

令和元年6月23日現在

機関番号：40115

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2016～2018

課題番号：16K12516

研究課題名(和文) 作り手が作品に投影する自分らしさと、他者がそれを感性的に評価するメカニズムの検討

研究課題名(英文) Study of whether makers project their personality onto objects and how people evaluate the resemblance between makers and objects

研究代表者

木村 美佐子 (KIMURA, MISAKO)

函館短期大学・保育学科・准教授(移行)

研究者番号：20557988

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,300,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、作り手が作品にどのように自分らしさを投影し、他者は何を手掛かりにそれを感性的に評価するのかを実験心理学的に検討した。その結果、人形のように作り手との外見的類似性が高く、制作に時間を要する作品には作り手が自分らしさを投影しやすいことが示された。また、他者が作り手とその作品の類似性を判断する場合には、人形の正面の姿のように顔のある場合には顔の物理的類似性を手掛かりにする一方、人形の後ろ姿のように顔のない場合には、「活発で外向的だ」といった印象に基づいて判断することが示唆された。このように、作品に顔のある場合とない場合では、異なる情報に基づいて類似性判断が行われることが明らかとなった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究では、これまで通説的に取り上げられてきた作り手と作品の類似性を、実験心理学的な手法を用いて検討し、制作に時間のかかる作品には、作り手は自分らしさを投影しやすく、作り手と作品の類似性が高いことが示された。また、その類似性とは、作り手と作品の物理的類似性だけでなく、作り手の性格とその作品から感じられる印象の類似性にも現れることが示された。

本研究は、作り手と作品の類似性を実証する基礎研究に位置付けられる。今後、数百年前の人物画や仏像といった作品から、作り手の顔や外見といった外的な特性や、性格といった内的な特性を推測するといった場合に、本研究結果がその理論的基盤になりうると思われる。

研究成果の概要(英文)：The main objectives of this study were to examine whether makers tend to project their personalities onto objects and whether other people can match objects to their makers, and if so, based on what criteria. The results showed that makers project themselves onto objects when the object's appearance resembles a human, as well as when the object takes a considerable amount of time to create.

When others judged the resemblance between makers and objects, the physical similarity of the face was used in cases where there was a face (e.g., the front of a doll). On the other hand, resemblance judgment was made based on impressions of the object (e.g., "active and outgoing") when there was no face (e.g., back of a doll). Thus, the resemblance judgment is performed using different information depending on whether the objects have faces.

研究分野：感性情報学 実験心理学

キーワード：感性的評価 自分らしさの投影 類似性 作り手

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

人間には、自分に類似したものを選好する心理的メカニズムが存在する (Coren, 1999)。Roy & Christenfeld (2004) は、飼い主とペット (犬) の類似性を明らかにし、類似性と飼育期間に相関が認められないことから、選択時に自分の顔に似たペットを選好すると主張した。外見的差異が比較的少ない日本人においても、同様の結果が得られている (Nakajima et al., 2009)。これまで漫画の人物と作者、仏師と仏像が似ているという現象が通説的に取り上げられているが、その類似性は実証されていない。そこで申請者らは人形と作り手に類似性が認められるか実験的に検討したところ、作り手と人形を正しくマッチングすることができること、そのマッチングの判断は類似性に基づいていることを明らかにした (木村・植月, 2012)。この結果は、Coren (1999) の指摘する自分に類似したものを選好するメカニズムが人形を作る際にも作用することを示唆している。また、作り手と人形の目や口、服装や色合い等の情報を削除しても (図 1)、作り手と人形の間には類似性が認められることから (木村・植月, 2014, 2015) 作り手と人形の類似性判断は、例えば目だけに基づいて行われているわけではなく、多様な情報に基づいて行われていることが示唆される。そこで本研究では、作品に投影する自分らしさはどのようなものであり、また、他者はどの情報に基づいて感性的評価を行い、その人らしさを判断するのかを実験的に検討した。



