

人格の因子分析的・実験的並びに臨床的研究

— Rosenzweig P-F Study とその人格理論を中心として —

P-F Study の因子分析から得た人格類型により構成した集団の
競争場面に於ける行動特徴からみた因子特性の実験的検証※

一 谷 彊

Tsuyoshi ICHITANI :

Factorial, Experimental and Clinical Study of Personality Especially in
Terms of the Rosenzweig P-F Study and His Personality Theory ; A
Differential Study of Within-group Behaviors in Playing Competitive
Games among the Groups as Constructed in Accordance with the Factor
Scores Derived from Factor Analysis of the P-F Study

Received January 16, 1965

目 次

I. 目 的	1
II. 方 法	1
III. 結 果	6
IV. 考 察	14
V. 結 論	17
VI. Summary	17
VII. 参考文献	18

I. 目 的

Resenzweig の P-F Study を因子分析して、欲求不満反応の根底にある動機を明きらかにしようとした結果、一谷 (1964) は、次の様な主な人格型を示唆する三つの両極性因子を見出している。これを表示す

第1表 P-F study を分析して得られた人格型

因子	I	II	III
極 (+)	強 迫 型	ヒステリー型	内 罰 型
極 (-)	妄 想 型	心 気 症 型	外 罰 型

ると第1表のようになる。本研究では、この様な三種

因子軸の両極的人格類型者群がどのような行動的特徴を持つかを、これらの人格類型に属する比較的典型的な児童を選出し、これら両極性因子の特質を明きらかにすることによってその実体を究明し、因子の実在性と妥当性を吟味検討しようとするのが目的である。殊に今回は、女子の児童を対象とし、種々の集団ゲームを行い、類似した因子型を有する児童によって編成された集団がどのような行動特性を示すか、各人格類型者群によって如何様に相異なるかを観察して、因子分析によって抽出されたこれらの因子の特質に照明を当て解明しようとする。

II. 方 法

1. 被験者の選出

各因子軸の両極性人格類型に関して、比較的純型の被験者を選出するためには、Rosenzweig の P-F Study を因子分析して得た因子構造 (一谷 1964) から、回帰係数を求め (Thomson 1951, Ledermann 1939) これによる重味付けから各個人の因子得点を求めて、各因子の極の何れかについて比較的因子得点が顕著に出ている (ここでは Z-score で ± 1.00 以上のものをいう) が、他の因子の極については因子得点之余り顕著でない (ここでは Z-score が比較的 zero に近いものをいう) 様な被験者を選出すれば、各因子の人格類型について比較的純型の者が得られたことになるだろう。即ち、例えば、第 I 因子 (+) 極について

※ 本研究に当り住田勝美教授及び P-F Study の日本版創案者である林勝造先生に指導して頂いた。また京都学芸大学心理学専攻生岡田淑子さん他数名の方に協力して頂いた。ここに感謝の意を表する。

のみ因子得点が+1.00を超え、他の第Ⅱ及び第Ⅲ因子については因子得点が zero に近い値を有するとき（これを略記して+00とあらわすものとする）このような因子得点の布置を持つ被験者は、強迫型に属する

類型者の比較的純型の者ということが出来るだろう。このように考えると、第2表の様な各因子の比較的純型的人格類型者を選出することが出来ることになるだろう。

第 2 表 両極性因子の比較的純型の因子型を有する者の略号

因子型	内 容	人格類型
(+ 0 0)	第Ⅰ因子についてのみ+1.00以上の因子得点を有し 第Ⅱ及び第Ⅲ因子については比較的 zero に近い因子得点を有する者	強 迫 型
(- 0 0)	第Ⅰ因子についてのみ-1.00以上の因子得点を有し、第Ⅱ及び 第Ⅲ因子については、比較的 zero に近い因子得点を有する者	妄 想 型
(0 + 0)	第Ⅱ因子についてのみ+1.00以上の因子得点を有し、第Ⅰ及び 第Ⅲ因子については、比較的 zero に近い因子得点を有する者	ヒステリー型
(0 - 0)	第Ⅱ因子についてのみ-1.00以上の因子得点を有し、第Ⅰ及び 第Ⅲ因子については、比較的 zero に近い因子得点を有する者	心 気 症 型
(0 0 +)	第Ⅲ因子についてのみ+1.00以上の因子得点を有し、第Ⅰ及び 第Ⅱ因子については、比較的 zero に近い因子得点を有する者	内 罰 型
(0 0 -)	第Ⅲ因子についてのみ-1.00以上の因子得点を有し、第Ⅰ及び 第Ⅱ因子については、比較的 zero に近い因子得点を有する者	外 罰 型

京都市立深草小学校第6学年の女子児童 122名について、Rosenzweig P-F Study 児童用を実施し、そのうち無効な者2名を除いた120名について因子得点に換算し、因子人格型が比較的顕著にあらわれた者29名を選出したが、それを表示したのが第3表である。この表では、各因子得点の分布状況及び、選出した被験者の因子得点分布を示している。この表からわかるように、(0-0)の因子型を有する被験者を選出することは120名の女兒群からは不可能であった。これは、第Ⅱ因子得点の分布にもみられるように120名中、-1.00以上の因子得点を有する者が2名しか見られなかったことと、また例えば、(- - 0)というように因子型が他の因子にも大きく寄与して出るために、純型

第 3 表 因子得点の分布

被験者 因子得点	全被験者 N=120			選出した被験者 N=29		
	I	II	III	I	II	III
3.75~4.04		1				
3.45~3.74						
3.15~3.44						
2.85~3.14	1					
2.55~2.84			1			1
2.25~2.54	2		1			1
1.95~2.24	2	3	2	1		
1.65~1.94	2	4	1			
1.35~1.64	5	6	5	2	1	3
1.05~1.34	9	17	8	2	4	1

0.75~1.04	16	14	15	1	1	
0.45~0.74	11	25	15			
0.15~0.44	23	21	14			
-0.15~0.14	20	10	15			
-0.45~-0.16	13	12	12			
-0.75~-0.46	9	5	16	1	1	
-1.05~-0.76	4		6	1	2	
-1.35~-1.06	2	2	2	2	1	
-1.65~-1.36	1		5	1	1	
-1.95~-1.66			2		1	
-2.25~-1.96						
N	120	120	120	11	6	12

- (註) 1. この表からわかるように(0-0)の因子型に属する人格類型者は120名の女兒被験者からは得られなかった。
2. 被験者選出の都合上、各因子類型について因子得点が±1.00以上になっている者だけを選出することが出来なかった。

とはいいい難い者が出たためである。なお本研究では、種々の集団ゲームを実験用場面として使用するために、人格類型以外の各個人の要因について出来るだけこれを統制する必要があったがこのうち特に知能については出来得る限りこれを統制するように努力した結果が第3表の選出した被験者の29名の分布となっており、あらわれている訳である。しかし知能検査については厳密に統制すると研究の目的を達成するのに必要なだけの被験者を得ることが困難となったので実際には極めて

大雑把な統制しか行うことが出来なかった。しかし、これは単に被験者の選出において研究に必要なだけの人数を得ることが出来なかったことによるだけではなく、使用した集団ゲームが左程知的な要因に支配されることがないだろうとの仮説の下にそのような選出をしたという理由も付言しておかねばならない。加えて、知能検査では京大NXが使用されているが第6学年の時のものと、第4学年の時のものとはかなり差のある被験者もみられ厳密に統制することが困難であったのでこの点については或る程度の統制に止めることにした。また選出した被験者は、各学級から全く無作為に抽出されているので、各因子類型群内での被験者の凝集力等には差がないものとの仮定に立っている。

選出した被験者の因子得点及び知能は第4表の如くである。この表にみられるように、因子得点については、各因子型の純型となるように選出したが、総被験者数との関係もあって、充分に純型とはいえないものも含まれているが、出来るだけそれに近似した類型者を選出した。また知能についてもかなりの差はあるが、上述の理由から一応の目安として統制した。

2. 実施した集団ゲームの内容とその観点

本実験で用いるゲームについてその内容及びそれを採択した理由について記述しよう。

(1) ジェスチャー・ゲーム

2群ずつの対抗で行わせる。ジャンケンで勝った方が負けたグループに問題を出す。勝ったグループでは問題及び誰にそれをやらせるかについて相談して決まったら、リーダーを通じて、負けたグループの指名された者にだけ問題を伝達する。伝達された者は、味方にそれが何であるかを無言で手ぶり身ぶりによって示し、あてさせねばならぬ。この時味方に口をきいたら失格とする。

これの観点としては次のことが考えられる。相手に与える問題や、やらせる者を決める時に、グループ内の成員の意見がどの様に採り入れられるであろうか。手ぶりや身ぶりだけで間に合わぬことも多く何等かの暗号が使用されることがあるだろうが、それらはどのようにして決められるだろう

か、またそれらの徹底の仕方はどうであろうか。自分達が失敗したとき、次に相手グループに出す問題に今までと違った変化はないかといった点を見ていくのに適したゲームである。

