

## うなずきと左右への首振りが製品印象にもたらす影響—ニュートラル印象刺激を用いて— 22013345 川辺奈実

本研究では、ニュートラルな刺激を用いて実験を行った際に、同意反応としてのうなずきと、否定反応としての左右への首振りが製品への印象に影響を与えるという Forster(2014)の知見の再現性を確認することを目的に実験を行った。予備調査によって選定したニュートラルな印象の4種類の座椅子の画像を実験刺激として使用した。本実験では、スクリーン上の製品の好意度、購買意欲を評定させた。その際に、スクリーン上で製品の画像が上下に動く群、製品の画像が左右に動く群、製品の画像が中央で動くことなく呈示され続けている群の3群を設定し、被験者をいずれか1群にランダムに割り当てて実験を行った。うなずきによって、製品に対して同意感情が生まれ、製品の印象が高まると予測した。一方で、左右への首振りによって、製品への否定感情が生まれ、製品の印象が下がると予測した。しかし、実験の結果、ニュートラルな刺激に対しての身体反応は製品印象に影響を与えないことが明らかになった。この結果を基に、本実験において予測と異なる結果となった原因、改善案、今後の展望を考察した。

## 表情の普遍性の再検討— gasping 画像を用いた表情判断実験 — 22014246 新本由加里

本研究の目的は、一般的には「恐れ」を表す表情とされる **gasping** を「怒り」を表す表情として解釈される事象が日本でも起こり得るのかを調べ、表情の普遍性について再検討することであった。表情課題では、場面を想起させるための文章とともに、同じ人物（日本人男性 / 日本人女性 / 外国人男性 / 外国人女性）についての3種類の顔写真（「怒り」を表す **scowling**（しかめっ面）、「恐れ」を表す **gasping**（息を飲み、はっとした顔）、統制条件の **neutral**（無表情））を刺激として呈示し、怒っていると思う表情の刺激を選択させた。また、表情課題の結果との関連を検討するために、実験参加者の個人特性および居住地の治安についても尋ねた。本研究の仮説は、「治安が悪い環境で暮らす人は **gasping** を「恐れ」ではなく威嚇（「怒り」）の表情として解釈しやすい」というものであった。実験の結果、どの試行においても仮説は支持されなかったが、性別および個人特性は **gasping** の認知（「怒り」 / 「恐れ」）には影響しないということが明らかになった。また本研究の結果を踏まえると、日本においても表情は必ずしも普遍的ではないと言える。

## 外集団脅威と内集団相互依存性が内集団ひいきに与える影響

22014254 鎌田広平

本研究は、内集団ひいきがどのようなメカニズムで生じるかを知ることが目的として行った。外集団脅威が有るときは社会的アイデンティティ理論に基づいて、無いときは集団内相互依存性の存在により一般互酬仮説という別の理論に基づいて内集団ひいきが生じると仮説をたて実験的調査を行った。調査 1 では、外集団脅威と集団内相互依存性を独立変数、内集団成員への協力度を従属変数とする調査を行った。分析の結果、仮説を支持する結果を得られなかった。そこで、先に挙げた独立変数 2 要因の操作を改良し、協力する相手の集団が内集団か外集団かも独立変数に加え、内集団ひいきが生じるかを検討する調査 2 を行った。分析の結果、外集団脅威による相手への協力度への効果は確認できなかった。一方、集団内相互依存性がある場合は相手への高い協力度が確認できた。この結果は、一般互酬仮説を支持した。また、調査 1・調査 2 とともに、内集団ひいきに影響を与える可能性があるために問うた集団所属意識は、相手への協力度に影響を与えていた。集団所属意識が高い人が内集団ひいきを起こすという結果は社会的アイデンティティ理論を支持した。そこで、社会的アイデンティティ理論の手掛かりが何なのかを検討する必要があると考察した。

