

# 笑顔が人をダメにするとき

受け手の創造性に対する影響と接近・回避志向による調整効果

○藤原 健<sup>1</sup>・竹村幸祐<sup>2</sup>・鈴木智子<sup>3</sup> (非会員)

(<sup>1</sup>大阪経済大学人間科学部・<sup>2</sup>滋賀大学経済学部・<sup>3</sup>京都大学大学院経営管理研究部)

キーワード：創造性，笑顔，接近・回避志向

When smile does no good: Decrease in recipients' creativity and the moderating effect of approach-avoidance orientation

Ken FUJIWARA<sup>1</sup>, Kosuke TAKEMURA<sup>2</sup> and Satoko SUZUKI<sup>3</sup>

(<sup>1</sup>Faculty of Human Sciences, Osaka Univ. of Econ., <sup>2</sup>Faculty of Econ., Shiga Univ., <sup>3</sup>Graduate School of Management, Kyoto Univ.)

Key Words: Creativity, Smile, Approach-Avoidance orientation

## 目的

近年、個人の創造性はその個人の要因 (i.e., 性格特性、動機づけ) だけではなく、社会・環境的な要因によっても影響を受けることが示されている (e.g., Amabile & Pillermer, 2012; Zhou et al., 2009)。本研究では、個人の創造性に対して他者の非言語行動、主に笑顔が影響を与えるのかについて検討した。また、その影響について、笑顔の受け手における接近・回避志向 (e.g., Carver & Scheier, 1982) が調整効果をもつ可能性についても検討した。

一般的に、他者から笑顔を向けられると、人は動機づけが高まり、その結果、高い創造性を発揮すると予想される。しかし本研究では、他者の笑顔がもたらす影響は、それを受け取る個人の接近・回避志向によって異なると予想する。回避志向とは、「望ましくない状態を避ける」ことを目標とする志向である (Elliot, 1999)。回避志向の高い個人が他者から笑顔を向けられた場合、目標 (望ましくない状態の回避) は既に達成されたとして、さらなる創造性を追求する動機づけが低下すると考えられる。そのため、回避志向の高い個人は他者からの笑顔によって創造性が低下すると考えられる。これに対して、接近志向が高い個人は望ましい状態であることを積極的に求めようとする。そのため、他者から笑顔を向けられた場合、さらにその笑顔を求めて積極的に創造性を追求・発揮すると考えられる。

なお、非言語行動の中で笑顔だけが他者に影響を与えるとは限らない。そこで、そのほかの非言語行動 (i.e., 頷き、視線、自己接触) についても探索的に検討することとした。

## 方法

**参加者** 大学生のペア 21 組が実験に参加した (男性ペア 13 組, 女性ペア 8 組, 平均年齢 20.67 歳,  $SD = 2.25$ )。全ペアが初対面の組み合わせであった。

**手続き** 参加者はまず、PPFS 邦訳版 (尾崎・唐沢, 2011) に回答した。PPFS 邦訳版は接近志向と回避志向の 2 因子を測定する尺度であり、18 項目 7 件法 (1. 全くあてはまらない ~ 7. 非常にあてはまる) で構成される。

創造性課題としては、異星人描画課題 (Ward, 1994) を行った。課題の前にはくじ引きにより、参加者ペアのうち 1 人を「イラスト役」、もう 1 人を「コメント役」に無作為に割り振った。イラスト役には「地球と全く異なる環境の惑星」に特有の生き物を描き (3 分)、それを口頭で説明 (1 分) するように教示した。また、コメント役にはイラスト役が書いた異星人について感想を口頭で述べる (1 分半) ように教示した。この一連のプロセスを合計 6 ラウンド繰り返した。参加者はそれぞれ向かい合って座って課題に取り組んだ。実験の様子は 2 台のビデオカメラによって撮影された。

**イラスト役の創造性の評定** 描画された異星人の創造性は、実験参加者とは別の評定者 2 名によって評定された。各

評定者は、それぞれの絵について「この絵は独創的である」と思う程度 (1. 全くあてはまらない ~ 7. とてもあてはまる) を回答した。分析には評定者 2 名の回答の平均を用いた (評定者間相関は  $r = .57, p < .01$ )。

**コメント役の非言語行動の抽出** 撮影されたビデオ映像を基に、コメント役の非言語行動 (i.e., 笑顔、頷き、視線、自己接触) が抽出された。それぞれの非言語行動の総時間について、コーダー A が全ての映像を、コーダー B と C がランダムに 10 個の映像をコーディングし、信頼性を確認した (コーダー A & B:  $r_s > .71$ , コーダー A & C:  $r_s > .65, p_s < .05$ )。分析にはコーダー A がコーディングした総時間を用いた。

## 結果と考察

イラスト役の創造性を目的変数、イラスト役の接近志向・回避志向とコメント役の非言語行動およびその交互作用を説明変数とした重回帰分析を行った。なお、イラスト役の創造性とコメント役の非言語行動については、ラウンドを通じた平均値を分析に用いた。時系列的な順序を踏まえて、イラスト役の創造性はラウンド 2~6 を平均し、コメント役の非言語行動についてはラウンド 1~5 を平均した。これにより、コメント役の非言語行動がイラスト役の創造性に影響するという順序性を担保できる。これらの平均値を中心化して分析に用いた。ラウンド 1 におけるイラスト役の創造性については、統制変数として分析に投入した。

分析の結果、イラスト役の回避志向は、コメント役の笑顔との交互作用が有意 ( $\beta = -.48, p < .05, R^2 = .29$ ; Figure 1A)、コメント役の頷きとの交互作用が有意傾向となり ( $\beta = -.43, p = .08, R^2 = .23$ ; Figure 1B)、イラスト役の回避志向が高いとき、コメント役の笑顔や頷きがイラスト役の創造性を下げることが確認された。なお、イラスト役の接近志向やコメント役のその他の非言語行動については、主効果および交互作用のいずれにおいても有意な影響は示さなかった。

本研究の結果は、笑顔が人の創造性に対して否定的な影響を与える一つの境界条件を示した端緒である。そして同時に、創作活動を営む個人に対して、周囲がどのように関わるべきかという一つの行動指針を示す知見であるといえよう。

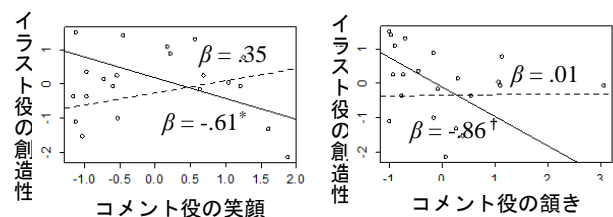


Figure 1 イラスト役の回避志向とコメント役の笑顔 (A) および頷き (B) がイラスト役の創造性に与える影響 (実線が回避志向+1SD 群, 点線が回避志向-1SD 群)