

### 私たちは物語を提示するメディア同士の類似性をどうとらえているか

梶井, 直親 / KAJII, Naochika

---

(出版者 / Publisher)

法政大学大学院

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

大学院紀要 = Bulletin of graduate studies / 大学院紀要 = Bulletin of graduate studies

(巻 / Volume)

79

(開始ページ / Start Page)

87

(終了ページ / End Page)

94

(発行年 / Year)

2017-10-31

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00014289>

# 私たちは物語を提示するメディア同士の類似性をどうとらえているか

人文科学研究科 心理学専攻  
博士後期課程3年 梶井直親

## How do we evaluate similarities among various media related to narratives?

Naochika KAJII

Graduate school of Humanities, Doctoral program of Psychology

### 要 約

物語を提示するメディアは様々な種類がある。物語理解過程の研究はそのメディアごとに検討されている。そのため、メディアの枠を超えた統一的な物語理解過程モデルは検討されていない。本研究ではメディアの類似性を視聴者がどのように主観的に認識しているかについて調査した。本調査では7つのメディアを採用した。具体的には、小説、絵本、漫画、アニメーション、実写映画、芝居、ミュージカルの7つであった。参加者は21対のメディア同士の類似度について評定する質問紙に回答した。この評定値はクラスター分析と多次元尺度構成法(MDS)で分析された。クラスター分析の結果、2つのグループにまとまった。1つは小説と絵本、漫画、アニメーションのグループであり、もう一方は実写映画と芝居、ミュージカルのグループであった。多次元尺度構成法では、アニメーションは小説や絵本、漫画の近くに配置された。つまり、アニメーションは視聴者のメディアであるが、視聴者はアニメーションを視覚的メディアに近いと認識していると考えられる。本研究の結果から、アニメーションや絵本、漫画の理解過程には、文章の理解過程モデルを応用することができると提案する。

**キーワード：**類似性(similarity), 物語メディア(media related narratives), 多次元尺度構成法(MDS: multi-dimensional scaling), クラスター分析(cluster analysis)

### 問 題 と 目 的

我々は日々、なにかしらの物語に触れる機会がある。保育所保育方針(厚生労働省, 2009)や幼稚園指導要領(文部科学省, 2008)では物語に親しむことが言葉の教育の内容としてあげられている。また、小学校の学習指導要領(文部科学省, 2008)においても、読むこと的能力を育成する言語活動の一つとして、物語を読むことがあげられている。加えて、学校以外の日常場面や大学卒業後の人生においても、小説など物語を読む機会はあるだろう。これらのように、我々は生涯を通して何らかの物語と触れている。このような物語は、心理学の観点から以下のように研究されている。

物語を定義する重要な要素は内容と構造である。物語の内容に関しては、様々な定義がなされている。例えば心理学の立場から、福田(1996)は物語と認識される文章内容について、具体的な出来事の連続によって構成されているとした。また、小山内(2017)は物語文章について、登場人物の関わる出来事が、継時的に、かつ因果関係が明示あるいは暗示された形で記述されていると定義した。これらのように、物語の内容に関して共通した形式はない(真銅, 2007)。このことから、内容の特徴から物語か否かを特定するのは難しい。

一方で、物語の構造については物語文法(Rumelhart, 1975; Thorndyke, 1977)と呼ばれる定式化されたいくつかの規則が存在する。Rumelhart(1975)は物語文法の規則を次のように提案している(Table 1)。物語は設定とエピソードから成り立つ。設定は状態の連続から成り立つ。エピソードはイベントと反応によって成り立つ。

Table 1  
物語文法における文法規則(Rumelhart, 1975を改変)

規則 1	物語	→ 設定+エピソード
規則 2	設定	→ (状態)*
規則 3	エピソード	→ イベント+反応
規則 4	イベント	→ エピソード   状態の変化   行動   イベント+イベント
規則 5	反応	→ 外的反応+内的反応
規則 6	内的反応	→ 感情   欲求

Note. +は両項目を1つの連続した形にすること, |はそれらのうちいずれか1つを選択すること, \*はそれが1つ以上存在することを表す。

Table 2  
物語文法における文法規則(Thorndyke, 1977を改変)

