

# 感情の心理学

## —その機能を中心に—

遠藤利彦

(教育学研究科・教育心理学コース)

‡：このマークが付してある著作物は、第三者が有する著作物ですので、同著作物の再使用、同著作物の二次的著作物の創作等については、著作権者より直接使用許諾を得る必要があります。

著作権処理の都合で、この場所に  
挿入されていた図表を省略させて  
いただきます。

[http://www.snoopy.com/comics/peanuts/meet\\_the\\_gang/meet\\_linus.html](http://www.snoopy.com/comics/peanuts/meet_the_gang/meet_linus.html)

- ・子育て・親子関係と子どもの発達
- ・養育者の主観性に焦点
- ・主観性の意味に科学的に迫る

# 感情に潜む機能とは？

- ①感情「観」の移り変わり\*
- ②感情を欠いた知性の行き着くところ\*
- ③感情の重要な働き\*
- ④両刃の剣としての感情\*

# 感情観の移り変わり

\* 古代ギリシア・ローマにおける心

*Passion* vs. *Reason*

*Heart* vs. *Mind*

プラトン→人の魂は悍馬と賢馬に引かれる馬車  
ストア哲学(stoicism)→“ストイック”(stoic)

感情と認知の対立的構図: 認知の優位性  
→西欧哲学における基本的感情観  
(例外: 18C スミス・ヒューム / ルソー etc.)

## \* 旧来型の心理学

→ プラトン以来の感情と認知の独立性を前提視

感情 = 混沌・無秩序・

動物的・非合理的・破壊的 etc.

## \* 発達 = **passion** の世界からの脱却

(動物的要素の低減)

**reason** の世界への参入

大)

(人間的要素の増大)

- 1) 感情→元来、無機能・破壊的機能
- 2) 感情→かつて機能、やがて"滅び行くもの"
- 3) 感情→多様な生物学的・社会的機能

**“out”-law → “in”-law (1+2→3)**

- “Disorganizer” → “Organizer”
- “Irrational” → “Rational”

- **情と知**

心の情的要素と知的要素の相互関係

- **情に対する知** [感情的知性]

感情制御・調整とその不全

- **情の知** [感情的知性]

感情に元来備わった知恵・機能とその阻害



‡: ゴールマン, D. (1996). EQ: こころの知能指数, 土屋京子訳. 講談社.



‡: ゴールマン, D. (2007). SQ: 生き方の知能指数, 土屋京子訳. 日本経済新聞社.

