

鑑賞者の認知欲求とネタバレが小説の評価と読み時間に与える影響

The Impact of Readers' Desire for Knowledge and Spoilers on Novel Ratings and Reading Time

橋倉 英佑, 田中 吉史
Eisuke Hashikura, Yoshifumi Tanaka

金沢工業大学
Kanazawa Institute of Technology
c6500986@st.kanazawa-it.ac.jp

概要

This experiment examined whether spoilers in a synopsis affect the reading time of a novel. There were no main effects of spoilers or need for cognition (NFC) on overall or chronological reading speeds. However, a marginally significant interaction between spoilers and NFC was found at the spoiler-related passages. Specifically, in the no-spoiler condition, the low-NFC group showed an increased reading time at these passages compared to the high-NFC group.

キーワード: spoilers, need for cognition, reading time

1. はじめに

本研究の目的は、認知欲求の観点から短編小説の鑑賞におけるネタバレの影響の個人差と状況モデルの関係について検討することである。本研究でのネタバレとは、物語の重要部分や結末等を予め知ってしまう、または、知らされてしまうことである。橋倉・田中(印刷中)では、短編小説の鑑賞におけるネタバレと読者の認知欲求の個人差が、小説の評価に及ぼす影響を検討した。しかし、読者が小説を読む際の認知過程に対して、ネタバレがどのように作用しているのかは明らかとなっていない。

文章理解における認知過程の研究では、状況モデルという観点から研究がおこなわれている。状況モデルとは、物語や文章などを既存の知識と結びつけ、出来事を整理した心的表象のことであり、物語を読む過程で逐次更新されていくと考えられている。状況モデルの研究では、物語を1文ずつ呈示し、その読み時間を測定することで、状況モデルの更新がどのように行われるかが検討されている。状況モデルの更新が生じると、その箇所での読み時間が長くなるとされており、この読み時間の変化をもとに検討が行われている。例えば、福田他(2016)は状況モデルの更新回数と、物語への没入感の検討を行った。彼女らは、一文ごとの読み時間を計測し、状況モデルの更新回数が多いほど物語への没入感が上がることを報告している。ただし、福田他

(2016)の研究では読者の個人差による影響は検討されていない。

状況モデルの更新は、既存の知識などに基づいて、文章を解釈し、状況を整理することで行われるため、読書経験や、物語に関する知識、興味の変動によって、更新に要する時間などが変化すると考えられるが、そこには認知欲求などの個人差も関与する可能性もある。また、ネタバレなどあらかじめ与えられる小説のストーリー展開に関する先行知識が、状況モデルの更新に対してどう影響するかについてはこれまで検討されていない。

そこで、本研究では、物語文の読み時間を計測し、ネタバレと認知欲求の個人差が状況モデルの更新に与える影響について検討する。事前にネタバレを含むあらすじを読むことで、あらかじめ状況モデルが作成され、状況モデルの更新回数は抑制されることが考えられる。予測される結果として、ネタバレされた部分の読み時間がネタバレされていない条件と比べて、短くなると考えられる。

2. 方法

実験参加者 参加者は日本語話者の大学生を対象とし、計26名が実験に参加した(ネタバレ有条件:男性3名、女性9名、不明1名、平均年齢20歳、ネタバレ無条件:男性5名、女性8名、平均年齢20歳)。

刺激 橋倉・田中(印刷中)が用いた物語の複雑バージョンを用いた。小説の構造は、佐藤他(2010)は物語の展開パターンを参考に作成した。この物語はChat GPTで生成したものに手を入れる形で作成された。作成した物語は2116文字であり、あらすじは、ネタバレ有が115文字、ネタバレ無113文字であった。読み時間を測定するため、小説を文章の区切りごとに分けた。その結果、全51文となった。

尺度 認知欲求を測定するため、神山・藤原(1990)の認知欲求尺度を用いた。この尺度は 15 項目に対して、7 件法(1: 全く当てはまらない~7: 非常に当てはまる)で回答するものであった(例: 常に頭を使わなければ満足できない、考えることは楽しくない、など)。

