

Health Psychologist

日本健康心理学会

2018/11

No. 77



ヘルス・サイコロジスト

ムーブメント

2018 年度本明記念賞の 選考経過



日本赤十字看護大学 遠藤公久

本年度の本明記念賞の選考は、機関紙 Journal of Health Psychology Research, vol 30, (No 1, No 2) に掲載された原著論文を対象として選考されました。今年度の選考から、選考規程第 2 条を改定し、筆頭執筆者の年齢制限がなくなりました。その結果、3 編の論文が対象となりました。

審査の視点は、これまで同様、①論文展開の論理性、研究の方法・技術の独創性、②成果の学会・学界への貢献、そして③成果の健康心理・教育・保健・福祉実践への寄与、の 3 点です。12 名の選考委員の先生に、各観点 100 点満点、合計 300 点満点で評価していただきました。

選考委員会において慎重に審議いたしました結果、野中俊介先生・嶋田洋徳先生・境泉洋先生 3 名の共著による「喫煙の習慣がストレス状況下での喫煙欲求におよぼす影響」(vol. 30, No. 1, 9-17.) が受賞論文に決定いたしました。本論文は、各観点、合計点ともに他の論文よりも優れているとの評価でした。

本研究は、従来の禁煙プログラムが継続性という点で必ずしも効果がなかった理由として、喫煙タイプの多様性の影響（気持ちを落ち着かせる、刺激を得るなど）について着目されてこなかったことをあげ、喫煙行動のストレス対処という機能的側面から、喫煙動機を取り上げました。研究 1 では、喫煙

のニコチン依存に及ぼす喫煙動機因子を質問紙法で明らかにしました。そして、研究 2 では、研究 1 の結果を踏まえ、喫煙習慣の強度がストレス状況下で喫煙欲求に及ぼす影響について実験法で検討しています。

その結果、①喫煙動機のなかで「習慣」がニコチン依存度にとくに強い影響を及ぼしていること、②「習慣」の強度に関係なく、ストレス対処方略として喫煙行動を用いていること、すなわち喫煙欲求に影響を及ぼさないこと、がわかりました。

本研究は、習慣が欲求に及ぼす影響という視点の斬新さ、調査研究と実験研究を組み合わせ、とりわけ研究 2 において緻密な実験的手続きが取られていること、今後喫煙タイプの動機に合わせた喫煙プログラムへの発展が期待されることなどの面で高い評価が与えられました。その一方で、ニコチン依存と習慣的喫煙の因果関係の理論的説明、実験で用いたストレス場面の妥当性などいくつかの改善点も指摘されました。今後に期待したいと思います。

さて、今年度の選考から、対象年齢の制限に関する規定を取り除きましたが、今年度も対象論文が多いとはいえませんでした。若手研究者のみならず、多くの会員の皆様から、研究成果を是非ご投稿いただけますよう、よろしく願いたします。

ゲーミフィケーションは有効か？ —面白き事もなき世をおもしろくすみなす ものはゲームなりけり—



山口大学教育学部 上地広昭

ゲーミフィケーションとは

皆さんは、「ゲーミフィケーション (Gamification)」という言葉をお聞きになったことがありますでしょうか？そんな言葉は聞いたが事がないという人でも、買い物ごとにポイントが溜まるカードや、ランクによって色が変わるクレジットカードなどはお持ちではないでしょうか。それらのカードは、まさにゲーミフィケーションの最たる適用例といえます。

現在、サービスに対する顧客のエンゲージメントを高めるための手法としてこのゲーミフィケーションが非常に注目を集めています。特に、ビジネスの世界では、ゲーミフィケーションは、次世代のマーケティング方略と目されており、多くの企業が採用しています。ゲーミフィケーションとは「ゲーム以外の文脈に、ゲームの要素やデザインを応用すること」です。単なる「ゲーム」との違いは、ゲームの場合はゲームを行うこと自体が目的になっているのに対して（ゲームを楽しむために、ゲームを行っています）、ゲーミフィケーションはゲームを行うことが目的ではありません。ゲームの外にある究極の目標（売上げの向上、学力の獲得、健康行動の継続など）を達成させることがゲーミフィケーションの目的であり、そのためにゲームの要素を盛り込んでいます。言い方を換えれば、ゲームの要素を利用することで、顧客の動機づけを高めて、究極の目標達成に近づけるための仕掛けがゲーミフィケーションなのです。

