

# 「物語化」された情報の提示が公共政策 に関する態度に及ぼす影響の研究

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

<sup>1</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: kawabata.yuichiro@trans.kuciv.kyoto-u.ac.jp

<sup>2</sup>正会員 国土交通省 (〒100-8918 東京都千代田区霞が関2-1-3)  
E-mail: takahashi-y8311@mlit.go.jp

<sup>3</sup>正会員 京都大学大学院特任准教授 レジリエンス実践ユニット (〒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、心理学等の諸分野において物語型のコミュニケーションや思考がもたらす心理的・社会的効果に関する実証研究が行われており、その知見は公共政策に関する合意形成過程への応用も可能であると考えられる。本研究では、情報の「物語化」操作の内容を具体的に示した上で、高知県黒潮町の津波対策事業に関する「物語性の強いシナリオ」と「弱いシナリオ」を用意し、両者が読み手に与える効果を比較する実験を行った。その結果、強く物語化されたシナリオはより大きな態度変容を引き起こすことに加え、その変容には「物語志向性」「物語への移入」「状況モデルの形成」といった要因が影響を与えることが示された。また、情報の物語化手順を明確化したことで、物語型コミュニケーションの実践利用の技法に関し、具体性のある示唆が得られた。

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

## 1. 本研究の背景と目的

### (1) 合意形成におけるコミュニケーションの重要性

交通・防災・治水等のインフラ整備事業をはじめとする、大規模かつ長期間に渡る公共政策プロジェクトにおいては、市民・行政・政治家・企業など様々な主体がステークホルダーとなるため、意思決定のプロセスは複雑になりがちである。特に住民参加型の政策決定の重要性なども説かれる現代社会においては、行政組織内の意思決定のみならず世論形成までも含めた広い意味での「合意形成」(consensus building)をいかに円滑に進めるかがプロジェクトの成否を左右することがしばしばある<sup>1)</sup>。

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、ステークホルダー(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入念に行うことによって、「ほぼ全員の合意」を目指す意思決定方法であると言われる<sup>2)</sup>。合意形成のプロセスにおいて各ステークホルダーに「巧みなコミュニケーション」の技法が求められることは言うまでもなく、ステークホルダ

一間の「説得」の場面も頻繁にみられる。たとえば「技術的な知識を持つ専門家が、非専門家に対して施策の効果を説明し、納得させる」とか「生活現場の実態をよく知る市民が、専門家に対して施策のリスクを理解させる」といったやり取りが存在することは容易に想像できるであろう。また、政治学や社会学の分野において1980年代以来しばしば唱えられるようになった「熟議民主主義」の理念は、固定的な選好を持つ個人同士の「交渉」や、彼らの選好の「集計」によってではなく、根拠ある説得の活動を自由に行うことで互いの選好の変容や融合を引き起こし、合意に到達することを目指すものである<sup>3)</sup>。

### (2) 物語型コミュニケーション

説得、つまり他者の態度や行動を変容させることを企図したコミュニケーションの方法については、実務家による経験論から学術研究に至るまで様々な種類の議論が存在するが<sup>4)5)</sup>、本研究では「物語型コミュニケーション」による態度変容効果に焦点を当てる。公共政策に関する合意形成のプロセスにおいて物語型コミュニケーシ

ョンを活用することの意義については、川端らの既往研究が指摘している通りであるが<sup>6,7)</sup>、主要な点を挙げれば、1) 物語型コミュニケーションを通じて刺激される物語型の思考によって、公共政策がより身近で実感を伴うものとして想像される、2) 物語型の思考が、社会の未来に関する想像力を豊かにするとともに、その共有を容易にし、社会計画の質を向上させる、3) 物語型の思考が、他者の立場のリアルな想像を通じて相互理解を促す、といった可能性が考えられることである。

「物語」(narrative)は文芸の領域において古くから研究対象となっており、その制作法・解釈法・分類法などに関して議論が積み重ねられてきた。これらはいわば「人間の表現活動の作品としての物語」を対象とする研究であるが、1970年代頃からは心理学、哲学、臨床医学、社会学などの分野において、「人間の認識や思考の根源的な形式の一つとしての物語」を対象とする研究が行われるようになってきている<sup>8,9,10,11,12)</sup>。本研究の関心対象である「コミュニケーション」に関しても、物語型の情報を用い、受け手に対して物語形式の心的処理を促すことで、コミュニケーションの各種効果が変動することを示す実証研究の蓄積が進みつつある<sup>13,14,15)</sup>。また政治学や公共政策の分野においても、物語形式の思考やコミュニケーションの特質を応用するための試みや問題提起は様々に行われている<sup>16,17,18,19)</sup>。

### (3) 本研究の目的

川端らが行った既往の実証研究<sup>7)</sup>(以下「前回の実証研究」と呼ぶ)においては、リニア中央新幹線の整備に関する情報が物語性の「強いシナリオ」と「弱いシナリオ」として描写された文章を材料とする実験が行われ、全体としては効果が小さかったものの、特定の条件下では物語性の強いシナリオが読者に対しより高い読了効果をもたらすことが確認された。本研究の主たる目的も、前回の実証研究と同様に、物語性の強いシナリオと弱いシナリオのそれぞれが読み手に与える影響にどのような違いがあるかを検証することであるが、シナリオ化する具体的な公共政策として本研究では地方自治体における防災政策を取り上げる。また前回の実証研究と同様に、個々の実験参加者間における、物語型コミュニケーションに関する選好や能力の違いを「物語志向性尺度」によって計測し、これがシナリオの読了効果に与える影響を合わせて検証する。

ただし前回の実証研究においては、シナリオの「物語性」を、「時間性」(出来事の時点や時系列性が明確に描写されていること)と「主体意図性」(登場する主体の行動の意図が明確に描写されていること)の2点によって定義していたのに対し、本研究では後述するとおり「プロット」にも着目し、「英雄物語型プロット」を有

することをシナリオの物語性の条件としている。

また、物語志向性尺度に関しては、前回の実証研究と比べて、下位尺度の集約や項目の一部変更等の改善を行っている。さらに、「物語移入」や「状況モデル形成」といった、物語型コミュニケーションによる態度変容プロセスを媒介すると考えられる心的現象についても新たに計測を試み、物語型コミュニケーションがもたらす効果の詳しい分析に利用する。

## 2. 物語研究の系譜とその応用可能性

### (1) 物語接触効果の研究

#### a) 物語モード

物語研究の系譜に関する川端・藤井のレビュー研究で述べられている通り<sup>9)</sup>、物語型の思考やコミュニケーションの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年代に心理学者の Bruner が、人間の心的処理はリアリティの形成の仕方において「物語モード」(narrative mode)と「論理科学モード」(logico-scientific mode, paradigmatic mode)の2種類に大きく分かれていると主張したことである<sup>8,9)</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ことができる。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。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>10,12)</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。

#### b) ストーリーグラマーと移入に関する実証研究

川端・藤井のレビュー研究が述べる通り<sup>9)</sup>、物語型コミュニケーションがもたらす効果についての比較的古い実証研究としては1970年代のストーリー・グラマー研究が挙げられる<sup>20,21,22)</sup>。この研究はあらゆる物語が共通の構造を持つと仮定し、その構造が崩れるに従って物語の印象や記憶が希薄化することを示すものであったが、ごく限られた数の実験が行われるに留まった。一方、2000年代に入ってから、物語への「移入」(transportation)現象を扱った研究が多数行われており、物語型コミュニケーションの効果に関する様々な実証的知見を蓄えつつある。

移入とは、読者が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、読者が物語に移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、読者が「物語の主人

公」や「物語に暗示された信念」を高く評価するようになるといった効果を実験により示し<sup>23,24)</sup>、また、主人公への同一化 (Identification) が生じることで、読者の自己概念 (自分はどのような人物であるかについての考え) に主人公の特徴が入り込んでくることも明らかにしている<sup>25)</sup>。

Green & Brock は、Bruner が示した「物語モード」と「論理科学モード」に対応させて、「物語」と「説得的メッセージ」を対比しており、説得的メッセージにおいては読者による情報の精査 (elaboration) を経て態度に影響が及ぶのに対し、物語においては、読者が物語に移入し我を忘れることによって批判的思考が抑制されることと、主人公への同一化や共感が生じることによって、態度が変容すると考えられるとしている。

## (2) 公共政策における合意形成への応用

### a) 既往研究の課題

移入研究をはじめとして、物語接触を通じた態度変容に関する実証研究の蓄積は進みつつあるのであるが、公共政策に関する合意形成プロセス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、前回の実証研究が指摘している通り<sup>7)</sup>、いくつかの研究課題が残されている。

第一に、公共政策の計画・実行への応用を念頭に置いた研究そのものが少なく、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ことである。

第二に、「物語性」をどのように定義することが適切であるかについて、依然として認識が曖昧であることである。定義が不明確であるということは、「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」も明らかにならず、コミュニケーションの実践に対する示唆に限られてしまう。

第三に、物語への接触を通じた態度変容が、社会にとって望ましいものであるか否かを議論するための枠組みが確立されてない。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プロパガンダの手法としても応用できる可能性がある。

### b) 課題解決へのアプローチ

本研究は前回の実証研究に引き続き、上述の各課題について以下のようなアプローチで一定程度の解決を試みるものである。

第一の課題に関しては、公共政策をテーマとする刺激を用いた実験を行う。具体的には、本研究では高知県黒潮町における津波対策事業を取り上げる。

第二の課題に関しては、情報のどのような特徴を「物語性」と呼ぶのかをなるべく明確化した上で、物語性の強いシナリオ/弱いシナリオを作成し、それらの読了効

果の比較を行う。このことにより、少なくとも、本研究が (既往研究の示唆を取り入れて) 定めた意味における「物語性」が効果を有するの否かについては、客観的に検証することができる。

第三の課題に関しては、特定の政策への賛意の誘導のみならず、政策に関する理解の深化、関心の向上、当事者意識の強化といった「より善い政策を実現していく」というモチベーションの基礎となり得るような効果を検証するというアプローチを採用。特性政策への「賛意」の誘導は、言うまでもなく「合理的でない政策のプロパガンダ」にも利用することが可能である。しかし政策の理解を深め、関心を高め、強い当事者意識を持つことは、個々人が「より善いもの」を目指して議論や実践を行うための心理的な土台になると考えられ、価値観や信念の方向性にかかわらず有益な変化であると言えるだろう。

## 3. 理論仮説

### (1) 物語の本質的特徴としてのプロット

前回の実証研究においては、ストーリー・グラマー論や状況モデル論といった既往の学説から示唆を得て、出来事の時点や時系列性が明確に表現されていること (時間性) 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 (主体意図性) の二点をもって情報の「物語性」の操作的定義とし、この意味での物語性が読者の態度に及ぼす効果の検証を行った<sup>7)</sup>。なおここで「物語文」を定義せずに「物語性」を定義したのは、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。

前回の実証研究においては、統計的に有意な効果はいくつかの点で見出されたものの、総じて物語性の効果は大きなものではなかったと言える。これは、「時間性」や「主体意図性」の表現に差をつけた部分を除いて、記述の大半が共通になるような (つまり差異が小さい) 文章同士で比較を行ったことが一つの原因であると考えられ、「物語性による効果」を「他の文章特性 (たとえば文章の長さやトピック等) による効果」と区別して厳密に抽出するために、慎重な実験デザインを採用したことの結果であると言える。また当該実験で用いたリニア中央新幹線の建設に関するシナリオには、明確に「主人公」と呼べる人物が存在したわけではなく、様々な人物や団体が主体として登場していたため、「移入」の対象が定まらにくかったという原因も考えられる。

