

物語産出における人称表現の役割

小林 夏子*

THE FUNCTION OF PERSONAL EXPRESSIONS IN STORY PRODUCTION

Natsuko KOBAYASHI

A personal expression indicates a position of the person who tells the story, that is whether he is involved in the story or not. The 1st person : he stands inside of the story and is a teller. The 3rd person : a teller stands outside. In order to make use of the personal expression as a clue to a deeper story comprehension, the purpose of this study is to investigate what kind of knowledge is related with the position of the teller. Subjects (76 university students) are asked to produce a sequel of the beginning of a story which implies that the protagonist suffers adversity. Ss are given two types of the beginnings whose protagonist is written in the 1st-or 3rd-person. The major results are as follows : 1) The number of phrases is larger in the 1st-person type, but the frequency of the movement is smaller. 2) The 1st-person type produces more on mental states, while the 3rd-person type produces more on action. 3) Moreover, the substance of productions differs in the way of solving the problem.

Key words : personal expression, position of a teller, story production, story comprehension.

問 題

文章を読んで理解するとは、文章の情報と既有知識を統合し、内的意味を形成することである。そのとき読み手は文章に明示されていない情報を補って意味を構成している。Beaugrande & Dressler (1984) は文章の明示性を、読み手にとって予想可能かどうか、既知か未知かということであると説明している。明示性の高い文章は、読み手の処理負担は小さいが、程度によっては退屈さを引き起こす原因となる。逆に明示性の低い文章は、負担はかかるが、興味を増す。従って読み手が推論すべき部分がある程度残したまま、読み手の処理負担を軽減する方法を用いることができれば効果的であろう。その方法については、既有知識による欠落部分の補足がいかに行われるかについての研究の

成果が参考になる。

Bransford & Johnson (1972) は、個々の単語はわかりやすくても、全体として首尾一貫性のない破格な文章が、挿絵によって容易に理解できるようになることを示している。このことは、文章からの入力を結び付けるべき文脈がわからなければ、理解はされないことを明らかにしている。この場合文脈の役割を果たしているのは、挿絵が活性化した既有知識である。他にも、タイトル・主題が理解を促進すること (Pompi, K.F. & Lachman, R., 1969 ; Dooling, D.J. & Lachman, R., 1971 など) や、一連の挿絵 (丸野・高木, 1979) や主人公の行動目標 (内田, 1983) によって幼児においても物語の理解が促進されることなどが見出されている。従って、入力に係る既有知識を活性化する手がかりを与えることは、テキストの難解さを解消する方法のひとつであることは明らかである。先に挙げた研究において、手がかりとなったタイトルや挿絵、主題などはいわば内容を圧縮し、要約的に文章全体の主題を推測させる表現であ

* お茶の水女子大学 (Doctoral Research Course in Human Culture, Ochanomizu University)

る。これらが促進したのは「何が起きているか、何について書いてあるか」といった、事実関係あるいは論理的な内容の理解である。これは、物語・文学作品の理解においては、あらすじを理解することに相当すると思われる。しかし文学の鑑賞はあらすじの把握を越えたものであり、もはや内容を圧縮した要約的な表現が有効な域を越えていると思われる。では、内容以外に何を手がかりにすればよいだろうか。国語教育を参考にして考えると、作品中の世界がどこから語られているかという位置の重要性が浮かび上がってくる。分析批評の手法を取り入れた国語の授業では、話者の位置を第1に問題にしている(向山, 1986)。宮崎(1985)は授業分析をもとに文学作品の理解を扱っているが、適切な位置を占めることによって鮮明な「見え」が生成されて情景理解が深まること、さらに「見え」の共有は心情理解につながると述べている。確かに位置が違えば「見え」も違ってくるであろう。しかし登場人物と「見え」を共有することが心情理解につながるかどうかについて、実証的な知見はまだ得られていない。

そこで本研究は人称表現を取り上げ、位置がどのような要因と密接な関係をもっているかを調べることを目的とする。人称表現が第一義的に表わしているのは、語り手の位置である。1人称の登場人物がいる場合は、その登場人物が語り手を兼ねて物語世界の内側にいるのに対し、3人称の登場人物のみの場合は、話に登場しない語り手が外側にいることを示している。読み手は語り手の位置を理解することにより、語り手と登場人物の関係を設定しようとする。このことによって、読み手の作品に対する位置が定まると思われる。位置が深い理解の手がかりとなるかどうかを知るためには、まず人称表現がどのような既存知識を活性化するかを知る必要がある。人称表現がどのような既存知識を活性化するかを把握するために、本研究では文章の続きを作話させるという方法を採用した**。文章産出という研究方略を用いることにした理由は次の通りである。ある領域に関する既存知識の高低が作話に影響を及ぼすことを示した Voss et al. (1980)、物語産出を発達の

** 文章理解は外から与えられた情報を取り込んで意味表象を内部に構成するのに対して、文章産出は内部の既存知識を用いて表象を構成し、外に表出するものであり、どちらも意味表象の構成という面では共通の機構に基づいていると推測される。従って、その意味表象を産出という方法で表出させることは、理解の過程を扱うための積極的指標となりうると考えられる。よって、本研究では産出という研究方略を用いたが、理解においても表象を形成する際に人称表現が同様の影響を及ぼす可能性は大きいと思われる。