ポイント、バッジ、リーダーボード

ゲーミフィケーションでは、動機づけを高める手法として、「ポイント (point)」、「バッジ (badge)」、および「リーダーボード (leaderboard)」の三つがあります。これらの頭文字をとって「PBL」と呼ばれることもあります。まず、ポイントは、進行を数

量的ユニット（数値）として表示する方法です。現在、多くのお店が採用している買い物の度にポイントが付与するシステムがこれに当たります。ポイントシステムを採用することで、顧客は同一商品を買うのであれば、ポイントが貰える特定の店を優先的に選択するようになります。続いて、バッジは、達成状況に合わせてアイコンを変えることで外部に可視化させるシステムです。このシステムは、実社会でも数多く採用されており、たとえば、軍隊の階級章、オリンピックのメダル、武道の色帯などがこれに当たります。上に書いたクレジットカードのランクによってゴールドやプラチナなど色が変わるシステムもこのバッジです。一般的に、バッジはポイントの累積に基づき変化します（100ポイント貯まったらゴールドなど）。また、周囲との差異によって生まれる優越感（もしくは劣等感）を利用して動機づけを高めます。最後は、リーダーボードです。このシステムは平たく言えば「順位づけ」のことです。競争させ、その結果を順位で表示することで自我志向的な動機づけを高めます。ただし、後でも述べますが、この手法の使用に当たっては逆効果になる可能性もあるので、注意が必要です。

ゲーミフィケーションの効果のエビデンス

実社会での実践が先行しがちなゲーミフィケーションですが、ここ最近では、ゲーミフィケーションを応用した実証的研究も行われるようになってきました。PubMedなどの研究データベースを用いた検索ヒット数も急増しており、これはゲーミフィケーションが学術的にも一般化していることを示しています。Hamari, Koivisto, & Sarsa (2014) は、ゲーミフィケーションを応用した24の先行研究をレビューし、その有効性をまとめた結果、多くの研究で「ポジティブ」もしくは「一部ポジティブ」の

結果を示していることを報告しています。

また、ゲーミフィケーションの構成要素（ポイント、バッジ、およびリーダーボード）の効果について個別に検証した研究もあります。たとえば、Attalia & Arieli-Attalib (2014) はポイントの効果について検証しています。彼らは、数学の問題に対する正答率や回答の早さに応じてポイントを付与し、ポイントの付与がパフォーマンスに影響を与えるかどうかを調べました。その結果、ポイントの付与によって回答の早さが上がったことを報告しています（ただし、正答率は上がっていませんでした）。また、Hamari (2017) は、Web 上の出品サイト（ユーザー間での物品売買を仲介するサイト）におけるバッジの効果を検証するためのフィールド実験を行っています。その結果、出品数、取引成立数、コメント数、およびページビューにおいてバッジ適用の前後で有意な変化が認められたことを報告しています。このように、研究の質や量に不十分な点はあるものの、一応、ポイント、バッジともに有効である可能性が示されています。

ただし、リーダーボードの効果については、ポイントやバッジのように好ましい結果が得られていません。Christy & Fox (2014) は、女子大学生を対象に、女性が上位を占める架空の順位表を見せた上で、数学の問題を解かせた結果、得点が低くなることを報告しています。この原因については、上方社会比較（優れた者と比較することによる劣等感がパフォーマンスを下げること）が考えられています。動機づけ研究においても、古くから自我志向（他者比較によって有能感を得ようとする傾向）の弊害が報告されており、リーダーボードは一部の者にしか効果がない可能性があります。そのため、リーダーボードの使用に当たっては慎重になる必要があります。

ゲーミフィケーションの適した集団

ゲーミフィケーションの効果は、対象者の属性によって異なるという報告もあります。Koivisto & Hamari (2014) は、ゲーミフィケーションの原理を適用したアプリケーションの快楽的側面（プレイフルネス）と実用的側面（使いやすさ）に対する評価の性差および年齢差を調べています。一般的に、女性に比べ、男性の方がゲームの要素に好意的な態

度を示すのではないかと思われるかもしれませんが、結果は逆でした。女性の方が、ゲーミフィケーションの「使いやすさ」「プレイフルネス」に対してポジティブに捉えていました。また、この研究では、若者ほど時間経過に伴うプレイフルネスの低下が顕著であり、若者の飽きやすさも示されていました。

