OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	卒業・修士・博士論文要約集 平成20年度
Author(s)	
Citation	
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/106818
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

卒業・修士・博士論文要約集

平成 20 年度

大阪大学・人間科学部・行動学科目
大阪大学・人間科学研究科・行動学系

はじめに

今年も，卒業論文・修士論文・博士論文の要約集ができあがりました．いずれも意欲的な力作であることに感銘を受けます．着実な「論理」を踏み，「独創」に富む研究に発展しそうな優れた論文が数多く見られます．

「論理」「独創」というキーワードを強調したのは，次に記す私なりの思いによります．大学という場所は，知識を習得する場というより，むしろ，「論理的な考え方」を体得し，さらには，「独創的な仕事を行うための基礎」を見につける場であると思うからです．

歴史を振り返れば，常識と思われていたことを，論理的な観測と推論によってくつがえす研究が，独創的な仕事として賞賛されています．典型例に，「天動説をくつがえす地動説」があります．また，「2乗すればマイナス1になる数を虚数とする」というのも数学の奇妙な発想ですが，多くの科学技術分野に貢献しています．人間科学の分野の研究例がすぐには浮かびませんが，皆さんの論文は，独創的な人間科学研究が増えてくることを予感させます．

これから皆さんは，就職や進学など新たな道に進むわけですが，どのような進路においても，人間科学部で身につけた思考力が何らかの形で役に立つと信じます．末筆ながら，論文を執筆された皆様のさらなる発展をお祈りします．

2009年2月

平成20年度行動学系幹事教授
足立浩平

卒業論文

認知方略が視覚的探索に及ぼす影響 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 石橋 晴香 ・・・・・・・1

テレビ CM の放送頻度の変遷が頻度認知に及ぼす影響 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 磯尾 健介 ・・・・・・・2

美しさとユーザビリティの違いがユーザの機器評価に及ぼす影響 ・・・・・・・・・・・・・ 今田 沙織 ・・・・・・・3

5-6 歳齢保育園児の遊びの変化の要因 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 岩村 麻衣 ・・・・・・・4

背景のリズムが物体の速度知覚に及ぼす影響 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 上田 達也 ・・・・・・・5

飼育ニホンザル集団における攻撃前の個体間相互交渉に関する研究 ・・・・・・・・・ 上野 将敬 ・・・・・・・6

会話が時間の心理的長さに与える影響 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 大藤 清佳 ・・・・・・・7

親近感が顔の魅力評定に与える影響 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 門田 美央 ・・・・・・・8

役割遂行への他者からの期待感が自己認知にもたらす影響 ・・・・・・・・・・・・・・・・・ 倉元 俊輝 ・・・・・・・9

ネイルカラーと肌色の調和についての研究 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 駒井 和子 ・・・・・・・10

トレーニング方法の違いが二重課題パフォーマンスに及ぼす影響 ・・・・・・・・・・・・・ 坂本 百合子 ・・・・・11

方言の使用による調節行動が会話相手に与える影響についての研究 ・・・・・・・・・ 佐藤 愛弓 ・・・・・・・12

変化の検出課題におけるグローバル処理とローカル処理の影響 ・・・・・・・・・・・・・ 澤田 裕介 ・・・・・・・13

がん患者の生きることへの前向きな態度と心理的適応の関係性 ・・・・・・・・・・・・・ 相馬 純子 ・・・・・・・14

視覚課題に対する持続的報知音の影響 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 武市 尚大 ・・・・・・・15

情報処理時のタイムプレッシャーと気分の相互作用に関する研究 ・・・・・・・・・・・・・ 野見山 志帆 ・・・・・16

化粧の錯視効果 ・・ 藤井 佑美 ・・・・・・・17

三相主成分分析のための斜交回転法に関する研究 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 堀 一輝 ・・・・・・・・18

嗜好性味刺激の自発的摂取行動における扁桃体の関与 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 前田 明宏 ・・・・・・・19

待機環境が待機中の動作と気分に及ぼす影響 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 松下 藍 ・・・・・・・・20

霊長類の舌下神経核の容積比較 …… 松本 早紀子 ……21

項目反応理論に関する心理統計学研究 …… 御園生 さちこ ……22

完了後エラーに関する実験的研究 …… 三宅 祥之 ……23

京都市動物園におけるキリンの子の行動発達と母子関係 …… 村田 千紗 ……24

リスクテイキング尺度の作成と信頼性・妥当性の検討 …… 森泉 慎吾 ……25

女子大学生の対面相互作用についての研究 …… 山内 嘉恵 ……26

女子大学生の化粧行動と社会的要因との関連についての研究 …… 山縣 祥子 ……27

多次元尺度構成法を用いた非対称データ解析に関する研究 …… 渡口 志 ……28

高齢者の孤独感に及ぼす孝意識と子どもとの支援関係 …… 易 家怡 ……29

日本語文章の誤りの校正効率に関する実験心理学的研究 …… 加藤 耕 ……30

家庭場面における4-7ヵ月齢児の行動発達 …… 井上 実佳 ……31

ニホンザルのロコモーションにおける前肢の機能 …… 渡邉 翔平 ……32

社会的スキルと職場における対人葛藤の解決行動との関係 …… 石野 優美子 ……33

余命告知に関わる終末期がん患者家族の意志決定に関する探索的研究 …… 山木 照子 ……34

マスメディア報道が犯罪加害者像に与える影響 …… 村上 洋輔 ……35

認知方略が視覚的探索に及ぼす影響

石橋 晴香

最近視覚的探索に関する研究で、認知方略が探索に影響するということが提唱された。それは受動的な探索方略を採用したほうが、能動的な探索方略を採用するよりも探索の効率が良くなるというものであった(Smilek,Rempel&Enns, 2006a)。この結果と、有効視野に関する先行研究を合わせて考えると、受動的な認知方略は、有効視野が広く、探索場面におけるターゲット検出は速いが、注意処理は深くない。一方、能動的な認知方略は、有効視野が狭く、探索場面におけるターゲット検出は遅いが、注意処理は深いということが仮説として考えられた。このことを確かめるために、実験 1 では参加者の探索方略と探索の範囲を操作した、視覚的探索実験を行い、教示を行う前と教示を行った後とではどのように視覚的探索の反応時間・エラー率が異なるかを調べた。

実験 1 では条件は教示の種類(active 教示・passive 教示)、大きさの種類(big 条件・small 条件)、教示(教示前・教示後)、セットサイズ(2,4,6)であった。参加者を 4 群(big-passive,big-active,small-passive,small-active)に分けて、実験を行った。その結果、active・passive 認知方略によって探索の効率が変化しなかった。しかし、教示前と比較して、active 教示を行うと反応時間はほぼ変化しないが、passive 教示を行うと反応時間が短くなるという結果が得られた。また big 条件と small 条件では big 条件のほうが反応時間が長いが、探索の効率は変化しないという結果が得られた。なぜこのような結果となったかを有効視野と関連させて考えるために、実験 2 では、実験 1 と同様の方法で、眼球運動を測定することとした。

実験 2 では実験 1 とほぼ同じ手法を用いたが、参加者を passive 教示群と active 教示群の 2 群に分けて実験を行った。また実験 2 では眼球運動を計測した。その実験から得られた反応時間と眼球運動のデータを分析した結果、active 教示を行っても、教示前と教示後とでは、反応時間、飛越距離、停留時間、注視回数はいずれも変化は見られないが、passive 教示を行うと、飛越距離は変化しないが、反応時間・注視回数は減少し、停留時間は増大した。このことから、active 教示を行っても、有効視野が変化しないため、視覚探索の方法も変わらず、反応時間は変化しないが、passive 教示を行うと、有効視野が拡大するため、より広範囲の視覚的情報を処理することができるようになり、より少ない跳躍回数でターゲット検出が可能になり、反応時間が短くなるのではないかと考えられた。また、実験2では big 条件よりも small 条件のほうが探索の効率が良くなった。

big 条件と small 条件の探索関数について、実験 1 と実験 2 を比較すると、実験 1 では探索関数の傾きが異ならないが、実験 2 では異なっていた。実験1と実験 2 の実験手法についての違いは参加者の群分けの仕方である。よって、参加者にある 1 つの条件を経験させるときと、2 つの条件を経験させるときとでは、探索の効率が変化するという可能性がある。つまり、探索の効率というものは参加者がどのような視覚的探索を経験するかによって決まるのではないかということが考えられる。また実験 1、実験 2 とも、Smilek et al.(2006a)のように passive 教示のほうが、active 教示よりも探索効率がよくなるという結果とはならなかった。このようになった理由として、active 教示、passive 教示が視覚的探索に及ぼす影響は、参加者がどのような探索画面を経験するかによって大きく変わると可能性があると考えられた。

以上本実験の結果から、passive 認知方略に基づく視覚的探索を行うと、有効視野の広がりにより、より少ない跳躍回数でターゲット検出が可能になることがわかった。

テレビCMの放送頻度の変遷が頻度認知に及ぼす影響

磯尾　健介

【目的】現代社会には情報があふれている。中でも広告は、新聞、テレビ、ラジオから、町中で見かける看板、電車の吊り広告など様々な場所で見かける。そしてテレビCMは、テレビという世帯所有率の高い媒体を使うことでより多くの人々に情報を届けることができる。また、テレビという媒体の特性上、受け手側の興味の有無にかかわらず伝えることが可能なので、テレビCMは情報伝達に大きな役割を果たす手段であるといえる。

本研究ではCMの放送数についての主観的認知について研究した。この研究では実験室的状況下での映像刺激としての主観的認知を測るのではなく、現実社会に存在するコマーシャルという社会的刺激についての消費者の放送頻度が主観的な頻度判断に及ぼす影響を測ることを目的とした。

【方法】大阪大学の男女大学生93名（男性60名、女性33名、平均年齢19.79歳、$SD = 2.96$）に7種類の動画（2008年度6月～8月の20時～1時に放送されたCM）を提示した。その際、単独提示条件として最初の動画視聴後に、その動画について2008年度6月～8月の20時～1時の間にどの程度見たことがあるかを質問紙に回答を求めた。次に複数同時提示条件として6種類の動画を連続して提示し、同じくそれらの動画を2008年度6月～8月の20時～1時の間にどの程度見たことがあるかなど質問紙に回答を求めた。また、複数同時提示の際には異なったジャンルの商品を扱ったCMが混在している異種条件、すべて同ジャンルの商品である同種条件を行った。使用した動画は車、酒類、携帯電話類の3種類である。そして各ジャンルから放送頻度の高・中・低の３群のCMを抽出し使用した。

【結果】CMはその放送頻度にかかわらずほぼすべてが過大視されていた。また、単独提示、複数同時提示条件間、同種、異種条件間に想起数の差は見られなかった。そして新たに作成したCMに関する印象値である「快感情誘発値」、「怒り・不快誘発値」に関して、「快感情誘発値」、「怒り・不快誘発値」が高いほど想起数は過大視された。そのCMを見たことがあるかを問う既視性や、テレビの視聴時間による想起数との関連については、視聴時間の長短による想起数の違いに有意差はなく、既視性が低いほど過大視されていた。

【考察】CMは実際の放送頻度に関わらず過大視されていた。これは消費者がCMの時間を長いと感じているという結果と重なる。また一般的には山型の変遷パターンをとると考えられていることが示された。これは普段自分も目にしているはずのものが出現、消滅を急速に行っているとは考えにくかったためと思われる。単独提示、複数同時提示条件間に差が見られなかったのは、CM自体が宣伝のための情報伝達機能を持つ動画であるため強い刺激を持ち、複数同時提示をした場合にも顕現性に差がつかなかったためと考えられる。同種、異種の条件間で差がみられなかったのは、広告が無意味刺激に近い形であり、ゲシュタルト心理学の図と地の関係のように、特定の広告のみが有意味刺激となって知覚され、るため、周りの広告種に影響を受けることはなかったからと考えられる。また印象値が強いCMは、想起数が過大視されていた。これは印象が強いCMは利用可能性ヒューリスティックによるバイアスがあったためと思われる。さらに既視性が低いほど想起数が多かったことから、記憶の手がかりが低いと過大視する傾向があることが示された。これは実際に存在するにもかかわらず手がかりとして利用できる記憶が存在せず、その認知的不協和の解消、また実態のつかめないものとして過大視してしまったためと考えられる。

美しさとユーザビリティの違いがユーザの機器評価に及ぼす影響

今田　沙織

近年、高齢化や消費者ニーズの多様化などを背景に、すべての人にとって使いやすいように配慮されたユニバーサルデザインが広く普及した。ユニバーサルデザインはできるだけ多くのユーザを対象としてユーザビリティ、すなわち使いやすさを向上させることを目指している。しかし、それらがユーザに使いたいと思わせる魅力的なデザインであるとは限らない。本研究では、その重要性が指摘されていながらも研究がまだあまりなされていない、デザインの美しさやユーザの感情に注目した。そして、使いやすいだけでなく、使っていてユーザに魅力を感じさせるユニバーサルデザインについて実験的に検討を行った。

本研究は２つの実験から構成されていた。実験Ⅰでは見た目の美しさがユーザの機器評価に及ぼす影響を調査した。そのために、ユーザビリティは同程度だが美しさの異なる２種類のMP-3プレイヤーをディスプレイ上に提示し、それを使って参加者に課題を遂行してもらった。さらに、操作したプレイヤーについての主観評価をしてもらった。実験Ⅱでは、ユーザの機器評価に及ぼすユーザビリティと美しさの影響を調査するとともに、ユーザの属性による評価の変化を検討した。そのために、ユーザビリティと美しさの高低を組み合わせた４種類のバージョンを持つ、炊飯器の操作部を模したプログラムを実験に用いた。参加者にはそのうちの１つのバージョンを使って課題を遂行してもらい、操作したバージョンについての主観評価をしてもらった。また実験Ⅰと実験Ⅱの両方において、ユーザの魅力評価に影響を与える要因の検討を行った。

その結果、美しい製品や美しいと評価される製品は使いやすいとも評価されるという傾向が見られた。製品の美しさには魅力の評価を高める効果もあり、使用頻度が低いユーザや機器に対して不得意意識を持っているユーザで特に効果が大きかった。また、ユーザビリティが低く美しさの高いバージョンではポジティブな感情が引き起こされ、魅力の評価が最も高くなっていたことから、美しさがユーザビリティにおける不備を十分に補って高い魅力評価へとつなげるということが示唆された。また、操作のおもしろさというユーザの感情に影響を与える要素がこの効果をさらに高める可能性も示された。そして、魅力の評価に対してはユーザビリティの知覚と美しさの知覚、そしてユーザの感情が影響を与えていることが明らかとなった。

以上の結果から、デザインにおける見た目の美しさの効果とその重要性が明らかとなった。たとえユーザビリティが低く多少使いにくい製品であっても、見た目の美しさによって使いやすいと評価されやすくなり、また高い魅力評価へとつなげることができるためである。加えて、感情、特にポジティブな感情をユーザに引き起こすことが製品の魅力を高めるために必要であるということが示された。今後は、操作のおもしろさといったユーザにポジティブな感情を引き起こす要素やユーザの特質による評価の違いを詳細に調査することによって、ユーザと機器との豊かなインタラクションや魅力的なユニバーサルデザインを実現することが望まれる。

5-6 歳齢保育園児の遊びの変化の要因

岩村　麻衣

【目的】保育園において、幼児は他者との関わりを通して様々なことを学ぶ。5 歳齢になると仲間遊びが多く行われるようになるが、仲間遊びを行ううえではその意思表示を行うことが不可欠である。これまでに、子どもの仲間入りに関する研究は数多く行われてきた。しかしこれらの研究の多くは仲間入りを行う側の子どもの社会的スキルや人気度に焦点をあてたものが多く、仲間入りをされる側の行動に焦点をあてたものは少ない。そこで本研究は 5 歳齢児を対象とし、幼児が自由に遊んでいる場面における他児への、あるいは他児からの関わりかけ行動の様態を明らかにし、幼児の遊び仲間集団の人数や行っている遊びの種類との関連を明らかにすることを目的とした。

【方法】観察対象は、大阪市内の M 児童センターの 5 歳齢児クラスに所属する 38 名の児（男児 22 名、女児 16 名）であり、そのうち男児、女児各 8 名ずつ（平均年齢 6 歳 2 ヵ月齢）を個体観察法を用いて観察した。1 回の観察を 20 分間とし、1 人につき 4 回ずつ観察を行った。自由遊び場面において幼児の行動、遊び集団の人数と男女構成を記録した。また、他児への関わりかけ行動、他児からの関わりかけ行動について、その行動が生起した場合、その相手の人数や行動を記録した。観察期間は 2008 年 11 月 12 日から 2008 年 12 月 19 日のうちの 20 日間であり、総観察時間は 1224 分であった。

【結果および考察】自由遊び場面において、一人遊びはあまり観察されず、仲間遊びが大半を占めていた。その中でも、構成遊びやごっこ/ルールのある遊びが多く観察された。また、同性のみでの遊びが大半を占めていた。関わりかけに用いる方法としては、言語を用いたものが多くみられた。これは仲間入りには決まりきった言い回しがあることと、この年齢においては言語の発達により、言語による間接的・婉曲的な表現が可能になるためだと考えられる。また、関わりかける相手の遊び集団の人数が多いほど、幼児がその遊び仲間集団に参加する仲間入りの成功率は高くなった。仲間遊びでは、その仲間全員がその遊びに対する何らかの共通のイメージや認識を多少なりとも持つことが不可欠である。少人数の遊びではその遊びに対するイメージの共有が深くなされており、途中からではその共有が難しいため仲間入りが成功しにくくなる一方、多人数の遊びでは、全員がその遊びのイメージを共有することがより困難になるため、途中から参加してもイメージの共有が比較的容易になるために、仲間入りの成功率が高くなったと考えられる。また、ごっこ/ルールのある遊びにおいて、何らかの関わりかけを児が示した場合、仲間入りに至る割合が高かった。これはごっこ/ルールのある遊びでは、その設定やルールを始めに理解する必要があるため、「入れて」などといった言語による明示的仲間入りが行われているためだと考えられる。そしてこの言い回しは、保育士から、理由のない限り入れてあげることを教えられているためであると考えられる。また、物を用いた遊びでは、その遊びで使用する物を用いることで相手に関わりかけ、相手の関心をひく行動が多かった。

本研究の結果から、幼児の遊びにおける仲間関係の成立変化の要因として、集団の人数、遊びの内容等が存在することが示された。

背景のリズムが物体の速度知覚に及ぼす影響

上田　達也

【目的】

音楽は様々な効果をもっている。その中で特にテンポの効果は、ドラマ、運動会のBGMなどを代表として最もイメージしやすいものである。過去においてこれら映像と音楽の関係については多く研究されているが、それらの多くは印象の変化を調査するにとどまっている。本実験では特に音の「テンポ」に着目し、背景で再生されるテンポが物体の運動に対する速度知覚におよぼす影響について検討する。仮説は以下の通りである。

【仮説 1】背景のテンポの有無は物体の運動に対する速度知覚に影響を与える。

【仮設 2】背景のテンポの速遅によって影響量が変化する。

【仮設 3】物体の運動の種類によって背景のテンポによる影響は変化する。

【方法】

一定方向へ一定距離を移動する円形（速度 5 段階）と一定の拍子で再生される単音によるテンポ（6 段階+音なし条件）を組み合わせ、35 の刺激を作成した。実験参加者はこのテンポが組み合わされた刺激をもとに、運動する円形の速度の判断を行った。速度の判断の回答には実験参加者自身による調整法で行った。参加者は刺激呈示の後に回答用画面において画面上のスクロールバーを調整することで、円形の移動速度を調整し、判断の回答を行った。また、円形の運動の種類について直線的な動きと曲線的な動きの 2 種類を用意し、被験者間での比較を行った。

【結果および結論】

結果として、物体の運動速度の知覚において、背景のテンポの差による有意な効果は得られなかった。したがって、テンポが運動速度の量的判断に影響を持つという本実験の仮説は否定された。しかし、一方で背景音のテンポは速度判断の手掛かりの一つとして用いられていると考えられ、バウンド運動においては、円形の運動であるバウンドのテンポと背景音のテンポは同一の手掛かりとして混同されている可能性が示唆された。

以上、背景音のテンポは手がかりの一つとして用いられているが、テンポとしてその速度が速度認知に与える影響は確認できなかった。この結果は、速度判断という量的側面における印象面からの独立性、優位性を示すものであると考えられる。ただ、本研究で用いた音刺激は単にテンポのみで構成されたものであり、音楽の一部として用いた場合とは結果が異なる可能性も存在する。音の刺激自体にも注目した、よりいっそうの研究が必要である。

飼育ニホンザル集団における攻撃前の個体間相互交渉に関する研究

上野 将敬

【目的】ヒトをはじめとする霊長類の多くが、多様な形で複数の個体による社会集団を形成している。それぞれの個体が集団で生存していくためには、他個体との間に自分の利益となる関係を作ることが重要な目的の 1 つとなる。個体間の相互関係は、攻撃行動による敵対的相互交渉とグルーミング(毛づくろい)などの親和的相互交渉によって調整される。これまで、攻撃交渉後に親和行動によって社会関係を修復する仲直り行動(de Waal & van Roosmalen, 1979)の発見以降、第 3 者個体を含めた行動、親和行動以外の行動についても研究され、霊長類が複雑な社会調整能力を持つことが明らかになってきた。しかしながら、霊長類が攻撃を受けないようにするための行動、もしくは攻撃の被害を最小限にするための行動を行っているかどうかについてはこれまでほとんど研究が行われていない。そこで、霊長類にとって最も重要な親和行動であると言われているグルーミングに着目し、グルーミングが、2 個体間における争いを回避させ、社会関係を調整する行動として機能しているという仮説を立てた。この仮説を検証するために、攻撃交渉が起こる前の攻撃個体と被攻撃個体の親和関係及び攻撃個体と第 3 者個体の親和関係について検討した。

【方法】大阪大学大学院人間科学研究科附属比較行動実験施設行動観察棟にて集団で飼育されている成体オス 2 頭, 成体メス 1 頭, 準成体オス 1 頭, 幼体メス 1 頭の計 5 頭のニホンザルを観察対象とした。すべての個体についてグルーミング、攻撃行動などの行動を同時に記録した。1 時間の観察を 1 セッションとし、1 日における観察は 3 セッションまでとした。観察期間は、2008 年 4 月 27 日から 2008 年 7 月 31 日までであった。この期間に、104 セッション(104 時間)の観察を行った。

【結果および考察】攻撃前 10 分間の攻撃前場面において、攻撃個体とその他の個体との親和関係について分析した。その結果、攻撃前場面における攻撃個体へのグルーミングは、通常場面と比較して、被攻撃個体によるものも第 3 者個体によるものも少なくなる傾向があることが明らかとなった。つまり、攻撃個体へのグルーミングについては、被攻撃個体と第 3 者個体の間に違いはあるとは言えず、むしろ、攻撃個体は攻撃前場面においては他個体からのグルーミングを受けていないということが示された。また、第 3 者個体からグルーミングを受けることと第 3 者個体にグルーミングを行うことが攻撃交渉の生起率を高めるということが示唆された。ここから、他個体に攻撃交渉を行う前に優位個体へグルーミングを行うことによって、その優位個体からの支援が期待できるため、劣位個体へグルーミングを行う場合に比べて他個体に対して攻撃交渉を行いやすくなるという仮説が考えられる。一方、被攻撃個体に関しては、攻撃前場面での攻撃個体へのグルーミングは通常場面よりも少なくなっているが、攻撃個体にグルーミング以外の親和的接触をほとんど行っていない。ここから、攻撃前場面の攻撃個体との関係において被攻撃個体と第 3 者個体の間にはグルーミングを指標とした親密性に違いがあるということが示唆された。攻撃前場面で、攻撃個体と被攻撃個体の親和的接触が、ほぼ被攻撃個体からのグルーミングに限られていたことや、攻撃交渉の生起率の高いニホンザル集団で仲直り行動の生起率が低いことを踏まえると、攻撃される危険性が高い場面では相手に近づいてグルーミングを行うことと相手から距離をとることの 2 種類の行動を用いて争いを回避しているという仮説を立てることができる。本研究では個体の行動範囲が限定されているため、攻撃を回避できない場合があった可能性がある。このように、結果に影響を与えた可能性のあるいくつかの要因は考えられる。しかし、本研究は、これまで明らかにされなかった攻撃前場面の攻撃個体に関する相互交渉を明らかにし、通常場面とは相互交渉の傾向が異なっていることを示した。そして、争いに関わる霊長類の調整行動について、新たな可能性を提示することができた。

会話が時間の心理的長さに与える影響

大藤　清佳

本研究では、会話が時間の心理的長さに与える影響を調べるため、話題の選定によって実験参加者を2群に分け、13分間の会話時間を実際は何分間と感じたかを調査し、分析した。

実験参加者は、事前のアンケート調査によって興味の高い話題について話すA群と、興味の低い話題について話すB群に分けられた。そして初対面条件で、対面形式2人1組での13分間の会話実験を行った。そして、会話時間の心理的長さの評価と、会話の快印象評定、満足度評定、会話相手の印象評定、会話時間の印象評定を行った。またその後、会話時間の標準化のための沈黙時間を6分半設け、沈黙時間の心理的長さの評定と、沈黙時間に対する印象評定を行った。

分析の結果、会話時間の心理的長さT1と、会話相手に対する印象評定の5項目で有意な相関関係がみられ、特に「派手な―地味な」尺度で強い相関がみられた。また、T1と有意な相関関係がみられた5尺度をT1について重回帰分析にかけたところ、有意な結果を得て「派手な―地味な」尺度のみ回帰係数が有意となった。会話相手に対する印象評定尺度を主成分分析にかけると6つの因子が得られ、そのうち因子5のみがT1と有意な相関関係をみせた。因子5は「派手な―地味な」尺度が特に高い重みをみせている因子であり、インパクト因子と名づけた。T1を6分半の沈黙時間によって標準化したT3では会話相手に対する印象評定での「親切な―親切でない」尺度のみ有意な相関関係がみられた。

実験結果を受け、初対面条件の会話では話題の選定よりも会話相手の印象が心理的時間の長さに強い影響を与えると考察された。また、なかでも「派手な―地味な」尺度に代表される初対面の相手でも判断しやすい印象が、会話時間の感じ方に影響しやすいのではないかと考えられた。

親近感が顔の魅力評定に与える影響

門田　美央

これまでの研究により、態度や距離の類似性によって、対人魅力が高く評価されるということが明らかになっている。本研究ではそれに対し、「親近感が湧くと、顔の魅力度が高くなる」という仮説の下、プロフィールの類似性が身体的魅力に影響を与えるかどうかを検証した。

前半で、実験参加者は15枚の顔写真に関して「個人的な好みで測った顔の魅力度」「一般的な基準で測った顔の魅力度」「親近感」の3項目を7段階で評定した。後半では同じ15人に関して同様の評定を行ったが、その際写真の人物のプロフィールも併せて提示された。15人のうち10人はプロフィールに共通項がなく、残りの5人はそれぞれ「名前」「血液型」「誕生月日」「出身地」「趣味」が共通していた。

実験の結果、「趣味共通」条件において、後半の「親近感」及び「個人的な好みで測った顔の魅力度」の評定値が前半より有意に高かった。そこで「趣味共通」条件において「親近感の増加量(後半の評定値−前半の評定値)」と「個人的な好みで測った顔の魅力度の増加量(後半の評定値−前半の評定値)」の間に相関がないか分析を行ったところ、両者の間に有意な相関は見られなかった。

以上の結果により、「親近感が湧くと、顔の魅力度が高くなる」という仮説は支持されなかったが、「趣味が共通する人物は、個人的な好みで測った顔の魅力度が高くなる」という結論が導き出された。今後はその2つの間に起こっている事象、つまり「趣味が共通することによって生まれるどんな要因によって、個人的な好みで測った顔の魅力度が高くなるのか」を研究する必要性があると考える。

役割遂行への他者からの期待感が自己認知にもたらす影響

倉元　俊輝

【問題】集団や組織に属している場合に、自分に向かない役割が付与されるという状況に陥ることが少なからずある。そのような自己認知における不協和事態において、フェスティンガー(1965)に基づくと、自己認知を役割に沿うように変容させ、その事態に対処すると考えられる。しかし、自己認知の不協和事態を扱った研究の多くが、質問紙調査の形式をとっている。役割が他者との関係に基づいて形成される以上、より現実に近い場面で捉える必要性がある。また、役割を捉える際には、役割が他者からの期待によること、さらに役割そのものが担う行為を検討の対象とすることが重要となる。したがって、本研究では、役割を担うことによって生じる自己認知の変容を、役割期待の有無と遂行すべき役割という側面から検証することを目的とした。

【方法】役割期待の有無と役割が遂行すべき行為(ネガティブ・ニュートラル)を独立変数とし、実験前後で行った自己認知を問う尺度(Big Five;和田,1996 および自己受容尺度;宮沢,1988)の得点を従属変数とする実験計画を設定した。さらに、自己意識特性の高低を要因とした場合の期待と役割との関連に関する検討も行った。実験参加者は、大阪大学の女子大学生 63 名(M=18.70歳,SD=1.07)であった。学習実験場面において、実験参加者が「教師」役を、実験協力者が「学生」役を担う状況を設定し、学生役が認知課題を行う実験を行った。実験に際して役割期待の操作として、実験者が参加者に役割の期待に関する教示を与える条件とこの教示を行わない条件を設定した。課題終了後、教師役である参加者は、学生役に成績のフィードバックを行った。フィードバックの内容に関しては、学生役の課題の実際の成績によらず、ネガティブなフィードバックを与える(nega)条件とニュートラルなフィードバックを与える(neut)条件を設定した。この後に、参加者は自己認知の評定を行い、事前に行った自己認知と比較し、実験前後の変化を検討した。

【結果・考察】期待あり、かつ nega 条件について、情緒安定性因子に関して、実験後に肯定的に変容する傾向が確認された(F(1,56)=5.69 p<.05)。一方、期待なし、かつ nega 条件の場合には自己価値因子が肯定的に変容し(F(1,58)＝10.79　p<.001)、期待なしという状況でも調和性因子などが肯定的に変容することが確認された(F(1,58)=7.11 p<.01)。これらの結果から、二つの不協和事態が存在し、自己認知の変容する側面はそれに応じて異なることが示唆された。一方は、期待を受け、役割を遂行する場合に生じる役割と自己認知の不協和事態における変容であり、他方は期待がないが、役割を遂行する場合に生じる、自らネガティブな役割を担ったという認知について不協和事態での変容である。そして、参加者の置かれた状況から、この背景には重要な他者の存在が関係することが示唆された。また、自己意識尺度を加えた検討では、期待と公的自己意識の有意な関連を得られなかった。しかしながら、私的・公的に関わらず、自己への意識が高い人物は、他者からの期待が自己認知に影響を与えることは示唆された。本研究の意義は実験場面で役割と自己の不協和事態を捉えたことにある。また、参加者が上下関係を持つ状況で検討を行ったことは、現実の組織集団に近い状況を示せたと言えよう。ただし、今回の目的は自己認知の変容の生起を検討することであったため、変容のプロセスについて十分に解明できていない点には検討の余地がある。今後の展開としては、役割期待と役割が自己認知に影響する過程について、相互作用場面での検討などが考えられる。

ネイルカラーと肌色の調和についての研究

駒井　和子

1）目的

近年ネイルメイクへの注目が高まり、おしゃれの重要な要素の一つとしての認識が広まってきている。ネイルカラーは同一の化粧料を手足の爪という２つの異なる部位に塗る、化粧としては珍しい性質を持っている。手と足では性質が異なるため、手足のネイルカラーに対する感性評価基準が異なっている可能性が考えられる。また、肌色ごとに調和するネイルカラーは異なると考えられる。しかし、このような手足のネイルカラーの感性評価基準の違いや肌色との調和についての検討は未だなされていない。そこで、本実験では、手と足でネイルカラー（以下爪色）の感性評価基準が異なるか否か、そしてどの肌色にどのような爪色が調和するのかを調べた。

2）実験１

手足の爪に２色の爪色（赤・青）を塗布した状態をシミュレートした画像を刺激として用い、２３項目の形容詞対について７段階で評価してもらい、その結果をＳＤ法と因子分析で分析した結果、手では「品」「目立ち」「女性らしい親しみやすさ」、足では「目立ち」「自然さ」「美しさ」、手足全体では「目立ち」「品」「親しみやすさ」のそれぞれ３因子が抽出され、手足の爪で感性評価基準が異なることが分かった。手では、内面性にまで関わると思われる因子が抽出されたのに対し、足では、「自然さ」や「美しさ」という外見に関する評価についての因子が抽出されたといえる。これは手が表現器官としての役割を持っていることから来る違いだと考えられる。

3）実験２

手足それぞれに、５色の肌色に１２色の爪色（レッド系・ピンク系・オレンジ系・グリーン系・ブルー系・パープル系・ベージュ系）を塗布した状態をシミュレートした画像を刺激として用い、魅力度・肌色のきれいさ・爪色の目立ち・肌色とのなじみ・配色のよさの５項目に７段階で評価してもらった。その結果、爪色として、なじみのある赤みのある爪色のグループが最も評価が高く、肌色の明度が高くなるにつれて評価が高くなった。肌色については、色白肌を肯定的にとらえる暗黙のパーソナリティ観が肯定的に働いた可能性と、色白肌は爪色とのコントラストがついて美しく見えた可能性の両方が考えられる。色の見え方や魅力度には、生理的な要因だけでなく、なじみの有無や暗黙のパーソナリティ観等、内在する価値基準が反映される。

4）結論

ネイルカラーの感性評価基準は手と足で異なり、手ではより内面的な基準で、足では外見的な基準でネイルカラーを評価するということが分かった。また、ネイルカラーと肌色の関係については、全般的にレッド・ピンク・オレンジ系は肯定的な評価を得たのに対し、ベージュ系やブルー・グリーン系の評価は低い。肌色は、明度の高い色白肌が評価が高かった。これらの色の評価は、生理的な要因だけではなく、実験参加者の心の中にある価値基準が反映される。

トレーニング方法の違いが二重課題パフォーマンスに及ぼす影響

坂本　百合子

本研究の目的は 2 つのことを同時に行なえるようになるために最も効率のよいトレーニング方法を検討することである。鏡映描写課題と暗算課題を用いた 3 度にわたる実験を行い、参加者の課題パフォーマンスという行動的側面とメンタルワークロードという心理的側面から二重課題を遂行する技能の習熟および保持について検討した。

まず実験 1 では、2 つの課題を別々に行う単課題トレーニング(STT)と両課題を同時に行う二重課題トレーニング(DTT)の効果を比較した。18 名の参加者を STT 群と DTT 群にわけ、トレーニング前後の課題パフォーマンス及びメンタルワークロードについて分析を行ったところ、トレーニングの前後で技能の習熟が見られたが、トレーニング方法の違いによる影響は見られなかった。そこで、実験 1 の結果から考えられる問題点を改善して次の実験 2 を行った。

実験 2 では、参加者 40 名を、単課題トレーニング STT を行った後二重課題トレーニングを行う群（MT 群）と二重課題トレーニングのみを行う群(DTT 群)の 2 群に分けて行った。分析の結果、実験 1 同様トレーニングによって技能は習熟したが、トレーニング群の違いによる有意な差は見られなかった。しかし、二重課題のパフォーマンスについて STT と DTT の影響を詳しく分析することによって、二重課題を行えるようになるためには STT よりも DTT のほうが重要である可能性が示唆された。さらに、実験 2 では参加者の注意・認知機能とトレーニング方法の関連性についても検討を行った。分析の結果、日常生活において頻繁にながら作業をする人はトレーニング方法の影響をあまり受けないが、ながら作業の頻度が少ない人は、STT よりも DTT を行ったほうが二重課題のパフォーマンスが向上することが示唆された。

実験 3 では、一旦獲得した技能の保持について検討を行った。実験 2 を行った約 1 ヶ月後に、同じ参加者に再度鏡映描写課題と暗算課題を遂行させ、その際の課題パフォーマンスを実験 2 におけるトレーニング直後のパフォーマンスと比較した。分析の結果、鏡映描写課題と暗算課題を同時に行う技能については、トレーニングを行った日から約 1 ヶ月間で若干低下するものの、MT によって身に付けた場合よりも DTT によって身につけた場合のほうが保持されやすいことが示された。注意・認知機能とトレーニング方法の組み合わせについても分析を行ったが、有意な結果は得られなかった。

実験 1 から実験 3 までを通して、2 つのことを同時に行えるようになるための効率的なトレーニング方法について、鏡映描写課題と暗算課題を用いて検討した結果、各課題を別々に行う単課題トレーニングよりも、両課題を同時に行う二重課題トレーニングのほうがパフォーマンス向上に有効であることが示唆された。また、その傾向は日常生活における注意経験と関連があり、ながら作業をあまり行わない人でより顕著であることが分かった。さらに、技能獲得から約 1 ヶ月後の状態を調べたことによって二重課題トレーニングで身につけた技能は保持されやすいことも示された。総じて、二重課題を遂行できるようになるためには 2 つの課題を同時にトレーニングすることがより有効であるということが明らかになった。

方言の使用による調節行動が会話相手に与える影響についての研究

佐藤　愛弓

【問題】 私たちは日々、さまざまな人とことばを交わして生活をしている。日本では日本語を主に使用する人が大多数であるが、同じ日本語でも、方言という地域ごとの多様な口語スタイルが存在する。私たちは、方言と共通語を相手や状況に応じて細やかに使い分けているが(佐藤, 1999)、その使い分け行動が会話相手に対してどのような影響を与えているのかについての実践的な研究は少ない。そこで本研究では、Giles et al. (1975)のコミュニケーション調節理論を日本語、特に方言と共通語の場合に適用し、実験場面での検討を行った。本研究では関西方言および共通語を取り上げ、実際の会話場面において、それらの使用による調節行動が会話相手にどのような影響を与えるかについて検討することを目的とした。また、地域性や地域アイデンティティについても着目した。

