

片づけマンガを読めば部屋はきれいになるのか？ —— 成功を描く物語への接触が関連行動の生起に及ぼす影響

小森 めぐみ（淑徳大学総合福祉学部）

本研究では、主人公が目標達成に成功する物語に接触することが、読者にも同じ目標達成に資する関連行動を生起させやすくするかを検討した。参加者は部屋の片づけを題材とするテキストを読み、直後に感情や態度、登場人物への同一視を回答し、2週間後に部屋の片づけに関連する行動をとったかどうかを回答した。テキストとして、半数の参加者は物語（マンガ）を読み、残りの参加者は片づけを推奨しその方法を説明する説得メッセージを読んだ。テキストを読まずにふだんの行動を回答した統制群もあった。空想実現理論の知見から、物語接触によって生じる空想（登場人物への同一視）が関連行動の生起を抑制する可能性が予測されたが、実験の結果、説得条件で統制条件と比べて片づけ関連行動が生起しやすかったものの、物語条件は他の条件との間に差が見られず、仮説は支持されなかった。ただし、物語条件では、関連行動と同一視や態度、自己効力感の間に有意な相関がみられた。その他、テキストの種類に関わらず、片づけ志向の高い者では、同一視が高いほど関連行動が生起した。物語条件では空想による行動抑制ではなく、態度変化に準じた行動の調整が生じた可能性が考えられる。

キーワード：物語説得、空想実現理論、片づけ行動

小説や映画、ドラマなどを通じて物語に触れたことがその後の生き方に影響を及ぼしたというエピソードは、しばしば自伝的に語られる。たとえば、宇宙飛行士の野口聡一氏は、映画「スターウォーズ」の影響を受けて宇宙に関心を抱き始めたことをインタビューで述べている（マイナビニュース、2015）。しかしその一方で、物語に触れ、その内容を現実でも実践しようとする時には思うものの、実際には行動に移さないという経験もあるだろう。「スターウォーズ」の映画は多くの人が見ているが、その人たちがすべて宇宙に関連する仕事についている訳ではない。実際のところ、物語はいかにして個人の行動に影響を及ぼしているのだろうか。本研究では説得と自己制御の観点からこの問題にとりくみ、物語接触によって生じるポジティブな空想が、関連する行動に対する態度や実際の行動に対して及ぼす影響について検討した。

物語接触と態度変化

私たちは娯楽を目的として小説やテレビドラマ、映画などの物語に接触するが、そうした接触経験が単に楽しみとしてではなく、自分の考え方に影響を及ぼすこともある。こうした物語接触によって生じた変化を説得の一種ととらえ、物語への接触が態度や信念といった心理表象に影響を及ぼすことに注目するアプローチもある。特に物語への接触がその内容に関連する価値観やテーマ、登場する人物や事物に対する態度に影響を及ぼすことは物語説得と呼ばれ、

説得・態度変化の分野で近年多く研究されている（e.g., Green & Brock, 2000; Slater & Rouner, 2002; Wheeler, Green, & Brock, 1999）。物語は一般的な説得メッセージの形式である主張と根拠の組み合わせではなく、登場人物の目標達成を軸とした時間的な流れを追う形で描かれていることが多い。それを読み進めていくことで生じる没入感（物語移入）や登場人物との一体感（同一視）といった特有の主観的経験は物語経験とも呼ばれ（Gerrig, 1993）、感情や思考の変化を介して、態度に影響を及ぼすとされている（Dunlop, Wakefield, & Kashima, 2010; 小森, 2016; Shen & Han, 2014; van Laer, de Ruyter, Visconti, & Wetzels, 2014）。たとえば健康行動に関連する分野では、健康的な行動をとった人物の成功譚や、不健康あるいはリスクの高い行動をとっていた人に不幸な帰結が訪れることを描いた物語への接触や、接触に際して生じた物語経験が、健康的行動に対する態度や信念、行動意図などの内的表象に及ぼす影響が実証的に検討されている（e.g., Greene & Brinn, 2003; Hinyard & Kreuter 2007; Niederdeppe, Shapiro, Kim, Bartolo, & Porticella, 2014）。

物語接触と関連行動の生起

それでは、こうした物語への接触は関連行動にも結び付くのだろうか。物語接触が接触直後の行動に及ぼす影響を実証的に検討した研究はいくつかあり、接触が関連行動を促進することを示す結果を得

ている。たとえば大学生に15分程度で読み終わる長さの小説を読ませる実験(Johnson, 2012)では、参加者が小説の内容に移入し、感情的な共感を高めているほど、実験者が落としたペンを拾うという形で向社会的な行動を生じさせやすかった。また、望ましくない内容の物語の行動への影響を検討した研究(Appel, 2011)もあり、その研究では退廃的な生活を送るフリーガンの一日を描いた物語に接触した参加者は、物語非接触者や、登場人物と自分の非類似性を意識的に探索しながら物語を読み進めた参加者と比べて、直後の一般的知識のテストの成績が低かった。さらに、マンガを用いてミドルスクールの生徒の野菜摂取行動に働きかけた研究(Leung et al., 2017)では、野菜を摂取することでパワーアップする主人公が活躍するマンガをオリジナルで作成し、それを参加者に課題として読ませた後で、実験参加の報酬として食べ物を選択させるという実験を行った。参加報酬の選択肢には栄養食品のバーと生野菜があったが、マンガを読んだ条件の生徒は別課題にとりくんだ生徒と比較して、生野菜を選択しやすかった。これらの研究はいずれも、物語接触が接触直後の行動に影響を及ぼすことを示している。

しかし、上記であげたいずれの研究も、行動を測定しているタイミングは物語接触の直後であり、物語接触の影響が強く現れやすかったり、要求特性が生じやすかったりする問題がある。物語を説得手段として用いる働きかけの多くは、物語に接触した直後だけでなく、長期にわたって望ましい行動をとったり、特定の考え方を抱き続けたりすることを想定していると考えられる。そのため、物語の行動への影響力が、実験が終わった後もある程度持続するかどうかを検討することは重要だろう。

