

## Inside the mind reader's tool kit: Projection and stereotyping in mental state inference.

### マインドリーダーのツールキット: 心的状態推論における投影とステレオタイプ化

Ames, D. (2004). Inside the mind reader's tool kit: Projection and stereotyping in mental state inference. *Journal of Personality and Social Psychology*; 87 (3), 340–53.

Rep. 小森めぐみ<sup>1</sup>.

#### ABSTRACT

心的状態の推論 - 他人が何を考え、何を欲し、何を感じているかを判断すること - は社会的生活の中心である。マインドリーディングのモデルは主効果については検討をしてきた。その中には社会的投影とステレオタイプ化が含まれる。しかし、これらのツールがいつ使われるのかについては、その状況を特定してこなかった。本論分はこの点についてのモデルを検討し、知覚者が事前に全般的な類似性をターゲットに感じていれば投影に従事し、ステレオタイプ化を行わないと主張した。類似性を操作した3つの研究でこの主張が支持された。さらに反応時間で見られた結果はこの結果がどのようなメカニズムによるものかを示唆した。本研究で提唱されたモデルはマインドリーダーのツールキットについて新しい知見を提供し、社会的判断におけるステレオタイプ化と投影という調整要因についての疑問を喚起した。

- ・ マインドリーディングは魔法ではなく、みんなが日常的にやっているもの
  - 友達からの思いがけない誕生日プレゼント⇒友達はどう考えた？
  - ボスの前ではしゃぐ同僚⇒興奮？それとも自己呈示？
- ・ Heider (1958) が want, try などの素人概念の存在を明らかにして以降、完璧ではないにしても、成人がマインドリーディングに従事し、それが印象形成や因果の説明、責任判断などを導いていることがわかっている。(e. g., Jones & Davis, 1965; Kruglanski, 1975; Shaver, 1985; Bruner, 1990)
- ・ マインドリーディングは様々な領域で検討されているものの、どのようにしてこの目に見えない存在を考えているのか、それぞれの要因=ツールが単発で検討されているだけで、モデル化はされてこなかった。
- ・ 本研究では、どのツールが使われるかは場合によって異なると考え、その状況を特定することを目標とする。このことで日常生活で使用されるマインドリーディングの手段がわかるとともに、社会的判断のモデル化に新しい知見が提供される

#### Strategies for mental state inference

- ・ 発達心理学では、乳児が他者の行動を意図の観点から観察、理解することが示されている(e. g., Gopnik & Meltzoff, 1997; Wellman, 1990)
- ・ 大人になるころにはこの“意図のスタンス”を使う専門家になり(Denett, 1987)、他者の行動から目標をよみとり(Newton, 1973)、他者の意図を読み取るために流動性のある共変性に注目する(Jones & Davis 1965; Kammrath, Mendoza-Dnaton, & Mischel, 2004)
- ・ 行為が曖昧なときには、別のツールが使用される。
  - 行為者の人種についてのステレオタイプ(Sagar & Schofield, 1980, Hugenberg & Bodenhausen, 2003)
  - 自己の投影(Krueger, 2000; Ross, Greene, & House, 1977)。人々のマインドリーディング能力はこれらのプロセスを経ているという知見もある(e. g., Goldman, 2001)

<sup>1</sup> 一橋大学大学院博士課程.

- それでは、どの状況でどの推論ツールが使用されるのか？特に状況が曖昧なときには、ステレオタイプと投影のどちらが使われるのか？この二つは代替可能な戦略なのか？この疑問は未検討。
  - ターゲットとの接触が長引くほどステレオタイプ化の活性化は沈静化していくが、自分との相違点が見つかりると再活性化される (Kunda, Davies, Adams, & Spencer, 2002; Kunda & Spencer, 2003)。
  - 視点取得はステレオタイプのアクセシビリティや使用を減らす (Galinsky & Moskowitz, 1999)
  - 視点取得は自己と他者の表象を重ねる (Davis, Conklin, Smith, & Luce, 1996)
- これらの知見をまとめると、非類似性の知覚は知覚者をステレオタイプ化へとかりたて、類似性知覚はステレオタイプ化から離して投影へとかりたてるように思える。
- 心的状態の推論を使用した検討はされていない。また、ステレオタイプ化と投影を代替可能な戦略としてとらえることも行われていない。本研究ではこれらを直接検討する。

