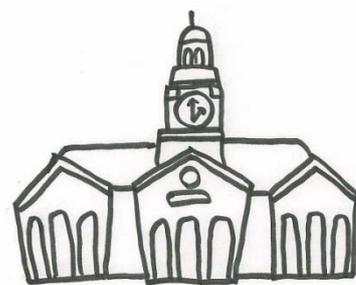


2013 年度

関西学院大学文学部総合心理科学科  
大学院文学研究科総合心理学専攻  
三浦ゼミ 修士論文・卒業論文要約



各論文の詳細に関するお問い合わせは、三浦麻子([asarin@kwansei.ac.jp](mailto:asarin@kwansei.ac.jp))まで

修士論文

寺島 圭 権力者への正統性認知が非権力者の態度・行動に及ぼす影響に関する実験的研究

卒業論文

梅田 京 会話場面における視線行動に関する実験的研究

岡田 依里 大学生活における大学祭の意義

歸山 玄太 ゲイ関心度が友人関係満足度および主観的幸福感に及ぼす影響

上有谷 もえこ 他者への好意や感謝に制御適合が及ぼす影響

川島 直之 「おたく」の社会的容認度および「おたく」成立要因に関する研究

河村 里穂 大学生における異性/同性不安が行動の抵抗感に及ぼす影響

神田 知里 ユーモアの感知と心理的・社会的健康の関連

隈 香央里 恥・罪悪感の喚起要因と喚起後の行動に関する実験的研究

小寺 茜 コミュニケーション中の共食が態度変容に及ぼす影響に関する実験的研究

高岡 樹里 商品への関与度が情報探索手段に与える影響

高橋 麻里 プロ野球ファンの心理と攻撃的応援行動

寺田 千晴 体罰に対する態度と自己の攻撃性に関する研究

長谷川 萌梨 CMCにおける印象形成

前田 絢香 自己肯定意識と公的自己意識が化粧行動に与える影響

山崎 竜夜 お守りがパフォーマンスに与える影響に関する実験的研究

イラスト:田渕 恵 (TABUCHI Megumi)

# 権力者への正統性認知が非権力者の態度・行動に及ぼす影響に関する 実験的研究

寺島 圭 (TERASHIMA Kei)

本研究では、パフォーマンスの低い権力者へのネガティブな評価が正統性認知によって抑制されるかどうかを明らかにするため、3つの研究を行った。正統性 (legitimacy) は権力者の支配の適切さ・正しさを指す概念であり、権力者に対して正統性を認知することの影響が検討されてきた。たとえば [Rasinski et al. \(1985\)](#) は、政府への正統性認知によって、政府のパフォーマンスの低さとネガティブな評価との相関が弱められることを示した。しかしこの研究には、想定される政府が回答者によって異なることや、特定の政府に対する選好の違いが結果に影響した可能性を排除できていないという問題がある。この点をふまえ本研究では、より統制された状況で仮説を検討するために、シナリオ呈示による質問紙実験を行った。

研究 1 では、オンライン調査会社のモニターを対象に質問紙実験を行った。質問紙では、民主主義体制をとる架空の国の政府が、自国の水不足問題に対して断水政策を実施し、国民にも節水を求めるというシナリオを呈示した。回答者には、シナリオを読み自分がその国の国民であると想定して設問に回答するよう求めた。シナリオは、政策が成果を挙げることが確実である場合 (高パフォーマンス条件) と、成果を上げるかどうか不確実である場合 (低パフォーマンス条件) の二通りあった (被験者間要因)。性別や一般的信頼などを統制変数とした重回帰分析の結果、一般的な権力組織に対する正統性認知の高い人ほど架空政府を肯定的に評価していた。また、権力者のパフォーマンスが高い方が、回答者は架空政府に対して肯定的な態度を示していた。しかし、正統性認知がパフォーマンスの低さを補うという予測は支持されなかった。これは、場面の緊急度がより低いシナリオ (水不足問題が生じているのが国内ではなく国外であり、断水は行われず節水のみが求められるというシナリオ) を呈示した研究 2 においても、同じ結果が得られた。これらの結果から、正統性認知は場面によらず権力者への肯定的態度を引き出すこと、シナリオ呈示においては正統性認知がパフォーマンスの低さを補う効果はみられないことが示された。

