

自己受容と対人認知及び対人行動の関連性の検討

—囚人のジレンマゲームを用いて—

井上 恵理*・青木みのり**

Exploring the Relevance of Self-acceptance, Social Cognition,
and Interpersonal Behavior Using a Prisoner's Dilemma Game

Eri INOUE* and Minori AOKI**

The purpose of this study was to explore the relevance of self-acceptance, social cognition, and interpersonal behavior by using a prisoner's dilemma game (PDG). A self-acceptance scale was administered to 20 female participants. Ten pairs, each consisting of a participant and her female friend, took part in the PDG. The experiment employed a 2×2 design (situation: cooperative vs. competitive; self-acceptance: high vs. low). The participants were categorized into four groups of five pairs each. The results were as follows: (1) there was no difference in interpersonal behavior between participants with high and low self-acceptance; (2) two cognitive style dimensions, forbiveness and trust, were observed; (3) although participants with high self-acceptance perceived differences between themselves and their partners only in the competitive situation, they did not deny their partners' human nature; and (4) participants with low self-acceptance perceived differences between themselves and their partners even in the cooperative situation. Participants with low self-acceptance also displayed a self-punitive cognitive style. This type of cognitive style makes it difficult to trust others.

key words: prisoner's dilemma game, self-acceptance, interpersonal cognitive style

問 題

自己受容性と他者受容性

沢崎 (1984; 1993) によると、臨床心理学には、症状や問題を直接除去しようとする立場、問題に対する態度・評価・認知を変化させようとする立場、クライアントの成長や発達を促すことによって問題解決を図ろうとする立場など、さまざまな立場があるが、カウンセリングにおいて何をその目標にするか

という点については自己受容が重要な位置を占めているという。

自己受容とは、「ありのままの自分を受け容れること」と定義されている (沢崎, 1984)。そして、Rogers (1953) が、カウンセリングが進むにつれてクライアントの自己受容が深まることを示し、自己受容の状態を治療の目標として設定していることから、自己受容は人間の成熟や、精神的な健康と密接な関係を持っていると考えられている。沢崎 (1993;

* 日本女子大学大学院人間社会研究科

Graduate School of Integrated Arts and Social Sciences, Japan Women's University, 1-1-1 Nishiikuta, Tama-ku, Kawasaki-shi, Kanagawa 214-8565, Japan
e-mail: n1274001ie@gr.jwu.ac.jp

** 日本女子大学

Department of Psychology, Faculty of Integrated Arts and Social Sciences, Japan Women's University, 1-1-1 Nishiikuta, Tama-ku, Kawasaki-shi, Kanagawa 214-8565, Japan
e-mail: aokim@fc.jwu.ac.jp

1995)でも、自己受容と精神的健康には相関があることが明らかにされている。

それに加え、Rogers (1949) はカウンセリングが進むにつれて生じるクライアントの変化の1つに、他者受容性をあげている。即ち自己受容的になることに伴い、他者受容も促進されるということだ。自己受容性と他者受容性の関係が注目されるようになったのは、この報告以来だと言われている(川岸, 1972; 上田, 2002; 上村, 2007)。また実証的研究からも、自己受容性と他者受容性には正の相関があり、対人態度・対人行動、社会適応性とも相関が認められている(名城, 1961; 板津, 1994; 上村, 2007)。そして自己受容度の高い者は、低い者と比べて、他者を受容し、他者に対する態度や行動などが適応的であることから、良好な対人関係を築くことができると考えられている。

このうち板津(1994)は、対自己(私自身に対する私の態度)・対他者(他者に対する私の態度)・他者からの自己(他者の私に対する態度)、の3つの観点から対人態度を捉え、自己受容性と対人態度の関連性を検討している。そして、自己をありのままに受け止めていることが、安定した自己や良好な対人態度の構築に寄与することを明らかにしている。一方で、自己受容度が低い者は、自己の内面性への苛立ちや不安定さを他者に投影し、すなわち自己と他者を同一視する傾向があるため、他者に対して否定的になるのだと考察している。このような、他者を自己の状態と同一視する傾向は、式部(1983)や岩下(1988)によっても指摘されている。

自己受容性の認知的機能

自己受容性が他者受容性と正の相関関係にある理由として、認知的機能が挙げられている。板津(1994)は、自己受容性には“自己と他者を同一視する”という機能が存在し、ポジティブな方向あるいは、ネガティブな方向で同一視することが、他者に対し受容的になるか、否定的になるかという問題に繋がっていると考察している。しかし、必ずしも同一視の機能だけでは限らないのではないか。認知レベルで自己と他者間に適切な距離を取ることも適応に関連すると考える。このような対処は認知的不協和理論(Festinger, 1957)とも関係している。

たとえば、親しい間柄でも、良好な対人関係維持のためには多少相手に気を使うことが必要なことが

ある。相手との関係維持のために、自分の本意(X)とは違う行動(Y)を振る舞ったならば、矛盾が生じ欲求不満の状態になるだろう。自己受容性が精神的健康とも密接に関係していることを考えると、その欲求不満はどこかで解消される必要がある。そして、自分の内部で気持ちを消化し、不適応な行動を表出させないことが、良好な対人関係構築に繋がっているのではないかと推測できる。すなわち、自分と他者が違う存在であることを意識し、意見が食い違うこともあって当然だ(Z)、などと柔軟に考えることが必要である。上記の例は、XとYから生じた不協和を、新たな協和的認知の追加、Zによって低減している。このように認知的不協和理論による説明も可能であるが、臨床心理学においてはどのように考えられてきただろうか。