# 情を知をもって抑える



## 情を知をもって補う

## 情と知のバランスをとる



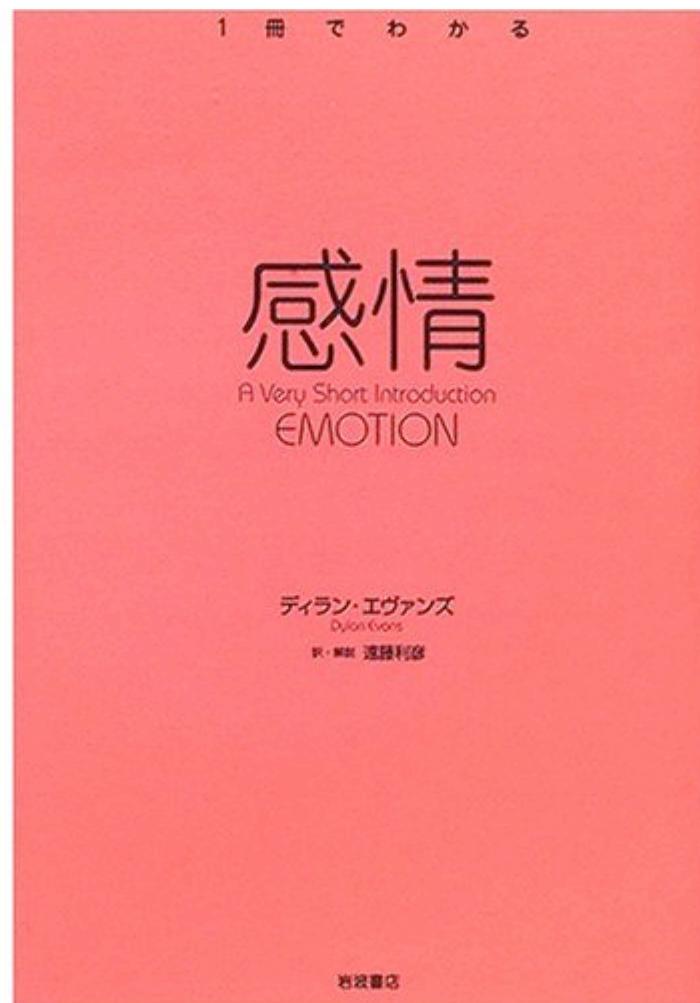
## 知を情をもって補う

## 情の知をうまく活用する\*

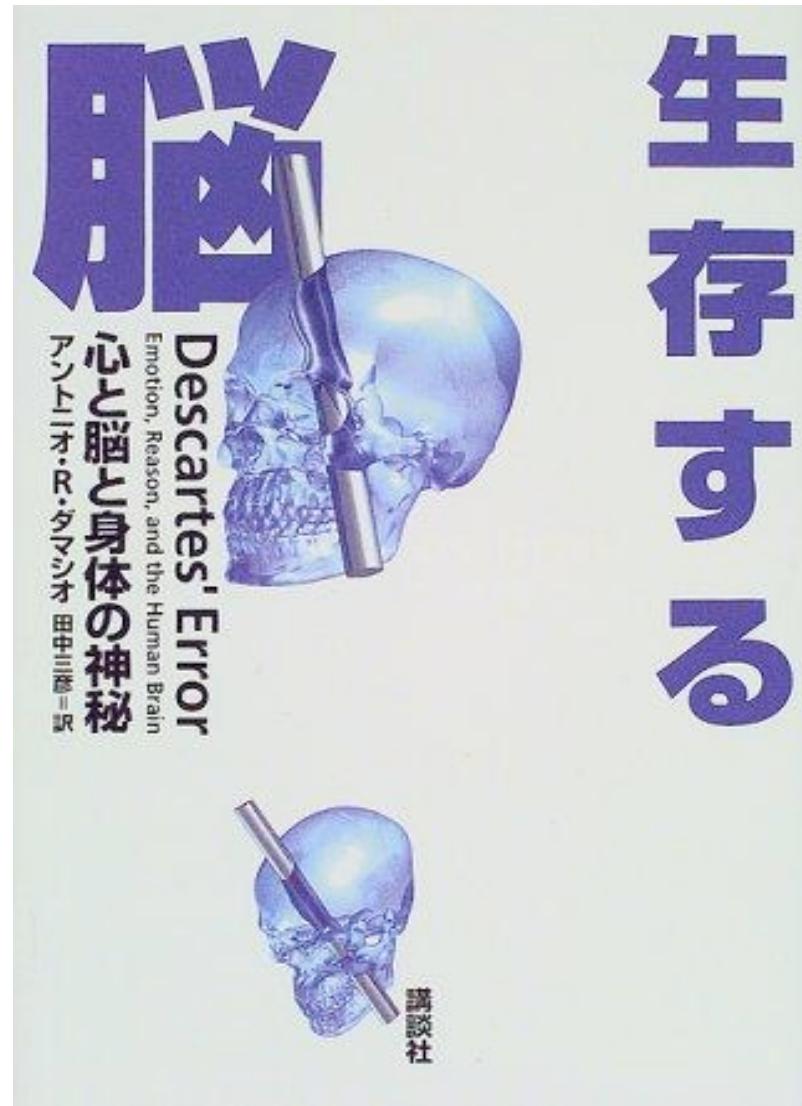
# 感情を欠いた知性の行き着くところ

著作権処理の都合で、この場所に挿入されていた図表を省略させていただきます。

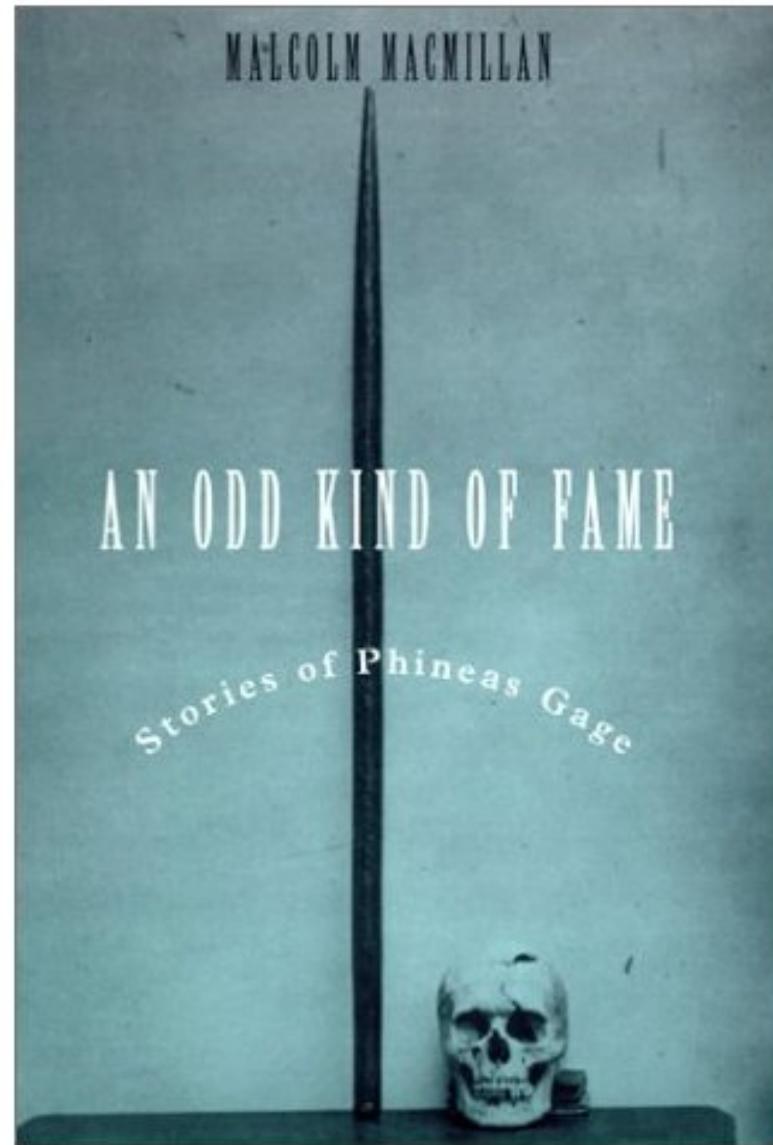
著作権処理の都合で、この場所に挿入されていた  
『Dylan Evans  
“Emotion The Science  
of Sentiment”  
Oxford Press』の表紙  
画像を省略させていただきます。



‡：エヴァンズ, D. (2005). 一冊でわかる：感情,  
遠藤利彦訳, 岩波書店.



‡: ダマシオ, A.R. (2000). 生存する脳: 心と脳と身体の神祕, 田中光彦訳. 講談社.



‡ : MacMillan, M. (2000). *Odd kind of fame: Stories of Phineas Gage*. Bradford Books MIT Press  
<http://mitpress.mit.edu/9780262632591/>

- Phineas Gage
- 1848年: 鉄道敷設工事中に事故に遭う
- 鉄棒が前頭葉貫通  
(特に前頭前腹内側部・眼窩前頭皮質に損傷)
- 創的回復
- 知的側面: 変化少
- 感覚運動: 変化少
- 人格感情: 変化大

