

2007 年度

|  |                   |                 |
|--|-------------------|-----------------|
| 科目名<br><br>社会心理学実験実習   | 対象学科・学年<br>人間社2回生 | 担当者<br><br>井上 徹 |
| 授業テーマ<br>人の影響過程を心理学実験を通して考える。  |                   |                 |
| 授業の概要と目標<br>社会心理学に関するさまざまな実験を通して、実験の方法、実験の進め方、結果の処理及び結果の記述の仕方などを学習する。人が周囲の人から受ける影響過程を考えることがこの授業の目標である。受講者は互いに実験者および被験者になる。また一般の学生にも被験者になってもらい実験を行う。  |                   |                 |
| 評価方法<br>各課題について提出するレポート（80%）＋ 出席状況（20%）<br>授業へ取り組む姿勢、理解への意欲度、仲間への貢献度も考慮します。  |                   |                 |
| テキスト<br>実験とテスト＝心理学の基礎（実習編）   | 著者<br>心理実験指導研究会   | 出版社<br>培風館      |
| 参考書  | 著者                | 出版社             |
| 授業スケジュール・内容<br>1. 4－5名をひとつの班とする。班として各実験課題に取り組み、レポートを作成し、結果を発表する。<br>2. 1つの実験課題は、次のようなサイクルで行う。<br>1週目 実験の概要と背景の説明、実験上の注意点説明、仲間内での練習試行など<br>2週目 実験経過の報告、集計・分析方法の指導<br>3週目 レポートへのまとめ方の指導<br>4週目 実験結果の発表とレポート提出<br>3. 各実験課題は、次の通りである。<br>(1) 同調行動（ビー玉の数判断）<br>曖昧なものを判断するとき、人は周囲の人の情報を参考にしようとする。そうした同調行動の起源を、一人だけで判断する時と集団で判断する時を比較しながら考える。<br>(2) デマ（伝言ゲーム）<br>人から人へ伝わる情報は、伝える人の解釈によって変化することがしばしばある。なにがそうした「歪み」を生じさせているかを実験を通して考える。<br>(3) 囚人のジレンマゲーム<br>個人の欲求と、その人が所属する集団の欲求が合致しないことも多々ある。そのような時、人はどちらを優先するか。どのような形で折り合いを付けていくのかを考える。<br>(4) 対人魅力の類似説<br>Byrne（1970）のStandard Stranger Technic を用いて、対人魅力の類似説を実験的に確かめる。<br><br>[受講の条件]<br>1回生配当の「統計学AおよびB」また「心理学研究法」を履修済みであること。<br>もしくはこれらの科目を同時に受講していること。<br>[人数制限]<br>実験器具の数に限りがあるため、受講定員を40名とします。心理・カウンセリングコースの学生を優先し、人数に余裕があれば、他のコースの学生も受け入れます。希望者が定員をオーバーする場合は、抽選します。後期の授業ですが、前期履修登録前に受講者を決定しますので注意してください。<br>抽選日、抽選方法等については、別途掲示します。 |                   |                 |