

類型別にみたうわさの伝達に関連する要因 —内容属性と機能の評価からのアプローチ—

竹 中 一 平
(武庫川女子大学文学部心理・社会福祉学科)

Factors influencing rumor transmission: Approach from a rating of attributes and purposes of the rumor

Ippei Takenaka

*Department of Psychology and Social Welfare, School of Letters
Mukogawa Women's University, Nishinomiya 663-8558, Japan*

Abstract

This study examines the intrapersonal processes of a speaker who passes rumors to listeners in everyday conversations, from the perspective of three rumor types: daily-type, anxiety-type, and humor-type (Takenaka & Matsui, 2007). Undergraduates ($N = 544$) answered a questionnaire that included items on the frequency of passing rumors, intentions of passing and confirming rumors, attributes of the rumor (humor, anxiety, certainty, importance, credulity), and purposes of the rumor (for entertainment, to facilitate an interesting conversation, to supplement information, to gather information). Results of analyses suggested that the effects of the attributes and purpose of the rumor on the intentions of passing rumors differed among the three rumor types. Thus, the study showed that the approach of classifying rumors into three was appropriate for examining factors influencing the passing of a rumor.

問 題

うわさの定義と分類 うわさとは、「社会的に広がりをもった人間関係のネットワークの中を次々と流れていく、確実な知識を土台にもたないあいまいな情報」と定義される(木下, 1977)。うわさは、当該情報に対する興味関心を共有する概念的な集団である流言集団(木下, 1977)に沿って流れる。しかしながら、特定のうわさについてその流言集団を実証的に把握することは、豊川信用金庫破綻流言(伊藤・小川・榊, 1974a, 1974b)のような極少数の例を除き、非常に困難である。近年では、複雑ネットワーク研究の進展に伴い、うわさの伝播の土台となる社会的ネットワークの構造やその実証的な把握に関する研究が進んでいるが(Watts, 1999 栗原・佐藤・福田訳 2006; Watts, 2003 辻・友知訳 2004 等)、社会的ネットワークの上位に構成されるであろう情報伝播ネットワークの構造に関しては、理論モデルの構築やシミュレーション研究に留まっている(Brooks, DiFonzo, & Ross, 2013; Coletti, Rodríguez, & Schinazi, 2012 等)。本研究では、方法論上の限界から、特定のうわさについてその流言集団を実証的に同定した上で、当該集団に対する調査を行うのではなく、流言集団を構成する可能性が高いであろう集団を対象とし、その集団内で話題にされるうわさを類型にまとめて扱う。具体的には、大学内の友人関係やサークルなど、社会的ネットワークの存在が明確であり、かつ大学という共通の興味関心を共有し、流言集団を構成する可能性が高い大学生集団において話されるうわさを対象とする。当該集団内で話されるうわさをそれぞれ個別に扱うのではなく、うわさの内容の性質(内容属性)及び、うわさを話すことによる機能の

評価の観点から、類似する性質をもつうわさを類型としてまとめて扱う(竹中, 2007; 竹中・松井, 2007)。このアプローチを取ることにより、個別のうわさに特徴的な性質はすべて捨象されることになる。一方で、内容属性と機能によって特徴づけられる類型別の検討が可能となり、個別の状況や特徴に依存しない、より普遍的なうわさの性質を明らかにすることが可能となると期待される。

うわさの類型化の試みは、これまでに複数の先行研究でなされているものの(川上, 1997; Knapp, 1944)、分類基準が類型間で異なっていたり、明確な基準に基づく実証的な分類がなされていないと、理念的な類型に留まっている(竹中, 2007)。竹中(2007)および竹中・松井(2007)は、先行研究における類型を統合し、うわさの受け手による、接触したうわさの内容属性と機能の評価に基づく類型を提案した。具体的には、面白さが高くうわさの中では現実性の高い“日常型”、不安喚起が高い“非日常不安型”、あいまいで面白さが高い“非日常娯楽型”の3類型である。本研究では、大学生が日常会話で話すうわさをこれらの3類型の視点から捉え、類型別にうわさの伝達に関わる要因を整理することを目指す。

うわさの伝達に関連する要因 従来のうわさ研究では、うわさの伝達に影響する要因として、不安喚起(Kimmel & Keefer, 1991; Pezzo & Beckstead, 2006; Walker & Blaine, 1991)、あいまいさ(Rosnow, Esposito, & Gibney, 1988; Weenig, Groenenboom, & Wilke, 2001)、信用度(もっともらしさ)(Anthony & Gibbins, 1995; 川上, 1994; Pezzo & Beckstead, 2006)、重要性(Anthony & Gibbins, 1995)、面白さ(田中, 1999)など、うわさの内容によって喚起されるうわさの話し手の心理的要因が扱われてきた。しかし、多くの実証研究では、少数の個別のうわさが対象とされており、扱われている要因も研究間で異なっていた。そのため、伝達に関連する要因は研究間で必ずしも一貫しておらず、さらに、先行研究で扱われてきた多数の要因について統合的な検討も行われていない。

