

令和 4 年 6 月 18 日現在

機関番号：32501

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2017～2021

課題番号：17K13908

研究課題名（和文）物語接触が関連行動を生じさせるメカニズムの解明 - 空想による抑制効果に注目した検討

研究課題名（英文）The inhibitory effect of positive fantasy through narrative exposure on story related behavior

研究代表者

小森 めぐみ (Komori, Megumi)

淑徳大学・総合福祉学部・准教授

研究者番号：40706941

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,100,000円

研究成果の概要（和文）：本研究課題では、自己制御研究で提唱された空想実現理論を参考に、物語接触によって生じるポジティブな空想が関連行動の生起を抑制する可能性、および心的対比（空想内容と現実を対比させて障害を思い浮かべた上で、障害克服行動の実行意図を形成させること）が空想を関連行動につなげる可能性を検討するために、合計6件の実証研究を実施した。その結果、物語接触が関連行動の生起を抑制することを示唆する結果は得られなかった。物語接触が関連行動の生起を促進する可能性が示唆される結果が一部で得られたが、その影響には様々な調整要因が関係しており、物語接触と関連行動の生起について、単純な結論を導くことは難しいことが示唆された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

物語説得研究では態度と行動の一貫性が暗黙裡に想定されていたが、本研究は態度と行動が一貫しない場合もあることに注目し、自己制御という新たな視点を取り入れて理論的にそのギャップを埋めようと試みた点で学術的に意義がある。また、物語を用いて受け手に何らかの説得を行うことは日常的にも数多く行われているが、その効果は逸話的なものが多い。本研究は物語接触の効果を定量的に測定し、物語接触は行動に促進的な影響を及ぼす可能性があるが、影響の及ぶ範囲は限定的で様々な要因が絡むため、単純に一つの物語を読ませたり見せたりすれば、作り手の意図した方向に人々を動かせるという訳ではないことを示した点で社会的に意義がある。

研究成果の概要（英文）：In this research project, a total of six empirical studies were conducted to examine the possibility that positive fantasies generated by narrative exposure may inhibit the occurrence of story-related behaviors and that mental contrast (i.e., forming the implemental intention to overcome the obstacles found by contrasting the fantasy content with reality) may facilitate story-related behaviors. The results did not suggest that narrative contact inhibits the generation of related behaviors. Part of the results showed that narrative exposure promote the occurrence of story-related behaviors, but there seem to be various moderating factors involved. These results implied the difficulty of drawing simple conclusions about narrative exposure and the generation of related behaviors.

研究分野：社会心理学

キーワード：物語説得 物語移入 同一視 空想実現理論 心的対比

1. 研究開始当初の背景

小説を読んだり映画やドラマを見ることで物語に触れることが、読者の価値観や態度に説得的影響を及ぼすことは、多くの研究で示されている。また、物語が説得的影響力をもつには、物語への没入や同一視といった主観的経験の生起が必要であること、そうした物語経験は思考の変化と感情の変化を介して態度変化をもたらすことも指摘されてきた (e.g., Green & Brock, 2000; 小森, 2016)。しかしこれまでの物語説得研究では、従属測度としての行動は態度や信念と一貫するものとしてとらえられ、態度が行動につながる可能性は考慮されてこなかった。

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, 2014)によると、将来の出来事についてポジティブな空想を働かせることは、エネルギー活性を下げたり、障害の予見を困難にすることを通じて関連行動を抑制する。ただし、空想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。

空想実現理論の知見を適用すると、物語接触時に空想を要素として内包する物語経験が生じると、行動に抑制的な影響力が働く可能性が考えられる。ただし、物語接触時に生じる空想は自己生成の空想とはいくつかの異なる特徴をもっている。物語に基づく空想が自己生成の空想と同様に行動に負の影響を及ぼしうるのは、その影響プロセスはどのようなものか、物語経験に基づく空想が行動を抑制するのであれば、どうすればその抑制的影響を解消できるのかを実証的に検討する必要がある。

2. 研究の目的

上記の背景をふまえて、本研究では物語接触時に生じる没頭などや登場人物に対して生じる同一視などの主観的経験を、物語接触時に生じる空想と位置づけ、それらが関連行動の生起に抑制的な影響を示す可能性について、実証的な検討を行うことを第一の目的とした。また、心的対比(物語接触後に関連行動を生起させる際の現実的な障壁やその克服手法について詳細に考えること)を行うことが物語接触後の関連行動の生起を促進させる可能性について検討することを第二の目的とした。これらの目的について検討するために、以下の6つの実証研究を行った。研究(1)~(4)が第一の目的と関連し、(5)(6)が第二の目的と関連した。

