

対人認知の顔の機能に対する処理人物 の複数化と人物間顕現性の相互作用

川 西 千 弘

The effect of the number of targets and interpersonal salience
concerning the function of face on person perception

KAWANISHI Chihiro

問 題

これまでの対人認知研究は、言語或は顔というように単一情報のみに基づいて理論やモデルが構築されがちであった。しかし、実際には顔情報と言語情報は独立したものではなく、むしろ互いに影響しあって一人の総合的な人物像を形成していると思われる。そのため、より現実場面に密着した研究を展開するには、これら両情報を同時に取り上げ、その対人認知過程における統合・組織化のメカニズムについて考慮することが重要である。そこで、川西（1993）は様々な情報が混在する中で、特に顔情報がその人物固有であり具象性のあることから顕著かつ利用可能性の高い情報であることをうけて顔情報のスキーマ的機能を仮定し、対人認知過程の初期における顔情報の有効性を示唆した。さらに、川西（1994）は多義的で曖昧な言語情報に対する顔情報の機能とそれが適応される状況について言及し、処理人物の複数化との関連性を検討した。具体的には、同時に印象を形成する人物数を1人、2人或は4人と増加させることによって、自由再生や印象評定において顔の影響がどのように変化するのかを明らかにした。その結果、処理人物が増大するにつれて、自由再生課題では顔の好ましさに一致する言語情報が選好的に想起され、また印象評定においても顔の影響がより著しくなること、それが好ましくない顔で特に顕著であることを確認した。同時処理する人物の複数化は、(a)各人物に対する情報処理を複雑化し、(b)認知者の注意を各人物に分散し、さらに(c)人物間の干渉作用を誘引するものと考えられる。そのため認知者の処理資源容量の限界を越えるこれらの状況では、人はできうかぎり情報処理を単純化し、自己の処理システムを補償しようとしたはずである。その際、顔情報はスキーマ的機能を有することによって最も少ない心的努力で最も効率的な処理を可能にし、さらに顔情報自体が鮮明な視覚情報であるため符号化されやすく(Egan, Pittner, & Goldstein, 1977)、記憶からより容易に取り出されやすいと考えられる。そこで、処理人物数が増大するにつれて認知者は顔情報により依存した情報処理を行ったために前述の結果が得られたものと解釈できた。しかし、この実験では複数条件における構成メンバーの組み合わせ効果、いわゆるメンバー内の顕現性の効果

と処理人物の複数化との関連については、まったく検討されていない。つまり処理人物が複数条件において各人物の顔の好ましさの程度を一樣としたため、それらを弁別する必要から顔情報の影響がより増幅した可能性がある。

対人認知における顕現性の効果については、Taylor & Fiske(1975)が先駆的な研究を行っている。彼らは、知覚的に目立つ情報は後続の因果的説明において大きな役割を果たすだろうという仮説を検討するために、被験者に2人の人物が会話しているところを観察させ、会話内容の再生と会話者の印象評定及び会話者の会話内容への影響度を評定させた。その結果、被験者の観察位置から正面に見える正に目立つ座席にいた人物、つまり被験者の知覚を最も集めた人物が会話内容の主導権を持つ程度に関してより高く評定されることが明らかになった。さらに、Taylor, Crocker, Fiske, Sprinzen & Winkler(1979)は同様の手法を用いて更に詳細な検討を行ったところ、やはり被験者の正面に座した人物が会話に与える影響が大きく、これに加えてその人物の印象が極端に評価されることが示された。また、北村(1990)はこれらの研究結果をうけて、複数の人物の中で目立つことを人物間顕現性と命名し、4人の人物の中からあらかじめ実験者が設定した条件に最も適する人物を選択させるという手法を用いて、情報处理的観点から顕現性の効果を検討した。その結果、人物間顕現性の高い人物の情報はそうでない人物より再生されやすく、さらに判断潜時から顕現性の高い人物の情報に対する判断が、そうでない人物より速くなされることが明らかになった。北村(1990)は、顕現性が高いことによってより豊富な符号化処理を受けやすいため、強固な記憶が形成されるので検索されやすくなる。しかも、顕現性の高い情報は可得性(accessibility)が高まっており、そのため判断に用いられやすく印象をその特性概念の方向に導くと解釈している。以上のことを総合して顕現性が対人認知に与える影響を考慮すると、顕現性が高い人物の情報はその他の人物情報に比べて注意を引きやすい(Fiske & Taylor, 1991)と思われる。そこで、この注意の焦点化がその対象となる特定の人物に対する選択的でしかも精緻な処理を促進するため、その人物情報の記憶がより鮮明になり、印象はより高度に組織化され、一貫性の高いものになると考えられる。また、Fiske & Taylor(1991)は、顕現性に関与するものとして前述した視覚的位置効果や認知者の認知対象への目的・嗜好性及び先行知識や期待感からの逸脱性などを上げているが、その中で視覚情報それ自体がもつ意味についても詳細に触れている。つまり男性集団の中に紛れ込んだ1人の女性のように、或は図と地の効果のように、文脈の要因にかかわらず、その視覚情報の元々備わった特性が際立つ場合が存在するのである。この点を考慮するなら、人物像を具体的に表象する顔情報においても同様の効果が期待され、顔の好ましさの程度の高低が人物間の弁別性を高め、認知者の注意の焦点化を図り、情報の顕現性について有効な指標となり得るかもしれない。