また、従来の実証研究では、うわさの伝達に影響する要因として、話し手の心理的要因が主に検討されてきた。しかし、うわさを日常的な対人コミュニケーションの一つと捉えれば、会話を楽しみ、場を盛り上げ、人間関係を円滑にするといった娯楽的な機能(松田, 1998)や、相手に役立つ情報を与えたり、相手と情報交換をしたりといった情動的な機能(水野, 1998)等、対人コミュニケーションにおいて会話がもつ一般的な機能もうわさの伝達に関連し得ると推測できる。DiFonzo & Bordia (2007)は、うわさの特徴をまとめたレビューの中で、うわさを話す動機として、①状況を正しく把握したいという動機、②社会関係維持の動機、③自己高揚動機を挙げている。これらの動機づけを対人コミュニケーションにおける機能との関連でみると、①は対人コミュニケーションにおける情動的な機能に関連し、②は娯楽的な機能に関連すると考えられる。

本研究では、うわさ内容の評価とうわさを話すことによる機能の評価を分離して扱う。日常的な対人コミュニケーションでは、例えば、人は単に自身にとって重要と感じた情報を相手に伝達するのではなく、その情報が相手にとって有益で知っておくとよいと予想するからこそ、その情報を当該相手に話すと考えられる。この考えに基づけば、うわさの伝達に関連する様々な要因として、先行研究で扱われてきた内容の評価に加えて、うわさを話すことによる機能の評価もその伝達に関連すると予測できる。

うわさの伝達形態 うわさの伝達を測定する際、従来の実証研究は、積極的に相手に話す“伝達行動”の側面を主に扱ってきた(竹中, 2009)。しかし、日常的な対人コミュニケーションを鑑みると、情報や知識を獲得するために相手に内容を尋ねる場合もある。すなわち、自身のよく知らない事柄や自身にとって重要な内容を含んだうわさに接触した場合、その真偽や詳細を周りの他者に尋ねることで、その事柄に関する情報を得るような“確認行動”をとることは十分に推測できる。このような確認行動を取った場合、行為の主体となる個人は、“確認している”という認識はあっても、その確認によって結果的に“情報が伝わっている”という認識はないであろう。本研究では、このような“確認”を目的とした行動によって、結果的に情報が伝わることを“確認行動”による伝達と表現する。

竹中(2009)は、うわさの伝達を、伝達行動による伝達と確認行動による伝達の2種に分けて扱った。大学生を対象とした場面想定法の質問紙調査を行い、パス解析によって、面白さ、もっともらしさ、不安喚起の3つの内容属性の評価と、娯楽機能、情報機能の2つの機能の評価とが、聞いたうわさを誰か

に伝えようとする“伝達意図”と、聞いたうわさについて真偽や詳細を誰かに尋ねようとする“確認意図”とに、それぞれ関連するかどうかを検討した。その結果、伝達意図に対しては、情報機能と娯楽機能とが直接効果をもつ一方、確認意図に対しては情報機能ともしっかりと直接効果をもっていた。この結果から、聞いたうわさを積極的に誰かに伝えようとする場合と、聞いたうわさについて詳細や真偽を誰かに尋ねようとする場合とで、関連する要因が異なることが示唆された。しかしながら、本研究は架空のうわさに関して尋ねる場面想定法を用いていた。そのため、得られた知見が、日常会話において実際に話されているうわさに対してそのまま適用可能かどうかは不明である。加えて、類型的な視点から見た場合、本研究の結果がどの程度一般化可能であるかも分からない。

そこで本研究では、大学生の日常会話におけるうわさについて、竹中(2009)を踏襲し、うわさの伝達を伝達意図による伝達と確認意図による伝達とに分けて捉える。そして、それぞれの伝達形態と関連する要因が、類型によって異なるかどうかを検討する。竹中(2009)の結果から推測すれば、大学生の日常会話におけるうわさを類型別に捉えた場合であっても、伝達意図と確認意図とでそれぞれ関わる要因が異なることが予測される。

