場所性が与える行動への影響について
-場面における非日常的コミュニケーションを中心として-
目次

はじめに ........................................ 3

1章 研究の背景と目的 ................................ 4
1-1 研究の背景 ................................ 4
1-2 研究の目的 ................................ 4

2章 研究方法 ........................................ 5
2-1 場面の収集 ................................ 5
2-2 収集したデータ ................................. 6

3章 データから見る場所性の考察 .................. 7
3-1 データ一覧 ................................ 7
3-2 道端 ........................................ 10
3-3 公園 ........................................ 10
3-4 海 .......................................... 11
3-5 スキー場・遊園地・温泉・野球場 ............... 12
3-6 駅・空港・バス停 ............................ 12
3-7 データから見る場所性の考察 ................ 13

4章 因子分析による場所性の考察 ................. 14
4-1 因子分析の適用 ................................ 14
4-2 因子負荷量による場所性の考察 ............... 15
4-3 因子得点による場所性の考察 ................ 16
4-4 因子分析による場所性の考察 ............... 18

5章 今後の展望 .................................... 19
はじめに

「人の行動は場所からの影響を受けている」この仮説が私の研究の始まりである。しかしながら、多くの人にとって、これは感覚的なものであって、実際に深く考えられることはない。

例えば、ある人が好意を寄せる異性に愛の告白をしようとするとき、その行動を図る場所の選択に頭を悩ませる人は多いだろう。これは、その人にとって場所のもつ雰囲気が重要となるためである。一方、その中で「告白スポット」と呼ばれる場所が、雑誌やインターネットで取り扱われることがある。これは、多くの人がそこに何らかの「場所性」を見つけ、愛の告白という「行動」を行う傾向が強いことから成立する場所である。

また、待ち合わせという行動を例にあげると、東京であればJR渋谷駅の忠犬ハチ公像の前、札幌であれば大通地下街のマルチビジョン HILOSHI の前に人だかりができる。これは、多くの人が待ち合わせ場所に共通のランドマークを指定することで、その周辺は定番の待ち合わせ場所として成立するためである。これもまた、その場所に存在する「場所性」が、多くの人の待ち合わせという「行動」に何らかの影響を与えた結果である。

学校の屋上という場所を例にとってあげてみると、数十年前に学生だった人にとって屋上という場所は、いわゆる不良學生が学校の授業を欠席して逗いて、または後輩を呼び出して先輩としての威厳を見せつける場所といったイメージが強いだろう。一方で、著者のような現在の学生にとっては、TV番組や漫画などで屋上から自身の心に抱える想いを打ち明けるシーンを見てきたことから、そういった行動を行う場所というイメージを持っていようと思う。このことから、時代背景によって場所が人に与える印象は変化していることがわかる。

本研究では、このような人の行動に影響を与える場所がもつ特性としての「場所性」を研究することを目的としている。本研究を型式化し、場所性を分析することができれば、人が図らずもとする行動に対して、場所性が効果的に働きかける場所選択または構築することにつなげることができると考えている。

謝辞

本研究を取り組むにあたって、2年間に渡ってご指導いただきました小樽商科大学商学部社会情報学科の大澤淳准教授をはじめ、議論を通して的確なアドバイスやサンプルの収集にご協力いただいた本ゼミナール卒業生、本ゼミナール学生一同に、深く御礼申し上げます。
1章 研究の背景と目的

1-1 研究の背景

エドワード＝レルフ（1999）によると、現代においては、場所との違いが鮮明でない「場所」が増えてきており、そこは地域の歴史を反映せずに生鮮感も伴わない表面的な特徴だけを他所から借りてきただけの景観となっている。一方で、従来の社会においては、交通手段やマスコミが未発達であったため、地域ごとで社会的・文化的に閉鎖ユニットが形成されていた。その「場所」はその地域ごとで独自な意味を持ち、他と区別される唯一無二の価値を持っていた。このときの「場所」を他の場所と区別するための要素は、以下の3つがあるとしている。

① 景観を構成する物質的要素・見かけの様子
　例：山や丘や大きな木、または建物などランドマークになるもの

② そこで行われる／観察できる人間の活動
　例：遊園地（娯楽）、学校（勉強）、駅（移動）など

③ 上記の①・②がその人にとって持つ意味／象徴
　例：その土地の印象や個人的な思い入れなど精神的なもの

ここで、①の物質的要素・見かけの様子は「場所」そのもの、「時間」帯、その場所にある「構成要素」によって変化すると考えられる。この「場所」「時間」「構成要素」が組み合わさることで醸し出される特性を「場所性」として定義する。

