の登場人物(主人公と試練や援助の与え手)と1つの行為が結合して1機能を形成すると考える。機能には、試練、反応、報いの3種類があり、この3種類のセットによって、物語の1つの動きが作られると考えている。また機能と並んで物語の基本単位には、つなぎという単位があり、これには話者から聞き手へ、あるいは登場人物から他の人物への情報伝達のためのつなぎと状態や時間、空間の移行のためのつなぎの2種類があると考えられている。

であった。直接詳述条件が最も因果関係数が多く、筋条件に比べ、心理的、動機的因果関係が特に多いのに対し、間接詳述条件は可能的因果関係が多い。すなわち、直接詳述条件は、人物の行為の動機や結果としての心情や認識に関わる因果的説明が多いのに対し、間接詳述条件は出来事を可能にする物理的な状態の説明

が多い。

また話全体の流れとその構造分析の結果は TABLE 1 のようである。構造的にみると、直接詳述条件は機能部分が詳しく述べられているのに対し、間接詳述条件はつなぎ情報と、機能部分でもその後の動きに直接影響を与えない内容が詳しく述べられている。

TABLE 1 材料文「泣いた赤鬼」の内容と構造、各詳述条件が詳しくした箇所（内容）

No.	エピソード内容	構 造	直接詳述条件が詳しくした箇所	間接詳述条件が詳しくした箇所
1	1人の赤鬼が住んでいた。 人間と仲良くしたいと思っていた。	つなぎ2 ①A	○(鬼のやさしさ)	○(鬼の外見)
2	遊びに来てくれるよう立て札を立てた。	①B②A	○	
3	きこりが立て札の前を通りかかった。 きこりは中へ入ろうか悩む。 赤鬼はじれったくなってどなる。 きこりがその声ににげだす。	つなぎ1 ②B③A ③B ③C	○	○ ○
4	赤鬼は怒ってその立て札をこわす。	①C②C	○	
5	青鬼が赤鬼の所へ遊びにくる。 赤鬼の怒っている訳を聞く。 作戦を提案する。	つなぎ1 ④A ④B	○ ○	○
6	2人は山を下り、村へいく。 青鬼がわざと大暴れし、それを赤鬼がやっつけるふりをする。 村の人が安心する。	つなぎ空間 ①B ④C⑤A ⑤B⑥A	○(殴り合う様子)	○(暴れた部屋の様子)
7	赤鬼の家へ村人が遊びにくる。 赤鬼は人間の友達ができる。	つなぎ空間 ①C ⑤C⑥C ⑧A		○
8	ある日、青鬼がこないことに気づく。 青鬼の家へ向かう。	つなぎ時間 ⑦A つなぎ空間 ⑦B ⑦C	○	○
9	青鬼の家の前に手紙が貼ってあった。 自分とつきあっていては疑われるから旅に出るという内容であった。 赤鬼はその手紙を繰り返し読み、泣いた。	⑧B ⑧C⑨A ⑨B	○	

注 つなぎ1とは、ある物語中の人物から別の人物への情報、つなぎ2とは話者から聞き手への情報を表わす。またつなぎ状態とは状態に関する移行、つなぎ時間とは時間に関する移行、つなぎ空間とは空間に関する移行を表わしている。機能のAは刺激(試練)を、Bは反応を、Cは結果(報い)を表わしている。同一番号(例、①A、①B、①C)はセットになって、1つの問題と解決という基本的な動きを表わしている。ある動きの途中で別の動きがはめ込まれたり重複して生じながら、物語はいくつかの動きの積分とつなぎによる連続によって構成されていると考えられている。

手続：各学級単位の集団実験。文章を配布し、文章を見ながらその朗読テープを聞く。読み聞かせにしたのは、読解速度や読解回数を統制するためである。文章は、3枚の紙(1枚目；エピソード1-4, 2枚目；5-7, 3枚目；8, 9)に印刷されている。3枚に分ける際には TABLE 1 の試練-反応-報いという動きの構造を参考にした。以下では、各紙をそれぞれ部分1、部分2、部分3と呼ぶ。