## 謝罪が加害者、被害者の感情にもたらす影響—パーソナリティーとの関連を考慮して—

22014262 吉永杏樹

本研究では、謝罪が加害者、被害者双方の不快な感情を宥和する効果があること、また感情の宥和が起こりやすいと考えられるパーソナリティー（相互協調的自己観、共感性、協調性が高く、自己愛性が低い）について検討するために行われた。調査は Web 上で調査票を作成して行った。イラストで場面を呈示し、そのイラストの登場人物（加害者もしくは被害者）の感情を想像させ、その人物の感情を評定させた。そして登場人物が加害者の場合はその場面にどの程度謝罪が必要であるかを回答させ、被害者の場合は謝罪によってどの程度気がすむかを回答させた後、参加者のパーソナリティーについて回答させた。参加者に加害者、被害者両方の立場を回答させた参加者内要因であった。最初に加害者条件よりも被害者条件の方がより不快な感情を抱いていることを確認した。加害者、被害者双方の不快な感情を宥和する結果は得られなかったが、感情宥和効果は相互独立的自己観の高い参加者、被影響性の高い参加者に起こりやすい傾向があること、協調性が高い参加者には起こりにくいことが示された。

## 服従への抵抗に関する実験的研究—自尊感情で権威に抗えるか—

22014263 高瀬 翔子

服従とは、他人に従って行動すること、従順であることを指す。Stanley Milgram は先の研究から、服従とは日常的に私たちがおこなっており、無意識に自らの意思を放棄するおそれを持った行動であると述べた。何らかに従うことで自身の行動に責任を持たなくなってしまう実態と向き合うことは社会集団の中で生きる上で目を背けてはならない問題だと考える。そこで本研究は服従への抵抗について検討し、影響を与える要素として自尊感情 (self-esteem) に着目して実験をおこなった。実験において参加者を自尊感情操作の有無の 2 群に振り分け、エピソード想起法によって実験参加者の自尊感情を操作した。服従状況には課題時間の延長を設定した。また、アラームを鳴らすことによって時間の延長を明確にする時間延長認知の有無も条件として組み込んだ。実験をする上で自尊感情の操作が有る群の方が操作の無い群よりも早く服従課題に対して抵抗を示して課題を終了させ、時間認知の有る場合の方がその差は大きくなるという仮説を立てた。抵抗までにかかった時間を分析の指標とし、群間で違いがあるか分析した。実験の結果、参加者の過半数が抵抗せず服従し続けた。また、自尊感情操作が効果を持たなかったため参加者の恒常的な自尊感情と服従への抵抗の関連を検討したが関連性はみられず、時間延長認知の有無も影響が示されなかった。よって、仮説は支持されなかった。一方で、ネガティブ感情が服従への抵抗と関連していることが示された。これらの結果から、服従への抵抗は服従し続けること以上に精神的苦痛を伴い、自尊感情の高低に関わらず困難を極めることが示された。

## お菓子のシェア行動が初対面時のコミュニケーション及びその後の関係形成に与える影響

22014264 重田 佳奈江

本研究では、初対面の集団で課題をさせる時のコミュニケーション及びその後の関係形成にお菓子の提供が与える影響について、提供方法による違いに注目して、①コミュニケーション行動の表出及び主観的満足の増加、②感情の変化、③実験後の関係形成についての 3 点から検証した。実験では、1 つの紙コップにお菓子をまとめてシェアさせたシェア群と、個別にお菓子を提供したお菓子あり群、お菓子の提供がなかった統制群の 3 群を設定した。議論が必要な課題を実験参加者に行わせ、議論の直前と直後の質問紙、及び実験終了から 1 週間後、1 か月後、3 か月後に質問紙に回答させた。また、議論状況を録画し、コミュニケーション行動の累積時間・頻度を測定した。分析の結果、すべての従属変数においてお菓子の提供方法は影響を与えておらず、仮説は支持されなかった。今回の実験で注目した「お菓子のシェア行動」が、お菓子の共有は出来ていたが、自分のものを相手に共有するという「シェア行動」とは離れたものになってしまっていたことが、今回の研究の問題点としてあげられる。

## 喫煙動機と喫煙満足度の関係—たばこ依存や他者による影響の検討—

22014266 西山珠礼

本研究の目的は、喫煙動機を調べ、喫煙満足度と喫煙動機の関係と、依存度や他者による影響が喫煙満足度や喫煙動機にもたらす影響を検討することであった。喫煙動機尺度、喫煙満足度尺度、たばこ依存を測定するための喫煙行動項目、他者による影響を測定する喫煙環境項目を作成し、Web 調査を行った。「他者による影響で喫煙を始めた人はリラックス満足度と不安回避満足度が低い」「家族や友人に喫煙者が多い人は社交動機で喫煙を始めた人が多い」「たばこへの依存性が高い人はリラックス満足度が高く、あこがれ動機で喫煙を始めた人が多い」という3つの仮説を立て、これらを検討した。その結果、3つとも仮説は支持されなかった。その原因として、社交動機に関する項目、たばこ依存性の測定の仕方が不十分であったことが挙げられる。本研究では他者との関係や他者による影響に関する項目を社交動機と定義したが、「他者からの勧め」のような項目を加えていなかった。この項目は社交動機に必要な項目であったと考えられる。また、たばこ依存の測定について、たばこ依存度を測定する既存の尺度を使用すれば依存度を正確に測定できたのではないかと考える。そうすることで、より強固に社交動機とたばこ依存が喫煙満足度や喫煙動機に及ぼす影響を検討できるのではないだろうか。