ただし、質問紙によってシナリオを呈示する質問紙実験では、権力者のパフォーマンスの低

さが回答者にとって実感しにくいものであった可能性も考えられる。研究 3 ではより現実に近い場面として、公共財ゲームを用いた実験室実験により仮説を検討した。公共財ゲームとは、プレイヤーが所有する資源を、自分の利益となる私有財、集団の利益となる公共財のどちらに投資するかを決定する投資ゲームの一種である。本研究では、参加者は 3 名 1 組（うち 1 名が実験参加者、2 名がサクラ）でこの公共財ゲームに参加し、全 6 回の投資を行った。通常の公共財ゲームと異なり、3 名の中に 1 名リーダーを置き、他のプレイヤーに対して罰を与える役割を付与した（ただしリーダーは必ずサクラで、罰を行使するタイミングは統制されていた）。集団の利益を上昇させる公共財に対して実験参加者が投資する程度を協力行動の指標とみなし、リーダーのパフォーマンス（高パフォーマンス条件：リーダーが公共財に 80% 投資する、低パフォーマンス条件：リーダーが公共財に 20% 投資する）、リーダーの正統性（高正統性条件：リーダーがテストの成績で選ばれる、低正統性条件：誕生日の早さで選ばれる）による違いを検討した（いずれも被験者間要因）。2×2 の分散分析の結果、全 6 回分の公共財への投資率を従属変数にした場合、パフォーマンスの主効果のみ有意であった。一方で、6 回目の投資率を従属変数にした場合、交互作用のみが有意であった。単純主効果の検定の結果、リーダーの正統性が低い場合にリーダーのパフォーマンスが高い方が参加者は公共財へ多く投資していたが、正統性が高い場合ではこの効果はみられなかった。後者の結果は、正統性がリーダーのパフォーマンスの低さを補うという効果の存在を示唆している。本研究での 6 回目のゲームは、リーダーから罰を受けることによって協力的な行動が動機づけられることの無い状況であった。このことから、集団に対して協力的な振る舞いをするかどうかを自由に決められる状況においてのみ、正統性が権力者のパフォーマンスの低さを補うことが示唆された。

本研究の結果から、正統性は、協力行動への動機づけが無い状況において人々の行動を協力の側へ傾ける可能性が示唆された。今後は、権力者に対して正統性の認知を抱くことによる肯定的な態度が、権力者からの望まぬ要求への服従を引き出すかどうか、正統性認知は報酬や罰が協力を引き出す効果とどのように相互作用するかについて、検討する必要があるだろう。

# 会話場面における視線行動に関する実験的研究

梅田 京 (UMEDA Kei)

【問題と目的】本研究では、さまざまな非言語チャネルの中から視線に注目する。普段の会話場面で、目をよく見て話す人や、たまにしか目を合わせてくれない人など、視線行動は人それぞれである。どのような個人要因が会話場面での視線行動に影響をおよぼすのだろうか。本研究では視線行動に影響をおよぼす個人要因として社会的スキル、状況要因として話題の感情価と聞き手の反応を取り上げ、それらが話し手の視線行動や感情状態に及ぼす影響を検討する。

【方法】実験参加者にはあらかじめ社会的スキルの質問紙に回答してもらい、実験当日に嬉しかった話と悲しかった話をモニタに映る実験協力者（聞き手）に向かって1分間話してもらった。各試行の後にポジティブとネガティブ感情状態を測定する質問項目、実験開始前と終了後に参加者のネガティブ感情状態を測定する質問項目を設けた。実験の所要時間は、教示やキャリブレーションなども含め30分程度であった。

【結果と考察】目と口周辺部に向けられた視線量を従属変数として、社会的スキル（×聞き手の反応×話題の感情価）の3要因分散分析を行った。その結果、目周辺部に向けられた視線量の平均値を見ると社会的スキル高群は低群よりも視線量が多い傾向があったが、非有意であった。また、口元周辺でも同じような結果が得られた。さらに、話題の感情価と聞き手の反応の一致、不一致状況での視線行動と視線量にも有意な差は見られなかった。本研究は、先行研究と比較し、全体的に視線量が少ないことが明らかになった。実際の会話場面での視線量が意外と少ないのかもしれない。

【結論と展望】リアルタイム動画を用いた本研究の結果、実際の会話場面での視線量は少ないのかもしれないという問題が浮上した。視線行動についてさらに追試を行うことによって、さらに興味深い視線行動の研究ができるのかもしれないのではないかと考える。

