

有意味項目としてのクイズの解答の再生についての一考察

佐藤 手織*

A Study on Recall of the Answers to Quizzes as Meaningful Items

Taori SATO*

Abstract

The purpose of this study was to examine the features of recall of the answers to TV quizzes as meaningful items. One male subject (aged 44) watched 57 TV quiz programs, and tried to recall the answers freely in two days after each program.

The main point of the results was that the items that he could answer correctly were difficult to recall. It was discussed in terms of his emotional commitment to the items and the network of semantic memory.

Keywords: Recall of meaningful items, Answers to quizzes, Emotional commitment, Network of semantic memory

目 的

本稿の目的は、テレビのクイズ番組視聴後の解答の再生についてその特徴を検討することである。再生項目としてのクイズ番組の解答には以下のような特性がある。① 再生者の意味記憶ネットワークに位置づけられていることが多い極めて有意味な刺激であり、その内容は、文学・歴史、科学、政治経済、スポーツ・芸能等多岐のジャンルにわたる。② 再生者が、解答に参加することで、正答であれば感動や満足、誤答であれば不満や悔しさといった、項目に対する情動的関与が発生する。これらの特性を踏まえながら、特に、解答の正誤が再生に及ぼす影響を考察していきたい。

方 法

被験者は、筆者1名(44歳男性)である。毎週日曜日午後にテレビ朝日系で放映されるクイズ番組「アタック25」57回分を、実際の放映時間に、もしくは録画により視聴し、各回ごとに、映像や音楽の出題を除いた、いわゆる読みあげ問題の解答の自由再生を試みた。再生はまず、視聴の直後約30分程度集中して行ない、その後自由に行動する二日間以内にあらためて再生された解答があれば(この期間の再生は、意志的な努力が伴われることなく突然項目が頭に浮かんでくるケースがほとんどである。再生が比較的多く体験されたのは、家事や入浴の最中、夜中の覚醒時等であった)再生リストに加えることとした。再生リストが完成した後、番組の録画・録音記録もしくはインターネットに開設されている「観戦記録」のHPにより、読みあげ問題の出題順序を確認した。また、各問に対する被験者の解答の正誤を、視聴時にリアルタイムで正答した場合には2点、番組の解答者が問題の

平成19年12月17日受理

* 基礎教育研究センター・准教授

読み上げの途中に解答したことにより正答できなかったが、最後まで読み上げられたなら確実に正答できたと判断できる場合および選択式の問題で偶然正答が得られた場合には1点、上記のいずれにも該当しない完全な誤答の場合には0点とすることで数値化し、正答値と呼称することとした。

結果と考察

再生すべき解答数は、番組の解答者の誤答に伴い、各回ごとに変動する。最も少ない回で24

問、最も多い回で37問であった。再生率の最大は100%で(34/57回)、最小は88.9%(24/27問)となった。

再生率が高いため、解答が再生された順序(/再生項目数)を指標として系列位置曲線を構成した。図1に、系列位置(出題順序)を4等分した各期を独立変数とする系列位置曲線を示す。分散分析の結果、系列位置の主効果が1%水準で有意であり、さらにライアン法による多重比較の結果、IV期の問題が他の3期の問題よりも有意(1%水準)に早く再生されたことが明らかになった。クイズの解答のような刺激項目の

