

日本基礎心理学会

The Japanese Psychonomic Society

第41回大会プログラム

千葉大学 西千葉キャンパス けやき会館

2022.12.02.Fri - 12.04.Sun



日本基礎心理学会 第41回大会プログラム

千葉大学

2022年12月2日（金）～12月4日（日）

ご挨拶

このたび、日本基礎心理学会第41回大会を、2022年12月2日（金）から12月4日（日）までの3日間の会期で、千葉大学西千葉キャンパスにて開催させていただくことになりました。本学で日本基礎心理学会の学術大会をお引き受けするのは、これで2回目となります。前回はちょうど20年前、2002年の第21回大会で、御領謙先生を大会委員長とし、今回と同様、西千葉キャンパスで開催いたしました。

今大会開催を本学でお引き受けしたのは、第38回大会の前でした。その後、コロナ禍の広がりにより社会の状況、そして、研究活動の状況は大きく変わってしまいました。日本基礎心理学会でも、第39回大会と第40回大会がオンラインでの開催となるなど、研究活動や研究交流が制限されてしまいました。

今回の大会では、研究交流の再開とさらなる充実を目指し、新型コロナウイルスへの感染防止に十分に配慮しながら、対面での大会開催とさせていただく予定です。ポスター発表形式での研究発表と3つのシンポジウムを中心とする特別プログラムは、すべて本学会場にて開催いたします。また、大会第1日目には、日本基礎心理学会特別委員会による講演会やオーラルセッションを、本学会場で開催いたします。さらに新たな試みとして、特別ポスター発表として学部生による研究発表を企画いたしました。ただし、残念ながら、懇親会に関しては、密集状態での飲食を避けるために、対面とせずにオンラインでの開催とさせていただきました。ご了承ください。

会場となる西千葉キャンパスは、JR 総武線西千葉駅前の利便性の良い場所にあり、多くの木々に囲まれた緑豊かなキャンパスです。3年振りの対面での大会が充実したものとなるよう、大会準備委員会では、千葉大学に縁のある委員を中心に準備作業を進めております。大会を盛り上げていくために、多数の先生方のご参加を心よりお待ち申し上げます。

