

社会的認知における情報処理方略の活性化の研究

北 村 英 哉

目 次

第1章 理論的検討ー活性化の研究	1
第1節 活性化という観点ーはじめに	1
第2節 ネットワークモデル	2
第3節 プライミング効果	2
第4節 社会的判断と活性化	3
第5節 社会的プライミングのモデル	4
第6節 アクセシビリティ（接近可能性）	5
第7節 これまでの活性化研究の意義	6
第8節 概念の活性化の問題点	6
第9節 宣言的知識と手続き的知識	7
第10節 印象形成のプロダクション・システム	7
第11節 手続き的知識と流暢性	8
第12節 社会的判断の手続き的知識ー情報処理方略の定義	9
第13節 本論文の構成	12
第14節 まとめ	13
第2章 対人認知における情報処理方略の働き	14
第1節 研究1 視点が対人記憶に及ぼす効果	14
2-1-1 はじめに	14
2-1-2 人物表象のネットワークモデル	14
2-1-3 視点ー対人認知方略	15
2-1-4 人物表象モデルと対人認知方略の効果の対比	16
2-1-5 方法	17
2-1-6 結果	21
2-1-7 考察	23
第2節 研究2 他者認知における次元的対人認知方略(1)	25
2-2-1 問題	25
2-2-2 方法	29
2-2-3 結果	33
2-2-4 考察	35
第3節 研究3 他者認知における次元的対人認知方略(2)	37
2-3-1 問題と目的	37
2-3-2 方法	38
2-3-3 結果と考察	39
2-3-4 研究3の残された問題	40
第4節 第2章のまとめと研究の意義	41

第3章 先行課題による情報処理方略の活性化	43
第1節 研究4-1 対人認知方略の活性化が印象判断に及ぼす効果(1)	43
3-1-1 問題の所在	43
3-1-2 感情プライミングと情報処理方略の活性化	46
3-1-3 実験による情報処理方略の活性化の検出	47
3-1-4 研究4-1の目的	48
3-1-5 方法	48
3-1-6 結果	50
3-1-7 考察	53
第2節 研究4-2 対人認知方略の活性化が印象判断に及ぼす効果(2)	55
3-2-1 問題	55
3-2-2 方法	56
3-2-3 結果	58
3-2-4 考察	60
第3節 研究5 論理的処理方略と感性的処理方略の活性化が人物評定に及ぼす影響	62
3-3-1 問題	62
3-3-2 目的	65
3-3-3 方法	65
3-3-4 結果	66
3-3-5 考察	68
第4節 第3章の要約	69
第4章 ムード状態による情報処理方略の活性化	70
第1節 はじめに	70
第2節 感情状態と情報処理方略	70
第3節 感情ネットワークモデル	72
第4節 研究6 ムード状態が説得的メッセージの処理に及ぼす影響	74
4-4-1 目的	74
4-4-2 方法	74
4-4-3 結果と考察	76
第5節 研究7 ムード状態が情報処理方略に及ぼす効果(1)	80
4-5-1 問題：感情と認知についての3つのモデル	80
4-5-2 自動的処理方略とコントロール処理方略の定義と意義	82
4-5-3 先行研究	86
4-5-4 方法	87
4-5-5 結果と考察	89
第6節 研究8 ムード状態が情報処理方略に及ぼす効果(2)	93
4-6-1 問題	93
4-6-2 方法	94

4-6-3	結果	97
4-6-4	考察	99
第7節	研究9 ムード状態が情報処理方略に及ぼす効果（3）－探索課題による検討	102
4-7-1	問題	102
4-7-2	方法	102
4-7-3	結果	104
4-7-4	考察	107
第8節	第4章のまとめと研究の意義	109
第5章	総合的議論および今後の展望	112
第1節	要約	112
第2節	総合的議論	112
第3節	残された問題	115
第4節	今後の展望	116
引用文献		118
謝辞		124

資料

第1章 理論的検討 ― 活性化の研究^{*1}

第1節 活性化という観点―はじめに

1970年代後半から、認知的アプローチを取り入れた社会心理学研究が盛んになってきた。対人認知や自己、態度の研究はその影響を受けて、人が社会的な対象を認識し、思考し、判断する詳細なプロセスを探究するようになった。人がある状況におかれ、そこで何かの対象に接触した際にどのような内的なプロセスが生じて、そしてその結果、いかに反応が形成されるのかより詳細に説明が行われるようになってきたのである。

たとえば、ある態度対象に対する反応を人が報告する際に、その態度対象に関連する事象が考慮される。「アメリカ」という国に対するイメージであれば、最近の大きな出来事や大統領、知り合いのアメリカ人のことを思い浮かべるかもしれない。このときに、どのような事象が思い浮かぶか、よいイメージのものか、悪いイメージのものであるかによって、報告されるアメリカの印象は変わってくるかもしれない。

このように、「その時、頭に思い浮かんでいること」が最終的な反応に影響を与えることが知られるようになり、それは、人の印象においても、集団の印象においても、態度対象についてもあてはまることである。反応を左右するこのような思考のプロセスを知ることとは人の反応の形成を理解したり、予測したりするのに有用であると考えられるようになった(Fazio, 1986)。そして、この原理を説明するのが、「概念の活性化」という考え方であった。この「活性化」という考え方によって、潜在的にさまざまな知識があったとしても、「その時活性化している」知識や記憶こそがその時の反応に強い影響を及ぼすものであるという説明ができるようになり、態度の反応や他者の印象について、時が違えば反応が変化したりする事態も説明が可能になってきたといえよう。

しかし、活性化とひと口に言っても実際には「何が」活性化しているのか、多様なモデルを立て得るかもしれない。活性化現象を整合的に説明できるようにどのようなモデルを

^{*1} 第1章の一部は、北村英哉(1999)「社会的認知研究の動向―対人情報の体制化と知識の活性化をめぐる―」心理学研究第70巻第5号(p.427-443)を基にして改稿を行ったものである。

構築すべきであるか常に適切なモデルの探索、検討が迫られている。本論文は、ひとつのモデルとして「情報処理方略の活性化」という説明を加えることを試みる。すべての活性化現象を説明できるモデルというよりは、今までのモデルに欠けていた重要な部分を指摘し、必須の部分、不可欠なモジュールとしてモデルに組み入れる構成概念の提案である。

第1章では、まず「情報処理方略の活性化」という考え方の理論的検討を行う。そのために、現在主流であり、また活性化研究の基本ともなっているネットワークモデルについて最初に概観しておくことにする。

第2節 ネットワークモデル

「意味ネットワークモデル」(Collins & Loftus, 1975)は、認知心理学の研究の中から生じたモデルであり、互いに意味的に関連の深い概念同士がネットワーク的に結びついているものと考えた。概念が頭の中でどのように表現されているか考えるのが「表象の問題」であり、このモデルでは、概念は互いに関連づけられていて、近しい概念どうしは結びつけられていると考えた。ひとつひとつの概念をノードと呼ぶ結節点で表現し、ノード同士がリンクで結ばれているようなモデルが描かれた。そして、ある時点で、頭に浮かんだりしている概念ノードは「活性化」しているものと考えられたのである。ネットワークモデルでは、ある概念が活性化されると、意味的に連関した、すなわちリンクで結ばれた他の近接した概念の活性化を次々に引き起こすことが想定され、これを活性化拡散モデルと呼んだ(Collins & Loftus, 1975)。

第3節 プライミング効果

活性化拡散モデルが確認されてきたひとつの研究方略がプライミング効果の研究であった。プライミング効果の検討によって表象などの内的過程のモデル化が進められてきた。意味ネットワークモデルにおいてもプライミングにおいても認知心理学的な研究ではまず概念－コトバの間の関係をどのようにモデル化していくかということで、簡単な単語を対象にして実験が盛んに行われた。Meyer, Schvaneveldt, Ruddy(1975)は、医師－看護師などの2つの語を対にして実験参加者に継続的に呈示し、2番目に現れた字（アルファベット系列）が「コトバ」であるかどうかを判断する語彙決定課題を行わせた（ランダムなアル

ファベット系列でコトバ(word)になっていない場合も出現するわけである)。すると、看護師をコトバとして認識する反応時間を調べると、対となって呈示された1番目の語が意味的に無関係の語であるか、そうではなくて「医師」という意味的に関連を持った語であるかで反応時間が異なり、意味的に関連する語が先に現れている場合の方が反応時間を速める促進効果がもたらされることを示した。ある概念が活性化されることによって、関連の深い単語は連鎖的な活性化を生じて、心的機構内での処理的な立ち上がりが若干速められるのである。活性化をランプが灯るようなイメージに例えれば、活性化の伝播によって、他の意味的に関連したコトバについてもうっすらとランプがつくようになって、完全な100%灯火までの時間が短縮されるような状態がもたらされたのだと考えられる。

このように、先行して呈示した刺激（通常は単語）が後続の関連概念の情報処理を促進する現象を意味的プライミング効果と称し、認知心理学では多くの研究が生産された。先に研究が進んだ意味的につながりをもった語の認識促進は、間接プライミング効果と呼ばれる。それに対して、後に潜在記憶研究が進展する中で盛んに行われるようになった先行呈示した同じ単語の認知的促進（単語完成課題での完成率など）を示す効果を直接プライミング効果あるいは反復プライミング効果と呼ぶ。

例えば、実験室でCRT画面上に「とおりみち」と呈示されていると1ヶ月後においても呈示がなかった語に比べて、「と__りみ__」という単語完成の完成率が高くなるといった現象である。ランプが灯る例えで考えると1ヶ月以上、ランプが他の語よりも強く灯りっぱなしになるとは考えにくいので、直接プライミング効果の検討は、記憶内の意味的な概念単位の活性化とは異なるモデルやメカニズムによって、違ったシステムの活性化や変化というアイデアを創出していく大きな手がかりとなっていった。

第4節 社会的判断と活性化

社会的認知研究では、意味的プライミングの影響を大きく受けて、意味的に関連する単語の先行呈示によって、どのような効果が生じるか検討がなされた。これを社会的プライミング研究と称したりすることがあるが、認知的なプライミング研究と大きな違いがある。認知的な意味的プライミング研究では、近接した時間で2つの語を呈示し、語の認識の速度を測定するのが典型的な実験手続きである。それに対して社会的プライミング研究では、時間はかなり離れていて（例えば15分くらい）、先行呈示をまとめて先に第1セッション

として行い、その後行われる第2セッションで先行呈示の影響を測定する。そして、大きな違いは、第2セッションでの影響の測定とは、印象の判断であったり、単語がポジティブであるか、ネガティブであるかの判断であったり、いずれにしても「判断課題」を設けている点である。

認知心理学的なプライミング研究では、ひとつの関心のあり方として記憶システム、表象システム自体に関心が持たれているという点がある。それらシステムの仕組みの解明のために「単語の認識」の仕組みの理解が役立つので、単語についてのプライミング効果の検討を通してシステムの推定、検証などが行われるのである。それに対して、社会心理学の研究としては、社会的認知の出力としての社会的判断により大きな関心が向けられているので、対象人物に対してバイアスのかかった印象判断、評価がなされたりする点が注目を集めやすい。どのように概念の活性化が生じるのかということよりも、概念の活性化が生じた後、その活性化によっていかに判断が歪んだり、影響を被ったりするかという点が検討の中心となった。

初期の社会的プライミング研究を1つ挙げると、Srull & Wyer(1979)は、実験参加者に第1セッションで、与えられた単語群を並べ替えて文章を完成する課題を与え、「敵意的」な特性概念と関連する行動文を多く完成させた。無関連の別の実験であるという設定の下で実験参加者は第2セッションに参加し、そこで、敵意性についてややあいまいなターゲット人物の記述を読み、印象評定尺度でターゲット人物について評定を行った。すると、敵意的な文章完成を行わなかった統制群に比べて、敵意的な文章完成を行った群の実験参加者は、ターゲット人物に対してより敵意的であると評価したのであった。敵意的な概念の事前の活性化が敵意性評定を強めたということになる。

しかし、これは、関連する単語の認識速度が速められるという基礎的なプライミング効果からかなり隔たりのある現象で、「単語認識」の促進がなぜ印象のバイアスにつながるのか理論的説明が必要であった。

第5節 社会的プライミングのモデル

Wyer & Srull(1980)の貯蔵ビンモデルでは、新しく活性化した概念が次々とビンの上部に積み重ねられ、その概念が用いられやすくなると考えている。判断で使われるのは概念の使用ということであるので、その概念が思い浮かびやすくなっていれば、より確信をも

ってターゲット人物がその性質を有するものと判断されることになる。社会的プライミングの研究では、先行呈示の際の回数が多いほど、概念が用いられるという頻度の効果と、最後に呈示した概念が用いられやすいという新近性の効果が検討されてきた。貯蔵ビンモデルでは、新近性の効果が優位となる。一方、Wyer & Carlston(1979)のバッテリーモデルでは、呈示頻度により活性化レベルが連続的に高まり、それが時間経過と共に減衰することが想定されている。すると、刺激呈示直後でも高頻度で接した概念の方の活性化レベルが直近の概念の活性化レベルよりも高くなっているため、高頻度呈示の概念の方が用いられやすいことになる。

これらの矛盾を解決するために提唱された Higgins & King(1981)のシナプスモデル(Higgins, Bargh, & Lombardi,1985; Higgins,1989)では、概念の呈示によって活性化するレベルは1か0かの二値的なものであり、ただ呈示頻度によってその活動ポテンシャルの減衰の仕方が異なって来るといえる。高頻度で概念に接するほど時間経過による減衰が緩やかなものになる。そしてそれぞれの概念の活動ポテンシャルの比較の中から相対的に活動ポテンシャルの高い概念が用いられやすいとしている。すると、刺激呈示直後では最も直近に呈示された概念の方が活動ポテンシャルが高く用いられやすいが、時間経過と共に呈示回数の少なかった直近の概念はより速く減衰していくので、呈示頻度の高かった概念の方が相対的に用いられやすくなる。Higgin et al.(1985)は、この予測を実験によって確かめて、彼らのモデルの妥当性を主張している。

第6節 アクセシビリティ（接近可能性）

上に示したモデルの主張に見られるように、記憶内のある特性概念が何らかのメカニズムによって活性化状態にあり、それが判断や評価の場面において「用いられやすい」という説明がなされている。記憶内の活性化状態から印象判断への影響にはプロセスとして距離があるので、それを埋めるために考えられているのが、評価、判断を下す際に認知者が記憶内のどのような情報にアクセスするかという観点であり、アクセスのしやすい状態をアクセシビリティ（接近可能性）の高い状態と呼ぶようになった。先行経験は特性概念のアクセシビリティを高め、そしてその概念が判断の際に利用されたり、強調される。これをコンストラクト・アクセシビリティ効果と呼び、認知的なプライミング効果との区別を明確にすることもある。活性化とアクセシビリティ、プライミング効果についての概念的

区別については、改めて、第 12 節の終わりに述べる。

第 7 節 これまでの活性化研究の意義

社会心理学の中に「活性化」概念を導入したことは多くの研究を促進した。ステレオタイプの研究においても、活性化拡散モデルを適用することで、黒人に対して抱かれている偏見などがいかに活性化し、対人判断に影響を及ぼすかなどについて研究が行われた。ステレオタイプの表象や、典型的属性についての知識の活性化が扱われ、また、近年では、ポジティブなイメージやネガティブなイメージとの連合などを検討することで偏見の程度を測定する工夫も進んできている (Greenwald, 1998)。

態度と行動の関連についても、Fazio (1986, 1995) は、アクセシビリティの高い態度においては、行動との一貫性が高いことを示して理論的な進展をもたらした。説得研究においても、思考段階で、ポジティブな思考が多く生じているか、ネガティブな思考が多く生じているか認知反応を思考プロトコルによって検討することで、より精緻にメッセージ処理のプロセスが検討されるようになっている (Petty & Cacioppo, 1986)。

第 8 節 概念の活性化の問題点

活性化研究が多くの研究上の進展をもたらした一方、その詳細なプロセスを検討すると、概念の活性化という考え方だけでは十分に説明できない点も徐々に指摘されるようになってきた。認知心理学におけるプライミング研究においても直接プライミング効果は潜在記憶研究へと新領域を切り開き、ランプが灯るような概念の点火ではなく、知覚表象システムなどのある種のシステムの活性化として説明が模索されている。

社会的プライミング研究で検討されているアクセシビリティ効果についても、Srull & Wyer (1979) が示したように 24 時間後においても活性化の効果が得られており、これをどのように説明するかは未解決の問題になっている (Smith, 1990)。

貯蔵ビンモデルでは、日常経験の中で次々と様々な概念が活性化すれば、ビンの上部は 24 時間後には大きく入れ替わっているはずである。また、Higgins et al. (1985) らのシナプスモデルにおいても時間経過と共に減衰していくことを想定しているモデルであり、数時間の減衰でも用いられる概念の交替、変化が見られている。さらに時間経過が長いと活性

化レベルはかなり下がってしまって影響が消失するはずである。

第9節 宣言的知識と手続き的知識

そこで、解決の手がかりとなるのが、宣言的知識と手続き的知識の区別である (Anderson,1983;Squire,1987)。宣言的知識とは、何か(What)についての知識であり、ある事項についての一種の辞書的な知識が相当する。ネットワークモデルにおいてノードとして想定されているのは、意味的な単位であり、宣言的知識の表象を表しているモデルであると言える。それに対して、手続き的知識は、いかに、どのように (How)という取り扱い方、処理の仕方についての知識であり、自転車の乗り方、ピアノの弾き方などの技能的学習において典型的に想定される知識構造である。手続き的知識は簡単に言語化できない暗黙の知識であり、言語的に説明ができる宣言的知識とは対照的である。しかし、手続き的知識は、身体的技能だけではなく、さまざまな方略にあてはめて考えられている。Anderson (1976,1983,1993)の ACT モデルとその改訂版 (ACT*モデル、ACT-R モデル)では、数学的計算などが最初は考えながら公式をあてはめていくような宣言的知識体系であったものが、練習効果によってまとまって編集されて、手続き化していくことが仮定されている。このような段階ではもともとの原理や計算の意味を意識化することなく、問題文から自動的、形式的に公式計算への手続き的運用に入り、解答が算出されてくる。問題解決場面においても、手続き化された思考方略を適用することで解答が導かれる場合、そのような方略を手続き的知識と考えることができる。

宣言的知識が扱うのは、どのような概念が保持されているかという「データ」の部分であり、問題解決や判断を行うためには、データを材料として、それをどのように組み合わせて、解決を導くかの手続きが必要である。この「プロセス」について何らかの心理的メカニズムをモデルとして描かなければ出力までの道筋を示したことになる。そこで、情報の取り扱い方、総合の仕方という観点からも手続き的な知識という考え方は重要なものとなるのである。

