

物語のおもしろさに及ぼす会話文の役割に関する研究

佐藤 公代

(教育心理学研究室)

(平成8年9月30日受理)

Effects of Conversation Writing in a Story on Interestingness

Kimiyo SATO

問題と目的

文章理解に伴う情動喚起の問題として、「筋の展開が読者の予期に反する意外性を持つ場合」、「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」、「作者が事件をどのように語るか」といった描写の仕方の問題」が取り上げられる。

秋田喜代美(1991)は、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かを検討し、同じ筋の話でも筋にそってより詳しく読む方がおもしろさの評定が高く、人物の気持ちの理解も高くなっている、と述べている。

児童文学では、リアリティーを高めるために「話しことば」をそのまま書き写している場面が多い。それは、読書をして地の文による知的理解を経るよりも、「会話」そのもので読者の感応に訴え、現実感覚に迫ろうとしているからである。もし会話が読者の感応に訴え、現実感覚に迫るものならば、読者はその場面の状況を的確にとらえ、登場人物の口調などからその人物の特徴をより具体的に理解し、また登場人物の気持ちについてもより深く理解するのであろう。そして、その理解が登場人物や場面に対する共感や同情、非難などの情動の喚起を促進するだろう。

以上のように、会話文が登場人物をよりよく理解し、人物に対し様々な情動を抱くことを促し、物語に対する印象としてのおもしろさに影響を与えるであろうということから、会話文がおもしろさに影響を与える過程の一つの可能性として考え、物語のおもしろさに及ぼす会話文の役割を検討する。

仮説は次の通りである。

- ① 会話文を含む文章の方が会話文を含まない文章よりもおもしろさが高まるであろう。

- ② 会話文を含む文章の方が会話文を含まない文章よりも、場面や特定の人物の特性をより強く印象づけるであろう。
- ③ 会話文を含む文章の方が会話文を含まない文章よりも、物語の筋をよく理解できるだろう。

方 法

- 1) 実験期日：1995年11月4日～14日
- 2) 被験者：松山市立S小学校5年生146名、6年生137名、計238名

Table 1 に各学年各群ごとの人数を示す。

条件 \ 学年	5年生	6年生
条件Ⅰ	73	69
条件Ⅱ	73	68
計	146	137

3) 材料文：「どんぐりと山ねこ」。鳥越信(1990)が1989年末に25年以上前に生まれた本で、まだ読み継がれている本をすべて集めたりストの中から、長さが適当でももしろいと思える文章を選んだ。

Table 2 に全体の流れと会話文の数を示す。

Table 2 材料文「どんぐりと山ねこ」の内容と会話文の数

場面	エピソード内容	会話文の数
1	一郎のもとに、山ねこからはがきが届いた。裁判があるので来てほしいと書いてあった。	0
2	一郎は裁判に行く途中で変な男にあった。男ははがきのことを話し始めた。男は文章や字が下手なのを気にしていた。気の毒に思った一郎がほめると、男はとても喜んだ。男は山ねこの馬車別当であり、山ねこのはがきを書いたのは馬車別当だった。	14
3	山ねこがやって来て、一郎とあいさつを交わした。どんぐりがたくさんやって来て、騒ぎ始めた。	2
4	裁判とは、どんぐりの中でだれが一番えらいかを定めるものだった。どんぐりは自分勝手な意見を主張する。困った山ねこが一郎に助けを求める。一郎が、「一番ばかな者がえらい」と申し渡すよう助言する。山ねこがその通りにすると、どんぐりは静かになる。山ねこは大喜びした。	19
5	山ねこは一郎にこれからも裁判に来てほしいと頼む。山ねこのはがきの文句を変えようとしたが、一郎に断られる。一郎はお礼をもらい、馬車で送ってもらった。それ以後、山ねこからはがきは来なかった。	5

- 4) 条件群
 - I群：会話文を含む文章を読む群
 - II群：会話文のない文章を読む群
- 5) 手続き：集団実験。質問内容は以下の通りである。
 - ① おもしろさの程度の評定(7段階)
 - ② 印象に残った場面(自由記述)
 - ③ 21項目の感想語の評定(5段階)

大学生にいろいろな内容の物語を想定して、物語を読んでおもしろいと思うときにどんな感想語を使うかをあげてもらい、その中からよくあげられていたものや、男女差なく比較的良好使用されそうな語を選んだ。

④ 登場人物の気持ちの理解（自由記述）

物語の中心は裁判の場面であり、この場面において会話文が一番多く使われている。そこで、裁判の状況について読者がどれだけ理解しているかを調べるために、どうして面倒な裁判なのか、裁判が片付いたときの山ねこの気持ち、裁判に対する読者の思いを自由記述させた。