規則 1	物語	→ 設定+テーマ+筋立て+結末
規則 2	設定	→ 登場人物達+場所+時間
規則 3	テーマ	→ (イベント)*+目標
規則 4	筋立て	→ エピソード*
規則 5	エピソード	→ 下位目標+試み*+結果
規則 6	試み	→ { イベント* エピソード
規則 7	結果	→ { イベント* エピソード
規則 8	解決	→ { イベント エピソード
規則 9	下位目標 目標	} → 望まれた状態
規則 10	登場人物達 場所 時間	

Note. +は全項目を1つの連続した形にすること, \*はそれが2つ以上連続することを表す。

イベントはエピソードまたは状態の変化, 行動, 複数のイベントから成り立つ。反応は内的反応と外的反応によって成り立つ。内的反応は感情か欲求によって成り立つとしている。一方, Thorndyke (1977)は Rumelhart(1975)の物語文法を多少簡略化し, 次のように提案している(Table 2)。物語は設定とテーマ, 筋立て, 結末から成り立つ。設定は登場人物と場所, 時間から成り立つ。テーマは目標とイベントの連続によって成り立つ。筋立てはエピソードの繰り返しによって成り立つ。エピソードは下位目標と試みの繰り返し, その結果によって成り立つとしている。また, Thorndyke(1977)は文章を読んでいる間の物語文法の利用について実験を行った。具体的にはある物語を用意し, 参加者をオリジナルの物語文を読む群, テーマが物語の最後に置かれた文を読む群, テーマが削除された文を読む群, 物語の構文がランダムな文を読む群の4群に分け, 文を読んだ後にその物語文の命題を再生させた。その結果, オリジナルの物語を読む群が他の3群に比べて最も再生成績がよかった。このことから, 私たちは物語を読んで理解する際, この物語文法を利用していると考えられている(Thorndyke, 1977)。このように, 物語とは内容でなく, 構造から特定されると考えられる。つまり, 物語文法に則った構造であれば, テキスト以外の表現方法であっても, 読み手もしくは視聴者は物語と認識するだろう。

この物語の表現方法は口承形式から始まっている(柳田, 1990)。また, 今から数千年前の時代においても, 粘土板に書かれた叙事詩などの形で物語が親しまれていた(矢島, 1998)。このように, 物語は当初, 言葉を媒介して物語が広まっていた。それが活版印刷の発明とその後の印刷技術の発展により, 活字や本となることで世

の中に普及されるようになった。現在では様々なメディアによって物語が表現されている。例えば、視聴覚に同時に訴えかける、実写映画や芝居といったメディアがある。これらは実在の人物や風景を用いて、物語を表現している。また、実在人物による歌唱とダンスによって物語を表現するミュージカルも視聴覚を用いたメディアである。さらに、アニメーションというメディアは、視聴覚を用いるが登場人物や背景などは、実際のものではなくデフォルメされた描画を使用している。一方で、視覚のみのメディアでも、文字のみで表現している小説だけではなく、漫画や絵本といった描画を用いるメディアも存在する。これらのように、言葉だけでなく様々なメディアを媒介にして、私たちは物語を楽しむことができる。

