

Title	被害者の視線に対する攻撃者の認知が攻撃行動に与える効果
Author(s)	福原, 省三
Citation	対人社会心理学研究. 2006, 6, p. 7-14
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/8474
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

被害者の視線に対する攻撃者の認知が攻撃行動に与える効果

福原省三(活水女子大学文学部人間関係学科)

攻撃に動機づけられた30人の女性参加者と、そうでない女性参加者30人が、不当に攻撃されたことへの報復として、サクラに電気ショックを与えることが許された。そのときサクラは(1)長く見つめる(高視線)、(2)短く見つめる(低視線)、(3)すぐに目をそらす(視線回避)の操作を行った。攻撃に動機づけられない参加者が与えたショックは弱く、しかもサクラの視線の影響を受けなかった。攻撃に動機づけられた場合には、低視線及び視線回避の参加者は強いショックを与え、逆に高視線の参加者は弱いショックを与えた。重回帰分析の結果から、攻撃場面で長く見つめられた高視線の参加者はサクラの視線を緊張と受けとめ、そのために攻撃を抑制したと考えられた。この参加者は長い視線に対する認知と、与える攻撃の強さとの間で葛藤状態にあったと解釈され、そこから逃れようとする参加者の行動を説明するために、親和葛藤理論に対比して攻撃葛藤仮説が提唱された。

キーワード: アイ・コンタクト、視線回避、攻撃、電気ショック、攻撃葛藤仮説

問題

Argyle & Cook(1976)は動物のジェスチャーについて特に視線に関する諸研究を整理し、多くの動物においては視線がさまざまな社会的合図として機能し、状況次第で攻撃や逃走の信号になっているとまとめている。特に闘争場面における視線回避は宥和の合図として攻撃者から逃れる有効な手段であり、この原則は霊長類においては共通した事実であろうと結論づけている。

人間の非言語的行動は発生学的には動物のジェスチャーに起源を持つが(Argyle & Cook, 1976)、これまで社会心理学の研究領域では、視線の機能は専ら情報交換、相互作用の促進あるいは魅力・好意などの親和性の側面から追及されてきた。それら成果の多くは主として1970年代に積み重ねられているが、視線の肯定的機能として体系的にまとめられ(Argyle & Cook, 1976; Patterson, 1983; Richmond & McCroskey, 2004)、多くの理論が提唱されてきた。その一方で、人間の視線が持つ脅威、攻撃機能はほとんど追及されてこなかった。

従来、攻撃実験では言語的な侮辱によって参加者に敵意を動機づけ、電気ショックによる攻撃量を測定する方法が多くとられてきた(Buss, 1966)。侮辱操作によって参加者は強い嫌悪を示すが、しかし怒りや敵意の感情、攻撃行動を示さないことも報告されている(Kotsch, 1972; Savitsky, Izard, Kotsch & Christy, 1971; Tomkins, 1963)。ところが Savitsky(1970)は怒りや喜びなどの顔の表情を操作すると、参加者の攻撃行動に影響を及ぼすことを報告している。視線は顔の表情の1つの要素であるが、他の要素から独立した指標であることは多くの研究によって明らかになっているが、視線行動と攻撃行動との関係を対人場面で実験的に直接扱った研究はこれまでわずか2編しか見当たらない。

Kotsch(1972)の実験は教育における罰の効果として行

われ、侮辱条件と非侮辱条件に分けられた男性参加者が単語リストを口頭でサクラに与え、回答間違いに対して電気ショックを送る設定であった。攻撃の際にサクラの視線パターンが3つに操作された。得られた結果は予測どおり言語的侮辱は参加者に嫌悪を生じさせたが、攻撃のショック強度、長さには影響を与えなかった。しかし視線効果はみられ、ショック強度は視線回避条件で高く、高視線条件で最も低く、普通条件では他と有意差はないもののその中間であった。この結果から著者は攻撃事態においてサクラの長い視線は参加者に脅威として、視線回避は従属の表出として知覚されたと解釈したが、この解釈は、直視が怒りを伝達し視線回避が恐怖を伝達するとした Adams & Kleck(2003)や Adams, Gordon, Baird, Ambady, & Kleck(2003)に一致する。Kotsch(1972)はさらに Zimbardo(1970)の非個性化理論に依拠して、参加者は多く見つめる相手を悪意に満ちた罰せられるべき存在としてよりも、特性を持った個人としてみなされるべきだと意識したと解釈した。

Ellsworth & Carlsmith(1973)も非個性化理論に基づき、頭を下げた視線回避は自分を非個性化することであり、他者からの攻撃を受けやすいであろうと予測した。サクラの悪意によって攻撃欲求を喚起された男性参加者に、電気ショックによる報復のチャンスが与えられた事態において、攻撃直前にサクラが参加者を見返す視線条件と、目を逸らす視線回避条件が設定された。この手続きが参加者間デザインと参加者内デザインの下で実施され、参加者間デザインでは予測どおり、攻撃条件の視線回避条件でより多くの攻撃量が示された。ところが参加者内デザインでは逆に視線条件で多くの攻撃量が示され、特に攻撃に動機づけられてはいない好意条件の視線条件で顕著であった。Ellsworth & Carlsmith(1973)は相反する結果を次のように解釈した。参加者にとってサクラの視線は不