【方法】 実際に初対面での会話場面を設定し、実験協力者(以下、サクラ)と実験参加者の間で1対1の会話実験を行った。サクラは、共通語ネイティブおよび関西弁ネイティブ各2名ずつの候補者について、予備調査で女子大学生26名(平均年齢20.73歳、SD=3.58)に印象評定を求めて、各1名ずつを選出した。会話実験の対象者は女子大学生56名(平均年齢19.00歳, SD=1.10)で、出身地を記入したネームプレートを付けて6分間の日常会話を行うよう求めた。会話前に個人特性、会話後にサクラへの印象や会話満足度を問う質問紙にそれぞれ回答を求めた。関西弁および共通語ネイティブのサクラが参加者に合わせて話し言葉(方言)を調節するか否かを実験ごとに操作し、そのサクラに対して共通語ネイティブおよび関西弁ネイティブの実験参加者がどのような印象を抱くかについての検討を行った。

【結果と考察】 関西弁の参加者は、努力して関西弁を話す共通語ネイティブのサクラへの魅力度が高かった($F(1,48)=11.01$, $p<.01$)。尾上(1999)が関西方言の特徴の一つに「会話の共同作業の感覚」を挙げ、他にもさまざまな特徴が“笑い”に結びつくと述べていることから、その使い手である関西弁参加者は、その場その場で相手と「ともに楽しむ」という姿勢が比較的強いと考えられる。そのため、方言を調節している相手を「ともに楽しもうと努力している」と知覚し、よりホットな評価をしやすかったのだと考えられる。しかし、サクラへの親和性に関しては、関西弁ネイティブ同士の自然な関西弁会話において最も高く評価していた。これは、関西方言の会話におけるテンポやノリの良さが影響した結果であると考えられる。一方、共通語の参加者は、共通語ネイティブのサクラと共通語同士で会話する条件において、よりサクラへの魅力性を高く評価していた($F(1,48)=4.71$, $p<.05$)。共通語参加者は、関西では普段出会う機会が少ない共通語ネイティブの人物と自然な共通語で会話ができることに対しての喜びが大きく、そのポジティブな情動が、サクラへの魅力度評定に結び付いたのであろう。

また、地域アイデンティティの高い参加者は、サクラと方言が一致している場合にサクラへの親和度が高かった($F(1,48)=5.94$, $p<.05$)。すなわち、自分の出身地域への同一化意識や愛着意識が強いため、相手の方言と自身の方言に一致が見られた時、自身が相手からの社会的承認を得られたとより感じやすいのだと考えられる。地域性や方言の使用が、地域アイデンティティに作用し、コミュニケーション行動に影響を及ぼすことが明らかとなった。

今後、2者間の相互的な調節行動についてさらに発展的に検討できれば、コミュニケーション調節行動の現実場面でのさらなる実態が解明され、研究結果をより現実の対人場面に応用することができるのではないかと考えられる。

変化の検出課題におけるグローバル処理とローカル処理の影響

澤田　裕介

顔の再認課題においてグローバル処理をするかローカル処理をするかで課題の成績が異なるという実験がある。グローバル処理は顔の全体像、つまり大局認知課題において効果があり、ローカル処理は顔のパーツ、つまり局所認知課題において効果があるというものである。グローバル処理とローカル処理への順応には小さな文字で構成された大きな文字である Navon 図形が用いられている。

顔の再認課題に効果のあるグローバル処理・ローカル処理の効果が、一般的な情景における記憶の認知課題においても効果が発揮されるかどうかを検証するため実験を行った。処理方法への順応には先例にならい Navon 図形を用い、情景の記憶課題としてフリッカー法で提示する変化の見落とし課題を用いた。

実験 1 では処理方法によって変化の見落とし課題の成績が左右されるのかどうか、そしてグローバル処理に有効な刺激、ローカル処理に有効な刺激があるのかを検証した。

Navon 図形の小さな文字の空間周波数を高めることでグローバル処理の効果が抑制され、ローカル処理の効果が促進されることが顔の再認課題において示唆されている。そこで実験 2 においてその抑制促進効果が発揮されるのかを検証した。

実験 1 と実験 2 から以下のような結果が得られた。

変化位置が刺激の上部に位置する刺激や、奥行き方向で奥に位置する刺激はグローバル処理が有効であると示唆された。また、変化方法として拡大縮小・移動といった面積が変化している刺激に対してローカル処理が有効であると示唆された。

実験 1 と実験 2 における交互作用はグローバル処理に有効な課題である変化位置が刺激の上部に位置する刺激に関して見られた。

顔の再認課題ほど明確に差が見られず実験 1 と実験 2 とで一貫しない結果もかなり見られた。今後は顔の認知課題と情景の認知課題との難易度のギャップをうまく調節し、変化の見落とし課題に用いる刺激をうまく統制する必要がある。

がん患者の生きることへの前向きな態度と心理的適応の関係性

—膵臓がん患者を対象にして—

相馬　純子

日常生活において，前向きな考え方を勧められることはよくある。がん治療に関しても，闘争心を持ってがんばるなど，前向きな考え方や取り組み方が，良い結果に結びつきやすいと考えられている。がん患者の中でも，予後の厳しい膵臓がん患者は，意欲を持ち続けることができなければ，治療をやめることになるとされる。そのため，闘争心ほど強い前向きさでなくても，ほどよい穏やかな前向きさは，治療を続けるために，また，心理的適応のために，必要なのではないかと考えられる。そこで，がん患者の生きることへの穏やかな前向きな態度を多面的に測定できる尺度を作成し，作成された尺度を使って，予後の厳しい膵臓がん患者において，どのような前向きな態度が，心理的適応に関係しているのかを調査することを目的に，本研究を行った。

膵臓がん患者 114 名を対象に，質問紙調査を行った。調査内容は，患者属性，ソーシャルサポート，がん患者への前向きな態度，がんに対するコーピング，心理的適応，がん患者の複数の症状の重症度の測定，心配の種類や強さであった。がん患者の生きることへの前向きな態度を測定する尺度の作成は，病気の人と適応に関する記述のある論文から，前向きな態度に関する記述を抜き出し，KJ 法により 10 のカテゴリーを抽出し，その内容から各項目を設定するという方法で行われた。作成された尺度は，Motivation toward Living scale（MOTI）と名づけられた。

Motivation toward Living scale（MOTI）の探索的因子分析の結果，3 因子が抽出された。この結果より，構造方程式モデルによる探索的因子分析を行ったところ，十分な適合度が得られ，本尺度の因子構造が妥当であることが示された。3 因子は，「日常生活に関する前向きな態度」，「自律に関する前向きな態度」，「治療に関する前向きな態度」と名づけられた。前向きな態度と心理的適応に関係があるか調査するために，心理的適応を目的変数，それ以外の変数を説明変数として重回帰分析を行ったところ，「日常生活に関する前向きな態度」が HADS 抑うつ，「自律に関する前向きな態度」が HADS 不安，「治療に関する前向きな態度」が HADS 合計点をそれぞれ有意に説明することが明らかになった。

作成された尺度により，前向きな態度のさまざまな側面が，心理的に影響していること，また，不安や抑うつなどの心理的適応に関係する穏やかな前向きな態度の内容が具体的に明らかになったと考えられる。これにより，前向きな態度をとることが，心理的適応を良くするための選択肢の 1 つとして考えることができるようになったといえる。また，具体的な行動としての前向きな態度が明らかになったことで，患者のその後の病気への対処の仕方や，どのような援助が求められているか考える際に役立つといえる。

視覚課題に対する持続的報知音の影響

武市　尚大

視覚課題に対する聴覚刺激の影響についての知見は数多く存在し、一般的に視聴覚刺激の提示位置が一致しているときは一致していないときより視覚課題の成績が良いことが示されている。ただし、これらの研究は視覚課題のターゲットを提示する前に手がかりとして短時間提示される聴覚刺激の影響を調べたもので、「持続的にただ鳴っているだけ」の聴覚刺激を提示したときの影響は検討されていない。現実場面において提示される報知音は、警告音のようにそれ自体には反応すべき意味的、あるいは位置的情報の含まれていないものもある。そのため、視覚課題に対する情報を与えない連続的聴覚刺激の提示による視覚課題への影響を検討することは、操作性や反応性を高めるような報知音の使用を考える上で重要である。そこで、刺激自体には意味がなく、かつ、持続的に提示される聴覚刺激による影響について、主に視聴覚刺激の提示位置の一致関係に着目して検討を行った。

実験 1 では画面の左右いずれかから持続的な聴覚刺激が提示した状態で、ジョイスティックを用いたトラッキング課題を行った。聴覚刺激の提示方法には 2 種類あり、視覚課題のターゲットの提示位置と同じ方向から高確率で提示される(手がかり)群と、提示位置には関係がない(無関係)群に分けた。実験 1 の結果、両群共に、提示位置が一致している場合に好成績であった。また、視聴覚刺激の提示位置が不一致の場合、手がかり群は、無関係群よりも成績が悪かった。

実験 2 では聴覚刺激の提示条件は変更せず、マウスを用いて同じトラッキング課題を行いた。また、「手がかり」と「無関係」を実験協力者内の要因とした。実験 2 でも聴覚刺激が手がかりであるときには、提示位置が一致すると成績が良く、不一致であると悪い傾向にあった。また、全体的に、手がかり条件より無関係条件の成績が高かった。

実験 3 でも聴覚刺激の提示条件は変更せず左右 2 箇所から連続的に数字が提示され、その中で特定の数字に対して反応する課題(RSVP 課題)を用いて実験を行った。その結果、聴覚刺激の提示位置が一致しているときは不一致の場合に比べて成績がよかった。また、実験 3 では聴覚刺激が視覚課題の手がかりとなっていない場合にも一致不一致の影響が見られた。

以上の 3 つの実験を通して、持続的注意を必要とする視覚課題に対して持続的な聴覚刺激を提示した場合、刺激の提示位置が不一致である場合には妨害効果が発生することが明らかになった。これは聴覚刺激が注意を惹きつけることによって発生すると考えられる。この影響は特に聴覚刺激を手がかり条件の場合に見られるが、これは、能動的に聴覚的注意を向けた場合に発生すると考えられる。更に、無関係条件において、聴覚刺激に対して受動的に注意を惹かれた場合にも発生する可能性も示唆された。また、聴覚刺激に対して手がかり条件で、全体的な成績がより低かったため、聴覚的注意を向けた場合、視覚課題に配分される注意資源が減少し、提示位置に関わらず成績が悪い可能性も示された。

しかし、実際場面における提示位置の影響が今回の実験と同様に現れるのかについては検証できていない。今後これらの点についての更なる実験を行う必要があると考えられる。

情報処理時のタイムプレッシャーと気分の相互作用に関する研究

野見山　志帆

人間の「日常における」情報処理過程を考えた場合、気分が情報処理に与える影響や他の要因による制約を無視して考えるのは不可能であると言える。

このような観点からこれまでに制限時間が認知過程に及ぼす影響、気分が認知過程に及ぼす影響に関する様々な研究が行われてきたが、その相互作用に関する研究はほとんど見られない。そこで本研究では気分とタイムプレッシャーの相互作用を検証した上で現実場面に応用することを目的とし、主に課題前の気分とタイムプレッシャーが作業パフォーマンスにどのような影響を及ぼすのかを調べた。

実験においてタイムプレッシャーは被験者内要因とし、実験参加者には制限時間 1 分と 3 分の 2 条件下で課題を遂行してもらった。また、課題前に SACL 調査票への回答をしてもらうことによって実験参加者の気分状態を測定した。制限時間 1 分、3 分の条件それぞれの後に課題に関するアンケート項目にも答えてもらった。そのアンケート項目の中に、今まで調査の段階にとどまっていた「達成感」の項目を入れることで達成感と気分、タイムプレッシャーの関係を見ることも目的とした。課題に用いたのは単純な判断を続ける単純課題で、1 分が経過するまでの時点で何問解くことができ、かつ正解しているかを正答数として課題の成績とした。

その結果、成績に関してはタイムプレッシャーとやる気の影響がみられたものの、課題前の気分による影響はみられなかった。また、課題前の気分はタイムプレッシャーにも影響を示さなかった。調査段階にとどまっていた達成感に関しても課題前の気分が影響を及ぼすことは無く、影響を及ぼしたのはタイムプレッシャーと焦りのみであった。つまり、本研究においてはタイムプレッシャーと課題中の感情による認知過程への作用は見られたものの、課題前の気分とタイムプレッシャーの相互作用、認知過程への影響を明らかにすることはできなかった。しかし成績と達成感にタイムプレッシャーが影響していることは明らかになった。このことを現実場面に活かし、適切な時間制限を設けて単純作業を行えば今まで以上に効率のよい作業が出来るようになるのではないかと考えられる。

また、気分と情報処理時に与えられる時間制限は、情報入力過程、記憶再生過程、判断過程において様々な形で影響するため、気分と処理時間の相互作用を考えた場合、非常に多様なパタンが考えられる。そのため、情報入力時と情報判断時を区別して、気分と処理時間の相互作用効果を検討する実証的研究が必要であると考えられている。本研究で扱ったパタンは多様なパタンのほんの一部であり、さまざまな組み合わせで実証的研究をしていくことが望まれるであろう。

化粧の錯視効果

藤井　佑美

アイメイクが目の大きさの知覚の際に引き起こす錯視効果を心理物理学的に測定するために実験を行った。

実験Ⅰでは、目の大きさの印象の知覚に及ぼすアイメイクの錯視効果を定量的に測定するために、アイメイク（アイシャドーとアイライン）を施した女性の目の大きさの印象を、楕円を調整することによってその大きさを判断してもらう実験を行った。

実験Ⅱでは、目そのものの大きさの知覚に及ぼすアイメイクの錯視効果を定量的に測定するために、調整する図形を目の輪郭を縁取った図形に変えて実験Ⅱと同様の実験を行った。ただし、実験参加者に判断してもらうのは実験Ⅰとは異なり、目の輪郭の大きさを判断してもらった。実験Ⅰ・Ⅱともに、本実験で使用した標準刺激は16種類で、Visual Basicプログラムで作成した。刺激のランダム化は16種類の中で行い、それを1セッションとして実験参加者には全部で2セッションの32試行を行ってもらった。

これらの実験の結果から、目の大きさを知覚する際にアイメイクによって錯視が生じることが分かったが、アイシャドー・アイラインともにその方法によって錯視が加算的に働く場合と減算的に働く場合がある可能性が示唆された。また、もともとの目の大きさや顔のパーツの位置関係などの顔の文脈効果も目の大きさの知覚に影響を与えていると考えられる。

三相主成分分析のための斜交回転法に関する研究
—カイ二乗マックス回転の三相データへの拡張—

堀　一輝

心理学でよく用いられるSD法によって集められたデータは，(1)対象(2)形容語(3)評定者という3つの次元(相)を持ち，箱のような形をした三次元配列によって表される。このように三次元配列で表されるデータを三相データというが，その分析法の一つに三相主成分分析(3MPCA)と呼ばれるものがある。3MPCAには因子分析や通常の主成分分析と同様に回転に関して解が一意的に求められない「解の不定性」という性質があり，バリマックス回転などを施すことで実質科学的に解釈のしやすい解を求めるというステップを踏むことが必要になる。

これまで3MPCAのための回転法がいくつか提案されてきているが，それらの多くは二相データのための回転法を利用したものであるため，三相配列を二相配列，すなわち行列にすることが必要になる。しかし行列化を行なうと三相配列に含まれる有用な情報が失われてしまう可能性があるため，三相配列を三相のまま回転できる方法の開発が望まれる。

そこで本研究では三相配列を三相のまま回転できる手法として，「三相カイ二乗マックス回転」(3WCM)を提案した。この回転法は三相データを三次元クロス表とみなし，各次元が独立であるという仮定の下でのカイ二乗統計量を最大化することで三相配列の単純構造達成を図ろうとするものである。実際に本研究で採用した基準関数は，カイ二乗統計量と同じくカイ二乗分布に従うことが知られている尤度比カイ二乗統計量である。この基準関数を最大化するのにはGPアルゴリズムを用いた。したがって成分間の相関を認める斜交解も，相関を認めない直交解もアルゴリズムの中で用いる射影関数を換えることで求めることが可能である。

本研究ではこの3WCMの挙動を確かめるために人工データによるシミュレーションと，実データ解析を行なった。シミュレーションの結果，ほとんどの場合アルゴリズムは収束したものの，データ構造によっては収束しないものが見られた。また，局所解に陥る可能性があることが判明したため，複数の初期値を用いた分析が推奨される。さらに回転の結果に一意性がないことも分かったが，この数学的証明は今後の課題となる。

実データ解析にはSDデータを用いた。分析の結果は先行研究のそれと概ね合致し，3WCMの実装可能性が示唆された。ただし，膨大な計算時間を要する場合があり，より適切な3WCM専用アルゴリズムの開発が望まれる。また，実用的な観点から各種パラメータ(収束基準や最大反復回数)の設定に関しても更なる経験的研究が必要である。

3WCMの発展可能性としては，3MPCAの解の2つの部分，すなわち核配列と成分行列を同時に回転する「同時カイ二乗マックス回転」，あるいはF値を回転基準とした「エフマックス回転」などが挙げられる。

まとめると，本研究で提案して3WCMは三相データを三相のまま回転できる探索的回転という点で他の既存手法とは異なっているが，理論的・経験的により深く研究されるべき事項が多く存在しているため，今後の更なる研究が期待される回転法であるといえる。

嗜好性味刺激の自発的摂取行動における扁桃体の関与

前田　明宏

1．目的

動物が摂取する食物を識別する上で、味覚は重要な感覚である。動物は一般に生体に必要な物質に特有の甘味や塩味を好ましく感じ、逆に腐敗物や毒物などの危険な物質がもつ苦味や酸味などを嫌悪する。このような味に対する嗜好や嫌悪は、身体に必要な食物を選別するために重要である。嗜好性に基づく摂取行動には、味覚伝導路の腹側路の一部である扁桃体が関与していることが示唆されている。神経伝達物質のγ-アミノ酪酸（GABA）の働きを模倣するムシモールを投与し、扁桃体中心核（CeA）の活動を抑制すると、嗜好性に基づく摂取量が著明に減少することが当研究室の先行実験で明らかになっている（篠原ら，2008）。扁桃体は亜核ごとの機能の違いが示唆されているが、それぞれの亜核が摂取行動にどのように関与するかは明らかになっていない。そこで、本研究ではムシモールを用いて扁桃体基底外側核（BLA）の活動を抑制し、BLAが嗜好性に基づく摂取行動にどのように関与しているかを調べることを目的とした。また、神経細胞の活性化を表すと考えられるFos蛋白質陽性細胞の発現数を指標とし、CeAとBLAへのムシモール投与による摂取行動の変化が、脳のどの部位の活性変化と相関するのかを調べた。

2．方法

ラットを被験体とし、経口流動食のエンシュア・リキッド（商品名）を与えた。エンシュア・リキッドは甘味が強いためラットの嗜好性が高く、空腹状態でなくても自発的に摂取する。はじめに薬物投与に慣れさせるトレーニングとエンシュア・リキッドに対する新奇恐怖を取り除くトレーニングを数回繰り返し、10分間のエンシュア・リキッドの摂取量が安定した後に実験を開始した。実験セッションでは BLAの活動を一時的に抑制する$GABA_A$受容体作動薬のムシモールを両側に微量投与し、その直後から10分間のエンシュア・リキッドの摂取量を測定した。すべての行動実験終了後に、ムシモールを投与したラットを灌流固定し、抜脳した。薄切した脳切片に対してFos蛋白質に対する免疫組織化学的染色を行った。

3．結果

行動的には、BLAへムシモールを投与してもエンシュア・リキッドの摂取量は変化しなかった。しかし、BLAへのムシモール投与により、黒質の外側部ではFos陽性細胞が増加し、前頭前皮質と中隔では減少した。CeAへのムシモール投与により、側坐核や黒質などでFos陽性細胞の増加が見られたが、特に脳幹部の孤束核（NTS）と結合腕傍核（PBN）において顕著なFos陽性細胞の発現が見られた。

4．考察

BLAへムシモールを投与するとFos陽性細胞の発現パターンは変化したが、摂取行動には影響がなかった。CeAへのムシモール投与で、Fos陽性細胞の増加が観察されたNTSやPBNは、内臓不快感との関連が示唆されている部位であり、エンシュア・リキッドの摂取量の減少が内臓不快感に由来する可能性が考えられた。これらの結果から、嗜好性に基づく摂取行動には、扁桃体においてはBLAよりもCeAの関与の方が強いことが示唆された。

待機環境が待機中の動作と気分に及ぼす影響

松下　藍

本研究の目的は、快適な待機環境の創造の一助となるべく、待つ場所として選択される場所の特性を明らかにし、待機時間や他者の存在による待機時の気分や快適性への影響を検討することである。

まず、実験Ⅰでは駅コンコースでの待ち合わせ場面を想定し、待つ場所として選択される場所の特性、およびその特性の優先順位について物理的環境要因（視覚刺激の有無と程度、柱の有無など）や行動要因（待っている際の行動）、待ち時間（待ち合わせ時間の30分前、10分前、5分前、5分後、20分後）を操作することによって検討した。それにより、待つ場所の特性として以下の（a）～（d）の結果が得られ、物理的環境要因や行動要因、待ち時間による待つ場所の選択への影響が明らかとなった。特に、待ち時間が大きな影響を与え、待ち合わせ時間から離れている場合には、自らの興味・欲求を充足させることのできる場所を選択し、待ち合わせ時間の前後となる場合には、待ち合わせ相手と容易に合流できる場所を選択する傾向が見られた。

(a) 身体的負担が少ない
(b) 自らの興味・欲求が満たされる
(c) 安全性が保たれる
(d) 待ち合わせ相手の探索に容易である

次に、実験Ⅱでは待合室を想定し、待機時間や他者の存在による待機時の気分や快適性への影響を検討した。他者の存在については、今回は他者の配置に着目し、他者が正面にいる場合、斜め前方にいる場合、横にいる場合を比較した。テーブルと座席の用意された実験室にて、初対面の他者と共に短い待機時間もしくは長い待機時間を経験させ、質問紙により待機時の気分の変化や快適性の程度を測定した。それにより、以下の（1）～（4）の結果が得られた。

(1) 待機時間が長い場合のほうが短い場合に比べ、倦怠感が増す
(2) 他者が横にいる場合が最も他者の存在による負の影響が見られ、気分や快適性が損なわれる
(3) 女性は男性より気分の落ち込みが見られる
(4) 他者への意識が高い程、気分の落ち込みは少ない

以上のことから、実験Ⅰより待つ場所として選択される場所への待ち時間の大きな影響が見られた。実験Ⅱより待機時間や他者の配置による待機時の気分や快適性への影響の差異が見られ、また個人特性による影響も見られた。何もすることができない状態の待機事象は気分や快適性が損なわれることから、人は何らかの刺激を求めることがいえた。

最後に、本研究で得られた知見をもとに快適な待機環境の創造のための一案として、人の興味を満たす自由探索型のエリアの設置を提案した。

霊長類の舌下神経核の容積比較

松本　早紀子

【目的】ヒトは言語をもつ唯一の動物である。ヒトの話しことばは、発達した構音機能を持つという点で他の霊長類の音声行動とは異なり、この構音機能には舌の運動とそれを支配する舌下神経が重要なはたらきをもつ。舌下神経は延髄にある舌下神経核を起始核とし、この舌下神経核の大きさは、舌の運動性に対する適応を表していると考えられる。本研究では、ヒトの話しことばの進化を生物学的に探るために、舌下神経核に着目し、霊長類の舌下神経核の大きさを比較神経学的に分析して音声行動との関係を調べることで、話しことばの神経解剖学的基盤の進化を明らかにしようとした。さらに、舌の運動は、音声行動に加えて、食行動にも関与しているため、舌下神経核と食行動との関係も併せて考察した。

【方法】分析対象とした霊長類には、ロリス上科2種、オマキザル上科2種、オナガザル上科3種、ヒト上科4種の計11種を選択した。このうち、ロリス上科のガーネットガラゴについては、ホルマリン固定された脳組織を、セロイジン包埋、30μm 冠状断での薄切、およびニッスル染色を施して連続組織切片を作成し、デジタル実体顕微鏡により撮影した。他の10種の霊長類については、Stephan コレクション（霊長類の脳組織連続切片写真）を用いた。これらの写真から、舌下神経核容積を画像処理ソフトを用いて計測した。脳サイズは身体サイズの増加にともなって指数関数的に増加し、その関係はアロメトリー(相対成長)によって示すことができる。そこで、霊長類11種の体重、脳重、延髄容積を独立変数、舌下神経核容積を従属変数とした散布図から3つの回帰直線を求めてそれぞれのアロメトリー関係を得、これらの回帰直線からの値の逸脱を size index と定義した。さらに、ヒト上科のデータのみを用いて同様に回帰直線と size index を算出した。これらの size index をもとに各種の舌下神経核の大きさの傾向を調べた。

【結果と考察】音声行動の活発なチンパンジーとヒトでは、舌下神経核が予測値よりも大きい傾向があった。したがって、これら2種では音声行動における舌の運動において舌下神経核の重要度が高いということが示唆された。これに対して、ヒト上科のみのデータから得られた size index からは、ヒトの舌下神経核が予測される範囲内のサイズであることが示された。このことから、舌下神経核が拡大して音声行動への関与が強くなったのは、ヒト上科が他の霊長類種と分岐した後である可能性が考えられる。一方、チンパンジーとヒト以外の種では、音声コミュニケーションを頻繁に用いる種であっても、音声行動と舌下神経核の大きさの間の相関は示されなかった。それよりもむしろ食性に対する舌下神経核の特殊性がみられ、葉食や果実食の種よりも樹脂食や動物食の種において舌下神経核が大きいという傾向があった。このことから、これらの種の音声行動に対する舌下神経核の重要度は低く、音声行動で必要な舌の運動は、食行動に用いる運動の神経支配の範囲内でまかなえるということが推察される。以上のことから、大半の霊長類では、音声行動に対して舌下神経核の重要性が低く、その機能はおもに食行動と大きく関わっているが、ヒト上科においては、舌下神経核が拡大して音声行動への適応が高まっているということが示唆される。とくに、チンパンジーとヒトの共通の祖先において舌下神経核の大きさが顕著に増加し、この段階でヒトの話しことばの神経解剖学的基盤としての舌下神経核の重要性が高くなったものと考えられる。

項目反応理論に関する心理統計学研究

御園生　さちこ

現在、さまざまな分野で行なわれるテストの作成や運営、結果の分析を行なう手法として項目反応理論（Item Response Theory : IRT）がよく用いられている。項目反応理論1（正答）、0（誤答）の2値データに対して、各項目に正答する確率を潜在特性値、つまり学力の関数として表し、項目の特徴を表す統計モデルである。汎用されているものとしては、ラッシュモデル（One Parameter Logistic Model, Rasch Model : Rasch,1960）や2PL-IRTモデル（Two Parameter Logistic Model : Birnbaum,1968）、3PL-IRTモデル（Three parameter Logistic Model : Birnbaum,1968）などがある。

実際にテストの結果を分析するためにはデータに合ったモデルを選ぶ必要がある。本論文ではラッシュモデル、2PL-IRTモデル、3PL-IRTモデルの3種類のモデルに対して、シミュレーションや実データ分析といった実験を行なうことで、各モデルの特徴や優劣を明らかにすることを目的としている。

シミュレーションでは各モデルから発生させたラッシュデータ、2PL-IRTデータ、3PL-IRTデータの各データを3種類のモデルで分析し、その性能を比較した。その結果、どのデータに対してもよい結果を出したのが2PL-IRTモデルであった。ラッシュモデルはラッシュデータ、2PL-IRTデータではよい傾向を示していたが、3PL-IRTデータへの当てはまりがよくなかった。一方3PL-IRTモデルは2PL-IRTモデルと3PL-IRTモデルではよい結果を示していたが、ラッシュデータに対してはよい結果とは言えなかった。

続いて実データ実験ではまず複数選択肢（5選択肢）の学力テストに対して各モデルで分析を行なった。結果としてはシミュレーションと同じく2PL-IRTモデルが最も安定した推定値を出していた。ラッシュモデルは推定値が大きすぎたり小さすぎたりしてあまり分析に向かなかった。3PL-IRTモデルは概ね2PL-IRTモデルと同等の推定を行なっていたが、当て推量パラメータの推定値が1/5（選択肢数の逆数）にはならず、その付近の値をとることもあまりなかったので、当て推量パラメータに対する疑問が残った。

また、項目反応理論では特性値に対して別の解釈をすることで、学力テスト以外のデータを分析できるので、学力データではない危険要因データに対しても分析を行なった。その結果、3つのモデルとも同等の推定値を出した。ただし、3PL-IRTモデルに関しては当て推量パラメータの推定値が0に近いものの、不安定解を出すという問題点が見られた。

以上より、比較した3つのモデルの中で最も有用なモデルは2PL-IRTモデルであり、よい結果を出せないのはラッシュモデルであった。ただし2PL-IRTモデルは複数選択肢のテストへの適用には少々疑問が残る。さらに3PL-IRTモデルに対しては当て推量パラメータの推定に関して問題点が明らかになった。

今後は複数選択肢のテストを分析するほかのモデルや記述式のテストに対するモデルなどさらなる研究が必要である。

完了後エラーに関する実験的研究

三宅　祥之

Byrne & Davis(2006)は、よく見られるステップ抜かしエラーの例として「コピー機に原紙を忘れる」ことなどを挙げ、この種のエラーが、作業のメインゴールを達成した後に発生しやすくなる、特殊なエラーであるとし「完了後エラー」と命名した。本研究では、Byrne らの完了後エラーに関する研究を参考に、完了後エラーに焦点を当てた実験を行った。

まず、実験 1 では、同一工程数・同一手順の「作業のメインゴールを達成後に何らかの行為が必要となる系列作業」と「必要とされる行為がない系列作業」を実験参加者に行ってもらい、Byrne ら(2006)と同様に、完了後エラーが発生するかどうかを検討した。

しかし、実験の結果、完了後エラーはほとんど発生しなかった。一方で、作業時間の分析から、完了後エラーが最も発生しやすいと予測した条件で、完了後ステップ(作業のメインゴール達成後に必要となる行為)を含む作業時間が、他の条件よりも長いという結果が得られた。よって、完了後エラーがあまり発生しなかった原因として「速度と正確さのトレードオフ」(e.g., Osman, et al., 2000)が起こった可能性が示唆された。さらに、作業中の実験参加者の様子から、完了後ステップでエラーをしそうになりながらも行動を修正するマイクロスリップが確認された。そこで、実験 2 では、完了後エラーの指標としてマイクロスリップを加えた。

実験 2 では、実験 1 の結果から、「タイムプレッシャー(以下、TP)を課すことにより完了後ステップに費やす時間を短くできれば、完了後エラーが発生しやすくなる」という仮説のもとに実験を行った。実験参加者に TP のある条件とない条件で系列作業を行わせたところ、TP のある条件では、ない条件よりも完了後ステップに費やす時間が短く、完了後エラーの発生率が高いという結果が得られた。よって、仮説をほぼ支持する結果が得られた。

また、作業のメインゴール達成後に系列作業の中で比較的重要な行為が存在する条件と、存在しない条件を設け、前者の方が「メインゴールの達成後に注意の転導・劣化が起こりにいため、完了後エラーが発生しにくい」という仮説を検討した。しかし、作業のメインゴール達成後に系列作業の中で比較的重要な行為が存在する条件と、存在しない条件では完了後エラーの発生率に差が見られなかった。さらに、マイクロスリップを測度として上記 2 仮説を検討した。その結果、作業のメインゴール達成後に系列作業の中で比較的重要な行為が存在しない条件において、タイムプレッシャーがあるとマイクロスリップ率が高いという結果が得られた。また、タイムプレッシャーがあると、作業のメインゴール達成後に系列作業の中で比較的重要な行為が存在しない条件では、存在する条件よりもマイクロスリップ率が高くなるという結果が得られた。

よって、完了後エラーとマイクロスリップの双方について、作業のメインゴール達成後に系列作業の中で比較的重要な行為が存在する条件では、メインゴールの達成後に注意の転導・劣化が起こりにくいため、重要な行為が存在しない条件と比べて、完了後エラーが発生しにくいという仮説は支持されなかった。

これらの結果から、作業中のエラー発生防止のためには、タイムプレッシャーのかかりにくい作業環境にすること、また、特に完了後エラーに関しては、作業系列において発生が想定される作業ステップの後に比較的重要なステップを課さないことが望ましいと思われる。

京都市動物園におけるキリンの子の行動発達と母子関係

村田　千紗

【目的】動物の行動発達研究は,霊長類に関するものが多く,他の哺乳類に関しては研究の積み重ねが必ずしも十分でない。動物園で長年人気を得続けているキリンであっても,自然場面においても動物園においても行動発達研究はあまりない。そこで本研究では,2007年7月28日に京都市動物園に誕生したオスのキリンとその母,父を,生後16ヵ月目に離乳するまで観察し,子の行動発達,母子関係,さらには父との関係がどのように変化していくのかを調べた。

【方法】観察対象は,京都市動物園で飼育されているアミメキリンの母,父,子の3頭であった。観察期間は子の生後1ヵ月目から16ヵ月目である2007年8月から2008年11月の間の56日間であった。母と子の近接,接近するなどの行動を,個体追跡法で観察した。総観察時間は208時間であった。さらに,本研究で得られたデータと飼育員らの情報から,子の行動の初出時期も記録した。

【結果および考察】授乳の頻度は,生後1ヵ月目は2時間に1回程度であったが,2ヵ月目から8ヵ月目には3〜6時間に1回となった。10ヵ月目以降は昼間の授乳はほとんど見られなくなった。また,授乳継続時間は,生後1ヵ月目は平均114秒であったが,2ヵ月目は平均86秒と減少し,3〜9ヵ月目は約60秒であった。10ヵ月目以降はさらに微減し50秒前後であった。生後16ヵ月12日目から14日目の間の41時間,一度も授乳が見られなかったため,この時期を離乳とみなした。子が母の乳首を含もうとする行動は,3ヵ月目から急激に増加し,6ヵ月目にピークを迎えた。それに対して生後3ヵ月を過ぎると,子が乳を飲もうとしても母はほとんど許容しなくなった。子の生後7ヵ月目から,母が妊娠した9ヵ月目までの期間,父が母の尿を匂う性的な行動が頻繁に生起したが,その期間に子が乳首を含もうとする行動が急激に減少した。このことは,「オスの求愛が母子分離を促す役割の一部を担う」とするDagg and Foster(1976)の記述に合致する。母子間の近接率は,生後1ヵ月目から約30%と低く,子の発達に伴って減少するわけではなかった。この結果は,キリンはかなり早い段階で親からの世話を必要としなくなるということを示唆している。また,母が子をなめる行動が1ヵ月目のみ頻繁に生起したことなどから,出生直後のキリンの母子関係は,日単位で考える必要があるほど急速に変化していく可能性がある。子の生後1,2ヵ月目は,母が子に接近し離れることが多く,母が母子間の近接を調節していたと考えられる。そして,子の生後3ヵ月目から8ヵ月目までは,子が母に接近することが多くなり,子が母子間の近接を維持しようとする役割を担っていたと考えられる。この結果は自然場面で観察された発達の様相(Moss, 1976)と一致する。

父子間の近接率と子が父に接近することは,子の生後2ヵ月目から16ヵ月目にかけて徐々に増加していった。このことから,父と子の結びつきが徐々に強まっていったことが明らかとなった。しかしこの結果からは,オスの子が,成体オスに対する興味を強めるのかはわからなかった。

本研究は,子の出生直後から離乳期までの一連の行動発達と母子の相互交渉,授乳,さらには母子と父の相互交渉について,詳細な記述データと定量データを示した最初の研究である。本研究は,キリンの発達研究や動物園における飼育・展示の発展に有用なデータを提供したと考えられる。しかし,子の発達初期におけるより頻繁な観察や,より大きな集団で飼育されている個体,また,自然場面でのさらなる研究が必要である。

リスクテイキング尺度の作成と信頼性・妥当性の検討

森泉　慎吾

本研究の目的は、個人のリスクテイキング傾向を把握できる、信頼性・妥当性のあるリスクテイキング行動尺度を作成することであった。

尺度作成にあたり、交通場面や金銭場面など、日常多くの人にとって共通のリスクテイキング行動に関する質問項目を、先行研究を参考に計60項目作成した(リスクテイキング行動尺度Ⅰ)。

この尺度の信頼性・妥当性検討のため、大学生198名を対象に質問紙調査を行った(調査1)。因子分析・信頼性検討を行ったところ、ギャンブルに関する「賭博志向性」、安全や防犯などに関する「安全志向性」、その時々の状況で変容する行動に関する「状況的リスク志向性」、状況によらず個人内で一貫性を持つ行動に関する「確信的リスク志向性」の信頼性の高い4因子が抽出された。これら4因子の妥当性を検討するために、性差、年齢、喫煙習慣、ギャンブル習慣別に、尺度得点を比較した。その結果、男性、喫煙者、ギャンブルを頻繁にする人の「賭博志向性」因子の得点が高くなり、先行研究と一致する結果を得た。よって、この因子に関しては妥当性が示された。しかし、他の因子は先行研究と一致した結果が得られず、このことが因子の妥当性を棄却するのか、リスクテイキング行動に関する新たな知見を提示するのか、再検討が必要であった。

そこで、調査1で得られた4因子で構成されるリスクテイキング尺度Ⅱ(29項目)と実行動との関連を検討するために、一般ドライバー40名を対象に教習所内のコースを走行させる課題を実施した(調査2)。その結果、「違反歴」、「運転の荒さ」、「指導員評価と自己評価の乖離度」という3指標において、全ての因子と関連が見られた。このことから、尺度の妥当性が一部示唆された。調査1、2の結果を受け、信頼性、妥当性の低かった因子を再検討し、新たに質問項目を追加したリスクテイキング行動尺度Ⅲ(40項目)を作成した。