物語接触が実験終了後の日常生活においても行動に影響を及ぼし得るものであるかどうかを検討した研究は多くはなく、結果の解釈が難しかったり、研究手法に改善の余地があったりする。たとえば、現実には放映されたテレビドラマの視聴経験と内容と関連する行動の関係を検討したフィールド実験(Frank, Murphy, Chatterjee, Moran, Baezconde-Garbanati, 2015)では、子宮頸がんとヒトパピローマウイルスを題材にしたテレビドラマの効果を、放映前・2週間後・6カ月後に電話調査で測定した。その結果、テレビドラマ視聴の影響は半年後にも見られ、感染した

主人公に対する同一視が感染のしやすさや検査の有効性知覚を高めていたほか、主人公の母への同一視と専門家との会話(つまり受診行動)の頻度にも関連がみられた。ただし、この研究は現実場面を利用した疑似実験であり、ドラマを視聴した参加者と視聴しなかった参加者の属性がもともと違っていた可能性が指摘できる。

行動を測定してはいないものの、大学生の初年次教育の場を利用した研究(Hormes, Rozin, Green & Fincher, 2013)では、あるライターが自ら体験したオーガニック、ファーストフード、狩猟採取の食事の歴史の変遷をまとめた書籍(Pollan, 2006)を課題本として読ませ、読解後の1年生の態度や信念にどのような変化が見られたかを検討した。比較対象として別課題を行った年度の1年生の態度を測定したほか、追跡調査を行って1年後に同じ参加者の態度や信念がどの程度維持されたのかも検証した。その結果、態度項目の一部(健全な食糧供給を脅かす補助金政策に対する反対、アメリカの食料供給の質が低下しているという信念)において、テキスト接触は一年後も影響を及ぼしていた。この研究は物語接触が長期に渡って学生の態度を変容させるだけの影響力をもっていたことを示唆する。ただしこの研究で取り上げた書籍には筆者の経験が物語として記されているところもあれば、そこで扱っている問題について根拠を含む主張の形で記されている(つまり物語形式ではない)箇所も含まれており、どちらが学生の態度に影響を及ぼしたのかが明確でなかった。また、初年次教育ではテキストを読ませただけでなく、内容に関連する講義やグループディスカッションなども実施しており、何が学生の態度に影響を及ぼしたかを判断することが難しい。

物語接触によって態度が物語の中で仄めかされる主張や価値観寄りになることや、物語の中で描かれた行動に対する行動意図を高めることはメタ分析などでも確認されている(Shen & Han 2014; Shen, Sheer, & Li 2015; van Laer et al. 2014)。態度はそもそも行動の準備状態として定義されてきたため(Allport, 1935; Schwarz & Bohner, 2007)、物語で変化した態度や信念が直接行動に反映されるという想定にはそれほど不自然な点はないようにも思われる。説得・態度変化領域で著名な理論である計画行動理論(Ajzen, 1991)でも、態度の近接概念である行

動意図が社会規範などの組み合わせにより実際の行動につながるということが主張され、それを支持する知見は数多く発表されている(Ajzen, 2011)。物語経験の生起が態度や行動意図の変化をもたらすという知見と、態度と行動の関連を指摘するこれらの知見をあわせると、物語経験である移入や登場人物への同一視が生じやすい物語は、態度の変化を介して関連行動の生起を促進する可能性が考えられる。

しかし、物語と説得の違いを考えると、物語接触が説得メッセージと同様に関連行動の生起を促進すると想定することには問題がある。人々に現実として特定のトピックに関する態度変化や特定のアクションをとることを推奨する説得メッセージと異なり、物語、特にフィクションの世界を描いた物語は読者や視聴者が現実と相対する世界とは異なるものである。説得メッセージにおいては述べられる内容が科学的、論理的に考えて正しいこと、現実的であることが重視され、偽の主張や根拠はその信ぴょう性を低下させることにつながるが、物語ではその物語の中における首尾一貫性やエンターテインメント性が重視される(Oatley, 2002)。物語ではこれらが高めるために、実際には生じないような偶然の出来事を生じさせたり、登場人物に超人的な能力を備えさせたりといったことがある。そのため、たとえ物語に接触したことで何らかの行動をとることに動機づけられた(つまり、行動意図が高まった)としても、現実はその行動をとることが難しいという状況が生じやすい。物語を読むだけでそこに描かれている行動を自分が容易に実行可能だと考えてしまうことは、現実場面での行動をとることに付随して生じる様々な障壁を見落としてしまうことや、物語を読んだだけでその行動を自分もとったような気になって満足してしまうことにつながり、当該行動の生起をむしろ抑制する方向に影響する危険性も考えられる。

空想実現理論における空想の抑制的影響と物語経験

こうした抑制的な形で物語が関連行動に影響を及ぼす可能性について考える際のヒントとして、自己制御の研究領域で提唱されている空想実現理論(Fantasy realization theory; Oettingen & Mayer 2002)の知見をあげることができる。ここでの空想は「思考の流れの中で浮かび上がる、将来の望ましい出来事のポジティブな体験イメージ(positively

experienced images of future desired events that emerge in the stream of thought, Oettingen & Mayer, 2002, p.1199)」と定義され、現実をふまえた将来に関する思考を表す期待とは区別される。空想実現理論によると、将来の出来事についてただポジティブな空想を働かせるだけでは、それを実現させることは難しく、かえって空想を多く働かせるほど関連行動が抑制される。たとえば、Oettingen & Mayer (2002)は、就職活動をテーマとする研究を行い、仕事についた後に自分がどれくらいうまくいっているかを日頃頻繁に想像する最終学年の学生ほど、企業にエントリーシートを出した回数が少なく、2年後の報酬も低かったことを報告している。これは自分の社会人生活をポジティブに空想している者ほど実際の就職活動を怠けたことを示唆している。同様の結果は、試験の結果や魅力的な異性との出会い、入院患者の術後の回復とリハビリへの取り組み(Kappes, Oettingen, & Mayer, 2012; Oettingen, 2000; Oettingen & Mayer, 2002)などでも示されている。こうしたポジティブ空想の抑制的な効果は達成に努力を要するものである場合に生じ、達成がそれほど困難でない行動に関しては見られないことも示されている(Kappes, Sharma, & Oettingen, 2013)。

