



テキスト理解時の思考過程 - 文章の面白さとマインドワンダリングの生起の過程 -

○井関龍太¹・川崎恵里子²
(¹理化学研究所・²川村学園女子大学)

問題

【マインドワンダリング】

・本を読んだり、講義を聴いたりしているときに、**関係のない事柄**が思い浮かぶ状態
→ 目の前の課題から注意が逸れている (注意課題のパフォーマンス低下との結びつき: Cheyne et al., 2009)

【読みとマインドワンダリング】

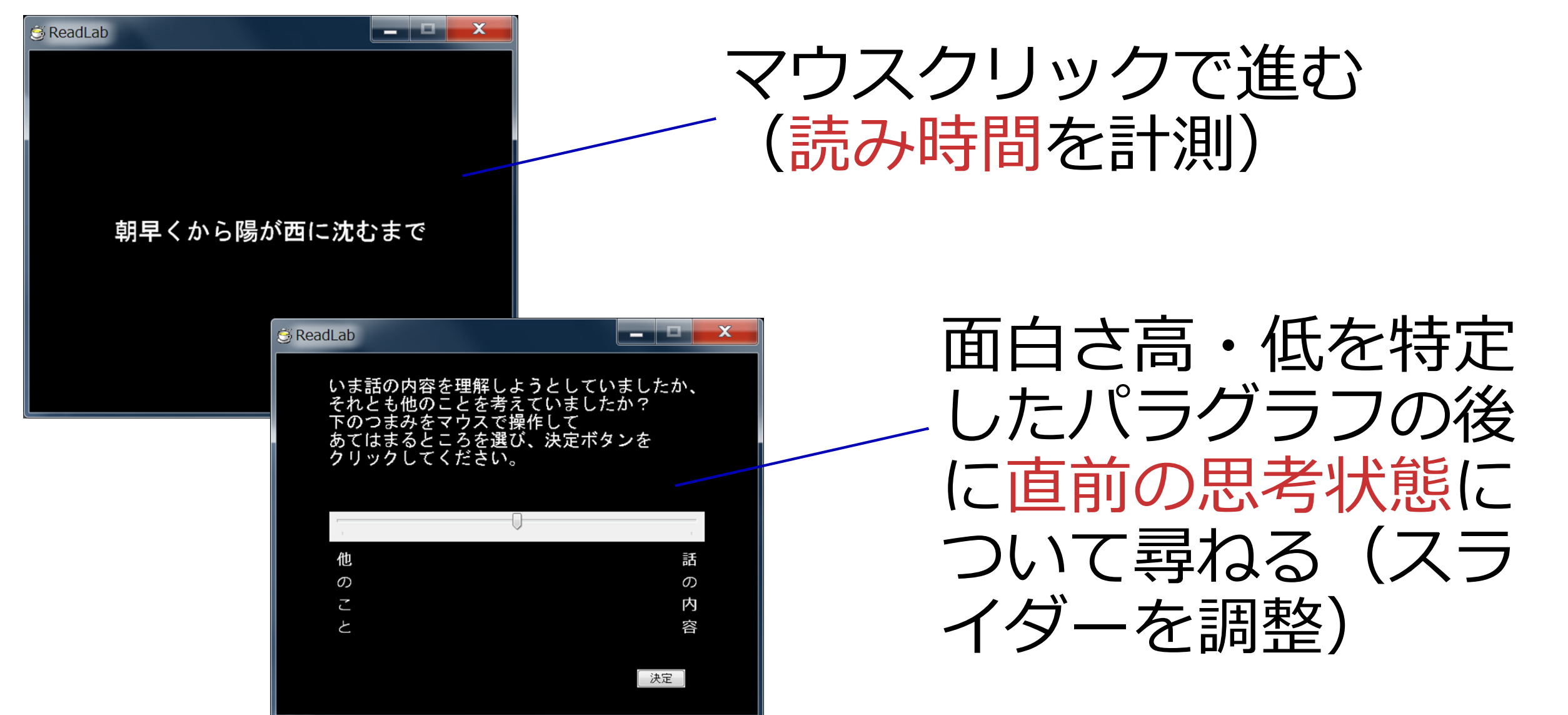
・文章理解中のマインドワンダリングは、**内容理解**を低下させる
a) 語彙特性への敏感さの低下 (Reichle et al., 2010)
b) 複雑な意味理解の低下 (Smallwood et al., 2008)
c) 事後再生の低下 (Dixon & Bortolussi, 2013)
→ どんな**内容**を読んでいるときに起こりやすいのか?
 どういった**プロセス**を通して理解の低下に結びついているのか?