見地から分析した内田(1982)などの先行研究によって、文章の産出は関連する既存知識を利用してなされるということが示されている。従って産出された話は既存知識の活性化状況を反映していると考えられる。また産出とはまず発端部を読み、そこから抽出した情報と適合するように行われるものなので、産出の際活性化される既存知識は、読解においても重要な役割を果たしている可能性は高い。よって本研究では、物語理解において人称表現がどのような役割を果たしているかを、文章の生成という面から、すなわち与えられた発端部に続けてどのような物語を展開させるかという観点から検討することにした。発端部と一貫性をもった物語を作るには、続く展開の中でも発端部で使われた人称表現が保存されると考えられる。従って本研究では、人称表現の形で位置を定められた場合、書き手が物語をどのように発展させるのかを調べることになる。

具体的な方法としては、物語の発端部を与えて続きを書かせるが、その際主人公の人称が1人称のものとして3人称のものをを用いて、両者の作話プロトコルを比較検討する。与える発端部は、主人公が苦境に陥るところで終わっている。このとき1人称と3人称では語り手の位置が異なるので、書き手が語り手に同化するとすれば、位置が違うことによってもたらされる視界***の相違があるであろう。さらに1人称の場合、語り手はあるひとりの登場人物と同一であり、物語世界の中で一役割を担っている。そこで続きを作話する場合、書き手は物語を自分の主観として描き出すと思われ、作話量も多くなることが予想される。また、当事者として想像することも容易であり、産出した物語は心情描写の豊かなものになると思われる。主人公の陥る苦境についても、実感的で、解決に積極性がみられるのではないだろうか。それに対して3人称の場合、語り手は書き手同様物語の外側にいるので、語り手の位置に同化しても依然として傍観的であると考えられる。物語の展開している舞台を客席から眺めている状況にたとえられ、視野が広く全体の動きを包括的に捉えることになるので、動きのある場面展開になり、登場人物の行動や移動に関する記述が増えるのではないだろうか。また、他人のことを想像して書くということになり、1人称に比べて一段階余分な処理を負担

*** 視界ということばは「知識・考え方などの及ぶ範囲にもとえられる」(新明解国語辞典, 金田一京助 金田一春彦 見坊家紀 山田忠雄(編) 三省堂 1979) けれども、本論文では、物理的に「一定の位置から見通しのきく外界の範囲」に限る。

するので、物語の展開はスムーズさに欠け、型にはまったものになると思われる。同様に苦境の解決も消極的で典型的であると予想される。

以上から、次の4つの仮説が導かれる。まず第1に、1人称と3人称の作話量を比較すると、1人称の方が多であろうと予想される。第2に、1人称の方が3人称に比べて、登場人物の心情に関する描写が多いと考えられる。第3に、3人称の方が登場人物の移動に関する描写が多いと思われる。第4に内容についても、苦境の解決方法に差があると予想される。すなわち、1人称は積極的であり、3人称はそれに比べて消極的で典型的なものになるのではないだろうか。

さらに、御影小学校(1971)や武田(1973)にみられるように、実際の授業の中では、ある登場人物のもっている「見え」を想像させる発問を行って、その登場人物の立場に立たせることによって心情理解を図っている。宮崎(1985)は、他者がみているであろう「見え」を生成してみると自動的にその人の視点に立つことになり、その立場に立った仮想的自己の内側に心情を生産することが他者理解であると述べている。果たして「立場に立たせる」という指導は、どのような効果をもつのであろうか。「登場人物の立場になってみるように」と教示された場合、1人称では容易に登場人物に同化することができるが、3人称では同化しにくいとも考えられる。従って本研究では、教示の効果を明らかにするために、登場人物の立場になって作話するように教示した場合、物語世界を主観的に見るようになるのかどうかについても併せて検討する。

目 的

発端部の人称が作話に与える影響を明らかにする目的で、上記4つの仮説を検証することを第1の目的とする。

また、登場人物****の立場になって作話するようという教示を与えた場合、作話量や心情描写、登場人物の苦境の解決のしかたにどのような違いがあるかについても検討することを第2の目的とする。

方 法

実験計画

2×2の実験計画を立てた。第1の要因は、人称(1人

**** 人間でなくても、物語の中で人として話したり、活動したりして登場人物としての役割を果たしているものは、登場人物とした。

称・3人称)、第2の要因は、教示(有・無)である。

被験者

都内私立大学の大学生76名。平均年齢18才7か月であった。

材 料

題材は、『イソップ寓話集』(山本訳、岩波文庫1984)から選んだ。材料の選定理由は、親しみやすいこと、一話が非常に短いこと、数が多く有名でないものも多いことである。また登場人物が動物であるものを材料にすることにより、同化が検出されやすいと思われる。この中であまり有名でない二編を選び、冒頭を「主人公が登場し、事件が発生する」という形に改変し、発端部として用いた。主人公の人称が1人称のものとして3人称のものを用意した。その際、表現が不自然にならないよう、若干修正を加えた。この発端部をTABLE 1に掲げる。人称以外の影響を除くため、できるだけ自由に作話させるために、材料文は短いものにした。

TABLE 1 材料文

1人称	3人称
私はひばりです。翼にかかってしまい、泣いています。私はなんて惨めで不幸な鳥でしょう。	あるひばりが翼にかかってしまいました。泣きながら、自分なんて惨めで不幸な鳥でしょう、と言っています。
私は裁判所に巣を作っているつばめです。ある日、私が外から帰ってくると、留守中に大蛇が雛を食べてしまいました。	ある裁判所につばめが巣を作っています。ある日、つばめが外から帰ってくると、大蛇が雛を食べてしまいました。

