

日本基礎心理学会 第 38 回大会プログラム

2019 年 11 月 29 日～12 月 1 日
神戸大学



The 38th Annual Meeting of
the Japanese Psychonomic Society
Program

日本基礎心理学会 第 38 回大会プログラム

神戸大学

2019 年 11 月 29 日（金）～12 月 1 日（日）

ご挨拶

日本基礎心理学会第 38 回大会は、2019 年 11 月 29 日（金）から 12 月 1 日（日）までの 3 日間にわたり、神戸大学六甲台キャンパスで開催させていただくことになりました。

神戸大学は 15 の大学院と 11 の学部から構成される総合大学です。そのうち心理学の教員は、主に、人文学研究科（文学部）、国際文化学研究科、人間発達環境学研究科（この 2 つに対する学部は国際人間科学部）に所属しています。大学全体の規模に比べて心理学の人数規模はそれほど大きくないので、個々の研究者は、医学系、理工学系、社会科学系の研究者と連携して研究を遂行しています。

神戸市には理化学研究所があり、そこで行われている研究開発の中でも視覚障害とスーパーコンピュータは基礎心理学と深い関係を持ちます。前者については、神戸アイセンターが 2 年前に設立され、網膜の再生医療、眼科診療、ロービジョンケア、リハビリテーション、就労支援を総合的に取り扱っています。今回の大会でも、神戸アイセンターに関係する研究者をお招きして、視覚障害に関するシンポジウムを企画しています。またスーパーコンピュータの研究開発は、計算速度の向上とともに社会応用も視野に入れた計画が進んでおり、感覚、知覚、学習、行動など、基礎心理学の諸分野とも深く関係しています。神戸大学でもスーパーコンピュータの表示に用いるバーチャルリアリティ装置を心理学実験に利用したことがあり、今回の大会でも、バーチャルリアリティの研究者をお招きしたシンポジウムを企画しています。

街に目を移すと、神戸の特性である、海と山が近接した地形がもたらす多彩な風景が目に入ります。神戸は明治時代から対外政策の中心地のひとつとして機能してきており、街なかには外国人の旧居留地や宗教施設など、多国籍の文化が数多く見られます。博物館や美術館の数も多く、大会の数日後にはルミナリエという、20 数年前の大震災の死者を弔う祭典が行われ、多くの人を訪れます。

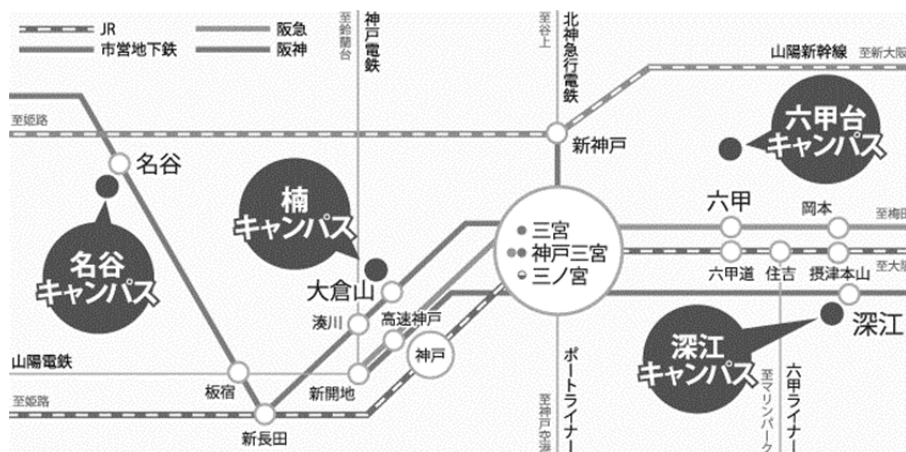
神戸大学はこれまで、日本認知科学会、日本感情心理学会、日本発達心理学会を開催したことはありますが、日本基礎心理学会の大会をお引き受けすることは初めてです。学会員の教員を中心に、大会の準備作業を進めております。多数のみなさまのご参加を心よりお待ち申し上げます。

2019 年 11 月

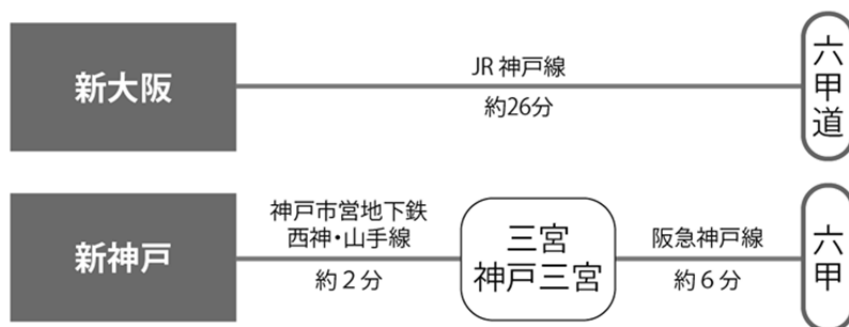
日本基礎心理学会第 38 回大会準備委員会
委員長 喜多 伸一

【交通案内】

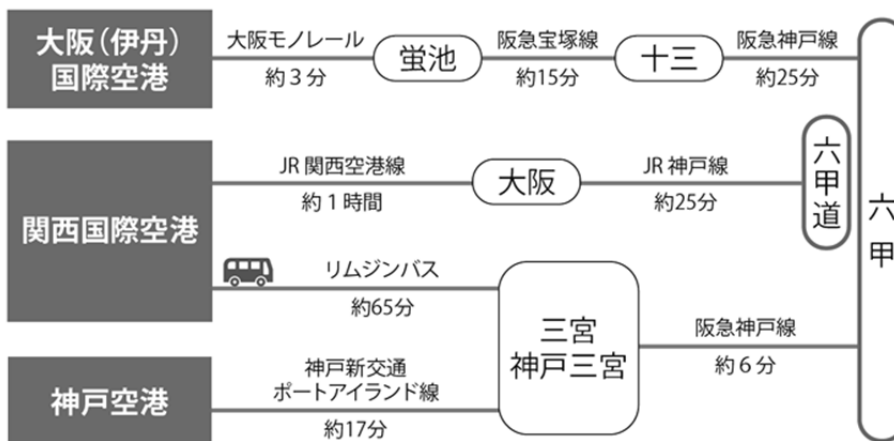
■神戸大学全体



■新幹線でおいでになる方へ



■飛行機でおいでになる方へ



■最寄駅からバスでおいでになる方へ

阪急六甲駅, JR 六甲道駅, 阪神御影駅のどこからであれ, 神戸市バスの 36 番にお乗りになり, 神大(シンダイ)文理農学部前という停留所でお降りください(阪急六甲駅からおいでになる方は駅の北側のバス停からお乗りください)。なお車のご来場はご遠慮ください。特別のご事情がございます場合には, 大会準備委員会までご相談ください。

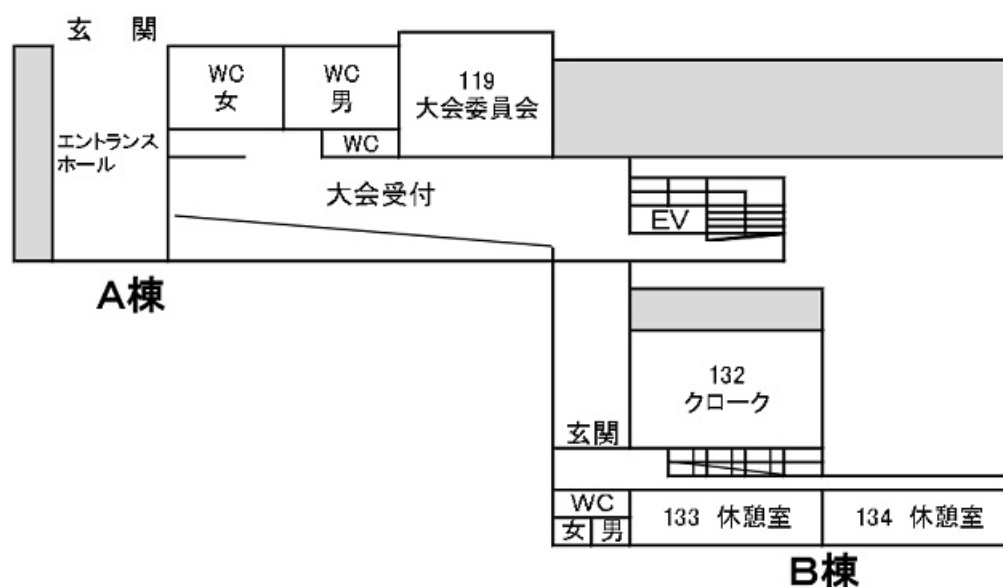
【キャンパスマップ】

■六甲台第2キャンパス

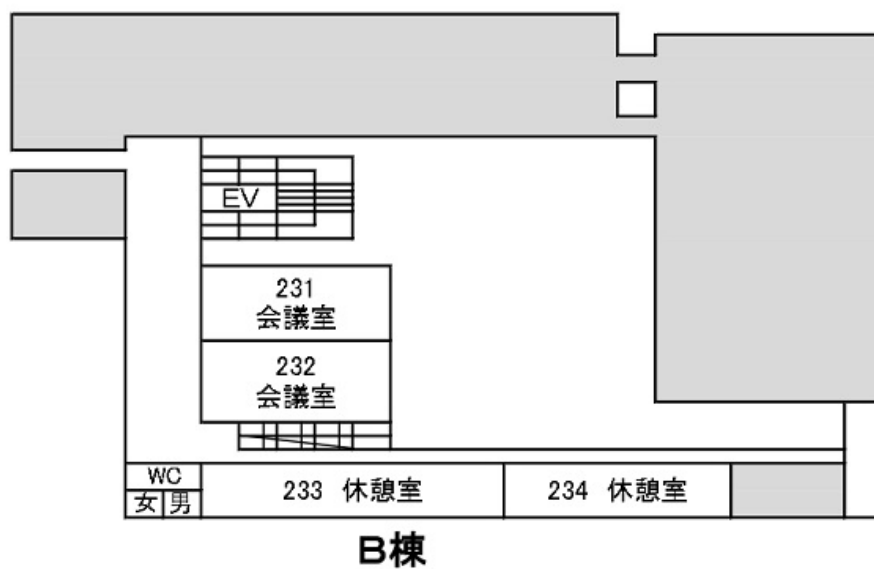
神戸市バスの36番に乗り、神大文理農学部前で降りて、門を入って南に進むと、ロータリーの向こうに人文学研究科・文学部の玄関が見えます。阪急六甲駅から歩いてくることもでき、10分から15分で大学に着きます。そのときには、瀧川記念学術交流会館の南側にある坂道を登ってくることになります



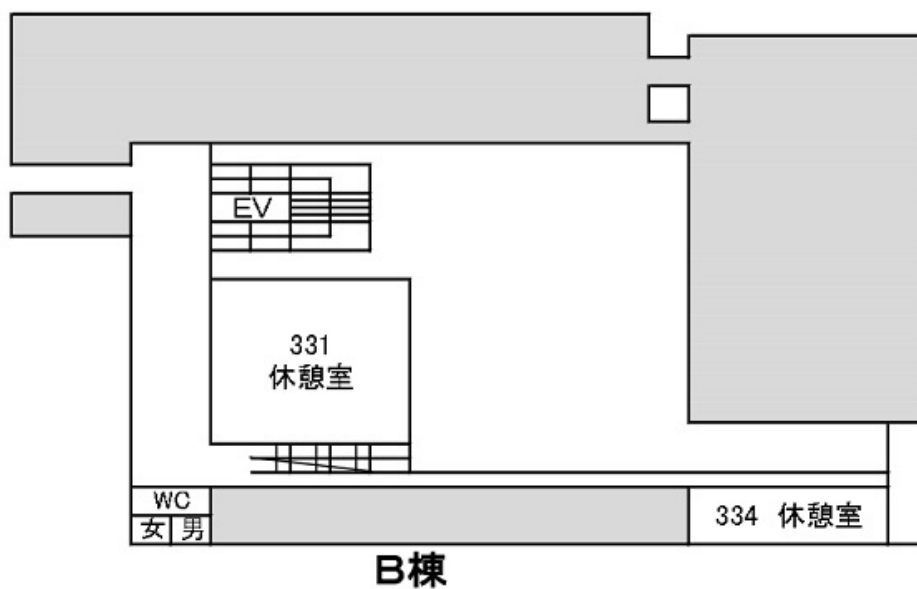
■フロアマップ 人文学研究科・文学部1階



■フロアマップ 人文学研究科・文学部 2 階



■フロアマップ 人文学研究科・文学部 3 階



【大会スケジュール】

■ 1 日目 11 月 29 日（金）

- 14:00-17:30 大会受付（瀧川記念学術交流会館）
- 15:00-15:05 開会の辞
- 15:05-17:30 シンポジウム 1「視覚障害と基礎心理学」
（瀧川記念学術交流会館）

■ 2 日目 11 月 30 日（土）

- 09:30-20:30 大会受付・クローク（人文学研究科・文学部）
- 10:30-11:30 編集委員会（人文学研究科 231 室）
- 11:30-12:30 理事会（人文学研究科 232 室）
- 11:00-16:00 ポスター掲示・心の実験パッケージ開発特別委員会企画
在席責任時間（奇数：12:30-13:30；偶数：13:00-14:00）
（百年記念館 ホワイエ）
- 14:00-16:00 シンポジウム 2「バーチャルリアリティと基礎心理学」
（百年記念館 六甲ホール）
- 16:10-18:30 学生オーラルセッション（百年記念館 六甲ホール）
- 18:40-20:30 懇親会（LANS BOX）

■ 3 日目 12 月 1 日（日）

- 09:00-17:00 大会受付・クローク（人文学研究科・文学部）
- 10:00-12:00 シンポジウム 3「コミュニケーションと知覚の脳研究の今」
（百年記念館 六甲ホール）
- 11:00-15:00 ポスター掲示
在席責任時間（奇数：13:30-14:30；偶数：14:00-15:00）
（百年記念館 ホワイエ）
- 12:00-13:30 総会（百年記念館 六甲ホール）
- 15:00-16:00 特別企画「錯視・錯聴コンテスト授与式」
（百年記念館 六甲ホール）
- 16:10-17:10 特別講演
「アスリートの脳を解明し鍛える ～基礎心理学とスポーツのインタープレイ～」（百年記念館 六甲ホール）
- 17:10-17:15 閉会の辞

※企業展示の会場は 1 日目は瀧川記念学術交流会館、2 日目以降は百年記念館です。

【大会スケジュール表】

11月29日(金)	11月30日(土)	12月1日(日)
	大会受付・クローク（人文学研究科）9:30～	大会受付・クローク（人文学研究科）9:00～
		シンポジウム3 「コミュニケーションと知覚の 脳研究の今」 （百年記念館） 10:00-12:00
	編集委員会 231室 10:30-11:30	ポスター掲示 （百年記念館 ホワイエ） 11:00-15:00
	理事会 232室 11:30-12:30	ポスター 在席責任時間 奇数番号： 13:30-14:30 偶数番号： 14:00-15:00
	ポスター掲示・ 「心の実験パッ ケージ開発特別 委員会企画」 （百年記念館 ホワイエ） 11:00-16:00	総会 （百年記念館） 12:00-13:30
大会受付14:00～	シンポジウム2 「バーチャル リアリティと 基礎心理学」 （百年記念館） 14:00-16:00	錯視・錯聴コンテ スト（百年記念 館）15:00-16:00
シンポジウム1 「視覚障害と 基礎心理学」 （瀧川記念 学術交流会館） 15:05-17:30	学生オーラル セッション （百年記念館） 16:10-18:30	特別講演「アスリー トの脳を解明し鍛え る」（百年記念館） 16:10-17:10
	懇親会 （LANS BOX） 18:40-20:30	

参加者のみなさまへのご案内

1. 大会受付は下記の通りです。

初日	11月29日（金）	瀧川記念学術交流会館
2日目	11月30日（土）	人文学研究科・文学部
3日目	12月1日（日）	人文学研究科・文学部
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ください。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、参加費をお支払いください。
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) 懇親会費 前納 5,000 円（院生，学部生 1,000 円）
 当日 7,000 円（院生，学部生 4,000 円）
4. 大会初日の11月29日（金）に瀧川記念学術交流会館で行う「視覚障害と基礎心理学」のシンポジウムは参加費無料の一般公開とします。
5. 参加者には参加証をお渡しします。会場でご提示ください。
6. クロークは人文学研究科・文学部1階132室です。なお、大会初日の11月29日（金）はクロークの用意はいたしません。
7. 休憩室は人文学研究科・文学部B棟（一番南側の建物）の1階，2階，3階に用意します。電源設備とともにコンピュータを接続して用いる映写装置もあるので，口頭発表の準備もできます。
8. 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ください。
9. 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。
 コンビニエンスストア等をご利用ください。
10. 昼食については，会場の近くには食堂はありませんので，適宜ご対処ください。

大会行事のご案内

1. 会場の建物は、初日の11月29日（金）は瀧川記念学術交流会館、2日目の11月30日（土）と3日目の12月1日（日）は百年記念館（神大会館）です。
2. ポスター発表は、11月30日と12月1日に、百年記念館ホワイエで行います。
3. 企業展示は、11月29日（金）は瀧川記念学術交流会館の1階ロビー、11月30日（土）と12月1日（日）は百年記念館ホワイエで行います。
4. 開会の辞は、シンポジウム「視覚障害と基礎心理学」に先立って、11月29日（金）15時に述べられます。
5. 来賓の方から、シンポジウム「バーチャルリアリティと基礎心理学」に先立って、11月30日（土）14時にお言葉を賜ることを予定しています。
6. 編集委員会は11月30日（土）10時30分より人文学研究科・文学部2階の231室で行います。
7. 理事会は11月30日（土）11時30分より人文学研究科・文学部2階の232室で行います。
8. 懇親会は11月30日（土）18時40分よりLANS BOXで開催します。みなさまお誘い合わせの上ぜひご参加ください。
9. 総会は12月1日（日）12時より百年記念館で行います。
10. 閉会の辞は、特別講演終了後、12月1日（日）17時10分より百年記念館で述べられます。

ポスター発表者へのご案内

1. ポスター発表は11月30日(土)と12月1日(日)に百年記念館ホワイエで行います。
2. 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。
3. 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ください。連名の場合には主発表者に○印を付けてください。
4. 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ください。
5. 当日ポスター会場での受付は原則不要です。11月30日、12月1日とも12時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。
6. ポスターは、11月30日は11時から16時、12月1日は11時から15時に掲示できます。
7. 配布資料やコンピュータを用いるときは発表者ご自身でご用意ください。電源等の設備はご用意出来ませんのでご了承ください。
8. 2020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、2020年度の総会において授与式が行われます。

ポスター発表者へのお願い

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2日(月)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ください。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。ご注意ください。

【シンポジウム】

■シンポジウム1 視覚障害と基礎心理学（一般公開）

企画者 喜多 伸一（神戸大学）

座長 喜多 伸一（神戸大学）

▼話題提供者

三宅 琢（公益財団法人 Next Vision・東京大学未来ビジョンセンター）

細川 研知（NTT コミュニケーション科学基礎研究所）

吉本 浩二（富士通株式会社）

鳥居 修晃（東京大学名誉教授）・望月 登志子（日本女子大学名誉教授）

▼指定討論者

小田 浩一（東京女子大学）

▼企画趣旨

感覚や運動の基礎心理学的研究には障害事例の研究が不可欠である。本シンポジウムでは、視覚障害について、医学や情報科学と基礎心理学との連携を取り上げ、障害者を対象とした基礎研究や技術開発が、健常者・晴眼者を対象としたものと深い関係にあることを示したい。