尺度Ⅲの信頼性・妥当性の再検討を行うため、様々な年齢、職種の回答者374名を対象に質問紙調査を実施した(調査3)。その結果、調査1よりも信頼性の高い「賭博志向性」、「状況的リスク志向性」、「確信的リスク志向性」、「安全志向性」因子が抽出された。そこで、この4因子の妥当性を検討するために、調査1と同様の手順で検討を行った。その結果、「賭博志向性」因子は性差、喫煙習慣、ギャンブル習慣において調査1と同様の結果が得られた。残りの3因子は年齢差以外で先行研究と一致する結果は見られなかったものの、男性よりも女性のリスクテイキング傾向が高くなる状況があること、喫煙行動や、ギャンブルを頻繁に行うことは他のリスクテイキング行動に影響しないという新たな知見を示唆した。

よって、この結果が因子の妥当性を棄却するものではないと判断し、これら4因子で構成されるリスクテイキング行動尺度Ⅳ(20項目)を作成した。さらに、この尺度得点と実行動との関連を実験的に検討するために、大学生30名を対象にLejuez et al. (2002)が作成したコンピュータ課題を実施した(調査4)。その結果、特に「確信的リスク志向性」因子が、複数のリスクテイキング行動を予測できることが示唆された。また、小塩(2001)が作成したRTBS-Uの得点と、全ての因子において関連が見られ、基準関連妥当性が示された。

本研究を通して作成したリスクテイキング行動尺度Ⅳは、実行動を予測可能な尺度として、現実場面への還元可能性を含むものであった。

女子大学生の対面相互作用についての研究
―恋人の有無が異性・同性との会話行動に及ぼす影響―

山内　嘉恵

【問題】恋愛は青年にとって一般的で非常に重要な現象である。恋人のいる者は、社交的・活動的で、自尊心や自己効力感が高く、社会的スキルをもつなど、恋愛によるポジティヴな影響は多い（浜島，2003；富重，1993 など）。さらに、青年期の恋愛は、自らの考えによって主体的に築く関係であるため、その中で生じる様々な心理的要因が態度や行動に結びつきやすい。そこで、恋愛によるポジティヴな影響により、恋人のいる者の方が円滑なコミュニケーションができると推測できる。これは、従来の恋愛研究ではあまりみられない、恋愛関係の外に変数を求めて恋愛の機能に言及する発想である。本研究では、初対面の相互作用場面を取り上げ、相互作用の良好・円滑さの指標として、会話相手への不安、会話満足度、会話相手から自分に対する魅力度の推測を測定し、恋人あり群の方が「会話相手への不安得点が低く、会話満足度や会話相手からの自分の魅力推測得点が高い」と予想した。また、笑顔、うなずき、発話の生起量、第三者の会話への印象や参加者の社会的スキルの評定得点も用い、実験参加者（女性）の恋人の有無と会話相手の性別（異性または同性）による差異について検討した。**【方法】**2008 年 7 月に、現在恋人のいる女子大学生（31 名）と、過去を含めて現在恋人のいない女子大学生（33 名）に、同性または異性の実験協力者と親密になれるように会話をしてもらうという場面を設定した（恋人の有無×会話相手の性別の 2 要因参加者間計画）。会話前には対人関係観尺度、社会的スキル尺度、会話後には、会話相手に対する不安尺度、会話満足度尺度、会話相手からの自分の魅力推測尺度（富重，2000；大坊，1982 など）に回答を求めた。また、会話映像を用い、会話中の笑顔、うなずき、発話の生起量、参加者の社会的スキルと会話に対する印象の第三者評定得点を測定した（評定者男女各 2 名）。**【結果】**恋人あり群の方が会話満足度が高く、会話相手からの自分の魅力推測得点は、「外見（この人の容貌は良い）」、「好意の期待（この人から何かを打ち明けられると嬉しい）」、「発展可能性（この人と仲良くやっていける）」、「時間の共有（この人と長い時間を過ごせる）」因子において高かった（各 $p<.05$）。発話量では恋人あり群の方が発話量が少なかった。社会的スキルとの関連では、「解読」因子得点高群では恋人なし群の方が、恋人あり群では「解読」因子得点低群の方が発話量が多かった。第三者評定では、恋人あり群の方が社会的スキルの「記号化」、「解読」能力が高いと評定され、会話も協力的で興味をもって行われていると評定された。恋人あり群・異性条件が最も会話は活発であったと評定された。**【考察】**恋人の存在が、恋人以外の他者との会話場面における認知に対しても、会話満足度や会話相手からの自分の魅力推測得点が高いといったポジティヴな影響を及ぼすことが示唆された。よって、恋人の有無と恋人以外の他者との相互作用についてポジティヴな関連があると思われる。行動指標については恋人の有無や社会的スキルに有意な関連があったが、機能的、質的側面からの検討がさらに必要であろう。また、第三者評定の結果から、恋人のいる者の方が日常的に意識せずとも他者に良い印象を与えていると考えられ、直接相互作用をしている者との関係だけでなく、周囲の第三者との関係構築の可能性を生んでいることが予想される。本研究は、より日常生活に応用できるようコミュニケーション場面を設定したデザインでのアプローチによって、自己認知、非言語行動、第三者評定といった複数の観点から、恋愛のポジティヴな影響について新たな見解が得られたと考えられる。

女子大学生の化粧行動と社会的要因との関連についての研究

—母娘関係に注目して—

山縣　祥子

【目的】化粧は、女性が日常的に行う身近な行為である。また、化粧行動には、多くの社会的な要因が影響を与えていると考えられる。例えば、身近な母親、友人、マスコミ情報（雑誌・テレビなど）などが考えられる。母親については、化粧・被服などのおしゃれ行動において、母親から娘への影響が確認されている（橋本,2004 など）。しかし、母親以外の要因が化粧行動に与える影響については明らかではない。また、母親の影響に関しても、母親のおしゃれに対する実際の意識や行動について検討しているものが多いが、対人関係の特徴に着目した研究は見られない。そこで、対人関係の良好さが化粧行動に影響を与えている程度に関連があるかを検討することがこの研究の第 1 の目的である。また、個人特性が多様な影響源から影響を受ける程度と関連があるかを検討することを第 2 の目的、母親や雑誌などの多様な情報源のいずれから、強く影響を強く受けているのかを検討することを第 3 の目的とした。

【方法】おしゃれ行動について、どのような影響源があるかを調べるために、帝塚山学院大学の女子学生を対象に予備調査を行った（59 名、平均年齢 19.26 歳, SD=1.01）。その結果、母親、きょうだい、友人、雑誌、テレビの影響が大きいことが分かった。

大阪大学・文化女子大学の女子学生に本調査を行った（226 名、平均年齢 19.02 歳,SD=1.23）。各影響源から影響を受けている程度、母親、きょうだい、友人との関係、化粧意識、化粧度、母親の化粧度、個人特性（自己意識、自尊心、社会的スキル）などについて回答を求めた。

【結果・考察】第 1 の目的について、母親、友人との関係が良好であると、その関係から化粧についての影響を受けている程度が大きいことが示された。関係が良好であれば相手への関心度・好意度が増し、相手から影響を受ける程度が大きくなる。第 2 の目的について、友人からの影響には社会的スキルが、マスコミからの影響には公的自己意識が関連していることが明らかとなった。友人関係を円滑に進めていくには社会的スキルが必要であり、社会的スキルの高い人は社交性も高く、友人も多いので、友人から影響を受ける機会も多いと考えられる。そして、マスコミ情報は、母親や友人からの情報と比べると、社会的な好ましさ、流行についての内容が多く、一般性が高いと考えられやすい。公的自己意識の高い人は、他者から見られる自分への関心が強いため、一般的に世間に広まっているマスコミの情報から影響を受ける程度が大きいと考えられる。第 3 の目的について、雑誌が化粧意識や化粧度に最も強く影響を与えていた（ex. β =.36,p<.001,R^2=.48,　β=.66,p<.001,R^2=.48,　β=.61,p<.001,R^2=.42）。雑誌からは具体的な化粧の情報が得られ、かつ、容易に読むことができることから、影響を受ける機会が多いためと考えられる。しかし、母親の化粧度と本人の化粧意識・化粧度に有意な正の相関関係があることも示された。母親がよく化粧を行っていれば、化粧に対して親しみを感じ、化粧に関する情報を得る機会も多くなると考えられる。母親がよく化粧をしている人は、化粧への関心や興味が大きいと言えるが、実際に化粧に関する情報を求めるのは、雑誌などの外部の情報からと考えられる。しかし、今回の研究では母親の影響で化粧に興味を持ち雑誌に情報を求めたのか、そうでないかは区別できない。この点を考慮することが今後の課題であると考えられる。

多次元尺度構成法を用いた非対称データ解析に関する研究

渡口　志

多次元尺度構成法とは多変量解析の 1 つで、複数の対象間の（非）類似度をもとに対象を多次元空間内に点で布置することにより、対象間の関係性を視覚化し、対象を規定している要因属性の構造を明らかにするものである。本来、多次元尺度構成法は（非）類似度データに対称性を仮定するが、現実には非対称な場合が数多く存在する（例：刺激の混同率データ、ソシオメトリックデータ）。このようなデータのための解析法が、非対称多次元尺度構成法である。非対称多次元尺度構成法は 1970 年代中頃から開発が始まったが、今なお発展途上で多種多様なモデルが乱立する状態にあり、それらのモデル間比較はほとんどなされていない。

そこで本論文では、非対称多次元尺度構成法の中から円モデル（Okada & Imaizumi, 1987）・刺激効果モデル（Saito & Takeda, 1990）・スライドベクトルモデル（Zielman & Heiser, 1993）の 3 つを取り上げ、性能を確認した上で各モデルの特徴を見出し、どのようなデータに対してどのモデルが最適かを明らかにするために、シミュレーションと実データ解析 4 例によるモデル間比較を行った。なおスライドベクトルモデルに関しては、データの対角要素を考慮しない場合と考慮する場合との両方について検討した。その結果、以下のようなことが明らかになった。

第一に、データ解析に際して最適なモデルを選択するためのポイントは、データの対角要素と対象数である。対角要素について言えば、対角要素の値が他の要素に比べて大きい類似度データに対しては、どのモデルを適用しても良いふるまいが見込めるが、特に対角要素を考慮するモデル（刺激効果モデル・対角要素を考慮するスライドベクトルモデル）は良いあてはまりを示す。一方、対角要素の値が他の要素に比べて小さい類似度データに対しては、対角要素を考慮しないモデル（円モデル・対角要素を考慮しないスライドベクトルモデル）を適用するのが最も安全である。刺激効果モデルは退化解に陥る可能性が極めて高く危険で、対角要素を考慮するスライドベクトルモデルも、対角要素を重視した解析を行いたい場合や偏った結果が得られることを理解した上であてはまりの良さを追求する場合を除いては、利用しないほうが無難であろう。また対象数について言えば、対象数が少ない場合は円モデル・刺激効果モデルを、対象数が多い場合はスライドベクトルモデルを利用した方が、解釈が容易である。

第二に、より正しくデータ解析を行うために、次に述べるような各モデルの特徴を理解しておく必要がある。刺激効果モデルについては、そのあてはまりの良さは、対象の座標布置というよりも ϕ によるところが大きい。よってデータ解析に際しては、対象の座標布置と同等あるいはそれ以上に ϕ の解釈に注意を払う必要がある。スライドベクトルモデルについては、対角要素を考慮する場合、スライドベクトルが長くなる傾向にある。この点を理解しておくと、データの非対称性をより正確に把握することができるだろう。またもう一つの特徴として、他のモデルと比べて情報損失の可能性が高いという点が挙げられる。対象の分類条件数が次元数に対して多いとき、特にその可能性が高まる。しかしこれは、裏を返せば情報縮約力が長けていることに他ならず、対象間の関係性を大きく捉えたい場合に力を発揮するだろう。

今後の課題としては、非対称多次元尺度構成法の発展のために、さらなる既存のモデル間比較や、新たなモデルの開発および改良がなされることが望まれる。

高齢者の孤独感に及ぼす孝意識と子どもとの支援関係

－日本と香港の比較－

易　家怡

【目的】

近代以降、先進国では高齢化が急速に進み、その同時に、人と人の交流が少なくなり、高齢者の孤独感が一つの大きな課題になっている。高齢者の孤独感に関連する要因の一つは、子どもとのサポート関係、つまり親孝行である。儒教思想に長年影響を受け続けている日本と香港は、それぞれ産業化社会に発展し、人々がもっている孝意識も変化してきた。

そこで、高齢者の孤独感の関連要因を、成人した子どもとの関係性（孝）の視点から考察し、香港と日本の高齢者とで比較検討することが本研究の目的である。

【方法】

年齢、性別、家族類型、主観的健康状況、および主観的経済状況の五つの基本属性、孝意識、孤独感、子どもとの授受サポート頻度について、日本と香港の 60 歳以上の高齢者を対象にし、調査を行った。

【結果】

今回の調査では以下の結果が得られた。

一、　香港人対象者は日本人対象者より孤独感が高いこと。また、孤独感は日本では主観的健康状況、香港では主観的健康状況および主観的経済状況に関連していること。

二、　香港人対象者は日本人対象者より孝意識が高いこと。また、香港では孝意識は家族類型と関連しており、三世代で暮らしている高齢者の孝意識がもっとも高いこと。

三、　高齢者と子どもとの間のサポートの授受は、香港では女性のほうが多く、また、三世代家族の高齢者のほうが多いこと。日本では高齢者が受けているサポートにおいて女性のほうがより多く受けているという性差以外に、有意な差がなかったこと。

四、　高齢者と子どもとの間のサポートの授受は、量で比較すると日本と香港には差がなかったが、その内容について、日本の高齢者はより与えていて、香港の高齢者はより受けていること。さらに、日本では男性が受けるより与えていること。

五、　孝意識の高低と親子間のサポートの授受は、香港では高齢者の孤独感に影響を及ぼしているが、日本では影響していないこと。

【考察】

現代の老親と成人した子どもとの親子関係の中に、香港においても日本においても孝の概念は存在しているが、香港のほうがより強いことが明らかになった。

そのため、香港においては、高齢者の孤独感に孝への期待とサポートの授受が影響しているが、日本の高齢者の孤独感には親子関係以外の人間関係の影響の面からの研究が必要であると考察された。

日本語文章の誤りの校正効率に関する実験心理学的研究

加藤　耕

【目的】

日常で私たちが接する日本語文には誤りが含まれている可能性があるのに、私たちは含まれている誤りに必ず気づくことができるわけではない。発見しやすい誤りと発見しにくい誤りの差とはいったい何なのであろうか。

日本語文中の誤り検出率には、個人の能力と誤りの特性の双方が影響を与えていることが知られている。例えば、校正作業従事者はそれ以外の人間よりも誤り検出率が高いという報告がある。また、漢字の同音異義語や形態類似誤字、意味類似誤字などはより発見しにくいという報告がある。しかし、ひらがなの誤りについて、誤りの特性と検出率への影響を検討した研究は見当たらなかった。そこで、本研究ではひらがなの誤りに焦点を当て、誤りの特性が検出率と反応時間に与える影響を測定した。

【方法】

本研究では、ひらがなの誤りを「誤字」、「脱字」、「重なり」、「挿入」の 4 つに分類し、その特性を新奇文字の追加と文字数の変化の 2 つに分類した。2 つの特性を併せ持つ挿入条件は、1 つの特性しか持たない他の条件よりも検出率が高くなるという仮説と、誤字条件において正しい文字との音韻一致による検出率への影響があるという仮説を立てた。また、日本語文の読みにおける眼球運動の特徴から、誤りの含まれるひらがな文字列の長さによって検出率が影響を受け、最も検出率の低下する文字列の長さは 4〜5 文字であるという仮説を立てた。

大阪大学の学生および大学院生を対象に日本語文の誤り検出課題を行った。実験参加者には、ディスプレイに提示される日本語文の誤りの有無を判断させ、その正誤と反応時間を測定した。

【結果・考察】

誤り検出率には誤りの種類による影響が見られ、脱字条件の検出率が最も低いことから、日本語文を読む際には大まかな情報をとらえ、足りない部分を予測して補いながら読んでいる可能性が示唆された。誤りの特性による影響は、新奇文字の追加、文字数の増加、文字数の減少の順に検出率が高くなる要因になることが示された。音韻一致による影響は見られなかった。その要因として、漢字と異なり、完全な音韻一致が不可能であることが考えられる。文字列の長さによる影響は脱字条件において有意な傾向が見られるのみであった。この要因として、実験に際して文字列の長さの定義に問題があったことが考えられる。5 文字目条件、15 文字目条件で、重なり条件に対する反応時間が短い傾向にあったが、全体的に反応時間に対しては、誤りの種類、文字列の長さともに影響は見られなかった。検出されない誤りは反応時間が測定できないため、検出されにくさが反応時間に反映されなかったためであると考えられる。また、誤り検出率と反応時間では影響する要因が異なる可能性が考えられる。特定の文において著しく検出率もしくは反応速度が低下した要因として、文脈が大きく変化するものではなかったことや、正しい文字と誤字の形態が類似していたことが挙げられる。

今後、誤りが文脈に与える影響や誤りの含まれる品詞の種類など、他の要因の抽出が可能であると思われる。また、より通常の読みに近い状況での測定が必要である。

家庭場面における 4-7 ヵ月齢児の行動発達

井上　実佳

[目的]　乳児の生後 1 年間の発達は、身体発達や言語発達の他、さまざまな面で著しく、とりわけ乳児にとって母親とのかかわりは、乳児期の発達において重要な意味をもつものである。しかし母子関係についての多くの研究は実験場面で行われたものであり、乳児と母親との日常生活の大半を占める家庭場面において、0 歳齢時における乳児の発達を多角的にとらえた研究は少ない。そこで本研究では、生後 4-7 ヵ月齢の乳児の発達を、発声、視線、姿勢という側面から明らかにし、家庭における母親との関わりの中で、それぞれがどのように関連しているのかを総合的に検討することを目的とした。

[方法]　本研究の観察対象は、2006 年 5 月から 7 月の間に生まれた健康な乳児 7 名（男児 3 名女児 4 名）とその母親であった。うち 2 名のデータは分析上不足があったため、5 名（男児 2 名女児 3 名）のデータを分析の対象とした。乳児が 4 ヵ月齢から 7 ヵ月齢において各月の誕生日である日の前後 7 日以内に各家庭を訪問して 8mmビデオカメラを用いて自然場面の観察を行った。総観察日数は 37 日であった。得られた映像記録より、全生起法を用いて児の発声・視線・姿勢および母親の発声、児からの距離が記録された。1 家庭における観察時間の平均は 102.9 分（レンジ 60-130 分）であり、全対象家庭に対する総観察時間は 720 分であった。

[結果]　月齢が上がるに従って、乳児は母音様の発声を増やし、発声自体の長さも長くなることが示された。姿勢については月齢および児によって異なることが示されたが、あおむけの姿勢の生起時間が減少し、6 ヵ月齢ごろから座位がみられることなど、先行研究で明らかになった姿勢の発達に合致する結果も認められた。また、母親は児に対して、それぞれ一定の量で発声をしているが、その生起時間には母親によって違いが見られた。母親の児からの距離は、6，7 ヵ月齢ごろから減少するケースがみられた。乳児の発声と視線対象の関連では、発声の長さが短く、かつ母音を含むとき、乳児は母親に視線を向けていることが多いことが示された。乳児の発声と姿勢の関連では、発声の長さが短く、かつ母音を含むとき、あおむけであることが多かった。乳児の発声と母子間の距離については、対象児ごとに違いがみられた。母親が近くにいるときに長い発声を行う児と、逆に離れているときに長い発声を行う児の、2 つのパターンが示された。

[考察]　先行研究において、母音様の発声の増加は、養育者からの養育行動を引き出すための手段であると考えられたことを踏まえると、本研究の結果から、乳児の発声、特に母音様の発声は、乳児と母親との相互交渉の変化にともなって発達している可能性が挙げられる。あわせて、社会的な文脈の中で乳児が発声を行っている可能性も示唆された。姿勢については、あおむけの生起時間の減少および発声との関連が示されたが、これは乳児が低月齢時において母親との社会的交流の可能性を含むあおむけの姿勢で、母子の相互交渉を頻繁に行っていることを示唆するものである。母親は乳児の発達にかかわらず、一定量の発話をしていることが示されたが、さらに母親の発話内容を明らかにすることで、この時期における母親の発話の役割をより明確に見出す必要があると考えられる。母親と乳児の距離関係については、児が家庭という限られた空間において、母親を安全基地としながら、探索行動を生起させていたと考えられる。また発声の種類によっては、母親との近接状態を維持する、もしくは、母子間距離が広がる中で再び近接状態を回復する手段となる可能性があると考えられる。本研究より、4-7 ヵ月齢の乳児は、単独でそれぞれの行動を発達させるのではなく、母親との関係性の中で、発声、姿勢、視線といった行動の発達を促進させていることが示唆された。

ニホンザルのロコモーションにおける前肢の機能

渡邉　翔平

【目的】ヒトの直立二足歩行獲得の背景には、霊長類が他の哺乳類とは異なり、前肢を「手」として、後肢を「足」として機能分化させていったことがあげられ、直立二足歩行の進化を解明するひとつの糸口は、霊長類における前肢と後肢の機能分化を研究することである。Larson and Stern（2007）は一般の哺乳類の四足歩行で推進力を発生させ、前肢を体幹の後方に引く働きのあるリトラクターとよばれる大胸筋、広背筋、大円筋に着目し、四足歩行中の筋活動電位を霊長類10種で種間比較し、霊長類の四足歩行ではこれらの筋がリトラクター本来の機能を果たしていないことを報告し、この特徴は前肢と後肢の機能的差異とそれに伴う神経コントロールメカニズムの変化に関係すると推察した。そこで、本研究の目的はニホンザルの四足歩行中の上肢の筋活動のデータを取得し、Larson and Stern (2007)の取得したデータと比較し、提示された仮説を検討することと、鋼製パイプで構築した梯子を水平に設置し樹上空間を模した「樹上」支持基体と水平板上の「地上」支持基体での四足歩行のデータを取得し、支持基体間で各筋の働きにどのような差異が生ずるかを調べることとした。

【方法】被験体はオスのニホンザル1頭で、大胸筋、三角筋前部、三角筋後部、広背筋、上腕三頭筋を計測対象とした。本研究では被験体から両支持基体における、対象とした筋の四足歩行中の筋活動電位を取得し、一歩行周期中の各時点での各筋の活動を明らかにした。また、四足歩行中の様子をビデオカメラ2台で撮影し、三次元動作解析システムを用いて、一歩行周期中の各時点の肘関節角度と肩関節角度、一歩行周期におけるスタンスフェイズとスイングフェイズの比、および速度を求めた。

【結果及び考察】上腕三頭筋は両支持基体において、スタンスフェイズの前期～中期とスイングフェイズの後期で活動がみられ、肘関節と肩関節の伸展および肘関節の固定に働くと推定された。大胸筋は両支持基体において、スイングフェイズ後期に活動がみられ、接地時の前肢の減速に働くと推定され、また「樹上」支持基体のスタンスフェイズ後期の活動から、リトラクターとしての機能が推定された。三角筋前部、後部は共に両支持基体において、スタンスフェイズ中期に活動がみられ、また「地上」支持基体ではスイングフェイズ前期、「樹上」支持基体ではスイングフェイズ中期に活動がみられた。三角筋の前部と後部は、「地上」支持基体で、スタンスフェイズではリトラクターとして働き推進力を発揮し、さらに前部はスイングフェイズで外転筋として働くと推定された。一方「樹上」支持基体では両部共、スタンスフェイズではリトラクターとして働き、スイングフェイズでは前肢を前方への突き出す機能が推定され、また、後部はスタンスフェイズ前期に上腕三角筋の働きを補っていると推定された。広背筋は「地上」支持基体ではスタンスフェイズの中期とスイングフェイズ後期に、「樹上」支持基体ではスタンスフェイズ前期～中期とスイングフェイズ中期と後期に活動がみられ、前肢の減速とリトラクターとしての機能が推定された。これらの結果から、霊長類では四足歩行中にリトラクターがリトラクター本来の機能を果たさないというLarson and Stern（2007）の報告は、ニホンザルでは認められなかったが。しかしながら、霊長類の種間および個体間において、筋活動に関しては差異がみられるという知見は、霊長類における前肢と後肢の神経コントロールメカニズムの変化と、その適応性と柔軟性の根拠となっており、本研究のデータもこのことを支持している。ニホンザルの前肢の機能は、他の霊長類同様、一般的な四足獣とは異なり、大きな推進力は発揮せず、後肢の誘導や探索活動のために働いているものと推定された。

社会的スキルと職場における対人葛藤の解決行動との関係

石野　優美子

【問題】職場における対人葛藤の解決過程に関する研究は、当事者の属性、解決目標、解決方略、葛藤の結果に対する満足度、対立者に対する好意度などの観点からなされてきた(Thomas. 1976、Sillars. 1980、藤森. 1989 など)が、当事者の属性として人間関係に関する能力を扱った研究はほとんどなされていない。そこで、本研究では、当事者の社会的スキルの程度によって選択する解決目標や解決方略が異なるかを検討することを目的とする。

【方法】放送大学大阪学習センターの学生(男性 58 名、女性 60 名、平均年齢 48.72 歳、SD=15.48)を対象とした質問紙調査を行った。職場における対人葛藤に関する尺度と KiSS-18(菊池, 1988)、日本版対人的有能性尺度(JICS) (Takai&Ota, 1994)について回答を求めた。職場における対人葛藤に関する尺度は、実際の職場において多く生じる対人葛藤と、その解決目標と解決方略を分類した大西(2002)に基づいて、職場で生じやすい問題の上位３種類の項目(礼儀作法、言葉遣いに関すること、仕事に対する姿勢や努力に関すること、性格や価値観に関すること)に、それぞれ地位による対立者の違い３種(上司、同僚、部下)を組み合わせた計９種類の場面を設定し、各場面で、経験度、解決目標、解決方略の項目を設けた。

【結果･考察】KiSS-18 得点の高低によって、各場面における各解決目標、解決方略得点の平均値に違いがみられるかを検討するために t 検定を行った。その結果、仕事に対する姿勢の問題と性格・価値観の問題の 6 場面で、KiSS-18 得点の高群は低群よりも組織目標得点の平均値が高いことが明らかとなった(M=4. 48, t=2. 85, p<. 01)。KiSS-18 得点の高い人は、職場の対人葛藤場面では職場の効率性を追求する傾向が強く、組織のメンバーとして適切な行動をとろうとしたと考えられる。また、対立者が部下の場合の 2 場面で、KiSS-18 得点の高群は低群よりも統合方略得点の平均値が高いことが明らかとなった。対立者が部下の場合は、コミュニケーションの主導権が自分にあるが、そのことを KiSS-18 得点の高い人が低い人より的確に理解したため、KiSS-18 得点の高い人の相手と積極的に関わって協力し合おうとする傾向が、より強く表れたと考えられる。さらに、JICS の下位尺度(PA, SR, HRM, IS, TA)の得点の高低によって、各場面の各解決目標、解決方略得点の平均値に違いがみられるかを検討するために t 検定を行った。礼儀作法・言葉遣いの問題で対立者が上司、同僚の場合に IS 得点の高群は、低群よりも支配方略得点の平均値が高いことが明らかとなった。IS 得点の高い人は、自分の意見を主張する際にも間接的な表現を心がけるために、低い人よりも上司、同僚に対して支配方略を用い易かったと考えられる。また、仕事に対する姿勢の問題で、SR 得点の高群は、低群よりも統合方略得点の平均値が高いことが明らかとなった。相手と積極的にコミュニケーションをとって協力し合おうとする際には、自分の意見を表現することよりも相手の意見を察知したり、傾聴することが重要であると考えられる。以上の結果から、社会的スキルによって、場面の理解の多様性、解決目標や解決方略の使用が異なることが示された。また、同じ解決目標、解決方略を選択した場合でも、社会的スキルによって実際の行動の表現が異なると考えられる。今後は、同じ解決目標、解決方略の表現が社会的スキルによってどのように異なるのかを行動観察法などで具体的に明らかにする必要があると考えられる。

余命告知に関わる終末期がん患者家族の意思決定に関する探索的研究

－家族の意思決定理由に着目して－

山木　照子

【背景と目的】近年、がんの病名告知については浸透しつつあり、研究が蓄積されている。しかし、余命告知については、まだ浸透しているとはいえず、その望ましいあり方や告知対象者に必要とされる支援について把握されていないままにおこなわれているのが現状である。また、日本においては家族が余命告知の対象者になることが大変多く、家族が患者に対する余命告知について意思決定を迫られることも多い。しかし、患者に対する余命告知に関する家族の意思決定についての研究はなされておらず、家族がどのような理由で意思決定をおこない、その結果どの程度患者に対する余命告知がおこなわれているのかということは不明である。以上の背景から、本研究は、日本における余命告知について現状を把握すること、および余命告知に際して家族がおこなった意思決定の理由を探索することを目的とする。

【方法】

関東と関西圏の緩和ケア施設で家族を看取った遺族を対象に、2008年5月から9月にかけて面接調査をおこなった。面接調査は半構造化面接にておこない、調査の内容は対象者と患者の属性などの基本的な情報、余命告知の状況、および余命告知に際して終末期がん患者家族がおこなった意思決定についてであった。対象となった遺族は60名（平均年齢59.33才、SD=11.46）であった。データをもとに逐語録を作成し、遺族の発言内容と余命告知の状況について内容分析をおこなった。なお、本研究では、患者に残された時間を具体的に知ることができる内容を伝えられた場合のみを余命告知とした。

【結果】

医療者から家族に対する余命告知においては、医療者から余命を伝えられていないと述べた家族が 18%いた。余命告知のあった時期や告知内容は様々であったが、告知対象者については、98.7%のケースにおいて家族が対象者となっていた。意思決定者については、家族の意思にかかわらず医療者からおこなわれる傾向がみられた。また、患者に対する余命告知においては、家族が意思決定をおこなうことが多かった。余命告知に関わる家族の意思決定理由として「余命告知を求めた理由」「余命告知を求めなかった理由」「患者に余命を伝えた理由」「患者に余命を伝えなかった理由」として33のカテゴリーが得られた。４つの意思決定理由カテゴリーの中では「患者に余命を伝えなかった理由」に関する対象者の発言がもっとも多かった。

【考察】

余命の聞き手としての家族の意思決定については、それをおこなうまでもなく医師から余命を伝えられることも多く、あまり反映されているとはいえないことが示された。一方で、医療者から家族に対する余命告知が十分におこなわれていないことも示唆されたが、家族に対する余命告知がおこなわれなかったことの背景には、医療者側の原因だけでなく、家族側の原因もあることが明らかとなった。余命告知を受けること、余命を患者に伝えることを意思決定した理由には、患者のために必要であったための理由が共通してみられた。また、患者に余命を伝えないことを意思決定した理由には、家族自身の心理的要因が共通して多くみられた。同時に、余命を伝えられること、患者に余命を伝えることはいずれも家族にとって大きなストレスとなることも示され、それに対する支援の必要性が示唆された。

マスメディア報道が犯罪加害者像に与える影響

村上　洋輔

今日の日本では、多くの人にとって凶悪犯罪は身近なものではなく、犯罪について得る情報はマスメディアによるところが大きい。よってメディアの報じる犯罪像に偏りがあれば、私たちは犯罪について誤ったイメージを抱く可能性がある。本研究において特に注目したのは、凶悪犯罪（殺人事件）の新聞報道における記述である。犯罪報道の詳細と報道量の関係を検討した研究はこれまで存在しなかったため、ニュースとして報道されやすい事件の特徴を検討することにした。また、質問紙調査によって人々の犯罪についてのイメージを明らかにし、実際の犯罪傾向、新聞の報道傾向と比較することで、マスメディアが人々に与える影響について検討した。

【研究 1】朝日新聞データベース、読売新聞縮尺版 CD-ROM、毎日新聞縮尺版 CD-ROM を用いて、「殺人」「殺害」を含む 543 記事を抽出し研究対象とした。543 記事の事件のそれぞれについて、被害者と加害者の属性（年齢、性別、国籍、職業）、加害者の人数、加害者と被害者の関係、動機、殺害の方法、場所の 13 項目を調査した。さらに警視庁統計局の「平成 12～15 年の犯罪」をコーディングした 13 項目について調査し、新聞の報道傾向と実際の犯罪傾向を比較した。その結果、①稀な特徴を持つ事件が過大に報道される②ありふれた特徴を持つ事件が過小に報道される③社会に非常に大きいインパクトを与える犯罪が発生した場合、その事件が繰り返し報道されるだけでなく類似した特徴を持つ事件も報道されやすくなることが明らかになった。①については、被害者が子供である、加害者が大勢である、被害者と加害者が親子であるといった事件が過大に報道されていた。②については、統計上最も多い 50 歳代の被害者・加害者、無職の被害者・加害者、突発的な衝動による事件などが過小に報道されていた。③の傾向については、新聞の作り手が読者を意識することによって生じていると考えられる。

【研究 2】関西圏の 2 つの大学において大学生 115 名（男性 41 名、女性 74 名、平均年齢 20.08 歳）を対象に質問紙調査を行った。研究 1 でコーディングを行った 13 の殺人事件の属性について、分布を推定して百分率で回答してもらった。そして新聞の報道傾向、実際の犯罪傾向と比較した。その結果、④稀な特徴を持つ犯罪の生起確率を過大に見積もる⑤ありふれた特徴を持つ犯罪の生起確率を過小に見積もるといった傾向が明らかになった。被害者と加害者の年齢、職業、加害者の人数については、ほぼ④と⑤の傾向が見られ、統計よりも新聞報道に近いイメージが形成されていた。しかしいくつかの項目は新聞報道、質問紙回答ともに一貫した傾向が見られなかった。この原因として、質問紙の回答上の問題がある。殺人事件の動機や被害者と加害者の関係という複雑な要因を分類することにはやや無理があったといえる。それぞれの属性を事前に設定し百分率を推定させるという方法だけでなく、自由記述なども取り入れれば更に綿密な分析が可能になると考えられる。ところで研究 1 で被害者の性別については実際の犯罪傾向と報道傾向が異なり、加害者の性別については実際の犯罪傾向と報道傾向が一致するという結果が出ていたが、質問紙回答の傾向は被害者・加害者の性別共に報道傾向と一致するということが明らかになった。

２つの研究を通じて、人々の犯罪のイメージは新聞の報道傾向に近いということが明らかになった。しかしマスメディアが一方的に人々に影響を与えているとはいえない。新聞の作り手は人々の犯罪のイメージに合うような事件を選択的に報道する、またその時代において問題視されているテーマに沿った事件が繰り返し報道されるなど、メディアの受け手が報道量を規定する場合もある。つまり受け手と送り手が互いに影響を与えながらニュースが作られるといえる。

修士論文

集団全体の業績変動が成員の動機づけに及ぼす影響・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 阿形　亜子 ・・・・・・・・1

親密な対人関係が well-being に及ぼす影響に関する研究・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 浅野 良輔 ・・・・・・・・3

アサーション・トレーニングについての社会心理学的研究・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 井上 和夏 ・・・・・・・・5

乳児院における乳幼児の保育士に対するアタッチメントの特徴・・・・・・・・・・・・・・・・ 今川 恵理子 ・・・・・・7

自立度の高い閉じこもり高齢者に関連する要因の検討・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 河村 諒 ・・・・・・・・・・9

スネアドラムのタイミングが聴取者の気分や曲の印象に及ぼす影響・・・・・・・・・・・・ 岸田 好生 ・・・・・・・・11

指示忘却による訓練がワーキングメモリに及ぼす影響・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 木下 侑里子 ・・・・・13

社会的スキルの獲得における個人特性に関する社会心理学的研究・・・・・・・・・・・・ 邵 木子 ・・・・・・・・・15

対人コミュニケーションにおけるユーモアと笑いの機能の研究・・・・・・・・・・・・・・・・ 谷 忠邦 ・・・・・・・・・17

祖父母世代による地域の子育て支援と支援意欲に関わる要因の検討・・・・・・・・・ 田渕 恵 ・・・・・・・・・19

職場における対人葛藤の解決方略に関する研究・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 多留 里香 ・・・・・・・・21

友人の未知なる部分が相手の魅力におよぼす影響・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 西浦 真喜子 ・・・・・23

刺激の感情価が認知に及ぼす影響・・・ 引田 伸昌 ・・・・・・・・25

4-5歳齢保育園児の自由遊び場面における仲間入り行動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 宮本 宗一郎 ・・・・・27

母親とその子どもの関係に対する乳がん罹患の影響・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 米良 明日香 ・・・・・29

高齢期の展望的記憶に関連する要因の検討・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 蓮花 のぞみ ・・・・・31

集団全体の業績変動が成員の動機づけに及ぼす影響

阿形　亜子

【目的】

本研究の目的は、集団業績の内容や変動が、他成員の動機づけ認知、ひいては動機づけにどのように影響を及ぼすのかを検討することにあった。まず、集団業績がポジティブな場合は、ネガティブな場合に比べて他成員の努力を高く認知するとの予測が立てられた。そして、先行研究では、他成員の努力が高い場合は、社会的手抜きが生起し、他成員の努力が低い場合は、それを補うようにパフォーマンスが高まり、社会的補償効果が生起することが知られている。これらのことから、集団業績がポジティブな場合には社会的手抜きが生起し、集団業績がネガティブな場合には、社会的補償効果がみられると考えられた。

