

# 神戸学院大学心理学研究

第 6 卷 第 1 号

**Kobe Gakuin University Journal of Psychology**

2023 年 12 月 発行

神戸学院大学心理学部



# 神戸学院大学心理学研究 第6巻 第1号 目次

## 原著論文

- 自己ルール影響下における言語刺激の提示が反応変動性におよぼす効果  
——マインドフルネスを手掛かりにした個人差の検討——  
神戸学院大学心理学部 村井 佳比子 ..... 1
- 女性の指の形がその持ち主の対人印象に及ぼす影響  
——指の細さと長さの観点から——  
神戸学院大学心理学研究科 成瀬 さくら ..... 11  
神戸学院大学心理学部 毛 新華  
合同会社 Exvision 中村 珍晴
- うつ病による休職経験がある労働者のプレゼンティーズムと関連要因の検討  
神戸学院大学心理学部 中川 裕美 ..... 21
- 嘘をつくことに対する認識が不正行為に及ぼす影響  
神戸学院大学心理学部 黒川 優美子 ..... 29  
神戸学院大学心理学部 山本 恭子  
神戸女子大学心理学部 秋山 学
- Qualitative analysis of communication to improve self-esteem in group therapy  
for patients with bulimia nervosa  
Department of Psychology, Kobe Gakuin University Tsuyoshi Takeda ..... 39

## 研究報告

- コロナ禍におけるワーク・ファミリー・バランスの決定要因の検討  
神戸学院大学心理学研究科 松田 涼 ..... 49  
神戸学院大学心理学部 中川 裕美
- 反転理論によるクラウニング講座の教育的意義と臨床的可能性の検討  
——矯正教育における身体性をめぐって——  
神戸学院大学心理学部 岡村 心平 ..... 57  
神戸学院大学心理学部 道重 さおり

## 2022 年度第3回心理学部学術講演会

- 人はなぜ他者と分かち合うのか？ 最後通牒ゲームの謎  
——ヒトの持つ合理性とは——  
南山大学経済学部准教授 小林 佳世子 ..... 67



# 自己ルール影響下における言語刺激の提示が 反応変動性におよぼす効果 ——マインドフルネスを手掛かりにした個人差の検討——

村井 佳比子 神戸学院大学心理学部

**Effects of presentation of verbal stimulus on response variability under self-rule influence:  
Examining individual differences using mindfulness**

*Keiko Murai (Department of Psychology, Kobe Gakuin University)*

The purpose of this study is, through an experiment, to verify the effect of presentation of verbal stimulus under the influence of self-regulation, while examining whether the response variability of individuals is related to the degree of mindfulness. The experiment used involved 202 attendees from ages 18 to 29 that were randomly divided into four groups: a “control group” that played a simple PC game; a “question group” that was asked how they reacted after playing the game; an “VS group” that was given reflection as verbal stimuli after answering the questions; and a “gratitude group” that was presented with the verbal stimulus of appreciation for their cooperation after answering the questions. The results of the experiment revealed that questions cause a decline in the participants’ response variability and that presenting them with verbal stimuli may further decrease their response variability. Regarding individual differences, the results demonstrated that some property of mindfulness that enables people to focus on and engage in what is happening in the moment without any negative evaluation of their experiences may be less likely to decrease response variability. This suggests that it is important to find ways, in clinical situations, to enable clients to experience the “here and now” without evaluation, since any kind of communication may restrict the client’s behavior as long as language is used.

**Key words:** response variability, self-rule, verbal stimulus, mindfulness

キーワード：反応変動性, 自己ルール, 言語刺激, マインドフルネス

Kobe Gakuin University Journal of Psychology

2023, Vol.6, No.1, pp.1-9

## 問 題

面接による心理支援は、通常、面接場面での言語を用いた対話によって支援の方向が決定し、面接後の日常場面でクライアントが課題に取り組むという構造を持っている。しかし、言語は優れたコミュニケーションツールであると同時に、ネガティブなラベルや優劣といった価値基準を生み出し、特に精神健康上の問題がある場合、実際の体験よりも言語にとらわれて柔軟性のない非効率な反応パターンが生起することがわかっている (Hayes et al., 2012)。たとえば、「私はダメだ」という言葉が頭の中に浮か

び、それにとらわれると、他者の言動を一方向的に「嫌がられている」「無視された」と解釈したり、人を避ける行動がエスカレートしたりするといったことが生じる。このような一定の反応パターンが繰り返し生起している状態は、行動変動性 (behavioral variability) が低下している状態、もしくは、ある言語刺激によって反応変動性 (response variability) が低下している状態であると言い替えることができる。

面接技術の1つである動機づけ面接 (Miller & Rollnick, 2013) では、クライアントの発言や行動に変化をもたらす方法として、クライアントの自律性を尊重する「選択肢の提示」や、クライアントの言

語・非言語表現を理解して伝え返す「聞き返し」など、一方的に指導するのではなく、選択肢を提示したり、クライアントの状況や意図をとらえたうえで表現を変えて提示したりすることが推奨されている。一方、近年、心理臨床ではマインドフルネスなど「この瞬間」に注意を向けることや距離を置いて観察することが、不適切な回避を低減させ、適切な行動を生起させるきっかけとなることが示されており、「選択肢の提示」や「聞き返し」には、このような「注意」や「観察」と同様の機能があると考えられる（村井，2013）。

これらのことから村井（2014）は、「選択肢の提示」が反応変動性に及ぼす影響について、選択肢の中から正解を選ぶ教示と、一方的に正解を伝える教示、自分で正解を考えるよう促す教示の3つの教示の影響の違いをパーソナルコンピュータを用いて実験的に検証している。その結果、精神健康上の問題がある状態では、選択教示以外の教示では、外的条件の変化に従って反応を柔軟に変化させることができなくなることが示唆されている。つまり、選択肢を提示する教示は固定化したパターンを崩し、柔軟性のある反応パターンを促進する可能性があるということである。また、「聞き返し」の効果について村井（2015, 2016）は、実験参加者自身の実行した反応を提示することの効果を実験的に検証しており、自身の選択した反応と選択していない反応が明確にわかる反応提示を行うことで、固定化した反応が崩れやすくなることを報告している。

しかし、これらはいずれもグループ比較による研究となっており、個人内に生じる変化の違いを比較したものではない。そこで村井（2020a）は、実験参加者への反応結果を提示する手続きを行う際に、提示と非提示を繰り返す、その順序の違いによる反応変動性への影響を検証している。その結果、反応提示を自由反応後に行った場合は、プログラムの変化に敏感に反応するが、反応提示を最初に実施した場合、プログラムの変化に応じた反応が乏しくなり、結果として反応変動性は高くなるが、その変化の程度には個人差が生じることが示されている。しかし、最初に「自分の反応を見る」手続きを行うことで反応変動性が高くなり、個人差が生じる要因について、反応提示そのものが反応変動性を高める機能を有するのか、反応提示が「いろいろな反応をする」というルールとして機能し、このルールに従った結果、「いろいろな反応をする」という結果になったのかは不明である。

以上のことから本研究では、どのような反応によってポイントを獲得できたと思うかを尋ねる手続きを挿入し、「こう押せば得点が上がる」というルールが形成されやすい条件、つまり「自己ルール」が生成されやすい条件と、自身の反応に対して「聞き返し」的な言語刺激が提示される条件および一般的な労いの言語刺激が提示される条件を比較することにより、

自己ルールの影響下における言語刺激提示の行動変動性におよぼす効果を検証することを目的とした。

一般的な労いの言語刺激を提示する条件では、実験への協力に対する感謝や労いの言葉を提示することとした。動機づけ面接の効果機序についてはいくつかの仮説が提唱されており、最もよく検証されている「技術仮説」に次いで、面接者とクライアントとの関係性に焦点をあてた「関係仮説」がある（Magill & Hallgren, 2019）。技術の1つとされる聞き返しの言語刺激の提示の効果と対比するため、実験参加者との関係性に焦点をあてた一般的な労いの言語刺激を提示する条件を加えることとした。

また、個人差が、注意や観察力と関連するかどうかを、マインドフルネスの程度を手掛かりとして検討した。注意や観察力と関連するとされているマインドフルネスをどのような因子でとらえるかについてはさまざまな議論がある。Brown & Ryan（2003）は「今ここでの経験への気づき」という単一の次元でとらえることを主張しており、Feldman et al.（2007）は相互に関連が高い4つの因子でとらえること提唱している。本研究ではこれらを統合し、5つの明確な因子から構成されるFive Facet Mindfulness Questionnaire 日本語版（FFMQ-j：Sugiura et al., 2012）を用いることとした。FFMQ-jの5つの因子は相互に関連しており、全体として高いことがマインドフルネスの高さ、つまり、言語にとらわれず、柔軟に行動できる能力と関連しているとされるが、一方で各因子の一定の独立性も確認されている（Sugiura et al., 2012）。たとえばFFMQ-jの因子のうちNonjudgingはメタ認知と関連が深く、Acting with awarenessは注意制御や感情調節と関連があることが示されている。本研究ではFFMQ-jの5つの因子をクラスタ分析することで、どのようなバランスを持つ個人が高い変動性を生起させるのかを検討し、個人差が生じる要因を見出すことを目指した。

## 方法

### 実験参加者

調査会社に登録された18歳から29歳のパネラーで、自宅にパーソナルコンピュータがあり、マウスとキーボードを使用でき、かつ、実験に同意した304名のうち、質問に回答し、最後まで実験に取り組んだ202名（平均年齢25.0歳、標準偏差3.2）を対象とした。参加者募集時には実験の目的と内容を明記した説明書を提示、なんら不利益を被ることなくいつでも実験を辞退できること、個人情報を守られることを説明し、同意欄にチェックを得た。なお、本研究は「神戸学院大学心理学部人を対象とする医学系研究等倫理審査委員会」の審査を経て神戸学院大学長の承認を得ている（承認番号：HEB17-10）。

## 実験プログラム

実験プログラムは JavaScript (jQuery) で作成され、実験参加者に実験プログラムの URL にアクセスを求めて、Web 上で実施してもらった。実験プログラムは、50 試行からなるゲームが 5 回繰り返されるものになっており、1 試行はマウスの左右のボタンを 3 回押してポイントを獲得するものとなっていた。1 試行の進行は次のとおりであった。プログラムを開始するとコンピュータのディスプレイに入力確認枠が現れた。マウスの右と左のいずれかのボタンを 1 回押すと、入力確認枠に丸が 1 つ表示された。これを 3 回繰り返すと、入力確認枠が消え、あるときはポイント表示枠内が黄色く点滅し、ポイントが 10 点増加した。あるときは入力確認枠が消えても何も起きず、3 秒後に枠が現れて次の試行が始まった。全ての実験プログラムは、マウスのボタンをどのような組み合わせで押しても 50 パーセントの確率で得点が上がるようになっていた (村井, 2020b; 村井, 2022)。

実験実施にあたっては、村井 (2016, 2022) を参考に、4 つのプログラムを作成した。プログラム 1 は「統制群」用で、ゲームが終わるごとに「Enter キーを押してください」とのみ表示された。プログラム 2 は「質問群」用で、ゲームが終わるごとに「どのように押したら得点が上がりましたか?」という質問が表示され、回答を入力するものであった。プログラム 3 は「言語刺激提示群 (VS 群)」用で、プログラム 2 のうち、2 ゲーム目と 4 ゲーム目の回答後に「いろいろ押してみたのですね」「いろいろ試してみたのですね」という文字が表示されるものになっていた。この提示言語は村井 (2020b) で複雑な聞き返し時に使用されていた言葉の中から、汎用性の高いものが選ばれた。プログラム 4 は「感謝群」用で、プログラム 3 の 2 ゲーム目と 4 ゲーム目の回答後に表示される文字が「根気のいる調査に協力いただきありがとうございます」「次が最後のゲームになります 最後まで協力いただきありがとうございます」といった一般的な労いの言葉に変更されたものであった。

## マインドフルネスの測定

本研究ではマインドフルネスを測定するために、「Five Facet Mindfulness Questionnaire 日本語版 (FFMQ-j)」を用いた。これは、Baer et al. (2006) が開発したマインドフルネスの程度を評価する 39 項目、5 つの下位尺度から構成される質問紙をもとに、Sugiura et al. (2012) が日本語版として作成したものである。下位尺度は、「髪に吹く風や、顔に当たる日光などの感覚に注意を向ける」といった項目からなる Observing (体験の観察) 8 項目、「つらい考えやイメージが浮かんだとき、大抵じきに気持ちが落ち着く」といった項目からなる Nonreactivity (体験に反応しない態度) 7 項目、「不合理または不適切な感情

をいただいたことで自分を責める (逆転項目)」といった項目からなる Nonjudging (体験を判断しない態度) 8 項目、「自分の感情を表現する言葉を見つけるのが得意である」といった項目からなる Describing (体験の言語化) 8 項目、「何かをする時、意識がどこかにそれて簡単に気が散る (逆転項目)」といった項目からなる Acting with awareness (注意を向けながらの活動) 8 項目である。それぞれについて、「まったくあてはまらない: 1 点」から「いつもあてはまる: 5 点」の 5 件法で回答を求めた。

## 実験手続き

実験参加者を 4 つのプログラムにランダムに振り分けた。プログラムの URL にアクセスすると同意書が表示され、同意欄にチェックをすると 39 項目の質問 (FFMQ-j) が提示された。FFMQ-j の回答が完了すると、12桁の ID と実験用 URL が提示された。実験用 URL にアクセスし、12桁の ID を入力すると次の教示が表示された。

「これからマウスの 2 つのボタン (右・左) を 3 回押して、得点を獲得するゲームをしていただきます。好きな順序でボタンを 3 回押し終わると、ポイントが 10 点増えることがあります。できるだけ多くのポイントが得られるよう頑張ってください。」

次に操作の説明画面が表示され、3 試行の練習用ゲーム実施後、実験が開始された。最後まで実験に取り組んだ実験参加者には、獲得したポイントを 1 ポイント 1 円に換算し、調査会社が管理する換金可能なポイントに変換して支払われた。

## データの分析

実験プログラムのデータについては、群ごとに各ゲームの 3 つの反応変動性指標 (等確率性 U 値、周期性 C 値、反応パターン数; 村井, 2014b) を算出し、1 ゲーム目を基準としてそれぞれの平均値の差を比較した。等確率性はデータのばらつきの指標で、U 値は全ての反応が等しく生起しているときに最大値 1 を示す。周期性はデータが生起する順序の規則性の指標で、C 値は規則性が大きいほど最大値 1 に近づく。各事象が起こる確率がすべて等しく、周期性が全くみられないとき、つまり等確率性 U 値が 1 に近く、周期性 C 値が 0 に近いほど変動性が高いということになる。反応パターン数とは、ある反応系列から次にどの反応系列に移行したかの組み合わせの数である。本実験においては 64 パターンとなり、反応パターン数はこの 64 パターンのうちいくつ生起したかを加算した。

FFMQ-j については下位尺度によるクラスタ分析を行い、典型的なクラスタを抽出したうえで、各群のクラスタごとの等確率性 U 値、周期性 C 値、反応パターン数の平均値を算出し、1 ゲームからの平均値の違いを比較した。

## 結果

### 各群の反応変動性指標の変化

各群の全ての反応変動性指標の平均値を Table 1 に示す。等確率性、周期性、パターン数について、各群の 1 ゲーム目を基準として平均値に差が生じたかどうかを Holm 法によって検討した (Figure 1-3)。統制群については、等確率性、周期性、パターン数、すべて 1 ゲーム目との平均値に有意な差はみられず、ゲーム間の反応変動性に大きな変化はなかった ( $t(198)=0.20 \sim 1.64, ps = .102 \sim .727$ )。一方、質問群、VS 群、感謝群については、等確率性の低下、周期性の上昇、パターン数の減少がみられ、反応変動性が低下する傾向が示された。

等確率性については、質問群は 1 ゲーム目と 2 ゲーム目に有意差が認められ、2 ゲーム目に低下する傾向がみられた ( $t(198)=2.01, p = .045, d = .293$ )。VS 群は 1 ゲーム目より言語刺激提示後の 3 ゲーム目と 5 ゲーム目が有意に低くなった ( $t(198)=2.71, p = .007, d = .355; t(198)=2.63, p = .009, d = .408$ )。感謝群は 1 ゲーム目と言語刺激提示後の 3 ゲーム目に有意差が認められ、3 ゲーム目に等確率性が低下した ( $t(198)=2.86, p = .046, d = .402$ )。

周期性については、質問群と VS 群は 1 ゲーム目に比べて 2 ゲーム以降が全て有意に高く、周期性が高くなることが示唆された (質問群:  $t(198)=2.62, p = .009, d = .426; t(198)=2.19, p = .029, d = .314; t(198)=2.91, p = .004, d = .479; t(198)=2.70, p = .007, d = .447$ 、VS

群:  $t(198)=2.30, p = .022, d = .280; t(198)=3.34, p = .001, d = .478; t(198)=2.36, p = .019, d = .388; t(198)=3.46, p = .001, d = .573$ )。感謝群については、1 ゲーム目より 2 ゲーム目と 3 ゲーム目の周期性が有意に高くなる傾向がみられた ( $t(198)=2.16, p = .032, d = .281; t(198)=2.21, p = .028, d = .340$ )。

パターン数については、質問群は 1 ゲーム目より 2 ゲーム目と 4 ゲーム目が有意に低くなり ( $t(198)=2.62, p = .009, d = .421; t(198)=2.19, p = .029, d = .332$ )、VS 群は 1 ゲーム目より 2 ゲーム目、3 ゲーム目、5 ゲーム目が有意に低くなる傾向が認められた ( $t(198)=2.15, p = .032, d = .257; t(198)=2.46, p = .014, d = .332; t(198)=2.54, p = .012, d = .386$ )。また、感謝群は 1 ゲーム目に比べて 2 ゲーム以降が全て有意に低くなる傾向がみられた ( $t(198)=2.26, p = .024, d = .290; t(198)=2.36, p = .019, d = .341; t(198)=2.79, p = .006, d = .453; t(198)=2.14, p = .034, d = .349$ )。

なお、各群の 1 ゲーム目の変動性指標について 1 要因分散分析 (Welch) を行ったところ、群間に有意な差はみられなかった ( $F(3,105.02)=1.21, p = .308, \eta^2 = .019; F(3,104.68)=2.60, p = .056, \eta^2 = .041; F(3,107.84)=1.43, p = .238, \eta^2 = .019$ )。

### FFMQ-j の特徴による比較

実験参加者 202 名について、FFMQ-j の下位尺度をもとにクラスタ分析 (ウォード法) を行ったところ、各下位尺度の各得点が中央値 3 に近い「平均群」168 名と、Observing, Nonreactivity, Describing が低く、

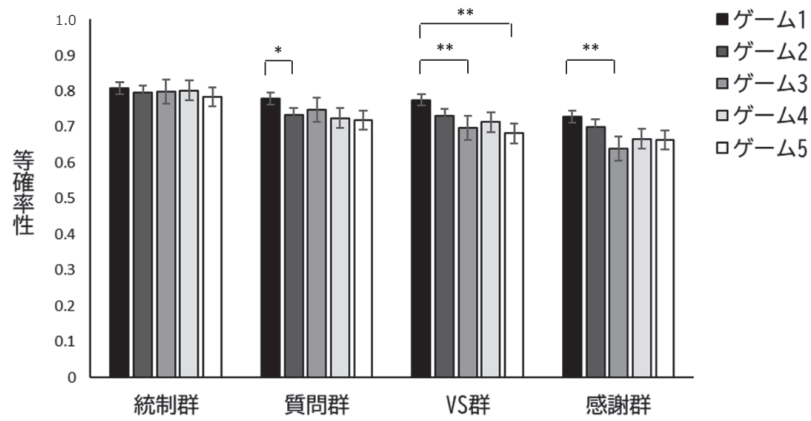
Table 1  
各群の変動性指標の平均

	統制群 (n=50)		質問群 (n=53)		VS群 (n=53)		感謝群 (n=46)	
	平均	SD	平均	SD	平均	SD	平均	SD
<b>等確率性</b>								
ゲーム1	0.81	0.12	0.78	0.18	0.78	0.18	0.73	0.29
ゲーム2	0.80	0.17	0.73	0.19	0.73	0.20	0.70	0.28
ゲーム3	0.80	0.14	0.75	0.21	0.70	0.27	0.64	0.32
ゲーム4	0.80	0.15	0.72	0.24	0.71	0.26	0.67	0.28
ゲーム5	0.78	0.16	0.72	0.27	0.68	0.29	0.66	0.27
<b>周期性</b>								
ゲーム1	0.35	0.09	0.38	0.13	0.39	0.15	0.44	0.23
ゲーム2	0.36	0.15	0.43	0.17	0.43	0.16	0.49	0.23
ゲーム3	0.36	0.13	0.43	0.19	0.48	0.22	0.50	0.27
ゲーム4	0.36	0.14	0.46	0.22	0.46	0.20	0.50	0.24
ゲーム5	0.37	0.14	0.46	0.24	0.50	0.23	0.50	0.24
<b>パターン数</b>								
ゲーム1	23.72	6.25	22.34	7.93	21.53	6.64	20.96	8.88
ゲーム2	22.18	7.23	19.94	7.88	19.57	7.06	18.74	8.65
ゲーム3	23.06	6.64	20.79	8.30	18.87	8.80	18.22	9.76
ゲーム4	23.06	7.88	19.68	8.54	19.25	8.55	17.33	8.61
ゲーム5	22.14	7.42	20.23	9.54	18.38	8.91	18.11	8.68



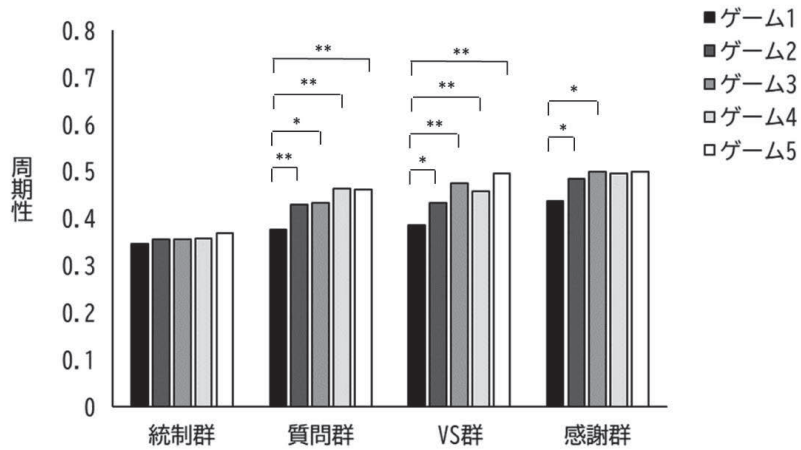
村井：自己ルール影響下における言語刺激の提示が反応変動性におよぼす効果

Figure 1  
各群の等確率性の変化



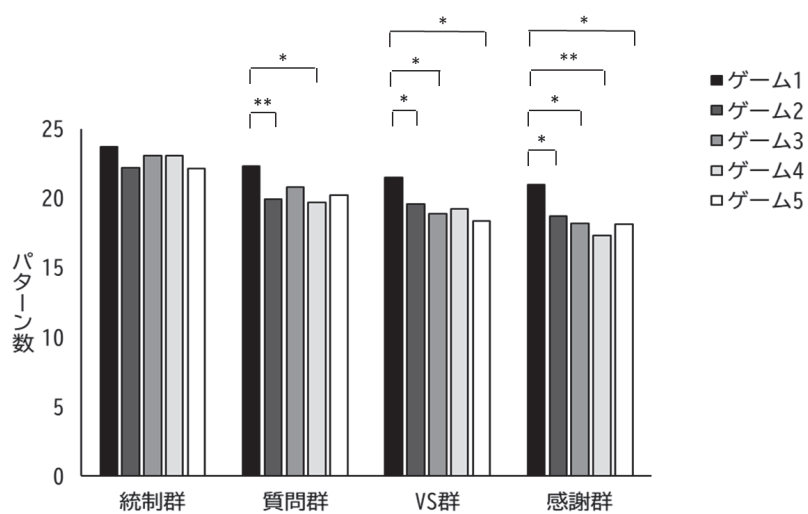
\*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$

Figure 2  
各群の周期性の変化



\*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$

Figure 3  
各群のパターン数の変化



\*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$

Nonjudging と Acting with awareness が高い「非評価・集中群」34 名の 2 つのクラスタが抽出された。

2 つのクラスタの 1 ゲーム目の変動性指標の平均値に差があるかどうか分析 (Welch 検定) を行ったところ、等確率性、周期性、パターン数、いずれにもクラスタによる有意な差はみられなかった ( $t(58.62)=0.459, p=.648, d=.072$ ;  $t(68.76)=0.67, p=.499, d=.097$ ;  $t(49.38)=0.51, p=.607, d=.093$ )。

次に、クラスタによる各反応変動性指標の変化の違いをみるために、各群をクラスタに分け、各指標について 1 ゲーム目を基準として平均値に差が生じたかどうかを Holm 法によって検討した (Table 2)。その結果、統制群においては「平均群」「非評価・集中群」双方に、また、質問群、VS 群、感謝群にお

いては「非評価・集中群」に、等確率性、周期性、パターン数、それぞれ有意な差は認められなかった ( $t(44-51)=0.04-1.99, ps=.052-.958$ )。一方、質問群、VS 群、感謝群の「平均群」においては、等確率性がやや低下し、周期性が上昇し、パターン数が減少、つまり、反応変動性が低下する傾向がみられた。

「平均群」において、質問群は周期性のゲーム 2 以降全てがゲーム 1 より有意に高く ( $t(51)=2.95, p=.005, d=.523$ ;  $t(51)=2.29, p=.388, d=.000$ ;  $t(51)=2.88, p=.532, d=.000$ ;  $t(51)=2.95, p=.005, d=.498$ )、パターン数のゲーム 2, 4, 5 がゲーム 1 より有意に低くなる傾向が認められた ( $t(51)=2.37, p=.022, d=.425$ ;  $t(51)=2.26, p=.028, d=.357$ ;  $t(51)=2.13, p=.037, d=.302$ )。VS 群では、等確率性のゲーム 3 と 5 がゲーム 1 より有意

Figure 4  
FFMQ-j クラスタ分析

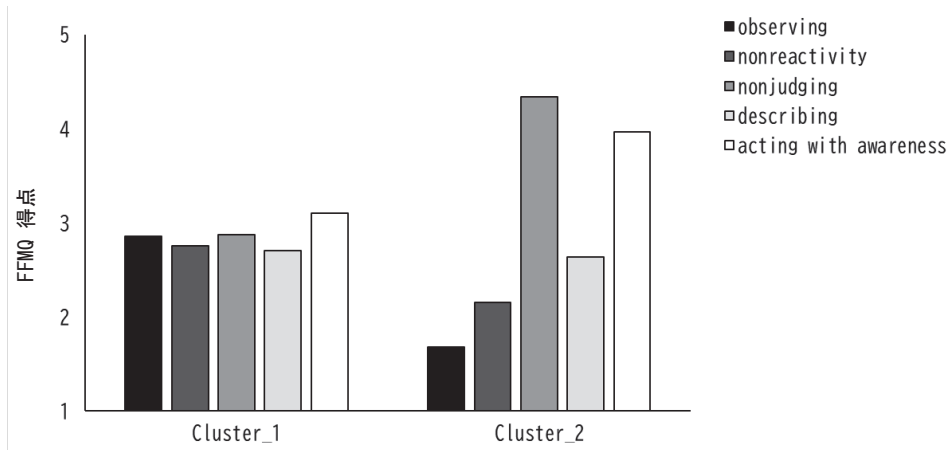


Table 2  
各群のクラスタごとの変動性指標の平均と 1 ゲーム目との差

	統制群 (n=50)				質問群 (n=53)				VS 群 (n=53)				感謝群 (n=46)			
	平均群 (n=40)		非評価・集中群 (n=10)		平均群 (n=48)		非評価・集中群 (n=5)		平均群 (n=40)		非評価・集中群 (n=13)		平均群 (n=40)		非評価・集中群 (n=6)	
	平均	SD	平均	SD	平均	SD	平均	SD	平均	SD	平均	SD	平均	SD	平均	SD
<b>等確率性</b>																
ゲーム1	0.82	0.11	0.78	0.17	0.78	0.18	0.79	0.13	0.78	0.18	0.75	0.18	0.71	0.30	0.86	0.12
ゲーム2	0.79	0.17	0.82	0.14	0.73	0.19	0.75	0.22	0.75	0.18	0.67	0.26	0.68	0.28	0.81	0.23
ゲーム3	0.79	0.15	0.82	0.12	0.74	0.21	0.78	0.19	<b>0.69*</b>	0.27	0.70	0.28	<b>0.61*</b>	0.33	0.82	0.12
ゲーム4	0.79	0.16	0.83	0.14	0.72	0.25	0.76	0.17	0.72	0.25	0.69	0.27	0.64	0.28	0.84	0.12
ゲーム5	0.78	0.17	0.82	0.16	0.70	0.28	0.85	0.08	<b>0.67*</b>	0.30	0.71	0.29	0.65	0.28	0.75	0.15
<b>周期性</b>																
ゲーム1	0.35	0.09	0.35	0.11	0.38	0.13	0.38	0.11	0.38	0.16	0.41	0.11	0.45	0.24	0.33	0.11
ゲーム2	0.35	0.13	0.38	0.19	<b>0.44**</b>	0.17	0.37	0.14	0.42	0.15	0.46	0.20	0.49	0.22	0.44	0.25
ゲーム3	0.36	0.13	0.36	0.11	<b>0.44*</b>	0.19	0.38	0.11	<b>0.48*</b>	0.22	0.47	0.21	<b>0.52*</b>	0.27	0.36	0.20
ゲーム4	0.36	0.15	0.33	0.11	<b>0.47**</b>	0.22	0.38	0.13	<b>0.46*</b>	0.20	0.45	0.21	0.51	0.23	0.41	0.26
ゲーム5	0.37	0.13	0.36	0.17	<b>0.47**</b>	0.24	0.36	0.12	<b>0.51**</b>	0.23	0.45	0.25	0.51	0.24	0.43	0.24
<b>パターン数</b>																
ゲーム1	23.73	5.51	23.70	9.01	22.27	8.20	23.00	5.29	21.83	6.64	20.62	6.80	20.28	9.13	25.50	5.54
ゲーム2	21.95	6.73	23.10	9.35	<b>19.73*</b>	7.79	22.00	9.30	19.88	6.01	18.62	9.85	<b>18.18*</b>	8.24	22.50	11.15
ゲーム3	23.20	6.58	22.50	7.21	20.54	8.19	23.20	9.91	<b>18.75*</b>	8.34	19.23	10.46	<b>17.43*</b>	9.98	23.50	6.47
ゲーム4	22.68	7.49	24.60	9.54	<b>19.29*</b>	8.62	23.40	7.37	19.78	8.30	17.62	9.42	<b>16.48*</b>	8.34	23.00	8.92
ゲーム5	21.85	7.18	23.30	8.62	<b>19.60*</b>	9.70	26.20	5.36	<b>18.10*</b>	8.84	19.23	9.44	17.78	8.71	20.33	8.94

\*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$

に低く ( $t(51)=2.02, p=.048, d=.380$ ;  $t(51)=2.27, p=.027, d=.442$ ), 周期性のゲーム 3, 4, 5 がゲーム 1 より有意に高く ( $t(51)=2.56, p=.013, d=.507$ ;  $t(51)=2.16, p=.035, d=.441$ ;  $t(51)=2.27, p=.002, d=.652$ ), パターン数のゲーム 3 と 5 がゲーム 1 より有意に低くなった ( $t(51)=2.02, p=.048, d=.387$ ;  $t(51)=2.30, p=.025, d=.466$ )。感謝群では, 等確率性のゲーム 3 がゲーム 1 より有意に低く ( $t(44)=2.87, p=.006, d=.319$ ), 周期性のゲーム 3 がゲーム 1 より有意に高く ( $t(44)=2.08, p=.043, d=.269$ ), パターン数のゲーム 2, 3, 4 がゲーム 1 より有意に低くなる傾向が示された ( $t(44)=2.27, p=.028, d=.321$ ;  $t(44)=2.72, p=.009, d=.306$ ;  $t(44)=2.55, p=.014, d=.437$ )。

## 考 察

本研究の目的は, 自己ルールの影響下における「聞き返し」に相当する言語刺激提示の効果を実験的に検証するとともに, その影響による個人差が, マインドフルネスの程度と関連があるかどうかを検討することであった。

各群の反応変動性指標の変化を検討した結果, 統制群については, 等確率性, 周期性, パターン数, すべて 1 ゲーム目との平均値に差はみられず, 高い変動性で推移することが示された。質問群, VS 群, 感謝群については, 等確率性の低下, 周期性の上昇, パターン数の減少がみられ, 変動性が低下する傾向が示された。

FFMQ-j のクラスタ分析によって, 各下位尺度の得点が平均的な「平均群」と, Nonjudging と Acting with awareness が高い「非評価・集中群」の 2 つのクラスタが抽出され, これをもとに, 各反応変動性指標の変化の違いを検討したところ, 統制群においては「平均群」「非評価・集中群」双方に, また, 質問群, VS 群, 感謝群においては「非評価・集中群」に, 等確率性, 周期性, パターン数, それぞれ有意な差は認められず, 反応変動性は高いまま推移することが示唆された。一方, 質問群, VS 群, 感謝群の「平均群」においては, 等確率性がやや低下, 周期性が上昇, パターン数が減少, つまり, 反応変動性が低下する傾向がみられた。

以上のことから, どのような反応をしたかを問う質問によって反応変動性が低下すること, また, 聞き返しの言語刺激や協力への感謝の言葉など, 言語刺激の提示がさらに反応変動性を低下させる可能性があることが示された。個人差については, マインドフルネスのうち, 自身の体験をネガティブに評価せず, 目の前で起きていることに集中して取り組むことのできる人は, 反応変動性が低下しにくいことが示唆された。

## 各群の反応変動性指標の変化について

パーソナルコンピュータのマウスの左右のボタンを 3 回押して得点を獲得するという教示のみを提示した統制群は, 高い変動性が維持されることが示され, これは先行研究と同様の結果となっている(村井, 2014a; 村井, 2016)。他群の変動性についても 1 ゲーム目は統制群と有意な差は認められず, 単に反応を求める条件下では, いずれも高い変動性が生起していた。一方, 質問群, VS 群, 感謝群については, それぞれ異なる等確率性の低下, 周期性の上昇, パターン数の減少がみられた。

質問群については, 1 ゲーム目に比べて 2・3・4・5 ゲームすべての周期性が高くなる傾向が認められた。これは, 「どのように押したら得点が上がりましたか?」という質問に回答することによって, 繰り返し反応が増加することを示している。実験参加者は質問に対し, 得点が上がったと考えられる反応を回答しており, 質問によって自己ルールが形成されたと予測される。先行研究においても, 自己ルールに従う反応を求めた場合, 周期性が高くなることが報告されており(村井, 2014a), どの反応が当たるのかを考え, それを順番に押すという反応が生起しているのではないと思われる。

これに対して VS 群は, 質問群と同様に周期性が高くなるとともに, 言語刺激提示後の 3・5 ゲームの等確率性が低下する傾向が見受けられた。これは, 質問によって周期性が高まることに加え, 言語刺激の提示によって偏った反応が生じやすくなることを示している。村井(2014a)は, 他者にルールを提示され, それに従った場合, 等確率性が低くなることを報告している。このことから, VS 群に提示された「いろいろ押してみたのですね」「いろいろ試してみたのですね」という聞き返しの言語刺激は, 「得点を得るためにいろいろ押してみた, したがって, 次は特定の反応を押すことで得点が得られるか確認する」と理解され, 「特定の反応を押す」というルールが与えられたと同じ状態が生じているのではないかと推測される。

感謝群については, VS 群の聞き返しの言語刺激と同様のタイミングで, 一般的な労いである「根気のいる調査に協力いただきありがとうございます」「次が最後のゲームになります, 最後まで協力いただきありがとうございます」といった言語刺激の提示が行われた。感謝群の周期性は, 4・5 ゲーム目は 1 ゲーム目との有意な差がなく, また, 等確率性は 3 ゲーム目のみ低下, パターン数は 2・3・4・5 ゲーム目で 1 ゲーム目に比して有意に減少した。感謝群の VS 群との違いをみると, 5 ゲーム目の変動性がやや高めになっているということと, 4 ゲーム目のパターン数が低下したことの 2 点である。3 ゲーム目の変動性は VS 群と同様に低下する傾向にあり, 「根気のいる調査に協力いただきありがとうございます」と

いう言語刺激の提示が、偏った反応を生じやすくさせていることが示唆される。VS 群とは異なり、反応に関する言語刺激の提示は行っていないため、労いの言語刺激の提示がルールとして機能したかどうかは不明である。また、その後の 4 ゲーム目にはパターン数が減少しており、同じ順序で押すという反応が有意に増加している。精神健康上の問題がある場合、いろいろな反応を思いついても、それをいろいろな順序で押すという異なる反応クラスが自発されにくいことが指摘されており（村井, 2014a）、「根気のいる調査」という言語刺激の提示が、疲労感を誘発したとも考えられる。そのため、4 ゲーム目終了後に「次が最後のゲームになります、最後まで協力いただきありがとうございます」という言語刺激の提示によって終了の見通しを持つことができ、内田クレペリン検査実施時の終末努力（終了直前に作業量が増える現象）と同様の効果が生じ、いろいろ押すという反応が回復したのかもしれない。

### FFMQ-j の特徴による比較について

FFMQ-j の 2 つのクラス「平均群」と「非評価・集中群」について、「非評価・集中群」はいずれの条件においても高い変動性が維持されるが、「平均群」は質問や言語刺激の提示によって反応変動性が低下することが示された。「非評価・集中群」は「平均群」に比べ、FFMQ-j の 5 つの下位尺度のうち、Observing と Nonreactivity がやや低く、Nonjudging と Acting with awareness が高いクラスタとなっている。これは、自分の考えが良いか悪いか判断したり、自分を責めたりすることなく、自分が今、取り組んでいることに集中できることを示す。このような特性を有する場合、質問や言語刺激の提示によってルールが形成されやすい条件であっても、それに拘束されることなく、いろいろな反応をいろいろな順番で押すという高い反応変動性が維持されるということである。

現在、マインドフルネスや注意スキル訓練のように、「今、ここ」に注意を向けることが、言語による過剰な行動の制約を解消することがわかってきている（Hayes et al., 2012）。また、最近注目されているコンパッション（compassion：苦しみに対するマインドフルな注意と気づき）を構成する要素としても「評価しないこと」や、今この瞬間への気づきを含む「敏感さ」が含まれており、これを高めることでネガティブな感情に巻き込まれることなく、あるがままを受け入れやすくなるとされている（Tirch et al., 2014）。単に注意を向けて観察するだけでは、ネガティブに評価し続けながら観察する可能性があり、「評価しないこと」によって言語の過剰な制約から距離を取ることで、変動的な反応が可能になると考えられる。

### まとめ

本研究の結果、どのような言語刺激であっても反応変動性を低下させる可能性があること、しかし、自分自身をネガティブに評価せず、目の前の課題に集中して取り組むことのできる特性が、反応変動性を低下しにくくさせることが示唆された。臨床場面では、言語を使用する限りはクライアントの行動を制約する可能性があることを理解した上で、クライアントが「今、ここ」を「評価せず」体験できるような関わりを工夫する必要があるだろう。

本研究の限界として、提示された言語刺激が適切であったかどうか検討の余地がある点、クラスタ分析後の「非評価・集中群」の対象者数が少ない点、教示に対する感度の個人差については検討できていない点、実験的な研究であり、より臨床場面に近い設定で再検討する必要がある点が挙げられる。今後、臨床場面を想定した具体的な条件で検討することが必要である。

### 利益相反

本論文に関して、開示すべき利益相反関連事項はない。

### 引用文献

- Baer, R. A., Smith, G. T., Hopkins, J., Krietemeyer, J., & Toney, L. (2006). Using self-report assessment methods to explore facets of mindfulness. *Assessment, 13*(1), 27–45. <https://doi.org/10.1177/1073191105283504>
- Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2003). The Benefits of Being Present: Mindfulness and its role in psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology, 84*(4), 822–848. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.4.822>
- Feldman, G., Hayes, A., Kumar, S., Greeson, J., & Laurenceau, J. P. (2007). Mindfulness and emotion regulation: The development and initial validation of the Cognitive and Affective Mindfulness Scale-Revised (CAMS-R). *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment, 29*(3), 177–190. <https://doi.org/10.1007/s10862-006-9035-8>
- Hayes, S. C., Strosahl, K. D., & Wilson, K. G. (2012). *Acceptance and commitment therapy: The process and practice of mindful change*. (2nd ed.). Guilford Press.
- Magill, M., & Hallgren, K. A. (2019). Mechanisms of behavior change in motivational interviewing: do we understand how MI works? *Current Opinion in Psychology, 30*, 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2018.12.010>

- Miller, W. R., & Rollnick, S. (2013). *Motivational interviewing: Helping people change*. (3rd ed.). The Guilford Press.
- 村井 佳比子 (2013). 衝動的行動に対するセルフモニタリングの効果 日本大学大学院総合社会情報研究科紀要, 14, 127–134.
- 村井 佳比子 (2014a). 行動変動性に及ぼす強化履歴の影響——選択教示使用の有効性の実証的検討—— 行動療法研究, 40(1), 23–32. [https://doi.org/https://doi.org/10.24468/jjbt.40.1\\_23](https://doi.org/https://doi.org/10.24468/jjbt.40.1_23)
- 村井 佳比子 (2014b). 行動変動性研究における不規則性指標 日本大学大学院総合社会情報研究科紀要, 15, 75–81.
- 村井 佳比子 (2015). 注意と行動変動性 日本大学大学院総合社会情報研究科紀要, 15, 303–308.
- 村井 佳比子 (2016). 反応変動性に及ぼす選択反応提示の効果 行動療法研究, 40(1), 23–32. [https://doi.org/https://doi.org/10.24468/jjbt.42.2\\_215](https://doi.org/https://doi.org/10.24468/jjbt.42.2_215)
- 村井 佳比子 (2020a). 履歴の違いによる反応提示効果の差——個体内反応変動性測定プログラム開発のための予備実験—— 神戸学院大学心理学研究, 2(2), 89–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.32129/00000105>
- 村井 佳比子 (2020b). 言語フィードバックの有無と種類が反応変動性に及ぼす影響 日本行動分析学会第 38 回年次大会論文集, 28.
- 村井 佳比子 (2022). オンライン実験プログラムを用いた反応変動性測定の試み 神戸学院大学心理学研究, 4, 67–71.
- Sugiura, Y., Sato, A., Ito, Y., & Murakami, H. (2012). Development and validation of the Japanese version of the Five Facet Mindfulness Questionnaire. *Mindfulness*, 3(2), 85–94. <https://doi.org/10.1007/s12671-011-0082-1>
- Tirch, D., Schoendorff, B. R., & Silberstein, L. (2014). *The ACT practitioner's guide to the science of Compassion: Tools for fostering psychological flexibility*. New Harbinger Publications.