①おもしろさの程度の評定：1枚ごとにテープを止

め、その部分のおもしろさの評定(とてもおもしろい～とてつまらないまでの7段階評定)をしてもらった。

②人物の気持ちの理解：また①とあわせて、部分2、3では、登場人物の気持ちと読者の気持ち及びその理由を記述させた。例えば部分3では「1)青鬼の手紙を読んで、赤鬼はどんな気持ちになったでしょう。またなぜそう思いましたか。2)青鬼はどんな気持ちで手紙を書いたでしょう。なぜそう思いましたか。3)あなたはどんな気持ちになりましたか。どうしてそのように

感じたのでしょうか。」という設問である。

③感想語の評定：読み聞かせ終了後、おもしろさの質を同定するため16の感想語について、5段階評定(全くそう感じなかった～非常にそう感じた)をさせた。感想語は、2つの手続によって選出した。1つは本文章から一般に出てきそうな感想語(じーんときた、心が温まった)を、本文章を読んだ小学3、5年生および大学生の感想文の中から選び出した。もう1つは、物語を読んでおもしろいと思う時にどんな感想語を使うかを、いろいろな内容の物語を想定して大学生4名に挙げてもらい、その中で男女差なく比較的よく使用されそうな語(例 わくわくした、ためになった、愉快だった)を選んだ。そしてそれらをランダムに配列した。

④登場人物の理解：「どんな鬼だと思ったか」を赤鬼、青鬼という2人の登場人物について自由記述させた。

②, ③, ④の際には、文章を見直してよいことを教示した。

⑤文章を回収し、自由再生を行った。

記述を行う時間は、3条件ともすべて同一である。

実験は、1989年10月に実施した。

結 果****

おもしろさの分析 (1)おもしろさの程度：各部分のおもしろさを条件別に記したのが、TABLE 2である。条件×部分の2要因分散分析の結果、条件の主効果($F(2,261)=5.03, p<.01$)、部分の主効果($F(2,261)=9.62, p<.0001$)が有意であり、交互作用はなかった。対間検定の結果****, 条件は、直接詳述条件と筋、間接詳述条件間に差があった。また部分は、部分1と部分2、3間に差があった。

本分析から、直接詳述条件の方が、筋、間接詳述条件よりおもしろいととらえられたこと、つまり描写の詳しさ、中でも筋を詳述することが、おもしろさに影

**** この物語をよく知っていた者と知っていた者、知らなかった者の課題遂行の違いを調べたところ、おもしろさの評定値($F(2,86)=1.93, n.s.$)、登場人物の気持ち理解($F(2,86)=1.66, n.s.$)、人物理解の具体性($F(2,86)=0.36, n.s.$)には熟知度による差はなかった。要点再生課題に関しては、違いはあった($F(2,86)=3.84, p<.05$)が、それは知っていた者の平均得点が有意に低く($5.82(SD 2.44)$)、よく知っていた者($7.81(1.99)$)と知らなかった者($6.94(2.10)$)の間には有意な差はなかった。これらの結果から、既読経験が課題に及ぼす影響はないと考えられるので、これらの者を区別することなく分析を行うことにした。

***** 本研究での対間検定はすべて5%水準とし、Schefféの方法で行った。

TABLE 2 条件・部分別おもしろさの平均評定値 (SD)

	部分 1	部分 2	部分 3
筋 群	-0.23 (1.25)	0.20 (1.24)	0.50 (1.67)
直接詳述群	0.23 (1.19)	0.57 (1.17)	1.17 (1.32)
間接詳述群	-0.17 (1.21)	0.37 (1.00)	0.43 (0.82)

響を与えることが明らかになった。

また、評定値の部分による違いをみると、いずれの条件でも、部分3の評定値が最も高い。ここから、筋の展開に従って、おもしろさが変化すること、本文章では、部分1、2、3と読み進む中でおもしろさが増加していくことが明らかとなった。部分間のおもしろさの変化のしかたには条件差がないことと、いずれの部分でも直接詳述条件の評定値が高いことから、描写の詳しさは、筋の展開が与える影響とは独立に、おもしろさに影響を与えることが明らかとなった。

(2)おもしろさの質：まず16項目の感想語の評定値それぞれに関して平均値を求め、分散分析をおこなったところ、「じーんときた」「ほのぼのとした」「心あたたまった」の3語について条件の主効果が見られた($F(2,87)=4.95, p<.01$; $F(2,87)=3.78, p<.05$; $F(2,87)=4.25, p<.05$)。前2語については直接詳述条件と筋条件間に、「心温まった」については直接詳述条件と筋条件、間接詳述条件間に有意な差が見られた。