# 大学生活における大学祭の意義

## ～関学生は新月祭にどう参加し、どのような成果を得たか～

岡田依里 (OKADA Eri)

【問題と目的】関学の大学祭「新月祭」は安定的に開催されていない。このような事態を引き起こしている1つの原因は、参加者側の意見が反映されない大学祭運営に原因があると考えた。そこで、参加者が大学祭にどのように参加し、成果を得たかを調査し、今後の運営方法に活かすことを目的とした調査を行った。

【方法】新月祭2013の企画・模擬店参加団体の代表責任者に大学祭開催前後の9月と11月に質問紙調査を行った。比較するために同じ項目を使用している質問もあるが、9月実施調査では参加するにあたっての各団体の参加形態を聞く事に重点を置いた。11月実施調査では新月祭2013を終えてどのように変化したかを調べるための質問と、今後どのようにしていきたいのか、運営側への意見も聞いた。全ての尺度において、5件法を使用し回答を求めた。2回の調査に回答したのは155名（企画参加団体責任者70名、模擬店参加団体責任者85名）であった。

【結果と考察】援助成果尺度をもとに作成した項目で測定した大学祭前に期待していたことが達成されているかどうかについては、全ての項目で強い正の相関が見られた。また、大学祭の知識の有無は参加目的に影響を及ぼしていないことが分かった。大学祭を経験することで、大学祭実行委員会の掲げる最終目標に到達することができたと言える。さらに、大学祭実行委員会の運営方法の満足度が、次回参加意向に影響を及ぼすかどうかを尋ねたところ、運営方法満足度は次回参加意向に影響を及ぼさないことが分かった。最後に、関学に対する思いは、大学祭を経験することで強くなっている傾向が示された。

【結論と展望】大学祭を経験することで期待したことは達成されているが、大学祭運営側から達成目標として提示した事柄は影響を及ぼしていなかった。より良い大学祭運営のためにも、こうした結果を運営側や大学側に伝え、運営方法を改善していく必要がある。

# メディア関心度が友人関係満足度および主観的幸福感に及ぼす影響

## 歸山玄太 (KAERIYAMA Genta)

【問題と目的】近年若者のテレビ離れが世間で広がっており、その主たる原因としてインターネットの普及が挙げられている。しかし、いずれのメディアも情報源や友人との会話のタネとして重要な役割を果たしている。本研究では、メディアの性質やコンテンツのジャンルに着目しながら、それぞれのメディアに対する親近感や視聴態度が友人関係満足度および主観的幸福感に及ぼす影響について検討した。

【方法】関西学院大学の学生 163 名を対象に質問紙調査をおこなった。メディア関心度に関して、インターネット動画およびテレビに対する親近感、現在の視聴時間、大学入学前後の視聴時間変化、コンテンツ選択度、視聴積極性、視聴動機、コンテンツ選択方法、話題性を尋ねた。また、従属変数として、友人関係満足度および主観的幸福感に関する質問項目を設けた。

【結果と考察】テレビ視聴時間は大学入学前後で減少しながらも未だにインターネット動画よりも視聴されていた。インターネット動画でより視聴されているコンテンツは音楽のみであった。各メディアへの関心度と友人関係満足度、主観的幸福感の関係については、インターネット動画視聴時間が短い人の方が友人と深い付き合いができ生活満足度が高かった。また、インターネット動画の話題をよく出す人は生活満足度が低かった。コンテンツ別に見ると、友人関係満足度に対してトレンドに関する番組が正、トレンドではない番組が負の影響力を持ち、状況適応にはノンフィクションが正の影響力を示した。

【結論と展望】項目の信頼性の低さや具体性の欠如など改善点が目立ったが、各メディアに対する関心度と友人関係満足度、主観的幸福感の関連やメディアの性質の違いによるコンテンツ選択度の差が示された。

# 他者への好意や感謝に制御適合が及ぼす影響

## —世代間相互作用場面での実験的検討—

上有谷もえこ (KAMIARIYA Moeko)

【問題と目的】高齡化が進む昨今は世代間交流の重要性が話題に上るが、実証的なものはあまり多くない。その中で[田淵・三浦 \(2014\)](#) は世代間交流場面において若者側のポジティブな反応で高齡者に良い影響があることを示した。そこで、若者側のポジティブな反応を引き起こすため制御適合に注目し、高齡者に対してより好意や感謝を抱くような世代間相互作用の検討を目的として実験室実験を行った。