以上のことから、前述したように同時に処理しなければならない人物数の複数化が各処理人物に対する注意の分散化をもたらすのに対して、複数を構成するメンバーの人物間顕現性が注意の焦点化をもたらすものとする、顕現性を操作することによって処理人物数の効果が減少することが予測される。このような視点から、本研究は、対人認知において処理人物の複数化やその複数を構成するメンバーの人物間顕現性を同時に操作し、これら2要因の関連性を探り、そのような状況下で、多義的な言語情報に対して顔情報の影響及び機能が如何に変容するかを検討する。なお、今回の実験では処理人物の複数化が単なる言語情報量の増加ではなく、各人物を弁別する

ことから生じる認知者の情報処理資源への負荷効果に関連するものであることを再確認するために、各人物への言語情報量も要因に加えた。また、処理人物が複数である場合、その構成メンバーの人物間顕現性を操作するために、刺激人物とその他の同時に提示されるフィラー人物に関して、顔の好ましさを程度の高低が反対になるように組み合わせた。

方 法

被験者

女子大学生173名。ただし実験が2週間のインターバルをおいて2日にわたったので、この両日共に出席した者を被験者とした。

実験計画

3×2×2の3要因計画とした。第1要因は処理人物数であり、同時に提示される処理人物が1人、2人又は4人の3水準からなる。第2要因は、処理人物の顔の好ましさを程度であり、好ましい顔（以下P顔と記す）と好ましくない顔（以下N顔と記す）の2水準からなる。そして、第3要因は言語情報量で、各処理人物に対する言語情報が5文の場合と10文の場合の2水準からなる。3要因とも被験者間要因であり、被験者と処理人物は異性間とした。なお、処理人物が複数の場合は刺激人物とフィラー人物の顔の好ましさを程度の組み合わせを反対にした。そのため、例えば（4人・P顔・5文）条件に配置された被験者は、調査1日目に選択したP顔1人（刺激人物）とN顔3人（フィラー人物）の計4人について印象を形成し、全情報量として20文を処理したことになる。

刺激材料

- (1) 顔刺激：川西(1993,1994)が用いたのと同じの40枚の男性顔写真を用いた。
- (2) 言語刺激：川西(1994)が用いたのと同じの言語刺激を用いた。つまり、予備調査によって選択した好ましい文(以下Pos文と記す)20文(評定平均点5.68, SD=0.50)、好ましくない文(以下Neg文と記す)20文(評定平均点2.36, SD=0.46)及びこの次元で中立と思われる文(以下中立文と記す)10文(評定平均点4.22, SD=0.27)を用いた。なお、評定は7検法を用い、数値が高いほど肯定的な文であることを示しており、Pos文とNeg文の評定平均点の差に関する検定では有意な差が認められた($t(32)=21.2$, $p<.001$)。これらを用いて、言語情報量に関係なくPos文、Neg文及び中立文の文章比率が2:2:1になるように組み合わせ、言語刺激とした。