次にこの16語に関して、因子分析(主成分法)を行った。共通性推定値の低い(0.5以下)4語(ほのぼのとした、思わず笑ってしまった、考えさせられた、びっくりした)を除き、バリマックス回転を行った結果、固有値1.0以上の4因子を抽出した(累積寄与率65.5%)。各因子を構成する語はTABLE 3のようである。第1因子は、感動を表わす語から、第2因子は文章へ没頭した状態を表わす語から、第3因子はため・親近感といった知的理解に関わる語から、第4因子は愉快という語から構成されている。

第3までの各因子に関しては構成する語の評定値の平均をもとめ、因子評定値とした。結果は、TABLE 4のようであり、分散分析の結果、第1因子のみ条件の主効果が有意であった($F(2,89)=3.43, p<.013$)。

おもしろさの平均評定値が最も高い部分3と各因子評定値の相関係数を求めると、第1因子と.44($p<.0001$)、第2因子と.23($p<.05$)、第3因子と.22($p<.05$)、第4因子と.002(n.s.)であり、第1因子との相関係数が最も高い。ここから、本文章では特にじーんときた、泣けてきた、ぐぐっときた、心温まったの4語で表現されるような情動が関与するおもしろさが、描写を詳

TABLE 3 各因子を構成する感想語()内は、因子負荷

第1因子	じーんときた (0.88), 泣けてきた (0.78), ぐぐっときた (0.71), 心温まった (0.62)
第2因子	わくわくした (0.74), 情景が目にかんだ (0.73), 引きこまれた (0.68), 心に残った (0.61)
第3因子	親しみを感じた (0.64), よくわかった (0.63), ためになった (0.58)
第4因子	愉快だった (0.85)

TABLE 4 条件別各因子評定値 (SD)

	筋	直接詳述	間接詳述
第1因子	2.24 (1.09)	2.78 (0.85)	2.25 (0.73)
第2因子	2.82 (0.85)	2.66 (0.93)	2.74 (0.72)
第3因子	2.62 (0.93)	2.86 (0.89)	2.61 (0.69)
第4因子	1.13 (0.35)	1.23 (0.43)	1.23 (0.41)

しくすることにより促進されることが示された。

再生課題の分析 大学生4名のうち3名以上が要点として挙げた10内容のうち記述された数を要点再生数として数えた***** (筋条件1名は再生でなく、感想を書いたので、分析から除外した。また途中のエピソードまでしか記述していない者が、筋条件1名、直接詳述条件5名、間接詳述条件5名いたので、これらも除外した。) その結果、平均要点再生数は筋条件7.6 (2.3), 直接詳述条件6.8 (2.1), 間接詳述条件6.5 (2.0) であり、分散分析の結果、条件の主効果は有意ではなかった ($F(2,75)=1.97, p<.15$)。本文章では、描写の詳しさは、直後の要点想起には影響がなく、どの文章でも筋は同程度理解されたことが示された。

登場人物の気持ちの理解と読者の反応

(1) 登場人物の気持ちの理解：エピソード5と9という設問対象とした2場面はいずれも、赤鬼は人間と友達になれる、あるいは友達になれたが、そのために青鬼は自分を犠牲にして赤鬼のために行動するという場面であり、2人が互に友達を思いやることが軸となっている。そこで評定に際して、赤鬼の場合、(自分は友達ができうれしいが) 青鬼にすまないという赤鬼の青鬼に

対する気持ちの理解できている記述には3点 (例、自分が人間と友達になれても、青鬼がきらわれてしまうのではないかという気持ち)、友達ができるからうれしいとか、ただ青鬼にあえなくなって悲しいというだけの不十分な記述には2点、状況からこうした気持ちも考えられるかも知れないが全体の話の流れから考えて不適切な記述には1点 (あばれたら村がおおさわぎになるな)、無答、明らかな誤答は0点とした。青鬼についても、(自分を犠牲にしても) 赤鬼を助けたいという気持ちが示された記述には3点 (ぼくのことは心配しないでせめてなかよくなってほしい)、不十分な記述には2点 (赤鬼と別れるのはつらい)、不適切な記述には1点 (しかたがないから旅に出るか)、無答は0点とした。赤鬼、青鬼のエピソード5と9の計4項目の合計得点を人物気持ち理解得点とした。理解得点は、筋条件：8.57 (SD 2.74), 直接詳述条件：10.3 (1.92), 間接詳述条件8.83 (2.25) であった。分散分析の結果、条件の主効果が有意であり ($F(2,87)=4.84, p<.01$)、対間検定で直接詳述条件と筋、間接詳述条件間に差が見られた。

