

行動観察法の心理学実験指導

北原靖子*

A Training Program for the Observational Strategies On a Practice in Psychological Experiment Try Using a Detective Game

Yasuko KITAHARA

要 旨

心理学科学部二年次生対象の科目「基礎実験演習」の一部として、行動観察法の学習案を考案し試行した結果について検討した。本学習案では、嘘発見という面白いが難しいテーマを取り上げ、探偵ゲーム形式に仕立てて導入した。名探偵を目指して「何を・どのように」観察すればよいのか模索する体験を通して、観察指標を的確かつ客観的に設定するにはどのような考慮が必要なのかを理解することを主たる目的とした。さらに、客観性を保証するために考案された既存の工夫（判定一致率）についても紹介した。また、独自に予想を立てる、材料を決定する、協力者をお願いするなど、他にも学生自身が主体的に動くための仕掛けを盛り込んだ。

その適用結果として、ある班Xにおける実施の経過を追ってみたところ、教材としては十分関心と呼んだものの観察法ならではの醍醐味を味わってもらうにはさらに課題が残ることが示された。今後はねらいをもっと絞り込み、基本面の達成をしっかりと確保する工夫が必要であろう。

キーワード：心理学実験演習，行動観察法，学習プログラム，嘘発見

*助教授 発達心理学

1. はじめに

心理学実験の学習案として、「知能（発達）検査」（北原，2004）に続き，本稿では筆者が数年試行している「行動観察」について紹介する。行動観察法は，対象や場所に関する制約が少ないため，質問紙や実験法では乗りにくい相手にも適用できる。対象が在る本来の場で自然にふるまう実態を把握できることは他の手法に代えがたい利点であり，生物学・社会学・教育学・文化人類学などでも幅広く用いられている。ヒトを観察対象とした学生向けの心理学の実験演習として，社会心理学関連では「社会的相互作用過程の観察」（心理学実験指導研究会，1985），認知心理学関連では「問題解決過程」（中澤，1997），発達心理学関連では「遊び場面でのやりとり観察」（若尾，2005）など，これまでも幅広い領域に関わってさまざまなテーマが提案されてきた。処理法もテーマに応じて多様であり，量的変数として統計処理する場合もあれば，エピソード記録のように質的現象的把握を目指す場合もある。必ずしも決まった型がないだけに，実験演習には工夫の余地が多々ある。

今回紹介する学習案は，本学心理学科の学部二年生を対象とした基礎実験演習の1プログラム（90分連続2コマ*2回）として試行したものである。筆者の専門からすれば，幼稚園訪問のようなフィールド訪問や教室場面での応用行動分析（オニール他，2003）などをぜひ試みてみたいところだが，限られた時間ではそれもなかなか難しい。とりあえず実施可能で，かつ興味をもってもらえそうなテーマを一から工夫することにした。本案のもっとも大きな特徴は，観察すべき行動指標を学生自身で決めることにある。具体的なテーマや方法にどれほど違いがあろうと，行動観察法の基本は「しっかり観察する」ことにある。そのためには「何を」「どのように」観察するかが明瞭であるべきだが，実は，諸手順が手引書となるまで明確に定まっている知能検査法と違って，手順が具体的に定まるまでが難関である。本案では，『観察で嘘を見抜く』という，誰にとっても目的はわかるが方法は難しい題材を用いて，観察の視座を定める上の面白さと難しさを体感することを第一目標とした。さらに本案では，自分独自に結果を予想する，材料（課題案）も自分たちで選ぶ，学内外で協力者を募って実験してくるなど，学生が自ら考え工夫して動くための仕掛けもいろいろ盛り込んでみた。以下ではその実験実習の概要を述べ，あるグループで実際に行った経過を示した上で，本案の学習効果について考察する。

2. 実習概要

目的

人間は、本当のことを話すときと比べ、嘘をつくときには行動がいかに異なるだろうか。協力者が本当と嘘の二通りの話をし、実験者がどちらの話が本当か当てるゲームを行って、以下の二つの予想を検証した。

