

( 続紙 1 )

京都大学	博士 (教育学)	氏名	西口 美穂
論文題目	物語産出における物語世界の疑似体験メカニズム		
<p>(論文内容の要旨)</p> <p>本論文は、人が物語を書く際に生じる「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」側面に注目して、その性質やメカニズムについて実験的検討を行った認知心理学研究である。論文は 8 章、11 の実験研究から構成されている。</p> <p>第 1 章「序論」では、物語産出が物語理解と同様に古来人間の生活に根付いた営みであることを述べた後、物語産出において書き手が物語世界を現実世界のように体験することを「物語世界の疑似体験」として定義し、問題提起をしている。</p> <p>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、物語理解研究における代表的な理論を概観した上で、本研究では物語産出過程に、物語理解の理論・実験パラダイムを適用することで、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すると述べている。</p> <p>第 3 章「視覚情報に関する検討」の実験 1 では、文理解時に、暗示された視覚情報に対する処理 (知覚的シミュレーション) が生じるが、これが単語手がかりによる単文産出課題でも生じることを示した。実験 2、実験 3 では、画像反復提示後に文産出をさせた場合、産出文合致画像の提示は文産出時間には影響しなかったが (実験 2)、参加者が文内容を自由に考える場合は、提示画像合致文がより多く産出された (実験 3)。このことは、文産出で生じる知覚的シミュレーションが、文産出過程における自発的なメッセージ決定過程において促進的効果をもつことを示唆したとしている。</p> <p>第 4 章「時間情報に関する検討」では、物語理解時に読者が物語内の時間情報をモニタリングしており、物語内の時間経過によって読みや判断課題の反応時間が長くなるという知見に基づき、これが物語産出時にも適用できるかについて、実験 4 では文産出のみを、実験 5 では文産出と判断課題の両方を行って検討した。その結果、両実験とも、物語内で大きな時間経過が生じた際は後続文を考える時間が長くなり、書き手による物語内の時間情報のモニタリングが示唆された。しかし、過去情報に関する判断課題の反応時間は、時間経過と空間移動が同時に起きた場合のみ長くなることから、物語産出過程における状況モデル更新には時間経過だけではなく、大きな状況変化の必要性があることが示唆されたとしている。</p> <p>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て、読者は物語理解時に物語内の空間情報をモニタリングしており、主人公が空間移動した場合に、近い場所の対象の方が、離れた対象よりも判断時間が短いという先行研究の知見に基づき、実験 6 では階移動による空間移動、実験 7 では建物間移動による空間移動、実験 8 では 1km 移動による空間移動を操作した。その結果、予測とは異なり、移動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ないとは限らないとしている。</p> <p>第 6 章「登場人物情報に関する検討」では、読者が物語読解時に主人公の思考や感</p>			

情について心的シミュレーションを行い、読者-主人公が類似している場合に物語理解が促進されるという知見に基づき、これが物語産出時にも適用可能かを検討した。実験 9 では、提示した外向/内向的性格情報をもとに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、性格類似性が創作の主観的困難度に及ぼす影響を検討した。その結果、書き手-登場人物類似条件は、非類似条件よりも創作時の主観的困難度が低かった。また、物語創作課題を用いた実験 10 では、書き手-主人公類似性が主観的困難度には影響しなかったが、主人公への共感が上昇したことから、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をシミュレーションすることが示唆されたとしている。

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、構築される物語世界に意識を向ける操作が、物語産出過程を促進するかを検討した。実験 11 では、物語創作課題において、創作前の主人公精緻化課題が、外向性の高い一部の書き手において物語創作直前の主観的困難度を低下させた。また、ここで「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、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、物語産出過程に抵抗感を軽減させるという応用的可能性が示唆されたとしている。

第 8 章「総合考察」では、物語産出過程が「物語世界の疑似体験」に支えられている点で物語理解と共通基盤をもつこと、一方、その過程は物語理解ほど強く生起せず、「書き手として物語を客観的に評価する視点」が大きく影響する可能性を指摘している。そして、従来 of 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して、物語産出過程における位置づけを考察し、個人特性との関連も併せて整理した上で、本研究の学術的、方法論的意義、教育における応用的意義の 3 点から議論し、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ている。

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、実験室とオンラインの実験を用いた11の研究を行い、物語産出において生じる疑似体験メカニズムを体系的に考察したものである。

本論文の特色は以下の3点である。

1. 物語理解に比べて研究が進んでいない、物語産出プロセスに着目して、視覚・時間・空間・登場人物の観点から物語世界の疑似体験の働きを実験的手法を用いて体系的に解明し、両者を比較している点で、認知心理学の物語研究領域に理論的インパクトをもつ点
2. 物語産出における疑似体験メカニズムを解明するために、(a)多様な実験課題を作成した点、(b)反応時間や主観的困難度などの新たな従属変数を用いた点、(c)イメージ没入や、物語産出に関わる心理特性・習慣などの個人差変数を導入した点、(d)オンラインでの実験を活用した点で、方法論上のインパクトをもつ点
3. 物語作成を促進するための支援策を検討するための実証的な基礎研究として、教育などの分野に多くの示唆をもつ点