(1)大学生の試験勉強を題材とし、登場人物の大学卒業決定が判明するエピソードの実況中継動画を物語刺激として用いて、登場人物に対する同一視の程度と、参加者自身の成績への期待、試験に対する動機づけやテストのパフォーマンスの予測および実際の成績との関連を検討した。先行研究を鑑み、成績への期待を統制すると、同一視とパフォーマンスに負の相関が見られることが予測された。

(2)自動車の安全運転を題材とし、交通事故遺族の手記を物語刺激として用いて、物語への移入(テキストへの没頭を指す)を促進する要因を検討する実験を行った。登場人物の台詞の地域性(あり/なし)が物語移入及び運転に対する行動意図に及ぼす影響を検討した。

(3)部屋の片づけを題材とし、片付けの具体的な手法を描いた物語形式と非物語形式のテキストを呈示刺激として用いて、物語への接触または非接触が2週間後までの片付け関連行動に及ぼす影響を検証した。非物語テキストや物語接触なし条件と比べ、物語テキスト条件では片付け関連行動が少なくなり、この結果が同一視の媒介を受けることが予測された。

(4)インターネットセキュリティを題材とし、セキュリティ啓発動画を物語刺激として用いて、登場人物に対する嫌悪(高/中/低)や物語の視聴姿勢(同一視/客観)がセキュリティ関連の態度や意思決定(自身の携帯電話セキュリティ対策費用の見積)に及ぼす影響を検討した。嫌悪度の高い登場人物に対して同一視を求められた場合に、セキュリティ関連の行動意図が低下することが予測された。

(5)部屋の片づけを題材とする実験室実験で、片づけを推奨する物語(研究(3)と同じもの)を呈示し、物語の主人公への同一視の程度と物語読解後の心的対比の有無が、片付け関連の態度や行動意図、実際の行動に及ぼす影響を2週間後に検討する実験を行った。加えて携帯電話を用いた経験サンプリング法を行い、本実験と事後調査の間の片づけ関連の意識や行動の変化を追跡した。心的対比あり条件の片付け行動が対比なし条件よりも多くなることが予測された。

(6)部屋の片づけを題材とし、社会人を対象として、片づけを題材とするオリジナルのマンガを用いたウェブ上の質問紙実験を行い、物語呈示(あり/なし)と心的対比(あり/なし)が片付け関連行動の生起頻度に及ぼす影響を検討した。物語呈示あり+心的対比あり条件で片付け関連行動の生起頻度がもっとも高くなり、物語呈示あり+心的対比なし条件でもっとも低くなることが予測された。

3. 研究の方法

(1) 大学生 84 名が講義の追加点と引き換えに研究に参加した。独立変数の操作は行わず、動画登場人物への同一視(Cohen, 2001)、期末試験に対する期待と実際の試験パフォーマンス等が測定され、それらの関連が検討された。研究は、事前調査、本実験、事後調査の三部構成で、「youtuber のイメージについての研究」と説明された。

事前調査では、参加者は自分の成績に対する期待、期待通りの成績が得られる確率、良い成績を得ることの重要性を回答した。本実験では、参加者は物語刺激として 6 分間の動画を視聴した。動画の内容は、ある YouTuber が大学の卒業判定の結果を確認するところを実況するものだった。参加者は動画視聴後、自分自身の期末試験への動機づけ、同一視尺度(Cohen, 2001)、気分、期末試験の勉強に費やす時間と労力の見積もりや学習意欲を回答した。事後調査は期末試験の直後に行われ、参加者は実際の学習努力(試験勉強時間と労力)を報告した。使用許可があった者の期末試験の点数も分析に使われた。

(2) 大学生 66 名が講義の追加点と引き換えに質問紙実験に参加した。実験計画は、台詞の地域性(あり/なし)の 1 要因 2 水準被験者間計画で、「大学生の自動車の運転についての研究」と説明された。