予想1：本当を話すか嘘を話すかでは、【?】行動が異なる。

予想2：参加者の勝率には、事前の参加者の「やる気（姿勢）」が影響【する? or しない?】

実験を始める前に、実験者はカッコ内を埋めて予想を完成させておくよう求められた。予想1の【?】は、本当と嘘を見抜く決め手になるだろうと期待される観察ターゲット行動である。何にするかは実験者全員で協議の上決定し、それを以って班共通の「仮説」とした。予想2については各自で独自に決めてよいが、なぜそのように予想したのかきちんと説明できるよう準備するよう求められた。

方法

実験協力者：

各実験者が2名お願いし、全体として実験者*2名。年齢性別は特に問わないものとした。

材料：

3分砂時計・音声記録装置（ICレコーダ）・ゲーム用カード3種（質問カード・選択肢カード2枚一組・回答カード）・○×シート・封筒・鉛筆。

手続き：

個別面接。簡単なゲーム実験に協力して欲しいとお願いし、録音機の使用と併せて了承してもらい、嘘と本当を語ってもらう課題を行った（表1）。実施前には、観察行動指標と共に質問と選択肢も班独自に定め、カードに記入しておいた。また話の終了後は、実験者は勝ったか（協力者の嘘を見破れた）か負けたか確認した。勝敗チャレンジに際しては、ターゲット行動だけでなく、他にも有効そうな観察指標があれば用いてよいとした。

処理：

（予想1と関わる処理）

録音を再生し、事後に判明した嘘・本当別に、ターゲット行動の頻度（回）と、「はい」から「おわり」までの発話長（秒）を計測し、それらを元に1分あたりのターゲット行動出現数を求めた（小数第一位四捨五入、整数値）。ターゲット行動のカウントについては、事前に何

表1. 「どっちが本当？」ゲームの教示

(実施にあたっては、音声録音も含めて参加について承諾してもらっておく)

このたびはご協力ありがとうございます。どうぞよろしくお願いします。

まずこちらを見てください。質問カードと、その答えとして選んでもらう選択肢カード2枚があります。私が後で「どうぞ」といったら、あなたはカードを裏返し、質問に対して自分なら2つの選択肢の中でどちらをとってどちらを捨てるか、考えてください。特に正解はないので、あなたの思うとおりで結構です。

答えを決めたら(回答カードと鉛筆を渡す)、選んだ方を○のカッコ、選ばなかった方を×に書きこんで、それを封筒に入れます。質問や選択肢のカードはそのまま結構です。それでは私は今から後ろを向きますから、答えを書いて封筒にしまったら、声をかけてください(後ろを向く)。では、どうぞ。……ありがとうございます。

それでは、今からがゲーム本番です。やっていただくのは「どっちが本当？」というゲームです。ルールを説明しますので、よく聞いてください。

これから、先ほどの答えについて、あなたに本当と嘘の二通りの話をしてもらいます。その二つを私が聞きくらべて、どちらの話が本当か推理します。推理が当たれば私の勝ち、推理が外ればあなたの勝ちです。

あなたがするお話の一つは、先ほどのあなたの答えは - たとえばこうだった(○×シートを出して、○と×の上に選択肢カードを適当に割り当てて置いてみせる) というもの、もう一つは、その反対だった(選択肢カードを入れ替える) というものです。どちらの話も、私がインタビューとしてはじめに「どうしてその答えにしたのですか？ 詳しく教えてください」と聞きますから、それに答えるかたちでもっともらしくお話してください。

まず選択カードをシャッフルし、あなたが引いた方を○にした話からはじめます。してもらう話のとおりカードをここ(○×カードを示す)に置きますから、確認してください。「どうぞ」と合図がきて砂時計が立ったら話をはじめ、砂時計の半分からなくなるまでくらい話を続けて、もうおしまいと思ったら「おわり」といって終了です。こうして最初の話1が終わったら、カードを反対にして、続けてもう一つの話2をしてもらいます。

どちらの話でも、私はうなずくだけで聞き役に集中しますが、あなたの「おわり」があまり早すぎる場合は砂時計を指さして注意します。その場合はもう少し続けてください。やり方で何かわからないことがありますか？

それでは、私の観察力とあなたの演技力、どちらが優れているか勝負になりますが、いかがでしょう？

ここからインタビュー開始で、音声記録を始めます。まずはゲーム開始前の抱負など、簡単でけっこうですから、あなたのコメントを聞かせてください - はい、どうぞ(録音を始める) - コメントありがとうございました。