物語型コミュニケーションを公共政策における合意形成の場で応用することを可能にするという本研究の実践

的な目的からすれば、より大きな効果を得られるようなシナリオ特性を見出し、「情報の物語化」の技法として利用できれば望ましい。そこで本研究では、物語の「プロット」（筋書き）という側面に着目する。

既往の物語研究において、物語とはどのような情報を指すのかを規定する上で、上述の「時間性」や「主体意図性」に加えて「プロット」が持ちだされていることは多い。例えばやまだは物語を「2 つ以上の出来事をむすびつけて筋立てる行為」と定義し、筋立て (*emplotting*) がこそが物語に意味を宿らせるための本質的な役割を果たしていると主張している<sup>20</sup>。Hinchman & Hinchman は、物語は「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」であるとしているが<sup>10</sup>、ここで「意味に満ちたやり方で結びつける」とはまさに筋立てのことであると言える。

そこで本研究においては、情報の「物語性」は、時間性や意図性の強調に加えて、「筋立て (*emplotting*) されている」という特徴を含むものとする。しかし、プロットと言っても具体的には様々なものが考えられる。以下に述べる通り本研究においては、既往の物語研究において代表的とされている特定のプロットを、情報の物語化操作に取り入れ、その効果を検証することとする。

### (3) 代表的なプロットの一つとしての「英雄物語」

Thomdyke らの提唱したストーリー・グラマー論は、あらゆる物語が共通の規則的な構造を持っていると仮定する理論であったが、この理論においては物語の基本的構造として「目標の達成」（あるいは言い換えれば「問題の解決」）に向かう展開が想定されていた。そして実際に、目標達成構造を含む「ストーリー・グラマー」に沿って書かれた文章は、そうでない文章に比べて、理解や記憶を向上させるものであることを実験を通じて確認している<sup>20,21</sup>。

神話学者キャンベルは、世界各地の神話に共通して「非日常的局面への旅立ち → 問題の発生とその解決の連続 → 日常世界への帰還」という構造がみられると主張した<sup>27</sup>。キャンベルのモデルは、例えば「王子様とお姫様が幸せに暮らしていたところ、魔物にお姫様がさらわれて非日常的局面への移行が生じ、王子様が冒険の連続の末に魔物を退治してお姫様を救い出し、日常に戻っていつまでも幸せに暮らしました」というようなストーリー展開を指しているのだが、抽象的にはこれと同一の構造を持つと言えるプロットが、各国の神話やおとぎ話に広範にみられるのだという。

人間が生み出すあらゆる物語のプロットを、神話の英雄物語的構造で説明できるわけではないことは言うまでもない。しかし神話というものは極めて長期に渡って語

り継がれてきた物語であり、それらに地域を超えて安定した傾向が見出されるのであれば、そのプロットが人間にとって受け入れ易い情報の型の一つであると想定することは可能であろう（もちろん、単に一地域から他地域へ伝播した結果として類似しているだけである、との仮説もここでは否定できない）。

これらの議論を踏まえ、本研究においてはキャンベルが主張する「英雄物語」型のプロットを、情報の物語化操作に取り入れることにする。英雄物語は、問題の発生前から解決後までの展開を描いたものだと考えれば、Thomdyke のストーリー・グラマーに表れている「問題解決」型のプロットとも大まかには同質のものであると理解できる。

合意形成プロセスにおける物語型コミュニケーションの活用を目指すという本研究の実践的な関心からは、英雄物語が少なくとも「非常に多く見られるプロット」であるならば、物語型コミュニケーションの効果の検討に用いることに一定の合理性があると言える。もちろん、それがあらゆる物語を包含する「普遍的な原型」であるか否かの検証や、物語のプロットとはどのようなものであるかに関する一般理論の構築は、本研究の検証範囲を超える課題であり、今後さらなる研究が必要である。

### (4) 移入理論と状況モデル理論

近年の「移入」研究を加速させるきっかけとなったのは先述の Green & Brock の一連の研究であるが、Green らは従来の心理学における「説得」の研究において支配的であった二重過程モデルが想定する、読者によるロジカルな精査 (*elaboration*) が態度の変化をもたらすというメカニズムとは別に、物語のイメージ世界に入り込むことで態度が変化するメカニズムが存在するのであると主張したのであった。

また心理学（の言語理解研究）の分野で提唱されている状況モデル理論においては、物語の読者は、読解に際して 5 つ程度の「状況的次元」から成る心的イメージ（このイメージを「状況モデル」と呼ぶ）を形成しているとされる。心理学における標準的な理解として、人間はテキストを読解する際に次の 3 つの水準の表象を形成するとされている<sup>28</sup>。

**表層的表象**：文章を構成する単語が具体的に何であるか、いかなる文法的構造を持っているか。

**命題的表象**：文の意味的な繋がり、命題としての意味。（テキストベースとも呼ばれる。）

**状況モデル**：読者の既有知識を用いて構成される、視覚的成分をも含む具体的状況のシミュレーション。

これらのうち状況モデルが最も高度な表象であり、状況モデル>命題的表象>表層的表象の順で記憶に強く定

着することが明らかになっている。

Zwaan & Radvansky がこの状況モデル形成という心的処理について実証的・理論的検討を行っており<sup>30), 31)</sup>, 状況モデルというものは一般に, 「空間」「時間」「主人公(とその作用対象)」「意図」「因果関係」という五つの状況的次元から構成されていると主張している。つまり, 人間は文章を読解する際に, 「どのような空間で」「どのような時間に」「どのような主人公が存在し」「主人公はどのような意図を持っており」「どのような因果関係に沿って事態が推移しているのか」をイメージしているということである。各次元の具体的内容やそのイメージの強度は場面ごとに異なり, 物語の場面が切り替わる際には状況モデルの再構成が必要になるため, 認知的負荷の大きさに応じて読解の速度が低下する。

これらの学説が正しいとすれば, 物語への「移入」が生じる際には, その前提として物語世界が鮮明なイメージとして心中に描かれており, そのイメージは状況モデル理論に従って5つ程度の次元に分けて理解することができると考えられる。こうした理解に基づき, 本研究においては, 物語への接触が鮮明な状況モデルを構築させ, 状況モデルの構築を通じて読者は物語世界へ移入し, 移入の結果として公共政策に関する態度の変容が生じるという過程を想定することとする。

## (5) 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。

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(物語志向性)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する。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。本研究においては, 他者を物語に引き込む能力としての「物語誘引力」, 物事を物語的に把握する能力としての「物語感得力」, 物語的エピソードを共有することで社会関係を構築・維持する傾向としての「物語共有傾向」の3つを計測する尺度を独自に作成し, 分析に使用する。なおこの物語志向性尺度は, 前回の実証研究において作成・使用した「物語伝達力」「物語感得力」「日常物語経験度」から成る尺度をベースとし, 質問項目の理解しやすさや意味のまとまりを考慮した改善を加え, 新たに作成したものである。

## (6) 物語型コミュニケーションの効果に関する仮説

### a) 物語型情報の特徴

以上の議論を踏まえ, 本研究においては「出来事が時間性を意識して表現・配置され, 登場人物の意図が明確に描かれ, 全体としては主人公が困難な状況に立ち向かって問題を解決する英雄物語型の展開を持っていること」を物語型情報の特徴(情報の物語性)であると規定し, この意味での物語性が読者の心に及ぼす影響について検証する。なお上述したように, 前回の実証研究で用いたシナリオにおいては「主人公」の存在が明確ではなかったが, 今回の実験では英雄物語型のプロットを物語性の定義に含めることの必然的な帰結として, 主人公(英雄)の描写も明瞭化することとなる。

物語性を上述のように規定した上で, 具体的には, 以下の3つの仮説を設定し, これらを検証するための実験を行う。

### b) シナリオの物語性の効果

まず, 物語型コミュニケーションの実践的な利用を目指す本研究の関心からは, 「シナリオの物語性」が公共政策に対する「納得」や「関心」を向上させ, 高い「自我関与性」(当事者意識)を引き出すという読了効果を持つのかを検証しなければならない。また当該政策への賛意や, 登場人物への評価も読了効果として併せて計測する。なお本研究で言う納得とは, シナリオが語る内容について抱く違和感や疑問が少ないことを意味する。

**仮説 1:** 公共政策に関する情報を物語性の強い文章で受け取ると, 物語性の弱い文章で受け取った場合と比較して, 当該政策に関する登場人物の評価や, 当該政策に対する納得性, 関心向上性, 自我関与性, そして当該政策への賛意が高まる。

### c) 物語志向性の影響

次に, 前回の実証研究から継続する問題意識であるが, 受け手の「物語志向性」の高低によって, シナリオの物語性の効果は異なることが予想される。前回の実証研究ではシナリオの物語性と実験参加者の物語志向性の間に交互作用が見られたため, 同様の効果がみられるか否かを今回も検証する。

**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与えた場合の効果は, 情報の受け手の物語志向性が高いほど, より顕著に表れる。

### d) 状況モデル形成度及び移入

さらに本研究では, 移入の程度の計測(Green & Brockの移入尺度を日本語訳したものをを用いる)と状況モデル形成度の計測(独自に構成した尺度を用いる)を行い, これらの変数がシナリオの物語性からどのような影響を受け, またこれらが読了効果に対しどのように影響しているかを分析する。

**仮説 3** 公共政策に関する情報を物語性の強い文章で受け取ると、物語性の弱い文章で受け取った場合と比較して、状況モデルがより鮮明に形成され、その結果として移入が生じやすく、ひいては当該政策に関する登場人物への評価や当該政策に対する納得性、関心向上性、自我関与性が高まり、当該政策が受容されやすくなる。

**4. 実験方法**

**(1) 実験概要と実験参加者**

上述の仮説の検証のため、物語性の強弱に変化を付けた複数の公共政策シナリオを作成し、実験参加者に提示した上で、読了後の反応を質問紙形式で計測する実験を行った。実験は調査会社（クロス・マーケティング社）が募集したモニターを対象とする Web 調査形式で、調査は 2014 年 12 月 25 日から 26 日にかけて実施された。

シナリオは、物語性の強いシナリオ及び物語性の弱いシナリオに加えて、データ分析上の参考値計測のため、両シナリオの構成要素（後述する情報ユニット単位）をランダムに配列したシナリオの計 4 パターンを作成した。物語性の強いシナリオをシナリオ A、物語性の弱いシナリオをシナリオ B、シナリオ A をランダムに並べ替えたものをシナリオ C、シナリオ B をランダムに並べ替えたものをシナリオ D とする。

実験参加者（モニター）は日本全国の男女 480 名（年齢は 20 代～50 代）とし、性別、年代別、シナリオ別のモニター人数割り付けは表-1 のとおりである。

なお都道府県別の実験参加者割合は、概ね平成 27 年度国勢調査における都道府県別人口構成比に近いものの、東京の人口構成比が 10.7%に対して実験参加者割合が 16.0%、同様に神奈川県は 7.2%に対して 10.4%、大阪は 7.0%に対して 9.2%と大都市部の回答者が人口に比して若干多い傾向がある。なお、シナリオの舞台である高知県の人口構成比は 0.6%であるのに対し、高知県在住の実験参加者数はゼロ人であった。