## 付 記

本研究は JSPS 科研費 20K14203 の助成を受けて実施された。

—2023.7.31 受稿 2023.11.15 受理—



# 女性の指の形がその持ち主の対人印象に及ぼす影響<sup>1,2</sup>

## ——指の細さと長さの観点から——

成瀬 さくら 神戸学院大学心理学研究科 毛 新華 神戸学院大学心理学部  
中村 珍晴 合同会社 Exvision

The influence of the shape of a woman's fingers on the interpersonal impressions of their owner:  
From the point view of finger thinness and length

Sakura Naruse (*Graduate School of Psychology, Kobe Gakuin University*)

Xinhua Mao (*Department of Psychology, Kobe Gakuin University*)

Takaharu Nakamura (*Exvision Lcc*)

対人印象を形成する要素の一つとして、外見が挙げられる。パーツモデルの存在や、容姿を評価されることは女性の方が多いため踏まえ、本研究では、女性の指の形が対人印象に与える影響を明らかにすることを目的とした。大学生 125 名（男性 50 名、女性 75 名；平均年齢 19.4 歳、 $SD = 1.42$ ）を対象に、質問紙による調査を行った。指の形を評価する項目に因子分析を行った結果、「優美性」、「親近性」、「明瞭性」の 3 因子が得られた。指の細さと長さを独立変数に、因子分析で得られた 3 因子のそれぞれを従属変数とした参加者内の 2 要因の分散分析を行った。その結果、相対的に、指の細い人、指の長い人は、弱さを中心とした女性的な優美性を持っており、他者と親しみやすく、そして目立っていると認知されやすいことが示唆され、指にもステレオタイプが存在することが明らかとなった。このため、指の形の操作により、好ましい自己を演出することが可能と推測される。

**Key words:** female finger shape, interpersonal impression, thinness, length

キーワード：女性の指の形、対人印象、細さ、長さ

Kobe Gakuin University Journal of Psychology  
2023, Vol.6, No.1, pp.11-20

### 問題と目的

我々は日常生活において絶えず他者と関わりをもっている。その関わりの中で、時として相手の断片的な情報を使用して、相手の全体像を推測している。このようなことは対人印象の形成であり、さ

まざまな対人場面において、他者と円滑な関係を構築するのに大きな役割を果たしている。

対人印象の形成に、極めて重要な要素の一つとして外見が挙げられる。実際は外見と性格との間には客観的な関連性は認められないのにも関わらず、人々は主観的に両者になんらかの関係性があると捉えてしまう。いわゆる「暗黙の性格観」という理論がある。この理論をもとに、林（1978）は、人々が相貌特徴と性格特性の間に暗黙のうちに仮定している関連性を明らかにした。同じ理論から、山本（2000）は、はっきりとした根拠がなくても、外見的な印象がその人の内面的な特性や将来の人生のあり方などと一定のかたちで結びつけて考えられやすく、その人に関す

1 本研究は第 1 著者が 2021 年度神戸学院大学心理学部に提出した卒業論文を加筆・修正したものである。

2 本論文の執筆にあたりご助言をくださった、神戸学院大学心理学部の清水寛之先生、村井佳比子先生、山口大学教育学部の長谷和久先生、中国・河南大学の王璋先生に心より感謝申し上げます。

る不正確な先入観になりやすいと述べている。

さらに、垣内 (1996) は、対人魅力の研究の文脈から、外見的な魅力と性格の社会的望ましさととの間に正の相関が存在するという信念である「美人ステレオタイプ」に言及している。この「美人ステレオタイプ」は外見に関する「暗黙の性格観」の一種であり、美人度の高さは、性格の良さや社会的成功 (Dion et al., 1972), そして他者からの好意 (Walster et al., 1966) にプラスの評価をもたらす。その一方で、顔の魅力の低さはレポートの出来栄えにマイナスの評価を増幅する (Landy & Sigall, 1974)。また、美しい人は好ましい属性を持つ (小野寺, 1989), 高い道德基準を備えている (Klebl et al., 2023; Tsukiura & Cabeza, 2011), 親密な関係にある相手として望まれる (川西, 1993), などの結果が明らかとなっており、いずれも古典的な研究の結果と一致し、美人ステレオタイプの頑健性を裏付けている。

美しさを活かし、商業の観点からは、これまでに美人モデルを起用し、服をはじめとする商品の宣伝が行われてきた。最近では、商品がより良く見えるようにとの意図から、美しいパーツ (身体部位) を用いて宣伝・広告を行う、パーツモデルの起用が現れ始めている (ジャズ, n.d.)。パーツモデルとは、手や足、目など、体の一部分だけの美しさを特徴として用いられるモデルのことを指す。その代表として、手の美しさに焦点を当てた「手タレント」というジャンルがある。そのジャンルでは、細くて長い指のある手の画像が多く用いられ、手に関係する商品をよく見せようとしている (ジャズ, n.d.)。

指の対人印象に関する先行研究が多くない中、神山他 (1988) の研究が挙げられる。その研究では、身体部位に関する暗黙裡のパーソナリティ特性を身体特徴別に検討している中で、「指の細い」および「指の太い」という身体特徴に対して印象評価が行われた。その結果、「指の細い」人に関しては「感じの良い」印象が抱かれ、「指の太い」人に対しては「気長な」という印象を抱かれることが明らかとなった。このことより、指の形は指の持ち主への対人印象に影響を与える可能性があると考えられる。

しかし、神山他 (1988) の研究では、語句のみの提示により指の印象評価を求めているため、評価者にとって指をビジュアル的にとらえることができない上、指の持ち主に対する印象を構造的に捉えることができていなかった。そこで本研究では、実際の指画像を刺激として提示し、より多くの評価用単語対を用いてデータを収集し、指の持ち主への印象を構造的に理解するように試みる。

また、前述した神山他 (1988) では、「細い—太い」という指の横幅にフォーカスしている。しかし、指の形を決めるには、横幅 (細さ) だけではなく、縦幅 (長さ) による影響も考慮する必要がある。そこで本研究では、細さと長さの違う指を比較して指の

持ち主への対人印象の違いを検討する。加えて、上記に言及したパーツモデルについて、採用されるモデルの性別は、男性よりも女性の方が多くみられる。なぜなら、パーツモデルは、ハンドケアやネイルケア用品、ネイルサロン、宝飾品 (指輪やブレスレットなど)、腕時計など、対象者を女性とする広告に起用されることが多いためである。女性のパーツモデルが必要とされる場面が多いという事実は、女性を対象とする評価が行われる場面が多いと言い換えることができる。これらのことを踏まえた上で、本研究においては女性の指に限定して検討を行う。

指の細さや長さを通してその持ち主に対する印象に関する研究が絶対的に不足している中、体の横幅および縦幅、つまり体重と身長における対人印象に関する先行研究の知見が、指の持ち主の対人印象に有益な示唆を与えると考えられる。なぜなら、指の細さと長さはおおむね体の横幅および縦幅に比例すると考えられるからである。

体の横幅、つまり体重の観点から、山本・原 (2006) は、太っている人が「セルフコントロールができない」、「仕事の適性が欠けている」などと思われがちな「肥満ステレオタイプ」の存在を明らかにした。また、佐名・五十嵐 (2014) の研究では、BMI28 以上の人は肥満でだらしないと判断される傾向にあることが示唆された。

一方、体の縦幅、つまり身長の観点から、山本・原 (2006) は、欧米の先行研究を複数レビューし、身長に関するステレオタイプが存在する可能性が指摘されていることを報告している。例えば、Roberts & Herman (1986) は、身長が高い人に対して、指導力がある、信頼感がある、社会的地位が高いなどのステレオタイプを持っていることを明らかにしている。また、身長の高い人は低い人よりも初任給が有意に高いこと (Keys, 1980; the U. S. news and world report, 1977), 高い職位を与えられやすいこと (Farb, 1978; Kurtz, 1969) など、社会的影響の違いが報告されている。また、配偶者選択の場面においても、身長は重要な要素の一つとして挙げられている (鈴木他, 2018)。

さらに、体重と身長の両方の観点から、女性が理想とする体型は、ファッションモデルから受ける影響も大きく、細くて高いモデル体型を好む傾向がある (菅原他, 2018)。鈴木 (2012) は多くの研究を概観し、若年女性の約 9 割が瘦身願望を有していて、約 6 割が瘦身希求行動 (ダイエットなど) を経験していると指摘している。また、男性の、女性に対しての理想体型においても、痩せているが 85.7%, 普通が 14.3% であり、太めの型を望む人はいなく、ほとんどが痩せ型の女性を理想としている (金本他, 1999)。身長の観点からは、ファッションモデルについて、海外のショーモデルの身長は最低でも 175cm ほど必要とされており、日本国内のショーモデルで



も、170cm 以上が一定基準と言われている（キャリアガーデン編集部，n.d.）。このように見ると，女性の体型において痩身，かつ高身長が好まれているといえる。

指は身体の一部であるため，上記に挙げた体重や身長に対する印象が持つ影響は指にもあてはまる可能性があり，太い指よりある程度細い指，短い指よりある程度長い指の持ち主に良い印象が持たれるのではないかと推測できる。

以上のことから，本研究では，女性の指の形がその持ち主の対人印象に及ぼす影響を調べることを目的とする。具体的には，指の太さと長さの異なる画像を刺激として提示し，対人印象評価尺度を用いてその持ち主の対人印象の回答データを収集する。

そこで，本研究では，細さ，長さの異なる指から捉えられた対人印象の構造を解明することを第1の目的とする。次に，指の細さ，長さの違いがもたらす持ち主の印象について，素点による合成得点を利用して明らかにすることを第2の目的とする。

## 方法

### 調査対象者

関西圏の私立大学に在籍している学生 125 名（男性 50 名，女性 75 名；平均年齢 19.4 歳， $SD = 1.42$ ）を対象とした。

### 調査期間

本調査は 2021 年 4 月 16 日から 2021 年 5 月 15 日の間に実施した。

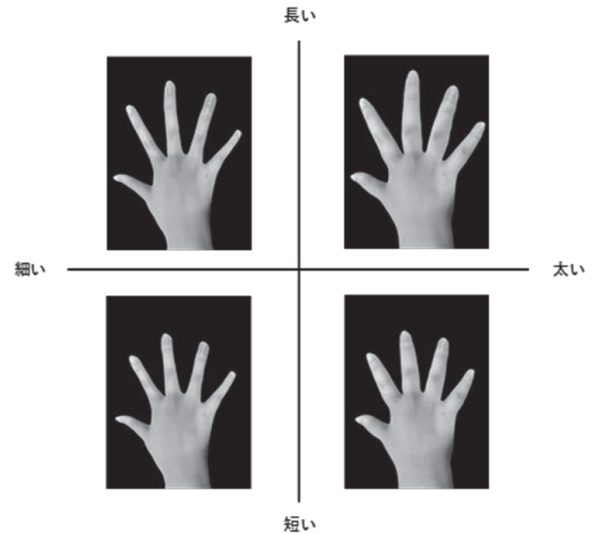
### 調査手続き

本調査は，SD 法を用いた選択形式の質問紙調査により実施した。質問紙は Google Forms を用いて作成した。大学の授業内および SNS を通して QR コードを配布し，回答者は各自スマートフォンなどの電子端末で読み取り回答をさせた。冒頭に，質問項目に回答しなくても不利益はないこと，回答は自由であること，回答した結果は匿名でありプライバシーが侵害されないことを確認する同意文を掲載した。質問紙の内容に関しては，初めに年齢と性別を問い，次いで 4 種類の画像を順に提示し，それぞれの画像に 9 個の形容詞対（後述）で回答を求めた。教示は，「次の画像の指を持つ女性の人物像として，どのような印象を抱きますか？」であった。

### 刺激

指の形を比較する本研究の目的を実現するために，細さと長さの次元に基づき，両者において対照的に位置する 4 種類の画像を刺激として作成した。具体的には，女性の指の写真を基に加工を行い，細くて長い指，細くて短い指，太くて長い指，太くて短い

Figure 1  
調査に使用した指の画像



指の 4 種の画像（Figure 1）を作成した。なお，細さ，長さ共に 2 割程度の伸縮を目安とした。加工には，Snow Corporation が提供するスマートフォンアプリである Snow およびウェブサービスである removebg を用いた。また，指以外の他の要因が指に対する評価に影響を及ぼすことを防ぐために，すべての写真は手首から上を写し，爪にはマニキュアやネイルは施さず，背景を黒色に統一した。

### 調査項目（尺度）の選定

各画像に対する印象を SD 法の尺度を用いて測定した。尺度を構成する項目の内容的妥当性を得るため，対人印象評価を中心とする先行研究において用いられた形容詞対を参考にした。参考にした研究は，平均顔を用いた髪色印象評価（中川，2019），髪型の外見の印象評価（金子・門脇，2001），顔の印象評価（山本，2000），化粧の対人印象評価（九島・齊藤，2015）であった。これらの研究から，指の形を通してその持ち主の印象を問うのに適切な評価語を，心理学を専攻する学部生および教員 1 名ずつで選定を行った。その

Table 1  
調査に用いた形容詞対

1. 派手な—地味な
2. 男性的な—女性的な
3. 神経質でない—神経質である
4. 気が強い—おとなしい
5. 感じが良い—感じが悪い
6. 簡素な—華やかな
7. 繊細な—大胆な
8. とっつきにくい—とっつきやすい
9. 好き—嫌い

結果、指の持ち主の対人印象評価の尺度案として、Table 1 に示す 9 項目の形容詞対が選定された。形容詞対は両極に配置し、それぞれの項目に、「当てはまる (1)」、「やや当てはまる (2)」、「どちらでもない (3)」、「やや当てはまる (4)」、「当てはまる (5)」の 5 件法を用いて回答を求めた。

## 結果

### 対人印象評価尺度の因子構造と信頼性の検討

まず、指の持ち主の対人印象評価尺度 9 項目について、刺激ごとにその得点分布を確認したところ、細くて長い指条件における「男性的な—女性的な」、太くて長い指条件における「繊細な—大胆な」、という二つの項目で得点分布の偏り（平均値が 4.0 を超える）が見られた。しかしながら、偏りが見られた項目は特定の画像に現れており、かつ画像間の対人印象を測定する上で不可欠なものであると考えられる。そこで、ここでは項目を除外せず、すべての項目を以降の分析対象とした。

本研究では、4 つの刺激に対して、同じ 9 つの評価項目を用いてデータを収集した。そこで、一人の参加者から得られた 4 つの刺激ごとの対人印象評価尺度の評定値をそれぞれ独立したものとみなし、それらを込みにした素点を用いて探索的因子分析（最尤法、斜交回転）を行った<sup>3,4</sup>。固有値の変化は、3.34, 1.70, 1.33…というものであり、3 因子構造が妥当であると考えられた。最終的な因子パターンと因子間相関を Table 2 に示す。なお、3 因子で 9 項目の全分散を説明する割合は 71.39% であった。第 1 因子は 4 項目で構成されており、「繊細な—大胆な」、「神経質でない—神経質である」、「男性的な—女性的な」、「気が強い—おとなしい」など、女性的および上品で可憐な様を連想させる内容の項目が高い負荷量を示していた。そこでこれらの項目を「優美性」因子と命名した。第 2 因子は 3 項目で構成されており、「とっつきにくい—とっつきやすい」、「感じが良い—感じが悪い」、「好き—嫌い」など、親近感や感じの良さに関する内容の項目が高い負荷量を示していた。そこでこれらの項目を「親近性」因子と命名した。第 3 因子は 2 項目で構成されており、「派手な—地味な」、「簡素

な—華やかな」など、目立ち度に関する内容の項目が高い負荷量を示していた。そこでこれらの項目を「明瞭性」因子と命名した。なお、同じ項目の 4 つの刺激から得られた平均値を用いて因子分析も行った。その結果、因子の順序が若干異なるものの、因子の構成項目が上記の因子分析の結果と同等であった。

そして、Cronbach の  $\alpha$  係数を用いて各因子の内的整合性を検討したところ、第 1 因子「優美性」因子は .774、第 2 因子「親近性」因子は .746、第 3 因子「明瞭性」因子は .638 であった。また、指の形の 4 条件における各因子の Cronbach の  $\alpha$  係数は以下の通りである。細くて長い指条件では、「優美性」因子は .562、「親近性」因子は .736、「明瞭性」因子は .507 であり、細くて短い指条件では、「優美性」因子は .468、「親近性」因子は .691、「明瞭性」因子は .659 であった。また、太くて長い指条件では、「優美性」因子は .645、「親近性」因子は .650、「明瞭性」因子は .616 であり、太くて短い指条件では、「優美性」因子は .556、「親近性」因子は .748、「明瞭性」因子は .676 であった。細くて長い指における「優美性」因子、「明瞭性」因子、細くて短い指における「優美性」因子、太くて短い指における「優美性」因子においては高い値とは言い難い。しかし、本研究において条件間の比較を実現するために、これらの因子が必要なものであったため、以降の分析に使用することにした。

### 指の持ち主の対人印象における指の細さ・長さの効果

指の形がその持ち主にどのような対人印象をもたらすかを調べるために、対人印象評価尺度の各因子の素点による合成得点を目的変数、指の形（細さと長さ）を説明変数とした参加者内の 2 要因の分散分析を行った。その結果を Table 3 に示す。

第 1 因子「優美性」においては、細さの主効果 ( $F(1, 124) = 375.81, p < .001, \eta^2 = .38$ ) と長さの主効果 ( $F(1, 124) = 48.76, p < .001, \eta^2 = .03$ ) がそれぞれ有意となった。細い指 ( $M = 3.59, SD = 0.78$ ) の方が太い指 ( $M = 2.37, SD = 0.79$ ) よりも優美性の得点が有意に高かった。長い指 ( $M = 3.15, SD = 1.16$ ) の方が短い指 ( $M = 2.81, SD = 0.76$ ) よりも優美性の得点が有意に高かった。また、細さと長さの交互作用 ( $F(1, 124) = 124.84, p < .001, \eta^2 = .12$ ) も有意となった。交互作用が有意であったため、単純主効果の検定を行った。その結果を Figure 2 に示す。細い指における長さの単純主効果 ( $F(1, 248) = 171.70, p < .001, \eta^2 = .43$ )、太い指における長さの単純主効果 ( $F(1, 248) = 20.29, p < .001, \eta^2 = .05$ ) がそれぞれ有意であった。細い指における長い指 ( $M = 4.10, SD = 0.58$ ) の方が短い指 ( $M = 3.08, SD = 0.61$ ) よりも優美性の得点が有意に高かった。また、太い指における短い指 ( $M = 2.55, SD = 0.81$ ) の方が長い指 ( $M = 2.19, SD = 0.73$ ) よりも優美性の得点が有意に高かった。また、長い指における細さの単純主効果 ( $F(1, 248) = 469.81, p < .001, \eta^2 = .68$ )、短い指に

3 観測値を 4 倍にしたデータ使用の問題性を判断するため、KMO と Bartlett の球面性検定を行った。その結果、KMO = 0.763,  $p < .001$  であった。基準の KMO  $> 0.7$ 、かつ Bartlett の検定が有意であることの条件を満たしていたため、問題がないと判断された。

4 最尤法およびプロマックス回転は 1990 年代以降主流となる探索的な因子分析の方法であるため、これらの手法を優先的に採用した。なお、近年浸透されつつ最大残差法を用いた因子分析も行った結果、最大残差法からも最尤法と同じ項目で構成された因子を得た。つまり、本研究の因子分析の結果には頑健性を有するといえる。

Table 2

対人印象評価尺度の因子分析結果 (Promax 回転後の因子パターン)

項目	F1:優美性	F2:親近性	F3:明瞭性	共通性	平均値	標準偏差
繊細な—大胆な*	<b>-.816</b>	-.021	-.006	.686	3.22	1.34
神経質でない—神経質である	<b>.783</b>	-.306	.159	.477	2.72	1.21
男性的な—女性的な	<b>.678</b>	.070	.087	.530	3.33	1.35
気が強い—おとなしい	<b>.601</b>	.054	-.464	.598	3.10	1.25
とっつきにくい—とっつきやすい	-.330	<b>.746</b>	-.045	.396	3.22	1.12
感じが良い—感じが悪い*	-.225	<b>-.696</b>	.002	.710	2.75	1.10
好き—嫌い*	-.212	<b>-.681</b>	-.149	.689	2.94	1.15
派手な—地味な*	.029	-.004	<b>-.714</b>	.509	3.46	1.05
簡素な—華やかな	.208	.048	<b>.642</b>	.476	2.53	1.05
因子寄与	2.772	2.251	1.201			
因子間相関						
	F1	.558	.036			
	F2		-.032			

注 \*は逆転項目

Table 3

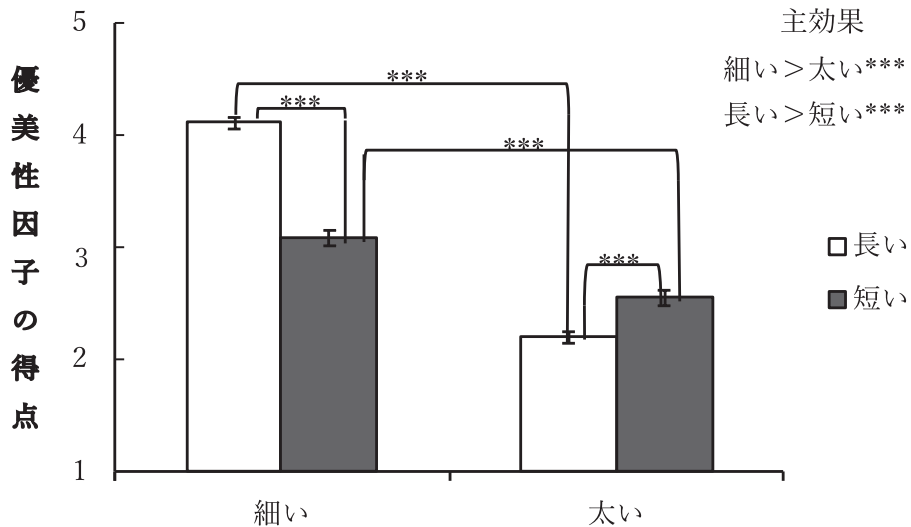
細さと長さによる各条件の得点と2要因分散分析結果

細さ	細い		太い		F値		交互作用
	長い	短い	長い	短い	長さ	長さ	
優美性因子	4.10(0.58)	3.08(0.61)	2.19(0.73)	2.55(0.81)	375.80 ***	48.76 ***	124.84 ***
親近性因子	3.69(0.74)	3.53(0.74)	2.80(0.79)	2.68(0.94)	153.90 ***	5.22 *	0.15
明瞭性因子	2.94(0.85)	2.42(0.74)	2.54(0.89)	2.23(0.96)	11.96 ***	43.18 ***	3.73 †

注 \*\*\* $p < .001$ , \* $p < .05$ , † $p < .10$  ( )の中は標準偏差を表す

Figure 2

指の細さと長さによる「優美性」因子の単純主効果



注 \*\*\* $p < .001$ , エラーバーは標準誤差を表す

おける細さの単純主効果 ( $F(1, 248) = 36.72, p < .001, \eta^2 = .12$ ) がそれぞれ有意であった。長い指における細い指 ( $M = 4.10, SD = 0.58$ ) の方が太い指 ( $M = 2.19, SD = 0.73$ ) よりも優美性の得点が有意に高かった。また、短い指における細い指 ( $M = 3.08, SD = 0.61$ ) の方が太い指 ( $M = 2.55, SD = 0.81$ ) よりも優美性の得点が有意に高かった。

第 2 因子「親近性」においては、細さの主効果 ( $F(1, 124) = 153.85, p < .001, \eta^2 = .22$ ) と長さの主効果 ( $F(1, 124) = 5.22, p < .05, \eta^2 = .01$ ) がそれぞれ有意となった。細い指 ( $M = 3.61, SD = 0.74$ ) の方が太い指 ( $M = 2.74, SD = 0.87$ ) よりも親近性の得点が有意に高かった。また、長い指 ( $M = 3.25, SD = 0.88$ ) の方が短い指 ( $M = 3.10, SD = 0.94$ ) よりも親近性の得点が有意に高かった。しかし二つの要因の交互作用は認められなかった ( $F(1, 124) = 0.15, n.s., \eta^2 = .00$ )。

第 3 因子「明瞭性」においては、細さの主効果 ( $F(1, 124) = 11.96, p < .001, \eta^2 = .03$ ) と長さの主効果 ( $F(1, 124) = 43.18, p < .001, \eta^2 = .05$ ) が有意となった。細い指 ( $M = 2.68, SD = 0.84$ ) の方が太い指 ( $M = 2.38, SD = 0.93$ ) よりも明瞭性の得点が有意に高かった。また、長い指 ( $M = 2.74, SD = 0.89$ ) の方が短い指 ( $M = 2.32, SD = 0.86$ ) よりも明瞭性の得点が高かった。交互作用に有意傾向 ( $F(1, 124) = 3.73, p < .10, \eta^2 = .00$ ) が認められたため、単純主効果の検定を行った。その結果を Figure 3 に示す。細い指における長さの単純主効果 ( $F(1, 248) = 38.91, p < .001, \eta^2 = .10$ )、太い指における長さの単純主効果 ( $F(1, 248) = 13.79, p < .001, \eta^2 = .03$ ) にそれぞれ有意差が認められた。細い指における長い指 ( $M = 2.94, SD = 0.85$ ) の方が短い指 ( $M = 2.42, SD = 0.74$ ) よ

りも明瞭性の得点が有意に高かった。また、太い指における長い指 ( $M = 2.54, SD = 0.89$ ) の方が短い指 ( $M = 2.23, SD = 0.96$ ) よりも明瞭性の得点が有意に高かった。また、長い指における細さの単純主効果 ( $F(1, 248) = 15.63, p < .001, \eta^2 = .05$ ) が有意であり、短い指における細さの単純主効果 ( $F(1, 248) = 3.45, p < .10, \eta^2 = .01$ ) に有意傾向が認められた。長い指における細い指 ( $M = 2.94, SD = 0.85$ ) の方が太い指 ( $M = 2.54, SD = 0.89$ ) よりも明瞭性の得点が有意に高かった。また、短い指における細い指 ( $M = 2.42, SD = 0.74$ ) の方が太い指 ( $M = 2.23, SD = 0.96$ ) よりも明瞭性の得点が有意傾向的に高かった。

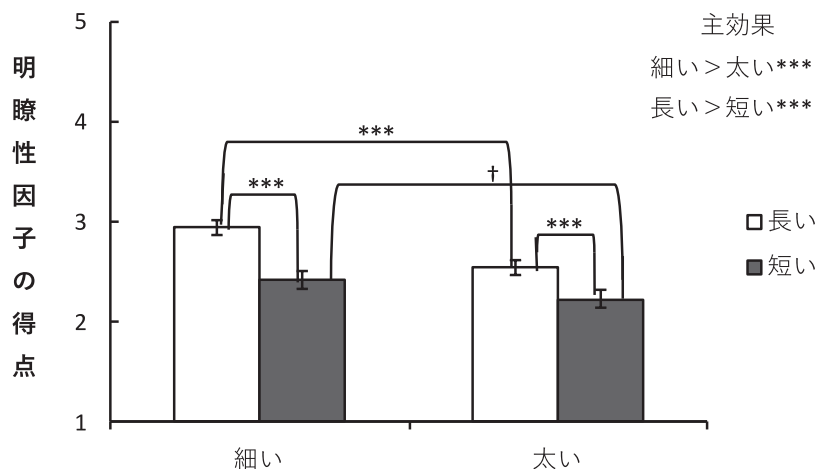
### 考 察

本研究は、女性の指の形がその持ち主の対人印象に及ぼす影響を明らかにすることを目的とした。その目的を実現するために、まず、因子分析を用いて対人印象評価尺度の構造を明らかにした。また、指の形の違いが対人印象評価尺度因子に及ぼす影響を検討した。

#### 印象評価尺度の因子構造の検討

Osgood et al. (1957) は、印象評価研究において用いられる SD (Semantic Differential) 法において、多くの印象評価に当てはまる EPA 構造を提唱している。EPA 構造とは、印象評価尺度に表れる評価性 (Evaluation) 因子、力量性 (Potency) 因子、活動性 (Activity) 因子の 3 因子構造のことを指す。3 因子の項目構成として、評価性因子に「好き-嫌い」「良い-悪い」などの項目、力量性因子に「強い-弱い」「硬い-柔らかい」などの項目、活動性因子に「派手な-地味な」「動的な-静的な」などの項目となってい

Figure 3  
指の細さと長さによる「明瞭性」因子の単純主効果



注 \*\*\* $p < .001$ , † $p < .10$ , エラーバーは標準誤差を表す

る。評価性因子は対象の価値を評価し、力量性因子と活動性因子はともに対象の性質を評価している(片平他, 2018)。

本研究では、指の持ち主の対人印象を評価する尺度に対して因子分析を行った結果、3因子構造が得られた。3因子のそれぞれを、可憐さや弱さの評価を基本とする「優美性」因子、感じの良さの評価を基本とする「親近性」因子、目立ち度の評価を基本とする「明瞭性」因子と命名した。本研究で得られた3因子をOsgood et al. (1957)のEPA構造と照らし合わせると、その類似性がみられた。具体的に、第1因子である「優美性」因子はEPA構造の力量性因子と、第2因子である「親近性」因子はEPA構造の評価性因子と、第3因子である「明瞭性」因子はEPA構造の活動性因子とそれぞれ対応している。このように考えると、本研究で得られた指とその持ち主の対人印象を評価する尺度は先行研究と理論的に一致し、印象評価尺度として要素が備えており、妥当性を有するものと考えられる。また、指の持ち主に対する対人印象評価に関する研究がほとんどない中、本研究で得られた尺度は、はじめてその印象を構造的に理解するのに貢献しているといえよう。

#### 指の形がその持ち主の対人印象評価因子に及ぼす影響の検討

指の形(細さと長さ)がその持ち主の対人印象に及ぼす影響を明らかにするために、対人印象評価尺度の各因子を目的変数に、指の形(細さと長さ)を説明変数とした参加者内の2要因の分散分析を行った。以下、因子ごとに得られた結果について考察する。

まず、「優美性」因子を従属変数とした場合、太い指よりも細い指、短い指よりも長い指の持ち主の方が優美性の得点が有意に高かった。河内(2002)は人間の体型を表す言葉を使って印象評定を行った。その結果、痩せている体型を表す一連の言葉のうち、「弱々しい」という印象に関連する言葉が多かった。このことから、痩せている、つまり体の横幅が狭いことが、弱いと認知される可能性がある。また、李他(2017)は人間の体ではなく、文字の太さの変化による印象評価を検討した。その結果、セミ・ボールドとエクストラ・ボールドといった横幅の広い字体は深い、重い、男性的で、比較的力のある印象と評価される傾向がある。これに対して、レギュラーという細い字体は浅い、軽い、女性的で上品と評価されている。上記のいずれの研究においても、細いことは弱さの評価を高めていることを示唆している。このように考えると、細い指の持ち主の方が「繊細な」「女性的」「おとなしい」といった用語とのつながりが強く、結果的に「優美性」因子の得点を高めたと考えられる。なお、このような考察は細さの主効果だけではなく、長い指における細さの単純主効果、そして短い指における細さの単純主効果のそれ

ぞれにもいえることになる。

一方、身長の見方から、山本(1995)は、刺激人物の身長を操作し、身長の違いによる印象の変化を検討した。その結果、刺激人物が男性の場合には見られないが、女性の場合のみ、身長が高い条件において、「やさしい」という評価の得点が高かった。本研究の参加者に対して、「女性の指」と予め教示しているため、上記の身長の印象評価が指にも当てはまる可能性が考えられる。また、「やさしさ」は力量性における「弱さ」の傾向と類似していることと合わせて考えると、長い指の持ち主の方が「女性的」、「おとなしい」などの印象とのつながりが強く、「優美性」因子の得点が高くなったと推測される。このような考察は長さの主効果だけではなく、細い指における長さの単純主効果にもいえることとなる。

しかし、本研究の太い指における長さの単純主効果では、長い指よりも短い指の持ち主の方が「優美性」の得点が高くなっている。このような結果となったのは、ベビースキーマが関係している可能性があると考えられる。ベビースキーマとは、Lorenz(1943)が提唱した概念である。それによると、幼い個体を持つ短くて太い四肢や、全体に丸みのある体型などに対して、観察者の「非力で助けが必要とされる」感情を喚起させる特徴のことである。このような知見を踏まえると、太くて長い指と対照的に太くて短い指はポチャポチャした小さいものとなっている。このよう指の持ち主に対して、ベビースキーマの効果が生じている可能性がある。そのため、無力という「弱さ」の認知が引き起こされ、優美性の得点が高くなったのではないかと推測される。

「親近性」因子を従属変数とした場合、太い指よりも細い指、短い指よりも長い指の持ち主の方が親近性の得点が有意に高かった。Singh(1993)によると、ウエストが細い方が魅力的だとポジティブに評価されている。また、日本人女性は痩せていることを良しとする価値観が根強い(山田, 2014; 志渡他, 2004)。逆に、太い体型がだらしないなどネガティブな評価につながる(佐名・五十嵐, 2014; 山本・原, 2006)。一方、身長の見方からは、問題部分で先行研究をレビューしたように、身長が高い人に、指導力がある、信頼感がある、社会的地位が高いなど、ポジティブな印象が持たれやすい(Roberts & Herman, 1986)。以上のことから、細身の体に対しても、高身長に対しても、感じの良さの次元での評価では「良い」方向になっている。体型や身長に対する印象が持つ影響が指にあてはまる可能性を考えれば、太い指よりも細い指、短い指よりも長い指の持ち主にポジティブな印象が持たれることにつながる。本研究の「親近性」因子は、「とっつきやすい」、「感じが良い」、など、評価対象に対するポジティブさを反映する項目によって構成されているため、細い指、そして長い指の持ち主に対して、この因子での得点が高

くなっていると考えられる。

「明瞭性」因子を従属変数とした場合、太い指よりも細い指、短い指よりも長い指の持ち主の方が明瞭性の得点が有意に高かった。また、単純主効果の検定の結果には、細い指における長い指が短い指より、太い指における長い指が短い指より、そして、長い指における細い指が太い指よりも、その持ち主の明瞭性の得点が有意に高かった。また、短い指における細い指が太い指よりも、その持ち主の明瞭性の得点が有意傾向的に高かった。「明瞭性」因子では、主効果、単純主効果ともに、指の細い方、そして長い方の持ち主を「派手」や「華やか」と評価する傾向があった。

日本では、痩身で高身長モデルがファッション誌やテレビをはじめとする多様なメディアによって大きく取り上げられており（池上・川西, 2004, 2005; 佐々木, 2012）、モデル体型が好まれる傾向がある（菅原他, 2018）。モデルはいつもスポットライトを浴びて、周囲の拍手喝采を受けている存在となっている。そのため、モデルのような体型の持ち主に対して、華やかで派手な存在というイメージが形成されやすい。また、形に関する先行研究（増田, 2006）では、縦横比が大きいほど、「にぎやか」が代表項目となる「活動的」因子の得点が高くなっている。この知見を指に当てはめると、細くて長い指には、その持ち主が目立つイメージが形成されやすいと推測される。

指が体の一部であることを考えると、身が細くて背の高いイメージを指にあてはめた際、細い指、長い指も存在感を有しており、その持ち主に「派手」や「華やか」といった評価が高くなり、「明瞭性」の因子での得点が高くなったと考えられる。

本研究では、各要因の単純主効果にバラツキがあったため、一律した結論をまとめることが難しいところがある。一方で、指の細さと長さの主効果の結果から以下のことがいえる。すなわち、細さの観点からは、太い指より細い指の持ち主が、長さの観点からは、短い指より長い指の持ち主が、3つの因子ともに得点が高くなっている。因子の内容に照らし合わせると、指の細い人、指の長い人は、弱さを中心とした女性的な優美性を持っており、他者と親しみやすく、そして目立っていると認知されやすい。

指の形とその持ち主の内面的特性との間には、もともと関係があるわけではない。しかしながら、本研究の検討を通して、指の形の違いによってその持ち主に異なる印象を抱かれることが明らかとなった。このような結果を踏まえると、指にも「指ステレオタイプ」が存在する可能性が推論される。指は、その細さと長さにおいて、それぞれ身体の横幅（体重）と縦幅（身長）と対応している。そのため、体重と身長を中心とした体型ステレオタイプの知見は、指の形がもたらす持ち主の対人印象に関する考察に用

いることができた。このように考えると、本研究で推論している「指ステレオタイプ」は体型ステレオタイプの一つの枝分かれかもしれない。もしこの推論が成立するならば、指の形の操作により、好ましい自己を演出することが可能と考えられる。また、指ステレオタイプは漫画やアニメにおける人物の描写に利用されること、前述したハンドケアやネイルケア用品、ネイルサロン、宝飾品（指輪やブレスレットなど）、腕時計をはじめとする指や手に関わる装飾品をより美しく見せることが可能と思われる。

### 本研究の限界と今後の展望

本研究では、異なる形の指を呈示して、「指を持つ人物」への対人印象を評価させた。これまでの研究では、例えば、身長への対人印象評価には、身長と人物そのものが一体となっているため、評価も一体となっている。これに対して、本研究では、指を提示して、指を持つ人物に対して評価させた。この手続きには、「指」と「指の持ち主」への評価は身長の評価のように自然と一体にならない可能性がある。そのため、本研究の評価者は「指の持ち主」ではなく、「指」そのものに対して評価を行う可能性が捨てきれない。今後、指とその持ち主が一体である刺激の呈示を工夫する必要があるかもしれない。

また、指が細ければ細いほど、長ければ長いほど良いというわけではなく、細すぎる、または、長すぎる指は、グロテスクな印象を与えとも思われ、「限度」があると考えられる。については、長さや細さを段階的に提示し、印象変化について検討する必要性が挙げられる。並びに、本研究では調査に用いた GoogleForms の使用上、指の刺激画像の提示順序が全調査対象者とも同じであった。提示のカウンターバランスを用いた方が提示順序の効果を抑えることにつながり、より適切な結果が得られると考えられるため、今後の改善点としたい。

さらに、本研究では女性の指に限定して検討を行ったが、性別が異なると手の特徴も異なると思われる。そのため、今後の研究においては、男性の指に関しても検討を行う必要があると思われる。

加えて、本研究では爪の色や長さ、形を同一のものとした。しかしながら、爪をひっくるめて、「指」と認識する者も少なくない。そのため、爪タイプの違いによって印象が左右される可能性が考えられる。これらのことを踏まえて、今後の研究では、手続きに関する再構成の検討や、画像内の爪タイプを考慮した上で、各指タイプに対する印象との関係性を検討する必要がある。

並びに、本研究では、第3因子「明瞭性因子」の負荷項目数が2であった。本研究の目的は構造内容を解明することであったため削除を行わなかった。しかしながら、構造上不安定であることは否めない

ため、今後の研究においては、尺度項目およびサンプル数の増加を図り、より安定した因子構造を持つ尺度開発に努める必要があると考えられる。

また、本研究では、各刺激素材に対して2割程度を目安に伸縮加工を行った。しかし、形態学的根拠を得るために、何割伸縮することが細い、太い、長い、短いと感ずるのか、国立研究開発法人産業技術総合研究所(AIST)が発表している、日本人の指の細さと長さの平均が記載された寸法データを基にした事前調査を行うことでより正確な結果を得ることができると思われる。さらに、実験のマニピュレーションチェックとして、伸縮加工した細さ・長さの倍率が、参加者に正しく認知されたかをチェックする項目を設ける改善が必要と考えられる。

なお、本研究では、女性の指を提示し、参加者に評価してもらった。しかし、指が特定の性別のものである以上、回答者の性別によって、指の持つ人物像に形成した印象が異なる可能性が十分に考えられる。今後の「指と指の持ち主の対人印象の形成」に関する研究の精緻化に向けて、こうした「対人印象」の性差にも着目して検討する必要性が考えられる。

## 利益相反

本論文に関して、開示すべき利益相反関連事項はない。

## 引用文献

- Dion, K., Berscheid, E., & Walster(Hatfield), E. (1972). What is beautiful is good. *Journal of Personality and Social Psychology*, 24, 285–290.
- Farb, B. (1978). *Humankind*. Houghton Mifflin Harcourt.
- 林 文俊 (1978). 相貌と性格の仮定された関連性3——漫画の登場人物を刺激材料として—— 名古屋大学教育学部紀要, 25, 41–55.
- 池上 知子・川西 千弘 (2004). テレビ広告に登場するモデルが身体意識に及ぼす影響 日本心理学会第68回大会発表論文集, 1259.
- 池上 知子・川西 千弘 (2005). 商品広告のもたらす副次的効果について 日本心理学会第69回大会発表論文集, 252.
- ジャズ (n.d.) トップページ Retrieved from <https://www.jazz-model.co.jp/partsmode.html> (2022年10月16日)
- 垣内 理希 (1996). 美人ステレオタイプは存在するのか 社会心理学研究, 12, 54–63.
- 神山 進・牛田 聡子・舛田 庸 (1988). 身体に関する暗黙裡のパーソナリティ理論 繊維製品消費科学, 29, 540–548.
- 金本 めぐみ・横沢 民男・金本 益男 (1999). 身体に対する相互認知に関する研究 上智大学体育,
- 32, 1–10.
- 金子 智栄子・門脇 幹夫 (2001). 外見の印象——髪型が性格のイメージに及ぼす影響—— 文京学院大学研究紀要, 3, 1–11.
- 片平 建史・武藤 和仁・橋本 翔・飛谷 謙介・長田 典子 (2018). SD法を用いた感性の測定における評価の階層性——EPA構造の評価性因子の多義性に注目して—— 日本感性工学会論文誌, 17, 453–463.
- 川西 千弘 (1993). 対人認知における顔の影響 心理学研究, 64, 263–270.
- 河内 まき子 (2002). 人間の形態特性とそれが与える印象 計測と制御, 41, 717–722.
- Keys, R. (1980). *The height of your life*. Little, Brown.
- Klebl, C., Rhee, J. J., Greenaway, K. H., Luo, Y., & Bastian, B. (2023). Physical attractiveness biases judgments pertaining to the moral domain of purity. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 49, 282–295.
- Kurtz, D. L. (1969). Physical appearance and status: Important variables in sales recruiting. *Personal Journal*, 48, 981–983.
- 九島 紀子・齊藤 勇 (2015). 化粧が対人印象に及ぼす影響——顔形態とメイクの差異による印象操作の実証的研究—— 応用心理学研究, 41, 39–55.
- キャリアガーデン編集部 (n.d.) モデルの仕事 Retrieved from <https://careergarden.jp/model/shinchou/> (2022年10月12日)
- Landy, D., & Sigall, H. (1974). Beauty is talent: Task evaluation as a function of the performer's physical attractiveness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 29, 299–304.
- 李志炯・崔庭瑞・小山 慎一・日比野 治雄 (2017). 文字の太さによる印象の変化——明朝体・ゴシック体のひらがなとカタカナを中心に—— デザイン学研究, 63, 101–108.
- Lorenz, K. (1943). Die angeborenen Formen möglicher Erfahrung [The innate forms of potential experience]. *Zeitschrift für Tierpsychologie*, 5, 235–409.
- 増田 裕介・小島 康輔・小方 博之 (2006). 製品設計における系統的意匠性向上法の研究 精密工学会学術講演会講演論文集2006年度春季大会抄録集, 5–6.
- 中川 登紀子 (2019). 平均顔を用いた髪色印象評価の性別・年代別傾向分析 日本色彩学会誌, 43, 90–93.
- 小野寺孝義 (1989). 美人タイプと美人ステレオタイプに関する研究 東海女子短期大学紀要, 15, 113–122.
- Osgood, C. E., Suci, G. J., & Tannenbaum, P. H. (1957). *The measurement of meaning*. University Illinois

- Press.
- Roberts, J. V., & Herman, C. P. (1986). The psychology of height: An empirical review. In Herman, C. P., Zanna, M. P., & Higgins, E. T.(Eds.) *Physical appearance, stigma and social behavior: The Ontario Symposium vol.3.* (pp.113–140). Routledge.
- 佐名 龍太・五十嵐 祐 (2014). 体型情報の変化が対人印象評定に及ぼす影響 名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要 心理発達科学, 61, 47–56.
- 佐々木 孝侍 (2012). ファッション誌と痩身志向——モデルに対する憧憬と親近感及び読書傾向の視座からの実証的検討—— マス・コミュニケーション研究, 80, 231–248.
- 志渡 晃一・森田 勲・竹内 夕紀子・佐藤 陽香・山田 耕平 (2004). 本学学生における体型意識の性差に関する研究 北海道医療大学看護福祉学部紀要, 11, 79–85.
- Singh, D. (1993). Adaptive significance of female physical attractiveness; Role of waist-to-hip ratio. *Journal of Personality and Social Psychology*, 65, 293–307.
- 菅原 徹・山口 遊子・宮崎 正己・岸本 泰蔵・上家 倫子・黒野 寛馬 (2018). 女性の体型と姿勢の関係が美的印象に及ぼす影響 日本感性工学会論文誌, 17, 499–505.
- 鈴木 翔・須藤 康介・寺田 悠希・小黒 恵 (2018). 学歴・収入・容姿が成婚と配偶者選択行動に与える影響——結婚相談サービスに内包されたメカニズム—— 理論と方法, 33, 167–181.
- 鈴木 公啓 (2012). 痩身願望および痩身希求行動の規定要因——印象管理の観点から—— 心理学研究, 83, 389–397.
- Tsukiura, T., & Cabeza, R. (2011). Remembering beauty: Roles of orbitofrontal and hippocampal regions in successful memory encoding of attractive faces. *Neuroimage*, 54, 653–660.
- U. S. news and world report(1977). (March) 68
- Walster, E., Aronson, V., Abrahams, D., Rottman, L. (1966). Importance of physical attractiveness in dating behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 4, 508–516.
- 山田 雅子 (2014). 外見の美しさと内面の美しさ——外見／内面の重視と美しさの捉え方の特徴—— 埼玉女子短期大学研究紀要, 30, 95–108.
- 山本 真理子 (1995). 身長のステレオタイプは存在するか——身長が対人印象に及ぼす影響について—— 筑波大学心理学研究, 17, 123–134.
- 山本 真理子 (2000). 顔の印象と対人的影響 日本化粧品技術者会誌, 34, 351–358.
- 山本 真理子・原 奈津子 (2006). 他者を知る——対人認知の心理学—— サイエンス社

—2023.8.24 受稿 2023.11.15 受理—



# うつ病による休職経験がある労働者の プレゼンティーズムと関連要因の検討

中川 裕美 神戸学院大学心理学部

## Examination of presenteeism and related factors of workers who have taken leave due to depression

Hiromi Nakagawa (Department of Psychology, Kobe Gakuin University)

本研究では、うつ病による休職経験がある労働者のプレゼンティーズムの関連要因および抑制要因について検討するために、うつ病による休職経験がある労働者と、メンタルヘルスによる休職経験のない労働者を対象に WEB による質問紙調査を行い、その要因について比較検討による分析を行った。その結果、うつ病の休職経験者は、相対的にプレゼンティーズムや仕事によるストレスを高く経験しており、上司・同僚サポートやワーク・ファミリー・バランスを低く評価していることが示された。また、休職経験の有無にかかわらず、SC ネガティブ因子が低く、MAAS が高いほどプレゼンティーズムは低く、うつ病による休職経験者においては、心理的な仕事の負担（質）や WFBSJ の低いほどプレゼンティーズムが高い傾向にあることが示された。以上の結果から、うつ病による休職者への復職支援には、症状へのケアや業務量の配慮だけでなく、再発予防を目的としたマインドフルネスのトレーニングやワーク・ファミリー・バランスの振り返り、仕事の質的な負担軽減につながる支援を充実させていくことが必要と考えられる。

**Key words:** leave of absence due to depression, presenteeism, occupational stress, mindfulness, work-family balance

キーワード：うつ病による休職、プレゼンティーズム、職業性ストレス、マインドフルネス、ワーク・ファミリー・バランス

Kobe Gakuin University Journal of Psychology  
2023, Vol.6, No.1, pp.21-28

### 問題と目的

厚生労働省により 3 年に一度行われている患者調査によると、うつ病などの気分（感情）障害（躁うつ病を含む）の罹患者数は、増加の一途をたどっている。年代別にその罹患者の割合を見ると、成人以降に罹患者が高まり、多くは労働者層の年代と重なることがうかがえる（厚生労働省, 2017）。DSM-5 によるとうつ病とは、「以下の症状 [(1) 抑うつ気分, (2) 興味または喜びの著しい減退, (3) 体重減少または増加, (4) 不眠または過眠, (5) 精神運動焦燥または制止, (6) 疲労感または気力の減退, (7) 無価値観または罪責感, (8) 思考力や集中力の減退または決断困難, (9) 死についての反復思考] のうち、

5 つ以上が同じ 2 週間の間に存在し、病前の機能からの変化を起こしている。これらの症状のうち少なくとも 1 つは (1) 抑うつ気分、または (2) 興味または喜びの喪失である (pp.90-91)」と定義されている (American Psychiatric Association, 2013 日本精神神経学会監訳 2014)。

うつ病は、比較的社会での認知度は高いが、その症状が強い間は社会生活を維持することが困難であり、症状が回復するまで十分な休養や治療を要する。そのため、労働者がうつ病に罹患すると、多くの場合においては仕事を休職して、医療機関による薬物療法や心理療法を受けながら、療養に専念する必要がある (日本うつ病学会, 2016)。さらに、うつ病罹患者は、生涯のうちに平均で 4 回抑うつエピソード

