

ナラティブ型コミュニケーションの性質と 公共政策におけるその活用可能性の研究

川端 祐一郎¹・藤井 聡²

¹学生会員 京都大学大学院 工学研究科都市社会工学専攻（〒615-8540 京都市西京区京都大学桂4）

E-mail: kawabata.yuichiro.78m@st.kyoto-u.ac.jp

²正会員 京都大学大学院教授 工学研究科都市社会工学専攻（〒615-8540 京都市西京区京都大学桂4）

E-mail: fujii@trans.kuciv.kyoto-u.ac.jp

哲学・文学・歴史学などの人文科学諸分野において、ナラティブ（narrative、物語）は人間・社会を理解する手がかりの一つとして古くから論じられてきたが、近年になり、社会学・社会心理学・経営学といった社会科学諸分野においても、ナラティブが分析概念として導入され、独特の性質をもったコミュニケーションの様式として研究が進みつつある。しかし公共政策の策定及び遂行の場面で、ナラティブを実践的に利用する方法が、十分に明らかにされているとは必ずしも言い難い。

本研究においては、ナラティブの定義・類型・構造・性質等に関する主要な学説を整理した上で、公共政策における合意形成の場面などでのナラティブ型コミュニケーションの活用可能性を考察するとともに、その有効性を実証するための今後の研究の方向性を提案する。

Key Words : narrative, consensus building, communication, public policy, storytelling

1. はじめに

政治学において、政策決定過程を理解するための説明モデルは多数考案されている。たとえば、「合理モデル」「組織過程モデル」「組織内政治モデル」等と呼ばれる各モデルにおいては、行為者や組織が課題の解決に向けて合理的に行動することを前提として、政策決定過程が説明される¹⁾。また、こうした議論から派生して、合理的モデルを修正する形で「ゴミ箱モデル^{2) 3)}」と呼ばれるような無秩序的なモデルも提案されており、(1)各行為者の選好は不明瞭である、(2)行動の前提となる知識や情報も不確実である、(3)決定過程への参加者も流動的である、といった曖昧性を前提にした意思決定が分析されている。

こうした政策決定過程論は、伝統的には政治・行政に携わる専門家集団の行動の分析に適用されてきたものだが、近年、住民参加型の意思決定への注目の高まりなどとともに、コミュニティレベルあるいはナショナルレベルでの「合意形成」に関する研究が重要性を増している⁴⁾。

合意形成は、多数決のような機械的な意思決定方式とは異なり、ステイクホルダー（あるいはその代表者）間の利害調整やそのためのアイディア出しなどを柔軟なコミュニケーション・プロセスの中で行うことにより、「ほぼ全員の合意」を目指す意思決定技法であるとも言われる⁵⁾。こうした技法をより豊かなものとするためには、メディアが発信する情報

が世論に与える影響や、政治家や行政当局と市民の間のコミュニケーション、そして市民間のコミュニケーションなどを分析し、広く深い洞察を得る努力が不可欠である。

ところで近年、心理学、社会学、経営学をはじめとする人文社会科学諸分野において、「ナラティブ」（narrative、物語）の概念に対する注目が高まってきている（なお、英語のstoryとnarrativeを区別して使用している研究者も存在するため、本稿では日本語の「物語」を用いずに原則として「ナラティブ」と表記するが、用法上の厳格な区別を行っているわけではなく、他文献からの引用の都合等もあり「ストーリー」「物語」を併用する）。もちろんナラティブは、元来は主として文学の領域に属する概念であるが、人間の認知的及び社会的活動において「ナラティブを物語る」「ナラティブを理解する」という営みが持つ重要性が様々な研究分野で明らかにされつつあり、人間の心理や行動、社会現象を分析する際の切り口として活用されているのである^{6) 7) 8) 9)}。公共政策の分野においても、これらのナラティブ研究を通じて蓄積されてきた知見を用いて、「ナラティブ型の表現を用いたコミュニケーション技法」を議論することが可能であろう。

本研究では、（住民や国民の合意形成過程をも包含するものとしての）政策決定過程に関して知見を深める上で、人間の認知的・社会的活動において重要な役割を持つ「ナラティブ」の研究がなし得る貢献について考察する。そして、ナラティブをめぐる

近年の研究動向を概観するとともに、その知見の実践的な活用可能性について考察する。また、これらの考察に加えて、ナラティブ型のコミュニケーションが公共政策における意思決定や合意形成の場面で持ち得る影響力及び有効性を検証するために、今後行われるべき実証的研究の方向性について提案する。

2. 学問諸領域を横断するナラティブ論の系譜

ナラティブをめぐる研究の系譜を理解する上では、以下の三つの流れを区別しておくことが有益である。

一つは、神話や伝説、小説や伝記、そして演説や民間伝承といった「語られたナラティブ」の中に、その時代、その社会において共有されている人々の精神や文化の性質をよく象徴するような描写を見出すことができると考えて、これを解釈しようとする研究の流れである。この種の研究の意義は理解しやすく、純文学の分野においてその例が見られるのはもちろん¹⁰⁾、現代のサブカルチャーの領域においても、ライトノベル、マンガ、テレビゲーム等を分析して現代社会を論じるような試みが存在する^{11) 12)}。これらの分析は、ナラティブの内容解釈を目的にするという意味で、ナラティブの「解釈研究」と呼ぶことができる。

その一方で、ナラティブというものが、人間の言語活動の中で一貫した特徴を持つ独特の様式の一つとして存在しているのだという理解に基づく研究も存在する。言い換えると、「ナラティブ型知識」「ナラティブ型思考」「ナラティブ型コミュニケーション」と言うべきものが、独特の性質を持つものとして他から区別できるという仮定のもとで、それらが人間の認知的・社会活動の様々な場面に及ぼす効果が研究されるようになってきているのである。これらの研究は、ナラティブという種類の言語活動が我々の心の内面や社会生活においてどのような役割を果たしているのかを明らかにするという意味で、ナラティブの「機能研究」と呼ぶことができる。

さらに近年は、心理療法や企業経営の分野において、ナラティブ型のコミュニケーションを用いて個人や組織が抱える問題の解決を図る取り組みも数多く行われており、こうした実践に関する研究や報告も蓄積され始めている。これらは、ナラティブを活用して実際に個人や社会に変化を与えることを目的にしているという意味で、ナラティブの「実践研究」と呼ぶことができる。

もちろん、個々の具体的な研究例を截然とこの三類型に分類することができるとは限らず、例えば実践研究であってもその前提として機能研究を伴わなければならないことがあるが、研究動向の全体像を把握する上でこうした分類は有益である。以下、ナラティブの「解釈研究」「機能研究」「実践研究」という三つの系譜の中でもとりわけ後者の二つに属するものを中心に、ナラティブの様々な性質の理解

やそれに基づいた実践を思考する学術領域である心理学、医療、社会学、経営学の各分野における研究の歩みを概観する。

(1) 心理学におけるナラティブ研究

1950年代から60年代に、心理学や言語学を中心に「認知革命」と呼ばれる知的運動が展開された。認知革命は、心理学、言語学、人類学、神経科学、哲学など多分野を横断する複雑な運動であったためその詳細な描写は省略するが、心理学者のガードナーによれば、この運動に貢献した研究者たちの共通点は、心の内的なプロセスとしての「表象」のレベルを研究対象として明確に位置づけた点にある¹³⁾。それ以前には、たとえば心理学においては、「刺激」と「反応」の組み合わせのみが科学の対象なのであり、心の内的なプロセスは不可視であるとして分析対象から省く「行動主義」が支配的であった。認知革命を主導した研究者たちはこれに異を唱えて、表象のレベルにおいてどのような認知的処理が行われているのかをモデル化し、実証していくというアプローチを提唱したのである。

この運動の一端を担った認知心理学者のBrunerは、1980年代から90年代にかけて、人間の認知能力には大きく分けて2つの形式が存在するのではないかという仮説を提唱した^{14) 15) 16) 17)}。Brunerによれば、人間の思考様式には「ナラティブモード (narrative mode)」と「論理・科学モード」(paradigmatic modeあるいは logico-scientific mode)の2種類が存在する。「論理・科学モード」において人間は普遍的な法則を発見すべく、理性的な手続で思考を行い、論理的に一貫した命題を導くことを目指す。一方「ナラティブモード」において人間は、具体的な出来事を時間軸に沿って配列し、論理的な矛盾や解釈の多義性をも時に包摂しながら、「もっともらしい」リアリティを作り上げようとする。人間にとって、世界の「意味」や自己の「アイデンティティ」は、このナラティブモードによって生み出されている側面が強いとされる。