本研究の目的 第1に、類型別に伝達に関連する要因を明らかにする。本研究では、特定の出来事に関するうわさを扱うのではなく、大学生が日常会話で話すうわさを類型の視点から捉えて検討する。うわさの類型に関しては、DiFonzo & Bordia (2007)や川上(1997)のように、うわさが話される文脈やうわさの内容、流言集団に対する機能を踏まえて研究者が分類した類型と、竹中(2007)や竹中・松井(2007)のように、うわさを話す当事者の評価に基づいて分類した類型とがある。本研究では、うわさの伝達に関連する要因として話し手の評価を取り上げることから、話し手自身による評価と分類者による評価の相違を避けるために後者の類型を用いる。

第2に、うわさの内容属性の評価に加えて、機能の評価がうわさの伝達に関連するかどうかを明らかにする。具体的には、先行研究で扱われている“面白さ(田中, 1999)”“不安喚起(Kimmel & Keefer, 1991)”“あいまいさ(Rosnow et al., 1988)”“重要性(田中, 1999; Kimmel & Keefer, 1991)”“もっともらしさ(Anthony & Gibbins, 1995)”を、内容属性に対する評価として扱う。また、娯楽的な機能(松田, 1998)として、うわさを話すことによって会話相手を楽しませる“娯楽機能”と、場を盛り上げたり、話の間を持たせたりする“会話機能”の2種類を扱い、情報的な機能(水野, 1998)として、うわさを話すことによって会話相手に情報提供をする“情報提供機能”と、会話相手から有益な情報を得る“情報収集機能”とを扱う。これらの要因を同時に測定し、うわさの伝達に関連する程度を比較する。

第3に、伝達形態別に伝達に関連する要因を明らかにする。うわさの伝達形態として、相手に対して積極的にうわさを話そうとする“伝達意図”と、内容について相手に確認したり尋ねたりすることで、結果的にうわさが伝わる“確認意図”とを扱い、それぞれの伝達形態によって、伝達に関連する要因が異なるかどうかを検討する。

方 法

調査手続き

茨城県内の国立大学、千葉県内の私立大学、岡山県内の私立大学、東京都内の私立女子大学の4大学において、2006年6月下旬から7月中旬にかけて、心理学の講義を受講する大学生を対象とした質問紙調査を行った。調査方法は、講義時間内に集合形式によって実施される個別記入方式であった。回答内容に著しい不備のあったものを除き、544名(男性121名、女性422名、不明1名)の回答者を分析対象とした。平均年齢は、19.89歳であった。

調査内容

質問紙では、“日常型”“非日常不安型”“非日常娯楽型”の3類型(竹中・松井, 2007)について、類型の特徴および該当するうわさの具体例を提示し、その内容に合致するうわさを想起するように求めた。

使用した教示は、日常型は“身近な友人・知人や教職員、大学の授業など、普段の生活に関するうわさ話”、非日常不安型は“事件や事故、危険な場所など、不安になるような内容のうわさ話”、非日常娯楽型は“怪談や幽霊、有名人のうわさ、都市伝説など、本当か分からないが面白い内容のうわさ話”であった。回答者への負担を軽減するために、質問紙は3パターンを用意し、各パターンではそれぞれ2種類の類型についてのみ、次の質問項目を尋ねた。

うわさとの接触経験 最近3か月以内に、提示された類型に合致するうわさを“会話したことがある”か“会話したことがない”かを尋ねた。“会話したことがある”と答えた回答者に対して、想起したうわさの内容を自由に記述するよう求めた。“会話したことがない”と回答した回答者は、以降の質問には回答しなかった。

うわさの内容属性 想起したうわさの内容に関して、Table 1 に示した質問項目により、それぞれ“全くそうではない”から“非常にそうである”の5件法で回答を求めた。尋ねた内容属性は、“面白さ”“不安喚起”“確実性”“重要性”“もっともらしさ”の5尺度であり、5項目ずつであった。“面白さ”“不安喚起”“確実性”“重要性”は、竹中(2007)で使用した尺度と同一の項目を使用した。が、“もっともらしさ”に関しては、うわさの内容がもっともらしく、ありそうな程度として本研究で独自に作成した。

うわさのもつ機能 想起したうわさのもつ機能に関して、Table 2 に示した質問項目により、それぞれ“全くそうではない”から“非常にそうである”の5件法で回答を求めた。尋ねた機能は、“娯楽機能”“会話機能”“情報収集機能”“情報提供機能”の4尺度であり、“会話機能”のみ6項目、他は5項目ずつであった。“娯楽機能”は、竹中(2007)で使用した尺度と同一の項目について若干表現を変えて使用し、“情報

Table 1. 内容属性に関する主成分負荷量と平均値(N=508)

