

ご挨拶

日本基礎心理学会第36回大会は、2017年12月1日（金）、2日（土）および3日（日）に、立命館大学・大阪いばらきキャンパス（大阪府茨木市）で開催させていただくことになりました。

大阪いばらきキャンパスでの日本基礎心理学会大会の開催は初めてとなります。本キャンパスは2015年4月にオープンしました新しい施設です。たいへん近代的で、おしゃれなキャンパスです。新大阪駅や大阪空港からのアクセスもよいです。是非一度お越し下さい。

立命館大学総合心理学部は、2016年4月に本キャンパスに設置されました。このため、今のところ、学部学生は1回生と2回生しかおりません。ちなみに、3回生以上の学生は、京都市北区にあります衣笠キャンパスの文学部心理学専攻で学んでおります。大学院生も京都のキャンパスにありますが（文学研究科心理学専修）、次年度には大阪いばらきキャンパスに大学院「人間科学研究科」が設置され、立命館大学の心理学の教育・研究は、京都から大阪に次第に軸足が移ります。

本大会では、「企業が心理学に期待するもの、心理学が企業に貢献できること」「共感覚的体験：ワークショップと研究の最前線」「食と基礎心理学の接点」と意欲的な3つのシンポジウムを企画しています。また、大会1日目には、若手研究者によるオーラルセッションを開催いたします。このセッションは、昨年度まではサテライトセッションでしたが、今回は大会に取り込んでみました。また、心のパッケージ委員会による「子ども向け心理学実験」についてのアイデアソンも行います。錯視・錯聴コンテストの授賞式は懇親会で行います。

本学会の大会は、さまざまな研究に挑戦している研究者が研究成果やアイデアを発表し合う場、情報を交換し互いに刺激を与え合う場、そしてそれらを通じて基礎心理学の発展を図る場です。まだアイデアの段階のもの、研究に対する主張や考えの発表も歓迎いたします。また、若手研究者養成の場でもありますので、大学院生の積極的な発表を歓迎いたします。

多数のご参加とご発表を、心よりお待ちしております。

2017年11月吉日

日本基礎心理学会第36回大会準備委員会

委員長 佐藤 隆夫

大会会場への交通案内

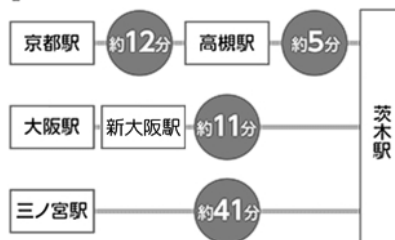


大会会場 立命館大学大阪いばらきキャンパス

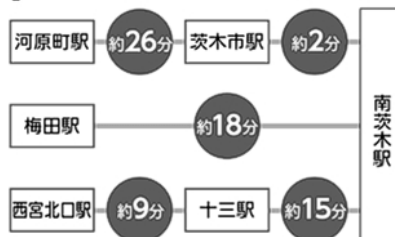
〒567-8570 大阪府茨木市岩倉町 2-150

<http://www.ritsumeit.ac.jp/rs/r2020/campus/oic/access/map.html/>

JRでお越しの方は



阪急電鉄でお越しの方は



大阪モノレールでお越しの方は



京阪バスでお越しの方は



大阪いばらきキャンパス

■JR 京都駅から

JR「新快速」にて約12分、「高槻駅」で乗り換え約5分、「茨木駅」下車
あるいは、JR「普通」にて直通28～30分、「茨木駅」下車

■JR 新大阪駅から

JR「快速」あるいは「普通」にて9～12分、「茨木駅」下車
*JR「新快速」にはお乗りにならないようにお願いします（茨木駅は停車しません）

■阪急河原町駅から

阪急「特急」「快速急行」等にて約26分、「茨木市駅」で乗換え約2分、「南茨木駅」下車

■阪急梅田駅から

阪急「準急」あるいは「普通」にて約18分、「南茨木駅」下車

■大阪モノレール門真市駅から

モノレールにて約14分、「宇野辺駅」下車

■大阪モノレール大阪空港駅から

モノレールにて約21分、「宇野辺駅」下車

車でのご来場はご遠慮ください

会場図（全体）

【1F】

- ・大会 1 日目の全セッション
- ・ポスター
- ・クローク（1 日目）
- ・懇親会
- ・錯視・錯聴コンテスト

【2F】

- ・大会受付
- ・企業展示

【2F】

- ・休憩室（2・3 日目のみ）

【1F】

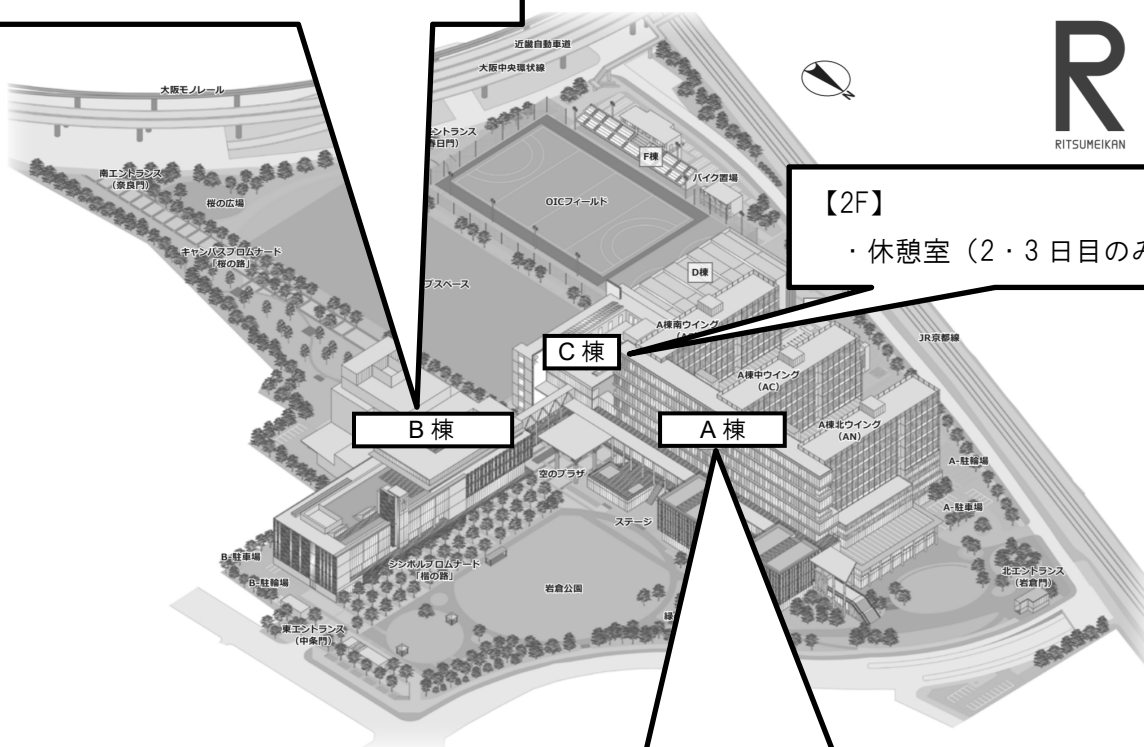
- ・シンポジウム

【2F】

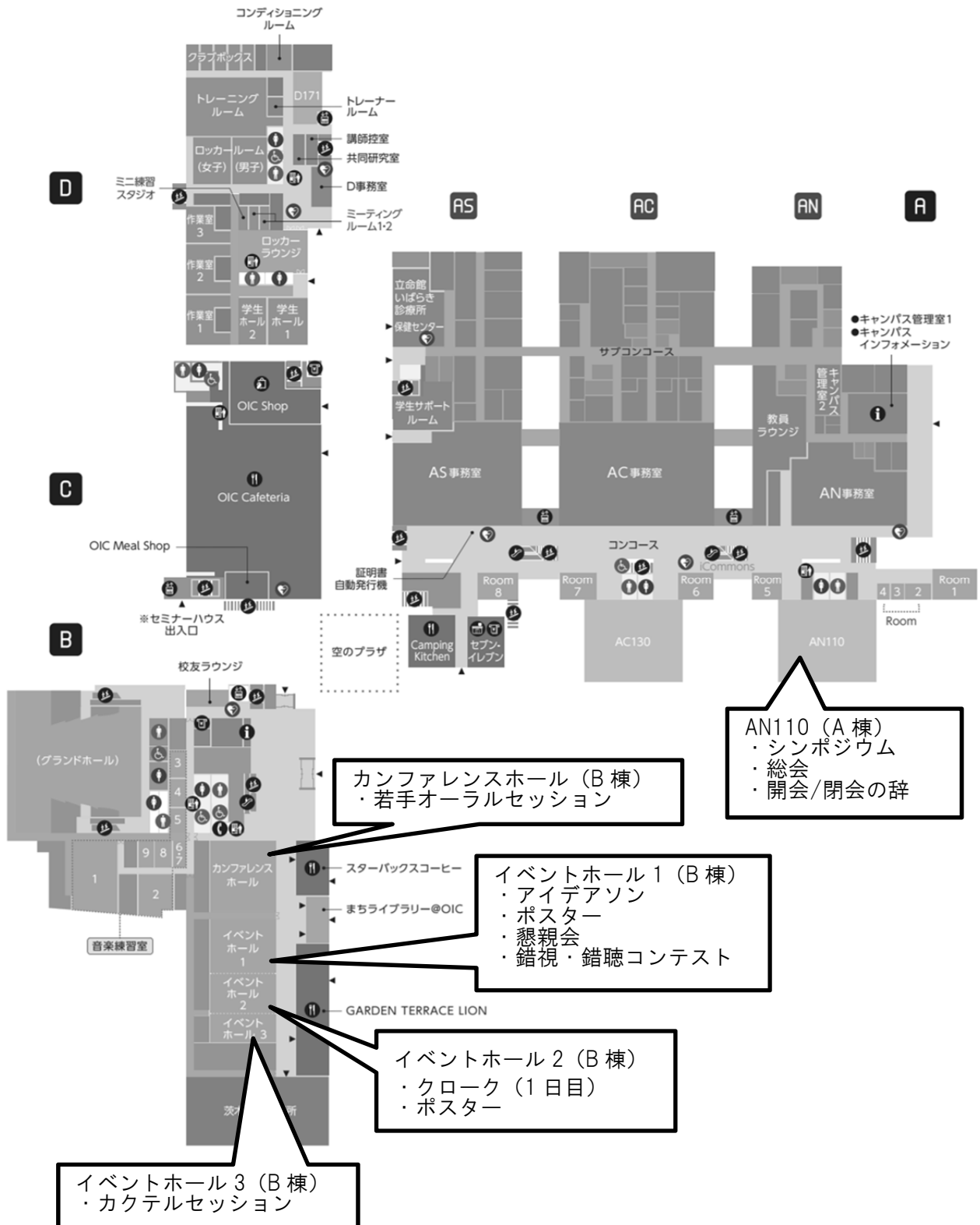
- ・休憩室（2・3 日目のみ）
- ・講演者控え室

【4F】

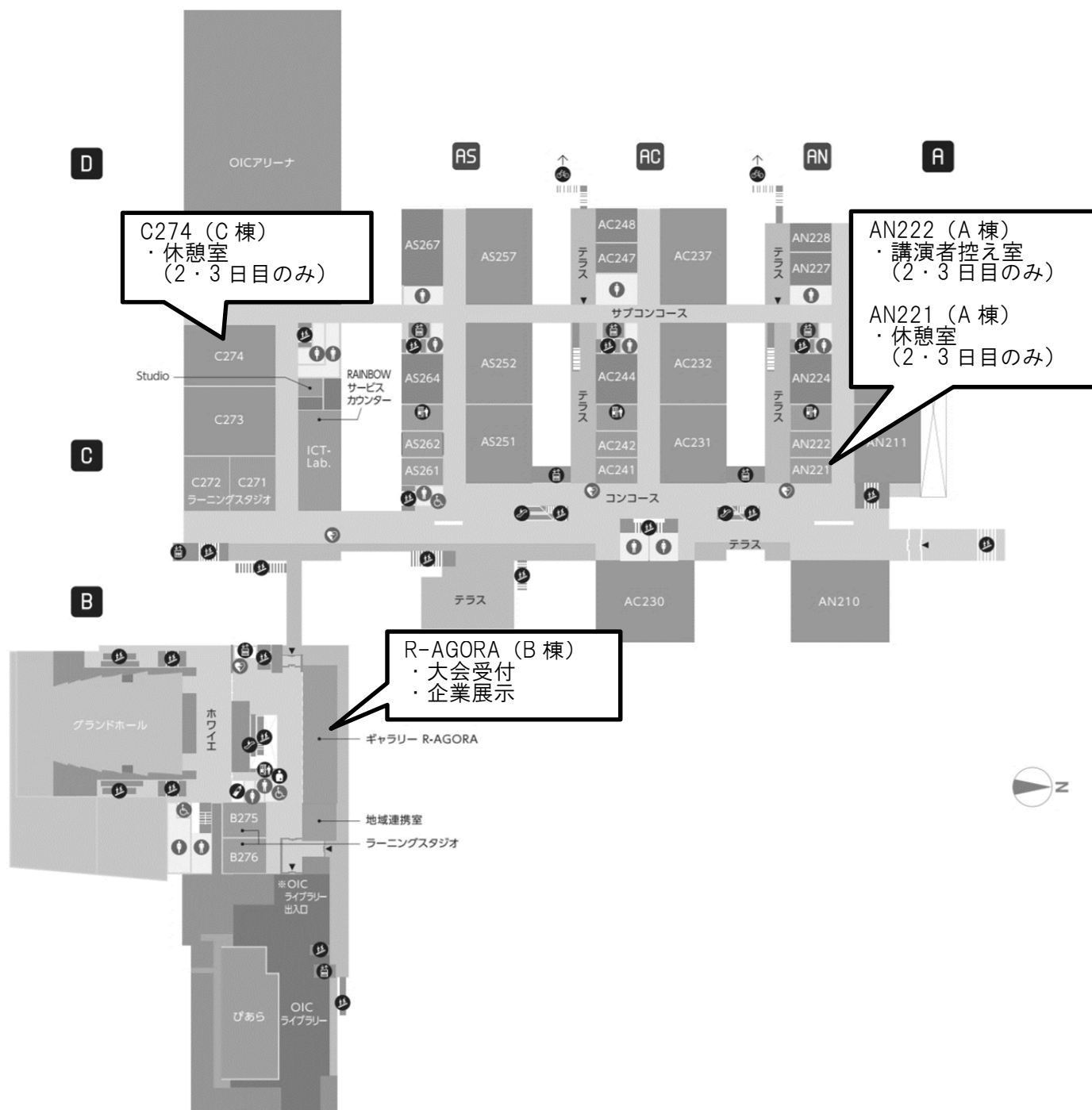
- ・クローク（2・3 日目）
- ・理事会
- ・編集委員会



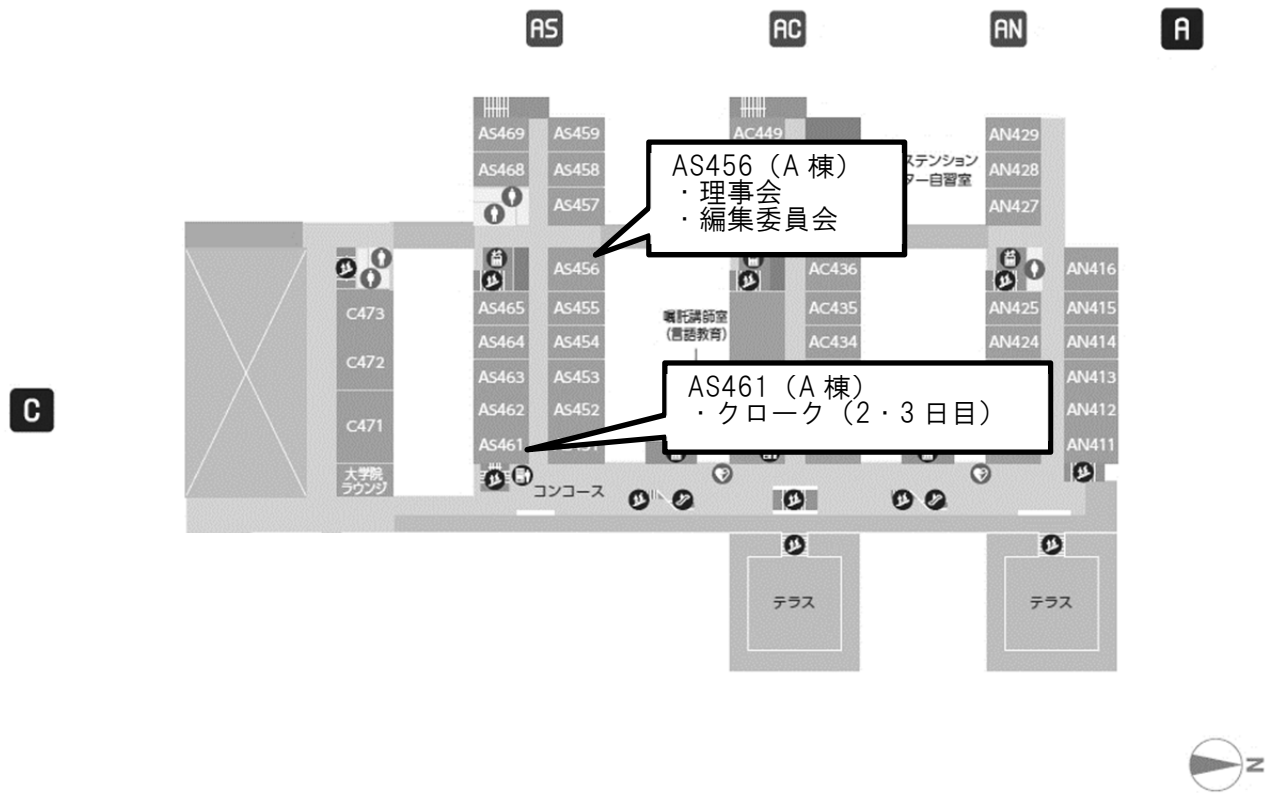
フロアマップ 1階



フロアマップ 2階



フロアマップ 4階



大会スケジュール概要

第1日目：12月1日（金）

	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00
B棟2階														
B棟1階														
B棟1階														
B棟1階														
B棟1階														
B棟2階														

第2日目：12月2日（土）

	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00
B棟2階														
A棟4階														
A棟2階														
C棟2階														
B棟1階														
A棟4階														
A棟1階														
B棟2階														

第3日目：12月3日（日）

	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00
B棟2階														
A棟4階														
A棟2階														
C棟2階														
B棟1階														
A棟1階														
B棟2階														

大会スケジュール

第1日目 12月1日(金)

09:30~18:30	大会受付・クローク
10:00~18:00	心のパッケージ委員会 アイデアソン「子ども向け心理学実験」
13:00~18:00	若手研究者特別委員会 オーラルセッション
18:00~19:30	若手研究者特別委員会 カクテルセッション

第2日目 12月2日(土)

08:30~18:30	大会受付・クローク
09:00~09:05	開会の辞
09:05~11:05	シンポジウム1(企業が心理学に期待するもの, 心理学が企業に貢献できること)
11:05~12:05	編集委員会
12:05~13:30	新旧理事会
13:30~15:30	ポスター発表1 在席責任時間 奇数番号:13:30~14:30 偶数番号:14:30~15:30 (ポスター掲示時間:10:00~17:00)
16:00~18:00	シンポジウム2(共感覚的体験:ワークショップと 研究の最前線)
18:30~20:30	懇親会

第3日目 12月3日(日)

08:30~17:00	大会受付・クローク
09:30~11:30	ポスター発表2 在席責任時間 奇数番号:09:30~10:30 偶数番号:10:30~11:30 (ポスター掲示時間:09:00~16:00)
11:30~12:30	昼休み
12:30~14:00	総会
14:00~16:00	シンポジウム3(食と基礎心理学の接点)
16:00~16:05	閉会の辞

※企業展示の会場はR-AGORAです。

参加者へのご案内

1. 大会受付はB棟2階R-AGORAです。
2. 大会参加費・懇親会費を前納された方は、受付にて振込控えをお示し下さい。
当日参加の方は、受付にて参加申込書に必要事項をご記入の上、参加費をお支払い下さい。
3. 大会参加費・懇親会費は下記の通りです。
 - (1) 大会参加費 前納 5,000 円（院生 1,000 円）
 当日 7,000 円（院生 2,000 円）
 （非会員 一般 9,000 円、院生 3,000 円、学部生 1,000 円）
 - (2) 懇親会会費 前納 5,000 円（院生、学部生 2,000 円）
 当日 7,000 円（院生、学部生 7,000 円）

＊名誉会員・終身会員の方は参加費無料です。
4. 参加者には参加証をお渡しします。会場でご着用下さい。
5. クロークは、大会初日はイベントホール2（B棟1階）に設けております。2-3日目はAS461教室（A棟4階）です。
6. 休憩室は大会2-3日目に、C274教室（C棟2階）、AN221教室（A棟2階）に設けております。
7. 会期中の呼び出し等は原則として行いませんのでご了承願います。
8. 宅配便の発送や書類のコピーなどは大会本部では受け付けておりません。
近隣のコンビニエンスストア等をご利用下さい。
9. 昼食は、ランチマップを配布いたしますのでそちらをご覧ください。

大会行事のご案内

1. 12月1日（金）に、10：00よりイベントホール1にて「子ども向け心理学実験」についてのアイデアソンを行います。
2. 12月1日（金）に、13：00よりカンファレンスホールにて若手オーラルセッション、18：00よりイベントホール3にてカクテルセッションを開催いたします。
3. 研究発表は、ポスター発表形式（パネル展示）で行います。発表会場は、イベントホール1・2です。
4. 研究機器と書籍の展示はR-AGORAにて行います。
5. 開会の辞とシンポジウム1「企業が心理学に期待するもの、心理学が企業に貢献できること」は、12月2日（土）09：00よりAN110（A棟1階）で行います。
6. シンポジウム2「共感覚的体験：ワークショップと研究の最前線」は、12月2日（土）16：00よりAN110（A棟1階）で行います。
7. シンポジウム3「食と基礎心理学の接点」と閉会の辞は、12月3日（日）14：00よりAN110（A棟1階）で行います。
8. 編集委員会は、12月2日（土）11：05より、AS456（A棟4階）で行います。
9. 新旧理事会は、12月2日（土）12：05より、AS456（A棟4階）で行います。
10. 懇親会は12月2日（土）18：30より、ポスター発表と同じ部屋であるイベントホールにて開催いたします。皆様お誘い合わせの上ぜひご参加下さい。
11. 懇親会開催中に会場のポスターボードを基礎心理学会会員に開放します。懇親会参加者にアピールしたい研究内容・求人・イベント案内などの掲示を歓迎します（ポスター発表と同サイズのものを先着60枚まで）。掲示時間は18：00からです。懇親会終了後は速やかにお片付けください。
12. 第9回錯視・錯聴コンテストと授賞式は、懇親会内にて開催いたします。
13. 総会は、12月3日（日）12：30より、AN110（A棟1階）で行います。