（本シンポジウムは、日本基礎心理学会の会員でない方も無料で参加できます。）

▼日時

2019 年 11 月 29 日(金) 15 時 05 分から 17 時 30 分

▼場所

瀧川記念学術交流会館

■シンポジウム2 バーチャルリアリティと基礎心理学

企画者 喜多 伸一（神戸大学）

座長 北崎 充晃（豊橋技術科学大学）

▼話題提供者

清川 清（奈良先端科学技術大学院大学）

葭田 貴子（東京工業大学）

寺本 渉（熊本大学）

▼企画趣旨

五感や身体を扱う基礎心理学的研究は最新機器の開発とともに歩んできた。現在の最新機器はバーチャルリアリティを主体としている。開発された機器が人間の感覚知覚機能の解明に果たす意義，解明された感覚知覚機能が新たな機器の開発に果たす意義，および今後の方向性について討議したい。

▼日時

2019 年 11 月 30 日(土) 14 時から 16 時

▼場所

百年記念館 六甲ホール

■シンポジウム3 コミュニケーションと知覚の脳研究の今

企画者 松本 絵理子（神戸大学）・野口 泰基（神戸大学）

座長 松本 絵理子（神戸大学）

▼話題提供者

佐藤 弥（京都大学こころの未来研究センター）

小池 耕彦（生理学研究所）

狩野 文浩（京都大学高等研究院）

▼指定討論者

四本 裕子（東京大学）

▼企画趣旨

近年，脳研究においても，社会的相互作用の視点から他者との関係性による変化，社会的価値による知覚への影響などをめぐる研究の進展が著しい。特に各種ツールを介したコミュニケーション機会が増加しつつある昨今では，モニタを介した他者の表情や視線の知覚とコミュニケーションへの影響は重要なテーマの一つと考えられる。本シンポジウムでは，知覚と社会的な相互作用に関する近年の知見並びに，比較認知心理学的な見地から霊長類の社会的相互作用の様相について話題提供いただき，コミュニケーションに関わる研究の展開について論じる。

▼日時

2019 年 12 月 1 日(日) 10 時から 12 時

▼場所

百年記念館 六甲ホール

【特別企画】

■心の実験パッケージ

主催 日本基礎心理学会 「心の実験パッケージ」開発研究委員会

▼企画趣旨

日本基礎心理学会「心の実験パッケージ」開発研究委員会は、科学教育の推進および生涯学習の充実などの社会的要請に応えるべく、2012年に日本基礎心理学会に設置されました。心理学を中心に、教育、バーチャルリアリティ、メディアアートなど多様な分野の研究者が集い、インタラクティブ技術を取り入れた「体験型心理学教材」の開発と、体験型教材を効果的に利用して心理学的現象を教授するメディアワークショップの運営とその普及を行っています。インタラクティブ技術を駆使することで、子どもたちが体験を通して現象の成り立ちを理解・考察することを促し、「科学的思考」や「知的探究心」を持つようになることを目指しています。あわせて、教材およびそれを用いたワークショップを誰でも実行可能なパッケージとして普及させることで、「科学としての心理学」を全国の子どもたちに伝えることが狙いです。ワークショップは全国の科学館などで開催しており、教材の貸出も随時行っています。今回は、本委員会でこれまで開発した知覚・認知に関わる現象を素材とした体験型教材の開発やワークショップをポスターで紹介します。

▼日時

11月30日（土）11時から16時

▼会場

百年記念館ホワイエ

■学生オーラルセッション

主催 日本基礎心理学会 若手研究者特別委員会

▼企画趣旨

日本基礎心理学会 若手研究者特別委員会に選抜されたファイナリストによる口頭発表セッションを行います。聴講者の投票により最も優れた発表を1件のみ選定し、「学生オーラルセッションベストプレゼンター」(The Best Presenter)として表彰します。どなたでも聴講できます。

▼日時

11月30日（土）16時10分から18時30分

▼会場

百年記念館 六甲ホール

■第 11 回錯視・錯聴コンテスト 授賞式

主催 錯視・錯聴コンテスト審査委員会

▼企画趣旨

2009 年に「錯視コンテスト」として始まった錯視・錯聴コンテストも、今回で 11 回目となった。干支ならまだ一周していないが、10 年で区切るなら 2 周目に入ったわけである。こうなったら、「水戸黄門」（若い人への注：勸善懲悪ものの時代劇のテレビ番組で、20 世紀後半の全国のお茶の間において絶大な人気があった）よろしく、「偉大なるマンネリズム」（死語？）を目指したいと思う。ただし、錯視・錯聴コンテストは、新しい錯視、新しい錯聴、新しい現象、新しいデモでないことには入賞はおぼつかないので、内容は常に新しいものとなる。もっとも、水戸黄門も、内容は毎回新しかったと思うので（何億回見たことだろうか）、形式が変わらないので常連が安心して視聴することができるということが、偉大なるマンネリズムの条件であろう。錯視・錯聴コンテストの形式は、錯視や錯聴を含んだ応募作品あるいはデモの鑑賞である。鑑賞と言っても、作品をただ見たり聞いたりするだけではなく、その作品を通して作者がどのような学術的な主張あるいは表現上の工夫をアピールしたいのかを聞いた上で、聴衆が参加してディスカッションをすることに特徴がある。すなわち、「拡張型シンポジウム」という感じのカテゴリーである。と言っても、シンポジウムというほど畏まったものではなく、いわば学術的娯楽である。娯楽であるところは、水戸黄門と共通している。錯視・錯聴コンテストの授賞式は、初回以来、日本基礎心理学会の大会本体の中に組み込んで頂いてきた。酒入りの回（懇親会内で開催する場合）と酒なしの回（シンポジウムとして開催する場合）があるが、今回は後者である。お楽しみに。

▼日時

2019 年 12 月 1 日（日）15 時から 16 時

▼場所

百年記念館 六甲ホール

■特別講演

アスリートの脳を解明し鍛える

～基礎心理学とスポーツのインタープレイ～

講演者 柏野 牧夫 (NTT コミュニケーション科学基礎研究所)

司会者 河原 純一郎 (北海道大学)

▼講演趣旨

スポーツの試合では、状況把握や相手との駆け引き、プレッシャー下での瞬時の意思決定をはじめとするさまざまな認知機能が勝負の鍵を握る。したがって、スポーツは基礎心理学的観点からみて興味深い問題の宝庫であり、研究成果をフィードバックしてその有効性を実証できるフィールドともなる。我々は、トップアスリートの優れた認知機能およびその神経メカニズムを解明し、得られた知見に基づいて実際にアスリートのパフォーマンスを向上させることを目指して研究を進めている。VRやウェアラブルセンシングなどの先端技術の助けを得て、トップアスリートですら自覚できない「神業」の本質が明らかになりつつある。本講演では、野球やソフトボールを中心に、研究内容の一端を紹介する。

▼日時

2019年12月1日(日) 16時10分から17時10分

▼会場

百年記念館 六甲ホール

研究発表プログラム

ポスター発表

11 月 30 日 (土)

ポスター掲示 百年記念館ホワイエ

在席責任時間は 奇数番号 12:30-13:30

偶数番号 13:00-14:00 です。

ポスターの掲示時間は、11:00-16:00 です。

1-01 ゲーム遂行場面での刺激特性と反応特徴の関係 2

○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

1-02 刺激間の時間情報に基づく規則性の学習

○大塚 幸生 同志社大学

1-03 強化スケジュールの WEB 実験プラットフォーム構築の試み (2)

○丹野 貴行 明星大学

藤巻 峻 早稲田大学

井垣 竹晴 流通経済大学

坂上 貴之 慶應義塾大学

1-04 ラットは悪心を感じると石膏も食べる

○中島 定彦 関西学院大学

1-05 ハトにおけるサンクタイム効果の検討

○坂上 貴之 慶應義塾大学

胡 婷 慶應義塾大学

1-06 multiple VR VI スケジュールにおけるハトのキーつつき反応のベイズ的分析

○古野 公紀 帝京大学・明星大学

丹野 貴行 明星大学

- 1-07 ハトにおける心的回転の検討
 ○牛谷 智一 千葉大学
 白崎 明日香 千葉大学
 藤井 香月 千葉大学
 渡辺 安里依 千葉大学
- 1-08 照明構造の演質感性：照明統計量，表面画像統計量，および質感知覚の相関解析
 ○近藤 大佑 東京大学
 藤田 隼人 東京大学
 本吉 勇 東京大学
- 1-09 なぜ見たくないものをみてしまうのか―刺激の新規性がネガティブな刺激への選好に及ぼす影響―
 ○玉井 颯一 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
- 1-10 演奏音に整合する楽器の存在は、視聴覚統合に寄与するか
 ○小西 慶治 東京大学
 横澤 一彦 東京大学
- 1-11 視聴覚同時手がかりによる空間表象の干渉と共有
 ○前澤 知輝 北海道大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 1-12 聴覚距離情報を用いた視覚的大きさスケーリング
 ○山崎 大暉 京都大学・日本学術振興会
 蘆田 宏 京都大学
- 1-13 視聴覚情報の感情が視聴覚コンテンツに対する没入感に与える影響
 ○張 馨月 立教大学
 浅野 倫子 立教大学
- 1-14 視聴覚統合における他人種効果の検討
 ○氏家 悠太 中京大学・日本学術振興会
 高橋 康介 中京大学

- 1-15 音声によって文字を聴覚呈示した際の色字共感覚色の生起に関する検討
 ○鳥羽山 莉沙 東京大学
 谷輪 真由香 東京大学
 横澤 一彦 東京大学
- 1-16 VR 環境における到達把持運動において視覚・触覚 FB が与える影響の検討
 ○板口 典弘 静岡大学
 松村 朋花 静岡大学
- 1-17 感情知覚において触覚と聴覚のどちらが優位か？
 ○大屋 里佳 東京女子大学
 田中 章浩 東京女子大学
- 1-18 受動触における粗さ知覚は視覚運動情報によって変化しない
 ○鈴石 陽介 立教大学
 黒木 忍 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
 日高 聡太 立教大学
- 1-19 触覚仮現運動軌道上で生じる知覚マスキング
 ○日高 聡太 立教大学・Birkbeck, University of London
 Tamè Luigi University of Kent
 R. Longo, Matthew Birkbeck, University of London
- 1-20 布の肌触りを表現するオノマトペの音韻と高級感との関係の分析
 ○花田 光彦 公立はこだて未来大学
- 1-21 組み合わせ図形の触運動知覚—非 α 型分節の比較—
 ○葛西 崇文 弘前大学
 増田 貴人 弘前大学
- 1-22 聴覚刺激と嗅覚刺激が懐かしさに与える影響—自伝的記憶との関係性に着目して
 ○大寺 輝 東京女子大学
 田中 章浩 東京女子大学
- 1-23 ニオイへの接触時の注意の促進・抑制がニオイの好ましさに与える影響
 ○小川 緑 筑波大学
 綾部 早穂 筑波大学

- 1-24 食物画像評価データベースの作成：日本食を中心に
 ○小林 正法 山形大学
 大竹 恵子 関西学院大学
 井上 和哉 首都大学東京
- 1-25 嫌悪条件づけしたニオイの知覚の変化に関する研究（2）
 ○松葉佐 智子 筑波大学
 綾部 早穂 筑波大学
- 1-26 絶対音感の脳メカニズム
 ○伊藤 浩介 新潟大学
 松田 将門 新潟大学
 五十嵐 博中 新潟大学
- 1-27 時間再生における素早い対比効果および聴覚フィードバックによる対比バイアスの修正
 ○箕谷 啓太 玉川大学
 酒井 裕 玉川大学
 柏野 牧夫 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
- 1-28 音楽聴取時の脳波の被験者間相関解析による大衆の嗜好性の予測
 ○上野 芙優 明治大学
- 1-29 純音の言語化において先行音が標的音に及ぼす影響
 ○松井 萌 上智大学
 荒井 隆行 上智大学
- 1-30 大学生の音楽聴取傾向と精神的健康度の関連
 ○春名 帝亮 神戸学院大学
 長谷川 千洋 神戸学院大学
- 1-31 音声プロソディの変調と同調が及ぼす印象形成への影響
 ○北村 美穂 早稲田大学
 渡邊 克巳 早稲田大学
- 1-32 錯視量の相関にもとづく幾何学的錯視の分類
 ○田谷 修一郎 慶應義塾大学

- 1-33 同心円受容野モデルは消失錯視を説明するか？
 ○大久保 らな 東京大学
 横澤 一彦 東京大学
 澤山 正貴 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
 河邊 隆寛 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
- 1-34 寒冷環境におけるパレイドリア
 ○池田 鮎美 九州大学
 山田 祐樹 九州大学
- 1-35 観察者の前方に伸びる面の水平判断に及ぼす包囲光配列と地面の傾斜の効果 –“坂道錯視”の生起条件に関する基礎的検討–
 ○境 敦史 明星大学
- 1-36 Oppel-Kundt 錯視により遠くだと知覚された刺激の検出は遅延するか？
 ○中島 亮一 東京大学
 横山 武昌 産業技術総合研究所
- 1-37 きらめき格子錯視は格子がなくとも生じる
 ○松野 響 法政大学
- 1-38 表情を有する顔ガクガク錯視評価に評価者の状態不安強度が与える影響
 ○矢口 幸康 聖徳大学
- 1-39 顔ガクガク錯視とは何なのかーブレ画像との比較実験ー
 ○高橋 康介 中京大学
 佐藤 妃奈乃 中京大学
 三宅 詠輔 中京大学
 村上 佳菜子 中京大学
 森田 博文 中京大学
- 1-40 高覚醒情報によって目覚めさせられる視覚的注意
 ○米満 文哉 九州大学・日本学術振興会
 山田 祐樹 九州大学
- 1-41 余剰の注意資源量が少ない状況下での他者知覚
 ○加戸 瞭介 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

- 1-42 注意の瞬きに見られるリズム特性
 ○川島 朋也 情報通信研究機構脳情報通信融合研究センター
 天野 薫 情報通信研究機構脳情報通信融合研究センター
- 1-43 文字知覚における範疇化マスキング効果の二過程説
 ○桑名 俊徳 玉川大学
- 1-44 人物を含むネガティブな光景での刺激配置と注意バイアス
 ○前原 芙紀 北海道大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 1-45 刺激特性に着目した注意の目覚めの生起条件
 ○伊藤 資浩 北海道大学・日本学術振興会
 河原 純一郎 北海道大学
- 1-46 分割呈示コスト：新規出現への注意捕捉の不全
 ○大杉 尚之 山形大学
- 1-47 社会的手がかりが空間的注意の定位に及ぼす影響—遮蔽を用いた空間的注意効果を指標として—
 ○永登 大和 千葉大学
 若林 明雄 千葉大学
- 1-48 行為選択の自由度が行為—結果間の時間知覚に与える影響
 ○大石 博之 早稲田大学
 田中 観自 九州大学
 渡邊 克巳 早稲田大学
- 1-49 認知的労力の切り替えが回避バイアスに及ぼす影響
 ○蔵富 恵 愛知淑徳大学
 村山 航 University of Reading・高知工科大学
- 1-50 同時弁別課題時における接近・回避行動の学習過程の検討
 ○道野 栞 関西学院大学
 小松 丈洋 高知県警察
 佐藤 暢哉 関西学院大学

- 1-51 自己生成された接近-回避に関する命題が図形の評価に与える影響
○杉本 海里 早稲田大学
田中 観自 九州大学
渡邊 克巳 早稲田大学
- 1-52 被写体の未完了動作が動画像群化に及ぼす効果（2）——一般学生を対象とした集団実験による剰余変数の検討
○鈴木 清重 東の森映画製作所

ポスター発表

12月1日(日)

ポスター掲示

百年記念館ホワイエ

在席責任時間は

奇数番号 13:30-14:30

偶数番号 14:00-15:00 です。

ポスターの掲示時間は、11:00-15:00 です。

2-01 知覚される“穴”の特徴に関する実験的検討—透明視における面の重なりとの比較から—

○酒井 駿輔

文教大学

増田 知尋

文教大学

2-02 視覚的に知覚される移動距離と速度および距離の関係

○満田 隆

立命館大学

前田 奈々

立命館大学

2-03 照明が絵画の美しさに及ぼす効果—5000lx 照明下での検討—

○西川 恵

立命館大学

北岡 明佳

立命館大学

2-04 環境光変化が視野安定性にもたらす影響

○吉本 早苗

広島大学

竹内 龍人

日本女子大学

2-05 大きさと明るさ知覚における先行対比—後続同化効果

○高尾 沙希

早稲田大学

渡邊 克巳

早稲田大学

2-06 共感の種類が他者の痛み場面観察時における視線の動きに及ぼす影響

○河村 康佑

千葉大学・日本学術振興会

若林 明雄

千葉大学

2-07 文脈手がかりは視覚探索処理の初期段階を促進する

○小林 穂波

関西学院大学

小川 洋和

関西学院大学

- 2-08 周辺視野のフリッカーが誘発する反復運動知覚
 ○吉村 直人 九州大学・日本学術振興会
 山田 祐樹 九州大学
- 2-09 心理物理学的逆相関法を用いた統計要約量の知覚機序解明の試み
 ○上田 祥行 京都大学
- 2-10 反復提示に基づく好意度の低下：瞳孔径による検討
 ○富田 瑛智 大阪大学
- 2-11 表面質感の情動的価値に関連した視覚誘発電位
 ○小川 成美 東京大学
 本吉 勇 東京大学
- 2-12 視覚誘発電位に基づく自然テクスチャ画像の特徴解析と合成
 ○織間 大気 東京大学
 本吉 勇 東京大学
- 2-13 視覚刺激の時空間平均の推定に関わる知覚と意思決定のメカニズム
 ○八代 龍門 東京大学
 佐藤 弘美 東京大学
 大出 拓実 東京大学
 本吉 勇 東京大学
- 2-14 クラウディングを生じさせる視覚刺激における持続時間の知覚
 ○ラブレントヴァ ソフィア 東京大学
 村上 郁也 東京大学
- 2-15 視野による時間特性の違いが視聴覚間の同期知覚処理に与える影響
 ○竹島 康博 同志社大学
- 2-16 色情報は嫌悪には影響するが恐怖には影響しない
 ○佐藤 弘美 東京大学
 村中 詩織 東京大学
 畠 若菜 東京大学
 本吉 勇 東京大学

- 2-17 MNREAD 検査における自動音声評価の試み
○高橋 あおい 東京女子大学
小田 浩一 東京女子大学
- 2-18 時空間的に変化する方位刺激に対する意思決定の逆相関解析
○丸山 玄德 東京大学
佐藤 弘美 東京大学
八代 龍門 東京大学
本吉 勇 東京大学
- 2-19 操作 - 応答系の分散識別特性の検討：マウス操作と軌跡表示の場合
○薬師神 玲子 青山学院大学
上田 祥代 豊橋技術科学大学
石口 彰 お茶の水女子大学
- 2-20 分散認知における学習転移の検討 一方位と運動方向に注目して一
○楊 毅 お茶の水女子大学
時田 みどり 目白大学
石口 彰 お茶の水女子大学
- 2-21 完全に課題非関連な顔による注意捕捉
○山内 健司 北海道大学
華学 光 北海道大学
河原 純一郎 北海道大学
- 2-22 身体と顔の視知覚における時系列的処理に関する事象関連電位
○蔣 佩倫 金沢大学
- 2-23 顔に付与した道徳違反に関する情報がクラウドイングに及ぼす影響
○白井 理沙子 関西学院大学
小川 洋和 関西学院大学
- 2-24 ネガティブな顔写真と漫画顔への注意バイアス
○豊森 開 北海道大学
河原 純一郎 北海道大学

