

## 場面の認知が対人認知に及ぼす効果

廣 岡 秀 一

Tagiuri (1958), および Shrauger & Altrocchi (1964) などが指摘しているように、対人認知過程に影響を及ぼす種々の要因は、1) 刺激人物 (SP) の要因、2) 認知者の要因、3) 状況の要因、の 3 つに分けて考えることができる。従来の対人認知（特に他者のパーソナリティ認知）に関する研究を概観すると、SP および 認知者の要因については比較的検討されているものの、第 3 の要因である状況の要因については、ほとんど吟味されていない。

しかしながら、近年のパーソナリティ研究領域における個人属性と状況要因との相互作用論に関する研究や、人の行動に及ぼす状況要因の効果に関する研究などから得られた知見によると、人の社会的行動および社会的認知は、人の安定した個人差だけではなく、背景となる状況にも大きく影響されていることが示唆されている。

経験的にも、我々の日常生活においては、他者と接触した場合、相手がどんなパーソナリティの持ち主か、といったことについて、前もって認知の側面を限定してはいない。むしろ、他者との接触の状況（接触目的や場面など）によって認知の側面が決定されると考えるのが自然であろう。つまり、他者を認知する場合の状況が異なれば、他者についてのパーソナリティ認知の側面も異なってくることが予想される。

したがって、現実の社会的な場面において、人が他者をいかに認知するか、といった過程を明らかにするためには、これまで比較的検討されている認知者の要因に加えて、状況的要因が対人認知にいかに影響を及ぼしているかという問題について検討することが、重要な意味をもってくると考えることができる。

他者のパーソナリティ認知における状況要因といった場合、認知者あるいは SP そのものに帰属される安定した要因以外は、すべてこの中に含めて考えることができるが、本論では、少なくとも認知者と認知の対象となる者の 2 人が同時におかれている対人的な場面に注目し、パーソナリティ認知構造に及ぼす効果について検討することを、主たる目的とした。

ところで、こういった対人場面の効果に関する研究においては、独立変数として、どういった場面を設定するかが重要なカギとなってくる。本研究では、パーソナリ

ティ認知との関連性について吟味するため、これに relevant な場面を設定する必要がある。加えて、近年の状況要因に関する諸研究が強調しているように、それぞれの場面の個人にとっての心理学的意味づけが重要な決定因となってくると考えられる。そこで〔研究 I〕では、対人的な場面がどういった枠組みからいかに認知されているか、といった問題からアプローチし、個々の場面の持つ性質を明らかにすることを目的とした。

### 研究 I

**予備調査** 現在の大学生が日常的に遭遇する対人的な場面を、パーソナリティ認知の観点から収集するために、予備調査が実施された。ここでは、パーソナリティ認知の基本的次元である〈個人的親しみやすさ〉、〈社会的望ましさ〉、〈力本性〉のそれぞれの次元上で他者のパーソナリティを判断したり推測したりするような対人的な場面を、大学生男子 41 名、大学生女子 45 名に、自由に記述してもらった。この結果、合計 728 の場面が記述されたが、この中から、比較的多数の被験者によって記述された場面を選択し、30 種の対人場面を構成した。

### 本調査

大学生男子 58 名、大学生女子 58 名が、30 種の対人場面をその相互類似性に基づいて 5 ~ 9 のグループに分類した。その後に被験者は、従来の状況認知研究において比較的頻繁に抽出されている諸次元の中から、負荷の高かった尺度を選び出した 12 対の対人場面評定尺度上で、個々の場面を評定するよう求められた。

対人場面評定資料を因子分析したところ、〈親和性〉、〈課題志向性〉、〈不安〉と解釈される 3 つの次元が抽出された。これらの次元は、従来の状況認知研究において、しばしば抽出されているものであり、状況の認知において、かなり的一般性をもった次元であるといえよう。また、最初の 2 つの次元は、その意味内容から、パーソナリティ認知次元の〈個人的親しみやすさ〉、〈社会的望ましさ〉の次元にそれぞれ対応するものと考えられた。

同資料を INDSCAL モデルにより分析したところ、ほぼ同様の 3 次元が抽出され、〈不安〉次元においては女性の方が、〈課題志向性〉次元においては男性の方が、それより大きなウェイトを置いていることがわかつた。

た。

加えて、これらの分析の対象となった対人場面評定尺度の妥当性についても吟味された。場面の分類資料から場面間類似度行列を算出し、nonmetric MDSで分析した3次元構造上に、線型重回帰分析を用いて対人場面評定尺度を回帰させた。その結果、本研究で用いられた尺度のほとんどが高い水準で対応を示しており、場面認知次元を抽出するに妥当な尺度であることが明らかとなつたが、同時に、これらの尺度からは抽出することのできない認知次元が存在している可能性も示された。

