認知的方略が対人態度とスキル認知に及ぼす影響

他者の社会的スキルの向上に着目して

○清水陽香^{1,3}・高橋 知里²・中島健一郎¹

(¹広島大学大学院教育学研究科・²広島大学教育学部・³日本学術振興会 (DC))

キーワード: 認知的方略; 社会的比較; 社会的スキル

The effects of cognitive strategies and improvement of a classmate's social skill on recognition of skill and attitude toward the classmate.

Haruka SHIMIZU^{1,3}, Chisato TAKAHASHI² and Ken'ichiro NAKASHIMA¹

(¹Graduate School of Education, Hiroshima Univ., ²Department of Education, Hiroshima Univ., ³JSPS Research Fellow)

Key Words: Cognitive Strategy; Social Comparison; Social Skill

目 的

Norem & Cantor (1986) は、学業場面において、悲観的、すなわち悪い結果を予測するにもかかわらず、楽観主義者と同程度に高いパフォーマンスを示す個人の存在から、防衛的悲観主義 (DP) を提唱した。DP は、重要な場面 (e.g., 試験) において、過去の同様の場面で成功しているにもかかわらず、自身のパフォーマンスに対して低い期待を持つ認知的方略である (Norem, 2001)。認知的方略は、自身の過去のパフォーマンスに対する認知 (過去認知) と将来のパフォーマンスに対する期待 (将来期待) によって 4 つに分類される (光浪, 2010; Norem, 2001)。過去認知は高いが将来期待が低い DP, どちらも高い方略的楽観主義 (SO), どちらも低い真の悲観主義 (RP), 過去認知は低い将来期待は高い非現実的楽観主義 (UO) である。

認知的方略の機能については、その多くが課題あるいは学業場面において検討されてきた。一方、対人的文脈における認知的方略の機能に関する知見はいくつかあるが (光浪, 2012; 清水・中島・森永, 2016; Showers, 1992), その数は決して多いとは言えない。そこで本研究では、対人的文脈の中でも、身近な他者との社会的比較に着目する。他者との関係形成に強く影響する社会的スキル (相川, 2000) を取り上げ、友人もしくはクラスメイトのスキルが向上した際の態度と自身のスキル認知に対し、認知的方略が及ぼす影響を検討する。

方 法

参加者および手続き 私立女子短期大学生 93 名 (平均 19.27 歳, SD = 0.84) が調査に参加した。場面想定法を用いた質問紙実験を 2 週にわたって実施した。

質問紙 1 週目の調査では、認知的方略尺度として J-DPQ (Hosogoshi & Kodama, 2005) を用いた。過去のパフォーマンスについて尋ねる判別項目 1 項目を含む 11 項目について、7 件法で回答を求めた。また、社会的スキルの測定のため、成人用ソーシャルスキル自己評定尺度 (相川・藤田, 2005) を用いた。36 項目 6 件法であった。続いて 2 週目の質問紙では、参加者を友人向上条件、クラスメイト向上条件、変化なし条件の 3 つの条件に無作為に配置し、各条件のシナリオを提示した。その後、シナリオ内の友人もしくはクラスメイトに対する態度の測定のため、態度尺度 (礪部, 2005) を用いた。「拒否」「励み・誇り」「親密さ」「劣等感」の 4 つの下位尺度、計 14 項目からなり、5 件法で回答を求めた。次に、「今現在あなたが感じていること」として、1 週目と同様の尺度を用いて社会的スキルを測定した。

条件操作 シナリオの内容によって、条件操作を行った。友人向上条件で用いたシナリオは以下の通りである。

“クラスメイトであり、いつも一緒に行動していた友人の A さんは、知らない人に話しかけたり、すぐにうちとけたりするのが苦手でした。また、普段から周囲の人に自分の気持ちや考えを伝えることもあまり得意ではありませんでした。

ですが、夏休みが明けると、A さんはいろいろな場面で積極的に自分からいろいろな人に話しかけ、自分の気持ちや考え方を伝えるようになっていました。その変化は周囲の誰もが気づくくらい明らかなものでした。”

なお、クラスメイト向上条件では、シナリオ冒頭を“あなたのクラスに A さんという同級生がいました。同じ授業を受けていましたが、普段はあまり一緒に行動することはありませんでした。”とした。また、変化なし条件では、シナリオ後半を“夏休みが明けても、A さんの様子は変わらず、自分から話しかけることや、自分の気持ちや考えを伝えることが得意ではない様子に見えました。”とした。

結 果

まず、1 週目の社会的スキルについて、J-DPQ 得点と判別項目、および両者の交互作用項を説明変数とする重回帰分析を行ったところ、判別項目の主効果が有意であった ($\beta = .48$, $p < .001$)。次に、シナリオ内の友人もしくはクラスメイトに対する態度、およびシナリオ提示後の社会的スキルについて、階層的重回帰分析を行った。Step 1 に 1 週目の社会的スキル (統制変数)、J-DPQ 得点、判別項目得点、ダミーコード化した友人向上条件、クラスメイト向上条件を投入し、Step 2 に 2 要因の交互作用、Step 3 に 3 要因の交互作用を投入した。

態度尺度の「拒否」において、Step 2 の R^2 の増分が有意であった ($\Delta R^2 = .15$, $p = .02$)。J-DPQ 得点と判別項目の交互作用 ($\beta = -.35$, $p = .003$) および判別項目と友人上昇条件の交互作用 ($\beta = -.32$, $p = .02$) が認められた。単純傾斜の検定の結果、J-DPQ 得点高群において判別項目の単純主効果が有意であった ($\beta = -.39$, $p = .03$)。J-DPQ 得点が高い場合、判別項目が低いほどシナリオ内の友人もしくはクラスメイトに対する拒否が高かった。また、判別項目低群において、友人向上条件の単純主効果が有意であった ($\beta = .40$, $p = .04$)。判別項目が低い場合、友人向上条件低群 (すなわち変化なし条件) よりも友人向上条件で友人への拒否が高かった。

また、シナリオ提示後の社会的スキルにおいて、Step 3 の R^2 の増分が有意であり ($\Delta R^2 = .02$, $p = .03$)、J-DPQ 得点、判別項目得点、クラスメイト上昇条件の 3 要因の交互作用が認められた ($\beta = -.18$, $p = .01$)。単純傾斜の検定の結果、クラスメイト上昇条件低群 (すなわち変化なし条件) の判別項目得点低群において、J-DPQ 得点の単純主効果が有意であった ($\beta = -.23$, $p = .01$)。変化なし条件において、判別項目得点の低い個人は、J-DPQ 得点が低いほどシナリオ提示後の社会的スキルが高かった。

考 察

過去認知の低い個人、すなわち RP もしくは UO を用いる個人は、友人のスキルが向上すると拒否感を持つことが示された。この背景には、友人を自身と比較し、自己評価を低減させる脅威刺激として捉えた可能性がある。