## 大学生の子ども観と性格特性および生育環境との関連

22014273 森口 瑞生

本研究は、大学生の子ども観について性格特性、生育環境に注目して検討することを目的とした。子ども観、子どもとの関わり方スキル、親肯定感、母性・父性意識、自己概念、独立意識、多元的共感性、内的作業モデル、多元的甘え、きょうだい数ときょうだい仲、子どもと関わる経験の有無に関する尺度を含む質問紙を作成し調査を実施した。子ども観を目的変数とする重回帰分析では、母性・父性意識の「親になることへの受容」、多元的共感性の「他者指向的反応」が高い方が子ども観が肯定的で、内的作業モデルの「安心傾向」「アンビバレント傾向」が高い方が子ども観が否定的であることが明らかになった。また年下のきょうだい数が多い方が子ども観が肯定的であるという傾向も見られた。さらに子ども観と子どもとの関わり方スキルには正の相関が見られ、肯定的な子ども観を持つ方が子どもとの関わり方を重視することが示された。以上から、大学生の肯定的な子ども観には、性格特性として、他者に共感的な配慮を行う傾向の高いこと、生育環境として、日常的に子どもとの関わりに慣れ、子どもと過ごすことや子どもを育てることに良いイメージを持つことが関係していると考えられる。

## 病的賭博傾向と刺激欲求：日常的パチンコ従事者と一般社会人の比較検討

22014281 登山珠江

本研究の目的は、日常的に賭博を行っている個人及び健常者を対象とし、病的賭博傾向とパーソナリティ特性である刺激欲求の関連を検討することである。そのため、平日の朝にパチンコ店の前で順番待ちをしており、日常的に賭博に従事している個人を対象に質問紙を配布する「賭博従事者群」と、兵庫県内の企業で勤続 30 年記念パーティに参加している個人を対象に質問紙を配布する「一般社会人群」を設定した。質問紙は修正・日本語版 SOGS（斎藤，1997）及び刺激欲求尺度・抽象表現項目版（古澤，1989）から構成されていた。その結果は病的賭博傾向が高い個人程刺激欲求が高いと予測した。調査の結果、仮説は支持されたが、刺激欲求が病的賭博傾向に及ぼす影響は有意ではなかった。また、病的賭博傾向における性差も先行研究とは異なる結果となった。この調査結果を基に、先行研究と反する結果になった原因、及び今後どのような研究を展開していくかについて考察した。

## 自我脅威状況における補償的自己高揚と攻撃的態度

22014307 上尾紘暉

本研究の目的は、能力次元と社会性次元において、補償的自己高揚と攻撃的感情が自我脅威状況によって喚起されるかどうかを検討することであった。関西学院大学の大学生を対象とする質問紙調査を行った。予備調査の結果に基づいて、文学部を能力次元に秀でている集団、社会学部を社会性次元に秀でている集団と見なした。本調査では、自我脅威状況が補償的自己高揚、攻撃的態度や自尊心などに及ぼす影響を検討した。文学部生は文学部が社会性次元で批判されているかどうか、社会学部生は社会学部が能力次元で批判されているかどうかを操作した。自学部が批判される条件の学生は自尊心得点が統制条件よりも低下し、補償的自己高揚と攻撃的感情がより顕著に現れると予測した。その結果、両方の学部の自尊心得点において、統制条件と操作条件の間に差は見られなかった。また操作条件の文学部生は、補償的自己高揚をとる傾向が見られ、自尊心得点が低い文学部生のみ攻撃的態度をとる傾向にあった。社会学部生は、操作条件において補償的自己高揚と攻撃的態度が高くなっていることが明らかになった。これらの結果から、社会性次元において秀でている人が能力次元において自我脅威状況にあるときは社会性次元で補償を行うこと、また能力次元が秀でている人に攻撃的感情を向ける傾向にあることが示された。また、自尊心に差が見られなかったことに加え、文学部生が社会学部生よりも補償的自己高揚と攻撃的態度を顕著に行わなかった原因について考察した。

