

Computer-Mediated Communicationにおける 対人相互作用場面の心理学的分析 —対人信頼感、攻撃性および感情制御スキルの検討—

松田 英子・岡田 孝二

本研究では、CMC (Computer-Mediated Communication: コンピュータを媒介とするコミュニケーション) が、現在急速に増加している CMC 利用者の人間関係形成についての意識にどのような影響を及ぼしているかについて調査を行った。加えて、ネットトラブルの要因となりうる CMC におけるフラストレーション場面での言動と性格要因 (攻撃性、対人信頼感) の関連についても検討した。研究対象者は、メディア教育環境の整備に力を入れている大学の学部学生で、CMC を頻繁に経験する状況にある青年である。

実験結果は、① CMC の利用増加が、人間関係の希薄化意識につながっていることを示唆するものでなかった。また PC およびインターネットのサービスを多岐にわたり使用する者ほど、CMC への満足度が高い傾向にあった。② CMC フラストレーション場面のいくつかにおいて、高攻撃性者と低対人信頼感者で、トラブルを起こす可能性が高いことが示唆された。また、回答に含まれる感情制御スキルにも違いが見られた。

キーワード

コンピュータを媒介とするコミュニケーション (CMC)、対人信頼感、攻撃性、感情制御スキル

1. はじめに

コンピュータ・ネットワーク (以下、ネットと記述) の普及に伴い人々のコミュニケーション方法は多岐にわたるよう変化してきた。対話の一部は携帯電話による手軽な形式へと姿を変え、手紙に関してもパソコン上での電子化により高速かつ簡単な E メールへと生まれ変わった。このようなネットを媒介として他者とのコミュニケーションを取る方法を Computer-Mediated Communication (以下、CMC と記述) と呼ぶ。

現在、携帯電話の普及率は 6912 万件 (2003 年度、電気通信事業者協会調べ) であり、おおよそ国民の二人に一人が持っていると考えられる。携帯電話やパソコンを通して生じる人間関係と、現実社会での人間関係に相互に影響を及ぼしていることが推測される。CMC においても、機械を媒介にしようとも対話しているのは人間同士であり、互いの感情がそこには存在している。インターネットセラピーという言葉が現実社会で実際に利用されていることから、感情の相互作用があると考えられているからであろう。

本研究は CMC 上の対人関係が利用者にどのような意識で捉えられているのか、その実態を大学生において CMC の利用状況とともに調査しようとする CMC 研究の 1 つである。

また、CMC が原因で発生する対人間のトラブルには、利用者のどのような性格や感情制御スキルが関わっているかについても調査する。

対人コミュニケーションは、コミュニケーション媒体の種類増加に伴い自由度が増したことに加え、コミュニケーションをとる当事者の性格および、当事者同士の組み合わせにより、多種多様化を極めている。その結果、対人間のトラブルおよびフラストレーション経験の増加が生まれてしまうのはネット社会に限らず、現実社会でも言えることである。しかし、ネットという環境と現実社会には、コミュニケーションパターンに多少なりとも違いが存在する。そこには、ネット特有の匿名性や感情表出の様式に関係していると考えられる。

CMC で対人間のトラブルを起こしやすい人の性格やフラストレーション事態における感情制御スキルの特徴はどのようなものか。CMC 利用と、そこで生じる人間関係の分析、および現実社会での人間関係との比較によって、このテーマに少し考察を加えていきたいと考える。

2. 問題—CMCに関する研究状況

2.1 CMC人間関係形成論争

1) CMCによる人間関係形成の否定を支持する先行研究

CMCは1970年代から研究のテーマとして登場し、当初からそれを利用して現実の人間関係の形成が可能か否か積極的に議論されてきた。70年代から80年代はCMCによる人間関係の形成には否定的な見解が多かった。例えば、匿名で相手とのコミュニケーションが可能なネット上では、相手を挑発することによってトラブルを引き起こす可能性が増加するため、人間関係の形成が困難になるという立場である (Kiesler & Siegel, McGuire 1984)。Kieslerら (1984) では、この挑発言動をフレーミング (flaming) と定義づけた。

CMCの特徴の一つとして実名を表記せずに発言が可能であることが挙げられる。そのため、自らの発言により実生活が脅かされるといったリスクが小さく済むことがある。その結果、責任感の欠落した発言が増しやすくなり、また現実の世界との倫理観のズレを生じさせやすいとすることが起こり得ると考えられる。

2) CMCによる人間関係形成の肯定を支持する先行研究

90年代になり、CMC人間関係形成否定説に反する証拠を示す研究報告が増加してきた。例えば、Walther (1995) は直接の対面的コミュニケーション (Face to Face Communication) とCMCを比較したところ、CMCの方が肯定的な対話がなされ、時間をかけることでCMC特有の社会的手がかりや存在感の欠如を補い、好意的な関係を築くことができると指摘した。同様に、宮田 (1999) においてもインターネットにおいては、匿名性が保たれていたとしても、情報交流というなかで弱い紐帯が生まれ、強い紐帯 (現実生活上の家族や、友人など) に近い人間関係を築くことが可能であると示した。

3) CMCによる対人相互作用のポジティブな側面とネガティブな側面

人間関係が形成されるというポジティブな側面を支持し、これを前提に行われた最近の研究報告の中には、インターネット使用者の94%がインターネットでの友人や家族とのコミュニケーションをとりやすいと感じており、87%が日常的に利用しているという報告 (McKenna & Bargh 2000) やネット上のコミュニケーションによってより良好なコミュニケーションを形成することが可能という報告 (Parks & Roberts 1998) があり、彼らは直接の対面的コミュニケーションでの人間関係と同様にCMC上のそれを重要なものとみなしている。

これらの結果から、CMCの利用は現代社会の人間関係の形成に重要な役割を担っているように思われる。

しかし、CMCの利用がいつも、人間関係の潤滑油となるかといえばそうでないことも事実である。

Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukophadhyay & Scherlis (1998) は、頻繁なネット利用が家族や友人

との関係を疎遠にし、結果的に孤独感や抑うつ感を高めるというネガティブな側面報告をしている。さらに、CMCによって誤解やトラブルが発生し、現実社会では起こりえないような対人関係問題がしばしば確認されているのは事実である。このようにCMCの研究はポジティブな面とネガティブな面、どちらを支持して良いとも簡単には結論づけられない状態にあるのである。

4) CMCによる人間関係形成と個人差要因—対人不安発達段階の検討

このような論争に解決をもたらすひとつの方略として個人差要因を考慮する研究報告がある。

その1つである西村 (2003) の研究では、対人不安傾向が高い者にとってCMCは人間関係形成の支援ツールとなりうるかを検討した。その結果、CMCは対人不安傾向の高い人間にとってインターネットの匿名性や、選択的な自己呈示の容易さなど対面状況にはないポジティブな面として作用し、自信のない者が手軽に発言することが可能となり、人間関係の形成へと向かわせる第一歩としてコミュニケーションの敷居を低くする物であるという報告であった。しかしながら、重要な要素として必要なのはやはり人間関係を形成しようとする本人の意識であることをこの研究は示唆している。

