

物語理解時の情報の変化

田中, 良人
九州大学大学院人間環境学府

佐々木, 玲仁
九州大学大学院人間環境学研究院

<https://doi.org/10.15017/2228900>

出版情報 : 九州大学心理学研究. 19, pp.25-33, 2018-03-22. Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University

バージョン :

権利関係 :

物語理解時の情報の変化

田中 良人 九州大学大学院人間環境学府
佐々木玲仁 九州大学大学院人間環境学研究院

The way a story changes at the moment an individual receives it.

Yoshito Tanaka (*Graduate School of Human-Environment Studies, Kyushu University*)

Reiji Sasaki (*Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University*)

This study attempts to examine the understanding of changes in stories. We develop a story structure system, which classifies each sentence of a story into “foreground,” “background,” and “comment.” Foreground indicates event, background indicates setting, and comment indicates the storyteller’s comments. We let participants read a story and recall it immediately. We chose the reference-level of each part of the story, dividing it into “reference,” “change,” “not-change,” and “addition” and focused on “change” and “addition.” Consequently, we detected several “changes” and “additions.” The results show that individuals do not receive a story as it is. Furthermore, focusing on “change” and “addition” in each category, especially in the “foreground,” the story contents changed but the order of sentences did not. In “background,” the order of sentences changed but the story contents did not. The result indicates that individuals intend to understand what the storyteller wants to say rather than the story itself.

Key Words: story, change, structure

I 問 題

1. 人は物語をそのまま受け取れているのか

人が聴いたり読んだりした話をそのまま再生することは一見難しいことではないようでいて、実際のところ不可能に近い。そればかりか他人から聴いた話を別の人に伝えるようなとき、話の情報量が落ちるだけでなく意識しないままに物語が変わっているということさえも起こる。このような、物語が変化する現象は従来記憶の文脈で語られることが多かった。著名な記憶の研究者である Bartlett (1932/1983) の研究では、実験協力者に物語を聞かせ、それを時間を置いて何度か再生させることで、なじみのなかったはずの物語の形が協力者にとってなじみのある形に変容していくという過程が明らかになっている。記憶には記録、保持、想起の三段階があると言われるが、この Bartlett (1932/1983) の結果によれば記憶の保持・想起の段階で物語が変化していくという。この研究を始めとして、物語の変化というテーマは多くの場合記憶の保持と想起の文脈で語られる。しかし物語変化が起こるのは保持と想起の段階だけなのであろうか。物語を聴き、理解し、記録する段階では物語は変化していないのであろうか。物語が理解されたときにすでに別のものになっているとするならば、これは物語を使う普段のコミュニケーションを見つめなおす必要があるほどの問題である。物語は理解されたときに変化しないのか、もしも変化するならばどのように変化しているの

か、検討していきたい。

2. 物語理解と物語の変化

日々のコミュニケーションのなかで、物語は大きな役割を果たしている。人が自身の自分の経験を語る時、それは物語という形で語られるし、人の噂話なども、「あの人にこんなことが起こったらいい」など物語の形を取ることが多い。

このように、日常場面において物語が共有されるとき、物語の受け手は物語の語り手が語った物語そのものを理解していると思っている。しかしながら先行研究においては人は物語理解の際、必ずしも物語をそのまま受け取っているわけではないということが示されている。畑中 (2011) は軽度発達障害者と健常者の話の聴き方の比較をするために、実験協力者に対して短い物語を語り、それを直後に再生させるという手続きを取っているが、協力者によって再生された物語は元の物語から変化して多様な形を取っていた。畑中 (2011) によれば、物語を受け取る人が「正しく」受け取ったと思っても、実際には物語は様々な変化をした上で理解されているのである。この畑中 (2011) の研究は「話の聴き方」が主題であり、実験ではあくまで健常者の実験結果は軽度発達障害群の対照群として扱われている。物語の再生も「話の聴き方」という文脈で参照されており、合わせて実施しているロールシャッハ・テストやインタビュー結果からの言及が多く、物語の変化そのものにはあまり焦点が当たっておらず、詳細な検討はなされていない。

物語が様々なところで用いられていることから、物語理解時の変化そのものについて考えることに意味があるため、本研究では、物語理解時の変化を詳細に検討する。

3. 物語構造

(1) なぜ物語構造か

物語理解時の変化は、記憶の保持・想起の際起こっている変化よりも小さいものだと考えられる。なぜなら記憶の保持・想起の際に起こっている物語の変化は、物語理解時すでに起こっている変化を内包したものだと考えられるからである。そのため本研究では、物語の比較的小さい変化を詳細に検討するために物語構造を用いる。

物語構造は、物語を詳細に見ていくための概念である。物語の微細な変化を検討するには物語構造を導入し、変化している部分の機能や特徴を考えることが必要である。また物語の個別の内容ではなく構造から論じることで、より普遍的な議論ができる。