板津(1994)は、自己受容性は精神的健康と非常に密接な関係があるだけでなく、個人にとって身近なテーマである対人行動にも影響を与えることを示唆した。対人行動が適応的か否かという問題は、対人関係に大きな影響を与えることが予測される。自己受容性と対人行動の関連性および、認知的機能との関連性を明白にすることができれば、対人関係に悩みを抱える人々の理解を深め、解決のための視点が広がる可能性がある。しかし、板津自身が指摘しているように、この研究も質問紙による一般的な対人態度の検討であり、実際の対人行動とは相違点があると言える。そのため、種々の対人場面を設定した上で、自己受容性と対人行動の関連性を見ることが必要だ。しかし、これまでに自己受容性と実際の対人場面における行動の関連性について検討した研究はほとんどない。

対人行動場面と自己受容性

よって本研究では実験的に対人場面を想定し、自己受容性と認知機能および対人行動との関連性を検討する。日常の対人場面を観察する直接観察法などは、統制しきれない要因の交絡が予想されるため、本研究ではゲーム理論を用いて交絡要因を統制する。

清水・小杉(2010)はゲーム理論の有効性を以下のようにまとめている。(a) 対人行動についての緻密な議論に数学的表現が向いている。(b) 対人行動の数理的表現としてゲーム理論が最も多く利用されている。(c) 対人行動を扱う研究においてもゲーム

理論の知見が多くあり、得られた知見を広範囲に適用可能である、という3点である。これに従い、本研究においても、対人行動を観るにあたりゲーム理論が基となる囚人のジレンマゲーム（以下、PDゲーム）を使用する。

本研究の目的は(1)ゲーム理論を用いて、自己受容度の高低が対人行動にどのように影響しているのかを検討すること、(2)その際、認知過程を考慮し、自己受容性のもつ認知的機能を検討すること、である。

また、ジレンマが生じにくく友好的・協力的な場面と、ジレンマが生じやすく好戦的な場面を設定する。具体的には、ゲームの相手が協力的な協力条件と、好戦的な好戦条件である。いずれの条件においても吉田・大本(1985)に倣い、“ゲーム相手と協力して自分・相手両方の得点を高めること”を目標として呈示する。これにより、協力条件では、方針とゲーム相手の行動が合致し、ジレンマが生まれませんが、好戦条件では、方針とゲーム相手の行動が激しく対立するため、ジレンマが生まれることが推測される。

また、目標の呈示には次のような目的もある。まず、本実験は対人場面をモデル化したものであり、“単なるゲームだ”という実験参加者の意識を最低限まで減らす必要があった。そして、2つ目に条件統制と同様、全実験参加者に同一目標を掲げることで、ゲーム行動・認知における個人のあり方を直接的に比較検討することができる。

ゲームは友人関係にある相手との1対1の組み合わせによる対戦とする。なぜなら、上記の対人場面を成立させるために、両者が友人関係であることが有効と考えられる。また知らない他者との関係よりも、良好な友人関係の維持をできるか否かという問題の方が、精神的健康に非常に大きな影響を持つからである。

清水・小杉(2010)が述べているように、対人関係における対人行動や態度は、相手がかかけがえない存在なのか否か、目上の人なのか否かで大きく変わってくる。もし相手が未知の他者であれば、今遭遇している対人関係はこの場限りのものだという意識が実験参加者に生まれる可能性がある。つまり、新規の他者に対する対人行動が不適応な場合は、対人関係でも精神的にもダメージは少ないと考えられる。一方で、友人に対する不適応な行動は、良好な関係を崩す恐れがあるため、より問題視されや

すく、改善が望まれる。よって本研究では友人関係に焦点を当てて検討する。

目 的

本研究のPDゲームのルールや手続きは、おおむね吉田・大本(1985)や吉田・安念(1996)に倣うこととした（詳細は以下「方法」部分を参照のこと）。これらは、PDゲームを葛藤的相互作用のセッティングとして、そこで生み出される対人認知過程を分析したものである。

分析の結果、対人認知は2次元（“協調-競争”因子および、“力強さ”因子）を有していることが明らかにされ、実験参加者がどのように自己や、対戦相手である他者を認知しているかについて考察が行われている。

例えば、競争者（競争する方針を持っている者）と対戦した協力者（協力する方針を持っている者）は、競争者が“協調-競争”次元においてのみ自己と相手进行评估しているのに対し、力強さ次元に重点を置き、自己を“弱い”、他者を“強い”と評価していた。つまり、互いに自己と他者の差異を強く意識していることが示されている。

吉田・大本(1985)は、その理由の1つに認知的整合化作用を挙げている。すなわち、自己の目標を阻止された協力者の感じる失敗感、欲求不満の感情は、自己と他者を異質な人間として切り離す形で、その認知的安定を目指している、とした。この先行研究の場面を、友人関係における葛藤場面だと想定すると、既述した認知的不協和理論と通じる。つまり、個人の中に生じた欲求不満の感情を、自己と他者が違う存在であることを意識することで解消するということだ。これは良好な対人関係の維持に役立つだろう。以上の先行研究も踏まえ、自己受容と対人認知および行動の関連についての仮説を以下に述べる。

自己受容できている者が適応的であり良好な対人関係を築くことができるという先行研究から、自己受容高群は、好戦条件・協力条件に関わらず、友人関係を崩さないために、提示された目標に従った協力的行動をとることが考えられる。かつ、好戦条件下においては、自分と相手の行動の不一致に遭遇する事になり、その背後に考え方の不一致が想定されるため、その不満を認知的に解消していると考えられる。すなわち、他者と適切な距離をとり、自分と

