

# 物語型コミュニケーションが 公共政策に関する態度に与える影響の研究

川端 祐一郎<sup>1</sup>・浅井 健司<sup>2</sup>・宮川 愛由<sup>3</sup>・藤井 聡<sup>4</sup>

<sup>1</sup>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.56s@kyoto-u.jp

<sup>2</sup>非会員 元京都大学 工学部 (〒615-8540 京都市西京区京都大学桂4)  
E-mail: asai@trans.kuciv.kyoto-u.ac.jp

<sup>3</sup>正会員 京都大学大学院助教 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: miyakawa@trans.kuciv.kyoto-u.ac.jp

<sup>4</sup>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

1970年代以降、心理学及び社会科学諸分野において、物語形式の思考や物語形式をもつ情報の提示によってもたらされる心理的・社会的な効果に関する実証的研究が行われている。本研究では、公共政策に関する合意形成の促進への応用を企図して、公共政策をめぐる情報を「物語性の強いシナリオ」によって与えることの効果と、受け手の認知的傾向としての「物語志向性」がこの効果に与える影響を検証する実験を行った。実験の結果、受け手の物語志向性とシナリオの物語性の組み合わせによって、情報に接触した際の態度の形成・変容に有意な差異が生ずることが明らかになった。また、「物語性」の定義とシナリオ作成方法を明確化したことで、公共政策をめぐるコミュニケーションの実践に物語型情報を応用するための手法に関し、具体性のある示唆が得られた。

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

## 1. はじめに

### (1) 合意形成の重要性と物語

公共政策を選択し、計画し、実行するという過程をより善いものにするためには、個々の政策の是非や有効性を詳しく吟味することに加えて、それらの政策に関する「より良い合意形成の方法」を検討する必要がある。また特に、住民参加型の政策決定の重要性などが指摘される現代の政策過程においては、行政組織内の意思決定プロセスにおける合意のみならず、世論形成までもを含めた広い意味での合意形成が重要となる<sup>1)</sup>。

「合意形成」(consensus building)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ア出しなどを行うことによって、「ほぼ全員の合意」を目指す意思決定技法であると言われる<sup>2)</sup>。公共政策の中でも、交通やエネルギーといったインフラ事業に代表されるような、大規模な投資と長期間の取り組みが必要で、かつ広い範囲の市民に対して影響を与える政策にお

いては、合意形成の成否はとりわけ重要となる。

合意形成の技法をより豊かで効果的なものとするためには、例えばメディアによる情報発信が世論に与える影響や、政治・行政・市民間のコミュニケーションのありようを分析し、その特性を理解するという努力が不可欠であろう。本研究では、合意形成のためのコミュニケーション技法を検討するための切り口の一つとして、1970年代頃から心理学、経営学、医療などの分野で研究が進められている物語(narrative)の概念に注目する。

これらの分野における既往の物語研究の多くは、物語というものを文芸作品の一種としてではなく、人間の思考やコミュニケーション活動の基本的な形式の一つとして捉えている<sup>3), 4), 5), 6), 7)</sup>。コミュニケーションの当事者に対し、物語形式に則した認知処理を行うよう促すことで、コミュニケーションの各種効果変動することを示す実証研究の蓄積も進みつつある<sup>8), 9), 10), 11), 12), 13)</sup>。政治学や公共政策の分野においても、物語形式のコミュニケーション等の特質を応用するための試みや問題提起が行われているし<sup>14), 15), 16), 17), 18)</sup>、社会科学研究の方法論として、人々の

語る物語に耳を傾けたり、社会現象を物語的に描出することの意義を体系的に論じた議論も存在する<sup>19),20),21)</sup>。

## (2) 本研究の目的

本研究においては、物語型情報をめぐる認知処理（あるいは情報の物語的処理）を論じた既往諸研究の示唆に基づいて、公共政策に関する情報を物語的に構成した場合と非物語的に構成した場合とで、情報がその受け手に与える影響にどのような違いがあるかを検証する。具体的には、特定の公共政策に関する情報を収集・編集して物語性の強いシナリオと弱いシナリオを構成し、各シナリオを読了した場合の当該政策に関する理解や関心の向上の度合いを計測して、物語性の強いシナリオが弱いシナリオに比べてより大きな効果を持つかどうかを検証する。

また、物語型情報に関わる被験者の心理的傾向の違いが物語型コミュニケーションの効果に影響を与えとも考えられるため、物語型の情報やコミュニケーションに関する個人の選好や能力を「物語志向性」として心理測定尺度化し、これがシナリオの読了効果に与える影響をあわせて検証する。

なお本研究において単に「物語型コミュニケーション」という場合、物語型の情報伝達とそれによる物語型思考の喚起、そして物語型思考を通じた情報理解のいずれをも含むものとする。また、以下の論述で単に「態度変容」と述べる場合、「態度形成」をも含むものとする。

## 2. 物語研究の系譜とその応用可能性

### (1) 物語の効果に関する実証研究

#### a) 物語モード

物語型の認知処理に関する研究が盛んに行われるようになったことの一つのきっかけは、1980年代に認知心理学者の Bruner が、人間の心理におけるリアリティの形成の仕方には「物語モード」(narrative mode)と「論理科学モード」(logico-scientific mode, paradigmatic mode)の2種類があり、いずれも人間の心的能力を基礎付ける根源的な思考様式であると指摘したことであろう<sup>3),4)</sup>。物語モードの心理において人間は、認識対象となる物事を物語的文脈に位置づけて理解し、その物事に生き生きとしたリアリティを感じる事ができる。一方、論理科学モードの心理において人間は、認識対象の背後に潜む一般的、普遍的な法則を探求し、物事の論理的で明晰な関係を明らかにしようとする事とされる。

学説史の詳細については既にレビュー研究が存在するのでここでは省略するが<sup>18)</sup>、物語を「人間の心が持つ根源的形式の一つ」として捉える理論は Bruner 以外の研

究者によっても唱えられており<sup>6),7)</sup>、1990年代以降の心理学や社会科学に少なからず影響を与えている。そして、物語型の認知処理が果たす役割を具体的に明らかにすべく、様々な実証研究が行われてもいる。

#### b) ストーリーグラマーと移入の研究

物語型のコミュニケーションがもたらす効果の実証的な研究の萌芽は、1970年代に行われた「ストーリーグラマー」研究にあると言ってよい。たとえば Thomdyke らは、「文」を単位とする「文法」の規則よりも上位の階層で言語表現をルールづける一般的な構造が存在すると考え、物語文における「ストーリーグラマー」(物語の構成要素とその配列ルール)のモデルを提案し、実際にこのモデルに従って記述された文章とそうでない文章とでは、読者の記憶への定着、理解の深さ、印象の鮮明さ等に差が生じることを、実験を通じて明らかにしている<sup>22),23)</sup>。また Rumelhart は、ストーリーグラマーのモデルによって文章を自動で要約するための理論を考案している<sup>24)</sup>。ただしこれらの研究はあくまで萌芽的段階に留まるもので、ストーリーグラマーモデルの解明が十分に進んだとは言えない。

近年成果の蓄積が進んでいる実証研究分野としては、「移入」(transportation)の研究が注目に値する。移入とは、読者がテキスト、音声、映像等を通じて提示される物語の世界に集中し、あたかも物語内部の世界に自らが入り込んだかのように感じている状態を指す。Green & Brock は、読者が物語に没入した度合いを読後の質問によって計測する移入尺度を開発し、移入の度合いが強ければ強いほど、読者はその物語に明示又は暗示された価値観を受容しやすいという効果等を実験により示している<sup>25),26)</sup>。またその後、移入尺度を用いた研究は何人かの研究者によってさまざまなバリエーションで行われており、物語世界への移入を通じた態度変容過程の解明が進められている<sup>27),28),29)</sup>。Bruner が存在を指摘した「物語モード」は、移入のような現象のみを指すわけではないと考えられるが、「物語作品の世界に入り込む」という移入現象は、物語モードが活性化した状態の一つのあり方であるとは言えるだろう。

ストーリーグラマー研究は、「被験者に提示する言語情報を物語的な形式で編成する」ことの効果に関心をもつ実証研究であった。一方移入研究は、読後の計測によって「結果的に物語形式の認知が活性化したかどうか」を確認し、それが活性化していた場合にどのような態度変容が見られるかに注目する実証研究である。既往研究においてこの両者の関係が明確に論じられているとは言えないが、情報の形式を物語化することが読者(又は視聴者)の移入を促進し、移入が信念や態度の変化を促進するのだと理解すれば、ストーリーグラマー研究と移入研究の仮定や成果は、ひと続きのモデルに組み込む形で

理解することも可能であろう。

## (2) 公共政策への応用研究の必要性

ところで、物語が人間の認知に及ぼす効果に関する実証的研究が既にある程度蓄積されてはいるものの、公共政策における物語型コミュニケーションの効果を論ずる上では、既往の研究にはいくつかの限界がある。

第一に、物語型コミュニケーション研究は様々な分野で行われているものの、公共政策の計画・実行への応用を念頭に置いたものは少ない。1980年代から90年代にかけて政治学者のRoeが、政策論争が複雑化した場合に状況を物語的に整理することで打開策の発見を支援し得ることを指摘しているが<sup>30)</sup>、その他では文学、医療、心理学（言語理解や記憶）などの分野での研究例が多い。ただし、2000年代以降の移入研究の中には、マーケティングにおける態度変容の促進効果などを想定するものもあることから<sup>9), 31), 32), 33), 34)</sup>、広い意味では、公共政策に関する態度変容に応用可能な知見を得ることができるとも言える。

第二に、物語型コミュニケーションを公共政策の実践に応用することを考える場合、「政策情報にどのような工夫を加えると、有効な物語型情報になるのか」を明らかにすることが重要であるが、どのような「物語情報の構成方法」が態度変容を促進するのかについては、具体的な知見が乏しいのが現状である。

ストーリーグラマー研究は、情報の配列順序の違いによって受け手に与える心理的効果が異なることを示しているが、完結した物語作品を出発点とし、その構成を段階的に崩すことで変化を与える手法を採用していたため、物語型情報を作成する段階の作業についての知見を多く引き出すことはできない。またストーリーグラマーは、1970年代の一時期に数回実験が行われた程度であり、研究量自体が乏しい。

一方、2000年代以降の移入研究においては、情報の形式（文章の提示スタイル、文章の構成、言葉遣い等）を操作することによる移入度合いの変化を検証している例があるものの、操作内容そのものは強く主題化されているとは言いがたく、またその操作による統計的に有意な効果が検出されないこともしばしばである。これまでの移入研究の主題はあくまで、物語世界へ移入した「結果」として生じる心理的変化の検証であって、典型的には情報に接触した後の移入度合いを説明変数とし、態度変容効果を被説明変数とする分析が行われている。そのため、「強い移入を促す方法」についての系統立った考察が行われているわけではない。