おわりに

ゲーミフィケーションは実践先行の概念です。すでに、ビジネスを中心に様々な分野において応用されており、その効果についてもほとんど疑われることなく使用されています。しかし、実際のところ、その効果については未だ十分に検証されておらず、実感に過ぎません。ゲーミフィケーションの応用は今後も益々増えていくものと思われるので、心理学の分野から慎重に効果を検証していくことが求められています。

引用文献

- Attalia, Y. & Arieli-Attalib, M. (2015). Gamification in assessment: Do points affect test performance? *Computers & Education*, 83, 57–63.
- Christy, K. R. & Fox, J. (2014). Leaderboards in a virtual classroom: A test of stereotype threat and social comparison explanations for women's math performance. *Computers & Education*, 78, 66–77.
- Hamari, J. (2017). Do badges increase user activity? A field experiment on effects of gamification. *Computers in Human Behavior*, 71, 469–478.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work?—A Literature Review of Empirical Studies on Gamification In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii.
- Koivisto, J. & Hamari, J. (2015). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior*, 35, 179–188.

21 世紀の教育に必要な 学校ポジティブ教育



早稲田大学人間科学学術院 竹中晃二

教員生活の終盤を迎え、自分の専門である健康心理学が実際の社会にどのように貢献できるのか、つまり研究そのものよりもリアル・ワールドでの実践に興味が移っています。用語で言えば、効能 (efficacy：理想条件下での有効性) の検証よりはむしろ効果 (effectiveness：一般条件下での有効性) の追求に興味があると言ったらよいのでしょうか。本稿では、ある小学校全体で行っている「学校ポジティブ教育」についてご紹介します。

メンタルヘルス・プロモーション 「こころの ABC 活動」

現在の興味の一つに、メンタルヘルス・プロモーションがあり、メンタルヘルス疾患・問題の『予防』を超えた普及啓発活動を目指しています。先進諸国では、「タバコをやめましょう」、「健康的な食事を取りましょう」、「運動しましょう」というフィジカルヘルス・プロモーションと同様に、「メンタルヘルスを良い状態に保つような活動を行いましょう」という奨励が盛んに行われています。この動きは、どの先進諸国においてもメンタルヘルス疾患・問題が頻発しており、個人だけでなく社会全体にとっても大きな損失となっており、予防の重要性、また予防を超えるプロモーション活動が期待されているためです。

私たちは、提唱するメンタルヘルス・プロモーションを「こころの ABC 活動」と名付け、健康ブランディング方略を用いて普及啓発活動を行っています。「こころの ABC 活動」では、A を Act (からだを動かす、趣味や楽しいことを積極的にやる、家族や友人と積極的に交わる)、B を Belong (会やグループに所属し、帰属意識を強めたり、周りからのサポートを得やすくする)、C を Challenge (ハードルの低い挑戦的活動、ボランティア活動、動植物の世話をやる) と単純化し、わかりやすくイラスト例を示して伝えるようにしています。「こころの ABC

活動」は、東日本大震災後の被災地学校における学校内・学級内の閉塞感を解消するために開始した活動ですが、現在では成人にも応用しています。

学校ポジティブ教育に発展

学校ポジティブ教育は、平成 28~30 年度科学研究費補助金基盤研究 (B) の適用を受けて、学校全体をポジティブにすることを目指し、東京都小平市の小学校の協力を得て開始した実践研究です。学校ポジティブ教育は、学校や子どもたちに起こっている個々の問題への対症療法ではなく、子どもの自尊心・自己効力感の増強とポジティブ感情の醸成・強化をねらった包括的な教育です。現在、学校では、不登校、いじめ、暴力などのほか、学習意欲の低下、社会性の欠如、基本的ライフスタイルの乱れなどが顕在化し、教員の皆さんは個々の問題の対応に追われるばかりです。しかし、対症療法による対応では、モグラたたきに似て、どれも本質的な予防措置になっていません。

学校ポジティブ教育の考え方は、図に示すように、氷山に例え、生活習慣病の前駆状態であるメタボリック・シンドロームをイメージすればわかりやすいと思います。顕在化している個々の問題は、海面から出ている個々の生活習慣病 (糖尿病、脳卒中、心疾患など) に相当し、その海中に共通して隠れている氷の塊、すなわちメタボに対する早期対処こそ

