

## インターネット上での自己表出が精神的健康へ与える影響

1424 番 朝家 千裕

本研究はインターネット上に表出される自己を「真の自己」に近いものと考え、インターネット上に表出される自己およびインターネット上のみで付き合いをする人間の有無が精神的健康にどのような影響を与えるのか自己受容との二側面から検討することが目的であった。調査は質問フォームを用いてインターネット上で行った。その結果、自己受容評価次元ではインターネット上でのみの付き合いをする人間がいる群で孤独感が有意に高くなった。また、自己受容感覚次元ではあり群で孤独感と抑うつ性が有意に高かった。さらに、インターネット上の自己表出は自己受容評価次元、感覚次元に関わらずインターネット上でより自己表出をしている群で孤独感と対人不安感が有意に高いとわかった。自己受容はインターネットの自己表出、インターネット上でのみの付き合いをする人間の有無にかかわらず自己受容が高い群で孤独感、抑うつ性、対人不安感が有意に低いとわかった。しかし、自己表出と自己受容、インターネット上でのみの付き合いをする人間の有無と自己受容について交互作用は認められなかった。この結果よりインターネット上でのみの付き合いをする人間がいない人の方がいる人よりも精神的に健康であることがわかった。またインターネット上での自己表出が高いほど、精神的健康に悪影響を及ぼすとわかった。このような結果となった理由としてインターネット上でのみの付き合いをする人間が真の自己を呈示しているとは限らないこと、自己表出尺度に問題があった可能性が考えられる。また、尺度の信頼性、妥当性を見直すとともに、現実場面で呈示される「真の自己」と精神的健康の関連を今回の結果と比較する必要があると考えられる。さらに、インターネット上で付き合いをする人間の数、関係の深さ、インターネット上に知り合いを求める人間が現実場面でどのような生活環境、精神状況に置かれているか今後考慮に入れた研究が必要であると思われる。

## 化粧意識調査と化粧有無における行動の日韓比較

### 1345 番 一片はづき

本研究は、日本人と韓国人の化粧意識の違いを検討する為に、オンラインアンケート調査を行った。また、化粧を施した状態と除去した場合で行動にどのような差がみられるか実験を行い、性格特性調査も行った。調査の結果、日本人は韓国人よりも使用する化粧アイテム数が多いことが明らかとなった。また、日本人は化粧に短所を隠す効果を期待しており、韓国人は長所を活かす効果に期待していることが明らかとなった。実験の結果、性格特性検査の自尊感情の項目のみ日韓で有意差がみられた。また、条件間、国籍間でピッチの高さに有意な差は見られなかった。声の印象評価で実験者国籍間、条件間、評定者国籍間で有意な差は見られなかった。

今後の課題として、調査では、「化粧に対する特別感」の差に着目し、日本人と韓国人の「普段の化粧度」と「特別な日の化粧度」にどのような差がみられるかについて検討する必要がある。また、実験では、課題文章の朗読ではなく、被験者に対して重要度の高い話題（自己紹介など）をビデオカメラの前で行わせると、期待した結果が得られるのではないかと考えられる。さらにこれらの実験を行うことで視線などを行動指標とした分析ができると考えられる。これにビデオカメラと被験者の距離や課題遂行時の心拍数といった生理指標を加えた分析により正確に行動差がみられると考えられる。また、本実験の声の評定者に日韓バイリンガル・日本語話者に韓国語話者を加えることでより公平な声の評定ができると考えられる。また、実験の経験がなく、被験者を揃えることも正確に差を検討する為に必要な要因であるといえる。