手続き

実験は、被験者を2クラスに分けたうえ、集団法で全被験者一斉に回答させる形式で行った。調査1日目には、次の2課程を行った。

- (1) 基準値の測定：言語刺激のみから印象を形成させた。刺激人物Aさんの言語情報を冊子で提示した。なお、各ページには1文ずつ言語刺激文が掲載されており、各ページの提示時間は10

秒間とした。その際、第3要因の言語情報量が基準値測定時と調査2日目の調査時で同一になるように被験者を配置した。刺激提示後、3分間のディストラクター課題を行い、その後印象評定課題を行った。印象評定は林(1978a,b)及び森永・松村(1987)を参考にして、対人認知に関連性の高い形容詞18対を選択し、評定は7件法のSD形式とした。評定用紙上、左右どちらに肯定的な形容詞がくるかは、形容詞対毎にランダムに配置し、提示順序を入れ替えたリストを4種類作成し、被験者間でカウンターバランした。また、評定用紙と刺激は別の冊子になっており、評定中は刺激が除かれた状態にあった。

- (2) 顔刺激の選択：顔刺激として選択した40枚の全写真をカラーコピーした図版を被験者に配布し、各自P顔、N顔各々4名ずつ順位をつけて選択させた。被験者の嗜好の個人差を重視する立場から、各々被験者の主観的判断によってP顔、N顔を決定させたが、その際決して美醜次元に拠らないことを教示した。

調査2日目には、以下の手順により、顔刺激と言語刺激の両刺激を提示し、実験を行った。

- (1) 処理人物情報の提示：処理人物情報は冊子で提示した。各ページは、処理人物名、その人物の顔刺激及びその人物の行動文から構成した。処理人物名は、男性名として一般的なものを選択し、ひらがな3文字を用いて表記した(刺激人物名は“けんじ”とし、処理人物数が複数条件の場合はフィラー人物名に“のはる”“あきら”及び“たろう”を用いた)。また、顔刺激は同人物に対しては同一の写真を用い、処理人物が複数条件の場合は刺激人物は条件に当てはまる顔の好ましさの程度のうち1位のものを用い、フィラー人物にはそれと反対の顔の好ましさの程度のうち1～3位のものを配置した。各ページの提示時間は10秒間とした。すべての被験者に対して「これは、人がどのようにして他者の印象を形成するかを調べる調査です。こちらの指示に従って冊子を繰っていただきますが、登場する人物は1人とは限りませんので、必ず各ページの人物名、その人物の写真及び行動を確認しながら各人物がどのような人物かを考えて下さい」と教示した。つまり、この段階では被験者は何人の印象を形成するのか、また誰に注目するのかについてはまったく予期しない状態にあった。なお、処理人物が複数条件の場合は各処理人物の登場順序及び言語刺激の種類はランダムに配置した。
- (2) ディストラクター課題： 処理人物情報の提示後、ただちに1桁数字の加算課題を3分間行った。
- (3) 印象評定課題：基準値測定時と同様の方法で、刺激人物“けんじ”についての印象を3分間で評定させた(以下、印象値と記す)。
- (4) 自由再生課題：各処理人物名だけを記入した用紙を配付し、各処理人物毎にその人物についての言語刺激をできるだけ正確に再生することを求めた。時間は10分間とした。
- (5) 操作チェック：処理人物数が複数条件の場合のみ、人物の混同をチェックするため各人物の顔刺激を提示し、その人物名の記載を求めた。