相手が異なる考えをもっていると認知することで、好戦条件下においても協力的行動を保つことができる。と予想される。

また同じく先行研究より、自己受容できていない者は、良好な対人関係を築くことが難しく不適応的な傾向がある。よって自己受容低群は、協力条件下では自分の行動と相手の行動方針が一致しているため、呈示目標に沿った協力的行動をとることはたやすい。しかし、好戦条件下では、好戦的な行動を示す相手に対して生じる葛藤や不満を、自己と他者を引き離すことで認知的に処理することができない。そのためさらに不満が募り、協力行動を保つことができなくなり、好戦的行動をとると考えられる。かつ、相手も自分も同様に好戦的行動を示すので、自己評価及び他者評価は類似すると予想される。

以上の検討より、本研究における作業仮説を以下のように設定する。

仮説1: 自己受容高群は、協力条件でも好戦条件においても、協力的行動を行う傾向にあるだろう。

仮説2: 自己受容低群は、協力条件下では協力的行動を示すが、好戦条件下においては好戦的行動を示すであろう。

仮説3: 自己受容高群は、協力条件下では相手と自己を同一視し、似たように認知する。しかし、好戦条件下では、相手と自己の距離を取り、考え方の違う存在として認知するだろう。

仮説4: 自己受容低群は、協力条件下では、高群と同様に相手と自己を同一視する。そして、好戦条件下でも自らが好戦的行動を示すことにより、相手と自己の認知は類似するだろう。

考察では、これらの仮説検証の結果を踏まえ、自己受容性が対人認知および他者受容性におよぼす影響について検討する。

方 法

実験参加者 実験参加者は21~23歳の女子大学生20名であった(平均年齢21.50歳, SD=.607)。

予備調査 実験参加者に沢崎(1993)の自己受容尺度を実施したところ、全体の平均得点が110.15点(SD=21.62)であったため、110点以上を自己受容高群、109点以下を自己受容低群に分類した。実験参加者は自己受容(高群・低群)×実験の条件(協力・好戦)で構成される4グループに対して、

それぞれ5名ずつ所属するように、実験の条件を割り振った。

実験デザイン 自己受容分類2(高群, 低群)×場面条件2(協力, 好戦)の実験参加者間の2要因実験計画であった。

装置 実験に際し必要な装置は、意思表示用オセロ石4枚、ゲーム得点記録用紙2枚、認知を尋ねる質問紙2部であった。実験参加者1名に対し、意思表示用のオセロ石1枚、ゲーム得点記録用紙1枚、認知を尋ねる質問紙1部が渡された。また、実験者がオセロ石2枚を所持した。

PDゲーム いずれの群にも同様の手続きを用いた。Table 1に示す利得表を用いた。繰り返しのあるPDゲームで、1ゲームを15試行とした。持ち点は30点であり、ルールとして、同じ面を5回連続して出すと3点減点、というペナルティを導入した。

実験セッティング 実験参加者(A, B)はお互いの顔が見えないように机に向かって着席した。利得表が描かれた得点記録用紙を手元に置き、意思表示には黒面と白面を持つオセロ石が用意された。黒面が非協力、白面が協力を示した。

Figure 1に示されるaとbが実験参加者A, Bそれぞれの意思表示用オセロ石である。実験者は実験参加者の間、斜め後ろに座り進行を司った。

条件操作 協力条件と好戦条件を呈示するため、実験者が所持したオセロ石を用いて、実験参加者を仲介する形を取り、それぞれの意思を相手の実験参加者に伝えた。つまり、Figure 1に示すとおり、オセロ石a'をAの意思としてBに呈示し、b'をBの意思としてAに呈示した。協力条件と好戦条件のa'とb'の呈示順序を、Table 2に示す。

Table 1 利得表

		実験参加者B	
		白	黒
実験参加者A	白	2 / 2	-4 / 4
	黒	4 / -4	-2 / -2

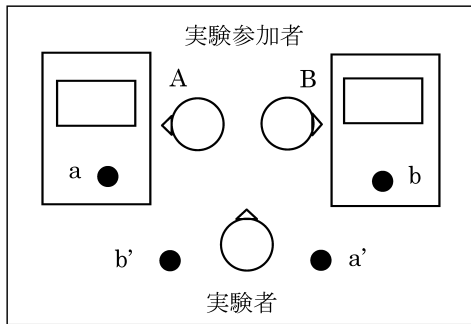


Figure 1 実験セッティング

Table 2 場面条件ごとの統制方略

試行	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
協力条件	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●
好戦条件	●	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●	●	●	●

○：オセロ石白面（協力） ●：黒面（非協力）

このように、実験者が所持するオセロ石で伝えられる意思是、実際には対戦相手のものではなく、実験者によって事前に決められた条件ごとの戦略、Table 2であった。なお、この方法では対戦相手はその場になくても実施可能となる。しかし、実際の対人場面のモデル化と考えた場合に、対戦相手の存在の有無は個人の認知にも影響を与えると予想されるため、このような方法をとった。また、効率よくデータを収集することができ、実験参加者の負担も減るという利点もあった。