項目内容	負荷量	M	SD
面白さ(固有値=3.371, $\alpha = .88$)			
そのうわさは、面白い	.904	2.65	1.45
そのうわさは、ワクワクする	.887	2.42	1.43
そのうわさは、楽しい内容である	.860	2.47	1.45
そのうわさは、好奇心をくすぐるような内容である	.821	3.03	1.37
そのうわさは、飽きない内容である	.594	3.03	1.22
不安喚起(固有値=3.948, $\alpha = .93$)			
そのうわさを聞くと、なんとなく不安になる	.920	2.92	1.56
そのうわさを聞くと、恐ろしくなってくる	.916	2.85	1.57
そのうわさを聞くと、なんとなく怖くなる	.911	2.83	1.57
そのうわさを聞くと、なんとなく心配になる	.910	2.94	1.50
そのうわさを聞くと、同じようなことが自分にも起きるのはと心配になる	.777	2.48	1.50
確実性(固有値=2.481, $\alpha = .74$)			
そのうわさは、情報源が分からない(逆転項目)	.789	3.10	1.47
そのうわさの根拠は、はっきりしている	.757	2.89	1.34
そのうわさは、本当のことだと思う	.682	3.76	1.08
そのうわさの内容は、本当かどうか確かめることができない(逆転項目)	.642	3.04	1.39
そのうわさは、あいまいな内容である(逆転項目)	.638	2.95	1.19
重要性(固有値=3.383, $\alpha = .88$)			
そのうわさは、自分にとって重要なうわさである	.912	2.79	1.38
そのうわさは、自分にとって必要な情報である	.907	2.86	1.39
そのうわさは、聞いておいた方がよいうわさである	.822	3.00	1.34
そのうわさは、聞き逃したくない内容である	.747	3.09	1.34
そのうわさは、自分に関係のあるうわさである	.704	2.86	1.54
もっともらしさ(固有値=2.791, $\alpha = .79$)			
そのうわさは、何となくありそうな気がする	.818	4.13	0.86
そのうわさは、あってもおかしくない内容である	.813	4.16	0.99
そのうわさは、もっともらしい内容である	.717	3.58	1.14
そのうわさは、ひょっとしたらあるかもしれないと思う	.716	4.03	0.96
そのうわさは、あり得ないとも言い切れない内容である	.659	4.04	1.03

Table 2. 機能に関する主成分負荷量と平均値(N=508)

項目内容	負荷量	M	SD
娯楽機能(固有値=3.593, $\alpha = .90$)			
そのうわさを話すことで、楽しい雰囲気を作ることができる	.902	2.65	1.42
そのうわさを話すことで、相手との会話を楽しめる	.891	3.01	1.34
そのうわさを話すことで、相手と笑いあえる	.865	2.51	1.39
相手のウケを狙ってそのうわさを話すことができる	.793	2.72	1.37
そのうわさは、話のネタとして話せる	.779	3.34	1.31
情報提供機能(固有値=2.949, $\alpha = .82$)			
そのうわさを話すことで、相手に情報を提供できる	.831	3.18	1.21
そのうわさを話すことで、相手に役立つことを教えてあげられる	.811	2.79	1.23
そのうわさを話すことで、お互いの情報交換になる	.766	3.30	1.25
そのうわさを話すことで、相手の知らないことを教えてあげられる	.731	3.27	1.22
そのうわさは、相手も知っておいた方がよい内容である	.692	2.94	1.30
情報収集機能(固有値=3.138, $\alpha = .85$)			
そのうわさを話すことで、相手から情報収集ができる	.871	3.03	1.30
そのうわさを話すことで、相手が自分の知らないことを教えてくれる	.857	3.25	1.22
そのうわさを話すことで、相手からも新たな情報を引き出せる	.813	3.26	1.21
そのうわさを話すことで、話題になっている内容なのか確かめられる	.709	2.89	1.21
そのうわさを話すことで、うわさの内容が本当かどうか確認できる	.695	2.83	1.33
会話機能(固有値=3.686, $\alpha = .87$)			
そのうわさを話すことで、相手と一緒に盛り上がるができる	.839	3.09	1.32
そのうわさは、会話の途中で話題がなくなったときに話すことができる	.795	3.10	1.28
特に話すことがないときに、そのうわさを話して間を持たせることができる	.790	3.13	1.28
そのうわさを話すことで、相手との話が弾む	.786	3.10	1.32
そのうわさを話すことで、みんなが会話に参加できる	.772	3.16	1.25
そのうわさを話すことで、共通の話題を持つことができる	.715	3.37	1.19

提供機能”は、竹中(2007)で使用した尺度から、“そのうわさを話すことで、相手から新たな情報を引き出せる”の項目を除き、新たに“そのうわさを話すことで、相手に役立つことを教えてあげられる”の項目を追加して使用した。“会話機能”は、竹中(2007)の“共通の話題性”“場の盛り上げ機能”“沈黙回避機能”を参考にし、うわさを話すことで話題を共有し、会話を盛り上げたり、話の間をもたせたりする機能として新たに作成し、“情報収集機能”は、うわさを話題にすることによって相手から関連する情報を収集する機能として本研究で独自に作成した。

