日本基礎心理学会

第35回大会プログラム

2016年10月29日・30日

東京女子大学

ご挨拶

日本基礎心理学会第 35 回大会は，2016 年 10 月 29 日（土）と 30 日（日）に東京女子大学で開催させていただくことになりました。

東京女子大学での日本基礎心理学会大会の開催は初めてとなります。2 年後の百周年を控えた東京女子大学は，文化庁登録有形文化財になっている歴史的建造物 7 棟が武蔵野の緑の中に配置され，とても美しいキャンパスです。秋の気候の良い時期に皆様をお迎えできますことを，本大会準備委員会一同，心から喜んでおります。

本大会では，「基礎心理学のアイデンティティ」「ロービジョンからの挑戦」「多感覚知覚研究の最前線」と意欲的な３つのシンポジウムを企画しています。また，大会前日の 28 日（金）には，例年通り，若手研究者によるサテライトオーラルセッションも開催いたします。

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，心よりお待ち申し上げております。

2016 年 9 月吉日

日本基礎心理学会第 35 回大会準備委員会

委員長　小田 浩一

大会会場　　東京女子大学　〒167-8585 東京都杉並区善福寺 2-6-1

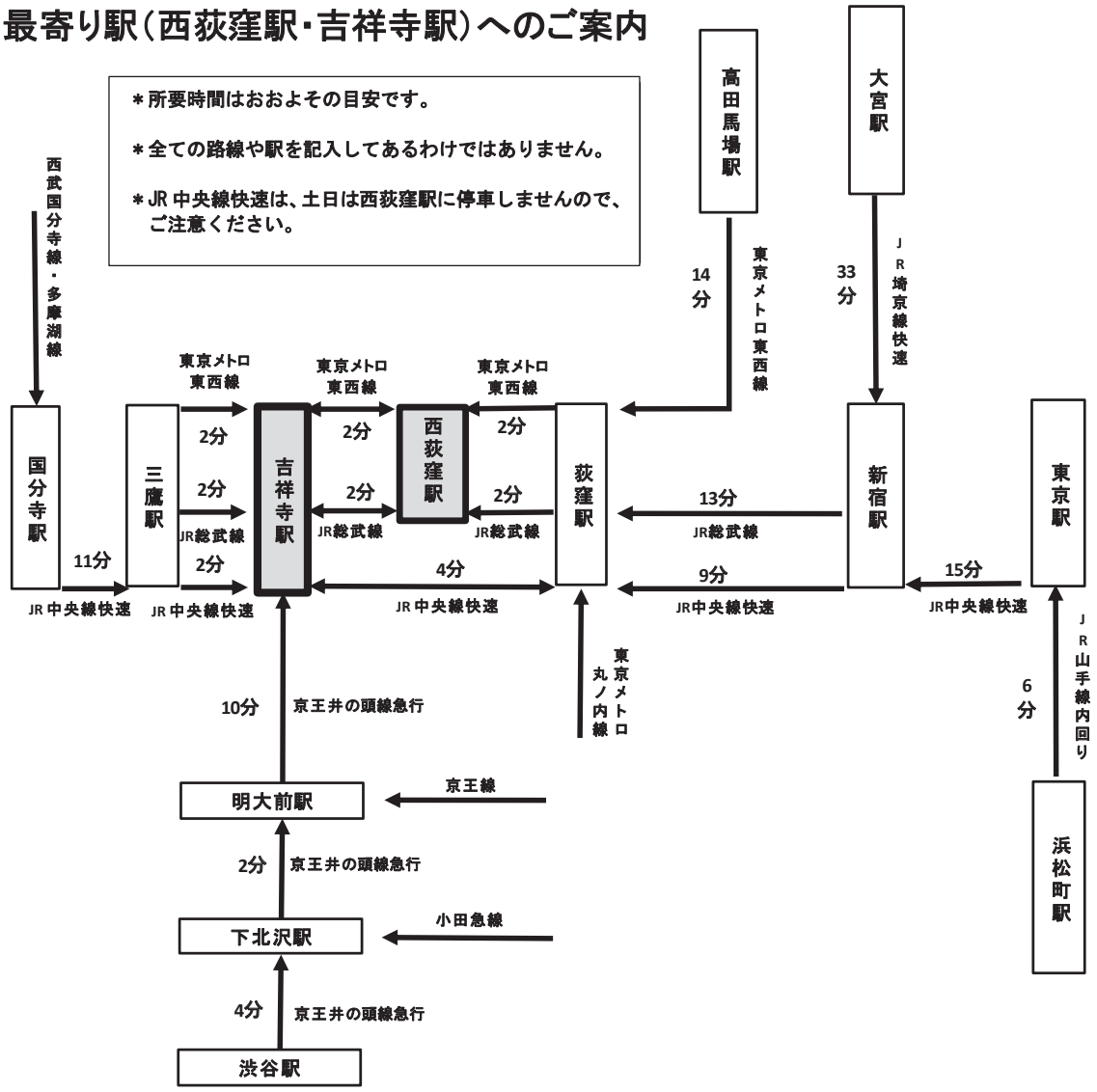
大会会場（東京女子大学）への交通案内①

最寄り駅（西荻窪駅・吉祥寺駅）へのご案内

＊所要時間はおおよその目安です。

＊全ての路線や駅を記入してあるわけではありません。

＊JR 中央線快速は、土日は西荻窪駅に停車しませんので、ご注意ください。



主な駅から最寄駅への経路例

西荻窪駅へ

- ◆新宿駅より　JR総武線を利用（乗り換えなし）
- ◆高田馬場駅より　東京メトロ東西線を利用（乗り換えなし）
- ◆東京駅より　JR中央線快速を利用し、荻窪駅でJR総武線に乗り換え
- ◆浜松町駅より　JR山手線内回りを利用し、東京駅でJR中央線快速に乗り換え、荻窪駅でJR総武線に乗り換え
- ◆大宮駅より　JR埼京線快速を利用し、新宿駅でJR総武線に乗り換え

吉祥寺駅へ

- ◆渋谷駅より　京王井の頭線を利用

乗り換え案内などをご利用になる際は、日付の設定にご注意ください（土・日ダイヤ）

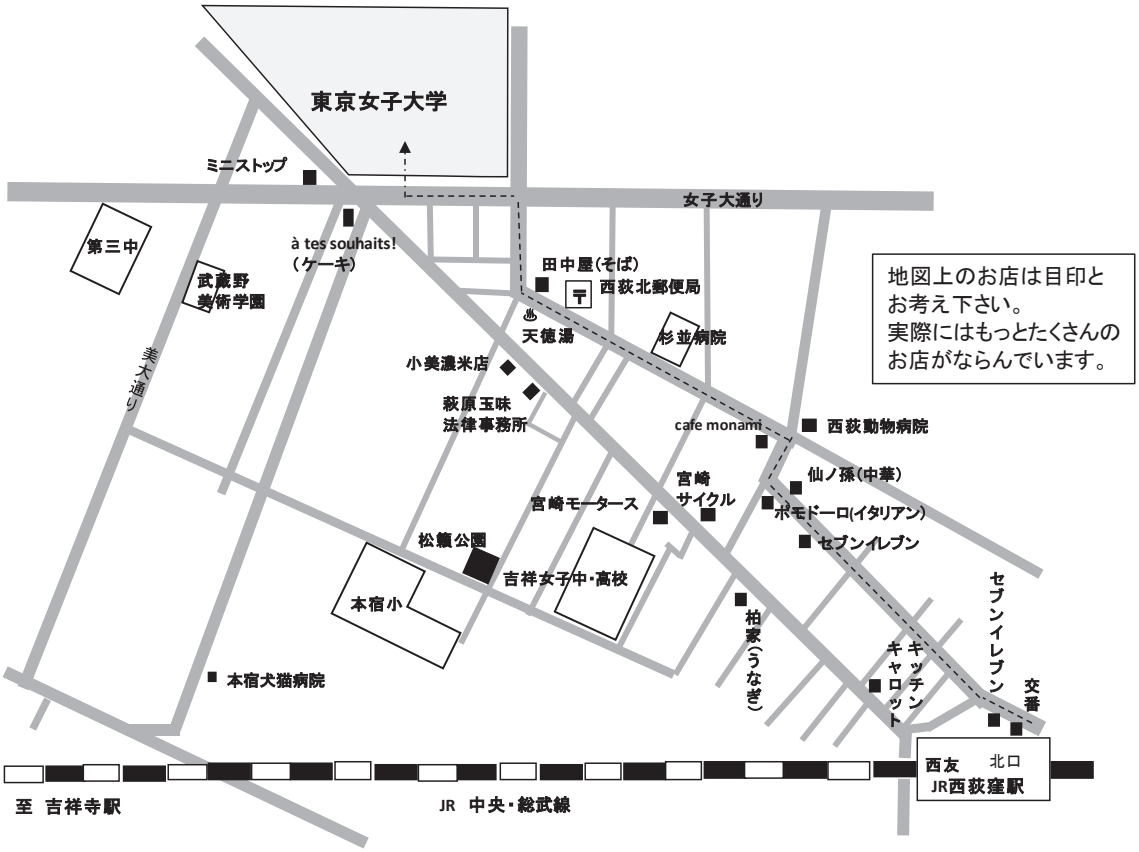
大会会場（東京女子大学）への交通案内②

最寄駅（西荻窪駅・吉祥寺駅）からのご案内

◆ 西荻窪駅から

土・日・祝日は中央線快速は西荻窪駅に停車しません。総武線または東西線をご利用ください。

＊北口より徒歩12分（下記地図をご参照ください）
＊北口１番バス乗り場「吉祥寺駅」行で「東京女子大前」下車



◆ 吉祥寺駅から

JRの場合、中央改札より北口へお越しいただくと便利です。
京王井の頭線の場合、改札を出て、JR中央改札方面にお進みいただき、北口へお越しいただくと便利です。
＊北口3番バス乗り場より（バスの所要時間は交通事情によりますが時刻表の上では5分です。）
「西荻窪駅」行または「上石神井駅」行または「青梅街道営業所」行で「東京女子大前」下車
＊タクシー利用の場合は「杉並区善福寺の東京女子大学」とお伝えください。

ご注意下さい

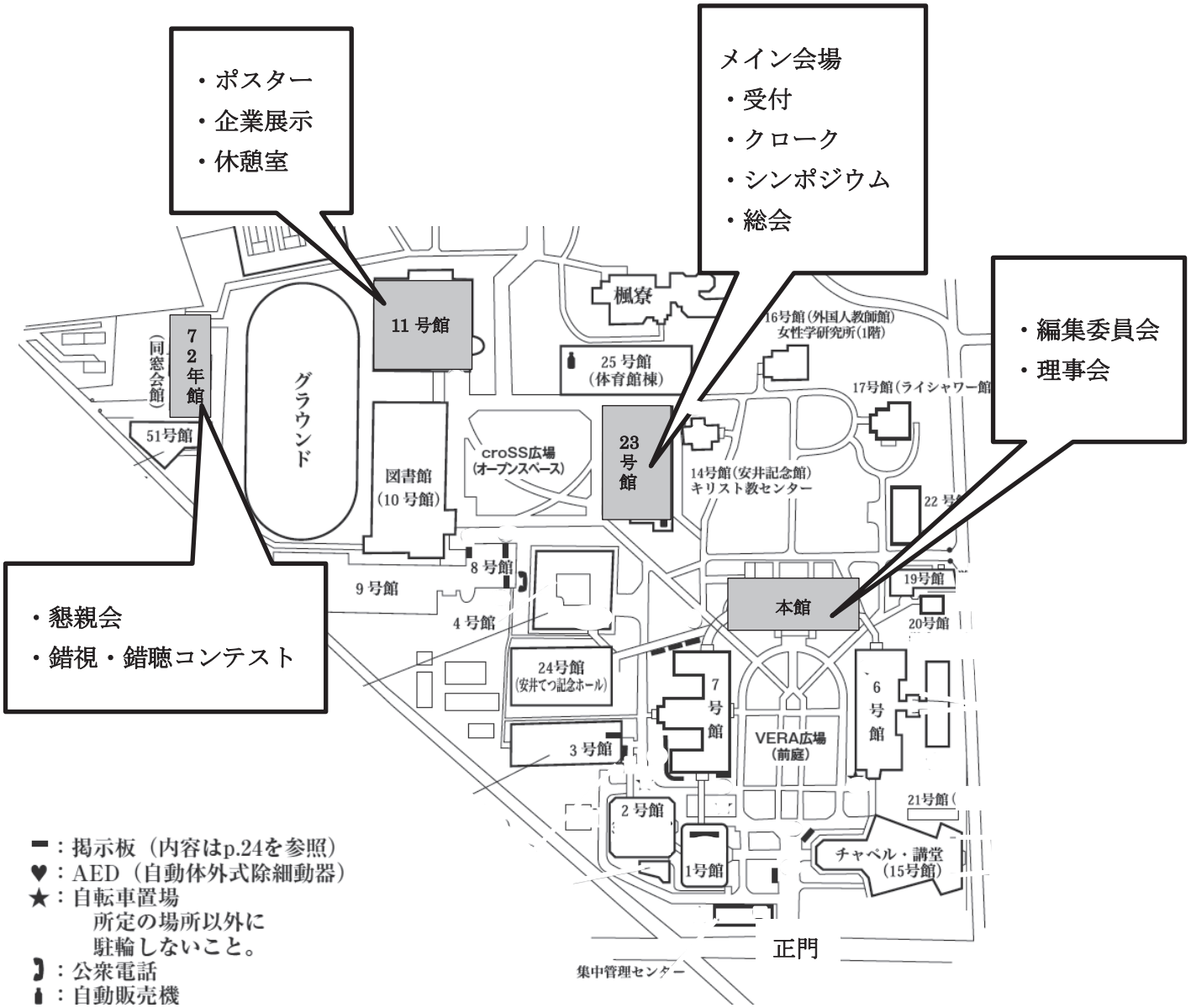
JR をご利用で“東京都区内”着の切符をご利用になるみなさまへ

JR 中央線・総武線の場合、“東京都区内”とは西荻窪駅（杉並区）までを指します。

吉祥寺駅（武蔵野市）は範囲外となり、１駅分の乗車賃が必要です。

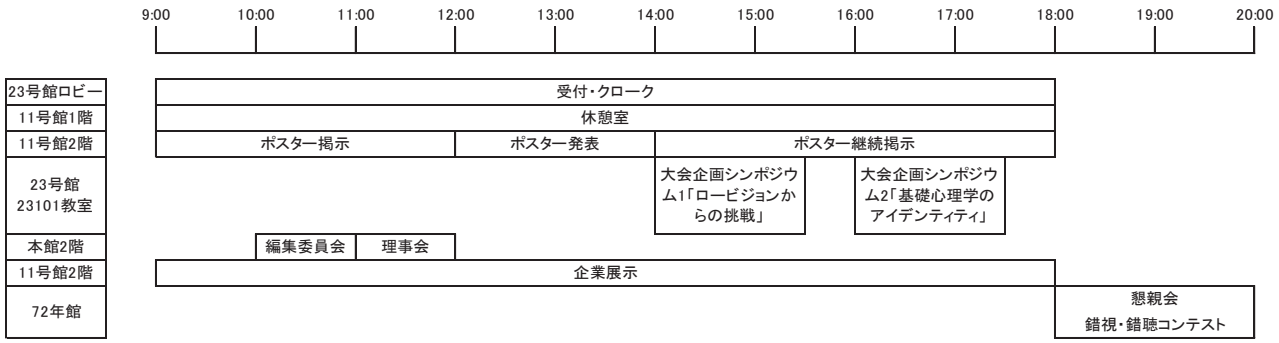
車でのご来場はご遠慮ください

会場平面図（全体）

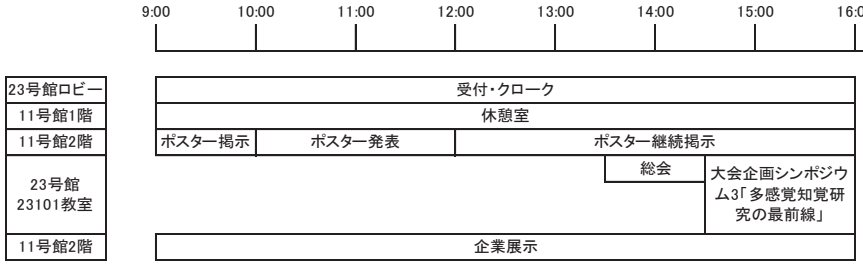

・ポスター
・企業展示
・休憩室
メイン会場
・受付
・クローク
・シンポジウム
・総会
・編集委員会
・理事会
・懇親会
・錯視・錯聴コンテスト
11 号館
72年館
（同窓会館）
51号館
グラウンド
楓寮
25 号館
（体育館棟）
16号館（外国人教師館）
女性学研究所（1階）
17号館（ライシャワー館）
図書館
（10 号館）
croSS広場
（オープンスペース）
23号館
14号館（安井記念館）
キリスト教センター
22 号
8 号館
9 号館
4 号館
本館
19号館
20号館
24号館
（安井てつ記念ホール）
7号館
6号館
VERA広場
（前庭）
3 号館
2 号館
1号館
21号館（
チャペル・講堂
（15号館）
正門
集中管理センター
▬：掲示板（内容はp.24を参照）
♥：AED（自動体外式除細動器）
★：自転車置場
所定の場所以外に
駐輪しないこと。
：公衆電話
：自動販売機

大会スケジュール概要

第 1 日目：10 月 29 日（土）



第 2 日目：10 月 30 日（日）



大会スケジュール

第 1 日目　10 月 29 日（土）

9：00～	受付開始（23 号館 1 階ロビー）
	（ポスター発表 1PM のポスター掲示可）
10：00～11：00	編集委員会（本館（0 号館）2 階 021 会議室）
11：00～12：00	理事会　　（本館（0 号館）2 階 021 会議室）
12：00～14：00	ポスター発表 1PM（11 号館 2 階）
	在席責任時間　奇数番号：12：00～13：00
	偶数番号：13：00～14：00
	（9：50 までにポスター掲示）
14：00～15：30	大会企画シンポジウム 1「ロービジョンからの挑戦」
	（23 号館 1 階 23101 教室）
16：00～17：30	大会企画シンポジウム 2「基礎心理学のアイデンティティ」
	（23 号館 1 階 23101 教室）
18：00～20：00	懇親会、錯視・錯聴コンテスト（72 年館（同窓会館））

第 2 日目　10 月 30 日（日）

9：00～	受付開始（23 号館 1 階ロビー）
	（ポスター発表 2AM のポスター掲示可）
10：00～12：00	ポスター発表 2AM（11 号館 2 階）
	在席責任時間　奇数番号：10：00～11：00
	偶数番号：11：00～12：00
	（9：50 までにポスター掲示）
13：30～14：30	総会（23 号館 1 階 23101 教室）
14：30～16：00	大会企画シンポジウム 3「多感覚知覚研究の最前線」
	（23 号館 1 階 23101 教室）
16：00	閉会

※ポスターは 1 日目 9：00～18：00、2 日目 9：00～16：00 まで掲示して下さい。
※企業展示の会場は 11 号館 2 階です。

参加者へのご案内

1. 大会受付は 23 号館 1 階ロビーです。両日とも午前 9 時から受付を開始いたします。
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　3,500 円）
　　（非会員　一般　9,000 円、院生　4,500 円、学部生　1,000 円）
（2）懇親会会費　　前納　6,000 円（院生　3,000 円）
　　当日　7,000 円

4. 参加者には参加証をお渡しします。会場でご提示下さい。
5. クロークは、23100 室（23 号館 1 階）に設けております。
6. 休憩所は、11 号館 1 階小ホールに設けております。
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. 研究発表は、ポスター発表形式で行います。発表会場は、11 号館 2 階大ホールです。
2. 研究機器と書籍の展示は、11 号館 2 階大ホールにて行います。
3. 大会企画シンポジウム 1「ロービジョンからの挑戦」は、10 月 29 日（土）14:00 より 23 号館 1 階 23101 教室で行います。
4. 大会企画シンポジウム 2「基礎心理学のアイデンティティ」は、10 月 29 日（土）16:00 より 23 号館 1 階 23101 教室で行います。
5. 懇親会は、10 月 29 日（土）18：00 より 72 年館(同窓会館)にて行います。皆様お誘い合わせの上ぜひご参加下さい。
6. 第 8 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。
7. 総会は、10 月 30 日（日）13：30 より 23 号館 1 階 23101 教室で行います。
8. 大会企画シンポジウム 3「多感覚知覚研究の最前線」は、10 月 30 日（日）14：30 より 23 号館 1 階 23101 教室で行います。

発表者へのご案内

1. 研究発表はポスター形式となります。
2. 会場は、11 号館 2 階大ホールです。
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〇印を付けて下さい。
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. 発表ポスターは、発表当日の 9:50 までに掲示し、ポスター掲示終了時間
   （1 日目は 18:00、2 日目は 16:00）まで掲示して下さい。
7. ポスター発表の各々の在席責任時間は以下の通りです。

   1 日目ポスター発表 1PM　奇数番号：12：00～13：00
   　　偶数番号：13：00～14：00
   2 日目ポスター発表 2AM　奇数番号：10：00～11：00
   　　偶数番号：11：00～12：00

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. 2017 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。

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 10 月 31 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。ご理解とご協力のほど、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。

大会企画シンポジウム 1「ロービジョンからの挑戦」

日時：10 月 29 日（土）14：00〜15：30
場所：23 号館 1 階　23101 教室

講演者	新井　千賀子	（杏林アイセンター）
	田中　恵津子	（浜松視覚特別支援学校）
	川嶋　英嗣	（愛知淑徳大学）
	小林　章	（国立障害者リハビリテーションセンター学院）
指定討論者	中野　泰志	（慶應義塾大学）
司会者	小田　浩一	（東京女子大学）

企画趣旨

ノーマルビジョンを中心に進んできた感覚知覚研究で，ロービジョンの人たちが日常的に直面している困難の解消ができるでしょうか？ロービジョンと基礎心理学の関係を考える企画です。ロービジョンは限られた特殊な人たちの問題というよりも、誰もが抱える加齢に伴うリスクという方が適切です。視覚正常の実験協力者と異なり、ロービジョンの人たちの見え方や困難は多様です。その多様性の中から基礎心理学を発展させ、社会貢献もできるようなアイデアがみつかるかもしれません。