【実験】

実験１では、３人集団で実験をおこない、集団業績が比較的安定して、ポジティブである成功条件と、ネガィブな失敗条件を設定し、集団業績の内容が、他成員の動機づけ認知やパフォーマンスにどのように影響を及ぼすのかを検討した。その結果、失敗条件よりも成功条件において、他成員の動機づけが高く認知されることが明らかとなった。また、個人作業時と比べて、集団作業時によりパフォーマンスは低下していたものの、統制条件と比較して差がみられず、社会的手抜きは生起しなかった。社会的手抜きの原因として考えられる、集団業績に対する自分の努力の必要性についても成功条件、失敗条件、統制条件の間に差はみられなかった。これらの結果から、比較的安定した集団業績では、成員の動機づけに対する影響が小さいため、社会的手抜きが生起しなかったと解釈された。

そこで実験２では、実験１と同様の集団業績に関する操作をおこなうことに加え、他成員自身による直接的な動機づけ情報を参加者に与え、検討をおこなった。動機づけ情報は、２名の実験協力者による発言で操作された。他成員による発言は次の通りであった。【動機づけ高条件】「がんばります」、「さっきよりうまくできました」、「やれるだけやってみます」・「時間経つの早いですね」【動機づけ低条件】「これもやらないとだめですか」、「早く止めたいです」、「疲れました」、「まだ終わらないですか」。その結果、他成員の努力度認知に関しては、集団業績がネガティブな失敗条件よりもポジティブな成功条件において、他成員の動機づけが高く認知されることが明らかとなった。また他成員自身によって動機づけが高いとの情報が与えられた場合には、動機づけが低いとの情報が与えられる場合よりも、他成員の努力度が高く見積もられていた。パフォーマンスに関しては、統制条件との比較では差がみられず、集団業績は成員のパフォーマンスに影響を及ぼさないことが示唆された。一方、実験条件のみで分析をおこなったところ、他成員による動機づけ情報から予測されるものと一致するような集団業績がフィードバックされた場合（課題遂行に対する他成員のポジティブな発言と高業績が組み合わされた条件、課題遂行に対する他成員のネガティブな発言と低集団業績が組み合わされた条件）には、個人作業よ

りも集団作業時に動機づけの低下（社会的手抜き）がみられた。一方、他成員による動機づけ情報から予測される集団業績とは、不一致を示すような集団業績がフィードバックされた場合（課題遂行に対する他成員のポジティブな発言と低業績が組み合わされた条件、課題遂行に対する他成員のネガティブな発言と高集団業績が組み合わされた条件）には、個人作業時よりも集団作業時のほうでパフォーマンスが高まる（社会的努力）傾向がみられた。同様の影響は、課題への関心についてもみられ、他成員の動機づけと集団業績が一致している群よりも不一致である群において課題への関心が高い傾向がみられた。これは、実験において、他成員の動機づけは、実験者に対する発言によって操作されたためである可能性が指摘された。実験では、参加者のみが、実験者に動機づけを表明していなかった。評価者である実験者は、個々人の貢献量はわからないが、集団全体の業績は確認することができると参加者は認識していたと思われる。この場合、実験者によって、他成員の動機づけ情報と不一致を示すような集団業績は、参加者により帰属されやすく、評価されやすくなると推測させたと思われる。

続いて、実験3では、集団業績の変動を高めることによって、他成員の動機づけ認知、パフォーマンスにどのように影響を与えるのかについて検討をおこなった。徐々に集団業績が上昇していく場合と、徐々に集団業績が下降する場合を設定し、実験をおこなった。上昇条件も下降条件も、業績の変動に差はあるが、作業時間全体としての業績の平均値は等しいものを設定した。その結果、他成員の努力は、集団業績が下降していく場合よりも上昇していく場合においてより高いと認知されていた。またパフォーマンスに関しては、集団業績が上昇していく場合において、時間経過に伴って、パフォーマンスの変動が大きいこと明らかとなった。具体的には、作業開始時からパフォーマンスは低下していくが、最後の2分間においては高まった。つまり、集団業績が下降する場合や統制条件と比べて、全体のパフォーマンス総量には差がみられなかったものの、上昇条件では、時間内での変動が大きいことが明らかとなった。これらは、上昇条件では他成員の努力度が高いものであると認識しており、それらによって、自分の努力の必要性が低まった結果と考えられた。しかし全体のパフォーマンス量としては上昇条件と下降条件で差がみられなかったことから、他成員の貢献を期待した利己的な社会的手抜きというよりは、疲れを考慮し効率的に作業をおこなうためのペース配分である可能性が指摘された。

【考察】

概して、集団業績がポジティブである場合には、他成員の努力度が高く認知され、ネガティブである場合には、他成員の努力度は低く認知されるという仮説は支持された。しかし、努力の必要性や成員自身のパフォーマンスに対しては、集団業績が比較的安定している場合には影響がなく、集団業績の変動が大きい場合のみ影響がみられた。動機づけに関しては、集団業績が上昇する場合において、作業時間内での動機づけの変動が大きいことが明らかとなった。社会的手抜きや社会的補償効果がみられなかった理由として、目標設定の効果や、集団サイズが3という、先行研究と比較して大きいことが考えられた。

親密な対人関係が well-being に及ぼす影響に関する研究

—首尾一貫感覚・関係効力感との関連性—

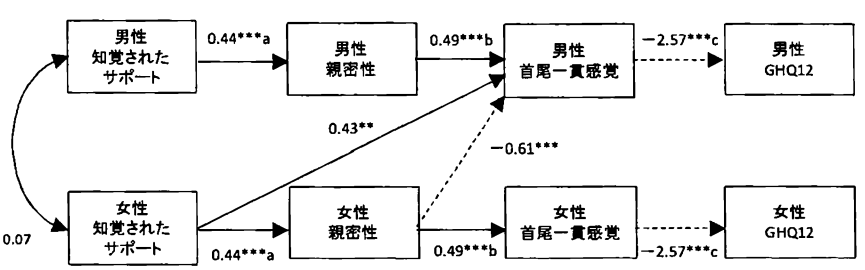
浅野　良輔

【問題】　本論文では，親密な対人関係における関係良好性がペアの首尾一貫感覚，あるいは関係効力感を醸成し，それによって well-being が高まるとするモデルを検証した。首尾一貫感覚とは，自身の人生を理解可能かつ対処可能，有意味なものと捉える，一定の力動性を備えた志向性である（Antonovsky, 1987）。関係効力感は，“二人の間に生じた問題の予防・解決に向けて，自分とパートナーは協同して対処できるという，二者に共有されたペアレベルの期待”として，集団効力感理論を基礎として（Bandura, 2002; Zaccaro et al., 1995），本論文において導入された。首尾一貫感覚と関係効力感の共通項は，自己ではなく自らが生活する世界，あるいはペアを主体とし，自身と他者の資源を考慮した，相互依存性の高い関係における共有が示唆されている点である。

親密な対人関係と well-being との関連について，(1) 自己拡張動機の充足（Aron et al., 1995），(2) 安全基地の確保（Shaver & Hazan, 1988），(3) 所属欲求の充足（Baumeister & Leary, 1995），(4) 情緒的サポートの源，といった説明がある。しかし，well-being は対人関係という環境要因のみならず，個人差要因の影響も受ける（Lazarus & Folkman, 1984）。この個人差要因として，本論文では首尾一貫感覚と関係効力感を取り上げる。本論文では，首尾一貫感覚が，他者からのサポートや愛情によって強化され，それによって well-being を予測するという，理論的・実証的知見をフレームワークとし（Antonovsky, 1987; Read et al., 2005），首尾一貫感覚および関係効力感の形成と機能に関するプロセスモデルを検証する。さらに，上記の仮説が，個人内に帰結するプロセスではなく，個人間ならびにペアレベルのものとしてみられるかについて，恋愛関係を対象とした研究を行った。

【研究１：首尾一貫感覚が恋人との葛藤時における外部へのサポート希求に及ぼす影響】　仮説モデルの検証に先立ち，首尾一貫感覚が他者からのサポート獲得を促進するという理論仮説（Antonovsky, 1987）を検証するため，恋愛パートナーとの葛藤時に，首尾一貫感覚が最も親しい同性友人へのサポート希求に及ぼす影響を検討した。恋人のいる大学生 130 名を対象とした（男性 49 名; 平均 19.06 歳, *SD*=0.99, 女性 81 名; 平均 19.69 歳, *SD*=1.99）。その結果，理論仮説とは一致せず，首尾一貫感覚の高い人は，同性友人に対してサポートを求めなかった。また，首尾一貫感覚がサポート希求を抑制する影響は，一般的信頼（山岸, 1998）がサポート希求を促進する効果と同程度であった。

【研究２：恋愛関係の関係良好性と首尾一貫感覚ならびに精神的健康との関連性】　パートナーに関する知覚されたサポートが，親密性を高め，それによって首尾一貫感覚が促進され，精神的健康を予測するという仮説モデルを検証した。対象者は大学生の恋愛カップル 85 組であった（男性 85 名; 平均 20.24, *SD*=2.40,



χ^2=16.005 (*df*=22, *N*=75), *p*=.816, *GFI*=.951, *AGFI*=.919, *CFI*=1.000, *RMSEA*=.000

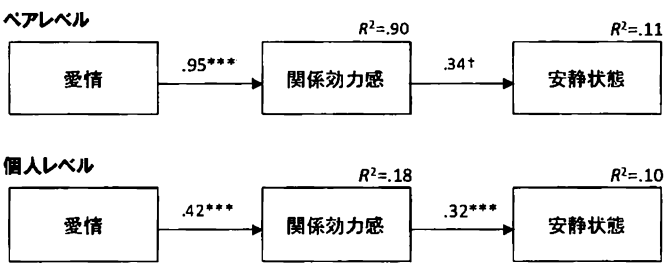
Note. アルファベットの同じパスに等値制約が置かれている。実線＝正のパス，破線＝負のパス。**p<.01, ***p<.001

Figure 1　構造方程式モデリング結果（非標準解）

女性85名；平均19.55, *SD*=1.35)。その結果，首尾一貫感覚はパートナーと共有されないことが示された。そして，構造方程式モデリングを用いた分析の結果，個人内プロセスでは，(a) 知覚されたサポート→ (b) 親密性→ (c) 首尾一貫感覚→ (d) 精神的健康，という影響関係が示された。個人間プロセスでは，女性から男性への影響関係のみが認められた。すなわち，女性の知覚されたサポートが男性の首尾一貫感覚に正の影響を及ぼしていたものの，女性の親密性は男性の首尾一貫感覚に負の影響を及ぼしていた。しかし，首尾一貫感覚はパートナーの精神的健康を予測していなかった。これは，首尾一貫感覚がパートナー間で共有されていないことによると考えられた（Figure 1)。

【研究3：親密な対人関係における楽観性・効力感尺度の邦訳と信頼性・妥当性の検討】 親密な対人関係に関する楽観性尺度，および効力感尺度（Murray & Holmes, 1997）を邦訳し，その因子構造や，信頼性と妥当性を確認した。対象者は332名の大学生であった（男性167名；平均18.86歳, *SD*=1.20, 女性165名；平均18.62歳, *SD*=0.67)。その結果，親密な対人関係に関する楽観性尺度は“結合予期”と“分離予期”から，効力感尺度は単一因子から構成されていた。これらの尺度は高い信頼性と妥当性を備えていることが示された。また，恋愛関係にある人は，他の異性関係にある人よりも，結合予期ならびに効力感が高い一方で，分離予期の低いことが明らかとなった。得点の男女差は認められなかった。以上から，邦訳された尺度は，本邦でも適用可能なものであると示唆された。

【研究4：恋愛関係における関係効力感と愛情ならびに安らぎとの関連】 研究3で邦訳した親密な対人関係に関する効力感尺度を用いて，恋愛関係における愛情が関係効力感を促進し，その関係効力感によって安静状態が予測されるという仮説モデルを検証した。大学生の恋愛カップル98組を対象とした（男性98名；平均21.72歳, *SD*=3.72，女性98名；平均20.47歳, *SD*=2.62)。その結果，関係効力感はパートナー間で36%共有されることが示された。これを踏まえ，マルチレベル構造方程式モデリングによる分析を行った結果，個人レベルとペアレベルの双方において仮説モデルが支持された。ペアレベルにおいては，強い愛情で結ばれたペアでは，関係効力感が醸成され，それによって安らいだ雰囲気というペアレベルのwell-beingを享受していると解釈できる。個人レベルでは，パートナーに強い愛情を感じることで，関係効力感を知覚することができ，安らぎを感じることができると考えられる（Figure 2)。



χ^2=3.895 (*df*=2, *p*=.143), *GFI*=.990, *AGFI*=.902 *CFI*=.983, *RMSEA*=.070

Note. †*p*<.10, ***p*<.001

Figure 2 マルチレベル構造方程式モデリング結果

【総合的考察】 首尾一貫感覚と関係効力感がwell-beingに影響を及ぼす射程は異なり，首尾一貫感覚は個人の主観に帰結したwell-beingのみを予測する一方で，関係効力感はカップルに共有されたwell-beingをも促進することが示唆された。本論文の意義として，以下のことが挙げられる。すなわち，(1) 関係効力感を導入することで，ペアレベルのwell-beingを示すことができ，対人関係を扱いながら個々のwell-beingのみを対象としてきた従来の理論の問題を克服した（Leary & Baumeister, 2000)。(2) 関係良好性は相互作用のあり方によって変容できるため（清水・大坊, 2008; 相馬・浦, 2007)，関係良好性を予測因とする本論文のモデルは，固定的なプロセスではなく，力動的かつ循環的なプロセスとして捉えることができる。今後は，関係効力感がペアのwell-beingを予測するメカニズムを明らかにする必要がある。具体的には，ストレスフル状況において，関係効力感がサポートの促進や対人ストレスの抑制を介して，ペアのwell-beingを予測することを検討していく予定である。

アサーション・トレーニングについての社会心理学的研究

—モデリングと体験学習に着目して—

井上　和夏

【問題】現代社会において、人間関係が難しくなったことが指摘されている（内閣府国民生活局, 2008）。本研究では、人間関係を形成、維持するために必須であるコミュニケーションに着目し、そのコミュニケーション能力である社会的スキルに焦点を当てる。社会的スキルとは総じて、他者との円滑な対人関係を築き、効果的に相互作用し、関係を維持していくための適応能力として捉えられるであろう。つまり社会的スキルを備えているということは、社会的な受容と個人の社会的適応を前提として、適切な対人的行動をとることが出来るということを示す（大坊, 2005）。

本研究では、アサーティブな行動を促すアサーションスキルに着目し、適切な人間関係の形成の方途を検討する。Alberti & Emmons (1975　菅沼・ハーシャル訳　1994) によると、アサーティブな行動とは相手と自分の両方の気持ちを尊重して、しかも自分の主張を率直にさわやかにする方法である。

相川 (2000) によると、社会的スキルは学習によって獲得されると述べている。社会的スキル・トレーニングは、和泉・大坊（1998a, b）から、対人場面において必要とされるスキルを獲得し、その一般化、持続性を促進するよう行動学的学習法を計画的に系統的に用いながら組織的にスキルを獲得するための訓練と定義される。本研究では、社会的スキル・トレーニングの1つであるアサーション・トレーニングを実施し、有効性を検討した。

【実験1：モデリングによるアサーション・トレーニングの実施】バンデューラ (1977　原野訳　1979) は、行動変容についてモデリングの重要性を指摘している。そこで、実験1ではモデリングのみで社会的スキルが向上するかどうかを検討するために、作成したビデオ映像刺激を参加者に提示してトレーニングを行った。3日間連続で、大学生28名（男性15名、女性13名：年齢 $M = 20.43$, $SD = 0.63$, $min = 20$, $Max = 22$）にビデオ映像刺激を提示し、社会的スキルを測定した。

その結果、以下の点が明らかになった。まず、モデリング学習により、社会的スキルやアサーションスキルが向上する可能性が示唆された。非言語的表出性（$t(27) = -2.82$, $p < .01$）、察知能力（$t(27) = -1.76$, $p < .10$）、自己抑制（$t(27) = -2.06$, $p < .05$）、階層的関係調整（$t(27) = -2.22$, $p < .05$）については、トレーニングの効果が認められた。加えて、自己主張尺度の下位尺度である、積極的な意見表明と、「自分の考えを伝えることはよい」という認知的な側面に差が認められたことは、刺激映像によるモデリングにより、認知変容が起こった可能性を示唆するといえる。実験1によって、短期間にモデルとなる刺激映像を視聴することだけで、社会的スキルやアサーションスキルの向上が実証された。

【実験2：体験学習によるアサーション・トレーニングの実施】宮城（2005）が実施したアサーション・トレーニングを基に、モデリング学習ではなく参加者に実際に主張場面を体験させることによって、アサーション・トレーニングの効果を検討した。教示、モデリング、行動リハーサル、振り返り、ファシリテーターからのフィードバックを含む、一般

的な社会的スキル・トレーニングの構成要素から成るアサーション・トレーニングを大学生33名（男性8名、女性25名、年齢 $M = 20.5$, $SD = 0.97$）を対象に実施した。

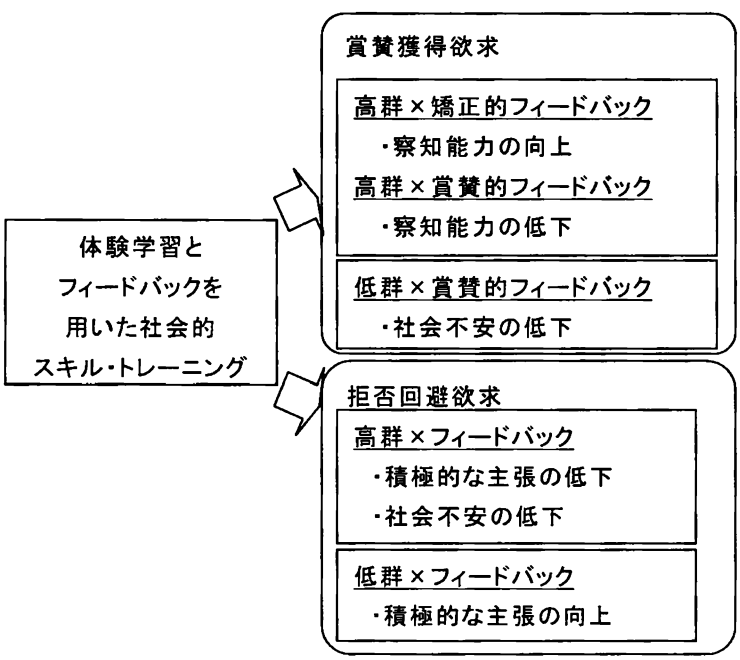
さらに、従来の研究であまり言及されていなかった以下の3点に着目して、考察を行った。第1に、統制群を設定して実験群との比較を行った。第2に、フィードバックに着目した。今までに行われている社会的スキルや、アサーション・トレーニングは、参加者に対してのフィードバックが行われない、ないしは、肯定的なものがほとんどであった（e.g., 後藤・宮城・大坊, 2004; 宮城, 2005）。しかし、本研究では従来の行われてこなかった、改善点を指摘する矯正的フィードバックにも着目して実験を行った。第3に、個人要因として賞賛獲得欲求、拒否回避欲求についても考慮した検討を行った。

分析の結果、矯正的なフィードバックを受けると対人感受性が向上することが認められた。矯正的なフィードバックを受けることが、自身の内省を深め、対人的な感受性を高めたといえるのではないだろうか。一方で、賞賛的なフィードバックを受けると、自己抑制が高まり、さらに社会不安が低まった。

個人要因の関連も検討した結果、賞賛獲得欲求高群（$M = 3.56$ $SD = .17$）は矯正的なフィードバックを受けると察知能力が高まったが、賞賛的なフィードバックを受けると察知能力を低めてしまう可能性があることが示唆された。賞賛獲得欲求低群（$M = 2.61$, $SD = .53$）に対しては、社会不安が低下するため賞賛的フィードバックを行う方が望ましいことが示唆された。拒否回避欲求高群（$M = 4.20$, $SD = .25$）については、フィードバックを与えること自体が積極的な意見表明低下につながる可能性があった。一方で、フィードバックを受けることで社会不安が低まることも示された。これらは、フィードバックを行うことはすべて期待に沿う方向に導くわけではないことを示す好例といえよう。

これらの結果から、受けるフィードバックの性質により、社会的スキルなどに与える影響が異なることが示された。さらに、ターゲットとなる要素にあわせて、フィードバックの種類を変えることがよりよいスキル・トレーニングになる可能性が示唆された。

【総合考察】本研究では、モデリング、体験学習とフィードバックを組み合わせた手法を用い、両者とも基本的にはスキルが向上することが示された。これらの成果は、これまでの先行研究を支持した。さらに、モデリングによるスキル・トレーニングはスキルの向上のみならず、認知的な側面にまでも影響を与えることが推察された。モデリングはスキルの向上を単に促すだけでなく、その対象となる者の考え方にまで影響を及ぼすのである。第4章で検討した結果、個人特性を考慮したスキル・トレーニングによって、アサーションスキル等のターゲットスキルをよりよく伸ばすこと可能性が示された。



乳児院の乳幼児における保育士に対するアタッチメントの特徴

今川　恵理子

研究の背景と目的

児童養護においては近年虐待が大きな問題となり，虐待を受けた子どもたちの支援や治療においてアタッチメントの視点が注目されている。一方，アタッチメント研究の分野において，無秩序・無方向型（Dタイプ）の児の存在が注目され，虐待とDタイプとの関連も指摘されてきている。アタッチメントの形成は，乳幼児期における重要な発達課題である。乳児院に入所している乳幼児のアタッチメントの実態を把握することは，児童福祉における支援を考える上で危急の課題であり，またアタッチメント研究に重要な示唆を与えると考える。

本研究では，アタッチメントの形成に影響を与える要因を探るために，乳児院乳幼児の行動特徴を分析すると共に，乳児院に入所している乳幼児が保育士に対してアタッチメントを形成しているのか，形成しているとすれば，アタッチメントのパターンや安定性にどのような特徴がみられるのか，さらにアタッチメントと関連がみられる要因は何かを明らかにすることを目的とする。

研究Ⅰ　乳児院における乳幼児の行動特徴と発達面での特徴

【目　的】乳児院における乳幼児の行動特徴を，乳幼児の月齢との関係を中心に分析し明らかにするとともに，保育者からの関わり行動との関連を示すことを目的とする。

【方　法】近畿圏のある乳児院に入所していた，生後９カ月から２歳９カ月の乳幼児 14 名を対象に，乳児院の保育室内の自由遊び場面において，対象児と保育者の行動をビデオカメラを用いて観察した。各対象児が担当保育士と共に保育室内にいる場面を観察場面とし，各対象児について１時間ずつの観察を行った。観察期間は 200X 年４月から 11 月までであった。

【結果と考察】担当保育士に対する近接状況を見ると，月齢の低い児ほど担当保育士から「１歩以上の距離」にいることが多く，月齢が高い児ほど「腕を伸ばせば届く距離」にいることが多かった。対象児が，担当保育士と担当でない保育者のそれぞれから「腕を伸ばせば届く距離」にいる生起率の差と月齢との間に正の相関関係が認められた。対象児の，担当保育士に対する「指さし，ジェスチャー，発声，物を見せる・渡す」行動と「発語」，総括的カテゴリーである「関わり行動」，および「近づく」行動と対象児の月齢との間に正の相関関係が認められた。また，担当保育士を「見る」行動と担当でない保育者を「見る」行動の生起率の間に有意な差が認められ，担当保育士を見ることが多かった。さらに，担当保育士による児に対する「発語」と「物を介して関わる」行動の生起率と児の月齢との間にも正の相関関係がみられた。

以上の結果より，月齢のより低い児は自分からアタッチメント対象に近接することが少なく，主に担当保育士を見ることによって安心を得ているといえる。対象児は月齢が上がるほど，自らコミュニケーションを主導することで担当保育士に関わることが増えると共に，担当保育士からも発語や物を介しての関わり行動を多く受けていることが明らかとなった。

研究Ⅱ　乳児院における乳幼児の担当保育士に対するアタッチメント

【目　的】乳児院に入所している乳幼児が，担当保育士に対してアタッチメントを形成しているのか，また形成しているとすれば，そのアタッチメントのパターンや安定性に，どのような特徴

がみられるのかを明らかにする。また対象児が示すアタッチメントの特徴と関連すると考えられる種々の要因を検証する。さらに乳幼児にとって危機的な状況において，乳幼児が担当保育士以外の保育者をアタッチメント対象として利用することがみられるかどうかについて検証する。

【方　法】研究Ⅰの14名を含む23名の乳幼児を研究対象として，研究Ⅰの観察期間中に本研究を行った。対象児のアタッチメントを測定するために，アタッチメントQ分類法(Attachment Q-sort；以下 AQS)を実施した。またそのうちの15名を対象にストレンジ・シチュエーション法(Strange Situation Procedure；以下 SSP) による観察を行い，アタッチメントパターンの分類を行った。さらに，ストレンジ・シチュエーション場面における担当保育士と”担当でない保育者”に対する対象児の行動を分析し，両者を比較検討した。

【結果と考察】対象児の行動を分析した結果，対象児全員が，それぞれの担当保育士に対してアタッチメントを形成していることが認められた。AQS で測定されたアタッチメントの安定性と，児の月齢との間，および当該の対象児を担当保育士が担当した月数との間には，正の相関関係が認められた。他方，アタッチメントの安定性と，入所時の月齢や入所前の家庭環境(虐待／マルトリートメント／養護)，あるいは保護者の面会や外泊の頻度との間に関連はみられなかった。

SSP の結果，安定型とされるBタイプの児が66.7%と，家庭児を対象とした日本の先行研究と同様，最も多く出現した。しかし，日本の先行研究ではこれまで1名しか報告されていないAタイプ(不安定-回避型)の児が1名みられた。またDタイプの児が4名(26.7%)いたが，このうち1名のみが，入所前に虐待環境であった4名に含まれていた。また，生後まもなく入所した児には，安定型，不安定型，無秩序・無方向型のいずれのタイプも確認された。その他，Bタイプのサブタイプの分布において，B1タイプが全体の26.7%と多かったことが特徴であった。B1タイプの児は，すべて家庭環境が「マルトリートメント」であり，面会・外泊回数が他の児より多かった。

ストレンジ・シチュエーションにおける担当保育士に対する行動と担当でない保育者に対する行動を比較した。その結果，担当でない保育者を明らかに安全基地として利用した児(グループⅠ)と，担当でない保育者の安全基地としての利用が明白ではないが，ストレンジャーであるかのような反応はしなかった児(グループⅡ)，安全基地として利用せず，むしろストレンジャーであるかのような反応をした児(グループⅢ)に分類することができた。グループⅠの児はグループⅡ・Ⅲの児より年少であった。また，B1タイプの児がすべてグループⅡに分類された。

論　議

乳児院に入所している乳幼児は，それぞれの担当保育士に対してアタッチメントを形成しており，アタッチメントの安定性は年長の児ほど高い傾向がみられた。この結果は，乳児院において乳幼児が担当保育士に対して安定したアタッチメントを形成するためには，両者の継続した関係を一定以上の期間もつことが必要であることを示唆する。被虐待経験と無秩序・無方向型のアタッチメントの間には明確な関連性が認められず，被虐待経験をもつ児が担当保育士に対して新たに組織化されたアタッチメントを形成する可能性が示唆された。また比較的年長の児の中に，家庭にアタッチメント対象があり，さらに乳児院の複数の保育者に対してアタッチメントを形成している児がいると推測された。家庭環境を全く経験せずに成長している児にアタッチメントパターンのいずれもが確認されたことから，担当保育士に対するアタッチメントのパターンに，個々の保育士と乳幼児との関係性のあり方が反映されている可能性が高いと考えられた。

自立度の高い閉じこもり高齢者に関連する要因の検討

—プロダクティブ・エイジングを踏まえた閉じこもり予防を目指して—

河村　諒

高齢期における閉じこもりが心身の機能低下を招き、寝たきりや認知症の原因となることが指摘されている。しかし、閉じこもりは不可逆的なものではなく、非閉じこもり状態へ改善できることが示されている。このことからも、閉じこもり予防は重要であると考えられる。閉じこもり予防の内容に関しては、社会貢献を意図するものや知的活動を取り入れること、ボランティア活動等をとおして高齢者の社会的なアイデンティティを高めていくことや生涯学習等の機会を設けることが望まれている。このような閉じこもり予防は、実際に活動を行うことを見据えているため、自立度の高い閉じこもりを対象に行うことがより効果的であると考えられる。自立度の高い閉じこもりは、心理的要因、社会環境要因が強く関連すると言われている。そこで、本研究では、自立度の高い閉じこもりとプロダクティブ・エイジングの概念を踏まえた心理的要因、社会環境要因との関連を明らかにすることで、閉じこもり予防の可能性を検討することを研究目的とした。

プロダクティブ・エイジングを踏まえた心理的要因として、プロダクティブ・エイジングへの志向性に焦点を当てた。しかし、プロダクティブ・エイジング志向性を測定する尺度が存在しないことから、研究 1 では、プロダクティブ・エイジング志向性尺度を作成することを目的とし、分析 1 では具体的な尺度作成を行い、分析 2 において作成された尺度の一般高齢者への適用可能性を検討した。

分析 1 の調査対象者は、大阪府老人大学に通う 60 歳以上の高齢者 1397 名、及び、シルバーアドバイザー養成講座に通う 60 歳以上の高齢者 282 名の合計 1679 名であり、質問紙調査を行った。調査実施期間は、2006 年 7 月から 2006 年 8 月であった。分析対象者は、回答が得られた 1580 名中、欠損がある者を削除した 1081 名であった。その結果、「次世代への社会貢献」、「キャリアの充実」、「精神面の充実」、「地域への社会貢献」の 4 因子構造で、各因子 5 項目の計 20 項目のプロダクティブ・エイジング志向性尺度が作成された。

分析 2 の調査対象者は、大阪府茨木市在住で、平成 19 年 11 月の時点で 60～79 歳となる高齢者の中から無作為抽出で選ばれた 1009 名であり、質問紙調査を行った。調査実施期間は、2008 年 1 月から 2008 年 2 月であった。分析対象者は、回答が得られた 568 名中、欠損がある者を削除した 494 名であった。その結果、確認的因子分析により、尺度の良好な適合度が示され、また、高い信頼性も得られた。基準関連妥当性に関しては、一定の妥当性が認められたため、プロダクティブ・エイジング志向性尺度が、一般高齢者に対しても適用可能であることが示された。

研究 2 では、プロダクティブ・エイジングの視点を踏まえ、自立度の高い閉じこもりと関連する心理的要因、及び、社会環境要因を明らかにすることを目的とした。調査対象者は、大阪府茨木市在住で、平成 19 年 11 月の時点で 60～79 歳となる高齢者の中から無作為抽出で選ばれた 1009 名であり、質問紙調査を行った。調査実施期間は、2008 年 1 月から 2008 年 2 月であった。分析対象者は、回答が得られた 568 名中、外出頻度に関する質問とバス外出の自立度に関する質問に対し欠損がある人を削除し、さらに、バス外出の自立度に関する質問に対して「いいえ」と答えた人を削除した 459 名であった。外出頻度を基準に分析対象者を閉じこもり・非閉じこもりに分

けたところ、閉じこもり群 94 名、非閉じこもり群 365 名となり、閉じこもりの出現率は 20.3%であった。そして本研究において、交絡要因として指摘されている年齢を調整し、ステップワイズ法による多重ロジスティック回帰分析を行ったところ、年齢が高いこと、男性であること、外出への勧誘をまわりからされないこと、プロダクティブ・エイジング志向性が高いことが、閉じこもりの関連要因として示された。

性別に関しては、男性は、就労中は仕事中心に活動を行っているため、仕事以外の関係で外出する習慣が少ないと思われる。よって、退職後も就労中の活動スタイルを柔軟に変えることができなかったり、外出するきっかけをあまりつかめないまま過ごすことで、結果として閉じこもりになってしまうのではないかと考えられる。一方、女性は男性に比べて、日常的に近所づきあいの頻度が高く、また、近所の友人同士の誘いが多いことから、男性よりも外出をし、閉じこもりが少ないのではないかと考えられる。

外出への勧誘に関しては、友人からの外出や活動への勧誘が、個人の外出や活動へのきっかけとして重要な要因だと考えられるが、自立度の高い閉じこもり高齢者は、まわりから外出や活動への勧誘がないことで、外出へのきっかけが少なく、その結果として家に閉じこもる状態になるのではないかと考えられる。さらに、プロダクティブ・エイジング志向性に関しては、自立度の高い閉じこもりは、プロダクティブ・エイジング志向性が高く、個人満足だけではなく、社会活動への意欲が高いことが示された。

以上のことから、プロダクティブ・エイジングの視点を踏まえた場合、プロダクティブ・エイジング志向性が高い状態にある自立度が高い閉じこもりに対しては、個人的満足だけではなく、社会貢献活動や知的活動、ボランティア活動や生涯学習といった社会活動に沿った勧誘をすることで、閉じこもり予防につながるのではないかと考えられる。ただし、まわりからの外出や活動への勧誘に関しては、本研究の対象地域のような都市部では、隣近所といった限られた関係における外出への勧誘だけではなく、民生委員が在宅訪問を行い、直接、外出や活動の勧誘を行うことも重要ではないかと思われる。それと同時に、自治体といった地域コミュニティ全体から、社会貢献活動や知的活動、ボランティア活動や生涯学習といった活動の場を提供・勧誘していく必要があるのではないかと考えられる。また、男性であることが自立度が高い閉じこもりの予測要因として示されたことから、高齢期において男性が閉じこもりがちになるのを予防するためにも、本人が退職以前より、近所での友人をつくったり、仕事以外の活動の場を見つけることが重要になるのかもしれない。そして、閉じこもり予防を行う側としては、高齢期以前から、男性に対して、活動の場を広げ、仲間づくりをしやすい環境を提供することが必要ではないかと思われる。

なお、本研究の限界及び課題としては、まず、本研究の対象地が都市部であることによる地域特性があげられる。閉じこもりに関しては、都市部や農村部といった地域特性が示されており、農村部を対象に、同様の調査を行い、同様の結果を得られるかについて検討する必要性がある。また、本研究で示された閉じこもり予防への示唆はあくまで仮定の段階である。従って、縦断研究を用いて、本研究で示された閉じこもりに関する予測要因を検証したうえで、それらの予測要因に焦点を当てた、具体的な閉じこもり予防の介入効果を検討することが求められる。

スネアドラムのタイミングが聴取者の気分や曲の印象に及ぼす影響

岸田　好生

本研究は、ドラム演奏における表現方法の一つであるスネアドラムのタイミングに焦点をあてて実験を行った。そして、スネアドラムのタイミングを本来の楽譜の位置からずらすことが、聴取者の気分や曲の印象にどのような影響を及ぼすのかを、コンピュータで作成した刺激音を用いた聴取実験を行い検討した。

第 2 章（実験 I ）では、ドラムの音だけを用いた聴取実験を行い、スネアドラムのタイミングを前後にずらした刺激音（前タイミングと後タイミング）に対する聴取者の気分、そして速さや好嫌の印象の検討を行った。ここで、異なるテンポであっても、スネアドラムのタイミングを前後にずらすことで、バスドラムからスネアドラムまでの時間が等しくなるように、6 種類のテンポとずらす割合を決めて刺激音を作成した。また、呼吸測定による生理反応と心理面の関連性の検討や、固有テンポと好みのテンポについての検討も行った。

その結果、スネアドラムのタイミングは、聴取者の気分の多くの項目に影響を及ぼすことが示され、特に活動的な気分への影響が大きかった。因子分析により得られた 3 因子に分けて分析すると、active 因子のみスネアドラムのタイミングの影響がみられ、前タイミングが後タイミングよりも高かった。そして、テンポによる影響は全ての気分でみられ、active 因子はテンポが bpm94 から bpm130 に速くなる程高くなり、calm 因子は遅いテンポほど高くなった。そして heavy 因子は bpm120 を最低値とした、緩やかな U 字型曲線で描かれる結果が示された。

次に、速さの印象に対し、遅いテンポ（bpm94~111）において、スネアドラムのタイミングによる影響がみられ、同じテンポであっても前タイミングの方が後タイミングよりも速く印象付けられることが示された。そして、速いテンポ（bpm120~141）ではその影響がなく、テンポの違いによって速さの印象が変化することが示された。

また、呼吸の測定では、実験参加者全員に一貫した心理面との関連性はみられなかったが、一部の実験参加者では、心理面の結果と高い関連性が示され、その関連性も類似していた。聴取時の平均呼吸時間と active 因子に負の相関、平均呼吸時間と heavy 因子及び好嫌評定に正の相関がみられた。

そして、固有テンポと音楽聴取における好みのテンポの関係については、固有テンポに似たテンポが好きだと判断されることはなく、打叩による固有テンポと音楽聴取における好みのテンポは異なることが示された。しかしながら、固有テンポの遅い人は速いテンポを嫌い、固有テンポの速い人は遅いテンポを嫌うことが示され、固有テンポと聴取音楽の好みのテンポの関係が示唆される結果となった。

実験 I でスネアドラムのタイミングによる影響がみられたので、より現実場面に即した音楽聴取での影響を調べるために、メロディーを付加して実験を行うこととした。そこで、第 3 章（メロディー選曲実験）において、実験 II で使用するメロディーを選定する実験を行った。そこでは、ピアノ音で作成した 12 曲の童謡のメロディーを聴取させ、その時の気分や曲の印象、印象の良し悪し評定を行わせた。その結果から気分、印象、テンポなどが異なる 5 曲（「アルプス一万尺」、

「グリーングリーン」、「あわてんぼうのサンタクロース」、「四季の歌」、「ともだちはいいもんだ」）を選曲した。

第4章（実験Ⅱ）では、第3章で選曲したメロディーを使用し、スネアドラムのタイミングが、聴取時の気分や曲の印象にどのような影響を及ぼすかを調べた。それぞれ5曲のメロディーに対し、スネアドラムのタイミングを前後にずらしたドラム音系列と、楽譜どおりのタイミング（justタイミング）のドラム音系列を付加した刺激、そしてメロディーのみの4種類の刺激を作成し、実験を行った。

