

埼玉学園大学・川口短期大学 機関リポジトリ

スリル構造についての考察

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2017-08-21 キーワード (Ja): キーワード (En): thrill, thrill seeking, chance discovery, key graph, sensation seeking 作成者: 古澤, 照幸 メールアドレス: 所属:
URL	https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/983

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



スリル構造についての考察

Discussion on the structure of thrill

古澤 照幸

FURUSAWA, Teruyuki

スリル構造についての考察を行った。153名の大学生に「あなたにとってスリルとはどのようなものか」「スリルと考えられる事態にはどのようなものがあるだろうか」という質問をし、自由記述文を得た。各文章を形態素解析し、各文章中の形態素の共起度を計算し、共起度をもとに「キーグラフ」によって2次元グラフを得た。また、形態素の出現頻度の結果を総合すると、スリル感は「安全」に守られた中で生起する、というApterの考えと合致するものも結果の一部として、確認することができた。

1. はじめに

スリルとは、どのようにとらえられるのであろうか。スリルを強く求める傾向 (thrill seeking) の人をFarley (1986) は“Big T”と呼んでいる。Big Tというタイプの間は、興奮と刺激を強く求める傾向にあることを述べているのだが、このBig Tという人はスリルのある職業、例えば警察官や消防士のような職業につけば満足し、よい成績をあげるといふ。また、Big Tと類似の概念にThrill and Adventure Seekingがある。これはZuckerman (1978) が開発したSensation Seeking Scale Form (SSS - FV) の4つの下位尺度のなかのひとつの尺度概念であり、定義としては「スピードや危険を含むスポーツや活動に携わろうという欲求」(Zuckerman, 1979) とされている。Big Tと同様にパイロット、消防

士、機動隊の隊員、レーサーのレーサーはこの尺度 (以下、TAS) において得点が高い。古澤 (2000) が指摘しているが、危険な業務について、スリルを求める傾向にあることは適性としては高いものと考えられる。TASの高得点者を含めてSSSの他の尺度の高得点者はEysenckの“strong nervous system”(強い神経系)を持つと考えられている(Zuckerman, 1979)。強い神経系とは弱い刺激には反応しにくい、強い刺激には反応し続ける特徴を示す神経系である。逆に弱い神経系は弱い刺激に反応するが、強い刺激には持ちこたえられなくなる。このことから、TASの高得点者は危険性の高い職務も的確に遂行ができるものと考えられる。しかしながら、thrill seekingに関しては反社会的行動との関連も指摘されている。薬物乱用や未成年者の飲酒の問題もTASとの正の関連が指摘されている

キーワード：スリル、スリルの欲求、チャンス発見、キーグラフ、刺激欲求

Key words : thrill, thrill seeking, chance discovery, key graph, sensation seeking

(Pedersen, 1991; 千葉県健康福祉部, 2001)。またいたずら電話をかける傾向についてもTASとの正の関連が古澤(1991)によって示されている(千葉県と古澤の結果はいずれもSSS-AE(古澤, 1989)の下位尺度のTASである)。

スリルについては、上で述べた職業適性や反社会的行動の予測の他に、スポーツの適性や交通事故や労務災害などの事故発生との関連などが見られるなど(National Safety Council, 2001)、十分に研究対象として価値の高いものである。

しかしながらスリルという概念に明確な定義が施されているわけではなく、ZuckermanやFarleyのように単にスリルを求める傾向として述べられているに過ぎない。確かに、TASやBig Tとさまざまな行動との関係からthrill seekingを説明する試みを行っているのであるが、それでは、スリルとはいったい何かということの説明は行ってはいない。古澤(1991)は先行研究のレビューを行い、TASが他のSSSの3つの尺度(ES(新奇経験)、Dis(抑制の発散)、BS(単純さへの嫌悪))とは異質であることを指摘している。TASが他の下位尺度と異なる部分は行為事態に危険が内在しているか否かと言うことであり、危険を通して獲得するスリルの欲求がTASの意味するところである。しかしながら、この古澤(1991)の指摘では、スリルそのものの構造を明らかにしているとまでは言えない。松岡(2000)はスリルの構造の解明について、学生への質問紙調査によって行っている。調査データに因子分析を行い、3因子を抽出しているが、そのうちの2つはTASとESに類似の因子であり、他のひとつは対人関係に関する因子であり、スリルそのものの構造的な把握