### The proposed model

- ターゲットの行為が曖昧なときには知覚者はステレオタイプ化と投影をマインドリーディングの戦略として使用する。
- 知覚者がターゲットとの類似性を高いと知覚すれば投影、低いと知覚すればステレオタイプ化を使用する
- 自己とステレオタイプとは目に見えない心の状態を理解する基本テンプレートとなるもので、どちらも認知的資源をそれほど必要とせず簡単にアクセス、適用できる (cf. Gilbert & Hixon, 1991)
- 正しさを追求するために、知覚者はこの二つの戦略を使い分ける。その際、ターゲットとの類似性が影響する。でも類似性判断は過度の一般化、非一般化につながる場合など当てにならない場合もある。
- 上記を検討することにより、既存のステレオタイプ化や投影の改善し、どちらの推論戦略がマインドリーディングの道具として使用されるのかを説明できるようになる
  - ステレオタイプ研究の多くはステレオタイプ間の使い分けを強行するが、それ以外の方略としては、(努力を必要とする) 個別化をあげるのみ (e. g., Brewer, 1988; Fiske & Neuberg, 1990)。
  - 本研究はより努力を必要としないもう一つの戦略として、投影をあげる。投影は内/外集団での使い分けや (e. g., Clement & Krueger, 2002)、成熟によるワンパターンの反応への抑制など (e. g., Ross & Ward, 1996)、ステレオタイプ化をもう一つの選択肢とは考えていない
- また、このモデルを検討することにより、自他の類似性という概念の重要性が注目されるようになる。このことによって、マインドリーディングに失敗するとき、何がうまく行っていないのかをより正確に検討できるようになる。

### The present research.

#### 本研究の目的と仮説

- 三つの実験を実施して、心的状態の推論の源泉を検討する
  - ターゲットとの類似性知覚高⇒投影強、ステレオタイプ化弱
  - ターゲットとの類似性知覚低⇒投影弱、ステレオタイプ化強

- ・ 実験 1：いくつかの場面での行動を見て、ターゲットやその場におかれた自分、自分の所属集団の典型的メンバーの心的状態を推測する。類似性は属性で操作。
- ・ 実験 2：ターゲットの曖昧な行動が呈示される。類似性は参加者自身に特有の属性に応じて直接操作された。ターゲットのステレオタイプも操作された
- ・ 実験 3：推論プロセスを検討するために、反応時間が測定された。

## Study 1

### **概要と目的**

- ・ 実験 1 では、参加者は医学生、フラタニティーメンバー、弁護士のマインドリーディングを行った。類似性は間接的（ヒップホップが好きか、ロックが好きか）に操作された。参加者自身の好みとの一致によって、類似性が操作された。
- ・ ターゲットの推測だけでなく、自分がその場面にいた場合や、ターゲットの所属集団の典型的メンバーの場合の推測も行われた。これは、投影・ステレオタイプ化のどちらかを使用したかを検討するために挿入された。二つはネガティブな相関を見せると予想された。

