

児童期・少年期の両親の関係性と家族機能に対する過剰適応と青年期の心理的不適応との関連

目的

幼少期の家庭環境や親子関係が原因で生きづらさを抱えるアダルトチルドレン（AC）は、機能不全の家庭に適応するために過剰適応が要求されてきた結果、心理的不適応が生じると考えられている（信田，1997）。過剰適応とは、「内的な欲求を無理に抑圧してでも、外的な期待や欲求にこたえる努力を行うこと」（石津・安保，2008）と定義される。過剰適応に影響を及ぼす要因の一つに家族関係が挙げられ、先行研究では過去の家族機能に対して高い過剰適応傾向が示されることが明らかとなった。しかし、これらの関連についてはまだ検討の余地がある。また、先行研究から、青年期の不安に夫婦関係など家族の要因が関連していることが明らかとなった（鈴山・徳田，2009）。

以上より、良好でない夫婦関係により機能不全となった家庭環境で幼少期を過ごした者は過剰適応状態で成長する。その結果、ACのような生きづらさを抱える人々につながると考えられる。そこで、本研究では、両親の夫婦不和による家族機能不全と過去の過剰適応との関連及び、その過剰適応が現在の心理的不適応と関連する程度を検討する。また仮説に即して因果モデルの分析も試みる。

方法

参加者 電子メールやSNSを利用した縁故法により募集した男女129名のうち、124名を分析対象とした。

手続き Google フォームを用いてアンケート形式で実施した。実験の所要時間は15分程度であった。

質問項目 1. 両親の夫婦関係についての質問：高橋（1998）の子どもの評価による両親間の関係尺度を使用した。

2. 家族機能の状態についての質問：西出（1993）のFAI（Family Assessment Inventory）を使用した。

3. 過剰適応についての質問：石津（2006）の青年期前期用過剰適応尺度を使用した。

4. 心理的不適応についての質問：過剰適応によって引き起こされる心理的不適応を4つ想定し、尺度は堀井・小川（1996，1997）の対人恐怖心性尺度、伊藤・小玉（2005）の本来感尺度、Rosenberg（1965）の自尊感情尺度の邦訳版、Radloff（1977）のCenter for Epidemiologic Studies Depression Scale（CES-D）を邦訳したCES-D抑うつ性自己評価尺度を使用した。

結果

相関分析の結果、両親の夫婦関係と家族機能の間に正の相関、過剰適応と対人恐怖心性、抑うつとの間に弱い正の相関、本来感、自尊心の間に負の相関が見られた。家族機能と過剰適応の間に相関はみられなかったが、下位尺度ごとの相関分析の結果では、一部、相関関係が見られた。

仮説モデルについて構造方程式モデリングによる検討の結果、両親の夫婦関係から家族機能へ正のパス（標準化パス係数：.632）、家族機能から過剰適応へ負のパス（標準化パス係数：-.297）、過剰適応から心理的不適応に正のパス（標準化パス係数：.426）が見られた。モデルの適合度はGFI = .745、AGFI = .673、CFI = .799、RMSEA = .124、AIC = 462.342であった。

考察

結果より、両親の夫婦関係と家族機能、過剰適応と4つの心理的不適応、家族機能と過剰適応では一部関連があることが示された。これは概ね先行研究と一致する結果となった。また、両親の夫婦関係の良好さは家族機能の良好さに影響し、家族機能が良好でないと過剰適応の程度が高くなり、過剰適応の高さは心理的不適応に影響するという本研究の仮説モデルを支持する結果となった。以上より、幼少期の家庭環境に影響された不適応状態が、将来の心理的不適応につながることを示唆され、子どもにとって良好な環境で養育することの重要性を改めて支持した。

引用文献

- 堀井 俊章・小川 捷之（1996）. 対人恐怖心性尺度の作成 上智大学心理学年報, 20, 55-65.
- 石津 憲一郎（2006）. 過剰適応尺度作成の試み 日本カウンセリング学会第39回大会発表論文集, 137.
- 石津 憲一郎・安保 英男（2008）. 中学生の過剰適応傾向が学校適応感とストレス反応に与える影響 教育心理学研究, 56, 23-31.
- 伊藤 正哉・小玉 正博（2005）. 自分らしくある感覚（本来感）と自尊感情がwell-beingに及ぼす影響の検討 教育心理学研究, 53(1), 74-85.
- 信田 さよ子（1997）. アダルト・チルドレン—私の物語をつくり直す— 日本家政学会誌, 48(9), 823-828.
- 西出 隆紀（1993）. 家族アセスメントインベントリーの作成—家族システム機能の測定— 家族心理学研究, 7(1), 53-65.
- Radloff, L. S.（1977）. The CES-D Scale: A self-report depression scale for research in the general population. *Applied Psychological Measurement*, 1, 385-401.
- Rosenberg, M.（1965）. *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- 鈴山 可奈子・徳田 智代（2009）. 夫婦関係および家族システムの機能状態が青年期の不安に及ぼす影響 家族心理学研究, 23(1), 1-11.
- 高橋 直美（1998）. 両親間および親子間の関係と子どもの精神的健康との関連について 家族心理学研究, 12(2), 109-123.

目の周辺情報が人物の表情知覚と魅力判断に与える影響

目的

目は人物の魅力判断において重要な役割を担うと考えられている。中でも「大きい目」が魅力に最も影響を与えることが示唆されており、魅力的であるとされる二重瞼の目は、デルブーフ錯視によって目が大きく知覚されると考えられている(森川, 2012)。過去の特殊実験では、瞼の形状だけでなく涙袋によっても目が大きく知覚され、人物の内的魅力が増加することを示した。

涙袋を構成する眼輪筋は笑った時に収縮する(竹原他, 2021)。笑顔は対人魅力を増加させることが示されていることから(高橋, 2021)、涙袋によって笑顔の表情に見えることで、魅力が増加する可能性が考えられる。しかし、過去の特殊実験では、この点について十分に検討されていない。

本研究の目的は涙袋と魅力の関係を、表情の観点から検討することである。涙袋によって魅力が高まる要因として、表情が笑顔として知覚されることを仮定する。この仮定に従うのであれば、涙袋の程度(状態)と笑顔として知覚されることには一定の関係が存在することが示唆される。そして、涙袋の影響により笑顔の表情として知覚される度合いが強いほど、魅力が高いと評定されると考えられる。

方法

参加者 正常な視力を有する、新潟大学の学生 22 名(男性 12 名、女性 10 名)が実験に参加した。

装置と刺激 実験者所有の PC を使用し、実験用 PsychoPy (Peirce, et al., 2019) で作成したプログラムで刺激画像を提示した。回答には Google Forms を使用し、各参加者所有のスマートフォンで行った。顔刺激には平均顔を使用した。平均顔作成には、実験参加者ではない新潟大学の女子学生 10 名に協力を依頼し、平均顔作成ソフト InterFace (Kramer, et al., 2016) を用いた。1 つの平均顔につき 5 名の顔写真を使用し、作成した平均顔をもとにスマホカメラアプリを用いて涙袋を操作した。提示した画像は、平均顔 2 種類×涙袋なし/オリジナル(操作なし)/強調(弱)/強調(強)の 4 種類の計 8 枚であった。

手続き 各顔画像を 1 枚ずつ PC の画面に提示した。それぞれについて、「美しい」などの外見に関する印象評定項目、「社交的な」などの内面に関する印象評定項目、「どの程度喜びの感情が感じられるか」などの基本 6 感情に関する感情評定項目を提示し、参加者に 7 段階のリッカート尺度を用いて回答を求めた。さらに、涙袋操作なしの 10 名分の平均顔画像を基準刺激とし、基準刺激の目の大きさを 100 とした場合の比較刺激の目の大きさを、マグニチュード推定法を用いて数値で回答を求めた。

結果

外見に関する印象評定項目の得点を合計して外見的魅力得点とし、内面に関する印象評定項目の得点を合計して内的魅力得点とした。各魅力について、涙袋を参加者内要因とする 1 要因分散分析を行った。その結果、外見的魅力、内的魅力ともに涙袋の主効果が有意であり(外見的魅力: $F(3, 63) = 6.30, p < .001$ 、内的魅力: $F(3, 63) = 2.81, p = .047$)、涙袋がある目の方が魅力度が高かった。

基本 6 感情が感じられる度合いについての質問項目で得られた得点を感情得点とし、涙袋を参加者内要因とする 1 要因分散分析を行った。その結果、喜び、嫌悪の感情評定においてのみ涙袋の主効果が有意であり(喜び: $F(3, 63) = 5.18, p$

$= .003$; 嫌悪: $F(3, 63) = 6.61, p = .001$)、涙袋がある目の方が喜び感情が強く知覚される傾向が見られた。

目の大きさの評定値についても、涙袋を参加者内要因とする 1 要因分散分析を行った。その結果、涙袋の主効果が有意であり($F(3, 63) = 36.4, p < .001$)、涙袋がある目の方が目が大きく知覚される傾向が見られた。

さらに、各魅力得点、喜び得点、知覚された目の大きさの関係を検討するため偏相関分析を行った。その結果、各魅力得点と知覚された目の大きさとの間、喜び得点と知覚された目の大きさとの間にはほとんど相関がなかった(外見的魅力得点と知覚された目の大きさに対する各涙袋条件の偏相関係数の範囲: $r = -.04$ から $r = -.01$ 、内的魅力得点と知覚された目の大きさに対する各涙袋条件の偏相関係数の範囲: $r = -.03$ から $r = .06$ 、喜び得点と知覚された目の大きさに対する各涙袋条件の偏相関係数の範囲: $r = -.19$ から $r = .42$)。各魅力得点と喜び得点の間にはやや弱い相関が見られた(外見的魅力得点と喜び得点に対する各涙袋条件の偏相関係数の範囲: $r = .22$ から $r = .47$ 、内的魅力得点と喜び感情に対する各涙袋条件の偏相関係数の範囲: $r = -.19$ から $r = .33$)。

考察

本研究では、涙袋によって人物の魅力が増加すること、目が大きく知覚されること、喜びの感情が知覚される度合いが大きくなることが示された。また同時に、人物の魅力が増加する要因が涙袋によって目が大きく知覚されることではなく、喜びの感情が知覚されることである可能性が示された。目の大きさについては、涙袋の強調程度が強いほど目が大きく知覚された。一方で喜びの感情については、涙袋の強調の程度と比例関係にあるとは言い切れなかった。その要因として、笑顔の知覚には眼だけでなく口の要素が必要である可能性があげられる(菅原他, 2004)。この点については今後さらに検討していく必要がある。

引用文献

- Kramer, R. S. S., Jenkins, R., & Burton, A. M. (2016). InterFace: A software package for face image warping, averaging, and principal components analysis. *Behavior Research Methods*, 49, 2002-2011. <https://doi.org/10.3758/s13428-016-0837-7>
- 森川和則 (2012). 顔と身体に関連する形状と大きさの錯視研究の新展開—化粧錯視と服装錯視— 心理学評論, 55, 348-361. https://doi.org/10.24602/sjpr.55.3_348
- Peirce, J. W., Gray, J. R., Simpson, S., MacAskil, M. R., Hochenberger, R., Sogo, H., Kastman, E., Lindelov, J. (2019). PsychoPy2: experiments in behavior made easy. *Behavior Research Methods*, 51, 195-203.
- 菅原徹・山田昇・佐渡山亜兵・上條正義・細谷聡・井口竹喜 (2004). 魅力的な笑顔に表れる幾何学的特徴 感性工学研究論文集, 5, 53-58. <https://doi.org/10.5057/jjske2001.5.53>
- 高橋翠 (2021). 笑顔と魅力の関係性—ヒトは顔から何を読み取っているか— エモーション・スタディーズ, 6, 28-36. https://doi.org/10.20797/ems.6.1_28
- 竹原卓真・井上捺稀・山本ルナ・清水美沙 (2021). 上瞼が二重の顔は魅力的だが下瞼の涙袋メイクは逆効果かもしれない 日本感性工学会論文誌, 20, 121-128. <https://doi.org/10.5057/jjske.TJSKE-D-20-00011>

表情知覚における主観的時間の影響

キーワード：時間知覚、表情知覚、主観的時間

目的

人間は、時間の経過をミリ秒から数時間の範囲で正確に知覚できるが、感情や覚醒度などにより過大・過小評価することがある (Buhusi & Meck, 2005)。提示される顔刺激の表情が時間知覚に影響を及ぼすことも知られている。例えば、怒り表情顔は中立表情顔に比べて、提示時間が長く評価されやすく、これは怒り表情が高覚醒度のネガティブ刺激であることに由来する (Droit-Volet & Meck, 2007)。怒り表情によって参加者の覚醒度が高まり、それによって内部時計を早めることで提示時間が長く感じられると考えられている。

近年では、時間知覚が感情に及ぼす影響も検討されている。その例として、参加者に顔刺激を 10 秒提示すると教示し、実際には 8, 10, 12 秒提示した実験では、顔刺激の好ましさが 10, 8, 12 秒の順に高くなった (Vliek & Rotteveel, 2012)。この実験では、教示した提示時間と実際の提示時間を変えることで、提示時間を主観的に長く感じたり短く感じたりするよう操作している。

これらの先行研究を踏まえ、本実験では、参加者の主観的時間を操作することで、顔刺激の表情の知覚が変化するのではないかと仮説を立てた。具体的には、教示した提示時間よりも短く刺激を提示した場合に、表情刺激は最もポジティブだと評価され、教示した提示時間よりも長く提示された場合に、表情刺激は最もネガティブだと評価されると仮説を立てた。

方法

参加者 新潟大学の学生 41 名が参加した (19~24 歳、男性 16 名、女性 25 名)。

刺激 日本人の中立表情、2 段階の怒り表情、2 段階の幸福表情を刺激とした。男性 5 人、女性 4 人の計 9 人の顔画像を用いた。中立表情は ATR 顔表情データベースの画像をそのまま用い、怒り・幸福表情はモーフィングをした画像を用いた。顔刺激の提示後、表情を評価する 1~7 の尺度を提示した。

手続き はじめに、8 秒提示される顔画像を見て、どのような表情だと感じたかをキー押しで回答するよう参加者に教示した。しかし実際の提示時間は、6, 8, 10 秒のいずれかであった。ここで、顔刺激の提示時間が 6 秒の場合を時間加速条件、8 秒の場合を時間等速条件、10 秒の場合を時間減速条件とする。参加者は顔画像が提示されるごとに 1~7 のキー押しによって表情を評価した (45 試行、順番はランダム)。キーは 1 が「最も怒っている」、2 が「怒っている」、3 が「少し怒っている」、4 が「無

表情」、5 が「少し笑っている」、6 が「笑っている」、7 が「最も笑っている」に当てはまっていた。キー押しから顔刺激が提示されるまでの時間は 2, 3, 4 秒のいずれかであった。23 試行が終了した時点で適宜休憩を入れ、全試行終了後にデブリーフィングを行った。

結果

全参加者の各条件の平均値について、提示時間 (6, 8, 10 秒) と表情 (5 水準) を要因とした 3×5 の 2 要因被験者内計画の分散分析を行った。その結果、表情の主効果が有意であり、怒り表情ほど低く、幸福表情ほど高い得点となっていた。提示時間の主効果、交互作用は有意ではなかった。

考察

表情の主効果が有意であったことから、参加者は 5 種類の表情の違いをある程度正確に知覚していた。しかし、予測に反し、時間加速条件・時間等速条件・時間減速条件で顔刺激の表情の評価に差がないことが示された。つまり、主観的な時間知覚は表情の評価に影響しないことが明らかになった。

表情知覚が時間知覚に影響を及ぼすメカニズムとして、内部時計の速さが覚醒度によって変化することで、提示時間の知覚が変化すると考えられている (Droit-Volet & Meck, 2007)。しかし、本実験のような、教示する提示時間と実際の提示時間を変えるという操作では内部時計の速さが変化していないため、表情知覚に影響を及ぼさなかった可能性が考えられる。参加者の時間知覚の操作方法について、より厳密に検討する必要がある。

引用文献

- Buhusi, C. V. & Meck, W. H. (2005). What makes us tick? Functional and neural mechanisms of interval timing. *Nature Reviews Neuroscience*, 6, 755-765.
- Droit-Volet, S., & Meck, W. H. (2007). How emotions colour our perception of time. *Trends in cognitive sciences*, 11, 504-513.
- Vliek, M, L. & Rotteveel, M. (2012). If time flies, are you more fun? The relative effect of expected exposure duration on the evaluation of social stimuli. *European Journal of Social Psychology*, 42, 327-333.

関係性流動性がレジリエンスに与える影響

目的

本研究では、ストレス反応に対して調整要因として作用しストレスの影響を緩和するレジリエンスについて関係流動性の影響を検討する。関係流動性とは、社会における新たな対人関係の形成や既存関係の維持・解消の自由度のことである(山本・結城, 2019)。対人関係の選択・離脱の自由度が高い社会環境ほど、人々が対人関係において感じる親密性が高いという関連と(山田・鬼頭・結城, 2015)、関係流動性が高い社会であると知覚している人は、親友に対して強く親密性を抱き、その結果として孤独ではないと感じていることが示された(横田, 2022)。このように、親密性や孤独感と関係流動性の関連が示される一方で、レジリエンスが社会環境からどのように影響を受けるのかを示した研究は少ない。よって社会生態学的アプローチの観点からレジリエンスの関連を検討する。高関係流動性社会への居住を認知する人はレジリエンスの個人内要因である「親和性」と、環境要因である「ソーシャルサポート」の得点が高まると考えられる。さらに、高関係流動性社会では他者に対する重要度も高く認知すると予想されるため、「重要な他者」の得点も高まると考えられる。よって、自身の関係流動性を高く認知する人は、低く認知する人と比べて全体的にレジリエンス得点が高くなると予想する。

方法

参加者

149名。(男性34名女性114名、平均年齢21.8歳)

調査内容

全国の市町村を「全部過疎」「一部過疎」「みなし過疎」「特定市町村」「その他の市町村」に区分し、回答者の出身地と現在の居住地の該当場所と居住年数の回答を求めた。関係流動性を測定する尺度(Yuki et al., 2007)と齋藤・岡安(2010)が作成したレジリエンスを測定する尺度を用いて、Google フォームを作成した。

分析

各因子における相関係数の算出と、清水(2016)の統計プログラムHADを使用した構造方程式モデリングにて分析を行った。

結果

関係流動性からレジリエンスへの回帰係数は有意であった。レジリエンスのソーシャルサポート因子と重要な他者因子、親和性因子、肯定的評価因子、コンピテンス因子という5つの因子に対する関係流動性の効果を検討すると関係流動性から肯定的評価因子へ有意なパスが確認され、重要な他者因子へ有意なパスの傾向と、コンピテンスへ有意なパスの傾向が確認された(図1)。

居住年数と関係流動性とレジリエンスの分析では、「3年以上4年未満」の区分のみで回帰係数が有意であった。また、居住地域の分析では出身地が「過疎地域」で現在の居住地域が「その他の市町村」のグループと出身地と現在の居住地域の両方が「その他の市町村」であるグループが有意な傾向を示した。

考察

関係流動性はレジリエンスの親和性に対して有意な効果を示さなかった点に関して、先行研究での親密性は本研究で用いたレジリエンス尺度の親和性と特性が異なるものであった可能性がある。また、ソーシャルサポートを得ていると認識する際に、対人関係の豊富な選択機会があるかないかは大きな要因ではなく、重要な他者因子は先行研究での親密性に近い概念であったと考えられる。さらに、高関係流動性では外部の環境に自律的に働きかけた結果、人間関係を良好に構築できたという成功体験を感じる機会が多いためコンピテンスを高く感じたのではないか。肯定的評価について、一部に偏ることなく様々なコミュニティで関係性を築く高関係流動性社会の人々は1つのコミュニティで適応できなくても別のコミュニティに移ることができる、という安心感が楽観性につながっているのではないかとと思われる。

探索的な検討について、居住年数は日本において実際の居住年数と個々人の主観的な関係流動性の認知は大きな関連がないという予想ができる。居住地域では際の人口統計と個人の関係流動性の認知が関連している可能性が示唆された。

食器の特徴が食品の味の印象に及ぼす影響の検討

目的

食品は、それ単体だけでその味の印象が決まるのではなく、周辺の情報によっても決まることが知られている。食品名 (Wise & Vennard, 2019) や食器の材質 (Hasegawa & Sakai, 2021)、色、柄の割合 (川嶋・数野, 2016) の違いによって食行動にポジティブな影響を及ぼすことが示唆されている。一方、スマホ使用や読書など、食品以外に注意を惹きつける情報によって、食事による満足感を得にくくなるという食行動へのネガティブな影響も報告されている (Gonçalves et al., 2019)。過去の特殊実験では食器の形状と柄の量に着目して食欲との関連を検討し、こうした食器の特徴は食欲へ影響を与えないことを報告した。しかし、食器上の食品を真上から撮影し、柄の操作に食器へのシールの貼付を用いたことによって、普段馴染みのない食事の画像であったことなど、実験上の不適切さがあった。そのため食器が食欲へ影響を与えないと結論づけるかどうかについては議論の余地が残った。

本研究では、こうした過去の問題点を修正することで、食器の特徴という食品の周辺にある情報が、その味の印象に与える影響を検討することを目的とした。食器の特徴の違いによって食品の評価に変化がみられ、特にポジティブな効果が見られるならば、食器の特徴が複雑すぎず単純すぎない適度な時に最もおいしそうと判断されることが予測される (実験 1)。一方食器の特徴が過度に注意を惹きつけることで食品の評価が低下するなら (cf. Gonçalves et al., 2019)、食器の特徴が複雑な時に評価が低くなると考えられる。食器の特徴の変化が食品への注意に影響することを検討するため、実験 2 において記憶課題を実施する。食器が特徴的であることが食品以上に注意を惹きつけるのであれば、特徴が複雑なほど食品の想起が困難になると考えられる。また、実験前の飲食の有無については統制せず、空腹度との関連も検討した。

実験 1

方法

参加者 参加者は新潟大学生 23 名であった。全ての参加者は実験 1、実験 2 の両方に参加した。

実験計画 独立変数として、食器の柄の量 3 種類 (参加者間要因) × 食器の形 2 種類 (参加者内要因) の 2 要因混合計画で実施した。従属変数は質問紙 (見た目の好ましさ、食欲の観点から作成) で測定した味の印象評定値であった。

刺激 6 条件の食器 (単純形状・複雑形状に対して柄の量 3 種類) に、食品 6 種類を 1 つずつ載せて、普段食卓に着いたときに食品を見る斜め上からの自然な角度で撮影した画像を刺激とした。

