

プランニング組織における物語の役割

長谷川 大貴⁽¹⁾

中野 剛志⁽²⁾・藤井 聡⁽³⁾ (fujii@trans.kuciv.kyoto-u.ac.jp)

[⁽¹⁾ 株式会社リクルート・⁽²⁾ 独立行政法人新エネルギー・産業技術総合開発機構・⁽³⁾ 京都大学]

The role of narrative in planning organization

Taiki Hasegawa⁽¹⁾, Takeshi Nakano⁽²⁾, Satoshi Fujii⁽³⁾

⁽¹⁾ Recruit Co., Ltd., Japan

⁽²⁾ New Energy and Industrial Technology Development Organization, Japan

⁽³⁾ Graduate School of Engineering, Kyoto University, Japan

Abstract

In human and social science, narrative is regarded as an important theoretical construct associated with human cognition, human vitality, sense of unity and cohesion of organization. In this regards, narrative is also expected to increase vitality and cohesion of planning organizations for public policies, such as governmental section for city planning, transportation planning, national land planning and any other public planning. In this study, we review academic genealogies with respect to narratives including western philosophy, hermeneutics, historical science, historical philosophy, literary criticism, clinical psychology and sociology, narrative psychology and folklore. Then we discuss how narrative can be pragmatically applied for planning organizations.

Key words

narrative, narrative psychology, public policy, education, organizational vitality

1. はじめに

人文社会科学では、「物語」(narrative)は、様々な形で研究の対象となってきた。物語を直接取り扱う文学は言うに及ばず、歴史哲学や歴史学においては、歴史とはそもそも物語であるという認識に基づいた様々な論考が重ねられており、心理学においても「物語」が人々の行動や記憶、心理に大きな影響を及ぼすことが様々な形で明らかにされている。また、社会学においても社会の動態を明らかにするにあたって、人々の中の物語の共有や物語による人々の相互作用が重要な役割を担うことが論じられている。このように人文社会科学においては、人間、あるいは、人間が織りなす社会の動態を理解するにあたって、物語は重要な役割を担うものと見なされてきている(藤井他, 2011)。

一般に“物語”と聞けば、母親が子供に語る「日本昔話」や「イソップ童話」を想像することもあろう。「日本昔話」などの物語が幼児に対して「自らの行為や衝動を規制する心的メカニズムをつくりだす作用(文明化)」を持っている事が指摘されているように(山本, 2003)、こうした物語も確かに研究の対象となっている。しかし、そのような“物語”だけでは上記の幅広い研究分野との繋がりを理解することは困難だろう。つまり、様々な研究における「物語」はこうした“物語”のこののみを指しているわけではない。上記のような「物語」を扱う研究では、例えば Gergen & Gergen (1984) では、細かな点では異な

りがあるものの、「(有意味な終点へむけて)具体的な出来事や経験を取捨選択し、順序立てて物語ったもの」例えば (Gergen & Gergen, 1984) として「物語」が一般的に定義されている。本研究でもこの慣例にならい、同様に物語を「具体的な出来事や経験を取捨選択し、順序立てて物語ったもの」として定義した上で、論考を進めることとする。なお、物語における出来事とは、実際に起こった出来事のみならず、ブルーナーの指摘したように、事実でなくともよい (Bruner, 1990)。こうした幅広い意味をもつ「物語」の具体例には、友人や同僚などに対して過去の出来事を語りことや、もちろん上述の「日本昔話」のような物語小説も含まれる。

こうした物語の役割を考えるにあたり、ブルーナーが指摘した、我々の認識・思考における「二つの形式」の区分を理解することは有益である。

ブルーナーによれば、人間の認識・思考の形式には、「論理実証モード」と「物語モード」の二つが存在していると言われている。論理実証モードとは自然科学に代表される認知・思考形式であり「記述や説明に関する形式的な数理体系の理念」や「一貫性と無矛盾性という必要条件」を特徴としている。そして「物語モード」は「見事なストーリー、人の心を引きつけるドラマ、信じるに足る歴史的説明をもたらす」特徴を有すると述べている。例えば、何らかの事柄について他者を信服させようとする場合、論理実証モードの場合には個別事例の具体性から論理的抽象化によって個別事例を越えて一般化へ向かい「真理性」を信服させようとする事となる。一方で、物語モードの場合には「個別の具体性」や「日常の細部の本質的顕現」が重要であり、これらによって「迫真性」を信服

させようとする。さて、この二つの形式は、相補的であるが、互いに還元され得ないものであるということも指摘されている (Bruner, 1986)。

さらに、こうした二つの認識・思考形式は、それぞれまったく異なるかたちで人間を描き出すことも指摘されている。ホワイトとエプストンによると、「論理実証モードは、個人を受け身的なアリーナとして、すなわち、非個人的な力、動因、衝撃、エネルギー移動等に対して反応する場として表現する (p. 106)」(White & Epston, 1990)。一方、「物語モードは、人を彼/彼女の世界の主人公または参加者と見なす。それは解釈行為の世界であり、そこでは物語のすべての語り直しは新しい語りとなり、人々は他者ととともに再著述に関与し、それゆえ、彼らの人生や関係を作っていくことになる (p. 106)」(White & Epston, 1990)。つまり、「論理実証モード」は人間が法則のもとで生きる存在であることを含意し、「物語モード」は人が多様な可能性に開かれた存在であることを含意しているのである。