- 2-25 顔の信頼感/不信感判断のアシンメトリ
 ○佐々木 恭志郎 早稲田大学・九州大学・日本学術振興会
 中村 航洋 早稲田大学・慶應義塾大学・学術振興会
 渡邊 克巳 早稲田大学
- 2-26 微表情の感情価の判断における表情文脈の影響
 ○茶谷 研吾 九州大学
- 2-27 充血錯視による視線残効：文化差の検討
 ○大塚 由美子 愛媛大学
 Colin Palmer UNSW, Sydney
 Colin Clifford UNSW, Sydney
 渡邊 克巳 早稲田大学
- 2-28 表情表出様式の普遍性と文化的多様性—日本人とスイス人を対象とした異文化間比較—
 ○中村 航洋 早稲田大学
 Ticcinelli Valentina University of Fribourg
 Richoz Anne-Raphaelle University of Fribourg
 Caldara Roberto University of Fribourg
 渡邊 克巳 早稲田大学
- 2-29 周辺事象への認知判断が顔再認課題の確信度に及ぼす効果
 ○村越 琢磨 駿河台大学
- 2-30 心的回転におけるボディ・アナロジー効果は姿勢の内的模倣に媒介されるのか？
 ——蛇型物体と人型物体の比較——
 ○武藤 拓之 立命館大学・日本学術振興会
 永井 聖剛 立命館大学
- 2-31 手に持った対象の視覚的大きさが腕の長さ知覚に与える影響
 ○高島 翠 医療創生大学
 大森 馨子 神奈川大学
- 2-32 自己運動知覚時の自己受容感覚情報が身体近傍空間表象へ与える影響
 ○黒田 尚輝 熊本大学
 寺本 涉 熊本大学

- 2-33 視覚刺激が自己開始運動の発生に及ぼす影響
 ○酒多 穂波 新潟大学
 伊藤 浩介 新潟大学
 五十嵐 博中 新潟大学
- 2-34 課題非関連なフィードバックによる反応の促進は運動に依存する
 ○田中 拓海 慶應義塾大学
 渡邊 克巳 早稲田大学
 田中 観自 九州大学
- 2-35 バーチャル空間における瞳孔間距離の操作による外界のスケール認知と身体表象認知への影響
 ○峯 大典 東京大学
 小川 奈美 東京大学
 鳴海 拓志 東京大学
 横澤 一彦 東京大学
- 2-36 行為と感覚結果の時間的結合における手がかり統合プロセス
 ○山本 健太郎 九州大学
- 2-37 反応モダリティの違いは反応による好意度の変化に影響を与えるか
 ○井上 和哉 首都大学東京
- 2-38 熟知価および発音容易性が単語認知速度とその加齢変化に及ぼす影響
 ○高瀬 愛理 筑波大学・産業技術総合研究所
 大山 潤爾 筑波大学・産業技術総合研究所
- 2-39 視覚野における色相選択性の発達
 ○楊 嘉樂 中央大学
 金沢 創 日本女子大学
 山口 真美 中央大学
 栗木 一郎 東北大学

- 2-40 顔の上視野優位性の発達
 ○鶴見 周摩 中央大学・日本学術振興会
 金沢 創 日本女子大学
 山口 真美 中央大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 2-41 乳児における Biological Motion 知覚から顔認知への馴化効果の転移
 ○中島 悠介 中央大学・日本学術振興会
 金沢 創 日本女子大学
 山口 真美 中央大学
- 2-42 複数人の乳幼児に対する表情判断の個人差の検討
 ○鍵水 秀和 明治学院大学
 小河 妙子 東海学院大学
 長屋 佐和子 常葉大学
- 2-43 生理反応に対する隠蔽意図が CIT に与える影響
 ○小松 丈洋 高知県警察
 幸地 あゆみ 関西学院大学
 道野 栞 関西学院大学
 佐藤 暢哉 関西学院大学
- 2-44 繰り返しの欺瞞場面における欺瞞の拡大
 ○黒川 優美子 神戸学院大学
 秋山 学 神戸学院大学
- 2-45 社会的排斥の観察が被排斥者への潜在的接近-回避傾向に与える影響
 ○午道 青歩 立命館大学
 武藤 拓之 立命館大学・日本学術振興会
 仲 真紀子 立命館大学
- 2-46 社会的地位と空間的表象の潜在的連合
 ○長谷川 凜人 関西学院大学
 小川 洋和 関西学院大学
- 2-47 Web 調査の中間選択傾向のニューメラシーによる違い ―選択肢位置の実験的操作との関係―
 ○広田 すみれ 東京都市大学

- 2-48 うつ病患者における信頼ゲームを用いた意思決定行動の特徴：症例対照研究による
認知心理学的検討
○久保 浩明 九州大学
渡部 幹 モナッシュ大学マレーシア校
加藤 隆弘 九州大学
- 2-49 仮想購買課題を用いたアルコール飲料の需要曲線分析：臨時収入の効果
○石井 拓 和歌山県立医科大学
- 2-50 視覚環境の変化に頑健な視覚記憶表象を表現する神経基盤
○藤道 宗人 京都大学
山本 洋紀 京都大学
齋木 潤 京都大学
- 2-51 筆記文字の濃さは記憶を促進するか：非流暢性効果（逆効果）の検討
○西田 勇樹 立命館大学
服部 雅史 立命館大学
黒田 都雲 立命館大学
小野 いづみ 立命館大学
小林 武 三菱鉛筆株式会社
古場 涼太 三菱鉛筆株式会社
加賀美 洋介 三菱鉛筆株式会社
- 2-52 視覚性短期記憶の保持に関わる神経リズム変化
○野口 泰基 神戸大学
- 2-53 画像の絵画的スタイルの視覚記憶
○津田 裕之 産業技術総合研究所
武田 侑樹 京都大学
藤道 宗人 京都大学
齋木 潤 京都大学

ポスター発表要旨

11月30日(土)

11月30日(土)

ポスター掲示

百年記念館ホワイエ

在席責任時間は

奇数番号 12:30-13:30

偶数番号 13:00-14:00 です。

ポスターの掲示時間は、11:00-16:00 です。

1-01 ゲーム遂行場面での刺激特性と反応特徴の関係 2

○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

前回の研究では、画面上で横方向に移動し続ける曲線を見ながら任意のタイミングでボタンを押して得点の獲得を目指すゲーム素材を開発し、これを実験参加者が一定時間遂行したときの反応タイミングを記録、分析した、その結果、特定の線の形状特徴と反応のタイミングの間に一定の対応関係が生じ、それが個人間、個人内で変動することが示された。本研究では同じゲーム素材を用い、全体の強化スケジュール構成に修正を加えることでこの対応関係をより明確に示すことができるかどうかを検証するとともに、新たなゲーム構成要素として「背景音楽のテンポ」を操作し、テンポの変化によって反応頻度やタイミングを制御する可能性を検討する。

1-02 刺激間の時間情報に基づく規則性の学習

○大塚 幸生	同志社大学
--------	-------

先行研究より、人はオブジェクト刺激の時間情報に基づいて統計的規則性（系列順序など）を学習できることが示されている。本研究では、オブジェクト刺激間の時間情報の規則性を学習できるかどうかを検討した。実験では、無意味なオブジェクトがランダムな順序で呈示されるが、3つのオブジェクト間のブランク時間が常に一定になる刺激列を作成した。学習フェイズでは、実験参加者はこの刺激列を観察した。後のテストフェイズでは、学習フェイズで観察したブランク時間の順序情報を持つトリプレット、学習フェイズでは順序としては観察しなかったフォイルを呈示した。参加者は、学習フェイズを参考に familiarity 判断課題を行った。実験の結果、刺激間の時間情報の規則性を持たないフォイルよりも規則性を持つトリプレットを選択する割合が高いことが示された。この結果は、人は刺激間の時間情報の規則性を学習するメカニズムを有することを示唆している。

1-03 強化スケジュールの WEB 実験プラットフォーム構築の試み（2）

○丹野 貴行	明星大学
藤巻 峻	早稲田大学
井垣 竹晴	流通経済大学
坂上 貴之	慶應義塾大学

学習研究で必須となる長期間実験のヒトでの実施を目指して、先行研究（藤巻ら, 2018）では WEB 実験プラットフォームを構築し、実験参加者がそこに自由にアクセスして強化スケジュールの実験に参加できる環境を整えた。このプラットフォームでは、変動比率スケジュール、変動時隔スケジュール、固定時隔スケジュールを一定時間経験し、ポイントを稼ぐゲームが搭載されていた。本研究では先行研究から（1）1 回のプレー時間を短くし代わりにプレー日数を増やす、（2）反応コスト（ポイント減少）の導入、（3）日にちをまたいだ累積得点の表示、（4）変動比率スケジュールの値を 10 から 20 とする、という点を変更した。実験の結果、4/5 名の参加者で、動物実験とは異なりスケジュール間での反応遂行の違いは見られなかった。WEB 実験に必要な要因について考察する。

1-04 ラットは悪心を感じると石膏も食べる

○中島 定彦	関西学院大学
--------	--------

ラットは神経的・筋肉的理由で嘔吐できないが、ヒトに悪心（吐き気）を引き起こす処置を施すと、土を食べる異食行動を示す。通常、実験に用いる土はカオリンという粘土をペレット状にしたもので、複数のペレットを個別飼育ケージで常時食べられる状態にしておく。カオリンは花崗岩中の長石が風化した粘土で、主成分はアルミニウムを含むケイ酸塩鉱物カオリナイトである。本研究ではアルミニウムを含まない土として石膏を用いた。石膏はペレット状に形成することが困難であるため、直径 5 cm 程度の球状に固めた塊（球塊）を 1 匹につき 1 つ、個別飼育ケージで常時食べられる状態にした。催吐剤（0.15M 塩化リチウム溶液：体重の 2%）を注射したところ、ラットは石膏球塊を摂取した。球塊がカオリンであるラットでも摂取がみられた。なお、悪心時には何でも食べるわけではない。過去研究で、ペレット状にした木材は摂取しないことが明らかとなっているからである。

1-05 ハトにおけるサンクタイム効果の検討

○坂上 貴之 慶應義塾大学
胡 婷 慶應義塾大学

デンショバト 8 羽を 3 キイを用いた並立連鎖スケジュール（初環 中央赤キイ FI z 秒、終環 左赤キイ[FI 8 秒か EXT y 秒が確率 50%]と右緑切替キイ）でテストし、サンクタイム効果の有無を調べた。初環 z 秒が 16 秒の L 群と 4 秒の S 群に各 4 羽を振り分け、被験体は y 秒が 32, 64, 128 秒となる 3 つのフェーズをこの順に経験した。サンクタイム効果は、8 秒以上にわたる EXT への固執によって測定され、y=32 の時はいずれの群でも高い固執割合が、64 と 128 では数%の割合が観察されたが、L 群と S 群に差はなかった。一方、終環の FI と EXT 32 秒での時間経過による反応頻度のピークはほぼ一致しており、どちらでも時間弁別がなされていたといえる。切替反応の頻度は L 群では y=64 の方が 128 に比べより早く切り替えていたが、S 群ではそうした差は見られなかった。

1-06 multiple VR VI スケジュールにおけるハトのキーつつき反応のベイズ的分析

○古野 公紀 帝京大学・明星大学
丹野 貴行 明星大学

本研究は、変動比率(variable interval; VR)スケジュールおよび変動時隔スケジュール(variable interval; VI)における反応パターンについて、反応間間隔(interresponse interval; IRT)および反応位置を指標として比較を行った。ハトを被験体として使用し、VR と VI を要素とする多元(multiple; multi)スケジュール(multi VR VI)により実験を実施した。要素間の強化率を等しくするために、連結(yoked)手続により、VR における強化間間隔(interreinforcement interval; IRI)に基づいて VI のスケジュール値を決定した。VR スケジュール値を 5 種類(8, 16, 32, 64, 128)設定し、実験条件として系統的に操作した。いくつかの候補モデルをつくり IRT や反応位置のデータに対してベイズ的に推定し、それらのモデルについて情報量基準により評価した。

1-07 ハトにおける心的回転の検討

○牛谷 智一	千葉大学
白崎 明日香	千葉大学
藤井 香月	千葉大学
渡辺 安里依	千葉大学

ハトが心的回転するか調べた研究 (Delius & Hollard, 1982) では, 幾何学図形とその鏡映像の弁別にかかる時間がヒトとは異なり, 図形の呈示角度の関数で増加せず, 平坦になった。この不可解な結果の原因を調べるべく, 本研究では, Delius らが用いた図形のうち 1 つを選び, 追試を実施した。試行が始まると, その図形もしくはその鏡映像が出現した (見本刺激)。見本刺激への反応後, 当該図形とその鏡映像が比較刺激として左右に呈示された。ハトは, 見本刺激とは異なる方の比較刺激に反応すると餌が与えられた (非見本合わせ課題)。先行研究のハトとは異なり, 本研究では, ハトは鏡映像の弁別に困難を示した。見本刺激呈示順のブロック化によって 4 個体中 2 個体が訓練を完遂した。これらの個体に, 訓練とは異なる角度の比較刺激を呈示したところ, 呈示角度の関数による反応時間のグラフは, 平坦にならなかった。先行研究の結果との差異を生み出した方法の違いについて議論する。

1-08 照明構造の演質感性：照明統計量，表面画像統計量，および質感知覚の相関解析

○近藤 大佑	東京大学
藤田 隼人	東京大学
本吉 勇	東京大学

物体の色の見えを豊かにする光源の波長特性としての「演色性」は古くから研究されてきたが, 光源の配置や間接光を含む照明全体の空間構造は無視されてきた。一方, 近年の心理物理学的研究は, 照明全体のもつ空間構造が色のみならず光沢など表面質感の知覚に強く影響することを明らかにしている。そこで本研究では, 物体の質感知覚を向上させる照明の空間特性, つまり「演質感性」を検討するため, 光沢, ザラザラ感, 凹凸のシャープさ, といった質感属性の知覚を 21 の自然な照明場のもとで計測し, 知覚データ, 照明統計量, 表面の画像統計量の関係を解析した。その結果, 3 つの表面特性の知覚の変動はいずれも, コントラストと歪度が高く, かつ異なる方位サブバンド間でのエネルギー相関が高い照明場と強く相関することがわかった。この結果は, 丸い光源群のような構造をもち強いコントラストを生じる光環境が高い「演質感性」をもつことを示唆している。

1-09 なぜ見たくないものをみてしまうのか—刺激の新規性がネガティブな刺激への選好に及ぼす影響—

○玉井 颯一	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

従来、人は自らの快感情を最大化するものを選好しやすいという「快楽原理」が支持されてきた。しかし、ホラー映画やお化け屋敷のように、自らを不快にする刺激を選好することもある。こうした快楽原理では説明できない「怖いものみたさ」はいかに生じるのか。本研究では、人は見たことのない新規な刺激を選好するため、不快な刺激までも受容すると予測し、刺激の新規性が個人の選好に及ぼす影響を検討した。実験では、参加者に刺激の特性（感情価：快 or 不快と新規性：見たことのない or 見たことのある）に関する情報を提示し、参加者はその情報に基づいて、該当する刺激を見たいか見たくないか判断した。実験の結果、参加者は快刺激だけでなく、見たことのない新規な刺激も選好しやすいことが明らかとなった。ただし、見たことのある不快な刺激も受容することがあることから、刺激の新規性以外の要因も「怖いものみたさ」を引き起こすことが示唆された。

1-10 演奏音に整合する楽器の存在は、視聴覚統合に寄与するか

○小西 慶治	東京大学
横澤 一彦	東京大学

視聴覚の各情報が含む内容の整合性が視聴覚統合に寄与するかは知見が一貫しないが、その一因として整合性の操作の不十分さが考えられる。本研究では、視覚情報から具体的な聴覚情報が推論できる状況として、楽器の演奏場面を取り上げ、視覚刺激に含む楽器と演奏音との整合性を操作し、統合への影響を調べた。実験では、楽器を含む映像を左右に二つ、演奏音をいずれか一方から提示し、音がどちらから提示されたか回答させた。このとき、各映像に含む楽器と演奏音との整合性を操作した。また、映像の片方は演奏動作であり、もう一方は静止状態、または、音の鳴らない不自然動作とした。その結果、演奏動作の楽器が音と整合する場合は誤定位を誘発したが、静止状態や不自然動作の場合は音との整合性が音源定位に影響しなかった。よって、音の発生が推論される動作が伴う場合に限り、楽器の整合性が視聴覚統合の度合いを左右することが明らかになった。

1-11 視聴覚同時手がかりによる空間表象の干渉と共有

○前澤 知輝 北海道大学
河原 純一郎 北海道大学

空間表象は視聴覚モダリティ固有の物理情報をもち個別に形成される。空間表象は作業記憶に至る段階で共通の情報処理基盤に統合される可能性と、モダリティで独立である可能性が検討されている。本研究では、モダリティ間の干渉が起こる段階を特定するために、空間表象を逐次更新する迷路歩行課題を用いた。5つの実験で、被験者は始めに標的位置を記憶した後、方向手がかり(視覚, 聴覚)に従い迷路内を歩行した。視聴覚の二つの手がかりが同時呈示され、そのどちらか一方に従って歩行するとき、注意したモダリティと異なる方向を示す別モダリティにより干渉が生じた。しかし、別モダリティが同じ方向を示す場合と、手がかりが逐次呈示され、モダリティが無作為に入れ替わったとき課題成績は低下しなかった。この結果は、手がかりの入力段階では両モダリティの空間表象が統合され、作業記憶内では統合された空間表象が保持されていることを示唆する。

1-12 聴覚距離情報を用いた視覚的大きさスケーリング

○山崎 大暉 京都大学・日本学術振興会
蘆田 宏 京都大学

三次元物体の視覚的大きさ知覚は、物体距離が与えられなければ一義に解決できない。物体距離は多感覚的に知覚され、特に聴覚は視覚情報が乏しい状況下での距離知覚に有用である。本研究では、曖昧な視覚状況下における、聴覚距離情報を用いた視覚的大きさスケーリングの有効性を検討した。参加者は円形の視覚刺激を暗室で単眼観察し、バイノーラル録音で作成した様々な距離の聴覚刺激が対呈示された。参加者は、視覚刺激の見かけの大きさを聴覚距離に応じて調整し(大きさ調整課題)、さらに聴覚刺激の主観的距離を回答した。実験の結果、調整された視覚的大きさは、聴覚刺激に対する被験者ごとの主観的距離に基づく予測値と強く相関した。本結果は、曖昧な視覚状況下においても、視覚系が聴覚距離情報を利用することで物体の大きさを高精度で推定できることを示し、我々の三次元知覚における視聴覚相互作用の重要な寄与を示す知見である。

1-13 視聴覚情報の感情が視聴覚コンテンツに対する没入感に与える影響

○張 馨月 立教大学
浅野 倫子 立教大学

映画作りの現場では、戦争のシーンで明るい音楽をかけるといったように、感情的に不調和な映像と背景音楽を合わせる手法がある。しかし、この手法が視聴覚コンテンツの主観的な印象、特に没入感に与える影響についての実証的研究はなされていない。そこで本研究では、視聴覚情報の感情の調和・不調和が没入感に与える影響を調べた。実験では、ポジティブまたはネガティブな感情の映像および音楽を、調和または不調和になるように組み合わせさせて参加者に提示した。視聴後に没入感の主観的強度を測定したほか、没入感は時間感覚の歪みを伴うと考えられていることから、視聴中に時間作成課題を実施した。その結果、視聴覚情報の調和性の効果は見られず、ネガティブな映像は没入感を強め、ネガティブな音楽は参加者の時間感覚を歪ませることが示された。つまり、視聴覚情報の調和性よりも、モダリティごとの感情価が独立に没入感に影響する可能性が示唆された。

