

Title	読書の楽しみに関する心理学的研究—フローと共感性の観点より
Author(s)	野村, 弘平
Citation	大阪大学, 2012, 博士論文
Version Type	
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/59321">https://hdl.handle.net/11094/59321</a>
rights	
Note	著者からインターネット公開の許諾が得られていないため、論文の要旨のみを公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、 <a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed">〈a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed"〉</a> 大阪大学の博士論文について <a>〉</a> をご参照ください。

***Osaka University Knowledge Archive : OUKA***

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

氏名	野村弘平
博士の専攻分野の名称	博士(人間科学)
学位記番号	第25296号
学位授与年月日	平成24年3月22日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当 人間科学研究科人間科学専攻
学位論文名	読書の楽しみに関する心理学的研究 ―フローと共感性の観点より
論文審査委員	(主査) 教授 赤井 誠生 (副査) 教授 日野林俊彦 教授 森川 和則

### 論文内容の要旨

物語を楽しむことは、人間の娯楽の中でもっとも一般的であり、かつ古くからあるもののひとつであろう。神話、伝説、昔話などは非常に古くから伝えられていると考えられ、小説、映画、マンガ、TVドラマといった娯楽は世界中に見られる。

現代において、物語を楽しむことはごく自然に生活の一部になっている。個人差はあるが、例えば毎日何がしかの小説を読み、かつTVドラマを観る習慣がある人間は、起きている時間の5パーセントから10パーセントを物語を楽しむことに使っている場合さえあるだろう。

しかし、物語を楽しむことはこれ程深く我々の生活に根を下ろしていながら、我々がなぜ物語を楽しむかについては、ほとんど何もわかっていない。文学研究の分野は、そもそも人間がなぜ物語を楽しむのかを問うことはしない。そして心理学研究においても、我々がなぜ物語を楽しむのかについては、これまで大きく取り上げられることはなかった。

本論文は、物語を楽しむ行為について心理学的手法によるアプローチを行うものである。これまで物語を楽しむことが心理学の対象として取り上げられることが少なかった理由は、この分野の研究は質的な研究とならざるを得ず、量的な手法を持ち込むことが難しかったこと、加えてこの分野には非常に大きな個人差があると考えられること、によると考えられる。本研究は、この分野には確かに個人差があるが、その個人差はカテゴリーに分類することによって、量的に取り扱うことが出来ることを示す。また、読書中の読み手が感じる体験にフロー及び共感性の概念を適用することで、読書中の体験を計量的に測定し、それらの体験が物語を楽しむこととどのように関連するか、普段から物語を読む習慣を持つこととどのように関連するかを調べた。

本論文の研究は、大きく二つの方向性を持つ。

第二章、第三章及び第四章での研究は、計量的なものであると同時に学際的なものとなっている。そこでは、実際に物語がどのように読まれているか、どのような物語が好まれているかが調べられている。そこで集められたデータは、心理学研究だけでなく、文学研

究の分野からも興味深いものとなっている。

第五章から第九章までの研究は、フロー及び共感性の概念を導入し、心理学研究の手法によって、読書中の体験を探っていくものとなっている。

以下、各章の内容を概観していく。

第一章は導入であり、物語を楽しむことに関する先行研究のレビュー、及び、この分野においては個人差が大きく存在することは避けられないが、本論文ではそれをどのように扱ってゆくかが検討された。

第二章には、物語を楽しむ体験がどのようなものであるかが探索的に調べられた。読書を趣味とする人を対象として、自由記述の質問紙調査及びインタビューが行なわれ、読書の楽しみはどのようなものとして報告されるかが調べられた。

第三章では読書の楽しみの因子分析を行った。第二章で集められたデータなどを元に、読書の体験におけるさまざまな要素について、それらを好むか好まぬかを問う質問紙調査がなされ、その結果を因子分析にかけることによって、読書においては確かに個人差が存在するが、その個人差はある程度大きなカテゴリーに分類されることが示された。

第四章では、第三章の結果を踏まえ、さらに読書における個人差を調べた。すなわち、どのような読み方をする読者はどのようなジャンルが好きであるか、などが調べられた。一例を挙げれば、なりきって物語を読む読者は恐怖、ホラー物のジャンルが苦手であることが明らかにされたことなどは、物語のジャンルへの好みが性格の特性を反映していることを示しており興味深い。