講演要旨

新井　千賀子（杏林アイセンター）
「患者の見え方を科学するロービジョンケア」
眼科のロービジョン外来では、ロービジョンの患者のみえにくさのタイプと程度を解明し、日常生活の課題に解決案を提案している。視覚認知の現象の理解、行動や機能の測定とそのデータに基づく問題の解消は、さながら個人ごとに組み立てた基礎心理学実験を行うのに似ている。なかでも読書に関する様々な基礎研究は眼科検査データだけでない患者の見え方を反映した基礎研究の臨床応用に成功している一つの例である。ニーズのたかい読書を材料に患者の見え方の問題を科学するロービジョンケアについて検討する。

田中　恵津子（浜松視覚特別支援学校）

「書字課題と視覚」

視覚障害による文字の読み困難はよく知られているが、書字も同様に難しくなる。電子機器の発展に伴い、書字課題も音声や触覚で代替できるようになったとはいえ、窓口の受付記名、学習場面など、自筆課題が皆無になることはない。ここでは、書字困難と視覚特性について心理物理実験と、視覚特別支援学校在籍ロービジョン生徒の困難の実態についてまとめる。一般的に視機能を表す代表値である視力でどこまで書字課題の困難を推測できるか、本人の好む書字サイズと視機能の関連はあるか、など考察する。

川嶋　英嗣（愛知淑徳大学）

「空間ナビゲーションとコントラスト感度」

コントラスト感度は視覚心理学や眼科領域ではよく知られた視機能測定である。眼科領域では疾患の鑑別等に測定の主眼を置くことが多いが，コントラスト感度には日常生活課題の遂行能力を予測するという重要な役割もあり，特に空間ナビゲーション行動と関連が深いことは以前から知られている。ここでは階段の降下に焦点を当てて，コントラスト感度と歩行速度の関連を調べた実験を紹介する。その結果から，どれくらいのコントラスト感度だと階段の降下が難しくなるのか，また不安感等の主観評価とどのように関連するのか等について検討を行う。

小林　章（国立障害者リハビリテーションセンター学院）

「視覚障害リハビリテーションにおける挑戦」

視覚障害リハビリテーションの基礎には、多くの心理学の知見がある。視覚からの感覚入力が制限された人間が現代生活の質を維持するためには、さまざまな工夫と学習が必要になる。制限された感覚入力の中から有効なものを探し、有効なものを探し、それを目的行動に効率よく結びつける組織的な訓練がある。個人によって異なる障害の状況と行動の関係に対応するのは、毎回異なる挑戦である。

大会企画シンポジウム 2「基礎心理学のアイデンティティ」

日時：10 月 29 日（土）16：00～17：30
場所：23 号館 1 階　23101 教室

講演者　　平石　界　（慶應義塾大学文学部）
　　星野　崇宏（慶應義塾大学経済学部）
　　渡邊　恵太（明治大学総合数理学部）

指定討論者　柏野　牧夫（NTT コミュニケーション科学基礎研究所）

司会者　　山口　真美（中央大学）

企画趣旨

今現在そしてこれからの基礎心理学とは何かということを、心理学内の他領域から見た存在感や、心理学外の学問領域から見たときの意義・期待を通して考えるシンポジウムを企画しています。どうすれば基礎心理学の存在価値をより大きくできるか、基礎心理学のどの部分に期待が寄せられているのかなどの観点を含めて、気鋭の研究内容について話題提供していただきます。

講演要旨

平石　界（慶應義塾大学文学部）
「堪え性のない研究者からみた基礎心理学者への憧憬」
研究者の挨拶では「専門」が話題となるのが通例である。そしてこれほど、話題提供者にとって悩ましい問題はない。久しぶりにあった方から「最近はどのような研究を…？」などと尋ねられようものならば、己の流々転々とする研究テーマに恥じ入りつつ「ええまぁ色々とぼちぼち」と言葉を濁す日々である。今回は、こうした研究テーマの流転を振り返りつつ、専門性を徹底的に追求している（ように見える）基礎心理学者の方々への話題提供者の憧憬について、お話できたらと考えている。

星野　崇宏（慶應義塾大学経済学部）

「心理学の社会科学での基礎理論としての重要性」

近年、経済学・経営学・政治学など社会科学の広範な分野で実証研究が非常に盛んである。経済学では数理経済学的な手法の限界や行動経済学的な研究の発展、経営学や政治学であれば行動データ、SNS データなどが取得可能となったためであるが、行動のメカニズムの理解となるとその基礎理論は実は希薄な場合が多い。当日は医療保健研究など含め他分野がいかに心理学に基礎理論を求めているかについて事例を紹介し議論を喚起したい。

渡邊　恵太（明治大学総合数理学部）

「インタラクションの現象学」

人間の生活と情報技術をシームレスに融合するインターネットの前提の新しいモノづくりを紹介する。また、知覚や身体性を活かしたインターフェイスデザインインタラクション手法の研究について紹介する。これらを通じて、ものづくりやデザインにおいて体験が重視される時代の心理学との接点を議論する。

大会企画シンポジウム 3「多感覚知覚研究の最前線」

日時：10 月 30 日（日）14：30〜16：00
場所：23 号館 1 階　23101 教室

講演者　　北川　智利（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）
　　鳴海　拓志（東京大学）

指定討論者　行場　次朗（東北大学）

司会者　　田中　章浩（東京女子大学）

企画趣旨

多感覚知覚研究は一時期のブームを超えて、もはや知覚研究のメインストリームの一つになりつつあります。触覚を含めた多感覚研究、社会性との接点、新たなデバイスを用いた研究など、最近の動向と今後について考えたいと思います。

講演要旨

北川　智利（NTT コミュニケーション科学基礎研究所）
「多感覚知覚の身体性」
私たちが環境の中で適切に行動するためには，外界を知覚するだけではなく，自身の身体の状態も知覚し，外界を自分の身体を中心として把握する必要がある。このような心理的過程が単一の感覚モダリティからの情報のみで行われることはない。視覚，聴覚，触覚，自己受容感覚などの異なる感覚モダリティからの情報が統合されることによって，はじめて外界と身体の関係が把握できる。異なる感覚モダリティ間で特有に観察される現象をいくつか紹介し，多感覚知覚の身体性について考察したい。

日高　聡太（立教大学）

「多感覚相互作用の諸相−学習・知覚の抑制・個人差」

多感覚研究では主に情報の統合様式に焦点が当てられてきた。一方、我々は獲得過程に注目し、成人においても、3 分間の順応学習の後、任意の高さを持つ音と視覚運動情報との間に新たな関係性が成立することを示した。また、触覚や聴覚情報によって視知覚が阻害されるという多感覚相互作用の抑制的側面も明らかにした。さらに、自閉症傾向を個人差と捉える視点から、傾向の程度に応じて統合様式が異なる可能性を示した。一連の研究に基づき、多感覚相互作用様式の多様性とメカニズムに関する考察を行う。

鳴海　拓志（東京大学）

「多感覚知覚研究の工学的応用」

多感覚相互作用の知覚への影響が明らかになってきたことで、これを工学的に応用して、触覚、嗅覚、味覚など、従来のアプローチでは提示が難しかった感覚についても、効率的に提示可能なインタフェースが実現可能になった。さらには、これらの知覚の変化によって、行動や情動にまで影響を与えることができるシステムも実現されている。そうした手法を紹介するとともに、多感覚知覚研究と工学の相互作用による将来の可能性についても議論をおこないたい。

「第８回錯視・錯聴コンテスト」 授賞式

日時：10 月 29 日（土）　18：00〜20：00　懇親会内にて開催
場所：東京女子大学 72 年館（同窓会館）　懇親会場

昨年度に引き続き、第８回錯視・錯聴コンテストの作品を募集しました。これまでも錯視のみならず錯聴や他のモダリティーの感覚の錯覚の作品でも OK としていましたが応募がなかったため、コンテストの名称に「錯聴」を加えてみました。授賞式は、日本基礎心理学会第 35 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、羽倉弘之、原島博、一川誠、中島祥好、高島翠、吉田正高
（敬称略、委員長以外はアルファベット順）

研究発表プログラム

10 月 29 日（土）　9：00〜18：00
ポスター掲示　　11 号館２階
在席責任時間は　　番号 1PM 奇数　12：00〜13：00
　　番号 1PM 偶数　13：00〜14：00　　となります。
　　9：50 までに掲示をお願いします。

1PM01　目目目目目目目目　―社会不安とトライポフォビアと衆目恐怖―
〇薛　　玉テイ　　九州大学
茶谷　研吾　　九州大学
宇土　裕亮　　九州大学
ヤオ　ケイエイ　　九州大学
山田　祐樹　　九州大学

1PM02　トライポフォビア喚起画像のスペクトラム特性が意識的気づきに与える影響
〇白井　理沙子　　関西学院大学
小川　洋和　　関西学院大学

1PM03　大学生における強迫傾向と事象関連電位との関係 ―go/no-go 課題を手がかりとして―
〇今井　章　　信州大学
小澤　綾子　　信州大学

1PM04　社会的排斥による人物への単純接触効果の抑制
〇川上　直秋　　島根大学
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

1PM05　心理的レジリエンスと時間的注意特性 ―注意の瞬きを用いた検討―
〇米満　文哉　　九州大学
井隼　経子　　九州大学
山田　祐樹　　九州大学

1PM06　刺激と反応のマッピングに関する知識が価値駆動的な注意捕捉を生じさせる
〇峯　　知里　　京都大学／日本学術振興会
齋木　潤　　京都大学

1PM07　認知的競合の頻度に依存した回避バイアス

〇蔵冨　恵　　高知工科大学
繁桝　博昭　　高知工科大学
村山　航　　レディング大学／高知工科大学

1PM08　呼吸のタイミングが視覚的注意における利得と損失に与える効果

〇一川　誠　　千葉大学
小池　俊徳　　千葉大学

1PM09　パナムの融合領域に対する視覚的注意の影響：ポズナー空間手がかり課題による検討

〇木原　健　　鹿児島大学
Ono　Hiroshi　　York University

1PM10　妨害刺激抑制のメカニズム：学習過程と持続性

〇川島　朋也　　神戸大学
松本　絵理子　　神戸大学

1PM11　非注意性難聴に対するワーキングメモリ容量の個人差と知覚的負荷の効果

〇財津　昌弘　　神戸大学
松本　絵理子　　神戸大学

1PM12　視覚性ワーキングメモリ検索過程における注視の役割

〇真田　原行　　関西学院大学
上野　泰治　　高千穂大学

1PM13　先天盲児における事物認知の形成過程

〇佐々木　正晴　　弘前学院大学
鳥居　修晃　　東京大学
佐藤　佑介　　日本大学
今村　勤　　青森県立盲学校

1PM14　区切り枠による領域分割は数え上げ・数推定の成績を上昇させる

〇李　　琦　　東京大学
中島　亮一　　東京大学
横澤　一彦　　東京大学

1PM15　見えない手がかりを意識的努力によって取捨選択できるか：
洞察問題解決における閾下プライミングを用いた検討
〇西田　勇樹　　立命館大学／日本学術振興会
織田　涼　　立命館大学
服部　雅史　　立命館大学

1PM16　語の音韻表象の活性化が文字位置交換プライミング効果に及ぼす影響
〇増田　尚史　　広島修道大学
藤田　知加子　　南山大学

1PM17　文字の線幅と輝度極性が日本語文の可読性に与える影響
〇大西　まどか　　東京女子大学
小田　浩一　　東京女子大学
山上　精次　　専修大学

1PM18　袋文字の認知機構の検討
〇高橋　あおい　　東京女子大学
小田　浩一　　東京女子大学

1PM19　音の呈示間隔、音圧および音色がアニマシーに及ぼす影響
〇澤田　佳子　　東京女子大学
田中　章浩　　東京女子大学

1PM20　閉眼下の聴覚の周波数分解能
〇岡崎　聡　　千葉大学／JSPS
一川　誠　　千葉大学

1PM21　ハト及びヒトの大きさの恒常性における絵画手がかりの優位性
〇幡地　祐哉　　京都大学
藤田　和生　　京都大学

1PM22　マウスにおけるパターン優位性効果の検討
〇後藤　和宏　　相模女子大学

1PM23　チンパンジーにおける「曲がり盲」
〇友永　雅己　　京都大学
Wilson Duncan A.　　京都大学
高橋　康介　　中京大学

1PM24　錯触と摩擦

〇宮岡　徹　　静岡理工科大学

1PM25　主観的輪郭で構成される図形の回転中心軸の知覚的動揺

〇中嶋　豊　　電気通信大学
角田　翔平　　電気通信大学
佐藤　俊治　　電気通信大学

1PM26　輝度変調フリッカによる不快感と自然情景統計量

〇吉本　早苗　　中京大学
Garcia Jesel　　University of Nevada, Reno
Jiang Fang　　University of Nevada, Reno
Wilkins Arnold　　University of Essex
竹内　龍人　　日本女子大学
Webster Michael　　University of Nevada, Reno

1PM27　広視野領域における両眼性奥行き知覚

〇安岡　晶子　　神戸大学

1PM28　奥行き知覚、その説明と記述についての考察

〇鷲見　成正　　慶應義塾大学

1PM29　曲線の検出と Vernier acuity のメカニズムとの関連

〇森田　磨里絵　　立命館大学
佐藤　隆夫　　立命館大学

1PM30　ヒト視覚系における加速度検出器: 速度変調感度の再考

〇中山　遼平　　東京大学
本吉　勇　　東京大学

1PM31　非意識性視覚情報の再認課題　– 逆向性マスキングパラダイムを用いた検討 –

〇中野　俊　　首都大学東京
石原　正規　　首都大学東京

1PM32　脳波計測による無自覚的顔魅力知覚の脳内処理の検討

○中村　航洋　　慶應義塾大学
田中　拓海　　慶應義塾大学
納谷　知都　　慶應義塾大学
川畑　秀明　　慶應義塾大学

1PM33　見たことのない視点の顔を想像してもその表象は脆弱である

○武藤　拓之　　大阪大学／日本学術振興会
松下　戦具　　大阪大学
森川　和則　　大阪大学

1PM34　自然シーンでの人物認知の発達

○小林　恵　　自然科学研究機構生理学研究所
柿木　隆介　　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
O'Toole　Alice J.　　The University of Texas at Dallas

1PM35　表情刺激の情動価強度が視覚ターゲットの検出に与える影響

○竹島　康博　　文京学院大学

1PM36　動画における顔と声の感情的不一致により惹起する事象関連電位の検討

○森　　数馬　　国立研究開発法人情報通信研究機構
田中　章浩　　東京女子大学
川畑　秀明　　慶應義塾大学
荒生　弘史　　大正大学

1PM37　注意の欠如を測定する尺度の日本語化
–認知的失敗傾向尺度・記憶失敗尺度・注意欠如意識尺度の作成–

○幸村　圭悟　　北海道大学
河原　純一郎　　北海道大学

1PM38　運転における楽しさを構成する因子の検討

○寺西　祐二　　北海道大学
佐藤　稔久　　産業技術総合研究所
熊谷　徹　　産業技術総合研究所
武田　裕司　　産業技術総合研究所

1PM39　全体の雰囲気を察する力とその個人差の規定因

〇上田　祥行　　京都大学

1PM40　芸術鑑賞教育が絵画印象に与える影響

〇若林　正浩　　大阪大学
内藤　智之　　大阪大学
北口　正敏　　大阪大学
北野　諒　　京都造形芸術大学
伊達　隆洋　　京都造形芸術大学
福　　のり子　　京都造形芸術大学
佐藤　宏道　　大阪大学

1PM41　色の選択行動に対象の価値変化が及ぼす影響

〇鎌田　晶子　　文教大学
新井　哲也　　文教大学
宮本　恵理子　　文教大学
増田　知尋　　文教大学

1PM42　観察者の首の傾きが他者印象の評価に及ぼす影響の検討

〇納谷　知都　　慶應義塾大学

1PM43　単純接触効果における刺激個数の効果

〇上地　泰一郎　　千葉大学
田谷　修一郎　　慶應義塾大学
一川　誠　　千葉大学

1PM44　視点切り替えを要する左右判断課題遂行時の手がかりとなる座標

〇池田　華子　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所
和田　真　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所

1PM45　非ターゲットの自己名に対する脳反応：事象関連電位を用いた時系列解析

〇荒生　弘史　　大正大学
千本木　克洋　　大正大学
黒﨑　夏央　　大正大学
諏訪園　秀吾　　国立病院機構沖縄病院

1PM46　NIRS データを利用した自己注目状態と他者注目状態の識別の試み

〇藤原　裕弥　　安田女子大学
小野田　慶一　　島根大学

1PM47　道具の身体化が身体近傍空間に与える影響についての検討

〇榎本　玲子　　専修大学
山上　精次　　専修大学

1PM48　3D 映像が臨場感を与える要素

〇犀川　隼　　金沢工業大学

1PM49　比喩的な視聴覚手がかりによる運動事象知覚の変容

〇郷原　皓彦　　九州大学／日本学術振興会
山田　祐樹　　九州大学

1PM50　Looming sound は視聴覚刺激の一貫性に依存して選択的に視知覚を促進する

〇山崎　大暉　　京都大学
三好　清文　　京都大学
蘆田　宏　　京都大学

1PM51　聴覚フィードバックは秒以下の時間間隔生成および自身が生成した時間間隔の知覚の精度を向上させる

〇箕谷　啓太　　東京工業大学
柏野　牧夫　　日本電信電話株式会社 NTT コミュニケーション科学基礎研究所／東京工業大学

1PM52　教示の違いは音の長さの PSE に影響を及ぼすか？

〇立川　大雅　　明星大学

1PM53　主観的な時間経過の判断は時間的予期に依存する

〇田中　涼介　　東京大学
四本　裕子　　東京大学

1PM54　時間長符号化の計算方略：時間長順応および中心化傾向の時間スケール依存性

〇村井　祐基　　東京大学
島　　周平　　東京大学
四本　裕子　　東京大学

1PM55　姿勢が approach motivation に与える影響についての検討

○中野　麻里花　　関西学院大学

1PM56　Motor priming の可塑性の検討

○板口　典弘　　札幌医科大学／日本学術振興会
山田　千晴　　早稲田大学
福澤　一吉　　早稲田大学

1PM57　行為結果の時間的遅延が時間的・空間的 intentional binding 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

1PM58　仮現運動の持続的観察による「協応」の知覚

○野川　中　　明星大学

10 月 30 日（日）　9：00〜16：00
ポスター掲示　　11 号館２階
在席責任時間は　　番号 2AM 奇数　10：00〜11：00
　　番号 2AM 偶数　11：00〜12：00　　となります。
　　9：50 までに掲示をお願いします。

2AM01　他者の痛み事象観察が注意の解放に与える影響
〇河村　康佑　　千葉大学
　若林　明雄　　千葉大学

2AM02　指差しを用いた社会的な刺激によるオブジェクトベースの注意の検討
〇永登　大和　　千葉大学
　若林　明雄　　千葉大学

2AM03　他者観察による変化の見落とし課題成績の低下
〇金谷　英俊　　愛知淑徳大学
　永井　聖剛　　立命館大学

2AM04　共同探索のパフォーマンスに対するメタ認知の正確さ
〇宮崎　由樹　　福山大学

2AM05　ターゲット検出と独立な特徴は注意のブースト効果を引き起こすか？
〇小西　慶治　　東京大学
　熊倉　恵梨香　　東京大学
　横澤　一彦　　東京大学

2AM06　反応頻度の偏りがサイモン効果の大きさを変動させる
〇渡辺　友里菜　　愛知淑徳大学
　吉崎　一人　　愛知淑徳大学

2AM07　意図的な認知エフォートの投資が注意の定位・実行制御・覚醒成分に及ぼす影響
〇伊藤　資浩　　中京大学／北海道大学
　河原　純一郎　　北海道大学

2AM08　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 7

〇大森　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

2AM09　情動情報に基づく視覚統計学習

〇大塚　幸生　　同志社大学
齋木　潤　　京都大学

2AM10　分散識別に平均値算出過程は含まれるか

〇楊　　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

2AM11　注意の瞬きの訓練効果　――第 2 標的に対する時間的期待は影響しない――

〇小林　隆昌　　福山大学
宮崎　由樹　　福山大学
橋本　優花里　　長崎県立大学

2AM12　複数箇所に提示された RSVP 刺激系列の見落としにおける視野内位置特性

〇三好　正剛　　千葉大学
一川　誠　　千葉大学

2AM13　反応努力の異なる３つの課題が報酬刺激の選択に及ぼす効果

〇小原　健一郎　　明星大学
塚本　匡　　明星大学

2AM14　線画命名過程にみる刺激間連鎖条件の効果

〇村田　祥子　　群馬大学

2AM15　潜在的知識と顕在的知識の整合性が反応選択に及ぼす影響
－ モンティホールジレンマ課題による検討 －

〇遠藤　信貴　　近畿大学

2AM16　漢字の視覚的複雑性が色字共感覚の色に及ぼす影響

〇浅野　倫子　　立教大学
高橋　聡一郎　　東京大学
横澤　一彦　　東京大学

2AM17　テキストの表示速度はメッセージの印象を変える

〇伊丸岡　俊秀　　金沢工業大学
大屋　嘉寛　　金沢工業大学

2AM18　コンデンス書体は視野狭窄のある場合の読書に効果的か？
--視野狭窄シミュレーション下でのコンデンス書体の比較--

〇中野　泰志　　慶應義塾大学

2AM19　純音の周波数の違いが言語表現に及ぼす影響

〇松井　萌　　法政大学

2AM20　オノマトペによる速度感印象の変化

〇高島　翠　　いわき明星大学

2AM21　類似度評定の観点から検討した混合臭の知覚

〇高山　奈央　　筑波大学
綾部　早穂　　筑波大学

2AM22　ニオイを繰り返し嗅いでいる間に知覚される強度の変化

〇小川　緑　　筑波大学
綾部　早穂　　筑波大学

2AM23　視覚特徴の共変関係に対する知覚：注意・方略の寄与

〇坂野　逸紀　　首都大学東京
今中　國泰　　首都大学東京

2AM24　一人称視点の高さが物体サイズおよび動作のための距離知覚に及ぼす影響

〇東井　千春　　お茶の水女子大学
石口　彰　　お茶の水女子大学

2AM25　連続フラッシュ抑制を生み出す処理過程　―異なる抑制刺激を用いた検討―

〇清水　求　　千葉大学
木村　英司　　千葉大学

2AM26　グレア刺激の種類と色度勾配がまぶしさ感に与える効果

〇花田　光彦　　公立はこだて未来大学

2AM27　継起するクリックの数が少なく聴こえる現象に関する実験的検討

〇境　　敦史　　明星大学

2AM28　短期記憶における質感情報の符号化

〇津田　裕之　　京都大学
齋木　潤　　京都大学

2AM29　視覚的質感の情動的価値に関わる潜在的情報処理過程

〇森　　詩織　　東京大学
本吉　勇　　東京大学

2AM30　奥行反転模型における lightness 知覚(2)