さらに、この研究の中には、対人不安傾向の研究の他にも大変興味深い部分がある。それはCMCによって形成される人間関係についての意識についてである。30代以上の人々はCMCを文字メディアと同様のものとして捉えているのに対し、20代以下の若者たちにとっては、インターネットは対人不安傾向の高低に関係なく人間関係形成のために利用したいと思わせるメディアであるという結果が出ているのである。

つまり、人間関係が活発な時期にある20代の若者にとってCMCとは可能性のある人間関係の形成の場として捉えられているという報告であった。

本人のメディアについての意識や認識がCMCでの人間関係に重要な役割を担っているものであるというのがこの結果における重要な部分であると考えられる。

本研究ではこの立場を支持し、青年期におけるCMC上の人間関係についての意識を、CMCを利用する個人との性格の関連から調査していくこととした。

2.2 CMCについての社会的悪影響論

1) CMCと攻撃性およびフラストレーションの関連

CMCの社会的悪影響についても指摘がある。CMCによって生じる人間関係にはそのまま事件に発展してしまう例も少なくない。何気ない会話からの個人情報の流出や、いわれのない誹謗中傷、オークションなどの取引で詐欺に遭うなどである。相手の顔が見えないという点や、逆に相手の言葉が文字として残り続けるという点が、フラストレーションを助長しトラブルへと発展してしまう

ということが、しばしば見受けられるのである。

なかには、掲示板に犯行を予告し実行したとされる1999年に起きた佐賀バスジャック事件など、CMC上では普段見られないような過激な言動が起り、現実に行動化されてしまった。Kieslerら(1984)の研究では、実名を公開する非匿名群と匿名でやりとりする匿名群に分け、実験用PCで研究施設内のネットワーク環境において集団形成における実験を行ったところ、匿名群の敵対的発言は非匿名群の六倍以上であったとされている。

2) CMCを媒介とした社会的事件

インターネットによるコミュニケーションが原因とされる事件として、2004年の6月1日に起きた『長崎小六殺傷事件』が上げられる。これは、ネットが原因とされるトラブルの中でも希に見る痛ましい事件である。

長崎にある佐世保市立大久保小学校で当時小学六年生だった御手洗怜美(さとみ)さんが血まみれの姿で発見された。その事件の加害者として逮捕されたのは同学校の同級生当時11歳の少女であった。

この事件がセンセーショナルに報道された理由は彼女たちが現実の学校生活場面では仲の良い友達であったからである。なぜこんな事件が起こったのか。多くメディアが注目するなか、その引き金となった理由はインターネットを通じての対話であったとCMCに原因帰属されたのである。

「容姿の悪口書かれ、腹が立った」。加害者少女は動機をこう話したという。つまりCMC場面で非難されたことにより、攻撃性が直接的に殺傷という行動化したケースと考えられる。この事件の被害者と加害者は、もうひとりの同級生と共にホームページ(以下、HPと記述)を立ち上げ、その掲示板上、で自分たちの情報交換を行う親しい仲であった。しかし、ゴールデンウィークのあとかから、当時同じように複数の友人と行っていた交換日記や、そのHPの掲示板上で被害者少女である怜美さんに嫌なことを複数回書かれたと加害者少女は話している。

「他にイライラすることはなかった」とCMC上のフラストレーション以外に直接的な原因はなかったと加害者少女は弁護士に話している。これに加えて、小学校五年生の時、好きだったミニバスケット部を両親に止めさせられていたことや、その頃から見られる映画バトルロワイヤルなどの残虐表現のある作品に対する興味が伺えることなどから、その辺りが動機に一部関わっているのではないかといった推測もある。

しかし、同様のフラストレーション事態において、全ての人々が他害行動に出るわけではない。そこで、本研究ではフラストレーション事態に重点を置き性格の違いと言動の差異について調査を行うこととする。

2.3 感情制御スキルとCMCについて

CMC上でのトラブルは感情制御が上手くいかないことから激化すると考えられ、次に分類される感情付加方法の出現状況からCMC上での感情制御スキル有無を検討する。

1) フレーミング (flaming)

相手を激高させたり侮辱したりすることを目的に発信する電子メールのメッセージ、ニュースグループの投稿記事、掲示板の書き込みなどのこと。また、そのような文書が原因で発生するネットワーク上のけんかをフレームということもある。

Kieslerら(1984)の研究によるとフレーミングは実名より匿名の方がより発生しやすく、対面交流よりCMC、またCMCでもレスポンスの早いほうがフレーミングを発生しやすくさせている。

またタイムラグといった双方の間隔のズレがストレスを発生させ、フレームを起こさせる要因になっているのではないかという考えがある。例えば、「死ね」や、「ウザイ」といった相手を蔑む言葉を使用した際、フレーミングが発生したと考えられる。

2) ソフナー (Softener)

書き言葉による無機質な言語表現を和らげるために扱われる文末を曖昧にかつ穏やかにする言い方のことである。CMCの場面では表情や、口調などの社会的手がかりが欠落してしまっているために、相手のことを文章のみでしか知り得ることができない。その結果、相手が冷淡に見える、また相手を意図する意味を誤解する恐れがある。それらを回避するために扱われている。アメリカでは「IMHO」= In My Humble Opinion (私見では) や、「FWIW」= For What It Worth (確かかは判らないけど) といった略語を使い表現を和らげている。

日本の場合では、「彼が嫌い」ではなく「彼は好きじゃないかも」といった文脈や、相手を非難する言動のすぐ後、それを打ち消すような言葉を使った際それをソフナーとした。

3) エモティコン (emoticon)

これは、emotion (エモーション：感情) と icon (アイコン：図像) を使った造語である。アメリカでは古くパソコン通信の時代から使われており、はじめ「スマイリー」と呼ばれていた。これは、生まれた当時、ほほえみの感情を表す顔文字しかなかったためにそう呼ばれていたようである。現在では、多種多様な感情を表す顔文字や、略語文字がこれに該当する。例えば、驚きの感情を(◎_◎)、恐怖の感情を(□_□|||)、怒りの感情を(´_#)、悲しみの感情を(;_;)、喜びの感情を(^_^)といった顔文字で表現する(内山・松田 2004)。Witmer & Katzman (1997)の研究では3000件のメールのうち、13.4%にはエモティコンを含む視覚的記号が入っていたことがわかっている。