伝達意図と確認意図 伝達意図として、想起したうわさを別な相手に話そうと思ったかについて、“全く話そうと思わなかった”“あまり話そうと思わなかった”“少し話そうと思った”“とても話そうと思った”の4件法で尋ねた。また、確認意図として、想起したうわさを別な相手に確かめようと思ったかについて、“全く確かめようと思わなかった”“あまり確かめようと思わなかった”“やや確かめようと思った”“とても確かめようと思った”の4件法で尋ねた。

結 果

尺度構成 内容属性5尺度と機能4尺度について、“全くそうではない”から“非常にそうである”までを、それぞれ1点から5点として得点化した。その後、それぞれ主成分分析を行い、すべての尺度について次元構造を確認した。各尺度の α 係数は $\alpha = .74$ — $.93$ と高かった(Table 1, 2)。各尺度について、項目得点の合計を尺度得点として算出した。

類型別にみたうわさとの接触経験率 最近3か月以内に、提示された類型に合致するうわさを“会話したことがある”か“会話したことがない”かについて、類型別に比較したところ、有意な比率の偏りがみられた(Table 3)。残差分析(5%水準)の結果、日常型は接触経験率が高く、非日常不安型は接触経験率が低かった。自由記述の回答から得られた代表的なうわさを、Table 3にあわせて示す。

Table 3. 類型別にみたうわさの接触経験率

類型	N	% ^{a)}	具体的な内容
日常型	356	54.2	サークルの A さんと B 君が、実は付き合っているらしい ○○ ^{b)} (授業名)の試験がかなりヤバくて、毎年何人も落ちるらしい ○○(人名)先生は今年いっぱい大学を辞めるらしい
非日常不安型	371	36.4	市内で女性が襲われたらしい ○○(地名)川沿いでは、ひったくりが多いらしい ○○(学部名)棟で自殺した人があるらしい
非日常娯楽型	361	49.9	○○(女優)は整形をしているらしい ○○(チェーン店)のマークにはムクの叫びが隠されているらしい ○○大学の同棲率は全国で2位らしい

^{a)} $\chi^2(2) = 25.37, p < .01$, ^{b)} ○○は具体的な名称であった。

類型別に見た内容属性・機能の評価 内容属性 5 尺度と機能 4 尺度に関して、類型を要因とした一要因分散分析(被験者間計画)を行った(Table 4)。多重比較(HSD法, 5%水準)の結果、内容属性では、日常型と非日常娯楽型に比べて、非日常不安型の面白さが低く、不安喚起が高かった。また、非日常娯楽型に比べて、日常型と非日常不安型の確実性・重要性・もっともらしさが高かった。機能では、非日常不安型に比べて、日常型と非日常娯楽型の娯楽機能・会話機能が高く、非日常娯楽型に比べて、日常型と非日常不安型の情報提供機能が高く、非日常娯楽型と非日常不安型に比べて、日常型の情報収集機能が高かった。

類型別に見た伝達意図・確認意図 伝達意図に関しては、“全く話そうと思わなかった”から“とても話そうと思った”までをそれぞれ1点から4点に得点化し、確認意図に関しては、“全く確かめようと思わなかった”から“とても確かめようと思った”をそれぞれ1点から4点に得点化し、類型を要因とした一要因分散分析(被験者間計画)を行った。分析の結果、確認意図について類型の主効果が有意であった(Table 4)。多重比較(HSD法, 5%水準)の結果、非日常娯楽型に比べて、日常型と非日常不安型の確認意図が高かった。

類型別に見た伝達意図・確認意図に関連する要因 内容属性および機能の評価と、うわさの伝達意図および確認意図の関連を検討するために、類型別に重回帰分析を行った(Table 5)。重回帰分析は、変数増加法を用い、投入された変数の標準偏回帰係数の有意性(5%水準)で変数の増加を打ち切った。分析の結果、内容属性では、重要性のみ日常型の確認意図及び、非日常娯楽型の伝達意図・確認意図と関連し、面白さ・不安喚起・確実性・もっともらしさはいずれも関連していなかった。機能では、娯楽機能が日常型と非日常娯楽型の伝達意図と関連し、会話機能が非日常不安型の伝達意図・確認意図と関連し、情報提供機能が日常型・非日常不安型の伝達意図と関連し、情報収集機能がすべての類型の確認意図と関連していた。

