

対人印象の形成過程における 他者の連続行動のオンライン処理 — 繰り返し観察の効果¹⁾²⁾ —

筑波大学大学院(博)心理学研究科 宮本 聡介

筑波大学心理学系 山本真理子

On-line processing of the ongoing behavior of others in impression formation:
The effect of repeated observation

Sousuke Miyamoto and Mariko Yamamoto (*Institute of Psychology, University of Tsukuba, Tsukuba, Ibaraki 305, Japan*)

This study investigates the effect of the repeated observation on the on-line process of observing ongoing behavior of others. We instructed 20 subjects to watch a twelve-minute video clip, which featured a male actor and female actor in daily activities, and to make impressions of the actors. During the observation, the subjects were instructed to press a button when they saw an impression-relevant action and to release it when the action came to an end. In the first session, subjects observed the video clip. In the second session, they watched the same video clip again, and instructed to perform the same task as in the first session. Results showed that in the second session the subjects pressed the button more frequently for longer durations than in the first session. In addition the button pressing rate in the second session were higher than in the first session.

Key words: ongoing behavior, impression formation, extraction, repeated observation, on-line processing.

対人情報の中で、時系列的な変化を伴う情報の1つに「連続行動(ongoing behavior)」があげられる。Asch (1946)に始まる印象形成研究以来多くの対人認知研究が行われてきたが、連続行動に焦点をあて、観察者が連続行動をどのように処理しているかという問題を明らかにしようと試みた研究は稀少であった。連続行動が研究対象となりにくかった要因とし

て、刺激作成の労力、実験統制の難しさの2点をあげることができるだろう。特に実験統制の難しさについては、例えばある1つの動作を観察する場合、その行動が1人の観察者にとっては単なる動作として知覚されても、別の観察者にとっては対人印象を形成するうえで重要な情報源として知覚される可能性がある。これはいわゆる情報の多義性に関する問題と考えることができるだろう。「優しい人」「親切な人」などのように、対人情報が記述的に表現される場合には、その記述内容自体がある程度要約された表現であり、情報が一義的に解釈されると考えられる。過去の対人認知研究で記述的な情報が多く用

1)本論文は日本グループダイナミクス学会第43回大会で発表した内容に加筆・修正を加えたものである。

2)本実験の実施にあたり筑波大学人間学類橋内啓明君、鶴野充茂君、長谷川三千代さん、宮原園子さんの協力を得ました。ここに感謝します。

いられてきた背景には、記述情報の方が情報を一義的に表現しやすく、結果的に実験統制が容易に行えたことを指摘することができるだろう。従って連続行動のような時系列的に変化する視覚的な情報を扱った場合、実験統制が難しくなり、いくらかでも情報に一義的な集約を求めるために、刺激作成に労力を必要としたと考えられる。

このように連続行動は研究対象としては非常に扱いが難しいが、その一方で連続行動を研究対象とすることの意義をここでは2つ指摘する。

第1に連続行動は現実の対人認知場面で圧倒的に接触頻度の高い情報であると考えられる。なぜなら行動それ自体が観察の対象となるからである。記述情報なども例えば自己紹介文や履歴書、第三者からの話題として伝達されるが、連続行動に比べれば接触頻度は低くなると考えられる。

第2に連続行動を扱うことでこれまでの対人認知研究では看過されがちであった情報の知覚の側面を検証することができると考えられる。例えば Heider (1958)は「人は他者の連続情報を1つ1つの意味ある情報単位に区切って捉えている」と指摘している。このことから、観察者は他者の連続行動を時系列的な情報として単純に知覚しているのではなく、1つ1つの意味ある情報単位にチャンキングしていることが予想される。Newtson (1976)の行動知覚理論ではこの考え方を積極的に取り入れ、行動の区切りとして知覚されやすい箇所をブレイクポイント (break point)、行動の区切りとして知覚されにくい箇所をノンブレイクポイント (nonbreak point)、またブレイクポイントからブレイクポイントまでの1単位の情報をユニット (unit)と呼び、ブレイクポイントの部分が連続行動の中でも特に記憶に残りやすい事や、単純な行動が繰り返し生じると、次にどのような行動が出現するか予測がたてやすくなるため、行動をより大きく分割するようになることを報告している (Newtson, 1973; Wilder, 1978a, 1978b)。Newtson を中心とする行動知覚理論では、まさに連続行動の知覚の側面に焦点を当てていると言える。しかしながら知覚に焦点を当てた研究は対人認知研究の中では未だ稀少である。それ故により多くの知見を明らかにしていく必要があるだろう。そこで本研究は連続行動の知覚の側面に焦点を当て、その処理の特徴を明らかにすることを試みる。そして情報の知覚時、換言するならば情報の入力段階での他者情報の処理を本研究では特に「オンライン処理」と呼ぶことにする。