認知革命においては、コンピュータをアナロジーに用いて心的機構をモデル化する研究が盛んであったが¹³⁾、ナラティブと呼ばれるような比較的曖昧で、しかし総合的な認知を得るための機構が研究対象として見出されたことをもって、「第二次認知革命」を呼ぶ研究者も存在する⁷⁾。

また、心理学の学説の中でも最もよく知られたものとして「エピソード記憶」を挙げることができ¹⁸⁾¹⁹⁾、これはナラティブのような言語表現を主たる対象とする学説ではないものの、人間が経験の記憶をナラティブ的な形式で保持している可能性が示唆されているとは言えるだろう。

なお、以上のような心理学における研究は、ナラティブ研究の三類型における「機能研究」に分類されるものが多いと言える。

(2) 医療分野におけるナラティブ研究

心理療法の分野において、1990年代の終わり頃から「ナラティブ・ベイスド・メディスン (Narrative Based Medicine, NBM)」と言われる手法が提唱された。従来、心に問題を抱えた患者に対して施されるセラピーにおいては、事実情報を提示することで患者の心理に変化を与えようとする「エビデンス・ベイスド・メディスン (Evidence Based Medicine, EBM)」という手法が用いられていた。しかし、心理学や社会学の研究を通じて、人（患者）の心的過程においてはアイデンティティやリアリティが「ナラティブ」の形で構築されているのだということが指摘されるにつれて、患者の語るナラティブに耳を傾け、その全体を理解し、会話を通じてそのナラティブにセラピストが入り込み、書き換えを支援することで心理的な問題の解決を図るという手法が開発されてきたのである^{20) 21) 22)}。

浅野智彦によれば²³⁾、その源流は、1950年代にアメリカで試みが始まった「家族療法」にある。患者が抱えている心理的なトラブルを、患者個人ではなくその「家族関係」に介入することによって治療するというものだ。家族を一つの「コミュニケーション・システム」と捉え、問題はそのコミュニケーションのパターンから生じているのだと想定し、そのパターンを変化させることによって問題を取り除こうとするのである。

そしてここに、心理学や社会学の分野で研究が進んでいたナラティブ論が取り入れられた。セラピストが、患者との間で交わす会話の中に、患者の抱えている「自己物語」（自分の人生に関する物語）のプロット（筋書き）を読み取り、現実をいびつな型に押し込めて患者に認知させる原因となっている「ドミナント・ストーリー」を発見する。そしてセラピストは患者との会話を通じてこの物語に入り込み、プロットの脱構築の機会を探し、会話の中で次第に全体を「オルタナティブ・ストーリー」へと書き換えていくことで、心理的な状態を改善していくのである。

またこの手法は、心理療法の分野だけでなく、一般的な診療（たとえば糖尿病の診療など）においても、医師と患者の間に良好な関係を構築し、患者の納得のもとに医療行為を進めていくための技法として活用されている²⁰⁾。

なお、以上の医療分野におけるナラティブ研究は、先の三類型における「実践研究」の典型例と言うことができよう。

(3) 社会学におけるナラティブ研究

社会学の分野においては、社会構成主義などの思潮を受けて、パーソナル・アイデンティティや（ナショナルリズムを含めた）ソーシャル・アイデンティティの形成がナラティブの形で実現されていることが指摘されてきた⁷⁾。我々の心の中で、「自己」というアイデンティティは、明瞭かつ単一の表象として安定的に存在するようなものではなく、自己物語

というナラティブの語りを通じて絶えず形成され、維持され、変更されているものなのである²³⁾。

また、社会現象を描写する実証的研究においても、インタビュー調査やフィールドワークといった定性的研究の手法の一つとして、ナラティブを活用している例があり、人々が語るナラティブの記録を分析し解釈する手法が築き上げられてきた²⁴⁾。調査対象者が語っているナラティブを、ひとつの社会的事実として研究対象にし、読み解くという場面でナラティブ分析が活用されるのはもちろんだが、統計データを用いた定量調査においても、たとえば長期パネルデータを解釈する上で、一般的な統計分析の手法に加えて、そのデータから仮説的にナラティブを描写してみる（たとえばサンプルデータから、分析者の主観的判断も交えながら、一人又は複数の人物像、人生像を作り上げる）ことで、深い洞察が得られるとの指摘もある⁸⁾。

以上のような社会学分野の研究においては、ナラティブというものが個人や社会にとってアイデンティティの形成・維持の拠り所となっていることを論じる「機能研究」の他に、インタビューを通じて人々の自伝的な語りを引き出して分析する「解釈研究」も見出すことができる。

(4) 経営学・企業経営におけるナラティブ研究

経営学においては、リーダーシップ論や組織マネジメント論の中で、伝統的にナラティブは重要な要素として扱われてきた。たとえばハーバードビジネススクールにおいては、伝統的に「ケース・メソッド」と言われる手法の教育が行われている²⁵⁾。抽象論的な概念整理よりも具体的なナラティブとしてのビジネスケースに没入し、あたかも自分が経営者であるかのように演じながら討論を重ねることで、ビジネス・スキル、経営判断能力を養成するのである。

経営学者の福原康司は、著名な経営者の自叙伝的回想録のような、「方法論的に無秩序な経験的記述方式によって構成されることの多い」書物において、「実に写実的で生き生きとしたリアリティあるナラティブ (narrative: 物語・語り) が展開されている」のであり、少なくともそれが経営学書よりもよく読まれているという事実を、経営学者は真摯に受け止めなければならないと指摘している²⁶⁾。

また、リーダーの資質の一つとしての「ストーリー・テリング」の能力の重要性は、学術論文からビジネス誌の特集に至るまであらゆるところで議論されている^{27) 28) 29)}。一方、少数のリーダーたちが語る明瞭な形を持ったナラティブのみならず、企業組織の各構成員によって日々語られる断片的で不完全なナラティブ (antenarrative, 前-物語) が、ネットワーク状に影響しあって組織を動かしていく様の分析を目指す研究も存在する³⁰⁾。

企業の経営戦略策定においても、ナラティブの重要な役割が指摘されている。経営学者の楠木健は、良質な経営戦略と劣悪な経営戦略とを区別する基準は、「筋の良いストーリー」に貫かれているかどうか

かであると言う³¹⁾。また、「シナリオ・プランニング」も企業経営においてよく採用されている戦略策定手法である。たとえばシェル石油が伝統的に超長期のシナリオ・プランニングを戦略策定の中核に置いているのは有名であり、過去に策定されたシナリオも含めてウェブ上で公開されている³⁰⁾。

なお、以上の経営学における研究もまた、典型的なナラティブの「実践研究」に分類されるものである。

3. ナラティブとは何なのか

この様に、様々な学術領域で、人間の社会的活動の理解のため、あるいは実践的目的のために、ナラティブの概念は様々な活用されてきている。こうした学術的潮流を指して、例えば野口裕二は、「ナラティブという概念を手がかりにしてなんらかの現象に迫る」試みを総称するものとして「ナラティブ・アプローチ」と呼んでいる²¹⁾。

ところで、以上に概観したような、ナラティブを「活用」する試みとしてのナラティブ・アプローチを社会科学の方法論として展開するためには、その前提として「ナラティブそのものが、一体どのようなものであるのか」を、すなわち「どの様な特徴と内容を持つ言語表現・コミュニケーション方式なのか」を明らかにしておくことが必要である。

についてはここで改めて、人文社会科学諸分野における既往のナラティブ研究から示唆される、ナラティブという言語活動の性質及び機能と、ナラティブの内的な構造に関する議論を概観することとしたい。

(1) ナラティブの特徴

a) 「語る」と同時に「知る」ための方法である

「物語はコミュニケーションにおける通貨である」³³⁾とも言われるように、ナラティブとは人間が他者に対してメッセージを伝達しようとする際の根源的な言葉の形式の一つである。しかしナラティブは、物事を「伝える」ための形式であると同時に、物事を「知る」ための形式でもある⁶⁾。我々は物事を理解するとき、強かれ弱かれ、その対象をナラティブ的な文脈に組み込んで心に留めているのである。