2022年11月吉日

日本基礎心理学会第41回大会準備委員会
委員長 木村 英司

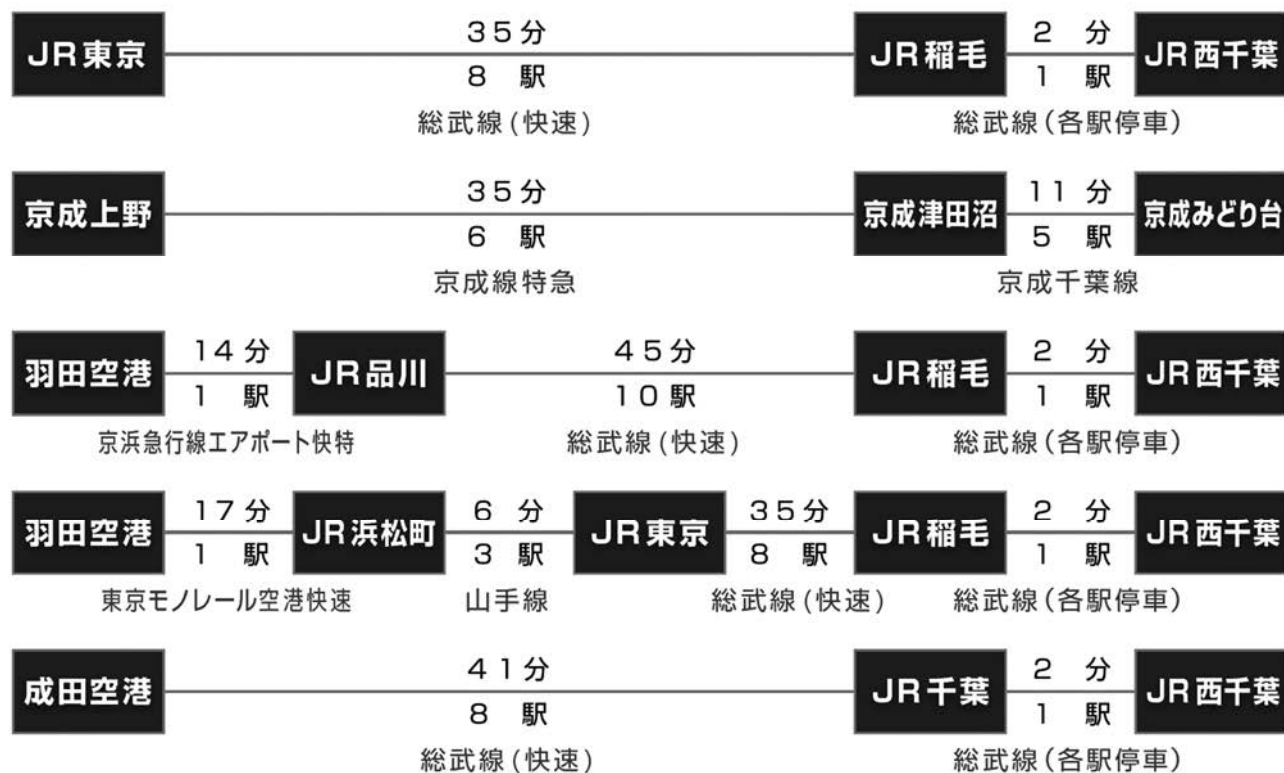
【会場】

千葉大学西千葉キャンパス・けやき会館

(〒263-8522 千葉県千葉市稲毛区弥生町 1-33)