発表者へのご案内

1. 研究発表はポスター形式です。
 2. 会場は、イベントホール 1・2（B 棟 1 階）です。
 3. ポスターは横 90cm×縦 180cm に収まるサイズで各自ご用意ください。
 4. ポスターの上部には、発表題目と発表者全員の氏名と所属を明記して下さい。
連名の場合には主発表者に○印を付けて下さい。
 5. 連名発表で主発表者が欠席の場合には、大会準備委員長の承認を得た場合に限り連名発表者の 1 人が代行できます。ポスター会場受付にお申し出下さい。
 6. ポスターは、2 日目は 10：00～17：00、3 日目は 09：00～16：00 に掲示できます。
 7. 当日ポスター会場での受付は原則不要です。2 日目は 13：20、3 日目は 09：20 までに指定された番号のパネルにポスターを掲示し、在席責任時間中パネル前でご発表いただくことで、正式発表として認められます。この時間までにポスターの掲示が間に合わないときには、ポスター会場の受付にお申し出ください。
 8. 配布資料は発表者ご自身でご用意下さい。
 9. コンピュータ等をご利用の場合は、発表者ご自身でご準備下さい。
電源等の設備はご用意出来ませんのでご了承下さい。
 10. 2018 年 3 月末において満 35 歳未満であり、発表申込時に対象者であると申告をされた方が、本学会の「優秀発表賞」の審査対象になります。
- ☆ 対象の方は発表申込時に申告してください。なお規定に従い、申告が無かった場合には審査対象から外されます。選考結果は『基礎心理学研究』の会報欄で広報され、同誌に優秀発表賞の概要等が掲載されます。加えて、2018 年度の総会において授与式が行われます。

発表者へのお願い

ウェブにてご登録頂いた発表要旨を『基礎心理学研究』にも掲載いたします。『基礎心理学研究』掲載用要旨は大会翌日の 12 月 4 日まで修正が可能です。多様化しつつある出版形態や閲覧手段に今後とも学会が対応していくために、この発表要旨の著作権を学会に譲渡して頂くことをご了承下さい。何卒宜しくお願い申し上げます。

ご注意

『基礎心理学研究』掲載要旨が大会当日の発表内容（発表題目・発表者氏名を含む）と異なりますと、正式発表として認められません。ご注意下さい。

アイデアソン「子ども向け心理学実験」

企 画：心のパッケージ開発委員会・URCF クロスモーダルデザイン WG

日 時：12月1日（金）10：00～18：00

場 所：B棟1階 イベントホール1

募集人数：20名程度

- * 本大会に参加・発表しない方や基礎心会員以外の方でも参加可能です。
- * 昼食は無料（委員会で用意いたします）
- * 終了後に懇親会を予定しています。（19時～21時 参加費 2000円）
- * 優秀企画については、日本基礎心理学会「心の実験パッケージ開発委員会」より「ワークショップ企画最優秀賞」が授与されます。
- * 2017年度 審査委員
佐藤 隆夫 先生（立命館大学）
北岡 明佳 先生（立命館大学）
菅沼 聖 先生（山口情報芸術センター）
- * お申込みは以下サイトからお願いいたします
<http://www.kokorojps.org/news/ideathon2017>

若手オーラルセッション・カクテルセッション

企 画：若手研究者特別委員会

日 時：12月1日（金）13：00～18：00（オーラルセッション）
18：00～19：30（カクテルセッション）

場 所：オーラルセッション B棟1階 カンファレンスホール
カクテルセッション B棟1階 イベントホール3

- * 発表者・演題などは下記のHPに公開されます。
<http://psychonomic.jp/young/ypsoty/>

- * オーラルセッション・カクテルセッションともに本大会に参加・発表されない方や基礎心理学会会員以外の方でも参加可能です。
- * カクテルセッション中にオーラルセッションの最優秀賞発表者（The Young Psychonomic Scientist of the Year 2017）が発表されます。

シンポジウム 1「企業が心理学に期待するもの、心理学が企業に貢献できること」

企 画：実験心理学者としての多様なキャリアパスを考える特別委員会
若手研究者特別委員会

日 時：12月2日（土）09：05～11：05

場 所：A棟1階 AN110

講演者 大瀧 翔 （トヨタ自動車株式会社）
三枝 千尋 （花王）
磯貝 里子 （リバネス）
渋谷 進 （大学改革支援・学位授与機構）

指定討論者 綾部 早穂 （筑波大学）

司会者 田谷 修一郎（慶應義塾大学）

企画趣旨

博士号取得者の就職難が問題となって久しいが、一方で心理学を系統立てて学んだ人材を業務に活かしたいと考える企業は少なくない。このギャップを解消することを目的に、心理学の博士号取得者・ポスドクの採用に実績のある企業・官庁の方を4名招き、それぞれの経験談等をもとに事業内容・業務内容等についての紹介と心理学の博士人材に期待されていることをお話いただく。指定討論では、企業側から呈示された情報を踏まえつつ、大学が企業に貢献できることは何か提案し、議論する。博士課程進学者・修了者が大学以外のキャリアパスも現実的に視野にいれることのできるよう、企業側と大学側の間で互いに情報を交換しあう場としたい。

講演要旨

大瀧 翔（トヨタ自動車株式会社）

「心理学者が自動運転開発にコミットする方法」

トヨタ自動車は、2020年代の実用化を目指して、自動運転車の開発を進めています。自動運転と聞くと、ドライバの乗っていない、街中をひとりで移動するクルマを想像する方も多いでしょう。実際には、こうした完全自動運転の実現は、当分先のことです。クルマとドライバの2体のエージェントが共存するなかで、適切にコミュニケーションし、安全に走

行するアーキテクチャを設計しなければなりません。自動運転の中でも、こうしたヒューマン・マシン・インターフェイスの開発について、現場の臨場感を持って皆さんにお伝えできればと思っています。

三枝 千尋（花王）

「モノ・コトと人をつなぐ ー企業で心理学を活用するためにー」

商品開発は「モノをつくる」だけではなく、「ユーザーが価値を獲得するプロセスをデザインする」必要がある。従って商品開発においては、モノや技術の開発と同様に、ユーザーである人を理解することが重要と考えている。本話題提供では、日用品メーカーの商品開発プロセスにおいて心理学が必要とされる場面・心理学が貢献できることを、事例を交えて紹介したい。また、弊社メンバーへのインタビューと、自身のこれまでの経験とに基づき、企業において心理学研究を活用していくために必要と考えられる特性や能力、スキルについても紹介する。

磯貝 里子（リバネス）

「研究者集団リバネスから見た、ビジネスでも活きる心理学者の力」

リバネスは、サイエンスとテクノロジーをわかりやすく伝えることを強みに、「科学技術の発展と地球貢献を実現する」研究者集団です。農学・生命科学・化学・工学・心理学など、さまざまな分野の研究者が研究経験を活かして新しい事業を立ち上げており、教育プログラム開発、研究的思考をもった人材の育成、研究開発、新規事業開発などを、日本各地をはじめ、アジアを中心に海外でも手掛けています。心理学の研究経験がどのようにビジネスに活きるのか、多数の企業や研究者と関わり続けているコミュニケーターが実例を交えてお話しします。

渋井 進（大学改革支援・学位授与機構）

「大学評価・IR と心理学」

大学評価室、IR 室、FD センター、大学教育センター、アドミッションセンター、URA などの、一般の部局の教員ではなく、主として教育支援やアドミニストレーションの支援のための教員として、心理学者が就職するのを、近年目にするようになった。講演者も、大学評価室、教育センター、IR センター、文部科学省所管独立行政法人に勤めた経験を持っている。その経験を振り返りながら、心理学を学んだスキルが、どのように業務に生かすことができるのかについて紹介する。また、高等教育や評価に関する研究に、心理学者がどのように貢献可能か展望したい。

シンポジウム 2「共感覚的体験：ワークショップと研究の最前線」

企 画：心の実験パッケージ特別委員会

日 時：12月2日（土）16：00～18：00

場 所：A棟1階 AN110

講演者 茅原 拓朗（宮城大学）
浅野 倫子（立教大学）

司会者 渡邊 淳司（NTT コミュニケーション科学基礎研究所）
池田まさみ（十文字学園女子大学）

企画趣旨

本シンポジウムでは、共感覚的体験をテーマとした二件の講演と、45分程度のワークショップを行います。はじめに、茅原先生に、心理学におけるワークショップ・デモンストレーションの役割について、そして、心の実験パッケージ開発委員会の活動についてご紹介いただきます。次に、浅野先生には、共感覚と感覚間協応（音象徴）について、その関係性について整理していただくとともに、最新の知見を紹介いただきます。二つの講演の後には、音と感覚の感覚間協応（音象徴）を体験的に学ぶためのワークショップ「じっくり感じる名前の秘密！」を行います。ぜひご参加ください。

講演要旨

茅原 拓朗（宮城大学）

「心理学におけるワークショップの古くて新しい可能性

～19世紀知覚研究とエンタテインメントメディアの温故知新～」

19世紀の知覚研究に顕著に見られる方法上の特徴と、併せて当時のエンタテインメントメディア等の状況を振り返ることで、心理学におけるワークショップ・デモンストレーションの独自の役割と可能性を明らかにすることを試みる。また、同じく19世紀の知覚研究を通じて感覚モダリティが分節化し分析単位として独立していったプロセスをたどることで現在隆盛を見ている多感覚・共感覚研究やそれらのワークショップがもつ歴史的意義についても考えつつ、日本基礎心理学会「心の実験パッケージ」開発委員会の活動と今大会でも実施される共感覚的体験ワークショップの概要を紹介する。

浅野 倫子（立教大学）

「共感覚と音象徴からのぞく認知処理間の潜在的な結びつき」

認知処理はさまざまなモジュールに分かれて行われていることが知られる一方で、一見独立なモジュールの間の潜在的なつながりを示唆する現象も存在する。たとえば少数の人がもつ共感覚では、文字や音に色の印象を覚えたり、数字に特定の空間配置があると感じたりする。一方、人間一般に広くみられる現象としては、「キピ」という無意味語に尖った印象を持つなど、音と知覚的イメージの間に非恣意的な結びつきを感じる現象、すなわち音象徴がある。これらの現象は近年研究の進展が目覚ましく、たとえば音象徴は乳幼児の言語発達との関係の深さが指摘されるなどの広がりも見られる。これらの現象について、それぞれの関係を整理しつつ最近の知見を紹介する。

シンポジウム 3「食と基礎心理学の接点」

日 時：12月3日（日）14：00～16：00

場 所：A棟1階 AN110

講演者 小早川 達（国立研究開発法人 産業技術総合研究所）
村田 航志（福井大学）
朝倉 敏夫（立命館大学）

司会者 和田 有史（立命館大学）

企画趣旨

近年、味嗅覚と食に係る分子生物学的な知見が急速に蓄積され、心理学でも多感覚知覚の文脈で論文が増えているが、我が国の基礎心理学者の間で味・嗅覚についての理解にばらつきがあるように思える。また、文化差などの個人差も脚光を浴びているが、民俗学などの類似分野の研究パラダイムにもなじみがない。そこで本シンポジウムでは、まず味嗅覚知覚過程の基礎知識のショートレクチャーを行い、その後、脳機能計測、動物行動学、民俗学のエキスパートにそれぞれの分野の最新の知見を研究技法を交えながら紹介していただく。

講演要旨

小早川 達（国立研究開発法人 産業技術総合研究所）

「味」の正体 -味嗅覚統合への心理学・心理物理学からのアプローチ

五感の中でも味覚、嗅覚は他の視覚、聴覚、触覚とは異なり、一般的なアプローチとして「好き・嫌い」「快・不快」の切り口から語られることが多い。しかしながら味覚・嗅覚も感覚である以上、知覚・認知の過程がある。

そこで、本講演では多感覚統合の結果である「味」知覚について、味覚と嗅覚の統合の視点からの研究紹介を行いたい。具体的には食における嗅覚の役割を cross cultural の観点から調べた研究、また同時判定課題を用いた味覚と嗅覚の適合度、経験、また味知覚統合の脳内機序に関わる研究紹介を行う。

村田 航志（福井大学）

「マウス脳で探る匂いの誘引性と忌避性が生じる神経メカニズム」

できたての食事の香りは魅力的に感じるが、腐ってしまうと匂いは忌避的に感じる。このように匂いの感覚は、ヒトや動物に適応的な生理・心理作用をもたらす。従来の研究から、多様な化学構造を持つ匂い物質を脳が区別して受容する神経メカニズムについては理解が進んできた。しかし、嗅覚で生理・心理作用が生じる神経メカニズムはまだよくわかっていない。最近の研究により、匂いの誘引性・忌避性の惹起に関わる脳領野として嗅結節が注目されている。本講演では、嗅覚神経メカニズム研究の経緯と神経科学的な実験手法を概説し、現在研究を進めている嗅結節と匂いの誘引性・忌避性の関係について議論したい。

朝倉 敏夫（立命館大学）

「ヒトは何故それを食べるか－韓国人の場合」

ヒトが食物を選択する理由には、生物学および文化的な機能の両者を包含している。民族学（文化人類学）の立場から韓国社会を研究してきた体験を通して、食物選択の文化的側面についての研究と、韓国人が「何故、それを食べるか」という理由をどこに求めているかを紹介してみたい。

「第9回錯視・錯聴コンテスト」 授賞式

日 時：2017年12月2日（土）18：30～20：30 の懇親会内にて開催
場 所：B棟イベントホール1・2

昨年度に引き続き、第9回錯視・錯聴コンテストの作品を募集しました。今年度も優れた作品を選ばせて頂きました。授賞式を、日本基礎心理学会第36回大会の懇親会にて行ないます。受賞作品の紹介とディスカッションを行ないます。応募された方もそうでない方も、どうぞお楽しみください。

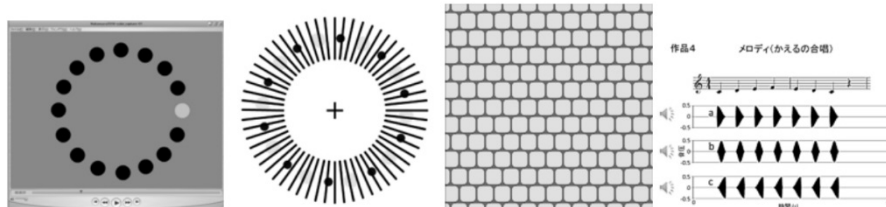
審査委員長：北岡明佳

審査委員：蘆田宏、原島博、一川誠、中島祥好、杉原厚吉、高島翠、吉田正高
（敬称略、委員長以外はアルファベット順）

第9回 錯視・錯聴コンテスト 2017

第1回(2009) 第2回(2010) 第3回(2011) 第4回(2012) 第5回(2013) 第6回(2014) 第7回(2015) 第8回(2016)
英語版(2009-2015) cf. Best Illusion of the Year Contest

2017年5月3日作成・2017年5月10日公開 002006



日本基礎心理学会第36回大会(立命館大学大阪いばらきキャンパス)の懇親会(2017年12月2日(土))内で授賞式をやります！



<2017年9月18日>

研究発表プログラム

12月2日(土) 13:30~15:30

ポスター掲示 【イベントホール1・2】

在席責任時間は 奇数番号 13:30~14:30

偶数番号 14:30~15:30 です。

ポスターの掲示時間は、10:00~17:00 です。

1-01 「影の運動による色の捕捉現象」バリエーションの考察

○中村 浩 北星学園大学短期大学部

1-02 不可能図形における明るさ知覚

○増田 知尋 文教大学

鎌田 晶子 文教大学

新井 哲也 文教大学／神奈川大学

1-03 時間トレンドに対する意思決定の差分統合モデル

○佐藤 弘美 工学院大学

本吉 勇 東京大学

1-04 知覚される平均値はセットサイズに応じて拡大する

○金谷 翔子 京都大学

林 正道 大阪大学

Whitney David University of California Berkeley

1-05 運動方向が反転した位置の判断に反転タイミングのずれが与える影響

○柳 淳二 千葉大学 文学部

一川 誠 千葉大学 文学部

1-06 質感の視覚記憶情報は腹側高次視覚野と頭頂間溝で表現される

○藤道 宗人 京都大学大学院 人間・環境学研究科

津田 裕之 京都大学大学院 人間・環境学研究科

山本 洋紀 京都大学大学院 人間・環境学研究科

齋木 潤 京都大学大学院 人間・環境学研究科

- 1-07 視野制限下における大きさの知覚—視野・距離・視方向の要因
 ○望月 登志子 日本女子大学
 鳥居 修晃 東京大学
 佐藤 佑介 日本大学
- 1-08 3次元数量過大推定現象に関する遮蔽仮説と背景面バイアス仮説の検討
 ○相田 紗織 東京工科大学
 松田 勇祐 東京海洋大学
 下野 孝一 東京海洋大学
- 1-09 サッカーと視覚的マスキングを伴わない空間圧縮現象
 ○寺尾 将彦 山口大学
 小野 史典 山口大学
- 1-10 ハトは首振りにより生じる運動視差奥行き手がかりを利用するのか
 ○幡地 祐哉 京都大学
 藤田 和生 京都大学
- 1-11 連続フラッシュ抑制における単眼性処理過程の寄与
 ○清水 求 千葉大学
 木村 英司 千葉大学
- 1-12 先天性光覚盲児による事物の呼称活動
 ○鳥居 修晃 東京大学
 山田 麗子
 望月 登志子 日本女子大学
 佐々木 正晴 弘前学院大学
- 1-13 デフォルトを用いた選択過程の検討—視線追跡装置を用いて—
 ○趙 毅飛 神戸学院大学
 秋山 学 神戸学院大学
- 1-14 ヴィブラフォンの打鍵運動に関する視覚情報が音の長さ知覚に及ぼす影響
 ○松下 戦具 大阪大学
 大野 亜季 大阪大学
 森川 和則 大阪大学

- 1-15 手の運動観察が擦感を誘発する
 ○齋藤 五大 東北大学大学院
 高橋 玲央 東北大学 文学部
 行場 次朗 東北大学大学院
- 1-16 顔表情刺激の心理的温かさや感情価と反応手の温かさとの適合性
 ○金谷 英俊 愛知淑徳大学
 西崎 友規子 京都工芸繊維大学
 永井 聖剛 立命館大学
- 1-17 皮膚感覚系と前庭系の情報の一致・不一致が自己運動知覚へ及ぼす影響
 ○小松 英海 慶應義塾大学
 村田 佳代子 首都大学東京
 中野 泰志 慶應義塾大学
 石原 正規 首都大学東京
 市原 茂 (株)メディア・アイ
 増田 直衛 慶應義塾大学
- 1-18 ランダムなリズムへの順応が時間パタン知覚および運動出力に及ぼす影響
 ○西村 朱子 高知工科大学
- 1-19 物体と身体との距離が絶対的な大きさの知覚に及ぼす影響について
 ○実吉 綾子 帝京大学
 藤田 さき 帝京大学
 道又 爾 上智大学
- 1-20 顔の表情画像が視覚の時間精度に及ぼす影響
 ○小林 美沙 千葉大学
 一川 誠 千葉大学
- 1-21 自分の顔は好き？鏡で見る自分の顔はもっと好き？
 ○綾部 早穂 筑波大学
- 1-22 眉の位置による目の大きさ錯視 ー正立と倒立の比較ー
 ○高島 翠 いわき明星大学

- 1-23 課題非関連の人物画像は課題に対する反応を遅延させる
 ○加戸 瞭介 筑波大学/産業技術総合研究所
 横山 武昌 産業技術総合研究所
 武田 裕司 産業技術総合研究所
- 1-24 複数の顔の平均顔としての表象を形成できるか
 ○鍵水 秀和 中京大学
 高橋 康介 中京大学
- 1-25 低酸素環境が標的の検出感度に及ぼす影響
 ○石松 一真 滋慶医療科学大学院大学
- 1-26 短時間での持続的注意のパフォーマンス予測
 ○山内 健司 北海道大学
 木原 健 産業技術総合研究所
 河原 純一郎 北海道大学
- 1-27 価値駆動的な注意捕捉 - 報酬連合刺激への意識的な気づきの必要性 -
 ○峯 知里 京都大学/日本学術振興会
 齋木 潤 京都大学
- 1-28 左右視野同時呈示事態における注意の瞬きの訓練効果
 ○小林 隆昌 広島大学
 橋本 優花里 長崎県立大学
 宮谷 真人 広島大学
 中尾 敬 広島大学
- 1-29 刺激の弁別しやすさが視覚的注意シフト方向の異方性に与える影響
 ○永登 大和 千葉大学大学院
 若林 明雄 千葉大学大学院
- 1-30 視覚特徴バインディングにおける周期的処理
 ○中山 遼平 東京大学
 本吉 勇 東京大学

- 1-31 他者との目的共有が行為主体感と運動パフォーマンスに及ぼす影響
 ○林田 一輝 畿央大学大学院
 西 祐樹 畿央大学大学院
 大住 倫弘 畿央大学大学院
 森岡 周 畿央大学大学院
- 1-32 制御欲求がギャンブルの結果の認識と自己効力感に及ぼす影響
 ○破田野 智己 立命館大学人間科学研究所
- 1-33 視覚情報から推定される重さが心的回転に及ぼす影響
 ○景山 望 海上自衛隊潜水医学実験隊
- 1-34 見間違いによる人違い現象の解明に向けた研究 一日誌法によるアプローチ
 ○島根 大輔 慶應義塾大学
 三浦 大志 杏林大学
 伊東 裕司 慶應義塾大学
- 1-35 時間次元における探索・隠蔽のメタ認知
 ○伊藤 資浩 北海道大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 1-36 反応頻度の偏りが遂行成績を変化させる—高齢者と成人の比較による検討—
 ○渡辺 友里菜 愛知淑徳大学／日本学術振興会
 吉崎 一人 愛知淑徳大学
- 1-37 問題解決場面におけるマインドワンダリングの効果とその行動指標の検討
 ○松本 拓也 慶應義塾大学大学院
 川畑 秀明 慶應義塾大学
- 1-38 認知的労力は課題要求によって回避される
 ○蔵富 恵 愛知淑徳大学／高知工科大学
 繁樹 博昭 高知工科大学
 村山 航 レディング大学／高知工科大学
- 1-39 順序の記憶における音韻情報と語彙・意味情報の処理の関係性について：
 遅延時間からの検討
 ○都賀 美有紀 立命館大学

- 1-40 大きな音を鳴らせば、無視すべき視覚刺激の記憶成績も向上する
○小西 慶治 東京大学
横澤 一彦 東京大学
- 1-41 見慣れた対象に関する誤情報効果：提示回数の影響
○星野 祐司 立命館大学
- 1-42 多段階抽選ゲームでの反応時間に対する結果パターンの効果 8
○大森 貴秀 慶應義塾大学
原田 隆史 同志社大学
坂上 貴之 慶應義塾大学
- 1-43 ラットは土を食べて悪心を癒すーカオリン摂取による味覚嫌悪学習の緩和ー
○中島 定彦 関西学院大学
- 1-44 課題非関連な行為結果の予測性が報酬の学習に与える影響
○田中 拓海 慶應義塾大学
川畑 秀明 慶應義塾大学
- 1-45 労力の異なる 3 つの課題における設定値の可変が報酬刺激に及ぼす効果
○小原 健一郎 明星大学
塚本 匡 明星大学
- 1-46 純音の周波数の違いが言語表現に及ぼす影響 -- 異言語間における比較 --
○松井 萌 上智大学大学院
荒井 隆行 上智大学