とはなっていないように思われる。

ところで、Apter(1992)は、reverse theoryによってスリルを検討している。生理的な覚醒と認知の観点からスリルを検討しているのであるが、覚醒が高い場合にスリルを感じる場合もあれば、不安や恐怖を感じることもあるとし、個人の認知によって、同じ覚醒水準でも快と不快に感じ方が分かるとした考え方である。生理的な覚醒水準が高い場合に快である興奮を感じる例として、スポーツ観戦やパーティなどの期待感の高まりが考えられよう。同じ高い覚醒水準でも、重要な面接試験を受けなければならないときは不安を感じることだろう。低い覚醒水準の場合には、不快感としては、退屈感の増加があり、1日の仕事後の入浴タイムなどはリラックスという心地よさを示すことになる。このように同じ覚醒水準であってもどのようにとらえるかという認知の観点を重視するところがreverse theoryの特徴といえよう。中程度の覚醒が快を感じ、低い覚醒が退屈感、高い覚醒がパニックを引き起こすという最適覚醒理論や最適刺激理論の一元的なとらえ方とは異なるものであり、スリルの本質に近いものと考えられる。

本研究においては、Apter(1992)の考え方を参考としつつ、学生へのスリルについての自由記述調査をもとにスリルの構造について検討を加える。

2. 方法

2.1 自由記述調査

自由記述調査は、東京都内の私立大学の教職課程の2つの授業において計156名を対象に実施された。このうち、有効回答の得られた153名分の文章を分析することにした。質

問内容としては、

- 1) あなたにとって、スリルとは何か。
- 2) スリルと考えられる事態にはどのようなものがあるだろうか。
- 3) スリルを欲しいのはどのようなときか。
- 4) あなたは何をすればスリルを感じるのか。

の4点であり、自由に回答するように求めた。

1) はスリルをどのようにとらえるかという本人にとっての定義を問う質問であり、2) は実際のスリルについてのケースに何かあるかを質問している。3) はスリルを欲しいのはどういうときか、4) はスリルを獲得するための方法についての質問である。1) 2) はそれぞれスリルの定義と事態ということでスリル構造の中心的な質問になり、3) 4) は1) 2) の補足的な質問ということになる。本論文においては、中心的な興味となる1) 2) について報告し、検討することとする。

2.2 解析法

自由記述文の解析については、Chasen (奈良先端科学技術大学院大学松本研究室) によって形態素解析を行い、キーグラフ (大澤、2003) によって2次元平面に形態素をプロットし検討を行う。

形態素解析の結果、キーグラフで不要と考えられる

接続詞「しかし、でも」

「に」「の」「や、たり」「て」などすべての助詞

連体詞「その、大きな、同じ」

助動詞「う」助動詞「だ」

名詞・非自立・一般「もの・こと」

を削除し、単独でも意味が理解できる形態素を残すことにした。

キーグラフは大澤 (2003) によって開発された「チャンス発見」における解析法である。チャンス発見の原理 (大澤 他、1992) は「目の前の注目している状況とそれ以外のできごとや事物との関連の有無を見出し、人間の推察によって、それらの関連のうち興味あるものに意味を付与することだ」としている。このチャンス発見における解析方法がキーグラフであるが、これは文章中の形態素の共起度を計算し、形態素間の関係性をグラフ化するものである。なお、共起度とは、特定の2つの語について、同一文章中に出現する頻度のことをいう。いくつもの文章中に特定の2つの語が出現する場合、共起度が高いという。キーグラフの実際の内部処理の手順は以下の通りである。

(1) ノイズ語の削除

形態素解析の結果、先に示した基準で不要な形態素を取り除いているが、解析の途上でさらに不要な語が出現するときもある。このような語を削除する。

(2) 有人島の抽出

頻度の高い語を上位から一定個数 (M_1 個) 取り出す。共起度が多い上位 M_2 対の2語ずつを実線のリンクで結び、共起グラフを作る。実線の連結部分グラフが有人島ということになる。