手 続

集団実験で行った。まず、1番目の課題について、発端部と教示が印刷された用紙を配った。用紙には「このお話の続きを自由に作って下さい」という教示が印刷されている。そして、発端部をよく読んで続きを作るように教示し、正解があるわけではないので自由に作話して欲しい旨を説明した。さらに、「登場人物の立場になって、続きを作って下さい。」という教示を与える条件を設けた。

1番目の課題の終了後回収し、2番目の課題について同様に実施した。制限時間は設けずに自由に書かせたが、所要時間は1課題につき約20分であった。被験者76名を1群19名ずつの4群に分け、人称と教示の順序を次のように組合わせた。

I群 1人称(教示あり) → 3人称(教示なし)

II群 1人称(教示なし) → 3人称(教示あり)

III群 3人称(教示あり) → 1人称(教示なし)

IV群 3人称(教示なし) → 1人称(教示あり)

題材2種については、「ひばり」を先に行うものと「つばめ」を先に行うものをランダムに割り当てた。

結 果

1. 作話量

まず量的な分析として、作話量を調べた。文節数を長さの指標とし、文節数の同定のためには『日本語教育事典』(日本語教育学会編, 大修館 1982)を参考にした。材料による違いがあるかどうか調べるため平均値に関してt検定を行った結果、5%水準で有意差はなかった($t=1.774, df=150, n.s.$)。そこで、分析は2種の材料を混みにして行った。各要因に対応する平均作話量は、TABLE 2の通りである。作話量について、人称(2)×教示(2)の分散分析を行った結果、人称の主効果が有意であった($F(1,148)=35.632, p<.01$)。すなわち、1人称の方が3人称より作話量の多いことが明らかになった。また、教示の主効果($F(1,148)=1.884, n.s.$)と、交互作用($F(1,148)=0.079, n.s.$)はともに、有意ではなかった。

2. 描写のしかた

次に、描写のしかたについて、登場人物を内側から描いているか、外側から観察しているかという観点で分析した。まず、述語を中心に「1関係+1つ以上の変項」を1アイディアユニット(以下IUと略記する)として、IU数を数えた。例えば「満腹そうにしている大蛇を見つけた」という文では、本分析では「満腹そうにしている大蛇」を1変項、「見つけた」を1関係として考え、この文を1IUとした。すべてのIUについて、TABLE 3の分類基準に基づき「内面的描写」、「外面的描写」、「情景」のいずれかに分類した****。この分析は表現上何について描写しているかに着目するものである。例えば「空が曇っている」という文は、ふさいだ気持ちを象徴的に表現したものかもしれないが、表現の上からこの文は「情景描写」であると判断

**** 分析のうち、2.描写のしかた、3.登場人物の移動、4.作話内容については、本研究に直接関係のない者に判定ルールを説明し、筆者も含めて2名が独立に評定及び分類を行った。評定一致率は、それぞれ順に97%、92%、89.4%であった。不一致箇所は協議により解決した。

される。材料による違いがあるかどうか調べるため平均値に関してt検定を行った結果、5%水準で有意差はなかった(内面的描写： $t=0.287$, 外面的描写： $t=0.276$, 情景： $t=0.803$, いずれも $df=150, n.s.$)。そこで、分析は2種の材料を混みにして行った。実際のプロトコルの分類例をTABLE 4に示した。各カテゴリーに対応するIUが全IUに占める割合を被験者毎に求め、平均した結果がTABLE 5である。

TABLE 3 描写のしかたのカテゴリー

カテゴリー：定義	
内面的描写	登場人物の感情や意志、思考活動を描くもの。その人を外側から見てもそれとわからない。 例 つらい、考える、…しよう、…したい
外面的描写	登場人物の行動や属性などを描くもの。その人を外側から見てもそれとわかる。 例 行く、話す、食べる
情景	物の状態や情景、時間の推移などを描くもの。 例 こわれている、林がある、日が暮れる

TABLE 4 描写のしかたの分類例

私はこのまま死んでしまうのだろうか(内)/。いや死にたくない(内)/。体がいうことをきかなくなってきた(内)/。あれからどのくらいの時間がたったろうか…(内)/するとどこからやってきたのか(外)/ひとりの少年が立っていた(外)/。心優しい少年はひばりを助けてやった(外)/。めでたしめでたし(情)。(N.S. 1人称・教示あり)

TABLE 5 描写のしかたの割合(%)

	1 人 称		3 人 称	
	教示あり m(SD)	教示なし m(SD)	教示あり m(SD)	教示なし m(SD)
内 面	36.5(28.2)	44.7(28.3)	18.1(20.5)	32.6(36.2)
外 面	58.3(30.0)	51.1(28.5)	73.8(24.5)	62.0(36.3)
情 景	5.2(10.6)	4.2(10.4)	8.1(19.7)	5.4(13.6)

カテゴリー別に人称(2)×教示(2)の分散分析を行った結果、「内面的描写」に関して、人称の主効果($F(1,148)=9.618, p<.01$)と、教示の主効果($F(1,148)=6.050, p<.05$)が有意であった。また「外面的描写」に関しては、人称の主効果が有意であった($F(1,148)=7.082, p<.01$)。同様の分析の結果、「情景」に関しては、人称、教示ともに主効果は有意ではなかった。なお、いずれの場合も交互作用は有意ではなかった。