第10節 印象形成のプロダクション・システム

手続き的な知識という観点で行われた社会的認知研究は極めて少なく、Smith(1990)が

最初に指摘した研究者と言ってよいだろう。Smith(1990,1994)は、第8節で問題提起された24時間持続する活性化効果の説明のために、概念の活性化と異なるメカニズム—手続き的知識の活性化を想定した。すなわち、人物の行動情報が入力された場合、そこからある特性概念をあてはめるというプロダクション・システムを仮定し、その働きは練習効果を持ち、繰り返し高頻度で行われれば起動しやすくなるものと考えたのである。

プロダクション・システムとは、手続き的知識のひとつであり、「IF ～ THEN ～」という形式をもった実行的な手続き的ルールを考え、条件があてはまれば起動するというシステムである(Newell & Simon, 1973)。Smith(1990)は、「もし行動記述文が、友好的なものであれば、yes と回答する」というプロダクション・システムを想定することで、印象形成や特性推論を手続き的なプロセスであるという描き方を示した。効果的なプロダクション・システムは手続き的知識として記憶に蓄えられるので、時間をおいても活動し得る。ピアノや自転車乗りの練習によって一旦動きがスムーズになった効果がかなり持続的であるのと同様に、一旦認知的な活動がスムーズになった流暢性の効果は長期間保たれて、後の適用場面でも速やかに駆動しやすくなると考えられる。プロダクション・システムは、コンピュータ・シミュレーション研究上のコンピュータ・プログラムに適合する形で想定された具体的な手続き的知識であるが、一連のプロセスがもっと複雑である社会的判断の場合は、明快なプロダクション・システムとして記述できなくても、判断方略というものが手続き的知識として捉えられるものであると考えられる(Smith, 1994)。

第11節 手続き的知識と流暢性

自己の特性の評価について、Schwarz, Bless, Strack, Klumpp, Rittenauer-Schatka, & Simons (1991)は、スムーズに行動事例を想起できかどうかの影響を検索容易性という概念を用いて検討を行った。主張的であるかどうかを実験参加者に6個の行動事例を想起させる条件と12個の行動事例を想起させる条件を設けて記述させた後、自分がどの程度主張的であるかを判断させた。すると、スムーズに検索がしにくくなる12個想起条件の方が、想起した数は多くても、自分をより主張的でないと評定する傾向が見られた。概念の活性化という観点では、たくさん想起した方が、主張的という特性概念がより強く活性化されるので、自己の説明に利用されやすくなるはずであるが、結果は逆であった。スムーズに行動事例が想起できるというプロセス進行の流暢さが自己の特性判断の基盤となったと考えら

れる。このように概念の活性化よりもプロセスの駆動という側面に着目した研究も少数であるが見られるようになってきた。

第 12 節 社会的判断の手続き的知識—情報処理方略の定義

以上のように見てくると社会的認知の観点から社会的判断の研究を行っていくには、概念の活性化という道具立てだけではなく、むしろ手続き的知識のモデルを積極的に組み込んだ方が適しているということに気づく。人物の記憶保持などに限定して研究を行うならば、宣言的知識のモデルでもよいかもしれないが、社会的判断においては、単発の概念だけではなく、さまざまな事象の内容を思考、検討して評価を下すような高次の思考プロセスが働く。概念の活性化の連続だけではなく、評価をまとめる原理なり、思考の方略が重要であろう。しかも、これまでの社会的認知研究や認知心理学の研究が明らかにしてきたように、このような思考プロセスは必ずしも自覚的なプロセスではなく、「思考」自体が場合によっては無意識的、自動的に進行して出力を用意するようなシステムが考えられ得るのである。その意味で、意識的处理が連想される「思考」という語を使うよりは、意識化されるかどうかは問わない「情報処理」という中立的な語を用いて情報処理方略という概念を用いて考えていくことが有用であろう。これによって、概念の連鎖的活性化や簡単な表象の部分的な活性化だけでは説明し難いような、もっと時間的な幅をもった一連のプロセスといえるものを研究対象として考慮していくことができるだろう。

そこで、本研究で扱う情報処理方略を定義しておきたい。一般的に「方略」といえば、葛藤解決方略や自己呈示方略などさまざまな社会心理学現象について、それを分類した場合に用いられる用語であるかもしれない。これらは、社会的な問題解決や対人関係場面において、非常に複雑な一連の行動連鎖を扱っているものであるが、本論文では、社会的認知研究の立場から、行動にまでは表れない「心的プロセスとして生じる一連の情報処理の仕方」として情報処理方略を定義しておく。社会的認知や社会的判断という場面で、印象や判断などの反応を形成するまでに、どのようなプロセスがとられているかに着目し、刺激情報に向かい合うスタンス、どのように刺激に注意を向けて、刺激情報をまとめあげていくか、その情報処理の仕方を表しているのが情報処理方略である。したがって、後に取り上げる二過程モデル（Chaiken & Trope, 1999）が挙げているような二過程、カテゴリー処理や個別処理の対人認知の二過程や自動的处理、コントロール処理、あるいは、ヒューリ

スティック処理、システマティック処理などは、情報処理方略といえるものである。その他に、刺激に向かい合う仕方として、個人的な対人認知の構えとしての対人認知方略などが含まれる。

先に述べたように、この情報処理方略が心的プロセスとして進行するに際しては、意識化される必要がない。意識されることもあるが、意識されるかどうかは、さらなる下位分類と言えるもので、「情報処理方略」としては、いずれもあり得る。自動的処理方略ではほとんど意識されることが少なく、コントロール処理方略ではその一部は意識的処理になっているかもしれない。情報処理方略は、記憶過程における符号化などの記銘過程よりは、もっと思考過程に近いものであり、一連の複雑な幾重にも渡るステップをもつ情報操作を手続き的知識として一括して捉えたものである。このように情報処理方略をひとつの単位として一括して捉えることが妥当であるのかどうかは、第3章で実験的な検証を行うが、対人記憶研究で進められてきたような「符号化－保持－検索」といったようなプロセスよりはより複雑な処理を表し（記銘・検索過程も詳しく見ればやはり複雑な過程であろうが）、出力として印象や評価、社会的判断を形成していくプロセスに関わって、一連の情報の理解の仕方や刺激情報の解釈の組み立て方にあたるプロセスを扱うものである。また、社会的対象についての反応にかぎらず、一般の認知過程においても働いているプロセスを射程に入れているが、本論文では主として社会的対象についての社会的認知プロセスを扱っている。将来的に、認知研究の思考研究などにも関係づけていけるような要素を含んでいるものと思われる。

さらに、ここで、活性化とアクセシビリティ、プライミング効果の概念的整理を行っておく。活性化は知識が用いられやすくなる活動状態の水準が上がった状態であり、宣言的知識においても、手続き的知識においても適用することができる概念である。それに対して、アクセシビリティは、アクセスのしやすさを表すという意味から、「アクセス」とは何かが問題となる。社会的プライミングにおいてアクセシビリティ効果と呼ばれた現象は、特性概念を用いて人物を記述したりする際に、その概念が用いられやすくなる、すなわち言語的にアクセスがなされやすくなることを示していた。しかし目標概念や行動スキーマのアクセシビリティが高まり、行動に影響が及ぶ場合などは、言語的にアクセスされていとは限らない。また、アクセシビリティの高くなった概念が自動的に思い浮かびやすくなっている際には、意図的にその概念に検索を行っているわけではなく、無意図的、突発的に意識内で言語化される場合がある。これを無意図的検索とすると、検索とは何かとい

うことが問題となる。アクセスにしても検索にしても、内的な情報に対する主体側の関わり、すなわちどの程度意識できるかできないか、あるいは、どの程度意図的かどうかなど、主体がどのように情報を利用するかというスタンス抜きには厳密にその現象を定義することができないであろう。しかしながら、現段階では人の意識メカニズムは十分解明されておらず、したがって検索やアクセスがいかなるプロセスを指し示しているのかは明確ではない。とりわけ、手続き的知識においては、その知識にアクセスしているという意識的感覚や、その知識を用いようという意図がしばしば欠けているケースがある一方、ピアノの練習など手続き的知識の訓練中には、十分意識化できないとはいえ、その知識状態に感覚的にいくらかアクセスしようとし、部分的にアクセスされる感覚を暗黙裏に変化させることで、調整を行っていく場合もあるために、手続き的知識と「アクセス」との関係は簡単に整理、解決できる問題ではない。情報処理方略についてもどのように情報処理方略が内的プロセスとして働いているかほとんどアクセスができないが、方略の選択について全く意識化不可能であるわけではなく、熟慮的な方略にスイッチするなどいくらか意識的また意図的に調整することも可能であろう。アクセスという概念と知識との関係を問題にすると、主体の意識との関係が不可避免的に関わることとなり、そのようなアクセスビリティという概念を用いるよりも、手続き的知識においては、心的メカニズムが活動状態にあるという心的メカニズムの状態のみに着目した表現をとっておくことが適切な表現になるものとする。と考える。したがって、手続き的知識の活性化については、アクセスビリティという用語は用いずに、そのプロセスが働きやすくなっているかどうかという心的メカニズムの状態を表現するという意味で、駆動可能性あるいは起動可能性が高まった状態と言い表すこととする。

また、後述のプライミング効果は先行課題による外的な活性化しか想定しないが、アクセスビリティ効果においてはセルフ・スキーマや抑鬱者など個人差要因による差異に対しても「特性概念の個人的アクセスビリティ」(Higgins, et al., 1982)のように用いることができる。

最後に、プライミング効果はもともと先行課題を行うことによって、宣言的知識の活性化が高められたことによる後続課題の促進効果であったが、直接プライミング効果に見られるように、手続き的知識と分類できるような知識の活性化による説明もなされている。そこで、本論文においても、宣言的知識、方略を含む手続き的知識の活性化を先行課題がもたらして後続課題に影響を与える場合、プライミング効果と表現できるものと考えてお

く。先行課題によって、宣言的知識のアクセシビリティや手続き的知識の駆動可能性が高められ、その知識が後続課題において活動しやすく、用いられやすくなったために、従属測度が影響を受けるのはプライミング効果である。しかし、典型的には単語認識の速度、単語完成率によって測定される基礎的な効果を指す場合が多いので、混乱を避けるために、本論文が取り扱うような情報処理方略の活性化については、方略の活性化あるいは手続き的知識の活性化という表現を用いて、プライミング効果という表現は用いない。なお、対立仮説を検討する際に、感情プライミング効果という用語等が現れるが、感情プライミング効果は、宣言的知識の活性化拡散効果を理論的基盤とするモデルであって、かなり基礎的な概念レベルでの効果作用を扱っているので、妥当であると考え、そのまま専門用語として用いている。

第 13 節 本論文の構成

本論文では、他者や集団カテゴリー、説得的メッセージ、商品など社会的認知研究が扱うような社会的対象についての情報処理を取り上げる。対象は多様であっても、そこに含まれる情報処理方略には共通する性質があり、情報処理方略の活性化という観点から検討を行う。各研究では、情報処理方略という観点と対置される概念的表象構造の考え方や概念の活性化による説明を対照させて、比較を行い議論を展開していく。

第 2 章では、情報処理方略という観点を導入した方が適切であると考えられる研究 3 つを示す。対人認知研究では、概念の活性化による説明を行うことが多かったが、これら 3 つの研究では、手続き的知識という観点から現象を説明する方が優れている例を挙げる。研究 1 では、対人認知方略－視点を持って他者を見ることの効果を示す。研究 2、研究 3 では、そのような対人認知方略の個人差－他者に対する見方が、特性概念という観点よりも次元적認知方略という観点から見た方が説明しやすいことを示す。

次に、第 3 章では、情報処理方略が一連の手続き的知識としてひとつの単位で考えることが可能であるということを、文脈的活性化、すなわち、先行経験による活性化を利用した 3 つの研究によって検討する。研究 4－1、4－2 では、対人認知におけるカテゴリー・ベース処理方略と個人ベース処理方略を取り上げて、先行使用によって、各々の処理方略が活性化されて利用されるか検討を行う。研究 5 では、感性的処理方略と論理的処理方略を取り上げて、先行経験によって各々の処理方略が活性化されて、物語理解に影響を与

えるか検討する。

第4章では、より暗黙の活性化のもたらし方を検討するために、気分状態による情報処理方略の活性化を取り上げる。ポジティブ気分時に自動的処理方略、ネガティブ気分時にコントロール処理方略が活性化されるか、4つの研究によって検討する。研究6では、説得的メッセージの処理において気分によって異なる処理方略が活性化されるか検討する。研究7では、感情を利用して商品の評価を行う際、気分状態によって、処理方略が異なつて、ネガティブ気分時に帰属の修正プロセスが生じやすくなるか自動的処理とコントロール処理を題材に検討を行う。研究8では、企業の有名さの判断において、先行呈示による自動的影響をいかにコントロールするか、気分状態が情報処理方略に与える効果を検討する。研究9では、基礎的な探索課題において気分状態によって、自動的処理方略とコントロール処理方略が各々いかに活性化されるか検討する。

最後に、第5章において、総合的な議論を行い、情報処理方略の活性化を研究する意義と将来の展望について述べる。

第14節 まとめ

本論文で示される論点を極めて簡単にまとめておくと以下のようなになる。

第1に、概念自体の活性化だけでは説明しにくいようなものの見方、「情報処理方略」の適用を示すような研究結果を呈示する。(第2章)

第2に、このような情報処理方略が文脈的に活性化されることを示す。(第3章)

第3に、このような情報処理方略が感情状態によって活性化されることを示す。(第4章)

第2章 対人認知における情報処理方略の働き

第1節 研究1 視点が対人記憶に及ぼす効果^{*2}

2-1-1 はじめに

研究1では、「ある特定の視点を持って他者を見る」という情報処理方略の影響を検討する。教師が子どものことを「頭がよいかどうか」という視点で見たり、「体操が得意かどうか」という視点で見ることその人の身についたひとつの自動的な対人認知方略である。特定の視点が強すぎると、リーダーシップがある、親切であるなどの他の特性が軽視されて、子どもが頭はよいかどうかなどもっぱら成績重視の視点によって評価されることになるだろう。このように人を見るのに際してどのような視点がとられるか、Kelly(1955)は個人的コンストラクト（特性）という概念で検討を行っている。Kellyは世界を見る枠組みに個人差があることを指摘し、人が他者を捉えるコンストラクトを見出していく研究方法を役割構成体レパトリートテスト(Repテスト)という形で発展させてきた。しかし、コンストラクトという考え方は、よく用いる概念（宣言的知識）と人に対する見方（手続き的知識）の両方を含んでいる。他者がどのような概念で叙述されるか、特性概念を基にしたネットワーク的な知識表象を考えることができる一方、対人認知のプロセスに注目して個々の情報がいかに着目されていくかという処理の仕方の特徴を見出していくこともできる。本研究では、後者のプロセスに着目する観点から、呈示される他者情報に対して認知者がいかに注意を向けて記憶していくかを検討し、前者のネットワーク的な人物表象を構想する考え方と対置させてどのような違い、利点があるか考察する。

まず、ネットワーク的な人物表象の考え方に触れておこう。

2-1-2 人物表象のネットワークモデル

^{*2} 研究1は、北村英哉(1990)「顕現性が対人情報処理に及ぼす効果」社会心理学研究第6巻第1号(p.62-69)に基づいて改稿を行ったものである。

社会的認知研究の初期の頃から、Hastie & Kumar(1979)や Srull(1981)が想定していた連想的ネットワークモデルに基づく人物表象のモデルでは、ターゲット人物についての先行情報に基づくその人物を特徴づける特性の記憶に対する効果が問題とされてきた。また、職業ステレオタイプでは、Cohen(1981)のプロトタイプモデルに基づいた研究において、ウェイトレスや図書館司書という職業ステレオタイプに関連する情報が記憶促進されることが示されてきた。ある人物イメージに合致する典型的な情報が、認知者の中で活性化しているスキーマ（あるいはプロトタイプ）と合致して精緻な処理を受けるので記憶が促進されると考えるわけである。

Hastie & Kumar(1979)や Srull(1981)らは、先行イメージ（例えば「正直な人物である」という事前に与える情報）と矛盾する不一致な情報については却って注目されて、人物の整合性、一貫性を保つためにより精緻な処理を受けて記憶に優れることを示したが、無関連な情報については、やはり記憶が低下することを示している。したがって、不一致情報を含めないで、関連情報と無関連情報だけからなる人物表象を考えれば、人物イメージに関連する主要な性質についての情報が記憶促進されるものと考えられる。その人物のプロトタイプ的なイメージになる主要な性質の認識については、Srull(1981)の実験において、最初から「この人は正直な人です」というような先行情報を与えていなくても、その人物を特徴づけることの多い（数の上で多数である）主要な性質から人物イメージは形成されて、先行情報があった場合と同等の記憶効果が見られることが示されている。

そこで、研究1のテーマである人を見る視点－対人認知方略が活性化されているとどのような効果が生じ得るかを次に考えてみる。

2－1－3 視点－対人認知方略

ある特定の視点を働かせると、どのような刺激に着目するかも変化するものと考えられる。外界には多種多様な刺激が満ちあふれているので、わたしたちは、目下自分に関係のあるもの、ないものを比較的自動的に切り分けて、重要な情報に注意を向けることがなされている。たくさんの刺激からどのように関心、注意を絞り、不要な部分をそぎ落とすかは日常を生きる際には重要な問題である。ある視点をもつことで、着目する刺激の軽重は変わっていくだろう。このような特定の視点を持って他者を見る見方をここでは、対人認知上の情報処理方略ということから、ひとつの「対人認知方略」と呼んでおく。人がある

種の対人認知方略を働かせることによって、自動的に注意対象に軽重をつけて、その結果、偏った認知のバイアスが生じるかもしれない。覚えていることがらに違いが生じたりするような記憶の偏りなどである。

視点をもって他者を見る対人認知方略について参考にできる先行研究としては、Lingle, Geva, Ostrom, Leippe, & Baumgardner (1979)の研究が挙げられる。彼らは、パイロットあるいは、コメディアン職業に対する適性の判断を実験参加者にさせながら一人の刺激人物に関する特性形容詞のリストを読ませて、後でその形容詞を再生させた。リストはそのステレオタイプに関連する特性形容詞と無関連な特性形容詞からなり、実験参加者は関連する形容詞の方をより多く再生した。しかし、現実の人物観察では、通常、抽象的な特性形容詞のレベルで情報が呈示されるわけではなく、記憶するのもできごとに近い情報である。そのような情報に対して、対人認知方略を適用することが、情報の記憶などにいかなる影響を与えるか検討するためには、より抽象度の低い、エピソード的な記述的人物情報を与えて検討を行うことが有用であろう。そこで、研究1においては、より具体性をもった記述を刺激人物の情報として用いることにした。

