

氏名(本籍)	おがわ ゆきこ 小川 有希子(東京都)
学位の種類	博士(学術)
学位記番号	博甲第5874号
学位授与年月日	平成23年3月25日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
審査研究科	図書館情報メディア研究科
学位論文題目	物語映像に享受する心の構造に関する研究

主査	筑波大学教授	博士(学術)	中山伸一
副査	筑波大学教授	文学修士	黒古一夫
副査	筑波大学教授	農学修士	石井啓豊
副査	文教大学教授	文学修士	椎名健
副査	法政大学准教授	博士(工学)	金井明人

### 論文の内容の要旨

本論文では、物語映像の視聴者に生じる心の動きについて認知的なメカニズムと感情的なメカニズムを独立に捉えるのではなく、統合的に説明することを目的としている。

第1章では、物語映像を見ることによって視聴者が感情的あるいは知的に影響をうける心の中核的な機能同士の有機的な関係の総体を、物語映像に享受する心の構造と呼び、心の科学の領域でこの問題がどのように扱われてきたのかを概観し、本研究の位置づけを明確にしている。そして特にテレビドラマのおもしろさを研究する意義とその射程について、映画と対比しながら論じ、問題の明確化を図っている。

第2章では、まずおもしろさ(interestingness)の先行研究について命題構造モデルから説き起こし Schank、Kintsch、Iran-Nejadの研究を紹介しながら認知的なおもしろさに重きをおいた初期の研究を基本にした理解に関する4つの変数(筋立て、主題、気持ちの理解、知識の深まり)とそれに関する仮説を設定している。その後、感情的なおもしろさの研究の重要性が認識されたことを踏まえて、Hidi&Baird、Schiefele、Gernsbacherらの研究を紹介しながら、感情に関する3つの変数(何かを訴えかけられた、主題に賛同した、気持ちに共感した)とそれに関する仮説を設定している。また、認知的なおもしろさに深くかかわる物語の理解について、状況モデルを用いて理解の困難さを評定する方法を提案している。さらに、おもしろさの範疇のひとつと捉えられる笑い(funniness)との関係についても検討を行い、最終的に鑑賞過程の帰結点としての2つの変数とそれに関する仮説を提案している。

第3章では、まず本研究の実験に用いるテレビドラマ『ちゅらさん』についてその概要を紹介している。そして実験材料とする部分を選定するために行ったエピソード分析、及びイベントインデックスモデルの時間性、空間性、人物性に基づく客観的な内容分析の結果を示し、最終的に理解の難易度の異なる3種類の実験材料(理解の困難な順に材料1、材料3、材料2)を選定している。なお、本章では関連してイベントインデックスモデルの動機/目標性と因果性次元の分析法もあわせて提案し、その分析結果を示している。

第4章では、まず2章で提案した概念モデルを変数モデルに展開し、3章で選定した実験材料を用いて各変数に対して設定した質問項目を回答させる実験についての説明を行い、次いで実験により得られた各変数

の記述統計量、変数間の相関係数、重回帰分析の結果を示している。その結果から、理解に関する3つの変数に対する仮説については概ね正しいこと、知識の深まりに対する仮説については立証されなかったこと、感情に関する3つの変数に対する仮説についてはその一部を改訂すべきであること、鑑賞過程の帰結点についての2つの変数に対する仮説については概ね正しいことをそれぞれ考察している。

第5章では、最近のおもしろさ研究の動向を踏まえ、メディアに対する複雑な反応構造の総体を示す概念として注目されている enjoyment をおもしろさ (interestingness) の議論を引き継いだ展開にとらえ、享楽と訳して本研究の対象概念として設定している。ついで悲しい物語にも享楽するというパラドクスを説明しようとする研究から、共感 (empathy) と意義深さ (meaningfulness) という概念が介在することを示している。さらに、享楽を測定する尺度として Transportation Scale を用いることの妥当性を論考し、最後に4章の実験結果を踏まえて、2章で述べた概念モデルを発展させ、ポジティブ系、ネガティブ系、メッセージの評価を構成概念とし、前2つの要素が直接及び間接に、最後の要素が直接に享楽に影響するという概念モデルを提案している。

第6章では、まず5章で作成した概念モデルをパスモデルに展開し、3章で選定した実験材料を用いて享楽の構成およびそれらの因果を検証する実験について説明を行い、次いで実験により得られた各変数の記述統計量、メッセージの評価と Transportation Scale 項目の因子分析、共分散構造分析の結果を示している。その結果から、パスモデルは材料1と2で良好な適合度を示し、材料3は部分的に適合度を満たしたことから、引き続き検証が必要ではあるが5章で提案した概念モデルが映像物語に享楽する心の構造を反映していることを考察している。

第7章では、まずイベントインデックスモデルの考え方をもとにした視聴者の物語映像の理解度を測る方法を提案し、享楽との関係を検証することを目的とした実験について説明を行い、次いで実験により得られた状況モデル得点、状況の適合率と呼び出し率、順位相関係数を示している。その結果から享楽に対する理解の影響がある程度見られることを明らかにし、さらに提案した方法についてその問題点を考察している。