- 1-47 読み書き支援のためのオリジナルフォント～漢字学習アプリを用いた評価～
- | | |
|--------|-----------|
| ○野川 中 | 明星大学 |
| 阿子島 茂美 | 植草学園 |
| 漆澤 恭子 | 植草学園 |
| 関口 洋美 | 東海大学 |
| 遊佐 規子 | 柏市立柏第三小学校 |
| 高岩 亜輝子 | 十文字学園女子大学 |
| 杉谷 邦子 | 独協越谷病院 |
| 相馬 睦 | 独協越谷病院 |
| 田中 佳子 | 独協越谷病院 |
| 益子 紗緒里 | 行徳総合病院 |
| 齋藤 忍 | 十文字学園女子大学 |
| 吉村 浩一 | 法政大学 |
- 1-48 小学校国語教科書に掲載されている単語の抽出と分析（１）：
高学年教科書の分析
- | | |
|--------|--------|
| ○小河 妙子 | 東海学院大学 |
| 藤田 知加子 | 南山大学 |
- 1-49 文字認知における範疇化マスキング効果
- | | |
|--------|------|
| ○桑名 俊徳 | 玉川大学 |
|--------|------|
- 1-50 組み合わせ図形の触運動知覚における α 型分節成立要件の再検討
—手指動作に焦点をあてて—
- | | |
|--------|----------------|
| ○葛西 崇文 | 弘前大学大学院地域社会研究科 |
| 増田 貴人 | 弘前大学教育学部 |
- 1-51 コーホー効果—呼吸動作が交差・反発知覚に及ぼす影響—
- | | |
|--------|----------------------|
| ○吉村 直人 | 九州大学大学院 |
| 郷原 皓彦 | 九州大学大学院／日本学術振興会特別研究員 |
| 山田 祐樹 | 九州大学 |
- 1-52 ベルベットハンド錯触は、左右の手の指間では生じるが、同側の指間では生じない。
- | | |
|-------|--------|
| ○宮岡 徹 | 静岡理科大学 |
|-------|--------|
- 1-53 重さの判断と錘の重量の分布範囲との関係
- | | |
|--------|---------|
| ○立川 大雅 | 明星大学大学院 |
|--------|---------|

- 1-54 虚偽準備段階と虚偽表出後における生理反応の比較
 ○黒川 優美子 神戸学院大学大学院
 秋山 学 神戸学院大学
- 1-55 情動刺激による時間知覚と生理反応との関係
 ○今井 章 信州大学
 井上 和之 信州大学
- 1-56 行為の聴知覚に関する探索的研究 一歩く行為は、どのような音に知覚されるかー
 ○境 敦史 明星大学
- 1-57 加齢によるピッチ・シフト現象とピッチ・モデル：モデルで見落とされてきた側面
 ○津崎 実 京都市立芸術大学
 牧 勝弘 愛知淑徳大学
 入野 俊夫 和歌山大学
- 1-58 嫌悪条件づけしたニオイの知覚の変化に関する研究
 ○松葉佐 智子 筑波大学大学院／東京ガス(株)
 藤田 紘平 筑波大学大学院
 綾部 早穂 筑波大学
- 1-59 Web 調査におけるボタン配置が回答行動に及ぼす影響
 ○森井 真広 慶應義塾大学
 坂上 貴之 慶應義塾大学
 増田 真也 慶應義塾大学

12月3日(日) 09:30~11:30

ポスター掲示 【イベントホール1・2】

在席責任時間は 奇数番号 09:30~10:30

偶数番号 10:30~11:30 です。

ポスターの掲示時間は、09:00~16:00 です。

2-01 刺激の三次元的な凹凸は明るさ対比の増強効果に影響する

○小林 勇輝 大阪大学

森川 和則 大阪大学

2-02 明るさ・色同時対比の個人データの相関パターンに基づく因子分析

○金子 沙永 東北大学電気通信研究所

村上 郁也 東京大学大学院人文社会系研究科心理学研究室

栗木 一郎 東北大学電気通信研究所

David Peterzell John F. Kennedy University

2-03 バラツキ認知に共通メカニズムは存在するか・学習効果による検討

○楊 毅 お茶の水女子大学大学院

時田 みどり 目白大学

石口 彰 お茶の水女子大学基幹研究院

2-04 視線方向のアンサンブル知覚は(不)正確である

○上田 祥行 京都大学

2-05 (´^`)は交差・反発知覚を変調する

○郷原 皓彦 九州大学大学院人間環境学府／日本学術振興会

吉村 直人 九州大学大学院人間環境学府

山田 祐樹 九州大学基幹教育院

2-06 ヒト児童における光沢質感の知覚

○伊村 知子 新潟国際情報大学

澤山 正貴 NTTコミュニケーション科学基礎研究所

白井 述 新潟大学

友永 雅己 京都大学霊長類研究所

西田 眞也 NTTコミュニケーション科学基礎研究所

- 2-07 垂直-水平錯視再考 ―垂直線と水平線の視距離と見えの長さとの関係から―
 ○小原 宏基 帝塚山大学大学院
 川合 悟 帝塚山大学
- 2-08 直線検出の実験的検討
 ○森田 磨里絵 立命館大学
 佐藤 隆夫 立命館大学
- 2-09 ネッカーキューブとお面での運動、奥行き効果の違い
 ○櫻井 正二郎 高雄医学大学
 閻 健 高雄医学大学
- 2-10 密度順応による物体間の距離知覚の縮小現象と、両眼情報処理過程の関係の検討
 ○久方 瑠美 東京工業大学
 金子 寛彦 東京工業大学
- 2-11 視野制限事態における事物群・外界認知活動の障害状況と形成
 ○佐々木 正晴 弘前学院大学
 鳥居 修晃 東京大学
 佐藤 佑介 日本大学
- 2-12 映像の臨場感を分析する試み
 ○伊丸岡 俊秀 金沢工業大学
 犀川 隼 金沢工業大学大学院
- 2-13 「花火」の描画手法に関する実証的研究
 ○鈴木 清重 東の森映画製作所／慶應義塾大学
- 2-14 刺激サイズが最大握力の発揮に与える影響
 ○永井 聖剛 立命館大学
 山田 陽平 愛知学泉大学
 金谷 英俊 愛知淑徳大学
 川上 直秋 島根大学
 西崎 友規子 京都工芸繊維大学

- 2-15 身体化した他者の手の行為観察は運動システムを活性化する
 ○渋谷 賢 杏林大学
 畝中 智志 杏林大学
 座間 拓郎 明治大学
 嶋田 総太郎 明治大学
 大木 紫 杏林大学
- 2-16 他者の痛み観察時の不快感における道具と身体の接触の影響
 ○河村 康佑 千葉大学大学院
 若林 明雄 千葉大学大学院
- 2-17 皮膚感覚と前庭感覚、視覚と前庭感覚から生じるベクションに関する機能的特徴の検討
 ○村田 佳代子 首都大学東京
 小松 英海 慶應義塾大学
 市原 茂 (株)メディア・アイ 感性評価研究所
 石原 正規 首都大学東京
- 2-18 VR-HMD を用いた身体錯覚による身体的自己意識の検討
 ○東井 千春 お茶の水女子大学
 石口 彰 お茶の水女子大学
- 2-19 表情の感情価と覚醒度判断における微表情の影響
 ○茶谷 研吾 九州大学大学院
- 2-20 クローン減価効果と関連する個人特性
 ○米満 文哉 九州大学大学院人間環境学府
 佐々木 恭志郎 早稲田大学理工学術院基幹理工学部／九州大学基幹教育院／
 日本学術振興会特別研究員
 郷原 皓彦 九州大学大学院人間環境学府／日本学術振興会特別研究員
 山田 祐樹 九州大学基幹教育院
- 2-21 データ駆動型アプローチによる顔魅力の統計モデル構築と魅力の定量的操作
 ○中村 航洋 早稲田大学
 渡邊 克巳 早稲田大学
- 2-22 単眼・両眼からの視線知覚と視線方向手掛かりに対する顔向きの影響
 ○大塚 由美子 愛媛大学
 Colin Clifford UNSW Sydney

- 2-23 乳児の顔検出に対するシーン文脈の効果
 ○小林 恵 自然科学研究機構生理学研究所
 金沢 創 日本女子大学
 山口 真美 中央大学
- 2-24 ハトの視覚探索における誘導探索モデルの検討
 ○牛谷 智一 千葉大学
 今岡 尚子 千葉大学
 山田 裕紀 千葉大学
 一川 誠 千葉大学
- 2-25 持続的注意に対する時間区切り効果
 ○木原 健 産業技術総合研究所
- 2-26 視線と矢印による注意誘導現象 -二重課題を用いた検証-
 ○横山 武昌 国立研究開発法人産業技術総合研究所
 加戸 瞭介 国立大学法人筑波大学
 井上 和哉 国立大学法人筑波大学
 武田 裕司 国立研究開発法人産業技術総合研究所
- 2-27 乳児における object-based attention の検討
 ○鶴見 周摩 中央大学
 金沢 創 日本女子大学
 山口 真美 中央大学
- 2-28 オブジェクトに対する操作主体感が視覚処理を変容させる
 ○中島 亮一 東京大学
- 2-29 内発的注意による知覚認知課題遂行の時間特性の変化
 ○一川 誠 千葉大学
- 2-30 アシストによる行為主体感の上昇はアシストの知識の影響を受けるか
 ○井上 和哉 国立研究開発法人 産業技術総合研究所
 武田 裕司 国立研究開発法人 産業技術総合研究所
 木村 元洋 国立研究開発法人 産業技術総合研究所

- 2-31 近くのモノは私のモノ —所有感を変調する自己との空間的距離—
 ○佐々木 恭志郎 早稲田大学／九州大学／日本学術振興会特別研究員
 田中 観自 早稲田大学／東京大学／日本学術振興会特別研究員
 渡邊 克巳 早稲田大学／東京大学
- 2-32 物体のヒトらしさが引き起こす対面バイアス
 ——前後対称な人型物体に対する空間的視点取得——
 ○武藤 拓之 大阪大学大学院人間科学研究科／日本学術振興会
 松下 戦具 大阪大学大学院人間科学研究科／大阪樟蔭女子大学学芸学部
 森川 和則 大阪大学大学院人間科学研究科
- 2-33 視線の有効性と周囲の情動価の統合的処理が人物の信頼性判断に及ぼす影響
 ○白井 理沙子 関西学院大学大学院
 小川 洋和 関西学院大学
- 2-34 経験知に基づく撮影方法が人物のふくよかさの印象に与える影響
 ○竹澤(破田野) 智美 立命館大学
- 2-35 誤信念課題の処理における言語刺激の役割の検討
 ○辻 弘美 大阪樟蔭女子大学
- 2-36 自己の内発的動機づけに対する予測の正確さの検討
 ○波多野 文 高知工科大学
 繁樹 博昭 高知工科大学
 村山 航 レディング大学／高知工科大学
- 2-37 短縮版 Numeracy 尺度と WAIS-Ⅲ 算数問題との関連について
 ○長谷川 千洋 神戸学院大学
 秋山 学 神戸学院大学
 清水 寛之 神戸学院大学
- 2-38 視覚統計学習に基づく記憶の神経基盤
 ○大塚 幸生 同志社大学
 齋木 潤 京都大学
- 2-39 脅威刺激を見たときの有効視野と記憶の関連
 ○増田 奈央子 久留米大学
 園田 直子 久留米大学

- 2-40 メタ記憶は勝者総取りで決まる -二次元信号検出モデルによる検討-
 ○三好 清文 名古屋大学
 桑原 歩美 名古屋大学
 川口 潤 名古屋大学
- 2-41 幾何学図形によって変容する空間配置の視覚的短期記憶成績
 ○竹島 康博 同志社大学
- 2-42 報酬を導く意思決定方略への依存-アイオワギャンブリング課題を用いた検討
 ○阿部 千裕 東北福祉大学
- 2-43 強化スケジュールの特性とデンショバトのつつきオペラントにおける位置次元との関係の検討
 -多元 FR yoked FI スケジュールを用いて-
 ○古野 公紀 明星大学/帝京大学
 島内 学 明星大学
 丹野 貴行 明星大学
- 2-44 学習課題によって使用頻度を直接操作した数字を用いた距離効果の変化
 ○佐久間 直人 千葉大学大学院
 木村 英司 千葉大学
 御領 謙 千葉大学
- 2-45 系列学習は主観的な時間経過を常に歪める
 ○田中 観自 早稲田大学
 渡邊 克巳 早稲田大学
- 2-46 韓国人は「キムチ」より「ギムチ」の方が聞き取りやすい:異文化言語環境での検討
 ○成 儒彬 九州大学大学院
 光藤 宏行 九州大学大学院
- 2-47 漢字かな動詞語の語彙判断課題における文字長・モーラ長効果
 ○増田 尚史 広島修道大学
 藤田 知加子 南山大学
- 2-48 小学校国語教科書に掲載されている単語の抽出と分析(2):低学年教科書の分析
 ○藤田 知加子 南山大学
 小河 妙子 東海学院大学

- 2-49 把握動作の調整・維持・産出における心理物理的特性の検討
 ○時田 みどり 目白大学
 金野 達也 目白大学
 佐藤 彰紘 目白大学
 矢崎 潔 目白大学
 森田 良文 名古屋工業大学
- 2-50 身体接触を介した暗黙的な二者間姿勢協調とラポールとの関係
 ○石垣 智也 畿央大学大学院
 森岡 周 畿央大学大学院
- 2-51 Velvet hand 錯覚の生起要因に関する検討・テクスチャおよびマスキングの効果について
 ○日高 聡太 立教大学
 鈴石 陽介 立教大学
 北川 智利 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
- 2-52 痛みとオノマトペの対応関係の分析
 ○花田 光彦 公立はこだて未来大学
- 2-53 マウスの社会的接触場面における体温変化
 ○菱村 豊 広島国際大学
- 2-54 聴覚機能の進化:ヒトとアカゲザルにおける無侵襲頭皮上聴覚誘発電位記録による検討
 ○伊藤 浩介 新潟大学
 瀬占 雅史 京都大学
 鴻池 菜保 京都大学
 中村 克樹 京都大学
 中田 力 新潟大学
- 2-55 繰り返し嗅いだニオイに対して知覚される強度の変化 2
 ○小川 緑 筑波大学大学院
 綾部 早穂 筑波大学
- 2-56 Web 調査における特異的回答パターン
 ○増田 真也 慶應義塾大学
 坂上 貴之 慶應義塾大学
 森井 真広 慶應義塾大学

研究発表要旨

2 日目 12 月 2 日(土)

12 月 2 日 (土) 13 : 30 ~ 15 : 30

ポスター掲示 【イベントホール 1・2】

在席責任時間は 奇数番号 13 : 30 ~ 14 : 30

偶数番号 14 : 30 ~ 15 : 30 です。

ポスターの掲示時間は、10 : 00 ~ 17 : 00 です。

1-01 「影の運動による色の捕捉現象」バリエーションの考察

○中村 浩

北星学園大学短期大学部

灰色の背景上に円環状に等間隔で配置された16個の黒丸が、一個ずつ順次反時計回りに位置変化を繰り返す。その位置変化のSOAが60～80msecの時、黒丸の反時計回りの移動ではなく、形を持たない灰色の時計回りの運動が知覚される。これを「v 運動（影の運動）」と呼ぶ(Hayashi, 1990)。中村(2016)はこの「影の運動」に同期させて青丸を4カ所提示した時、その青丸が「影の運動」に捕捉されることを示したが、本報告ではこの捕捉現象にさまざまなバリエーションを加え、そこで観察された現象について報告する。例えば、青丸の提示箇所を2カ所に減らすことが可能か、通常の仮現運動において捕捉現象は見られるか、直線運動においては同様の現象が見られるか、また直線運動における特徴的な現象等についてデモンストレーションを交えて報告し、考察する。

1-02 不可能図形における明るさ知覚

○増田 知尋

文教大学

鎌田 晶子

文教大学

新井 哲也

文教大学／神奈川大学

知覚される構造が変化するとき、対象の物理的な構造や特徴に変化がなくても、対象の大きさや面の明るさなど他の知覚次元においても変化が生じることが知られている。例えば、新井・五十嵐・大森・相澤・増田(2015/2016)は、奥行反転模型を用いて、物理的に同じ構造の立体であっても、知覚される立体構造の変化により、立体物の面の明るさが変化することを示している。

同様に知覚される立体構造が変化するものに、「ペンローズの三角形」に代表される不可能図形を立体化したものが挙げられる。これらの立体模型では、ある一点からの観察では三次元空間内における不可能図形を観察することができるが、視点の移動により不可能図形としてのまとまりが失われ、立体構造が大きく異なって知覚される。そこで本研究では不可能図形においても新井ら(2015/2016)と同様の明るさ変化が観察されるかどうかを検討した。

1-03 時間トレンドに対する意思決定の差分統合モデル

○佐藤 弘美 工学院大学
本吉 勇 東京大学

近年、人間の視覚系が時間的に広がりをもつ情報の時間平均をどのように推定するかについて検討が進んでいる。経時的に提示される単純な視覚特徴の時間平均を尋ねたこれらの研究では、観察者は刺激消失直前の情報を重視して平均を判断するという新近効果が頑健に認められる(e.g., Sato et al., 2013)。この特性を説明するため、作業記憶の容量限界や感覚エビデンスの蓄積に応じた意思決定の調整に基づく時間平均判断のモデルが提案されているが、これらは数覚に関する時間平均の判断など新近性効果が全く生じないケース(Sato et al., 2016)を説明できない。我々はここで、視覚系が初期レベルで符号化された画像特徴の時間微分の情報をほぼ完全に統合し時間平均を判断しているとする単純な計算モデルを提案する。このモデルは様々なタイプの視覚情報における時間平均判断のダイナミクスを統一的に説明することができる。

1-04 知覚される平均値はセットサイズに応じて拡大する

○金谷 翔子 京都大学
林 正道 大阪大学
Whitney David University of California Berkeley

視覚系には、多数の物体から、特定の属性の平均値などの要約統計量を計算して効率的に表現する機構が存在する。この機構において統合される物体の数には一定の限界があることが先行研究から示唆されるが、どのような物体が優先的に抽出されるのかはまだ分かっていない。本研究では、知覚される平均値がセットサイズの増加に従って拡大するという錯覚の発見を通して、特に顕著な物体が優先的に抽出される可能性を示した。輝度変調する円盤を呈示し、その大きさまたは変調周波数の平均値を報告させたところ、同時に呈示される円盤の数が1、4、8、14個と増加するにつれて、いずれの特徴についても知覚される値が拡大した。また、この効果はセットサイズが増加することによる反応バイアスでは説明できないことが確認された。これらの結果は、顕著性の高い大きな物体、および高変調周波数の物体が優先的に抽出され、平均値の計算に用いられることを示唆する。

1-05 運動方向が反転した位置の判断に反転タイミングのずれが与える影響

○柳 淳二 千葉大学 文学部
一川 誠 千葉大学 文学部

上下に並んだ刺激が水平方向に並進した後反転する刺激において、各刺激が反転する位置・タイミングのずれを操作し、反転の位置（空間課題）およびタイミング（時間課題）を比較判断する課題を行った。すると、空間課題においては、時間的に後に反転する刺激が、先に反転する刺激の反転位置よりも行き過ぎた位置で反転したと知覚される傾向が見出された。一方、時間課題における反転タイミングの判断は、反転位置のずれにほとんど影響を受けなかった。この結果の原因として、相対運動が考えられる。先に反転した刺激が、まだ反転していない刺激の近傍において反対方向に動くため、上下の刺激の間に相対運動事態が生じ、後から反転する刺激の運動の知覚に影響を及ぼした結果、反転位置の知覚がずれた可能性がある。そこで、反転後の刺激の軌道に角度をつけて相対運動を弱めた刺激を作成し、反転位置の知覚が影響を受けるかどうかを調べ、この可能性を検討する。

1-06 質感の視覚記憶情報は腹側高次視覚野と頭頂間溝で表現される

○藤道 宗人 京都大学大学院 人間・環境学研究科
津田 裕之 京都大学大学院 人間・環境学研究科
山本 洋紀 京都大学大学院 人間・環境学研究科
齋木 潤 京都大学大学院 人間・環境学研究科

本研究は、物体表面の素材や性質(質感)の視覚情報がどの脳領域で保持されるのかを明らかにした。これまでの研究によって、質感が腹側高次視覚野で知覚的に処理されることが示されてきた。一方で、視覚性短期記憶には初期視覚野と頭頂間溝の関与が知られている。本研究では、質感の視覚記憶にこれらの領域がどのように関わるのかを検討した。実験では、物体の質感視覚情報を保持している際の参加者の脳活動を fMRI で計測した。保持期間中の脳活動にマルチボクセルパターン解析(MVPA)を適用し、課題のタイムコースにそって MVPA の成績がどのように変動するかを確認した。その結果、質感の視覚記憶に腹側高次視覚野と頭頂間溝が関連することがわかった。ただし、腹側高次視覚野の関連が認められたのは保持期間中の早い時点でのみであった。以上の結果は、質感の視覚記憶に腹側高次視覚野と頭頂間溝が関与するが、その関与は機能的に異なる可能性があることを示唆している。

1-07 視野制限下における大きさの知覚—視野・距離・視方向の要因

○望月 登志子	日本女子大学
鳥居 修晃	東京大学
佐藤 佑介	日本大学

大きさ知覚に及ぼす視野制限の影響を視野狭窄ゴーグル装着による単眼視のもとで検討した。視野：4条件(6° , 10° , 20° , 70°)。観察距離：5条件(2.2, 4.7, 7.2, 9.7, 12.2m)。視方向：前方視と下方視。対象：直径21cmの円盤。前方視では正面の壁面上、眼の高さに貼った対象を観察。下方視では床面に置いた対象を階段の上から見おろした。知覚された大きさの表現：スケール上で指の辿った直線の長さによって円盤の直径を(スケールと指先は見ずに)表現した。実験参加者：6名。結果：1. 距離と視野：両視方向で、距離の拡大に伴い見えの大きさは指数関数的に縮小する。視野の影響は前方視のみで現れ、 6° では 70° のときより小さく見える。2. 視方向と視野：すべての視野で下方視の方が前方視より小さく見える。前方視での対象は視野 6° のとき最小に、 70° で最大になる。下方視では 70° で最大となる。

1-08 3次元数量過大推定現象に関する遮蔽仮説と背景面バイアス仮説の検討

○相田 紗織	東京工科大学
松田 勇祐	東京海洋大学
下野 孝一	東京海洋大学

構成要素数が同じ2次元刺激と3次元刺激(立体透明視刺激)を比較すると、2次元刺激よりも3次元刺激の構成要素数が多く判断される(相田, 2012)。立体透明視刺激とは同じ方向に異なる奥行きをもつ透明な面が重なって見える刺激である。従来、立体透明視刺激で観察される3次元数量過大推定現象を説明するために2つの仮説(遮蔽仮説, 背景面バイアス仮説)が提案されている。遮蔽仮説は、手前の物が後ろの物を隠す可能性を斟酌していると仮定している(Aida, et al., 2015)。背景面バイアス仮説は、立体透明視刺激の背景面の構成要素の見かけの密度が増加して知覚され、数量が過大推定されると仮定している(Tsirlin, Allison & Wilcox, 2012; Schutz, 2012)。本研究では、2つの仮説の予測を調べるために、面の重なりを変数とした数量弁別実験を行った。実験の結果、面の重なりの有無に関わらず全ての3次元刺激において数量過大推定現象が確認された。この結果はいずれの仮説でも説明が困難である。