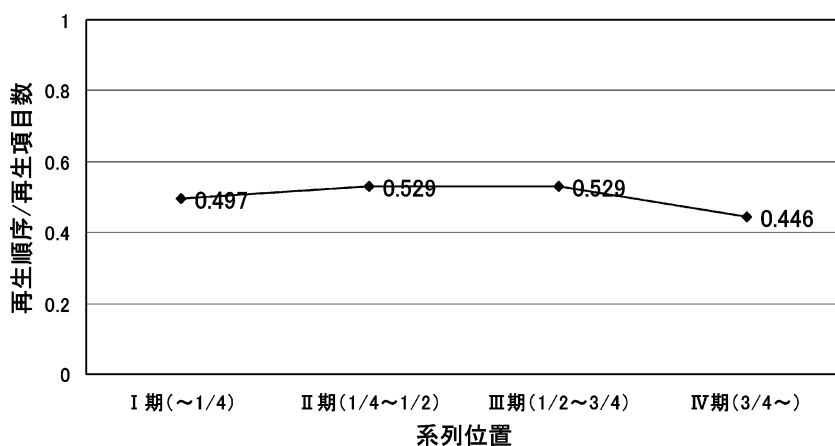


図1 系列位置と再生順序の関係

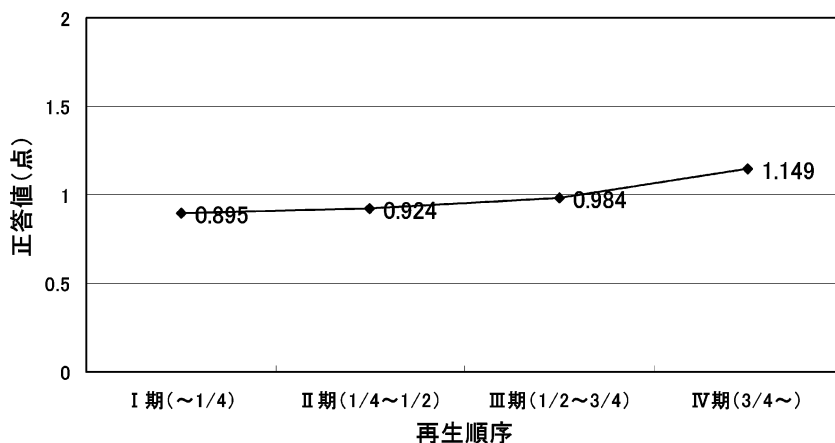


図2 再生順序と正答値

再生でも、新近性効果を認め得ると解釈される。

次に、解答の正誤が再生に及ぼす影響を明らかにするため、以下の2点を検討した。

第1点は、解答の正誤と再生順序との関係性についてである。各回の再生順序の系列をI～IV期に四等分し、各期の正答値の平均を図2に示す。再生順序を独立変数とした1要因の分散分析を実施した結果、主効果が1%水準で有意であり、さらに、ライオン法による多重比較の結果、IV期と他のすべての期との間に有意差（I・II期との間には1%水準、III期との間には5%水準）があることが明らかになった。この結果は、誤答された問題の解答は早く、一方、正答された問題の解答は遅く再生されることを示しており、正答できなかったことによる不満・悔しさといった情動が強く影響していると考えられる。

第2点は、再生できなかった解答（表1）の検討である。これら40項目の平均正答値は1.65点と極めて高く、この点は、先に述べた、正答できた解答ほど再生が遅れるという知見と軌を一にする。すなわち、正答できた解答ほど再生が困難ということである。また、その内容は、慣用句（「苦虫（をかみつぶす）」「ご破算」「下駄（を預ける）」「机上（の空論）」……）や一般名詞の呼称（「とんぶり」「みょうが」「剣山」……）等を問う問題が多く、これらは漢字の読み（「土筆」）や異称・略称（「紅差し指」「ダイヤグラム」）に関する問題と一括して「言葉の知識」を問う問題と性格づけることができよう。

以上の知見を、① 解答の正誤に伴う情動的関与と ② 意味知識のネットワークの観点から考察する。まず①についてであるが、解答が正答できた場合には満足感・安堵感が（記銘・）再生を弱める一方で、正答に伴う感動・達成感が（記銘・）再生を強化すると考えられるが、万人に共有されている日常的な「言葉の知識」は、正

答に伴う感動が特に弱く、（記銘・）再生が困難になる傾向がいつそう顕著になると考えられる。また、少数ではあるが、被験者の自我関与が強い（したがって正答しても当然という感覚から感動が弱い）ジャンル（歴史、相撲、落語等）での正答についても同様の傾向がうかがわれる。逆に、誤答して尚かつ再生できなかった解答項目には、芸能やゴルフのように被験者があまり興味がないジャンルのものが含まれているが、この場合、誤答してもそれ程不満や悔しさを感じなかったことが関与しているのはいか？一方、② 意味知識のネットワークについては、クイズが出題された場合、設問に含まれるいくつかのキーワードを手がかりとして解答の検索が実行され、それにより該当する（文学・歴史やスポーツ等の）ジャンルの意味ネットワークがある程度広範に活性化すると考えられる。その後の再生に際しては、まず手がかりなしの自由再生が行われるがそれが困難になった場合、たとえば、「スポーツの出題はなかったか？」というように、出題ジャンルの想起から項目の絞り込みがなされると考えられる。この場合「言葉の知識」のネットワークは、情報量が他のジャンルよりも膨大であることや、日常的な知識体系であることから常に一定の活性レベルに達していること等により、メタ記憶がアクセスしにくく、その結果項目の再生が困難になるのではないだろうか？ただし、再生ができなかった項目に「言葉の知識」にかかわる内容が多かったとは言え、その比率は40%程度に過ぎず、今後それ以外のジャンルについても考察を深めていきたい。