Hinchman & Hinchmanは、「Narrative」という言葉は語源的には「to know」と「to tell」を両方意味する「gna」という言葉に由来すると指摘している³⁴⁾。ここで重要なのは、「知ること」と「語ること」とは別々に存在しているのではなく、人間は本来的に、「語る」という行為を抜きにして何かを「知る」ことができないのだという理解である。そして、そうであるならば、ナラティブを研究することで、人間が物事を「理解」する能力と「伝達」する能力の両方を向上させるような知見が得られる可能性があるとも言えるだろう。

b) 「科学」と並ぶ、リアリティの形式の一つである

先に触れたように、心理学者のBrunerは、人間の思考様式には2つの対照的なモードが存在しており、一方が「論理・科学モード」で、他方が「ナラティブモード」であると主張した。また、哲学者のリオタールも、知識を「科学的知」と「物語的知」に区別し、同様の議論を展開している³⁵⁾。「論理・科学モード」において人間は、分析的な論理を駆使して不変の法則や真理を導き出そうとする。これに対し、「ナラティブモード」において人間は、物事に関する「総合的」で「意味に満ちた」理解を得ることを目指している。この両モードはいずれも、人間が外部の対象又は自己自身に関して、「リアリティ」を形成したり獲得したりするための根源的な様式であって、一方を他方に還元することはできないとされる。つまり、我々の心的機構が何事かにリアリティを感じる時、証拠の提示と一貫した論証の手続による「確かさ」と並んで、物語的な描写による生き生きとした「存在感」や「意味」も、その重要な源泉の一つとなっており、この両者はどちらか一方が他方の根拠となるような関係にはなく、むしろ互いに支え合いながらリアリティを形成しているのである。

なお、ナラティブとは、現実を鏡のようにして単純に写し取るような透明な記述ではなく、出来事を「選んで」「並べる」ことにより「Making sense」する役割を果たすものである⁸⁾。また、多数の論者によって指摘されているように、論理・科学モードにおいては内的な矛盾や解釈の多義性が許容されないのに対して、ナラティブモードにおいて人間は、それらを包摂しながらリアリティを作り上げている^{6) 7) 15)}。我々が語る命題の多くは、他者との見解の対立や解釈の多義性を免れ得ない。そこから生じる矛盾や葛藤の一切を拒否していたのでは、世界、社会、そして自己に関して、総合的なリアリティを感じることはできないということである。

c) ナラティブの3つの側面

Hinchman & Hinchmanは、ナラティブとは「出来事を、意味に満ちたやり方で結びつける明確な時系列を持ち、一定の聴き手に対して、世界の存在や人々の経験についての洞察を提示するような言説」であるとした³⁴⁾。この定義をかみ砕いて、Elliotはナラティブの本質的な特徴を、

- ・時間性をもつ (chronological)
 - ・意味に満ちている (meaningful)
 - ・社会的に作られ共有される (social)
- という3点にまとめている⁸⁾。

この定義は、ナラティブ型の言語活動の特徴を要約したものとしてきわめて重要なものであるように思われる。これを言い換えると、人間にとって出来事の「意味」というものは、「時間的」な順序と「社会的」な文脈をもった言葉のなかに生まれるものであり、その言葉の様式を「ナラティブ」と呼んでいるのだということでもある。

先に触れた経営学者の楠木健は、企業の経営戦略をストーリーとして描写することが大事であると指摘しているが、その際に「物事が起こる順序にこだわる」必要があるのだと言う。一般に「ビジネスモデル」と呼ばれるものは、ビジネスを構成する諸要素の空間的な配置関係を把握するには有用な思考形態だが、そこからは、企業が未来に向けてどのように行動していくのかという「流れ」は見えない。また、企業として実施すべき行動項目を単純に並べただけの「アクションリスト」が経営戦略と呼ばれることもあるが、これも同様に「流れ」を示すことはできない。楠木は、この「流れ」こそがストーリーとしての経営戦略の要なのだが、近年、流れを持たない「静止画の羅列」で満足してしまう経営者が増えてきていると指摘している³¹⁾。「時間」軸を持った表現の中で因果の流れが示されることによって、初めて戦略は「意味」をなすのであり、そのような意味のある戦略こそが、「組織」や「社会」に活動力を与えるのである。

(2) ナラティブの内的な構造

a) ナラティブに共通の構造は存在するか

近年のナラティブに関する研究のうち、先の三類型でいえば「解釈研究」と「実践研究」においては、「何がナラティブであって、何はナラティブでないのか」に関して、厳密な定義は行われていないことが多い。また、ナラティブの「機能研究」においても、ナラティブが個人や社会の心理と行動にどのような影響を与えるかという外面的な性質が主たる関心事なのであって、ナラティブの内的な構造や、その他の言語表現形式との相違点など、「定義」に関して共通の認識があるわけではない（後述するLabov & Waletzkyによるナラティブの要素分類に関する議論などは頻繁に引用されるが、ナラティブを理解するための便宜の一つ程度に取り扱われている場合が多く、その分類の正しさ等が問われる場面は少ない）。

しかし以下で取り上げるように、ナラティブと呼ばれている言語表現には、その内的構造において一定の共通様式が見出せるのであり、その定義と分析が可能であると言う研究者も存在する。すでに見たように、ナラティブ型のコミュニケーションが、個人や組織の活動に対して独特の影響力を持っていることが既往研究から示唆されるにしても、そのことについての実証的研究を裏あるものにするためには、まずナラティブ型のコミュニケーションとはどのようなものを指すのかをある程度形式的に定義し、その他のコミュニケーション形式からの区別を明確にする必要があるであろう。

1970年代の後半から1980年代にかけて、心理学者や言語学者の間で「ストーリー・グラマー」(story grammar)と呼ばれる、ナラティブの一般的な構造に関する仮説が提示され、その有効性に関する議論が行われたことがある^{36) 37) 38) 39)}。ストーリー・グラマーというのは、おとぎ話から人々の日常の語りに至

るまで、多くのナラティブに共通の規則（必須の構成要素と、その配列方法）が存在することを主張するものである。実際に、昔話・神話・童話などの文章の構造分析に基づき、それらのプロットがある規則に従って展開されていることが指摘されたり、実験を通じて、人間はこの規則に従った物語文を、そうでない物語文（それは「物語」とは呼ばれないとも言える）よりも容易に理解できるのだといった説が提唱されたのである。

「文」単位の構造的規則としてはいわゆる「文法」が存在し、言語学においてかなりの程度研究が進んでいるが、それよりも上位の単位で安定した規則が存在するのかどうかについては、ナラティブ論者の中にも疑問の余地があると主張する研究者はいる³⁹⁾。しかし、何人かの研究者が実験などを行って、ストーリー・グラマーの実証に取り組んできた。

b) ナラティブの構成要素

ナラティブに形式的な共通性があるという議論の源流としては、たとえば1920年代にRussian Formalistと言われるグループの言語学者であるProppが、スラブのおとぎ話100種類を分析して導き出した物語の形態論が挙げられ⁴⁰⁾、このProppの形態論は現代でも古典的な仮説として頻繁に言及されている。しかし、（後に述べる）1970年代のストーリー・グラマーに関する議論は、より直接的には、1960年代にLabov & Waletzkyが提案した以下のナラティブの6つの構成要素がその発端となっている⁴¹⁾。

Labov & Waletzkyは、高校を卒業していない600人の人々から自身の人生についてのナラティブを引き出し、分析した結果、ナラティブというものは以下の6つの構成要素からなっているという共通点を特定した。

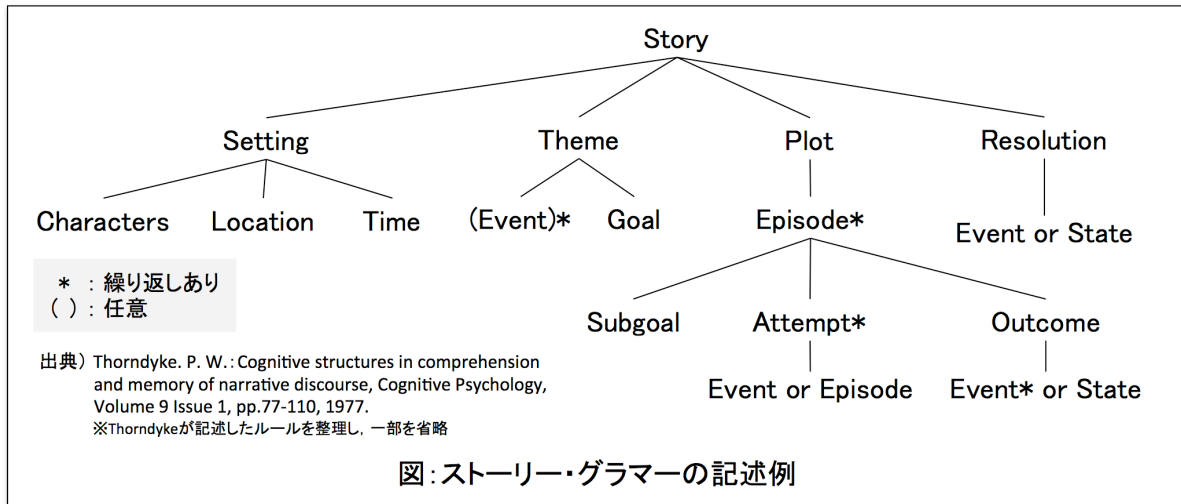
- Abstract:** ナラティブの主題に関する要約の提示。
- Orientation:** 時間、場所、状況、そして登場人物の提示。
- Complicating Action:** 何が起きたかという出来事の記述。
- Evaluation:** 上記actionの意味と重要性への言及。
- Resolution:** 最終的に何が起きたのかの記述。
- Coda:** 物語を締めくくり、視点を現在に戻す結語。