結 果

操作チェック

処理人物数が4人の場合のみ、人物の混同がみられ、その該当被験者3名は以下の分析の対象

から除外した。その結果、各条件には12-20名の被験者が配置された。

自由再生課題

- (1) 処理人物数4人条件における全再生数の比較：人物間顕現性が再生に及ぼす影響を直接検討するために、刺激人物とその他のフィラー人物についての再生数を比較した。具体的には、刺激人物である“けんじ”に関する再生数とフィラー人物3人の再生数の平均を用い、記憶の種類については分類せず全再生数について1要因の分散分析を行った。その結果、刺激人物に関する全再生数は2.51、フィラー人物3人の全再生数の平均は1.27で、その差は有意であった ($F(1,50)=39.59, p<.01$)。
- (2) 自由再生結果：統一した指標化を図るために、処理人物が複数条件においても刺激人物である“けんじ”についての再生だけを分析の対象とした。なお、記憶の種類として一致項目と不一致項目を設定した。例えば、P顔条件（処理人物が複数条件では刺激人物である“けんじ”がP顔、その他のフィラー人物がN顔）の場合 Pos 文は一致項目、Neg 文は不一致項目とし、N顔条件（処理人物が複数条件では刺激人物である“けんじ”がN顔、その他のフィラー人物がP顔）では組み合わせが逆になるようにして数値化した。実験目的について知らされていない2人の判定者に再生の評定を依頼し、その一致率は85.3%であった。それぞれの項目毎に再生数の割合を算出し、自由再生課題の指標とした (Figure 1. 参照)。ここでは処理人物数と顔の好ましさの程度及び記憶の種類の要因により情報の組織化にどのような差が見られるかを検討するために、処理人物数3（1人、2人、4人）×顔の好ましさの程度2（P顔、N顔）×記憶の種類2（刺激人物の顔情報に一致、不一致）の3要因分散分析を行った。その結果、

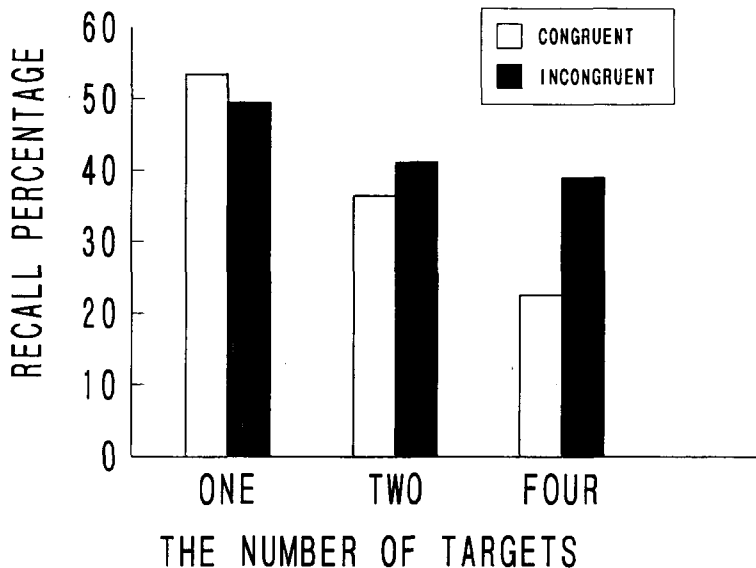


Figure 1. Mean of recall percentage about stimulus person as the function of number of targets and relatedness between sentences and portraits.

処理人物数の主効果が有意になり ($F(1,167)=13.14, p<.01$), 処理人物数が少ない方が再生率が高かった。これは、処理人物数が複数条件では複数人物について再生を求めたが、分析に際しては刺激人物のみを対象としたために得られた結果であると解釈された。また顔の好ましさの程度の主効果が有意になり ($F(1,167)=5.43, p<.05$), P 顔の方がN 顔に比べて再生率が高かった。さらに、処理人物数×記憶の種類の交互作用が有意になったので ($F(2,162)=3.78, p<.05$), 下位検定を行ったところ、4 人条件で特に不一致項目が一致項目より多く再生されるという記憶の種類の効果が著しかった ($F(1,61)=7.81, p<.01$)。

印象評定課題

(1) 印象評定項目における因子の抽出：川西 (1994) との比較を可能にするために、その際得られた印象値と今回の印象値を込みにして因子分析 (主因子法, バリマックス回転) を行った各形容詞対について7 件法のSD 形式で評定を求めたが、分析に際して数値が高くなるほど肯定的な側面を表すように数値化した (例, 好き=7, 嫌い=1)。分析の結果、川西 (1994) と同様の4 因子解が得られ、各因子に負荷量の高い (.52) 形容詞対を抽出した。次元名と抽出した形容詞対は以下のとおりである。

- ㊤好意度 “好き－嫌い” “好感のもてる－好感のもてない” “魅力のある－魅力のない” “つきあいたい－つきあいたくない”
- ㊦活動性 “積極的な－消極的な” “自信のある－自信のない” “意欲的な－無気力な” “意志の強い－意志の弱い” “社交的な－非社交的な”
- ㊧社会的望ましさ “責任感の強い－無責任な” “誠実な－不誠実な” “まじめな－ふまじめな”
- ㊨個人的親しみやすさ “心のひろい－心のせまい” “暖かい－冷たい” “親切な－いじわるな”