この様々なメディアで表現されている物語を私たちがどう理解しているかについて、近年研究がすすめられてきている。物語の理解の研究に関しては、物語を理解した内容について扱った物語理解研究と、その理解に至る過程について扱う物語理解過程研究が存在する。このうち、物語理解研究については、メディアごとにさまざまな研究がなされている。例えば、文章においては、様々な理解モデルが存在している(Clifton & Duffy, 2001; Graesser, Singer, & Trabasso, 1994; Zwaan & Radvansky, 1998)。また、それらのモデルにおいて、物語を読んだ時に作られる表象には複数のレベルがあること、その中でも高次の表象が理解に重要であるという見解は一致している(井関, 2004)。漫画に関しては、漫画の読解や記憶に関して、文章と比較した検討がなされている(佐藤, 1998)。佐藤(1998)は、漫画と同じ内容の文章を作成し、漫画と文章とで物語内容の理解度得点や3週間後の再認成績が異なるか検討した。その結果、内容の理解度得点については文章が漫画よりも高かったが、再認成績は漫画の方が文章よりも高いことが示された。実写映像に関しては、映像の編集方法や音楽の効果などといった映像の修辞が内容理解に与える影響について検討がなされている(青山, 2016)。例えば、青山(2000)は過去表現の映像について分析し、映像の明るさなどといった映像表現やBGMの変化をもちいて、その映像が過去であることをわかりやすくしていると報告している。芝居やミュージカルに関しては、演劇で俳優の行動を観客が理解する仕方について、その俳優の役柄理解の観点から検討を行っている(小松, 1990)。絵本に関しては、挿絵とストーリー理解の関連について、幼児または児童を対象とした発達の視点での研究がなされている(玉瀬, 1990; 今井・植田, 1992; 中澤・中道・大澤・針谷, 2005)。中澤ら(2005)は、幼児を対象に挿絵の好みを読み手の物語理解や想像力に与える影響について検討した。具体的には、同じストーリーで絵が異なる数種類の絵本を用意し、予備実験において幼児に絵の好みを評定させた。その中から最も好まれた絵本と好まれなかった絵本を選定した。本実験では、幼児にこれら2種類の絵本のうちどちらかを読み聞かせ、その後、物語の理解度を測り、絵本の続きを作らせた。その結果、物語理解度は絵本の好みによって差が見られなかったが、作話の長さは好まれなかった絵本の方が長いことが示された。また、今井・植田(1992)は、児童を対象に挿絵の存在が物語理解に与える影響について検討した。具体的には、小学校2年生、4年生、6年生の児童を、絵本の挿絵を見せながら読み聞かせをする群と、挿絵を見せずに読み聞かせをする群に分けた。この挿絵の提示の有無で、物語の内容理解テストの得点に差があるか比較した。その結果、6年生のみ挿絵の提示がある群の方が無い群よりも理解テストの得点が高いことが示された。このことから今井・植田(1992)は、挿絵による物語理解への効果は限定的である可能性を主張した。アニメーションに関しても、幼児や児童を対象とし、物語理解の発達についての研究がなされている(Lorch, Bellack & Augsbach, 1987; 高橋・杉岡, 1988)。高橋・杉岡(1988)は、児童を対象にアニメーションを見た後にその内容を再生させる実験を行った。その結果、大学生によって重要性が高いと評定されたストーリーのプロットは、低いと評定されたプロットよりも児童の再生率が高いことを明らかにした。

一方、理解過程研究については文章における研究が先行している。例えば van Dijk & Kintsch(1983)は、読み手は本を読みながら、状況モデルと呼ばれる物語についての高次の心的表象を構築していると提案した。Zwaan & Radvansky(1998)はこの状況モデルの理論を発展させたイベントインデックスモデル(Event-Indexing model)というモデルを提案した。このモデルでは、読み手は本を読み進めるとともに、構築された状況モデルが新しいものに更新されるとしている。また、更新のきっかけとなるのは物語内の時間や場所などといった内容の変化であることも実験的に示している(Zwaan, Magliano & Graesser, 1995)。

文章以外のメディアにおける理解過程については、いくつかのメディアにおいてすすめられている。実写映画に関しては、登場人物の行動の変化によって視聴者の心的表象が更新されるとする理解過程モデルが提案さ

れている(Zacks, 2009)。漫画に関しては、Nakazawa(2005)が、漫画のコマの文脈やコマ自体の読み取りといった漫画読みのリテラシーを含めた漫画読解のプロセスモデルを提案している。このモデルでは、読み手は絵表現の知識や文読解の知識を使って漫画の内容理解の処理を行い、その内容に関する心的表象を作り上げるとしている。

これらのようにいくつかのメディアではその理解過程が検討されてきている。しかし、その理解過程モデルは心的表象を構築する点では同じだが、その過程はメディアによって異なっている。私たちは、認知的経済性と呼ばれる、できるだけ少ない認知的負担で最大の情報处理的成果をあげようとする傾向がある(野津・山本・本多・市橋, 2010)。この傾向から考えれば、私たちはメディアごとに異なった理解過程を経て、心的表象を構築するとは考えにくい。つまり、すでに理解過程が検討されている文章や実写映像、漫画だけでなく、理解過程について未検討である芝居やミュージカル、絵本、アニメーションなどのメディアを含めた統一的な理解過程のモデルを構築する必要があるだろう。