(2) 物語構造の知見

物語構造に関する先行研究について述べる。物語構造の嚆矢である研究は Propp (1969/1987, 初版 1928) のものである。Propp はロシアの魔法民話を収集し、そのパターンを分析した。その結果、物語はその構成要素(場面のバリエーション)が最大 31, キャラクターが最大 7 種類の組み合わせだとした。この Propp の研究は 1968 年に英語訳されており、この頃英語圏においても物語の構造研究が盛んになっているが、その中でも先駆的に物語構造の研究に取り組み、魔法民話対象であった Propp のものよりも多くの物語に適用できる物語構造を設定したのが Rumelhart (1975) である。Rumelhart (1975) は、物語について、構成に関するルールと、意味内容に関するルールの 2 つを規定した。これらは物語文法と呼ばれる。このうち特に物語一般に共通するものとして挙げられているのが前者の構成に関するルールであり、これは物語が「設定」「エピソード」から成り、さらに「エピソード」は「出来事」「反応」から成るといったように、物語が階層を成す構造を持つとするものである。さらに Thorndyke (1977) は、この物語文法を細分化し、物語は「設定」「主題」「筋」「解決」から成り、「設定」は「登場人物」「場所」「時」から、また「主題」は「出来事」「終結」から成るといったように、Rumelhart (1975) と同じく階層状の物語構造を提唱し、これを物語スキーマと呼んだ。また Thorndyke (1977) はこの物語スキーマを用いて物語の再生実験を行っており、構造の中で階層のより上方に位置する基本的な情報ほど再生率が上がり、階層のより下方に位置する細かい情報ほど再生率が下がること、「主題」を物語の前半に持つてくるとそれに関連する内容を再生しやすくなることなどが明らかになった。なお、上層にある情報ほど再生率が上がるという結果は増井・川崎 (1980) によって、必

ずしも常に成り立つものではないということが指摘されているが、この Thorndyke の物語スキーマは物語の構造に関するものでは依然有力な研究の 1 つである。

しかし、これらの研究に対しては批判もある。Mandler & Johnson (1977) は、Rumelhart の物語の構造の有用性を認めつつも適用できる物語の種類に限界があることを指摘して、物語の一つ一つの文を、「設定」「開始」「結果」「試み」「終結」「反応」に分類するような方法を取っている。つまり Rumelhart や Thorndyke がトップダウン的に物語の展開の構造を設定し、内容をそこに当てはめていったのに対し、この Mandler & Johnson (1977) ではボトムアップ的にテキストの分類から始めて、そこから全体の構造を決定していくようにした点で異なっているのである。これを用いた再生課題の結果からは、「設定」「開始」が最も再生率が高く、「試み」「終結」が次に高く、「反応」が最も低いという結果になった。さらに浜田 (2001) も Rumelhart (1975) や Thorndyke (1977) などの設定した物語構造が「主人公の行為を主軸にした、出来事の展開による問題の解決」という限られた形で物語をとらえているという限界性を持つことを指摘し、図地概念を導入して物語のテキストを「発話」「前景」「背景」「コメント」の四層に分類していき、それを物語の構造とする四層構造を提唱している。なお発話部は直接的には引用符で囲める部分のことであり、発話言語の転写である。前景部は具体時的な出来事を示す文によって表示される部分で、物語の筋(プロット)を担う。背景部は物語世界内にある事物の状態・性質を表現する部分である。コメント部はすでに物語外の存在であり、現実の話者から物語に発せられるコメントである。

以上、ここで行ってきた物語構造に関するレビューから、本研究で用いるのにより適切な物語構造を考えていく。

(3) 本研究で用いる物語構造

本研究では物語を性質や機能を元に細分化することで物語の変化を詳細に検討するために、物語の構造概念を導入している。よって Mandler & Johnson (1977) や浜田 (2001) のような、文一つ一つをその性質を元に分類していく方略はふさわしいと思われる。さらに本研究が目指す物語構造は、普段の会話に登場するような物語にも対応可能な、より柔軟なものである。この視点から Mandler & Johnson (1977) と浜田 (2001) の物語構造を見ていくと、まず Mandler & Johnson (1977) の物語構造は「試み」「反応」などのある限定された展開を想定しているものである。一方浜田 (2001) の物語構造は、発話部分である「発話」、出来事である「前景」、設定である「背景」、語り手のコメントである「コメント」とその性質から定義されており、物語の展開を選ばない。よって本研究に用いるにあたり、浜田 (2001) の四層構

造がより適切である。

しかし浜田(2001)の言う「背景」と「前景」にはまだ性質の異なるものが未分化にされている。「背景」には登場人物の特性や物語の展開する物語世界に関する情報などの恒常的なものと、特定の場面における登場人物の状態や天気など、物語の中で個別・具体的な状況下のものがある。また「前景」には単独で登場するものと出来事が連なっていくものがある。本研究では「背景」の前者を【舞台背景】、後者を【場面背景】、「前景」の前者を【単前景】、後者を【連前景】とする。さらに「発話」は物語の文中において「彼は「やめろ」と言った。」といった形で出現するが、「彼は」「と」などは、前景や背景に依存する部分であるため、発話部分も前後の部分に含めて、前景もしくは背景に吸収させる。

本研究では以上のように、浜田(2001)の四層構造を元にして、前景、背景、コメントの3つのカテゴリを設け、さらに前景と背景に下位分類を設定した物語構造を用い、物語を機能や性質で分けてその変化について検討する。