(2) 印象評定結果：顔の影響を明らかにするため各次元毎に印象値から基準値の差を求め、この平均値 (以下印象差と記す) を従属変数として分析に用いた。条件別に印象差の平均と標準偏差を Table 1 に示した。まず、顔の好ましさの程度が印象評定において、どのような方向性を持って影響するのかを明確にするために各次元毎に処理人物数3 (1 人, 2 人, 4 人) ×顔の好ましさの程度2 (P 顔, N 顔) ×言語情報量2 (5 文, 10 文) の3 要因分散分析を行った。その結果、社会的望ましさ以外のすべての次元で顔の好ましさの程度の主効果が有意となった (好意度: $F(1, 161)=72.73, p<.01$; 活動性: $F(1, 161)=21.38, p<.01$; 個人的親しみやすさ: $F(1, 158)=5.42, p<.05$)。社会的望ましさでは有意差までは見いだせなかったが、全次元でP 顔がN 顔より肯定的に影響を及ぼしていることが確認された。

次に、顔の好ましさの程度を顔の影響量として比較するために、N 顔における印象差の符号を逆転させて同様の3 要因分散分析を行った。

- ㊤好意度 処理人物数の主効果が有意 ($F(2, 161)=5.39, p<.01$) になり、Newman-Keuls 法による多重比較を行ったところ、1 %水準で処理人物数4 人の方が1 人より顔の影響が大きかった。また、処理人物数4 人の方が2 人より顔の影響が大きいという傾向が見られた ($p<.1$)。さらに、処理人物数×顔の好ましさの程度の交互作用が有意 ($F(2, 161)=7.47, p<.01$) になったので必要な下位検定を行った。その結果、N 顔条件で前述同様の処理人物数の効果がみられた ($F(2, 81)=7.47, p<.01$)。多重比較の結果、1 %水準で4 人及び

Table 1. Mean and (SD) of impression differences of stimulus person

A	5						10					
B	Positive			Negative			Positive			Negative		
C	1	2	4	1	2	4	1	2	4	1	2	4
Likability	1.04 (1.24)	0.54 (1.64)	1.08 (1.09)	-0.06 (1.16)	-1.00 (1.66)	-1.61 (1.37)	1.37 (1.41)	1.00 (1.68)	1.86 (1.28)	0.25 (1.69)	-1.13 (1.24)	-1.28 (1.85)
Activity	0.97 (1.33)	-0.27 (1.19)	0.54 (0.49)	0.00 (0.78)	-0.82 (1.89)	-0.45 (0.95)	0.75 (0.83)	0.34 (1.16)	-0.07 (1.12)	0.40 (0.86)	-1.17 (1.45)	-1.04 (1.86)
Social desirability	0.31 (1.34)	0.28 (1.42)	0.36 (1.08)	0.17 (1.35)	0.44 (1.31)	-0.15 (0.94)	1.14 (1.16)	0.17 (1.30)	0.74 (1.31)	0.42 (1.17)	0.56 (1.44)	0.53 (1.66)
Intimacy	1.03 (2.25)	0.78 (2.18)	-0.08 (1.10)	0.25 (1.54)	-0.11 (1.93)	-1.27 (1.45)	0.57 (1.33)	0.13 (0.71)	0.41 (1.05)	0.42 (1.64)	0.10 (1.15)	0.23 (1.16)

Note: Impression differences = Impression ratings of stimulus person associated with facial and verbal information from that with verbal information (A = Number of verbal information, B = Degree of facial attractiveness, C = Number of targets)

2 人の方が 1 人より顔の影響が大きかった

⑥活動性 処理人物数×顔の好ましさの程度の交互作用が有意 ($F(2, 161) = 10.00, p < .01$) だったので、必要な下位検定を行った。その結果、N 顔条件と P 顔条件で処理人物数の効果がみられたが、前者では好意度と同様、処理人物数が増加するほど顔の影響が大きくなる傾向があるのに対し ($F(2, 8) = 5.99, p < .01$, 多重比較の結果 4 人 > 1 人; 2 人 > 1 人, 共に $p < .01$)、後者では逆の効果がみられた ($F(2, 86) = 4.49, p < .05$, 多重比較の結果 4 人 < 1 人; 2 人 < 1 人, 共に $p < .05$)。また、2 人条件で、N 顔の方が P 顔より顔の影響が大きいという顔の好ましさの程度の効果がみられた ($F(1, 52) = 5.70, p < .05$)。