高校を卒業していない者だけが調査対象に選ばれたのは、語りのエキスパートによるナラティブよりも、知識のない者によるナラティブのほうが、物語するという人間の能力の原初的な形態を映し出すと考えられたからである。

この、Labov & Waletzkyの提示したナラティブの6要素も、2000年代に入っても度々引用されているものであり、ナラティブ型の言語表現の形式としては古典的な仮説となっている。

c) ストーリー・グラマー

その後1970年代以降になると、Thorndyke^{38) 42)}、Mandler³⁶⁾といった研究者たちが、Labov & Waletzkyの示したナラティブの6要素を踏まえながら、ナラ



タイプの一般的な構造についてそれぞれ仮説を提案し、実験を行ってそのモデルの有効性を検証すべく研究を重ねた。

この時期の議論は、認知革命の主導者の1人でもある言語学者のChomskyが考案した「生成文法理論」^{43) 44)}にも着想を得ており、Chomskyが文法構造の分析において行ったように、物語の構成要素をツリー状に分解し、構成要素間の階層関係を分析する手法を採っている(上図参照)。

ストーリー・グラマーに関する実証研究として最も典型的なものとして挙げられるのは、Thorndykeによる次の実験である。

Thorndykeはまず、2つのある短いおとぎ話の各部分を、Labov & Waletzkyの提唱したナラティブの要素をベースとして分解し、さらにThorndykeが考案したストーリー・グラマーの規則に従ってツリー状に整理した。その後、これらの文章の構成要素の順序などを操作して、

Story : もとの物語の構造をそのまま保持したもの。

Narrative-after theme : 物語全体のgoal (theme) を述べているセンテンスを、物語の冒頭から、エピソードの後ろに移動させたもの。

Narrative-no theme : 物語全体のgoal (theme) を述べているセンテンス自体を削除したもの。

Description : 因果関係や時間的順序を著す語を削除して、単純なエピソードの記述の集合に書き換えたもの。

という4つの文章を生成し、それぞれの間で、読み手の「記憶」や「理解」の程度に有意な差が生じるかどうかをテストしている(統制群として、物語を構成する文章をランダムに並べ変えた文章も用いられている)。

この実験の結果、各文の内容 (content) からは独立した要因として、プロットの構造 (plot structure) が文章理解・記憶に与えている効果が示され、プロットがどのように、またどの程度組織化されているかが、文章の理解 (comprehension) や想起 (recall) の質に影響を及ぼすことが確かめられている。また、

Thorndykeはツリー状に物語の構成要素を分解しているが、読み手が物語を理解・記憶する際にもこうした階層構造が活用されており、階層の上位に属する情報と下位に属する情報では、記憶のされ方が異なることや、内容を想起する際の記憶の検索において階層構造が活用されていることも、実験により示されている⁴⁵⁾。

d) ストーリー・グラマー論に対する批判

Thorndykeらによって提案されたストーリー・グラマーの概念に対して、系統的な批判を加えたのがBeaugrandeである³⁹⁾。Beaugrandeもナラティブの研究者の一人ではあるが、彼はナラティブの「構造」を「内容」から純粋に切り離して論じることには無理があると主張し、ストーリー・グラマー仮説を過度な形式化として批判している。また彼は、ストーリー・グラマーが普遍的な規則であるかどうかにも疑問があるとし、それは人間の言語能力に必然的に伴っているものというよりは、各社会のなかで文化的に共有されたSchemaに過ぎないのではないかと指摘している(このBeaugrandeの批判に対しては、ストーリー・グラマー論者であるMandlerによる反批判も行われている)⁴⁶⁾。

また、文化の違いに基づく批判も存在する。Matsuyamaは、Thorndykeらが提示したストーリー・グラマーについて、そのグラマーの定式化が基本的には西洋文化に特徴的な「目標志向型」(問題解決型)の様式をとっているのに対して、日本で伝統的に語り継がれてきている昔話を分析すると、「目標志向型」の物語は少数であるということを指摘している⁴⁷⁾。さほど網羅的な調査ではないものの、Matsuyamaの主張によれば、日本の昔話においては善人キャラクターと悪人キャラクターが登場し、善人は「無欲」を旨として生きているため特段の「目標」を持たないことが多い(逆に、善人の善良な生活を脅かす悪人キャラクターの方には、目標が設定されていることも多い)。こうした理由から、Thorndykeらのモデルが文化の差異を超えて適用可能であるということにMatsuyamaは疑念を呈している。

e) ストーリー・グラマー論の意義

ストーリー・グラマーのモデルについては、上述

のような批判も寄せられてはいるものの、少なくともストーリー・グラマーに従った言語表現（文章）が、そうでない文章に比べて、事実として理解や記憶に異なる影響を及ぼしているということは、Thorndykeの実験結果からも否定しがたい命題である。Beaugrandeも、ナラティブの最小限の共通要素として、「少なくとも2つの状態と、最初の状態から次の状態へ移行するという1つのイベント」が挙げられるとしており³⁹⁾、前述の論争は形式化の程度の問題に過ぎないとも言える。

また、目標志向型のプロットを持たないナラティブが文化によっては多数を占めるという指摘は、「Goal」を必須の構成要素とするストーリー・グラマー論に疑問を投げかけるものであるが、これを強い意味での「Goal」としてではなく、比較的広く緩い意味での「意図 (intention)」として理解すれば、より一般性のあるモデルが記述できるだろう。キャラクターの「意図」を描写することは、ナラティブの重要な役割の一つとされており¹⁶⁾、登場人物に何らの「意図」も付与しないような描写は、生き生きとした物語たり得ないのである。

さて、そうだとすると、モデルとしての記述が完全ではなく、普遍性に欠ける面があるとしても、ストーリー・グラマーのような「形式」や「構造」が情報の伝達・理解・記憶に及ぼす効果が議論されることには、いくつかの点で実践的な意義を見いだすことができる。

第一に、ナラティブの基本構造が（仮説的ではあっても）定義されることで、ナラティブ型の言語表現とそれ以外の言語表現を区別する一定の基準を設けることが可能になり、この区別を説明変数として、ナラティブ型のコミュニケーション活動をめぐる実証研究への道が開かれることになる。

第二に、ナラティブの基本構造の定義を用いて、ナラティブ同士の質の違いを議論できるようになる可能性がある。ストーリー・グラマーの普遍性について懐疑的な見解を示したBeaugrandeも、ナラティブのクオリティを評価する物差しとしてであれば、そうしたグラマーの適用に一定の意義があると論じている³⁹⁾。また、Thorndykeも、ストーリー・グラマーを用いて「強く構造化されたナラティブ」と「構造化が弱いナラティブ」を操作的に作り出し、これを説明変数とした実験を行っている³⁸⁾。

第三に、ストーリー・グラマーが記述している文章構造のルールが、仮に文レベルにおける文法ほど安定したものではなく、たまたま文化的・慣習的に共有されている前提知識としてのSchemaに過ぎないのだとしても、そのSchemaがナラティブ型の表現における「語り」と「理解」の遂行を支援しているのだとすれば、やはりそれを研究することには実践的価値も、現象理解的価値も十分に存在していると言えるだろう。とりわけ実践的には、それらの研究を通じて、ナラティブ型の表現をコミュニケーション技術の一種として議論するための土台が得られることになり、公共政策の分野においては

有益であると考えられる。

4. 公共政策に関わる分野におけるナラティブ論

以上、主として基礎的な人文社会科学研究に着目しつつ、ナラティブをめぐる既往研究を概観してきたが、ここで取り上げた心理学・社会学・医療・経営学などの分野における研究に加えて、近年は政治学や公共政策の分野においてもナラティブに着目した研究を見出すことができる。