手続き 各食品の写真に対して評価する課題を行った。

結果

各条件における平均印象評定値を算出した。その結果、いずれの条件においてもおおよそ 13 点程度であった。3 要因混合分散分析の結果、平均間食欲得点において、柄の量、食器の形状、空腹度の主効果、各要因間の交互作用は有意ではなかった (順に柄の量の主効果 $F(2,14) = 0.080, p = .924$; 食器の形状の主効果 $F(1,14) = 0.152, p = .702$; 空腹度の主効果 $F(2,14) = 0.397, p = .680$; 柄の量と食器の形状の交互作用 $F(2,14) = 0.013, p = .987$; 柄の量と空腹度の交互作用 $F(4,14) = 1.285, p = .323$; 食器の形状と空腹度の交互作用 $F(2,14) = 0.752, p = .489$; 二次の交互作用 $F(4,14) = 1.183,$

$p = .361$)。

実験 2

方法

実験計画 提示された食品が実験 1 で使用された食品かを選択する記憶再認課題を行った。従属変数は平均正答率 (ヒット率) であった。

刺激 食品単体の画像 (正答 6 種類とダミー 6 種類の計 12 種類) を使用した。

手続き 5 分程度の動画視聴後、12 試行の課題を行った。

結果

各条件における平均正答率を算出した (図 2)。その結果、すべての条件において 90% 以上となった。3 要因混合分散分析の結果、平均正答率において、柄の量、食器の形、空腹度の主効果及び各要因間の交互作用は有意ではなかった (柄の量の主効果 $F(2,14) = 1.407, p = .277$; 食器の形状の主効果 $F(1,14) = 0.013, p = .911$; 空腹度の主効果 $F(2,14) = 0.605, p = .560$; 柄の量と食器の形状の交互作用 $F(2,14) = 0.234, p = .794$; 柄の量と空腹度の交互作用 $F(4,14) = 0.672, p = .622$; 食器の形状と空腹度の交互作用 $F(2,14) = 1.186, p = .334$; 二次の交互作用 $F(4,14) = 2.409, p = .099$)。

考察

複雑な形状の食器は食欲にポジティブな影響を与え、さらに過度に注意を惹きつける情報があるとネガティブな影響を与えるという仮説は支持されなかった。よって、柄の多い食器や形状の複雑な食器を用いて食事をする中で、食品がよりおいしそう、あるいはおいしくなさそうに見えるということはないと言える。また、空腹時に食品がよりおいしそうに見えるということもないと言えそうである。しかし、食器の柄の量や形状に対する個人の好みや複雑さの感じ方が味の印象評定に影響を与えた可能性がある。食器の特徴が食品に向けられる注意の程度に与える影響も、記憶再認課題の難易度の操作によって有意な差が出る可能性が否定できない。今後は印象評定をする人の主観に基づく複雑度や個人の嗜好を考慮した検討と適切な記憶再認課題が求められる。

引用文献

- Gonçalves, R. F. d. M., Barreto, D. d. A., Monteiro, P. I., Zangeronimo, M. G., Castelo, P. M., van der Bilt, A., & Pereira, L. J. (2019). Smartphone use while eating increases caloric ingestion. *Physiology & Behavior*, *204*, 93-99. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2019.02.021>
- Hasegawa, T., & Sakai, N. (2021). Comparing Meal Satisfaction Based on Different Types of Tableware: An Experimental Study of Japanese Cuisine Culture. *Foods*, *10*, 1546. <https://doi.org/10.3390/foods10071546>
- 川嶋比野・数野千恵子 (2016). 青色の皿の絵柄が和食に与える影響. *日本家政学会誌*, *67*, 66-80. <https://doi.org/10.11428/jhej.67.66>
- Wise, J., & Vennard, D. (2019). It's All in a Name: How to Boost the Sales of Plant-Based Menu Items. Retrieved February 8, 2023, from <https://www.wri.org/insights/its-all-name-how-boost-sales-plant-based-menu-items>

組織活動に関する自己評価と組織コミットメントの関連

— 自己評価維持モデルによる検討 —

キーワード：組織コミットメント・自己評価維持モデル・自己効力感

【目的】

複数の先行研究から、低い自己評価は抑うつなどの精神的に不健康な状態を招くと考えられることから、一定のレベルで自己評価を維持し自分に自信を持つことが必要であると示されてきた。自己評価に関するモデルの一つとして、自己評価維持モデルがある (Tesser & Campbell, 1984)。このモデルにおいて生じる過程は2つあり、1つ目の反映過程は、心理的距離が近い他者の優れた課題遂行を自分の功績として拡大して捉えることであり、自己評価維持に貢献する。2つ目の比較過程は、心理的距離が近い他者の優れた課題遂行とそれに劣る自己とが比較される過程を表し、自己評価を脅かす。個人の課題への関与度が低い場合は反映過程が、関与度が高い場合は比較過程が生じると考えられている。

先行研究において、自己評価維持モデルは個人間の関係に適用されるモデルであった。しかし本研究では、組織コミットメントを用いて個人と組織間の関係にも自己評価維持モデルが適用されるのかを明らかにすることを目的として研究1を実施した。自己評価維持モデルと組織コミットメントの特性から、他者評価と自己評価が組織コミットメントに与える影響について仮説1と仮説2を立てた。仮説1：組織内で示す活動への自我関与度が高い場合、他者が自己より高い成果を上げていると思う人よりも、自己が他者より高い成果を上げていると思う人のほうが組織コミットメントは高い。仮説2：組織内で示す活動への自我関与度が低い場合、他者が自己より高い成果を上げていると思う人のほうが、自己が他者より高い成果を上げていると思う人よりも組織的コミットメントは高い。加えて、自尊感情の高さが自己評価を維持するための方略の選択にどのような影響を与えるのかについても検討した。

また、自己効力感を高める要因として江本 (2000) が挙げた制御体験が特定の組織内での自己評価と、行動に対する意味付けや必要性が特定の組織に対するコミットメントと関連があると考えられる。このことから研究2として、仮説3と4を立て、特定の組織内での自己評価やコミットメントが組織外での自己評価にも影響を与えるのか検討した。仮説3：特定の組織内での自己評価と自己効力感の間に正の相関がみられる。仮説4：特定の組織に対するコミットメントと自己効力感の間に正の相関がみられる。

【研究1】

参加者 大学生50名が調査に参加した。

手続き Google フォームを使用したオンラインのアンケート形式であった。回答に要する時間は、10分程度であった。

質問項目 質問紙は、組織に関する質問・組織コミットメントアンケート・一般性セルフ・エフィカシー尺度・ローゼンバーグ自尊感情尺度から構成される。組織に関する質問は、自己評価・他者評価ともに4件法での回答を求める。本研究においての他者評価とは、自分以外の組織構成員の平均的なパフォーマンスである。組織の目的に対する関与度と組織内の対人関係に対する関与度を測定し、過程の決定に影響を与えているのはどちらなのか検討を行う。関与度は4件法で回答を求める。組織の種類が過程の決定に影響を与えるかを検討するために、組織の種類についてアルバイト・学校・クラブの中から回答を求める。組織コ

ミットメントアンケート・一般性セルフ・エフィカシー尺度・ローゼンバーグ自尊感情尺度の各合計点も算出する。

結果 分散分析の結果、組織活動においては目的に対する関与度が高い又は対人関係に対する関与度が高いことが組織コミットメントを高める条件であり、自己評価と他者評価は組織コミットメントに影響を与えないことが明らかになった。組織の種類別に実施した分析からは、クラブにおいては組織活動の目的に対する関与度が高い又は対人関係に対する関与度が高いことが組織コミットメントを高める条件であり、アルバイトにおいては組織活動の目的に対する関与度が高いことが組織コミットメントを高める条件であり、学校においては組織活動の目的に対する関与度が高い又は対人関係に対する関与度が高いことと、他者が自己より高い成果を上げていると考えることが組織コミットメントを高める条件であることが明らかになった。

【研究2】

参加者・手続き・質問項目は全て研究1と同一であり、同じデータを用いて分析を行った。

結果 相関分析の結果、自己効力感と特定の組織内での自己評価の間に正の相関が認められたが、自己効力感と組織コミットメントの高さの間には相関は認められなかった。

【総合考察】

研究1の結果、仮説1・2共に支持されなかった。このことから、自己評価維持モデルは個人と組織間の関係には適用されないことが示唆された。また、組織コミットメントを高める条件は、アルバイトにおいては組織活動の目的に対する関与度が高いことのみで、学校においては組織活動の目的又は対人関係に対する関与度が高いことと相対的な自己評価が低いことで、クラブにおいては組織活動全体と同様、組織活動の目的又は対人関係に対する関与度が高いことであると明らかになった。加えて、組織との関係の中で自己評価を高く維持するためには、所属する学部・学科・所属プログラムとの心理的距離を適度に保つ必要があることも示唆された。

研究2の結果、仮説3は支持されたが、仮説4は支持されなかった。このことから、人が自己効力感を高く維持するためには特定の組織活動において高いパフォーマンスを残す必要がある一方で、その組織との心理的距離については意識する必要がないことが示唆された。

今後同様の研究を実施する際には、参加者数の少なさや客観的評価・性差の考慮の欠如、参加者間計画であったことなどといった問題点を改善する必要がある。

【引用文献】

Tesser, A., & Campbell, J. (1984). Friendship choice and performance: Self-evaluation maintenance in children. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46, 561-574.

江本 リナ (2000). 自己効力感の概念分析 日本看護科学会誌, 20, 39-45.

青年の過剰適応傾向と SNS 上の自己開示の深さの関連についての検討 —SNS は抑うつ傾向の保護要因としての心理的居場所になりうるか—

キーワード：自己開示、過剰適応、SNS

【目的】

青年期の不適応問題の一つとして過剰適応がある。過剰適応とは「環境からの要求や期待に個人が完全に近い形で従おうとすることであり、内的な欲求を無理に抑圧してでも、外的な期待や要求に応える努力を行うこと」と定義される（石津・安保, 2008）。風間（2015）は、大学生における過剰適応と抑うつとの関連を検討し、過剰適応の内的側面である自己抑制や自己不全感といった性格特性が、抑うつと有意な関連性があることを示した。また、鈴木（2020）はこれを受け、他者に開示したいことがあっても開示しないという自己抑制的な過剰適応行動によって自己不全感が高められた結果、抑うつが高まると考察した。これらのことから、過剰適応傾向は自己開示行動を抑制し、抑うつを引き起こすリスク因子であると言える。

自己開示（self-disclosure）とは他者に対し、自分自身がどのような人間であるかという個人的な情報を言語的に伝えることである（Jourard, 1964）。一円（2014）は、日常の現実の関係において自己開示を抑制しやすい人ほど精神健康に問題を感じやすく、その対処方法の一つとして SNS を利用している可能性を示した。このことから、過剰適応傾向が高く自己抑制的な青年にとって、SNS は抑うつ傾向の保護要因となるような心理的居場所を提供しているのではないかと考える。

以上のことから、本研究では、現実社会で過剰適応傾向の高い青年のうち、SNS に心理的居場所を感じている者は、そうでない者に比べて(1)SNS 上での自己開示が深くなり(2)抑うつ傾向が低くなる、という仮説を検討した。

【方法】

参加者 電子メールや SNS を利用した縁故法により募集した。

手続き 実験は、Google フォームを用いてオンラインで行った。質問項目は以下の通りであった。

- 1, 青年期前期用過剰適応尺度（石津, 2006）
- 2, SNS 居場所感尺度（諸井ら, 2018）
- 3, 自己開示の深さを測定する尺度（丹羽・丸野, 2010）
- 4, 抑うつ尺度（CES-D 日本語版）（島ら, 1985）性格尺度

【分析】

統計ソフト HAD18（清水, 2016）を用いて、過剰適応得点と心理的居場所感得点を独立変数、自己開示得点と抑うつ得点を従属変数とした強制投入法による階層的重回帰分析を行った。

【結果】

過剰適応と SNS 居場所感が自己開示の深さに及ぼす影響について、X（旧 Twitter）においては、過剰適応と SNS 居場所感（X）の効果がともに有

意で、過剰適応と SNS 居場所感（X）の交互作用も有意であった。Instagram においては、SNS 居場所感（Instagram）の効果のみが有意で、過剰適応と SNS 居場所感（Instagram）の交互作用は有意でなかった。

過剰適応と SNS 居場所感が抑うつに及ぼす影響について、X（旧 Twitter）においては、過剰適応の効果が有意で、SNS 居場所感（X）の効果は有意傾向であった。また、過剰適応と SNS 居場所感（X）の交互作用は有意でなかった。Instagram においては、過剰適応の効果のみが有意で、過剰適応と SNS 居場所感（Instagram）の交互作用は有意でなかった。

【考察】

X（旧 Twitter）において、過剰適応と SNS 居場所感がともに自己開示の深さに有意な正の影響を与え、交互作用も有意であったことから、X（旧 Twitter）においてのみ、仮説の前半部分(1)は支持された。仮説の後半部分(2)は、X（旧 Twitter）と Instagram どちらにおいても支持されなかった。

【引用文献】

- 石津 健一郎（2006）. 過剰適応尺度作成の試み 日本カウンセリング学会第 39 回大会発表論文集, 137.
- 石津 憲一郎・安保 英勇（2008）. 中学生の過剰適応傾向が学校適応感とストレス反応に与える影響 教育心理学研究, 56, 23-31.
- 一円 禎紀（2014）. 大学生の Twitter 利用と自己欺瞞傾向との関連— 心理相談センター紀要, 10.
- Jourard, S. M. (1964). *The transparent self: self-disclosure and well-being*. Van Nostrand.
- 風間 惇希（2015）. 大学生における過剰適応と抑うつとの関係— 自他の認識を背景要因とした新たな過剰適応の構造を仮定して— 青年心理学研究, 27, 23-38.
- 諸井克英・岸 沙耶香・米沢 美幸・永野 遥果（2018）. 女子大学生における居場所感覚の基底にある心理学的機制的探索（IV）— SNS（social networking service）世界における居場所感覚— 同志社女子大学生生活科学, 45, 20-28.
- 島 悟・鹿野 達男・北村 俊則・浅井 昌弘（1985）. 新しい抑うつ性尺度について 精神医学, 27（6）, 717-723.
- 清水 裕士（2016）. フリーの統計分析ソフト HAD：機能の紹介と統計学習・教育、研究実践における利用方法の提案 メディア・情報・コミュニケーション研究, 1, 59-73
- 鈴木 愛美（2020）. 女子大学生の過剰適応と自己及び他者へのスキーマが抑うつに与える影響 跡見学園女子大学付属心理教育相談所紀要, 17, 91-108
- 丹羽 空・丸野 俊一（2010）. 自己開示の深さを測定する尺度の開発 パーソナリティ研究, 18（3）, 196-209.

援助行動観察者の心的負担が 援助者に対する評価に与える影響

目的

援助行動の場面には、被援助者と援助者に加え、援助行動の観察者がいる場合がある。通常、援助者は周囲から肯定的に思われるが、否定的な印象を持たれる場合もある(針原, 2015)。その要因の一つが、志澤他(2023)が検討した援助行動観察者が感じる心的負担である。援助行動における心的負担とは、援助成果を得られなかったことで生じる、援助しなかったことに対する後ろめたさなどのネガティブな感情を指す(志澤他, 2023)。本研究では援助成果を得られなかった損失感も心的負担であると捉え、観察者の援助成果を得られなかった損失感(心的負担)が援助者に対する印象評定に与える影響を検討することを目的とした。また、援助規範意識が高いほど援助に積極的なことから(高木, 1997)、援助規範意識が高い人は、援助規範意識が低い人に比べ援助経験と援助成果を得る経験が多くなることで、援助成果を得られなかった損失感をより感じやすいことを予測した。また、援助行動は他者のために行動する要素を含む利他的な行動であるため、利他性が高い人であれば、援助規範意識の高低に関わらず、援助者に対し肯定的な印象を持つと予測した。一方、利他性が低い人は、援助規範意識が高ければ、援助者に対し否定的な印象を持ち、援助規範意識が低ければ、援助者に対してポジティブでもネガティブでもない印象を持つと予測した。

方法

参加者 新潟県在住の大学生 49 名だった。

装置 オンライン会議システム (Zoom) を使用した。実験者とダミーの参加者 2 名を表示するため、実験者所有のノートパソコン 2 台、スマートフォン 1 台を使用した。参加者は、参加者所有のノートパソコンを使用した。

刺激 箱井・高木(1987)の援助に関する規範意識尺度 29 項目、小田ら(2013)の対象別利他行動尺度 21 項目、志澤ら(2023)の形容詞対を用いた。また、フィラーとして作業環境に関する質問を用いた。折り紙と折り方が書かれた紙、見本の「兜」の折り紙を作業課題で使用した。

手続き 参加者が実験目的を知ることで援助者への印象評定に影響を与える可能性を考慮し、ディセプションの手法を取った。参加者には、3 名で行う作業課題で作業効率を調べる実験を行うと偽の目的を教示し、仮の同意を得た。参加者以外の 2 名は実験者が操作するダミー (ダミー 1、ダミー 2) であった。その後、Zoom に参加者を画面オフ、ミュートで入室させ、実験者は参加者とは別の実験室から改めて実験と作業課題について説明した。作業課題は 15 分で折り紙の「兜」を折ること、個人ノルマを達成したら追加報酬があること、達成した参加者は達成できなかった参加者にノルマを越えた自身の作業量を分与できることを伝えた。その後、「兜」を練習で一つ折らせ、作業課題に移った。15 分経過後、個人の作業量をチャット機能で報告させた。ダミーの参加者 2 名は、実験者の操作によって参加者が報告した後に報告しているようにみせた。このとき、ダミー 1 はノルマ未達成、ダミー 2 はノルマ達成かつ参加者と同じ援助能力を有する状態とするため、ダミー 1 は参加者の報告した作業量よりも 4 少く、ダミー 2 は同じ作業量で

報告させた。その後、参加者の作業量より 2 少ない作業量を個人ノルマとして発表した。発表後、参加者とダミー 2 に対し、ダミー 1 に作業量を分与するか尋ね、分与したい場合は全体のチャットで申し出をさせた。ここで、参加者が申し出るかどうかに関わらず、ダミー 2 が必ず申し出るようにし、そのままダミー 2 の申し出を採用した。最後に質問紙に回答させ、デブリーフィングを行い、参加者の意思を改めて確認したのち書面により同意を得た。謝礼として市価 100 円相当の菓子を渡した。全体の所要時間は同意取得、説明を含め 40 分程度であった。

結果

作業量が 4 以下の参加者 3 名とデブリーフィングの際にディセプションに気づいたと申告した参加者 4 名のデータを除外した。参加者ごとに援助規範意識尺度の合計点を援助規範意識得点、利他性尺度の合計点を利他性得点、ダミー 2 の印象を回答した質問の合計点を援助者に対する印象評定得点、ダミー 1 の印象を回答した質問の合計点を被援助者に対する印象評定得点とした。 t 検定の結果、援助者に対する印象評定得点が被援助者に対する印象評定得点よりも有意に高かった。援助規範意識と利他性の 2 要因分散分析の結果、援助者に対する印象評定得点に対しどちらの主効果も有意ではなかった。最後に、援助規範意識得点、利他性得点、被援助者に対する印象評定得点を説明変数とし、援助者に対する印象評定得点を目的変数とした階層的重回帰分析の結果、援助規範意識得点と利他性得点の効果は有意ではなく被援助者に対する印象評定得点の効果のみ有意であった。

考察

利他性が高い人は援助規範意識の高低に関わらず、援助者に対して肯定的な印象を持つことが示された。これは、利他性の高い人は援助成果よりも被援助者が助かった事実を重視するために心的負担を感じなかったからだと考えられる。だが、仮説に反し、利他性が低い人も、援助規範意識の高低に関わらず、援助者に対して肯定的な印象を持つことが示された。このことから、利他性が低く、かつ、援助規範意識の高い人でも心的負担を感じなかった可能性が示された。

引用文献

- 箱井 英寿・高木 修 (1987). 援助規範意識の性別、年代、および、世代間の比較 社会心理学研究, 3 (1), 39-47.
- 針原 素子 (2015). 向社会的行動が「偽善」と判断される時: 推測された動機が及ぼす影響 日本心理学会第 79 回大会発表論文集, 284.
- 小田 亮・大 めぐみ・丹羽 雄輝・五百部 裕・清成 透子・武田 美亜・平石 界(2013). 対象別利他行動尺度の作成と妥当性・信頼性の検討 心理学研究, 84, 28-36.
- 志澤 翔太郎・川上 直秋・宮本 聡介 (2023). 過剰な援助を行う者が与える印象 —— 第三者視点からの検討 —— パーソナリティ研究, 32 (1), 1-10.
- 高木 修 (1997). 援助行動の生起過程に関するモデルの提案 関西大学社会学部紀要, 29 (1), 1-21

身体との関係における心の役割についての検討

本稿の目指すところは生物が身体をともなって生きていくうえで、心というシステムが果たす役割の検討である。

第一章では、身体と心という概念を本稿においてどのようなものとして扱っていくのかを明らかにする。第一節では主に『知覚の現象学』を取り上げ、これまでの身体理解を確認している。古典的心理学においては自己の身体と他の諸対象を区別する「諸特徴」が大きく4つ挙げられている。メルロ＝ポンティ自身は自己を世界内へ参加させていく触媒として身体をとらえている。また伊藤(2021)によれば、ヴァレリーは感覚器官に関して次のような主張をしている。感覚器官は外部刺激を受容するだけでなく、それに応答するような固有の産出能力を有している。第二節ではクラーク(2022)を参照し、身体とかわりを持つうえで心が満たしていなければならない条件を確認する。その条件は次のようなものだ。身体を柔軟に制御する組織であること、必ず身体と共有する点を少なくとも1つ持っていること、心と意識は別物であること、そして心のはたらきの全てが脳に還元されるわけではないことである。

本稿はさしあたりクラークの主張に沿って議論を進めていくのだが、そこで問題となるのが認知主義である。第二章第一節ではまず、この認知主義とはどういった立場であるのかを明らかにする。認知主義では心のはたらきの全てが脳の機械的なメカニズムに還元されると考えられている。第二節ではその認知主義の側から予想される批判に応答することで、クラークの主張の強化を図っている。

第三章では、第一節で河野の紹介するギブソンの理論より環境－行為者の関係を見ていく。以降この章では、この関係を説明する図式の心－身体関係への応用を試みる形で、身体との関係における心の果たす役割を検討していく。その結果、心と身体、そして環境は切り離して検討されるべきではないこと、そして心というシステムは環境と身体とを等しく媒介する存在だろうという主張が提示される。