### **方法**

#### ***Participants***

- ・ 大学生 74 名 (男 43 女 31、平均年齢=20.9) が謝金と引き換えに実験に参加した。

#### ***Material***

- ・ 記述形式の質問紙調査が実施された。まず各ターゲットの所属集団 (医学生、フラタニティーメンバー、弁護士) と自分との類似性が 6 件法で尋ねられた。後で使用する所属集団以外の集団も答えた。その後、性別、人種、年齢が尋ねられた。
- ・ 次に、参加者は後の質問と関連があると知らされたうえで、いくつかの質問に答えた。
  - サウスパークを見て面白いと思いますか？テレビのスポーツ中継はみますか？など 6 項目に Yes/No で答える
  - これらの項目は①Yes/No 反応が偏っていない (25-75%)、②他者との類似性判断の根拠となりえる、③でも直接心的状態を推測する手がかりとはならない、の 3 点から選択された
- ・ 次に参加者は、特定の場面に遭遇したアリスという名の女性について読み、自分との類似性を 12 件法で答えた。
  - アリスはサウスパークを見ない (or 見る) し、スポーツ中継を見る (or 見ない)
- ・ その後、参加者はアリスがある場面に遭遇したという記述文を読み、アリスの心的状態を 12 件法で回答した。
  - アリスが大事な講義を担当している教授の自転車が故障しているところに遭遇し、自転車をなおしてあげる
  - アリスは困っている人は誰でも助けようと思っている、アリスは手伝いをしたことで成績をよくしてもらえるのではと思っている、など 8 項目。
- ・ 続いて、自分が/所属集団の典型メンバーがこの状況に置かれたらどう感じるかについて、上と同じ 8 項目 12 件法が尋ねられた。半数の参加者は自己を先に答え、残りの参加者は所属集団の典型メンバーについて先に答えた。
- ・ 同様に、フラタニティー成員の Mark が女性を口説く話、弁護士の Steve が同僚と進めているプロ

ジェクトを一人で上司に報告してしまう話についても質問 (Mark は本気 or 遊び? Steve は自分だけ出世したい or 仲間も大事?) に答えた。自己と集団の典型メンバーの回答も、順序を条件ごとに変えて尋ねられた。

### **Procedure**

- ・ 実験は印象形成に関するものと説明され、実験条件にランダムに配置され、教示は冊子上でなされた。

### **結果**

- ・ 結果は(a)ステレオタイプ化と投影の構成概念(b)3種類の物語の従属測度を合算する妥当性(c)仮説の検討(知覚された類似性がステレオタイプ化と投影の使用に影響するか)(d)追加分析、の4つからなる。

#### 構成概念について

- ・ 投影とステレオタイプ化の指標は3つの物語で尋ねられた各8つの質問の回答。参加者別・物語別に重回帰分析が実施され、ターゲットの反応が自己の反応と集団典型メンバーの反応で予測できるか検討された。
- ・ 各変数の標準化されたベータの重みがそれぞれ投影とステレオタイプ化の指標として使用された。

#### 合算の妥当性について

- ・ 物語の種類は予測に影響しないという予測を検証するために、類似性手がかりのマッチング低/高で投影、ステレオタイプ化を予測するシナリオ×類似性のANOVAが実施された。
  - 物語の主効果が投影で  $F(2, 104)=5.10, p=.01$ 、ステレオタイプ化で  $F(2, 104)=3.06, p=.05$
  - 交互作用は有意ではなかった。
- ・ 手がかりマッチングではなく、類似性尺度を分割した場合も同じ結果
  - 物語の主効果が投影で  $F(2, 140)=6.97, p<.01$ 、ステレオタイプ化で  $F(2, 140)=6.46, p<.01$
  - 類似性との交互作用は見られず
  - この物語の主効果は、投影得点がフラタニティシナリオ ( $M=.06$ ) が、医学生シナリオ ( $M=.35$ ) や弁護士シナリオ ( $M=.39$ ) より低かったこと、ステレオタイプ化得点がフラタニティシナリオ ( $M=.77$ ) が、医学生シナリオ ( $M=.48$ ) や弁護士シナリオ ( $M=.51$ ) より高かったことに起因するかもしれない
  - 交互作用が有意でなかったことは、物語を合算することの妥当性が高いことを意味する

#### 類似性がステレオタイプ化と投影に与える影響

- ・ シナリオの種類、回答順序、手がかりバージョンを合算した上でのターゲットと自己・典型メンバーの手がかり一致の有無(0~2)と従属測度は仮説どおりのパターンを示した
  - 投影得点は正の相関( $r(206)=.17, p<.02$ )、ステレオタイプ化得点は負の相関( $r=-.12, p<.09$ )
  - この結果は、反復測度のANOVAでも支持された。一致の個数(0個/2個)の対比は2次の要因(投影/ステレオタイプ化)を有意に予測していた( $F(1, 103)=4.66, p=.03$ )。
- ・ 上記の結果は知覚された類似性の評定ではより明確にあらわれる
  - 投影得点は正の相関( $r(206)=.23, p<.01$ )、ステレオタイプ化得点は負の相関( $r=-.18, p<.01$ )。この結果は、シーン別の検討でも同じ
  - 知覚されたターゲットとの類似性評定は手がかりの一致( $r=.51, p<.01$ )や、事前の類似性

