

## 競争者間の関係性が勝敗に伴う表情表出に及ぼす影響

○山本恭子

(神戸学院大学)

キーワード: 競争, 表情, 関係性

Effect of personal relationship on facial expressions in a competitive situation

Kyoko YAMAMOTO

(Kobe Gakuin University)

Key Words: Competition, Facial expression, Personal relationship

## 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が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, 競争者同士の関係によって, 相手や対人関係への配慮が異なり, 感情表出が影響を受けることが考えられる。そこで本研究では, 他者との関係性が競争場面での感情表出に及ぼす影響を検討することを目的とした。

## 方 法

**実験参加者** 大学生 78 名(男性 30 名, 女性 48 名, 平均年齢 = 19.45 ± 1.07) が実験に参加した。参加者は, 勝敗(勝, 負) × 関係性(単独, 未知, 友人)により 6 群に群分けされた。

**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。参加者のいずれかが 3 試行連続で勝つことにより, 実験が終了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 秒間の笑顔と視線の累積時間を算出した。さらに, 笑顔については強度評定(5 件法)を行った。コーダー間の一致率は  $r = .78-.90$  であった。

## 結 果

**操作チェック** 勝敗フィードバックにより適切に感情喚起できていたかを確かめるため, 感情指標について勝敗 × 関係性 × 試行の 3 要因分散分析を行った。その結果, 勝敗の主効果が有意であり, ポジティブ感情は勝群で高く( $F(1,72)=189.17, p<.001, \eta^2=.72$ ), ネガティブ感情は負群で低い( $F(1,72)=111.82, p<.001, \eta^2=.61$ )ことが示された。このことから, 勝敗に応じた感情が喚起できていたと言える。

**表情表出** 勝敗フィードバック後の笑顔の累積時間について, 3 要因分散分析を実施した(図 1)。その結果, 関係性の主効果のみが有意であった( $F(2,72)=31.17, p<.001, \eta^2=.46$ )。多重比較の結果, 単独群および未知群と比べて, 友人群で笑顔の累積時間が有意に長かった。

視線の累積時間には, 有意な効果は認められなかった。

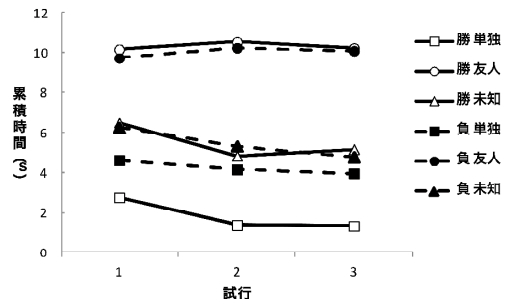


図 1 笑顔の累積時間の条件別平均値

**課題評価** 課題評価の各項目について, 3 要因分散分析を行った。その結果, 「課題は難しいものだった」において, 関係性の主効果が有意であった( $F(2,72)=10.13, p<.001, \eta^2=.22$ )。多重比較の結果, 単独群や未知群に比べて友人群において, 課題の難しさが高く評定されていた。また, 「競争に負けたくないと思った」において, 交互作用が有意であった( $F(2,72)=4.22, p<.05, \eta^2=.11$ )。下位検定の結果, 単独群においてのみ, 負群よりも勝群が高い得点を示した。

## 考 察

友人との競争では, 勝敗フィードバック後に笑顔の表出が促進されることが明らかとなった。感情は競争の勝敗に応じて喚起されていたのに対して, 笑顔には勝敗による差が見いだされなかった。競争状況において表情の不一致反応が見られるという報告(Likowski et al., 2011)とは異なり, 友人同士の競争においては笑顔が同期的に生じたと考えられる。

課題評価においては, 友人群は他の群に比べて, 課題の難易度を高く評定していた。課題は等質であったことから, この結果は, 友人との競争で生じた気遣いや関係への懸念(佐野・黒石, 2006)を反映している可能性が考えられる。