**(2) 実験刺激（政策シナリオ）の作成**

**a) 題材の選定**

実験に用いる公共政策シナリオの題材としては、高知

表-1 モニターの割付け

性別 シナリオ	男性				女性				合計
	A	B	C	D	A	B	C	D	
20代	20	20	10	10	20	20	10	10	120
30代	20	20	10	10	20	20	10	10	120
40代	20	20	10	10	20	20	10	10	120
50代	20	20	10	10	20	20	10	10	120
合計	80	80	40	40	80	80	40	40	480

県黒潮町における津波対策事業を取り上げることとした。具体的には、南海地震が発生した際に最大 34.4m の津波に見舞われるとの予測が政府から発表された黒潮町において、町長が中心となって行った防災意識の向上、防災計画の策定、防災訓練の実施、防災インフラの整備などの取り組みの経緯を報告している佐藤らの研究<sup>32)</sup>を参考に、後述の手順に基づいてシナリオを作成した。

本テーマを採用した主な理由は、大規模地震は発生した際の被害規模が大きい一方で、いつどこで発生するかを具体的に予測することが難しく、対策活動について広範囲に渡る合意を長期間に渡って持続する必要があるためである。防災事業は、「将来に関する見通し」をリアリティとともに共有するためのコミュニケーション技術上の工夫が大いに求められ、物語型コミュニケーションの適切な応用が期待されるべき領域の一つであると言える。

また、黒潮町の事例は、町長のリーダーシップが際立つ事例であり、主人公を設定したシナリオの執筆が容易であったことも、理由の一つである。

**b) シナリオの作成手順**

黒潮町の津波対策に関する佐藤らの事例報告<sup>32)</sup>に含まれる情報を編集することで、物語性の強い/弱いシナリオを作成した。佐藤らの報告における黒潮町の取り組みの描写は、1 万字を超える情報量であり実験用のシナリオとしては長大であるため、まず全体を 3,000 字程度に要約した上で、そこに含まれる情報を分類してユニットごとに整理した。ユニットの例を挙げれば表-2 のとおりであり、このように英雄物語型のシナリオに組み込む際に果たすプロット上の機能も明記して整理を進めた。

この情報ユニット群から、物語性が強い/弱いシナリオ文を改めて構成した。両シナリオの間には、ここでも前回の実証研究と同様に、定義にしたがった操作を除いては可能な限り差異が生じないように注意して執筆した。最終的に実験で使用したシナリオ A 及び B は本稿末尾

表-2 シナリオ用情報ユニットの作成例

見出し：	中央政府との連携のための東京での大西町長の奮闘
機能：	困難その3の解決
概要：	国への訴えと予算の獲得
情報：	・大西町長は国に対して黒潮町の実情を伝え、地方におけるミクロな防災の取り組みを制度的・予算的に支援して欲しいと訴える。国の補助制度などの情報収集も丹念に収集し、高知県の東京事務所とも連携しながら、国への要望を続けた。 ・9月の補正予算で、黒潮町の避難場所・避難道の確保などについて、事業費が確保されることとなった。
見出し：	黒潮町全体の意識の変化
機能：	目標の達成
概要：	諦めの意識はほとんどなくなってきた
情報：	・「当初は逃げない、ということがトレンドのようなことになったが、今は逆にそれが恥ずかしい状況になってきている。相当雰囲気は変わってきている」 ・諦めの意識はかなり減ってきた。今後も、この意識を持続していかなければならない。

に付した付録のとおりである。

物語性が強いシナリオ文はまず、時系列構造と英雄物語型のプロットを際立たせる形で構成した。物語性が弱いシナリオとしては、時系列的に展開する英雄物語型プロットではなく、「説明文的な構成」の文章を同じ情報ユニットから作成した。

説明文型の構成を採用した直接的な理由は、状況モデルに関する井関らの実証研究において、物語文と対照的な実験刺激として説明文が用いられていたためであるが、説明文の明確な定義は井関らの研究でも与えられていない<sup>33)</sup>。本研究においては、説明文の特質を明らかにすることではなく、物語性の強弱の効果を明らかにすることが目的であるため、説明文の明確な定義は保留しておくが、今回具体的には、短い説明文（あるいは説明的内容のプレゼンテーション）においてしばしば用いられる、「結論を先に提示した後に理由を述べる」という構成を採用している。

また、時間性と主体意図性に関わる表現について変化を付けた。たとえば、物語性が弱いシナリオで「黒潮町では、まず確固たる『防災思想』を打ち立てることが目指された。そして役場から『第1次黒潮町の南海地震に対する基本的な考え方』が発表され」となっている記述は、物語性の強いシナリオでは「その後大西町長は、まず、役場職員たちとともに確固たる『防災思想』を打ち立てることを目指した。そして5月10日、町役場は『第1次黒潮町の南海地震に対する基本的な考え方』を発表し」となっており、大西町長が主体的に防災思想の確立を「目指す」様子や、「5月10日」という時点が強調された描写となっている。また「発表」も受動態ではなく能動態となることで、「役場」という主体の行為であることが強調されている。

こうして作成された物語性の強いシナリオ（シナリオA）／弱いシナリオ（シナリオB）を、情報ユニット単位でランダムに並べ替えたものをそれぞれシナリオC／シナリオDとする。つまりシナリオCは時間性や主体意図性を強調しているものの、出来事の並び順はランダムである文章であり、シナリオDは時間性や主体意図性の強調もない上に、出来事の並び順もランダムである文章である。シナリオAとC、BとDの間に有意な読了効果の差が見出されれば、その効果は情報の配列方法の効果であると理解することができる。（ただし、シナリオC/Dの各情報ユニットは、ランダムな並べ替えに

表-3 社会問題関心

尺度	番号	質問
社会問題関心	1	自分は、新聞やニュース(ネットの記事を含む)をよく見るほうだと思う。
	2	消費税増税の是非について、自分なりの意見を持っている。
	3	政治や経済について議論するのは好きだ。

よって全くのナンセンスな文章となることを防ぐために、他のユニットとの前後関係によらずユニット自体の意味を了解出来る程度に最低限の表現を補ったため、厳密にはシナリオC/DはシナリオA/Bの単なる並べ替えではない。

(3) 実験計画と従属変数

仮説1, 2, 3の検証のため、実験参加者をランダムに各シナリオに割り当てて読了を要請するとともに、その効果を測定するため、次のとおり従属変数を尺度化した質問への回答を要請した。

シナリオC/Dにおけるユニットの並べ替えは、Web調査システムが実験参加者単位で行うため、シナリオC又はDに割り当てられた実験参加者は、1人1人異なる順序で情報が配列されたシナリオを読むことになる。

また、分析の補助のために、社会問題への関心度合いに関する質問を、質問紙の冒頭に設けた(表-3)。

a) 態度変容<1>

シナリオ読解を通じた態度変容を計測するために、「防災関心」を3項目、「防災政策必要性認識」を3項目、「許容防災税率」を1項目設定した。それぞれの質問項目は表-4のとおりである。

「防災関心」、「防災必要性認識度」に対しては「全く当てはまらない」から「非常に当てはまる」までの7件法で、「許容防災税率」に対しては、パーセントでの回答を要請した。これらの質問は、シナリオ読解の前後の変化を把握するため、シナリオ読了後にも同様の質問に回答することとなる（ただし許容防災税率については、読了後の質問文の第1文を「防災予算に関するあなたの考え方について、もう一度お伺いします。」に変更した。）。なお、後述する通り、これらの質問のうちシナリオ読了前に計測した値は、シナリオのテーマに関する実験参加者ごとの個人的な関心のバラツキを測るもので

表-4 態度変容<1> (事前)

尺度	番号	質問
防災関心	1	自分や家族の住んでいる地域の地震対策に関心がある。
	2	日本全国の、自分とは関係がない地域の地震対策にも関心がある。
	3	地震だけでなく、台風や雪崩などを含め災害一般への対策についても深く知りたい。
防災政策必要性認識	4	日本政府は、近い将来の発生が予想される南海トラフ地震(東海地震・東南海地震・南海地震)への対策を急ぐべきであると思う。
	5	南海地震により30メートルを超える津波が到来するといわれる高知県・黒潮町のような地域に対しては、国が十分な財政支援を行う必要があると思う。
	6	災害大国である日本では、政府も国民も、防災には最優先で取り組まなければならないと思う。
許容防災税率(事前)	7	防災予算に関するあなたの考え方について、お伺いします。今後、仮に「防災税」のような新たな税制が国に設けられ、所得のある全ての国民から毎月税金が徴収されて、全国各地の防災事業の財源にあてられるとします。手取りの給与の何%までなら、「全国の防災」のための徴収に賛成しますか? / %

あり、シナリオの物語性の効果を分析する際に統制変数としても利用できる。

**b) 移入尺度**

移入尺度は、Green & Brock の移入尺度<sup>29)</sup>を日本語に訳したものを使用した(表-5)。移入尺度は、一般的な質問 11 項目と、個々の物語に応じて設定される特殊な質問 4 項目という構成になっており、特殊項目については作成したシナリオに合わせて独自に作成した。

**c) 状況モデル形成度**

状況モデル理論に従って、「時間性」「空間性」「主体と作用対象」「因果性」「意図性」がどれだけ強く感じられたかを問う質問を用意し(表-6)、「全く当てはまらない」から「非常に当てはまる」までの7件法で回答を要請した。これにより、状況モデル理論が提示する状況的次元に対応する形で、シナリオの内容がいかに関強く実験参加者にイメージされたかを計測することが可能となる。

ただしこの状況モデル形成度の質問は、尺度としての綿密な検討を経たものではない。また、状況モデル理論における状況的次元とは、文章読解全体を通じてその強度が計測されるものというよりは、文章の各場面においてどの次元が活性化しているかが計測されるものである。したがって、今回計測した状況モデル形成度は、あくまで便宜的に参考値として計測しているものと位置づけるべきであるが、この値がたとえば移入の度合いとの間にどのような関係があるのか等の分析は、物語型コミュニケーションによる態度変容プロセスを理解する上で有益な知見となると考えられる。

表-5 移入尺度

尺度	番号	質問
一般的項目	1	この文章を読みながら、黒潮町における出来事がありありと思い描くことができた。
	2 *	この文章を読んでいるあいだ、あまり集中できず、自分の周りで起きていることが気になった。
	3	まるで自分も黒潮町にいるように感じた。
	4	読んでいて、文章に心が引き込まれた。
	5 *	読み終えてすぐ、黒潮町のことは忘れて現実に戻ることができた。
	6	この文章がどういう終わり方をするのか、読みながらとても気になった。
	7	この文章は、私の感情をゆさぶった。
	8	ここに描かれているのは別の展開になる可能性を考えた。
	9 *	この文章を読んでいるあいだ、あれこれ考えてしまって集中できなかった。
	10	黒潮町での出来事は、私の日常生活にも関係があると思う。
	11	この文章に描かれた出来事は、私の人生や生活を変えたいと思う。
題材ごとの項目	12	大西町長の思いがとてもよく分かった。
	13	自分も黒潮町の住民の1人であるかのように想像しながら読んだ。
	14	黒潮町の人たちが、一度は諦めなくなったという気持ちもよく分かる。
	15	自分もし黒潮町の住民だったら、津波対策のために何ができるだろうかと考えた。

(\*は逆転項目)