3. 本研究の目的

以上を鑑みると、CMCを媒介とした社会的事件の出現に併わせ、CMCにより対面的交流が相対的に少なくなった現代社会には人間関係の希薄化が起こっているという各種マスメディアの報道は短絡的すぎると考えられる。すなわち近年のメディアを媒介としたコミュニケーションの増加、特に青年においてはメディア教育強化の流れの中で、CMC利用が人間関係を形成し、維持するスキルを損なっているのではないかと、人間関係の希薄化に寄与しているのではないかとという意見は果たしてそうなのであろうか、またメディアを媒介した事件の場合には特に、攻撃性や対人不安などの個人差とCMCの特徴を考慮することが必要なのではないのであろうかと考え、本研究を行った。具体的にはCMC上の対人相互作用場面でトラブルの起きやすいフラストレーション場面を取り上げて検討することとする。

研究の目的1

このようなメディア教育の環境にある青年の、メディアの利用状況、人間関係についての意識について調査し、記述的データを整理する。

研究の目的2

CMCフラストレーション場面での、回答に表れる攻撃性のパターンと、回答に含まれる感情付加スキル①フレミング(感情表現の攻撃化、挑発)、②ソフナー(感情表現の軟化)、③エモティコン(感情表現の付加)の利用について調べる。

また個人差要因として、①対人信頼感、②攻撃性の高低とともに検討した。併せて、匿名、非匿名条件の比較を行った。

4. 方法

4.1 調査協力者

本研究の調査協力者は、千葉県流山市にある江戸川大学学部学生1年生～4年生である。

江戸川大学では1990年の開校時から学生に1人1台の携帯コンピュータを支給され、1人に1個の情報コンセントが配置されている。各自が「いつでも、どこでも」インターネットを活用して学習・研究ができる環境がそろっている。開校15年目に至る現在では、構内の全エリアに無線LANを配置され、学生が自由にネットワークに触れられる環境を整えるとともに、CMCを媒介にして各自の興味や教育上の事柄について自主的に学習が進められるようにという意図されている。また青年期という特に人間関係形成に重要な時期に当たる学生を対象とし、CMC上の対人相互作用について検討することは有益であると考えられる。

協力者数は95人で、男性49人(51.6%)、女性46人

(48.4%)であった。年齢の範囲は19～23歳であった。匿名性の効果を調べるための本名を記述する非匿名条件は52名(54.7%)、匿名条件は43名(45.3%)であった。

調査は2004年10月1日から10月29日まで、江戸川大学構内の教室において実施した。

4.2 手続き

まず、CMCに関する意識調査を行った。質問項目はCMCの利用状況という物理的側面と、CMCにおける人間関係についての意識の側面から構成される。具体的には現実社会の人間関係およびネット社会による人間関係にどれほど価値をおいているか、CMC上のみ人間関係を持っている場合それは自分個人にとってどれほどの価値あるものとして認知しているか、現在社会において指摘されている人間関係の希薄化をどう認識しているかといった質問を行った。

次に、場面想定法を用い、フラストレーション事態における言動を自由記述してもらう。

同時に調査協力者の持つ性格特性との関連を検討した。利用した2つの尺度は、対人信頼感尺度と日本版Buss-Perry攻撃性質問紙である。これらと言動の関連を検討した。

4.3 場面想定法について

1) 各種場面の分類

今回用いた場面は、インターネット上の電子掲示板(以下、掲示板と記述)の形式を模して、CMCで起こりうるフラストレーション場面を想定して行う。具体的には、PFスタディ(Rosenzweig, 1987)から6つのフラストレーション事態を取り上げ、内容はCMCでも有り得ると考えられるよう、台詞を掲示板に合致するよう改変して採用した。

PFスタディとは、欲求を阻害されたストレス状況での反応を、攻撃性の表出パターンと問題解決スキルについて場面想定法を用いて調べる投影法の心理検査である。今回採用しなかった場面は、服に水をかけられる(PFスタディ成人用1番)、電話の掛け間違いにより夜中に起こされる場面(PFスタディ成人用11番)、車の衝突事故の場面(PFスタディ成人用24番)など、相手から直接的に、また偶発的に実害を被るもので、CMC上では在り得ないと考えられたためである。

以下に使用した場面の事例を挙げる。また場面の要約は表1に示す。

①場面1 約束の放棄(PF-スタディ 成人用13番に対応)

場面1は、約束を放棄された場合の言動を確認するものである。「昨日約束したけど、やっぱり会えそうにないよ」

表1 CMCにおけるフラストレーション場面の要約

場面番号	場面名	フラストレーション内容
場面1	約束の放棄	相手から一方的に約束を破られる
場面2	ゲームの勝敗	相手から失敗についての謝罪を受ける
場面3	入院の知らせ	不満を述べることに對して、相手から忠告をうける
場面4	パスワードの紛失	自分のミスに對して、相手からの非難を受ける
場面5	誘われない人	第三者に對して不満を述べる相手に対応する
場面6	嘘つき	相手から根拠のない非難を受ける

②場面2 ゲームの勝敗 (PF-スタディ 成人用15番 に対応)

場面2は、ゲームを行った際、敗北してしまい、それに対して相手が責任を陳謝している場面である。「さっきのゲームだけど、本当にすまなかった。自分があんなミスをおこななければ、君の腕前で私たちが勝っていたのに」

③場面3 入院の知らせ (PF-スタディ 成人用21番 に対応)

場面3は、悪口を言っていた相手が、入院中であると突然知らされる場面である「あなたたち、彼の悪口をいっているけど、昨日事故にあって入院中なんですよ……」

④場面4 パスワードの紛失 (PF-スタディ 成人用17番 に対応)

場面4は、鍵(この場合はパスワードとする)を忘れたことを咎められている場面である。「どうして、こんな時に、パスワードを忘れるんだ!」

⑤場面5 誘われない人 (PF-スタディ 成人用20番 に対応)

場面5は、ある友人がもう一人共通の友人に自分たちが誘われなかったと、嘆いている場面である。「あの日、別の場所で、あの人を見かけたんだ。どうして、あの方は私たちを呼んでくれなかったんだろう……」

⑥場面6 嘘つき (PF-スタディ 成人用10番 に対応)

場面6は、嘘つきだと言われ、咎められている場面である。「君は嘘つきだ。君にはそれがわかっているはずだ」
以上の台詞を掲示板のような場面で言い、それに対して個人の回答を得、次の回答パターンを9分類する他、フレーミング、ソフナー、エモティコンの出現頻度も併せて分析した。