第三に、物語への接触を通じた態度変容が、人間にとってどの程度望ましいものであり得るのかを議論するための糸口が見つかっていない。例えば、物語型の情報が

公共政策に関する態度変容を促すというのが真実であるとする、社会的に望ましくない方向へと人心を誘導する手法としても応用できる可能性がある。

本研究は、公共政策に関わる物語型コミュニケーションがもたらす態度変容効果を実証的に明らかにしようとするものであり、上述の各課題についても一定程度の解決を試みる。第一の課題に対しては公共政策をテーマとする刺激を用いた実験を行うことによって、第二の課題に対しては「物語性」を（仮説的にはあるが）なるべく明確に定義した上で効果の比較を行うことによって、そして第三の課題に対しては、特定の政策への賛意の誘導というよりも（あるいは、そのみならず）、政策に関する理解の深化や関心の向上といった「より善い政策を実現していくためのモチベーション」に関わる効果を検証することによって、アプローチする。

## 3. 理論仮説

### (1) 「物語性」の定義

物語型の情報がその受け手に対して持ち得る効果を検証するには、「物語型情報」あるいは情報の「物語性」とは具体的に何を指すのかを定義しておく必要がある。物語とは何であるかという問いに対する答えは研究者により様々であり、統一的な定義づけはなされていないのが現状だが、「出来事を時系列に並べる」という点が物語に必須の要素であると指摘している例は多い<sup>35), 36), 37)</sup>。

また、たとえば先に挙げたストーリーグラマーに関するThomdykeの研究では、物語の最も大きな構成単位は、Settings（状況設定）、Theme（物語全体のテーマ、とくに主人公の目標）、Plot（出来事の配列、筋書き）、Resolution（目標の達成）であるとされており、「目標」の「達成」に向かう構成が物語の典型とされている点が重要である。物語には目標達成型の構成を持たないものも多いという指摘は存在するし<sup>38)</sup>、確かに日常語の中で「物語」と呼ばれているものが、目標達成型のプロットを持つものに限られるとは言えないであろう。しかし少し意味を広げて、「目標」ではなく登場人物の「意図」を中心にプロットが展開されるものとして解釈すると、様々な既往研究との間に整合性を見出すことができる。

たとえば言語理解の研究において、人間がテキストを深く理解する際には「状況モデル」と呼ばれる心的なイメージが構築されるとの主張がある。Zwaan & Radvanskyによると、状況モデルは「空間」「因果関係」「意図」「主体や対象物の同一性」「時間」という5つの基本的な次元から構成されるとされており<sup>39), 40)</sup>、井関・川崎の研究からは、「物語文」の読解においては「説明文」の読解に比べて、「意図性」が状況モデルの構築に大きな

役割を果たしていることが示唆されている<sup>41)</sup>。これは、Bruner が、物語とは登場人物の「意図」の変転を取り扱うものであり、意図は他のものに還元して説明することが不可能な根源的な単位であるとして、物語における意図の描写の重要性を強調したことも整合する知見である<sup>3)</sup>。

本研究においては、これら既往の学説を踏まえて、時系列で出来事が整理されていること（以下「時間性」と呼ぶ。）と、出来事に登場する主体の意図が明確に描写されていること（以下「主体意図性」と呼ぶ。）の二つをもって、情報の「物語性」と定義することとした。なお、ここで「物語文」を定義せずに「物語性」を定義しているのは、情報が「物語」と「非物語」に截然と区別されると考えるよりも、情報の「物語性」に強弱があると考えたほうが、現実のコミュニケーションを柔軟に特徴付けることができると考えられるためである。

## (2) 予想される効果

ストーリーグラマーに関する既往の実証研究では、ストーリーグラマーに従って構成された文章は、読者に対してより鮮明な印象を与え、記憶に残りやすく、内容の理解が正確であるとの結果が得られている<sup>22),23)</sup>。また、Bruner や Ricoeur による理論的・哲学的研究においても、物語というものは人間が認識の対象物に「リアリティ」を感じ、その「意味」を了解するための思考様式の一つであるとされていることから、情報が物語化されていることによって、その情報の受け手の心理において物事のイメージが明瞭になり、その意味が強く納得されるという可能性が示唆されていると言える<sup>3),4),6)</sup>。移入の研究においては、読者が物語世界の登場人物と自分自身を同一化することや、物語世界の出来事を実際の出来事のように感じる結果として批判的思考が抑制されることや、登場人物への共感が生じることにより、物語を通じて提示される価値観への賛同が生じやすくなることが明らかになっている<sup>25),26),27),28),29)</sup>。

本研究においては、こうした既往研究の示唆を総合して、公共政策に関する情報を物語型に構成した上で市民（被験者）に提示することによって、

- ・ 政策の内容を明確に伝え、より鮮明な印象（以下「印象鮮明性」と呼ぶ。）を与える。
- ・ 政策の意義に対する納得感（以下「納得性」と呼ぶ。）を増進する。
- ・ 政策に対する関心を高める（以下「関心向上性」と呼ぶ。）。
- ・ 政策を自分自身と関連づける当事者意識（以下「自我関与性」と呼ぶ。）を高める

といった効果が生まれると想定した。

## (3) 物語志向性

同じ物語型の情報に接した場合でも、情報の受け手の心理的傾向によって、読了の効果が異なることが予想される。たとえば、Bruner がいう「物語モード」の思考を喚起するような、具体的で生き生きとした描写を強く好む受け手と、「論理科学モード」に属するような、抽象的で論理的な説明を好む受け手がいるとすれば、前者のほうが物語型コミュニケーションの効果を強く受ける可能性がある。

そこで本研究では、物語型情報の読了効果の計測とあわせて、物語型コミュニケーションに関する選好や傾向（以下「物語志向性」と呼ぶ。）を尺度化して計測し、読了効果の分析時に考慮することとした。ただし、物語志向性にも様々な方向性（下位尺度）があり得るであろう。本研究においては、物語的に情報を構成して人に伝える能力（以下「物語伝達力」と呼ぶ。）、受け取った情報を物語的に理解する能力（以下「物語感得力」と呼ぶ。）、日常における物語型コンテンツへの接触経験（以下「物語コンテンツ経験度」と呼ぶ。）、日常における物語型のコミュニケーション実践経験（以下「日常物語経験度」と呼ぶ。）の4つの尺度に区別して、物語志向性を計測することとした。いくつかの面で類似する尺度としては「物語理解に伴う主観的体験尺度」が日本語版を含めて開発されているが<sup>42)</sup>、これは文学的な意味での物語作品読解に関する傾向を計測するものであり、本研究のように一般的な意味での「物語型の認知」を分析対象とするものではないため、物語志向性尺度は独自に作成することとした。

なお、物語志向性の性質について補足的に検討するために、公共的意義を主張する説得に対する受容性の低さを示す尺度として、「大衆性尺度」<sup>40)</sup>を併せて計測することとした。

## (4) 仮説

以上の議論をまとめると、本研究における理論仮説は次のとおりである。

**仮説 1:** 公共政策に関する情報を物語性の強い文章として構成した場合、物語性が弱い場合に比べて、情報の受け手は当該政策の内容についてより鮮明な印象を抱き、政策の実施についてより高い納得感を覚え、政策への興味・関心がより高まり、政策により強い当事者意識を抱くようになる。

**仮説 2:** 公共政策に関する情報を物語性の強い文章として構成し伝達することの効果は、情報の受け手の物語志向性（物語伝達力・物語感得力・物語コンテンツ経験度・日常物語経験度）が高いほど、より顕著に表れる。

## 4. 実験方法

### (1) 概要

前述の仮説を検証するため、「リニア中央新幹線の建設」をテーマとする政策シナリオ（2500字程度の文章）を、物語性の強いものと弱いものに区別して複数パターン作成し、その読了効果を計測する実験を2014年1月8日から10日にかけてWeb調査により行った。被験者には、物語志向性を計測するための質問項目への回答、いずれかのシナリオの読了、そしてシナリオ読了効果を計測するための質問項目への回答を要請し、シナリオの物語性や被験者の物語志向性が読了効果に及ぼす影響を分析した。

### (2) 実験刺激（政策シナリオ）の作成

#### a) 題材の選定

刺激として用いる文章素材は、リニア中央新幹線の建設プロジェクトを題材とする政策シナリオとし、同プロジェクトに関する公開情報（2013年11月までのもの）を収集・整理した上で独自に書き起こした。

当該テーマを選定した主な理由としては、新幹線のような交通インフラの建設は公共政策の中でも幅広い地域に影響があり、予算規模が大きくプロジェクト期間も長いこと、「広範な合意を、長期に渡って持続させるために、コミュニケーション技法を工夫すること」の必要性が高い領域であることや、本研究は物語型コミュニケーションを実践的に活用する方法を明らかにすることを目指すものであり、今後実際に実現に向かうとされる公共政策プロジェクトに関する情報を用いて実験を行うことが有益であると考えられたことが挙げられる。

また実験に用いる題材は、多くの被験者が関心を持ち得る話題である一方で、（関心向上の効果を計測するため）被験者の平均的な事前知識が豊富でないことが望ましい。リニア中央新幹線については、2013年時点では政府やJR東海による構想発表などによって徐々に関心が高まりつつあったものの、具体的内容に関する報道はさほど充実しておらず、政策論争として大きな盛り上がりを見せているわけではなかったため、適切であると判断した。

#### b) シナリオの作成手順

リニア中央新幹線をテーマに、前述の定義に基づいて、物語性の強いシナリオと弱いシナリオを作成することとした。各シナリオの作成手順は次のとおりである。

物語性の強いシナリオと弱いシナリオを比較する場合、それぞれのシナリオがもつ情報量やトピックを可能な限り同等にし、物語性以外の差異がなるべく生じないように工夫する必要がある。2通りの完結した文章を用意する以上、定義した物語性以外の要素を完全に同一にする

ことは極めて難しいが、以下のような手法により、可能な限り同一に近づけるよう心がけた。

まず、テーマに関連する情報を新聞記事・書籍・ウェブサイト等の公開資料から収集する。次にこの情報群を分類し、関連性の高い情報を結びつけて数行程度ずつのユニットに整理し、この情報ユニットを配列することでシナリオを一旦構成する。（情報ユニットの例は表-1のとおり。）

本研究では情報の物語性を、「時間性と主体意図性が強調されていること」として定義している。時間性の強弱については、情報ユニットを時間軸に沿って構造化する（時間性＝強）か、情報のカテゴリ（「政策の意義」「技術」「スケジュール」など）によって構造化する（時間性＝弱）かによって区別した。後者は、物語文よりも説明文によく見られる構成である。ユニットの配列を見出しによって表現したのが表-2である。なお、ユニットとユニットの間で文脈に連続性を持たせるために、いずれのシナリオにおいても接続表現を最低限補った。