ソードを経験すると指摘されており、再発のリスクが高い疾患でもある (Judd, 1997)。また、うつ病に一度罹患すると、抑うつ症状から回復した状態においても、注意・遂行機能の低下など、一定の認知機能障害が残存しうることが報告されており (Paelecke-Habermann et al., 2005)、うつ病による休職を経験した労働者が職場復帰するためには、症状の寛解までの期間のみならず、集中力や注意力の回復のための準備期間が必要となる。日本うつ病学会 (2016) においても、うつ病の回復期には①比較的短時間ごとに休憩をとる、②処理する事柄に優先順位をつける、③メモや計画表を積極的につけるなどの工夫を行いながらリハビリテーションを行う必要があると示されている。そのため、うつ病による休職者には、ただ復職するために症状を治療するだけでなく、復職後の勤務に耐えうる業務遂行力の回復と維持も重要な支援の対象となる。

うつ病による休復職のように、労働者の健康問題による業務遂行力、および労働生産性への影響は深刻とされており、欧米の産業保健や労働科学の分野が中心となり、プレゼンティーイズム (presenteeism) という概念を用いてその要因や影響が研究されてきている。その先駆けとなった Aronsson et al. (2000) では、「体調不良・病気で休養を取り仕事を休んだほうが良いにも拘わらず仕事に出る」状況を *sickness presenteeism* という概念で表し、適切な休業を阻害する要因や *sickness presenteeism* がもたらす労働生産性の損失について研究がなされるようになった。これらの研究動向について、山下・荒木田 (2006)、武藤 (2020) における海外の研究に関する文献レビューの中で、適切な休業を阻害する要因として、労働者の性格や経済的状況といった個人要因よりも、職場風土や代替者の有無といった職場要因が多く指摘されていること、*sickness presenteeism* は結果として、労働者の健康状態の悪化、職場の金銭的コストが医療的なケアや疾病休業による損失を大きく上回ることなどが示されている。

日本では、このプレゼンティーイズムという概念を用いた研究はまだ少ない。健康問題全般による客観的な欠勤・休職の状態がアブセンティーイズム (*absenteeism*) であるのに対し、出勤している労働者の健康問題による労働遂行能力が低下している状態であり、主観的に測定可能なものをプレゼンティーイズム (*presenteeism*) と定義されている (山下・荒木田, 2006)。そしてプレゼンティーイズムは、アブセンティーイズムよりも企業側の労働損失のコストが高く、心理的要因の関連が強いことが指摘されている (東京海上日動保険組合, 2015)。また、仕事の生産性に影響を与える慢性疾患のうち、うつ病・不安、情緒不安定は、偏頭痛・慢性頭痛と並んで最も労働障害指数 (当該の健康上の問題が労働生産性に悪い影響を及ぼした頻度) が高かったことも報告されて

いる (和田他, 2007)。これらの報告から、うつ病等の精神障害への支援や予防は、労働者自身の健康問題にとどまらず、職場組織の生産性を維持するという観点からも重要な課題になっていると考えられる。

次に、メンタルヘルス不調者の復職支援の事例について分析されている廣他 (2017) の研究では、復職成功者は復職に向けて「産業保健スタッフが介入していたこと」、「職場の受け入れが良好であったこと」、「業務配慮や、産業医と連携があったこと」など、復職後の職場環境や業務の調整が適切であったことや職場関係者による支援を受けられたことが共通点として報告されている。その中で、復職成功者が有していた職場外の資源として、「家族との関係の良好さ」や「家族の支援が得られること」など、家庭内における休復職への理解や支援が得られていたことも共通要因として指摘されている。このように、メンタルヘルスの不調による休職者の職場復帰や復職後の勤務継続には、職場関係者や家族などの周囲の人たちによる社会的な支援が重要となっていること示されている。

さらに、うつ病による休職者には継続した支援が必要であり、主に症状回復までの十分な休養と、回復期以降には復職に向けたリハビリテーションが必要となる。Willert et al. (2011) では、メンタルヘルスの不調 (4 週間以上の業務ストレスおよび精神症状) による休職歴がある 102 名を対象に、労働者を対象とする専門の科がある医療機関において認知行動療法、ストレスマネジメントなどのプログラムにより介入した群と待機群とを比較した結果、介入群において 16 週間後の休業日数が有意に少なかったことが示されている。Vlasveld et al. (2013) では、産業保健センターにおいて 126 名のうつ病による休職者を対象に認知行動療法の技法として問題解決療法や認知再構成法などを組み合わせたセルフワーク教材を用いた介入群と非介入群とを比較した結果、休業期間の差は認められなかったものの、介入群の方がうつ症状の回復自体は早かったことが示されている。

中川 (井上) (2015) でも、国内外のうつ病に対する心理療法についてレビューし、Segal et al. (2002) 越川監訳 (2007) による、マインドフルネス認知療法 (Mindfulness-based Cognitive Therapy; MBCT) は、認知行動療法の中でも特にうつ病の再発予防を目的に開発された集団によるマインドフルネスのトレーニングを中心とした技法であり、さらに集団で行うリワーク機関などの復職支援プログラムにおける実用性も高いことが確認されている。また中川他 (2020) では、うつ病などによる休職者を対象としたリワークプログラムにおいて、17 名の参加者を対象に MBCT をベースとしたマインドフルネス講座を実施し、介入群 (9 名) と待機群 (8 名) を比較した結果から、介入群において、セルフ・コンパッションのポジティブ因子の向上や GHQ の身体的症状の軽

減などの変化が認められたことが示されている。このセルフ・コンパッションとは、自分へのやさしさ、慈しみ、慈愛、慈悲などと訳され、「苦痛や心配を経験したときに、自分自身に対する思いやりの気持ちを持ち、否定的経験を人間として共通のものとして認識し、苦痛に満ちた考えや感情をバランスがとれた状態にしておくこと (p.224)」と定義されており (Neff,2003)、マインドフルネスの実践によるうつ症状の軽減に関連があることも確認されている (Birnie et al.,2010；Keng et al.,2012)。佐江・中川 (2022) ではマインドフルネスの高さがセルフ・コンパッションのネガティブ因子を軽減し、ストレス反応を軽減することも報告されている。このように、うつ病による休職者への支援では、原則として主治医の判断のもと休職による療養や薬物治療に加え、認知行動療法が有効であると考えられ、認知行動療法のなかでも特に復職後のうつ症状の再発防止には、MBCTのようなマインドフルネスのトレーニングを用いたプログラムが有効と考えられている。

以上のことから、本研究では、うつ病による休職経験がある労働者のプレゼンティーイズムについて検討するために、うつ病による休職経験があり現在復職して就労している者と、メンタルヘルスによる休職経験のない者との比較を通して、プレゼンティーイズムの関連要因、および抑制要因について検討することを目的とする。具体的には、職業性簡易ストレス調査票により仕事のストレス要因および周囲からのサポートと、日本語版ワーク・ファミリー・バランス尺度により仕事と家庭のバランスがプレゼンティーイズムに与える影響について分析する。さらに、労働者のプレゼンティーイズムを抑制する要因の分析として、マインドフルネスやセルフ・コンパッションが与える影響についても検討を行う。

## 方法

### 調査対象者と手続き

オンライン調査会社に依頼し、WEBによる自己回答式の調査を実施した。回答漏れなどのない、①うつ病による休職経験がある労働者 535 名 (男性 282 名、平均 49.6 歳、 $SD=8.47$ ；女性 253 名、平均 39.5 歳、 $SD=9.03$ )、②メンタルヘルス不調による休職経験のない労働者 600 名 (男性 300 名、平均 50.2 歳、 $SD=8.39$ ；女性 300 名、平均 39.9 歳、 $SD=9.68$ ) を解析対象とした。調査は 2021 年 1 月下旬から 2 月上旬にかけて実施した。なお、統計解析には SPSS (Version28) を用いた。

### 調査内容

**フェイスシート項目** 個人属性として、婚姻状況、世帯構成、勤務先業種、役職などについて尋ねた。フェイスシート項目の記述統計を Table 1 に示す。なお、

本研究の分析対象者には未婚者や単身者も含まれているが、同居していなくとも単身赴任や、原家族の中で介護等の家庭内役割を担っている可能性が否定できないことを考慮し、解析の対象に含めた。

**日本版プレゼンティーイズム尺度** (荒木田, 2016) この 1 か月間でこころやからだの不調によって「会議や仕事に集中できない」「仕事上の間違いや失敗をする」といった仕事への影響について、4 件法 (まったくない～よくある) で回答を求めた。なお、本尺度は 7 項目から構成されており、合計点が高いほどプレゼンティーイズム (こころやからだの不調による仕事への影響) が高いことを示す。

**日本版 Mindful Attention Awareness Scale** (以下、MAAS) (藤野他, 2015) マインドフルネスの体験に関する「生じていた感情に後から気づく」「自分のしていることを意識しないまま、機械的に仕事や課題を行う」などについて日頃体験する程度を、6 件法 (ほとんど全くない～ほとんど常にある) で回答を求めた。なお、本尺度は 15 項目から構成されており、合計点が高いほどマインドフルネスの体験頻度が高いことを示す。

Table 1  
フェイスシート項目の記述統計

		N	%
婚姻状況	未婚	372	32.8
	既婚	651	57.4
	離婚	109	9.6
	その他	3	0.3
子の有無	有 (同居)	439	38.7
	有 (別居)	112	9.9
	無	584	51.5
要介護者の有無	有 (同居)	45	4.0
	無 (別居)	53	4.7
	無	1037	91.4
勤務先業種	サービス業	181	15.9
	教育、学習支援業	64	5.6
	卸売業	45	4.0
	金融・保険・不動産業	92	8.1
	製造業	207	18.2
	運輸・通信・電気等	85	7.5
	小売業	44	3.9
	建設業	70	6.2
	農林漁業	1	0.1
	公務員	116	10.2
	医療・福祉・保育関係	152	13.4
その他	78	6.9	
役職	経営層・役員クラス	32	2.8
	部長クラス	73	6.4
	課長クラス	134	11.8
	係長・主任クラス	221	19.5
	一般社員クラス	638	56.2
	その他専門職・特別職等	37	3.3

セルフ・コンパッション尺度 12 項目短縮版 (以下, SC) (有光他, 2016) 困難に遭遇したときに, 自分自身に対してどのように行動しているかに関する「自分自身の欠点や不十分なところについて, 不満に思っているし, 批判的である」などについて 5 件法 (ほとんど全くそうしない~ほとんどいつもそうする) で回答を求めた。なお本研究では, 有光他 (2016) に基づき「ポジティブ因子 (自分への優しさ, 共通の人間性, マインドフルネス)」と「ネガティブ因子 (自己批判, 孤独感, 過剰同一性)」による分析を用いた。

職業性ストレス簡易調査票 57 項目 (厚生労働省, 2005) 仕事のストレス要因 (心理的な仕事の負担 (量), 心理的な仕事の負担 (質), 自覚的な身体的負担度, 職場の対人ストレス, 職場環境によるストレス, 仕事のコントロール度, 技能の活用度, 仕事の適性度, 働きがい), 周囲からのサポート (上司, 同僚), 仕事と生活の満足度について, 4 件法で回答を求めた。

なお, 仕事のストレス要因における, 心理的な仕事の負担 (量), 心理的な仕事の負担 (質), 自覚的な身体的負担度, 職場の対人ストレス, 職場環境によるストレスは高得点であるほど高ストレスな状態にあることを示し, 仕事のコントロール度, 技能の活用度, 仕事の適性度, 働きがいに関しては低得点であるほど高ストレス状態であることを示す。

日本語版ワーク・ファミリー・バランス尺度 (以下, WFBS-J) (原・藤本, 2020) 仕事と家庭のバランスに関する「私は仕事でも家庭でもその役割の内容をみんなで話し合っ決めて, うまくこなしている」「私は職場の上司と家族が抱く期待に応えられている」「職場の同僚と家族は, 私が期待されることに応えられている」と言ってくれている」などの設問について, 5 件法 (全くあてはまらない~全くその通りである)

で回答を求めた。なお, 本尺度は 6 項目で構成されており, 合計点が高いほど WFB が良好と評価していることを示す。

倫理的配慮

本研究の実施にあたり, 神戸学院大学心理学部の人を対象とする研究等倫理審査委員会の承認を得ている (承認番号: HP20-20)。

結果

各変数の記述統計と t 検定の結果

休職経験の有無別の各変数の記述統計と t 検定の結果を Table 2 へ示す。

まず, プレゼンティーズムの程度に関しては, うつ病による休職経験者は, メンタルヘルス不調による休職経験がない者よりも有意に高いことが示された ( $t(1133) = 7.49, p < .001, d = 0.45, 95\%CI [0.33, 0.56]$ )。

また, MAAS ( $t(1133) = 4.21, p < .001, d = 0.25, 95\%CI [0.13, 0.37]$ ), SC ポジティブ因子 ( $t(1133) = 1.96, p = .050, d = 0.12, 95\%CI [0.00, 0.23]$ ) のような個人資源に関しては, メンタルヘルス不調による休職経験がない者の方が高く有しており, SC ネガティブ因子に関しては, うつ病による休職経験がある者の方が高いことが示された ( $t(1133) = 8.38, p < .001, d = 0.50, 95\%CI [0.38, 0.62]$ )。

仕事のストレス要因については, 心理的な仕事の負担 (量) ( $t(1133) = 2.76, p = .006, d = 0.16, 95\%CI [0.05, 0.28]$ ), 心理的な仕事の負担 (質) ( $t(1133) = 3.09, p = .002, d = 0.18, 95\%CI [0.07, 0.30]$ ), いずれにおいてもうつ病による休職経験がある者の方が高く感じており, 職場の対人ストレス ( $t(1076.98)$ )

Table 2  
休職経験別の各変数の記述統計と t 検定の結果

	メンタルヘルス不調による 休職経験なし (N=600)		うつ病による 休職経験あり (N=535)		t 検定の統計量と効果量		
	M	SD	M	SD	t 値	df	Cohen's d
プレゼンティーズム	14.16	4.24	16.13	4.61	7.49 ***	1133	0.45
MAAS得点	4.18	0.76	3.99	0.82	4.21 ***	1133	0.25
SCポジティブ因子	2.95	0.72	2.86	0.80	1.96 *	1133	0.12
SCネガティブ因子	3.02	0.93	3.47	0.89	8.38 ***	1133	0.50
心理的な仕事の負担 (量)	7.85	2.22	8.22	2.26	2.76 **	1133	0.16
心理的な仕事の負担 (質)	8.09	2.05	8.47	2.09	3.09 **	1133	0.18
職場の対人ストレス	6.49	1.88	7.15	2.11	5.56 ***	1076.98	0.33
職場環境によるストレス	2.09	0.89	2.27	0.90	3.42 ***	1133	0.20
仕事のコントロール度	8.02	2.01	7.50	2.13	4.27 ***	1100.10	0.26
技能の活用度	2.89	0.82	2.82	0.89	1.30	1087.90	0.08
仕事の適性度	2.78	0.82	2.60	0.87	3.50 ***	1099.43	0.21
働きがい	2.64	0.87	2.53	0.91	2.18 *	1105.26	0.13
上司サポート	6.72	2.20	6.41	2.25	2.36 *	1133	0.14
同僚サポート	7.17	2.11	6.56	2.09	4.92 ***	1133	0.29
WFBS-J	3.14	0.73	2.91	0.81	4.95 ***	1078.82	0.30

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

= 5.56,  $p < .001$ ,  $d = 0.33$ , 95%CI [0.22,0.45]), 職場環境によるストレス ( $t(1133) = 3.42$ ,  $p < .001$ ,  $d = 0.20$ , 95%CI [0.09,0.32]) に関しても, うつ病による休職経験者はメンタルヘルス不調による休職経験のない者よりも有意に高く感じていることが示された。一方で, 仕事のコントロール度 ( $t(1100.10) = 4.27$ ,  $p < .001$ ,  $d = 0.26$ , 95%CI [0.14,0.37]), 仕事の適正度 ( $t(1099.43) = 3.50$ ,  $p < .001$ ,  $d = 0.21$ , 95%CI [0.09,0.33]), 働きがい ( $t(1105.26) = 2.18$ ,  $p < .001$ ,  $d = 0.13$ , 95%CI [0.01,0.25]) に関しては, メンタルヘルス不調による休職経験のない者の方が高く感じている傾向があることが明らかとなった。なお, 技能の活用度に関しては両群において有意な差は認められなかった ( $t(1087.90) = 1.30$ ,  $p = .195$ ,  $d = 0.08$ , 95%CI [0.04,0.19])。さらに, 職場の資源である上司サポート ( $t(1133) = 2.36$ ,  $p < .001$ ,  $d = 0.14$ , 95%CI [0.02,0.26]), 同僚サポート ( $t(1133) = 4.92$ ,  $p < .001$ ,  $d = 0.29$ , 95%CI [0.18,0.41]) に関しては, メンタルヘルス不調による休職経験がない者の方が高く認知しており, ワーク・ファミリー・バランス (WFBS-J) ( $t(1078.82) = 4.95$ ,  $p < .001$ ,  $d = 0.30$ , 95%CI [0.18,0.41]) に関しても自分の望むワーク・ファミリー・バランスがより取れていると評価していることが示された。

**休職経験別のプレゼンティーイズムの要因**

休職経験別にプレゼンティーイズムの関連要因, および抑制要因について検討するために, プレゼンティーイズムを基準変数, MAAS, SC (ポジティブ因子・ネガティブ因子), 心理的な仕事の負担 (量),

心理的な仕事の負担 (質), 自覚的な身体的負担度, 職場の対人ストレス, 職場環境によるストレス, 仕事のコントロール度, 技能の活用度, 仕事の適性度, 働きがい, 周囲からのサポート (上司・同僚), 仕事と生活の満足度, WFBS-J を独立変数とする重回帰分析を行った (Table 3)。

その結果, メンタルヘルス不調による休職経験がない者 ( $R^2 = .37$ ,  $p < .001$ ) においては, MAAS から有意な負の標準偏回帰係数が示され ( $\beta = -.35$ ,  $p < .001$ ), SC ネガティブ因子 ( $\beta = .11$ ,  $p = .007$ ), 心理的な仕事の負担 (量) ( $\beta = .20$ ,  $p < .001$ ), 職場の対人ストレス ( $\beta = .10$ ,  $p = .013$ ) からは正の標準偏回帰係数が示された。一方, その他の変数からの有意な標準偏回帰係数は認められなかった。一方で, うつ病による休職経験がある者 ( $R^2 = .42$ ,  $p < .001$ ) においては, MAAS ( $\beta = -.38$ ,  $p < .001$ ), WFBS-J ( $\beta = -.18$ ,  $p < .001$ ) から有意な負の標準偏回帰係数が示され, SC ポジティブ因子 ( $\beta = .08$ ,  $p = .031$ ), SC ネガティブ因子 ( $\beta = .10$ ,  $p = .016$ ), 心理的な仕事の負担 (質) ( $\beta = .11$ ,  $p = .016$ ) からは正の標準偏回帰係数が示された。なお, その他の変数からの有意な標準偏回帰係数は認められなかった。

**考 察**

まず, 各変数におけるうつ病による休職経験があり現在復職して就労している者と, メンタルヘルス不調による休職経験のない者との  $t$  検定の結果, プレゼンティーイズムの程度, および技能の活用以外

Table 3  
休職経験別のプレゼンティーイズムを基準変数とした重回帰分析の結果

説明変数	メンタルヘルス不調による休職経験なし (N=600)			うつ病による休職経験あり (N=535)		
	B	SEB	$\beta$	B	SEB	$\beta$
MAAS得点	-1.95	0.23	-.35 ***	-2.14	0.23	-.38 ***
SCポジティブ因子	0.14	0.20	.02	0.46	0.21	.08 *
SCネガティブ因子	0.50	0.19	.11 **	0.51	0.21	.10 *
心理的な仕事の負担 (量)	0.37	0.09	.20 ***	0.13	0.10	.06
心理的な仕事の負担 (質)	-0.08	0.09	-.04	0.25	0.10	.11 *
職場の対人ストレス	0.23	0.09	.10 *	0.10	0.09	.04
職場環境によるストレス	0.23	0.17	.05	-0.06	0.19	-.01
仕事のコントロール度	0.14	0.08	.07	0.10	0.09	.05
技能の活用度	-0.19	0.18	-.04	-0.25	0.19	-.05
仕事の適性度	-0.44	0.24	-.09	-0.38	0.25	-.07
働きがい	-0.16	0.25	-.03	-0.32	0.24	-.06
上司サポート	0.01	0.09	.01	-0.03	0.10	-.02
同僚サポート	-0.06	0.09	-.03	-0.07	0.10	-.03
WFBS-J	-0.40	0.23	-.07	-1.01	0.24	-.18 ***
	$R^2$	.37 ***		$R^2$	.42 ***	

基準変数：プレゼンティーイズム

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

の仕事のストレス要因は、うつ病による休職経験がある者の方が有意に高いことが示された。一方、職場におけるサポート、ワーク・ファミリー・バランスのような職場内外での資源や、マインドフルネス、セルフ・コンパッションにおけるポジティブ因子のような個人の資源に関しては、メンタルヘルス不調による休職経験がない者の方が有意に高く評価していることが示された。

これらの結果から、うつ病に罹患し休職経験のある労働者は、復職後もプレゼンティーイズムのような健康問題による労働遂行力の低下や仕事によるストレスについて、メンタルヘルス不調による休職経験のない労働者と比べて相対的に高く経験しているものと考えられる。また、うつ病による復職後は、特に職場の上司や同僚からサポートを受けながら、生産性の回復・維持と体調管理の両立に努めていく必要があるものの、今回の調査からは、仕事のストレスによる影響を緩和する要因である上司・同僚サポートと仕事と家庭生活のバランスの指標であるワーク・ファミリー・バランスに関しては、相対的に低く評価していることが示された。また、プレゼンティーイズムの要因について検討した結果からは、休職経験の有無にかかわらず、MAASがプレゼンティーイズムの抑制に影響し、SCネガティブ因子がプレゼンティーイズムの高さに影響を与えている可能性が示された。これらは、中川他(2020)および、佐江・中川(2022)による報告を支持する結果と考えられ、本研究においてプレゼンティーイズムとの関連が認められたことから、マインドフルネスが労働者のメンタルヘルスに加え、労働遂行力を維持するためにも重要となることが示された。

一方で、休職経験がある者においては、SCポジティブ因子がプレゼンティーイズムに弱い正の影響を与えていることが示された。SCポジティブ因子は、自分への優しさ、共通の人間性、マインドフルネスを含む概念とされている(有光他, 2016)。本研究で用いた荒木田(2016)による日本版プレゼンティーイズム尺度には、この1か月間でこころやからだの不調によって「会議や仕事に集中できない」「仕事上の間違いや失敗をする」といった項目に加え、「より多くの睡眠休息が必要」「業務手助けが必要」という項目が含まれている。本研究におけるプレゼンティーイズムの測定が自己評定によるものであるために、特に休職経験者では、これらのプレゼンティーイズムの概念に含まれる休息や手助けが必要という評価が、本来的なプレゼンティーイズムであるこころや体の不調によるパフォーマンスの低下の程度を意味することに留まらず、経験的、主観的に自分への優しさを示すSCポジティブ因子の一部の要素(休息や手助けを求める必要性に関する評価)と正の疑似相関を示した可能性もあると考えられる。しかし、この点においては、本研究におけるSCポジティブ

因子とプレゼンティーイズムは弱い関連があることや、有光(2014)でも指摘されているように、自己評価や自尊心にかかわる概念と併せて分析をして検討していく必要があり、議論の余地を残す結果と考えられる。

また、メンタルヘルス不調による休職経験がない者においては、心理的な仕事の負担(量)や職場の対人ストレスがプレゼンティーイズムの高さに影響していたのに対し、うつ病による休職経験がある者においては、心理的な仕事の負担(質)やWFBS-Jの低さがプレゼンティーイズムの高さに影響している可能性が示された。これらの結果からは、うつ病による休職者への復職支援の際には、症状へのケアや復職時の業務量への配慮だけでなく、心理的な仕事の質的な負担軽減につながる支援が必要であることが示されている。仕事の質的な負担とは、仕事に関する知識や技術、集中力などにかかる負担を示す。そのため、特に休職経験がある者には、支援の中で仕事に対する適性やかかわり方、キャリアの見直しについて見直す機会や職務に再適応していくための知識やスキルの再習得を目的とした機会を充実させていくことが望ましいと考えられる。うつ病による休職者は、当該の労働者のみでなく、家庭内での役割や家族との関係のあり方にも影響を及ぼす経験である。このような経験を持つ者において、WFBS-Jの低さとプレゼンティーイズムの高さに関連が認められたという本研究の結果は、廣他(2017)および中川他(2020)でも指摘されているように、休職の経験を機に職場や家庭の人たちとのかかわり方や働き方そのもの、仕事と家庭生活のバランスについて振り返り、再構築していくための支援が求められることを示している。

以上のことから、うつ病の休職経験がある者に対しては、うつ症状のケアや症状管理を目的とした医療的支援のみでなく、マインドフルネスのトレーニングやワーク・ファミリー・バランスの振り返りを中心とした心理・社会的な視点からの支援を充実させていくことが重要であり、このことは復職後のプレゼンティーイズム予防に貢献するものと考えられる。

## 今後の課題

本研究では、再発・再休職率の高さが課題とされているうつ病による休職経験がある労働者のプレゼンティーイズムの要因について検討するために、うつ病による休職経験を経て就労している者と、メンタルヘルスによる休職経験のない者との比較を通して、プレゼンティーイズムの関連要因、および抑制要因について、横断的調査により検討を行った。そのため、プレゼンティーイズムの高さを予測する要因についての因果関係については議論の余地があり、

今後はうつ病による休職前後の当該労働者の状態や休職中に受けた支援などの要因を含めて縦断的に検討していく必要がある。

また、本研究では休職経験者における休職期間や休職回数、休職から復帰までの期間などについては分析に含まれていない。そのため、今後は休職経験者の状況に合わせた支援のニーズを明らかにしていく必要があると考えられる。

## 利益相反

本研究において開示すべき利益相反関係にある企業等がないことをここに申告する。

## 引用文献

- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*, American Psychiatric Pub. 日本精神神経学会(監訳)(2014). *DSM-5 精神疾患の分類と診断の手引き*. 医学書院.
- Aronsson, G., Gustafsson, K., & Dallner, M. (2000). Sick but yet at work. An empirical study of sickness presenteeism. *Epidemiol Community Health*, 54(7), 502-509. <http://dx.doi.org/10.1136/jech.54.7.502>
- 荒木田 美香子・森 晃爾・渡部 瑞穂・古畑 恵美子 (2016). 日本版 Presenteeism 尺度の開発 厚生 の指標, 63(13), 6-12.
- 有光 興記 (2014). セルフ・コンパッション尺度日本語版の作成と信頼性, 妥当性の検討 心理学研究, 85(1), 50-59. <https://doi.org/10.4992/jpsy.85.50>
- 有光 興記・青木 康彦・古北 みゆき・多田 綾乃・富樫 莉子 (2016). セルフ・コンパッション尺度日本語版の12項目短縮版作成の試み 駒澤大学心理学論集, 18, 1-9.
- Birnie, K., Speca, M., & Carlson, L.E. (2010). Exploring self-Compassion and empathy in the context of mindfulness-based stress reduction(MBSR). *Stress & Health: Journal of the International Society for the Investigation of Stress*, 26(5), 359-371. <https://doi.org/10.1002/smi.1305>
- 藤野 正寛・梶村 昇吾・野村 理朗 (2015). 日本語版 Mindful Attention Awareness Scale の開発および項目反応理論による検討 パーソナリティ研究, 24(1), 61-76. <https://doi.org/10.2132/personality.24.61>
- 原 健之・藤本 哲史 (2020). 日本語版ワーク・ファミリー・バランス尺度の信頼性と妥当性の検討 産業・組織心理学研究, 33(2), 121-130. [https://doi.org/10.32222/jaiop.33.2\\_121](https://doi.org/10.32222/jaiop.33.2_121)
- 廣 尚典・神山昭男・田中克俊・長見まき子・桂川修一・永田昌子 (2017). 労災疾病臨床研究事業費補助金 職場におけるメンタルヘルス不調者の事例性に着目した支援方策に関する研究 平成28年度 総括・分担研究報告 Retrieved August 23, 2023 from [https://www.mhlw.go.jp/seisakunitsuite/bunya/koyou\\_roudou/roudoukijun/rousai/hojokin/dl/28\\_15010101-01.pdf](https://www.mhlw.go.jp/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/roudoukijun/rousai/hojokin/dl/28_15010101-01.pdf)
- Judd, L. L. (1997). The clinical course of unipolar major depressive disorders. *Archives of General Psychiatry*, 54(11), 989-991. <https://doi.org/10.1001/archpsyc.1997.01830230015002>
- Keng, S., Smoski, M. J., Robins, C. J., Ekblad, A.G., & Brantley, J. G. (2012). Mechanisms of change in mindfulness-based stress reduction: Self-compassion and mindfulness as mediators of intervention outcomes. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 26(3), 270-280. <https://doi.org/10.1891/0889-8391.26.3.270>
- 厚生労働省 (2005). 職業性ストレス簡易調査票を用いたストレスの現状把握のためのマニュアル Retrieved August 23, 2023 from <https://www.mhlw.go.jp/file/05-Shingikai-11201000-Roudoukijunkyoku-Soumuka/0000050920.pdf>
- 厚生労働省 (2017). 平成29年患者調査の概況. Retrieved August 23, 2023 from <https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/kanja/17/dl/kanja.pdf>
- 武藤 孝司 (2020). プレゼンティーズム—これまでの研究と今後の課題— 産業医学レビュー, 33(1), 25-57. [https://doi.org/10.34354/ohpfrev.33.1\\_25](https://doi.org/10.34354/ohpfrev.33.1_25)
- 中川 (井上) 裕美 (2015). 復職支援における気分障害の再発予防に向けた心理的支援—マインドフルネスに基づく認知行動療法からのアプローチ— 産業・組織心理学研究, 28(2), 133-150. [https://doi.org/10.32222/jaiop.28.2\\_133](https://doi.org/10.32222/jaiop.28.2_133)
- 中川 裕美・前田 泰宏・久保 真人 (2020). うつ病休職者の復職支援のためのマインドフルネス講座における有効性の検討 マインドフルネス研究, 5(1), 4-14. [https://doi.org/10.51061/jjm.51\\_2](https://doi.org/10.51061/jjm.51_2)
- Neff, K. D. (2003). The development and validation of a scale to measure self-compassion. *Self and Identity*, 2(3), 223-250. <https://doi.org/10.1080/15298860309027>
- 日本うつ病学会 (2016). 日本うつ病学会治療ガイドラインⅡ うつ病 (DSM-5) / 大うつ病性障害 Retrieved August 23, 2023 from <https://www.secretariat.ne.jp/jsmd/iinkai/katsudou/data/20190724-02.pdf>
- Paelecke-Habermann, Y., Pohl, J., & Leplow, B. (2005). Attention and executive functions in remitted major depression patients. *Journal of Affective Disorders*, 89, 125-135. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2005.09.006>
- 佐江 徹・中川 裕美 (2022). マインドフルネスおよびセルフ・コンパッションがストレス反応に与える影響 神戸学院大学心理学研究, 52(1), 3-30. <https://doi.org/10.32129/00000285>

- Segal, Z. V., Williams, J. M. G., Teasdale, J. D. (2002). *Mindfulness-based cognitive therapy for depression*. Guilford Press. (越川房子 (監訳) (2007). マインドフルネス認知療法, 北大路書房)
- 東京海上日動健康保険組合 (2015). 「健康経営」の枠組みに基づいた保険者・事業主のコーポヘルスによる健康課題の可視化 Retrieved August 23, 2023 from <https://www.mhlw.go.jp/file/06-Seisakujouhou-12400000-Hokenkyoku/houkoku12.pdf>
- 和田 耕治・森山 美緒・奈良井 理恵・田原 裕之・鹿熊 律子・佐藤 敏彦・相澤 好治 (2007). 関東地区の事業場における慢性疾患による仕事の生産性への影響 産業衛生学雑誌, 49(3), 103-109. <https://doi.org/10.1539/sangyoeisei.49.103>
- Vlasveld, M. C., van der Feltz-Cornelis, C. M., Adèr, H. J., Anema, J. R., Hoedeman, R., van Mechelen, W., & Beekman, A. T. (2013). Collaborative care for sick-listed workers with major depressive disorder: a randomised controlled trial from the Netherlands Depression Initiative aimed at return to work and depressive symptoms. *Occupational and Environmental Medicine*, 70(4), 223-230. <http://dx.doi.org/10.1136/oemed-2012-100793>
- Willert, M. V., Thulstrup, A. M., & Bonde, J. P. (2011). Effects of a stress management intervention on absenteeism and return to work-results from a randomized wait-list controlled trial. *Scandinavian Journal of Work, Environment & Health*, 37(3), 186-195. <https://doi.org/10.5271/sjweh.3130>
- 山下 未来・荒木田 美香子 (2006). Presenteeism の概念分析及び本邦における活用可能性 産業衛生学雑誌, 48(6), 201-213. <https://doi.org/10.1539/sangyoeisei.48.201>

## 付 記

本研究は、日本学術振興会・科学研究費の研究助成 (19K14463) を受けて実施している。

—2023.8.28 受稿 2023.11.15 受理—



# 嘘をつくことに対する認識が不正行為に及ぼす影響<sup>1</sup>

黒川 優美子 神戸学院大学心理学部 山本 恭子 神戸学院大学心理学部

秋山 学 神戸女子大学心理学部

## Effects of cognition of lying on dishonesty

Yumiko Kurokawa (*Department of Psychology, Kobe Gakuin University*)

Kyoko Yamamoto (*Department of Psychology, Kobe Gakuin University*)

Manabu Akiyama (*Department of Psychology, Kobe Women's University*)

私たちは時として、自身の行為が不正行為になるか否かを明確にしないまま、その行為を行うことがあり、利己的誤りと呼ばれている。本研究では、不正行為に対する認識が利己的誤りに及ぼす影響を検討した。実験には 108 名が参加し、利己的誤りを誘発するサイコロ課題を 176 試行行わせた後、不正行為に対する認識として「嘘をつくことに対する認識尺度」に回答させた。この際、サイコロ課題における誤り回数だけでなく、報告しなければならなかったサイコロの目と、実際に報告したサイコロの目の差分から逸脱ポイントも検討した。結果として、嘘は上達しないと考える人では誤り回数が多かったものの、逸脱ポイントがマイナスとなっていたことから、単なる誤りであることが考えられた。そして、嘘は上達すると考える人や嘘に肯定的な人は、積極的に利己的誤りを行うことで利益を得るのではなく、誤りが自己の損失となる状況でなるべく正確に回答することにより、損失を回避した可能性が示唆された。

**Key words :** dishonest behavior, ambiguity, unethical behavior

キーワード：不正行為，曖昧性，非倫理的行動

Kobe Gakuin University Journal of Psychology

2023, Vol.6, No.1, pp.29-37

## 目 的

私たちは時として当該行為が正しいか否かに確信が持てない状況において、その行為が正しくない、つまり不正となるかどうかを明確にせず曖昧なまま、その行為を行うことがある (Hochman et al., 2016; Pittarello et al., 2019, Pittarello et al., 2023; Sezer et al., 2015)。例えば、不意に正しいおつりの金額よりも多いおつりを受け取ってしまったとしても、それに私たちは気づかずに、あるいは気づかないふりをして余分なおつりを受け取ることがある (Azar et al.,

2013)。このような行為は、明確に不正行為とは言えないものの、行為者の利益になることから、利己的誤り (self-serving mistake) と呼ばれる (Galil et al., 2021; Leib et al., 2019)。利己的誤りには、非意図的な誤りも含まれるが、同時に、潜在的あるいは意図的に行われる不正も含まれる (Pittarello et al., 2023)。例えば、交通費として自身の自宅からもっとも近いバス停を設定していながら、健康のためという言い訳で 1 つ先のバス停まで歩いて乗車し、浮いた交通費を「ちょろまかす」こともあるだろう。このような軽微な不正が繰り返された結果、法に触れるような深刻な不正 (例えば架空の出張を申請し、費用を受け取るといった不正など) となる恐れがあることから (Garrett et al., 2016; Gino & Bazerman, 2009; Sezer

<sup>1</sup> 本研究は 2022 年度行吉学園教育・研究助成費の助成を受けたものである。

et al., 2015; Welsh et al., 2015), 利己的誤りは重要な研究課題である。

利己的誤りを検討するには、当該行為が不正行為となるかどうか曖昧な状況を設定する必要がある。本研究では、曖昧性を操作するため、呈示された刺激に対する正しい回答が不明瞭になるように、刺激の曖昧性を変化させる。刺激の曖昧性を変化させる課題として、Pittarello et al. (2015) の課題が挙げられる。この課題では、複数のサイコロを横一列に並べ、先行呈示した注視点の位置に最も近いサイコロの目(以下、標的とする)を参加者に報告させる。この際、注視点と標的との位置関係を操作することで、刺激の曖昧性を低曖昧、中曖昧、そして高曖昧の3条件に設定している (Figure 1)。具体的には、注視点が標的と重なっているため、報告すべき標的が明確である低曖昧条件 (Figure 1a)、注視点の半分だけが標的と重なっているため、報告すべき標的が低曖昧条件よりも曖昧となる中曖昧条件 (Figure 1b)、注視点が標的と重なっていないため、報告すべき標的がもっとも曖昧となる高曖昧条件 (Figure 1c) の3条件を設定している。特に高曖昧条件では、低曖昧条件や中曖昧条件と比較して、注視点の位置が右隣りのサイコロに近く、誤って右隣りのサイコロの目を報告しても、第三者にとっても行為者自身にとっても誤ったことが明確に分かりにくいいため、利己的誤りが生じやすいと考えられる。

さらにこの課題では、不正を誘発する要因として報酬要因と誘因要因の2つの要因を設定している。まず、報酬要因では、正しいサイコロの目を報告することにより報酬が獲得可能な正確条件、正しい値を報告したか否かに関わらず、報告したサイコロの目に応じて報酬が獲得可能な報告条件を設定している。さらに誘因要因では、標的の隣のサイコロの目が標的よりも低い負誘因条件と、標的の隣のサイコロの目が標的よりも高い正誘因条件を設定している。これらの条件のうち、特に報告条件かつ正誘因な状況において、参加者は不正を動機づけられている。結果として、報告条件における高曖昧かつ正誘因条件では、隣のサイコロの目を報告する頻度ももっとも高く、利己的誤りが増加した (Pittarello et al., 2015)。

本研究においても、Pittarello et al. (2015) のサイコロ課題を使用する。しかし、本研究では、参加者

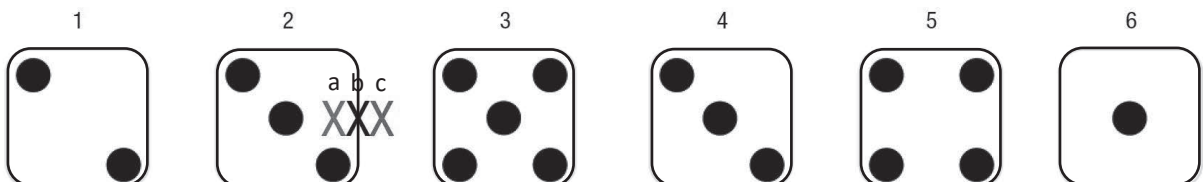
の課題に対するベースラインとして正確条件を扱うため、Pittarello et al. (2015) のように参加者間で正確条件と報告条件を行うのではなく、参加者内で正確条件と報告条件を行う。また、最大限に利己的に行動したのか否かも検討するため、標的となるサイコロの目の値と、実際に参加者が報告したサイコロの目の値の差異から求めた逸脱ポイントから結果の大きさも検討する。例えば、標的が「3」のときに「5」を報告した場合は+2、「2」を報告した場合は-1とする逸脱ポイントを検討することにより、利己的行動を最大限行ったのかを検討する。

本研究では、不正行為に対する認識と利己的誤りとの関連も検討する。このため、「嘘をつくことに対する否定的認識」、「嘘をつくことの上達可能性の認識」、「嘘をつく上手さの遺伝規定性の認識」から構成される太幡 (2020) の「嘘をつくことに対する認識尺度」を用いる。太幡 (2020) は、自己申告させた調査前日の嘘の回数と「嘘をつくことに対する否定的認識」、「嘘をつくことの上達可能性の認識」、「嘘をつく上手さの遺伝規定性の認識」の関連を検討している。その結果、嘘をつくことに肯定的な人ほど嘘の回数が多いことが示された。一方で、嘘に対する上達可能性と遺伝規定性の認識ではこのような結果は見られなかった。本研究では、太幡 (2020) のような意識して行われた嘘の回数だけではなく、意識されないような利己的誤りの検討も行うことから、より精緻な検討が行えるであろう。

以上のことから本研究では、不正行為に対する認識がサイコロ課題の誤り回数と逸脱ポイントに影響を及ぼすかどうかを探索的に検討することを目的とする。この際、不正行為に対する認識として、「嘘をつくことに対する否定的認識」、「嘘をつく上手さの上達可能性の認識」、「嘘をつく上手さの遺伝規定性の認識」の3つの下位尺度から成る太幡 (2020) の「嘘をつくことに対する認識尺度」を用いる。そして、サイコロ課題において、標的の隣の値を報告した場合を誤り回数とし、誤って報告したサイコロの目と本来報告すべきサイコロの目の差分を逸脱ポイントとする。

本研究では、不正行為の中でも、これまであまり検討されてこなかった利己的誤りを取り扱う。上記にも述べたように、このような誤っているか否かが行為者にも第三者にも不明瞭な行為は、繰り返すこ

Figure 1  
課題におけるサイコロの位置と注視点の位置 (Pittarello et al., 2015 を改変)



とでいずれ重大な結果を招く恐れがある。このため、この利己的な誤りを検討することで、より重大な結果を招く前の予防の足掛かりとなるであろう。

## 方法

### 参加者

本研究の実験参加者は108名(男性52名, 女性56名, 平均年齢40.6歳,  $SD = 10.98$ )であった。本研究は、株式会社リサーチパネルが管理する調査対象者パネルへの登録者である、20歳以上の参加者を対象に実験を行った。なお、本実験は第1著者が所属する機関における倫理審査委員会の承認を受けて実施した(承認番号 SP20-19)。

### 課題

本研究では、使用する課題を PsychoPy (Peirce et al., 2019) で作成し、作成した課題を WEB 上で行うために Pavlovia<sup>2</sup> を使用した。課題では、先に注視点(X)を1秒間呈示し、注視点が消えてからサイコロを2秒間呈示した (Figure 2)。そして、注視点の呈示されていた位置にあるサイコロの目を報告するように教示した。さらに注視点の位置を試行ごとに操作することで曖昧性を変化させた。課題では176試行(実験96試行, フィラー80試行)を参加者に行わせた。実験試行では標的を常に「3」にし、フィラー試行では画面上に表示されるサイコロの目を多様化するため、他のサイコロの目、つまり「3」以外の目

を標的とした。なお、本研究で用いたサイコロの刺激は Pittarello et al. (2015) が公表している刺激と同じものを使用した。ただし、参加者内で実験を行うため、Pittarello et al. (2015) よりも試行数を減らしている。

### 質問紙

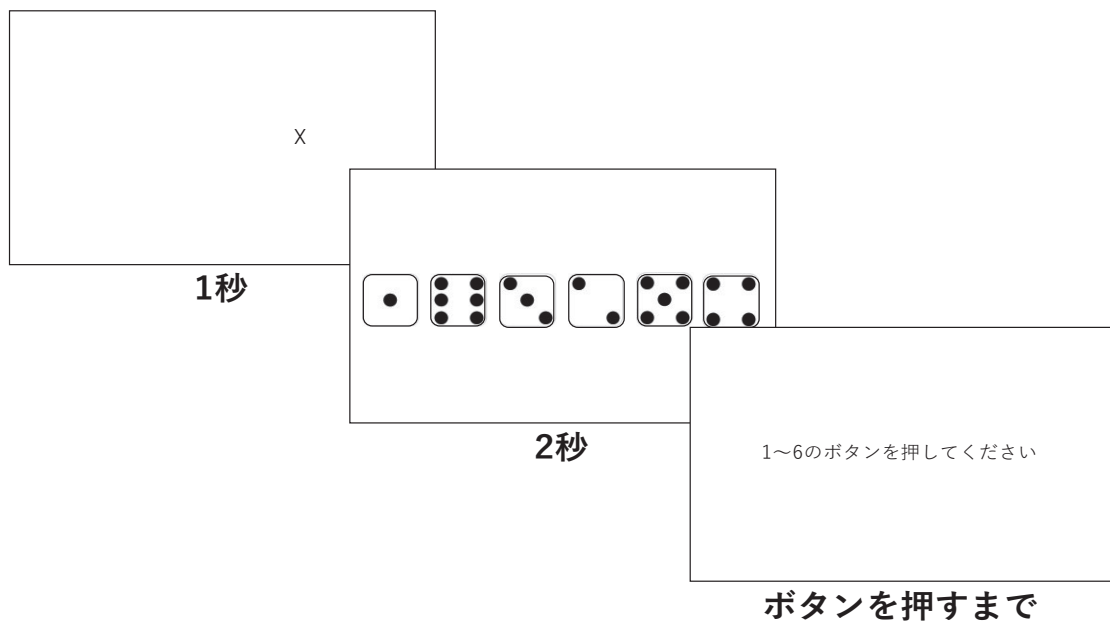
太幡 (2020) の嘘をつくことに対する認識尺度は、嘘をつくことに対する否定的認識 (以下、否定とする)、嘘をつくことの上達可能性の認識 (以下、上達とする)、嘘をつく上手さの遺伝規定性の認識 (以下、遺伝とする) の計14項目から構成されている。これらの質問に対して、参加者には、「1. 全くそう思わない」から「7. 非常にそう思う」の7件法で回答するように求めた。

### 実験計画

報酬要因として、正確条件 (実験48試行, フィラー40試行) と報告条件 (実験48試行, フィラー40試行) を設定した。正確条件では、標的を正確に報告すれば参加者に10ポイントが付与され、そうでない場合は0ポイントとなった。報告条件では、正確かどうかに関わらず、報告したサイコロの目に応じて参加者にポイントが付与された (サイコロの目が1 = 10, 2 = 20, 3 = 30, 4 = 40, 5 = 50, 6 = 60ポイント)。なお、正確条件と報告条件を実施する順序についてはカウンターバランスをとった。

