

平均顔の世界

比べてみれば

原島博

銀行員の顔と プロレスラーの顔

NO.1



A

筆者の専門はコミュニケーションを中心とする情報工学であるが、ちょっとした縁があつて、コンピュータを使って、人間の顔や表情を分析している。たとえばコンピュータを使うと「平均顔」なるものをつくり出すことができる。

このページと次のページの二枚の写真を見てほしい。いずれも実在の顔ではない。コンピュータがつくり出した職業別の「平均顔」である。それぞれ、ある特定の職業に従事する約一〇人の平均の顔となっている。これを見て、それぞれの職業

が当てられるであろうか。

答えをいってしまうと、Aは銀行員一三人の平均顔、Bはプロレスラー一一人の平均顔である。

これらの写真は、約一〇年前にある科学雑誌（Omag九三年二月号）の依頼でつくったものであるが、筆者自身はできあがつた写真を見て正直いって驚いた。それぞれの顔が、筆者が頭の中に描いていた「職業の顔」そのものになっていたからである。読者の方も、この二枚のAとBの、どちらが銀行員で、どちらがプロレスラーかという問題をだされたら、おそらく全員が同じ答えをするであらう。

もちろん、平均顔をつくるもととなった、銀行員一三人、プロレスラー一一人のそれぞれの顔には個性がある。職業に固有の共通の顔の特徴があつても、通常は個性に目を奪われて、その共通の特徴は見えない。それが、顔の平均をとると、個性は互いに打ち消されて、その職業に共通の顔の特徴が次第に浮き彫りになってくるのである。その結果、平均顔はその職業に典型的な、いわば「〇〇らしい顔」となる。

「顔の平均」といっても、ピンとこないかもしれない。具体的には次のようにする。

まず、複数の顔写真をコンピュータのなかに取り込んで、顔の形、すなわち顔の輪郭や目や口などの部品の大きさや位置を正確に計測する。そしてそれらの数値を平均すれば、顔の平均の「形」が求められる。

次に、それぞれのもとの顔写真を部分的に伸縮して、すべての顔を同じ平均の形にする。そして、顔の同じ点（画素）の明るさや色の値を、それぞれ

はらしま・ひろし

1945年生まれ。東京大学大学院工学研究科電気工学専攻博士課程修了。東京大学大学院情報学環・学際情報学府教授。コミュニケーション、電子情報工学専攻。日本顔学会理事。著書・共著に『情報と符号の理論』『仮想現実への序曲』『人の顔を変えたのは何か——原人から現代人、未来人までの顔を科学する』『顔学への招待』などがある。



B

れの画素について平均する。これにより、顔の平均の「皮膚」が計算される。

こうして顔の平均の「形」と「皮膚」が求められれば、それを画像化することにより「平均顔」が計算されるのである。

さて、この二つの平均顔は、どこが違うのか。全体の印象は明らかに違う。銀行員は、いかにもまじめそうである。これに対して、プロレスラーは攻撃的な顔をしている。

その印象はいつたどこからくるのか。銀行員

は眼鏡をかけている。プロレスラーには濃いヒゲがある。それらもちろん重要であるが、筆者は、むしろ眉（まゆ）にその秘密が隠されていると考えている。

プロレスラーは、眉を下げて相手を睨みつけている。これは攻撃の表情であると同時に、防御の姿勢でもある。防御のためには、攻撃されては困る体の中心部分（たとえば心臓）を守るために、体をできるだけかがめる必要がある。たとえば試合中のボクシング選手の姿勢はその典型である。その結果、眉などの顔の部品も中心に寄る。これがプロレスラーの顔である。

それに対して銀行員の顔は、眉を上の方に大きく上げている。眉を上げて、体全体をいわばあけっぴろげにする。これは、戦いにおいては降参のサイン、つまり相手に対して攻撃の意図がないことを示す姿勢である。

銀行員にとっては、お客様は神様である。「よくいらつしゃいました」と気持ちよく受け入れなければならぬ。そのためには、顔も攻撃ではなくて、むしろ「歓迎」の意志を表現しなければならぬ。これが、眉を上げるといふ表情にでている。

さらにいえば、銀行員は「お客様の財産を大切にお預かりします。決して使い込みはしません」という顔をしなければならぬ。そのようなまじめな印象が見事に「平均顔」にでている。

なお、最後に付け加えておけば、プロレスラーは、じつは新日本プロレスの平均顔である。全日本プロレスは、少し違うとの意見もあるが、残念ながらまだ試してはいない。