

Ch.16 Simulated worlds: Transportation into narratives.

シミュレートされた世界：物語への移入

Green, M. C. & Donahue, J. K.(2008). Simulated world; Transportation into narratives. In K. D. Markman, W. Klein, and J. Suhr.(Eds) *Handbook of imagination and mental simulation*. Psychology Press. Pp. 241-256.

Rep: 小森 めぐみ(一橋大学大学院)

INTRODUCTION	1
TRANSPORTATION INTO NARRATIVE WORLDS	1
TRANSPORTATION COMPARED TO OTHER FORMS OF MENTAL SIMULATION	2
PSYCHOLOGICAL PROCESSES UNDERLYING TRANSPORTATION	3
TRANSPORTATION AND BELIEF CHANGE	4
TRANSPORTATION AND SOCIAL SKILLS	4
TRANSPORTATION AND THE SELF	4
EVOLUTIONARY APPROACHES TO TRANSPORTATION	5
CONCLUSIONS	5
付録（移入尺度）	6

INTRODUCTION

- ・ 物語を理解し、そこから学習することは基本的な認知プロセス。その影響力は様々な分野で検討
 - 陪審員の意思決定(Pennington & Hastie, 1988)、消費者心理学(e.g., Adaval & Wyer, 198; Deighton, Romer, & McQueen, 1989)、発達心理学(Mancuso, 1986)
- ・ 移入は「物語の出来事に注意・想像・感情が収束する過程」と定義される(Green & Brock, 2000)
- ・ 本章では移入の理論と研究を紹介し、他のメンタルシミュレーション概念との違いや説得的影響を示すほか、物語の世界に没頭することを進化的観点から考えたり、自己への影響を論じる。

TRANSPORTATION INTO NARRATIVE WORLDS

- ・ 物語への移入経験はメタファーとして語られてきたが、Gerrig(1993)が認知心理学の視点からこれを論じ、Green & Brock(2000)が 15 項目から成る自己報告の尺度を作成した¹。
 - 移入尺度は高い内的一貫性、弁別的妥当性、収束妥当性をもっており、共感や没入の測度と正の相関を示し、認知欲求とは独立している。また、移入の操作の違いを検出可能。

Scope of transportation(移入の対象範囲)

- ・ 移入の対象は物語形態(e.g., Bruner, 1986; Kreuter et al.,2007)のコミュニケーション
 - 物語;冒頭から結末までの因果のつながりの中に様々なイベントや登場人物を含む
 - 非物語(説得的コミュニケーション);命題や主張を支持する証拠を含む
- ・ 移入のプロセスはメディアの種類(読書/映画など)やフィクション/ノンフィクションを問わない。移入はバーチャルリアリティーの世界でも生じうるが、その場合、物語構造は緩い必要があるだろう

Transportation and participation(移入と参加)

- ・ 自分が本や映画の世界の一部のようにふるまうことは「参加型反応」と呼ばれる(Gerrig, 1993)

¹ 尺度の具体的な内容はレジュメの最後のページを参照

- 自動的・反射的なものから、問題解決や物語の再構成のような複雑な反応までも含む
- 読者の感情や物語の記憶、現実場面での判断に影響する

The joys of travel(旅の喜び)

- ・ 物語への移入で生じる快経験は物語で生じる感情からではなく(例. Pleasure from pain)、現実から一時的に離れるプロセスによって生じる(Green, Brock, & Kaufman, 2004)
- ・ 現実世界から離れる経験の中には、自己焦点の注意の減少が含まれる
 - 自分を基準に達していないと評価すると自己焦点はネガティブになるので(Duval & Wicklund, 1972)、その場合には移入は魅力的な選択肢
 - ネガティブフィードバックを受け取った参加者は、直後のテレビ視聴時間が長く、視聴後の質問紙(vs. 視聴前)で自己ディスクレパンシーが小さかった(Moskalenko & Heine, 2003)。

TRANSPORTATION COMPARED TO OTHER FORMS OF MENTAL SIMULATION

Empathy(共感)

