

瞬目の模倣が他者の印象に与える影響

○前川亮¹・乾敏郎¹

(¹ 追手門学院大学心理学部)

キーワード：瞬目・模倣・好感度

Effect of eye-blink mimicry on impression

Toru MAEKAWA¹ and Toshio INUI¹

(¹Department of Psychology, Otemon Gakuin University)

Key Words: eye-blink, mimicry, impression

目 的

模倣行動は人が社会的関係を築く上で重要な働きをしている。Chartrand and Bargh (1999) は対話時の模倣行動について実験を行い、人は無意識に対話者の行為を模倣していることを示した。さらに、実験者が参加者の行為を意識的に模倣する実験を行ったところ、模倣されることで相手の印象をよりよく評価することが明らかになった。この研究は対話時の手や足の動きを観察することで行われたものであるが、最近では、瞳孔においても二者間で自動的模倣が生じ、それによって信頼感が向上することが発見されている(Kret, et al., 2015)。一方、瞬目の模倣に関してはこれまであまり検討されてこなかった。例えば、映画をみている時の瞬目はシーンの変化や文脈の変化などに伴って鑑賞者間で同期することが報告されている(Nakano, et al., 2009)。しかし、瞬目において模倣が生ずるかどうか、また模倣や非模倣が印象に影響を与えるかどうかは明らかではない。そこで本研究では、瞬目の同期が印象の向上につながるかどうかを調べた。

方 法

参加者 大学生 27 名（平均年齢 19.0 歳）が参加した。

刺激 刺激画像には人物・人形・物体の 3 つのグループの写真を用いた。人物は大学生 8 名（男女各 4 名）、人形は眼が開閉する実物の人形、道具には椅子・コンピュータ・ドア・プリンタに開閉する目玉を取り付けたものを使用した。人物は、性別による印象の違いを考慮して、参加者と同性の 4 名を使用した。したがって、各グループに 4 種類ずつ計 12 種類の刺激を呈示した。各刺激について、開眼時と閉眼時の 2 枚の写真を撮影し、2 枚の写真の間をモーフィングによって連続的に変化させた。開眼から閉眼までを 10 枚の画像に分割し、開眼→閉眼→開眼という順に連続呈示することで瞬目をシミュレートした。瞬目の開始から終了までにかかる時間は、人間の平均値を参考にして、244ms とした。

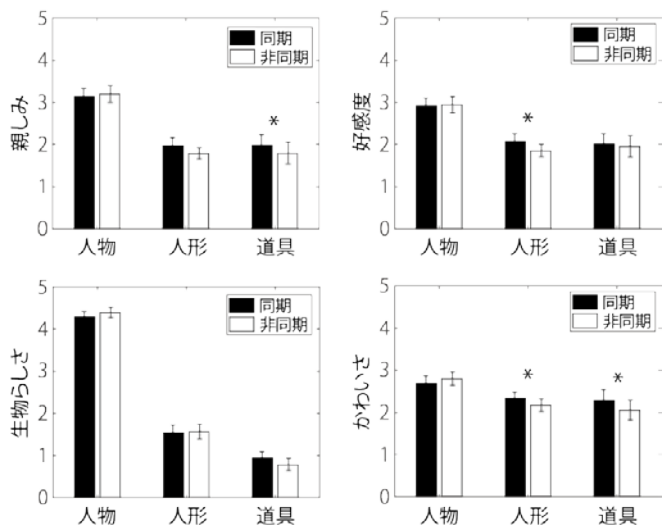
瞬目の同期 実験には参加者の瞬目のタイミングと画像の瞬目のタイミングを合わせる同期条件と、画像がランダムなタイミングで瞬目する非同期条件を用いた。同期条件では、参加者の瞬目を EyeTracker X2-60 (Tobii Technology Inc.) を用いて計測し、瞬目が検出されるとすぐに画像も瞬目を開始した。非同期条件では、画像がランダムなタイミングで瞬目をした。瞬目の頻度は約 22 回/分と設定した。実験は各画像について、同期条件・非同期条件の 2 回を行い、合計で 24 試行を行った。

好感度の評価 参加者は 1 分間、同期または非同期の画像を観察し、その後 5 段階で画像の「親しみ」「好感度」「生物らしさ」「かわいさ」の 4 項目を評価した。

課題 参加者が瞬目の同期に注意を払わないように、言語流暢性課題を行った。瞬目画像呈示時に画面の右下に「花」「魚」などのカテゴリ単語を呈示し、参加者はそのカテゴリに含まれる単語をなるべく多く答えるように指示された。回答は口頭で行い、ボイスレコーダーによって記録した。

結 果

条件ごとの評価値を図に示す。評価項目ごとに、人物・人形・道具のグループ（3 水準）と同期条件と非同期条件（2 水準）で繰り返しのある二要因の分散分析を行った。結果、親しみ ($F(2, 52) = 3.46, p = 0.04$)、好感度 ($F(2, 52) = 3.92, p = 0.03$)、かわいさ ($F(2, 52) = 3.75, p = 0.03$) の評価値において有意な交互作用がみられた。そこで、グループごとの同期・非同期の差について Bonferroni 法を用いて下位検定を行った。結果、親しみでは道具グループ ($p = 0.04$) で、好感度では人形グループ ($p = 0.03$) で、かわいさでは人形グループ ($p = 0.04$) と道具グループ ($p = 0.01$) において瞬目の同期によって評価値が高くなる、つまり画像の印象がよくなる傾向がみられた。



考 察

模倣が印象に与える影響を調べた先行研究では、被模倣によって他者への信頼性や親近感が高まり、利他性も高まることが示されている。本研究ではさらに、好感度やかわいさといった外面的な評価も高まることがわかった。つまり、被模倣が他者の評価全体を押し上げているといえる。被模倣の経験はポジティブな感情を生起させ、その結果、行動や他者評価が全体として良い変化をするのではないかと考えられる。

一方で、予想に反して、模倣による印象の向上は対象が人形と道具の場合に見られたが、人物の場合には見られなかった。これは、瞬目をする際に眼だけが動いて、顔のほかの部分は静止していたことが原因だと考えられる。静止した人物の眼だけが動く不自然さが、瞬目そのものへの否定的な評価につながり、同期による印象向上を妨げたと推測される。したがって、人物における模倣の影響を調べるためには、より自然な刺激の作成が必要だと考えられる。