4. 物語の操作的定義

これまで定義を定めずに「物語」という用語を用いてきたが、物語は民話や昔話といったものから自身の経験を語ったものまで、広く用いられる概念である。先行研究でもその定義には幅があるため、そのうちのいくつかを参照し、本研究における物語についての操作的定義を行う。

高木・丸野(1979)は「いくつかのまとまった事象についての言語的情報が時間的順序に伴い、ある種の構造性をもって展開する一連の複雑な情報」としており、高橋・杉岡(1994)は「ひとりまたは複数の、心を持った登場人物について時系列に沿って起こる出来事の連鎖、そのまとまり」、やまだ(2000)は「2つ以上の出来事をむすびつけて筋立てる行為」、また野口(2002)は「さまざまな出来事や思いをつなぎ合わせてなんらかの結末へと向かうお話」としている。また歴史と物語の文脈から野家(2005)は「物語行為」を「『出来事、コンテキスト、時間系列』という要件を揃えた言語行為」だとしており、野口(2004)は「ナラティブ」を「経験の具体性や個性性を重要な契機にして、それらを順序だてること成り立つ言明の一形式」として、これを具体性や個性性を抹消した一般的言明である「セオリー」とは対照的なものとして位置付けている。

以上のように、先行研究では物語の定義は多様であるため、ここで本研究における物語という用語の操作的定義を行っておく。先行研究の物語の定義に通底するものとして「出来事を筋立てた」ものであることがある。そして野口(2004)が述べるように、その出来事は具体的、個別的な出来事でなければそれらを筋立てることはでき

ないため、具体性、個性性を備えていることが必然であろう。また、物語は作り手によって筋立てられると考えられるが、由井(2002)は「物語の理解は…(中略)…文章の逐語的な表象から意味的なつながりを見出し、文章全体についての表象を形成する過程」と述べていて、これは物語の受け手が物語を理解するときに「文章全体についての表象」を新たに形成しているということを示している。ここから物語は作り手によって筋立てられるが、それが発信され、受信されるときに受け手によってまた新たに筋立てられていると考えられる。以上に述べたように「出来事を筋立てる」「具体的・個別的な出来事」「受け手にも筋立てられる」の3点が本研究での物語定義に必要な要素であるため、本研究では物語の操作的定義を、「作り手、受け手によって筋立てられる、具体的・個別的な出来事の連なり」とする。

5. 本研究の目的

本研究は、人が物語を理解したその時既に起きていると思われる物語の情報の変化という現象を、物語の構造を用いて詳細に検討し、そのような変化が人と人とのコミュニケーションの中で持つ意味を明らかにすることを目的とする。

II 方法

1. 物語授受の媒体とモダリティ

物語の受け取り方には語られるものを聴く、書いてあるものを読む、映像を見るなど様々な形式がある。今回の実験にあたり、日常のコミュニケーションに近い形ということで考えれば語られるものを聴くのがふさわしいようにも思われるが、今回は協力者の物語の受け取りやすさ、また協力者に向けての物語の発信の段階で協力者間に差が出ないことを考慮し、文字で書かれた物語を読んでもらうこととする。また理解した物語を発信する手段にも語る、書くものがあるが、その表現のしやすさから、語ってもらうこととする。

2. 題材の選定

本研究で用いる物語としてふさわしいのは、普段のコミュニケーションで用いられる物語により近いものである。加えて物語理解の際の物語変化を見るためには、それが文法的に複雑でないものである必要がある。これらの条件を考え、今回は向田邦子のエッセイ「少年」を使用する。エッセイはそれが浜田(2001)で言われているような昔話などの古典的な民話形式ではなく、経験を語るという、コミュニケーションにおいて用いられる物語の形により近いものである。向田邦子について、高島(2000)は、「一つ一つの文章のセンテンスが短く、歯切れがよい。(中略)短い歯切れのよいセンテンスを、文末に変化をつけながらかさねてゆく。」「つみかさねてゆ

く一つ一つのセンテンスに変化があり、その変化がころよい諧調をなす。これは、天性のものであろう。戦後の、新かなづかいで文章を書いた人のなかでは、一番うまいと言ってさしつかえないのではないかとしており、理解が比較的容易であると思われる。「少年」は昭和55年から56年にかけて週刊文春に連載されていたエッセイ「霊長類ヒト科動物図鑑」のなかの1篇である。向田邦子が本格的にエッセイを書いていたのは昭和51年から昭和56年であり、昭和55年から小説を書き始めている。高島(2000)は、54年ころからの向田邦子のエッセイに「随筆の形を取った小説」が現れ始めているとしているが、この時期に書かれている「少年」もそれに近い傾向があり、他のエッセイよりもコメントが少ない。物語そのものよりも筆者のコメントが目立ってしまうことがあるというのが、本研究でエッセイを用いるうえでの難点であるが、「少年」ではコメントが少なく、この点において本研究で用いる物語として適している。また、意図的に「やや古風な言葉を使っている(高島, 2000)」向田邦子の作品群の中でその言葉のわかりづらさが少なく、2200字ほどと長すぎないことも加味し、本研究で用いる物語に適していると判断して選定した。