また、この抑制的な影響にはポジティブ空想によって生じる活性の低下が影響していることも示されている(Kappes & Oettingen, 2011)。空想にはまり活性を下げることで、実際に実行にうつすにはエネルギーを必要とする関連行動を生起させることがより困難になると同時に、自分がその目標を達成するにあたり立ちほだかる障害について事前に考えることもなくなるため、実際にそうした障害に遭遇したときに適切に対応することも難しくなると考えられる。

空想実現理論は自己生成した空想が行動に及ぼす影響を説明する理論だが、物語説得研究の中でとりあげられる種々の物語経験は、物語に接触した際に生じるポジティブな空想と位置付けることも可能だろう。架空の物語に接したとき、私たちは現実に起きていないことや自分自身がとったわけではない行動について想像を働かせる。それは物語の流れの中で浮かび上がる体験イメージともいえる。その内容がポジティブになるかどうか、読者も実際に経験しうるものになるかは物語の内容次第だが、必ずしも現実をふまえたものにならないことは、先述した通りであ

る。実際、Davis(1983)の多次元共感性尺度(IRI)では、本や映画などで登場人物に対して自分を重ね合わせることの多さを尋ねる項目群の因子名がファンタジー(空想)と名付けられている。

物語接触によって生じる空想は、むしろ自己生成した空想よりも影響が強い可能性も考えられる。Bloom(2011)は、自己生成した空想と物語の共通点を現実に生じていないこととした上で、自己生成した空想は内容の自由度が高い一方で生々しさに欠け面白くないが、映画や小説などの物語の場合は自己生成した空想よりも内容の自由度に制限がかかるものの、プロの作り手がつくった内容なので鮮明であり、また展開も魅力的になりやすいことを指摘している。こうした特徴を考慮すると、物語に接したことで生じる空想は、自己生成の空想と比べてより空想に従事している人を魅了し、気分良くリラックスさせたり、現実に目を向けることを困難にしたりするのかもしれない。つまり、物語経験は物語説得においては態度変化を促進させる要因と考えられてきたが、空想実現理論の知見を適用すると、ポジティブな空想と同様に、行動に対して抑制的な影響力をもたらすと考えられる。

本研究の目的

そこで本研究では、あるトピックが物語で表現される場合と、説得メッセージとして表現される場合とで、それらを読んだ人の読後の行動に違いが見られるのかどうかを、部屋の片づけをテーマとしてとりあげたテキストを用いて検討した。これにより、物語接触が読後の関連行動を促進するのか、あるいは抑制するのかを調べることを目的とした。物語に接触した際には物語説得が生じ、部屋を片づけることに対してポジティブな態度が抱かれると考えられる。しかし、空想実現理論の知見を考慮すると、物語接触の際に生じる登場人物への同一視や移入などのポジティブな空想は関連行動の生起に対して抑制的に働くと考えられるため、物語条件では実際の片づけ行動は抑制されることが予測される。比較対象としては、同じテーマを説得メッセージの形式で表現したテキストに接触する説得条件と、テキストなしの統制条件を設定した。本研究の仮説は以下の通りである。物語条件は説得条件、統制条件と比べて関連行動が抑制されるだろう。

方法

実験参加者 関西圏の私立短期大学に通う1年生53名(女性のみ)が謝礼1500円と引き換えに本実験と約2週間後の事後調査に参加した。また、実験に参加していない大学および短大1年生22名(男性9名、女性13名)が統制条件として授業の追加点と引き換えに質問紙に回答した。

実験計画 テキスト(物語/説得/統制)の1要因3水準被検者間計画。

手続き

本研究は四天王寺大学倫理委員会の承認を受けた(承認番号29-2)。

参加者はパーティションで区切られた実験室のブースで、1~4名で実験を受けた。実験は「そうじや片づけに関する質問に答えてもらうもの」と説明された。

まず参加者はテキストに目を通す前に、結果に影響を及ぼし得る個人差変数に関する質問に回答した。具体的には、現在の部屋の状態(1.とても散らかっている~7.とても片付いている)、部屋の状態についての感想(1.いまのままでよい~7.もっときれいな部屋にしたい)、片づけに関連する性格特性(きれい好き、だらしない(逆転)、整理整頓が得意)の自己へのあてはまり、片づけへの得意意識(例.自分の部屋をきれいなまま保つことができる)5項目(1.まったくあてはまらない~5.非常にあてはまる)に回答した。

質問紙が回収された後、ファイリングされたテキストがランダムに配布され、参加者は自分のペースでテキストを読み進めた。テキストは部屋の片づけを題材としたものであり、物語条件の参加者は全体が一つの物語となっているマンガ版(近藤, 2017)の一部を、説得条件の参加者はトピックごとに説明文とイラストが提示されるイラスト版(近藤, 2015)の対応する部分を読んだ。読解時間は予備調査を実施して大多数がテキストを読み終わった12分に設定し、テキストは時間経過後に回収された。

テキスト回収後に事後質問紙が配布された。参加者はまず、読後の感情状態6項目(いい気分、リラックスしている、興奮している、やる気にみちあふれている、動揺している、イライラしている)に5件法(1.

