

政策情報の物語化が受け手の態度変容に与える効果に関する実証的研究

京都大学大学院工学研究科 学生会員 ○高橋 祐貴
京都大学大学院工学研究科 正会員 川端 祐一郎
京都大学大学院工学研究科 正会員 宮川 愛由
京都大学大学院工学研究科 正会員 藤井 聡

1. 背景と目的

個人では解決不可能な社会に生じる問題を解決し、社会全体の便益を増進させる為に公共政策が果たす役割は極めて大きいものと考えられる。特にインフラ建設などの公共政策においては、プロジェクトが大規模かつ長期にわたるため、「広範に」かつ「安定した」合意を形成することが重要である。そのためには、人々の公共政策に対する政治心理を醸成し、活発な議論が行われることが望ましい。

公共政策における合意形成のためのコミュニケーション手法を考える上で示唆を与える研究領域として、物語研究が挙げられる。物語は古くから文学や言語学等の領域において、研究対象とされてきたが、近年では社会科学諸分野においても注目され、人間の心理や行動を分析する切り口として扱われたり、物語の有する効果が実践的に活用されつつある^{1),2)}。川端ら(2014)は、こうした物語の示唆的な研究に着目し、公共政策を物語化して伝えることの効果を実証的に検証した³⁾。その結果、物語を感得する能力や伝達する能力といった「物語志向性」が高い個人においては、物語化の有効性が示された一方、そうした志向性が低い人々においては、物語化の効果は確認されなかった。川端らはこの原因として情報を物語化する操作を最小限に留めたことを挙げており、より明瞭な効果が得られる物語化の手法を検討する必要性を指摘している。

そこで本研究では、物語化の要素を検討した上で、改めて、公共政策に関する「物語型シナリオ」を作成し、以下に示す仮説を実証的に検証するものである。

表1 本研究における仮説

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へ好意的な評価（以下、「<u>人物評価</u>」）をするようになり、政策の意義に対する納得感（以下、「<u>納得性</u>」）、政策に対する関心（以下、「<u>関心向上性</u>」）、政策を自分自身と関連づける当事者意識（以下、「<u>自我関与性</u>」）や政策受容性が高まる。 仮説2 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、<u>移入が生じやすく</u>、当該政策に関する<u>人物評価</u>や当該政策に対する<u>納得性</u>、<u>関心向上性</u>、<u>自</u>

我関与性や政策態度が高まる。

仮説3 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（人物評価、納得性など、以下、「シナリオ読了効果」）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。

2. 物語志向性尺度の構成

仮説の検証に先立ち、既往研究における物語志向性尺度の信頼性や蓋然性を高めるために、web 調査を通じて全国 520 名の男女に物語志向性尺度に関する 30 項目の質問を行った。因子分析（最尤法、プロマックス回転）の結果、物語志向性尺度として、他人を物語モードに入らせる上手さについての能力/傾向（以下、「物語誘引力」）、自分自身が物語モードに入りやすいという能力/傾向（以下、「物語感得力」）、他人と一緒に物語モードに浸ることで社会関係をうまく構築していく能力/傾向（以下、「物語共有傾向」）と解釈できる 3 因子が抽出され、各尺度の信頼性係数 α はそれぞれ、.917、.831、.745 と、良好な値が示された。以降の分析には、各因子を構成する項目の加算平均から、各尺度を構成し用いることとした。

3. シナリオ読了実験の手順

仮説の検証にあたり、「高知県黒潮町における防災の取り組み」⁴⁾を題材として、物語的に記述した「物語型シナリオ」とそうでない「非物語型シナリオ」を作成し、それぞれの読了効果等を計測する実験を、web 調査を通じて全国の男女 320 名に行った。シナリオ作成手順は、まず、佐藤らの物語描写に基づく共通のシナリオを作成し、いくつかの情報ユニットに分類した上で、「物語型シナリオ」は、「意図をもった主体が具体的にどのように行動したかが⁵⁾、目標達成・英雄物語型⁶⁾、7)プロットに沿って提示されているようなシナリオ」に沿うように構成を変え、さらに、主体の意図や時間性が強調されるよう、文章表現などに適宜修正を加えた。一方の「非物語型シナリオ」は、物語文の対置概念であると考えられている⁸⁾説明文のような「結論としての事実を最初に述べ、次にその理由を述べる」というような構造になるように、物語文の情報ユニットを配列し直し、文章の表現については、時間的表現および主体の意図を表す表現を弱める操作を行った。

キーワード 物語、合意形成、コミュニケーション、公共政策
連絡先 〒615-8540 京都市西京区京都大学桂4 TEL 075-383-3242

各実験条件（物語／非物語）に被験者を 160 名ずつ割り付け、シナリオの読了を要請し、読了後、「移入尺度」²⁾（「物語内の世界に没頭し、物語の中の出来事を実際に経験しているかのように感じる傾向」「である移入の度合いを計測する尺度」）、「シナリオ読了効果」、「物語志向性」を計測した。さらにシナリオ読了前後に、「防災関心度」、「防災政策必要性認識度」、「許容防災税率」を計測し、読了前後の変化を調査した。

