

The role of transportation in the persuasiveness of public narratives.

大衆小説の説得性に感情移入が果たす役割

Green, M. C., and Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *JPS*, 79(5), 701-721.

Rep. 小森めぐみ.

概要

移入(transportation)が物語が信念に影響するメカニズムとして主張された。移入は物語への没頭(absorption)として定義され、想像、感情、注意の焦点を引き起こす。本研究では移入測度が開発、妥当化された。実験1では移入の程度が物語に一致する信念と登場人物への好意的な評価を増加させることが示された。実験2では移入の高い読者はそうでない読者と比べて物語中の false note が少ないことが示された。実験3と実験4では移入が信念と評価に及ぼす影響が追試された。特に実験4では移入が処理の教示によって直接操作された。移入の減少は物語に一致する信念と評価を減少させた。これらの研究では移入と一致する信念の関係は物語が架空のものかどうかによって影響は受けないことが示された。

- ・ これまでの説得研究はレトリック¹のような文章の説得性のみに注目してきた。
- ・ しかし、人々の間ではむしろ大衆向け物語が本や映画、メロドラマ、音楽の歌詞などに使われている
- ・ 物語のもつ説得性には疑いがなく、人々はそれを恐れて検閲という手段に出ていた (e.g., Lolita)
- ・ しかし、大衆向け物語の説得的インパクトが実証的に検討されることはこれまでなかった。過去に行われた 2,800 の研究を参考資料としてあげている教科書でも(Eagly and Chaiken, 1993、大衆向け物語についての項はない。
- ・ 本研究は、物語のもつ説得的インパクトを検討する。特に読み手が物語の世界に移入し、登場人物にまきこまれる程度から考える
- ・ 本研究で物語 (narrative) と呼ぶものは、未解決の問題の提起や未完の活動の記述があり、次に登場人物が危機をのりこえるという筋をもっているもの
- ・ 物語による態度変化の説得プロセスは、物語ではない文章やノンフィクションとは異なるのか？
- ・ 物語がフィクションであると明示された場合に、どんなときにその内容は態度変化をもたらすのか？
- ・ 物語は文章内でほのめかされていること以上の広さで態度変化を引き起こすのか？

Transportation theory

移入の定義

- ・ 本研究での移入の定義は Gerrig(1993)に拠る。物語の中に迷い込んだ感じ(Nell, 1988)という表現も多くの人にとっては身近。
- ・ 本研究の目的の1つは、移入の構成要素や帰結を明らかにすること
- ・ 移入とは収束過程。すべての心的システムと能力(capacity)が物語で起きている出来事に集中する

¹ レトリックは美辞麗句、修辞法といった意味だが、ここでは説明文や論文のような論理的な文章のことを指していると思われる

移入の結果生じること

1. 読者自身の世界が物理的にアクセスできなくなる
 - ・ Strange and Leung(1999)は二つの異なる物語を読んだあとの参加者の態度変化は、物語への engagement に調節されていた。
 - Engagement 測定:物語への注目、物語を手掛かりとした再生、物語を手掛かりとした精緻化、想像
2. (たとえ物語がフィクションだとわかっている) 強い感情や動機を経験する(see Gerrig, 1993).
 - ・ 移入している物語がアンハッピーな結末を迎えると、anomalous replotting と呼ばれる行為—結末をどうすれば違うものにできていたかを積極的に考えること—が生じる
3. 移入から戻ってくると、読者には変化が起きている

Transportation versus cognitive elaboration

態度の二重過程モデル(e. g., ELM; Petty & Cassioppo, 1981; HSM; Chaiken, 1980)

- ・ 二つの過程を分ける者は、メッセージに人々がどのくらい思考を割くか
 - 高精緻化する場合には、中心/システムティックルート of 処理が行われて、読み手はメッセージの中心的な議論について注意深く考える。
 - 低精緻化の場合は、周辺/ヒューリスティックルート of 処理が行われて、態度変化は手がかりの浅い処理や単純な規則に基づいた処理のもとで生じる。