第四章では、三つの拡張身体の事例を通じて、前章で行った主張の精緻化を目指す。道具による拡張の事例では、道具に固有の操作が求められる以上、道具が身体との境界を超えることはない。道具は身体に近い位置にある環境中の一対象に過ぎないからである。環境の対象に過ぎない道具を身体の方へと引き寄せるのは心の作用であると考えられる。コンピュータゲームの事例では、身体は周囲の環境に合わせた形態をとるのであり、必ずしも物質とは限らない。最後に直接制御可能な、つまり生得的身体に限りなく近い感覚で操作可能な人工パーツの事例からは、道具による拡張から得た見解を補強する事実が読み取れる。すなわちいくら生得的な身体に近づけようとも、環境中の対象は身体に取り込まれないということである。

本稿では心の果たす役割について次のように結論付ける。第一に心は身体と環境を等しく媒介するものであり、心がどちらかに偏っているといたとらえ方は不適當である。第二に心には特定の対象を身体の側に引き寄せるはたらきがある。

対話は生きづらさの解決となりうるか ——〈対話の哲学〉の理論と実践——

本論文では、現代の精神医療に対する問題意識と自身の対話の経験から、「対話は生きづらさの解決になるか」という問いを立てた。その上で、この問いに対し、哲学的解釈に基づいた応答を行った。

第1章では、ブランケンブルクを中点に、生きづらさと対話について考察した。第1節から、生きづらさに関わる概念を考察できたと思われる。まず「自明性の喪失」では、生きづらさの原因の一つとして、世界との関わり方の問題が示された。そして、「苦の重圧」では生きづらさを抱えたのちに受ける影響を多角的に捉えられた。以上の概念はあくまでも生きづらさの周辺に位置するものであり、生きづらさそれ自体を表すわけではない。しかしながら、あいまいである生きづらさを中心ではなく周縁から考察することでも、理解するための一歩につながっていると断言したい。第2節では、生きづらさについての対話が果たす役割を分析した。対話には誘発的な側面が存在し、それによって潜在的な感情に働きかけたり、患者の自由な言語化を手助けしたりできると判明した。そして、その陳述によって得られた患者の経験は、理論と相互に関係しあいながら、解釈される。一方で、ブランケンブルクの対話には、患者自身の主体性は欠如していることが指摘される。医療に頼りすぎずに生きづらさと付き合っていくためには、患者自身が主体的になることが望まれるだろう。

第2章では、アーレントの思想をもとに、対話における主体性と他者の役割を確認した。第1節では、アーレントの「思考」概念を踏まえ、思考を通じて自己と対話し、調和へと至ることで、自身で決心し判断するという主体性が獲得されると分かった。第2節では、「活動」概念をヒントに、このような思考が言論を介して他者に暴かれることで、自身の特性が現れ、存在の承認が促されると結論づけられた。

第3章では、これまでの議論を踏まえ、実践の領域に視点を移した。第1節では、当事者研究を取り上げた。主体性を持ち、他者との交流を通じてなされる対話は、生きづらさに対して十分有効であると示された。一方で当事者であるという困難も生じてくる。この困難について、第2節で克服を試みた。第2節では、インタビューを行い、現場の人の声を拾った。高橋さんが代表を務めるスプーンフィールドでは、AA (Alcoholics Anonymous) に習い当事者同士で対話が行われていた。この手法のもとでは、当事者たちは、当事者であるという構造から脱却しつつ、当事者同士で共感しあうことが可能であると示されたと思われる。

一方で、生きづらさの回復のきっかけとして安心して語る場所が、現代社会には不足しているという現状も指摘される。語る場の創設が今後の課題として挙げられるだろう。加えて、対話に困難を感じる人がいることも同じく懸念される点である。生きづらさを抱える全ての人々が安心して対話できるようにするためには、対話の形式が変容することが必要になるかもしれない。

卒業論文概要

アルチンボルドの寄せ絵と宮廷の関連性について

ジュゼッペ・アルチンボルドは16世紀に活躍したイタリア出身の画家であり、様々な事物を組み合わせる一つのイメージを作り上げる「寄せ絵」を数多く手がけたことで知られている。アルチンボルドの寄せ絵作品について、先行研究では彼の故郷であるイタリアの文化からの影響を指摘するものもあれば、彼が勤めていた宮廷との関連を指摘するものもある。筆者はアルチンボルドの寄せ絵のほとんどが彼の宮廷入り以降に描かれたものであることと、彼の作品の多くが皇帝に献上されていることから、作品に宮廷や皇帝との関連が見出せるのではないかと考える。そこで、本論文ではアルチンボルドの寄せ絵と彼が勤めていたハプスブルク宮廷との関連について、特に皇帝との関係を中心に考察し、彼の寄せ絵に見られるハプスブルク宮廷の影響を示すことを目的とする。

第一章では画家の略歴、画歴、宮廷での仕事といったアルチンボルドの基本情報を確認した。アルチンボルドは宮廷入りする前、ステンドグラスやフレスコ画といった教会や大聖堂の装飾を手掛けていた。1562年にハプスブルク宮廷の宮廷画家となってからは大公皇女などの宮廷関係者の通常の肖像画を制作する一方で、連作『四季』や『四大元素』を制作している。また画業と並行して祝祭ディレクターとして祝祭の企画・演出や衣装デザインを担当していた。1587年に宮廷を去ったが、その後も皇帝のために作品制作を続け、『フローラ』や『ウェルトウムヌスとしてのルドルフ二世』を制作し、皇帝に贈っている。これまでアルチンボルドの寄せ絵は彼の宮廷入り以降に制作されたものだと考えられていたが、近年ミュンヘンにある『四季』のヴァージョンが、彼が宮廷入りする1562年よりも前に制作された可能性が指摘されており、筆者もミュンヘン版に見られる他のヴァージョンとの差異から、その可能性は高いと考える。

第二章ではアルチンボルドが仕えた皇帝のうち、マクシミリアン二世とルドルフ二世について、その人物像をまとめた。マクシミリアン二世は国外から取り寄せた動植物を自身が所有する植物園や動物園で栽培、飼育したのみならず、それらの動植物をアルチンボルドなどの宮廷画家にスケッチさせて記録を残すなど、自然科学に高い関心を示した人物であった。ルドルフ二世は政治や宗教問題への対応といった面では失敗したものの、芸術家や学者を庇護してプラハを文化の中心にしたという点で文化面における貢献は大きく、また錬金術と蒐集に力を注ぎ、それらを通じて自然世界の理解と掌握を試みた人物でもあった。

第三章ではそれまで確認してきた情報と先行研究を基に寄せ絵作品と宮廷との関連について考察を行った。その結果、『四季』及び『四大元素』にはハプスブルク家の結婚政策や錬金術の「結合」概念が反映されていることに加えて、皇帝が所有する動植物のコレクションが寄せ絵の構成要素のモデルになっていることが分かり、また『ウェルトウムヌスとしてのルドルフ二世』に関しては、宮廷の仮装文化及びアルチンボルドの祝祭の衣装デザイナーとしての経験や皇帝の祝祭好きという性格、皇帝が好んだ絵画の傾向が反映されている可能性を示した。

以上のことから、アルチンボルドの寄せ絵作品には宮廷及び皇帝からの影響が見られると言え、換言すれば、彼の寄せ絵は宮廷という特殊な環境の中にいたからこそ制作されたものであると言える。

商品の購買関与度と数量限定表示が購買意欲に及ぼす影響

目的

商品購入の意思決定は、品質や性能といった情報以外に、価格や広告等商品の周辺情報からも影響を受ける。そのような情報の中で、販売の限定に関する情報（限定ラベル）を示す限定販売という方法が存在する（鈴木，2008）。限定販売が購買意欲を高めることは先行研究（三村，2009；布井他，2013）で示されている。しかし三村（2009）や布井他（2013）では低購買関与度商品にのみ焦点を当てており、高購買関与度商品に対して限定販売の効果が現れるのか議論の余地がある。購買関与度とは購買決定に対しての消費者の関心の度合である（神山，1997）。高購買関与商品購入場面では性能や品質に重きを置くため（神山，1997）、限定効果の大きさは、低購買関与商品購入場面における限定効果よりも小さいと推測される。

また、西崎他（2018）は商品の数量を限定する表示の種類に着目し、「在庫抽象表記条件（例：残りわずか）」、「在庫定量表記条件（例：残り 5 個）」、「数量限定条件（例：限定生産）」の 3 条件を設定し、数量とは無関連なラベルを付与した商品との比較を行った。結果、在庫定量ラベルと在庫抽象ラベルにおいても限定とは無関連なラベルより購買意欲を喚起することを示した。しかし西崎他（2018）の研究では、限定条件同士での比較は行われていなかった。国内市場において多様な種類の限定販売が存在し（鈴木，2008）、同属性の商品において限定と限定無関連の比較だけではなく、限定同士が比較される状況も多くある（鈴木，2008）。そこで本研究では、限定条件同士の比較についても探索的に検討した。

本研究では購買関与度と数量限定表示に注目し、購買意欲との関係を明らかにする事を目的とした。高購買関与の場合、商品の中心情報を重視するという先行研究（神山，1997）から、高購買関与条件の方が低購買関与条件よりも限定ラベルの効果が小さいと予測される。

方法

参加者 参加者は新潟大学生 20 名であった。

実験計画 独立変数を購買関与度（高、低）と数量限定表示（数量限定、在庫抽象、在庫定量、限定無関連）、従属変数を購買意欲とする 2 要因参加者内計画であった。

刺激 商品画像として、スティック型掃除機（高購買関与度）とポテトチップス（低購買関与度）を、32 枚ずつ計 64 枚インターネットから収集し使用した。条件ごと 4 群、計 8 群に分割し、各限定群と限定無関連群に均等に割り当てた。限定ラベル各群 2 種類ずつ、限定無関連ラベル 2 種類の計 8 種類を使用した。

手続き 布井他（2013）の実験方法を参考に、強制二肢選択課題を行った。商品画像刺激とラベル刺激のペアが実験者のモニタの左右に同時に 1 組ずつ呈示され、参加者は「どちらの商品を買いたいのか」をキー押しにより回答した。数量限定と限定無関連を比較し数量限定の商品が選ばれた比率（選択率）を算出した。その他の組み合わせ（在庫定量・抽象 vs 限定無関連：在庫定量 vs 在庫抽象；数量限定 vs 在庫定量・抽象の 6 つ）でも同様に選択率を算出した。実験を通して各商品画像刺激は、他群との比較において 1 回ずつ計 3 回呈示された。実験は全 100 試行で、比較される群の組み合わせの順序はランダムであった。

結果

各限定群と限定無関連群の組み合わせでの強制二肢選択課題における限定群の選択率を参加者ごとに算出し、参加者全体の平均値を求め分析対象とした。低購買関与条件において各限定群と限定無関連群との比較を行った結果、数量限定群の選択率のみ限定無関連群の選択率よりも有意に高かった ($t(19) = 4.30, p < .001$)。一方、高購買関与条件において、限定無関連群の選択率は、数量限定群 ($t(19) = 4.04, p < .001$)、在庫定量群 ($t(19) = 8.3, p < .001$)、在庫抽象群 ($t(19) = 8.58, p < .001$) の、いずれの選択率よりも有意に高かった。

また、限定群と限定無関連群の組み合わせでの強制二肢選択課題における選択率を参加者ごとに算出し、参加者全体の平均値を求め分析対象とした。その結果、低購買関与条件において数量限定の選択率が在庫定量群・在庫抽象群の、いずれの選択率よりも有意に高かった（在庫定量群との比較 $t(19) = 3.90, p < .001$ ；在庫抽象群との比較 $t(19) = 7.34, p < .001$ ）。

考察

限定と限定無関連の比較について、高購買関与条件において、限定無関連ラベルを付与した商品の方が選択されやすくなるという結果となった。その要因として「探索判断力」が関連していると考えられる。探索判断力とは、商品購買場面において参加者がその商品について入手可能な情報の量である（池尾，1988）。高購買関与商品について、探索判断力が低い場合、商品購入の際「第 3 者の推奨」が大きな役割を果たす（池尾，1988）。本研究ではモニタに商品画像を提示したのみであったため、商品の品質や性能等について情報がなく探索判断力が低かったと考えられる。従って「第 3 者の推奨」が役割を果たしたと考えられる。

限定同士の比較について、低購買関与条件で数量限定の選択率が、在庫定量・抽象の選択率よりも有意に高かった。この結果から、「販売開始時での商品販売母数の限定」を表す数量限定ラベルの方が、「リアルタイムでの在庫数」を表す在庫ラベルよりも購買意欲を促す可能性が示唆された。

引用文献

- 池尾 恭一 (1988) . 消費者の行動類型とマーケティング戦略オペレーションズ・リサーチ：経営の科学, 33, 84-89.
- 神山 進 (1997) . 消費者の心理と行動ーリスク知覚とマーケティング対応 中央経済社.
- 三村浩一 (2009) . 限定品を購入する消費者像ー心理的リアクタンス理論から見えるパーソナリティ特性 日経広告研究所報, 43, 46-50.
- 西崎 友規子・西口 たまき (2018) . 数量限定ラベルによる商品魅力の向上 日本感性工学会論文誌, 18, 41-45.
- 布井 雅人・中嶋 智史・吉川 左紀子 (2013) . 限定ラベルが商品魅力・選択に及ぼす影響 認知心理学研究, 11, 43-50.
- 鈴木 寛 (2008) . 限定商品に対する消費者購買行動の理論的・実証的研究ー心理的リアクタンス理論と独自性理論を中心にー 企業研究, 14, 201-223.

集中力に関するメタ認知と読解力との関連について

キーワード：集中力，読解力，メタ認知

目 的

読書に集中しづらいと感じる人がいる一方で，すらすら本が読めると感じる人もいる。このように人が自身の読書中の集中力を評価する際，内容理解の円滑さが評価基準になると考え，実際の読解力とメタ認知評価の関連を調査する。

読解力は，情報貯蔵能力と注意制御能力が必要なリーディングスパンテスト（RST）の成績との相関性が高い（森下ら，2007）。よって，読解にも情報貯蔵の力と注意制御の力が必要になると言える。数学的課題において，ワーキングメモリの情報貯蔵能力は数学不安によって低下する（Ashcraftら，2001）。つまり，不安という本来の能力とは無関係な要因が，ワーキングメモリのはたらきに影響を及ぼす。

以上の知見から，読解力メタ認知による読解不安の増減と注意力メタ認知が，読解成績に影響を与えるという仮説を立てた。本研究では，読書量と読解力・集中力メタ認知の関連性の検討と，メタ認知に影響を及ぼす要素の探索を目的としたアンケート調査を実施し，仮説の予備的検討を行った。

調査では参加者に対し，普段の読書習慣，自身の読解力・集中力のメタ認知評価，読書中の集中を阻害する要因について尋ねた。Ashcraftら(2001)や森下ら(2001)のワーキングメモリに関する研究から，自身の読解力に対する不安が大きいほど読書行動が減少すると考える。また不安の大きさ＝メタ認知評価の低さと考え，そこから，読解における読解力・集中力のメタ認知評価の高さと読書量の多さが正の相関になると予測した。また読書中の集中を阻害する要因について，集中力に関するアンケートでもワーキングメモリ容量やその分配に関連する回答が多く得られると予測した。

方 法

参加者 参加者は，新潟大学の学生 32 名であった。心理学関連の講義の受講生と，課外活動参加者を対象に，授業後または活動後に協力を呼びかけた。

実施方法 Google フォームを使用したオンラインのアンケート調査を行った。所要時間は 5~10 分程度だった。

調査項目

1. 参加者の平均的な読書習慣 平山（2015）の調査方法を参考に，「1 日の平均読書時間（分）」と「1 週間の平均読書日数（日）」の 2 つの質問項目で調査した。
2. 参加者の主な読書方法 読書をする際に主に使用するのは紙媒体か電子書籍かを質問した。
3. 参加者の読解力・集中力に対する自己評価 自身の読解力と集中力に関する 2 つの質問項目を設け，それぞれ「とても高い」「やや高い」「どちらとも言えない」「やや低い」「とても低い」の 5 件法で回答してもらった。
4. 読書中の集中阻害要因 参加者が読書中に集中できないときとその要因について，2 つの質問項目を設け，自由記述形式で回答してもらった。

手続き 各調査項目について，計 7 個の質問項目で尋ねた。ここでの「読書」とは紙または電子の書籍を読むことであり，漫画や雑誌・教科書等は除くよう教示した。回答は匿名であり回答後の参加者特定ができないため，回答送信後の参加同意の撤回はできないことをフォームの冒頭で明記した上で，「同意する」のチェックボックスで調査参加の同意を得た。

結 果

回答を，調査 1, 3，調査 4，調査 2 に分けて分析した。

調査 1, 3 読解力自己評価と集中力自己評価を，「とても低い」～「とても高い」を 1~5 でコーディングし，1 日の読書時間/1 週間の読書日数とそれぞれ相関分析を行った。その結果，1 日の読書時間は，読解力自己評価との相関が $r = -.03$ ，集中力自己評価との相関が $r = .05$ だった。1 週間の読書日数は，読解力自己評価との相関が $r = -.09$ ，集中力自己評価との相関が $r = -.04$ だった。いずれの分析においても相関は無視できる程度だった。

調査 4 回答を「集中力の評価基準」，「集中を阻害する要因」にグループ分けした。グループ内で類似性による分類を行い，それらの分類がグループに占める割合を算出した。

「集中力の評価基準」回答は 11 件あった。分類は，「注意の移動」(72.7%，8 件)，「内容理解の程度」(18.2%，2 件)と「疲労の感覚」(9.1%，1 件)であった。

「集中を阻害する要因」回答は全部で 56 件あった。分類は，「周囲の騒音等」(39.3%，22 件)，「睡眠不足・空腹・疲労感」と「他のタスク等による時間不足」(17.9%，10 件)，「本に対する興味の薄さ・内容理解の難しさ」(10.7%，6 件)，「スマートフォン」(5.4%，3 件)，「その他」(8.9%，5 件)だった。

調査 2 電子書籍を使用することがある人は 53.1%（17 名）であり，うち紙媒体よりも電子書籍での読書の割合が高いと答えた人は 9.4%（3 名）だった。

考 察

調査 1, 3 では，いずれの分析結果でも正の相関が見られなかった。読解不安による読書量の減少と，読解不安の小ささによる読書量の増加は単純に結びつかないと考える。1 日の平均読書時間（分）と 1 週間の平均読書日数（日）の回答から彼らに読書が身近でないと感じるため，読書量が読解力メタ認知に及ぼす影響は小さいと考えられる。

また，読解力メタ認知と集中力メタ認知の相関が中程度であり，読書の集中力と読解力に関連を感じない人もいると分かる。したがって注意メタ認知が読解成績に影響を与えるという仮説は適切でない。

調査 4 の集中力の評価基準から，情報貯蔵能力よりも，読書以外に気を取られないという注意制御能力を集中力と捉える人が多いと考える。集中を阻害する要因も，周囲の騒音のように注意制御を阻害する要素が多く挙げられた。また，読書に限らず様々なことに対する集中を阻害しうる心理的要因や身体的要因も複数挙げられた。

引用文献

- Ashcraft, M. H., & Kirk, E. P. (2001). The Relationships Among Working Memory, Math Anxiety and Performance. *Journal of Experimental Psychology: General*, 130(2), 224-237.
- 平山 祐一郎 (2015). 大学生の読書の変化——2006 年調査と 2012 年調査の比較より—— *読書科学*, 56(2), 55-64.
- 森下 正修・近藤 洋史・蘆田 佳世・大塚 結喜・荻阪 直行 (2007). 読解力に対するワーキングメモリ課題の予測力——リーディングスパンテストによる検討—— *心理学研究*, 77(6), 495-503.