手続き 実験参加者は実験を実施する教室に入室し、着席した。そして、説明の段階では背中合わせになる必要がないことを伝えられ、実験の説明を受けた。まず、利得表と実験手続きの説明・練習試行の後、次のようなゲームに関する一般的教示（吉田・大本，1985）が与えられた。「社会の中で人は他者とのやり取りを通じて、ある時は協力し合ったり、またある時は逆に競争しながら1つの目標を追求してゆくものです。そのような人間のやり取りをモデル化したものとしてこれからやっていただくゲームがあります。得点に応じて報酬を用意しました。もちろんゲームは、自由にやっていただいて結構ですが、1つだけ注意があります。それはでたために行きあたりばったりに行うのではなく、一定の目標なり方針を持って、その目標を相手とのやり取

りの中で実現すべく努力してほしいのです。ただし、今回はこちらで予め用意しました。（と言って協力的方針の紙を渡し読ませる）こちらが方針になります。あなたは自らの個性と工夫を生かして自由に、指示された目標を達成すべく努力してください。」

協力的方針：私はゲームの相手の人と協力して、実験者からなるべく多くの景品を得ることに努めたい。自分の得点を高めることはもちろんだが、相手の得点も同時に高めるようにしたい。

ここまでの教示が終了すると、実験参加者は背中合わせになった。実験者は実験参加者にゲーム開始可能であることを確認した後、ゲームを開始した。ゲームの進め方は以下のとおりである。

(1) 実験者は実験参加者に「じっくり考えて結構です。決まりましたら、机の上に置いてお待ちください」と伝え、1試行目を開始する。(2) 実験参加者は意思を決定し、各自オセロ石を机に置く。(3) 実験者は両者がオセロ石を置いたことを確認したら、Table 2に示された条件ごとの戦略に従いオセロ石を各実験参加者の机に置いて呈示する（例：1試行目では、協力条件に割り振られた実験参加者にはオセロ石の白面、好戦条件の実験参加者には黒面を呈示する）。(4) 実験者・実験参加者は、1試行目の結果を記録し、両者の記入が完了するのを待つ。(5) 2試行目を同様に行う、というように15試行行う。

15試行を終えたら、認知を尋ねる質問紙を実施した。両者が質問紙の記入を終えたら実験終了とした。最後に、対戦相手の戦略は実際には反映されておらず、すべて実験者が操作していたことを実験参加者に伝えた。

質問紙 自己受容度の測定には沢崎(1993)の自己受容尺度(35項目、5段階評定)を使用した。

ゲーム終了後に実施される認知を測定する質問紙には、吉田・大本(1985)や吉田・安念(1996)にならない、次の3部から構成されたものを使用した。(a) 成功-失敗感情の評価。目標達成の成功-失敗の程度について7段階評定。(b) 責任・原因帰属の評価。ゲーム結果に対する自己、相手、その他についての責任・原因帰属の程度を7段階評定。(c) 相手および自己のゲーム行動についての認知。10の形容詞対について7段階評定(協調的-非協調的、消

極的-積極的, 平和的-好戦的, 協力的-競争的, 弱い-強い, 賢い-愚かな, 好意的-非好意的, 素直-巧妙, 愛他的-利己的, 責任感のある-無責任な)。

結 果

ゲーム行動

協力的行動の指標となる白選択回数 of 平均値を自己受容分類と条件ごとに Table 3 に示す。白選択数を従属変数, 自己受容分類と条件を独立変数とした 2×2 の 2 要因分散分析を行った。その結果, 条件の主効果に有意差が見られた ($F(1, 16) = 44.24, p < .001$)。自己受容分類の主効果には有意差が見られず, 交互作用も有意ではなかった ($F(1, 16) = .24, n.s.; F(1, 16) = .03, n.s.$)。つまり, 白選択回数は, 自己受容分類に関係なく, 協力条件群の方が好戦条件群よりも多かった。

認知

成功-失敗感 成功-失敗感情得点は, 得点が高いほど成功を感じ, 低いほど失敗を感じていることを示している。Table 3 に示したそれぞれの平均値を従属変数, 自己受容分類と条件を独立変数とした 2×2 の 2 要因分散分析を行った。その結果, 条件の主効果には有意差が見られた ($F(1, 16) = 9.29, p < .05$)。しかし, 自己受容分類の主効果には有意差がなく, 交互作用も有意でなかった ($F(1, 16) = .67, n.s.; F(1, 16) = .21, n.s.$)。すなわち, 自己受容分類に関係なく, 協力条件は好戦条件よりも成功を感じ, 反対に好戦条件では失敗を感じることが確認された。この成功失敗感と, 白選択回数の標準相関係

数 $r = .56$ は, 5%水準で有意であった。つまり, 協力条件下では白選択回数が多かったため成功感が強く, 好戦条件下での白選択回数は協力条件下よりも有意に少なくなり, それと同時に成功感は小さくなることを示していた。

責任・原因帰属 相手, 自分, その他それぞれに対するゲーム結果の責任・原因帰属得点の平均値を, 自己受容分類と条件ごとに Table 3 に示した。得点が高いほど, その対象に責任・原因を大きく帰属していることを示す。その得点それぞれを指標に, 自己受容分類と条件の 2 要因を用いた 2 要因分散分析を行った。結果は次の通りであった。

1. **相手への責任・原因帰属** 自己受容分類の主効果, 条件の主効果に有意差は見られなかった ($F(1, 16) = .01, n.s.; F(1, 16) = .67, n.s.$)。しかし, 交互作用が有意であった ($F(1, 16) = 4.95, p < .05$)。そこで下位検定を行ったところ, 自己受容低群における場面条件の単純主効果に有意差がみられた ($F(1, 16) = 4.63, p < .05$)。すなわち, 自己受容高群は, 協力条件時と好戦条件時で, 相手への責任・原因帰属の程度に差がないが, 低群においては, 好戦条件時の相手への責任・原因帰属の程度が協力条件時よりも大きくなることを確認された。