対人印象の形成過程における連続行動のオンライン処理に焦点を当てた研究として Cohen & Ebbesen

(1979)が挙げられる。Cohen & Ebbesen は印象形成事態で行動を観察させると(印象群)、記憶事態で行動を観察させたとき(記憶群)よりも、行動を大きく分割し知覚していることを報告している。一方宮本・山本(1994)では、処理目標に沿った情報を「抽出」させるという視点から観察者に連続行動を観察させた結果、印象群では記憶群よりも抽出された情報数が少なく、また抽出される1情報単位あたりの抽出時間も短いことが示されている。この事は出現時間の非常に短い行動であっても、観察者はその行動を印象形成の手がかりとなる情報として知覚し処理していることを示唆していると考えられる。

ところで、これまでの社会心理学や人格心理学の領域ではパーソナリティと社会的行動との関連性を取り上げられる事が多かった。特にここには社会的行動の予測がパーソナリティを明らかにすることによって可能になるか否かという問題がある。例えばパーソナリティー特性は行動に反映するとする立場をとる特性論的アプローチ (Epstein, 1977など)と、人の行動は状況に左右されることが多く、パーソナリティー特性と行動との相関は低いとする状況論的アプローチ (Mischel, 1968)が対立している。しかしながら状況論的アプローチにおいてもパーソナリティーと行動との相関が皆無だと主張しているわけではないことを考えると、パーソナリティは行動にある程度反映されるとする考えは妥当であろう。この場合ある特定のパーソナリティ特性を有した行為者はそのパーソナリティ特性を反映した社会的行動を多くの社会的場面で遂行することが考えられる。例えば「親切な人」は親切な行動を幾多の場面で遂行するであろうと予想される。これは観察者の視点に立つと、ある特定のパーソナリティ特性に関連する行為者の行動を、観察者は異なる状況や場面で繰り返し観察することになるだろう。こうした場合、初めて行動を観察した場合と、2回目以降に行動を観察した場合では、次のような処理の違いが生じることが予想される。

初対面の他者の行動を観察する場合では、第3者などからあらかじめ情報を入手していない限り、行為者がどのようなパーソナリティ特性を有した人物かはわからない。そのため観察者は行為者の行動からどのようなパーソナリティ特性を有した人物かを推測しようとする処理が働くと考えられる。しかし初回の観察によって一端パーソナリティ特性の推測が行われると、次にその人物と接するときには特性に関する情報が「～さんの特性」として対人表象に組み込まれているので、組み込まれた特性に関連する行動が改めて遂行されても、「～さん」の対人表

象と照合し、行動と既存の特性とが関連するかどうかを確認するだけですむ。さらに、対人表象が形成されることによって、2回目以降の観察でこれまで表象には組み込まれていなかった特性に関する新しい行動が知覚された場合、初対面の時に較べて推測のために必要となる処理容量が軽減されているので、行動から特性を推測する処理が容易に行えることになり、結果的に繰り返し行動を観察することによって印象形成の手がかりとなる情報のオンライン処理が促進されるのではないかと予想される。しかしながら先にも指摘したとおり観察者は冗長な行動を観察すると、予測可能性(predictability)が高まるため行動分割数が減少することが報告されている(Wilder, 1978a, 1978b)。このことから行動を複数回観察するということはそれだけ予測可能性が高まるわけであり、観察者の知覚が抑制される可能性も考えられ一概に知覚の促進が生じるとは考えられない。そこで本研究では、連続行動を繰り返し観察することによって、連続行動のオンライン処理が促進されるのか、それとも抑制されるのかという問題を宮本・山本(1994)のボタン押し課題を用いて検証する。

ただし、同一の特性には該当するが、状況・場面等の異なる複数の行動場面をビデオ刺激として作成することは、実験刺激の統制という点で非常に困難である。そこで本研究ではまったく同一の行動刺激を繰り返し提示することで、上記の対人認知事態を疑似的に設定し検証することを試みた。