1-2 研究の目的

本研究では「場所性」が行動に与える影響を明らかにする。上記の要素にあてはめると、①によって創出される「場所性」が②・③に与える影響を明らかにすることを本研究の目的とする。
2章 研究方法

2-1 場面の収集

今回は、場所性が行動に与える影響を研究するために、ドラマや映画における場面を分析することが主な研究の方法となる。これは、ドラマや映画で主に受けられる行動である「愛の告白」「悩み相談」「喧嘩」「別れ」といった、非日常的コミュニケーションが表現される場面において、「場所」「時間」「構成要素」の傾向を把握することを意図している。

分析対象とするドラマや映画の選択に関しては、視聴率や興行収入の高いものを選択し、SFや時代劇といった非現実的なジャンルを選択しない。このことは、分析対象とするドラマや映画が多くの人のかかわっていること、現実との関連性がある場面の分析につなげることを前提とするためである。ドラマや映画で表現される世界観は、その作品によっては社会現象に発展するといった事象もあることからも、この手法は妥当であると考えられる。

収集したそれぞれの場面をもとに下記の項目ごとの関わり合いを分析し、場所性が行動に与える影響を考察する。

＜データ化する項目＞
① 年代 放送・公開された年代
② 行動 【告白・相談・別れ・喧嘩】に分類
③ 場所 そのシーンの背景となる場所
④ 時間 【昼・夜】に分類
⑤ 構成要素 その場所を構成している要素

図2.1のように、ある場面における「行動」と「場所・時間・構成要素」を分析していく。

図2.1 場面からデータを収集することの例
2-2 収集したデータ

＜分析対象としたドラマ・映画＞

表2.1は、分析対象としたドラマ・映画と、放送された年月・平均視聴率・収集できた場面の数である。今回の分析は、以下のドラマ・映画で収集できた470の場面をもとに実施した。

表2.1 分析対象のドラマ・映画一覧

<table>
<thead>
<tr>
<th>作品名</th>
<th>年度</th>
<th>平均視聴率</th>
<th>場面数</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ふぞろいの林檎たち</td>
<td>1988</td>
<td>17.6%</td>
<td>34</td>
</tr>
<tr>
<td>愛しあってるかい！</td>
<td>1989</td>
<td>22.6%</td>
<td>95</td>
</tr>
<tr>
<td>男女7人秋物語</td>
<td>1987</td>
<td>30.0%</td>
<td>48</td>
</tr>
<tr>
<td>愛という名のもとに</td>
<td>1992</td>
<td>24.7%</td>
<td>40</td>
</tr>
<tr>
<td>白線流し</td>
<td>1996</td>
<td>10.9%</td>
<td>64</td>
</tr>
<tr>
<td>Beautiful Life</td>
<td>2000</td>
<td>32.3%</td>
<td>51</td>
</tr>
<tr>
<td>GOOD LUCK!!</td>
<td>2003</td>
<td>30.6%</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>オレンジデイズ</td>
<td>2004</td>
<td>17.4%</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>やまとなでしこ</td>
<td>2000</td>
<td>26.4%</td>
<td>29</td>
</tr>
<tr>
<td>人にやさしく</td>
<td>2002</td>
<td>21.4%</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>電車男</td>
<td>2005</td>
<td>21.2%</td>
<td>34</td>
</tr>
</tbody>
</table>

※「年度」は、放送・上映された年月
※「平均視聴率」は、すべて関東地区・ビデオリサーチ社調べ

＜場所・構成要素の項目＞

次報の表3.1と表3.2は、分析時に分類した「場所」と「構成要素」の一覧である。場所に関しては、道路・橋・海・川・公園など計18項目に分類することができた。原則として、1作品のみにしか見受けられない項目は、その作品のみの特殊な項目であるとして除外した。構成要素に関しても同様に、ベンチ・街頭をはじめとした人工物や木・水などの自然物までの計22項目に分類できたが、特殊な項目は除外対象としている。
3章 データから見る場所性の考察