(2) ポール取り・ゲーム

第4表 選出した被験者の因子得点と知能

被 験 者		因子得点・知能	因 子 得 点			知 能 指 数 (京大 N X)	
			I	II	III	4 年 時	6 年 時
(＋ 0 0)	群	長○川○子	+1.24	+0.38	+0.33	90	112
		上○順子	+2.22	-0.80	+0.96	119	128
		水○恵○	+1.52	-0.14	+0.74	—	145
		西○悦○	+1.10	+0.87	-0.52	85	104
		森○子	+1.43	-0.35	+0.27	97	110
		堀○備○	+1.04	+0.37	+0.68	76	117
(強迫型)		平 均	+1.43	+0.06	+0.40	93.4	119.3
(－ 0 0)	群	杉○充○	-1.24	-0.43	+0.35	114	108
		小○三○子	-1.21	+0.51	+0.73	85	112
		小○小○子	-0.70	+0.08	-0.32	78	97
		三○佳○子	-1.54	+1.26	+0.19	114	113
		岡○節○	-0.78	-0.73	+0.35	71	93
		平 均	-1.09	+0.14	+0.28	96.4	104.6
(妄想型)							
(0 + 0)	群	平○佐○子	+0.92	+1.20	+0.14	109	126
		岡○す○子	+0.77	+1.51	+0.06	107	139
		梅○泰○	+0.80	+1.23	-0.56	112	121
		中○和○	+0.54	+1.04	+0.87	105	104
		竹○友○	+0.40	+1.13	+0.64	90	75
		矢○み○り	+0.78	+1.11	-0.14	—	73
(ヒステリー型)		平 均	+0.69	+1.21	+0.15	104.6	106.3
(0 0 +)	群	田○ち○子	+0.51	-0.69	+2.81	112	117
		驚○順○	+0.21	-0.22	+1.15	129	126
		尾○知○	-0.62	+0.71	+1.61	126	128
		伊○宗○	-0.54	+0.28	+1.57	102	128
		森○益○	+0.07	+0.26	+1.51	107	117
		相○和○	+0.22	-0.20	+2.37	115	115
(内罰型)		平 均	-0.03	+0.02	+1.84	115.2	121.8
(0 0 -)	群	木○美○子	+0.48	-0.04	-1.40	107	119
		田○雅○	-0.84	+0.70	-0.95	107	119
		槌○容○	+0.09	-0.07	-0.52	107	123
		坂○美○子	-0.14	+0.18	-0.87	90	91
		藤○尚○	-0.62	+0.50	-1.21	120	137
		出○直○	+0.39	+0.94	-1.81	—	117
(外罰型)		平 均	-0.11	+0.37	-1.13	106.2	116.6

- (註) 1. (0－0)群に該当する被験者はない。
2. 知能指数での空欄は実施していないものを示す。

2群ずつの対抗で実施。20mの距離をおいて平行に直線を引いた線の外側に一列横隊に並び、2組の真中の直径1m位の小円の中にドッジ・ボールを一個置く。ボールに向かって互いに向かい合わせの態勢となる。各群とも並んだ順に番号をつけておく。2群の間に立った実験者の呼ぶ番号の合図と同時に両群から各々その該当番号の者が走り出てボールを相手より早く取り自分の群内に持ち帰れば1点の得点を得る。発走する時は線より出ては失格。ボールが取れなくてもボールを持った相手を追いかけて相手が自己の陣内に入ってしまう前に相手を5数える間捕えて陣内に入らせない時は捕えた方側にボールが渡りその方の勝ちとなる。ボールは相手から引たくって取っては反則となる。ゲームが終る毎にボールを中央の円内に返し同様にして継続。1試合の結果は10回ゲームを行った得点を合計したものによる。

このゲームは個人プレーを主体として行われる集団ゲームであるから、ゲームに参加している個々人とそのグループ内のまとまり方を見ることが出来る。自分ひとりが勝っただけではグループの勝ちとはならぬので集団意識が生じ、不満も生じやすいので味方を応援したり、非難したりし易い。また反則も見易い。その様な条件下で個人としてはどのような行動を示すか、またグループとしてはプレイをしている味方に対してどの様な態度を示すかなどを見ていくのに好都合であろう。

(3) 宝さがしゲーム

準備物としては目隠しをする適当な布の類、宝として主として菓子類、障害物として児童用の机3個及び椅子2個を用いる。

1群5～6人程度で数グループを編成する。各群内で船長になる者を1名決める。目隠しをする前に群内で話し合いを行い、行動をあらわす暗号（例えば、直進する時は背中を1つ叩く、右に曲がる時は右腕を押える、すわる時は両肩を押えるなど）を決めておく。船長を除く他の成員は皆目隠しをする。成員は一列縦隊にならび、前の成員の両肩に手を置く。船長は最後尾にいて、暗号を前の成員に伝えながら船（一列縦隊になった成員の列）を進めていく。途中、手を放したり、障害物に当たり接触したりした船は沈没したことになり失格。宝は他の群の者が隠し、障害物も他の群の者が配置する。3試行以内に宝をさがし当てた群を勝ちとする。

宝さがしに成功するか否かは群内のチーム・ワークの取り方次第で決まる。即ち、チーム・ワークがうまくとれていない群は約束の暗号が徹底していなかったり、勝手に動作をしたりしてすぐに失敗する。宝が菓

子類のときは一種の報酬となり特に興味を惹くゲームになりそうである。各成員がチーム・ワークをとるのにどのような努力をし、行動をするか。また成功や失敗をした時の成員の態度はどうか、他の群がゲームを行っているときどんな態度をとるかなどの諸点を観察することにより、各群の行動特性を把握し易いであろう。

(4) 絵画共同制作

群内の成員の協力によってひとつのまとまった絵画を仕上げる共同作業である。2日間に分けて実施。何を描くかについては実験者から次の如き教示を与える。「みなさんの学校では、このあいだ学芸会が開かれましたね。その中で一番印象に残っているものをひとつだけこの紙にかいて下さい。グループの中でもひとりひとり印象の深かったものが違っていると思います。その時はグループでよく相談して決めて下さい。決まったグループから紙をとり来て、今日はまず下書きだけして下さい。」以上の様に第1日目は何を描くかについて群内でその主題と下書きだけをさせる。第2日目は下書きの足りないところを補足し、絵具、クレパス等何を用いてもよいから群内で相談して、良いと思われる方法で絵を仕上げていく。

群の成員は、学芸会について夫々自己の印象の深かったものを討議し合うだろう。その際群内で意見の食い違っている時どのようにして主題やとり上げるべき題材を決めるだろうか。因子類型によって違うかどうか。集団の成員のその時のまとまり方、協調の仕方を観察する。また、絵を描く時の役割はどのようにして決めているか。不満が出た時の態度はどうであろうか。仕上げまでに可成りの長時間を要するが他群に対する競争意識には変化がないかなどの細かな点を観察するのに適している。

(5) 創作ダンス

どの被験者も比較的良好になじんでいる曲で、しかもレコードによるのではなく、成員同志が群内で口ずさみながら踊ることが出来る、しかも振付けさせた時に動作に変化があり、群内で共同で振付けることが出来る曲として「森の小人」を選んだ。上述の5群に、夫々60分の制限時間を与えて創作練習をさせる。時間制限にしたのは競争意識を持たせるためと、各成員に責任感を高揚するためである。60分後には各群の代表の話しあいで順を決めて全員の前で各群毎に創作したダンスを発表させる。

宝さがしゲームや絵画共同制作と同様他の群との競争下で行われる。そこで同じ様に競争場面における群内のまとまり方が他の群と異ってはいないかを観察する。また制限時間内にダンスを創作しそれを成員各

自が覚えて他の群の成員の前で踊れるようにするには
群内成員全員の協力が要請される。

これらのゲームが被験者の競争意識と興味とを喚起
するように、群間の組み合わせなども考慮して以下に
記述するような手続きと期日に実施された。

3. 実験日程と手続き

実験は昭和38年9月19日より12月9日までに亘っ
て以下のような手順で実施された。

第1回(9月19日)

被験者全員(29名)と実験者及び観察者とが対面
し、自己紹介をかねて、名指しゲームの一種である
“パラリコさん”を行ない、全成員が顔なじみになり
相互に姓名を覚えるようにさせた。

第2回(9月23日)

群毎に分かれて群の名前を花の中から選んでつけさ
せる。〔これは実験者にも観察者にも、各群の因子型
による特徴が前以てわかることを出来るだけ排除しよ
うとしたためである。従って以後の実験では花の名前
によって各群を呼称するのみで、実験者並に観察者には
(特に観察者には)どの群がどの因子類型者群である
かは全く解らないようにされている。〕このあと、
名指しゲームの一種である“パラリコさん”及び“し
りとりゲーム”をやり、各群内相互に、また群間相互
に成員の姓名を早く覚えるようにさせた。

第3回(9月26日)

ゲーム“ジェスチャー”の実施

(+00)群～(00+)群

(0+0)群～(00-)群

(-00)群～(0+0)群

(00+)群～(-00)群

第4回(10月7日)

ゲーム“ジェスチャー,” “ボール取り”

(00-)群～(0+0)群

第5回(10月14日)

ゲーム“ボール取り”

(0+0)群～(-00)群

第6回(10月17日)

ゲーム“ボール取り”

(00-)群～(00+)群

(+00)群～(-00)群

第7回(10月21日)

