

物語の印象に対する視覚的イメージスタイルの影響： 黙読・音読・朗読による違いの検討

Influence of the visual image style on impressions of narrative sentences: Differences according to the way they are read

田中 優希菜[†], 永井 聖剛[‡], 服部 雅史[‡]
Yukina Tanaka, Masayoshi Nagai, Masasi Hattori

[†]立命館大学大学院人間科学研究科, [‡]立命館大学総合心理学部

[†]Graduate School of Human Science, Ritsumeikan University

[‡]College of Comprehensive Psychology, Ritsumeikan University

cp0048fv@ed.ritsumei.ac.jp

概要

文章読解時に情景が浮かぶ現象を、情景を視覚的イメージの想起と定義し調査を行った。物体イメージ尺度得点の高低が物語の印象評価に影響し、色や形の想起で文章の印象が変化すると言える。一方、空間イメージ尺度得点の高低は物語の印象評価に影響しなかった。文章の呈示方法にも差があり、黙読条件では物語の明るさが、音読条件では物語の好ましさが高く評価された。今後は、刺激とする物語の特性を踏まえた研究が必要である。

キーワード：文章読解 イメージ 朗読 情景

1. はじめに

文章を読むと情景が浮かぶということはよくある。物語を読む際の心理現象については、Nell (1988)が「物語に迷い込む」と記述したことをはじめとして、没入(absorption)、読書への没頭(reading involvement)、移入(transportation)など、様々な言葉で表現されている。これらの研究の中で、視覚的に場面を浮かべることに関与する場合に、情景という言葉が用いられることが多い。どの現象においても、視覚的に場面を浮かべることへの言及があり、特に「移入」を提唱した Green & Back (2002)は、移入とイメージの2つをモデルの中心に挙げた。しかし、視覚的イメージに主眼を置いた研究は少なく、実証研究や読書体験の教育効果の検討といった研究では、視覚的イメージの果たす役割についてモデルと一致しない点が多い。そこで、本研究は、視覚イメージの常用性を指標として、情景が浮かぶという現象について検討した。

ある刺激から浮かぶ内的事象に関しては、イメージ研究の文脈で広く扱われてきた。実験心理学的なメカニズムの研究が多いものの、「表象として頭の中に浮かべるイメージは直接人と比べることはできないが、人によってイメージの浮かべ方がかなり違う」(畠山, 2001)といった観点から、個人差の検討も行われてきた。

イメージの個人的な能力には、鮮明性、統御可能性、没入性、常用性の側面がある。

日本の研究では、思い浮かんだ視覚的イメージがどれだけ鮮明であるかを測る VVIQ 日本語版(Vividness of Visual Imagery Questionnaire: 菱谷, 2005; 以下 VVIQ)を使用した個人差の検討が多い。しかし、本研究では、文章を読む前に VVIQ を実施すると読解方略の誘導につながる恐れがあり、また、文章を読んだ後に VVIQ を実施すると実験内容が VVIQ 得点に干渉する恐れがあるため、VVIQ ではなく、具体的な行動やその好みを問う項目で構成されている視覚的イメージの常用性に関する質問紙を指標として採用した。視覚的イメージの常用性が高い参加者ほど、本研究で行った調査の際にも、視覚的イメージをより多く利用しており、常用性の高低によって物語の印象に差が生じると考えられる。

また、文章や物語という高次の認知処理を必要とする刺激を介していることから、情景が浮かぶという現象には、単に視覚的イメージの個人差だけでなく、物語理解に関係する認知的要素が関係している可能性がある。そこで、個人の視覚的イメージスタイルの違いに加えて、読み方の違いによる影響もあわせて調べることとした。藪中(2008)は、朗読を「文字で表現されている内容をよく理解したうえで、感情を込めて聞き手が味わいを鑑賞し、理解できるよう行われる読み」と定義し、一連の研究を行っている。小学生を対象に朗読聴取と黙読を比較すると、朗読を聴く方が主題に沿ったイメージが促進されるという結果であった(藪中, 2008)。大学生・大学院生を対象とした本研究でこの結果が再現されれば、朗読聴取時に物語のイメージが促進され、黙読条件に比べて朗読条件で物語が明るく評価されることとなる。また、視覚的イメージを浮かべている参加者ほど、朗読聴取時にイメージが促進され、物語の印象を明るく評価すると考えられる。なお、黙読と朗読の間に

