

# 物語の創作体験が読者としての感受性や共感力に与える影響について

2232096 田中欧太郎

指導教員：山崎治 准教授

## 1. はじめに

近年、読書離れが進行していることが指摘されている。文化庁 [2024] の「国語に関する世論調査」によれば、読書を行う人の割合は減少傾向にある。一方で、スマートフォンや SNS、動画配信サービスの普及により、人々の情報接触のあり方は大きく変化している。このような状況の中で、物語との関わり方も多様化し、テキストに限らず、映像やゲーム、SNS などさまざまな媒体を通じて消費されるようになってきている。本研究では、こうした物語の影響の中でも、特にテキストを用いた物語において読者が感じる「おもしろさ」に注目する。

秋田 [1991] は物語の展開が読者の予期を裏切る意外性や、素材となる事象への興味関心が「おもしろさ」を喚起すると述べており、読書経験の豊富さが物語理解や肯定的評価に影響することを示している。一方で、芸術鑑賞研究において、松本ら [2007] は創作体験が作品評価を高めることを示している。読者が物語を読むだけでなく、自ら物語を創作する体験が、その後の物語評価に与える影響については十分に検討されていない。

## 2. 目的

本研究の目的は、物語の創作体験が読者としての感受性の一つである「おもしろさ」の評価にどのような影響を与えるかを明らかにすることである。おもしろさの評価、特に登場人物の心情理解や物語展開の捉え方に創作体験が及ぼす影響について検討した。

## 3. 実験

### 3.1 方法

**実験参加者：** 本学情報科学部情報ネットワーク学科 4 年生 11 名、3 年生 7 名（男性 13 名／女性 5 名）

**実験計画：** 創作体験の有無による 1 要因 2 水準参加者間計画で実験を行った。

**材料：** 実験材料として、生成 AI に出力させるためのテンプレートを作成した。松本ら [2007] の研究にある、鑑賞対象と似た創作をすることで、ポジティブな評価が得られる点を参考にし、事前・事後で読む物語と似た物語となるように文字数やジャンル、登場人物の人数を指定した。また、事前・事後アンケートは Google フォームを用いて行い、表 1 に示す内容を 7 段階リッカート尺度で回答を求めた。

表 1 アンケートの質問項目

物語の評価	おもしろさ・退屈に感じたか
想像力	雰囲気や状況、世界観について
登場人物の心情	気持ちの理解や共感できたか
理解度	内容は理解できたか

**手続き：** 初めに参加者全体に実験の説明を行い、同意を得た後に創作体験有無のグループに割り振りをを行った。その後、参加者は 10 分間物語を読み、その

物語の評価をとる事前アンケートに回答を行った。回答後はグループに分かれ、創作体験あり群は生成 AI を用いた創作活動を 25 分間行い、創作体験なし群はトランプや UNO を用いた単純作業（ババ抜きや UNO）を行った。作業終了後は再度別の物語を読み、事後アンケートに回答を行った。

### 3.2 結果

図 1 に創作体験の条件ごとに事前と事後の「物語のおもしろさ評価」の平均値を示す。

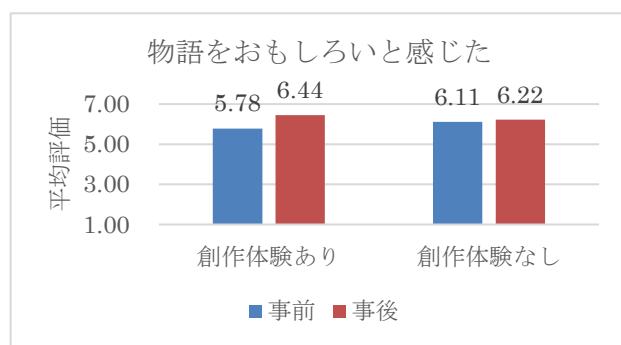


図 1 物語のおもしろさの評価

二要因の分散分析を行った結果、物語のおもしろさ評価と創作体験との間にも有意な交互作用が認められた ( $F(1, 16) = 4.55, p = .049, \eta^2 = .029$ )

単純主効果の検定を行った結果、創作体験あり条件では事後のおもしろさ評価が事前よりも有意に高くなった ( $F(1, 16) = 8.00, p = .022$ )。また、登場人物の心情理解および物語の展開理解に関する評価では、交互作用に有意な差は確認できなかった。

### 4. まとめ

実験の結果、創作体験を行った参加者は、物語を「おもしろい」と感じる評価が事後に有意に向上した。一方で心情理解や物語展開の捉え方に関する評価では有意な差は見られなかった。このことから、創作体験は理解そのものよりも、物語に対する受容態度や評価の仕方に影響を与える可能性が示唆された。今後は対象者やジャンルを拡大し、創作体験の効果の一般性を検討する必要があると考える。

## 参考文献

- 秋田喜代美. (1991). 物語の詳しさがおもしろさに及ぼす効果. 教育心理学研究, 39(2), 133~142.
- 文化庁. (2024 年 9 月 17 日). 令和 5 年度「国語に関する世論調査」の結果の概要. 参照日: 2025 年 10 月 19 日, 参照先: 文化庁の Web サイト: [https://www.bunka.go.jp/tokei\\_hakusho\\_shuppan/tokeichosa/kokugo\\_yoronchosa/pdf/94116401\\_01.pdf](https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/kokugo_yoronchosa/pdf/94116401_01.pdf)
- 松本一樹, ルトコフスキトマシュ, 岡田猛. (2007). 創作経験は鑑賞過程をどのように変容させるかー心理・生理指標の複合的アプローチによる検討ー. 2017 年度日本認知科学会第 34 回大会, 809~813