〇新井　哲也　　文教大学／神奈川大学
五十嵐　由夏　　神奈川大学
大森　馨子　　神奈川大学
相澤　裕紀　　日本大学／神奈川大学
増田　知尋　　文教大学

2AM31　明るさが無表情顔の感情知覚に与える効果

〇伊藤　博晃　　北海道大学
岡田　顕宏　　札幌国際大学
阿部　純一　　北海道大学

2AM32　顔全体の魅力に応じて変化する顔の部分に対する魅力判断

〇三枝　千尋　　花王株式会社／早稲田大学
渡邊　克巳　　早稲田大学／東京大学

2AM33　顔の全体情報処理と表情知覚との関係性

〇横山　武昌　　名古屋大学
安原　秀和　　神戸大学
澁木　慎太郎　　神戸大学
大平　英樹　　名古屋大学
野口　泰基　　神戸大学
喜多　伸一　　神戸大学

2AM34　表情変化の検出における怒り優位性の検討

○桐田　隆博　　岩手県立大学

2AM35　情動表情の呈示が狙準動作に及ぼす影響

○鈴木　貴大　　首都大学東京
石原　正規　　首都大学東京

2AM36　わたしを忘れないで:　忘却が導く顔の価値低下

○小林　正法　　関西学院大学
川口　潤　　名古屋大学

2AM37　購買行動において他者の評価が商品の価値評価に及ぼす影響:willingness-to-pay を指標として

○伊村　知子　　新潟国際情報大学
白井　述　　新潟大学
岡本-バーツ　早苗　　マーストリヒト大学

2AM38　高齢運転者のシミュレータ酔い:酔いやすさに関連する個人要因の探索

○河野　直子　　名古屋大学
岩本　邦弘　　名古屋大学
青木　宏文　　名古屋大学
尾崎　紀夫　　名古屋大学

2AM39　何が numeracy の低さに関連するのかー　教育歴・年齢・消費行動に関する知識と態度との関係　ー

○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

2AM40　単純接触効果と脳領域間の機能的結合

○武田　裕司　　産業技術総合研究所
木村　元洋　　産業技術総合研究所

2AM41　選択の主体感が選択の楽しさに及ぼす影響

○宮城　円　　広島大学
波光　涼風　　広島大学
中尾　敬　　広島大学
宮谷　真人　　広島大学

2AM42　博物館展示におけるキャプションが博物館疲労に与える影響についての検討

〇三國　珠杏　　慶應義塾大学
川畑　秀明　　慶應義塾大学

2AM43　他者の美的感性を推定しやすい画像と推定しにくい画像の色統計量の違い

〇内藤　智之　　大阪大学
若林　正浩　　大阪大学
北口　正敏　　大阪大学
佐藤　宏道　　大阪大学

2AM44　選ぶために最後に触る：最終サンプリングバイアスと単純接触効果

〇満田　隆　　立命館大学
吉岡　雄一　　立命館大学

2AM45　自己名に対する情動価–運動一致性効果と自己表象の関係の検証

〇安枝　貴文　　関西学院大学
小川　洋和　　関西学院大学

2AM46　「自分の声」の音響特性

〇木村　真理乃　　東京大学
四本　裕子　　東京大学

2AM47　課題非関連なオブジェクト応答は自動制御オブジェクトに対する操作主体感を上昇させる

〇中島　亮一　　東京大学／理化学研究所
上田　彩子　　理化学研究所
日根　恭子　　東京電機大学／理化学研究所
岩井　律子　　理化学研究所／京都大学
熊田　孝恒　　京都大学／理化学研究所

2AM48　モノの所有感と行為主体感の共通基盤

〇佐々木　恭志郎　　九州大学
山田　祐樹　　九州大学

2AM49　触覚誘導性視知覚抑制効果に関連する脳内神経活動変化の検討

〇日高　聡太　　立教大学
井手　正和　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所／日本学術振興会
池田　華子　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所
和田　真　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所

2AM50　自閉症スペクトラム傾向と視･聴･触覚の処理様式との関係性に関する検討

○矢口　彩子　　立教大学
日高　聡太　　立教大学

2AM51　感覚間協応が視聴覚刺激の嗜好度に与える影響

○熊倉　恵梨香　　東京大学
横澤　一彦　　東京大学

2AM52　Object motion における見かけの速度が時間知覚に与える影響

○高瀬　愛理　　北海道大学
田山　忠行　　北海道大学

2AM53　リズムから見た Multiple Look Effect

○黒田　剛士　　静岡大学
吉岡　大貴　　静岡大学
上田　誠也　　静岡大学
宮崎　真　　静岡大学

2AM54　刺激間インターバルの心的分割が同期タッピングに与える影響

○新井田　光希　　北海道大学
田山　忠行　　北海道大学

2AM55　視覚マスクによって生じる視覚的時間知覚の短縮と安定性の低下

○朝岡　陸　　東北大学
行場　次朗　　東北大学

2AM56　側面像の Point-Light Walker の周波数成分を用いた性別の判別分析

○麻野井　千尋　　東京ライトハウス
小田　浩一　　東京女子大学

2AM57　Gestalt perception of events in serially presented motion picture shots:
An experimental study on the factor of actor's incomplete action in a video clip.

○鈴木　清重　　慶應義塾大学

2AM58　視覚課題と運動課題を用いた境界拡張現象に対する座標移動の距離の効果

○村越　琢磨　　理化学研究所
木村　英司　　千葉大学
一川　誠　　千葉大学

2AM59　大局的･局所的な身体運動情報による速度知覚の変容

〇上田　大志　　日本電信電話株式会社
山本　健太郎　　九州大学
渡邊　克巳　　早稲田大学

研究発表要旨
1 日目　10 月 29 日(土)

10 月 29 日（土）	9：00～18：00	
ポスター掲示	11 号館２階	
在席責任時間は	番号 1PM 奇数　12：00～13：00	
	番号 1PM 偶数　13：00～14：00	となります。

1PM01　目目目目目目目目　―社会不安とトライポフォビアと衆目恐怖―

〇薛　　玉テイ　　九州大学
茶谷　研吾　　九州大学
宇土　裕亮　　九州大学
ヤオ　ケイエイ　　九州大学
山田　祐樹　　九州大学

トライポフォビアとは蓮の実など同一の対象の集合体に対する恐怖症である。Cole & Wilkins (2013) は画像の持つ特異な空間周波数特性がトライポフォビアの一因であることを示した。しかし個人差とトライポフォビアや特定の集合体への不快感との関係はこれまで検討されていない。そこで本研究は社会不安及びトライポフォビア傾向と目や顔の集合体に対する不快感の関係を検討した。実験 1 では社会不安尺度とトライポフォビア尺度，そして目の集合画像に対する不快感の評定を求め，それらの回答を基に媒介分析を行った。その結果，社会不安から不快感へのパスについて，トライポフォビアを媒介変数とする有意な間接効果があった。実験 2 では顔の集合画像を用いて実験を行ったところ，実験 1 と同様の間接効果に加え，社会不安から不快感への有意なパスが確認された。これらの結果は社会不安とトライポフォビアが，人から注目されることへの不快感に影響することを示している。

1PM02　トライポフォビア喚起画像のスペクトラム特性が意識的気づきに与える影響

〇白井　理沙子　　関西学院大学
小川　洋和　　関西学院大学

集合体画像に不快を感じるトライポフォビアの原因が、画像のもつ特異な振幅スペクトルである可能性が指摘されている。本研究はトライポフォビア喚起画像の振幅スペクトルが意識的気づきに与える影響を連続フラッシュ抑制（CFS）によって検討した。一方の目にモンドリアン刺激を連続呈示し、もう一方に 4 種類の画像（集合体/恐怖/穴/中性）のうち 1 枚を徐々にコントラストが高くなるよう呈示した。その結果、トライポフォビア喚起画像は他の画像より早い段階で意識的気づきに影響を与えたが、振幅スペクトルの情報のみを保持した画像だと、他の画像間での検出時間に違いがなかった。また、CFS の操作をしていない状態では特異な振幅スペクトルの有無に関わらずトライポフォビア喚起画像が中性画像より早く検出された。これはトライポフォビア喚起画像の振幅スペクトル以外の特性（位相スペクトルや意味的内容）が意識的気づきに影響を与えたことを示唆している。

1PM03　大学生における強迫傾向と事象関連電位との関係 ―go/no-go 課題を手がかりとして―

○今井　章　　信州大学
小澤　綾子　　信州大学

健常大学生の強迫傾向の高低が事象関連電位(ERP)に及ぼす影響を，ひらがなとカタカナを用いた go/no-go 課題から検討した。強迫傾向尺度により低群と高群とを設け ERP の P3 成分について調べたところ，低群の P3 振幅はセッション前半において後半よりも有意に Fz と Cz とで増大していたが，高群ではセッションの前後半に伴う差異は生じていなかった。また，P3 振幅には go/no-go 刺激に対する違いは認められなかった。一方，P3 潜時は高群において，Fz と Pz での go 刺激に対して no-go 刺激よりも速化していた。加えて，低群に比較して高群では go 刺激に対する P3 潜時の速化が Fz で認められた。さらに，前半における Fz での潜時は低群で高群よりも速化していた。以上の結果から，強迫傾向高群と低群における go/no-go 刺激に対する処理の違いは，P3 潜時により強く反映されるものと考えられ，両群の差異は特に前頭部での処理時間に現れることが示唆される。

1PM04　社会的排斥による人物への単純接触効果の抑制

○川上　直秋　　島根大学
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

接触の繰り返しのみによって好意的感情が生じる単純接触効果は，万物の好意度形成の認知的基盤となる現象であり，極めて頑健な効果とされる。しかし，過去の経験が効果に及ぼす影響は明らかでない。そこで本研究では，疑似的な社会的排斥が単純接触効果に及ぼす影響を検討した。実験では，サイバーボール課題によって社会的排斥の有無を操作した後，人物の顔写真を反復して呈示し(0 回･5 回･20 回)，好意度の評定を求めた。その結果，排斥を受けなかった場合には単純接触効果が生じたものの，排斥を受けた場合，効果が生じなかった。さらに，実験 2 では図形を刺激に加えたところ，図形では排斥の有無に関わらず頑健に効果が再現された一方，顔写真ではやはり排斥を受けた場合に限って効果が認められなかった。すなわち，対人認知処理において排斥経験は社交不安を高め，その後に接触する他者への好意的感情の発生を抑制する可能性が示された。

1PM05　心理的レジリエンスと時間的注意特性 ―注意の瞬きを用いた検討―

○米満　文哉　　九州大学
井隼　経子　　九州大学
山田　祐樹　　九州大学

近年，心理的レジリエンスと注意機能との関連が注目を集めている（Grol & De Raedt, 2014; 井隼・河原, 2015）。しかしながら，先行研究は主に注意の空間的側面を調べており，レジリエンスが注意の時間的側面とどのように関連しているかは分からない。時間的注意を反映する現象に注意の瞬きがある。注意の瞬きとは，高速で呈示される刺激の中に，2 つの標的刺激（T1・T2）が呈示され，T1 と T2 の時間間隔が短いときに T2 が見落とされやすくなる現象である。そこで本研究では，レジリエンス特性が注意の瞬きに与える影響を調べることを目的とした。T1 には中性刺激，T2 には中性刺激，快刺激，不快刺激の 3 種を用いた。その結果，レジリエンス高群では快 T2 の正答率が他の感情価の T2 よりも高かった。したがって，レジリエンスの高い者は注意資源の一時的な枯渇状況下においても注意を快情報に向けやすいというポジティビティバイアスを持つことが示唆された。

1PM06　刺激と反応のマッピングに関する知識が価値駆動的な注意捕捉を生じさせる

○峯　　知里　　京都大学／日本学術振興会
齋木　潤　　京都大学

報酬と連合した刺激特徴（例：色）は視覚的注意を捕捉することが示されているが（Value-driven attentional capture: VDAC），VDAC における特徴と報酬の連合メカニズムは未解明である。本研究では，VDAC における特徴と報酬の連合が古典的条件づけで説明可能か否かを明らかにするため，報酬学習時の反応の必要性を検討した。実験 1 では，文字の弁別課題を用いて色と報酬の連合を形成し（学習課題），後の視覚探索課題で VDAC を評価した（テスト課題）。その結果，先行研究と同様に VDAC がみられた。実験 2 では，反応の必要性を検討するため，実験 1 と同様の刺激を用いて報酬記憶課題を行った。その結果，参加者が文字に対する反応を行わない場合には，VDAC が消滅した。しかし，実験 3 で参加者に文字弁別課題の内容を明示して報酬記憶課題を行った場合には，VDAC がみられた。以上の結果から，反応すること（motor response）は特徴と報酬の連合に必要でないが，古典的条件づけのみでは不十分であることが示唆された。

1PM07　認知的競合の頻度に依存した回避バイアス

〇蔵冨　恵　　高知工科大学
繁桝　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，競合頻度に対する回避バイアスを明らかにすることであった。一般的に，われわれは認知的な労力を避ける傾向がある。これまでこの回避バイアスは，複数課題を用いた課題セットの切り替えによって生じる認知的な労力でのみ検討されてきた。そこで，単一の課題セット内で認知的な労力が異なるときにも回避バイアスが働くのかを検討した。参加者の課題は，二つのカードのいずれかを選択し，選択した側に呈示される文字列の中心の文字同定を行うことであった。二つのカードのうち，一方は中心文字と周辺文字の反応が異なる不一致試行の割合が高く(高競合カード)，もう一方は不一致試行の割合が低かった(低競合カード)。その結果，不一致試行の割合を知らされていないにも関わらず，低競合カードがより多く選択された。これは，単一課題内でも認知的な労力に対して回避行動が働くことを示唆している。

1PM08　呼吸のタイミングが視覚的注意における利得と損失に与える効果

〇一川　誠　　千葉大学
小池　俊徳　　千葉大学

単純反応時間は吸息時より呼息時に短くなることが知られているが，注意課題が呼吸によってどのように影響を受けるのかはあまり調べられていない．本研究では，先行刺激呈示によって視覚的注意を刺激駆動的もしくは意識駆動的に操作し，注意による利得と損失が呼吸のタイミングによってどのように変動するのか損失利得法の実験パラダイムを用いて調べた．吸息，呼息それぞれについて，呼吸開始から500ms 後にターゲット検出課題を実施する条件と，呼吸終了から 500ms 後に息を止めたままターゲット検出課題を実施する条件を設けた．刺激駆動的注意に関して，利得は呼息後以外の条件で認められ，呼吸中より呼吸後の方が顕著であった．損失は呼息後でのみ顕在化した．意識駆動的注意に関して，吸息より呼息で利得がより大きくなったが，損失は呼吸の影響を受けなかった．実験結果に基づき呼吸が注意による視覚情報処理に及ぼす影響について考察する．

1PM09　パナムの融合領域に対する視覚的注意の影響：ポズナー空間手がかり課題による検討

〇木原　健　　鹿児島大学
Ono　Hiroshi　　York University

両眼視差のある刺激を単一融合視できる範囲をパナムの融合領域と呼ぶ。パナムの融合領域は刺激の大きさや呈示時間などの外的要因によって変化することが知られている。一方、観察者の内的要因がパナムの融合領域に影響するかは不明である。そこで本研究では、内的要因として視覚的注意に着目して、この問題を実験的に検討した。実験では、視覚的注意の定位空間を操作可能なポズナー空間手がかり課題を用いて、視覚的注意が刺激に向けられた場合と、刺激と反対方向に向けられた場合でのパナムの融合領域の大きさを比較した。実験の結果、視覚的注意が向けられた空間に刺激が出現すると、パナムの融合領域が縮小することが示唆された。これは、視覚的注意によって空間解像度が向上したことが原因と考えられる。以上の結果から、視覚的注意という観察者の内的要因がパナムの融合領域に影響することが明らかとなった。

1PM10　妨害刺激抑制のメカニズム：学習過程と持続性

〇川島　朋也　　神戸大学
松本　絵理子　　神戸大学

課題目的とは関連のない刺激の処理を抑制することは課題遂行の効率化や最適化につながると考えられる。Cunningham & Egeth（2016）は，無視するように指示される色が課題を通して一定である場合，課題開始後 72 試行は無視手がかりによる損失が認められるものの，それ以降のブロックでは無視手がかりの利得が認められることを示した。本研究では無視すべき色が課題中に変更された際に，利得が持続するかを検討した。無視する色を指定する試行と指定しない試行を設けた。1 ブロックは 72 試行であり，課題は計 8 ブロックで構成された。前半 4 ブロックでは指定された色は一貫していたが，後半 4 ブロックでは異なる色に変更された。さらに後半 4 ブロックには，前半 4 ブロックで無視色に指定していた色が妨害刺激として出現する試行が設けられた。実験の結果，無視すべき対象が変更された後も前半ブロックで無視していた特徴の抑制は持続することが示された。

1PM11　非注意性難聴に対するワーキングメモリ容量の個人差と知覚的負荷の効果

〇財津　昌弘　　神戸大学
松本　絵理子　　神戸大学

視覚課題の負荷が高い場合には，課題に関連のない聴覚刺激に気付き難くなるという非注意性難聴(Inattentional Deafness)が生じることが報告されてきている（Macdonald & Lavie, 2011）。課題非関連の聴覚情報の気づきが視覚課題の知覚的負荷や処理容量の個人差にどの程度影響を受けるかは，多感覚的な実環境下での課題処理に関わる要因を知る上で重要である。本研究では，ワーキングメモリ容量（WMC）の個人差が非注意性難聴に及ぼす影響を検討した。線分の長さの識別課題（高負荷条件），もしくは線分の色の識別課題（低負荷条件）を行い，試行中に呈示される課題非関連聴覚刺激の気付きから，非注意性盲目の出現割合を測定した。また，参加者の視空間 WMC を測定し，高・低の２群に分け比較検討した。その結果，高負荷では非注意性難聴の割合が増加し，WMC が低い場合にその傾向が顕著であることが示された。

1PM12　視覚性ワーキングメモリ検索過程における注視の役割

〇真田　原行　　関西学院大学
上野　泰治　　高千穂大学

視覚情報を正しく再認できた際、その検索過程ではターゲット物体が提示されていた空間位置に対し頻繁に注視が生じる。この事実は、視覚性ワーキングメモリ（WM）の検索において注視が機能的役割をもつことを示唆する。この役割を検証するには、視覚性 WM 課題エラー試行での視線データを分析した新たな証拠が必要である。特に、ターゲットではない物体情報を記憶から誤って検索した場合、その誤った物体が記憶画面で呈示されていた空間位置に対し注視が生じていた可能性の検討である。本研究は、色･図形の結合を記憶する WM 課題を被験者に課し音声手掛かりによって物体の特徴情報の再生を求め、検索時の視線を計測した。結果、被験者は正解試行ではターゲットの位置に注視していたが、エラー試行ではその傾向は見られなかった。この結果は、WM 内に正確な物体表象が存在する時のみ、その空間情報が検索に役割を持つことが示唆する。

1PM13　先天盲児における事物認知の形成過程

〇佐々木　正晴　　弘前学院大学
鳥居　修晃　　東京大学
佐藤　佑介　　日本大学
今村　勤　　青森県立盲学校

先天盲女児小学部３年生に事物認知形成実験を行った。その結果、1）数種の食器、文房具、果物（実物とおもちゃ）、衣類、家具を一個ずつ自由に触れてもらうと、各類において独自の属性・機能性をもつ事物は把握できたが、その事物も材質、大きさ、形状が変わると把握が困難になる。その場合、操作し、実際に使用することで一定程度把握が可能になる。2）単体では把握できる事物を 15-20 cm の台紙上に事物の向きを変えて貼着した 3 -5 種を提示すると、「正立」貼着条件のみ正答し、他の条件では困難で、女児は台紙をものの一部と捉えた。そこで、台紙から事物を女児がじぶんで剥がし、新しい触り方をし、操作するとその把握が可能になる。3）単体では把握可能な事物を二つ選び、それらを重ねて接着する条件、および二つを１-2 cm 離して台紙に貼着する条件では一個の事物と捉えたが、一方を独自の属性・機能性をもつ事物にすると徐々に両者を分離する把握に成功している。

1PM14　区切り枠による領域分割は数え上げ・数推定の成績を上昇させる

〇李　琦　　東京大学
中島　亮一　　東京大学
横澤　一彦　　東京大学

視覚探索において、探索領域を区切り枠によって小領域に分割すると、注意の配分が効率化され、逐次探索の成績が向上する（Nakashima & Yokosawa, 2013）。本研究では、領域分割が視覚的認知に与える影響の更なる検討のため、数え上げ課題、数推定課題の成績が、区切り枠によってどう変化するかを調べた。実験では、画面上に呈示される円の数を数える課題、円が瞬間呈示されるのでその量の推定を行う課題を行った。各実験において、画面を分割しない条件、4 分割、16 分割する条件を設定した。実験の結果、数え上げ課題では、領域分割により、数え上げるのに要する時間が短縮した。また、数推定課題では、領域分割により推定値が正解に近づいた。よって、区切り枠による領域分割は、逐次的に注意を配分するのを補助し、数え上げを促進する。さらに、局所における精緻な数量把握と大域の概略的な情報を手がかりとして利用できるため、数推定の精度も上昇させることが明らかになった。