この統一的な理解過程モデルを構築するには、まず類似した理解過程を持つメディアを探る必要がある。メディアからの情報を受けて、理解するのは受け手である読者または視聴者である。そのため、理解過程の類似性を検討する際には、メディア自体の特徴よりも、メディアからの情報の受け手である読者または視聴者の主観的な類似度が関わると考えられる。このことから、本研究では理解過程が類似したメディアを探るための研究の端緒として、読者または視聴者が主観的に類似していると考えられるメディアを抽出することを目的とした。具体的には、小説、絵本、漫画、アニメーション、実写映画、芝居、ミュージカルの7つのメディア同士の類似度を主観的に評価してもらい、視聴者がメディア同士の類似度をどう捉えているかについて、クラスター分析と多次元尺度構成法(MDS: multi-dimensional scaling)を行った。クラスター分析は、評定された類似性によってメディア同士がどのようにグループ分けされるのかを明らかにするために使用した。多次元尺度構成法は個々のメディア同士の類似度を距離で示し、メディア同士の類似性を示すために使用した。なお、本調査は法政大学文学部心理学科・心理学専攻倫理委員会に研究計画申請を行い、その承認を受けたうえで行った(平成25年5月15日承認)。

## 方 法

**調査参加者** 大学生 110 人(男性 48 人, 女性 62 人)。平均年齢は 20 歳 2 か月であった。

**手続き** 調査は質問紙形式で行った。質問紙には 7 つのメディア(小説, 絵本, 漫画, アニメ, 実写映画, 芝居, ミュージカル)から 1 ページに 1 対ずつ提示した。全 21 対の組み合わせの提示順序は、参加者ごとにランダムにした。参加者には、対になったメディア同士がどれくらい類似しているかについて 1(似ていない)~10(似ている)の 10 段階で評定させた。また、回答の際には自身の率直な考えに基づいて行うように教示した。

## 結 果

参加者全員の類似度評定値の平均を Table 3 に示した。この評定値をもとに、クラスター分析と多次元尺度構成法の 2 つを用いて分析を行った。

**クラスター分析** 参加者全員の類似度評定値をもとに Ward 法によるクラスター分析を行った。Figure 1 はその結果をまとめたデンドログラムである。その結果、芝居とミュージカル、実写映画のクラスターと、漫画とアニメーション、小説、絵本のクラスターの 2 つのクラスターにまとまった。池田(2011)は実写映画を具象のメディア、小説を抽象のメディアとしている。このことを踏まえると、視聴者は 7 つのメディアを、実写映像や芝居のような具象のメディアと、小説やアニメーションのような抽象のメディアというまとまりで捉えていることが示された。

**多次元尺度構成法** 参加者全員の類似度評定値をもとに多次元尺度構成法をもちいて尺度化した。その結果、2 次元解が得られた(Figure 2)。この尺度の決定係数は.977 であった。この図はメディア同士の距離が近いほど類似性が高いことを示している。Figure 2 をみると、第 1 次元はプラス方向に実写映画や芝居など、現実世界からの情報をデフォルトせずそのまま提示するメディアが布置されている。一方、マイナス方向には、

Table 3  
参加者の類似度評定の平均値(M)と標準偏差(SD)

	絵本 M(SD)	漫画 M(SD)	アニメ M(SD)	実写映画 M(SD)	芝居 M(SD)	ミュージカル M(SD)
小説	4.24(2.0)	4.45(2.1)	3.73(2.0)	3.71(1.8)	3.65(1.9)	3.22(1.8)
絵本	—	5.55(2.5)	4.90(2.1)	2.84(1.5)	3.33(1.9)	3.05(1.8)
漫画		—	6.83(2.0)	3.45(1.9)	3.14(1.7)	2.88(1.6)
アニメ			—	3.78(2.2)	3.33(2.0)	3.69(2.0)
実写映画				—	6.44(2.2)	5.61(2.1)
芝居					—	7.46(2.2)