【交通案内】

■西千葉キャンパスへの交通経路

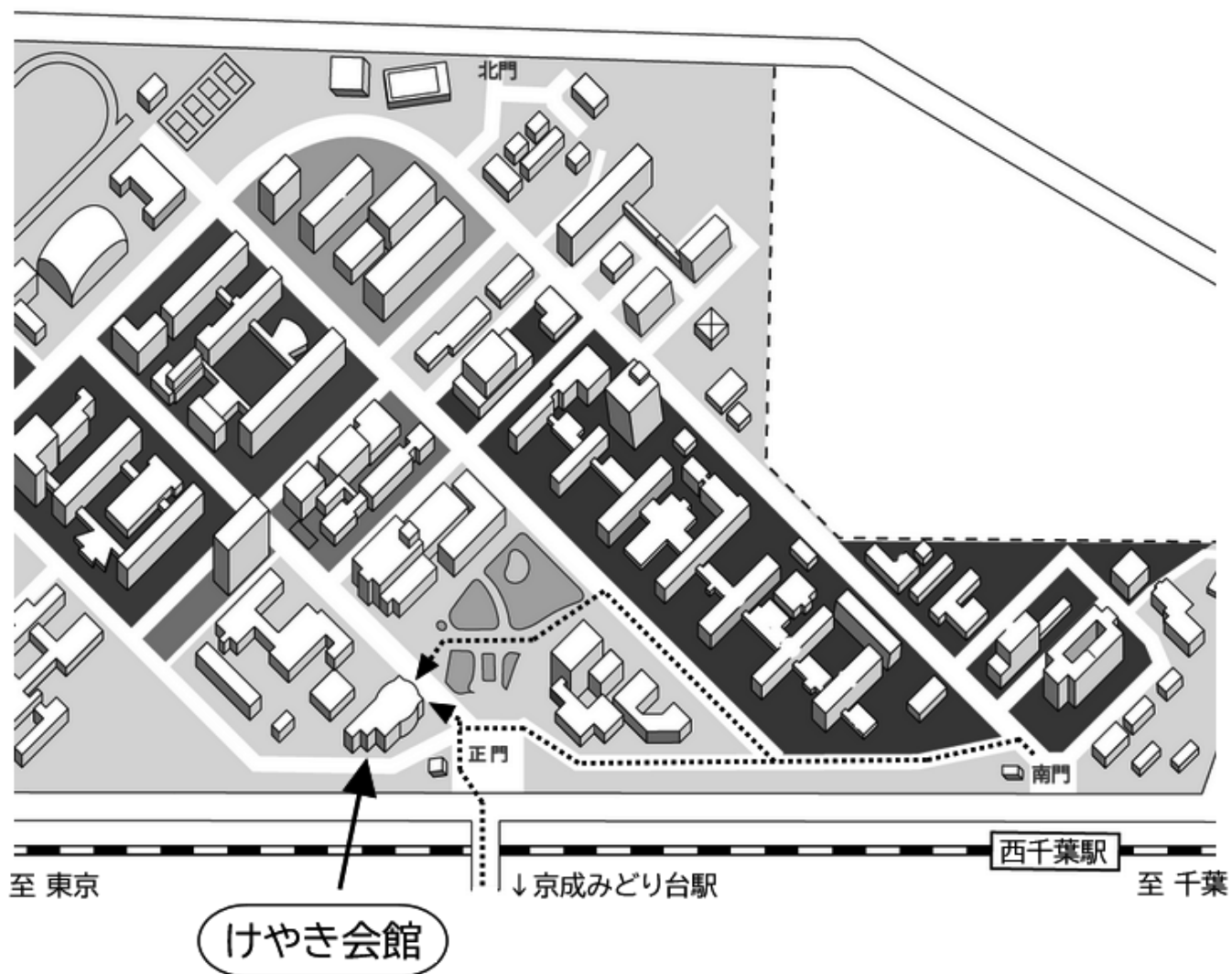


JR 総武線 西千葉駅 北口より徒歩 2 分 (キャンパス南門)

京成千葉線 みどり台駅より徒歩 7 分 (キャンパス正門)