(1) ナラティブを用いた説得の過程

たとえばJones & McBethは、人間の認知能力に関わる分野でナラティブの重要性が解明されてきたことを受け、政治学においても世論形成のような場面でナラティブが持ち得る役割が明らかにされることを期待されるとしている⁴⁸⁾。しかし彼らによれば、これまでのところ政治学におけるナラティブ分析は、ポスト構造主義的なアプローチ（既成概念を解体する脱構築的な思想的アプローチ）に限定される傾向があり、伝統的な意味での実証的研究が不足しているとされる。彼らは、政策決定の過程におけるナラティブの役割がより深く研究されなければならないとし、次のような仮説が検証されるべきであると主張している。

- i) 既成概念を打ち破るようなナラティブであればあるほど、人は説得されやすい。
- ii) ナラティブの世界に読み手を引き込むようなものであればあるほど、人は説得されやすい。
- iii) 読み手にとって認知的に調和的なナラティブであればあるほど、人は説得されやすい。
- iv) ナラティブの語り手が信頼できる語り手であるほど、人は説得されやすい。
- v) 政策論争において負けつつあるグループは、政治的連携を拡大するためにナラティブの要素を用いることが多い。
- vi) 政策論争において勝利しつつあるグループは、現状を維持するためにナラティブの要素を用いることが多い。
- vii) 政治グループは、政治的連携を自らの戦略目標に合わせて操作するために、herestheticallyに（議題が自グループに有利になるよう戦略的に）政策ナラティブを活用する。

(2) 複雑なイシューをめぐる論争の土台の提供

政策論争におけるナラティブの役割を論じた研究としては、Roeの一連の「Narrative Policy Analysis」論が挙げられる⁴⁹⁾。Roeは、内容が複雑で将来見通しの不確実性が高く、意見が多極化しがちであるようなイシューを巡っては、次のような分析が有益であるとした。まず政策分析者が、その政策論争において支配的となっているアイディアを、「始まり - 中

間 - 終わり」という流れをもつ政策ナラティブとして一度描写してみせる。次に、支配的なナラティブに対抗するナラティブ (counterstories) や、「始まり - 中間 - 終わり」の構造を有しない断片的なアイデア (nonstories) を見出し、両者を比較し総合することで、新たな「メタ物語」 (metanarrative) を引き出す。このメタ物語を前提に論争を進めることで、議論の土台が安定し、当該 이슈がより扱いやすくなるのである。Roeによれば、政策に携わっている組織の中を循環している会話が周到なナラティブの形式をとることは稀であるし、外部の評論家たちの主張も、個々の争点を1つ1つ批評していくスタイルをとるため、「始まり - 中間 - 終わり」という形式で争点を整理する役割を政策アナリストが担うことが重要である。Roeは実際に、「害虫駆除剤散布の環境に対する影響」のように、専門家の間ですら意見が割れていた過去の政策論争を、ナラティブ論のフレームワークに従って分析し解釈しているが⁴⁹⁾

⁵⁰⁾、他にもたとえばHamptonがRoeのフレームワークを利用して、飲料水問題において「メタ・ナラティブ」が作られるシナリオ・プランニング過程を描写し、ナラティブ型のコミュニケーションによって意思決定における前提 (assumption) が安定化されると分析している⁵¹⁾。

専門家同士の討議に任せてよいような政策過程においては、ことさらに「ナラティブ」のような日常言語に引き寄せたコミュニケーション方法を心がける必要はないかも知れない。しかし上記のような研究を進めることで、市民参加型の政策過程を必要とする政策 이슈や、国民的議論を無視できない政策 이슈においては、ナラティブの形式で争点を整理することによって、合意形成が円滑化されるという一般化可能な知見が得られる可能性があるだろう。Roeの議論も、複雑で不確実性が高く、見解の分裂が避けられないような争点においてこそ、ナラティブの形式にアイデアを整理することによって議論の土台が築かれることの意義が大きいという点を強調している。

(3) 中長期ビジョンの策定

また、ナラティブ型のコミュニケーションは、既に論争化している 이슈に限らず、たとえば将来に向けた中長期ビジョンを策定するような政策プロセスでも活用されている。日本でも、たとえば小田原市などの地方自治体においてシナリオ・プランニングの手法が活用されている例がある⁵²⁾。

シナリオ・プランニングは、既にみたとおりの企業経営の場面で活用されていることから分かるように、「戦略」を策定するための手法の一つと言えるが、より広くは「フォーサイト (foresight)」と言われる活動の一つとして位置づけられるものである⁵³⁾。フォーサイトとは、中長期の未来について考える活動ではあるが、「予測」 (prediction) とは異なる。フォーサイトは、未来を予測することは不可能であるとした上で、様々な形式の知見を動員することに

よって将来に関する総合的な洞察を得ることを目指すものであり、専門家のパネル・ディスカッションや、分野を横断した文献の集積、データ分析、シミュレーションなども含まれる。たとえば欧州委員会の「European S & T Foresight Knowledge Sharing Platform」というリサーチプロジェクトは、世界各国におけるフォーサイトの取り組みをまとめて報告している⁵⁴⁾。これらフォーサイトの活動のうち、将来に関するまとまりをもったストーリーをいくつか組み立てておくことで柔軟な意思決定を可能にする手法が、シナリオ・プランニングである。

先にも挙げたシェル石油は、1960年代からグローバル規模での政治的、経済的、社会的変動に関するシナリオの策定作業を行っており、1970年代のオイルショックへの対処などに実際に効果を発揮したとされる³⁰⁾。また、ローマ・クラブが1972年に発表したレポート『成長の限界』は、グローバルな経済成長の果てに資源の枯渇や環境破壊といった危機が想定されることを指摘し、2100年頃までに人類社会は破局を迎えるのではないかと述べた。ここでも、様々なデータを用いたシミュレーションが行われてはいるものの、ローマ・クラブの研究チームはあくまでこれを「予測」としてではなく、グローバル社会の動向に関する大まかなビジョンを得るための手がかりの一つとして位置づけていた⁵⁵⁾。

「未来」を扱う議論においては前提の不確実性が高いため、争点が複雑化・分散化しやすく、多様な見解を一貫したロジックのもとに整理して意思決定を遂行することが難しい。ナラティブは、先にみた心理学における研究でも指摘されているように、矛盾や葛藤を包摂しながら状況の全体をまとめあげるという特徴を持つ理解・思考・コミュニケーションの形式である。そのため、「未来」に向けたプランニングのような複雑な過程で、議論の土台を安定させるために、ナラティブが有効な技法として取り入れられていると解釈することができよう。

(4) 危機管理

これらに加えて、より実践に寄ったナラティブの活用事例として、危機管理を挙げることもできる。

スイス政府が国内の各家庭に配布している『民間防衛』という安全保障マニュアルが、翻訳されて日本でも出版されている⁵⁶⁾。これは国民に対して国防のための心構えを説く小冊子であるが、内容においては物語形式の記述が多用されている。スイスの国土が外国からの侵略を受け、核攻撃も被り、自国政府が降服して一旦は敵国の占領下に置かれるものの、水面下で有志が周到に連帯の環を広げ、レジスタンス運動を開始し、ついには国土を奪還するというストーリーが綴られており、「いざという時」に起こり得る事態とそれへのあるべき対処が、専門家ではない一般の人々にも容易にイメージできる内容となっている。

また、公共政策とはやや領域が異なるが、「失敗学」を提唱する畑村洋太郎は、エンジニアに対する

教育において、過去に実際に起きた大事故の事例を物語として学ぶことの重要性を指摘している⁵⁷⁾。工学的な失敗の原因を、たとえば樹系図によって分解するような分析は、技術的に明快な知見を提供してくれることがあるとしても、実際に事故が発生した際の実践的な判断にはさほど役に立たず、むしろ過去に生じた事故の事例を当事者の目線で追体験することによって得られる洞察や記憶が重要なのであるとされる。

このほか近年の例としては、たとえば東日本大震災の直後に東北地方整備局が実行した、救援路確保のための道路啓開作業（通称「くしの歯作戦」）の過程を物語的に描写した研究が存在する⁵⁸⁾。これも、実際に行われた地震・津波被害からの一次復旧活動を、リアリティのある描写によって追体験し、記憶に留めることで、危機に即応するための知見を得る試みとして理解することができる。