1PM15　見えない手がかりを意識的努力によって取捨選択できるか：
洞察問題解決における閾下プライミングを用いた検討

〇西田　勇樹　　立命館大学／日本学術振興会
織田　涼　　立命館大学
服部　雅史　　立命館大学

洞察問題解決における手がかり（ヒント）の閾下呈示は，解決を促すことがある一方，妨害することもある．これは，ヒントの有効性を無意識的に評価し，情報を取捨選択している可能性を示唆する．本研究は，この可能性について検討するため実験を実施した．実験は，閾下呈示によるヒントの有無と教示の有無をクロスした 4 群計画とした．教示あり条件では，実際の呈示とは無関係にヒントが閾下呈示されていたことを教示した．実験の結果，記憶へのアクセスの意識的努力は，閾下呈示で得た手がかりの取捨選択を可能にするが，その取捨選択が必ずしも解決に結びつくわけではないことが示された．この結果から，無意識的評価と情報選択の可能性が支持されたが，同時に，それが自発的に発生する場合と外発的契機により発生する場合とでは，実効性の観点からは等しくない可能性も示唆された。

1PM16　語の音韻表象の活性化が文字位置交換プライミング効果に及ぼす影響

〇増田　尚史　　広島修道大学
藤田　知加子　　南山大学

プライミング・パラダイムを用いた視覚的単語認知研究において，ターゲット語(JUDGE)を構成している 2 文字の位置を交換してできる非単語(jugde)をプライムとして先行呈示した際のプライミング効果量が，当該 2 文字を他の文字に置換してできる非単語(junpe)を先行呈示した場合より大きくなる文字位置交換プライミング効果(transposed-letter priming effect)が報告されている。本研究では，語彙判断課題のターゲット語としてカタカナ表記語(ステレオ)を用い，プライムとしてカタカナ表記語(スレテオ vs. スンマオ)とひらがな表記語(すれてお vs. すんまお)とを用いた結果，ひらがな表記であってもカタカナ表記と同程度の文字位置交換プライミング効果が生じることを確認した。このことは，この効果が語の視覚的形態表象の活性化だけではなく，音韻表象の活性化の影響を受けることを示す。

1PM17　文字の線幅と輝度極性が日本語文の可読性に与える影響

〇大西　まどか　　東京女子大学
小田　浩一　　東京女子大学
山上　精次　　専修大学

読みやすさに強く影響する文字特性の一つとして線幅が挙げられる。晴眼者が文章を読むときに、輝度極性の影響は強くないといわれている(Kenneth et al., 1993; Legge et al., 1987 など)が、線幅が細い場合に輝度極性によって数字の認識閾が異なるという報告もある(舟川,2000)。本研究では、輝度極性の異なる日本語文に対する、文字の線幅の影響を検討した。pcMNREAD-J を用いて、大学生の参加者に対して大きさの異なる日本語文章を音読させ、読速度と誤読数から、最大読書速度(MRS)、臨界文字サイズ(CPS)、読書視力(RA)を推定した。3 つの測度すべてにおいて、黒背景白文字の方が線幅の影響が弱い傾向がみられた。また、線幅を定量的に測定して分析したところ、黒背景白文字では、白背景黒文字に比べて RA, CPS の成績が良い範囲が細い線幅側へシフトする現象がみられた。

1PM18　袋文字の認知機構の検討

〇高橋　あおい　　東京女子大学
小田　浩一　　東京女子大学

目的：輪郭線だけからなる袋文字は普通の文字に比べて認知閾が高くなり視認性が低い。高橋・小田(2014)は認知閾を線頻度と観察者の視力で、高橋・小田(2015)は、これに文字認知に重要と言われる 1-4cpl の空間周波数帯域のコントラスト成分を加えて説明しようとしたが、コントラスト成分が少ないほうが認知閾が下がるなど不自然であったため再検討を行う。方法：高橋・小田(2014)のデータについて線頻度の算出方法を変えた上で、線頻度、1-4cpl のコントラスト成分の２つで重回帰分析を行った。結果と考察：説明率は以前よりも低下（r^2=0.782）し、袋文字と通常文字では線頻度に対する傾き係数が異なっていた。袋文字の認知機構は通常文字のものとは質的に異なっている可能性がある。

1PM19　音の呈示間隔、音圧および音色がアニマシーに及ぼす影響

〇澤田　佳子　　東京女子大学
田中　章浩　　東京女子大学

私たちは姿を見なくても音から生きものらしさを感じる。先行研究から連続的な音が移動するとき、運動エネルギーが増加するとアニマシーが増加することが明らかになっている(ニュートン違反仮説)。そこで本研究では断続的な音を用いて提示間隔と音圧、音色がアニマシーに及ぼす影響を検討した。実験 1 では音の提示間隔を変化させた。その結果、間隔が拡大するときアニマシーが増加し、先行研究とは逆の仮説が支持された(疲労仮説)。実験 2 では音圧を変化させた。その結果、音圧が増加するときアニマシーが増加し、ニュートン違反仮説が支持された。また、実験 3 では実際の生物の音声を用いて音の提示間隔の規則性と生物種内の音色(鳴き声)の違いがアニマシーと関連があるのか、それは生物種間で異なるのかを調べた。その結果、規則性とアニマシーには関連があり、その程度は生物種によって異なった。音色(鳴き声)の違いの影響も生物種によって異なった。

1PM20　閉眼下の聴覚の周波数分解能

〇岡崎　聡　　千葉大学／JSPS
一川　誠　　千葉大学

目と耳は補完的な役割を担う一方，片方の感覚の遮断がもう片方の感覚を鋭敏にさせることが知られている。本研究は，視覚情報の遮断によって聴覚の周波数分解能が向上するか調べた。被験者は様々な周波数距離および開始時間差の 2 純音を聴き，その 2 純音が知覚的に融合しているか，分離しているかを判断した。全ての判断が終了した後に，被験者は課題遂行中に目を閉じていた時間の長さを，割合で報告した。課題遂行中に目を閉じていた割合（報告値：0-99%）と，融合判断の頻度の相関分析を行った。その結果，有意な負の相関が見出された。この結果は，課題遂行中に目を閉じている割合が大きいほど 2 音が知覚的に融合せず，より分離して聴こえたことを示唆する。本実験手続きは，課題成績に貢献しうる視覚情報を何ら与えなかった。にもかかわらず，本研究の結果は，単に目を閉じるだけで，聴覚の周波数分解能が向上する可能性を示唆している。

1PM21　ハト及びヒトの大きさの恒常性における絵画手がかりの優位性

〇幡地　祐哉　　京都大学
藤田　和生　　京都大学

ヒトは複数の視覚的奥行手がかりが混在する場面で絵画的奥行手がかりに強く依存する傾向を持つ。視覚機能を発達させ，ヒトと同様の視覚的奥行手がかりを用いるとされる鳥類がこうした奥行手がかりの優位性を示すかは明らかでない。本研究は動的な回廊錯視刺激を用い，ハト(*Columba livia*)及びヒトにおいて運動視差手がかりと絵画手がかりが大きさ知覚に与える影響を調べた。回廊背景上に白円刺激を提示した。回廊は近い地点ほど運動量が増加するよう規則的に左右運動し，白円はそれと同期して左右に運動した。白円の提示位置と運動量を操作したところ，両種において運動量より提示位置が大きさ判断により強い影響を与えた。白円の運動量のみを操作した追加実験を行ったところ，運動量はハトの反応に影響を与えなかった。これらの結果は二つの手がかりの信頼性が両種で一致していること，また，大きさの恒常性の神経メカニズムが両種で類似していることを示唆する。

1PM22　マウスにおけるパターン優位性効果の検討

〇後藤　和宏　　相模女子大学

線分の傾き方向の弁別において、ヒトは線分だけが呈示される場合よりも線分にL字文脈が付加される場合に弁別が容易になる（パターン優位性効果）。これは、線分と文脈が一つにまとまることにより創発するゲシュタルトを知覚するからである。本研究では、このパターン優位性効果をマウスにおいて検討し、ゲシュタルト知覚の進化について考察した。実験は二肢選択課題であり、線分の傾き方向が左斜めのものを正刺激として訓練した。被験体内比較を用いて、ヒトにおいて弁別が促進される文脈、妨害される文脈、文脈なしの３条件を比較したところ、ヒトと一致する文脈効果が見られた。これまでの比較研究の知見を総合的に考察すると、ゲシュタルト知覚は、哺乳類に特徴的な大脳皮質の層構造に基づく視覚機能であると考えられる。

1PM23　チンパンジーにおける「曲がり盲」

〇友永　雅己　　京都大学
Wilson Duncan A.　　京都大学
高橋　康介　　中京大学

サイン波などの曲線の一部の明るさを他の部分とは異なるよう変化させると、曲線ではなく三角波のように知覚される。このような曲率の検出の見落とし現象をわれわれは「曲がり盲(Curvature Blindness)」と名付けた。このような現象を比較認知科学の観点から検討することは、その機序や適応的意義を考察するうえで極めて重要である。そこで今回、われわれはチンパンジーを対象に実験を行った。まず 3 本の三角波パターンおよびサイン波パターンで構成された図形の弁別を訓練した(三角波パターンが正解)。その後、頂点部分と斜め線部分で明るさの異なるパターンと斜め線部分の明るさが交互に異なっているパターンを対にして提示するテストを行ったところ、いずれのパターンにこのような処置を施した場合も、後者の方を選択する傾向が認められた。つまり、頂点を起点に明るさを分断するようなパターンの場合、チンパンジーにおいても曲がりの検出が難しくなることが示された。

1PM24　錯触と摩擦

〇宮岡　徹　　静岡理工科大学

触覚の錯覚を錯触という．われわれは，3 種類の錯触について錯触量測定実験を行った．その結果，錯触の出現に「摩擦」が大きな役割を果たしているという結論に達した．ただしこの「摩擦」は，トライボロジーで取り扱うような物理的摩擦とは必ずしも一致しない．ベルベットハンド錯触では，金網を挟んだ両手を同時に動かすと，両手の手掌が非常に柔らかく滑らかに感じられる．これは，金網を挟んで両手が互いに直接に触れ合っているにもかかわらず，脳が両手の間に面が存在すると錯覚するため，この仮想面の摩擦を非常に低く感じるのである．また，魚の骨錯触と格子錯触では，畝の並んだ摩擦の大きな面の方が，畝のない滑らかな面より膨らんで感じられる．ただし，畝の間隔が広がって，並んだ畝が連続したひとつの面として感じられなくなると，物理的摩擦の大小にかかわらず錯触量は減少する．

1PM25　主観的輪郭で構成される図形の回転中心軸の知覚的動揺

○中嶋　豊　　電気通信大学
角田　翔平　　電気通信大学
佐藤　俊治　　電気通信大学

灰色の背景上に，広げた扇子の骨のような放射状パタンを描画する．このパタン上に黒い正方形を重ね，正方形の重心位置を軸にして回転させると，当然，回転中心軸が安定した回転正方形が知覚される．次に，回転正方形を背景と同じ輝度で塗りつぶすと，正方形は部分的に主観的輪郭で構成される図形になる．この場合でも回転正方形が知覚されるが，我々は，回転中心軸が規則的に動揺するように知覚される現象を見出した．この知覚を生じさせる要因を検討するため，様々な方位の正方形（背景と同一輝度）を静止画として提示し，正方形に対する主観的な重心位置を調整法により測定した．その結果，主観的重心位置も規則的にずれることを確認した．さらに，静止画を用いて測定した主観的重心位置のずれの規則性が，回転中心軸の動揺の規則性と定性的に一致することが示された．このことは，主観的重心位置のずれが，回転中心軸の知覚的動揺の一因である可能性を示す．

1PM26　輝度変調フリッカによる不快感と自然情景統計量

○吉本　早苗　　中京大学
Garcia Jesel　　University of Nevada, Reno
Jiang　Fang　　University of Nevada, Reno
Wilkins Arnold　　University of Essex
竹内　龍人　　日本女子大学
Webster Michael　　University of Nevada, Reno

輝度変調フリッカは不快感を喚起しうるが，その原因は明らかでない。自然情景のスペクトル強度は時空間周波数の逆数に比例するが（1/f），不快な画像の空間周波数スペクトルはそのような特徴を持たないため，画像の不快感の生成には自然情景統計量が関与することが示唆されている。時間的なパターンがもたらす不快感も同様の機序により生成されるのであれば，フリッカの時間周波数スペクトルが 1/f を示さない場合に不快感が上昇すると考えられる。そこで，本研究では位相と振幅を操作し，時間周波数スペクトルの形状変化がフリッカの不快感に影響を及ぼすか一対比較法を用いて検討した。その結果，時間周波数スペクトルが 1/f を示さず，中域の周波数帯域（15 Hz 前後）の振幅が高い場合に不快感が上昇した。この現象は，位相の操作に依存せず生じた。以上の結果は，時間的なパターンによる不快感も自然情景統計量を利用するような機序により生成されることを示唆する。

1PM27　広視野領域における両眼性奥行き知覚

〇安岡　晶子　　神戸大学

周辺視野の両眼性奥行き知覚の有効範囲を検討するため、中心視位置から、水平、垂直、傾斜 45 度の 8 方位において両眼立体視の測定を行った。偏心度に従い、見掛けの前額平行面の影響を受けることが予想されるため、注視点となる中心視野の視標を基準として、視野上の特定の位置にランダムに提示された視標の奥行き方向を測定した結果、偏心度が高くなるほど周辺視野の視標は奥方向に知覚されることが示された。さらに下視野に提示された視標は、上視野に提示された視標より、奥側に知覚されていた。これは見かけの前額平行面に関して、上視野よりも下視野が手前に傾斜していることが原因と考えられる。各軸における閾値を、両眼視差における見かけの前額平行面とし、２対象間の奥行き知覚を測定したところ、偏心度 10 度以上において両眼視差による奥行き知覚量が低下することが示された。

1PM28　奥行き知覚、その説明と記述についての考察

〇鷲見　成正　　慶應義塾大学

われわれの生活は３次元の世界を基礎において展開されている。この知覚世界の成り立ちを追究するのに２つの立場がとられている。かって仮現運動の距離が物理的、網膜面上、現象的な見えのいずれにより定められるかが論議され、厳密な変数制御の下で運動の現れ方を調べてその生成過程を説明していく行き方と仮現運動自体が現象として存在することを前提においてその本質をとらえて記述していく行き方が示された。同じように奥行き知覚おいても、その生成過程をとらえ説明する立場とその現象的本質を追究する記述的立場が存在する。両者を同列に論じることが可能なのかどうかを奥行き視錯視図の例をもとにして考察してみる。

1PM29　曲線の検出と Vernier acuity のメカニズムとの関連

〇森田　磨里絵　　立命館大学
佐藤　隆夫　　立命館大学

発表者はこれまでの研究で,注視点から 1 deg 外れた位置における曲線の検出閾(直線/曲線の弁別閾)が約 15″ であることを示した（Morita & Sato, ECVP2016）. この値は vernier acuity の検出閾と同程度であり，曲線の検出に vernier acuity と共通のメカニズムが関与している可能性が考えられる．そこで本研究では,曲線の特徴点(極値点･ゼロ交差点)にドット刺激を配置した点線状の曲線の検出閾を測定し，通常の曲線の検出閾と比較した．曲線の検出に vernier acuity のメカニズムが関与しているなら，点線状の曲線と通常の曲線の検出閾は同程度になると予測される．実験の結果，点線状の曲線の検出閾が通常の曲線より約 3 倍大きい値となった．この結果が，点線状の曲線の視認性が低いために生じた可能性について検討するため，デューティー比の異なる矩形波刺激の検出閾を測定したが，視認性の低下による影響は認められなかった．これらを踏まえ，曲線の知覚と vernier acuity のメカニズムとの関連について考察を行った.

1PM30　ヒト視覚系における加速度検出器: 速度変調感度の再考

〇中山　遼平　　東京大学
本吉　勇　　東京大学

従来，ヒトの視覚系は運動刺激の加速度に対して鈍感であると信じられてきた．その根拠の一つとして，運動刺激の速度変調に対する検出感度が速度変調の時間周波数に対してローパス特性を示すことが挙げられる(Werkhoven et al., 1992)．この感度特性を再検証するため，10.7 Hz でドリフトする矩形波縞(0.5 cpd)に与えられた正弦波状の速度変調に対する検出閾を種々の変調時間周波数で測定した．その結果，変調感度は運動方向に長く伸びた縞刺激でのみローパス特性を示し，他の多くの条件ではバンドパス特性を示した．また，長く伸びた刺激でも，二重課題(RSVP)により注意を低減すると速度変調感度はバンドパス特性に変化した．これらの結果は，低時間周波数の速度変調に対する高感度は注意による縞の追跡の産物であり，視覚系には加減速に感度をもつ機構が存在することを示唆している.

1PM31　非意識性視覚情報の再認課題　- 逆向性マスキングパラダイムを用いた検討 -

○中野　俊　　首都大学東京
石原　正規　　首都大学東京

先行研究において，主観的経験を伴わない非意識性視覚情報を作業記憶に保持し，再認することが可能であることが示されている（Soto, Mäntylä & Silvanto, 2011）。この研究では，参加者は非意識性視覚情報と意識性視覚情報の縞の傾きを比較し，両者の一致，不一致を判断できることを示した。しかし 2 つの非意識性視覚情報についても同様に比較／判断できるか否かについては検討していない。識閾下呈示される数字を用いた研究では，識閾下情報に基づく２段階の処理を必要とする課題は実行できないことが示されており，このことから特定の情報を一義に定め，次の処理に受け渡すには主観的経験が必要であると考えられている（Sackur & Dehaene, 2009）。本研究では，逆向性マスキングパラダイムを用いた２つの非意識性情報を比較する再認課題により，目標指向的行動における主観的経験の機能性が記憶の形成過程においても作用する可能性について議論する。

1PM32　脳波計測による無自覚的顔魅力知覚の脳内処理の検討

○中村　航洋　　慶應義塾大学
田中　拓海　　慶應義塾大学
納谷　知都　　慶應義塾大学
川畑　秀明　　慶應義塾大学

人は進化的適応の過程で，顔の美しさに対して非常に高い感度を持つ知覚システムを発達させてきたとされ，近年の研究では，顔に対して視覚的アウェアネスが生じない場合であっても，顔魅力は瞬時に知覚されると指摘されている。本研究では，こうした急速かつ無自覚的な顔魅力知覚の脳内情報処理とその時間特性について検討するために，閾下刺激提示法である連続フラッシュ抑制法を用いて顔刺激を提示する間の脳波信号の計測を行った。実験では，魅力的あるいは非魅力的と評価された顔画像を，顔が意識的には知覚されない条件と参加者が顔を意識的に知覚できる条件の両方で提示した。実験の結果，顔に対する視覚的アウェアネスの有無に関わらず，顔が提示されている間に前頭領域で顔魅力に応答を示す脳波成分が検出された。このことは，顔に対する視覚的アウェアネスを伴わない場合でも，顔魅力は脳内で無自覚的に処理されていることを示唆している。

1PM33　見たことのない視点の顔を想像してもその表象は脆弱である

○武藤　拓之　　大阪大学／日本学術振興会
松下　戦具　　大阪大学
森川　和則　　大阪大学

人は，1 枚の顔画像を見ながら，その顔を少し異なる視点から見た時にどう見えるのかを想像できる（武藤・加納・松下・森川, 2016）。本研究は，想像された顔の表象が短期記憶に保持可能な時間について検証した。実験では，正面顔（0 度）の提示後に 0.8 秒のブランクを挟んでからテスト刺激（0 度，30 度，または 60 度の横顔）を提示し，2 つの顔が同一人物の顔か否かを判断させた。テスト刺激の視点を予告する手掛かりの提示タイミングを操作し，テスト刺激の視点を事前に想像できる条件と想像できない条件を設けた。実験の結果，同じ顔の判断に要する反応時間は視点手掛かりの事前提示によって短縮したが，0.1 秒のブランクを用いた武藤らの結果よりも効果は小さく，視点との交互作用も見られなかった。この結果から，想像された顔の表象は脆弱であり，別の視点から見た顔の想像は元の顔を見ながらでなければ行えない可能性が示唆された。

1PM34　自然シーンでの人物認知の発達

○小林　恵　　自然科学研究機構生理学研究所
柿木　隆介　　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
O'Toole　Alice J.　　The University of Texas at Dallas

我々は、動きを伴う様々な自然シーンの中で、人物情報を学習し認識している。本研究では、乳児期における自然シーンでの人物認知の発達を検討した。実験では、自然シーンの人物動画データベース（O'Toole et al., 2005）から、会話中の人物の動画と遠方から接近する人物の動画を用い、親近化法によって生後 5–7 ヶ月児を対象に検討を行った。実験 1 では、会話シーンの動画で人物を学習後、接近シーンの動画で人物を再認できるか検討した。その結果、生後 7 ヶ月児のみ新奇人物の再認が可能であった。この結果が動画の低次特徴に基づくものではないことを確認するため、実験 2 では動画刺激を倒立で提示した結果、新奇選好は消失した。これらの結果から、異なる自然シーンから得られる人物情報を統合し人物を認識する能力は、生後 7 ヶ月頃に発達することが示唆される。

1PM35　表情刺激の情動価強度が視覚ターゲットの検出に与える影響

〇竹島　康博　　文京学院大学

ネガティブな情動価は，その強度が対象の脅威の大きさにつながることで視覚処理に影響を与えている可能性がある。そこで，本研究では怒り顔の情動価の強度の違いが資格ターゲットの検出に与える影響について，視覚探索と高速系列視覚提示という処理段階の異なると 2 つの課題で検討を行った。いずれの課題でも事前に怒り顔の情動価について評定を行い，情動価の評定値が高い刺激と低い刺激を選定し，同一人物の中性顔を統制刺激とした。実験の結果，視覚探索課題では高情動価刺激の探索時間が低情動価刺激や統制刺激と比較して短くなっていた（実験 1）。一方，高速系列視覚提示課題では高情動価刺激と低情動価刺激の検出の正答率に違いは見られなかった（実験 2）。視覚探索は，高速系列視覚提示より低次の処理過程である。したがって，怒り顔における情動価の強さはより低次の視覚処理過程に作用し，ターゲットの検出を促進する機能があることを示唆する。