こうした見方をすれば、むしろ大規模な公共事業を行う場合など、公共政策において論理実証モードが有効に機能することは論を俟たないものの、その一方で、公共的、社会的な観点から望ましい方向へと多くの人々を動機付け、動員していくにあたって、物語モードは非常に重要なものであることがわかる。

以上の点を踏まえるならば、公共政策において「物語モード」の思考・認知プロセスがとりわけ重要となる局面の1つとして、国や自治体の公共計画に直接間接に関わる諸部局などの「計画実施主体 (プランニング組織) の活性化」を挙げることができる。「プランニング」とは、社会を“善い”状態へと改善する方法を持続的に考える「思考過程」、「精神の流れ」を意味し、個人ではなく、複数人でなされる場合には、「議論過程」、「集合精神の流れ」と呼称できる (藤井, 2008)。そして、公共政策における「プランニング」は、具体的にいつ、どこで、どのように各種の事業を「土木施設の整備と運用」を進めて行くのかという「プラン」を検討し、立案し、それに基づいて社会へと働きかけていく実践的精神活動であると言える。そして、プランニング組織は臨機応変に「プラン」を改訂しつつ、社会の改善の為にどのように各種の公的事業土木施設の整備と運用が必要なのかを考えていく組織体である。ただし、こうしたプランニングを遂行するにあたっては、プランニング組織は、プランニング組織内外の様々な人々を、能動的に整備や運用の一端を担う存在と見なし、その上で、それらの人々に働きかけ、彼らの様々な力を動員し、調達することを通してプランの実行力を高めることが求められると考えられる。こうした様々な人々の力の「動員」や「調達」等の局面において、「物語」が極めて重要な役割を担い得ると考えられるのである。

しかしながら、物語に関わる人文社会科学研究の幅広い諸議論を踏まえるならば、プランニング組織を支援する上で物語の果たす役割は多岐にわたると考えられる。

その一方で、これまで人文社会科学等における「物語」に関わる議論や研究によって明らかとなった知見を包括的にレビューし、それらの知見に基づいてプランニング組織支援における役割について論じられてはいない。

そこで本研究では、「物語」に関わる様々な研究をレビューし、「物語」が公共政策において、特にプランニング組織支援においてどのような役割を担っていくのかを改めて整理することを目的とする。

ところで本研究は物語に関わる諸研究をレビューし、論ずるものであるが、プランニング組織の意義を踏まえながら、プランニング組織には先を見通す能力と共に各種の専門的な知識が不可欠であろうと思われるし、それと同時に、そのプランニングの公共性を踏まえれば高い倫理観が求められる組織であると言えることもできるだろう。また、プランニング組織の一体感や活力を高め実行力を高めることが重要であることは論を俟たないが、なんらかの「プラン」を実施する事を念頭に置かならば、「プランニング組織」のみで全てを実施することは不可能であると考えられるだろう。例えば、プランニング行為をプランニング組織が行うにしても、例えばプランの内容が自動車利用の適切な低減であるとするならば、プランニング組織に属していない一般の人々が自動車利用を低減すべく行動するような様々な協力が必要不可欠である。それゆえに、プランニング組織には、自身の組織の活力や凝集性を高めておくことに加え、外部の人々に対して訴えかけ、人々を動かし、実際に社会を漸次的に改善していくことも求められている。

以上の考察を踏まえ、本研究ではプランニング組織における物語の役割を以下の4点に分類した。

- (1) 物語による「知識の伝達」
- (2) 物語による「倫理教育」
- (3) 物語による「プランニング組織の活力向上」
- (4) 物語による「態度・行動変容型計画」

以下、本稿ではこれらの4分類のそれぞれについて既往研究の議論、知見を取りまとめつつ、プランニング組織支援においてどのように“物語”を活用しうるのかについて論じていくこととする。

2. 物語によるプランニング組織支援

2.1 物語による知識の伝達

公共政策によって、社会を漸次的に改善していく上では、プランニング組織においてより高い専門性を持ち得た技術者・プランナーの存在が不可欠である。それゆえに、プランナーに対して、実践的な知識を如何にして伝えていくのが重要であると考えられる。については本節では、物語による知識の伝達について論ずることとしたい。