以上より「内面的描写」の占める割合は、1人称の方

が高いこと、「外面的描写」の占める割合は、3人称の方が高いことが明らかになった。

また「登場人物の立場になって」という教示を与えたことによって「内面的描写」が減っていた。この結果は予想に反していたが、「立場になる」ことによって登場人物の立場から辺りを見回すことになり、「外面的描写」、「情景」が増えて、相対的に「内面的描写」が減るといった結果になったと思われる。

3. 登場人物の移動

物語世界の広がりやを推測するひとつの方法として、登場人物*****の移動について分析した。そのためにまず、登場人物の増分を調べた。発端部分に含まれる登場人物は除いてプロトコルに出てくる登場人物数を数え、作話量の違いによる影響を除くため文節数で割り、単位長さ当たりの登場人物数を被験者毎に調べた。分散分析の結果、人称の主効果 ($F(1,148)=2.314, n.s.$)、教示の主効果 ($F(1,148)=0.844, n.s.$) とともに有意ではなかった。従って登場人物数には人称・教示による違いは認められない。

そこで、それらの登場人物が物語の中で空間的な移動を何回行っているかを調べた。すなわち具体的に登場人物が移動したことを示す記述、例えば「やって来た」、「飛んで行きました」、「つれて帰って」などの記述を数えた。移動の回数を調べることが目的であるので、具体的な移動行為が持続、あるいは完結しているものを対象とし、「飛ばせませんでした」などの否定や「飛び回りたい」などの希望・意志の記述は除いた。その移動の回数を文節数で割り、単位長さ当たりの移動数を被験者毎に調べ、 2×2 の分散分析を行った。まず材料による違いがあるかどうか調べるため平均値に関して t 検定を行った結果、5%水準で有意差はなかった ($t=0.727, df=150, n.s.$)。そこで、分析は2種の材料を混みにして行った。その結果、人称の主効果が有意であった ($F(1,148)=8.523, p<.01$)。これを FIG. 1 に示す。

すなわち3人称の方が移動の回数が多いことが明らかになった。なお教示の主効果 ($F(1,148)=0.004, n.s.$) と、交互作用 ($F(1,148)=1.522, n.s.$) はともに有意ではなかった。

4. 作話内容

作話内容についての分析を題材別に行った。提示した発端部は、主人公が苦境に陥るところで終わっているので、この苦境をいかに解決しているかを中心に調

***** どの被験者も、発端部の人称を作話においても保存しており、発端部が1人称なら作話も1人称で、3人称なら作話も3人称で一貫した物語を生成していた。

べ、解決の種類や主人公自身が解決を積極的に志向しているかどうか、といった観点から作話プロトコルを分類した。

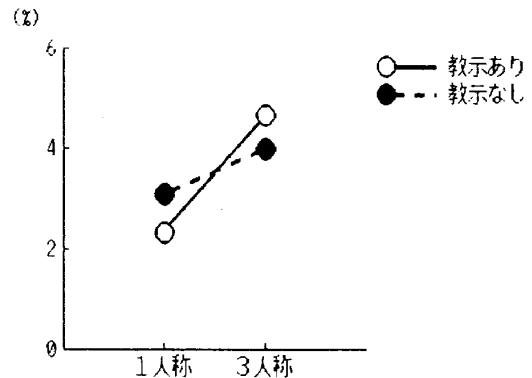


FIG. 1 登場人物の移動回数の割合

なお、教示による効果は不明瞭であったので、人称に関して分析を行った。以下に、具体的な分類の基準とその内容を併せて説明する。

i) 「ひばり」 まず、ひばりが結果的に自由になれたかどうかという観点から、[I:自由になれない]、[II:自由になれた]、[III:不明]の3種類に分類した。さらに、ひばり自身が積極的に解決を志向したか、また結果的には誰が解決したかについて分類した。分類結果をTABLE 6に、実際のプロトコル例*****をTABLE 7に示す。

TABLE 6 <ひばり>作話結果

タイプ	展開構造	プロトコル数	
		1人称	3人称
[I]	自由になれない		
A	嘆く {一死ぬ} {夢}	4	5
B	捕まる	1	2
C	積極性を示す	3	2
[II]	自由になる		
D	異がなくなる	0	3
E	他の登場人物が助けてくれる {一友達になる・恩返しする}	12	17
F	捕まる {一友達になる・恩返しする} 一逃がしてもらう	2	1
G	積極性を示す一他の登場人物が助けてくれる	12	5
H	{捕まる} 一積極性を示す一自分で逃げる	4	1
[III]	自由になったかどうかは不明		
I	父母が捜している	0	2

