

物語読解による他者理解能力向上のメカニズムの解明

小山内 秀和 (京都大学大学院 教育学研究科 研究員)

◆問題意識と本研究の目的◆

日常生活において他者を理解することは、子ども期から成人に至るまで、コミュニケーションをはじめとした複雑な社会生活において基礎となる能力である。近年、物語を読むことで他者の思考や信念、欲求、意図などを推測する能力である「心の理論能力」が向上することが報告されている (Kidd & Castano, 2013; Mar et al., 2006, 2009)。しかしながら、物語を読むことでなぜ心の理論能力が高まるのかはあまり明らかになっていない。物語を鮮明にイメージしてその世界に入り込むように読むと、読後に他者への援助行動を起こしやすいことが指摘されており (Johnson, 2012)、こうした「物語への没入体験」が物語を読むことによる心の理論能力の向上を支えている可能性がある。本研究は、没入体験が物語による他者理解能力への効果を支えているかどうか実証的に検討することを目的とする。そのために、まず成人の物語読書量を測定する指標として「物語作者名再認テスト」(Stanovich & West, 1989) の日本語版を作成し (予備調査 1)、また子どもの物語への没入体験を測定する尺度として文学反応質問紙の児童版尺度 (小山内・岡田, 2013) の妥当性を検討する (予備調査 2)。その上で、物語の読書量、物語への没入体験、心の理論能力の三つの関連を、成人 (研究 1)、および児童 (研究 2) を対象に検討する。

◆予備調査 1◆

【方法】 大学生、短期大学生 300 名を対象に、インターネットを用いたパネル調査を行った。調査項目は、読書量に関する質問項目と、新たに作成した日本語版物語作家名再認テスト (ART) を新たに作成して実施した。

【結果と考察】 ART 得点は、読書量を問う項目として尋ねた物語を読む頻度 ($r = .46$)、書店に行く頻度 ($r = .32$)、図書館に行く頻度 ($r = .39$)、1 カ月あたりの物語読書冊数 ($r = .30$) との関連が見られ、ART の妥当性が示された。

◆予備調査 2◆

【方法】 小学校 4 年生から中学校 3 年生までの児童、生徒 1,200 名にインターネット経由で調査を実施した。調査項目は児童用 LRQ (LRQ-C) の 25 項目と、児童用共感性尺度 (長谷川他, 2009) を実施した。

【結果と考察】 因子分析の結果、LRQ-C は物語への没入を含む読解時の体験を多面的に測定していることが示された。また、共感性尺度とも関連を示し、LRQ-C が子どもの物語読解時の体験を客観的に測定できることが示された。

◆研究 1◆

【方法】 大学生 60 名が実験に参加した。参加者は、ART、物語への没入を測定する LRQ-J 質問紙 (小山内・岡田, 2011)、心の理論能力を測定するディレクター課題 (古見・子安, 2012) に回答した。

【結果と考察】 分析の結果、LRQ の得点は ART 得点 ($r = .32$) とディレクター課題の誤答率 ($r = -.22$) の両方と関連があったが、読書量とディレクター課題の誤答率との間に関連はみられなかった ($r = -.01$)。このことは、物語への没入体験が両者と正の関連があることを示している。

◆研究 2◆

【方法】 小学校 5, 6 年生 60 名が参加した。参加児は、語彙力検査である PVT-R (上野他, 2008)、読書量を測定するタイトル再認テスト (TRT; 猪原他, 印刷中)、児童用 LRQ (小山内・岡田・楠見, 2013)、ディレクター課題の四つに回答した。

【結果と考察】 語彙力の影響を取り除いた三つの指標間の関連を検討するために編相関分析を行ったところ、TRT は LRQ と有意に関連したが ($r = .30$)、TRT とディレクター課題 ($r = -.08$)、LRQ とディレクター課題 ($r = -.15$) のどちらにも関連はみられなかった。

◆本研究の成果と結論◆

本研究の結果をまとめると図 1 のように表すことができる。この結果から、物語に没入することは読書量と密接な関連があることが示された一方、心の理論への効果は小学生ではみられないことが推測できる。このことは、物語の効果が表れるのは思春期以降である可能性を示すが、この時期に物語の読みに関する支援、とりわけ物語に入り込み深く味わうような指導を行うことで、子どもの心の理論能力を高められるかもしれない。本研究の成果は読書の体験が持つ効果の科学的根拠を世界で初めて示した点で、学問的、実践的意義の大きいものであると言える。

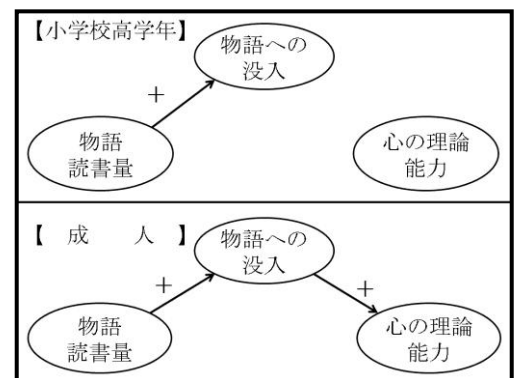


図 1 物語の効果のメカニズム