評定（自分と弁護士、自分と医学生、自分とフラタニティーメンバー）（ $r=.31, p<.01$ ）と正の相関

- 回帰分析では、類似手がかりの一致（ $\beta=.49, p<.01$ ）も集団への類似性知覚の評定（ $\beta=.27, p<.01$ ）もターゲットとの類似性評定を有意に予測していた。
- 知覚されたターゲットとの類似性評定は投影とステレオタイプ化を媒介していた。
- ・ 類似性手がかりの一致⇒類似性知覚⇒投影高、ステレオタイプ化低という予測が支持された

#### その他の分析

- ・ 手がかりバージョン（サウスパークが好き/嫌い）により結果に違いがないかを検討するために、手がかり一致(0vs.2)×場面×手がかりバージョンの分散分析を行った
  - 手がかりバージョンが影響していれば、手がかり一致×手がかりバージョンの交互作用が見られるはずだが、投影でも（ $F(2, 104)=0.40, p=.67$ ）ステレオタイプ化でも（ $F(2, 104)=1.86, p=.16$ ）交互作用は有意ではなかった
  - 場面×手がかり一致×手がかりバージョンの分析でも、交互作用は有意ではなかった。
  - 参加者の質問への回答分布は当初の予想を反映したものとなった（サウスパーク：yes47%、スポーツ観戦：yes50%、ヒップホップ：yes54%、スノーボード：yes70%、アダム・サンドラー：yes47%、喫煙廃止：38%。すべて25-75%の範囲内）
- ・ 質問への回答順序（自己が先か、所属集団メンバーが先か）により結果に違いがないかを検討するために、手がかり一致(0vs.2)×順序の分散分析を行った
  - 順序が影響していれば、手がかり一致×順序の交互作用が見られるはずだが、投影でも（ $F(2, 104)=0.08, p=.78$ ）ステレオタイプ化でも（ $F(2, 104)=0.19, p=.67$ ）交互作用は有意ではなかった
- ・ モデルでは、投影とステレオタイプ化はトレードオフの関係にある。投影とステレオタイプかを比較することで、この関係を直接検討した
  - 投影の標準化された回帰係数の重みはステレオタイプ化と負の相関を示した（ $r=-.69, p<.01$ ）。被験者内相関でもこれを支持する結果。
- ・ 参加者の性別を考慮した分析も行ったが、性別の主効果、交互作用は有意ではなかった。

#### 考察

- ・ 実験1の結果は、モデルを支持するものだった。類似手がかりの質、場面、所属集団（ステレオタイプ）の違いは結果に影響しなかった。

## Study 2

#### 概要と目的

- ・ 実験1では知覚された類似性を間接的に操作していた（回答の一致不一致で事後的に分ける）。実験2ではパソコンを用いて類似性を直接操作し、ターゲットの属性が参加者の属性に応じて設定された。
- ・ さらにステレオタイプのポジティブな側面とネガティブな側面の両方を用意して、ステレオタイプの使用が内容に依存しなかどうかを検討した。
  - 使用したステレオタイプ集団は経営学修士（MBA;同意性低、外向性高）、ソーシャルワーク修

士 (MSW; 同意性高、外向性中)、図書館修士 (MLS; 同意性中、外向性低) の学生。外交性の高さ、同意性の高さは事前調査で調べたもの

- 実験 1 と同様、ターゲットとの類似性を知覚しない参加者はよりステレオタイプにそったマインドリーディングを行うことが予測される
- 評価性の高いステレオタイプ (= 外向性) と低いステレオタイプ (= 同意性) を用意