{ } : この中の要素はない場合がある。

***** 本論文に引用したプロトコル例はすべて原文のままである。

TABLE 7 プロトコル例

<p>1人称 <ひばり> 例1 Y.S. (Hタイプ) 私は罨につかまりながらもうダメだ!もうダメだ!と考えてばかりだった。そして今までの楽しかったこと、悲しかったこといろいろ頭の中で考えた。これからやりたいことも浮かんできた。夕暮れの空には家路にいそぐ鳥達が天空を自由にとんでいる。 1度あきらめたひばりだが、もう1度天空を飛びたいと強く思った。体を左右に上下に動かし、そしたら罨はパチンという音をたててはずれました。ひばりは自由になった羽根を大きくはばたき夕日に向かって飛んでいきました。 <つばめ> 例4 M.T. (Cタイプ) 私はしばらくの間悲しくてたまらなかった。私が留守にしたために雛が食べられてしまったのだ。そして私の雛を食べた大蛇がとてにくらしかつた。こらしめてやろうと思ったが、つばめと大蛇では比べものにならない。復讐しても、逆にやられるだけである。私は食べられてしまった雛のためにも、また新しい生命を作り出さなければならぬので、復讐して、逆にやられてしまっは意味がないと考えていた。それに大蛇が雛を食べるように、私たちも自分達より弱い生物を食べているのでお互いさまだと考えるようになりました。そして食べられてしまったひなのことは、あきらめて、1年後にたくさんの雛を生み、その雛は大蛇に食べられることなく、親子で仲良く暮らしました。</p>	<p>3人称 例2 R.A. (Iタイプ) ひばりの子のお母さんとお父さんは大あわてです。こんな時間になっても帰ってこないわ。どうしたのかしらねえ」いてもたってもいられなくなったひばりのお父さんは「ちょっとさがしてきます」と外へ出かけて行きました。 例3 M.I. (Eタイプ) 大声で泣いているとそこにキツネがやってきました。しかし、キツネはそのひばりを笑うだけでとっと走り去って行きました。「誰か助けてヨ!」と思っているとそこへクマの親子がやってきました。クマの子は母親に助けてあげてヨと言っているようです。母親は、自分の子供を助けるようにやさしくわなをといてやりました。 例4 Y.H. (F2タイプ) 親つばめは雛のかたきをとろうと大蛇に向かって行ったけれども親つばめも大蛇にやられて死んでしまいました。この戦いをみっていた裁判所の囚人は、かわいそうな親つばめと雛のお墓を庭の隅につくってあげました。 例5 A.I. (Gタイプ) その食べている最中に親つばめが帰ってきた。怒ったつばめは大蛇にむかって行く。しかし、かなうわけではない。親つばめも食べられてしまった。満腹感を味わった大蛇は自分のすみかに早く帰ってひと眠りしようと思って近道をした。近道は人間のたくさん通る道でみんなが自分を見て恐がるのが自慢気だった。しかし、そのとき大きなトラックが通り、大蛇は見事に下敷になってしまった。天罰がくだったのだ。</p>
---	--

[I] はひばりが自由になれないままのものである。Aは、ひばりが積極的な行動を何も起こさないものである。Bは、罨をかけた人間に捕まってしまうものであり、罨からはずされているが自由の身ではないので [I] に分類した。それに対してCは、罨にはまったままではあるが、助かるための積極性を示しているものである。この積極性については、行為として表われているものと、解決を志向した心情の表出の2種類があった。前者は、羽根やくちばしなどを使って罨をはずそうとする、あるいは大声で助けを呼ぶといった、解決を志向した行動が描写されているものである。それに対して後者は、「あの手この手を使って助かる方法を考えます。」というように助かる方法を考える、「アメリカやアフリカの空も飛んでみたいし、いろいろな鳥や動物と仲良くなりたいし、とにかくやり残したことはたくさんある。死んでなるものか、死んでなるものか。」「嘆いている場合ではない。」というように現状を打破するべく自分に言い聞かせる、「神様に心の底からお願いをしました。」というような願望など、行動には至っていないが、罨から抜けることを志向している意志・心情を記述したものである。この積極性

に関しては1人称には心情描写のみ3例みられ、3人称には、行動描写・心情描写ともに1例ずつみられた。

[II] は、結果的に罨から自由になるもので、誰が解決に導いたかによって3タイプに分類した。1番目に罨がひとりでははずれる、消えるというものがDであり、3人称にのみ3例あった。2番目に他者の力を借りて自由になるものが、E・F・Gである。Eは狐や熊などの他の動物や、罨と関係のない人間が助けてくれるものである。それに対してFは、罨をかけた人間に捕まるが、逃がしてもらうタイプである。3番目に自力で脱出するのがHである。

これらのうち、G・Hはひばり自身が逃げる積極性を示しているものである。1人称には16例、3人称には6例あった。積極性の描写に関しては [I] と同様である。

[III] は、場面が変わっていて、罨のひばりが自由になったかどうかは不明なものである。3人称にのみ2例あった。2例とも、帰ってこないひばりのことをひばりの両親が捜している様子が描かれていて、罨のひばりについては何も語られていなかった。

さて以上の結果をふまえ、内容に関して群による偏

りがあるかどうか、3つの観点から調べた。まず、結果的にひばりは自由になれたか(I)、それともなれなかったか(II)という観点から、2番目に自由になれたうち、自力で罌を抜けたか(H)、それとも他者に助けてもらったか(D・E・F・G)という観点からについて2×2の χ^2 分析を行ったが、有意な差はみられなかった。