自己効力感および環境のコントロール可能性と目標達成困難下における対処方略の関連

キーワード：対処方略、Well-being、自己効力感、環境のコントロール可能性

目的

志望校合格や大会の上位入賞など、私たちは様々な場面で目標を設定し、達成しようとする。しかし、内的・外的要因によって目標達成が困難になる場合、どのような方略をとることが最も適応的だろうか。

適応的な目標追求の説明理論として、「目標調整理論」(goal adjustment theory; Mens, Wrosch, & Scheier, 2015) と「2重プロセスモデル」(dual process model; Brandstädter & Renner, 1990) が提唱されてきた。外山・長峯 (2022) は、これら2つの理論と概念を整理・統合した「困難な目標への対処方略尺度」を作成し、困難な目標への適応的な対処方略として「目標の内容の調整」を指摘した。また従来、美徳とされてきた「目標継続」が Well-being の正の側面を促進すると同時に、負の側面をも促進することを明らかにした。

しかし、外山・長峯 (2022) では方略選択を行う個人の要因は考慮されていない。そこで、特殊実験では困難な目標への対処方略と Well-being の関係を、自己効力感と動機づけが調整するモデルを検討した。その結果、自己効力感が低い場合、「目標の水準の調整」を行うことで Well-being が高まることが示唆された。しかし日常場面において、方略選択の適応性には自己効力感や動機づけといった内的要因だけでなく、周囲の環境や期待等の外的要因も影響を及ぼす可能性が指摘された。

これを踏まえ、本研究では個人の状況を、自己効力感(内的要因)とワイナーの原因帰属理論 (Weiner, Frieze, Kukla, Reed, Rest & Rosenbaum, 1971) を基にした独自の尺度である、環境のコントロール可能性から捉え、それらが困難な目標への対処方略の選択と Well-being との関係に及ぼす影響を検討することとした。自己効力感の高さと環境のコントロール可能性の高さの組み合わせにより Well-being を高める適応的な対処方略は異なると予測した。また特殊実験において、参加者である大学生の多くが、達成困難な目標として「大学受験」を想起していたことから、本研究では、大学受験に限定して調査を行なった。

方法

参加者 男性 28 名、女性 73 名、回答したくない 1 名の大学生 102 名 (M = 20.50 歳, SD = 1.53)。指導教員の担当する講義の受講生を対象に、また縁故法で募集した。

手続き Google フォームを用いて調査した。調査目的、参加の自由等を説明し、同意した者のみ質問紙に回答した。

質問紙の内容 年齢・性別/一般性セルフエフィカシー尺度 (坂野・東條, 1986) /大学受験の困難度/大学受験において目標達成の妨げとなっていた内的要因の記述とその要因のコントロール可能性/大学受験において目標達成の妨げとなっていた外的要因の記述とその要因のコントロール可能性/困難な目標への対処方略尺度 (外山・長峯, 2022) /方略選択の自由度/対処方略の一貫性/主観的 Well-being 尺度 (伊藤・小玉, 2005) 及び心理的 Well-being 尺度 (竹村, 2007)。

結果

関連分析より、対処方略は「現実的目標レベル調整」「目標の内容の調整」「挑戦的目標追求」の3つにまとめ、Well-being は「Well-being 低減因子」「Well-being 増強因子」の2つにまとめた。その上で、HAD (清水, 2016) により構

造方程式モデリングを行なった。その結果、自己効力感から「現実的目標レベル調整」へ負のパス (標準化パス係数: -.215)、そして「現実的目標レベル調整」から「Well-being 増強因子」へ負のパス (標準化パス係数: -.276) に至るモデルのみが有意であった。しかしモデル適合度は良好でなかった。

考察

結果より、有意になったモデルの一連の流れは、「自己効力感の低い個人は当初の目標を諦め、現実的目標レベル調整を行うが、それがかえって Well-being の正の側面の低減に繋がってしまう」と解釈できる。これは、特殊実験とは一致しない結果となった。この結果については、ある程度期限が決まった目標であるという「大学受験」特有の性質、対象者を大学生・大学院生としたために、大学受験を過去のものとして消化できていなかった可能性があるという参加者特有の性質が関係していると考えられた。

また本研究では、自己効力感と環境のコントロール可能性の高さの組み合わせにより、適応的な方略が異なると予測したが、環境のコントロール可能性から対処方略への影響が確認できず、自己効力感と環境のコントロール可能性の組み合わせという観点からの影響は検証できなかった。

本研究の改善点として、参加者や目標の性質及び、環境のコントロール可能性として想起された要因の全体に占める影響力の検討、さらにテーマを限定した際の各方略の定義とその適切性、教示の適切性の検討等が挙げられた。

引用文献

- Brandstädter, J., & Renner, G. (1990). Tenacious goal pursuit and flexible goal adjustment: Explication and age-related analysis of assimilative and accommodative strategies of coping. *Psychology and Aging, 5*, 58-67.
- 伊藤 正哉・小玉 正博 (2005). 自分らしくある感覚 (本来感) と自尊心が Well-being に及ぼす影響の検討 教育心理学研究, *53*, 74-85
- 自己効力感および動機づけと、目標達成困難下における適応的な対処方略との関係 令和3年度 新潟大学心理学特殊実験レポート (未刊行)
- Mens, M. G., Wrosch, C., & Scheier, M. F. (2015). Goal adjustment theory. In S. K. Whitbourne (Ed.), *The Wiley-Blackwell encyclopedia of adulthood and aging* (pp. 317-324). New York: Wiley-Blackwell.
- 坂野 雄二・東條 光彦 (1986). 一般性セルフエフィカシー尺度作成の試み 行動療法研究, *12(1)*, 73-82
- 清水 裕士 (2016). フリーの統計分析ソフト HAD: 機能の紹介と統計学習・教育、研究実践における利用方法の提案 メディア・情報・コミュニケーション研究, *1*, 59-73.
- 竹村 明子 (2007). 目標達成が困難な状況への対処方略と心理的 Well-being との関係 琉球大学教育学部紀要, *71*, 183-190
- 外山 美樹・長峯 聖人 (2022). 人は困難な目標にどう対処すべきか?—困難な目標への対処方略尺度を作成して—心理学研究, *92(6)*, 543-553
- Weiner, B., Frieze, I., Kukla, A., Reed, L., Rest, S., & Rosenbaum, R. M. (1971). Perceiving the causes of success and failure. In E. E. Jones, D. E. Kanouse, H. H. Kelley, R. E. Nisbett, S. Valins, & B. Weiner (Eds.), *Attribution: Perceiving the causes of behavior* (pp. 95-120). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

いじめにおける差別感情について
——倫理的観点からの考察——

本論では、差別に関係していると思われる身近な問題として、いじめを取り上げ、いじめは他の差別と比較してどの点が共通し、異なるものであるのか、また、いじめには差別的感情がどのように関係しているのか、その二点について考察を行った。

第一章では、いじめと他の差別にどのような共通点相違点があるのかについて考察した。第一節では、差別とはどのようなものを池田らの差別の捉え方を用いて確認した。池田らの差別の捉え方をいじめにも当てはめて考えてみると、私にはいじめが他の差別と同様に差別であるように思われた。しかし、第二節でいじめと他の差別の比較をし、共通点としていじめと他の差別には加害者と被害者の関係性の一方方向性と固定化があること、相違点としていじめは、社会全体に影響を与えることはないということが確認できた。この点から、私は、いじめは他の差別と全く同じ差別であると考えることができないと認識を改めた。第三節では、いじめと他の差別のさらなる比較をするため、中島の差別にかかわる否定的感情である、不快、嫌悪、軽蔑、恐怖を確認した。そして、第四節では、いじめと他の差別を差別における否定的感情を用いて比較した。そこで確認できたことは、いじめと他の差別が明確に異なるのは、いじめにおいて軽蔑という感情が嫌悪という感情から正常に成長しないということである。

第二章では、いじめにおいて差別感情がどのように関わっているのかを考察するためにいじめがどのように発生し、どのようにいじめの形態が変化しているのかを確認した。第一節では、いじめの起こる環境下でのノリについて確認した。第二節でいじめの加害者は、自らの全能欲求を満たすためにいじめを開始してしまうことを確認した。さらに、第三節でいじめには異なる三つの全能筋書に応じた形態があり、第四節では、それらのいじめの形態が変化するメカニズムを確認した。

第三章では、いじめに差別的感情がどのように関係しているのかについて考察した。第一節で、否定的感情がどのようにいじめに関わっていて、どのように変化するのかを考察し、恐怖という感情が否定的感情の源泉であり、いじめの原動力となっているのではないかと考察した。第二節では、いじめに関わる肯定的感情はどのようなものかを確認し、いじめの原因となっていたのは、否定的感情ではなく、肯定的感情であるのではないかと考察した。第三節でいじめに関わる感情がどのように肯定的感情と関わっているのかを考察し、いじめに関わる感情は自分に対する肯定的感情から生まれ、いじめの原因は自分に対する肯定的感情であると考察した。

結論として、いじめは他の差別と比較し、検討した結果、差別と似ているものではあるが、明確に差別と同様のものと断ずることは難しいということがわかった。いじめに関わる感情のうち他人に対する否定的感情だけでなく、楽しい、嬉しい、怒りという感情すらも自分に対する肯定的感情から生まれた感情であり、いじめの原初の原因は自分に対する肯定的感情であると考えられる。

名づけとは何か

——ベンヤミンから読み解く他者と共に生きる言葉——

本論文では、ベンヤミンの言語哲学をもとに、「名前(Name)」および「名づけ(Benennung)」について考察している。

私たちは普段からさまざまな名前に囲まれて生活しており、名前は人間の活動と切り離すことができないものである。本論文の考察対象として名前だけでなく、名づけという行為にも焦点を当てるのは、名前の考察だけでは見えてこない自己と他者の関係性に迫ろうとしたためである。また、ベンヤミンをとりあげたのは、彼の言語哲学において、名前および名づけが手段としてではなく、目的として扱われているためである。これは一般的な見方と大きく異なっている。そして、そこからは名づけにおいて達成される自己と他者の調和を見とることができる。

第一章は、ベンヤミンの言語哲学における「言語(Sprache)」とは何かということをも明確にしておくことから始めた。ベンヤミンによれば、言語は、人間に限らずあらゆる存在が行う精神的内容の伝達である。特に人間の言語＝「言葉(Wort)」は、命名の場として、対象の言語を受けとめ翻訳し、それにふさわしい名を与える、いわば入力と出力が行われる媒体と定義できる。そしてその名づけにおいて、対象は絶対的に肯定されるのである。しかし、こうしたあり方は、創世記における墮罪という出来事により、効率を重視し抽象化に走り本質を損なった現代の人間の言語へと変化してしまったとされる。

第二章では、名前に対する一般的な考え方の批判的検討を行っている。本論文では、「名づけは権力行為である」「名は記号である」という二つの考え方を、ベンヤミンに突きつけられた問いとして捉え、それに対する応答を試みた。まず、名づけと権力とのかわりについて、名づける／名づけられる、という一方が能動、他方が受動であるような構図を問い直すことによって、これを否定した。次に、名が記号であるということについて、事物と名前が分離不可能であるということ、名が他者への絶対的肯定を表すものであるということから、これを否定した。

第二章で批判した二つの考え方を名づけにおける失敗と捉え、それが現代の言語をめぐる危機的状况に由来するということを、第三章では述べた。その際、名づけがベンヤミンのいう「物語る技術」に属することから、近代以降の「物語る技術」の喪失が名づけの失敗を招いているということを述べた。

最後に、これまでの議論全体を踏まえて、名づけとは、他者の言語に耳を傾け、それに名前を与えるという翻訳の形式によって、異質な他者を自己のうちに受け入れること、そして、私にとって他者とは、どのように名づけても決して酌み尽くされることのない創造的な存在であり、だからこそ共に生きたいと思える存在であるということを示した。

感情を介した感覚間協応の獲得について

キーワード：感覚間協応 学習 視覚 聴覚

【はじめに】

音楽と色相の間には、強い感覚間協応が存在することが分かっている (Isbilen & Krumhansl, 2016 など)。この説明理論として近年、共通した感情を喚起させる刺激同士に感覚間協応が起こるとする、感情媒介説が提唱されている (Palmer, Schloss, Xu & Prado-Leon, 2013)。しかし、先行研究の多くは相関研究であり、感情による媒介を直接的に確かめるとは言い難い。そこで本研究では、感情媒介説をより直接的に検討するため、色相との感覚間協応が存在しない聴覚刺激として純音を用意し (Spence, 2020)、純音と感情の間に感覚間協応を形成することで、同時に色相との感覚間協応も生じるか検討する。

先行研究から、青色は悲しみ、黄色は幸せの感情と結びついていることが分かっている (Isbilen & Krumhansl, 2016)。そこで実験ではまず、低い純音 (以下、低音) と悲しみ、高い純音 (以下、高音) と幸せ、という組み合わせを学習してもらおう。そして、青色または黄色のカラーパッチと同時に、中程度の高さの純音 (以下、中音) を流し、その音が「高い」か「低い」かを回答してもらおう。感情媒介説が正しければ、先の学習によって音高と色相に感覚間協応が獲得され、青色の時は「低い」、黄色の時は「高い」と回答すると予想される。

【方法】

参加者 大学生 31 名を対象として実験を行った。参加者は SNS を用いた縁故法や、授業後の呼びかけによって募集し、謝礼はなかった。

装置 参加者は、実験用に作成した web ページにアクセスした。アクセスの際は、パソコンを用い、スマートフォンやタブレットを用いないように教示した。実験中は、イヤホンまたはヘッドホンを装着するよう教示した。

材料 聴覚刺激は、さまざまな周波数の純音であった。高音として、1000 Hz を中心に、上下 50 Hz まで、10 Hz ずつ高く (低く) した 11 種類の純音、低音として、500 Hz を中心に、上下 50 Hz まで、10 Hz ずつ高く (低く) した 11 種類の純音、中音として、750 Hz の純音を用いた。

視覚刺激は、顔画像、物体画像、カラーパッチであった。顔画像として、AIST 顔表情データベース 2017 (Fujimura & Umemura, 2018) から、喜び表情および悲しみ表情を、男女 4 名ずつ用意した。物体画像は、フリー画像素材サイト PAKUTASO から、16 種類用意した。顔画像および物体画像は、画像編集用ソフトウェア GIMP を用いて、モノクロに加工した。また、明るさがおおよそ同一になるよう操作した、青色と黄色のカラーパッチを用意した。

手続き 参加者は、純音と同時にディスプレイに提示される画像を見ながら、流れてきた純音が「高い」か「低い」かを弁別する試行を繰り返して行った。試行には 3 種類あり、悲しみ表情と低音、あるいは幸せ表情と高音のセットが提示される「学習試行」、参加者が実験の意図に気づくのを防ぐため、学習試行の顔画像を物体画像に置き換えた「ダミー試行」、青カラーパッチまたは黄カラーパッチと、中音のセットが提示される「分析試行」であった。

実験は、学習前フェーズ、学習フェーズ、学習後フェーズの順に行われた。学習前・学習後フェーズでは、学習試行が 96 回、ダミー試行が 24 回、分析試行が 60 回行われた。学習フェーズでは、学習試行が 256 回、ダミー試行が 64 回、分析試行が 64 回行われた。つまり、学習フェーズでは、集中的に学習試行が行われた。なお、実験の全試行のおよそ

1/4 が終了するごとに、任意の時間休憩することができた。

【結果】

学習前・学習後フェーズの分析試行において、黄色カラーパッチが提示された時に「高い」と回答した、もしくは青カラーパッチが提示された時に「低い」と回答した割合を、「協応回答率」とした。学習前フェーズの平均協応回答率は 0.52 (SD = 0.06)、学習後フェーズの平均協応回答率は 0.51 (SD = 0.05) であり、両者を対応のある 2 標本 t 検定で比較したが、有意な差はみられなかった ($t(30) = 1.12, p = .271$)。

追加の分析として、黄色カラーパッチが提示された時に「高い」と回答した割合を Y-H 協応回答率、青カラーパッチが提示された時に「低い」と回答した割合を B-L 協応回答率として、集計を行った。学習前フェーズの平均 Y-H 協応回答率は 0.60 (SD = 0.28)、平均 B-L 協応回答率は 0.43 (SD = 0.27) であった。学習後フェーズの平均 Y-H 協応回答率は 0.67 (SD = 0.31)、平均 B-L 協応回答率は 0.34 (SD = 0.32) であった。それぞれ学習前後の協応回答率について、Bonferroni 法による多重比較を行ったところ、Y-H 協応回答率に有意な差はみられなかった ($t(30) = -1.98, p = .057$) が、B-L 協応回答率は、学習後フェーズの方が、学習前フェーズよりも有意に低かった ($t(30) = 2.46, p = .020$)。

【考察】

協応回答率は学習前後で差がなく、本実験の手法では、感情を媒介とした感覚間協応の獲得があるとは言えなかった。しかし、Y-H 協応回答率は、学習前後で有意な差がなかったものの、B-L 協応回答率は、学習後の方が有意に低かった。これは、仮説と真逆の結果であった。

Palmer et al. (2016) は、喜び/悲しみの側面においては、色相よりも、明度や彩度が大きな影響力を持つと考察している。従って、本実験で使用した青色は、明度・彩度が高かったために、喜び感情と結びついてしまった可能性が考えられる。今後は、文化差や実験デザインに配慮しながら、より厳密な統制のもとで、実験を行う必要がある。

【引用文献】

- Fujimura, T., & Umemura, H. (2018). Development and validation of a facial expression database based on the dimensional and categorical model of emotions. *Cognition and Emotion, 32*, 1663-1670.
- Isbilen, E. S., & Krumhansl, C. L. (2016). The color of music: Emotion-mediated associations to Bach's well-tempered clavier. *Psychomusicology: Music, Mind, and Brain, 26*, 149-161.
- Palmer, S. E., Schloss, K. B., Xu, Z., & Prado-Leon, L. R. (2013). Music-color association are mediated by emotion. *The Proceedings of the National Academy of Sciences, 110(22)*, 8836-8841.
- Spence, C. (2020). Simple and complex crossmodal correspondences involving audition. *Acoustical Science and Technology, 41(1)*, 6-12.

美的判断の原理に関する考察
——個人と時間性との関わり——

人間は、どのようにして何かを「美しい」と思うのだろうか。現代ドイツの美学者であるクリストフ・メンケは、近代美学の発展史に基づきながら、この問いへの応答として二つの立場を与える。一つは、美しいものの認識を基準に即したある行為の成功や達成として捉えるものだ。そしてもう一つは、人間の内部で目的や規則を欠いた無意識の戯れが展開し、それによって美的なものが捉えられるとする立場である。それぞれの立場において、美的なものを捉える際に人間の内部で働く原理は「能力 (Vermögen)」と「力 (Kraft)」と呼ばれる。人間が規範的に行使することのできる「能力」に対し、「力」は人間の意図を超えた形で現象する。

本論文では、このメンケの議論を基盤としながら、「能力」と「力」という原理が個人の内面における時間性とどのように関わるのかについて考察する。メンケの思想においては美的なものの原理が個人の内面に見出されており、時間が重要な要素となるのではないかと考えたからだ。「時間」という観点から「能力」と「力」の議論を捉えなおすことで、美的判断の原理に関する新たな側面を見出すことを目的とする。

第一章ではライプニッツからバウムガルテンへと至る美学の創始を概観し、「能力」の美学と時間性との関わりについて検討する。ライプニッツの哲学によると、美的なものの判断は人間が内部に持つ規範的な原理を運用する形で行われる。この原理は具体的な実践の場面においてしか実現しないため、一度きりの現在性を持つ。しかし一方で訓練によって獲得することができる点で一定の方向づけを持っており、実現される以前から潜在的に存在しているものだといえることを述べた。

続く第二章では、メンケの論究の中心テーマである「力」の美学が時間性の観点によってどのように読み解けるかを論じる。ヘルダーの思想に代表される戯れとしての力はその都度動きを持った表現となり、美的なものを現象させる。そのため美的なものの原理は常に新しく生成されるが、その際に人間が本来持っている始原的な状態へと立ち戻る「遡行」が行われる。「力」の現象においては現在の状態に過去の状態が持ち込まれており、過去性との関わりが見られることを指摘した。

第三章では、美的なものの原理が個人における時間とどのように関わるのかについて考察を行った。美的なものの原理はある個人の現在において存在するが、同時に過去に成立した芸術的世界を媒介として成り立つものである。この芸術世界との関わりは、人間があらかじめ持っている普遍性の存在を示唆している。

以上の議論から、「能力」と「力」の美学を時間の観点から捉えると、美的なものの原理は人間の始原的な状態を含む過去と関連しながら現在において生成されるという共通の形式によって捉えられることを結論づけた。

道徳教育における哲学対話の有用性
——哲学的思考と道徳性の共通性の観点から考える——

本論文では、日本の道徳教育の現状を見つめ、道徳性の形成という観点から哲学対話によって養われる推論能力や言語化能力、ケア的思考そのものとその形成過程と道徳性の共通性を見出し、哲学対話によって道徳性が実現するのではないかという可能性について考察を行う。

第1章では、日本の道徳教育における「道徳性」と、哲学対話を通して身に付ける能力との共通性について考察を行う。まず第1節で、学習指導要領から道徳性に関する記述を抜粋して、日本の道徳教育において道徳性はどのように捉えられているのかを確認する。第2節では哲学対話によって養うことができる能力として、ケア的思考、推論能力の二つについて紹介する。第3節では道徳性と哲学対話によって養うことができる能力との共通性について考察を行う。その際、共通点として挙げられるのは、「志向性」「自己理解における他者の存在」「他者への配慮」「聞く力を重視する」という四つの観点である。

第2章では、これまで大人のものであるとされてきた哲学を子どもでも扱うことができるのかという疑問に対する応答を行うために、「子ども」概念の定義、子どもの哲学可能性について論じる。第1節では子ども概念に関してフィリップ・アリエスの著書を用いてまとめたのち、子どもに哲学可能性を認めていない哲学者の理論や、子どものための哲学成立の背景として、歴史的な制度の側面から考察を行う。第2節では子どものための哲学を実践する研究者の理論から子どもの哲学可能性について論じる。最終的に子どもには「潜在的に」哲学をする可能性があるとし、実際に道徳教育の一環として、道徳の授業内で哲学対話を導入する際の課題やその方法論について、第3章において考察を行う。

第3章では、前章で論じた子どもの哲学可能性について、子どもにも「潜在的に」哲学をする可能性があるとしたうえで、実際に哲学対話を道徳の授業に導入した例を紹介し、自身が想定する理想のカリキュラムのあり方について検討する。第1節では四つの実践例を紹介し、第2節では日本の道徳の授業で哲学対話を実施する際に課題となる点として、「目的や手段の一致」「教員の教育」「家庭が果たす役割」の三点を挙げ、その課題に対する応答を行う。第3節では理想的なカリキュラムのあり方、その方法論についての考察を行っていく。

以上を踏まえて、子どもには哲学をすることができ、日本の道徳教育において想定される道徳性を哲学対話によって実現することができる可能性があるとしたうえで、実際に日本の道徳の授業に哲学対話を導入する場合における「長期的な哲学対話の実施」と「二種類のワークシートの実施を通じた評価」の二つを軸としたカリキュラムの必要性を明らかにした。現場で子どもに向き合う教員を制度から支えるという意味でも今後はさらに様々な現場の意見、理論を検討する必要があるだろう。

『夜と霧』と日本 —フランクフルト思想を用いた自殺原因分析の可能性について—

ヴィクトール・フランクフルトは 1900 年代を生きたオーストリア出身の精神科医である。題目にある『夜と霧』は彼の強制収容所体験が描写された本のことである。

卒業論文の中で主に二つのことを行った。一つがフランクフルトの思想、特に人生の意味と問いの観点変更をまとめること。もう一つがフランクフルトの思想と日本で得られたデータを並べ、彼の思想が当てはまる対象を特定することである。以上二つのことから、現代の日本でもフランクフルトの思想を活かす可能性があるかと結論付けた。

第一章第一節では、現代社会に生きる人々の多くが人生の無意味感に悩まされているというフランクフルトの考えをまとめた。続く第二節で、現代の日本はフランクフルトの生きた 1900 年代の欧米とは時代も場所も異なることを確認し、そのうえで大衆が無意味感に悩まされているという彼の考えは必ずしも現代の日本人に当てはまらないことを指摘した。つまり、日本人の多くが無意味感に悩んでいると言い切ることは出来ないということである。ただ、無意味感に悩む人が一人もいないと言い切ることも出来ないことから、この無意味感、空虚感に苦しむ人は誰なのかを特定しようと試みた。これは第二章、第三章で行った。

第二章第一節でフランクフルトの経歴を確認し、第二節で彼の体験した強制収容についてまとめた。第三節では『夜と霧』を軸にフランクフルトの思想をまとめ、第四節で具体例を用いて彼の思想を説明した。第二章で確認したフランクフルト思想の内容は次のようにまとめられる。フランクフルトによれば、人生の意味は瞬間瞬間に見つけられるものである。問いの観点変更とは、人生に期待するのではなく、むしろ瞬間瞬間の状況や出来事に行動や態度で対応する責任を自覚することである。

第三章第一節ではフランクフルトによる失業者についての分析をまとめた。失業者についての分析を簡単にまとめると次のように言える。失業した人には自殺する傾向が見られる。失業者は人生を無意味なものと感じ、未来に目的をもてない存在になる。それが酷い状態までいくと自殺に繋がりが得る。つづいて現代の日本で調査された失業と自殺の相関を確認した。その結果、失業と自殺に相関があるのは 35 歳以上〔40～49 歳を除く〕の日本人男性であると分かった。以上のことから第二節では、フランクフルトの分析と一致した 35 歳以上〔40～49 歳を除く〕の日本人男性において、その自殺原因が人生の無意味感によるものであるという分析が可能であることを示した。