1-09 サッカーと視覚的マスクングを伴わない空間圧縮現象

○寺尾 将彦 山口大学
小野 史典 山口大学

サッカー直前に提示された物体の位置はサッカーの目標付近に引き寄せられるようにずれて知覚される(Ross ら, 2001)。また視覚的マスクングによっても同様の圧縮現象が生じる(Zimmermann ら, 2013)。今回我々は、サッカーも視覚マスクングも伴わずに物体の見かけの位置が同時提示された別の物体に引き寄せられる圧縮現象を報告する。実験では注視点の 5 度上に偏心度 0 度、12 度、24 度で瞬間提示した物体の位置を定位させ見かけの位置を測定した。それぞれの物体が個別に提示された時には見かけの位置はどの偏心度でも実際の提示位置とほぼ変わりがなかった。一方、12 度と 24 度に物体を二つ同時に提示したときにはお互いが近づいて知覚された。この圧縮効果は物体を二つ提示した場合であっても 12 度と 0 度の組み合わせでは生じなかった。本現象は単純な周辺視における空間の歪みや従来の圧縮現象では説明はできず、物体間の空間関係の計算が関わっている可能性がある。

1-10 ハトは首振りにより生じる運動視差奥行き手がかりを利用するのか

○幡地 祐哉 京都大学
藤田 和生 京都大学

鳥類は頸椎が多く柔軟な頭部運動を行う。この頭部運動は視野の切替え、視野安定、奥行き知覚など様々な視覚機能を持つことが明らかにされてきた。本研究ではハトが頭部運動により生じる運動視差奥行き手がかりを、物体の大きさ知覚とつつき運動の制御にそれぞれ利用するか調べた。3 個体のハトに、モニタ上に提示される静止刺激をつつき、それを大小に分類する課題を訓練した。テストでは運動視差により±10mm の仮想奥行きを持つプローブ刺激を提示した。2 台のカメラでハト頭部の 3D 位置を計測し、頭部運動と連動してプローブ刺激がモニタ上で運動した。運動視差の操作は大きさの分類に影響を与えず、運動視差による大きさの恒常性はみられなかった。つつき運動の制御では運動視差の影響がみられ、仮想奥行きが遠い条件でハトはよりモニタに近づいて刺激をつついた。ハトにおける視覚奥行き手がかりのモジュール性と、ヒトとの比較について考察する。

1-11 連続フラッシュ抑制における単眼性処理過程の寄与

○清水 求 千葉大学
木村 英司 千葉大学

ダイナミックなモンドリアン刺激（抑制刺激）を片眼に提示すると、他眼の検査刺激の検出が長時間にわたって困難になる（連続フラッシュ抑制；CFS）。本研究では、刺激提示眼を操作し、CFS に対する単眼性処理過程の寄与を検討した。抑制刺激と検査刺激を異なる眼に提示し、提示眼を周期的に交替させると、交替頻度が 1.2Hz では提示眼一定の異眼条件と同程度の強い抑制が観察されたが、頻度を 3.5Hz まで高めると抑制は減衰した。また、1.2Hz 条件では、提示眼を交替した直後に抑制が一時弱まるが、その後すぐに回復することがわかった。1.2Hz 条件での強い抑制は、一見すると刺激属性に基づく抑制過程の寄与を示唆するが、他の実験結果も考慮すると、CFS における抑制は、主に刺激提示眼に基づく単眼性処理過程により規定されており、抑制が素早く立ち上がるため、提示眼を交替させてもある程度の頻度までは抑制が維持されると考えられる。

1-12 先天性光覚盲児による事物の呼称活動

○鳥居 修晃 東京大学
山田 麗子
望月 登志子 日本女子大学
佐々木 正晴 弘前学院大学

先天性光覚盲と診断された女児による事物の触探索・呼称・操作活動とその推移について報告する。家族と保育園の協力のもと、上記診断を受けた国立障害者リハビリテーション眼科部門および心理部門と連携しつつ、月に 1 回、活動状況の観察を進めた。実施期間は 1 歳 3 カ月から 4 歳 11 カ月に至る 3 年 8 カ月。結果：1. 提示対象の種類や数を予め限定しない試行での呼称正解率は、1 歳代（5 回）53.3%，2 歳代（11 回）68.8%，3 歳代（2 回）53.8%，4 歳代（6 回）70.6%である。2. 呼称活動の練成を図るために 2 歳 10 カ月の段階で導入した 2 種の提示対象による弁別事態では、開始後 3 カ月の時点で 100% の正解率に達した。3. 3 歳 9 カ月で提示対象をミニチュアの果物（プラスチック製）に限定し、かつその数を 11—12 種とした。当初 56.6%の正解率は次第に上昇し、6 回目に 90%代（4 歳 2 カ月）、8 回目には 100%に至った。

1-13 デフォルトを用いた選択過程の検討—視線追跡装置を用いて—

○趙 毅飛 神戸学院大学
秋山 学 神戸学院大学

デフォルトは契約など様々な選択場面で用いられている。本研究では視線追跡装置を用いて、デフォルトを設定した保険商品の選択過程を検討した。二者択一の商品選択において、意思決定者の価値判断を伴わずに、特定の商品属性へ視線を誘導し、商品選択過程へのデフォルトの影響を検討した。実験条件としては、呈示する商品属性情報の背景色を操作し、デフォルト商品の劣位属性と代替商品の優位属性へ視線を誘導するデフォルト劣位誘導条件、デフォルト商品の優位属性と代替商品の劣位属性へ視線を誘導するデフォルト優位誘導条件、及び視線誘導を行わない統制条件の3条件を設定した。大学生と大学院生（20～25歳）が本研究に参加し、注視点、視線移動順序、注視時間、注視回数から、デフォルトの効果を検討した。

1-14 ヴィブラフォンの打鍵運動に関する視覚情報が音の長さ知覚に及ぼす影響

○松下 戦具 大阪大学
大野 亜季 大阪大学
森川 和則 大阪大学

ヴィブラフォン（鉄琴の一種）の演奏において、打鍵後にゆっくりと伸びやかに腕を動かす奏法がある。奏者たちの経験知によれば、この奏法によって余韻を残す事が可能になるという。しかし、楽器の構造上、打鍵後の身体運動で音の長さが物理的に変わることは考えにくい。そこで我々は、そのような動作の視覚情報が音の長さ知覚に影響を与えている可能性を検討した。実験では、伸びやかな動きをする動画としない動画それぞれに同一の音を合成し、その音がどの程度の長さに知覚されるかを恒常法により測定した。実験の結果、伸びやかな動きをする条件ではしない条件よりも音が長く知覚された。多くの研究では時間知覚における聴覚モダリティの優位性が示されているが、本研究は視覚が時間知覚に影響した珍しい例の一つである。

1-15 手の運動観察が慥感を誘発する

○齋藤 五大	東北大学大学院
高橋 玲央	東北大学 文学部
行場 次朗	東北大学大学院

本研究では、視覚呈示された手の運動観察が体性感覚的な感覚印象として慥感（くすぐったさ）を生起させるかどうかを検討するため、参加者は呈示されたくすぐる手の運動刺激を観察した後、その慥感の強度を 0 から 10 で報告した。実験 1 では、注視点の位置にかかわらず、手の運動刺激の呈示位置が参加者の膝に近いほど、参加者は慥感強度を有意に高く評定した。実験 2 では、参加者は自ら生成した手の運動を観察する条件と他者から生成された手の運動を観察する条件を受けた。その結果、実験 1 と同様に慥感強度は刺激が参加者の膝に近づくほど有意に高くなり、他者の運動観察条件の慥感強度は自己の運動観察条件よりも有意に高かった。これらの結果は、この慥感錯覚が身体座標系を中心に身体近傍空間内（膝から約 10 cm までの範囲）で、外的に生成された手の運動を見たときに、視覚と体性感覚の相互作用により生じることを示唆する。

1-16 顔表情刺激の心理的温かさや感情価と反応手の温かさとの適合性

○金谷 英俊	愛知淑徳大学
西崎 友規子	京都工芸繊維大学
永井 聖剛	立命館大学

金谷・西崎・永井（2017, 日本認知心理学会第 15 回大会）は、心理的な温冷を示唆する喜びもしくは悲しみ表情の顔刺激を提示し、温水と冷水に浸すことで温めたもしくは冷やした手で反応させる課題を参加者に課した。その結果、喜び顔には温かい手で、悲しみ顔には冷たい手で反応するほうが、喜び顔には冷たい手で、悲しみ顔には温かい手で反応するよりも反応時間が早くなる適合性効果が確認された。本研究では、上記の結果が顔表情の心理的な温冷ではなくポジティブ・ネガティブといった感情価と手の温冷とが適合した可能性について検討するため、ネガティブな感情を示す怒り表情の顔刺激と中立の無表情顔刺激を用いて同様の課題を実施した。その結果、これらの表情と手の温冷との間には適合性が認められず、喜び・悲しみ表情において示された適合性効果は、表情が示唆する温冷と手の温冷との間の適合性であることを支持する結果を得た。

1-17 皮膚感覚系と前庭系の情報の一致・不一致が自己運動知覚へ及ぼす影響

○小松 英海	慶應義塾大学
村田 佳代子	首都大学東京
中野 泰志	慶應義塾大学
石原 正規	首都大学東京
市原 茂	(株)メディア・アイ
増田 直衛	慶應義塾大学

ベクションはこれまで視覚を中心に研究されてきたが、近年、視覚以外の感覚で生起することも報告されてきている。皮膚感覚に対する air-flow も前庭系への振動を合わせることでベクションを生起させることができることが示された (Murata et al., 2014)。一般に多感覚モダリティを用いたベクションでは、感覚間の情報が一致している方が、不一致の場合に比べて生起しやすい、または強いことが知られている。実際の運動との比較を考慮した皮膚感覚によるベクションの実験においても、風の方向と移動の方向が一致している時の方が不一致の場合よりもベクションが早く生起する (Komatsu et al., 2015)。本実験では、風の速度と移動の速度または振動の強さとの一致・不一致について検討した。潜時、などいずれの指標においても速度に関して一致条件で有意にベクションが生起しやすいという結果が得られた。

1-18 ランダムなリズムへの順応が時間パターン知覚および運動出力に及ぼす影響

○西村 朱子	高知工科大学
--------	--------

空間的なパターンランダムネス残効では、先行刺激のランダムネスに依存して後続するパタンの知覚が変容することが報告されている (Yamada et al., 2013)。しかし、時間的パタンの順応効果や、その効果が運動出力に及ぼす影響については明らかではない。そこで、本研究では、時間的ランダムネスの異なる聴覚刺激を提示し、後続刺激のランダムネスを判断する課題を課す実験を行った。また、運動出力に与える影響を検討するため、ランダムネスの異なる聴覚刺激を提示した後にタッピング課題を課し、各タッピングの時間間隔の分散を指標として分析した。実験の結果、ランダムネス順応後の知覚においては負の残効が見られた一方で、タッピングによる出力では正の残効が見られた。このことから、空間的な刺激と同様に聴覚的なランダムネス残効が生じるが、運動制御には知覚とは独立な非意識的過程が関与していることを示唆する。

1-19 物体と身体との距離が絶対的な大きさの知覚に及ぼす影響について

○実吉 綾子	帝京大学
藤田 さき	帝京大学
道又 爾	上智大学

本研究では、手の届く範囲において絶対的な大きさの知覚が向上するかどうかを、言語報告と運動報告を用いて検討した。プロジェクタを用いてテーブル上に投射された黒い円盤の絶対的な大きさを、言語報告（事前に学習した基準の大きさを参考に答える）もしくは運動報告（参加者から見えないように衝立の向こうに置かせた手の親指と人差し指を開いて大きさを報告）で答える課題を行わせた。事前に手の届く範囲を測定し、手の届く範囲 2 箇所、手の届かない範囲 2 箇所に刺激が提示された。実験の結果、言語報告では手の届く範囲において円の大きさを過小評価する傾向が認められた。一方、運動報告課題では、手の届く範囲でも届かない範囲でも全体的に大きさの報告が正確であった。運動のための無意識的な知覚では絶対的な大きさが正確に知覚されるのに対し、意識される知覚では大きさの恒常性が働くと考えられる。

1-20 顔の表情画像が視覚の時間精度に及ぼす影響

○小林 美沙	千葉大学
一川 誠	千葉大学

危険な写真観察の方が安全な写真観察より観察時の主観的時間を延ばすことは知られているが、我々の研究では、危険な画像の観察は視覚の時間精度も高めることが示された。しかしながら、情景写真では、条件間の画像の物理的特性を完全に統制することは難しかった。本研究では、物理的特性がおおよそ同等の顔画像の表情によって感情を操作した。4 人の男女の怒り、恐れ、喜び、ニュートラルの 4 通りの表情の顔画像を用意した。カラー顔画像を 1 秒間提示した直後に、同じ画像の彩度を 70%低下させた画像を 10～50ms の間提示し、彩度の低下が見えたか実験参加者に回答させた。視覚の時間精度の指標として、彩度低下の検出閾値を算出したところ、怒り、恐れ、喜びの表情画像観察でニュートラル表情観察より視覚の時間精度を高かった。刺激の物理的特性を概ね統制した顔画像観察でも閾値が低下したことは、感情が視覚の時間精度を高めることを示唆する。

1-21 自分の顔は好き？鏡で見る自分の顔はもっと好き？

○綾部 早穂

筑波大学

単純接触の文脈で、自分の顔は正像よりも鏡像が好まれることが知られている（Mita, et al., 1977）。本実験では、自分の顔であることに気づきにくくするために、自分と他 2 人の計 3 人の顔写真からモーフィング画像を作成し、自分が含まれている画像と、含まれていない画像の両方を同時提示し、どちらが魅力的であるかの強制選択を求めた。また、自分の顔を左右反転させた鏡像の顔写真を用いて、同様の選択を求めた。その結果、自分の正像が含まれる画像、鏡像が含まれる画像ともに、チャンスレベル（50%）以上で有意に魅力的である方に選択されることが示された。また魅力判断後に、用いた全画像を提示し、自分の画像が含まれていると判断できるか確認したところ、約半数の実験参加者は自分の顔が含まれている画像に気づかず、このような実験参加者は、自分の反転画像が含まれる画像が魅力的であると選択する率が全実験参加者の平均よりもさらに高くなった。

1-22 眉の位置による目の大きさ錯視 ―正立と倒立の比較―

○高島 翠

いわき明星大学

顔をモチーフとした錯視はいくつも報告されている。例えば、眉の位置や形によって目の大きさが異なっていることが報告されている（山南・松下・森川、2014）。目と眉が近いときには目が大きく、目と眉が遠いときには目が小さく見える。この「眉の位置による目の拡大視効果」はデルブーフの同心円錯視と同じメカニズムであることが指摘されている。そこで本研究では、眉の位置の条件に加えて、顔の提示条件（正立・倒立）を設定し、山南らの手法と同じ上下法を用いて、目の大きさの評価を求める。顔の提示方法を正立と倒立の 2 種類用意し、倒立でも同じような「眉の位置による目の拡大視効果」が生じるのかを検討する。

1-23 課題非関連の人物画像は課題に対する反応を遅延させる

○加戸 瞭介	筑波大学/産業技術総合研究所
横山 武昌	産業技術総合研究所
武田 裕司	産業技術総合研究所

ヒトは高い感情価を含む画像や顔画像などの人物が含まれる画像(人物画像)に注意が向きやすいとされている。我々は生理指標レベルで感情価を含む人物画像に対して注意が向くことを明らかにしてきた一方で、反応レベルでの結果を示すことはできていなかった(Kato & Takeda, 2017a; Kato & Takeda, 2017b)。そこで感情価を含む人物画像を呈示すると同時に画像と非関連の課題を実施し、人物画像が非人物画像に比べて課題への反応時間および正答率にどのような影響を与えるのかを検証した。その結果、正答率に変化が見られなかった一方で、人物画像が同時に呈示された場合に反応時間が有意に遅延することが示された。これにより、課題と非関連な刺激であったとしてもヒトは人物が含まれている刺激に対して注意が向いてしまうことが反応レベルで明らかとなった。

1-24 複数の顔の平均顔としての表象を形成できるか

○鍵水 秀和	中京大学
高橋 康介	中京大学

われわれは複数の顔の表情の平均を認知できる。これに対し、顔の平均表象を用いるという説明がなされるが、顔の平均表象が具体的にどのようなものなのか明らかではない。本研究では、顔の画像的平均が可能かという問題に着目した。実験参加者にはテスト刺激として2つの顔画像を同時に2秒間呈示し、合成顔をイメージするよう求めた。その後、比較刺激として、2つの顔の合成画像を2種類提示し、どちらがテスト刺激の合成顔か答えるよう求めた。比較刺激は、テスト刺激の合成顔(A)、呈示していない顔2つの合成顔(B)テスト刺激で呈示した顔と呈示していない顔の合成顔(C)のいずれかであった。その結果、A対C条件では有意にAの選択率が高かったが(57.9%)、A対B条件(72.5%)、C対B条件(70.8%)の選択率は同程度であった。以上の結果は、顔の平均表象の認知課程が顔の画像的平均のみでは説明出来ないことを示唆する。

1-25 低酸素環境が標的の検出感度に及ぼす影響

○石松 一真

滋慶医療科学大学院大学

高度 14,000ft 未満の低酸素環境が認知機能に及ぼす影響には一定した見解が得られていない (Legg et al., 2016)。本研究では、低酸素状態が標的の検出感度に及ぼす影響を Sustained Attention to Response Task (SART) を用いて検討した。参加者 (N = 18) は、go 刺激 (1, 2, 4-9) にはできるだけ素早くキー押しで反応し、no-go 刺激 (3) には反応しないことが求められた。941hPa (SpO₂: 98.0 ± 1.3%), 697hPa (90.5 ± 2.6%), 596hPa (81.2 ± 4.4%) の気圧高度 3 条件で SART のパフォーマンスを比較した。結果、標的の検出感度(A')をはじめ、SART の指標には条件間で有意差はみられず、14,000ft 未満の低酸素環境では、標的の検出感度は維持される可能性が示唆された。

1-26 短時間での持続的注意のパフォーマンス予測

○山内 健司

北海道大学

木原 健

産業技術総合研究所

河原 純一郎

北海道大学

我々の集中力には限界がある。そのような持続的注意を測定する行動指標として CPT(Continuous Performance Task)(e.g., Robertson et al., 1997)が知られている。CPT は、頻繁に呈示される非ターゲット刺激に反応し、稀に呈示されるターゲット刺激への反応を抑制する課題であり、ターゲット刺激への誤反応率を持続的注意の欠如の指標としている。Rosenberg et al(2013)は、持続的注意の欠如が、非ターゲット刺激への反応時間の変動の大きさから予測できることを示した。通常、CPT は約 10 分前後の実験で測定するが、より短時間で個人の持続的注意の特性を測れることが望ましい。そこで、本研究では、実験全体 8 分間の最初の 2 分間の成績が全体 8 分間の成績を予測できるかを検討した。その結果、最初の 2 分間のターゲット刺激への誤反応率・非ターゲット刺激への反応時間の変動の大きさともに全体 8 分間のそれらの成績と大きな相関を示した。従って、CPT を数分間行うだけで、個人の持続的注意の特性を推測できる可能性がある。

1-27 価値駆動的な注意捕捉 – 報酬連合刺激への意識的な気づきの必要性 –

○峯 知里	京都大学／日本学術振興会
齋木 潤	京都大学

本研究では、連続フラッシュ抑制（continuous flash suppression）の手法を用いて、報酬と連合される特徴に関する意識的な気づきが価値駆動的な注意捕捉に必要な否かを検討した。実験 1 では、色と報酬の連合を形成する学習課題で、報酬の大きさを予測する色刺激の抑制を行った。実験 2 では、実験 1 と同じ刺激を用い、色刺激の抑制を行わない状態で学習課題を実施した。学習課題終了後、視覚探索課題を行い、報酬と連合された色に対する注意捕捉が生じるか否かを検討した。その結果、学習課題で色に対する意識的な気づきが示されなかった実験 1 の参加者では、報酬と連合された刺激に対する注意捕捉がみられなかった。一方、学習課題で色に対する意識的な気づきが得られた実験 2 の参加者では、注意の捕捉が確認された。以上の結果から、価値駆動的な注意の捕捉を生じさせる特徴と報酬の連合学習には、報酬と連合される特徴に対する意識的な気づきが必要であることを示唆する。

1-28 左右視野同時呈示事態における注意の瞬きの訓練効果

○小林 隆昌	広島大学
橋本 優花里	長崎県立大学
宮谷 真人	広島大学
中尾 敬	広島大学

注意の瞬きは、左右の視野に RSVP 系列を同時呈示する 2 系列 RSVP 課題では、第 2 標的が左視野よりも右視野に呈示された際に、より強く生起する。これは、各視野を処理する大脳半球の時間的注意能力の差を示すと考えられている。また、注意の瞬きは、RSVP 系列の第 2 標的の顕著性を高めた訓練により減少することが報告されている。しかし、2 系列 RSVP 課題における注意の瞬きの訓練効果は報告されていない。本研究では、2 系列 RSVP 課題において右視野で顕著に見られる注意の瞬きが、右視野に特化した第 2 標的の顕著性を高めた訓練により減少するのかを検討した。実験の結果、標的呈示視野に関わらず訓練時と同一の標的間 SOA の課題成績が向上した。この結果から、右視野に特化した T2 の顕著性を高めた訓練によって、左半球の時間的注意能力が向上したのではなく、T2 の時間的位置への期待が注意の瞬きの減少を引き起こしたことが示唆された。

1-29 刺激の弁別しやすさが視覚的注意シフト方向の異方性に与える影響

○永登 大和

千葉大学大学院

若林 明雄

千葉大学大学院

視覚的注意の対象が、空間位置だけでなくオブジェクト単位に働くことがこれまでの研究によって明らかになっているが、視線を注意の手がかりとして用いた場合、観察者の注意はオブジェクト単位に働かず、一方でオブジェクトに依存しない水平方向への注意シフトの優先性を示すことが確認された（日本基礎心理学会第 35 回大会）。しかし、この注意シフトの方向の異方性が視線に特有の要因によるものか、刺激の物理的な特性の違いによるものなのかは明らかではない。手がかり刺激の弁別性はオブジェクトベースの注意の生起に影響を与える（Goldsmith & Yeari, 2012）ことから、視線の手がかり刺激としての弁別性の低さが注意シフト方向の異方性を生じていることが考えられる。したがって本研究では、方向刺激（矢印）の大きさと輝度コントラストを操作し、弁別性の高低によって注意シフト方向の異方性が見られるか検討を行った。

1-30 視覚特徴バインディングにおける周期的処理

○中山 遼平

東京大学

本吉 勇

東京大学

近年、視覚対象の検出成績に対する注意の効果には 5-7 Hz の周期性があることが明らかにされている。本研究では、複数の次元の視覚特徴が素早く反転する刺激を用いて、注意の重要な役割のひとつである特徴統合(feature bindings)における周期性を検討した。観察者は、明暗と方位(右斜め・左斜め)が同位相あるいは逆位相で反転する刺激を観察し、明暗と方位の時間的な組み合わせを回答した。その正答率を観察者による自発的なボタン押しに対して種々の SOA(50-930 msec)において測定した。その結果、組み合わせに対する正答率は、SOA の関数として 5-7 Hz の時間周波数で周期的に変動することがわかった(正弦波の当てはめ及び時間スペクトル分析による)。これらの知見は、注意により媒介される特徴統合が何らかのアクションを起点として 5-7 Hz の周期で離散的に実行されるという考えを支持している。

1-31 他者との目的共有が行為主体感と運動パフォーマンスに及ぼす影響

○林田 一輝	畿央大学大学院
西 祐樹	畿央大学大学院
大住 倫弘	畿央大学大学院
森岡 周	畿央大学大学院

他者との目的共有(goal sharing : GS)が運動パフォーマンス(motor performance : MP)を左右することから (Takagi,2017), 他者と円滑に物事を進める場面では GS が重要である. 我々は, この GS による MP 促進には行為主体感(sense of agency : SoA)が関与するという仮説を立て, SoA を定量的に評価する手続きである Intentional Binding(IB)課題をアレンジし, その仮説を検証した. GS, IB , および MP を計測する課題を LabVIEW を用いて作成した. 対象を同性 2 人 1 組の健常若年者 60 名とし, GS 群(15 組)と非 GS 群 (15 組)に無作為に分け課題を実施した. PC ディスプレイ上で反復運動するオブジェクトをキー押しによって画面中央で止める課題を実施させ, 座標データに基づいて成績をスコア化した. GS 群はペアでスコアを獲得する課題とし, 非 GS 群は各々でスコアを獲得する課題とした. 結果, GS 群の方が非 GS 群に比べ, SoA と MP が有意に高かった($p<0.01$). MP を向上させるためには他者と目的を共有し SoA を高めるような手続きが重要である.