- ・ 移入は共感(Davis, 1983)の個人差と正の相関をもち、その認知プロセスには共通基盤がある
- ・ 共感的な正確性(e.g., Klein & Hodges, 2001)との関連など、両者の関係は興味深い分野

Absorption(没入)

- ・ 移入は没入(Tellegen, 1982)の個人差とも相関する。没入とは、より全般的な経験への没頭のこと、催眠のかかりやすさや(e.g., Ch.7)経験への開放性と関係している。

Flow(フロー)

- ・ フロー(Csikszentmihalyi, 1990)は努力を必要としない深い集中によって特徴づけられる経験
- ・ フローは活動への没頭全般を指すが、移入は物語世界への没頭で生じる特徴的な経験(感情的な絆、イメージ、信念の変化)を指す。

Modes of processing(処理モード)

- ・ 移入は反射的な思考(代替現実自分に自分を置いて経験的なシミュレーションを行う; Ch. 12 参照)
- ・ 移入は経験的処理(前意識的・自動的・感情的; Ch.22 参照)とも共通基盤をもっている
- ・ ただし、経験的処理は出来事を迅速に査定し、即断するようにデザインされているが、移入の際にはその経験にしがみついて、特定の行為をとらないことがある。
- ・ また、経験的処理は心的経験の裏でも生起するが、移入は意識的に経験され、その人の認知容量を奪う

First- versus third-person perspective(一人称 対 三人称視点)

- ・ 自伝的記憶研究では、三人称視点は一人称視点より過去の自己を遠く感じさせる(Ch.24 参照)
- ・ しかし、多くのフィクションは三人称視点を利用しており、三人称視点が移入を邪魔するとは言い難い。自己を含むシミュレーションとそうでないものの違いが関係しているのかもしれない

Affective forecasting(感情予測)

- ・ 人々は将来の自分の感情の強度や持続性を過大視しがちだが(Wilson & Gilbert, 2005; Dunn et al., Ch.22 参照)、同じ経験をした他人の感情についての知識がシミュレーションよりも良い予測因となる
- ・ 物語は感情予測を正しく行うためのよい手がかりとなる可能性があるだろう

PSYCHOLOGICAL PROCESSES UNDERLYING TRANSPORTATION

Transportation-imagery model(移入—想像モデル)

- ・ 移入—想像モデル(Green & Brock, 2000)は、移入による信念変化に視覚的想像が果たす役割に注目
 - 移入経験は物語で仄めかされる主張と鮮明なイメージを結び付け、説得効果を強める

Automaticity of transportation(移入の自動性)

- ・ 移入は意識のコントロールを受けるとは難しい問題
 - 対象に注意を向け、内容を理解するだけの意識的処理は最低限必要
 - つまらない物語に意識的に移入しようとしてもできない。一方、邪魔することで移入を中断できる
 - 物語の表面的な特徴(使用単語や文法)に注目することで移入は下がる(Green & Brock, 2000)

Neural basis of transportation(移入の神経基盤)

- ・ 物語読解は前頭葉、側頭葉、帯状回など、作業記憶・こころの理論に関連する領域を活性化(Mar, 2004)

Influences on transportation(移入への影響)

- ・ 移入にはさまざまな要因(物語・読者・状況)が影響する

Story quality (物語の質)

- 優れた物語は人を移入させやすく(Green & Brock, 2000)、物語の論理的な順序を崩すことは移入を低める(Wang & Calder, 2006)
- 隠喩や皮肉、韻は前景化(Miall & Kuiken, 1994)と呼ばれ、物語をより衝撃的に演出し移入を高める

Individual differences (個人差)

- 移入しやすさには個人差がある。移入に性差はないが、移入するジャンルに差はある

Familiarity and fluency (親近性と流暢性)

- 物語の世界がなじみ深く、色々わかっている場合には、より移入する(Green, 2004)
- 処理の流暢性や主観的容易さは移入を高める(Vaughn et al., 2007²; Ch.13)

Reader goals or prereading instructions (読者の目標と事前の読解教示)

- 物語の表面的な特徴に注目して読む場合(例. エラー探し)、移入は低まる(Green & Brock, 2000)

² Vaughn, L. A., Hesse, S. J., Petkova, Z., & Trudeau, L. (2009). "This story is right on": The impact of regulatory fit on narrative engagement and persuasion. *European Journal of Social Psychology*, 39, 447-456.にて論文化.