機材 刺激の呈示、反応収集を行うためPCを用いた。

手続き 本実験は教室内で個別に行った。実験参加への同意を得た後に、認知欲求尺度に回答してもらい、続いて、あらすじをPCのディスプレイで呈示した。ネタバレ有条件では物語の結末となる部分が含まれ、ネタバレ無し条件の場合は結末が含まれないものである。あらすじは全文でPC画面に呈示した。あらすじ呈示後に、あらすじを読んでどれくらい興味を惹かれたかの評定を7段階で行ってもらった。

続いて、PC画面に文章を一文ずつ呈示した。提示された文章を読み終えたら、キーボードを押してもらい、次の文章を読んでもった。その際に、実験参加者に自分のペースで最後まで読み進めてもらうこと、一度前に進んだら前の文には戻れないことを伝えた。それぞれの文を読むのにかかった時間を msec 単位で測定した。

小説を読み終えた後に、小説の内容(面白さ、理解度等)の評定項目に回答を行ってもらった。本実験の所要時間は 30 分程度であった。

3. 結果

ネタバレ有条件、無条件を合わせて、認知欲求尺度の得点の中央値(63.5 点)を基に、認知欲求高群と認知欲求低群に分けた。ネタバレ有条件の認知欲求高群は 5 名、低群は 8 名、ネタバレ無条件の認知欲求高群は 8 名、低群 5 名であった。

小説全体の読み時間の比較

小説全体の読み時間について、ネタバレの有無と認知欲求を独立変数とする二要因分散分析を行った。その結果、ネタバレの主効果は有意ではなかった($F(1,22)=0.31, p=.584, \eta_p^2=.014$)。また、認知欲求の主効果も有意ではなかった($F(1,22)=0.12, p=.735, \eta_p^2=.005$)。さらに、ネタバレと認知欲求の交互作用も有意ではなかった($F(1,22)=1.79, p=.194, \eta_p^2=.075$)。

ネタバレ該当箇所の読み時間

ネタバレの有無および認知欲求の高さを参加者間因子、ネタバレ該当箇所の文(文番号 27, 34, 39)を参加者内因子とした $2 \times 2 \times 3$ 混合デザインの分散分析を行った。従属変数は各箇所の文の読み時間(秒)とした。

分析の結果、ネタバレの有無の主効果($F(1,22)=0.33, p=.570, \eta_p^2=.012$)、認知欲求の主効果($F(1,22)=1.06, p=.314, \eta_p^2=.039$)、および該当箇所の主効果($F(2,44)=0.18, p=.840, \eta_p^2=.001$)はいずれも有意ではなかった。また、3 要因の交互作用を含む、該当箇所に関わる交互作用もすべて有意ではなかった($ps > .192$)。一方で、ネタバレの有無と認知欲求の 2 要因の交互作用において、有意傾向が認められた($F(1,22)=3.58, p=.072, \eta_p^2=.119$)。この交互作用をさらに検討するため、各ネタバレ条件における認知欲求の単純主効果検定を行った。まず、各ネタバレ条件における認知欲求の単純主効果を検討したところ、「ネタバレ無条件」(図 1)においてのみ、認知欲求の単純主効果に有意な傾向が認められた($F(1,11)=3.66, p=.082, \eta_p^2=.249$)。ネタバレ無条件においては、認知欲求低群の読み時間は、認知欲求高群よりも長い傾向があった。なお、「ネタバレ有条件」(図 2)における認知欲求の単純主効果は有意ではなかった($F(1,11)=0.45, p=.518, \eta_p^2=.039$)。

次に、各認知欲求レベルにおけるネタバレの有無の単純主効果を検討したところ、認知欲求低群において、ネタバレの有無の単純主効果に有意な傾向が認められた($F(1,11)=4.84, p=.050, \eta_p^2=.306$)。認知欲求低群では、ネタバレ無条件の読み時間の方が、ネタバレ有条件よりも長い傾向にあった。なお、認知欲求高群におけるネタバレの有無の単純主効果は有意ではなかった($F(1,11)=0.63, p=.444, \eta_p^2=.054$)。