1-14 視聴覚統合における他人種効果の検討

○氏家 悠太 中京大学・日本学術振興会
高橋 康介 中京大学

顔の知覚では、白人種の顔と比べ他人種の顔の弁別精度が低下する他人種効果という現象があり、顔の性別認識や表情認識など顔に関わる様々な処理で報告されている。一方で、この効果が、視聴覚音声統合においても同様に生じるかは明らかでない。本研究では、日本人大学生（30 名）を対象に、視聴覚音声統合において他人種効果が生じるかを検討した。実験では、白人種と他人種の話者各 2 名の発話（/apa/, /ata/, /aka/）を用いて、視聴覚一致、視聴覚不一致(McGurk)、視覚のみ、音声のみの 4 条件を設定し、刺激の発話内容を選択する課題を実施した。その結果、白人種の顔では、他人種と比べ、視聴覚一致条件の正答率が高く、また McGurk 効果の錯覚量も大きいことが示された。一方で、視覚のみ、音声のみの正答率には人種による違いは示されなかった。これらの結果から、話者の顔の親近性により顔と声の統合のしやすさに違いがあり、視聴覚統合においても他人種効果がみられることが示された。

1-15 音声によって文字を聴覚提示した際の色字共感覚色の生起に関する検討

○鳥羽山 莉沙	東京大学
谷輪 真由香	東京大学
横澤 一彦	東京大学

色字共感覚において、文字を視覚入力したときと聴覚入力した際の共感覚色の時間安定性及び共感覚色の差異を調べた。共感覚者と非共感覚者に対し、性別と年齢の異なる 4 名の音声で 1 文字ずつ聴覚提示したときと、ディスプレイに 1 文字ずつ視覚提示したときの共感覚色を回答させた。結果、聴覚提示の安定性は視覚提示と変わらず、共感覚者の方が高かった。視覚提示での共感覚色に比べて、音声ごとに共感覚色の明度や彩度に一貫した違いが見られるか（例：20 代女性の声で提示されるとどの文字でも視覚提示より明度が高くなる）を算出したところ、両群で一定の違いが見られた。したがって、聴覚提示でも色字共感覚は安定して生起するが、その共感覚色は提示音声の音響的性質の影響を受けることが示された。また、音声ごとにその違いの大きさに有意差が見られたが、何の文字か認識しづらい不明瞭な音声ほど、視覚提示による共感覚色との差が大きい可能性が示された。

1-16 VR 環境における到達把持運動において視覚・触覚 FB が与える影響の検討

○板口 典弘	静岡大学
松村 朋花	静岡大学

本研究では、到達把持運動における視覚・触覚 FB の影響を検討するため、現実空間での通常把持条件(PEhand 条件)と 4 つの仮想空間条件を比較した。仮想空間条件では、指先位置の視覚 FB が異なる 2 条件(VEhand/point 条件)と、ターゲット物体が存在するかないかの 2 条件を設定した（計 4 条件）。実験の結果、仮想空間条件では、PEhand 条件と比較して運動時間は延長し、指の最大開き幅(MGA)が大きくなった。さらに、到達運動成分と把持成分の協調が失われた。また、ターゲット物体の有無に関わらず、Hand 条件では MGA が大きくなり、Point 条件では到達・把持成分の協調が低くなることも明らかとなった。これらの結果は、到達把持運動において、効果器の実際の操作性には関係なく効果器の視覚 FB が運動学的特徴に強く影響すること、ターゲット物体の触覚 FB の有無は、運動学的特徴に影響する可能性が低いことを示唆した。

1-17 感情知覚において触覚と聴覚のどちらが優位か？

○大屋 里佳 東京女子大学
田中 章浩 東京女子大学

顔や声だけでなくタッチからもいくつかの感情が正確に知覚されることがわかっている。本研究ではタッチと声に着目し、感情知覚においてどちらが優位であるか、またその優位性は感情によって異なるのか検討した。実験では、参加者を表出者と解読者のいずれかに割り振ったうえで、表出者が解読者の手に触れる、または「え」と声を出すことによって12種類の感情を表出し、解読者は表出者の意図した感情としてふさわしい選択肢を回答した。その結果、全体的傾向としてタッチと声の正答率に差はなかった。さらに感情価別に分析をおこなうと、タッチからはポジティブ感情が、声からはネガティブ感情が正確に知覚されやすいことが明らかになった。以上の結果から、感情知覚において触覚は聴覚と同等に感情を伝えること、そしてモダリティごとに伝えやすい感情に得手不得手があることが示唆された。

1-18 受動触における粗さ知覚は視覚運動情報によって変化しない

○鈴石 陽介 立教大学
黒木 忍 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
日高 聡太 立教大学

我々の知覚は複数の感覚情報から形成される。発表者の先行研究では、身体および粗さに関する情報を持たない単純な視覚刺激（正弦波グレーティング）の運動を提示することで、触覚における粗さ知覚がより滑らかになることを示した。その際、実験参加者は視覚運動刺激に合わせて手を能動的に動かしていた。本研究では、触覚刺激が受動的に提示される場合にも、単純な視覚運動情報が触覚の粗さ知覚に影響を及ぼすかを検討した。参加者は、水平方向に動く触覚刺激（紙やすり）の上に手を置き、視覚運動刺激を観察しながら、触覚刺激の粗さ判断を行った。この時、参加者から触覚刺激は見えなかった。結果から視覚運動情報の提示は粗さ知覚に影響を及ぼさないことが示された。先行研究と本研究の知見から、単純な視覚運動情報が触覚における粗さ知覚を変化させるという視触覚間相互作用が生じるためには、触覚刺激に対する能動的な接触が必要であることが示唆された。

1-19 触覚仮現運動軌道上で生じる知覚マスキング

○日高 聡太 立教大学・Birkbeck, University of London
Tamè Luigi University of Kent
R. Longo, Matthew Birkbeck, University of London

視覚では、仮現運動軌道上に提示された標的刺激が検出できなくなる。本研究では、このような知覚マスキング現象が触覚においても生じるかを検討した。参加者の左腕内側に、手から肘の軸に沿って振動子を3つ置いた。上端と下端から交互に振動を提示することで仮現運動が知覚された（仮現運動条件）。仮現運動提示中に、中央の振動子からランダムなタイミングで標的刺激を1回提示するあるいは提示しない試行を設けた。上下の振動子から振動が同時に提示されるため、仮現運動が知覚されない統制条件も設定した。信号検出理論に基づき標的刺激への感度の指標を算出したところ、仮現運動条件では統制条件に比べて感度が低下した。一方、判断基準（バイアス）の指標には差が見られなかった。以上から、触覚仮現運動軌道上では、触覚入力の検出が阻害されるという知覚マスキング効果が生じることが示された。

1-20 布の肌触りを表現するオノマトペの音韻と高級感との関係の分析

○花田 光彦 公立はこだて未来大学

布の肌触りを表現するオノマトペの音韻と高級感の関係を検討した。被験者は布を見ないで手で触り、その布の肌触りに相応しいオノマトペを思いっただけ回答した。さらに、布の厚さ、摩擦感、高級感などについて評定した。高級感を説明変数、第一子音、第一母音をそれぞれ従属変数にした多項ロジスティック回帰分析を行い、選好度の平均部分効果を求めた。結果、高級と感じるにつれて、第一子音の/s, t, h, m/, 第一母音の/u/が増加し、安っぽく感じるにつれて、第一子音の/k, g, z, p/, 第一母音の/a/が増加する傾向が見られた。また、高級感を従属変数、厚さ、重さ、柔らかさ、伸縮性、温度感、摩擦感を説明変数として重回帰分析を行ったところ、滑らかで、厚く、伸縮性が高くなるほど、高級感が強くなることが示された。高級感に関係するオノマトペの音韻は、滑らかさ、厚さ、伸縮性を表現しており、そのことにより高級感と関係していることが示唆される。

1-21 組み合わせ図形の触運動知覚—非 α 型分節の比較—

○葛西 崇文 弘前大学
増田 貴人 弘前大学

正円、正三角形、正方形などの2つの幾何学的図形を2つ組み合わせた組み合わせ図形を、点字用紙や立体コピーを用いて台紙上から浮き上がらせたものを、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とがある。目で見た場合と同様に知覚する場合を α 型分節、それ以外は非 α 型分節とそれぞれ呼ばれ、それぞれその差異について検討されてきた。本研究では非 α 型分節に注目して検討を加えるものである。すなわち、非 α 型分節はさらに細かな小図形として知覚する β 型や、図形の外枠を知覚する γ 型等に分類されることがわかっている。ただ β 型と γ 型をはじめとする非 α 型分節内でみられる差異の背景については十分な検討が行われていない。そこで、一本指条件とペン条件を設定し、 β 型分節と γ 型分節を生じたペン条件の結果から、ペンと図形の接触個所に着目して検討を行ったので、ここで報告する。

1-22 聴覚刺激と嗅覚刺激が懐かしさに与える影響—自伝的記憶との関係性に着目して

○大寺 輝 東京女子大学
田中 章浩 東京女子大学

感覚刺激から思い出される出来事に関して、聴覚刺激よりも嗅覚刺激の方が出来事当時に戻った感覚を強く生じさせ、より昔の出来事を思い出させることが知られている。本研究では自伝的記憶と関連があると考えられる懐かしさ感情に着目して、思い出す出来事がある場合とない場合で懐かしさに違いがみられるのかを検討した。刺激は音楽、音（環境音等）、においの3種類を用いた。刺激に対してどれくらい懐かしさを感じるかを7件法で回答させ、刺激呈示時の思い出す出来事の有無についても回答させた。その結果、音やにおいによる懐かしさ評価は思い出す出来事がない場合に低くなったが、音楽による懐かしさ評価では両方で差がみられなかった。この結果は、これらが異なる種類の懐かしさであることを示唆している。

1-23 ニオイへの接触時の注意の促進・抑制がニオイの好ましさに与える影響

○小川 緑 筑波大学
綾部 早穂 筑波大学

本研究では特定のニオイ（ターゲット）を学習後，実験参加者前面の机上 4 箇所に配置されているニオイ（1 箇所にターゲット，3 箇所にディストラクタ）の中からターゲットのニオイを探す，探索課題（全 8 試行）を行い，課題の前後のニオイの好ましさを検討した。探索課題によりターゲットへの注意が促進，ディストラクタへの注意が抑制されると想定した。また，ターゲットへの注意をより促すために，ニオイの入った容器を手を持たず，上半身を傾け，鼻先を容器へ近づけるようにして能動的にニオイを嗅ぐように教示した。結果として，ターゲット，ディストラクタともに，課題の前後でニオイの好ましさに違いはみられなかった。ターゲットへの注意がより促進されていたと想定される探索課題の全正答者（9 名）を対象に分析した場合でも，ニオイの好ましさの変容は確認できなかった。

1-24 食物画像評価データベースの作成：日本食を中心に

○小林 正法 山形大学
大竹 恵子 関西学院大学
井上 和哉 首都大学東京

食物画像を刺激とした実験・調査が広く行われているが，食物の嗜好は食文化や地域によって異なるため，本邦で食物画像を用いた研究を行う上では，日本の食文化に合った標準化された食物画像が必要となる。そこで，本研究では日本食を含む食物画像に対し，美味しさと摂取欲という評価を収集した。まず，参加者（N=601）には現在の満腹度と食物の摂取欲を VAS（0～100）で報告してもらった後，参加者 1 名につき約 80 枚の食物画像（計 379 枚）を 1 枚ずつ呈示し，各画像に対して 9 件法で美味しそうに見えるか（非常に不味そう～非常に美味しそう），食べたいか（まったく食べたくない～非常に食べたい）を評定してもらった。調査の結果，美味しさ評価（ $M = 6.22$, $SD = 0.99$ ），摂取欲評価（ $M = 5.49$, $SD = 1.33$ ）が得られた。本研究で明らかになった食物画像評価が今後の研究で活用されることを期待する。

1-25 嫌悪条件づけしたニオイの知覚の変化に関する研究（2）

○松葉佐 智子	筑波大学
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写真（人の嫌悪表情／ヘビ・クモなど）を組み合わせ、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、ニュートラル写真（人のニュートラル表情／無機物など）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・感情喚起度を評価させた。さらに、条件づけした2種類のニオイを実験参加者に5分間提示し主観的強度を連続評価させた。その結果、主観評価では嫌悪条件の影響は見られないが、ニオイの連続的主観強度の変化では、人の嫌悪表情写真で条件づけされたニオイにおいて、連続主観的強度の低下がニュートラル表情と対提示されたニオイよりも有意に遅く、順応しにくい可能性が示された。一方で、クモやヘビ等の嫌悪写真で条件づけしたニオイでは、むしろ嫌悪条件づけしていないニオイの方が主観的強度の低下が遅かった。

1-26 絶対音感の脳メカニズム

○伊藤 浩介	新潟大学
松田 将門	新潟大学
五十嵐 博中	新潟大学

絶対音感の脳メカニズムについては、二つの仮説がある。ひとつは、大脳聴覚野における低次処理で、音名の同定が完結するという仮説である(Siegel, 1974)。もうひとつは、初期の聴覚野処理は絶対音感の有無にかかわらず同一で、高次連合野（とくに前頭葉）で音名が同定されたとする仮説である(Zatorre et al., 1998; Levitin & Rogers, 2005)。

本発表では、前者の仮説を支持する二つのERP実験の結果を紹介する。結果によれば、絶対音感における音高と音名の結びつきは、約150ミリ秒という潜時の短い聴覚野処理によって支えられている。この脳処理は左半球優位であり、言語との関連が示唆される。興味深いことに、この左優位な脳応答は、左聴覚野の活動が大きいのではなく、右聴覚野の活動が小さいことが原因である。右聴覚野の機能を抑制することが、絶対音感に重要なものかもしれない。

1-27 時間再生における素早い対比効果および聴覚フィードバックによる対比バイアスの修正

○箕谷 啓太	玉川大学
酒井 裕	玉川大学
柏野 牧夫	NTT コミュニケーション科学基礎研究所

本研究では、時間長処理における刺激履歴の効果を調べるため、時間再生課題において標的時間長が 0.4、0.5、0.6 秒から試行ごとにランダムに選ばれ提示される条件で実験を行った。また、履歴効果によるバイアスは感覚フィードバックを使って修正可能なのかを調べるため、時間再生のキー押しと同時に提示の聴覚フィードバックの有無を操作した。その結果、1 試行前に呈示される標的時間長に対し反発する方向に時間再生がバイアスされること（素早い対比効果）や、聴覚フィードバックが全試行平均の対比バイアスを弱めることが観察された。先行研究では、時間長の対比効果には同一の時間長に曝される順応試行が多数必要であることや、本研究と類似の実験条件で対比ではなく同化効果が観察されている。この一見矛盾する結果を説明可能なモデルについて、同化と対比効果をそれぞれ説明してきたベイズ的観察者および効率的符号化の観点から議論する。

1-28 音楽聴取時の脳波の被験者間相関解析による大衆の嗜好性の予測

○上野 芙優	明治大学
--------	------

少数の被験者が音楽(ポップス)を聴いている時の脳活動を EEG(脳波計)で計測し、脳波の被験者間相関(ISC)解析によって大衆の曲の好みを予測できるかどうかを検証した。複合チャートの楽曲ランキング(Billboard JAPAN Hot100、2017 年)を大衆の曲の好みの指標とし、そのランキングの 1～100 位の内、5 位刻みの計 21 曲を、各曲 62 秒に編集して実験で使用した。被験者 17 人それぞれが 21 曲聴取している時の脳活動を EEG で計測した。計測した脳波データに CorrCA(Correlated component analysis)という解析手法を用いて主成分を求め、すべてのペア間で ISC 解析を行って、各曲の ISC 値を算出した。その結果、ISC 値と大衆の音楽の好みの間には相関関係があり、ISC 値と被験者個人の好みの間よりも相関が強いことが示唆された。

1-29 純音の言語化において先行音が標的音に及ぼす影響

○松井 萌 上智大学
荒井 隆行 上智大学

本研究では、先行音の周波数が標的音を言語化するに際してどの程度影響するのかについて検討した。62.5 Hz- 8 kHz 間を 1/3 オクターブ間隔に分割した 22 の純音（480 ms）を先行・標的刺激にそれぞれペアとして用いた（計 484 ペア）。参加者は先行刺激に後続して呈示される標的刺激に対して 7 つの表現（「キ・パ・ヒ・プ・ポ・ブ・ボ」）の中から、標的刺激を表現するのにふさわしい項目を一つ選択した。実験は 2 つのブロックから構成され、各ブロックには 484 ペアが含まれていた。なお、各ペアは 1 ブロック内でランダムに呈示され、所要時間は 1 時間程度であった。実験の結果、先行刺激と比較しないよう教示していたにもかかわらず、先行-標的刺激間の周波数差の増減によって標的刺激に対する参加者の反応に顕著な変化が認められる周波数があった。その一方で、大きな変化が認められない周波数もあった。この違いについて先行研究と比較し考察を行った。

1-30 大学生の音楽聴取傾向と精神的健康度の関連

○春名 帝亮 神戸学院大学
長谷川 千洋 神戸学院大学

近年の若者における音楽聴取の傾向が、音楽のストリーミングサービスやスマートフォンの発展により変化している（Krause, 2015）。日本国内において大学生がどのような目的、状況で音楽を聴取しているかを調査した研究は多くない。そこで、本研究では、大学生の聴取傾向に関する質問紙を使用し大学生の音楽聴取場面、聴取目的、聴取時間と精神的健康度との関係を The General Health Questionnaire 28（GHQ28）を使用し検討した。その結果、うつ傾向がある群とない群では、音楽聴取時間に差があり、うつ傾向のある群の方が長く音楽を聴いていることが示唆された。また、不安と不眠傾向のある群は、ない群と比べて、睡眠を取る際に音楽を聴く傾向があることが示唆された。従来の音楽の鎮静効果などの報告を踏まえて上記の結果について考察を行う。

1-31 音声プロソディの変調と同調が及ぼす印象形成への影響

○北村 美穂 早稲田大学
渡邊 克巳 早稲田大学

DAVID (Da Amazing Voice Inflection Device (Aucouturier et al., PANAS, 2016))は、リアルタイムでプロソディ変調を可能とする音声変調システムである。本課題では、これを用いて対話者の音声プロソディを陽性・陰性感情方向へ変化させ、またその変化を同調・非同調させることで、会話時の感情や対人印象形成にどのような影響が生じるか検討を行った。2者はそれぞれヘッドフォンから対話者の声を聴きながら、与えられたスクリプトを交互に読み合わせ、課題前/課題中/課題後について自身と相手の感情評定、ならびに対話者や会話への印象を評定した。実験の結果、DAVIDによるプロソディ変調は話者の感情よりも対話者や会話の印象に及ぼす影響が強く、またプロソディ同調の影響は音声変化に無自覚な場合に顕著に現れることがわかった。

1-32 錯視量の相関にもとづく幾何学的錯視の分類

○田谷 修一郎 慶應義塾大学

いくつかの種類の幾何学的錯視には共通のメカニズムが関与すると考えられている。例えば「大きさ恒常性の誤適用」はミュラー・リヤー錯視やポンゾ錯視の説明に頻繁に用いられるし、遮蔽物のあるレイアウトの両眼観察時に生じる単眼遮蔽領域を補正するメカニズムは、カニツツァ縮小錯視とポゲンドルフ錯視をとともに説明する可能性がある」と主張されている。もし共通のメカニズムが錯視の生起に関与しているならば、異なる種類の錯視間でその強度に相関がみられると予測できる。そこで本研究では5種類の錯視図形について錯視量の相関を比較した。この結果、いくつかの錯視図形の間で錯視量に正の相関が認められたが、相関の認められた錯視図形の組み合わせは、必ずしもこれまでに共通メカニズムの関与が想定されてきたものとは一致しなかった。錯視量の相関に基づく錯視の分類とメカニズム検討の妥当性について議論する。