表-1 情報ユニットの例

2013年5月、リニア中央新幹線の間駅構想が発表されました。リニア中央新幹線は、世界初の「超電導リニア」方式を用いた世界最高速度の鉄道で、東京～大阪間を1時間強で結ぶ画期的な輸送手段として、政府の国土強靱化構想の中でもとりわけ重要なプロジェクトとして推進されています。
1964年、東京オリンピックの開催直前に東海道新幹線が開業し、日本の新幹線の歴史が幕を開けました。開業以来今日まで、東京～名古屋～大阪を結ぶ日本経済の大動脈として、そして世界でも最も先端的な高速鉄道の一つとして活躍してきました。
新幹線の建設に関する基本ルールは、全国新幹線鉄道整備法（全幹法）という法律により定められています。全幹法は、全国各地に新幹線を計画的に整備することを目的として制定された法律で、建設を進める新幹線の各路線について、政府が「基本計画」や「整備計画」を定めること、建設主体と営業主体の指名することなど、一連の手続きとルールが定められています。
「常電導」リニア方式の鉄道は既に技術的に実現していますが、金属の電気抵抗がゼロ（超電導状態）になる極低温にまで冷却した電磁石を用い、超高速での運行を可能にする超電導リニア方式での鉄道運行は、まだ実用化された例がありません。

建設そのものは国費ではなくJR東海の資金で行われる予定となっていますが、整備に合わせて沿線地域をどのように開発していくかや、三大都市圏の統合後にどのような経済活動や居住のあり方を実現していくかは、国民にゆだねられていると言えます。

表-2 見出しの配列

物語性強	物語性弱
a 反対を押し切って「夢の超特急」を開通し、大成功（高度成長期）	a 東海道新幹線と中央新幹線
b 新幹線の「全国整備」を進める（70年代～現在）	b 中央新幹線整備の法的根拠
c JR東海が「リニア中央新幹線」建設費の自己負担を決断（現在）	c 建設の意義1—経済活動の活性化
d 中央新幹線の整備を開始（現在～近未来）	d 建設の意義2—大震災に備えて
e 大きな経済的インパクト	e 反対論について
f 大地震を乗り越えて「明るい未来」をつくる	f 建設費用負担とスケジュール

主体意図性の強弱については、具体的な行為主体を明確に挙げるかどうかや、登場人物の目的達成意識を強調するかどうかによって、表現の差異を作り出した。たとえば、「東海道新幹線が大地震で損傷を受けた際には、リニア中央新幹線が、バックアップとして機能することが期待されています。」という表現を「政府や JR 東海は、東海道新幹線が大地震で損傷を受けた際に、リニア中央新幹線をバックアップとして機能させるという構想を持っています。」という表現にすることで、行為主体が明確になり、受動態が能動態になることで、物語的リアリティが増加すると想定した。

なお、当初は「時間性の強・弱」×「主体意図性の強・弱」の組み合わせで計4本のシナリオを作成していたが、Web での表示に際してシナリオの一部に誤記が存在したことが判明し、「時間性強・主体意図性弱」及び「時間性弱・主体意図性強」のシナリオが他のシナリオと比較不可能であることから、「時間性強・主体意図性強」（以下「物語性強」と呼ぶ。）及び「時間性弱・主体意図性弱」（以下「物語性弱」と呼ぶ。）の2シナリオを分析対象とした。物語性強・弱それぞれのシナリオは、本稿末尾に付録として全文を掲載した。

### (3) 被験者

Web 調査会社（楽天リサーチ）を通じて、全国の男女480名を対象に調査を行った。後述する各条件群に、年齢階層は「20～39歳」「40～59歳」「60歳以上」の3つの階層からそれぞれ同数、性別も男女同数を無作為に割り付けた。ただし前述の問題から、結果的に分析対象は全体の半数（N=240）となった。

### (4) 実験計画と尺度

実験計画は、「シナリオの物語性」（強・弱）×「読解精緻化」（精緻化・非精緻化）の2要因被験者間計画である。

読解精緻化とは、シナリオの読解にあたり、事前の教示文によって精緻で丁寧な読解を要請する群と、要請しない群の区別である。物語型の情報は「時系列」に沿って情報が整除されていることを主要な特徴の一つとするが、被験者がシナリオを繰り返し丁寧に読解した場合、時間軸の不明瞭なシナリオであっても自らの想像によって時間関係を読み取り、物語性を構成することが可能になる場合があると想定したため、この区別を設けて検証することとした。

目的変数として、シナリオの読了効果を、独自に作成した質問項目により尺度化し計測した。読了効果は「印象鮮明性」「関心向上性」「納得性」「自我関与性」の4つの観点で計測しており、それぞれ6つの質問項目から構成される。

またシナリオ読解前には、被験者の物語志向性を、独自に作成した質問項目により尺度化し計測した。物語志向性は、物語伝達力・物語感得力・日常物語経験度・物語コンテンツ経験度の4つの下位尺度から成り、それぞれ10項目、10項目、5項目、5項目の質問項目で構成されているが、後述のとおり因子分析を通じて項目の再整理を行った。

大衆性尺度については、既往文献<sup>43)</sup>に基づき、「傲慢性」12項目、「自己閉塞性」7項目の計19項目の質問により計測した。

### (5) 手続き

全ての被験者は、Web 画面を通じて、物語志向性の4つの下位尺度それぞれの質問項目に対し、「非常に当てはまる」から「全く当てはまらない」までの7件法により回答する。具体的な質問項目は、表-3 から表-6 のとおりである。

その後シナリオの読解へと進むが、「精緻化」条件に割り付けられた被験者は、画面上に「次に下記の文章を、内容がしっかりとご理解いただけるように、ゆっくりお読みください。読了にはおおよそ5～10分かかります。以下の画像をクリックし、大きな画像をご覧になってからお答えください。」という教示文が表示され、シナリオ読了後には「先ほどの文章を、しっかりお読みいただきましたか。もしまだ曖昧なところがあれば、もう一度、目を通してください。内容は先ほどと同じです。」という教示文とともに、再びシナリオが表示される。一方、「非精緻化」条件に割り付けられた被験者は、画面上に「次に、下記文章をさっとお目通し頂いた上で、次の質問に進んで下さい。読了にはおおよそ5～10分かかります。」という教示文が表示され、読了後に再びシナリオが表示されることはない。

シナリオ読了後、全ての被験者が読了効果（印象鮮明性・納得性・関心向上性・自我関与性）の各質問項目（表-7 から表-10）に対し、それぞれ「非常に当てはまる」から「全く当てはまらない」までの7件法により回答する。読了効果への回答時に、シナリオへ戻って再読することはできない。

読了効果への回答の後、全ての被験者は、「大衆性尺度」（表-11）への回答を「非常に当てはまる」から「全く当てはまらない」までの7件法により行う。

表-3 物語伝達力 (\*は逆転項目)

1	簡単な「たとえ話」をすることで、相手にわかってもらえることが多い
2	人に何かを説明するとき、ややこしい内容であっても、全体を簡単に「要約」して話すのが得意だ
3	人に何かを説明するとき、前後の脈絡や背景を必ず含めるようにしている
4	自分が経験した過去の出来事を思い出し、時間の流れに沿って詳しく説明するのが得意だ
5	会話の中で、「おもしろいエピソード」で人の関心をつかむことが多い
6	人に何かを説明するとき、「なるほど!」と思わせるような話の筋書きを考えるのが、我ながら得意だと感じるが多い
7	人に何かを説明するときに、自分の経験談を交えることが多い
8	ついつい、具体例のない抽象的な話をしてしまいがちだ *
9	出来事を人に伝えるとき、なるべく相手が鮮明にイメージできるような描写することを心がけている
10	出来事を人に伝えるとき、「始まり→中間→終わり」「振り→落ち」のように、構成や展開をきちんと意識して話すことが多い

表-4 物語感得力 (\*は逆転項目)

1	人の話や文章の「要点」をまとめて理解するのが得意だ
2	相手の会話の内容がつかみ辛いとき、「たとえ話」をされることで、なるほどと腑に落ちることが多い
3	小説、映画、漫画、ドラマなどを鑑賞していて、ストーリーの「流れ」についていけなくなることもある *
4	抽象的で、「具体例」のない話は、聞いていてイライラする
5	何事も、その前後の「脈絡」がないと、さっぱりわからない
6	文字の情報しかなくても、その描写内容を鮮明にイメージすることができる
7	自分は、小説、映画、漫画、ドラマなどを鑑賞するとき、その作品の世界にどっぷり入り込んでしまう方である
8	他人の経験談や教訓を聞いて、自分の生活や人生の中でも生かすことができる
9	人の体験談を聞いていて、その情景や場面がはっきりイメージできずに困ることがある *
10	「歴史」は、あくまで過去の話にすぎず、今の物事の理解には役立たないと思う *

表-5 日常物語経験度

1	家族や友人などへのメールや電話で、「最近あった身近な出来事」について、長々と書いてしまう(話してしまう)ことがある
2	家族や友人などが、昔話や思い出話を語っているのを聞くのは楽しい
3	自分の将来について、「こうなって、こうになりたい」と具体的なストーリーを誰かに語ったことがある
4	友人や知人についてのうわさ話をして盛り上がるのがよくある
5	面白い出来事があったとき、友人や家族に、その場面を臨場感たっぷりに再現するようにして話すことがある

表-6 物語コンテンツ経験度 (\*は逆転項目)

1	小説、映画、漫画、ドラマなどの作品を鑑賞するのが好きだ
2	歴史はおもしろいと思う
3	ドラマや映画よりも、ニュース番組や討論番組のほうが好きだ *
4	学校の国語の授業では、評論文よりも物語文の読解が得意だった
5	小説や漫画を読むよりも、新聞やネットのニュースを読んでいるほうが楽しい *

表-7 印象鮮明性 (\*は逆転項目)

1	この文章を読んで、リニア中央新幹線の建設が進められていく明確なイメージが湧いた
2	この文章を読んで、リニア中央新幹線のプロジェクトを推進してきた人たちの思いが伝わってきた
3	この文章を読んでも、リニア中央新幹線の建設が、今まさに実現しようとしているという実感はまだ湧かない *
4	この文章を読んで、リニア中央新幹線が実現していく流れが、ドラマチックに感じられた
5	リニア中央新幹線が開通し、実際に人々が利用している姿が、目に浮かぶようだ
6	この文章を読んでいて、話の内容に心が引き込まれるように感じた

表-8 納得性 (\*は逆転項目)

1	この文章を読んで、リニア中央新幹線を建設するプロジェクトの全体像が、よく理解できた
2	この文章を読んで、リニア中央新幹線がなぜ必要とされているのかについて、なるほどと納得できた
3	リニア中央新幹線とはどんなもので、何のために作るのかについて、自分でも人に簡潔に説明できると思う
4	リニア中央新幹線は、日本経済の発展や生活の向上に、大きな貢献をすることと思う
5	リニア中央新幹線については、まだ、わからないことが多い *
6	今後、この文章に書かれている通りに、リニア中央新幹線が実現していくかどうかは疑問である *