その結果、聴取時の気分に対するスネアドラムのタイミングの影響は、長調の曲に対してのみみられた。そしてactive因子とheavy因子において、スネアドラムを前後にずらしたタイミングはjustタイミングよりもactive因子は低く、heavy因子は高かった。尚、この結果は実験Ⅰと異なる影響を示すことから、メロディーを付加したことによる影響の違いが明らかになった。

また、曲の印象に対するスネアドラムのタイミングの影響は、高揚因子、抑鬱因子、荘重因子でみられた。特に高揚因子、抑鬱因子では多くの曲でその影響があり、高揚因子は長調の曲に対し、スネアドラムを前後にずらすことがjustタイミングよりも低く、抑鬱因子は遅いテンポの曲において、後タイミングで高くなることが示された。荘重因子は、メロディーの比較で最も荘重因子が高く評定された「ともだちはいいもんだ」においてのみ違いがあり、スネアドラムのタイミングを前後にずらすことがjustのタイミングよりも低かった。このように、調性やテンポ、そしてメロディーの特徴によって影響を受ける印象が変わることが示された。しかし、各印象において影響の受け方は同じであった。

次に、速さの印象に対するスネアドラムのタイミングの影響は、遅いテンポである「四季の歌」と「ともだちはいいもんだ」においてみられ、後タイミングが遅いと判断された。よって実験Ⅰと同様に、遅いテンポの曲において、速さの印象はスネアドラムのタイミングによって異なることが示された。しかし、「四季の歌」と同じテンポの「あわてんぼうのサンタクロース」では有意な差がなかったことから、メロディー自体の速さの印象も影響する可能性が示唆された。

そして、メロディーの良い点と評定された印象が、異なるスネアドラムのタイミングの中で有意に高く評価されていても、好きだと判断されないことが示された。スネアドラムのタイミングをずらすことが印象の変化をもたらす一方で、好嫌の印象へは適切なタイミングのズレが重要である可能性が示唆された。

また、個人的要因について、音楽経験者と音楽未経験者とで気分、印象の評定値に有意な差があり、音楽未経験者はいずれにおいても高い評定値であった。しかしながら、各曲におけるスネアドラムのタイミングによる影響には違いはなく、今回使用した、パソコンで統一されたシンプルな刺激に対する音楽経験者の気分や印象が単純に低かったと示唆された。また、曲を知っているかどうかによる評定の違いも「四季の歌」の抑鬱因子にみられたが、スネアドラムのタイミングによる影響に違いはなかった。よって、個人的要因による本研究への影響はなかったことが示された。

以上のように、本研究において、スネアドラムのタイミングが、聴取時の気分や曲の印象、そして速さの印象に影響を及ぼすことが明らかにされた。

指示忘却による訓練がワーキングメモリに及ぼす影響

木下　侑里子

【背景と目的】

ワーキングメモリ（Working memory，以下 WM）は情報の一時的な保持と処理を担うシステムで，読み書き，推論，計算などの高次認知機能を支えると考えられている（Baddeley, 1986; Baddeley & Hitch, 1974）。WM の実行系の一機能として記憶の更新が挙げられる（Morris & Jones, 1990）。記憶の更新とは，WM 内の情報をダイナミックに操作することで，状況に応じた関連する情報を保持し，関連がなくなり不要となった情報を WM 内から排除することである。更新機能は日常生活に大いに寄与しているものと思われる。例えば会話の場面では，次々に話題が展開されていくに従い，心的表象もそれに応じて更新していく必要がある。通常このようなことは苦労しなくても自動的に行なえるものである。しかし，時にある事柄に注意が向きすぎて，状況に応じた適切な情報を活性化状態に保持するのが難しい場合がある。一度注意を向けた情報が優勢な事柄であればあるほど，更新はより困難になると考えられる。しかし一度注意を向けた情報が優勢な事柄であっても，それが目的に合わない場合は，注意を切り替え，WM 内にその情報が再び入ってくるのを防ぐ必要がある。

本研究ではこの更新機能，及び不要になった情報を抑制する機能が訓練可能かどうかを検討した。訓練課題には単語ごとに指示が提示される項目方式による指示忘却パラダイムを応用した。従来の方法と異なり，単語が提示されると必ずその単語に対し判断をするよう求めた。そうすることで実験参加者は単語が提示されている間じっと指示が提示されるのを待つということはできず，かつ単語に対し必ず注意を向けなければならなかった。本研究の訓練課題では，忘却の指示が提示された場合，一度注意を向けた単語から注意を移行し，その単語について考えないようにする必要があった。

また，この機能が訓練可能であれば，他の訓練をしない課題に訓練効果が転化するかどうかについても検討した。訓練をしない課題として，言語性 WM 課題であるリーディングスパンテスト（Reading Span Test，以下 RST）と，読解力テストを実施した。特に RST は標準版ではなく，文を理解するために中心的な役となるフォーカス語を操作した RST（フォーカス操作 RST）を実施した。フォーカス語と記銘語が一致する条件（F-RST）と，一致しない条件（NF-RST）の二条件があった。NF-RST は文のフォーカス語と記銘すべきターゲット語が一致せず，フォーカス語が強く干渉し侵入エラーとなることが報告されている（苧阪, 2002）。RST という課題状況下ではターゲット語の方が適切な情報であるが，文理解のためのフォーカス語の方が優勢であることがうかがえる。NF-RST ではフォーカス語から，課題下でより適切な情報であるターゲット語へ注意を移行し，フォーカス語へ注意が戻らないようにしなくてはならないのである。

【実験 1】

大学生実験参加者 32 名を 16 名ずつの実験群と統制群に分けた。まず両群とも標準版 RST とフォーカス操作 RST そして読解力テストを行なった。その後，一週間以上間をあけ，実験群は項目方式による指示忘却訓練課題を，統制群には代替課題を実施した。訓練課題は，学習段階，遅

延課題，再認テストの三つから成った。学習段階では提示される単語に対し大小判断をし，キー押しで反応するように教示した。再認段階では記銘指示の単語にはYes反応を，忘却指示の単語とフィラーにはNo反応をするよう教示した。訓練課題は3回繰り返した。繰り返しの中で単語と指示の組み合わせは固定であった。訓練課題，代替課題を終えると，続いてフォーカス操作RSTと読解力テストを行なった。

訓練課題を3回繰り返すことで，学習段階での判断にかかる時間が短縮した。また再認段階で記銘指示の単語，忘却指示の単語ともに再認率が上昇し，反応時間が短縮した。訓練課題を繰り返すことで，単語の判断にかかる負荷が下がり，記銘指示の単語と忘却指示の単語をより明確に区別することができるようになったと考えられる。

訓練前後のフォーカス操作RSTの成績では，F-RSTでは成績の変化は認められなかったものの，実験群のNF-RSTでは正答再認率が上昇し，侵入エラー率が減少，反応時間が短縮した。統制群では，統計的有意な成績の変化は認められなかった。実験群でのみ成績の向上が認められたことから，訓練効果の転化が起きたと考えられる。しかし読解力テストに関しては，実験群，統制群ともに訓練前後の成績の変化は認められなかった。記憶課題でない読解力テストには転化が困難であったという可能性も考えられるが，この問題については引き続き検討する必要がある。

【実験2】

実験1では，同じ刺激単語を用い訓練課題を繰り返すことで成績の向上が認められ，実験群でのみ訓練後のNF-RST成績が向上した。これは訓練効果が転化したことを示唆する結果だと考えられる。しかし訓練課題そのものの成績の向上は繰り返しによる学習効果と区別するのは難しい。その問題点を解決するため，実験2では訓練課題の繰り返しに異なるカテゴリーの単語を用い実験を行なった。結果は，訓練課題の学習段階で単語に対する判断時間が変化せず，再認段階での成績も向上しなかった。また訓練前後のフォーカス操作RSTと読解力テスト成績も変化が認められなかった。実験1の結果と比較すると，実験1での訓練課題の成績の変化は練習を重ねたことによるものかもしれないが，同じ単語を繰り返すことで，徐々に単語の判断にかかる負荷が下がり，記銘すべき単語と忘却すべき単語を区別することにより集中することができるようになったと考えられる。一方，実験2では毎回新しくなる単語の判断に注意がとられ，記銘か忘却か明確に区別をするまでに至らなかった可能性がある。この結果から訓練課題にはその内容や適切な難易度が重要であることが示唆された。

【まとめ・今後の展望】

本研究では，項目方式による指示忘却パラダイムを応用し，記憶の更新機能や不要になった情報を抑制する機能が訓練可能かという点，そして訓練をしない課題に転化するかという点を検討した。訓練課題自体の成績の向上が認められ，記憶課題であるNF-RSTに訓練の転化が認められた。これらの結果から記憶の更新機能や不要になった情報を抑制する機能は訓練可能である可能性が見出された。また今回検討できなかったのだが，このような訓練効果がどの程度の期間維持されるのか，また長期的な訓練を行うとどのような影響があるのかに関する研究が望まれる。

社会的スキルの獲得における個人特性に関する社会心理学的研究

—自己効力感と達成動機が社会的スキルに及ぼす影響—

邵　木子

【問題と目的】従来の社会的スキルの研究は、社会スキルそのものの機能や活用という観点からの研究が多く、概念的モデルや尺度、実践的なトレーニングに至るまで幅広く行なわれている。特にトレーニング研究の課題については、実際、社会的スキルの般化や維持が難しいということが挙げられている。複数の研究者が社会的スキル・トレーニングによる短期間の行動変容には効果を認めているものの、効果の維持や日常生活への般化に関しては疑問が残るとしている(Trower, 1995; 相川, 1999)。しかし、多くの人にとっては、社会的スキル・トレーニングは通過点にすぎず、トレーニング後の日常場面での発揮こそ最も重要であると考えられる。そのため、トレーニングで得た気づきを実際の日常生活で応用し、結果を冷静に分析し、次の新たな課題を見つけるといった一連の行動過程を内在化させる必要がある。

社会的スキルの特徴として挙げられる「学習可能」な効果が有効であれば、社会的スキルの獲得プロセスにおいても個人特性が大きく関わることが考えられる。つまり、Bandura（1977）の社会的学習理論もしくは社会的認知理論に基づいて一連のプロセスを考えることができると推測できる。しかし、これまでに社会的スキルの獲得における個人特性のプロセスに関する研究は少数かつ断片的である。

そこで、本研究では、社会的スキルの獲得における個人特性について主に社会的スキルと関連が指摘されている自己効力感（戸ヶ崎・坂野，1997；戸ヶ崎, 2002）及び、自己効力感を規定する動機付け（奈須, 1995）について取り上げた。本研究では、社会的スキルの能力に関する自己評価を問題としているため、自己効力感を特性的自己効力感と定義し、特性的自己効力感は「具体的な個々の課題や状況に依存されない、より一般化された日常場面における自己効力感で、過去の成功・失敗経験から形成され、その高低が個人の行動全般に渡って影響されることが考えられる（成田,1995)」。一方、達成動機とは、「その文化において優れた目標であるとされる事柄に対し、卓越した水準でそれを成し遂げようとする意欲」（宮本,1981）のことであり、達成動機の高い人と低い人原因帰属の仕方が異なる。つまり、達成動機の高い人は、結果に対する自己責任感が強い傾向があり、人は成功を自分の能力と努力によるものと考える。

以上より、「達成動機が高い人は自己効力感が高くなり、また、自己効力感が高い人は社会的スキルが高くなる」という仮説を立て、認知面・行動面の両方から検討することを目的とする。

【研究 1】自己効力感と達成動機が社会的スキルにどのように影響するかについて質問紙調査をおこない、因果関係を明らかにすることを目的とした。関西地方と中国地方の国立大学の学部生および大学院生 155 名（男性 54 名、女性 100 名、不明 1 名、平均年齢 20.35 歳、SD＝1.30）から回答を得た。調査項目は、所属、学年、年齢、性別などの基本属性を問う項目、社会的スキルの測定尺度として、KiSS-18（菊池，1988）、個人特性の測定尺度として、特性的自己効力感尺度（成田・下仲・中里・河合・佐藤・長田，1995）、自尊感情尺度（Janis & Field, 1959 の邦訳版；井上，1997）、達成動機尺度（堀野，1987）を使用し、すべて 5 件法で回答を求めた。

その結果、自己充実的達成動機は特性的自己効力感に有意な正のパスが示されており、特性的

自己効力感から社会的スキルに正のパスが示された。つまり、自分の中における目標を達成するといった自己充実的な達成動機が高い人は、結果に対する自己責任感が強く、成功を自分の能力と努力によるものと考える傾向があるため、自分の能力に対する評価である自己効力感が高く、その結果社会的スキルが高まることが考えられる。また、他者との競争的な目標を持つ競争的達成動機を持つ人は、自尊感情が一時的に低まり、その結果、社会的スキルが高まる傾向が示された。このように、本モデルでは自己効力感と自尊感情が別のルートを通ることが明らかになった。

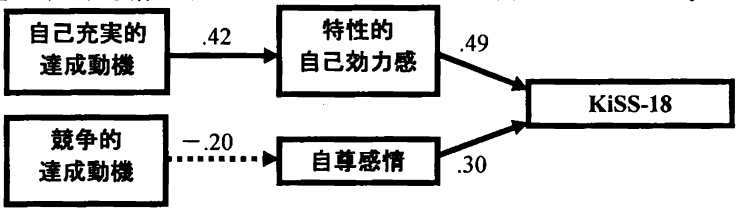


図 1　達成動機、自己効力感、及び社会的スキルの因果関係

【研究 2】研究 1 で得られた因果モデルを実験で検証する前に、一般職及び教職科目のインターンシップ直前研修の一環として、関西地方の私立大学の学生 198 名（男性 82 名、女性 116 名、平均年齢 20.33 歳、*SD*=.89）を対象とする 1 日コースの社会的スキル・トレーニングを実施した結果、JICS(Takai & Ota, 1994)の下位尺度の上下関係管理、対人感受性のスキル、ENDE2（堀毛, 1994）の記号化のスキル、HSQ の疎通、先魁（率先）、思いやり、感動のスキル得点がそれぞれトレーニング後有意に高まった。

【研究 3】研究 1 で得られた因果モデルをもとに、具体的なトレーンニング場面において、自己効力感と達成動機が社会的スキルの得点にどのような影響を及ぼすかについて検討した。関西地方の国立大学の就職および公務員志望の大学生や大学院生 24 名（男性 6 名、女性 18 名、平均年齢 21.08 歳、*SD*＝.95）を対象とする 4 回コースの社会的スキル・トレーニングを実施した。研究 1 で使用した尺度項目に加え、で使用した尺度に加え、自己効力感や達成動機と関連が確認されている就業動機（安達, 1998; 2002）や自尊感情や社会的スキルと関連が見られる well-being（ 主観的幸福感尺度：伊藤・相良・池田・川浦, 2003）についても測定した。

その結果、トレーニング前後における社会的スキル得点の変化は見られなかった。社会的スキル・トレーニングの前後における各個人変数の社会的スキル得点に及ぼす影響について検討した。参加者の自己効力感得点を中央値から高群・低群に分別し、それぞれの群のトレーニング前後の社会的スキル得点を比較したところ、トレーニング後において自己効力感高群の得点は低群の得点よりも有意に高い結果が示された。また、同様に他の尺度得点の高群と低群についても社会的スキル得点を比較したところ、自己充足的達成動機、就業動機の下位因子である、探索的動機と対人的動機において群間の主効果が見られ、トレーニングに関わらず、高群は低群よりも社会的スキルが高いことが示された。

【まとめ】本研究では、社会的スキルの獲得における個人特性に注目して研究をおこなった。まず、「達成動機が高い人は自己効力感が高くなり、また、自己効力感が高い人は社会的スキルが高くなる」という仮説を検証したところ、図 1 のモデルが得られた。モデルを実際のトレーニング場面で検討したところ、トレーニング後において自己効力感高群の社会的スキル得点は低群の得点よりも有意に高い結果が示された。しかし、全体のトレーニング前後における社会的スキル得点の変化は見られなかった。これは、トレーニングの参加者が根本的に少なかった点や、参加者の社会的スキルの初期値が平均的に高いことが考えられる。

本研究の限界として、社会的スキルを測定する尺度が KiSS-18 のみであったため、本プログラムが参加者の特定のスキルに影響していた可能性が考えられる。しかし、本研究では、自己効力感が社会的スキルの獲得を予測することを示唆した点においては意義があると思われる。

対人コミュニケーションにおけるユーモアと笑いの機能の研究

-ユーモアによる不安・不確実性減少機能の検討-

谷　忠邦

[問題]　日常の相互作用において、われわれはおもしろいと感じたことを言ったり、行ったりする。そのようなおもしろさの表出がコミュニケーションを円滑にすることを、われわれは経験している。しかしながら、多くの伝統的理論や初期の研究は、ユーモアの対人的側面について、ほとんど実証的に取り上げてこず、日々の社会的相互作用の中でユーモアがどのように表出されるのかについて検討するような研究が行われてこなかったという指摘がある(Martin, 2007)。加えて、ユーモアという概念の定義や構造などについて様々な見解が述べられており、研究者間で一貫しているとはいえず、一貫した結果がみられなかった。本研究では、Martin(2007)の定義に従い、ユーモアを「認知; おもしろさの表出の内容の認知:おもしろいという認知」「感情; ポジティヴな感情」「行動; 笑い行動」というコンポーネントから成る概念であると定義する。ユーモアをこのように定義することで、先行研究で指摘されてきたユーモアの様々な側面を整理できるとともに、現在までのユーモアに関する知見を統合可能であると考えられる。また、おもしろさの表出に対して笑うという反応を行う。おもしろさの表出と同様に、笑い行動を行うことがコミュニケーションを円滑にすることを経験している。この点について、これまで不十分であった実証的な検討が必要である。

では、日常のコミュニケーションにおいて、人々がおもしろさの表出および笑い行動をおこなうことでコミュニケーションがスムーズになることを経験するのはなぜであろうか。本研究では、おもしろさの表出および笑い行動が、コミュニケーションに存在する不安・不確実性(西田, 2004)を低減させるからであると想定し、おもしろさの表出および笑い行動の不安・不確実性低減機能を検討する(Figure, 1)。

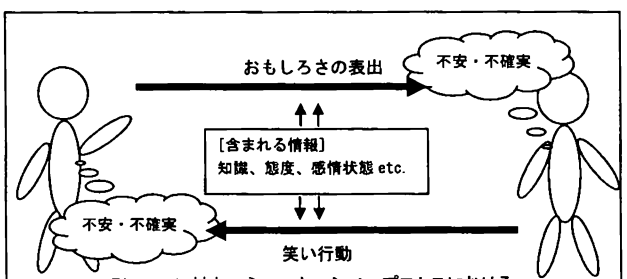


Figure 1 対人コミュニケーション・プロセスにおける
おもしろさの表出と笑い行動の不安・不確実性減少機能の図

本論文の目的は、先行研究における欠如を補い、ユーモアを3側面から包括的に捉えた上で、対人コミュニケーション・プロセスにおけるユーモアと笑い行動の不安・不確実性低減機能を明らかにすることである。

[研究 1] ユーモアと社会心理学的変数との関連についての基礎的研究　対人コミュニケーションの視点に基づき、ユーモア表出の動機づけから整理されたユーモア尺度を用い、対人関係と関係する社会心理学的変数との関連について検討するために、関西の大学学部学生(n=202)、関東の大学学部学生(n=148)の357名(男性153名, 女性197名, 不明7名, M= 20.0歳, SD=1.40)を対象に質問紙調査をおこなった。その結果、社会的スキルとユーモアの有意な関連が示され、対人コミュニケーションにおいてユーモアのポジティヴな効果が示唆された。また、「ユーモアがある」と思われていることによる友人関係へのポジティヴな影響がみられた。加えて、他者へのはたらきかけに積極的で、ポジティヴ感情を経験しようとする傾向である外向性とユーモアとの有意な関連もみられた。これらの結果から、ユーモアが対人コミュニケーションにおいてポジティヴな機能を示すことがあきらかとなった。

[研究 2] 初対面場面におけるおもしろさの表出が不安・不確実性に及ぼす影響　実験的なコミュニケーション場面において、おもしろさの表出(コミュニケーションにおいて相手をおもしろがらせる/

笑わせることを目的に発言や行為を行うこと)の不安・不確実性減少機能について検討するために、35名（M=22.67, sd=2.92）の男性大学生を対象に実験室実験を行った。

具体的には、初対面場面という一般的に不安・不確実性が高い状況を設定し、未知の他者との2者間コミュニケーションをおこなうように教示された参加者が実験群(n=18, おもしろさの表出をおこないながら自己紹介をおこなっているビデオを視聴)と統制群(n=17, おもしろさの表出をおこなわずに自己紹介をおこなっているビデオを視聴)にランダムに振り分けられ、未知の他者のビデオ(実験協力者が映っている事前に作成したビデオ)の視聴をおこなった。その結果、群間に差がみられなかったが、おもしろさの表出によって形成されたおもしろさ印象およびユーモア印象が不安と不確実性を減少させており、これは対人印象の3次元(個人的親しみやすさ、社会的望ましさ、活動性; 林, 1978)よりも不安・不確実性を減少させていた(Figure, 2: 状態不安 $F(1, 33)=11.39$, $R^2=.24$, $p<.01$; Figure 3: 予測の確実性 $F(3, 31)=3.91$, $R^2=.20$, $p<.05$)。

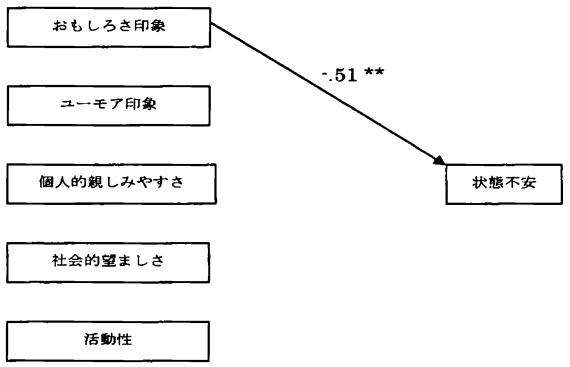


Figure 2 おもしろさ印象およびユーモア印象が状態不安に及ぼす影響

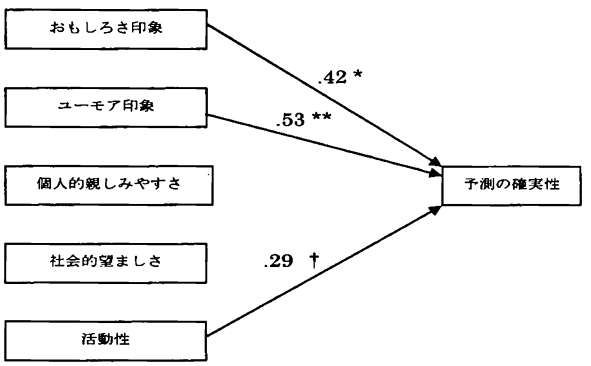


Figure 3 おもしろさ印象およびユーモア印象が予測の確実性に及ぼす影響

[研究 3] 笑い行動が不安・不確実性に及ぼす影響 おもしろさの表出に対する反応としての笑い行動の不安・不確実性減少機能について検討するため、92名の大学生(男性43名, 女性49名, M=20.72, SD=3.76)を対象に映像呈示実験を行った。具体的には、研究 2 で得られた映像から実験群(笑い行動をおこなっている参加者)、統制群(笑い行動をおこなっていない参加者)それぞれ 2 例を選択して呈示した。その結果、おもしろさの表出への反応として笑い行動をおこなう場合とおこなわない場合では、おこなう場合に状態不安はより低く、不確実性もより低かった(状態不安:実験群(M=2.10, SD=0.42) vs. 統制群(M=3.36, SD=0.31), t=-22.99, $p<.0001$; 予測の確実性: 実験群(M=54.15, SD=20.15) vs. 統制群(M=37.33, SD=16.26), t=-22.99, $p<.0001$)。また、笑いの強度と不安および不確実性の指標は有意な負の相関関係にあった。したがって、おもしろさの表出への反応として笑い行動をおこなうことは、おもしろさの表出をおこなった者の不安と不確実性を減少させていること、即ち、笑い行動の不安・不確実性の減少機能が示された。

[総合考察] 対人コミュニケーションにおいておもしろさの表出および笑い行動というユーモアの要因がポジティヴな機能を持っており、コミュニケーションに存在する不安および不確実性を減少させることがあきらかにできたことは、実証的にユーモアの機能を解明したことであり有益であった。本論文では、ユーモアの不安・不確実性の低減機能を解明したが、従来の研究ではユーモアの様々な機能(e.g., 自己開示)が指摘されてきている。これらの機能については、ユーモアによる不安・不確実性の減少を目的に、また、減少の結果生じた機能であると考えられる。同様に、ユーモアによる不安・不確実性の上昇の結果生じるとも考えられる機能もある(e.g., 攻撃)。今後の研究では、ユーモアの機能の背景として不安・不確実性を考慮し、検討する必要がある。

祖父母世代による地域の子育て支援と支援意欲に関わる要因の検討

田渕　恵

【序論】

年々深刻さを増す日本社会の少子化問題の大きな課題のひとつとして、親世代の「孤独な子育て」(e.g. 大日向,2006)がある。地域コミュニティにおける人間関係の希薄化から、かつての地域が一体となった子育て支援を利用することができなくなり、また核家族の増加により家庭内での支援者数が減少し、かつて子育ての強力な支援者としての役割を果たしていた同居の祖父母世代の、積極的な関与が望めなくなった。本論で取り上げる「祖父母世代による地域の子育て支援」は、こうした子育て環境の変化によって生じている問題の解決策として、近年新たに提唱されている枠組みのひとつである。これは、地域在住の、子どもたちにとって祖父母に当たる世代が、子育て支援の提供者となるという試みである。この支援の特徴は、子育て経験を持つ祖父母世代から、親世代が支援を一方的に受けるだけでなく、祖父母世代が支援を提供することが、自身の社会参加の促進に寄与することである。しかし、この枠組みの支援が、地域に定着しているとは言えない。その背景のひとつに、心理的側面に注目した基礎的な資料がほとんどないという問題がある。そこで本論では、祖父母世代による地域の子育て支援の促進を目指し、2 つの目的を設定し、心理的な側面からアプローチを行うこととする。第 1 の目的は、祖父母世代による地域の子育て支援を促進するための基礎的な資料が不足しているという背景から、支援促進のための基礎資料を収集することとする(第1部)。第2の目的は、祖父母世代の子育て支援意欲と親世代の支援ニーズに関わる要因を検討し、そのメカニズムを明らかにすることとする(第 2 部)。

【第 1 部「祖父母世代による地域の子育て支援への意識と課題」(研究 1・2)】

研究 1 では、祖父母世代による地域の子育て支援への意識を調べるため、質問紙調査を行った。平成 17 年 11 月上旬に、子育て中の親世代 738 名と祖父母世代 838 名に質問紙を郵送配布し、平成 18 年 1 月上旬までに回収した結果、親世代 293 名分(回収率　39.70%)、祖父母世代 334 名分(回収率 39.86%)の質問紙が回収された。平均年齢は、親世代は 34.77±5.97 歳、祖父母世代は 66.79±7.22 歳であった。親世代においては、半数以上が積極的な地域の祖父母世代からの支援を求めており、「知識の伝達」「子育てからの解放」「経済的支援」の 3 側面全てにおいてニーズが高い結果となった。従って、就学前の幼い子どもをもつ親世代は様々な面で子育て支援を必要としており、地域子育て支援事業への期待が高いと考えられる。祖父母世代においては、半数近くが積極的な地域の子育て支援への意欲を示しており、消極的・否定的な人もいるが、地域の子育てに対する関心は比較的高いことが明らかとなった。しかし一方で、支援享受・提供バリアも明らかになり、両世代共に子育て方法などの「世代の違い」を問題視していることが分かった。

この支援享受・提供バリアについてより具体的に明らかにするために、研究 2 において、平成 18 年 3 月中旬にグループディスカッションを実施した。対象者は、親世代は 6 名(平均年齢 32.5 ±2.43 歳)、祖父母世代は 9 名(64.11±5.89 歳)であった。その結果、子育ての考え方や方法についての「世代の違い」もさることながら、両世代の問題的な支援享受・提供態度がバリアとなっていることが明らかになった。こうした心理的なバリアを取り除くためには、問題的な態度が互いのバリアになっていることについてまずは両世代が理解し、実際の支援現場ではそうした問題

が起こらないよう対策を練る必要がある。

【第2部「祖父母世代による地域の子育て支援意欲に関わる要因の検討」(研究3・4・5)】

研究3では、困難時の支援授受場面で用いられる内的ワーキングモデルの考え方を用いたモデルを仮定した。研究1で報告した有効回答数(親世代293名、祖父母世代334名)から、本研究で用いる項目について欠損のあるものを除き、親世代261名(有効回答率89.07%)、祖父母世代300名(有効回答率89.82%)を分析対象者とした。モデルの検証を行った結果、親世代では、支援ニーズの高さと幼児期の養育者との関係の直接的関係が明らかとなり、養育者との関係が良好であると回想している者は祖父母世代による子育て支援にも肯定的であるというモデルが検証された。一方、祖父母世代では、研究3の仮説モデルでは、支援意欲に影響する要因について明らかにすることはできなかった。

そこで研究4では、子育て支援の実践者を対象に、子育て支援意欲の背景要因について探索的に調べることを目的とした。子育て支援施設において、地域の子育て支援を行う祖父母世代を対象に、平成20年1月下旬から平成20年3月中旬に半構造化面接を行った。対象者は22名であり、平均年齢は62.27±5.95歳であった。その結果、支援動機として「親世代への貢献」や「親世代の理解」、「子どもが好き」といった、次世代を守り導くことに対する強い関心や意欲が特徴的であったことから、祖父母世代の子育て支援意欲の背景要因として、次世代を教え導こうとする中年期の発達課題である「世代継承性」(Erikson, 1963)が考えられた。

研究5では、この「世代継承性」を祖父母世代の子育て支援意欲を説明する要因と仮定し、研究3で用いたモデルに加えてモデルの再検討を行うこととした。平成20年10月から11月にかけて、祖父母世代500名に質問紙を郵送配布し、平成20年12月までに回収した。その結果、257名分(回収率51.4%)の質問紙が回収された。欠損のある対象者を除外し、最終的に236名(男性128名、女性106名、不明2名)を本研究における分析対象とした。分析対象者の平均年齢は、68.35歳±7.64であった。その結果、「世代継承性」と支援意欲の間に直接的な関係性が認められ、「世代継承性」が高いものは子育て支援意欲も高いことが示された。また、幼児期の養育者との関係から「世代継承性」を媒介とした、支援意欲への間接的な関係性も明らかとなった。

【総合論議】

第1部により、親世代のニーズが高いことから、祖父母世代の地域の子育て支援を、地域子育て支援事業の一環として積極的に進めるべきであると考えられる。本論で取り上げた全ての面で親世代のニーズが高いことが分かったが、その中で、祖父母世代の支援がどの部分のニーズを重点的に満たすことができるのかについて、更に検討が必要であろう。また、支援を促進するためには、本論で明らかになった支援提供・享受のバリアを両世代がまず互いに理解し合い、その上で、誤解のある部分については正しい情報提供を行っていく必要があると考えられる。

第2部では、子育て支援意欲を説明するモデルとして、発達段階の中で過去から未来へと続くモデルを示すことができたことが、本研究の意義であると考える。特に、過去から未来への連続性をつなぐものとして抽出された世代継承性は、多世代の関わる子育て支援を研究の中で位置づける際に、重要な概念となることが考えられる。また、幼児期の養育者との関係が、子育て支援意欲に直接的に影響していないことが示されたことから、世代継承性という媒介要因への介入により、子育て支援意欲を高める可能性も考えられる。本研究は横断的な研究であるため、あくまでも関係性を示すモデルが示されたことのみに留まるが、今後介入のための縦断的研究を行うにあたり、本研究の結果が資料となると考える。

職場における対人葛藤の解決方略に関する研究

—上司－部下関係に注目して—

多留　里香

【問　題】本研究では，部下は上司との間に生じた対人葛藤に対して，制約された環境の中でどのように解決方略を選択し実行するのかを明らかにした。解決方略を規定する要因として，葛藤内容（Ohbuchi & Kitanaka, 1991），解決目標（大渕・福島, 1997）などが明らかにされている。本研究では，これらの要因に加え，職場における葛藤の捉え方として組織風土，リーダーシップに注目し，これらの要因が解決方略に及ぼす影響を検討した。また，解決方略がもたらす葛藤の結果について，満足度という視点を中心に検討した。

【研究 1】対人葛藤の内容による解決方略の違いと解決方略がもたらす影響　これまでに経験した直属の上司との最も重要な葛藤について解決方略を尋ね，葛藤内容によってどのように解決方略が異なるのか，また，解決方略がもたらす結果について検討した。企業に勤務する人を対象に知人を介して質問紙調査を行い，86 名（男性 53 名，女性 33 名）から回答を得た。葛藤内容については「職務遂行上の問題」，「上司のネガティブ行動」，「会社の風土・体制の問題」の 3 つに分類した。結果は，葛藤内容による解決目標と解決方略の関連の特徴は異なっていたものの，解決方略得点が全体的に低く，葛藤内容による解決方略の違いは見られなかった。この結果より，（1）想起してもらった葛藤は解決しなくても日常の業務には支障がない葛藤であった可能性，（2）解決行動を起こすことに伴うストレスなどコストが高く見積もられていた可能性を考えた。

（1）の可能性について，回答者に想起してもらう葛藤を「最も重要な葛藤」ではなく，「最も解決したかった葛藤」とした。こうすることで解決することへの動機づけが強い葛藤を想起してもらえるため，強く実行した解決方略が明確に見られると考えられる。（2）の可能性については，葛藤を積極的に解決する職場と解決しない職場があり，葛藤の捉え方の違いが解決方略に影響を及ぼすと考えられる。そこで，研究 2 では，葛藤の捉え方として組織風土と組織風土を形成する要因の一つであるリーダーシップが解決方略に及ぼす影響を検討した。

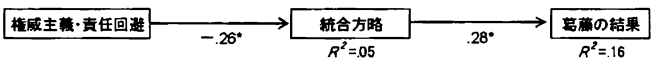
解決方略がもたらす葛藤の結果については，支配方略がネガティブな結果をもたらすということが明らかになった。しかし，葛藤の結果を測定する項目への回答を，想起してもらった葛藤が解決済みの回答者のみに求めたため人数が少なく，葛藤内容ごとによる詳細な分析ができなかった。そこで，研究 2 では，葛藤が継続中であってもその時点での状況について回答を求めるようにした。

【研究 2】組織風土およびリーダーシップによる解決方略の違いと解決方略がもたらす影響　葛藤解決方略を含む職場における行動を強く規定する状況要因として，組織風土およびリーダーシップを取り上げた。そして，葛藤内容をふまえ組織風土およびリーダーシップが解決方略に及ぼす影響と解決方略がもたらす葛藤の結果を検討した。企業に勤務する人を対象に知人を介して質問紙調査を行い，86 名（男性 39 名，女性 47 名）から回答を得た。

結果は，組織風土については，「権威主義・責任回避」の低さ，「自由闊達・開放的」の高さが統合方略の使用を促進し，統合方略はポジティブな結果をもたらすことが明らかになった。「権威主義・責任回避」の低さ，「自由闊達・開放的」の高さは職場のオープンな雰囲気を表わす風土であると考えられる。したがって，意見を自由に主張できる職場は，葛藤内容に関わらず葛藤を積極的に解決していると考えられる。リーダーシップについては，すべての葛藤内容において，集団維持型リーダーシップの高さが統合方略の使用を促進するという結果が得られた。集団維持型リーダーシップの上司は，部下が自らの意見を積極的に主張できるよう配慮するため，葛藤を積極的に解決できるのである（村山・大坊，2008）。したがって，オープンな組織風土の形成と集団維持型のリーダーシップが統合方略の使用を促進し，ポジティブな結果をもたらすことが明らかになった。

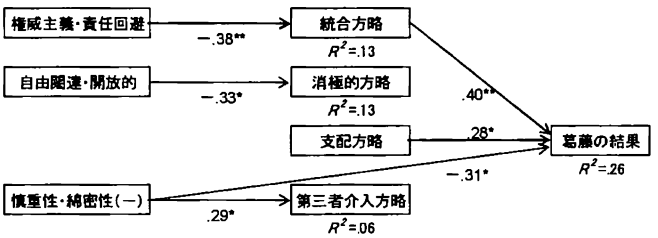
解決方略がもたらす葛藤の結果については，葛藤内容に関わらず統合方略はポジティブな影響を及ぼすことが明らかになった。しかし，「上司のネガティブ行動」については，支配方略と「要求が受け入れられた程度」，「部下自身の行動に対する満足度」，「上司の対応に対する満足度」それぞれの間に正の相関関係が見られた。しかし，支配方略が統合方略と異なる点として，要求を受け入れてもらうための部下自身の行動や上司の対応といった一時的な満足度は高いが，解決後の満足度とは関連が見られなかったことであった。さらに，消極的方略と「上司との関係の良好性」で正の相関関係が見られた。「上司のネガティブ行動」のような上司の能力の問題や性格の不一致などを解決するためには，その個人のアイデンティティや価値観を根本的に変えることを要求するため，この葛藤を解決に導くことは難しい（De Dreu, & Van Vianen, 2001）。そこで，消極的方略によって葛藤を表面化させず，上司との現状の関係を悪化させないよう維持していたと考えられる。

【総合考察】　従来の研究で示されている通り，統合方略の使用は葛藤の結果にポジティブな影響をもたらすことが明らかになった。しかし，上司のネガティブ行動のように，個人のアイデンティティや価値観を根本的に変えることが求められる葛藤に対しては，消極的方略によって現状を維持し，上司との関係を悪化させなかったと考えられる。また，上司のネガティブ行動に対する支配方略は，要求を受け入れてもらうというという一時的な満足度を高めるが，解決後の満足度や上司との良好な関係はもたらさないと考えられる。