まったくそうでない～5. 非常にそうである)で回答した。次に、片づけに対する行動意図2項目(近いうちに、自分も部屋を片づけようと思った、身の回りの整理整頓を心がけようと思った)と自己効力感2項目(自分も部屋をきれいにすることができる気がした、自分には部屋の片づけは無理だと思った)、および著者の主張に対する信念(例. 部屋をきれいにすれば、人生がよい方向に向かう気がする)を尋ねる3項目に7件法(1. まったくあてはまらない～7. 非常によくあてはまる)で回答した。

その後、Cohen(2001 小山内・小森・楠見訳2017)の同一視尺度から抜粋した5項目(「読んでいるあいだ、我を忘れて完全にのめりこんでいた」「読んでいるあいだ、自分が登場人物の頭の中に本当に入っているように感じた」「重要な場面で、登場人物の経験していることがはっきりわかる気がした」「読んでいるあいだ、登場人物に目的を達成してほしいと思った」「主人公が成功するとうれしい気分になり、何か辛いことを経験すると悲しい気分になった」)に7件法(1. まったくあてはまらない～7. 非常によくあてはまる)で回答した。イラスト版を読んだ場合、文章に主人公は登場しないため、登場人物を著者に変えたものに答えた。

事後調査

本実験の約2週間後に事後調査を実施した。参加者は片づけや掃除に関連する10種類の行動について、実験が終わってから今までのあいだに行ったかどうかを7件法(1. まったくしなかった～7. 非常によくした)で回答した。測定項目は、内容を思い出す・意識するなど頭の中で行うなどの思考に従事した程度を測定する4項目(例. 資料の内容を思い出す)と、人と話をする・検索する・実際に片づけるなど、実際に体を動かすことを必要とする行動を測定する5項目(例. 部屋をきれいにする)、テキストで片づけ行動として効果的でないと位置づけられた非推奨行動(収納グッズを手に入れる)1項目であった(具体的な質問項目は表1の行測部分を参照)。

次に、テキスト接触直後に尋ねた片づけに関する信念を尋ねた3項目について再度回答したほか、テキストで適切な片づけの方法として提案されていた5項目について、3択(正しい、まちがいが、わからない)で回答した。事後調査への回答が終わった後、参加者には謝

礼が支払われ、ディブリーフィングが行われた。

統制群に対する調査

統制群の回答者は、授業の追加点と引き換えに、テキストを読まないでも回答可能な項目に回答した。具体的には、現在の部屋の状態と片づけ関連の性格特性、片づけに関する信念を実験と同じ形式で回答したほか、事後調査で測定した片づけ関連活動について、ここ2週間で行ったかどうかを回答した。

テキスト

近藤(2017)の『マンガで読む人生がときめく片づけの魔法』(以降マンガ版)および近藤(2015)の『イラストでときめく片づけの魔法』(以降イラスト版)の抜粋を用いた。両テキストはいずれも近藤(2011)のエッセイである『人生がときめく片づけの魔法』をベースにしたもので、部屋を片づけることによって自分の抱えている課題や目標の優先順位が明らかになり、人生が開けるということが主張されていた。マンガ版では、主人公である働く若い女性が、片づけコンサルタントの女性の手を借りながら、ひどく散らかっていた自分の部屋を少しずつ片づけていき、仕事でもプライベートでも充実した人生を送れるようになるという内容だった。イラスト版は、片づけに関する重要事項をトピックに分け、それぞれについて文章とイラストで説明するというものだった。マンガ版では片づけコンサルタントのアドバイスを受けた登場人物が片づけを進めていき、最終的に片付いた部屋と充実した毎日を手に入れる流れが描かれたのに対し、イラスト版は著者がマンガ版と同じ内容について、理由をふまえて説明して推奨するという説得メッセージの形をとっていた。

結果

指標の作成

片づけに関連する性格特性の信頼性係数を算出したところ、値が小さかった($\alpha=.46$)ため、他項目との相関がほとんどなかった1項目(だらしがない)を抜いた2項目($r=.49$)の平均を算出し、片づけ特性の指標とした。次に、片づけが得意かどうかなどを尋ねた項目の信頼性係数を算出し、信頼性を下げている1項目(実家では、毎年かかさず年末の大掃除をしてい

る)を除いた4項目の平均を算出し、片づけ志向とした($\alpha = .70$)。

感情項目はポジティブ感情(いい気分, やる気に満ちあふれている, $r = .54$)を表す2項目と、活性の低下(リラックスしている, 興奮している(逆転), 動揺している(逆転), イライラしている(逆転), $\alpha = .64$)を表す4項目にわけて平均を算出し、それぞれをポジティブ感情, 感情活性とした。Cohen(2001)の同一視の指標は十分な高さの信頼性係数($\alpha = .74$)が得られたため, 5項目の平均を算出した。

テキスト接触後の片づけに対する行動意図2項目($r = .91$)の平均を求め, 行動意図の指標とした。自己

効力感2項目の相関は低かったため($r = .26$), 個別に分析を行った。信念は, 逆転項目を修正した上で平均を算出し, 直後信念, 2週間後信念とした(直後 $\alpha = .76$, 事後調査 $\alpha = .72$)。

事後調査で測定した行動は, 非推奨行動を除いた9項目で十分な高さの信頼性係数が得られた($\alpha = .85$)ため, 9項目の平均を算出した。加えて項目のサブグループとして, 思考関連項目4項目($\alpha = .74$)と行動関連項目5項目($\alpha = .76$)を, それぞれ思考指標, 行為指標として別々に平均を算出した。事後調査のクイズは正解数の合計(0~5)を算出した。各指標の条件ごとの平均と標準偏差は表2にまとめた。

表1 片づけ・掃除関連の質問項目一覧と条件ごとの平均値および標準偏差

	物語 (n=25)	説得 (n=23)	統制 (n=22)
資料の内容を思い出す	3.40(1.85)	4.35(1.80)	-
部屋がきれいかどうかを気にかける	4.96(1.31)	5.61(1.34)	3.55(1.90)
片づけや掃除についての情報をネット検索する	1.96(1.59)	2.57(1.56)	2.23(1.72)
掃除や片づけについて他の人と話をする	2.76(1.54)	2.96(1.72)	3.09(2.02)
部屋をきれいにする	4.76(1.42)	5.35(1.34)	3.86(1.81)
自分の理想の暮らしについて考える	4.36(1.80)	4.87(2.01)	3.95(2.10)
洋服の整理をする	4.60(1.78)	5.04(1.85)	4.00(1.85)
身の回りの整理整頓を強く意識する	4.08(1.50)	4.87(1.60)	3.73(1.83)
収納グッズを手に入れる(非推奨行動)	1.68(1.38)	2.74(2.03)	2.27(1.61)
いつもと比べて, ものを多く捨てる	3.60(1.87)	4.61(1.83)	3.00(1.95)