第1章では、研究の背景として、物語産出が、古くから人間の生活の中にあり、誰でも行うことができる行為であることを論じ、物語産出過程における物語世界の疑似体験が重要であることを指摘して、その解明を目指したところに本研究の着眼点の鋭さがある。

第2章では、研究の背景として、物語産出は、物語理解に比べて研究が進んでいない点、心的表象について言及が少なく、イメージレベルに留まっている点を指摘した上で、視覚・時間・空間・登場人物の観点から物語世界の疑似体験がどのように働くかを実験的に解明する意義を述べている。その上で、物語理解と同一のフレームワークを設定して、その理論やパラダイムを活用して、その解明を目指したところに本研究のオリジナリティがある。

第3章では、視覚情報に着目し、単文産出過程においても文理解における知覚的シミュレーションが生じていること、とくに、自発的メッセージ決定過程において促進的効果をもつことを示している。この点は、この分野における貴重な発見である。

第4章では、時間情報に着目し、物語産出時に書き手が、時間情報のモニタリングを行い、物語内の時間情報の変化に応じて、文を考える時間・単語判断時間などが影響を受けることを示した点は、新たな発見である。さらに、単語判断時間は、時間経過と空間移動が同時に起きた場合のみ長くなることから、物語産出過程における状況モデル更新には、大きな状況変化が必要であるという指摘は、両過程の差異にかかわる点で重要と考える。

第5章では空間情報に着目し、書き手の物語産出時に、物語内での主人公の移動した空間的距離を実験的に操作して、文を考える時間・単語判断時間に変化が生じるのかを検討した。その結果が予測通りでないことを、3通りの実験を行い多面的に吟味した上で、物語産出過程は、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とした点は、評価できる。

第6章では、登場人物情報に注目し、登場人物創作課題、物語創作課題を通して、書き手-主人公の類似性が主観的困難度や共感に影響を与えるかを、事前に大規模サンプルの参加者の外向性を測定し、オンラインで実験する工夫された方法を用いて検討した。その結果、創作時の主観的困難度の低下や主人公への共感の上昇がみられたことから、主人公の心情についての心的シミュレーションが示唆されたことは、この分野における重要な貢献である。

第7章は、本研究のまとめとなる実験として、物語世界の疑似体験を促す働きかけが物語産出過程を促進するかを検討するために、創作前に主人公精緻化課題を行い、一部の書き手において物語創作直前の主観的困難度を低下させたことを見出している。とくに、外向性の高い参加者における促進効果の検討は、今後、個人差や教育上の応用可能性を検討する上でも重要な出発点となると考える。

第8章では、総合考察として、物語産出のモデルとして、本研究で検討した4つの情報（視覚、時間、空間、登場人物）が、物語理解と共通の「物語世界の疑似体験」過程を経て、物語産出に及ぼす過程と、書き手として客観的に評価する過程があることを指摘している。このモデルは、物語産出において、疑似体験の影響が物語理解ほど強く生起しない理由を整合的に説明し、後者の検討が今後必要なことを示している点で、学術的意義が大きい。

以上のように本論文は、物語産出において生じる疑似体験メカニズムを解明するために、心理学の物語研究を踏まえた問題意識に基づき、工夫した手法による実験を積み重ねて、考察を深め、物語産出について体系的な検討を行うことによって、理論面と方法面で多くの新たな成果をあげている。

今後に残された問題として以下の点が指摘できる。

- (a) 後続文を産出させる実験から、長文の物語を産出させる実験に、パラダイムを発展させるとともに、理論に物語文法などを導入する必要性
- (b) 物語産出モデルにおいて、疑似体験過程とともに、書き手の視点に関わる過程についての検討、両過程の相互関係の検討
- (c) 物語産出における疑似体験過程について、状況モデル更新におけるイベント境界の影響を考慮した分析や、言語産出モデルを踏まえた表象の役割、物語における空間移動の特質の検討
- (d) 個人差として、外向性に加えて、開放性、創造性、拡散的思考などが物語産出における疑似体験過程に及ぼす影響の検討
- (e) 書き手の熟達化や認知発達が物語産出における疑似体験過程に及ぼす影響

しかし、こうした点は、本論文で見出された多くの新しい知見の価値を損なうものではない。

よって、本論文は博士（教育学）の学位論文として価値あるものと認める。また、令和5年2月10日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、（期間未定）当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。

要旨公表可能日： 令和5年3月23日以降