1PM36　動画における顔と声の感情的不一致により惹起する事象関連電位の検討

〇森　　数馬　　国立研究開発法人情報通信研究機構
田中　章浩　　東京女子大学
川畑　秀明　　慶應義塾大学
荒生　弘史　　大正大学

人は主に顔と声を使用して対人コミュニケーションを行う。顔と声の示す感情の一致・不一致に対する応答の検討は，どのように視聴覚の感情が統合されるかの理解に役立つと考えられる。従来の研究では，顔の静止画像と音声刺激の組み合わせにより感情の一致性が検討されてきた。しかし，日常の対人場面では動的な表情を見ている最中に声を聞くため，より現実的な対人コミュニケーション研究のためには，刺激として動画を用いる必要がある。顔と声の感情一致性に対する応答を生理的に測定するための指標として，脳波の事象関連電位が挙げられる。意味的な不一致により事象関連電位の N400 成分が惹起されるが，この成分は感情の不一致によっても惹起される。よって，動画における顔と声の感情的不一致についても N400 成分が惹起する可能性がある。以上から，本研究では動画の顔と声の刺激を用いて感情の一致性による事象関連電位への影響を検討した。

1PM37　注意の欠如を測定する尺度の日本語化
–認知的失敗傾向尺度・記憶失敗尺度・注意欠如意識尺度の作成–
〇幸村　圭悟　　北海道大学
河原　純一郎　　北海道大学

本研究では４００名の日本人を対象にオンライン調査を行い，注意の欠如が引き起こす失敗の傾向を測定する ARCES，約束を忘れるなどの日常的な記憶に関わる失敗の程度を測定する MFS，注意の欠如を測定する MAAS-LO の３つの尺度の日本語版を作成した。探索的因子分析の結果，ARCES と MFS はそれぞれ，2 因子構造，3 因子構造であることが本研究によって初めて明らかになった。また，MAAS-LO は原版とは異なり 2 因子構造であった。さらに，いずれの尺度も高い内的整合性を示した。各尺度の総得点については， ARCES と MFS との間に強い正の相関，MAAS-LO と ARCES とおよび MFS との間に強い負の相関が見られた。これらは先行研究と同様の傾向であった。また，ARCES および MFS と年齢との間には弱い負の相関，MAAS-LO と年齢との間には弱い正の相関が見られた。加齢に伴って注意機能が低下するという知見と合わせて考えると，本研究で作成した３つの尺度は欠如の測定に利用可能であると考えられる。

1PM38　運転における楽しさを構成する因子の検討
〇寺西　祐二　　北海道大学
佐藤　稔久　　産業技術総合研究所
熊谷　徹　　産業技術総合研究所
武田　裕司　　産業技術総合研究所

自動車の運転について、事故の減少や負担軽減を目的とした運転支援システムの研究が行われている。本研究は運転に対する楽しさ（Driving Pleasure; DP）と運転スタイルとの関係性を明らかにすることで、人が運転に求める要素を明らかにする。DP 項目として、運転に関する 79 の場面を設定し、場面ごとの楽しさと経験の頻度を評定した。楽しさの評定値を元に因子分析した結果 6 因子だった（「気分が良い」・「スピーディクール」・「車内のゆとり」・「車が手足」・「初体験」・「道路の混雑」）。DP の 6 因子と「運転スタイルチェックシート(DSQ)」・「運転負担感チェックシート(WSQ)」(石橋・大桒・赤松, 2004)の主成分が運転全般の楽しさ（「車を運転している時はいつでも」及び「運転が好きか」）を予測する構造を調べるため、共分散構造分析を行った。その結果、DSQ の 4 つの主成分と「車内のゆとり」・「車が手足」・「スピーディクール」・「道路の混雑」へ有意なパスが認められた。

1PM39　全体の雰囲気を察する力とその個人差の規定因

〇上田　祥行　　京都大学

我々は、写真を撮るときなど、集団の中の多くの人が笑っているかどうかを素早く判断できる。このような知覚はアンサンブル知覚として知られており、これまで 4 人程度の表情からアンサンブルを知覚できることが示されてきた。経験的には、もっと多数の表情からもアンサンブルを瞬時に知覚し、全体の雰囲気を察することが可能なように思える。この能力を検討するために、参加者に、笑顔と真顔もしくは怒り顔と真顔が混在した 12 名の顔写真を呈示し、どちらの表情が多いかの判断を求めた。その結果、笑顔や怒り顔の割合が増えるにつれて、それらの表情が多いと判断される確率は上昇したが、正しく判断できているとは言えなかった。笑顔や怒り顔の呈示位置を操作したところ、12 名の中の 4〜5 名の表情を用いて、判断を行っていることが示された。また、この判断の正確さは、各参加者の視覚性短期記憶の容量と相関している可能性が示唆された。

1PM40　芸術鑑賞教育が絵画印象に与える影響

〇若林　正浩　　大阪大学
内藤　智之　　大阪大学
北口　正敏　　大阪大学
北野　諒　　京都造形芸術大学
伊達　隆洋　　京都造形芸術大学
福　　のり子　　京都造形芸術大学
佐藤　宏道　　大阪大学

芸術鑑賞教育が人の芸術感性にどのような影響を及ぼすのかは重要な問題であるが、これまでその教育効果は定量的に評価されてこなかった。本研究では、芸術鑑賞教育が芸術感性に与える影響について意味微分法(SD 法)を用いて検討した。絵画に対する印象評定実験を、芸術鑑賞教育を受けた群(専門家群)、受けていない群(非専門家群)に対して行った。SD プロファイルに対する探索的因子分析から、活動性、評価性、奇抜性、力量性の 4 因子が抽出された。活動性、奇抜性、力量性因子について専門家群と非専門家群の間に高い相関が見られたが、評価性因子については有意な相関が見られなかった。また非専門家群の因子得点は専門家群に比べ印象のばらつきが有意に大きかった。以上の結果から、芸術鑑賞教育によって評価性因子が他の因子に比べて大きな影響を受けることが示された。また芸術鑑賞教育によって個人間の芸術感性のばらつきが小さくなることが示された。

1PM41　色の選択行動に対象の価値変化が及ぼす影響

〇鎌田　晶子　　文教大学
新井　哲也　　文教大学
宮本　恵理子　　文教大学
増田　知尋　　文教大学

商品などの選択には、対象の色や形などの物理的情報のみならず、その対象に対する価値などの社会・認知的要因が影響することが考えられる。本研究では、同一対象の価値を操作し、選択行動と眼球運動の変化について検討した。PCCS から、３トーン（Strong, Pale, Dark）と 4 色相（24RP, 4rO, 8Y, 12G）を組み合わせた計 12 色の中からランダムに８色を提示した。好きな色を順に選択する群と、その色から想起するアイスクリームのフレーバーを好きな順に選択する群を設定した。好まれた色相は、好きな色及びフレーバーで有意な偏りは無く、トーンでは好きな色の選択では Strong が、好きなフレーバーでは Pale が好まれる傾向が示された。また、どちらの群でも、好まれたトーンの注視回数が多かった。このことから、同様の色であっても、その対象の価値によって、選択結果と選択までの行動が変化することが示唆された。

1PM42　観察者の首の傾きが他者印象の評価に及ぼす影響の検討

〇納谷　知都　　慶應義塾大学

ヒトの知覚が対象の刺激特性だけでなく、自身の身体情報によって影響を受ける現象は Embodied Cognition と呼ばれる。本研究では、観察者の首の傾きが対人印象評価に与える影響について実験的検討を行った。実験 1 では, 大型ディスプレイ上の異なる高さに顔画像を呈示し、魅力度／支配性／性的二型性／信頼性の評定課題を行った。その結果、観察者によって見上げられた顔はより支配的／男性的に、見下ろされた顔はより女性的に評価されるといった 首の傾きによる印象知覚の変化が観察された。ただし、この方法では呈示位置の操作に伴う刺激の見え方の変化が統制できていなったため、実験 2 ではヘッドマウントディスプレイを用いて、観察者が首を上、正面、下方向に向けたときに全く同一の視覚情報をもった顔画像を呈示し、同様の評定課題を行った。この場合にも、首の傾きによる評定への影響が確認され、対人的な印象認知における身体情報の利用が示唆された。

1PM43　単純接触効果における刺激個数の効果

〇上地　泰一郎　　千葉大学
田谷　修一郎　　慶應義塾大学
一川　誠　　千葉大学

単純接触効果とは，ある対象へ繰り返し接触することで，その対象への印象や好意度が上昇する現象である．この現象に関する主要な仮説は，対象への反復接触が処理の流暢性を向上させ，この流暢さの向上が，好意判断の際に「好み」として誤帰属されることで生じると主張する．本研究では，一度に複数個の刺激を呈示することが流暢性の向上を促進し，より強い単純接触効果を生じ得るかどうか検討した．同時に呈示する刺激個数は 1 個，9 個，25 個の 3 条件，呈示回数は 0〜200 回の 9 条件，呈示時間は 100ms であった．実験の結果，一度に 9 個の刺激を同時に呈示する条件で高い単純接触効果が生じた．この結果は，複数個の刺激を同時呈示するとき，単一の刺激を呈示するときよりも強く流暢性が向上し得ることを示唆する．本発表では刺激領域の大きさの効果について検討した追加実験のデータも踏まえ，同時複数刺激の影響について議論する．

1PM44　視点切り替えを要する左右判断課題遂行時の手がかりとなる座標

〇池田　華子　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所
和田　真　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所

本研究では，視点の切り替えを要する左右判断を行う際の基準となる座標を検討した。実験参加者は，タッチパネル画面中央に表示されるアバターの両脇に描かれた花のいずれかを正確かつ素早くタッチすることが求められた。アバターのポーズは三種類（背面・正面・正面腕交差）のうちのいずれかであり，花は地面に置かれる場合とアバターが手で持つ場合があった。各試行開始直前に，答えるべき視点（自己・相手・相手身体部位）と方向（空間・身体）が指示された。実験の結果，相手身体部位視点で左右を回答させると反応時間が遅延し，かつ正面腕交差のアバターについて特に遅延した。更に正面腕交差では，花が手持ちの試行では花が地面に置かれた試行よりも，反応時間が遅延した。花が身体部位から離れた方が，腕交差の影響を受けづらかったことから，身体部位よりも身体軸中心座標を基準として判断することが示唆された。

1PM45　非ターゲットの自己名に対する脳反応：事象関連電位を用いた時系列解析

〇荒生　弘史　　大正大学
千本木　克洋　　大正大学
黒﨑　夏央　　大正大学
諏訪園　秀吾　　国立病院機構沖縄病院

名前の呼びかけに応じることは，社会的かかわりにおいて重要な役割を果たす。我々は，視覚課題に集中する中で，無視対象として，感情情報を付加した音声による自己名および他者名を呈示し，自他の名前および感情情報が事象関連電位に特徴的な効果を示すことを実証してきた。本研究では，あらかじめ定められた自己名以外のターゲット刺激に対してボタン押しで反応する聴覚課題において，実験課題のうえでは非ターゲットとなる自己名に対する脳反応を事象関連電位を用いて検証した。非ターゲットの自己名については，分布および潜時のうえで，よりターゲット反応に近い頭頂部優位の陽性波が生じ，後の潜時帯においては，前頭部にターゲットおよび他の非ターゲットよりもより陰性となる電位がみられた。これらはそれぞれ，非ターゲットであっても自己名にはある程度注意配分がなされ，その後に抑制性のプロセスが関与することを示唆している。

1PM46　NIRS データを利用した自己注目状態と他者注目状態の識別の試み

〇藤原　裕弥　　安田女子大学
小野田　慶一　　島根大学

本研究は，自己注目状態と他者注目状態を脳機能データによって識別可能か検討することを目的とした。20 名の女子大学生を対象として，自己参照課題，他者参照課題を実施し，課題中の脳活動を NIRS 脳計測装置によって測定した。モニタに単語を 1 つ呈示し，自己参照課題では単語が自分にあてはまるか，他者参照課題では単語と同時呈示した写真の人物にあてはまるかについて考えるよう求めた。自己参照課題，他者参照課題ともに 8 試行実施し，課題実施順序はランダムとした。課題中の脳機能データについて，サポートベクターマシン（SVM）によるパターン識別を行った。その結果，個人内で SVM による自己／他者参照の識別は可能であった。しかし，参加者全員のデータから教師データを作成し，個人の注意の向きを識別することはできなかった。このことは，個人内では自己／他者の注意に関する脳活動は一貫しているが，個人差が大きい可能性を示している。

1PM47　道具の身体化が身体近傍空間に与える影響についての検討

○榎本　玲子　　専修大学
山上　精次　　専修大学

身体周囲の空間について、身体表面から数 cm の範囲を身体近傍空間といい、この領域内では身体と外界の物体との直接的な接触が生じるため、ヒトにおいてはそれ以上離れた領域である身体外空間とは異なった認知プロセスが生じる。さらにこの領域は、自己の身体表象に基づき形成されるため、道具使用により道具が身体化されることで体表象が変化し、その結果身体近傍空間の範囲が変容する可能性が示唆されている。本研究では、先行研究で示されている線分二等分課題における主観的中心点の左右への偏りが身体近傍空間内外で変化することを身体近傍空間の変容の指標とし、道具の物理的特性および使用方法において道具使用による身体近傍空間の変容に影響を与える要因について検討する。

1PM48　3D 映像が臨場感を与える要素

○犀川　隼　　金沢工業大学

近年、3D 映画や家庭でのテレビ、ゲームなどで両眼視差を利用した立体映像コンテンツに触れる機会は増加している。映像を 3D 呈示することの影響について、映像酔いや不快感といったネガティブな効果を明らかにするものが多く、臨場感のような感性に関する研究は多くない。2D 映像と 3D 映像視聴時の感性的な評価の違いを明らかにすれば、3D 映像呈示が感性に働きかける要因を明らかにすることができると考えられる。映像は時間的な変化を伴う刺激であることから、視聴時の評価は時系列的に行う必要がある。本研究は 2D 映像と 3D 映像視聴時の時系列的感性評価を比較し、3D が臨場感に与える影響を明らかにすることを目的として行った。また、臨場感に影響する要因を明らかにするため、映像特徴の評価も行い、合わせて検討した。

1PM49　比喩的な視聴覚手がかりによる運動事象知覚の変容

〇郷原　皓彦　　九州大学／日本学術振興会
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・反発知覚に接触のイメージを喚起させる刺激を同時呈示すると反発知覚の割合が高まる。だが，このような影響は接触を，明示的ではなく，比喩的に示す手がかりでも生じるかは解明されていない。本研究では接触を比喩的に示す刺激として摩擦音を用いて，交差・反発知覚への影響を検討した。実験の一つでは，運動刺激が重畳する 100 ミリ秒前に弱い摩擦音，強い摩擦音，衝突音，無音のいずれかを聴覚呈示し，交差・反発のどちらに見えるかを回答させた。その結果，反発の知覚割合は衝突音・強い摩擦音・弱い摩擦音の順で有意に高くなり（$ps < .05$），衝突音および高摩擦音での反発割合は無音条件に比べ有意に高かった（$ps < .05$）。この結果は比喩的な手がかりも運動事象知覚に影響し，さらに手がかりの示す事象の強度に応じて影響の度合いも強まることを示唆している。

1PM50　Looming sound は視聴覚刺激の一貫性に依存して選択的に視知覚を促進する

〇山崎　大暉　　京都大学
三好　清文　　京都大学
蘆田　宏　　京都大学

ヒトの複雑な知覚を理解する上で，多感覚情報処理の仕組みを解明することは不可欠である．とりわけ視覚と聴覚は，物体との距離など重要な情報を含む感覚であり，様々な視聴覚相互作用が研究されてきた．音量が滑らかに増加する聴覚刺激（looming sound）が，視覚サイズ知覚を変容させることが過去の研究から知られているが，その詳細なメカニズムはいまだ不明である．本研究では，サイズと音量が変化する視聴覚刺激を用いた視覚サイズマッチング課題を行い，4 条件の聴覚刺激による視覚サイズ知覚への影響を検討した．その結果，視聴覚刺激の変化の方向が一貫する場合においてのみ，looming sound が視覚サイズ知覚を促進することが新たに明らかになった．一方で，音量が減少する聴覚刺激によっては影響がないことが示された．本研究の結果は，刺激の一貫性に依存して多感覚情報を選択的に統合処理するメカニズムの存在を示唆している．

1PM51　聴覚フィードバックは秒以下の時間間隔生成および自身が生成した時間間隔の知覚の精度を向上させる

〇箕谷　啓太　　東京工業大学
柏野　牧夫　　日本電信電話株式会社 NTT コミュニケーション科学基礎研究所／東京工業大学

時間間隔生成・知覚の特性は対象となる時間間隔の長さに依存し、1-2 秒を境としてこれらの特性が大きく変化することが示されてきた。これを説明する仮説として、秒以下の時間間隔は感覚モダリティ依存に処理され、秒以上ではモダリティ非依存に処理されることの反映だと考えるものがある。この仮説に基づき、我々は聴覚フィードバックが時間間隔生成・知覚の精度を向上させる効果が秒以下に限定されると予測し、これを検証した。参加者は、等間隔（基準間隔：0.5 もしくは 3.2 秒）に提示される 3 音に続き等間隔になるようにボタンを押し、等間隔のタイミングに対して参加者自身が生成したタイミングの早遅を判断した。ボタン押しに伴い音が提示される Feedback 条件、提示されない No Feedback 条件で実験を行った。その結果、基準間隔が秒以下（0.5 秒）の場合のみに聴覚フィードバックによる生成と知覚の精度向上がみられた。

1PM52　教示の違いは音の長さの PSE に影響を及ぼすか？

〇立川　大雅　　明星大学

先行音・標準音・比較音の３音から構成される音列において、標準音と比較音とを比較した際の PSE は対比効果を示すことが明らかになっている（立川 2010.）。その時の音の長さの判断は、どのような過程を経て行われたのかを検討することを目的として、本研究では２種類の教示を用いて３音系列における標準音の長さの PSE と反応時間とを測定した。３音について聴感的に判断する教示と、音の長さのイメージ化に基づいて判断する教示とを採用した実験の結果、音の長さの PSE はいずれの教示の下でも同様の対比効果を示し、反応時間はイメージ化に基づく判断の方が長くなることが明らかとなった。また、反応時間について時系列分析を行ったところ、イメージ化に基づく判断では、反応時間は実験の初期で長くなる傾向が認められ、この結果は、教示の違いは PSE に影響は及ぼさないが、課題への対処に要する時間が異なることを示唆している。

1PM53　主観的な時間経過の判断は時間的予期に依存する

○田中　涼介　　東京大学
四本　裕子　　東京大学

時間経過の主観的な速さについての言明は、日常的には広く見られる一方、その心理学的メカニズムについての実験的研究はいまだ少ない。本研究では、①時間経過判断は、時間的な予期と内的な時間長の推定量の差に伴って変わる、②「速い」時間経過と「遅い」時間経過には非対称性が存在し、「速い」時間経過判断だけがポストディクション的である、という二つの仮説を検証した。実験 1, 2, 3 にはそれぞれ 98 名, 31 名, 60 名が参加した。参加者は課題の時間長に関する偽の教示を受けた上で、外的な時間手がかりのない暗室内で N-back 課題を行い、その後時間経過判断を質問紙で回答した。これまでに完了した３つの実験から、予期よりも長い時間長が遅い時間経過判断を、短い時間長が速い時間経過判断を予測することが示された。発表ではこれらの結果に加え、時間経過判断の非対称性を直接検証した実験 4 の結果も合わせて、時間経過判断のメカニズムを議論する。

1PM54　時間長符号化の計算方略：時間長順応および中心化傾向の時間スケール依存性

○村井　祐基　　東京大学
島　　周平　　東京大学
四本　裕子　　東京大学

特定の時間長に繰り返し順応すると、刺激の時間長が順応刺激と逆側にずれて知覚される(時間長順応)。一方、複数の時間長を混ぜて呈示すると、刺激の時間長が呈示した時間長の平均に近づいて感じられる(中心化傾向)。本研究では刺激の時間スケールがこれら二つの文脈依存的時間長知覚に与える影響を検討するため、数百ミリ秒単位、もしくは秒単位の刺激の時間長をボタン押しで再生する課題を用いて時間長順応及び中心化傾向を定量化した。結果、時間長順応はミリ秒と秒単位で効果量が有意に相関し、時間スケール非依存の計時システムの関与が示唆された。一方、中心化傾向はミリ秒と秒単位で効果量に有意な相関はなく、時間スケール間で異なる生起パターンが観察されたことから、時間スケールに依存した処理の関与が明らかになった。実験結果をもとに、階層的な時間情報処理の中で時間長符号化の最適化を実現する脳のベイズ的計算方略について議論する。

1PM55　姿勢が approach motivation に与える影響についての検討

○中野　麻里花　　関西学院大学

Affective state が注意に与える影響について、positive affect は注意の焦点を広げ、negative affect は狭めることが示されてきた。しかし、Harmon-Jones, Gable & Price (2013) は affective state に関わらず、approach motivation の強さ (high/low) が注意に影響を与える可能性を指摘した。また、Price & Harmon-Jones (2011) は前傾が high approach motivation と、後傾が low approach motivation と結びついていることを示し、さらに positive affect が approach motivation の強さに加算的に働くわけではないことを示した。そこで、本研究は approach motivation の強さが注意の焦点に影響を与えるかどうか検討する。本研究において、affective state の操作は行わずに姿勢を用いて approach motivation の強さのみを操作した。もし、approach motivation の強さが affective state と独立して注意の焦点の広さに影響を与えるならば、前傾の high approach motivation は後傾の low approach motivation よりも注意の焦点が狭くなるだろう。

1PM56　Motor priming の可塑性の検討

○板口　典弘　　札幌医科大学／日本学術振興会
山田　千晴　　早稲田大学
福澤　一吉　　早稲田大学

運動観察が，運動実行に与える影響を Motor priming と呼ぶ。通常 Motor priming は刺激と反応の空間的一致性に沿った影響を与える。すなわち，観察した運動と実行する運動の空間的要素が一致した場合には，そうでない場合よりも，運動の精度や反応時間が向上する（Compatibility effect）。本研究では，運動観察による Motor priming の可塑性を検討するため，視覚運動順応をおこない，視覚と運動の対応関係を変化させた後に，単純反応課題を用いて Compatibility effect を検討した。視覚運動順応課題は回転変換を加えたマウスカーソル操作によって，単純反応課題は指によるキー押しによって行われた。実験の結果，順応が進むにつれて，Compatibility effect の大きさが変化していった。この結果は，学習期間が短期間であっても，視覚 - 運動の対応関係の変化が，運動準備あるいは実行の自動的なレベルにまで汎化する可能性を示した。