注) カッコ内は標準偏差を示す

表2 片付け関連特性, 物語経験, 態度, 信念, 行動指標の条件別平均値

	物語 (n=25)	説得 (n=23)	統制 (n=22)
片づけ特性	3.13(0.73)	3.46(0.86)	3.14(0.95)
片づけ志向	2.87(0.73)	3.26(0.75)	-
同一視	4.67(1.05)	4.39(0.95)	-
ポジティブ感情	3.70(0.87)	3.50(0.92)	-
感情活性	4.37(0.41)	4.25(0.73)	-
行動意図	5.81(1.25)	6.21(0.72)	-
信念(直後)	5.94(0.77)	5.82(1.14)	4.39(1.10)
信念(2週間後)	5.39(1.30)	5.58(1.18)	-
クイズ正解数	3.67(1.49)	3.35(1.85)	-
関連行動(全体)	4.16(0.90)	4.57(0.98)	3.68(1.05)
関連行動(思考)	4.20(1.10)	4.92(1.35)	3.74(1.40)
関連行動(行為)	3.54(1.16)	4.10(1.19)	3.24(1.33)
非推奨行動	1.68(1.38)	2.74(2.03)	2.27(1.61)

注) カッコ内は標準偏差を示す

条件ごとの参加者の属性の確認および操作チェック

まず、参加者の片づけに対する得意・苦手意識に条件ごとの偏りがないかどうかを確認するために、片づけ関連の性格特性2項目の平均に対してテキスト(物語/説得/統制)を独立変数とする一元配置分散分析を実施した。その結果、物語条件($M=3.13$, $SD=0.73$), 説得条件($M=3.46$, $SD=0.86$), 統制条件($M=3.14$, $SD=0.95$)の間に性格特性の有意な差は見られなかった($F(2, 72)=1.29$, $p=.28$, $partial \eta^2=.04$)。また、物語条件と説得条件でテキストの内容の理解に違いがなかったかを確認するために、テキスト内容を問うクイズの正解数に対してテキストの種類(物語/説得)を独立変数とする t 検定を実施した。その結果、物語条件($M=3.67$, $SD=1.49$)と説得条件($M=3.35$, $SD=1.85$)の間に有意な差は見られなかった($t(51)=0.69$, $p=.49$, $r=.01$)。

さらに、物語条件では物語経験である同一視が登場人物に対して生じるのに対し、説得条件のテキストでは登場人物がいなかったために同一視は生じないことが想定される。このことを検討するために、物語条件では登場人物に対して感じた同一視の程度を、説得条件では著者に対して感じた同一視の程度を測定した。同一視指標に対してテキストの種類(物語/説得)を独立変数とする t 検定を実施したところ、物語条件($M=4.67$, $SD=1.05$)と説得条件($M=4.39$, $SD=0.95$)の間に有意な差は見られなかった($t(51)=1.02$, $p=.31$, $r=.02$)。

テキスト接触が感情、行動意図、自己効力感および信念に及ぼす影響

本実験のテキスト接触直後に測定した感情、行動意図指標、自己効力感2項目に対して物語条件と説得条件の2条件を独立変数とする多変量分散分析を実施した。その結果、いずれにおいても統計的に有意な差は見られなかった($F_s < 1.98$, $p_s > .17$, $partial \eta^2 < .04$)。

また、テキスト接触直後に測定した信念を統制条件で測定したデータとあわせ、3条件を独立変数とする一元配置の分散分析を実施した。その結果、有意な主効果がみられた($F(2, 72)=16.91$, $p < .001$, $partial \eta^2=.32$)。Tukey法を用いた下位検定の結果、物語条件($M=5.94$, $SD=0.77$)も説得条件($M=5.82$, $SD=1.14$)も、統制条件($M=4.39$, $SD=1.10$)と比べると有意にテキストの主張と同じ方向に信念が変化して

いた($p_s < .001$)。物語条件と説得条件の間に有意な差は見られなかった($p=.91$)。加えて、直後から2週間後にかけて信念に違いが生じたかを検討するために、統制条件を除いた2条件を独立変数として、直後と2週間後に測定した信念項目に対して反復測定分散分析を実施した。その結果、タイミングの主効果が見られ($F(1, 46)=4.24$, $p=.05$, $partial \eta^2=.08$), 直後($M=5.86$, $SD=0.97$)よりも2週間後($M=5.48$, $SD=1.24$)の方が全体的に信念の変化が弱まっていたが、物語条件と説得条件間の有意な差はいずれの時点でも見られなかった。

テキスト接触が2週間後の片づけ行動に及ぼす影響

事後調査で測定した片づけ行動のデータに統制条件のデータを併せ、全体の平均値に対してテキスト(物語/説得/統制)を独立変数とする一元配置の分散分析を実施した(条件別の各項目の平均値および標準偏差は表1を、全体の平均値および標準偏差は表2を参照)。その結果、テキストの主効果($F(2, 67)=4.64$, $p=.013$, $partial \eta^2=.12$)が有意に見られた。Tukey法を用いた下位検定を実施したところ、説得条件($M=4.57$, $SD=0.98$)では統制条件($M=3.68$, $SD=1.05$)と比べて片づけ関連行動が生起していた($p < .01$)。物語条件($M=4.16$, $SD=0.90$)における行動の生起はその中間で、いずれの条件とも有意な差は見られなかった。

次に、行動への影響を詳細に検討するために思考指標と行為指標を従属変数とする多変量分散分析を実施した。その結果、全体としてはテキストの主効果が有意傾向($F(4, 134)=2.31$, $p=.06$, $partial \eta^2=.06$)だったが、思考指標においてはテキストの主効果が有意だった($F(2, 67)=4.86$, $p=.01$, $partial \eta^2=.13$)。行為指標についてはテキストの主効果は有意傾向だった($F(2, 67)=2.93$, $p=.06$, $partial \eta^2=.08$)。Tukey法を用いた下位検定を行った結果、同じく説得条件が統制条件の値を有意に上回っていた($p_s < .05$)。