2) 回答パターンの分類

各フラストレーション場面における言動の攻撃性の表出パターンと問題解決レベルを以下の9つの分類(Rosenzweig, 1987)から評定した。

①E' 他責逡巡反応

欲求不満を起こした障害の指摘の強調にとどめる反応。「チェ!」「なんだつまらない」といった欲求不満をきたしたことの失望や表明もこの反応語に含まれる。

②E 他罰反応

とがめ、敵意などが環境の中の人や物に対する直接的な敵意を示す反応。

③e 他責固着反応

不満を起こした問題を解決するために、相手がこれを解決してくれるのを待ったり、相手に解決を求めたりする反応。

④I' 自責逡巡反応

欲求不満を起こさせた障害の指摘を内にとどめる反応。多くの場合失望を外に表さず不満を抑えて表明しない。内にもる形をとる。

⑤I 自罰反応

とがめや非難が自分自身に向けられ、自責・自己非難の形をとる反応。

⑥i 自責固着反応

欲求不満の解決をはかるために自分自ら努力をしたり、あるいは、罪償感から賠償とか罪滅ぼしを申し出たりする反応。

⑦M' 無責逡巡反応

欲求不満を引き起こさせた傷害の指摘は最小限にとどめられ、時には傷害の存在を否定するような反応。

⑧M 無罰反応

欲求不満を引き起こしたことに対する非難を全く回避し、ある時にはその場面は不可避なものとなして欲求不満を起こさせた人物を許す反応。

⑨m 無責固着反応

時の経過とか、普通に予期される事態や環境が欲求不満の解決をもたらさだろうといった期待が表現される反応。忍耐するとか、規則習慣に従うとかの形をとることが特徴的である。

4.4 匿名性を意識した場面想定の特長

匿名性の効果を調べるために、出題内容は共通で場面想定 of 教示の一部のみ変えた質問紙を2種類準備した。1つは、実名記入欄を設ける非匿名条件の質問紙Aである。もう1つは、学籍番号のみを書かせ、個人の名前を書かせない匿名条件の質問紙Bである。次頁に質問紙Aと質問紙Bの違いを図示した(図1、図2)。

問1 あなたご自身ことについてお聞きします。
 (お名前：)
 (学年： 年) (学籍番号：)
 (性別：男・女) (年齢： 歳)

問2 次の場面にあなたがいると仮定してお答え下さい。
 これから、やり方を説明します。下にある問題例を見て下さい。
例.

… **無題** Name **名前が書いてありませんよ**
 勝手に文章を書き換えたのは君だろう！

… **無題** Name

氏名
記述部
あり

図1 非匿名条件質問紙Aの構成図

問1 あなたご自身ことについてお聞きします。
本名は結構です。資料整理のため学籍番号はお書き下さい。ここから本名を検索することなどはいたしません。
 (学籍番号：)
 (性別：男・女) (年齢： 歳)

問2 次の場面にあなたがいると仮定してお答え下さい。
 これから、やり方を説明します。下にある問題例を見て下さい。
例.

… **無題** Name **名前が書いてありませんよ**
 勝手に文章を書き換えたのは君だろう！

… **無題** Name **名前が書いてありませんよ**

氏名
記述部
なし

図2 匿名条件質問紙Bの構成図

4.5 個人差を測定する尺度

1) CMCについての意識調査

これは、CMCの利用状況 (①PC所有台数、②PC活用度：6段階評定、③ネットワークサービス使用量：10段階評定、④インターネット利用頻度：5段階評定、⑤1回の利用時間：5段階評定) とCMCの満足度 (10段階

評定)、人間関係一般における希薄化の意識の有無 (3段階評定)、CMCを希薄化の原因とする意識の有無 (3段階評定)、CMC上の友人の有無に関しての質問から構成される。

2) 対人信頼感尺度

堀井・植谷 (1995) によって開発された、人間一般に

表2 対人信頼感尺度（堀井・槌谷、1995）

1. 人は、基本的には正直である。
2. 人は、多少良くないことをやっても自分の利益を得ようとする。○
3. 人は、頼りにできる人がわずかしかない。○
4. 人は、他の人の親切に下心を感じ、気をつけている。○
5. 人は、ふつう清く正しい生活を送る。
6. 人は、成功するためにうそをつく。○
7. 人は、近頃だれも知らないところで多くの罪を犯している。○
8. 人は、ふつうほかの人と誠実にかかわっている。
9. 人は、だれかに利用されるかもしれないと思い、気をつけている。○
10. 人は、ほかの人を信用しない方が安全であると思っている。○
11. 人は、ほかの人に対して、信用してもよいということがはっきりするまでは、用心深くしている。○
12. 人は、口先ではうまいことを言っても、結局は自分の幸せが一番関心がある。○
13. 人は、ほかの人を援助することを内心ではいやがっている。○
14. 人は、自分がするといったことは実行する。
15. 人は、チャンスがあれば税金をごまかす。○
16. 人は、他人の権利を認めるよりも、自分の権利を主張する。○
17. 人は、やっかいなめにあわないために、うそをつく。○

○は逆転項目を表す。

表3 日本版Buss-Perry攻撃性質問紙（安藤ら、1999）

A 短気

ちょっとした言い合いでも、声が大きくなる。
かっとなることを抑えるのが難しいときがある。
ばかにされると、すぐ頭に血がのぼる。
いらいらしていると、すぐ顔に出る。
たいした理由もなくかっとなることがある。

B 敵意

陰で人から笑われているように思うことがある。
私を苦しめるように思っている人はいない。○
私を嫌っている人は結構いると思う。
人とよく意見が対立する。*
人からばかにされたり、意地悪されたと感じたことはほとんどない。○
嫌いな人に出会うことが多い。
友人の中には、私のことを陰であれこれ言っている人がいるかもしれない。

C 身体的攻撃

どんな場合でも、暴力に正当な理由があるとは思えない。○
相手が先に手を出したとしても、やり返さない。○
挑発されたら、相手をなぐりたくなるかもしれない。
人をなぐりたいという気持ちになることがある。
権利を守るためには暴力もやむを得ないと思う。
なぐられたら、なぐり返すと思う。
かっとなって、物を壊したくなることもある。*

D 言動的攻撃

意見が対立した時は、議論しないと気がすまない。
誰かに不愉快なことをされたら、不愉快だとはっきり言う。
友達の意見に賛成できないときには、はっきり言う。
でしゃばる人がいても、たしなめることができない。○
自分の権利は遠慮しないで主張する。

○は逆転項目を表す。*は無関項目であり、得点化からは除外する。

対する信頼感を測定するための尺度である。ここでは信頼感を他者や集団の言葉、約束、口頭や文章による陳述をあてにすることができるという個人あるいは集団が抱

く般化された期待と定義している。

対人信頼感尺度は、表2に示したとおり17項目の質問項目から成り、それぞれを5段階で評定する。各項目の

得点の合計を信頼感得点とし、平均値以上の被調査者を高信頼感群、それ以外を低信頼感群とした。

3) 日本版Buss-Perry攻撃性質問紙

安藤・曾我・山崎・島井・嶋田・宇津木・大芦・坂井(1999)は、BussとPerry(1992)の攻撃性質問紙(BAQ)をもとに、日本版BAQを作成した。日本版BAQは、情緒的側面である「短気」、認知的側面である「敵意」、攻撃性の行動的側面である「身体的攻撃」および「言語的攻撃」の4つの特性をコンパクトに測定する下位尺度によって構成されている(湯川, 2001)。