場当たり・衝動的  
怒りやすさ・気分の変わりやすさ  
日常的決定や計画に大きな問題

## \* ダマシオ: ゲージと同様の患者群に着目

感情の障害 + 衝動性 + 計画に対する無頓着

IQに落ち込みはない症例も少なからず存在

認知機能を保持しながらも社会生活に難

**エリオットの症例:** アイオナ・ギャンブルゲーム

## \* 感情は物事の計画や意思決定に不可欠

感情は理性と対立するものではない

感情は思考や意思決定をガイドし、統御する

感情は思考の足りないところを補う \*

# 感情の重要な働き(1)

## 個体“内”現象としての感情

### a)行為のガイダンス・動機づけ機能(gut feeling)

割り込み・注意の優先的移し替え機能

適応的行為に向けた心身の準備・状態の維持

(→e.g. 分離時の悲しみや苦痛:愛着関係の再確立)

### b)学習・記憶の促進機能(感情のアンプ的性質)

経験された強度の感情は遭遇した出来事・状況の重要性を增幅・強調して脳と身体にフィードバック

→ ソマティック・マーカー仮説 (Damasio)

- "何もないよりはまし"
  - "何をしようか物思いにふけつて手遅れになるよりはまし"
  - "ただでたらめに何かをするよりはまし"
- 

「せっぱ詰まった時の応急措置システム」

\* **Johnson-Laird & Oatley(1992):**

感情は“神”と“昆虫”の間を埋めるもの  
→柔軟に迅速に、確率論的に最も合理的な行為  
へと我々を駆り立てる**デフォルト処理機構**

\* 子どもは認知機能の発達が十全でない分、こうした感情のガイダンスおよびプランニング機能の恩恵を被る部分が相対的に大きい

\* **Ledoux(1994):**

脳神経学的に感情システムの発達は認知システムの発達に先行→感情に導かれたその時々の行為の選択が結果的に発達を支え、引き上げている可能性

# 感情の重要な働き(2)

## 個体“間”現象としての感情

### a)感情のコミュニケーション機能(感情=共通言語)

感情表出(表情や発声)<+視線>は周りの他者に確実に作用  
→e.g. ニューギニアのFore族; 感覚性失語症(「大統領の演説」)  
“モニカの症例”; 早産児の感情表出の乏しさ etc.\*

他者の感情表出の活用→社会的参照(効率的学习)\*

### b)感情の長期的関係調整機能

“急がば回れ”の原理 “互恵性”の原理

現在と未来の損得のバランス計算

→e.g. 「コミットメント」としての感情; しつけ返し的感情原理\*

---

感情の中に知性・理性が潜む

( Reason within Passion / Reason within Passion )\*



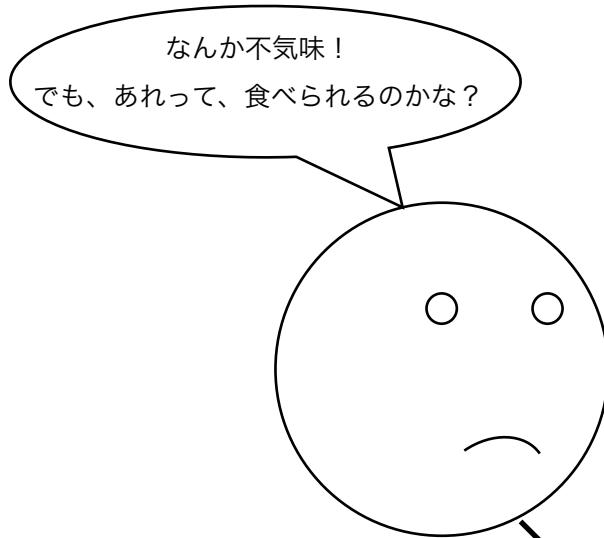
‡ : Ekman,P.,&Friesen,W.(2003).Unmasking the face:A guide to recognizing emotions from facial expressions.pp63, Malor Books  
further information:[www.paulekman.com](http://www.paulekman.com)

著作権処理の都合で、この場所に挿入されていた画像を省略させていただきます。

Ekman, P. (2003). *Emotion revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*(pp.11-12). New York: Time Books.