プランニング組織の知識伝達において物語が有効であるものとしては、以下の2点が挙げられる。

- (1) 記憶への定着

(2) 計画策定能力などの形式的な知識ではない「暗黙知」の共有

以下ではそれぞれを詳しく見ていく事とする。

2.1.1 記憶／理解と物語

何の関連もない知識を記憶する際におよそ7個程度の要素以上となると困難であることが指摘されているが (Miller, 1956)、物語性を加味した場合多くの要素でも記憶することができることが指摘されている (榎本, 1999)。つまり、個々の要素を意味の繋がりによって連結させ物語化させた方が記憶しやすい。こうした点を説明するような理論を Schank & Abelson (1995) が以下のように指摘している。

- 実質的にすべての人間の知識は、過去の経験の周りに構築された物語に基礎を置いている。
- 新たな経験は古い物語の観点から解釈される。
- ストーリーの記憶の内容は、他者に語ったのかどうか、そして、どのように語ったのかに依存する。

つまり、過去の経験などの知識は物語の形式をとっており、他者に語ることによって定着し、その際の脚色によって記憶は変形していくのである。そのため、意味の連鎖によってつながれていない、すなわち物語でない知識は記憶の中に定着する事が困難であると考えられるのである。したがって、知識を伝達し、その知識を定着させるためには、個々の要素の関係性が断ち切れているような状態ではなく、物語のように個々の関係性を意味の連鎖によって繋いでいる必要があり、さらに他者に語ることが重要であると考えられるのである。したがって、プランニングに必要な各種の知識の伝達において、伝達、あるいは、教育する側が、伝達・教育せんとする内容を「物語」にのせる形で伝達・教育し、被伝達者・被教育者の論理実証モードのみならず、物語モードでの認知・思考能力に働きかけることが得策となるのである。

2.1.2 物語による暗黙知の共有

ポランニーによれば、知識には、「暗黙知」と「形式知」の2種類の形式があると言われている (マイケルポランニー, 2003)。「暗黙知」とは、特定状況に関する主観的・身体的な知識であり、形式化 (明示化) したり他人に伝える事が難しい知識である。そして、その一方で、「形式知」とは、普遍的な概念や論理などであり、特定状況に対する依存度が低く、形式的・論理的言語によって伝達することが可能な知識である (野中・紺野, 2003)。つまり、ポランニーは言葉や数字で表現可能な知識は、知識全体の一部にしか過ぎないことを指摘しているのである。

さらに、野中によると、「暗黙知」は認知的な側面と、技巧的な側面に分けることが可能であることが指摘されている。認知的な側面としては、世界を感知し、定義することを助ける、世界観や信念が挙げられる。そして、

技術的な側面としては、職人の熟練したスキルや、営業マンの即興的なスキルなどの、具体的なノウハウや技巧が挙げられている (野中・紺野, 2003)。

こうした暗黙的な知識は、作業を共にするなどの、共同経験によって獲得することが可能であると指摘されているが、物語の追体験によっても獲得しうることも指摘されている (野中・紺野, 2003)。つまり、主観的な経験の物語を聞くことや、読了することで、聞き手もしくは読者が物語られた経験に含まれる暗黙知を獲得することが可能となることが指摘されているのである。なぜなら、主観的な経験の物語は、「出来事が起こり、そこで何を考え、何を行い、結局どのような意味があったのか」といった、状況、思考、行動、結果、を含んでいるため、形式知のような普遍性を目指す知識ではなく、文脈に埋め込まれた形で、つまり暗黙知の意味的豊かさを失うことなく、知識を伝達することが可能となるためである。また、追体験が物語の読了によってもたらされることは、ディルタイが「ある環境、または、外部事情を生き生きと現在化すること」が追体験をひきおこす、としていることから支持されると考えられる (ディルタイ, 1981)。

以上を踏まえるならば、プランニングの際に最も必要となる素養群、いわば「プランニング能力」を、被伝達者・被教育者に伝達するためには、「物語」を活用することが効果的であるものと考えられる。なぜなら、プランニング能力は「正解たる法則」が存在し、それを現場の問題に「当てはめる能力」を言うのではなく、地理的要因、歴史的背景、さらには、関与する人々のやる気や能力などを含めた全ての状況や文脈を総合的に勘案しつつ、遠い目標に向けて、その場その場で適切な判断を下し続ける能力を言うためである。したがって、そうしたプランニング能力そのものは形式知ではなく「暗黙知」に属するものであり、かつ、その伝承には物語が有効であると考えられるからである。また、ブルーナーは、物語とは「何が期待されるのかどころか、何が失敗されそうだと予期され、その状況を回復するためには何がなされるのか、についての一種の習慣化された知恵 (p. 40) (Bruner, 2007) であると指摘している。こうした指摘はまさしく物語がプランニング能力を密接に関係していることを支持するものであると言ったことができよう。

これらから、例えばプランニングに関わる先人の取り組みを描いた物語を「鑑賞」することを通じて、より適切に計画し、物事に対処するプランニング能力が身に付く契機が与えられるものと期待されるのである。