移入はシステムティック/ヒューリスティックとは質的に異なるモード

- 議論の要旨への注目ではなく、テキストへの没頭
- 論理的思考、評価とは別のメカニズムによる説得
 - ・ 移入は物語へのネガティブな反応を妨げる
 - ・ 物語の経験をリアルなものに感じるようになる
 - ・ 経験の模倣が起きる
 - ・ 物語のキャラクターに対して強い感情を抱くようになる
- 精緻化は拡散プロセスだが、移入は収束プロセス。精緻化時には個人のスキーマや経験とのつながりができるが、移入の場合は現在あるいは過去のスキーマや経験から距離が置かれる

Stories versus persuasive messages

- ・ 説得的メッセージではウソは許されない
- ・ しかし、物語の場合は娯楽目的ということで、フィクションの物語が受け入れられる(e.g., Rugibn, 1994)
- ・ 物語形式の情報呈示の影響力は陪審員の判決(Pennington & Hastie, 1988)、確率見積もり(Gregory, Cialdini, & Carpenter, 1982)などでも見られる

Role of protagonists

- ・ 説得メッセージの源泉の信頼性はメッセージの外からもたらされるが、登場人物は物語の内側から情報や信念をもたらす。
- ・ 登場人物への愛着はその物語の信頼性を高めるのに非常に重要や役割を果たす

Hegemony of text versus transportation

- ・ テキスト支配理論では、物語のインパクトはテキストが優れているかによっていて、優れたテキストは個人の傾向性の違いや読者のおかれている状況の違いをこえると考える
- ・ 我々は、物語のインパクトを決めるのは移入であって、テキストの内容以外にも個人差やラベリングなどが影響すると考える

Text quality

- ・ テキストの質は移入に大きく影響する。時代を超えて高い評価を得るもの、一過性だがベストセラーを記録するものがある。後者の中には移入を意識して欠かれるものも多い(Radqay, 1997)

Individual differences and situational influences

- ・ 個人差や状況の影響も大きい

Fiction and belief change

- ・ Gilbert らによると、デフォルトは信じることで、修正には認知容量が必要(e.g., Gilbert, 1991; Gilbert, Tafarodi, & Malone, 1993)
 - 移入をすると、その内容に入り込んでしまい、内容を批判的に分析しなくなる
 - 物語内でメッセージが明示されることは少ない
 - 態度を変化させるものではなく、娯楽として呈示される
- ・ これらの影響によって、移入をしているときには批判的思考が生じにくくなり、たとえでたためでもそれにそった内容の態度変化が生じてしまう(e.g., Gerrig & Prentice, 1993)

Overview

研究 1：移入を測定する尺度の開発

研究 2：移入が物語のインパクトを強めて信念や人物評価に影響することを実験で検討し、その際、テキスト主導で移入が生じることを示す

Summary of scale development

- ・ 感情的関与、認知的注意、**suspense** 感、周囲への注意の欠如、心的想像の次元を想定し、11の共通項目と4つの個別項目（物語によって異なる）から成る尺度を作成
- ・ 物語刺激として、**Sherwin Nuland(1994)**作の **How we die** の中から **Murder at the Mall** という小説を採用した。
 - 少女ケイティが大学生の姉とショッピングモールに行って、精神病患者にめった刺しにされて死んでしまうという実話。
- ・ すべて7件法で実施した。回答者は**274**名。理論的な範囲は**15~105**で得点が高いほど移入していることを示す。信頼性は $\alpha=.76$ 。(実験1~3を通して実際の範囲は**31~99**だったので、この物語はかなり移入しやすいものと考えられる)
- ・ 固有値が1を超えた因子は3つ。回転はなし。スクリープロットでも3つの要因が急落。**RMSEA**は**.06**。因子分析の結果、認知的側面、感情的側面、視覚的イメージの3つが意味のある因子として抽出されたが、それらは互いに $rs=.46$ から**21**で相関もしていた
- ・ それぞれの因子内相関は高かったが、各因子が異なる影響を実験結果に与えることはなかったので、これ以降は各因子は考慮せずに全体として尺度を扱った。