3-1 データ一覧

この章では、表3.1場所データ、表3.2構成要素データ、表3.3年代別の場所データを参考として、特徴のある場所や構成要素から推測できる場所性を考察する。

表3.1 場所のデータ（単位：場面数）

<table>
<thead>
<tr>
<th>場所</th>
<th>告白</th>
<th>相談</th>
<th>喫煙</th>
<th>別れ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>道端</td>
<td>51</td>
<td>53</td>
<td>15</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>橋</td>
<td>32</td>
<td>14</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>公園</td>
<td>31</td>
<td>34</td>
<td>7</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>海</td>
<td>22</td>
<td>9</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>玄関</td>
<td>16</td>
<td>13</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>川</td>
<td>24</td>
<td>9</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>駅</td>
<td>7</td>
<td>4</td>
<td>0</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>空港</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>バス停</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>学校</td>
<td>8</td>
<td>7</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>駐車場</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>4</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>山</td>
<td>4</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>並木道</td>
<td>9</td>
<td>5</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>スキー場</td>
<td>6</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>遊園地</td>
<td>2</td>
<td>4</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>温泉</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>野球場</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>商店街</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
</tr>
</tbody>
</table>

表3.2 構成要素のデータ（単位：場面数）

<table>
<thead>
<tr>
<th>構成要素</th>
<th>告白</th>
<th>相談</th>
<th>喫煙</th>
<th>別れ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>建物</td>
<td>144</td>
<td>109</td>
<td>24</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>街灯</td>
<td>82</td>
<td>50</td>
<td>12</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>車</td>
<td>39</td>
<td>33</td>
<td>11</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>看板</td>
<td>34</td>
<td>33</td>
<td>9</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>ベンチ</td>
<td>38</td>
<td>42</td>
<td>7</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>椅子</td>
<td>77</td>
<td>52</td>
<td>6</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>船</td>
<td>16</td>
<td>8</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>駅</td>
<td>6</td>
<td>8</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>信号機</td>
<td>5</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>遊具</td>
<td>5</td>
<td>9</td>
<td>3</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>公衆電話</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>自販機</td>
<td>3</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>線路</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>リフト</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>オブジェ</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>噴水</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>木</td>
<td>113</td>
<td>102</td>
<td>19</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>水</td>
<td>67</td>
<td>24</td>
<td>6</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>草</td>
<td>48</td>
<td>45</td>
<td>11</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>花</td>
<td>4</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>石</td>
<td>16</td>
<td>8</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>土</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>1980年代</td>
<td></td>
<td></td>
<td>2000年代</td>
</tr>
<tr>
<td>-------</td>
<td>---------</td>
<td>-------</td>
<td>-------</td>
<td>---------</td>
</tr>
<tr>
<td>項目</td>
<td>サンプル数</td>
<td>サンプル率</td>
<td>項目</td>
<td>サンプル数</td>
</tr>
<tr>
<td>合計</td>
<td>178</td>
<td>100.0%</td>
<td>合計</td>
<td>175</td>
</tr>
<tr>
<td>道端</td>
<td>62</td>
<td>34.8%</td>
<td>道端</td>
<td>40</td>
</tr>
<tr>
<td>橋</td>
<td>21</td>
<td>11.8%</td>
<td>橋</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>公園</td>
<td>17</td>
<td>9.6%</td>
<td>公園</td>
<td>43</td>
</tr>
<tr>
<td>海</td>
<td>15</td>
<td>8.4%</td>
<td>海</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>玄関</td>
<td>13</td>
<td>7.3%</td>
<td>玄関</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>川</td>
<td>12</td>
<td>6.7%</td>
<td>川</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>駅</td>
<td>7</td>
<td>3.9%</td>
<td>駅</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>空港</td>
<td>1</td>
<td>0.6%</td>
<td>空港</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>バス停</td>
<td>3</td>
<td>1.7%</td>
<td>バス停</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>学校</td>
<td>5</td>
<td>2.8%</td>
<td>学校</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>駐車場</td>
<td>3</td>
<td>1.7%</td>
<td>駐車場</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>山</td>
<td>2</td>
<td>1.1%</td>
<td>山</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>並木道</td>
<td>2</td>
<td>1.1%</td>
<td>並木道</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>スキー場</td>
<td>5</td>
<td>2.8%</td>
<td>スキー場</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>遊園地</td>
<td>4</td>
<td>2.2%</td>
<td>遊園地</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>温泉</td>
<td>2</td>
<td>1.1%</td>
<td>温泉</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>野球場</td>
<td>1</td>
<td>0.6%</td>
<td>野球場</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>商店街</td>
<td>1</td>
<td>0.6%</td>
<td>商店街</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