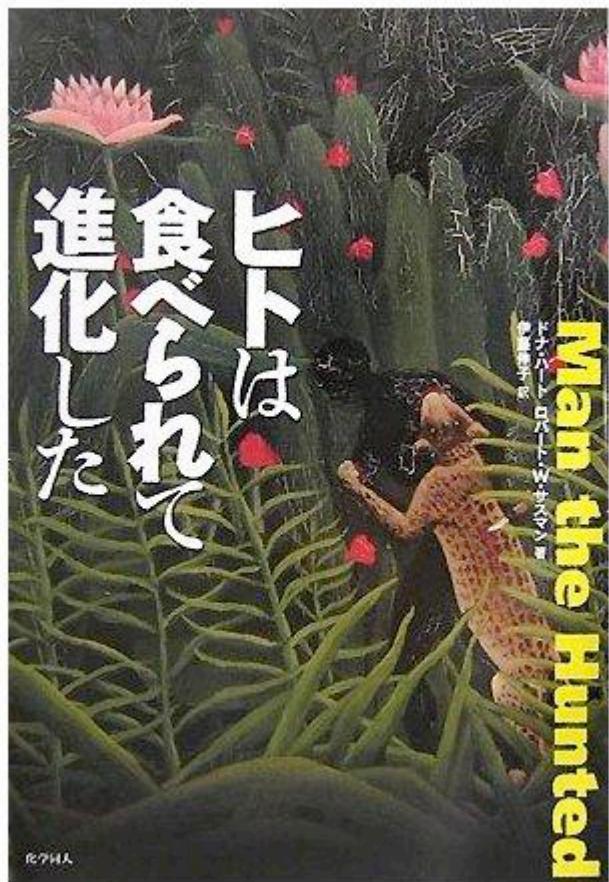
‡: サックス, O. (1992). 妻を帽子とまちがえた男, 高見幸郎・金沢泰子訳. 晶文社.



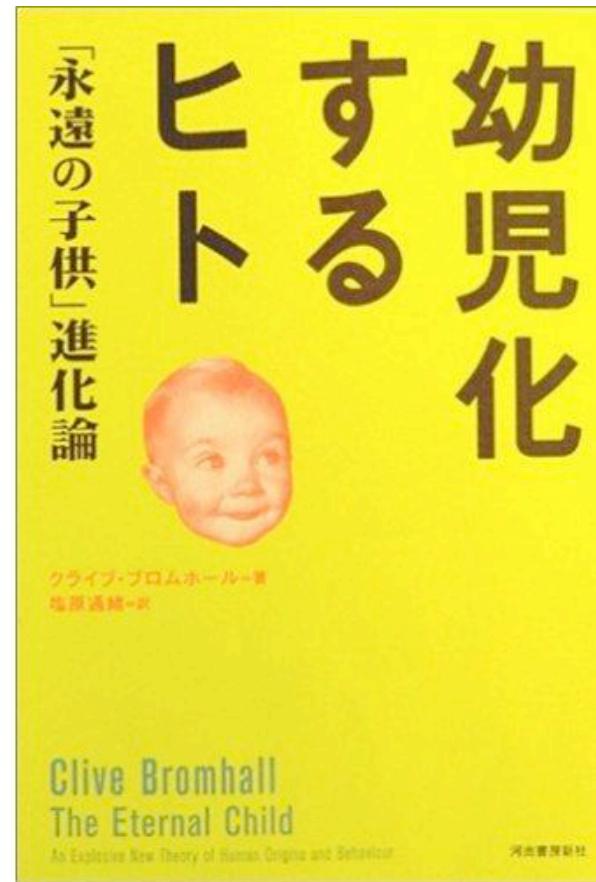
社会的参照  
(social referencing)



‡: 遠藤利彦 (編) (2005). 読む目・読まれる目—視線理解の進化と発達の心理学 東京大学出版会



‡ : ハート, D.・サスマン, R. W. (2007).  
ヒトは食べられて進化した, 伊藤伸子訳. 化学同人.



‡ : ブロムホール, C. (2005). 幼児化するヒト,  
塩原通緒訳. 河出書房新社.

