

# スリル構造の明確化についての考察

## Discussion on Clarifying the Structure of Thrill

古澤 照幸

FURUSAWA, Teruyuki

スリル構造を明確にするための検討を行った。153名の大学生に「あなたにとってスリルとはどのようなものか」という質問をし、自由記述文を得た。各文章を形態素解析し、各文章中の形態素の共起度を計算し、共起度をもとに「キーグラフ」によって2次元グラフを得た。高頻度語のみならず、中頻度語も反映されるように解析し、スリルを生起するための基盤としての非日常性、不安や恐怖をスリルに転換させるためのコントロール感などが見出された。

### 1. はじめに

スリルとは、いったいどのように定義したらよいであろうか。スリルについての欲求に関しては、Farley (1986) の“Big T”、Zuckerman (1978) のThrill and Adventure Seekingがある。Big Tというタイプの人間はスリルを強く求める (thrill seeking) 傾向にあるが、スリルのある職業、例えば警察官や消防士のような職業につけば満足し、よい成績をあげるといふ。Thrill and Adventure Seeking (以下、TAS) はSensation Seeking Scale Form (SSS-F) の4つの下位尺度のなかのひとつの尺度概念であり、定義としては「スピードや危険を含むスポーツや活動に携わろうという欲求」(Zuckerman, 1979) とされている。パイロット、消防士、機動隊の隊員、レースカー

のレーサーがTASにおいて得点が高い。古澤 (2000) が指摘しているが、危険な業務について、スリルを求める傾向にあることは適性としては高いものと考えられる。しかしながら、thrill seekingに関しては反社会的行動との関連も指摘されている。薬物乱用や未成年者の飲酒の問題もTASとの正の関連が指摘されている (Pedersen, 1991; 千葉県健康福祉部、2001)。またいたずら電話をかける傾向についてもTASとの正の関連が古澤 (1991) によって示されている (千葉県と古澤の結果はいずれもSSS-AE (古澤、1989) の下位尺度のTASである)。

スリルについては、上で述べた職業適性や反社会的行動の予測の他に、スポーツの適性や交通事故の起こりやすさやテーマパークの利用予測など研究としての価値は高いもので

---

キーワード：スリル、スリルの欲求、チャンス発見、キーグラフ、刺激欲求  
Key words : thrill, thrill seeking, chance discovery, key graph, sensation seeking

ある。

しかしながらスリルという概念に明確な定義を施している研究は少なく、ZuckermanやFarleyのように単にスリルを求める傾向として述べられているに過ぎない。確かに、TASやBigTとさまざまな行動との関係からthrill seekingを説明する試みを行っているのであるが、それでは、スリルとはいったい何かということの説明は行ってはいない。

ところで、Apter(1992)は、reverse theoryによってスリルを検討している。生理的な覚醒と認知の観点からスリルを検討しているのであるが、覚醒が高い場合にスリルを感じる場合もあれば、不安や恐怖を感じる場合があるとし、個人の認知によって、同じ覚醒水準でも快と不快に感じ方が分かれるとした考え方である。生理的な覚醒水準が高い場合に快である興奮を感じる例として、スポーツ観戦やパーティなどの期待感の高まりが考えられよう。同じ高い覚醒水準でも、重要な面接試験を受けなければならないときは不安を感じるだろう。低い覚醒水準の場合には、不快感としては、退屈感の増加があり、1日の仕事の後の入浴タイムなどはリラックスという心地よさを示すことになる。このように同じ覚醒水準であってもどのようにとらえるかという認知の観点を重視するところがreverse theoryの特徴といえよう。

こういったApter(1992)の考えを参考にして、考察を古澤(2004)は行っている。156名の学生に「スリルとは何か」「スリルの事象とはどのようなものか」という質問を行い、それをキーグラフ(大澤、2003)という解析法によって2次元平面に形態素をプロットし、スリルの構造化を行っている。キーグラフは回答反応として高頻度の形態素がグラフ上に

反映されやすい。古澤(2004)の結果も意味としては重要だと考えられるが、頻度の比較的少ない形態素が結果に反映されていなかった。そこで、本研究においては古澤(2004)で使用した高頻度の形態素を意図的に削除し、それ以外の形態素のデータ(これを以下、中頻度という)をもとに解析を行い、古澤(2004)と比較し、総合的な考察を行う。特に、「スリルとは何か」という質問に関する回答を分析する。さらに、高頻度データの結果において重要と考えられる部分と中頻度データにおいて重要と考えられる部分を合わせ、キーグラフによる分析も行う。