これらの実践や研究からは、「いざという時」に備える危機管理において、ナラティブ形式の情報が有効な道具であり得ることが示唆される。戦争、災害、事故などの危機に際して、当事者が狼狽することなく正しい行動をとるためには、あらかじめ危機の場面を鮮明にイメージし、その際にとるべきと考えられる行動を長期間記憶に留めておく必要がある。しかも、専門家ではなく一般の人々に決断と行動が求められる場合も多い。知識の「具体性」と「一般性」はトレードオフの関係にあるとも言えるが、具体的なナラティブ描写から得られる洞察（抽象的な法則ではなく、生き生きとしたリアルな臨場感に基づく知見）が、個別の事例を超えて、冷静で迅速な行動の糧となる場合も多いと考えられる。

危機は頻繁に生じるものではないため、実地の経験を得ることは必ずしも容易ではない。机上の情報から何ほどか「血肉化」した知見を得るために、ナラティブを通じた追体験が有効であると考えられるのである。

5. 政策合意形成におけるナラティブの役割

以上にみたように、人間が物語を語る／理解するという「ナラティブ」の能力に着目した様々な研究や実践が、人文社会科学の諸分野を横断して蓄積されつつある。一方で、本研究の主題である公共政策の「合意形成」問題に応用する形のナラティブ研究は、いくつかの事例を見出すことはできるものの、十分に系統立てて進められているとは言いがたい状況である。

しかし、不確実な未来に向けて複雑な問題を解決しなければならないような局面において、とりわけ合意形成を促進する上で、ナラティブ型のコミュニケーションが有用であるという可能性は、十分に想定されることである。以下、公共政策に関して、如何なるかたちでナラティブ研究が合意形成の問題

に資することができるのかについて検討する。

(1) 合意形成の困難な時代

人文・社会科学においては、「ポストモダン」とも言われる現代を、「多様性の拡大とともに社会全体を包括するような大きな合意が得られにくくなってきた時代」として理解することが多い。前近代や近代の時期に社会を覆っていた、暗黙の了解に近い大前提が崩れて、様々な価値観や見解が多角的に錯綜する時代に突入したとされているのである。

哲学者のリオタールによれば、何を科学的な「真理」として認めるかという規則や、何を倫理的・政治的な「正義」として認めるかという基準は、それら自身のうちには正当性の根拠を持っておらず、それらを包摂する「大きな物語」（「経済の発展」や「労働者の開放」など、多くの人々が共有する物語）によって正当化される必要がある。しかし現代のポストモダン社会においては、「大きな物語」の共有それ自体に対する不信感が支配的であり、多くの人々にとって自明であるような基本的な合意を、議論の土台にすることが困難になっている⁵⁹⁾。

また、社会学者のベックは、現代社会においては次のような変化が生じていると指摘している⁵⁹⁾。

- i) 「科学と技術」の領域で、単純な「進歩」ではなく、その進歩に伴って生じる「リスク」が重要な主題となる。
- ii) 「家族と職業」の領域で、近代に入っても前近代の残滓として我々の社会に沈殿していた「封建的共同体」の諸習慣が、いよいよ完全に消滅し、人間の「個人化」が進行する。
- iii) 「政治」の領域で、国民によって選出された政治家たちの討議を通じて意思決定が行われる「議会制民主主義」が形骸化し、専門技術者たちの「サブ政治」によって実質的な意思決定が行われるようになる。

ここで注目すべきなのは三点目の「サブ政治」の議論である。ベックは、技術の複雑さや経済活動の規模がある程度以上に発展すると、国民も政治家もともに技術の素人であることから、民主的な過程を通じては重要な判断を下すことができず、従来の民主主義のルートとは別のところで専門家たちの議論（サブ政治）によって決定せざるを得なくなると論じた。たとえば近年の日本で話題になった争点を考えても、原子力発電の是非やクローン技術の扱いなどについては、技術の素人である大半の政治家と国民にできることは直観的な見解を示すことのみであり、結局のところ専門家によるリスクの評価や技術そのものへの知見・洞察を信頼する形でしか意思決定を下すことができない。

吉川肇子も、1960年代から70年代にかけて、環境問題など経済発展に伴う「リスク」が政策課題に浮上してきたが、専門家と一般の人々の間におけるリスク認知の違いが常に問題となっており、専門家が

一般の人々に知識を与えることによって専門家のリスク認知に近づけるという「啓蒙モデル」では上手く行かないため、より周到なリスク・コミュニケーションの技法が必要であると指摘している⁶⁰⁾。

リオタールのように社会全体が広く共有する物語の消滅を指摘する議論も、ベックや吉川のように民主主義のプロセスの中で専門知が上手く機能しなくなっていることを指摘する議論もともに、現代という時代を「合意形成の難しい時代」とみなす見解につながり得るものである。

また福本潤也は、社会資本整備のような政策においては、「投資の大規模性、社会経済活動への影響の外部性、空間的波及性、ライフサイクルの長期性、施設整備における土地の必需性」といった性質から、利害関係者が多数に上り、合意の形成がもともと困難であることを指摘している（福本はこれに加えて、社会資本が、市場を介して消費者の選好が表現されることが少ない公共財である点も、合意形成上の問題として指摘している）⁶¹⁾。しかし近年、国内における様々な社会資本の老朽化とその更新の必要性が主張されていることを考えれば、合意形成問題の解決方法に関する研究は重要性を増していると言える^{62) 63)}。

(2) 合意形成にナラティブ型コミュニケーションが及ぼすと考えられる効果

ナラティブは、心理的・社会的なジレンマが生じやすく、不確実性も高い状況下で、未来に対する一定の安定したビジョンを共有するためのノウハウとしての役割が期待されるコミュニケーション様式である。そうであるならば、上述のように、状況の不確実性が高まり、人々が将来へ向けた意思決定に関して合意を形成することが困難となっている現代のような局面においてこそ、ナラティブ型コミュニケーションの重要性が高まっていると言える。

心理学・社会学をはじめとする各分野におけるナラティブ研究の成果と、公共政策に関わる分野でのナラティブに注目した研究アプローチを総合すると、ナラティブ型コミュニケーションには、少なくとも以下の4つの仮説に示すような効果が期待される。

仮説1：ナラティブは、矛盾や葛藤をも包摂した上で、まとまりのある理解を得るために有効な言語表現である。このことから、現代における複雑で論点が分散しがちな政策課題に関して、全体の議論を方向づけたり、議論の安定した出発点を提供する役割を果たすことが期待される。

仮説2：ナラティブは、「始まり - 中間 - 終わり」あるいは「過去 - 現在 - 未来」といった時間軸を持つ言語表現形式である。このことと、公共政策に関するほとんどの議論が「未来への展望」を含むものであることを考え合わせると、時間軸を持った表象を円滑に共有し議論を促進するためのコミュニケーション技法として、ナラティブ型の表現が有

効になると期待される。

仮説3：ナラティブは、人間が物事の「意味」を理解するための根源的な形式である。このことから、説得を通じて人々の態度変容を促す必要がある場面においても、ナラティブ型のコミュニケーションが人々の「納得」を促し、より効率的に作用すると期待される。

仮説4：ナラティブ型の表現には、記憶を強化する効果があることが示唆されている。このことから、相対的に長期間にわたって争点が共有されなければならない公共政策上の課題において、合意形成の円滑化に資することが期待される。

もしもこれら4つの仮説が正しいのであるなら、各種の政治課題、行政課題をめぐって合意形成が求められる場合に、それを求める人々に対して、ナラティブ型コミュニケーションに関する研究が有益な知見を提供することとなるであろう。それ故、これら仮説を検証するための実証研究が、強く求められるところである。

6. 結論：今後の実証的研究に向けて

(1) 先行研究の不足

公共政策においても、ナラティブ型のコミュニケーションには上述のような効果が期待されるものの、これらを直接的に検証することを試みるような研究は、少なくとも筆者等の認識する範囲においては極めて限定的である。先に見たように、ストーリー・グラマーに関する研究においては、実際に物語文のテキストを用いた言語理解の実験が行われており、「ナラティブ型のテキスト」と「そうでないテキスト」の間の効果の差が実証的に比較可能ではあった。しかし、公共政策に関わる分野では、ナラティブの機能を一般化可能な形で実証する方向の研究は進展しているとは言いがたい（なお、心理学等の分野においても、ストーリー・グラマーに関する研究で得られた知見の適用範囲やその成立条件などを含めた詳細な研究が「十分に」進んでいるとは言いがたい、という点も付言しておくことができるだろう）。公共政策分野の既往研究では、あくまで個別的な事例に則した解釈研究や実践研究が行われている程度であり、ナラティブの機能的な特徴に言及する場合であっても、理論的な可能性を示唆するに留まるのが現状である。またそもそも、先に言及した既往研究の全てが、「ナラティブ研究」として統一的な視座の下で進められているわけでもない。