では、シャッフルです。はじめの話1は、(シャッフルして相手に選択してもらう)こちらが○、こちらが×ですね(選択肢カードを各々その位置に置き、確認する)。

さて、さきほどの【質問】に対する答えですが、あなたはどのように考えて【○】を取って【×】を捨てたのですか？ 詳しくお話してください、どうぞ(録音ボタンを押し、砂時計を返す)。……(相手が「おわり」を合図したら)はい(砂時計を戻す、もしあまり短すぎた場合は砂時計を示して一度は「まだ」と促す)。

それでは次に、話2です(カード配置を逆に入れ替えて、確認する。以下は話1と同様)。

(その後、実験者のチャレンジ、正解確認、勝敗確認「私の勝ち(負け)です、お相手ありがとうございました」を行う。すべて終わったら、ゲームの感想や、話したときに行った工夫などについて伺っておくとよい)

回か全員で同一の話に関して観察計測を行い、具体的に確認しておいた。

(予想2と関わる処理)

協力者が課題前に語ったコメント(表1の下線部直後)についても観察し、そこから課題へ取り組む姿勢(やる気)を肯定(+)^{or}それ以外(-)のいずれかに判定した。なお、コメント判定についても、事前にサンプル10個を用い二人一組となって判定一致率(カッパー係数)を求め、客観性に欠けるペアが一組でも存在した場合は、班全体で姿勢判定の基準を再確認して信頼性のある判定が行われるよう確実に期した(表2)。

結果

予想1の検証:

班全体のデータを集計し、話の真偽別に1分あたりのターゲット行動平均を求めた。これに^{対し}対応のあるt検定を実施して、真偽条件間で行動平均に有意な差が認められたか否か、認められた場合はどのような差かを示した上、共通仮説を検証した結果を述べるものとした。

予想2の検証:

班全体のデータを集計し、協力者の姿勢(肯定か否か)別・ゲームの結果(実験者の勝ちか負けか)別クロス集計を作成した。これに^{対し}カイ2乗検定を実施して、姿勢条件間で勝率に有意な差が認められたか否か、認められた場合はどのような差かを示した上、各自の予想が当たっていたかを述べるものとした。

考察

以上の結果から、下の二点について考察した。考察に当っては実験結果をふまえるだけでなく、本・雑誌・HPなど各種文献も調べて展開できればなおよい旨告げられた。

(人間の嘘を見破る手立てについて)

予想1の検証結果をふまえて考察。ターゲット行動以外に他に有効そうな行動があったか、本実験の体験をふりかえるのもよい。「うそ発見器」など、特定の仕掛けの工夫について文献を調べて紹介してもよいとした。

(人間の嘘をつく能力について)

予想2の検証結果をふまえて考察。ゲーム終了後の協力者へのインタビューから、協力者がどのような工夫を行ったかをふりかえるのもよい。演技の熟達者(役者)や他の動物など、他のさまざまな「だまし」について調べて紹介してもよいとした。

表2. 二者間判定一致率の計算 (学生用配布プリント)

以下の各コメントについて、課題に対する姿勢(やる気)が肯定的(+)か否(-)か判定する。
 まずは各自が単独で行い、その後結果を隣と比較して、カッパー係数を算出せよ。

- () 1. 自信ない(厭な顔)
- () 2. 勝つ!
- () 3. どきどきする
- () 4. 恥ずかしい
- () 5. けっこうおもしろそう
- () 6. 間がもたない
- () 7. 難しそう(でも笑顔)
- () 8. 頑張ります
- () 9. うんざり
- () 10. 楽しいかも

ロウデータ：番号別判定者別の緊張判定結果

番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
自分の判定										
相手の判定										



表1. 感想内容に関する二者間判定のクロス集計表

	相手・判定+数	相手・判定-数	計
自分・判定+数	A	C	G
自分・判定-数	B	D	H
計	E	F	I 10

(一致率の計算)



PO (単純な一致率) = $A + D / I = () + () / (10) = ()$

PE (二者判断が偶然に一致する確率)

$= (\text{自分と相手が同時に+を出す確率}) + (\text{自分と相手が同時に-を出す確率})$
 $= (\text{自分の+傾向}) \times (\text{相手の-傾向}) + (\text{自分の+傾向}) \times (\text{相手の-傾向})$
 $= G / I \times E / I + H / I \times F / I$
 $= (G \times E) + (H \times F) / (I \times I)$
 $= () \times () + () \times () / (10) \times (10)$
 $= ()$