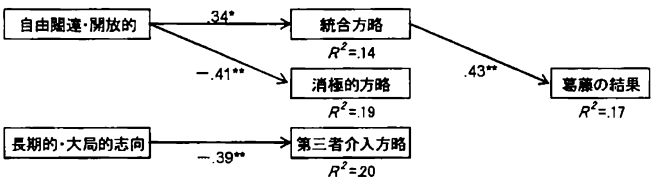
† p<.10 * p<.05

Figure1.職務遂行上の問題における組織風土および解決方略が満足度に及ぼす影響



* p<.05 ** p<.01

Figure2.上司のネガティブ行動における組織風土および解決方略が満足度に及ぼす影響



* p<.05 ** p<.01

Figure3.会社の風土・体制の問題における組織風土および解決方略が満足度に及ぼす影響

また，有効性が示された統合方略を使用するためには，オープンな組織風土の形成と課題解決型のリーダーシップが必要であることが示された。上司との葛藤状況においては，部下の考え方や意見に配慮すると認知されている集団維持型リーダーシップの上司の方が部下は積極的な葛藤解決を行なうことができ，ポジティブな結果をもたらすといえる。

友人の未知なる部分が相手の魅力におよぼす影響

西浦　真喜子

【問題】 本研究の目的は、友人の未知なる部分が、相手の魅力を高める効果を検証することである。従来、対人魅力研究は未知の他者を想定し、関係開始のきっかけとしてその規定因を明らかにしてきた（e.g., Byrne, 1971）。あるいは、異性を対象とした外見の魅力を扱ってきた。しかし、関係維持としての魅力の規定因や、同性の関係における魅力研究の必要性が指摘されている（Sprecher, 1998）。これを踏まえ、本研究では、同性友人に対する魅力を同定することを第 1 の目的とした。また、本研究がすでに確立された関係を扱うことから、魅力と関係継続動機と魅力の強い関連を、質問紙調査によって検証する（研究 1）。

さらに、Aron & Aron（1986）の自己拡張理論の観点を応用し、友人に対する魅力を高めるメカニズムを解明する。自己拡張理論では、自分と相手を二つの円とし、その重なりに着目してきたが、本研究では、円の重なっていない部分に着目する。すなわち、十分に知っていると思う相手について、まだ知らない部分があると認知させることで、潜在的な自己拡張の可能性が高まり、相手の魅力の増大につながると考えられる。このメカニズムを検討することが、本研究の第 2 の目的である。2 つの実験を行い、拡張可能性と魅力の関連について検討した（研究 2、3）。

【研究 1】 質問紙を用いて友人の魅力を明らかにした。予備調査で得られた 30 個の項目について、親しい友人の魅力を判断数する際に重要である次元を因子分析によって抽出した。調査は異なるサンプルを得て実施した。1）大学生 202 名（男性 104 名、女性 98 名、平均年齢 21.20 歳、SD=1.82）、2）大学生 170 名（男性 77 名、女性 93 名、平均年齢 19.02 歳、SD=0.93）を対象とした。その結果、どちらの調査においても「安心感」「よい刺激」「誠実さ」「自立性」の 4 因子が見出された。さらに、関係継続動機と最も関連が強いのは「安心感」であることが示された。また、関係初期段階と関係維持段階の 2 種類の友人を回答者内で比較したところ、初期から維持段階にかけて「安心感」の魅力がもっとも増大していた。

【研究 2】 対人魅力研究で広く用いられる Byrne のパラダイムを利用した。このパラダイムは、質問紙を用いて未知の他者の類似性を操作し、その相手に対する好意度を測定する方法である。この方法は、質問紙を用いているが、現実場面での妥当性も実証され（Byrne, 1970）、日本でも適用されている（奥田, 1999 など）。

本研究では、このパラダイムを友人ペアに適用した。さらに、類似性ではなく、互いに相手の態度を予測させ、その予測の正誤の程度を操作した。すなわち、自分が予想した相手の態度と 90%同じ回答を相手の回答と言って提示する条件（予想通り条件）、50%同じ回答を提示する条件（半分予想通り条件）、10%相手の回答と同じ回答を提示する条件（予想外条件）の 3 条件を設けた。この操作により、予想外条件では今まで知らなかった相手の態度を知ることになり、自己の拡張可能性が高まることを意図している。その確認のため、操作の後に「相手についてさらに知ることがありそうな程度」をたずね、拡張可能性の知覚の指標とした。仮説は「拡張可能性の最も高まる予想外条件で相手の魅力が増大する」ことである。

実験は男女大学生 177 名を対象として行われ、そのうち 137 名（男性 60 名、女性 77 名、平均年齢 18.82 歳 SD=0.84）を分析対象とした。

仮説は支持されず、魅力が最も高まったのは予想通り条件であった（$F(2, 134)=2.96$ $p=.055$）

(Figure 1)。対象者が1年生であったために、まだ友人関係の初期段階であったと考えられる。即ち、関係の初期では、相手の情報を得ることを指向して関係が発展する。いわば、相手についてのイメージを固定化する段階である。それ故に、自分の予想が合致したときに、相手に対するイメージの妥当性が確認され、魅力を高く感じたのであろう。

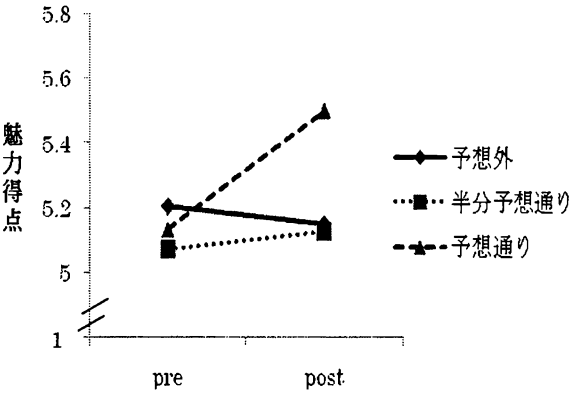


Figure 1　条件ごとに見た操作前後の魅力の変化

【研究3】　友人関係の発展過程における自己開示の重要性は、多くの研究で指摘されている（e.g., Altman & Taylor, 1973; 榎本, 1997）。そこで、研究3では友人ペアを対象に会話実験を行った。会話は2度行われ、1回目はペアの一方に相手の知らない内容について話してもらい（未知内容条件）、もう一方には相手の知っている内容の話をしてもらった（既知内容条件）。なお、どちらの条件を先にするかは、CB 法をとった。既知内容条件よりも未知内容条件の参加者の方が、相手についての知らない部分を強く認知し、さらに知らない部分があるのではないかという拡張可能性が高まることを意図している。それ故、相手の魅力が高まると考えられる。仮説は、「拡張可能性の最も高まる未知内容条件で相手の魅力が増大する」ことである。

実験は男女大学生の友人ペア35組70名（男性14組（28名）、女性21組（42名）、平均年齢20.94歳 SD=1.44）を対象として行われた。

その結果、既知内容条件より未知内容条件の参加者の方が拡張可能性を高く評定し、特に既知内容を先に聞いた参加者は拡張可能性を低く評定していた（$F(1, 68)=6.89$ $p<.05$）(Figure 2)。条件間での魅力の変化は、「自立性」の魅力において見られ、既知内容を先に聞いた参加者は、会話後に相手の魅力を低く評定していた。他の魅力因子でも仮説は支持されなかった。

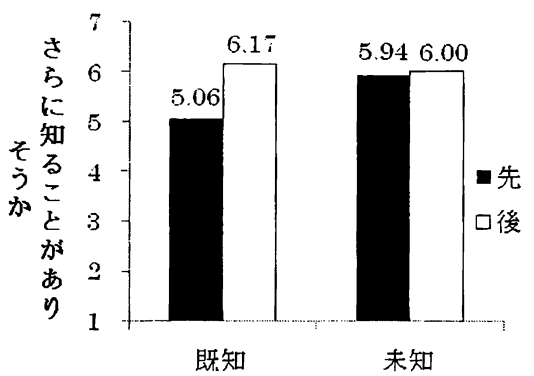


Figure 2　条件、順序による拡張可能性の平均値

【総合考察】　友人の魅力について見出された4因子は、基本的な対人判断における次元とそれぞれ対応していた。しかし、「自立性」だけは友人関係に特徴的な因子であった。すなわち、友人関係は仲の良い関係であるが、決して依存したり、甘えたりする関係ではなく、互いに距離を保っている関係が理想とされている。しかし、自立性は高すぎると関係にマイナスの影響を与える可能性も示唆された。今後、魅力の因子間の関連を明らかにしたうえで、各因子から関係継続動機へ与える影響についての検討が必要であろう。

自己拡張可能性については、研究2の操作では高められず、研究3の操作では高められた。しかし、対象者である友人ペアの関係性の問題もあるために、今後、異なるサンプルを対象として研究を行い、今回得られた結果の頑健性を高めるとともに、拡張可能性について追究する必要があろう。魅力の上昇については、本研究において仮説は支持されなかったが、魅力が関係に果たす役割が大きなものであるために、今後も拡張可能性と魅力の関連のメカニズムを明らかにする試みが期待される。

刺激の感情価が認知に及ぼす影響

—Repetition Blindness を用いての検討—

引田　伸昌

序論

Repetition Blindness：反復の見落とし（RB）は，RSVP（Rapid Serial Visual Presentation: 高速逐次視覚提示法）でいくつかの刺激が提示される時，ある刺激が反復して提示されると２回目の出現が検出しにくくなる現象である．この現象について，Silvert, et al.（2004）は感情価の高い刺激を提示した場合，ニュートラルな刺激より再生課題の成績は良いが，反復して提示された刺激の再生率は低い，つまり RB の効果が強くみられる事が示されている．Silvert, et al.（2004）では刺激としてフランス語を用いていたが，本研究では漢字に変えても同様に RB がみられるのかを検討した．また Inter-Stimules Interval（ISI）を変化させる事で刺激の保持時間を操作し，刺激の保持時間が感情価の高い刺激に対する RB にどのような影響を及ぼすのかを検討した．

実験 1

課題は RSVP で提示された漢字２字の熟語を再生する事であった．刺激は固視画面が 1000ms 提示された後，熟語が 100ms 提示され，すべて提示されるとマスク画面が提示された．ISI は条件によって異なっていた．図１に１試行の流れの例を示す．マスク画面は実験参加者が提示された熟語の再生をし終えるまで提示されていた．試行数は練習 10 試行，本試行 48 試行であり，ISI ４条件ごとに別ブロックで行なわれた．実験終了後，実験参加者は提示された熟語を覚醒度（穏やかな－興奮した）と誘発性（幸－不幸）について評定用紙を用い，９段階で評定した．

実験はターゲット刺激の感情価，ターゲット以外の刺激の感情価，ターゲット刺激の反復の有無，ISI の４要因の被験者内計画で行なわれた．ターゲット刺激の感情価にはターゲットがネガティブかニュートラルかという２水準があった．同様にターゲット以外の刺激の感情価にもネガティブとニュートラルの２水準があった．なお本研究ではターゲットとは実験者が設定したものであり，実験参加者からはそれらがターゲットであると分からなかった．ターゲット刺激の反復の有無では，ターゲット刺激が反復する場合はターゲットとして２つの同じ熟語が提示され，ターゲット刺激が反復しない場合はターゲットとして感情価が同じだが別の２つの熟語が提示される条件であった．ISI 条件として 17ms，50ms，100ms，200ms のそれぞれがブロック化して行なわれた．実験には成人 20 名（男性 12 名，女性 8 名）が実験に参加した．

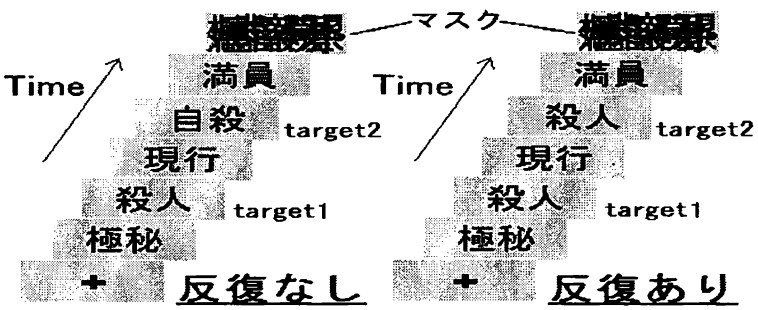


図１　試行の流れの１例

本実験では，提示された２つのターゲットの両方ともが正しく再生された試行の割合を正再生率と定め，正再生率についてターゲット刺激の感情価，ターゲット以外の刺激の感情価，ターゲット刺激の反復の有無，ISI の４要因分散分析を行なった．分析結果からターゲット刺激の感情価がニュートラルである時，正再生率は高くなる事が示された．これはネガティブな感情価を持つターゲット刺激に対して知覚的防衛が働いたためと考えられる．また，ISI が 17ms の時には RB が確認されたが，それ以外の ISI では確認されず，100ms を超えるとターゲット刺激の反復がある場合の再生率の方が高くなった．従来の RB についての研究では２つのターゲットの間の間隔を長くすると，反復あり条件での再生率が反復なしの再生率に近づくと述べられて来た．よってこの結果は，刺激の保持時間を操作した本実験に独自に得られた知見である．保持時間が長くなった事によって，刺激のリハーサルをより多くでき，短期記憶により強く残ったのだろう．そして，「２種類の刺激」よりも「１種類の刺激が２つ」の方が覚えやすかった事が原因ではないかと考えられる．しかし，Silvert, et al.（2004）で見られた感情価の高い刺激に対するより強い RB は確認できなかった．これは本実験では刺激の感情価を充分に操作できていなかったためと考え実験２を行なった．

実験２

実験１では刺激の感情価を充分に操作できていなかったと考え，刺激として漢字１文字を用いた．これは実験１の参加者で最初の１文字だけを見て再生していると考えられる回答がしばしば見られたからである．実験に用いた刺激は，本実験に参加した人とは別の６人に 200 個の漢字１文字を「ポジティブ―ネガティブ」の項目で９段階尺度評価を行なってもらい，ネガティブな感情価を持つ漢字とニュートラルな漢字を決定した．用いた刺激以外の実験条件は実験１と全く同じであった．

実験１と同様の分析の結果，本実験でもターゲット刺激がニュートラルである時，正再生率が高い傾向が示された．また，本実験でも感情価の高い刺激に対するより強い RB は確認できなかった．この事から実験１でも刺激の感情価の操作は充分であった事が分かった．そして，感情価の高い刺激に対するより強い RB は確認できないのはネガティブな刺激に対する知覚的防衛が原因であると考え，実験３を行なった．

実験３

実験１のネガティブな感情価を持つ刺激の代わりに，ポジティブな感情価を持つ刺激を用いて実験を行なった．分析の結果，本実験でもターゲット刺激がニュートラルである時，正再生率が高い傾向が示され，感情価の高い刺激に対するより強い RB は確認できなかった．この結果を受け，「ポジティブ」という感情価の情報が処理の負担を増大させたのではないかと考えられた．

総合論議

本研究で，漢字を刺激に用いた場合，感情価の高い刺激に対するより強い RB は見られない事が明らかになった．これは漢字という刺激自体が意味を持つ表意文字である事が理由の１つと考えられる．刺激自体が意味を持つために知覚的防衛が生じたと考えられる．なおネガティブな刺激とポジティブな刺激で同様の結果が得られたが、各々が生じた原因は異なると考えられる。また本研究で得られた結果は独自な知見であり、表象を用いた仮説的モデルを提唱する事によって説明付けられた。

4 - 5歳齢保育園児の自由遊び場面における仲間入り行動

宮本　宗一郎

【目的】「ある児が他の児への関わりかけによって新しく相互的な関わりを作り上げる行為」、すなわち仲間入りについては多くの研究がなされている。児が仲間とともにうまく遊べることは集団保育の場面においてかなり大きな位置を占めるからである。しかし仲間入りは多くの児にとって困難を伴う。一つには、すでに継続している遊び場面に比べて、仲間入り場面では新たに他児と相互的な関係を築かねばならないためである。また、もう一つには相手が今何の活動をしているか理解し、それを仲間入りの際の相互的な関わりに生かす必要があるからである。

児の仲間入りに関するこれまでの研究では、仲間入りの成否に影響を与える要因が何かという点が主要なテーマであった。この観点から、児が仲間入りの際に用いる関わりかけの内容や児が用いることのできる仲間入りの内容の幅広さ、クラス内での児の人気の高さ、児の気質などを変数として児の仲間入りの成否が論じられてきた。しかし、非言語的な方略が仲間入りに与える影響についてはまだ十分に論じられていない。ほかにも、相手から仲間入りを受けた際の反応や、遊び場面における児同士の関係など、児の個人的な要因以外の視点に関する研究はまだ十分ではない。

そこで本研究においては、4 - 5歳齢児が自由遊びの中で行う仲間入りに着目し、児が仲間入り場面において言語的、非言語的な方略をどのように用いて仲間入りをしているか、仲間入り方略への反応が仲間入りの成否に影響を与えるか、児が所属する集団の人数や児同士の親密度など集団関係に関わる要素が仲間入りの成否に影響を与えているかの3点について明らかにする。

【方法】大阪市内のM児童センターにおいて、4歳齢クラスに所属する幼児33名（男児17名、女児16名）を対象として実施した。観察期間は2008年5月26日から2008年10月24日までであり、その間の43日間において観察を実施した。観察は無作為に抽出した22名（男児12名、女児10名）の児を対象として個体追跡法（Altmann, 1974）を用いて10分間の連続観察を行った。これを各児につき14回、総計3078分の観察を実施した。これらとは別に遊び場面の児全体の近接状態を記録し、どの児同士が一緒にいるかについても合計277回記録を行った。観察にはデジタルビデオカメラを用いた。

観察対象児から他児に対して、あるいは他児から観察対象児に対して言語的、非言語的を問わず何らかの関わりかけが行われた場合、これを「仲間入り方略」として記録した。記録の際には関わりかけを行った児と受けた児の名前や児が所属している遊び仲間の人数を記録した。仲間入り方略の内容は相手に対する要求を行う言語方略、それ以外の言語方略、非言語的な方略に分類した。接触、接近、指さし、注視、物を介した関わりが仲間入り方略の際に生起していればそれもあわせて記録した。仲間入り方略で言及した内容は、児自身の活動、相手の活動、新しい活動に分類された。方略に対する反応についても受諾、拒否、フィードバックに分類した。また、仲間入り方略が生起した後にその仲間入りが成立したかどうかについて、成立、平行遊び、傍観のみ、変化なしに分類した。

【結果と考察】児の性別が仲間入り方略の事例数や成立の割合に及ぼす影響はみられなかった。4 - 5 歳齢という年代がすでにある程度社会的スキルが発達した段階であるため、関わりかけに用いられる基本的な社会的スキルは男女とも既に有していたためと考えられる。同性同士の間では異性の間より多くの仲間入り方略が用いられる傾向にあり、同性同士での関わりが増大していることが示された。

仲間入り方略において関わりかける相手に「提案」を行うと仲間入りが成立しやすくなる事が示された。また自分の意見を「主張」した場合、相手から反応が返ってこないケースが多くみられた。これ以外にも、仲間入り方略の中で相手の遊びや活動について言及した場合、あるいは新しい遊びや活動を提案した場合に仲間入りが成立しやすくなる事が示された。これらの結果は、関わりかける相手の児への意識が仲間入りを成立させるために重要である事を示している。

接近や物による関わりなどの非言語的な行動が仲間入りの成立に及ぼす影響は確認できなかった。非言語的な行動は、意味の解釈をさまざまにとる事ができるなどあいまいな部分が多く、4 - 5 歳齢児の発達段階では行動の意味を把握して用いる事がまだ困難であるためと思われる。

次に、相手からの仲間入り方略に対する児の反応がその児の行う仲間入りの成否に与える影響を検討した。他児からの仲間入り方略に対して「どうしたの？」などの言葉や微笑むなどの行動によるフィードバックを頻繁に返す児が仲間入りを試みた場合には、仲間入りが成立しやすい事が明らかになった。特に名前を呼ばれる、触れられるなどの対象が明確である関わりかけに対するフィードバックを行う児が仲間入りを成立させやすい事が示された。

仲間集団と仲間入りの関係については、3 人以上の集団に対して仲間入りを行った場合に仲間入りが成立しやすい事が明らかになった。児同士の遊び場面においてはイメージの共有が行われているが、大勢の児が遊んでいる場面ではこのイメージの共有が比較的弱く、それゆえに外部の児がその集団に入っていくことへの抵抗が少なくなると考えられる。児同士が一緒にいる事が多い、つまり親密であるほど多くの仲間入り方略が生起し、その成立の割合も高くなっていた。また、仲間入り方略の内容も相手について言及したものが多かった。一緒にいる事が多いために相手が自分と遊びたいであろうという判断ができる事、また関わりかける相手への意識が高い事が理由であると考えられる。

【結論】4 - 5 歳齢児の仲間入り場面において仲間入りが成立する重要な条件は、仲間入り方略を行うにせよ受けるにせよ、関わりかける相手の児への意識や興味を持っている事である。相手に向けた新しい活動の提案などの積極性も仲間入りの成否に影響を与える。よく一緒にいる児との間で仲間入りが成立しやすいことからも、幼児の仲間入りを研究するうえでは児個人の特性や仲間入り場面そのものが仲間入りに及ぼす影響だけではなく、児が関わりかける相手や仲間関係への視点が不可欠である事が示された。

今後は複数の児が関わる仲間入り場面や児同士の仲間関係の視点から、方法上の改善も含めて詳細な検討を行う事で、児がより円滑に仲間集団に入っていくための条件を明らかにする事が期待される。

母親と子どもの関係に対する乳がん罹患の影響

米良　明日香

【背景】

乳がんは、わが国における身体部位別の罹患率で女性第一位である。また近年の、乳がん罹患の低年齢化および高齢出産化により、学童期の子どもをもつ乳がん患者が増えている。そのため、乳がんに罹患した母親とその子どもの関係に関連する問題が注目されるようになった。そのなかで、母親が乳がんに罹患することが子どもの心理的適応に与える影響については検討されているものの、子どもの存在や母親の乳がん罹患による子どもへの影響が母親の心理的適応に与える影響についての研究はほとんどない。また、母親が乳がんに罹患したことの影響は母親から子どもへの一方向のみでなく、それを知った子どもの態度や行動の変化により母親自身にも影響を与えると考えられる。

【目的】

そこで、乳がんという病気を抱えた母親の子育てに対するサポートのあり方について考えるためには、母親の乳がん罹患に生じた子どもの変化が、子どもをもつ母親の心理的適応にどのような影響を与えるのかについて実証的に検討することが必要である。そこで本研究では、母親が乳がんに罹患してからの子どもとの関係の変化とその影響の実態について探索することを目的とする。乳がん患者と子どもの関係に対する問題については、さまざまな要因が考えられる。本研究では、研究Ⅰにて子どもの属性（年齢・性別）に着目した構造的側面について量的な検討をおこない、研究Ⅱでは属性以外の要因である母親からみた子どもの変化に着目した機能的側面から、母親の心理的適応を質的に検討することとした。母親の乳がん罹患による子どもから母親への影響を量的、質的の両面から把握することで、乳がんに罹患してからの母親と子どもとの関わり方についての望ましいサポートあり方を提示することができると考えられる。

【研究Ⅰおよび研究Ⅱの概要】

研究Ⅰでは、子どもの有無および属性の一部である年齢と性別が、乳がん患者の心理的適応の指標である不安と抑うつへ与える影響を調べることを目的とした。乳がん患者の QOL に関する前向き質問紙調査研究のデータについて補足的なカルテ調査をおこない、該当部分である HADS の解析をおこなった。年齢（4～11 歳、12～18 歳、19 歳以上）および性別を独立変数とし、HADS を従属変数とする 2 要因分散分析をおこなった。その結果、術前の不安・抑うつに子どもの年齢による差が認められた。4～11 歳の子どもをもつ母親は 12～18 歳および 19 歳以上の子どもをもつ母親よりも不安・抑うつが高いことが明らかとなった。子どもの有無および子どもの性別による術前後および子どもの年齢による術後の不安・抑うつの差は認められなかった。

研究Ⅱでは、母親の乳がん罹患が子どもに対して具体的にどのような変化を与えるのか、またその変化が母親に及ぼす影響の実態について、母親の視点から探索することを目的として、18 名の乳がん患者を対象者にインタビュー調査を実施した。内容分析の結果、母親からみた子どもの変化について、19 のカテゴリーが得られた。この 19 のカテゴリーは「環境の変化」および「気

持ちの変化」、「行動の変化」、「変化なし」の4の上位カテゴリーに分類された。また、その子どもの変化に対する母親の影響については17のカテゴリーが得られた。この17のカテゴリーは「ポジティブな影響」および「ネガティブな影響」、「役割に対する影響」の3の上位カテゴリーに分類された。子どもの変化が母親に及ぼす影響については、ポジティブな影響とネガティブな影響の両側面が明らかになった。一方、母親の乳がん罹患による子どもの変化については、母親からの視点であったため、子どもにとってプラスの変化なのか、マイナスの変化なのかについて検討できなかった。また、同じ子どもの変化から受ける影響（ポジティブかネガティブか）については、母親によって異なっていた。これを決定する要因としては、自身の乳がん罹患が子どもにとってどのような意味づけをもたせるのかが母親によって異なることである。

【総合論議】

以上のことから、乳がんに罹患した母親が、子どもの存在や子どもとの関係からポジティブな影響およびネガティブな影響を受けることが、子どもの構造的側面および機能的側面からの検討により明らかとなった。子どもの有無による乳がん患者の心理的適応に差が認められなかったことから、心理的に適応している母親は、ポジティブな影響とネガティブな影響が相殺していると考えられる。そのため、ネガティブな影響の比重が大きい母親についてサポートが必要であることが明らかとなった。

【臨床的提言】

幼児や小学校低学年の子どもをもつ母親には術前の不安や抑うつが高いため、臨床症状になる前に早めのサポートが必要であること、および子どもの変化から受けるポジティブな影響に着目し、ネガティブな影響を小さくするためのサポートについて乳がんに罹患した母親に情報提供していくことが挙げられる。

【本研究の限界】

サンプル数が少ないことから必ずしも乳がんに罹患した母親の一般的な特徴とは言えない可能性が考えられる。

【今度の展望】

乳がん罹患による子どもの変化について直接子どもにインタビューすることによって、今回得られた母親からみた子どもの変化との違いを検討することが重要となってくる。それにより、今回検討することができなかった母親の乳がん罹患による子どもの変化の実態と、その子どもの変化が母親へ及ぼす影響との関連について明らかにすることができると考えられる。また、乳がんに罹患した母親が子どもから受けるポジティブな影響とネガティブな影響について、それぞれの強度とそれらを決定する要因について詳しく検討することで、乳がんに罹患した母親に起こりえる心理的問題についてより望ましいサポートが提示できるようになると考えられる。

高齢期の展望的記憶に関連する要因の検討
—質問紙調査及び実験室場面・日常場面実験によるアプローチ—

蓮花　のぞみ

【第1章　序論】

展望的記憶とは「将来のある特定の時点に(までに)実行すべき行為や活動を想起することを目的とした記憶」のことであり（梅田，2002），一般に展望的記憶の失敗は「し忘れ」と呼ばれている。展望的記憶研究において，実験室場面では高齢者が若年者よりも成績が悪い一方，日常場面では高齢者が若年者よりも成績が良いあるいは差が無いというエイジングパラドックスが生じているように（Henry, MacLeod, Phillips, & Crawford, 2004），高齢期の展望的記憶について一貫した知見は未だ得られていない。本研究では，日常場面において高齢者の成績が良い背景にある要因，特に日常生活特性及び性格特性，メタ記憶，展望的記憶方略との関連を明らかにするために質問紙調査及び実験室場面・日常場面実験アプローチを実施した。

【第2章　高齢期の展望的記憶自己評価に関連する要因の検討】

目的：高齢期の記憶愁訴の実態を再検討することを第一の目的，展望的記憶自己評価に関連する要因を年代別に検討することを第二の目的として大規模サンプルを用いての質問紙調査を行った。

方法：調査参加者；若年群は，平均年齢 19.32 歳(SD=1.20)合計 352 名，壮年群は，平均年齢 61.51 歳(SD=2.20)合計 325 名，前期高齢群は，平均年齢 68.33 歳(SD=2.69)合計 564 名であった。

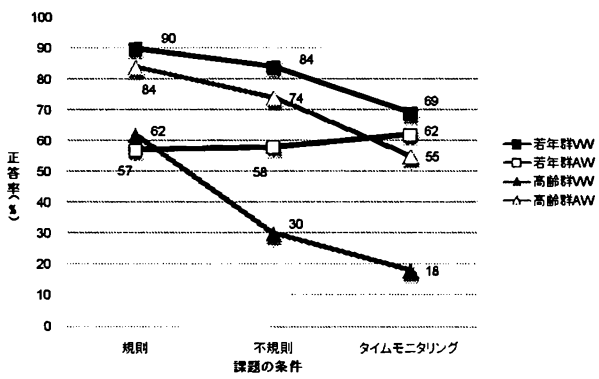
質問紙の構成；基本属性，記憶愁訴，展望的・回想的記憶質問紙，生活環境負荷尺度，NEO Five Factor Inventory 短縮版，多次元式完全主義認知尺度，メタ記憶質問紙，展望的記憶方略利用頻度尺度。自己評価に特有の心理変数として，性別，視聴覚困難度，健康度自己評価，精神的健康度の要因を加えて検討を行った。

結果と考察：記憶愁訴は，若年群と比較すると前期高齢期に多いが，どの年代群においても半分以上の割合が記憶愁訴を呈していた。次に，記憶愁訴及び展望的・回想的記憶の失敗頻度に影響を及ぼす要因を明らかにするために重回帰分析を行った。その結果，記憶愁訴と回想的記憶失敗頻度の自己評価は心身の健康度の影響を受けやすい一方，展望的記憶の失敗頻度自己評価には，個人の心理的特性の影響が小さく，比較的客観的な指標である居住形態や日常生活特性との関連が見られた。壮年群・前期高齢群は忙しさが低くルーティーンな生活を送っていることが示された。ルーティーンは前期高齢群特有の傾向であり，重要な役割を担っていることが示唆された。

【第3章　高齢期の展望的記憶自己評価に関連する要因の検討】

目的：第一に，同一サンプルを用いているにも関わらず，実験室場面と日常場面の展望的記憶課題成績においてエイジングパラドックスが生じるかを検討するために，生態学的妥当性の観点から妥当であると考えられた実験室場面及び日常場面の展望的記憶課題を，複雑性を統制して実施した。第二に，高齢期の特徴であるルーティーンという要因が反映されているかを検討するために，年若年群と高齢群を対象にして規則・不規則・タイムモニタリング条件による差異を検討する。規則条件は，毎日同じ時に同じ内容，不規則条件は毎日異なる時に異なる内容，タイムモニタリング条件は毎日現実の時間に即した時に同じ内容を行う課題である。第三に，高齢期において日常場面の展望的記憶課題パフォーマンスが良い場合，展望的記憶方略に着目して，その背景要因を探ることを目的とする。

方法：実験計画；被験者間要因2（年代群：若年群・高齢群）×被験者内要因2（課題の種類：実験室場面の課題・日常場面の課題）×被験者内要因 3（展望的記憶課題の条件：規則・不規則・タイムモニタリング）の3要因の混合計画であった。実験参加者；若年群は,18～21歳,平均年齢19.00歳(SD=1.29),合計7名。高齢群は,63～73歳,平均年齢67.78歳(SD=2.80),合計23名。
課題材料；実験1の実験室場面の展望的記憶課題“Virtual Week”と実験2の日常場面の展望的記憶課題“Actual Week”及び第2章と同様の質問紙を使用した。実験1は，Rendell & Carik (2000)によって開発されたすごろくゲームのコンピュータ版（Rendell, et al., 未発表）である。ゲームでは，現実の一週間をシミュレーションしており，1周が1日を現わしているすごろくを7周回って移動する時に，実験参加者は，1日10個（規則条件4個・不規則条件4個・タイムモニタリング条件2個）の展望的記憶課題として，特定の時点で実際に生活しているような活動予定の実行を想起するように要求される。すごろく上に一定の間隔に置かれた 10 個のイベントカードのマスは，事象ベース課題に関係する事象と，背景課題を兼ね備えている。実験2は, Rendell & Carik (2000)を参考に独自に作成された。実験参加者は7日間，毎日10個の展望的記憶課題が与えられた。実験参加者は，携帯電話のメールで特定の時間に予定の内容を打ち込み，実験者に送信した。不規則条件の呈示は，毎日午前6時頃と正午12時頃に実験者から実験参加者に送信されるメールによって呈示された。展望的記憶課題の条件は，実験1と同様であった。事象ベース課題の刺激は，実験参加者の生活における実際の事象であった。
結果と考察：展望的記憶において，年代群と課題の種類，課題の条件による成績の差異を明らかにすることを目的に，3要因混合計画の分散分析を行った結果，交互作用は有意ではなかったが，課題の種類と年代群，課題の条件と年代群，課題の種類と課題の条件の交互作用は有意であった($F(1,27)=62.96$, $p<.001$; $F(2,54)=9.42$, $p<.01$; $F(1.54,41.70)=3.60$, $p<.05$)。本研究では，同一のサンプルを用いて，実験室場面と日常場面という展望的記憶課題を実施した結果においても，先行研究と同様，実験室場面の課題において若年群の成績が高齢群よりも良い一方，日常場面の課題において年代群による差はなかった。また，若年群は課題の条件による差がない一方，高齢群は規則条件において優れており，規則条件では展望的記憶に年齢差がなかった。高齢期において展望的記憶の失敗をしないためは，規則的に繰り返されるルーティーン特性が重要な要因であることが示された。また，高齢者は展望的記憶方略は，手帳などの外的記憶補助はよく用いるが，アラームなどの外的記憶補助はほとんど使用していなかった。手帳などの回想的記憶の負荷を軽減するための外的記憶補助は，タイミングの良い想起を引き起こす機能を持たない。つまり，高齢者は普段から展望的記憶において適切なタイミングで想起するという展望的記憶特有の能力，もしくは展望的記憶方略が優れているために日常場面で成績が良いことが考えられる。



【第4章　総合論議】

高齢期の展望的記憶の特徴の背景にある要因を日常生活特性と展望的記憶方略に焦点を当てて論じた。特に，高齢期の展望的記憶方略に着目して，検討を行うことで，高齢期の優れた特徴を明らかにするとともに，日常生活におけるし忘れ防止に応用することが可能であろう。

博士論文

注意と運動対象の方向変化検出 ・・・

注意と運動対象の方向変化検出

駒田 悠一

本研究の目的

本研究の目的は，人間が複数の対象の運動,特に方向変化をどのように認知しており，またどのようにその情報に従って行動しているのかを明らかにすることである。

日常，我々の周囲には運動する対象が多数存在する。例えば運転中には周囲の自動車，様々な歩行者，自転車などそれぞれが運動しており，それらの運動を認知し，対応しなければならない。我々はどのようにして複数の対象の運動に対応しているのだろうか，また対応の仕方は人によって異なるのだろうか。

本研究はまず非常に単純化された環境で我々の方向変化の検出力を検討し，ついでより現実的な，直線道路を想定した環境内で我々の方向変化検出力を検討した。その過程で我々の方向変化検出力と，注意との関係を検討した。

実験１　複数対象の追跡と方向変化検出

実験１では我々が複数の運動を同時に認知しなければならないときに，我々が複数の対象に対して同時に注意を向けることができるのかどうかを検討するために行った。そのため，ごく単純な状況で，複数の対象の運動に同時に注意を向けなければならない状況を作成した。結果，複数の対象に同時に注意を向けさせても，方向変化検出に対する注意の利益はあることが示された。また，注意を向けることによる効果は課題の難易度によらず，一定であることが示された。

実験２　方向変化検出における注意の効果に対する対象数の影響

実験２では実験１に続き，注意を向けることによる効果が注意を向けるべき対象数によってどのように変化するかを検討した。結果，注意を向けなければならない対象数が増加するにしたがって単純に成績が低下していくことが示された。これは，我々が複数の運動対象を同時に処理するときにも，良い成績を求めるならば対象一つ一つへの注意配分が必要であるということであり，我々が複数の対象に同時に注意を向けることが難しいことが示された。

実験３　道路上での飛び出し検出に対する飛び出し対象数の効果

実験2の結果，我々にとって複数の対象の運動を認識するのは注意を要する課題であり，容易ではないことが示された。では，我々は現実に複数の対象の運動を認知，対処しなければならなくなったとき，どのように対処しているのだろうか。

そこで実験３では実験２の結果を踏まえ，なるべく現実に近い環境において複数の運動対象へどのよ

うに注意を向けているのかを検討する為の実験を行った。本実験で模擬されたのは運転者による，直線道路での歩行者の飛び出し判断である。すなわち道路わきに複数の歩行者がおり，この中から飛び出してくる歩行者をなるべく早く発見するという課題であった。

結果，歩行者が道へ飛び出して来る場合，飛び出す速度が飛び出す場所に関わらず同じであるかぎり，右側から飛び出してくる歩行者の発見が左側に比べ困難であることが見出された。これはこれまでの運転経験から運転者が道路の左右に対する注意配分に差をつけている可能性を示す。

実験 4　道路上での衝突可能性のある飛び出し検出に対する飛び出し対象数の効果

実験 4 では実験 3 を踏まえたうえでさらに危険な場所の検討を進めることとした。実験 3 の条件では飛び出しても自車とは全く接触しない，危険性の低い条件が含まれていたため，実験 3 ではこの条件を統制し，真に危険な飛び出し場所はどこなのかを検討した。