1-32 制御欲求がギャンブルの結果の認識と自己効力感に及ぼす影響

○破田野 智己	立命館大学人間科学研究所
---------	--------------

84 名の大学生を対象に, ルーレットゲームで球が減速するタイミングを指定できるか(手動)できないか(自動)を自由に選択させたところ, 手動を選んだ群は賭け点が多く, 結果の当否が自身の腕前に起因すると評価したのに対し, 自動を選んだ群は結果の当否が「運」に拠ると評価した. このことは, 結果に関わろうとする姿勢によって, ゲーム全体に対する認識が異なることを意味している. また, 制御欲求尺度の得点が高い群と低い群で比較したところ, 手動と自動を半々の割合で選んだ場合に両群で大きな差が生じ, 制御欲求が高い群は実験後に自己効力感が上昇したのに対し, 低い群では自己効力感が低下した. このことは, ゲームの結果を評価しながら様子を見ている場合, 似たような結果を経験しても, 結果に影響を与えたいと思う個人は自身が「影響力を持つ」と感じたのに対し, 結果を任せたいと思う個人は「影響力を持たない」と感じたことを示唆している.

1-33 視覚情報から推定される重さが心的回転に及ぼす影響

○景山 望

海上自衛隊潜水医学実験隊

心的回転の遂行能力は、観察者自身の体型や対象となる物体を実際に動かした経験によって異なることが報告されている。一方で、イメージ上での観察者の体型変化や視覚情報から推定される重さといった実感や経験を伴わない情報が、心的回転の遂行能力に及ぼす影響については検討されていない。よって、本研究では視覚情報から推定される重さが心的回転課題に及ぼす影響について、体型が異なるアバター（肥満型・標準型）を用いた2種類の mental body rotation tasks (MBRT) によって検討した。本研究において、アバターの体型による2種類の MBRT の課題成績に違いは見られなかった。一方で、MBRT 前に実施したアバターの重さ評定では、標準型に比べて肥満型が重く見積もられた。本研究の結果から、視覚情報から推定される重さが心的回転の遂行に影響を及ぼさないことが示された。

1-34 見間違いによる人違い現象の解明に向けた研究 一日誌法によるアプローチ—

○島根 大輔

慶應義塾大学

三浦 大志

杏林大学

伊東 裕司

慶應義塾大学

人は、日常生活で見た人物を知人として認識する過程で、「別人」を「知人」と誤同定することがある。このような人違い現象について、これまで心理学的な研究はほとんど行われてこなかった。本研究では、人違い現象を解明するための萌芽的な研究として、人違いの頻度や目撃者の個人特性、「別人」と「知人」の特性を検討した。調査では、2週間の日誌法により、参加者が期間中に経験した人違いについての質問に回答させることで、具体的な状況のデータを収集した。結果、「別人」と「知人」の類似度や「知人」がその場所にいるかもしれないという予期が、人違いの生起に関連することが明らかとなった。しかし、目撃者が「別人」のことを知っているかどうかは関連しなかった。これらの結果は、人違い現象に対して、生起するまでの知覚的な情報が影響する一方で、知識などの記憶を介する影響は希薄である可能性を示唆している。

1-35 時間次元における探索・隠蔽のメタ認知

○伊藤 資浩 北海道大学
河原 純一郎 北海道大学

金銭は泥棒の目を避けて隠されるが、目玉商品は客の目につくように陳列される。従来の視覚探索研究では探す過程のみに注目したが、現実では隠蔽も重要で、隠蔽位置は探索のメタ認知に基づく(Smilek et al., 2009)。本研究は空間次元の探索隠蔽行動を時間次元に拡張し、被験者が連続呈示される候補の中で貴重なものをどこから探し、どこに隠すかを種々の状況(相手: 敵/味方; 目立つ物体: 有/無)で検証した。その結果、メタ認知は空間次元の原則(Anderson, et al., 2014)と一致し、探索・隠蔽の両条件で相手が敵のときより味方のときに目立つ物体の選択頻度が高かった。一方、均質な物体のみの場合、時間次元特有の原則があり、探索・隠蔽の両条件で相手が味方(又は敵)のときに最後(又は最初)の物体を選択しやすかった。これらの結果は、視覚マスキングや候補数に依存しなかった。この結果は、空間次元と時間次元での探索隠蔽行動には異なるメカニズムが関与していることを示唆する。

1-36 反応頻度の偏りが遂行成績を変化させる—高齢者と成人の比較による検討—

○渡辺 友里菜 愛知淑徳大学／日本学術振興会
吉崎 一人 愛知淑徳大学

近年、刺激に対する反応の回数や、フェーズ内での左右手毎の反応頻度の高低が、刺激-反応適合性課題の遂行成績を変化させることが示されている。しかし、従来の刺激-反応適合性課題で、左右手の反応頻度が均等であることは実験の前提条件であり、反応頻度の偏りが遂行成績に与える影響は十分に検討されていない。本研究は、競合を解消する必要のない色弁別課題を用いて、左右手のどちらかに反応頻度が偏る場合、どの程度遂行成績に影響するのか、そしてその影響は出現頻度の切り替えに沿って変化するのかに着目した。具体的には、反応が左右手どちらかに偏るように刺激の呈示頻度を変化させ、その偏りをフェーズごとに反転させることで、遂行成績に、反応頻度の偏りおよび、その切り替えが与える影響を検討した。その結果、高齢者は反応頻度に応じた反応時間の変動が見られるものの、反応頻度の切り替え時に、素早くは切り替わらないことが明らかとなった。

1-37 問題解決場面におけるマインドワンダリングの効果とその行動指標の検討

○松本 拓也 慶應義塾大学大学院
川畑 秀明 慶應義塾大学

眼前の遂行すべき課題から注意が逸れ、それとは無関連な内的思考に注意が向いてしまう現象をマインドワンダリング(MW)という。MW は注意の資源をあまり必要としない単純な課題や、慣れの生じた行為時に生じやすいことが知られており、運転時の注意の逸脱などネガティブな側面が強調されてきた。最近では、固執する注意対象からの切り離しや創造性の促進といったポジティブな方向の研究がなされてきているが、両者の関係については十分に検討されていない。本研究では、創造的問題解決課題や認知反射課題に単純反応 (SART) 課題を組み込むことにより MW の正負両側面の関係を調べる。MW 生起率は SART 中ランダムなタイミングで思考プローブを提示することで計測し、課題関連・非関連を尋ねる質問のほか、思考の時間的方向性についても報告させた。MW 前後の課題成績を比較し問題解決を促進するかどうかを検討した。また、課題時の MW 生起率と反応時間の速さやばらつきの増減との関係についても検討した。

1-38 認知的労力は課題要求によって回避される

○蔵富 恵 愛知淑徳大学／高知工科大学
繁樹 博昭 高知工科大学
村山 航 レディング大学／高知工科大学

本研究の目的は、認知的労力の回避バイアスの生起メカニズムを課題要求の選択方略から明らかにすることであった。参加者の課題は、二つのデッキのうちいずれかを選択し、その後呈示される数字に対して色に基づいた判断（偶奇判断あるいは大小判断）を行うことであった。一つのデッキは課題切り替え頻度が高く（高要求デッキ）、もう一方のデッキのそれは低かった（低要求デッキ）。また、遂行成績を向上させるため毎試行後にフィードバックを呈示し、正答に応じて報酬を与えた。各試行におけるデッキ選択から、試行間における回避バイアスを検討するため、デッキの切り替えを従属変数とした一般化線形モデルを用いた。その結果、低要求デッキは高要求デッキよりも選択され、誤答後ではなく高要求デッキの選択後には低要求デッキが選択されることが明らかとなった。これは、認知的労力の回避バイアスは、課題要求そのものを回避することを示唆している。

1-39 順序の記憶における音韻情報と語彙・意味情報の処理の関係性について:

遅延時間からの検討

○都賀 美有紀

立命館大学

記憶モデルでは記銘単語の音韻情報と語彙・意味情報の処理は重要な位置づけにある（例えば、ワーキングメモリ: Baddeley, 2012）。本研究では順序の記憶についての音韻情報と語彙・意味情報の処理の関係性を明らかにするために、音韻情報に影響する要因としての語長（短単語・長単語）と、語彙・意味情報に影響する要因としての頻度（低頻度・中頻度・高頻度）が、学習直後と 14 秒遅延後（遅延要因）の順序再構成課題の正答率に与える影響を検討した。系列位置要因を加えた 4 要因被験者内分散分析を行った。その結果、短単語では頻度の効果は示されなかったが、長単語では低頻度よりも高頻度単語の正答率が低かった。低頻度単語では語長効果は示されなかったが、高頻度と中頻度単語では短単語よりも長単語の正答率が低かった。音韻的あるいは語彙・意味的のいずれでも負荷のかからない条件（短単語および低頻度）はもう一方の特性による成績の低下を防いだと考えられる。

1-40 大きな音を鳴らせば、無視すべき視覚刺激の記憶成績も向上する

○小西 慶治

東京大学

横澤 一彦

東京大学

顕著性の高い聴覚刺激は、同時提示した視覚刺激の検出を早めるが、こうした顕著性効果が記憶過程にも影響を及ぼすかについては明らかになっていなかった。本研究では、課題に無関係な純音提示が、有名人顔の選択的記憶に及ぼす影響を調べた。参加者には一枚ずつ提示される顔の中から、指定された性別の顔のみを選択的に記憶するように教示した。顔と同時に大きさや高さの異なる 4 種類の純音のいずれかを提示した。その後、二択再認課題を課したところ、大きく高い音と同時に提示されていた顔は、小さく高い音や小さく低い音の場合よりも、再認成績が高かった。すなわち、課題とは無関係な聴覚刺激でも顕著性が高ければ、顔の再認成績が高くなることがわかった。統計的分析の結果、この顕著性効果は記憶／無視すべき性別とは独立だったので、本来無視すべき情報に対しても頑健に記憶の促進が生じる可能性があることを示唆している。

1-41 見慣れた対象に関する誤情報効果：提示回数の影響

○星野 祐司

立命館大学

日常的に見慣れた対象では詳細に関する記憶が不確かになり、誤情報効果が大きくなる可能性がある。見慣れている対象として千円札を用い、オーストラリア・ドル札と比較した。実験参加者は紙幣を含む一連の日用品の写真を見た後に、写真に関する質問に答えた。質問には誤情報が含まれていた。紙幣（千円札かドル札）の提示回数は1回か3回であった。提示回数が多いほど記憶が確かになり誤情報効果が現れにくくなると考えられる。誤情報により誘導された誤答率には、日本札において、誤情報が提示されない統制条件と誤情報が提示された1回提示条件に有意な差が示されなかった。統制条件と1回提示条件を合わせて3回提示条件と比較すると、3回提示条件の誤答率が高かった。ドル札条件では1回提示条件と3回提示条件が統制条件よりも誤答率が高かった。千円札とドル札でともに3回提示条件の誤答率が高い点について考察した。

1-42 多段階抽選ゲームでの反応時間に対する結果パターンの効果8

○大森 貴秀

慶應義塾大学

原田 隆史

同志社大学

坂上 貴之

慶應義塾大学

3段階の抽選を経てアタリが確定するスロットマシン型ゲームにおいて、各段階の通過確率配分と結果パターンが反応潜時に及ぼす効果が検討されてきた。スロットマシン実機筐体を用いたシミュレータでの先行研究で、アタリとニアミス（1、2番目の停止図柄がアタリ図柄であるハズレ）が次試行の開始ボタンの反応潜時を増大させる効果が確かめられ、その効果の大きさにはアタリの生起頻度と報酬が影響するが、個々の変化量よりも頻度と報酬を同時に変化させることが重要であることが示唆された。本研究では、頻度と報酬の変化を組み合わせた条件での計測データを増やし、その効果の安定性を確認するとともに、開始反応以外の反応での反応時間への効果も検討した。

1-43 ラットは土を食べて悪心を癒すーカオリン摂取による味覚嫌悪学習の緩和ー

○中島 定彦

関西学院大学

ラットには嘔吐反射がない。つまり、ラットは悪心（嘔気）を感じても吐くことができない。しかし、嘔吐反射を持つ動物（ヒトを含む）に嘔吐させる催吐処置（塩化リチウムの注射や放射線照射、高速回転による乗り物酔いなどで、ヒトに悪心を感じさせる処置でもある）をラットに行うと、腹部を床につけて不活発になるなど、不快感の反映とみられる行動を示す。また、ラットに味覚溶液を摂取させた後に催吐処置を行うと、その味覚溶液を回避するようになること（味覚嫌悪学習）から、催吐処置は悪心を生じさせていると考えられる。さらに、催吐処置を行ったラットはカオリン（粘土鉱物）を摂取するようになることから、カオリン摂取も悪心の指標とされているが、カオリンの効能については解明されていない。本発表では、カオリンを与えたラットでは味覚嫌悪学習が弱まるという新知見を2つの実験結果をもとに紹介し、カオリンは悪心を減弱すると論じる。

1-44 課題非関連な行為結果の予測性が報酬の学習に与える影響

○田中 拓海

慶應義塾大学

川畑 秀明

慶應義塾大学

近年、課題非関連な行為結果の予測性が動機づけやパフォーマンスを向上させることが明らかにされている。その根底にある報酬認知への影響の検討のため、本研究では、特定の行為（左右のボタン押し）と結果（異なる周波数の聴覚刺激）間の連合課題を行なった後、学習とテストからなる強化学習課題を実施した。学習段階では、実験参加者が一対の無意味図形のいずれかをボタン押しで選択することで、連合課題で用いられた聴覚刺激と報酬/罰を示す視覚刺激（赤/緑の円）が同時に提示された。10%単位で20%~80%までの報酬確率をもつ各2種類ずつの図形のうち、一方の刺激セットに対する選択時には、低確率で押していないボタンと連合した音が提示された。テストでは図形的全組み合わせが用いられ、選択に関するフィードバックはなかった。実験の結果、特に弁別が困難な中度の報酬確率の学習において、予期しない行為結果が報酬価の認知に影響を与えることが示唆された。

1-45 労力の異なる3つの課題における設定値の可変が報酬刺激に及ぼす効果

○小原 健一郎 明星大学
塚本 匡 明星大学

労力の異なる2つの課題にそれぞれ異なる報酬刺激を随伴させると、ヒトや動物は、高い労力を費やした課題の報酬刺激を選好するようになる (Zentall, 2013)。小原・塚本 (2016) は成人を対象にキー押しを用いた3種類の労力課題 (小・中・大) を行ったところ、先行研究とは異なり、労力小課題の報酬刺激が好まれることを明らかにした。ただしこの結果は、小課題の要求反応数が極端に少なかったことで、中・大課題よりも報酬刺激との関係に気づきやすくなっていたために生じた可能性がある。そこで本研究では、小課題における要求反応数を増やして小原・塚本 (2016) の追試を行った。さらに、各課題で常に一定の回数の反応を要求する条件 (小: 30 回、中: 60 回、大: 90 回) と、ある範囲で毎回異なる回数の反応を要求する条件 (小: 20~40 回、中: 50~70 回、大: 80~100 回) を設定し、それぞれの選好の現れ方を比較した。

1-46 純音の周波数の違いが言語表現に及ぼす影響 -- 異言語間における比較 --

○松井 萌 上智大学大学院
荒井 隆行 上智大学

本研究の主な目的は、「音の高さ」と「言語表現」との間における有契性の有無を確認することであった。日本 (JN)・中国 (CN)・英語 (EN) の3つの母語話者を対象として、62.5 Hz -8 kHz 間を1/12 オクターブ間隔に分割した85種の純音 (持続時間: 240 ms) をランダムに呈示し、各音を示すにふさわしい擬音語を記述させた。その結果、JN では、“bo”, “bu”, “po”, “pu”, “pa”, “pi”, “ki”, CN では、“bu”, “du”, “bi”, “di”, そして、EN では、“bo”, “boo”, “bu”, “pi” が、それぞれ高頻出表現として該当した。これらを1) 子音別に見ると、特記すべき共通傾向は認められないものの、2) 母音に関しては、1 kHz 付近を境界として、高周波数域では/i/, 低周波数域では/u/の出現率が、それぞれ顕著に優勢となる傾向が認められた。したがって、「音の高さ」と「母音」との間における有契性の存在が示唆された。

1-47 読み書き支援のためのオリジナルフォント～漢字学習アプリを用いた評価～

○野川 中	明星大学
阿子島 茂美	植草学園
漆澤 恭子	植草学園
関口 洋美	東海大学
遊佐 規子	柏市立柏第三小学校
高岩 亜輝子	十文字学園女子大学
杉谷 邦子	独協越谷病院
相馬 睦	独協越谷病院
田中 佳子	独協越谷病院
益子 紗緒里	行徳総合病院
齋藤 忍	十文字学園女子大学
吉村 浩一	法政大学

「かんじダス研究会」では、学習初期段階における漢字習得を支援するために、タブレットで実施するのアプリケーション「かんじダス」を開発した。「かんじダス」では漢字の絵合わせやパズルによって、漢字の成り立ちや構造の理解を促し、学校教育での学習を効率的に行うことを目指している。開発過程においては、読みやすく書きやすいフォントを作成し、同アプリの課題に用いた。本研究では開発したオリジナルフォントを、既存の教科書体やゴシック体と比較し、その特徴を示す。「かんじダス」の対象である小学校1，2年生に対する評価結果から、オリジナルフォントは他のフォントよりも正確に元の形（部位の位置）が記憶されていることが示唆された。

1-48 小学校国語教科書に掲載されている単語の抽出と分析（1）：

高学年教科書の分析

○小河 妙子	東海学院大学
藤田 知加子	南山大学

本研究の目的は、小学校の高学年で使用される国語教科書に掲載されている文章に含まれる単語を網羅的に抽出し、本邦の国語教育において教材とされている単語の特徴を調査することにある。教科書に掲載されている文章から単語を抽出するために、形態素解析ソフト Unidic-mecab を使用して形態素解析を実施した。その結果、小学校六年生の教科書に掲載されている全ての印刷された文字から、語彙素および書字形を抽出した。これらの単語を対象として名詞・動詞・形容詞の品詞別に語数を数え、単語出現頻度を報告した。高学年の国語教科書に掲載されている文章を対象とした形態素解析に関する問題点、および抽出された単語の特徴について議論する。

1-49 文字認知における範疇化マスクング効果

○桑名 俊徳

玉川大学

この研究の目的は文字の読み行動の基礎過程を探ることにある。本実験では、文字認知が成立するまでの過程を調べるために、逆向マスクング法を用いて、文字とマスク刺激までの間隔時間 (ISI) をいろいろに操作した条件 (10-150 ms) のもとで検討した。ターゲット文字は片仮名一文字、マスク刺激は片仮名、アルファベット、記号、ランダム・ドット・パタンの 4 種であった。実験では、ごく短時間、ターゲット文字を提示 (20 ms) したあとマスク刺激を提示 (1500 ms) し、そのターゲット文字の報告を求めた。すると、文字認知が妨げられてしまう程度はマスク刺激の種類によって異なり、マスク刺激が文字のときが最大の妨害を示し、次いでアルファベット、記号、ランダム・ドット・パタンの順となった。しかも、この傾向は ISI を短くした早い時期から観察されていた。

1-50 組み合わせ図形の触運動知覚における α 型分節成立要件の再検討

— 手指動作に焦点をあてて —

○葛西 崇文

弘前大学大学院地域社会研究科

増田 貴人

弘前大学教育学部

正円、正三角形、正方形などの形を 2 つ組み合わせ、点字用紙や立体コピーを用いて紙上から浮き上がらせた組み合わせ図形を、触運動により知覚すると、視覚により知覚した場合とは異なる結果が得られる。このとき、目で見た場合と同様に知覚すると α 型分節、それ以外を非 α 型分節とそれぞれ呼ばれ、これまで α 型分節の成立には、触運動時に両手を一定割合で協応させることが必要と考えられてきた。しかしながら本研究で改めて参加者に片手条件および一本指条件で組み合わせ図形を触運動で知覚してもらったところ、分節の発生はこれらの条件に依存しない結果が得られた。そこで、触運動時の手指動作過程に着目し、図形と図形が交差する箇所が生じる交差点の通過割合や、触運動知覚に要した時間を通して、 α 型—非 α 型分節の差異が生ずる要因の再検討を加えたので、ここで報告する。

1-51 コーホー効果—呼吸動作が交差・反発知覚に及ぼす影響—

○吉村 直人

九州大学大学院

郷原 皓彦

九州大学大学院／日本学術振興会特別研究員

山田 祐樹

九州大学

運動事象知覚は様々な手がかりによって変調される。例えば交差・反発知覚では、刺激が重なる瞬間に反発に関連した視覚・聴覚刺激を同時呈示することで反発知覚の割合が増加する。しかしながら、観察者自身の身体動作を手がかりとして交差・反発知覚が変容されるかは解明されていない。本研究では呼吸動作に着目し、息を吐く、吸う、あるいは止める動作による交差・反発知覚への影響を検討した。参加者は運動刺激の呈示時に息を吸う、吐く、あるいは止める動作を行った上で、運動事象が交差・反発のどちらに知覚されたかを回答した。その結果、息を吸う・息を止める条件に比べ息を吐く条件にて反発の割合が有意に低くなった。この結果は、観察者の身体的な動作である呼吸が比喩的情報として交差・反発の知覚的解釈に利用される可能性を示唆している。

1-52 ベルベットハンド錯触は、左右の手の指間では生じるが、同側の指間では生じない。

○宮岡 徹

静岡理科大学

金網を両手で挟み、両手を同時に同方向に動かすと、手の手掌側が非常にやわらかく滑らかに感じられる。これがベルベットハンド錯触（VHI）である。VHIは、2本の棒を用いても生じる。また、両手でなく2本の指で刺激に触れただけでも生じる。われわれは、2本の指で2本のプラスチック棒を挟んで指を同時に動かしたときのVHIの出現の有無について調べた。母指ともう1本の指で刺激を挟む実験条件の場合、2本の指が反対側（左右の手）にある場合と同側にある場合でVHIの出現量が非常に異なること、反対側の指間では明瞭なVHIが生じるのに対し、同側の指間ではVHIが生じないことを発見した。