ゲーム“ボール取り,” “ジェスチャー”

(00+)～(+00)群

第8回(10月24日)

ゲーム“ジェスチャー”

(00-)群～(-00)群

(-00)群～(+00)群

(00-)群～(+00)群

(0+0)群～(00+)群

第9回(10月28日)

ゲーム“宝さがし”

(+00)群～(00+)群

第10回(10月31日)

ゲーム“宝さがし”

(00-)群～(0+0)群

(00-)群～(-00)群

(0+0)群～(-00)群

第11回(11月4日)

ゲーム“宝さがし”

(-00)群～(+00)群

第12回(11月7日)

ゲーム“宝さがし”

(00+)群～(00-)群

第13回(11月11日)

ゲーム“宝さがし”

(+00)群～(00+)群

(+00)群～(0+0)群

第14回(11月18日)

ゲーム“宝さがし”

(00+)群～(00-)群

(0+0)群～(-00)群

第15回(11月25日)

絵画共同制作……下書き

各群とも全員

第16回(11月28日)

絵画共同制作……仕上げ

各群とも全員

第18回(12月9日)

創作ダンス

各群とも全員

以上の如くで、どの群も“ジェスチャー”4回、
“ボール取り”2回、“宝さがし”4回、絵画共同制
及び創作ダンス各1回のゲームとなる。

4. 実験場所

京都市立深草小学校校庭、図書室、視聴覚教室及び
普通教室

5. 実験者

一谷彊及び岡田淑子

6. 観察者

京都学芸大学心理学専攻生 4名

7. 観察の方法

ゲーム及び作業場面での行動観察を評定法によって
観察した。評定は5段階評定により、以下の各項目に
ついて評定することにした。

(i) 攻撃的(非難的)

相手チームを攻撃すると予想されるゲームと、グループ内の成員を非難するだろうと思われるゲームによりその対象を随時変更する。

(ii) 積極的(意欲的)

ゲームに自分から進んで参加しているか。ゲームについての相談の時、建設的な意見を出しているかなどによって判定する。

(iii) 協力的(協調的)

グループでゲームをする時、自分勝手な振舞いをせず他の成員と協力しているかどうか注意到意して判断する。

(iv) 指導的(支配的)

グループ内での指導力についてみる。意見の調整の仕方、まとめ方、発言の仕方及びその内容によって判断する。

(v) 正義感(公正)

反則を犯しやすいゲームでの態度によって判断する。

(vi) 根気強さ

(vii) 感情表出

ゲームの勝ち負けでの喜び失望等を顔または身体的な挙動にあらわす程度により判定する。

(viii) 不平不満

直接他人に向かって不平不満を述べる(これは攻撃に入れる)を意味するのではなく、不快な顔をしてブツブツ云ったり、誰にともなく自分の不満を云う場合を指す。

(ix) 寛容性

主にグループ内でのこととしてみる。他人の失敗に対してどのような態度をとるかにより判断する。

(x) 明朗性

第 5 表 集団ゲームの行動を各群各個人について 5 段階評定によって評価し平均したもの

群	被験者	項	攻	積	協	指	義	公	根	感	不	寛	明
			撃	極	意	導	配	正	気	性	平	容	朗
(+) 0 0	群	長○川○子	2	4	5	3.5	4	5	3.5	2	4.5	4	4
		上○順○	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3
		水○恵○	3	5	5	5	4	5	4	2	5	4	4
		堀○備○	2	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2
		西○悦○	3	4	4	4	3	3	3.5	3	3	3	3
		森○子	2	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3
(-) 0 0	群	平 均	2.7	3.8	4.3	3.4	3.3	3.7	3.3	2.7	3.8	3.2	3.2
		杉○充○	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	4
		小○三○子	3	4	5	4	3	5	5	3	4	5	5
		小○小○子	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3
		三○佳○子	4	5	4	5	3	5	5	3	3	5	5
		岡○節○	3	3.5	3	2	3	4.5	3	2	3	3	3
(0 + 0)	群	平 均	3.6	3.9	3.8	3.6	2.8	3.9	4	3.2	3	4	4
		平○佐○子	4	4	4	3.5	3	4.5	3	4	3	3	3
		岡○す○子	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3
		梅○泰○	4	5	4	5	3	4.5	4	4	4	5	5
		中○和○	3	4	4.5	3	3	4.5	3	3	3	4	4
		竹○友○	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4
(ヒステリー型)	群	矢○み○り	3	2.5	4	1	3	3	2	2	4	2	2
		平 均	3.3	3.8	4.1	2.8	3	3.8	3.3	3.3	3.5	3.5	3.5
(0 0 +)	群	田○ち○子	3	5	5	4	4	5	4	2	4	5	5
		鷺○順○	3	4	5	5	4	4	3	3	4	4	4
		尾○知○	4	5	5	4.5	3	4	5	3	4	5	5
		伊○宗○	4	5	5	5	4	4	4.5	3	4	4	4
		森○益○	3	5	4	3	4	4	3	3	4	3	3
		相○和○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
(0 0 -)	群	平 均	3.4	4.8	4.8	4.3	3.8	4.2	3.9	2.8	4	4.2	4.2
		木○美○子	4.5	5	3	4.5	3	4.5	5	5	2	5	5
		田○雅○	3	3	3.5	2.5	3	2.5	3	3.5	3	3	3
		槌○容○	3	3	4.5	2.5	3.5	4	3	3	3	3	3
		藤○尚○	5	5	3	4	3	3	5	4	3	4	4
		出○直○	5	4	2.5	4	2	2	4	5	2	3	3
(外罰型)	群	坂○美○子	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		平 均	4.1	4	3.3	3.5	2.9	3.2	4	4.1	2.6	3.6	3.6

- (註) 1. 細胞内の数値は、各ゲーム、各回につき、各被験者毎に 5 段階評定法で評価したものの平均を示す。
 2. 細胞内は整数値が主であるが、小数値を含んでいるのは、毎回 2 人ずつの観察者によって評価されたので、割り切れぬ場合が生じたためである。
 3. 細胞内の空欄は、その被験者を人格類型の純型として選出したが、病欠、転校などによって資料が得られなかったことを示す。

III. 結 果

1. 行動観察の評定に基く各群のプロフィール
 上に記載した様な方法によって各

群の被験者の行動を5段階評定法によって観察した結果は第5表に示した如くである。この表は、各群の各個人について各ゲームにつき、毎回、2人ずつの観察者が評価したものを纏めたものである。従って数値の大部分は整数値であるが、時として、割り切れぬ場合には、小数値を含んでいることがある。これより更に、行動観察の各項目について群間に有意な差があるかどうかをみるために分散分析を行ったものが第6表から第15表までに示されている。これらによって明らかな

第6表 「攻撃性」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	5.90	4	1.48	2.90※
個 体 差	11.27	22	0.51	
全 体	17.17	26		

※は5%水準で有意であることを示す。

第7表 「積極性」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	7.95	4	1.99	4.63※※
個 体 差	9.51	22	0.43	
全 体	17.46	26		

※※は1%水準で有意であることを示す。

第8表 「協力性」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	6.41	4	1.60	4.71※※
個 体 差	7.44	22	0.34	
全 体	13.85	26		

※※は1%水準で有意であることを示す。

第9表 「指導性」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	6.66	4	1.67	1.28
個 体 差	28.58	22	1.30	
全 体	35.24	26		

有意差なし

第10表 「正義感」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	1.47	4	0.37	0.80
個 体 差	10.13	22	0.46	
全 体	11.60	26		

有意差なし

第11表 「根気強さ」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	2.68	4	0.67	0.64
個 体 差	23.01	22	1.05	
全 体	25.69	26		

有意差なし

第12表 「不平不満」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	6.53	4	1.63	5.09※※
個 体 差	6.97	22	0.32	
全 体	13.50	26		

※※は1%水準で有意であることを示す。

第13表 「感情表出」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	3.54	4	0.89	1.31
個 体 差	14.83	22	0.67	
全 体	18.37	26		

有意差なし

第14表 「寛容性」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	6.68	4	1.67	4.28※
個 体 差	8.49	22	0.39	
全 体	15.17	26		