結果，特に左奥が検出が困難であり，車の近くで飛び出す以上に遠方から飛び出すほうが危険である可能性も示された。これは運動方向変化検出が速度差に依存するといわれている(Dzhalov & Allik,1993)ことからも，飛び出し前後の速度差が最も小さくなったことに起因するのではないかと考えられた。実験 4 では，実験3のように場所によって注意配分に差をつけているのかどうかについては検討できなかった。

実験 5　飛び出し検出に対する視覚的負荷の効果

実験 5 では 4 に引き続き，衝突可能性を持たせて検討を行った。実験 5 では実験 4 に加え，さらに画面の中央で視覚的副次課題を加え，成績低下量を検討した。結果，視覚的副次課題の効果は見られたものの，副次課題の効果と飛び出し場所との間に交互作用はなく，飛びだし場所によらず負荷による反応時間の増分は一定であるという結果となった。

また，実験 5 では数名，衝突してしまう寸前まで標的を発見できなかった実験参加者がおり，また特に左奥から飛び出してくる場合に多かった。しかし，これは実験参加者の差が大きく，ごく一部の実験参加者でそのような傾向が見られたにとどまった。

調査　注意の主観的評価と運転の関係

実験 5 で左奥から飛びだしてくるのが最も危険であることが示された。しかし，飛び出しに全く気がつかず衝突寸前まで接近する実験参加者もいれば，非常に反応時間が安定して短かった実験参加者もいた。実験 2 で示されたように，我々は複数の運動を同時に処理することは困難なはずである。では，安定して反応の早かった実験参加者と遅かった実験参加者の間にはどのような違いがあったのだろうか。

そこで，まず本実験のような状況を含む運転全般と，方向変化検出課題に関係するとおもわれる注意力の関係を，質問紙を利用して計測することとした。

具体的には海外で例のあった運転行動質問紙と，運転負担感受性質問紙，運転スタイル質問紙，日常注意経験質問紙を使用して実験参加者特性と運転行動の関係を検討した。

結果，運転者は遭遇する危険事象の種別から危険群，違反群，安全群の 3 つに分けることが出来，またその 3 つは質問紙によって計測された注意評価値と強い関係があることが示された。さらに，違反群は運転のせっかちさが事故の原因であり，危険群は注意力のなさと負荷への対応力の低さが事故の原因

である可能性が示された。

実験6　注意評価値と方向変化検出力の関係

先の調査で運転行動と注意評価値の間に関係があることは確認された。そこで実験6では，質問紙で計測された注意評価値によって，実験参加者を注意評価値低群と高群にわけ，単純な運動変化検出自体に差があるのかどうかを検討することとした。

実験6では2次元平面上での運動変化検出を行わせ，同時に注意するべき対象数の違いによってどの程度成績が変化し，またその成績が質問紙で計測された注意評価値とつながりがあるのかどうかを検討した。

結果，注意評価値の高低によって方向変化検出の精度自体が異なるわけではないにもかかわらず，注意評価値の高い群では対象数が増加しても成績低下が小さいことが示された。

実験7　自由視条件における飛び出し検出と聴覚的負荷の影響

実験7では実験参加者の特性を測定し，直線道路での飛び出し検出を行わせることとした。また，先の実験3−5では固視点が表示されていたが，これは現実的状況から考えれば不自然な状況の為，注視点を計測し，注視点を固定していなくともこれまでの結果が再現されるかどうか確認することとした。

結果，左奥の反応の遅延に関しては再度確認され，自由視条件下においても我々は左奥への反応が遅れることが示され，その原因は変化前後の運動速度差の小ささによるものであると考えられた。

また，注意評価値の高低によって，注視傾向が全く異なることが示された。注意評価値の高い群は道路の中央付近を注視しているのに対し，注意力評価値の低い群は道路の両脇，検出するべき対象が出現する位置を集中的に見ていることが示された。注意評価値の高い群は有効視野が広い為に，道路の中央を見ていれば両脇へ意識を向けることができるのに対し，注意の低い群はそれができない為に両脇を交互に見ることで検出に対応していると考えられた。我々が現実の状況に対応する際に，視点の動かし方を個人の注意に応じて変化させることで，その人にとって最も良い視覚情報を作り出そうとしていることを示していると考えられる。

総合論議

本研究は複数の運動対象を同時に処理することが人間にとって困難な課題であることを示し，方向変化検出の仕組みに関するモデルを提案した。モデルの中で，方向変化検出には並列的に可能なものと，系列的にしか出来ないものがあることを示した。また，検出の困難性は個人の注意によって異なり，またそれゆえ我々の対処方法も異なることを示した。

また，本研究では応用的な側面として運転場面を設定しており，研究を通して運転中における方向変化検出，すなわち飛び出しを検出する際に我々がどのように対応しているのかを検討し，飛び出し時の速度と車と人との位置関係の重要さについて議論した。また，実験参加者の運転特性を計測する方法も同時に作成した。最後に，方向変化検出力，運転能力を高めるための方策について議論した。

対人コミュニケーション行動と
対人認知および社会的スキルの関連性の検討

磯　友輝子

第１章　本研究の理論的背景

本論文の目的は、対人コミュニケーション過程で見られる対人認知と非言語的行動および社会的スキルの相互関係を考えることで、良好な対人関係に関する知見の蓄積を目指すことである。第１章では、対人認知研究、対人コミュニケーション研究、社会的スキル研究として別々に提出された知見を３つの対人認知（自己認知、他者認知、メタ知覚）の観点から整理した。

まず、先行研究を概観し、実際のコミュニケーション場面、特に三者間会話を取り上げて、そこでの対人認知を検討することの意義を述べた。その際、単一の非言語的チャネルだけでなく、複数チャネルに注目して非言語的行動の機能を考える視点の重要性を指摘した。また、円滑なコミュニケーションの成立に求められるのは、他者から好意的な印象を獲得することのみならず、「他者の自らに対する認知の認知」であるメタ知覚を正確にし、コミュニケーション行動を調整することも求められると考え、社会的スキルの関わりも深いことを予測した。さらに、社会的スキルの構成要素あるいは関連する概念として考えられているコミュニケーションの知識（あるいは社会的スキーマ）に注目し、さまざまな社会的スキル・モデルにおけるその位置づけを整理した。最後に、実践的応用を視野に入れ、メタ知覚向上トレーニングの必要性について述べた。

第2章　多様なコミュニケーション場面で表出される行動的特徴の認知と社会的スキルの関係

第２章では他者認知と社会的スキルの関係を扱った。本章の目的は、①４つのコミュニケーション場面（一対一会話、要請・説得、スピーチ・プレゼン、集団作業）において「コミュニケーションがうまい」と思う他者のコミュニケーション行動の特徴の共通点および相違点を自由記述調査により探ること、②社会的スキルによる各特徴への注目の仕方が異なることを、社会的スキルによるコミュニケーションの知識の保有程度の相違と捉え、その様相を検討することであった。

その結果、状況や相手に合わせて会話する、傾聴を示すといった場面共通の特徴と、場面特有の行動とが見出された。また、抽出された特徴と社会的スキルの関係を対応分析によって検討した。その結果、スピーチ・プレゼン場面と集団作業場面においては、知識の保有の程度と社会的スキルには必ずしも明白な関係が見られなかった。一方で、一対一会話場面や要請・説得場面では社会的スキル水準によって注目するコミュニケーション行動に違いがあり、基本的なスキルである KiSS-18(菊池, 1988)や察し能力(Takai & Ota, 1994)が高い人は相互作用の調整のような高度なスキルに関連した行動に、中程度の人は会話場面に特徴的な行動に、低い人は自分にとって楽に思える事態をもたらす行動に注目する傾向が見られた。以上のことから、日常的なコミュニケーションを通して知識が形成され、その知識の保有程度あるいは保有内容が社会的スキルによって異なることで、他者のコミュニケーション行動の認知に影響を与えた過程が推測された。

第３章　多様なコミュニケーション場面で表出する行動的特徴と社会的スキルの関係

第３章では自己認知と社会的スキルの関係を扱った。コミュニケーションに関する知識の保有が他者の行動の注目側面の相違をもたらし、それが当該行動の重要性の評価にも関連すると仮定し、コミュニケーション行動の重要性評価の高さを知識の保有の程度として操作的に定義した。

また重要性を認知させるのが社会的スキルの働きであると考えた。そこで、第２章で得られた「コミュニケーションがうまい」とされる行動の重要性評価と、実行の程度を質問紙調査で測定した。

まず、実行評価の因子分析を行い、各因子に相当する重要性評価の平均値を求めたところ全場面において社会的スキルにかかわらず高い評価であった。しかし、実行評価については、コミュニケーション場面によって社会的スキルの影響の仕方が異なり、日常的に経験しやすい一対一会話および説得・要請場面では、重要性評価が実行を導く大きな役目を担い、社会的スキルの影響は弱かったが、日常的経験が稀なスピーチ・プレゼンや集団作業場面での適切な行動の実行には、重要性評価だけでなく、その状況に関連した特定のスキルを保有していることが求められることが示された。ただし、質問紙法で重要性ないし実行評価を尋ねることは、注意していなかった行動にも焦点を当てさせた可能性が考えられ、知識を測定する際の方法論的問題も残された。

第４章　二者間コミュニケーションにおける非言語的行動と対人印象の関係

三者間会話実験に先立ち、他者認知とコミュニケーション行動の視点から二者間コミュニケーションを扱った先行研究について概観した。まず、対人認知に対するメディアの影響を整理し、次に動的な非言語的チャネルである視線、うなずき、笑顔の機能について考察した。これら３つのチャネル特性を整理したところ、いずれのチャネルにおいても複数の機能があり、状況によっては表出量の多さが好悪両方の印象をもたらすことを指摘した。

第５章　三者間コミュニケーション場面における非言語的行動と対人認知の関係

第５章では、初対面三者の会話場面を実験的に設定して非言語的行動と他者認知の関係を検討した。話題条件に、第 2、3 章で適切な行動の実行に社会的スキルの影響が見られた集団作業に類する討論条件と、一対一会話に近い、親しくなるよう話をする親密条件を設け、非言語的行動の機能が話題によって異なるのかを検討した。その結果、二者間会話研究と同様に親密条件のほうが討論条件よりも情報交換のために発言が活発になっていた。また、話題によって重視される対人認知次元が異なることで、非言語的行動の機能が変わり、たとえば笑顔は親密条件では好意的印象に結びつくが、討論条件では「しっかりした」という印象には否定的な影響を与えていた（Table1）。また、うなずきが社会的承認の役割を、発話量が積極的参加の機能を担っていた。

Table 1 会話相手の発話中に示したうなずき（他者発話中うなずき）、相手に向けた視線と笑顔、発話量がその会話相手から得られた印象に及ぼす影響（ステップワイズ法による重回帰分析）

					標準偏回帰係数(β)					
		R^2	F		相手に向けた視線量	他者発話中うなずき	笑顔	発話量	性別	*VIF*
討論	感じの良い	.17	$F(2,45)=4.57$	*		.30 *	.28 *			1.00
	健康的な	.07	$F(1,46)=3.62$	†	.27 †					1.09
	外向的な	.13	$F(1,46)=6.99$	*				.36 *		
	まじめな	.12	$F(1,46)=6.49$	*					.35 *	
	しっかりした	.53	$F(4,43)=11.91$	***	.47 ***	.46 ***	-.23 *		.22 *	1.08～1.21
	話しやすい	.14	$F(1,46)=7.27$	**			.37 **			
	話がうまい	.14	$F(1,46)=7.61$	**					.38 **	
親密	感じの良い	.35	$F(2,45)=12.11$	***			.32 *		.40 **	1.13
	健康的な	.39	$F(2,45)=14.2$	***				.18	.60 **	1.01
	外向的な	.48	$F(3,44)=13.29$	***	.18		.46 ***	.46 ***		1.01～1.03
	まじめな	–	–							
	しっかりした	.21	$F(2,45)=5.88$	**			.24 †		.31 *	1.13
	話しやすい	.32	$F(3,44)=6.92$	***			.24 †	.22 †	.39 **	1.03～1.16
	話がうまい	.43	$F(3,44)=11.15$	***			.20	.40 **	.42 **	1.03～1.16

討論N=48 親密条件N=48 †p<.10 *p<.05 **p<.01 ***p<.001

1）ステップワイズ法を使用した。

また、三者間会話特有の指標として、二人の会話相手への配慮を意味する視線とうなずきの行動配分を提唱した（Figure 1）。視線については、他者に多く向けるだけではなく、二人の会話者それぞれに配慮して会話の場から排除しないように振舞うこと、すなわち、視線量が多くかつ視線配分が均等である場合に好印象を獲得すると予測したが、視線量の多さの絵依拠力が強かった。しかし、視線が多い場合には、相手に応じて視線を送る量を変え（非均等配分）、元々視線量の少ない人ならば、均等配分をするほうが、感じが良く、話しやすく、話がうまいと認知される傾向がみられた。なお、うなずきの均等配分は印象形成に影響を与えなかった。以上から、三者間会話は2対1という非対称な関係に陥る可能性があり、また対人間の「間」が多くなることで各チャネルの機能は二者間会話よりも複雑になり、その特殊性を反映した行動の測定を考える必要性が示唆された。

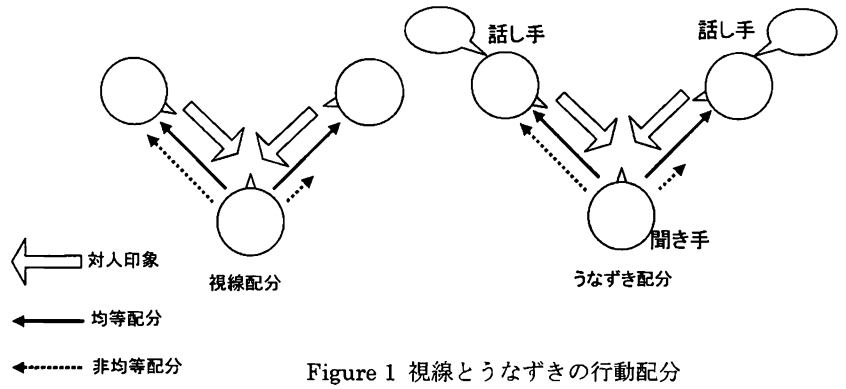


Figure 1 視線とうなずきの行動配分

また、自己認知と他者認知のずれを埋める手がかりについてレンズ・モデル分析を利用して探索的に検討した。討論条件では「しっかりとした」という印象について自己認知と他者認知の一致が見られ、自己認知と他者認知の双方で利用する手がかりは、概ね対応していた。一方、親密条件では多くの印象で自己認知と他者認知の一致が見られたが、会話者自身と会話相手が利用する手がかりには幾分違いが見られる印象もあった。

第6章　対人コミュニケーションにおけるメタ知覚の向上の試み

第6章では、メタ知覚能力を高める自己観察(Albright & Malloy,1999)の社会的スキル・トレーニングへの応用可能性について検討した。また、自己観察は客体的自覚理論の自己客体化の状況に類することから、社会的スキルの高い人はコミュニケーション行動に関する知識が活性化され、行動をコントロールすることを予測した。

一対一会話を実験的に設定し、実験参加者は初対面の実験協力者と互いに親しくなるよう会話した。1度目の会話の後にパーソナリティ尺度で自己評価とメタ知覚を測定し、その後、会話中の自分の映像を視聴する自己観察条件、自分と実験協力者の映像を視聴する全体観察条件、実験と関係のない映像を視聴する統制条件のいずれかに割り振られた。2度目の会話の後、再びのパーソナリティ尺度に回答した。実験参加者のメタ知覚と実験協力者による他者評価の差分の絶対値をメタ知覚の正確さ批評として算出したところ、映像視聴条件間に違いはなく、自己が映る映像の視聴後（自己観察および全体観察条件）は統制条件よりもメタ知覚が正確になるとした仮説は支持されなかった。

次に、社会的スキルの高い人ほどコミュニケーションの適切さに目が行き、行動を修正しようと試みることから、全体観察条件で行動の変化量が大きくなると予測した仮説2の検討のため、会話間の笑顔、視線、うなずき、発話の生起時間の変化量を従属変数とし、社会的スキルの高さ(H/G群)と映像視聴条件を独立変数として二要因分散分析を行った。しかし、映像視聴条件にかかわらず、察し能力L群のほうがH群よりも有意に大きな視線量に変化を見せ、仮説は支持され

なかった。セルフ・モニタリング傾向については、全体観察条件でH群がL群よりも視線行動を増大させた傾向が見られ、他者志向性が高く、自己呈示変容能力が高いために自分と他者との関係に注意を向け、視線を送ろうとしたものと考えられた。その一方で、自己観察条件ではL群がH群よりも視線量の変化量が多くなっており、自己の行動、態度に一貫性を持たせようと自分自身に注意を向けたものと考察された。仮説は支持されなかったものの、セルフ・モニタリング傾向の特徴を顕著に反映した結果となった。

以上のことから、自己観察がメタ知覚能力を高める効果は得られなかったが、どのような社会的スキルを有しているかによって、自己を観察するスタイルが行動変容に影響を与えていた。したがって、今後の社会的スキル・トレーニングにおいて、社会的スキル水準に応じた介入方法を考慮する必要性が指摘された。

第7章　総合的討論

第7章では、対人認知、認知者の保有する知識と社会的スキル、コミュニケーション行動と非言語的行動の関係について整理し、社会的スキル・トレーニングへの示唆を得ようと試みた。

社会的スキル・モデルで想定されるコミュニケーションに関する知識は、他者認知の際に注目する側面と定義して抽出したが、状況や話題に特有のものと、あらゆる場面で利用可能なものとして体系化されていることが示唆された。日常的に経験する場面（一対一会話、説得・要請）から、経験が少ない場面（集団作業、スピーチ・プレゼン）へとコミュニケーションが変わるにつれ、より特定的な知識が必要となり、その知識に基づいて他者の行動を認知していた(Figure 2)。自己の行動の認知の場合には、その知識を保有するだけでも適切な行動を実行できるが、普段経験しないコミュニケーション場面の場合には、その状況に有効な社会的スキルを持つことで実行できることが示された。また、会話が二者によるものか三者によるものかによって、他者認知に影響する非言語的行動の機能が異なり、特に三者間会話特有の行動指標を用いる有効性を示した。

さらに、レンズ・モデル分析により自己認知および他者認知と非言語的行動との関連性を検討した。自己認知と他者認知のずれを埋める手がかりは、視線やうなずきの多さなど比較的誰にでもわかりやすい行動的手がかりであることから、社会的スキル・トレーニングにおいて、まず、対人印象に影響する具体的な手がかりが何であるかを提示し、その後、社会的スキル水準に応じたトレーニングとして第2、3章で示されたコミュニケーション場面別の行動の特徴を手がかりとして提示するプログラムの提案を行った。

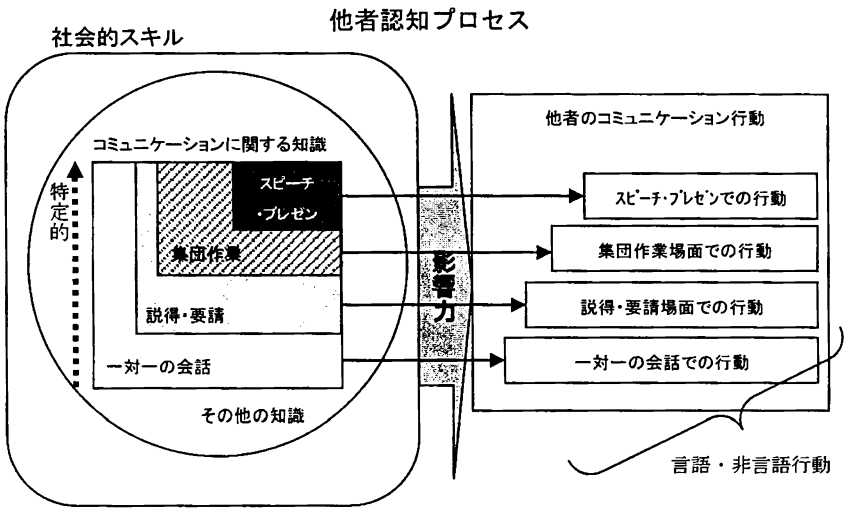


Figure 2　コミュニケーションに関する知識と社会的スキル、対人認知過程の影響関係
※対人認知過程のうち、ここでは他者認知のみ掲載

生命（いのち）を支える看護師の資質向上に関する研究

大野　知代

第１章　問題の背景

わが国は，1955（昭和 30）年には自宅で亡くなる人が 80%を占めていたが，1975（昭和 50）年には 50%に減少した（人口動態統計, 2004）。2005 年（平成 17）年にはついに 80%の人が医療施設で亡くなり，自宅で亡くなる割合は 10%に減少した。

そういった中で筆者は，医療施設の医師や看護師の死についての考え方や死の教育の実態を通して，日本の看護教育における死の教育や臨地実習のあり方を検討する必要のあることが示唆された。

そこで，本研究では生命を支える看護師の資質向上のためには，看護師の死に対する考え方を調査して現状を把握し，今後の看護教育における教育内容についての課題を明らかにすることを目的とした。

第２章 看護師の資質向上をめざす現状と課題

本章では，看護師の名所変更に伴い最初の看護師となる看護学生（以下学生）が看護師の職務をどのように意識しているか，名称変更がどのような影響を与えているかについて調査した。調査結果では次のようなことが明らかになった。

１）学生の意識では名称変更は肯定的に受け止められ，男女雇用機会均等の思想が定着していた（36 名,54.6%）。

２）名称変更が「好ましい」とした項目の中でも，特に社会と関わる項目にある他職種（48 名,72.8%）や社会の人からの見方が高まる（41 名,62.1%）など外部の人の認識が変わるという意識がある。

３）8 割以上の学生が死に関して高い意識を持っており，生命について学ぶことに強い関心があることが推察された。

また，４）医師と同じ地位にみられず（31 名,47.0%），看護は医師の指示によって行うという従来の考え方が根強く残っている。さらに，看護師に対する要求，例えば高学歴が求められる（23 名,34.8%）と考える学生は必ずしも多くはない。

一方，業務が拡大する（45 名,68.2%）と危惧をもつ学生はかなりいた。つまり，名称変更によって医師との関係など，病院内での仕事は変わらないが，社会的な位置づけが変化するであろうこと，また，教育内容を充実させて資質向上を図ることに期待があることを示唆していた。

第３章　日独の看護しに関する生死の教育－生命（いのち）との別れ－

本章は，高齢者の病棟に勤務している日独の看護師の死に対する態度について調査し，今後の看護教育に必要とされる死の教育の課題について考察した。

河合（1996）の死に対する態度尺度（DAP）を用いて日独の比較を行った結果，尺度の 20 項目の「そう思う」～「そう思わない」と回答する日独の一致率は 0.79 とかなり高い値が認

められた。すなわち，日本において「そう思う」方向へ得点が高い項目はドイツにおいてもそう答えている傾向にあった。

「そう思う」と評価される項目は，河合の分類の「死の恐怖」に含まれる項目であり，「そう思わない」と評価される項目は，「回避的受容」に分類されている項目であった。日独で不一致の傾向にある項目についてみると，ドイツでは日本より死を現世的にとらえ，日本はドイツより死後の世界をやや肯定的に受け止めていることが推察された。

回答全体を通して，日本には「どちらとも思わない」と回答する人が，ドイツより多い項目が 20 項目中 10 項目もあり，日本の看護師に死に対する態度を明確にしない傾向のあることが示唆された。

このことは死に対する態度が，宗教的信念によるものや看取りの体験，普段の高齢者病棟での看護から判断した迷いや戸惑いの影響を受けていると考えられる。にもかかわらず，わが国の看護教育では，死の教育について体系的な理論教育や臨地実習が行われていないことも問題であることが考察された。

一方，ドイツでは，「魂をケアする人」という聖職者の役割も日本では看護師が担当していることから，わが国における看護師が死に対する態度を確立させることの重要性が示唆された。従って，死に対する考え方や態度には，「生」と「死」を統合してみていく科目の体系化，さらに学生が死を身近なこととして受け入れる状況と環境を想定することが先決であることが指摘された。

第４章　看護学生への生命(いのち)の教育－生命(いのち)との出会い－

本章では，母性看護学実習（生命誕生の場面）を体験した学生の実習記録から，①学生たちは実習によって何を学習しているのか，学習している内容を調査し，②分類を行い，③学習内容の出現頻度が高いカテゴリーを選択し，その分析を通して生命誕生の場面を教材にした授業の意義について考察を行った。その結果，47 名の学生が記録に表現した学習内容は，12 カテゴリーに分類することができた。

一般に出産場面の学習には，人間の価値や尊厳・家族の看護・看護の基本概念・看護実践等の学習があるといわれているが，今回はこれらの事実を裏付ける結果となった。

母性性・女性性の賛美については（52 名,89.7%），身体の神秘・生命尊厳については（50 名,86.2%）の学生が記述しており，単に生命を生み出す産婦の理解だけでなく，同時に生命の尊厳の学びと結びついた学習になっている。

また，母性の素晴らしさや自己の性を肯定する学習の多いことは，対象となった学生の発達年齢に沿った人間形成や，自己同一性の形成にも役立つ学習になっている。上位２つの項目は，他の看護学実習では得られない生命誕生場面に特有のものであり，初めて「生命」ということを自身の心に刻む瞬間の場でもあることが考察された。

第５章　総合論議

本章では，看護師の資質向上のための基礎的な学びとして，生命を支えることの学習の必要性が重要であり，そのことを看取り教育，生命誕生の教育の視点から考察しまとめている。

第 1 章の問題の背景では，筆者の実務からの学びと臨床の場で起きている問題に触れ文献的な考察を行った。

これまで自宅で行われていた看取りは，1975年を境に施設と逆転した。しかし，６割近い人は自宅での看取りを望んでいるが，死を看取る看護師の実態は，器機や薬剤等に強い専門的な誇りをもち脱人間化している自己の姿に気づくことが少ない。

臨床の場で実際に起きている看護師の緩和ケアの問題の中でも，患者と死について語れない，緩和ケアの知識がない，多忙な業務のために患者のベットサイドに行く時間がないなど，死にゆく生命を支えられない危機が起きていることがわかった。

わが国の看護師には病院での死を少しでもホスピスに近い温かい看取りのQOLを高める援助が求められているのである。そのためにも，生命を支える看護師の役割を検討する必要があったのである。

第２章では，看護師の資質向上の一環として「看護婦」から「看護師」へと名称変更がどのように影響しているかについて調査したが，名称変更のみでは資質向上は期待できないこと，また死の教育の必要性を学生は期待していた。

資質向上には「看取り」に対する考え方や能力が必要であり，看取り教育と実習を併せて行う必要性が確認できた。

第３章では，日独の看護師の死に対する態度の比較を行い，わが国の看護教育には「生」と「死」を統合してみていく科目の体系化，さらに学生が死を身近なこととして受け入れる状況と環境を想定することが先決である。

第４章では，生命誕生場面から学んだ学生の内容は，自己の存在を深く考える機会として重要な意義をもっていた。今後の母性実習においては，生命誕生の喜びとは逆に母児の看取りに同苦できる看護を実践させることが望まれる。

以上の結果をふまえ「生命を支える看護師の資質向上に関する研究」において得た結論は以下の通りである。

１）日独の看護師の「死に対する態度」については，両国の違いは宗教の有無に関係なく，「死の恐怖」はどの看護師にも存在することが明らかになった。

また，その恐怖には個人差があるため，すべて恐怖を取り除くことは不可能である。患者には「共にいる」ことが安心感につながり，良き看取りに至っている。

２）看取り教育は体系化されていないので，早急にカリキュラムの改善よりもむしろ改革が先決である。

３）従来の看護教育の枠組みである知識・技術・態度には専門性が先行して脱人間化している看護師の姿に気づくことが少なくない。つまり，「医療の限界は生命の限界ではない」という「生命を支える」哲学や信念があれば，看取りがマンネリ化したり，死に対して鈍感になることを防ぐことにつながるものと考えられる。

従って，思いやり，力量，祈り，忍耐という態度の領域が関連しあって，１人の人間をかけがえのない尊い存在としてみていくことが，看護師の資質向上の原点なのである。

「先ず臨終の事を習うて後に他事を習うべし」とあるように，看取りの看護を看護教育において体系化することであり，可能な限り看取りの看護が学生の段階で体験できることである。そして，「生命を支える」意味を先ず学ぶことに資質向上の教育的意義のあることを教えることを確認した。

前期高齢者のProductive Agingに関する研究
—Productive Aging志向性，Productive Activity および心理的well-beingの関係—

中原　純

第1章　序論「Successful AgingとProductive Aging」

第1章では，Successful AgingやProductive Agingの概念や理論を概観し，本研究で扱うProductive Agingに関して論じた。本研究では，Productive Agingを「社会的貢献活動（本研究ではProductive Activity）を行い，かつ，個人的満足（本研究では心理的well-being）が満たされている高齢期」と定義し，社会的貢献のための意欲と能力のある高齢者に対して，如何に機会の拡大を図っていくかというProductive Agingの命題を検討するために，2つのアプローチを行った。1つ目は，対象者の適切な選択である。すなわち，社会的貢献のための意欲と能力のある高齢者をどのように抽出するかという問題である。社会的貢献活動を行ったとしても，それが個人的満足につながらない場合は，Productive Agingとは呼べない。そこで，社会的貢献活動が個人的満足につながる高齢者を抽出することが課題となる。2つ目は，機会の拡大方法の検討である。たとえ，機会をむやみに提供したとしても，提供された高齢者にとって望ましい形で提供されなければ，活動が個人的満足につながるとは限らない。高齢者の心理的well-beingが維持・増進されるような機会の提供方法を検討するために，Productive Activityと心理的well-beingの関係の社会心理学的メカニズムを相互作用的役割理論という観点から検討する。

第2章　向老期と高齢期の生き方と志向性に関する研究

第2章では，前期高齢期の生き方の全体像を捉え，その中でProductive Agingのようなアクティブな生き方のニーズはどの程度か，あるいはどういった人々がそういったニーズを持つのか，といったことを志向性という用語を用いて検討することが目的であった。

この目的のために，児玉他（1995）が用いた，望ましい老後の生き方に関する16項目を使用して，生き方の全体像を捉えた。調査対象者は，A県B市在住の向老期世代の男女820名（平均年齢57.32±3.98歳，男性350名，女性470名）および前期高齢者の男女479名（平均年齢69.11±2.64歳，男性238名，女性241名）であった。

分析の結果，変化・挑戦的生き方（志向），安定・防衛的生き方（志向）および同調的生き方（志向）の3次元で捉えられることが示された。また，この3次元は，向老期世代が現在の生き方として考えた場合，前期高齢期に望む生き方として考えた場合，前期高齢者が現在の生き方として考えた場合，向老期を振り返って考えた場合の全てに当てはまる，安定した生き方の次元であることが示唆された。すなわち，向老期や前期高齢期の生き方やそのニーズを捉えるとき，第2章で用いられた3つの次元で捉えることの妥当性が示されたと考えられる。

そういった生き方の中で，比較的多くの向老期世代が前期高齢期に望んでいた生き方が変化・挑戦的な生き方であった。この結果から，変化・挑戦的な生き方の具体的な活動の形をこの世代が前期高齢期を迎えたときに提供することが重要となる。具体的な活動の形としては，旅行やスポーツなどの趣味活動，高齢者教室や市民講座などの学習活動など，様々な次元の様々な具体的

活動が考えられるが，シルバー人材センター活動やボランティア活動などの Productive Activity もその1つである。以上のことから，現在の向老期世代は，プロダクティブな生き方も含む，アクティブな前期高齢期を望んでいることは示されたと考えられる。

また，生き方の各次元が向老期と前期高齢期で継続的であることも示した。すなわち，高齢期の生き方は向老期の生き方とつながりをもつ中で存在するということである。以上の結果から，趣味活動，学習活動，Productive Activity などの変化・挑戦的な生き方を行っている向老期世代に対して，まずはそういった活動を維持できるような社会的な仕組みが必要であると考えられる。また，Productive Aging を望んでいる人を抽出する上で，向老期時点で Productive Activity を行っている人にアプローチをかけることも有益であると考えられる。

第3章　Productive Aging 志向性尺度の作成

第3章では，アクティブな生き方の志向性の中でも，よりプロダクティブな生き方の志向性を持った高齢者を抽出するための尺度を作成することが目的であった。この目的のために，高齢者教室の受講生の男女1,072名（平均年齢65.61±4.19歳，男性568名，女性504名），A県C市在住の高齢者の男女938名（男性460名，女性477名，不明1名，平均年齢69.09±5.59）を対象とする調査を実施した。

分析の結果，キャリア充実志向，将来的貢献志向，精神的安定志向および地域的貢献志向の4因子20項目の Productive Aging 志向性尺度が作成された。しかし，4つの因子は互いに高い相関を示したため，基本的には20項目の合計得点を Productive Aging 志向性得点として使用するのが適切であろう。

この尺度は Productive Activity の有償労働や無償労働と正の相関を持つことから，Productive Aging 志向性が高い人の方が Productive Activity を行っていることが示され，妥当性のある尺度であると考えられる。また，第3章で最も重要な結果は，Productive Aging 志向性得点の高い人では無償労働と生活満足度が正の相関関係をもち，得点の低い人では相関関係をもたなかったということである。すなわち，Productive Aging 志向性得点が高い人で，既に無償労働を行っている人は Productive Aging を達成している人であると考えられる。一方で，Productive Aging 志向性は高いが，無償労働を行っていない人は生活満足度が低く，今後無償労働を行ってもらうことで生活満足度を獲得出来る人であると考えられる。このように考えるならば，まず Productive Activity を提供すべき対象は Productive Aging 志向性が高いが無償労働を行っていない人ということになる。このような人は Productive Aging 予備群であると考えられる。

しかし，課題も残される。まずは，有償労働との関連である。Productive Aging 志向性と有償労働の相関係数は有意であったが，その係数自体は大きくなかった。すなわち，第3章で作成した Productive Aging 志向性尺度は有償労働との関連は小さいと考えられる。Productive Activity の主要な活動とされる有償労働との関連が強く示されなかったことで，Productive Activity は，無償労働に限定して妥当性が確認されたと判断すべきである。このことから，第3章で作成された Productive Aging 志向性尺度は，「無償労働を行い，かつ，個人的満足が満たされている高齢期」に対する志向性を測定する尺度であると考えられる。また，無償労働と生活満足度の関係に関しても，Productive Aging 志向性の高群と低群で2変数の相関係数に差がみられたとはいえ，その大きさの違いは誤差の可能性を排除できない程度の違いしかない。以上を総合的

に考えるならば，第3章で作成されたProductive Aging志向性尺度は，大まかにProductive Agingを志向する人を抽出できるものではあるが，その弁別性は高くはなく，尺度自体にも改良の余地が残されているものであると結論付けられる。

第4章　中高年者のProductive Activityが心理的well-beingに与える影響に関する研究

第4章では，Productive Activityが心理的well-beingの様々な側面に与える影響を，相互作用的役割理論から仮説を設定し，横断的調査や縦断的調査を通して検討することが目的であった。また，この検証を通して，Productive Activityが心理的well-beingに及ぼす影響の社会心理学的メカニズムは，相互作用的役割理論の観点から検討するべきであることの妥当性を強化することも目的とした。そのために，第2節から第4節までの3つの別々のテーマを設定した研究を行った。

結論から述べると，第2節から第4節の研究では，設定したテーマや心理的well-beingの側面も異なっているが，役割の欠如や喪失による心理的well-beingへの負の影響に対する無償労働の緩衝効果が，心理的well-beingの様々な側面（抑うつ・不安，自尊感情および生活満足度）に対して概ね認められたと考えられる。

まず，第2節では，A県B市の中高年者の男女1,427名（平均年齢62.07±6.78歳，男性638名，女性789名）を対象とした調査を行った。その結果，配偶者役割の欠如による抑うつ・不安への負の効果をボランティア活動が緩衝していることが示された。次に，第3節では，農村部の中高年者の男性223名（第1波調査時の平均年齢40.25±8.54）を対象として，自尊感情の変化に対するProductive Activityの効果を縦断的に検討した。その結果，現在のProductive Activityが自尊感情の低下を緩衝していることが示された。さらに，第4節では，役割を意識することが少ないとして独居高齢者1,174名（平均年齢65.88±4.25歳，男性617名，女性557名）を対象者として扱った調査を行った。分析の結果，生活満足度の規定因としての無償労働は，家族と同居する高齢者よりもむしろ独居高齢者の方が重要になってくることを示した。すなわち，家族と同居していない高齢者は家庭内で役割が不足している状態であり，役割アイデンティティを持つことができないため，家庭外において得られる役割や役割アイデンティティによって生活満足度を維持できていると考えられる。今後，独居の高齢者の数も割合も増加することが予想されているため，独居高齢者の生活満足度を維持するためにも，特に重点的に無償労働への参加を促進する必要性が示唆されたと考えられる。

第5章　高齢者のProductive RoleおよびProductive Role Identityが心理的well-beingに与える影響

第5章では，相互作用的役割理論を理論的背景として，プロダクティブな役割の数や従事頻度はProductive Role Identityを媒介して心理的well-being（ポジティブ感情，ネガティブ感情，生活満足度）に影響を与えるという仮説モデルを検討する。そのために，第2節では，まずProductive Role Identityを測定する尺度を作成する。この目的のために，Productive Activityを行うNPO法人の会員11名（平均年齢67.27±3.29歳）に対してインタビュー調査，同法人会員55名（平均年齢68.05±3.23歳）に対して自由記述形式の質問紙調査を行い，Productive Role Identityを測定していると考えられる項目を収集した。その後，A県C市在住の高齢者の男女133名（平均年齢67.30±5.18歳，男性78名，女性55名）を対象として，質問

紙調査を行った。分析の結果，Productive Role Identityを測定するための尺度として，自己有用的アイデンティティおよび社会構造的アイデンティティの2因子から成るPRISを作成した。第3節および第4節では，D県E市の前期高齢者の男女215名（平均年齢69.06±2.85歳，男性128名，女性84名，不明1名）に対して質問紙調査を行い，仮説モデルの立証を試みた。なお，第3節では横断的に検討し，第4節では縦断的に検討した。

