

物語産出における物語世界の疑似体験メカニズム

西口 美穂

【論文要旨】

本論文は、物語を産出する過程において生じるとされている「書き手が主人公になったかのように物語世界を疑似体験する」側面に注目し、同様の側面を実証している物語理解研究のパラダイムを物語産出に適用することによって、その性質やメカニズムについて実験的検討を行ったものである。本論文は全8章、計11個の実験から構成されている。以下に、各章の概要を示す。

まず第1章「序論」では、物語産出が物語理解と同様に古くから人間の生活に根付いている営みであること、誰にでも行うことのできるものであることを指摘し、本研究の導入を行った。その上で、物語産出において書き手が物語の世界を現実世界のように体験する可能性に触れ、この側面を「物語世界の疑似体験」として定義し、問題提起を行った。

第2章「物語産出における物語世界の疑似体験についての研究展望」では、心理学における物語産出研究を、物語理解研究における知見を交えながら概観し、本論文の目的を述べた。

これまでの物語産出に関する主要な研究では、主に物語を書くきっかけを与えられてから創作物が完成するまでの長期的な過程 (Hayes, 2012; Hayes & Flower, 1980; 楠見, 2005) や、物語の書き手の能力 (e.g., Baixauli et al., 2018) や、その発達 (e.g., 内田, 1996) に注目することが多かった。そのため、「書き手が描く物語がどのような世界なのか」についてはほとんど触れられないか、単なる「イメージ」として触れられるにとどまっていた。一方、このような「物語世界」に関する心的表象に関する検討は物語理解研究において盛んに行われている。特に、「状況モデル」(van Dijk & Kintsch, 1983) や「イベントインデックスモデル」(Zwaan & Radvansky, 1998) などの提唱により、読者が物語を読む際に、主人公の視点を通して、まるで自分が物語世界の中にいるかのように物語内の情報を処理していること、すなわち物語世界を疑似体験していることが実験的にも示されてきた。もし物語理解と物語産出が独立した過程ではなく、共通のメカニズムを持つのであれば、物語理解において明らかにされてきた「物語世界の疑似体験」に関する知見もまた、物語産出過程に適用できる可能性が期待される。実際、物語産出研究でも、作家へのインタビューを通して、物語産出過程に書き手が主人公の視点に立って物語世界を疑似体験する側面があることが見出されている (Doyle, 1998) ほか、近年では物語理解研究におけるこれらのアイデアを物語産出過程に取り入れた実験的検討も行われつつある (e.g., Bos et al., 2015; Brown et al., 2019)。しかし、これらの研究は主に1つのまとまった物語を書き、その内容や一貫性、独創性を評価する手法を用いており、物語理解研究で実証されているような、「書き手自身が物語産出中にどのような認知的処理を行っているのか」については検討が不十分である。よって本研究では物

語理解過程で使用されている理論・実験パラダイムを物語産出過程に適用することで、物語産出において生じる疑似体験メカニズムをより体系的に解明することを目的とした。そして、視覚・時間・空間・登場人物の観点からこれを検討し、最後にこのメカニズムの応用的検討のために物語世界に注目するよう介入することによる物語産出過程への影響を検討するものとした。

第3章では、単文の産出過程における視覚情報の働きに注目した。実験1 ($N=36$) では、文を理解する際にその文が暗示する視覚情報の処理(知覚的シミュレーション)が生じており、暗示された視覚情報に対する処理が早くなるという知見(e.g., Zwaan et al., 2002)を踏まえ、単語を手がかりとして文を産出させた場合もこのような知覚的シミュレーションが生じるかを検討した。その結果、単文産出課題においても Zwaan et al. (2002)と同様の傾向がみられ、文の産出過程においても知覚的シミュレーションが生じることが示された。次に、実験2 ($N=39$)、実験3 ($N=32$)では、このような知覚的シミュレーションが単文産出過程に対しどのような影響を及ぼすかを検討するため、事前に特定の画像を繰り返し提示した後、実験1と同様に単語を手がかりに文を産出させた。その結果、産出される文に合致する画像の提示は、特定の単語対から文を産出するまでの時間には影響を与えなかったが(実験2)、参加者が文の内容を自由に考えることができる場合は、提示された画像に合致した文がより多く産出された(実験3)。このことから、文の産出において生じる知覚的シミュレーションが、文の産出過程のうち、特に書き手が自発的にメッセージを決定する過程に対して促進的に働くことが示唆された。

第4章「時間情報に関する検討」では、物語産出過程における時間情報の働きに注目した。ここでは、物語理解過程において読者が物語内の時間情報をモニタリングしており、物語内で大きな時間経過がみられると読み時間や過去の情報に関する判断課題の反応時間が長くなるという知見(e.g., Speer & Zacks, 2005; Zwaan, 1996; Zwaan et al., 2000)に基づき、物語産出過程においてもこの知見を適用できるかを検討した。なお、実験4 ($N=62$)では手がかりに基づいた文の産出のみを行わせ、実験5 ($N=63$)では先行研究と同様に文の産出と判断課題の両方を行わせた。その結果、実験4・実験5ともに、物語内で大きな時間経過が生じた際はそれに続く文を考える時間が長くなり、書き手が物語内の時間情報をモニタリングしていることが示唆された。しかし、過去の情報に対する判断課題の反応時間については、時間の経過と空間の移動が同時に起きた場合のみ有意に長くなっており、先行研究とは異なる結果が得られた。このことから、物語産出過程における完全な状況モデルの更新には単なる時間経過だけでは不十分であり、より大きな状況の変化が必要である可能性が示唆された。