実験は、マグニチュード推定法と一対比較法により実施した。いずれの実験においても、反対側の指を用いた場合はVHIがはっきりとあらわれたのに対し、同側の指を用いた場合はVHIはほとんどあらわれなかった。

1-53 重さの判断と錘の重量の分布範囲との関係

○立川 大雅

明星大学大学院

特定の対象への判断が、その直前に呈示された対象の影響を受けて変化するという現象は、順応水準理論の文脈からその対象の知覚ディメンションの順応水準の移動として記述することができる (Helson, 1964)。本実験では、重さを指標として、同一重量の錘への判断とその時の順応水準とが、錘の重量の分布範囲に応じて、どのような変化を示すのか検討することを目的とした。錘の重量の分布範囲が軽い方向に偏った条件と、重い方向に偏った条件の2条件を設定し、ABA デザインに基づく実験の結果、同一条件を反復測定した時の順応水準と事前に測定した時の順応水準とは有意に異なることが明らかとなった。理論的には、順応水準は分布範囲に応じて一定になることが予測されるが、本実験結果は、順応水準の移動を規定する繫留刺激の影響は、特定の条件に作用したり、時間によって消失したりするのではない可能性を示唆している。

1-54 虚偽準備段階と虚偽表出後における生理反応の比較

○黒川 優美子

神戸学院大学大学院

秋山 学

神戸学院大学

虚偽表出後の末梢神経系の生理反応を測定する研究は数多く見られるが、虚偽準備段階の研究は少なく、研究の余地がある。そこで本研究では、虚偽準備段階の生理反応を皮膚電気、心拍を用いて検討した。なお、本研究では虚偽表出後の生理反応をベースとして虚偽準備段階と比較した。また、本研究では Shalvi et al. (2011) に倣って、参加者のみが知ることのできるサイコロの目をボタン押しによって報告させるという虚偽の容易な状況と、サイコロの目によって報酬が減額されるという虚偽に対する動機づけを行った。これにより、比較的虚偽に対する心的負荷が伴いにくい状況でも生理反応が表出するのかを検討した。

1-55 情動刺激による時間知覚と生理反応との関係

○今井 章 信州大学
井上 和之 信州大学

時間知覚に影響する要因として刺激の情動性が近年、注目されており不快刺激に対しては時間がより長く知覚されるという。一方、快刺激については結果が一貫していない。そこで、本研究では情動的画像刺激を提示し、さらに心拍(LF/HF 比)と瞳孔径を計測して時間知覚への影響を検討した。その結果、時間評価値は不快刺激に対して全般的に過小評価されたが、刺激情動性の効果は有意ではなかった。LF/HF 比には時間知覚と情動性の交互作用が認められ、LF/HF 比は 1800 ms の時間知覚で中性刺激に対して不快刺激よりも有意に大きかった。瞳孔径には情動性の効果が得られなかったが、回帰分析の結果、不快刺激に対する時間知覚が最も直線的であった。さらに、時間評価値と LF/HF 比、および瞳孔径には快刺激において高い負の相関(それぞれ $r=-.76$, $r=-.87$)が認められた。時間知覚と刺激の情動性との関係をさらに探る必要がある。

1-56 行為の聴知覚に関する探索的研究 一歩く行為は、どのような音に知覚されるか-

○境 敦史 明星大学

「足音」と命名された音声信号をモノラル、等時隔(SOA:100~1600ms)で反復提示し、どのように聞こえるか自由記述を求めたところ、「歩いている」以外に、「靴の音」、「床・階段の音」、「打つ・叩く」、「切る」、「雨・水滴」といった、行為や現象に関する記述が得られた。同じ音声信号を用いて、「歩いている音か否か」について恒常法にて測定したところ、SOA が 800ms の条件において、「歩いている」との判断が最も高い頻度で得られた。反復音を、矩形包絡線を持つ白色雑音、減衰する白色雑音、周波数フィルタを通した「足音」などの条件で同様の測定を行い、行為の知覚の成立について、反復速度と、提示される音声信号の種類との間に相互作用が見られるか検討した。行為の聴知覚を特定する「音」の特徴と、音源の空間的移動を伴わない animacy 知覚の可能性について考察する。

1-57 加齢によるピッチ・シフト現象とピッチ・モデル：モデルで見落とされてきた側面

○津崎 実	京都市立芸術大学
牧 勝弘	愛知淑徳大学
入野 俊夫	和歌山大学

従来のピッチ知覚モデルは、スペクトル的アプローチと時間的アプローチに大別でき、どちらもそれぞれ有効性の高さがある。その中で、オクターブや完全5度などを刺激に備わる普遍性の高い特性として説明できるという点に置いては時間的アプローチが持つ有効性が高いと考えられてきた。これを計算論的に実装する場合に多く採用されるものが自己相関演算である。この系統のモデルではバンドパス・フィルター・バンクで複数チャンネルの時間波形に位相固定した神経活動パターンに対する自己相関演算を行うことでチャンネル間に共通の周期性を見出し、それがピッチを決めると考える。しかしながら、ピッチ知覚が加齢によりシフトを見せるという新たな発見は、自己相関モデルだけではピッチが説明できないことを示した。この研究ではループ回路による発振との共起分析モデルを提案し、加齢によるピッチシフトへの説明可能性を検討する。

1-58 嫌悪条件づけしたニオイの知覚の変化に関する研究

○松葉佐 智子	筑波大学大学院／東京ガス(株)
藤田 紘平	筑波大学大学院
綾部 早穂	筑波大学

情動価がニュートラルなニオイと嫌悪の表情をした人の写真を組み合わせて実験参加者に提示し、ニオイの嫌悪条件づけを行った。統制条件として、ニュートラルな表情の写真と情動価がニュートラルなニオイも対提示した。条件づけ前後で実験参加者にニオイの強度・快不快度・熟知度・感情喚起度（怒り・嫌悪）を主観評価させた。さらに、条件づけした2種類のニオイを5分間ずつ連続で実験参加者に提示して、その間の主観的強度を連続的に評価させた。また、ニオイ提示の間、実験参加者の呼吸・瞬目反射を測定した。その結果、強度や快不快度などにおいては、嫌悪条件づけの影響は見られなかったが、ニオイの連続的主観強度の変化においては、嫌悪条件づけされたニオイの方が嫌悪条件づけしていないニオイよりも連続主観的強度の低下が有意に遅く、順応しにくい可能性が示された。また、呼吸・瞬目反射の結果より、意識下での嫌悪条件づけの影響を検討した。

1-59 Web 調査におけるボタン配置が回答行動に及ぼす影響

○森井 真広	慶應義塾大学
坂上 貴之	慶應義塾大学
増田 真也	慶應義塾大学

本研究では、VAS 形式の調査においてボタン配置が回答行動に及ぼす影響について分析を行った。調査は Web 上で実施され、20 歳から 69 歳の男女 1,000 名が参加した。モラル問題に関する設問（例：税金を支払うことはよいことである）が 1 題ずつ全 10 問提示され、回答者は「そう思う」から「そう思わない」の軸上で自分の考えに当てはまる位置にスライダーを操作し、回答することが求められた。次の設問へ進むための「次へ」ボタンが、ランダムな位置に提示される（条件 A）、スライダーの座標と同じ位置に提示される（条件 B）、常に中央に提示される（条件 C）、常に右端に提示される（条件 D）のいずれかに回答者はランダムに割り当てられた。分析の結果、一部の設問を除き、「次へ」ボタンの方向へ回答のバイアスが生じた。また、条件 B と C において、他の条件よりも局所的な回答が多く見られた。これらの結果から、回答バイアスを生じさせる要因について考察を行った。

研究発表要旨

3 日目 12 月 3 日(日)

12 月 3 日 (日) 09 : 30 ~ 11 : 30

ポスター掲示 【イベントホール 1・2】

在席責任時間は 奇数番号 09 : 30 ~ 10 : 30

偶数番号 10 : 30 ~ 11 : 30 です。

ポスターの掲示時間は、09 : 00 ~ 16 : 00 です。

2-01 刺激の三次元的な凹凸は明るさ対比の増強効果に影響する

○小林 勇輝 大阪大学
森川 和則 大阪大学

白い誘導領域に囲まれたグレーの検査領域は、黒い誘導領域に囲まれている場合よりも暗く見える。この「明るさの対比」は、誘導領域のさらに外側に輝度のグラデーションを付与することで強化される (Agostini & Galmonte, 2002)。この現象は、グラデーションによる刺激の三次元的凹凸感 (Ramachandran, 1988) と関連している可能性があった。そこで本研究では、刺激の二次元像を保持したまま、ステレオスコープによって三次元的な凹凸感のみを変化させたときに、検査領域での知覚的な明るさが変わるかを調べた。結果として、刺激中央の白い誘導領域とグレーの検査領域が最も奥に見え、それらと連続的につながった外側の輝度グラデーションが手前にせり出しているように見える条件 (図形が凹面に見える条件) では凸面条件よりも対比効果が弱まり、検査領域の明るさ低下が軽減された。本研究の結果に対しては、奥行きと明るさ知覚の関連を論じた従来の理論と異なる新たな説明が必要と考えられる。

2-02 明るさ・色同時対比の個人データの相関パターンに基づく因子分析

○金子 沙永 東北大学電気通信研究所
村上 郁也 東京大学大学院人文社会系研究科心理学研究室
栗木 一郎 東北大学電気通信研究所
David Peterzell John F. Kennedy University

明るさ・色同時対比は、テスト刺激の明るさ・色の見え方が周辺領域の影響を受ける錯視である。Kaneko & Murakami (2012)は複数のマッチング実験によって、これら同時対比の効果が 10ms の呈示時間で最も強く、呈示時間が長くなるにつれ指数関数的に減少することを示した。同研究は同時対比に時間特性の異なる 2 つの処理過程が存在することを提案した。1 つは呈示時間が短い場合にのみ強い対比を生み出す処理過程 (速い処理)、もう 1 つは呈示時間が一定程度長い場合に働く処理過程 (遅い処理) である。

本研究では Kaneko & Murakami (2012)の 3 つの実験から得られたデータに対して因子分析を行い、上記仮説の通り呈示時間により異なる因子が得られるか否かを検討した。全実験データに共通して、呈示時間が短い場合のみ、呈示時間が長い場合のみに高い因子負荷を持つ因子が分かれて抽出された。解析結果は、先行研究で提案された同時対比に関与する速い処理と遅い処理の存在を強く示唆している。

2-03 バラツキ認知に共通メカニズムは存在するか・学習効果による検討

○楊 毅	お茶の水女子大学大学院
時田 みどり	目白大学
石口 彰	お茶の水女子大学基幹研究院

生体は、外界の様々な対象物のバラツキを認知する能力を持つ。ここでは、量的なバラツキ、特に、分散の認知過程に焦点を当てた。分散の認知過程は、属性や感覚モダリティに依存しない共通メカニズムによって支持されている可能性がある。本研究では、この点を検討するために、特定の属性についての分散識別の学習効果が、他の属性の分散識別の精度に、転移するか否かの実験を行った。実験では、刺激属性として、線分の長さや傾きを用いた。観察者には、対象となる属性について、所与の分散を有する複数の線分で構成された二組の刺激群を継時提示した。観察者を、分散識別の学習順序に関して2群に振り分けた。一方の群では、長さの分散識別学習に取り組んだ後、傾きの分散識別課題を行った。もう一方の群では、その反対の順で課題を行った。両群において、一方での学習効果が、他の属性に転移するか否かを検討し、分散認知の共通メカニズムについて考察した。

2-04 視線方向のアンサンブル知覚は(不)正確である

○上田 祥行	京都大学
--------	------

複数の顔に対して、瞬時にこれらのアイデンティティや表情の平均が知覚できると言われているが、近年これらの平均はごく少数の顔から計算されたものであり、全体から計算されたものではないことが示唆されている。顔のアイデンティティや表情は、複数の特徴を組み合わせることによって認識されるものであり、多数の顔からそれらの平均を抽出することは困難であると考えられる。本研究では、顔の中でも比較的単純な特徴である視線方向について、平均の正確性を検討した。実験では、参加者に、右もしくは左向きの視線を持つ12名の顔写真を呈示し、どちらの視線が多いかの判断を求めた。その結果、一方の視線方向の割合が増えるにしたがって、それらが多いと判断される確率は上昇したが、視線方向の平均は全体ではなく、少数の顔からのみ計算されることも示された。この結果は、顔の一部の特徴だけを使っても、多数からの平均抽出が困難であることを示唆している。

2-05 「(^ ^)」は交差・反発知覚を変調する

○郷原 皓彦	九州大学大学院人間環境学府／日本学術振興会
吉村 直人	九州大学大学院人間環境学府
山田 祐樹	九州大学基幹教育院

2つの物体が左右両端から運動を開始し、中央で重なり、対極へ到達する刺激を見ると、交差・反発のいずれにも知覚されうる（交差・反発知覚）。本研究では、顔文字の持つ感情情報によって交差・反発知覚が変容するかを検討した。「親に反発する」のように反発はしばしば怒りの感情の比喻として用いられることから、怒り顔の顔文字の呈示により反発の割合が増加すると予測した。実験では運動刺激の運動中に「(^ ^)」（怒り顔）、「(^ _)」（笑顔）、「(° _ °)」（真顔）のいずれかを同時呈示し、交差・反発のどちらに知覚されるかを回答させた。実験の結果、笑顔および真顔条件に比べ怒り顔条件にて反発の知覚割合が有意に増加した。さらに、運動刺激の運動開始前でのみ顔文字を呈示した場合も同様の結果となった。これらの結果は、顔文字の持つ反発に関連した比喩的情報により交差・反発の解釈が調整される可能性を示唆している。

2-06 ヒト児童における光沢質感の知覚

○伊村 知子	新潟国際情報大学
澤山 正貴	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
白井 述	新潟大学
友永 雅己	京都大学霊長類研究所
西田 真也	NTT コミュニケーション科学基礎研究所

様々な光沢感を持つ物体画像を用いて、6歳～13歳児36名（平均年齢9.25歳）と大学生8名（平均年齢21.6歳）を対象に、物体の光沢の強さの弁別課題を実施した。コンピュータ画面上に、同じ光沢感を持つ物体画像を3枚、それらとは異なる光沢感を持つ物体画像を1枚、同時に提示した。参加者は、4枚の画像から光沢の強さの異なるものを1枚選択するよう求められた。中程度の光沢を持つ物体画像の中から光沢の弱い画像、あるいは光沢の強い画像を検出する条件を設けた（それぞれmatte条件とgloss条件、各24試行）。その結果、児童、成人ともにmatte条件の方がgloss条件よりも正答率が高かった。さらに、児童ではgloss条件において課題の平均正答率と年齢の間に正の相関が認められた。このことから、光沢の違いを弁別する能力は、6歳から13歳にかけ徐々に発達する可能性が示唆された。

2-07 垂直-水平錯視再考 ―垂直線と水平線の視距離と見えの長さとの関係から―

○小原 宏基

帝塚山大学大学院

川合 悟

帝塚山大学

垂直-水平錯視($\perp$)が生じる背景の一つとして、視野の異方性が提案されている(Künnapas, 1957)。つまり、物理的に同じ線分が縦横の情報処理の違いから錯視が起こるというのである。本研究では、垂直線と水平線で異方性があるかどうか詳細に追試するため、被験者の正面に、一定の線分(長さ 50mm, 幅 3mm)を垂直方向または水平方向に、かつそれを様々な距離(10~4,000mm)から提示させる条件で被験者の眼前での見えの長さを測定した。実験室(265lux)には、前後水平にスクリーンが移動できるレールを敷き刺激を移動させた。被験者の注視点(単眼)に線分の中点が一致するようにチンレストの高さを調節した。被験者は、装置の前の椅子に座りチンレストに顎を乗せた。被験者の眼前(30mm)には精密ノギスを利用した計測器を設置し、被験者自らが前方に見える線分の長さの見えを計測した。被験者は、72 試行(2 方向×12 距離×3 試行)実施した。その結果、距離が 10mm と 20mm 以外で垂直線よりも水平線が長く知覚された。

2-08 直線検出の実験的検討

○森田 磨里絵

立命館大学

佐藤 隆夫

立命館大学

直線は、相反する 2 方向の湾曲に対し感度を持つ検出器の反応比が、拮抗している状態を検出することにより知覚されると考えられている。しかし、直線を独自に検出する機構が存在する可能性も考えられる。そこで本研究では、直線の検出場面において、直線を選択的に検出する機構が存在するか否かについて検討することを目的とした。直線刺激に対する順応を行った後に正弦波状の曲線刺激を呈示し、曲線の検出感度(直線と曲線の弁別感度)を測定した直線順応条件において、順応を行わなかった統制条件と比べ、曲線の検出感度が高くなるという結果が得られた。また、曲線刺激に対する順応を行った曲線順応条件では、検出感度の上昇は確認されなかった。この結果は、相反する湾曲検出器のみを想定した従来のモデルでは説明が困難であり、直線を独自に処理する機構が存在する可能性を示唆するものである。これらを元に、曲線の検出モデルについても考察を行った。

2-09 ネッカーキューブとお面での運動、奥行き効果の違い

○櫻井 正二郎 高雄医学大学
 閻 健 高雄医学大学

運動、奥行き効果（kinetic depth effect）で有名な例は茅原（2003）のシルエット錯視ですが。このような双安定性に対する定説は未だになく、Blackburn（2011）は、回転の速度、面の詳細性、画像の親近性などを要因とした。閻と櫻井（2017）では画像の親近性のみ効果を得た。ただ、親近性と Gregory（1990）の Hollow-face 錯視の様に人の顔への特異的反応か凸面優勢の結果なのかは疑問が残った。本研究では、ネッカーキューブとお面を材料にし、それぞれ凸面と平面の画像を回転させた。その結果、お面の場合凸面の条件で双安定が顕著に現れ、ネッカーキューブの場合は平面の条件で双安定が顕著に現れた。即ち、画像の種類と凸面平面の条件の間に交互関係があった。この結果から示唆されるのは、キューブにとって平面が、お面にとって凸面が、より親近性が高いという可能性。今後の研究ではこの点を重点的に行う。

2-10 密度順応による物体間の距離知覚の縮小現象と、両眼情報処理過程の関係の検討

○久方 瑠美 東京工業大学
 金子 寛彦 東京工業大学

Hisakata, Nishida & Johnston (2016)は、高密度のテクスチャに順応した後、2つの物体間の距離が縮小して知覚されることを発見した。この現象は視覚系が物体間距離を推定する際に密度情報を利用することを示唆している。本研究では、この現象と両眼情報処理過程の関係について調べた。実験1では、順応刺激とテスト刺激を両眼分離呈示することにより、順応効果が単眼性・両眼性どちらの処理段階で発生するのかを検討した。結果、順応刺激とテスト刺激を異なる眼に呈示しても順応効果は減少せず、この現象が両眼性処理段階にあることが示された。実験2では、順応刺激に両眼視差を付与し、順応刺激とテスト刺激の奥行きを乖離させた。結果、順応刺激とテスト刺激に奥行き差がある場合でも順応は生じたが、順応刺激がテストよりも手前にある方が奥側にある時よりも効果が大きくなった。これらの実験結果から、知覚距離に対する縮小現象と両眼情報処理の関係について議論する。

2-11 視野制限事態における事物群・外界認知活動の障害状況と形成

○佐々木 正晴 弘前学院大学
鳥居 修晃 東京大学
佐藤 佑介 日本大学

Dolezal(1982)は、上下反転あるいは左右反転の変換視の統制実験として視野を制限し、様々な場面で深刻な認知・行動障害状況が起こることを明らかにしている。この結果を承け、各種視野制限実験を繰り返すと、制限視野の大きさに応じてその障害状況に著しい差異が起こることがわかってきた(佐々木・鳥居・佐藤, 2010)。とりわけ、身体停止・非移動事態で事物に満たされた街並や風景を観察する場合と、駅構内を歩いて電車を利用して移動する場合とでは、その障害状況の様相に著しい差異が見られる。今回は、身体停止事態における視野角 2.6deg での街並や風景の観察認知活動の障害状況(被験者・鳥居修晃、佐藤佑介)について、視野角を段階的に拡大する方式を併用した結果を加え、報告する。

これらの実験の結果、1) 奥行、深み、隙間の知覚が壊れ、距離感が消失し、街並・風景の認知は困難を極める。2) 視野を徐々に広げていくと本実験場面では 5deg でほぼ通常視に近づく。

2-12 映像の臨場感を分析する試み

○伊丸岡 俊秀 金沢工業大学
犀川 隼 金沢工業大学大学院

映像から感じる臨場感の構成要素を明らかにするために、既存の映画を刺激として用いて、映像に対する感性評価実験(実験1と2)および特定の感性的特徴を満たす映像に対する臨場感評価実験(実験3)を行った。映像の広がり感、湧き出し感、立体感が臨場感に影響すると考えられたが、その影響の仕方は2D映像か3D映像かで異なるようであった。2D映像では画角の広さと関係する広がり感が臨場感を高め、3D映像では奥行方向の動きを反映すると考えられる湧き出し感が臨場感に影響していた。

2-13 「花火」の描画手法に関する実証的研究

○鈴木 清重

東の森映画製作所／慶應義塾大学

花火は、日常の知覚と表現を同時に検討できる被写体と考えられる。増田・鈴木・増田（2006）は、花火の描画手法に関する調査（鈴木・増田, 2008）に基づき、花火の描画手法が日常的な花火（爆発物）の観察経験を反映する可能性を指摘した。本研究の目的は、「花火」の描画手法に関する2つの調査に基づき、鈴木・増田（2008）の分類結果を再検討することである。第1次調査（117名）は2006年に実施し、第2次調査（76名）は2017年に実施した。「花火の絵を描いてください。10分間」という教示文により、B5サイズの白紙に自由な画材で「花火」を描画するよう求めた。調査結果は、鈴木らの分類結果と整合した。花火をモノと捉える表現と、コトと捉える表現の2種類があり、それぞれ日常の知覚を反映したと考えられる。作品事例を、映像環境の概念（鈴木, 2016）に基づき考察した。

2-14 刺激サイズが最大握力の発揮に与える影響

○永井 聖剛

立命館大学

山田 陽平

愛知学泉大学

金谷 英俊

愛知淑徳大学

川上 直秋

島根大学

西崎 友規子

京都工芸繊維大学

我々はこれまで、提示される刺激と発揮される握力との関係について検討してきた。実験では大きな円、小さな円、またはブランク画面を提示され、大きさに関わらず円刺激が提示されたとき、事前に練習した最大筋力の50%の出力で握力計を握るように求めた。結果から、大きな円に対して小さな円よりも大きな握力が発揮されることを明らかにした。また、刺激が示唆するパワー強い人物刺激（＝レスラー）に対してそうでない人物刺激（＝乳幼児）よりも大きな握力値が得られることも示している。本研究では最大握力の50%ではなく、刺激出現時に最大握力を発揮するように求められた場合に、刺激サイズと筋発揮の関係について検討することを目的とする。実験結果から、知覚および運動反応システムの相互作用、リハビリテーションや筋トレーニングへの応用可能性について議論する。