ところが3番目に、結果的に自由になれたかどうかにかかわらず、積極的に解決を志向したか(C・G・Hの合計で、1人称には19例、3人称には8例)しなかったか(それ以外)という観点から、2×2の χ^2 分析を行ったところ、有意であった($\chi^2=6.95, p<.01$)。積極性の記述のあるプロトコルは1人称は50%であるのに対し、3人称は21%しかない。このことから、1人称の方が積極性が強いことが示唆される。よって1人称の場合、自分で問題を解決しようとする傾向が3人称より大きいのではないかと推察される。

ii) 「つばめ」 まず、つばめと大蛇の関係から、2者間に何も起こらない[I：嘆く]、大蛇に対する報復が[II：ない][III：ある]の2種と、その後のつばめについては語られていない[IV：その他]の4種類に分類した。さらにつばめが事態の解決に向かって起こした行動によって分類した。分類結果をTABLE 8に、実際のプロトコル例を「ひばり」とともにTABLE 7に示す。

TABLE 8 <つばめ>の作話結果

タイプ	展開構造	プロトコル数	
		1人称	3人称
[I]	嘆く		
A	嘆く{一死ぬ}	4	7
[II]	大蛇に対する報復はない		
B	雛を助け出した	1	2
C	元気を出す{一巣を変える}-{新しい家族と} 幸せに暮らす	13	5
D	元気を出す一巣を変える一やはりつらい毎日	3	0
[III]	大蛇に対する報復がある		
E	仕返しをする	9	15
F1	仕返しする一巣を変える一新しい家族と 幸せに暮らす	1	0
F2	仕返しをする{一失敗・後悔・やはりつらい毎日}	1	3
G	つばめ以外のものによって大蛇が殺される	4	4
[IV]	その他		
H	雛は食べられていなかった	1	0
I	場面が変わっている	1	2

{ }：この中の要素はない場合がある。

まず[I]は、雛を助けることができず、復讐もしない場合である(A)。

[II]は報復がなされないもので、1人称には17例、3人称には7例みられた。Bは雛を救い出すものである。Cは、「くよくよしていても仕方がない。先のことを考えよう。」「今度生まれるくる雛達を同じ目に合わせないよう、守ってあげることが供養になる」などと、雛のことは諦め、未来へ向けて元気を出して幸せに暮らしたというものである。Dは、元気を出して巣の場所を変えるのだが、やはり雛が忘れられずにつらい毎日を過ごすものである。

[III]は何らかの形で報復がなされるものであり、1人称には15例、3人称には22例見られた。誰が報復を行ったかによってさらに分類し、E・Fはつばめ自身が復讐するもの、Gは他のもの(トラックや落ちてきた石など)が偶然天罰的に大蛇を倒すものとした。

Eは卵をこわす・告訴するなどの復讐である。F1は、復讐の後、巣を変えて新しい家族と幸せに暮らすというものである。それに対して、F2は復讐に失敗して死ぬ、あるいは復讐してもやはりつらいままというものである。例えば、大蛇の卵をこわし、雛の仇を討ったと思って喜ぶが、自分も大蛇と同じことをしたのだとふと気づいて後悔する、大蛇に勝ったけれども雛を失った悲しみを癒すことはできないといったものである。

[IV]はつばめのその後の行動が不明のものである。実は雛は巣から落ちていただけだったというものが1例(H)で、他はひばりの場合のIIIと同様に、場面が変わっているものが3例(I)であった。場面が変わっているものには、「裁判所の罪人」について描いているものと、大蛇が「これで俺も飛べるようになるだろうか」と思っている様子を描いたものが1例ずつであった。

さて以上の展開タイプの分析結果をふまえ、苦境の解決状況について、群による偏りがあるかどうか、3つの観点から分析を行った。まず、報復がなされたか(III)、それともなされなかったか(それ以外)という観点からは有意な差はみられなかった。2番目につばめが苦境をどのように切り抜けようとしたか、その解決のしかたについて、自分で復讐に向くという行動的な解決を目指したか(B・E・Fの合計で、1人称には12例、3人称には20例)、諦めて先のことを考えて元気を出すという心的な解決をしたか(C・Dの合計で、1人称には16例、3人称には5例)という観点から2×2の χ^2 分析を行ったところ、有意であった($\chi^2=7.62, p<.01$)。1人称の

方では心的解決が57%であるのに対し、3人称は行動的解決が80%を占めている。すなわち、苦境の解決についても1人称は内面的、3人称は外面的な方法を採用していることを示された。

また3番目には、結果的に幸せになれたかどうかについて分析した。幸せになれたとしたものは、B・Cと、Hの「難は落ちていただけ」(合計すると1人称には15例、3人称には7例)というものであり、その他と比較したところ、有意であった($\chi^2=5.05, p<.05$)。目標を「幸せになること」にしているかという分析であるが、1人称では42%が幸せな結末を迎えているのに対し、3人称では82%が「復讐」や「つらいまま」が結末になっていて、幸せになったかは不明、あるいは不幸のままである。設定する目標にも人称で相違があることが示唆された。

考 察

本研究によって、発端部分の人称表現が産出に与える影響について次のようなことが明らかになった。

第1に作話量については、1人称の方が3人称より多く、第1の仮説は検証された。これは物語世界に関して、1人称は内側、3人称は外側という語り手の位置に書き手が同化していたことを示唆している。すなわち、1人称では物語の中でひとりの人間としての役割を担っており、その世界を自分の主観として描き出すけれども、3人称では距離をもった物語世界及び登場人物を客観的に描写しなければならない。自分のことを語る方が他人のことを語るより易しいということによる結果だったと考えられる。