1-33 同心円受容野モデルは消失錯視を説明するか？

○大久保 らな	東京大学
横澤 一彦	東京大学
澤山 正貴	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
河邊 隆寛	NTT コミュニケーション科学基礎研究所

格子の交差点上におかれたドットが消えて見える錯視を消失錯視という。本研究では、視覚系が周辺視野において格子のみの信号と格子+ドットの信号とを区別できなくなることがドットの消失につながると考えた。まず、ドットあり／なしの各画像に DoG フィルタを畳み込むと、特定のサイズのフィルタではドットなし画像があり画像と類似した出力になることがわかった。この二つの畳み込まれた画像の画素値の二乗比を、偏心度に応じた特定の周波数帯域の損失を考慮して重み付けしパワー比を求めた。並行して、消失錯視の錯視量を、ドットをターゲットとする視覚探索課題の感度 d' として求めると、 d' は偏心度に応じて低下した。そして、 d' はパワー比に対して指数関数的に変動した。これらの結果は、DoG フィルタの出力が消失錯視におけるドット検出感度を説明することを示すとともに、消失錯視が同心円受容野モデルで説明できる可能性を示唆している。

1-34 寒冷環境におけるパレイドリア

○池田 鮎美	九州大学
山田 祐樹	九州大学

認知宗教学などの分野では、超自然的存在の概念形成の基盤として過剰に行為性を検出する認知機構が提案されている。しかしながらその具体的な処理メカニズムは十分には明らかにされていない。そこで本研究は温度などの環境要因からこのメカニズムを検討する。過剰な行為性検出はパレイドリアと関連していると考えられている。このことから本実験では、実験室内の温度低下が顔パレイドリア検出に与える影響を検討した。まず、超自然的存在の目撃例がある場所で現地調査を行いその場所の気温を計測した。実験室の室内温度はその結果をもとに定めた。実験参加者は低温（21～23℃）と常温（26～28℃）の実験室内でノイズ刺激の中から顔を探す課題を行った。この実験の結果を踏まえ、気温が行為性の過剰検出に及ぼす影響の因果関係とそれを支える認知過程について考察する。

1-35 観察者の前方に伸びる面の水平判断に及ぼす包囲光配列と地面の傾斜の効果 –“坂道錯視”の生起条件に関する基礎的検討–

○境 敦史

明星大学

「坂道錯視（縦断勾配錯視）」については、主に着席した観察者を対象として、視環境の参照枠の傾斜を独立変数として検討されてきたが、錯視が生起する現実環境においては、観察者は地面に立っており、しかもその面が水平であることは稀である。本研究ではこのことに鑑み、斜面に立った観察者を対象として、(1)観察者の左右両側視野の透過スクリーンに画像を投影して包囲光配列の構造を操作し、加えて(2)観察者が立つ面の傾斜角を操作して、観察者にコントローラを用いて前方に伸びる面が水平に見えるよう調整させた。この結果、水平とされた面の傾斜角は、視環境の参照枠が垂直からわずかに逸脱している場合に、参照枠の垂直方向と直交する方向に偏位することが明らかになった。一方、地面の傾斜の効果については、特定の視覚参照枠条件の下でのみ効果が現れたものの個人差が大きかったので、立位の姿勢維持を筋電位計測によって評価することを試みた。

1-36 Oppel-Kundt 錯視により遠くだと知覚された刺激の検出は遅延するか？

○中島 亮一

東京大学

横山 武昌

産業技術総合研究所

注意を強くひきつける信号なしに視覚刺激が出現する場合、その刺激が注視点から遠いほど検出に時間がかかる。これについて物理的な距離を操作した検証しか行われていないため、遠くに“知覚される”刺激に対しても検出反応時間が遅延するかはわかっていない。本研究では、知覚的な距離に応じて刺激の検出反応が遅延するかを検討した。物理距離を変えずに知覚距離を変化させる手法として、Oppel-Kundt 錯視（ある空間上の2点を複数の平行線で分割することでその距離が長く知覚される錯視）を用いた。Oppel-Kundt 錯視ではどの程度距離を長く知覚するかの個人差があるため、特に錯視量と刺激検出反応時間の遅延の關係に注目して検討した。その結果、錯視量が大きい参加者ほど反応時間が遅延した。そのため、物理距離だけではなく知覚距離にも依存して、刺激への反応が遅延することがわかった。よって、錯視によって空間知覚が変容すると、それは空間上の刺激の検出処理にも影響する。

1-37 きらめき格子錯視は格子がなくとも生じる

○松野 響

法政大学

きらめき格子錯視とは、格子線の交差部にパッチ状の図形を配置することで、図形上に錯視スポットが知覚される現象を指す。本研究では、きらめき格子錯視と同様の錯視スポットが、格子線を省きパッチだけを呈示した場合にも生じることを報告する。この錯視は、きらめき格子錯視に比べ、より弱く出現頻度も低いが、視野周辺部に生じる、定常的には観察されず明滅を繰り返す、固視により錯視が減退する、といった知覚特徴をきらめき格子錯視と共有する。本研究では、錯視の強度評定実験をおこない、パッチの形状が四角形である場合に比べて、円形である場合により錯視量が大きいこと、錯視の鮮明さは要素の空間密度や規則的な空間配置には依存しないことを明らかにした。これらの結果は、きらめき格子錯視の直接的な生起因が従来提唱されてきた側抑制や方位情報処理ではないことを示唆している。

1-38 表情を有する顔ガクガク錯視評価に評価者の状態不安強度が与える影響

○矢口 幸康

聖徳大学

顔画像を目4つ・口2つに加工した顔を顔ガクガク錯視と呼び、顔検出処理が収束できないことによる無限ループを起こすことが示唆されている(北岡,2008;生駒, 2009)。顔検出における表情の影響が報告されているが(Vuilleumie & Schwartz,2001)、顔ガクガク錯視において表情の影響は検討されていない。そこで本研究は刺激顔の情動性がガクガク感の強度に与える影響を検証した。くわえて、情動顔に対する注意が観察者の不安強度によって影響を受けることが報告されているため(Eysenck,1992; Matthews, Fox, Yiend, & Calder,2003)、実験参加者の状態不安強度も要因に追加した。表情要因(真顔笑顔2水準)×不安要因(高中低3水準)の2要因混合計画による実験の結果有意な交互作用が得られ、高不安水準の参加者は笑顔画像に対する強いガクガク感を示した。

1-39 顔ガクガク錯視とは何なのかーブレ画像との比較実験ー

○高橋 康介	中京大学
佐藤 妃奈乃	中京大学
三宅 詠輔	中京大学
村上 佳菜子	中京大学
森田 博文	中京大学

目や口が複数あるように加工された顔写真からは気味悪い印象を受ける。これは「顔ガクガク錯視」と呼ばれているが、そのような印象の正体はわかっていない。本研究では2種類の方法で目を4つ、口を2つに加工した顔写真を作成した。ガクガク刺激では目と顔以外のパーツはそのまま、顔領域内に新たに目と口を貼り付けた。ブレブレ刺激では手ブレ画像のように画像を半透明化し少し位置をずらせて重ね合わせた。これら2種類の顔写真を提示し、7種類の質問を用いて主観的な印象評定を求めた。その結果、ガクガクはブレブレに比べて、気持ち悪い、人間味がない、複数人の存在を感じると項目の得点が高く、ブレブレはガクガクよりもブレて見える、焦点が合わない、動いて見えるという項目の得点が高かった。顔ガクガク錯視の不気味さには物理的なブレとは異なり、自然な他者認知や顔認知からの逸脱という認知的要因が寄与すると考えられる。

1-40 高覚醒情報によって目覚めさせられる視覚的注意

○米満 文哉	九州大学・日本学術振興会
山田 祐樹	九州大学

高速逐次視覚呈示系列中の標的項目は、後期位置より初期位置に出現した場合により同定されにくくなる（注意の目覚め）。これと同様な時間的注意の現象である注意の瞬きや情動誘発盲では、系列中の情動刺激によって標的項目の見落としや捕捉が起きることが明らかにされているが、注意の目覚めにおいては情動がどのような役割を果たすのか不明である。そこで、本研究は情動刺激の覚醒度が注意の目覚めに及ぼす影響を検討した。実験参加者は、左右に90度回転した屋内風景画像の RSVP 系列の初期、中期、後期位置のいずれかに挿入された正立画像（高覚醒・低覚醒）を探索し、正立画像中の人の存在の有無を回答した。その結果、初期であっても低覚醒よりも高覚醒画像の正答率が高く、覚醒度が時間的注意の調節システムに促進的効果を示すことが明らかになった。

1-41 余剰の注意資源量が少ない状況下での他者知覚

○加戸 瞭介	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

ヒトは視覚を通じた他者を知覚する能力(他者への敏感性)を持つことがわかっている。本研究ではこの敏感性が注意資源の制限された環境下でも生じるのかどうかを検証した。他者への敏感性を反映する指標として、ヒトの知覚時にその振幅が増大することがわかっている anterior N2 を用いた。実験ではヒトの含まれる画像(ヒトあり刺激)とヒトの含まれない画像(ヒトなし刺激)を課題非関連に呈示し、画像観察時の anterior N2 振幅の変化を観察した。さらに、注意資源を操作するために、画像観察時に課題の遂行が必要な条件と必要でない条件を設けた。その結果、どちらの条件でもヒトあり画像の方がヒトなし画像に比べて anterior N2 振幅が増大した。この結果は、余剰の注意資源量が少ない場合にも、注意資源量が多い場合と同様に他者を知覚できることを示している。言い換えると、他者への敏感性に関わる知覚処理は注意資源の影響を受けにくい可能性を示唆している。

1-42 注意の瞬きに見られるリズム特性

○川島 朋也	情報通信研究機構脳情報通信融合研究センター
天野 薫	情報通信研究機構脳情報通信融合研究センター

視覚的注意には限界があり、継時的に呈示された2つの標的間隔が200～500ミリ秒のとき、第二標的の検出成績が下がることが知られている(注意の瞬き)。一方で、我々の視知覚は連続的なものではなく、手がかり刺激によってボトムアップ注意を喚起した後に呈示される標的刺激の検出成績が、手がかりと標的刺激の時間差に応じてシータリズム(3-8 Hz)で変化することが示されている。本研究では、トップダウン注意においてもシータリズムでの変動が見られるのかを明らかにするため、注意の瞬き現象に注意のリズム特性が見られるか否かを検証した。第一標的と第二標的の間隔を、100ミリ秒から1000ミリ秒までの20ミリ秒刻みで設定することで、正答率の時間的変動を50 Hzのサンプリング周波数で取得した。スペクトラム分析の結果、第二標的の正答率にシータ帯域のピークが認められた。このことは、注意のリズム特性が注意の瞬き現象の背景要因の一つであることを示唆する。

1-43 文字知覚における範疇化マスクング効果の二過程説

○桑名 俊徳

玉川大学

前報（基礎心，2017）では，文字知覚の逆向マスクング実験において，マスク刺激としてパターン刺激を用いた条件とくらべて，それをカテゴリ化された刺激（文字や記号）とすると，より強力な逆向マスクング効果が観察されたことを報告した．なかでも仮名文字によるマスクング効果がもっとも強かった．ここでは，カテゴリ化されたマスク刺激によって起きる文字知覚の妨害現象を範疇化マスクング効果とよんでおく．本報では，この範疇化マスクング効果が文字知覚のいかなる過程に妨害を引き起こすのかを検討した実験を報告する．ターゲット文字は片仮名文字で固定しておいて，マスク刺激として，別の片仮名，別の平仮名，そしてターゲット文字と同文字でも表記を変えた平仮名といろいろな操作した．その結果，範疇化マスクング効果には，文字知覚の2つの過程で妨害が起きることが示唆された．

1-44 人物を含むネガティブな光景での刺激配置と注意バイアス

○前原 芙紀

北海道大学

河原 純一郎

北海道大学

高不安な人はネガティブな情報へ注意が向きやすい（注意バイアス）（MacLeod & Mathews, 2012）。これまでのドットプローブ課題を用いた研究の刺激配置を分析すると、単語は上下に、顔は左右に配置される頻度が高かった。よって、注意バイアスは不安刺激の種類と呈示位置に依存する可能性がある。本研究では注意バイアスの配置効果が顔・単語固有か、物体認知全体に関わるのかを人物を含む光景画を用いて検討する。プローブ出現位置が中立画像側のときからネガティブ画像側のときの反応時間を引いてバイアススコアとした。左右配置では特性不安が高いほどバイアススコアが高くなるが、状態不安とバイアススコアには相関がない。一方、上下配置では特性・状態不安の両方でバイアススコアとの相関がない。したがって、画像に人物が含まれる場合左右配置の方が上下配置よりも不安と注意の関係を反映しやすい可能性がある。

1-45 刺激特性に着目した注意の目覚めの生起条件

○伊藤 資浩 北海道大学・日本学術振興会
河原 純一郎 北海道大学

注意の目覚めとは、高速逐次系列の初頭に呈示された標的は見逃されやすく、標的位置が系列後半になるにつれて同定率が向上する現象である。この現象は、高速呈示される視覚情報に対して、注意を適切に投入するまでの過程を反映している。しかし、先行研究では、既知のアルファベット文字のみを使用している。一方、注意の時間的特性を調べた研究では、空間表象、コヒーレントモーション、抽象的概念、参加者の知らない文字などの様々な刺激が用いられている。本研究は、それらの刺激特性に着目し、注意の目覚めの生起条件を検討した。実験の結果、注意の目覚めは、既知の文字(平仮名)、抽象的概念(顔)を用いたときに生じ、空間表象、コヒーレントモーション、参加者の知らない文字を用いたときに生じなかった。以上より、注意の目覚めの生起条件として、処理水準(例えば、過学習された長期記憶に結び付く刺激)が関与している可能性がある。

1-46 分割呈示コスト：新規出現への注意捕捉の不全

○大杉 尚之 山形大学

視覚探索において、妨害刺激の半数を先に呈示し、残り半数とターゲット（後続刺激）を追加呈示すると（分割呈示条件）、全刺激を同時に呈示した時（同時呈示条件）に比べて探索効率が良くなる（先見効果）。従来の研究では、全ての後続刺激が同時に出現する事態で検討されてきた。本研究では、ターゲットが他の刺激よりも遅れて出現する事態において、妨害刺激の分割呈示が及ぼす影響について検討した。分割呈示条件と同時呈示条件において、2／3の試行ではこれまでの研究と同じタイミングでターゲットが出現し（第2画面試行）、残りの試行では0.2秒遅れてターゲットが出現した（第3画面試行）。その結果、第2画面試行で先見効果が再現された一方で、第3画面試行では同時呈示条件よりも分割呈示条件の反応時間が遅延する逆転現象が起こった。このことから、妨害刺激の分割呈示により新規出現するターゲットへの注意捕捉が不全になる可能性が示された。

1-47 社会的手がかりが空間的注意の定位に及ぼす影響—遮蔽を用いた空間的注意効果を指標として—

○永登 大和	千葉大学
若林 明雄	千葉大学

他者の視線方向は空間的注意の定位を生じさせることが示されているが、矢印などの典型的な注意の手がかりによる定位効果と同様の性質であるかはいまだ議論がなされている。近年では手がかりへの心的状態の帰属、すなわち提示される顔刺激が対象に注意を向けていると認識できることが注意定位効果を変容させることが示されている（Morgan et al., 2018）。この心的状態の帰属が視線手がかりでのみ成立するかについて、視線手がかりに加え、社会的相互作用において重要な指差し刺激でも同様の傾向が見られるか検討を行った。従来の先行手がかり法での標的と手がかりの間に遮蔽物を置く方法（Kawai, 2011）において反応時間の比較を行ったところ、視線手がかりを提示した条件においてのみ、遮蔽の有無によって定位効果に変化が見られた。このことから、手がかりの心的状態の帰属には、顔を含む視線手がかりが重要であることが示唆された。

1-48 行為選択の自由度が行為—結果間の時間知覚に与える影響

○大石 博之	早稲田大学
田中 観自	九州大学
渡邊 克巳	早稲田大学

自身が外界の変化を引き起こしたという自己主体感が生じているとき、自発的な行為とそれによって引き起こされた結果までの時間間隔は実際よりも圧縮して知覚される。直接的時間推定を用いた先行研究において、この時間的圧縮は、行為選択を自由にできるときの方が、出来ない場合よりも強くなることが示されている。本研究は、行為選択の自由度が時間知覚に与える影響を、行為タイミングの時間が実際よりも遅れて知覚される行為シフトと、結果タイミングの時間が実際よりも早まって知覚される結果シフトの2つの要素に分けて評価することを目的に、間接的時間推定法であるリベットクロック課題を採用した。結果として、行為選択の自由度は、行為シフトと結果シフトの両方に影響を与えなかった。これは、先行研究とは異なる結果であると言え、実験課題の違いによる認知処理過程の差が行為—結果間の時間知覚に影響を与えた可能性が考えられる。

1-49 認知的労力の切り替えが回避バイアスに及ぼす影響

○蔵富 恵

愛知淑徳大学

村山 航

University of Reading・高知工科大学

本研究の目的は、認知的労力に対する回避バイアスが、課題文脈に対してどのように振る舞われるのかを検討することである。参加者の課題は、左右に提示される2種類のカードデッキのいずれかを選択し、選択したカード上に提示される数字の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の切り替え頻度が高い高要求デッキ、もう一方はそれらの切り替え頻度が少ない低要求デッキであった。そして、課題の後半ではこれらのデッキを入れ替えるため、前半で左側に高要求デッキ、右側に低要求デッキだったときには、それらの対応を反対にした。実験の結果、課題前半では、高要求デッキを回避するバイアスが確認された。一方、課題要求の高低が入れ替わった課題後半では、この回避バイアスが消失した。これは、認知的労力に対する回避バイアスは、試行を重ねることによって増強しているよりもむしろ、逐次的に労力を回避している可能性を示している。

1-50 同時弁別課題時における接近・回避行動の学習過程の検討

○道野 栞

関西学院大学

小松 丈洋

高知県警察

佐藤 暢哉

関西学院大学

本研究では、同時弁別課題時において、刺激の組み合わせの違いが接近もしくは回避行動の獲得に与える影響について、選択行動と眼球運動を指標として検討した。課題では、画面上に呈示された視覚刺激対から一方をキー押しにより選択させた。選択すると、その画像と結びついた点数がフィードバックされた。被験者には、より多くの点数を獲得するように求めた。その結果、無報酬予期刺激(0点)が報酬予期刺激(+100点)と対となった試行では、報酬予期刺激への選択が適切に学習され、無報酬刺激への注視時間も学習の経過と共に減少した。しかし、無報酬予期刺激が嫌悪予期刺激(-100点)と対となった試行では、無報酬予期刺激を選択する学習が阻害され、嫌悪予期刺激への注視時間は学習の過程にあまり影響されなかった。対となる刺激(文脈)の違いによって接近すべきか回避すべきかが変化する無報酬予期刺激を選択する学習は困難であった可能性について考察する。