無論、そうした物語ではなく、様々な「実践的な経験」を積み重ねることが、そうした暗黙知を獲得する上で何よりも重要であるものの、実践の機会が無かったり、そのための時間が不十分な状況下においても、「物語」の鑑賞によって、代替的な「経験」を積み重ねることができるのである。したがって、実践的な経験も、物語も不在のままでは、どれだけ論理実証モードに訴えかけるような説明を施しても、暗黙知の伝承を促すことは不可能となるのである。

ところで、先の節に示したように、形式知であれば、(物語によってより効率的、効果的に伝承・教育することが可能であるもの論理実証モードに訴えかけることで伝承・教育することが可能であるが、獲得した形式知を「どの様な局面において活用するのか」という知識は、「暗黙知」に属するものである。したがって、やはり、その活用場面にまで配慮するならば、形式知についての伝承・教育においてもやはり、「物語」が極めて本質的な役割を担うこととなるのである。

いずれにしてもしたがって、プランニングのための伝承・教育においては、その内容にかかわらず、何らかのかたちで「物語」を重要視していくことが、極めて効果的であると考えられるのである。

2.2 物語による倫理教育

プランニング組織は、社会を“善い”状態へと改善する方法を持続的に考える「プランニング」を実施する組織である。したがって、善悪についての適正な判断を可能とする倫理観が、高い水準で求められる組織である。については本節では、物語の読了による倫理観の向上の可能性について検討する。

まず、結論的に言うならば、倫理観の向上は、物語の読了における自己移入によって登場人物の精神性や倫理観を了解すると同時に、そしてその精神性を意図的に模倣しようとする「威光模倣」(生田, 2007)を通して、あるいは、物語への自己移入によって感得した倫理観によって自己が信じてきた倫理観を「相対化」(あるいは、メタ化)することによってもたらされると考えられる。以下このことについて解説する。

ディルタイの言う所では、物語の解釈過程を通じて話し手や著者と「生を共にすること」が可能となる。そして、こうした共同経験(追体験)を通じて、読者は著者の思想や意志を獲得することが可能となる事が指摘されている(ディルタイ, 1981)。それ故、読了した物語の登場人物に公共的視点から望ましい「倫理的」な「精神性」が宿っている場合においては、それを読了した人物が、その精神性を「追体験」することとなる。

こうして「追体験」した精神性が、読了した個人に取り入られていくことで、その個人の倫理性の向上が期待されることとなる。その「内部化」において重要な役割を担うものの一つが「威光模倣」である。ここに、威光模倣とは、動作主体や動作についての判断基準を行い、「善いもの」として同意することによって生み出される意識的な行為の模倣のことである(Mauss, 1976)。ただし、生田が「人間の身体的動作は、“善いもの”への同意が前提とされる“威光模倣”から出発し、やがて無意識に近い動作となっていく」(生田, 2007)と指摘している様に、威光模倣を通して、その模倣者の態度や行為が本質的に変容しうる可能性が考えられる。これは、「善」に即した行為の促進を図る「倫理教育」を考える上で、極めて重要な過程であると考えられる。

一方、物語内の人物の精神性や倫理観を「追体験」し

た際に、自らの精神性や倫理観との間に「乖離」が感得される場合も考えられる。ただし、読者はその追体験が、「物語」の世界を通じた「追体験」であることを明確に理解している一方で、その追体験についても一定のリアリティを感じずという、特殊な体験を経ることとなる。

そして、この特殊な体験を実感した個人においては、その特殊な体験を経て、日常の自分自身の世界観、倫理観が、実は確定的なものではなく、不確定性を帯びたものであり、「他のものでもあり得たのではないか」という感覚を、その個人が獲得することとなる(Bruner, 1990; 1986; 2007)。ことここに至って、その個人の倫理観が「相対化」(メタ化)される契機が生ずることとなる。そして、この「相対化」を通して、その個人の倫理観そのものが変質し、その結果として、倫理教育の教育者が意図する方向へと、その個人の倫理性が向上する可能性がもたらされることとなる。

このような、物語の読了を契機とした「威光模倣」や、自らの倫理観の「相対化」を通じた倫理性の向上は、例えば、伊地知らによる研究で示された実験からも示唆されている(伊地知他, 2010)。伊地知らは、この研究において読書行為によって大衆性すなわち、「ものの道理や背後関係はさておき、とにかく自分自身には様々な能力が携わっており、自分の望み通りに物事が進むであろうと盲信する傾向と、自分自身の外部環境からの閉塞性」が部分的なものであるにせよ抑制される事を示している。この際に選定された図書が内村鑑三の「代表的日本人」という書籍であるが、この書籍は、上記の大衆性と対置される精神性・倫理性を帯びた複数の人物の「物語」を記述した古典である。いわば読者は、この書籍を読了することを通して、著者や登場人物と生を共にすることによって、著者や登場人物の精神性・倫理性を追体験し、それを契機として自らの倫理観や世界観を相対化したり、威光模倣を行うこと等を通じて、倫理性が向上する、(あるいは、オルテガ(1930)が論じている「大衆性」が低下する)ことが予期される。事実、伊地知等は、3ヶ月後の追跡調査から、倫理性が向上している対象者が存在していることを、実証的に確認している。

