潜在的自尊心のバッファリング効果の検討

困難課題後の感情を指標として

○稲垣 勉^{1,4}・澤海崇文^{2,4}・相川 充^{3,4}

(¹鹿児島大学教育学系・²流通経済大学社会学部・³筑波大学人間系・⁴NPO 法人教育テスト研究センター(CRET))

キーワード：潜在的自尊心、バッファリング効果、潜在連合テスト

Buffering Effects of Implicit Self-Esteem After Failure Experience

Tsutomu INAGAKI^{1,4}, Takafumi SAWAUMI^{2,4} and Atsushi AIKAWA^{3,4}

(¹Faculty of Education, Kagoshima University, ²Faculty of Sociology, Ryutsu Keizai University, ³Faculty of Human Sciences, Tsukuba University, Center for Research on Educational Testing (CRET))

Key Words: Implicit Self-Esteem, Buffering Effect, Implicit Association Test

目 的

自分自身に対する肯定的な感情、自分を価値ある存在として捉える感覚(伊藤, 2002)である自尊心(Self-Esteem; 以下 SE)は、種々の先行研究において心理的健康に関わる諸指標との関連が繰り返し示されてきた。たとえば、SE の高さは抑うつ・不安、孤独感などのネガティブな感情とは負の相関がある一方、人生に対する満足感といったポジティブな感情とは正の相関がある(藤井, 2014; 伊藤・小玉, 2005)。

従来から SE の測定には自己報告式の尺度が用いられてきたが、近年は内省を伴わない手法による測定も盛んになっている。自ら意識することが困難な潜在的自尊心 (Implicit Self-Esteem; 以下 ISE) の測定法の中で多く用いられている手法の一つに Implicit Association Test (Greenwald et al., 1998; 以下 IAT) がある。ISE を測定する IAT は、「自己」と「快い」という概念間の連合強度と、「自己」と「不快な」という概念間の連合強度の差を ISE の指標とするものである。

複数の先行研究において、自身の SE が脅かされるような事態において、ISE はその脅威を低減するバッファとして機能することが示されている(藤井, 2016; Fujii et al., 2014; Greenwald & Farnham, 2000; 稲垣他, 2017)。ただし、本邦において ISE のバッファリング効果を検討している研究は少なく、知見の蓄積は必要であると思われる。

上記を踏まえて、本研究は ISE のバッファリング効果に関する知見を新たに加えることを目的として、自身の SE が脅かされるような困難課題を経験した際、ISE が高ければネガティブな影響は低減されるのか否かを検討する。

方 法

参加者 九州地方の国立大学に通う大学生および大学院生 37 名(男性 11 名、女性 26 名、平均年齢 21.0 歳、SD = 1.4)が実験に参加した。

材料 自尊心 IAT (藤井他, 2014)、達成関連感情尺度(奈須・堀野, 1991)より「後悔」「無能感」各 3 項目・6 件法、アナグラム課題(市村他, 2016)より 20 問(易課題・難課題 10 問ずつ)を用いた。他に複数の尺度を使用しているが、本研究の目的とは直接の関連はないため割愛する。

手続き 参加者に実験用プログラムへアクセスするための URL をメールにて案内し、PC を用いて自尊心 IAT を含む一連のプログラム(Inquisit Web License で制御)の実行を求めた。その際、30 分程度の閑集中でできる静かな環境を確保して実施するよう求めた。参加者は最初に自尊心 IAT を実施したのち、ランダムに易課題・難課題群のいずれかに割り付けられ、それぞれ難易度の低い/高いアナグラム課題を 1 問につき 15 秒を制限時間として 10 問遂行した(難易度は市川他(2016)で提供されている困難度評定値などを参考にした)。その後、操作チェック項目や達成関連感情について尋ね、実験を終了した。課題実施後、参加者に薄謝を送付した。

結 果

操作チェック 易課題群 ($n = 15$) と難課題群 ($n = 22$) との間で、難易度の主観的評定値に差があるか否かを検討するため「この課題は難しかった」という項目に 5 件法で回答を求めた。この値について対応のない t 検定を実施したところ、両群の平均値差は有意であった(易課題群 ($M = 3.00$) < 難課題群 ($M = 5.00$); $t(35) = 8.83, p < .01$)。したがって、難易度の操作は有効であったことを確認した。

ISE のバッファリング効果の検討 後悔 ($\alpha = .65$) と無能感 ($\alpha = .62$) の得点を従属変数、群(易課題・難課題; それぞれ-1 と+1 を割り当てダミー変数化)と ISE (Greenwald et al. (2003) の D 得点を算出)および両者の交互作用項を独立変数とした階層的重回帰分析を行った。この際、操作チェック時に「普段から、こうした並び替え課題を解く機会は多い」という項目を用いてアナグラム課題への慣れを測定しておいたため、この値を step1 で投入し統制した。step2 において群および ISE を独立変数として投入し、step3 で両者の交互作用項を投入した。ここでは step3 の結果を報告する。

分析の結果、無能感に対して群の主効果 ($b^* = .47, p < .01$) が有意であり、難課題群の無能感が高かった。また群と ISE の交互作用 ($b^* = -.28, p = .09$) が有意傾向であり、単純傾斜の検定を行ったが、有意な結果は観察されなかった。参考までに、結果を Figure1 に示す。後悔に関しては群・ISE および両者の交互作用のいずれも有意な影響はなかった。

Figure1 無能感得点に及ぼす群・ISE の交互作用の影響

考 察

無能感というネガティブ感情に対し、群と ISE の交互作用が有意であったことは先行研究(Fujii et al., 2014)と同様であるものの、単純傾斜検定の結果は有意には至らなかった。したがって、本研究のデータのみでは ISE のバッファリング効果を明確に示すことはできなかった。

本研究で対象とした参加者は 37 名と決して多くないことや、各群の人数に偏りがあることを踏まえ、今後はデータ数を増やした上で、あらためて検討を行いたい。