3. 日時と場所

実験は2016年10月から11月にわたり行った。実験場所は静穏な一室で、実験者と協力者がテーブルをはさんで向かい合って座った状態で、実験を行った。

4. 協力者

実験協力者は用いた物語を読んだことのない大学生16名(男性9名, 女性7名: 平均年齢21.6歳, SD=2.14)であった。

5. 実施手続き

まず実験の説明を行い同意書への署名を求めた。その後録音を開始し、協力者に物語を読んでもらった。この際の教示を、「この物語をじっくり読んでください。内容がしっかり理解できたと感じられるまで読んでください。内容を十分に理解できるまで、時間はいくらかけてもかまいません。読み終えたら声をかけてください」として、同室にて待機した。読み終えたところで「少年」を読んだことがあったか確認した。その後、「いま読んだ物語を私に話してください。この調査は記憶力の優劣を問うものではありません。ですが、今の物語をできるだけ細かく、要約せずに話してください。」と教示し、話させた。協力者が話している間は適宜相槌を打ちながら、肯定、否定や相手への応答はせず、また目を合わせずに聴いた。語りの終了後に録音を切り、謝礼を手渡して実験を終了した。

6. 使用する物語構造

先に述べたように物語のテキストを今回用いる構造で分類していく。分類するにあたり、今回用いる構造につ

いての定義を行う。

(1) 背景

背景は物語の設定や状況、登場人物等についての描写である。その場で「起きていること」ではなく、その場において「そうであること」の記述である。語られている時間軸よりも前に完了している出来事や、習慣化している出来事も「現在はまだ完了している」、「習慣としてそうである」ことであるため、背景とする。

先述したように本研究ではこの背景を「舞台背景」と「場面背景」とに分ける。舞台背景と場面背景は、その場面に限る描写なのかそうでないのかというところで区別することが可能である。舞台背景は、その物語の舞台となる物語世界、その状況、登場人物などについての物語の基本的な設定の描写であり、基本的に物語中で変化をしない部分の背景である。ここには過去に完了した出来事が現在の時間軸で記述されているものや、習慣なども含まれる。舞台背景の例としては、「彼の家は学校の近くにある」「親の都合で2年前に引っ越してきた」「彼は毎朝ランニングをしている」などが挙げられる。これに対して場面背景は、具体的な出来事が起こる個々の場面に関する記述であり、基本的に物語中で移り変わる背景である。舞台背景が恒常的な背景だとするならば、場面背景は一時的な背景と言える。例えば、「その日、外は雨だった」「その犬はずぶぬれだった」「その日に限って彼は腹痛を起こしていた」などは場面背景である。

(2) 前景

前景は、物語において語られているその場面において起こっている、個別的・具体的な出来事である。個別的・具体的な出来事とは、時間軸上に位置づけられるという意味において、一度限りの出来事ということである。その中でも、その場面でまさに起きていることが前景となる。例えば、「ストライク3つで三振になる」は出来事ではない。「彼は何度も三振してきた」では出来事であるが、個別的・具体的な出来事ではない。そして「昨日の彼の第一打席は三振だった」であれば個別的・具体的な出来事であるが過去に起きていることである。これらに対して「彼は空振りして、三振を喫した」であれば前景となる。

本研究ではこの前景は「単前景」と「連前景」とに分ける。「単前景」は具体的な出来事を指す前景の中でも、出来事が次に語られる出来事に直接連ならないものである。物語の中では舞台背景の具体例として出現する。例えば、「彼の家は学校の近くにある(舞台背景)。ある時など彼は起きて10分後にはもう教室の自分の席に座っていた(単前景)。彼の家族は…(舞台背景)」となる場合、単前景の部分は具体的な出来事であるが、彼の家と学校の近さを表す逸話として用いられており、自分の席に座っていた彼の話は続いていかない。一方連前景は具

体的出来事の中でも、他の出来事と連続していくものである。例えば「それから、彼は学校を出た（連前景）。するとどこかから犬の鳴き声が聞こえた（連前景）。彼はあたりを見回した（連前景）。」となっていると、出来事は連なっていく。先に「物語」を「作り手・受け手によって筋立てられる具体的・個別的出来事の連なり」と定義したことを踏まえると、この出来事の連なりは、物語の中核をなす部分だと言うことができる。この部分を語るために物語が存在するとすら言えよう。

(3) コメント

コメントは、物語の外側に属する、物語のナレーターに設定されている立場の人物が物語に対して発するものである。ナレーターは物語の登場人物が兼ねている場合、または登場人物でない場合があるが、登場人物のレベルで展開する物語に、語り手の立場から付与されるものである。例えば、「めでたしめでたし」や「こんなことは人間の世界に往々にして起こるものである」などである。