第五章では、物語を楽しむことが人間にどれほど重要なものであるのかを探るため、物語の剥夺実験が行われた。物語を読むことを禁じられた実験参加者は精神的、身体的に不健康になることが示され、読書の楽しみが人間にとって重要であることが明らかにされた。

第六章では、楽しみをもたらす行為に際して生じるとされるフローの概念を導入し、読書中にフローが生じるか、読書中のフローは従来の研究におけるフローとどのような共通点を持ち、また差異を持つかが調べられた。特に夢中になって読書をする場合などにおいて、読書中の体験はフローに合致していることが明らかになった。しかし一方、読書には、フローを生じるために必要と従来考えられてきた要素が一部欠けていることも明らかになった。

第七章では、物語中の登場人物への共感とは現実の人物への共感とどのような関係を持つかが調べられた。人間が他者に共感する特性を調べる尺度としては、対人共感性尺度（IRI）が用いられた。このIRIと、特に物語の登場人物への共感を調べるよう改変された物語IRIが比較され、結果として、物語中の登場人物への共感とは、現実の人物への共感と似通った働きをすることが示された。

第八章では、共感性の特性が物語を楽しむこととどのような関係を持つかが調べられた。第七章の結果をふまえ、IRIを構成する下位尺度それぞれが、さまざまなジャンルの物語を好むこととどのように関係するかが調べられた。

第九章では、協力者に実際に物語を読ませ、読書中にフロー及び共感が生じているかを調べる実験が行われた。質問紙やインタビューによる調査では、回答者が自覚していない読書中の体験は報告されないが、実際に読書中の読み手に質問して回答してもらうことによって、まさに読書中のフロー及び共感について調べることが出来た。そしてその結果から、読書中には確かにフローが生じているが、小説を読む楽しみを持たずに読む場合でも

フローが生じていること、また、小説を読む楽しみを得ること及び普段小説を読む習慣を持つことの両方に、IRIの下位尺度の中で特に共感的配慮が重要であることが明らかになった。さらにパス解析を用いて、読書中のフロー及び共感が、物語を楽しむこととどう関わるか、物語を楽しむ習慣にどうつながるか、のモデルが作成された。

第十章は総合考察であり、本論文によって明らかにされた物語の楽しみの心理学的知見の総括と、それらを教育場面に応用出来る可能性、そして今後の研究の展望が述べられた。

## 論文審査の結果の要旨

本論文は楽しみを得る行動としての読書を研究対象とし、計量的な手法を用いることで、主観的な感覚である楽しみを客観的に取り扱うことを試みた実験心理学的研究である。

論文の前半では因子分析により、物語を楽しむ行動が探索的に調べられた。その結果は経験的事実に照らしても合理的なものであり、この分野を計量的な心理学的手法で取り扱うことが可能であることを明らかにした。

論文の後半では、フロー及び共感性の概念を、読書中の体験の指標として導入することによって物語の楽しみに関する詳細な調査的研究及び実験的研究が行われた。フローは従来より楽しみの指標として用いられているが、物語の楽しみについてフローが適用されることは先行研究にも数が少なく、本論文の試みは評価に値する。さらに、共感性については対人反応性指標（IRI）を尺度として用いているが、物語の登場人物に読者が抱く感情移入に関してもIRIによって計測できることを示したことは本論文による新たな知見であり、この分野の今後の研究手法に寄与するものである。

また、本研究では実験参加者にパソコン上で小説を読ませ、プログラムによってモニターに質問を映し出すことによって読書中の体験を調べる実験が行われた。この手法は新しいものであり、今後読書の心理を研究する上で広く応用できるものと期待される。

これらの研究の結果得られた諸知見は、フロー、共感性、読書習慣、楽しみなどの間の相互の深い因果関係を示す読書中の心理のモデルとして集約された。このモデルは基礎心理学だけでなく、教育心理学等へも適用できるものであり、本論文の研究テーマには普遍的な価値も認められる。

以上、本論文は、従来定性的研究の領域であったこの研究分野に定量的研究を取り入れた斬新性、また読書中の心理に新たなモデルを提出したことにより、博士（人間科学）の学位の授与に十分に値するものであると判定された。