フランクフルトの思想を日本で活かすため、彼の思想と日本の現状に共通する箇所を探した結果、失業し人生の意味に悩んで自殺する人がいるというフランクフルトの考えが分かり、日本では 35 歳以上〔40～49 歳を除く〕の男性において失業と自殺に相関があるということが分かった。以上のことから失業と自殺に相関がある人々はフランクフルトの思想、知見に当てはまる対象であると言える。彼らが自殺してしまった原因について、単に失業したことだけでなく、人生の無意味感に苦悩したのではないかと分析も可能であると考えられる。

SNS 依存と承認欲求

—我々はどのように承認欲求と向き合っていくべきか—

現代社会において、SNS は情報の発信や収集、コミュニケーションなどの手段として非常に便利であり、生活に欠かせないものとなっているが、近年は現代人の SNS 依存が問題になってきている。本論文では、人間が持つ承認欲求と SNS 依存が関連しているとし、なぜ SNS 上の評価に執着し、依存してしまうのかを考察した。そして、ここから SNS と自己の関係を一度見直し、自身の承認欲求と向き合いながら SNS と適切に付き合っていく方法について検討した。

第一章では、承認欲求とはなにか、人間の承認欲求は SNS 上ではどのように現れるかという点について考察した。SNS における承認欲求とは、SNS 上の自分の言動について他者から認められたいと思うこと、他者から自分が価値のある存在だと思われたい、自分で自分の価値を認めたいと思うことである。その上で、人間はなぜ認められたいと思うのかについて、「行為の承認」と「存在の承認」という二つの承認に触れながら論じた。承認欲求を持つ人を評価する他者として評価体質を持つ人に注目し、人はなぜ他者を評価するのかについて考え、他者を常に評価したい人間の性質について、自分自身の不安と向き合うという精神的に重い作業よりも責任が軽い他者の言動に対して干渉したくなることを説明した。

第二章では、SNS 上で評価を得るため自己を偽るという現象について考察した。なぜ自分を偽るのか、第一章で論じた承認欲求と関連づけて考え、人はそのままの自分自身では周囲から認められる自信がないため、SNS 上において偽った自分を見せ、できるだけ多くの人に「認められる」という経験を得たくなるということを論じた。また、SNS 上で苦しむ人の存在があることに触れ、次章に進む。

第三章では、第一章と第二章を踏まえ、SNS と適切に付き合っていくために、SNS 上での自己の在り方、SNS とどう関わっていくべきかを模索した。そこで、近年の SNS での誹謗中傷問題を取り上げ、SNS で自分へ攻撃的な意見が向けられた際の精神的負担の大きさ、肯定的な声が多数だとしても否定的な声が目立ってしまうことを確認した。そして、SNS を扱う上で自己承認という力と「寛容」という姿勢を持つ重要性を論じた。自己承認の力と「寛容」の姿勢をどのように育てるのかについては、学生に向けての情報モラル教育の機会を今までよりも幅広く行っていくことを提案したが、この点についてはさらに考察が必要である。

ニーチェのニヒリズムと個人における〈人生の意味〉

私たちは、自分が生きることの動機や目的、意味を、人生のあらゆる場面で周囲の環境から考えさせられたり、自ら考えざるを得ない状況に立たされたりする。本論文ではそのような動機や目的、意味を「人生の意味」と定義し、それが個人の人生にどうかかわるかを考察する。筆者は当初、未来の理想を設定しそのために計画を立てるようなことをする必要があるのか疑問に思い、それとは反対に「人生の意味をもたない生」にも意義があるかもしれないと考えた。そこで、ニーチェのニヒリズムが「人生の意味をもたない生」と類似していることから、本論文ではニーチェのニヒリズムを人生の意味とのかかわりという視点で考察する。最終的には、人生の意味について哲学的に考えるときにどのような観点を重要視すべきかを明らかにする。

第一章では、『権力への意志』に基づいてニーチェのニヒリズムとそれに関連する思想を確認する。ニヒリズムとは、それまで信じられてきた価値が失われている状態である。ニーチェは既存の道德価値を批判し、人間自身を根拠とする価値定立を目指していた。ニーチェは「永遠回帰」「運命愛」といった定式を用いて、徹底的なニヒリズムによって無価値化された世界を肯定する姿勢がニヒリズムの克服に必要だと述べる。したがって、ニーチェの思想において、人生の意味をもつことは批判されるべきことだろうと結論づけた。

第二章では、人生の意味をもつことの意義を主張した立場として、フランクルの思想を取り上げる。ここでは、『夜と霧』に書かれたフランクルの強制収容所体験を参照することで、人生の意味をもつことの意義を考える。フランクルはどんな人生にも意味があると考えており、人間が未来に目を向け生きる目的をもつことを重要視していた。人生の意味は、個人の生きる目的として人間を自己放棄から逃れさせるものであり、したがってそれは現実を認めることにもつながるのではないかと結論づけた。

第三章では、ニーチェのニヒリズム思想が、フランクルの人生の意味をもつことを肯定する立場と必ずしも対立しないのではないかという問題意識のもと、両者の共通する点を中心に、人生の意味をもつことについて考察する。両者は現在の現実を肯定することを必要としている。また、個人が主体的に価値づけを行うことに意義を見出している。現在の人生を人間自身が肯定することが、両者の思想の根底にある共通点であると考えられる。

本論文では、第三章で述べたように、現実の自分自身の人生を肯定することには意義があると結論づける。人生の意味をもつべきか否かということだけでは、個人の生き方における問いに答えることにならないだろう。したがって、人生の意味について考えるときにどのような態度で考えるかという点に力点が置かれるべきであると思われる。

意識の直接与件を表しうる言葉について
——ベルクソン思想から見出される言語の二様相の研究——

言葉はわれわれの内的状態をありのまま表現することができるのだろうか。ベルクソンにしたがえば、言葉はわれわれの内的状態を表し切れないどころか、意識の「持続」を裁断し、抽象し、固化し、不動なものにしてしまっている。つまり、言語はわれわれの内的生を歪めて伝えているのだ。

たしかに、ベルクソンは言語批判を展開しているのだが、言葉によって自身の思想を表現しようと試みていたことも看過してはならない。本論文では、ベルクソン思想において一貫して見られる言語批判を取り上げ、言語使用における問題を浮き彫りにしたのち、ベルクソンが見出していた言語の別様の可能性も拾い上げ、われわれの意識に与えられたものをあらわすような言葉の可能性を探った。

第一章ではベルクソン哲学において根幹をなす概念である「持続」を扱い、われわれの意識では、現下の状態が先行する諸状態と融け合いながら進む、有機的組織化による継起が展開されていることを確認した。その際、藤田のベルクソン研究も取り上げ、われわれの意識における持続が坦々としたものではなく、反復によって差異を設ける、ダイナミックで緊張を孕んだものであることを示した。

第二章ではベルクソンの著作に散見される言語観を拾い集め、概観した。言語が、われわれの豊饒で異質な内的進展を均質化してしまうことを念頭に起きつつ、それが社会的な役割を担っていること、そして、言語によって意識に非物質的な身体が与えられたことで、われわれの内的生を捉えられるようになったということを確認した。これらの言語の有用な面も踏まえて、既成概念だけに依拠して言葉を用いることが最たる問題なのだというを本章では明らかにした。

第三章では、第一章と第二章を踏まえ言葉の可能性に迫った。ベルクソンにしたがえば、われわれの内的生は「周囲をイメージで取り巻かれた具体的な観念」によって伝達され、また暗示される。その際、われわれの言葉には何らかの隠喩的なものが含まれている。本章では、言葉があらゆる構成法の助けを借りた文章によってその作者の思考の運動を模し、その模倣が、ベルクソンの「自由行為」によって言葉に刻まれた作者の経歴の一部ひいては全体をそのまま伝えうるのだということを、つまり、言葉が作者の思考と過去を内包するというを示した。

第四章では、第三章で明らかにした言葉の隠喩性をいかにしてわれわれが受け取るべきかを検討した。知覚対象に対して自身の記憶を用いて新たに創り直した知覚を差し向ける「注意的再認」という方法を踏まえ、われわれの意識に与えられたものをそのまま受け取るためには「作者の思考の運動をなぞり、同じ観念を自らの内に惹起させ、自らの記憶をそこへ差し向けて観念の深部へと赴いていく」必要があるということの本稿での議論の帰結とした。また、そこに至った際にわれわれに行為が惹起されうることを示して、「言葉の受容者に、彼自身の人生を反映させるような行為を喚起させた場合にその言葉は作者の人生の全てを映しうる」のだと結論付けた。

BL と BL 愛読者に関する哲学的考察
——ドゥルーズの「生成変化」との接続の試み——

なぜ BL (ボーイズラブ) 作品は多くの読者を引き寄せるのだろうか。BL とは男性の恋愛関係を描写した作品群を指すが、主に女性読者からの人気を集める一文学ジャンルとなっている。BL についてはジェンダー学や社会学の観点から研究がなされている。しかし、そのほとんどが、BL への欲望を男性優位社会における女性の不適応感と結びつけている。

本論文では、BL と BL 愛読者のあいだにおける相互作用を存在論的な視点で考察することを目的とし、それを支える思考法としてドゥルーズの生成変化論を援用する。この接続の試みによって、性差などの象徴的な差異で固められた BL という表象文化を、ドゥルーズが語る認識不可能な差異の次元で再検討し、BL 研究の新たな立場の確立を目指す。

第一章では、BL の歴史と BL という文学ジャンルの説明を行い、先行研究を三つ紹介する。BL は、男性キャラクターがノンケ (異性愛者) でありながら同性を愛したり、男性同士がそれぞれ攻め×受けの役割を演じたりするといった定型がある。また、既出の BL 研究の多くは、ペニスの欠如による女性の抑圧、といった既存の社会制度に対する抵抗感が含まれていることを指摘している。

第二章以降は、ドゥルーズ哲学を媒介に BL への欲望を再分析する。本章で掲げた問いは、「どのように女性は BL によって生成変化するのか」である。まず、ドゥルーズの差異の哲学と、ドゥルーズ&ガタリ (以下、D-G と略記) の欲望機械論、生成変化論の説明を行う。とりわけ D-G の説く「男性の女性への生成変化」に焦点を置き、女性が生成変化の主体になりうることを明示することで、ドゥルーズが想定しえなかった「女性の男性への生成変化」という新たな生成変化論を独自に展開する。

続く第三章では、「なぜ女性が男性同性愛に注目するのか」という問いを掲げる。本章では、まず 70 年代の同性愛者解放運動を参考にしつつ、D-G が暴露した精神分析の誤謬を説明する。特に、ラカンの提唱した「ファルス (男根)」と、D-G の提唱した「器官なき身体」の二項を対立させることで、性差が生まれる原理を明らかにするとともに、女性がクィアとなる原理を考察する。上記の問いに応答した後、さらに BL が表象文化である意義について論じる。その上で BL という芸術は、あらゆる時代の存在のあいだで無限に生産されるだけでなく、性の二分法という自明の差異すら解体する、「革命的な」多様体であると説く。

以上を踏まえ、哲学による BL 研究は、性規範に囚われない根源的な BL 分析を可能とすること、また、BL は自らを変容させながら読者をも生成変化させ、人間や事物をあらゆる二項対立から解放する新たな文学であると結論付ける。

ピエタ図像学におけるセバスティアーノ・デル・ピオンボによる《ピエタ》の位置づけ

ピエタとは、死せるキリストとその亡骸を抱く聖母マリアを描いた図像を指すものであり、その中でもセバスティアーノの《ピエタ》は、様々な特徴から、他のピエタとは異なる異質なピエタであるといわれている。本論ではセバスティアーノの《ピエタ》を他のピエタと比較し、どのような点において異質であるのかについて検討する。

第一章では、ピエタという主題の起源と変遷についてまとめた。その起源として現在、ビザンティン美術における聖母の嘆きの主題と、北ドイツにおける礼拝用の彫像であるフェスペルビルト、そしてその双方がピエタ図像の変遷に関わりがあるとする説が考えられている。また、フェスペルビルトに見られるような、受難やその悲哀を強く表現するピエタが十四世紀頃には存在していたとされており、その表現は優美様式によって取り除かれ、現代のピエタ像に近いものとなったとされている。

第二章では、セバスティアーノ自身と《ピエタ》、またその制作に関わっていたとされているミケランジェロとの関係性についてまとめた。ミケランジェロとセバスティアーノの関わりは、ミケランジェロがラファエロに対抗する際に頼った時から始まったものであり、いくつもの共同制作をしていた。そしてミケランジェロとセバスティアーノの共同制作によってはじめて創られたのが本論文で取り扱う《ピエタ》であり、その中でもミケランジェロが担当したのはキリストや聖母マリアの下絵であるとされている。

第三章では、他のピエタと比較し、セバスティアーノの《ピエタ》に見られる特徴をまとめ、そしてそれらの特徴からセバスティアーノの《ピエタ》がどのように異質な存在であるのかについて考察した。比較して分かったのは、セバスティアーノの《ピエタ》に見られるモニュメンタルな構図とその構図を形成するに至ったキリストが地面に水平に描かれている点は、特別特徴的な要素ではないということと、その中でもキリストが聖母マリアの膝の上ではなく地面に横たえさせられている点は、他のピエタにおいてはめったに見られないものであること、聖母マリアが手を組み、天に祈りを捧げるポーズをとっている点が非常に特徴的であるということと、月明かりが差し込む夜の闇を描くことは稀であるということなどであった。そして第四節において、セバスティアーノの《ピエタ》は、前時代的なピエタの要素やセバスティアーノの時代に合った要素が混ざっている一方で、ピエタ図像に一貫している聖母マリアが死せるキリストを抱くという表現を逸脱している作品であり、これらの点において非常に特殊なピエタであるということが分かった。

以上のことから、セバスティアーノの《ピエタ》は他の《ピエタ》には見られないような表現が多分にこめられた、特色のある作品であるといえる。

クオリアを本質する現象的意識の再認は可能か

意識経験には、現象的としか呼びようがないような、その経験に独特な感じが伴う。この独特な質感はクオリアと呼ばれ、クオリアを伴う意識が現象的意識である。意識経験の質的特徴の本質がクオリアであると理解するならば、現象的意識の再認にはクオリアの再認が関与してくるだろう。直観的には、われわれは日常的に現象的意識の再認をおこなっている実感がある。しかし、それに反し、クオリアの再認は困難であり、また、再認ができると信じるべき理由がないことを示す哲学的な議論がある。この議論をもとに、本論では、クオリアを本質とする現象的意識の再認は可能かということを検討する。

第一章では、本論を進める前提として、本論において問題とされる「クオリア」がどのようなものであるか、クオリアが示す感覚とその標準的な特徴づけについて確認する。私たちの経験に伴って意識に現れる因果的機能では説明しきれない特有の質的特徴は「クオリア」と呼ばれる。クオリアは非常に詳細で、それゆえ言表不可性を持ち、視点や主観性といった概念と密接な関係があり、そしてクオリアは内観を通じて獲得される内在的性質であることを特徴として持つ。このような性質を、本論におけるクオリアの標準的な特徴づけとする。また、こうした性質から、クオリアは物理的な状態に還元することが困難であるように思われる。

第二章では、篠原 [2008] の論文を手掛かりにクオリアの再認という考えに疑いを向ける三つの議論を見ていく。第一、第二の議論は、ウィトゲンシュタインの私的言語批判に基づく議論である。第一の議論から、クオリアを再認する能力を私たち自身に帰すべき理由が全くないことが、第二の議論からクオリアの再認が可能であるという直観的な考えが受け入れがたいものであることが示される。第三の議論は、変化盲をめぐるデネットの議論に関するものである。これからはクオリアの一人称的観点からの再認、あるいは三人称的観点からの間接的検知として想定されることは、現象的性質を再認・検知することとはみなしがたいということが示される。これらの議論を参照すると、クオリアを標準的な特徴づけのもとで理解するならば、その再認は困難なものであるように思われることが示される。

第三章では、フランキッシュ [2012] によるクオリアの分類を手がかりに、クオリアの再認の手立てについて検討していく。フランキッシュはクオリアを「クラシッククオリア」、「ダイエットクオリア」、「ゼロクオリア」の三つに分類し、「ダイエットクオリア」は、実際は何の含意を持たず、「クラシッククオリア」か「ゼロクオリア」に還元されると述べる。また、「ダイエットクオリア」を説明しているように見える理論は、「ダイエットクオリア」と「ゼロクオリア」を混同しており、実際に説明されているのは「ゼロクオリア」に過ぎないと述べる。彼の議論を参照すれば、標準的な特徴づけを弱め、保守的で理論中立的な「ダイエットクオリア」概念を形成することは困難なように思われる。一方で、「ゼロクオリア」の概念を導入すれば、クオリアを本質とする現象的意識の再認が可能なのではないかということの本論では提案したい。

チューリング「計算機械と知能」における〈知性〉の考察

チューリングは論文「計算機械と知能」において、機械の知性の有無を判定する基準を考案している。この方法は、現在「チューリングテスト」として知られている。彼は知性の具体的な定義の困難さを避け、知性の有無を判定する方法として「模倣ゲーム」を提案した。このテストは、質問と応答による会話を通じて実施される。会話は人間の知的能力を示す統合的な行為である。そのため、機械がこのテストで人間と同程度のパフォーマンスを達成した場合、その機械は知性を持つとみなすことができる、と彼は主張している。

本論文では、チューリングの「計算機械と知能」の主張を中心に据えつつ、そこで示される〈知性〉の概念に焦点を当てた議論を展開する。チューリングによる知性の定式化を避けたアプローチは、知性に関しての理解を深める有用な枠組みを提供する。しかし、会話だけでは意味理解のような心的状態の判定は難しいという意味論的な批判も存在する。このような批判も、然るべき指摘であるように思われる。それでも、彼の知性の概念に対する姿勢を方法論的観点から再考することには重要な価値がある。したがって本論文では、批判を踏まえつつ、チューリングの主張が、知性の理解に関してどのような示唆を与えるのかを検討する。

第一章では、チューリングが「計算機械と知能」において提示した「模倣ゲーム」について概説し、チューリングの主張に対する本稿の立場を明確に示した。スターレットは「チューリングテスト」として知られるテストよりも、チューリングの提案する原型のテストのほうが優れていると主張する。彼女も指摘するように、標準的に理解されているチューリングテストとチューリングが論文で示した原型のアイデアには、テストの平等性と批判的思考を判定する点で実質的な違いが存在する。そのため、スターレットの指摘に基づき、「模倣ゲーム」にとって質問者の存在が〈知性〉を考察するための重要な要素であることを示した。

第二章では、チューリングの主張に対する批判に焦点をあて、第一章で示した本稿の立場から反論を試みた。とりわけフレンチ、ブロック、サールの批判を検討し、チューリングの知性の概念を再評価した。フレンチは実用性の、ブロックは心理主義の、サールは「中国語の部屋」の思考実験の観点から、それぞれチューリングの主張が知性を適切に評価するものかを問う。これらの批判に対して「模倣ゲーム」のアイデアは、言語使用や解釈の意味論を再考する有用な枠組みを提供し、人間の知性理解に貢献しているのだという主張を提起した。

以上の議論から、チューリング「計算機械と知能」における〈知性〉について再考した。「模倣ゲーム」のアイデアは、知性の一側面を捉える試みであり、完全な知性の定義を与えるものではないものの、人間と機械の知性に関する重要な洞察を提供している。つまり、チューリングの主張は、知性を理解することにおいて、主観的な解釈の必要性と実践における言語使用の重要性を指摘するものであると結論づけた。

鑑賞のあり方について

絵画鑑賞をする際、作品の中にただ美しさや精巧さを感じるだけではなく、その作品に意味を自分で見出すようなより良い鑑賞はどのように実現可能なのか。鑑賞において作品にまつわる知識を参照するか否かによって「受動的鑑賞」と「能動的鑑賞」の二つに大きく分類し、この二つの態度を使い分けることでより良い鑑賞が可能なのではないかと仮定し、ノエル・キャロル、末永幸歩、アメリア・アレナスの鑑賞態度を元に検討する。

第一章では言葉としての鑑賞の定義を見た。ジョセフ・マゴーリスやフランク・シブリーの主張から鑑賞と批評の相違点について検討した。ここから鑑賞と批評はそれぞれ独立しているのではなく、鑑賞という大きな枠組みの中に批評という行為が含まれていると考えることができた。またカメラの普及により時代を重ねるごとに作品の価値やあり方の多様化が鑑賞態度の多様化に大きく影響している点も指摘した。

第二章では作品における技法や芸術家に関する知識を参照し作品の価値を見出す「受動的鑑賞」とそのような知識は参照せず、自分の見たものから作品の意味を考察していく「能動的鑑賞」を前者はキャロルの「理由に基づいた価値づけ」、後者は末永の「アウトプット鑑賞」から定義づけ、実際に作品を鑑賞し両者を比較した。比較の結果、受動的鑑賞は鑑賞の「正解」を探してしまうこと、能動的鑑賞は作品における芸術家の意図が掴みづらいことが課題として挙げられた。

第三章では第二章で挙げた二つの鑑賞の課題をクリアしていると考えられるアメリア・アレナスの鑑賞態度を取り上げた。その後アレナスの鑑賞態度が非専門家であっても実践できる方法として、フィリップ・ヤノウィンのヴィジュアル・シンキング・ストラテジー (Visual Thinking Strategies、以下 VTS) を紹介し、それに沿って実際に作品の鑑賞を試みた。アレナスの鑑賞態度は作品から感じた印象や情報を自他ともに理解できるような言葉で表現されることが求められる。観者がそのように表現するのは困難に思われるが、VTS のプロセスによって作品の要素から自分の経験や感情をリンクすることができ、自分の言葉で作品を鑑賞することができたため、VTS はアレナス的鑑賞にとって非常に有用な方法であると考えられる。

第四章では、まず受動的鑑賞は観者に無意識のうちにその作品の鑑賞に「正解」を探させるのではないかという懸念があること、能動的鑑賞においても自分の言葉で表現できるものの、特に抽象派の作品において何が描かれているかはっきりしない不安を持って鑑賞することになり、この方法でも「正解」を探してしまう懸念があることを指摘した。その後アレナスの鑑賞においては鑑賞の際に普遍的な、誰でも理解できるような言葉が用いられていることを指摘し、先の二つの鑑賞態度が持つ懸念点がないことを述べた。アレナスのような鑑賞は VTS に則ったプロセスによって、時代や国の異なる作品であっても自分の経験や感情をリンクさせて鑑賞できると考え、この自分の視点から作品を鑑賞し、言葉にする態度こそより良い鑑賞の一つであると述べ結論としている。