2-1-4 人物表象モデルと対人認知方略の効果の対比

先に見た人物表象モデルに基づけば、その人物を特徴づける主要な情報と、それと関連のない周辺的な情報があった場合には、通常主要な情報についての記憶が優れると考えられる。主要情報がその人物の人物スキーマを構成する役割を果たして、スキーマ的知識ができあがるために、それと関連する情報はスキーマに統合され、より精緻な処理を受けるので記憶が促進されるからである。そこで、図1-1のような2人の刺激人物を想定した図式を考え、大きな丸は人物ノード、その下には、その人物についての個々の情報を表す小さな丸がリンクされているとする。人物スキーマによる考え方では、左の大きな白丸の方は主要な白の情報、右の黒丸の方は主要な黒の情報の記憶が促進されるものと考えられる。

しかし、ここに視点を導入した場合には、周辺的な情報であっても視点到合致する情報であれば注意を受けると考えられる。視点次第では、周辺情報の記憶も促進されるのである。このように予測が異なるように2人の刺激人物を設定して実験を行うことによって、人物表象モデルの説明と対人認知方略の効果といずれが大きな効果を有するか対比的に検

討することが可能となる。研究1では、この検討のために、視点に関連する情報を主要情報として持っているターゲット人物と周辺情報として有するターゲット人物の2通りの人物を設定して、記憶に対する視点の効果を検討する。

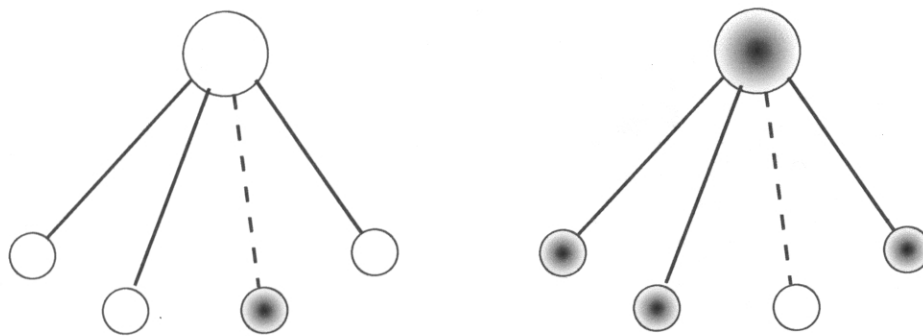


図1-1 ネットワークモデルによる人物表象

2-1-5 方法

実験日時 1987年11月－12月

実験参加者 東京大学大学生、大学院生 48名。

刺激人物 視点に関わる情報となる刺激人物の記述文が仮に1種類しかなければ、その記述の再生成績が優れていても、それが視点の効果なのか、単に刺激文の覚えやすさによる効果であるのか不明となってしまう。そこで、視点の効果と刺激文の覚えやすさによる影響を分離、相殺するために、2種類の視点をもうけ、それに対応した2つの特性次元を用意し、実験群の参加者の半数ずつにそれぞれの視点を与えるような実験計画とした。これによって、ある参加者にとっては視点と関連している記述文が、別の参加者にとっては、視点と関連しない記述文となる。

この2つの特性次元は、互いに無関連情報となる必要があるので、なるべく独立な次元を用いる必要がある。しかも、あまり好ましさや望ましさが異なると評価的な影響が混じ

るので、できるだけ評価的に対等で、かつ独立とするために、対人認知において基本的な次元とされ（Rosenberg, Nelson, & Vivekananthan, 1968 ; 林, 1978）、対人魅力の2次元でもある（Hamilton & Fallot, 1974）、社会的望ましさの次元（知的・課題関連的次元）と個人的親しみやすさの次元（対人的次元）を用いた。以下に、本研究での定義を示す。

- ・社会的望ましさとは、知的で、責任感があり、判断力や計画性を備えているような特性を指すこととする。
- ・個人的親しみやすさとは、親しみやすく、気さくで、明るく、親切であるという特性を指すこととする。

実験参加者の視点をより限定した確実な意味内容となるように操作するために、個人差のより少ないステレオタイプの視点を用いることにした。社会的望ましさに対しては、“技術系の研究所勤務に適する”、個人的親しみやすさに対しては、“多くの人から親しまれるタイプにあてはまる”という視点を用意した。社会的望ましさについては、なるべく仕事上でも対人的要素が大きくなり、分かりやすいイメージとなるように、“技術系の研究所勤務”というものを設定した。これは以下の理由からである。もし知的次元とすると、他者を「知的かどうか」評価を与えることに抵抗が生じて、歪みのある評定がもたらされるおそれを回避しつつ、「社会的望ましさの高い」という教示では、イメージがわかりにくく、実験参加者間で散らばりが大きくなってしまいう懸念を解消するためにも、もっと限定的な性質を間接的に評価できるように「理数的能力を持ち、てきぱきとしっかり仕事を行うこと」が「適合」という判断に結びつくような判断の視点をもうけることで、視点へのあてはまりが非常に明確なものになることが期待できるのである。

一方の視点に関連が強く、他方の視点に関連が弱いような記述を以下のような予備調査によって用意することとした（添付資料1-1）。まず、設定した内容に沿って、3文節以上6文節以下の記述文を各次元ポジティブなものとネガティブなものとを各々30個程度ずつ用意し、これらをランダムに並べ、-3点～+3点の両極7点尺度で、各々の特性次元への適合度を33名の参加者に評定してもらった。また、この際、どちらの次元への適合度を先に評定するかで、2種類の質問紙を作成し、ほぼ同数の参加者に渡るようにした。一方の次元で、得点の絶対値が高く、他方の次元で得点が0に近い記述で、標準偏差が1.5未満のものを各次元ポジティブなもの12記述、ネガティブなもの5記述を選んだ（ターゲットとして用いられるポジティブな記述を表1-1に示した）。

表 1－1 刺激として用いた記述

I P o 記述	F P o 記述
何かをするときには必ず計画を立てる	とてもユーモアのセンスがある
最新情報をよく勉強している	初対面の人ともすぐ打ち解ける
やりかけた仕事は途中で投げ出さない	他人の悪口を言わない
論理的な思考に優れている	話題が豊富な方である
先を見通した行動ができる	場の雰囲気明るくする
物事を分析的に考える	自然と周りに人が集まる
難しい文章を読むのが苦にならない	頼み事を快く引き受けてくれる
要点のはっきりした話ができる	気軽に冗談が言える
物事をじっくりと考えることができる	時によってバカになれる
問題点を正確につかめる	人の話を親身に聞いてくれる
頭の回転が速い	無作法な振る舞いをしない
常に問題意識を持っている	他人のために動くことをいとわない

技術系の研究所勤務に適する特性に関する記述を I P o 記述 (intellectual-positive、例：論理的な思考に優れている)、適さないネガティブなものを I N e 記述 (intellectual-negative、例：新しいことを考えつくのは苦手だ)、多くの人から親しまれるタイプにあてはまる特性に関する記述を F P o 記述 (friendly-positive、例：場の雰囲気明るくする)、あてはまらないネガティブな記述を F N e 記述 (friendly-negative、例：いつも不機嫌な顔をしている) と呼ぶことにする。各記述の評定の絶対値はいずれも、関連する次元で、1.7-2.6、無関連次元で、0.3-1.3 であった。ネガティブな記述は、複数の刺激人物を構成するにあたって主要特性、周辺特性をもたせて対照させる 2 人の人物の比較をカモフラージュするダミーとしての役割を持たせるとともに、あてはまるかどうかを評価させる適合度判断の尺度をポジティブからネガティブにわたって、広い尺度範囲で、自然に用いることができるように、ネガティブな性質を持つ人物を刺激構成の中に含めたものである。

対人認知方略の操作 実験参加者に教示によって、技術系の研究所勤務に適するか、ある

いは、多くの人から親しまれるタイプにあてはまるかを刺激人物を見る視点として与え、用いる対人認知方略を操作した。特に教示を行わない統制群と合わせて3群を設けた（各群16名の実験参加者となる）。

以上により、刺激人物のうち、主要な2人物は 以下のようなI人物、F人物となる。

I人物 I P o 記述8個 + F P o 記述4個

F人物 F P o 記述8個 + I P o 記述4個

これにネガティブな特性だけを持ったダミー人物2人を加えて、刺激人物を合計4人とした。そのうち1人は、I N e 記述5個からなり、1人は、F N e 記述5個からなる。記述数を5個としたのは、再生率の分布がより適当なものとなるよう、対人記憶に関する Srull (1981) の研究等を参考に、全記述数があまり多くなりすぎないように配慮したためである。これらのネガティブな人物についての記述は、各々1種類の記述しかなく、その再生成績については研究1においては分析しない。また、I P o 記述、F P o 記述のうち、どの記述をI人物、F人物にもたせるかは、参加者毎にランダムに記述を抽出した。

手続き 実験は、個人実験で以下の順に行った。

1. 教示
2. 練習
3. 刺激人物の記述の呈示及び評定
4. 無関連課題
5. 自由再生
6. 最適合人物の判断
7. 同定判断^{*3}

全ての実験参加者に、“人物についてのイメージを作ってください”という教示を与えた。

対人認知方略を操作するための教示は、人物の記述を読みながら“誰が最も技術系の研究所勤務に適するか考えて下さい”（I群）“誰が最も多くの人から親しまれるタイプに

*3 研究1の報告では、本論文の目的と関連が薄いので、反応時間を測定した7の同定判断については扱わない。

あてはまるか考えて下さい”(F群)という2群がある。統制群には対人認知方略についての教示はない。

刺激人物の記述の呈示では、参加者毎に各刺激人物の記述を無作為な順にして、4人の刺激人物を呈示していく。記憶の初頭効果を除くため、また、できるだけ互いの人物の記述の干渉を防ぐため、I人物とF人物を2番目と4番目に配した。従って、刺激人物の並べ方は、4通りあるが、各群、この4通りが4人ずつに割り当てられた。各人物の記述は、1文ずつ各10秒呈示、間隔1秒のペースでCRT呈示を行った。なお、ねらい通りの印象が形成されているかの操作チェックと、視点の保持を確実にするために、1人の人物に関する記述を呈示し終わったところで、技術系の研究所勤務に適する、あるいは、多くの人から親しまれるタイプにあてはまる程度を7点尺度を用い、キー入力で回答させた。この評定のための時間は7秒である。本試行の前に一人の人物で、全く無関連な記述を用いて、5つ呈示の上、評定を行うという練習を行った。本試行が4人の刺激人物全部に対して終了したあと、そのままパーソナルコンピュータを利用して、記憶の新近効果を除去するための無関連課題として、簡単な計算課題を約1分間行わせた。

次に、各人物のために4枚の用紙を用意し、記述の無意図自由再生を行わせた。実験参加者がギブアップしたところでやめ、最大10分で打ち切った。その後、適合する人物設定の操作チェックのため、最適合人物が誰であると思うかを答えさせた。最後に実験の目的について説明を行った。

仮説 視点に関連する情報は、そうでない情報よりも平均してよく再生されるであろう。

2-1-6 結果

人物の設定についてのチェック

最適合人物の回答について、I群では全員I人物が最も適当であると答え、F群においても全員F人物が最もあてはまるという回答が得られた。よって、ターゲット人物の違いについての認識は設定通り正しくなされていたことが確認された。

人物の適合度評定の分析結果は表1-2のようになり、評定値の上からも設定通り、主要情報に大きく影響された印象が形成されていたことが窺えた。

表 1 - 2 人物評定の平均と S D

		I 人物	F 人物
I 群	平均	6.56	5.25
	S D	0.51	1.29
F 群	平均	5.75	6.63
	S D	0.93	0.50

なお、各教示条件で、最適とされた刺激人物を適合人物と呼ぶことにし、もう一方の人物を非適合人物と呼ぶことにする。

再生率の分析

再生された文は、実験参加者全体で、276 文であった。実験者を含めた、3 人の判定者によって、再生の成功、失敗に関する独立評定が行われた。文を書いたのがどの群の参加者かは分からないようにして行った。3 人とも判定が一致した文は、267 文で、一致率は、96.7% だった。一致しなかった文については、2 者の一致する判定を採用した。再生の侵入反応は、合計 35 個で、侵入率は、12.7% だった。

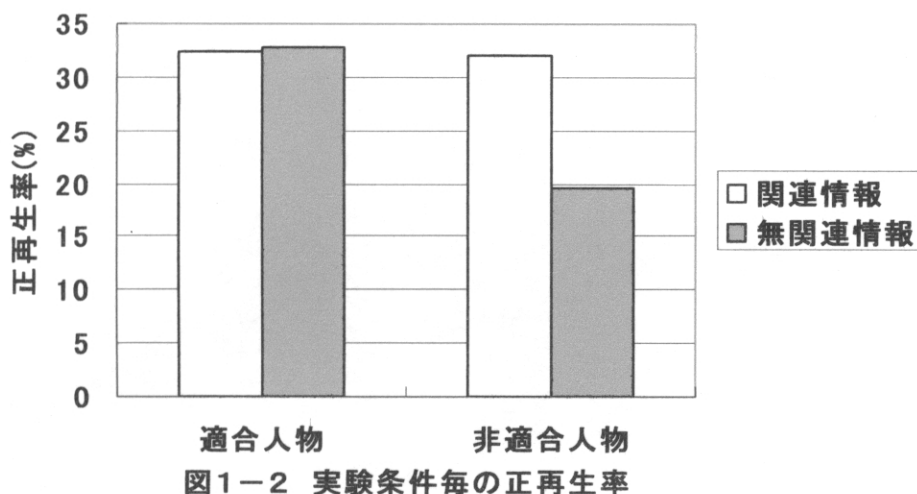
まず、統制群において、主要情報、周辺情報の再生率に差があるかを検討を行った。

統制群 16 名で、再生率を角変換した値について、主要情報と周辺情報の再生率について 1 要因分散分析を行ったところ、主効果は見られず、共に 23% の再生率であった。

次に、2 つの教示群を合わせた実験参加者 32 名について、視点（関連情報、無関連情報）、人物の種類（適合人物、非適合人物）を独立変数とし、 2×2 の 2 要因分散分析を行った。両要因とも被験者内要因である。

結果は、人物の種類が有意で、視点については主効果の傾向が得られた（順に、 $F(1,93)=4.37$, $p<.05$; $F(1,93)=2.97$, $p<.10$ ）。さらに、交互作用効果が有意であり（ $F(1,93)=4.16$, $p<.05$ ）、主効果はこれによって制約を受ける。交互作用効果の内容を検討するために、人物毎に視点の 1 要因で分散分析したところ、非適合人物においてのみ、視点の有意な効果が見られた（ $F(1,31)=11.87$, $p<.001$ ）。結果を図 1 - 2 に示す。非適合人物における関連情報は周辺特性であり、無関連情報の方が主要特性である。結果として、主要特性よ

りも周辺特性でありながら視点に関連する記述情報の方が多く再生され、視点の効果が示された。これによって、仮説は支持されたと言えよう。適合人物においては、視点によって最適であると選ばれた人物であり、関連情報、無関連情報ともに再生率が高くなっている。そのため、人物の種類の効果が有意であったと考えられる。



2-1-7 考察

再生成績については、全体として視点の効果に傾向が見られたが、交互作用効果が有意であり、それは、適合人物においては関連情報、無関連情報の差が見られないが、非適合人物においては、顕著に差が見られ、関連情報の再生率が無関連情報の再生率より高かったことによっていた。したがって、人物表象モデルから予測されるような各人物の主要な性質が目立ってよく記憶されるという結果ではなく、むしろ視点の効果が見られたと言える。とりわけ非適合人物という全体に注意の振り向けが弱い刺激人物においては、視点に関連する情報のみよく注目を受けて、再生されることになった。

特定の視点に基づく対人認知方略を働かせる際には、視点に関連する情報に注意が振り向けられて、記憶が促進されるものと考えられる。

非適合人物においては、周辺特性でありながら、視点に関連する情報がよく再生された。この結果を対人認知方略の効果として考えてよいだろうか。対人認知方略は概念的な知識

ではなく、手続き的知識として捉えているものである。視点を働かせることによって、視点に関連するスキーマ的知識が働いたとも解釈可能ではないだろうか。

本実験は、事前情報によってあらかじめターゲット人物に何かのスキーマをあてはめてそこから適合するような確証情報に注意を振り向けていくような実験ではなかった。したがって、人物にあてはめてしまったスキーマを基に入力情報を解釈していくのとは異なるプロセスである点には注意が必要である。本研究では、ターゲット人物が、技術系の研究所で働く人物であるわけではない。職業などのステレオタイプは定まっておらず、「あてはまるかどうか」の判断を行うという課題であった。つまり、あてはまるはずだというスキーマ的知識が基盤になるわけではなく、ある性質にあてはまるかどうかという判断を行っているのである。この点が通常のスキーマ的知識を適用する事態と本実験が異なっている重要な点である。

しかしながら、人物の情報の解釈には知識を用いる。記述がどのような意味を持つか、視点に合致するような情報であるのかどうか、そこには認知者の持つ知識を適用しているという側面がある。対人認知方略というのは、どのように知識を用いるか、その使い方の手続きに着目した考え方である。ある視点に関連する情報には注意を向け、関連しない情報にはあまり注目しない。そのような人物の見方に軽重をつけること自体が方略と言われるものである。それは情報と向かい合うスタンスであり、どのように情報を処理していこうとするかというプロセスを規定するものである。ターゲット人物について与えられる情報の中から知的次元の情報に着目するか、対人次元の情報に着目するか、対人認知の仕方を操作しているのであった。このようにターゲット情報の見方に軽重をつけたことが再生成績の差に影響を与えたので、その点で、対人認知方略は効果を持ったと言える。

しかし、一方、知識を用いて解釈を行っているという側面の方に注意すると、視点を形成し、判断を行う基になった「親しまれるタイプ」という概念などをワーキングメモリにとどめておくことが、結果として関連する概念やスキーマの活性化をもたらして、そのため友好性に関連する情報の精緻化を高めたという主張も可能かもしれない。その点では、手続き的知識の活性化による効果の独自性を明確にするには、十分でない点があり、さらに、概念の活性化と情報処理方略の活性化の効果が異なる結果をもたらすような実験計画を用意する必要があるだろう。

第2節 研究2 他者認知における次元的対人認知方略（1）^{*4}

2-2-1 問題

研究2では、対人認知プロセスにおいて情報処理方略という観点を導入する必要性について検討する。概念の活性化と手続き的知識である方略の活性化を対置させ、対人認知プロセスにおいて手続き的知識の働きを指摘することの有用性を示す。人を見る際、「Aさんは女性だ」、「Bさんは親切だ」などの認識では、人がすでに持っている知識である「女性」「親切」という概念を適用してラベル付け、あるいはカテゴリー化を行うと考えられている。記憶にある既有知識をあてはめていくようなプロセスが想定されているのである。