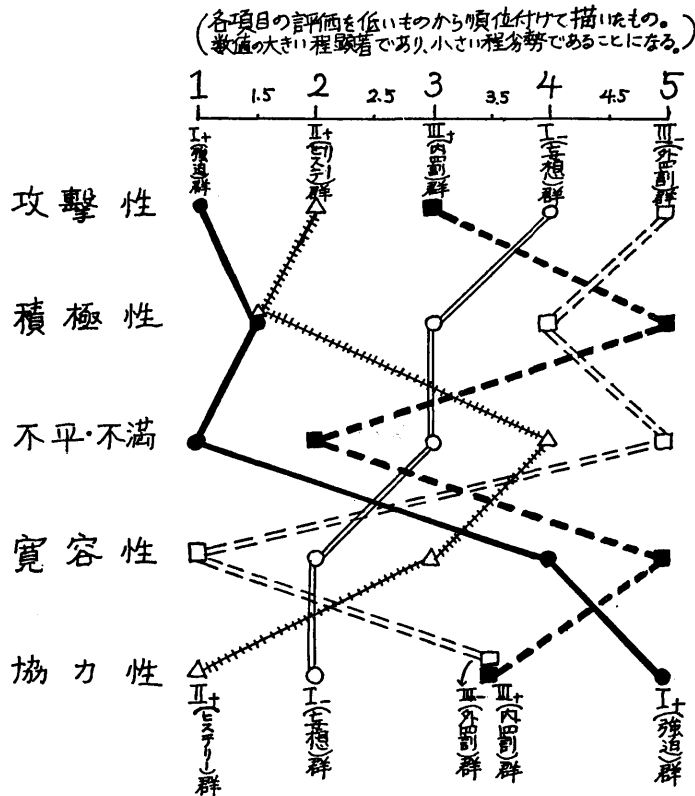
※は5%水準で有意であることを示す。

第15表 「明朗性」についての分散分析

変 動 因	平方和	自由度	平均平方	F
条件差(群差)	3.67	4	0.92	1.12
個 体 差	18.33	22	0.83	
全 体	22.00	26		

有意差なし

な様に、検定の結果、群間に有意な差の認められた項目は、攻撃性、積極性、協力性、不平不満及び寛容性の5項目であって、残りの5項目即ち、指導性、正義感、根気強さ、感情表出及び明朗性については有意な差を認めることは出来なかった。いまこれらの群間に有意な差をもたらした項目のみによって、第5表の評定による平均値をもとにして各項目につき、群間で平均値の低いものから順に順位付けをしてプロフィールを描くと第1図に示す様になる。この図の示唆している



第1図 行動観察項目による各人格類型群のプロフィール

しく高いことなどを視察し得る。

(iii) 妄想型者群と外罰型者群とは極めて類似したプロフィールを示しているが、外罰型者群の方がより顕著にいずれかの方向にかたよったプロフィールを示していることも注目すべき点であり、興味深い事実である。具体的には、外罰型者群の方が妄想型者群より攻撃的ではあるが、またより不平や不満も多く、寛容性も低い、反面積極性や協力性に於いても、妄想型者群よりも高いという事実を示唆している。

(iv) ヒステリー型者群(0+0群)は、上述の4型者群の中間を縫っていく様なプロフィールを示していることも注意を惹く点である。攻撃性や積極性も割合に少ないが、そうかといって寛容性に富んでいるわけでもなく、協力的ではあるが、不平・不満もいくらか持っているといったプロフィールである。

事例を挙げてみると、

- (i) 強迫型者群(+00群)は、攻撃性や不平・不満が少なく、協力性や寛容性はあるが、積極性に乏しいのに対して、これと対極にある特性群である妄想型者群(-00群)は、積極性はあるが、その代り攻撃性や不平・不満も多く、寛容性に乏しく、協力性もそれ程強いものでないというように全く対照的なプロフィールを描いていることがうかがえる。
- (ii) 内罰型者群(00+群)は、強迫型者群と比較的類似したプロフィールを描くが、最も顕著に異なると思われるところは、強迫型者群とは全く逆に積極性に富んでいるという事実である。一方、内罰型者群と因子的に対極にあると考えられる外罰型者群(00-群)は、プロフィールの動揺の仕方が内罰型者群のそれとは全く反対に動揺していることは興味深い。具体的な項目によってこれをみれば、積極性と協力性では全く同様であるか差はないが、①攻撃性は、内罰型者群に低く、外罰型者群に高いこと②不平・不満も同様に内罰型者群に少なく外罰型者群に顕著に多いこと、及び③寛容性は外罰型者群に極めて低く、内罰型者群に著

しからは、各類型者群が、具体的にどのような行動を示しているのかを行動観察の記述に基き、各競争場面について記載してみよう。

2. 各群の各場面に於ける具体的行動様式

(1) 強迫型者群(+00群)

① ジェスチャー・ゲーム

集団の成員全員がこのゲームに慣れるのに時間を要した。そのためにまた相手チームに与える問題を決めるのにも時間がかかった。しかしながら水○恵○を中心に次第によくまとまるようになってきた。意見も誰かひとりが発言すると、それを取り上げて別段反対することもない。堀○脩○は余り発言しないが、森○子は2, 3 遠慮勝ちに云う。相手チームに対する競争心はかなり強く、問題にこり始め、抽象的で難しいものを提出する。例えば、“ひな祭り”、“名神高速道路”、“白鳥の湖”、“精神薄弱児”など。

② ボール取り・ゲーム

どれ位ボールを取ることができるかの目標を立てる時は、成員全員が輪になってよく相談して決める。第16表からは、成績(結果)に左右されずに一定の目標を目ざしている傾向がある。行動はジェスチャーとちがって活発である。いつも大人しい堀○脩○や森○子なども元気にボールに向かって飛出す。全員がたのし

第16表 強迫型者群(+00群)におけるボール取り・ゲームの目標と成績及び x^2 -検定

第 1 回		第 2 回	
目 標	成 績	目 標	成 績
5	6	5	7
5	5	6	5
5	3	6	6
4	6	6	5
5	6	6	6

目標が成績より	f_o	f_e	x^2
高 い	3	3.33	0.201
普 通	3	3.33	
低 い	4	3.33	
	10	10	有意差なし

(註) f_o は観察度数, f_e は期待度数を示す。

そうにゲームに参加している。ルールをよく守り、意識的な反則はしない。自己のチームに余り派手な応援はしないが、常に味方を支援しようとしているところがみられる。

③ 宝さがし・ゲーム

水○恵○, 上○順○, 長○川○子○が中心となって色々のサインを決める。西○悦○も時々意見を出す。森○子○, 堀○備○はだまって聞いている。意見が多く出て、あまりにも細かいサインにこたわったために、よく相談出来ていたにもかかわらず忘れたり、間違ったりで、サインが徹底せず失敗が多かった。船長になるものは、リーダー格の水○恵○の提案でジャンケンにより決められる。競争意識は強く宝を隠すときは、とても細かな所に隠し、障害物の位置をきめるのにも仲々決心がつかず決まらない。相手グループの行動を注意深く観察しており、反則とまきらわしい行動は必ず反則として相手の船を沈没させてしまう。相手グループがそれに抗議する場合は、黙ってしまうが、実験者の方を見て訴えるような表情をすることがある。

④ 絵画共同制作

何を描くかについては、主に水○恵○, 長○川○子○, 西○悦○等で決められ、他の者はそれに同調しており、よくまとまっている。ひとりが出した案に反対する者はないが、それを修正した案は出てくる。皆、静かに絵を描いている。水○恵○は、隣りで賑やかに作業している他のグループのを視察に行き自分達のと見較べているが、訂正したりはしない。自信がある様子である。

⑤ 創作ダンス

水○恵○が中心になりどんな風にすればよいかなどを全成員と相談して決めていたが殆ど彼女の意見がとりあげられていた。それに対して反対の意見も出す、むしろ協力的である。チーム・ワークもよく制限時間内に全成員がおどれるようになっていた。

(2) 妄想型者群(-00群)

① ジェスチャー・ゲーム

三○佳○子○, 小○三○子○を中心にしてゲームが進められる。岡○節○は割合に口数が少ないが、他の者はよく意見を出す。相手グループに与える問題は大体2~3人の発言によって決められる。三○佳○子○は身振りに対するサインについて自己の意見を通そうとする傾向が強い。小○三○子○は割にひかえ目な態度で意見を出す。しかし、誰も反対しないので自然それが採用され、一応まとまったグループの型になる。相手に対する競争意識は個々別々の形であらわされている。負けた時、それに対する反省は行われず、また味方に対する寛容な気持ちも見受けられない。注意深く相手グループのしていることを見ることが出来ない。提出する問題は卓上ピアノ、高鉄棒、懐中電灯など動きのない比較的やさしいものが多い。

② ボール取り・ゲーム

目標を立てる時は成員各自が口々に思いついた得点を言い出す。そのため目標(要求水準)はばらばらでまとまりのないものになっている。三○佳○子○と杉○充○の間でトラブルが起こる。先に言った方の目標がとりあげられる。他の者は面倒臭いからどうでもいいと云った態度である。競争場面での競争心は強く、勝ち負けにこだわり、味方を応援はするが、団結して勝とうという態度はあまり見られない。個々人がばらばらのままゲームに参加している。反則はかなり多い。第17表にみるように目標は一般に高い。

③ 宝さがし・ゲーム

物事に積極的であるが、落ち着きがなく、サインを詳しく決めたりはしない。その場その場で思い付きのサインが多く行動が不徹底である。「難しいなあ。仲々取れへん」(難かしくて仲々取れないの意)などと云っているが、改めてサインの申し合わせをすることもなく、他のグループのをみている。自己のチームに失敗が続くと、相手グループにあまり非難・抗議しないが、自チームの先頭にいる者をなじる。また「つまらない」とか「なんだ、」とかいう不平・不満をこぼす。グループ内での非難はかなり目立つ。宝はむずかしい処に隠さないが、障害物である机や椅子を引っくり返したり、斜めにしたりして意地悪な配置をするのにつとめる。大体勢力の強い者の順に船長になる。