【方法】1対1で相手の語りを聞く場面を想定した。プライミングにより参加者の制御焦点(促進・予防)を操作した後、促進・予防いずれかに焦点化された語りを聞かせ、相手に対する好意および感謝を測定した。語り手の年代(高齡者・若者)×プライミングの制御焦点×語りの制御焦点の3要因被験者間計画で、プライミングと語りの制御焦点が一致しているものを制御適合、していないものを制御不適合とした。実験参加者は大学生37名であった。

【結果と考察】共分散分析の結果、好意は若者よりも高齡者に対しての方が感じていた。感謝も好意と同様の傾向に加え、若者においては制御適合の方が不適合の場合よりも感謝を感じていた。高齡者ではプライミングと語りの制御焦点の適合によらず、感謝は高いまま保たれた。好意と感謝も高齡者相手の方が高かった理由として、高齡者に対する経験豊富というイメージや接触頻度の少なさが挙げられる。語りの重みやありがたみが若者に比べ強かったため、好意や感謝に結びついたと考えられる。

【結論と展望】世代間相互作用においては、制御適合に関わらず高齡者から語りを聞くだけで好意や感謝は高くなることが示され、経験談を語ることは双方にメリットがあることがわかった。積極的に交流が行われることを期待したい。

# 「おたく」の社会的容認度および「おたく」成立要因に関する研究

## 川島直之 (KAWASHIMA Naoyuki)

【問題と目的】本研究は、近年おたく人口が増加傾向にあるという現状に着目し、おたくが若者にどのようにイメージされ、どれほど容認される存在になっているのかについて、印象形成における情報統合過程や自己・他者評価の観点から検討すること、そしてさらに、それらのイメージや容認度を構成する要因は何であるのかを探っていくなかで、依然曖昧とされるおたくの定義の明瞭化を試みることを目的とした。

【方法】2種類の質問紙調査を行った。第1回調査は主におたくに対するイメージや容認度を問うものであり、[菊池 \(2000\)](#) の先行研究で使用された設問を始め、自由記述や4つの尺度で構成されていた。また、第2回調査は主に趣味に関して問うものであり、趣味項目を「ファンの趣味」「マニア的趣味」「おたく的趣味」に分類させること及びそれぞれの趣味に対する関与度を調べ、関与度の高低が趣味の分類のされ方に関わっていることを調べるものであった。両質問紙を合わせて大学生 265 名（男性 74 名、女性 191 名）から回答を得た。

【結果と考察】大学生のおたく増加傾向が確認されると共に、おたくのイメージがネガティブなものではなくなり、容認される存在であることが示された。おたく増加傾向とおたく容認傾向が示された今、おたく趣味を持つということが消極性を帯びたものではなく、今後の他者とのコミュニケーションの架け橋となる可能性が示唆される。また、本研究の結果からは、おたく定義を「趣味対象がマイノリティであり、孤独を厭わず、趣味に没入できる人」とまとめられると考えられる。

【結論と展望】社会的立場や年齢層の幅を広げた調査を行い、社会全体の中でのおたくの立場や容認度を検討することが今後の課題である。

# 大学生における異性/同性不安が行動の抵抗感に及ぼす影響

河村里穂 (KAWAMURA Riho)

【問題と目的】本研究では、大学生のあまり親しくない異性あるいは同性との対人関係における不安について検討する。同性/異性に対する不安を測定し、それがどのような行動へ影響を及ぼすのか、あるいは育った環境が不安に及ぼす影響を分析した。さらに、同性か異性かの違いに加え、自分が仕手の場合と受け手の場合では、どのように抵抗感に差があるのかを検討した。

【方法】質問紙調査を大学生対象で2回（1回目が同性友人との関係、2回目が異性友人との関係について問うもの）おこない、きょうだい構成、学校形態、異性/同性不安、行動への抵抗感（自分が仕手か受け手かの2場面）を尋ねた。また、いずれも想定相手は「授業（語学など）でグループワークで知り合った程度の仲（学内で出会えば、挨拶や多少の会話をする程度）」とした。

【結果と考察】同性/異性ともにきょうだいの有無だけではなく関係性が影響を及ぼす可能性が示された。有意ではないが異性不安は男性の方が女性よりも不安が高い傾向があり、異性との接触に不安を感じる男性が増えてきた可能性がある。また、同性不安は女性の方が男性よりも不安が高く、女性の方が相手に気を遣って接していると考えられる。自分が仕手か受け手かに関しては、仕手である方が抵抗感が高かった。行動項目については、身体的な距離が近い項目の方が抵抗感が高かった。また、相手が異性、自分が受け手の場合においてのみ不安の高さと抵抗感の関連がみられず、不安が高い人もどこかで異性と関わりたいと考えている可能性が示された。