は、モダリティの違いだけでなく、読者の能動性の違いもあることから、音読を聴く条件も含めて比較することとした。加えて、探索的な検討として、連想した単語から文章読解時の体験を理解しようと試みた。

2. 予備調査

2.1 目的

本調査で使用する刺激文章を選定するため、予備調査を行った。本調査では3つの刺激に対する反応の平均値を使用するため、できる限り似た作品を選ぶことが望ましい。そこで、物語の性質を幅広く数値化できるよう、感性語評価を用いた。

2.2 方法

参加者 大学生12名（男性6名、女性6名；平均年齢21.5歳）が実験に参加した。

材料 刺激は、絵本作家お一なり由子の短編集「きれいな色とことば」（お一なり, 2002）から6作品を用いた。練習問題には同書のあとがきにある詩を用いた。印象評定には小説から喚起された気持ちを表す感性語20語（三和・小林, 2003）について、刺激文章の物語が感性語にどの程度あてはまるか、5件法で回答を求めた。また、「文章を読んで連想した単語を、できるだけ多く書いてください」と教示し、自由回答欄を設けた。

刺激文章の印象評定、連想された単語数のそれぞれについて、視覚イメージスタイルの影響を検討するため、物体イメージ尺度(12項目)と空間イメージ尺度(12項目)の2要因から構成された視覚的イメージスタイル質問紙(川原・松岡, 2009；以下VISQ)への回答を求めた。

手続き 調査はGoogle Formsを用いた。参加者は、VISQ(24項目)に回答後、練習問題とその評定を行った。感性語の評定の最後に、連想した単語を回答した。その後6作品についても同じように実施した。なお、順序の効果がでないようカウンターバランスをとった。

2.3 結果と考察

三和・小林(2003)の中分類を採用し、感性語を抑鬱・動揺・満足・快樂の4つに分けて評定平均値を算出した。4分類それぞれについて一要因6水準の分散分析を行った結果、抑鬱の値が低く、 $ps < .05$ 、快樂の値が高い、 $ps < .05$ 、「夏の庭」「プールの水色」「色の名前II」を本調査の刺激とした。また、刺激文章ごとにVISQと単語数の相関を算出した結果、物体イメージ尺度と空間イメージ尺度で異なった傾向があることが示された。

表1 感性語の項目と分類表
(三和・小林, 2003, p.35 表6より一部抜粋)

感性語	小分類	中分類
悲しい 切ない 泣ける こわい		抑鬱
不思議な感じ 幻想的な感じ 感動する 驚く	想像 空想	動揺
	痛切 驚愕	
暖かみのある いやされる なごむ ほのぼのする ドキドキする 興奮する	和らぎ	満足
	刺激	
おもしろい 楽しい 明るい わくわくする 元気になる 愉快的な	歓喜	快樂
	愉快	

3. 本調査

3.1 目的

本調査では、VISQを用いて視覚的イメージの想起が物語の印象を変化させるかについて検討した。加えて、黙読より朗読聴取の方がイメージが浮かびやすい(藪中, 2008)という結果から、VISQ得点の高い参加者が朗読を聴く条件が最も物語を明るく評価するといった仮説を検証した。

3.2 方法

参加者 大学生と大学院生119名（男性32名、女性62名、無回答19名、その他の回答6名、平均年齢21.3歳）が参加した。

材料 予備調査から、練習問題と3つの文章作品を用いた。音声刺激は放送経験者に依頼し録音した。なお、音読と朗読の定義は福田・檜原(2015)の操作的定義にしたがって、朗読とは「声に抑揚や強弱があり、登場人物ごとに声色が変わっていて、なおかつ発声が明確な呈示方法」であり、音読とは「声に抑揚や強弱がなく、登場人物ごとに声色が変わっていないが、発声が明確な呈示方法」とであると教示を行った。印象評定には物語イメージ尺度(藪中, 2008)を用いて、明るさ(9項目、表

2)と好ましき(3項目, 表3)を算出した. 加えて, 予備調査と同様に VISQ の回答と, 連想した単語の記述を求めた.

手続き Qualtrics を用いて調査を行った. 回答の流れは予備調査と同様であった. 調査対象となる3つの刺激は, それぞれ黙読・音読・朗読が1回ずつ呈示されるよう設定し, 呈示順序はランダム化した.