Gender differences

- ・ 全体的に女性は男性よりも移入得点が高かったが、この性差は感情関連の因子での結果を反映したもので、それ以外の因子に性差は見られなかった。また、物語によっては=のものもあったので必ずしもジェンダーの影響が見られるとは限らないといえる。

Discriminant variation: Need for cognition

- ・ 移入測度と **Need for Cognition(Casioppo & Petty, 1982)**との相関係数の値は小さく、有意ではなかった。

Convergent validation: Tellegen absorption scale

- ・ 移入測度は **Tellegen(1982)**の **Absorption Scale**（自分に関する**34**項目の**TF**課題）とは中程度の相関をもち、その中の非連合的忘却(**dissociative oblivion**)因子の項目とはどれも有意な正の相関を示した。

Effect of text manipulation

- ・ 物語の筋を変えて（少女が刺殺されるのではなく、シャボン玉を吹くピエロを見て笑う）より些細なものにしたところ、この物語は殺されてしまう話と比べて移入得点は低かった。これは移入測度が物語の質や意味合いに敏感であることを示している

Experiment 1

実験 1

- ・ 物語によって影響を受けそうな信念の測度を作成し、移入の効果を検討
- ・ 移入の程度が高いほど物語の内容に一貫する信念が強まる
- ・ 移入の程度が高いほど、物語の(sympathetic な)登場人物をポジティブに評価する
- ・ 物語がフィクションかノンフィクションかを操作して影響を見た

Method

Participants

97名の大学生が10-15名単位で実験に参加

Procedure

- ・ 参加者は”Murder at the Mall”を読んだあと、従属変数に回答した。
- ・ 実験刺激の物語: ”Murder at the Mall”。9ページ構成。フィクション/ノンフィクションどちらとも考えられ、記述がリアルだが新聞記事調ではなく、involving 性が高いもの。
- ・ 源泉の操作: 物語の各ページの1番上にボールド体で物語がフィクションかどうかがかかれていた。フィクション条件では、物語はある小説集から抜粋されたものであることが伝えられ、ノンフィクション条件では、物語はある日の新聞記事からの抜粋であることが伝えられた。

Measures

- ・ 物語関連の信念測度: いくつかの信念に対し非同意~同意を0~60で答えた
 - 精神病患者に自由をどのくらい与えるべきか、公共の場所で襲われる可能性のみつもり
 - 精神疾患の患者の扱いについての質問(施設で暮らす精神病患者は日中外に出歩く権利を与えられるべきだ)(外出許可を得た精神病患者の行動は監察する必要がない)
 - 暴力事件指標: アメリカで刺殺事件が発生する頻度(10分ごとから1ヵ月ごと)、オハイオのショッピングモールで刺殺事件が発生する可能性(50年ごと~毎週)。8つの選択肢から1つ選択
- ・ 公正な世界観尺度 (Rubin & Peplau, 1975) 0-60で回答。
- ・ 移入測度(先ほどと同じもの)
- ・ 公正な世界観を尋ねる別の質問(Crime doesn't pay=犯罪は得にならない): 物語とは直接関係しない(犯人はこのことによって得をしないことが明らか)
- ・ 登場人物の評価 0-60(良い-悪い、好ましい-好ましくない、魅力的-魅力的でない、責任がある-責任がない)
- ・ 思考リスト 思いついた言葉を書き留める
- ・ リアリティソース: 源泉の操作チェック。フィクション/ノンフィクション/わからない
- ・ 操作チェック: 物語はフィクションかノンフィクションか
- ・ 再生テスト: 18の真偽再認テスト。主人公の年齢や犯人の名前、事件のセッティングなど