本研究では被験者の倫理を尊重して問わなかった「整形経験の有無」を考慮して研究を行う必要がある。

# 韓国のセンター試験における正答位置の分布に関する研究 — 韓国の試験における正答位置の実態と韓国人の傾向について — 1461 番 金 アルム

本研究の目的は韓国において、5 選択肢で構成された試験問題の正答を、端を避け、中央を選択する傾向がみられるかどうかを検証することであった。そのため、2 つの研究を行った。まず研究 1 では、問題の作成者側の傾向を調べるため、5 選択肢問題で構成された韓国のセンター試験を用いて研究を行った。問題型式別、年度別に正答位置に違いがみられるかについて検証した。その結果、ほぼ全ての項目において第二選択肢、第三選択肢、第四選択肢を選ぶ割合が 60% を超える傾向がみられたが、全ての項目において有意な違いは全くみられなかった。このことから Attali & Bar – Hillel (2003) の研究と同様の結果は得られず、韓国のセンター試験は選択肢を第一選択肢から第五選択肢まで均等に配置しているということがわかった。次に研究 2 では、解答者側の傾向を調べるため、Attali らが研究で用いた質問紙を基に質問紙を作成し、韓国人 52 名を対象に研究を行った。その結果、3 種類の問題が 3 問ずつある 9 問の中、中央部の割合が 60% を越えたのは 6 問であったが、より詳しくみたところ 2 問のみで有意な差がみられた。Attali らの研究と同様な結果は得られたと言えるが、問題の選択肢の数が違っていたことから 5 選択肢問題からは再現することができなかったといえるかもしれない。今回の研究 2 では全ての問題が横型であったが、研究 1 と同様に 3 種類の問題型式であればまた新たな結果が得られたのかもしれない。また、今回の結果がただ単に国の文化差であるのか韓国の様々な試験の中でもセンター試験だけの結果なのかを明確にするため、韓国の他の公式の試験にはどのような傾向がみられるかについても着目する必要がある。

# Twitter を介して交流する相手が現実場面で出会った友人か オンライン上で出会った友人かの違いが与える心理的影響について

1302 番 関家 愛

本調査は、SNS の一種である Twitter を介して交流する友人が、現実場面で出会った友人であるかオンライン場面で出会った友人であるかの違いが、どのような心理的影響を与えるかについて検討するために行った。調査では、Twitter 上と現実場面における孤独感および自尊心、インターネット依存の程度、対面状況よりも Twitter で交流する方が好ましい程度、相互フォロー状態のフォロワーおよび現実場面で出会った友人に関する質問を行った。得られたデータを分析した結果、オンライン上で出会った友人と Twitter で交流する人は、現実場面で出会った友人と交流する人と比べて Twitter 上での孤独感およびインターネット依存の度合いが高いことが示された。現実場面で出会った友人と Twitter で交流している人は、対面状態で交流する時よりも Twitter で交流する時の方が孤独感が増すことが判明した。また、Twitter でオンライン友人と交流している人は、現実場面で出会った友人と対面状態で交流している時と、オンライン上で出会った友人と Twitter 上で交流している時で孤独感の高さに差は見られず、両場面において、現実場面で出会った友人と Twitter 上で交流している人と比較して孤独感が高かった。これらの結果により、孤独感を高める要因はインターネット依存そのものではなく、インターネット媒体を介したコミュニケーションにある可能性が示唆される。Twitter で交流する相手が現実場面で出会った友人である場合とオンライン上で出会った友人である場合、また、対面状態で交流する場合とオンライン上で交流する場合とで孤独感や自尊心に差が見られたため、今後インターネットに関する調査を行う場合は、交流対象や場面などを可能な限り詳しく分けて分析することが望ましいだろう。

## 失敗経験を中心とした語り場面における世代間相互作用の実験的検討

1387 番 田中琴子

本実験は、田淵・三浦（2014）の研究を基に、高齢者の若者に対する利他的行動場面において、高齢者の心理的变化と行動にどのような影響を与えるかを検討するものであった。そして、先行研究では、「成功経験」についての語り群だけであったのに加えて、「失敗経験」についての語り群も加えることによって、より聞き手の反応が世代性に影響することも検討した。実験参加者である高齢者 37 名が、実験協力者である若者に対して 1 対 1 で語りを行うというものであった。若者は高齢者からの語りを聞く前に、笑顔とうなずきの非言語行動の練習を行い、ポジティブ条件ではニュートラル条件に比べ、非言語行動をより多くした。語りの内容（成功経験・失敗経験）×聞き手の反応（ポジティブ・ニュートラル）の 2 要因被験者間計画で、語り後の実験参加者の基本属性および世代性、自尊心、利他的行動を測定した。