分析の結果，感情的well-beingの側面に関しては，プロダクティブな役割の数や従事頻度（とりわけ従事頻度）がProductive Role Identityの形成を促進し，Productive Role Identityの形成を通して感情状態を良好に保っているという仮説が立証されたと考えられる。以上から，Greenfield & Marks (2004) が考察するように，Productive Activityを行うような社会における位置すなわち役割に対して，自己イメージを確立していることによって，感情状態を良好に保っていると考えられる。すなわち，Productive Roleを持つこと自体が感情的well-beingに対して有効というよりは，Productive Roleを通して，如何にProductive Role Identityを形成しているかが感情状態を良好に保つために重要であることが示唆された。

一方で，横断データの分析および2時点のパネルデータの分析を通して，生活満足度を従属変数とした場合の仮説は立証することはできなかったと結論付けざるをえない。これは，感情的well-beingが最近30日間の短中期的な心理的well-beingを示す指標であるのに対して，生活満足度は，中長期的な人生や生活全般に関する心理的well-beingを示す指標であったことが原因の1つであると考えられる。すなわち，中長期的な指標である生活満足度は，わずか4ヶ月の間で大きく変動するものではなかったために，結果としてProductive Role Identityが生活満足度の4ヶ月間の変動と関連しなかった可能性がある。実際，第1波と第2波の生活満足度の相関係数はポジティブ感情やネガティブ感情のものより高く，以上の考察を裏付けている。今後，生活満足度などの中長期的な心理的well-beingを示す指標に関しては，中長期的なパネル調査を実施して検討する必要があるであろう。

第6章　総合論議

社会的貢献のための意欲と能力のある高齢者に対して，如何に機会の拡大を図っていくかという命題に関して，妥当性に関するいくつかの課題は残すが，意欲と能力のある高齢者を抽出するためのProductive Aging志向性尺度を作成し，Productive Agingの対象者を選択することが可能となった。また，相互作用的役割理論から，Productive Activityに付随するProductive RoleがProductive Role Identityを媒介して心理的well-beingを維持・増進させているメカニズムを実証的に示したことから，機会拡大の適切な方法は，役割や役割アイデンティティを提供できるようなProductive Activityの提供方法であると考えられる。以上の2つのアプローチを行うことで，Productive Agingを適切に促進できると結論付ける。

具体的には，まずProductive Aging志向性尺度を使用して，その高得点者に対象を絞ってProductive Activityを提供することが重要である。Productive Activityの提供方法としては，活動の場において，地位が明確化できること，繰り返される活動であること，向老期との継続性を意識できるような活動であることなどを提案した。それによって，Productive RoleやProductive Role Identityを得やすいのではないかと考えられる。

空間における crossmodal attention
－音のデザインと鉄道無線の観点から－

上田　真由子

第1章　序論

私たちの日常生活は、常に五感と注意から成り立っている。例えば、人は目で様々なモノを見、耳で色々な音を聞き取る。その後、各感覚から入力された刺激の中で気になったモノや音に注意を向け、次の行動に移る。日常生活はこの繰り返しによって成り立っていると言えるだろう。本論文の題名となっている" crossmodal attention"とは、異なる感覚間での注意の相互作用を指す用語であり（宮内, 1997）、このように日常生活に密接に関わる機能である。

今日、様々な機器の発展により、人が視線を向けている空間位置の事象とは異なる空間位置から感覚情報が提示され、更にその情報に適切に反応する必要性が生まれてきた。例えば、自動車運転では、車外前方の車道に注意を向けているにも関わらず、カーナビゲーションによる音声案内は、車内側方のスピーカから流れる。この場合、視覚的注意は前方を向いているにも関わらず、聴覚的注意は側方に向ける必要がある。こういった行動は、産業革命以前には特に必要とされていなかった、比較的新しい行動様式と言えるだろう。

しかしながら、このような今までに必要とされなかった新奇な行動は、気づかないうちに人間に負荷をかけているかもしれない。そのため、本論文では、特に3次元空間内での視聴覚間の crossmodal link（異なる感覚間のつながり）を検討した。更に言えば「視覚的注意（あるいは聴 覚的注意）が前方へ向いたとき、聴覚的注意（視覚的注意）も前方へ向く」という crossmodal link の働きに着目した研究を行った。

また、本論文のもう一つの特徴として、crossmodal attention の検討を基礎面と応用面の双方から行うことを目指した。今まで、crossmodal attention の研究は主に基礎的な実験によって検討されてきた。その理由は、そもそも注意研究が、今まで1つの感覚刺激に限定して研究されており（Spence & Driver, 2004）、複数の感覚刺激を用いた注意研究自体が新しいと言えるからであろう。そのため、本論文では、今までの基礎的な研究から得られた堅固な知見を土台として、応用展開し得る実験室実験を段階的に行った。このようにすれば、応用実験で多々見られる要因・条件等の統制の不備やアーティファクトの干渉を最小限に防げると考えたためである。また、各実験において、基礎と応用の各視点に立った考察を行うことで、基礎と応用をまたぐ研究論文となることを目指した。

第2章　研究1　実験1　視覚的注意は音源定位に影響を及ぼすのか？

実験1の目的は、日常生活に密接に関っている音源定位が、視聴覚間の crossmodal link の働きにどのような影響を受けているのかを検討することであった。

本実験において、実験協力者は、RSVP（Rapid Serial Visual Presentation）課題を模擬した視覚課題（連続して提示される英字のうち、X が提示されたとき、できるだけ速く正確に反応する課題）と聴覚課題（前方、あるいは後方から提示される音源に対する前後判断（音源定位）課題）を同時に遂行する必要があった。また、視覚刺激提示頻度の高低を設定することにより、視覚課題の難

易度を変化させた。その結果、以下の点が示された。

1 前方から聴覚ターゲットを提示された場合、後方から提示された場合よりも反応時間が短くなった（二重課題（遅）条件下（視覚課題難易度が低い条件））。
2 後方からの聴覚ターゲットを前方から提示されたと誤知覚する音源定位エラーが、その逆のエラーよりも有意に多くなった。また、視覚反応時間も、先行した聴覚ターゲットが前方から提示された場合、後方から提示された場合よりも有意に反応が速くなった（二重課題（速）条件下（視覚課題難易度が高い条件））。

以上の結果から空間における crossmodal link の働きに関し、以下の考察ができた。

a) 視聴覚刺激間の物理的空間距離の近接性が、視覚課題、あるいは聴覚課題のパフォーマンスを改善させる
b) 前方に対する視覚的注意が、前後の音源定位に影響を与える

第3章 研究1 実験2 音のデザインの変更はパフォーマンスを変化させるか？

第2章（実験1）で見られた結果を受け、第3章では、音のデザイン（課題変更：音源定位課題から単純反応課題・音源刺激変更：純音から白色雑音）を変更し、同様の傾向が見られるのかについて検討した。その結果、以下の点が示された。

1 先行した聴覚ターゲットが前方から提示されたとき、後方から提示されたときよりも視覚ミス率が有意に低くなった。（視覚課題難易度の高低に関わらず）
2 前方から聴覚ターゲットを提示されたとき、後方から提示されたときよりも反応時間が短くなった（二重課題（速））。

以上の結果から、以下の考察が可能となった。

a) 聴覚課題を変更すると、crossmodal link の働きは異なった影響を示す
b) 音のデザインは、視覚作業との相互作用を考慮して、設計すべきである

第4章 研究2 実験3 自己関連情報は無視できるのか？

第4章では、応用場面における crossmodal link の働きを検討するため、運転士を対象に、鉄道場面を想定した実験を行った。本実験での目的は「無線連絡が提示される方向（前・後）によって、パフォーマンスに何らかの影響が生じるのか」ということと、「鉄道運転士（以下運転士）が、自分に直接関係のない無線連絡を無視できるのか」を検討することであった。この目的の遂行のために、次のような実験を課した。

背景音として提示される各種の無線連絡（運転士と指令員間の会話）を無視するように教示された状況下で、実験協力者として参加した運転士経験者は視覚課題（実験1、実験2と同様）と聴覚課題（高・低音に対する高低判断課題とその提示回数を記憶する記憶課題）の二重課題を遂行する必要があった。無線連絡には、（鉄道運転における情報としての）重要度の高低が設定され、実験中、前後に設置されたスピーカの一方から提示されていた。また、実験終了後、予告せずに無線連絡に対する再認課題を課すことにより、どのような無線連絡を再認できるかを検討した。このよ

うな課題の結果、以下の点が示された。

1　重要な無線連絡が流れると、視覚課題に対する反応が有意に遅延した
2　重要な無線連絡の再認成績が有意に高かった
3　無線連絡の提示方向（前・後）の違いで、視覚・聴覚課題成績への影響は生じなかった
4　ただし、前方から提示された無線連絡の再認成績は、後方から提示された無線連絡の再認成績よりも有意に高かった

以上の結果から、以下の考察が可能となった。

a) 運転士は、無線連絡に対する自己関連性の高さから、重要な無線連絡は無視することができないため、視覚作業に影響が生じる
b) 重要な無線連絡は、実際場面において、自身の運転作業に関ってくる可能性の高低を判断する必要があるため、運転士は無意識に記銘・保持する記憶特性を身につけている
c) 視聴覚間のcrossmodal linkの働きは、視覚的、あるいは聴覚的作業に影響を及ぼさなくとも、記憶作業には影響を及ぼすこともある

第5章　研究2　実験4　自己関連性の高低が注意に影響を及ぼすのか？

第4章（実験3）での結果を受け、本実験での目的は「無線連絡に対して自己関連性の低い実験協力者では、（実験3で見られたような）視聴覚間のcrossmodal linkの働きの影響は生じるのか」ということと「無線連絡に対して自己関連性の低い実験協力者は、自分に直接関係のない無線 連絡を無視できるのか」ということを検討することであった。この目的の遂行のため、第4章（実験3）と全く同様の課題を、無線連絡に関する知識を持たない大学生に課した。その結果、以下の点が示された。

①　無線連絡の重要度の高低に関わらず、視覚課題成績に変化は見られなかった
②　無線連絡の重要度の高低に関わらず、再認課題成績に変化は見られなかった
③　無線連絡の提示方向（前・後）の違いで、視覚・聴覚課題パフォーマンスへの影響は生じなかった
④　無線連絡の提示方向（前・後）の違いで、再認課題成績への影響も生じなかった
⑤　ただし、大学生が居住する近郊の駅名に対する再認課題成績は有意に高かった

以上の結果から、以下の考察が可能となった。

a) 大学生は無線連絡に対する自己関連性が低いため、重要度の高低に関わらず、無線連絡はすべて無視することができる
b) 大学生は無線連絡の重要度の高低に関する知識を有さないため、無線連絡の再認成績は重要度に左右されない
c) 自分に直接関係のない聴覚刺激に対しては注意が向けられていないため、視聴覚間のcrossmodal linkの働きは、視覚・聴覚課題成績や再認課題成績に影響を及ぼさない
d) 大学生は、提示された駅名のみに関しては知識を有するため、自身の自己関連性が高い駅名に関しては、無意識に記銘・保持する記憶特性を身につけている

第6章　総合論議　空間における crossmodal attention とは？

本章での目的は「各章で残された議論について考察することであった。まず、各章で残された 議論について列挙し、その考察について述べる。

議論 1　空間における視聴覚間の crossmodal link の働きは、どのような外的要因を介してパフォーマンスに影響するのか？

Figure 1 には、聴覚課題成績に crossmodal link の働きの影響が見られた点に関するモデル図、一方、Figure 2 には、視覚課題成績に crossmodal link の働きの影響が見られた点に関するモデル図を示した。

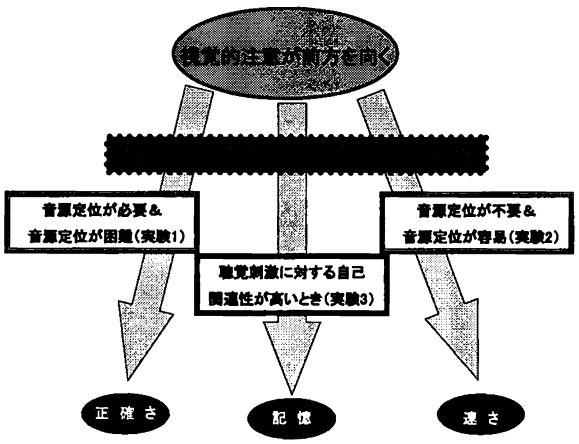


Figure 1 視覚課題における crossmodal link

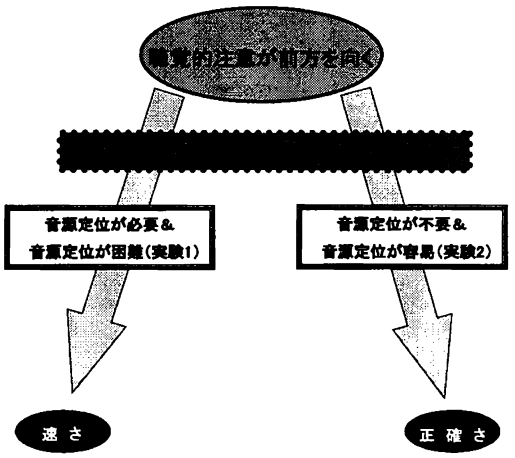


Figure 2 聴覚課題における crossmodal link

Figure 1、Figure 2 から以下の考察を行った。

a) 空間における crossmodal link の働きは、聴覚課題の種類（音源定位・単純反応・高低音判断）や質（白色雑音・純音）に関わらず、どのような場面でも生じる可能性が高い
b) ただし、crossmodal link の働きが、どのような測度（反応の速さや正確さや記憶課題等）に影響を及ぼすのかは、聴覚課題の種類や質によって異なる

議論 2　空間における聴覚間の crossmodal link の働きはどのように活用していくべきか？

本研究からの知見を具体的に述べれば、視聴覚刺激の双方を活用する場合、最も必要とされる聴覚情報は前方から提示すべきであり、その他の聴覚情報は側方から提示すべきである。この理由は視覚的注意と聴覚的注意を別個の空間に向けることが難しいためである。更に、注意喚起したい聴覚情報は、できるだけ広帯域であることが望ましい。しかしながら、広帯域の音を用いた場合、視覚刺激に対する注意喚起が低下する可能性も考慮しておくべきであろう。

また、単純な警告音等よりも人の声（会話）は気になりやすいため（Nemecek & Grandjean, 1971）、例え側方から聴覚情報を提示したとしても聴覚的注意が惹きつけられ、視覚作業に対する注意配分が小さくなるかもしれない。その聴覚情報が作業者にとって自己関連性が高い情報であれば、より一層その可能性は高くなるだろう。このように、視覚と聴覚間の注意のバランスを考慮しながら、人間の注意特性に寄り添った機器デザインを開発していくことが望まれる。

以上の利点を踏まえると、今回のような基礎と応用をつなぐ研究は今後、より発展する可能性が大きいだろう。また、crossmodal atteniton の研究とは、この基礎面と応用面からのアプローチを必要とする、複雑かつ興味深い研究である。

行為と視覚的注意

内藤　宏

序　論

本研究は三次元空間における視覚的注意の空間特性に，行為が及ぼす影響を検討するものである．従来視覚的注意には膨大な知見があり，厳密に統制された実験によって多くのことが明らかにされてきたが，その反面，観察者の「能動性」の観点を欠いたものが多かった．本研究では自由眼球運動を許可した上での視覚探索課題を用い，探索後にターゲット刺激に対して行為を行うことの影響を検討することで，行為実行時の視覚的注意の空間的配分を検討した．

視覚的注意に関しては，垂直方向，奥行き方向での非対称性が示唆されてきた．垂直方向における非対称性については，課題の内容と課題がなされる空間に関して，さらに分類することができる．Previc (1998)は身体からの距離に応じて空間を周身体空間，焦点的身体外空間を分類し，それぞれの空間における視覚的注意の機能・空間特性の非対称性についてまとめており，周身体空間は主に運動制御がなされる空間であるが，そこでは視覚的注意の下半視野での優位性が示され，一方で焦点的身体外空間では視覚認識に関する課題が主になされるが，上半視野，下半視野のどちらが優位になるかは課題に依存することが示されてきた．奥行き方向に関しては，観察者に近い領域に注意が多く配分されるとする観察者中心表象説が提案されてきた(e.g., Downing & Pinker, 1985)．また，行為を行う場合には，運動開始位置から遠い領域よりも運動開始位置に近い領域に注意が多く配分されるとする行為中心的注意説が提案されてきた(e.g., Tipper, Lortie, & Baylis, 1992).

行為が視覚的注意に及ぼす影響について，研究１で垂直方向において，研究２で奥行き方向において，研究３で垂直・奥行き方向どちらも含めた三次元空間で検討した．研究１では，視覚探索後にターゲット位置に対してポインティング動作を課した(ポインティング課題)．研究2，研究３では視覚探索後，ターゲット刺激を把持することを課した(把持課題)．研究1，３では，視覚探索後にマウスカーソルを操作してターゲット刺激の位置を報告させる課題(マウス課題)も行った．

先行知見に基づき，次のような仮説を立てた．垂直方向では，行為を伴わない場合の視覚探索パフォーマンスは上半視野で良く，行為を伴う場合は下半視野で良い．奥行き方向では，行為を伴わない場合の視覚探索パフォーマンスは身体に近い領域で良く，行為を伴う場合は，運動開始位置に近い領域で良い．行為を行う場合には，垂直方向においては下半視野，奥行き方向においては運動開始位置に近い領域がそれぞれ重要な領域であり，その領域に対して注意が多く配分されると考えた．

研究１：垂直方向における注意配分に行為が及ぼす影響

垂直方向における視覚的注意の空間特性に関して行為が及ぼす影響を検討した．課題には結合探索課題を用いた．探索刺激は上下視野どちらにも呈示され，探索後にポインティング動作かマウス操作によるターゲット位置の報告が求められた．

実験１では，実験参加者に反応動作に注意を向けてもらうために，ポインティング課題におい

て毎試行どちらの手でポインティング動作を行うかが試行中に告げられた．結果，探索時間はマウス課題では先行知見と一致して上半視野の優位性を示したが，ポインティング課題では垂直領域間で差は見られなかった．エラー率は両課題とも下半視野にターゲットが呈示された場合に高かった．実験1の結果からは，マウス課題に比べて，ポインティング課題では注意配分の上半視野への偏りが相対的に小さくなったことが示唆された．ただし，課題間で課題要件の違いがあったため，それを実験2で検討した．

実験2では，実験1で見られた結果が手の選択の必要がない課題要件の小さい事態でも見られるかを検討した．結果，マウス課題，ポインティング課題どちらにおいても上半視野の優位性が見られなかった．分析の結果，先に行った課題が後の課題のパフォーマンスに影響する可能性が示唆された．

実験3では，ポインティング動作の運動開始位置の効果を検討した．運動開始位置を視野上方と下方の2か所に設定した．行為中心的注意説に基づき，運動開始位置に近い垂直領域でのパフォーマンスが良いという仮説を立てた．結果，マウス課題，ポインティング課題どちらにおいても上半視野の優位性が見られた．全ての課題において上半視野の優位性が示されたが，垂直領域間の差はマウス課題の方が大きい値を示した．両ポインティング課題間に有意な差は見られず，行為中心的注意説が仮定する注意配分は垂直方向では確認されなかった．

実験4では，注意のシフトに行為が及ぼす影響を検討した．実験1から3と同じ視覚探索課題を用い，手がかりパラダイムを適用し，注意の移動を操作した．結果，Valid条件，Invalid条件ともに垂直領域で視覚探索パフォーマンスに違いが見られれず，ポインティング課題とマウス課題で異なる傾向を示すこともなかった．

実験1から実験3のデータをもとに，課題を行った順序の効果を検討した．結果，先にマウス課題を行った群では両課題において上半視野での優位性が示されたが，先にポインティング動作を行った群では両課題においてどちらの視野の優位性も示さなかった．

研究1の結果をまとめると，探索後に行為を伴うことで，従来示されてきた視覚探索パフォーマンスの上半視野での優位性が相対的に縮小することが示唆された．この結果から，行為を伴う場合は，注意配分の下半視野での相対的増加が見られると考えた．

研究2：奥行き方向における注意配分に行為が及ぼす影響

奥行き方向における視覚的注意の空間特性に関して，行為が及ぼす影響を検討した．実物刺激の立方体を3つの奥行き距離に2つずつ並べて配置し，それらの前には2個のLEDが配置された．また，運動開始位置を探索刺激群より近い位置と遠い位置の2か所設けた．課題はターゲットLEDパタンを各立方体のすぐ手前にあるLED対から見つけることであった．動作課題には把持動作を用いられた．ターゲットLEDパタンの直近の立方体を把持することが求められた．統制課題ではターゲットLEDの探索終了後位置の報告は要求されなかったが，ターゲットなし試行が含まれた．動作を行わない場合には観察者中心表象説が仮定する注意配分が，動作を行う場合には行為中心的注意説が仮定する注意配分が見られるという仮説を立てた．結果，統制課題，把持課題どちらにおいても奥行きの遠い領域と近い領域とで探索時間に差は見られなかった．左列の刺激は右列に対して早く探索された．

探索刺激を奥行きを持って配置したが，近い領域は視野下方，遠い領域は視野上方に対応した配置であったことは，奥行き方向の注意配分を検討する上で適切ではないと考えた．

研究3：三次元空間における注意配分に行為が及ぼす影響

垂直・奥行き方向を含む三次元空間における視覚的注意の空間特性に関して，行為が及ぼす影響を検討した．研究2の問題を踏まえ，固視点を頭部を起こした状態での正面に置き，その周囲4象限に，3水準の奥行き距離条件で実物刺激を配置した．各立方体は赤色か緑色に点灯し，またそれらの表面にはシールが貼られていた．課題は点灯色とシールの並び方で定義されたターゲットの立方体を探索することであった．動作課題では把持動作を用いた．ターゲットの立方体を検出後，それを把持することが求められた．研究1と同様，マウス課題も行った．垂直方向では，マウス課題では上半視野の優位性，把持課題では垂直領域条件間で差がなくなるか，下半視野優位となる，という仮説を立てた．奥行き方向では研究2と同様，観察者中心表象説と行為中心的注意説のそれぞれが仮定する注意配分が見られるかを検討した．

結果，垂直方向に関してはどちらの課題においても下半視野優位となる傾向が見られた．上半視野と下半視野の平均探索時間の差は把持課題で大きかった．マウス課題においても上半視野の優位性が見られなかったことに関しては，実物の立体刺激を用いたことが原因であると考えた．日常生活において立体物は上半視野にあるよりも下半視野にあることが多く，このことが影響したと考えた．

奥行き方向に関してはマウス課題で近い領域で探索時間が長く，把持課題では奥行き条件間に差は見られなかった．マウス課題で近い領域の探索が遅かった理由の一つに，視覚探索課題は本来，研究3で行った領域よりもより遠い領域，すなわち焦点的身体外空間でなされる方が効率が良い，という可能性を考えた．マウス課題で近い領域が遅かったにもかかわらず把持課題ではそのような非対称性が見られないことから，把持課題において，相対的に近い領域への注意配分の増加があったと考え，行為中心的注意が仮定する注意配分がみられる可能性が示唆された．

総合論議

研究1，3より，視覚探索課題に行為が伴う場合，視覚的注意配分の下半視野への相対的増加がみられることが示唆された．奥行き方向に関しては，行為が伴わない場合，近い領域への注意配分が少ないことが示唆された．行為が伴う場合は，奥行き方向での注意配分の差はないことが示されたが，行為が伴わない場合に比べて相対的に近い領域への注意配分が増加したと考えられる．このことは行為中心的注意説が仮定する注意配分と部分的に一致する．

以上の結果は課題や刺激配置によって注意配分様式が異なることを示唆したが，それには空間の重要性が影響したと考えた．行為を行う場合，奥行き方向においては運動開始位置に近い領域，垂直方向においては下半視野がそれぞれ重要な領域である．行為が伴わない探索に関しては，現実場面において，平面的に呈示される対象は上半視野に，立体物は下半視野にそれぞれ存在することが多く，探索においてそれらの領域の重要性は相対的に増すと考えられる．これら重要性が高い空間領域に対して注意が多く配分されたと考えた．

日常場面においては上肢の運動を伴いながら視覚情報の選択がなされる場面は多い．観察者の能動性が視覚的注意の空間特性に及ぼす影響を検討したという点で，本研究はヒューマンエラー研究などの応用研究に対し，動作場面での情報提示方法などに関して，基礎的データを提起できたものと考えられる．

親密な関係における対人的相互作用の構造的・機能的分析

清水　裕士

1節　本論文の目的

本論文は、親密な関係性の形成・維持のメカニズムを明らかにし、関係良好性(関係に所属する全員が満足し、関係が維持されること)を予測することが目的である。そこで、特に二者間の対人的相互作用の構造と機能の側面からアプローチを行う。

これまでの親密な関係における対人的相互作用と関係良好性の関連は、社会的交換理論によって説明されてきた。社会的交換理論の中でも特に投資モデル(Rusbult, 1980)や衡平理論(Walster, Berscheid, & Walster, 1973)によれば、親密な関係にある二人は互いに資源を投資しあい、獲得した資源の量によって関係への満足感やパートナーへの評価を高め、関係を継続する。

しかし、対人的相互作用をパートナーへの投資と考える社会的交換理論には、二つの限界点がある。一つは、資源の交換という考え方が量的側面しかとりあげられず、その交換プロセスについて十分な議論がなされていないことである。もう一つは、関係良好性が個人の満足感やコミットメントといった心理的な構成概念によって説明されている点である。

社会的交換理論の上記のような二つの問題点を克服するために、本論文では親密な関係における対人的相互作用の構造的側面と機能的側面に注目し、ペアの関係良好性を予測するモデルを構築する。そこで第一部では相互作用の構造的側面について、第二部では相互作用の機能的側面について、それぞれ検討を行った。

2節　第一部

第一部では、これまで対人関係理論で十分に扱われてこなかった相互作用の構造的側面に注目し、ペア単位の視点で関係良好性との関連について検討を行った。

相互作用構造モデル(1章)

対人的相互作用の構造とは、対人的相互作用の時系列的な性質のことである。本論文ではKelley et al.(1983) の因果分析モデルに従って、対人的相互作用の構造を、二人が影響を及ぼしあう頻度、強度、多様性という三つの要素によって表現した。影響頻度は、一定期間内でどれほど多くパートナーと相互作用しているか、影響強度はどれほどパートナーとの相互作用で強い影響を与え合っているか、影響多様性はどれほど幅広くパートナーと相互作用しているかを表す。このような相互作用の構造的側面を「相互作用構造」と呼ぶ。

恋愛関係のペアデータの分析(2章)

2 章では恋愛関係を対象としたペアデータを用いて、相互作用構造と関係良好性との関連をマルチレベルモデルによって検討した。マルチレベルモデルとは、ペア単位で収集された階層的データを個人レベルのモデルとペアレベルのモデルに分解することができる方法論である。研究 1 と研究 2 の結果から仮説は支持され、ペアの多様性と強度がペアレベルの関係良好性を予測した。Figure1 に研究 2 の結果を記す。

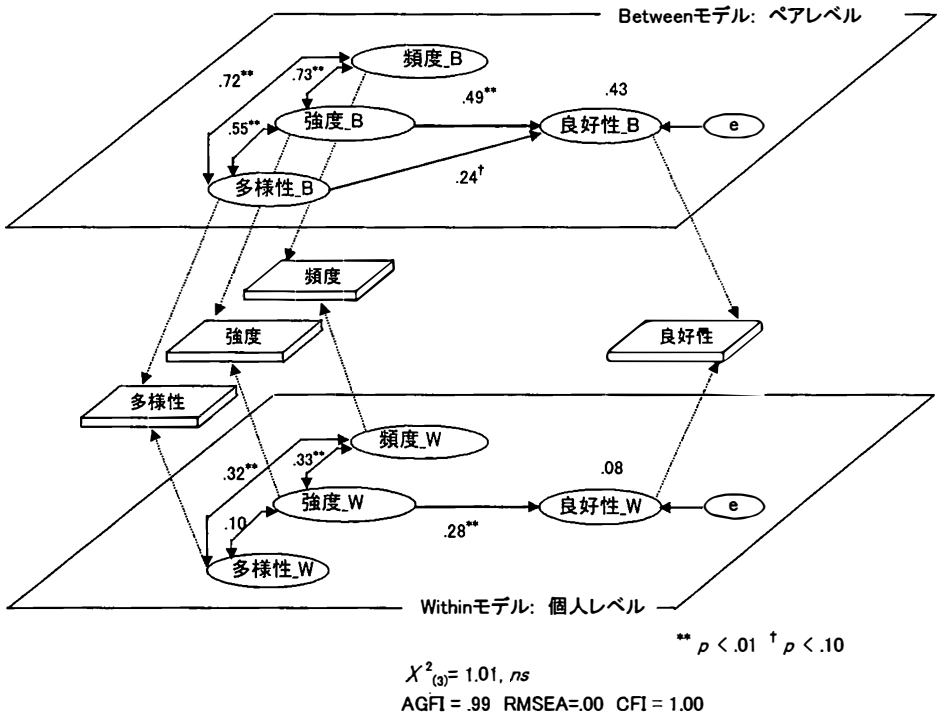


Figure1　ペアレベル・個人レベルにおける相互作用構造と関係良好性の関連

友人関係の時系列データの分析(3 章)

また 3 章の研究 3 ではペアデータではないが、時系列データを用いて関係良好性の変化を相互作用構造が予測するのかを検討した。その結果、多様性と強度が関係良好性の変化を予測した。

3 節　第二部

第一部で明らかにした相互作用構造と関係良好性の関連について、理論的に十分に説明できたとはいえなかった。そこで第二部では、対人的相互作用の規範的機能モデルを展開した。

対人的相互作用の規範的機能モデル(6 章)

従来の社会的交換理論が関係良好性を個人の満足感やコミットメントに還元していた問題点をクリアするために、6 章の研究４では関係利益最大化(パレート効率性)を達成する方略を人々が選択し、またそれが望ましいと判断するという社会規範によるモデルを Kelley & Thibaut(1978)の相互依存性理論や信頼理論を用いて構築した。

人々は、集団や関係性の成員全員の利益が高くなる状態を志向するという関係利益最大化原理に基づき、二者(あるいは N 人)関係における葛藤状況において関係利益向上を達成する葛藤解決方略を定式化した。そして、社会的ジレンマ状況を解決するためには、利他方略と互恵方略の二種類があることを考察した。利他方略とは相手が協力するしないに関わらず協力するという方略であり、互恵方略は相手が協力する限りにおいて協力するという方略である。また、集団や関係性の固有性(集団やパートナーが他にはない資源をもっている程度)が高い場合に利他方略を、低い場合には互恵方略が関係利益を高めることを論じた。そして、固有性が高いと考えられる親密な関係では、互いに利他的な行動を行いあうことで関係利益最大化を達成し、関係良好性を高めているという予測を行った。

以降の実証的研究では、親密な関係では、ペアで利他方略を選択していること(仮説 1)、関係の固有性が高くなるほど葛藤状況で利他方略を用いること(仮説 2)、さらに関係良好性を高めていること(仮説 3)を検証した。

葛藤構造の変換と解決方略(7 章)

7 章の研究 5 では、人々が規範的にそのような方略を望ましいと判断しているのかを確かめるために場面想定実験を行った。その結果、人々は自らの利益とは関係のない状況においても葛藤状況を解決するように変換し(仮説 1 支持)、またそれは部分的に社会的スキルと関連していた。このことから葛藤構造の変換は規範的な意味が強いことが示された。

研究 6 では、固有性が高いほど利他方略を選択しているのかを場面想定実験で検証した。分析の結果、固有性と利他的変換に正の関連がみられ、固有性が高いほど葛藤状況を利他的に変換していることを確認した(仮説 2 支持)。

友人からの投資行動の評価(8 章)

8 章の研究 7、8 では、友人から投資行動を受けたときに、それが利他的でなければ評価されないことを検証した。場面想定実験の結果、投資行動は意図性がない場合、あるいは返報性期待が認識される場合に評価されないことが明らかとなった。また、固有性が高くなるほど意図性のない投資行動は評価が下がるという結果を得た(Figure2 仮説 2 支持)。

このことから、親密な関係では互いに利他方略を行うのが適切であると判断されており、またそれは固有性が高くなるほど顕著になることが示唆された。

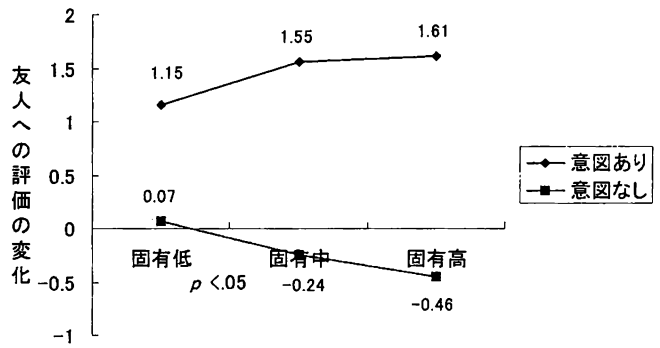


Figure2　意図性に対する固有性の調整効果

友人ペアの時系列データの分析(9 章)

9 章の研究 9 では、友人関係にあるペアを対象に縦断的に調査を実施し、固有性と利他方略の関連が時系列的な変化において、またペアレベルで関連していることを検討した(Figure3)。

分析の結果、仮説は支持され、時系列的な変化においても固有性は利他方略と関連し、また個人レベルではなくペアレベルのモデルのほうがより強い予測力をもっていた。さらに、利他方略はペアレベルの関係満足感とも関連していた(仮説 3 支持)。また、相互作用構造の要素である影響強度と影響多様性は、固有性を媒介して利他方略や関係満足感を予測することもあわせて明らかとなった。

これらの結果から、親密な関係では固有性が高くなるほど葛藤構造を利他的に変換し、さらに利他方略が選択されるようになるといえる。また、そのような方略の結果、関係満足感がペアレ

ベルで高まっていくことが示された。

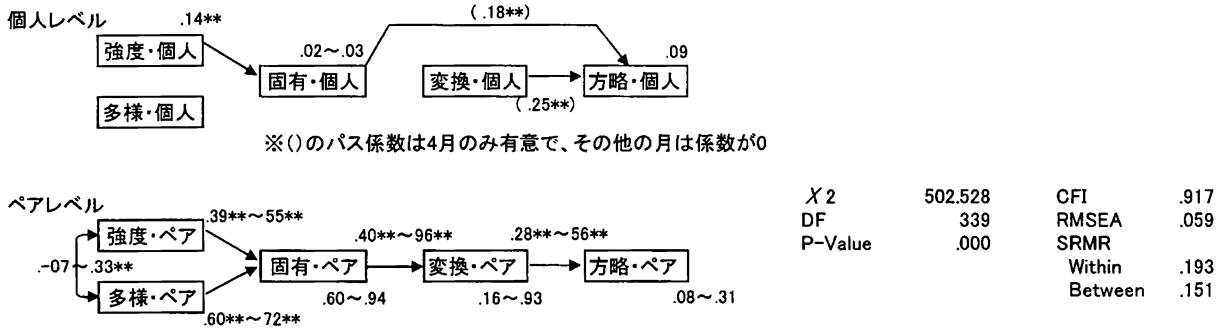


Figure3　固有性と利他方略についてのマルチレベル分析

4節　総合考察

第一部では、関係良好性が相互作用構造の影響強度と影響多様性によって予測されることを明らかにした。第二部では相互作用の機能的な側面に注目した。規範的機能モデルでは、固有性の高いペアほど利他方略を用いて関係の利益を高めている(パレート効率的である)ことを予測し、いくつかの実証研究によって支持された。また、相互作用構造が固有性を媒介して利他方略や関係満足感を予測することも示された。

これらの研究結果から、相互作用構造と関係良好性の関連は、固有性や利他方略の高まりによって説明されることが主張できる。つまり、ペアが相互作用によって影響を強く・幅広く与えあうことによって固有性が高まり、固有性の変化に伴いペアは関係利益を高めるために利他的な行動を多く用いるようになる。そうすることで関係性は良好なものとなっていくのである。

もちろん、利他方略をとるようになったペアはさらに影響を強く・幅広く与え合うようになるということも考えられる。すなわち、相互作用構造と相互作用の機能としての利他方略はループするように関連しあっていることが想定し得る(Figure4)。また、このモデルはペアの間主観的なレベルにおけるプロセスを表現していることは強調しておく必要がある。

本論文では、従来の対人関係理論が抱えていた関係性の個人還元の問題をクリアし、ペアレベルで関係良好性を予測するモデルを構築した。また、多くの実証研究で本論文のモデルが妥当であることが示された。

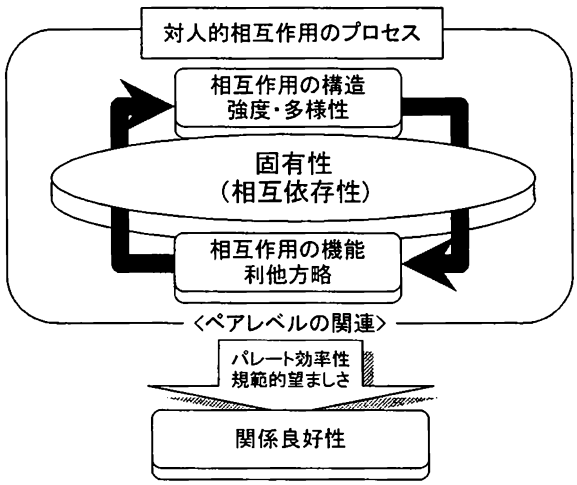


Figure4　対人的相互作用の構造・機能モデル