

# 大学院生プロジェクト型研究・研究成果報告書

研究代表者：小谷 陽里（教育心理学コース）

<b>■ 研究題目</b>
ネガティブなゴシップの有益性に関する子どもの理解
<b>■ 研究代表者・分担者（氏名，コース）</b>
小谷 陽里（教育心理学コース・博士課程前期2年）（代表者）
<b>■ 研究成果概要（目的，実施内容，結果，今後の課題など）</b>
<p style="text-align: center;"><b>問題と目的</b></p> <p>本研究の目的は、ゴシップパー（ゴシップをする人物）の所属集団および動機がゴシップ情報の活用にあげざ影響、およびその発達的变化を明らかにすることである。ゴシップとは、その場にいない第三者についての評価的信息を他者と共有することと定義される（Foster, 2004）。子どもはゴシップによって得られた情報をもとにターゲット（ゴシップの対象者）を評価し、行動を選択することが示されている（Shinohara et al., 2021）。しかし、すべてのゴシップが正しいとは限らない。そのため、レシーバー（ゴシップを聞いた人物）は、ゴシップの信憑性を判断し、ターゲットの評価に反映すべき有益な情報であるかを見極める必要がある。子どもがどのような情報を信頼し、ターゲットの評価に活用するのかについては十分に明らかにされていない。本研究では、ゴシップパーの所属集団と動機に着目し、これらの要因がゴシップ情報の活用にあげざ影響について検討する。なお、ゴシップ情報の活用において、子どもが成人と同様の傾向を示すのか、また、その傾向の発達的变化を明らかにするため、児童に加え、成人に対しても調査を実施する。</p> <p style="text-align: center;"><b>方法</b></p> <p><b>参加者</b> 7～8歳児 142名（男性 69名，女性 70名，その他 3名，平均年齢 8歳0ヶ月，<math>SD=3.53</math>），10～11歳児 163名（男性 76名，女性 86名，その他 1名，平均年齢 11歳0ヶ月，<math>SD=3.39</math>），20～39歳 338名（男性 144名，女性 194名，平均年齢 31</p>

歳4ヶ月、 $SD = 65.11$ )の643名が調査に参加した。

**ゴシップ場面** ゴシップ場面をイラストと文章で提示した。暴力場面と盗み場面のそれぞれにおいて2名のゴシップパーを提示した。参加者を、所属集団のみを操作した条件(所属集団比較条件)、動機のみを操作した条件(動機比較条件)、所属集団と動機の両方を操作した条件(葛藤条件)のいずれかに割り当てた。

**ターゲット評価** 参加者がゴシップ情報をどの程度活用するかを明らかにするため、2名のターゲットを提示し、それぞれについて4段階(1「絶対にたたかない(絶対に取らない)」～4「絶対にたたく(絶対に取る)」)で回答を求めた。この回答を予測得点とした。予測得点が高いほど、そのゴシップパーの情報をターゲットの評価に活用していることを示す。また、参加者がどちらのゴシップ情報を活用するかを明らかにするため、2名のターゲットを提示し、強制選択で回答を求めた(予測質問・遊び相手質問)。

## 結果と考察

### 所属集団について

予測質問および遊び相手質問での選択率に有意な差があるかを検討するため、年齢群毎に二項検定を行った(Table 1)。その結果、いずれの年齢群においても有意な差はみられなかった。また、予測得点について、3(年齢)×2(所属集団)×2(場面)の3要因の分散分析を行った(Table 2)。二次の交互作用が有意であったため、単純交互作用の検定を行い、有意であった単純交互作用について、単純・単純主効果の検定を行った。その結果、7～8歳児の盗み場面( $F(1, 215) = 8.99, p < .01, \eta_p^2 = .04$ )、および10～11歳児の暴力場面( $F(1, 215) = 7.19, p < .01, \eta_p^2 = .03$ )において所属集団の単純・単純主効果が有意であり、外集団条件よりも内集団条件において予測得点が高かった。

Table 1

所属集団比較条件において内集団ゴシップパーに基づく回答をした人数と回答率

		暴力		盗み	
		予測	遊び相手	予測	遊び相手
7～8歳児	( $n = 51$ )	25(49)	24(47)	29(57)	30(59)
10～11歳児	( $n = 56$ )	26(46)	29(52)	29(52)	31(55)
成人	( $n = 112$ )	61(54)	51(46)	51(46)	49(44)

注. ( )内は年齢群ごとのパーセンテージを示す。

Table 2

所属集団比較条件における予測得点の平均値と標準偏差

	暴力		盗み	
	内集団	外集団	内集団	外集団
7~8歳児 ( $n = 51$ )	2.02(0.88)	2.16(0.85)	2.47(1.02)	2.18(0.94)
10~11歳児 ( $n = 56$ )	2.20(0.74)	1.96(0.60)	2.16(0.78)	2.14(0.77)
成人 ( $n = 112$ )	2.13(0.72)	2.21(0.71)	2.20(0.73)	2.13(0.71)