日本版Buss-Perry攻撃性質問紙は、表3に示したように24項目の質問から成り、5段階で評定する。各項目の得点の合計を攻撃性得点とし、平均値以上の被調査者を高攻撃性群、それ以外を低攻撃性群とした。

5. 仮説

5.1 本研究の仮説

以上のことをふまえて次の仮説を立てた。

仮説1: CMCを多岐にわたって利用している人ほど、CMC上での人間関係に満足感を見いだしているのではないか。即ちPCの所有や、CMCサービスの利用、インターネット利用などが多いほど満足度も高いと予想される。

仮説2: CMC上の人間関係を有している人のほうが、人間関係の希薄化現象を否定し、その原因をCMCに帰属させない回答をすると予想される。

仮説3-1: 対人信頼感得点が高い人は低い人に比べ、相対的に非難されている場面では非難を受け入れ謝罪する自罰・自責の反応、逆に謝罪されている場面では相手を受け入れ許容する無罰・無責の反応の回答をすると予想される。

仮説3-2: 対人信頼感得点が高い人は低い人に比べ相対的に、相手の感情を収め、フラストレーションをもたらず問題の解決を促すためにソフナーやエモティコンを多用すると予想される。

仮説4-1: 攻撃性得点の高い人は低い人に比べ相対的に、攻撃的言動を示しやすいのではないか。即ち、非難されている場面や、謝罪をされている場面において、相手を批判する他罰・他責の反応を取ると予想される。

仮説4-2: 攻撃性得点の高い人は低い人に比べ相対的に、謝罪されている場面や、意見を求められている場面など攻撃性を示す必要のない場面においても相手を怒らせるようなフレーミングを多用すると予想される。

仮説5: 場面想定法において、匿名条件の方が非匿名条件よりも、相手を攻撃する他罰・他責の反応が多く、フレーミングを多用すると予想される。

6. 結果

6.1 CMC利用状況とCMCについての意識調査の記述統計

1) CMC利用状況とCMC満足度

① PCの所有状況とCMC満足度

パソコンの所有状況に関し、学校内で支給されているパソコンの他に何台個人所有しているかの回答を得た。

所有していると答えた人は54人(56.8%)、所有していないと答えた人は41人(43.2%)であった。

支給されたパソコンを含むパソコン所有台数を連続変数としてCMCの満足度との相関係数の検定を行った結果、有意な相関は見られなかった($r=.007(N=95)$, n.s.)。

② PC活用度とCMC満足度

パソコンおよびインターネットをどの程度扱っているかを示す、メディア利用頻度得点とCMCの満足度との相関係数の検定を行った結果、有意な相関は見られなかった($r=.012(N=95)$, n.s.)。

③ サービス使用量とCMC満足度

ネットワークサービスの使用量とCMCの満足度との相関係数の検定を行った結果、5%水準で有意な正の相関が見られた($r=.202(N=95)$, $p<.05$)。即ち、インターネット上のサービスを多用するほど、CMCとの関わりにおいて、満足度が高いという結果があった。

④ インターネット利用頻度とCMC満足度

インターネットの利用頻度とCMCの満足度との相関係数の検定を行った結果、5%水準で有意な正の相関が見られた($r=.212(N=95)$, $p<.05$)。

即ちインターネット利用頻度が高いほど、CMCとの関わりにおいて満足度が高いという結果であった。

⑤ インターネット利用時間とCMC満足度

一回のインターネット利用時間と、CMCの満足度との相関係数の検定を行った結果、有意な相関は見られなかった($r=.015(N=95)$, n.s.)

①～⑤までの各相関の結果の要約を表4に示す。

表4 CMC満足度とメディア利用状況の影響

質問項目	相関係数	有意確率
1. PC所有数	.007	n.s.
2. PC活用率	.012	n.s.
3. サービス利用料	.202	$P<.05$
4. インターネット利用頻度	.212	$P<.05$
5. インターネット使用時間	.015	n.s.

2) CMC上の友人の有無と人間関係の希薄化についての意識

①一般的人間関係の希薄化現象に関する意識

現実には接触のないネット上の友人の有無と、現実社会において人間関係の希薄化現象が起こっているか否かについて回答を得た。

ネットの友人の有無から人間関係の希薄化現象が起こっているかについての意識に対してt検定を行った結果、有意差はみられなかった ($t(93) = .081, n.s.$)。

②希薄化現象にCMCが寄与しているかについての意識

ネット使用などCMCが人間関係の希薄化の原因であるとする意識についておよびネット上の友人の有無について回答を得た。

ネット上の友人の有無から希薄化現象にCMCが寄与しているかの質問の意識についてt検定を行った結果、5%水準で有意差があった ($t(95) = 2.447, p < .05$)。つまり、ネット上の友人の有無によって人間関係の希薄化が起こっている原因はCMCであるか否かに違いがあり、友人がいる人ほどCMCに原因帰属させないことを示している。

6.2 CMCフラストレーション場面における個人差の検討

1) CMC場面と対人信頼感の関連

①対人信頼感尺度の得点

対人信頼感尺度の平均点49以上を高信頼感群、49未満を低信頼感群として、以下の感情制御スキルの分析を行った。

②感情制御スキルに関する分析

a) 攻撃パタンの分類

信頼感の高低と各場面の言動の関連を χ^2 検定により検討した結果、6個の場面想定の中で有意差がみられたのは場面4であった(表5)。場面4は、自分のミスに対して相手からの非難を受ける場面である。

表6は、場面4における評定9因子のスコアリングされた頻度を示している。 χ^2 検定の結果、5%水準で有意差がみられた ($\chi^2(8, N=95) = 11.457, p < .05$)。下位検定の結果、高信頼感群は低信頼感群に比べ、自責逡巡反応と自罰反応を多く回答している。

b) フレーミング・ソフナー・エモティコン使用の頻度

信頼感の高低と各場面の感情付加方法の出現頻度を χ^2 検定で検討した結果、6個の場面想定の中で、有意差がみとめられたのは、場面3と場面4であった(表7)。場面3は、不満を述べたことに対し忠告を受ける場面で

表5 信頼感の高低と各フラストレーション場面の回答の比較

各場面の内容	有意差の有無
信頼感の高低と場面1：約束の放棄との比較	×
信頼感の高低と場面2：ゲームの勝敗との比較	×
信頼感の高低と場面3：入院の知らせとの比較	×
信頼感の高低と場面4：パスワードの紛失との比較	○
信頼感の高低と場面5：誘われない人との比較	×
信頼感の高低と場面6：嘘つきとの比較	×