実験では場面想定法が用いられ、参加者は自分が最近運転免許を取得したと想定した上で、教員より安全運転を心がけるよう注意を受ける場面を 30 秒想像し、安全運転意図を回答した。その後、交通事故で娘をなくした母親の手記を呈示され、移入尺度や先ほどとは別の安全運転意図の項目に回答した。台詞の地域性あり条件の参加者には、生活指導場面および手記の台詞が参加者自身の通う大学地域の方言で呈示された。地域性なし条件の参加者には、方言なしのものが呈示された。参加者は運転免許の有無や交通違反の経験についても回答した。

(3) 大学生および短期大学生 75 名が実験に参加した。実験計画はテキスト(物語/非物語/なし)の 1 要因 3 水準の被験者間計画だった。実験は本実験と事後調査の二部構成で、「そうじや片付けに関連する質問に答えてもらったり、資料を読んでもらったりする」と説明された。

本実験では、片付けに関連する性格特性や片付けが得意かなどを回答した後で、テキスト読解を行った。参加者はテキストを読んだ後で、読後の感情状態、片付けへの行動意図、片付け関連の信念、同一視尺度に回答した。また、テキスト読解前後の血圧を測定した。物語条件の参加者はマンガ版「人生がときめく片付けの魔法」(近藤, 2017)の抜粋を読んだ。物語は、主人公が片付けコンサルタントの助けを得て散らかった部屋を片づけていくことで、仕事もプライベートも充実するようになるという内容だった。非物語条件の参加者は物語刺激で紹介された片付けの手法についてイラストと説明文で説明したイラスト版(近藤, 2015)を読んだ。事後調査は約 2 週間後に行われ、参加者は片付けに関連する 10 種類の行動をどのくらいの頻度で行ったかや、片付け関連の信念を回答した。物語なし条件(N=22)は事後調査のみ(テキスト内容に直接関連する項目は除外)に回答した。

(4) 大学生 153 名が授業の追加点と引き換えに実験に参加した。実験計画は、主人公の嫌悪度(高/低/統制)×映像視聴教示(同一視/客観)の 2 要因被験者間計画で、「大学生の生活に関する調査」と説明された。

参加者は、警察庁が作成したインターネットセキュリティ啓発動画のエピソード部分を抜粋した物語刺激を視聴した後で、映像視聴用に修正した同一視尺度、登場人物への感情、視聴時の自己参照、セキュリティ対策に対するリスク認知、脆弱性認知、態度に回答した。また、スマートフォンのセキュリティ対策にいくらまでなら支払ってもいいかを回答した。映像の内容は、主人公の中小企業経営者がコンピューターウィルスに感染し、取引先企業に多大な損害を与えてしまうというものだった。視聴前に登場人物の架空のプロフィールが呈示され、退職した部下への携わり方によって嫌悪度が操作された。また、映像視聴教示として、同一視条件では、自分が主人公になったつもりで映像を視聴するよう教示された。客観条件では第三者として客観的な視点で映像を視聴するよう教示された。

(5) 大学生 17 名(男性 6 名女性 11 名)が実験に参加した。実験計画は、心的対比(あり/なし)の 2 要因 2 水準の被験者間計画だった。実験は本実験、経験サンプリング、事後調査の三部構成で、「部屋の片づけをテーマとする心理学実験」と説明された。

本実験では、参加者は実験手続きの説明を受けた後、デモグラフィック要因、部屋の片づけ状況、今後 3 週間での片付け期待を回答した。次に、参加者は個別ブースで物語テキスト(研究 2 で用いたもの)を読んだ後に、同一視尺度、片付け関連の信念、行動意図、自己効力感などに回答した。次に、心的対比あり条件の参加者は、自分が主人公のように部屋を片付けるところを想像した上で、片付けの障害となりうるものや、その障害の克服方法について 5 分間記述した。心的対比なし条件の参加者は、自分が主人公のように片付いた部屋で充実した生活を送るところを想像し、その内容を 5 分間記述した。

事後調査までの約 2 週間のあいだ、合計 3 回、経験サンプリングが行われた。参加者は片付けに関連する片付け関連行動の行ったかなどをチェックリストで回答したほか、現在の自室の全体をうつした写真を送付した。本実験から 2~3 週間後に事後調査が行われ、参加者は本実験終了