図 1 ネットバ無条件の該当箇所平均値と標準誤差

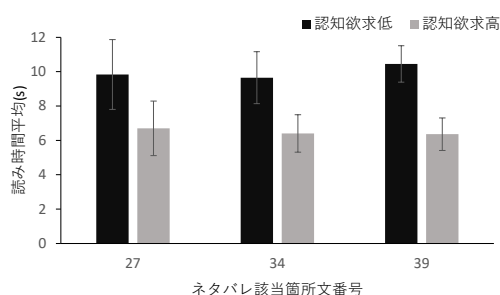
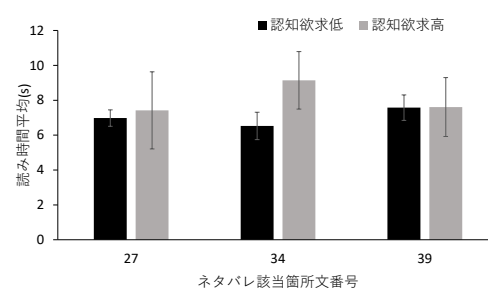


図 2 ネットバ有条件の該当箇所平均値と標準誤差



4. 考察

本研究では、あらすじ内に含まれる、ネタバレによって小説の読み時間が変化を測定し、実験を行った。事前の予測では、ネタバレされた部分の読み時間が短くなると予測した。

小説の全体の読み時間では、ネタバレの主効果、認知欲求の主効果は有意ではなかった。本実験では、参加者が少なかったため、有意差を確認できなかった可能性がある。そのため今回の結果から一概には言えないが、ネタバレ等の事前知識は全体の読み時間に大きく変化する程の影響力は無い可能性が考えられる。

ネタバレ該当箇所の読み時間では、あらすじ内に含まれるネタバレに当たる部分の読み時間を比較した。その結果、ネタバレの有無と認知欲求の交互作用に有意傾向が認められ、さらにネタバレ無条件において認知欲求の単純主効果の有意傾向が見られた。ネタバレ無条件では、認知欲求の低い読者は、認知欲求の高い読者に比べて該当箇所の読み時間が増加していた。

認知欲求の高い読者は、複雑な思考を好むので、ネタバレがない状況でも、それまでの文脈や伏線から自発的に先の展開を推論しながら読み進めることができると考えられる。そのため、物語の核心に到達した際もスムーズに情報を統合・処理できたと考えられる。

一方で、認知欲求の低い読者は、自発的な推論処理を行うリソースを割きにくい傾向があると考えられる。そのため、ネタバレがない状態で突如として核心的な情報(展開)が提示された際、それまでの文脈との整合性をその場で補完・合理化せざるを得なくなり、状況モデルの更新が起こった結果、読み時間が増加した可能性が考えられる。この傾向はネタバレ有条件では見られなかった。事前にあらすじによって結末が与えられている場合、認知欲求の低い読者であっても、あらかじめ核心部の展開と整合的な状況モデルが形成され、認知欲求の高い読者と同様のスムーズな読解が可能になった可能性が考えられる。

本研究の限界として、全体の参加者数が26名と小規模であったため、該当箇所における交互作用や単純主効果が有意水準($p < .05$)に達せず、「有意傾向」に留まった可能性がある。今後は、参加者を増加させるとともに、読み時間の変化が「物語の面白さの評価」や「内容の理解度」にどう結びついているのか検討していきたい。

文献

- 福田 由紀・土清水 咲葉・荒井 弘和(2016). 状況モデルの更新回数は物語の面白さを促進するのか? : 移入尺度を用いた実験的検討 法政大学文学部紀要,73,99-108.
- 橋倉 英佑・田中 吉史(印刷中). ネットバレと鑑賞者が短編小説の評価に与える影響 認知科学,33.
- 神山 貴弥・藤原 武弘(1990). 認知欲求尺度に関する基礎的研究 社会心理学研究,6, 184-192.
- 佐藤 知恵・村井 源・往住 彰文(2010). 星新一ショートショート文学の物語パターン抽出 情報知識学会誌,20, 123-128.