次に、曖昧要因として、標的となる刺激と注視点

Figure 2  
課題の流れ



<sup>2</sup> Pavlovia は、ウェブ上で心理学など行動科学の実験・調査データを収集するために構築されたサーバーサービスである (Grootswagers, 2020; 十河, 2019)。

との位置関係に基づき設定した。標的に最も近い位置に注視点を呈示した場合を低曖昧条件 (Figure 1a), 次に近い位置に注視点を呈示した場合を中曖昧条件 (Figure 1b), そしてその次に近い位置に注視点を呈示した場合を高曖昧条件とした (Figure 1c)。

最後に、誘因要因として、標的の右隣のサイコロの目が、標的よりも高い値の場合を正誘因条件、標的よりも低い値の場合を負誘因条件とした。

### 手続き

リサーチパネルで募った参加者は、Pavlovia 上に構築した課題実施用 WEB サイトに誘導の上、実験の説明を受けた後に実験参加に同意した参加者のみが課題を行った。課題を開始する前に、性別、年齢を入力させ、課題を開始した。実験では、認知課題であることと、実験の詳細な手続き文を読ませ、その後、練習 3 試行を行った。練習後は、正確条件と報告条件ごとに教示が行われ、176 試行終了後に実験におけるデブリーフィングを行った。デブリーフィングでは、本実験の本来の目的などを説明し、最後に嘘をつくことに対する認識尺度に回答させてから課題を終了した。そして、参加者には、獲得したポイントに応じて、課題終了後、リサーチパネルよりポイントの付与が行われた。

### データ分析

本研究では、参加者の課題の理解度を確認するため、正確条件における正答率を使用した。具体的には、正答率の低すぎる参加者は、課題内容を理解していなかったと考え、分析から除外するというものである。このため、参加者の正確条件における正答率を算出した。この結果、正答率は 84.3% ( $SD = 24.51$ )

であり、標準偏差の範囲が広いとため、四分位範囲から外れ値を検討することとした。具体的には、上限を  $Q3 + 1.5 \times$  四分位範囲、下限を  $Q1 - 1.5 \times$  四分位範囲とした。その結果、上限が 120.31、下限が 60.09 となり、正答率がこれらの範囲から外れている参加者が 13 名いたため、これらの参加者のデータを外れ値とみなし、分析から除外した。なお、本研究では正確条件の結果を課題の理解度として使用したため、分析では報告条件のみを使用した。

さらに、嘘をつくことに対する認識尺度に回答できていない参加者が 1 名いたため、この参加者のデータを分析から除外した。結果として、分析対象は 94 名 (男性 44 名、女性 50 名、平均年齢 40.6 歳、 $SD = 11.32$ ) となった。なお、分析では HAD (清水, 2016) を使用した。

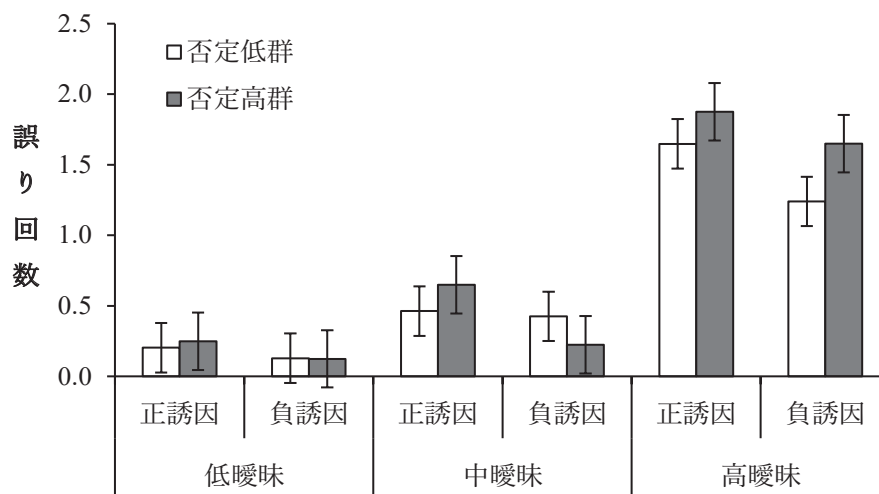
## 結果

### 嘘をつくことに対する認識尺度の得点化

嘘をつくことに対する認識尺度には否定、上達、遺伝の下位尺度が含まれていた。これらの尺度得点を算出し、それぞれ平均値以上を高群、平均値以下を低群とした。平均値は、否定で 4.3 ( $SD = 1.02$ )、上達で 4.1 ( $SD = 1.09$ )、遺伝で 3.7 ( $SD = 0.72$ ) となった。なお、信頼係数は、否定では .87、上達では .83、遺伝では .25 となっていた。遺伝の  $\alpha$  係数の低さを鑑み、本研究では遺伝を分析から除外した。

最終的に、否定の低群は 54 名、高群は 40 名、上達の低群は 50 名、高群は 44 名であった。

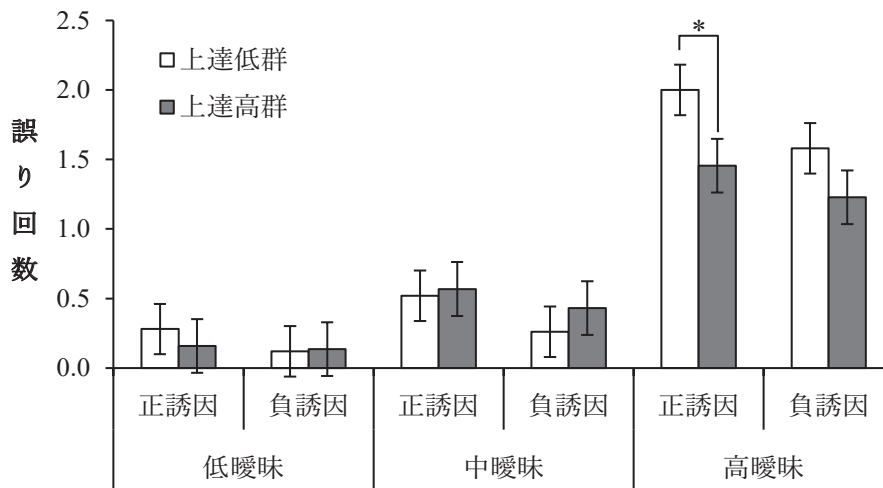
Figure 3  
否定高低群における誤り回数の平均値



\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

エラーバーは標準誤差

Figure 4  
上達高低群における誤り回数の平均値



\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$   
エラーバーは標準誤差

### 嘘をつくことに対する認識と誤り回数

**否定** 誤り回数を従属変数とし、報告条件における曖昧要因（低曖昧・中曖昧・高曖昧）×誘因（正誘因・負誘因）×否定（高・低）の3要因の混合分散分析を行った（Figure 3）。その結果、曖昧要因（ $F(2, 184) = 69.54, p < .001, \eta^2 = 0.43$ ）と誘因要因（ $F(1, 92) = 3.98, p < .05, \eta^2 = 0.04$ ）の主効果が有意であった。このため、曖昧要因に関して多重比較（Holm法）を行ったところ、低曖昧（0.2回）、中曖昧（0.4回）、高曖昧条件（1.6回）の順で誤り回数が多かった（低 - 中  $t(92) = 3.62, p < .001, d = 0.36$ ; 低 - 高  $t(92) = 8.80, p < .001, d = 1.16$ ; 中 - 高  $t(92) = 8.63, p < .001, d = 0.88$ ）。次に、誘因要因に関して多重比較を行ったところ（Holm法）、負誘因（0.6回）よりも正誘因条件（0.8回）で誤り回数が多かった（ $t(92) = 2.00, p < .05, d = 0.21$ ）。

なお、二次の交互作用は有意ではなかった（ $F(2, 184) = 2.12, p = .14, \eta^2 = 0.02$ ）。しかし、否定高群と低群で違いが見られるかを検討するため、曖昧要因の水準別に否定要因×誘因要因の単純交互作用の検定を行った。この結果、どの水準においても有意差は見られなかった（低曖昧： $F(1, 276) = 0.04, p = 0.85, \eta^2 = 0.00$ ; 中曖昧： $F(1, 276) = 2.08, p = 0.15, \eta^2 = 0.02$ ; 高曖昧： $F(1, 276) = 0.46, p = 0.50, \eta^2 = 0.00$ ）。

また、一次の交互作用もすべて有意ではなかった（否定×曖昧： $F(2, 184) = 0.98, p = 0.35, \eta^2 = 0.01$ ; 否定×誘因： $F(1, 92) = 0.16, p = 0.69, \eta^2 = 0.00$ ; 曖昧×誘因： $F(2, 184) = 1.23, p = 0.29, \eta^2 = 0.01$ ）。

**上達** 誤り回数を従属変数とし、報告条件における曖昧要因（低曖昧・中曖昧・高曖昧）×誘因（正誘因・負誘因）×上達（高・低）の3要因の混合分

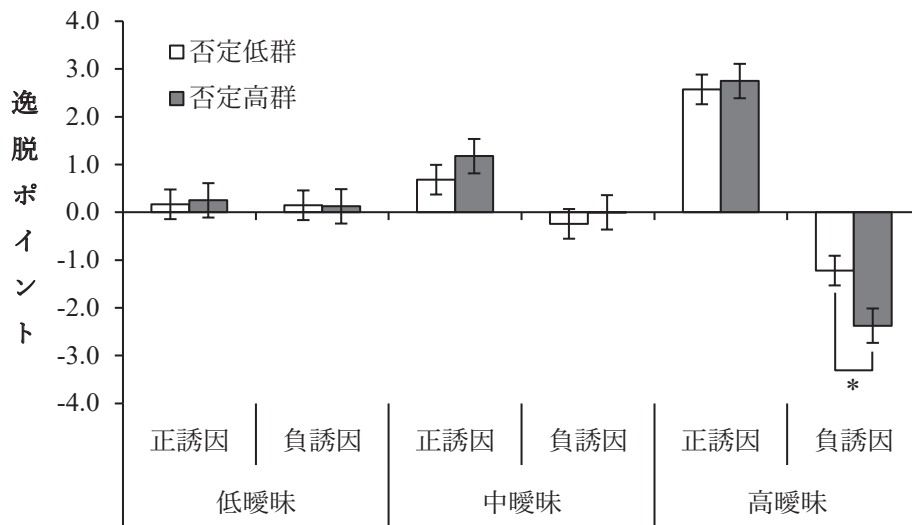
散分析を行った（Figure 4）。その結果、曖昧要因のみ主効果が有意であった（ $F(2, 184) = 68.09, p < .001, \eta^2 = 0.43$ ）。このため、曖昧要因に関して多重比較（Holm法）を行ったところ、低曖昧（0.2回）、中曖昧（0.4回）、高曖昧条件（1.6回）の順で誤り回数が多かった（低 - 中  $t(92) = 3.78, p < .001, d = 0.37$ ; 低 - 高  $t(92) = 8.70, p < .001, d = 1.15$ ; 中 - 高  $t(92) = 8.54, p < .001, d = 0.86$ ）。

なお、二次の交互作用は有意ではなかった（ $F(2, 184) = 0.03, p = .93, \eta^2 = 0.00$ ）。しかし、上達高群と低群で違いが見られるかを検討するため、曖昧要因の水準別に上達要因×誘因要因の単純交互作用の検定を行った。この結果、どの水準においても有意差は見られなかった（低曖昧： $F(1, 276) = 0.26, p = 0.61, \eta^2 = 0.00$ ; 中曖昧： $F(1, 276) = 0.21, p = 0.64, \eta^2 = 0.00$ ; 高曖昧： $F(1, 276) = 0.52, p = 0.47, \eta^2 = 0.01$ ）。しかし、単純・単純主効果検定を行ったところ、高曖昧 - 正誘因条件において、上達要因の単純・単純主効果検定が有意であった（ $F(1, 552) = 4.24, p < .05, \eta^2 = 0.04$ ）。このため、上達要因に関して多重比較（Holm法）を行ったところ、上達高群（1.5回）よりも上達低群（2.0回）において誤り回数が有意に高かった（ $t(552) = 2.06, p < .05, d = 1.04$ ）。

### 嘘をつくことに対する認識と逸脱ポイント

**否定** 逸脱ポイントを従属変数とし、報告条件における曖昧要因（低曖昧・中曖昧・高曖昧）×誘因（正誘因・負誘因）×否定（高・低）の3要因の混合分散分析を行った（Figure 5）。その結果、誘因要因のみ主効果が有意であった（ $F(1, 92) = 37.59, p < .001, \eta^2 = 0.29$ ）。このため、誘因要因に関して多重比較（Holm法）を行ったところ、負誘因条件（-0.6ポイント）

Figure 5  
否定高低群における逸脱ポイントの平均値



\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$   
エラーバーは標準誤差

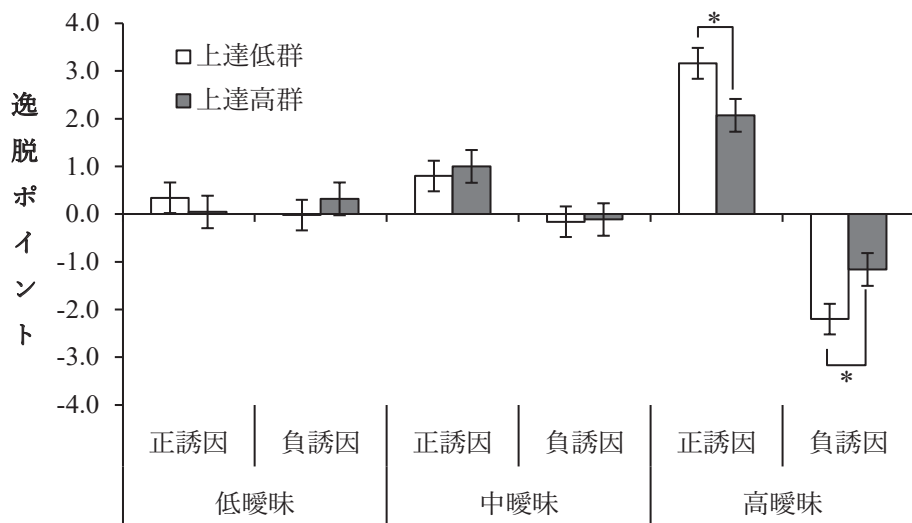
よりも正誘因条件 (1.3 ポイント) で逸脱ポイントが高かった ( $t(92) = 6.13, p < .001, d = 1.01$ )。

なお、二次の交互作用は有意ではなかった ( $F(2, 184) = 1.24, p = .29, \eta^2 = 0.01$ )。しかし、否定高群と低群で違いが見られるかを検討するため、曖昧要因の水準別に否定要因×誘因要因の単純交互作用の検定を行った。その結果、高曖昧条件における否定要因×誘因要因の単純交互作用が有意傾向であったため ( $F(1, 276) = 2.90, p < .10, \eta^2 = 0.03$ )、単純・単純主効果検定を行った。その結果、高曖昧 - 負誘因条件において、否定要因の単純・単純主効果

が有意であった ( $F(1, 552) = 5.87, p < .05, \eta^2 = 0.06$ )。そこで、Holm 法による多重比較を行った結果、否定高群 (-2.4 ポイント) よりも否定低群 (-1.2 ポイント) において逸脱ポイントが有意に高かった ( $t(552) = 2.42, p < .05, d = 1.24$ )。

**上達** 逸脱ポイントを従属変数とし、報告条件における曖昧要因 (低曖昧・中曖昧・高曖昧) × 誘因 (正誘因・負誘因) × 上達 (高・低) の 3 要因の混合分散分析を行った (Figure 6)。その結果、誘因要因のみ主効果が有意であった ( $F(1, 92) = 35.96, p < .001, \eta^2 = 0.28$ )。このため、誘因要因に関して多重比較

Figure 6  
上達高低群における逸脱ポイントの平均値



\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$   
エラーバーは標準誤差

(Holm法)を行ったところ、負誘因条件(-0.6ポイント)よりも正誘因条件(1.2ポイント)で逸脱ポイントが高かった( $t(92) = 6.00, p < .001, d = 0.98$ )。

なお、二次の交互作用が有意であった( $F(2, 184) = 3.93, p < .05, \eta^2 = 0.04$ )。このため、曖昧要因の水準別に上達要因×誘因要因の単純交互作用の検定を行った。この結果、高曖昧条件における上達要因×誘因要因の単純交互作用は有意であったため( $F(1, 276) = 7.76, p < .01, \eta^2 = 0.08$ )、単純・単純主効果検定を行った。その結果、高曖昧-正誘因条件と高曖昧-負誘因条件において、上達要因の単純・単純主効果が有意であった(高曖昧-正誘因: $F(1, 552) = 5.40, p < .05, \eta^2 = 0.06$ ; 高曖昧-負誘因: $F(1, 552) = 4.91, p < .05, \eta^2 = 0.05$ )。このため、上達要因に関して多重比較(Holm法)を行ったところ、上達高群(2.1ポイント)よりも上達低群(3.2ポイント)において逸脱ポイントが有意に高く( $t(552) = 2.32, p < .05, d = 1.18$ )、上達低群(-2.2ポイント)よりも上達高群(-1.2ポイント)において逸脱ポイントが有意に高かった( $t(552) = 2.22, p < .05, d = 1.12$ )。

## 考 察

本研究では、不正行為に対する認識がサイコロ課題の誤り回数と逸脱ポイントに影響を及ぼすかどうかを探索的に検討した。この際、不正行為に対する認識として、太幡(2020)の「嘘をつくことに対する否定的認識」、「嘘をつく上手さの上達可能性の認識」、「嘘をつく上手さの遺伝規定性の認識」の3つの下位尺度から成る「嘘をつくことに対する認識尺度」を用いた。そして、サイコロ課題において、標的隣の値を報告した場合を誤り回数とした。さらに、本研究では、誤って報告したサイコロの目と本来報告すべきサイコロの目の差分を逸脱ポイントとした。

その結果、遺伝の信頼係数が低かったため、遺伝を除く否定と上達のみが分析の対象となった。誤り回数では、否定、上達ともに低曖昧条件、中曖昧条件、高曖昧条件の順で誤り回数が多く、曖昧性の効果が見られた。さらに、高曖昧かつ正誘因条件において、上達高群よりも上達低群において、利己的誤りを行っていた。一方で、否定においては、高群と低群に差は見られなかった。さらに、逸脱ポイントでは、否定、上達ともに負誘因条件よりも正誘因条件で逸脱ポイントが高く、誘因の効果が見られた。さらに、高曖昧かつ正誘因条件においては、上達高群よりも上達低群で逸脱ポイントが高かった。一方で、高曖昧かつ負誘因条件において、否定高群よりも否定低群、上達低群よりも上達高群の逸脱ポイントが高かった。

以上の結果から、高曖昧かつ正誘因条件のような利己的誤りが行える状況において、上達が強く影響していた。具体的には、嘘は上達すると考える人よ

りも上達しないと考える人において利己的誤りが行われていた。一方で、否定については、高群と低群で利己的誤りに差は見られなかった。

上達においてのみ、高群よりも低群で利己的誤りが多くなったのはなぜであろうか。この理由として、以下の2つの可能性が挙げられる。まず、純粋な誤りによって生じた可能性である。利己的誤りの場合、高曖昧かつ正誘因条件において利己的に振る舞うのはもちろんのこと、高曖昧かつ負誘因条件においては、なるべく不利益とならないように正確な報告をする必要がある。もし、嘘は上達しないと考える人が本当に自己利益を目的に利己的誤りを行っているのであれば、高曖昧かつ負誘因条件においては正確なサイコロの目(つまり「3」の目)を報告する必要がある。しかし、本研究では、逸脱ポイントの高曖昧かつ負誘因条件において、嘘は上達しないと考える人の逸脱ポイントは上達すると考える人よりも低くなっていた。つまり、本来報告すべき標的である「3」のサイコロの目よりもさらに低い「2」もしくは「1」の目を報告していたことになる。このため、嘘は上達しないと考える人々において上達すると考える人よりも利己的誤りが多かったのは、単なる誤りの可能性がある。

次に、嘘は上達すると考える人は、あえて積極的に利己的誤りを行わず、損失の回避に焦点を当てた可能性である。嘘は上達しないと考える人の方が、上達すると考える人よりも利己的誤りが多かったものの、逸脱ポイントでは高曖昧かつ負誘因条件において、嘘は上達すると考える人ほど逸脱ポイントが高く、正確にサイコロの目を報告する傾向が見られた。このため、逸脱ポイントの観点では、嘘は上達すると考える人は、上達しないと考える人よりも正確に報告することで損失を回避する傾向にあった。このため、嘘は上達すると考える人は、積極的に利己的誤りを行うのではなく、損失回避に焦点を当てたと考えられる。なお、否定の高群と低群で利己的誤りと言った回数に差は見られなかったものの、逸脱ポイントにおいて同様の結果が見られた。つまり、高曖昧かつ負誘因条件において嘘をつくことに肯定的な人ほど、そうでない人よりも損失を回避するため正確に報告する傾向が見られた。通常、私たちは正直な自己を維持したいと願い、仮に不正を行ったとしても、自身に言い訳できる程度(例えば、気づかなかった、など)にしか行わないことが分かっている(Mazar et al., 2008)。また、これまでの研究から、多くの人々が利益を得るよりも損失回避を好むことが示されており、特に損失を最小化するために利己的誤りを行うことも示されている(Leib et al., 2019)。本研究では、損失を回避するために正確にサイコロの目を報告する必要があり、これらの「正確な報告」と「損失回避」は人々にとってより誘惑的であったと言える。このため、不正行為に対して肯

定的な人々においても、損失を回避するために正確にサイコロの目を報告することは容易であったと考えられる。

不正行為に対して肯定的な人々において利己的誤りが顕著に見られなかったのは、先にも述べた通り、私たちは通常、正直な自己像を維持したいと願う。このため、不正行為に肯定的な認識を持つ人々も、最大限不正を行うのではなく、正直な自己像が維持できる程度にしか利己的誤りを行わず、そこまで顕著に利己的誤りが行われなかったと考えられる。しかし、これらはあくまでも現在のデータから推測したに過ぎず、今回の結果だけでは明確に上記を示すことはできないため、今後も検討が必要である。

本研究では、不正の指標として誤り回数だけではなく、逸脱ポイントも導入した。その結果、誤り回数から利己的誤りを行なっているように見えても、逸脱ポイントでは損失となっている、などが示された。例えば、上達しないと考える人ほど利己的誤りを行っていたものの、逸脱ポイントを確認したところ、高曖昧かつ負誘因条件では、損失となる報告を行っていた。このため、今後は誤り回数のみではなく、実際にどの程度の利益もしくは損失となっていたのかを示す逸脱ポイントも重要となるであろう。

今回、不正行為に対する認識として嘘をつくことに対する認識尺度（太幡, 2020）を使用し、サイコロ課題を行った後に回答させた。その結果、否定と上達においては高い $\alpha$ 係数が認められたものの、遺伝においてはかなり低い $\alpha$ 係数しか認められなかった。太幡（2020）では、遺伝においても研究1～3において、それぞれ $\alpha = .65$ ,  $\alpha = .74$ ,  $\alpha = .75$ とある程度高い $\alpha$ 係数が認められていた。太幡（2020）では、大学生を対象に調査を行っていたものの、本研究ではWEB実験であったため幅広い参加者を対象としていた。また、質問を回答させるときも本研究はWEB実験であったため、WEB上で回答を求めた一方で、太幡（2020）は講義終了後に質問紙を配布して回答を求めている。このように、本研究と太幡（2020）の異なる点として、サンプルの特性や調査の状況が挙げられる。しかし、これらの理由により遺伝のみ $\alpha$ 係数が低くなった原因を追究することは難しく、今後も検討の余地がある。

最後に本研究の課題を述べる。本研究ではサイコロ課題後に回答を求めたため、サイコロ課題からの印象に参加者の回答が引っ張られた可能性が挙げられる。このため、今後はサイコロ課題を行った後ではなく、事前に嘘をつくことに対する認識尺度に回答させ、予め嘘をつくことに対する認識ごとに参加者を分類しておく必要がある。また、この尺度では嘘について直接的に質問しているため、参加者の社会的望ましさにより回答が歪んだ恐れがある。また、尺度という形で不正行為に対する認識を測定するのではなく、参加者に直接質問の意図が分かりにくい

指標（例えば、呈示された刺激に対する反応により個人がどのような認識を持っているかを測定する；Gollwitzer et al., 2022）を使用することも必要であろう。

## 利益相反

本論文に関して、開示すべき利益相反関連事項はない。

## 引用文献

- Azar, O. H., Yosef, S., & Bar-Eli, M. (2013). Do customers return excessive change in a restaurant?: A field experiment on dishonesty. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 93, 219–226.
- Galil, A., Gidron, M., Yarmolovsky, J., & Geva, R. (2021). Cognitive strategies for managing cheating: The roles of cognitive abilities in managing moral shortcuts. *Psychonomic Bulletin & Review*, 28, 1579–1591.
- Garrett, N., Lazzaro, S. C., Ariely, D., & Sharot, T. (2016). The brain adapts to dishonesty. *Nature Neuroscience*, 19, 1727–1732.
- Gino, F., & Bazerman, M. H. (2009). When misconduct goes unnoticed: The acceptability of gradual erosion in others' unethical behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, 708–719.
- Gollwitzer, A., Martel, C., Heinecke, A., & Bargh, J. A. (2022). Deviancy Aversion and Social Norms. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 1–17.
- Grootswagers, T. (2020). A primer on running human behavioral experiments online. *Behavior Research Methods*, 52, 2283–2286.
- Hochman, G. U. Y., Glöckner, A., Fiedler, S., & Ayal, S. (2016). “I can see it in your eyes”: Biased processing and increased arousal in dishonest responses. *Journal of Behavioral Decision Making*, 29, 322–335.
- Leib, M., Pittarello, A., Gordon-Hecker, T., Shalvi, S., & Roskes, M. (2019). Loss framing increases self-serving mistakes (but does not alter attention). *Journal of Experimental Social Psychology*, 85, 1–11.
- Mazar, N., Amir, O., & Ariely, D. (2008). The dishonesty of honest people: A theory of self-concept maintenance. *Journal of Marketing Research*, 45, 633–644.
- Peirce, J., Gray, J. R., Simpson, S., MacAskill, M., Höchenberger, R., Sogo, H., Kastman, E. & Lindeløv, J. K. (2019). PsychoPy2: Experiments in behavior made easy. *Behavior Research Methods*, 51, 195–203.
- Pittarello, A., Frătescu, M., & Mathôt, S. (2019). Visual saliency influences ethical blind spots and (dis)honesty. *Psychonomic Bulletin & Review*, 26, 1719–



1728.

- Pittarello, A., Fratescu, M., & Mathôt, S. (2023). Temptation shapes dishonesty and can alter working memory. *Current Psychology*, *42*, 10418–10425.
- Pittarello, A., Leib, M., Gordon-Hecker, T., & Shalvi, S. (2015). Justifications shape ethical blind spots. *Psychological Science*, *26*, 794–804.
- Sezer, O., Gino, F., & Bazerman, M. H. (2015). Ethical blind spots: Explaining unintentional unethical behavior. *Current Opinion in Psychology*, *6*, 77–81.
- 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.
- 十河 宏行 (2019). PsychoPy の新機能 基礎心理学研究, *38*, 59–73.
- 太幡 直也 (2020). 嘘をつくことに対する認識尺度の作成 心理学研究, *91*, 34–43.
- Welsh, D. T., Ordóñez, L. D., Snyder, D. G., & Christian, M. S. (2015). The slippery slope: how small ethical transgressions pave the way for larger future transgressions. *Journal of Applied Psychology*, *100*, 1–14.

—2023.8.30 受稿 2023.11.15 受理—



# Qualitative analysis of communication to improve self-esteem in group therapy for patients with bulimia nervosa

Tsuyoshi Takeda (*Department of Psychology, Kobe Gakuin University*)

In the treatment of bulimia nervosa, attention is focused on the importance of improving self-esteem through programs such as "Get Along with Yourself." Related research and intervention techniques have shown certain effects with regard to improving patient self-esteem. However, it remains unclear how concrete linguistic interactions occurred between the facilitator and participants. To clarify this issue through qualitative analysis, we examined two groups of conversation data. These data totaled approximately 360,000 Japanese characters. Employing the grounded theory approach, we clarified 15 categories of comments and remarks by the facilitator and participants. The comments from the facilitator were divided into 9 categories, such as "show interest in participants," and the remarks from the participants were divided into 6 categories, such as "disclose participant's own experience." In addition, five interactions occurring between these statements were considered. An especially effective method for improving the participants' self-esteem is the facilitator's connection with the participants in an equal relationship and speech that enhances the sense of unity among the participants, which can increase their interest in other participants and encourage them to ask questions of one another.

**Key words:** bulimia nervosa, eating disorders, self-esteem, group therapy, grounded theory approach

Kobe Gakuin University Journal of Psychology  
2023, Vol.6, No.1, pp.39-48

It has been repeatedly noted that patients with eating disorders exhibit low self-esteem. Self-esteem mentioned here is a sense of evaluation of one's overall condition, in which one considers oneself "good enough" (Rosenberg, 1965). In particular, the relationship between one type of eating disorder, bulimia nervosa, and low self-esteem has received considerable attention in recent years, and extensive knowledge, including the theory of symptom formation and the theory of intervention, has been amassed (Takeda, 2017a).

Takeda and Sasaki (2017) developed a group therapy called "Get Along with Yourself," which improves the self-esteem of patients with bulimia nervosa. This group therapy consists of 6 sessions, which are 2 hours each and are conducted every other week. In the group therapy, the following points are included as especially important treatment components. First, the purpose of this program is to correct self-concepts to a form in which self-evaluation can be easily improved, namely, the

correction of the subjective intensity of one's self-concept as a method to improve self-esteem. This is based on the theory that the content of the self-concept, defined as a thoughts or feelings that an individual holds about oneself, influences the level of self-esteem (Rosenberg, 1979). Six self-concepts such as "I am a perfectionist" or "I have received a bad evaluation from others" are targeted for intervention. These are self-concepts that have been shown to be characteristic of bulimia nervosa by qualitative and quantitative studies in patients with bulimia nervosa (see Takeda & Sasaki, 2012; Takeda & Sasaki, 2016b; Takeda, 2017b). Interventions that combine cognitive behavioral therapy are offered to change these self-concepts (see Table 1).

Second, the "Get Along with Yourself" method conveys the message, "Think about how to get along with your self-concept" and subsequently includes a method to improve self-esteem through acceptance of the subjective intensity of self-concepts. This method may seem inconsistent with

Table 1

*Outline of Self-esteem Improvement Programs for Patients with Bulimia Nervosa (“Get Along with Yourself”)*

No.	Theme	Goals for each session	Task
1	Self-esteem and negative feeling	Understand the reason why self-esteem is kept low and the relationship between depression and low self-esteem	Psychoeducation and setting objectives
2	Perfectionism and narcissism	Understand the relationship between perfectionism and low self-esteem from the perspective of the law of diminishing returns and self-loving cognition	Psychoeducation and analysis of positive and negative aspects of perfectionism
3	Fear of negative evaluation from others	Understand the relationship between fear of negative evaluation from others and low self-esteem, and notice the maladaptive cognitions behind that fear	Reconstruction of cognition
4	Vacillation of identity	Understand the relationship between vacillation of identity and low self-esteem, notice what values are most valued, and learn the importance of not losing sight of them	Task to consider priority of your own values
5	Conflict in interpersonal relationships	Understand the relationship between conflict in interpersonal relationships and low self-esteem, and consider a communication method with little discrepancy with the other's expectations	Assertion training
6	Review and future planning	Review the themes dealt with so far, and make a prediction of points that are likely to fail after the group ends	Write an empathic letter to yourself

the objectives listed above. However, it has been shown that patients with bulimia nervosa have both a desire to "improve themselves" and a desire to "accept themselves as they are" (Takeda, 2020). By fulfilling both wishes of the participants, the program helps participants develop a new self without losing their present identity, helping them to finally evaluate themselves as "good enough." Specifically, supportive feedback from other patients can be easily obtained in each session. The "Get Along with Yourself" group is designed to create more opportunities for participants to easily share their own experiences to empathize with and support each other.

"Get Along with Yourself" is a beneficial group therapy for bulimia nervosa because of its quantitative and qualitative effectiveness. Takeda and Sasaki (2017) conducted a quasi-experimental study using an A-B-A design. This intervention study showed that participants' subjective strength of self-concept fluctuates and that participants change their self-concepts toward evaluations of themselves as "good enough." It has also been shown that the symptoms of bulimia nervosa diminish accordingly. In addition, these trends were maintained after one month. Takeda & Sasaki (2016a) conducted a study to interview participants about their group experience. The study found that participants initially resisted joining the group. However, the participants then shared the difficulty

of skill training and praised each other for achieving the task. Through this process, participants became more ready to take on the task and change themselves.

Nevertheless, the reasons for the increased self-esteem of patients in the group have not been fully identified. Case formulas such as Takeda & Sasaki (2012) and related cognitive behavioral therapy improved participants' self-esteem and eating disorder symptoms. Nevertheless, the connection between improving the self-esteem process and the communication process in the group is unclear. Why did the participants get through to the end even though they faced difficult skills training? How do the goals of "improving yourself" and "accepting yourself" fit together? Other effective interactions, such as the facilitator's attitude toward advice or the grouping method, might support participants' acceptance of their limitations.

Qualitative research is a useful method to reveal how interaction affects participants' psychological process. Laberg (2001) examined the experience of patients with eating disorders in cognitive behavior group therapy. Data obtained through semi-structured interviews were analyzed using grounded theory analysis, and seven categories were identified, such as the experience of group therapy. Skilled therapists may already be unconsciously practicing these techniques, but for many who do not, knowing how to interact with and communicate with patients can be a

guide for treatment. A qualitative analysis of participant communication in the “Get Along with Yourself” approach may reveal the key to improving self-esteem in group therapy for patients with eating disorders.

The purpose of the present study was therefore to explore the interaction between the facilitator and the participants in “Get Along with Yourself.” Specifically, we analyzed conversations in group therapy using a grounded theory approach considering the context of the conversation. Three research questions were considered: (1) How does the facilitator talk to the participants to guide the group? (2) How and about what do participants talk to facilitators and participants? (3) How do the dialogues between the facilitator and the participants interact to create a conversation? Based on these questions, we will clarify effective communication that can improve the self-esteem of patients with bulimia nervosa and lead to improvements in group therapy.

## Methods

### Data Collection

The group therapy took place in the department of psychosomatic medicine of a hospital in an urban area of Japan. Patients who met the criteria participated. The first criterion was that the patient was a female walk-in patient aged 18 to 50. The second criterion was a diagnosis of bulimia nervosa. The diagnostics used for bulimia nervosa were DSM-5 criteria based on replies to the Eating Disorder Examination Questionnaire (EDE-Q (Fairburn, 2008)). The exclusion criteria were the following 4 items. The first criterion was patients with high self-esteem. Rosenberg's self-respect measure (Rosenberg, 1965) was used to measure self-esteem. Using this scale, an SD score of + 1 or more from the average score reported by Otagaki et al. (2005) was used as an exclusion criterion (i.e., the reference score was 26.2). Any patients with a higher score

were deemed to be patients with eating disorders but with high states of self-esteem. The second criterion was having life-threatening symptoms or having serious psychological symptoms that put the patient into a condition in which interventions must be prioritized. The third exclusion criterion was currently being pregnant. The fourth and last criterion was an individual at risk of injuring herself or others or having symptoms that pose a problem to participation in group therapy. The last three criteria were judged by a doctor, who was the director of a department of psychosomatic medicine.

The conversation data were collected in twelve sessions in two groups. Each group was composed of three or four members and one facilitator. Five members completed all sessions. All were female,  $31.2 \pm 5.89$  years old, and had only a diagnosis of bulimia nervosa (see Table 2). In each group, a male clinical psychologist in his 30s served as a facilitator. The facilitator had worked in this hospital for approximately 10 years. He was familiar with how to proceed with group therapy because he was involved in the development of group therapy (and he is the author of this paper). He facilitated the discussion according to the programme prepared. He was not acquainted with any participant. The conversation data obtained totaled approximately 360,000 Japanese characters.

### Study Design and Analysis Procedure

Because the notion of the communication process in a group is a relatively new and under-researched phenomenon, in this study, we adopted a grounded theory approach, which has a stricter procedure than traditional discourse analysis (Corbin & Strauss, 2015). In particular, (1) we divided conversations between the facilitator and the participants into segments for each block of meaning. (2) We interpreted those meanings and combined segments with similar meanings to generate code. They were coded that were expected to lead to a change in self-concept that

Table 2  
*Medical Information of the Participants*

Participant code	Gender	Age	Social Attribution	Diagnosis
P1	F	Late 20s	N/A	Bulimia Nervosa
P2	F	Late 20s	Part-time worker	Bulimia Nervosa
P3	F	Early 30s	House wife	Bulimia Nervosa, Bipolar Disorder
P4	F	Late 20s	Part-time worker	Bulimia Nervosa
P5	F	Early 40s	Full-time employee	Bulimia Nervosa

*Note.* Two participants dropped out during the program. Both were women in their 20s, unemployed, and had a diagnosis of bulimia nervosa. Both attended only the first session and did not participate thereafter.

would increase self-esteem. This focalization was based on Takeda (2012) and Takeda & Sasaki (2016a). To avoid losing the context of the conversation, we included the narratives of the dropouts in our analysis, but the dropout narratives themselves were excluded from the coding. (3) We examined whether there was any other interpretation in the code that was previously generated. We also examined whether similar cases were confirmed and whether opposite cases could be found. In parallel with generating code, we examined the relevance between the new code and other codes individually. Through careful examination of these codes, we prevented the duplication of the meaning of each code and prevented the inclusion of codes that were not related to the research question. (4) We combined codes with similar meanings and created categories. In addition, we combined categories with similar meanings and created a category group. Subsequently, the reorganization was repeated based on the contents and relevance of the categories. (5) We generated several hypotheses suggesting a causal relationship between categories and generated a model of communication to improve self-esteem in group therapy. Every time we performed these procedures, we wrote a memo to prevent the researchers' arbitrary judgment.

The conversations were analyzed in session order because conversation and interaction deepened as the session progressed. If no new categories were generated after the session analysis and the refinement and reorganization of the categories were judged to be somewhat stable, we determined that the categories related to the research question had been sufficiently created.

### Ethics Approval and Consent to Participate

Prior to this study, the Naniwa Ikuno Hospital Institutional Review Board approved the implementation of "Get Along with Yourself" on June 24, 2014, and August 23, 2017. Each participant gave informed written consent upon attendance in the group therapy. Additionally, The Kobe Gakuin University Faculty of Psychology Institutional Review Board approved this study for secondary use of data obtained in the above study (Certificate HP18-04).

## Results

Through analysis of the first session, 46 codes were labeled for 458 segments and were classified into 18 categories. This result included ten categories related to comments from the facilitator. These comments were roughly classified into three category groups: comments to promote participants' remarks, comments to enhance participants' sense of unity, and comments to enhance

participants' motivation. Remarks from participants were classified into nine categories, which were roughly classified in four category groups: remarks to promote conversation, remarks to enhance participants' sense of unity, remarks expressing concern about the content of the group, and remarks expressing the benefit of the content of the group. Several similar categories were extracted in relation to comments from the facilitator to the participants and remarks among the participants. This approach suggested that the group may be formed by repeating a similar relationship between the facilitator and the participants. Considering this point, we gained the new perspective that there was no hierarchical relationship between the facilitator and the participants, and they were building a cooperative relationship and managing the group from the early stage.

Throughout the analysis of the second session and the third session, 58 codes were labeled for 1,409 segments and were classified into 17 categories. The codes continued to increase in these sessions. In particular, the number of codes on the performance of the task increased. By addressing the tasks, the interaction between the participants and facilitators and among the participants increased. Rather than simply interrogating interactions, interactions with an intention to build emotional ties with members increased, such as praise, self-disclosure, and relationship building. From the perspective that the facilitator and the participants are in a cooperative relationship, the "disclosure of own experiences from the facilitator to participants" code was generated, and this code was added to the category "link participants and facilitator in an equal relationship."

Throughout the analysis of the fourth session and the fifth session, 56 codes were labeled for 2,488 segments and were classified into 15 categories. No new category or code was generated in the analysis of either session. Although there was code movement between several categories, the name of the category did not change. From these findings, we expected that the categories related to research questions were generated without excess. Taking this result into account, we analyzed the sixth session. Some codes were labeled in the 234 segments, but no new codes or categories were added. We then asked one external researcher to check the validity of the categorization. Although the names of some codes were changed, it was determined that there was no need to change the content or name of the categories. Finally, the comments from the facilitator were divided into three category groups, which consisted of 9 categories. The remarks from the participants were divided into three category groups, which consisted of 6 categories (see Tables 3-1, 3-2).

We considered hypotheses suggesting a causal

relationship between categories related to the facilitator's comments and the participants' remarks. Finally, five cases of a causal relationship were considered (see Table 4-1, 4-2). Combining these cases enabled a model showing the interaction occurring within the group to be created (see Figure 1).

## Discussion

The purpose of the present study was to explore the interaction between the facilitator and the participants in "Get Along with Yourself." As a result of analyzing the dialogue of the two group therapy sessions using a

Table 3-1

*Category List of Interactions from Facilitator*

<p><b>CG1: Comments to promote participants' remarks</b></p> <p><b><u>C1-1: Show interest in participants (179)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as assessing the participants' attitudes and conditions and remembering participants' remarks about the theme.</p> <p><b><u>C1-2: Promote efforts for group tasks (491)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as asking participants about their own experiences and thoughts related to the task, asking questions of the participants, and encouraging participants to tackle the tasks.</p> <p><b><u>C1-3: Make use of participants' remarks (205)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as asking another participant based on participants' remarks, connecting to new topics based on their remarks, and providing psychoeducation based on their remarks.</p> <p><b><u>C1-4: Accept participants' remarks (349)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as expressing that the facilitator understands what the participants are attempting to express and reflecting the participants' remarks.</p>
<p><b>CG2: Comments to enhance participants' sense of unity</b></p> <p><b><u>C2-1: Enhance participants' sense of unity(78)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as combining participants with a similar opinion, implying that other participants have the same opinion, and providing psycho-education based on common terms of eating disorders.</p> <p><b><u>C2-2: Link participants and facilitator in an equal relationship (127)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as telling participants that both participants and facilitators are equal, telling the participants that the facilitator has the same opinion as the participants, and disclosing the facilitator's own experience.</p> <p><b><u>C2-3: Accept participants' diverse experiences (108)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as accepting participants' diverse experiences, accepting participants as they are, and providing psychoeducation by considering diversity.</p> <p><b><u>C2-4: Forgive participants' failure (169)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as allowing participants to work on tasks freely, accepting imperfect results of tasks, and normalizing participants' feelings of insufficiency.</p>
<p><b>CG3: Comments to enhance participants' motivation</b></p> <p><b><u>C3: Enhance participants' motivation (82)</u></b> A method of involvement of the facilitator such as praising participants' efforts and telling the participants that the content of the group will meet their expectations.</p>

*Note.* The names of participants (such as Hanako) in the table are fictitious. CG means category group, and C means category. The number in parentheses in the category name column indicates the number of segments.

Table 3-2

*Category List of Interaction from Participants*

---

<b>CG1: Remarks to promote conversation</b>
<p><b><u>C1-1: Show interest in other participants (99)</u></b>                  A method of involvement of the participants such as connecting to new topics based on their remarks and reflecting other participants' remarks.</p> <p><b><u>C1-2: Ask other participants (64)</u></b>                  A method of involvement of the participants such as asking other participants and suggesting ideas to other participants.</p>
<b>CG2: Remarks to enhance participants' sense of unity</b>
<p><b><u>C2-1: Enhance participants' sense of unity (77)</u></b>                  A method of involvement of the participants such as telling other participants that they have the same opinion and trying to save other participants' face.</p> <p><b><u>C2-2: Disclose participant's own experience (248)</u></b>                  A method of involvement of the participants such as disclosing everyday experiences to other participants and disclosing feelings generated in the group to other participants.</p>
<b>CG3: Remarks to evaluate the content of the group</b>
<p><b><u>C3-1: Concern about the content of the group (192)</u></b>                  A method of involvement of the participants such as expressing unacceptability of the content described in the group and suffering from conflict with previous countermeasures.</p> <p><b><u>C3-2: Expressing the benefit of the content of the group (214)</u></b>                  A method of involvement of the participants such as telling the facilitator that a new awareness has been obtained and telling the facilitator that the explanation was convincing.</p>

---

*Note.* The names of participants (such as Hanako) in the table are fictitious. CG means category group, and C means category. The number in parentheses in the category name column indicates the number of segments.



Table 4

*An Important Causal Relationship between Obtained Categories*

---

**H1: Participants disclose their own experience as the facilitator shows interest in participants or promotes efforts for group tasks. Subsequently, the facilitator accepts the participants' remarks and their diverse experiences.**

(e.g., *Facilitator*: 'May I explain a bit more about what Hanako said, "I am not worthy of a good evaluation at this time"?' ("promote efforts for group tasks" category))

*Hanako*: 'Last year I was fat. Now I am trying hard to be thin, but the people around me are worried that it is better to eat more just by looking at me. First of all, I would like you to praise my own efforts that I've made so far.' ("disclose participant's own experience")

*Facilitator*: 'Ah, that makes sense.' ("accept participants' remarks") 'Even though you have worked hard, it is sad that you will not be evaluated at that point.' ("accept participants' diverse experiences"))

**H2: Participants' concern about the content of the group as the facilitator promotes efforts for group tasks. Subsequently, the facilitator forgives participants' failure.**

(e.g., *Facilitator*: 'The content you contemplated today is important, so I do not want you to forget it.' ("promote efforts for group tasks"))

*Saki*: 'Today's task was difficult for me, and I could not achieve it enough.' ("concern about the content of the group")

*Facilitator*: 'That is because it is not important to get results.' ("forgive participants' failure"))

**H3: Participants show interest in other participants or ask other participants as the facilitator links participants and himself in an equal relationship.**

(e.g., *Haruka*: 'Although I do not want time spent alone, the test showed that I thought unconsciously that time is important.'