図 1 実験刺激例

2. 研究の目的

(1) 作り手は作品のどこに自分らしさを投影しているのか

人間には自分に類似したものを選好する心理的メカニズムがあり (Coren, 1999) これらは人が人形を作る際にも作用する (木村・植月, 2012)。そのため、作り手と人形は似ており、両者をマッチングすることが可能だと考えられている。しかし、作り手が作品のどこに、どのように自分らしさを投影しているのかは明らかではない。そこで本研究では、人形のように顔のある作品と、顔の無い抽象的な作品、顔はあるが外見的に人間と異なる形状の作品 (具体的には、作り手と作品 (人形作品 (図 2)) 平面切り紙作品 (図 3)、立体粘土作品 (図 4)) を用いて、作り手と作品を正しくマッチングできるかを調べることで、作品に投影される自分らしさはどのようなものかを検討した。



図 2 実験刺激例
(作り手と人形後ろ姿)



図 3 実験刺激例
(作り手と顔の無い平面作品)



図 4 実験刺激例
(作り手と立体粘土作品)

(2) 他者はどのような情報に基づいて作り手に関する感性的評価を行っているのか

飼い主とペット (犬) は目の領域が似ており、その情報を基に類似性の判断が行われていることが示唆されている (Nakajima, 2013)。一方、作り手と人形に関しては、目や口などを削除した刺激を用いた場合でも、作り手と作品を正しくマッチングできることが示されている (木村・植月, 2014, 2015)。このことから、作り手と人形の類似性判断は顔や服装などの物理的な類似性に基づかない情報を用いて行われている可能性がある。そこで、作り手と作品から受ける印象を量的に測定し、類似性判断との関連を検証することで、他者はどのような情報に基づいて作り手と人形の類似性を判断するのかを検証した。

3. 研究の方法

作り手は作品のどこに自分らしさを投影しているのかを明らかにするために、作り手と作品の写真を実験刺激として使用し、作り手と作品をマッチング可能であることを質問紙法で検討した。人形を刺激とした実験においては、作り手正面 - 人形正面の正しいペアと誤ったペア、作り手正面 - 人形後ろ姿の正しいペアと誤ったペア (図 2) から、より似ているペアを二肢強制選択法で回答させた。人形以外の作品等を刺激とした実験では、作り手と作品の正面写真を使用し、同様に質問紙法を用いて二肢強制選択法により正しいペアを選択させた。用いた刺激は顔の無い平面の切り紙作品と (図 3) 顔はあるが見たことのない空想上の生き物をモチーフとした立体粘土作品である (図 4)。

他者がどのような情報に基づいて感性的評価を行っているかを検討した実験では、人物と、人形の作り手の性格特性の評定値に相関があるかを検討するため、人物 16 名の正面写真と、人形 16 体（正面・後ろ姿）の写真を刺激として用いた。これらの写真に対して、TIPI-J（小塩・阿部・カトローニ，2012）により、5 つの性格特性（外向性・協調性・勤勉性・神経症傾向・開放性）を 7 段階で評定を求めた。なお、人形の写真の場合には、人形の作り手の性格を想像して評定を求めた。得られた評定値から、正ペアの人形と作り手の性格特性の評定値は相関が高いのかを検討するとともに、相関が高い人形 - 作り手の組み合わせと類似性判断との関連を検討した。

4. 研究成果

(1) 作り手は人形のどこに自分らしさを投影しているのか

作り手正面 - 人形正面、作り手正面 - 人形後ろ姿の写真の 2 条件で検討を行った。それぞれの条件で、人形と作り手の正しい組み合わせと誤った組み合わせの 2 群から、似ていると思う群を二肢強制選択法で回答させた。その結果、作り手正面 - 人形正面、作り手正面 - 人形後ろ姿の両方の条件で、正ペア選択率がチャンスレベルを有意に上回った ($p < .0001$) (図 5)。

人形の後ろ姿の情報だけで作り手との類似性判断が可能であったことから、人形と作り手の類似性判断は、必ずしも目や口といった顔のパーツが物理的に類似していることに基づいて行われているわけではないことが示された (Kimura & Uetsuki, 2016)。これにより、作り手は顔のパーツ以外にも自分らしさを投影している可能性が示唆された。