表2
物語のイメージ尺度(明るさ)の項目(藪中, 2008)

尺度	
さびしい	— ゆかいな
くらい	— あかるい
かなしみにしずんだ	— よろこびにあふれた
かなしい	— たのしい
なけてくる	— わらってしまう
いんきな	— ようきな
しずんだ	— うきうきした
さむざむとした	— ほのぼのした
しょんぼりした	— げんきな

表3
物語のイメージ尺度(好ましき)の項目(藪中, 2008)

尺度	
きらい	— すき
かんだうしない	— かんだうした
つまらない	— おもしろい

3.3 結果

無効回答を含む回答を除外し, 73名(男性28名, 女性42名, その他の回答3名, 平均年齢21.8歳)を分析対象とした. VISQの2つの尺度それぞれで, 尺度得点が2水準(高/低), 呈示条件が3水準(黙読/音読/朗読)の2要因で, 明るさの得点を指標とした混合計画の分散分析を行った(図1).

物体イメージ尺度では, 得点の高低が有意傾向, $F(1, 71) = 3.46, p < .10$, 呈示条件では主効果があり, $F(1, 71) = 13.66, p < .001$, 音読・朗読に比べて黙読条件が有意であった, $ps < .05$. 交互作用も認められ, $F(2, 70) = 3.40, p < .05$, 物体イメージ尺度高群での黙読条件が有意であった, $ps < .05$. 空間イメージ尺度では主効果も交互作

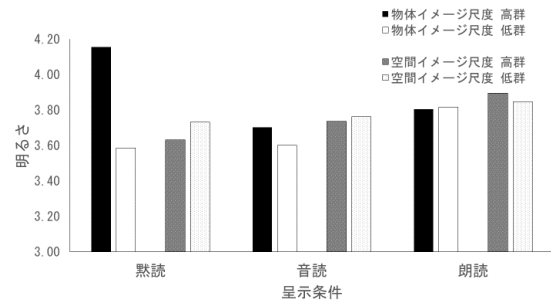


図1 明るさを指標としたVISQの高低と呈示条件の比較

用も認められなかった.

好ましきについても同様に2要因分散分析を行った結果を図2に示す. 物体イメージ尺度では, 尺度得点の高低に有意差はなかったが $F(1, 71) = 1.08, n.s.$, 呈示方法 $F(2, 70) = 4.12, p < .05$ に有意差があり, 黙読条件に比べて音読条件の方が好ましく評価された, $p < .05$. また, 物体イメージ尺度と呈示条件に交互作用 $F(2, 70) = 5.42, p < .01$ が認められ, 物体イメージ尺度の高低と音読条件 $F(1, 71) = 7.23, p < .01$, 物体イメージ尺度高群と呈示条件 $F(2, 70) = 8.08, p < .001$ に単純主効果があった. 多重比較の結果, 音読条件において物体イメージ尺度低群より高群の方が好ましきの値が大きく, 物体イメージ尺度高群の中でも黙読・朗読条件に比べて音読条件で好ましきの値が大きく評価された, $ps < .05$.

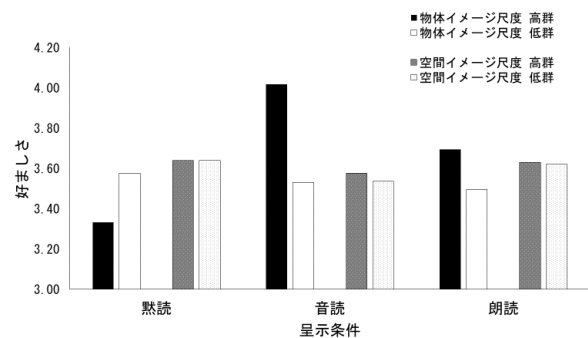


図2 好ましさを指標としたVISQの高低と呈示条件の比較

また, 探索的な検討として, 刺激文章から連想された単語の数とVISQの関係について分析を行った. VISQの高低で連想した単語数は, 物体イメージ尺度でのみ有意差があった, $t(69) = -2.26, p < .05$ (図3).