TRANSPORTATION AND BELIEF CHANGE

- ・ 移入は物語と現実の境目で効果を失うのではなく、現実世界における信念にも影響する。移入は：
 - 物語内で提起されたメッセージへの反論を抑える
 - 物語の中で生じた出来事を個人的経験のように感じさせる
 - 登場人物への愛着を形成させ、その人物の言動に特別な意味があるかのように感じさせる

Fiction versus nonfiction(フィクションかノンフィクションか)

- ・ 人はフィクションにもノンフィクションにも移入する。移入の際に重要なのは正確さでなくもっともらしさ
 - フィクションといった場合にはより批判的な思考が働かなくなる(Green, Garst, & Brock, 2004)
- ・ 物語がフィクションであっても、移入は説得効果をもつ(Strange & Leung, 1999; Green & Brock, 2000)
- ・ 人々は将来起きうる出来事を想像し、その想像が行動を誘導する(Ch.25 & 26)。物語を未来や別の可能性についてより構造化された形をもつメンタルシミュレーションと考えれば、説得効果をもつのは自然

Counterfactuals(反実思考)

- ・ 移入は反実思考など、他のメンタルシミュレーションを引き起こすこともある(例. 悲劇的結末)。これにより物語の説得効果はより強くなる(Tal-Or, Boninger, Poran & Gleicher, 2004; see also Gerrig, 1993)

Application of transportation theory(移入理論の適用)

- ・ 物語のもつ説得効果はマーケティング(Escalas, 2004)、健康問題、政治など様々な分野で利用される
- ・ エンターテインメント教育(Singhal, Cody, Rogers, & Sabido, 2003; Slater, 2002)の効果も移入と関連しており、安全なセックスから生涯教育まで様々な分野における行動・態度変化に物語が使われている
 - 家族計画をテーマにしたメロドラマの放映終了後、関連するクリニックの受診者が32%増加(Institute for Communication Research, 1981; cited in Slater, 2002)
- ・ 死刑など意見が分かれる問題でも、物語視聴後は事前のイデオロギーに固執しにくくなる(Slater, Rouner, & Long, 2006)
- ・ 大きな目で見れば、物語に移入することで人はテレビを現実には活かすことができ、教養につながる

TRANSPORTATION AND SOCIAL SKILLS

- ・ 物語への移入は現実場面で他者を理解する能力と関連する可能性があり(Zunshine, 2006)、共感や視点取得能力を向上させるかもしれない
 - フィクションへの接触頻度は社会的能力を予測したが、ノンフィクションはしなかった(Mar, Oatley, Hirsh, de la Paz, & Peterson, 2006)
 - 物語に誘導されたシミュレーションは自分自身のシミュレーションでは得られない知識をもたらす。
 - どのような物語であってもこの効果をもつかどうかは、興味深い問題

TRANSPORTATION AND THE SELF

- ・ 移入は人々が新しい可能自己(Ch. 25)を手に入れる助けとなるかもしれない
 - 人々は物語を通して今とは違う自己を低リスクで(実際に経験しないで)試すことができる
 - 物語の登場人物は望ましい未来自己のロールモデルとなる
 - 望ましい自己を動機づけ、目標達成への能力を楽観視させる(Ch.21)

- ・ 強い情動を引き起こすような出来事(例. 愛する人の死)について読むことは、ある程度の情動を生起させながらも、それが自分自身のことではないために、感情の発露や出来事の意味づけが容易。
 - それを自分自身の経験に重ね合わせることも可能

EVOLUTIONARY APPROACHES TO TRANSPORTATION

- ・ 物語は進化の理論の中心ではないものの、その理論の一部は人類がどのようにして物語を構築し、それに移入する能力を発展させてきたかに注目する

Stories from religious beliefs and theory of mind(宗教的信念や心の理論からの物語)