しかし、こうしたあり得る生・倫理観との対峙や、威光模倣による自己の倫理観の向上は常に成立するとも考えがたい。というのも、特に威光模倣の場合、物語に記された生・倫理観を理解し、善きものであることを認識する必要があるためである。そのため、倫理観が著しく低い人間が非常に高い倫理的な図書を読了したとしても理解することが困難であり、それ故に自らの倫理観を改めることを行うことができないと考えられる。事実、上記の伊地知らの研究においても、倫理性に変化が見いだせないグループが存在していることを見いだしている。

こうした事は人々が自らのうちにある、何を善とし、何を悪とするのかといった「先行理解」に基づいて、新たな事象を解釈する為に起こると考えられる。例えばもし何ら先行理解を持ち得ていない人々の場合には、彼等は物事を推し量る物差しを持ち得ず、ならん“取”“捨”

選択など出来ず、威光模倣を行おうと動機付けられることもなく、また、自らの世界観・倫理観を相対化した上で、読了した物語内の人物の世界観・倫理観に転換していく必要性を感じずともないからである。

こうした「先行理解」は、Miller (1995) によれば、社会的に共有されているものであると指摘されている。なぜなら、我々がコミュニケーションを取る場面において「共有された」先行理解が存在しないならば、我々はあらゆる事を説明せねばならず、相互理解など生まれ得ないからである。それゆえ、我々は社会的に共有された「先行理解」を持ち、その先行理解によって判断が可能となっていると考えられるのである。こうした共通の先行理解をディルタイは「共同性」と呼んでおり、ディルタイも、「共同体のなかでは、共同性が成り立ち、だからこそ、ある文章が理解される」と、その重要性について示唆しているのである (ディルタイ, 1981)。事実、上述の伊地知の実験において、倫理性が変容しなかったグループとは、幼児期に、共同体体験が乏しい一群の人々だった。これらの点を踏まえるなら、倫理観の獲得を1人の人間のみを対象とするのではなく、より社会的な過程として捉えることが不可欠であると言えることができるだろう。

こうした過程を捉える解釈学的概念としてリクールの「ミメシスの循環」がある (Ricoeur, 1987)。これは、「物語作者—テキスト—読者」の解釈学的な循環を表している。そして、物語作者は「先行理解」に基づいて物語を作成し、読者はその物語の読了によって新たな「先行理解」へと至る可能性を得ることとなる。

ここで「先行理解」に基づいた物語制作とは、「先行理解」をそのまま物語化するのではなく、異質な要素を結合し、より一層豊かな意味作用を生起させるように物語は制作されるものである (もしそうでないかぎり、その物語は至って退屈で陳腐なものとなり、その結果、その物語は多くの読者を獲得することに失敗することとなる)。それ故、こうした制作過程によって生み出された物語によって、人々の「先行理解」が、少しずつ変化していくこととなるのである。つまり、以上のミメシス論に従う限り、物語解釈による倫理観の改善・更新は循環をなして漸次的に行われていかざるを得ないと考えられるのである。そのように考えるならば、もしも「多くの人々の内にある共有された先行理解に基づいて構成された“倫理的でない図書” (例えばギリシャ哲学的に言うのなら“真善美”への志向性を欠落させた図書) が氾濫すれば、逆に悪化への循環へと発展していく可能性をも秘めているといえるであろう。したがって、「先行理解—出版行為・物語行為—読書行為・解釈行為」の全体を捉えなければ、人々の倫理性を視野におさめた上で社会の漸次的改善を支援する事は難しいと考えられるのである。

したがって、多くの人に受容されうる、よりよい生や倫理へと向かう物語制作を行い、人々の受容行為を促すことを通じて、人々が共有する「先行理解」における倫理性の向上を図り、さらに、そうして幾ばくかなりとも倫理化された先行理解を踏まえつつ、人々の共有された

「先行理解」をより倫理的な方向へと導きうるような物語制作を行っていくという循環的なミメシスの行為を、人間の「意志」の力で進めて行く事の重要性、必要性を見出すことができるだろう。

ところで、プランニング行為を通しての社会を改善していく上では、例えばモビリティ・マネジメントのように組織外の一般の人々の協力を必要とする場面も多い。そしてそうした活動が「長期的には公共的な利益を低下させてしまうものの短期的な私的利益の増進に寄与してしまう行為 (非協力的行動) か、短期的な私的利益は低下してしまうものの長期的には公共的な利益の増進に寄与する行為 (協力的行動) のいずれかを選択しなければならない社会状況」のような二者択一を迫る「社会的ジレンマ」状況ならば、プランニング組織外の一般の人々においても、一定の水準の「倫理性」を持っていることが不可欠である。そのため、プランニング組織はプランニング行為やその実施段階において、組織の内部に対してのみならず、組織の外部に対しても物語による倫理教育を行って行く必要があると考えられる (この点については、2.4にて詳しく論ずる)。