本研究の結果は、ゴシップの所属集団が必ずしもゴシップ情報の活用に影響を及ぼすとは限らないことを示唆している。

ただし、児童においては、ゴシップの所属集団に基づいたターゲット評価が部分的に示された。

### 動機について

予測質問および遊び相手質問での選択率に有意な差があるかを検討するため、年齢群毎に二項検定を行った (Table 3)。その結果、7~8 歳児の盗み場面を除くすべての年齢群および場面において有意な差がみられた。また、予測得点について、3 (年齢)  $\times$  2 (動機)  $\times$  2 (場面) の 3 要因の分散分析を行った (Table 4)。二次の交互作用が有意であったため、単純交互作用の検定を行い、有意であった単純交互作用について、単純・単純主効果の検定を行った。その結果、7~8 歳児の暴力場面 ( $F(1, 203) = 6.89$ ,  $p < .01$ ,  $\eta_p^2 = .03$ ), 10~11 歳児の盗み場面 ( $F(1, 203) = 26.41$ ,  $p < .001$ ,  $\eta_p^2 = .11$ ), 成人の盗み場面 ( $F(1, 203) = 19.99$ ,  $p < .001$ ,  $\eta_p^2 = .08$ ) において動機の単純・単純主効果が有意であり、利己的動機条件よりも向社会的動機条件において予測得点が高かった。さらに、盗み場面の向社会的動機条件において年齢の単純・単純主効果が有意であった ( $F(2, 203) = 3.67$ ,  $p < .05$ ,  $\eta_p^2 = .06$ )。Bonferroni 法による多重比較の結果、7~8 歳児の予測得点が 10~11 歳児および成人よりも有意に低かった。また、盗み場面の利己的動機条件において年齢の単純・単純主効果が有意であった ( $F(2, 203) = 7.04$ ,  $p < .001$ ,  $\eta_p^2 = .06$ )。Bonferroni 法による多重比較の結果、7~8 歳児の予測得点が 10~11 歳児および成人よりも有意に高かった。

Table 3  
動機比較条件において向社会的動機ゴシップーに基づく回答をした人数と回答率

	暴力		盗み	
	予測	遊び相手	予測	遊び相手
7~8歳児 (n = 44)	30(68) *	31(70) **	28(64)	25(59)
10~11歳児 (n = 51)	38(75) *	35(69) **	38(75) ***	34(67) *
成人 (n = 112)	73(65) **	83(74) ***	79(71) ***	87(78) ***

注. ( ) 内は年齢群ごとのパーセンテージを示す。

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

Table 4  
動機比較条件における予測得点の平均値と標準偏差

	暴力		盗み	
	向社会的	利己的	向社会的	利己的
7~8歳児 (n = 44)	2.57(0.78)	2.16(0.75)	2.34(0.77)	2.43(0.90)
10~11歳児 (n = 51)	2.63(0.69)	2.04(0.69)	2.71(0.67)	1.96(0.69)
成人 (n = 112)	2.58(0.62)	2.16(0.54)	2.57(0.65)	2.13(0.43)

本研究の結果から、成人だけでなく、児童においても、ゴシップーの動機がゴシップ情報の活用に影響を及ぼすことが示された。さらに、多重比較の結果から、10~11歳児および成人が7~8歳児に比べ、ゴシップーの動機を考慮したターゲット評価を行っている可能性が示唆された。

### 葛藤条件について

予測質問および遊び相手質問での選択率に有意な差があるかを検討するため、年齢群毎に二項検定を行った (Table 5)。その結果、10~11歳児および成人のすべての場面で有意な差がみられた。また、予測得点について、3 (年齢) × 2 (条件: 外集団向社会的条件・内集団利己的条件) × 2 (場面) の3要因の分散分析を行った (Table 6)。その結果、条件の主効果が有意であり ( $F(1, 90) = 25.39, p < .001, \eta_p^2 = .22$ )、内集団利己的条件よりも外集団向社会的条件において予測得点が高かった。

Table 5

葛藤条件において外集団向社会的動機ゴシッパーに基づく回答をした人数と回答率

		暴力		盗み	
		予測	遊び相手	予測	遊び相手
7~8歳児	( <i>n</i> = 21)	14(67)	13(62)	15(71)	15(71)
10~11歳児	( <i>n</i> = 29)	25(86) ***	21(72) *	24(83) ***	22(76) **
成人	( <i>n</i> = 43)	33(77) ***	36(84) ***	32(74) **	29(67) *

注. ( ) 内は年齢群ごとのパーセンテージを示す。

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$ 

Table 6

葛藤条件における予測得点の平均値と標準偏差

		暴力		盗み	
		外・向社会的	内・利己的	外・向社会的	内・利己的
7~8歳児	( <i>n</i> = 21)	2.48(0.98)	2.10(0.94)	2.38(1.02)	1.90(0.76)
10~11歳児	( <i>n</i> = 29)	2.66(0.72)	1.93(0.65)	2.69(0.60)	1.93(0.65)
成人	( <i>n</i> = 43)	2.35(0.75)	1.98(0.77)	2.37(0.75)	2.00(0.72)

本研究の結果から、ゴシッパーの所属集団と動機という2つの手がかりが同時に与えられた場合、10~11歳児および成人は、ゴシッパーの所属集団よりも動機を優先してターゲット評価に活用することが示された。

### 結論

本研究の目的は、ゴシッパーの所属集団および動機がゴシップ情報の活用にあげば影響、およびその発達的变化を明らかにすることであった。

本研究では、人がゴシップ情報をターゲットの評価に活用する際、ゴシッパーの所属集団を必ずしも考慮しない可能性があること、児童期からゴシッパーの動機を考慮し、利己的動機に基づくゴシップよりも向社会的動機に基づくゴシップを活用すること、10~11歳児および成人はゴシッパーの所属集団よりも動機を優先することが明らかになった。

### 今後の課題

今後は、ゴシッパーの動機の提示方法について生態学的妥当性を高めること、課題の認知的負荷を低減すること、より低年齢の子どもを含めた検討を行うことが望まれる。

文献

Foster, E. K. (2004). Research on gossip: Taxonomy, methods, and future directions. *Review of General Psychology*, 8(2), 78-99.

<https://doi.org/10.1037/1089-2680.8.2.78>

Shinohara, A., Kanakogi, Y., Okumura, Y., & Kobayashi, T. (2021). The impact of positive and negative testimony on children's attitudes toward others. *PLoS ONE*, 16(12), e0261075.

<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0261075>