*Facilitator*: 'From the results of the test, I also said that loneliness will heal me, like you.' ("link participants and facilitator in an equal relationship")

*Hanako*: 'I also got results like that. I think it is absolutely necessary to have time to be alone.' ("show interest in other participants"))

**H4: Participants show interest in other participants or ask other participants as the facilitator enhances the participants' sense of unity.**

(e.g., *Aoi*: 'I informed my boss at work and asked for understanding that I had an eating disorder. Nevertheless, my colleague sees me as a person with a weak will.'

*Facilitator*: 'Regarding the lack of understanding of symptoms, I often talk with doctors in psychosomatic medicine. I think what you said now is exactly the same as what many patients feel.' ("enhance participant's sense of unity")

*Saki*: 'I cannot confess "I am suffering from eating disorders." Perhaps people will see me as a freak.' ("show interest in participants"))

---

*Note.* The names of participants (such as Hanako) in the table are fictitious.

Table 4 (Continued)

An Important Causal Relationship between Obtained Categories

**H5: Participants disclose their own experience as other participants show interest in them. Subsequently, participants enhance their sense of unity.**

(e.g., **Hanako:** 'The next day when I overate and vomited, I felt sick, like my body would not move at all.'

**Haruka:** 'I imagine that is a terrible hangover.' ("show interest in other participants")

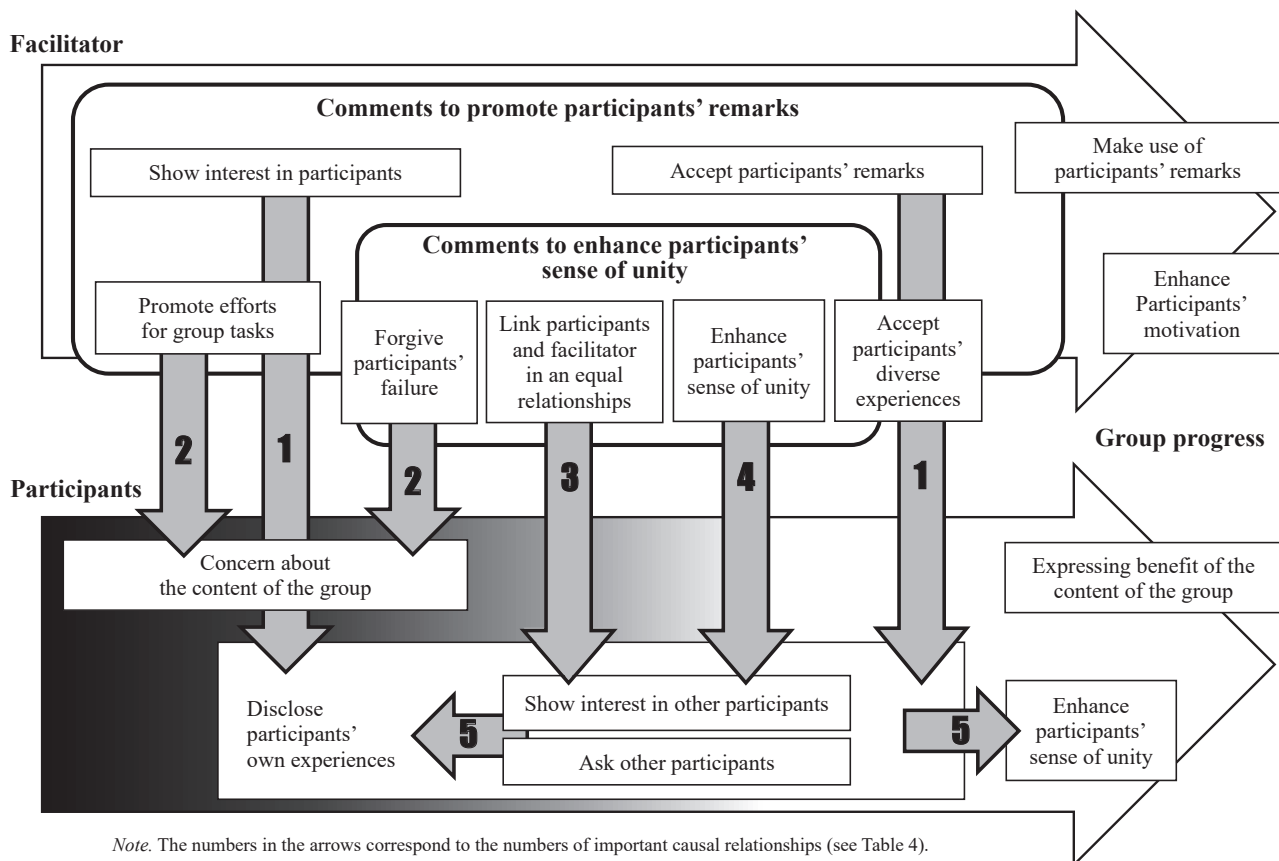
**Hanako:** 'Exactly. For that, I often rest in the infirmary at my office. I am scared because my boss urges me to quit my job.' ("disclose participant's own experience")

**Haruka:** 'That is a very painful situation.' ("enhance participant's sense of unity"))

Note. The names of participants (such as Hanako) in the table are fictitious.

Figure 1

Model of the Interaction Occurring within "Get Along with yourself"



grounded theory approach, 15 categories were obtained and five cases of causal relationships were considered. Among the obtained categories, basic techniques for operating group therapy were also included (e.g., categories to promote participants' remarks, such as "show interest in participants" and "make use of participants' remarks"). In the created model diagram, the participants show interest in other participants or ask questions of other participants as the facilitator links the participants

and himself in an equal relationship or as the facilitator enhances the participants' sense of unity. As shown in Hypotheses 1 and 5 (see Table 4), these efforts by the facilitator to increase participants' remarks and increase the sense of unity among them have been practiced in many group therapy strategies (e.g., Fehr, 2003).

The remaining three hypotheses about communication represent important new findings. The first important point is that the hierarchical relationship between the facilitator

and the participants was no longer seen from the early stage of the group therapy, and their relationship involved operating the group in collaboration (this point is related to Hypothesis 3 in Table 4). Because the techniques of cognitive behavioral therapy that were also adopted in this group include many elements of coaching, facilitators in cognitive behavioral group therapy tend to take leadership of the participants (Bieling et al., 2009). In comparison, the facilitator in this group did not participate in the group as a coach but, rather, to self-disclose and equalize the group. The structure in which the facilitator speaks in the same position as the participants is similar to encounter groups. Rogers (1973) suggested that it is important for the facilitator to be a promoter but also to become a participant, and it is important for the facilitator to express his emotions and thoughts, which will encourage the participants' self-growth. This point likely contributes to alleviating patients' sense of resistance to group therapy. It has been suggested that patients with eating disorders exhibit a higher dropout rate in group therapy than in individual therapy (Garner et al., 1987). This effect is thought to be related to fear of negative evaluation, which is characteristic of patients with bulimia nervosa, as indicated by Takeda & Sasaki (2016b), and the equality among the group that the facilitator produces is thought to ease the patients' fear.

Likewise, it is effective for the facilitator to understand what aspects of the group therapy task the participants find difficult and what theories of group therapy the participants find difficult to accept. When difficulties and failures are expressed by the participants, it is also beneficial for the facilitator to embrace them (this point is related to Hypothesis 2 in Table 4). According to Takeda & Sasaki (2016a), who conducted process research on the effect of the group, it is important that participants change the belief that they should not fail, and it is argued that abandoning this belief will create room to incorporate various ideas. The involvement of facilitators who allow participants to fail has a positive effect on this first point. A positive cycle is also created that makes it easier for participants to express concern about the content of the group by witnessing other participants doing so and witnessing the facilitator accepting this.

In addition, it may be effective to explain that many patients are working on improving their self-esteem and treating eating disorders (this point is related to Hypothesis 4 in Table 4). Takeda & Sasaki (2016a) suggested that it is important for participants not to abandon their future in an unhealthy way but to make a "positive resignation" to live with themselves even though they are not good enough. Regarding this point, it seems that the facilitator's acceptance of diversity and increasing the sense of unity of

the participants, as shown in this research, has a positive influence. Participants may achieve "positive resignation" by noticing that they are accepted by others regardless of whether they fail and by recognizing that there are companions who will build new selves together.

There are some limitations to this research. First, it is necessary to analyze more sessions. More data are needed to form a theory that is applicable to more groups and more participants. Second, only groups in which the facilitator was male were analyzed in this study. If the facilitator is a woman, different interactions may occur. Similarly, cases where participants include men (or only men) need to be considered. These may result in changes in communication patterns (e.g. less direct emotional expression when participants are male only). Third, a distinction needs to be made between the effects of the communication model in "Get Along with Yourself" shown in this study and the effects of the cognitive-behavioral therapy skills provided therein. This study also provides various possibilities for future research. First, an effect study could be conducted on the extent to which the findings obtained in this research contribute to the improvement of self-esteem and the improvement of symptoms. This objective can be achieved by comparing the group therapy conducted with emphasis on the relationship obtained in this study and ordinary group therapy. Second, it would be beneficial to investigate the extent to which participants in group therapy actually feel that group facilitators are attempting to build group equality through self-disclosure. This can be confirmed in the follow-up interviews after the completion of group therapy. Finally, it would be beneficial to investigate how the therapy and patient conversations in individual therapy change when the findings of this study are practiced in individual therapy. By using qualitative analysis similar to this research and quantitatively measuring the change in self-esteem, we will be able to study the versatility of the findings of this study.

## Funding

This study was supported by JSPS KAKENHI Grant Number JP18H05822. This financial support was mainly used to analyze the text data. The implementation of "Get Along with Yourself" was supported by JSPS KAKENHI Grant Number JP 25965. This financial support was mainly used to develop the group therapy.

## Conflict of Interest

The authors declare no conflicts of interest associated with this manuscript.

## References

- Bieling, P. J., McCabe, R. E., & Antony, M. M. (2009). *Cognitive-behavioral therapy in groups*. Guilford Press.
- Corbin, J. M., & Strauss, A. L. (2015). *Basics of qualitative research : Techniques and procedures for developing grounded theory* (4th ed.). SAGE.
- Fairburn, C. G. (2008). *Cognitive behavior therapy and eating disorders*. Guilford Press.
- Fehr, S. S. (2003). *Introduction to group therapy: A practical guide* (2nd ed.). Haworth Press.
- Garner, D. M., Fairburn, C. G., & Davis, R. (1987). Cognitive-behavioral treatment of bulimia nervosa: A critical appraisal. *Behavior Modification, 11*, 398-431. <https://doi.org/10.1177/01454455870114002>
- Laberg, S. (2001). Experiences of patients in cognitive behavioural group therapy: A qualitative study of eating disorders. *Scandinavian Journal of Behaviour Therapy, 30*, 161-178. <https://doi.org/10.1080/02845710127474>
- Otagaki, Y., Yonezawa, H., Shiwa, S., Saito, H., & Nakamura, K. (2005). Self-esteem in eating disorders. *Japanese Journal of Psychosomatic Medicine, 45*, 225-231. [https://doi.org/10.15064/jjpm.45.3\\_225](https://doi.org/10.15064/jjpm.45.3_225) (In Japanese with English abstract.)
- Rogers, C. R. (1973). *Carl Rogers on encounter groups*. Harper & Row.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton University Press.
- Rosenberg, M. (1979). *Conceiving the self*. Basic Books.
- Takeda, T. (2012). Eating, the self, and interpersonal relations: Using a modified grounded theory approach to analyze the self-narratives of patients with bulimia nervosa. *Japanese Journal of Educational Psychology, 60*, 249-260. <https://doi.org/10.5926/jjep.60.249> (In Japanese with English abstract.)
- Takeda, T. (2017a). Bulimia nervosa and self-esteem. *Japanese Journal of Psychosomatic Medicine, 57*, 896-901. [https://doi.org/10.15064/jjpm.57.9\\_896](https://doi.org/10.15064/jjpm.57.9_896) (In Japanese with English abstract.)
- Takeda, T. (2017b). Development of Bulimic Personality Assessment Sheet. *Japanese Journal of Counseling Science, 49*, 64-74. (In Japanese.)
- Takeda, T. (2020). The process of change provided by "Get Along with Yourself". *Bulletin of Clinical Psychology counseling Center, Kobe Gakuin University, 13*, 27-36. (In Japanese.)
- Takeda, T., & Sasaki, J. (2016a). Qualitative assessment of group therapy for improvement of self-esteem for patients with bulimia nervosa. *Annals of Educational Studies Osaka University, 21*, 29-41.
- Takeda, T., & Sasaki, J. (2016b). Developing the model of the self-concepts of the patients with bulimia nervosa. *Bulletin of Psychological Clinic, Osaka University, 21*, 35-42. (In Japanese.)
- Takeda, T., & Sasaki, J. (2017). Quantitative assessment of group therapy for the improvement of self-esteem for patients with bulimia nervosa. *Osaka Human Sciences, 3*, 1-17. <https://doi.org/10.18910/57423>

—2023.8.30 受稿 2023.11.15 受理—

# コロナ禍におけるワーク・ファミリー・バランスの 決定要因の検討

松田 涼 神戸学院大学心理学研究科 中川 裕美 神戸学院大学心理学部

## Examining determinants of work-family balance under the corona pandemic

Ryo Matsuda (*Graduate School of Psychology, Kobe Gakuin University*)

Hiromi Nakagawa (*Department of Psychology, Kobe Gakuin University*)

コロナ禍におけるワーク・ファミリー・バランスについて検討するために、家庭との同居世帯における 20～50 歳代の労働者 613 名(男性 293 名, 女性 319 名, その他 1 名)を対象に WEB による自己回答式の調査を実施した。その結果, コロナ禍テレワーク経験あり群では WFPS に対して「時間管理」による正の影響が示され, 「中学生以下の子どもあり」による負の影響が示された。次にコロナ禍のテレワーク経験なし群では WFPS に対して「自尊感情得点」において正の影響が認められた。また, コロナ禍のテレワーク経験あり群では FWPS に対して「中学生以下の子どもあり」による負の影響が確認された。さらに, コロナ禍のテレワーク経験なし群では FWPS に対して「時間管理」と「自尊感情得点」による正の影響が認められた。本研究は横断的な量的調査による結果に過ぎないため, 今後はコロナ禍における変化がもたらしめている労働者のワーク・ライフ・バランスへの影響について, 質的な側面からも検討していく必要があると考えられる。

**Key words:** corona pandemic, telework, work-family balance, positive spillover, role enhancement hypothesis

キーワード: コロナ禍, テレワーク, ワーク・ファミリー・バランス, ポジティブ・スピルオーバー, 役割増大仮説

Kobe Gakuin University Journal of Psychology

2023, Vol.6, No.1, pp.49-56

## 問 題

近年, 新型コロナウイルス感染症(以下, COVID-19 とする)の拡大により, 労働者の勤務形態は大きく変化した。それにより, 直接職場に赴くことなく在宅で働くことができるテレワークという就労形態が普及し, 多くの労働者がテレワークを経験した。また, テレワークへの移行という労働環境の変化に伴って, ワーク・ライフ・バランスにも様々な影響があったと想定されるが, 具体的にはどのような影響があったのだろうか。ワーク・ライフ・バランスとは, 「国民一人ひとりがやりがいや充実感を感じながら働き, 仕事上の責任を果たすとともに, 家庭や地域生活などにおいても, 子育て期, 中高年期といった人生の各段階に応じて多様な生き方が選

択・実現できる社会」(内閣府, 2008)と定義され, 我々が仕事と家庭をより充実したものにしていくための重要な要素である。本研究では, コロナ禍の労働環境における変化の大きな特徴であるテレワークの導入による, ワーク・ライフ・バランスへの影響について検討する。

COVID-19 によって多くの職場では, クラスター感染を防ぐためのテレワークの導入が進められている。実際に, テレワークを導入したという企業の移行率は 2019 年で 20.2% であったのに対し, 2020 年は倍以上の 47.5% と大幅な上昇が見られている。今後テレワークを導入する予定がある企業を含めると, 6 割近くの企業が導入しており, さらにこれからテレワークを導入する企業が増える見込みがある(総務省, 2020)。

しかし、内閣府（2022）の実態調査によると、テレワークには「社内での気軽な相談・報告が困難」「画面を通じた情報のみによるコミュニケーション不足やストレス」といった課題などがある。ただ、職場のみに関係した課題だけでなく、「在宅では仕事に集中することが難しい住環境」「仕事と生活の境界が曖昧になることによる働きすぎ」などの家庭に関連したデメリットもある（内閣府、2022）。しかし、テレワークの促進によるメリットとして、内閣府（2021）の調査結果からは、家族と過ごす時間は、わが国で COVID-19 が流行する前の 2019 年 12 月と比べて、2021 年 9-10 月は 48.9% の人が増加したと回答しており、それを少しでも保ちたいと感じた人も 91.1% に増加しており、家族と一緒にいたいという意識が高まっているということが伺える。さらに、家事・育児時間の変化は 2019 年 12 月と比べて、2021 年 9-10 月に少しでも増加したと回答した人は男性で 38.8%、女性では 43.9% 増えており、男性も女性も家事・育児に参加する機会は COVID-19 流行前と比べて増加している。未婚者を対象にした結婚の関心についても、2019 年 12 月と比べて、2021 年 9-10 月は 20 代で 34.9%、30 代で 28.3%、全体で 25.7% 増加しており、結婚への関心も高まっていることが報告されている（内閣府、2021）。

以上のような動向から、コロナ禍におけるテレワークの促進により、仕事が家庭に及ぼす影響が大きくなっていることが伺える。Inoue et al. (2021) によると、在宅勤務の日数が 1 日増えると、子どもを持つ既婚男性の「家事・育児にかかる時間」が 6.2%、「家族と過ごす時間」が 5.6% 増加し、「仕事よりも生活を重視するように意識が変化した」と回答する割合が 11.6% 上昇することが明らかにされており、在宅勤務が仕事の生産性に影響しなかったことも報告されている。このことから、特に男性労働者において、家事や育児に費やす時間や意識が増している事が伺える。このように、働き方の変化が労働者の家庭への意識に与える影響の研究はこれまでなされている。しかし、テレワークにおける就業形態の変化が働く人たちとその家族にどのような影響を与えるのかについての研究は十分に蓄積されていない。

労働者の仕事と家庭のバランスに関する概念としては、スピルオーバーという考え方がある。これは、「一方の役割（仕事または家庭）における状況や経験が、他方（家庭または仕事）の役割における状況や経験に影響を及ぼす」という概念である（島田・島津、2012; 島津、2014）。このスピルオーバーには、ネガティブな影響もあればポジティブな影響もあるとされている。ネガティブ・スピルオーバー（以下、NS とする）とは「人間が持つ時間や能力は有限であり、役割が増えると 1 つの役割に割く時間や能力が少なくなる」という欠乏仮説（Marks, 1977）に基づいている。一方、ポジティブ・スピルオーバー（以下、PS とする）

とは「人間の能力は拡張的で、役割が増えると収入や経験、自己実現やよりどころが増える」という役割増大仮説（Barnett & Hyde, 2001）から発展している（島津、2014）。また、スピルオーバーについては、仕事から家庭、家庭から仕事の 2 つの方向性があり（島津、2014）、それぞれプラスの影響とマイナスの影響の組み合わせで 4 つの概念が存在する。1 つ目は、仕事から家庭へのポジティブ・スピルオーバー（以下、WFPS とする）で、例えば「職場での面倒見の良さが家でも発揮される」などが挙げられ、仕事での役割が家庭の役割へ良い影響を及ぼすことである。2 つ目は、家庭から仕事へのポジティブ・スピルオーバー（以下、FWPS とする）で、例えば「家庭における子どもの存在が仕事の活力となる」などが挙げられ、家庭での役割が仕事の役割へ良い影響を及ぼすことである。3 つ目は、仕事から家庭へのネガティブ・スピルオーバー（以下、WFNS とする）で、例えば「仕事の残業が多く、家族と接する時間が減る」などが挙げられ、仕事での役割が家庭の役割へ悪い影響を及ぼすことである。4 つ目は、家庭から仕事へのネガティブ・スピルオーバー（以下、FWNS とする）で、例えば「育児の疲れがあり、職場で転寝をしてしまい上司に怒られる」などが挙げられ、家庭での役割が仕事の役割へ悪い影響を及ぼすことである。

PS の先行研究として、ワーク・ライフ・バランスとその先行要因、アウトカムの関連がメタ分析により研究されており、職場での裁量権やサポートなどの「仕事の資源」は、WFPS を高めることや、家庭での裁量権やサポートなどの「家庭での資源」は、FWPS を高めることを示すものもある（Byron, 2005; Mesmer-Magnus, 2010）。

コロナ禍における働き方の変化によって生じた、ワーク・ライフ・バランスへのネガティブな影響、すなわち NS については、中川他（2021）の報告にもあるように、ある程度検討がなされてきている。一方、上述してきたように、COVID-19 が流行する中で現在のような働き方の変化を受け入れ、新しい職場や家庭環境の中で生じる、予想していなかったポジティブな影響、すなわち PS を受けた人も存在することが伺える。そこで、本研究では、コロナ禍の労働者における仕事と家庭における PS の関連要因について、探索的に検討することを目的とする。このことは、現在のコロナ禍における急な環境の変化が労働者にもたらす前向きな影響について、多様化する働き方の中で柔軟に労働者の支援や育児支援についても検討していくうえで重要になってくると考えられる。

## 方法

### 調査対象者

労働者（20 歳代～50 歳代）613 名（男性 293 名、

平均 45.0 歳,  $SD=8.95$ ; 女性 319 名, 平均 36.0 歳,  $SD=10.21$ ; その他 1 名) を対象に WEB による自己回答式の調査を実施した。なお, 統計解析には SPSS (Version28) を用いた。

**調査実施時期**

調査期間は 2020 年 10 月上旬の 5 日間であった。

**調査項目**

**フェイスシート項目** 回答者の属性に関する項目として, 年齢, 性別, 役職, 雇用形態, 世帯構成, 勤務先業種, 勤務先の規模 (従業者数), 現在の働き方 (テレワークや出勤の割合), 緊急事態宣言下の働き方 (テレワークや出勤の割合), コロナ禍より前の働き方 (テレワークや出勤の割合) について尋ねた。

仕事と家庭の境界について Kreiner et al. (2009) を参考に, 博士課程を修了して心理学を専門とする研究者 4 名で協議し, 仕事と家庭における境界の管理に関する自己回答式の項目を作成した。設問は, 「優先順位: 仕事と家庭の用事について優先順位を立てて行うことが出来ていますか」, 「時間管理: 仕事の時間と家庭の役割を担う時間をご自身で管理することが出来ていますか」, 「物理的環境: 仕事を行うスペース (環境) と家庭生活をおくるスペース (環境) を分けることが出来ていますか」, 「職場への希望: 職場関係者に対して, 勤務時間外は連絡を控えてほしい (あるいは気にせずしてほしい) など, 職場関係者との連絡やコミュニケーションの度合いについてあなたの希望を伝えることが出来ていますか」, 「家族への希望: 家族に対して, 勤務時間中は話しかけたり連絡したりするのは控えてほしい (あるいは気にせずしてほしい) など, 家族とのコミュニケーションや度合いについて, あなたの希望を伝えることが出来ていますか」とし, 4 件法 (全くできていない ~ いつもできている) で回答を求めた。

**日本版ワーク・ライフ・バランス尺度 (SWING-J)**

日本版ワーク・ライフ・バランス尺度 (the Japanese version of the Survey Work–Home Interaction–NijmeGen, 以下, SWING-J とする) は, Geurts et al. (2005) による SWING (the Survey Work–Home Interaction–NijmeGen) を Shimada et al. (2018) により日本語に翻訳され, 信頼性と妥当性が確認されている尺度である。ワーク・ライフ・バランスを仕事と家庭の領域の間で起こるスピルオーバーの側面から評価する 22 項目から成る尺度である。SWING-J は, 「WFNS: 仕事から家庭へのネガティブ・スピルオーバー」, 「FWNS: 家庭から仕事へのネガティブ・スピルオーバー」, 「WFPS: 仕事から家庭へのポジティブ・スピルオーバー」, 「FWPS: 家庭から仕事へのポジティブ・スピルオーバー」の 4 つの下位尺度から構成されている。本研究では, Shimada et al. (2018) にならい 4 件法 (全くない (0) ~ いつもある (3)) で回答を求めた。

Rosenberg の自尊心尺度日本語版 Rosenberg の日本語訳自尊心尺度は, Rosenberg (1965) の自尊心尺度を山本他 (1982) によって日本語に翻訳され, 信頼性と妥当性が確認されている尺度である。自己全体の感情的評価を 10 項目から測定し, 5 件法 (あてはまらない (1) ~ あてはまる (5)) で回答を求めた。

**倫理的配慮**

本研究の実施にあたり, 神戸学院大学心理学部の人を対象とする研究等倫理審査委員会の承認を得ている (承認番号: SP20-16)。

**結果**

本研究では, 家族と暮らしている世帯の労働者を対象とするため, 単身世帯を除く労働者 613 名を対象とした。まず, 本研究で使用した変数の相関関係をテレワークの経験別に表 1 と表 2 に示す。なお,

表 1  
コロナ禍のテレワーク経験あり群の相関関係

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.WFPS	—									
2.FWPS	.79 ***	—								
3.性別	.17	.07	—							
4.年齢	.01	.21	-.37 **	—						
5.中学以下子どもあり	-.29 *	-.32 **	-.22	-.04	—					
6.優先順位	.05	.19	-.08	.17	-.20	—				
7.時間管理	.28 *	.49 ***	-.10	.23 *	-.15	.64 ***	—			
8.物理的環境	-.03	.14	-.25 *	.33 **	-.07	.41 ***	.40 ***	—		
9.職場への希望	.12	.23 *	.07	.20	-.30 **	.41 ***	.44 ***	.44 ***	—	
10.家族への希望	.23 *	.26 *	-.03	.23 *	-.13	.29 **	.46 ***	.40 ***	.41 ***	—
11.自尊感情得点	.25 *	.30 **	.11	.17	-.09	.29 *	.34 **	.10	.20	.13

WFPS (work-to-family positive spillover), FWPS (family-to-work positive spillover)

優先順位: コロナ禍における境界の優先順位

時間管理: コロナ禍における境界の時間管理

物理的環境: コロナ禍における境界の物理的環境

職場への希望: コロナ禍における境界の職場への希望

家族への希望: コロナ禍における境界の家族への希望

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

コロナ禍のテレワークの経験 (有無) = あり

表 2

コロナ禍のテレワーク経験なし群の相関関係

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.WFPS	—									
2.FWPS	.70 ***	—								
3.性別	.02	.00	—							
4.年齢	-.04	.04	-.43 ***	—						
5.中学以下子どもあり	.02	.02	-.11 **	-.04	—					
6.優先順位	.02	.03	.02	.07	-.11 *	—				
7.時間管理	.06	.07	.03	.09 *	-.12 **	.78 ***	—			
8.物理的環境	.03	.07	.06	.00	-.10 *	.33 ***	.39 ***	—		
9.職場への希望	.02	.06	.01	.07	-.06	.26 ***	.34 ***	.30 ***	—	
10.家族への希望	.02	.05	.00	.07	-.04	.28 ***	.32 ***	.40 ***	.46 ***	—
11.自尊感情得点	.24 ***	.29 ***	-.07	.20 ***	.03	.19 ***	.24 ***	.13 **	.17 ***	.17 ***

WFPS (work-to-family positive spillover), FWPS (family-to-work positive spillover)

優先順位：コロナ禍における境界の優先順位

時間管理：コロナ禍における境界の時間管理

物理的環境：コロナ禍における境界の物理的環境

職場への希望：コロナ禍における境界の職場への希望

家族への希望：コロナ禍における境界の家族への希望

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

コロナ禍のテレワークの経験 (有無) = なし

性別 (1 = 男性, 0 = 女性), 中学生以下の子どもの有無 (1 = あり, 0 = なし) にはダミー変数を用いた。

その結果, コロナ禍のテレワーク経験ありの群では, WFPS においては, FWPS ( $r = .79, p < .001, 95\% \text{ CI } [.69, .86]$ ), コロナ禍における境界の時間管理 (以下, 時間管理とする) ( $r = .28, p = .015, 95\% \text{ CI } [.06, .47]$ ), コロナ禍における境界管理の家族への希望 (以下, 家族への希望とする) ( $r = .23, p = .049, 95\% \text{ CI } [.00, .43]$ ), 自尊感情得点 ( $r = .25, p = .029, 95\% \text{ CI } [.03, .45]$ ) の間に有意な正の相関が見られた。また, FWPS では, 中学生以下の子どもあり ( $r = -.32, p = .004, 95\% \text{ CI } [-.51, -.11]$ ), 時間管理 ( $r = .49, p < .001, 95\% \text{ CI } [.30, .64]$ ), コロナ禍境界職場への希望 (以下, 職場への希望とする) ( $r = .06, p = .048, 95\% \text{ CI } [.00, .43]$ ), 家族への希望 ( $r = .26, p = .023, 95\% \text{ CI } [-.04, .46]$ ), 自尊感情得点 ( $r = .30, p < .001, 95\% \text{ CI } [.09, .49]$ ) の間に有意な正の相関が見られた。また, WFPS と中学生以下

の子どもあり ( $r = -.29, p = .010, 95\% \text{ CI } [-.48, -.07]$ ) の間に有意な負の相関が見られた。

コロナ禍のテレワーク経験なしの群では, WFPS と FWPS ( $r = .70, p < .001, 95\% \text{ CI } [.65, .74]$ ), 自尊感情得点 ( $r = .24, p < .001, 95\% \text{ CI } [.16, .32]$ ) の間に有意な正の相関が見られた。また, FWPS と自尊感情得点 ( $r = .29, p < .001, 95\% \text{ CI } [.21, .36]$ ) の間に有意な正の相関が見られた。

次に, 同居世帯におけるテレワークの経験と, 仕事と家庭の境界管理が WFPS に与える影響を検討するために, テレワークの経験別における WFPS を基準変数, 性別 (ダミー変数), 年齢, 中学生以下の子どもあり, コロナ禍の仕事と家庭の境界 (優先順位, 時間管理, 物理的環境, 職場への希望, 家族への希望), 自尊感情得点を説明変数とし, コロナ禍におけるテレワーク経験の有無別に重回帰分析を行った。結果を表 3 に示す。

WFPS を基準変数とする重回帰分析を行った結

表 3

同居世帯における仕事から家庭へのポジティブ・スピルオーバーに対する重回帰分析の結果

説明変数	コロナ禍のテレワーク経験あり				コロナ禍のテレワーク経験なし				95% CI
	B	SE B	$\beta$	95% CI	B	SE B	$\beta$	95% CI	
性別	.66	.92	.09	-1.18 2.51	.03	.29	.00	-0.55 .60	
年齢	-.01	.04	-.02	-.09 .08	-.02	.01	-.08	-.05 .00	
中学生以下の子どもあり	-1.87	.83	-.26 *	-3.52 -.22	.09	.28	.01	-.46 .64	
優先順位	-1.30	.82	-.23	-2.93 .33	-.30	.30	-.07	-.88 .28	
時間管理	1.97	.89	.34 *	.19 3.75	.29	.31	.07	-.33 .90	
物理的環境	-.42	.51	-.11	-1.45 .61	.30	.17	.01	-.31 .37	
職場への希望	-.27	.56	-.07	-1.38 .84	-.07	.18	-.02	-.43 .28	
家族への希望	.69	.54	.16	-.39 1.77	-.04	.20	-.01	-.42 .35	
自尊感情得点	.09	.06	.17	-.03 .22	.11	.02	.26 ***	.07 .15	
$R^2$	0.25*				0.07				

基準変数: WFPS(work-to-family positive spillover)

優先順位: コロナ禍における境界の優先順位

時間管理: コロナ禍における境界の時間管理

物理的環境: コロナ禍における境界の物理的環境

職場への希望: コロナ禍における境界の職場への希望

家族への希望: コロナ禍における境界の家族への希望

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$ .



果、 $R^2 = .25$ であった。コロナ禍のテレワーク経験ありの群では、中学生以下の子どもあり ( $\beta = -.26, p = .027$ ) から WFPS に対して負の影響が認められ、時間管理 ( $\beta = .34, p = .031$ ) から WFPS に対する有意な正の相関が認められた。一方で、性別 ( $\beta = .09, p = .476$ )、年齢 ( $\beta = -.02, p = .885$ )、コロナ禍における境界管理の優先順位 (以下、優先順位とする) ( $\beta = -.23, p = .116$ )、コロナ禍における境界の物理的環境 (以下、物理的環境とする) ( $\beta = -.11, p = .417$ )、職場への希望 ( $\beta = -.07, p = .630$ )、家族への希望 ( $\beta = .16, p = .208$ )、自尊感情得点 ( $\beta = .17, p = .140$ ) から PS に対する標準回帰係数 ( $\beta$ ) は有意ではなかった。

WFPS を基準変数とする重回帰分析を行った結果、 $R^2 = .07$ であった。コロナ禍のテレワーク経験なしの群では、自尊感情得点 ( $\beta = .26, p < .001$ ) から WFPS に対して有意な正の影響が認められた。一方で、性別 ( $\beta = .00, p = .930$ )、年齢 ( $\beta = -.08, p = .080$ )、中学生以下の子どもあり ( $\beta = .01, p = .744$ )、優先順位 ( $\beta = -.07, p = .311$ )、時間管理 ( $\beta = .07, p = .356$ )、物理的環境 ( $\beta = .01, p = .874$ )、職場への希望 ( $\beta = -.02, p = .680$ )、家族への希望 ( $\beta = -.01, p = .844$ ) から WFPS に対する標準回帰係数 ( $\beta$ ) は有意ではなかった。

さらに、同居世帯におけるテレワークの経験と仕事と家庭の境界管理が FWPS に与える影響を検討するために、テレワーク経験別における FWPS を基準変数、性別 (ダミー変数)、年齢、中学生以下の子どもあり、コロナ禍の仕事と家庭の境界 (優先順位、時間管理、物理的環境、職場への希望、家族への希望)、自尊感情得点を説明変数とし、コロナ禍におけるテレワークの経験の有無別に重回帰分析を行った。結果を表4に示す。

FWPS を基準変数とする重回帰分析を行った結果、 $R^2 = .38$ であった。コロナ禍のテレワーク経験ありの群では、中学生以下の子どもあり ( $\beta = -.27,$

$p = .011$ ) から FWPS に対して負の影響が認められ、時間管理 ( $\beta = .56, p < .001$ ) から FWPS に対して正の影響が認められた。一方で、性別 ( $\beta = .09, p = .444$ )、年齢 ( $\beta = -.13, p = .240$ )、優先順位 ( $\beta = -.26, p = .055$ )、物理的環境 ( $\beta = -.01, p = .924$ )、職場への希望 ( $\beta = -.06, p = .601$ )、家族への希望 ( $\beta = -.30, p = .803$ )、自尊感情得点 ( $\beta = .14, p = .191$ ) から PS に対する標準回帰係数 ( $\beta$ ) は有意ではなかった。

FWPS を基準変数とする重回帰分析を行った結果、 $R^2 = .09$ であった。コロナ禍のテレワーク経験なしの群では、自尊感情得点 ( $\beta = .29, p < .001$ ) から FWPS に対して有意な正の影響が認められた。一方で、性別 ( $\beta = .02, p = .705$ )、年齢 ( $\beta = -.01, p = .917$ )、中学生以下の子どもあり ( $\beta = .01, p = .799$ )、優先順位 ( $\beta = -.06, p = .410$ )、時間管理 ( $\beta = .02, p = .731$ )、物理的環境 ( $\beta = .04, p = .362$ )、職場への希望 ( $\beta = .02, p = .690$ )、家族への希望 ( $\beta = -.02, p = .718$ ) から PS に対する標準回帰係数 ( $\beta$ ) は有意ではなかった。

### 考 察

本研究では、家族との同居世帯における労働者を対象とし、コロナ禍のテレワーク経験の有無別に WFPS および FWPS に及ぼす影響について探索的に検討した。

#### コロナ禍におけるテレワーク経験あり群における WFPS への関連要因

まず、コロナ禍のテレワーク経験あり群で WFPS に正の影響を与えていたのは、時間管理であった。「時間管理」は、テレワークで増加した家庭における役割時間と、職場時間の管理を上手に行えていることが仕事から家庭へのポジティブな影響を与える要因になることが示された。白井他 (2022) によると、

表 4

同居世帯における家庭から仕事へのポジティブ・スピルオーバーに対する重回帰分析の結果

説明変数	コロナ禍のテレワーク経験あり				コロナ禍のテレワーク経験なし						
	B	SE B	$\beta$	95%CI		B	SE B	$\beta$	95%CI		
性別	.66	.85	.09	-1.05	2.36	.13	.33	.02	-.52	.77	
年齢	.05	.40	.13	-.03	.13	-.00	.02	-.01	-.03	.03	
中学生以下の子どもあり	-2.00	.77	-.27 *	-3.53	-.48	.08	.31	.01	-.53	.69	
優先順位	-1.47	.75	-.26	-3.08	.03	-.28	.33	-.06	-.93	.38	
時間管理	3.36	.83	.56 ***	1.71	5.01	.12	.35	.02	-.57	.81	
物理的環境	-.05	.46	-.01	-.99	.90	.18	.20	.04	-.21	.56	
職場への希望	-.27	.51	-.06	-1.30	.76	.08	.20	.02	-.32	.48	
家族への希望	-.13	.50	.30	-.88	1.13	-.08	.22	-.02	-.51	.35	
自尊感情得点	.08	.06	.14	-.04	.19	.14	.02	.29 ***	-.10	.18	
$R^2$		0.38*					0.09				

基準変数：FWPS(family-to-work positive spillover)

優先順位：コロナ禍における境界の優先順位

時間管理：コロナ禍における境界の時間管理

物理的環境：コロナ禍における境界の物理的環境

職場への希望：コロナ禍における境界の職場への希望

家族への希望：コロナ禍における境界の家族への希望

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$ .

夫（自分）がテレワークをした場合に、COVID-19 の感染拡大以前と比較して夫（自分）の家事・育児が増加したと回答した人は 23.3% 上昇したことが報告されている。このように、在宅で仕事を行うことで、家庭役割が増加したことが示されている。また、境界管理を説明する概念として「透過性 (permeability)」がある。Pleck (1977) は透過性を、仕事と家庭の境界における行動や感情などの役割の側面を、一方の役割 (例えば家庭) が他方の役割 (例えば仕事) に波及させることと定義している。コロナ禍のテレワークで、この透過性により、仕事役割の行動が家庭役割への行動 (主に育児や家事) にプラスに波及した可能性があると考えられる。ただ、境界管理の研究もまだ少なく、決定要因にはなりえないため、さらに検討していく必要があると考えられる。

次に、コロナ禍のテレワーク経験あり群で WFPS に負の影響を与えていたのは「中学生以下の子ども有り」であった。「中学生以下の子ども有り」は、子どもがいる世帯と比較して、子どもがいないことで家庭における育児という役割を行う必要が無くなる。福島・沼山 (2015) の中年期の夫婦を対象にした、子どもの有無と主観的幸福感に関する研究がある。この研究では、「夫婦の共行動」を夫婦で共に行う活動とし、「食事」「買い物」「旅行」「趣味・活動」「映画を見に行く」という 5 つの活動を「夫婦の共行動」として得点化し、子どものいる夫婦よりも、子どもがいない夫婦の方が夫婦の共行動が多く見られたことが示されている。この研究で示されているように、コロナ禍以前より子育て世代の労働者にとって、ワーク・ライフ・バランスを保持することは難しいのに、コロナ禍におけるテレワークという家庭で労働が行われるという環境においては、より一層子育て世代の労働者の WFPS は抑制されているものと考えられる。

#### コロナ禍におけるテレワーク経験なし群における WFPS への関連要因

次に、コロナ禍のテレワーク経験なし群では「自尊感情得点」において WFPS に対して正の影響が認められた。つまり、コロナ禍でテレワークを経験していない、自尊感情得点が高い人ほど、仕事から家庭へポジティブな影響を与えていたと考えられる。自尊心を理解するための概念の 1 つとしてソシオメーター理論 (socio-meter theory) というものがある。Leary (1999) は、ソシオメーターを「社会環境を継続的にモニターし、自分が他人から認められている程度、または拒否されている程度の手がかりを得るためのものである」としており、人間関係の評価 (特に関係評価の低下) が見られると、自尊心に基づき、関係性の評価に意識を向けさせ、それが低下しないように対処するよう動機づけするものと述べている。本研究の結果でも、ソシオメーター理論に基づき考

えると、自尊心が低いからこそ、より一層、職場で積極的かつ社会に認められるような行動をとることにつながり、いきいきと働くことができ、それが家庭へのプラスの波及につながったのではないかと考えられる。ただ、ソシオメーター理論は他者 (社会生活における周囲の人々) や社会集団に当てはめて考える提案であるため、家庭内の事象にあてはめて考えるには検討の余地がある。

#### コロナ禍におけるテレワーク経験あり群における FWPS への関連要因

続いて、コロナ禍のテレワーク経験あり群では「中学生以下の子ども有り」において FWPS に対する負の影響が認められた。つまり、中学生以下の子どもがいないということが、家庭から個人の仕事に対してポジティブな影響を与えることにつながると考えることができる。テレワークなし群では見られなかったが、子どもがいる家庭と比べて、子どもがいない家庭は育児の時間が無くなるため、家庭では自分の時間を確保することができ、仕事と家庭の境界を行き来することなく仕事に時間を使うことができるとみることができる。しかし、子どもなし群における「中学生以下の子ども」は、高校生や大学生・専門学生を含んでいないため、単に子どもの有無だけでなく、年齢も今後の検討に加える必要があると思われる。

続いて、コロナ禍のテレワークあり群では、「時間管理」において FWPS へ正の影響が認められた。境界管理には「柔軟性 (Flexibility)」という概念がある。Hall & Richter (1988) は、柔軟性を「仕事などの物理的な時間や場所がどの程度変更することが出来るかの目安を表すもの」としている。コロナ禍におけるテレワークのため、家庭でインターネット機器を用いる機会が増加した。その為に、仕事役割と家庭役割を行き来しやすくする性質があり、柔軟性が促進され、自分が仕事役割なのか家庭役割なのかの境界が曖昧になり、今回のような時間管理による予期しない家庭から仕事へのポジティブな波及があったのではないかと考えられる。また、Bluger et al. (2007) によると境界をどのように管理するかは職種、同僚や家族、個人の好みにより異なるという指摘もあり、様々な特性を含めた研究も行う必要がある。

#### コロナ禍におけるテレワーク経験なし群における FWPS への関連要因

次に、コロナ禍のテレワーク経験なし群では「自尊感情得点」において FWPS への正の影響が認められた。その他の変数からは同様の傾向は見られなかった。スピルオーバーに関連する概念としてワークエンゲージメントと、ワーカホリズムがある。島津 (2015) によるとワークエンゲージメントとは、

「仕事に誇りや、やりがいを感じている」(熱意), 「仕事に熱心に取り組んでいる」(没頭), 「仕事から活力を得ていきいきとしている」(活力)の3つがそろった状態であり, バーンアウト(燃え尽き)の対概念と定義している。また, 島津(2009)は, ワークエンゲージメントの規定要因として, 「仕事の資源(Job resources)」(例えば, 仕事の裁量権やパフォーマンスのフィードバック)と「個人資源(Personal resource)」(例えば, 自己効力感や自尊心)の二つを挙げている。さらに, 島津(2015)は, 資源は個々で存在するのではなく, 資源同士が関係しあって存在していると指摘している。例えば, 「裁量権を得るためには出世をしなければならないが, そのために新たな資格を取得したり, 語学力を向上させたりといった努力をする必要がある(仕事の資源を得るために, 個人資源を獲得する)」といったことが挙げられる。本研究のように, 個人資源のひとつである自尊心が高い人における家庭から仕事へのPSが見られたのは, 仕事の資源と個人資源が絡み合っただけでなく, 労働者の家庭から仕事へのPSにおいても, 家庭での経験がいきいきと働くことにつながっていると考えられる。

また, 島津(2015)によるとワーカホリズムとは, 「仕事に強迫的に取り組み, 必要以上に一生懸命働く傾向」としており, ワークエンゲージメントはポジティブな考え方, ワーカホリズムは「仕事をしなければならない」というネガティブな考え方が背景にあるとしている。Ronald(2004)は, 就業経験のない大学生を対象に, 自尊心とワーカホリズムの関係をワークエンゲージメントと比較して検討しており, ワーカホリズム傾向の高い人は, ワークエンゲージメント傾向の高い人よりも自尊心が低いという結果を報告している。

このように, 自尊心が高い人は, 家庭内での役割が増えたとしても, 心にゆとりをもってよりいきいきと働くことにつながるのではないかと考えられる。

### 本研究の限界

コロナ禍のテレワーク経験の有無別に, ワーク・ファミリー・バランスに関連する決定要因について探索的に検討した。本研究では同居世帯を対象としているため, 単身世帯の労働者は対象としなかった。また, 日本における境界管理とスピルオーバーを絡めた研究が少なく, 本研究の結果の一般化には限界がある。また, 緊急事態宣言下におけるテレワークを行う女性のワーク・ライフ・バランスについて研究している池田(2021)は, 自身の研究の中で, 「緊急事態宣言以前に行っていた通勤や仕事用の靴を履くといった象徴的な行為が生活領域の切り替えのスイッチの役割を果たしており, 一日のスケジュールの中で家事・育児, 子どもの学習の監督などが組み込まれることで, スイッチのオン・オフ切り替えと

いう心理的境界管理の難しさが生じていた」と述べている。個人の中で仕事と家庭の境界を分けていた行動が物理的にできなくなった者もいたとしており, 何が境界管理を困難にさせているのかについても検討していきたい。

本研究では, 職種や性別, 世帯構成の内訳, コロナ以前・以後の勤務形態などについても研究していくことが今後の課題として考えられる。さらに, 共働き家庭のワーク・ライフ・バランスについて検討している篠崎他(2018)は, 一日の生活において男性は「仕事」に対する配分が「子育て・家のこと」と比べて多く, 女性は「子育て・家のこと」に対する配分が「仕事」に比べて多いという逆の結果となったと報告している。境界管理において共働き夫婦家庭のワーク・ライフ・バランスについて吟味していくことも今後の課題となる。