- ・ 物語の起源は、こころの理論の概念の拡張として表れてきた原始的な宗教信念(Boyer, 2001)
 - 語り部は自然からのメッセージを意味づけて人々に伝えてきた
- ・ 有史以前の人類は見えない対象に人格を結び付けてそれを理解してきた。超自然的な現象を効果的に意味づけられる語り部は、地域社会の中で優位に立つことができた(Festinger, 1983)
- ・ Pinker(1997)は文学の登場人物の目標は生存か再生産だと述べている。これらのテーマがより移入を誘うのかどうかは興味深い問題。

Fiction as an adaptation to the social world(社会世界への適用としてのフィクション)

- ・ Oatley and Mar(2005)は、フィクションは人々が社会世界を理解しようとするための進化的適応であると共に、その適応の内容が物語の登場人物に反映されると述べている

Transportation into immortality(永続性への移入)

- ・ Nell(2002)は、物語は共通して、「主人公が死ぬかもしれないような困難に打ち克つ」という要素を含んでいるために、人々は自分の死すべき運命を一時の間忘れることができると述べている。
 - これは存在脅威理論(Greenberg & Pyszczynski, & Solomon, 1986; Solomon, Greenberg, & Pyszczynski, 2007)に一貫

Selection benefits from narrative(物語から得られる(配偶者)選択における利益)

- ・ Display hypothesis によると、芸術は他者を感銘させ、配偶者を得る可能性を高めるためにつくられた(Miller, 1998)。ただしこれだけでは大勢の人が一人で芸術を享受することを説明できない(Buss, 1999)
- ・ 物語への移入はこの説明に補足を与える。女性にとって重要なのは配偶者の知能の高さと共感性の高さ(haselton and Miller, 2006)。優れた物語を作れることは知能の高さを、移入できる物語を作れることは共感性の高さを示唆する

CONCLUSIONS

- ・ 物語世界への移入とは、物語に没頭し、想像的なつながりをもつことである。移入は他のメンタルシミュレーションの形態と共通点をもっているが、そのシミュレーションは自分で一から作りだしたものではなく、物語の作者が創り出した世界に乗っかっている形をとっているところが異なる。また、物語世界への移入は現実場面の自分の信念システムにも影響する。
- ・ 物語への移入が社会問題の解決にどう貢献できるかを調べていくことは今後重要。また、人々の認知に見られる一般的な歪みの矯正や、神経科学、進化的な観点から考えていくことも必要だろう。

付録（移入尺度）

Green, M. C. & Brock, T. C.(2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, **79**, 701-721.

Table 1
Transportation Scale Items

Item
Panel 1: General items
1. While I was reading the narrative, I could easily picture the events in it taking place.
2. While I was reading the narrative, activity going on in the room around me was on my mind. (R)
3. I could picture myself in the scene of the events described in the narrative.
4. I was mentally involved in the narrative while reading it.
5. After finishing the narrative, I found it easy to put it out of my mind. (R)
6. I wanted to learn how the narrative ended.
7. The narrative affected me emotionally.
8. I found myself thinking of ways the narrative could have turned out differently.
9. I found my mind wandering while reading the narrative. (R)
10. The events in the narrative are relevant to my everyday life.
11. The events in the narrative have changed my life.
Panel 2: Items specific to "Murder at the Mall" (Experiments 1-3)
12. While reading the narrative I had a vivid image of Katie.
13. While reading the narrative I had a vivid image of Joan (John).
14. While reading the narrative I had a vivid image of the psychiatric patient.
15. While reading the narrative I had a vivid image of the registered nurse.
Panel 3: Items specific to "Two Were Left" (Experiment 4)
12. While reading the narrative I had a vivid image of the boy.
13. While reading the narrative I had a vivid image of the dog.
14. While reading the narrative I had a vivid image of the ice island.
15. While reading the narrative I had a vivid image of the pilot.

Note. R = reverse-scored.

※物語読後、7件尺度で回答してもらう。12-15は物語の登場人物にあわせて内容を書き換える。