共分散分析の結果、世代性も自尊心も語りの内容および聞き手の反応によっては変化しなかった。世代性や自尊心が変化しなかった原因としては、非言語行動の少なさと、語りの内容を統制していなかったことがあげられる。

利他的行動指標としての若者支援チラシ持ち帰りでは、ポジティブ反応条件について、より持ち帰りが多くなったが、募金行動はおこらなかった。

## 「目のポスター」による援助行動への影響についての実験的研究

1334 番 天羽 絢子

街で見かける「目のポスター」には人の迷惑行為を減少させる効果が見られている。「目のポスター」によって大学のカフェテリアでゴミを散らかす逸脱行動が減少した Jones, Nettle, & Bateson(2011)の研究や、逆に協力的行動を促進させる効果もあり、「目のポスター」により独裁者ゲームにおいて相手に与える金額が多くなった Rigdon, Ishii, Watabe, & Kitayama (2009)の研究がある。本研究では日常生活場面に起こり得る援助行動が「目のポスター」により促進されるか、複数の目と一人の目で効果は異なるか、男性の目と女性の目で効果は異なるかどうか、実験を行った。まず、「目のポスター」で使用する目力が強いものを採択するため、大学の心理科学統計の受講生 115 名にあらゆる目の画像に対して 8 項目の印象評定を行わせた。採択した画像でポスターを作成し、実験室の壁に貼った状態で実験を行った。全ての実験では初めにダミー課題として単語画像記憶課題を行わせた。その後、実験 1 では女子大学生 14 名にダミー課題の結果集計のため待機するよう指示し、その待機時間中に心理科学科の授業で使用する刺激材料作成の手伝いを要請した。刺激材料が入った箱には誰かの忘れ物と思われるものを紛れ込ませておき、忘れ物に気づいて実験者に届けるかどうかを観察した。実験 2 では女子大学生 16 名に待機時間中、鳴るように設定された実験者の携帯電話に着信があったことを伝えるかどうかを観察した。実験 3 では女子大学生 46 名にダミー課題後の待機時間中は自由に過ごすように伝え、目の前にお菓子、計算課題、雑誌、援助行動を置いて行動を観察した。各実験とも最後に向社会的行動、共感性、社会的不安に関する質問紙をとり終了した。その結果、「目のポスター」に援助行動を促進させる効果、目の数や性別による違いは見られなかった。この結果は実験室の環境、援助行動の内容などに問題があったと考えられる。そのためフィールド実験を行い、援助内容は被験者が感じるコストのバランスを考慮する必要があると考える。

## 強い視線が逸脱行動の抑制に与える影響について

1401 番 中里茜

この研究では、目の画像を付けたポスターの中で目力が強いものが逸脱行動の抑制により効果をもたらすかについて検討した。予備調査において、目の画像の印象を調査参加者に評定させ、その評定から選択した2種類のポスターを本実験で使用した。1つを目力が強いポスター、もう1つを目力が普通のポスターとし、さらにポスター無しの3条件で被験者を振り分け、被験者に各条件下でチート課題を行わせた。チート課題の内容は、ディスプレイに表示される2つのボックス中でターゲット数の多いものを選択するというものだった。しかし、被験者には正誤に関わらず、右側のボックスを選択する確率が高いと実験後に渡す謝礼の選択幅が増えるという教示を与え、チートをさせる環境を作った。実験の結果、3条件に有意な差は見られなかった。そして、目の見た目、個人差要因、逸脱への動機づけの3つの側面で本実験を考察した。目の見た目については、目の有無ではなく目の見た目が効果に影響したのではないかとこの可能性が考えられた。結果は仮説通りとは行かなかったが、本実験において目の画像を印象評定させたことによって、異なる目の画像で抑制の効果に差異が生じ、この可能性を示すことができたと言える。今後、同様の実験では、画像を作成する際にそのような逸脱行動の抑制を促進させる要素を更に検討する必要がある。2つ目の個人差要因では、空想的他者意識が逸脱の抑制に効果があることが明らかになった。目のポスターの有無や種類の条件との関係は分析から伺うことは出来なかったが、目のポスターがあることによって他者を連想させやすい状況を作り出すことは出来る。目のポスターと被験者との位置関係も考慮し、実験を行うことで他者を空想しやすくなり、抑制が高まることを今後は検討する。3つ目の逸脱への動機づけはその強さが実験の設定段階から低かったために、まず逸脱そのものが生じづらかった。被験者のチートをより高めるために、動機づけの正負がより効果的か考慮する必要があった。

