

顔アイデンティティの重複した集団への印象形成

米満, 文哉

<https://hdl.handle.net/2324/4495990>

出版情報 : Kyushu University, 2021, 博士 (心理学), 課程博士
バージョン :
権利関係 :

氏 名 : 米満 文哉

論 文 名 : 顔アイデンティティの重複した集団への印象形成

区 分 : 甲

論 文 内 容 の 要 旨

我々は日々の生活の中で人物に対してたとえ初対面であっても好意や不快感、信頼感を抱いたりすることがある。このような対人印象の形成においては、評価対象となる人物の顔や身体の状態特徴が大きく寄与していることは確かである。そして、このような感情的評価は、その対象とインタラクトする際に最適な行動を選択するために重要である。これまでの顔の印象についての研究は単体の顔や集合写真のような複数名の人物の顔を扱うことが主であったが、一方で同一空間内に存在する各個人が同じ顔を持っていたらどのような印象を我々は抱くのかという点については不明であった。このことは、ロボット工学や生命科学の技術発展によるヒューマノイドロボットの大量生産やクローン人間の産生を鑑みて未来を想像すると、考慮すべき点であると考えられる。本研究では、同一空間内に全く同じ顔の人物が複数存在する多重重複顔に焦点を当てて、それがどのような印象を形成するのか、そしてその印象はどのようにして形成されるのかについて明らかにすることを目的に実験的検討を行った。

第2章の実験1では、多重重複顔がどのような印象を形成するのかについて、ポジティブな印象とネガティブな印象の2つの仮説を基に、6名の人物が多重重複顔である画像、6名の人物が非重複顔である画像、1名の人物が映る画像を比較して検証した。その結果、1名の人物や6名の非重複顔が映る画像よりも多重重複顔の画像がより不気味に評価されることが明らかになった。さらに、多重重複顔は他の画像よりもよりあり得なく、不快に評価された。この実験結果を受けて、本研究は多重重複顔から形成される不気味印象を新たな現象として、クローン減価効果と名付けた。またこの現象が他の人種にも見られるのか検討するために、白色人種を参加者として同様の実験を行った結果、実験1の結果が再現された。したがって、クローン減価効果は人種間でもある程度頑健に見られることが示唆された。

第3章では、第2章の実験結果から、多重重複顔は不気味さを喚起すること(クローン減価効果)が明らかとなったことを踏まえて、クローン減価効果はどのような要因によって生起するのか、そのメカニズムを明らかにするために、様々な観点から検討を行った。まず第3章の実験2では、多重重複顔を構成する人数がクローン減価効果に与える影響を調べるために、刺激画像の人数条件を複数設けることで、重複数によってクローン減価効果がどのように変化するのかを検討した。そこで、多重重複顔の数が増加すればクローン減価効果が強くなるという予測をもとに、多重重複顔と非重複顔の人数を2人、3人、4人、5人と操作して両者の不気味さおよびあり得なさを比較・検討した。その結果、人数が増えるに連れてクローン減価効果は多重重複顔の人数が増えるにつれて強まる傾向が示唆された。そして、多重重複顔のあり得なさがの傾向は不気味さの傾向と一致していたことから、クローン減価効果の生起にとってあり得なさがキーであることが示された。

第4章では、本来は見分けがつかないような多重重複顔であっても、クローン減価効果は生起するのか、顔の識別性がクローン減価効果に及ぼす影響について検討を行った。この点について、ヒトが異種の顔を識別しにくくなることを利用して (Robbins & McKone, 2007), 異種 (犬) の多重重複顔を刺激として用いた。多重重複顔を構成する各顔の識別が困難であれば、犬の多重重複顔ではクローン減価効果は生起しないと考えられたが、実験の結果、予測の通り犬の多重重複顔と犬の非重複顔の不気味さが有意に同等であり、クローン減価効果は生起しなかった。

第5章では、多重重複顔が同じ形態特徴を有していることがクローン減価効果を誘発している可能性と、重複した複数の顔と1つしかないアイデンティティという矛盾がクローン減価効果の生起に重要という可能性のどちらにクローン減価効果が起因するのか検討を行った。実験4では、多重重複顔と非重複顔をスクランブル顔にすることで、人物同定を阻害しアイデンティティの付与が難しい条件を設定した。その結果、スクランブルされた多重重複顔と非重複顔の不気味さに有意な差はみられなかった。実験5では、多重重複顔として有名人の双子の人物を用いることで、明示的に多重重複顔だとわかる状態であっても、異なるアイデンティティを各顔に付与できる実験条件を設定した。その結果、双子の多重重複顔の不気味さは非双子の多重重複顔よりも低かった。実験6では、多胎児という教示によっても、アイデンティティの重複が不気味さを低減するのか一般人を刺激に用いて検討した。その結果、多重重複顔を多胎児と教示された参加者は、教示のなかった参加者よりも不気味さが低減した。したがって、クローン減価効果は、単なる顔の形態特徴の重複ではなく、アイデンティティの重複が重要な生起要因であることが示唆された。

第6章では、観察シーンの現実性がクローン減価効果を変調するかを検討するために、写真よりも現実場面から離れた観察シーンであるマンガなどの絵画の多重重複顔画像を用いた。その結果、多重重複顔が観察シーンの現実性が低い絵画において観察されると、写真よりも多重重複顔の不気味さやあり得なさが低くなった。したがって、クローン減価効果は、観察シーンの現実性によって変調されることが示された。

第7章では、クローン減価効果と関連する個人要因について検討するため、嫌悪感を切り口にクローン減価効果と関連する個人要因について検討を行った。その結果、嫌悪感受性の中でも動物性嫌悪の感受性が多重重複顔の不気味さと有意な正の関連を示した。すなわち、動物性嫌悪の感受性が強い者ほど多重重複顔の不気味さを高く評価した。また、動物性嫌悪を説明変数、多重重複顔のあり得なさ評定値を媒介変数、多重重複顔の不気味さ評定値を従属変数とした媒介分析を行った結果、動物性嫌悪が多重重複顔の不気味さに及ぼす影響はあり得なさ評定値によって媒介されていた。したがって、動物性嫌悪に敏感な個人は多重重複顔を不気味に感じやすいが、これは多重重複顔に感じるあり得なさによるものと考えられる。

第8章では、本研究の結果の整理し、クローン減価効果について理論的考察を行った。また、先行研究および本研究の知見を基にクローン減価効果の生起メカニズムについて提案を行った。

以上のように、本研究では科学技術の発展により起きうる多重重複顔事態を想定し、多重重複顔から形成される印象とその形成メカニズムについて様々な観点から検討した。その結果、本研究は同一空間に存在する多重重複顔を観察すると不気味さが喚起される、クローン減価効果という新たな現象を発見した。この現象は、多重重複顔のあり得なさおよびヒトらしさの欠如と関連していた。さらに、顔特徴ではなく、アイデンティティの重複がクローン減価効果の生起に重要な役割を果たしていることが明らかとなった。そして、クローン減価効果は、個人特性として嫌悪感受性、特に動物性嫌悪の感受性と関連していた。顔アイデンティティの重複した集団への印象形成を扱った本研究は、ロボット工学やヒトのクローン技術といった新しい科学技術の社会への急速な導入によって、ヒトが将来的に不快な心理的反応を引き起こす可能性を示唆するものである。