## 方法

### Participants

- ・ 大学生 102 名 (男 53 女 49、平均年齢=21.7) が謝金 7 \$ と引き換えに実験に参加した。

### Material

- ・ 参加者はランダムに一つのステレオタイプ、類似/非類似条件に割り振られた。
- ・ 参加者は誰かとペアになってパーソナリティー評価のワークショップに参加しているつもりになってほしいと教示された (実際は相手はパソコン)。
- ・ 参加者は 8 つの質問を 5 件法で回答。8 つのうち半数は同意性を測定する項目で、残りは外向性を測定する項目 (逆転項目含む)。
- ・ 次に参加者はわりふられたステレオタイプ集団について、同じ 8 項目 5 件法の質問に回答した。
- ・ 続いて、類似性を測定する Yes/No 項目が尋ねられた後、Brian という名のターゲット (学生) の同じ項目への回答が呈示された。類似性条件では Brian の回答傾向は参加者と全く同じで、非類似条件では Brian の回答傾向は参加者と一つも同じでなかった。
- ・ 参加者は自分と Brian がどの程度似ていると思うかを 5 件法で答えた。
- ・ 参加者は 30 秒程度の長さの映像を見せられた。映像には Brian と David という名のもう一人の人物が登場しており、二人が論理パズル問題にとりくんでいるところがうつっていた。参加者は論理パズルではなく Brian に注目しているよう注意された。
- ・ 映像を見終わった後、参加者は Brian の精神状態を上と同じ 8 項目で答えた。

### Procedure

- ・ 実験は社会的判断に関するものと説明され、実験条件にランダムに配置され、教示、回答はパソコンの画面上でなされた。

## 結果

### 操作チェック

- ・ ターゲットとの類似性評価に対して、類似性操作を要因とする t 検定を行ったところ、類似性条件 (2.4) のほうが非類似性条件 (2.1) よりも得点が有意に高かった ( $t(98)=1.7, p=.09$ )。
- ・ ターゲット集団はそれぞれ内容の異なるステレオタイプの特徴を備えていた。ターゲット集団の同意性・外向性得点に対して集団の一元配置の ANOVA を実施したところ、主効果が見られた ( $F(2, 97)=36.2, F(2, 97)=26.4, ps<01$ )。
  - 同意性得点では MSW (4.3) > MLS (3.8) > MBA (2.9)。外向性得点では MBA (4.2) > MSW (3.3) > MLS (3.2)

### 構成概念

- Brian の精神状態を答えた 8 項目の質問への回答を自己評価と集団評価から予測する重回帰

分析を被験者内で実施し、得られた $\beta$ 係数を従属測度とした。

- 自己への標準化された $\beta$ 係数が投影指標、所属集団への標準化された $\beta$ 係数がステレオタイプ指標として使用された。

類似性が投影とステレオタイプ化に与える効果（仮説の検討）

- $\beta$ 係数に対し、類似性×投影・ステレオタイプの反復測度のANOVAを実施したところ、有意な交互作用が見られた( $F(1, 95)=8.6, p<.01$ )。
  - 投影指標は類似性条件(.42)のほうが非類似性条件(.08)よりも得点が高かった( $t(95)=3.3, p<.01$ )。
  - ステレオタイプ指標は非類似性条件(.36)のほうが類似性条件(.18)よりも得点が高かった( $t(95)=-1.8, p=.07$ )。
  - 投影指標とステレオタイプ化指標は負の相関を示した( $r=-.55, p<.01$ )
  - 上記の結果は、使用されるステレオタイプにかかわらず一貫していた。ステレオタイプ種類×類似性の条件は有意な交互作用を示さなかった。

手がかり種類の効果

- 使用された手がかりの種類は結果に影響を及ぼさなかった。ターゲットの属性（スポーツ好きかどうか、アダムサンドラーが好きかどうか、芸術的才能はあるかどうか）は類似性と投影・ステレオタイプの関係に影響を及ぼさなかった。
- 同意性に関する項目は手がかりの種類に影響されていなかったが、外向性に関する項目はアダムサンドラーが好きな場合、高いと答えられていた（つまり、アダムサンドラー好きは外向的と考えられていた）( $F(1, 100)=11.1, p<.01$ )。ただし、アダムサンドラー好きかどうかは、投影とステレオタイプ化得点には影響を及ぼしていなかった。