Belief pretesting

信念の事前調査

- ・ 49名に対し、項目が物語と関係があるか、物語にどれくらい説得力があるかをそれぞれ7件法であらかじめ測定。その結果、精神病患者指標、暴力指標では関連性、説得性項目とも得点は中点より上であり、公正な世界信念はどちらとも下だった。

Results

Source effects

- ・ 移入得点と信念、登場人物評価に物語源泉の主効果見られず。
 - 物語がフィクションか事実かを間違えたもの、覚えていなかった者を除いても結果は同じ
- ・ ただし、暴力指標のみ、フィクションのほうがノンフィクションよりも得点が高く、物語に沿った方向に信念が変わっていた

Transportation effects

- ・ 移入得点を中点=72点で分割して物語源泉とANOVAを実施（中点ちょうどだった者は除外）
- ・ 暴力指標に移入の主効果有意。移入が高いと暴力が起り易いと判断
- ・ 精神病患者指標にも移入の主効果が有意傾向。移入が高いと患者の自由の制限を支持
- ・ 公正な世界観得点は仮説を支持する方向だが有意にはいらず。
（公正な世界観得点には意図しない交互作用が見られたが、解釈不能かつ追試失敗のため行わない。また、移入が操作チェック項目の回答に影響を与えていたかどうかもみたが、有意な結果はなかった）
- ・ 主人公の評価には移入の主効果で高>低。主人公の姉の評価は仮説に一致する方向だが ns

Gender

移入得点に性別の主効果見られず

Ancillary measures (その他の項目)

- ・ 思考リストはポジ/中立/ネガでコーディングするのは不可能なコメント（信念関連のコメントではなく感情や大まかな反応）が多かったので断念

Summary of ancillary study

- ・ 逆向き（元々対応する信念を強く持っている人が移入する）の因果を検討するために、別の研究として50名を対象に事前-事後テストを実施。事前の信念は実験での移入を説明できなかった。よって逆向きはない

Discussion

- ・ 移入は物語に関連する信念と結びついていた。人々は物語の世界での経験に反応するかたちで現実世界に対する信念も変えていた
- ・ 物語がフィクション/ノンフィクションのものかということは移入の程度に影響していなかった。一部見られていた結果としては、フィクションの物語を読んだほうが、物語に一致する方向で態度変化が起きていた。
- ・ 移入の程度が信念に及ぼす効果は公正な世界仮説測度では見られなかった（それ以外では見られていた）。実験2では再度検討する

- ・ 思考リストはポジネガではコーディングできなかつた。感情についてのものや全体的な反応を測定できるような、新しい次元が必要なことが示唆された
- ・ 実験2では教示によってテキストがもつ移入の力を強め/弱めることを試みた。

Experiment 2

- ・ 物語のフレームと読者への教示を操作することによって、テキストの優位性に挑戦
- ・ これまで行われた研究では、外的基準によって質が高いと判断されたものはそうでないものよりも移入得点が高いことがわかっている。
- ・ 本研究では物語がフィクションかどうか、どうやってその物語を読むかを操作することによって、物語への移入の程度を操作しようとした。
- ・ また、新しい従属測度として、物語に疑問を投げかけるような反応を測定した。具体的には、一度物語を読んで質問に答えたあと、おかしいと思ったところに印をつけさせた（ピノキオ課題）。物語に疑問を抱くことは、反対意見の生成(Brock, 1967)に等しい。
- ・ 本研究では、参加者は移入しているほど疑いをもつことができず、印の数は少ないと予想。これによって、精緻化と移入の違いを明確にする
- ・ また、NFCを入れて、信念測度への影響を検討する。また、Tellegen の Absorption 尺度も入れて測定する。