さらに、各エピソード、人物別に分散分析を行うと、エピソード5に関しては、赤鬼・青鬼いずれの気持ちの理解でも、条件の主効果が有意または有意な傾向がみられ (赤鬼： $F(2,87)=12.71, p<.0001$, 青鬼： $F(2,87)=2.87, p<.07$)、赤鬼に関しては、直接詳述条件と筋、間接詳述条件間に差がみられた。エピソード9に関しては条件差は有意ではなかった。すなわち、エピソード5については、詳述条件が人物の気持ちの理解を促進したが、エピソード9では違いがなかった。

(2) 各場面での読者の気持ち：赤鬼、青鬼どちらに対する読者の気持ちを記述したのか、またどのような内容を記述したのかを分類した。誰に対する気持ちかは、赤鬼、青鬼、赤・青両鬼の3種類に分類した。気持ちの内容は、その時の登場人物の気持ちと同じ気持ちを読者の気持ちとした共感的記述 (例 悲しい、青鬼に悪い) と同情的記述 (かわいそう、つらかったろう) を情動的反応、偉い等の肯定的人物評価反応、自分勝手等の否定的人物評定反応、及びその他の4種類に分類した。

その結果、立場に関しては、いずれの場面、どの条件でも赤鬼よりも、青鬼に対する気持ちを記述したものが多く、条件差はない (エピソード5： $\chi^2=3.34, df=4, n.s.$, エピソード9： $\chi^2=0.59, n.s.$)。また各記述内容項目に関しても条件には人数差は見られなかった。登場人物に対する反応内容の種類に描写の詳しさが及ぼす効果はみられなかった。

人物の理解 人物のどんな特性を理解したのか、ま

***** 本研究結果の評定一致率は、筆者と4人の大学生が同室で分析し、不一致箇所に関しては合議によって決定した分析結果と、本実験内容を知らない者1名が独立に分析した結果の一致率をもとめることによって算出した。2. 要点再生数97%, 3. 登場人物の気持ち79.0%, 4. 人物理解89.3%であり、さらに不一致の箇所は協議により解決した。

たその理解の仕方はどれぐらい個別具体的であるのかを調べるため、内容と記述形式の具体性という2点から分析を行った。

まず、記述内容については、どの条件でも多くの者は、赤鬼に対しては「やさしい」、青鬼に対しては「やさしい」「友達思い」といった性格をあげていた。各内容別にみると、赤鬼では「涙もろい」は、筋条件6名、直接詳述条件2名、間接詳述条件0名 ($\chi^2=7.51$, $df=2$, $p<.05$)、「まぬけ、軽率」は、筋条件4名、直接、間接詳述いずれも0名 ($\chi^2=8.24$, $df=2$, $p<.05$)と条件差はあったが、青鬼ではいずれの特性にも条件差はなかった。ただし赤鬼、青鬼ともに、直接詳述条件では「その他」に分類されるような独自の反応(例 平和的、親しみやすい、ちょっとキザ、正義感が強い)をした者が、他条件に比べ多い(赤鬼に関して: 筋9、直接詳述15、間接詳述7、青鬼に関して: 筋4、直接詳述7、間接詳述3)。「その他」を記述した者は、「やさしい」などの一般的な内容と合わせて、さらにそれを補足説明する形で「その他」の記述を行っていた。このことから直接詳述条件では被験者各自がより独自の人物イメージを形成することが多かったと考えることができるかもしれない。

次に記述の仕方として、X型: 形容詞だけの記述(例 すなおでやさしい鬼、思いやりのある鬼)、Y型: 文中に書かれた行動を抜き書きして形容詞に補足して説明した記述(例 自分の家の家具などを自分で作る器用な鬼、青鬼にすまないという気持ちをもったからけっこうやさしい鬼)、Z型: 形容詞表現や文中の内容の抜き書きによる補足ではなく、被験者自身の言葉で文章化した記述(例 おににしておくのがもったいないほどの鬼、人にたのまれるといやといえないような鬼)の3種類である。各記述の人数をTABLE5に示す。