本研究は量的な研究で横断的調査による結果に過ぎないため, 上述してきた課題については今後, 質的な研究を行うことで引き続き検討していきたい。

### 利益相反

本論文に関して, 開示すべき利益相反関連事項はない。

### 謝辞

本研究の実施にあたりお力添えいただきました神戸学院大学心理学部の竹田剛先生, 岡村心平先生, 関西医科大学精神神経学教室の越川陽介先生に心よりお礼申し上げます。

### 引用文献

- Barnett, R. C., & Hyde, J. S. (2001). Women, men, work, and family: An expansionist theory. *American Psychologist, 56*, 781-796. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0003-066X.56.10.781>
- Bulger, C. A., Matthews, R. A., & Hoffman, M. E. (2007). Work and Personal Life Boundary Management: Boundary Strength, Work/Personal Life Balance, and the Segmentation-Integration Continuum. *Journal of Occupational Health Psychology, 12*, 365-375. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/1076-8998.12.4.365>
- Byron, K. (2005). A meta-analytic review of work-family conflict and its antecedents. *Journal of Vocational Behavior, 67*, 169-198. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2004.08.009>
- 福島 朋子・沼山 博 (2015). 子どもの有無と主観的幸福感——中期における規定因を中心として—— *心理学研究, 5*, 474-480. <https://doi.org/10.4992/jjpsy.86.14335>

- Geurts, S. A., Trais, T. W., Kompier, M. A., Dikkers, J. S., Van Hooff, M. L., & Kinnunen, U. M. (2005). Workhome interaction from a work psychological perspective: Development and validation of a new questionnaire, the SWING. *Work & Stress, 19*, 319-339. <https://doi.org/10.1080/02678370500410208>
- Hall, D. T., & Richter, J. (1988). Balancing work life and home life: What can organizations do to help? *The Academy of Management, Executive(1987-1989), 2*, 213-223. <https://doi.org/10.5465/ame.1988.4277258>
- 池田 梨恵子 (2021). 緊急事態宣言下におけるテレワークを行う女性のワークライフバランス——オンラインインタビューを通じて—— 評論・社会科学, 138, 165-186. <http://doi.org/10.14988/00028585>
- Inoue, C., Ishida Y., & Yamaguchi, S. (2021). Working From Home Leads to More Family-Oriented Men. 東京大学経済学研究科附属政策評価研究教育センター (CREPE) デイスカッションペーパー (CREPEDP-109). Retrieved From <http://www.crepe.e.u-tokyo.ac.jp/results/2021/crepedp109.html> (2023 年 2 月 28 日).
- Kreiner, G. E., Hollensbe, E. C., & Sheep, M. L. (2009). Balancing borders and bridges: Negotiating the work—home interface via boundary work tactics. *Academy of Management Journal, 52*, 704-730. <https://doi.org/10.5465/amj.2009.43669916>
- Leary, M. R. (1999). Making sense of self-esteem. *Current Directions in Psychological Science, 8*, 32-35. <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00008>
- Marks, S. R. (1977). Multiple roles and role strain: Some notes on human energy time and commitment. *American Sociological Review, 42*, 921-936. <https://doi.org/10.2307/2094577>
- Mesmer-Magnus, J. & Viswesvaran.C (2010). The role of pre-trainig integrations in learning: A meta-analysis and integrative review. *Human Resource Management Review, 20*, 261-282. <https://doi.org/10.1016/j.hrmr.2010.05.001>
- 内閣府 (2008). 「仕事と生活の調和」推進サイト——ワーク・ライフ・バランスの実現に向けて—— Retrieved from <https://www.cao.go.jp/wlb/towa/definition.html> (2023 年 2 月 7 日).
- 内閣府 (2021). 第 4 回新型コロナウイルス感染症の影響下における生活意識・行動の変化に関する調査 Retrieved from [https://www5.cao.go.jp/keizai2/wellbeing/covid/pdf/result4\\_covid.pdf](https://www5.cao.go.jp/keizai2/wellbeing/covid/pdf/result4_covid.pdf) (2023 年 2 月 7 日).
- 内閣府 (2022). 第 5 回新型コロナウイルス感染症の影響下における生活意識・行動の変化に関する調査 Retrieved from [https://www5.cao.go.jp/keizai2/wellbeing/covid/pdf/result5\\_covid.pdf](https://www5.cao.go.jp/keizai2/wellbeing/covid/pdf/result5_covid.pdf) (2023 年 2 月 7 日).
- 中川 裕美・竹田 剛・越川 陽介・岡村 心平 (2021). コロナ禍のテレワークおよび仕事と家庭の境界管理がワーク・ファミリー・バランスに与える影響 産業・組織心理学研究, 35, 165-178. [https://doi.org/10.32222/jaiop.35.1\\_165](https://doi.org/10.32222/jaiop.35.1_165)
- Pleck, J. H. (1977). The Work—Family Role System. *Social Problem, 24*, 417-427. <https://doi.org/10.2307/800135>
- Ronald, J. B. (2004). Workaholism, self-esteem, and motives for money. *Psychological Reports, 94*, 457-463. <https://doi.org/10.2466/pr0.94.2.457-463>
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton University Press.
- Shimada, K., Shimazu, A., Geurts, S. A. E., & Kawakami, N. (2018). Reliability and validity of the Japanese version of the Survey Work—Home Interaction – NijmeGen, the SWING (SWING-J). *Community, Work and Family, 22*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/13668803.2018.1471588>
- 島田 恭子・島津 明人 (2012). ワーク・ライフ・バランスのポジティブ・スピルオーバーと精神的健康 産業精神保健, 20, 271-275.
- 島津 明人 (2009). 職場のポジティブ心理学——ワーク・エンゲイジメントの視点から—— 産業ストレス研究, 16, 131-138.
- 島津 明人 (2014). ワーク・ライフ・バランスとメンタルヘルス：共働き夫婦に焦点を当てて (特集 中間年齢層の労働問題) 日本労働研究雑誌, 56, 75-84.
- 島津 明人 (2015). 職場のポジティブメンタルヘルス——現場で活かせる最新理論—— (pp.2-163) 誠信書房
- 篠崎 香織・伊波 和恵・田畑 智章 (2018). 共働き家庭のワークライフバランス (1) 日本心理学会第 82 回大会発表論文集, 114. [https://doi.org/10.4992/pacjpa.82.0\\_1EV-021](https://doi.org/10.4992/pacjpa.82.0_1EV-021)
- 総務省 (2020). 令和 2 年通信利用動向調査 Retrieved from [https://www.soumu.go.jp/menu\\_news/s-news/01tsushin02\\_02000154.html](https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01tsushin02_02000154.html) (2023 年 1 月 30 日)
- 臼井 恵美子・佐藤 繭香・松下 美帆 (2022). 新型コロナウイルス感染症の影響下におけるワーク・ライフ・バランス 経済研究, 73, 358-391.
- 山本 真理子・松井 豊・山成 由紀子 (1982). 認知された自己の諸側面の構造 教育心理学研究, 30, 64-68. [https://doi.org/10.5926/jjep1953.30.1\\_64](https://doi.org/10.5926/jjep1953.30.1_64)

# 反転理論によるクラウニング講座の教育的意義と 臨床的可能性の検討 ——矯正教育における身体性をめぐって——

岡村 心平 神戸学院大学心理学部 道重 さおり 神戸学院大学心理学部

**Exploring the educational significance and clinical potential of clowning programs through reversal theory: A focus on embodiment in correctional education.**

*Shimpei Okamura (Department of Psychology, Kobe Gakuin University)*

*Saori Michishige (Department of Psychology, Kobe Gakuin University)*

本研究では、クラウニング講座の矯正教育における意義に焦点を当て、文献研究を行った。クラウンのイメージは大道芸や宮廷道化師に限定されることが多いが、20世紀以降、「ケア」の観点からのアプローチが生まれ、医療分野のクリニカル・クラウンや、福祉や司法の現場におけるクラウニングの実践が行われてきた。本研究報告では、社会福祉法人かがやき神戸、および播磨社会復帰促進センターで実施されてきたクラウニング講座を対象として、その教育的意義と臨床可能性について探索的に検討した。脇中他(2018)などの先行研究をもとに、昨今の刑事施設における矯正教育の動向を踏まえつつ、クラウニングに迫る際の身体性の議論について整理した。特に、アプターの反転理論のテリック/パラテリック状態の区分から、クラウニング講座の受講者のモチベーションや受講への抵抗感との関係、他のプログラムとの位置づけについて分析を行なった。今後の展望として、クラウニング実践における身体性へのさらなる着目のため、表情や動作に着目した観察研究が重要であることが示唆された。

キーワード：矯正教育，クラウニング，身体性

Keywords: correctional education, clowning, embodiment

Kobe Gakuin University Journal of Psychology

2023, Vol.6, No.1, pp.57-66

## 問 題

本研究ではクラウン（道化師）を演じること、クラウニングのもつ教育的意義や臨床実践における可能性に関して、特に司法分野での矯正教育を対象領域として、先行研究を精査し、文献研究によって検討することを目的とする。その際、クラウニングという実践がもつ諸側面のうち、「個性」への注目と「社会性」の醸成という一見すると相反するように思われる側面に関して、これらをいかなる仕方でクラウニング実践が包括しているのかという問題に対し、両側面を架橋すると考えられるクラウニング実践の「身体性 (embodiment)」に着目する。特に身

体性の基盤となる、アプターの「反転理論 (reversal theory)」を参考として、クラウニング実践のもつ可能性について考察を試みる。

## クラウンとは

本邦においては、「クラウン (clown)」という名称よりも「ピエロ (pierrot)」という呼び名が周知されているが、ピエロというのは数多あるクラウン（道化師）のキャラクターの1つにすぎない。大島(2021)が『日本の道化師』において詳述しているように、もともとはフランス舞台芸術において白塗りで大ぶりな衣装を着ながらマイムを演じるピエロという一道化役の名称だったものが、フランス映画『嘆きの

ピエロ』(1925 年)が国内公開されてヒットしたことや、さらに詩や小説などが大正期を主として文学作品のなかでピエロという呼称がたびたび登場することで一般に定着するに至ったのである。

いわゆる「道化」を示す語としては長年「フール(fool)」が用いられてきた(大島, 2021)。これは「愚者」とも訳され、しばしばシェイクスピア作品などでも登場するが、フールは物語上、愚鈍であるが故に時として機知を交えて逆説として風刺や叡智を示す賢者としても描かれている。また中世以降のヨーロッパ諸国では、王や貴族、統治者が自身の身近にしばしば「宮廷道化師」などを置き、「ジェスター(jester)」と呼ばれることがあり、これは曲芸や話芸で貴族たちを楽しませるだけでなく、時には王自身を皮肉ったり揶揄したりするなど、権力者に「ものを言う」ことができる稀有な存在でもあった(白井「クラウン(道化師)のもたらす様々な効果について～Thinking of Clowning～」)。

上記のように、フールやジェスターがある種の賢者の表象である一方で、クラウンはもともと「洗練されていない、無作法で無知な者」というニュアンスを含む語であった(大島, 2021)。ウィルフォールドが『道化と笏杖』で指摘しているように、フールとは対比に、クラウンという言葉には「自分のため、他人のため、彼の馬鹿さ加減を公けに見せびらかす」存在という意味がある(Willeford, 1969 高山訳 2016)。あえて自分の「愚行を意図的に見せびらかす」ことで、大道芸として観客とつながり、笑いや感動を与えるなど、クラウンは非常に身近な存在として伝統的に人々に愛されてきた。王宮から大衆まで、幅広く人々に関わるソーシャルな存在、社会的に開かれ、社会的に洗練された存在でもあったのがクラウンと総称される道化師たちなのであった。

### クラウニングとケア

20 世紀後半以降、クラウンの「笑いを通じて人とつながり、人を支える」という側面が注目され、人をケアする治療的な存在としてのクラウンの実践が登場した。シュエブカ(2006)によれば、それぞれの提唱者・創設者が個々の文脈において名称の提案や商標登録を行っており、たとえばスノーバークの提唱した「ケアリングクラウン」や、「クリニクラウン」という認定登録資格、アメリカのクリステンセンによる「クラウン・ドクター」などの名称が知られている。日本でも特にアメリカ映画『パッチアダムス』(1999 年)の公開によって、特に長期に入院している子どもたちのケアをするクラウンの存在が広く知られるようになり、現在は子どもを対象とするだけでなく、病院を訪問して、慢性疾患の患者の QOL を高めるための実践を行うクラウン全般を「ホスピタル・クラウン」と総称している動向がある(シュエブカ, 2006)。

一方で、クラウニングのもつ「ケア」という側面への注目は、今や病院や医療分野に限られていない。日本の草創期よりクラウンとして活動してきた一人である白井博之は、本邦において長年にわたって市民クラウンの養成に携わってきた。いわゆる大道芸人を目指すためのクラウン養成だけでなく、一般の人がクラウニングを学ぶための養成機関「大道芸カレッジ」で講師を勤めてきた白井は、「人を楽しませる」技術を学ぶために自分がクラウンになることに、「自分自身を癒す」という二次的な効果があることに気がついた(白井「クラウン(道化師)のもたらす様々な効果について～Thinking of Clowning～」)。白井の活動について、大島(2021)は次のようにまとめている。

いままでクラウンになりたい、技術を覚えたいという人を対象に教えていた彼は、「大道芸カレッジ」に集まってくる受講生たちの目的が、「クラウンになること」ではなく、変身することで日常生活とは別の世界で、自由を得ることだったと知る。受講生は、会社員・教師・保育士・医師・看護師・介護士・警察官といったさまざまな、しかも責任とストレスの多い、いわば失敗の許されない職業を抱えた人ばかりだった。この人たちにとってクラウンになることは、日頃のストレスを発散することを意味していたのである。(大島, 2021, pp.221-222)

失敗の許されない日常を送る中で、むしろ「失敗が歓迎される」というクラウンになるということ自体が、ある種の癒しの効果をもつということをクラウン講座の受講生から学んだ白井の元には、そのちにプロのクラウンを目指す受講生よりむしろ「自律神経失調症やうつ病、引きこもりなどの精神的トラブルに悩まされる人々」が多く訪れるようになったという(白井「クラウン(道化師)のもたらす様々な効果について～Thinking of Clowning～」)。

なお、クラウニングを実際に心理療法における実践技法として導入している例に、リビングストーン(1989)のゲシュタルトワークが挙げられる。リビングストンの『聖なる愚か者 ゲシュタルトワークの新天地』によれば、大学で哲学や心理学、心理療法実践について学んでいた彼女は、個人的な問題を抱えていた時期にクラウニングに出会い、自身の学んだゲシュタルト療法との共通点や、ゲシュタルト療法のもつ支援的な雰囲気がクラウニングのエッセンスをさらに癒しと成長の手段として活用することにつながると考え、自身の実践として洗練させていく。特に、ゲシュタルトセラピーのターゲットである「未完了の問題」への気づきを促すための契機として、自身の身体感覚(内部領域)に着目しながら、クラウニングの発声や動き、パフォーマンスを活用する

ためのワークが開発されている。リビングストーンは日本でも多くのワークショップを実施しているが、本来のクラウンのような観客へのパフォーマンスやセラピー場面の活用に限らず、日常生活のなかにクラウニングのエッセンスを導入すること、特に職場や学校場面での実施を提案していることも特徴的である（リビングストーン、1989）。

白井の提唱やリビングストンの実践が示すように、クラウニングという実践には、クラウンが対象となる人を楽しませることでケアするという側面だけでなく、クラウニング実践をするクラウンを演じる人自身がある種のケアを経験するという側面が想定される。実際に、シュエブカ（2006）は「ホスピタル・クラウンに求められる資質」を説明する際に、ロジャーズの“*On Becoming a Person*”（邦題『ロジャーズが語る自己実現への道』）を参照し、その素質として（a）人格の一致、（b）共感的理解、（c）無条件の肯定的配慮、（d）実感の4点を挙げている。これらはカウンセリングの必要十分条件として、心理療法家だけでなく、あらゆる対人援助職に求められる基本的な態度として知られているものである。

シュエブカはこれらの資質が病院を訪問するホスピタル・クラウンに特有のものというだけでなく、自身の失敗を芸として披露することで、他者とつながりを生み出すクラウニングという営みを支えている素質であると考えている。シュエブカは「クラウンは心を開く訓練をする機会が与えられ、それによって心を成長させることができる、とても恵まれた職業」（Schwebke, 2000 シュエブカ, 2006, p.71）であると記述し、上記の人格の「一致」や「実感」をなくして、心を開いている振りをして（演じて）患者や観客と関わっても役に立たず、「心を開くための訓練」が必要だと強調する。これはつまり、クラウンの技術を磨く訓練の過程自身が、自分自身の実感に触れる機会や、他者へと向かい合う契機となりうることを伺える。

哲学者である広井良典は、『ケア学 越境するケアへ』において、ケアという営みの本質的な特徴として「ケアという行為を通じて、ケアをおこなっている（あるいは「提供」している）人自身が、むしろ力を与えられたり、ある充足感や統合感を得る、ということがしばしば起こる」（広井, 2000, p.16）と指摘している。この「ケアすることが、ケアされることでもある」という再帰的な関係性は、シュエブカの強調する「他者に開かれるということが自分自身にも開かれることである」というクラウニングの特徴にも見受けられるものであり、さらに白井が指摘したクラウニングの「人を楽しませるということに、自分自身を癒す効果がある」という特徴とも符合している。この点で、クラウニングはエンターテインメント性の高いパフォーマンスでありつつも、ケア的な側面を含有する実践でもあり、臨床的な応用

可能性が期待される。ケアリングクラウンに代表される対人支援場面でのクラウニングの応用は、単なるパフォーマンスの実践場面への転用ではなく、むしろクラウニング実践とケアという営みのあいだには、何か本質的な共通点が潜在しているのではないだろうか。

### 福祉分野でのクラウニング実践例

実際に、白井の市民クラウン養成の活動実践は、福祉分野へと展開していく。それは大島（2021）が「世界でも例のない」と形容する、知的障害者クラウングループである「土曜日の天使達」の活動である。2006年の障害者自立支援法導入により、福祉施設もその運営の方向性が問われている渦中で、社会福祉法人「かがやき神戸ぐりいと」では、障害者福祉の啓蒙活動として、施設利用者や職員、利用者の家族を対象にしたクラウニングのワークショップが行われた。そこに講師として招かれた白井は、ここでもクラウニング実践の次の展開に思い至る。大島（2021）には次のようにある。

ワークショップをはじめると、中心となるはずの職員たちはシャイな人ばかりで、なかなか白井の出す課題をやろうとしない。するとこの様子を脇で見ていたダウン症や発達障害の子どもたちが、白井の動きを真似し始める、それが実に面白い、職員たちも普段見ているのとまったく違う表情で、自分たちができないことをやっているのに驚く。ここで白井は障害者の人でクラウン集団をつくる方がいいのではないかと提案する。最初は家族から、メイクさせたら肌が荒れる、さらには笑い者にするのかと反対の声があがる。障害者の反応を見て手応えを感じ、そして可能性を感じていた白井は、三ヵ月だけでもやらせてもらえないだろうかと訴える。

この白井の熱意に打たれたひとりの職員が、熱心にそして丁寧に家族を説得して、三〇人からなるクラウンチームは二〇〇六年七月、神戸・三宮の大丸前で、生演奏付で、お披露目公演を行うことになった。これが大成功。出演者、手伝った職員、見ていた家族、そして大勢の観客が、笑い、そして泣いて喜んだ（大島, 2021, p.225）。

通常、クラウニング講座において大きなネックになるのは「自分自身に開かれる」ということ、いわばありのままのユニークさをさらけだし、そこで「失敗を許容する」ということである。職員がなかなか自身の「個性」をオープンにすることに抵抗があるなかで、障害のある施設の利用者は、その個性をクラウニングという新しい枠組みのなかで、むしろ生き生きとそのユニークさを提示することができる。

実際にクラウンチーム「土曜日の天使達」は実際

に全国各地で興行としてパフォーマンスを披露しており、このクラウン活動は就労支援の一環としても機能し、同施設の重要な活動になっている。現在の活動メンバーや活動レポートは、社会福祉法人かがやき神戸のウェブサイトにも詳述されているが、「土曜日の天使」の活動案内パンフレットには、「障害のあることはクラウンではハンデではありません。彼らだからこそできるクラウンがあるからです」とある。「失敗が評価される」「できないことが、(クラウンが) できるということになる」というクラウニングに特徴的な「逆転の発想」が、むしろ利用者たちの個性を際立たせる契機となったのである。この点に関して、白井は自身で次のように記述している。

クラウンのパフォーマンスは、おっちょこちょいで転んでみたり、芸を失敗することによってお客様に笑って頂き拍手を頂くという、言わば『失敗が評価される』という大変興味深い特徴を持っています。それは、人の短所や欠点など『ダメ』なところにこそ、その人の魅力的な個性や人間味が溢れているからだと思うのです。本講座の中でご自身の欠点やコンプレックスとしっかりと向き合い、クラウン流に明るく笑い飛ばすことによって、より自分らしい魅力を再発見するお手伝いをさせていただきます(白井「クラウン(道化師)のもたらす様々な効果について～Thinking of Clowning～」)。

クラウニングは、実際に観客の目の前でパフォーマンスを行い、笑いを提供するという文脈での評価を伴う極めて社会的な営みである一方で、単なるロールプレイとして何かを演じるということに常にクラウンの演じ手自身の「個性」が引き出される実践である。かつ、その引き出される部分が、自分のコンプレックスや欠点など、通常は自分自身でも認めがたいところである。白井は「障害のある人達には、苦手なことがたくさんあります。話しをすることが難しかったり、相手が何をしたいのか汲み取ることが苦手だったり、コミュニケーションが不得意な人もいます。そんなメンバーにとってクラウニングは目でみて体験する、とても分かりやすい取り組みです」と述べ(白井「クラウン(道化師)のもたらす様々な効果について～Thinking of Clowning～」)、むしろ障害のある人たちにとっては、クラウンとしての魅力となる部分である苦手さがユニークさにつながる過程として発揮されやすいと指摘する。

以上、福祉分野におけるクラウニング実践として「土曜日の天使達」の活動について概観した。臨床実践は医療・教育・産業・福祉などのそれぞれの分野においてそれぞれの固有の課題を含意しつつ進められるが、障害者支援としてのクラウニングを、さらに司法分野にて導入されている実践例が存在する。

次に、播磨社会復帰促進センターでのクラウニング講座について概観する。

#### 矯正教育におけるクラウニング講座の導入例

播磨社会復帰促進センターは、構造改革特区制度を活用して2007年に官民協働刑務所として開設された。ここには、軽度から中等度までの知的障害、神経発達症、および強迫性障害などの精神障害の傾向やその疑いのある障害受刑者のための特化ユニットを有している施設である。当該センターでは、再犯防止のために、受刑者の特性を把握した上で、より効果的な矯正教育を実施しており、ソーシャルスキルトレーニングなどの心理教育プログラムや、園芸療法やアニマルセラピーなど、多様なプログラムを改善指導の方法として導入している。そのなかで、クラウニング講座プログラムがセンターの開設当初から導入されている。これは、全国に4箇所ある官民協働刑務所においても独自の取り組みである。

脇中他(2018)は、当該クラウニング講座に関する調査研究を行っている。以下では、この先行研究をもとにセンターでのクラウニング講座について概観する。

当該講座は、特化ユニットの受講者から適性などを踏まえて10名程度が選出される。先述のクラウニング講師である白井博之(G・E—JAPAN)が、講師となり、かがやき神戸のスタッフ(「土曜日の天使」メンバーとして活躍する利用者のクラウン)が複数名、補助として参加している。講座プログラムは全16回で構成され、週1回90分の枠で実施される。最終回には受講者による発表会が企画されており、受講者は約5ヶ月にわたり、発表会に向けプログラムの各単元を受講していく。

プログラム実施内容として、特に前半は「トリップ・テイク・リアクション」と呼ばれるマイムの反復練習が重視されている。実際には何もないところで何かにつまづいたような動作をする「トリップ」、そこに何かがあると見立てて対象を見る仕草をする「テイク」、何があるのかを自身で想像し、驚いたり何らかの行為をしてみる「リアクション」など、受講者が創意工夫をして実際にパフォーマンスを行う。プログラムの開始期当初は戸惑ったり恥ずかしがったりしている受講生も多いが、講師やスタッフの励ましや前向きな評価を受け、受講生の抵抗感は徐々に減っていく傾向が見受けられるという(脇中, 2018)。

講座全体の構成のなかでも特に重視されている指導項目が、後半に2回かけて実施される「キャラクター・ディベロップメント」である。これは白井講師が市民クラウン養成の経験から考案した手法であり、各受講生が実際に演じる「キャラクター(役割・性格)」を実際に作成していく手続きを指している。白井によれば(「クラウン(道化師)のもたらす様々な効果について～Thinking of Clowning～」)、ここで



受講生は、講師よりいくつかの単純な質問（「好きな色は？」「苦手な食べ物は？」）や、過去のエピソード（「子どもの頃になりたかった職業」「スポーツ経験」）、将来のビジョンや現在の関心事などの簡単な質問をしつつ、受講者の個性を明確化しつつ、これらの聞き取りから「自己分析としての長所・短所」をまとめていく作業を行う。

白井は、このキャラクター・ディベロップメントを進めていく過程で「特に「自己分析としての短所」をキーワードに（中略）その人の本来の短所やコンプレックス等を総合判断し、それをデフォルメしたキャラクターを設定すると、その人にとって最も魅力的なクラウン・キャラクターが誕生することが多い」と指摘する。これは通常の演劇的な役作りとは逆の方向性を持つ。通常、演劇的なワークであれば何か役柄があり、その役柄に合わせて演者自身が「役作り」をしていく（自分がその役を演じるにあたりどのような感情が喚起するのかを想像したり、役と自身との共通点を探ったりする）。一方で、「キャラクター・ディベロップメント」の手法では、演じられるべきクラウン・キャラクターの特徴は、受講生自身に内在した欠点や短所を参照する場合が多いということになる。つまり、本プログラムの受講者は、役に合わせて自己を形成するのではなく、キャラクターを見つけるために内省的に自己分析をし、自身の一側面であり時として短所でもある、デフォルメされた自分自身を身体的なパフォーマンスを通じて演じて体現化していく過程を体験するのである。

当該プログラムのこのような特徴は、一般的な矯正教育の発想とは異なる体験を促す時間でもある。通常、矯正教育では社会復帰のために必要となる、ある種の規範的な振る舞いを遵守することが求められる。もちろん、受刑者は本プログラム実施時間以外には厳密な通常の矯正教育を受けており、他の受刑者と当該プログラムに関する話をしたり、クラウニングの練習をしたりすることは許されていない（脇中他、2018）。それに対して、当該プログラムの時間は非日常的な場であり、受刑者への呼称も「本名や番号を用いずに講座の時間に限定したクラウン・ネームを用いる」ことになっている。厳密な「規範」を遵守することを学ぶその他のプログラムと比較して、クラウニング講座は存在しない何かにつまずいたり、自分の感情を誇張したり、自身の欠点やコンプレックスを誇張した部分と関わったりするように、ある種の「逸脱」を体験する機会となっている。ただし実際には、この逸脱は何度も繰り返される「トリップ・テイク・リアクション」という型練習のなかで取り扱われたり、他の場面とは明確に区別されることで厳密に構成されたプログラム内でのみ扱われたりするものであり、これはむしろ戦略的に統制されたかたちでデザインされている逸脱の契機として捉えてよいだろう。このような枠組みのなかで、

受講者はキャラクター・ディベロップメントを通じて自分自身、特に欠点や弱点などの通常では向き合いつらい諸側面と、講師やスタッフとともに向き合うことになるのである。

脇中他（2018）は、当該クラウニング講座が受講者にもたらす効果について、(a) 対象者の受講場面の観察、(b) プログラム実習中の振り返りの会での逐語記録の検討、(c) 受講者を対象とした26項目の質問紙調査（振り返りの会の前後比較）、(d) 当該特化ユニットを担当する刑務官を対象とした9項目の質問紙調査（振り返りの会の前後比較）のデータをもとに分析を行った。結果としては、まずは刑務官から見た受刑態度としては「講座の期間中に著しい変化をみせることはなかった」が、これは刑務官の職務上の特性として、受刑者の個性を発揮しその変化を肯定的に捉えるという点よりも、まさしく「規範的」な側面、指示に従い集団行動を乱さないことを重視する保安上の業務に従事している以上の限界点があると脇中他は指摘している。この点からも、矯正教育においてクラウニング講座を導入することが、いかに独自性のあることであるかがより際立ち、そこにどのような効果や意義があるのかを司法臨床分野の発想から捉えることの難しさとして理解される。

受刑者の質問紙の回答結果としては、各回の進捗によって多少の変動があるものの、項目4「毎日の張り合いがあって、やる気がある」、項目9「ありのままの自分を出せる」、項目23「相手が先に手を出したとしても、自分はやり返さない」などの多くの質問に対して、講座回数を重ねるに当たり徐々にスコアが増加傾向にあり、講座開始時期と最終回を比較した変化として注目しても、全体として適応的な項目が増加し、望ましくない傾向への変化は見られにくかった。

一方で、変化の見られなかった項目（質問項目12「ささいなことにも、カッとしやすい」など）も一定数認められたり、質問紙調査による回答の結果がクラウニング講座のみの効果であるのかが特定しづらくなったりするという方法的な課題も指摘されている（脇中他、2018）。実際に、先述のようにクラウニング講座は受講者それぞれの「個性」を発見し、発展させる機会として受講者がそれぞれ固有の体験をする可能性が高く、かつクラウニングの特徴である「人に見せる」という性質上、参加者相互の関係性や、講師・障害者クラウンスタッフの存在など、その実施場面は、社会的な相互作用の契機として受講者に複雑な影響を与えていると想定される。

そのため、本プログラムのような矯正教育の場面においてクラウニング講座を導入した場合のその効果や意義をより精密に検討するためには、受講者がそれぞれ個別にクラウン・キャラクターを講師とのやり取りの中で「個性」を見つけていくというキャ

ラクター・ディベロップメントの特徴を理解することが重要であると考えられる。その上で、本プログラムが対人的なパフォーマンスのなかで「社会性」に開かれた場面で求められるという双方向性を持っていることを踏まえて、実際のクラウニング場面でどのようなやりとりが行われているのかを検討する必要がある。

特に本プログラムでは、講師の補助スタッフとして、かがやき神戸で実際にクラウンとして活動している障害のあるスタッフが参加し、受講者にとっての一定のモデルや指導者として機能する側面も想定される。そのような意味でも、クラウニング講座の実際の指導場面では複雑な相互作用が生じており、クラウンのどのような側面が矯正教育にいかん作用しうるか、その影響関係の諸要因を精査しつつ検討することが不可欠であろう。

## 考 察

現時点において、矯正教育にクラウニング講座がどのように寄与すると想定されるのか、(a) 矯正教育の現状を踏まえた刑事施設における改善指導の課題、(b) クラウニングの特徴を捉えるために、クラウニング実践の独自性とも言える「ユーモア」に関する理論検討、特に反転理論を参照しつつ、個性と社会性へのアプローチを支える「身体性」について考察を試みる。

### 刑事施設における改善指導の動向と今後の課題

2005年に約100年間改正されていなかった「監獄法」から新しい処遇法である「刑事施設及び受刑者の処遇等に関する法律」が成立し、「受刑者の処遇は、その者の資質及び環境に応じ、その自覚に訴え、改善更生の意欲の喚起及び社会生活に適應する能力の育成を図ることを旨として行う（刑事収容施設及び被収容者等の処遇に関する法律第30条）」と明記され、刑務所内において再犯防止のための矯正処遇が実施されるようになった。

矯正処遇とは、作業、改善指導及び教科指導を示す。なかでも、改善指導は、受刑者に犯罪の責任を自覚させ、社会生活に適應するために必要な知識や生活態度を習得させる指導である（法務省、2023）。交通事故・薬物事犯・性犯罪・被害者が死亡または重症など重大な後遺症が残った事犯等、罪名に応じ、受刑中に必ず受講することが課せられている特別改善指導と犯罪に影響を与えたと考えられる本人の特性に応じて選択的に課される一般改善指導に分けられる。播磨社会復帰促進センターで実施されているクラウニング講座は、一般改善指導に該当する。教育的な働き掛けを強力な枠組みのもと重点的に行う少年院における矯正教育においては、発達障害や知的障害および精神障害を有する少年の特性に応じたプ

ログラムが積極的に展開されてきた。しかし、刑事施設において発達障害や知的障害および精神障害を有する受刑者の特徴に応じた改善指導の実施は限られており、クラウニング講座はその一例となる。

法務省（2013）は、知的障害を有する犯罪者の実態と処遇について報告しており、調査対象施設における受刑者総数56039名のうち、知的障害受刑者に該当する受刑者は、1274名（2.4%）であったと報告している。また、医療や福祉上の配慮を要する、知的障害以外の精神疾患や身体疾患を有している受刑者の割合は、53.5%と半数を超えているという実態が併せて示されている。下田ら（2012）は、単一施設での限定的な調査ではあるものの、ある男子刑務所入所受刑者のうち、知的障害受刑者とそれ以外の受刑者各90名の特徴を比較調査しており、知的障害受刑者群は執行刑期が短く、また、低学歴の者、浮浪生活を送っていた者、暴力団所属歴・薬物使用歴がない者、飲酒による問題行動歴を有する者がいずれも多く、さらに、懲罰回数が多い傾向が認められたと報告している。つまり、発達障害や知的障害および精神障害を有する受刑者は、他の受刑者とは異なる特徴を有していることが示唆されており、受刑者の特徴に応じた処遇の必要性が高まっている。

なお、最近の刑事施設の動向として、令和4年3月8日に「刑法等の一部を改正する法律案」が閣議決定され、同法案が同年6月13日に成立しており、その中では、再犯防止対策の観点から、自由刑の単一化が掲げられ、懲役及び禁錮を新たに単一化して、拘禁刑を設けることが盛り込まれている。拘禁刑の主旨は、各受刑者の特性に応じ、その改善更生及び再犯防止を図るために、より柔軟な処遇の実施を可能にしようとするものである（法務省、2023）。矯正処遇等の在り方に関する検討会報告書（2023）には、新たな自由刑である拘禁刑の下で行う矯正処遇の例として、高齢の受刑者や障害を有する受刑者に関して、出所後の社会適應に必要な知識・能力を付与する改善指導、福祉的支援等の社会復帰支援を個々の特性に応じバランスよく実施するよう提言されており、今後、刑事施設において再犯防止のために受刑者の特徴に応じた種々の働き掛けがより積極的に展開される見込みである。

播磨社会復帰促進センターで実施されてきたクラウニング講座は、このような再発防止の動向、受刑者の特徴に応じた矯正教育の実践として先駆的に実践されてきた経緯を持つ。クラウニング講座の教育的意義を検討することは、刑事施設における改善指導に寄与すると考えられる。

### ユーモアの身体的基盤とその諸次元

雨宮（2016）が指摘するように、ユーモアや笑いの感覚は古代ギリシャの哲学者の時代から探究されてきたテーマでありつつ、近代哲学以降の心理学、

神経心理学の知見を踏まえた現在においてもあらゆるユーモアを包括するグランドセオリーが存在しない。このような事情を、雨宮は「ユーモア理論には、巨象を撫ぜる盲人のようなどころがある」（雨宮，2016，p.99）と表現している。これは仏教における真理の隠喩として逸話であり、ある人はその足に触り象を「太い柱」のようなものと表現し、またある人は鼻を撫ぜながら象の正体を「細長い管」だと言い、別の人は耳を撫でて象を「平たい板」のようなものと論ずる。ユーモアや笑いは、くすぐりや「腹を抱えて笑う」と呼ばれるように、生理学的・身体的な現象であるだけでなく、おかしみやユーモア感情（feeling）、個人による「笑いのツボ」と呼ばれるような心理学的な側面、さらには対人関係のなかで生じうるような笑いの社会的な側面や、地域や時代による笑いの変化などの環境的な側面もある。

本論で扱ってきたクラウニングに関しても、「キャラクター・ディベロップメント」という個性を扱う属人的な視点と、実際にマイムを演じる際の対人相互作用場面での社会的な側面もある。また当該クラウニング講座は、もともと受刑者のなかでも知的障害や精神障害などの疑いがあるなど、個人の心理的・身体的側面を考慮した上で導入された実践でもある。クラウニングには、臨床実践におけるいわゆる「生物心理社会モデル」を包括するような多様な側面がある一方で、ユーモア理論で言われるような複雑な諸要因の絡まりに由来する捉え所のなさがあると形容しうる。

ユーモア研究においては、数多ある従来のユーモア理論を3つの系譜にまとめて提示される場合が多く、雨宮（2016）はそれらを、プラトンやホップスらの言説に基づく「優越理論」、ロックやショーペンハウアーらに由来する「不一致理論」、「エネルギー理論」とまとめている。それぞれをクラウニング実践の文脈から考えてみると、まず「優越理論」は対人的な優劣関係からユーモアを説明し、ユーモアを優越感や快感情などの気分と結びつけて考察している。誰かを嘲笑ったり、からかったり、酷い目にあっている人を見た時に喚起される快感情は、むしろクラウンのつまずいたり、おどろいたりするなどの「失敗」をみたときに生じる優越感の笑いの説明に相応しい。

一方で、クラウンの笑いを端的な優越感のみで説明し尽くすのは難しい。クラウニング講座における「トリップ・テイク・リアクション」でたびたび用いられる「落ちているはずのないものにつまずく」という意外性により生じる笑いは、むしろ「不一致理論」によってより適切に説明しうる。これは、何らかの予想されたものとのズレや、意外性による笑いの説明として、認知的な仕組みに言及するものである。クラウンは単なる「愚者」として描かれるだけでなく、観客の予想を超えたりアクションを行ったり、新た

な視点を提示したりする。実際のクラウニング講座の場面でも、「トリップ・テイク・リアクション」のなかで、つまずいたものが道端の花で、そこに水をあげて満足げに立ち去るといった意外性のあるジェスチャーを行う例が挙げられている（脇中他，2018）。

上記の例でも、実際に笑いが生じた際に快感情が沸き起こったり、意外な出来事を目の前にして驚いたりするが、これらの「すっきりする」「納得する」「腑に落ちる」というような側面に着目する理論が、フロイトの心的エネルギー概念を用いたカタルシス論や、20世紀以降にバーラインらが提唱した意識の覚醒度によるユーモアの解説を含む「エネルギー論」の立場である。クラウンのもつケア的な側面に関してはすでに述べたが、笑いによりある種の余剰エネルギーが解放されることでカタルシスが生じるといった視点や、中枢神経系の興奮が覚醒水準を高めると捉えるもので、雨宮（2016）はバーラインの「最適覚醒水準説」をエネルギー理論の1つとして紹介している。最適覚醒水準説では、意識水準を高める刺激の強弱に着目して、低刺激状態であれば人は退屈さを感じ、あまりに高刺激状態であれば覚醒度が高まりすぎ、人は交感神経系が活性化して怒りや恐怖などの興奮反応となってしまう。ユーモア感情はどちらでもない最適覚醒水準で生じる、としたのがバーラインの指摘であったが、現在では多くの実験結果によってこの説は否定されている（雨宮，2016）。

この最適覚醒水準説の批判として、アプターは動機づけ理論やユーモアと遊び（playing）の関係についての検討を背景に、高覚醒状態が交感神経系による不快感情ではなくユーモア感情を喚起させることを説く「反転理論（reversal theory）」（Apter, 2001）を考案している。アプターは、意外性や場の雰囲気など、不一致理論や優越理論も含みうる多様な諸要因を想定しつつ、ユーモアの認知的な側面に注目し、ユーモア感情の喚起に関わる2つの心的枠組みとして、活動志向で刺激に応じて遊び状態となる、高覚醒状態でユーモア感情が喚起されやすくなる「パラテリック状態（paratelic mode）」と、逆に真面目状態であり、高覚醒状態になると嫌悪感や攻撃的な感情を喚起しやすくなる「テリック状態（telic mode）」の区分を提唱した。マーティン（2011）はこの2つの区分を心的傾向や性格の類型的な分類というよりも、たとえ1日の生活の中でも「これら2つの心の状態を行き来する」という変動的な構え、態度であると考えられている。状況的文脈に合わせて、人はこの2つの状態を行き来し（それ故に反転理論と呼称されている）、時にユーモアを感じたり、感じなかったりすると説明される。学生たちが友人だけ教室にいる状況下では高覚醒で笑い合っているのが、教員が来た途端に態度の反転が生じ、途端に緊張感が増すような場面を想像すると良い。

雨宮（2016）のアプターへのインタビュー記事に

よれば、反転理論の着想やアプターの父である児童精神科医のスミス・アプターが、「相談に来る子どもに、いたずら好きで刺激がないと退屈してしまう子どもと、生真面目で刺激が強いと不安になる子どもとの異なったタイプがいる」ということに気がついたことが契機となっている。先述のように、アプターはのちにこれらを性格の類型的な区分としてではなく、認知的な構え、動機づけによる状態の違いであり、同一個人であってもある時には活動志向であるパラテリック状態にあり、別の時には目的志向であるテリック状態へと変化すると考える。一方で、どちらの状態がより優位でなりやすいかについてはある程度の傾向があるとアプターは考えており、マーガトロイドらによってパラテリック／テリック状態の特性的な優位性を検討する尺度も開発されている。これによれば、より遊戯的で自発的、高覚醒志向の傾向をもつのがパラテリック特性であり、生真面目で計画的、低覚醒志向の傾向を持つのがテリック特性となる。

アプターの反転理論、特にパラテリック／テリック状態の区分を、本論の主題である矯正教育におけるクラウニング講座の検討に応用することによって、今後は以下のような点を議論する上で有意義となると考えられる。

1点めは、クラウニング講座への適性とモチベーションの変動をめぐる視点である。脇中他(2018)は、クラウニング講座の一部の受講生の態度について、以下のように指摘している。

クラウニング講座の一部の受講生は、特に開講時点で「なんでこんなことをやらないといけないのか」という抵抗を見せていたことを否定できない。実際に日々の受刑作業と比較しても、クラウニング講座の内容は「リラックスして自己を表現する」「敢えて弱みを見せる」という点でかなり異質であることは明らかだろうし、そこで受刑者が戸惑いを見せたとしても不思議はない(脇中他, 2018, p.22)。

上の指摘のようなクラウニング講座への戸惑いや抵抗は、今後の矯正教育においてクラウニングなどのレクリエーション要素を含むプログラムを導入する際に大きな課題となる部分である。上記の指摘に従えば、日々の受刑作業に求められるのは、真面目さ、目的志向性などを含むまさに「テリック状態」の特徴であり、一方でクラウニング講座で求められるのは、遊びの要素を含み、個別的でユーモアを喚起させるという「パラテリック状態」である。脇中他(2018)がまさしく指摘しているように、クラウニング講座を導入する際にはこのような「日常の生活で適応を果たそうとしている構えとは全く異なる態度を求められる本講座にギャップを感じると思われる」が、

まさしくこの受刑生活において日常的な構えとは「テリック状態」のことであり、受講者がギャップを感じる「全く異なる態度」とは、パラテリック的な態度のことなのである。そしてそのギャップは、両状態の「反転」の難しさを起因として感じられると説明することができよう。

テリック／パラテリック状態には優劣関係はなく、これはどちらも人間の認知構造において重要な側面である。テリック状態のみ優位であれば、真面目ではあるがルールに厳密になるあまりに融通が効かないこともあり得るだろうし、パラテリック状態のみが強調されすぎれば、寛容ではあるが不真面目さが際立つことになるだろう。重要なのは、場面や状況に合わせて、この2つの状態を反転し、行き来することである。反転理論の適用により、クラウニング講座を導入する際の抵抗感や受刑者それぞれの適用のしやすさ、導入の難しさそれ自体を理論的に検討できる可能性がある。

上記に重なるが、反転理論の導入がもたらす2点めの意義は、矯正教育全体におけるクラウニング講座の位置づけの明確化への寄与である。クラウンは、その歴史的な発生の経緯をなぞれば明らかなように、規範的な存在から外れている「逸脱」的なものである。受刑者たちが、社会復帰のために社会規範を新たに学び、厳密な受刑生活で矯正教育を受けているなかで、いかなる意味で規範からの「逸脱」であるクラウンという実践を学ぶ必要があると説明しうのだろうか。そこに、反転理論を導入する余地がある。

矯正教育においても、福祉的支援や個別的な働きかけが求められるように変化しているなかで、テリック状態と位置づけられる規範的かつ真面目な態度・構えが醸成される必要があるのはもちろんであるが、一方でパラテリック状態と位置づけられる、自発的かつ積極的な構えをいかに教育していくかを検討することも、今後の矯正教育のあり方を考える上で重要な議論である。繰り返しになるが、テリック／パラテリック状態はどちらが優位かということではなく、どちらも重要な認知的側面である。本論の主題である矯正教育におけるクラウニング講座の実践例は、必然的にテリック状態へと偏向する矯正教育において、受講者にパラテリックな構えを醸成するための契機を提供する希少な例と言えるだろう。

また、先述のようにクラウニングが本来的に有している「ケア」の側面、白井が指摘した「自分自身を癒す」という働きを考える上でも、互いに寛容さを伴って関わり合うパラテリック状態との関連から何らかの視座が得られる可能性がある。あるいは、他のレクリエーションやアニマルセラピーなど、すでに矯正教育において導入されているさまざまな取り組みを、反転理論の視点からその特徴を検討することも有意義であろうと考えられる。

3点めは、反転理論の導入によるクラウニング実践

の「身体的基盤」への着目である。雨宮（2014）は、笑いやユーモアのもつ身体的基盤と心理的・社会的な側面との適切な意味づけの難しさを指摘し、ユーモアを扱う感情心理学、特にアプターによる反転理論による身体的基盤への関連づけを試みている。

ユーモアの喚起に伴う感情の諸次元を反転理論で検討する中で、雨宮（2014）は「笑い」における表情、呼吸、身体動作、自律神経系、主観的状态、認知評価のそれぞれの側面を「畏怖」という別の感情との対比によって分析しているが、同様の諸次元の区分を用いて、身体的・心理的・社会的な側面を持つユーモア実践の一つであるクラウニング実践場面の検討を行うことが可能であろう。この場合、表情や呼吸、身体動作は自律神経系の働きと密接に関連しており、のちに雨宮（2016）は「笑う身体」の分析過程で呼吸と迷走神経緊張との関係について詳述している。その際、ポージェスの多重迷走神経理論を参照している（Porges, 2011）が、多重迷走神経理論で注目されている腹側迷走神経系複合体と交感神経系との交絡が「遊び」の側面とも密接に関係していると指摘されており（津田, 2019）、クラウニング実践というより多元的な視点から検討するにあたり、その身体的基盤を支える反転理論に着目することは、一定の意義があると考えられる。

#### 今後の課題と展望

以上、矯正教育におけるクラウニング講座の意義に関して、クラウンの成立背景やそのケア的な特徴、実際の講座のプログラムや脇中他（2018）による先行研究のレビューを通じて整理し、現状の刑事施設におけるクラウニング講座導入の意義や、反転理論の導入により示唆される臨床的可能性について考察を行った。

クラウニングという営みはその対象を性別や年齢、何からの障害の有無を問わず、幅広く実践されているものである。その射程は幅広く、矯正教育だけでなく通常の教育課程、例えば大学教育において自己分析が求められる就職活動中の学生へのアプローチとしても、あるいは心理臨床家を目指す学生・院生を対象とした学びの実践としても応用可能であろうと推察される。特に、自分自身の弱点や欠点、コンプレックスと向き合い、そのような自分の弱さを癒しつつ、他者との字義通りの身体的な交流を通じて自分らしさを醸成するクラウニング実践は、相互にケアをするという寛容さの実践でもあり、現代社会における笑いやユーモアなど、ポジティブな感情の重要性を再確認できる契機となるに違いない。

今後の展望としては、クラウニングという複雑な諸要因が交絡する実践を研究対象とするために、定量的・定性的双方の研究手法を駆使して、学際的な検討が必要となるだろう。特に、身体性に着目してクラウニング実践に迫る場合には、姿勢や動作、視

線を含む、身体動作を対象とした観察研究の手法などを用いることが有益だと考えられる。

#### 利益相反

本論文に関して、開示すべき利益相反関連事項はない。

#### 引用文献

- 雨宮 俊彦（2014）. リバーサル理論と笑いとユーモアの身体的基盤について——感情の相互作用モデルからの展望—— 関西大学心理学研究, 5, 17-2
- 雨宮 俊彦（2016）. 笑いとユーモアの心理学 ミネルヴァ書房
- Apter, M. J. (Ed.) (2001). *Motivational style in every life: A guide to reversal theory*. American Psychological Association
- 播磨社会復帰促進センター パンフレット(2018年版)
- 広井 良典（2000）. ケア学越境するケアへ 医学書院
- 法務省（2013）. 研究部報告52 知的障害を有する犯罪者の実態と処遇 Retrieved August 13, 2023 from <http://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/2r98520000020qbb.html>
- 法務省（2023a）. 刑事施設（刑務所・少年刑務所・拘置所）3受刑者に対する矯正処遇の実施 Retrieved August 13, 2023 from [https://www.moj.go.jp/kyousei1/kyousei\\_kyousei03.html](https://www.moj.go.jp/kyousei1/kyousei_kyousei03.html)
- 法務省（2023b）. 矯正処遇等の在り方に関する検討会報告書 Retrieved August 13 2023 from <https://www.moj.go.jp/content/001376582.pdf>
- 福山 侑希（2010）. ショビ・ドビの笑いのワークショップ2009に参加して 関西大学心理臨床カウンセリングルーム紀要, 1, 97-100
- リビングストン, R. (著) 吉福 伸逸 (訳著) (1989). 聖なる愚か者 ゲシュタルトワークの新天地平線 星雲社
- Martin, R. A. (2007). *The Psychology of Humor*. Elsevier Inc. (マーティン, R・A. (著) 野村 亮太, 雨宮 俊彦, 丸野 俊一 (監訳) (2011). ユーモア心理学ハンドブック 北大路書房)
- Murgatroyd, S., Rushton, C., Apter, M. J., & Ray, C. (1978). The development of the telic dominance scale. *Journal of Personality Assessment*, 42, 519-528.
- 大島 幹雄（2021）. 日本の道化師 平凡社新書
- Porges, S. W. (2011). *The Polyvagal theory*. W. W. Norton & Company 10.3949/ccjm.76.s2.17
- Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. Constable & Robinson (ロジャーズ, C.R. 諸富 祥彦・末武 康弘・保坂 亨 (訳) (2005). ロジャーズが語る自己実現への道 (ロ

ジャーズ主要著作集 岩崎学術出版社)

- Schwabke, S. (2000). *The hospital clown a closer look*. Jest Press Publishing (シュエブカ, S (著), 高田佳子 (訳) (2006). ケアリングクラウン 1 病院編 晩成書房)
- 下田 恵・相澤 優・山崎 信弘・三浦 公士・服部 広正 (2012). 知的障害を有する男性受刑者の特徴について (1) ——一般男性受刑者との比較研究 —— 犯罪心理学研究, 50, 特別号, 16-17.
- 白井 博之 (2006). 「クラウン (道化師) のもたらす様々な効果について ~ Thinking of Clowning ~」G・E—Japan (配布資料)
- 社会福祉法人かがやきこうべ「土曜日の天使達 Doyoten」 Retrieved August 20, 2023 from <https://kagayaki-kobe.jp/doyoten/>
- 津田 真人 (2019). 「ポリヴェーガル理論」を読む からだ・こころ・社会 星和書店
- 脇中 洋・安田 三江子・石田 周良・山本 喜代己 (2018). 矯正施設における知的障害者等を対象としたク

ラウニング講座の意義——第 10 クール質問紙調査を通して—— 大谷大学真宗総合研究所研究紀要, 35, 83-88.