【結論と展望】影響を及ぼすと考えられる要因（学部、国籍など）をさらに考察し、そのそれぞれの要因がどのような行動の抵抗感の高低とどのように関連しているのかをさらに検討していくことが考えられる。

# ユーモアの感知と心理的・社会的健康の関連

## 神田知里 (KANDA Chisato)

【問題と目的】近年「笑顔」は、老化防止、自然治癒力を高めるなど、身体面においてとても重要視されている。しかし、人間の「健康」とは身体的なものだけではなく、心理的なものや社会的なものも含まれる。そこで本研究では、笑顔が表出されるきっかけのひとつとしてユーモアについて取り上げ、心理的な健康と社会的な健康に対して、ユーモアを感知することがどんな関係性を持っているのかを検討することを目的とする。

【方法】質問紙調査により、大学生のユーモアの感知傾向と心理的・社会的健康の関連に関するデータを収集した。質問紙は、「ユーモアの感知と心理的健康に関するアンケート調査」（質問紙 A）および「ユーモアの感知と社会的健康に関するアンケート調査」（質問紙 B）の 2 種類を用いて調査を行った。調査項目は、ユーモアの感知傾向、ユーモアに対する積極性、個人特性、心理的健康もしくは社会的健康であった。調査対象者は大学生 313 名であり、男性 112 名、女性 201 名であった。平均年齢は 19.51 歳であった。

【結果と考察】ユーモアの感知傾向は、心理的健康とはあまり関連が無かったが、社会的健康とは正の相関があった。つまり、ユーモアの感知は、「自分自身にだけ関わる心理的健康」のためではなく、誰かとのコミュニケーションのための、「社会的健康」のために特に用いられるユーモアの側面なのではないだろうか。ユーモアを感知するためには、コミュニケーションを行う必要があるからではないかと考えられる。

【結論と展望】本調査でのユーモアの感知傾向は質問紙による調査であるため、実際の感知傾向とは異なっている可能性も考えられる。そのため、実験で客観的に判断し、その結果と心理的・社会的健康の関連を検討する必要性がある。

# 恥・罪悪感の喚起要因と喚起後の行動に関する実験的研究

## —囚人のジレンマを用いて—

隈 香央里 (KUMA Kaori)

【問題と目的】自己意識的感情の中でも対比して扱われる恥と罪悪感とは、その喚起メカニズムや適応機能について個別に検討されており、様々なモデルや理論による説明が試みられてきた。しかしその全体像を明らかにするためには、2つの感情を一括りにした上でそれら一連のプロセスを示すことが重要である。そこで本研究では、恥と罪悪感の喚起要因および喚起後の行動から、それらの感情が対人関係において適応的に機能することを示すため、3つの実験を行った。

【方法】囚人のジレンマを用いたゲーム課題において参加者の選択とサクラの選択の組み合わせを操作し、その後の恥（屈辱感と羞恥感）と罪悪感の喚起程度と次回のゲームの選択に及ぼす影響について検証した。

【結果と考察】実験1と2の結果、参加者の選択とサクラの選択が不一致であった場合に恥や罪悪感が喚起されやすく、不一致のタイプ（一方的協力か一方的非協力か）によって、喚起されやすい感情が異なることが示された。またそれらの感情によって次回の選択が前回と逆になるという可能性も示された。そこで実験3を実施し、喚起要因と喚起後の行動について詳細な検討を行った。参加者の選択とサクラの選択が一致した場合と不一致であった場合を比較した結果、不一致の場合により恥や罪悪感が喚起されていた。さらに不一致の場合に罪悪感が喚起されると、次回の選択が前回と逆になる傾向が示された。また、不一致のタイプや状況の捉え方によって各感情の喚起程度が異なっていた。これらの結果から、恥と罪悪感が期待自己との不一致という共通の要因によって喚起され、特に罪悪感には自己を修正する行動の動機づけとして適応的に機能することが確かめられた。

【結論と展望】各感情はそれぞれ異なる認識過程を経て喚起され、それに対応した合理的行動を導くことを予測するモデルを提唱した。

# コミュニケーション中の共食が態度変容に及ぼす 影響に関する実験的研究

小寺 茜 (KOTERA Akane)