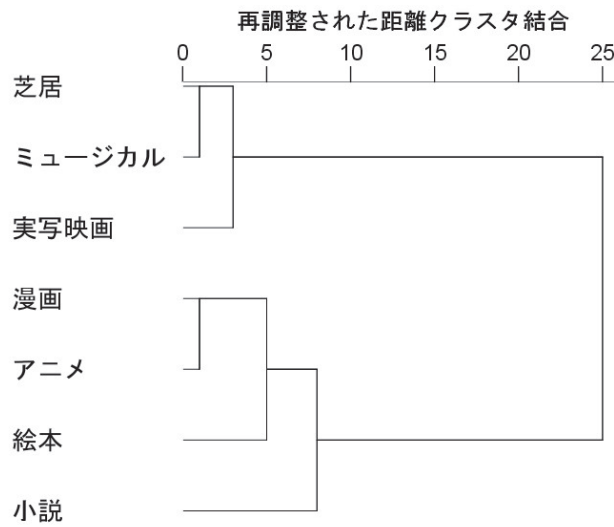


Figure1. 7種類のメディアの類似性についてのデンドログラム

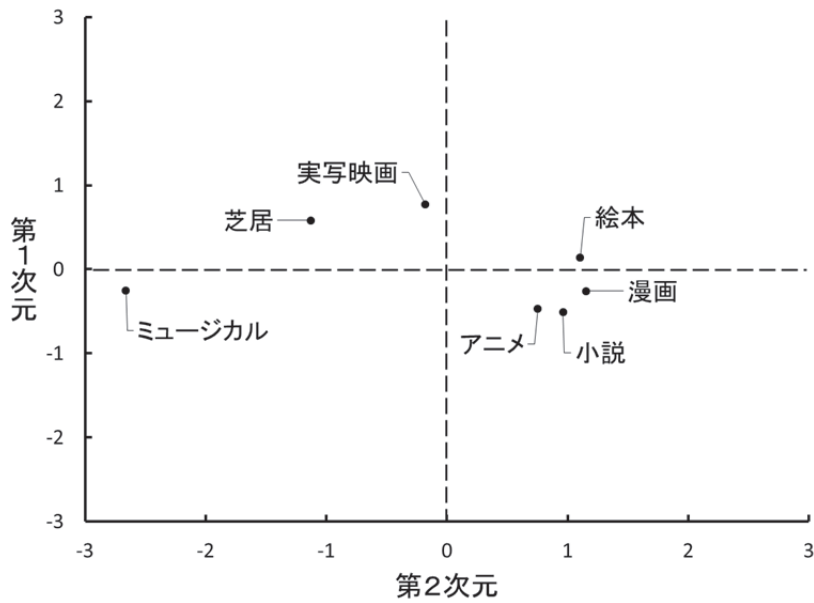


Figure2. 7種類のメディアの類似性についての分布

小説やアニメーションなど、現実世界からの情報をデフォルト化して提示するメディアが布置されている。この位置関係から、第1次元は情報の写実性を表すと考えられる。また、第2次元はプラス方向に絵本や漫画など、抽象的メディアに属するメディアが布置され、マイナス方向には具象的メディアに属するメディアが布置された。この位置関係から、第2次元はメディアの抽象性を表すと考えられる。2つの次元上の各メディアの位置関係をみると、アニメーションや漫画、小説は、抽象性が高く写実性が低い位置でまとまる傾向が示された。一方、芝居と実写映画は、情報の抽象性が低めで写実性が高い位置でまとまる傾向が示された。

## 考 察

本研究では様々なメディア同士の類似性を視聴者がどのように捉えているかについて調査した。その結果、アニメと漫画、小説、絵本は、クラスター分析と多次元尺度構成法の2つの分析において、共に近い位置にまとまることが示された。つまり、視聴者はこれら4つのメディアは類似性が高いと捉えていることが明らかとなった。一方、実写映画と芝居、ミュージカルに関しては、クラスター分析ではまとまりになるものの、多次元尺度構成法による分析では類似度はそれほど高くないことが示された。

この結果について、メディアの情報発信の方法と心的表象の構築の観点から考察する。物語を理解する際、その物語の情報から物語に関する心的表象を作り上げることが指摘されている(van Dijk & Kintsch, 1987)。この心的表象は絵のような形式であるイメージ表象か、言語的な形式である命題表象に記号化される(川崎, 2013)。つまり、視聴者は物語の情報から、その物語についての現在の状況の表象を作っている。