(3) 橋の抽出

文章D中の任意の語 w について、(1) の有人島 g の中のいずれかの語と同時に出現する文の数を共起度 $f(w, g)$ とし、 $f(w, g)$ の値が上位になる w, g の M_3 対だけを橋とする。

(4) キーワードと無人島の候補抽出

文章Dの中の各語 w について、(3) のすべ

での橋を介する有人島 g_i との共起度 $f(w, g_i)$ の和を $key(w)$ とする。 $key(w)$ の上位 M_4 語の集合を K (キーワード候補集合) とする。 K のうちの高頻度語に含まれないものを無人島の候補 (白ノード) とする。 K のうち、 key 値の高いもの M_5 個を「キーワード」(ノードを丸で囲む) とする。

(5) 図の完成

K 内の各語 w と、 w との共起度 $f(w, g)$ の上位 2 つの有人島 g を、すべて点線で結ぶ。 g との接点は g のうち w と最も共起文数の多い語 w_0 を選んでその間を結ぶ。ただし、点線を引こうとする位置にもともと実線があれば、点線を引かない

なお、共起度についてはJaccardの係数を使用した。

$$Jaccard(a, b) = \frac{p(a \text{ AND } b)}{p(a \text{ OR } b)} \quad (1)$$

この係数は、 a, b の 2 つの事象が生起するとき a または b が生起する確率と a かつ b が生起する確率の割合をとったものである。

3. 結果と考察

3.1 スリルとは何か

2.1の1)の質問「あなたにとって、スリルとは何か」については、2.2の解析法における M_1, M_2, M_3, M_4, M_5 は、それぞれ40、32、40、36、15に設定している。

図1において、黒丸は高頻度語である。実線は2つの語の間の共起度が高いことを示している。左上に位置している実線によって結び付けられている語群はひとつの大きな「島」と言ってよく、スリルを示す中心的な概念といえることができる。例えば、スリルは「非」「日常」「的」な「刺激」であり、「日常」「生活」の「中」には「ない」「普段」「でき」「ない」「経験」ということになる。この島と他と破線でつながれているが、この破線は島と他の語との間の「橋」ということになる。例えば、非日常性を核としつつ、「自分」にとって「楽しい」「行動」であり、「好奇」「心」や「ワクワク」を引き起こすものである。また、

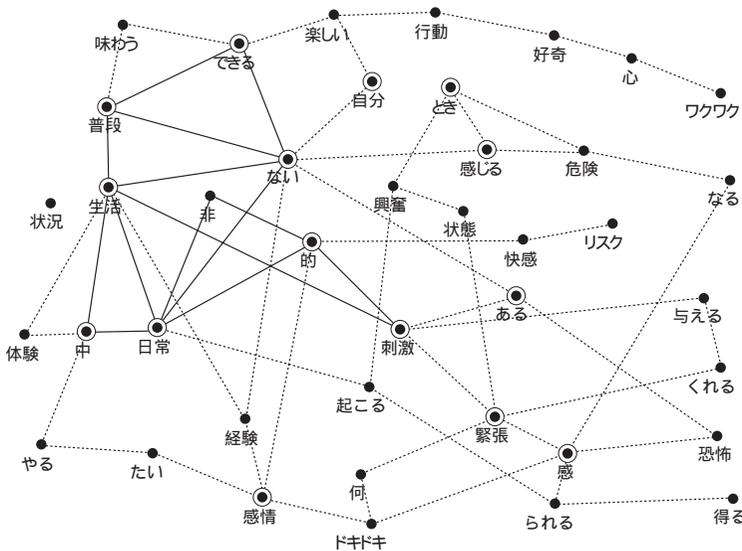


図1 「スリルとは何か」のキーグラフによる解析結果

スリル構造についての考察

「普段」「味わ」「え」「ない」「危険」なとき感じる「興奮」「状態」「緊張」「状態」であると言え「リスク」の伴う「快感」である。さらに、「普段」経験「でき」「ない」「恐怖」であり、「非日常的」な「恐怖」の「ある」「刺激」であり、「緊張」「刺激」ということになる。そして、「緊張」や「恐怖」によって「何」か「ドキドキ」する「感情」ということができよう。こういった形でこの島を読み込むと、スリルとは非日常的な経験であり、普段の生活では経験できない、興奮したとき、緊張した