表6 信頼感の高低と場面4における攻撃性下位因子の出現人数 (%)

	低信頼感群	高信頼感群	合計
0. 無回答	3人 (100%)		3人 (100%)
1. E' 他責逡巡反応	1人 (100%)		1人 (100%)
2. E 他罰反応	11人 (45.8%)	13人 (54.2%)	24人 (100%)
3. e 他責固着反応			
4. I' 自責逡巡反応	5人 (29.4%)	12人 (70.6%)	17人 (100%)
5. I 自罰反応	12人 (31.6%)	26人 (68.4%)	38人 (100%)
6. i 自責固着反応	8人 (66.7%)	4人 (33.3%)	12人 (100%)
7. M' 無責逡巡反応			
8. M 無罰反応			
9. m 無責固着反応			
合計	40人	55人	95人

表7 信頼感の高低と各フラストレーション場面の感情付加表現数の比較

各場面の内容	有意差の有無
信頼感の高低と場面1：約束の放棄との比較	×
信頼感の高低と場面2：ゲームの勝敗との比較	×
信頼感の高低と場面3：入院の知らせとの比較	○
信頼感の高低と場面4：パスワードの紛失との比較	○
信頼感の高低と場面5：誘われない人との比較	×
信頼感の高低と場面6：嘘つきとの比較	×

表8 信頼感の高低と場面3における感情付加表現の使用人数 (%)

	低信頼感群	高信頼感群	合計
0. 未使用	27人 (35.1%)	50人 (64.9%)	77人 (100%)
1. ソフナー	5人 (62.5%)	3人 (37.5%)	8人 (100%)
2. エモーティコン	2人 (100.0%)		2人 (100%)
3. フレーミング	6人 (75.0%)	2人 (25.0%)	8人 (100%)
合計	40人	55人	95人

表9 信頼感の高低と場面4における感情付加表現の使用人数 (%)

	低信頼感群	高信頼感群	合計
0. 未使用	32人 (38.6%)	51人 (61.4%)	88人 (100%)
1. ソフナー	1人 (25.0%)	3人 (75.0%)	4人 (100%)
2. エモーティコン	2人 (100.0%)		2人 (100%)
3. フレーミング	5人 (83.3%)	1人 (16.7%)	6人 (100%)
合計	40人	55人	95人

表10 攻撃性の高低と各フラストレーション場面の回答の比較

各場面の内容	有意差の有無
攻撃性の高低と場面1：約束の放棄との比較	×
攻撃性の高低と場面2：ゲームの勝敗との比較	×
攻撃性の高低と場面3：入院の知らせとの比較	×
攻撃性の高低と場面4：パスワードの紛失との比較	○
攻撃性の高低と場面5：誘われない人との比較	×
攻撃性の高低と場面6：嘘つきとの比較	○

あり、場面4は自分のミスに対して相手からの非難を受ける場面である。

表8は場面3の感情付加表現の使用数、表9は場面4の感情付加表現の使用数である。場面3における χ^2 検定の結果を見てみると、5%水準で有意差がみとめられた ($\chi^2(8, N=95) = 9.232, p < .05$) (表8)。下位検定の結果、低信頼感群は高信頼感群に比べ、相手を挑発する表現であるフレーミングを多く表現することが示された。

同様に、場面4における χ^2 検定の結果を見てみると、5%水準で有意差がみとめられた ($\chi^2(8, N=95) = 7.843, p < .05$) (表9)。下位検定の結果、場面3同様、低信頼

感群は高信頼感群に比べ、相手を挑発する表現であるフレーミングを多く表現することが示された。

2) CMC場面と攻撃性の関連

①日本版 Buss-Perry 攻撃性質問紙の得点

日本版 Buss-Perry 攻撃性質問紙の平均点 72 以上を高攻撃性群、72 未満を低攻撃性群として、以下の感情制御スキルの分析を行った。

②感情制御スキルに関する分析

a) 攻撃パタンの分類

攻撃性の高低と各場面の言動の関連を χ^2 検定により検討した結果、6個の場面想定の中で有意差がみられた

表11 攻撃性の高低と場面4における攻撃性下位因子の出現人数 (%)

	低攻撃性群	高攻撃性群	合計
0. 無回答	1人 (33.3%)	2人 (66.7%)	3人 (100%)
1. E' 他責逡巡反応		1人 (100%)	1人 (100%)
2. E 他罰反応	6人 (25.0%)	18人 (75.0%)	24人 (100%)
3. e 他責固着反応			
4. I' 自責逡巡反応	11人 (64.7%)	6人 (35.3%)	17人 (100%)
5. I 自罰反応	21人 (55.3%)	17人 (44.7%)	38人 (100%)
6. i 自責固着反応	3人 (25.0%)	9人 (75.0%)	12人 (100%)
7. M' 無責逡巡反応			
8. M 無罰反応			
9. m 無責固着反応			
合計	40人	55人	95人

表12 攻撃性の高低と場面6における攻撃性下位因子の出現人数 (%)

	低攻撃性群	高攻撃性群	合計
0. 無回答	1人 (50.0%)	1人 (50.0%)	2人 (100%)
1. E' 他責逡巡反応	1人 (33.3%)	2人 (66.7%)	3人 (100%)
2. E 他罰反応	9人 (27.3%)	24人 (72.7%)	33人 (100%)
3. e 他責固着反応	1人 (20.0%)	4人 (80.0%)	5人 (100%)
4. I' 自責逡巡反応	10人 (40.0%)	15人 (60.0%)	25人 (100%)
5. I 自罰反応	14人 (70.0%)	6人 (30.0%)	20人 (100%)
6. i 自責固着反応	3人 (100%)		3人 (100%)
7. M' 無責逡巡反応		1人 (100%)	1人 (100%)
8. M 無罰反応	3人 (100%)		3人 (100%)
9. m 無責固着反応			
合計	40人	55人	95人

のは場面4と場面6であった (表10)。

場面4は自分のミスに対して相手からの非難を受ける場面、場面6は相手から根拠のない非難を受ける場面である。

表11は、場面4における評定9因子のスコアリングされた頻度を示している。 χ^2 検定の結果、5%水準で有意差がみられた ($\chi^2(8, N=95) = 11.1, p < .05$)。下位検定の結果、高信頼感群は低信頼感群に比べ、他罰反応を多く回答している。この場面が高攻撃性群は、主に相手に対し、「仕方がない」や「どうしようもない」といった批判されることに反発した回答を返している。そして自責逡巡反応は低攻撃性群に比べ少なくなっている。一方で、自責を認め、自分に何かできないかと提案する自責固着反応は、高攻撃性群が多かった。

一方表12は、場面6における評定9因子のスコアリングされた頻度を示している。 χ^2 検定の結果、5%水準で有意差がみられた ($\chi^2(8, N=95) = 19.134, p < .05$)。下位検定の結果、あなたは嘘つきだと理不尽な攻撃的言動を言われた時の反応には、高攻撃性群の方が低攻撃性群