4. 仮説検証

まず、「移入尺度」、「シナリオ読了効果」、「物語志向性尺度」、「シナリオ読了効果」、「防災関心度」、「防災政策必要性認識度」、「許容防災税率」の各下位尺度に対して信頼性分析を行った結果、すべての下位尺度において信頼性係数 α が .750 以上と、良好な値が示された。以降の分析において、各分析尺度は項目の加算平均から各尺度を構成し用いることとした。以下、各仮説の検証結果について述べる。

仮説 1: シナリオの物語化による効果を検証するための、「シナリオ読了効果」「態度変容」を従属変数、「物語性の有無」を要因とした 1 要因分散分析の結果、シナリオ読了による効果のうち「人物評価」、「納得性」、「関心向上性」に対して物語性の主効果が有意となった(それぞれ、 $F(1,318)=3.31$, $p<.10$, $F(1,318)=5.01$, $p<.05$, $F(1,318)=4.05$, $p<.05$)。

仮説 2: シナリオの物語化が「移入」に及ぼす影響を検証するため、「移入尺度」を従属変数、「物語性の有無」を要因とした 1 要因分散分析を行った。その結果、移入に対して物語性の主効果が有意となった($F(1,318)=3.52$, $p<.10$)。次に、「移入尺度」と「シナリオ読了効果」「態度変容」の関係性を確認するために、各変数間の相関分析を行った。分析の結果、「移入尺度」と「シナリオ読了効果」の各尺度との間に有意な強い正の相関($r=.577\sim.782$)が確認された。さらに、物語化の有無と移入の程度、読了効果の各因子間の因果関係を検証するために、Lisrel を用いた共分散構造分析を行った。推定作業において、仮説 2 として指定した因果構造における 3 つの階層を考慮し、ある階層の要因は、より下位の階層の要因に影響を受ける可能性はあるが、同階層の要因、または、より上位の階層の要因には影響を受けない、ということを前提とし、さらに、読了効果の 4 つの変数間に誤差の共分散を想定した。分析の結果、仮説で指定した因果関係は全て統計的に有意であった。なお、モデル適合度に関する指標はいずれも良好な値が示された ($GFI=0.994$, $AGFI=0.967$, $CFI=0.189$, $RMSEA=0.0404$)。

仮説 3: 物語化の効果に対する物語志向性の影響を検証するために、「シナリオ読了効果」「態度変容」を従属変数、「物語性の有無」を要因、「物語誘引力」「物語感得力」「物語共有傾向」を共変量とした共分散分析を行った。分析の結果、「物語

誘引力」と「物語性」の交互作用が「納得性」、「関心向上性」、「自我関与性」に対して有意であった(それぞれ、 $F(1,312)=6.51$, $p<.05$, $F(1,312)=9.53$, $p<.05$, $F(1,312)=5.96$, $p<.05$)。また、「物語共有傾向」と「物語性」の交互作用が「関心向上性」に対して有意であった($F(1,312)=4.82$, $p<.05$)。一方、「物語誘引力」は「人物評価」に対して有意な主効果($F(1,312)=21.03$, $p<.01$)が、「物語感得力」は、「人物評価」「納得性」「関心向上性」「自我関与性」「防災関心度の増分」「防災政策必要性認識度の増分」に対して有意な主効果がみられた(それぞれ、 $F(1,312)=96.05$, $p<.01$, $F(1,312)=64.87$, $p<.01$, $F(1,312)=92.96$, $p<.01$, $F(1,312)=70.15$, $p<.01$, $F(1,312)=6.99$, $p<.01$, $F(1,312)=7.56$, $p<.01$)。「物語共有傾向」においては、「人物評価」「自我関与性」「防災関心度の増分」に対して有意な主効果が見られた(それぞれ、 $F(1,312)=3.47$, $p<.10$, $F(1,312)=10.35$, $p<.01$, $F(1,312)=4.37$, $p<.05$)。

5. 結論

以上より、シナリオ実験により物語型コミュニケーションの効果を検証した結果、物語性を有するシナリオを用いることによって、登場人物に対する評価や関心、納得感が向上するといった効果が確認され(仮説 1 を支持)、その過程では、移入という心理プロセスを経て、納得や関心が高まる(仮説 2 を支持)様子が確認された。さらに、個人の物語志向性のうち、「物語誘引力」および「物語共有傾向」が高い個人においては、物語型コミュニケーション効果が高い(仮説 3 を支持)ことが確認された。

以上の結果は、川端らによる実証研究において課題となっていた公共政策におけるコミュニケーション手法としての物語化の有効性をより明確に示すものと言えよう。

参考文献

- 1) 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.)
- 2) Green, M. C., Brock, T. C.: The role of transportation in the persuasiveness of public narratives, *Journal of Personality and Social Psychology*, 79 (5), pp.701-721, Nov 2000.
- 3) 川端祐一郎, 浅井健司, 宮川愛由, 藤井聡: ナラティブ型コミュニケーションが公共政策をめぐる政治心理に与える影響の研究, 土木計画学研究・講演集, Vpl.49, 2014.
- 4) 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, 2014.
- 5) 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教育心理学研究 54(4), 464-475, 2006-12-30 日本教育心理学会
- 6) アリストテレス, ホラーティウス, (松本仁助, 岡道男 訳): 詩学 詩論, 岩波書店, 1997.
- 7) Joseph Campbell, 平田武靖・浅輪幸夫(監), 千の顔をもつ英雄, 人文書院, 1984.