最後に、非推奨行動の分析を行った。非推奨行動の条件ごとの平均値パターンは説得条件でもっとも点数が高く($M=2.74$, $SD=2.03$)、もっとも低いのは物語条件($M=1.68$, $SD=1.38$)で、統制条件($M=2.27$, $SD=1.61$)はその間だった。この項目に対してテキスト3条件を独立変数とする分散分析を実施した結果、テキストの主効果は有意傾向だった($F(2, 67)=2.39$,

$p=.10$, $partial \eta^2=.07$)。Tukey法を用いた下位検定を行った結果、物語条件と説得条件の間の差は有意傾向だった($p=.08$)。

同一視と関連行動の関連

各条件においてテキスト接触がどのようなプロセスで関連行動に影響を及ぼしたかを探索的に検討するために、分析を実施した。

まず、条件ごとに関連行動と性格特性、同一視、ポジティブ感情、感情活性、行動意図、自己効力感、信念(直後)の相関係数を算出した(表3)。その結果、物語条件で関連行動と有意な相関を示したのは、同一視($r=.56$)、ポジティブ感情($r=.44$)、行動意図($r=.51$)、自己効力感(自分もできる気がした、 $r=.47$)であった。一方、説得条件では関連行動と有意な相関関係を示した変数はなく、もっとも強い関連は信念(直後)との間に見られたが($r=.37$)、統計的には有意傾向だった。これらの結果を受けて、条件別または全体を対象としてテキストの種類が関連行動に及ぼす影響を同一視や感情、行動意図、自己効力感が媒介するかを、媒介分析を行って検討したが、有意な変数は見られなかった。

次に、HAD(清水, 2016)を用いて統制条件を除外した上で、関連行動に対してテキスト×同一視×片

づけ特性を独立変数とする重回帰分析を実施した。その結果、有意な回帰式が得られ($F(7, 40)=2.62$, $p=.03$)、テキストの主効果($\beta=-.32$, $p=.08$)および同一視の主効果($\beta=.37$, $p=.01$)が見られた。説得条件のほうが物語条件よりも関連行動を促進していたほか、テキスト内容に限らず同一視が高いほど関連行動が増加していた。モデル全体の調整済み説明率は19%だった。同様の分析を非推奨項目に対して実施したが、回帰式は有意にならなかった($F(7, 40)=0.91$, $p=.51$)。

統制条件以外で尋ねていた片づけ志向を片づけ特性と入れ替え、関連行動を従属変数、片づけ志向、テキスト、同一視、それぞれの交互作用項を説明変数として実施した重回帰分析($F(8, 40)=3.58$, $p<.005$)では、テキストの主効果が見られなくなり($\beta=-.17$, $p=.12$)、同一視の主効果($\beta=.43$, $p<.001$)と片づけ志向の主効果($\beta=.33$, $p<.001$)、同一視と片づけ志向の交互作用項($\beta=.30$, $p<.001$)が有意だった。下位検定を実施したところ、片づけ志向が低い者では同一視と行動の間に関連が見られなかったが($p=.63$)、片づけ志向が高い者は、テキストに同一視しているほど片づけ行動を行っていた($p<.001$)。モデル全体の調整済み説明率は28%だった

表3 特性・感情・態度関連概念と行動指標の相関

	関連行動(全体)			非推奨行動		
	全体	物語	説得	全体	物語	説得
片づけ特性	.19	.04	.14	-.03	-.33	-.08
同一視	.38**	.56**	.28	-.001	-.04	.12
ポジティブ感情	.35*	.44*	.35 [†]	.10	-.04	.32
感情活性	-.01	-.07	.09	-.31*	.06	-.42*
行動意図	.39**	.51**	.14	.17	.08	.19
信念(直後)	.42**	.33 [†]	.37 [†]	.07	.09	.31

注) ** $p<.001$, * $p<.05$, [†] $p<.10$

考察

本研究では、片づけを題材とする物語への接触が、片付けを推奨する説得メッセージに接触した場合やテキストに接触しない場合に比べて片づけ行動を抑制する可能性について実験的に検討した。実験の結果、説得条件の参加者は統制群の参加者よりも

片づけ関連行動を生起させていたが、物語条件の参加者の片づけ関連行動の生起頻度にはそれ以外の条件との間に差が見られず、仮説は支持されなかった。ただし、テキストの中で適切とはいえないとされていた行動は、物語テキストに接触した参加者が他の2条件と比べて回避しやすかった。また、テキスト接触に際して生じた登場人物あるいは著者に対する

同一視の程度に条件間で差は見られなかったが、物語条件では同一視と態度関連項目、関連行動の間に関連がみられ、説得条件ではこうした関連は見られなかった。

物語条件における片付け行動の生起頻度は、説得条件ともテキストを読まない統制条件とのあいだとも差が見られなかった。ただし、信念や自己効力感といった内的表象を測定した項目の分析結果に目を向けると、同一視が高いほどこれらの表象はテキストに沿った方向に変化しており、物語説得自体は生じていたと考えられる。これらの指標は行動とのあいだに有意な正の相関を示していることから、物語説得においても態度の変化が行動を促進する可能性が示唆された。一方、物語条件における同一視と態度・行動指標の有意な相関は、同一視が生じなかった場合に態度や行動の変化が起きていないことも示唆する。物語条件の中に同一視が十分に高まらなかった参加者がいたことが、行動指標の点数を押し下げたために、他の条件と比較した際に差が見られなかったのかもしれない。