方法

刺激材料 ビデオ刺激の作成に当たり5人の実験者が事前に協議を行い、印象形成の手がかりとなる行動が散在するようシナリオを作成した。次にそのシナリオをもとに男女各1名の演技者に演技を依頼し、アパートの一室で撮影を行った。撮影にあたって何度かリハーサルを行い、不自然な行動がないように実験者と演技者の間で十分な打ち合わせを行った。各刺激人物の行動はそれぞれ約6分ずつノーカットで収録し、合計約12分のビデオ刺激を作成した。

被験者 大学生20名(男性15名, 女性5名)。

手続き 被験者には、実験が印象形成研究の一環として行われるものであると教示し、ビデオに登場する人物がどのような人物かイメージしながらビデオを観察させた。同一のビデオ刺激を2回提示し(第1セッション・第2セッション)、その両方でボタン押し課題を実施した。実験時間は約30分であった。

ボタン押し課題 被験者にはパーソナルコンピュータ(PC9801NSE)に接続されたマウスを渡し、次のように教示した。

“ビデオ観察中、ビデオに登場する人物の印象を形成する上で手がかりとなる行動が出現したらマウスの青いボタンを押し、その行動が終わったらボタンを離して下さい”

ボタン押し課題ではボタンを押した回数、ボタンを押し始めた時間帯、ボタンを押し続けた時間を記録した。

従属変数 本研究では以下の4つの指標を算出した。

- (1) ボタン押し回数：ビデオ観察中被験者がボタンを押した回数の合計値。これは印象形成の手がかりとなる情報として被験者が知覚した行動の個数を表している。
- (2) ボタン押し時間：ボタンを押してから離すまでの時間を測定し、ボタン押し一回あたりの平均値を求め、これをボタン押し時間とした。これは知覚された1情報単位あたりの平均抽出時間を表している。
- (3) ボタン押し一致率：ビデオを1秒単位のインターバルに分割した時の、被験者の第1セッションのボタン押し反応と第2セッションのボタン押し反応のパターンの一致を表す。これは1つのインターバルでボタンが押されていれば「ON」、ボタンが押されていなければ「OFF」とし、各インターバルにおける第1セッションと第2セッションのコーディングの一致数の合計を全インターバル数で除したものである。
- (4) ボタン押し反応率：各インターバルで被験者がボタンを押していた反応の割合(百分率)。ボタン押し反応率が高いと言うことは各インターバルから印象形成の手がかりとなる行動が知覚される割合が高いことを意味している。

結果

ボタン押し回数は第1セッションが平均25.6回、第2セッションが平均28.5回であった(Table 1)。一要因被験者内分散分析の結果、有意に第2セッションの方がボタン押し回数が多かった($F(1,19) = 4.61, p < .05$)。

ボタン押し時間は、第1セッションが平均13.4秒、第2セッションが平均14.9秒であった(Table 2)。一要因被験者内分散分析の結果、第2セッションの方が有意にボタン押し時間が長かった($F(1,19) = 4.59, p < .05$)。

Table 1 Mean frequency of button pressing

	N	Mean	S.D.
First session	20	25.6	(12.38)
Second session	20	28.5	(10.70)

Table 2 Mean button pressing time (Seconds)

	N	Mean	S.D.
First session	20	13.39	(6.23)
Second session	20	14.91	(5.39)

ボタン押し一致率のレンジは0.58から0.96であり、平均0.83であった。このことは被験者一人当たりのボタン押し反応のパターンに約8割の一致が見られたことを示している。

Figure 1 a ~ Figure 1 b は縦軸をボタン押し反応率、横軸を時間にとり、第1セッション、第2セッションのボタン押し反応率の推移を示したものである。グラフを見ても分かる通り、ボタン押し反応率は特定の時間帯で高くなる傾向が見られた。また第1セッションのボタン押し反応率のパターンと第2セッションのボタン押し反応率のパターンは非常に類似していることがわかる。しかしボタン押し反応率のグラフの頂点近辺を見ると、全体に2セッ