表-9 関心向上性

1	この文章を読んで、リニア中央新幹線についての関心が、読む前よりも湧いてきた
2	この文章を読んで、リニア中央新幹線についてもっと知りたいと感じた
3	この文章を読んで、リニア中央新幹線を建設することの必要性について、誰かと話してみたくなった
4	この文章を読んで、鉄道をはじめとする交通インフラ全般について、関心が湧いてきた
5	リニア中央新幹線の整備が、今後、予定通りに実現していくのが気になる
6	今後、リニア中央新幹線に関するニュースや記事があれば、つい見てしまいそうだ

表-10 自我関与性 (\*は逆転項目)

1	この文章を読んで、リニア中央新幹線をより身近に感じるようになった
2	リニア中央新幹線を利用するかどうか分からないので、自分にはあまり関係がない話だと感じた *
3	国内の交通インフラを強化していくことは、わたしたち国民の責務であると感じる
4	リニア中央新幹線の整備よりも、もっと自分に身近な問題のほうが大切だ *
5	世界最速の超電導リニア鉄道が実現することを、私も誇りに思う
6	リニア中央新幹線を、必ず成功させなければならないと思った

表-11 大衆性尺度 (\*は逆転項目)

【傲慢性】	
1	自分を拘束するのは自分だけだと思う
2	自分の意見が誤っている事などない、と思う
3	私は、どんなときでも勝ち続けるのではないかと、何となく思う
4	自分個人の「好み」が社会に反映されるべきだと思う
5	どんなときも自分を信じて、他人の言葉などに耳を貸すべきではない、と思う
6	「ものの道理」には、あまり興味が無い
7	物事の背景にあることには、あまり興味が無い
8	日本が将来なくなる可能性は、皆無ではないと思う *
9	世の中の問題は、技術ですべて解決できると思う
10	人は人、自分は自分、だと思う
11	自分のことを、自分以外のものに委ねることは一切許されないことだと思う
12	道徳や倫理などというものから自由に生きていたいと思う
【自己閉塞性】	
13	伝統的な事柄に対して敬意・配慮をもっている *
14	日々の日常生活は感謝すべき対象で満たされている *
15	世の中は驚きに満ちていると感じる *
16	我々には、伝統を受け継ぎ、改良を加え、伝承していく義務があると思う *
17	自分自身への要求が多いほうだ *
18	もしも奉仕すべき対象がなくなれば、生きている意味がなくなるのではないかと思う *
19	自分は進んで義務や困難を負うほうだ *

## 5. 実験結果

### (1) 分析の準備

シナリオ読了効果の全調査項目に対して同じ番号を連続して回答していた 26 名分のデータを不適切回答の可能性があるとみなし除外した。以降、残った 214 名分のデータを用いて分析を行う。

物語志向性、読了効果及び大衆性の各尺度への回答は、「非常にあてはまる = 7」～「全く当てはまらない = 1」（ただし逆転項目については「非常にあてはまる = 1」～「全く当てはまらない = 7」）として得点の平均値を算出した。

### (2) 基本統計量と尺度の信頼性

物語志向性、シナリオ読了効果及び大衆性の各尺度に関する、平均値、標準偏差、信頼性係数（クロンバックの  $\alpha$ 。尺度項目の内的整合性を表す。）の値は表-12 の通りである。物語コンテンツ経験度の他はいずれも  $\alpha > 0.6$  となり一定程度の信頼性が認められたが、物語コンテンツ経験度については  $\alpha = 0.28$  となり、一部項目を除外する調整を行っても  $\alpha = 0.6$  を上回らなかつたため、物語コンテンツ経験度は以降の分析対象から除外することとした。

表-12 基本統計量と信頼性係数

尺度		平均	標準偏差	信頼性
物語志向性	物語伝達力	4.18	0.88	0.89
	物語感得力	4.43	0.57	0.65
	日常物語経験度	3.79	0.90	0.71
	物語コンテンツ経験度	4.32	0.69	0.28
読了効果	印象鮮明性	4.12	0.81	0.79
	納得性	4.08	0.78	0.72
	関心向上性	4.11	1.03	0.90
	自我関与性	3.84	1.01	0.84
大衆性	傲慢性	3.24	0.70	0.79
	自己閉塞性	3.69	0.66	0.68

信頼性：クロンバックの  $\alpha$

表-13 物語志向性尺度の因子パターン

質問 (番号)	因子負荷量			共通性	
	第1因子	第2因子	第3因子		
物語伝達力	1	.37	.23	.18	.43
	4	.68	.17	-.07	.59
	5	.93	-.24	.14	.75
	6	.89	-.09	-.10	.62
	7	.68	.03	.06	.54
	10	.64	.13	-.07	.49
	物語感得力	2	.05	.39	.11
6		-.12	.90	-.12	.63
7		-.21	.69	.07	.36
8		.15	.42	.08	.33
日常物語経験度	1	-.09	-.17	.62	.31
	2	-.09	.00	.68	.41
	3	.22	-.02	.49	.38
	4	-.14	-.03	.53	.22
	5	.25	.02	.58	.56

因子間相関

	第1因子	第2因子	第3因子
第1因子	1.00		
第2因子	.66	1.00	
第3因子	.49	.38	1.00

### (3) 物語志向性尺度の因子分析

物語志向性尺度については、今後、心理測定尺度として詳細な分析に用いる可能性もあることから、質問項目を整理するとともに因子の構造を確認するために、因子分析を行った。既に述べたように「物語コンテンツ経験度」は信頼性の不足により分析から除外することとしたので、因子数は3と仮定し、回転はプロマックス回転、因子モデルの推定は最尤法により行った。

質問項目を適宜削除することで、全ての質問項目について共通性が 0.2 を下回らず、かつ複数の因子に絶対値 0.3 以上の負荷量を持たない構造となるよう調整した結果の因子パターンが表-13 である。質問の番号は表-3 から表-6 に記載した番号に対応する。仮定した 3 つの下位尺度にほぼ正確に対応した構造が得られており、質問項目数は物語伝達力 6 項目、物語感得力 4 項目、日常物語経験度 5 項目の計 15 項目に整理された。

**(4) 物語性と精緻化条件の読了効果への影響**

シナリオの物語性が読了効果に与える影響の分析に移る。まず、物語性（強・弱）と精緻化条件（精緻化・非精緻化）を要因とする2要因分散分析を行う。なお、先に述べた不適切データの除去により、被験者数は「物語性強・精緻化」群 52名、「物語性弱・精緻化」群 55名、「物語性強・非精緻化」群 53名、「物語性弱・非精緻化」群 54名となっている。

分散分析の結果は表-14 のとおりである。物語性及び精緻化条件はいずれも、4つの読了効果のいずれに対しても有意な主効果を持たず、また交互作用も見られなかった。つまり、仮説1は支持されなかった。

表-14 物語性及び精緻化条件を要因とする分散分析結果

読了効果	要因	平方和	自由度	F	p
印象鮮明性	物語性	0.61	1	0.93	.34
	精緻化条件	0.10	1	0.16	.69
	交互作用	0.36	1	0.55	.46
	残差	138.43	210		
納得性	物語性	0.89	1	1.46	.23
	精緻化条件	0.23	1	0.37	.54
	交互作用	0.04	1	0.06	.80
	残差	127.66	210		
関心向上性	物語性	0.51	1	0.47	.49
	精緻化条件	0.05	1	0.04	.83
	交互作用	0.98	1	0.91	.34
	残差	226.11	210		
自我関与性	物語性	0.50	1	0.49	.49
	精緻化条件	1.14	1	1.11	.29
	交互作用	0.11	1	0.11	.74
	残差	216.41	210		

(平方和はタイプIII平方和)

この後、本研究の主たる分析対象であるシナリオの物語性については、物語志向性との組み合わせを考慮した詳細な分析を行っていく。しかし精緻化条件については、上述の結果から今回は特に考慮する必要がないと判断し、以降の分析では精緻化・非精緻化にかかわらず、与えられたシナリオの物語性（強・弱）を要因として分析を進める。

**(5) 物語性と物語志向性の読了効果への影響**

読了効果（印象鮮明性・納得性・関心向上性・自我関与性）に対する、シナリオの「物語性」（強・弱）と被験者の「物語志向性」（物語伝達力・物語感得力・日常物語経験度）の影響を分析する。物語志向性尺度については、(3)の因子分析の結果除外されなかった項目の平均得点を用いる。

表-15 は、読了効果を目的変数とし、「物語性」「物語志向性」「物語性と物語志向性の交互作用」を説明変数とする回帰モデルにおいて、説明変数の効果についてF検定を行った結果（切片＝定数項は除く）である。物語性の強弱と物語感得力を説明変数とする場合を除いて、全ての読了効果に対し、物語性の主効果と物語性及び物語志向性の交互作用が、5%水準又は1%水準で統計的に有意となっている。なおこれは、いわゆる共分散分析に相当するモデルである。一般に心理学等の研究において、分散分析に対する補足的な分析として共分散分析が行われる場合は、主たる関心の対象である要因（質的変数）と共変量（量的変数）の交互作用を考慮せずに分析が行

表-15 シナリオの物語性及び物語志向性の効果の検定結果

目的変数	要因	平方和	自由度	F	p
印象鮮明性	物語性(ダミー)	4.29	1	6.89	.01 **
	物語伝達力	3.03	1	4.88	.03 *
	交互作用	5.28	1	8.49	.00 **
	残差	130.70	210		
	物語性(ダミー)	0.04	1	0.07	.79
	物語感得力	21.75	1	39.03	.00 **
	交互作用	0.00	1	0.00	.96
	残差	117.00	210		
	物語性(ダミー)	5.42	1	8.64	.00 **
	日常物語経験度	0.41	1	0.66	.42
	交互作用	6.64	1	10.58	.00 **
	残差	131.89	210		
	納得性	物語性(ダミー)	4.70	1	8.34
物語伝達力		3.64	1	6.45	.01 *
交互作用		5.93	1	10.51	.00 **
残差		118.51	210		
物語性(ダミー)		1.96	1	3.56	.06 †
物語感得力		8.53	1	15.46	.00 **
交互作用		2.58	1	4.68	.03 *
残差		115.89	210		
物語性(ダミー)		5.44	1	9.49	.00 **
日常物語経験度		0.55	1	0.97	.33
交互作用		6.90	1	12.03	.00 **
残差		120.41	210		

目的変数	要因	平方和	自由度	F	p
関心向上性	物語性(ダミー)	4.32	1	4.34	.04 *
	物語伝達力	13.04	1	13.09	.00 **
	交互作用	5.14	1	5.16	.02 *
	残差	209.20	210		
	物語性(ダミー)	0.02	1	0.02	.88
	物語感得力	18.88	1	19.08	.00 **
自我関与性	交互作用	0.09	1	0.09	.76
	残差	207.77	210		
	物語性(ダミー)	6.11	1	6.02	.01 *
	日常物語経験度	7.11	1	7.01	.01 **
	交互作用	7.26	1	7.16	.01 **
	残差	212.99	210		
自我関与性	物語性(ダミー)	7.23	1	7.66	.01 **
	物語伝達力	11.34	1	12.01	.00 **
	交互作用	8.41	1	8.91	.00 **
	残差	198.23	210		
	物語性(ダミー)	0.00	1	0.00	.97
	物語感得力	8.97	1	9.03	.00 **
	交互作用	0.01	1	0.01	.91
	残差	208.56	210		
	物語性(ダミー)	11.45	1	11.93	.00 **
	日常物語経験度	3.14	1	3.28	.07 †
交互作用	13.24	1	13.80	.00 **	
残差	201.50	210			