7. 分析手続き

(1) 本研究で用いる物語の分析単位

上記の方法に従って向田邦子の「少年」のテキストを切り分け、背景、前景、コメントの3カテゴリに分類し、その後背景を舞台背景と場面背景に、前景を単前景と連前景にそれぞれ分類する。切り分けは次の手順で行う。
 ①句点の部分で切る。「」内の句点はその限りではない。
 ②一文の中でも、読点で出来事と出来事、もしくは出来事と状態や設定の記述が分かれている場合は切る。例えば「彼はその日白い服を着ていたが、飛んできた泥水は彼の服をまだらにしてしまった」であれば前半部分はその日の彼の服装という状態の記述であり、後半部分は彼の服が汚れるという出来事であるため、読点で切る。また「彼は走ってきて、汗を拭いてそこに座った」であれば前半は「彼」が走ってくるという出来事、後半は「彼」が汗を拭いてそこに座るという出来事で、これらは別々のものであるため読点で切る。

こうして分けた一つ一つの部分を1つの情報とみな

し、各カテゴリに分類する。

(2) 各協力者の語る物語の言及レベルの分類

協力者によって語られた内容すべてを【言及】とする。その中で元の物語にはなかったことを語られたものを【付加】とし、元の物語にあった内容で変化しているものを【変化】、変化していないものを【非変化】とする。また元の物語にあって言及されていないものを【非言及】とする（概念の関係はFig.1参照）。物語を(1)の手順で分割した後、16人の協力者それぞれについて、1つ1つの情報を【非変化】【変化】【付加】【非言及】に分ける。その中でも特に、元の物語と異なる内容である【変化】【付加】について構造を参照しつつ詳細に見ていくこととする。

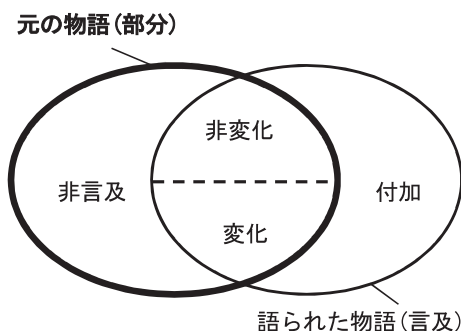


Fig.1 各用語の関係図

III 結果

1. 「少年」の物語構造の内訳

「少年」は84の部分に分けることができ、それぞれ舞台背景は26、場面背景は14、単前景は6、連前景は35、コメントは3であった。

2. カテゴリごとの言及数、変化数、付加数から

今回の分類結果を Table 1 に示す。Table 1 から、まず

Table 1
層ごとの言及の質 (n=16)

	部分数	非言及数	言及数	不変数	変化数	付加数	言及数/部分	(変化+付加)/言及数
背景	舞台背景	416	266	160	131	19	38%	18%
	場面背景	224	118	117	71	35	52%	39%
	計	640	384	277	202	54	43%	27%
前景	単前景	96	80	17	4	12	18%	76%
	連前景	560	326	264	205	29	47%	22%
	計	656	406	281	209	41	43%	26%
コメント	48	17	34	25	6	3	71%	26%
計	1344	807	592	436	101	55	44%	26%
備考					Table 4で細分化	Table 5で細分化		Table 7・Table 8で細分化

背景と前景とコメントという3カテゴリから見ると、背景と前景の言及率（部分数あたりの言及数の割合）は43%と同じ数値になっている。ここから、元の物語の背景と前景の言及数の比は一定になっていることがわかる。さらに語られた物語の変化・付加率（言及数あたりの変化数と付加数の割合）は、背景27%、前景26%、コメント26%とほぼ一定になっており、背景と前景とコメントは語られた物語の中でほぼ同じ比率で変化もしくは付加が起きているとわかる。このような傾向は、前景・背景を細分化すると変わっており、舞台背景は場面背景よりも言及率、変化・付加率がともに高く、単前景は連前景に比べて言及率が著しく低く、変化付加率は著しく高い。以降はTable 1を横に見たカテゴリ内の変化・付加の傾向と、Table 2を縦に見た変化・付加率のカテゴリごとの差を見ていくこととする。

3. カテゴリ内の変化、付加の傾向

実際に【変化】【付加】を見ていくと、それぞれに質の差が存在した。どのカテゴリにどのような変化が起きているか詳細に検討するために、【変化】【付加】をその性質により分類する。

【変化】は情報の内容そのものの変化である「情報変化」、情報の順序が変化する「順序変化」、情報の内容自体は変わらないが表現の形が変化する「表出変化」に分類する。例えば「リンゴを食べた」に対して、「バナナを食べた」となるのが「情報変化」、 「リンゴを食べて、バナナを食べた」に対して「バナナを食べて、リンゴを食べた」となるのが「順序変化」、 「リンゴを食べた」に対して、「リンゴを口に入れて噛んで飲み込んだ」となると表出変化である。各変化の模式図をFig2に示す。