※ サンプル率とは、年代別で合計サンプル数が一致しないため、各年代の各場所のサンプル数／各年代の合計サンプル数×100のパーセンテージで算出した数字である。

※ 1990年代は、合計サンプル数が1980年代、2000年代と比較して数自体が少ないため、この章の考察では考慮しない。
3-2 道端

まず特徴が見られた項目は、場所データ項目「道端」である。
道端は、表 3.1 より場所データ合計サンプル数が最も多い場所である。見受けられた行動
としては、【告白】・【相談】がそれぞれ 51 場面と 53 場面となっている。
しかしながら、この 2 つを時間別で【昼】または【夜】に分類すると、表 3.4 のように夜
に告白、昼に相談がそれぞれ多いという結果となっている。このことから、同じ場所でも
「時間」によって行動が変わることがわかる。

表 3.4 道端の昼・夜での比較

<table>
<thead>
<tr>
<th>道端</th>
<th>昼</th>
<th>夜</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>告白</td>
<td>15</td>
<td>36</td>
</tr>
<tr>
<td>相談</td>
<td>36</td>
<td>17</td>
</tr>
</tbody>
</table>

図 3.3 場所の合計サンプル内訳

3-3 公園

次に特徴があった項目は、場所データ項目「公園」である。
図 3.1 道端のサンプル率と図 3.2 公園のサンプル率を比較すると、1880 年代から 2000
年代にかけて「道端」が 34.8%から 21.1%になることに対し、「公園」は 9.6%から 22.6%
となっている。また、場所データ項目「公園」と構成要素データ項目「ベンチ」が同時に
出てくる場面は、73 サンプル中 38 サンプルとなっている。これらのことから、1980 年代
から 2000 年代にかけて「歩きながらのコミュニケーション」から「動きを止めてのコミュニ
ケーション」を図ることができる場所性が求められるようになったと考えられる。

10
3-4 海

場所データ【海】にも特徴が見られた。図 3.3 海の年代別比較をみると、1980 年代と 2000 年代でそれぞれ 8.4%、8.9%となっている。前節の【道端】【公園】と見比べて【海】は、恒常的な場所性を発揮していると考えられる。また社会的背景としては、1980 年代のウォーターフロント開発が進め、海浴いのデートスポットが増加したことが背景としてあると考えられる。

図 3.6 海の年代別比較
スキー場・遊園地・温泉・野球場

場所データ【スキー場】【遊園地】【温泉】【野球場】といった娯楽のための場所に特徴が見られた。表3.5のように1980年代の場面はいくつか見られたが、2000年代にはほとんど見られない。この要因としては、バブル経済のような社会的背景が考えられる。

表3.5 スキー場・遊園地・温泉・野球場の年代別比較

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>1980年代</th>
<th></th>
<th>2000年代</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>サンプル数</td>
<td>サンプル率</td>
<td>サンプル数</td>
<td>サンプル率</td>
</tr>
<tr>
<td>スキー場</td>
<td>5</td>
<td>2.8%</td>
<td>スキー場</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>遊園地</td>
<td>4</td>
<td>2.2%</td>
<td>遊園地</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>温泉</td>
<td>2</td>
<td>1.1%</td>
<td>温泉</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>野球場</td>
<td>1</td>
<td>0.6%</td>
<td>野球場</td>
<td>0</td>
</tr>
</tbody>
</table>

駅・空港・バス停

最後に場所データ【駅】【空港】【バス停】になるが、ここでは行動のなかでも【別れ】が多く見られた（図3.5、表3.6）。最後の別れの言葉を送るといった行動は、これらの場所で行われる傾向が強く、別れの行動に影響を与える場所性が伺える。

図3.7 行動「別れ」の場所データ（単位：場面数）
表3.6 駅・空港・バス停の場所データ（単位：場面数）

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>告白</th>
<th>相談</th>
<th>喧嘩</th>
<th>別れ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>駅</td>
<td>7</td>
<td>4</td>
<td>0</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>空港</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>バス停</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>4</td>
</tr>
</tbody>
</table>

3-7 データから見る場所性の考察

場所データ・構成要素データ・年代別データから場所性を分析すると、場所や時間、構成要素の組み合わせからいくつかの変化が見られることから、場所性とは場所そのものの、時間帯、その場所を構成する要素によって行動に影響を与えるといえる。その影響の与え方は各々で異なっている。また、その場所性によっては恒常的であるものもあるが、時代背景によって変化するものもあると考察できる。
4章 因子分析による場所性の考察