1PM57　行為結果の時間的遅延が時間的・空間的 intentional binding 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

ヒトの自発的行為とその結果の知覚の間では、intentional binding と呼ばれる主観的な時間間隔の圧縮が生じることが知られているが、 Kirsch ら（2015）はこのような錯覚現象が行為に使用される身体部位と結果提示位置の間の空間的距離においても見られることを示した。intentional binding 効果の大きさは、行為と結果の因果的関係の認知に依存するため，自己主体感の潜在指標として用いられてきたが，空間的 binding 効果がこのような主観的感覚から受ける影響については未だ検討がなされていない。本研究では，行為の実行から結果の提示までの時間的遅延の程度によって，時間的・空間的 binding の大きさがそれぞれどのような影響を受けるのかについて、比較検討を行った。その結果，両効果において遅延の程度に伴う類似の変化が見られ，共通の基盤を持つことが示唆された。一方，それらの指標の変化は顕在的な行為主体の判断とは部分的に一致せず，顕在的な運動主体感とは独立に機能していることが示唆された。

1PM58　仮現運動の持続的観察による「協応」の知覚

○野川　中　　明星大学

日本基礎心理学会 第 34 回大会では、『仮現運動の持続的観察による「歩行」の知覚』として、直線的的に等間隔で配置した複数の光点を、ある時間条件で呈示した際に、観察者から「歩いて見える」と記述される、2 点の協応した動きが知覚されることを報告した。本研究では、得られた記述の詳細な検討、および適切な時間条件の考察を行うことで、人間の二足歩行（自由歩行）や、ポイント・ライト・ウォーカーとの違いを明確にするを目的とする。さらに、Ternus display における図形の対応問題との相違点の検討を行い、今回の呈示パターンで得られる 2 点が協応した動きの特徴を明らかにする。

研究発表要旨
2 日目　10 月 30 日(日)

10 月 30 日（日）	9：00～16：00	
ポスター掲示	11 号館２階	
在席責任時間は	番号 2AM 奇数　10：00～11：00	
	番号 2AM 偶数　11：00～12：00	となります。

2AM01　他者の痛み事象観察が注意の解放に与える影響

〇河村　康佑　　千葉大学
若林　明雄　　千葉大学

我々は，他者が痛みを体験しそうな場面（不慣れな手つきで野菜を切っている等）を見ると，目が離せなくなることがある。他者の痛み場面の観察は不快感を喚起し，特に出血や傷口を想起する場面（包丁で手を切っている等）は，「身体損壊への嫌悪」を引き起こす，強い嫌悪喚起刺激であると考えられている。そして，van Hooff et al.（2014）において，嫌悪感情を喚起する画像は注意の解放を阻害することが示唆されている。本研究では，van Hooff et al.（2014）におけるパラダイムを用いて，他者が手を切り，傷が生じうる場面（以下，切創場面）観察によって喚起される情動が注意の解放を阻害するか検討した。実験の結果，非切創条件では刺激呈示からターゲット呈示までの SOA が長くなるほど反応時間が短くなっていたが，切創条件では SOA が長くなっても反応時間の短縮は見られなかった。この結果から，切創を生じうる場面は注意の解放を阻害することが示唆された。

2AM02　指差しを用いた社会的な刺激によるオブジェクトベースの注意の検討

〇永登　大和　　千葉大学
若林　明雄　　千葉大学

視覚的注意の対象は空間だけでなくオブジェクト単位にも選択されることが実証されている(オブジェクトベースの注意：Egly et al., 1994)が、近年の研究では、視線を手がかりとした場合にオブジェクトベースの注意が生起するかということについて、矢印のような中心手がかりとは異なり視線はオブジェクトベースの注意が生じないことが示されている(Marotta et al., 2012)。これは視線が矢印と異なるメカニズムで処理されていることを示唆しているが、どのようなメカニズムで処理されているかはまだ明らかになっていない。そこで本研究では視線と同様社会的な刺激である指差しによるオブジェクトベースの注意の生起について検討する。オブジェクトベースの注意が生じない場合、視線や指差しによって生じる注意定位には社会的な刺激を処理するメカニズムが関与していると考えられる。

2AM03　他者観察による変化の見落とし課題成績の低下

〇金谷　英俊　　愛知淑徳大学
永井　聖剛　　立命館大学

他者による観察が視覚認知処理に与える効果について検討を行った. 実験 1 では, 認知課題として変化の見落とし課題を実験参加者に課し, 参加者と面識のない女性 1 名が実験ブース内で参加者の斜め後ろに立ち, その課題遂行の様子を観察する他者観察条件と, 実験者が実験ブース外で待機し, 参加者のみで課題を遂行させる観察なし条件を設定した. 参加者には変化箇所の正解を見つけるまで探し続けることを求め, 各試行の変化検出までにかかった時間を測定した. その結果, 他者観察条件では観察なし条件よりも, 見落とし課題の変化検出時間が有意に長くなった. さらに実験 2 で, 実際に他者が存在せずともカメラを設置して課題遂行を観察すると教示することで, 同様の効果が認められた. 他者から見られているという状況下では, 他者観察による不安や緊張の増大もしくは課題への注意配分の減少等により, 認知課題の成績が低下した可能性が考えられる.

2AM04　共同探索のパフォーマンスに対するメタ認知の正確さ

〇宮崎　由樹　　福山大学

視覚探索に関する研究は個々人の探索過程に注目することが多い。しかし日常生活を顧みると我々はチームで探索することもある。本研究の目的は, 他者と共同で探索を行う(共同)条件と別々に探索を行う(単独)条件の成績を比較すること, それらの条件の探索成績に対するメタ認知の正確さを検証することであった。2 人 1 組の被験者は, まず 1 人 1 人別々に, “どれだけ速く探索できると思うか(実験 1)”あるいは“どれだけ正確に探索できるかと思うか(実験 2)”を 1 つの探索画面につき 2 度評定した(すなわち, 単独条件と共同条件に関する評定)。その後で, 実際に単独条件と共同条件の視覚探索を実施した。視覚探索終了後, 速さあるいは正確さに対する評定を再度実施した。実験の結果, 単独条件に比べ, 共同条件の速さが過小評価されること･正確さが過大評価されることが明らかになった。これは, 共同探索に対する我々のメタ認知が不正確であることを示す。

2AM05　ターゲット検出と独立な特徴は注意のブースト効果を引き起こすか？

〇小西　慶治　　東京大学
熊倉　恵梨香　　東京大学
横澤　一彦　　東京大学

Swallow & Jiang(2010)は、ターゲットの検出に伴い、それとは無関連な記憶課題成績が向上する現象を報告した。この現象は、課題、モダリティによらず時間依存的に処理がブーストされるので、注意のブースト効果と呼ばれる。しかし、どのような刺激がブーストに関与するかについては、これまで焦点が当たっていない。そこで、本研究では特定の高さの純音(ターゲット)の検出課題と日本人の有名人顔の記憶課題を同時に課し、二択再認課題により顔の記憶成績を調べた。その際、ターゲットと独立な特徴(音の大きさ)も操作し、音の大きさの違いと顔の再認成績の関係を検討した。その結果、音の高さの違いでは、同時に提示された顔の再認率に差は認められなかった。一方、大きな音と同時に提示された顔は小さな音と比べて再認成績が向上した。ターゲット特徴とは独立な特徴も注意のブースト効果に関与する可能性が示された。

2AM06　反応頻度の偏りがサイモン効果の大きさを変動させる

〇渡辺　友里菜　　愛知淑徳大学
吉崎　一人　　愛知淑徳大学

サイモン課題のような刺激―反応適合性課題は，実験ブロック内の一致試行出現確率により適合性効果の大きさが変動する。これまでに，反応頻度の偏りがサイモン効果の大きさを変化させることが示されている。しかし従来の知見は，一側視野内の一致試行出現確率に依拠した注意制御と反応頻度の偏りによる反応の促進を分離できていない。そこで本実験は，垂直サイモン課題を用いて，各視野の一致試行出現確率(PC)を 50%にした状態(PC50)で，左右手の反応頻度を不均衡にした。刺激呈示位置は 4 箇所で， PC90/10 視野と PC50/50 視野に分け，各呈示位置のサイモン効果に着目した。その結果，サイモン効果は，反応頻度の高い刺激が一致となる，PC90 と，PC90 に隣接する PC50 で大きく，不一致となる PC10 と，PC10 に隣接する PC50 で小さくなった。つまりサイモン効果の大きさは，反応頻度が高いことにより，特定の刺激への反応が促進されることで変化することが示唆された。

2AM07　意図的な認知エフォートの投資が注意の定位・実行制御・覚醒成分に及ぼす影響

〇伊藤　資浩　　中京大学／北海道大学
河原　純一郎　　北海道大学

随意筋を意図的に制御できるのと同様に，認知的"筋肉"としての注意を意図的に制御することは可能であろうか。本研究は注意ネットワーク課題(ANT)を用いて，意図的な認知エフォートの投資が注意の定位・実行制御・覚醒成分に及ぼす影響を検証した。実験 1 では，被験者は課題に要する認知エフォートの量を 50%または 100%に調整するように教示され，ANT を実施した。その結果，定位成分において教示の効果があり，100%条件に比べて 50%条件で定位成分が増大した。一方，実行制御と覚醒成分に教示の効果はなかった。実験 2 では，別の被験者がエフォートに関する教示無しで ANT を実施した(統制群)。その結果，統制群に比べて 50%条件で定位成分が増大した。実験 1 と同様に，実行制御と覚醒成分に教示の効果はなかった。これらの結果は，被験者は常に最大限の認知エフォートを投資しているが，エフォートの積極的な投資より消極的な投資が注意選択効率を促進させることを反映する。

2AM08　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 7

〇大森　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、その効果がアタリの生起頻度と報酬を変化させることで変化し、ゲーム全体の面白さの評価にも影響する可能性が示された。本研究ではアタリ図柄間でアタリの頻度と報酬の差異を大きくした条件を導入して実験をおこなった。これにより2つのゲーム要素の組み合わせが反応潜時、ゲームの主観評価に対して持つ効果がより顕著になるかを検証し、多段階抽選ゲームの魅力増加に寄与する仕組みをより明確に把握することを目指す。さらに実験後質問紙を用いて参加者の頻度、報酬に対する感度が果たす役割を検討する。

2AM09　情動情報に基づく視覚統計学習

○大塚　幸生　　同志社大学
齋木　潤　　京都大学

本研究では，情動情報に基づいて規則性の学習が見られるか検討した。学習フェイズでは，参加者は情動（喜び，悲しみ，恐怖，怒り，驚き，嫌悪）を表す顔刺激から成る刺激列を観察した。刺激列では，2 つの情動が常に同じ順序でペアとして呈示された（恐怖―怒り）。テストフェイズでは，学習フェイズで呈示されたペア，およびペアとしては呈示されなかったフォイル（悲しみ―怒り）が呈示された。また，試行の半分では顔刺激が倒立して呈示された。参加者は，学習フェイズを参考にして familiarity 判断を行った。実験の結果，正立条件のみで，学習フェイズで呈示されたペアの方がチャンスレベルと比較して有意に高く familiarity が高いと判断された。さらに，倒立条件と比較して正立条件の成績の方が高いことが示された。これらの結果は，人は顔の情動情報に基づいて統計的規則性を学習するメカニズムを有していることを示唆している。

2AM10　分散識別に平均値算出過程は含まれるか

○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

知覚系には、外界情報の要約統計量を抽出する能力の備わっていることが示唆されている。これまでの研究では、主に、平均値と分散の推定について個別に検討が進められてきた。本研究では、分散推定において、平均値算出過程が含まれるか否かの検討を行った。実験では、傾きの異なる複数個のガボールパッチで構成された二組の刺激群を継示提示した。観察者は、2 つの刺激群を観察し、1）平均値識別課題（どちらの刺激群が時計方向により傾いていたか）と、2）分散識別課題（どちらの刺激群がより高い分散であったか）を行った。各刺激群の平均値、分散、セットサイズを操作し、各課題における非関連統計量の効果を検討した。行動データと理想的観察者モデル・シミュレーション結果との比較を行い、平均値識別の成績と分散識別の成績がどのように関連するかを検討した。

2AM11　注意の瞬きの訓練効果　――第 2 標的に対する時間的期待は影響しない――

○小林　隆昌　　福山大学
宮崎　由樹　　福山大学
橋本　優花里　　長崎県立大学

注意の瞬きは，訓練によって生起にしにくくなることが報告されている。その訓練の説明モデルは 2 つあり，1 つが第 2 標的の顕著性を操作した系列で訓練することによって，テスト時に注意資源のコントロールが改善されるというモデルである。もう一方は，第 2 標的に対する時間的タイミングを学習することで，テスト時に注意の瞬きが生起しにくくなるというモデルである。本研究は，訓練課題の第 1 標的と第 2 標的間の SOA について 200 ms，400 ms，600 ms の 3 つの条件を設け，いずれかの条件下での訓練を行った。テスト課題は，SOA200 ms に設定した。もし，時間的タイミングの学習による効果であれば，SOA200 ms で訓練した場合のみ注意の瞬きが生起しにくくなると予測した。実験の結果，訓練した SOA に関わらず，テスト時には注意の瞬きが生起しにくくなった。この結果は，注意の瞬きの訓練効果の説明モデルの 1 つである，第 2 標的に対する時間的タイミングの学習では説明できない。

2AM12　複数箇所に提示された RSVP 刺激系列の見落としにおける視野内位置特性

○三好　正剛　　千葉大学
一川　誠　　千葉大学

視野内の異なる位置に同時に呈示される 2 つの RSVP 系列を用いて，呈示位置関係が系列中の標的刺激の検出に与える影響を調べた。系列呈示位置は注視点の左上・右上・左下・右下のうち 2 か所であった。標的刺激はいずれかの位置に 2 つ呈示された。 2 つ目の標的刺激は最初の標的刺激から数百ミリ秒遅れて呈示された。2 つの標的刺激が上下視野それぞれに 1 つずつ呈示される条件では，下視野の標的刺激が上視野より見落とされやすくなることが示された。他方，2 つの標的刺激がともに下視野に呈示された場合の見落とし頻度は上視野と同程度で低かった。これらの結果は，一方の視野の単純な優位性のみでは説明できなかった。以上から，標的刺激検出課題を上下それぞれの視野で同時に実行する際には，局所的な知覚処理との結びつきが強い上視野妨害刺激がより注意を引きつけやすいことによって，下視野刺激が見落とされやすくなるものと考えられる。

2AM13　反応努力の異なる３つの課題が報酬刺激の選択に及ぼす効果

〇小原　健一郎　　明星大学
塚本　匡　　明星大学

ヒトを含む動物は，事物の価値を相対的に判断することがある。例えば，反応努力の異なる 2 つの課題の報酬刺激を同時に提示すると，ハトやヒトは，反応努力の高い課題の報酬刺激に選好を示すことが知られている（Zentall, 2013）。本研究では，成人を対象に，反応努力の異なる 3 つの課題（FR2, FR50, FR100）を実施し，課題に後続する報酬刺激に及ぼす影響について検証した。訓練の各試行では、まず FR 課題の中からどれか 1 つが提示され，参加者が課題を遂行すると、課題ごとに報酬刺激として割り振られた無意味図形が 1 つ提示された。参加者がその図形を選択すると、次試行へ移行した。テストの各試行では，訓練で用いた無意味図形がモニターの左右に 1 つずつ提示され，参加者は一方の図形を選択するように求められた。その結果， FR2 図形，FR100 図形，FR50 図形の順に選好が認められた。

2AM14　線画命名過程にみる刺激間連鎖条件の効果

〇村田　祥子　　群馬大学

線画は幅広い年齢層を対象とした多くの臨床場面で用いられており，より効果的な活用が期待されている．そのため本報告では線画を刺激材料とした．継時的に線画を提示する事態で命名課題を行い，連続する刺激の連鎖条件[①意味（カテゴリ，連想関連），②形態]が処理過程にどのような影響を及ぼすかについて検討した．線画命名反応時間の測定を行い，同時に誤答数（命名の誤りなど）を記録した．また，連続提示した刺激対ごとに，意味連鎖および形態連鎖について主観的評価を求めた．反応時間，誤答数を集計し，刺激対の評価と対応させて整理した．意味の連想関連が高く評価された場合に，命名反応時間が短縮する傾向が認められた．これに比較し，カテゴリと形態連鎖関連評価と反応時間との対応関係は明確ではなかった．

2AM15　潜在的知識と顕在的知識の整合性が反応選択に及ぼす影響
－ モンティホールジレンマ課題による検討 －
〇遠藤　信貴　　近畿大学

モンティホール（MH）課題は，確率論に基づく規範解と直感的な解の矛盾から生じるジレンマ問題である。本研究は，MH 課題において，反復経験から獲得される潜在的知識と教示による顕在的知識の整合性が反応選択に及ぼす影響を検討した。MH 課題では，3 つの選択肢から最終的に「当たり」を選択させるが，参加者には最初に 1 つを選択させる。その後，残り 2 つの中から 1 つの「はずれ」の選択肢を開示したうえで，参加者に最終判断として最初の選択を変更するか否かの判断を求める。この課題の規範解は，最終判断で選択を変更することである。実験では，MH 課題を反復経験させた後，顕在的知識として正教示（選択変更すること），誤教示（選択変更しないこと），および無教示の 3 条件間で選択変更率を比較した。その結果，正教示条件は無教示条件より一貫して選択変更率は高かったが，誤教示条件においても選択変更率は急速に上昇することが明らかになった。

2AM16　漢字の視覚的複雑性が色字共感覚の色に及ぼす影響
〇浅野　倫子　　立教大学
高橋　聡一郎　　東京大学
横澤　一彦　　東京大学

色字共感覚とは文字に特定の色の印象を感じる現象であり、人口の一部の人（色字共感覚者）にのみ生じる。具体的な色字対応づけ（どの文字に何色を感じるか）は色字共感覚者によって異なるが、そのような個人差を越えた色字対応づけの規定因の存在も指摘されている。日本語の色字共感覚では文字の音韻や意味、親密度などの属性が規定因となり得ることが分かっている。しかしこれらはいずれも文字の非知覚的な属性であり、知覚的な属性についてはほとんど検討されていない。そこで本研究では、文字の視覚的複雑性が共感覚色に及ぼす影響を調べた。色字共感覚者 10 名を対象とした研究により、複雑な形状を持つ漢字の共感覚色の輝度は、単純な形状の漢字よりも有意に低いことが明らかになった。この視覚的複雑性の効果は文字の親密度の高低によらず確認された。これらの結果は、文字の視覚的複雑性のような知覚情報が色字対応づけの規定因になり得ることを示唆する。

2AM17　テキストの表示速度はメッセージの印象を変える

〇伊丸岡　俊秀　　金沢工業大学
大屋　嘉寛　　金沢工業大学

テキストを媒介したメッセージ伝達において、ちょっとしたうれしさや不満などを伝えるための工夫である Emoticon や(^^)のような文字列は、一方で曖昧さを含むためメッセージの受け手に誤解を与えてしまうという指摘もある。本研究では、テキストメッセージに感情的情報を加えるための新たな方法としてのテキスト出現速度の有用性を明らかにすることを目的に実験を行った。さまざまな出現速度で表示される語に対する印象評価を行ったところ、喜びや怒りといった意味を持つ言葉においては速度が大きい時に、対照的に悲しみや不安といった意味を持つ言葉では速度が小さい時に、その感情的意味が伝わりやすいという結果となった。また、もともと特定の感情的意味を持たない語においても、速度によって伝えられる感情価が変化することが示された。これらの結果はテキストメッセージに感情的意味を付加する新たな方法としての文字出現速度の有用性を示唆している。

2AM18　コンデンス書体は視野狭窄のある場合の読書に効果的か？
--視野狭窄シミュレーション下でのコンデンス書体の比較--

〇中野　泰志　　慶應義塾大学

視野狭窄による読書効率低下は、同時に処理できる文字数が少ないことが原因だと考えられる。もし、そうであれば、コンデンス書体を用いることで読書効率を向上させることができるはずである。そこで、本研究では、実験参加者 10 名に対して、視野狭窄状態をシミュレートし、圧縮率の異なるコンデンス書体を、MNREAD-J の実験条件で比較した(実験1)。その結果、読書視力と臨界文字サイズには差(圧縮する程、読書効率が低下)が見られたが、最大読書速度には有意な差が出なかった。MNREAD-J では、1行が 10 文字で構成されており、視野狭窄の影響が出にくいことが予想できたため、1行 30 文字の行長で読書速度の比較を行った(実験2)。その結果、圧縮率が高い程、読書速度が速くなることが明らかになった。これらの実験の結果、視野狭窄による読書への影響は同時に処理できる文字数だけでなく、行長にも影響を受けることがわかった。

2AM19　純音の周波数の違いが言語表現に及ぼす影響

〇松井　萌　　法政大学

音の各周波数域を示すにふさわしい典型的な言葉はそれぞれ何か。本研究では，125Hz-4kHz を 1/12 オクターブ間隔に分割した 61 種類の純音（duration:240ms）を用いて，周波数の違いによりそれらを示す言葉（擬音語の第一音の「子音＋母音」：CV）がどのように変化するかについて検討した。実験 1（「擬音語記述課題」）の結果，全周波数域において，CV が 40 文字出現した。そのうち，a) 特定のオクターブ帯域において 20%以上，b) 全周波数域において 5%以上，出現した 6 文字（CV 表記：/bo/, /bu/, /po/, /pu/, /pa/, /pi/）を実験 2 で用いる代表語として選定した。そして，実験 2（「代表語選択課題」）の結果，対象周波数域を 63Hz-4kHz とした大石ら（2003）と比較すると，異なる分布境界を示した上に，各周波数域の相対的な高低と母音の第 2 フォルマント周波数の高低（/i/>/e/>/a/>/u/>/o/）とが一致する傾向が，とりわけ低周波数域における/o/と/u/には認められなかった。