図形は一つ一つの情報を示している。「情報変化」を図形の色合いの変化で、「順序変化」を図形の順序の変化で、「表出変化」を図形の形の変化で、それぞれ示している。次に【付加】は情報そのものが付加される「情報付加」、既存の情報に意味が付加される「意味付加」、既存の情報や意味が強められる「内容強化」に分類する。例えば「リンゴを食べた」に対して「リンゴを食べて、バナナを食べた」となるのが「情報付加」、 「リンゴを食べて」に対して「腐ったリンゴを食べた」となるのが「意味付加」、 「赤いリンゴを食べた」に対して「とても赤いリンゴを食べた」となると「内容強化」である。各付加の模式図をFig.3に示す。変化同様、図形は一つ一つの情報を示す。「情報付加」を図形の数を増やすことで、「意味付加」を図形を立体的にすることで、「内容強化」を図形を大きくすることで、それぞれ示している。

Table 1の変化数、付加数のところを細分化したものがTable 2・Table 3である。これをカテゴリごとの変化・付加の偏りを見るためにそれぞれに対して χ^2 検定を行ったところ、変化では舞台背景、場面背景、単前景、連前景で、付加では舞台背景で有意な差が見られた（順に $\chi^2(2) = 8, p < 0.05$; $\chi^2(2) = 16.7, p < 0.01$; $\chi^2(2) = 21.6, p < 0.01$; $\chi^2(2) = 23.7, p < 0.01$; $\chi^2(2) = 6.2, p < 0.05$ ）。そこで残差分析をかけたところ、変化について場面背景の表出変化と情報変化、連前景の情報変化と順序変化、情報変化と表出変化との間に1%水準で、舞台背景の順序変化と表出変化の間、場面背景の表出変化と順序変化、単前景の表出変化と順序変化との間に5%水準でそれぞれ有意な差が見られた。一方付加では舞台背景の残差分析から有意な結果が見られなかった。この結果を

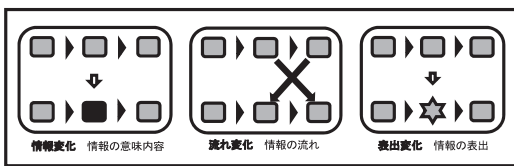


Fig.2 変化の低位分類

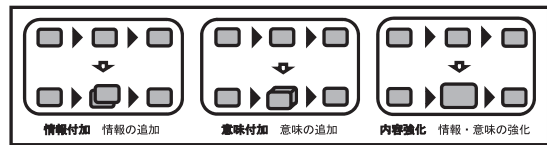


Fig.3 付加の低位分類

Table 2 層ごとの変化数

	情報変化	順序変化	表出変化	計
背景	7	11	1	19
舞台背景	7	11	1	19
場面背景	5	7	23	35
計	12	18	24	54
前景	3	0	9	12
単前景	3	0	9	12
連前景	22	3	4	29
計	25	3	13	41
コメント	3	1	2	6
計	40	22	39	101

Table 3 層ごとの付加数

	情報付加	意味付加	内容強化	計
背景	1	7	2	10
舞台背景	1	7	2	10
場面背景	3	5	3	11
計	4	12	5	21
前景	0	1	0	1
単前景	0	1	0	1
連前景	8	12	10	30
計	8	13	10	31
コメント	0	1	2	3
計	12	26	17	55

Table 4 に示す。

4. 変化率・付加率のカテゴリごとの差

次に変化、付加の傾向をカテゴリとカテゴリの間で比較する。Table 5・Table 6 は Table 1 の変化・付加率を示す項を細分化したものである。これらの表はそれぞれのカテゴリの言及数のうちどのような変化・付加がどれほどの割合で起こっているかということを示している。

Table 5 から、情報変化は9%と前景に多く、4%と背景に少なくなっている。順序変化では6%と背景に多く、1%と前景では少ない。また表出変化はそれぞれ20%、53%と場面背景と単前景に多く、1%、2%と舞台背景と連前景に少ない。変化全体でも30%、71%と場面背景と単前景に多く、12%、11%と舞台背景と連前景には少なくなっている。

Table 6 から、付加全体の傾向として11%と9%と比較的連前景と場面背景に多く、それ以外は全体に均等に散らばっている。

IV 考 察

1. 各カテゴリの特徴から

(1) 舞台背景

舞台背景の特徴をまとめると、Table 1 から比較的言及率が低いこと、Table 4 から順序変化が多く、表出変化が少ないことが挙げられる。つまり、他のカテゴリに比べて言及される情報量が少なく、情報の順番が変わりやすい一方で情報の表現の形が変わりにくい。舞台背景

は物語世界の基本的な設定、状況、描写である。これは物語中では物語世界の説明をするときにまとまっていることが多く、その中で順番が入れ替わっても物語るうえで大きな変化はないため、情報の順番等の変化を許容すると考えられる。物語の細かい状況や設定をすべて拾うことができるわけではなく、言及されている割合は他のカテゴリに比べて少し低いが、言及された情報を確実にまとめ上げて物語世界を形作る必要があるために、情報の表現の形の変化は少なく、しっかり語られると考えられる。

舞台背景は Mandler & Johnson (1977) の構造では「設定」であり、彼らの実験中もっともよく再生された部分であった。この舞台背景の部分の特徴は再生率が高いということではなく、再生率は低いものの表出の形が変わらない、安定した物語世界を作り上げることで、その後にくる前景部分を迎えることにありと考えられる。これは本研究において背景に下位分類を設けたことで、示唆されたと言える。