快刺激であり、参加者はサクラを見ることを止めさせようとした。しかし攻撃の度に貫して見られる参加者間デザインでは、参加者にはサクラの不快視線を止めさせる手段がなく、不快視線を回避するには自らの攻撃を少なくするしかなかった。一方、参加者内デザインではサクラの視線が変動しているため参加者はこれを統制できると思い、サクラを見ることを禁止させようと、罰としてショックを多く与えたというものである。

彼女らの解釈は卓越した議論と評価されているが (Rutter, 1984)、しかし参加者内デザインでは同一人物であるため好意条件と攻撃条件の操作ができず、得られた結果でも参加者の攻撃欲求に有意差はなかった。ところが彼女らは攻撃欲求の有無に関わらず、両条件の参加者とも不快視線を禁止しようとして攻撃量を増加させたと解釈した。結論として彼女らは非個性化理論の仮説を離れ、参加者が相手の視線をどう解釈し、それに対してどんな方略を持っているかによって攻撃量が決定されるとした。

本研究はこれら 2 つの研究を基に、視線の攻撃機能について女性を参加者として更に検討するが、その際に Kotsch(1972)の実験はショック強度について、Ellsworth & Carlsmith(1973)の実験は回数についての予測を可能にする。即ち、非個性化理論に従えば、相手を見つめることは一個人としての自己の存在を強調することであり、強い攻撃から免れることになろうし、逆に頭を下げた視線回避は自分を非個性化することになり、強い攻撃の対象になりやすいと推測される。一方、ショック回数については Ellsworth & Carlsmith(1973)の方略仮説に従うことが出来る。ショックを送るたびにサクラの視線に出会う参加者はそれを不快と感じ、長く見つめられている高 Eye Contact(以下 EC と略)条件では攻撃回数を減らすことによって長い不快視線から逃れようとするであろう。それに対し視線回避条件では、参加者はサクラの不快視線に出会うことがないために回数を減らす必要はないであろう。また低 EC 条件ではサクラから見つめられる時間は短い、もしそれが不快ならショック回数を減らし、その分強度で攻撃する方略をとると推測される。

以上の推論から仮説は次のように示される。

仮説 1 攻撃に動機づけられていない参加者は、サクラに与えるショック回数、強度とも EC の影響を受けないであろう。

仮説 2(a) 攻撃に動機づけられた場合、サクラから長く見つめられる高 EC 条件の参加者は、全く見られない視線回避条件の参加者よりも、サクラに与えるショック回数を減らし強度を弱めるであろう。

仮説 2(b) 攻撃に動機づけられた場合、サクラから少し見られる低 EC 条件の参加者は、サクラに与えるショック回数を減らし強度を強めるであろう。

方法

実験参加者とデザイン

一般に女性は男性よりも相手を多く見るだけでなく、視線に対する感受性が強く、視線の意味を重視する傾向にある (Exline, 1971; Kleinke, Bustos, Meeker, & Staneskie, 1973)。また、視線の影響を強く受けやすく、そのため視線を用いた競争ゲームに積極的に参加すると報告されている (Foddy, 1978; Fromme & Beam, 1974)。そこで本研究では女性を参加者とし女子学生 60 名(平均年齢 = 18.9, $SD = 0.86$)に依頼した。独立変数はサクラが参加者に示す 2 水準の攻撃態度(非攻撃的、攻撃的)と、3 水準の視線量(視線回避、低視線、高視線)であった。従属変数として参加者がサクラに与える電気ショックの回数と強度を測定した。

手続き

第 1 セッションでは、実験開始前に参加者とサクラは別室で待ち合わせ、このとき非攻撃条件ではサクラは参加者に挨拶だけして自分からは話しかけない。攻撃条件では一切話さず、話しかけられても答えずに無視した。しばらくして実験者が入室し実験室に案内した。実験室に置かれた机の真中を高さ 25cm の衝立て仕切り、相手の手元が見えないようにした。実験者は 2 人を紹介した後に教示を与え、実験の目的は妨害刺激によるストレスの発生が作業能率に与える影響を調べることと説明した。実験の方法は、一方の人が知能検査を行っている間に他方の人がヘッドホーンを通して雑音を送り、次に役割を交代して行くと教示した。くじ引きによって最初はサクラが妨害者となるようにし、参加者にはクレペリン用紙を見せて検査の仕方を説明した。検査は 1 分ごとに区切り 6 分間行われるが、参加者には集中して良い成績を上げるよう動機づけ、また生理学の大切なデータを得るためにも 2 人が真剣に臨むよう要請して退室した。終了後に再び入室し参加者には別室で質問紙への記入をお願いして、その間に電気ショックの準備をした。質問紙は雑音の回数、雑音の不快感、集中力、相手への怒り、相手の印象の 5 項目が 7 段階尺度で構成されていた。