TABLE 5 登場人物特性の記述法条件別人数

	赤 鬼			青 鬼		
	X	Y	Z	X	Y	Z
筋	26	3	1	19	10	1
直接詳述	19	3	8	21	2	7
間接詳述	17	7	5	20	5	5

注X 形容詞のみによる記述
Y 形容詞とそれを修飾したり理由を説明するような文中からの抜き書きが加わった記述
Z 読者自身の言葉で文章化した記述

す。赤鬼、青鬼ともに記述の仕方には条件による違いが見られた(赤鬼: $\chi^2=9.85$, $df=4$, $p<.05$, 青鬼: $\chi^2=10.17$, $df=4$, $p<.05$)。残差分析の結果、赤鬼については筋群が形容詞だけの記述X型が多く、自分の言葉での記述Z型が有意に少ないこと、青鬼ではY型が筋群に多く、直接詳述群に少ないことが示された。

詳述条件は、特性の理解内容には筋条件と違い

はないが、その特性内容をどのように記述するかという点では違いが見られた。詳述条件の方が、より具体的に被験者自身の言葉で表現できていることから、描写の詳しさがより具体的な人物像の形成を促したのではないかと推察される。

おもしろさと理解変数との関係

おもしろさと理解の関係を調べるために、変数間の相関係数をもとめた。なお、おもしろさに関しては、この話全体のおもしろさをみるために、3部分間の評定の平均を用いた。人物理解については、記述型のX型を0点、Y型を1点、Z型を2点として得点化し、赤鬼、青鬼の両方の合計を人物理解の具体性得点とした。

その結果は、TABLE6のようである。おもしろさと相関が有意であった変数は、人物理解の記述の具体性であり、気持ち理解とも有意な傾向は見られた。語彙能力や再生とは有意な相関関係はない。また語彙能力と相関があったのは、総再生数、要点再生数と気持ち理解得点であった。

TABLE 6 変数間の相関関係

	おもしろさ	語彙能力	要点再生	気持ち理解	人物理解
おもしろさ	1.00	0.17	0.06	0.18*	0.20*
語彙能力		1.00	0.33**	0.24*	0.17
要点再生			1.00	0.22*	-0.05
気持ち理解				1.00	0.22*
人物理解					1.00

+p<.10 * p<.05 ** p<.01 *** p<.001

さらに、おもしろさに関して、残り5変数を説明変数とする重回帰分析(ステップワイズ法)を行ったところ、推定回帰係数が有意性水準をこえた変数は人物理解($b=0.17$)のみであった($R^2=0.047$, $F=4.04$, $p<.05$)。これらの結果は、本文章のおもしろさは、個別具体的な人物理解と関係して喚起される可能性を示していると推察できよう。

全体的考察

物語の描写の詳しさがおもしろさに及ぼす効果について検討してきた結果、第1に、3部分いずれのおもしろさの評定値も直接詳述条件が他条件より高いことから、描写の詳しさ、それも筋を詳しく述べることで、おもしろさに影響を与えることが明らかになった。

また3部分間のおもしろさの変化をみると、いずれの条件でも部分1が最も低く、部分3が最も高い。し

たがって、筋の展開もまたおもしろさに影響を与えるが、描写の詳しさは筋の与える影響とは独立に影響を与えることも明らかとなった。

第2に、感想語の評定結果から、本文章において直接詳述条件が促したおもしろさは、「じんときた」「泣けてきた」などの語で表現されるような情動と関連して生じたおもしろさであることが示された。

描写の詳しさが理解に与える影響として、筋の展開の理解の指標としての直後再生と、登場人物の理解の指標としての、各場面での人物の気持ちの理解と読者の反応、人物特性の理解の記述の分析を行った。

その結果、第3に筋の直後再生には詳しさの影響はなかった。これは本文章内容が被験者にとってはやさしいものであり、筋が理解しやすかったことも関係しているかもしれない。また本分析では直後の想起のみを調べたが、遅延想起への効果も検討する必要があったかもしれない。