K (カッパー係数：単純一致から偶然一致を引いて信頼性を高めた一致率指標)

$= (\text{単純な一致率}) - (\text{偶然の一致率}) / 1 - (\text{偶然の一致率})$
 $= PO - PE / 1 - PE$
 $= () - () / 1 - ()$
 $= () / () = () , 0.6 \text{ より (大 or 以下)}$

したがって、自分と他の実験者間で判定の客観性は (認められる or 認めがたい)

3. 実習実施の一例

本案では、実習第1回目では実験を行う準備を整え、実際の実験は各自で行ったうえで、実習2回目にデータを持ち寄って結果をとりまとめるものとした。2006年10月に行われたある班（X班、実験者11名）での様子を以下に紹介する。

第1回（実験前の準備）

材料（質問と選択肢）の決定：

実験の主旨とゲームのあらましについて了承した上、2、3人からなる小チーム同士に分かれ、まずは各自質問のアイデアを練ってチーム内で互いにゲームをしかけあった上で、本番で用いてみたい案を各チーム1つ持ち寄った。それらを候補として、最終的には全員の無記名投票によって使用材料を決定した。X班では、「今朝朝食はとったか？（はい or いいえ）」「生まれ変わるなら？（男 or 女）」「どちらかを選ぶなら？（愛 or 金）」などを抑えて、「無人島に連れてゆくなら？（恋人 or ドラえもん）」が選ばれた。この材料の選定は楽しい作業で、X班でもかなり盛り上がった。

ターゲット行動の決定：

自分たちでゲームを試すにあたっては、相手の話しぶりを観察して、嘘を見抜くための行動手がかりについても検討した。今回はt検定の学習も兼ね、量的変数として表せる手がかりとした。先と同様にチーム内でアイデアを練った上で持ち寄ったが、こちらについては各候補が板書された時点で教員側（筆者）が質問や講評を行った。X班の場合、たとえば「目が泳ぐ」という候補を出したチームに「どのような動きですか？」と尋ねたところ、「嘘をついているときは、目が怪しい動きをします」と答えてきた。そこでさらに「怪しいとはどういう動きですか？ 具体的にはどうやって数えるのですか？」と尋ねると、つまってしまった。「手の動き」「息遣い」「顔色」「声音」などなど、当初に挙げられる候補は、それらしいが直感の域を出ないのが通例である。実際に当てるときは直感の手がかりも動員してよいが、観察行動指標としてはもっと明確な基準で数えられるものにするよう求めると、議論は難航した。そこで「たとえば視線なら、目が合う方に着目するのはどうでしょう？ こちらと目を合わせている時間なら、まだ定義しやすいですね」などと助け舟を出したが、ビデオなしで時間を計るのは難しいと自分たちから取り下げてきた。このように実行が難しい候補を消していった結果、音声記録を利用でき数えやすいという観点から、X班では「えっと、あーなどの無意味な間投詞が出た回数」が選ばれた。

その上で、代表一人にゆっくり1分ほど話をしてもらって皆で間投詞数をカウントしてゆき、計測法を具体的に確認することにした。やってみると、間投詞ではないが同じ言葉の繰り返し（例：「ですから私は、私は」）や、つまり（例：「そ、そこが問題だと」）が生じ、これらの処理について話し合っ、Xではカウントに含めるものとした。さらに、言葉としては出ない途切れ（例：「それで……こちらにしました」）をどうするかも問題となり、これも大切だとして、短い沈黙は1回、長い沈黙は1秒1回分として計上することとした。そうすると「間投詞」と呼ぶのはしっくりせず、X班の行動指標は最終的に「いいよども度＝（間投詞・単語のくりかえし・つまり・途切れ）出現回数＋途中の沈黙秒数」となった。紆余曲折の間、教員側はできるだけ班独自のアイデアを尊重し、議論の交通整理に努めた。