すると、どのような認知が生じやすいかと言えば、豊富な既有知識を持っている場合、その知識を適用したり、その知識に関連する情報を精緻化したりすることによって、豊富に持っている知識と関連する認知が生じやすい。ある人を見て、「セールスマンらしい」と思う人もいれば、その一方、「セールスマン」を見たことがなくて知識を持っていない人がいたとすれば、同じ人を見ても「セールスマンらしい」という受け取り方をしないであろう。このように人の特質を見る際、性別や職業のイメージなどは特に反対概念を持たない単極的な構造と考えられ、その性別や職業にあてはまるか、あてはまらないかというだけであるが、「親切」などの性質を表す場合にはどうであろうか。

単極的な考え方では、親切という性質の知識を豊富に持っている人がいて、そのような人たちは、他者の親切関連の情報に敏感で、よく着目し、よく記憶していると想定される。このような人についての性質の知識を実験的に外的に与えるのは難しいので、実証的な研究の仕方として、あらかじめ「豊富な知識」が期待される人たちを観察するという個人差に注目した準実験的アプローチがとられる(Markus & Smith,1981; Markus,Smith, & Moreland, 1985)。その代表的な研究がセルフ・スキーマと他者認知に関する研究である。もともとMarkus(1977)は、セルフ・スキーマに合致する情報、合致しない情報の記憶についての検討を行い、そこで単極的な特性の自己知識、すなわち、自律的であれば、自律的な性質に

*4 研究2は、北村英哉(1991)「特性概念の可得性と自己スキーマが対人記憶に及ぼす効果」心理学研究第62巻第4号(p.221-228)に基づいて改稿を行ったものである。

についての知識のみ豊富であり、依存性に該当する知識が豊富であるわけではないという考え方に基づいたセルフ・スキーマ論を展開した。自然な状況で人が豊富な知識を持つ対人認知領域を想定するには、セルフ・スキーマを考えるのが一つの有用な方法と考えられる。

しかし、セルフ・スキーマでは、「きちんとしている－だらしなない」のような対極概念がどのように表象されているかが明らかでない。Markus (1977) のセルフ・スキーマ論では、単極的な特性概念しか想定していないが、「きちんとしている」自分が、「人から借りたものを遅れて返さない」のような否定文で示される叙述の判断が素早くなされるかどうか不明である。特性と逆の行動は、「そのようなことをわたしは決して行わない」ということで、自分の特性を確固たるものにしている情報でもあり、特性を肯定的に示す情報と共に貯蔵されていると考えるのがひとつの自然な仮定であろう。「自分にあてはまる」知識情報が特殊であると過剰に考えすぎることによって、このような区分けがはっきりしない問題が、セルフ・スキーマ論で説明しにくい事態として残ってしまうのではないだろうか。

他者認知について特にセルフ・スキーマとからめて考えてみると、この問題はさらに複雑になってしまう。Markus & Smith (1981) および Markus, Smith, & Moreland (1985) においては、他者認知においても、セルフ・スキーマを持つ特性に関わる情報は、「セルフ・スキーマがあることによって発達をしている知識構造（スキーマ）と照合するから」よく記憶されるのだと説明されている。すると、他者認知の際も、「照合する」知識基盤となる「男らしい」などのスキーマは、セルフ・スキーマであるものと同じスキーマを用いて他者認知、他者理解がなされているということになる。すると、セルフ・スキーマを形成している特性の知識が「他者認知にも」用いられているのか、もともと他者認知に用いるための単なる知識群が、セルフ・スキーマにもなったのかよくわからない。少なくとも他者認知用の知識と自己知識がそれぞれ無関係に別個に貯蔵され、働いているのだとしたら、セルフ・スキーマは他者認知と関係しないはずであるが、実際には、他者認知における対人記憶に促進的影響を与えている (Markus, Smith, & Moreland, 1985)。

それぞれの特性に関わる知識が、自己のものなのか、他者のものなのか一見複雑な問題が生じてしまうのは、すべてを固定的な概念として考えるようなモデルに依存するからであろう。セルフ・スキーマ、パーソン・スキーマという区分けを行おうとするよりも、むしろ同一の知識基盤を用いて、判断のプロセスが進行するものと考えた方が、シンプルで矛盾のないよりよい説明が可能となるように思われるのである。

他者の性質の認知では、しばしばどのようなチェック（判断、視点の活用）がよくなさ

れるかー頭のよい人か、やさしい人か、あるいは、明るい人かーについて、人による軽重、頻度の違いや偏りが個人差としてあって、頻繁に用いている判断次元（たとえば、きちんとしているか、だらしないかなど）はいつも活性化されやすいし、滅多に用いない判断次元は知識としては存在していても、あまり活用されないのだと考えてみてはどうだろうか。

つまり、たくさんストックされているさまざまな特性に関わる情報が存在する一方、その上で働く判断のプロダクション・システムのようなメカニズムがあって、ある性質にあてはまるか否かの判断をそのような手続き的知識ー情報処理方略が担っているという考え方である。

このような思考作業を手続き的知識と捉えたのが Smith, Branscombe, & Bormann (1988) の研究である。Smith et al. (1988) は、友好的であるかどうかという「友好性判断」を実験参加者に 250 回繰り返し行い、その後、「知的であるかどうか」という判断に切り替えて、その反応時間の推移を観察した。その結果、同じタイプの判断を繰り返すことで、反応時間は減少、圧縮されてきて、ある程度の速さで安定する。これが、知的という判断に切り替わると再び反応にかかる時間は増加してしまうが、完全に元のようなレベルに戻って遅くなるわけではない(図 2 - 1)。この結果から彼は、「人がある性質にあてはまるかどうか

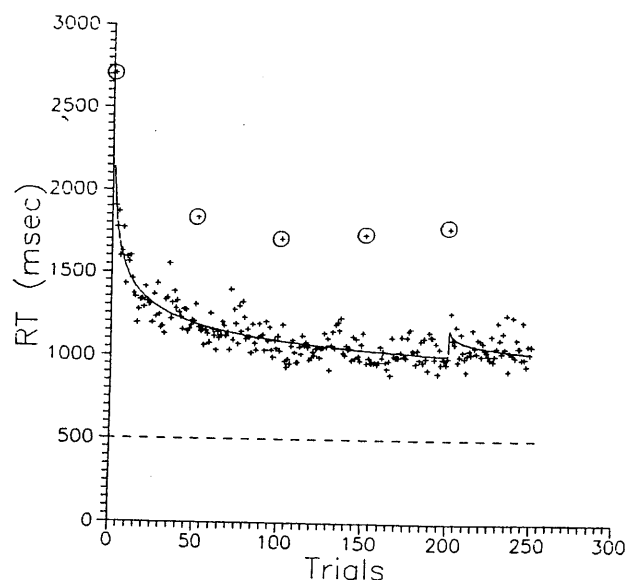


図 2 - 1 印象判断の反応時間の時間的推移 (Smith et al., 1988 より)

か」という一般的な手続き的知識であるプロダクション・システム（この場合、「もしもこの条件にあてはまっていたら、イエスと回答せよ」というようなシステム）が存在し、なおかつ、内容特定の、「友好的であるならばイエスと回答する」というようなプロダクション・システムが存在するものと推定した。この推定は根拠として非常に強力なものとは評価できないが、対人認知研究に、手続き的知識という観点を初めてもたらした功績がある。概念の活性化だけではなく、手続き的知識などのプロセスで認知者の行っている作業を描いて理解していくという方向性はその後、他の研究者にも見られるようになってきた。

たとえば、社会的なプライミング研究である。従来、社会的プライミング効果では、ある特性概念を活性化させることで、当該概念においてターゲット人物が高い性質を持つように同化的バイアスがかかることが指摘されてきた。それは、当該の特性概念が活性化していることによって、より強くその性質を有していると錯覚するからだと考えられる。しかし、Schwarz et al.(1991)が示したプロセス的な発想に立てば、特性概念が活性化することは、その特性概念にあてはまるかどうか思考するプロセスが活動して、その処理が流暢になることをもたらすと考ええる。その処理の流暢さの効果によって、ターゲット人物がその特性概念にあてはまるかどうかの結論が流暢に出力された際に、より流暢な反応は、その性質を強く持っている証拠であるとの無自覚的な誤帰属がなされて、同化効果が生じるのだと説明する。このように単なる概念の活性化という単発的で幾分静的なシステムよりも、イメージとしては、パイプに水が流れるように常に動いているダイナミックなシステムを想定して、そのパイプの太さ、流れの速さや水量をイメージするような「プロセスの駆動」、一連のシステムの働きやすさの程度の違いなどに目を向けるような発想が表れつつあると考えられるのである。

研究2、3では、このような手続き的知識の活性化という構想の下に他者認知における次元的認知方略を取りあげる。次元的認知方略とは、両極的認知を働かせて、他者が活発であるか、ないかという両極の中に位置づけるような情報処理方略とする。それに対して、〇〇さんは温かいという知識を持つことは、冷たいという特性の知識とは無関連あるいは独立であると考えるのが単極的なパーソン・スキーマの考え方であった。パーソン・スキーマの考え方では、ある特性概念について知識の豊富な者がいたとしたら、その特性概念に関わる性質はよく着目されて記憶されるが、反対の特性については特に効果を想定しない。たとえば、「友好的」という特性概念のアクセシビリティの高い者は、他者の親しみ

やすい行動はよく覚えているが、騙したとかひどく非難したとか、援助をしなかったなどの「非友好的な」行動、あるいは「敵意的」な行動について必ずしもよく記憶するわけではないと考えている。それに対して、次元的認知方略では、既存の知識的なスキーマにあてはまるかどうかというよりも、その時の、人に対する見方やスタンスによって、友好的か―敵意的か、きちんとしているか―だらしなないかを考えるというということである。Kelly (1955) のパーソナル・コンストラクトの考え方においても、コンストラクトーコンストラスト対を考えさせるという手続きに見られるように、人を見る際にその人の個性的な観点を働かせるということは、ある次元上でさまざまな人物がどの程度、その性質を持っているか、逆に持っていないかを考えるものであろう。この際の「次元」とは、多次元尺度的に抽出される数学的な次元というよりは、実生活の中で普通によく用いられる「あたたかい―冷たい」や「明るい―暗い」などのなるべく実体的な特性次元を考える。このように、特性次元によって他者を見るという「見方」は一種の手続き的知識、情報処理方略であり、単極的なスキーマを働かせてあてはまる情報だけ記憶の精緻化を促すという仕組みとは異なっているものと考えられる。

それでは、単極的な概念の活性化と次元的認知を行う方略との違いは、どのように取り出すことが可能であろうか。まず単極的な性質の知識が豊富な人たちに着目して、その対人認知上の効果がやはり単極的であるのか、それとも本研究で主張するように両極的な効果が見られるのか検討することがひとつの方法である。そこで、ある性質の知識が豊富であると想定される要因として、セルフ・スキーマを用いる。先に述べたようにセルフ・スキーマ論ではその知識は単極的であることが想定されていて、他者認知に及ぼす効果についても単極的な効果が期待されている (Markus, Smith, & Moreland, 1985)。対人認知上の効果としては、他者についての情報の記憶を従属変数として、いかに関連する情報に着目し、記憶しているかを研究2では調べる。もしも次元的認知方略が採られているならば、あたたかい―冷たいなどの両極双方の関連情報に同じように注目して、両極ともに記憶が促進されることになるだろう。そうであるならば、対人認知のプロセスには次元的認知方略が深く関わっているものと推測することが可能である。

2-2-2 方法

実験日時 1988年10月－11月

実験参加者 東京大学大学生およびお茶の水女子大学大学生 334 名。男性 226 名、女性 108 名。

刺激材料 刺激人物 P さんについての記述は 5 次元の特性からなり、1 次元につき 8 文、合計 40 文である。記述は後述の予備調査によって各次元に関連すると考えられる記述文によっている。対人認知次元は多様な個人差があるように、また、特性一般になるべく普遍化できるように、小川・吉田(1983)、松原・内田(1979)、中里(1977)などを参考に、几帳面さ、理知性、温厚性、自己信頼性、明朗性の 5 次元を用いた。1 つの次元には対極となるポジティブな特性概念とネガティブな特性概念を設定した(表 2-1)。予備調査で、各次元について 5-7 文節の記述 120 文の特性概念との関連性を 16 名の参加者に、-2-+2 点の 5 点尺度で評定させ、各次元とも中位の 0 点から距離のあるポジティブな記述、ネガティブな記述を 8 文ずつ選択した。記述の評定平均値は、ポジティブな方向を

表 2-1 5 つの特性次元と評定に用いた項目

几帳面さ	清潔な-不潔な
	きちんとした-だらしない
	きちょうめんな-粗雑な
理知性	知的な-知的でない
	頭のいい-頭の悪い
	のみこみのいい-のみこみの悪い
温厚性	あたたかい-冷たい
	思いやりのある-自分勝手な
	親切的な-いじわるな
自己信頼性	堂々とした-ひくつな
	自信のある-自信のない
	ものおじしない-おどおどした
明朗性	陽気な-陰気な
	おしゃべりな-無口な
	ざっくばらんな-うちとけない

プラスとすると、ポジティブな記述で、1.00-1.94、ネガティブな記述で、-1.94--1.00 であった（資料1－2）。

Pさんの記述は5種類の特性概念からなるが、そのうち、3個がポジティブ、2個がネガティブという組み合わせのものと、逆に3個がネガティブで、2個がポジティブである組み合わせのものを設け、どの次元をポジティブにするかで、6種類の特性の組み合わせを構成した。さらに、Pさんが男子大学生であるという設定と女子大学生であるという設定の両方があり、この男女別を考えると計12の刺激人物パターンがある。各パターンが参加者にランダムかつ、できるだけ均等に割り当てられるようにした。

手続き 実験は実験者の指示の下に以下の順で集団で行った。

1. 刺激人物Pさんの記述を読む（5分）。
2. 無関連課題。WAISの符号問題（2分）。

記憶の新近効果除去のためである。

3. Pさんの記述の無意図自由再生（10分）
4. 友人、知人、自己に対する評定。重要度評定。
5. Pさんに対する評定。

なお、4、5に関わる結果については、本論文における研究2の強調点を明確化するために詳細な報告は割愛し、以下のスキーマ得点構成に関わる点だけを述べる。

スキーマ得点

特定の特性概念に豊富な知識を持つ程度を示すために、各特性概念についてセルフ・スキーマを持つと想定できるかどうかをスキーマ論の観点から調べて、これをスキーマ得点として指標化した。具体的には以下の通りになる。

セルフ・スキーマについては、一般的には、各特性概念に自己がよくあてはまり、かつ、その特性を重要と捉えている場合にその特性概念についてセルフ・スキーマを持つものとみなす(Markus,1977)。そこで、スキーマ得点は自己の評定であるセルフ得点と重要度評定の得点から算出することにした。セルフ・スキーマをもつスキーマ群、もたないスキーマなし群の判断の仕方は、Markus(1977)の考え方に拠った。自己の評定は、表2－1の項目において、自分があてはまるかどうかを9点尺度で評定させ、各次元毎に3つの項目の値をポジティブな方向をプラスとして合計し、これを「セルフ得点」とした。最小値-12、最大値12点となる。

重要度は、同じ項目において、自分にとっての重要度を 0 – 10 点の 11 点尺度で評定させ、やはり各次元毎に 3 つの項目の値を合計し、これを「重要度得点」とした。最小値 0 点、最大値 30 点となる。

スキーマ得点は、各次元の特性のうち、ポジティブな方向に自分があてはまるという場合と、ネガティブな特性に自分があてはまるという場合がある。ポジティブな場合は、セルフ得点がプラスで、ネガティブな場合は、セルフ得点がマイナスになっている。この両極のいずれに自分があてはまると考えているか、つまり、ポジティブ、ネガティブどちらのセルフ・スキーマをもっているかで、ポジティブ・スキーマ群とネガティブ・スキーマ群を各特性次元毎に設けた。これは、後に両極的な効果を検討しやすくするためである。

セルフ得点が 7 点以上で、重要度が 20 点以上である実験参加者をその当該次元におけるポジティブ・スキーマ群とした。セルフ得点が -7 点以下で、重要度が 20 点以上の実験参加者をその当該次元におけるネガティブ・スキーマ群とした。そして、セルフ得点が、-2 – +2 の範囲で、重要度が 12 点以下と低い場合、この実験参加者を当該特性次元におけるスキーマなし群とみなした。

その上で、後の重回帰分析に用いる数量的な指標を用意するために、ポジティブ・スキーマ得点とネガティブ・スキーマ得点と呼ぶ 2 種類の指標を設けた。ポジティブ・スキーマ得点（以下、PS）では、次元毎に、ポジティブ・スキーマ群に 2 点を与え、スキーマなし群に 0 点を与え、残りの実験参加者はその中間に位置すると考え、1 点とした。ネガ

表 2 – 2 PS、NS の得点の設定方法

ポジティブ・スキーマ得点 (PS) ネガティブ・スキーマ得点 (NS)		
ポジティブ・スキーマ群	2	1
ネガティブ・スキーマ群	1	2
スキーマなし群	0	0
その他の実験参加者	1	1

ティブ・スキーマ群が0点より低くならず、かえってその他の実験参加者と共に、1点の値をとる理由は、当該特性次元について、重要度を低く見なしていないということ、対極概念にあてはまる場合に、その対極について、特性概念についての豊富な知識構造を有していないとは限らないこと、つまり、自信のない人は、自信のある行動イメージをもっていないわけではなく、重要度が低くない場合は、自信のありそうな行動について、自信のあるスキーマ群ほどではないが、重要度を低く見なしているスキーマなし群よりは、スキーマ的な知識を相対的に多く有していると考えられるからである。

ネガティブ・スキーマ得点(以下、NS)では、次元毎に、ネガティブなセルフ・スキーマをもつネガティブ・スキーマ群に2点を与え、スキーマなし群を0点とし、残りの実験参加者を1点とした。PSとNSの設定について、表2-2にまとめて示した。

仮説 ポジティブ・スキーマ得点が高い場合も、ネガティブ・スキーマ得点が高い場合も関連する情報の記憶は両極共に促進されるであろう。

2-2-3 結果

スキーマ得点の対人記憶再生に対する効果

再生文は、記述の意味として同一であれば正解とみなす、寛容な基準で判断を行った(Srull, 1981)。全記述文の中からランダムに取り出した30人分、438文について、実験者の他1名が独立に再生の成功、失敗を判定し、実験者との一致率を求めたところ、.986であり、信頼できるものであった。各次元毎に各実験参加者の記述の再生率を求め、(1)式による折り重ね対数変換値を分析に用いた。この変換した再生率を従属変数として、実験参加者の性別、刺激人物の性別、刺激構成のパターン、特性次元、次元ウェイト^{*5}、スキーマ得点を独立変数とするステップワイズ法による重回帰分析を行った。多重共線性を生

*5 本実験では、特性次元をよく利用しているかの指標として次元ウェイトも測定している。次元ウェイトも記憶に効果を与えているので、本論文と矛盾なく一致するものであるが、研究の焦点、実験の構成論理として次の研究3と合わせて一貫した記述とするために、次元ウェイトに関する言及を省いた。