2-15 身体化した他者の手の行為観察は運動システムを活性化する

○渋谷 賢	杏林大学
畝中 智志	杏林大学
座間 拓郎	明治大学
嶋田 総太郎	明治大学
大木 紫	杏林大学

本研究は、脳波計測により、錯覚性の身体所有感を生じた他者（モデル）の手の運動観察が被験者の運動システムを活性化することを報告する。眼前のモデルの手と視覚遮断された被験者の手が同時（同期条件）もしくは交互（非同期条件）にブラシで撫でられた。この視触覚刺激中、モデルの手は時々大きく開いた。この事象（行為観察）に伴う μ 波抑制（脳波）を運動システム活性化の指標とした。被験者は、同期条件でのみモデルの手に対する身体所有感を報告した。行為観察中、被験者の手指に不随意的な動きが生じた。この発生率は同期条件の方が非同期条件よりも高く、試行回数と伴に上昇した。行為観察に伴う μ 波抑制は、非同期条件に比べて同期条件の方が強く、持続時間も長かった。さらに、 μ 波抑制の大きさは身体所有感の強さと有意に相関した。本結果は、義手や仮想手に対する身体所有感の客観的評価や行為観察を利用した運動回復のリハビリに寄与すると考える。

2-16 他者の痛み観察時の不快感における道具と身体の接触の影響

○河村 康佑	千葉大学大学院
若林 明雄	千葉大学大学院

我々は、他者が痛みを体験している場面を見た時、自分自身は痛みを感じていないにも関わらず不快に感じることもある。先行研究では、痛みを生じる道具（包丁等）と腕が接触している場面が痛み刺激、接触していない場面が非痛み刺激として用いられてきた。本研究では、CGで作成した「他者の腕が包丁で切られている」画像を用いて、腕と包丁の間の距離を非接触状態から腕に食い込んだ状態まで操作し、道具と腕の間の距離の影響を検討した。実験参加者は、実験刺激について「不快に感じたか（不快判断）」と「包丁と腕が接触しているかどうか（接触判断）」を Yes/No で回答することが求められた。参加者ごとに閾値を求めた結果、接触判断の閾値は実際の接触時の値よりも有意に大きかった。また、接触判断と不快判断の閾値には相関が無かったことから、本研究の結果は他者の痛み観察時の不快感は道具の接触とは独立して生じていることを示唆している。

2-17 皮膚感覚と前庭感覚、視覚と前庭感覚から生じるベクションに関する機能的特徴の検討

○村田 佳代子	首都大学東京
小松 英海	慶應義塾大学
市原 茂	(株)メディア・アイ 感性評価研究所
石原 正規	首都大学東京

これまでの自己移動感覚研究は視覚を中心として、他の感覚モダリティーとの組み合わせ（例えば視覚と前庭感覚、視覚と聴覚）による効果が多感覚統合の視点から検討されてきた。近年、皮膚感覚と前庭感覚の統合による自己移動知覚が検討され、そこでは前庭系刺激の存在が重要であることが確認された（Murata et al., 2016）。本研究では、非常に弱い強度の振動刺激（±0.1G）を用い、視覚刺激と前庭刺激、皮膚刺激と前庭刺激それぞれの組み合わせを参加者に呈示し、組み合わせの違いによる自己移動知覚の特徴を検討した。実験の結果、視覚-前庭刺激による自己移動知覚は、前庭刺激の有無による影響が見られなかったが、皮膚-前庭刺激によるそれは、前庭刺激の影響がみられた。この効果は、前庭刺激を伴わない皮膚刺激のみの条件において半減した。本発表では皮膚刺激による自己移動知覚における前庭系の関与の重要性について考察する。

2-18 VR-HMD を用いた身体錯覚による身体的自己意識の検討

○東井 千春	お茶の水女子大学
石口 彰	お茶の水女子大学

私たちの自己意識は、身体からの多感覚情報（視覚や触覚など）を統合することによって規定される。身体的自己意識研究において、身体錯覚一特に全身を対象とする研究では、多感覚の同期、見た目の整合性、一人称視点の3要素が重要であると示されてきた。本研究では、この中でも一人称視点に着目し、そのメカニズムと、他の要素との関連性について、全身錯覚実験を用いて検証を行った。全身錯覚実験とは、VR-HMD に、リアルタイムで自分の姿が撮影されているカメラ映像を投映し、自分の姿を見ている状態で、映像上の視覚刺激と一致する触覚刺激が与えられた場合、カメラ＝視点の位置にいると感じられるかどうかを検討するものである。本研究では、これまで行ってきた研究（Toi & Ishiguchi, 2017 他）の変数（提示強度等）を連続的に設定することでより精緻化し、実験とモデル・シミュレーションを通して検討した。

2-19 表情の感情価と覚醒度判断における微表情の影響

○茶谷 研吾

九州大学大学院

微表情は嘘を見破る手がかりになると考えられ(Ekman, 2003), 従来の研究では検出の成否を左右する要因が検討されてきた (Hurley, 2012; Yu et al., 2016)。一方認識については前後の表情の感情価の影響が示唆されているものの (Zhang, Fu, Chen, & Fu, 2014), 詳細な認知過程は明らかにされていない。本研究では微表情が通常表情に先行して現れる時, これらの表情がどのように統合して認識されるのか検討した。実験では基本表情へと 11 段階で変化するモーフィング画像を 50ms ずつ連続呈示し, 感情価と覚醒度を評定させた。微表情条件として, 刺激の呈示から 200ms が経過した時点でそれまでとは別の表情を呈示する条件を設けた。実験の結果, 先行と後続表情の組み合わせによる感情価と覚醒度の評定値に差は見られなかった。このことから微表情を含む表情に対し精緻な評価を下すことが可能である時, 感情価と覚醒度の判断における微表情の影響は小さいことが示唆された。

2-20 クローン減価効果と関連する個人特性

○米満 文哉

九州大学大学院人間環境学府

佐々木 恭志郎

早稲田大学理工学術院基幹理工学部／九州大学基幹教育院／
日本学術振興会特別研究員

郷原 皓彦

九州大学大学院人間環境学府／日本学術振興会特別研究員

山田 祐樹

九州大学基幹教育院

同じ顔の人物が同一空間内に存在すると不気味さが強く喚起される (クローン減価効果: Yonemitsu et al., 2017)。この現象は, 現実では存在しえない不審なものを回避する防御的反応の結果として生起すると考えられるが, それを直接的に支持する証拠は乏しい。そこで本研究は, 汚染や感染からの回避・防御反応の 1 つである嫌悪感に着目し, 嫌悪感の受性の個人差とクローン減価効果の強さに関連があるかについて検討を行った。実験では, 参加者は同じ顔の人物が 2, 3, 4, 5 名存在している場面 (多重重複顔) を観察し, 不気味さを 7 段階で評定した。その後, 嫌悪尺度 (DS-R-J) に回答した。その結果, 嫌悪尺度得点と多重重複顔への不気味さ評定値との間に有意な正の相関がみられた。したがって, クローン減価効果の生起には, 多重重複顔という現実離れした不審な対象から身を守る防御的反応が関連していることが示唆される。

2-21 データ駆動型アプローチによる顔魅力の統計モデル構築と魅力の定量的操作

○中村 航洋

早稲田大学

渡邊 克巳

早稲田大学

「魅力的な顔とはどのような顔か」という問題について、心理学では顔の平均性や対称性といった形態特性の影響を個別的に検討することが多い(仮説駆動型アプローチ)。しかしながら、現実場面でのより統合的な魅力知覚を理解するためには、顔を構成する複雑で多次元の形態的要素がいかに魅力印象を生み出すかを明らかにする必要がある。本研究では、顔の多次元的な形態要素と魅力印象の対応関係を分析し、顔魅力の統計モデルを構築することを目的とした(データ駆動型アプローチ)。実験では、顔モデリングソフト FaceGen を用いて、東アジア系人種の顔刺激 400 枚を生成し、20 名の評価者に顔魅力の評定を求めた。魅力度評定値と顔形態情報の統計分析から、顔の全体的な配置と顔パーツ形状の両方が顔魅力に影響することが確認され、データ駆動処理による顔魅力の統計モデルに基づいて魅力を定量的に操作した顔を生成できることが明らかになった。

2-22 単眼・両眼からの視線知覚と視線方向手掛かりに対する顔向きの影響

○大塚 由美子

愛媛大学

Colin Clifford

UNSW Sydney

本研究では 3D 顔モデルの単眼・両眼から知覚される視線方向と刺激画像中の視線方向手掛かりに対する顔向き影響について検討した。カテゴリ分類課題と調整課題を用いた行動実験の結果、両眼からの視線方向判断は、カテゴリ分類課題よりも調整課題で顔向き変化による反発効果の影響を強く受けた。また、両課題で一貫して観察者からより奥に位置する目（奥の目）からの視線方向判断が反発効果の影響をより強く受けた。行動データと一致して、刺激画像の目領域中の瞳の相対的位置手掛かりは奥の目においてより強く反発効果の影響を受けていたことが示された。この瞳の相対的位置は（１）刺激画像中の瞳領域の重心、または（２）瞼などに遮蔽された領域を含む瞳全体の重心の２種類を用いて分析された。このうち、（２）の方法で得られた結果の方が行動データとより類似しており、直接見ることで見えない領域を含む瞳全体の位置が推定されていたことが示唆された。

2-23 乳児の顔検出に対するシーン文脈の効果

○小林 恵	自然科学研究機構生理学研究所
金沢 創	日本女子大学
山口 真美	中央大学

身体を含む顔周囲のシーンをスクランブルさせると顔検出が有意に遅延することから、成人はシーン内の身体的位置情報や、身体の上に顔が存在するという文脈を顔検出に利用していることが示唆されている (Lewis & Edmonds, 2003)。本研究では生後 4-7 ヶ月児が、ヒトの顔は身体の上に存在するという文脈に基づいて顔を検出しているかを検討した。実験では、成人女性の顔と身体が映る自然画像 (intact 条件) と、その画像を 3×3 のブロックに分割しスクランブルした画像 (scrambled 条件) の 2 条件において、正立画像と倒立画像を対提示し、正立顔への選好を調べた。その結果、生後 4-5 ヶ月児では両条件で有意な正立顔選好が示された一方、生後 7 ヶ月児は intact 条件でのみ正立顔を有意に選好した。この結果から、身体を手がかりとした顔検出は生後 7 ヶ月ごろに発達することが示唆される。

2-24 ハトの視覚探索における誘導探索モデルの検討

○牛谷 智一	千葉大学
今岡 尚子	千葉大学
山田 裕紀	千葉大学
一川 誠	千葉大学

ハトの視覚情報処理において、特徴統合モデル (Treisman & Gelade, 1980) が適合するか調べた研究は存在するが (Cook, 1992)、誘導探索モデル (Wolfe et al., 1989) と直接比較検討した研究はない。外枠の形 (四角形/円)、中心線の向き (水平/垂直)、大きさ (大/小) の 3 特徴次元から構成される図形の 1 つを標的刺激とし、その他の刺激を妨害刺激とする視覚探索をハトに訓練した。標的刺激が、妨害刺激の各々と 1 つの特徴次元を共有する結合探索条件では、妨害刺激が 2 種類のときより 3 種類の条件の方がより高速で探索でき、より緩やかな探索勾配 (1 項目あたりの探索時間) を得た。このことは、抽出された特徴マップが、注意を誘導することに利用されていることを示唆しており、特徴統合モデルよりも誘導探索モデルの方がハトの視覚情報処理をよりよく説明できることが示された。

2-25 持続的注意に対する時間区切り効果

○木原 健

産業技術総合研究所

視覚的注意課題に一定時間従事する際の注意機能を持続的注意と呼ぶ。持続的注意は時間経過に伴い機能が低下する。一方、運転や監視など、持続的注意の維持が求められる日常活動は多い。そこで、持続的注意の機能低下を抑制する方法の検討を目的として、一定時間毎に挿入される区切りの効果を調べた。本研究では、1 秒間に 5 個のペースで標的(アルファベット)または妨害刺激(数字)を呈示する高速逐次視覚呈示(RSVP)を 12 分間継続し、標的に対してできるだけ早くスペースキーを押すことを求めた実験をおこなった。標的の呈示時間間隔は 2～16 個で変化した。また、標的 2 個毎に、時間区切りとして 200 ms のブランクを挿入した。実験の結果、ブランク挿入によって、全体的な標的検出率が向上し、注意の瞬き様の注意切替制約も縮小するなど、持続的注意の機能低下が抑制されることが明らかとなった。

2-26 視線と矢印による注意誘導現象 -二重課題を用いた検証-

○横山 武昌

国立研究開発法人産業技術総合研究所

加戸 瞭介

国立大学法人筑波大学

井上 和哉

国立大学法人筑波大学

武田 裕司

国立研究開発法人産業技術総合研究所

ヒトの空間的注意は、他者の視線方向や矢印が指し示す方向へ誘導される。この現象は、これらの刺激の指し示す方向が標的出現位置を予測しない状況でも生じることから、自動的な注意の誘導現象であると考えられている。この現象は空間情報処理に関与していることはわかっているが、他の課題に空間情報処理資源を割いている状態でもこの注意誘導現象が生じるかはわかっていない。本研究では、空間情報処理が必要な作動記憶課題と視線/矢印を用いた Posner 課題の 2 つの課題を同時に行う二重課題を用いて、空間情報処理資源を他の課題に割いている状態の視線と矢印の注意誘導現象を検証した。結果として、単一課題時と二重課題時で、両刺激による注意誘導効果が観察された。また、視線を用いた時の反応時間は矢印を用いた時の反応時間よりも速かった。これらの結果から、視線、矢印ともに、空間処理資源を他に割いている状態でも注意の誘導効果が生じることがわかった。

2-27 乳児における object-based attention の検討

○鶴見 周摩	中央大学
金沢 創	日本女子大学
山口 真美	中央大学

空間的に一致する先行手がかりにより後続のターゲットの検出が促進する注意機能を空間的手がかり効果と呼び、空間的な距離によらず物体に対する処理を促進する注意機能を object-based attention と呼ぶ。乳児では、空間的手がかり効果が生後 6 ヶ月頃で見られることが示されているが、object-based attention がどの月齢から見られるのかは検討されていない。そこで本研究では、選好注視法を用いて、6～8 ヶ月児において object-based attention が見られるのかを検討した。Egley et al (1994)の課題を用い、左右垂直に並んだ長方形内の 1)手がかりと同じ位置、2)手がかりと同物体内の反対側、3)手がかりと異なる物体、に呈示されるターゲットに対する first saccade を計測した。その結果、空間的手がかり効果は全月齢児で見られたが、object-based attention は 8 ヶ月児でのみ見られることが示された。これらの結果から、object-based attention の獲得が空間的手がかり効果と比べて遅いことが明らかとなった。

2-28 オブジェクトに対する操作主体感が視覚処理を変容させる

○中島 亮一	東京大学
--------	------

オブジェクト操作の際、自分が操作の主体だという主体感が生じる。本研究では、「自分がこれを思い通りに動かしている」というオブジェクトに対する操作主体感が、視覚処理に与える影響を検討した。実験参加者は、画面中央に呈示される 2 色の円刺激を予め指示された方向（左右）に動かすという試行を繰り返した。円刺激のうち 1 色は 90%の確率で（高主体感刺激）、もう 1 色は 50%の確率で（低主体感刺激）操作方向へ動いた。課題の途中、たまに円が動かず、画面の左右に T と L の文字が瞬間呈示され、T の向き判断を行う試行が混ざっていた（視覚認知課題）。実験終了時に各刺激に対する操作主体感を評定させた結果、高主体感刺激に対する評定値が高かった。また、高主体感刺激が呈示された試行でのみ、円刺激を動かそうとした位置に T が呈示された場合の視覚認知課題の成績が高くなった。つまり、特定のオブジェクトに対する操作主体感が視覚処理を変容させる。

2-29 内発的注意による知覚認知課題遂行の時間特性の変化

○一川 誠

千葉大学

外発的注意は視覚の時間精度を下げるが、内発的注意は視覚の時間精度を上げることが報告されている。本研究では、損失利得法を用い、内発的注意が、フリッカー検出閾値と非言語性知能の指標の一つである Inspection time (IT) という情報処理の時間的精度に関する指標に及ぼす影響を調べた。左右どちらかを指す矢印の提示 400ms 後、フリッカー検出課題では、左右どちらかに 4.3~42.5Hz で点滅する刺激を提示した。IT 測定課題では、左右どちらかに 11.8~117.7ms 間、長さの異なる 2 本の垂直線を提示した。観察者は、ターゲットの位置の報告後、点滅の有無（フリッカー検出課題）か線分の見かけの長さ（IT 測定課題）を報告した。内発的注意はフリッカー検出課題の時間的精度を上昇させたものの、IT には一貫性のある影響は認められなかった。注意が視覚情報処理の各段階の時間特性に及ぼす影響について考察する。

2-30 アシストによる行為主体感の上昇はアシストの知識の影響を受けるか

○井上 和哉

国立研究開発法人 産業技術総合研究所

武田 裕司

国立研究開発法人 産業技術総合研究所

木村 元洋

国立研究開発法人 産業技術総合研究所

連続的な行為を必要とする課題において、操作のアシストは課題成績を高め、それによって行為主体感が高まることが報告されている。本研究では、アシストの有無に関する知識がアシストによる行為主体感の上昇に与える影響を検討した。実験参加者は、キー押しでドットの移動方向を操作し、できるだけ早くゴールに入れる課題を行った。半数の試行では、ドットをゴールに入れやすくするために、ドットの操作に対するアシストが行われ、残りの試行ではアシストが行われなかった。また、実際のアシストの有無とは独立に、アシストがあるかないかを示す教示が各試行の開始時に提示された。その結果、アシストの有無の知識にかかわらず、アシストによる課題成績の上昇はドットの操作に対する行為主体感を同程度に高めた。このことから、課題成績はアシストの知識とは無関係に自身の行為に帰属され、行為主体感を高めることが示唆される。

2-31 近くのモノは私のモノ —所有感を変調する自己との空間的距離—

○佐々木 恭志郎	早稲田大学／九州大学／日本学術振興会特別研究員
田中 観自	早稲田大学／東京大学／日本学術振興会特別研究員
渡邊 克巳	早稲田大学／東京大学

第三者として、あるモノの所有者を判断する際に、人とモノとの間の空間的距離は手がかりとして機能していると言われている。本研究では、人とモノとの間の距離が所有者の判断だけではなく、モノへ抱く所有感(物体所有感)にも影響を与えるのかについて検討した。実験では、画面上の正方形に指で触れ続けるように参加者には求めた。その際に、接触箇所の近傍あるいは遠方に色の付いたボールを呈示した。一定時間が経過してこれらの刺激が消失した後に、参加者にボールに対して「どの程度自分のモノのように感じたか」について9件法で尋ねた。実験の結果、ボールが接触箇所の近傍に呈示された場合のほうが、接触箇所の遠方に呈示された場合に比べて、物体所有感は有意に高かった。これらの結果は、自己の身体とモノとの間の距離が、物体所有感の形成に寄与していることを示唆する。

2-32 物体のヒトらしさが引き起こす対面バイアス

——前後対称な人型物体に対する空間的視点取得——

○武藤 拓之	大阪大学大学院人間科学研究科／日本学術振興会
松下 戦具	大阪大学大学院人間科学研究科／大阪樟蔭女子大学学芸学部
森川 和則	大阪大学大学院人間科学研究科

空間的視点取得とは、エージェント（例：他者）の視点から物の空間的位置関係を判断する認知過程である。エージェント自身の対称面に垂直な方向（人間では左右）について判断する際は、自己の視点を心的に回転させてエージェントの視点と一致させる必要があるため、自己とエージェントの視点の角度差が大きいほど反応時間が長くなる（Muto, Matsushita, & Morikawa, 2017）。本研究は、先行研究で用いられた前後対称なエージェント（新奇物体）に頭部と腕を付与し、エージェントのヒトらしさが視点取得の処理に与える影響を検証した。実験の結果、視点回転が要求される前後判断において、反応時間は角度差によらず一定であり、角度差が大きい時よりも小さい時にエラーが頻発した。この結果は、角度差が小さい時に前後対称な人型物体と「対面している」というバイアスが生じ、不必要な視点回転が誘発されることを示している。

2-33 視線の有効性と周囲の情動価の統合的処理が人物の信頼性判断に及ぼす影響

○白井 理沙子

関西学院大学大学院

小川 洋和

関西学院大学

人物の視線によって視覚的注意が誘導される視線手がかり効果は、視線の先にある標的の情動価に影響を受ける。さらに、視線手がかりは視線の送り手の印象形成にも影響を与え、標的位置と不一致な視線手がかりを与える人物は信頼性が低いと評価される。本研究の目的は、視線手がかりによる信頼性評価への影響が、標的の情動価によってどのように変化するかを明らかにすることであった。実験では、視線が移動した後、顔の左または右に標的となる不快画像または快画像が呈示された。参加者は画像の左右位置を判断し、最後のブロックでは加えて顔の信頼性を判断した。その結果、画像位置と不一致な方向に視線を移動させる顔は信頼性が低いと判断され、この効果は不快画像より快画像で大きくなった。この結果は、視線手がかりの有効性と周囲の情動情報が統合的に処理され、人物の信頼性判断に影響することを示唆している。

2-34 経験知に基づく撮影方法が人物のふくよかさの印象に与える影響

○竹澤(破田野) 智美

立命館大学

魅力的な写真を撮る経験知は、写真表現として蓄積されてきた。たとえば体形を実際よりもほっそりと見せるため、下から見上げるように撮影し、モデルには身体をひねり 45 度横を向くように指示する。そこで本実験では、カメラの高さと上下の角度（カメラアングル）、カメラに対する被写対象の身体の回転角度を操作し、撮影した写真の人物の体形の見え方を測定した。報告された値に基づき頭幅、頭高、肩幅、座高、股下、胸囲、ウエスト、足の太さの身体各部の大きさ、および身長の見え方と、ふくよかさの印象との関係を検討した結果、被写対象の足元から見上げるように撮ると、足は長く頭部が小さく見え、身長が高く細身に見えた。またカメラに身体の正面や側面を向けた場合に比べ、45 度横を向いた場合にふくよかに見えた。前者は一般的な写真表現に合致するが、後者は不一致であるため、身体の回転角度とともに頭部の回転角度を操作し、検討を重ねる。

2-35 誤信念課題の処理における言語刺激の役割の検討

○辻 弘美

大阪樟蔭女子大学

心の理論の発達を測定するために、言語による誤信念課題の提示が頻繁に用いられてきた。言語能力が十分に熟達していない幼児には、言語ストーリーなしの映像を用い、視線データを解析することで、2歳齢においても十分に他者の誤信念理解を示すことが報告されている。本研究は、言語による誤信念課題を用いることが主流になっている4歳から6歳を対象に、言語刺激の有無を操作した誤信念課題映像を視聴することで得られた視線データの解析を行い、誤信念における言語刺激の役割について検討した。言語無し映像においては、正しく他者の誤信念を推測する傾向がみられるものの、言語あり映像においては、その傾向がみられなかった。これらの結果より、言語刺激の有無によって生じる他者の心的状態処理過程の違いについて検討する中で、言語による誤信念課題を用いた研究の解釈について本研究結果が何を示唆するのかについて考察する。

2-36 自己の内発的動機づけに対する予測の正確さの検討

○波多野 文

高知工科大学

繁樹 博昭

高知工科大学

村山 航

レディング大学／高知工科大学

本研究の目的は、退屈な課題を課された際に、我々がどの程度正確に課題に対する内発的動機づけを予測できるかを検討することである。このような自分の気分や状態に対する信念（メタ認知的信念）は、その後の行動の方向性を決定したり、意思決定をしたりする上で重要な役割を果たす。本研究では、参加者の内発的動機づけに対するメタ認知的信念の正確さを調べるために、一定時間何もせずに個室や暗室で待機する課題を課し、課題前に自分がどの程度この課題を楽しめるとするかを予測してもらい、課題後の実際の楽しさと比較した。複数の実験の結果、参加者は課題に対する動機づけの予測を実際の動機づけよりも低く判断し、自分で予測した以上に課題を楽しんでいたことが明らかになった。本研究の結果から、課題に対する動機づけに対するメタ認知は不正確であり、実際よりも低く見積もりがちであることが明らかになった。