2AM20　オノマトペによる速度感印象の変化

〇高島　翠　　いわき明星大学

オノマトペを呈示することで様々な感性評価が変化することが知られている。ここでは、車のイラスト画像を用いて、オノマトペの呈示が視覚・聴覚とモダリティを変えることで、車の速度感印象が変化するのか検討した。複数のオノマトペ別に、画像の速度要因（静止・遅い・速い）×オノマトペの呈示（聴覚・視覚・オノマトペなし）の条件を用いて、7 段階で速度感を評定するように求めた。その結果、オノマトペが提示されていないときには、『静止』＜『遅い』＜『速い』の順であった印象が、オノマトペを呈示すると『静止』＝『遅い』＜『速い』の順に速度感の印象が変化した。また、画像そのものが運動している場合は、オノマトペの種類やモダリティの影響は小さく、より速く動く場合には速い印象をもつことが示されたが、画像が静止しているときにはオノマトペの影響を強く受け、視覚呈示よりも聴覚呈示の方がより速い印象をもたらすことが明らかとなった。

2AM21　類似度評定の観点から検討した混合臭の知覚

〇高山　奈央　　筑波大学
綾部　早穂　　筑波大学

ニオイの混合臭は、構成するそれぞれのニオイの特徴が知覚される場合と（分析的処理）、個々の特徴は知覚されず新たな一つのニオイとして知覚される場合がある（統合的処理）。また、嫌いなニオイや馴染みのあるニオイには注意が向けられやすいといった、ニオイの好ましさや個人の知覚学習が分析的処理に影響を及ぼすことが報告されている。本研究では混合臭の知覚特徴と好ましさの関係について検討するため、ニオイ刺激として基本香料 3 種類と、それらを 2 種類、3 種類混合した計 7 種類を使用し、各ニオイ刺激の好ましさとペア間の類似度の評定を求めた。また、別日に再度評定を求めることで、混合臭の知覚の一貫性について併せて検討した。その結果、好ましさが低く評定された基本香料を含む 2 種混合臭では、その基本香料との類似性が高い傾向が見られた。基本香料の好ましさは、ニオイの質の知覚に影響し、混合が多いとその効果が薄れる可能性が示唆された。

2AM22　ニオイを繰り返し嗅いでいる間に知覚される強度の変化

〇小川　緑　　筑波大学
綾部　早穂　　筑波大学

ニオイを嗅ぎ続けると知覚的強度が低下し，所謂，順応が生じるとされてきたが，最近の研究ではニオイを連続的に嗅いでも必ずしも強度が一様に低下するわけではないことが報告されている。本研究では，同じニオイを嗅ぎ続けていることを実験参加者に知らせたうえでニオイを繰り返し嗅がせた場合の知覚的強度の変化を計測することを目的とした。手続きとして，実験参加者の自然な呼吸中の吸気に合わせ，同一のニオイを 40 回連続で嗅がせ，強度の変化を知覚した時に逐次報告するように求めた。ニオイを連続的に提示した先行研究において快/不快とされたニオイ各 1 種類を使用し，快不快の影響も検討した。また課題中の心拍と呼吸リズムも計測した。40 回の刺激提示が終わるまでに，快臭では約 260 秒，不快臭では 285 秒を要した。多くの場合，40 回目までニオイは知覚され，また途中，ニオイの強弱が交互に存在したと報告された。

2AM23　視覚特徴の共変関係に対する知覚：注意・方略の寄与

〇坂野　逸紀　　首都大学東京
今中　國泰　　首都大学東京

視覚系は環境が持つ要素を統計的表現に集約し、その冗長性を削減しているとされる。我々はこれまで統計的表現の一種、2 特徴の共変関係に着目し、その知覚が「位置と何か」の共変関係に特化していることを示唆する結果を得た。本研究では、この位置特異的性質について追加検討を行った。協力者は、呈示された複数の円が保持する特徴間の共変関係の程度を判断した。用いられた特徴はサイズ・方位・位置の 3 種であり、協力者は事前に教示された組み合わせに着目して課題を行った。まず、位置特異的性質が選択的注意の資源制約によるものかを検討した。円を同時に呈示した場合と 1 つずつ呈示した場合を比較したところ、後者であっても位置特異的性質は維持された。結果は、共変知覚の位置特異的性質が個々の刺激に注意を向けられないために起こるわけではないことを示唆する。また、別の実験から共変関係の知覚は平均知覚によって説明されないことも確かめられた。

2AM24　一人称視点の高さが物体サイズおよび動作のための距離知覚に及ぼす影響

〇東井　千春　　お茶の水女子大学
石口　彰　　お茶の水女子大学

多感覚による身体的自己意識について、これまで複数の要因が検討されてきたが、今回はその中でも一人称視点の高さに着目した。本研究では、HMD 装着による VR 環境下での全身錯覚(Ehrsson, 2007, Toi & Ishiguchi, 2016)を用いて、自分を映すカメラの位置(一人称視点の高さ)が、地面より様々な高さに変化した場合、目の前に見える物体のサイズ知覚(＝手を開いて推定サイズを示す課題)および動作のための距離知覚(＝物体の把持動作を仮想的に行う課題)に変化がみられるかについて検討した。その結果、サイズ知覚においては、カメラの高さに応じた変化が見られた一方で、距離知覚においては、カメラの高さによらず正確な反応が得られたことから、一人称視点の高さが外界の知覚に影響を与えることが示唆されたとともに、この外界の知覚に応じて再スケーリングされ、動作のための正しい知覚を得ることができる可能性が示された。

2AM25　連続フラッシュ抑制を生み出す処理過程　―異なる抑制刺激を用いた検討―

○清水　求　　千葉大学
木村　英司　　千葉大学

コントラストの高いダイナミック刺激（抑制刺激）を片眼に提示することにより、他眼に提示された刺激を見えなくすることができる（連続フラッシュ抑制；CFS）。CFS が刺激提示眼に基づく抑制によるのであれば、提示眼を入れ替えることで抑制は消失するであろう。本研究では無彩色ガボール刺激（検査刺激）の検出時間によって抑制強度を測定することで、この予測を検討した。抑制刺激として無彩色ガボール刺激を用いた場合、抑制刺激と検査刺激を異なる眼に提示する異眼条件では強力な抑制が得られたが、提示眼を周期的に入れ替えるスワップ条件では抑制がほぼ消失した。しかし、有彩色モンドリアン刺激を抑制刺激とした場合、異眼条件での抑制が強まっただけでなく、スワップ条件においても弱い抑制が観察された。以上の結果から、CFS は主に眼に基づく抑制処理により生じると考えられるが、特定の刺激属性による抑制の増強の可能性も示唆された。

2AM26　グレア刺激の種類と色度勾配がまぶしさ感に与える効果

○花田　光彦　　公立はこだて未来大学

グレア刺激の種類と周辺部の色度勾配がまぶしか感に与える影響を検討した．一様な領域が，輝度が減少する領域に取り囲まれている画像を刺激として用いた．中心の色は灰色，周辺部の色は，ピンク，水色，緑，黄，灰色であった．周辺部の色度勾配については，中心部から連続的に灰色から彩度が上がるように色度が変化する「連続条件」，中心の方の彩度が高く，周辺になるにつれて彩度が下がる「不連続条件」，色度が一様な「一様条件」の 3 条件を用いた．グレア刺激の種類としては，クロスグレア刺激（周辺部の輝度が角度によって正弦波状に変化する刺激），十字型刺激を用いた．結果，中心部と周辺最大輝度が同じときには，クロスグレア刺激では連続条件より不連続条件の方がまぶしさ感が強く，十字型刺激では連続条件の方がまぶしさ感が強い傾向が見られた．まぶしさ感への色度勾配の効果は，グレア刺激の種類によって異なることが示された．

2AM27　継起するクリックの数が少なく聴こえる現象に関する実験的検討

○境　　敦史　　明星大学

持続時間 5ms のクリック音を、一定の SOA をとって反復呈示する場合、SOA が 40ms 以下では、音の反復的継起の印象は得られにくく、ざらついた持続音として知覚されやすい。SOA が 50ms を超えると、個々のクリックは明瞭に聴こえるようになるが、クリックの反復呈示数よりも少ない数のクリックが知覚される（例えば、SOA が 50ms の場合には、8回の反復呈示について5回のクリックが知覚される場合がある）。SOA の増大につれて、知覚音数の減少の程度は抑えられ、「呈示音数−1」程度の回数のクリックが知覚される。SOA が 100ms に達すると、個々のクリックは完全に聴き取れるが、クリックの反復呈示数が多くなるにつれて、より少ない数のクリックが知覚されるようになる。この現象は、部分的には継時マスキングの例と見なすこともできるが、その生起要因について詳細に検討した。

2AM28　短期記憶における質感情報の符号化

○津田　裕之　　京都大学
齋木　潤　　京都大学

物体の見えは視環境、たとえば環境光の変化によって劇的に変化するが、恒常性の機能によって、物体が持つ色や質感の知覚的安定性は保たれている。最近の我々の研究から、知覚だけでなく記憶もまた照明変化に対する頑健性を備えていることが示唆された。すなわち、記銘時と想起時で照明が変化する状況においても、記憶した物体の質感（光沢や粗さ）を正確に想起することができる。視環境に依存しない、質感の不変項が記憶として符号化されていると考えられる。この際の符号化処理は通常の、視環境が固定された場合と比較して、より深い情報処理が必要になると予想される。符号化処理に利用できる時間を操作した結果、短い時間しか符号化が行えない条件では、想起時に照明が変化した場合に記憶成績に低下が見られた。照明環境の変化に対する頑健性を持った質感の短期記憶表象を形成するためには、時間的により長い符号化処理が必要であると示唆される。

2AM29　視覚的質感の情動的価値に関わる潜在的情報処理過程

〇森　　詩織　　東京大学
本吉　勇　　東京大学

人間は様々な表面の物理特性や材質を知覚するのみならず，その情動的な価値を判断することができる．本研究では，表面に対する情動反応に関わるメカニズムを理解するため，様々な自然表面の画像のもつ心地よさおよび気持ち悪さを評定させる一連の実験を行った．その結果，心地よさと気持ち悪さは，表面特性や材質から類推されるのではなく，単純な画像統計量と強く相関することがわかった．実際に画像統計量を操作すると，心地よさと気持ち悪さの評定値は変化した．また，心地よさと気持ち悪さの評価は，原画の代わりに PS テクスチャ合成画像を刺激として用いた場合や，表面のカテゴリ認知が困難なほどに刺激を短時間呈示(50 ms)した場合でも，大きく変わらなかった．これらの知見は，視覚系には，質感の認知プロセスとは独立に，低次の画像統計量から直接に表面への嗜好と嫌悪の反応を惹起する潜在的な情報処理経路が存在することを示唆している．

2AM30　奥行反転模型における lightness 知覚(2)

〇新井　哲也　　文教大学／神奈川大学
五十嵐　由夏　　神奈川大学
大森　馨子　　神奈川大学
相澤　裕紀　　日本大学／神奈川大学
増田　知尋　　文教大学

新井・五十嵐・大森・相澤・増田(2015)では、奥行反転模型を用いて立体構造の知覚の変化と lightness 知覚との関係を検討した。三面で構成される奥行反転模型について、奥まった構造に見える時と、反転して手前に出っ張った構造に見える時とで、面の lightness が著しく異なることを示し、同一の観察対象および網膜像であっても、奥行の現れ方によって lightness が変化することを明らかにした。この結果は、輝度や空間的配置だけでなく、模型を構成する面のまとまり方によっても lightness が異なることを示している。この現象については、対象がどのようにまとまるかといった知覚体制化の観点や、対象がどのように照明されているかといった照明仮説の観点など、複数の解釈可能性が残されている。そこで本研究では、現象の分類および最も妥当な解釈の吟味を目的とし、模型の照明印象を変化させた時の lightness 知覚について実験的に検討した。

2AM31　明るさが無表情顔の感情知覚に与える効果

〇伊藤　博晃　　北海道大学
岡田　顕宏　　札幌国際大学
阿部　純一　　北海道大学

本研究では，無表情顔に対する感情知覚が，画像の明るさを明るくすること，あるいは暗くすることによって影響されるか否かを検討した。無表情顔の人物の画像と，それを明るく加工した画像，暗く加工した画像の 3 種類を使用した。実験では，同じ人物の明るさの異なる顔画像が 2 枚連続で呈示され，どちらの顔画像のほうが喜んでいる(あるいは怒っている)ように感じたかを判断するように求められた。実験の結果，明るい画像は喜んでいる，暗い画像は怒っていると有意に多く選択された。これは，画像の明るさが，無表情顔の人物の感情状態を判断する手がかりとなることを示唆する。

2AM32　顔全体の魅力に応じて変化する顔の部分に対する魅力判断

〇三枝　千尋　　花王株式会社／早稲田大学
渡邊　克巳　　早稲田大学／東京大学

顔の魅力判断に対する部分の寄与は提示時間とともに高まることが知られている(Saegusa & Watanabe, 2016)。本研究では、逆に、顔部分の魅力判断に対する顔全体の魅力の影響という逆方向の効果の時間変化を検討した。顔部分のみ／顔全体刺激を 20, 100 または 1000 ミリ秒提示し、目、鼻、口の魅力を 7 段階尺度で評価させた。部分のみを提示した場合には短時間提示において目と口が鼻よりも有意に魅力的と判断されるが、全体提示では部分間の魅力に差はみられず、部分の魅力判断において全体の情報は無視できないことが示唆された。各提示条件での顔部分に対する魅力評価と、顔全体に対する魅力評価との相関係数の比較から、顔全体の魅力から受ける影響の時間変化は部分によっても異なり、魅力判断における局所／全体情報の関わりは一様ではないことが示唆された。

2AM33　顔の全体情報処理と表情知覚との関係性

○横山　武昌　名古屋大学
安原　秀和　神戸大学
澁木　慎太郎　神戸大学
大平　英樹　名古屋大学
野口　泰基　神戸大学
喜多　伸一　神戸大学

表情判断は、顔の全体処理により生じるのか、それとも部分処理により生じるのかはまだよくわかっていない。本研究では両眼立体奥行き操作の手法を用いて Front 条件（顔のパーツのみ知覚できる条件: 部分処理）と Behind 条件（顔全体を知覚できる条件: 全体処理）を設定し、上記の問いを検討した。Front 条件では、顔のパーツが random dot pattern からなる遮蔽物よりも手前に提示されるため、被験者は、顔のパーツを統合しづらくなり、ばらばらな顔のパーツの集合として知覚しがちになる。一方 Behind 条件では、顔のパーツが random dot pattern の遮蔽物よりも奥に提示されるため、Amodal completion が生じ、被験者は顔のパーツを統合して一つの顔として知覚しがちになる。2 つの実験を行いこれらの 2 条件を比較したところ、Behind 条件は Front 条件よりも速く表情判断が可能であり、また Adaptation 実験では Behind 条件のみで陰性残効が生じた。これらの結果は、表情判断は顔の全体処理が重要な役割を担うという仮説を支持した。

2AM34　表情変化の検出における怒り優位性の検討

○桐田　隆博　岩手県立大学

表情認識において、これまで2つの表層的に矛盾する知見が示されている。すなわち、カテゴライズ判断における幸福優位性と検出課題における怒り優位性である。本研究では、変化の見落としパラダイム（フリッカー法）を用いて、幸福および怒り表情の変化の検出を比較検討した。実験の結果、表情刺激の特性によって、変化検出の優位性が異なることが明らかになった。すなわち、歯の露出しない表情の場合、中立から怒りへの変化の見落としが少ないのに対して、歯が露出した表情では、中立から幸福への変化の見落としが少なかった。同時に測定した反応時間においては、歯の露出の有無にかかわらず、表情変化の検出においていずれの優位性も示されなかった。表情変化の検出（見落とし）が使用する刺激によって変動することから、検出課題における怒り優位性が頑健な現象ではないことが示唆された。

2AM35　情動表情の呈示が狙準動作に及ぼす影響

○鈴木　貴大　　首都大学東京
石原　正規　　首都大学東京

情動は知覚系及び運動系情報処理に影響を与えることが示されている。知覚系処理に関する先行研究では、不快情動である恐怖(fear)を想起させる表情を事前に呈示した時の方が、統制条件であるニュートラル表情を事前に呈示した時よりもその後に呈示されるターゲット刺激の知覚感度が高くなることが示されている(Phelps, Ling, & Carrasco, 2006)。また情動の運動系への影響については、怒り(anger)は筋出力を向上させるが、幸せ(happiness)は統制条件と差がないという報告がある(Woodman et al., 2009)。しかしこの Woodman らによる研究では、文章呈示によって感情を誘導しており、他者の情動表情を見ることの運動系への影響は報告されていない。本研究では情動表情を見ることの運動系への影響を運動の準備と実行の点から検討するために、情動表情(fear, neutral, happy)の呈示に対する手の狙準動作(ポインティング)の反応時間、運動時間を計測する。

2AM36　わたしを忘れないで: 忘却が導く顔の価値低下

○小林　正法　　関西学院大学
川口　潤　　名古屋大学

情報の持つ価値の高さと認知に相互に作用する。例えば，顔魅力などの顔が持つ価値の高さは記憶成績を高める。一方で，注意や反応を抑制した顔は価値が低下するとされる。しかし，記憶表象での利用可能性(覚えているか)がその顔の価値に与える影響は未だ不明である。本研究では忘却によって顔の価値低下が生じるかを検討した。参加者は顔の魅力の評定後，各顔と評定値のペアを学習した。その後，顔に対する選択再認テストと各顔の評定値の再生を求めた。正答顔と誤答顔の間で価値変化量(最初の評定値と再生した評定値の差)を比較した。その結果，正答顔と比較して，誤答顔の価値がより負に変化していた。記憶の利用可能性に対するメタ認知を低下させた場合には，元の評定値が高い顔でのみ価値低下が生じた。したがって，忘却が価値低下を導くという記憶が価値に与える影響が明らかになった。加えて，この現象にメタ認知の関与が小さいことが示唆された。

2AM37　購買行動において他者の評価が商品の価値評価に及ぼす影響：willingness-to-pay を指標として

○伊村　知子　　新潟国際情報大学
白井　述　　新潟大学
岡本-バーツ　早苗　　マーストリヒト大学

本研究では、オンラインショッピングを模した買物ゲームを用いて、他者の評価が商品の価値評価に及ぼす影響について支払い意志額(willingness-to-pay, WTP)を指標に検討した。30 名の大学生(平均年齢 20.2 歳)を対象に、20 種類の市販の菓子の写真を 1 枚ずつ 3 秒間提示し、どのくらい食べたいか(-7 から 7 までの 15 段階)、知っているか(2 段階)、WTP(0 円から 200 円まで 10 円ごと)について評定させた。低評価群では写真の下部に他者の評価を表す 1 個から 3 個の星型(平均評価: 1.6)、高評価群では 3 個から 5 個の星型(平均評価: 4.25)が表示されたのに対し、無評価群では何も表示されなかった。以上の 3 群(各 N ＝ 10)において菓子に対する WTP の平均値を比較したところ、高評価群の WTP が最も高く(120.0 円)、無評価群(104.4 円)、低評価群(91.6 円)の順に低くなり、高評価群と低評価群の WTP の間に有意差が認められた。したがって、他者の評価が商品の価値評価に影響を及ぼす可能性が示された。

2AM38　高齢運転者のシミュレータ酔い：酔いやすさに関連する個人要因の探索

○河野　直子　　名古屋大学
岩本　邦弘　　名古屋大学
青木　宏文　　名古屋大学
尾崎　紀夫　　名古屋大学

シミュレータ酔い(SS)が生じやすい高齢者の特性を理解し，シミュレータ暴露前から酔いやすい個人を予測する手だてを探索するため，運転シミュレータ(DS)試験時の SS 生起と個人特性との関連を検討した。125 名の 65 歳以上の運転者に対して，3 走行課題，約 90 分の DS 試験を行い，前後に Simulator Sickness Questionnaire(SSQ)，スタンフォード眠気尺度(SSS)を課した。試験中，18 名が SS を訴え，内 10 名は課題の中断・中止を要した。SSQ 値は試験後，有意に上昇したが SSS 値に差は認めなった。SSQ 値と試験前の SSS 値に正の相関関係を認め，SS の有無を従属変数とし，性，年齢(70 歳以上=1; 69 歳以下=0)，SSS，MMSE などのその他の基本属性を独立変数とするロジスティック回帰分析を行った結果，SSS 値と 70 歳以上の年齢がシミュレータ酔いと関連することが示された。

2AM39　何が numeracy の低さに関連するのかー　教育歴・年齢・消費行動に関する知識と態度との関係　ー

○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，数学上の抽象的で高度な記号的操作よりも，ごく日常的な数的処理能力を念頭においていると言われている(広田 2015)。本研究では 1,430 名の研究参加者(質問紙調査研究 1: 305 名(男性 131 名，女性 172 名)；平均年齢 19.7 歳，及び web 調査研究 2: 1,125 名(男性 568 名，女性 557 名)；平均年齢 51.1 歳)を対象に，4 択の選択問題に改変した短縮版 Numeracy 尺度を用いて，借財に対する知識および日常的な数的処理能力が関わる financial literacy，主観的なニューメラシー，さらに消費行動に関する衝動性や支払への自己統制についての関連を検討した。また，数的処理に関わる問題解決に対して消極的，あるいは回避的傾向があると考えられるニューメラシー低水準群に注目し，上記項目と年齢や教育歴などとの関係についても検討を試みた。

2AM40　単純接触効果と脳領域間の機能的結合

○武田　裕司　　産業技術総合研究所
木村　元洋　　産業技術総合研究所

本研究の目的は、単純接触効果による選好バイアスと脳領域間の機能的結合との関係を明らかにすることであった。各ブロックで 24 種類の無意味図形(うち 12 種類はブロック間で繰り返し)を提示し、刺激のオンセットから 700 ms 以内に「好き」または「嫌い」を直感的に判断することを求めた。その結果、新奇図形と比べて反復提示図形に対して「好き」と答える頻度が増加した(単純接触効果)。また、課題遂行中のチャンネル間位相同期値(機能的結合の強度)を算出した結果、新奇図形では「嫌い」と答えた図形と比べて「好き」と答えた図形を観察している時に 40-50 Hz 帯域の位相同期値の減少傾向が観察されたが、反復提示図形では逆に増加傾向が観察された。これらの結果は、新奇図形に対する直感的な選好バイアスと単純接触効果による選好バイアスとが異なるプロセスで生起していることを示唆している。

