

比喩理解と解釈、作動記憶の関係

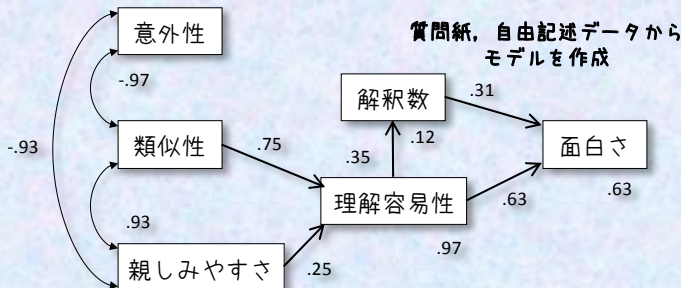
平知宏¹・楠見孝²・内海彰³

¹大阪市立大学 ²京都大学 ³電気通信大学



★問題

比喩の理解と面白さ認知の過程は、比喩に対して多くの解釈ができることと関係がある(下図: 平・中本・楠見, 2005; 2007; Taira, Kusumi, & Utsumi, 2012).



従来の研究では.....

指標間の相関等をもとにしたモデル研究であり、**実際の個人の心的過程を扱っているわけではない。**

本研究の目的

比喩の理解・面白さと **1. 実際に比喩の解釈を行うこと, 2. 作動記憶容量といった個人の認知能力**との関わりを検討する。

★方法

参加者 日本語を母語とする大学生・大学院生54名。

材料 直喩24文(理解容易性・面白さの事前評定値が低い直喩12文: 結婚は冷蔵庫のようだ), 事前評定値が高い直喩12文: 人生はギャンブルのようだ)。

手続き

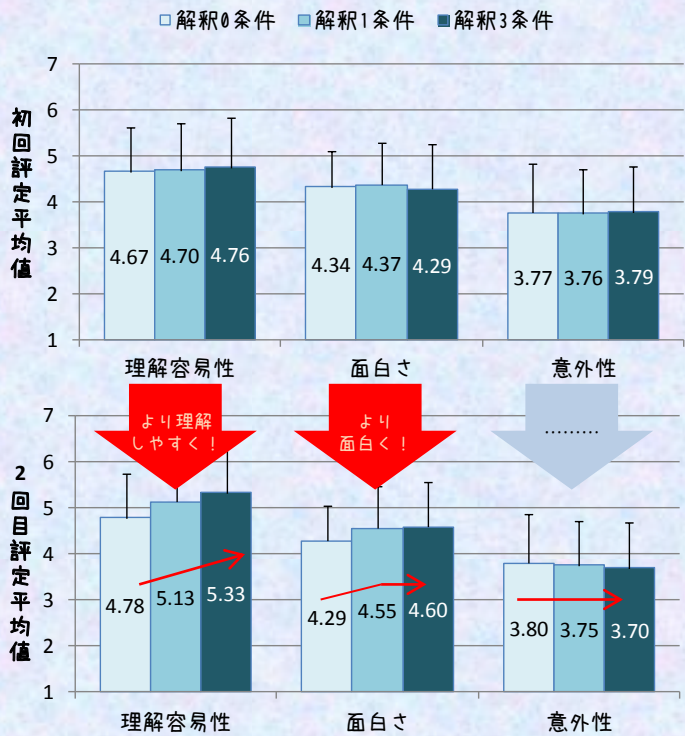
初回評定課題: 質問紙を用い, 理解容易性, 面白さ, 意外性を7段階で評定させた(1: 理解しにくい, 面白くない, 意外でない - 7: 理解しやすい, 面白い, 意外である)。

リーディングスパン課題: 荻阪・荻阪(1994)の手順をもとに, 参加者のリーディングスパン得点(RS得点)を求めた。採点は部分採点負荷方式(Conway et al., 2005)。

2回目評定課題: PC上に出現する3つの情報について, 自分のペースで記憶するよう参加者に求めた。参加者が3つの情報を覚えた段階で画面上に初回評定課題と同様の直喩文が呈示され, 理解容易性, 面白さ, 意外性を再度評定するよう求めた。

★結果

各条件での指標の評定平均値(MIN:1 - MAX:7)に対し, 2要因参加者内分散分析(評定課題: 初回 or 2回目 × 解釈呈示数: 0個 or 1個 or 3個), および2回目評定平均値を従属変数, 初回評定平均値, RS得点, 呈示解釈の適切度の合計値を独立変数とする重回帰分析を実施。



	B 係数	t 値	B 係数	t 値	B 係数	t 値
1回目評定	.77	43.23 ****	.53	22.15 ****	.68	33.06 ****
RS得点	.03	1.84 +	.04	1.63	.02	.93
適切度合計	.10	5.59 ****	.07	2.82 ***	-.03	-1.45

調整済み R² .61 .29 .47
**** p<.001, *** p<.005, + p<.10

★考察

★ 比喩の解釈に関わる情報が多く呈示されるほど, より理解しやすく, より面白く感じられる
⇒ 先行研究, 事前の予測と一致
⇒ 個人が**解釈を行うという行為そのものと, 理解や面白さの認知過程とが強く関与している**ことが示唆される
⇒ 解釈がたくさん出てくるような比喩だから面白い.....というわけではない!