参加者が質問紙の記入を終えた後、第 2 セッションについて説明した。刺激の違いによる作業成績の差を分析したいという理由から、今度は参加者に電気ショックを送るようお願いした。ショックは人体への危険がないことを説明し、安心して実験に臨めることを納得してもらった。相手の参加者にも実験室でその説明を行っているが、2 人の了解

が得られれば実験したい旨を伝えた。実験は 6 分間連続して行い、与えるショックの回数も強さも自由とした。参加者に実験手順を書いたメモを渡し、特に次の 2 点について注意を与えた。(1)相手にショックを受ける心の準備ができるよう、送る前には必ずブザーで予告すること。(2)心の準備は生理的変化となって目に表れるはずだから、ブザーが鳴っている間相手の目を見てまばたきの回数を数えること、であった。参加者が実験室に入ると、机の上にショック器が置かれサクラの手にコードの先端が取り付けられていた。ショック器は強度が 8 段階まであり、レベルを上げるごとに強い高周波の光と放電音を放つ。そばにはショック器に連結された別の計測器が置かれ、その数値は相手の皮膚反応であると称して実験場面に臨場感を与えた。実験者は実験の説明を終えると、サクラの了解を再度確認するかたちで退室した。実験終了後、実験者は再び入室し別々の部屋で質問紙記入を依頼した。質問は相手の視線量、視線への不快感、相手の表情、緊張度、相手への怒り、実験への不快感など 10 項目であった。実験終了後、攻撃条件の参加者には相手はサクラであったこと、電流は流れていなかったことを告げ、実験の性質上やむを得なかったことを丁寧に詫言し理解を求めた。

攻撃欲求の操作

第 1 セッションで実験者は、サクラが与える雑音の回数は 1 分間に 7~8 回を基準とするよう依頼した。しかし非攻撃条件では 1 分ごとに間を取りながら、3~4 回だけ雑音を送った。攻撃条件ではサクラは間をとらず、しかも 1 分間に 18~20 回送り参加者の怒りの感情を高めた。このようにして非攻撃条件と攻撃条件の違いは雑音の回数とその送り方だけになるよう、その他のサクラの態度は両条件で統一した。

視線操作

両者の EC が完全に成立し、それを互いに確認できるようにするためにブザーを用いた。ブザーは一度押すと 4 秒間断続的に鳴るが、その間にサクラは計算作業を止めている。視線回避条件では回避を相手に分からせるため、1 回目のブザーで一瞬参加者を見てすぐに目を落とし作業を続けた。同様に低視線条件では 2 回目のブザーまで見て(約 2 秒)、高視線条件では 4 回目(約 4 秒)まで見て、その後作業を続ける。参加者はこの間サクラのまばたきを数えるよう指示されており、こうして 3 つの EC 条件が成立する。サクラは実際に 1~2 回まばたきをし、視線操作に気づかれないようにした。

観察・記録

観察者が仕切りカーテンの後から参加者の視線を観察した。操作ボタンを押すとその回数と時間がコンピューターに記録された。参加者の攻撃態度条件と視線条件の配分はカードによって決めた。サクラは同性で、予め印象評

定に差がないことを確認された 2 名であった。サクラへの実験目的の説明は、サクラの視線が相手に与える印象の違いを比較することとし、そのためサクラには視線以外の表情を常に中性的に保つよう要請し、前もって十分に訓練した。攻撃条件、視線条件への参加者配分はサクラが引くカードによってランダムになされた。

結果

攻撃欲求の操作

操作された参加者の攻撃欲求の違いを検討するため、質問紙での「サクラに対する怒り」の反応を指標として分散分析を行ったところ、攻撃条件のほうが非攻撃条件よりも怒りは有意に強かった($F(1, 54) = 32.96, p < .001$)。また「サクラの印象」を指標として 2 名のサクラと攻撃態度を要因とする 2 要因分散分析を行ったが、印象の主効果及び攻撃態度との交互作用は認められなかった。これらの結果は操作の妥当性を示す。

視線量の操作

参加者がサクラに返した視線量の観察結果を分析したが、視線回数はどの視線条件においてもショック回数にほぼ 100% 一致し、したがって参加者はショックを送るたびに確実にサクラを見ていたといえる。しかし一回の視線の長さについては、4 秒間サクラを見るよう指示されていたが、参加者全体で平均 2.62 秒であり、有意差はないものの全ての視線条件において指示を下回った(2.29~2.82 秒)。そのため低視線条件と高視線条件では EC の長さに差がなく、低視線条件で得られた結果は EC そのものの効果といえるが、高視線条件での結果は EC プラス「サクラの長い視線に対する参加者の認知」の効果となる。

視線がショック量に与える影響

回数と強度を指標とし、それぞれに攻撃態度と視線量を要因とする 2 要因分散分析を行った。その結果、回数($F(1, 54) = 20.02, p < .01$)と強度($F(1, 54) = 4.73, p < .05$)のどちらにも攻撃態度の主効果がみられ、非攻撃条件では攻撃量は抑制されていた。また、この条件において視線条件による変化は回数、強度ともにみられなかった。これらの結果は、攻撃に動機づけられていない参加者は視線の影響を受けないとした仮説 1 を支持する。