【本研究の目的】

・**文章内容の面白さ**がマインドワンダリングの生起と読み時間に及ぼす影響を調べる
→ 2通りのパターンが予想される:
a) **面白い部分**を読んでいるときにいろいろな想像が浮かんで来て、**無関連思考**が増える
b) **つまらない部分**を読んでいるときに他のことを考えたくなり、**無関連思考**が増える
→ **読み時間**と思考の変化の対応についても検討

方法

【実験参加者】女子大学の学生33名
【材料】『夢の絵本』(茂田井, 1991)
・空想的な内容の物語で、短い挿話が連続する (30,737字, 408パラグラフ)
・本実験に参加しなかった17名の女子大学学生がパラグラフごとに面白さを評価してあった (5段階尺度)
・面白さ評価の結果をもとに、**面白さが高いパラグラフ**と**低いパラグラフ**を8個ずつ特定した
・平均評定値
a) 面白さ高 = 2.98 (SD = 0.10)
b) 面白さ低 = 2.17 (SD = 0.11)
【手続き】
・文章を適度に区切って一度に一行ずつPCのモニター上に表示した



結果と考察

【思考報告】

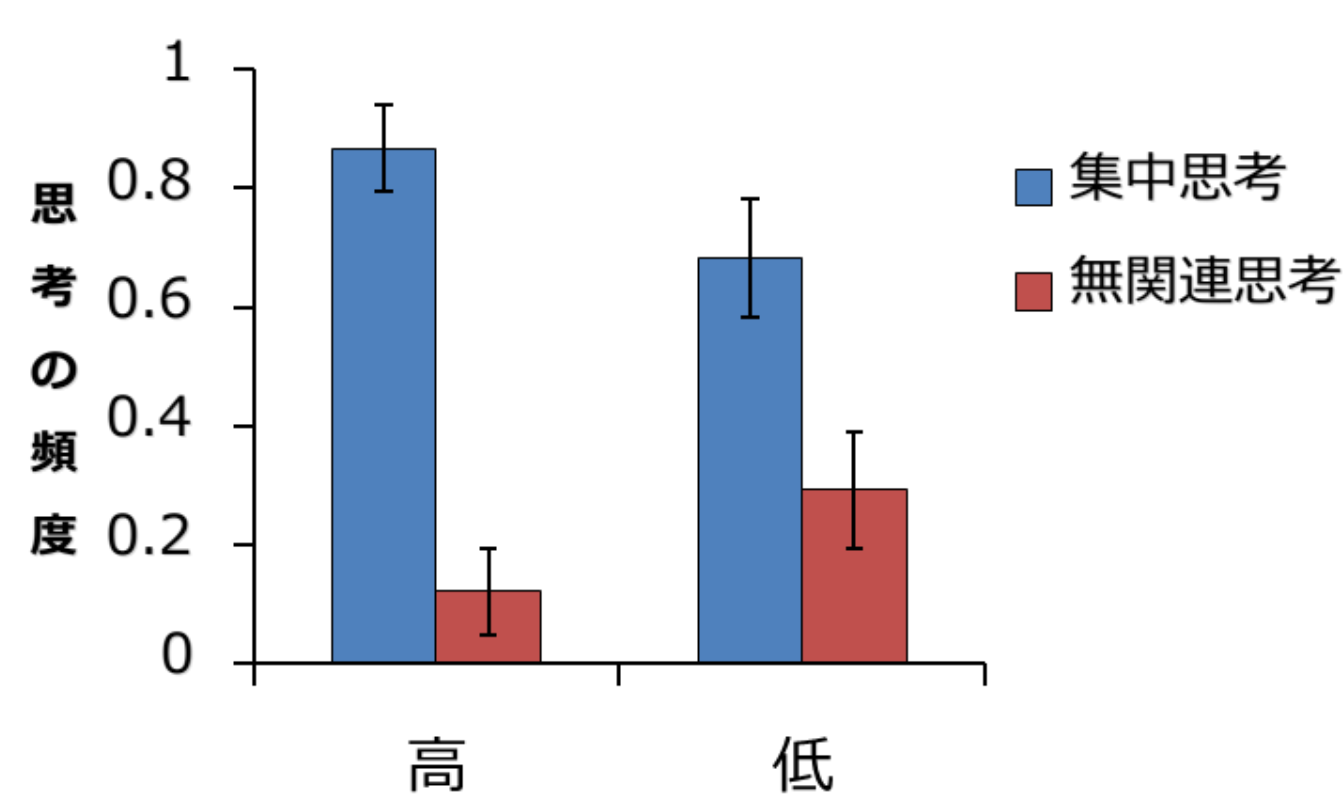


Figure 1. 面白さ高・低パラグラフを読んでいたときの思考状態
※エラーバーはCousineau-Moreyの95%信頼区間

調整したスライダーの位置が「話の内容」よりの場合を集中思考, 「他のこと」よりの場合を無関連思考として分類した

・面白さが高いパラグラフのほうが、低いパラグラフよりも、**集中思考**が多かった (**無関連思考**が少なかった)