(2) 場面背景

場面背景の特徴は、Table 1 から比較的言及率が高いこと、Table 4 から表出変化が多く情報変化と順序変化が少ないこと、Table 6 から連前景と共に比較的付加が多いことが挙げられる。つまり、他のカテゴリに比べて言及される情報量が多く、情報の表現の形が変わりやすい。そして連前景と共に、他のカテゴリに比べて情報・意味等が付加されることが多い。情報の表現の形が変わりやすい点は舞台背景と比べて対照的であった。

Table 4
層別の変化・付加内容の偏り

	変化			付加		
	情報変化	順序変化	表出変化	情報付加	意味付加	内容強化
舞台背景		▲	▼			
場面背景	▽	▼	△			
単前景		▼	▲			
連前景	△	▽	▽			
コメント						

△▽ 1%水準で有意 ▲▼ 5%水準で有意

Table 5
層別の言及数中の変化数の割合

	情報変化	順序変化	表出変化	計
舞台背景	4%	7%	1%	12%
背景 場面背景	4%	6%	20%	30%
背景全体	4%	6%	9%	19%
単前景	18%	0%	53%	71%
前景 連前景	8%	1%	2%	11%
前景全体	9%	1%	5%	15%
コメント	9%	3%	6%	18%
物語全体	7%	4%	7%	17%

Table 6
層別の言及数中の付加数の割合

	情報付加	意味付加	内容強化	計
舞台背景	1%	4%	1%	6%
背景 場面背景	3%	4%	3%	9%
背景全体	1%	4%	2%	8%
単前景	0%	6%	0%	6%
前景 連前景	3%	5%	4%	11%
前景全体	3%	5%	4%	11%
コメント	0%	3%	6%	9%
物語全体	2%	4%	3%	9%

場面背景は出来事が起こるその場の一時的な状況、設定や描写であり、筋を形成する出来事部分である連前景と並ぶことが多くなる。連前景と共に付加が多い傾向にあるのは、物語の重要な部分である具体的出来事部分を厚くするためではないかと考えられる。この点に関しては連前景のところで述べる。言及率が高いのは、物語の中で不可欠である出来事が語られるときに、前後の情報が入る必要があるためであると考えられる。しかしこのように語られる量は多い一方、その情報の表現の形の変化が多くなっている。今回多く見られたものは、舞台背景ですでに語っている情報を場面背景において語りなおす際に、場面背景の情報が「いろいろ」などといったように抽象的になっているものであった。場面背景は出来事を浮き上がらせるために理由や状況を語る必要性があり、言及される量は多く、付加も多くなっていると考えられるが、舞台背景ほどはつきりとは語られない傾向がある。

(3) 単前景

単前景の特徴は、Table 1 から言及が少なく、付加が少ないこと、Table 4 から表出変化が多く、順序変化がないことである。つまり他のカテゴリに比べて言及される情報量が少なく、付加される情報も少なく、情報の順番に変化がない一方で情報の表現の形が変わりやすい。

単前景は舞台背景の一例として挙げられ、単前景が一切なくても物語の進行には支障をきたさない。言及が少ない理由はこの点にあると思われる。言及があったとしても Table 5 からわかるようにその言及の半分以上は表現の形が変化をしている。また順序変化がないということは、語られるときには元の物語の位置通りで語られているということを示している。舞台背景の象徴としての役割は失わずにその流れにおいて語られ、その文脈を超えようともし語れないということが推測される。また、付加は元々なかった内容や意味を物語に付け加えているものであり、そうすることで1つの情報がより詳細に、または新たな意味を加えて語られる。このような付加の効果を本研究では「物語を厚くする」と表現することにすが、単前景に対する付加が少ないのは、単前景そのものが舞台背景に付け加えられて物語を厚くする役割を持っているために、単前景自体を厚くするというような形にならないと考えられる。

単前景は元の情報から表現の形が変わりやすいが、舞台背景の補助という機能はそのまま残している。

(4) 連前景

連前景の特徴は、Table 2 から情報変化が多く、順序変化と表出変化が少ないこと、Table 3 から全種類において付加が多いことである。つまり、情報そのものの変化が多い一方で情報の順番や表現の形は変わりにくく、さらに情報・意味共に付け加えられることが多い。表現

の形が変わりにくいこと、付加が多いことが単前景と比較したときの特徴である。

出来事を表す連前景において、情報変化が多いことから出来事そのものが変化しやすいということがわかる。一方表出変化が少ないことから、語られるときに曖昧になったり表現がぶれたりせずしっかりと語られていることが、順序変化が少ないことから連前景の連なり、物語の筋たる部分を残しているということがわかる。また、付加が多いことから物語の中でも特に連前景の部分を厚くして物語が語られるということが言える。付加は物語にもともとないにも関わらず読み手が足している部分であり、読み手が物語を厚くしていることの表現だと思われる。

物語が「具体的・個別的出来事の連なり」であることから連前景は物語の中でも中心になる部分である。物語が物語として存在するために、多少出来事に関して事実が変わることがあっても、連前景ははつきりと、筋道立てて語られている必要があり、その中で受け手によって物語が厚くされていると思われる。