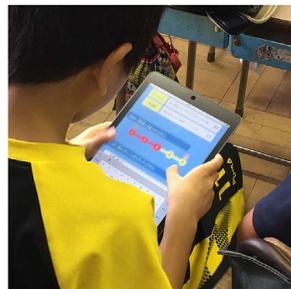


が予防策となります。学校ポジティブ教育は、この「こころのメタボ」に働きかけようとしています。

学校ポジティブ教育の1年目では、児童のメンタルヘルスを良い状態に保たせることを目的に、学校における様々な場や機会を通して、先述した「こころのABC活動」を行いました。例えば、既存の学校行事や環境と連携させる活動、強化学習・単元で取り組む活動および地域のパートナーと取り組む活動としてです。特別に時間を割いて、特定の指導者が実施するプログラムの実践は、指導者が転勤したり、指定校でなくなれば廃れていきます。既存の活動や教科内であれば、無理なく継続化をはかりやすくします。

2年目にあたる今年度は、「強み（得意なところ、長所、よいところ）」の教育実践です。この教育では、自分の「強み」に気づかせ、その「強み」を日常生活で発揮させ、自ら諸問題の解決にあたる能力を身につけさせることを目的にしています。本年度は、2種類の介入が走っています。1つは、5年生を対象に、事前に「強み」質問紙を用い、24の強み（感謝、ユーモア、リーダーシップ、謙虚さなど）から個々人の「強み」上位5項目を選択させました。それら、個々人の5つの「強み」をタブレットに登録します。その後、3週間の間、帰りの会において、自分の「強み」について発揮の程度や満足度の評定を行わせ、感想を記入させ、担任を含むスタッフ（修士課程：太田裕子担当）からコメントが掲載されるという仕組みです。ソフト開発は、共同研究者である山口大学の上地広昭先生に協力いただきました。介入群にあたるクラスは、ウエイティング・リスト群と比べて、「強み」の認識や活用が増加し、ストレス反応の低下や学校エンゲージメントの増加が見られています。

もう一つの「強み」介入としては、1~4年、6年生を対象としたプリントによる実践です。8つの課題（よかったことの振り返り、他人の強み探し、自分の強みの認識、自分の強みの活用、感謝の気持ち、樂觀、熱意、グリット）が行えるようにプリントが用意されており、学年に応じて行うプリント作業は学年ごとに選択され、学級活動や行事と関連させて使用することになっています。今後は、これらの評価を行い、効果検証に結びつけていきます。



21世紀の教育目標

21世紀の教育では、従来の読み書きや計算能力の強化に加えて、アクティブ・ラーニングやプログラミングなど、単に知識の獲得から知識の活かし方、また論理的で創造性を高める教育内容にシフトしていきます。

一方で、私たちの身の回りに起こる様々な事柄への対処能力の強化、例えば環境の悪化、地球温暖化、犯罪、貧困、自然災害などに対する危機管理能力の強化、そしてそのような危機に直面した際に必要な回復力（レジリエンス）を身に付けさせることも重要な教育目標と言えます。これらの教育は、ストレス対処や他者との関係づくり、そして「うまく生きる力」、「よく生きる力」、「社会的なつながり」を高めるスキル発達の支援につながります。

危機管理や「よく生きる」「うまく生きる」といったスキルの獲得は、からだどころ双方向の教育と言えます。私たちは、成績評価ということで、ややもすると知育の改善にばかり目が向き、しかし子どもたちが将来たくましく、しなやかに生きていくためには、先の重要性にも時間を割くべきです。しかし、これらのスキル獲得は、従来、測定することも確認することも難しく、また能力を伸ばす方法論が確立されていないこともあって教育内容として確立されてきませんでした。

学校ポジティブ教育では、特にメンタルヘルスの強化、そして自分の「強み」に気付かせ、それらを伸ばす教育を行っています。学校ポジティブ教育の実践によって、すべての子どもを対象に、人の根幹となる精神的なベースを整え、伸ばし、その成果として、子どもが些細な周辺の出来事に惑わされないで毎日の生活を送れるように期待しています。