じないように、スキーマ得点は PS を用いる場合と NS を用いる場合とで別々に行った。PS を用いた分析の結果、説明に有意であった変数を表 2－3 に示す。スキーマ得点を NS に代えた際、NS は再生率の説明に有意な効果をもった ($F(1,1659)=7.71, p<.01$)。値は小さいが、スキーマ得点は再生率の説明に有意であり、仮説は支持された。次元毎に、ポジティブ・スキーマ群、ネガティブ・スキーマ群、スキーマなし群の再生率との関係を図 2－1 に示す。すべての次元にわたって、ポジティブ・スキーマ群、ネガティブ・スキーマ群が、スキーマなし群よりも再生率が高いという一貫した傾向が見られた。

$$LX = 1/2 \times \log \{ (1+X)/(1-X) \} \quad \dots (1)$$

表 2－3 再生率に対する重回帰分析

変数	標準化回帰係数	F 値
性	.199	79.13**
次元	.256	113.26**
刺激パターン	.096	21.22**
次元ウェイト	.063	7.41**
P S (スキーマ得点)	.073	11.03**

$R^2=.36$, ** $p<.01$

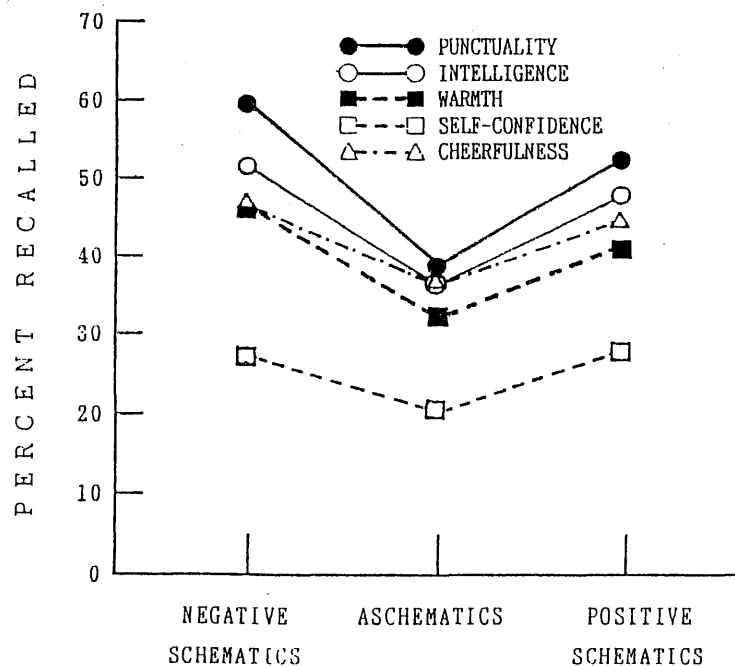


図 2-1 スキーマのタイプによる各次元の再生率 (%)

2-2-4 考察

再生率についての重回帰分析において、スキーマ得点がポジティブの場合、ネガティブの場合共に効果を持ち、仮説は支持された。セルフ・スキーマをもつほど、その特性概念に関する人物情報はよく記憶される傾向が見られた。後に改めて詳しく述べるように、自分と対極の性質についても記憶促進の効果があったということである。また、セルフ・スキーマについては、PS も NS も再生率に対して同様の効果を持った。よって、セルフ・スキーマが発達しているということは、その自分の性質がポジティブなものであれ、ネガティブなものであれ、関連する性質について、対極概念も含め記憶を促進する情報処理基盤になるということが示された。特に注目できる点としては、本研究の特性次元毎の再生率は、ポジティブな記述もネガティブな記述も含んでいたが、そのような記述のヴェイレンスと、スキーマ得点との間に交互作用的な効果は観察されなかったことである。ポジテ

ィブな記述もネガティブな記述も、その再生率においてスキーマ得点は効果を示したのであった。

単極的なセルフ・スキーマ論では、独立的スキーマをもつものは、独立性に関わる情報の記憶だけを促進し、対極である依存性の記憶には関わらないとされる。しかし、本研究結果が示したことは、几帳面さのセルフ・スキーマを持つ人は、きちんとした行動だけではなく、他者のだらしない行動についてもよく記憶しているということであった。これは、両極的な効果を示しているが、スキーマの段階で、ポジティブ、ネガティブな情報がばらばらにそれぞれの両極に固まってセルフ・スキーマを構成していると考えるよりは（それでは「セルフ」・スキーマにならないわけであるが）、「きちんとしてるかどうか」という見方の下で関連する情報に注意が振り向けられて、より精緻な処理を受けた結果、記憶の促進が見られたという、情報処理方略の観点から考える方が妥当であろう。

自分の持つ性質と同じ性質があてはまる他者の行動のみに関心を向けるのではなく、その性質の対概念となる反対の行動にも注意を向けるのはむしろきわめて自然な認知方略であると考えられるのではないだろうか。たとえば、人付き合いがうまくないと思っている人は、同じような社交的でない、あるいは内向的な他者の行動に目が行くだけではなく、他者の社交的、外向的行動に注意することで自分がそれほど社交的でないという位置づけを確認しているだろう。むしろ逆の概念に関連する行動に対しても着目がされると考えた方が適切だと思われる。このような対人認知の仕組みを考えた際に、一方の概念の極しか活性化しないのだと考えるようなプライミングの仕組みや単極的なスキーマ構造を用いて説明を行っていくことには限界が見られると考えられるだろう。

次に研究3では、セルフ・スキーマに変えて、長所、短所を用い、他者認知における実際の使用頻度を見ていくことによって次元的認知方略を検討する。

第3節 研究3 他者認知における次元的対人認知方略（2）^{*6}

2-3-1 問題と目的

研究3では、対人認知において、日常的に実際に用いられている見方が次元的認知方略によるものであるかどうかを研究2に引き続いて検討を行う。研究2では、実験者が設定した他者情報において記憶の効果を検討した。研究3では、豊富な特性概念の知識を持つ領域として実験参加者にも理解しやすい「長所」「短所」という特性をセルフ・スキーマに代えて用い、実際の友人・知人の記述において、いかに当該特性概念が両極次元的に用いられているかを調べる。

次元判断的な対人認知の仕方は、先駆的な認知的研究である Kelly (1955) のパーソナル・コンストラクト（個人的構成概念）理論にも見られる。Kelly (1955) は、3人の刺激人物の組み合わせにおいて2人に共通する特性概念（コンストラクト）と残り1人がもつそれに対する対比概念（コントラスト）を参加者に書きあげるように求めた。これによって、その個人のよく用いる「きちんとしたーだらしない」などの特性次元が明瞭に現れるわけである。個人によってよく用いる次元が異なり、それがその人が世界を見る枠組みとなっている点を臨床的に深く理解していくのに役立つ情報だと考えたわけである。しかし、Kelly の研究では、よく用いるコンストラクトと対極概念であるコントラストを参加者に挙げさせているので、次元的な認知を初めから強制していると言える。普段、自然に対人認知を行う際に、いかに次元的認知方略がとられているかは不明である。そこで、本研究では実験参加者に自由に他者の性質を記述させて、その用い方を詳細に調べることで、次元的認知方略が用いられているかどうか検討を行う。

研究2では、記憶との関係を量的に把握するために、記憶材料の統制という目的もあり、あらかじめ実験者側で定めた特性次元、および特性についての定まった記述情報（刺激文）を用いた。研究3では、実際に他者をどのように認知しているかをなるべく日常の実態に即して調べるために、実験参加者に自由な記述を求めて、反対概念やポジティブ、ネガテ

*6 研究3は、北村英哉(1998)「自己の長所、短所は他者認知によく用いられるか」教育心理学研究第46巻4号(p.403-412)の一部に基づいて改稿を行ったものである。

ィブの判断についても参加者自身が行うように計画した。

さらに豊富な知識を持つ特性領域を自己関連度と重要度に分けて推定するのではなく、参加者自身にわかりやすい長所、短所の語を用いる。長所とは自己が適合している特性でポジティブであるもの、短所は自己が適合している特性でネガティブなものである。長所と短所についても直接実験参加者に記述させた。自ら長所、短所と認める特性はある程度自分にとって重要な特性であると考えられ、その点で本研究で用いている「長所」「短所」は「セルフ・スキーマとして有する特性」と呼べるかもしれない。しかし、研究2で示されたように、単極的なセルフ・スキーマという考え方はしばしば不適当であるし、ポジティブな性質、ネガティブな性質を分けることができない。本研究では両極的な次元の認知方略を検討することから、検討を明確に行いやすいようにポジティブ、ネガティブを明確にして、「長所」、「短所」の語を用いる。

また、ここまで、特性という語を用いて来たが、現実場面での他者認知を考えると、「やさしい」などの特性のみで必ずしも他者が捉えられているわけではなく、「よく話を聞いてくれる」とか「よく相談にのってくれる」などの記述的な捉え方もなされていると思われる。他者認知場面においてこのような個人の自発的な産出を重視する立場から、研究3では特性に限らない記述をも取り扱うことで研究の生態学的妥当性を高めることを狙った。以下、特性やそれ以外の記述を含めて「性質」と呼ぶことにする。

2-3-2 方法

実験日時 1991年12月

実験参加者 東京家政大学文学部女子大学生39名

手続き ポジティブな性質もネガティブな性質も両方が資料に表れやすいように、刺激人物として、好きな友人・知人、嫌いな友人・知人それぞれ男女3人ずつ、計12人の刺激人物を用いた。実験参加者には具体的な人物を決めるよう教示し、そのイニシャルあるいはニックネームを用紙の上部に記入させた。その上でおのおのの人物に対して、各5-7個の記述を求めた。記述は簡単な形容詞とは限らず、文章のような記述でもよいことを説明した。記述の順序は、好きな女性、嫌いな女性、好きな男性、嫌いな男性の順序を実験参加者間でカウンターバランスし、各カテゴリーに含まれる3人の人物は連続して記述させた。さらに、自己適合度と重要度の評定を各記述に対して行わせたが、これらについては報告を省く。また、記述した性質がポジティブなものであるか、ネガティブなもので

あるか、どちらでもないかを実験参加者自身に「○、×、△」をつけさせることで示させた。

1週間後に、自分の長所、短所を各5つずつ記述させた。文章のような記述でもよいことを教示した。そして、記述した各長所、短所に対して、反対の性質になるものを各記述の横に書かせた。これは、性質を先述の次元の観点から分析するためである。各人物に対する親しさの評定と実験参加者の自尊心尺度の回答を得ているが、本論文の焦点から離れるので、本論文では取り扱いを割愛する。

2-3-3 結果と考察

性質のアクセシビリティ 実験参加者が回答した、自分の長所、短所のコンストラクト-コントラスト対をもとに次元の観点から刺激人物の記述に表れた長所、短所を検討した。すなわち、短所が、「気が利かない」というもので、その反対が「気が利く」というものを挙げていれば、「気が利く-気が利かない」という次元がどれくらい用いられたのかという検討である。実験参加者1人あたり、刺激人物に対する最大のべ84の記述の中に長所次元、短所次元がそれぞれ合計何回用いられたか数え上げた。資料からランダムに取り出した356の性質に対して、別の判定者が長所次元にあてはまるか、短所次元にあてはまるか、いずれにもあてはまらないかの判定を下した。判定者2者間での一致率は98.9%であった。一致しなかったものについては仮説を知らずに判定を行った第2判定者の判定を採用した。

実験参加者全体でののべの記述数は、3022、一人あたり平均は約77であった。このうち、長所次元が用いられているのがのべ342、短所次元が用いられたのがのべ162で、実験参加者一人あたりの平均では、各々8.8と4.2であった。したがって、長所、短所次元に沿った記述は全体の16.7%であった。実験参加者判定のポジティブ、ネガティブ、ニュートラル毎の用いられた個数を表3-1に示した。長所においては、そのままのポジティブな性質が他者認知においてもよく用いられることが示された。コントラストにあたる反対のネガティブな概念の使用は、76個でおおよそポジティブな概念の1/3であった。ポジティブな概念使用とネガティブな概念使用が対等と言えるほど、次元的認知方略が示されたわけではないが、反対概念が1/3も用いられているということからは、対極概念であるコントラストの利用も相当に高いと解釈することができよう。短所次元の方に目を向けると、

短所の逆概念であるポジティブな性質もかなり多く用いられていることがわかり、性質の記述において次元的認知方略の活用が強く示唆される結果であった。

表 3－1 他者の記述に用いられた長所次元、短所次元ののべ数

	ポジティブ	ネガティブ	ニュートラル	全体
長所次元	246	76	20	342
短所次元	51	80	31	162

2－3－4 研究3の残された問題

研究3においては簡略に次元的認知方略が日常の友人認知の中で利用されているかどうかの検討を行った。その結果、長所の対極概念、短所の対極概念も用いられていることが示され、他者認知における次元的認知方略が示唆された。しかしながら本資料では、実験参加者自身が友人の記述の中で、意識して自己の長所や短所の対極概念というつもりでコントラストが用いられているわけではない。実験参加者自身も無自覚に用いているわけであるから、本当に使用されているのが、長所、短所の対極概念として頻繁に現れたのか、たまたま単極的に用いられることが多かったのか厳密には区別ができない。したがって、次元的認知方略の存することは、研究2における記憶への効果と併せて考えることによって、推定できることである。

友好的か判断をさせた後、無関連な次元において判断した場合に比べて、敵意的な行動記述についての判断や、敵意的かどうかの判断潜時などが促進されるかなど検討を重ねていかねば次元的に情報処理する方略が通常採られているかどうか不明な点が残されているといえよう。また、活性化という点では、研究2、研究3とも個人差としての活性化の程度を観察しているので、次元的認知方略がしばしば生じやすいということを示しているだけで、文脈状況的に活性化されるというのとは異なっている。そこで、第3章では、先行課題を行うことによる情報処理方略の文脈的活性化を検討することにする。

第4節 第2章のまとめと研究の意義

第2章においては、他者を見る視点（研究1）、他者認知の次元的認知方略（研究2、研究3）を検討した。社会的認知研究ではこれまで、概念の活性化という考え方が主流であり、ある時点で活性化している特定の概念が用いられるという宣言的知識に対応したモデルで説明がなされていた。しかし、他者認知のあり方を検討していくと、ある性質にあてはまるか、あてはまらないかという判断がなされていることが結果に大きく影響していることが見て取れる。概念の活性化は単語の認知の速さなどに顕著に影響するが、印象の判断はさらに高次の社会的判断プロセスである。判断であるからには、もっと高度な思考過程や情報処理プロセスが存在するはずであり、そこには単発的な宣言的知識の活性化の影響よりももっと複雑な処理プロセスの活性化とも言えるような情報処理方略の存在が仮定できる。最終的な判断を形成していくまでの一連のプロセスを手続き的知識として捉えることによって、より壮大で、時間的にも長い、複雑なプロセスを仮説構成概念としてイメージして人の判断プロセスを検討していくという方向性を示すことができると考える。

対人認知研究においては、多変量解析によって、認知次元を検討することが進んでいた。しかし、社会的認知研究が勃興するにつれ、これまでの認知構造や認知次元の研究遺産が十分生かされず、それと離れたところで、情報処理アプローチの適用が進んでいった。特に初期は、記憶モデルの導入が盛んであったため、認知心理学的研究が進んでいた宣言的知識の活性化拡散モデルに基づいて概念の活性化の影響が盛んに取り上げられたのであろう。しかし、そこには、記憶表象としての印象の想起や利用と印象を判断するというプロセスの違いが十分考慮されない問題点があったと指摘できるだろう。記憶表象という観点からは、これまでの対人認知次元の検討の成果がうまく生かせないという問題点があった。

人を次元に沿って位置づけていくということは思考プロセスである。複雑な思考プロセスであるために、そのような観点からの研究が遅れたのであろう。また、対人認知次元の研究では次元の現実性の問題があった。数量的に解析可能であっても析出された認知次元を実際の対人認知場面においてそのまま人が用いているかどうかは別のことであった。現実用いるコンストラクトにこだわって考えていこうとするならば、従来の対人認知次元の研究と情報处理的な観点、とりわけ判断プロセスに関わるような手続き的知識という観点との統合を目指すことが有用であると考えられる。研究3において、実験参加者に友人

の性質をそのまま自由記述に近い方法で記述させたのはそのためであった。その結果、実験参加者が両極的に長所次元や短所次元を実際に用いていることが示唆された。人は必ずしも自分と同じ性質に着目するのではなくて、きちんとした人が他者のだらしなない行動に敏感であったり、非社交的な人が他者の社交的な行動を印象に残したりするという実際の対人認知の実態が浮き彫りになった。他者が「～であるかどうか」という見方は、静的に宣言的知識を活用するというよりも、他者についての情報を考えて自分なりの視点で整理していく情報処理方略である。次元判断的な情報処理方略という考え方を提出することによって、他者認知の仕方について、記憶や知識を用いるという以上の深い理解が可能となる。活性化されるのが、宣言的知識だけでなく、処理方略という手続き的知識の活性化によって、他者認知がなされているのだと考えることで、他者認知のプロセスについて、一層多様な研究が可能になる。他者の情報のまとめ方や重点の置き方について過去の研究とも統合しつつ、さまざまに調べていくことが可能となるだろう。このように、社会的判断の研究を記憶に重点を置いていた研究から思考プロセスにアプローチする研究へとシフトしていく踏み切り板として、「情報処理方略」というアイデアを追究していくことができるものと思われる。

判断プロセスに関心を向けるという観点は、近年の二過程モデルにおいて、さまざまなプロセスが検討されていることと研究の方向性が合致する。多くの二過程モデルにおいては、それが「手続き的知識」とであるという自覚はあまり示されていないが、人に基本的に備わっている基礎的な判断、認知プロセスを検討していこうという関心を共有することができるだろう。本論文では、知識の活性化という研究関心から手続き的知識である情報処理方略の活性化を扱っていくが、二過程モデルにおいては、プロセスが働く条件として、動機づけや認知容量は取り上げられているものの、文脈的な影響はほとんど検討されておらず（他者認知における地位の上下関係など相互作用要因の検討が見られる）、理論的、実証的に研究が手薄になっていると言えよう。そこで、第3章では、さらに本格的に情報処理方略の文脈による活性化を扱い、方略がひとつの認知的メカニズム単位として考えられるという証拠を提示していく。

第3章 先行課題による情報処理方略の活性化^{*7}

第1節 研究4-1 対人認知方略の活性化が印象判断に及ぼす効果(1)

3-1-1 問題の所在

第2章では、宣言的知識の活性化というよりは、ひとつの処理プロセスそのもの、情報処理方略が働いていると見なした方が適切な説明と言える実証的事例を示してきた。しかしながら、研究3までの実験的研究の結果が宣言的知識の活性化という立場から説明不可能というわけではなく、情報処理方略の活性化という視点が必要不可欠であることを示す証拠としては弱点のあるものだった。そこで、研究4においては、宣言的知識の活性化と対置させて情報処理方略の活性化を実験的に直接高めることによって、処理方略の活性化の効果を示し、処理方略の活性化という視点が必要である証拠を検討する。