- Willeford, W. (1969). *The fool and his scepter: A study in clowns and jesters and their audience*. Northwestern University Press (ウイルフォールド, W. (著), 高山 宏 (訳) (2016). 道化と笏丈 白水社)

## 付 記

本論をまとめるにあたり、播磨社会復帰促進センター・株式会社小学館集英社プロダクションマネージャー古川直美氏、同センター教育業務責任者の石田周良氏、株式会社 G・E—JAPAN 代表取締役の白井博之氏、社会福祉法人かがやき神戸・ぐりいと事業責任者の水島良岳氏にご協力を賜りました。記して御礼申し上げます。

—2023.9.20 受稿 2023.11.15 受理—

# 人はなぜ他者と分かち合うのか？ 最後通牒ゲームの謎 ——ヒトの持つ合理性とは——

南山大学経済学部准教授 小林 佳世子

## はじめに

**難波 愛**：皆さま、こんにちは。神戸学院大学心理学部の学術講演会、今日は2022年度の第3回となります。こちらの会場に来てくださっている皆さま、そしてZoomでご覧いただいている皆さま、ご来場いただき、誠にありがとうございます。今日は心理学部の学術講演会ですが、講師は南山大学経済学部の小林佳世子先生です。よろしくお願いたします。小林先生は経済学部の先生ですが、経済のことから進化心理学、最後通牒ゲームというところから、社会心理や心理学にもご関心を広めていらっしゃる、こちらの著書『最後通牒ゲームの謎：進化心理学から見た行動ゲーム理論入門』を著されまして、第64回日経・経済図書文化賞を受賞されております。先日は日本学術会議でご講演され、非常にご活躍されている先生でいらっしゃいます。今回こちらにお招きいたしましたのは、私が実は、大学時代のサークルの関係で若いころから先生を存じあげておりまして、そのころから変わらず非常に精力的で、チャタリングで、すてきな方として、こうして学術の場でまた再会できることを大変うれしく思っております。今回、心理学部の方々にお話しするのは初めてだとおっしゃってございました。ぜひ質問をしていただき、交流を深めていただきたいと思います。では小林先生、よろしくお願いたします。

**小林 佳世子**：過分なご紹介をありがとうございます。あらためまして、南山大学経済学部の小林佳世子と申します。難波先生とは、学生時代から親しくさせていただいています。心理学部の先生方や学生さんを相手にお話しするのは初めてで、今日はいろいろと教えていただこうと思ってまいりました。どうぞよろしくお願いたします。

## 人はなぜ他者と分かち合うのか？

では早速、始めていきます。タイトルが「人はなぜ他者と分かち合うのか？ 最後通牒ゲームの謎——ヒトの持つ合理性とは——」となります。心理学の先生方は実験になじみがある方も多いかと思いますが、むしろ経済学では、伝統的には実験にあまりなじみがありませんでした。そんな中で、「実験」のお話すること自体が気がひけますが、本日は、そんな実験というものを通じて、「人が持っている合理性とはなんだろうか」さらには「人はどんな生き物なのだろうか」ということを考えていきたいと思っております。

私の専門はもともと経済学です。自己紹介を兼ねまして、私自身の背景や、問題意識、あるいは今日のテーマについて最初に簡単にお話しさせていただきます。私は埼玉県の出身で、子どもが3人おります。専門が経済学ですが、中でももともとはゲーム理論と呼ばれるもの、集団の中の意思決定を扱う学問ですが、それを専攻しておりました。今は、人の意思決定というところに非常に興味を持っております。特に今は、人の意思決定を進化の視点から考えることをやっております。そういった意味では心理学や認知科学の境目に近いところに寄ってきていると思っておりますが、そちらはもう全くの素人ですので、本日は、何かおかしなことがあればぜひどんどん指摘ください。ただ、もともと社会科学ですので、根っこの部分では、皆が幸せに生きていける社会の仕組み、といった部分には強い関心を持っております。

経済学における意思決定とは、実は、ある意味で非常に簡単です。合理的経済人、あるいはホモ・エコノミクスと専門用語では言いますが、ここでは簡単にエコノと呼ばさせていただきます。エコノとは損得で動く意思決定主体ですが、そんなシンプルな損得で動く人間像というのが、伝統的な経済学においては200年ほど使われてきた前提です。

今でもよく覚えているのですが、私が大学に就職したばかりのころに、心理学の先生とお話しする機会がありました。その時に、経済学では、損得をきっちり計算して自分に一番得なものを選ぶ、そういう人間像を想定して研究が進んでいますというお話をしたところ、とても冷たい目で見られたことがありました。今改めて思い返しますと、そのときの引っかかりが、実はそのまま私の根っこにずっとあったものと同じだったことに気が付きました。つまり私自身も、本当に人間の意思決定とはそんなに単純なものなのだろうかという部分に長い間違和感を覚えてきたなかで、では人間は本当のところはどんな意思決定をするのだろうかという部分を知りたいと考えたとき、結局のところ、実際のデータを積み重ねていくしかないと思いました。そこでたくさんの実験を通じて、ヒトの意思決定の根っこにあるものとはなんだろうか、そんなことを探る本を、昨年書かせていただきました。今日は、基本的にはこの本のお話をさせていただき予定しております。つまり、人というのは、結局はどういうときにどんな意思決定をするのか、もっと言えば、人間はどんな生き物なのだろうかという、少し大きなテーマではありますが、そんな問題を考えていきたいと思っております。

### 経済学の想定してきた人間像

最初に、今日は皆さん経済学にはなじみのない方が多いかと思いましたが、簡単に経済学がどんな人間像を想定してきたのかということをお話しさせていただきます。経済学では、先ほどもお話しした通り、ホモ・エコノミクス、いわゆる合理的経済人というものを長年理論のベースとしてきました。自分の利己的な利益を即座に計算して、自分に一番得なものを迷わずに選ぶ。そんな意思決定主体を前提として、さまざまな制度設計などあらゆる理論分析が行われてきました。そうした意思決定のあり方を、超合理性ということもあります。もちろんこの超合理性への批判は古くからあり、「神のよう」とか、「合理的な愚か者」など、強い批判もされてきました。

なぜ経済学は、そのような明らかに「うそ」の仮定を置いてきたのか。その正当化は、大きく2つあると思っています。1つは、経済学は、集団の動向を知りたいということです。社会科学である経済学は、個々人のふるまいではなく、社会全体の分析をすることが基本です。確かに個々人は不合理であったり、変なことしたりするかもしれませんが、全体がランダムに変なことをしているのであれば、それは集計すればお互いに消えます。つまり平均的な動向がわかれば、集団としてのふるまいがわかるという意味で、社会科学としてはよいということです。ですから、全体の平均的な動向を知るためには、ある種の合理性を想定していれば、社会全体の動きが

わかるという意味で十分だというのが一つ目の正当化でした。

もう1つが、長期で見れば、けっこう合理的と考えてもよいのではないかという視点です。つまり、「合理的でない」ことをやっているとすれば、それは、あえて「損」なことをしていることを意味します。「損」なことをやり続けるということは、市場のなかで淘汰されていってしまうとか、ほかの人がうまいことやっているのを見て、ああいうやり方があるのかというかたちで学習したり、あるいは試行錯誤したりして自分で見つけていくというなかで、だんだんきちんとした「よいやり方」ができるようになっていくのではないだろうか、そんな考え方です。これが正しいとするならば、最終的に行き着いた先で何が起こるのかを見ていくということも、1つの理論あり方としてはいいのではないかというような考え方がベースにあったと思います。

### 行動のクセ ～ 認知の傾向

こういった、大きくは二つの理由で、経済学では長らくある種の「合理性」、超合理性とも言われているものを想定して、議論が組み立てられてきました。ただ、こういった正当化が、結局のところどうも違っていったらしい……ということがわかってきたといえるのだろうかと考えています。もう何年か経っていますが、ある有名な経済学の先生が、今までの経済学は全部うそであると、かなり刺激的な宣伝文句のついた帯をつけた本を出版されました。何がうそなのかというと、ここがうそだったと私は理解しております。たくさんの実験を積み重ねてヒトのふるまいを丁寧に見ていくと、どうもこれらの正当化が成り立っていないらしいということが見えてきたということです。不合理性というものは決してランダムではなく、みんなが同じ方向に系統的に変なことをするであるとか、学習してだんだん不合理なものが消えるということがないといったようなことがはっきりとわかってきたのです。

そういった系統的なずれを、ご存知の通り専門用語では、「アノマリー」や「バイアス」と言います。実は私自身は、最近ではこれらを「認知の傾向」という言い方をしていますが、簡単に言えば「行動のクセ」とでも言うべきものです。経済学のなかでは行動経済学や実験経済学と呼ばれている分野であったり、あるいは社会心理学や実験心理学であったり、さらには認知科学や脳神経科学などさまざまな分野から、こういった「行動のクセ」が人間行動に幅広く見られることが示されるようになりました。そんな中で、シンプルな「超合理性」だけを前提とした議論というのは通用しないのではないかということが、経済学でも言われてくるようになってきたということではないかと理解しています。



こういった人間行動のクセ、言い換えると「合理的な意思決定主体との系統的なずれ」として、経済学で最も有名なものの1つが、「最後通牒ゲーム」というものになります。名前は少し怖いかもしれませんが、全く難しいものではありません。

「人間を対象としたあらゆる実験の中で最も頻繁に行われたもの」などとも書かれるほど、世界中で、本当に、うんざりするほど多数の実験があります。Google Scholarなどで検索しますと、3万件をはるかに超える件数の論文があります。この最後通牒ゲームを事例として、いわゆる合理的な行動とのずれというものがなぜ起こるのか？といった問題を通じて、ヒトが根っこに持っている合理性というものはないだろうか、あるいは、結局のところ、人間とはどんな生き物なのだろうか、ということを考えていきたいと思っております。

## 最後通牒ゲームとは

では早速、「最後通牒ゲーム」とはなんぞや、というところから入らせていただきます。Aさんという人がいて、1,000円をもらいました。見知らぬ人から1,000円を突然もらって、隣にいるよく知らないBさんという人と、この1,000円を自由に分けてくださいと言われます。どう分けても構いません。もちろん全部自分のものにしてもいいですし、全部相手に渡してもいいですし、とにかく自由に分けてくださいと言われます。この例では、自分が600円で、相手が400円とAさんは提案をしています。

すると隣に、受け手であるBさんという人がいます。Bさんは、YESかNOか、つまり賛成か反対かだけを言えます。「賛成」と言うと、Aさんの提案どおりにこの1,000円が分けられます。「反対」、つまりNOと言うと、最初の1,000円すべてが取りあげられて、2人ともゼロになります。これだけが「最後通牒ゲーム」と言われているものになります。

ゲーム理論の世界では、この最後通牒ゲームというゲームは基本中の基本のゲームの一つで、私も毎年必ず授業で教えてもいます。問題は、この状況で何が起こるだろうかということ。つまり、理論と実験でどのようにずれていくのかということを見ていくのが、今日のお話になります。

あまりに簡単すぎて訳がわからないと思われる方もいらっしゃるかと思いますが、実はこれは、もともとは、シンプルな売買交渉のモデルでした。Aさんが「〇〇円で買ってくれませんか？」と交渉を持ちかけて、「それで買います」とか、「買いません」とかというような、シンプルな売買交渉をモデル化したものがこの最後通牒ゲームの始まりでした。その後、価値あるものを他者とどう分かち合うのか、ということや、自分と相手との分け前がどのぐらいなら納得できるのかという、「利他性」や「フェアネス」

を測る実験として、いろんな分野に広がっていったものということになります。

では、まずこれを伝統的な経済学の理論、つまり損得だけで考えたときに何が起こるのかを考えてみたいと思います。経済学では、「ナッシュ均衡」と呼ぶものを探しましょうということになります。

ここには、AさんとBさんがいて、Aさんに1,000円が渡されたところ。この1,000円を自由に分けてください」とAさんは言われたわけですが、例えばAさんが提案として、「私に999円、あなたに1円だけです」と言ったとします。このような非常に欲張りな提案に対して、Bさんは、賛成か反対か、つまり「YES」か「NO」かだけが言えます。「YES」と言って賛成すると、自分は1円、Aさんが999円もらえます。「NO」といって反対すると、2人ともゼロ円になります。

ここで思い出していただきたいことは、ここでは、「自分の損得」だけを考えるという前提です。「NO」と言ってしまうと、Bさんは、自分の取り分はいつでもゼロ円です。ですが「YES」と言いさえすれば、Aさんからの提案額をもらえます。つまり自分の取り分が1円以上あれば、いつでも、「NO」よりは「YES」の方が、損得という意味では得だということです。つまり、自分の取り分が1円以上ならば、Bさんはいつでも「YES」というはずであるということです。

これを前提とすると、つまりBさんは1円あれば「YES」と言ってくれるということであれば、Aさんは、自分に999円、相手に1円と提案することで、自分が一番得することができます。これをまとめると、互いに自分の利益だけを考えていた場合には、理論的な予測は、Aさんがほとんどを独り占めしてしまって、最低限の1円だけをBさんに渡そうとするはずだということになります。これが、2人とも経済学で言うところの合理的経済人だったときに起こるはずのことです。これをゲームでは「ナッシュ均衡」と呼びます。試験でも、ナッシュ均衡を求めよ、などという問題は、定番の問題でもあります。

最後通牒ゲームにおいては、ここまでの理屈は非常にシンプルですので、これがわからないと言った学生さんは、今まで一人もおりません。しかし理屈はすぐにわかって、納得がいかない、という人がほとんどです。結果は今お話しした通り、Aさんがほぼ独り占めをするはずですが、自分ならこのようなことは絶対にしませんが、多くの学生さんが言います。「自分がたった1円で、YESなんて言いません。Aさんがズルいです」と、多くの学生さんがそう言います。

実のところ、私もその感覚はよくわかります。まさにその感覚が、学生時代からずっとありました。この違和感こそが、このような問題を考えようと思ったきっかけの始まりでもあります。自分の中に間違いなくある素朴な感覚と、損得だけで考えたときの

「合理的な」結果がなぜずれるのか、そのずれがなぜ起こるのかということ、以下で考えていきたいと思ひます。

最後通牒ゲームの実験は、世界中で驚くほど多数の実験が行われております。実は経済学実験と言われるものが日本で初めて行われたのも、この最後通牒ゲームの実験で 1980 年代になります。私の指導教員にあたる東京大学の奥野正寛先生が行われたものになります。共同研究者の方から、日本バージョンをやってほしいと頼まれましたのがきっかけだとおっしゃっていました。ちなみに、この時の共同研究者の方は、後にノーベル賞を受賞されています。

奥野先生は必ずしも実験がご専門というわけではありませんでしたし、その当時、日本にはそもそも経済学実験というものが存在していませんでしたが、やりましょうと東京大学に持っていったら駄目だと言われたそうです。本当にお金を分けますし、その人が、「YES」と言うか「NO」と言うかに応じてもらえるお金が変わってしまう以上、これはギャンブルのようなものであるから、「これは賭博罪にあたる恐れがあるので、学生に賭博をさせることになるから許可できません」と言われて許可が下りなかったそうです。結局、慶應大学にお願いをしたら快く引き受けていただき、そこで実験を行ったところ、その論文が、経済学実験における国際比較の先駆的な論文ともなり、つい最近出版された経済学実験の重要な研究をまとめた本でも再録されています。

### 最後通牒ゲームを用いた実験

こういった研究などがきっかけともなっていて、本当に「あらゆる場所で」と言いたいぐらい、世界中で実験が行われるようになりました。ここでは、一番大規模な国際比較実験をご紹介します。採集民や焼畑農業民など、世界中の少数民族の方たちを対象として、経済学者と文化人類学者の方たちがタッグを組んで世界中に散って実験を行いました。これをやった Joseph Henrich 氏は今は権威ある研究者になられていますが、当時は文化人類学専攻の大学院生だったそうです。ある夏に、ペルーのマチケンガ族にフィールドワークに行くことが決まっていたのですが、どこか研究に行き詰まっている中で経済学の論文などを見ていたら、「最後通牒ゲーム」などという変なものを偶然知り、「じゃあ、やってみるか」ぐらいの気持ちでやってみたところ、日本やアメリカなどとは全く違う結果が出て驚いたというようなことを書いた文章を読んだことがあります。そこで、これはなんだろうということで、指導教員の先生のところへ相談に行ったところ、それは面白そうだということで、世界中のフィールドワークの方と組んで行われた研究が、これになります。

最初の実験では、1,000 円を分けるというお話で

説明しましたが、ここでは、基本的に現地の、だいたい 1 日か 2 日分ぐらいの収入を分けるというかたちで行われました。

このときの結果は、いろいろと細かい結果も含めたものが本として出版ももちろんされていますが、ここでは、A さんが B さんにどのぐらい渡したのかという、平均提案率だけを表にしました。真ん中にある濃い色が、日本の慶應大学で行われた結果になります。これが 42% なので、最初に渡した金額が 1,000 円だとしたら、420 円ぐらいを平均的に B さんに渡しているということになります。右端の濃い色が、アメリカの結果になります。ロサンゼルスとピッツバーグです。だいたい 4 割から 4 割強ぐらいです。それ以外の薄い色が、いわゆる少数民族の方たちでやった実験になりますが、一番右側がインドネシアのマラメラ族と言われている、捕鯨を行っている民族なのだそうですが、ここでは、平均提案率が 57% と半分以上を相手にあげているという「超公平」と呼ばれる提案をしていました。逆に一番左側のケチュアやマチケンガが、マラメラ族に比べると提案率が半以下になっています。アウ族やグナウ族でも、半分以上の提案はしばしば行われていたそうですが、これらの社会では、こうした「超公平」な提案に対して、NO という人が多いという文化であったそうです。

先ほどお話ししましたマチケンガ族が、この最後通牒ゲームの小規模社会実験が最初に行われた民族です。ほかと比べると、提案率がどれも極端に低く、しかも、どんなに低い提案でも、NO と言われることが基本的に全くなかったなど、最もホモ・エコノミクスに近かったとも言われている民族です。このように、やはり文化によっていろいろな違いがあるということもわかってきました。このお話も本来とても面白いのですが、時間の関係では今日はお話しできないので、興味のある方は、本の方でも少しだけまとめておりますので、よろしければそちらをご覧ください。

結局のところ、今回知りたかった部分で何がわかったかと言うと、A さんから B さんへの提案は、平均すると、おおむね 3 割から 4 割ぐらいで、一番多い提案率が半々に分けるというものであったということになります。また B さんの行動では、やはり取り分の少ないものは、「NO」とはねつけることが多かったというふるまいが多く文化で見られました。

それからもう一つ面白かったのが、最初に分ける金額を変えた時の結果です。ここではずっと 1,000 円でお話ししておりますが、これを専門用語で stake と言います。この stake を、例えば 1 万円であったり、10 万円、100 万円であったりというように金額が変わったら結果も変わるのではないかという問題意識が当初からありました。そこでやはりいろんな形で実験が行われましたが、ざっくりと言うと、stake の

大きさはおおむね影響を与えていないという結果が出ています。

今まで実験が行われたものの中で、一番大きな stake が、日本円にして数百万円ぐらいの貨幣価値で行われました。先進国ではもちろんそんな実験はできませんので、先進国のお金を持って、発展途上国へ行って実験が行われました。現地の貨幣価値で考えると、おおむねその地域での年収に近いような金額になるものを stake として行われた実験となります。そこまで大きな金額となると、直観に沿うような形での多少の変化はありましたが、全体としては大きな影響はないというのがこれまでの結果となっております。とはいえ、億などの単位でやったら変わるのではないかと個人的には思っております。

ここまでの結果をまとめると、結局、A さんも B さんも、どちらもエコンとは違う行動を取ったということになります。この結果が発表された論文は『In Search of Homo economicus』、つまり『ホモ・エコノミクスを探して』というタイトルだったのですが、結局、経済学者がずっと追いかけていたホモ・エコノミクスという存在は、この地球上では見つかりませんでしたということが、こういった文化人類学的な調査から出てきたと言えるかもしれません。

ということで、この後の話題として、次の二つの問題を考えたいと思います。第一が、A さんの問題です。なぜ、エコンのように、ほぼすべてを自分のものにするということをしなないのだろうか、という問いになります。第二の問いが B さんの問題で、なぜ損をしてまで NO というのでしょうかという問いになります。A さんも B さんも、どちらのふるまいも理論的な予測から大きくずれています。このずれがなぜ起こるのかということ、順番に考えていきたいと思えます。

### 提案者 A の問題：なぜ全部自分のものにしない？

まずは A さんから考えていきます。なぜすべてを自分のものにする提案をしなないのでしょうか。すぐに浮かんでくるのが、相手の拒否が怖いということです。相手に NO と言われたら全部とりあげられてしまうので、やはりそれが怖いのではないかとということが、すぐに思い浮かびます。それを確かめるために考えられたのが独裁者ゲームと呼ばれている新しいゲームで、最後通牒ゲームをさらに簡単にしたものです。

独裁者ゲームでも、A さんと B さんが、やはり A さんが B さんに提案をします。先ほどの最後通牒ゲームでは、B さんは「YES」か「NO」が言えましたが、今回の独裁者ゲームでは、B さんは一切何も言えません。A さんに提案をされたら、もう何もできずにそのとおりにしかできません。B さんは「YES」も「NO」も言えないので、A さんは自分が提案したらその通

りに決まってしまうので、事実上の独裁者としてふるまえるということで、独裁者ゲームと呼ばれています。

独裁者ゲームですと、相手の拒否が怖いということを考える必要がありません。そこでもし本当にこれだけが理由ならば、この独裁者ゲームになったときには、A さんは全部自分のものにするはずで、つまり A さんも B さんもエコンだとすると理論的に何が起るはずかと言うと、B さんは何も言えないので、1,000 円をもらった A さんは当然全部自分のものにするという提案をするはずで、つまり、いわゆるナッシュ均衡では、A さんが完全な独り占めをします。これが、両者が合理的だったときに起るはずのことです。

ではこれが本当に起こるだろうかということで、やはりまた実験で確かめてみましょう。独裁者ゲームもまた、世界中で繰り返し山のような実験をされております。この結果も、やはりエコンとまったく違っておりました。約 6 割の人が相手に何かをあげています。完全な平等、半分に分けている人も 6 人に 1 人くらいいます。平均的な分配率が 2～3 割となり、先ほどの最後通牒ゲームでの平均的な提案率が 3～4 割でしたので、半分ぐらいに減っています。この差の部分は、相手に「NO」と言われるのが怖いことの反映かもしれません。

しかし、独裁者ゲームになっても残っている 2～3 割というのは、そうではないはずで、これがなんだろうか、というのが、実は今日のメインテーマでもあります。これを「20%の希望」と呼んでいる先生もおられます。脳神経科学の藤井直敬先生と言われる方ですが、人が見知らぬ人との関係性を維持するために、積極的に分けていいと考えているリソースが、人には 2 割ぐらいあるということなのではないかと書かれています。本当に積極的なのかどうかはちょっと疑問ですが、だとすれば、それを社会全体で集めれば、何かすごいことができるのではないかと意味で「20%の希望」というふうに藤井先生は呼んでおられます。利他性の研究などでは、この独裁者ゲームで何割渡すのかというものをもって、その人の利他性を測るということもしばしば行われてもおります。ただ私自身は、独裁者ゲームの分配率をもって利他性の指標にすることについては、違和感を持っており、この「20%の希望」の中身は本当に「利他」なのだろうかという点を疑問に思っておりました。そこで、この中身が知りたい、という点を本日の主たるテーマとして、色々な実験を見てみたいと思えます。

例えば、このようなバリエーションがあります。A さんがいて、B さんがいて、互いに全くわからない状態で、実験者がいてお金を分け合います。今までの実験では、A さんと B さんのあいだでは互いに匿名でしたけれども、実験室に集まってもらって実験

をしておりました。実験者は多くの場合は大学の先生ですけれども、誰が誰にいくらあげていたかということは、当然実験者は知っています。実験者が知っていることは、実験参加者も知っています。そこで、実験者にすら A さんがいくら分けたのかが全くわからないという状況にすると、結果がこのように変わりました。約 6 割の人が全部自分のものとし、平均提案率は約 10% で、先ほどの半分ほどに減りました。これをさらに統計的な手法を使って匿名性をさらに高めると、平均提案率がさらに下がって、6.9%、つまり 1,000 円のうち 69 円しか相手にあげなかったということになりました。つまり、自分が低い金額しか渡していないということが誰にもわからなければ、自分の取り分をどんどん増やす方向に動いているというのが、1 つ目のバリエーションです。

次のバリエーションですが、まず A さんと B さんのそれぞれに 500 円を渡します。その上でさらに追加の 500 円を A さんに渡し、この追加の 500 円を B さんの間で分けてくださいと指示をします。これが基本型です。そして変形の 1 つ目として、「B さんから、予め渡してある 500 円のうち 100 円までなら取っていいですよ」と伝えます。変形の 2 つ目では、「B さんから 500 円までなら奪ってもいいですよ」と A さんに伝えます。これらの各実験で、A さんが B さんに渡した金額がこちらの表です、基本型で、単に 500 円を分けてくださいと言うと、やはり 2 割程度の 130 円を渡していましたが、「100 円まで奪ってもいいですよ」と言われると、渡した金額の平均は 30 円ほどにまで減り、さらに「500 円まで奪ってもいいですよ」と言われると、むしろ平均的には奪い始めて、250 円ほど奪うという結果となりました。先ほど、「20% の希望」として、独裁者ゲームで他者に渡す金額を利他性の指標と言いました。しかし、「奪ってもいい」と言われると、その他者から奪い始めるというこの結果を見ていると、本当にこれは「利他」なのだろうかという違和感が、どこかでなんとなくずうずうしてきます。

さて 3 つ目のバリエーションでは、やはり「A さんと B さんとで独裁者ゲームをしてください」と言われます。このときに A さんに渡される金額もやはり 1,000 円ですが、「B さんに分ける前に A さんが 100 円払えば、ゲームから抜けてもいいですよ」と言われます。ここでいう「抜ける」とは、残りの 900 円を全部もらって、B さんに分ける予定があったということすら伝えないということです。100 円を払いさえすれば、残りの 900 円を持ってゲームからいなくなることができるので、B さんは、何があったのか全くわかりません。こういう状況にすると、この 100 円を捨てて、ゲームから抜ける人が出てきます。

もし「利他」の心で本当に分けていたのだとすれば、100 円を捨てずに、その 100 円を B さんにあげるこ

ともできました。逆に「利己」の心で自分の利得だけを本当に増やしたいのであれば、これは独裁者ゲームなので、100 円を捨てる必要はなく、「自分に 1,000 円すべて」と言えばよかったです。ゲームから「抜ける」ことを選択した人は、そのどちらも選ばなかったことになります。わざわざ 100 円を捨てて、B さんにわからないように逃げることを選んだことになります。自分の欲張りさを隠すことができるのであれば、喜んでコストを払うという選択を選んだと考えることが、1 つの解釈としては可能になります。

このようなバリエーションが山ほどありますが、取りあえず今回はこの 3 つのバリエーションだけご紹介しました。復習をしますと、見つからないのであれば、自分の取り分を増やす、「奪っていいよ」と言われると奪い始める、欲張りさを隠せるのであれば、そのためにコストを払うというような結果でした。

道徳哲学者の Jonathan Haidt 氏が「私たちは真に正しくあるよりも、正しくみえることに配慮する傾向をもつ」と言っています。まさに同じようなことが、こういった実験のバリエーションからも見えてきているのではないかと考えられます。つまり、A さんがなぜ見知らぬ他者に、本当は自分が独り占めできる大事な資金をわざわざ分けているのかという部分の、全部とは言いませんが、エコノのようにすべてを自分のものにしようとする提案をなぜしないのかという疑問の答えの 1 つは、ほかの人からどう見られるのかという部分を恐れて、正しく見えるようにすることに配慮しているということです。そこが見つからないのであれば自分の取り分を増やしたりするけれども、それが人からどう見られるのかという部分を気にして、ある程度分けるということをやっているのではないかとということが少しずつ見えてきました。これが、まずは A さんのふるまいに関しての簡単なまとめとなります。

## 不公平に扱われると …

では次に、B さんの問題に行きます。B さんのほうですが、B さんはとにかく「YES」と言いさえすれば、ただでお金が手に入ります。それにもかかわらず、わざわざ「NO」と言って、そのお金を捨てていることになります。なぜそんなことが起きているのかを調べるために、A さんが 999 円で B さんが 1 円という、A さんの非常に欲張りな提案に対して、B さんが「YES」か「NO」を決める前に、A さんにメッセージが送れるというバリエーションをまず考えてみたいと思います。B さんは、欲張りな提案をされているときに何を感じているのかを調べる実験です。

ここで出てきたメッセージは、「自己中！」や、「ズルい！」、「最低！」といったような、英語のスラング満載の言葉でした。つまり、どうやら頭にきてい

るらしいというようなメッセージがたくさん書かれていました。人間は不公平を嫌う傾向があるというのは、昔から言われていることでもあります。実験のなかでも繰り返し出てきている話でもあります。実験のあとの調査でも、やはり不公平に扱われたことに対して、怒りを表明したり、脳の反応などを見ても、怒りや嫌悪にも関連があるとされている島皮質（とうひしつ）前部と言われる部位が反応していたり、特に不公平さが強くなればなるほど、この部位の反応が強くなりました。表情筋の分析では、不公平な提案を受けたときに、気持ちの悪いものを見たときと同じような嫌悪の表情をしていたという報告もあります。あるいは、子どもや動物でも不公平回避が見られるといった研究などもあります。自分がフェアでなく扱われるということに対して、人はどうやら、強いネガティブな感情、怒りや嫌悪の感情を持つらしいというようなことが、こうした多数の研究からも見えてきます。

では、不公平な人に対して、人は何をするのでしょうか。やり返すとか黙って見過ごすなどいろんな選択肢がありますが、人はどうやら仕返しを好むといったことも見えてきています。自分にとってメリットが何もなく、自分に悪いことをした者を、コストを負ってでも罰するという行動を、コストのかかる第三者罰あるいは利他罰といいます。そういった行動が、幅広く見られることが知られています。

最後通牒ゲームにおける不公平提案への「NO」というのは、まさにこのコストのかかる第三者罰の典型的な1つの例でもあります。いろいろと状況を変え、手を替え品を替えとやってみても、やはり自分に悪いことをした人間を、自分にとってはその行動自体にメリットがなくても、それから自分はさらにまたコストを負うことになってでも、相手を罰する、仕返しをするという行動が、いろんな状況で繰り返し実験研究から報告がされています。こうした行動は、たしかに感覚としてはとてもよくわかってしましますが、メリットがないのに、さらにコストがかかる行動です。なぜそのような行動を人は選んでしまうのかということが、次の問題となります。そこで、この問題を考えるために、共感というものにいったん寄り道をしたいと思います。

## 共感の重要性

共感とは「共に感じる」ですので、例えば崖っぷちに立っている人を見るとときどきするとか、誰かがハサミで手を切ったのを見ると、「痛そう！」と感じたり、ほかの人が感じているであろうことを同じように感じたりすることを「共感」と言います。

これはドイツ語から来た、英語としては比較的新しい言葉だそうです。私は経済学の人間ですので、アダム・スミスのお話しについて行きたくなってしま

いますが、アダム・スミスはこんな言葉を言っています。「私たちは、他者の体のなかに入り込み、ある程度その人物と同じ人物になる」。経済学の父と言われている方ですが、「見えざる手」という言葉で、おそらく最も有名な方だと思います。一人一人が自分の利益だけを追求していても、市場メカニズムを通して、社会全体が意外にうまくいきますよというようなことを言った方で、そのメカニズムを「見えざる手」と表現しました。利己主義の旗振り役のようにも言われてしまう方でもあります。実は共感についてもとても深い洞察を残している方です。このスミスの言葉を、今日の科学の目から見てみたいと思います。

自分自身に、電気ショックなどの痛みを与えられ、このときの脳の反応を計測します。次に、自分の隣にほかの人がいて、その人に先ほどと同じ電気ショックを与えて、自分はそれを見ています。すると恐らく「痛そう」と感じると思いますが、このように他者の痛みを見ているときの脳の反応を計測します。もちろん、自分の痛みと、ほかの人の痛みを見ているというのは、全く違うものです。しかしこれを比較してみると、実は脳の反応としては極めて似ているということが、繰り返し報告されるようになりました。

痛みの状況も、直接的な痛みだけではなくて間接的な痛みの情報を見ている場合や、子どもや赤ちゃんなどまで含めて、この両者が似ているという研究が繰り返し報告されるようになりました。私たちの脳というのは、他者と繋がり、彼らの痛みを自分のもののように経験している。そのようにできているのではないだろうかということが言われるようになってきました。アダム・スミスが言ったように、あたかも誰かの体の中に入り込んだかのように、誰かの痛みを自分の痛みとして受け取るということになります。

またこういった共感、動物の世界でも繰り返し報告されるようになりました。これは、娘が描いたサル絵なのですが、隣同士にサルを入れて、自分が食べ物を取ると、隣の仲間に電気ショックが与えられるという状況を考えます。するとどうなるかというと、私も驚いたのですが、おさるさんは、食事ができなくなったそうです。同様の結果が、ラットや、サル、ハトなど、いろいろな動物でも報告されました。特にサルでは、私も驚いたのですが、自分が食べるたびに隣の仲間が痛がっているのを見て、最高12日間も食事をしなくなってしまったそうです。これらの研究は古いものではあるのですが、こうした研究を皮切りに、近年では、ラットもヒトと同じような意味で共感の脳の反応をみせることや、他者を傷つけることを嫌がることなど、さまざまな研究が出てきています。

このように動物の世界においても、仲間に対する

共感というものが繰り返し報告されるようになってきました。共感は社会的本能のなかでも最も重要な要素の一つであること、あるいは共感を含めた社会的本能は、もともとは自然淘汰によって獲得されたものであることは間違いないということを言ったのは、あのダーウィンです。100 年以上も前の人になりますが、おそらく彼のこの主張が、これだけのときを経て、今の科学で立証されつつあるのだろうと思っています。

こういった、誰かの痛みを自分の痛みのように感じると共感の役割ですが、一つの大事な役割は、向社会的行動の基盤の一つといわれています。向社会的行動とは、社会にとってよい行動と言ったものですが、誰かが痛そうとか、苦しそうな思いをしているといったときには、自分も「痛い」ので無視ができない。思わずそこに目がいってしまうという意味で、他者の経験を「観察可能」なものにし、「際立った」ものにし、「無視することを困難」にさせると言われます。今誰かが苦しんでいるのだということを、私たちに伝える力なのでしょう。もともとは子どもの苦悩をすぐに感じ取って反応しなければ、その子(仔)が死んでしまう哺乳類の母子関係からきているのではないかと、そんなことも言われています。仲間が苦しんでいることを知ることで、それをなんとかしてあげようといった、道徳性や向社会性につながっていったのではないかと考えられています。

もう一つの役割が、自らを守る力です。目の前の誰かが、「痛み」や「苦痛」を感じているということは、そこに何かがあるというシグナルでもあります。それを即座に感じとることで、自分を守る力ともなりえます。おそらく進化的には、こちらが先だったのではないかと考えています。こういったかたちで、他者の苦しみを、自らの痛み、痛みとして感じ取る共感というものが、げっ歯類から霊長類まですべての哺乳動物に共通する特徴であるのだということ、そういった苦悩への感受性というものが、はるか太古の昔から組み込まれたシステムなのだということも言われるようになってきています。

さて、ここまでで、「共感」というメカニズムはかなり根深く組み込まれているらしいといったお話を散々させていただいてきたわけですが、一方で、ときにはかなりあっさり消えてしまうらしいというのが、次のお話です。今までと同じで、自分がいて、隣にほかの人がいて、その人が痛みを与えられているのを見ていて、痛そうと感じてしまうといったこの共感ですが、どうやら、相手がどういう人間かということでもかなり変わってしまうようです。

このように、相手が良い人の場合と、相手が嫌な人だった場合とで、それぞれが痛みを与えられているときの脳の反応を比較すると、まったく違うことが報告されました。これがそのときの結果ですが、特に男性のほうが顕著ですが、男女とも、相手が嫌

な人だと思っているときに、痛みの共感の反応が減っていることがわかります。特に男性は、素人的にはきれいになくなっていると言いたいほど減っています。嫌な人の痛みには、共感がかなり減るようだということがわかります。ただし、この論文においては、女性の結果は統計的に有意ではないことには注意が必要ですが、しかしその後、スポーツにおける敵のチームのファンの痛みにも共感しないとか、異なる人種の痛みにも共感をしないなど、遠いヒトについての共感性が薄くなるという研究が、様々なかたちで繰り返し報告されるようになりました。

ただ、私がショックを受けたのは、実はこの続きの研究です。なかなか怖いタイトルがついていますが、嫌な人の痛みを見たときには、実は喜びや快感の脳の反応まで呼び込んでしまうという結果をご紹介します。紹介します。

ここまでで、痛みを与えられている人を見ているときに、その相手が嫌な奴だと、痛そうだと感じる共感が減るという話をしました。ところが、その時に同時に反応している脳の部位がありました。それが、報酬系とも呼ばれる、喜びや快感に強く関係すると言われている脳部位です。その部分が、特に男性において反応していたという報告がされました。いわば、「ざまあみろ」と感じていると解釈したくなる結果です。同じように、敵チームのファンの痛みにも報酬系が反応していたとか、ねたましい他者の人の不幸に、やはり報酬系が反応したという報告などが続いています。これは、高橋英彦先生のご研究です。このように、嫌な人には共感しないどころか、その人が苦しんでいたり痛がったりしているのを見ると、「ざまあみろ」と感じていると解釈したくなるような結果が次々と報告されてきました。

さて、ここまでは悪い人の痛みを見ている状況でしたが、悪い人に自分が積極的にある種の「痛み」である罰を与える行動を見てみたいと思います。すると、やはりそのときに、先の喜びや快感と関係しているとされる脳の報酬系と呼ばれる部位が反応していたことが示されました。

さらに、自分と利害関係がない場合でも、似たような結果が起こることが報告されています。第三者罰と言われます。これまでは、AさんとBさんという二人の間で、基本的にはやられた側がやり返すという話でしたが、ここで、何の関係もない第三者の人が、AさんがBさん二人のやり取りを見ていたとしましょう。AさんがBさんに、とても欲張りな、フェアではない提案をしてきたとします。これを、何の利害関係もないCさんが見ています。この時Cさんは、罰を与えることができます。ただし、大事なことで、罰を与えるためにはCさん自身もコストを払う必要があります。この実験をすると、何の利害関係もないCさんが、わざわざコストを払ってでもAさんに罰を与えに行くという結果が報告されて

います。そして、やはり罰を与えている時のCさんも、脳の報酬系が働いていたことが報告されました。同様の結果は、繰り返し報告されています。何一つ利害関係がない場合でも、また罰を与えることで自分になんの得がないどころか、むしろ自分が損をすることになってでも、「悪いヤツ」だと思った者に対して罰を与えようとする、そうした「第三者罰」と言われているふるまいヒトという生き物で繰り返し報告されたのです。

これは、集団でしか生きていけないホモ・サピエンスという生き物にとって、集団の秩序を維持するという役割を果たしてきたのではないかとされています。

ヒトは基本的には、強い共感性を持っているというお話をしました。つまり、他者の痛みを、あたかも自分の痛みのように感じてしまうという性質を持っています。他者の感じていることを感じると共感の力というものは、集団で生きていく上では大きな役割を果たしてきたと考えられます。しかし、共感の力だけでも問題です。どこかでズルをする人間が現れたとき、この者に罰を与えようと思っても、共感の力によって自分まで痛くなってしまったら、罰が与えにくくなります。しかし、罰を与えられなくなれば、この者はやりたい放題かもしれません。しかし、このときに、いわば脳が、きれいに切り替わるのです。目の前の人間が「悪いヤツ」だと思えば、共感が消えるどころか、この者の苦しみが喜びに変わります。その喜びをベースに、ムチが振るえるのです。それによって、悪者を罰することができるようになり、それが結果的に悪者から社会を守る仕組みとして機能してきたのではないかとされるようになりました。

これを、「見えざる手」というふうにおっしゃる方もいます。アダム・スミスの見えざる手とは、それぞれが自分の利益だけを考えていても、社会全体では意外にうまくいきますよという市場の機能を表した言葉です。誰かが何かを欲しいと思っていたときに、その人のために作ってあげましょうというのが利他的な社会かもしれませんが、そうではなくて、欲しい人がいるのだから自分がこれを作ると売れるのでうまくからたくさん売らしましょうという形で、結局は、自分の損得だけを考えて動いていても利他的な社会と同じような結果が達成されるという意味で、意外に全体がうまくいきますよという話です。そして、ここでの「見えざる手」というものも、社会のために悪い人を罰するわけではなく、自分が悪い人を罰すると「気持ちがいいから」罰を与えるという形であっても、結果的に悪者は罰せられ、社会をそうした悪者から守るといった機能を果たしているという意味で、アダム・スミスの見えざる手とよく似た機能を果たしているのではないかと意味になります。そうした機能が、脳に組み込まれてい

るのではないかというようなことが言われるようになってきました。

もちろん、この見えざる手が持っているのは、おそらく諸刃の剣です。自分の正義感だけで他者にムチをふるうというふるまいが何をもたらすでしょうか。ネットバッシングなどがすぐに頭に浮かびます。こうした話をした時の、ある学生さんの言葉が忘れられません。「世界中で戦争が終わらないわけがよくわかりました」、そんな言葉でした。

