

他者に対する攻撃行動の規定因の検討

—I³理論の観点から—

○桑原萌子¹・西村太志²・相馬俊彦³

(¹兵庫教育大学大学院学校教育研究科・²広島国際大学心理学部・³広島大学大学院社会科学研究所)

問題・目的

攻撃的な人が常に攻撃的な行動をとるとは限らない。I³理論(Finkel et al, 2012)によると、攻撃性という推進因に相手からの挑発といった扇動因が加わり、かつ抑制因が働かない場合に攻撃性は暴力的な振る舞いを予測する。相馬ら(2014)では、これらの扇動因や抑制因による調整効果を検証しており、その結果、集団協応作業後にポジティブ感情を強く有していれば、攻撃性が高く自己制御能力が低い者が相手から挑発を受けた場合でも攻撃的にはならないということが示された。しかし、枯渇した自己制御資源を集団協応によるポジティブ感情が回復しているという証拠はない。よって、本研究では、ポジティブ感情が攻撃行動の抑制因として機能するのか検討を行う。また、Tyler et al. (2009)によると、休憩の質や時間により枯渇した自己制御資源が効果的に回復できると述べられており、休憩の効果についても検討を行う。自己制御資源を枯渇させるため、本研究では、自己制御資源枯渇課題と協応作業を用い、攻撃性・休憩の有無・自己制御資源の枯渇・ポジティブ感情が攻撃行動に与える影響について実験的に検討を行う。

方法

【実験参加者】大学生 101 名(うち男性：27 名)

【手続き】参加者は実験室に集合後、質問紙(攻撃性、自己制御資源)に回答した。その後、自己制御資源枯渇課題を行った後、質問紙(ポジティブ感情、自己制御資源)に iPad で回答した(以下の質問紙も全て iPad で回答)。その後、4 人 1 組での協調を要する音感ゲーム課題に取り組み、質問紙(ポジティブ感情)に回答した。そして、一緒に参加した参加者 1 名(匿名)に配布する参加謝礼のお菓子を選択した。選択肢には人気のあるものと不人気のものが各 5 つ含まれていた。その後休憩がある群は 5 分間の休憩後、参加者は自身が受け取ることになったお菓子についてフィードバックを受け取った。その内容は参加者が選択したものよりも不人気のものが選択されているよう実験者に操作されていた。その後、「参加謝礼を渡した

参加者とペアでゲームをしてもらう」と教示し、6 種類のゲームの中から“どの程度したいのか”“1 番したいゲーム”を選択した。得点が高いほど攻撃度が高いことを意味した。なお、実際にゲームは行っていない。

【使用尺度】1)攻撃性;日本語版 Buss-Perry 攻撃性質問紙(安藤ら,1999、5 項目 $\alpha = .74$)、2)ポジティブ感情;日本語版 PANAS(川人ら,2011、9 項目 $\alpha = .80$)、3)自己制御資源;State Self-control Capacity Scale(大岡ら,2015、8 項目 $\alpha = .82$)

結果・考察

攻撃性・休憩の有無・自己制御資源の枯渇・ポジティブ感情が攻撃行動に与える影響について検討を行った。攻撃程度別のゲーム選択を目的変数とし、攻撃性、休憩の有無、ポジティブ感情を説明変数として、階層的な順序ロジック回帰分析を行ったが、主効果と交互作用に有意な効果は認められなかった。しかし、休憩の有無の効果に有意傾向が認められ($\chi^2(1) = 3.30, p < .10$, *Cox-Snell R*² = .04% *CI*: -1.81-0.07)、負の影響の傾向が認められた($B = -.87, p < .10$)。つまり、自己制御資源が枯渇しており、休憩がある場合は、攻撃程度の高いゲームを選択しない傾向があることが示された。よって、自己制御資源が枯渇しており、相手からの挑発があった場合でも、休憩があると攻撃的な行動にはうつりにくい傾向があるといえる。このことより、休憩が抑制因として機能し、攻撃行動を抑制した可能性があると考えられる。

本研究では、自己制御資源を枯渇させる課題を行い、その課題が上手く機能したが、自己制御資源枯渇課題から攻撃行動まで約 20 分経過しており、その間に枯渇した自己制御資源が回復した可能性が考えられる。休憩の効果についても、同様のことが考えられる。ポジティブ感情については、複数の要因が重なり、実験の構造が複雑になっていたため、ポジティブ感情が抑制因として機能しなかった可能性がある。

本研究から、実験の構成や指標の作成、自己制御資源や休憩のタイミングなど、改善すべき点が多々発見できた。これらの点を今後の課題とする。