小説は文字のみで表現されているため、読み手が自ら心的表象を構築する必要がある。そのため、心的表象の構築の処理負荷が他のメディアに比べて高い。一方で、絵本や漫画は描画を使用しており、物語内容のイメージ表象を作るうえでの助けとなるため、小説に比べてその処理負荷は低い。そのため、幼児など自分の力で物語内容のイメージ化するのが困難な読み手にとって描画は大きな助けとなる(田口・井上, 1999)。しかし、小説は文字のみで、絵本と漫画は絵を使用しているという相違はあるものの、情報の受け手の感覚ベースで考えるとどちらも視覚であるため、これらの3つのメディアは視覚情報という枠組でくくられる。そのため、これらの3つのメディアは類似していると参加者により判断されたと考えられる。

一方で、アニメーションは視覚のみでなく聴覚の情報も同時に提示されるメディアであり、小説などの視覚情報のみのメディアとは感覚情報の点では異なっている。しかし、調査の結果、アニメーションは小説や絵本、漫画に類似していると参加者に判断された。これは、アニメーションも描画を使用していることが影響したためと考えられる。アニメーションでは描画により現実の人物や背景に比べて情報がデフォルト化されている。そのため、豊かな心的表象の構築には既有知識から補完する必要がある。本研究の結果は、そういった物語情報を補完する余地があるメディアのもつ共通点が反映されたと考えられる。

実写映画と芝居、ミュージカルについては、小説などのグループと類似度がそれほど高くないことが示された。実写映画と芝居、ミュージカルは視覚と聴覚のどちらも使用し、実際に存在する場所や人物を使うなど、情報が具体的かつデフォルト化されていない。そのため、豊かな心的表象を構築する際に、物語情報を既有知識から補完する必要があまりないメディアである。このことが、参加者の類似度評定に影響したのだろう。また、これらのメディアはそれぞれ離れた箇所に布置されていた。これは、情報の提示方法やメディアの特色が異なったことが影響した可能性が考えられる。実写映画はスクリーンやディスプレイを介して物語を視聴する。一方、芝居やミュージカルは第四の壁と呼ばれる、演劇での物語世界と視聴者のいる現実世界を隔てる実際には存在しない壁を介して物語を視聴する。このように、実写映画と芝居やミュージカルとでは情報提示の方法が異なっている。また、芝居とミュージカルは歌やダンスの有無などのような演劇としての特色が異なっている。これらの点が類似度評価に影響したと考えられる。

この調査結果は、それぞれのメディアにおける物語理解に対して視聴者がどう捉えているかについての手がかりとなるだろう。例えば、絵本や漫画、アニメーションの物語理解は、小説と同様のモデルを使用している可能性が考えられる。現に、文章理解過程のモデルを用いてアニメーション理解過程を検討した研究もなされている(梶井, 印刷中)。この物語理解についての知見が援用できるならば、これらのメディアにおける物語理解研究の発展に貢献するだろう。一方で、実写映画や芝居、ミュージカルの物語理解に関して、文章の物語理解

モデルをそのまま援用することは難しい可能性が考えられる。現に, Magliano, Miller & Zwaan(2001)のように, すでに実写映画では文章理解過程を援用した研究がなされているが, 文章における結果とは異なる点が多く, 完全に援用が可能とは言い難い。実写映画や芝居, ミュージカルについての物語理解は, モデルの援用妥当性から検討すべきであろう。様々なメディアにおける物語理解を検討することで, 物語理解の研究はより幅広く発展すると考えられる。

## 謝辞

本論文の作成にあたりご指導賜りました法政大学の福田由紀先生, 吉村浩一先生に深く感謝いたします。また, 論文の内容や分析方法に対してアドバイスいただいた法政大学大学院の喜入暁君, 新岡陽光君, 菊池理紗さん, 蘆原遥さん, 根本勇也君(現所属:株式会社ジェーエムエーシステムズ)に感謝いたします。

