

物語に対する感動が喚起される認知処理メカニズムの検討

A Study of Cognitive Processing Mechanisms for the Case of the Stories that make us be evoked Kandoh

戸梶 亜紀彦
Akihiko Tokaji

広島大学社会科学部
Hiroshima University
tokaji@mgt.hiroshima-u.ac.jp

Abstract

This article presented cognitive processing mechanisms for the case of the stories that make us be evoked kandoh.

Keywords Kandoh, Cognitive Processing

1. はじめに

われわれは、小説を読んだり、映画やドラマを見たりしているときには、非常に多くの認知処理を行っていると考えられる。すなわち、物語内容を理解しようと時代背景や場面設定、登場人物の特徴や人間関係を把握し、さまざまな出来事を時系列の順で捉えて状況の推移や変化を理解する。また、登場人物の心情や意図を予測し、その後のストーリー展開を予想しながら見守っているであろう。さらに、直接的に表現されていない部分に関しても、それまでのストーリー展開という文脈を手がかりに推測することもある。こうした複雑な処理を行うことによって、われわれは物語世界での出来事を総合的に捉えていると考えられる。

ところで、同一の物語に対して、感動したとする者とそうでなかった者がいることがしばしば見受けられるが、両者の認知処理にはどのような違いが生じているのであろうか。戸梶(2006a,b)では、感動の有無と物語に対する捉え方の違いについて、「冬のソナタ」「世界の中心で、愛をさけぶ」「Deep Love」といった作品や競走馬「ハルウララ」に関するネット上の書き込みを分析し、感動する者は対象となる作品の内容やストーリー展開について受容し、そこにリアリティを感じ取り、共感や感情移入をしていたのに対し、感動しない者はどこかに受け入れがたい部分を見出し、そのためリア

リティを感じる事ができず、対象となる作品を客観的に冷静な目で捉え、中には批判的に捉えてしまうことが示された。

そこで本研究では、こうした物語に対する認知処理について、認知的要素や情緒的要素といったメカニズムを中心に、先行研究の知見を参考にし、感動が喚起されるまでの認知処理過程についてどのような可能性があり得るのかについて検討することを目的とした。

2. 方法

分析対象：戸梶(2006a,b)で取り上げられた3つの作品（前出の3つ）と1つの事例（競走馬ハルウララ）を対象とした。

分析枠組み：上記に関するネット上の書き込みやコメントをデータとし、Tokaji(2003)で提唱された感動喚起モデルをベースに考察を行った。

3. 結果と考察

3つの作品および1つの事例は、いずれも対象への評価が割れていた。感動したとする者たちの共通点は、これらの作品や事例をいずれも「純愛物語」や「健気な競走馬」と捉えており、良い話であるという評価をしていた。一方、感動しなかったとする者たちの共通点は、作品のご都合主義的なストーリー展開や競馬場の単なる広告塔だという不満を述べていた。感動喚起モデル(Tokaji, 2003)によれば、感動するに当たって、対象への興味・関心の強いことが必要であると述べられている。両者は、異なった意味で対象への興味・関心が強かったと考えられる。すなわち、感動した

者は、興味・関心を抱き、提供されたストーリー展開を許容して受け入れ、その世界に没入することができていたと考えられる。それは、お気に入りのシーンに関する詳細な記述が多く認められたからである。したがって、これらの者は、作品を注意深く詳細に処理していたと考えられる。Tokaji (2003)の実験的研究においても、同一映像刺激に異なったフレームを用意したところ、より感動的なフレームを与えられた群は、BGMとして流れていた歌の歌詞を有意に多く覚えていたという偶発記憶が認められ、処理資源を多く投入したより深い処理が行われることが示された。これに対して、感動しなかった者は、次々にいろいろな事件が起こること、タイミングが良すぎる展開などといった、より概略的な部分において不自然さを感じ、物語の世界に浸ることができなかつたと考えられる。すなわち、対象への処理は浅く行われるに留まり、形式的・表面的な部分に注意が向けられていたと考えられる。

両者の処理の深さの違いは、その後のストーリー展開への興味・関心のあり方に影響を及ぼし、さらに、その展開への関与の程度が異なってくるため、感動した者は主人公への感情移入の程度が非常に強く、緊張感を保って多くの処理資源を投入して対象に臨むのに対し、感動しなかった者はことごとく白々しく思え、緊張感もなく醒めた目でそれほど処理資源を投入することなく対象と対峙していたと推察される。またこのとき、精神的な緊張感の有無は、身体的変化の違いをもたらし、感動した者はストーリー展開に一喜一憂できる身体状況にあり、感動しなかった者はそれほど影響を受けない状態であったと推察される。

一方、ハルウララの事例では、連敗しても走り続ける姿に感動を覚えた者が多くいたとされている。すなわち、ハルウララの姿と自分自身との姿をダブらせていた者、類似の状態にあった者が共感し、注目していたと考えられる。興味深いのは、その多くが、日頃、それ程競馬に対して興味を持っていなかった人々だったことである。それに対して、感動しなかった者の多くは、競馬ファンで

あった。彼らにしてみると、強い馬が競走馬の証であり、そのような馬こそが賞賛に値するという立場に立っている。このような馬に対する見方の違いは、刺激対象へのフレームの違いでもあるため、当然、競走馬に対する感動に結びつくような良い話という視点が大きく異なってくることは想像に難くない。価値観の違いは、感動喚起で重要とされるリアルさについて、大きく影響を及ぼす。したがって、ここでも対象への処理資源の投入の仕方が大きく異なり、感動した者ほど多く注意を向けていたと考えられる。

ここまで、3つの作品と1つの事例をとおして、感動の有無による認知処理の違いについて考察してきた。感動喚起は、事象の受容が重要であり、その意味では他者理解と類似している。つまり、その人にとって重要な人物は、理解のために詳細まで処理され、そうでない人物は概略的に処理されやすい。特に感動の有無という評価の違いは、社会的アイデンティティ理論(Tajfel & Turner, 1986)でいわれている、身内は鼻負し、よそ者は差別するという内集団びいき・外集団差別の構造と類似しているかもしれない。これは、程度の大小はあるものの、双方において客観性が失われた勝手な解釈が行われている可能性を示唆している。

引用文献

- [1] 戸梶亜紀彦 (2006a) “世間に感動を呼んだ事例の分析 - ハルウララの事例 - ”, 日本感情心理学会第 14 回大会発表論文集,
- [2] 戸梶亜紀彦 (2006b) “物語に対する捉え方と感動の有無との関係について”, 日本認知科学会第 23 回大会発表論文集, 414-415.
- [3] 戸梶亜紀彦 (2007) “感動のツボと自身の経験との関連性について”, 日本心理学会第 71 回大会発表論文集, 902.
- [4] Tokaji, A. (2003) “Research for determinants factors and features of emotional responses of “kandoh” (the state of being emotionally moved)”, Japanese Psychological Research, Vol. 45, No. 3, pp. 235-249.