既に述べたように、ナラティブ型コミュニケーションの機能を実証的に明らかにするには、そもそもナラティブとは何なのかをある程度形式的に規定することが求められる。つまり、言語表現としての内的な構造や、「ナラティブでないコミュニケーション

ン形式」との相違点について、ある程度明確な定義を行う必要があるのだが、そのための努力は多くのナラティブ研究において不足していると言って良い。野口も、様々な学問領域を横断する形でナラティブ・アプローチが注目を集めている一方で、「ナラティブという言葉を使い、人々の語りや物語に着目するという以外にはほとんど共通点を見出せないほど様々な議論が乱立している状態にある」のが現状であると指摘している²¹⁾。これらの研究の基礎的な土台を固めるためにも、ナラティブの形式的定義に関する議論の必要性があると考えられる。

Thorndykeらが行ったような、ナラティブ型の文章とそうでない文章の間で「理解のしやすさ」や「記憶への定着力」に差があるという研究は、ナラティブ型コミュニケーションの機能を実証的に研究する上で重要な意味を持っていると言える。土木計画や政策合意形成といった実践的な場面に資する研究としては、複数のコミュニケーション形式が分かりやすい形で区別され、両者の間におけるコミュニケーション効果の違いが検証されることにこそ、実践的な意義があるからである。

しかし、Thorndykeらの実験によって、ナラティブという形式が人間の言語理解・記憶に対して独特の効果を及ぼし得ることは実証的に示唆されているものの、これらはいわゆる昔話や童話を材料とした実験であって、科学的、経済学的、客観的な事実に関する情報が意思決定において重要な意味をおびる公共政策の分野に、そのまま適用することが可能であるか否かについては、未だ未確定な状況にあると言わざるを得ない。したがって、ナラティブ型コミュニケーションを公共政策に適用することの意義や妥当性を明らかにするためには、現実の現代的な公共政策に関係の深い材料を用いつつ、ナラティブ型コミュニケーションとその他の形式のコミュニケーションの違いを実証的に明らかにするような研究を積み重ねることが必要であると言える。

(2) 今後の方向性

公共政策の分野においてナラティブに着目した研究が今後目指すべきなのは、単にナラティブの重要性を唱えることでもなければ、政治現象に現れるナラティブを解釈・分析するに留まる研究でもないだろう（それらもちろん重要ではあるが）。

Thorndykeらの実証実験の趣旨を踏まえながら、公共政策の分野に直接的に関わる内容を素材にした実験等を行って、ナラティブ型コミュニケーションがもたらす効果を実証的に明らかにし、合意形成やプラン策定、事業の遂行などの各場面に適用可能な、実践的な示唆を得るという方向性での研究が必要であると考えられる。

こうした研究を実現するための方法としては、ナラティブ型のコミュニケーションとは何なのかを定義した上で、先に挙げた4つの仮説に照らしながら、

i) 複雑な争点を要約し、集団内において、議論

の出発点となるような共通の理解を得ることを促す。

- ii) 将来に向けて事態が進展するイメージを、人々が鮮明に共有することができる。
- iii) 態度（や認知）の変容をより効果的に促すことができる。
- iv) 長時間（長期間）にわたり政策争点を記憶に留めることができ、議論のブレを防ぐことができる。

といった効果をナラティブ型コミュニケーションが有するかどうか（他のコミュニケーション方式との間に有意な差を認めることができるかどうか）を検証する心理学的な実験が考えられよう。

具体的には、たとえばThorndykeらが行ったような実験形式を踏襲し、刺激としてナラティブ型のテキストとナラティブ型でないテキストを被験者に与え、コミュニケーションの場を設定して、上記のような効果の有無を測定するという段取りが考えられよう。ここで、「ナラティブ型」が何を指すかについては、ストーリー・グラマーに関する研究等を踏まえて、形式的な定義を行うことができるであろう。また、上記の効果の測定については、記憶、理解、態度変容などに関する既往の実験心理学の成果を踏まえながら、適切な指標を設定し、計測する必要がある。

こうした実験を通じて、ナラティブ型コミュニケーションの機能と効果が実証的に解明されるならば、公共政策の分野におけるコミュニケーション技術の改善のための基礎的な知見が得られることとなり、これらの知見は複雑性と不確実性の高い現代社会における政策課題のより効果的な処理に資することが期待される。また、ナラティブそのものは様々な分野を横断する研究テーマでもあることから、ナラティブの「機能研究」の一種として、心理現象や社会現象を研究する他の人文社会科学諸分野に対しても有益な示唆が得られることが期待される。

参考文献

- 1) 久米郁男, 川出良枝, 古城佳子, 田中愛治, 真淵勝: 政治学, 有斐閣, 2003.
- 2) Cohen, M. D., March, J. G., and Olsen, J. P.: A Garbage Can Model of Organizational Choice, *Administrative Science Quarterly*, 17, pp.1-25, 1972.
- 3) 渡部直樹: 意思決定学派における問題状況について: 限られた合理性の概念から組織選択のゴミ箱モデルまで, 三田商学研究, 34(5), pp.207-224, 1991.
- 4) 土木学会誌編集委員会(編): 合意形成 総論賛成・各論反対のジレンマ, 社団法人土木学会, 2004.
- 5) Susskind, L. E. and Cruikshank, J. L.: *Breaking Robert's Rules: The New Way to Run Your Meeting, Build Consensus, and Get Results*, Oxford University Press, 2006. (サスカインド, L. E., クルックシャンク, J. L. (城山英明, 松浦正浩 訳): コンセンサス・ビルディング入門 公共政策の交渉と合意形成の進め方, 有斐閣, 2008.