とき（状態）に感じるドキドキする経験ということになる。二重丸はキーワードであるが、「緊張」「感情」「とき」「ある」「感」「自分」が「有人島」以外のキーワードとなる。スリルはやはり「感情」であり、「恐怖」「感」「緊張」「感」「危険」な「とき」「感じる」ものとなる。

表1には、同一質問における形態語の頻度を示している。キーグラフには、頻度7以上の上位の語が反映されているのがここから理解できよう。表1を視察してみると、スリル

表1 「スリルとは何か」の頻度

No.	形態語	頻度	No.	形態語	頻度	No.	形態語	頻度	No.	形態語	頻度	No.	形態語	頻度
1	ない	44	37	リスク	7	73	死	3	104	スピード	2	141	バイト	2
2	恐怖	34	38	ワクワク	7	74	毎日	3	105	くる	2	142	程度	2
3	感じる	32	39	やる	7	75	要因	3	106	関わる	2	143	おびえる	2
4	日常	30	40	好奇	7	76	性	3	107	もたらず	2	144	成長	2
5	ある	28	41	行動	7	77	より	3	108	命	2	145	楽しめる	2
6	感	26	42	みる	6	78	負	3	109	人	2	146	ため	2
7	的	25	43	いく	6	79	持つ	3	110	強い	2	147	汗	2
8	危険	23	44	せる	6	80	少し	3	111	つかまる	2	148	出ず	2
9	自分	23	45	行う	6	81	あまり	3	112	心地よい	2	149	たつ	2
10	生活	21	46	ハラハラ	6	82	いう	3	113	どう	2	150	向き合う	2
11	とき	20	47	よい	6	83	可能	3	114	気持	2	151	突如	2
12	ドキドキ	17	48	時	5	84	一瞬	3	115	乗る	2	152	える	2
13	できる	17	49	違う	5	85	楽しむ	3	116	避ける	2	153	世界	2
14	刺激	17	50	不安	5	86	人間	3	117	心拍	2	154	物事	2
15	なる	15	51	味わえる	5	87	不可能	3	118	挑戦	2	155	出来事	2
16	心	14	52	予想	5	88	安全	3	119	数	2	156	近い	2
17	緊張	14	53	人生	5	89	紙一重	3	120	保てる	2	157	達成	2
18	状態	14	54	心理	5	90	たまに	3	121	混じる	2	158	手	2
19	興奮	13	55	行為	5	91	面	3	122	気分	2	159	新しい	2
20	何	12	56	感覚	5	92	その後	3	123	影響	2	160	今	2
21	起こる	12	57	伴う	5	93	常に	3	124	予測	2	161	不幸	2
22	たい	11	58	瞬間	4	94	分かる	3	125	期待	2	162	高まる	2
23	感情	11	59	上	4	95	すっきり	3	126	非常	2	163	満足	2
24	普段	11	60	思う	4	96	こと	3	127	もつ	2	164	起きる	2
25	体験	10	61	ぬ	4	97	気持ち	3	128	先	2	165	不可欠	2
26	非	10	62	の	4	98	意味	3	129	胸	2	166	成功	2
27	中	10	63	及ぼす	4	99	境界	3	130	事態	2	167	精神	2
28	経験	9	64	未知	4	100	線	3	131	環境	2	168	震える	2
29	快感	9	65	身	4	101	隣り合わせる	3	132	ぎりぎり	2	169	おきる	2
30	楽しい	9	66	身体	4	102	いつ	3	133	回避	2	170	平凡	2
31	与える	8	67	さ	4	103	求める	3	134	そう	2	171	単調	2
32	られる	8	68	一種	4				135	陥る	2	172	失敗	2
33	得る	8	69	大きい	4				136	含む	2	173	山	2
34	くれる	8	70	必要	4				137	生じる	2	174	正	2
35	味わう	8	71	危機	4				138	外	2	175	他人	2
36	状況	7	72	悪い	4				139	種	2	176	犯罪	2
									140	驚き	2	177	イメージ	2
												178	うる	2