Table 4. 類型別に見た内容属性・機能・伝達意図・確認意図の評価

	日常型(N=193)	非日常不安型(N=135)	非日常娯楽型(N=180)	F(2,550)
面白さ	15.0 (5.7) ^{a)}	9.6 (3.9) ^{b)}	15.1 (5.3) ^{a)}	55.2**
不安喚起	11.6 (6.2) ^{b)}	19.7 (4.4) ^{a)}	12.4 (6.5) ^{b)}	85.4**
確実性	17.2 (4.3) ^{a)}	16.3 (4.7) ^{a)}	13.8 (4.0) ^{b)}	30.9**
重要性	15.8 (5.6) ^{a)}	16.8 (5.1) ^{a)}	11.7 (5.1) ^{b)}	43.2**
もっともらしさ	20.9 (3.0) ^{a)}	20.3 (3.3) ^{a)}	18.6 (4.3) ^{b)}	20.0**
娯楽機能	15.0 (5.8) ^{a)}	10.5 (4.6) ^{b)}	16.1 (5.2) ^{a)}	46.0**
情報提供機能	16.4 (4.7) ^{a)}	16.2 (4.8) ^{a)}	13.9 (4.3) ^{b)}	16.2**
情報収集機能	17.2 (5.0) ^{a)}	14.7 (4.6) ^{b)}	13.6 (4.5) ^{b)}	27.4**
会話機能	19.9 (5.9) ^{a)}	16.6 (6.0) ^{b)}	19.7 (5.6) ^{a)}	14.8**
伝達意図	2.7 (0.8)	2.6 (0.8)	2.6 (0.8)	1.1
確認意図	2.5 (0.9) ^{a)}	2.4 (0.9) ^{a)}	1.9 (0.9) ^{b)}	20.7**

** $p < .01$, * $p < .05$ 括弧内は標準偏差。 ^{a)}^{b)}間に5%水準で有意な差がみられた。

Table 5. 内容属性・機能の評価と伝達意図・確認意図との関連

	日常型(N=193)		非日常不安型(N=135)		非日常娯楽型(N=180)	
	伝達意図	確認意図	伝達意図	確認意図	伝達意図	確認意図
内容属性						
面白さ						
不安喚起						
確実性						
もっともらしさ						
重要性		.23			.24	.31
機能						
娯楽機能	.27				.48	
会話機能			.22	-.31		
情報提供機能	.38		.35			
情報収集機能		.25		.67		.19
R ²	.31	.17	.25	.27	.33	.17

注)すべて1%水準で有意

考 察

本研究では、大学生が日常会話で話すうわさを対象とし、うわさを、“日常型”“非日常不安型”“非日常娯楽型”の3類型の視点から捉え、従来の研究で主に扱われてきた内容属性の評価に加えて、うわさを話すことによる機能の評価が、うわさの伝達に関連するかどうかを検討することを目的としていた。その際、伝達意図と確認意図という2種類の伝達形態によって、関連する要因が異なるかどうか併せて検討した。

類型別にみたうわさ 類型別にうわさとの接触経験率を比較すると、日常型が約54%と最も高く、次いで非日常娯楽型の約50%が続き、非日常不安型が約36%と最も低かった。事件や事故に関する内容が多い非日常不安型の接触経験率がやや低いものの、これらの内容は該当する事象の発生の頻度に依存するため、身近な友人・知人に関する内容が多い日常型や、怪談や都市伝説的な内容が多い非日常娯楽型に比べて、接触経験率が低くなったものと推察される。

また、接触したうわさの伝達意図の程度は類型による差が見られず、いずれも理論的中間点(2.5点)とほぼ一致する値となっていた。一方で、確認意図の程度に関しては、非日常娯楽型が他の2類型に比べて低いという結果が得られた。聞いたうわさを積極的に伝えようと思うかどうかには類型による差は見られない反面、怪談や都市伝説的な内容が多い非日常娯楽型は、「会話としての楽しみ(木下, 1977)」を重視して話されるため、その真偽を取って誰かに尋ねようとはしないと考えられる。

内容属性と機能の評価は、類型によって差が見られた。面白さと娯楽機能・会話機能は、日常型と非日常娯楽型で高かった。不安喚起は非日常不安型のみで高く、確実性・重要性・もっともらしさと情報提供機能が日常型と非日常不安型で高かった。そして、情報収集機能は日常型のみが高かった。これらの結果は、竹中(2007)および竹中・松井(2007)で示された3類型の内容とも一致する。本研究では、最近3か月以内に接したうわさを多重回答形式で回答し、その中で最も印象に残ったもの1つについて内容属性や機能の評価を尋ね、その評価に基づいて類型が構成された。一方、本研究では、類型の具体例や内容を回答者に教示し、その内容に合致したうわさを収集するという異なる手法を用いてうわさを収集し、内容属性や機能を類型別に比較した。異なる手法で3類型のうわさを収集しても、内容属性や機能の評価が一致していたことから、本研究は、大学生の日常会話におけるうわさが“日常型”“非日常娯楽型”“非日常不安型”の3類型に分離できることを再確認した知見であると位置づけられる。