質問紙によって状況モデルの形成度を把握することの妥当性やそのための適切な質問項目については、今後さらなる検討を行うべきであろう。

**d) 態度変容<2>**

「人物評価」「納得性」「関心向上性」「自我関与性」を各3項目設定し(表-7)、「全く当てはまらない」から「非常に当てはまる」までの7件法で回答を要請した。

**e) 物語志向性**

物語志向性尺度は、前回の実証研究時に作成したものをベースとしながら、回答のし易さや解釈時の意味合い

表-6 状況モデル形成度

尺度	番号	質問
空間性	1	黒潮町の街並みや海などが、ありありと目に浮かぶようだった。
	2	町役場やワークショップ会場などに、自分がいるように感じた。
	3	津波が来たときのための避難路がどんなものか、自分なりに想像した。
時間性	4	文章の始まりから終わりまで、出来事がどんどん進展していくように感じた。
	5	ある出来事が起きて、次に別の出来事が起きるといふ、順序関係がよく分かった。
	6	読んでいて、「これからどうなるんだろう」と先の展開が気になった。
主体と作用対象	7	各場面の登場人物をハッキリと覚えている。
	8	大西町長がどのような人物であるか、よくイメージできる。
	9	町長・役場職員・住民が防災のために何をしているのかは、よく分かった。
意図性	10	大西町長が何を狙っているのかという「思い」は、ハッキリと理解できた。
	11	1つ1つの防災の取り組みの「目的」は、分かりやすかった。
	12	黒潮町の人々が、「大きな目標」に向かって努力していることが感じられた。
因果性	13	黒潮町役場で「全職員」が防災担当者になった理由は、よく分かった。
	14	国による財政支援がなぜ必要とされたのか、よく分かった。
	15	黒潮町におけるそれぞれの取り組みが、どのような結果をもたらしたのか、よく分かった。

表-7 態度変容<2>

尺度	番号	質問
人物評価	1	黒潮町の大西町長は、立派なリーダーであると感じた。
	2	黒潮町役場の職員は、公務員としての使命をまっとうしていると感じた。
	3	黒潮町の住民たちの努力は、尊敬に値すると感じた。
納得性	4	この文章の内容は、とても腑に落ちるものだった。
	5	この文章は理解しやすかった。
	6	この文章について、とくに疑問に思うことはない。
関心向上性	7	この文章を読む前よりも、地震対策への関心が強くなった。
	8	この文章を読んで、黒潮町や大西町長の取り組みについてもっと詳しく知りたいと思った。
	9	この文章を読む前よりも、防災は大事だと思うようになった。
自我関与性	10	この文章を読んで、自分も大地震や津波の危険と無縁ではないだろうと感じた。
	11	この文章を読んで、災害のリスクが高い地域のために、自分にもできることがあれば協力したいと感じた。
	12	この文章で描かれている黒潮町の困難な状況は、人ごととは思えない。



表-8 物語志向性尺度

尺度	番号	質問
物語誘引力	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	少し経緯がややこしい出来事であっても、全体を簡単に要約して伝えるのは得意だ。
	3	過去の出来事を思い出し、時間の流れに沿ってくわしく説明するのが得意だ。
	4	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。
	5	「なるほど！」と思わせるような話の展開や筋書きを考えるのが、我ながら得意だと感じる人が多い。
	6	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。
	7	「起承転結」や「振り」と「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。
	8	人を説得して何かをさせようとするときは、「こうすれば、こうなるだろう」というストーリーを具体的に説明する。
物語感得力	9	分かりにくい話でも、たとえ話をされると「なるほど」と腑に落ちることが多い。
	10	小説を読むとき、登場人物や情景を鮮明にイメージすることができる。
	11	小説や映画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。
	12	人の経験談や教訓を聞いて、自分自身の生活や人生の中でも生かすことができる。
	13	小説や映画などの作品を鑑賞するのが好きだ。
	14	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。
	15	小説や映画などの登場人物に感情移入してしまい、自分のことのように嬉しくなったり悲しくなったりすることがある。
	16	小説や映画などのストーリーが、自分の人生にとって大きな意味を持つと感じることがある。
物語共有傾向	17	「最近あった身近な出来事」について、家族や友人に長々と話してしまうことがある。
	18	家族や友人が、昔話や思い出話を語っているのを聞くのは楽しい。
	19	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。
	20	つい、人の昔話を聞き出そうとしてしまう。
	21	自分の人生や人間性について語る時、よく引き合いに出す過去のエピソードがある。

(4, 5, 6, 9, 12番は分析から除外する)

の明瞭さを考慮した改善を加えている。改善後の 30 項目を用いて、2014 年 9 月に本研究の実験参加者とは別の実験参加者に対し回答を求める Web 調査（以下「尺度実験」と呼ぶ）を実施し、前回の実証研究と同様の因子分析を行って 21 項目に絞り込んだのが表-8 である。本研究の実験参加者に対してはこれら 21 項目について回答を取得したが、尺度実験の結果を精査し改めて因子分析を行ったところ、質問番号 4, 5, 6, 9, 12 については削除が妥当と判断されたため、本研究ではデータ分析時にこれらの項目を除いている。なお尺度実験については別稿にて改めて詳細を報告する予定である。

#### (4) 実験計画と手続き

仮説 1, 2, 3 の検証のため、実験参加者をランダムに物語性の強いシナリオと弱いシナリオに割り当て、上述の各尺度の得点を計測し、シナリオの物語性の効果を分析する。Web 調査画面における具体的な回答手順は以下のとおりである。

実験参加者はまず、社会問題関心を計測する質問に回答する。続いて、(3)の a) で述べた「態度変容<1>」の質問項目について、「防災関心」(3 項目)「防災政策必要性認識」(4 項目)「許容防災税率」(税率を%単位で回答)の順序で回答する。

その後実験参加者は、割り当てられたシナリオを読解する。シナリオの読み飛ばしを防止するために、シナリオが表示されてから 5 分間は次の質問へ進むことができ

ないという制御を設けることとし、実験参加者に対しては「文章を読み終えるには平均で約 5 分程度かかります。なお、文章を表示してから 5 分間経過するまでは、その先の質問のページに進むことができません。また、いったん質問のページに進むと、文章のページに戻ることはできませんので、じっくり文章をお読みください。」と案内した。

シナリオの読了後は、上記(3)の全ての尺度に回答する。具体的には、まず移入尺度(15 項目)に回答する。続いて状況モデル形成度の尺度について、「空間性」「時間性」「主体と作用対象」「意図性」「因果性」の順序で回答する。その後、読了効果としての態度変容効果の測定尺度に回答する。まずは「人物評価」「納得性」「関心向上性」「自我関与性」の尺度に解答し、続いて「防災関心度」「防災政策必要性認識」「許容防災税率」の順で回答する。

最後に、物語志向性尺度に回答する。なお物語志向性の計測は、実験参加者が「物語の読みに関する課題が与えられるのでは」等の予見を抱くことを防ぐため、シナリオ読了よりも後に配置することとした。

### 5. 実験結果

#### (1) データ整理

7 件法で回答を要請している全ての質問項目に同じ番

表-9 基本統計量

	シナリオA			シナリオB			シナリオC			シナリオD			
	Mean	SD	$\alpha$	Mean	SD	$\alpha$	Mean	SD	$\alpha$	Mean	SD	$\alpha$	
社会問題関心	4.23	1.49	0.85	4.26	1.18	0.82	4.21	1.51	0.84	4.16	1.31	0.84	
態度変容<1> (事前)	防災関心(事前)	4.38	1.23	0.84	4.44	1.00	0.82	4.34	1.31	0.91	4.36	1.01	0.77
	防災政策必要性(事前)	4.81	1.28	0.92	4.77	1.12	0.92	4.75	1.41	0.95	4.95	1.22	0.92
	許容防災税率(事前)	4.10	11.80	—	3.34	8.02	—	3.61	8.60	—	6.35	15.93	—
移入尺度	4.36	0.78	0.89	4.21	0.68	0.86	4.32	0.71	0.87	4.23	0.79	0.89	
状況モデル	空間性	4.08	1.20	0.88	3.99	0.94	0.73	4.08	1.08	0.86	4.00	1.06	0.83
	時間性	4.60	1.08	0.86	4.29	0.93	0.84	4.40	1.06	0.92	4.22	1.10	0.88
	主体と作用対象	4.39	0.96	0.79	4.24	0.87	0.70	4.36	1.01	0.89	4.04	0.88	0.78
	意図性	4.95	1.12	0.93	4.76	0.99	0.91	4.87	1.12	0.93	4.70	1.12	0.94
	因果性	4.89	1.09	0.89	4.67	0.99	0.86	4.67	1.03	0.91	4.68	1.13	0.94
態度変容<2>	人物評価	4.88	1.17	0.94	4.65	1.08	0.92	4.80	1.13	0.91	4.68	1.27	0.92
	納得性	4.72	1.05	0.82	4.48	0.91	0.80	4.52	1.05	0.88	4.42	1.01	0.71
	関心向上性	4.63	1.11	0.87	4.40	0.92	0.83	4.45	1.09	0.90	4.30	1.17	0.91
	自我関与性	4.71	1.15	0.89	4.58	0.89	0.80	4.52	1.12	0.84	4.53	1.29	0.94
態度変容<1> (事後)	防災関心(事後)	4.77	1.11	0.87	4.66	1.00	0.86	4.55	1.22	0.93	4.57	1.10	0.90
	防災政策必要性(事後)	5.10	1.19	0.92	5.01	1.09	0.92	4.96	1.26	0.93	4.95	1.30	0.96
	許容防災税率(事後)	5.78	14.65	—	3.94	8.29	—	5.03	11.78	—	5.05	10.98	—
物語志向性	物語誘引力	4.19	1.14	0.90	4.10	0.99	0.88	4.03	1.04	0.91	3.99	1.12	0.87
	物語感得力	4.66	1.06	0.91	4.39	0.92	0.87	4.48	0.95	0.86	4.49	1.10	0.87
	物語共有傾向	4.11	0.99	0.80	3.92	0.90	0.81	3.99	0.80	0.65	3.90	1.27	0.91
態度変容<1> (増分)	防災関心(増分)	0.39	1.09	—	0.23	0.93	—	0.21	1.21	—	0.21	0.98	—
	防災政策必要性(増分)	0.29	1.15	—	0.24	1.04	—	0.21	1.24	—	0.00	0.94	—
	許容防災税率(増分)	1.68	6.20	—	0.59	6.30	—	1.41	6.12	—	-1.30	10.54	—

N(A)=N(B)=N(C)=N(D)=120

表-10 シナリオ AB 間の比較 (t検定)

尺度	A平均	B平均	t	df	p	
移入	4.36	4.21	1.87	311.14	0.06 †	
状況モデル	空間性	4.08	3.99	0.72	300.91	0.47
	時間性	4.60	4.29	2.75	310.94	0.01 **
	主体と作用対象	4.39	4.24	1.47	314.59	0.14
	意図性	4.95	4.76	1.57	313.62	0.12
	因果性	4.89	4.67	1.88	314.62	0.06 †
態度変容<2>	人物評価	4.88	4.65	1.82	316.27	0.07 †
	納得性	4.72	4.48	2.24	312.25	0.03 *
	関心向上性	4.63	4.40	2.01	307.99	0.04 *
	自我関与性	4.71	4.58	1.11	298.90	0.27
態度変容<1> (増分)	防災関心	0.39	0.23	1.43	309.99	0.15
	防災政策必要性認識	0.29	0.24	0.36	315.01	0.72
	許容防災税率	1.68	0.59	1.55	317.91	0.12

N(A)=N(B)=120

(†: p < .10; \*: p < .05; \*\*: p < .01)

号を回答した実験参加者は、不正な回答である可能性があるため、データ納品段階で除かれている。

なお、態度変容の計測のために設けていた許容防災税率について回答を集計したところ、外れ値の影響が大きかったため(最頻値は「1%」の219名だが、「100%」「90%」「80%」が1名ずつ存在する)、分析結果はあくまで参考程度に把握するに留め、詳細な解釈は行わないこととした。

