

成人愛着スタイルと社会的排斥

○ 伊崎 翼・谷口弘一
(長崎大学教育学部)

【問題と目的】

現実空間における三角形でのボール交換ゲームでは、ボールが自分に回ってこないとすぐに排斥を感じる(Williams & Sommer, 1997)。こうした結果は、仮想空間上でのボール交換ゲームでも同様に生じることが確認されており、排斥の程度が強くなるほど参加者のネガティブ感情は高くなる(Williams et al., 2000)。本研究では、パーソナリティ変数のひとつとして成人愛着スタイルを取りあげ、排斥の程度と成人愛着スタイルの交互作用により、基本的欲求に対する脅威ならびにネガティブ感情が変化するかどうかを検討した。

【方法】

大学生 73 名(男性 25 名、女性 48 名、平均年齢 21.6 歳)が実験に参加した。実験参加者は、オンラインのボール交換ゲームである Cyber ball (Williams et al., 2012)を行った。このゲームは自分を含めて合計 3 名でボール交換を行うもので、残り 2 名は架空の相手であった。参加者がボールを受け取る回数は、2 つの条件で異なり、inclusion 群が 30 回中 20 回、exclusion 群が同 4 回であった。ゲーム終了後、従属変数として 4 つの基本的欲求(所属感、自尊心、存在意義、コントロール)に対する脅威(各 5 項目 9 件法)とネガティブ感情(8 項目 5 件法)が測定された。また、操作チェック項目として、ゲーム中、相手からどの程度無視・拒否されていたと思うか(5 件法)、自分自身が全体の何%ボールを受け取ったと思うか(0~100%)が測定された。ゲームの前後いずれかの時点で、成人愛着スタイル尺度(ECR-GO: 中尾・加藤, 2004)が web 上で実施され、下位次元の関係不安と親密性回避が測定された。

【結果と考察】

操作チェック項目得点はゲーム条件間で有意差があり、実験操作は成功していた。exclusion 群は inclusion 群よりも無視・拒否された思いが強く($t(71)=8.93, p<.01$)、ボールを受け取った割合が少ないと感じていた($t(71)=-7.12, p<.01$)。

従属変数に基本的欲求、独立変数にゲーム条件と関係不安を用いて 2 要因の多変量分散分析を行った結果、ゲーム条件の主効果が有意であった($F(4, 66)=46.80, p<.01, \text{Wilks' Lambda}=.26$)。一変量分散分析の結果、exclusion 群の方が inclusion 群よりも 4 つの各基本的欲求に対する脅威の程度が高いことが示された。ネガティブ感情に対しても、ゲーム条件の主効果が有意となり($F(1, 69)=110.27, p<.01$)、exclusion 群の方が inclusion 群よりもネガティブ感情が高いことが確認された。

従属変数に基本的欲求、独立変数にゲーム条件と親密性回避を用いて 2 要因の多変量分散分析を行った結果、ゲーム条件の主効果($F(4, 66)=51.96, p<.01, \text{Wilks' Lambda}=.24$)と交互作用($F(4, 66)=3.27, p<.05, \text{Wilks' Lambda}=.84$)が有意であった。一変量分散分析の結果、所属感、自尊心、存在意義において交互作用が有意であり、所属感と自尊心では inclusion 群において avoidance 低群の脅威が高くなっていた(Figure 1, 2)。存在意義では exclusion 群で avoidance 高群の脅威が高く、inclusion 群で avoidance 低群の脅威が高くなっていた(Figure 3)。ネガティブ感情に対しても、ゲーム条件の主効果($F(1, 69)=123.11, p<.01$)と交互作用($F(1, 69)=6.57, p<.05$)が有意であり、inclusion 群において avoidance 低群のネガティブ感情が高くなっていた(Figure 4)。これらの結果は、親密性回避が高い人は現実の対人関係では相手と親密になることを避ける傾向にあるが、仮想空間上で未知の他者から受容されることに対してはさほど抵抗がない可能性を示唆している。

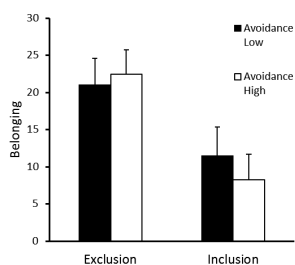


Figure 1 Belonging by game condition and avoidance.

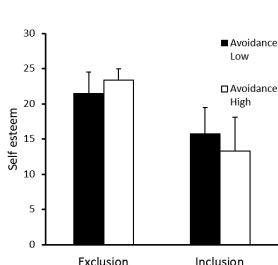


Figure 2 Self esteem by game condition and avoidance.

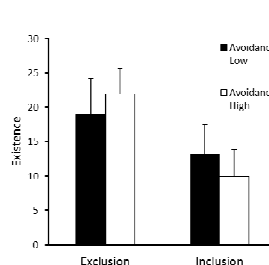


Figure 3 Existence by game condition and avoidance.

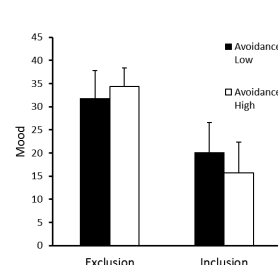


Figure 4 Mood by game condition and avoidance.