第4に登場人物の気持ちに関しては、描写の詳しさが理解を促す場面（エピソード5）と変化のない場面（エピソード9）があった。

この結果の原因としては、次の2つの可能性が推察される。1つは、エピソード5では直接詳述条件では赤鬼と青鬼の会話をしている時の様子を詳しく描いている表現（例えば、青鬼はなんとなくものかなしげな目つきを見せながらあっさり言ったなどの表現）が付加されているのに対し、エピソード9では、青鬼の手紙の内容は詳しく書かれているが、青鬼や赤鬼の様子はどの条件でも違いはない。本研究では筋の展開に直接関係した所を詳しくしたか否かという詳述箇所にも焦点をあてて大きく2分して検討したが、気持ちをよりよく理解するための手がかりとして働くのは、行為をする際の細かな表情や行為の様子の描写の仕方なのかもしれない。この点に関しては、直接詳述と間接詳述という2分法ではなく、より細かく詳述の仕方を検討していく必要があると考えられる。

また、もう1つの可能性として、物語全体の中でのそれぞれの場面の位置づけを考えるなら、エピソード5は展開部分であり、青鬼が始めて登場する場面なのに対し、エピソード9は結末部分である。エピソード5ではまだ青鬼についてわずかな情報しか与えられていないために行動の目的が読者によく理解されず、少しでも多く青鬼の行動について述べた方が、表現を手がかりに青鬼の気持ちをよりよく理解することができる。したがって直接詳述条件の方が気持ちの理解が優れている。しかし結末部分では、どの条件でもそれ以

前の行動を通して人物の目的構造が明確に理解されているので、その場面が詳しく描かれていなくても人物の気持ちを推論することができるために条件差が見られないのかも知れない。この点に関しては、今後の検討が必要である。登場人物に対する読者の気持ちについては、反応内容には、条件による違いはなかった。すなわち、どんな気持ちを感じるかは筋によって規定されてくるのであり、描写の詳しさは影響がない。本研究では、被験者に記述してもらう方法をとったため、反応の強さを調べることはできなかったが、反応内容の分析と合わせてその反応の強さの程度を調べられるような測度を用意する必要があったと考えられる。

第5に人物の理解に関しては、記述内容には条件による違いはないが、記述の仕方は詳述条件が筋条件に比べて、より被験者各自が文章化した独自の記述が多くみられた。この結果から人物像の骨格となる内容には、詳述情報は影響を与えない。しかし記述形式において違いが見られることから、同じ内容でもより個別具体性を持った精緻な人物像を読者が形成するのに描写の詳しさが影響を与えたのではないかと考えられる。

ただし筋条件と詳述条件には違いはあるが、詳述2条件間にはあまり差がないことから、読んだ文章の書き方自体が被験者に記述の構えを与え、筋条件では単純に形容詞を並べるだけの記述が多く、詳述条件の方が記述が詳しくなった可能性も考えられる。この点を統制するような実験操作が必要であったと考えられる。記述形式であるので、理解自体を測定したというよりもそこに記述能力が関与していることも否めない。またここでは形容詞の記述に対し説明的文章型の記述をより具体的として考えたが、形容詞自体においても、例えば「良い人」というよりは「正義感が強い人」とか「すなおな人」という表現の方が特性をより個別的に的確にとらえているといった印象を受ける。こうした違いについては、本分析では扱っていない。測定の仕方と理解の具体性の定義に関しては、より詳細な検討をすべきであったと考えられる。

そして、第6におもしろさと他変数との相関関係および重回帰分析から、おもしろさは登場人物を具体的に理解できること、人物の気持ちがよりよく理解できることと関係して喚起する可能性が示された。この結果は、本研究を行うにあたってたてた予測を支持する。すなわち、同じ筋の話でも筋に沿ってより詳しく読むことが、登場人物の気持ちをより深く理解し、より具体的な人物像を形成することを促す。具体的に物語世界や人物を理解できることが読み手の情動、ここでは

「じーんときた」「泣けてきた」という情動を喚起し、さらにその情動がおもしろいという情動の喚起を促進したのではないかと推察される。

私たちは話の筋に沿って登場人物を理解していく。ゆえに間接詳述条件のように、たとえ内容についての情報量は増えても、筋にそった形でなければ、それは人物の理解や情動の喚起には影響がないのであろう。

ただし本結果では、おもしろさと人物理解の相関は低く、密接に関連しあっているとは言いがたい。人物理解変数によっておもしろさが十分に説明されているわけではない。またおもしろさと、再生や言語能力には有意な相関関係はなかった。これは第1に幼児も読むことのできるやさしい内容の話であったため、叙述されていない状況への推論が容易であり、全体として比較的良好に理解されたために相関がみられなかったのかもしれない。第2に、本結果はよりよく理解できる人がよりおもしろいと感じるわけではないということを含意しているとも考えられる。