Design

独立変数：物語内容（フィクション/ノンフィクション）×教示（映画/物語/4年生）

- 映画教示：移入を促進する教示。自分が俳優になって役割を演じているつもりで読む
- 物語教示：ベースライン。注意して読むよう教示。
- 4年生教示：移入を阻害する教示。小学4年生レベルの読者ではわからないような言葉がないか探して読む

Method

Participants

- ・ 大学生 69 名が 10~25 名単位で実験に参加した。

Procedure

- ・ 二つの実験と称して、まず全員が4年生教示条件を与えられて二つの物語を読んだ。物語はフィクション、ノンフィクション両方がカウンターバランスで呈示された。それぞれの物語の次のページには回答見本が載せられ、難しい言葉には○がしてあった。
- ・ 次に、別の実験者のもとで条件ごとに別の教示を行って **Murder at the Mall** を読ませた。物語の1ページ目がおわったところで、リマインダーとして、教示がくりかえされた。
- ・ 物語内容の操作は、物語のフォーマットは変えずにページ上の教示だけを変えた。

Measures

- ・ 物語関連の信念、操作チェック（教示に注意していたか、物語に没入をこころみたか、将来の実

験に使えるかを評価しようとしたか、4年生に難しい言葉を探そうとしたか、物語は本当にあった話かそうでないか)、移入測度、思考リスト、公正な世界信念、認知欲求、没入尺度、ピノキオ課題

Results

Instructions and Source effects

- ・ 操作チェックは概ね成功し、映画条件では参加者は主人公になりきり行為に没入した。4年生条件では難しい言葉を探した。“実験1”からのキャリーオーバー見られず
- ・ 再生テストの成績：内容×教示×移入のANOVA⇒条件間に違いなし。
- ・ 移入の程度：内容×教示で主効果、交互作用見られず。教示の主効果は予測した方向に有意傾向。4年生条件がうまく教示に従えず、つい物語を読み込んでしまった可能性（報告あり）
- ・ 信念と登場人物の評価：有意な主効果、交互作用は見られず
- ・ 物語内容の操作チェック：ノンフィクション条件11名、フィクション条件14名の参加者が、回答を誤っていた。これらを除いて分析を行った。
- ・ 物語の源泉をまちがえた参加者を除外した場合、精神疾患患者と **crime does not pay** に内容の主効果が有意傾向で、ノンフィクション条件のほうが、物語内容に一致する信念が高まっていた。また、主人公の姉の評価はノンフィクション条件のほうがポジティブだった。

Transportation effects

- ・ 移入の効果：中点（69）分割
- ・ 信念：移入の主効果。移入高条件で物語内容に一致する信念高まる。仮説に一致
- ・ 登場人物の評価：移入の主効果。移入高条件で登場人物の評価高まる。仮説に一致
- ・ ピノキオ課題：丸の数と丸がついた行の数の両方を従属測度として検討。その結果、移入の主効果がどちらも有意。移入が高いほどおかしなところを指摘できない

Gender

- ・ 性別の主効果が女性>男性で見られる。

Ancillary measures

- ・ 思考リスト：実験1同様コーディング困難のため断念
- ・ 認知欲求：中点（58）分割して影響を検討。信念や登場人物の評価には影響せず。
- ・ 没入尺度：信念や登場人物の評価には影響せず

Discussion

- ・ 教示により移入の程度を操作することができた
- ・ 思考リストに代わる反応の測定として、ピノキオ課題を開発し、移入の程度によって印の量が異なることを示した。移入が高いほど反論がしにくくなることが、態度変化を招いている可能性がある。
- ・ ピノキオ課題は移入と認知的精緻化の違いも明確にした。