ここで扱う情報処理方略としては、対人認知研究において最も一般的である2つの過程—他者をカテゴリーから捉えるか、個人として捉えるか、という処理方略である。対人認知の二過程を扱った理論としては、Fiske & Neuberg(1990)の連続体モデルとBrewer(1988)の二重過程モデルが知られている。Fiske & Neuberg(1990)の連続体モデルでは、カテゴリー処理と断片(piecemeal)情報処理とを両端とする一次元上の連続体を仮定し、カテゴリー処理が強力な場合からやや弱い場合、全く断片処理である場合などいくつかの処理パターンを想定している(図4-1)。2つの過程に分かれる要因としては、動機づけの要因と認知容量の要因が想定されている。ターゲットの他者が重要な意味を持っていない場合には、詳細に処理しようとする動機づけが働かない。また、関心があった場合でも、認知的に多忙で思考するゆとりがないなど、用いることができる認知容量が限られていれば、精緻な処理をすることができない。このように、認知的な能力もしくは動機づけが欠けた場合には、カテゴリー処理がとられやすくなることが指摘されている。

*7 研究4-1は、北村英哉(1998)「ステレオタイプの社会心理学(1)」東洋大学社会学部紀要第35-3号(p.5-16)に基づいて改稿を行ったものである。研究4-2は、日本社会心理学会第45回大会(2004年)にて発表された。

一方の Brewer(1988)の提唱する二重過程モデルにおいては、対人情報処理の基本的スタンスとして個人を見るという個人化処理過程とカテゴリーを用いるカテゴリー処理の二つのプロセスがあると考えられる。その上で、カテゴリーの典型的情報をそのまま適用するようなカテゴリーに基づいた印象形成が行われるか、個別情報を取り入れて修正を行っていく個別化過程に分かれているという考え方がとられている(図4-2)。研究4では、個人化処理とカテゴリーに基づく処理を対置させ、他者をその個人のイメージから印象形成するか、あるいは、その個人が含まれているカテゴリー(職業や所属団体)の一員としてカテゴリーの典型的なイメージを元に印象を形成するか、この2つを極とする印象形成過程を想定する。前者を個人ベース処理方略、後者をカテゴリー・ベース処理方略と呼ぶことにする。そして、各々の印象形成方略を先行課題を行い外的に活性化することで、その働きを観察する。その効果を観察することによって2つの別個の印象形成方略が成り立っていることを示し、処理方略をひとつの単位として活性化可能であることを実証し、「処理方略」という単位でプロセスを構想していくことが可能であることを確証していくことを研究目的とする。

一方、ステレオタイプの活性化といえば、これまでの研究において、ステレオタイプ知識という宣言的な知識が活性化されることが、偏見的態度の表れに影響する元となっているというふうにプロセスが描かれてきた。偏見、差別の抑止には、ステレオタイプの知識の活性化の抑制、あるいは、活性化されたステレオタイプの知識をいかに眼前の他者へ適用するのを抑制するかという観点から多くの研究がなされてきた。しかし、もともと他者を個人として見るか、ステレオタイプを用いたカテゴリーメンバーとして見るかというスタンスに違いがあるならば、個人として見るスタンスを習慣づけることによって偏見の適用を減じることができるかもしれない。それは、日常的により複雑な対人認知方略を習慣づけて自然に働くようにスキルトレーニングしていくという構想にもつながることである。また、ステレオタイプの適用には、通常ネガティブな印象の個人への波及が問題になる。ステレオタイプの知識の活性化の実験的証拠としてもネガティブな評価、ポジティブな評価の潜在的活性化が問題にされることが多い。

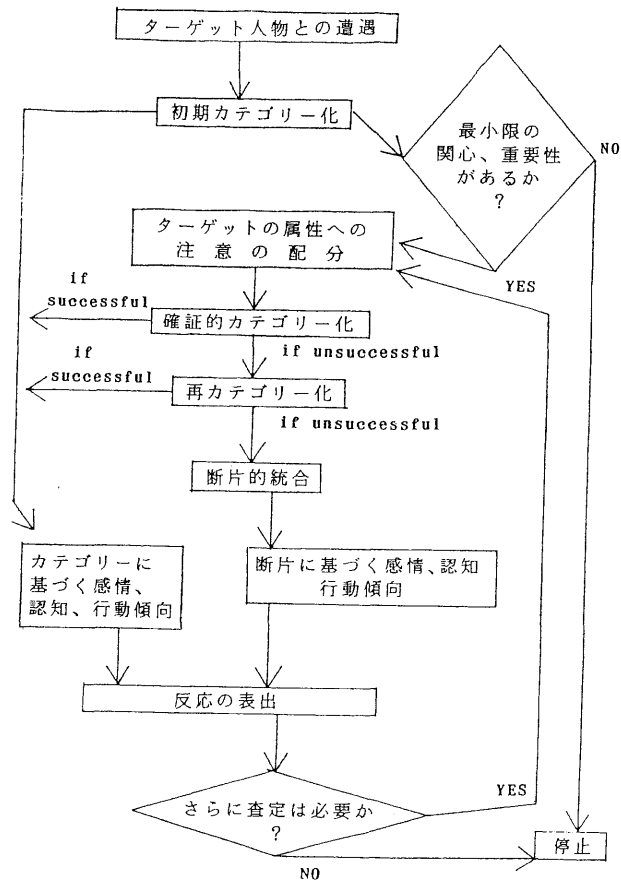


図 4 - 1 Fiske & Neuberg (1990) の連続体モデル (北村, 1994 より)

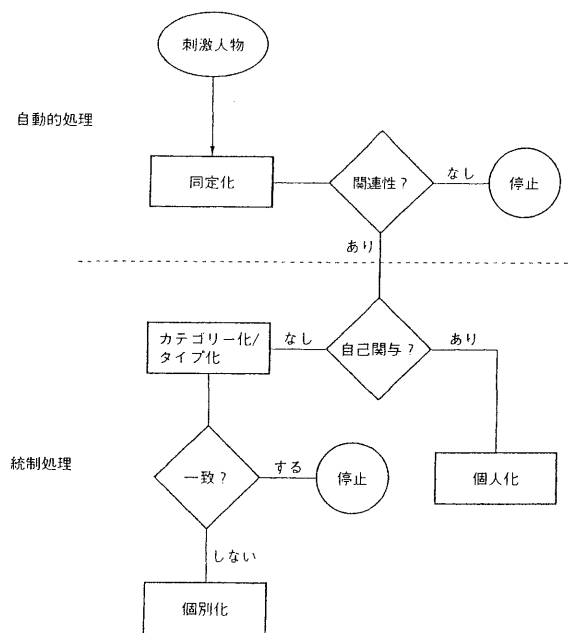


図 4 - 2 Brewer (1988) の二重過程モデル (山本, 1998 より)

3-1-2 感情プライミングと情報処理方略の活性化

ポジティブ、ネガティブなどの評価と関連することがらとの連合は、命題的な知識のネットワークモデルを前提しており、Bower(1981,1991)に基づいて、連合ネットワークの中に、ポジティブな評価、ネガティブな評価にあたるような感情ノードを考えて、これを介して同じ感情価をもつ知識同士は連合しているのだと考えている。Bower(1981,1991)は、気分一致効果の研究を通して、ポジティブ感情時にポジティブなことがらの記憶が促進されることを示した。それは、気分が生じることで、たとえば、ポジティブ感情ノードが活性化されて、それと連合するポジティブな感情価をもったことがらが活性化、想起されるというものである。しかし、ポジティブな感情価をもったもの同士が感情ノードを介してリンクされているならば、気分を引き起こさないでも、ポジティブな感情のものの想起はポジティブな事項の想起を促進する。この原理にしたがってIAT研究などでは、黒人の写真や名前を見ることと、ネガティブな事項とのカテゴリー分けが容易になるものと考えている。このようにネガティブな刺激を提示したときには、ネガティブな概念の想起や思考が生じやすい態勢になるので、ネガティブな性質を一側面としてもつようなターゲット人物を実験参加者に示せばよりネガティブな評価が引き出されるものと考えられる。IAT研究では、実験参加者にカテゴリー分けをさせているので、評価を出力する場合とは、研究が異なっていて、元来の知識的結合がよりそのまま純粋に検出されやすい課題となっていると考えられる。

それに対して、ターゲット人物に対する対人認知上の評価を行う場合には、先述したようなカテゴリーに基づく印象形成と個人的な印象形成など印象形成がなされるまでのプロセスにいくつかのルートがあり得るので、元来の評価的なつながりがアウトプットの評価にそのまま出力されるとは限らない課題状況となる。同種の感情価が波及して、感情価が一致する評価が出力されるというパターンを感情プライミング効果と称しておく(Forgas,1995)。したがって、感情プライミングの過程は一種の宣言的知識の活性化と考えられる。

研究4では、感情プライミング過程と情報処理方略の活性化を対置させて、いずれのプロセスが印象形成の中で強く働くかを観察する。研究4-1においては、さらにステレオタイプの宣言的知識の活性化が印象形成にどの程度効果を及ぼしているかも併せて比較検討を行い、情報処理方略の活性化という観点がどれくらい有効であるか検証を行う。

3-1-3 実験による情報処理方略の活性化の検出

情報処理方略—手続き的知識というひとかたまりのプロセスの存在することを確認するよい方法は、文脈による知識の活性化を行い、活性化された手続き的知識が実際によく用いられるようになるかどうか検討することであろう。これまでの社会的認知研究におけるアクセシビリティ効果のように、たとえば、敵意性を活性化させることで、より敵意的な評定を生じさせても、概念プライミングなのか、方略の活性化なのか区別がつかない。むしろ、方略の活性化としては、他者が「敵意的であるかどうか」考えることが活性化されるため、敵意性判断が素早くなされることはあったとしても、素早く「敵意的でない」ことを判別してしまったり、素早く「敵意的—親和的」の次元上のどこかに他者を位置づける結果になることもあるので、敵意性評定が高まるとは限らない。つまり、前もって3人くらいの刺激人物の敵意性評定を行わせた後に、ターゲット人物の敵意性評定を行ったとして、その結果、判断時間は速くなるかもしれないが、評定値自体は先の人物の影響を受けて、同化効果や対比効果が生じるかもしれないので、評定が特定方向に変化するとは限らないわけである。

また判断の時間が速くなることについては、概念プライミングを行っても概念の活性化のために反応時間は促進されて速くなると説明ができるので、2つの知識システムの違いを浮き彫りにすることはできない。

そこで、異なる結果を明白に生じやすい2つの情報処理方略として、カテゴリー・ベース方略と個人ベース方略の2つの印象形成方略を取り上げて、いずれかのプロセスを先行課題によって活性化し、いずれのプロセスが駆動したか結果から判明するような実験を構成することにした。すなわち、2つのプロセスによる印象が異なって表れてくるようなターゲット人物を用意する。カテゴリーのメンバーではあるが、そのカテゴリー内の典型的印象とは異なった個人的印象をもつような人物である。方略の活性化のもたらし方として、カテゴリー・ベースでの印象形成を事前に数回行わせる、あるいは、個人ベースの印象形成を事前に数回行わせることによって、印象形成方略を活性化させる。先行処理においていずれかを活性化させておけば、後続の印象判断場面においても活性化している方略が優先的に適用されるものと予測する。

3-1-4 実験4-1の目的

印象形成方略として、個人ベース方略とカテゴリー・ベース方略を対置してとりあげ、先行課題によって、いずれかの情報処理方略を活性化させることが後のターゲット人物の印象判断に当該の処理方略を用いるような影響を及ぼすかどうか、実験的な検証を行う。また、このような処理方略の活性化と対置させて概念の活性化や感情価の活性化の効果と比較を行う。

3-1-5 方法

実験参加者 大学生男子 27 名、女子 37 名、計 64 名（埼玉大学 32 名、東洋大学 32 名）

実験日時 1995 年 5 月

刺激人物 個人ベース方略とカテゴリー・ベース方略が対立する効果を生じ、両方略によって異なる印象がもたれる刺激人物、オウム真理教の上祐史浩をターゲット人物とした。なお、実験当時、オウム真理教による犯罪は確定しておらず、疑いのかけられた段階で、教団の広報役であった上祐史浩は、連日テレビなどマスコミに登場して教団の弁明に努めていて話題になっており、一種の社会現象をもたらしていた。上祐史浩のたたみかけるような弁明は、「ああいえばこういう」をもじった「ああいえば上祐」ということばさえ生みだし、その外見の良さとあいまって若い女性ファンを生みだし、上祐の行くところで、若い女性がスター相手のように大騒ぎするといった現象まで引き起こした。現在では周知の如くであるオウム真理教の犯罪行為について、当時も十分疑わしく、少なくとも教団としては非常にネガティブな印象が広まっていた実験時は、このような世相の中にあったわけである。そのため、上祐史浩に対しては、カテゴリー・ベースの印象判断の方が個人ベース方略による場合よりも一段とネガティブになるものと想定された。ターゲットに対する印象判断が実験条件によって、よりポジティブかネガティブかの差を捉えることによって、カテゴリー・ベース方略がとられたか、個人ベース方略がとられたかの相対的な違いが検出できるものと考えた。

先行課題 カテゴリー・ベース方略を活性化する条件では、表 4-1 に示した集団成員の印象判断を事前に行わせる課題に取り組ませた。ターゲットに対するポジティブ判断、ネ

ガティブ判断には、事前課題の感情価が影響することが考えられるので、ポジティブ・カテゴリー処理群とネガティブ・カテゴリー処理群を設けた。そして、概念的な活性化の効果と比較するために、概念活性化群を設けて、宣言的知識（概念）の間接プライミングを試み、オウム真理教を連想しやすいようなカテゴリー概念の組み合わせを用意して評定を行わせた。いずれも3つの集団名が用いられた。

個人ベース方略の活性化には、個人の印象判断を行わせる課題を事前に与えた。3人の人物を用いて、個別の印象判断を行わせた。まとめると以下の4群が設けられたことになる。

表4-1 先行課題に用いた評定対象

・ポジティブ・カテゴリー処理群：

Jリーガー、フジテレビ社員、青年海外協力隊員

・ネガティブ・カテゴリー処理群：

ナチス党員、暴力団組員、特高（特別高等警察）警官

・カテゴリー概念活性化群： 創価学会会員、ロシア国民、自衛隊員

・個人処理群： 羽賀研二、ビートたけし、松本人志

いずれもターゲットの印象判断では用いない6対の7点尺度でイメージ的に回答させるものであった。尺度は、「かたいー柔らかい」、「まるいー角ばった」、「複雑なー簡単な」、「深いー浅い」、「小さいー大きい」、「新しいー古い」を用いた。

なお、当時フジテレビはバラエティとドラマで視聴率が向上し、若者の人気が高く、イメージがよかった。カテゴリー概念の活性化は、宗教、ロシア、戦いというイメージ3つを総合して、オウム真理教を連想させるようにしたものであり、個々の創価学会やロシアをネガティブなものとして取り上げた趣旨では全くないことをここに確認しておく。

従属変数 ターゲットに対する印象判断は、印象形成、対人認知の先行研究を参考に、また、刺激人物の性質と特に関係すると思われる性質（知性的、きっぱりとした、冷静など）を合わせて、20対の特性形容詞両極7点尺度を用意して行った（結果の表4-3参照）。

手続き 2つの大学において授業時間を利用して集団で実施した。まず、実験参加者を4条件のいずれかにランダムに割り当てられるように実験冊子を配布した。いずれかの先行

課題を行わせた上で、すぐ直後にターゲットの評定を行った。次に集団（オウム真理教団）に対する評定を行い、さらに、先行課題での評定対象の好ましさが適切であったかチェックするために、3対の7点尺度（「好感のもてる－好感のもてない」、「親しみのもてる－親しみのもてない」、「感じのよい－感じの悪い」）によって好ましさの評定を行わせた。

仮説 先行課題で集団成員の判断を行わせた3条件、すなわち、ポジティブ・カテゴリー処理群、ネガティブ・カテゴリー処理群、カテゴリー概念活性化群では、いずれもターゲット人物の印象判断はネガティブに傾き、個人処理群のみ相対的にポジティブな印象判断がなされるであろう。

3-1-6 結果

表4-2 先行課題の評定対象の好ましさの平均

		M	S D
ポジティブ・カテゴリー	Jリーガー	13.81	5.21
	フジテレビ社員	13.81	4.68
	青年海外協力隊員	15.88	2.83
ネガティブ・カテゴリー	ナチス党员	6.81	3.53
	暴力団組員	7.50	4.10
	特高警察警官	6.44	3.29
カテゴリー活性化	創価学会会員	8.13	3.79
	ロシア国民	10.81	3.02
	自衛隊員	10.31	3.28
個人処理	羽賀研二	11.31	3.38
	ビートたけし	14.88	2.70
	松本人志	14.25	4.07

先行課題に用いた対象の好ましさのチェック 先行課題に用いた対象の好ましさについて、3対の評定尺度間の相関を検討すると、いずれの対象においても概ね相関が見られた

ので、3つの評定値の合計をとり、これを好ましさの指標とした。値が高いほど好ましいことを示す。この指標の各群の平均値は表4-2のようになり、設定通りであることが確認できた。

表4-3 ターゲット人物の評定項目の因子分析（回転後の因子負荷量）

	因子1	因子2	因子3
やさしいーいじわるな	.8067	.0543	.0874
誠実なー誠実でない	.7635	-.1128	.2293
はっきりしないーはっきりとした	-.1362	.0421	.5558
適応性のあるー適応性のない	.0520	-.5909	-.1446
感じの悪いー感じのよい	-.6911	.1626	.2828
人のよいー人の悪い	.6307	.0191	-.0151
暗いー明るい	-.3577	.1551	.5227
興奮しやすいー冷静な	-.0026	.5269	-.1376
寛大でないー寛大な	-.3754	.4022	.0329
知性的なー知性的でない	.1045	-.7380	-.0559
ぐずぐずしたーきっぱりとした	.1393	.1796	.8303
思いやりのないー思いやりのある	-.4620	-.0018	.1700
責任感のあるー無責任な	.4165	-.1098	-.0519
社交性のあるー社交性のない	.2264	-.3752	-.1291
親しみのもてるー親しみのもてない	.5493	-.1725	-.2602
すぐれたー劣った	.2081	-.6934	-.2213
頭のよいー頭の悪い	-.1251	-.6740	-.2814
好感のもてないー好感のもてる	-.5698	.1595	.1574
尊敬できないー尊敬できる	-.5519	.0820	.4278
依存的なー独立的な	-.1493	.2873	.4488
寄与率	19.400	13.331	10.546
累積寄与率	19.400	32.731	43.278