注) 頻度の1の296語については表から削除した

といっても回答者が捉える特徴は多様性を極めていることが分かる。例えば、キーグラフに反映されていないNo.58の「瞬間」は、4つの文章があるのだが、そのうち、「恐怖に似ていて、しかしそれを克服し楽しむ余裕を見出した瞬間」という文章には、「克服」し「楽しむ」という語が含まれている。感情的に克服できるかどうか、スリルを経験できるか否かの分かれ目ととらえていることになる。また、No.88の「安全」には「安全だという認識がある上で行う恐怖体験」と言う文章がある。これはApter（1992）のreverse theoryにおける論点と符合するものである。生理的覚醒が何らかの事態において高まったときに、それが自己に危険や傷害を引き起こすと認知された場合には不安や恐怖を引き起こし、それを防げる状況であると認知した場合に、スリルを感じるとしている。安全であるとする認知がスリルを感じさせると言うことになる。

No.89の「紙一重」も同様な文章がある。「危険と紙一重の状態に置かれたときの心理」であるが、これは完全な危険ではなく、一皮隔てたところで、安全を確保したときのスリルとなる。また、No.132、No.133の「ぎりぎり」「回避」には「スリルとは危険と隣り合わせ、危険をぎりぎりに回避するときスリルを感じる」という文章があり、危険を認識しながら、しかも安全を確保するという認知の働きがスリルを引き起こすということにつながる。

頻度の少ない語には、以下のようなものもある。例えば、No.118の「挑戦」では、「スポーツなどで自分の実力よりもはるかに上の者に挑戦すること」、No.166の「成功」の「成功をかけてのいちかばちかの行動によるもの、怖いこと、でも楽しいこと」であるが、挑戦をし、成功をかけての行動は失敗、すなわち危

険と隣りあわせともなる。しかしながら成功すれば、これが大きな快を生み出すことから、その狭間の葛藤がスリルを生み出すものと考えられる。参考として、「失敗」はNo.172にあるが「失敗すれば不利益を得、成功すれば利益が得られる」のようである。ところで、生理的な指標についても示されている。No.117の「心拍」は「一時的な心拍数の上昇を伴う感情の高まり」というものであるが、これはNo.12の「ドキドキ」を生理的な指標として表現したものである。上で見たように頻度の少ない語もスリルを示すものとしては、重要なことが理解できる。

3.2 スリルと考えられる事態

図2にスリルと考えられる事態についてのキーグラフによる結果を示した。M₁、M₂、M₃、M₄、M₅は、それぞれ40、30、33、33、18に設定している。

図2には、3つの有人島がある。ひとつは中央やや上の「とき」「する」「いる」などで構成されたものである。ここで、「とき」は名詞・非自立であるが、事態を表す語としては重要な後となると考えられたために含まれているのであり、同様に「いる」「する」「ない」などもどのような事態かを説明するものとして必要と考えられたため、解析に含めている。さて、この有人島であるが、「自分」が何かを「する」「とき」、して「いる」「とき」、また何かを「分か」ら「ない」「とき」がスリルの事態になるとするものである。例えば、右にある有人島は「ホラー」「映画」を「観」て、スリルを「感じる」事態を示しているが、中心部分の有人島と結びつくときは、「ホラー」「映画」を「観」「そう」な「とき」ということになる。同様にして「スピード」のである「車」

のような「危険」な「事態」「状況」で「恐怖」を伴って「いる」とき、また「絶叫」系の「ジェットコースター」に「乗る」ときにもスリルを感じる。また、「万引き」が見つかりそうで「見つかる」「ない」ときにもスリルを感じる。さらに「テスト」が「分かる」「ない」、「でき」「ない」「とき」や「悪い」ことを「する」ときにもスリルが感じられる。さて、残りの有人島であるが、これは「お化け」「屋敷」の「中」での「怖い」「事態」ということになる。

ホラー映画やお化け屋敷、ジェットコースター、バンジージャンプなど客としての立場として、危険そのものは直接には本人に降りかからないが、危険や怖さを感じさせるものがスリルを感じさせると考えられる。また、万引きや悪いことが露見しそうになる危険やテストが分からないことによって、点数が低くなる危険など基本的には危険に関するものがスリルを引き起こす事態として示されている。