→ 「面白い=いろいろなことを想像する」というよりは、**文章に書かれている内容**に意識が集中している

【パラグラフの読み時間】

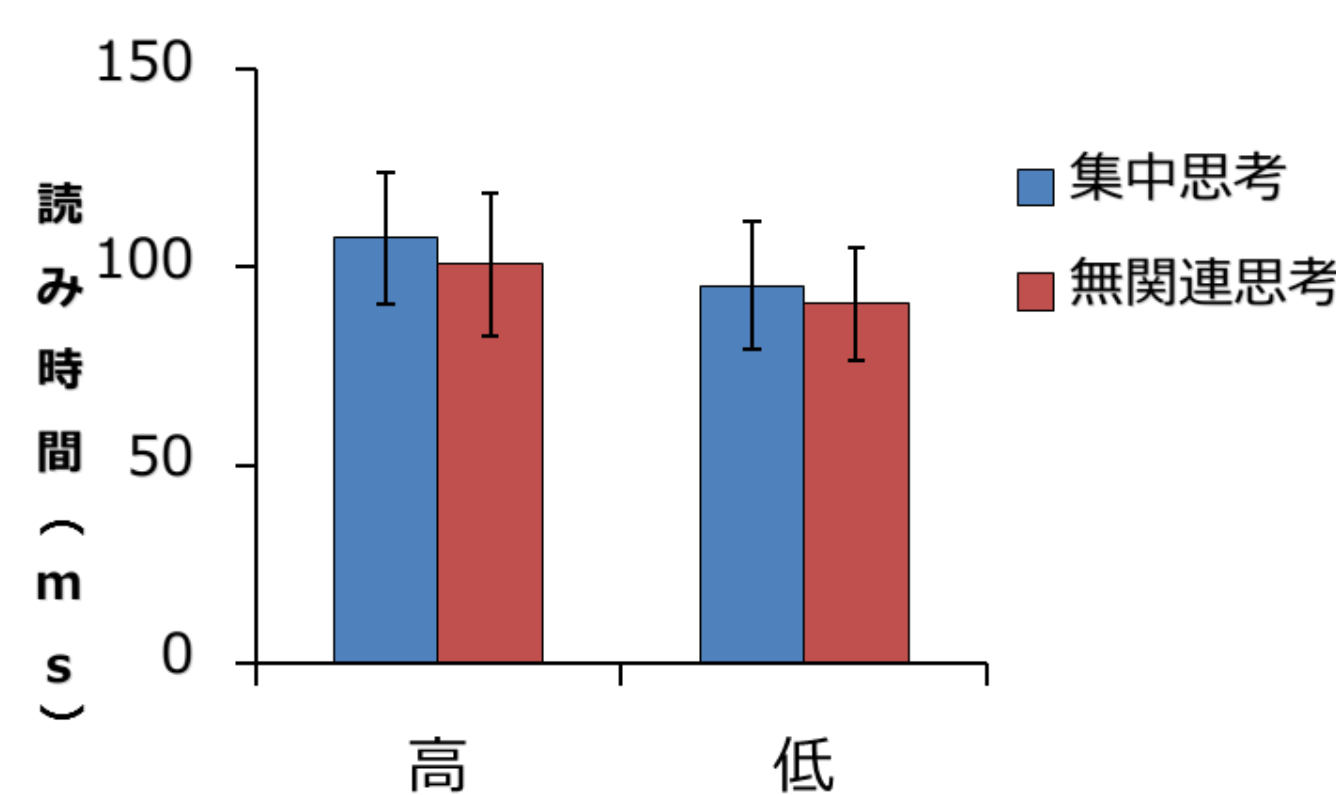


Figure 2. 面白さ高・低パラグラフの思考報告前10セクションの平均読み時間 (時間/文字数)
※エラーバーはCousineau-Moreyの95%信頼区間