どのような要因がおもしろさに関与するのかをより様々な観点から分析していく必要があるだろう。読者側の特性などの変数を考慮に入れること、また今回は大きく3部分に分けておもしろさの変化を調べたが、より細かな単位で調べる必要もあろう。本研究では感動的なおもしろさが、具体的に人物を理解することと関係がある可能性が示されたが、おもしろさの質によって喚起過程は異なると考えられる。本研究のように、おもしろさの質を同定した上でその過程に関わる要因を明らかにしていくことが、おもしろさの研究を進めていく上で必須のことと考えられる。

また具体的に物語世界や登場人物を理解できることが、なぜ感動のような読者の情動の喚起を促進するのか、読者の中で感動とおもしろさがどのような関係をもって認識されているのかは、本結果からだけでは明らかにできない。この点に関しては今後さらに検討が必要である。

最後に今後の理論的課題であるが、本研究では描写の詳しさと、筋の展開を詳しく述べる場合と筋の展開にとっては重要でないことを詳述する場合という2種類を設定し検討してきた。マクロ構造に対する詳述という対比の観点から詳述を大きく2種類にしか分類しなかったが、今後は直接・間接という筋との関連の区別だけでなく、どこをどのように詳述することが理解と情動にどのような影響を与えたかをより綿密に同定できるよう、文章全体でなく各エピソードや命題間レベルで、叙述視点なども含めて、詳述内容と詳述

方法の関係についてさらに細かな検討をしていくことが必要であると考えられる。

引用文献

- Anderson, R.C., Shirey, L., Wilson, P., & Fielding, L. 1987 Interestingness of children's reading material. In R.E. Snow, & M.J. Farr (Eds.), *Aptitude, Learning & Instruction Vol. 3 : Cognitive and affective process analyses*. Hillsdale, NJ : LEA 287—299.
- Brewer, B. 1988 A dual process model of impression formation. In T.S. Srull, & R.S. Wyer, Jr. (Eds.) *Advances in social cognition*. Vol. 1 ; A dual process model of impression formation. LEA. 1—36.
- Garner, R, Gillingham, M.G., & White, C.S. 1989 Effects of "seductive details" on macroprocessing and microprocessing in adults and children. *Cognition and Instruction*, 6, 41—57.
- Hidi, S., & Baird, W. 1986 Interestingness : A neglected variable in discourse processing. *Cognitive Science*, 10, 179—194.
- Kintsch, W. 1980 Learning from text, levels of comprehension. : Why anyone would read a story anyway. *Poetics*, 9, 87—98.
- 小松和彦 1987 説話の宇宙 人文書院
- 久保ゆかり 1982 人の気持ちの理解過程についての理解の検討 東京大学教育学部紀要, 22, 203—209.
- 久保ゆかり・無藤 隆 1984 気持ちの理解における類似経験想起の効果—共感的理解の発展的検討—教育心理学研究, 32, 296—305.
- Nell, V. 1988 *Lost in a book : the psychology of reading for pleasure*. New Haven : Yale University press.
- Phelan, J. 1989 *Reading people, reading plots : Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Schank, R.C. 1979 Interestingness : Controlling inferences. *Artificial Intelligence*, 12, 273—297.
- Shirey, L., & Reynolds, R.E. 1988 Effect of interest on attention and learning. *Journal of Educational Psychology*, 80, 159—166.
- Stein, N.L., & Levine, L.J. 1987 Thinking about

- feelings : The development and organization of emotional knowledge. In R.E. Snow, & M.J. Farr. (Eds.) *Aptitude, Learning and Instruction*. Vol. 3. : Cognitive and affective process analyses. Hillsdale : LEA. 165—197.
- Trabasso, T., Van Den Broek, P., & Suh, S.Y. 1989 Logical necessity and transitivity of causal relations in stories. *Discourse Processes*, **12**, 1—25.
- Van Dijk, T.A., & Kintsch, W. 1983 *Strategies of discourse comprehension*. New York : Academic Press.
- ヴィゴツキー 柴田義松・根津真幸(訳) 1971 芸術心理学 明治図書
- (1990年5月14日受稿)