また、既に述べたとおり物語志向性尺度については、実験参加者に実際に提示した21項目全てではなく、尺度実験のデータ分析を通じて最終的に採用することとした16項目の得点を集計している。

## (2) 基本統計量と信頼性分析

今回計測した各尺度得点に関する、基本的な統計量(平均、標準偏差、及びクロンバックの $\alpha$ )は表-9のとおりである。統計的検定に先立って平均値の大小だけを確認するとすれば、シナリオ読了後に質問している移入尺度以下の項目については、全てシナリオA群の得点が最も高いことが分かり、シナリオの物語性の効果に関する仮説に反しない形になっていることが分かる。

また、尺度の信頼性(内的整合性)を表すクロンバックの $\alpha$ 係数の値をみると、小さいものでも0.7強、多くは0.9前後の値を示しており、尺度構成としては良好であることが確認できる。

表-11 シナリオ AD 間の比較 (t 検定)

尺度	A平均	D平均	t	df	p	
移入	4.36	4.23	1.28	157.90	0.20	
状況モデル	空間性	4.08	4.00	0.54	177.46	0.59
	時間性	4.60	4.22	2.53	155.88	0.01 *
	主体と作用対象	4.39	4.04	2.81	170.78	0.01 **
	意図性	4.95	4.70	1.64	157.84	0.10
	因果性	4.89	4.68	1.36	153.44	0.18
態度変容<2>	人物評価	4.88	4.68	1.23	146.82	0.22
	納得性	4.72	4.42	2.18	163.67	0.03 *
	関心向上性	4.63	4.30	2.07	149.99	0.04 *
	自我関与性	4.71	4.53	1.04	142.73	0.30
態度変容<1> (増分)	防災関心	0.39	0.21	1.29	174.98	0.20
	防災政策必要性認識	0.29	0.00	2.03	188.79	0.04 *
	許容防災税率	1.68	-1.30	2.33	107.09	0.02 *

N(A)=N(D)=120

(†: p &lt; .10; \*: p &lt; .05; \*\*: p &lt; .01)

### (3) 仮説の検証

以下、本研究の各仮説が実験結果によって支持されているか否かを確認する。

#### a) 仮説 1: シナリオの物語性がシナリオ読了効果に及ぼす影響分析

まずシナリオの物語性の効果について単独で検証を行う。ここでは、シナリオ A と B, A と D の組み合わせについて、読了効果の各尺度得点の平均値の差について t 検定を行った結果を報告する。シナリオ A と C, B と D の組み合わせにおいては、統計的に有意な結果はみられなかった。なお、ここではシナリオ A から D の 4 群全てに共通の母平均が存在する等の帰無仮説について検定を行うのは目的ではなく、あくまで組み合わせごとに差異を評価すれば良いため、多重検定の問題は生じない。

シナリオ AB, AD の各組み合わせに関する t 検定の結果をとりまとめたのが表-10 及び表-11 である。

t 検定の結果を参照すると、いくつかの組み合わせにおいて統計的に有意な平均値差が見られる。

特に最も重要であるシナリオ A と B の比較においては、移入に加えて、状況モデル形成度の因果性、態度変容<2>の人物評価に対する効果が有意傾向となり、状況モデル形成度の時間性、態度変容<2>の納得性、関心向上性に対する効果が有意となっている。

シナリオ A はシナリオ B よりも主体意図性の描写が強調されているが、そのことは状況モデル形成度の点からは確認できない。しかし時間性については統計的に有意な差異が生まれており、時系列構造を持った文章構成が読者に対し鮮明な時間的体験を与えたことが確認できる。また、移入、人物評価、防災の取り組みの重要性に対する納得度や関心も高まっていることが確認できており、「シナリオの物語性が、公共政策に関する説得効果を高める」という仮説 1 が一定程度支持されたと言える。

シナリオ A と D の比較においては、状況モデルの時

間性及び主体と作用対象、態度変容<2>の納得性及び関心向上性、態度変容<1>の防災政策必要性認識と許容防災税率の増分に関して、シナリオ A の効果が D を統計的に有意に上回っている。これらの結果も、仮説 1 を一定程度支持する内容と言える。

既に述べたように、シナリオ A と C, B と D の組み合わせにおいては、統計的に有意な結果はみられなかった。シナリオ C 及び D については、情報ユニットの表示をランダム化した際にナンセンスな文章となることを避けるため、ユニット単位で独立して意味が取れるよう文章表現に若干手を加えていたため、そのことによって「ランダム化による理解の攪乱」が抑制された可能性がある。また、シナリオを読了するまでに十分な時間が与えられているため、情報の登場順序のバラつきに関しては読者の側で補完された可能性も考えられる。

以下の分析においては、シナリオ C/D に関する解釈の複雑さを考慮して、物語性の強いシナリオ A と、物語性の弱いシナリオ B の間の差異を中心に検証していくこととする。

表-12 は、各種共変量の影響を統制した上でシナリオの物語性の効果を検定するため、共分散分析のモデル(説明変数にカテゴリ変数と量的変数が混在するモデル)によって重回帰分析を行い、回帰係数がゼロとの帰無仮説を F 検定により検証した結果の取りまとめである。

シナリオの物語性と共変量の間に関連な交互作用があった場合、シナリオの物語性の主効果を単純に解釈することができなくなるが、表-12 の中で交互作用を掲載していない組み合わせは全て、交互作用を含めたモデルにおいて有意な交互作用が見い出されなかったものである。

これらを見ると、移入、状況モデル形成度、態度変容<2>に対して、いくつかの組み合わせにおいてシナリオの物語性が有意な効果を持っていることが分かり、これも仮説 1 を一定程度支持する結果であるといえる。た

表-12 「シナリオの物語性」と各種「共変量」の効果の検定結果抜粋 (共分散分析)

共変量	従属変数	説明変数	平方和	DF	F	p	
社会問題 関心	移入	シナリオの物語性	1.95	1	3.74	0.05 †	
		社会問題関心	4.93	1	9.43	0.00 **	
		残差	165.65	317			
	状況 モデル	時間性	シナリオの物語性	7.84	1	7.78	0.01 **
		社会問題関心	4.25	1	4.22	0.04 *	
		残差	319.58	317			
	因果性	シナリオの物語性	3.91	1	3.63	0.06 †	
		社会問題関心	3.40	1	3.16	0.08 †	
		残差	341.93	317			
	態度 変容<2>	人物評価	シナリオの物語性	4.27	1	3.37	0.07 †
		社会問題関心	1.96	1	1.55	0.21	
		残差	401.17	317			
納得性	シナリオの物語性	4.91	1	5.10	0.02 *		
	社会問題関心	1.92	1	2.00	0.16		
	残差	304.84	317				
関心 向上性	シナリオの物語性	4.34	1	4.27	0.04 *		
	社会問題関心	7.99	1	7.88	0.01 **		
	残差	321.72	317				
防災 関心	移入	シナリオの物語性	2.25	1	4.91	0.03 *	
		防災関心度(事前)	25.10	1	54.70	0.00 **	
		残差	145.47	317			
	状況 モデル	時間性	シナリオの物語性	8.51	1	9.18	0.00 **
		防災関心度(事前)	29.80	1	32.13	0.00 **	
		残差	294.03	317			
	主体と 作用対象	シナリオの物語性	2.19	1	2.93	0.09 †	
		防災関心度(事前)	28.58	1	38.23	0.00 **	
		残差	237.03	317			
	意図性	シナリオの物語性	3.31	1	3.31	0.07 †	
		防災関心度(事前)	38.59	1	38.60	0.00 **	
		残差	316.95	317			
因果性	シナリオの物語性	4.55	1	4.81	0.03 *		
	防災関心度(事前)	45.85	1	48.53	0.00 **		
	残差	299.49	317				
態度 変容<2>	人物評価	シナリオの物語性	4.90	1	4.28	0.04 *	
	防災関心度(事前)	40.20	1	35.11	0.00 **		
	残差	362.93	317				
納得性	シナリオの物語性	5.35	1	5.90	0.02 *		
	防災関心度(事前)	19.27	1	21.24	0.00 **		
	残差	287.50	317				
関心 向上性	シナリオの物語性	4.94	1	5.50	0.02 *		
	防災関心度(事前)	44.61	1	49.60	0.00 **		
	残差	285.10	317				
防災政策 必要性 認識	移入	シナリオの物語性	1.69	1	3.57	0.06 †	
		防災政策必要性認識	20.11	1	42.36	0.00 **	
		残差	150.47	317			
	状況 モデル	時間性	シナリオの物語性	7.25	1	7.79	0.01 **
		防災政策必要性認識	29.15	1	31.36	0.00 **	
		残差	294.68	317			
	因果性	シナリオの物語性	3.34	1	3.81	0.05 †	
		防災政策必要性認識	67.20	1	76.58	0.00 **	
		残差	278.14	317			
	態度 変容<2>	人物評価	シナリオの物語性	3.69	1	3.49	0.06 †
		防災政策必要性認識	68.53	1	64.92	0.00 **	
		残差	334.60	317			
納得性	シナリオの物語性	4.41	1	5.23	0.02 *		
	防災政策必要性認識	39.70	1	47.12	0.00 **		
	残差	267.06	317				
関心 向上性	シナリオの物語性	3.75	1	4.28	0.04 *		
	防災政策必要性認識	52.29	1	59.75	0.00 **		
	残差	277.42	317				

  

共変量	従属変数	説明変数	平方和	DF	F	p		
物語 誘引力	移入	シナリオの物語性	1.32	1	2.92	0.09 †		
		物語誘引力	27.32	1	60.46	0.00 **		
		残差	143.25	317				
	状況 モデル	時間性	シナリオの物語性	6.37	1	6.99	0.01 **	
		物語誘引力	34.96	1	38.36	0.00 **		
		残差	288.87	317				
	因果性	シナリオの物語性	2.96	1	2.98	0.09 †		
		物語誘引力	30.86	1	31.11	0.00 **		
		残差	314.47	317				
	態度 変容<2>	人物評価	シナリオの物語性	3.58	1	2.91	0.09 †	
		物語誘引力	13.75	1	11.19	0.00 **		
		残差	389.39	317				
納得性	シナリオの物語性	2.55	1	2.77	0.10 †			
	物語誘引力	9.15	1	9.94	0.00 **			
	交互作用	4.71	1	5.12	0.02 *			
残差			290.67	316				
	関心 向上性	シナリオの物語性	3.36	1	3.56	0.06 †		
		物語誘引力	22.06	1	23.38	0.00 **		
交互作用		5.56	1	5.90	0.02 *			
残差			298.21	316				
	自我 関与性	シナリオの物語性	5.18	1	5.36	0.02 *		
		物語誘引力	19.91	1	20.61	0.00 **		
交互作用		6.68	1	6.92	0.01 **			
残差			305.18	316				
	物語 感得力	状況	空間性	シナリオの物語性	3.53	1	3.87	0.05 †
		モデル	物語感得力	73.54	1	80.60	0.00 **	
交互作用		3.35	1	3.67	0.06 †			
残差			288.33	316				
	態度 変容<2>	自我	シナリオの物語性	2.83	1	3.56	0.06 †	
		関与性	物語感得力	76.08	1	95.85	0.00 **	
交互作用		2.89	1	3.64	0.06 †			
残差			250.82	316				
	時間性	シナリオの物語性	2.07	1	2.87	0.09 †		
		物語感得力	95.10	1	131.79	0.00 **		
残差		228.73	317					
物語 共有傾向	状況	時間性	シナリオの物語性	4.05	1	4.85	0.03 *	
	モデル	物語共有傾向	59.10	1	70.77	0.00 **		
	残差	264.73	317					
態度 変容<2>	納得性	シナリオの物語性	3.12	1	3.43	0.06 †		
	物語共有傾向	18.67	1	20.55	0.00 **			
	残差	288.09	317					