認知心理学の専門を活かした食行動研究



筑波大学人間系 井上和哉

認知課題を利用した食欲のコントロール

厚生労働省の統計で示されているように、高血圧症や糖尿病などの生活習慣病の発症率は近年増加しつつある。こうした生活習慣病の予防や改善には食事のコントロールが有効である。しかし、食欲は本能的な欲求であるため、意図的にコントロールすることは困難である。こうしたことから、意図に依存しない食欲のコントロール手法の開発が必要とされている。近年、認知的な課題を利用して摂食量を減らす試みがいくつか行われている。たとえば、ある刺激が提示されたときにキー押し反応を抑制する課題（go/no-go 課題）を繰り返し行うと、反応を抑制する刺激と高カロリーの食べ物の写真が対提示された群では、カロリーの摂取量が減少し、体重も減少する（Lawrence et al., 2015）。また、食べているところを繰り返しイメージするだけで、イメージした食べ物の摂食量が減少することもある（Morewedge et al., 2010）。

視覚刺激の提示による感性満腹感

上記で紹介した研究と関連する現象に、感性満腹感（sensory-specific satiety）というものがある。これは、繰り返し摂食した食べ物に対する選好や食欲が低下する現象である。実際に食べた物もしくは味覚的に類似した食べ物に対してのみ生起するため、単なる満腹感ではなく、感覚特異的なものであると考えられている。感性満腹感は実際に摂食させないと生起しないため、食行動のコントロールには使用することができない。しかし、もし食べ物の写真や動画を繰り返し見るだけで、感性満腹感と類似した効果を生じさせることができるとすれば、食行動をコントロールする手法として将来的に利用できる可能性がある。

そこで筆者（Inoue et al., 2018）は食べ物が含ま

れた動画を長時間観察することで食欲が変容するのか、もし変容した場合にどのようなメカニズムでその現象が生起するのかを明らかにすることを試みた。実験の結果、動画で観察した食べ物（グミまたはポテトチップス）と観察していない食べ物との間で、動画観察前後の食欲の変化に違いが認められた。ただし、動画の中の食べ物に注意を向け、かつ食べ物を食べているような動画を見たときのみ、この現象は生起した。このことから、食べ物の動画を長時間見続けることで食欲が変化すること、そのためには、食べ物に注意を向け摂食のシミュレーションを内行的に行うことが重要であることが示唆された（摂食のシミュレーションが意識的か、無意識的かは本研究の結果からは不明確である）。

今後の展開

当初は、動画の観察前後で、動画で提示した食べ物に対する食欲が低下することを想定した。しかし、想定とは異なり、動画で提示した食べ物に対する食欲の低下よりもむしろ、提示していない食べ物に対する食欲が増加した。若干拡大的な解釈ではあるが、好きな食べ物を繰り返し見ること、あまり好きではないが健康的な食べ物に対する食欲を増加させ、健康的な食生活の形成につなげることができると考えられる。とはいえ、本研究の試みは始まったばかりであり、動画で観察した食べ物に対する食欲は本当に低下しないのか、動画の観察は摂食量に影響を与えるのか、より大きな効果を生じさせるためにはどうすれば良いかなど、基礎研究のレベルで明らかにすべきことが数多く残されている。私自身の専門は認知心理学であるが、今後も健康心理学への応用につながる基礎研究を展開していきたいと考えている。

これまでの臨床経験を振り返って



(株) LITALICO 阿部道代

お陰様で生活年齢だけは確実に積み重なってきているなあと日々実感できるようになりました。一方で、一心理士としてこれまで社会的な貢献ができてきた実感は乏しく、臨床経験の年数をいくらか重ねてきても成長を実感できずに今でも悩みもがきながら心理の仕事に向き合う毎日です。

私が細々ながらもこれまで心理士として臨床に携わってくることができた背景について考えてみることで、これから臨床の場でご活躍されようとしている先生方の、ほんの少しの励みに多少なりとも貢献できましたら大変幸いと思い、大変僣越ながらこれまでの自身の臨床経緯を振り返ることを通じて感じてきたこと述べてみたいと思います。

私が心理士として臨床に携わることになったのは大学院修了後に「専門健康心理士」を取得してからでした。行政機関である保健福祉センター内において、乳幼児期の特に2~3歳のお子さんを持つ親御様を対象とした発達相談を担当させていただいたことが始まりでした。その後、地域療育センターの乳幼児支援係にて「心理判定員」として所属し、乳幼児期のお子さんの発達に関する相談・助言・早期療育等に関連した業務を担当してきました。そして現在は、主に障害児者支援事業を展開しております一般企業に所属し、児童発達支援事業部において未就学児の、主に発達障害をお持ちのお子さんを対象とした療育指導を担当しております。

