

対面状況のビデオ視聴時における視線行動

072G002 池田陵介 ・ 072G060 水元大輔

問題・目的

社会的動物である我々にとって、日常生活においてコミュニケーションは欠かせないものといえる。特に、相手と対面して行うコミュニケーションでは、従来から、アイコンタクト（互いに目と目を合わせること）が重要であるといわれている。例えば、Ellsworth & Carlsmith (1968) は、視線が単なる表出機能だけでなく、同時に伝達機能を有するし、他者の行動になんらかの影響を及ぼすと考え、実験を行なった。その結果、言語的評価と視線交錯（アイ・コンタクト）の相互作用が認められた。また、福原（1990）は、相手に対する好意度が高いときには、アイコンタクトの多さが対人魅力を増加させるのに対し、好意度が低いときには、アイコンタクトはむしろ相手に対する魅力を低下させることを実験的に示している。

現代においては、テレビの普及によって、我々は昔に比べてはるかに多くの顔に接する機会を日常的にもっている。企業や家庭においても、PCとWebカメラ、インターネット環境さえあれば、Skype等といったIP電話システムを使用する事により、手軽にリアルタイムのビデオ通話を使用する事が出来るようになった。しかし、テレビ等のディスプレイに映る人物は、実際に目の前で話している人物とは違い、こちらの視線に対して反応することはなく、我々もそれを一種のモノとして見てしまう傾向があるかもしれない。あくまでもそれは映像だからと言える。しかし、ディスプレイに映る人物は、実際に生きている人でもある。本研究では、アイコンタクトという行動が映像の人物の対人魅力に対してどのような影響を及ぼすかを検討したい。

映像での視線行動における研究はほとんどないことから、本研究の実験では、面接状況を模した状況下で送り手のアイコンタクトを操作したビデオ映像を使用し、映像の人物に対してどのような印象を受けるかを検証する。また、参加者が映像に対してどのような視線行動をとるのかをアイトラッカー（視線記録装置）を用いて検討する。

方法

実験参加者 比治山大学・短期大学部に在籍する学部学生 21名（男性 11名 女性 10名）が研究協力者として実験に参加した。

装置 アイトラッカー（Tobii X60 Eye Tracker）、ビデオカメラ（SONY HDR-CX520）、モニター（Mitsubishi RDT1713V）等を使用した。

手続き まず、実験に使用する映像刺激を作成した。映像には、20代男性 A さんの入社試験を模した状況の映像を撮影した。映像は、①視線交錯条件、②伏せ目条件、③視線がおぼつかない条件の3つの視線状態を撮影した。また、ビデオ人物に対する対人魅力などを評価するため、特性形容詞尺度（林，1978；吉田，2001による）をもとに質問紙を作成した（項目については、表1を参照）。

被験者には①②③の映像を順次見てもらった。映像を見る順序は被験者間でカウンタバランスを取った。実験中の視線行動はアイトラッカーを用いて記録し、映像を見終えた後に質問紙に答えてもらった。

結果

実験で得られた被験者の視線行動のデータに対し、視線条件（3水準：交錯、伏せ目、視線がおぼつかない）を被験者内要因とした1要因分散分析を適用した。

各条件における被験者の視線行動（視線配分量）を図1に示す。分析の結果、交錯、伏せ目、視線がおぼつかないの3つの条件において、被験者の顔に対しての注意は有意なものとはいえないものの、主効果の傾向がみられた（ $F(2,40) = 3.06, p = .06$ ）。Ryan法による下位検定の結果、交錯条件では視線がおぼつかない条件よりも、顔により長く視線が注がれていた。それに対して、身体に対しての注意は有意差が見られなかった（ $F(2,40) = 1.30, ns$ ）。また、背景に対しての注意についても有意差は見られなかった。（ $F(2,40) = 1.21, ns$ ）。

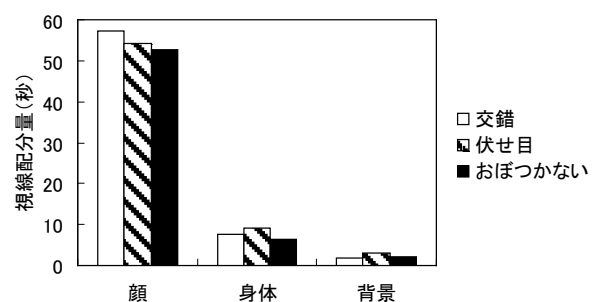


図1 実験結果

特性形容詞尺度による質問紙の結果に対しても、視線条件（3水準:交錯, 伏せ目, 視線がおぼつかない）を被験者内要因とした1要因分散分析を適用した。その結果, Q1 (消極的な), Q2 (人のよい), Q4 (近づきがたい), Q6 (心のせまい), Q7 (社交的な), Q10 (恥ずかしがりの), Q11 (重々しくない), Q12 (うきうきした), Q13 (卑屈な), Q14 (感じのよい), Q15 (無分別な), Q17 (意欲的な), Q18 (自信のある), Q20 (親切的な) の各項目については、伏せ目条件と、交錯およびおぼつかない条件の間で得点に有意な差が見られた。また、Q16 (親しみにくい) については、3条件の間に有意な得点の差が見られた。