## 就活メイクは好印象を与えるのか

22014351 佐々木映美

本研究は就活メイクが好印象を与える効果があるのかを女子大学生の普段のメイクと比較し、検討することを目的とした。そこで普段のメイクを施した女子大学生の刺激写真作成のために予備調査を行なった。そして、「就活メイクよりも普段のメイクの方が好印象を与える」と仮説を立て、就職活動をまだ経験していない者と就職活動を経験した者、就職活動において採用する立場である者では経験値や立場の違いから就活メイクに対する認識の違いがあると考え、就職活動未経験の大学1年生～3年生・就職活動経験者の大学4年生・採用立場の社会人を対象に2人の双子の女子大学生の写真を同時に呈示して、調査を行なった。分析の結果、就活メイクが普段のメイクより自信を与えるものであるという認識に社会人と就職活動経験者では大きな違いがあることが分かったが、就活メイクの方が普段メイクよりも多くの良い印象を与えることが明らかとなり、仮説を支持しなかった。この結果から、仮説が支持されなかった原因と今後の展望について考察した。

## 「シェアハピ」は人と人を繋げるのか—菓子が初対面の二者の印象形成に与える影響—

22014378 米田好里

本研究では、菓子の存在、特に菓子のシェアをすることが初対面の二者の円滑なコミュニケーションに繋がるかどうかを検討することを目的とした。①菓子がある時はない時よりも、話し合い中の笑顔が増え、相手の印象が良くなる、②菓子の共有で相手との接触が増え、コミュニケーションも活性化する、③ペア条件の参加者は集団条件の参加者よりも議論に対する満足度が高い、④相手と相手との会話に好印象を抱くと、今後の関係継続も肯定的に捉えるという4点を予測した。実験では初対面の二者をペアにし、菓子を2人で分け合う菓子シェア群、参加者1人ずつに菓子が与えられる菓子あり群、菓子が与えられない統制群のいずれか1つに無作為に割り当て、課題を行わせた。課題の前後で感情状態や相手の印象評定などを問う質問紙に回答させ、実験の1週間後にも相手の印象などを問うアンケートに回答させた。議論の様子は録画し、発言時間と回数、笑顔表出時間と回数を測定した。実験の結果、仮説③のみが支持された。しかし、菓子シェア群では討論課題の成績が向上した。これらの結果から、本研究において仮説が支持されなかった原因と改善案、今後の研究の展望を考察した。

## 報復や報恩は連鎖するか：Web 実験を用いた検討

22014256 金内 さよ

本研究の目的はプレイヤー間に上下関係のあるゲームにおける状況要因が報酬分配行動にどのような影響を与えるかを明らかにすることであった。状況要因としては、プレイヤーが受ける報酬の分配額およびゲームを行う相手を操作した。プレイヤーが下位の立場にあるときに受けた分配の有利・不利、上位の立場となった時のゲームの相手、そしてプレイヤーがこれまで経験してきた上下関係の厳しさの程度が、上位の立場になった時の分配方法にどのように影響するのかを 2 つの研究によって検討した。具体的手法としては、報酬の 1000 円を分配する独裁者ゲーム (dictator game) を 2 回行わせ、1 回目と 2 回目で参加者の役割を下位者から上位者へ変化させるものであった。実験終了後は、参加者の被害者特権的感覚 (victim entitlement)、これまでに経験してきた上下関係の厳しさの程度、集団への満足度、自尊感情などを個人差要因として尋ねた。2 つの研究を通して次のことが示された。まず、上位の立場となった時のゲーム相手が 1 回目と同じであれば、プレイヤーは自分が下位の立場にあるときに受けた扱いをそのまま返報する形で分配を行った。一方、相手が異なる場合、1 回目に不利な分配を経験したプレイヤーは新しい相手に対しても報復したが、有利な分配を経験したプレイヤーはその場における公平な分配を行うに止まり、それ以上の利得を相手に与えることはなかった。また、個人差要因については被害者特権的感覚のみが影響し、これが高いほど利己的な分配をする傾向が見られたものの、研究の主題であった上下関係の存在自体の影響が実験場面に再現できていたかについては疑問が残った。以上を踏まえ、実験手続き上の問題点を考察するとともに、今後の研究展開について論じた。