第2に表現上の特徴としては、1人称は内面的な描写の占める割合が3人称よりも大きく、1人称は「内面的描写」に、3人称は「外面的描写」につながりやすいことが明らかになった。すなわち、1人称の方が登場人物の意志・心情の描写が豊かであり、第2の仮説も検証された。

第3に登場人物の移動の回数については、1人称より3人称の方が多いうことが明らかになり、第3の仮説も検証された。

第2と第3の結果を併せて検討すると、次のことが示唆される。すなわち、1人称では、主観的な世界を描くので話を展開させやすく、また登場人物の意志や心情といった内面を掘り下げて描くことによって話を豊かにする。それに対して、3人称はそれほど「内面的描写」が多くないのだが、その代わりに登場人物を文字通り「動かす」ことなどによって、物語世界にダイナ

ミックな広がりをもたせようとしているのではないだろうか。また他人のことを距離をおいて客観的にみているので、物語が自然に先へ展開するというわけにはいかず、登場人物の空間的移動を増やすなどといった手段を工夫した結果とも考えられる。登場人物の出・退場や、舞台内での移動を描くことは、物語中のできごとの起こっている場所を特定することになるので、物語空間が具体物として見えてくるような物語となっている。

但し、描写のしかたの分析は、前述した通り、表現に着目して行ったものであるから、3人称においては心情を直接描写していないというだけであって、心情を描かないというわけではない。つまり、3人称では「外面的描写」あるいは「情景描写」を通して、心情を暗示していた可能性がある。本実験では与えた発端部が非常に短かったので、作話が単純なものになったが、より長く複雑な発端部に対して作話させることにより、この問題を詳しく分析することが必要であろう。

第4に、作話プロトコルの内容の分析からは、苦境の解決のしかたや、設定する目標に人称による差異があるという結果が得られた。すなわち、「ひばり」からは、1人称では、苦境に対して自ら解決しようとする積極性が3人称より大きいことが示された。すなわち、積極的に解決を志向する行動あるいは心情の記述があるものは、3人称には8例であるのに対し、1人称には19例と2倍以上みられた。罨が消えてしまう、ひとりでははずれてしまうという筋が3人称にのみみられたことも、3人称の積極性の希薄さを示している。それと同時に、何の理由もなく罨から解放されてしまうのは、不自然で無理な展開であり、実感的に作話できなかったことをものがたっているようである。この例としては、「しかしおもいきりおちこんだ後、ケロッとしたようにまたびさって行くのでありました」(K.S)「1日中泣いていたひばりに幸運が舞い込んだのは罨にかかってから3日目の晩でした。幸運にも罨はずれ、代わりにそのひばりと一番仲のよいうぐいすが罨にかかってしまいました。」(K.T.)などがある。また、罨のひばりについては何も語られず、場面が変わっているものも3人称にのみ見られた(TABLE 7の例2参照)。この例は、罨のひばりに対する関心が薄いことを示すのではなく、物語全体としては舞台設定を大きく捉えた結果である。よって、3人称では、書き手が物語世界に対して距離を持っていることにより、視界が広く世界全体を見渡せることを暗示している。

また「つばめ」からは苦境の解決にあたって、1人称

では思慮し、3人称では行動を起こす傾向がみられた。これは書き手が発端部で設定された語り手の位置に同化するの、1人称の場合は自分だったらどうするかを内省することによってそのまま物語が作れるのに対し、3人称の場合は登場人物を客観的に観察しているためと推察される。大蛇に対する報復をせずに解決を目指すものが1人称では17例なのに対し3人称では7例であり、報復の行われるものは1人称では15例、3人称では22例であった。報復という行為は被害を受けた場合の単純でオーソドックスな展開である。やはり3人称では1人称に比べて物語を展開させるのが難しく、典型的な展開に頼ってしまったのではないかとと思われる。

さらに「つばめ」の結末に人称差があったことから、主人公の目標を最終的に心の平和におくか否かという差異があると思われる。この結果も1人称の方がより主観的な作話をしていることを示すと思われる。

これらの内容の分析から、第4の仮説も検証されたといえよう。

次に教示の効果についてまとめると、以下のようになる。まず作話量と登場人物の移動の回数については、教示の有無による有意な差異はみられなかった。次に描写のしかたについては、予想に反した結果が得られた。すなわち、教示を与えると多くなるだろうと予想していた「内面的描写」が有意に少なくなっていた。これは、教示によって同化した登場人物からの「見え」を生成し、その「見え」をそのまま物語ったからではないかと思われる。苦境の解決のしかたには明瞭な相違がみられなかった。

すなわちここで扱った指標に関して、ある傾向はみられたが、明瞭な結果にはいたらなかった。その理由として次の2つが考えられる。まず、実際の授業においては、登場人物へ同化させる手段として他にもいろいろな働きかけが行われており、教示はそれらと相乗効果を上げているのではないだろうか。よって、教示という要因をひとつだけ取り出しても、その効果はここで取り上げた指標には明確に表われてこなかったのだと考えられる。次に、被験者が大学生なので、文章として表現されている情報だけで、自分で適切な見えを生成することができ、教示の効果は薄れてしまったのだとも考えられるが、これらの点に関しては、未解決のままである。