## 2. 方法

### 2.1 自由記述調査

自由記述調査は、東京都内の私立大学の教職課程の2つの授業において計156名を対象に実施された。このうち、有効回答の得られた153名分の文章を分析することにした。質問内容としては、

- 1) あなたにとって、スリルとは何か。
  - 2) スリルと考えられる事態にはどのようなものがあるだろうか。
  - 3) スリルを欲しいのはどのようなときか。
  - 4) あなたは何をすればスリルを感じるのか。
- の4点であり、自由に回答するように求めた。1)はスリルをどのようにとらえるかという本人にとっての定義を問う質問であり、2)は実際のスリルについてのケースに何があるかを質問している。3)はスリルを欲しいのはどういうときか、4)はスリルを獲得するための方法についての質問である。1) 2)はそれぞれスリルの定義と事態ということでスリル構造の中心的な質問になり、3) 4)は1) 2)の補足的な質問ということになる。

本論文においては、中心的な興味となる1)について報告し、検討することとする。

## 2.2 解析法

自由記述文の解析については、Chasen(奈良先端科学技術大学院大学松本研究室)によって形態素解析を行い、キーグラフ(大澤, 2003)によって2次元平面に形態素をプロットし検討を行う。なお、先にも述べたとおり、高頻度の反応(頻度7以上の41語)を削除し、中頻度(頻度6から頻度3までの63語)を分析し、その後高頻度と中頻度の中のそれぞれ重要と考える語を合わせ、分析を行う。

さて、形態素解析の結果、キーグラフで不要と考えられる

接続詞「しかし、でも」

「に」「の」「や、たり」「て」などすべての助詞

連体詞「その、大きな、同じ」

助動詞「う」助動詞「だ」

名詞・非自立・一般「もの・こと」

を削除し、単独でも意味が理解できる形態素を残すことにした。

キーグラフは大澤(2003)によって開発された「チャンス発見」における解析法である。チャンス発見の原理(大澤 他, 2002)は「目の前の注目している状況とそれ以外のできごとや事物との関連の有無を見出し、人間の推察によって、それらの関連のうち興味あるものに意味を付与することだ」としている。このチャンス発見における解析方法がキーグラフであるが、これは文章中の形態素の共起度を計算し、形態素間の関係性をグラフ化するものである。なお、共起度とは、特定の2つの語について、同一文章中に出現する頻度のことをいう。いくつもの文章中に特定の2つ

の語が出現する場合、共起度が高いという。キーグラフの実際の内部処理の手順については、以下の通りである。

### (1) ノイズ語の削除

形態素解析の結果、先に示した基準で不要な形態素を取り除いているが、解析の途上でさらに不要な語が出現するときもある。このような語を削除する。

### (2) 有人島の抽出

頻度の高い語を上位から一定個数( $M_1$ 個)取り出す。共起度が多い上位 $M_2$ 対の2語ずつを実践のリンクで結び、共起グラフを作る。実線の連結部分グラフが有人島ということになる。

### (3) 橋の抽出

文章D中の任意の語wについて、(1)の有人島gの中のいずれかの語と同時に出現する文の数を共起度 $f(w, g)$ とし、 $f(w, g)$ の値が上位になるw、gの $M_3$ 対だけを橋とする。

### (4) キーワードと無人島の候補抽出

文章Dの中の各語wについて、(3)のすべての橋を介する有人島 $g_i$ との共起度 $f(w, g_i)$ の和を $key(w)$ とする。 $key(w)$ の上位 $M_4$ 語の集合をK(キーワード候補集合)とする。Kのうちの高頻度語に含まれないものを無人島の候補(白ノード)とする。Kのうち、key値の高いもの $M_5$ 個を「キーワード」(ノードを丸で囲む)とする。

### (5) 図の完成

K内の各語wと、wとの共起度 $f(w, g)$ の上位2つの有人島gを、すべて点線で結び、gとの接点はgのうちwと最も共起文数の多い語 $w_0$ を選んでその間を結び、ただし、点線を引こうとする位置にもともと実線があれば、点線を引かない。

なお、共起度についてはJaccardの係数を



る」スリルを「意味」している。しかしながら「安全」を確保しながら、「行う」という「意味」においてである。さらに、このスリルは「人間」の「心理」として「ハラハラ」する危険と「紙一重」であり、「不安」で「未知」な「感覚」を「要因」とするものである。