表1 特性形容詞尺度の評定結果

	交錯	伏せ目	おぼつかない	
Q1 消極的な	3.143	5.524	3.333	**** ¹
Q2 人のよい	5.190	3.952	5.095	**** ¹
Q3 なまいきな	3.381	3.381	3.524	
Q4 近づきがたい	3.476	5.429	3.810	**** ¹
Q5 かわいらしい	4.429	4.095	4.000	
Q6 心のせまい	3.000	4.381	3.619	**** ¹
Q7 社交的な	5.095	2.571	4.524	**** ¹
Q8 責任感のない	3.571	4.048	3.667	
Q9 そそっかしくない	3.429	4.238	4.048	
Q10 恥ずかしがりの	3.762	5.476	4.238	**** ¹
Q11 重々しくない	4.905	2.286	4.286	**** ¹
Q12 うきうきした	4.524	2.333	4.048	**** ¹
Q13 卑屈な	3.143	5.286	3.429	**** ¹
Q14 感じのよい	5.095	2.810	5.048	**** ¹
Q15 無分別な	3.429	4.381	3.190	**** ¹
Q16 親しみにくい	3.333	5.619	4.143	**** ²
Q17 意欲的な	5.381	2.714	4.810	**** ¹
Q18 自信のある	5.048	2.000	4.381	**** ¹
Q19 短気な	3.048	3.667	3.524	
Q20 親切的な	4.810	3.857	4.667	**** ¹

****: p<.001

1: 伏せ目≠おぼつかない・交錯

2: 伏せ目≠おぼつかない≠交錯

考察

本研究の結果では、視線行動については、視線が交錯している条件において顔に対して長く注視する傾向があったものの、それは統計的に有意とまではいかなかった。有意な結果が得られなかった要因としては、映像上の人物が、こちらの視線に対して、反応する事がなく、実際の対面状況において起こる、アイコンタクトが起こりにくかったからではないかと考えられる。今回の実験で使用した映像が、ビデオ映像であり、リアルタイムな映像では無かった事が、大きな要因であったといえよう。今回の実験の映像はビデオカメラによって撮影されたものであり、被験者の視線行動は、3条件ともほとんどが顔に集中していた。また視線が顔に集中していた原因としては、映像の中に人物以外のものがあまり映っていなかったのも原因として挙げられる。仮に映像の中に他にも多くの対象物等があっ

たら、結果は大きく異なっていたのではないかと推測される。このように、本研究の映像では、ほとんど人物しか写っていなかったため、視線が人物に集中してしまったのだろう。

特定形容詞尺度による質問紙調査においては、映像の中の人物の視線によって、被験者が受け取る印象に大きな違いが認められた。結果を要約すると、伏せ目条件では、他の条件に比べて、消極的で、人が悪そうで、近づきがたく、心がせまそうで、社交的でない。また、恥ずかしがりで、重々しく、うきうきとした感じがなく、無分別で、親しみにくく、意欲的でなく、自信がなく、親切でもないように受け取られた。このように、視線が伏せ目がちだと、相手に好評価されないことが解った。

視線が交錯した条件と視線がおぼつかない条件との間には大きな違いはなかったが、親しみやすさの項目については、視線が交錯した条件がもっとも親しみやすい印象を受け、次に視線がおぼつかない条件で、伏せ目条件がもっとも親しみにくいという結果であった。視線行動において、顔に対する注視時間が、交錯条件では視線がおぼつかない条件よりも長かったが、視線交錯によって生じた親しみやすさの印象が、顔に対する注意をより強く引き起こしたのではないだろうか。

このように、本研究の結果、ビデオ映像の人物の視線は、通常の対面コミュニケーションとは異なり、視線の相互作用を強く引き起こすものではないが、相手に対する印象を大きく左右することがわかった。

引用文献

- Ellsworth, P. C., & Carlsmith, J. M. (1968). Effects of eye contact and verbal content on affective response to a dyadic interaction. *Journal of Personality and Social Psychology*, 10, 15-20. (福原, 1990 による)
- 福原省三 (1990). アイ・コンタクトと印象の評価が受け手の対人感情に及ぼす効果. *心理学研究*, 61, 177-183.
- 林文俊 (1978). 対人認知構造の基本次元についての一考察. *名古屋大学教育学部紀要 (教育心理学科)*, 25, 233-247.
- 吉田富二雄 (2001). 心理測定尺度集Ⅱ—人間と社会のつながりをとらえる— (対人関係・価値観) —サイエンス社, pp.5-9.