- ・ 没入尺度は従属測度に関連しなかった。移入のほうが物語による説得と関係が強いことが示された。

Experiment 3

実験3：実験2やりなおし

独立変数：物語内容（フィクション/ノンフィクション/夢）×教示（映画/中立）

時間短縮のために4年生条件やピノキオ課題は削除

Method

Participants

- ・ 大学生 247名

Procedure, Materials and Measures

- ・ 実験2とほぼ同じ。4年生条件がなくなり、思考リストとピノキオ課題もなし
- ・ 物語内容を操作。夢条件はフィクション条件よりもよりリアルさを低めた

Results

Instructions and Source effects

- ・ 操作チェック：教示の操作は成功
- ・ 記憶：物語の内容の記憶テストの成績に内容と教示の影響は見られず
- ・ 移入：移入得点に内容と教示の影響は見られず
- ・ 信念、登場人物への評価：内容×教示で有意な主効果、交互作用見られず
- ・ フィクション/ノンフィクションをまちがって覚えていた参加者を除外すると、精神病患者指標にノンフィクション>フィクションの主効果

Transportation effects

- ・ 移入得点の効果：中点(76)分割して従属測度への影響を検討したところ、信念にも登場人物の評価にも移入得点の主効果（高>低）。交互作用見られず

Gender

- ・ 移入得点：女性>男性で性別の主効果が見られたが、従属測度に性別×移入の効果は見られず。

Ancillary measures

- ・ 認知欲求の違いは信念や登場人物の評価に影響なし

Discussion

- ・ 移入は暴力指標、精神病患者指標、公正な世界仮説指標、crimepay項目、登場人物の評価に影響した

- ・ 物語の内容（フレーミング）や教示は移入が信念に及ぼす効果に影響せず。物語の質がよく、インパクトが強かったためかもしれない

Experiments 1-3 combined

- ・ 実験 1 - 3 で z 得点産出⇒移入得点は一貫して信念と登場人物の評価に高>低で影響していた

Experiment 4

- ・ 因果関係を明らかにするために、移入の操作に再チャレンジした。物語が信念に及ぼす影響のベースラインを測定するために 2 種類の統制条件を追加
- ・ フィクション/ノンフィクションを参加者が忘れないように、操作を強化
- ・ ハッピーエンドの物語 “Two were left(H. B. Cave, in Berger, 1956)”に変更。物語では友情と **loyalty** の尊さが暗示されている
- ・ 説得研究における関与（結果と自分の関連性または **issue** と自分の関連性）と移入（登場人や出来事との結びつき）の違いを明らかにする
- ・ ページの下に今日の課題について質問して物語内容の操作を強める

Method

Participants

- ・ 258 名の大学生が 10-20 人単位で実験に参加した。

Procedure, Materials and Measures

- ・ 素材は実験 2 とほぼ同じだが、実験者は 1 名。また、実験刺激を読む前に全員が 4 年生課題を行い、それから 1 ページのフィラーエッセイを読んだ。
- ・ 映画条件は除外し、統制条件として無関連となし条件を追加した
- ・ 独立変数：物語内容（フィクション/ノンフィクション/無関連/なし）×教示（中立/4 年生）
 - 4 年生条件では、難しい単語に○をつけるよう教示し、大学生はこの手の課題に優れていることを書き加えた。
 - どちらの条件でも参加者はページの最後に教示がくりかえされ、きちんと従えたかどうかを答えるようになっていた。
 - 無関連条件ではまったく異なる物語を読んで従属測度に回答した。なし条件では無関連の実験のあとに従属測度に回答した。
 - ノンフィクション条件では、新聞記事ではなく、歴史的事実として物語が呈示された。
 - 参加者は物語を読む前に、物語の内容が何かということが重要であると伝えられた。その後参加者は物語の内容（フィクション/ノンフィクション）を尋ねられ、そのあとに正解が呈示された。
- ・ 信念測度；親友のためなら命を惜しむべきではない、自分の価値観にこだわらなければ人生に意味はない、生きるためには友を裏切ることもやむえないなど。7 件法で尋ねられた。
- ・ 登場人物評価：犬と少年、パイロット（脇役）に対する評価