る。危険としては車などの物理的危険、テストやホラーなどの心理的危険に分けることができよう。

表2には、スリルと考えられる事態の頻度を示している。図2に万引きなど犯罪が示されていたが、表2にもNo.49の「強盗」、No.147の「殺人」が示されている。表2には示されていない頻度1の語には「恐喝」、「通り魔」などもある。さて、表2にはNo.46の「限界」があるが、「自分の能力の限界を使ってぎりぎりの勝負をするとき」のように能力に関連する事態がある。No.88の「未知」は「次の瞬間が自分にとって未知であり、大きな影響を及ぼすとき」のようにSSSのESの新奇経験への欲求との関係が考えられそうである。見たことのないことと関わりを持つことを意思決定することは、ギャンブル(No.94)の要素が関連することになる。No.145の「瀬戸際」には「ギャンブルなどで負けるか、勝つかの瀬戸際の時」があるが、成功・不成功とスリ

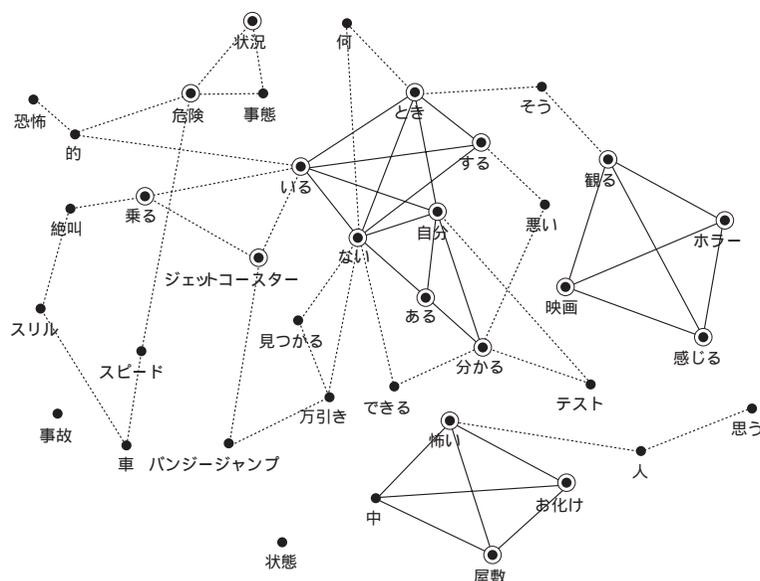


図2 「スリルと考えられる辞退」のキーグラフによる解析結果

表2 「スリルと考えられる事態」の頻度

No.	形態語	頻度	No.	形態語	頻度	No.	形態語	頻度	No.	形態語	頻度	No.	形態語	頻度
1	とき	87	37	恐怖	5	73	起こる	3	109	下る	2	146	有人	2
2	ない	52	38	スリル	5	74	普通	3	110	追い込む	2	147	殺人	2
3	いる	46	39	やる	4	75	場	3	111	全く	2	148	歩く	2
4	ジェットコースター	46	40	高速	4	76	身体	3	112	飛ばす	2	149	肉体	2
5	する	41	41	落ちる	4	77	乗り物	3	113	店員	2	150	人物	2
6	自分	23	42	普段	4	78	授業	3	114	持つ	2	151	スキー	2
7	乗る	22	43	日常	4	79	好き	3	115	お金	2	152	精神	2
8	万引き	14	44	いつ	4	80	カンニング	3	116	もつ	2	153	面	2
9	的	14	45	世界	4	81	前	3	117	生きる	2	154	一瞬	2
10	ある	13	46	限界	4	82	それ	3	118	すべて	2	155	道路	2
11	テスト	12	47	ばれる	4	83	試す	3	119	止まる	2	156	受ける	2
12	危険	12	48	いける	4	84	行く	3	120	肝	2	157	通る	2
13	事態	11	49	強盗	4	85	相手	3	121	単車	2	158	場面	2
14	分かる	9	50	挑戦	4	86	行動	3	122	前日	2	159	警察	2
15	スピード	8	51	入る	4	87	出る	3	123	体験	2	160	える	2
16	ホラー	8	52	瞬間	4	88	未知	3	124	自動車	2	161	出す	2
17	屋敷	8	53	今	4	89	ぎりぎり	3	125	可能	2	162	がけ	2
18	お化け	8	54	友達	4	90	起こす	3	126	実る	2	163	のぼる	2
19	映画	8	55	事件	4	91	行為	3	127	迫る	2	164	見る	2
20	絶叫	7	56	失敗	4	92	課題	3	128	楽しむ	2	165	考える	2
21	観る	7	57	親	4	93	一	3	129	抜き打ち	2	166	味わう	2
22	人	7	58	犯罪	4	94	ギャンブル	3	130	ぶつかる	2	167	鬼ごっこ	2
23	見つかる	7	59	犯す	3	95	命	3	131	隣り合わせる	2	168	場所	2
24	何	7	60	心理	3	96	目前	3	132	壁	2	169	気づく	2
25	悪い	6	61	言う	3	97	おばけ	3	133	身	2	170	歩	2