【問題と目的】人は何か物を食べているときほど説得されやすくなることを検証したのが [Janis, Kaye, & Kirschner \(1965\)](#) である。彼らは、スナックを食べながら説得文を読んだ実験参加者は説得を受け入れやすく、意見を変容させた者が多かったことを示した。本研究では、対面会話型の説得方法を用いて説得的コミュニケーションにおける共食の効果を実験的に検討した。非言語行動としてコミュニケーション中の笑顔とうなずきの頻度にも着目した。

【方法】お菓子を食べてながら話すお菓子あり条件と何も食べずに話すお菓子なし条件に分けてインタビューという名目で実験を行った。実験者がインタビュアーとなり実験参加者の意見（授業がオンライン化することについて）を聞き、答えたことの反対方向へそれとなく唱導した。インタビュー前とインタビュー後に質問紙で現時点での態度を聞き、変化をみた。インタビュー中の様子はビデオカメラで撮影した。

【結果と考察】お菓子なし条件ではインタビュー前後でオンライン化に対する意見はさほど変わらないが、お菓子あり条件ではインタビュー前よりも後のほうが、賛成意見が中立的に変化することが確認された。このことからお菓子を食べてながら話をするほうが説得されやすいことがわかった。また、お菓子あり条件のほうがお菓子なし条件よりもインタビュー中の非言語行動が多いことが明らかになった。笑顔とうなずきには中程度の正の相関がみられたことから、インタビュー中に笑顔の出現数が多い人は、うなずきの出現数も多い傾向にあることが示された。

【結論と展望】今後の課題として、お菓子以外の食べ物であっても同じような結果は得られるのか、食べ方の違いによって差はあるのかという検証や、椅子の並び・部屋の色などにも着目する実験の必要性などが挙げられる。

# 商品への関与度が情報探索手段に与える影響

高岡樹里 (TAKAOKA Juri)

【問題と目的】本研究は、商品に対する関与度の違いが情報探索手段に与える影響について調査を行った。先行研究では、情報探索手段への関与の程度が低い者の方が、対面でのくちコミを利用することが明らかになっている。しかし、時代の変化とともにくちコミの定義も変化している。本研究ではその変化に着目し、オンラインくちコミも調査対象とする。また、先行研究の課題でもある、男女差の比較についても検討を行った。

【方法】関西学院大学の学生 164 名（男性：60 名、女性：104 名）を調査対象とし、質問紙調査を行った。質問項目は、先行研究である[渡辺 \(1992\)](#) のものを基に作成した。さらに本研究では、オンラインくちコミについて問う質問項目も同様の形式で作成した。また、男性の想定する対象商品は携帯電話・スマートフォンとし、女性はそれに加えて化粧品を想定した場合にも回答を求めた。

【結果と考察】携帯電話・スマートフォン及び、化粧品のどちらも全ての情報探索手段で、高関与群の方がより積極的に利用されていた。従来の対面くちコミも例外ではなく、仮説に反する結果となった。性別に関しても検定を行った結果、商品への関与が高い方が従来の対面くちコミ、及びオンラインくちコミを行っていることが明らかになった。つまり、男性であっても女性であっても例外なく、性別による違いは見られなかった。

【結論と展望】本研究では、統計的に仮説を支持する結果は得られなかった。この背景には、情報探索手段の複雑化が影響していると考えられる。今後は情報探索手段を組み合わせる商品購買を行うことを考慮に入れる必要がある。

# プロ野球ファンの心理と攻撃的応援行動

## ～阪神ファンを中心に～

高橋麻里 (TAKAHASHI Mari)

【問題と目的】本研究では、プロ野球ファンの心理と応援行動の関係について、特に野次等に代表される攻撃的応援行動を行う阪神ファンに着目して分析した。阪神ファンは性格特性としての攻撃性が高い、性格特性としての攻撃性が高い人ほど攻撃的応援行動を行う傾向が高い、球団のファン歴が長いほど攻撃的応援行動を行う傾向が高いという仮説を立て調査を実施した。

【方法】オンライン調査を実施した。予備調査より、応援する特定の球団があり、球場に足を運んで応援することがある調査対象者を抽出し、本調査は20～50代の男女411人からデータを得た。質問項目は、被調査者の基本属性・ファン心理・応援行動・性格的な攻撃性であった。