\*\*：p < .01, \*：p < .05, †：p < .1 (平方和はタイプIII平方和)

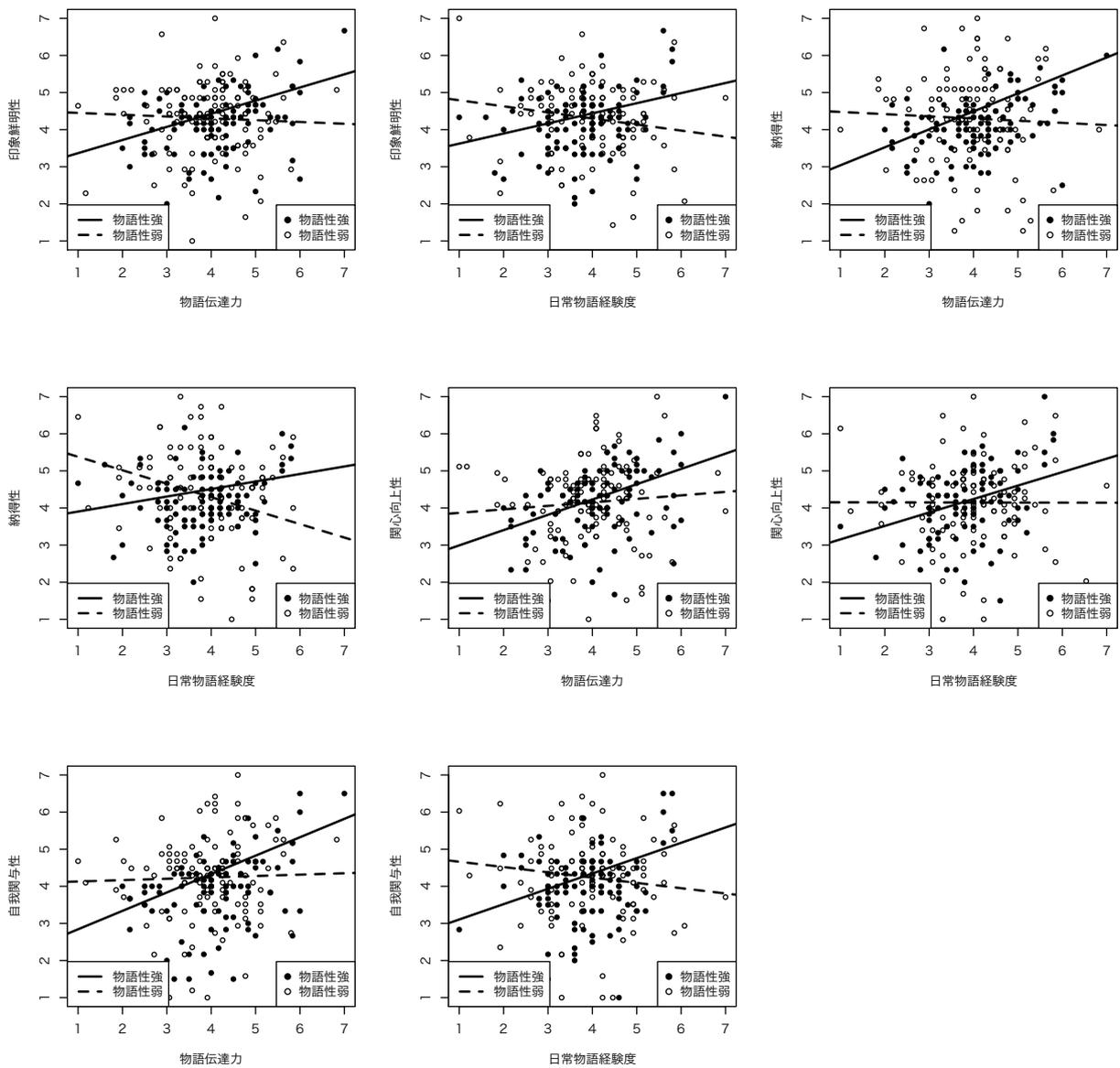


図-1 シナリオの物語性別の、物語志向性及び読了効果のプロット

われるが<sup>4)</sup>、今回は交互作用そのものも考察の対象となり得るため、交互作用込みのモデルで検定を行っている。

図-1は、表-15の検定結果において「シナリオの物語性」の主効果と「シナリオの物語性と物語志向性の交互作用」が統計的に有意となった組み合わせについて、物語志向性と読了効果の散布図と、読了効果を目的変数とし物語志向性を説明変数とする場合の回帰直線を、シナリオの物語性の強・弱別にプロットしたものである。回帰直線の傾きの違いは物語性と物語志向性の交互作用を表すが、図-1から明らかとなっており、物語性強シナリオの場合には物語性弱シナリオの場合に比べて、「物語志向性が高いほど読了効果が高まる」傾向がより強く見られる。物語性弱シナリオにおいては、むしろ物語志向性が低いほど読了効果が高いという、逆の関係が示されている組み合わせが多い。また、物語志向性が一定の水準を超えると、物語性の強いシナリオがより強い読了効果

をもたらす、同水準を下回る場合には逆の関係があることが分かる。

以上総合すると、物語伝達力と日常物語経験度に関しては、仮説2が支持されたとと言える。

また、補足的な分析として、物語志向性の下位尺度（物語伝達力・物語感得力・日常物語経験度）のそれぞれについて中央値を基準に被験者を高・低の2群に分けた上で（得点が中央値に一致する被験者は分析から除く）、シナリオの物語性（強・弱）とあわせて2要因の分散分析を行い、物語志向性が「高い」群についてシナリオの物語性の単純主効果を検定した結果が表-16である（連続値を持つ量的変数を中央値で二分してカテゴリ化する分析方法はあくまで便宜的なものであるが、物語への移入研究において、たとえばGreen & Brockが行っている<sup>26)</sup>）。表-16の結果からは、印象鮮明性については日常物語経験度が高い場合、納得性については物語伝

表-16 物語志向性「高」群におけるシナリオの物語性（強・弱）要因の単純主効果の検定

読了効果	物語志向性	読了効果平均		要因	平方和	自由度	F	p
		物語性強	物語性弱					
印象鮮明性	物語伝達力=高	4.39	4.13	物語性	1.82	1	2.86	.09 †
				残差	133.72	210		
	物語感得力=高	4.43	4.31	物語性	0.28	1	0.45	.50
				残差	130.22	208		
	日常物語経験度=高	4.33	3.90	物語性	4.42	1	6.94	.01 **
				残差	132.60	208		
納得性	物語伝達力=高	4.38	4.06	物語性	2.69	1	4.62	.03 *
				残差	122.43	210		
	物語感得力=高	4.42	4.05	物語性	2.75	1	4.64	.03 *
				残差	123.33	208		
	日常物語経験度=高	4.29	3.78	物語性	6.21	1	10.68	.00 **
				残差	121.01	208		
関心向上性	物語伝達力=高	4.48	4.25	物語性	1.40	1	1.39	.24
				残差	212.59	210		
	物語感得力=高	4.43	4.24	物語性	0.74	1	0.70	.41
				残差	220.73	208		
	日常物語経験度=高	4.42	4.03	物語性	3.80	1	3.68	.06 †
				残差	214.86	208		
自我関与性	物語伝達力=高	4.20	3.92	物語性	2.11	1	2.15	.14
				残差	205.54	210		
	物語感得力=高	4.00	3.86	物語性	0.38	1	0.36	.55
				残差	216.62	208		
	日常物語経験度=高	4.12	3.62	物語性	5.95	1	5.97	.02 *
				残差	207.29	208		

\*\*：p < .01, \*：p < .05, †：p < .1

表-17 物語志向性と大衆性の下位尺度別相関係数

	物語伝達力	物語感得力	日常物語経験度	傲慢性	自己閉塞性
物語伝達力	1.00				
物語感得力	.52 **	1.00			
日常物語経験度	.41 **	.24 **	1.00		
傲慢性	-.12	-.14 *	-.07	1.00	
自己閉塞性	-.36 **	-.36 **	-.26 **	.13	1.00

\*\*：p < .01, \*：p < .05

達力、物語感得力、日常物語経験度が高の場合、自我関与性については日常物語経験度が高の場合に、シナリオの物語性が統計的に有意な効果を持つことが分かる。

## (6) 物語志向性と大衆性

物語志向性と大衆性それぞれについて、下位尺度単位で相関係数を算出したのが表-17である。自己閉塞性については、物語伝達力・物語感得力・日常物語経験度との間で弱い負の相関が見られ、傲慢性についても物語感得力との間に非常に弱い負の相関が見られる。

## 6. 考察

### (1) シナリオの物語性の効果

本研究では「時間性」及び「主体意図性」が強調された文章を「物語型情報」と定義し、公共政策をめぐる情報を物語性の強い文章によって提示することでより鮮明

な印象が得られ、納得度が増し、関心が向上し、強い当事者意識が芽生えるとの仮説を掲げた（仮説1）。しかし5.(4)に示されたとおり、シナリオの物語性と読解時の精緻化条件を要因とする分散分析の結果からは、統計的に有意な物語性の効果は見出されなかった。

仮説1そのものが誤りである可能性もあるが、これが今回支持されなかった原因はいくつか考えることが出来る。

たとえば、5.(5)で示されたように物語志向性の高低によってシナリオの物語性の効果が大きく異なることを踏まえると、「物語志向性が高い被験者における物語性効果の強さ」と「物語志向性が低い被験者における物語性効果の弱さ又は負の効果」（あるいはその逆）が相殺されて、物語性の効果が明瞭には表れてこなかったという可能性が考えられる。

このことは逆に言えば、少なくとも今回用いたシナリオにおいては、物語志向性をコントロールせずとも検出されるような強い「物語性の効果」は得られなかったということである。その原因としては、今回の実験に使用したシナリオ間において、物語性の強弱の差が十分でなかった可能性がある。本研究においては、「物語性」の定義を明確にして厳密な比較を行うため、両シナリオで伝達する情報の量やトピックがほぼ同一になるよう調整し、「時系列性を重視した情報配列方法」と「行為主体及びその意図の明確化」という最小限の操作のみによって差異を設けた。また、物語性の弱いシナリオにおいて

も、意味の通る完全な内容となるよう、十分に配慮して文章を構成している。その結果として、両シナリオの物語性の差そのものが小さかった可能性がある（ただしシナリオの物語性の強弱そのものを定量的に評価する方法を、本研究においては用意していない）。

