

エゴグラムを利用した人間関係支援システムの開発

2Q-3

富永 道也 正道寺 勉 伊原 征治郎

日本工業大学

1. はじめに

人間関係において「好き」、「嫌い」という感情は最も重要なファクタである。しかし、感情だけで他者を評価してしまうのはよくない。たとえば、フィーリングだけで嫌いになるのではなく、もっと知的に、そういう人であるということを理解し認めていけば、複雑で難解な人間関係も克服できるであろう。そこで我々は、エゴグラム(EGOGRAM)を利用し、自己および他者の性格の特性(パターン)を把握することによって自分自身を変化・成長させ^{[1][2]}、人間関係をよりよい方向へと誘う、人間関係支援システムを提案する。そしてそれをグループウェア化することを本研究の目的としている。

2. エゴグラム^[3]

1950年代、アメリカの精神科医バーン(E.Berne)は、精神分析を基に、自己分析と集団療法を可能とする精神分析とは異なる精神療法、交流分析(Transactional Analysis)を開発した。交流分析は、構造分析、交流パターン分析、ゲーム分析、脚本分析の4つの基礎理論から構成されている。ここで構造分析とは、被験者が自分の自我状態(精神構造)について、自分で分析するということである。バーンによると、我々の自我状態は、P(Parent), A(Adult), C(Child)の3つに分かれているという。Pは親から得られたもので、たとえば正直であれ、勤勉であれ、完全な人間であれ、というようなメッセージである。Aは大人になってから自分で得たもので、たとえばどのようにしたらいい成績が得られるか、どのようにすれば仕事がうまくいくかというような、合理的な要素である。Cは子供のときからある本能的、能動的なもので、たとえば怒れば人を殴る、悲しければ泣くといったものである。このPはフロイト

(S.Freud)の超自我, Aは自我, Cはエスにほぼ相当していると考えればよい。

1970年代、バーンの後継者であるデュセイ(J.M.Dusay)は、この構造分析と自己分析をグラフで表すことを試みた。これがエゴグラムである。そしてデュセイは、エゴグラムを「それぞれのパーソナリティーの各部分同士の関係と、外部に放出している心的エネルギーの量を棒グラフで示したもの」と定義している。

デュセイは構造分析を、CP(Critical Parent,批判的な親), NP(Nurturing Parent,養育的な親), A(Adult,大人), FC(Free Child,自由な子供), AC(Adapted Child,適応的な子供), の5つの因子に分けている。被験者が主観的に自分のCPが高い, NPが高い, FCが低いというように、自分でグラフ表示するようにさせた。さらに、親が自分をどう見ているか、あるいは自分が将来どのようなエゴグラムになりたいかというようなことも、用できるとしたわけである。なお、池見、杉田らはCP, NPにかえて、FP(Father Parent), MP(Mother Parent)として、より日本に適応したエ