1-51 自己生成された接近-回避に関する命題が図形の評価に与える影響

○杉本 海里	早稲田大学
田中 観自	九州大学
渡邊 克巳	早稲田大学

ある 2 つの事象と接近-回避動作を結びつける命題が他者によって生成された場合に、接近動作と連合した事象は、回避動作と連合した事象より好まれることが分かっている (e.g. Van Dessel et al., 2015)。そこで本研究では、そのような命題が参加者自身によって生成された場合でも、態度変化が生じるのかを検討した。参加者はまず、2 種類の単純図形に対して、接近-回避動作の割合が等しい、無意味な接近-回避トレーニングを行った。その後、トレーニング課題を振り返り、接近動作(あるいは回避動作)の割合が多かったと思う図形を強制回答することが求められた。その回答を図形と接近-回避動作の命題とし、命題生成の効果を測定するために評価プライミングタスクと選好等に関する質問を行った。分析の結果、いずれの評価測定課題においても、態度変化は見られなかった。この結果は、自身で強制的に命題を生成するだけでは、態度変化が生じないことを示唆している。

1-52 被写体の未完了動作が動画像群化に及ぼす効果 (2) ——一般学生を対象とした集団実験による剰余変数の検討

○鈴木 清重	東の森映画製作所
--------	----------

本研究の目的は、「被写体の未完了動作」という動画像群化の法則を検討することである。仮説の根拠である鈴木・長田 (2002) の実験映像は、被写体の統制が不十分だった。Suzuki (2016) は、模型の「顔」と「事物」を被写体とした実験映像で追試を行った。その結果、「顔」動画像の未完了動作が動画像間の連続性を促進する可能性を示唆した。鈴木 (2019) は、Suzuki (2016) と同じ映像を用いて一般の学生を対象に追試を行った。しかし、Suzuki (2016) と同様の結果は再現されず、映像の上映条件が事象知覚に影響した可能性を考察した。本研究では、映像の輝度を向上させた条件で追試を行った。その結果、鈴木 (2019) と同様に Suzuki (2016) と等しい結果を再現しなかった。今後の課題は、「顔」動画像の被写体の種類、「事物」動画像の運動条件を変化させ、先行研究の剰余変数を検討することである。

ポスター発表要旨 12月1日(日)

12月1日(日)

ポスター掲示

在席責任時間は

百年記念館ホワイエ

奇数番号 13:30-14:30

偶数番号 14:00-15:00 です。

ポスターの掲示時間は、11:00-15:00 です。

2-01 知覚される“穴”の特徴に関する実験的検討—透明視における面の重なりとの比較から—

○酒井 駿輔 文教大学
増田 知尋 文教大学

平面上で視対象となる領域は、周囲の領域よりも手前にあるように知覚されるが、その領域が“穴”として知覚されるときには、周囲の領域よりも奥側に知覚される。このような視対象の現れ方による面の前後関係について、透明視現象における面の重なりとの関連について検討した。実験では、輝度を変更することで重なりを持つ透明視の面の現れ方を操作できるパターンの中央に円図形を配置し、透明視が生じているときの面の前後関係と円図形が穴として知覚されているときの面の前後関係について判断させる実験をそれぞれ行った。その結果、円図形が穴として知覚されるとき面の前後関係は、同様の輝度条件における透明視のそれと必ずしも一致しなかった。このことから、知覚される穴は、一般的な視対象の面の前後関係と比べて重なりが反転するだけでなく、他の特徴を持つ可能性が示唆された。

2-02 視覚的に知覚される移動距離と速度および距離の関係

○満田 隆 立命館大学
前田 奈々 立命館大学

視覚的な移動距離は、視野内を通過した視覚特徴の量、速度および時間から知覚できる。これらの関係を明らかにするため、速度が知覚距離に及ぼす影響を調べた。実験では、10mの距離を直線移動する1人称視点のCG映像を見て距離を覚えてもらったあとで、速度と距離を変えた映像を見てもらい、知覚された距離をマグニチュード推定法で測定した。速度は0.5倍、0.75倍、1倍、2倍、4倍の4条件、距離は5m、10m、15mの3条件とした。知覚距離は速度の逆数（単位距離の移動時間）と線形関係にあり、速度が基準より遅い場合には距離を過大評価し、速い場合には過小評価した。また、距離が基準よりも短い場合には過大評価し、長い場合には過小評価した。速度と距離の交互作用はなく、知覚距離と実際の距離の比は、速度の逆数と距離（視覚特徴の量）の線形和として近似できた。知覚距離の誤差量に男女間で有意な差はなかった。

2-03 照明が絵画の美しさに及ぼす効果—5000lx 照明下での検討—

○西川 恵 立命館大学
北岡 明佳 立命館大学

現在、美術館等の展示には資料保存の観点から 50lx、150lx の照明が推奨されるが、日常空間が 1000lx 前後であることから、多くの展示照明は比較的暗い。これに対し西川・北岡（2019）では 50, 150, 450, 1350lx 照明下で絵画の印象を検討し、50、150lx より明るい 1350lx で絵画はより美しく評価された。本研究では、1350lx と、未だ検討された例のない更に明るい 5000lx 照明下で絵画の美しさを検討した。その結果、用いた 4 点の絵画のうち 5000lx で評価が上がったのは 1 点のみで 3 点では違いがみられず、殆どの絵画で美しさが更に上がるわけではないと示唆された。西川・北岡（2019）と本研究から、絵画をより美しく見せるには、美術館等が推奨する 50、150lx では 1350lx より美しさが下がるが、5000lx では違いがなく、資料保存の観点からも極めて明るい照明を用いる必要はないため、日常照明に近い 1000lx 前後が適当と考えられる。

2-04 環境光変化が視野安定性にもたらす影響

○吉本 早苗 広島大学
竹内 龍人 日本女子大学

照明光が激しく点滅するフロアでダンスに興じると、視界が揺れ、体が浮遊する感覚にとらわれることがある。本研究では、こうした体験が視野の安定性を実現する機構と関連しているとする仮説の検討を目的とした。サッカーボール間に提示される二つの視覚刺激はその網膜座標が異なるにも関わらず、統合されて知覚されることがある。この統合は環境座標情報に基づくために、視野安定の土台となると考えられる。そこで、環境座標が等しい二つの運動刺激を提示する間にサッカーボールを行うと同時に、環境光を薄明視から明所視レベルへステップ状に変化させたところ、二刺激の統合はみられなかった。この統合の消失はマス킹による閾値低下に起因するものではなかった。一方で、二刺激の網膜座標を等しくした場合は統合が生じた。以上の結果から、環境光変化に伴う視界の揺れは、環境座標における情報統合が損なわれることによる視野の不安定に基づくと考えられる。

2-05 大きさと明るさ知覚における先行対比—後続同化効果

○高尾 沙希

早稲田大学

渡邊 克巳

早稲田大学

日常生活において網膜に投射される視覚情報は、時間的にダイナミックに変化し続けているため、それを処理する知覚システムも時間的な変化に応じた特性を持つ可能性が高い。これを明らかにするため、先行研究ではエビングハウス錯視と傾きの錯視を用い、周辺情報とターゲットを時系列提示する実験を行った。周辺情報がターゲットを先行する時には対比効果が生じた一方で、周辺情報がターゲットに後続する時には同化効果が生じることがわかった（先行対比—後続同化効果）。本研究においては、共通して観察された先行対比—後続同化効果が特定の錯視や視覚特徴に限定的であるのか、視知覚に普遍的であるのかを調べるために単純な図形を用いた。先行研究と同様に、大きさ及び明るさの両知覚において、先行対比—後続同化効果が観察された。つまり、周辺情報の提示タイミングによって生じる対照的な文脈効果は、視知覚に普遍的な処理である可能性を示唆している。

2-06 共感の種類が他者の痛み場面観察時における視線の動きに及ぼす影響

○河村 康佑

千葉大学・日本学術振興会

若林 明雄

千葉大学

他者の痛み場面観察時において、痛み体験（例：包丁で手を切る）と痛み表情の両方が手掛かりとして呈示されているとき、情動的共感喚起時には痛み体験に依拠した判断をし、認知的共感喚起時には痛み体験と痛み表情の両方に同程度依拠した判断をすることが示唆されている（河村・若林, 2017）。本研究では、痛みの共感における注意の働きを検討することを目的とし、河村・若林（2017）の動画観察時の視線の動きをアイトラッカーで測定した。実験の結果、情動的共感を喚起した条件において痛み事象への視線の停留時間が長くなり、表情への視線停留時間が短くなる効果が見られ、河村・若林（2017）における評定の結果と同様の傾向を示していた。また、表情における直視効果を統制するため、目を背景色と同色の長方形で覆い隠した刺激を用いた実験2を行った。その結果、痛み表情への視線停留時間がニュートラル表情よりも長く、痛み表情が注意を喚起していたことが示唆された。

2-07 文脈手がかりは視覚探索処理の初期段階を促進する

○小林 穂波 関西学院大学
小川 洋和 関西学院大学

視覚探索課題において、空間的な刺激配置が繰り返されると探索が促進される（文脈手がかり効果）。この促進が生起するのが視覚探索処理の初期段階なのか、後期段階なのかについてはまだ議論が続いている。本研究は SAT（speed-accuracy tradeoff）課題を用いて、文脈手がかりによる促進効果が視覚探索処理のどの段階で生起するのかを検証した。参加者は通常の視覚探索課題で文脈手がかりを学習した後に、SAT 課題を行った。SAT 課題では、探索画面呈示後に、様々なタイミング（40 ms～2000 ms）で反応を促す音刺激が呈示された。参加者は音刺激が呈示されたら即座に反応するように求められた。その結果、探索画面呈示直後（> 80 ms）でも、新奇の文脈に比べて学習した文脈で正答反応がより多く生起した。本研究の結果は、文脈手がかりによる促進が探索開始直後から生起していることを示唆する。

2-08 周辺視野のフリッカーが誘発する反復運動知覚

○吉村 直人 九州大学・日本学術振興会
山田 祐樹 九州大学

周辺視野で刺激を一定の間隔で同じ位置に点滅させると、刺激の位置ずれが交互に反復して生じることを発見した。この錯覚的運動の生起機序は 2 つ考えられる。1 つは反復的な眼球運動が生じることで、等位置の刺激が連続的に誤定位されることで運動知覚が生じるという説明である。もう 1 つはそれが注意シフトに起因するという説明である。本研究ではまずこの現象に関する刺激輝度、時空間的プロフィール、文脈要因などを特定する。次に視線計測実験により眼球運動の要因を検討する。さらに、特徴追跡課題を用いて注意シフトの要因を検討する。

2-09 心理物理学的逆相関法を用いた統計要約量の知覚機序解明の試み

○上田 祥行

京都大学

私たちは複数のアイテムの特徴について、平均などの統計要約量を瞬時に知覚できる。これまで、アイテムの種類によって統計要約量の計算方法が異なる可能性や、計算に視野のすべてのアイテムが使われていない可能性が指摘されてきた。しかし、様々な条件において、どの程度のアイテムが、どのように統計要約量の知覚に寄与しているのかについては、未だ不明な点が多い。本研究では、アイテムに付与したノイズを観察者の反応によって分類する逆相関法を用いて、統計要約量の知覚機序を検討した。その結果、線分の平均方位知覚では、すべてのアイテムのノイズが同等に有意な影響を判断に与えていた。また、線分の輝度を独立に変化させたところ、輝度とノイズの影響の大きさには相関がなかった。このことは、平均方位の知覚では、少なくとも特定の場所や顕著性の高いものなどの固定されたアイテムのみを使って統計要約量を知覚していないことを示唆している。

2-10 反復提示に基づく好意度の低下：瞳孔径による検討

○富田 瑛智

大阪大学

繰り返し接触した刺激の評価がポジティブに変化する現象は単純接触効果と呼ばれる。一方で、過度の繰り返しは飽きを生じさせ、刺激への評価を低下させるとされている。本研究では、接触の繰り返しにより生じる好意度評価の変化を時系列に沿って検討する目的で参加者の瞳孔径を記録した。参加者は無意味輪郭図形を各 30 回見た後、反復提示図形と新規図形に対して継続して見たいか判断を行った。次に、参加者は、ペアになって提示された反復提示図形と新規図形のうち、より好意度の高い図形を選択した。実験を通して参加者の瞳孔径が記録された。継続して見たいか判断では反復提示図形と新規図形の間に差は得られなかったが、好意度判断では反復提示図形よりも新規図形の選択率が高く、反復提示による好意度の低下が示された。本発表では反復提示図形への好意度判断と瞳孔径の関係性について報告を行う。

2-11 表面質感の情動的価値に関連した視覚誘発電位

○小川 成美 東京大学
本吉 勇 東京大学

人間は様々な物の表面を見てその色や質感のみならず心地よさや気持ち悪さなどの情動的価値を容易に判断する。最近の心理物理学データは、この情動判断が表面の材質の認知よりも先行しておこなわれる可能性を示唆している (Motoyoshi & Mori, 2016)。本研究では、この素早い視覚的情動処理の神経基盤を探るため、150 の様々な物体表面の画像に対する視覚誘発電位を測定し、各表面の心地よさの評価値との時系列相関を解析した。その結果、後頭葉(O1/O2)における電位は、200-300 ms の潜時で評定値と高い正の相関を示したのに加え、わずか 50 ms ほどの潜時でも弱い正の相関を示した。100-200 ms の潜時では負の相関が認められた。これらの結果は、表面の情動的価値に関連した視覚皮質の応答が非常に素早く生じるという考えを支持している。この視覚情動関連電位と画像統計量との関係についても論じる。

2-12 視覚誘発電位に基づく自然テクスチャ画像の特徴解析と合成

○織間 大気 東京大学
本吉 勇 東京大学

人間は自然界の様々なテクスチャ画像を画像統計量に基づき知覚することが知られている。本研究では、ヒト視覚皮質における画像統計量の符号化のダイナミクスを明らかにするため、166 の自然テクスチャ画像に対する視覚誘発電位(VEP)を計測し、各画像の統計量(モーメント統計量やバンド間エネルギー相関)との相関を解析した。その結果、後頭葉(O1/O2)における VEP は各空間周波数帯域における各統計量と高くかつ組織的な相関の時間変動パターンを示すことがわかった。また、VEP に対する PS 統計量の重回帰モデルを用いて VEP から PS 統計量を逆推定したところ、約 30%の刺激について原画の PS 合成画像と見分けがつかないテクスチャ画像を復元することができた。これらの結果は、低次視覚野において画像統計量が組織的な時系列で符号化されること、またそれがテクスチャの知覚を部分的に決定づけていることを示唆している。

2-13 視覚刺激の時空間平均の推定に関わる知覚と意思決定のメカニズム

○八代 龍門	東京大学
佐藤 弘美	東京大学
大出 拓実	東京大学
本吉 勇	東京大学

視覚系はノイジーな空間分布をもつ情報を素早く統合できることが知られている。本研究では、空間・時間の両次元でノイジーに分布する情報を視覚系がどのように統合するかを理解するため、多数の方位要素を含むテクスチャパターンを 30 Hz で連続提示し、その時空間平均方位の弁別閾を測定した。各要素の方位は、特定の平均と SD (時間 SD : 0-8 deg, 空間 SD : 0-16 deg) を持つ正規乱数で決定された。実験の結果、弁別閾は時間 SD が小さいと空間 SD の関数として増加したが、時間 SD が大きいとほぼ一定であった。また、逆相関解析により、観察者は最後の数フレームを重視して判断する傾向も見いだされた。これらの結果は、空間平均を素早く計算してから、その平均を時間的に統合するモデルにより再現できた。このことは、時空間統計量の計算が、感覚システムと意思決定システムの複合的な機構によることを示唆する。

2-14 クラウディングを生じさせる視覚刺激における持続時間の知覚

○ラブレントヴァ ソフィア	東京大学
村上 郁也	東京大学

知覚される時間は物理的な時間以外に、輝度や大きさといった刺激の様々な視覚的な特徴に左右される。したがって、時間知覚のメカニズムを解明するために、知覚される時間がどのような特徴によってどのような影響を受けるかを解明する必要がある。本研究では、刺激の知覚の鮮明さが時間知覚に影響を与えるかどうかを調べた。そのため、周辺視野にフランカに囲まれたローマ字を提示した。フランカと文字の輝度差を操作することで、クラウディングの有無を操作し、文字知覚が困難な刺激と文字知覚が簡単な刺激を作成した。これらの刺激の持続時間を比較する課題を行った結果、クラウディングが生じない刺激の提示時間の方が、クラウディングが生じる刺激の提示時間より長いと判断された。このことから、知覚される時間がクラウディング、すなわち刺激の視覚的な鮮明さに左右されることが示された。

2-15 視野による時間特性の違いが視聴覚間の同期知覚処理に与える影響

○竹島 康博

同志社大学

視覚刺激と聴覚刺激では提示が物理的に同期していても、伝達速度の違いなどによる処理過程でさまざまなラグが生じる。そのため、視聴覚刺激の同期知覚にはさまざまな時間情報が使われていると推測される。これまでの研究から、空間周波数のような視覚刺激の処理速度に関連する特性も視聴覚間の同期知覚に関わっていることが明らかとなっている。そこで、本研究では視覚刺激が提示される視野による処理速度の違いが、視聴覚間の同期知覚に関与するかを検討した。実験 1 では同期判断課題を用いて検討を行ったところ、中心視野の時間窓が周辺視野と比較して広いことが示された。実験 2 では時間順序判断課題を用いて同様の検討を行ったところ、中心視野では周辺視野と比較して主観的な同期タイミング (PSS) と物理的な同期タイミングとのずれが大きいことが示された。これらの視野間の結果の違いには、中心視野と周辺視野の処理速度の違いが関わっていると考えられる。

2-16 色情報は嫌悪には影響するが恐怖には影響しない

○佐藤 弘美

東京大学

村中 詩織

東京大学

畠 若菜

東京大学

本吉 勇

東京大学

恐怖や嫌悪などのネガティブ感情は、人間が周囲の環境の脅威や危険から瞬時に逃れることを助けている。こうした感情はしばしば文脈などの高次で複雑な情報に強く依存する一方で、初期視覚系において素早く符号化されるような単純な画像特徴によって直接的に喚起される可能性もある。本研究では、7 人の観察者に様々な自然画像とそれらをグレースケール化した画像を見せ、それらの画像から感じられる恐怖と嫌悪を 9 段階で評価させることで、色という単純な画像特徴が自然画像から喚起される感情価にどのような影響を与えるかを検討した。その結果、観察者は恐怖と嫌悪の感情を独立に判断することができること、そして色情報を取り除くと嫌悪は減少するが、恐怖はほとんど減少しないことがわかった。これは、単純な視覚特徴が情動価の知覚に影響すること、また恐怖と嫌悪が Magno 系と Parvo 系など別の経路によって処理される可能性を示唆している。

2-17 MNREAD 検査における自動音声評価の試み

○高橋 あおい	東京女子大学
小田 浩一	東京女子大学

MNREAD・MNREAD-J(Legge ら, 1989; Oda ら, 1998)検査は、読書評価や文字環境のデザイン評価等に広く使われている。特に臨床の現場で、検査者が被験者の読みの誤読数を記録する方法がとられており、限られた検査時間を有効に使うため、読み計測の自動化を求める声があった。本研究は、検査時の音読データを Google Cloud Speech API でテキスト化し、自動採点に応用する可能性を検討した。検討項目は、1.検査開始音、2.対象者の違い、3.API 利用時期の影響であった。その結果、A.検査開始音の有用性、B.最大読書速度が維持できる文字サイズでの高い音声文字化精度、C.複数存在する漢字変換の可能性、D.非日本語母語話者の音声文字化の特徴、E.3 ヶ月経過後の精度向上、が分かった。実用に向けて基礎技術の要点をつかむことができた。