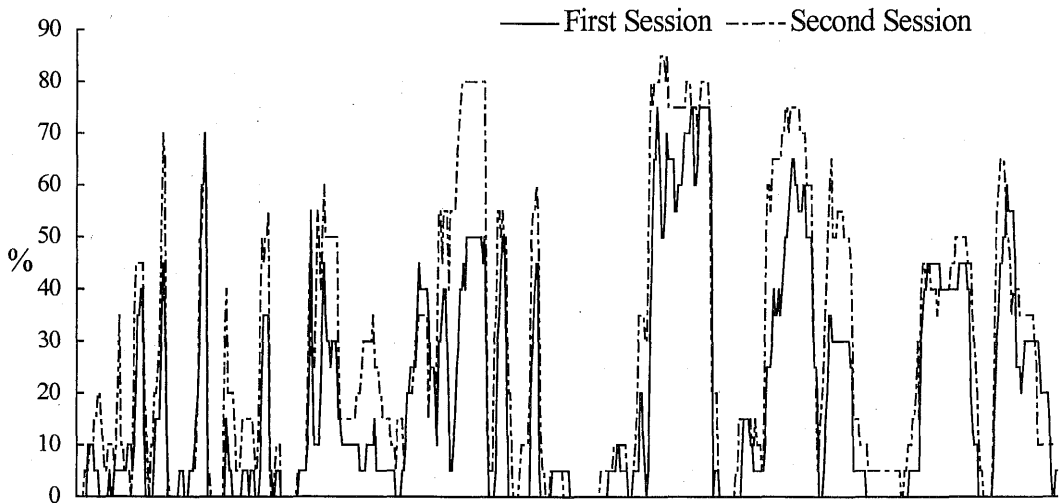


Figure 1a. Transition of button pressing rate (front half)

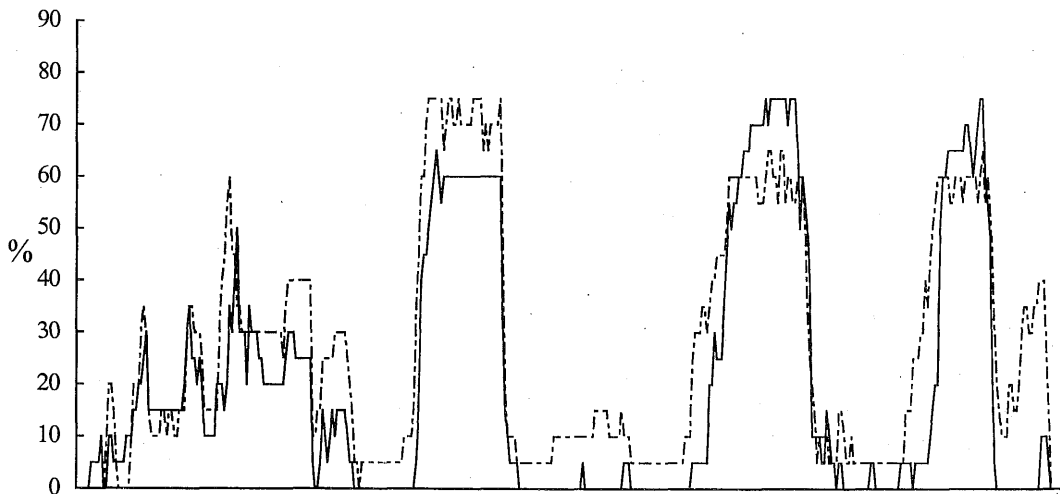


Figure 1b. Transition of button pressing rate (last half)

ションの方がボタン押し反応率が高い。ただし、Figure 1bの最後の2つのグラフの山では、第1セッションのボタン押し反応率の方が高くなっていた。

考 察

第1セッションよりも第2セッションの方がボタン押し回数が多かったということは、第2セッションの方が印象形成の手がかりとなる行動を多く知覚していたことを示している。こうした理由として第1セッションでは行動の見落としがあったり、印象形成の手がかりとして知覚されなかった行動が、第2セッションでは改めて印象形成の手がかりとして知覚されたことを示していると考えられる。

また第1セッションよりも第2セッションの方がボタン押し時間が長かったということは、オンラインに処理される1情報単位あたりの行動の長さが第2セッションの方が長かったことを示している。このことから行動を始めて観察したときに比べて2回目の観察では、処理される1情報単位あたりの処理の幅が広がることを示唆している。