(5) コメント

コメントでは、今回の結果では Table 1 から言及率が高いことが明らかになっている。コメントの入る位置が物語の最後であり、コメントをもって物語が締めくくられるようにも思われた。ただし、本研究で用いた物語ではコメントの量そのものが少ない物語であったため、これらのことを明らかにするためにはさらなる実験が必要である。

2. 物語理解時の情報の変化

以上のように、構造を詳細に見ていくことにより、物語理解時に物語は確かに変化しているということが示された。さらにそれは構造別に特有の形で現れていたことが、物語構造を用いることによって明らかになった。この結果から言えば、Bartlett (1932/1983) などの研究で明らかになっている、記憶の保持・想起の際に起こる物語の変化は、記憶の段階で変化をして、すでに元の物語そのものではない物語が、さらに記憶の保持・想起の過程を経て変わっていく過程なのである。

また今回の実験では、協力者は物語を元の約4割の分量で語り、さらにその4分の1は変化もしくは付加の産物であるという結果になった。読んだものをそのまま語るという手続きで、しかも読んですぐの再生であり、加えて協力者は大学生という一般にリテラシーが高いと想定される群であったにもかかわらず、情報の内容、順序、表出の形を変えずに語ることができたのは元の物語の物語を3割にとどまった。これほどまでに人は物語を「正しく」語るができないのである。人々が物語を用いてコミュニケーションを成立させられているのはなぜなのであろうか。この結果を物語構造を通して見ると、こ

の「7割正しくない」物語の特徴が見える。舞台背景は語られる順番こそ変わるが、内容の安定した物語世界を作り、場面背景は舞台背景よりもぼやけているが連前景とともに物語の筋を盛り上げ、単前景は語られにくくなったり形を変えたりしているが舞台背景を引き立てるという役割は落とさず、連前景は内容の変化はあれ物語を物語として成立させるべく筋を残し、はっきりと語られている。これらのことから人は出来事の流れとその文脈に必要な周辺情報を保持して「相手の言いたいこと」を理解しようとしているのではないだろうか。逆に言うならば、人がこれほどまでに「正しく」物語を再生できないのは、相手の言いたいことを把握するために積極的に物語の情報を落としながら物語を理解しているからなのかもしれない。出来事の個々の内容よりも相手の言いたいことを理解することでコミュニケーションが成立しているならば、日々のコミュニケーションの中での物語理解という過程は物語そのものよりもむしろ物語の語り手を理解する営みだということが示唆される。なお、本研究の方法ではテキストの物語を読む方法を取ったが、語られる物語を聴くなどの方法を取ることで、さらに物語とコミュニケーションについての新たな知見が得られることと思われる。

引用文献

- Bartlett, F. C. (1932). *Remembering*. Cambridge: Cambridge University Press. 宇津木保・辻 正三 (訳) (1983). 想起の心理学—実験的社会的心理学における一研究—。誠信書房。
- 浜田 秀 (2001). 物語の四層構造. *認知科学*, **8**(4), 319-326.
- 畑中千紘 (2011). 話の聴き方からみた軽度発達障害. 創元社.
- Mandler, J. M., & Johnson, N. S. (1977). Remembrance of things parsed: Story structure and recall. *Cognitive psychology*, **9**(1), 111-151.
- 増井 透・川崎恵里子 (1980). 物語の理解と記憶における処理過程. 名古屋大学教育学部紀要. 教育心理学 **27**, 33-46.
- 向田邦子 (1956). 少年. 霊長類ヒト科動物図鑑. 文春文庫.
- 野口裕二 (2002). 物語としてのケア ナラティブ・アプローチの世界へ. 医学書院.
- 野口裕二 (2004). ナラティブの臨床社会学. 勁草書房.
- 野家啓一 (2005). 物語の哲学. 岩波書店.
- Propp, V. Y. (1969). *Morfologia skazki*. Second edition. Moscow: Nauka. (Пропп, В. Я. (1969). *Морфология сказки*. Второе издание. Москва: Наука.) 北岡誠司・福田美智代 (訳) (1987). 昔話の形態学. 水声社.
- Rumelhart, D. E. (1975). Notes on a schema for stories. In D. G. Bobrow, & A. Collins (Eds.). *Representation and understanding: Studies in cognitive science*. New York: Academic Press, pp.211-236.
- 高木和子・丸野俊一 (1979). 幼児の物語理解に及ぼす先行情報の質的効果. *教育心理学研究*, **27**(4), 238-244.
- 高橋 登・杉岡津岐子 (1994). 幼児の物語理解への物語の繰り返し構造の影響について. *発達心理学研究*, **5**(2), 111-122.
- 高島俊男 (2000). メルヘン誕生—向田邦子を探して. いそっぷ社.
- Thorndyke, P. W. (1977). Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse. *Cognitive psychology*, **9**(1), 77-110.
- やまだようこ (2000). 展望 人生を物語ることの意味—なぜライフストーリー研究か?—. *教育心理学年報*, **39**, 146-161.
- 由井久枝 (2002). 幼児の物語理解に影響する要因. *教育心理学研究*, **50**(4), 421-426.