

知覚された対象間の触れ合いがかわいいと感じる程度に与える影響

八木 紅音

背景

かわいいと感じることはポジティブな効果をもたらすとして、研究への関心が高まっている。しかし、同じ対象であっても、場面によってかわいいと感じる程度が異なることがある。この違いを生む要因は何だろうか。かわいいと感じることは、Lorenz (1943)が提唱したベビースキーマ(Kindchenschema)に基づいて研究されてきた。ベビースキーマとは、大きな頭や広い額、短い手足といった身体的な特徴を指す。これまでの研究で、ベビースキーマの程度が高いものはよりかわいいと評価されることが示されてきた (Glocker et al., 2009; Little, 2012)。しかし、近年では、個体をもつベビースキーマだけでなく、複数個体の身体的な接触や関係性もかわいいと感じられることが示されている。たとえば、Okada et al. (2022)は、他者が触れながら説明したモノはよりかわいいと感じられることを示した。また、Steinnes et al. (2019)と Shiomu et al. (2023)は、関係性を表出する2つのモノはかわいいと感じられると報告している。これらのことから、個体をもつベビースキーマだけでなく対象間の触れ合いもまた、かわいいと感じる程度に影響すると予測できる。

本研究は、対象間の触れ合いを知覚することの効果を経験された状況で追試し、それが生じる機序を検討することを目的とした。2つの研究をオンラインで実施した。研究1では人間がモノを両手で触れている場面、研究2ではモノ同士が触れ合っている場面の静止画像(写真)を刺激として用いた。どちらの研究でも、個体のベビースキーマの程度が対象間の触れ合いの効果に影響するかについても検討した。

研究1:他者がモノに触れる姿勢がかわいいと感じる程度に与える影響

Okada et al. (2022)は、人間やロボットが人形を説明する動画を用いて、説明時の人形へのタッチの有無を操作した実験を行い、タッチされながら説明された人形はよりかわいいと感じられるという結果を得た。この知見を追試・拡張するために、他者が触れているモノはそうでないモノよりもかわいいと感じられるか、モノのベビースキーマの程度が高い場合にその効果が大きくなるかを検証する実験を行った。また、この効果が日本以外でも認められるかを検討するために、米国でも同様の実験を実施した。

参加者(日本198名、米国199名)は、Okada et al. (2022)を模した静止画像(計4枚)について、かわいい/cuteと感じる程度を7件法(1 = まったくそうでない/Not at all - 7 = 非常にそうである/Extremely)で評定した。静止画像は、他者の姿勢(タッチあり:両手で横から挟む, タッチなし:両手をモノから離して机の上に伏せる)と、モノのベビースキーマの程度(高:ぬいぐるみ, 低:クッション)を操作した。Okada et al. (2022)に準拠して、モノをかわいいと感じる程度、他者をかわいいと感じる程度、他者がモノをかわいいと感じている程度の推測の3つの評定を求めた。

国を要因に入れた3要因分散分析の結果、モノへの評定ではベビースキーマの主効果と姿勢の主効果が有意であった(ベビースキーマ高 > 低, タッチあり > なし)。国の主効果、国と姿勢の交互作用、ベビースキーマと姿勢の交互作用、2次の交互作用は有意でなかった。効果量 d は、姿勢では0.14、ベビースキーマでは1.97であった。他者への評定と他者が抱く印象の推測においても、姿勢の主効果は有意であり、国と姿勢の交互作用、ベビースキーマと姿勢の交互作用、2次の交互作用は有意でなかった。

研究1では、他者が触れているモノはよりかわいいと感じられるという知見が静止画像でも再現された。また、この効果は、個体のベビースキーマの程度とは独立してかわいいと感じる程度に影響すること、日本だけでなく米国でも生じることが示された。