第17表 妄想型者群(−0 0 群)におけるボール取り、ゲームの目標と成績及び χ^2 -検定

第 1 回		第 2 回	
目 標	成 績	目 標	成 績
4	3	6	4
6	6	6	5
5	4	4	7
5	7	5	4
6	5	5	4

目 標 が 成績より	f _o	f _e	χ^2
高 い	7	3.33	6.206※
普 通	1	3.33	
低 い	2	3.33	
	10	10	0.02 < p < 0.05

(註) f_oは観察度数, f_eは期待度数を示す。

④ 絵画共同制作

成員各自が好き勝手なことを云っており、一致協力して絵を仕上げようとする意欲的なところがない。たまに岡○節○が意見を云っても、あまり各成員が聞いていない。成員同志で相談し、分担して描くということとせず、一ヶ所にかたまって、ああでもない、こうでもないといひ合っている。他人にまかせておけないらしく、主なところには必ずといっていいほど三○佳○子が出て来て何か苦言をいう。落ち着きなく、まとまりがないが、早く完成したグループから帰れるというのが魅力らしく、三○佳○子が独裁的に振舞っても文句をいわず下描きが一番早く出来ていた。仕上げの段階では無駄口が多く、身体を動かしている割には作業がはかどらない。他のグループののを見に行く者や自分の描いたのに見入って喜んでいる者や、各成員が全くばらばらである。

⑥ 創作ダンス

競争心が強く、制限時間内に早く仕上げようという動機から、小○三○子を中心に集まっていた。いつも意見が多く、独裁的な三○佳○子も余り発言せず、全成員が積極的に協力し、どのグループよりも最も早く、上手なダンスを創作していた。

(3) ヒステリー型者群 (0+0群)

① ジェスチャー・ゲーム

梅○泰○, 平○佐○子を中心に、相手チームに出す問題についてよく相談が行われる。しかし、よくまとまろうとする積極的な意欲は見られない。即ち、なんとなくまとまっているといった型のグループである。

梅○泰○を除けば、他の成員は割合に無関心な態度のようにもうけとれる。グループで対抗するときも、相手グループによって問題の難易に随分喰い違いがあり、手心を加えているかのように思われた。

② ボール取り・ゲーム

グループ全体としては他人、殊に自チームの成員に対しては寛大である。目標(要求水準)を高くたてようとする者と低くたてようとする者とが話しあい、その都度適当に妥協しあって相手を受け容れるので、一

第18表 ヒステリー型者群(0+0群)におけるボール取りゲームの目標と成績及び χ^2 -検定

第 1 回		第 2 回	
目 標	成 績	目 標	成 績
3	4	8	6
5	7	6	6
6	5	5	4
5	4	3	5
5	6	6	9

目 標 が 成績より	f _o	f _e	χ^2
高 い	4	3.33	2.603
普 通	1	3.33	
低 い	5	3.33	
	10	10	有意差なし

(註) f_oは観察度数, f_eは期待度数を示す。

貫した傾向は見受けられない(第18表)。

③ 宝さがし・ゲーム

各群の中では、最も調和がとれていてチーム・ワークがよい。初めから細かいサインの徹底が出来ていて成功率も高い。自分達の成功に気をよくしているので、他のグループがゲームをしている時は静かに傍観しており、相手非難などは見受けられず、寛大である。成功すると皆嬉しそうな表情はするが派手な喜び方はしない。船長を決める時は、単にかわるがわる順番に船長になるというのではなく、全成員から推された者が順に船長になっていた。

④ 絵画共同制作

成員が夫々意見を持ち、それを発表しているが、頭から反対するような意見は無く、「それをどういう風にするのか」とか「そこをこうしたらもっと面白い絵になると思うけれど……」とか言った建設的な意見となり、梅○泰○が、まとめ役を果たしていた。

他の群に対する競争意識は相当あり、また周囲の群

に気を配って、それに支配され易い傾向があり、たえず、成員の中の誰かが他の群の出来ばえを見に行った。全体としては、静かに自己自身の役割を持って絵を描いたので、制限時間内にしかも最も早く仕上げた。

⑥ 創作ダンス

平○す○子、梅○泰○を中心に話し合いが持たれる。矢○み○りは余り意見は述べてないが、成員の云うことによく聞き入る。平○す○子と、梅○泰○との間で意見が喰い違うこともあるが、両者が適当に認め合っているの、そのために相互にトラブルがおきたり、気まずくなることはない。平凡な割合おとなしいグループであるが、義務だから仕方なくやっているという一面もうかがえる。

(4) 内罰型者群(00+群)の行動様式

① ジェスチャー・ゲーム

提出問題について意見がよく出る。自己の思うことは云って、その上で協力している。各成員が活発に自分に与えられた問題をこなしている。グループの成員全員が楽しそうに、積極的に協力し合っている。身振りに対するサインもよく話し合って決定している。相手に対する競争意識は余り無く、出来ればうれしいといった態度である。従って、相手に勝てるようにと難かしい問題を出したりはしない。自分達の身近かな事物、しかも割合に容易な素材を対象として問題を出す。成員のひとりが失敗しても気にせず、次回を期待している。サインの数をその都度確めて増してゆく。

② ボール取り・ゲーム

目標を決める時には、尾○知○、伊○宗○が中心になって相談して決めている。他のグループと違って、各成員がよく意見を出す、その割合には早く纏まる。協調的な意見が多いようである。ゲームをしている当事者のみでなく、それを見ている成員も味方に声援を送り、激励する。負けてもその者を非難するようなことはなく「次の機会に頑張ろう」と鼓舞し合う。ゲームに熱中し、成員全体が協力して相手グループにあたっている。グループ意識が強、相手チームの様子をみて並ぶ順番を決め、作戦を練る。有意な差はないが、目標の設定の仕方は現実と比較的よく対応している(第19表)。

③ 宝さがし・ゲーム

最初のうちは大雑把なサインしか決めなかったため、障害物に触れて失敗したが、他グループのやり方をみて「あそこはこうして……」、「こんなサインも要る」等と相談してより詳しいサインを決めた。協調的によくチーム・ワークがとれている。サインを決め直してからは余り失敗することもなく円滑に行くように

第19表 内罰型者群(00+群)におけるボール取りゲームの目標と成績及び x^2 検定

第 1 回		第 2 回	
目 標	成 績	目 標	成 績
5	4	5	5
5	5	5	4
5	7	5	4
6	4	5	6
5	4	7	6

目 標 が 成 績 より	f _o	f _e	x^2
高 い	6	3.33	3.203
普 通	2	3.33	
低 い	2	3.33	
	10	10	有意差なし

(註) f_oは観察度数, f_eは期待度数を示す。

なった。他のグループがやっている間は見ているが、小さな反則を非難したりしない。ゲームに成功するととても喜ぶが、負けても失敗した人を直接非難することではなく、グループ全体の失敗として受け取る。宝を隠す場所や障害物の配置も意見が容易にまとまり時間をかけない。

④ 絵画共同制作

尾○知○の提案したテーマを描くことに決める。どんな場面がよいかということになって、伊○宗○が色々動作をしてみせる。成員が集まって比較的書き易い動作に決め、相互に連絡をとりながら描いていく。他のグループの事を気にせず作業を進める。各成員が1つずつ人形の絵を受け持ち、互いに相談し合いながら同じ色をぬったり、色をちがえたり統一を計っている。時間制限をしても、他のグループより遅れていることがわかってても「遅くても綺麗にできたらいい」と最後まで気にする様子はなく、納得のいくまで、一定のペースをくずさずに描いている。

⑤ 創作ダンス

全員が円陣を作って相談する。意見が活発に出て、積極的に協力していた。良いと思われるアイデアでも必ず全成員で踊って試してから取り上げるなど余りにも慎重で、制限時間内に全部仕上がらなかった。何でも自分達の納得のいくまでやろうとする。発言が多いがそれらの発言や意見は何れも建設的なものであるため、チーム・ワークがとれ、まとまりのある集団を形成している。

(5) 外罰型者群(00-群)の行動様式

① ジェスチャー・ゲーム

相手に与える問題が仲々決まらない。木○美○子、藤○尚○はうるさく意見を出す。出○直○は数多く発言しないが、他の成員にかなり攻撃的発言、批判的言辭に及ぶ。サインは徹底しておらず、何をしたいのか解らない場合が多い。そのために藤○尚○はうっかり口をきく。相手のゲーム中は見ていないで、勝手なことを話している。相手に負けそうなときは、ジェスチャーを演じている自チームの成員に「早く、早く!」と口うるさく責め立てる。競争心が強く自分達にも絶対出来ないといわかってい様なものを問題として相手チームに提出する。特に、相手チームに負けた時には必ずといってよい程こうした手段を取る。

② ボール取り・ゲーム

競争心が強く、勝負にこだわる。相手チームの並んだ順を見て自チームの並び方をかえる。藤○尚○はよく反則するが悪意はなく注意されると気まり悪そうにしている。しかし群内で最も活発で味方に懸命に応援し、味方が危く勝った時には手を叩いて喜ぶ。反対に失敗した時は、「なんだ!」と聞えよがしに言う。木○美○子は活発であるが、うまく行かぬと味方にも応援しない。出○直○は相手チームより、味方の失敗に苦言を呈したり、非難を云ったりするのみで成員と共に頑張ろうとするとところはない。