2-37 短縮版 Numeracy 尺度と WAIS-Ⅲ 算数問題との関連について

○長谷川 千洋	神戸学院大学
秋山 学	神戸学院大学
清水 寛之	神戸学院大学

意思決定領域のニューメラシー(numeracy)は日常的な数的処理能力を念頭においていると言われており(広田 2015), リスク状況下においての意思決定(Pertl, et al, 2017)及び, IGT 課題のような金銭授受に関わる曖昧状況下での意思決定場面においても, ニューメラシーが影響を及ぼすことが指摘されている(秋山・長谷川, 2015)。ニューメラシーは推理能力や数学的知識の利用などの複合的な認知的側面を有すると考えられるため, 本研究では数学的能力を測る代表的な尺度としてウェクスラー成人知能検査(WAIS-Ⅲ)の下位項目である算数問題との関係について検討した。WAIS-Ⅲ算数問題と 4 択の選択問題に改変した短縮版 Numeracy 尺度などとの関連を調べた結果, 同問題の素点合計点数と同尺度合計点数との間に相関は認められなかったため, 各問題の認知処理を整理し, ニューメラシーの複合的な数学的要素について検討した。

2-38 視覚統計学習に基づく記憶の神経基盤

○大塚 幸生	同志社大学
齋木 潤	京都大学

本研究では, 視覚統計学習に関わる脳領域, および視覚統計学習に基づく記憶に関わる脳領域を明らかにすることを試みた。学習フェイズでは, オブジェクト刺激 3 つが常に同じ順序で呈示されるトリプレット刺激列, ランダムな順序で呈示されるランダム刺激列を作成した。学習フェイズではこれらの刺激列をミックスし, 参加者はこの刺激列を観察した。学習フェイズの後半では, トリプレット刺激列の間に規則性を壊す妨害刺激が挿入された。参加者の脳活動を測定した結果, トリプレット刺激列と比較してランダム刺激列を観察している際に下頭頂小葉, 下前頭回, 帯状回の活動が高まり, これらの脳領域が規則性の学習に関与していることが示された。さらに, ランダム刺激列に挿入された刺激と比較してトリプレット刺激列に挿入された刺激を観察している際に中心前回, 中心傍小葉の活動が高まり, これらの領域が規則性を壊すような刺激の抑制に関わることを示唆された。

2-39 脅威刺激を見たときの有効視野と記憶の関連

○増田 奈央子 久留米大学
園田 直子 久留米大学

本研究の目的は、脅威を感じる刺激を見たときの有効視野と記憶の関連について明らかにすることである。実験は、モニタ画面の中心に情動喚起刺激を呈示し、その周辺にニュートラルなオブジェクトを配置し行った。課題は有効視野測定課題と記憶課題の2段階で構成されていた。有効視野測定課題には、中心課題と周辺課題を同時に呈示する二重課題を行った。記憶課題には再認テストを行った。情動喚起刺激として IAPS(International Affective Pictures System)の画像を80枚、ニュートラルなオブジェクトとして著作権フリーの記号を80個用いた。その結果、脅威を感じる刺激が中心に出たとき有効視野測定課題の成績が低く、記憶成績が高いことが示された。一方で、周辺に呈示したニュートラルなオブジェクトの記憶成績には違いがみられなかった。これらの結果から、脅威を感じる刺激は有効視野を縮小し中心の記憶を促進することが考えられる。一方で周辺の記憶には影響しないことが考えられる。

2-40 メタ記憶は勝者総取りで決まる -二次元信号検出モデルによる検討-

○三好 清文 名古屋大学
桑原 歩美 名古屋大学
川口 潤 名古屋大学

意思決定に伴うメタ認知の計算論が近年大きな注目を集めている。ここでのメタ認知とは、自身の決定が正しい確率についての信念であり、この信念は将来の行動決定の基盤となる。強制二肢選択式の知覚的決定(傾き同定/運動方向同定)では、利用可能な2つの刺激についての感覚信号のうち、選択された1つの刺激についての感覚信号のみがメタ認知計算に用いられることが示されている(勝者総取りルール)。本研究は、記憶強度信号に基づく意思決定場面を設定し、ドメインを超えたメタ認知計算論の普遍性を検討した。二次元信号検出理論に基づく相互排他的モデル比較では、2つの信号を最適利用する相対比較ルールが棄却され、勝者総取りルールが強く支持された。勝者総取りルールは過確信を生じさせ将来の適応的行動を損なわせうものであるが、心的資源を節約するヒューリスティックとしてドメイン普遍的に採用されているものと思われる。

2-41 幾何学図形によって変容する空間配置の視覚的短期記憶成績

○竹島 康博

同志社大学

表情のような情動価をもつ刺激は特異的な処理が行われることが示されている。さらに、一部の幾何学図形はこのような情動刺激と同様の処理が行われることが報告されている。幾何学図形では知覚過程での影響は検討されている一方で、記憶過程に関しては十分な検討がなされていない。そこで、本研究では空間配置の視覚的短期記憶に焦点を当てた検討を行った。実験では三角形、逆三角形、円形を視覚刺激として提示して変化検出課題を行い、図形および記憶サイズ間で記憶容量の比較を行った。その結果、空間記憶の限界容量を超えた 7 個以上の記憶サイズ時に、円形の記憶容量が逆三角形よりも大きくなっていた。形容詞対を用いて各図形の情動価を調べたところ、円形はポジティブに、逆三角形はネガティブに評定されていた。したがって、記憶サイズが短期記憶の限界容量を超えた場合には、ポジティブな情動価をもつ円形が記憶されやすいことが示唆される。

2-42 報酬を導く意思決定方略への依存—アイオワギャンブリング課題を用いた検討

○阿部 千裕

東北福祉大学

不確実状況下での意思決定では過去に報酬をもたらした方略を多用すると考えられる。本研究では、その方略がリスクにつながる状況を設定し、当該方略への依存をリスク選好という形でアイオワギャンブリング課題 (IGT) を用いて明らかにする。IGT は、長期的に不利な (報酬が少ない) カードの山 (A,B) と有利な (報酬が多い) カードの山 (C,D) からカードを繰り返し選択する課題である。各選択で与えられる報酬・罰を学習し、有利なカードの山を見つけ報酬の最大化を求められる。実験群は、A で高確率で報酬が得られる体験をした後、オリジナル IGT を行い、統制群はオリジナル IGT のみ行った。A の選択率・選択切替率を比較した結果、実験群は A が不利なカードであると主観的に気が付いた場合でも、A を選択し続ける傾向が有意に高く、選択切替率が有意に低かった。本結果は、学習された方略への依存・意思決定方略の切替の困難さがリスク選好を形作る可能性を示唆する。

2-43 強化スケジュールの特性とデンショバトのつつきオペラントにおける位置次元との関係の検討

-多元 FR yoked FI スケジュールを用いて-

○古野 公紀	明星大学/帝京大学
島内 学	明星大学
丹野 貴行	明星大学

強化スケジュールは、直接的には強化随伴性にさらされていない反応次元に対しても影響を与えることが示されてきた。例えば、Kono (2017)は、固定時隔(fixed-interval; FI)スケジュールがハトのつつき反応の位置に系統的な効果をもたらすことを示した。本研究は、固定比率(fixed-ratio; FR)スケジュールが反応位置に及ぼす効果を検討し、FIと比較することを目的とした。そのため、FRと連動(yoked)FIをコンポーネントとする多元スケジュール(multi FR yoked FI)を実施した。各 FR コンポーネントの設定値は同一の値とし、各 yoked FI コンポーネントにおける設定値は、直前の FR コンポーネントにおける強化間隔の平均値とした。その結果、FR における反応位置の変動性は、FI よりも低くなることを示した。

2-44 学習課題によって使用頻度を直接操作した数字を用いた距離効果の変化

○佐久間 直人	千葉大学大学院
木村 英司	千葉大学
御領 謙	千葉大学

呈示された 2 つの数字に対して異同判断を行うと、その数の差が小さくなるほど反応が遅くなる（距離効果）。この効果は、課題や表記に関係なく意味が高速で活性するという数字の特殊性の証拠とされていたが、Sakuma et al. (2011)は、それが数量的な意味によるものではなく、使用頻度の高さに由来することを示した。しかし、数字は刺激の種類が限定されているため、一般的な単語認知研究のように頻度の異なる様々な刺激を用意することはできていなかった。そこで本研究では、使用頻度の低い仮名表記の数字を用いた数的課題を長期間にわたって行わせることで、実際に使用頻度を変化させ、異同判断における距離効果の生じ方の変化を調べた。その結果、初めは距離効果が生じなかった仮名数字でも、効果が生じるようになった。従って、数量的意味が課題や表記に関係なく活性するのではなく、数字の使用頻度の高さが重要であることが確認された。

2-45 系列学習は主観的な時間経過を常に歪める

○田中 観自

早稲田大学

渡邊 克巳

早稲田大学

主観的な時間経過は、課題の認知負荷によって歪むことが知られている。本研究では、系列学習中に感じる時間経過が学習初期と後期でどのように異なるのかを検討した。実験参加者は、規則がある系列、またはランダムな系列を遂行しながら、遂行時間が 60 秒経過したと感じたら作業を止めることを繰り返した。複数の実験の結果、参加者が規則のある系列を遂行している時には、認知負荷が低いランダム系列の遂行に比べて、より長く遂行されていることが明らかになった。そして、この歪みは、学習後期でも維持されたままであった。これらは、系列学習中は常に時間が短く評価されていることを示唆しているが、その処理は変容している可能性がある。学習初期では、規則学習に必要な認知負荷によって時間が短く評価される一方で、処理の自動化によって認知負荷が軽減された学習後期では、主に効果器への運動出力によって時間が短く評価される可能性を示唆している。

2-46 韓国人は「キムチ」より「ギムチ」の方が聞き取りやすい：異文化言語環境での検討

○成 儒彬

九州大学大学院

光藤 宏行

九州大学大学院

韓国語における破裂音の平音(ㄱ・ㄷ・ㅂ)は、同じ表記であるが、語頭では無声音(k/t/p)、語中では有声音(g/d/b)で発音される。無声音と有声音の区分は母語の発音体系により、日本人には容易であるが韓国人には困難であるとされる。本研究では、韓国人の無声音と有声音の区分の困難さは、日本人による韓国語発音に対する認識において見られるのかを検討した。参加者の課題は文字で呈示された韓国語について、語頭が無声音か有声音で発音された日本人音声のうち、どちらがよりよく対応するかを判断することであった。韓国人参加者の結果を分析したところ(n=95)、語頭が有声音である音声の方が、有意に自然な発音であると判断された。この結果は、韓国人は破裂音の平音を常に有声音として認識しており、日本人と韓国人のコミュニケーションをより円滑に行うためには、破裂音の平音の表記法を再考する必要があることを示唆する。

2-47 漢字かな動詞語の語彙判断課題における文字長・モーラ長効果

○増田 尚史

広島修道大学

藤田 知加子

南山大学

視覚的単語認知過程の研究において、語を構成する文字数が多くなるほど、また音節数が多くなるほど、語彙判断や命名に時間を要する文字長効果および音節長効果が報告されている。しかしながら、カタカナ語を用いた研究ではこれらの効果は明瞭ではない（川上, 1993；玉岡・初塚・ボグダン, 1998）。本研究では、漢字 1 字とひらがな文字からなる動詞語（e.g., 書く, 考える）を刺激材料として、親密度（高, 低）、文字長（2, 3 文字）、漢字のモーラ長（1, 2, 3 モーラ）の 3 要因を操作した語彙判断課題を実施した。その結果、いずれの要因の主効果も有意であり、低親密度、3 文字、3 モーラの語に対する反応時間が長いことを確認した。しかし要因間の交互作用は認められなかった。以上のことは、親密度が反映すると想定される語全体に対する処理と並行して、語構成文字やモーラに対する分析的処理がなされうること示す。

2-48 小学校国語教科書に掲載されている単語の抽出と分析(2):低学年教科書の分析

○藤田 知加子

南山大学

小河 妙子

東海学院大学

本研究の目的は、小学校の低学年で使用される国語教科書に掲載されている文章に含まれる単語を網羅的に抽出し、本邦の国語教育において教材とされている単語の特徴を調査することにある。小河・藤田（発表予定）と同様の手続きを用い、小学校一年生の教科書を対象に、語彙素および書字形を抽出した。これらの単語を対象として名詞・動詞・形容詞の品詞別に語数を数え、単語出現頻度を報告した。加えて、単語の中に含まれる漢字単語、平仮名单語、漢字仮名混じり単語の割合についても算出した。低学年の国語教科書に掲載されている文章を対象とした形態素解析に関する問題点、および抽出された単語の特徴について議論する。

2-49 把握動作の調整・維持・産出における心理物理的特性の検討

○時田 みどり	目白大学
金野 達也	目白大学
佐藤 彰紘	目白大学
矢崎 潔	目白大学
森田 良文	名古屋工業大学

適切な把握動作は、日常生活に不可欠な能力であり、加齢や疾病によってこれらの能力が著しく低下した場合には、リハビリテーションが必要となる。能力低下の定量化や訓練効果の評価には、基準となる心理物理的特性を把握しておくことが重要である。本研究では、把握力調整能力測定機器 iWakka を用いて、1)調整過程と維持・再生の精度と正確さの測定、2)マグニチュード産出におけるベキ指数の推定を行った。1)では、ターゲット出力を8段階設定し、各段階における調整過程と、維持過程の出力特性を検討した。10秒休息後に、ターゲットの再生を課し、再生過程の出力特性を検討した。2)では、視覚フィードバック有りの条件で、75g の把握力を1として学習し、その後、視覚フィードバック無しの条件で、ランダム順に提示された1～8までの数値に対応した把握動作を行った。結果を、自己受容感覚と触感覚の両面から考察する。

2-50 身体接触を介した暗黙的な二者間姿勢協調とラポールとの関係

○石垣 智也	畿央大学大学院
森岡 周	畿央大学大学院

身体運動における二者間の同調現象（以下、身体同調）は、暗黙的に生じる非言語的コミュニケーションのひとつとされている。この身体同調は相互作用を行う者同士の社会心理学的な関係性（以下、ラポール）が良好な場合に同調傾向が強くなり、反対に関係性が不良な場合にはその程度が弱くなることが知られている。本研究では、相互で指先を用いた軽い身体接触を行うことで示される暗黙的な二者間姿勢協調（身体同調）が、ラポールと関係するのかを検討した。対象は知人友人関係にある同性ペアとし、事前にパートナーとの関係性を心理尺度にて評価し、次いで身体接触を伴う立位姿勢動揺の二者同時測定を行った。階層線形モデリングにて姿勢協調とラポールとの関係を分析した結果、両変数間には正の関係が示された。これより、身体接触を介した暗黙的な二者間姿勢協調を変調する機能として、社会心理学的要因であるラポールが関与していることが明らかとなった。

2-51 Velvet hand 錯覚の生起要因に関する検討・テクスチャおよびマスキングの効果について

○日高 聡太

立教大学

鈴石 陽介

立教大学

北川 智利

NTT コミュニケーション科学基礎研究所

垂直に配置した 2 本の細い棒を、両手を水平方向に向けて挟んで前後に動かすと、手のひらに滑らかな感触が生じる。この Velvet hand 錯覚について、手に対する動きと圧覚の情報が生起要因であることが指摘されてきた。我々は異なる粗さのやすりを棒に貼付し、粗さの印象と錯覚の強さを調べた。その結果、表面が粗くなるほど、粗さの印象が強くなり錯覚が弱くなった。しかし、両方で心理物理関数の傾きが異なったことから、棒に摩擦がないことに加え動きと圧覚の情報が錯覚の生起に重要だと考えられた。次に棒の数を 1-3 本で操作し、手のひらに提示された振動の検出成績を調べた。棒の数が 2, 3 本で錯覚が生じる場合に振動の検出成績が低下し、低下の度合いと錯覚の強度が正の相関を示した。以上から、動きと圧覚の情報が手における触知覚を抑制することで、摩擦のない滑らかな錯覚が生起することが示唆された。

2-52 痛みとオノマトペの対応関係の分析

○花田 光彦

公立はこだて未来大学

痛みとオノマトペの対応関係を質問紙調査により調べ、痛みの知覚次元について検討した。質問紙では、痛みの状況を説明した 48 文それぞれに対し、その痛みに相応しいオノマトペを答えてもらった。その結果を痛みの状況×オノマトペの分割表にまとめた。回答数の少なかったオノマトペを表から除外してから、対応分析を行い、固有値に基づき 10 次元の布置を得た。さらに、スパースな表現になるようにするため、座標値の絶対値の和が最小になるように軸を回転した。「チクッ」といった注射の痛みの次元、「ガンガン」といった頭痛の次元、「イガイガ」といったのどの痛みの次元、「バキバキ」「ミチミチ」といった振られたり、引っ張られたりしたときなどの痛みの次元、腹痛に関する次元、「ビリビリ」という痛みの次元などが得られた。痛みが生じる状況に付随した表現に関する次元も見られるものの、これらの 10 次元は痛みの基本知覚次元の候補として挙げられる。

2-53 マウスの社会的接触場面における体温変化

○菱村 豊

広島国際大学

オスの ICR マウス(9-10 週齢)を使って、社会的接触場面での核心温と体表面温度の変化について検討した。単独飼育されていた被験体と刺激個体の 14 組を、飼育ケージとは別の実験装置内で 30 分間一緒にした。その間の、被験体の核心温（腹腔内のトランスミッターで測定）と、被験体と刺激個体の体表面温度（サーモグラフィで測定）、及び両者の行動を記録した。30 分間の行動データから、攻撃、追跡、逃避、うずくまり行動を指標として、被験体と刺激個体との優位劣位を判定した。被験体が優位と判定されたペア 5 組、被験体が劣位と判定されたペア 5 組のデータを抽出した。両者のデータを比較した結果、劣位の被験体の方が優位の被験体よりも核心温、体表面温度ともに高い傾向にあった。この結果は、ストレス誘発性高体温が生じた結果であると考えられ、動物の社会的接触場面における体表面温度測定の応用可能性について考察する。

2-54 聴覚機能の進化：ヒトとアカゲザルにおける無侵襲頭皮上聴覚誘発電位記録による検討

○伊藤 浩介

新潟大学

欄占 雅史

京都大学

鴻池 菜保

京都大学

中村 克樹

京都大学

中田 力

新潟大学

頭皮上聴覚誘発電位（AEP）を用いて、ヒトとアカゲザルを対象に、可能な限り同一の方法で同一の音刺激に対する脳応答の種差を調べた。【実験 1】では、様々な長さの純音（2-100 ms）に対する AEP を記録した。刺激の長さが短くなるにつれてヒト AEP の振幅は減衰したが、サル AEP の振幅は大きいままであった。これは、サル聴覚処理の時間窓が短いことを示唆する。【実験 2】では、和音を切れ目なく（legato）あるいは区切って（staccato）5 回連続提示した。4 回同じ和音を提示した後に最後の和音のみ変化させると、ヒトでは、いずれの条件でも和音変化の検出に対応する AEP が記録された。一方サルでは、legato 条件のみでしか和音変化に対する応答が記録されなかった。聴覚処理の時間窓が短いサルでは、staccato 条件で和音と和音の間に無音区間が挟まることにより、和音変化の検出が困難になったと解釈できる。

2-55 繰り返し嗅いだニオイに対して知覚される強度の変化 2

○小川 緑

筑波大学大学院

綾部 早穂

筑波大学

発表者らの先行研究では、同じニオイであることを実験参加者に知らせた上で、自然な呼吸中の吸気に合わせ、40 回連続でニオイを嗅がせた後、その間の強度変化について事後報告を求め、その結果、一般的に快とされるニオイでは、交互に減衰・上昇、徐々に減衰、減衰するが時折強く感じる、という報告が同程度みられたが、不快とされるニオイでは交互に減衰・上昇という報告が多かった。本研究では、先行研究と同様の方法でニオイを提示するが、ニオイを嗅ぐ（1 吸気）ごとに強度の変化（強くなった、弱くなった、変化なし）の報告を求め、さらに連続提示前後の強度評価との関連についても検討した。連続提示中の強度変化は一般的に快、不快なニオイのどちらを提示した場合でも、緩やかに減衰、または大きく減衰の 2 パターンがみられた。快なニオイでのみ連続提示前と比較して提示後に有意な強度低下がみられたが、変化パターンとの関連はみられなかった。

2-56 Web 調査における特異的回答パターン

○増田 真也

慶應義塾大学

坂上 貴之

慶應義塾大学

森井 真広

慶應義塾大学

調査の回答者は必ずしも設問に真面目に答えるわけではなく、選択肢を適当に選ぶことがある。そのため、同じ回答カテゴリが続けて選ばれるといった同一回答や、ある回答カテゴリの系列を繰り返すといった回答がしばしば見出される。このような回答は、分析結果を歪めるので除外する必要があるが、同一回答以外について言及した先行研究はほとんど見られない。本研究では、通常とは異なる回答をするよう指示する項目を Web 調査に含め、それを守るかどうかで回答者が設問文を読んでいるかどうかを判別した。すると指示に従わなかった回答者は、中間カテゴリ（5 件法での 3）を続けて選ぶことが特に多いが、中間カテゴリに近い回答カテゴリを周期的に選択する（2,3,2,3 や 2,3,4 など）ことも多いことがわかった。ちょうど中間に位置する回答カテゴリの、近隣の回答カテゴリがどのように選ばれるのかに留意することが、特異的な回答を検出する上で重要であると思われる。

日本基礎心理学会第 36 回大会 賛助団体ご芳名

本大会を開催するにあたり，下記の企業・団体より多大なご支援をいただきました。

ここにご芳名を記し，感謝の意を表します。

(申込順・敬称略)

企業展示

株式会社テキスト

ナモト貿易株式会社

トビー・テクノロジー株式会社

株式会社ブックマン京都

コニカミノルタジャパン株式会社

プログラム冊子広告

株式会社テキスト

株式会社風間書房

ナモト貿易株式会社

株式会社北大路書房

株式会社トーヨーフィジカル

株式会社朝倉書店

株式会社サン・エデュケーショナル

竹井機器工業株式会社

共催

立命館大学認知科学研究センター

日本基礎心理学会第 36 回大会準備委員会

佐藤 隆夫（委員長）
北岡 明佳（副委員長）
永井 聖剛
和田 有史
星野 祐司
服部 雅史
都賀 美有紀
破田野 智美
破田野 智己
對梨 成一
宮原 道子
満田 隆
光廣 可奈子
西田 勇樹
戴 子堯
森田 磨里絵
（全員、立命館大学）

日本基礎心理学会第 36 回大会プログラム

Program of the 36th Annual Meeting of the Japanese Psychonomic Society

発行日 2017 年 11 月 1 日

編集・発行 日本基礎心理学会第 36 回大会準備委員会
立命館大学
kisoshin2017rits@gmail.com
<http://www.psy.ritsumei.ac.jp/jps2017/>

印刷 株式会社国際文献社
〒162-0801 東京都新宿区山吹町 358-5