このように行動を複数回観察することによってオンラインに処理される情報数が増えたり、また1情報単位あたりの処理が長くなり、知覚の促進が生じることが示された。この理由として、初めて行動を観察するときと2回目以降に行動を観察する時に優位に働く処理のメカニズムが異なるのではないかという事が予想される。初対面の他者の行動を観察する時点では、その人物がどのような特性を有した人物かは不明である。そのためどのような特性を有した人物かを推測する必要が生じる。このように特性の推測に関する処理をここでは特性推測処理と呼ぶことにする。特性推測処理では認知された行動と特定の特性とを照合する働きがあると考えられる。この場合観察者は特性に関連する多くの既知知識の中から、ある1つの特性と行動を照合させる必要が生じる。一方2回目に同一人物の行動を観察するときには、あらかじめ当該人物がどのような特性を有した人物なのかに関する人物表象を形成していると考えられる。この場合初対面で観察者が利用した特性全般に関する既知知識よりも、当該人物に関する人物表象の方が、照合に必要な情報量が限定されている。そのため2回目では限定され、当該人物に特定された人物表象を検索することによって、観察された行動が人物表象の中の特性と合致するかどうかを確認する処理が優位に働くと考えられる。このように特性情報を確認する処理をここでは特性確認処理

と呼ぶことにする。例えば宮本(1994)では、あらかじめ特定の特性次元に関連する事前情報を観察者に与えると、その後の連続行動の処理において、活性化された特性に関連する行動の処理が促進されることが報告されている。こうした原因の1つとして、あらかじめ特定の特性が活性化された場合、連続行動観察時には活性化された特性に関連する行動を確認する特性確認処理が優位に働いていたからだと解釈できよう。特性推測処理では多くの特性情報の中からある特定の特性を行動と照合させる必要があるが、特性確認処理では形成された対人表象の中から、現在観察されている行動に関連する特性を検索すればよい。従って特性推測処理に比べて特性確認処理では処理に必要とされる容量が少なくすむぶん、新規の特性に関連する行動を認知したり、1情報単位あたりの処理の幅が広がったのではないかと考えられる。

また、ボタン押し一致率にみられるように被験者の行動の処理パターンには、第1セッションと第2セッションの間で8割の一致が見られた。この事は1回目の観察で印象形成の手がかりとして処理された情報と2回目の観察で印象形成の手がかりとして処理された情報が概ね一致していることを示していると考えられる。この事から観察者は行動を複数回観察することによって、オンラインに処理される情報が質的に大きく変化するわけではないことを示している。

ボタン押し反応率のパターンを見ると、ある特定の時間帯でボタン押し反応率が高くなるという特徴が見られた。この結果は宮本・山本(1994)においても同様に報告されている。さらに本研究では概ね第1セッションよりも第2セッションの方がボタン押し反応率が高かった。この事は、繰り返して観察することによってオンラインに処理される行動の観察者間での知覚の一致が高まることを示唆していると考えられる。しかしながら結果でも述べたとおり、ビデオの最後部では第2セッションよりも第1セッションの方がボタン押し反応率が高くなっていた。この点については現時点では明確な理由を挙げることはできないが、1点指摘すると次のようになる。本研究で呈示したビデオは全体が12分であったが、後半6分の女性刺激人物の行動は前半6分の男性刺激人物の行動に比べて動きがゆったりしており、ある意味で冗長な行動であったかもしれない。このことは後半のボタン押し反応率(Figure 1b)の方が前半のボタン押し反応率(Figure 1a)よりも、反応率の変化が緩やかであることから推測できる。そのため被験者は第2セッションにおいてこうした冗長