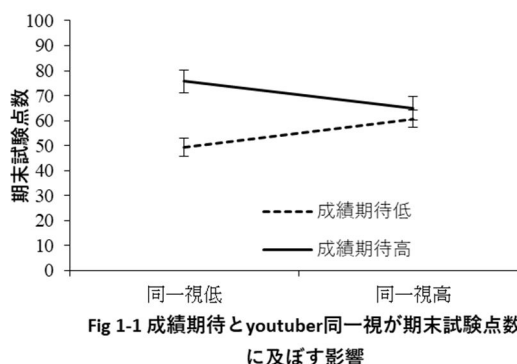
後から事後調査までのあいだの片付け関連行動の生起頻度について回答した。

(6) インターネット調査会社が保有するウェブサンプルの中で、主人公と類似した属性(未婚で子どものいない20~30代の有職者女性)をもつ265名が実験に参加した。実験計画は物語(あり/なし)×心的対比(あり/なし)の2要因2水準被験者間計画だった。実験は、事前調査、本実験、事後調査の三部構成で、「暮らしの様々な側面について質問に答えて頂く学術調査」と説明された。

事前調査では、参加者は居住環境、自室の状態、今後1か月の片付け関連行動期待、片付け苦手意識に回答した。本実験では、物語あり条件では、まず参加者に物語が呈示され、その後に内容理解を確認する質問項目、移入尺度短縮版、態度、信念の測定が行われた。物語は部屋の片づけをテーマとするマンガで、本研究のために作成したオリジナルのものである(作成者: 小山野よう氏)。内容は、主人公が母親との電話をきっかけに一日に必ず一つ不要物を捨てるという「一日一捨」を実践したところ、散らかっていた部屋が片付き、生活が全体的にうまくいくようになった、というものだった。物語なし条件では無関連課題として写真のランク付け課題が行われた。物語呈示後に、心的対比あり条件では、参加者は部屋の片付けに失敗する原因としてありえるものを9つの選択肢から3つ選んだ上で、それらの原因で失敗しないようにするための具体的な方策をif-then形式で3つ記載した。心的対比なし条件では、旅行でどこかを訪れたとしたら、具体的にどんなことをしたいと思うかを同じくif-then形式で記載した。事後調査では本実験参加から事後調査回答時点までの間に、片付け関連行動10項目をとったかを回答した。

4. 研究成果

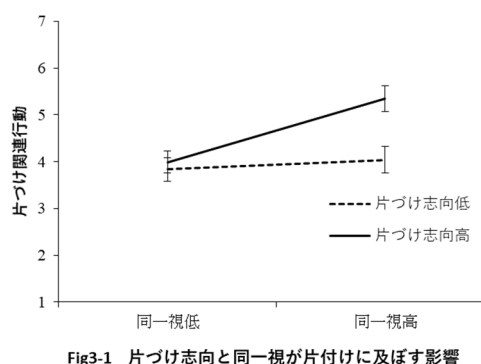
(1) 事前調査、本実験、事後調査すべてに回答し、データ提供に同意した69名を対象に分析を行った。まず、映像視聴後の主人公に対する同一視は、動画を見た後の勉強への動機づけの高さと有意な正の相関を示した($r(69)=.55, p<.01$)。先行研究と同様の分析として、成績期待、同一視、学業成績との相関および偏相関係数を算出した。先行研究では期待を統制すると空想(本研究では同一視)とパフォーマンスの間に負の相関がみられたが、本実験では、成績期待は学業成績と有意な正の相関を示したものの($r(54)=.45, p<.01$)、同一視は単純相関でも偏相関でも学業成績と有意な相関を示さず、仮説は支持されなかった。



探索的な事後分析として、学業成績に対して、成績期待、同一視、交互作用項を説明変数とする重回帰分析を行った(Fig 1-1)。その結果、成績期待の主効果($\beta=0.46$)、成績期待と同一視の交互作用効果($\beta=-.33$)が有意だった($F(3,53)=7.70, p<.001$)。成績期待が低い者では、同一視するほど成績が良く($p<.05$)、両者の単純相関も非常に強かった($r(32)=.74, p<.001$)。成績期待が高い者ではこのような結果は見られず、単純相関も有意でなかった($r(28)=.24, ns$)。

(2) 分析除外者はいなかったが、手記を途中までしか読まなかった参加者が21名(全体の31.3%)いた。帰宅場面における安全運転予測、手記への移入の程度、現実における安全運転意図に対して台詞の地域性あり/なしを独立変数とする多変量分散分析を実施した。しかし、いずれの従属変数に対しても台詞の地域性あり/なしで有意な差は見られなかった(all $F_s<1, ns$)。よって仮説は支持されなかった。