2. **自分への責任・原因帰属** 条件の主効果に有意差が見られた ($F(1, 16) = 8.88, p < .05$)。しかし, 自己受容分類の主効果には有意差がなく, 交互作用も有意でなかった ($F(1, 16) = .00, n.s.; F(1, 16) = .99, n.s.$)。つまり, 自己受容分類に関係なく, 協力条件のときの方が, 好戦条件のときと比較して, 自分の責任を感じる程度が大きいことが示された。

3. **その他への責任・原因帰属** 自己受容分類の主効果, 条件の主効果に有意差はなく, 交互作用も有意でなかった ($F(1, 16) = 1.67, n.s.; F(1, 16) = .67, n.s.; F(1, 16) = .00, n.s.$)。

自己認知・他者認知 全実験参加者を対象として, 探索的因子分析を行い (イメージ因子法), 2 因子を抽出した。この際, フロア効果の見られた項目 4 “協力的-競争的” は事前に削除した。その後, さらにプロマックス回転を行い, I・II 因子ともに負荷量の低かった項目 8 “巧妙-素直” を削除し, 再度プロマックス回転を行った。因子間相関は .73 であり相互に正の相関があることが示された。因子負荷行列を Table 4 に示した。第 I 因子は “責任感

Table 3 自己受容分類と条件ごとの各指標の平均点および標準偏差

自己受容 条件	高群		低群	
	協力	好戦	協力	好戦
N	5	5	5	5
白選択回数	10.80	6.80	11.20	7.00
SD	1.30	0.84	1.10	2.00
成功-失敗感情	3.80	2.60	5.00	2.00
SD	2.17	1.52	1.22	1.00
原因帰属-相手	4.00	2.80	2.20	4.80
SD	2.45	2.50	1.79	1.10
原因帰属-自分	6.40	4.00	5.80	4.60
SD	0.89	2.00	0.45	1.51
原因帰属-その他	3.40	3.20	2.40	2.20
SD	1.82	2.17	1.14	1.14

Table 4 10の形容詞対の因子負荷行列

項目／因子	I	II	
10. 責任感のある-無責任な	.87	-.30	
9. 愛他的-利己的	.79	.15	
7. 好意的-非好意的	.68	.20	
1. 協調的-非協調的	.67	.26	
6. 賢い-愚かな	.64	-.23	
3. 平和的-好戦的	.53	.39	
5. 弱い-強い	-.37	.89	
2. 消極的-積極的	.04	.63	
因子間相関		.73	
α係数	.90	.70	.88

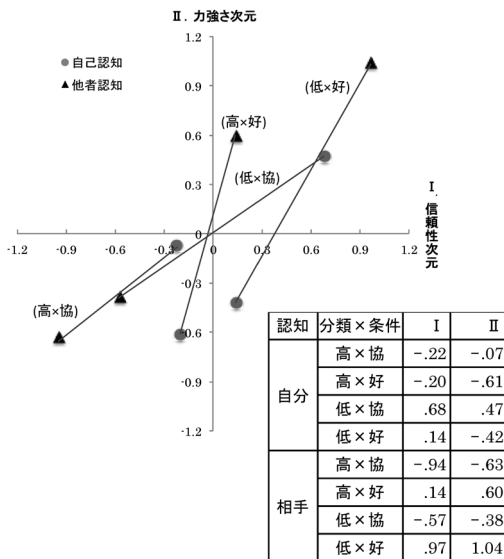


Figure 2 自己受容分類と条件の組み合わせごとの自己認知と他者認知

のある-無責任な”愛他的-利己的”好意的-非好意的”協調的-非協調的”賢い-愚かな”の項目が高い負荷量を示したことから、対人関係における信頼性を表すと考えられたため、信頼性因子と命名した。第II因子では、“弱い-強い”“消極的-積極的”の2項目が高い負荷量を示したことから、力強さ因子と命名した。また、信頼性係数は.88(第I因子: .90, 第II因子: .70)で、十分な内的妥当性が確認された。

次に、それぞれの群の実験参加者が、自己と他者をどのように認知しているのかを検討した。自己受容高低×場面条件の4群の自己認知・他者認知の平均因子得点を、Figure 2に示した。なお、得点が高

いほど“信頼できない(信頼性次元)”あるいは“強い(力強さ次元)”ことを示し、得点が低いほど“信頼できる”あるいは“弱い”ことを示している。

Figure 2を見ると、高群×好戦においては、第II因子軸に重きを置いて、自己および他者を認知しているのではないかと考えられ、その他の組み合わせにおいては、両方の因子軸が重要であるのではないかと考えられた。そこで、(手順1)自己受容分類と条件の組み合わせによって、自己認知・他者認知で重きを置く因子軸が異なるのかを検討した。そのために、因子得点を指標として、組み合わせごとに、因子軸(第I・第II)を要因に用いた実験参加者内1要因分散分析を行った。そのうえで、さらに詳細を検討するために、(手順2)因子得点を指標に、認知対象(自己・他者)と、因子軸(第I・第II)を要因とした実験参加者内2要因分散分析を、自己受容分類と条件の組み合わせごとに行った。

(手順1)の分析から、高群×協力以外の組み合わせでの自己認知において、第I因子と第II因子の得点に有意な差が見られた。つまり、低群×協力の自己認知は第I因子軸に重きを置く傾向にあった($F(1, 4)=7.44, p<.10$)。そして、低群×好戦の自己認知は、第II因子軸に重きを置き($F(1, 4)=8.30, p<.05$)、高群×好戦も第II因子軸に重きを置いて自己を認知することがわかった($F(1, 4)=11.72, p<.05$)。