【キャンパスマップ】

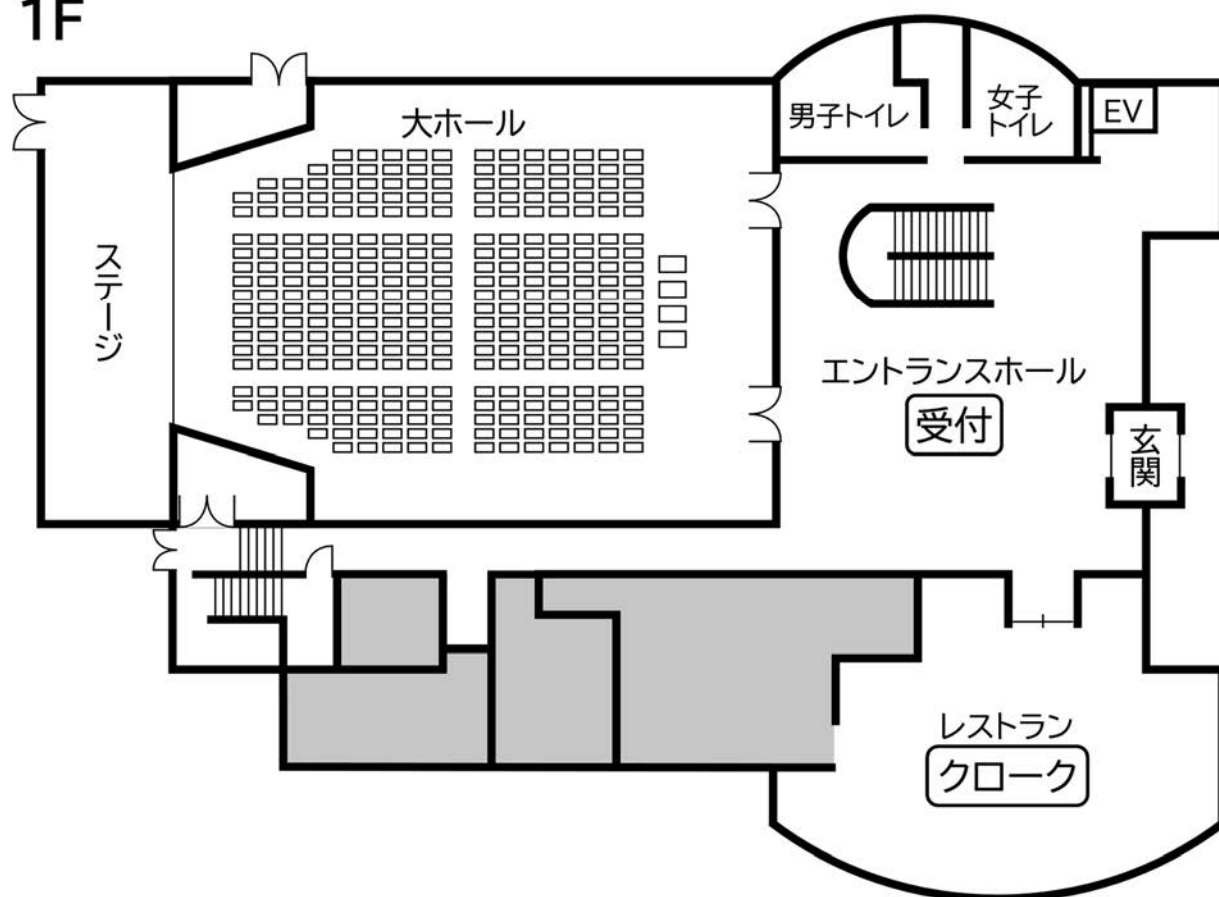
■千葉大学西千葉キャンパスとけやき会館



※ 大会の行事は、すべて、けやき会館で開催されます。

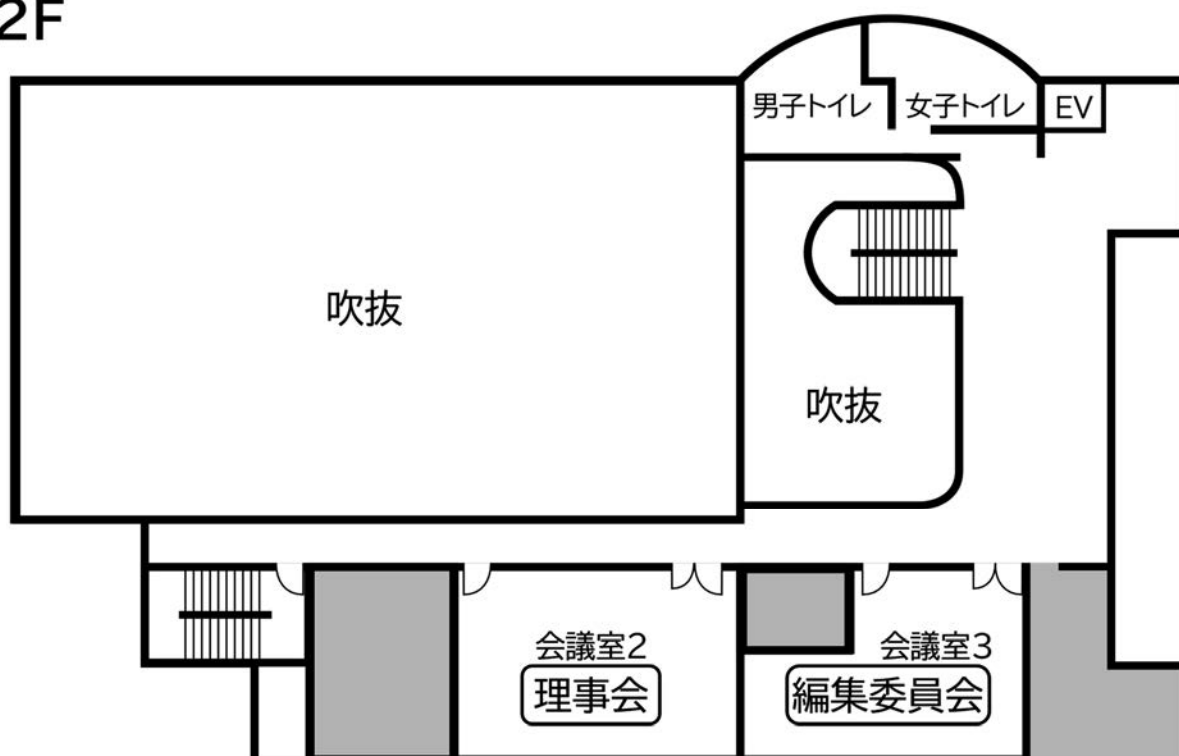
■フロアマップ けやき会館 1 階

1F



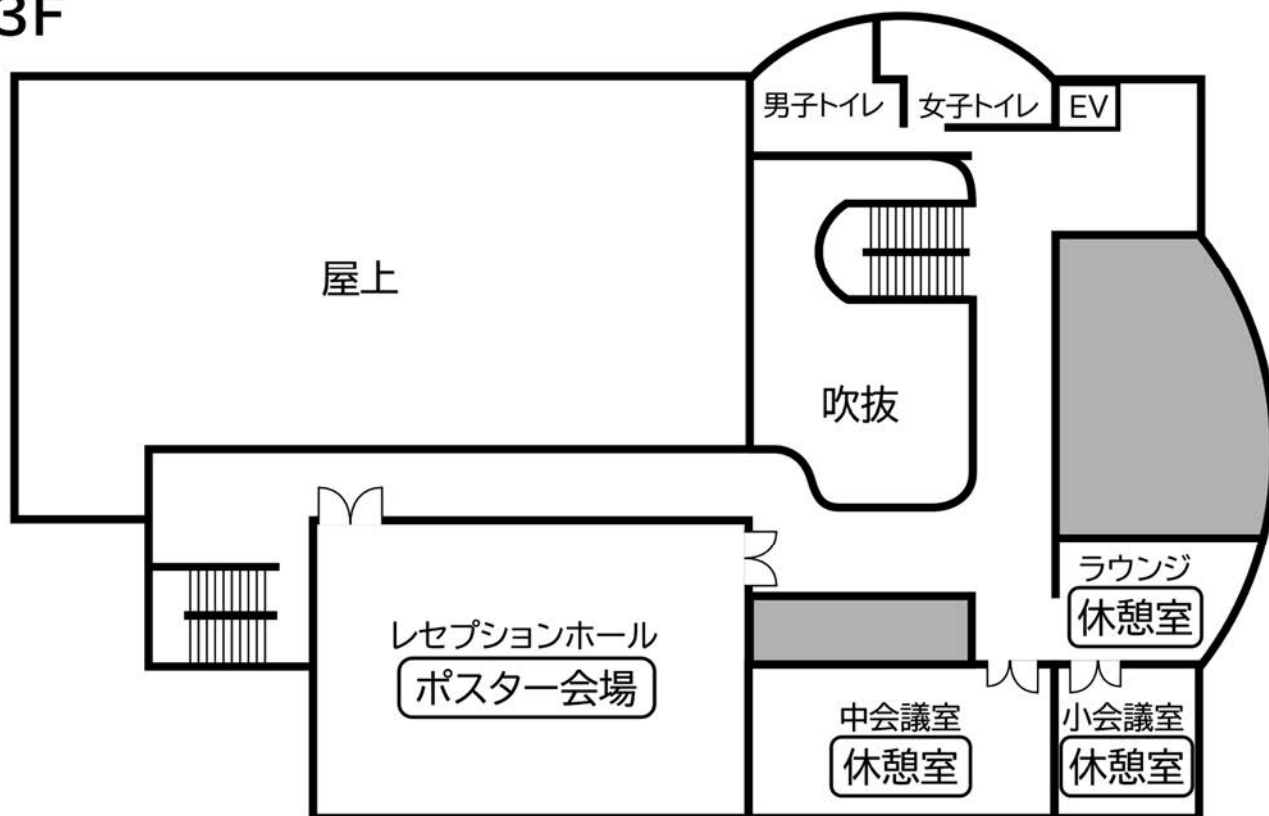
■フロアマップ けやき会館 2 階

2F



■フロアマップ けやき会館 3 階

3F



【大会スケジュール】

■ 1日目 12月2日（金）

12:30-18:00	大会受付（1階受付）
12:55-13:00	開会の辞
13:00-14:30	「心の実験パッケージ」開発研究委員会 講演会 「心理・倫理・技術のこれから」（1階大ホール）
15:00-18:00	若手研究者特別委員会 若手オーラルセッション（1階大ホール）

■ 2日目 12月3日（土）

09:30-17:15	大会受付・クローク（1階受付）
10:00-11:00	編集委員会（2階会議室3）
11:05-12:05	理事会（2階会議室2）
13:00-15:00	ポスター発表1・学部生特別ポスター発表1 在席責任時間 奇数番号：13:00-14:00；偶数番号：14:00-15:00 ポスター掲示時間 10:00-17:00 （3階レセプションホール）
15:15-17:15	シンポジウム1「自然界の規則性・冗長性と適応的情報処理」 （1階大ホール）
18:15-20:15	懇親会 & 錯視・錯聴コンテスト授賞式（オンライン）

■ 3日目 12月4日（日）

08:30-17:15	大会受付・クローク（1階受付）
09:00-11:00	シンポジウム2「動物の認知研究の陥穽を越えて」 （1階大ホール）
11:10-12:40	総会（1階大ホール）
13:00-15:00	ポスター発表2・学部生特別ポスター発表2 在席責任時間 奇数番号：13:00-14:00；偶数番号：14:00-15:00 ポスター掲示時間 10:00-17:00 （3階レセプションホール）
15:15-17:15	シンポジウム3「ヒューマンエラーの基礎心理学」 （1階大ホール）
17:15-17:20	閉会の辞