2-18 時空間的に変化する方位刺激に対する意思決定の逆相関解析

○丸山 玄德	東京大学
佐藤 弘美	東京大学
八代 龍門	東京大学
本吉 勇	東京大学

曖昧な視覚刺激に対して人間がいつどのような情報を利用して意思決定しているのかを理解するため、確率的な刺激に対する反応時間課題のデータに逆相関解析を適用した。刺激は 15 Hz のフレームレートで連続提示されるテクスチャだった。各フレームのテクスチャは 70 のガボール要素で構成され、各要素の方位は特定の平均と SD をもつ正規分布にしたがった。観察者は、刺激を観察中に刺激の時空間的な平均方位(左/右)をできるだけ素早くかつ正確に反応した。反応時刻を起点として遡った各フレームにおける平均方位の観察者の反応に対するロジスティック回帰係数を計算したところ、反応時刻の 400-500 ms 前で係数のピークが見いだされた。また、同様の時刻では方位の SD が低く平均方位が大きい傾向があった。この結果は、人間はノイズな情報から手がかりを見つけ意思決定し、その約 0.5 sec も後に行動反応をするという考えを支持する。

2-19 操作 - 応答系の分散識別特性の検討：マウス操作と軌跡表示の場合

○薬師神 玲子	青山学院大学
上田 祥代	豊橋技術科学大学
石口 彰	お茶の水女子大学

観察者が能動的に環境を操作するとき、応答としての環境変化のばらつきは環境制御を行うための有用な情報と考えられる。上田・薬師神・石口（2015）は、キー押し反応時に視覚刺激が一定方向に移動する刺激を用い、観察者が能動的に刺激を操作する場合には、同じ視覚刺激を受動的に観察するときと比べて、視覚刺激の移動量の分散識別が向上することを示した。今回の研究では、より操作と応答の関連性が高い組み合わせとしてマウス操作と軌跡表示を取り上げ、マウス操作に伴う表示の移動位置にノイズを加えた刺激を a. 指示に従ってマウス操作を行いながら観察する条件 b. マウス操作を行わずに、他者が同じ指示に従ってマウス操作を行った刺激として観察する条件 とで、ノイズの分散の識別成績を比較した。その結果、上田・薬師神・石口（2015）とは異なり、操作を行う条件で識別成績が劣っていた。その原因については、複数の可能性が考えられる。

2-20 分散認知における学習転移の検討 一方位と運動方向に注目して一

○楊 毅	お茶の水女子大学
時田 みどり	目白大学
石口 彰	お茶の水女子大学

ヒトは、対象物群の特徴のバラツキ（分散）を瞬時に抽出する能力を有する。分散認知の過程は、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、特定の視覚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、2種類の視覚属性（方位と運動方向）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2組の刺激群（標準刺激 v s. 比較刺激）を継時提示した。観察者を2群に振り分け、それぞれ、一方の属性の分散識別学習に取り組み、試行ごとに、フィードバックを与えた。学習前後に、全員は、両属性の分散識別課題を行なった。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検討した。

2-21 完全に課題非関連な顔による注意捕捉

○山内 健司	北海道大学
華学 光	北海道大学
河原 純一郎	北海道大学

人間の顔は注意捕捉する。しかし、視覚探索課題における完全に課題非関連な顔が注意捕捉するか否かは研究されていない。本研究では、妨害刺激が完全に課題非関連である視覚探索課題(Forster & Lavie, 2008)を用いて、完全に課題非関連な顔が注意捕捉するかを検討した。妨害刺激条件として、顔・倒立顔・食べ物・猿顔を用い、統制条件として妨害刺激にフーリエ変換を施した刺激を用いた。その結果、顔画像のみが妨害刺激条件において統制条件よりも反応時間の遅延が生じ、注意捕捉を示した。従って、完全に課題非関連な顔は注意捕捉することが示された。更に、顔の一部を隠す(マスク or サングラス)画像を用いて、同様の追加実験を行った。その結果、サングラス顔画像のみで注意捕捉が生起した。故に、サングラス画像の方がマスク画像よりも顔の典型性が高く、顔として認識された可能性が示唆された。

2-22 身体と顔の視知覚における時系列的処理に関する事象関連電位

○蔣 佩倫	金沢大学
-------	------

脳の紡錘状回には、顔知覚を処理する FFA と身体知覚を反映する FBA の 2 つの領域があり、それぞれは対人知覚において異なる役割を分担していることと考えられる。しかし、解剖学的に近接している両領域における処理の関係は明らかでない。本研究は顔と身体知覚処理に際して生じる脳の紡錘状回における ERP 信号の時系列的変化を検討するところが主な目的であった。

実験は顔・身体・シーン・小物の計 440 枚の刺激画像をランダムに呈示し、1-back task を行いながら脳波を計測した。9 人の平均 ERP 振幅を求めたところ、P7、P07、O1 において身体知覚は顔知覚より P1 の振幅が増大した。

本研究では、さらに刺激画像の性別に対する顔知覚と身体知覚の反応について性差などを調べ、検討報告する。

2-23 顔に付与した道德違反に関する情報がクラウディングに及ぼす影響

○白井 理沙子 関西学院大学
小川 洋和 関西学院大学

人物に対する道德判断が初期の知覚段階に影響を及ぼしている可能性を検証するために、周辺視野に複数の刺激が存在すると個々の刺激の識別が困難になるクラウディング状況下において道德違反に関する情報がどのように処理されているかを検討した。標的顔とエピソード文（道德違反的または中性的行為）を呈示し、その人物が行為を行っているところをイメージさせることで顔に道德情報を付与した。その後、瞬間呈示される標的顔の性別または道德性の判断課題を行った。その結果、クラウディング下では道德違反顔に対する道德性判断の正解率は中性顔よりも高かったが、性別判断の正解率には付与された道德情報は影響しなかった。クラウディングが生じていない状況下では道德違反顔に対する性別および道德性判断の正解率は中性顔よりも高かった。これらは、視覚的アウェアネスが阻害されるクラウディング下においても、人物の道德性を検出できることを示唆している。

2-24 ネガティブな顔写真と漫画顔への注意バイアス

○豊森 開 北海道大学
河原 純一郎 北海道大学

注意の定位は気分の影響を受ける。高不安者はネガティブな情報に注意しやすいため、中立顔よりも怒り顔への反応時間が短い(注意バイアス, Enock et al., 2014)。これまでは写真顔が用いられており、漫画顔では測定されていない。そこで本研究では、ネガティブ表情を強調した漫画顔を用い、写真顔よりも高不安者による注意バイアスは増大するかを検証した。注意バイアスと不安・抑鬱の高さは正の相関をとると予測される。120名の被験者は不安・抑鬱質問紙に回答し、写真顔または漫画顔の後に呈示されるプローブを弁別した。得られた注意バイアスと不安・抑鬱は、顔写真では有意な正の相関となり、高不安者ほど注意バイアスが強かった。一方、漫画顔は写真顔よりも強く情動を表出していると評定されたが、注意バイアスは生じなかった。これらの結果から、写真顔と漫画顔に対しては異なる様式で注意が定位される可能性が示唆される。

2-25 顔の信頼感/不信感判断のアシンメトリ

○佐々木 恭志郎 早稲田大学・九州大学・日本学術振興会
中村 航洋 早稲田大学・慶應義塾大学・学術振興会
渡邊 克巳 早稲田大学

我々は、顔の見た目からある程度その人物を「信頼できるか（あるいは信頼できないか）」を判断している。果たして、信頼感と不信感とでは同程度の弁別感度のもとで判断が行われているのだろうか。本研究では、顔特徴に基づいて信頼感を7段階で操作した顔刺激について、信頼感を判断する場合と不信感を判断する場合で、その弁別感度にどのような違いがあるかを検討した。実験では、2枚の顔刺激（一方は刺激系列内で中程度の信頼感を有する刺激）を呈示し、どちらの顔のほうが「信頼感を抱くか」（信頼感条件）あるいは「不信感を抱くか」（不信感条件）を判断した。それぞれの判断条件において、丁度可知差異を計算して比較したところ、不信感条件に比べて信頼感条件のほうが有意に低かった。一方で、主観的等価点については有意な差が認められなかった。これらの知見は、不信感に比べると信頼感を判断する場合のほうが、弁別感度は鋭敏であることを示唆する。

2-26 微表情の感情価の判断における表情文脈の影響

○茶谷 研吾 九州大学

微表情の正確な認識を左右する要因として元々呈示されていた文脈の表情が微表情の正認識率へ与える影響が検討されている（Zhang, Fu, Chen, & Fu, 2018）。これらの研究では微表情のカテゴリを問う課題を実施しているが、表情の感情価の処理はカテゴリに先んじることとも知られており（Calvo & Nummenmaa, 2015）、微表情の感情価の判断においても文脈が影響するのか定かではない。そこで本研究では先行研究の方法に基づき上記の点を検討した。実験では真顔を含む基本表情間で変化するモーフィング画像を微表情画像として作成し、文脈表情、微表情、文脈表情の順に呈示し微表情の感情価を判断させた。その結果文脈表情との感情価が異なる時、微表情の感情価の判断が特に微表情の強度が低い時に不正確になる傾向が見られた。このことから微表情の認識における文脈表情の影響は比較的初期の処理段階から生じている可能性が示唆された。

2-27 充血錯視による視線残効：文化差の検討

○大塚 由美子	愛媛大学
Colin Palmer	UNSW, Sydney
Colin Clifford	UNSW, Sydney
渡邊 克巳	早稲田大学

充血錯視では、虹彩・瞳の位置変化を伴わず強膜部の輝度変化のみによって知覚上の視線方向が変化する（Ando, 2002; 2004; 安藤, 2003）。この現象は目領域の比較的粗大な輝度分布が視線方向の手がかりとして用いられることを示す。安藤（2003）は、多様な明るさの虹彩の視経験を持つ西洋人観察者と比べ、暗い虹彩の視経験の多い日本人では充血錯視の錯視量が大きく個人間で錯視量の一貫性が高い可能性を指摘した。そこで本研究では日本人およびオーストラリアの白人観察者を対象として充血錯視の錯視量と充血錯視画像から引き起こされる視線残効の強度を比較した。実験の結果、白人群よりも日本人群においてやや錯視量が大きい傾向が示されたが、両群で個人間で大きなバラツキが示された。また、両群で充血錯視画像への順応により知覚された視線方向への順応と一致した視線残効が引き起こされ、明確な文化差は示されなかった。

2-28 表情表出様式の普遍性と文化的多様性—日本人とスイス人を対象とした異文化間比較—

○中村 航洋	早稲田大学
Ticcinelli Valentina	University of Fribourg
Richoz Anne-Raphaelle	University of Fribourg
Caldara Roberto	University of Fribourg
渡邊 克巳	早稲田大学

表情は感情を表出し他者に伝達するための重要な手段であるが、その表出と認識には文化的多様性があるとされている。本研究では、基本6感情（喜び、怒り、恐れ、嫌悪、驚き、悲しみ）の表出に伴う顔面形状の変化を指標として、表情表出様式の普遍性と文化的多様性を明らかにすることを目的とした。実験では、異なる文化的背景を持つ日本人とスイス人が基本6表情を表出する場面を映像として記録し、表情表出時の顔面形状変化とその時系列パターンを幾何学的形態測定学的手法によって解析した。その結果、口角挙筋や眼輪筋をはじめとした複数の顔筋が連動し、基本6表情が表出されていることが確認され、日本人とスイス人の間で、共通した表情表出様式を特定することができた。その一方で、皺眉筋をはじめとした目元の表情表出様式は、2つの文化圏で異なることが示唆され、表情表出様式に文化的多様性があることも明らかになった。

2-29 周辺事象への認知判断が顔再認課題の確信度に及ぼす効果

○村越 琢磨

駿河台大学

再認課題の正確さと確信度の相関（C-A 相関）を調べた研究では研究間の結果に違いがみられ、これは各研究において学習に用いられた刺激に含まれる再認対象の周辺情報の違いによるものと考えられる。そこで、本研究では、顔の再認判断において、再認ターゲットとなる顔以外の周辺情報について判断を行った場合に、再認判断への確信度が変動するか否かを検証した。つまり、周辺事象についての判断が C-A 相関を変動させる要因となるかを検討した。実験の結果、顔写真の再認判断を行う際に、再認判断と確信度評定の間に認知課題を行った場合には C-A 相関に変動がみられ、特に旧項目での C-A 相関の変動が示された。具体的には再認ターゲットに関連した認知判断を行うと再認ターゲットの再認判断への確信度が高まり、C-A 相関はほとんど相関がないものになった。すなわち、確信度は対象となる再認ターゲットに関連する事象への認知判断により変動することが示唆された。

2-30 心的回転におけるボディ・アナロジー効果は姿勢の内的模倣に媒介されるのか？

——蛇型物体と人型物体の比較——

○武藤 拓之

立命館大学・日本学術振興会

永井 聖剛

立命館大学

人のように見える物体は、抽象物体よりも心的回転が容易に行えることが知られている（ボディ・アナロジー効果）。この効果は模倣不可能な姿勢の人型物体では生じないため、人の姿勢の内的な模倣がボディ・アナロジー効果の一因であると考えられているが、内的模倣が心的回転を促進することを直接的に支持する証拠は得られていない。そこで本研究は、内的模倣による促進効果の有無を明らかにするために、人型物体に加えて蛇型物体を用いて実験を行った。内的模倣がボディ・アナロジー効果の一因であるならば、模倣不可能な蛇型物体では模倣可能な人型物体よりも促進効果が弱まるはずである。ところが、実験の結果、蛇型物体においても人型物体と同程度の促進効果が生じ、内的模倣の役割は認められなかった。この結果は、1つのまとまりとして認識可能な物体であれば、それが人型であろうとなかろうと心的回転が容易に行われる可能性を示唆している。

2-31 手に持った対象の視覚的大きさが腕の長さ知覚に与える影響

○高島 翠

医療創生大学

大森 馨子

神奈川大学

左右の手にそれぞれ大きさの異なるトランプをもって片目で観察すると、視覚情報に誘導されてトランプまでの距離が違って感じられる。それだけではなく、われわれは小さいトランプをもった腕が長く伸びたように感じることを発見した。そこで今回は、この現象がどの程度はっきり生じるのかを確認する。

観察者のまっすぐに伸ばした両手に、それぞれ大きさの異なるトランプカードをもたせて、利き目のみで観察し、（１）対象までの距離、（２）対象の大きさ、（３）腕の長さが、左右で違って感じるか、違って感じるならばどの程度はっきり感じるのか、報告するように求めた。さらに、気がついたことがあれば自由に述べるように求めた。

今回はこの結果から、視覚情報とボディーイメージとの関係について考察する。

2-32 自己運動知覚時の自己受容感覚情報が身体近傍空間表象へ与える影響

○黒田 尚輝

熊本大学

寺本 渉

熊本大学

身体近傍空間（PPS：peripersonal space）は、生体が外部環境と相互作用するうえで非常に重要であり、自己運動知覚時には拡大すると報告されている。しかし、自己受容感覚情報がどの程度その拡大に寄与するかは明らかではない。そこで本研究では、ヘッドマウントディスプレイとエアロバイクを用いて、自己運動時の視覚情報と自己受容感覚情報がPPSに与える影響を検討した。実験では、広視野視覚運動情報のみで前進方向への自己運動知覚を誘発するV条件と、同様の広視野視覚運動刺激観察中にエアロバイクをこぐV+P条件を比較した。PPSの範囲は、課題無関連視覚接近対象が胸部での触覚検出反応を促進する奥行き距離と定義した。その結果、V条件と比べてV+P条件ではより遠い距離まで反応の促進がみられる傾向にあった。この結果についてPPS表象に対する自己運動情報の一貫性や能動性の影響という観点から議論を行う。

2-33 視覚刺激が自己開始運動の発生に及ぼす影響

○酒多 穂波	新潟大学
伊藤 浩介	新潟大学
五十嵐 博中	新潟大学

外部からの刺激入力がない状態で生じる内因的な行動に関する神経メカニズムは未解明である。これまでの我々の研究から、内因的な行動のひとつである自己開始運動（self-initiated movement、自分の自由なタイミングで実施する運動）が生じる前から視覚野などの感覚野を含む複数の脳領域において徐々に増加するような脳活動が見られることが分かった。しかし、そのような脳活動の増加が運動の発生に対して因果関係を持っているかまでは不明である。そこで本研究では、自発的に増加する脳活動への干渉が内因的な行動の発生に影響するかどうかを調べた。被験者が自己開始運動をおこなう前に閾上もしくは閾下の視覚刺激を呈示すると、運動をおこなうまでの時間の長さに影響を及ぼすことが分かった。したがって、視覚刺激が運動実施前の自発的な脳活動の増加に影響し、その結果行動が変化している可能性が示唆された。

2-34 課題非関連なフィードバックによる反応の促進は運動に依存する

○田中 拓海	慶應義塾大学
渡邊 克巳	早稲田大学
田中 観自	九州大学

ターゲット刺激に対する運動後に課題非関連な感覚フィードバック（e.g., キー押し後の音提示）が生じるとき、即時的である場合の方が遅延を伴う場合に比べて、パフォーマンスが向上（e.g., 反応時間が短縮）することが近年報告されている。本研究では、この現象がどのような処理に基づいているのかを検討した。実験1で先行研究での参加者間操作による効果を再現した上で、実験2でターゲット刺激の色によってフィードバックの遅延の有無を操作したところ、刺激間で反応時間の差は生じなかった。一方、実験3で運動の種類（どの指でキーを押すか）による操作を行った場合、即時フィードバックが対応したキーにおける反応時間の短縮が観察された。さらに、実験4ではこの同キーにおける反応の促進が、即時フィードバックを伴わない新奇ターゲット刺激に対しても生じた。これらの結果は、即時フィードバックを引き起こした運動の実行が反応を促進していることを示唆する。

2-35 バーチャル空間における瞳孔間距離の操作による外界のスケール認知と身体表象認知への影響

○峯 大典	東京大学
小川 奈美	東京大学
鳴海 拓志	東京大学
横澤 一彦	東京大学

先行研究では人が自身の身体の大きさを基準にして外界の大きさ認知をしていることが示されてきたが、一方で外界の情報の身体の大きさ認知への影響はあまり解明されていない。一般に瞳孔間距離（IPD）が大きくなると外界が縮小して感じられることが知られており、本研究ではバーチャル空間で IPD と手の大きさや表示の有無を操作し、それらの身体認知への影響を調べた。本研究の結果、目線の上昇に伴い IPD を固定したまま手を大きくした時は、ほとんど外界が縮小したと感じずに自身の身体が巨大化していると感じる一方で、目線の上昇に伴い IPD を大きくしながら手を大きくした時は、外界が縮小したと感じる一方で自身の身体はあまり大きくなったと感じないということが示された。またこれらの IPD による身体認知への影響は手が表示されている時のみしか確認されなかった。この結果は IPD による外界の見えの変化が自身の身体の大きさ認知に影響を及ぼすことを示すものである。

2-36 行為と感覚結果の時間的結合における手がかり統合プロセス

○山本 健太郎	九州大学
---------	------

自発的な行為によって感覚事象が誘発された場合、それらの知覚時間は互いに引き合う方向にシフトすることが先行研究により示されている。この現象は、行為主体感の指標としてこれまで大きな注目を集めてきたが、その生起メカニズムは未だ明らかとされていない。本研究では、行為と感覚結果の知覚時間が、各手がかりの信頼性に基づく重み付け平均により決定されるという仮説を検証するため、感覚結果の時間判断の難しさを操作して検討を行った。実験の結果、感覚結果の時間判断の精度が高い条件では、低い条件に比べて行為の知覚時間のシフト量は大きくなったが、感覚結果の知覚時間のシフト量は逆に小さくなった。この結果は、時間判断における信頼性の高さが各事象の知覚時間に影響を与えることを示しており、時間的結合が手がかり統合により生じることを示唆する。