右上の島には「死」「の」「境界」「線」がある。この島だけは他と点線によるブリッジがかかっていないが、相当、大きな危機であり、他とは異質なスリルということになる。

島と島を結ぶブリッジの役割としての点線となるが、「一瞬」の「行為」や「瞬間」の「楽し」みのごくわずかな時間を感じるものとして、スリルをとらえている部分もある。

古澤(2004)の高頻度語による結果では、非日常性や危険、また興奮などの感情がスリルを表す語として特徴的に抽出された。図1からは、瞬間のスリルや危機の後のスリルのような時間が関わるものが抽出された。また、危険との隣り合わせや死の境界線のように危険とは一皮隔てたところでのスリルが示された。危機の後のスリルは、危険を乗り越えるという意味合いが含まれると考えられるが、危険との隣り合わせは、現在危険をコントロールしているという意味合いが含まれる。いずれにしてもApter(1992)が指摘するように危険へのコントロール感が不安ではなく、スリルを生み出す要因となっているのであろう。

### 3.2 スリルとは何か(高頻度語と中頻度語の統合)

古澤(2004)の「スリルとは何か」についての高頻度語が構造化された結果からは、スリルは「非日常的な経験であり、普段の生活

では経験できない、興奮したとき、緊張したときに感じるドキドキする経験」としている。また、こういった緊張や興奮は危険なときに感じるものとしている。図2は、古澤(2004)の結果を確認しやすくするために簡単なモデル図として表したものである。ここでは、スリルは「非日常性」を基盤としつつ、ドキドキする感情、リスクの伴う快感、危険の際の興奮、緊張、そして好奇心を持ちつつ行動する楽しさといった感情であることを示している。スリルは感情であるが、非日常性という状況が必要であり、または非日常性を認知するという前提が重要だと考えられよう。

そこで、高頻度語と中頻度語の重要語を合わせた分析を行う際に選択する形態語であるが、図1も参考としつつ、高頻度語に関しては古澤(2004)の島の部分にあたる「非日常性」に関する語とその周辺につながる語、そしてキーワード語となる19語を選択した(表1)。同様に、中頻度語についても、可能か不可能か予想のつかない図1の右下から伸びる島とその周囲、左下の危険と隣り合わせの島とその周囲、そして右上の死の境界線の島、およびキーワード語と時間に関連する「瞬間」などの語の合わせて40語を選択した(表1)。

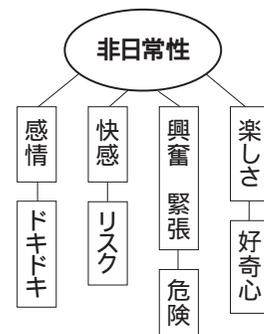


図2 古澤(2004)の高頻度語を反映したスリルの分析結果のモデル図

表1 高頻度語と中頻度語の重要語の分析に使用した形態語

高頻度語	中頻度語	中頻度語
ない	ハラハラ	負
恐怖	よい	持つ
日常	不安	あまり
ある	人生	可能
感	心理	人間
危険	予想	不可能
生活	行為	安全
ドキドキ	感覚	紙一重
刺激	及ぼす	たまに
緊張	瞬間	面
興奮	ぬ	その後
感情	の	常に
非	未知	分かる
中	身体	すっきり
経験	必要	気持ち
快感	危機	意味
楽しい	悪い	境界
ワクワク	死	線
好奇心	要因	隣り合わせる
	性	求める

なお、「リスク」を「危険」に、「体験」は「経験」に、「行う」は「行為」に、「一瞬」は「瞬間」に統一し、高頻度語、低頻度語合わせて59語とした。

さて、解析において2.1の1)の質問「あなたにとって、スリルとは何か」については、2.2の解析法におけるM<sub>1</sub>、M<sub>2</sub>、M<sub>3</sub>、M<sub>4</sub>、M<sub>5</sub>は、それぞれ56、55、55、35、17に設定している。

図3が高頻度語と中頻度語を合わせたキーグラフによる分析結果である。右下には、図1の中頻度語でも見られた島である「人間」が「危険」と「隣り合わせ」のスリルが表れている。「危険」との「紙一重」という意味合いでの「隣り合わせ」ということができる。この島に連結されている形態語に「好奇」がある。これは高頻度語であった。この語が入る