## 人前での演奏における「あがり」が実際の「パフォーマンス」に及ぼす影響

1411 番 中谷 涼子

人前で演奏する際に生じる「あがり」が実際の「パフォーマンス」に及ぼす影響について検討した。検討に際して、スピーチ課題および唾液アミラーゼ活性を用いて行われた過去の実験をもとに、課題を歌に変更して実験を行った。また、実際のパフォーマンスへのあがりの影響を検討するために、映像による客観的な評価を取り入れた。その結果、演奏者は複数人で歌う場合よりも一人で歌う場合の方が、主観的にあがりが生じたと感じる割合が大きくなることが明らかになった。また、一人で歌う場合の方が自身の演奏に対するパフォーマンス評価が低くなることも明らかになった。しかし映像による客観的なパフォーマンス評価では個人演奏条件と集団演奏条件で演奏に大きな違いはみられず、また、あがりの特徴と思われる現象がみられた者はわずかしかなかった。アミラーゼ活性に関しては、複数人で歌う場合よりも一人で歌う場合に方が高い数値が得られた者がいた。これらの結果より、自身が生じていると思っている「あがり」と身体的に生じている「あがり」は、必ずしもパフォーマンスに悪影響を及ぼすものではないことが明らかになった。しかし、演奏人数に対するストレス以外にも、実験に参加すること自体に対するストレスが加わってしまったために、人数によるストレス変化が正確にみられなかった者も多数いた。今後は実験参加に対するストレスを除去し、演奏に関するストレスのみの評価ができる環境を整えるなど、対象外となるストレスをより徹底的に統制した上での実験が必要であると考えられる。さらに、課題中のストレスを連続的に測定することによって、どのようなストレス変化がパフォーマンスに影響を及ぼすのか明らかにすることができると考えられる。

## 発話内容と表情の一致・不一致が信頼性判断におよぼす影響について

1409 番 宮島千佳

本実験では、他者の静止画を1対1の会話場面に見立てたとき、他者の表情(笑顔・真顔)と発話内容(ポジティブ内容・ニュートラル内容・ネガティブ内容)の組み合わせの違いが信頼性判断にどう影響するのかを大藪(2012)の研究方法を参考に検討した。より他者との日常生活での会話場面に近づけるために、単に顔写真(真顔・笑顔)を呈示して印象を評定させるのではなく、人物の役割(テーマパーククルー・歯医者・友人・見知らぬ人)と発話内容(ポジティブ内容・ニュートラル内容・ネガティブ内容)を付け加えたものを用いた。上記を組み合わせた顔写真12枚を刺激とし、「お金を貸せるか貸せないか」、「好きか嫌いか」、「相談できるかできないか」の3項目について7件法で評定させた。仮説は、一致条件(笑顔・ポジティブ内容群、真顔・ネガティブ内容群)は不一致条件(真顔・ポジティブ内容群、笑顔・ネガティブ内容群)よりも信頼性が高いとした。結果、4群を信頼される順に並べると、一致不一致に関わらず笑顔のある群が信頼されるということがわかった。よって仮説は支持されなかった。また、人物の役割別に述べると友人以外は信頼されない傾向にあった。