姿勢の判定：

協力者のゲームに臨む姿勢（肯定的か否か）については、「勝ちたいですか（あるいは、勝つ自信はありますか）」と直裁に尋ねて「はい、いいえ」で分類する方がずっと簡単である。しかし本案では行動観察の一部として、あえて自由なコメントから相手の姿勢を忖度するものとして、その準備として例題を用いカップ係数の算出も行わせた。表2（演習中に配布したプリントに準じる）10個のサンプルコメント中、X班では「ときどきする」「難しそう（でも笑顔）」などで判定が分かれ、ペアの半数弱が基準をクリアできない結果となった。そこであらためて、今回は言語と非言語どちらでも「明らかな自信あるいは余裕」を見せた場合を肯定とし、先の2コメントは肯定と判定しない旨を伝えた。SSTトレーニングを参考に（前田、1999）楽しめるゲームを意図した分、後にカイ2乗検定を行うに当り肯定が多過ぎてサンプル数に偏りがありすぎる破目に陥らないよう、厳しい基準を用いた。

第2回（実験後の整理）

事前予想の確認：

各自が採取したデータは、まずは行動観察の記録・計算が滞りなく行えるよう穴埋め形式になっているロウデータ用紙に記入した上で、あらためて全体集計用紙1枚にまとめるものとした。それを配布する前に、まずは2つの予想について再確認した。X班の場合、班共通の予想1は「本当より嘘の方が、いいよどもが多い」とされ、「嘘は話をその場で作らなくてはいけないので、すんなり出てこないはずだ」と理由づけられた。

それに対し一人一人が自由に考えてよい予想2では、意見が若干割れた。多くは「相手が肯定的な姿勢でゲームに臨んだ方が、そうでない方より、こちらとしては負けやすくなる（やる気が結果に素直に反映する）」と予想したが、Xでは1名がその正反対を予想した。理由を尋

ねると、「相手にやる気がないと本当でも嘘でも適当に話すだろうから、こちらとしては見分けが付きにくく、逆に難しいだろう」と述べた。また、3名は「姿勢は勝率に影響しない」と予想し、その理由として「うまく演技できるかどうかは能力の問題で、意欲や自信は関係ないと思う」と述べた。

予想2は、他の班でも意見が分かれるのが通例である。その機会を利用して教員（筆者）は、いずれも立派な予想だが同質ではなく、良くも悪くも姿勢が勝敗に「影響する」と述べた肯定断定こそが仮説と呼ぶにふさわしいと指摘した。また、検定で有意差が出ることは予想が当たることと同義ではない（影響ないと予想したのに有意差が生じた場合や、予想と反対方向に有意差が生じた場合は「外れ」である）ことも注意した。

次いで、補助プリントを用いて図表のまとめ方、検定2種の具体的計算方法や結果表現法を確認し（これに90分1コマ分を充てた）、レポートの体裁について指示した後、全員の集計結果コピーを配布して終了とした。

X班における結果：

X班では協力者全19名において、真（本当の話）条件における1分あたりのいいよどもみ平均は6.3（標準偏差6.3）、偽（嘘の話）条件における平均は8.9（標準偏差9.4）であり、協力者間のばらつきはきわめて大きかったが、条件間の相関は0.92と個人内の一貫性は高かったため、条件間で当初の予想通りの有意差が生じる結果を得た（ $t(18) = -2.69, p < .05$ ）（図1）。これまでの経験では有意差が出ない班が多く、実際筆者がこれに類する観察でざっと試してみても、なかなか違いは認められなかった。ちなみにこれまで大概是「犬が好きか、猫が好きか」といった身近な事柄に関する質問で、どちらを選んでもさほど落差はない選択肢が多かった。インタビュー結果を見ると、そうした材料では「元々迷っていた」「嘘をつくとき、そっちが好きな友達のことを思い浮かべた」など、話を作る工夫がすぐ思いつくようであった。その点X班の質問「無人島に連れてゆくなら恋人かドラえもんか」は、突飛なので意表をつかれた、あるいは、当初選択に大きな偏りがあって嘘を作るのがずっと難しかったのが効いたかもしれない（実際に確認していないのだが、ドラえもんを選んだ者が多かったのではないだろうか）。またターゲット行動もかなり丁寧な論議を経て決定され、実験に乗り出す意気込みも強かったので、めでたい結果に通じたのかもしれない（しかし、意気込んだあげくカウントにあたって期待効果が顕著に出たのに過ぎないかもしれない）。