既往の研究では、たとえば「ドラマ」と「ニュース」のように、主題が同じであっても内容そのものが大きく異なる刺激を用いた実証研究が存在するが<sup>8)</sup>、このような場合、得られた効果が果たして「物語性の強弱」のみによるものであると言えるのか疑問が残る。また、情報の内容を共通にして配列のみを操作した既往研究も存在するが<sup>24,25)</sup>、完全な物語文から出発して配列構造を徐々に「崩す」ことによって物語性を弱める操作を行っているため、物語性の強弱というよりも単に文章としての完全性に差があるだけである可能性も否定できない。本研究では、こうした問題を解決するためなるべく具体的に定義された最低限の操作によってシナリオに差異を設けるよう努めたが、これが結果的に効果を小さくした可能性は否定できない。今後、厳密なコントロールを保ちつつ、物語性の差をより明瞭にするような、シナリオ作成方法の工夫が必要であろう。

また、今回用いたシナリオの素材となった情報は、新聞等から収集されたもので、「リニア中央新幹線の建設」をめぐる技術と政策の変遷を内容とするものであった。そもそも抽象的かつ説明的な情報が多かったため、情報の要素を時系列的に配置し、登場人物やその意図を可能な限り明確に描写しても、読者を物語の世界に強く引き込むような物語性が生まれにくかった可能性がある。これは公共政策を題材とする限り避け難い問題であるとも言えるが、たとえば1人の登場人物に視点を固定した描写を心がけてより文芸作品に近づけたシナリオ作成を行う等、工夫の余地は存在するものと考えられる。

## (2) 物語性と物語志向性

### a) 分析結果の解釈

本研究では、仮説2に示すとおり、物語志向性の高低によって情報の物語性が受け手に及ぼす効果が異なる（シナリオの物語性と受け手の物語志向性の間に、シナリオ読了効果に対する交互作用が存在する）ことを想定した。独自に作成した項目により測定した物語志向性の下位尺度のうち、物語コンテンツ経験度については尺度としての信頼性が認められなかったが、物語伝達力・物語感得力・日常物語経験度については一定の信頼性が認められた。

5.(5)で分析したように、物語伝達力及び日常物語経験度に関しては、全ての読了効果に対して、物語性との間に有意な交互作用が見られた（物語感得力についてはそのような効果が見られなかった）。つまり、仮説2は部

分的に支持された。

表-15及び図-1から読み取ることができるのは、シナリオの物語性が強い場合は、物語性が弱い場合に比べて、「物語伝達力又は日常物語経験度が高い被験者ほど読了効果が大きい」という傾向が、相対的に強く得られるということである。また補足的に行った表-16の分析からは、「物語志向性が高い被験者においては、物語性の強いシナリオが弱いシナリオに比べて、強い読了効果をもたらす」傾向が確認される。

仮説1においては、「公共政策に関する情報を、物語性がより強いシナリオを通じて提示することによって、より強い読了効果を得ることができる」という一般的な関係を想定していたのであるが、仮説1が支持されず仮説2が部分的に支持されたという結果からは、「個人の物語志向性に合わせて、公共政策に関するメッセージの物語性の強弱を使い分けることにより、高い読了効果が得られる」という可能性が示唆される。つまり、公共政策に関する情報を市民に提示し、世論形成等を進める上では、物語志向性の高い市民と低い市民が存在することを想定して何らかの形でセグメンテーションを行い、それぞれに対し最適なコミュニケーションを計画することが有益である可能性があるということである。あるいは現実のコミュニケーション場面においては、物語性の強い情報と弱い情報とともに提示しておくことが有効であるケースもあるであろう。

なお、統計的に有意な関係が見られたものの、図-1の散布図からも分かる通り、今回得られたデータにおいては被験者ごとのバラつきも小さくない点には留意が必要である。今回のデータに基づいて上述の共分散分析モデル等をさらに精密に検討するよりは、実験デザインを工夫することでより明快な効果が得られるかどうかを、今後確認していくことが重要であろう。

### b) 公共政策をめぐるコミュニケーションへの示唆

「物語志向性の高い人々には、物語性の強いシナリオを提示すべき」という知見は、当然のことを言っているだけのようにも思えるが、今回得られた結果には重要な意義もある。

第一に、既に述べたように「情報の受け手の物語志向性にあわせて、提示する情報を選定する」という、コミュニケーション戦略上の示唆が得られたということである。受け手の物語志向性を計測することが可能な場面は多くないであろうが、少なくとも、「物語性の強い情報を与えたほうが良い相手と、そうでない相手がいる」というのは実務に应用可能な一つの知見ではあり得る。

また、今回計測した読了効果のうち「関心向上性」や「自我関与性」は、リニア新幹線の建設という特定の公共政策への賛成の度合いというよりは、当該政策についてよく考えるためのモチベーションに関わるものである。

つまり、これらの読了効果に対して物語性及び物語志向性の有意な影響が見出されたということは、単なる世論誘導ではなく市民の主體的な思考と判断を促す手段として、物語型コミュニケーションが活用できる可能性が示唆されたということである。

第二に、今回のように明確に定義した操作に基づいて作り出されたシナリオ間にあらわれる読了効果の差が、表-3 から表-5 に示すような質問項目により計測された物語志向性との間で想定どおりの関係を有していたということは、「シナリオの物語性を増す」ために今回採用した描写方法が、「物語志向性」の構成概念と対応しているということである。

既往の物語研究においては、「物語」や「物語性」の定義は必ずしも具体的には与えられていないし、物語型情報に触れることの効果が仮に検出されたとしても、その物語型情報を作り出す手段について具体的な検討はなされていないことが多い。本研究においては、シナリオの物語性の定義とその描写手順を可能な限り明確化するとともに、定義した物語性以外の要素についてなるべく差異が生まれないように注意深くシナリオを作成した。そのことによって物語性の強い効果が得られず、仮説 1 が支持されないという結果につながったという可能性があるものの、仮説 2 については一定程度支持する結果が得られた。これは本研究を通じて、「物語性の強いシナリオ」を作成するための具体的な方法が一定程度明らかになり、他のテーマによるシナリオ作成時にも応用可能な知見が提供されたということを意味する。

### (3) 物語志向性と大衆性

本研究において大衆性尺度は、公共的意義を説くようなメッセージに対する受容性の低さを示す尺度として計測したものである。傲慢性は「自分自身には様々な能力が携わっており、自分の望み通りに物事が進むであろうと盲信する傾向」を、自己閉塞性は「世の中や伝統といった外部世界（中略）との紐帯やその中での種々の責務を忌避する傾向」を表す<sup>45)</sup>。

強い関係は見られていないので控えめに解釈しておくべきではあるが、5.(6)で述べたような「物語志向性が高いほど大衆性（自己閉塞性）が低い」という傾向からは、物事を物語的に理解したり、伝えようと努力したりすることが、「大衆性（自己閉塞性）」を抑制する効果を持つ可能性が示唆される。

なお、仮に物語型の思考が「公共的意義を説くメッセージに対する受容性」を高める効果を持ち、それが公共の利益に資することがあるとしても、単に批判的思考が抑制されているだけであれば弊害をもたらす場合もあり得るという点には留意が必要である。

## 7. 今後の研究課題

### (1) 物語化の方法の再検討

すでに述べたように、本研究においては比較の厳密さを重視してシナリオ間の操作を最小限に留めたため、物語性の効果が強くは表れなかった可能性がある。公共政策におけるコミュニケーションの場に物語型の情報を活用し、合意形成の円滑化を図るといふ本研究の目的からすると、情報を物語化する具体的な手法の検討と、その効果の検証が最も重要である。本研究においては、シナリオ作成手順を明確化した上で部分的に仮説を支持する結果が得られたとは言え、より明瞭な効果が得られるような物語化の手法をさらに検討する必要があるだろう。

### (2) 物語志向性の精査

物語志向性尺度については、政策情報の提示効果を分析する上で一定の有用性を有することが確認されたことから、今後は尺度構成をより精度の高いものへと改善するとともに、その性質を詳しく検討する価値があると考えられる。具体的には、項目の見直し・入れ替えによってより信頼性を高めることと、他の心理測定尺度との比較（相関等の分析）により心理測定尺度としての性質をより詳しく明らかにすることが考えられる。

今回行った大衆性尺度との関係の計測・分析を踏まえると、物語志向性尺度を他の様々な心理測定尺度と比較検討することを通じて、2.(2)で述べた第三の課題、つまり「物語コミュニケーションによる態度変容が望ましいものであるか否か」に関する新たな知見が得られる可能性がある。つまり物語志向性尺度と、何らかの意味で「健全」な心理的傾向を計測する尺度との関係を検討することによって、物語型のコミュニケーションが単に「態度変容を促進する」という一般的な効果のみを有するのか、物語型認知の強化等を通じて何らかの意味で「健全」な心理状態や社会関係をも生み出し得るのかを検討できるということである。

既に例えば、物語的思考が自己アイデンティティの形成と深く関わっており、そのことが人生における様々な困難を乗り越える上で重要な役割を果たすとの指摘は、医療における患者とのコミュニケーション、心理カウンセリング、非行少年少女の更生といったケースを通じて行われている<sup>45), 46), 47)</sup>。物語志向性を、1人1人の個人において固定的な心理傾向と仮定する場合は、その傾向と他の心理的傾向の関連性が「物語型コミュニケーションによる心理的状態や社会的関係の改善」といった動的な関係の議論を直接可能にするわけではないが、物語型のコミュニケーションや思考が「円滑かつ質の高い合意形成を可能にするような、健全な心理的・社会的状態」といかに関わっているかを検討する糸口の一つにはなるだ

ろう（もちろん、厳密な議論のためには、「健全さ」を注意深く定義する必要がある）。

### (3) 物語型コミュニケーションの悪用に関する検討

今回行った実験の枠組みでは、物語型コミュニケーションが悪い意味での「プロパガンダ」による世論誘導に利用される可能性や、それを防止する方法について検討するための材料が十分には得られていない。

6.(2b)において述べたとおり、「関心向上性」や「自我関与性」を高めるという効果からは、物語型コミュニケーションが市民の主體的な思考と判断を促す可能性があると言える。また「印象鮮明性」や「納得性」といった読了効果は公共政策をめぐるビジョンが「はっきりと」「分かりやすく」伝達されたことを意味し、これらは合意形成過程を効率化する要因として評価することができる。つまり、本研究の成果は、物語型コミュニケーションが健全な合意形成を促進し得る可能性を示唆していると言える。

しかし物語型コミュニケーションが悪用される場面も容易に想像することができる以上、その弊害や防止策についても実証的に検討する必要があるだろう。

例えば、シナリオを複数提示することで一方的な世論誘導に陥ることを防止しつつ、その上で物語型コミュニケーションが（他者の立場を想像することを容易にする等の効果を通じて）ステイクホルダー間の議論や調整を良質かつ円滑なものにし得るか否かといった検討を行うことで、実践上より有益な知見が得られると考えられる。