## 考察

- 実験1と同様、仮説は支持された。ステレオタイプの内容や類似性手がかりの質は結果に影響を及ぼしていなかった。

## Study 3

### 概要と目的

- 実験1, 2では類似性が投影の使用を促進することがくりかえし示された。しかし、回答が投影とステレオタイプ化のどちらに似ているかという共変関係から結論を導き出していた。実験3では、反応時間を測定することにより、認知プロセスを検討する
- 実験では、交渉をしている銀行員のマインドリーディングを行う。実験1と同様類似性が操作されると共に、当該銀行員、銀行員一般、そしてその場面におかれた自己の反応が尋ねられ、反応時間が測定される。質問の順序が操作され、半数は一般銀行員⇒当該銀行員⇒自己、残りは自己⇒当該銀行員⇒一般銀行員で尋ねられた。
- 実験3ではKlein et al (1992)の課題促進パラダイム（2つ目の処理に必要な情報が最初の処理で使用されていれば、2つ目の処理は速くなる）を利用する。類似性が知覚されている場合には、先に自己を処理するとターゲットの判断が速くなり、非類似性が近くされている場合には、先にステレオタイプを処理するとターゲットの判断が速くなることが予想される
- しかし、活性化のみが判断に影響を与えるのであれば、類似性の影響は見られないはず

## 方法

### Participants

- ・ 大学生 71 名 (男 40 女 31、平均年齢=22.5) が謝金 8 \$ と引き換えに実験に参加した。

### Material

- ・ 参加者はランダムに類似/非類似条件、自己先/ステレオタイプ先条件に割り振られた。実験は Media Lab v2004 というパソコンソフトを使って行われた。
- ・ 参加者はターゲットとの類似性 (非類似性) を伝える情報を受け取った後、短い映像を見せられ、それを見終わった後に、ターゲットの精神状態をいずれかの順番 (自己先/ステレオタイプ先) で答えた。
- ・ 参加者は 2 つのジョークのどちらが面白いと思うか、二つの絵画のどちらがいいと思うか、ある判例で被告は有罪と無罪のどちらだと思うかを答えた。その後、ターゲットとのマッチングが行われ、参加者は Michael という 20 才前半の白人男性投資家 (映像の主人公) とペアリングされると告げられた。
- ・ 参加者が次の画面へ進むと、Michael が上の質問にどう答えたかが表示され、Michael と参加者は似ている/似ていないという情報がフィードバックされた。その後、参加者はターゲットとの類似性を 7 件法で解答した。
- ・ Michael が投資家むけのワークショップに参加している 30 秒程度の映像がうつされた。参加者は投資の内容ではなく Michael の印象に注目するよう教示された。
- ・ 映像では 20 歳代の白人男性がうつされ、彼と彼の交渉相手についての説明が行われたあと、交渉の様子うつされた。
- ・ 映像を見終わった後、参加者は Michael の印象などについての質問に Yes=1 キー/No=2 キーで答えるよう指示され、自己、Michael、投資家一般のそれぞれについて 10 の質問に回答した。質問の順序が操作され、半数は一般銀行員⇒当該銀行員⇒自己、残りは自己⇒当該銀行員⇒一般銀行員で尋ねられた (被験者間)。回答の反応時間が測定された。質問は投資家ステレオタイプ (熱心な、自信のある、負けず嫌いな、主張的な) に関連するものだった。

### Procedure (略)

## 結果

### 類似性操作チェック

- ・ ターゲットとの類似性評価に対して、類似性操作を要因とする t 検定を行ったところ、類似性条件 (4.1) のほうが非類似性条件 (2.6) よりも得点が有意に高かった ( $t(69)=5.37, p<.01$ )。