うわさの伝達に関連する要因 類型別に、伝達意図および確認意図と、内容属性および機能の評価の関連を重回帰分析によって検討した。分析の結果、内容属性に関しては、重要性(田中, 1999; Kimmel & Keefe, 1991)の評価のみが一部の類型において関連していた一方で、機能に関しては4機能すべての評価が伝達意図や確認意図と関連することが示された。これらの結果から、うわさの伝達に対して、個

人が接触した内容をどのように評価するのかだけではなく、その内容が会話においてどのような機能を持つと話し手が考えるのか、言い換えると、会話相手に有益な情報を伝えたり(水野, 1998)、一緒に盛り上がった(松田, 1998)といったように、他者との会話におけるうわさの役割に対する評価も関連することが示唆された。

各類型について詳しく見ていくと、日常型では、伝達意図と娯楽機能・情報提供機能とが関連し、確認意図とは重要性・情報収集機能が関連していた。相手に有益な情報となるうわさや、楽しい雰囲気を作れるうわさは、伝えようと思われやすく、自分にとって重要な内容で、話題にすることで更に情報が得られるうわさは、その真偽や詳細を確認するために話そうと思われやすいことが示された。非日常不安型では、伝達意図と会話機能・情報提供機能とが関連し、確認意図とは会話機能・情報収集機能が関連していた。不安を喚起する程度が高い類型であることから、その中でも相手と一緒に盛り上げられるような内容を含む場合や、相手に有益な情報が伝えられるような場合に誰かに伝えようと思われやすく、一方で、相手と一緒に盛り上げられないような深刻な内容の場合や相手から有益な情報が得られるような内容の場合に、真偽や詳細を確かめようと思われやすいことが示された。非日常娯楽型では、伝達意図と重要性・娯楽機能とが関連し、確認意図とは重要性・情報収集機能が関連していた。自分にとって重要な内容で、相手も楽しんでもらえる内容であるほど、誰かに伝えようと思われやすく、同様に自分にとって重要な内容で、相手から情報収集ができるような場合に、真偽や詳細を確かめようと思われやすいことが示された。

うわさの伝達形態 本研究では、竹中(2009)を踏襲し、積極的に他者にうわさを伝えようとする伝達意図による伝達と、内容の真偽や詳細について他者に尋ねることによって結果的にうわさが伝わってしまう確認意図による伝達とを分離して扱い、両者に影響する要因を比較した。その結果、上述のように、伝達意図には主に娯楽機能・会話機能・情報提供機能が関わり、確認意図には主に重要性・情報収集機能が関わっていた。伝達意図と確認意図とで、それぞれ関連する内容属性や機能が異なっていたことから、本研究の知見は、うわさの伝達について検討する際に、伝達意図と確認意図という2種類の伝達形態を分離して捉えるアプローチ(竹中, 2009)の必要性を再確認したものと位置づけられる。

まとめと今後の課題 本研究の結果から、大学生の日常会話におけるうわさを扱う際に、類型に分けて扱うことの有効性が確認された。そして、類型別の検討の結果、うわさの伝達は、伝達意図と確認意図によって関連する要因が異なり、接触したうわさの内容の評価だけではなく、会話の参加者が、伝達相手や会話状況に対してどのような機能を持つと評価するのかといった対人コミュニケーション要因がうわさの伝達に関連することが示された。

本研究の課題として以下の2点が挙げられる。第一に、本研究では、うわさを伝えようと思うかどうかという個人水準でうわさの伝達を扱ったが、問題で述べたように、近年の複雑ネットワークに関する研究知見から(Brooks et al., 2013; Coletti et al., 2012)、ネットワーク構造が情報伝播に影響を与えることは明らかである。したがって、今後、主に社会心理学領域で蓄積されている個人水準でのうわさの伝達に関する知見と、ネットワーク研究で得られた知見とを統合した理論モデルを構築することが期待される。第二に、本研究は、うわさの伝達に関わる意図を扱っていることから、得られた結果が、実際の伝達行動や確認行動に適用できるかどうかは分からない。会話経験の有無といった変数を併せて測定することによって、得られた知見を行動レベルで検証する必要があると考えられる。