次に攻撃条件についてみると、ショック回数では視線条件による影響はみられなかった。しかし Table 1 にみられるように強度において大きな変化があり、そのため強度を指標とした攻撃態度と視線量を要因とする分散分析の結果に交互作用($F(2, 54) = 3.31, p < .05$)がみられた。下位分析の結果、攻撃条件における高視線条件の強度は視線回避条件よりも低く($t(18) = 3.12, p < .01$)、また低視線条件よりも低かった($t(18) = 2.41, p < .05$)。このように攻撃条件での強度は、視線回避条件で強く、高視線条件で最

も弱く示されたが、この結果は仮説 2(a)を支持する。高視線条件で示された強度が非攻撃条件以下の低い水準であることからすれば、視線回避条件と低視線条件の参加者が攻撃を促進したというより、高視線条件の参加者では攻撃が極端に抑制されたと解釈すべきであろう。

Table 1 電気ショック強度の平均と標準偏差

視線条件	攻撃態度	
	非攻撃	攻撃
視線回避	2.40(1.14)	3.81(1.57)
低視線	2.20(1.26)	4.14(2.58)
高視線	2.55(1.36)	1.96(0.82)
計	2.38(1.28)	3.30(2.08)

このように攻撃条件において視線パターンはショック回数には影響せず、強度にのみ効果をもたらしたが、両者の関係を探るために相関係数を算出した。参加者全体でも $r = .20$ と低く、特に攻撃条件の低視線条件では $r = -.14$ 、高視線条件では $r = -.20$ と、有意ではないが負の相関がみられた。そこで回数と強度は別々の指標として分析することが適当だと考え、攻撃手段として実験中にどのような方略が取られたかを分析するために、実験セッションを3分割し回数と強度の時間的変化を算出した。Table 2をもとに時間変化と攻撃量(回数、強度)を指標として2要因分散分析を行ったところ、低視線条件においてのみ交互作用が認められた($F(2, 48) = 3.24, p < .05$)。即ちこの条件では実験が進むにつれて参加者は次第にショック回数を減らし、逆に強度を増していったと考えられる。時系列分析によるこの結果は、仮説 2(b)を間接的に支持するといえよう。

Table 2 攻撃条件における電気ショックの回数と強度の時間的変化

ショック回数	視線条件	強度		
		前半	中半	後半
回数	視線回避	3.89(1.1)	3.78(1.3)	3.23(0.9)
	低視線	4.25(1.2)	3.63(1.4)	3.63(0.9)
	高視線	4.22(1.7)	2.89(1.7)	3.44(1.4)
強度	視線回避	2.92(1.92)	4.48(1.43)	3.13(2.00)
	低視線	2.39(1.14)	4.72(2.35)	5.20(3.87)
	高視線	1.69(0.99)	1.73(1.12)	1.77(0.99)

ショック量の規定因

視線量以外にショック量に影響を及ぼしたと思われる要因を知るために、ショック回数と強度をそれぞれ目的変数とし、質問紙反応を説明変数として、攻撃条件、視線条件

別に重回帰分析を行った。質問紙反応のうち比較的高い相関がみられた変数を除外し、第1セッション後の反応から「雑音に対する不快感」と「相手に対する怒り」を、第2セッション後の反応からは「相手の視線に対する不快感」、「実験への不快感」、「相手の緊張度」、相手に与えた「ショック回数」もしくは「ショック強度」の6変数を投入し、ステップワイズ法で分析した。その結果、非攻撃条件においてはショック回数、強度ともに有意な変数は見つからず予測式は成立しなかった。即ち、実験中の不快感やサクラの視線行動は攻撃に動機づけられていない参加者の攻撃量に何ら影響を及ぼさず、参加者は単に実験に要求されたレベルのショック量を与えていたと考えられる。

Table 3 攻撃条件におけるショック強度の重回帰分析

視線条件	説明変数	標準偏回帰係数	決定係数	t	df	
視線回避	実験への不快感	0.63	0.74	2.74	(3, 6)	*
	雑音への不快感	0.72	0.74	2.55	(3, 6)	*
低視線	雑音への不快感	-0.80	0.95	7.01	(4, 5)	**
	相手への怒り	0.70	0.95	6.33	(4, 5)	**
高視線	実験への不快感	-0.38	0.84	2.45	(2, 7)	*
	相手の緊張	-0.92	0.84	5.92	(2, 7)	**

* $p < .05$

** $p < .01$

一方、攻撃条件の場合、ショック回数ではどの変数も決定係数が有意に達せず、非攻撃条件と同様に予測式は成立しなかった。ショック強度についてはTable 3のように各視線条件で有意な説明変数が得られた。これを見ると、強いショック強度を決定づけた変数は視線回避条件では実験、雑音への不快感であり、低視線条件では更にサクラに対する怒りが加わった。ところが高視線条件では「相手の緊張」の変数が強く負の方向で得られていることから、高視線条件で示された極端に弱いショック強度は、参加者がサクラを緊張していると認知したためだと説明される。