第5章「空間情報に関する検討」では、物語産出過程における空間情報の働きに注目した。ここでは、第4章での検討と同様に、物語理解過程において読者が物語内の空間情報をモニタリングしており、主人公が大きく空間移動を行った時、主人公に近い場所にある対象の方が、主人公から離れた場所にある対象よりも判断時間が短いという知見(e.g., Bailey et

al., 2017; Morrow et al., 1987; Rapp & Taylor, 2004) に基づき、これが物語産出過程にも適用できるかを検討した。なお、各実験は手がかりとして提示する物語内で登場人物がどのように動くかが異なっており、実験 6 ($N=49$) では階の移動による空間移動、実験 7 ($N=57$) では建物間の移動による空間移動、実験 8 ($N=39$) では一定距離 (1km) の移動による空間移動を対象とした。しかしその結果、いずれにおいても予測された効果はみられず、登場人物の空間移動の距離によって物語産出過程に影響はみられなかった。このことから、物語産出過程では物語理解過程とは異なり、空間情報の変化が必ずしも状況モデルの構築や更新に影響を与えるとは限らないことが示唆された。

第 6 章では、物語産出過程における登場人物情報の働きに注目した。物語理解研究では、読者が物語を読む時に主人公の思考や感情について心的シミュレーションを行っており、その結果として読者と主人公が類似している場合に物語理解が促進されたり、主人公に対する共感が高まったりすることが「読者-主人公相互作用モデル」において示されている (米田・楠見, 2007)。ここでは、この「読者-主人公相互作用モデル」が物語産出過程にも適用できるかについて検討した。実験 9 ($N=506$) では、提示された性格 (外向的または内向的) をもとに架空の登場人物の嗜好について創作する登場人物創作課題を用いて、書き手と創作する登場人物の性格類似性が創作における主観的困難度に影響を与えるかを検討した。その結果、実験登場人物創作課題では書き手と登場人物が類似している時、非類似の時よりも創作における主観的困難度が低かった。また、実験 10 ($N=411$) ではこれを物語創作課題に置き換え、提示された性格を持つ人物を主人公に、画面の指示に従って物語を創作した。その結果、書き手と主人公が類似していることは主観的困難度には影響を与えなかったが、主人公に対する共感を高めることが示された。このことから、物語産出においても、物語理解と同様に書き手が主人公の心的状態についてシミュレーションを行っていることが示唆された。

以上のように第 3 章～第 6 章における知見から、物語の書き手は物語の理解と概ね同様に物語世界に関する心的表象を構築し、物語の展開に合わせてそこに含まれる情報を更新したり、主人公に共感したりしながら物語を産出していることが実験的に明らかになった。

第 7 章「主人公の精緻化が物語産出過程に与える影響」では、これらの第 3 章から第 6 章までの知見を踏まえ、このような過程を経て構築される物語世界に意識を向ける働きかけが、物語産出過程においてポジティブに働くのかを検討した (実験 11, $N=512$)。ここでは、第 6 章における物語創作課題を用いた上で、創作前に物語の主人公について精緻化を行うこと (主人公精緻化課題) が、物語産出過程における主観的困難度にどのような影響を及ぼすかを検討した。その結果、主人公精緻化課題の実施は外向性の高い一部の書き手に対してのみ物語を創作する直前の主観的困難度を低下させるという限定的な効果を与えるにとどまったが、主人公精緻化課題によって向上した「主人公への同一化」は物語執筆前の主観的困難度と負の相関にあった。このことから、事前に書き手に対して主人公の同一化を促進させるようにはたらきかけることが、物語創作直前における抵抗感を軽減させる可能性が示

唆された。すなわち、書き手が積極的に物語世界に意識を向け、その世界を疑似体験しようとするのが、物語産出過程に対してポジティブに働くという、物語世界の疑似体験における応用的可能性が示唆された。

第8章「総合考察」では、以上に示した3～7章で得られた結果をまとめ、総合的な考察を行った。まず、各章で得られた本研究の知見を物語理解研究における知見と比較し、物語理解と物語産出における共通点と相違点という観点から、物語産出における物語世界の疑似体験の特徴を整理した。そして、物語産出過程が「物語世界の疑似体験」に支えられているという点において物語理解と共通の基盤を持っていること、一方でその過程は物語理解ほど強く生起するものではなく、物語産出研究において言及されているような「書き手として物語を客観的に評価する視点」(e.g., Doyle, 1998; Hayes & Flower, 1980) が大きく影響する可能性を指摘した。そして、これまでの物語産出研究における理論的モデルや実験的検討と比較することによって、この側面を物語産出過程においてどのように位置づけることができるかを考察した。また、本研究の各実験において得られた個人特性との関連も併せて整理し、議論した。その上で、本研究の意義として、既存の物語産出および物語理解に関わる理論への貢献といった理論的意義、課題反応時間や主観的困難度などの、物語産出研究における新たな指標の提案といった方法論的意義、教育や趣味の場において物語産出を行う人に対する支援可能性の示唆といった応用的意義の3点から議論した。そして最後に、本研究における課題と今後の展望について論じ、本論文の結論を述べた。