4-1 因子分析の適用

470 場面から収集したデータを「場所」「構成要素」「時間」の組み合わせごとに整理した（下表の有効ケース：n=222、同一データは巻末に掲載）。その場面データをもとに因子分析を行い、【告白】・【相談】・【喧嘩】・【別れ】といった非日常的コミュニケーションの4つの変数に影響を及ぼしている共通因子を探し出した。

まず、4変数をそれぞれ【告白】= a, 【相談】= b, 【喧嘩】= c, 【別れ】= d として、共通因子をF, 独自因子をe_a, e_b, e_c, e_d とする因子負荷量を r, s, t, u とき、次を定義する。

\[ a = rF + e_a, \quad b = sF + e_b, \quad c = tF + e_c, \quad d = uF + e_d \]

因子分析の基本モデルから、変数それぞれの分散を定義する。

\[ S_a^2 = r^2 + e_a^2 = 1, \quad S_b^2 = s^2 + e_b^2 = 1, \quad S_c^2 = t^2 + e_c^2 = 1, \quad S_d^2 = u^2 + e_d^2 = 1 \]

また、相関係数を次のように定義する。

\[ S_{ab} = rs, \quad S_{ac} = rt, \quad S_{ad} = ru, \quad S_{bc} = st, \quad S_{bd} = su, \quad S_{cd} = tu \]

4変数【告白】= a, 【相談】= b, 【喧嘩】= c, 【別れ】= d に対する基本等計量は表3.1の通りである。

<table>
<thead>
<tr>
<th>変数</th>
<th>n</th>
<th>平均</th>
<th>不偏分散</th>
<th>標準偏差</th>
<th>最小値</th>
<th>最大値</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>告白</td>
<td>222</td>
<td>3.005</td>
<td>17.317</td>
<td>4.161</td>
<td>0.000</td>
<td>30.000</td>
</tr>
<tr>
<td>相談</td>
<td>222</td>
<td>2.257</td>
<td>16.599</td>
<td>4.074</td>
<td>0.000</td>
<td>31.000</td>
</tr>
<tr>
<td>喧嘩</td>
<td>222</td>
<td>0.518</td>
<td>1.156</td>
<td>1.075</td>
<td>0.000</td>
<td>6.000</td>
</tr>
<tr>
<td>別れ</td>
<td>222</td>
<td>0.392</td>
<td>0.493</td>
<td>0.702</td>
<td>0.000</td>
<td>4.000</td>
</tr>
</tbody>
</table>

14
データを標準化し、相関係数を求める。（表 3.2）

\[ S_{ab} = r_s = 0.603 , \ S_{ac} = r_t = 0.556 , \ S_{ad} = r_u = 0.244 \]
\[ S_{bc} = s_t = 0.695 , \ S_{bd} = s_u = 0.161 , \ S_{cd} = t_u = 0.120 \]

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>告白</th>
<th>相談</th>
<th>喧嘩</th>
<th>別れ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>告白</td>
<td>1.000</td>
<td>0.603</td>
<td>0.556</td>
<td>0.244</td>
</tr>
<tr>
<td>相談</td>
<td>0.603</td>
<td>1.000</td>
<td>0.695</td>
<td>0.161</td>
</tr>
<tr>
<td>喧嘩</td>
<td>0.556</td>
<td>0.695</td>
<td>1.000</td>
<td>0.120</td>
</tr>
<tr>
<td>別れ</td>
<td>0.244</td>
<td>0.161</td>
<td>0.120</td>
<td>1.000</td>
</tr>
</tbody>
</table>

4-2 因子負荷量による場所性的考察

上記で得られた相関係数から、因子負荷量 \( r, s, t, u \) を求める。（図 3.1）

\[ r = 0.7012 , \ s = 0.8662 , \ t = 0.7975 , \ u = 0.2022 \]

図 4.1 因子負荷量のグラフ
3つの変数【告白】・【相談】・【嘘嘘】に関しては、それぞれ0.7012，0.8862，0.7975の因子負荷量が得られた。この数値から、因子Fと変数【告白】・【相談】・【嘘嘘】には強い相関関係があると考えられる。変数【別れ】の因子負荷量が0.2022で十分な因子負荷量が得られなかったことに対しては、場面データが少なかったことが原因と考えられる。

このことから、「場所」「時間」「構成要素」が組み合わさり、変数となっている行動に影響を与える因子Fは「場所性」ということができる。そして、その場所性は【告白】・【相談】・【嘘嘘】・【別れ】といった行動に影響を与えるということができる。