26	中	6	62	スポーツ	3	98	どう	2	134	楽しい	2	171	場合	2
27	できる	6	63	高い	3	99	急	2	135	生活	2	172	心霊	2
28	感じる	6	64	しく	3	100	関わる	2	136	ドキドキ	2	173	遊ぶ	2
29	車	6	65	系	3	101	レース	2	137	恐れ	2	174	運転	2
30	そう	6	66	たい	3	102	くる	2	138	ぬ	2	175	非	2
31	状況	6	67	負ける	3	103	ゲーム	2	139	超える	2	176	内緒	2
32	ハンジージャンプ	6	68	銀行	3	104	わかる	2	140	試合	2	177	余裕	2
33	怖い	5	69	電車	3	105	とる	2	141	つり橋	2	178	ため	2
34	思う	5	70	性	3	106	勝負	2	142	わたる	2	179	さ	2
35	事故	5	71	問題	3	107	環境	2	143	誰	2	180	欲	2
36	状態	5	72	死ぬ	3	108	得る	2	144	外国	2	181	成功	2
									145	瀬戸際	2	182	すぎる	2

注) 頻度の1の364語については表から削除した

ルとの関係ということになる。No.167の「鬼ごっこ」は「鬼ごっこをしていて鬼に見つからないように逃げたり隠れたりすること」は、No.176の「内緒」の「本当はしてはいけないことを他人に内緒でこっそりする」や「親に内緒で男友達と遊ぶとき」のように隠れて行うスリルということになる。これは図2にも示された「万引き」(No.8)とも「してはいけない」というところで関わってくる。

4. 総合的考察

Apter (1992) は、いくつかの「フレーム」を想定している。フレームとは 防御壁、ものを見るとき視野を限定するものであるが、 の立場からは物理的にも、心理的にも防御壁があることにより自分自身が危険から守られた感覚をもち、これが危険による快を生じさせるとするものである。 についても、安全であるという見方をすることにより、と同様な快を感じることができるようになる。

このフレームの中で、「現実性のフレーム」がある。これは、危険に対処する自信があるかどうか、コントロールできるかどうかという確信についての認知である。危険をコントロールし、安全を保障した中で危険の事態を楽しむという構図がここにある。本研究の結果の表1において示されていた「安全」「紙一重」「ぎりぎり」「回避」は「現実性のフレーム」を示すことになる。危険のコントロールに関連した研究として、SSS - AEを学生に実施した上市・楠見(1998)はスリルを求めない傾向にある人が、危険だと認知したときから課題の対処にしり込みするという消極的な面を指摘している。危険へのコントロール感の欠如がスリルを求めない傾向に影響を与えているということを示唆した論文と言えよう。

危険から距離をおいた所から観察するという「分離フレーム」は、例えばスポーツ観戦や映画を鑑賞するときのスリルである。自分自身には、危険が降りかからない所で観戦や鑑賞をすることによってスリルを楽しむことになる。これについても図2の「ホラー」「映画」や「お化け」「屋敷」が相当するであろう。

Apter(1992)は、覚醒を高めるための方法として、次の4つの方法を指摘している。それらは、未知のものに触れ、新たな疑問の追及、新しい技術を試すと思うだけで覚醒が高められるとする「探検」、障害を克服することで気持が高まる効果があるとする「フラストレーションへ直面する」、身体的な限界を克服することにおける成功に関連する「積極的な作戦」、ある状況で要求されたり、期待されていることと反対なことをし、これが悪質なスリルの喜びを生む「否定主義」である。「探検」については、表2の「未知」が相当し、「フラストレーションへ直面する」は表1の