ことにより、「隣り合わせ」としての「人間」の「心理」「要因」として「未知」のものへの「好奇」がスリルと関連するというように解釈が可能である。未知なものは好奇心の対象であるが、危険の可能性もあるということの意味においてスリルなのであろう。その隣には、図1の中頻度で現れていた「可能」か「不可能」かが「あまり」「すっきり」「分か」らぬ」「気持ち」がスリルであるとする島がある。これらの語群は「たまに」や「常に」「その後」といった時間に関連する語と一緒に島である。さらにその隣には、「日常」「生活」に「ない」「経験」や「非」「日常」「生活」の古澤(2004)のまたは図2のモデル図で示した「非日常性」が示されている。この島は「可能」「不可能」の島とは「非」を仲介にして結ばれている。もともと、「可能」「不可能」の島は中頻度であり、古澤(2004)では出現しなかった島である。中頻度語を活かす形で分析を行うことによって、高頻度語の島と結びつく形となった。「可能」か「不可能」か「予想」がつかない、「すっきり」した「気持ち」では「分か」らないというところが非日常性につながるのであろう。非日常性の島は「恐怖」「感」と結びつき、「緊張」「感」につながる。「緊張」「感」は中頻度語である「人生」に「必要」な「危機」と結びついている。再度「恐怖」にもどると、中頻度の「楽しむ」「瞬間」とつながっている。恐怖感がある瞬間に楽しみに変化することを示すものであろう。さらにこの「恐怖」は「ハラハラ」「ドキドキ」「ワクワク」といった「興奮」や「感情」とつながり、このうち「感情」は「身体」「感覚」につながり、この身体感覚こそが「日常」に「ない」「経験」ということになろう。図3の上には図1の島にあった「死」「の」「境界」

「線」がやはり単独で存在している。しかし、ここには図1とは異なり「楽しい」が結びついている。この「楽しい」は高頻度語であるが、死との境界線を隔てたところに楽しさが存在するというを示している。

#### 4. 総合的考察

スリルの構造について中頻度語を活かす形で分析し、検討した。高頻度語だけが反映された古澤(2004)の結果からは非日常性というスリルの発生する基盤とそれに伴う諸感情が示された。中頻度語のみの分析結果(図1)では、可能か不可能か予想のつかない気持ちや時間に関するもの、危険との隣り合わせや死の境界線が示されていた。高頻度語だけでは見えないスリルの構造が図1では見ることができたと考えられる。さらに高頻度と中頻度の語のそれぞれ重要な語を選択し、合わせて分析することによって、高頻度語と中頻度語がうまく結びつき、意味を補完する様子が

見られた。

Apter(1992)は、覚醒を高めるための方法として、次の4つの方法を指摘している。それらは、未知のものに触れ、新たな疑問の追及、新しい技術を試すと思うだけで覚醒が高められるとする「探検」、障害を克服することで気持ちが高まる効果があるとする「フラストレーションへ直面する」、身体的な限界を克服することにおける成功に関連する「積極的な作戦」、ある状況で要求されたり、期待されていることと反対なことをし、これが悪質なスリルの喜びを生む「否定主義」である。「探検」については、図3の右下の「未知」なものの「好奇心」が相当する。これはまた、「危険」と「隣り合わせ」であり、危険が潜んでいるからこそ、未知なものはスリルがあるのだと言えよう。「可能」「不可能」に関する島は、予想がつかない危険を有していると言えよう。この島のなかの「その後」は図1では「危機」と「安全」につながっていた。予