(手順2)の分析からは、次のことが確認された。高群は協力条件下で、認知対象の主効果に有意傾向が見られたものの、自己および他者を“信頼できる”かつ“弱い”と認知していた($F(1, 4)=4.70, p<.10$)。つまり、程度の違いはあるが、自己と他者を同一の方向で認知しているといえる。しかし、同じ協力条件下における、低群の自己認知は第I因子軸(信頼性次元)に重点が置かれ、かつ信頼性の得点が高いことから“信頼できない”方向に認知していたことがわかる。一方他者については、“信頼できる”かつ“弱い”と評価しており、認知対象の主効果に有意差が見られたことを合わせて考えると、自己と他者の認知は特に信頼性次元において対極をなしていることが、示唆された($F(1, 4)=13.15, p<.05$)。

また、好戦条件下における高群は、交互作用の低位検定で、第II因子軸(力強さ次元)における認知対象の主効果に有意傾向が見られたことから、自己

を力強さ次元に重点を置いた中で“弱い”と認知し、他者を“強い”の方向で対極に認知する傾向にあることが、確認された ($F(1, 4)=7.31, p<.10$)。そして低群×好戦における自己認知は力強さの次元に重点が置かれ、“弱い”と評価しているが、他者については“信頼できない”かつ“強い”と対極に認知していた。さらに、交互作用の下位検定で第Ⅱ因子軸における認知対象の主効果に有意差が見られたことから、自己と他者の差異を強く意識していることが示唆された ($F(1, 4)=8.63, p<.05$)。

考 察

自己受容性と対人行動

本実験では、白選択回数、つまり協力選択回数を対人行動指標として用いた。分析の結果、自己受容高群も低群も、協力条件下のときは協力的行動を、好戦条件のときは好戦的行動をとっていたことがわかった。この結果から、自己受容低群が協力状況下では協力的行動を示すが、好戦条件下においては好戦的行動を示すという仮説2は立証された。しかし、自己受容高群は、対戦相手である友人が好戦的行動を示してくる好戦条件下においても呈示された目標に沿った協力的行動をとるであろう、という仮説1の立証には至らなかった。

この結果から直ちに、自己受容高群が好戦条件においては良好な人間関係の構築を試みようとしないと結論することには慎重でありたい。本研究は対人場面のモデル化としてPDゲームを用いているが、その中で“ゲームを行っている”という実験参加者の感覚を完全に排除できていなかったことが影響している可能性があるからだ。

自己受容性と対人認知

成功-失敗感 上述のように、自己受容度の高低に関わらず、協力条件下では目標遂行が成功したと感じ、好戦条件下では、目標遂行に失敗したと感じていた。提示された条件は、自らの得点を高めるとともに対戦相手と協力することを促すものであった。これは協力条件下では、友好的な対人場面をつくり出し、互いに協力し合うことを容易にしていたと考えられる。しかし、好戦条件下では、対戦相手の行動が非協力的なため、自分が損をしないためには、非協力的行動を多く示さざるをえない。そのため“相手と協力して”という目標に沿った行動を遂行

できなくなり、失敗感情が大きくなったのではないかと考えられる。よって何に対する成功かという点に検討の余地が残る。

責任・原因帰属 相手への責任・原因帰属の結果について、自己受容高群は対人場面の状況が異なっても、相手に原因を帰属する程度に差は生じないが、低群は状況に応じて相手に原因を帰属する程度が異なることがわかった。そして、自己への責任・原因帰属得点から、自己受容度の高低に関係なく、好戦条件下よりも協力条件下で、自分に原因を帰属する程度が強いことが示された。この結果から、以下のように考えられる。自己受容度の高い者も低い者も、他者との意見や行動が一致する友好的な場面（協力条件）では、“自分のおかげ”と感じているということである。（以下、“○○のおかげ”という感情は“おかげ感情”、“○○のせい”という感情は“せい感情”と記述する）。

自己受容高群では、他者との意見や行動が一致せずにジレンマが生じる場面（好戦条件）になっても、原因帰属の傾向が協力条件とほぼ同じであった。結果が“失敗”であったと認識しつつも、その原因を自分にも他者にも付することなく、過大な期待はしないことが現れている。

そこに影響する要因の一つとして、高群は、その他に対して原因を帰属していることが考えうる。その他への責任・原因帰属に関しては、自己受容分類、場面条件の主効果、交互作用がともに有意でなかった。その他は、実験結果を“実験に参加していること自体”や“実験者”に起因すると考える可能性を考慮して用意したものであったが、何を意味するのか曖昧であり、実験参加者の解釈にゆだねられる余地があった。しかし、高群はいずれの場面条件においても、低群よりもその他の責任・原因帰属得点の平均値が高い。すなわち、自己受容高群においては、“相手のせい”感情を強めるということせず、その他に原因を帰属するような機能が働いていることが推測される。この点については、原因帰属スタイルの違いについて、さらに研究する必要があると言える。

一方、自己受容低群は、葛藤の生じる好戦条件と葛藤の生じにくい協力条件では、特に相手への責任帰属の程度が大きく変化する。協力的な場面では相手への帰属得点が低いことから、“相手のおかげ”