## 研究Ⅱ

**予備調査** パーソナリティ認知の基本3次元のそれぞれにおいて、特徴的に認知されるSPの行動的特徴を抽出するために実施された。3次元ごとに両極（計6カテゴリー）のパーソナリティを持つと判断される行動を、各カテゴリーに2つずつ構成し、大学生男子134名、大学生女子142名に提示し、30対のパーソナリティ評定尺度上で評定させた。この資料を因子分析し、各SPが持つ因子得点の平均値から、各次元の両極に認知されているSPの行動的特徴を1つずつ選択し、次の実験に用いる6人のSPの行動記述が構成された。

## 本実験

〔研究Ⅰ〕の結果から、〈個人的親しみやすさ〉、〈社会的望ましさ〉、〈力本性〉のそれぞれに対応する場面として、「デート」、「ゼミ」、「コンパ」の3場面が独立変数として用いられ、パーソナリティ認知構造に及ぼす効果について検討された。

上記の3場面に、場面を設定しない「コントロール」を加えた4つの条件のそれぞれに、大学生男子10名、大学生女子10名が被験者としてランダムに割り当てられた。被験者は、30の特性尺度の当該の場面におけるrelevanceを評定した後に、場面と組み合わされた6つの行動的特徴が示され、それぞれの行動をとった人物（SP）の魅力度およびパーソナリティについて判断することを求められた。

得られた主な結果は以下の通りである。

パーソナリティ評定資料を因子分析したところ、〈力本性〉、〈個人的親しみやすさ〉、〈社会的望ましさ〉と解釈される3つの因子が抽出された。これらは、評定の対象となるSPの性質が異なる従来の研究においても、しばしば析出されているものと極めて類似したものであり、非常に安定した因子構造である。

これらの3つの因子に対して、各SPの持つ因子得点を算出し、この得点から、被験者の性(2)×対人場面(4)×SPの行動(6)の分散分析をしたところ、行動とパーソナ

リティ特性との結びつきが非常に強いにもかかわらず、すべての認知次元上で、行動×場面の交互作用が有意であった。つまり、特定のパーソナリティを持つと判断されやすい行動であっても、その行動がいかなる場面においてなされたかによって、パーソナリティへの解釈が異なることが明らかとなった。

魅力とパーソナリティ認知との相関をみた場合、すべての場面条件において〈個人的親しみやすさ〉と魅力との関係が強かった。しかし、〈社会的望ましさ〉の次元に注目すると、特に被験者が男性の場合、場面によって相関パターンに違いがみられた。

各々の対人場面において、他者のパーソナリティを認知する際にどういった次元に高いウェイトを置いているか、といった問題を明らかにするために、林・大橋・廣岡（1983）のいう“個別尺度法”的な分析の視点に立った検討がなされた。各被験者ごとに各特性尺度のrelevance評定資料を考慮に入れたパーソナリティ評定資料をINDSCALモデルにより分析したところ、因子分析結果と同様の3次元が抽出された。さらに、各次元に対するウェイトから、被験者の性(2)×対人場面(4)の分散分析を行なった。その結果、いずれの次元においても、性的主効果および性×対人場面の交互作用は有意ではなかった。また、〈個人的親しみやすさ〉の次元に対するウェイトには、有意な場面の主効果はみられず、この次元に対するウェイトは、背景となる場面の性質にかかわらず、比較的高いことが示された。ゆえに、人が他者について何らかの判断を下す場合、背景となる場面にかかわらず、〈個人的親しみやすさ〉の次元上での判断が重要な意味を持つものと考えられた。しかし、〈社会的望ましさ〉、〈力本性〉に対するウェイトについては、場面の主効果がそれぞれ有意となり、パーソナリティ認知次元に対するウェイトを指標とした場合にも、背景となる場面の効果が存在することが明らかとなった。また、場面ごとに各次元に対するウェイト・パターンについて吟味したところ、場面と対応した次元に対するウェイトが最も高くなる、といった傾向にあったが、対応した次元だけが高い、といった単純な関係ではなかった。

以上の結果を総合的に解釈すると、他者のパーソナリティについての認知が、背景となる場面に影響されていることは明らかであり、現実の場面において、人が他者をいかに認知するか、といった問題を明らかにするためには、対人認知過程におけるSPの要因および認知者の要因に加えて、我々をとりまく状況の要因についても、様々な角度から検討する必要のあることが示されたといえよう。