こうやってこれまでいくつかの臨床の場を経験させていただくことができたのは、各職場にて第一線で活躍されている心理士の先輩方と共にお仕事をさせていただけたことで「現場で学ぶ」機会に恵まれたことがとても大きいと感じています。学生時代から心理士として必要なことを「学び身につけたつもり」でいても、それはあくまでもひとつの「基礎を

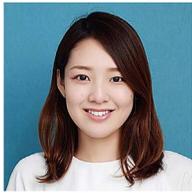
知っていること」にすぎず、臨床現場に出てしまえば、常に応用力と柔軟性と対応力が求められることを実感する毎日でした。駆け出しのころは、心理士としてケースを担当することに対する不安と恐怖を抱えながら向き合うことも多くありました（今でも緊張しながらの日々です…）が、当時は先輩方の、仕事に対峙する様子や姿勢を垣間見せていただくことを通じて臨床の場で何が求められるのか、どんなスキルや知識が必要なのかを示していただき、そこから学びながら手探りで一つひとつのケースと向き合っていたように思います。そしてもう一つ、仕事を続けてこられた要因と感ずることは、単純に私の中で「子どもの発達・心理」に興味関心を持ち続けてこられたことではないかと思っています。ケースと向き合うことは悩むことも多くて逃げ出したくなることもあります。それでも、目の前のお子さんへの興味関心が自分の根底にあることが、マイペースながらも学び続ける姿勢だったり、ケースに向き合う姿勢につながっているのではないかと思っています。

私が専門健康心理士の資格を取得したのは、もう10年以上前になります。今回、このような機会を頂戴したことを契機に、自分が臨床の場に携わってこられたことの背景にあるものはなにかについて改めてじっくりと考え、また日々の仕事に対して反省させていただく機会となりました。そのことにまず深く御礼申し上げたいと思います。誠にありがとうございました。そして改めて、少しでも臨床の場に貢献していける心理士になっていけるように努力を重ねていきたいと感じております。

本当にまだまだ未熟な心理士ですので、どうぞこれからも広く先生方からのご指導いただけますようお願い申し上げます。

第30回大会優秀発表賞を受賞して

上司-部下間の制御適合はワーク・エンゲイジメントを高めるか？



後藤凜子 (九州大学)
池田 浩 (九州大学)
縄田健悟 (福岡大学)
青島未佳 (産学連携機構九州)
山口裕幸 (九州大学)

この度は大変光栄な賞を賜り、誠にありがとうございます。私は社会心理学的なアプローチを用いて、働く人々の健全な労働意欲に関する研究を行っています。その背景として、自身の就労経験があります。組織や集団が独自に持つ力学を生かした介入案の提示により、個々のベースラインの底上げに繋がりたいと考えております。今回の受賞を励みとし、一層研究活動に邁進して参る所存です。

喫煙に対する潜在的・顕在的態度とその変容可能性



小林正法・大竹恵子
(関西学院大学・応用心理科学研究センター)

大会優秀発表賞を頂けたことに感謝申し上げます。本研究は、潜在的態度に着目し、非喫煙者における受動喫煙対処行動の個人差の背景を探ろうと試みました。対処行動の違いと潜在的態度に関連はなかったものの、受動喫煙の回避行動を取りにくい人でも、喫煙には回避的な態度であることがわかりました。今後は、潜在的態度に加えて社会・環境要因も考慮した検討が重要だと考えています。

高齢者の慢性的なストレスに対するコーピングの検討



村山 陽 (東京都健康長寿医療センター研究所)
山口 淳 (東京都健康長寿医療センター研究所)
山崎幸子 (文京学院大学)
藤原佳典 (東京都健康長寿医療センター研究所)

この度は、名誉ある賞をいただきましてありがとうございます。本研究にご協力くださいました調査対象者の皆様および先生方に感謝申し上げます。超高齢社会を迎え、高齢者のメンタルヘルスに関する研究の意義や重要性はますます高まっています。本研究は、まだ端緒についたばかりの領域ですが、高齢社会の諸問題の解決に向けて社会的価値の高い実用的な研究になるように励んでいきたいと思っております。