本研究では物語接触はポジティブな空想と同じように行動に抑制的な影響を及ぼすと予測していたが、そのような結果が出なかった理由の一つとしては、物語接触時に生じる空想に自己生成の空想とは異なる特徴があり、それが結果に影響した可能性が考えられる。空想実現理論で扱うポジティブ空想は、目標達成の過程ではなく結果により重きを置いた形で想像が行われることが多い。たとえば問題部分で言及した就職活動の研究(Oettingen & Mayer, 2002)では、回答者が従事したのは就職活動に関するポジティブ空想ではなく、就職してからの働きぶりに関するポジティブ空想だった。それに対し、本研究で用いた物語では目標達成の過程（部屋を片づける）と結末（片付いた部屋で素敵に暮らす）の両方が、より過程に重きをおく形で描かれていた。物語が主人公の目標達成を軸に描かれていることを考慮すると、これは多くの物語に共通する特徴だろう。さらに、物語は自己生成の空想と異なりかなりの長さを持ち、提供される状況情報も多い。その中で目標達成の過程で生じる困難とその克服の方法も描かれており、参加者がそれについて考える機会もあるだろう。こうしたことが影響した可能性もありえる。

その他、説得条件の参加者が統制群と比較して関

連行動を生起させていたことは、説得コミュニケーションがある程度成功していたことを示唆する。しかし相関分析の結果、行動の生起を左右すると想定されるテキスト接触後の行動意図や自己効力感と、2週間後の関連行動との間には有意な関連は見られなかった。代わりに、著者に対する同一視が、物語条件の参加者が登場人物に対して感じた同一視と同程度に生じており、それが行動とも関連していた。元々、物語経験の一つである同一視は物語接触に際してのみ生じ、態度や行動と関連する概念として想定されていた。説得条件では課題内容や取り組み時間を物語条件となるべくそろえるためにこの尺度を含めていたに過ぎなかった。その際、説得文には登場人物がないため、便宜的に対象を著者として挿入しており、この尺度が従属変数と関連することは予測していなかった。しかし、結果を受けて改めて項目内容を精査すると、Cohen(2001)の同一視尺度は登場人物（あるいは著者）と自分を重ね合わせる同一視だけでなく、テキストへの没入や内容の明確性などを測定する項目も含んでいる。テキストを集中して読み、内容をしっかり把握した者において関連行動が生起しやすかったと考えられる。

また、同一視と行動の関連はテキストの種類に限らず片づけ志向の高い者に見られていた。片づけ志向の高い者にとって、テキストで描かれていた効果的な片づけ行動は相対的に努力を要するものではなく日常的に実施していたものであったため、想定していたような抑制効果は見られなかったという可能性も考えられる。ただし、本研究ではこれらの可能性について積極的に支持する実証的な結果は得られていないため、解釈には慎重さが必要である。

本研究で用いた物語刺激で描かれた障害やその克服方法はかなり現実的であったが、フィクションの世界では偶然や非現実的な対処によって障害が克服されることも少なくない。また、本実験で用いた物語でも、主人公は部屋の片付けに困難を覚えるたびにすぐに片付けコンサルタントからの確かなアドバイスを受けてそれを難なく解決していたが、現実には私たちが苦手なことを克服しようとするときには苦勞する可能性が高く、タイミングよく的確なアドバイスをしてくれる者もないことがほとんどだろう。その意味では本研究で用いた物語にも展開の点で非現実的な側面があったといえる。自分自身の特性や自分の置

かれている状況、過去経験などもふまえ、どのようなことが現実的に起きうるかを前もって考えておくことが、目標達成に資すると考えられる。

これに関して空想実現理論では、ポジティブな空想を行った後に自身の現状に目を向けさせる心的対比により、期待に応じた行動の調整（実現可能性が高いと見積もられる行動の促進）が行われることもわかっている(e.g., Gollwitzer, Oettingen, Kirby, Duckworth, & Mayer, 2011; Oettingen, 2000)。本研究の結果からは、物語が一般に考えられているほどに行動に強い影響力をもっていないことが示唆される。そのため、物語接触においてもこうした読後の積極的な介入の効果を検討するなど、物語を通じた望ましい行動の定着や不適切行動の回避を効果的に行う方法を模索していく必要があるだろう。

謝辞

本研究はJSPS科研費17K13908の助成を受けたものです。実験実施にご協力下さった四天王寺大学人文社会学部の2年生14名に感謝申し上げます。

引用文献

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179–211.
- Ajzen, I. (2011). The theory of planned behaviour: Reactions and reflections. *Psychology and Health*, 26, 1113–1127.
- Allport, G. W. (1935). Attitudes. In C. Murchison (Ed.), *Handbook of Social Psychology* (pp. 798–844). Clark University Press.
- Appel, M. (2011). A story about a stupid person can make you act stupid (or smart): Behavioral assimilation (and contrast) as narrative impact. *Media Psychology*, 14, 144–167.
- Bloom, P. (2011). *How Pleasure Works: Why we like what we like*. Penguin Books.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4, 245–264.
- Davis, M. H. (1983). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 113–126.
- Dunlop, S. M., Wakefield, M., & Kashima, Y. (2010). Pathways to persuasion: Cognitive and experiential responses to health-promoting mass media messages. *Communication Research*, 37, 133–164.
- Frank, L. B., Murphy, S. T., Chatterjee, J. S., Moran, M. B., & Baezconde-Garbanati, L. (2015). Telling stories, saving lives: Creating narrative health messages. *Health Communication*, 30, 154–163.
- Gerrig, R. J. (1993). *Experiencing narrative worlds: On the psychological activities of reading*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Gollwitzer, A., Oettingen, G., Kirby, T. A., Duckworth, A. L., & Mayer, D. (2011). Mental contrasting facilitates academic performance in school children. *Motivation and Emotion*, 35, 403–412.
- Green, C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 701–721.
- Greene, K., & Brinn, L. S. (2003). Messages influencing college women's tanning bed use: Statistical versus narrative evidence format and a self-assessment to increase perceived susceptibility. *Journal of Health Communication*, 8, 443–461.
- Hinyard, L. J., & Kreuter, M. W. (2007). Using narrative communication as a tool for health behavior