2.3 物語によるプランニング組織の活力向上

プランニング行為とは、社会を“善い”状態へと改善する方法を持続的に考える「思考過程」、「精神の流れ」を意味し、個人ではなく、複数人でなされる場合には、(本稿の冒頭1.にて指摘したように)「議論過程」、「集合精神の流れ」と呼称できることを述べた。こうしたプランニング行為を行う組織は、何らかの価値観やビジョンなどによって団結していなければ、組織として1つの目標に向かうのではなく、個々別々に活動し、最終的に社会を「改善」する事が困難になると考えられる。そういった事態を解消するために重要なのが、組織への「帰属意識」である。これは、例えば「地域愛着」や「愛校心」「愛社精神」、「ナショナリズム」さらにはより広義講義には「組織コミットメント」等と言う形で、あらゆる組織・共同体に対して形成されるものである例えば (伊藤・紫牟田, 2008 ; 羽鳥他, 2010)。

もしもこうした帰属意識が高ければ、組織の目的を個々の成員が自己の目的として活動し、組織として社会の改善行為を遂行する可能性が高まることとなる。また、もし、組織に対して真の帰属意識を持っているなら (その組織に公共的・社会的役割が少なくとも潜在的に存在している限りにおいて)、社会の改善とは異なる方向に組織の目的が設定されていようと、その目的を修正しようと努力することも考えられる。したがって、個々の成員のプランニング組織への帰属意識を高めることが社会の改善をより推し進める上で有効であると考えられるのである。

さらには、言うまでもないが、こうした構成員それぞれの帰属意識に加えて、組織そのものの「活力」もまた、プランニングの推進において極めて重要である。ついてはここでは、物語による組織への帰属意識・活力の向上可能性について論ずることとしたい。

まず、ミドルトンとエドワーズ (Middleton & Edwards, 1990) の研究によると、これまで個人の認知活動の所産であると考えられてきた記憶は、実際の生活の場面において経験を共有している者同士で行われる「共同想起の結果」である、ということが示されている。すなわち、同じ経験をしたもの同士が、その内容を思い出し、語り合う過程において、自分たちの想起した出来事が実際に起こったものなのかを相互に確認し合い、それを通して一つの印象、すなわち記憶を作り上げ共有し、共有された記憶を基に自分の歴史や物語、すなわちアイデンティティが作り出されていくのである。

こうした課程がある以上、プランニング組織においてもまた、その組織内において会社の歴史や出来事などの「物語」を共有していくことは、組織構成員一人一人の、組織人としてのおアイデンティティを形成し、それを通して帰属意識が高める上でも極めて本質的役割を担うものと考えられる。Schank & Abelson の研究 (1995) に照らして言うならば、組織の内部での物語、つまり組織に属している自己物語を語る事で、組織の一員であるということ強化する方向に各人の記憶そのものが変質し、より高い帰属意識が形成されていくものと考えられるのである。また、民俗学の知見に基づいて解釈するならば、語ることによって、「組織の一員である」との物語が、自己物語において特権的な地位を占める「ドミナントストーリー」を刺激し、組織への帰属意識が向上すると考えられるのである (藤井他, 2011)。

つまり、組織の内部において、組織的活動に関わる自己の物語を語る機会を作り、物語を互いに「編集」しながら「共有」していく試みを推進することによって、組織に対する帰属意識が高まり、プランニング行為を行う実行力が高められうると考えられるのである。

さて、こうした帰属意識の高まりは、それだけで、当該のプランニング組織のプランニング行為についての活力の増進を直接もたらすものであるが、それに加えて、良質な実践の物語描写によって、より直接的に活力が増進される可能性も指摘されている。

例えば、藤井ら (2011) は、公共政策に代表される社会の漸次的改善を推進する人物あるいは組織の「良質な実践」を物語的に描写し、その読了を通じて読者の実践へ向かう「活力」を向上させうる可能性を指摘している。こうした活力増進の過程は、ディルタイ (1981)、シュライエルマッハー (1984) らが解釈学で論じた社会的な解釈課程を、公共計画の文脈に適用したものである。すなわち；①ある地域で、人々の「活力」によって導かれた成功事例 (例えばまちづくり) を、「解釈」を通じて物語化し、②それを、公共の場 (例えば、論文や発表等) で「物語る」ことで (さらに、その物語の再解釈を改めて提示することで)、③その成功体験を「解釈」し「追体験」するその受け手が現れ、④その受け手の内にその成功を自分自身の現場で実践せんとする「活力」(動機) が生まれる、という可能性を論じている。

このように、組織の物語を共有する取り組みによって、

組織への帰属意識や組織の凝集性が向上すると共に、その組織の「良質な実践」を物語として描写し、その読了を通じて、組織の成員の「活力」が増進することが期待できるのである。