### 実験 1、2 の追試

- ・ 10 の質問への反応のうち、自己の回答とターゲットの回答の一致を投影指標、ステレオタイプ集団とターゲットの回答の一致をステレオタイプ化指標として、類似性を条件とする t 検定を実施
  - 投影指標は類似性条件のほうが (8.7) 非類似性条件よりも (7.8) 得点が高かった ( $t(69)=2.11, p<.04$ )
  - ステレオタイプ指標は非類似性条件のほうが (9.3) 類似性条件よりも (8.4) 得点が高かった ( $t(69)=1.82, p<.07$ )

- この結果は、順序や手がかりバージョンの影響を受けなかった。

#### 反応時間の分析

- 250ms 以下または被験者内の平均から標準偏差の3倍を超過する反応時間を切り捨てたものを従属変数として、類似性×順序のANOVAを実施した。
  - 交互作用が有意で( $F(1, 70)=7.26, p<.01$ )、仮説どおりのパターンであった。
  - 非類似性条件では集団評定が先に来た場合の方が(1842.0)自己が先に来た場合(2166.0)よりもターゲット評定の反応時間は促進された( $t(32)=1.84, p=.07$ )
  - 類似性条件では自己評定が先に来た方が(2040.9)集団評定が先に来た場合(2449.5)よりもターゲット評定の反応時間は促進された( $t(35)=2.00, p=.05$ )。
  - 反応時間を除外しない分析や、その他の方法で除外、変換したうえでの分析でも同様の結果が得られた。
- 類似手がかりの種類、類似手がかりのバージョンの影響は見られなかった。

#### 考察

- 新しい行動、操作、ステレオタイプを用いても実験1, 2の結果は追試された。さらに反応時間を測定して得られた結果は、知覚者が類似性知覚に基づいて投影とステレオタイプ使用のふさわしさに敏感であることを示している。

## GENERAL DISCUSSION

#### 結果のまとめ

- 3つの実験から、人々が他人の心を読む際にどのようなプロセスを経ているかが検討された。ターゲットへの類似性が知覚された場合には、投影が多く、ステレオタイプが少なく使用された。一方、非類似性が知覚された場合には、逆であった。
- 類似性の操作は、限られた手がかりだけから類似性を(過度に)一般化する知覚者の傾向を利用したものだった。いくつかの属性が似ていることを知覚するだけで、知覚者は自分の欲求や態度をターゲットに重ね、似ていないことを知覚すると、フラタニティメンバーから図書館司書にいたるまで、あらゆるステレオタイプを使用した。
- 一連の研究を見ると、単に便宜的な問題だけでなく、適切さも考慮した上でマインドリーディングが行われていることが伺える。このようなフレキシブルですばやい社会的判断のツールの存在は、知覚者に利益をもたらす一方で、危険をもたらす場合もある。

#### Boundaries and outstanding issues

- 本研究では、マインドリーディングのツール全てを検討したわけではない。行動をとりまく状況(e.g., Karniol & Shomroni, 1999; Reeder et al., 2002; Trope, 1986)や第三者(e.g., Chen, 2001)も他の研究でツールとして検討されている。
- 別のツールとして強力なのは、感情表出。特に自己評価的感情を含む場合は重要(Tangney & Fischer, 1995)。表出は行動と結果に関わる行動であって、その状況におけるターゲットの態度や意図をよく示す(Ames, Johar, & Kammrath, 2004)。これらのツールも考慮したモデル化が望ま

れる。

#### Mechanisms: Application and activation

- ・ 実験3の結果は、適用過程の反映とも、活性化過程の反映ともとれる。マインドリーディングではどちらのメカニズムも稼働していると考えられる。
  - Kundaらの研究(Kunda et al., 2002; Kunda & Spencer, 2003)は、本研究の非類似条件でステレオタイプの活性化が生じていたことを示唆している。
  - ただし、自己が活性化していたかはわからない。自己の様々な側面は活性化、プライミングされうるという知見(e. g., Davis et al., 1996; Markus & Kunda, 1986; Trafimow, Triandis, & Goto, 1991)と、専門知識が多いためにアクセスしやすい(と思っている)状態があるために、どんな状況でも自己の内的状態は素早くアクセスされるという知見(e. g., Gopnik, 1993)の両方がある。
- ・ 実験3の結果はステレオタイプの活性化効果を示してはいるが、自己の活性化効果は示していない。ただし、活性化はターゲットとの類似性の効果を受けており、単に事前に活性化された構成概念をあてはめるだけでなく、そのあてはまりの良さも考慮されている。