資 料

「アタック25観戦記録」 <http://www002.upp.so-net.ne.jp/quizzinn/>

表 1 再生できなかった解答

解答	問題の概略	再生者の正誤	出題順序 ／総問題数
ミョウガ	食べると忘れっぽくなると言われる野菜	○	23/27 (IV)
全米オープン	9 月開催のテニスの 4 大会	○	25/30 (IV)
いしづき	茸の軸の最下部	○	2/26 (I)
マッターホルン	特定できず	○	9/30 (II)
660 cc 以下	特定できず	○	18/30 (III)
BONNIE PINK	特定できず	×	11/37 (II)
京(けい)	10 進法で 1000 兆の上の単位	○	18/37 (II)
堆積作用	川の 3 作用の一つ	○	22/37 (III)
10 試合	5 チームの総当たりリーグ戦試合数	×	35/40 (IV)
貴族院	帝国議会は衆議院と一？	○	21/30 (III)
熊本城	西南戦争の最終決戦地	○	5/30 (I)
秋刀魚	落語の演題「目黒の○○」	○	5/29 (I)
チョウザメ	キャビアは何の卵？	○	18/29 (III)
スナフキン	「ムーミン」の登場人物	○	28/29 (IV)
ファーストバイト	最初の一噛み	×	10/27 (II)
ネンリンピック	高齢者の競技大会	○	15/27 (III)
とんぶり	「畑のキャビア」と呼ばれる筍草の実	○	18/30 (III)
扇子	相撲の呼び出しが手に持つ	○	9/27 (II)
14 本	ゴルフの 1 ラウンドで持つことのできるクラブ数	×	19/27 (III)
アーサー・ミラー	「あるセールスマンの死」の作者	×	26/27 (IV)
あみん	今年再結成、ヒット曲「待つわ」	○	6/27 (I)
剣山	針により花を安定させる華道道具	○	25/27 (IV)
葉隠	鍋島藩の武士の修養書	○	17/28 (III)
安寿と厨子王	森鷗外の作品、山叔太夫	○	19/28 (III)
つくし	「土筆」の読み	○	25/28 (IV)
親展	手紙を受取人本人が開封することを求める意	○	18/30 (III)
完全変態	蝶は完全変態 or 不完全変態？(二択)	○	24/26 (IV)
机上	「○○の空論」	○	6/28 (I)
ガット	英語で「腸」の意のラケットの網等	○	21/27 (IV)

有意義項目としてのクイズの解答の再生についての一考察（佐藤）

ポーカーフェース	カードゲームに由来する「表情を変えない」意	○	7/34 (I)
コーンスターチ	トウモロコシから作った澱粉	△	8/34 (I)
巴戦	3 名による相撲の優勝決定戦	○	16/34 (II)
薬指	「紅差し指」とは何指の異称？	△	25/32 (IV)
猪瀬直樹	東京都副知事	○	13/28 (II)
ご破算	「白紙に戻す」意の算盤の用語	○	17/27 (III)
苦虫	「○○をかみつぶす」	○	21/30 (III)
エンタシス	ギリシャ建築で柱の中央をふくらませた様式	×	26/29 (IV)
ケプラー	惑星の 3 法則の提唱者	○	28/29 (IV)
下駄	「○○を預ける」	○	5/32 (I)
ダイヤグラム	時刻表の「ダイヤ」は何の略？	○	19/32 (III)

※ 掲載は放映時期の順。行間がない解答群は同一日の出題であることを示す。

※※ 解答者の正誤の○, △, ×は, それぞれ正答値 2, 1, 0 点 (本文参照)。

※※※ 行末のカッコ内のローマ数字は, 同一行の出題が, 各放映ごとの出題順序を 4 等分した I~IV 期のいずれであったかを示す (本文参照)。