

対人社会動機検出法の臨床・教育現場への応用について

葛西 俊治
(北海道工業大学)

はじめに

対人社会動機検出法は寺岡隆(元駒沢大学教授)により開発された質問紙検査法であり、対人関係状況において想定された「9種類の社会動機」を検出する理論的分析法(IT-THEN法)によって、各被験者の社会動機の構成比率を割り出す方法である[1]。

集団質問紙検査方式による社会動機検出法の指示方法と内容が25カ国語に翻訳されており、日本・韓国・アメリカ・オランダ・ロシア[2]・中国・台湾において実施された同検出法による国際比較研究の結果は非常に興味深い内容を明らかにしている。そして対象国・地域を増やした国際比較研究によって、各国・各文化間の相違や共通性が明らかになることが期待されている。

さて、同検出法は32個の二者択一の選択課題からなっており短時間で実施できるとともに、社会動機についての理論的解析に基づくゆえに、被験者の反応を鋭敏に捉えることができる等のきわめて優れた特徴をもっている。

この検出法において理論的に想定された「対人社会動機」とは次の9種類である

- 単利動機A+ 自分の得点を正の方向に増加
- 自虐動機A- 自分の得点を負の方向に "
- 献身動機B+ 相手の得点を正の方向に "
- 加害動機B- 相手の得点を負の方向に "
- 共栄動機S+ 得点何を正の方向に "
- 共倒動機S- 得点何を負の方向に "
- 優越動機D+ 得点差を正の方向に "
- 卑下動機D- 得点差を負の方向に "
- 平等動機D0 得点差をゼロに近づける

対人社会動機検出法は、これら9種類の動機成分の構成比率を個人毎に割り出して%表示して出力するものである。例えば

	A+	A-	B+	B-	S+	S-	D+	D-
D0	50	0	0	25	10	0	15	0
0								

表1

という結果は、自分の得点をプラスにしようとする動機A+が50%、相手の得点を下げようとする動機B-が25%、合計点を上げようとする動機S+が10%、そして自分と相手の格差を広げようとする動機D+が15%であることを示す。

課題として提示される32個の二者択一課題は次のように表示される

		相手	
		A	B
自分	I	6 6	5 1
	II	1 5	3 3

ゲーム理論における「囚人のジレンマ」などを示す利得行列表現(payoff matrix)をとって表示される「対人利害状況」は、自分はか のいずれかを選択肢としてもち、相手はAかBのいずれかを選択肢としてもっている状況である。各セルに書かれた利得としての数字のうち、左側が自分の得点、右側が相手の得点である すなわち自分が を選んだときに相手がBを選んだとすると、結果は右上のセルに書かれている[自分の得点は5点、相手の得点は1点]となる。

このような利得行列における選択によって生じる4つの得点成分、すなわち、自分の得点(A)・相手の得点(B)・自分と相手の合計点(S)・自分と相手の得点差(D)、そして、それらの4つの成分における得点の方向性 プラスの方向かマイナスの方向か に基づいて、すでに述べた9種類の「対人社会動機」が設定されている。そして、利得行列の構造と社会動機の構成比率を理論的に導き出すために、相手の反応が「前もってわかっている」と想定している。すなわち

自分	→	相手
I	→	A
II	→	A

「自分が を選んでも を選んでも、相手はAを選ぶ」などの条件をつけ、その上で被験者がか のどちらの選択を好むか という課題構成となっている。

さて、各被験者から得られた32個の二者択一選択の結果は、IF-THEN法と呼ぶ解析プログラムによって分析される。これは、課題として用いられている利得行列の理論的構造と社会動機の成分とに関する解析基礎データに基づき、各動機成分の構成比率を算出するものである。

研究の目的

対人社会動機検出法は非常に優れた方法であるにもかかわらず、同検出法の理論的側面についての専門的な関心を除いて、臨床心理や教育の場で用いられることが稀であった。その理由としては1)動機成分の解析プログラムが主に大型計算機のFORTRANやNEC-PC98上のN88-BASICで書かれていたため、利用範囲が限られていたこと、