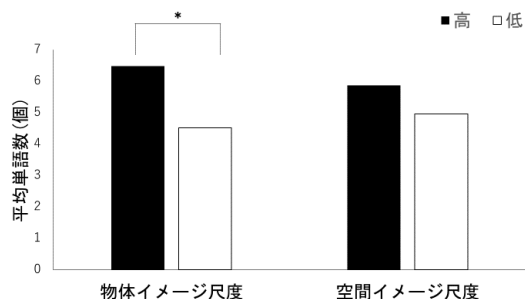


図3 連想された単語数を指標としたVISQ高低の比較

3.3 考察

物語の明るさについて、物体イメージ尺度高群が黙読をする際に、物語がより明るく評価されるという結果であった。VISQ得点の高い参加者ほど朗読聴取時に物語を最も明るく評価するという仮説は支持されず、自ら物語中の色や形を想起する参加者ほど、黙読条件の方がイメージが広がったと推察される。

好ましさを指標とした分析では、物体イメージ尺度の得点が高い人が音読で文章を読んだ場合にのみ、物語の好ましさの値を大きく評価するという結果であった。藪中(2008)は、読み手と物語のイメージが一致している場合に明るさや好ましさが促進されるとしていることから、本研究の刺激文章は、感情表現のある朗読音声よりも、声に抑揚や感情の少ない音読音声の方がイメージに合っていた可能性もある。

VISQ得点に着目すると、明るさ・好ましさのどちらの指標においても、物体イメージ尺度得点の高低で文章の印象評価が異なった。情景が浮かぶという現象を捉える際には、物の色や形に関する情報の想起が重要であると考えられる。一方、空間イメージ尺度得点の高低は文章の印象評価に影響しなかった。本研究で用いた刺激文章は、終始主人公の視点で語られ、場面の転換も少ない文章であったことから、位置や動きに関する情報を用いる必要がなかったためかもしれない。

文章の呈示方法に着目すると、明るさでは黙読条件、好ましさでは音読条件で評価値が最も高かった。藪中(2008)のように一貫した結果は示されなかったが、朗読聴取と黙読の違いが単にモダリティや能動性の違いでなく、朗読と音読という読み方の違いにも影響されていることは確かめられた。

連想された単語。の多くは、本文中に登場した単語か、その類義語であった。物体イメージ尺度得点の高低

で単語数に差があったことから、物体イメージ尺度高群では、物語に登場するものをより多く想起していたと考えられる。また、本文中に記述がない単語の記述は、明記されていない部分を補う内容や、読み手自身の感想や印象が多かった。これらは、構築された物語世界の詳細さや、物語世界を「神の目」のように俯瞰してみているのか、登場人物と同じ目線でみているのかといった視点取得の違いなど、物語世界や文章読解体験の質的な部分が表れたと言える。

4. おわりに

本研究では、これまでの物語読解研究にならい、3つの刺激文章の平均値を分析に用いた。しかし、その後、刺激文章ごとに分析したところ、平均値を用いた場合と異なる結果が示された。このことから、これまでの研究で視覚的イメージの効果が異なった理由として、刺激文が調整変数になっている可能性が考えられる。今後は、視覚的イメージの効果が強い物語文といった刺激文章の分類や、単一の刺激に対してより多くの指標を用いた探索的な研究が必要と考えられる。

文献

- [1] 福田 由紀・檜原 拓真 (2015). 朗読をすると気分が良くなるのか?—音読と比較して— 読書科学, 57(1, 2), 24-34. https://doi.org/10.19011/sor.57.1-2_23
- [2] Green, M. C., & Brock, T. C. (2002). In the mind's eye : Transportation-imagery model of narrative persuasion. In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.) Narrative impact : Social and cognitive foundations. (pp. 316-341). Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum.
- [3] 畠山 孝男 (2001). イメージの個人差をめぐる諸問題 菱谷 晋介(編著) イメージの世界 (pp.267-293) ナカニシヤ出版
- [4] 川原 正広・松岡 和生 (2009). 視覚的イメージスタイル 質問紙作成の試み イメージ心理学研究, 7(1), 19-31. <http://id.nii.ac.jp/1399/00014038/>
- [5] 三和 義秀・小林 久恵 (2003). 小説を対象にした感性語の分類の基礎研究:意味的類似性を基準として Journal of Library and Information Science, 17, 27-37. <http://hdl.handle.net/10638/2253>
- [6] Nell, V. (1988). Lost in a book: Psychology of reading for pleasure. New Haven. Yale University Press.
- [7] おーなり由子 (2002). きれいな色と言葉 新潮社
- [8] 藪中 征代 (2008). 朗読聴取に関する教育心理学的研究 風間書房