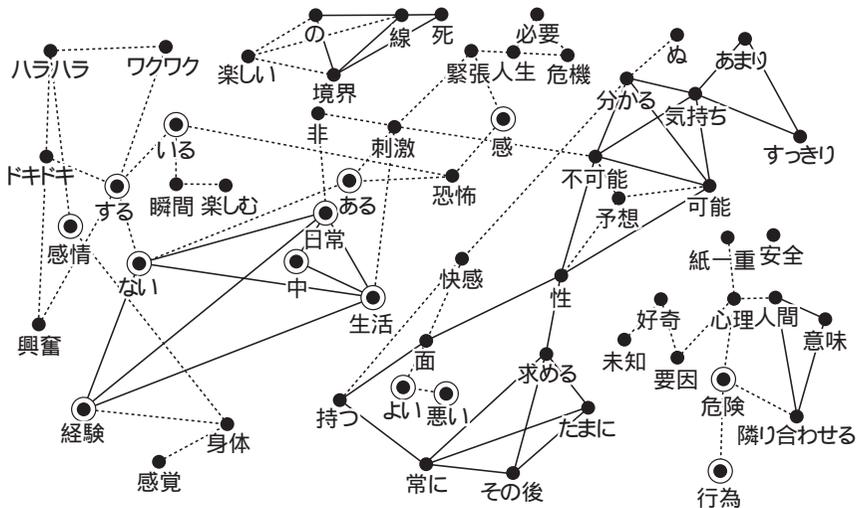


図3 「スリルとは何か」という問いに対する高頻度語と中頻度語の重要語を使用したキーグラフの結果

想がつかず危機が訪れているかもしれないが、後になれば安全になり、その狭間のスリルとすることができよう。この島は予測のしにくさという面でギャンブルと関係し、図3の右下の島（「未知」がつながる島）もギャンブルにも関連するように考えられよう。図3の非日常性の島から延びた点線の先には「人生」に「必要」な「危機」があった。これは「フラストレーションへ直面する」に当たる。危機が障害となり、これが気持ちを高める「刺激」となる。

古澤（2004）においても示したが、なぜ非日常性がスリルを引き起こす基盤となりうるのであろうか。それは非日常性が危険を感じにくくさせるという点によっている。現実感を低減することによって危険を危険と見なしにくくするのである。カジノに窓も時計もないことによって、時間や天候の情報が乏しくなり、チップがお金の代わりに使われることによって、心理的な現実感が低くなっていく。これが危機感を低め、スリルを感じる土台を作ることになる。非現実感と言えば、ディズニーリゾートも入り口でチケットを買えば、レストランなどでお金を使う以外は、財布を開ける必要はない。これも現実感の低減に効果のある方法である。また、ディズニーリゾート内では電信柱はないし、業務用の車も見かけない。現実の社会にあるはずのものをなくすことによって非現実感を高め、「楽しみ」にどっぷりと浸らせることができる。「非」「日常」「生活」は「恐怖」をも「瞬間」で「楽し」みに変えさせてしまうということなのであろう。

スリルを生起させるためには危険のコントロールが必要であることを古澤（2004）は指摘している。危険と隣り合わせていても、そ

の危険をコントロールでき、その実感がスリルを生むのである。死の境界線が楽しいのは、ぎりぎりのところで危険をコントロールできている、それでいて危険を味わっている強い感覚によるものであろう。

スリルは覚醒を高めるための要素（新奇性、障害など）と危機感や危険の感覚を低減させる要因（非日常性、境界）またはそれらをコントロールできる要因（自己効力感）が必要である。危険感覚の低減ということではリスク知覚のバイアスも関連することであろう。古澤（2004）は「スリルとは何か」の他に「スリルと考えられる事態」についても検討している。後者における知見と本研究において確認できた知見とを総合的に検討することでthrill seekingの測定尺度を作成できるものと考えている。

## 参考文献

- Apter, M.J. 1992 The Dangerous Edge: The Psychology of Excitement, Free Press（「デンジャラス・エッジ - 「危険」の心理学」山岸俊男監訳・渋谷由紀訳、講談社1995）
- Farley, F.H. 1986 The big T in personality. Psychology Today, May, 44-53.
- 古澤照幸 1989 刺激欲求尺度抽象表現項目版（Sensation Seeking Scale-Abstract Expression;SSS-AE）作成の試み 心理学研究、60、180-184
- 古澤照幸 1991 刺激欲求尺度（Sensation Seeking Scale）の心理統計的特徴の検討、東京都立大学心理学研究、1、1-10
- 古澤照幸 1993 いたずら電話と心理変数、現代のエスプリ、306、84-92
- 古澤照幸 2000 刺激を求める気持ち 詫摩武俊・鈴木乙史・清水弘司・松井豊 編、シリーズ・人間と性格 第5巻 性格研究の拡がり、ブレーン出版、243-255

## スリル構造の明確化についての考察

- 古澤照幸 2004 スリル構造についての考察、埼玉  
学園大学紀要 人間学部篇、4、25-34
- 大澤幸生・松尾豊・松村真宏 2002、予兆発見 自  
然・社会からの意思決定 システム/制御/情報、  
46、203-208
- Pedersen, W. 1991 Mental health, sensation seeking  
and drug use patterns: A longitudinal study. Brit-  
ish Journal-of-Addiction; Feb Vol 86(2) 195-204
- 千葉県健康福祉部 2001 思春期保健に関する実  
態調査
- Zuckerman, M.1979 Sensation Seeking:Beyond the  
optimal level of arousal. Erlbaum Hillsdale, NJ.