(3) 実験と事後調査の両方に参加した48名と物語なし条件の22名をあわせた70名を対象に分析を行った。事後調査の片付け関連行動項目の平均に対してテキストを独立変数とする一元配置の分散分析を実施した結果、主効果が有意だった($F(2,67)=4.64, p<.05, \eta^2=.12$)。下位検定の結果、非物語条件($M=4.57, SD=0.98$)はなし条件($M=3.68, SD=1.05$)よりも関連行動に従事していた。物語条件($M=4.16, SD=0.90$)の関連行動得点は非物語条件を下回り、なし条件を上回っていたが、いずれとも有意な差は見られなかった。よって仮説は支持されなかった。



探索的な分析として、関連行動得点に対してテキスト×同一視×片づけ志向の重回帰分析を行った。その結果、同一視の主効果($\beta=.40, p<.01$)、片づけ志向の主効果($\beta=.37, p<.01$)、片づけ志向×同一視の交互作用($\beta=.28, p<.10$)が有意傾向であった。下位検定の結果、片付け志向の高者がテキストに同一視しているほど片付け行動に従

事していた(Fig 3-1)。ただし項目ごとの結果を見てみると、テキストでは「片付けに関連しているが望ましくない」とされていた行動も、同一視するほど行われやすかった。

(4) 分析除外者はいなかった。操作チェックとして登場人物に対する態度に嫌悪の操作を独立変数とする分散分析を実施した結果、条件間に想定通りの差が見られ、操作は成功した($F(2, 147)=156.20, p<.001$)。セキュリティ費用(金額を対数変換)に対して主人公嫌悪度×映像視聴教示の分散分析を行ったが、条件間に有意な差は見られず、仮説は支持されなかった($F_s<1, ns$)。

探索的な事後分析として、セキュリティ対策を未実施の参加者を抜き出し、費用を従属変数、登場人物への嫌悪度、同一視、セキュリティ問題への関心、交互作用項を独立変数とする重回帰分析を行ったところ、関心の主効果および関心と嫌悪度の交互作用が有意だった。下位検定の結果、インターネットセキュリティへの関心が低い人において、主人公への嫌悪が高い場合にセキュリティに費やす金額が有意に低かった(Fig 4-1)。

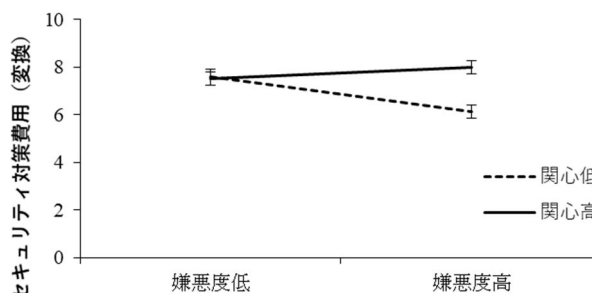


Fig 4-1 セキュリティ関心と主人公嫌悪度が費用見積りに及ぼす影響

(5) 想定したよりも参加者が集まらず($N=16$)、統計的分析結果の妥当性には疑問が残るが、探索的に全員を分析対象者として分析を行った。片づけ関連行動項目(信頼性係数が低かったため合算せずに分析)について、心的対比あり/なしを独立変数とする多変量分散分析を実施したが、いずれの行動でも条件間に有意な差は見られなかった($F_s<2.86, ns$)。よって仮説は支持されなかった。登場人物への同一視と直後の態度は有意な相関を示したが($r(17)=.74, p<.001$)、同一視と事後調査で測定した行動の相関には幅があり($-.26 \sim .35$)、いずれも有意ではなかった。

(6) 事前調査、本実験、事後調査すべてに回答し、データ提供に同意した 250 名を対象に分析を行った。片付け関連行動の生起頻度(Table 6-1)に対して、物語×心的対比の分散分析を実施した。その結果、行動の生起頻度は全体的に低く、条件間に有意な差は見られなかった($F_s<2.16, ps>.142$)。よって、仮説は支持されなかった。