ネガティブ経験の想起の様態が過去のとらえ方及び benefit-finding に与える効果

キーワード：ノスタルジア, benefit-finding, 成長感

目的

過去に経験したネガティブな出来事は精神的健康を損なう可能性があるが、ネガティブな出来事を再評価し肯定的な意味を見出すことで精神的健康の回復やアイデンティティの発達が促される(渡邊, 2020)。このように過去の経験を再評価した結果知覚する肯定的な自己及び人生における変化のことはbenefit-findingと呼ばれ、この変化には自己成長も含まれている。過去の出来事を想起して再評価する際に感じる成長感は、ノスタルジアな状態になると感じやすくなることが示されている(Baldwin, M., & Landau, M. J., 2014)。成長感とは自己の成長を自覚し、ネガティブな出来事でもプラスに受け止められる状態とされている(石毛・無藤, 2005)。ノスタルジアは過去に対する感傷的な憧れとその過去がもう2度と経験できないという悲しみが入り交ざった複雑な感情であり(長峯・外山, 2020)、ノスタルジア経験は自己を中心として人生の重要な出来事や他者と関わるものである。

ある経験がどのような過程を経てノスタルジックなものになるのかはよくわかっていないが、小林・大竹(2018)は音楽がノスタルジア状態を喚起することを示した。本研究では、音楽により喚起されたノスタルジア状態の中で想起した出来事は、音楽を用いず単純に想起した出来事よりも、肯定的な意味を付与され、benefit-findingにあたる変化が生じるのか検討した。

方法

参加者と評定者 新潟大学の学部生66名(男性35名, 女性31名)を実験群34名(男性18名, 女性16名), 統制群32名(男性17名, 女性15名)にランダムに割り振った。評定者は心理学専攻の大学4年生男女1名ずつであった。

実施時期 本研究は、2023年11月6日(月)-12月27日(水)にわたって実施した。

実験計画 ノスタルジアを喚起する音楽の有無(あり・なし)の1要因参加者間計画であった。

質問の構成 記憶特性尺度は神(2005)を参考に記録時/想起時のネガティブ度、重要度の3項目を7件法で尋ねた。ノスタルジア得点は長峯・外山(2020)の3項目(「私は今、じんわりとノスタルジックになっている」等)を6件法で尋ねた。benefit-finding得点は渡邊(2020)の24項目(「この出来事は、私を精神的に成長させた」)を7件法で尋ねた。過去のとらえ方尺度は石川(2013)の10項目(「過去のマイナスな出来事は、自分を成長させてくれた」等)を7件法で尋ねた。

刺激 ノスタルジアの喚起には小林・大竹(2018)にならい、一青窈の「ハナミズキ」を用いた。

実験の手続き 1回目の想起では今までの人生を思い返して辛さや重苦しさを覚えるネガティブ経験を12分間記述させた。記憶特性尺度に回答後、2回目の想起では実験群は音楽を流す間、統制群はタイマーで時間を測る間5分程度で記述内容を見返すよう教示した。ノスタルジア得点、benefit-finding得点、過去のとらえ方尺度に回答を求めた。参加者自身に記述用紙を封入させ、デブリーフィング後実験は終了とした。所要時間は40分程度であった。

評定の手続き 2名同時に行った。記述用紙の内容を読み、3項目(「この出来事は一般的にどの程度ネガティブなものであったか」等)に回答を求めた。両群の評定終了後、実験内容の説明を行い評定は終了とした。所要時間は60分程度

であった。

倫理的配慮 本研究は新潟大学の倫理審査を受け、承認を得て実施された。

結果

記憶特性尺度と評定者による評定に有意差はなかったため、両群が想起した出来事の内容については客観的に見ても違いがなかったと言える。

操作チェックとしてノスタルジア得点を従属変数とする対応のないt検定を行ったが有意差はなかった。benefit-finding得点と過去のとらえ方尺度についても有意差はなかった。

考察

本研究では、ネガティブな出来事をノスタルジックに想起することによる効果を調べた。その結果、実験群の方が統制群よりもbenefit-finding得点と過去のとらえ方尺度が高くなるという予測は実証されなかった。瀧川・仲(2011)によると過去に聴いていた音楽は同時期の記憶のみ促進させる。本研究の刺激自体にはノスタルジア喚起の効果はあったが、参加者が想起した経験当時に聴いた曲であったかは不明である。全ての尺度において分散が大きく、個人差が出たことに着目する。想起する出来事の時期を統一または予備調査を行って個々に合った曲を用いることが解決策として有用であると考えられる。しかし本研究の実施期間では実現は難しいと言える。サンプルサイズの少なさも同様の理由で限界がある。本来ノスタルジアは無意図的に感じられるが本研究は実験的に想起させた。今後はより自然な環境で調査できる方法を検討する必要がある。ノスタルジアとネガティブ経験に関する研究が進めば、心理療法として有益になりうる。

引用文献

- 石川 茜恵 (2013). 青年期における過去のとらえ方の構造—過去のとらえ方尺度の作成と妥当性の検討— 青年心理学研究, 24, 165-181.
- 石毛 みどり・無藤 隆 (2005). 中学生における精神的健康とレジリエンスおよびソーシャル・サポートとの関連—受験期の学業場面に着目して— 教育心理学研究, 53, 356-367.
- 小林 正法・大竹 恵子(2018). 主観的幸福感と抑うつ傾向がノスタルジア状態の喚起に与える影響—音楽によるノスタルジア状態喚起を用いて— パーソナリティ研究, 27, 155-158.
- 神 美知子 (2005). 感情制御を促進する自伝的記憶の性質 心理学研究, 76, 169-175.
- 瀧川 真也・仲 真紀子 (2011). 懐かしさ感情が自伝的記憶の想起に及ぼす影響: 反応時間を指標として 認知心理学研究, 9, 169-175.
- 長峯 聖人・外山 美樹 (2020). ノスタルジアと自己-出来事関連性との関係—心理的成長感と社会的つながりを考慮して— パーソナリティ研究, 28, 198-207.
- 渡邊 ひとみ (2020). 青年期のアイデンティティ発達とネガティブ及びポジティブ経験に見出す肯定的意味 心理学研究, 91, 105-115.
- Baldwin, M., & Landau, M. J. (2014). Exploring nostalgia's influence on psychological growth. *Self and Identity*, 13, 162-177.

正面顔と比較した場合の横顔魅力の決定要因

キーワード：横顔 顔魅力 顔パーツ

目的

「横顔美人」という言葉を SNS 等で見聞きしたことはないだろうか。この言葉は、横顔は正面顔とは異なる魅力決定要因をもつ可能性を示唆する。一方で Rule et al. (2009) によると、複数の顔に対して魅力評価が行われるとき、それらの相対的な順位は、顔を見る角度や観察時間の長さも変化しても概ね変わらない。この知見は冒頭の予測と反するものである。しかし Rule et al. (2009) の実験は、同一人物の正面顔と横顔の魅力評価が絶対的に一致することを示すのではなく、横顔に特有の魅力決定要因の存在は捨てきれない。

松本 (2023) では、横顔は正面顔よりも顔パーツの立体性が顕著に映るため、他の顔パーツよりも立体性の高い鼻の魅力が横顔全体の魅力に与える影響が大きいのではないかという仮説を検証した。その結果、鼻魅力のみが横顔全体の魅力に有意な影響を与え、目・口・輪郭は有意な影響を与えなかった。これは目と眉魅力のみが正面顔全体の魅力に有意な影響を与える (加藤ら, 1998) という正面顔魅力の知見と反し、横顔に特有の魅力決定要因の存在を示した。ところが松本 (2023) にはサンプル不足という実験デザインの不備と、正面顔試行を行っておらず横顔試行の結果と直接比較することができないという問題点があった。

したがって本研究では、横顔では顔全体の魅力は目魅力よりも鼻魅力と関連が強く、正面顔では顔全体の魅力は鼻魅力よりも目魅力と関連が強いのではないかという仮説を検証した。十分なサンプルサイズの下、横顔における顔全体の魅力と目魅力の関連 / 顔全体の魅力と鼻魅力の関連 / 正面顔における顔全体の魅力と目魅力の関連 / 顔全体の魅力と鼻魅力の関連の有無をそれぞれ調べ、各関連の強さを比較した。

方法

参加者 新潟大学の学部生 21 名 (男性 6 名, 女性 15 名)
刺激 横顔画像・目画像 (横)・鼻画像 (横)・正面顔画像・目画像 (正面)・鼻画像 (正面) の 6 種類の画像を 80 枚ずつ、計 480 枚使用した。80 人の女性の正面顔写真を CG 加工した後、顔を横に向かせたり顔パーツを切り抜いたりした。また CG 加工の段階ですべて各画像を作成した。なお同一人物の正面顔・横顔の写真が揃っていることが稀であったため、このような手順を取った。

装置 実験プログラムの作成と実行には Psychopy、刺激の呈示には実験者所有の PC、反応の取得にはキーボードを使用した。

手続き 実験内容と操作方法の教示、実験、謝礼の順に実施した。実験内容は、呈示された顔または顔パーツに対して 7 件法 (1: 全く魅力的でない~7: 非常に魅力的である) で魅力評価を行うというもので、実験の進行にはスペースキー、「1」~「7」のキーを押下することを操作として求めた。実験に練習試行はなく、本試行のみ行った。6 つのセクションに分かれており、各セクションで横顔画像・目画像 (横)・鼻画像 (横)・正面顔画像・目画像 (正面)・鼻画像 (正面) のいずれか 80 枚を呈示した。実験の流れとしては、始めに評価対象 (ex 正面顔, 横顔における目) を示した画面が呈示された。参加者がスペースキーを押すと、刺激画像が 100ms 間呈示された。その後黒一色の画面に切り替わった。参加者が「1」~「7」のキーを押して魅力評価を行うと、500ms 間黒一色の画面が呈示された後、次の刺激画像が呈示された。これが各セクションで繰り返された。

結果

計 480 枚の各刺激画像について、参加者 20 名が評価した魅力の平均値を算出した。それらを用いて、横顔と目 (横)、横顔と鼻 (横)、正面顔と目 (正面)、正面顔と鼻 (正面) の 4 通りの組み合わせで相関分析を行った。その結果、全ての組み合わせで有意な正の相関が見られた (全体-目相関 (横顔), $r = .461, p < .01$; 全体-鼻相関 (横顔), $r = .368, p < .01$; 全体-目相関 (正面顔) $r = .481, p < .01$; 全体-鼻相関 (正面顔), $r = .358, p < .01$)。よって、横顔・正面顔両方において、顔全体の魅力が高いことと目魅力が高いことには関連があった。また顔全体の魅力が高いことと鼻魅力が高いことにも関連があった。

さらに 4 つの組み合わせの関連の強さを比較するため、相関係数の差の検定を行った。その結果、仮説を検証するための全ての組み合わせにおいて 2 つの相関係数に有意差は見られなかった (全体-目相関 (横顔) と全体-鼻相関 (横顔), $z = .847, p = .397$; 全体-目相関 (横顔) と全体-目相関 (正面顔), $z = -.179, p = .858$; 全体-鼻相関 (横顔) と全体-鼻相関 (正面顔), $z = .080, p = .938$; 全体-目相関 (正面顔) と全体-鼻相関 (正面顔), $z = .988, p = .323$)。よって、横顔か正面顔かにより、顔全体の魅力と目魅力の関連の強さに差があるとは言えなかった。顔全体の魅力と鼻魅力の関連の強さに差があるとも言えなかった。

考察

顔全体の魅力と顔パーツの魅力に関連があったことは再び確かめられたが、顔の向きはその関連の強さに影響するほどの重要な要因だとは言えなかった。そのため横顔では顔全体の魅力は目魅力よりも鼻魅力と関連が強く、正面顔では顔全体の魅力は鼻魅力よりも目魅力と関連が強いのではないかという本研究の仮説は支持されなかった。

今横顔特有の魅力決定要因は、少なくとも顔パーツに注目しただけでは見つからなかった。正面顔では、顔パーツそれぞれよりも、顔全体に関わる性質や配置が顔魅力に影響すると言われている。したがって横顔についても、E ライン (山内ら, 2019) や新たな視点から全体性へ注目することが必要だろう。

引用文献

- 加藤隆・阿磨大介・盛岡久美子・赤松茂 (1998). 顔の魅力診断におけるパーツ魅力の影響. 電子情報通信学会技術研究報告書 HIP, ヒューマン情報処理, 97 (599), 17-22
- 松本鈴菜 (2023). 横顔魅力の決定要因. 未刊行
- Rule, N. O., Ambady, N., & Adams, R. B., Jr. (2009). Personality in perspective: consistency across orientations of the face. *Perception*, 38, 1688-1699
- 山内健司・反田智之・前澤知輝・河原純一郎 (2019). 顔魅力における横顔と正面顔の関係性および E ラインが横顔魅力に及ぼす影響. 日本心理学会第 83 回大会発表論文集, 520

表情のカテゴリー知覚の発達に対する子どもの顔経験の影響

キーワード：カテゴリー知覚，発達，顔経験

目的

表情のカテゴリー知覚とは、知覚された表情を個別のカテゴリーに割り当てることである (Calder et al., 1996)。先行研究から表情ペアによる表情のカテゴリー知覚の発達時期の差異が示唆されているが、この発達差について行動適応の観点から説明されてきた (Lee et al., 2015; Lee et al., 2020)。

一方、表情のカテゴリー知覚の発達は乳児の周囲にいる人々との社会的相互作用から蓄積される顔を見る経験 (顔経験) から影響を受けていると考えられる。なぜなら、このような顔経験の差異が顔認知の発達に影響を及ぼしていることが示唆されているからである (Proietti et al., 2018)。しかし、表情のカテゴリー知覚の発達に関する先行研究では顔経験の影響は検討されていない。

そこで、本研究では子どもが表出する表情のカテゴリー知覚の発達に対する子どもの顔を見る経験の影響を検討した。本研究では、子どもの顔経験が多い乳児は子どもの表情カテゴリーを識別することができる一方で、子どもの顔経験が少ない乳児は識別できないと予測された。また、子どもの表情カテゴリーを乳児が識別できないという結果がそもそも表情カテゴリーを識別できないことに起因する可能性を排除するため、成人の表情刺激を用いた実験も行った。多くの乳児は主たる養育者である成人の顔に多く曝露されていることから、乳児は子どもの顔経験量にかかわらず成人の表情カテゴリーを識別できると予測された。

方法

実験計画 独立変数を子どもの顔経験量 (多い・少ない) とテスト試行でのテスト表情 (馴化カテゴリー・新奇カテゴリー)、従属変数を各テスト表情に対する総注視時間とする2要因混合計画であった。

参加者 参加者は新潟市内在住の健康な生後7~9か月の乳児77名であった (平均日齢 = 239.05日, SD = 23.59)。参加乳児は、誕生から実験参加時の間の2~6歳児との接触時間の一週間平均を査定するアンケートの回答に基づいて子どもの顔経験が多い群 (4時間/週以上) と少ない群 (4時間/週未満) に割り当てられた。最終的な分析対象は成人条件27名 (多い群12名, 少ない群15名), 子ども条件27名 (多い群12名, 少ない群15名) であった。

刺激 成人の表情刺激は、AIST表情データベース (Fujimura & Umemura, 2018) から成人女性2名の幸せと怒りの画像を用いた。子どもの表情刺激は、The Child Affective Facial Expression (LoBue, V. & Thrasher, C., 2015) から男児・女児1名ずつの幸せと怒りの画像を用いた。これらの刺激画像はAdobe Photoshopを用いて髪の毛のラインと顔の輪郭に沿って切り抜き、2表情の画像をPsychomorph (Tidderman et al., 2001) を用いてモーフィングすることで各モデルにつき4強度の表情画像を作成した (幸せ100%・怒り0% / 66%・34% / 33%・67% / 0%・100%)。

装置 刺激提示には新潟大学研究室にあるコンピュータ、液晶モニター、スピーカーを用いた。刺激提示用モニター下部に取り付けたカメラで乳児の注視行動の観察と記録を行った。

手続き 乳児は保護者の膝の上に抱かれた状態で、モニターから約40cmの離れた位置から刺激を観察した。本研究では馴化-脱馴化法を用いた。馴化試行では、1名のモデルの幸せ66%画像、または怒り66%画像を15秒間提示する試行を計6回行った。テスト試行では、馴化カテゴリーの表情画像 (100%画

像) と新奇カテゴリーの表情画像 (66%画像) を10秒間交互に2回ずつ経時提示した。

結果

各テスト表情 (馴化または新奇) への注視時間に対する顔経験量の影響を検討するために、各顔年齢条件で子どもの顔経験とテスト表情を要因とする2要因分散分析を行った (図1)。その結果、成人条件において顔経験とテスト表情の主効果は有意でなく ($F(1, 25) = 1.57, p = .22$; $F(1, 25) = 2.24, p = .15$)、交互作用も有意ではなかった ($F(1, 25) = 0.04, p = .84$)。子ども条件においても、顔経験とテスト表情の主効果は有意ではなく ($F(1, 25) = 0.09, p = .76$; $F(1, 25) = 0.05, p = .83$)、交互作用も有意ではなかった ($F(1, 25) = 0.06, p = .80$)。従って、乳児は成人及び子どもが表出する表情のカテゴリー知覚が困難であったと言える。また子どもの顔を観察する経験量が表情カテゴリー識別に影響を与えるとは言えなかった。

考察

本研究の結果、子どもの顔経験量にかかわらず乳児は子どもの表情カテゴリーを識別できなかった。その要因として、群分けの基準が適切ではなかった可能性がある。子どもの顔経験の影響について検討した先行研究 (Proietti et al., 2018) は、週平均10時間以上を「顔経験が多い群」として割り当てたが、本研究ではきょうだいがいる乳児ですら週平均10時間以上子どもの顔を見ていると回答された乳児が少ないことを考慮して週平均4時間を基準とした。しかし、この基準では両群の顔経験に差が無かった可能性が考えられる。

また、子どもの顔経験量にかかわらず乳児は成人の顔表情カテゴリーも識別できなかった。この原因として、表情刺激のカテゴリー境界が曖昧であった可能性がある。今後、手続きについて検討していく必要があるだろう。

引用文献

- Calder, A. J., Young, A. W., Perrett, D. I., Etcoff, N. L. & Rowland, D. (1996). Categorical Perception of Morphed Facial Expressions, *Visual Cognition*, 3 (2), 81-117
- Fujimura, T. & Umemura, H. (2018). Development and validation of a facial expression database based on the dimensional and categorical model of emotions, *Cognition & Emotion*, 32, 1663-1670
- Lee, V., Cheal, J. L. & Rutherford, M. D. (2015). Categorical perception along the happy-angry and happy-sad continua in the first year of life, *Infant Behavior and Development*, 40, 95-102
- Lee, V., Silva, N. D. & Rutherford, M. D. (2020). Toddlers categorically perceive emotional facial expressions along a happy-sad continuum, *Perception*, 49(8), 822-834
- LoBue, V. & Thrasher, C. (2015). The child affective facial expression (CAFE) set: validity and reliability from untrained adults, *Frontiers in Psychology*, 5, 1532
- Proietti, V., Rigoldi, M., Croci, E. & Macchi Cassia, V. (2018). Sibling experience modulates perceptual narrowing toward adult faces in the first year of life, *Developmental Psychobiology*, 60, 395-406
- Tidderman, B., Burt, D. M. & Perrett, D. I. (2001). Computer Graphics in Facial Perception Research, *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(5), 42-50

刺激の反復数と予期が時間的オドボール効果に与える影響

【目的】

時間的オドボール効果 (Temporal Oddball Effect: TOE) とは、同一の標準刺激を反復提示した後で別の比較刺激 (オドボール刺激) を提示すると、その刺激の提示時間が他の刺激よりも長く知覚される現象である (Tse et al., 2004)。TOE の説明として提唱された知覚強度仮説は、刺激が反復提示されることで生じるボトムアップの処理とトップダウンの処理の相互作用によって知覚時間が決定されるというものである (Matthews & Gheorghiu, 2015)。前者の処理については刺激が反復提示されるにつれて神経の発火率が下がる反復抑制 (Pariyadath & Eagleman, 2009)、後者については刺激に対する予期が影響を与えると考えられている。一方、両者の関係については十分な議論がなされているとは言い難い。

本研究では、Skylark & Gheorghiu (2017) のように繰り返し実施される一連の課題におけるオドボール刺激の出現頻度と、その課題中の標準刺激の提示数を操作することで、TOE における反復提示と刺激の予期の影響について検討した。比較刺激の知覚時間について、標準刺激の提示数が多いほどオドボール刺激の知覚時間は延長し、標準刺激と同じ刺激 (反復刺激) の知覚時間は短縮すると考えられる。また、オドボール刺激の出現頻度の効果として、一連の課題の中で、オドボール刺激の出現頻度が高い場合には、TOE は見られるが、低い場合には、TOE は見られないことが予測される。

【方法】

参加者 新潟大学生 10 名 (男性 5 名, 平均年齢 21.87 歳, $SD = 0.87$) が参加した。このうち 6 名分のデータを除外した。分析に使用した 4 名のデータの内 3 名 (男性 2 名, 平均年齢 22 歳, $SD = 1.41$) はオドボール高頻度条件、1 名 (男性, 年齢 22 歳) はオドボール低頻度条件に割り当てられた。

実験計画 独立変数を比較刺激の種類、標準刺激の提示数、一連の課題におけるオドボール刺激の出現頻度、従属変数を継続時間歪み係数 (Duration Distortion Factor: DDF) とした 3 要因の混合計画であった。

装置 実験の制御、反応の記録のためにパーソナルコンピューターを使用した。刺激の提示には、ガンマ補正された液晶ワイドモニターを使用した。

刺激 刺激は全て白色の棒状の図形で、灰色の背景の中央に表示した。刺激サイズは幅 0.25 deg、長さ 2.5 deg であった。比較刺激は反復刺激とオドボール刺激の 2 種類を使用した。反復刺激は標準刺激と同じ状態、オドボール刺激は標準刺激と傾きが異なる状態で表示された。

手続き 参加者がキーを押すと標準刺激が反復提示され、最後に比較刺激が提示された。比較刺激の提示終了後、参加者は比較刺激の提示時間について、標準刺激と比較したときの長短をキー押して判断した。標準刺激の提示時間と刺激間時間間隔 (ISI) は固定、比較刺激の提示時間は 5 種類であった。1 ブロックの試行数は、比較刺激の提示時間一つにつき 20 試行ずつ計 100 試行であった。オドボール刺激の出現頻度は、オドボール高頻度条件では 20 試行中 14 試行、オドボール低頻度条件では 20 試行中 6 試行であった。参加者は標準刺激の反復提示数 3 種類に対してそれぞれ 2 ブロック、計 6 ブロック 600 回の試行を行った。