2.4 物語による態度・行動変容型計画論

以上は「プランニング組織」の内部についての議論であったが、プランニングの目標達成にあたっては、プランニング組織外の一般の人々の協力が不可欠であることが一般的である。したがって、そうした協力を期するために、人々の態度や行動の変容が必要となる状況が、現実のプランニングの場面においては数多く見られる。一般にそうした人々の態度や行動の変容を期する計画論は「態度・行動変容型計画論」と言われており (藤井, 2008)、交通計画における態度行動変容を期するモビリティ・マネジメント (MM) や、防災や減災の行動を促すリスクコミュニケーション、ひいては公共事業に対する理解を促す合意形成コミュニケーション等において実践が重ねられている (藤井, 2003)。

こうした態度行動変容はいずれも、「公共的に望ましい方向への変容」を促すものであるから、倫理性を伴うものである。それ故、既に2.2で指摘したように、物語には倫理観を変容させる力があることから、態度行動変容方計画論においても極めて重要な役割を担うものと考えられる。

こうした物語の態度・行動変容に対する有効性を、より直接的に示す既往研究としては、認知神経科学や認知心理学において提唱されている二重過程理論に基づいた研究を挙げることができる。二重過程理論によると、脳内に二つの認知システムが存在し、それぞれが他方とは分離しうる目的構造と、その目的構造を実行に移すための独自メカニズムを持つことが指摘されている (Stanovich, 2008)。この二つの認知システムの一方は、自動的で、無意識的で感情、連想に基づいているため拙速でありイメージや物語、個別事例によりリアリティを得る。そして、他方の認知システムは直列的で、意識的な分析、論理に基づいているため巧緻巧遅であり、抽象的表象の概念操作や統計指標からリアリティを得ると言われている (Slovic, 2007)。前者の無意識的で、物語によって影響を受ける認知システムをシステム1、後者の意識的で概念操作や統計情報によって影響を受ける認知システムをシステム2と呼ぶ (Stanovich, 2008)。このように、二つの認知システムが存在している事が二重過程理論において指摘されているが、日常的な判断においては、イメージや物語などの影響を受けやすいシステム1が優勢である事が指摘されている (Stanovich, 2008)。

こうした二重過程理論を用いて物語の行動や意識へ及ぼす研究の具体例として、Slovic (2007) の研究を挙げる事ができる。Slovic は、貧困に喘ぐ子供に対する寄付を、①物語によって呼びかける、②統計情報によってよびかける、③物語情報と統計情報を組み合わせて呼びかける、の3つの手法によって寄付金額の比較を行った。その結

果、①の物語情報による呼びかけ、③物語情報と統計情報を組み合わせた呼びかけ、②統計情報による呼びかけ、の順に効果的である事が示されたものである。すなわち、物語情報が人の行動の喚起に対して有効である事を示唆している（中谷内・島田，2010）。

つまり、この研究では統計情報であったが、二重過程理論を合わせて考えると、論理的な言説よりも物語情報の方が、行為を促しやすい事が示されたのである。したがって、例えば情報提供によって、公共交通の利用促進や、自転車放置などの社会的ジレンマを解消するような場面において、物語が善きコミュニケーションの手段であることを示唆しているのである。それゆえ、物語が態度・行動変容型計画論において重要な位置を占めるであろうことが推測されるのである。

しかし、物語によるコミュニケーションが有効であるがゆえに、物語による情報提供を安易に行った場合、人々を物語によって煽り、扇動することが起こりうるし、仮に“善”を志向していたとしても「洗脳」と受け取られかねないという事態がおこりうることも危惧される。そして何よりも意識的なものではなく、無意識的である場合、一度“善”なる方向へ人々が向かったとしても、別の働きかけによって“善”とは反対の方向へ導かれる事が起こりうると思われる。こうした問題を回避する為には、物語情報に加えて論理情報を加える必要があることが中谷内の研究によって示唆されている。中谷内(2010)の行った実験では、死者数を推定させる事でシステム2を刺激する群を実験群とし、何も行わない制御群の双方に対して様々な災害に対する不安について調査を行った。その結果、大きな被害をもたらすもの以外に関しては、不安が減少する事を見出した。つまり、論理情報を提示することで、より適正な回答を行う傾向が増進したことが示されたのである。

したがって、物語情報に論理的な情報（ここでは統計情報）を付加する事で、人々が物語に流されることなく、より正確に状況を捉える事の可能性を見出す事ができると考えられる。

すなわち、物語情報と論理的情報の双方を、適切に組み合わせながら提供していくことで、適正な方向に、かつ、円滑に、行動変容を促しうるものと考えられるのである。なお、論理的情報のみを提供しているだけでは、人々の行動変容を十分に期待することは困難であり、したがって、物語の力を援用することが、態度行動変容計画論においては、重要である、という点は改めて付言しておきたい。