(†: p < .10; \*: p < .05; \*\*: p < .01)  
N=240  
交互作用あり

本表は、「シナリオの物語性」(ダミー)と「共変量」を説明変数とし、各従属変数に対し統計的に有意な効果がみられるか否かを検定した結果である。

まず、「シナリオの物語性」と「共変量」の交互作用を含めたモデルにより検定を行い、交互作用が有意又は有意傾向となった組み合わせについては、交互作用ありモデルの検定結果を掲載している。

有意な交互作用が見られなかった組み合わせについては、交互作用なしモデルにより改めて検定を行い、「シナリオの物語性」の効果が有意または有意傾向であった組み合わせについて、その結果を掲載している。

なお、物語誘引力、物語感得力、物語共有傾向の主効果は、本表に掲載しなかった組み合わせも含めて、交互作用あり/なしに関わらず、「移入」「状況モデル」「態度変容<2>」の全ての従属変数に対し、有意な主効果を有していた。

また、本表に掲載した全ての組み合わせに関して、物語性の強いシナリオAがシナリオBよりも大きな効果を有していた。

だし主たる関心であるシナリオ AB 間の比較 (表-10) において、「防災政策必要性認識」の読了前後での増分に関して優位な差が得られておらず、公共政策への「賛意」に関しては物語性の効果が見られなかった。また表-12 で「防災政策必要性認識」を従属変数とする組み合わせが一つも報告されていないことから分かるように、共分散分析においても当該変数に対する物語性の有意な効果は確認できなかった。

b) 仮説 2: 物語志向性がシナリオの物語性の効果に与える影響の分析

次に仮説 2 の検討に移る。表-12 の結果を確認すると、物語誘引力を共変量とするモデルでは納得性、関心向上性・自我関与性に関して、シナリオの物語性との間に有意な交互作用がみられる。また、物語感得力を共変量とするモデルでは、状況モデル形成度の空間性と、自我関与性に関して、同様に交互作用が確認される。物語共有傾向を共変量とするモデルでは、シナリオの物語性との

間に有意な交互作用はみられなかった。

なお以上の組み合わせを除いて、物語志向性とシナリオの物語性の間に有意な交互作用は見られなかった。つまり、仮説2は限定的にのみ支持された。

**c) 仮説3：状況モデル形成度、移入及び読了効果の関係の検証**

次に仮説3の検証に移る。まず、シナリオの物語性が状況モデル形成度に与える効果の有無については、先ほどのt検定及び共分散分析を通じて明らかになっている。表-10のシナリオAB間比較を参照すると、状況モデルの時間性について統計的に有意、因果性について有意傾向の効果が見られる。また、表-12を参照すると、社会問題関心を共変量とした分析においては時間性に関して有意、因果性に関して有意傾向の効果が見られる。同様に、防災関心(事前)を共変量とするモデルでは時間性と因果性に関して有意、主体と作用対象及び意図性に関して有意傾向となった。防災政策必要性認識を共変量とする分析では、時間性に関して有意、因果性に関して有意傾向となった。物語誘引力を共変量とする分析では、時間性に関して有意、因果性に関して有意傾向となった。物語感得力を共変量とする分析では、時間性に関して有意傾向となった。物語共有傾向を共変量とする分析では、時間性に関して有意となった。

なおこれらの結果は、極めて重要であるというわけではない。先述のような方針に従って文章に物語化の操作を加え、「時間性」等のイメージ化が強められたという結果は、ある意味では当然のことだからである。

続いて、状況モデルの形成と移入の関係を分析する。ここでは、状況モデル形成度の各項目を説明変数とし、移入を従属変数とする重回帰分析を行って、説明力の大きさ及び各説明変数間の効果の違いを確認する。なお、全て7件法のリッカート尺度により計測し1から7点の得点を割り振っているとはいえ、尺度間での回答傾向の相違があることも考えられることから、各変数を標準化して分析を行うことが妥当であろう。標準化偏回帰係数を比較することで、状況モデルの各次元が相対的にどのように異なる影響を移入に対して及ぼしているのか(ただしあくまで今回のシナリオにおいてはの話である)を確認することが出来る。

表-13は、5つの状況モデル形成度を説明変数とし移入を従属変数とする重回帰分析の結果をとりまとめたものである。「結果的に形成された状況モデル」と「移入」の関係性を分析するのであるから、シナリオ別ではなくシナリオA~Dの全体のデータを用いた分析結果を参照するのが妥当であろう。

この結果から言えるのは、まず時間と空間の効果が比較的高いということである。ある意味当然のことでもあるが、移入を促すような描写をする上では、ビジュアル

**表-13 移入に対する状況モデル形成度の影響についての重回帰分析**

シナリオ	説明変数	標準化係数	標準誤差	t	p
全体	切片	0.00	0.02	0.00	1.00
	空間性	0.27	0.04	7.36	0.00 **
	時間性	0.23	0.05	4.98	0.00 **
	主体と作用対象	0.12	0.05	2.56	0.01 *
	意図性	0.11	0.05	2.12	0.03 *
	因果性	0.24	0.05	4.61	0.00 **
N=480		(†: p < .10; *: p < .05; **: p < .01)			
		R2: 0.71			
		自由度調整済みR2: 0.71			

**表-14 移入と態度変容の相関**

移入と比較する尺度	全体	
	r	p
態度変容<2> 人物評価	0.70	0.00 **
納得性	0.61	0.00 **
関心向上性	0.77	0.00 **
自我関与性	0.75	0.00 **
態度変容<1> 防災関心度(増分)	0.23	0.00 **
防災政策必要性認識(増分)	0.26	0.00 **
許容防災税率(増分)	0.12	0.01 *
N=480	(†: p < .10; *: p < .05; **: p < .01)	

なイメージをしっかりと描出すること、時間性の明確にする描写を心がけることが重要であることが示唆される。また、「主体と作用対象」や「意図性」の影響が相対的に小さい点については、今回のシナリオに特有の傾向なのか、それとも「主体意図性」に着目した本研究の「物語性の定義」に問題があるということなのか、今後詳しい検討が必要である。

さて次に、Green & Brock 以来の移入研究が示してきたように、移入が態度変容を促すと言えるのか否かを検証する。これは、移入尺度の得点と、各態度変容得点間の相関を確認するのが簡単である。様々な分析が可能ではあるが、表-14のように相関係数を確認するだけでも、移入の程度と態度変容の間に強い関係があることは確認できる。

仮説3については以上の他にも様々な分析方法が考えられるが、以上の結果からも概ね支持されたと言えるであろう。

**6. 考察**

今回の実験を通じて明らかになったこと、その意義、及び今後の研究課題は以下のとおりである。

**(1) 仮説の実証的検証**

本実験において、シナリオの物語性と物語志向性の交互作用を想定した仮説2は限定的に支持されるに留まっ

た。しかし仮説1で仮定したように、物語性の強いシナリオをコミュニケーションに用いることで様々な態度変容効果が向上することが明らかになった。また仮説3で仮定したように、状況モデルの形成や移入が、物語型コミュニケーションが受け手の態度変容を引き出すプロセスにおいて、重要な役割を演じていることも明らかになった。

以下、実験結果を詳しく振り返ることとする。

#### a) シナリオの「物語性」の効果

まず、シナリオの物語性の効果であるが、前回の実証研究においてはその主効果が明瞭には見られなかったのに対し、今回の実験においては一部の変数組み合わせにおいて、有意又は有意傾向の主効果が得られる結果となった。これは主として、前回の実証研究の結果を踏まえてシナリオの「物語化」（物語性を強める処理）の手順を改善し、時間性と主体意図性の強調のみに留まらず「英雄物語型プロット」を導入することや、移入の対象となる「主人公」を明確に設定することによって、より物語らしいシナリオとなったためではないかと考えられる。

物語志向性とシナリオの物語性の交互作用はいくつかの変数組み合わせにおいて確認されたものの、全体としては交互作用よりもシナリオの主効果が目立つ結果となった。これは前回の実証研究との比較で言うと、「シナリオの性質によって、物語志向性の働き方も大きく変化する」可能性を示唆しており、今後詳細な研究が必要になる論点の一つである。

#### b) 移入がもたらす効果

本研究は「移入の効果」のみに着目するものではないが、今回の実験からは移入研究としても既往研究と整合的な結果が得られたと言える。つまり、強く移入した読者ほど、シナリオに示唆されるテーマに応じた態度変容も大きくなるということである。

表-14 から明らかのように、移入の影響は極めて明瞭であると言える。また表-10 や表-12 の結果からは、「シナリオを物語化する操作によって、強い移入を促す」ことに一定程度成功したと言える。

ところで、物語型コミュニケーションに「移入」という媒介項が存在するのだとすれば、物語型の情報を駆使してある種の態度変容を促し、社会的合意形成を目指すという場面において、コンテンツそのものの工夫のみに頼る必要はなく、「何らかの手段で移入を促す」ことができれば、物語型コミュニケーションの目的をよりよく達成できるという可能性がある。具体的な「移入を促す方法」についてここで詳細に議論することはできないが、本研究で行っているような「メッセージ内容の工夫」と併せて、たとえば「受け手が集中できる環境を整える」とか、「物語的思考に誘導するような何らかのプライミ

ングを行う」などの工夫によって移入を促すことができれば、物語型コミュニケーションの効果は一層強まるであろうと考えられる。

#### c) 状況モデルと移入の関係

本研究においては、状況モデル理論における「状況的次元」の仮説を参考に、状況モデル形成度を独自に尺度化し、空間性や時間性をはじめとする「状況モデル」の明瞭さを測定することを試みた。状況モデル理論は、「読みの体験全体を通じた状況モデル形成の強度」を議論しているというよりは、「読みの各段階における読者の心理状態」のモデル化のために提唱されている面が強く、例えば物語のシーンの切り替えと状況モデルの変化の関係等が分析されている。したがって、本研究における状況モデル形成度の尺度化は、既往の状況モデル理論の意図する問題意識や仮説とは必ずしも一致しないかも知れない。

しかし、5つの次元に分けてシナリオ読解体験の強度を計測し、その値と移入等の様々な関係が議論できたことは、物語型コミュニケーションを通じた態度変容のプロセスを理解する上で、一つの有益な知見ではあろう。

ただし、意図性の効果が相対的に小さいなど、今後詳しく研究しなければならない課題も明らかになったといえる。

## (2) 本実験の結果の意義

### a) 「物語性」に関する考察材料の提供

本研究の成果は、思考や情報の「物語性」とはいかなるものであるかについて考察するための、重要な材料を提供していると言える。

前回の実証研究においては「時間性」と「主体意図性」を物語型情報の特徴であるとし、この定義に従って厳密に操作されたシナリオを用いて実験を行い、少なくとも物語志向性との特定の組み合わせによっては、想定通りの効果が得られることが明らかになった。今回の実験ではこれに加えて、「英雄物語型プロット」を情報の物語化操作に加えることで、前回の実証研究で物語性による有意な影響が見られなかった点に関しても、有意又は有意傾向の主効果を観察することができた。