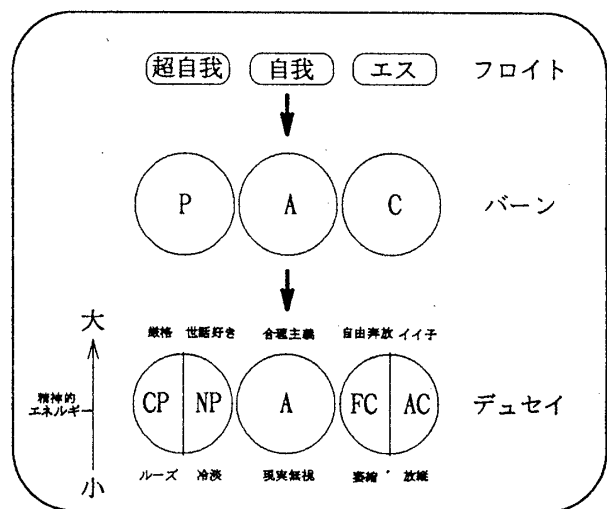


図1. 自我構造解釈の歴史の変遷

The Development of a Human Relations Supporting System that Utilized EGOGRAMS

Michiya Tominaga, Tsutomu Shohdohji, Seijiroh Ihara

Nippon Institute of Technology

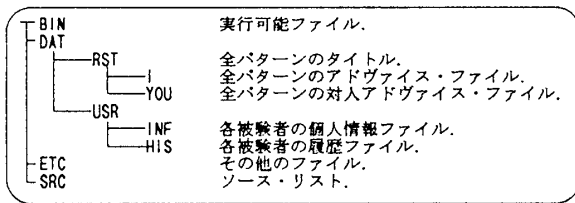


図2. 本システムのディレクトリ構成

ゴグラムをつくった。これら、自我状態の解釈に関する歴史的な流れを図1に示す。

一方、デュセイのエゴグラムを客観的にするため、ハイヤー(R. Heyer)によって質問紙法エゴグラムが開発された。わが国では、1974年に杉田が、1977年に岩井らが論理的で客観性の高い質問紙法エゴグラムを開発し、臨床場面に応用した。岩井らは、エゴグラムを一定の質問に対する応答という形で、これを採点してエゴグラムにしたわけである。そして、CP, NP, A, FC, ACの順に記載させた。また1984年には、石川らによって、日本人の一般人口集団により標準化したエゴグラム、TEG(東大式エゴグラム)が完成した。TEGは、被験者の自我構造の診断に用いられるが、被験者の経過観察にも用いることができる。そして今年、1993年にはTEGの第2版が完成した。

3. 人間関係支援システム

本システムは、「検査モード」と「確認モード」の2つが柱となり構成されている。また、プログラムはパーソナル・コンピュータ上でC言語によって記述した。ディレクトリの構成は図2のようになっている。

3.1 検査モード

このモードを選択すると、まず、登録番号を入力し、被験者の確認を行う。はじめての被験者に対しては、個人情報の登録を要求する。つぎに、被験者に対し一定の質問をし、それを採点することによって、その被験者のエゴグラム・パターンを導出し、被験者の履歴ファイルに追加書き込みする。エゴグラム・パターンは各自我状態を3つにレベル分割したことによって、243種類存在する^[1]。そして被験者のエゴグラム、アドヴァイス・ファイル等を出力する。

3.2 確認モード

ここでは、「自分の成長具合」、「他者との比較」、「登録者統計情報」、「アドヴァイス・ファイル閲覧」の4つから構成されている。「自分の成長具合」を選択すると、被験者の履歴ファイルを参照し、被験者の変化・成長の過程を確認することができる。「他者との比較」では、自分と他者のエゴグラムを重ねて表示するとともに、対人アドヴァイス・ファイルを出力する。「登録者統計情報」は、現在登録されている被験者の統計情報、たとえば、各エゴグラム・パターンに該当する被験者の割合や、該当者の多いエゴグラム・パターンのランキングの出力等を行う。「アドヴァイス・ファイル閲覧」では、各アドヴァイス・ファイルの閲覧が任意にできる。

4. システム利用例

本システムを利用した例として、教育機関における進路指導等について考える。知育の一部に過ぎない知識の測定結果だけで人間全体を評価してしまうような「偏差値中心の進路指導」というものが社会問題になっているが、本システムを利用すれば容易に性格の把握ができる。エゴグラム・パターンがわかれば、各方面の適性を知ることにも可能である。また、内申書や推薦書を作成する場合も、アドヴァイス・ファイルを参考にすれば容易である。また、定期的に学生・生徒に検査させ、各自に確認させることにより、人格形成支援にもなりうる。

5. おわりに

我々は、エゴグラムを利用した人間関係支援システムの試作を行った。本システムは、プライベートな人間関係をはじめ、教育機関や企業における人事管理等で効果を発揮すると考える。現段階では、グループウェア化までは開発が進んでいないので、今後は、開発を継続していく。また、TEG第2版のコンピュータ上へのインプリメントも考えている。

参考文献

- [1] 福島寛:「性格のバイブル」,ダイヤモンド社,1992.
- [2] 末松弘行他:「エゴグラム・パターン」,金子書房,1989.
- [3] 新福尚武編:「講談社精神医学大辞典」,講談社,1984.