【結果と考察】阪神ファンと非阪神ファンの特徴比較を行うと「生活の一部」「攻撃的応援行動」「儀式的・宣伝的応援行動」因子について、阪神ファンの得点が有意に高かった。攻撃性では有意差が見られなかった。巨人ファンと非巨人ファンの特徴比較では「知名度・強さ」因子で、巨人ファンの得点が有意に高かった。攻撃性第1因子「自己中心的」は攻撃的応援行動に有意な影響力を持つことが分かった。「ファン歴」は攻撃的応援行動に有意な影響力を持たないことが示された。

【結論と展望】阪神ファンは性格的な攻撃性は高くないが攻撃的応援行動を行い、応援を生活の一部だと考え試合に「参戦」するが、巨人ファンには攻撃的応援行動を行わず、選手や強さへの魅力を感じながら大人しく試合を「観戦」という特徴がみられた。更にサンプルを増やし今回分析から省いた球団についても検討すれば、2球団比較とは異なる特徴を知ることができるかもしれない。

# 体罰に対する態度と自己の攻撃性に関する研究

寺田 千晴 (TERADA Chiharu)

【問題と目的】本研究は、教育現場における体罰に対してなぜ様々な意見があるのかを明らかにすることを目的に、体罰を肯定する要因の一つとして考えられる体罰を受けた経験と自己の攻撃性が体罰に対する態度に与える影響を調べた。また、体罰を受ける側か与える側かにより体罰に対する評価が変わるかどうか、場面想定法を用いて調べた。

【方法】質問紙調査を行い、自己の体罰の経験と体罰に対する態度と、攻撃性について尋ねた。また、場面想定法を用いて各場面に対する体罰に対する評価を尋ねた。調査対象者は関西学院大学の学生 80 名（男性 21 名、女性 59 名）で、平均年齢は 19.74 歳であった。

【結果と考察】体罰の経験の有無は体罰に対する態度に影響を与えていなかった。また、情動的側面である「短気」の攻撃性が高い人ほど、体罰を状況により否定する傾向があることがわかった。しかし、その他の攻撃性の因子である「身体的攻撃」「敵意」「言語的攻撃」については体罰に対する態度との関連はみられず、体罰を肯定する要因は他にあると考えられる。さらに、体罰を与える側よりも受ける側の方がより適切な指導であると評価することがわかった。このことから、体罰は視点により感じ方や捉え方が異なることがわかった。また、体罰の内容が軽度であるほど、適切な指導であると判断することがわかった。

【結論と展望】今回の研究は大学生に対し調査を行ったが、今後は体罰を与える可能性のある教師にも調査を行い、体罰が未だに教育現場から無くならない原因を追究したい。体罰に対する態度を決めることは難しいが、今後体罰で悲しい思いをすることがなくなればと思う。

# CMCにおける印象形成

## Twitter と Facebook のアイコンを用いて

### 長谷川萌梨 (HASEGAWA Moeri)

【問題と目的】 Twitter (TW) と Facebook (FB) のアイコンを題材とし、アイコンから第三者に伝わる印象は第三者間で一致しているか、ユーザーの性格が反映されているかを検討した。TW のアイコンにはユーザーが自分の性格を第三者に伝える機能はないが、第三者のユーザーへの印象形成の手がかりとなり、複数の第三者がアイコンを見て抱く印象はある程度一致していることが示された[稲田 \(2010\)](#) を参考にした。

【方法】 稲田 (2010) を参考に、調査と実験の2段階で行った。段階1では、Web サイトを通して TW と FB の両方を使用している大学生 57 名に性格 (Bigfive とソーシャルスキル) の自己評定を行わせた。また、同意を得た上で、TW・FB の使用アイコンをダウンロードした。段階2では、大学生 30 名を対象に、段階1で収集した TW・FB のアイコンを第三者に呈示し、ユーザーの性格を推測させた (第三者評定)。

【結果と考察】 第三者評定間の一致性に関しては、すべてのアイコンについて TW・FB 共に BigFive の全次元で有意な正の級内相関が見られ、本研究の仮説と一致した。一方、ソーシャルスキルについては、TW・FB 共に有意な正の級内相関が見られないアイコンもあり、仮説に反する結果となった。TW・FB のアイコンは、ユーザーの人格的な部分に関しては複数の第三者に同じような印象を与えるが、日常的な振る舞いをアイコンから読みとることは難しいと考えられる。ユーザーの自己評定と第三者評定の一致性については、TW・FB 共に BigFive・ソーシャルスキルの全次元において関連が見られず、アイコンにはユーザーの性格は反映されていないと考えられる。