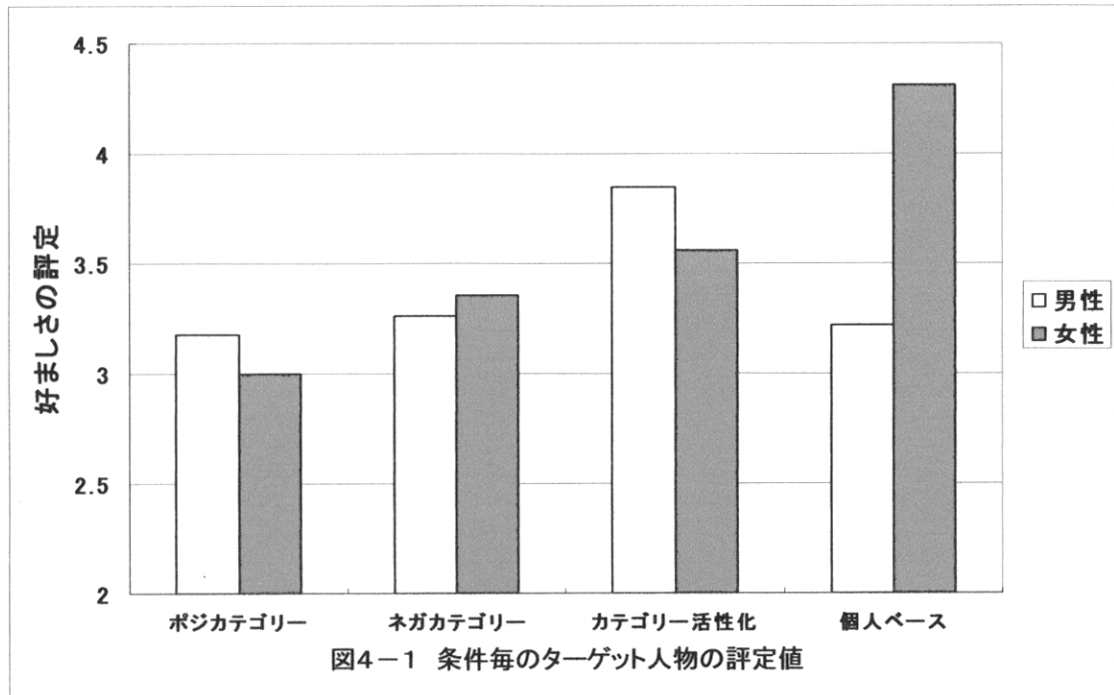
従属変数 ターゲットの評定尺度 20 項目について主因子法による因子分析を行い、最終的に因子数を 3 とし、好ましさの因子、理知性の因子、活動性の因子を得た。バリマックス回転後の因子負荷量を表 4-3 に示した。各因子に単独で因子負荷量の絶対値が .45 以上である項目の評定値を平均して、各因子の実験参加者の得点とした。好ましさの得点は、やさしい、誠実な、感じのよい、人のよい、思いやりのある、親しみのもてる、好感のもてる、尊敬できるの 8 項目の平均値、理知性の得点は、適応性のある、冷静な、知性的な、すぐれた、頭のよいの 5 項目の平均値、活動性の得点は、はっきりとした、明るい、きっぱりとしたの 3 項目の平均値となる。

表 4-4 ターゲットに対する好ましさの得点の各群の平均

	M	SD
ポジティブ・カテゴリー	3.01	1.15
ネガティブ・カテゴリー	3.31	1.08
カテゴリー概念活性化	3.65	0.65
個人処理	3.77	1.09

分散分析 各因子の得点について、活性化条件の 1 要因分散分析を行ったところ、いずれも有意な効果を見出せなかった。分析の中心である好ましさについての平均値を表 4-4 に示す。ターゲットに対する印象に性差が存することが考えられるので、実験参加者の性別毎に同様の分散分析を行ったところ、女性の場合、好ましさの得点について仮説に沿った方向で有意な効果が見られた ($F(3,33)=3.44, p<.03$; 図 4-1)。すなわち、下位検定においても、個人処理群のみ好ましさが他の群よりも高いという結果で効果を見出すことができた。男性の場合には、有意な効果が見出せなかった。

集団の評定、すなわちオウム真理教の評定について、同様の分散分析を行ったところ、要因の効果は見出せず、性別に分けても効果は見られなかった。団体そのものに対するイメージはいずれの活性化処理群においても大きな変化は受けなかったものと考えられる。



3-1-7 考察

性別で限定された結果であり、女性参加者のみに於いてしか、仮説通りの結果が得られなかったため、解釈は慎重に行われねばならないが、女性参加者においては、好ましさの得点が高めに現れていた。当時、上祐史浩がとりわけ女性に人気が高かったため、個人印象がポジティブになる傾向は女性にしか見出せなかったのかもしれない。その点では、本結果は妥当に解釈可能なものであり、性差が生じるのは意外な結果とは言えない。

ステレオタイプの印象が否定的な場合には、集団ステレオタイプから相対的に離れた印象形成を行うことがよりよい印象をもたらすことになるので、個人ベース処理群の女性参加者では、より個人的印象に基づく印象形成方略がとられた可能性がある。これは同義反復的な事態では全くない。「個人ベース処理群」は、単に先行課題において個人ベースの処理を3度行っているにすぎず、ターゲット人物である上祐史浩の評定については、何ら先行課題以外に実験条件として個人ベース処理を誘導したものではない。それが、個人の印象から比較的ポジティブな印象評定を行ったとしたら、原因は先行課題にのみ求められる。すなわち、先行課題で3度、個人ベース処理を行うことは、実験参加者の対人認知のスタンス、処理方略として個人ベースで行うという態勢をとらせるような方略の活性化効果があったということである。これによって、手続き的知識の一種と考えられる情報処理方略

が先行課題によって活性化される一連のプロセスであることが示された。

概念的知識だけでなく、手続き的知識である処理方略が外的に活性化されるということは、ある種の思考スタイルを鍛えたりするのに、練習効果、トレーニングが有効であることが示唆され、教育的意義も見出すことができよう。

個人ベース処理群に対して、ポジティブ・カテゴリー・ベース群、ネガティブ・カテゴリー・ベース群の上祐評定はネガティブなものであった。カテゴリー・ベースでターゲット人物を評定した場合、オウム真理教の一員という側面からの評定が強められると考えられるので、印象がネガティブになったものと解釈できる。

感情プライミングとの比較

ポジティブ・カテゴリー・ベース群とネガティブ・カテゴリー・ベース群のいずれもターゲット人物に対してネガティブな評価を行った。オウム真理教が概念的にも活性化するようなカテゴリー活性化群もネガティブな評価を行っているが、それと同程度にいずれのカテゴリー群もネガティブな評定を与えている。感情価がポジティブなノードを活性化し、ポジティブな思考が活性化されるならば、ポジティブ・カテゴリー・ベース群はネガティブ・カテゴリー・ベース群と異なってポジティブな評価が表れてよいはずである。ところが、実際は、ネガティブ・カテゴリー・ベース群と同様のネガティブな評価を行っている。したがって、感情プライミングの効果は本実験では見出されず、カテゴリーから人物を見るという処理方略が活性化された効果の方がより強く表れたようである。それは、「オウム真理教の一員として考えるのだ」という所属集団の「概念」を活性化させなくても、つまり先行課題を行う段階では無関係のどのような集団カテゴリーであっても、「集団カテゴリーに基づいた評定」という作業を3回繰り返せば、集団の観点からメンバーの印象を評定するというスタンス、情報処理方略が起動して後続の課題を行うスタンスにまで引き継がれてしまうということである。関連概念の活性化を起こさせずに、カテゴリーから考えるという方略の活性化だけによってこのような結果が生じたのは、画期的な発見であると評価できようが、先述したように効果に性差があって、全体としての効果が弱められてしまっているので、いまだ慎重に検討を要する。

同化・対比効果による異なる解釈

一方、ポジティブ・カテゴリー処理群の値が低いことについては、別の解釈も取り得る

かもしれない。J リーガーなどポジティブな集団成員を示したことによって、これらと対比してターゲット人物がネガティブに評価されたという解釈である。しかし、対比効果が一貫して出現するならば、結果的に評価がポジティブであった個人ベース処理群（ビートたけしなど）においても対比効果によって、ターゲット人物はネガティブな評価を受けなければならないだろう。しかし、個人ベース処理群では女性参加者において最も好ましさの値が高いという結果であった。これについてあり得る反論では、全く事後的な解釈にすぎないが、個人ベース処理群ではテレビに登場する人たちばかりを挙げているので、テレビ人、タレントといったようなカテゴリーを活性化させ、そのため、ターゲット人物である上祐をタレントのように見て、相対的に評価がポジティブになったというものである。これは一種の同化効果と言える。このように、同化・対比を用いた説明は、実験群毎に、どちらがあらかじめ生じるか理論的に明確でなく、条件毎に同化であったり対比であったり、まちまちな事後的解釈しか提供できない難点がある。それでも、このような同化・対比効果による解釈を退けるために、ポジティブ、ネガティブの方向を逆転させることでも同様な効果が生じるか、さらに研究４－２において検討を行った。

第２節 研究４－２ 対人認知方略の活性化が印象判断に及ぼす効果（２）

３－２－１ 問題

研究４－１では、刺激人物の特質から、結果に性差が見られた。また、結果に対する反論として、これは事後的な説明でしかなかったが、ポジティブ・カテゴリー処理群では先行処理したカテゴリーとの対比効果による印象の下落、個人ベース処理群では、先行処理した人物たち（マスコミに登場する人々）への同化効果による印象の向上という解釈が成り立ち得た。個人処理に用いた人物（ビートたけしなど）は印象が比較的ポジティブであり、刺激人物の設定としては、カテゴリー処理するよりも個人処理した方がポジティブな印象になるという仮説であったため、個人処理のポジティブな印象に同化して引きつけられれば、刺激人物の印象もポジティブになりやすいという実験刺激の構成があった。

そこで、先行処理においては、比較的ポジティブな人物を用いる一方、刺激人物の設定としては、個人ベース処理を行った場合逆にむしろネガティブになり、カテゴリー・ベー

ス処理を行った際にポジティブな印象がもたらされるようなターゲット人物、すなわち、研究4-1と評価的に逆のタイプとなるターゲット人物を、今回は用いることとした。

さらに、比較をより精密に行うために統制群を設けた。カテゴリー・ベースの印象形成方略を活性化させるためには、集団の内容いかに関わらず集団成員の評定をさせればよいわけであるが、研究4-1では、最初の試みであったので、概念の活性化も加わるカテゴリー概念活性化群を加えて、他のカテゴリー処理群と比較した。その結果、効果のほどは同程度であったので、研究4-2では、ポジティブ、ネガティブ両カテゴリー処理群だけを設定して、カテゴリー概念活性化群は省いた。ネガティブ・カテゴリー処理群においても、カテゴリー・ベース方略が働いて、ターゲットに対するポジティブな印象が形成されれば、評価的な概念プライミングの影響よりも方略の活性化の効果が強いことが確認できる。

3-2-2 方法

実験参加者 東洋大学大学生68名

実験日時 2003年7月、10月

刺激人物 織田無道をターゲット人物として取り上げた。僧侶であり、職業カテゴリーとしては、道徳心のある、立派な、頼りがいがある、見識があるなどの印象が得られる。しかし、2002年9月に公正証書原本不実記載で逮捕され、個人的に問題のある人物であることがワイドショーなどで取りざたされた。したがって、カテゴリー・ベース処理方略で印象形成する限り、ポジティブとなるが、個人処理方略で印象形成するとネガティブな人物であることが想定される。研究4-1とは逆タイプである。実験を行った前年度における事件で、これまでマスコミによく登場しており、実験参加者の学生たちはよく知っている人物であった（操作チェックを行った）。

先行課題 先行課題では、カテゴリーあるいは、個人名を示して、カテゴリー・ベースの処理を行うか、個人ベースの処理を行うかの先行処理を行い、処理方略の活性化をもたらす。カテゴリーないし個人について、3者を用意し、その3者に対して、それぞれ6つの評定尺度で評定を行った。評定は、後の印象評定に影響しないように、望ましさにあまり影響しない項目を用いて評定させた。具体的には、「かたいー柔らかい」、「まるいー角張った」、「複雑なー簡単な」、「深いー浅い」、「小さいー大きい」、「新しいー古い」の6つ

の両極 7 点尺度を用いた。

カテゴリー・ベースの処理方略を活性化する条件では、概念のプライミングの影響と比較するために、ポジティブなカテゴリーを示す群とネガティブなカテゴリーを示す群を用意した。

表 4－5 先行課題に用いた評定対象

ポジティブ・カテゴリー群 国際ビジネスマン、J リーガー、パイロット。

ポジティブな印象の集団カテゴリーである。

ネガティブ・カテゴリー群 暴力団員、ヤミ金融業者、芸能レポーター

ネガティブな印象の集団カテゴリーである。

個人ベース処理群 草薙剛、松井秀喜、氷川きよし

比較的好ましい人物であり、テレビによく登場するタレント、歌手、スポーツ選手であり、同化効果が生じた場合にはポジティブな印象に傾くが、個人ベース処理を活性化すれば、ターゲット人物はネガティブに評定される。

従属変数 「頼もしい－頼りない」、「温かい－冷たい」、「誠実な－誠実でない」、「尊敬できる－尊敬できない」、「道徳的な－道徳的でない」、「冷静な－興奮しやすい」、「好感もてる－好感もてない」、「落ち着いた－落ち着きのない」、「思いやりのある－思いやりのない」の 9 つの 7 点尺度（1－7）を用いて評定させた。

手続き 授業時間を利用して、2 回に分けて集団で行った。実験参加者を 4 つの条件にランダムに割り当て、統制群を除く 3 条件では、各先行課題を行った。その後、刺激人物に対する評定を行った。最後に、先行課題の選定対象の操作チェックのために、好ましさの評定を 3 つの尺度を用いて行った（「好感の持てる－好感の持てない」、「感じのよい－感じの悪い」、「誠実な－誠実でない」）。

仮説 カテゴリー処理活性化群では、ポジティブ・カテゴリー群、ネガティブ・カテゴリー群ともに、刺激人物の「僧侶」イメージを活性化し、評価は統制群よりも高くなるであろう。個人ベース処理群では、統制群よりも評価が低くなるであろう。

3-2-3 結果

操作チェック

先行課題に用いた集団カテゴリー、人物についての好ましさを表4-6に示す。

表4-6 先行課題の好ましさの確認

	平均	SD
個人ベース処理群		
草薨 剛	5.69	0.54
松井 秀喜	5.75	0.72
氷川 きよし	4.86	0.93
ポジティブ・カテゴリー群		
国際ビジネスマン	4.56	0.61
Jリーガー	4.65	0.85
パイロット	4.91	0.93
ネガティブ・カテゴリー群		
暴力団員	2.08	1.36
ヤミ金融業者	1.68	1.42
芸能レポーター	3.38	1.31

ターゲット人物の印象の分析 9つの尺度を主因子法による因子分析(バリマックス回転)を行い、3因子を適当と判断し、各因子に負荷量の高い(.55以上)項目の評定値の平均を算出して指標とした。誠実得点(誠実な、尊敬できる、道徳的な、思いやりのある、: $\alpha=.82$)、好感得点(温かい、好感のもてる、頼もしい: $\alpha=.68$)、冷静得点(冷静な、落ち着いた

： $\alpha=.66$ ）の3つの指標を得た。この3つの得点について、先行課題条件の1要因多変量分散分析を行ったところ、要因の効果は3変数とも有意であった（ $F(3,64)=5.68, p<.002$; $F(3,64)=8.27, p<.001$; $F(3,64)=2.90, p<.043$, 図4－2）。仮説で想定した方向で、カテゴリー・ベース群がおおむね印象が相対的によく、個人ベース処理群が最も印象がネガティブであった。

表4－7 従属尺度の因子分析（回転後の因子負荷量）

	因子1	因子2	因子3
誠実な	.909	.011	.059
尊敬できる	.654	.189	.432
道徳的な	.641	.390	.400
思いやりのある	.636	.170	.341
温かい	.506	.567	.035
頼もしい	-.074	.862	.228
好感のもてる	.442	.684	-.036
冷静な	.270	-.108	.787
落ち着いた	.102	.352	.776
因子寄与率	28.99	20.94	19.35
累積寄与率	28.99	49.93	69.27

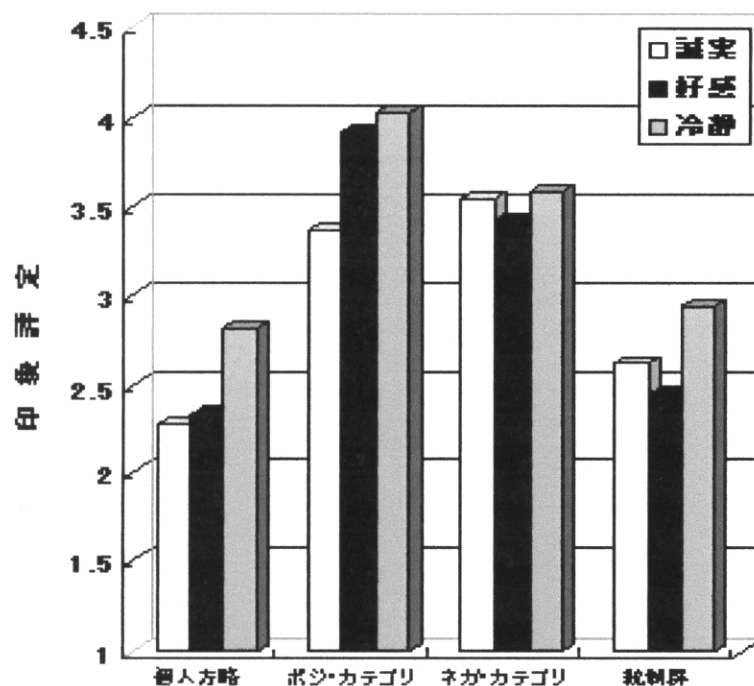


図 4-2 条件毎のターゲットに対する印象評定値

3-2-4 考察

研究 4-2 では、カテゴリー・ベースで処理した場合、ポジティブな印象、個人ベースで処理した場合にネガティブな印象となるような研究 4-1 と逆タイプのターゲット人物を設定して処理方略の活性化の効果を検証した。その結果、カテゴリー・ベース方略の活性化、個人ベース方略の活性化の想定する結果が、研究 4-1 よりもさらに明瞭に示された。ネガティブなカテゴリーを用いたカテゴリー・ベース処理群では、ポジティブ・カテゴリー群と同様、相対的にポジティブな評価が現れた。評価的な概念プライミングの影響があるならば、評価はむしろネガティブになるはずであるが、結果としてポジティブな評価が得られた。他者をカテゴリーに基づいて見るという印象形成方略が働いて、僧侶として誠実で頼もしいという印象が形成されたものと考えられる。ネガティブ・カテゴリー群のポジティブな評価について、やはり対比効果であるという事後的な説明も可能かもしれ