3. まとめ

以上、本稿では、物語についての既往研究をレビューし、それを総合的に踏まえた結果、それらの諸研究より、プランニング組織における物語の役割には以下の4点があることを指摘した。

(1)「プランニング」等の公共政策に必要な知識を効率よ

く伝える役割

- (2)「プランニング組織」や一般の人々の倫理観を向上させ、社会の漸次的改善の素地を形作る役割
- (3)組織の活力や凝集性を高め、プランニングやプランの実行能力を高める役割
- (4)態度・行動変容型計画を進める上での有効なコミュニケーション手段として社会の漸次的改善へ向けたプランの実行力を高める役割

つまり、プランニング組織の内部に対しては、物語は知識やスキル、そして倫理観を高め、組織の一体感・活力を向上させる役割を担いうと考えられる。そして一方、プランニング組織の外部に対して、物語は倫理観の向上を促し、人々の社会的改善に対する活力を増進し、社会的ジレンマの解消へと人々を向かわせる役割を担いうと考えられるのである。

今後は、本稿で論じたこうしたプランニング組織支援における物語の役割についてのさらなる実証的な検討を加えると共に、それらの知見を踏まえた、様々な実践を重ねていくことが必要である。

引用文献

- 生田久美子 (2007). 「わざ」から知る. 東京大学出版会.
- 伊地知恭右・羽鳥剛史・藤井聡 (2010). 内村鑑三『代表的日本人』の通読による大衆性低減効果に関する実験報告. 土木学会論文集 D, 66 (1), 40-45.
- 伊藤香織・紫牟田伸子監修 (2008). シビックプライド研究会編集. シビックプライド—都市のコミュニケーションをデザインする. 宣伝会議.
- 榎本博明 (1999). <私>の心理学的探求. 有斐閣.
- ホセ・オルテガ・イ・ガセット (1995). 大衆の反逆. (神吉敬三訳). ちくま学芸文庫.
- フリードリヒ・シュライアマハー (1984). 久野昭・天野雅郎訳. 解釈学の構想. 以文社.
- ヴィルヘルム・ディルタイ (1981). 久野昭訳. 解釈学の成立. 以文社.
- 中谷内・島田貴仁 (2010). 日本人のハザードへの不安とその低減. 日本リスク研究学会誌, 20 (2), 125-133.
- 羽鳥剛史・中野剛志・藤井聡 (2010). ナショナリズムと市民社会の調和的關係についての実証的研究. 土木計画学研究・講演集, 42.
- 藤井聡(2003). 社会的ジレンマの処方箋. ナカニシヤ出版.
- 藤井聡 (2008). 土木計画学—公共選択の社会科学. 学芸出版社.
- 藤井聡・長谷川大貴・中野剛志・羽鳥剛史 (2011). 「物語」に関わる人文社会科学の系譜とその公共政策的意義. 土木学会論文集 F5, 67 (1), 32-45.
- 野中郁次郎・紺野登 (2003). 知識創造の方法論. 東洋経済新報社.
- マイケルボランニー (2003). 高橋勇夫訳. 暗黙知の次元. ちくま学芸文庫.
- 山本淳 (2003). 矢野智司・鷺野克己編. 増殖する物語—

絵本「もじゃもじゃペーター」について、「物語ること」の教育学世織書房。

Bruner, J. (1986). *Actual Minds Possible Worlds*. Harvard University Press.

Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*. Harvard University Press.

ジェローム・ブルーナー (2007). 岡本夏木・吉村啓子・添田久美子(訳)ストーリーの心理学. ミネルヴァ書房.

Gergen, K. J. & Gergen, M. M. (1984). *Historical Social Psychology*. Earlbaum.

マルセル・モース (1976). 山口俊夫 (訳) 社会学と人類学. 弘文社.

Middleton, D. & Edwards, D. (1990). *Collective Remembering*. London: SAGE.

Miller, G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *The Psychological Review*, 63, 81-97.

Miller, P. J. (1995). Personal storytelling in every life: Social and cultural perspectives. In Wyer, R. S. Jr. (Eds.), *Knowledge and Memory: The Real Story*. Lawrence Erlbaum Assoc Inc.

Ricoeur, P. (1987). *Temps Et Recit, Tome 1*, Edition du seuil.

Schank, C. & Abelson, P. (1995). Knowledge and memory. In Wyer, R. S. Jr. (Ed.). *Knowledge and Memory: The Real Story*. Lawrence Erlbaum Associates Inc.

Slovic, P. (2007). If I look at the mass I will never act: Psychic numbing and genocide. *Judgment and Decision Making*, 2 (2), 79-95.

キース・スタノヴィッチ (2008). 心は遺伝子の論理で決まるのか—二重過程モデルでみるヒトの合理性—. みすず書房.

White, M. & Epston, D. (1990). *Narrative Means to Therapeutic Ends*, Dulwich Centre Publications.

(受稿：2013年6月12日 受理：2013年9月30日)