【結果】

参加者ごとのデータを、標準刺激の反復提示数と比較刺激の種類ごとに計 6 条件に分類し、各条件について PSE (標準刺激の提示時間の長さと同じと感じられた比較刺激の提示時間) を算出した。その後、標準刺激の提示時間と PSE の比率から DDF を算出した。参加者全体の DDF について平均値と標準偏差を算出した結果、比較刺激として標準刺激と同じ刺激が提示された場合では、いずれも平均 DDF が 1 を上回り、知覚時間が延長されたことが示唆された。一方、オドボール刺激が提示された場合では、オドボール高頻度条件かつ標準刺激の反復提示数が 5 回および 7 回の条件では平均 DDF が 1 を上回り、それ以外の条件では 1 を下回っていた。

オドボール刺激の出現頻度を頻度要因 (2 水準)、標準刺激の反復提示数を反復数要因 (3 水準)、比較刺激の種類を刺激要因 (2 水準) とし 3 要因混合分散分析を行った結果、刺激要因の主効果 ($F_{(1,2)} = 163.42, p = .006$)、頻度要因と刺激要因の交互作用に有意差 ($F_{(1,2)} = 100.53, p = .010$) がみられた。頻度要因の主効果 ($F_{(1,2)} = 0.18, p = .714$)、反復数要因の主効果 ($F_{(2,4)} = 5.06, p = .153$)、頻度要因と反復数要因の交互作用 ($F_{(2,4)} = 3.29, p = .212$)、反復数要因と刺激要因の交互作用 ($F_{(2,4)} = 3.41, p = .206$)、二次の交互作用 ($F_{(2,4)} = 1.39, p = .360$) においては有意差がみられなかった。頻度要因と刺激要因の交互作用について単純主効果の検定を行った結果、オドボール高頻度条件において、刺激要因に有意差はみられなかったが ($t(2) = 2.76, p = .110$)、オドボール低頻度条件における刺激要因の違いが有意であり ($t(2) = 0.06, p = .006$)、反復刺激はオドボール刺激と比較して知覚時間が延長されることが示された。

【考察】

比較刺激の違いは知覚時間に影響を与え、反復刺激の知覚時間がオドボール刺激よりも延長されることが示唆された。オドボール刺激の知覚時間が短縮するという TOE とは反対の現象が生じたと考えられ、仮説は支持されない結果となった。ただし実験環境には再考すべき点があり、その点を改善することで結果が変化する可能性があると考えられる。

【引用文献】

- Matthews, W. J. (2015). Time perception: The surprising effects of surprising stimuli. *Journal of Experimental Psychology: General*, *144*, 172–197. <https://doi.org/10.1037/xge0000041>
- Pariyadath, V., & Eagleman, D. M. (2009). Is subjective duration a signature of coding efficiency? *Phil. Trans. R. Soc. B*, *364*, 1841–1851. <http://doi.org/10.1098/rstb.2009.0026>
- Skylark, W. J., & Gheorghiu, A. I. (2017). Further evidence that the effects of repetition on subjective time depend on repetition probability. *Frontiers in Psychology*, *8*, 1915. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01915>
- Tse, P. U., Intriligator, J., Rivest, J., & Cavanagh, P. (2004). Attention and the subjective expansion of time. *Perception & Psychophysics*, *66*, 1171–1189. <https://doi.org/10.3758/bf03196844>

近年、AI の活用があらゆる分野で急速に進む一方で、AI が抱える問題も懸念されている。例えば、自動運転など AI が高度な判断を行う場面で、その判断や行為の結果に対する責任の所在がどこにあるのか断定できないことが問題視されている。本論文では、この点に着目し、AI が責任を取ることは可能か、そして、AI が倫理的な判断を行えるようにするには何が必要かについて、考える。

第1章では、本論文における AI の定義を明らかにした。まず、ラッセルとノーヴィグが AI 研究者の定義を四つに分類し、彼ら自身は合理的に振舞うシステムとする立場であることが述べられた。次に、ニューウェルの定義を引用し、ラッセルとノーヴィグの四つの区分がこれに含まれることが示された。さらに、チューリングテストに合格するために必要な能力として、自然言語処理、知識表現、自動推論、機械学習の四つが挙げられた。最後に AI に明確な定義がないことが述べられたが、チューリングテストに合格するために必要とされる能力を備えた AI を本論文での定義とみなすこととした。

第2章では、AI に関する倫理に影響を与える三つの倫理学の立場と問題点を整理した。第一に、功利主義は最大多数の最大幸福を実現することが正しいとする立場である。この主張はシンプルで説得力を持つように思われるが、最大多数の最大幸福を実現するために、少数者を犠牲にすることが許されてしまうことが問題点である。第二に、義務論は行為の結果だけでなく、行為そのものが道徳的に正しいかどうかを問う立場である。しかし、いくつかの道徳的義務が相反する状況の場合、対応が難しいと考えられている。第三に、徳倫理学は、性格や態度に着目する立場である。しかし、義務論の問題点と同様に、徳同士が矛盾している状況での対応が課題であるとされている。この三つの立場は AI が判断する際の基準になりうるだろう。

第3章では、道徳的責任の概念と条件について概観した。そして、自由意志を必要としない責任帰属の可能性について論じた。道徳的責任とは過去の行為に対する非難や称賛であり、その責任を帰属させるには、道徳的的行為者性と知識が必要である。しかしながら、道徳的責任を帰属させるために自由意志は必要ないとする立場もあることが明らかにされた。この立場を支持するならば、AI が道徳的主体になることができると言える。

第4章では、AI が抱える倫理的な問題について、実例を用いながら説明を試み、それに対してどのように対応すべきか、考察した。Google フォトが黒人の顔写真をゴリラと誤認識した問題を取り上げ、AI が差別的判断をしてしまう原因が学習データの偏りなどにあることを指摘した。また ChatGPT の有害コンテンツを見つけるためにケニア人労働者を安価な時給で雇用していたことも問題視し、AI 開発の背景にある搾取労働にも目を向ける必要があると述べた。そして、第2章で述べた三つの倫理学の観点から、AI に倫理的判断を下させることの難しさを論じた。しかし、功利主義と義務論を組み合わせることで、ある程度の判断は可能になるとした。また、問題が発生した際の責任の所在についても触れ、将来的には倫理的責任をとることができる AI が実現される可能性も示唆した。

本論文では、AI が道徳的的行為者性を持つとは考えづらいため、AI に責任を帰属することは難しいと結論付けた。しかし、AI 技術が進展し、AI を道徳的的行為者として認めることができる可能性や AI に倫理的な判断をするようにプログラムすることの可能性も示した。

背景と物体の整合性が空間的注意の解放に与える影響

キーワード：情景知覚・シーン整合性効果・注意の解放

目的

我々は日常生活で様々なシーンを目にする。これらのシーンは背景と複数の物体で構成され、シーン内の物体の配置は意味的・空間的な規則に基づいている (Henderson & Hollingworth, 1999)。

背景と物体の関係は、物体認識において重要な役割を果たす (Bar, 2004)。Davenport & Potter (2004) は、物体認識課題において、整合性のある背景とともに提示された物体は、不整合な背景とともに提示された物体よりも正確に認識されることを明らかにした。一方、Loftus & Mackworth

(1978) や Vö & Henderson (2009) は背景と物体の整合性が注意に影響を与えるかについて検討したが、背景と物体が整合しているシーンと不整合なシーンのどちらが注意をより引き付けるか確証は得られていない。

同様に、そのようなシーンから注意を解放しづらいついての確証も得られていない。Doradzińska et al. (2022) は、背景と物体間に整合性があるシーンまたは整合性がないシーンの提示後、周辺提示される標的刺激を検出するという実験で、背景と物体間に整合性のないシーンは、整合性のあるシーンよりも注意を解放しづらいわけではないことを明らかにした。しかし、この研究で使用されたシーン画像は、人が何か行動している場面に限定されており、また SOA (Stimulus onset asynchrony) の設定が適切ではなかった可能性が指摘されていた。

このため本研究では、より多様なシーン画像を用い、背景と物体の整合性がある場合に空間的注意がどのように解放されるか検討した。特に、動物や風景を含むシーンを用いて、背景と物体の整合性が物体認識と注意に与える影響について検討した。

方法

参加者 新潟大学の学部生 36 名 (男女各 18 名) であった。

実験計画 独立変数をシーン整合性 2 水準 (整合条件・不整合条件) と SOA3 水準 (100, 300, 500 ms)、従属変数を正答反応時間とする、2 要因参加者内計画であった。

装置 刺激の提示にはパーソナルコンピュータを使用した。実験プログラムの操作と反応の入力にはキーボードを使用した。参加者は顎台によって顔面を固定し、刺激提示画面からの観察距離を 57 cm に保った。

刺激 手がかり刺激は、背景画像に物体画像を合成して作成したシーン画像 104 枚であった。うち 100 枚は本試行、4 枚は練習試行で用いた。背景と物体の整合性を操作し、1 枚の背景画像に対して整合条件 (背景と物体が現実によくある組み合わせ) と不整合条件 (背景と物体が不自然な組み合わせ) の 2 つのシーン画像を作成した。標的刺激は白色のアルファベットの「N」または「Z」であった。

手続き 参加者はスペースキーを押すことで実験を開始した。スペースキーを押して 1000 ms 後に注視点が画面中央に 2000 ms 提示された。注視点が消失してから 150 ms 後、手がかり刺激が提示された。手がかり刺激は、参加者がキー押し反応をするか、もしくは 5000 ms 経過するまで提示された。手がかり刺激が提示されてから 100, 300 または 500 ms 後、手がかり刺激の上下左右のいずれかに標的刺激が 150 ms 提示された。参加者の課題は、標的刺激が N か Z かを弁別し、標的刺激が N なら N キー、Z なら Z キーを押すことであった。標的刺激の提示からキーを押すまでの時間が反応時

間として記録された。キーを押して反応するか、手がかり刺激の提示から 5000 ms が経過すると、ブランク画面が 1000 ms 提示され次の試行に移った。

各参加者は、300 の本試行 (シーン整合性 2 (整合条件・不整合条件) × SOA3 (100, 300, 500 ms) × 50 試行) を行った。また、本試行の前に 12 の練習試行 (6 条件 × 2 試行) を行った。

結果

正答反応時間 条件間で平均正答反応時間に差があるか検討するため、2 要因の対応のある分散分析を行った。その結果、SOA の主効果は有意だったが、シーン整合性の主効果は有意でなく、交互作用も有意でなかった。

正答率 条件間で平均正答率に差があるか検討するため、2 要因の対応のある分散分析を行った。その結果、シーン整合性の主効果は有意でなかったが、SOA の主効果は有意であり、交互作用は有意傾向であった。SOA の主効果について下位検定を行った結果、300 ms と 500 ms、100 ms と 500 ms の間に有意差が見られた。よって、SOA が 500 ms の時、SOA が 100, 300 ms のときよりも正答率が高くなっていたと考えられる。

交互作用は有意傾向であったが、詳しい分析を行った。各 SOA におけるシーン整合性の単純主効果について分析した結果、SOA が 300 ms の時におけるシーン整合性の単純主効果が有意傾向であった。よって、SOA が 300 ms の時、不整合条件のほうが整合条件に比べて正答率が高かったと考えられる。また、SOA の単純主効果についても分析を行った結果、整合条件において、100 ms と 500 ms、300 ms と 500 ms の間に有意差がみられた。よって整合条件では、SOA が 500 ms の時、SOA が 100, 300 ms のときよりも正答率が高くなっていたといえる。

考察

整合条件と不整合条件で平均正答反応時間に差は見られず、背景と物体が不整合なシーンから注意を解放しづらいつという仮説は支持されなかった。しかし、平均正答率について分析した結果、SOA が 300 ms の場合においてのみ、不整合条件よりも整合条件の方が正答率は低くなった。この結果は仮説と矛盾しており、むしろ背景と物体が整合しているシーンから注意を解放しづらいつ可能性もある。今後この点について詳しく検討することで、背景と物体の整合性が注意の解放に与える影響に関する新たな発見が得られるかもしれない。

引用文献

- Doradzińska, L., Furtak, M., & Bola, M. (2022). Perception of semantic relations in scenes: A registered report study of attention hold. *Consciousness and Cognition*, 100, 103315.
- Henderson, J. M., & Hollingworth, A. (1999). High-level scene perception. *Annual review of psychology*, 50(1), 243–271.
- Loftus, G. R., & Mackworth, N. H. (1978). Cognitive determinants of fixation location during picture viewing. *Journal of Experimental Psychology: Human perception and performance*, 4(4), 565–572.
- Vö, M. L. H., & Henderson, J. M. (2009). Does gravity matter? Effects of semantic and syntactic inconsistencies on the allocation of attention during scene perception. *Journal of vision*, 9(3):24, 1–15.

寺山修司の実験映画におけるスクリーンの意義

本論文では、寺山修司の実験映画で映像内にスクリーンが登場すること、スクリーンの役割を果たすような映像の合成を用いること、さらに実物のスクリーンに対する接触など、スクリーンが演出に用いられることが多いことに注目した。このことを寺山の演劇論や映画論、また堀江秀史が論じている寺山にとっての「虚構と現実の境界」、スクリーンとのエピソードに依拠しながら実験映画を分析し、寺山の実験映画におけるスクリーンが持つ意義を論じた。

第一章では、スクリーンの定義を行った上で、それが関与しているシーンを中心に十作品の内容を確認した。映写幕の意味のスクリーンとしては、映像が映し出されるという役割に重点を置き、映像内で映像が投影、また合成されている物体や空間、人物をスクリーンと定義。仕切りや壁の意味のスクリーンとしては、空間を意図的に仕切り、倒す、破る、人物が横切るなどのアクションが伴うものに着目した。

第二章では、寺山の演劇論や映画論、「虚構と現実の境界」に対する考え、スクリーンとのエピソードから実験映画に対する姿勢やスクリーンへの向き合い方を分析した。寺山の実験映画は演劇作品の劇団員や身体表現などを引き継ぐかたちで誕生した。戯曲「さらば、映画よ」にてスクリーンの存在を仮定した表現を行い、その破壊を目的としていたことから、「第四の壁の解体」が実験映画においても目的の一つであったことが分かった。映画論からも、寺山がいかにして観客を「走らせるか」を模索していたことが分かった。また、寺山が、実感を伴うものは虚構であっても事実になりうるという独自の「虚構と現実の境界」を持っていること、そこから展開されるスクリーンに関する著作から、観客に実感を持たせることの重要性を導いた。さらに、寺山の半生から、スクリーンの構造に対する理解と、家族や家に対する執着を見ることができた。

第三章では、以上の分析をもとに実験映画におけるスクリーンの意義を論じた。仕切りや壁としてのスクリーンには、映像内で虚構部分を明確に区切ることによって、その外側にある現実を強調するという意義、そして家族にまつわる隔たりの存在を際立たせるという意義が存在すると考えた。映写幕としてのスクリーンには、日常的な行為で直接干渉するというアクションを含むことで、観客に実感を持たせて虚構と現実の境界を映像の中に引きこむという意義があると考えた。『ローラ』と『審判』の二作品は、これらと逆に、現実のスクリーンに直接干渉する存在を生み出すことにより、虚構と現実の境界をスクリーンの外に広げ、観客を虚構の中に入れ込んでしまうという意義があると考えた。このように、寺山はスクリーンを用いることで観客と映像内で繰り広げられる世界との距離を容易に操り、観客に虚構世界へ向かわせていたのである。

方法的懐疑はいかなる点で「誇張的」であるのか

本論ではデカルトが行った懐疑について考察し、誇張的な懐疑を行うとはどのようなことであるかを明らかにすることを試みた。第一章では、本論における方法的懐疑の位置付けを検討した。まずJ・アナス、J・バーンズらの見解を参照し、方法的懐疑が第一に段階的に進行し、第二に疑ったものを偽と想定し、第三に懐疑に付されたものを偽と仮想する態度を認識に限定するという三つの特徴を持つことを確認した。続いて『省察』を概観し、懐疑の特徴が前述のものに対応すると共に懐疑が段階的に解除されることを示した。

第二章では、方法的懐疑において疑われずに残る考えが用いられているとする見解について論じた。まずストラウドの見解を参照することで感覚を懐疑に付す根拠となった夢について、次に斎藤の見解を参照することで懐疑を行うことで求めようとした真理について、デカルトの見解に疑われないものがあると考えられることを確認した。

第三章においては、先行研究において方法的懐疑の誇張性がどのようにみなされているかを分析した。デカルトの懐疑の誇張性は特定の経験を一般化した考えに基づいた仮説を用いて懐疑が進行する事態に見られるという主張や、懐疑の進行に段階があるように誇張性に程度が認められるか否か、認められる場合は誇張性の程度とは何を指すのかについて議論の余地があるといった見解について考察を行った。

第四章ではアリストテレスを参照しつつ修辞学的観点から誇張の意味を検討した。修辞学において誇張は比喻の一種であり、状況を努めて大げさに拡大して示し断言するという比喻が示す内容とそれを表現する形式の二つの要素が関わるという結果が得られた。

第五章においては、第四章までの議論を踏まえて、デカルトの懐疑がいかなる点で誇張的であるのかを考察した。懐疑理由を形成する仮説の観点から、仮説を作る際に用いられる経験の種類において懐疑理由は分類可能であると考えられる。懐疑の誇張性に程度が認められるかという点については、修辞学的観点と結び付けて考えることで、懐疑の誇張性は経験を一般化した考えに基づく仮説を懐疑理由とするという過程そのものに認められており、そこに程度は関わらないという主張を提示した。

以上よりデカルトの懐疑の誇張性は特定の経験を一般化した考えに基づいた仮説を用いて懐疑を進めるという過程を指し、程度は誇張性においては考慮されないと結論づけられた。しかし経験と懐疑理由の関係において夢の仮説と欺く神の仮説では夢を見た経験から直接的に夢を問題とするか他者から間接的に神を想定するかという点で差異があると考えられ、誇張性という観点から両者を同一視してよいのかという点は課題として残された。

「私」が「死ぬ」ことを捉えなおす方法とその展望について ——「死」と「私」の認識に内在する問題——

死について、哲学の代表的な視点と、死生学の立場からの視点を、取り上げる。死に相対するものとしての「私」という形で、私の在り方を浮かびあがらせること。複雑なテーマとしての「死」と「私」についての認識が、今後どのように発展していくのか考察すること。以上の三点が本稿の目的である。

第一章では、「死」についての代表的な哲学的立場を確認する。第一節においては、本論で「死」を複合的な認識として扱うことを、第二節では、導入として二元論における死の考え方を、それぞれ確認する。第三節では、物理主義における死の考え方に触れる。第二、第三節を合わせて、二元論と物理主義における「死」の扱い、並びに、死ぬ主体である「私」の扱いを比較し、どのような違いがあるのかを確かめ、この論点を「死」や「私」について考える足がかりにすることを目的としている。

続く第二章では、まず第一節で死の人称性や、学問・文化・信仰などから死が影響を受けることなどを、死生学の知見を用いることで示す。第二節では、現代において「死」がどのような認識をされているか、死生学の立場から明らかにする。第三節では、死生学の考え方で、「死」と「私」を結び付ける仕方について紹介し、「死」について考える際に一人称的な視点が重要であることを示す。この章では、死生学の観点を導入しながら「死」や「私」について迫っている。どのような人称で考えるかが「死」や「私」を理解する上で重要であることを示したり、今後の発展を考えていくうえで肝となる「死」や「私」の認識に影響を与えているものを整理したりすることが、この章の目的となっている。

第三章では、これまでの議論を踏まえ、「死」と「私」の認識が、今後どのように変化していくのかを考察する。加えて、その予測を手掛かりに「死」と「私」の認識について、さらに踏み込んだ理解を得ることを試みている。第一節では「死」に大きな影響を与える技術と、それが「死」にもたらしうる変化について考察している。その内容を、第二節では、哲学的な立場や、死生学からの考え方をを用いて検討している。第三節では、以上の検討を踏まえ、再度「死」と「私」の展望について考察を行っている。

最後に「死」と「私」というテーマを捉える上で最も重要なのは、主観であると結論した。「死」と「私」という主題から、主観を切り離すことは難しい。同時に、主観は接触が非常に難しく、一般化する手立てに乏しいものである。「死」に対する技術の研究が進むことで、主観を直接的に分析するための手立てが得られるのではないかと、という予測を立て、本稿を括った。

高度な能力を手にした人工知能の道徳的被行為者性について

本論文において、私は高度な能力を手にした人工知能は道徳的被行為者性を持つのかどうか、また、持たせるべきなのかどうかという問いについて論じた。道徳的被行為者性とは、ある行為を受ける対象が被害者として認識されるかどうかを左右する性質である。つまり、被行為者性を有するかどうかという問題は、その存在がある行為の被害者として認識されるかどうか、という問題なのである。

第1章では、人工知能の定義や種類について論じた。高度な能力を手にした人工知能、「汎用AI」が人間のようにあらゆる認知的タスクを遂行できるAIであることや、いくつかのロボットやAIが何らかの権利などを持つ可能性があることを示した。

第2章では、動物倫理や環境倫理などから、被行為者に必要だと従来考えられてきた要素を示し、AIにも同じように当てはめることができるかということを検討した。

第3章においては、Gunkel (2018) と岡本 (2019) の議論をもとに、複数の学者の考えを概観して、それらの立場を大きく4つに分けることができることを示した。すなわち、「ロボットは権利を持ちえないのだからロボットに権利を持たせるべきではない」、「ロボットは権利を持ちえるのだから、権利を持たせるべきである」、「ロボットが権利を持ちうる存在だとしても、権利を持たせるべきではない」、「ロボットは権利を持ちえないが、それでも権利を持たせるべきである」という4つである。そして、同章では、AI・ロボットの道徳的被行為者性を考察する際のアプローチの分類についても示した。猪ノ原 (2022) によれば、①プロパティ・アプローチ、②関係論的アプローチ、③徳倫理的アプローチ、④技術論的なアプローチに分けることができ、それぞれのアプローチによって、AI・ロボットの被行為者性を考察する際の視点が異なってくる。例えば、①プロパティ・アプローチは、AI・ロボットの内在する属性の種類によって被行為者性を導き出すアプローチである。

第4章では、これらをもとにして、本論文の2つの問いについての結論を示した。汎用AIが被行為者性を持つかどうか、という問いに関しては、4つのアプローチを用いて被行為者性を持つ可能性を考察していった。その結果、ある程度の可能性があるという結論を示すことができた。そして、被行為者性を持たせるべきなのかどうかというもう一つの問いに関しては、4つの立場に分かれていたロボットの権利についての議論から考察を行った。特に着目したものは「ロボットは権利を持ちえるのだから、権利を持たせるべきである」、「ロボットが権利を持ちうる存在だとしても、権利を持たせるべきではない」という2つの立場である。これらはロボットは権利を持ちえるから持たせるべきだ、というものと、ロボットに権利を持たせると危険だから持たせるべきではない、というものである。この2つは前提が異なっているため、容易に比較することができなかった。そのため、この問題に関しては明確な結論を導き出すことができなかった。ロボットの立場に寄り添うか、人間の利益を優先するかによって、どちらの立場が優位になるかが変わってくるのではないだろうか。

