

連続した絵画のストーリー構成と情報探索の関連

— 眼球運動を指標として —

秋田知洋・田中俊也

(関西大学大学院文学研究科・関西大学文学部)

Key words : 眼球運動、情報探索、ストーリー構成、表象レベル

目的

知識表象は 4 つのレベルに分類できる(田中, 2002)。すなわち、感情など、より直接的なものは低次のレベルに分類され、文字や記号など、現実場面からより離れた表象は高次のレベルに分類される。人物の気持ちや意図を含むストーリーは、略図・図という比較的高次の情報から、感情という低次のレベルの知識表象へアクセスし、構成しなければならない。本研究では、人物のやり取りを含むストーリーを構成する際、どのような情報探索が行われるのかを検討したい。また、構成されたストーリーの内容を個々に分析し、質的な差による効果も同時に検討する。

方法

1. 被験者 14 名の大学生・大学院生

2. 課題および装置

(1) 課題と教示

課題は、連続した絵画のストーリーを構成するものであった。材料は WAIS - R の絵画配列課題から、2 人の人物のやりとりで構成されたものを選択し、用いた。絵画は配列された状態で被験者の前方 1000 mm のスクリーンに提示した。

被験者は、課題が提示されるとストーリーを発話しながら構成し、完成するとブザーを押し、完成したストーリーを話すように求められた。人物のやり取りの課題ではあらかじめ人物の行為の意図や気持ちを明らかにしてストーリーを構成するように教示した。

(2) 眼球運動記録装置

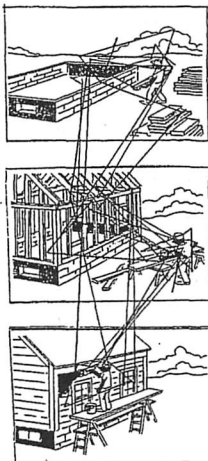
スクリーンの手前に小型トラッキング型の眼球運動検出器(片眼検出: トークアイ II : 竹井機器

製)を置き、始めにキャリブレーションを行った。

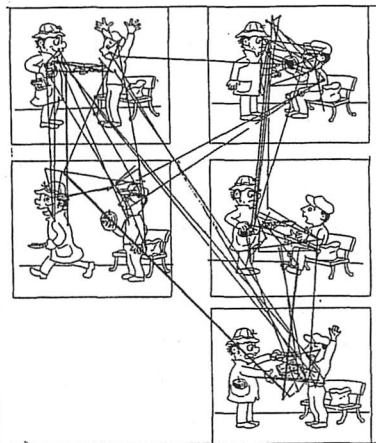
検出された眼球運動は、角度データ、注視時間等のデータとして記録装置に記録された。また、視点と運動の軌跡、発話データをビデオカメラ (SONY : DCR-PC3) で記録した。

結果と考察

< 課題 1 >



< 課題 2 >



課題 1 においては、入力した視覚情報をそのまま言葉にし、順にストーリーが完成しているが、課題 2 においては、何度かの情報探索を繰り返した後ストーリー構成をしている。

また、課題 1 においては、人物等特定の狭い範囲において情報探索が行われているのに対し、課題 2 では、より広く情報探索が行われていた。

文献

田中俊也 2002 「教える」知識・「学ぶ」知識-知識表象の 4 つのレベル- 教育科学セミナー, 33, 43-52.