グループとしてはまとまりが無く、「応援したいも

つ、目標(要求水準)にあまりこだわらず、いい加減に決めてしまうので、一貫した傾向はなく、目標と成績との間には関係性があまりみられず、まちまちである(第20表)。

③ 宝さがし・ゲーム

宝に興味があり、他のゲームに比して積極的であるが、成員が相談して決めたサインも注意力が足らず、他の成員の云っていたことをはっきり聞かなかったために、途中でサインを間違えて失敗する。何度も宝の近くまで到達するが宝には達し得ぬので、群内での非難が絶えない。成員相互に罪をきせあい、責任を転嫁する。相手チームに対する攻撃はあまり見られなかった。船長は特定の2名ばかりの成員に限っている。

④ 絵画共同制作

「これこれにしよう」とひとりの成員が云えば「そんなのつまらない」と他の成員が反対する。田○雅○、槌○容○を除く3名が自己の意見を押し通そうとする。藤○尚○は、実験者に向かって「どうしても意見が合わぬ」と訴えに来る。全体にまとまりがなく、主題も仲々決定しない。時間制限をなし、早く完成したグループから帰宅することを伝えと、木○美○子がひとりで主題を決めてしまい作業開始。各成員が夫々勝手に描き始めている。藤○尚○は木○美○子に、いろいろのことを聞くがとりあわない。他のグループにちょっかいを出しに行く者もある。全成員が勝手気儘なことをしているが、汚い色をぬったり、絵具をおとしたりすると、必ず非難の言葉が何れかの成員から出る。自分勝手放題で、相互に話し合ったりする様子は見られない。

⑤ 創造ダンス

初めはグループの成員全員で相談していたが、槌○容○、田○雅○の意見には耳をかさず、他の3人が互いに自己の意見を通そうとする。そこで上述の2人は無関心な態度を示し他のことをやり出す。暫くして木○美○子の意見に藤○尚○は妥協したが、出○直○は不服そうにして協力しようとししない。従って、木○美○子と藤○尚○の2人がダンスを作り、一応出来上がったところで他の3人をよびに行き2人の作ったダンスを教えている。しかし懸命にやろうという意欲がないから、一応まとまってはいるが何か間が合わないところがある。

以上の様に、ジェスチャー、ボール取り、宝さがし、絵画共同制作、創作ダンスなどの各作業場面を通しての集団としての行動観察の結果が見られたが、これを総合して各群の行動の特徴をまとめてみると第21表の様になる。

3. P-F Study 反応の評点因子による各群の特徴

第20表 外罰型者群(00-群)におけるボール取りゲームの目標と成績及び x^2 -検定

第 1 回		第 2 回	
目 標	成 績	目 標	成 績
4	7	3	6
5	6	4	5
3	4	5	1
4	2	4	6
7	5	6	7

目 標 が 成 績 より	f_o	f_e	x^2
高 い	3	3.33	7.408※
普 通	0	3.33	
低 い	7	3.33	
	10	10	0.02 < p < 0.05

(註) f_o は観察度数, f_e は期待度数を示す。

のがすればよい」といった様な非協力的言動が目立

最後に、P-F Study に対する反応様式を評点因子別にまとめてみると、第22表のようになる。この表によってわかるように、

- (i) 強迫型者群では、 i , M が高く、 E , $\underline{E}$ が低い
(ii) 妄想型者群では、 E , $\underline{I}$ が高く、 e , m ,

GCR が低い

- (iii) ヒステリー型者群では、 M , GCR が高く、 e が低い
(iv) 内罰型者群では、 I , $\underline{I}$ が高く、 E , m が低い
(v) 外罰型者群では、 I' が高く、 E' , $\underline{I}$ が低い

第 21 表 各群の全ゲームを通してみた行動特徴の総合的所見

強迫型者群(+00群)	妄想型者群(-00群)	ヒステリー型者群(0+0群)	内罰型者群(00+群)	外罰型者群(00-群)
ゲームについての相談ではよくまとまり、全成員が協力的である。全体としては大人しく静かな態度で物事を運び派手な行動はしない。大人しいように見えるが自己確立の意欲や競争心はあり対抗意識は強い。反則はあまり見られなかった。自己の意見を持てているが、事を荒だててを好まず不平不満があっても直接相手に向かって表明せず、自我を抑圧することで解決し、外観は妥協的である。物事を冷静に細かく理論的に考えている。	活発であるが全成員が夫々得手勝手な行動をとりまとまりがない。何か自分達に都合の良い条件にでもならない限り、特定の成員の指示に協調することはない。競争心が強く勝負にこだわりの、相手の非をなじり、積極的に団結して相手チームにあたろうという態度は見受けられない。自己中心的な者が多い。	最後まで自己の主張を通そうとするようなことはなく、協調的でグループ内の相談は早くまとまる。反対意見が出て適当なところで妥協している。競争心をむき出しにしない。他のグループに対しては直接非難はせず、自分達が嫌われはしまいかと気にしているらしく、観察者の気付かなかった相手グループの反則などは小声で実験者や観察者のところへ云いに来る。強迫型者群と類似した面もあるが、この群での雰囲気はのんびりと柔和なもので成員各自の個性はうすい。	集団としては一番よくまとまっている。明かるく活発で、集団内での相談では多くの意見が出るがそれでいてよくまとまり、全成員が協力して事に当たっている。根気強くやはり始めたことはどんなことがあっても納得のいくまでやり通そうとする意欲を持っており、責任感が強い。相手非難は行わず、相手に対して寛大である。失敗した時には自分達自身に対して反省を促している。	集団としてのまとまりがなく、個々に、離散的で、非協力的な行動が多い。失敗したときグループ全成員で反省してみるという風なことは行われず、相互に罪をきせあい他の非を咎めるところがある。外部から圧力がかかると不服そうにしている一応まとまるが、相互に疎通性に欠けるので楽しい雰囲気とはならない。反則はよくみられるが悪意のないものが多い。責任感にも乏しい。

ことが目立っており、一谷(1964)が因子分析して得た対極性因子構造において、因子負荷量の顕著な評点

因子と照合してみると、多少の相違はあるが、略々これと対応しているのは興味深い。

第 22 表 P-F Study 評点因子による各群の平均値

群	強迫型者群(+00群)	妄想型者群(-00群)	ヒステリー型者群(0+0群)	内罰型者群(00+群)	外罰型者群(00-群)
評点					
E'	1.5	1.8	2.0	1.3	1.0 —
E	2.1 —	9.2 +	4.2	3.7 —	7.3
e	3.9	2.0 —	1.8 —	4.3	3.9
I'	1.3	0.5	0.9	1.2	1.9 +
I	4.7	5.1	5.2	7.8 卅	2.2 —

i	1.9 +	1.0	1.3	0.5	1.4
M'	1.8	1.4	0.7	1.0	1.3
M	4.3 +	2.4	5.3 卅	3.3	2.8
m	2.5	0.4 —	2.5	1.1 —	1.6
E	0.5 —	2.3	1.5	1.5	2.2
I	2.1	3.5 +	1.4	5.1 卅	1.1
GCR	53.5%	50.0% —	72.3% +	61.2%	53.5%

(註) 1. GCR は%表示, その他はすべて粗点で示されている。

2. 数値の右横に付されている正負記号はその数値が6年児童の標準に照らして1標準偏差以上大か小かを示す。

IV. 考 察

以上の様な結果が示されたことについて, 以下, 各群毎にこうした行動特性を示したことが, 先に得られた対極性因子構造(一谷, 1964)とどの様に対応するかの関係付けを行い, 因子の実体性及び妥当性の問題に検討を加えることにしよう。

1. 強迫型者群(+00群)について

P-F Study の因子分析の結果から, この群に大きく寄与している評点因子は, i, m, 及びMである。そして, 第22表にみるように, 本研究に用いた被験者についてみてもmはあまり変らないが, i 及びMが標準より高く, 逆にE及びEは殆ど関与していないという結果を示している。

そもそも, i なる反応は, 自我防衛機制としては“帳消し”反応(undoing)をとることを主体としており(Madison, 1961 Rosenzweig, 1944 住田・林・一谷 1964), mはこれを補強しており, Mも亦そのような帳消し反応または完璧を期したいという完全主義(perfectionism)の故に, 自己への批判が重視されそのために他者に対しても自己を抑圧して他者を許容せんとする禁止の形をとっているものであらうと考えられる。斯様な見地よりすれば, 各種のゲームを行った行動観察の評価結果として, この群の成員が全体としてみたときに, 攻撃性に乏しいことは首肯出来ることである。即ち, 個体内的(intrapersonal)または精神内的(intrapsychic)な形で, 欲求不満の充足乃至解消についても先ず自己の内部が主体となり問題となる。かくして自己批判が強調され重視されて, 他者批判, 他者への攻撃性が弱まることは当然であらうし, 従って同時に, 不平・不満も抑止される傾向をとり, 積極性にも欠ける結果となり, 更に, こうした動機から, 他を非難・攻撃することが禁止されるから, その代り, P-F 反応におけるM乃至mにみられるような, 相手許容の形をとり, 行動観察の結果とし

