

友人間の競争事態における感情表出の制御

○山本恭子
(神戸学院大学)

Key words: 競争, 表情, 関係性

目 的

競争場面は自他に異なる感情を喚起し、対人葛藤を生み出す代表的な状況である。Friedman & Miller-Herringer (1991) は、初対面同士の競争場面における感情表出を測定し、勝者は敗者の感情状態を配慮して、感情表出を抑制することを明らかにしている。また、Likowski et al. (2011) は、アバターの表情に対して、協力状況では表情模倣（一致反応）が生じるが、競争状況では不一致反応が生じることを示している。

競争状況の認知は、相手との対人関係により異なることが推測される。佐野・黒石 (2006) は、友人との競争は未知人物との競争に比べて、相手の感情や対人関係への気遣いを生じやすいことを報告している。一方、競争を通じてお互い切磋琢磨することで、友好的な関係が築かれるという指摘もある（室山, 1995）。これらのことから、友人間での競争においては、その後の対人関係への影響があるために、感情表出を制御する重要性が高いことが推測される。そこで本研究では、友人との競争が感情表出の制御に及ぼす影響を検討することを目的とした。

方 法

■参加者：大学生 67 名（男性 23 名、女性 44 名、平均年齢 19.39±.78 歳）が、単独もしくは同性の友人 2 人 1 組で参加した。参加者は、勝敗（勝、負）×他者存在（単独、友人）により、4 つに群分けされた。

■質問紙：1) 感情状態 競争と関連のある感情状態を問う 5 項目。5 件法。 2) 課題や状況の評価 課題の困難さ・自己評価・動機づけや、他者への意識などを問う 9 項目。5 件法。 3) 社会的スキル (ENDE2; 堀毛, 1994) 5 件法。

■課題：SPI 問題集から抜粋した語彙判断課題を使用し、テンキー押しで回答を求めた。課題の勝敗は、実際には実験者があらかじめ設定した結果であり、参加者の遂行とは無関係であった。これは、参加者のいずれかが 3 連勝（敗）するよう設定されていた。

■手続き：実験参加への同意を得た後、課題の練習試行を行った。次に本試行の教示として、1 試行 5 問からなること、回答の正誤と速さによりポイントが付与されること、試行全体のポイント数により勝敗が決定されること、いずれかが 3 勝した時点で実験終了となることを説明した。単独群には、PC により大学生の平均的な反応と競争してもらう旨を教示した。質問がないか確認した後、競争課題を開始した。試行終了ごとに、勝敗をプロンプターのモニターにフィードバックし、参加者の表出行動をビデオカメラで撮影した。その後、感情や課題評価に関する質問紙に回答を求めた。実験終了後、デブリーフィングを行い、撮影したビデオ映像を分析することへの同意書に記入を求めた。

■表情表出のコーディング：2 名のコーダーが、勝敗フィードバック後 15 秒間の笑顔について、累積時間の算出、および強度評定 (5 件法) を行った。コーダー間の一致率は $r=.88-.91$ であった。分析には 2 名のコーダーの平均値を用いた。

結 果

■操作チェック：勝敗フィードバック後の感情状態について、

勝敗×他者存在×試行の 3 要因分散分析を行った。その結果、ポジティブ感情 ($F(1, 63)=222.47, p<.001, \eta^2=.78$)、ネガティブ感情 ($F(1, 63)=92.53, p<.001, \eta^2=.60$) のいずれにおいても、勝敗の主効果が有意であった。ポジティブ感情は勝群の方が、ネガティブ感情は負群の方が高かった。このことから、勝敗フィードバックによる感情喚起は成功していたと言える。

■表情表出：図 1 に、笑顔の累積時間の平均値を示した。勝敗×他者存在×試行の 3 要因分散分析を行ったところ、他者存在の主効果が有意であり ($F(1, 63)=82.45, p<.001, \eta^2=.57$)、友人群の方が単独群と比べて、笑顔の累積時間が長かった。また、勝敗×関係群の交互作用に有意傾向が認められた。

笑顔の強度評定も、これと同様のパターンを示した。

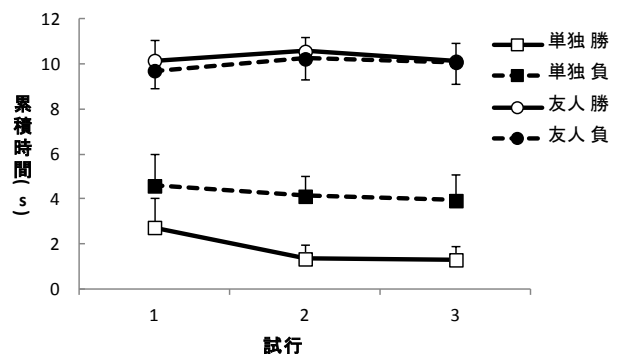


図 1 笑顔の累積時間の条件別平均値と標準誤差。

■笑顔の累積時間と感情状態の相関関係：条件別に、笑顔の累積時間と感情状態との Pearson の積率相関係数を算出した。その結果、友人・勝群では、第 1 試行で、ポジティブ感情と笑顔との間に有意な正の相関が認められた ($r=.54, p<.05$) が、第 2 試行 ($r=.23, n.s.$) と第 3 試行 ($r=.35, n.s.$) では有意でなかった。その他の群においては、感情と笑顔との間に有意な相関関係は認められなかった。

考 察

競争における勝敗にかかわらず、友人群は単独群に比べて笑顔の表出を促進することが明らかとなった。これは、競争の勝者が人前で笑顔を抑制するという先行研究結果 (Friedman & Miller-Herringer, 1991) とは異なっていた。また、友人群の勝者は、第 1 試行ではポジティブ感情と笑顔との間に正の相関を示したが、試行が進むとこの関係は弱まった。友人間の競争では連勝した場合に気まずさが生じるという指摘 (佐野・黒石, 2006) があることから、第 2・3 試行では抑制とは異なる方略で、感情表出が制御されたことが推測される。

興味深いことに、友人群では敗者でも勝者と同程度の笑顔が観察された。感情共有場面において、友人同士では笑顔が同時生起することが報告されている (山本・鈴木, 2005)。本研究結果から、感情が不一致な競争状況においてさえ、友人関係では同期的に笑顔が生じることが考えられる。

(Kyoko YAMAMOTO)