本研究では、事前調査として実験前に回収した一般的信頼データに高低差があまりみられなかったため全体の評価判断結果に個人による影響はなかったが、あらかじめ一般的信頼に差が見られるデータを取ることで、より個人差を見据えた結果を得ることができると考える。また、今回は女子大学生を対象に実験を行ったが社会人～高齢者の男女という幅広い年代層にも同じ内容の実験を実施することが必要とされる。そうすることで「人間」という広い範囲で、高い信頼を得るには笑顔が必要であることが証明される。

# 日本のプロサッカーリーグにおけるホームアドバンテージ —観客が審判の判断に与える影響—

1330 番 村田 啓輔

本研究では2004年～2013年のJ1リーグを対象に審判の判断に関するホームアドバンテージを検証した。審判の判断を測る指標として警告、退場を用いて、ホームアウェイに違いが見られるかを検討した。審判は観客から心理学的な影響を受け、判断が歪められると仮定し、そのホームアドバンテージに影響を与えうる要因として、観客密度、トラックの有無、オリジナルで作成した熱狂度、チームの強さ、試合における得点、勝ち点を用いた。

その結果、警告、退場ともにホームアドバンテージが見られ、それが勝敗にも大きく影響することがわかった。観客密度はホームアドバンテージには影響を与えず、トラックの有無はホームアドバンテージに負の影響を及ぼすことがわかった。熱狂度や年間順位もホームアドバンテージに正の影響を及ぼすことがわかった。よって、観客とピッチとの距離はホームアドバンテージの逆の効果が見られ、熱狂度、チームの順位に関しては高いほどホームアドバンテージを強くなることが分かった。つまり、どれだけスタジアムに足を運びどれだけチームを「応援」するために観戦する人か多いのかが審判の判断を歪める重要な要因になるという結果が得られた。しかし、どの影響も強いものではなく審判の判断におけるホームアドバンテージは存在したが心理学的な影響は見られなかったといえる。それには日本と海外のサポーターの違いが関係していると考えられる。また、警告、退場はホームアウェイによる戦い方の違いが大きく関連していると考えられ、戦い方に関する試合のデータを取り入れて再検討する必要がある。

## 認知的方略の違いが突然の課題への対処に及ぼす影響

### —防衛的悲観主義に着目して—

1372 番 山本麻由

本実験では、防衛的悲観主義者から不安を除くとパフォーマンスがどのように変化するのか他の3つの認知的方略と比較することを目的としている。また、多くの研究が防衛的悲観主義と比較する対象として方略的楽観主義を採用しているため、今回の実験では他の二つの認知的方略(非現実的楽観主義・真の悲観主義)も比較の対象とし検討することを目的とした。仮説とし、防衛的悲観主義者は突然課題を課せられることで課題について熟考する時間が与えられず、他の3つの認知的方略よりもパフォーマンスが低下するのではないかという予測を立てた。実験1では、認知的方略によってテストの点数が変化するという結果は得られなかった。原因として被験者の数が少なく、1つの群の人数が4~5人であったため、仮説通りの結果が得られなかったのではないかと考えられる。そのため、実験2では、被験者の数を増やし、教示文を改変して再度検討した。その結果、方略的楽観主義において教示の主効果が有意でありテスト群が感想群よりも獲得点数が高かった。つまり、方略的楽観主義者はテストをするという教示により冊子をより読むことがわかった。また、非現実的楽観主義においても教示の主効果が有意であり、テスト群が感想群よりも獲得点数が高いことが明らかになった。つまり、非現実的楽観主義者もテストをするという教示により冊子をより読むことがわかる。この結果は、仮説を支持せず、先行研究とは一致しない結果であった。このような結果になった理由として認知的方略を分類するJ-DPQに問題があるのかもしれない。また、Spencer & Norem (1996)の研究では課題がダーツという行動課題であるのに対し本実験は、筆記テストが課題であり、記憶力が得点に影響を与えたかもしれない。そのため結果が一致しなかったと推測される。今後、認知的方略を分類する尺度の見直しと、様々な世代の被験者に実験を行うことが望まれる。