研究 2: 互いに触れ合う姿勢がかわいいと感じる程度に与える影響

Shiomi et al. (2023)は、同一の 2 体のロボットを用いて相互の関係性の有無を操作した実験を行い、正面を向いて並ぶ 2 体と比べて、向かい合って互いの手に触れている 2 体はよりかわいいと感じられるという結果を得た。また、Steinnes et al. (2019)は、関係性の親密さによって特徴づけられる共同体共有 (Communal Sharing: CS) を操作した実験を行い、CS が高い 2 体はよりかわいいと感じられるという結果を報告している。これらの知見を追試・拡張するために、互いに触れ合う 2 体は触れ合わない 2 体よりもかわいいと感じられ、その効果は CS の知覚によって媒介されるという仮説を立てて実験を行った。2 体の身体の向き(内向き, 外向き)とベビースキーマの程度(高, 低)を変えて、3 つの実験を行った。

参加者 ($N = 752$) は、6 群(研究[2A, 2B, 2C]×姿勢[タッチあり, タッチなし])にランダムに割り当てられた。正面を向いて並ぶ 2 体の静止画像(ベースライン)を評定した後、姿勢(タッチあり: 互いに片腕を伸ばして相手の手に触れる, タッチなし: どちらも両腕をおろす)を操作した静止画像について評定した。各研究における姿勢操作時の身体の向きと個体のベビースキーマの程度は、研究 2A は内向き・高, 研究 2B は外向き・高, 研究 2C は内向き・低であった。2 体をかわいいと感じる程度(0 = まったく感じない - 100 = 非常に強く感じる, VAS 尺度)と、2 体間の CS (KAMMUS Two の CS を評価する 4 項目, Zickfeld et al., 2019, 0 = 全くそうでない - 6 = とてもそうである)の評定を求めた。

ベースラインの評定値は $2A = 2B > 2C$ で、ベビースキーマの高い個体はよりかわいいと感じられた。評定値の個人差を統制するために、ベースラインと姿勢操作時の評定値の差分(変化量)を分析した。研究 2A と 2B で身体の向きと姿勢の 2 要因分散分析を行ったところ、いずれの主効果も有意であった(内向き > 外向き, $d = 0.92$; タッチあり > なし, $d = 0.28$)。交互作用は有意でなかった。研究 2A と 2C で個体のベビースキーマの程度と姿勢の 2 要因分散分析を行ったところ、姿勢の主効果が有意であった(タッチあり > なし, $d = 0.24$)。個体のベビースキーマの主効果と交互作用は有意でなかった。姿勢(タッチなし = 0, タッチあり = 1)を説明変数、かわいい得点を目的変数、CS 得点を媒介変数とした媒介分析を実施したところ、研究 2A と 2B ではかわいい得点を CS 得点が完全媒介した。研究 2C では総合効果が有意でないものの、姿勢→CS 得点、CS 得点→かわいい得点の回帰係数が有意であった。

研究 2 では、互いに触れ合う 2 体はよりかわいいと感じられるという知見が再現された。この効果は、触れ合うときの身体の向きや個体のベビースキーマの程度とは独立して、かわいいと感じる程度に影響することが示された。また、互いに触れ合う姿勢は、両者の親密さが高く評価されるためにかawaiiと感じられるという仕組みが示唆された。

総合考察

本研究では、人は対象間の触れ合いをかわいいと感じるという知見を、統制された静止画像を用いて確認した。効果量は小さかったが、対象間の触れ合いは、従来検討されてきた個体のベビースキーマとは独立してかわいいと感じる程度に影響することが示された。さらに、対象間の触れ合いがかわいいと感じられるのは、対象間に親密な関係性を知覚するからだという仕組みが示唆された。

本研究で得られた結果は、個々の対象がもつ特徴だけでなく、対象を取り巻く社会的な関係性や文脈もまた、かわいいと感じることに影響するという先行知見を補強するものである。Nittono (2016)は、対象の物理的特徴(見た目のかわいさ)を手がかりとして、対象との関係性を認知的に評価することで「かわいい」感情が生じるというモデルを提案した。今後は、対象の相対的な大きさや位置、動きといった触れ合い以外の要因を検討することで、ベビースキーマのような個体の特徴では説明できない、複数個体の関係性の知覚に基づく「かわいい」感情の理解に貢献できるだろう。(基礎心理学)