探索的な事後分析として、物語あり条件のみを取り出し、移入尺度を中央値分割したうえで移入×対比の分散分析を実施したところ、移入の主効果が有意傾向($F(3, 101)=3.64, p=.059, \eta^2=.035$)、移入×対比の交互作用効果($F(3, 101)=5.04, p=.027, \eta^2=.048$)が有意であった。下位検定を実施したところ、移入高群で対比なし条件ではあり条件より関連行動に従事していた。また、対比なし条件では移入高群のほうが低群より関連行動に従事していた($ps>.05$)。

	物語なし	物語あり	移入低	移入高
	(n=238)		(n=105)	
対比なし	1.89(0.91)	1.99(0.72)	1.73(0.46)	2.23(0.84)
対比あり	1.73(0.70)	1.87(0.55)	1.89(0.43)	1.85(0.67)
6件法、カッコ内は標準偏差				

研究6つのまとめ

実施した研究すべてで、物語経験は関連行動の生起を阻害していなかった。空想実現理論で想定されている自由空想による行動への抑制的な影響は、物語接触で生じる空想では生じないのかもしれない。逆に、物語接触や物語経験が関連行動生起を促進することを示唆する結果も部分的に見られた。ただしそこには、将来の行動への期待や、対象行動に対して持っていた得意意識、問題への関心、目標達成の障害について考える際に覚える困難さの違いなどが関連しており、単純に物語に接触しさえすれば関連行動が増加するという訳ではないことも示唆された。

引用文献

Green, M. C., and Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–21. doi: 10.1037/0022-3514.79.5.701.

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(2), 191-213. doi: https://doi.org/10.24602/sjpr.59.2_191

Oettingen, G. (2014). *Rethinking positive thinking: Inside the new science of motivation*. New York: Current.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計4件（うち査読付論文 4件/うち国際共著 1件/うちオープンアクセス 4件）

1. 著者名 Megumi KOMORI	4. 巻 55
2. 論文標題 The effect of identification with a "successful" character on the relationship between academic expectancy, motivation, and performance	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 Shukutoku University Bulletin	6. 最初と最後の頁 76-86
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 Megumi KOMORI	4. 巻 8(2)
2. 論文標題 What if two involving stories contradict each other? Transportation and robustness of narrative persuasion	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Scientific Study of Literature	6. 最初と最後の頁 239-260
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.1075/ssol.18013.kom	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 該当する
1. 著者名 小森めぐみ	4. 巻 24(2)
2. 論文標題 物語への移入が関連広告に対する態度に及ぼす影響：登場人物の目標達成に注目した検討	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 消費者行動研究	6. 最初と最後の頁 101-110
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.11194/acs.24.2_101	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 小森めぐみ	4. 巻 11
2. 論文標題 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	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 モチベーション研究	6. 最初と最後の頁 11-22
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

〔学会発表〕 計6件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 2件）

1. 発表者名 小森めぐみ
2. 発表標題 物語接触が関連行動の生起に及ぼす影響-Fantasy Realization Theoryに基づく同一視の抑制的影響の検討
3. 学会等名 日本社会心理学会第59回大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 小森めぐみ
2. 発表標題 物語はいつでも効果的なのか？物語接触の対比的影響の可能性
3. 学会等名 第56回消費者行動研究コンファレンス
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 小森めぐみ
2. 発表標題 孤独への注意が物語の登場人物カテゴリと自己の連合に及ぼす影響
3. 学会等名 日本心理学会第81回大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 小山内秀和・小森めぐみ・楠見孝
2. 発表標題 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
3. 学会等名 日本心理学会第81回大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Megumi KOMORI
2. 発表標題 Does identification with a successful character in the story video impair viewer's academic performance as positive fantasy does?
3. 学会等名 18th Annual Meeting of the Society for Personality and Social Psychology (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Megumi KOMORI
2. 発表標題 Do People Learn from the Misfortune of the Antipathetic Character in the Narrative? The Effect of Character Disliking on Narrative Persuasion.
3. 学会等名 Annual Meeting of the Society for Personality and Social Psychology (国際学会)
4. 発表年 2021年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 小森めぐみ (分担執筆) 日本心理学会 (監修) 米田英嗣・和田裕一 (編)	4. 発行年 2020年
2. 出版社 誠信書房	5. 総ページ数 21ページ (担当章) 182ページ (書籍全体)
3. 書名 物語説得における認知・感情反応 物語はいかにして消費者に訴えかけるのか, そのメカニズムにせまる (担当章タイトル) 消費者の心理をさぐる 人間の認知から考えるマーケティング (書籍タイトル)	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------