考察

質問紙反応では、有意差はないものの非攻撃条件と攻

攻撃条件とにかかわらず、視線条件の参加者はサクラの視線をやや不快から不快と報告していた。にもかかわらず非攻撃条件ではショック回数、強度ともに抑制され、EC もしくはサクラの視線の影響を受けなかった。この結果は Kotsch(1972) の非侮辱条件及び Ellsworth & Carlsmith(1973)の参加者間デザインにおける好意条件での結果に一致する。

攻撃条件についてみると、視線回避条件でもっとも強い攻撃が与えられ、この結果は 3 つの実験で一致する。本実験の重回帰分析の結果からすると、ショック強度に影響を及ぼした変数は実験そのもの、あるいは不当に送られた雑音への不快感であった。この条件では不快視線は生ぜず、したがってショック回数と強度の方略も必要なく、そのため強い強度が与えられたものと思われる。

次に攻撃における視線条件についてみると、低視線条件で強いショックが与えられ、逆に高視線条件では極端に弱いショックが与えられた。この結果は男性参加者を用いた Kotsch(1972)及び Ellsworth & Carlsmith(1973)の結果とも一致し、男女ともに多く見つめるサクラに対してはショック強度を弱めたと結論される。その理由として Ellsworth & Carlsmith(1973)は、攻撃場面で相手からの視線は不快であり、参加者は視線を避けようとしたが、しかし攻撃の度に見られるために回避することができず、参加者は攻撃を諦めたと解釈した。この解釈の真偽を確かめるため、本実験中に参加者がサクラに与えたショック回数と強度の時間的変化を分析したところ、低視線条件においてのみ相互作用が認められた。即ち、Ellsworth & Carlsmith(1973)の解釈通り、低視線条件の参加者はサクラの視線を不快と感じ、見ることを止めさせようと罰としてショックを与えようとしたが、自ら不快を被ることになり回数を減らして強い強度で報復しようとした、と解釈される。重回帰分析の結果はこの解釈を裏づけ、この条件で参加者が与えたショック強度を説明する変数は自分が被った雑音への不快感ではなく(負の回帰)、サクラへの怒りであった。単相関でもサクラに対する怒りと不快視線との間に $r = .72(p < .01)$ がみられ、本実験での低視線条件の参加者は嫌な視線を避けつつも攻撃を諦めなかったことを示している。Ellsworth & Carlsmith(1973)の結果でも時間経過に伴うショック回数の減少はみられたが、回数と強度が合成されていたために両者の相補関係は分析されていない。このように Ellsworth & Carlsmith(1973)の視線条件での解釈は本実験の低視線条件で当てはまったことになるが、しかし参加者が攻撃を諦めた結果と続行した結果の両実験での違いは、サクラが与えた視線の刺激値の差か、もしくは男女の参加者が用いた方略による違いなのかは分からない。

次に高視線条件について考察すると、参加者はなぜ低

視線条件と同じ方略を用いなかったのか。両条件を比べてみると、ショックを送るときの最初 2 秒間の EC は共通するが、その後高視線条件ではさらに 2 秒間相手から見続けられた点で異なる。この一方視こそ、それを参加者がどう認知したかが両条件で著しい結果の違いをもたらした原因である。そこでサクラの高視線に対する参加者の認知を質問紙反応によって分析したが、高視線認知と攻撃を動機づけるなどの否定的変数との間にも相関がなかった。そのため、視線への不快感や怒りを喚起された低視線条件の参加者と同じ方略を用いる必要がなかったのかもしれない。しかし、参加者は攻撃直前に 4 秒間サクラを見るよう指示されていたが、高視線条件では平均 2.7 秒しか見ていない。それ以上見つめられなかったと解釈されるが、その長い視線を否定的に認知しなかった反応には疑問が残る。

Kotsch(1972)においても同様に、サクラに対する嫌悪、軽蔑、怒りの認知は視線回避条件と高視線条件とで有意差がなく、従って両条件でのショック強度の違いは参加者の敵意に基づくとはいえなかった。彼は、参加者は実験者によって反応がモニターされていることを意識し、敵意情緒の表明を避けたと解釈した。このように、攻撃実験あるいは支配性実験においてはしばしば行動と認知に非一貫性がみられる。例えば Kleinke & Pohlen(1971)の囚人ジレンマゲームで、競争条件の参加者は高視線条件で最も競争的に参加したが、この条件のサクラをもっとも友好的、誠実と評価した。著者らは、サクラの高視線が参加者に社会的に望ましい評価を与えるよう圧力として働いたのかもしれないと解釈したが、結果の非一貫性に対して根拠が薄い推測のように思われる。本実験では、高視線条件での弱いショック強度を説明する変数は、唯一、重回帰分析で得られた「相手の緊張」であった。単相関でも強度との間に $r = -.84(p < .01)$ の高い相関がみられ、これがショック強度を抑制した直接の変数といえる。では何故、参加者は相手の長い不快視線を避けながらも、それに嫌悪を抱かず相手の緊張と認知し攻撃を抑制したのであろうか。文献を参照しながら、その認知過程について推測してみたい。