さてここまでで、Bさんのふるまいについての簡単なまとめをしたいと思います。もともとの問題は、最後通牒ゲームという状況、つまり、「YES」と言えば得ができ、「NO」と言えば損だというごく簡単な状況で、自分に損なことを多くの人がなぜかあえてやってしまうのはなぜかというものでした。それはどうやら、意図的な不公平への強い怒りや嫌悪というものが人には組み込まれていて、そういった意図的な不公平を行うものへ罰を与えることに強い喜びを感じるメカニズムが、人には組み込まれてしまっているのであろうということになります。

## 裏切り者は見つけられる

では最後に、なぜAさんは、目や評判をあそこまで気にしなければならなかったのか、最期にも一度Aさんの問題に戻りたいと思います。ここで考えるのは、ウェイソンの4枚カード問題という、認知科学の世界では非常に有名な問題です。ここに、4枚のカードが置いてあります。この表にはアルファベットが書いてあり、裏には数字が書いてあります。2枚が表で、2枚が裏にして置いてあります。ここでのルールは、「母音の裏には偶数が書いてある」というものになります。このルールが守られているかどうかを確かめるためには、どのカードをめくする必要がありますか？というのが、この4枚カード問題というものになります。

問題自体は決して難しくはありませんが、その正答率は意外なほど低いことが知られています。正解はこの通りですが、正答率は多くの場合10%にも満たないことが知られています。

しかし、この問題をこのように変えると、一瞬で正答率が跳ねあがることが知られています。ここでは、4枚のカードの表には年齢が、裏には飲んでい

を確認する必要はありませんので、あとはビールを飲んでいる人の年齢を見る必要があるということになります。

この両者の違いは、「裏切り者検知」だと言われています。つまり、ルールを破って、勝手にアルコールを飲んでいるズルい人を探せという、社会におけるある種の「裏切り者」を探すという文脈に変えてあげると、ヒトは直ちにその裏切り者を見つける力を持つのではないかという仮説です。もちろん、この二つの問題の比較だけでは、前者は非常に抽象的な問題で、後者は非常に具体的なもので、そういうところが違うと言いたくなると思います。しかしそうした点も含み、具体性やなじみといった部分を変えるなど様々なバージョンでこの問題を繰り返していくと、面白いほど結果が変わることが報告されています。そしてその中で、先ほど申し上げた通り、「裏切り者を探せ」という文脈にしたときに、正答率が跳ねあがることが報告されました。ヒトは、裏切り者を見つけるための敏感なセンサーというものを持っているのではないだろうかということが言われるようになってきました。

それから、このような研究もあります。裏切り者は、「覚えられる」というものです。こうした研究は Linda Mealey 氏たちがやっているものが最初かと思いますが、その後も、裏切り者の顔を長く見ていたり、裏切り者に関する情報を覚えていたり、どのような人物かということに関するソース記憶と呼ばれる情報が裏切り者に関する者の場合よく覚えられたり、あるいは悪いうわさに関する情報はよりよく記憶されたりなど、「裏切り者」に関する情報ほど覚えられれるということに関係する報告が、さまざまなかたちで、子どもなども含めて繰り返し報告されるようになりました。

それからさらに、裏切り者は広められるということも言われるようになってきました。「ゴシップ」に関する研究です。ゴシップというもののイメージとしては、悪いうわさ話のようなものではないかと思いますが、学術的な定義としては、一般的には、「良いことも悪いことも含んだ、その場にはいない第三者に関する話題」をすべてゴシップと定義します。著名な人類学者である Robin Dunbar 氏の調査がとて有名ですが、ヒトの会話の約 3 分の 2 が社会的な会話、つまりゴシップであると報告されました。また Donald Brown 氏は文化人類学者の方ですが、世界中の様々な民族の調査を行い、あらゆる文化に共通して見られる特性を普遍特性と呼びました。この普遍特性は膨大なリストとなっていますが、その中にあるものの一つが、ゴシップです。つまり、あらゆる文化にゴシップというものが存在していると報告されています。

またゴシップの中身の調査ですが、Polly Wiessner 氏は文化人類学者の方ですが、30 年にもわたる非

常に詳細な調査で有名な研究ですが、会話の約 60% が仲間の誰かに対する批判の話で、褒める会話はその 10 分の 1 ぐらい、わずか約 7% であったという報告をされています。また文化人類学者の Christopher Boehm 氏は、ゴシップというものは、「逸脱行動の疑われるものにネガティブな意味で集中」していると言っています。また道徳哲学者の Haidt 氏は、大学生の調査を行い、ゴシップは、「圧倒的に批判的であり、他者の道徳的、社会的な違反が主であった」と報告しています。また比較的最近のこちらの調査では、スマートフォンを使った調査だったように思いますが、他者の悪い話はよい話の 2 倍聞いているという結果が報告されたり、また子どもの研究においても、他者に関する報告は、圧倒的に悪い行動についての報告、つまり告げ口ですが、が多かったという結果が出されています。

結局、ゴシップというものは、どうやら私たちのイメージ通り、「誰かの悪しき行いのうわさ話」というべきものに実際になっている可能性が見えてきます。また有名人のネガティブなゴシップを聞くと、先ほどもでてきた、脳の報酬系が反応するという研究もあります。

こういったゴシップの機能はいろいろと言われておりますが、1 つが評判の管理であると言われております。誰がパートナーとして信頼して、誰が信頼できないのかということを知る。あるいは、自分や他人の評判を知る。これが 1 つのゴシップの機能であるということです。それから社会的な逸脱者を特定することです。グループのなかの逸脱者が誰かということ特定して、みんなでその逸脱者に対処するということです。

先ほど罰の話をしましたけれども、1 対 1 で与える個人罰は実験だとたくさん出てきますが、フィールドで見ると、実は非常に少ないという報告もあります。第三者罰も、実験ではかなり見られますが、仕返しの可能性を入れると非常に減ってしまいます。実際に、フィールドで見られる第三者罰は、実験室実験と比べると非常に減ってしまいますが、ではなぜ行わないのかと調査をすると、仕返しが怖いということが言われます。実際にフィールドで行われている罰が何かというと、結局個人罰ではなくて、集団罰が中心だと考えられています。みんなで悪者に対処するということです。みんなで対処するためには、誰が悪者なのか、誰がこの社会の裏切り者なのかをみんなで共有する必要があります。そこをあらかじめうわさ話で「ねえ、ねえ、知ってる？ あの人ってさ……」というかたちで、社会的な逸脱者を特定します。そのための役割としてゴシップがあるということです。

またゴシップは、「警官」や「教師」としての機能を果たしているとも言われます。社会の規範から逸脱をすると、ゴシップを通じて、「つるし上げ」とで



もいうべき罰が与えられるという意味において、ゴシップというものが悪い人を取り締まる警官の役割をしているということです。同時に、「こういうことをすると、こんなことを言われてしまう」が、「こうやっていけば何も言われずに済む」という形で、何がやっていい行動で、何がやってはいけない行動なのかということ、人々に教えてくれる教師の役割をしているのだということになります。

あるいは、これも面白いなと思っていますが、ゴシップにはつながりをつくる機能があるのではないとも言われています。ゴシップをすると、オキシトシンというつながりをつくると言われていたホルモンが分泌されることが報告されています。おしゃべりをしていると、いわゆるストレスホルモンと言われていたコルチゾールなどは減りますが、オキシトシンが出てくるというのがゴシップだけであり、それは単におしゃべりをしているだけで出てこなかったという報告です。ゴシップというものが、他者とのつながりをつくる役割を果たしている可能性を示唆しています。

あるいは、ゴシップが「良き者」をはげますという役割もあるのではないかということも言われています。1つの集団における、ゴシップの変遷を長期にわたって調べた研究報告があるのですが、それによると、その集団のなかで、何か問題が起きた時には一斉にゴシップが増えました。ただし、そのときには、社会的逸脱者に対する批判的なゴシップが増えたのではなく、逸脱をしていない人たち、「あの人はこんなにいいことをしていたよ」というようなポジティブなゴシップも増えたと報告されました。「私たちは、頑張っているよね!? あの人はあんなにひどいことをやっているけれども、自分たちはそんなことをしないで頑張っているよね!？」というようなかたちで、「良き者」をはげますという機能もあるのではないかということになります。

このように、ゴシップは様々な社会的役割があると思いますが、こういったものを通じて、裏切り者を社会に広めていく力というものを持ち持っているのかもしれない。ちなみに、これは偶然見つけたものですが、記録に残っている最古のゴシップと言われていたものが、紀元前1500年ごろのもので、これは粘土板にくさび形文字で残っていた記録ですが、メソポタミアの有力な男性が既婚女性と浮気をしたというもので、そんなものをわざわざの粘土板に残したのだなあと思ったのですが、こういうものを見ると、いつの時代も人間は変わらないなと思ったりもしました。

## 社会集団の一員としてのヒト

ずいぶん駆け足でお話ししましたが、まとめに入っていきたいと思います。20%の希望の中身とはなん

だろうか。これが今日のお題でした。今日の結論は、もちろんそのすべてがわかったということではまったくありません。あくまでそのごく一部として、「ヒトは一人では生きていけない」、ということだと考えています。

ヒトは、社会的な生き物です。つまり集団をつくって生きる生き物ですが、集団をつくってうまくやっていくためには、他者の感じていることを感じとる、「共感」というものが恐らく大きな役割を果たしたのだらうと思います。一方で共感しかなければ、ほかの人の苦しみを自分の苦しみにしてしまうので、この人たちが何かおかしいことを始めたときに罰を与えようと思っても、自分まで「痛く」なってしまうので、罰が与えられません。しかしそうすると、好き放題やる人たちが出てきたときに、大問題となります。そこで、そうした場合に脳が見事に切り替わり、意図的な不公平への強い怒りや嫌悪というものが組み込まれ、そういった者たちに対して、共感を覚えなどころか、その者の苦しみや痛みに対して、喜びや快感まで覚えるようになりました。

さらに、そもそも裏切り者を見つける力であったり、裏切り者を覚えておく力であったり、裏切り者をゴシップとして伝える力であったり、そういったものがヒトには組み込まれていくようになりました。自分が万が一何か変なことをしてしまった場合に、見つけられて、覚えられて、広められてしまう。それも、自分と直接的な利害関係があった人だけでなく、それ以外の人からも「快感」から自分にムチが振られるようになる。それは、とても恐ろしいことです。そうすると、とにかく周りから変な人に見られないようにしなくてはならないとなり、他者からの目や評判に、非常に敏感になっていくでしょう。こうして、Aさんは、ある程度は相手にも分けましようというというような、周りを配慮するようなメカニズムが、ヒトに組み込まれていったのではないだろうかと考えています。

つまり、まとめると、ヒトは社会集団の一員として生きるように進化したのではないだろうか。そういうメカニズムが組み込まれて、そのふるまいが、最後通牒ゲームのような簡略化された状況でのふるまいにも表れていたのではないだろうかというようなことを考えるようになりました。これは、損得という意味での合理性では、確かに不合理かもしれませんが、集団のなかで自分が生き残っていくという意味においては、むしろ非常に合理的なふるまいです。そこで、私自身は、これを「適応合理性」と呼ぶことにしました。つまり、一見不合理に見えたとしても、そこにはある種の「合理性」がある。言い換えればこれは、「合理的に不合理」、なのではないかということを考えるようになりました。

私が言っている「適応合理性」というのは、いわゆる「不合理性」あるいは「限定合理性」を説明し

ているだけではありません。いわゆる経済学が想定してきたような、「超合理性」とも決して対立していないということだけ、最後にお話しさせてください。経済学が想定してきたいわゆる「超合理性」は、食べ物やお金といった貴重な資源をできるだけ自分が多く取るためにどうしたらよいかと考えることです。そうした食べ物やお金などの貴重な資源をたくさん手に入れることは、もちろん生存という観点からも、遺伝子を残すという観点からも、どちらから見ても非常に魅力的なはずで

実際にヒトは、状況に応じて、とても「合理的」にも行動をしていました。見つからないと思えば、自分の取り分を増やすような行動に変化させていました。つまり、目の前の貴重な資源を確保しにいくことが問題ない状況ならそのようにふるまうし、それでは人に見つかってしまうなど良くないと思えば他者にも分けるといったように、状況に応じてふるまいを変えていました。あるときにはエコノミクスに近い「合理的な」行動を選択し、あるときには、一見「不合理」にも見える行動も取るけれども、結局、進化の視点からみた適応という視点でみると、どちらも合理的です。適応合理性というのは、長い目で見て適応的な特性をもたらす傾向を持つということの意味をしています。長期で見て、そのほうが望ましいならば、一見損としか思えないような行動を取る傾向を持つけれども、長期で見ても、特に問題がなければ、やはり自分の資源を確保する行動を取るでしょう。そういった合理的に見えないものから、経済学が想定してきたような、いわゆる超合理的なものまですべてを含んだものが、ここで言う適応合理性です。経済学で言う「限定合理性」と「超合理性」が、両者ともに適応合理性という概念でみることで、統一的に理解ができるのではないのでしょうか。それが、今の私の主張です。

心理学者である Daniel Kahneman 氏のノーベル経済学賞をきっかけとして、心理学的要素を入れた行動経済学というものが花開きました。「超合理性」は間違いで、ヒトは「不合理だ」と言ったような言い方もしばしば目にします。こうした不合理性を、「限定合理性」などとも言います。

しかしそれは、違うのではないかと、私は思っています。「適応合理性」という視点からみることで、超合理性を前提とするとされる伝統的な経済学も、限定合理性を前提とするとされる行動経済学も、どちらも全部統一的な枠組みで考えることができるのではないのでしょうか。それを適応合理性と呼んだけれどでしょうかということ、本では提唱しています。ヒトは、合理的に不合理な部分と、合理的に合理的な部分を持つと考えています。

このようなことを考えていくためには、本当に文理を超えた学問の連携が非常に大事です。「心の性質を理解することは、社会制度と社会科学、経済学

や政治学における活気画期に満ちた理論の構築に欠かせないもの」と言ったのは、心理学者の Herbert Simon 氏です。彼は、こう言葉を続けています。「経済学は、人間の理性について、2 世紀に渡って問題をごまかしてきました。しかし、そういう仮定はもはや実のあるもののあるものではない。そうした仮定は、もっと真実性のある理論に取って代わらなくてはならない。」

過去、お二人の心理学者の方が、ノーベル経済学賞を受賞されておりますが、そのお一人はもちろんすでに何度か名前が出てきている、行動経済学の先駆者と言われる Kahneman 氏ですが、最初の受賞者が、この Simon 氏です。

この Simon 氏はもちろん経済学の世界でも有名な方であり、彼のこの考え方も社会科学のなかではよく知られてはいますけれども、近年の行動経済学の発展まで、残念ながらあまり重要視はされてこなかったと言わざるを得ないと思います。しかし、今まさにこの言葉が重要であろうと考えています。つまり、ヒトが幸せに生きていく社会の仕組みを考えると社会科学の問題を考えるには、社会科学だけでは全く足りないのではないだろうか、私は強く思うようになりました。まさに Simon 氏が言っているように、人間の心の性質をきちんと理解したうえで、社会の仕組みを考えていく必要があるだろうと考えています。そのためには心理学をはじめ、さまざまな学問研究と連携をする必要があります。文系も理系も乗り越えた多様な分野の研究者の方と協力し合い、人という生き物を、きちんと生き物として理解をしたうえで、そういった生きた人間を前提とした社会の仕組みを考えていく必要があるだろうということです。私自身は経済学の間人です。ほかの分野のことは全くの素人ですが、他分野の知恵をお借りしながら、皆が幸せに生きていける社会の仕組みというものを考えていくために、学問の世界の片隅にいる人間の一人として、できることを少しずつやっていたらと思っております。以上です。どんなことでもお気づきのことがありましたら、ぜひ教えてください。ありがとうございました。

## 質疑応答

難波：小林先生、ありがとうございました。最後通牒ゲームという、本当に簡単なゲームのところから、人はどういう存在なのかということまでを、たくさんの論文から導き出されてきたということで、思わず聞き入ってしまいました。せっかくですので、いろいろとご質問がある方もいらっしやと思いますので、伺えたらと思っております。Zoom の方も質問できます。会場の方は挙手していただきまして、Zoom の方も挙手いただくか、チャットに書いていただいてもいいということですので、

どうぞ質問をいただければと思います。どなたいらっしゃいますでしょうか。ではどうぞ。

**道重**：心理学部の道重さおりと申します。今日は貴重なご講演をいただき、ありがとうございます。実は私も学部は経済学部です。

**小林**：そうなんですか。うれしいです。

**道重**：全く不真面目な学生だったので、先生のような面白い講義を聞いたら、もっと経済学が好きになっていたかなと思いながら、非常に聞き入っていました。実は、私は、今は犯罪心理が専門ですけれども、刑務所のなかの詐欺グループに関わることになりまして、今、20年のときを経て、お金と人の心というものを、あらためて勉強し始めているところだったので、本当にタイムリーに先生のお話を聞かせていただいたところです。このゲームは、1,000円ということですが、これが、例えばお金の額、先生もお話しされていましたが、額が上がると、どういうふうにその判断が変わっていくのかということ、まずは1つ教えていただきたいということ、さらに共感についてです。これは感想になりますが、共感性があるけれども、それがさらっと消えてしまうというのは、まさしく受刑している人を見ていて、非常に思うところではあります。そのような人たちを、さらに社会のなかに戻していくというのが、私たちの今課せられた仕事だと思っています。その際に、社会の人が悪者を罰するというところから、それをまた取り込むということに変わるポイントというか、経済学的な視点から何かご示唆いただけたらと思っています。よろしく願いいたします。

**小林**：非常に大事なコメントをありがとうございます。最初に stake が上がったとき時に何が起るのかということからお話しさせていただきたいと思います。結論から申し上げますと、stake が相当大きくならない限り、おおむね変わらないということには一応なります。さて今まで行われた実験で最も大きな金額のものが、日本円にして概ね百万円単位となります。このときには、Bさんへの提案率もBさんの拒否率もどちらも小さくなる傾向が報告されました。どちらも、直観的な結果とも合致していると思います。つまり、1,000円の stake を1,000億円とすると、仮に99%と1%という提案だったとしても、Bさんの取り分が1億円ありますので、それはさすがに「NO」とは言えないのではないかとは思いますが、そうした直観と合致する方向の結果が報告されてはおります。

それから共感性ですけれども、受刑者の方ということで、受刑者の方に最後通牒ゲームですとか、独裁者ゲームをやった研究などがあります。そうすると、一番興味深いと思った結果が、麻薬の売人の方の結果ですが、最後通牒ゲームで、分ける

側であるAさんの立場になると、きれいに半々という提案をされました。一方で受ける側であるBさんの立場となると、1円以上で「YES」と言いました。その理由を聞いてみたところ、まずBさんの立場のときには、自分は一文無しだから、とにかくお金がもらえるなら1セントでも「YES」と言うという、ある意味でとても合理的な答えでした。次に「では、なぜAの立場になったときに半々の提案をしたのか？」と尋ねると、この商売は、「1セントでもごまかしたら命に関わるから」というのがその答えでした。正直、とても厳しい取引の世界なのだと感じたと覚えています。

こうした取引と関連したことで、本当は今日お話したかったのですが、先ほど少数民族の社会で実験がたくさん行われたというお話をしましたが、とても面白い結果が出ています。アメリカや日本の先進国と、いわゆる少数民族の方たちとの社会において、見知らぬ他者にお金を分け与えるという行動に影響を与えている要素が2つ見えてきました。1つ目が、これはあまり意外ではないかもしれませんが、宗教でした。ただ、宗教を信じていたらなんでもよいというわけではなくて、論文では「成功した宗教」という言い方をしていますが、信者の多い宗教、結局キリスト教とイスラム教の信者の国だと、相手に分け与える傾向が強くて、そうではない、部族の神様などを信じているとそうでもないという結果でした。結局何かというと、神がもつ「すべてを見通す力」と、「罰を与える力」が関係していると言われています。ヒトがやっているあらゆることを、見通す万能な力を持っている神で、かつ、悪しきふるまいを罰する強い力を持っている神を信仰している宗教の人たちは、他者に分け与える傾向が強いということです。「すべてを見通す力」と、「罰を与える力」のある神を持っている宗教は、大きな集団をコントロールする力を持つのであろうという議論につながると思います。

それと、もう1つ影響を与えていた要素が、これは本当に面白い結果ですけれども、「市場依存度」というものが影響していました。市場依存とは何かというと、自分自身の生活に必要なものをどの程度市場に依存しているかを測るものです。具体的には、日々の食事のカロリーのうち、どれだけを市場から手にいれているかをこの論文ではその指標をしています。例えば、私は、私は、着るもの食べるものも何もかも、お店で買ってきます。市場依存は100%です。あるいは最もエコに近いとされたマチケンガ族は、市場に全く頼ることなく、自分の生活に必要なものはほとんどを自分たちの力で手にいれているので、市場依存度は極めて低くなります。

さて、その市場依存度が高い、つまり、お店で物を買うことが多い社会とそうでない社会で、見知らぬ人に親切にする行動に差が出ました。これは、どちらだと思いますか？ 市場に頼る社会ほど、見知らぬ人に分け与える傾向が強いのか、弱いのか？ 結果は、素朴な直観とは逆で、上がっていました。つまり、市場で物を売り買いすることが多い社会ほど、見知らぬ人と分かち合う傾向が強く出ました。

直観的には逆だと思われておりました、市場で取引をする社会になればなるほど、お金でなんとかする社会だから、見知らぬ他人のことなどはどうでもよくなり、利己性が高まって、お金を自分で独り占めをしようとするのではないかと漠然と考えられていました。ところが、今お話しした通り、全く逆の結果となり、これは本当に大きな衝撃を与えて、非常に話題になりました。結局、理由はわかっていません。今回の日本心理学会でも、まさにこれと関係すると私が思う論文が発表されていました。モンゴルでの実験で、その後の続きを個人的にとっても楽しみにしている研究です。

結局こうした結果から言われていることは、「市場取引」とはそもそも何ぞや、と言う視点です。結局市場で取引をするということは、「見知らぬ他者と関わる」ことです。私たちは、会ったこともない見知らぬ他者を信頼して、その人がつくったものを平気で食べます。マチケンガ族の方たちは、見知らぬ他者と関わることは基本的に決してしないそうです。知っている人間同士だけで、交流をするそうです。しかし私たちは、市場で買ってきているものは、誰が作ったのかわかりません。わかりませんが、それを喜んで食べています。また見知らぬ他者を、平気で自分のテリトリーである家にあげたりします。例えば動物の世界で、群れの外の見知らぬ他個体を、自分たちのテリトリーに入れることは基本的にはあり得ません。しかし、「ガスの点検です」と言われて、その人が制服を着ていれば、全く知らない個体を平気で自分たちのテリトリーである家の中に招き入れるのが市場社会です。市場の取引とは、相手の顔は基本的には見えません。そうした「見知らぬ人」を信頼して、取引をするのが市場社会です。そうしたことと先の結果が関連しているのではないかということも言われています。最初の話に戻ると、麻薬取引の方たちも、まさに非常に厳しい取引の現場で生きていくなかで、半々分けなのではないかと、そんなことを思ったことを覚えております。

あとはサイコパシー傾向なども、実験で測ることもあります。サイコパシー傾向の強い方は、6対4ぐらいの比較的平等な提案をされるそうですが、受け手になると、仮に不平等な提案にも、怒りの反応や生理的の反応など感情的な反応があまり

見られず、少ない金額でもある意味で「合理的に」受け入れるケースが多いようです。しかし、分け手の立場に立つと、相手がこんなに少なければ怒って「NO」と言われてしまうことを理解して、6対4ぐらいできちんと提案するということが出てきます。そのような研究もあるみたいです。

それから共感とは、ある意味で驚くほど簡単に消えると言っているのではないかと思います。何らかの意味で「遠い」と思うと消えますが、逆に「近い」と思うと意外にぱっと出てくると言ってもいいのではないかと思います。例えば、出身地が同じであるとか、同じ音楽が好きであるとか、最近見た論文では、7つぐらいものが、特にそうした「近さ」の感覚を呼び起こしやすいと言った報告がありました。あとは、そうした共感性をあげる共感性トレーニングとかをやっている方たくさんいらして、もちろんご存知だとは思いますが、その辺は詳しくないので、お役に立てなくてすみません。

**道重:** 大変興味深いお話をありがとうございます。先生からご教授いただいた論文も見てみようと思いました。確かに受刑者の方も、自分の親が被害に遭ったというDVDを見たら涙を流されますが、そのあと出てなんの仕事をするのかと尋ねたら、「ナチュラルな薬を売ってあげます」と言っていました。あれだけ泣いていたのはなんだったのかということで、先生の今日の話が入ってきたころはありました。やはりリスクとメリットを人が判断するとき、しかもお金という価値のときの判断のしかたというのが、非常に私も今、本当に興味があるので、またいろいろと教えていただきたいと思います。今日は本当にありがとうございます。

**難波:** ほかにはどうでしょうか。

**長谷:** 心理学部の長谷和久と申します。非常に興味深いお話を聞いて、大変楽しかったです。ありがとうございます。私自身がもともと卒業論文のころから、ヒューリスティックバイアスを勉強していて、今回のお話も興味深く拝聴しました。そのなかで1点だけ質問があります。今回、小林先生は、適応合理性があるからこそ、それが20%の希望の中身の一部を想定しているだろうというふうなことをお話しいただきました。そのなかで気になるのが、最後通牒ゲームや独裁者ゲームを実施する際のデフォルトはどこにあるのだろうと思っています。例えば、共感であれば自動的に起きるので、相手に500円、自分にも500円というのがデフォルトであって、いろいろと考えていくと、「相手は少なくともいいだろう」ということで、調整が働いて、自分が700円、相手が300円にするのか、それとも最初はゼロと1,000円みたいなことが頭に浮かんで、そこから評判もあるしというこ

とを考えて、調節して、500円、500円に近づけていくのか。どちらが正しいのかということが疑問になりました。もしかすると、例えばタイムプレッシャーとかを設けることによって、そうしたデフォルトのことがわかっている研究があるか、質問させていただきました。

**小林：**ありがとうございます。とても大切な質問ですが、まさに今、もめているところだと思います。ご存知かと思いますが、例えばタイムプレッシャーをかけて、10秒で判断するとか、1秒で判断するということに、ぱっと出てくる意思決定がどちらなのかということで、計算問題をさせたり何かを記憶させたりなど認知負荷をかけた上で意思決定をさせることで、デフォルトが利己なのか、利他なのかということ調べる、という研究はたくさん出ています。一応デフォルトは、「実は利他だ」という研究のほうが多いかなとは思っております。最後通牒ゲームなどでも、同じようにタイムプレッシャーを与えて短い時間で意思決定をさせるとか、何か計算問題をさせるような認知負荷を与えた上での意思決定といった実験もあります。そういう中で、短い時間で直観的に判断をさせると、寄付金額が増えるとか、より公平な提案をするといったような結果は報告されています。ただし、これらの研究は、必ずしも全部が全部整合的な結果というわけではなかったり、タイムプレッシャーのもとで出てくるものが本当にそもそもデフォルトと言ってよいのかといったような批判などもあり、今の段階できれいにこうだと答えが出ているものではないのかなとは思っています。

ただ、社会的ヒューリスティックと David Rand が言っているものがあり、私も本で最後のほうに書いていますけれども、情報がなくてよくわからないときには、取りあえず安全な選択肢を取っておくというバイアスが、ヒトには入っているのではないかということ私自身は考えています。例えば、情報が少なかったり、不確実性が高かったりすればするほど、無難な行動を選びやすいといったような結果があります。他者との関わりのある社会的な意思決定においては、その社会においてとりあえず無難な行動を取っておけば、間違えにくいと思われれます。そこで、とりあえず分け与える行動を選択する、ここで言えば半々分けに近いものを選ぶという行動に繋がっているのではないかと思います。すると、それは仮に「デフォルトとして半々わけ」という結果だと言えたとしても、それが「利他」なのかと言うと、また少し違うかなという気もしています。

**長谷：**ありがとうございます。今のお話を聞いて納得していますが、それが利他性と言われるかという、ちょっと異なるかなと思っています。本当にもともと持っているバイアスに縛られているこ

とで、タイムプレッシャーのなかで利他的になるというには、やはりそういうふうな直観的な判断をしがちということで、一部少し悲しみみたいなものがありますけれども。

**小林：**先ほど難波先生が紹介してくださいました、夏に学術会議に講演に行かせていただいたときにも、利己と利他のような話をさせていただきました。結局そこでは、利己も利他も、デフォルトがどちらというような議論は、ある意味でどちらも違うのではないのでしょうかというような議論を、させていただきました。利己なり利他なりがデフォルトで組み込まれているというよりも、ヒトの根っこに組み込まれているのは、結局何がなんでも俺は生き残ってやる、遺伝子を残してやるみたいな、生き物としての「生きる力」のようなものであって、それが結果的に、ある状況ある立場からみると利他的な行動に見えたり、逆に違う状況で違う立場から見ると利己的な行動に見えたりと言ったような、後付けの解釈なのではないかと、今の私はそんなふう風に考えています。そんな生意気な仮説ですが、非常に面白がっていただけました。

**長谷：**ありがとうございます。

**難波：**あとお1人ぐらいでしょうか。

**黒川：**実習助手の黒川優美子と申します。私も不正の研究とか、欺瞞の研究を博士論文でさせていただいたときに、先生の本も参考にさせていただきました。私の実験で、欺瞞とか不正を行ったときに、Web調査で匿名性もある程度高くしてやったのですが、海外の研究に比べると、かなり不正のリスクというか、欺瞞率が低くなってしまいました。もちろん先生の本でも書かれていたとおり、匿名性を高めてもラボ実験なので、やはり観察している実験者がいるということが原因ではあるのかなというふうに考えました。ただ、それを踏まえたうえでも、先生の資料にある独裁者ゲームで、約60%の人が相手に何かを渡すということですが、逆に残りの40%の相手に何も渡さないで、評判を全く気にしないようなパーソナリティの人たちなのかとか、何かほかに要因があるのかというのがすごく気になりました。もし、そのあたりは論文に理由とか、残りの4割の人はなんなのかということがわかれば教えていただきたいです。それから私の研究も、基本的に日本人を対象にやっていたけれども、このような独裁者ゲームもそうですが、海外の人から見ると、わりと日本人は正直者であるというようなものを読んだりしたことがあります。実際に研究とかで、先生的にどいう所感を抱かれているのかということもご教授いただけたらと思います。

**小林：**ありがとうございます。おそらく非常に大事な問題と関わっているんだろうと思います。1つは多様性だと思います。私は、今日の発表もそう

ですし、あの本もそうですけれども、非常に大事な話題で書きたいけれども書けなかったことはたくさんありますが、そのうちの一つが多様性です。そこまで入れるともう收拾がつかないと思い、結局すべて落としてしまいました。それでも、実験で、参加者の全員が全員 100% に近い人が同じ行動を選んでいるわけではないということだけは示したくて、被験者何人のうち何割の人がこの行動を選びましたというようなデータは主要な実験についてはできるだけ書いてはいます。

それでも多様性は本来とても大事なもので、ほとんどあらゆる実験において、全員が全員同じ行動を取るといことは、まずほとんど起きません。そういう意味で、残りの 4 割の人が、まさに多様なのだらうと思います。では多様性はなぜあるのかという視点で、全く異なる話にはなってしまいますが、進化の視点でみた時にとっても面白いと思ったのが、視覚の視覚、色の見え方の研究です。個人差が人間にもあって、みんな一人一人違うということもわかってきたそうですが、人間の色覚は一応 3 色型色覚が基本で、2 色型、いわゆる色盲という古い言い方もありますが、さらには 4 色型の方もいるというような、「多様性」があることが知られています。

では、この見え方の多様性は何かということを探るための、サルの実験があります。サルも人間と同じように、2 色型と 3 色型の個体がいるそうですが、2 色型は、赤が見えないそうです。赤色色盲と言っているのかなと思います。もともと哺乳類は夜行性ですが、赤が見えるようになり、何がよかったのかというと、熟れた果物を見つけられるようになりました。遠くの葉っぱの緑のなかに赤がある。あれは熟れた果物だと遠くからでもすぐにわかります。熟れた果物を見つけられるようになったということで、赤が見えるようになった個体は、適応の意味で有利だった。赤の見えない、いわゆる色盲の個体は不利にも思えます。しかし決してそうではなくて、逆に赤が見えないことで、緑と赤の色に惑わされずに、葉の陰の動く生き物を見つけやすくなったそうです。つまり、狩りが得意と考えられます。サルの研究で、ふんを調べることで、そのサルが 2 色型か 3 色型かということと、食べているものがわかるそうですが、厳密ではないですが、ざっくり言うと、2 色型は昆虫などの小動物をとることに優れ、一方で、3 色型は果物を見つけることに優れていたそうです。ただし、そうした違いは年齢を重ねると減っていったとも報告されていて、経験が補える部分があったようです。ただ大事なことは、両者の繁殖適度に明確な差がなかったことです。ヒトの特徴の一つに、食べ物を持ち帰って分けることがあると言われています。こうした研究から、おそらくヒ

トにおいても、古代の狩猟採集時代において、3 色型の個体は果物を持ち帰り、2 色型の個体は狩りに優れて肉を持ち帰るなどというかたちで、それぞれの特徴を生かしながら、補い合い分かち合うことができたのではないかと考えています。

こんな形で、多様性はおそらく進化の必然だろうと考えています。そんな中で、独裁者ゲームにおいても、全員が同じ行動をしているわけではない中で、4 割の人がなぜか違う行動をしているということだと理解しています。

また社会心理学者の山岸俊男先生の論文だと思えますが、最後通牒ゲームにおいての「NO」という人において、少なくとも 2 種類の人間がいるという論文も見たことがあります。1 つのタイプが、フェアではないことに怒り、フェアでないことを罰するヒトなので、自分が分け手に回った時にはきちんとフェアに分けるタイプのヒトです。もう 1 つのタイプが、「俺になんてことをするんだ」という、自分が下に見られることに頭にきているタイプで、自分が分け手になると、フェアには分けないタイプのヒトです。このように、やはり多様性があるとは思っています。独裁者ゲームの 4 割の人はどういう人かというのは、まだよくわかっていないとは思いますが、こういった意味での、何かしらの多様性の表れだと、私は思っています。

また文化についてですが、今回の報告でもあの本でも、大事なことでありながら全く触れることができていないことのひとつが、多様性と、この後天的な学習や文化です。この 2 つは、本当は非常に大事だと思っています。ただ、私はそれを入れ込んだ上でまとめきることができず、この本ではどちらもテーマとして盛り込むことはできませんでした。例えば、よく「日本人は……」といった日本人論が語られますが、本当にそうかと言われると、私には結局よくわからないところがあります。

私は、もともとは「法と経済学」という分野で、ゲーム理論を使って、人の意思決定が合理的に行われていることを前提に、社会の望ましいルールを探すとといった分野を専門としておりました。その事例なのですが、例えば、日本は「和を尊ぶ文化だから裁判が少ない」などということがしばしば言われますし、実際にデータを見ても、日米で比較すると、裁判数は少ないです。しかし、それが本当に「和を尊ぶ文化」で、争いが嫌だから裁判を起こさないかということ、データを詳細にみると、恐らく違うという報告があります。

裁判がいつ起こされるかと言うと、基本的には結果の予測が難しいときと考えられます。裁判を起こしても、どちらが悪くて、どちらからどちらにいくら支払いが命じられるということがほぼ 100% 確実であれば、わざわざ裁判を起こしても仕

方がないので、和解などで終わり、裁判にまで持ち込まれるケースは一般に減るからです。しかし、アメリカは州ごと法律が違いますから、国全体の法律まで含めると51個の法制度があるとも言われます。交通事故を例にとると、原告の住んでいる州と、被告の住んでいる州と、さらに事故の起こった州が違うかもしれず、そもそもどの州の法制度を採用するか自体が明確でないケースもありますし、ある州の裁判所が別の州の法制度で判断しなければならないこともあります。つまり、結果の予測がとても難しい。一方で日本では法制度は一つだけですから、それと比較すれば、結果の予測ははるかに容易になります。実際に、日本でも、法制度が変更になった直後で新しい法律なので結果がどうなるか予測が難しくなると裁判例が増え、その後法解釈が安定してくると裁判数が一気に減ったという研究報告があります。つまり、「和を尊ぶ文化」の影響はが皆無であるとは言いませんが、単純に、裁判の結果の予測のしやすさが裁判数に影響を与えている側面もあるだろうという報告です。

話がそれてしまいましたが、何でもかんでも「文化」の影響にする安易な文化論には私は少し懐疑的ではありますが、ただし、それは「文化」の影響がないことを主張するものではないですし、むしろそれは本来とても重要だと思っています。つまり、進化を持ち出すからと言って、すべての人

間「遺伝的に何もかも決まっています」、すべての人間が100%同じ行動をするはずだ」ということには全くならない、ということが言いたかったのです。

遺伝的な部分ですら「多様性」があり、さらには文化などの後天的な影響もある。だから今の段階では、独裁者ゲームの「残りのヒト」のふるまいをきれいに説明はできないですが、ここは無視してよい部分ではないですし、何らかの意味での多様性の表れとして、今後さらに研究をしなければならぬ部分だと考えています。ちゃんとしたお答えになっていなくてすいません……。

黒川：ありがとうございます。

難波：時間が押してしまい、すみません。質問のある方は、終わってからご質問いただければと思います。今日は、本当に精力的なご講演をいただきまして、経済学は私たちもあまりなじみがありませんが、そのなかで人間の営みというか、行動というか、そういうところで非常にベーシックな部分のことを語っていただいたのではないかと思います。非常に学ぶところが多かったと思いました。あらためまして、小林先生にもう一度拍手をお送りください。ありがとうございました。これもちまして、第3回神戸学院大学心理学部学術講演会を終了いたします。皆さん、どうもお疲れさまでした。ありがとうございました。





「神戸学院大学心理学研究」投稿規程

2018年4月1日

制定

改正 2018年12月5日

改正 2019年6月5日

改正 2023年9月6日

④心理学研究科の修士・博士論文の要約

⑤心理学部優秀卒業論文

⑥教員の活動実績（研究実績，教育実績，社会貢献，競争的研究資金獲得実績，大学運営）

⑦今年の主な行事

⑧その他，紀要の編集上必要と認められるもので，心理学部教授会の承認を得たもの

第1条（目的）

神戸学院大学心理学部における教育・研究成果の発表を目的として、「神戸学院大学心理学研究」（以下「心理学研究」という）を発行する。

第2条（編集等の機関・原稿の採択）

1. 「神戸学院大学心理学研究」の企画，原稿の募集及び編集は，神戸学院大学心理学研究編集委員会（以下「委員会」）が行い，掲載可否の権限および編集責任をもつ。
2. 委員会は，心理学部教授会の議を経て構成され，委員長は互選とする。

第3条（執筆者の資格）

1. 本誌に論文を投稿できる者は以下の通りとする。
  - (1) 心理学部専任教員
  - (2) 心理学部実習助手
  - (3) 心理臨床カウンセリングセンター職員（インターンワーカー・心理カウンセラー）
  - (4) 心理学研究科の学生
  - (5) 心理学部教授会の承認を得た者
2. 共著執筆論文の投稿については，筆頭執筆者が(1)～(5)のいずれかである場合に限る。(1)～(5)以外の者も，第2著者以下であれば，共著者となれる。(5)については，専任教員を共著者に含める。

第4条（原稿の要件）

「神戸学院大学心理学研究」に執筆する原稿の要件は，次の各号のとおりとする。

- (1) 他誌に未掲載であり，かつ本誌以外に投稿をしていない論文であること。
- (2) 完成原稿であること。
- (3) 原稿の種類は次のいずれかに該当するものであること。
  - ①原著論文：原則として，問題提起と実験，調査，事例などに基づく研究成果，理論的考察と明確な結論をそなえた研究。査読有。
  - ②研究報告：すでに公刊された研究成果に対する追加，吟味，新事実の発見，興味ある観察，少数の事例についての研究報告，速報性を重視した研究報告，萌芽的発想に立つ報告。査読無。
  - ③海外研究・国内研究報告

第5条（審査）

原著論文は，専門家による3人（神戸学院大学心理学部専任教員より1人以上，学外より1人以上）のレフェリーを設け，その査読の結果をもとに，委員会において採否を決定する。

第6条（倫理的配慮）

論文の内容は，研究対象者や被験体の保護を含め，倫理的配慮が必要である。原稿は，神戸学院大学研究倫理綱領および公益社団法人日本心理学会倫理規程に則ること。

第7条（原稿の形式）

原稿は，別に定める「神戸学院大学心理学研究投稿細則」によるものとする。

第8条（発行）

「神戸学院大学心理学研究」は，年2回の発行とし，各年度の原稿募集・投稿期限・発行日は委員会が決定し，公表する。

第9条（校正）

校正は，2校までとする。その際，大幅な修正は原則として認めない。

第10条（公開方法）

「神戸学院大学心理学研究」の目次および掲載論文等は，原則として心理学部のホームページ及び神戸学院大学機関リポジトリで公開する。

第11条（著作権）

掲載された論文の著作権は神戸学院大学心理学部に帰属する。

第12条（改廃）

この規程は，心理学部教授会の議を経て改正することができる。

【附則】

本規程は2018年4月1日から施行する。

【附則】

本規程は2018年12月5日から施行する。

【附則】

本規程は2019年6月5日から施行する。

【附則】

本規程は 2023 年 9 月 6 日から施行する。

「神戸学院大学心理学研究」投稿細則

2018年4月1日

制定

改正 2020年2月21日

改正 2021年10月27日

改正 2022年12月7日

改正 2023年6月14日

改正 2023年9月6日

第1条

投稿を希望するものは以下の諸要項にそって、MS Wordで作成した原稿を電子メールで「神戸学院大学心理学研究」編集委員会（以下、「委員会」という）に送付すること。

第2条 論文の種類と原稿枚数

1. 原著論文：原則として、問題提起と実験、調査、事例などに基づく研究成果、理論的考察と明確な結論をそなえた研究。査読有。掲載時、A4ダブル・カラム約20ページ以内。
2. 研究報告：すでに公刊された研究成果に対する追加、吟味、新事実の発見、興味ある観察、少数の事例についての研究報告、速報性を重視した研究報告、萌芽的発想に立つ報告。査読無。掲載時、A4ダブル・カラム約20ページ以内。

原稿枚数は、表題、著者名、所属機関名、要約とキーワード、本文、引用文献、脚注、図表、付録などすべてを含め、論文種類ごとの規定ページ内におさめる必要がある。

第3条 論文の形式

1. 提出原稿はA4用紙を縦に用い、各ページは、上下、左右に3cm以上の余白を取り、40文字×30行（1200字）とし、10.5ポイント以上のサイズの文字を用いる。
2. 英文は、一般的フォントおよび10.5ポイント以上のサイズの文字を使用し、行間はダブルスペースとする。1ページに入る行数はフォント、サイズにより異なるが、20～23行を目安とする。
3. 原稿には通しページを付ける。
4. 要約は日本語、英語どちらでも構わない。和文は400字程度、英文は100～200語とする。
5. 原稿作成上の規定や表記法、文献の引用などについては、日本心理学会の「執筆・投稿の手びき（2022年版）」を参照のこと。

第4条 提出様式

投稿にあたっては、以下のものを委員会に電子メールで送付する。

1. 表紙（投稿区分、表題、著者名、連絡先、3ないし5つのキーワード）  
和文原稿の場合は、論文題目の欧文訳と著者名

のローマ字表記を併記すること。

2. 本文
3. 引用文献
4. 要約
5. 表・図
6. 図のキャプション
7. 倫理チェックリスト：「神戸学院大学心理学研究」ホームページよりダウンロードし、記入の上、提出すること。
8. 承諾書：教員が指導学生の卒業論文などのデータをもとに論文を作成し、その学生が共著者に含まれない場合は、学生からの承諾書を提出する。

第5条 査読の手続き

1. 査読者の選定  
委員会は査読者3名を選定する。
2. 査読者による査読  
受稿論文は査読者3名に、著者情報を伏せて依頼され、査読される。査読者名は著者には公表されない。
3. 査読者による判定  
査読者による評価に基づき、判定が行われる。  
i) このままで掲載してよい  
ii) 掲載してよいが、意見を助言する  
iii) 意見に基づき訂正すれば、掲載する  
iv) 掲載しない
4. 論文の改稿  
受稿論文は、査読者のコメントを付けて、期限つきで改稿を求められる。
5. 改稿論文の確認  
著者によって修正・加筆され再提出された改稿論文は、委員会が確認する。論文によっては、再度査読され、修正が求められる場合もあり得る。
6. 掲載、不掲載の決定  
掲載、不掲載は、すべての査読者からの評価が得られた後、委員会が掲載、不掲載を判定する。

第6条

この投稿細則は、心理学部教授会の議を経て改正することができる。

附則

この投稿細則は、2018年4月1日から施行する。

附則

この投稿細則は、2020年2月21日から施行する。

附則

この投稿細則は、2021年10月27日から施行する。

附則

この投稿細則は、2022年12月7日から施行する。

附則

この投稿細則は、2023 年 6 月 14 日から施行する。

附則

この投稿細則は、2023 年 9 月 6 日から施行する。

神戸学院大学心理学研究 第6巻 第1号  
Kobe Gakuin University Journal of Psychology,  
Volume 6, Number 1

発行日 2023年12月25日  
編集委員 山本 恭子 清水 寛之  
査読協力者 土井 晶子 道城 裕貴  
広沢 俊宗 石崎 淳一  
河瀬 諭 道重 さおり  
岡村 心平 難波 愛  
定政 由里子 竹田 剛  
学外査読協力者 眞邊 一近 (日本大学)  
後藤 学 (原子力安全システム研究所)  
大竹 恵子 (京都先端科学大学)  
鈴木 直人 (同志社大学名誉教授)  
小川 翔大 (中央大学)  
編集事務 心理学部長室・心理学部実習助手  
発行者 神戸学院大学心理学部  
所在地 〒651-2180  
神戸市西区伊川谷町有瀬 518  
TEL : 078-974-1551  
URL : <https://kobegakuin-psy.jp/>  
制作 交友印刷株式会社  
〒650-0047  
神戸市中央区港島南町 5 丁目 4-5