感情が小さいことが示唆された。これに対し好戦的場面では、自分と相手への帰属得点がほぼ同じことから、“自分のせい感情”と同程度に“相手のせい感情”があることが推測され、相手に責任を帰属する傾向が現れることが示唆された。以上より、自己受容高群と低群で、結果についての責任や原因の帰属のスタイルに差異があることが明らかになった。

自己認知・他者認知 吉田・安念(1996)のPDゲームを用いた対人認知の研究と同様、本研究でも自己・他者認知について“信頼性”と“力強さ”の2つの次元が得られた。各群の因子得点を比較することにより、自己受容度が高い群と低い群で異なる認知の傾向が見出された。

まず協力条件について考察する。高群は協力的対人行動を示し、それに伴い自己および他者を同一に“信頼できる”というポジティブな方向に認知していた。つまり、仮説3の前半「自己受容高群は協力条件下で相手と自己を同一視し、似たように認知する」が支持された。

自己受容低群に関しては、好戦条件下だけでなく協力条件下においても、自己と他者についての認知が対極をなし、他者を自己とは異質の存在として強く意識していると言える。よって自己と他者を同一視するだろうという仮説4の前半部分は支持されなかった。

次に好戦条件について検討する。自己受容高群は相手が好戦的行動を示す状況下であっても、自らは協力的行動を示し(仮説1)、精神的安定のために他者と自己の間に、認知的距離をとるのではないかと予想した(仮説3)。しかし結果から、自己受容高群においても、好戦条件下では協力条件下よりも好戦的行動が増加し、そのうえで自己と他者を異なる存在として捉えていることが確認された。認知面のみに注目すると、仮説3の後半は支持されたと言えるが、行動との関連から見ると、当初予想していた意味合いとは異なっていると言えよう。

自己受容低群に関しては、好戦条件下では自らが好戦的行動を示すことによって、相手と自己の認知は似たものになる、というのが仮説4の後半であった。しかし実際は、低群は高群と同様に、相手に対して好戦的行動を示しながら、自己と相手を異なるものとして認知していたことが認められた。つまり、仮説4の後半は立証されなかった。以上より、

自己受容度の高低に関わらず、好戦条件下では、自己と他者を異質のものとして捉えていることが明らかとなった。これは自己と他者間に明らかな方針・考え方の差を感じざるを得ない実験状況が結果に影響した可能性が考えられる。

自己受容性と2つの認知次元の適応的機能 次に、Figure 2の自己認知・他者認知の次元について群ごとに考察することにより、対人認知の特性と、それが適応に及ぼす影響が、自己受容の高低によってどのように異なるかを明らかにする。

1. 自己受容低群のネガティブな自己認知 協力条件下における自己受容低群の結果から、自己受容性が持つ1つの特徴が明らかになる。自己受容低群は、自己を認知する際に“信頼性次元”に重点をおき、“信頼できない”と評価しているが、他者については、“信頼できる”が“弱い”、と評価している。このことから、自己と他者を対極に認知しており、自己をよりネガティブに評価していることがわかる。

吉田・安念(1996)の研究の中では、自己をネガティブに評価する傾向が見られたのは“競争者と対戦した協力者”“競争者と対戦した競争者”の組み合わせの場合のみであった。しかし本研究では、協力条件下におかれた自己受容低群で、“協力者と対戦する協力者”であったため、吉田・安念(1996)とは異なる結果となった。相手と他者の対人行動自体がともに協力的であるにも関わらず、自己に対し自罰的とも言えるネガティブな評価を行う傾向がみられたが、そこには自己受容度の低さが影響していると考えられる。

2. 重視する次元の他者受容性への影響 ゲームという場面では勝敗が重要であり、その中で“強い-弱い”といった力強さの認知が大きな影響を与えることは避けられない。つまり、本研究全体を通して、力強さの次元における評価は、PDゲームを使用したことの影響が考えられる。そこで、対人関係においてより普遍的な要因と思われる信頼性次元に注目する事により、対人認知が適応に及ぼす影響を明らかにする事を試みる。それぞれの次元を構成する項目に注目すると、“力強さ”の次元が、“強い-弱い”の判断が主であることに比べ、“信頼性”の次元は、“責任感があるか-無責任か”や“愛他的か-利己的か”など、相手の内面的なポジティ

ブ、ネガティブさを表現するイメージを含んでいる。すなわち、どの認知次元を重視するかによって、他者を受け容れやすくも、受け容れにくくもする可能性がある。

自己と他者の考え・行動が一致しないとき、他者を信頼性次元において“利己的”“無責任”とネガティブに判断することは、他者の人間性を否定する認知に繋がり、相手へのネガティブな感情が増す。そのため、その他者を拒否する可能性を大きくしてしまう。しかし、他者を力強さの次元で“強い”“積極的”と判断することは、相手を異質な存在と捉えながらも、相手の内面をネガティブに評価しないため、拒否的な態度の表出を避けることができる。その結果、対人関係維持の可能性を広げることができると考えうる。また、相手と自己の考え・行動が一致する協力的な対人場面においては、“信頼性”の次元で“愛他的”“責任感のある”と捉えることが、相手の内面をよりポジティブに認知することに繋がり、対人関係をより良好にするのではないかと考えられる。

3. 自己受容性と重要視する次元の関連 このように考えると、自己受容高群が、好戦条件時に力強さの次元を重視することは、他者と自己を対極に、異質な存在と捉えながらも、それは“強い-弱い”の違いだけだと考えていることを示している。つまり自己受容度が高い者には、相手の内面的な特性を拒否しないような、認知的働きが認められると言え、それが良好な対人関係維持に役立っていると考えられる。一方、低群の好戦条件時の他者認知が、“信頼性”次元での認知も重視していることは、自己と他者の異質性の意識を強めるとともに、他者の内面を否定する方向に繋がるだろう。