おそらく参加者は実験の初期において予期せぬ長い視線に当惑し、その意味を読み取ろうとしたが、表情や状況の手がかりがないまま意図を測りかね、対応に戸惑っていたと思われる。このような状況での不快視線に対する反応について Ellsworth, Carlsmith & Henson(1972, p.311)は“視線はきわめて含意的刺激であり、見られる側に何らかの反応を要求するが、適切な反応がみつからない状況では緊張が高まり状況から逃れようとする”と指摘している。そこで攻撃場面での参加者の認知過程につ

いてみると、Reis(1981)、Ohbuchi & Kambara(1985)によれば、“攻撃者は敗者として認知されることを避けようとするが、同時に敵に対してもフェアでないと思われたい”、印象操作が働くことが知られている。Kotsch(1972)の解釈でみたように、本実験の参加者も「あからさまな攻撃」(山口, 1980)である強度を強めればアンフェアとみなされる心配があり、さりとて「ひそかな攻撃」である回数を増せば自ら不快をこうむることになり、いずれにしても参加者が攻撃欲求を満たそうと思えばその手段と程度において葛藤を体験することになる。攻撃をあきらめるか認知的に逃避するしかない参加者は「相手は電気ショックに緊張している」と認知することによって、“自らも敗者として屈することなく攻撃願望、実行水準ともに抑制した”(大淵, 1987, p.119)と推測されまいか。それに対し視線回避、低視線条件ではサクラの視線行動は、“参加者に注意、覚醒、関与を促さず”(Kotsch, 1972; Ellsworth & Langer, 1976, p.122)、そのため葛藤を体験する必要はなかったと思われる。これらの参加者では不快視線の認知と攻撃行動とに一貫性がみられた。

Table 4 親和葛藤理論と攻撃葛藤仮説の対比

	親和葛藤理論	攻撃葛藤仮説
基本動機	親和動機	攻撃動機
接近の力(+)	親和欲求(好意、協力) 情報探索(相手の態度、意図)	攻撃欲求(制裁、報復、支配) 情報探索(相手の態度、悪意)
回避の力(-)	不安・恐怖(内面をみられる不安) フィードバック(相手の否定をみる恐さ)	不安・恐怖(社会的罰、正当性、公正) フィードバック(相手の反撃をみる怖さ)
親和(攻撃)の表現行動	対人距離・微笑の表情・視線・声の柔らかさ・うなずき(同意)・親密な会話	対人距離・怒りの表情・視線・声のかたさ・頭の横振り(拒否)・敵意の会話
親密さ(攻撃)のレベル	親しすぎるのでも、疎遠でもない ある程度の親しさ(表現行動によって調整される)	攻撃しすぎるのでもなく、降服するのでもない ある程度の攻撃(表現行動によって調整される)
行動レベル	均衡点(もつとも安定)に向かって行動が起こる	均衡点(もつとも安定)に向かって行動が起こる

以上をまとめると、攻撃条件で得られた結果はKotsch(1972)、Ellsworth & Carlsmith(1973)の結果にほぼ一致する。結果の解釈にあたっては、視線回避条件で示された強いショック強度はKotsch(1972)のように非個性化理論で説明され、低視線条件での強いショックはEllsworth & Carlsmith(1973)の不快視線回避で、また高視線条件での弱いショックは認知的逃走仮説でそれぞれ説明されるかもしれない。いずれにしても、攻撃場面で曖昧な視線を手がかりとして反応を求められた状況で、高視線条件の参加者は葛藤状態におかれていたように思われる。次にこの点について考察する。

ところでArgyle & Dean(1965)はN. E. Millerのネズミの葛藤モデルを対人場面に応用し、親和葛藤理論を提唱している。それによれば、視線には接近と回避の力があり、互いに見つめることによって2者間の親和関係を高めるが(接近)、親和レベルが高まり過ぎると不安や恐怖が喚起されるため、視線レベルを下げることによって(回避)適切な親和の均衡を保とうとする、と説明される。さらにこの均衡は親密さを表わす他の非言語的行動(対人距離、表情など)にも応用され、それらの相互補完的作用によって相手との親密さの均衡体系が維持されるというものである。理論はこれまで多くの研究者によって検証され、非言語的行動研究の中心的な理論として支持されている。

支配・攻撃動機が親和動機と二次元を構成する基本的な社会的動機である(Argyle, 1972)ならば、親和性と同じように攻撃性における均衡の概念を導入することができるように思われる。例えばFromme & Beam(1974)の接近実験において、参加者はサクラが示した多くの視線を挑戦と受け止めたが、サクラに対し男性参加者は視線を外して、その代わりより近くまで接近した。一方で女性参加者は視線をサクラに固定しながら、その代わりサクラにあまり近づかなかった。サクラの挑戦的態度に対し、男性は対人距離で、女性は視線で反応したことになるが、この結果は攻撃場面での距離と視線の変化は男女とも補完関係にあったことを示し、それによって挑戦への反応は均衡が保たれていたことを示している。もしそうであるならば、親和場面と同様に攻撃場面においても接近と回避の均衡体系を仮定することができよう。即ち、視線による親和場面を攻撃場面に置き換えたならば、「互いに見つめることによって2者間の敵意関係を高めるが(接近)、敵意レベルが高まり過ぎると不安・恐怖が喚起されるため、目を外すことによって(回避)適切な攻撃の均衡を保とうとする」。この均衡を他の攻撃行動次元に一般化すると、「個人は攻撃欲求に動機づけられて相手に近づくが、相手は恐れと同時に攻撃を寄せつけない力を持っている。個人はこの2つの力の間で揺れ動き、結局、両者の均衡がとれた適切な攻撃になるよう行動する」と説明される。Figure 1はネズミの接近