な行動に対する処理が緩慢になったり、あるいはボタン押し課題に対する疲労の効果が現れたかもしれない。この点については今後十分な検証が必要であろう。

最後に連続行動の処理に関する今後の展望を示唆したい。本研究は他者の印象を形成するという事態で、観察者が連続行動を観察した時のオンライン処理を問題にした。こうした事態では、観察者は他者の連続行動から出現時間の短い行動であってもその行動を印象形成の手がかりとして知覚していることが示された。また知覚される情報は観察者間でかなりの一致が見られている。こうした結果に対する説明として本研究では次のような仮説を考へる。第1に観察者がある特定の出現時間の短い行動を印象形成の手がかりとして時系列的に知覚できるということは、Jones & Davis (1965)の属性帰属に見られるように行為者の行動の意図を内的に帰属するかあるいは外的に帰属するかといった合理的な推論プロセスが働いているとは考えにくい。むしろ観察者は特定の行動パターンに対して即時的に反応できるような既有知識を持っているのではないだろうか。第2に知覚される行動が観察者間で比較的一致していると言うことは、こうした行動パターンに関する既有知識が比較的一般性の高いものであることを示していると考えられる。日常行動に関する一般性の高い既有知識としてSchank & Ableson (1977)は「スクリプト」の概念を提出しているが、本研究で指摘する既有知識もこのスクリプトと対応づけられるだろう。第3に本研究で問題にしている事態が印象形成事態であることから、こうした既有知識は「特性概念」と密接に関連していることが予想される。例えば宮本(1995)では、記憶事態と比較して印象形成事態では特性に関連する情報が優位に処理されていることを指摘している。このことから上記で問題にされている既有知識が特性概念に関連したものであると予想される。そこで本研究では特性概念と結びついた日常行動の既有知識として「特性スクリプト」の概念を提唱したい。これは「レストランスクリプト」のように、「レストランで食事をする」という上位概念に「入店」「注文」「食事」「勘定」などの下位概念がリンクしたモデルとはやや異なり、例えば「親切」という抽象的な特性概念に「おばあさんに席を譲る」「財布を拾って交番に届ける」などの具体的な特性スクリプトがリンクしたものと考へる。

特性スクリプトの概念を本研究の結果に当てはめると、印象形成事態では他者の連続行動から印象形成の手がかりとなる行動が出現した場合、観察者は

特性スクリプトと照合させ、合致すると特性スクリプトが活性化し、その結果より上位のノードである特性概念へ活性が伝播し、特性概念が活性化されたと考へられる。しかしながらこうした仮説が本研究で示されたボタン押し反応に反映されているかどうかは現時点では未だ推測の域を出ないだろう。今後より多くの研究を積み重ねることにより、上記の仮説を検証する必要がある。

日常的な対人認知場面では本研究で擬似的に設定したような、まったく同一の行動を複数回観察するという事態は起こり得ない。従って、本研究の結果はあくまでも疑念的な事態での現象であり、これを現実の対人認知場面に当てはめるには、慎重を期す必要があると考へられる。しかしながら現実の対人認知場面を予測するうえで、本研究で用いた方法はその1つの可能性を示すものであり、今後の対人認知研究に対する新しい視点を提出したといえるだろう。

引用文献

- Asch S.E. 1946 Forming impressions of personality. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **41**, 258-290.
- Cohen, C.E., & Ebbesen, E.B. 1979 Observational goals and schema activation: A theoretical framework for behavior perception. *Journal of Experimental Social Psychology*, **15**, 305-329.
- Epstein, S. 1977 Traits are alive and well. In D. Magnusson, & N.S. Endler, (Eds.), *Personality at the crossroads: Current issues in interactional psychology*, Erlbaum.
- Heider, F. 1958 *The psychology of interpersonal relations*. New York: Wiley.
- Jones, E.E., & Davis, K.E. 1965 From acts to dispositions: The attribution process in person perception. In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*, (Vol. 2). New York: Academic Press. Pp. 220-226.
- Mischel, W. 1968 *Personality and assessment*. New York: Wiley.
- 宮本聡介・山本真理子 1994 連続行動の観察場面における観察目標の効果 心理学研究, **65**, 371-376.
- 宮本聡介 1994 事前情報が他者の連続行動の認知に与える影響 日本心理学会第58回大会発表論文集, p.166.
- 宮本聡介 1995 連続行動から処理される情報内容

- の発話データからの分析 日本社会心理学会第36
会大会発表論文集, Pp.410-411.
- Newton, D. 1973 Attribution and the unit of perception of ongoing behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, **28**, 28-38.
- Newton, D. 1976 Foundations of attribution: The perception of ongoing behavior. In J. Harvey, W. Ickes, & R. Kidd (Eds.), *New directions in attribution research* (Vol. 1). Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates. Pp.223-247.
- Schank, R.C., & Ableson, R. 1977 *Scripts, plans, goals, and understanding*: Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wilder, D.A. 1978a Effect of predictability on units of perception and attribution. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **4**, 281-284.
- Wilder, D.A. 1978b Predictability of behaviors, goals, and unit of perception. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **4**, 604-607.