以上の考察から、自己受容性が持つ対人場面に及ぼす影響をまとめる。第一に、自己受容低群は、自己と他者の意見が一致し、同様の行動を行っている場合においても、自己を他者と異なる存在と捉え、しかも自罰的に評価する傾向があることが明らかになった。つまり、自己受容度の低さには、常に自己と他者を異質な存在として捉える認知的な作用がある可能性が示唆された。どんなときも他者を自己とは異質な存在であるとする意識は、その他者をより受け容れがたくすと考えうる。

第二に、自己受容高群は、葛藤場面において自己

と他者を違う存在として意識し、認知的に適度な距離をとり、なおかつ相手の内面までを否定しないような認知的機能をとることが示唆された。そして、それが良好な人間関係維持に役立っていると考えられる。

板津(1994)は、自己受容している人は、他者に信頼感を持ち良好的態度をとるが、自己受容が低い人にはそのような傾向が見られないことを明らかにしている。自己受容度の低い人が、自己と他者を同一視する傾向が少なく、葛藤場面に陥ったときに、他者の内面を否定する認知的傾向を持つことを考えれば、他者に対して信頼感を抱きにくいのは納得のできる結果である。常に他者と自己を同一視することは、過剰な他者依存傾向に繋がりがねないが、状況に応じて自己と他者を近づけて認知することは、信頼感に繋がり、良好な対人関係を維持するうえで必要だと言える。

まとめと今後の課題

本研究はPDゲームを用い、実験的にその関連性を捉えることを試みた。その結果、自己受容性が対人行動および自己認知・他者認知に及ぼす影響をいくつか明らかにすることができた。結果から、対人行動・達成感など、勝敗希求に直接関連した側面には、自己受容度よりも実験状況が影響を与えていること、および、責任の原因帰属や自己及び他者認知など、より対人関係に関連する側面については、自己受容性の影響が見られることが明らかになった。そして自己受容度の高い人は、そうでない人に比べて、より適応的な対人認知のスタイルを有している可能性が示された。

今後の課題について述べる。本研究においては実験状況であることから、日常的な対人場면을正確に再現することは難しく、日常的リアリズムが十分でなかったことも、実験結果に与えた影響は少なくないと考えられる。また、実験参加者数が20名と少なく女性のみであったことも、影響していると思われる。自己受容性と対人行動・対人認知の関連性を明らかにするため、よりリアリティのある対人場面の設定や参加者の増員について、今後の検討が必要であろう。

付記

本研究は、日本女子大学人間社会学部心理学科に提出した卒業論文の一部を加筆・修正したものです。また本研究の一部を日本応用心理学会第80回記念大会にてポスター発表しました。ご協力いただいた方々に感謝し、厚く御礼申し上げます。

引用文献

- Festinger, L. 1957 *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford California: Stanford University Press.
- 板津裕己 1994 自己受容と対人態度との関わりについて 教育心理学研究, **42**, 86-94.
- 岩下豊彦 1988 対人嫌悪とその認知 金子書房.
- 川岸弘枝 1972 自己受容と他者受容に関する研究: 受容測度の検討を中心として 教育心理学研究, **20**, 170-177.
- 名城嗣明 1961 自己受容と他者受容の関係についての実験的研究 琉球大学教育学部研究集録, **5**, 49-64.
- Rogers, C. R. 1949 A coordinated research in psychotherapy: A nonobjective introduction. *Journal of Consulting Psychology*, **13**, 149-153.
- Rogers, C. R. 1953 Some directions and end points in therapy. In O. H. Mowrer (Ed.), *Psychotherapy: Theory and Research*. New York: The Ronald Press. (ロジャーズ, C. R. 伊藤 博(編訳) 1966 サイコセラピーの過程 ロージャーズ全集4 第5章 セラピーにおける方向と終極点 岩崎学術出版社 pp.71-115.)
- 沢崎達夫 1984 自己受容に関する文献的研究(1)―その概念と測定法について 教育相談研究, **22**, 59-67.
- 沢崎達夫 1993 自己受容に関する研究(1)―新しい自己受容測定尺度の青年期における信頼性と妥当性の検討 カウンセリング研究, **26**, 29-37.
- 沢崎達夫 1995 自己受容に関する研究(3)―成人期における自己受容の特徴とその発達的变化 カウンセリング研究, **28**, 163-173.
- 式部 久 1983 ヒューマンイズムの倫理 勁草書房.
- 清水裕士・小杉考司 2010 対人行動の適切性判断と社会規範―「社会関係の論理学」の構築 実験社会心理学研究, **49**, 132-148.
- 上田琢哉 2002 自己受容と上手なあきらめ 梶田叡一(編) 自己意識研究の現在 ナカニシヤ出版 pp. 189-205.
- 上村有平 2007 青年期後期における自己受容と他者受容の関連: 個人志向性・社会志向性を指標として 発達心理学研究, **18**, 132-138.
- 吉田富二雄・安念保昌 1996 2PD ゲーム状況における協力と競争の変容―社会的相互作用場面における対人認知の研究(5) 筑波大学心理学研究, **18**, 165-173.
- 吉田富二雄・大本 進 1985 ゲーム相互作用場面の対人(集団)認知における集団成極化効果―社会的相互作用場面における対人認知の研究(4) 心理学研究, **56**, 86-92.

(受稿: 2013.5.1; 受理: 2013.9.27)