(+)・回避(-)葛藤モデルを対人間の攻撃葛藤場面に置き換えて図示したものである。Table 4 は親和葛藤理論を整理し、これに攻撃葛藤仮説を対比させた表である。

攻撃を促進する接近の力は、相手の悪意や不当な行動に対して屈しない制裁、報復であり、一般的には支配動機である。回避の力は、自分の攻撃が社会的に正当性、公正さを持つか、他者からの批判を受けはしないかという不安であり、また相手から反撃されるかもしれない恐さも加わり、これらが抑止力となる。また、対人距離や視線が親和表現と同様に攻撃表現として用いられることは述べたが、攻撃には怒りの表情、声の質、脅しの文句などが効果的に用いられよう。親密さのレベルにも均衡があるように、攻撃に接近と回避の力を仮定するならば、適切な攻撃レベルを保つよう両者の力が働くことになる。

本実験の結果を Figure 1 に当てはめて考えてみる。攻撃欲求の操作として第 1 セッションで 1 分間に 7~8 回の妨害刺激を送るように指示されていたが、サクらは 18~20 回送った。攻撃に動機づけられた参加者はセッション後、Figure 1 の a 領域に置かれ、支配(今度は自分の番)、制裁(許せない)、報復(同じ被害)をと考えていたであろう。その目標レベルは相手の不当な攻撃 20 回相当(攻撃交換実験では、報復は同程度の水準になる)であり、それが均衡点(c)となって、そこに向かうよう動機づけられる。第 2 セッション開始後、攻撃は相手からのフィードバック(視線)に影響されるが、視線回避条件と低視線条件では相手の反応は従順(Kotsch, 1972)、もしくは無覚醒(Ellsworth & Langer, 1976)と知覚され、参加者の攻撃動機は衰えず、目標地点の c に向かうと攻撃を高めた。

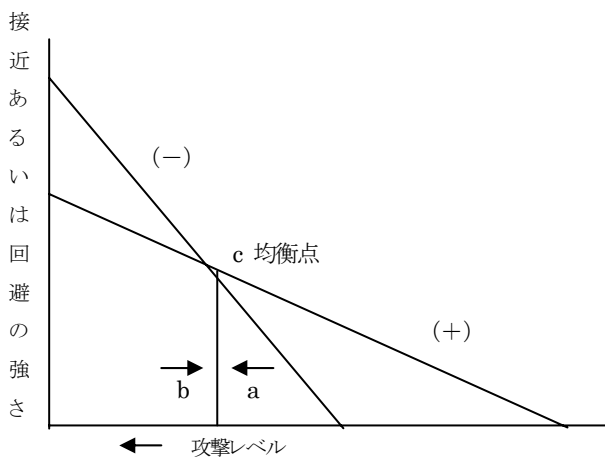


Figure1 接近-回避の勾配図

一方、高視線条件では同じく Figure 1 の a に置かれていたが、第 2 セッションで予期せぬ相手の長い視線の意味に戸惑いながら、相手の視線を攻撃に対する挑戦と知覚し(Kotsch, 1972; 大淵, 1987)攻撃レベルは上り、高視

線条件の参加者は強い競争状況の b 領域に置かれたことになる。仮説の予測に従えば参加者は c に向かって動機づけられる。即ちサクらの挑発的視線によって攻撃を抑制することになり、結果的に服従したと解釈されよう。攻撃に関わる多くの研究者は攻撃を 2 つの型に分けており、積極的攻撃は怒りや襲撃を伴い逃げようとししない。一方、防衛的攻撃は恐れを伴い逃げようとするが、逃げられないときだけ攻撃する(Blanchard & Blanchard, 1984)と説明している。本仮説において a 領域は積極的攻撃状況を、b 領域は防衛的攻撃状況を表わしているかもしれない。

本結果とほぼ同様であった Kotsch(1972)、Ellsworth & Carlsmith(1973)の結果もこの仮説に沿って説明できるが、仮説を一般化するにはデータが少なすぎる。今後さらにデータを積んで検討する必要がある。