「瞬間」が対応し、「積極的な作戦」は表2の「限界」が相当し、「否定主義」は図2の「万引き」「悪いこと」や表2の「強盗」などが相当する。

さて、Apter(1992)はカジノには外の世界から切り離す力が働いているという。窓も時計もないことによって、時間や天気などの情報が乏しくなり、場所や季節などは気にならなくなるという。また、チップが現金の代わりになり、非現実感が高まることにより心理的な危機が少なくなる。こういった非現実感がスリルを感じさせやすくする要因となると、図1にも示した有人島の部分の「非」「日常」「的」「刺激」や「生活」はまさにスリルを生起させる基盤といってよいであろう。

本研究において、「スリルとは何か」と「スリル事態」について分析をし、検討を行った。結果からは、Apterの指摘する中心的な考えは図1、図2、表1、表2で多くを示すことができた。実際は、Apterのスリルについての論説は本研究以外にもまだ示すべき点は多い。しかしながら、本研究の結果も十分にその内容を示すことができている。それは、ひとつはキーグラフが高頻度語を中心とした処理になっていて、価値の高い低頻度語を掬い上げることができにくいためである。低頻度語を検討するために、表1、表2を示したのであるが、低頻度語については構造化したわけではなく、情報の十分な解釈ができない傾向にあった。こういったことの解消としては、一旦、キーグラフを作成した後に使用した語を取り除いた上で、残りの語についてキーグラフ化することも考えることができよう。今回は、「スリルとは何か」と「スリル事態」について別々にキーグラフを使って分析したが、これらを同時に分析することも可能

である。同時に分析することにより、何がスリルであり、そのスリルはどんな事態でのスリルなのかということを確認できよう。よりスリルの構造を立体的に多方面から眺めることができると考えられる。今後はスリルについての構造化をさらに進め、まずはthrill seekingの測定尺度を作成することを目指していきたいと考えている。

参考文献

- Apter, M.J. 1992 The Dangerous Edge: The Psychology of Excitement, Free Press
(「デンジャラス・エッジ - 「危険」の心理学」山岸俊男監訳・渋谷由紀訳 講談社、1995)
- Farley, F.H. 1986 The big T in personality. Psychology Today, May, 44 - 53.
- 古澤照幸 1989 刺激欲求尺度抽象表現項目版 (Sensation Seeking Scale - Abstract Expression; SSS - AE)作成の試み 心理学研究, 60, 180 - 184
- 古澤照幸 1991 刺激欲求尺度 (Sensation Seeking Scale) の心理統計的特徴の検討 東京都立大学心理学研究, 1, 1 - 10
- 古澤照幸 1993 いたずら電話と心理変数 現代のエスプリ, 306, 84 - 92
- 古澤照幸 2000 刺激を求める気持ち 詫摩武俊・鈴木乙史・清水弘司・松井豊 編 シリーズ・人間と性格 第5巻 性格研究の拡がり、ブレーン出版、243 - 255
- 松岡 努 2000 「スリル」に関する心理的体験構造の基礎研究 質問紙法を用いたアプローチの検討 心理臨床学研究, 17, 606 - 611
- National Safety Council 2001 「危険を冒す労働者に絞る 労災における労働者の役割を検証する立法措置に議会が着目」 「Safety + Health」 2001年9月号 p56 - 66 (訳 国際安全衛生センター)
(http://www.jicosh.gr.jp/Japanese/library/highlight/nsc/01_09/risky.html)
- 大澤幸生 2003 [監修・著] 「チャンス発見の情報技術」 東京電機大学出版局
- 大澤幸生・松尾豊・松村真宏 2002 予兆発見 自然・社会からの意思決定 システム/制御/情報、46、203 - 208
- Pedersen, W. 1991 Mental health, sensation seeking and drug use patterns: A longitudinal study. British Journal - of - Addiction; Feb Vol 86(2) 195 - 204
- 千葉県健康福祉部 2001 「思春期保健実態調査報告書」
- Zuckerman, M. 1979 Sensation Seeking; Beyond the optimal level of arousal. Erlbaum Hillsdale, NJ.