⑦社会的望ましさ 顔の好ましさの程度の主効果が有意 ($F(1, 161) = 16.41, p < .01$) になり、P 顔の方が N 顔より顔の影響が大きかった。

⑧個人的親しみやすさ 処理人物数×顔の好ましさの程度の交互作用が有意 ($F(2, 158) = 3.55, p < .05$) だったので必要な下位検定を行ったが、顕著な結果は見いだせなかった。なお、言語情報量の要因については、すべての次元において効果が見られなかった。

顕現性に関する比較

顕現性に関して直接検討するために、処理人物が複数条件のみについて川西(1994)と本研究の結果を比較した。川西(1994)では、処理人物の組み合わせが顔の好ましさの程度において一様なので、これを顕現性に関して低群とし、本実験では組み合わせが刺激人物とフィラー人物とで顔の好ましさの程度が極端に異なるため、これを顕現性に関して高群として分析を行った。

(1) 自由再生結果：顔の好ましさの程度の要因を含めた分析において、主効果及びこの要因に関連する交互作用が見いだせなかったため、この要因を込みにして顕現性 2 (高群, 低群) × 処理人物数 2 (2 人, 4 人) × 記憶の種類 2 (一致, 不一致) の 3 要因分散分析を行った。その

結果、処理人物数の主効果が有意になり ($F(1, 219)=7.96, p<.01$)、処理人物数が少ない方が再生率が高かった。さらに、顕現性×記憶の種類×処理人物数×記憶の種類×2次の交互作用が有意になった ($F(1, 219)=11.26, p<.01$; $F(1, 219)=4.68, p<.05$)。そこで、必要な下位検定を行ったところ4人・一致条件では顕現性が低いほど再生率が高かったのに対して ($F(1, 113)=5.30, p<.05$)、4人・不一致条件ではその反対に顕現性が高いほど再生率が高かった ($F(1, 113)=9.22, p<.01$)。また、4人・顕現性(低)条件では一致項目がより多く再生されるのに対して ($F(1, 56)=7.27, p<.01$)、4人・顕現性(高)条件ではその反対に不一致項目がより多く再生された ($F(1, 57)=6.02, p<.05$)。さらに、顕現性(低)・不一致条件及び顕現性(高)・一致条件で処理人物数の効果がみられたが、いずれも処理人物数の少ないほうが再生率が高かった ($F(1, 109)=8.53, p<.01$; $F(1, 110)=6.45, p<.05$)。

(2) 印象評定結果：顕現性2(高群, 低群)×処理人物数2(2人, 4人)×顔の好ましさの程度2(刺激人物がP顔, N顔)の3要因分散分析を行った。

㊤好意度 処理人物数の主効果が有意 ($F(1, 218)=6.50, p<.01$) になり、1%水準で処理人物数4人の方が2人より顔の影響が大きかった。

㊦活動性 処理人物数×顔の好ましさの程度の交互作用が有意 ($F(1, 219)=10.36, p<.01$) だったので、必要な下位検定を行った。その結果、P顔条件とN顔条件で顕現性の効果がみられたが、前者では、顕現性が低いほど顔の影響が大きくなる傾向があるのに対し ($F(1, 111)=3.68, p<.05$)、後者では逆の効果がみられた ($F(1, 112)=6.13, p<.05$)。また、顕現性高群においてN顔のほうがP顔より顔の影響が大きいという顔の好ましさの程度の効果がみられた ($F(1, 114)=9.48, p<.05$)。

㊧社会的望ましさ 顕現性の主効果が有意 ($F(1, 218)=5.06, p<.05$) になり顕現性が低いほど顔の影響が著しかった。顔の好ましさの程度の主効果も有意 ($F(1, 218)=19.96, p<.01$) になりP顔のほうがN顔より顔の影響が大きかった。