★ 比喩の理解のしやすさには, 言語性作動記憶容量が部分的に関与する
⇒ ただし効果のほどは小さい.....
⇒ 言語性作動記憶を要求する過程(≡無関係な情報を抑制)を検出できる課題とはちがう?(各指標間との相関も低い)
⇒ 比喩の種類ごとの検討も必要。

初回評定課題

人生はギャンブルのようだ

RS課題

リーディングスパン課題

2回目評定課題

途中で計算式もしくは比喩に関連する意味特徴を呈示し, 覚えるよう指示

5 + 4

どうなるかわからない

どうなるかわからない

3 - 9

3 - 9

やりなおいがさかない

7 - 2

7 - 2

リスクをとまなう

解釈0条件

解釈1条件

解釈3条件

人生はギャンブルのようだ

比喩理解と解釈, 作動記憶の関係

平知宏¹・楠見孝²・内海彰³

¹大阪市立大学 ²京都大学 ³電気通信大学

本研究に関するお問い合わせは、平までよろしく願います (cogpsy.t.taira@gmail.com).



実験材料

事前評定低群(理解容易性M=2.35, 面白さM=2.47 Min:1 - Max:5)

直喩

結婚は冷蔵庫のようだ
ファッションモデルは線路のようだ
聖書はセメントのようだ
弁護士はサメのようだ
小猿はつる植物のようだ
試験はクマのようだ
内気な子供はネズミのようだ
議論は建築物のようだ
車は船のようだ
責任は荷物のようだ
記憶はザルのようだ
知識はアクセサリーのようだ

解釈1

色々なものが詰まっている
変化することがない
どんよくである
まとわりつく
手ごわい
目立たない
どんどん積み重なる
大きい
重くのしかかる
抜け落ちる
身につける

解釈2

どんどん冷えていく
決められた所をまっすぐ歩く
内容が凝り固まっている
するどく攻める
枝から枝へ飛び移る
立ちはだかる
すみでじっとしている
大勢の人で作っていく
人や物を運ぶ
持つほどに力がつく
ふるいにかけられていく
見せびらかすことができる

解釈3

二人の関係を保存する
最先端に導いてくれる
考え方の基盤である
弱いものにむらがる
どこまでも登っていく
死んだふりをしたくなる
そわそわしている
崩れることもある
どこにでも行ける
投げ出したくなる
大きいものだけ残る
自分をかざる

事前評定高群(理解容易性M=3.26, 面白さM=3.96 Min:1 - Max:5)

直喩

恋は病気のような
言葉は武器のような
踊り子は蝶のような
人生はギャンブルのようだ
女は猫のようだ
嘘はブーメランのようだ
幼稚園は動物園のようだ
笑顔は花のようだ
湖は鏡のようだ
悲しみは海の底のようだ
不安は霧のようだ
歴史は足あとのようだ

解釈1

熱っぽくなる
人を傷つける
優雅に舞う
どうなるかわからない
甘え上手である
自分に返ってくる
騒がしい
人をなごませる
光を反射する
とても暗い
先を見えにくくなる
あとに残る

解釈2

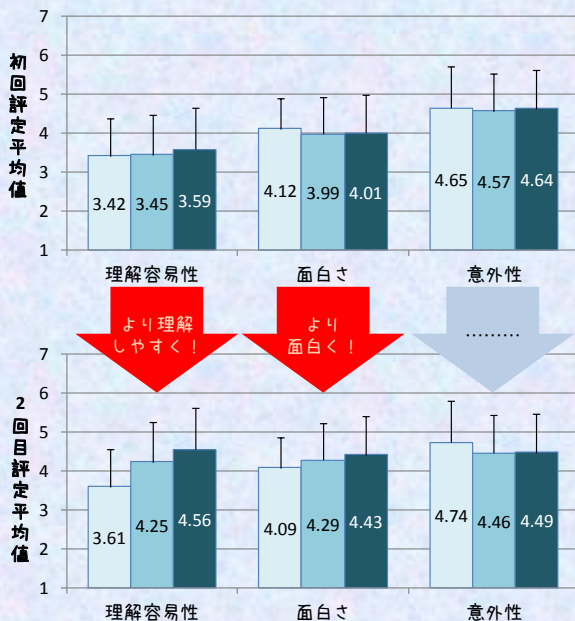
冷静な判断ができなくなる
自分の身を守る
ふわふわと踊る
リスクをとまう
しなやかだ
人に投げつける
色々な個性が集まっている
人をひきつける
きらきら輝く
押しつぶされる
振り払うことができない
振り返ることができる

解釈3

一時的なものだ
人を支配する
あちこち自由に飛び回る
駆け引きがある
自由気まだ
自分からはなれると制御できない
みな好き勝手に動きまわる
周りを明るくする
澄んでいる
底が見えない
もやもやしている
消すことができない

両群での評定結果の違い (左 : 低群 右 : 高群) : CogSci2012 より

□ 解釈0条件 ■ 解釈1条件 ■ 解釈3条件



□ 解釈0条件 ■ 解釈1条件 ■ 解釈3条件