ては, 寛容であって, 他と協調または妥協的な態度で対処し, 協力性に富む様にみえることになるだろう。従って第1図にみられる様なプロフィールをえがく結果となることが予想される。ゲームについての相談がよくまとまり, 全成員が協力的で全体としては静かな大人しい態度で物事に対処し, 派手な行動はしないことが第21表にも示されているし, 各ゲームの行動観察の結果にもうかがえるのはこうした反応の動機が主体となっていることに帰着させることが出来るのではないか。しかしながら, 案外競争心があり対抗意識が強く, 例えば, 宝さがし・ゲームなどに於いても相手チームの反則を注意深く視察して船を沈没させたりするあたりはこのことを物語っているが, これの動機を推察するに, この群の P-F 反応における主反応が i で, その補強的意味合いを以て M 及び m がこれに加わっている形であり, 個体内的に自我を確立していきたいという動機が強いことに対抗意識の強さ・競争心の強さを帰因させることが出来る。即ち個体内的ではあれ, 自我を確立せんとする動機は極めて強い(1964, 一谷)ことがこの群の競争心や対抗意識を強めていると解したい。しかし, そのことのために事を荒ら立てることなく, 不平や不満があっても相手に直接表明せず, むしろ協調的妥協的であるのは自我の確立乃至独立せんとする動機は強いがそれが相手や他者を必要とするような所謂個体間的(または精神間的)(interpersonal or interpsychic)であるよりもむしろ先にも述べたように個体内的(または精神内的)(intrapersonal or intrapsychic)であることに依存するものであらう。第16表にみられる様に, ポール取り・ゲームにおける目標と成績との間の齟齬もあまりみとめられず着実であるのは強迫型者群が個体内的であって, 現実との関連において自己の集団を見つめるといったことに依るものと解したい。斯様に考えると, この強迫型者群(+00群)に於いて観察された行動の特

徴と、動機との関連はかなり積極的に支持出来るものであることを示唆しているものと解してよい。

2. 妄想型者群 (-00群) について

妄想型者群の P-F 反応の主体をなしているものは、因子分析の結果では E、E 及びそれに僅かではあるが I が関与している (一谷1964)。第22表に於いてもこの群は、E 及び I が標準より高く、e 及び m が標準より低いことが示されており略々因子分析の結果と対応する。妄想型群は強迫型群の対極にあり、従って因子的解釈の見地からすれば、自己を確立したいという動機については共通の性質を有しているが、それが強迫型とは全く反対の形で、即ち強迫型が個体内的または精神内的 (intrapersonal or intrapsychic) であるのに対して、妄想型では個体間的または精神間的 (interpersonal or interpsychic) であるという点である。第1図においてみられるように、積極的ではあるが攻撃性が顕著であり、不平・不満が多いのに対して、寛容性に欠如し、外部的な必要性に応じてまとまって協力するといったプロフィールを示している理由は、妄想型の主な反応は、E、E であるがこれは、欲求不満に対処して他からの処罰を恐れる自我がはたらき、そのために自我を防衛する機制としては投射 (projection) を用いると考えられる (Rosenzweig 1938, 1944)。即ち、自我を確立していく上には、他者を必要とし、その他者に対して自己の処罰への恐怖を投射するから、観察された行動としては積極性があるように見えるが、それと共に他者への攻撃性や不平・不満が多く、寛容性に欠け、協力性にも乏しいといったプロフィールを呈する (第1図)。即ち、自我の独立乃至確立の動機は強いが、それが他者との関係において達成されなくてはならぬので、集団内でも相互に成員をなじり合い、攻撃し、不平・不満を云うといった形をとる。かくして、第21表にもみられるように、一応活発で積極的であるかに見えるが、各成員が相互に非協動的で相手の非をなじるといった行動におちいりやすく、自己中心的であるかに見える。第17表にもみられる様に、自我を確立しようとの動機が強いので、ボール取り・ゲームの際などには成績よりもかなり高い目標を設定するという結果が生じ、しかも非現実的で、自己内的なところがなく、内省や反省に欠如するので、相手非難、他者攻撃となりやすく実際の成績はかんばしくないといった風に、目標と成績とがかけはなれる傾向にあるというような結果を示すことも首肯できる。

3. ヒステリー型者群 (0+0群) について

P-F Study の因子分析結果によれば (一谷1964)、ヒステリー型者において因子負荷量に大きく寄与する

評点因子は M, m, GCR であることが明らかとなった。Rosenzweig (1938, 1944) もいうように、一般に無罰反応の根底にある自我は愛情獲得への欲求と愛情喪失への恐怖から来る所謂疎隔 (alienation) を恐れる自我であって、従って自己偽装を伴った抑圧によって自我を防衛せんとする。かくして、自己が欲求不満に陥られた場合に於いても、他を責めたり自己を批判したりすることなく、その事態が不可避的であったことを言及することによって自己を防衛していくのである (Rosenzweig 1938, 1944 林・住田・一谷, 1964 Mayer-Gross et al. 1960)。斯くしてヒステリー型者が一般に無罰系統の反応が多く、妥協的であり同調的である (GCR 及び M の大であること) ことは肯定出来るところである。

そうした観点から第1図をみると、ヒステリー型者群が攻撃性や積極性に乏しいことは、これは愛情喪失への恐怖と愛情獲得への欲求があることから考えて妥当なところである。攻撃的であることは他者からの愛情を獲得することが出来ず、むしろ愛情を喪失する結果ともなりかねないし、積極性についても自己主張的に意欲的に種々のゲームや状況に対処することは攻撃性の場合と同様の結果をもたらし心配がある。しかしながら案外不平・不満が多くそれを実験者達にそっといいに来るといようなあたりは、これはその動機としては他に対する敵意・攻撃性に因るものではなく、ヒステリー型者群に独自の自己顕示性、自己顕示欲求の強いことに依存するものと解したい。ヒステリー型では一般に因子構造上より解すれば、先にも述べたように疎隔 (alienation) を恐れる自我、愛情を喪失することへの自我が働いているために、絶えず自己の置かれている環境や周囲の事態または対人的なことに気を配っているため、個体間的または精神間的 (interpersonal or interpsychic) であり、しかも強迫型や妄想型とは異って自我の確立または自我の独立性が極めて弱く、自我依存的 (ego-dependent) であると考えられる。かくして、攻撃性や積極性が抑圧されて、妥協的となるが、しかし、かかる攻撃性や積極性が充足し切れない場合にはそれが自己顕示性と相まって不平・不満の形となってあらわれ、従って表面的には第1図にみるように、寛容性も中等度であり、協力性に欠けるといった行動観察の結果となるのであると解したい。このような理由で、第21表にもみられるように、ゲームの時にも競争心をむき出しにしないために積極性に乏しく、柔和ではあるが、反面協力性に乏しいと観られやすい面を有するのではないか。常に“自分達が嫌われはしまいか” (alienation) ということが最も大きな動機となっているので、積極的に

相手を攻撃するでもなし、積極的にゲームに取り組むでもなし、そうかといって相互に協力して事態に対処しようというのでもない、ただ単に妥協し集団となっているにすぎず個体間的ではあるが所謂集団としての意識の弱さが斯様なプロフィールを示す結果となったといえよう。第21表でもわかるように各成員の個性が薄いことがこの集団の特徴であることもこの群の因子的性質が自我依存的 (ego-dependent) であって、自我の独立や確立への動機がなく、しかも個体間的 (interpersonal) であることと考えあわせると、各成員の個性が薄くなることも理解出来る。

具体的な行動としても、例えば、ジェスチャー・ゲームの時に、相手グループによって出題の難易を加減したりするあたりはこの集団の因子構造との関連において考える時妥当な行動であると解せられる。またボール取り・ゲームに於ける目標と成績との関係についても、第18表にみるように有意差はなく、目標を低くたてようとするものと高く立てようとするものとが話し合い、その都度適当に妥協するので一貫した傾向が見受けられないのであって、これも、この群の行動の動機を、因子分析によってもたらされた結果の解釈と関連づける時一応当然の帰結と見做し得るだろう。かくして、この群では妥協といえども、それは積極的な意味合いを持たぬ故、協力性に乏しいという結果が第1図に示されるようにみられたのではないと思われる。

4. 内罰型者群 (00+群) について

第22表にみられるようにこの群で標準より大きく逸脱しているものは、I 及び I が正の方向に、E 及び m が負の方向に夫々逸脱している反応であって、因子分析の結果ともよく対応する。即ち因子分析でこの群に大きく寄与すると考えられる反応は I 及び I である。因子的解釈ではこの群を支配する軸は次に記載する外罰型者群 (00-群) と共通に客観的判断 (objective judgement) によって関連し合っているが、その方向は全く逆である。即ち内罰型ではこの客観的判断が個体内的に働くと解する。従って、I 及び I という反応にみられるように、主として処罰への要求を持つ自我が働き、そのために自我防衛機制としては置換え (displacement) が主体となる (Rosenzweig 1938, 1944 住田・林・一谷, 1964)。かくして、第1図にみるように攻撃性や不平・不満は抑えられ、むしろ自己内省的となり、そのために、欲求不満に陥られても他を攻撃することなく、不満事態を客観的にながめ、また自己をも客観的にながめた後に I 及び I にみられるような自己批判的、内省的努力が働いて、素直に自己の非をみとめて新しく次の事態に対処するというよう