【結論と展望】 第三者に呈示する情報として、アイコンに加えてその他の個人情報や呟きを含めることによって、ソーシャルメディアに呈示される情報がユーザーの性格を第三者に伝える手がかりとなるかどうかをより正確に検討可能になると考えられる。

# 自己肯定意識と公的自己意識が化粧行動に与える影響

## —場面想定法による検討—

前田 絢香 (MAEDA Ayaka)

【問題と目的】外見的な魅力は人間関係構築の重要な要因であるということに着目し、第一印象の操作手段として化粧を取り上げる。化粧は女性にとって不可欠だが、方法やこだわりは人それぞれ異なる。本研究では、その違いを個々の内面的特性にあると考え、自己肯定意識と公的自己意識が場面の違いによって化粧行動・意識にどのように影響を及ぼすのかを検討した。

【方法】関西学院大学女子学生 176 名に質問紙調査を行った。質問紙では、普段の化粧度（化粧の念入り度）、化粧時間、化粧目的を尋ねた後、場面設定Ⅰ（以前から好意を寄せていた男性とデートをし、告白をする場面）での化粧度と化粧目的、場面設定Ⅱ（以前から憧れていたアルバイトの面接に行く場面）での化粧度と化粧目的を尋ねた。内面的特性として公的自己意識尺度と自己肯定意識尺度を使用した。

【結果と考察】普段<面接<デートの順で化粧度、化粧時間ともに高まることが分かった。公的自己意識の高低は影響を及ぼさなかった。次に、場面及び外見的自己肯定意識が化粧効果期待に及ぼす影響を検討したところ、外見的自己肯定意識が低い人は高い人に比べ「欠点カバー」を意識して化粧する傾向が高いと分かった。外見的自己肯定意識の高い人も低い人も共通してデート場面で最も欠点をカバーする意識が高く、公的場面である面接よりも私的場面であるデートの方がより重要な場面として捉える傾向があると言える。自由記述では面接では清潔感やナチュラルさを意識して普段より薄く化粧をするが、デートでは可愛らしさを意識して普段よりも濃くしっかりと化粧することが分かった。

【結論と展望】今後は想定する場面を増やし、様々な性格特性要因を加えるとより充実した見解が得られるだろう。

# お守りがパフォーマンスに与える影響に関する実験的研究

## 山崎竜夜 (YAMASAKI Ryuya)

【問題と目的】近年、日本では宗教的なものを信じる人が増加している。日本における宗教的なものの代表例としてお守りがある。日本人が最も取る宗教的な行動として、幸運や厄除けを願ってお守りを身につけたり身近におくことがある。ドイツでの先行研究 ([Damisch, Stoberock & Mussweiler, 2010](#)) ではラッキーアイテムの所持がパフォーマンスの向上に繋がるという研究結果が示されている。本研究はラッキーアイテムとしてお守りを用いて、それがパフォーマンス向上に繋がるのか検討することを目的とした。

【方法】調査と実験を2回ずつおこなった。第1回の調査はお守りや神についての評価、自己効力感について調査した。第2回の調査はお守りや宗教的なものについての評価と自己効力感について調査した。そして第1回の実験では参加者をお守りの所持/不所持で条件分けし、トランプゲームの神経衰弱をおこなわせた。第2回の実験では宗教的なものを信じる人とそうでない人に条件分けし、参加者にお守りを与えてトランプゲームのハイ&ローをおこなわせた。

【結果と考察】調査1、2の結果から、宗教的なものに対する評価によって自己効力感の差は見られなかった。その原因のひとつとしては普段からお守りや宗教的なものを強く意識していないということが考えられる。実験1ではお守りの有無でパフォーマンスの差は見られなかった。普段お守りをもっている参加者の中にパフォーマンスとは無関係の効能のお守りをもっている人がいたからかもしれない。実験2では宗教的なものを信じる人かどうかでリスク選択数の差は見られなかった。お守りを急に与えられても参加者としては簡単に信じるのが難しかったのかもしれない。

【結論と展望】本研究は仮説通りの結果が得られなかったが、ラッキーアイテムとパフォーマンスの関連に関する実験的研究として日本の先駆けとなるものであった。