情動知能が社会的排斥経験後の報復の抑制に及ぼす影響

○野崎優樹¹・子安増生¹

(¹ 京都大学大学院教育学研究科)

キーワード：情動知能，社会的排斥，報復

Effects of emotional intelligence on inhibiting revenge after ostracism

Yuki NOZAKI¹ and Masuo KOYASU¹

(¹ Graduate School of Education, Kyoto Univ.)

Key Words: emotional intelligence, ostracism, revenge

目 的

情動知能が働く重要な場面に対人場面がある。近年，対人場面上の問題として，社会的排斥が研究されており，排斥経験は報復を生み出す原因の1つであることが明らかになっている (Leary, et al., 2006)。本研究では，社会的排斥により2対2の対立が生まれる状況を操作し，情動知能が情動の強さの評定値と報復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・大学院生 76 名を分析対象とした。参加者は排斥条件(男性 22 名，女性 16 名；平均年齢 21.3 歳， $SD = 2.36$)か，受容条件(男性 22 名，女性 16 名；平均年齢 21.4 歳， $SD = 2.25$)に男女比が同じになるように無作為に割り当てられた。**実験装置** コンピュータ，テンキー，イヤーマフ(使い捨て)を参加者 1 名につき 1 組ずつ，4 人分を用いた。

課題 社会的排斥により 2 対 2 の対立構図を生み出す課題として，サイバーボール課題 (Williams et al., 2000) を用いた。画面上に 4 人のプレイヤーがひし形(手前，向かい側，左側，右側)に配置され，参加者は手前のプレイヤーを参加者自身と想定し，他のプレイヤーとキャッチボールを行った。画面上の他の 3 人のプレイヤーは，実際はプログラムで投球が操作されていた。練習試行では，どちらの条件でも他のプレイヤーはランダムにボールを投げた。1 回目の課題では，参加者は排斥条件か受容条件のどちらかにランダムに割り当てられた。排斥条件では初めに 2 回ずつ参加者と向かい側のプレイヤーにボールが投げられ，残りは左右の 2 人のプレイヤー間のみでボールが投げられた。受容条件では他のプレイヤーはランダムにボールを投げた。2 回目の課題では，どちらの条件でも，左側と右側のプレイヤーはランダムにボールを投げ，向かい側のプレイヤーは常に参加者にボールを回すようにボールを投げた。この状況で，もし参加者が向かい側のプレイヤーへボールを投げ続けると，今度は参加者と向かい側のプレイヤーが組んで報復するように排斥行動をやり返すことになる。練習試行では 10 回，1 回目の課題では 40 回，2 回目の課題では 50 回ボールが投げられた後に，課題は終了した。

情動知能 野崎 (2012) の尺度を用いた。自己の情動の認識，自己の情動の調整，他者の情動の認識，他者の情動の調整の 4 つの下位尺度，各 4 項目ずつの計 16 項目から構成された。6 件法で回答を求めた。

サイバーボール課題中の情動「あなた(左側/向かい側/右側のプレイヤー)はゲーム中に怒りの感情を感じていた」，「あなた(左側/向かい側/右側のプレイヤー)はゲーム中に悲しみの感情を感じていた」，「あなた(左側/向かい側/右側のプレイヤー)はゲームを楽しんだ」の 12 項目に 9 件法で回答を求めた。

手続き 参加者は初対面の人どうしが 4 人同時に実験に参加した。初めに情動知能尺度に回答した後に，練習試行，1 回目のサイバーボール課題に順番に取り組み，課題中の情動を尋ねる質問に回答した。次に，2 回目のサイバーボール課題

に取り組み，課題中の情動を尋ねる質問に回答した。実験終了後デブリーフィングを行った。

報復の指標 2 回目の課題で，向かい側からボールを受け取った後の投球について，向かい側へボールを投げ返した割合(向かい側から受け取った後に向かい側へ投げ返した数/向かい側から受け取った数 $\times 100$)を報復の指標とした。

結 果 と 考 察

情動知能が課題中の情動に及ぼす影響を検討するために，情動知能の各下位尺度，実験条件(排斥条件 = 1，受容条件 = -1)，情動知能の各下位尺度 $\times$ 実験条件の交互作用項を独立変数とし，各プレイヤーのゲーム 1 回目と 2 回目の各情動(情動 3 $\times$ 回数 2 $\times$ プレイヤー 4 の 24 種類)を従属変数とした重回帰分析を行った。その結果，いずれの場合も交互作用は有意ではなく，情動知能は社会的排斥により引き起こされる情動の強さの評定値とは関連しないことが示された。

次に，情動知能が報復に及ぼす影響を検討するため，従属変数を「向かい側からボールを受け取った後に向かい側へ投げ返した割合」に変更し，重回帰分析を行った。結果，自己の情動の調整 $\times$ 実験条件の交互作用が有意だった($b = -1.79$, $p < .05$)。単純傾斜の検定の結果，排斥条件では自己の情動調整の単純傾斜が有意だった($b = -2.51$, $p < .05$)が，受容条件では有意ではなかった($b = 1.07$, $n.s.$) (Figure 1)。以上より，情動知能のうち自己の情動の調整が高いほど社会的排斥経験後の報復が抑制されることが示された。

Figure 1 報復に対する自己の情動の調整と実験条件の交互作用

引用文献

- Leary, M. R., Twenge, J. M., & Quinlivan, E. (2006). Interpersonal rejection as a determinant of anger and aggression. *Personality and Social Psychology Review*, *10*, 111-132.
- 野崎優樹 (2012). 自己領域と他者領域の区分に基づいたレジリエンス及びストレス経験からの成長が情動知能の発達に及ぼす効果。パーソナリティ研究, *20*, 179-192.
- Williams, K. D., Cheung, C. K. T., & Choi, W. (2000). Cyberostracism: Effects of being ignored over the Internet. *Journal of Personality and Social Psychology*, *79*, 748-762.