になる。この様にして積極性や協力性も加わり、同時に他者への寛容性も昂揚されていくことになるだろう。即ち、不満事態においても自己を客観的にながめるところに特徴があり、第1図に示されるようなプロフィールが描かれることは首肯し得る。また第21表にみられるように各群を比較する時、集団としても最もよくまとまっているとの観察結果を得ているのもそのためであろう。また、客観的に自己というものをみていくので、第19表にみられるように、ボール取り・ゲームなどにおける目標と成績との間に有意な差がみとめられないのもそのことによるのであり、比較的現実とよく対応した目標を設定するものと解したい。

先にも少し触れたが、この内罰型者群は強迫型者群と比較するとき、第1図にみるように極めてよく類似したプロフィールをもたらししているが、大きく喰い違っているのは積極性である。強迫型者群では極めて消極的であるのに、内罰型者群では極めて積極的である。これは、前者が P-F 反応では i が根底となっているのに対して後者では I が根底となっているところに違いがあるのであろう。即ち同じ内罰系統の反応ではあるが行為の徹底性乃至固執性という点では i の方が強いからどうしても個体内のことにこだわって充分積極性が反映されないであろう。それに対して I は単に他者の罪を自己に置きかえるのみで、反省すべきは卒直に反省し、改めるべきは素直に改めてすぐに次の事態に対処できるところにこうした行動の相異をもたらす原因があると解したい。この様にして、第21表にみるように明かるさ、明朗さという点では強迫型者群よりも内罰型者群の方が優位に立っていることも理解出来るのである。即ち、両群は極めて類似したプロフィールを示しながらも相違を示しているのは、矢張りその動機的水準において異ったところのあることを見逃してはならないことを示唆していると考えられよう。

5. 外罰型者群 (00-群) について

因子分析から得た因子構造からみれば、この群に大きく寄与する評点因子は E, E であるが、第22表ではそのような点はみられず、むしろ最も注目すべきは E, E とともに、これと対極をなす反応である I の低さに大きく依存しているのではないかと考えられる。この群の因子的解釈の特徴としては、内罰型者群と同様客観的な判断を下すことに於いては共通であるが、それが個体内的ではなく個体間的になされるところに内罰型者群との違いがある。従って、第1図にみるように内罰型者群とは反対で、相対的にみれば

	攻撃性	積極性	不平・不満	寛容性	協力性
内罰型者群	低い	同じ	低い	高い	同じ

外 罰 高い 同じ 高い 低い 同じ
型者群

という様に両群が夫々、略々反対のプロフィールを描いていることは興味深い。これは、同じ様に客観的判断を下すにしても、一方が個体内的であるから自己が問題となる（I）のに対して、他方は個体間的であるから自己よりもむしろ相手または他者が問題となる（Iの低さ及びE）点に依存することは今も触れた通りである。

従って欲求不満に陥っても、例えばその代表的場面として競争事態や失敗の場面を考えてみると、その原因についての客観的判断が他者に向けられ自己にではなく他に原因を求めんとしていくところに違いが生じる。かくして、攻撃性が顕著であり、不平・不満が多く、寛容性に欠けるということになる。しかしそれは客観的判断に関してのみであるから行動の積極性や協力性では内罰型者群と左程変りがないということになるだろう。

同時に注目しなくてはならぬのは、妄想型者群との関係であろう。この両群も亦、類似したプロフィールを第1図にみる様に示している。ただ外罰型者群の方が一方の極端から他方の極端へと動揺する傾向が大であるにすぎない。これは、妄想型者群の方ではその根底に自我の独立、または確立への動機が横たわっているの、これを達成するためには、どうしても、自己を抑制し禁止して事態に対処する必要がある。かくして、単に客観的な判断のみに依存して他者に対処し、其難したり、批判したりするわけにはいかななくなることが大きく影響しているのではないかと解したい。従って同じE反応であっても、妄想のそれは、自我の確立との関係に於いての反応であるし、外罰型者のそれは、客観的判断との関係における反応であるから質的に相異があるが、何れが単純かという点では後者の方が単純で卒直であるということはいえる。それは今も述べたように自我の確立とか独立とかに関与しておらず、唯々単に客観的に判断したことを相手に向けるだけのことであるからその動機は比較的単純であろうと解される。このようにして相手を攻撃する時には卒直に攻撃し、不平・不満を述べる時には単純にしかも卒直に述べるといった具合になるであろう。

従って第21表にみられる様にこの群が他の群に比して最もまとまりがない様にみえるしまた単純に他を責めたり、なじったり、反則したりするが、重要なことは、極めて卒直で悪意がないという点であろう。従って、外部から圧力がかかると簡単に協力的になり、積極的になるという点では内罰型者群とは何等変りがな

いことも理解出来る、具体的には、第20表にみるように、ボール取り・ゲームに於ける目標設定と成績との齟齬はかなり大きく、有意な差を以て低く評価する傾向があるが、これは単純外罰的であるが故に、卒直で深く考えず、云うなれば出たら目な目標設定の仕方をするし、また成績の良し悪しなどもあまり意に介していないことに依存するもので、この群の特徴を極めてよく示しているものと解せられる。目標が成績より低い場合が有意に多いことについては目下のところはっきりした根拠を把握することが出来ない。

結 論

Rosenzweig の P-F Study を因子分析して得た3種の対極性因子軸から6種の人格類型を設定したのであるが、これらの人格類型が果たして実験的に妥当なものであるかを検討するために、またそれら人格類型が P-F Study の反応様式から考えられた自我防衛機制及び人格とどの程度対応を示して実体性を保持し得るかを吟味するために、既に P-F Study を Thurstone 法によって因子分析して得た因子から、更に因子得点を求めて比較的純型と思われる人格類型者を小学校5年生女兒120名の中から29名各群5～6名位ずつ選出して、各人格類型毎に集団を構成し、それらに数種類のゲームを競争的な事態で与えて、その集団内行動の特徴から因子分析により得た因子の妥当性や実体性を明きらかにしようと試みた。その結果強迫型、妄想型、ヒステリー型、内罰型、外罰型の5つの人格類型については、かなり積極的にこれを支持する結果を得ることが出来たが、残りの1つの類型である心気症型は、これの純型に該当する被験者を得ることが出来なかったので今後の課題として残されることになった。即ち、心気症型を除く、5つの人格類型に関しては、その実体性と妥当性が積極的に支持される結果を得た。

Summary

The purpose of the present study was to identify the entity or the validity of the factors extracted through the factorial analysis of the Rosenzweig P-F Study by Ichitani. The main bipolar factors previously extracted were obsessive vs. paranoid, hysterical vs. hypochondriacal, and extropunitive vs. intro-punitive. Out of 120 fifth grade girls who were administered the P-F Study, 29 girls who had relatively typical factor scores were selected as the subjects. These subjects were composed

of 6 obsessive, 5 paranoid, 6 hysterical, 6 extropunitive and 6 intropunitive tendency girls. Only the hypochondriacal tendency girls were absent in the subjects. These five groups of subjects played several competitive games, and the within-group behaviors of each subject in each group were observed by the trained observers, and were rated by the five-step rating method. The within-group behaviors of each subject were rated on ten items, e. g. aggressiveness, cooperativeness, leadership, fairship, tolerance, generosity etc. Of these ten items, five items suggested the statistically significant and differential within-group behaviors among these groups. These items were aggressiveness, positiveness, cooperativeness, discontentedness and generosity. When these results were related to the types of reaction to frustration obtained by the P-F Study and to the ego-defense mechanisms underlying them, the present study positively supported the entity and the validity of the five factors or personality types above mentioned. In this study, however, the entity of the hypochondriacal factor could not be verified because of absence of the appropriate subjects who were relatively typical of this factor.

参 考 文 献

Ledermann, W. (1939) A shortened method

of estimation of mental factors by regression. *Psychometrika*, 4, 109-116.

Madison, P. (1961) Freud's concept of repression and defense, its theoretical and observational language. Minneapolis, Univ. Minnesota Press.

Mayer-Gross, W., Slater, E., and Roth, M. (1960) *Clinical psychiatry*. 2nd ed., London, Cassell.

Rosenzweig, S. (1938) The experimental measurement of types of reaction to frustration. In Murray, H. A. (ed.) *Explorations in personality*. New York, Oxford Univ Press, (1st print., 1938) 5th print., 1953, 585-599.

Rosenzweig, S. (1944) An outline of frustration theory. In Hunt, J. McV. (ed.) *Personality and the behavior disorders*. Vol. I, New York, Ronald Press, 379-388.

Thomson, G. H. (1951) *The factorial analysis of human ability*. 5th ed., London, Univ. London Press.

一谷 穰 (1964) 人格の因子分析的・実験的並びに臨床的研究——Rosenzweig P-F Study とその人格理論を中心として——：正常児群の因子分析 京都学芸大学紀要 Ser. A, No.25 (開学15周年記念号)45—60.

住田勝美・林勝造・一谷 穰 (1964) ローゼンツァイク人格理論 京都 三京房