

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 26 日現在

機関番号：34416

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2016

課題番号：26350027

研究課題名(和文) デザインとの関連におけるポジティブ感情・擬人化・感性の心理学的研究

研究課題名(英文) Psychological studies on positive emotions, anthropomorphism and kansei in the relation to design

研究代表者

両宮 俊彦 (Amemiya, Toshihiko)

関西大学・社会学部・教授

研究者番号：30151129

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,500,000円

研究成果の概要(和文)：ユーモア、遊び、好奇心、感性・感情表現についての研究成果が得られた。ユーモアについては、遊びに基盤を置く感情として位置づけ定式化を行った。また、ユーモアスタイルにおける自虐的ユーモアと自己高揚的ユーモアについて、親和的ユーモアやセルフコンパッションとの関係で分析を行った。好奇心については、視覚刺激への感情反応への影響、アナグラム課題における課題遂行への影響を分析した。また線画の感性・感情表現について、国際比較研究の成果を発表した。

研究成果の概要(英文)：Humor, play, curiosity, kansei-emotion expressions were studied. Basic features of humor were analyzed as a play based emotion. Then, self-defeating humor and self-enhancing humor in humor styles were analyzed in the relation with affiliative humor and self-compassion. As for curiosity, its effects on emotional responses to visual stimuli and the effects on anagram task performance were analyzed. The results of international survey on the kansei-emotion expression of line drawings were also published.

研究分野：感情心理学

キーワード：好奇心 ユーモア 遊び ユーモアスタイル ウェルビーイング 感情表現 感性表現

1. 研究開始当初の背景

感情に関する研究は不安、抑鬱、怒りなどのネガティブ感情が中心で、喜び、好奇心、可笑しさなどのポジティブ感情の研究は大きく遅れていた。理論と実証がかみあう形でポジティブ感情に関する研究が進展したのは、2000年代になってからである(Frederickson,2009; Keltner,2009)。2014年には、ポジティブ感情に関するハンドブックが出版されるまでにいたった(Tugade, Shiota, & Kirby, 2014)。日本におけるポジティブ感情研究は、欧米に比べてかなり遅れている。ポジティブ心理学との関連で簡単に言及される程度にとどまっており、ポジティブ感情に関する組織的な研究はまだ始まっていない。

ポジティブ感情とデザインに関しては、さらに展開が遅れる。組織的な研究が行われるようになったのは、欧米でも2010年代になってからである(Calvo & Peters, 2014)。日本では、ポジティブ感情とデザインに関する組織的な研究はまだ始まっていない。

日本では感性工学として主観的な印象や好悪の感情などに関する知見をデザインに適用する先駆的な試みがなされてきた。しかし、感性工学は、測定と応用が中心で、心理学における感情研究を参照した検討はほとんど行われてこなかった。

擬人化に関する心理学的研究はピアジェによる1930年代の研究にまでさかのぼるが、近年はMind Perceptionとして、人工物デザインとの関連も含めて組織的な研究が行われるようになった(Epley,2014; Wegner & Gray, 2016)。日本では、エージェントデザインとの関連に関する工学サイドからの研究があるが、心理学における研究は少なく(石橋,2013,2014)。工学的研究と心理学的研究の共同はほとんど行われていない。

2. 研究の目的

デザインとの連携を念頭に、ポジティブ感情、感性、擬人化に関する心理学的研究を進め、整備することを基本的な目標とし、以下の三つの研究目的を追求する。

ポジティブ感情に関してはまだ定番の分類はない。パンクセップは進化神経学的な観点から七つの基本的な感情システムを提唱している(Panksepp, 1998)。ポジティブ感情としては、Seekingシステム、Playシステム、Careシステムの三つがあげられている。本研究では、より基本的なポジティブ感情から研究を進めていくために、まだ研究の少ないSeekingシステムとPlayシステムを対象にポジティブ感情研究の基盤を築くことを目的とする。

感性は、感覚刺激に対する評価反応である。感情は出来事の認知的評価を基本としているが、感覚刺激に対しても生ずる。感性と感覚の関連を明確にするために、感覚刺激を用いた感情反応の研究を行う。