㊨個人的親しみやすさ 特に顕著な差はみいだせなかった。

考 察

本研究は、処理人物の複数化や人物間顕現性との関連で、対人認知における言語情報に対する顔情報の影響及び機能を明らかにする目的で行われた。川西(1994)で確認されたように、処理人物の複数化は各人物への処理の複雑化を促進することから、認知者の情報処理資源容量を脅かす事態を引き起こす。そのため同時に処理しなければならない人物が増加するにつれて、認知者はこれを補償するため、スキーマ的機能を有し、かつ想起されやすい顔情報により依存して情報処理を軽減するものと考えられた。しかし、この研究では複数を構成する人物間の様相が一様であったため、処理人物の複数化における顔情報の影響が増幅された可能性が指摘されていた。そこで本研究では複数を構成する際、顔の好ましさの程度を変化させて組み合わせることによって人物間顕現性を操作し、処理人物の複数化と人物間顕現性の相互作用について検討した。当初、処理人物の複数化が各人物への注意の分散化を誘引するのに対して、人物間顕現性は顕現性の高

い人物への注意の焦点化を促進するため、これら2要因が同時に操作される状況では互いの効果は相殺される可能性があるとして予測された。その結果、顕現性が明確な場合、処理人物が増加しても認知者の情報処理資源への負荷効果が増大せず、したがって顔情報への依存に偏向が生じないと考えられた。以下では、これらの予測をもとに川西(1994)で得られた知見と比較しながら考察を試みる。

本研究において、人物間顕現性の有効性を検討するために4人条件における各人物間の総再生数を比較したところ、刺激人物についての再生数がフィラー人物のそれに比べて多いことが明らかになった。これは、北村(1990)の結果と対応するものであり、顔の好ましさの程度において他の人と異質な、つまり顕現性の高い1人の人物に対して認知者がより注意を集め、選択的に精緻な処理を施したものである。そのために顕現性の高い人物情報は符号化時により豊富な処理を受け、体制化が促進されたために強固な記憶が形成されたことが示唆された。

次に本研究の主目的である処理人物数との関連から再生成績について得られた結果を整理すると、処理人物が1人或は2人条件では記憶の種類の差は見られなかったが、4人条件では顔の好ましさの程度に不一致な言語情報が選好的に想起されることが明らかになった。これは、複数の構成が一樣であった場合の4人条件では一致する言語情報がより想起された川西(1994)の結果とは対照的であった。また、人物間顕現性について川西(1994)の結果を低群、本研究の結果を高群として直接比較した結果においても、4人・一致条件では人物間顕現性低群のほうが再生率が高いのに対して、4人・不一致条件では高群のほうが再生率が高くなり、実質上前述の結果が対照的であることが再確認された。対人記憶の分野では、従来より既存のスキーマに一致・不一致どちらの情報が選好的に記憶されるかについて多くの研究者が検討を重ねてきた。その中で近年、認知者の情報処理資源との関連性でこの問題を説明する研究が盛んに行われている(Macrae, Hewstone & Griffiths, 1993; Srull & Wyer, 1989など)。彼らの統一した見解は、一致情報が既存のスキーマに容易に同化されるのに対して、不一致情報を解釈して統合的な印象を形成するには既存のスキーマやその他の関連する情報と照合して、その不一致性を解消する必要がある。そのため、不一致情報をスキーマ内に取り込むにはより多くの深い処理が必要であり、したがって認知者の情報処理資源に余裕のある場合に限ってこの処理が可能になるというものである(Srull et al., 1989)。これらの指摘を参照すると、人物間顕現性が一樣であった川西(1994)では処理人物数が増加するにつれて認知者の情報処理資源が貧窮し、処理の簡便化を図るために顔情報に沿って言語情報を適合させていくような同化過程が起こったものと思われる。これに対して、人物間顕現性が操作された本研究では処理人物数が増加しても顕現性の高い人物に注意が注がれたので認知者の情報処理資源が貧窮することではなく、その結果顔情報に不一致な言語情報を取り込んでその不一致性を解消しようとする調節過程が起こったものと解釈された。

印象評定課題においても、川西(1994)では全次元で見られた処理人物の複数化の効果が減少しており、本研究では好意度と活動性のみにおいて好ましくない顔条件で処理人物が増加するほど顔の影響が大きくなるという効果がみられた。しかし、この処理人物数の効果を川西(1994)と同様に解釈するのは妥当ではないと思われる。なぜなら、再生課題との関連で、川西(1994)では処理人物が増大した場合、前述のように同化過程が生じ顔の印象を維持・促進する処理が行われており、記憶と印象判断において一貫性がある。これに対して、本研究では処理人物が増大して