この結果がすなわち「物語性とは何か」という問に対する一般的回答を与えていると主張することは、もちろんできない。特に英雄物語型プロットは、多数あり得るプロットの中から特定のものを選択して検証したに過ぎない。しかし今回の結果から、「時間性」や「主体意図性」や「英雄物語型プロット」といった情報特性が、「物語性」と深く関係している可能性が改めて確認されたとは言える。今後、物語性をいかに定義すべきかについて考察する際に、少なくともこれらの情報特性は包含されなければならないということが示唆されているわけ

であり、その点で物語の性質に関する包括的な理論の構築に貢献し得るとは言えるだろう。

#### b) 物語化の技法としての有効性

時間性、主体意図性、英雄物語型プロットを強調する形で書かれた「物語性の強いシナリオ」が、受け手の態度変容をより強く促すという仮説が支持されたという今回の結果は、「実践的」に物語型コミュニケーションを活用する上で有益な参考材料となる。というのも本研究の結果は、コミュニケーションの「物語化」に関して、時間性、主体意図性、英雄物語型プロットの強調といった具体的な「技法」が検討できることを示しているからである。

物語化の技法を考える上で、今回の実験においては大西町長という主人公が明確に存在したという点も、重要であるかもしれない。物語への「移入」を促す上では、移入の「視点」が定まったほうが共感や想像を容易にするのではないかと考えられるためである。

また今回、状況モデル形成度と移入の関係がある程度明らかになったことも、物語化の技法を考える上で有益な知見となる可能性がある。たとえば物語的シナリオを執筆する際に、空間性、時間性、主体と作用対象、意図性、因果性という次元を念頭に置いておくことで、読み手がイメージし易い(移入し易い)物語を描き出すテクニックが向上するかも知れないからである。

### (3) 課題

今後の研究課題として指摘できるのは、以下のような点である。

#### a) ランダム化シナリオの妥当性

今回、シナリオ C/D として、物語性の強い/弱いシナリオをランダムに並べ替えたシナリオを設け、情報の配列方法の効果を検証することを試みたが、既に述べた通りランダムに並べ替えられても意味が取れるように文章を補っていたためか、想定したほど大きな「ランダム化による読了効果の減少」が観察されなかった。

純粋にランダムな並べ替えを行って意味の通らない文章による実験を行うことが果たして有益かという疑問もあるが、なるべく「並べ替え以外の操作」を少なくするような工夫を行って、厳密な対照実験を行うべきとは言える。

また、情報の並び順の影響をより正確に検討するためには、たとえばシナリオを少量ごとに分割し、所定の間隔で表示を切り替えていくような動画形式での提示を行って、「読みなおし」を防止する統制を行うなどの工夫も必要かもしれない。

#### b) 移入を促す手法の検討

前回の実証研究においても今回の実験においても、コミュニケーションの「物語化」の操作は、微妙なシナリ

オの書き分けのみである。この小規模な操作によっても統計的に有意な効果が得られているのであるが、そうは言っても極めて大きな効果が得られたとは言えず、より強く移入や態度変容を促す方法の検討は継続されなければならない。上述のように、シナリオの書き分け以外の方法を用いた移入促進等と組み合わせるなどして、大きな効果を得られる手法を引き続き研究する余地がある。

#### c) 「プロット」の理論化と実証

今回の実験では「英雄物語型プロット」を導入したが、当然のことながら物語のプロットには様々な種類のもので存在するのであって、今回の実験の成果は、少なくともそのうちの一つを採用して所期の結果が得られたに留まる。既に述べたように英雄物語型のプロットは考え方によってはある種の「典型的な物語の形式」を代表している可能性もあるが、その点も含めてプロットに関する理論的な考察と、実証的な検証を引き続き進めていく必要がある。様々な既往研究の試みにも拘らず、現時点では「物語のプロット」を一般的に記述し得るような理論モデルが考案されているわけでもなく、今後非常に多くの努力が費やされなければならない検討テーマであると認識する必要がある。

#### d) 物語型コミュニケーションの悪用に関する検討

本研究では、物語型コミュニケーションの有効性がいくつかの点で確認され、物語化の技法に関する実践的な示唆も得られた一方で、物語型コミュニケーションの悪用、例えばプロパガンダへの転用をいかに防ぐか、又はそれを公共的に望ましい意味での説得といかに区別するかについて新たな知見は得られていない。

第2章の(2)の b) で述べたように、本研究では特定の公共政策への「賛意の誘導」だけではなく、「関心の向上」のような、賛成するにせよしないにせよ当該公共政策に関する真摯な検討を促進すると考えられる効果について大きな関心を払っている。そして実際に、シナリオの物語性が関心向上等の効果をもたらすことが確認された一方で、公共政策に対する「賛意」の上昇は明確には見られなかった。仮に今後の研究で、例えば関心向上に比べて賛意誘導の効果が一貫して弱いという結果が得られた場合、物語型コミュニケーションは比較的「悪用」の恐れが低く、議論の「活性化」に資する面が大きいと結論づけられるかも知れないが、これらの点について今回の研究から示唆されるものは少ない。

#### e) 費用負担の有無の影響の検証

本研究で扱った公共政策シナリオは、市民に費用等の大きな負担が生じないケースであった。費用負担が生じるケースでは物語の受け止め方が異なる可能性があり、今後の重要な研究課題である。

## 付録

### 1. シナリオ A (物語性強シナリオ)

#### 地震対策への「あきらめ」

黒潮町は、高知県の西部に位置する人口約 1 万 2000 人の海沿いの町である。町は太平洋に面しており、90~150 年周期で発生する南海地震によって、大きな津波被害を受けてきた歴史がある。南海地震は、今後 30 年以内に 90%程度の確率で発生すると予想されており、大規模な被害が懸念されている。

2011 年 3 月 11 日、東北地方を中心とする東日本大震災が発生した。報道される津波被害のあまりの大きさに、遠く離れた黒潮町の人々も、人ごととは思えず大きなショックを受けた。

それから 20 日後の 3 月 31 日、今度は政府の中央防災会議が、南海地震についての被害予想を発表。最大震度は 7、最短 2 分で到達する黒潮町の津波の高さは、街のほとんど全てを押し流す「最大 34.4m」と予想された。この報道を受けた黒潮町では、「南海地震が来たら、助かるわけがない」というあきらめの声が瞬く間に広がったという。

#### 大西町長の決意

黒潮町の大西勝也町長は、前年に 39 歳の若さで就任した気鋭の政治家である。彼もまた、他のすべての町民と同様に、中央防災会議の発表を知った途端に絶望的な心持ちとなったという。

発表があった 3 月 31 日は土曜日で、日曜日には町へ取材が殺到。翌月曜日は、新年度の仕事始めである。町長は「リーダーたる自分がここであきらめれば、町そのものが文字通り津波で消滅する」と考えて、日曜日の夜に「1 人の人間も絶対殺さないための防災体制を作り上げる」という決意を固め、1 枚の「訓示文」をしたためた。

そして月曜日の朝、役場の全職員に向けて「どうしても無いとあきらめるような発言は、その一切を禁止する」と述べ、「困難な道のりにはなるが、職員一同の奮起を要請する」で締めくくられる訓示文を力強く読み上げた。すると、あきらめムードが広がりつつあった町役場で、防災に向けた士気が一気に高まったという。

#### 黒潮町の防災思想

その後大西町長は、まず、役場職員たちとともに確固たる「防災思想」を打ち立てることを目指した。そして 5 月 10 日、町役場は「第 1 次黒潮町の南海地震に対する基本的な考え方」を発表し、これが町としての防災思想の基本原則となった。この思想の根本に据えられたのは、「避難放棄者を出さない」という目標だった。

#### 町役場の人手不足

ただし、思想や目標を示すだけで、住民からあきらめの気持ちが払拭されるわけではない。大西町長は、「住民の気持ちを前向きにするには、目に見える形の取り組みを素早く打ち出すことが大事だ」と考え、「避難道の整備」など具体性のある事業にすぐに取にかかるとした。

しかし「避難放棄者ゼロ」を目指すには膨大な取り組みが必要だ。これは町の防災担当職員の手には負える仕事ではなかった。

#### 全職員が防災担当者に

すると役場内から「防災には町役場の全職員の手で取り組むべきではないか」との声が上がった。町長はその声をすぐに採用。全職員が地域別に担当を受け持つ「職員地域担当制」が導入された。

保育園の職員まで含めて、町役場の「全ての職員」が何らかの形で防災担当者となったのである。これはもちろん、各職員の業務量が増えることを意味しているが、反対の声は 1 つも出なかったという。

#### 防災予算の不足

この制度の下、町内が 61 の地区に分けられ、全職員がどこかの地区の担当となった。それぞれの地区で防災のためのワークショップを開催し、役場職員と住民が一緒になって危険な場所を特定し、そのための防災事業を 1 つ 1 つ検討していった。

しかし役場の試算によると、防災事業を全て実行するには約 33 億円もの予算が必要になることが分かった。黒潮町単独では、とても負担できる金額ではなかった。

#### 国への働きかけ

そこで大西町長は、財政支援を獲得するために国へ働きかけることにした。月に 2 回程度は東京へ赴き、国交省などに黒潮町の実情を伝え、地方の防災活動を国が支援することの必要性を訴えた。また、すでにある国の補助制度などの情報も丹念に収集した。

その結果、町長の努力は実り、その年の秋の補正予算で、黒潮町の避難場所や避難道の整備に必要な事業費が確保されることとなった。

こうして具体的な作業が動き出し、避難道の整備などが進むにつれて「実際に逃げる時のイメージ」が思い描けるようになり、住民の「あきらめ」の気持ちも次第に緩和されていった。当初とは違って、「逃げよう」という意識を持つ住民が着実に増えてきたのである。

#### 目標の引き上げ

さらに作業を進めた黒潮町は、1 年ほどが経過した 2013 年 1 月 31 日に「第 2 次黒潮町南海地震・津波防災計画の基本的な考え方」をとりまとめた。そしてその際、防災の基本目標を、以前の「避難放棄者ゼロ」から「犠牲者ゼロ」へと引き上げた。犠牲者「ゼロ」を目指すには、文字通り「全て」の住民が必ず逃げられるという確信を持つことが必要だ。しかしそれは相当に高いハードルだった。

#### 住民 1 人 1 人の「避難カルテ」

そこで黒潮町役場は、全ての住民について、1 人 1 人個別に「どうやって避難するか」を考えた「避難カルテ」を作成することにした。その作成にあたっては「職員地域担当制」が活用された。すなわち、各地区の担当職員が、全ての住民とワークショップで直接細やかな相談をしながら、1 人 1 人のカルテを作っていったのである。

このカルテの効果は絶大だった。住民 1 人 1 人が、「ここに行けば助かる」という明確なイメージを持てるようになった。そして役場は、これに基づいて町全体の避難計画のシミュレーションが綿密に行えるようになったのであった。

#### 「逃げない」から「あきらめない」へ

こうした役場主導の防災の取り組みを進めているうちに、自主的に防災組織を結成して地域の避難路確保に励む住民も現れ始めた。また、学校や保育所など教育現場でも、震災に関する教育や避難訓練などの取り組みが活発に行われるようになった。

町役場の松本課長は、「当初は『逃げない』という声が多かったが、今は逆にそれが恥ずかしい状況になってきている」と語る。大西町長も「今ではほとんど、あきらめの声はない」と言い、町を挙げたここ数年の取り組みが実を結んでいることがわかる。