⑤ 登場人物の理解（自由記述）

「どんな人物だと思ったか」を一郎、山ねこ、馬車別当という3人の登場人物について自由記述させた。

⑥ 感想（自由記述）

⑦ 自由記述

結果と考察

Table 3 に各学年各群ごとのおもしろさの平均評定値を示す。

Table 3 から、5・6年生ともに条件間に有意差はみられないことより、会話文の有無に関しておもしろさに影響がみられない。

よって、仮説①は支持されない。

Table 4 に各学年各群ごとの印象に残った場面記述人数を示す。

Table 4 から、5年生において第4場面を記述した者が条件Iに有意に多く ($P < .05$)、6年生においては第1場面を記述した者が条件IIに有意に多く ($P < .05$)、第4場面を記述した者が条件Iに有意に多い ($P < .01$) ことが示される。第4場面は物語の中心となる裁判の場面であり、会話文が最も多い部分である。5年生、6年生ともに第4場面を記述した者が条件Iに多いことから、会話文が読者の情動を引き起こし、その場面に対する印象をより強いものにしたのであろう。

Table 3 条件別おもしろさの平均評定値

		平均	標準偏差
5年生	条件I	5.22	1.18
	条件II	4.96	1.28
6年生	条件I	4.99	1.08
	条件II	5.09	1.09

Table 4 条件別印象に残った場面記述人数

		第1場面	第2場面	第3場面	第4場面	第5場面	無答
5年生	条件I	3	2	0	46	15	8
	条件II	5	5	3	33	16	11
6年生	条件I	2	6	2	46	12	3
	条件II	8	12	2	28	17	4

よって、仮説②は支持される。

21項目の感想語に関して因子分析を行い、Table 5 のような2因子を抽出した。第1因子は感動や悲しみ、第2因子は文章へ没頭した状態や楽しさを表す語から構成されている。

各因子に関して構成する語の評定値の平均を求め、因子評定値とし、Table 6 に示す。

Table 6 から、条件間に有意差はみられない。

Table 5 各因子を構成する感想語 ()内は、因子負荷

第1因子	かなしかった (0.76), 胸がしめつけられるようだ (0.73), じーんとした (0.72), 泣けた (0.69), ぐっときた (0.66), 心を打たれた (0.62)
第2因子	わくわくした (0.71), ほのぼのした (0.58), 引きこまれた (0.56), ゆかいだ (0.53), あたたかかった (0.53), どきどきした (0.49)

Table 6 条件別各因子評定値 (SD)

		第1因子	第2因子
5年生	条件Ⅰ	13.42 (4.70)	18.73 (5.46)
	条件Ⅱ	13.50 (4.25)	18.54 (4.60)
6年生	条件Ⅰ	10.83 (4.44)	17.98 (5.32)
	条件Ⅱ	12.19 (4.48)	18.85 (4.27)

おもしろさの評定値と各因子評定値の相関係数を求めると、5年生は第1因子と.39 ($P < .01$), 第2因子と.66 ($P < .01$), 6年生は第1因子と.29 ($P < .01$), 第2因子と.45 ($P < .01$)であり、5・6年生ともに第2因子との相関係数が高い。ここでは、特に「わくわくした、ほのぼのした、引きこまれた、ゆかいだ、あたたかかった、どきどきした」の6語で表現されるような情動がおもしろさに関係している。

物語の要点を10個あげ、その10内容のうち記述された数を要点再生数として数える。条件別に平均要点再生数を求め、分散分析を行った結果、5・6年生ともに条件の主効果は有意ではない。本文章では会話文の有意は直後の要点想起には影響がなく、どちらの文章でも筋は同程度理解されている。条件Ⅱでは会話文がないため人物の使った言葉は分からないが、登場人物の行動が簡潔に書かれており、行為の目的や結果は理解しやすくなっている。したがって、会話文を含む文章を読んだ場合と同じように筋が理解できたのであろう。

よって、仮説③は支持されない。

登場人物の気持ちの理解得点の平均値を条件別に求め、分散分析を行った結果、5・6年生ともに条件間に有意差はみられないことより、会話文の有無にかかわらず、人物の気持ちは同程度理解されている。

読者の反応について、物語の中心である裁判についてどう思ったか、誰に対する気持ちを記述したのか、どのような内容を記述したのかを分類し、Table 7, 8に各学年各群ごとの条件別記述人数を示す。検定の結果、どちらも条件間に差はみられず、登場人物に対する反応内容

Table 7 条件別記述人数 裁判に対する読者の気持ち (だれに対する気持ちか)

		一郎	山ねこ	馬車別当	どんぐり	裁判全般	無答
5年生	条件Ⅰ	9	3	0	15	41	7
	条件Ⅱ	9	4	0	17	38	5
6年生	条件Ⅰ	6	4	0	11	40	9
	条件Ⅱ	3	4	0	10	38	14

Table 8 条件別記述人数 裁判に対する読者の気持ち (内容)

		情動的反応	肯定的反応	否定的反応	その他	無答
5年生	条件Ⅰ	15	19	17	18	7
	条件Ⅱ	16	23	17	13	5
6年生	条件Ⅰ	15	24	16	6	9
	条件Ⅱ	12	20	21	3	14

の種類に会話文が及ぼす影響はみられない。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、会話文の有無という表現上の違いは影響を与えない。