混合モデルによる2 (面白さ: 高・低) × 2 (思考状態: 集中・無関連) の分析

- ・面白さの主効果のみ有意
- ・思考の効果, 交互作用なし

→ 「面白い=早く先の部分を読みたい」というよりは、「面白い=じっくりと読みたい」という構えがとられている

【思考報告前後の読み時間】

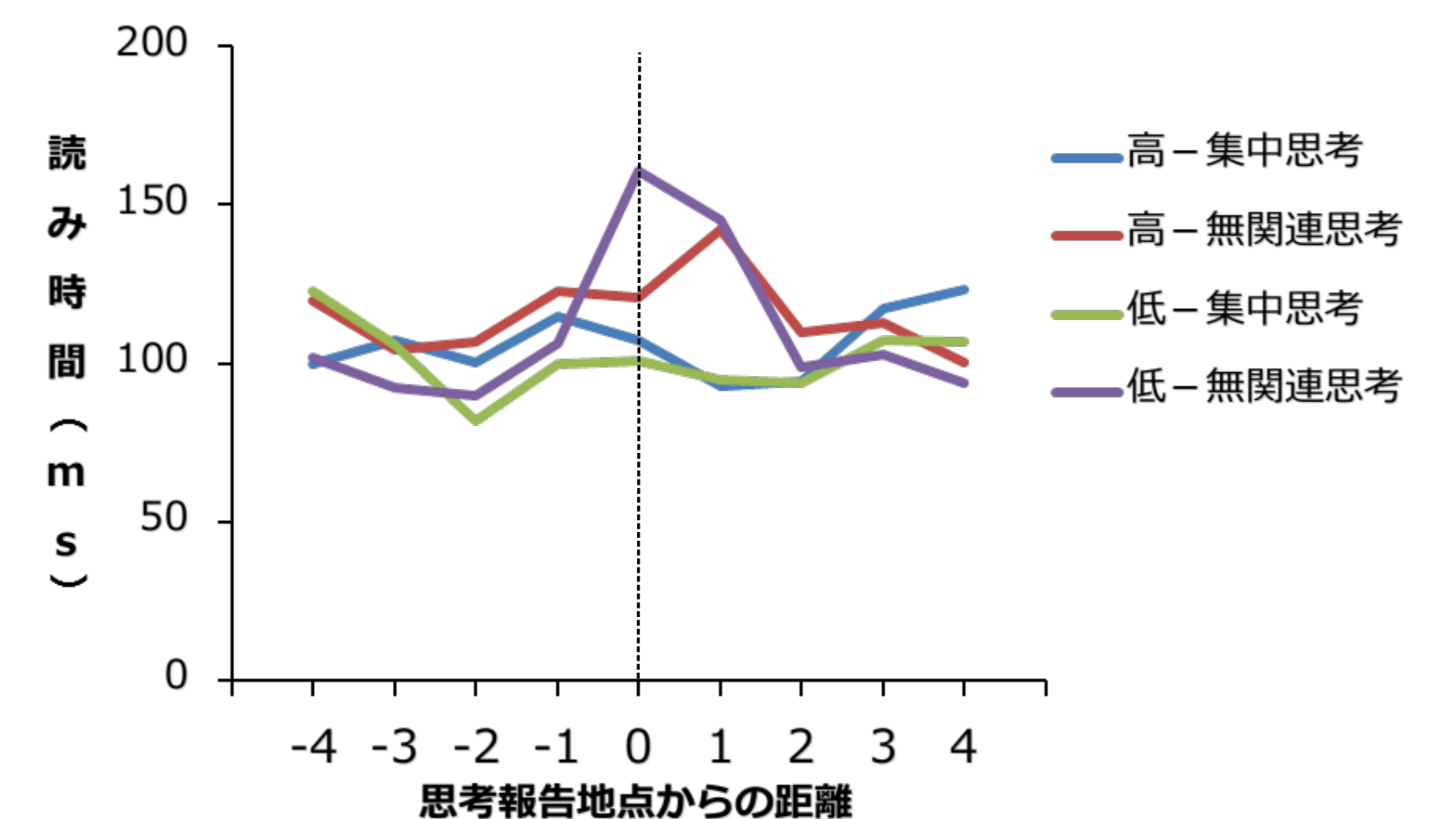


Figure 3. 面白さ高・低パラグラフの思考報告前後の読み時間 (時間/文字数)
※エラーバーはCousineau-Moreyの95%信頼区間

・**無関連思考**を報告する直前と直後は、**集中思考**を報告した場合に比べて、読み時間が長くなっていた

→ パラグラフ全体の読みとは異なる、パラグラフ終末に特化した傾向: **無関連思考**は、パラグラフの**内容全体の統合処理** (Haberlandt & Graesser, 1990) を阻害するのではないか

- ・ **面白いパラグラフ**を読んでいるときには、じっくりと集中した読みが生じやすい
- ・ マインドワンダリングは、**パラグラフの統合処理**を阻害している可能性がある