よりも攻撃的な一言を返す他責逡巡反応が多かった。また、なぜそんなことを言うのかという他罰反応を返す者も多く、素直に謝るという回答は少なくなっている。他に「その通りだ」と開き直す自責逡巡反応も低攻撃性群に比べ高攻撃性群が多かった。

b) フレーミング・ソフナー・エモティコン使用の頻度

攻撃性の高低と各場面の感情付加方法の出現頻度を χ^2 検定で検討した結果、いずれの場面においても有意差はみられなかった。相手を挑発するようなフレーミングの使用との関係も見られなかった。

3) CMC場面と匿名・非匿名条件

匿名・非匿名条件の場面が、フラストレーションの言動にどう影響を与えるかを χ^2 検定による検討した結果、攻撃性のパタンおよび感情付加方法の出現頻度との関連を示すような結果はみられなかった。

7. 考察

7.1 仮説の検証

得られた結果より、先に挙げた7つの仮説について検

証する。

仮説1: CMCを多岐にわたって利用している人ほど、即ちPCの所有台数や、CMCサービスの利用、インターネット利用が多いほど満足度も高いと予想される。

ネットワークサービスの利用量とインターネットの利用頻度において、CMC満足度の有意な正の相関を見出すことができた。この2項目はコミュニケーションスキルに関わり、その他の項目は、CMCの技術に関わると考えることができる。CMCの満足度は利用者自身がCMCに関わるサービスへのアプローチが頻繁になるほど、その満足度を上げるものであると考えられる。

仮説2: CMC上の人間関係を有している人のほうが、人間関係の希薄化現象を否定し、その原因をCMCに帰属させない回答をすると予想される。

CMC上のみの友人の有無からは、人間関係一般の希薄化を実感しているか否かについては、特別な傾向はみられなかった。また、人間関係希薄化の原因をCMCに原因帰属させるかに関しては、CMC上の友人がいるほど、原因としない傾向があった。

青年においては友人の有無に関わりなく、人間関係の希薄化意識とCMCは結び付けられない傾向があり、CMCを特別な存在とは考えていないと考えられる。また、西村(2003)でも指摘されたように、青年期においては、友人をつくることにCMCを積極的に利用しようするため、このことからCMC上で友人を作っている人は、CMCのポジティブな面を実感し、CMCが人間関係の希薄化の原因とは考えていないという意見を持っていると考えられる。ネット上の友人がいる人ほど、CMC上の人間関係に対して肯定的考えを持っている。

仮説3-1: 対人信頼感得点が高い人は低い人に比べ、非難されている場面では非難を受け入れ謝罪する自罰・自責の反応、逆に謝罪されている場面では相手を受け入れ許容する無罰・無責の反応の回答をすると予想される。

場面想定法の『場面4: パスワードの紛失』において、高信頼感者は低信頼感者に比べ、自責逡巡反応と自罰反応を多く回答している。つまり、物をなくしたことに相手から非難を受けている場面であるが、信頼感の高い者はこの場面において「すみません」といった素直に謝するという自責の回答を多くしている。相手の言動を信じ自己を罰する言動を見せているものと推測される。

仮説3-2: 対人信頼感得点が高い人は、相手の感情を収めるため、またフラストレーションをもたらす問題解決を促すためにソフナーやエモティコンを多用すると予測される。

場面想定法の『場面3: 入院の知らせ』と『場面4: パスワードの紛失』の2つで、低信頼感者は高信頼感者に比べ、相手を挑発・威嚇する表現であるフレーミング

を多く表現することが示された。

一方で、高信頼感者は自責の反応を多く示していることから、率直に謝り、感情付加表現はあえて使わなかった結果と考えられる。

仮説4-1: 攻撃性得点の高い人は、低い人に比べ、攻撃的言動を示しやすいのではないか。攻撃性の高い人は、非難されている場面や、謝罪をされている場面においても、相手を批判する他罰・他責の反応を取ると予想される。

この仮説は、場面4と場面6で確認された。『場面4: パスワードの紛失』は、パスワードをなくしたことを相手から非難されている場面であったが、高攻撃性者は非難に対し反発的な言動(他罰反応)を多く示している。自己責任を追求されることに強く反発しているのである。

『場面6: 嘘つき』は、「あなたは嘘つきだ」という非難を受けているものである。だが、こちらの場合は、具体的な何かをしでかしたことに対してではなく、その人個人に対して向けられている非難である。

この中で、高攻撃性者は、「おまえに言われる筋合いはない」、「おまえこそどうなんだ」といった攻撃的な一言(他責逡巡反応)を返しているものが多く見受けられた。その他にも、「なぜそんなことを言われなくてはならないのか」と言った理由を求める他罰反応が高攻撃性者に多くみられた。加えて「その通りだ」と言ったそれ以上の非難をさけるためなのか、開き直るような一言を回答する自責逡巡反応もあった。このように、高攻撃性者は、相手に非難されることを避けようとし、責任の転嫁または放棄にも似た言動を多く示していた。

仮説4-2: 攻撃性得点の高い人は、謝罪されている場面や、意見を求められている場面など攻撃性を示す必要のない場面に置いても相手を怒らせるようなフレーミングを多用すると予想される。

どの場面においても有意な差は見受けられなかった。このことは、攻撃性の高低に関わらず、「そんなことはない」と非難を否定する意見を多く示しており、相手を挑発するというフレーミングの出現頻度そのものが低かったことからこのような結果になったと思われる。

仮説5: 場面想定法において、匿名条件の方が非匿名条件よりも、相手を攻撃する他罰・他責の反応が多く、フレーミングを多用すると予想される。

匿名・非匿名条件間において、攻撃性のパターンおよび感情付加方法の出現頻度の違いを示すような結果はみられなかった。これは、Kieslerら(1984)による匿名性の効果を検証した実験と反する結果であるが、現代の青年において匿名性の効果は薄れてきているという可能性を示唆する結果かもしれないし、あるいは質問紙ではなく、オンラインの実験でさらに検討する必要がある。

7.2 CMC満足度の意識

これは私考であるが、ネットワークサービスの利用量とインターネットの利用頻度とCMC満足度に関連があることから、頻繁利用者はCMCでの人間関係がどの程度のクオリティであるかを理解しており、そこから満足度を算出しているように思われる。だが、頻繁利用者でない人は、CMC上での虚と実が理解できないものであるため懐疑的になり、そこに満足感を感じられないのではないだろうか。CMCは、錯綜する情報の分析能力が問われる場なのかもしれない。

