

# 生き物らしさを感じる要因としてのインタラクティブ性と自律性

松尾 太加志

（北九州市立大学文学部）

key words : 生き物らしさ, インタラクティブ性, 自律性

Bassili(1976)は2つの円の動きの時間的随伴性と空間的配置を変数として、インタラクションや意図性について検討した。Bassiliは変数の質的な変化を検討したが、松尾(2007)は、距離や遅れの値を系統的に変化させ、マウスポインタの動きに追従する対象に自律性やインタラクティブ性を感じるか検討した。その結果、距離や遅れが小さくなるほど、インタラクティブ性は高く、自律性は低くなる結果を示した。ただし、自律性に関する判断項目に相当するものが「意思がある」しかなく、明確ではなかった。また、時間変数は絶対的なものでなく、たまたま設定した遅れ時間の結果である可能性も考えられた。そこで、本実験では、判断項目に「自ら動いている」を追加するとともに、遅れ条件の時間を変更した実験を行った。

## 方法

**被験者** 人間関係学科の1年生対象の「基礎心理学」受講の学生59名（男17名，女42名）。

**刺激** 松尾(2007)の実験で用いた刺激とほぼ同様で、マウスポインタを追従するオブジェクト（白色半径10dots）の動画刺激各約15秒を用いた。ポインタの動きは、一定のスピード（約190dots/s）で楕円軌道を描くターゲットを実験者が追いかけるように動かした。オブジェクトのポインタの動きに対しての遅れ時間（遅れ条件）のみ松尾(2007)と異なり、0.25s, 0.75sの2条件、ポインタに対しての距離のとり方（距離条件）は5dots, 50dots, 100dotsの3条件を設け、6種類の動画刺激を作成した。

**装置** 動画刺激はコンピュータ(Panasonic Letsnote CF-R5)上でWebブラウザ(Internet Explorer 6.0)により提示させた。800×600dotsの解像度で100インチのスクリーンに呈示した。なお、刺激作成時に使用したターゲットはほとんど見えることはなかった。

**手続き** 200人程度収容の教室で行った。遅れ2条件と距離3条件の組合せの6つの動画刺激を2つずつ組み合わせ、継時的に対で提示した。15の組合せをランダムな順序で提示し、5つの項目「自ら動いている」、「意思がある」、「反応がよい」、「従順である」、「生き物らしい」について、2つの刺激のうちどちらが当てはまるか選択回答させた。

## 結果および考察

5つの項目について、遅れ条件×距離条件の各組合せで選択回答割合を算出し、サーストンの比較判断の法則により距離尺度を求めた（図1）。自律性は距離が長く遅れが小さいほど高いが（図1 a,b）、インタラ

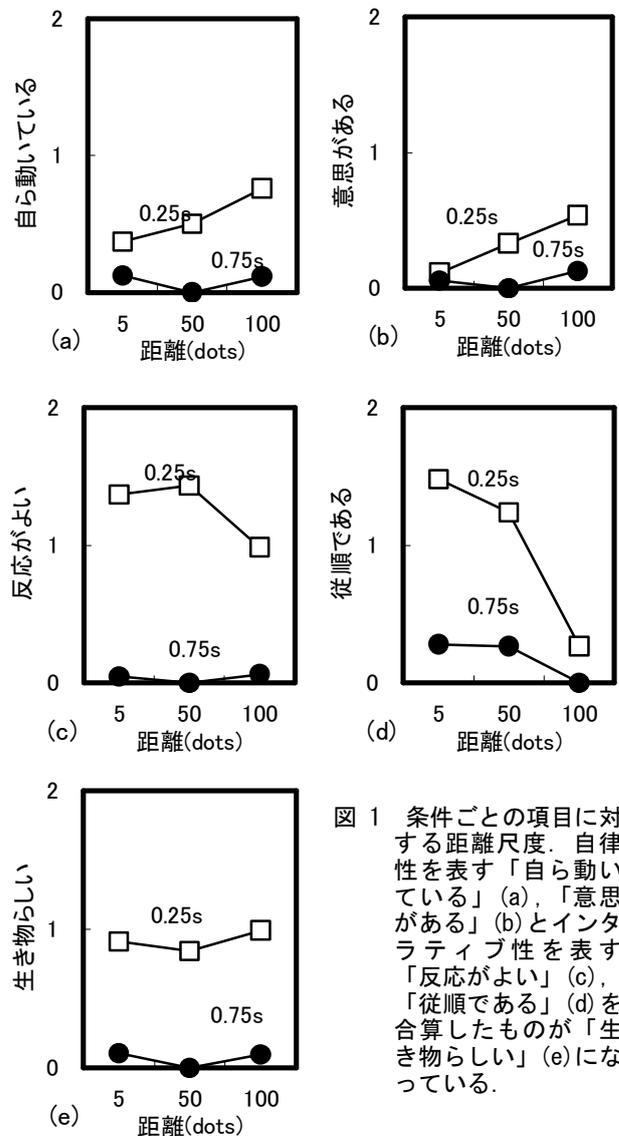


図1 条件ごとの項目に対する距離尺度。自律性を表す「自ら動いている」(a)、「意思がある」(b)とインタラクティブ性を表す「反応がよい」(c)、「従順である」(d)を合算したものが「生き物らしい」(e)になっている。

クティブ性は双方とも小さいほうが高くなっている（図1 c,d）。生き物らしさ（図1 e）は、自律性とインタラクティブ性を合成したような反応を示しており、生き物らしさが自律性とインタラクティブ性によって決まることが示唆された。

## 引用文献

Bassili, J. (1976). Temporal and spatial contingencies in the perception of social events. *Journal of Personality and Social Psychology*, 33, 680-685.

松尾太加志 (2007). 追従の動きに対して生き物らしさを感じる要因の対比較による分析 日本認知心理学会第5回大会発表論文集, 31.

(MATSUO Takashi)

本研究の実験は、北九州市立大学文学部人間関係学科白石智也氏の2007年度卒業論文として行なわれました。