- ・ 再生テスト；物語内容に関する6項目の記憶テスト。(内1項目は不適格だったため除外)
- ・ 関与測度；この物語は自分に関係があるか、物語で起きていたことは自分の人生に影響するか、物語のトピックは自分にとって重要なものか(価値観関連の関与)、言われたことをきちんと守っているかに集中していた(課題関連の関与)

Results

Differences between experimental and control groups

- ・ 無関連条件となし条件の結果は同じなので、一つの統制条件として分析
- ・ 信念測度の得点は二つの実験条件>統制条件の方向で有意であり、実験条件の物語が予想に一致する方向で信念を変化させていた
- ・ 信念測度に対し、教示を独立変数とする一元配置の分散分析を行った結果、物語条件>4年生条件 \geq 統制条件であった。

Instructions and Source effects

- ・ 教示の操作チェック：各条件が該当する質問で高得点。操作は成功
- ・ 記憶：教示の主効果が有意で見られたが、その差は微弱(誤答数は4年生条件 $M=0.51$ 、中立条件 $M=0.55$)。内容の主効果、交互作用なし
- ・ 移入得点：教示の主効果(中立>4年生)内容の主効果、交互作用はなし
- ・ 信念と登場人物の評価：教示の主効果(中立>4年)。4年生条件参加者の信念得点も登場人物の評価も中立条件より低い(脇役の評価は条件間に変化なし)。フィクション/ノンフィクションの主効果や交互作用は見られず
- ・ 媒介分析の結果、教示 \Rightarrow 移入 \Rightarrow 信念または登場人物評価のパスは有意だった
- ・ 文章理解の影響：再生テストの得点と思考リストを得点化したものを理解指標として、今日分散分析を実施したが、どちらも信念には影響しておらず、登場人物の評価に対しても移入の効果を説明する形では見られていなかった。
- ・ 物語の内容の影響；物語の内容の影響は信念にも登場人物の評価にも見られなかった。教示と信念の交互作用も有意ではなかった。
- ・ 物語の内容の操作チェック；あわせて11名の参加者が物語の内容をまちがえていたり、覚えていなかった。これらの参加者を除外しても結果に変化は見られなかった。
- ・ 関与の質問：教示と内容の主効果、交互作用見られず。移入得点との相関は有意だがそれほど強くないし、質問によっては負の相関が見られた

Gender

- ・ 性別：移入得点に性別の効果は見られず

Discussion

- ・ 既に想像力や感情をかきたてることがわかっている、ポジティブトーンの物語を用い、移入経験の程度に影響する教示を行うことによって、実験4では移入が物語ベースの信念の変化というメカニズムをもっていることが示された。
- ・ 物語を読んだあとの態度はベースラインを上回っており、信念の変化が起きることが示された。また、物語の内容は信念の変化に影響を及ぼさなかったが、教示によって移入の程度が変わり、

それが信念の変化や登場人物の評価アップにつながることを示された。

- ・ 実験4では参加者に積極的に自分の教示と物語の内容を認識させることによって、教示を十分にわからせた。また、物語への移入の程度が”Murder at the Mall”よりも低かったことが原因かもしれない。
- ・ また、移入と関与の関係は非常に弱いことが示された。教示の効果は関与にまでは届いていなかった。

General Discussion

- ・ 移入は二重過程モデルでは想定されていなかった、物語が信念の変化に及ぼす影響を説明するメカニズム
- ・ 物語が架空であっても、信念は影響を受ける
- ・ ピノキオ課題の結果は移入の程度によって異なったが、認知欲求の高さの影響は受けていなかった。ピノキオ課題への回答は移入が信念に及ぼす効果をつなぐのかもしれない

Nature of transportation: Cross-experiments' evidence

- ・ 移入の特殊性を示す証拠が3つ見つかった
 - 認知欲求では説明ができない
 - 思考リストはうまく使えない。参加者は物語に好意的/非好意的なコメントを寄せるのではなく、自分のスキーマや経験を使って物語を評価している
 - 移入の効果を測定する尺度でのみ説明が可能