7.3 CMCにおける性格要因の重要性

CMC上のフラストレーション場面において顕著に表れたのは攻撃性の性格の影響であった。相手の言葉に対し強いアプローチを示し、理由などを求める攻撃的態勢を取るのはいずれも高攻撃性者であった。一方で、別の視点から考えると攻撃性の高低においても、その変化が現れたのは相手から非難される場面に限ってである。その他の場面においては、有意な差が見られなかった。つまりは、相手からの非難や中傷といったマイナス的刺激を受けさえしなければ、どのような人間も常識ある回答が望めると言えよう。

また、対人信頼性の性格からも大変興味深い結果が得られた。対人信頼性の低い人は高い人に比べ、フレーミング、つまり相手を挑発したりからかったりするような反応を多く示しているのである。このことから、人への信頼性がCMCでのフレーミング発生になんらかの影響をもたらすものと考えられる。

対人信頼性の低い人がフレーミングの回答を表していること、そして攻撃性の高い人が非難を否定しようとする回答を表していることから、『対人信頼性の低い人が相手を挑発やからかいのフレーミングを発し、それに反応した攻撃性の高い人が否定しようとしてそれに対し回答する』といった形によりトラブル発生に至っているのではないかと推測される。

7.4 CMCが関与した社会的事件に関する一考察

長崎小六殺傷事件の被害者および加害者の少女に関しては、推測の域を出ないことは否めないが、加害女兒がフレーミングに反応したことは事実であると考えられる。加害者女兒の性格特性に関する情報に関しては、年少のため開示は控えられているが、生活圏のなかで起こるフラストレーションと個人の性格特性の相互作用に関してより深い検証を行えば、今後このようなフレーミングなどの諍いによるネットトラブルの発生を抑えるのに効果的な解決策が考案できると考えられる。

7.5 大学生における対人スキルとメディア教育世代のCMC

本研究ではメディア教育を強化する傾向にある一大学に所属する青年のCMC場面における対人相互作用について検討した。青年においては、人間関係の希薄化意識はCMCというネットワークのみが原因となって行われているものではないと考えられている。また、匿名性による言動の差異がみられなかったことから、青年はそのネットワークの先に人がいることを意識することができるようになったのではないかと推測される。

しかし、現実では人がいることを理解しながらも暴力的発言が発生していることを考えると、そこには別の性格特性（虚栄心、自己中心性、誇大妄想など）が関わってきていると考えられるかもしれない。このことについてはさらなる検討が必要であろう。

7.6 今後の課題

今後の課題として上げられることは、CMCによってどれほど人の感情を正確に示すことが出来るのかを検討すべき点である。ネットによる人の感情の齟齬は、その意思の疎通が制限されてしまうという実情から生まれている。今後、人間関係の希薄化に向かう者、親密化に向かう者との差を検討するためには、CMCの場面においてその人物が意識して送った感情の値と、相手が受け取った感情の値を比較検討し、そのズレをどう修正していけばよいかを検討すべきものだと考える。もし、このことに関する知見が得られたならば、ズレを解消するのに必要なCMC上での感情表現を作り上げることが出来、トラブル発生を抑えるのに大変有効な手段となり得るだろう。

また、メディア教育の中でも、CMC上の対人相互作用の特徴や、利用者の性格特性を考慮したフィードバックに留意する必要があると考えられる。

(平成17年6月15日受付)

参考文献

- 安藤明人・曾我祥子・山崎勝之・鳥井哲志・嶋田洋徳・宇津木成介・大芦治・坂井明子（1999）日本版Buss-Perry攻撃性質問紙（BAQ）の作成と妥当性、信頼性の検討、心理学研究、70、pp.384-392。
- Buss, A.H., & Perry, M. (1992) The aggression questionnaire. *Journal of personality and Social psychology*, 63, pp.452-459.
- 堀井俊章・植谷笑子（1995）最早期記憶と対人信頼感との関係について性格心理学研究、3、27-36。
- Kiesler, S., Siegel, J., and McGuire, T.W. (1984) Social psychological aspects of computer mediated communication. *American Psychologist*, 39, pp.1123-1134.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S, Mukophadhyay, T., and Scherlis, W. (1998) Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological

- well-being? *American Psychologist*, 52, pp.1017-1031.
- McKenna, K.Y.A., & Bargh, J.A. (2000) Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4, pp.57-75.
- 宮田加久子 (1999) コンピュータ・ネットの仮想社会でネット世代の青少年に拡大する“弱い紐帯”
<http://www.meijigakuin.ac.jp/~miyata/ronza.html>.
- 西村洋一 (2003) インターネット利用、およびインターネットにおける人間関係社会心理学研究第19巻第2号 pp.124-134.
- Parks, M.R. and Roberts, L.D. (1998) Making Moosic: the development of personal relationships on line and a Social and Personal Relationships, *Journal of Social and Personal Relationships*, 15, pp.517-537.
- Rosenzweig, S. (著) 住田勝美・林勝造・一谷彊・田中義朗・奏一士・津田浩一・西尾博・西川満(訳) (1987) PF スタディ解説 - 1987年版 -, 三京房。
- 内山喜久雄・松田英子 (2004) イミダス2005「心理学」、pp. 1178、集英社
- Walther J B. (1995) Relational aspects of computer-mediated communications: experimental observations over time. *Organization Science*, 6, pp.186-203.

Witmer, D.F. and Katzman, S.L. (1997) On-line smiles: Does gender a difference in the use of graphic accents? *Journal of Computer-Mediated Communication* 2 <http://www.ascusc.org/jCMC/vol2/issue4/witmer1.html>.

湯川進太郎 (2001) 攻撃・怒り 堀洋道(監修)・吉田富二雄(編) 心理測定尺度集Ⅱ pp.198-207、サイエンス社



まつだ えいこ
松田 英子

江戸川大学社会学部助教授・お茶の水女子大学文教育学部卒、博士(人文科学)。臨床心理士。専攻は臨床心理学、人格心理学。



おかだ こうじ
岡田 浩二

江戸川大学社会学部卒。専攻は感情心理学、広告心理学。

Interpersonal relationships on Computer-Mediated Communication — The psychological analysis of interpersonal trust, aggression and emotion-regulation skills —

Eiko Matsuda · Koji Okada

The aim of this study is to investigate the relation between Computer-Mediated Communication and interpersonal relationships. Subjects are undergraduates of Edogawa University which try to promote multimedia education, and most of students frequently experience CMC.

Results first shows they think no negative effects of heavy CMC use on dysfunction of interpersonal skills, especially young people making friends on CMC. Furthermore there was a significant positive correlation between variety of internet service on PC and satisfaction of CMC. Secondly, in some frustrating CMC situations, those who have higher aggressive scores and/or lower interpersonal trust scores showed troublesome responses. In addition, troubles on CMC were related to emotion-regulation skills. Results suggest internet-trouble due to individual difference rather than quantity of internet use.

Keywords

Computer-Mediated Communication, interpersonal trust, aggression, emotion-regulation skills