Mind Perceptionの観点からの擬人化研究を進め、デザインとの関連の評価研究を行う。

3. 研究の方法

Seekingシステムの中心となる好奇心を対象に、特性としての好奇心の個人差測定のツールとして好奇心尺度を作成する。作成した好奇心尺度の妥当性を検討するために、認知的特性やウェルビーイングに関する尺度を併用する。

Playシステムに関しては可笑しさを遊びとして位置づけ、ユーモアに関する国際標準の尺度となりつつあるユーモアスタイル質問紙(吉田,2012)を用いて、下位尺度の妥当性の検討を進める。また、成人の遊びについても、個人差を測定する尺度を作成し、POMSなどの基本的な尺度との関連や、テーマパーク経験といった大人の遊戯行動との関連を分析する。

好奇心と可笑しさについて、それぞれSeekingシステム、Playシステムに位置づけて、感情としての展開を整理する。

好奇心や可笑しみなどの状態としての感情について、感覚刺激を用いて反応研究を行う。可能なら、刺激に対する反応に、個人差や文化差がどう影響するかも研究する。

種々の人工物を刺激として使い、Mind Perceptionの観点から、擬人化反応を分析する。

4. 研究成果

好奇心に関しては、知的好奇心尺度を作成し、特殊的好奇心と拡散的好奇心の二下位尺度の基本的な妥当性の確認を行った(西川・雨宮,2015)。知的好奇心の下位尺度については、アナグラム課題を用いて、Grit(西川・奥上・西川,2015)と併せてそれぞれの妥当性を検証した(西川・雨宮,2016)。ウェルビーイングと関連した好奇心については、CEI-II(Kashdan, Gallagher, Silvia, Winterstein, Breen, Terhar, & Steger, 2009)の日本語版を作成し、基本的な妥当性の確認を行った(西川・雨宮・吉津・高山,2015)。

ユーモアスタイル質問紙に関しては、下位尺度の自虐的ユーモアの位置づけに関し親和的ユーモアとの相関に着目し、日本の結果と欧米の結果の違いを明確にした(Amemiya & Yoshida,2016)。また、自己高揚ユーモアの位置づけに関し、セルフコンパッションとの関連を明確にした(Yoshida & Amemiya, 2016)。大人の遊戯性については、成人遊戯性尺度を作成し、基本的な妥当性を確認し(雨宮,2014)、大学生におけるテーマパーク経験への影響を分析した(雨宮,2016)。

笑いとユーモアに関する論文および著書(雨宮2014,雨宮,2016)で、可笑しみを感情としての遊びに位置づけて感情心理学の観点からの検討を行い、可笑しみが身体レベルから滑稽、ジョーク、(狭義の)ユーモアの

四段階にわたって展開していることを示した。好奇心の位置づけに関しては、現在、レビュー論文を執筆中である。

状態としての好奇心に関しては、種々の視覚刺激を用い、感覚刺激としての特性、認知的評価と興味の関連について、個人特性としての知的好奇心の個人差の影響を分析した (Nishikawa&Amemiya,2016)。また線画を刺激として用い、基本的な感情の表現としての評価を分析し、感情表現としての評価の日本、ギリシャ、カナダ間の文化差についても検討した (Stamatopoulou, Cupchik, Amemiya, Hilscher, M., & Miyahara, 2016)。

種々の人工物を用いた Mind Perception の観点からの擬人化の分析は、研究代表者が担当しているゼミにおける卒業論文などにおける予備的な調査研究の段階にとどまった。