### (4) 目的変数と態度変容モデルの詳細な検討

本研究では文章構成の形式的な操作と、物語志向性の影響の計測に主眼を置いていた一方で、目的変数（読了効果）の設定方法については詳しく検討を行っていない。ストーリーグラマー研究において「内容の正確な理解」や「印象の鮮明」さが計測されていたことや、移入研究において物語の主題に賛同する方向での態度変容が観察されていることを参考に計測項目を設定したが、様々な工夫の余地が残されていると言える。

物語型情報に触れることによって様々な読了効果が生じる「プロセス」を詳しく検討するためには、読了効果の測定にさらなる工夫を加える必要があるだろう。たとえば今回の実験では「物語型情報に触れる → 読了効果が表れる」という直接的な関係を計測したが、「物語型情報に触れる → 物語に入り込む → 読了効果が表れる」というような関係を想定することも可能であり、物語への入り込み度合いの計測については、「移入」に関する既往研究を参考にすることができる。

また、今回は読了効果をシナリオ読解後の質問によってのみ計測したが、質問項目によってはシナリオ読解の

前後に質問を配置し、その変化を計測することで、より詳細な検討が可能となる。

さらに、公共政策に関する物語型情報に接触することの効果を検証するのであれば、「記憶」についても計測する意義があると考えられる。情報の物語性を強めることによって、たとえばエピソード記憶のような形で公共政策の意義をより長く・強く記憶に留めることができるのではないかとといった研究課題を想定することができる。仮に公共政策に関する情報を長く記憶に留める効果が確認されたとすると、合意形成を促進する上で重要な知見となることは言うまでもない。

## 付録

### (1) 物語性強シナリオ：新幹線の歴史～東海道新幹線からリニア中央新幹線まで～

#### a) 反対を押し切って「夢の超特急」を開通し、大成功（高度成長期）

敗戦からおよそ十年、まさにこれから高度成長が始まろうとしていた 1950 年代に、国鉄の十河信二総裁は超高速鉄道「東海道新幹線」の建設を構想し始めます。しかしその当時は、多くの人々が、「これからは飛行機と自動車の時代であり、新たな高速鉄道の建設なんて時代遅れだ」と反対していました。

しかし十河総裁や、彼に賛同する島秀男技師長など国鉄のリーダーたちは、経済成長を続けるためには東京-大阪間の輸送力強化が必要であること、そして日本人の手で「世界一の高速鉄道」を実現することの「夢」を説き続けました。そして数年がかりで政府・与党を説得し、建設開始にこぎ着けます。

建設が進むにつれて「夢の超特急」と呼ばれるようになった東海道新幹線は、1964 年、東京オリンピックの開幕直前に開業します。技術的にも営業的にも大成功し、日本経済の「大動脈」として、そして世界最先端の高速鉄道の一つとして、今日に至るまで活躍してきました。

#### b) 新幹線の「全国整備」を進める（70年代～現在）

ところで、新幹線が開業してしばらくした 60 年代終わり頃には、人々が東海道新幹線の予想以上の成功を目の当たりにする中で、専門家や政治家たちも「全国に新幹線網を張りめぐらすべきだ」と主張するようになりました。

こうした論調の変化を受けて政府は、新幹線網の全国拡大を推進するため、1970 年に「全国新幹線鉄道整備法」を制定します。そして「建設を開始すべき新幹線鉄道の路線を定める基本計画」を公示し、全国 18 本の「建設すべき新幹線」を定めました。この基本計画が、以後全ての新幹線整備の根拠となっています。

1973年に政府は、この基本計画18路線の中から、北海道新幹線、東北新幹線、北陸新幹線、そして2つの九州新幹線（福岡-鹿児島間と福岡-長崎間）の建設をほぼ同時に正式決定しました。これら5線は総称して「整備新幹線」とも呼ばれており、新幹線の「全国整備」を象徴する存在で、未開通区間の建設が現在も進められています。

#### c) JR 東海が「リニア中央新幹線」建設費の自己負担を決断（現在）

さて、この「基本計画」が公示された18路線の中には、東京-名古屋-大阪間を山梨・長野・岐阜・奈良経由で結ぶ「中央新幹線」も含まれており、これを根拠に政府と国鉄（JR）が地質の調査等を行ってきました。また中央新幹線は、時速500km以上で走行する「超電導リニア方式」の導入候補としても80年代から注目を浴びており、JR東海が超電導リニア方式の開発と実証実験も並行して進めてきました。

新幹線の建設には、通例、政府も資金を支出します。しかし現在の政府は、財政の厳しさから「整備新幹線」の未開通区間の建設で手一杯で、中央新幹線をはじめとした他の路線には長らく着手できていません。

一方で、まもなく開業50年を迎える東海道新幹線は、今後、老朽化対策のための改修工事が必要になります。JR東海の経営陣は近年、「改修工事期間中の輸送能力を補完する路線として、中央新幹線を早期に開通することが必要だ」と主張しています。

JR東海は「国の支援を待っていると中央新幹線の建設が遅れてしまう」と懸念して、2007年に、中央新幹線の建設費を全額自社負担とする意向を固め、これを公表します。

#### d) 中央新幹線の整備を開始（現在～近未来）

このJR東海の意向を受けて、ついに2011年に政府は、中央新幹線の建設を正式に決定。これまでの研究成果を踏まえて「超電導リニア方式」の採用が可能であると判断し、また具体的なルートなども定めて、JR東海に対し建設を指示しました。

JR東海は、リニア中央新幹線をまず2027年までに東京-名古屋間で開通し、その後2045年までに名古屋-大阪間を開通することを目指しています。

リニア中央新幹線を建設するには、多額の資金を調達しなければなりません。JR東海の経営陣は、負債の総額を常に一定規模内に収めておきたいと考えています。そのため、全線開通まで30年以上という長い建設期間が必要であると判断したのです。

#### e) 大きな経済的インパクト

さて、こうして建設開始に至った「リニア中央新幹線」が開業した暁には、東京-名古屋間が約40分、名古屋-

大阪間が約20分で移動できるようになります。

ビジネスマンが利用する場合、大阪のオフィスを朝出発して、東京で3~4件の打合せを行っても夕方には戻れますし、日常の通勤すら可能となります。岐阜・長野・山梨などの自然豊かな地域に住居を構えて、大都市圏へ通勤することも難しくなくなります。

研究者が利用する場合も、関西・中京・首都圏をまたいで他の研究者と協働作業を行うことが日常的に可能になりますし、名古屋と大阪の会場を同時に利用しながら国際シンポジウムを開催することも可能になります。

政府は、リニア中央新幹線建設の経済効果を推計しており、大阪までの開通時点で年間約7100億円の便益が生まれ、生産額は約8700億円増加すると見込んでいます。

#### f) 大地震を乗り越えて「明るい未来」をつくる

ところで、地震の専門家たちは今後数年から数十年の間に「南海トラフ地震」が高い確率で発生すると予想しており、東海道新幹線にも大きな損傷を与えることが懸念されています。そんな中、政府やJR東海は、東海道新幹線が大地震で損傷を受けた際に、リニア中央新幹線をバックアップとして機能させるという構想を持っています。

ただし、中央新幹線も名古屋などを通過するので、地震の影響を完全には回避できません。しかしリニア新幹線は、側壁に守られていて構造的に脱線の恐れがないことなどから、従来型の鉄道よりも耐震性は高く、大地震発生時にも輸送能力を維持し、迅速な復興活動を支えるインフラとして期待されているのです。

もちろん、南アルプスをトンネルで貫通することへの反対論や、超電導電磁石の磁場の影響に関する懸念や、建設に時間がかかり過ぎることへの批判を唱える人がいるのも事実です。しかし、建設前に反対派が存在したのは、東海道新幹線も同じでした。

リニア中央新幹線は、日本経済のさらなる発展を促すとともに、大震災に備えて輸送力を強化するという重要な役割を担います。そんなリニア中央新幹線は、21世紀日本における最大のインフラ事業の一つとなることは間違いないのです。

#### (2) 物語性弱シナリオ：リニア中央新幹線について～建設プロジェクトの概要～

##### a) 東海道新幹線と中央新幹線

「夢の超特急」と呼ばれた東海道新幹線は、1964年に開業しました。技術的にも営業的にも大成功し、日本経済の「大動脈」として、そして世界最先端の高速鉄道の一つとして、今日に至るまで機能してきました。

一方で東海道新幹線は、今後、老朽化対策のための改

修工が必要になります。この改修工事期間中の輸送能力を補完する路線として、中央新幹線を早期に開通することが必要だと考えられています。

2011年に、政府において、中央新幹線の建設が正式に決定されました。「超電導リニア方式」を採用することや、また具体的なルートなども定めて、JR 東海に対する建設の指示が行われました。

リニア中央新幹線には、日本経済のさらなる発展を促すとともに、大震災に備えて輸送力を強化するという重要な役割があります。21世紀日本における最大のインフラ事業の一つとなることは間違いないと考えられます。

#### b) 中央新幹線整備の法的根拠

60年代終わり頃には、東海道新幹線の予想以上の成功を収める中で、「全国に新幹線網を張りめぐらすべきだ」との論調が強まりました。

新幹線網の全国拡大を推進するため、1970年に「全国新幹線鉄道整備法」が制定されます。そして「建設を開始すべき新幹線鉄道の路線を定める基本計画」が公示され、全国18本の「建設すべき新幹線」が定められました。この基本計画が、以後全ての新幹線整備の根拠となっています。

「基本計画」が公示された18路線の中には、東京-名古屋-大阪間を山梨・長野・岐阜・奈良経由で結ぶ「中央新幹線」も含まれており、これを根拠に地質の調査等が行われてきました。また中央新幹線は、時速500km以上で走行する「超電導リニア方式」の導入候補としても注目を浴びており、超電導リニア方式の開発と実証実験も並行して進められてきました。

#### c) 建設の意義 1-経済活動の活性化

「リニア中央新幹線」が開業すると、東京-名古屋間が約40分、名古屋-大阪間が約20分で移動できるようになります。

ビジネスの場面では、大阪のオフィスを朝出発して、東京で3~4件の打合せを行っても夕方には戻れますし、日常の通勤すら可能となります。岐阜・長野・山梨などの自然豊かな地域に住居を構えて、大都市圏へ通勤することも難しくなくなります。

研究開発の場面でも、関西・中京・首都圏をまたいで他の研究者と協働作業を行うことが日常的に可能になりますし、名古屋と大阪の会場を同時に利用しながら国際シンポジウムを開催することも可能になります。

リニア中央新幹線建設の経済効果の推計によると、大阪までの開通時点で年間約7100億円の便益が生まれ、生産額は約8700億円増加すると見込まれています。

#### d) 建設の意義 2-大震災に備えて

今後数年から数十年の間に「南海トラフ地震」が高い確率で発生すると予想されて、東海道新幹線にも大きな

損傷を与えることが懸念されています。

東海道新幹線が大地震で損傷を受けた際には、リニア中央新幹線が、バックアップとして機能することが期待されています。

中央新幹線も名古屋などを通過するので、地震の影響を完全には回避できません。しかしリニア新幹線は、側壁に守られていて構造的に脱線の恐れがないことなどから、従来型の鉄道よりも耐震性は高く、大地震発生時にも輸送能力を維持し、迅速な復興活動を支えるインフラとして期待されているのです。