- 6) Czarniawska, B. : *Narratives in Social Science Research (Introducing Qualitative Methods series)*, London : Sage Publications Ltd., 2004.
- 7) László, J. : *The Science of Stories : An Introduction to Narrative Psychology*, Amazon Kindle edition, Hove : Routledge, 2008.
- 8) Elliot, J. : *Using Narrative in Social Research: Qualitative and Quantitative Approaches*, Amazon Kindle edition, London : Sage Publications Ltd., 2005.
- 9) 藤井聡, 長谷川大貴, 中野剛志, 羽鳥剛史 : 「物語」に関わる人文社会科学の系譜とその公共政策的意義, 土木学会論文集 F5, 67(1), pp. 32-45, 2011.
- 10) 江藤淳 : 成熟と喪失 “母”の崩壊, 講談社学術文庫, 講談社, 1993.
- 11) 東浩紀 : 動物化するポストモダン オタクから見た日本社会, 講談社現代新書, 講談社, 2001.
- 12) 宇野常寛 : ゼロ年代の想像力, ハヤカワ文庫, 早川書房, 2011.
- 13) Gardner, H. : *THE MIND'S NEW SCIENCE : A History of the Cognitive Revolution*, New York : Basic Books Inc., 1985. (ガードナー, H. (佐伯胖, 海保博之訳) : 認知革命 知の科学の誕生と展開, 産業図書, 1987.)
- 14) Bruner, J. : *Actual Minds, Possible Worlds*, Boston : Harvard University Press, 1986. (ブルーナー, J. (田中一彦 訳) : 可能世界の心理, みすず書房, 1998.)
- 15) Bruner, J. : The Narrative Construction of Reality, *Critical Inquiry*, 18(1), pp.1-21, 1991.
- 16) Bruner, J. : Life as Narrative, *Social Research*, 54(1), pp.11-32, 1987.
- 17) 今井康晴 : ブルーナーのナラティブ論に関する一考察, 広島大学大学院教育学研究科紀要, 第一部 第 59 号, pp. 51-57, 2010.
- 18) 箱田裕司, 都築誉史, 川畑秀明, 萩原滋 : 認知心理学, 有斐閣, 2010.
- 19) 無藤隆, 遠藤由美, 玉瀬耕治, 森敏昭 : 心理学, 有斐閣, 2004.
- 20) 斎藤清二 (編) : N : ナラティブとケア 第 1 号 特集 : ナラティブ・ベイスト・メディスンの展開, 遠見書房, 2010.
- 21) 野口裕二 (編) : ナラティブ・アプローチ, 勁草書房, 2009.
- 22) 森美保子, 福島脩美 : 心理臨床におけるナラティブと自己に関する研究の動向, 目白大学心理学研究, 第 3 号, pp. 147-167, 2007.
- 23) 浅野智彦 : 自己への物語論的接近 家族療法から社会学へ, 勁草書房, 2001.
- 24) Hauser, S., Allen, J. and Golden, E. : *Out of the Woods : Tales of Resilient Teens*, Boston : Harvard University Press, 2008. (仁平説子, 仁平義明 訳 : ナラティブから読み解くレジリエンス 危機的状況から回復した「67 分の 9」の少年少女の物語, 北大路書房, 2011.)
- 25) Barnes, L. B., Christensen, C. R., Hansen, A. J. : *Teaching and the Case Method : Text, Cases, and Readings*, Third Edition, Boston : Harvard Business Press, 1994. (バーンズ, L. B., クリステンセン, C. R., ハンセン, A. J. (高木晴夫 訳) : 世界のビジネス・スクールで採用されている ケース・メソッド教授法, ダイヤモンド社, 2010.)
- 26) 福原康司 : 経営学とナラティブ : その研究パースペクティブとリーダーシップ研究への接近, 専修経営学論集, 81, pp. 53-101, 2005.
- 27) Guber, P. : The Four Truths of the Storyteller, *Harvard Business Review*, december 2007, online edition, 2007.
- 28) McKee, R. and Fryer, B. : Storytelling That Moves People : A Conversation with Screenwriting Coach Robert McKee, *Harvard Business Review*, Jun 2003, online edition, 2003.
- 29) Denning, S. : Effective storytelling : strategic business narrative techniques, *Strategy and Leadership*, vol.34 no.1, pp.42-48, 2006.
- 30) Boje, D. M. : *Narrative Methods for Organizational & Communication Research*, London : SAGE Publications Ltd., 2001.
- 31) 楠木健 : ストーリーとしての競争戦略 優れた戦略の条件, 東洋経済新報社, 2010.
- 30) Shell Global : Past scenarios, *The Shell global homepage*, <http://www.shell.com/global/future-energy/scenarios/previous.html> (Accessed May 1, 2013).
- 33) Hutchens, D. : *Outlearning the Wolves : Surviving and Thriving in a Learning Organizations*, Third edition, Amazon Kindle edition, Waltham : Pegasus Communications Inc., 2011(Original : 1998).
- 34) Hinchman, L. P. and Hinchman, S. K. : Introduction, In Hinchman, L. P. and Hinchman, S.K.(eds.), *Memory, Identity, Community : the idea of narrative in the human sciences*, New York : State University of New York, 1997.
- 35) Lyotard, J. : La condition postmoderne: rapport sur le savoir, Paris : Éditions de Minuit, 1979. (リオタール, J. : ポスト・モダンの条件 知・社会・言語ゲーム, 水声社, 1989.)
- 36) Mandler, J. M. and Johnson, N. S. : Remembrance of things parsed : Story structure and recall, *Cognitive Psychology*, Volume 9 Issue 1, pp.111-151, 1977.
- 37) Rumelhart, D. : On Evaluating Story Grammars, *Cognitive Science*, Volume 4 Issue 3, pp.313-316, 1980.
- 38) Thorndyke, P. W. : Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse, *Cognitive Psychology*, Volume 9 Issue 1, pp.77-110, 1977.
- 39) Beaugrande, R. D. : The story of grammars and the grammar of stories, *Journal of Pragmatics*, Volume 6 Issues 6(December 1982), pp.383-422, 1982.
- 40) Propp, V.(Author), Wagner, L. A.(Editor), Scott, L.(Translator) : *Morphology of the Folktale*, 2nd edition, Amazon Kindle edition, Austin : University of Texas Press, 2010(original : 1927).
- 41) Labov, W. and Waletzky, J. : Narrative analysis : oral versions of personal experience, *Journal of Narrative & Life History*, Vol 7(1-4), pp.3-38, 1997(original : 1968).
- 42) Yekovich, F. R., Thorndyke, P. W. : An evaluation of alternative functional models of narrative schemata, *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, Volume 20 Issue 4, pp.454-469, 1981.
- 43) Chomsky, N. : *Syntactic Structures*, The Hague : Mouton, 1957. (チョムスキー, N. (勇康雄 訳) : 文法の構造, 研究社出版, 1963.)
- 44) Jackendoff, R. : *Patterns In The Mind: Language And Human Nature*, New York : Basic Books, 1995.
- 45) Yekovich, F. R. and Thorndyke, P. W. : An evaluation of alternative functional models of narrative schemata, *Journal*

- of *Verbal Learning and Verbal Behavior*, Volume 20 Issue 4, pp.454-469, 1981.
- 46) Mandler, J. M. : Another story of grammars : Comments on Beaugrande's "The story of grammars and the grammar of stories", *Journal of Pragmatics*, Volume 6 Issues 6(December 1982), pp.433-440, 1982.
- 47) Matsuyama, U. K. : Can Story Grammar Speak Japanese?, *The Reading Teacher*, Vol.36 No.7 (March 1983), pp.666-669, 1983.
- 48) Jones, M. D. and McBeth, M. K. : A Narrative Policy Framework : Clear Enough to Be Wrong?, *Policy Studies Journal*, Volume 38 Issue 2, pp.329-353, 2010.
- 49) Roe, E. M. : *Narrative Policy Analysis : Theory and Practice*, Durham and London : Duke University Press, 1994.
- 50) Roe, E. M. : Narrative analysis for the policy analyst : A case study of the 1980-1982 medfly controversy in California, *Journal of Policy Analysis and Management*, Volume 8 Issue 2, pp.251-273, 1989.
- 51) Hampton, G. : Narrative policy analysis and the integration of public involvement in decision making, *Policy Sciences*, Volume 42 Issue 3, pp.227-242, 2009.
- 52) 小田原市 : 総合計画のシナリオづくり, 小田原市公式ホームページ,
<http://www.city.odawara.kanagawa.jp/municipality/vision/sinarioplanning.html> (Accessed May 1, 2013).
- 53) 治部眞里 : 未来をとらえる科学とは フォーサイトを俯瞰する, *情報管理*, 54(4), pp.200-210, 2011.
- 54) European Commission : European S & T Foresight Knowledge Sharing Platform, *Community Research and Development Information Service*,
<http://cordis.europa.eu/foresight/platform.htm> (Accessed May 1, 2013).
- 55) Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J. and Behrens III, W. W. : *The Limits to Growth : A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*, New York : Universe Books, 1972. (メドウズ, D. H. : 成長の限界 ローマ・クラブ「人類の危機」レポート, ダイヤモンド社, 1972.)
- 56) スイス政府 (編) (原書房編集部 訳) : 民間防衛あらゆる危険から身を守る, 原書房, 2003.
- 57) 畑村洋太郎 : 失敗学のすすめ, 講談社文庫, 講談社, 2005.
- 58) 夏山英樹, 藤井聡 : 東日本大震災における「くしの歯作戦」についての物語描写研究, 土木計画学研究・講演集, CD-ROM 45, 2012.
- 59) Beck, U. : *Risikogesellschaft : Auf dem Weg in eine andere Moderne*, Suhrkamp Verlag, 1986. (ベック, U. (東廉, 伊藤美登里 訳) : 危険社会 新しい近代への道, 叢書・ユニベルシタス, 法政大学出版局, 1998.)
- 60) 吉川肇子 : リスクコミュニケーション, In 土木学会誌編集委員会 (編) : 合意形成 総論賛成・各論反対のジレンマ, 社団法人土木学会, 2004年.
- 61) 福本潤也 : 多様な意見と社会の決定, In 土木学会誌編集委員会 (編) : 合意形成 総論賛成・各論反対のジレンマ, 社団法人土木学会, 2004年.
- 62) 根本祐二 : 朽ちるインフラ 忍び寄るもうひとつの危機, 日本経済新聞出版, 2011.
- 63) 藤井聡 : 公共事業が日本を救う, 文春新書, 文藝春秋, 2010.

(?)

A STUDY ON THE CHARACTERISTICS OF THE NARRATIVE FORM OF COMMUNICATION AND ITS APPLICABILITY TO PUBLIC POLICIES

Yuichiro KAWABATA and Satoshi FUJII

S

In the humanities such as philosophy, literature and history, "narrative" has been discussed as a key to understanding human and social phenomena for centuries. Recently, on the other hand, the concept of narrative has also been introduced as an analytical tool into some fields of social science including sociology, social psychology and management, while it is considered as a form of communication with unique characteristics. But it still isn't so clear about how we can make use of narrative practically for public policy planning and implementation.

In this study, we will review and summarize the definitions, types, common structures and characteristics of the narrative form of communication which are proposed in existing scientific research and are found in practices in various fields. Then we will discuss the applicability of the narrative form of communication for consensus building and other purposes in public policies and will propose basic ideas about possible future study to prove the effects and advantages of the form.