Mediators and Moderators

- ・ 物語が信念に及ぼす影響の媒介要因としては、注意の焦点、想像力の算出、感情的な表現性があげられていたが、うまく予測ができなかった。Field dependence や催眠のかかりやすさなども h 調整要因として考えられるかもしれない
- ・ 実験4では、中程度に移入させる物語では教示の効果が見られることが示された。これまでの研究を考えると、認知的負荷も移入を妨げるかもしれない

Fact-Fiction Manipulations

- ・ 数名の参加者が一貫して物語の源泉を忘れていたのはなぜか？
 - 物語に十分注意していなかった？でも、物語のディテイルは記憶されていた（記憶テストの成績は良かった）ので、この説明は成り立たない
 - 操作チェック項目をどちらだったらいいか希望を答える項目と誤解した？plausibility 基準で内容を判断した？
 - 一番あり得るのは、ソースモニタリングの失敗。多かった誤りは、フィクションをノンフィクションと判断すること。現実の出来事はより具体的な内容を伴う。物語で描かれたイメージの鮮やかさがそれをより現実のように感じさせていたのかもしれない
- ・ 本当に人が物語のフィクション/ノンフィクションを混同しがちなら、リアルっぽく描かれた架空の物語によって説得を強く受けてしまうかもしれない

Rhetorical versus narrative persuasion

- ・ 移入は精緻化とは異なる処理で、認知と感情の融合が生じているといえる。移入はクオリティの高い、よくできた物語に対して生じる。
- ・ もしもこの実験で中立条件で精緻化が生じているのであれば、信念や評価には影響がないはず。よって本研究の結果は移入で説明するのが最もありえる
- ・ レトリックはフレーミング（源泉の信頼性や話し手の意図の知覚）の影響を受けるが、本研究の結果は一度物語に移入してしまうと、源泉の効果は消えてしまうことを示している。よって、信頼性の低い源泉の場合は、物語を使うことが有利に働くかもしれない

Persistence-resistance of narrative-based belief change

- ・ 物語による態度変化の持続性はどのくらいなのだろうか？本研究では測定しなかった
- ・ 3つの理由から、物語による態度変化はレトリックを使ったものよりも強く、持続すると考えられる
 - 心的構造を組織、検索する際に物語形式の情報が普遍的に関連性をもつ(Schank & Ableson, 1995)
 - 他の事が一定なら、物語はレトリックよりも感情や認知に訴えて意見形成をさせる
 - 感情、認知ベースの態度は持続する(e.g., Edwards, 1990; Fabrigar, 1995)
- ・ レトリカルな説得が感情や認知に訴えかけることもあるが、物語のほうがそれが容易（それほど質が高いものでなくても説得効果がある）

Role of liking for the protagonist(s)

- ・ 移入の程度の強さは、登場人物の高評価につながっていた。情報源泉の好ましさが高い場合には、説得効果が高い(Eagly & Chaiken, 1993)。移入によって登場人物とよりつながっているように感じ、それらの登場人物の感情や信念にふりまわされるかもしれない
- ・ 物語では源泉を自分でつくりだすことができる

Transportation and emotion

- ・ 物語の効果は内容がポジティブなときだけでなく、何かしらのネガティブな側面をもっているときにこそ強い
- ・ 本研究では移入やそれに伴った態度変化がポジティブな物語でもネガティブな物語でも生じることが示された。

Text versus transportation hegemony: A reappraisal

- ・ 実験1-3では、動機や内容が態度変化に影響していなかったが、移入の高さは影響していた。これは物語の内容以上のものが信念に影響していることを示している
- ・ 実験4では教示によって移入の程度が変わり、それが信念の変化を説明していた
- ・ 状況要因も移入に影響するかもしれない。たとえば、退屈している参加者はより移入したいと感じるかもしれないし、いやいや読んでいるなら移入はしにくいだろう