も処理軽減を目的とする同化過程は生じず、むしろ調節過程が生じ顔情報を修正する処理が行われており、記憶と印象判断において一貫性が欠如しているからである。つまり、認知者の情報処理資源の分配を考慮すると人物間顕現性を操作することによって、処理人物の複数化の効果は相殺され、それにつれて顔情報の処理軽減を促進する機能についてはその必要性が減少し、顔の影響は少なくなるはずであった。そこで、本研究の好意度と活動性の好ましくない顔でみられた処理人物の複数化が顔の影響を増大するという印象判断における効果について新たに解釈が必要となる。人物間顕現性の効果については、顕現性の高い人物に選択的な処理が施されることに加えて、印象判断が極化することが指摘されている (Fiske et al., 1991)。また、川西 (1993) では被験者が女性の場合、好ましい顔の男性よりも好ましくない顔の男性に対して特に感受性が高いこと、併せて活動性の次元は性役割にかかわる次元で、認知者は顔情報の中に敏感にその欠如を感じ取ることが示されている。これらのことから本研究の4人条件では、好ましくない顔の刺激人物はそれぞれに好ましい顔を付加された3人のフィラー人物の中にあって対比効果が増幅され、刺激人物について好ましい言語情報が選取的に取り込まれたにもかかわらず、ネガティブな方向に印象判断が極化したものと思われる。一方、1人条件では上記のような人物間の対比効果は生じないことから、好ましい言語情報の取り込みに従って印象が回復したものと思われる。この顔情報自体の評価における差が処理人物数の複数化の効果として表面化したのではないだろうか。

我々は、社会生活を営むに当たって絶えず人と交渉することを迫られている。そのような実生活の中では、本研究のように人物間顕現性が明確であるほうがむしろ少ないかもしれない。しかし、我々は多くの情報が葬めく中であって、自己の情報処理能力に照らし合わせ、顕現性のような手がかりを有効に利用して、他者を把握し理解可能なものにしようとするのが明らかになった。その際、顔情報はその特殊性から様々な機能を有し、対人認知において重要な役割を果たしていることが示唆されたのである。

引用文献

- Egan, D., Pittner, M., & Goldstein, A. G. 1977 Eyewitness identification : Photographs vs. live models. *Law and Human Behavior*, 1, 199-206.
- Fiske, S. T., & Taylor, S. E. 1991 *Social cognition*. McGraw Hill, New York.
- 林 文俊 1978a 相貌と性格の仮定された関連性(3)－漫画の登場人物を刺激材料として－名古屋大学教育学部紀要 (教育心理学科), 25, 41-55.
- 林 文俊 1978b 対人認知構造の基本次元についての一考察 名古屋大学教育学部紀要 (教育心理学科), 5, 33-247.
- 川西千弘 1993 対人認知における顔の影響 心理学研究, 64, 263-270.
- 川西千弘 1994 対人認知における顔の影響(2)－処理人物の複数化との関連で－日本心理学会第58回大会発表論文集, 145.
- 北村英哉 1990 顕現性が対人情報処理に及ぼす効果 社会心理学研究, 6, 62-69.
- Macrae, C. N., Hewstone, M., & Griffiths, R. J. 1993 Processing load and memory for stereotype-based information. *European Journal of Social Psychology*, 23, 77-87.
- 森永康子・松永明子 1987 対人認知における刺激反復呈示効果の般化に関する研究 実験社会心理学研究, 26, 175-180.
- Srull, T. K., & Wyer, R. S. 1989 Person memory and judgment. *Psychological Review*, 96, 58-83.
- Taylor, S. E., Crocker, J., Fiske, S. T., Sprinzen, M., & Winkler, J. D. 1979 The generalizability of salience effects. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 357-368.

川西：対人認知の顔の機能に対する処理人物の複数化と人物間顕現性の相互作用

Taylor, S. E., & Fiske, S. T. 1975 Point of view and perception of causality. *Journal of Personality and Social Psychology*, **32**, 439-445.