第8章では、各章の議論をまとめたのちに、より大きな観点から今後の研究展望を論じ、本研究の発展可能性を探っている。

## 審査の結果の要旨

本論文で著者は、物語映像の視聴者に生じている心の動きをその構造とメカニズムの面から明らかにすることを目指し、先行研究に対する論考を展開しながら、幾つかのモデルを提案し、その妥当性を実験的に検証しようとしている。ここでは提案されたモデルの内容と実験の方法及び結果、さらに論考の内容を中心に批評を行う。

最初に、2章で提案されている物語映像のおもしろさと可笑しさは認知的な側面の4つの変数と感情的な側面の3つの変数と関係があるとしたモデルについて扱う。認知的な側面は interestingness の研究において主張されてきた考えで新規性は認められないが、筆者の提案する感情的側面は interestingness というよりおもしろさの特性であり、その点で新規性が認められる。また、おもしろさを可笑しさの面からも重ね合わせ、おもしろさと可笑しさの関係を予想するなどした点は評価できよう。3つの材料を用いた実験の結果は、理解に関してはほぼ立証できたが、感情に関しては材料により違いがあり部分的にしか立証できなかったが、これはおもしろさをどのように測定するのかについて十分吟味されていなかったことが原因と考えられる。一方、おもしろさと可笑しさの関係は概ね予測通りの結果となり、おもしろさの知見を深めるのに役立つものであった。このように、2章で提案された物語映像のおもしろさに関するモデルは、設定・実証ともに若干不十分な点が見受けられるが、可笑しさとの関係を明らかにしたなどの成果が得られていることを含めて

評価できよう。

次に、5章で提案している物語映像の享楽はポジティブ系とネガティブ系、メッセージの評価から構成され、メッセージの評価は直接享楽と因果関係を持ち、ポジティブ系とネガティブ系は直接及びメッセージの評価を介して間接に享楽と因果関係を持つとしたモデルについて扱う。interestingness が学習や知識科学の領域で研究されているのに対して、メディアの領域で新たに使われ始めた enjoyment（筆者は享楽と邦訳している）に注目し、いち早くそれを物語映像の研究に取り入れようと試みた点は、一定の評価ができよう。また、悲しい物語に享楽するパラドクスの研究事例を用いながら、おもしろさについての認知と感情の2つのモデルを前述の実験結果を踏まえて改変しつつ統合し、享楽についての新たなモデルを創出した点は、高く評価できよう。3つの材料を用いた実験の結果は、2つの材料において共分散構造分析の良好な適合度を得られており、メッセージの評価についての問題があるが、モデルの妥当性を検証できた事は評価できよう。

最後に、3章で提案している映像物語の分析方法と、7章で提案している物語の理解度の評価方法について扱う。著者は、テレビドラマ『ちゅらさん』の156回の放送の中から、実験材料とする回を選定するため、理解の難易度に注目し、回毎の難易度を評定するためにイベントインデックスモデルの考え方を用いて、時間性、空間性、人物性の3つの次元の数え上げを行うという内容分析を提案している。その値の総和が大きい程状況モデルの構築に負荷が大きい、すなわち理解が困難だという主張であるが、3つの次元を単純に加算するという点については、なんらかの重み付けの処理をするなり標準化の処理を検討する必要があるように思われる。十分成功しているとは言い難いが、動機/目標性と因果性次元の分析についても試みている点は、意欲的であり評価できよう。状況モデルの再構築の状況を適合率や呼び出し率、順位相関係数などから求めて物語映像の視聴者の理解度を測り、享楽との関係を検証しようと言う試みは新規性を含んでおり、十分とはいえないが一定の成果が得られていることから、野心的な試みとして高く評価できよう。筆者も述べている様に、再構成が理解度につながるのかという疑問もあるが、映像物語を十分理解して生じる心の動きと、十分理解せずに生じる心の動きを同等に扱う事ができないと考えると、この種の検討は必須の課題となるであろう。

全体の構成は、物語分析の話がモデルと実験の間に入り込む等、行った全ての検討を盛り込んだために若干ぎくしゃくする部分もあるが、最初のモデル設定から実験を経て新たなモデル設定を行い、それを検証していくという大きな流れを先行研究の成果を十分論考しながら展開している。質問紙の作成や実験の計画は、特に2回目の実験で緻密に検討されており、大きな問題はない。論理の展開や考察については、著者の奔放さが多少見受けられるが、できるだけ誠実に客観的に論理を展開しようと言う意思がみられ、好感が持てる。

以上の様に、映像物語の視聴者の心の動きを探るという野心的な試みについて論述している本論文は、享楽 (enjoyment) に対する認知と感情の統合的なモデルを提案した論考について高く評価でき、またその妥当性を検証する詳細に設計された実験と、成果として得られた共分散構造分析の結果についても高く評価できることから、学位論文としての水準に達しているといえよう。

よって、著者は博士（学術）の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。