- ・人のいい友だちが、あなたがひどくお腹が空いていることを察して、自分のお弁当からたくさんおかずやらご飯を分けてくれるとする。見ると、その人の弁当箱は見る見るうちに半分近くにまで減っているではないか。それでも、あなたはいくらでもその人の行為に甘えようとするだろうか。大概の人は、そこで「もらいすぎてしまった、すまない」と**罪悪感**を感じ、たとえまだお腹が満たされていなくとも「もういいよ、お腹いっぱい」と言うのではないだろうか（まだまだそれそうなのに、自分の利益に自ら歯止めをかけてしまう）。

- また、お弁当のほぼ半分を食べ尽くしてしまったあなたは罪悪感とともに、心底「ありがとう」という感謝の気持ちを感じるに違いない。そしてお小遣いをためて今度必ずお返ししようと考える(自分の利益をすり減らす)。
- しかし、そんな時に、彼のバックの中に今の弁当箱の2倍もありそうなもう1つの弁当箱を見つけたとしたらどうだろう。感謝の気持ちがなくなることはなくとも、幾分その程度は低くなるのではないだろうか(自他の利益のバランスに敏感に反応: cf. 最後通牒ゲーム)。

著作権処理の都合で、この場所に挿入されていた『フランク, R. H. (1995). オデッセウスの鎖：適応プログラムとしての感情, 山岸俊男監訳. サイエンス社』の表紙画像を省略させていただきます。

- ・A家の庭に、B家の犬が侵入し、たびたび庭を荒らす。ついには、自慢の盆栽をめちゃくちゃに。A家はB家に弁償代として10万円要求。しかしB家は犬のやったこととして取り合わない。A家は裁判を考えるが、その費用には10万円かかる。さて、あなたがA家の人がだったら、こんな時、どうするか。

# Public Good Game ①

(Fehl & Gaechter, 2002)

- ここに4名のプレーヤーがいて、それぞれ100万ずつお金を持っている。各プレーヤーはそれをそのまま自宅に持ち帰ることもできるが、ある賭けをすることによってもっと多くの金額を入手することもできる。その賭けとは、もし参加者の一人が、自分の持っているお金から、いくらかを賭け金入れの「銀行」に入金すると、その銀行は、その入金した額の2倍を平等の割合で4人の参加者すべてに分け与えるというものである。もし、すべてのプレーヤー全員が100万を銀行に入金すると、銀行はその総額400万の2倍、すなわち800万を等しく4等分して、200万ずつ各プレーヤーに分け与えるという訳である。つまり、この賭けでは、プレーヤー全員ができる限り多くの金額を銀行に入金することが、この4人のグループにとって明白な利益となることになる。さて、もしあなたがこの4人のプレーヤーの一人だとしたら、どのようにふるまうだろうか。

- 3人が100万を銀行に入れ、1人がそのまま100万を懐に抱え込んでいたら、 $300 \times 2 = 600$ 万が4等分され、1人あたり150万手にすることになるが、この場合、銀行に入金しなかった1人は  
 $100 + 150 = 250$ 万を手にすることになる。
- 2人だけが100万を銀行に入れ、2人がそのまま100万を懐に抱え込んでいたら、 $200 \times 2 = 400$ 万が4等分され、1人あたり100万手にすることになるが、この場合、銀行に入金した2人は辛うじて元金100万を取り戻すことになる。だが、入金しなかった2人は逆に $100 + 100 = 200$ 万を手にすることになる。
- 1人だけが100万を銀行に入れ、3人がそのまま100万を懐に抱え込んでいたら、 $100 \times 2 = 200$ 万が4等分され、1人あたり50万手にすることになるが、この場合、銀行に入金した1人のもとには結果的に50万しか残らないことになる。だが、入金しなかった3人は逆に $100 + 50 = 150$ 万を手にすることになる。

# Public Good Game ②

- 上と同じ賭けだが、共通の賭け金入れの銀行に  
お金を入金しなかった者を罰することができる  
としたらどうするか。その罰とは、入金しなかつ  
た者に、100万のうちの15万円の罰金を科すと  
いうものであるが、その罰は、特に入金した他  
のプレーヤーに配分される訳ではない。それど  
ころか、入金拒否者を罰することを選択したプ  
レーヤーも、実験リーダーに5万を支払わなく  
てはならない。

(→利他的罰)\*