<引用文献>

- Calvo, R. A., & Peters, D. (2014). *Positive computing: technology for wellbeing and human potential*. MIT Press.
- Epley, N. (2014). *Mindwise: How we understand what others think, believe, feel, and want*. Random House LLC.
- Fredrickson, B. L. (2009) *Positivity: Top-notch research reveals the 3 to 1 ratio that will change your life*. MFJ Books.
- 石橋里佳 (2013). カエルには心があるのか: 心の認識における二次元 関西大学大学院 心理学叢誌, 10, 14-20.
- 石橋里佳 (2014). 擬人化における個人差: 人はなぜ擬人化を行うのか 関西大学大学院 心理学叢誌, 11, 7-19.
- Kashdan, T. B., Gallagher, M. W., Silvia, P. J., Winterstein, B. P., Breen, W. E., Terhar, D., & Steger, M. F. (2009). The curiosity and exploration inventory-II: Development, factor structure, and psychometrics. *Journal of research in personality*, 43, 987-998.
- Keltner, D. (2009). *Born to be good: The science of a meaningful life*. Norton & Company.
- Panksepp, J. (1998). *Affective neuroscience: The foundations of human and animal emotions*. Oxford university press.
- Tugade, M. M., Shiota, M. N., & Kirby, L. D. (2014). *Handbook of positive emotions*. Guilford Press.
- Wegner, D. M., & Gray, K. (2016). *The mind club: Who thinks, what feels, and why it matters*. Viking.
- 吉田昂平. (2012). 日本語版ユーモアスタイル質問紙の作成. 笑い学研究, 19, 56-66.

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者に

は下線)

[雑誌論文](計 6 件)

- Nishikawa, K., & Amemiya, T. Effects of trait curiosities on the appraisals of picture stimuli: diversive curiosity and specific curiosity. *International Journal of Affective Engineering*, 査読有, 16, 2017, 21-25.
- Stamatopoulou, D., Cupchik, G. D., C., Amemiya, T., Hilscher, M., & Miyahara, T. A Background Layer in Aesthetic Experience: Cross cultural Affective Symbolism. *Japanese Psychological Research*, 査読有, 58, 2016, 233-247.
- 西川一二・雨宮俊彦・吉津潤・高山直子 好奇心の個人差と精神的健康および心理的 well-being との関連 日本健康医学会雑誌, 査読有, 24, 2015, 40-48.
- 西川一二・雨宮俊彦 知的好奇心尺度の作成 拡散的好奇心と特殊的好奇心 教育心理学研究, 査読有, 63, 2015, 412-425.
- 西川一二・奥上紫緒里・雨宮俊彦 日本語版 Short Grit (Grit-S) 尺度の作成 パーソナリティ研究, 査読有, 24, 2015, 167-169.
- 雨宮俊彦 リバーサル理論と笑いとユーモアの身体的基盤について-感情の相互作用モデルからの展望, 関西大学心理学研究, 査読無, 5, 2014, 17-27.

[学会発表](計 5 件)

- Amemiya, T., & Yoshida, K. Self-defeating humor and affiliation in Japanese university students. 査読有, *International Journal of Psychology*, 51, 2016, Supplement S1, 19. Yokohama (Japan), 28th July.
- Yoshida, K., & Amemiya, T. The relation of self-compassion to self-related humor in Japanese university students. 査読有, *International Journal of Psychology*, 51, 2016, Supplement S1, 915. Yokohama (Japan), 27th July.
- 西川一二・雨宮俊彦 個人特性としての知的好奇心と Grit が問題解決に与える影響について アナグラム課題を使用した調査 日本パーソナリティ心理学会第 25 回大会(関西大学:大阪府)で発表, 2016. 9月14日.
- 雨宮俊彦 大学生におけるテーマパーク体験の心理的要因を探る ポジティブ感情の役割 応用心理学会第 83 回大会(札幌市立大学:北海道)で発表, 2016. 9月1日.
- 雨宮俊彦 成人における遊戯性の個人差と感情的 well-being の関連 日本パーソナリティ心理学会第 23 回大会(山梨大学:山梨県)で発表, 2014. 10月4日.

〔図書〕(計 1 件)

雨宮俊彦、ミネルヴァ書房、笑いとユーモアの心理学 - 何が可笑しいの? -、2016、308.

〔産業財産権〕

出願状況(計 0 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

取得状況(計 0 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕

ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

雨宮俊彦 (AMEMIYA, Toshihiko)
関西大学・社会学部・教授
研究者番号： 30151129

(2) 研究分担者

()
研究者番号：

(3) 連携研究者

()
研究者番号：

(4) 研究協力者

石橋里佳 (ISHIBASHI, Rika)
西川一二 (NISHIKAWA, Kazuji)
奥上志緒里 (OKUGAMI, Shiori)
吉田昂平 (YOSHIDA, Kouhei)
吉津潤 (YOSHIZU, Jun)