2AM41　選択の主体感が選択の楽しさに及ぼす影響

〇宮城　円　　広島大学
波光　涼風　　広島大学
中尾　敬　　広島大学
宮谷　真人　　広島大学

ヒトは自由選択場面を好むことが知られているが，その要因として自分で選んだという選択の主体感が指摘されている。近年，選択肢に随伴する報酬が同量であっても，自己に選択権がある方（自由選択）が自己に選択権がない場合（強制選択）よりも選択肢の報酬が高く評価されることが報告されている。このことは，自由選択場面を選好する要因に，自由選択場面で得られる報酬へのバイアスが影響している可能性を示唆している。本研究は，自由選択場面で得られる報酬バイアスには選択の主体感に伴って生じる選択の楽しさが関連するという仮説の下，選択の主体感が選択の楽しさに及ぼす影響を検討した。その結果，自由選択条件の方が強制選択条件よりも選択の楽しさ評価が高かった。さらに，選択の主体感が強いほど選択は楽しいと評価される傾向があった。以上から，自由選択場面の選好には，選択の主体感に伴って得られる選択の楽しさが影響する可能性が示唆された。

2AM42　博物館展示におけるキャプションが博物館疲労に与える影響についての検討

〇三國　珠杏　　慶應義塾大学
川畑　秀明　　慶應義塾大学

実験室場面において連続的に芸術作品を鑑賞する際に，作品に対する鑑賞時間が試行の関数として減少していくことが確認されている。この減衰過程は，「博物館疲労効果」と呼ばれている。本実験では，実験室場面において絵画画像を連続的に鑑賞する際に，鑑賞前に作品についての情報を呈示する群と情報を呈示しない群において，鑑賞時間の推移過程が異なるかどうかを調査し，博物館で使用されているキャプションが，博物館疲労効果に及ぼす影響について検討した。実験結果から，時代別に構成された展示(例えば 16 世紀～20 世紀)では，鑑賞前に作品についての情報を呈示した群の鑑賞時間がより長くなり，テーマ別に構成された展示(例えば歴史画，風景画)では，鑑賞前に情報を呈示しない群の鑑賞時間がより長くなる傾向が示された。これらの結果から，キャプション・展示内容によって，博物館疲労に与える影響は異なることが示唆された。

2AM43　他者の美的感性を推定しやすい画像と推定しにくい画像の色統計量の違い

○内藤　智之　　大阪大学
若林　正浩　　大阪大学
北口　正敏　　大阪大学
佐藤　宏道　　大阪大学

他者がある特定の刺激に対して持つ美的感性を推定することは社会的活動を営む上で重要である。本研究では、30 枚の風景画・風景写真を刺激として用い、他者の美的感性の集団レベルでの推定精度を検討した。実験の結果、30 枚の風景画像の内 26 枚については高い精度で他者の美的感性を推定可能であることが示されたが、4 枚の画像については相関係数が 0.4 以下の低い推定精度に留まった。各画像の色統計量の解析から、HSV 色空間における飽和度のゆがみ度と対数変換後の推定精度の間に有意な負の相関が見られた($r = -0.4$, $p = 0.03$)。また飽和度のゆがみ度は美的感性評価にも有意な影響を持つことが示された。以上の結果から色飽和度を操作することで画像印象を操作可能であるが、この操作は他者の美的感性の推定にも影響を及ぼすことが示唆された。

2AM44　選ぶために最後に触る：最終サンプリングバイアスと単純接触効果

○満田　隆　　立命館大学
吉岡　雄一　　立命館大学

人は複数の選択肢を自由にサンプルして（見て、触って、嗅いで）、好きな物を一つ選択するとき、最後にサンプルした物を選びやすい傾向がある（最終サンプリングバイアス）。本研究は、このバイアスが、最後にサンプルすることによって選ばれやすくなる性質を表しているのか、選択を行うために最後にサンプルする性質を表しているのかを判別するため、ハンカチの触り心地を用いた二者択一課題において、自由な順序でサンプリングする場合と固定された順序でサンプリングした場合の最終サンプリングバイアスを比較した。選好課題においては、前者のバイアスは後者よりも有意に大きく、サンプル回数が多いハンカチが選ばれやすい傾向が見られた。一方、より滑らかなハンカチを選ぶ課題では前者の場合のみでバイアスが生じた。最終サンプリングバイアスは、選択を行うために最後にサンプルする性質を表していると同時に、単純接触効果の影響も受けると考えられる。

2AM45　自己名に対する情動価−運動一致性効果と自己表象の関係の検証

○安枝　貴文　　関西学院大学
小川　洋和　　関西学院大学

Markman & Brendl (2005)は自己名および情動価を持つ単語を呈示し、単語の情動価判断を自己名に対する接近反応・回避反応のいずれかで回答させた。その結果、ポジティブ単語に対しては接近反応の方が回避反応よりも、ネガティブ単語に対しては回避反応の方が接近反応よりも早いことを示した。彼らは、この自己名に対する単語情動価と接近・回避反応の一致性効果が身体から離れた空間内に自己を表象している証左であると主張した。本研究ではこれを検証するため、自己名に加えて他者名やモノの名前に対する一致性効果を検討した。その結果、自己名だけでなく他者名に対しても一致性効果が認められた。一方、モノの名前に対しては生起しなかった。これらの結果は、一致性効果が画面内に自己を表象していることを反映しているのではなく、人名に対する一般的な共感性処理を反映している可能性を示唆している。

2AM46　「自分の声」の音響特性

○木村　真理乃　　東京大学
四本　裕子　　東京大学

発声時に聴く自身の声(own voice)と録音時に聴く自身の声(recorded voice)は、異なる伝達メカニズムのため異なる聴こえ方となることが知られている。先行研究では own voice の骨伝導要素が考慮されたフィルタなどが考案されてきたが、どの先行研究で示されたフィルタを使用した場合が最も own voice として聞こえるか検討されていない。そこで、本研究は中立語をそれぞれ 5 条件(recorded voice 条件、1kHz 以上を+3dB・1kHz 以下を−3dB するフィルタ条件、ローパスフィルタ条件、バンドパスフィルタ条件、ピッチ・抑揚・ビブラート・フィルタを参加者の任意で変更できる条件)で一対比較した。サーストン法を用いて分析したころ、一定のフィルタを用いるより、ピッチ・抑揚・ビブラート・フィルタを参加者の任意で変更した音声が最も own voice に近いと評価された。このことから、own-voice に重要な音声特徴要素を考察する。

2AM47　課題非関連なオブジェクト応答は自動制御オブジェクトに対する操作主体感を上昇させる

○中島　亮一　　東京大学／理化学研究所
上田　彩子　　理化学研究所
日根　恭子　　東京電機大学／理化学研究所
岩井　律子　　理化学研究所／京都大学
熊田　孝恒　　京都大学／理化学研究所

一部でも自動制御されたシステムを操作する場合、通常、主体感（自分が操作の主体だという感覚）は低下する。では、その状況下で、主体感を維持させることは可能だろうか。本研究では、自分の操作に対するオブジェクト応答が、それが課題となる制御とは無関係でも、操作主体感に影響するかを検討した。実験では、画面上を移動する黒い円をキー押しによってゴール付近に停止させる課題を行った。その際、キー押しに応じて円が白く瞬く条件と、変化しない条件を設定した。また、実験参加者には、キー押しとは無関係にボールが停止する試行（自動制御試行）が多く存在することを教示した。実験の結果、自動制御試行では手動制御試行に比べ操作主体感は低下した。その上で、瞬き有条件では無条件よりも主体感は高かった。これは、自分の操作に対するオブジェクトの応答は、それが課題非関連でも、自動制御オブジェクト操作に対する主体感を上昇させることを示す。

2AM48　モノの所有感と行為主体感の共通基盤

○佐々木　恭志郎　　九州大学
山田　祐樹　　九州大学

行為主体感は身体所有感を引き起こすと言われている。本研究では，モノの所有感(物体所有感)にも行為主体感が関与していると考え，行為主体感を操作することで物体所有感も変調するかを検討した。実験では，参加者はマウスで二色の玉を操作するゲームを行った。ボールの操作について，マウスの動きと玉の動きの間に遅延が有る条件(遅延有り条件)と遅延が無い条件(遅延無し条件)の二種類を設けた。ゲームの後，参加者にそれぞれの玉について行為主体感と物体所有感を尋ねた。結果として，遅延有り条件に比べて，遅延無し条件の方が行為主体感も物体所有感も高く評価された。なお，遅延ではなく，マウスの動きと玉の動きの一致性を操作した場合，マウスの動きと玉の動きが不一致の場合に比べて，一致している場合の方が行為主体感も物体所有感も高く評価された。これらの結果は，行為主体感と物体所有感が共通の基盤の上に成立することを示唆する。

2AM49　触覚誘導性視知覚抑制効果に関連する脳内神経活動変化の検討

○日高　聡太　　立教大学
井手　正和　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所／日本学術振興会
池田　華子　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所
和田　真　　国立障害者リハビリテーションセンター研究所

単一感覚入力間では知覚的な抑制効果と，これに伴う抑制的な脳内神経活動変化が生じることが知られている。近年，手に提示された触覚刺激によって視覚的な見えが阻害されるという異種感覚間での知覚抑制効果が報告された。単一感覚の提示が別の感覚領域の神経活動を抑制することは知られているが，異種感覚間で生じる知覚的な抑制効果に関連する神経活動は検討されていない。本研究では fMRI を用いて，触覚による視知覚抑制効果が生じる場面での脳内神経活動変化を調べた。抑制効果が生じる場面では，視覚，体性感覚，感覚統合領域の神経活動が低下した。また，抑制効果が生じた群では，生じなかった群よりも一部の視覚および体性感覚領域の活動が相対的に高くなり，体性感覚領域の脳内神経活動変化と抑制効果の度合いには正の相関があることが示された。結果から，触覚による視知覚抑制効果には，神経活動の抑制および増大の両方が関与することが示唆された。

2AM50　自閉症スペクトラム傾向と視･聴･触覚の処理様式との関係性に関する検討

○矢口　彩子　　立教大学
日高　聡太　　立教大学

自閉症スペクトラム障害（ASD）者は感覚情報処理において特異的な傾向を示すことが指摘されている。また ASD 傾向は定型発達から重度の ASD までのスペクトラムを成す，誰もが持ちうる傾向として捉えられ，様々な下位特性があると考えられている。しかし ASD 傾向と各感覚刺激に対する検出･弁別感度との関係性に関しては，一定の心理物理学的実験手続きを用いた包括的な検討がなされていない。本研究は定型発達者を対象に ASD 的特性と視覚，聴覚，触覚刺激に対する検出･弁別感度を測定し，両者の関係性について検討した。聴覚と触覚では検出，弁別ともに ASD 特性と関連があり，また検出と弁別との間でも異なる関係性がみられた。一方視覚では検出のみで関連が見られた。このことから各感覚における知覚感度がそれぞれ異なる ASD 特性と関連し，また同一感覚内でも検出と弁別感度においてそれぞれ異なる ASD 特性と関係していることが示唆された。

2AM51　感覚間協応が視聴覚刺激の嗜好度に与える影響

〇熊倉　恵梨香　　東京大学
横澤　一彦　　東京大学

一般的に高音に対しては暗い色よりも明るい色が結びつけられやすいが、このような本来は独立な感覚間の特徴同士の非恣意的な結びつきを感覚間協応と呼ぶ。感覚間協応は、主に多感覚刺激の処理過程における役割が論じられてきたが、多感覚刺激に対する好ましさに影響を与える可能性については明らかにされていない。本研究では、音（三和音ないしは単音）と色のペアに対する嗜好度を評定してもらう課題において、音の特徴（ピッチ、特徴）と色の特徴（明度、彩度、色カテゴリ）の間の協応／非協応によって評定に違いが見られるかを検討した。その結果、音と色のペアの嗜好度には、音のピッチや単音／和音による違いはあっても音と色の特徴間の協応／非協応による違いは見られず、感覚間協応は多感覚刺激への好ましさには影響しないことが示された。

2AM52　Object motion における見かけの速度が時間知覚に与える影響

〇高瀬　愛理　　北海道大学
田山　忠行　　北海道大学

本研究では，速度評価課題と時間評価課題の 2 つの課題を用い，object motion における見かけの速度が刺激の持続時間の知覚に及ぼす影響を調べた。刺激は右または左の水平方向に移動する白円であり，これを同様の方向に移動するランダムドットを背景にして呈示した。刺激の呈示時間は 600ms～2400ms であり，白円とランダムドット背景の速度はいずれも操作されていた。大学生を対象に速度評価課題を行った結果，object motion における見かけの速度が知覚されていたことが分かった。また，オブジェクトとその背景との方向の関係性による見かけの速度の知覚への影響が見られた。同一の被験者を対象として，時間評価課題を行った結果，速度評価課題と類似した傾向が見られた。このことから，object motion における見かけの速度はオブジェクトとその周辺刺激の方向との関係性によって持続時間の知覚に影響を与える可能性が示唆された。

2AM53　リズムから見た Multiple Look Effect

○黒田　剛士　　静岡大学
吉岡　大貴　　静岡大学
上田　誠也　　静岡大学
宮崎　真　　静岡大学

3 つの音で区切られる二つの隣接する時間間隔のうち，先の時間間隔（標準時間）の呈示を繰り返すと，後の時間間隔（比較時間）との長さの弁別が容易になる。この現象を Multiple Look Effect と言う。これは，標準時間の繰り返しにより形成された等間隔リズムに基づく予測により，比較時間に対する長さの変化の検知が鋭敏化した結果であると考えられる。実際に，先行研究において示唆されるように，標準時間を比較時間の後に繰り返す場合では，同現象が生じにくくなることが本研究で確認された。つまり，同効果は postdiction よりも prediction の作用に依存する。また，音列のテンポが速くなったか遅くなったかを弁別する課題では，音が不規則に並んでいるときに，弁別精度が悪化することが確認された。さらに，音列の途中で一時的に等間隔リズムが崩れるときに，その検知が同効果の特性に従うかどうかを検証した。

2AM54　刺激間インターバルの心的分割が同期タッピングに与える影響

○新井田　光希　　北海道大学
田山　忠行　　北海道大学

音楽などに見られる，感覚インプットと運動アウトプットを同期させる行動は感覚運動同期と呼ばれ，主に同期タッピング課題を用いて研究されてきた。この課題は，等時間隔で連続的に提示される刺激に同期して指でタッピングを行う課題である。同期タッピング課題において，刺激間インターバルを刺激によって等分すると，タッピング非同期が減少することが知られている。本研究では，1秒以下の刺激間インターバルを，心の中だけで分割した際にも非同期が減少すると仮定し，実験によって検証した。分割を行わない，刺激によって分割する，心的に分割するの 3 条件を設けてタッピング非同期を比較したところ，分割を行う 2 条件は分割を行わない条件よりも少なく，刺激分割条件と心的分割条件には差がなかった。このことから，同期タッピング課題における刺激間インターバルの心的な分割は，刺激による分割と同程度にタッピング非同期を減少させることがわかった。

2AM55　視覚マスクによって生じる視覚的時間知覚の短縮と安定性の低下

〇朝岡　陸　　東北大学
行場　次朗　　東北大学

本研究では、視覚マスクが視覚的時間知覚とその安定性に及ぼす影響を検討した。ターゲットとして〇か△が300、500、700、もしくは 900 ms 提示され、参加者の課題はターゲットの知覚時間をキー押しで再生することであった。マスク刺激として白黒のチェッカーボードがターゲットの前後に 50ms 提示されるが、参加者はこれを無視するよう教示された。結果として、ターゲットとマスクの刺激間隔が 0 ms の条件のみ、マスクが提示されない条件よりも再生時間が短くかつ実時間に近かったが、ばらつきは大きく安定性は低くなった。この短縮効果と安定性の低下は先行マスクだけ、あるいは後続マスクだけが提示された場合にも生じた。さらに、ターゲットとマスクが異なる場所に提示された場合には、これらの効果は確認されなかった。したがって、視覚マスクが視覚的時間知覚に及ぼす影響は、ターゲットとマスク刺激の時空間一致性によって調整されることを示唆する。

2AM56　側面像の Point-Light Walker の周波数成分を用いた性別の判別分析

〇麻野井　千尋　　東京ライトハウス
小田　浩一　　東京女子大学

側面像の Point-Light Walker(PLW)による性別判断では，構造的手がかりが捉えにくいため動的手がかりが重要となる。麻野井(2015)は側面像の PLW での女性らしい歩行は，歩行に一致した大きな肩と腰の動きとその2倍の速い腰の動きにより特徴づけられることを明らかにした。本研究では肩と腰の動きの周波数成分の組み合わせから性別の判別分析を行った。 男性9名女性 11 名の PLW から，肩と腰の周波数成分を抽出した。歩行に一致した肩と腰の周波数成分(第1ピーク)は，女性が男性より大きく，その2倍の速い腰の動き(第2ピーク)も女性で大きかった。肩と腰の第1～3ピークの組み合わせのうち，肩の第 1 ピークと腰の第 2 ピークの2項目による判別的中率が最も高く 90.4%であった。 歩行周期と一致する肩の動きとその2倍の速い腰の動きの組み合わせから、より精度の高い性別判定ができる可能性がある。

2AM57　Gestalt perception of events in serially presented motion picture shots:
An experimental study on the factor of actor's incomplete action in a video clip.

○鈴木　清重　　慶應義塾大学

The movie editing often makes observers perceive the continuous behavior of the actor within incomplete motion picture shots (Suzuki & Osada, 2002). Purpose of this study was to investigate Gestalt factor of actor's incomplete action in a motion picture shot which may facilitate perceptual grouping of filmic events. I made several video clips made of two types of motion picture shots. One of them was a shot of face of mannequin doll (2s) and another was an object shot (2s). The independent variable of the experiment was incompleteness and completeness of head movement of a mannequin presented in a shot. The dependent variable was the observer's rating results of perceptual continuity of those motion picture shots. Our results suggested that actor's incomplete action in a reaction shot facilitated perceptual grouping of events in film perception.

2AM58　視覚課題と運動課題を用いた境界拡張現象に対する座標移動の距離の効果

○村越　琢磨　　理化学研究所
木村　英司　　千葉大学
一川　誠　　千葉大学

境界拡張実験パラダイムにおいて記銘画像と再認画像の呈示位置を操作し，両画像間に座標移動が生じる条件下で知覚された境界位置を測定した．その際，運動制御を用いた判断（運動課題）と知覚のみによる判断（視覚課題）を比較した．観察者は再認画像の一部分を記銘画像として観察した後，記銘画像の境界位置を再認画像上で報告した．物体中心座標系と自己中心座標系での座標移動の効果を調べるために，自己中心座標系での座標移動はないが，物体中心座標系での座標移動が生じる物体中心移動条件と，物体中心座標系での座標移動はないが，自己中心座標系での座標移動が生じる自己中心移動条件とを設けた．座標移動の距離は視角 6，9，12 度の 3 水準とした．その結果，運動課題では座標移動の距離の効果がみられた．知覚された境界位置は座標移動の距離に伴い拡張方向へ知覚され，知覚領域が広くなることが示された．この効果は，視覚課題ではみられなかった．

2AM59　大局的・局所的な身体運動情報による速度知覚の変容

○上田　大志　　日本電信電話株式会社
山本　健太郎　　九州大学
渡邊　克巳　　早稲田大学

ビジュアルシーンにおいて、人の体の動きの情報を適切に処理することは、他者の動きに反応したり他者の行為の意図を読み取ったりする上で重要である。一方で、このような身体的な情報の検出が、運動速度の知覚にどのような影響を及ぼすのかについてはよくわかっていない。本研究では、バイオロジカルモーション刺激（BM 刺激）と光点の初期位置を変更したスクランブル刺激（SR 刺激）を用い、全体的・局所的な身体運動情報が光点の運動速度の知覚に与える影響を検証した。正立・倒立刺激を対呈示して速度弁別課題を行ったところ、BM 条件の方が SR 条件よりも弁別感度が有意に高かった。また BM・SR 刺激を対呈示した場合は、正立条件の方が倒立条件よりも弁別感度が有意に高かった。さらに、SR 刺激の速度弁別感度は倒立条件よりも正立条件で有意に高かった。これらの結果は、大局的・局所的な身体運動情報が速度弁別感度を向上させることを示唆する。

日本基礎心理学会第３５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（機器・書籍）

トビー・テクノロジー・ジャパン株式会社
ナモト貿易株式会社
株式会社テキスト
株式会社勁草書房

プログラム冊子等広告

株式会社朝倉書店
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
株式会社テキスト
株式会社サン・エデュケーショナル
株式会社有斐閣

プログラム冊子の作成にあたっては、第 34 回日本基礎心理学会実行委員会、第 56 回日本社会心理学会実行委員会のご協力をいただきました。

日本基礎心理学会第３５回大会準備委員会

委員長	小田　浩一	（東京女子大学）
副委員長	田中　章浩	（東京女子大学）
	有賀　敦紀	（広島大学）
	金沢　創	（日本女子大学）
	髙木　幸子	（常磐大学）
	村越　琢磨	（理化学研究所）
	山口　真美	（中央大学）
	和田　有史	（食品総合研究所）

アシスタント

井口　望	（東京女子大学）
大西　まどか	（東京女子大学）
乙訓　輝実	（東京女子大学）
河原　美彩子	（東京女子大学）
澤田　佳子	（東京女子大学）
椎木　紗彩	（東京女子大学）
高橋　あおい	（東京女子大学）

ロゴデザイン	高橋　あおい（東京女子大学）
表紙・デザイン	大西　まどか・山口　真由子　（東京女子大学）
ウェブページ	麻野井　千尋　（東京ライトハウス）
プログラム編集	河原　美彩子・澤田　佳子（東京女子大学）

日本基礎心理学会第３５回大会プログラム

Program of the 35th Annual Meeting of the Japanese Psychonomic Society

発行日　2016 年 9 月 20 日

編集・発行　日本基礎心理学会第３５回大会準備委員会
東京女子大学
jps2016@ml.twcu.ac.jp
http://www.odalab.org/jps2016/

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

JPS2016
QUAECUNQUE SUNT VERA