

平成 25 年度 卒業論文研究計画書

物語の表現方法が鑑賞者の価値観の変化に与える影響

～小説・漫画・映画に着目して～

2013 年 7 月 13 日

酒井麻衣子ゼミ

21011096 小俣裕二

1. 【背景・目的】

本研究で価値観とは個人が読書や映画によって価値観等が変化するという事への影響の比較を目的としており、「面白い」等といった心響は含まれてはいない。

読書による、心理的影響を与える論文は、松尾直博著の研究により読書好きや読書量の多いほど読書による心理的効果があることが示されている。私たち学生が最も親しみの感じる読書は漫画ではないだろうか。現代では大学生や大人が当たり前のようにマンガを読む時代になった。このような現象は、「マンガ作品の成熟ぶり」の指標(マンガの内容・テーマが多様化・複雑化して大人の鑑賞に堪えうるものが増えた結果)として捉えられるようになってきた。という背景がある。また、先行研究ではマンガの影響のうちネガティブなものに焦点が偏っていた。映像では、「構図」(「視点」を定め、「注意の焦点化」を行って「世界の一部を切り取る行為」は、「構図の決定」という行為を内包しているというか、両者は表裏一体の関係にある。)内容を時間軸上に相当程度自由に変えることが可能である。逆の言い方をすれば、映画等の動画像にしか生み出すことのできない「vivid(生き生きとした)」運動感、躍動感、奥行感、距離感の実現を左右することになる。こういった感情移入や情動の高揚といった視聴者の「心理的」側面に対しても影響を及ぼすことになることになろう。また、映像の鑑賞においてイメージ果たす働きもある。これは、映像に対してある程度の知識を持っているかの有無によって映像から感情移入が異なる。それは映像で目にする主人公が同じ振る舞いについても異なった解釈や意味を生じる。

また、小説を基に映画化される作品もあれば、漫画を基に映画化となることや、映画作品がノベライズ本を出版されることも近年見られる。

このようなこともあり、コンテンツによる価値観の影響の違いがあることがあると考えられ、その影響を受ける過程も異なるのではないかと考えられる。そこで、物語の表現方法のコンテンツの違いによって鑑賞者が受ける価値観の違いの差を比較することによって鑑賞者に与える価値観を把握する。

2. 【研究方法】

- ・表現方法の違いによって価値観の変化の意識調査

調査対象：大学生

調査方法：留め置き法による質問紙調査、またはヒアリング調査

調査内容：

- ・映画を見ようと思うきっかけは
- ・普段小説を読むか
- ・小説原作映画化作品で重要な部分
- ・小説を見てどう思ったか
- ・小説を読んで一番印象に残ったところ
- ・小説は良い作品か悪い作品か
- ・映画を見てどう思ったか
- ・一番印象に残ったシーン
- ・普段漫画を読むか
- ・漫画原作映画作品で重要な部分 など

3. 【今後のスケジュール】

7月上旬 研究計画書確定

7月13日 SRC

7月下旬 質問項目の確定

8月中 調査用紙作成

9月 調査実施・打ち込み

10月 分析・執筆

11月 執筆

12月 卒論完成

4. 【参考文献】

- ・家島明彦（2007）「心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望」
（http://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/bitstream/2433/43999/1/53_166.pdf）
- ・中島義明（1996.6.10）「映像の心理学」
- ・中島義明（2011.11.25）「映像心理学の理論」
- ・松尾直博 「読書の心理的効果に関する研究」
（http://ci.nii.ac.jp/els/110001886939.pdf?id=ART0002063997&type=pdf&lang=jp&host=cinii&order_no=&ppv_type=0&lang_sw=&no=1371022770&cp=）