タブレット端末の書き心地を紙製手帳に近づけた場合の記憶想起課題の成績に与える影響

—中学生を対象として—

【目的】

情報入力的手段が多様化している昨今、使用するメディアが記憶に与える影響について研究されている。例えば大学生のスケジュール想起課題のパフォーマンスが情報入力的手段によって異なるか検討した研究では (Umejimaら, 2021), 参加者に紙製の手帳, タブレット端末, スマートフォンのいずれかで書き留めたスケジュールの内容を再認させると, 再認成績には群間差がなかったが, 手帳群が最も短時間で書き留めることが示された。この結果から, 紙媒体の特徴によって情報を書き取る時間が短縮された可能性が示唆される。

情報入力手段の多様化は, 成人に限ったことではない。中学生は GIGA スクール構想下で日常的にタブレット端末と紙媒体を併用して学習しており, メディアの種類を問わず効果的な学習成果が得られる工夫が必要だと考えられる。しかし, 電子媒体の質感の操作による学習への影響を検討した研究は未だ少ない。そこで本研究では, 中学生を対象に, タブレット端末にペーパーライクフィルムを貼付し書き心地を紙に近づけることで, スケジュールを書き取る時間や, 想起成績が向上するか検討した。

【方法】

参加者 新潟市内在住の中学生10名であった (男性3名・女性7名, 平均年齢12.9歳, $SD = \pm 0.54$)。参加者は通常のタブレット端末を使用する群と, ペーパーライクフィルムを貼付したタブレットを使用する群にそれぞれ5名ずつランダムに振り分けられた。

実験計画 独立変数は使用するメディア (タブレット端末条件, ペーパーライクフィルムを貼ったタブレット端末条件 (以下, フィルム群) の2水準) とし, 従属変数を日常会話文からスケジュールに関する内容を書き取るためにかかった時間と想起課題の平均正答率, 反応時間とする1要因被験者間計画であった。

刺激 iPad2台と, iPadとペアリングされたApple Pencilを使用した。うち1台にはBELLEMOND製ペーパーライクフィルムを貼付した。課題文の予定を書き込むためにカレンダーアプリケーション (Planner for iPad (v. 1.6.50)) を使用した。日程書き取り課題では, スケジュールに関する日常会話12種を使用した。日程想起課題では, 書き取り課題の日常会話文の内容に関する問題が16題出題された。問題と回答選択肢 (4択) は実験者所有のノートパソコン上にPsychopy3 (v. 2022.2.4) を用いて提示された。日程書き取り課題と日程想起課題の間の干渉課題として, 小川未明の童話作品「赤い魚と子供」の朗読音声 (青空朗読によるフリー音源) を用いた。また, 実験開始前に紙の手帳, 電子タブレット, スマートフォンを予定の管理のために日常的に使用する頻度について尋ねるアンケートを7件法で実施した。

手続き まず, 紙の手帳と電子タブレットを使用すると回答した場合にのみ「書き心地を意識するか」を尋ねた。参加者の回答が5以上の値だった場合を使用頻度が高いメディアと見なした。その後練習試行を行い, Planner for iPadの機能を確認した。参加者は操作方法と使用する機能を練習し, 動作を確認した。本試行は日程書き取り課題, 干渉課題, 想起課題の3段階で構成された。日程書き取り課題では, 日常会話文からスケジュールに関する情報を読み取り, Planner for iPad上にメモを取った。時間の制限は設けず, メモの取り方も指定しなかった。日程想起課題では, 日常会話文から読み取れるスケジュー

ルに関する問題を16題出題し, 参加者は回答選択肢 (4択) からキー押しで回答した。干渉課題は, 童話の内容に関する問題に回答選択肢からキー押しで回答した。

分析 スケジュールの平均書き取り時間, 想起課題の平均正答率, 平均反応時間を算出し, 対応のない両側 t 検定によって2群間で差があるかを検討した。さらに, 使用頻度の高いメディア間でスケジュールの書き取り時間, 想起課題の成績に差があるか対応のある両側 t 検定で分析した。

【結果】

フィルム群の結果を M_1 , タブレット端末群の結果を M_2 として以下に示す。まず, 想起課題の平均正答率, 平均反応時間, 情報の書き取りに要した時間すべてにおいて両群間に有意差は示されなかった (平均正答率, $M_1 = 51.25\%$, $M_2 = 40.00\%$, $t(7) = 1.10$, $p = 0.31$; 平均反応時間, $M_1 = 2.78s$, $M_2 = 2.51s$, $t(8) = 0.02$, $p = 0.98$; 書き取り時間, $M_1 = 44.56min$, $M_2 = 40.03min$, $t(5) = 0.83$, $p = 0.44$)。アンケートで, 紙の手帳, 電子タブレット, スマートフォンの中で使用頻度が高いとみなされたメディア間で, 想起課題の平均正答率・平均反応時間, 情報の書き取りに要した時間に差があるか検討した。いずれにも有意差は見られなかった ($t(9) = 0.22$, $p = 0.83$; $t(8) = 1.23$, $p = 0.25$; $t(7) = 1.01$, $p = 0.35$)。

【考察】

まず, 2群間で書き取り時間には有意差が見られなかった。これは, 電子タブレットの光刺激が作業効率を低下させること (藤崎ら, 2020) を踏まえると, フィルム群も通常のタブレット群と同様に光刺激による影響を受けた可能性がある。次に, 想起課題の平均正答率にも2群間で有意差はなかった。しかしフィルム群の方が正答率が高い傾向が示された。この群には普段から紙製手帳を使用しておりその書き心地を意識すると回答した参加者が多かった。つまり紙製手帳の使用頻度の高さとその書き心地を意識する程度の高さが正答率に影響を与えた可能性がある。さらに, 想起課題の平均反応時間にも有意差が生じなかったが, これは課題の難易度調整が不十分であったためだと考えられる。2群ともに想起内容に自信がなく時間をかけて選択した参加者が多く, 反応時間に有意差が生じなかった可能性がある。

今後は, 電子タブレットの光刺激を最小限に抑えたいうえで, ペーパーライクフィルムが作業効率や記憶想起課題の成績に与える影響を検討する必要があるだろう。そのために, ペーパーライクフィルムを使用した場合の電子タブレットの「書き心地」を統計的な評価を可能にする尺度を開発することが好ましいと考える。電子タブレットの書き心地を意識する中学生は少なくない。どのような特徴が好まれるかについて質問紙を用いて具体的に調査したうえで, 使用すべき補助ツールを選択する必要がある。

【引用文献】

藤崎 日奈子, 面谷 信 (2020). 紙/電子ペーパー/液晶タブレットへの書き込み作業性比較, 日本画像学会誌, 59 (3), pp.278-284
Umejima, K., Ibaraki, T., Yamazaki, T., Sakai, K, L., (2021). Paper Notebooks vs. Mobile Devices: Brain Activation Differences During Memory Retrieval. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 15.
<https://doi.org/10.3389/fnbeh.2021.63415>

上半身に限定した画像に対する身長推定

目的

我々が現実場面や画像で人物を目にする時、様々な手がかりからその人物の身長を推定する。過去の特殊実験では、全身像と顔画像の中間にあたる範囲、すなわち、上半身に限定した画像に対する身長推定について、画角による可視範囲の操作を通して、身体比率と顔印象の影響の強さを検討した。画角条件間における推定身長値や推定精度の比較より、可視範囲が上半身に限定される場面では、顔印象に重きを置いて身長を推定する可能性が示された。しかし、実験では身体比率を測定しておらず、また、全身像か顔画像かを問わず一定の精度で身長推定が可能であること (Kato & Higashiyama, 1998; Burton & Rule, 2013) から、身体比率や顔印象の影響を正確に捉えていない可能性が考えられた。

そこで本研究では、各種の身長推定手がかりを測定し、それぞれが身長推定に与える影響について直接的な分析を行うことで、上半身に限定した画像に対する身長推定について検討した。具体的には、刺激人物の性別や顔印象、身体比率、身体つきへの印象、参加者の身長が身長推定に及ぼす影響について検討した。また、画角の違いに伴った、身体の見かけ上の大きさの違いが身長推定に与える影響についても検討した。

方法

参加者 大学生 27 名 (女性 23 名、男性 4 名) が参加した。

研究計画 画角 2 条件を参加者間要因とした。人物画像に起因する手がかりの検討では、各刺激人物の平均推定身長値を目的変数、刺激人物の性別や顔印象 2 種 (成熟度、支配性)、身体比率 6 種、身体つきの印象 1 種を説明変数とした。参加者に起因する手がかりの検討では、身長推定における各参加者の平均回答値を目的変数、参加者の身長を説明変数とした。**刺激** 刺激は、大学生 14 名 (男女 7 名ずつ、以降刺激人物とする) が 1 人ずつ写った人物画像であった。全ての刺激人物の人物画像に画角 2 条件を用意した。画角狭条件では頭部から胸上程度まで、画角広条件ではみぞおち上程度までが可視範囲であった。刺激人物の表情や服装、画像上での像の大きさ、背景に映る影は統制した。人物画像は横 13.5×縦 9 deg で画面中央に提示した。観察距離は 57 cm とした。

質問項目 成熟度、身体つきの印象各 1 項目、支配性 5 項目の計 7 項目を設定した。

手続き 画角狭条件に 14 名、画角広条件に 13 名が参加した。参加者の課題は、ランダムな順に 1 枚ずつ提示される人物画像を見て、その人物の身長と印象を回答することであった。身長推定では 100~199 cm 間を 1 cm 単位で、印象判断ではランダムな順に 1 項目ずつ提示される質問項目について 7 段階で回答を求めた。1 人の刺激人物に対して、身長推定と印象判断の両方を回答した後、次の刺激人物の回答へ移った。なお、身長推定と印象判断の回答順はカウンターバランスをとり、顔印象の回答時には頭部周辺のみ画像を提示した。刺激人物全 14 名分の回答終了後、参加者の身長と刺激人物との面識の有無を確認して調査を終了した。

結果

参加者が面識があると判断した刺激人物に対するデータを除外して分析を行った。成熟度と身体つきの印象は各 1 項目の得点、支配性は全 5 項目の合計点を得点とした。画角 2

条件ごとに各刺激人物における、平均推定身長値と各印象項目の平均得点を算出した。身体比率は、実験者が刺激画像上で測定した。

各種手がかりが身長推定に及ぼす影響を検討するために、画角条件ごとに、各刺激人物の平均推定身長値を目的変数、刺激人物の性別、顔印象 2 種、身体比率 6 種、身体つきの印象を説明変数とするステップワイズ法による重回帰分析を行った。その結果、画角 2 条件ともに男性は女性よりも高く推定されるという刺激人物の性別の影響が生じていたことから、刺激人物の性別ごとについても同様の分析を行った。その結果、画角狭条件では、女性の刺激人物は首の横幅に対する肩幅の比率 ($R^2 = .64, F(1, 5) = 8.95, p = .030$)、男性は頭部の横幅に対する肩幅の比率が高いほど身長が高く推定された ($R^2 = .65, F(1, 5) = 9.31, p = .028$)。一方、画角広条件では、女性の刺激人物は首の横幅に対する肩幅の比率 ($R^2 = .85, F(1, 5) = 28.14, p = .003$)、男性は頭部の横幅に対する肩幅の比率や、頭部の高さに対する首の縦幅の比率が高いほど身長が高く推定された ($R^2 = .93, F(2, 4) = 27.36, p = .005$)。また、各参加者の身長推定における刺激人物全体での平均回答値を算出し、これを目的変数、参加者の身長を説明変数として、画角条件の違いを考慮せずに単回帰分析を行ったところ、参加者の身長は回答値に影響しなかった ($R^2 = .089, F(1, 25) = 2.44, p = .131$)。

考察

推定身長値に対して、画角 2 条件ともに刺激人物の性別の影響が生じ、男性は女性よりも高く身長が推定されたことは、Twedt et al. (2015) で指摘される、一般的な身長に回答が偏る傾向の表れであると捉えられる。参加者の身長が回答に影響しなかったことを踏まえると、画像上での身長推定では、推定対象の性別に基づく平均的な身長が回答の基準となると思われる。また、肩幅に関係する比率の影響が一貫して認められたことから、上半身に限定した画像に対する身長推定では肩幅が重要な手がかりとなると考えられる。上半身に限定した画像では頭身比のような垂直比が不完全になるために、水平比に関わる肩幅が重要な手がかりとなったと思われる。

画角 2 条件を比較すると、身体比率の影響が一貫して見られ、男性の刺激人物における有意な身体比率の手がかりが画角広条件で増加していることから、顔印象よりも身体比率の方が身長推定に影響しやすいことが示唆された。身体比率が影響しやすかった理由としては、身体比率は顔印象よりも直接的な大きさ手がかりであることや、本研究において、画角の拡大に伴って顔の視覚像が減少し、身体の見かけ上の可視範囲が増加していたことが考えられる。

引用文献

- Burton, C. M., & Rule, N. O. (2013). Judgments of height from faces are informed by dominance and facial maturity. *Social Cognition, 31*, 672–685.
<https://doi.org/10.1521/soco.2013.31.6.672>
- Kato, K., & Higashiyama, A. (1998). Estimation of height for persons in pictures. *Perception & Psychophysics, 60*, 1318–1328. <https://doi.org/10.3758/BF03207994>
- Twedt, E., Crawford, L. E., & Proffitt, D. R. (2015). Judgements of others' heights are biased toward the height of the perceiver. *Psychon Bull Rev, 22*, 566–571.
<https://doi.org/10.3758/s13423-014-0689-z>

感覚処理感受性が大学適応感に与える影響の検討

【目的】

感覚処理感受性 (Sensory-Processing Sensitivity ; SPS) は生得的な特徴で、感覚器自体ではなく感覚情報の脳内処理過程における基本的な個人特性である (Aron, 1997)。SPS が高い人を HSP と呼び、微細な刺激に敏感であり、不安になりやすい (Hofmann & Bitran, 2007)。そのため、HSP は職場環境や学校生活に疲れやすい傾向にあると考えられる。高感受性に関する従来の知見 (素因ストレスモデル) によると、高感受性は学校適応感を下げると予想される。一方、近年の環境感受性 (Greven et al., 2019) によると、高感受性者は適した環境では平均以上のパフォーマンスを発揮すると示されている。したがって、高感受性と学校適応感との間に有意な相関がみられないという予想もできる。また串崎 (2019) は、人に対する敏感さである「エンパス特性」と高感受性の間に正の相関があることを示した。エンパス特性が強いほど、学校における居心地が悪くなったり、人と同じペースや競争を強いられる雰囲気嫌いを嫌ったりする傾向があると推測できる。このような傾向は、結果的に学校適応感を下げの一因になる可能性も考えられる。串崎 (2021) では高感受性と学校適応感の関連を 20 代の成人による回想データによって検討したが、ポジティブ効果により研究結果が楽観的になった可能性を指摘し、直接調査する必要性を述べている。本研究では大学生を対象とし、感受性やエンパス特性が大学適応感に与える影響を調査することを目的とする。

【方法】

参加者

参加者は大学生の男女116名(男性38名, 女性78名)で、Googleフォームを用いたオンラインのアンケート形式で実施した。調査フォームの冒頭で調査の目的と概要について示し、さらに参加は自由であり参加を拒否したり途中でとりやめたりしても不利益はないこと、回答は匿名であることを記載した。参加に同意する場合は「次へ」というボタンを押して回答に進み、参加を拒否あるいはとりやめる場合はページを閉じて中断してもらった。回答に要した時間は15分程度であった。

質問紙の構成

1. HSP 尺度

Aron & Aron (1997) の Highly Sensitive Person Scale (27 項目) を 1 因子に短縮した Highly Sensitive Person Scale-Short form11 項目を使用した。訳文は高橋 (2016) から該当する項目を使用し、「よく当てはまる (7 点)」～「全く当てはまらない (1 点)」の 7 件法で回答を求めた。

2 エンパス尺度

エンパス尺度 (串崎, 2019) 9 項目を用い、「よく当てはまる (5 点)」～「全く当てはまらない (1 点)」の 5 件法で回答を求めた。

3. 学校適応感

学校適応感尺度 (石田, 2009) 16 項目を用い、「よく当てはまる (5 点)」～「全く当てはまらない (1 点)」の 5 件法で回答を求めた。

4. 居心地の良さ

大学生用適応感尺度 (大久保 & 青柳, 2003) の「居心地の良さの感覚」因子から 6 項目を用いた。「よく当てはまる (5 点)」～「全く当てはまらない (1 点)」の 5 件法で回答を求めた。

5. 学校不適応感

競争を強いる雰囲気を嫌う傾向を測定するため、串崎 (2021) が考案した 2 項目を用い、「よく当てはまる (5

点)」～「全く当てはまらない (1 点)」の 5 件法で回答を求めた。

【結果】

先行研究 (串崎, 2021) にならい、各尺度間の相関係数を算出した。その結果、男女ともに HSP 特性と学校適応感に有意な相関がみられなかったが、HSP 特性と友人適応感の間には負の相関がみられた。また、学校適応感・居心地の良さ・学校不適応感を目的変数、HSP 尺度・エンパス尺度を説明変数とした重回帰分析を男女別に行った。その結果、男性においては情動吸収が学校全体適応感に、HSP 特性が居心地の良さには有意な影響を与えていた。女性においては情動直感が居心地の良さに、HSP 特性が人と同じペースが嫌に有意な影響を与えていた。

【考察】

HSP 特性と学校適応感に有意な相関がみられなかったことから環境感受性モデルに合致することが示された。これは大学生の自由度の高さが影響しており、学業や人付き合いを自らコントロールできる環境に身を置いていることから、大学に適応できている可能性がある。ただ、友人適応感とは男女ともに負の相関がみられたことから、友達付き合いを想定した場面では対人不安を発揮しているのではないかと考えられる。また、HSP 特性・エンパス特性と居心地の良さの相関結果から人に対する繊細さ (エンパス特性) は学校適応感や居心地の良さとの関連が見られないが、刺激全般に対する敏感さ (HSP 特性) が高い場合は大学の居心地は悪いと感じる傾向にあると言える。最後に、HSP 特性・エンパス特性と学校不適応感の相関結果から人に対する繊細さが高いと競争的雰囲気に嫌悪感を抱きやすく、結果的に学校適応感にも影響するのではないかと考えられる。

【引用文献】

- Aron, E. N., & Aron, A. (1997). Sensory-processing sensitivity and its relation to introversion and emotionality. *Journal of personality and social psychology, 73*(2), 345-368.
- Greven, C. U., Lionetti, F., Booth, C., Aron, E., Fox, E., Schendan, H. E., Pluess, M., Bruining, H., Acevedo, B., Bijttebier, P., & Homberg, J. (2019). Sensory processing sensitivity in the context of environmental sensitivity: A critical review and development of research agenda. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 98*, 287-305.
- Hofmann, S. G., & Bitran, S. (2007). Sensory-processing sensitivity in social anxiety disorder: Relationship to harm avoidance and diagnostic subtypes. *Journal of Anxiety Disorders, 21*, 944-954
- 石田 靖彦 (2009). 学校適応感尺度の作成と信頼性, 妥当性の検討 一生徒評定と教師 評定を用いた他特性 一他方法相関行列からの検討 愛知教育大学教育実践総合センター紀要, 12, 287-292.
- 串崎 真志 (2019a). エンパス尺度 (Empath Scale) の作成 関西大学人権問題研究室 紀要, 77, 37-54.
- 串崎真志. (2021). 高い感性をもつ人 (Highly Sensitive Person) の学校適応感: 回想調査による予備的検討. 関西大学人権問題研究室紀要, 82, 1-12.
- 大久保智生, & 青柳肇. (2003). 大学生用適応感尺度の作成の試み-個人-環境の適合性の視点から. パーソナリティ研究, 12(1), 38-39.
- 高橋 亜希 (2016). Highly Sensitive Person Scale 日本版 (HSPS-J19) の作成 感情心理学研究, 23, 68-77.

大学生の恋愛関係崩壊時における対処行動の規定因について

目的 Rusbult(1980,1983)は、恋愛関係を維持するための要因を整理した投資モデルを提唱している。また Rusbult(1987)は、関係葛藤時における対処方略を提唱しており、これが生じやすい場面について、投資モデルを基に予測されている。和田(2000)は、恋愛関係崩壊時における対処行動を提唱しており、これは Rusbult(1987)の行動方略に当てはめることができると考えた。そこで本研究の目的は、投資モデルに着目しながら、恋愛関係崩壊時の対処行動について検討することである。和田(2000)の恋愛関係崩壊時の対処行動を使用し、その行動が生じられる場面を投資モデルを用いて予測する。

方法 調査対象者は、新潟大学生160名(男性80名、女性80名)であった。Google フォームを使用して性別、年齢、交際経験の有無、シナリオ法の4項目に回答してもらった。シナリオではある架空のカップルが別れそうになっている場面を設定し、関係に対する投資量(大・小)、関係に対する満足度(大・小)、代替可能性(大・小)の3要因を操作した、計8パターンのシナリオを作成した。回答の選択肢には、和田(2000)で使用されていた恋愛関係崩壊時の対処行動を参考に、9項目の選択肢を提示した。参加者には、自分が架空のカップルの立場だとして取るべき行動の推奨する程度を、5点尺度で回答してもらった。

結果の予測 説得・話し合い行動は、投資量が多く、満足度が高く、代替可能性が低いシナリオにおいて選択されやすいだろう。消極的受容行動と回避・逃避行動は、投資量が少なく、満足度が低く、代替可能性が高いシナリオにおいて選択されやすいだろう。

結果 説得・話し合い行動、消極的受容行動、回避・逃避行動のそれぞれにおいて、参加者間3要因2水準の分散分析を行った。その結果、それぞれの行動において仮説と一致する結果と一致しない結果のどちらもが確認された。コミットメントに関わる3要因の組み合わせによって、それぞれの行動を推奨する程度が違っていた。

考察 分析の結果、仮説は一部支持された。支持されなかった理由として、今後の課題を4つ述べる。1つ目は、各シナリオにおける参加者の人数が少なかったことである。1つのシナリオにつき20名の参加者しか得られなかった。2つ目は、シナリオで説明されていたカップルの関係性について、操作チェックをしていなかったことである。3つ目は、代替可能性が大きい場合に、現在の交際相手よりどれくらい魅力的であるか、明示しなかったことである。4つ目は、投資量、満足度、代替可能性の3要因について、操作した内容がうまく参加者に伝わっていなかった可能性があることだ。状況の設定や、各要因における負荷量の伝わりやすさなどを再度検討する必要があるだろう。