## 引用文献

- 青山征彦 (2000). 映像の過去表現のつくりかた:微視的分析. 認知科学, 7, 241-256.
- 青山征彦 (2016). 映像リテラシーにおける制作者の役割:映像理解研究を超えて. 読書科学, 58, 40-48.
- 福田由紀 (1996). 物語理解における視覚的イメージの視点の役割 風間書房.
- 池田 宏 (2011). アニメーションの概念とその特性 アニメーション研究, 12, 3-10.
- 今井靖親・植田真貴 (1992). 小学生の物語理解に及ぼす絵本提示の効果, 奈良教育大学紀要, 41, 209-220.
- 井関龍太・川崎恵里子 (2006). 物語文と説明文の状況モデルはどのように異なるか ——5つの状況的次元に基づく比較—— 教育心理学研究, 54, 464-475.
- 梶井直親 (印刷中). 物語内のBGMと状況の変化はアニメーション理解過程にどのように影響するか, 認知心理学研究.
- 川崎恵里子 (2013). 表象, 藤永 保 (編) 最新心理学事典, 平凡社, p.516.
- 岸 学 (2004). 説明文理解の心理学 北大路書房.
- 小松恵一 (1990). 演劇モデルによる行為理解(1), 仙台大学紀要, 22, 61-68.
- Lorch, E.P., Bellack, D.R. & Augsbach, L.H. (1987). Young Children's Memory for Televised Stories: Effects of Importance. *Child Development*, 58, 453-463.
- Magliano, J. P., Miller, J., & Zwaan, R. A. (2001). Indexing space and time in film understanding. *Applied Cognitive Psychology*, 15, 533-545.
- 文部科学省 (2008). 小学校学習指導要領:平成20年3月告示, 教育出版.
- Nakazawa, J. (2005). Development of Manga (Comic Book) Literacy in Children, In D.W. Shwalb, J. Nakazawa & B. J. Shwalb (Eds.), *Applied Developmental Psychology: Theory, Practice, and Research from Japan*, (pp. 23-42). Greenwich, Connecticut: Information Age Publishing.
- 中澤 潤・中道圭人・大澤紀代子・針谷洋美 (2005). 絵本の絵が幼児の物語理解・想像力に及ぼす影響, 千葉大学教育学部研究紀要, 53, 193-202.
- 野津 亮・山本 優・本多克宏・市橋秀友 (2010). 認知的経済性に基づいた社会シミュレーションモデルにおけるコミュニケーション形態の影響, 知能と情報, 22, 154-164.
- 小山内秀和 (2017). 物語世界への没入体験——読解過程における位置づけとその機能——, 京都大学学術出版会.
- Rumelhart, D. E. (1975). Notes on a schema for stories. In D. G. Bobrow & A. M. Collins (Eds.), *Representation and understanding: Studies in cognitive science* (pp.211-236), New York: Academic Press.
- 佐藤公代 (1998). 文章の読解・記憶に及ぼす漫画の役割. 愛媛大学教育学部紀要 第I部 教育科学, 45, 53-58.
- 真銅正宏 (2007). 小説の方法 ポストモダン文学講義, 萌書房.
- 田口真奈・井上光洋 (1999). 映像メディアにおける「映像」の特質に関する研究: 絵本とアニメーションの比較を通して, 大阪大学人間科学部紀要, 25, 191-208.
- 玉瀬友美 (1990). 幼児の物語記憶に及ぼす文と絵の提示様式の効果, 読書科学, 34, 86-93.
- 高橋 登・杉岡津岐子 (1998). テレビ漫画を材料とした物語理解の発達の研究, 教育心理学研究, 36, 135-143.
- Thorndyke, P. W. (1977). Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse. *Cognitive Psychology*, 9, 77-110.



- van Dijk, T. A., & Kintsch, W. (1983). *Strategies of discourse comprehension*. New York: Academic Press.
- 矢島文夫 (1998). ギルガメシュ叙事詩. ちくま文芸文庫.
- 柳田國男 (1990). 柳田國男全集 8. ちくま文庫.
- Zacks, J. M., Speer, N. K., Swallow, K. M., Braver, T. S., & Reynolds, J. R. (2007). Event perception: a mind-brain perspective. *Psychological bulletin*, 133, 273-293.
- Zwaan, R. A., Magliano, J. P., & Graesser, A. C. (1995). Dimensions of situation model construction in narrative comprehension. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 21, 386-397.
- Zwaan, R. A., & Radvansky, G. A. (1998). Situation model in language comprehension and memory. *Psychological Bulletin*, 123, 162-185.