2-37 反応モダリティの違いは反応による好意度の変化に影響を与えるか

○井上 和哉

首都大学東京

反応を行った刺激は反応を行ってない刺激よりも好意的に評価される (Inoue & Sato, 2017)。本研究では、反応を行うモダリティが反応による好意度の変化に与える影響を検討した。実験は手セッションと足セッションに分けて行われた。どちらのセッションでも、go/no-go 課題及びその前後に画像の印象評定課題が行われた。go/no-go 課題では、2つの食物カテゴリの画像がランダムな順番で提示され、一方のカテゴリの画像が提示された際に、キー押し反応を行うことが求められた。手セッションではキー押しは手で行われ、足セッションでは足で行われた。その結果、反応モダリティが手か足かにかかわらず、反応画像は無反応画像よりも好意的に評価された。これらの結果から、反応による好意度の変化には、反応モダリティの持つ意味ではなく、反応の有無が重要であることが示唆された。

2-38 熟知価および発音容易性が単語認知速度とその加齢変化に及ぼす影響

○高瀬 愛理

筑波大学・産業技術総合研究所

大山 潤爾

筑波大学・産業技術総合研究所

単語の認知的要因が視覚短期記憶プロセスに与える影響を調べ、時短デザインへ応用するため、熟知価や発音容易性の異なるひらがな単語を使用し、呈示速度が単語の記憶に及ぼす影響を検討した。本研究では、若齢者 (N=14, 平均年齢 20.64 歳) と高齢者 (N=19, 平均年齢 70.79 歳) に対し、呈示時間を操作して4文字単語 (熟知価: 高/低) と3文字単語 (発音容易性: 高/低) を呈示し、50%の精度で回答できる呈示時間を求め加齢の影響を検討した。その結果、高齢者のほうが若齢者よりも単語の記憶に要する時間は長かった。また、熟知価の低い単語のほうが熟知価の高い単語よりも記憶に要する時間が若齢者では約 1.87 倍、高齢者では約 2.77 倍長かった。一方、発音容易性による記憶に要する時間の差は見られなかった。本研究では、これらの単語の記憶に要する時間に対し、1文字や非単語、および3, 4桁の数字の記憶に要する時間との関連性も検討した。

2-39 視覚野における色相選択性の発達

○楊 嘉楽	中央大学
金沢 創	日本女子大学
山口 真美	中央大学
栗木 一郎	東北大学

一次視覚野（V1）には異なる色相に選択的に反応するニューロンが存在し、かつ、この色相選択性には個人差があることが報告されている。一方で、視覚野の色相選択性が生後いつ頃に発達するかはこれまでに検討されていない。本研究は、色相選択性の初期発達過程を検討するため、生後 5-6 ヶ月の乳児を対象に、定常状態視覚誘発電位（SSVEP）を用い、異なる色相に対する視覚野の反応を測定した。錐体コントラスト空間で定義する色相環を 12 等分し、対応する 12 色をテストした。5Hz でフリッカするチェッカーボードパターンを刺激として呈示し、1 秒毎にテスト色を切り替え、異なる色相を観察している時の SSVEP 振幅を比較した。その結果、成人と同様、発達初期の乳児においても色相選択性が存在したことで、個人差の存在が認められた。

2-40 顔の上視野優位性の発達

○鶴見 周摩	中央大学・日本学術振興会
金沢 創	日本女子大学
山口 真美	中央大学
河原 純一郎	北海道大学

顔は視野の下側より上側に提示される方が検出されやすい(Fecteau et al., 2000)。これは上視野に提示される顔に注意が向きやすく、上視野での顔処理が促進されることを示している。この顔の上視野優位性は主に成人で報告されているが、発達過程については調べられていない。本研究では、乳児を対象に顔の上視野優位性を検討する。実験 1 では、7-8 ヶ月児に 2 名の女性顔を上下あるいは左右に提示し、そのときの眼球運動を計測した。顔の上視野優位性がみられるのであれば、下視野より上視野に提示される顔を注視する割合が高くなると予測される。実験の結果、上視野に提示された顔への注視率が有意に高く、左右では差がみられなかった。実験 2 では、実験 1 で見られた上視野へのバイアスが顔特有であることを調べるため、家の画像を用いて実験を行った。その結果、上下左右ともにバイアスがみられなかった。本結果から、乳児でも顔の上視野優位性を獲得していることが示唆された。

2-41 乳児における Biological Motion 知覚から顔認知への馴化効果の転移

○中島 悠介	中央大学・日本学術振興会
金沢 創	日本女子大学
山口 真美	中央大学

Biological Motion (BM) 知覚は、新生児においても BM への自発的選好が見られることから、生得的な機能であることが示唆されている (Simion et al. 2008)。しかし、このような自発選好は単なる反射的な行動の可能性があり、乳児が BM を人の動きとして認識しているかどうかまでは明らかでない。本研究は、乳児が BM を本当に人として認識しているかを調べるため、BM による馴化効果が顔の認知に転移するかどうかを検討した。実験では、乳児に男女いずれかの BM 刺激を繰り返し提示し馴化させた後、男女の顔刺激を対提示した。その結果、生後 7-8 ヶ月児では馴化した BM とは異なる性別の顔をより長く注視し、BM による馴化が顔の認知に転移することが示された。一方、3-6 ヶ月児では BM への馴化は顔の認知に影響を与えなかった。これらの結果から、生後 6 ヶ月以下では BM を人として認識できていない可能性が示唆された。

2-42 複数人の乳幼児に対する表情判断の個人差の検討

○鍵水 秀和	明治学院大学
小河 妙子	東海学院大学
長屋 佐和子	常葉大学

保育者は、保育場面において複数の乳幼児を一度に観察し、1人1人の表出する感情にもとづいた、集団全体に対する正確な表情判断が求められる。本研究では、実験参加者の学生4名に対して、あいまいな表情の乳幼児写真(日本版 IFEEL Pictures)から選定した4枚を同時に呈示し、それらの表情写真が表出する感情の平均を快—不快の9件法で回答するよう求めた。呈示した写真4枚1組は、各参加者の事前評定結果にもとづき、それぞれの組に対して平均(期待値)が計算された。参加者が全体に対する正確な表情判断を行うならば、回答結果と期待値の間に高い相関関係を示し、回帰係数が1に近い回帰式で判断結果を示すことができるはずである。分析の結果、全ての参加者が期待値と回答結果の高い相関を示した一方で、回帰係数の値は参加者ごとに異なった。複数の乳幼児に対する表情判断の個人差は判断の正確性に表れる可能性を示唆する。

2-43 生理反応に対する隠蔽意図が CIT に与える影響

○小松 丈洋	高知県警察
幸地 あゆみ	関西学院大学
道野 栞	関西学院大学
佐藤 暢哉	関西学院大学

隠匿情報検査（CIT）における生理反応メカニズムには、単なる刺激間の差異のみでなく、検査から逃れようとする隠蔽意図が関わっている事が考えられる。本研究では、被検査者自身が特定の生理反応を抑えようとする事が、その他の生理反応に影響するかを検証した。実験では、トランプを用いた CIT（予備検査）後に、皮膚電気活動もしくは心拍について、反応が有り気を付けるように教示し、自身の生理反応を抑える意識を高める手続きを取った群と教示しない群の3群を設け、模擬窃盗の窃取物に関する CIT（本検査）を行った。結果として、予備検査と本検査時の反応量を比較すると、皮膚電気活動は、教示の群間で違いが無かったが、呼吸及び心拍では教示によって反応量が異なる傾向が見られた。以上より、CITにおいて、特定の生理反応に対する隠蔽（抑制）意図が、他の生理反応に影響を与え、その影響は生理反応間で異なる事が考えられた。

2-44 繰り返しの欺瞞場面における欺瞞の拡大

○黒川 優美子	神戸学院大学
秋山 学	神戸学院大学

繰り返しの軽微な欺瞞は、徐々に重篤な欺瞞をもたらす。しかし、これまで繰り返し欺瞞を行うことで、欺瞞の出現間隔がどのように変化するのは明確にされていない。この研究では、対人場面における欺瞞を繰り返し誘発する課題を実施し、欺瞞の出現頻度や欺瞞の出現間隔を検討した。課題では、他者に誤った判断をさせるようなアドバイスを行うことで、参加者の報酬が増えるような課題を行った。その際、常に誤ったアドバイスを行うことが可能な条件、常に誤ったアドバイスが不可能な条件、そして常に正確にアドバイスをする条件の3条件を設定した。アドバイスに応じて、欺瞞試行、正当試行、曖昧試行を設け、条件ごとにそれぞれの試行において、どのような反応が見られるかを検討した。

2-45 社会的排斥の観察が被排斥者への潜在的接近-回避傾向に与える影響

○午道 青歩	立命館大学
武藤 拓之	立命館大学・日本学術振興会
仲 真紀子	立命館大学

他者が排斥されている場面を観察するだけで被排斥者への共感が生じ、自分自身も排斥されているように感じ、被排斥者と親しくしようと動機づけられることが知られている。本研究は、社会的排斥を観察した人が被排斥者に対して潜在的に接近または回避する傾向を示すか否かを検証した。社会的排斥場面の有無は、サイバーボール課題の観察により操作し、観察の前後で潜在的接近-回避傾向を測定するマネキン課題を行った。実験の結果、統制群ではサイバーボール課題の観察の前後で接近-回避傾向に変化は見られなかったが、排斥観察群では被排斥者への回避傾向が有意に増加した。また、質問紙の結果から、排斥観察群は社会的排斥の観察後に統制群よりも仲間外れにされたと感じることが示された。これらの結果は、社会的排斥場面の観察により仲間外れにされた気分が誘発され、苦痛を回避するために被排斥者から遠ざかろうとした可能性を示唆している。

2-46 社会的地位と空間的表象の潜在的連合

○長谷川 凜人	関西学院大学
小川 洋和	関西学院大学

社会的地位はしばしば「上下関係」として表現される。その「上下」が空間的表象と潜在的に連合している可能性を検証するために、敬語（尊敬語・謙譲語）による社会的地位のプライミングが、上下方向の判断に対するバイアスを生起するかどうかを検討した。実験参加者は画面に呈示される単語が尊敬語または謙譲語のいずれであるかを判断した直後に、出現した矢印の方向（上または下）を判断した。その結果、尊敬語が呈示された直後には上方向の矢印に対する反応が、謙譲語の呈示直後には下向きの矢印に対する反応が速くなった。この結果は、尊敬語・謙譲語による社会的地位のプライミングが上下方向に関する空間的表象を活性化し、適合する反応の生成を促進したことを示唆している。

2-47 Web 調査の中間選択傾向のニューメラシーによる違い ―選択肢位置の実験的操作との関係―

○広田 すみれ

東京都市大学

Web 調査での中間選択傾向と認知能力との関係を検討するため、選択肢数は同じだが性質の異なる質問を設定、中間選択傾向の違いを検討し、特に一部で中間選択肢の位置を操作し、その影響を実験的に検討した。また、回答者の客観 numeracy による中間選択傾向を比較した。ウェブ調査会社の回答者プールから募集された 20～60 才以上まで（10 歳ずつ同数）の回答者 1000 人（男女同数）に、いずれも 5 件法の Likert 尺度、態度問題、知識問題について調査を実施した。numeracy は Weller et al. (2013) の客観 numeracy scale を使用し、中央値で 2 群に分けた。結果は、低群の回答者は高群よりかなり頻繁に中間の選択肢を選択し、また回答者は特に Likert 尺度で中間選択肢をより頻繁に選択した。ただし中間選択肢の位置を変更した効果から見ると、これらは主には位置の効果によるものと推測されるが、一部は言語ラベルによることが推測された。

2-48 うつ病患者における信頼ゲームを用いた意思決定行動の特徴：症例対照研究による認知心理学的検討

○久保 浩明

九州大学

渡部 幹

モナッシュ大学マレーシア校

加藤 隆弘

九州大学

うつ病の社会的意思決定の特性把握は病態理解に重要である。本研究では、経済ゲーム実験のひとつである信頼ゲームを用いて、うつ病患者における意思決定行動の特徴を探索的に検証した。DSM-IV に基づき大うつ病と診断された患者および、年齢と性別を対応させた健常者（対照群）を対象とした（N=各 38 名、うち男性 22 名）。一般的信頼感、ソーシャルサポートおよび孤独感を測定する自記式質問紙と、コンピュータによる信頼ゲームを実施した。信頼ゲームでは、委任相手に託す金額を他者への信頼の指標とし、委任相手への信頼度と魅力度の評定も計測した。大うつ病患者群では対照群と比較して一般的信頼感とソーシャルサポートが有意に低く、孤独感が有意に高かった。信頼ゲームでは委任相手への投資額が有意に低く、相手への信頼度と魅力度も有意に低かった。本結果から、うつ病患者における意思決定において他者への否定的認知に基づく行動の増強が示唆された。

2-49 仮想購買課題を用いたアルコール飲料の需要曲線分析: 臨時収入の効果

○石井 拓

和歌山県立医科大学

仮想的な場面で特定の財の価格を操作して、各価格のもとで希望する財の消費量を参加者に回答してもらう仮想購買課題を用いることで、簡便に財の需要曲線を求めることができる。これまでの研究で、この需要曲線から求められる財の価格弾力性の個人差は、アルコール飲料消費などの嗜癖行動と関係している可能性が指摘されている。本研究では、この仮想購買課題を拡張し、アルコール飲料の需要曲線について、参加者にとって日常的な場面と臨時収入があったことを想定した場面とで比較を行った。分析の結果、臨時収入を想定したことによって平均的には需要曲線が右にシフトし、アルコール飲料の価格弾力性が高くなっていた。ただし、この変化の大きさには個人差があり、単なる価格弾力性だけでなく価格弾力性の変化が嗜癖行動と関係する可能性が示唆された。

2-50 視覚環境の変化に頑健な視覚記憶表象を表現する神経基盤

○藤道 宗人

京都大学

山本 洋紀

京都大学

齋木 潤

京都大学

近年の研究により、前頭前皮質や頭頂葉だけでなく、初期視覚野の関与によって視覚情報は保持されることが示されてきた。ところが、記憶フェイズとテストフェイズで視覚環境の異なる日常場面では、視覚情報を安定して保持するために高次の領域によって抽象的な記憶表現を生成する方略が考えられる。その際には先行研究で報告されてきた初期視覚野の関与は見られない可能性がある。この問題を検討するために、本研究では異なる照明環境下でレンダリングされた物体刺激を使用して、その粗さを記憶する遅延弁別課題を行った。課題では記憶フェイズとテストフェイズにおける照明環境が同一の条件と相違の条件を設けた。粗さの遅延弁別課題を実行している際の参加者の脳活動を fMRI で計測して、保持期間中の脳活動にマルチボクセルパターン解析 (MVPA) を適用した。MVPA により条件間で関連する神経基盤、特に初期視覚野の関与がどのように変化するかを検討した。

2-51 筆記文字の濃さは記憶を促進するか：非流暢性効果（逆効果）の検討

○西田 勇樹	立命館大学
服部 雅史	立命館大学
黒田 都雲	立命館大学
小野 いづみ	立命館大学
小林 武	三菱鉛筆株式会社
古場 涼太	三菱鉛筆株式会社
加賀美 洋介	三菱鉛筆株式会社

読みにくい文字で書かれた内容の方が、むしろ記憶に残りやすいことが知られている（非流暢性効果）。しかし、この効果については不明な点も多い。そこで本研究は、教育現場での応用を視野に、黒色ボールペンによる手書き文字の色の濃さ（流暢性）が意図的学習の成績に与える影響を調べた。実験の結果、濃い文字の方が淡い場合より正再生率が有意に高くなった。別の評価課題において、濃い文字の方が「読みやすさ」や「学習容易性」の点で高く評価されたことから、この結果は非流暢効果の逆効果を示すと言える。続いて、非流暢性効果が処理水準の深さに起因するならば感情が調整変数になりうると考え、気分誘導の影響も調べたところ、ポジティブとニュートラル気分の場合に濃い文字の成績がよかったが、いずれも差は有意ではなかった。ただし、予備的に実施した実験においては有意な気分の影響も認められたことから、引き続き検討する価値はあると考えられる。

2-52 視覚性短期記憶の保持に関わる神経リズム変化

○野口 泰基	神戸大学
--------	------

知覚や注意に関する心理課題を行っているとき、頭頂葉や後頭葉ではアルファ波（ α 波、8 - 13 Hz）・ベータ波（ β 波、13 - 30 Hz）のパワー値（振幅）が弱くなる。このことから α ・ β 波は抑制波と呼ばれ、課題の遂行に負の影響を与えられると考えられてきた。ただし従来の研究は波形信号の縦の変化（振幅）を見ており、横の変化（リズム変化）は見ていなかった。今回、視覚性短期記憶課題を遂行中の被験者から α ・ β 波のリズムを記録・解析したところ、保持期間中の頭頂葉でそれらのリズムが速くなっていることが分かった。課題の記憶負荷（memory item の数）を増やしていくと、神経リズムもそれに比例して速くなった。さらにこのリズム変化幅が大きい被験者ほど、記憶課題の成績が良い傾向が見られた。これらの結果は、 α ・ β が抑制波ではなく、短期記憶の保持に促進的な役割を果たしている可能性を示唆する。

2-53 画像の絵画的スタイルの視覚記憶

○津田 裕之	産業技術総合研究所
武田 侑樹	京都大学
藤道 宗人	京都大学
齋木 潤	京都大学

視覚記憶は目にした光景の正確な写し鏡ではなく、例えば色や方位や位置の記憶には系統的な歪みが生じるという報告がある。他方で、より複雑な高次視覚特徴においても記憶の歪みが生じるのかは不明である。そこで本研究は画像の絵画的スタイルの記憶特性について検討した。深層学習のスタイル変換技術によって任意の風景写真を芸術的絵画のような画風に変換できる。複数の絵画スタイルを様々な比率で含む画風を生成することで、連続的に画風が変化する刺激画像系列を作成した。被験者は提示された風景画像の画風を記憶し、調整法による短期記憶の再生課題を行なった。その結果、画風においても記憶バイアスの存在が見出され、複数の画風が同程度に混ざった刺激へと回答は偏っていた。また、このバイアスは画像間の色分布の類似性に基づくモデルによって再現できた。以上の結果は、画風記憶のバイアスは場面の色分布に基づく記憶表現に起因することを示唆する。

日本基礎心理学会第 38 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。

企業展示

NAMOTO 株式会社
トビー・テクノロジー株式会社
昭和堂株式会社
システムギアビジョン株式会社

プログラム冊子広告

NAMOTO 株式会社
朝倉書店株式会社
北大路書房株式会社
風間書房株式会社
有斐閣株式会社
TEXT 株式会社

日本基礎心理学会第 38 回大会準備委員会

委員長 喜多 伸一 (神戸大学)

委 員 松本 絵理子 (神戸大学)
 野口 泰基 (神戸大学)
 寺本 渉 (熊本大学)

日本基礎心理学会第 38 回大会プログラム

発行日 2019 年 11 月 1 日

編集・発行 日本基礎心理学会第 38 回大会準備委員会
〒657-8501 兵庫県神戸市灘区六甲台町 1-1
神戸大学人文学研究科心理学的研究室
jps2019@lit.kobe-u.ac.jp
<http://www.lit.kobe-u.ac.jp/psychology/jps2019/>

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

日本基礎心理学会第38回大会プログラム



神戸大学