一郎、山ねこ、馬車別当という3人の登場人物についてそれぞれ内容と記述形式の具体性という2点から分析を行い、Table 9に人物特性の記述内容条件別人数を示す。

Table 9 人物特性の記述内容条件別人数

〈一郎〉

		性格肯定	性格否定	知性肯定	知性否定	行動・役割	その他	無答
5年生	条件Ⅰ	26	1	32	0	5	11	6
	条件Ⅱ	31	0	23	2	9	9	5
6年生	条件Ⅰ	37	3	19	0	3	7	3
	条件Ⅱ	39	1	16	0	1	10	5

〈山ねこ〉

		人物肯定	人物否定	態度・外見	行動・役割	その他	無答
5年生	条件Ⅰ	25	19	6	12	6	7
	条件Ⅱ	22	21	6	8	12	9
6年生	条件Ⅰ	25	16	12	5	4	10
	条件Ⅱ	22	16	4	5	11	10

〈馬車別当〉

		字が下手	気分屋	長所	短所	不思議	行動・態度	その他	無答
5年生	条件Ⅰ	11	10	18	9	0	8	10	11
	条件Ⅱ	8	8	14	12	2	13	9	13
6年生	条件Ⅰ	7	9	22	9	4	2	7	15
	条件Ⅱ	1	2	16	8	7	4	13	17

Table 9 から、5年生では記述内容に差がみられず、6年生では残差分析の結果、山ねこに対して、態度や外見について記述している者が条件Ⅰに多いこと ($P < .05$)、「その他」に分類される記述が条件Ⅱに多いこと ($P < .05$) が示される。また、馬車別当に対しては、字が下手なことに関する記述と「気分屋」「単純」などといった性格に関する記述が条件Ⅰに多いこと ($P < .05$) が示される。このことから、会話文の方が話をしている様子がイメージしやすく、特定の人物の特性をより強く印象づけているので、人物の特性がとらえられやすくなる可能性を示しているのであろう。

次に、記述の仕方として、X型：形容詞だけの記述、Y型：文章中に書かれた行動を形容詞に補足して説明した記述、Z型：被験者自身の言葉で文章化した記述の3種類に分類する。各記述の人数を示した Table 10 から、6年生では、記述の

Table 10 人物特性の記述法条件別人数

		一 郎			山 ね こ			馬 車 別 当		
		X	Y	Z	X	Y	Z	X	Y	Z
5年生	条件Ⅰ	48	7	7	35	7	10	27	12	15
	条件Ⅱ	36	12	11	40	9	5	31	13	5
6年生	条件Ⅰ	39	8	16	36	9	7	36	10	6
	条件Ⅱ	43	6	13	32	12	7	37	4	6

仕方に差はみられない。5年生では残差分析の結果、馬車別当に対してZ型の記述が条件Iに多いこと ($P < .05$) が示される。馬車別当は方言丸出しのしゃべり方をしており、一郎や山ねこよりも会話に特徴がある。5年生において条件I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、特徴のある会話文が、馬車別当に対するより具体的な人物像の形成を促したのであろう。

おもしろさと理解との関係を調べるために、変数間の相関係数を求め、Table 11 に示す。

Table 11 変数間の相関関係

〈5年生〉				
	おもしろさ	要点再生	気持ち理解	人物理解
おもしろさ	1.00	0.21*	0.38**	0.24*
要点再生	0.21*	1.00	0.32**	0.32**
気持ち理解	0.38**	0.32**	1.00	0.44**
人物理解	0.24*	0.32**	0.44**	1.00
〈6年生〉				
	おもしろさ	要点再生	気持ち理解	人物理解
おもしろさ	1.00	0.11	-0.01	-0.01
要点再生	0.11	1.00	0.33**	0.34**
気持ち理解	-0.01	0.33**	1.00	0.30**
人物理解	-0.01	0.34**	0.30**	1.00

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

Table 11 から、5年生では要点再生、気持ちの理解得点、人物理解の記述の具体性すべてにおいておもしろさとの相関が有意であるが、6年生ではおもしろさと相関関係が有意な変数はない。これは、5年生においては本文章のおもしろさは筋の理解、登場人物の気持ちの理解、個別具体的な人物理解と関係して喚起されるが、6年生においては本文章のおもしろさは筋や人物の気持ちの理解、個別具体的な人物理解とは独立して起こる可能性を示しているからであらう。

結 論

会話文が①読者の情動を引き起こし、その場面に対する印象をより強くすること、②特定の人物の特性をより強く印象づけること、③より具体的な人物像の形成を促す、ことが明らかにされた。しかし、会話文とおもしろさの関係を見出すことはできない。ただ、感想の中に「かっこがなかったのでつまらない」「会話がおもしろかった」「山ねことどんぐりが言い合うところが楽しかった」などとあることから、会話文とおもしろさの関係を否定することはできない。

引 用 文 献

- 秋田喜代美 1991 物語の詳しさがおもしろさに及ぼす効果 教育心理学研究 VOL 39, PP.133-142
 宮沢賢治 1978 どんぐりと山ねこ ポプラ社
 鳥越 信 1990 子どもが選んだ子どもの本 創元社

付 記

実験者の飯田まどか氏、松山市立素鷺小学校の校長先生、及び諸先生、児童達にいろいろお世話になりました。心より深く感謝致します。