以上の結果をまとめて考察すると、物語世界の内側に位置するか外側に位置するかという問題は、単なる物理的な視界の違いをもたらすだけではないことを示

していると思われる。つまり、書き手はあらかじめ設定されている語り手の位置に同化し、1人称では物語に参加し、3人称では傍観者の立場をとるということについておおむね明らかになった。特に、苦境の解決のしかたにそれが表われていた。「ひばり」では、ひばり自身が積極的に解決を志向する行動や心情を描写したプロトコルが、1人称には3人称のほぼ2倍みられた。例えば、行動では「声をかけ助けを求めた。」「子ども達が気づいてくれるよう、また助けてくれるように、大声に泣きました。」「バタバタと羽を羽ばたかせ助けを求めました。」といった記述、心情では「でも生きたい、死んでたまるものか」「ここで落ち込んでいてもしかたないからどうにか逃げる努力でもしてみようと思います」「もう1度大空を飛びたいと強く思った。」といった記述がみられるプロトコルである。TABLE 7の例3と比較してみると、1人称ではひばりが事態に対してどうするかを描いて行くのに対し、3人称では、もう少し空間を大きくとらえており、登場人物の出・退場を描いて、物語空間を具体化させているようである。

また「つばめ」においては苦境の解決にあたって、1人称では思慮し、3人称では行動を起こす傾向がみられ、その結果、作話プロトコルはかなり質的に異なった展開をみせていた。TABLE 7に挙げた例を用いて説明する。まず1人称の例4に描かれているつばめは、大蛇は憎いけれども、まともに戦ったらどうなるかを考えて、いたずらに命をおとすよりも、新たな命を生み出す方にエネルギーを注ぐべきであると考えている。さらに、生きていく限り、他の生物を犠牲にしていることは自分も例外ではないことに思い及んでいて、非常に思慮深いつばめであるといえよう。

次に3人称の例4と例5のふたつを1人称と比較してみると、つばめが行動にでるという違いだけでなく、舞台の広さ、奥行きが大きく異なっているのを感じる。これは先にみたひばりの場合も共通することである。1人称では、つばめの心の内を掘り下げて語っていたのに対し、3人称は、より広い空間の中で、視野に入っている材料も多く、他の登場人物や様々な舞台装置との関わりで発展している。

すなわち、1人称の方は自分の心の内を語る事が中心となっており、舞台装置は単純であるが、たいへん考え深い主人公のひとり舞台にたとえられると思われる。それに対して、3人称では、語り手は観客席から出来事を見ているようなもので、登場人物の心の中を詳しく語ることはできないが、その分、複雑な外的環

境を用意し、それらとの関係の中で動きのある物語が作られている。従って、人称によって、話のふくらませかたが質的に異なっていることが示されているといえよう。

本研究では、人称表現を中心に、読者の位置によって文章の読み取りがどのように影響を受けるかについて、続きを産出させるという研究方略によって検討してきた。人称表現が規定するのは、物語世界の内側か外側かという位置であった。この問題について明らかにすることがまず基本的に必要であったが、さらに次の段階としては、対象となっている世界の中で、どこに位置するかという問題が重要になってくる。例えば、三好達治の「春の岬」について、大岡(1978)は詠者の位置について、岬ではなく船の上であろう、という作品世界の中のレベルで分析している。今後このような作品に即した詳しい分析も行っていきたい。

また、俳句や短歌は、普通人称表現を含まない。こういった表現形態の場合、何を手がかりにして適切な視点を設定しているのかについても明らかにしていくことが今後の課題となろう。

引用文献

- Beaugrande, R.D. & Dressler, W. 1984 テクスト言語学入門 池上嘉彦・三宮郁子・川村喜久男・伊藤たかね(訳) 紀伊國屋書店
- Bransford, J.D. & Johnson, M.K. 1972 Contextual prerequisites for understanding: Some investigations of comprehension and recall. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, **11**, 717—726.
- Dooling, D.J. & Lachman, R. 1971 Effects of comprehension on retention of prose. *Journal of Experimental Psychology*, **88**, 216—222.
- 丸野俊一・高木和子 1979 物語の理解と記憶におけ

る認知的枠組み形成の役割 教育心理学研究, **27**, 18—26.

御影小学校(編) 1971 多様性を生かす文学の授業 国土社

宮崎清孝・上野直樹 1985 視点 認知科学選書1 東京大学出版会

向山陽一 1986 分析批評による授業改造 教育, **36**, 12—48.

Pompi, K.F. & Lachman, R., 1967 Surrogate processes in the short-term retention of connected discourse, *Journal of Experimental Psychology*, **75**, 142—150.

武田常夫 1973 イメージを育てる文学の授業 国土社

内田伸子 1982 幼児はいかに物語を創るか? 教育心理学研究, **30**, 211—222.

内田伸子 1983 絵画ストーリーの意味的統合化における目標構造の役割 教育心理学研究, **31**, 303—313.

Voss, J.F., Vesonder, G.T. & Spilich, G.J. 1980 Text generation and recall by high-knowledge and low-knowledge individuals. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, **19**, 651—667.

付記

本論文を作成するにあたって、ご指導を頂きました、東京大学の太田彰道先生、お茶の水女子大学の藤永保先生、内田伸子先生に心より御礼申し上げます。

また、快く被験者を引き受けて下さった明治大学の方々、プロトコルの評定に協力して下さいました東京大学の山崎敦子さんに感謝致します。

(1990年2月6日受稿)