2)主に集団データの解析用に用いられたため、個人を対象にした分析法としてはあまり用いられないできたこと、

3)利得行列という数値を提示する方式では若年層には教示が容易ではなかったこと、

が挙げられる。本研究は、以上の3点を解消することによって、臨床・教育などのより広範囲の現場での同検出法の適用を目指したものである。

方法

方法1) N88-BASICで記述されていたIF-THEN法プログラムをVisual Basicを介してexeファイル化することにより、Windows95/98/Me環境上で実行できるようにする[3]。

方法2) 利得行列という抽象的な表記ではなく画像表現を用いることによって、課題と反応方法を若年層にも分かりやすいものにする、また、パソコン画面に向かって反応して即座に結果解析が得られるようにすること。

以上によって、同検出法は単なる調査分析法にとどまらず、臨床や教育の現場において以下a-cに述べるような効果を持つものと期待される。

a) モバイル機などのパソコンの画面に対してロールプレイング・ゲームのようにプレイできるため、遊び感覚で反応することができる

このため、小中高などのスクールカウンセリングにおいても導入が容易であり、フレンドリーで有効な検査方法となりうる。

b) 得られた分析結果を説明する際に、対人関係状況での利害構造について理解を深めるきっかけとなる

表1に示されるような9種類の動機の強さに関する解説そのものが非常に重要な教育的効果をもつ。例えば、いじめやドメスティック・バイオレンスなどの加害・被害を理解する際の枠組を提供することができる。

c) さらに「囚人のジレンマ」のようなジレンマ関係が論理的・原理的に存在しているという事実「共貧関係・共栄関係・格差関係」という関係の在り方を通じて、「裏切りによる悪循環または<信頼>による良循環」、さらには社会的な事例として「先制攻撃症候群」「ダンピング競争」あるい

は「闇カルテルと談合」などの解説を通じて、利害関係についての感情的反応ではなく、一定程度の知性化・知的理解の方向を示しうること。

これは、「愛・優しさ」などのヒューマニスティックな観点の対極に位置すると思われる「利他的利己主義」自らの利得を真に最大化するためには方法としての「利他的な」行為選択を行うといった、一見矛盾した思考や行動規範を了解する際の理論的枠組みともなる。

すなわち、認知療法ないし論理療法の実質を構成しうる内容を提供することによって、それ自体としてセラピューティックな価値をもちうる。

方法3)

質問紙検査によるデータを集積することにより年齢・性別などの特徴に基づいた「対人社会動機データベース」を構築する。これにより、臨床応用に必要な同検査法の標準化および他の性格検査との相関、対比といった作業を可能にすることができる。

結果・考察

同検査法のWindows版を使用した検査が試行され、今後の広範囲の利用が可能であることが確認された。(分析結果例:別紙参照)

また、モバイル機によるロールプレー型の反応方法も試行された。おおよそ10-15分程度の時間で、教示と反応、結果分析が可能であることが明らかになった。(別紙)

従来の抽象的な記述に対して、状況設定や画像の提示によって課題事態がやや現実化されたため従来のデータとどの程度同質のデータが得られるかについては系統的な対比を行う必要があるといえるだろう。

今後、臨床および教育の現場での広範囲での試験の実施によって、同検出法とその有効性がさらに確認されると期待できる。

[1]寺岡隆 対人社会動機検出法に関する論文は数十点あるため詳細リストは割愛する。サイト<http://www.ne.jp/asahi/butoh/itto/ifthen/>を参照。

『対人社会動機検出法』北大路書房,2000

[2]寺岡隆・葛西俊治 「ロシア学生の社会動機」Komazawa Report of Psychology, No.4, 1995

[3]上記のウェブサイト上から教示要項、反応用紙が入手できる。分析プログラムを含むCD-ROMを配布中。

*2001年9/2 日本人間性心理学会第20回大会発表