## ゆるやかな防災

いつ起きるかわからない地震に備えるには、取り組みを長く継続することこそが大事である。しかし防災というのは過酷な取り組みだ。大西町長は、「常に被害をイメージするような、辛い精神作業は続かない」「新しい避難道にちよっと登ってみようかなぐらいの感覚でなければ長続きはしない」という。松本課長も、「南海地震と向き合うのではなく、付き合うという感覚が大事だろう」という。

町長が「絶対にあきらめない」と決意したあの夜から始まった黒潮町の防災の取り組みは今、こうした「ゆるやかな防災」という形で、町全体にじっくりと浸透しつつあるのだった。

## 2. シナリオ B (物語性弱シナリオ)

### 防災の取り組みが進む黒潮町

黒潮町は、高知県の西部に位置する人口約 1 万 2000 人の海沿いの町である。町長は 2010 年に 39 歳の若さで当選した気鋭の政治家、大西勝也氏が務めている。

町は太平洋に面しており、90~150 年周期で発生する南海地震によって、大きな津波被害を受けてきた歴史がある。南海地震は、今後 30 年以内に 90% 程度の確率で発生すると予想されており、大規模な被害が懸念されている。

2011 年 3 月 11 日、東北地方を中心とする東日本大震災が発生した。報道される津波被害のあまりの大きさに、遠く離れた黒潮町の人々も、人ごととは思えず大きなショックを受けた。

3 月 31 日、政府の中央防災会議が、南海地震についての被害予想を発表。最大震度は 7、最短 2 分で到達する黒潮町の津波の高さは、街のほとんど全てを押し流す「最大 34.4m」と予想された。この報道を受けた黒潮町では、「南海地震が来たら、助かるわけがない」「地震が来ても逃げない」というあきらめの声が瞬間に広がった。町へは、県外からの取材も殺到した。

しかし今の黒潮町では、「諦めるのは恥ずかしい」という状況である。町内にほとんどあきらめの声はない。役場主導の防災の取り組みが進むのと同時に、自主的に防災組織を結成して地域の避難路確保に励む住民も現れ始めている。学校や保育所など教育現場でも、震災に関する教育や避難訓練などの取り組みが活発に行われるようになっていく。

### 具体的な取り組み例

この変化は、町を挙げたここ数年の取り組みの結果もたらされたものであり、以下に 3 つ取り組みの例を挙げる。

**取り組み 1:** 黒潮町役場においては、全職員が地域別に担当を受け持つ「職員地域担当制」が導入されている。保育園の職員まで含めて、町役場の「全ての職員」が何らかの形で防災担当者となっているのである。これはもちろん、各職員の業務量が通常よりも増えることを意味しているが、反対の声は 1 つも出ていない。

**取り組み 1 の背景:** 南海地震の被害予想発表後、黒潮町役場は「南海地震において、避難放棄者を出さないこと」を目標に掲げた。しかし「避難放棄者ゼロ」を目指すには膨大な取り組みが必要で、これは町の防災担当職員の手にも負える仕事ではないため、「防災には町役場の全職員の力で取り組むべきではないか」との考えから職員地域担当制が導入された。

**取り組み 2:** 2011 年秋の国の補正予算で、黒潮町の避難場所や避難道の整備に必要な事業費が確保された。この財政支援を受けて、黒潮町では具体的な作業が動き出し、避難道などが整備された。

その結果「実際に逃げる時のイメージ」が思い描けるようになり、住民の「あきらめ」の気持ちも次第に緩和された。当初とは違って、「逃げよう」という意識を持つ住民が着実に増えた。

**取り組み 2 の背景:** 国の財政支援は、黒潮町から国への働きかけによって獲得されたものである。月に 2 回程度は東京へ赴き、国交省などに黒潮町の実情を伝え、地方の防災活動を国が支援することの必要性を訴えた。また、すでにある国の補助制度などの情報も丹念に収集した。

国に働きかけたのは、黒潮町に必要な防災事業の予算額が、黒潮町単独ではとても負担できる金額ではなかったからである。その金額は、次のような手順で見積もられた。町内が 61 の地区に分けられ、それぞれの地区で防災のためのワークショップが開催され、役場職員と住民と一緒に危険な場所を特定し、そのための防災事業を 1 つ 1 つ検討した。そして経費の金額を役場が試算すると、総額で約 33 億円となった。

**取り組み 3:** 黒潮町役場は、全ての住民について、1 人 1 人個別に「どうやって避難するか」を考えた「避難カルテ」を作成している。このカルテの効果は絶大で、これを通して住民 1 人 1 人が「ここに行けば助かる」という明確なイメージをもつことができる。また町役場は、これに基づいて町全体の避難計画のシミュレーションを綿密に行うことができる。

**取り組み 3 の背景:** 避難カルテの作成は、2013 年 1 月 31 日の「第 2 次黒潮町南海地震・津波防災計画の基本的な考え方」の公表を受けて始められた。この「基本的考え方」では、防災の基本目標が以前の「避難放棄者ゼロ」から「犠牲者ゼロ」へと引き上げられた。

犠牲者「ゼロ」を目指すには、文字通り「全て」の住民が必ず逃げられるという確信を持つことが必要だ。しかしそれは相当に高いハードルだった。このハードルを越えるために、「職員地域担当制」を活用して、地区の担当職員が全ての住民とワークショップで直接細やかな相談をしながら 1 人 1 人のカルテを作成した。

### 黒潮町の取り組みを支えるもの

以上のような取り組みの全てを支える背景として、次の 3 つを挙げるることができる。

**全体的背景 1:** 中央防災会議による南海地震の被害予想発表の後、町長から黒潮町役場の全職員に向けて、「どうしても無いとあきらめるような発言は、その一切を禁止する」とし、「困難な道のりにはなるが、職員一同の奮起を要請する」で締めくくられる訓示文が読み上げられた。その結果、あきらめムードが広がりつつあった町役場で、防災に向けた士気が一気に高まった。

町長もまた、他のすべての町民と同様に、中央防災会議の発表を知った途端に絶望的な心持ちとなっていた。しかし町長は「リーダーたる自分がここであきらめれば、町そのものが文字通り津波で消滅する」と考えて、「1 人の人間も絶対殺さないための防災体制を作り上げる」という決意を固め、「訓示文」をしたためたのであった。

**全体的背景 2:** 南海地震の被害予想発表の直後に黒潮町では、まず確固たる「防災思想」を打ち立てることが目指された。そして役場から「第 1 次黒潮町の南海地震に対する基本的な考え方」が発表され、これが町としての防災思想の基本原則となった。この思想の根本に据えられたのは、「避難放棄者を出さない」という目標である。

ただし、思想や目標を示すだけで、住民からあきらめの気持ちが払拭されるわけではない。住民の気持ちを前向きにするには、目に見える形の取り組みを素早く打ち出すことが大事であるため、町役場は「避難道の整備」など具体性のある事業にすぐに取にかかるとした。

**全体的背景 3:** いつ起きるか分からない地震に備えるには、取り組みを長く継続することこそが大事である。しかし防災というのは過酷な取り組みだ。常に被害をイメージするような、辛い精神作業は続かないものであり、「新しい避難道にちよつと登ってみようかな」ぐらいの感覚でなければならない。

黒潮町では、「南海地震と向き合うのではなく、付き合う」という感覚が大事であるとされており、こうした「ゆるやかな防災」という形で、各種取り組みが町全体にじつくりと浸透しつつある。

## 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) Bohman, J. and Rehg, W.(eds.): *Deliberative Democracy: Essays on Reason and Politics*, The MIT Press, November 7, 1997.
- 4) カーネギー, D. (山口博訳) : 人を動かす (新装版), 創元社, 1999.
- 5) Stiff, J. B. and Mongeau, P. A.: *Persuasive Communication (Third Edition)*, Guilford Publications, New York, 2016.
- 6) 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.1123-1142, 2014.
- 7) 川端祐一郎, 浅井健司, 宮川愛由, 藤井聡 : 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, 土木学会論文集 D3 (土木計画学) 特集号, Vol.72, No.5, pp.1213-1230, 2016.
- 8) 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.)
- 9) 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.)
- 10) 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.
- 11) 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.)
- 12) 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.
- 13) 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.
- 14) 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.
- 15) 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.
- 16) Roe, E. M.: *Narrative Policy Analysis: Theory and Practice*, Durham and London: Duke University Press, 1994.
- 17) Hampton, G.: Narrative policy analysis and the integration of public involvement in decision making, *Policy Sciences*, Vol. 42, Issue 3, pp. 227-242, 2009.
- 18) 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.
- 19) 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.
- 20) Thorndyke, P. W.: Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse, *Cognitive Psychology*, Vol. 9, Issue 1, pp. 77-110, 1977.
- 21) 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.
- 22) 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.
- 23) 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.
- 24) Green, M. C., and Brock, T. C.: In the mind's eye: Transportation-imagery model of narrative persuasion, In: Green, M. C., Strange, J. J. and Brock, T. C.(eds.): *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations*, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2002.
- 25) Sestir, M., and Green, M. C.: You are who you watch: Identification and transportation effects on temporary self-concept, *Social Influence*, Vol.5, Issue 4, pp.272-288, 2010.
- 26) やまだようこ (編著) : 人生を物語るー生成のライフストーリー, ミネルヴァ書房, 2000.
- 27) キャンベル, J. (倉田真木・斎藤静代・関根光宏 訳) : 千の顔を持つ英雄 (新訳版), 早川書房, 2015.
- 28) 箱田裕司, 都築誉史, 川畑秀明, 萩原滋 : 認知心理学, 有斐閣, 2010.
- 29) Zwaan, R. A.: The immersed experiencer: Toward an embodied theory of language comprehension, In: Ross, B. H. (ed.): *The Psychology of Learning and Motivation: Advances in Research and Theory*, Vol. 44, Elsevier Academic Press, pp. 35-62, 2004.
- 30) Zwaan, R. A. and Radvansky, G. A.: Situation models in

- language comprehension and memory, *Psychological Bulletin*, Vol. 123, No. 2, pp. 162-185, 1998.
- 31) Zwaan, R. A.: Five dimensions of narrative comprehension: The event-indexing model, In: Goldman, S. R., Graesser, A. C. and van den Broek, P.(eds.): *Narrative Comprehension, Causality, and Coherence*, UK: Routledge, 1999.
- 32) 佐藤翔紀, 神田佑亮, 藤井聡: 高知県黒潮町におけるレジリエンス確保のための防災行政についての物語描写研究, 土木計画学研究・講演集(CD-ROM), Vol. 49, 2014.
- 33) 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.
- (2017. 12. 8 受付)

## A STUDY ON HOW NARRATIVE-FORMED INFORMATION AFFECTS PEOPLE'S ATTITUDES TOWARD PUBLIC POLICIES

Yuichiro KAWABATA, Yuki Takahashi, Ayu MIYAKAWA and Satoshi FUJII

Since 1970s, psychological and social effects of thinking and communicating in 'narrative form' have been empirically studied across the fields of psychology and social sciences, and implications from those studies are expected to be applied to the process of consensus building on public policies. In this study, we defined a procedure of composing information in narrative form, and then we conducted an experiment to compare the effects on participants' attitudes caused by reading strongly-narrative-formed scenarios and reading moderately-narrative-formed ones. The results showed that strongly-narrative-formed scenarios cause stronger attitude changes, and the changing process is affected by some psychological factors such as 'narrative-orientedness', 'narrative transportation' and construction of 'situation models'. In addition, through defining the procedure of narrative composition and testing its effects, we found some practical implications for developing techniques of narrative-formed communication.