ないが、そのような説明では、ポジティブ・カテゴリー群では同化効果、ネガティブ・カテゴリー群では対比効果という全く一貫しない説明にしかない。しかもポジティブ・カテゴリー群では同化を呼ぶようなターゲット人物と関係するような集団カテゴリーではない。

また、個人処理群でのネガティブな評価は、想定通りに研究4-1と逆方向に印象は動いたものと考えられる。研究4-1と同様、テレビによく登場する人々を用いているが、同化効果によってターゲット人物がポジティブに評定されるということはなく、最もネガティブな評定となった。場当たりの同化、対比効果で説明するよりも、仮説の通り、印象形成方略の活性化によって説明を行う方が一貫した説明が可能である。研究4-1、4-2全体として、印象形成の主たる2つの方略が各々活性化可能であって、先行処理の影響を受けるものと考えられる。これらの研究結果の示唆する新しい点は、これまでの特性概念のプライミングとは異なる道筋としか考えられない人物情報の処理方略の活性化が見られたという点である。しかも、それは刺激対象の性質によるものでもなく、状況的に独立した先行処理、先行経験によって、活性化が生じるというプライミング効果の伝統的な点も引き継いでいる。これをプライミング効果と呼ぶかどうかは今後さらに議論が必要になってくるかもしれないが、手続き的知識においても、宣言的知識のように活性化による後続課題の遂行への影響という効果があることが明らかになったと言える。さらに、研究5においても別の種類の情報処理方略の活性化を検討していく。

第3節 研究5 論理的処理方略と感性的処理方略の活性化が人物評定に及ぼす影響^{*8}

3-3-1 問題

研究4では、印象形成における2つの処理方略の活性化を検討した。研究5では、さらに異なる情報処理方略について先行課題の経験によって方略の活性化が生じ、後続の課題への反応に影響が及ぶか検討を行う。適用できる方略を多様化することで、社会的判断の事態では、処理方略という一連の思考手続きのパターンが活動していることを指摘していくためである。

近年、Chaiken & Trope(1999)が指摘している二過程モデルでは、広くまとめると、精緻に情報処理を行わない簡易的で直感的な情報処理方略と、詳細に情報を検討する分析的・体系的な情報処理方略の対置が見られる。研究4におけるカテゴリー・ベースの処理は、簡易的な処理にあたり、個人情報をもとに個人ベースの処理は分析的処理に相当する。この図式にとって典型的な2つの処理方略は、説得過程および感情過程において提示されているヒューリスティック処理とシステムティック処理である。この対比は、研究上の文脈としてはもともと、Chaiken(1980)が説得過程において提示したヒューリスティック-システムティックモデル(HSM)に端を発するものである。HSMでは、説得メッセージを処理する際に、メッセージ内容を細かに熟考して態度を決定するシステムティック処理か、メッセージの賛同者や文章の長さ、形態、唱導者の魅力などヒューリスティック手がかりに影響されて態度を決定するヒューリスティック処理を行うかの2つのプロセスによる説得効果があることを示していた。この二分法は、同時期に提唱されたPetty & Cacioppo(1981)の精緻化見込みモデル(ELM)と極めて類似している点があり、ヒューリスティック処理はELMにおける周辺ルートによる説得、システムティック処理は、ELMにおける中心ルートによる説得と対応する。ただし、ELMにおいては、2つの過程は2者択一的に働くことが想定されているのに対して、HSMでは2つの過程が同時並行的に働くことも想定されていた。しかし、近年、ELMにおいても加算的效果が見られる(伊藤,2002)ことから、絶対的な区別ではないことが指摘されつつある。

*8 研究5は、日本社会心理学会第44回大会において発表された。

また、第4章において改めて詳しく取り上げるが、認知者の感情状態によって、ヒューリスティック処理、システマティック処理の2つの処理方略が働きやすくなるかどうかという論点がある (Schwarz,1990)。その際に、ヒューリスティック処理として、帰属の対応バイアス (Forgas,1998)、集団の変動性知覚 (Stroessner & Mackie, 1992)、ステレオタイプの判断 (Bodenhausen,Kramer, & Susser,1994) などさまざまな簡易的な結論導出方略が、取り上げられて、熟慮的なシステマティック処理と対置されて検討されてきている。

このように、近年取り上げられることの多い、ヒューリスティックーシステマティックという2つの処理方略の対置を研究5では取り上げて、その活性化について検討する。

二過程モデルでは、いずれの処理方略がとられるか、認知的な容量の状態および処理に対する動機づけが要因として語られる。また、処理対象となる刺激については、複雑で新たな反応を構成していく必要がある場合の方が、既存の知識で対処しやすい場合よりもシステマティックな処理方略を呼びやすいことが指摘されている (Forgas,1995)。

しかし、このような処理方略が、宣言的知識と異なる手続き的知識であるとの指摘は、Smith (1990) によってなされているが、文脈的な知識の活性化についての研究は着手されていない。研究5では、ヒューリスティックーシステマティック処理方略が事前の情報処理方略の利用によって活性化が生じ、後続の反応に影響を与えるか検討を行う。

研究5で取り上げるヒューリスティック処理方略は、Schwarz (1990) が感情情報機能説 (feeling as information) として提唱した、感情を判断に利用するヒューリスティックを用いる。たとえば、ポジティブな気分ときには、対象についてポジティブな判断を下すということであり、自己の気分という主観的経験を判断する際の情報基盤として参照することによって判断が行われるという考え方である。典型的には、対象と無関連に喚起された気分状態がいかに対象の判断に影響するかということが検討されている。そこでは、対象からもたらされる感情反応ではない無関連の感情を参照して判断しているので、一種の誤帰属が生じている。誤帰属に基づく感情の情報的利用については、研究8において改めて詳しく取り上げるが、研究5においては、必ずしも誤帰属ではない感情の情報的利用を取り上げた。感情情報説では、本来、判断をする際に自己の感情状態に基づくというプロセスを取り上げているので、それが、誤帰属であっても正しくてもいずれも感情の情報的利用ということになる。感情の情報的利用というメカニズムを例証するために、あえて誤帰属の現象を利用して研究が行われているが、正しい帰属プロセスに基づく判断であってももちろんかまわないわけである。アクセサリーや購入したい絵を選択するのにその対象がど

んな感じがするか、その自分が感じる「感じ」に基づいて判断を行うのは正しいことである。しかし、それは、さまざまな機能的要素などをシステムティックに熟慮的に考える方略ではなく、ごく直感的に自分の感情状態を参照して、そこから得られる情報を判断に利用するという簡易的なヒューリスティック処理である。感情情報説の提唱者の一人である Clore (1992) は、感情情報説に基づく感情の情報的利用をヒューリスティックと位置づけている。また、Forgas (1995) の提唱するモデルにおいても、感情情報説に基づく感情の情報的利用をヒューリスティック型の判断プロセスであると位置づけている。

これに対置させるのに典型的なシステムティック処理方略としては、理性的、分析的な判断方略で、感情的な情報にアクセスするよりも事態の性質を論理的、分析的に捉えて判断を行う仕方を考えることができる。たとえば、命題の三段論法などはその典型的な思考方略であるといえよう。

ヒューリスティック処理、システムティック処理というと、概念がやや広くあいまいな点があるので、研究5においては、ヒューリスティック処理のひとつの例である「自己の主観的な感じに基づく判断」を感性的処理方略と呼び、事態を論理的に熟慮して考察する方略を論理的処理方略と呼んでおく。

このような情報処理方略がひとかたまりの手続き的なツールになっているのであれば、先行課題による経験によって、処理方略が活性化されて、各々の方略が用いられやすくなるはずである。感情を基盤として判断する感性的処理方略においても、事前に活性化する感情概念としては喜びや当惑や悲しみなどさまざまな種類の感情概念を活性化させたとしても、活性化される感情概念と結びつく特定の感情の方向に判断が偏向するのではなくて、その場で生じている感情的な理解や、感情的反応に基づく判断を行うという処理方略の利用が促進されるであろう。簡単に表現するならば、いわゆる感性的な判断が行われるということになる。つまり、感情概念の活性化というよりも、むしろ感性的な処理方略の活性化として捉えられるだろう。同様に、論理的な課題を行うことによって、論理的な処理方略を活性化し、論理的理解を促進させることができるだろう。

3-3-2 目的

本研究では、論理的処理方略と感性的処理方略の2つの処理方略を取り上げて、先行課題によって、これらの処理方略を活性化することが後続課題での処理・反応にいかに関与するかを検討する。

3-3-3 方法

実験参加者

東洋大学社会学部3-4年生 81名。論理的処理活性化群、感性的処理活性化群、統制群に各々27名をあてた。

先行課題

論理的処理方略の活性化のための先行課題は北村(1994)を改訂した課題を用いた。1文の命題と同一の意味を有する記述を3つの選択肢から選ぶ課題であり、上下等の位置情報の論理的判断、対偶が同一の意味を持つことを見出させる問題など7題の問題に回答を求めた(資料2-1)。

例：私たちはあざらしほどには泳げない

選択肢 A たちもあざらしも泳ぐことができる

B あざらしはたちより泳げる

C あざらしよりもたちは泳げる

感性的処理方略を活性化する課題としては、主として感情を表す顔文字35個に対して、直感的な好ましさを5点尺度で回答させる課題を設けた(例：(^◇^)/、f(^_^)、(;_ _))。顔文字から受ける「感じ」を直感的に回答するため、主観的な感じの利用という方略を活性化させるものと考えた。

後続課題

実験参加者が先行課題の後に行う後続課題として、およそ1500字からなる物語の文章

を読ませ、引き続き、この文章の登場人物に関する 20 個の質問に回答する課題を用意した。多くの国語的文章を理解していく方略としては、論理的な読みとりと心情的な理解の 2 つの柱があると考えられるが、先行課題によって勘案する比重を変化させた影響を取り出しやすい課題となるのではないかと考えた。

この物語的文章では、主人公の子供の行動が同情できそうな一方、わがままとも捉えられるような一義的な解釈・理解を指し示すのではないような文章を昔話の物語を土台にして作成した（資料 2－2）。主人公の心情、行動に対する評定（同情、好意、行動に対する意見等 7 点尺度：資料 2－3 参照）が従属変数となる。

物語の内容を簡単に要約すると、庄助の家で餅をつくことになり、女中のマツが庄助に餅をついてよいと言ったにもかかわらず、結局自分が餅をつく順番が回って来なさそうなことを察知した庄助がふてくされて倉の中に隠れてしまうという話であった。これに対して、「庄助がかわいそうだ」、「庄助を支持する」「庄助はわがままだ（逆転）」などの庄助に同情的である程度を示す項目および「庄助はもっとしっかりすべきだ」「庄助は約束のことを思い出させるべきだった」「庄助は自分が餅をつきたいと主張すればよかった」などの庄助の別の行動パターンとしてあり得たかもしれない行動選択を考えるより理性的な項目が用意された。

手続き

講義時間を用いて集団で行った。冊子で配布し、統制群は先行課題を行わず、それ以外の 2 群は 3 分 30 秒先行課題を行い、以下、物語を読んで、回答を行うのは参加者ペースで行った。時間は全体で 8－12 分程度であった。翌週に実験についての説明を行った。

仮説

論理的処理活性化群の方が、感性的処理活性化群、統制群よりも物語に対して、理性的反応による回答を示すであろう。また、感性的処理活性化群の方が、論理的処理活性化群、統制群よりも感情的反応による人物評価を行いやすいだろう。

3－3－4 結果

物語の感想、人物評定など従属変数 20 項目について主因子法による因子分析を行い、

最終的に5因子に決定し、バリマックス回転を行った。感情的反応と理性的反応に対応すると思われる2つの因子にそれぞれ負荷量の高かった各3項目について(感情的反応:「庄助は、かわいそうだ」「庄助は、わがままだ(逆転)」、「私は庄助を支持する」、理性的反応:「庄助は約束のことを思い出させるべきだった」「庄助は自分が餅をつきたいと主張すればよかった」「庄助は、もっとしっかりすべきだ」)、各参加者の反応の平均値をとり、これを被験者内要因(項目)として、先行課題(論理・感性・統制群)×項目(理性的反応・感情的反応)の2要因分散分析を行った。その結果、交互作用効果が有意であり($F(2,78)=6.72, p<.002$)、主効果は有意でなかった。各条件におけるTukeyによる5%水準の下位検定では、理性的反応においても感情的反応においても、論理群と感性群との間に有意差が見られた(図5-1)。

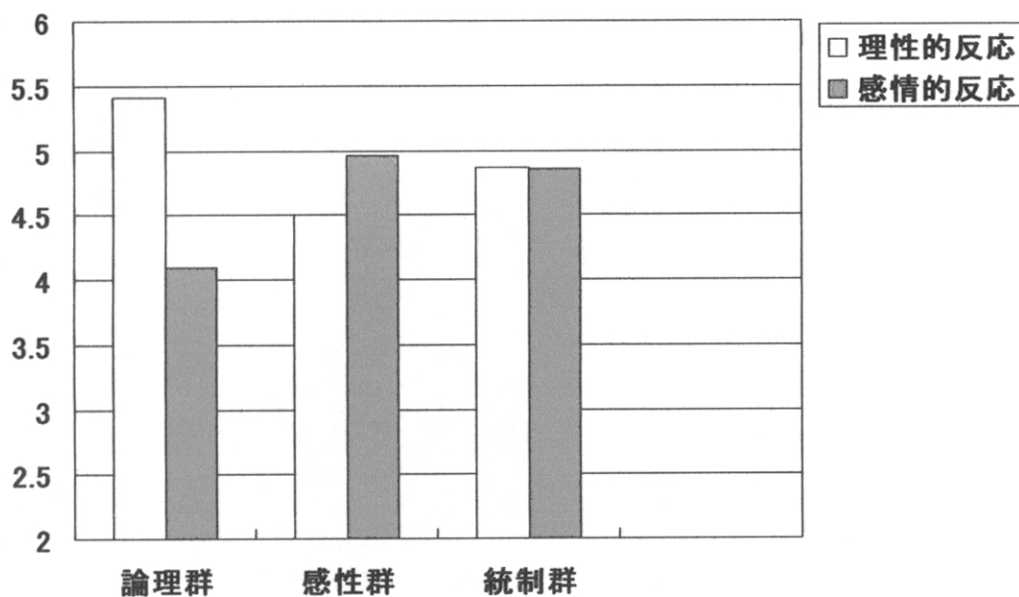


図5-1 各条件毎の人物評定の平均値

いずれも、統制群との有意差は見出せなかったが、論理群と感性群との間には仮説で予測した方向に想定通りの有意差が見られ、仮説に沿う方向での結果が得られたと考えられる。

さらに、特に感性群において、自己の主観的感情経験と判断との結びつきが強いかどうか調べるために、「私は、話を読んでたいへん悲しかった」という項目と、感情的反応との積率相関係数を求めたところ、感性群においては、 $r=.341(p<.10)$ 、論理群においては、

$r=.267(p>.10)$ で違いが見られた。なお、「たいへん悲しかった」という感情状態については、分散分析による先行課題群の要因の効果は有意ではなかった。

3-3-5 考察

論理的処理方略を活性化するか、感性的処理方略を活性化するかで、人物の評定、人物に対する気持ちが異なってくることが示された。ほぼ、想定した通りの結果が得られたが、より詳細に熟考すると問題点も考えられる。感情情報機能説を想定した感性的処理方略というものを考えてみると、感性的処理を行うことと物語の主人公庄助に対して、「かわいそうだ」と感じることは同じではない。感情情報機能説では、主観的感情経験を判断に利用するので、読み手が悲しいと感じている程度に応じてかわいそうだと評定するはずである。感性的処理活性化群でも、あまり悲しく感じなかったものは、同情的評定が低くなってもよいと言える。感情の種類は十分に対応してはいないが、そのためか、相関係数は有意に近いものの十分強い相関を得ることができなかった。また、感性群の感情的反応は特に統制群とは変わらないことから、先行課題によって、感情的要素によく注意が向くようになって感情的反応が拡大されるようなプロセスは特段働かなかったように見える。それよりも、より明確に、論理的処理を活性化した場合に、感情的反応が低く、理性的反応が高くなる影響が現れたようであった。物語をより突き放して客観的な態度で読み、庄助のあるべき行動について理性的に考えて、提案する（提案に賛成する）ような態度がとられたように見える。

人物の心情に対するこの2通りの態度を区分することは興味深いことで、現実の人物についても2種類の関わり方、スタンスの差がもたらす違いや葛藤について考慮することを、共感研究なども踏まえて対人認知研究の中で進めていくことは、バランスのとれた臨床などへの示唆も期待できるのではないだろうか。

ただ、本研究においては、先行課題を行った後、実験者が交代せずに間をあげず（異なる研究であるとは教示したものの）後続課題を行ったので、実験参加者も論理的処理活性化群では意識的に、課題を論理的に回答すべきであるという姿勢を形成した可能性もある。これも方略の活性化の一側面と捉えることもできるが、本研究で取り上げている方略の活性化では、無自覚的に自動的活性化を引き起こすようなプロセスを中心に据えて取り上げ

ているので、研究5ではややその点が操作として顕在的でありすぎた点が反省できる。顕在的であった場合、要求特性として、実験参加者が、物語に対する質問により論理的にあえて回答しようとした可能性もあり、実際にどのような自然な反応が表れていたかを十分敏感に測定することができていない懸念も考えられる。シンプルな印象形成方略とは異なり、ヒューリスティック－システムティックな処理方略では、先行課題と後続課題の処理方略の類似性について気づきやすい点が問題となる。

そこで、別の課題であるという認識を高め、方略の活性化の仕組みに自覚的に気づきにくいような活性化の戦略をとる研究を次章で示すことにする。そこでは、感情状態の喚起によってやや間接的に方略の駆動をコントロールできるかどうかの検証を行う。

第4節 第3章のまとめと研究の意義

第3章では、先行課題を実験参加者に行わせることで、先行課題に含まれる処理方略を活性化させた。処理方略の活性化によって、ターゲット人物の印象や登場人物、物語の理解の仕方に当該の方略が用いられやすくなるものであるか検討を行った。研究4-1、4-2では、対人認知の個人ベース処理方略とカテゴリー・ベース処理方略を対置させた。研究5では、ヒューリスティック処理方略とシステムティック処理方略に対応する感性的処理方略と論理的処理方略を対置させて検討した。その結果、活性化された方略によって、ターゲットを処理する効果がおおむね見出された。これによって、処理方略をひとつのまとまりをなすプロセス、たとえば一連の手続き的知識と見なして取り扱うことが妥当であるとの実証的根拠が得られたのではないかと考える。