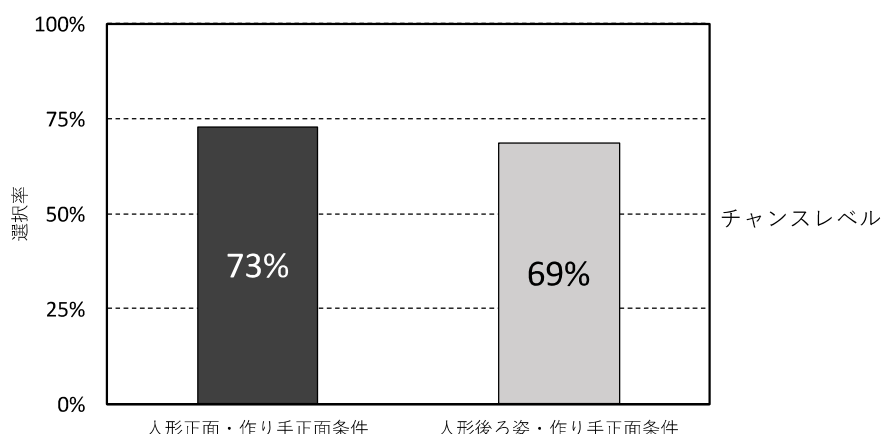


図 5 作り手と人形の正しい組み合わせの選択率

上述の実験結果から、人形のような顔のある作品では、作り手は顔以外にも自分らしさを投影していることが示唆された。そこで、自分らしさを投影しづらいと推測される顔のない作品や、見たことのないような空想上の生き物を表した作品にも作り手が自分らしさを投影しているのかを用いて、作り手は作品のどこに自分らしさを投影しているのかを検討した。

切り紙作品（図 3）と立体粘土作品（図 4）を刺激として検討した結果、作り手と切り紙作品（図 3）の正しい組み合わせの選択率は 54.1% であり、チャンスレベルとの差は有意ではなかった ($p > .10$)。また、空想上の生き物を表した立体粘土作品（図 4）においても、作り手と作品の正しい組み合わせを選択した者の割合は 50.1% であり、チャンスレベルとの差は有意ではなかった ($p > .10$)。この結果から、これらの作品には自分らしさが投影されておらず、作り手と作品のマッチングが困難であることが明らかとなった。時間をかけて制作し、人に近い外見を持つ人形の場合には、顔立ちや目、人形全体に自分らしさを投影することは比較的容易であるが（木村・植月，2014）、作り手の意図を込めづらい偶然性の高い作品や、顔があっても人と外見が大きく異なる生き物作品に自分らしさを投影するのは難しいことが示唆された。

(2) 他者はどのような情報に基づいて作り手に関する感性的評価を行っているのか

人物と、人形の作り手の性格特性の評定値に相関があるかを検討した結果、作り手である人物の評定値と人形の作り手の性格の評定値に、正しい組み合わせの場合には相関が高く、誤った組み合わせの場合には相関が低いといった、明確な傾向は得られなかった。そこで、正ペアの人形 - 作り手の性格特性の評定値間に有意な相関がみられ、性格特性が人形と作り手のマッチングの良い手がかりになりうる組み合わせ（正ペアでは正の、誤ペアでは負の相関）と、両者の間に有意な相関は見られず中立的な組み合わせ、有意な相関は見られるものの性格特性がマッチングの悪い手がかりになりうる組み合わせ（正ペアでは負の、誤ペアでは正の相関）に分け、3 条件の実験刺激を抽出した。これらの実験刺激に対して、人形と作り手の正しい組み合わせだと思ふペアを二肢強制選択法で回答させた。もし、性格特性を手がかりにマッチングを行う場合、性格特性が良い手がかりになりうる組み合わせでは正答者数が多くなり、性格特性が悪い手がかりになりうる組み合わせでは誤答者数が多くなることが予測される。しかし、実験の結果、人形正面条件では、性格特性が良い手がかりになりうる組み合わせで、正答者数よりも誤答者数有