- change: A conceptual, theoretical, and empirical overview. *Health Education & Behavior: The Official Publication of the Society for Public Health Education*, 34, 777-792.
- Hormes, J. M., Rozin, P., Green, M. C., & Fincher, K. (2013). Reading a book can change your mind, but only some changes last for a year: Food attitude changes in readers of *The Omnivore's Dilemma*. *Frontiers in Psychology*, 4, 1-8.
- Johnson, D. R. (2012). Transportation into a story increases empathy, prosocial behavior, and perceptual bias toward fearful expressions. *Personality and Individual Differences*, 52, 150-155.
- Kappes, H. B., & Oettingen, G. (2011). Positive fantasies about idealized futures sap energy. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47, 719-729.
- Kappes, H. B., Oettingen, G., & Mayer, D. (2012). Positive fantasies predict low academic achievement in disadvantaged students. *European Journal of Social Psychology*, 42, 53-64.
- Kappes, H. B., Sharma, E., & Oettingen, G. (2013). Positive fantasies dampen charitable giving when many resources are demanded. *Journal of Consumer Psychology*, 23, 128-135.
- 小森 めぐみ. (2016). 物語はいかにして心を動かすのか——物語説得研究の現状と態度変化プロセス. *心理学評論*, 59, 191-213.
- 近藤 麻理恵(2011). 人生がときめく片づけの魔法 サンマーク出版
- 近藤 麻理恵(2015). イラストでときめく片づけの魔法 サンマーク出版
- 近藤 麻理恵 (著) ウラモトユウコ (マンガ) (2017). マンガで読む人生がときめく片づけの魔法 サンマーク出版
- Leung, M. M., Green, M. C., Tate, D. F., Cai, J., Wyka, K., & Ammerman, A. S. (2017). Fight for your right to fruit: Psychosocial outcomes of a manga comic promoting fruit consumption in middle-school youth. *Health Communication*, 32, 533-540.
- マイナビニュース(2015). 宇宙飛行士・野口聡一『スターウォーズ』は「宇宙を目指す第一歩だった」. *マイナビニュース* 2015/12/17 Retrieved from <https://news.mynavi.jp/article/20151217-a640/>, 2021/10/07閲覧
- Niederdeppe, J., Shapiro, M. A., Kim, H. K., Bartolo, D., & Porticella, N. (2014). Narrative persuasion, causality, complex integration, and support for obesity policy. *Health Communication*, 29, 431-444.
- Oatley, K. (2002). Emotions and the story worlds of fiction. In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (pp. 39-69). Lawrence Erlbaum Associates.
- Oettingen, G. (2000). Expectancy effects on behavior depend on self-regulatory thought. *Social Cognition*, 18, 101-129.
- Oettingen, G., & Mayer, D. (2002). The motivating function of thinking about the future: Expectations versus fantasies. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83, 1198-1212.
- 小山内 秀和・小森 めぐみ・楠見 孝. (2017). 日本語版物語関与尺度作成の試み 回答傾向および信頼性, 妥当性の探索的検討. *日本心理学会第81回大会発表論文集*, 195.
- Pollan, M. (2006). *The Omnivore's Dilemma: A Natural History of Four Meals*. The Penguin Press (ポーラン, M. ラッセル 秀子 (訳) (2009). 雑食動物のジレンマ 東洋経済新報社)
- Schwarz, N., & Bohner, G. (2007). The Construction of Attitudes. In A. Tesser & N. Schwarz (Eds.), *Blackwell Handbook of Social Psychology: Intraindividual Processes* (pp. 436-457). John Wiley & Sons, Ltd.
- Shen, F., & Han, J. (Ashley). (2014). Effectiveness of entertainment education in communicating health information: A systematic review. *Asian Journal of Communication*, 24, 605-616.
- Shen, F., Sheer, V. C., & Li, R. (2015). Impact of narratives on persuasion in health communication: A meta-analysis. *Journal of Advertising*, 44, 105-113.
- Slater, M. D., & Rouner, D. (2002). Entertainment-education and elaboration likelihood: Understanding the processing of narrative persuasion. *Communication Theory*, 12, 173-191.
- 清水 裕士 (2016). フリーの統計分析ソフトHAD——機能の紹介と統計学習・教育, 研究実践における利用方法の提案. *メディア・情報・コミュニケーション研究*, 1, 59-73.
- van Laer, T., de Ruyter, K., Visconti, L. M., & Wetzels, M. (2014). The extended transportation-imagery model: A meta-analysis of the antecedents and consequences of consumers' narrative transportation. *Journal of Consumer Research*, 40, 797-817.
- Wheeler, S. C., Green, M. C., & Brock, T. C. (1999). Fictional narratives change beliefs: Replications of Prentice, Gerrig, and Bailis (1997) with mixed corroboration. *Psychonomic Bulletin and Review*, 6, 136-141.

The effect of reading successful manga story on related behavior

Megumi KOMORI (*Shukutoku University, School of Psychology Practices, College of Integrated Human and Social Welfare Studies*)

The present study examined whether an exposure to a story, in which the protagonist succeeds in achieving a goal, facilitates the generation of related behaviors in readers and contributes to achieving the same goal by them. Participants read a text about cleaning a room and immediately reported their emotions, attitudes, and identification with the characters. They either read a narrative text, a persuasive text, or no text before responding to the behavior. Two weeks later they reported any actions they took toward cleaning a room. Based on fantasy realization theory, it was predicted that the fantasy (identification with characters) generated by narrative reading may inhibit the occurrence of related behaviors. However, our results did not support the hypothesis. There was no difference between the narrative and other conditions, although room tidying behaviors were more likely to occur in the persuasive text than the control condition. However, there were significant correlations between related behaviors and identification, attitude, and self-efficacy in narrative condition. Additionally, regardless of the type of text, the higher the identification with the characters, the more related behaviors occurred in readers with a high tidying orientation. It is possible that not the fantasy-induced behavioral inhibition but the behavioral promotion according to attitude change occurred in the narrative condition.

keywords: narrative persuasion, fantasy realization theory, tidying-up behavior

—2021.10.29 受稿 ,2022.01.13 受理—