#### Perceived similarity

- ・ 本研究では、過度の一般化傾向を利用して類似性知覚を操作した。別の研究では、ターゲットと似ているところ/似ていないところを自己生成してもらうことで類似性を操作している(Ames, in press-b)。その場合も類似性は操作可能であり、本研究の結果と同じ結果が得られている。
- ・ また、類似性が独自性欲求の個人差の影響を少なくとも部分的には受けていることが示されている(cf. Snyder & Fromkin, 1980)。
- ・ つまり、過度の一般化、選択的注意、動機のすべてが類似性知覚に影響をもたらしている。知覚された類似性の調整要因としてはたらくは、今後も重視していく必要があるだろう。

#### Portraits of projection and stereotyping

- ・ これまでのステレオタイプ研究では、ステレオタイプを用いないときに何が起きているかを(認知的な努力や動機を必要とする)個別化でしか説明してきていなかった。本研究は個別化以外のより努力を必要としない代替過程として、投影を指摘。
- ・ しかし、ステレオタイプを怠惰さやみじめさに縛り付けることでは投影が生じる条件を明らかにすることができない。いつステレオタイプ化、個別化、投影するのかについて、より豊かなモデルの構築が必要。
- ・ バランス理論の観点からいうと、本研究で検討した類似性(自己-ターゲット)以外にも類似を検討すべきペアは2つある(自己とターゲットの所属集団、ターゲットとターゲットの所属集団)。
- ・ ただ、本研究の結果をみると、一つのペアの類似性がわかると残りのペアの類似性もそれに対応する。本研究のモデルは非類似性知覚を特徴付けるものとして、バランス理論を考慮できる。
- ・ 同様に、これまでの投影研究では投影を用いないときに何が起きているかを、ステレオタイプからは説明していなかった(e. g., Clement and Kruger, 2002)。ステレオタイプ化を組み入れることにより、投影の性質そのものも明らかにしていくことができるだろう

#### Accuracy and distortion

- ・ 最近の研究では、社会生活や関係性の維持において正確なマインドリーディングが欠かせないこ

とが指摘されている (Ickes, 1997; Mayer, Caruso, & Salovey, 1999)。しかし、何をもって正確とするかが系統的に設定されてきていない。本研究の知見はこの問題を直接解決することはできないが、その枠組みの提供の一助となるかもしれない。

- 本研究のモデルでいうと、正しいマインドリーディングとは、他に手がかりとなるものが観察できないときに、ターゲットとの類似性に基づいて、適当な方略を使用できる人。
- しかし同じ傾向が歪みをもたらす場合もある。ボトムアップの処理が適当な結論を導く場合でもトップダウンのツールが使われてしまうかもしれないし、類似性知覚が誤って行われる場合もある。類似性知覚にもとづく投影は、もとなる内観と同程度にしか妥当なものにならない。多くの研究で内観があてにならないことは示されている (Van Boven & Loewenstein, in press; Wilson, 2002)。不正確さを研究することにより、歪みが偏見や有害な対立、社会的帰結をもたらす先行因を明らかにすることもできるだろう。

#### Final thoughts

- 歴史上の偉大な思想家たちは、他者が何を考え、欲し、感じるかを理解すること、つまり“他者の心の問題”は解決不可能だと考えてきた。
- しかし、日常生活に目を向けると、人々はこの問題に毎日何度も遭遇して解決している。本研究では、この日常生活における解決方法を検討した。
- このツールキットの使用についての知見を深めていくモデルは、日常生活における社会的判断や、マインドリーディングのマジックのより深い理解へとつながるだろう。