引用文献

- Anthony, S., & Gibbins, S. (1995). Believability and importance as determinants of rumor among deaf college students. *American Annals of the Deaf*, 140, 271-278.
- Brooks, B. P., DiFonzo, N., & Ross, D. S. (2013). The GBN-dialogue model of outgroup-negative rumor transmission: group membership, belief, and novelty. *Nonlinear Dynamics, Psychology, and Life Sciences*, 17, 269-293.
- Coletti, C. F., Rodríguez, P. M., & Schinazi, R. B. (2012). A spatial stochastic model for rumor transmission. *Journal of Statis-*

- tical Physics*, 147, 375-381.
- DiFonzo, N., & Bordia, P. (2007). *Rumor psychology: Social and organizational approaches*. Washington, DC: American Psychological Association.
- 伊藤陽一・小川浩一・榎博文(1974a). デマの研究——愛知県豊川信用金庫“取り付け”騒ぎの現地調査(概論・諸事実稿)—— 総合ジャーナリズム研究, 11, 70-80.
- 伊藤陽一・小川浩一・榎博文(1974b). デマの研究——愛知県豊川信用金庫“取り付け”騒ぎの現地調査(考察・分析編)—— 総合ジャーナリズム研究, 11, 100-111.
- 川上善郎(1994). エイズとうわさ——うわさへの接触, うわさの伝達を促進する要因について—— 情報研究, 15, 11-34.
- 川上善郎(1997). うわさが走る——情報伝播の社会心理—— サイエンス社
- Kimmel, A. J., & Keefer, R. (1991). Psychological correlates of the transmission and acceptance of rumors about AIDS. *Journal of Applied Social Psychology*, 21, 1608-1628.
- 木下富雄(1977). 流言 池内 一(編)講座社会心理学3 集合行動 東京大学出版会 pp.11-86.
- Knapp, R. H. (1944). A psychology of rumor. *Public Opinion Quarterly*, 8, 22-37.
- 松田美佐(1998). うわさの科学 河出書房新社
- 水野博介(1998). メディア・コミュニケーションの理論——構造と機能—— 学文社
- Pezzo, M. V., & Beckstead, J. W. (2006). A Multilevel Analysis of Rumor Transmission: Effects of Anxiety and Belief in Two Field Experiments. *Basic and Applied Social Psychology*, 28, 91-100.
- Rosnow, R. L., Esposito, J. L., & Gibney, L. (1988). Factors influencing rumor spreading: Replication and extension. *Language and Communication*, 8, 29-42.
- 竹中一平(2007). 大学生の日常会話におけるうわさの類型化 心理学研究, 78, 433-440.
- 竹中一平(2008). 人から人へ伝わる情報——うわさの対人心理学—— 繊維製品消費科学, 49 (7), 39-48.
- 竹中一平(2009). 「うわさ学」の現在 *Mobile Society Review 未来心理*, 15, 50-59.
- 竹中一平・松井豊(2007). 大学生の日常会話におけるうわさの類型化——内容属性の評価の観点から—— 筑波大学心理学研究, 34, 55-64.
- 田中 洋(1999). “走るうわさ”と“走らないうわさ”——うわさのデュアルモード仮説の検証—— 日本社会心理学会第40回大会発表論文集, 90-91.
- Walker, C. J., & Blaine, B. (1991). The virulence of dread rumors: A field experiment. *Language and Communication*, 11, 291-297.
- Watts, D. (1999). *Small world: The dynamics of networks between order and randomness*. New Jersey: Princeton University Press.
- (栗原 聡・佐藤進也・福田健介訳(2006). *スモールワールド——ネットワークの構造とダイナミクス* 東京電機大学出版局)
- Watts, D. (2003). *Six degrees: The science of a connected age*. New York: W. W. Norton.
- (辻竜平・友知政樹訳(2004). *スモールワールド・ネットワーク——世界を知るための新科学的思考法——* 阪急コミュニケーションズ)
- Weenig, M. W. H., Groenenboom, A. C. W. J., & Wilke, H. A. M. (2001). Bad news transmission as a function of the definitiveness of consequences and the relationship between communicator and recipient. *Journal of Personality and Social Psychology*, 80, 449-461.

注

- 1) 本研究は、筑波大学大学院人間総合科学研究科に著者が提出した2006年度博士論文の一部を加筆・修正したものであり、日本社会心理学会第48回大会・日本心理学会第73回大会にて発表されている。また、本研究は、科学研究費補助金(特別研究員奨励費18・3891)の助成を受けた。

(竹中)

- 2) 本論文の作成にあたり，調査にご協力を頂いた上瀬由美子教授(立正大学)，菅原健介教授・小城英子准教授(聖心女子大学)，原奈津子准教授(就実大学)，ご指導頂いた松井豊教授(筑波大学)に深く感謝致します。