引用文献

- Adams, R. B. Jr., & Kleck, R. K. 2003 Perceived gaze direction and the processing of facial displays of emotion. *Psychological Science*, 14, 644-647.
- Adams, R. B. Jr., Gordon, H.L., Baird, A. A., Ambady, N., & Kleck, R. E. 2003 Effects of gaze on amygdala sensitivity to anger and fear faces. *Science*, 300, 1536.
- Argyle, M. 1967 *The psychology of interpersonal behavior*. Penguin Books.
- (アーガイル M. 辻正三・中村陽吉(訳) 1972 対人行動の心理 初版 誠信書房)
- Argyle, M., & Cook, M. 1976 *Gaze and mutual gaze*. London: Cambridge University Press.
- Argyle, M., & Dean, J. 1965 Eye contact, distance and affiliation. *Sociometry*, 28, 289-304.
- Blanchard, D. C., & Blanchard, R. J. 1984 Affect and aggression: An animal model applied to human behavior. *Advances in the Study of Aggression*, 1, 1-62
- Buss, A. H. 1966 The effects of harm on subsequent aggression. *Journal of Experimental Research in Personality*, 1, 249-255.
- Ellsworth, P. C., & Carlsmith, J. M., & Henson, A. 1972 The stare as a stimulus to flight in human subjects: a series of field experiments. *Journal of Personality and Social Psychology*, 21, 302-311.
- Ellsworth, P. C., & Carlsmith, J. M. 1973 Eye contact and gaze aversion in an aggressive encounter. *Journal of Personality and Social Psychology*, 28, 280-292.
- Ellsworth, P. C., & Langer, E. J. 1976 Staring and approach: An interpretation of the stare as a non specific activator. *Journal of Personality and Social Psychology*, 33, 117-122.
- Exline, R. V., 1971 Visual interaction: the glances of power and preference. *Nebraska Symposium on Motivation*, 163-206.
- Foddy, M. 1978 Patterns of gaze in cooperative and competitive negotiation. *Human Relations*, 31, 925-938.
- Fromme, D. K., & Beam, D. C. 1974 Dominance and sex differences in nonverbal responses to differential eye

- contact. *Journal of Research in Personality*, 8, 76-87.
- Kleinke, C. L., Bustos, A. R., Meeker, F. B., & Staneski, R. A. 1973 Effects of self-attributed and other-attributed gaze on interpersonal evaluation between males and females. *Journal of Personality and Social Psychology*, 9, 154-163.
- Kleinke, C. L., & Pohlen, P. D. 1971 Affective and emotional responses as a function of other person's gaze and cooperativeness in a two-person game. *Journal of Personality and Social Psychology*, 17, 308-313.
- Kotsch, W. E. 1972 Gaze patterns, verbal insult and instrumental aggression. *Honors Thesis in Department of Psychology in Vanderbilt University*, 1-22.
- 大淵憲一 1987 攻撃の動機と対人機能 心理学研究, 58, 2, 113-124.
- Ohbuchi, K., & Kambara, T. 1985 Attacker's intent and awareness of outcome, impression management and retaliation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 21, 321-330.
- Patterson, M. L. 1983 *Nonverbal behavior: A functional perspective*. New York: Springer-Verlag.
- Reis, H. T. 1981 Self-presentation and distributive justice. In J.T.Tedeschi(Ed.), *Impression management theory and social psychological research*. New York: Academic Press.
- Richmond, V. P., & McCroskey, J. C. 2004 *Nonverbal behavior in interpersonal relations*. Boston: Allyn and Bacon.
- Rutter, D. 1984 *Looking and seeing: The role of visual communication in social interaction*. New York: John Wiley & Sons.
- Savitsky, J. C. 1970 In Kotsch, W. E. Gaze patterns, verbal insult and instrumental aggression. *Honors Thesis in Department of Psychology in Vanderbilt University*, 1-22.
- Savitsky, J. C., Izard, C. E., Kotsch, W. E. & Christy, W. 1971, *The effects of a victim's facial expression of emotion on the aggression of male college students*. (In Kotsch, W. E. 1972)
- Tomkins, S. S. 1963 *Affect imagery and consciousness*. New York: Springer.
- 山口勸 1980 恐怖喚起と匿名性が攻撃行動に与える影響について 実験社会心理学研究, 20, 1, 1-8.
- Zimbardo, P. G. 1970 The human choice: Individuation, reason, and order versus deindividuation impulse and chaos. In W. J. Arnold & D. Levine (Eds.) *Nebraska Symposium on Motivation*. Lincoln: University of Nebraska Press. pp.237-307.

Effects of attacker's perception of victim's gaze on aggressive behavior.

Shozo FUKUHARA(Department of Human Relations, Kwassui Women's University)

Angered and non-angered subjects were allowed to give shocks to confederates who: (1) looked at the subjects longer; (2) looked at them a little while; or (3) averted their gaze downward. Non-angered subjects gave constantly lower intensity shocks without visual behavior prompts. In contrast, angered subjects gave significantly lower intensity shocks to the victims who consistently looked at them compared to the victims who had a shorter eye gaze and complete gaze aversion.

On the interpretation of multiple regression analysis, the results of the lower intensity shocks showed that the longer gaze condition may be caused by the subject's perception of the victim's tensions and therefore could not deliver intensive shocks to them. The results were interpreted in terms of the subject's efforts to escape from the conflicts between the need for aggression and the social punishment. In contrast with the Affiliation Conflict Theory proposed by Argyle & Dean(1965), Aggression Conflict Hypothesis was introduced to explain the subject's conflicts.

Keywords: eye contact, gaze aversion, shocks, aggressive encounter, aggression conflict hypothesis