一方、姿勢別結果別に分類したところでは、勝敗結果に姿勢による有意な差は認められなかった（ $\chi^2(1) = 1.27, ns$ ）（表3）。また、結果自体も、二項検定するまでもなく勝ち11負け8とほぼ同程度で、真剣に観察してもそうそう当らないことが示された。この結果はXに限ら

ず、これまで全ての班で共通している。全力を尽くした結果がこの程度なのだから、ターゲット行動指標に条件差が認められないのも当然だろう。X班はたまたま差が出たが、レポートの感想を読むと、後でじっくり再生して注意深くカウントするまで、いいよどみ度に違いがあるとは意識できなかったようである。したがって「やる気は結果に反映する」とした大半の者にとっては予想を裏切られたわけだが、おそらくそうなるであろうことは、こちらとしては元々想定済みであった。不本意な結果を元にかに考えるか工夫してもらうことも、本案の仕掛けのうちだったのである。この部分の考察は、レポートを読む側にとって書き手の力量がよくわかり楽しみなところで、時々学部生に混じって演習を行っている大学院生はさすがに優れているが、学部生ではなかなかできない。X班でも、人間の嘘をつく能力についての考察として、単に自分の予想が外れて残念だった（当ってうれしかった）と感想を述べて終わったものが多かったが、あえて挑んだ例を表4に紹介した。筆者としては進化生物学の「種差」議論をイメージしていたのだが、人格心理学など「個人差」の問題として議論する方が多いようである。それもそれでよいだろう。

4. 本案の学習効果について

この学習案を始めて三年目に入った。同じ対象に向けて「発達（知能）検査法」を取り上げたプログラムは試行した当初からほぼ予想したとおりの手ごたえを得て、若干の手直しを経て現在も適用している。それに比べるとこちらの「行動観察法」は当初から試行錯誤の連続であり、本案についてもまだ多くの課題が残されている。

本案では「観察目的はとてもわかりやすいが、何をどう観察すればよいかはとてもむずかしい」という、目的と方法間にギャップが大きいテーマを設定することで、観察法ならではの面白さとむずかしさを理解してもらうことを第一の目標としていた。しかし、確かに「嘘発見」は面白いテーマなのだが、観察法という手法ならではの面白みを味わうには難問すぎるくらいがある（話を聞くだけで真相がわかるなら、嘘発見器は不要だろう）。ターゲット行動はいろいろあるようで決め手がかみにくい（鈴木, 2002）上、それを初心者でも容易に計測できる形まで収束させることは、正味1時間程度の討議内では困難であった。彼らの自主性を尊重しようとしたあまり、観察法の厳しさばかりが先立つことになってしまった。たとえば今回のターゲット行動であるいいよどみにしても、一定の間隔内での有無を記述するタイムサンプリングにすればよいところまで、積極的にヒントを与える方がよかったかもしれない。しかも苦勞した挙句、2つの予想いずれも外れてしまう場合が多いのでは浮かばれない。このテー

行動観察法の心理学実験指導

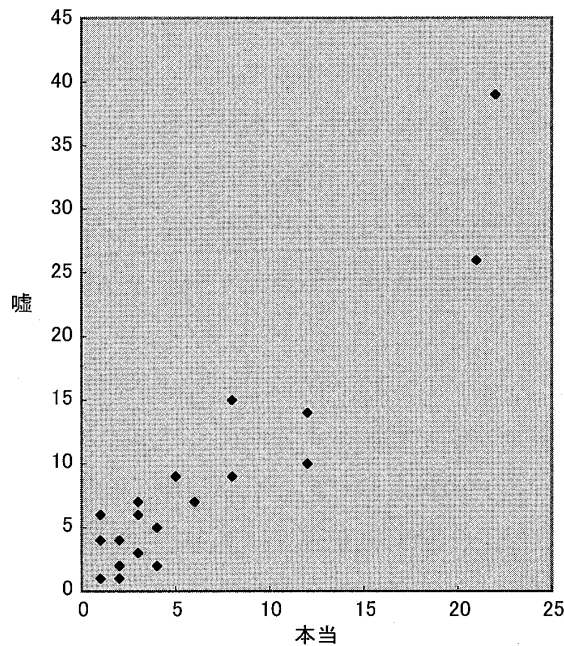


図1. 本当と嘘のいいよどみ度 (回/1分)