意に多かった(表1)。また、性格特性が悪い手がかりになりうる組み合わせでは誤答者数と正答者数に有意な差は見られなかった。従って、正面の写真の場合には、人形と作り手の性格特性を手がかりとしてマッチングの判断を行っていない可能性が高い。

表1 人形(正面)の正答率・正答者数

性格特性	正答率	正答者数	誤答者数
良い手がかり	38%	12*	20*
中立手がかり	75%	24*	8*
悪い手がかり	47%	15	17

*は残差分析で有意に多い、あるいは少ないことを示す

一方、後ろ姿条件に関しては、性格特性がマッチングの良い手がかりになりうる組み合わせで、誤答者よりも正答者数が有意に多く、また、性格特性がマッチングの悪い手がかりになりうる組み合わせでは誤答者が正答者よりも有意に多かった(表2)。このことから、後ろ姿の場合には、人形と作り手から推測される性格特性を手がかりに人形-作り手の組み合わせを判断している可能性が示された。正面条件についてはこのような傾向が見られなかったことから、顔のある正面の刺激では、顔の物理的な類似性といった手がかりをもとに人形-作り手の組み合わせを判断し、顔のない後ろ姿の場合には、顔の物理的な類似性を手掛かりにできないため、性格特性といった手がかりを用いて人形-作り手の組み合わせを判断していると考えられる。

表2 人形(後ろ姿)の正答率・正答者数

性格特性	正答率	正答者数	誤答者数
良い手がかり	71%	22*	9*
中立手がかり	61%	19	12
悪い手がかり	35%	11*	20*

*は残差分析で有意に多い、あるいは少ないことを示す

(3) まとめ

本研究では、実験心理学的手法を用いて、作品に投影する自分らしさはどのようなものであり、また、他者はどのような情報に基づいて感性的評価を行い、作り手らしさを判断するのかを検討した。その結果、人形のような作り手との外見的類似性が高く、制作に時間のかかる作品には、自分らしさを投影しやすく、他者は人形の顔が見えない後ろ姿の条件であっても、作り手を判断できることが示された。また、人がどのような情報に基づいて作り手と作品の感性的評価を行うかについては、人形のような顔のある条件では顔の情報を利用し、後ろ姿のように顔が見えない条件では刺激から受ける印象といった情報に基づいて行われることが示唆された。このように作り手と作品の類似性判断は、状況により異なる情報に基づいて行われると考えられる。

今後は、被験者の心理的な状態やパーソナリティが投影されると考えられる心理テスト(バウムテストや風景構成画など)の描画や、多くの制作時間を要する抽象作品等にも作り手が自分らしさを投影しているのかを検討する予定である。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 0件)

〔学会発表〕(計 3件)

- (1) Misako Kimura and Miki Uetsuki. (2016). Possibilities of recognizing the doll maker by observing doll's back. 31st International Congress of Psychology.
- (2) 植月美希・木村美佐子 (2017). 性格を手掛かりに、人形とその作り手を判断する? 日本心理学会第81回大会
- (3) 木村美佐子・植月美希 (2018). どのような作品に自分らしさを投影するのか? 日本心理学会第82回大会

〔図書〕(計 0件)

〔産業財産権〕

○出願状況(計 0件)

○取得状況(計 0件)

〔その他〕

ホームページ等: なし

6 . 研究組織

(1) 研究代表者

研究分担者氏名：木村 美佐子

ローマ字氏名：(KIMURA, Misako)

所属研究機関名：函館短期大学

部局名：保育学科

職名：准教授

研究者番号（8桁）：20557988

(2) 研究分担者

研究協力者氏名：植月 美希

ローマ字氏名：(UETSUKI, Miki)

所属研究機関名：青山学院女子短期大学

部局名：現代教養学科

職名：准教授

研究者番号（8桁）：70431781

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。