回想による楽観性向上の個人差とその神経基盤の検討



大場健太郎¹, Marie Barthel², 阿部光一¹,
平野香南¹, 石橋 遼¹, 野内 類¹,
川島隆太¹, 杉浦元亮¹
(¹ 東北大学, ²Bordeaux University)

この度は、大会優秀発表賞「新奇・独創性部門」を頂き、大変光栄に思っております。大変素晴らしい副賞も頂きました(“I am a significant Health Psychologist p<.0001” Tシャツ!)。この境地の研究者を目指し、人々の健康増進に少しでも寄与できるような研究に精進していく所存です。今後ともよろしく願い申し上げます。

事務局からのお知らせ

岸 太一 (東邦大学)

本学会は、来年に代議員・役員（理事・監事）の選挙を控えております。そして、その選挙を踏まえ、新執行部が6月に発足しますが、新執行部による運営体制が従来のものとは変わります。そこで、この場をお借りして、説明させていただきたいと思っております。

本学会の運営体制は、一般社団法人化以降、「社員総会」、「理事会」、「常任理事会」という、いわば「3階建て」の運営体制でした。しかし、今期を以て、常任理事および常任理事会を廃止することが決定しました。ですので、来期以降の運営体制は、「社員総会」および「理事会」という、「2階建て」の運営体制に変わります。

本学会は一般社団法人に移行する際に、従来の理事会、常任理事会を法人化後もそのまま設置しておりました。しかし、他の法人化学会を見ますと、常任理事会を設置している学会は少数です。これは、法人化前の「理事会」は法人化後の「社員総会」に該当し、法人化前の「常任理事会」が法人化後の「理事会」に該当すると解釈されているためです。そこで、本学会も他学会に倣い、理事会と社員総会による運営体制とすることが6月の定例社員総会に諮られ、了承されました。

そして、この変更に合わせて、代議員および理事、監事の定数も変更となりました。代議員は現状の50名から30名に、理事は30名から11名（理事長1名、副理事長3名、平理事7名）となる予定です。それぞれ、定数削減となっておりますが、これは従来の常任理事を理事に、理事を代議員とみなすためであります。

その一方で、監事の定数は現在の2名から3名へと1名の増員となりました。これは、今回の運営体制の変更に伴い、理事会の開催回数が増えること、理事会の開催には監事の出席が必要であり、最低1名の監事が理事会に出席する状況を担保する必要があることからの措置です。

以上の変更に伴い、来年に予定されている代議員および役員（理事および監事）の選挙も若干の変更が生じる予定です。選挙日程などはほぼ例年通りですが、前述の通り、定数が増えます。この点についてご理解の上、来年の選挙への投票をお願いいたします。

この件につきまして、ご質問やご意見がございましたら、学会事務局までお送りいただけますよう、お願い申し上げます。

Health Psychologist 2018.11 ヘルス・サイコジスト NO. 77

発行	2018年11月30日
編集・発行	日本健康心理学会
本部事務局	日本健康心理学会本部事務局 〒162-0801 東京都新宿区山吹町358-5 アカデミーセンター
TEL	03-6824-9375
FAX	03-5227-8631
ホームページ	http://jahp.wdc-jp.com/
制作	株式会社国際文献社

新入会員の募集 一多くの方にお勧めください

日本健康心理学会は、現在1,900名の会員で構成され、毎月さまざまな方から入会のお申し込みをいただいております。本学会は、専門の研究者一心理学、医学、教育学、社会福祉学、看護学、栄養学、体育学、公衆衛生学、生物学などの領域一はもちろん、健康心理学、すなわち心と体の健康問題に関係のある仕事をしている方々も入会できます。企業や小中高校の先生方も入会しておられます。

入会されますと、年次大会（年一回）、セミナー、研究会への参加ができ、ニューズレター「ヘルス・サイコジスト」（電子版）および学会機関誌「Journal of Health Psychology Research」（電子版）の閲覧ができます。入会金3,000円、年会費7,000円です。

入会ご希望の方には、左記ホームページへのアクセスをお勧めください。

〈機関誌の原稿募集中〉

「Journal of Health Psychology Research」の原稿（和文・英文）を随時募集しています。学会ホームページの電子投稿システムより、ご投稿ください。