### 4-3 因子得点による場所性の考察

さらに、「場所」「時間」「構成要素」の組み合わせの中で場所性（因子F）の場面データ（n）への影響度から場所性を考察するため、因子得点f (Fn) を算出する。まず、場面データを標準化した行列をZ、表3.2の相関係数の相関行列をR、因子負荷量r,s,t,uの行列をAとおき、次を定義する。

\[
f(\text{Fn}) = Z \times R^{-1} \times A
\]

![図4.2 公園の因子得点 ( f(Fn) > 0 )](image)
まずは、【公園】の因子得点を見ていく。図 4.2 は、公園と時間・構成要素の組み合わせで因子得点が 0 以上のデータを集めたグラフである。このグラフを見ると時間帯が【昼】の公園は【夜】と比較しても共通して因子得点が高い。また「【公園】【昼】【木】」「【公園】【昼】【草】」の項目は、因子得点がそれぞれ 4.2810 と 2.1002 となっており、構成要素に【木】【草】といった緑の多い昼の公園は場所性が強いことがわかった。さらに「【公園】【昼】【ベンチ】」の項目は、因子得点が 2.3489 で場所性が強い結果となった。

図 4.3 海の因子得点 ( f(Fn) > 0 )
図 4.4 川の因子得点 ( f(Fn) > 0 )

次に【海】【川】の因子得点を見ていく。両者とも構成要素【水】がある場合で因子得点が高くなっているが、時間別でみると【夜】よりも【昼】の方が高い結果となっており、因子得点は「【海】【昼】【水】」が 1.2105 に対して「【海】【夜】【水】」が 0.2145、「【川】【昼】【水】」が 1.549 に対して「【川】【夜】【水】」が -0.1849 という結果になった。このことから【海】【川】の場所性を強めるためには、【水】が「見えている」ことが条件となることがわかる。
図 4.5 橋の因子得点（$f(F_n) > 0$）図 4.6 駐車場の因子得点（$f(F_n) > 0$）

そして【橋】と【駐車場】の因子得点を見ていく。ここでは「【橋】 【昼】 【欄】」の項目と「【駐車場】 【昼】 【車】」の項目の因子得点が、それぞれ 1.2802 と 1.0273 となっている。
「構成要素」はその場所にあって当然のものではあるが、因子得点が 1.0 以上あることから「場所」そのものに高い場所性があると考えられる。

4-4 因子分析による場所性の考察

最後に、この全体を通しての因子分析による場所性の考察をまとめる。
この章では、因子負荷量（$r = 0.7012$, $s = 0.8662$, $t = 0.7975$, $u = 0.2022$）を算出したことにより、場所性を統計的に算出することができた。ここでは、因子負荷量が行動の変数と強い相関関係があることから、場所性が行動に影響を与えると証明することができると考えられる。また、因子得点（$f(F_n)$）を算出することにより、場面における「場所」「時間」「構成要素」の組み合わせ別に、場所性がもたらす行動への影響の強弱を測定することができた。
場所性の存在とあわせて、行動への影響の程度を数値化することができたと考えられる。
5章 今後の展望

現段階では、因子分析を用いることにより非日常的コミュニケーションを中心とした行動（愛の告白・悩み相談・嘘嘘・別れ）に「場所性」が影響していることを明らかにすることができた。ただ、ここまでの研究はごく基礎的なものであると考えている。その理由のひとつとして、変数である行動が限定的であることがあげられる。本研究では、ドラマや映画の場面における行動を大まかな構造組みで分類しているが、そこから表現される内容をより細かく検証することで、そこから浮かび上がる場所性の精緻を高めることができると考えている。

また、場所性の存在を明らかにできたことから今後、実際にどのような場所・時間・構成要素の組み合わせ、つまり場所性が、どのような行動に結びつくのかを検証することも必要である。このことに対しては、対象とする行動の変数を増やし、主成分分析を行うことで「場所性」の性質について言及することができると考えている。年代別の比較によって現在と過去の「場所性」の変遷を分析すること、国別の比較を行うことによって日本と海外における「場所性」の性質の違いを抽出することができると考えている。

今後の展望として、場面データにおける変数の増加が必要である。時間の許す限りこの課題に取り組み、研究手法としての精緻を上げていきたい。

＜参考文献＞

エドワード＝レルフ（高野岳彦 訳）『場所の現象学』（筑摩書房、1999）