表3. ゲームにおける姿勢別結果別内訳 (X班)

		結果		
		実験者の勝ち	実験者の負け	計
協力者の姿勢	肯定	4	5	9
	それ以外	7	3	10
計		11	8	19

表4. 「人間の嘘をつく能力について」の学部生レポート考察部分抜粋 (X班)

- A.
 (やる気が結果に影響しないという結果から), 人間は自身の中にうまく嘘をつこうという気持ちがなくとも, 嘘をつかなければならない状況になると, 臨機応変に対応が可能と考えられる。嘘をつくという行為自体が「相手にバレないようにする」ことなのだから, 嘘をつく側は, 見破る相手以上に工夫をこらすものだと考えられる。
- B.
 (やる気が結果に影響しないという結果から), 状況に応じて自分を演じるというのは, セルフ・モニタリング能力が高い人のできることだと考えられる。自分の役割を考えて行動する能力が高い人が, 嘘をつく能力も高いのではないだろうか。
- C.
 (やる気が結果に影響しないという結果から), 人間はやる気があればあるほど実力が発揮されて良い結果が出ると思うが, 実際にはやる気が強いほど良いというものではない。行動がもっともうまくいくのは, 適度のやる気があるときである。嘘をつくといった「ばれるのではないか」と不安や緊張を伴う課題では, やる気はほどほどで, リラックスして行うことが良いと考えられる。

マで続けるなら、もっと手続きを容易にするなり、少なくとも一つは仮説が検証された達成感を素直に味わえるよう改変するなり、工夫すべきだろう。現行の手続きでも、X班のように少数ながら仮説通りの結果を得たとされる例がないわけではないが、その理由が材料・手続き・機器性能（今年度からICレコーダになり、時間計測は以前より容易となった）など諸要因の何と関わっているのか、現時点ではまだはっきりつかめていない。うまくいった場合をより詳しく分析してみて、手がかりの突破口が開けるかどうか、もう少し検討を進めてみるのが直近の課題である。

一方で、「自分で考えて、工夫して、動いてみる」という第二目標については、テーマの面白さに大いに助けられて活発な議論が展開されるなど、一応の成果を得たと思われる。観察法は相手への浸潤が少ない分、自分の腕が問われるものだが、結果はともあれ精一杯動いてみたという実感はあっただろう。また、独自に予想を立てることも今後実験法を納めてゆく上で不可欠であり、基礎実験演習の中でその立て方、記述の仕方を学ぶのは有益だと思われる。ただし、「有意差が認められない」「当初予想に反する」結果を仕掛け、それに直面することで考えを深めるというここ一番のねらいは、初学者である多くの学生にとって高尚すぎたかもしれない。ねらいとして間違っていないが、基礎実験演習の時点では、より基本的な学習技術の習得こそ比重をおくべきだろう。まだ暫くは試行錯誤を続けつつ、また検討が進んだなら報告したい。

引用文献

- 北原靖子 2004, 「知能（発達）検査の心理学実験指導—臨床現場の適用について理解する—」, 『川村学園女子大学紀要』, 83-97.
- 前田ケイ 1999, 『SSTウォーミングアップ活動集—精神障害者のリハビリテーションのために』, 金剛出版
- 中澤小百合 1997, 「時間見本法の実践—一緒にパズルを解く」, 中澤潤・大野木裕明・南博文『心理学マニュアル観察法』, ナカニシヤ出版, 56-65.
- オニール, E.O., ホーナー, R.O., アルビン, R.W., スプラギュー, J.R., ストーレイ, K., ニュートン, J.S. 茨木俊夫（監修）三田地昭典・三田地真実（監訳）2003, 『子どもの視点で考える問題行動支援法ハンドブック』, 学苑社
- 心理学実験指導研究会 1985, 「社会的相互作用過程の観察」心理学実験指導研究会（編著）『実験とテスト=心理学の基礎』, 倍風館, （実習編）109-111, （解説編）211-214.
- 鈴木淳子 2002, 『調査的面接の技法』, ナカニシヤ出版
- 若尾良徳 2005, 「観察法—実験観察法と自然観察法」高梨一彦（編著）『発達科学実習基礎マニュアル—行動理解のための21章』, 61-74.