#### e) 反対論について

南アルプスをトンネルで貫通することへの反対論や、超電導電磁石の磁場の影響に関する懸念や、建設に時間がかかり過ぎることへの批判の声もあります。しかし、建設前に反対論が存在したのは、東海道新幹線も同じです。

1950年代に、東海道新幹線の建設が構想され始めた頃、「これからは飛行機と自動車の時代であり、新たな高速鉄道の建設なんて時代遅れだ」という反対論が多数を占めていました。

国鉄側は、経済成長を続けるためには東京-大阪間の輸送力強化が必要であることや、日本人の手で「世界一の高速鉄道」を実現することの夢を説き続け、数年がかりで政府・与党を説得し、建設を事業化しました。

#### f) 建設費用負担とスケジュール

1973年に、基本計画18路線の中から、北海道新幹線、東北新幹線、北陸新幹線、そして2つの九州新幹線（福岡-鹿児島間と福岡-長崎間）の建設がほぼ同時に正式決定されました。これら5線は総称して「整備新幹線」とも呼ばれており、新幹線の「全国整備」を象徴する存在で、未開通区間の建設が現在も進められています。

新幹線の建設には、通例、政府からも資金が支出されます。しかし現在の政府は、財政の厳しさから「整備新幹線」の未開通区間の建設で手一杯で、中央新幹線をはじめとした他の路線は長らく着手されていません。

国の支援を待っていると中央新幹線の建設が遅れてしまうとの懸念から、2007年に、中央新幹線の建設費を全額自社負担とする方針がJR 東海により公表されました。

リニア中央新幹線はまず2027年までに東京-名古屋間で開通し、その後2045年までに名古屋-大阪間を開通する予定とされています。

リニア中央新幹線の建設には多額の資金調達が必要とされます。JR 東海の負債の総額を常に一定規模内に収めながら建設を進めるために、全線開通まで30年以上という長い建設期間が必要であると判断されています。

## 参考文献

- 1) 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.
- 2) 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.
- 3) 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.)
- 4) Bruner, J.: *Acts of Meaning*, Harvard University Press, 1990. (岡本夏木・仲渡一美・吉村啓子 訳, 意味の復権 フォークサイコロジーに向けて, ミネルヴァ書房, 1999.)
- 5) 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.
- 6) Ricoeur, P.: *Temps et Recit I: Temps et Recit*, Seuil, 1983. (リクール, P. (久米博 訳) : 時間と物語 (1) 物語と時間性の循環 歴史と物語, 新曜社, 1987.)
- 7) Schank, R. C. and Abelson, R. P.: Knowledge and Memory: The Real Story, In: Wyer, R. S. Jr. (eds.): *Knowledge and Memory: The Real Story*, Hillsdale, NJ. Lawrence Erlbaum Associates, pp. 1-85, 1995.
- 8) Moyer-Guse, E. and Nabi, R. L.: Explaining the effects of narrative in an entertainment television program: Overcoming resistance to persuasion, *Human Communication Research*, Vol. 36, Issue 1, pp. 26-52, 2010.
- 9) van Laer, T. and de Ruyter, K.: In stories we trust: How narrative apologies provide cover for competitive vulnerability after integrity-violating blog posts, *International Journal of Research in Marketing*, Vol. 27, No. 2, pp. 164-174, 2010.
- 10) Yale, R. N.: Measuring narrative believability: Development and validation of the narrative believability scale, *Journal of Communication*, Vol. 63, No. 3, pp. 578-599, 2013.
- 11) Hutchens, D.: *Outlearning the Wolves: Surviving and Thriving in a Learning Organizations*, Third edition, Amazon Kindle edition, Waltham: Pegasus Communications, 2011 (Original: 1998).
- 12) Denning, S.: Effective storytelling: strategic business narrative techniques, *Strategy and Leadership*, Vol. 34, No. 1, pp. 42-48, 2006.
- 13) 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.
- 14) Roe, E. M.: *Narrative Policy Analysis: Theory and Practice*, Durham and London: Duke University Press, 1994.
- 15) Hampton, G.: Narrative policy analysis and the integration of public involvement in decision making, *Policy Sciences*, Vol. 42, Issue 3, pp. 227-242, 2009.
- 16) 藤井聡 : 意思決定における物語の役割 (特別セッション 人間行動と物語), 日本行動計量学会大会発表論文抄録集, Vol. 39, pp. 133-136, 2011.
- 17) 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, Vol. 67, No. 1, pp. 32-45, 2011.
- 18) 川端祐一郎, 藤井聡 : コミュニケーション形式としての物語に関する研究の系譜と公共政策におけるその活用可能性, 土木学会論文集 D3 (土木計画学), Vol. 70, No. 5, pp. I\_123-I142, 2014.
- 19) Czarniawska, B.: *Narratives in Social Science Research (Introducing Qualitative Methods series)*, London: Sage Publications, 2004.
- 20) Elliot, J.: *Using Narrative in Social Research: Qualitative and Quantitative Approaches*, Sage Publications, Kindle edition, 2005.
- 21) Laszlo, J.: *The Science of Stories: An Introduction to Narrative Psychology*, Amazon Kindle edition, Hove: Routledge, 2008.
- 22) Thorndyke, P. W.: Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse, *Cognitive Psychology*, Vol. 9, Issue 1, pp. 77-110, 1977.
- 23) Yekovich, F. R. and Thorndyke, P. W.: An evaluation of alternative functional models of narrative schemata, *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, Vol. 20, Issue 4, pp. 454-469, 1981.
- 24) Rumelhart, E.: Notes on a schema for stories, In: Bobrow, D. and Collins, A. (eds.): *Representation and Understanding*, NY: Academic Press, pp. 211-236, 1975.
- 25) Green, M. C. and Brock, T. C.: The role of transportation in the persuasiveness of public narratives, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 79, No. 5, pp. 701-721, Nov. 2000.
- 26) Green, M. C. and Brock, T. C.: In the mind's eye: Transportation-imagery model of narrative persuasion, 2002.
- 27) Appel, M. and Richter, T.: Transportation and need for affect in narrative persuasion: A mediated moderation model, *Media Psychology*, Vol. 13, No. 2, pp. 101-135, 2010.
- 28) Sestir, M. and Green, M. C.: You are who you watch: Identification and transportation effects on temporary self-concept, *Social Influence*, Vol. 5, No. 4, pp. 272-288, 2010.
- 29) Thompson, R. and Haddock, G.: Sometimes stories sell: When are narrative appeals most likely to work?, *European Journal of Social Psychology*, Vol. 42, No. 1, pp. 92-102, 2012.
- 30) Roe, E. M.: *Narrative Policy Analysis: Theory and Practice*, Durham and London: Duke University Press, 1994.
- 31) Phillips, B. J. and McQuarrie, E. F.: Narrative and persuasion in fashion advertising, *Journal of Consumer Research*, Vol. 37, No. 3, pp. 368-392, 2010.
- 32) McFerran, B., Dahl, D. W., Gorn, G. J. and Honea, H.: Motivational determinants of transportation into marketing narratives, *Journal of Consumer Psychology*, Vol. 20, No. 3, pp. 306-316, 2010.
- 33) Lien, N. H. and Chen, Y. L.: Narrative ads: The effect of argument strength and story format, *Journal of Business Research*, Vol. 66, Issue 4, pp. 516-522, April 2013.
- 34) Phillips, B. J. and McQuarrie, E. F.: Narrative and persuasion in fashion advertising, *Journal of Consumer Research*, Vol. 37, No. 3, pp. 368-392, 2010.
- 35) 野口裕二 編 : ナラティブ・アプローチ, 勁草書房, 2009.
- 36) Beaugrande, R. D.: The story of grammars and the gram-

- mar of stories, *Journal of Pragmatics*, Vol. 6, Issues 5-6, pp. 383-422, 1982.
- 37) Labov, W. and Waletzky, J.: Narrative analysis: oral versions of personal experience, *Journal of Narrative & Life History*, Vol. 7, No. 1-4, pp. 3-38, 1997 (original: 1968).
- 38) Matsuyama, U. K.: Can story grammar speak Japanese?, *The Reading Teacher*, Vol. 36, No. 7, pp. 666-669, 1983.
- 39) Zwaan, R. A.: The immersed experiencer: Toward an embodied theory of language comprehension, In: Ross, B. H. (Ed.): *The psychology of leaning and motivation: Advances in research and theory*, Vol. 44, Elsevier Academic Press, pp. 35-62, 2004.
- 40) Zwaan, R. A. and Radvansky, G. A.: Situation models in language comprehension and memory, *Psychological Bulletin*, Vol. 123, No. 2, pp. 162-185, 1998.
- 41) 井関龍太, 川崎恵里子: 物語文と説明文の状況モデルはどのように異なるか: 5つの状況的次元に基づく比較, *教育心理学研究*, Vol. 54, No. 4, pp. 464-475, 2006.
- 42) 小山内秀和, 岡田斉: 物語理解に伴う主観的体験を測定する尺度(LRQ-J)の作成, *心理学研究*, 第 82 巻, 第 2 号, pp. 167-174, 2011.
- 43) 羽鳥剛史, 小松佳弘, 藤井聡: 大衆性尺度の構成—大衆の反逆に基づく大衆の心理的構造分析, *心理学研究*, Vol. 79, No. 5, pp. 423-431, 2008.
- 44) 南風原朝和: 心理統計学の基礎—統合的理解のために, 有斐閣, 2002.
- 45) 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.
- 46) 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.
- 47) Hauser, S., Allen, J. and Golden, E.: *Out of the Woods: Tales of Resilient Teens*, Boston: Harvard University Press, 2008. (ハウザー, S. T., アレン, J. P., ゴールデン, E. (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.)
- (2016. 2. 26 受付)

## A STUDY ON HOW NARRATIVE-FORMED COMMUNICATION AFFECTS PEOPLE'S ATTITUDE TOWARD PUBLIC POLICIES

Yuichiro KAWABATA, Kenji ASAI, Ayu MIYAKAWA and Satoshi FUJII

In various scientific fields from psychology to social sciences, experimental research on psychological and social effects of narrative-formed (or narrative-based) cognition and communication have been done since 1970s. In this study, we conducted a psychological experiment on how reading “narrative-formed policy scenarios” and participants’ “narrative-orientedness” as personal psychological tendencies affects their attitudes toward public policies and discussed its applicability for the process of consensus building for public policies. The results show that reading narrative-formed texts and readers’ narrative-orientedness, interacting with each other, have some statistically significant effects on the readers' attitudes. The results and the procedure of this experiment also give us implications about how to create “narrative-formed policy scenarios” and apply them to the real policy communications.