※ 企業展示の会場は2日目，3日目ともに，ポスター発表会場と同じ3階レセプションホールです。

【大会スケジュール概要】

第1日目 12月2日（金）

	1階入口	1階大ホール	
8時			8時
9時			9時
10時			10時
11時			11時
12時			12時
13時	大会受付 12:30～18:00	「心の実験パッケージ」開発研究委員会 講演会 「心理・倫理・技術のこれから」 13:00～14:30	13時
14時			14時
15時		若手研究者特別委員会 若手オーラルセッション 15:00～18:00	15時
16時			16時
17時			17時
18時			18時
19時			19時
20時			20時

第2日目 12月3日(土)

	1階入口	1階大ホール	3階レセプションホール		3階小会議室 3階中会議室	2階会議室2&3	
8時							8時
9時							9時
10時			ポスター掲示1 10:00~13:00			編集委員会 10:00~11:00 2階会議室3	10時
11時						理事会 11:05~12:05 2階会議室2	11時
12時	大会受付 & クローク 9:30~17:15				休憩室 9:30~17:00		12時
13時			ポスター発表1 & 学部生特別ポスター 発表1 13:00~15:00	企業展示 10:00~ 17:00			13時
14時							14時
15時		シンポジウム1					15時
16時		「自然界の規則性・冗長性と 適応的情報処理」 15:15~17:15	ポスター掲示1 15:00~17:00				16時
17時							17時
		オンライン					
18時		オンライン懇親会 & 錯視・錯聴コンテスト授賞式 18:15~20:15					18時
19時							19時
20時							20時

第3日目 12月4日(日)

	1階入口	1階大ホール	3階レセプションホール		3階小会議室 3階中会議室	
8時	大会受付 & クローク 8:30～17:15					8時
9時		シンポジウム2 「動物の認知研究の陥穽を 越えて」 9:00～11:00			休憩室 8:30～17:00	9時
10時			ポスター掲示2 10:00～13:00	企業展示 10:00～17:00		10時
11時		総会 11:10～12:40				11時
12時			ポスター発表2 & 学部生特別ポスター 発表2 13:00～15:00			12時
13時						13時
14時			ポスター掲示2 15:00～17:00			14時
15時		シンポジウム3 「ヒューマンエラーの 基礎心理学」 15:15～17:15				15時
16時				16時		
17時						17時
18時					18時	
19時					19時	
20時					20時	

参加者のみなさまへのご案内

1. 新型コロナウイルス感染症対策へのご協力をお願いいたします。
 - ・ 体調不良の方、特に発熱、咳、咽頭痛等の症状のある方は、参加をお控えください。
 - ・ 会場では、適切なマスク（不織布マスクを推奨）の正しい着用をお願いいたします。
 - ・ 手洗い、手指のアルコール消毒、咳エチケットを励行してください。
 - ・ 周りの参加者の方と適度な距離をお取りください。
 - ・ 飲食する際は、黙食を心がけてください。
2. 大会受付は、けやき会館 1 階にて行います。
3. 大会参加費は下記の通りです。

会員	前納	5,000 円（院生	1,000 円）
	当日	7,000 円（院生	2,000 円）
非会員	前納	8,000 円（院生	2,000 円，学部生 無料）
	当日	10,000 円（院生	3,000 円，学部生 1,000 円）

 - ・ 大会参加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。
 - ・ 非会員の大学院生、学部生の方は、受付の際に学生証をご提示ください。
 - ・ 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。
 - ・ 名誉会員、終身会員の方の参加費は無料です。
 - ・ 千葉大学ご所属の方は、受付の際に職員証もしくは学生証をご提示ください。本大会は千葉大学と共催のため、千葉大学ご所属の方の参加費は無料となります。
4. 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。
5. 大会初日の 12 月 2 日（金）に開催される「心の実験パッケージ」開発研究委員会・講演会「心理・倫理・技術のこれから」、ならびに若手研究者特別委員会・若手オーラルセッションは参加費無料の一般公開とします。
6. クロークは、けやき会館入口脇にあります。なお、大会初日の 12 月 2 日（金）はクロークのご用意はありませんので、ご注意ください。
7. 休憩室は、けやき会館 3 階小会議室ならびに中会議室です。
8. 会場では、無線 LAN（eduroam）がご使用いただけます。
9. 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。
10. 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。
11. 2 日目と 3 日目はキャンパス内の食堂はお休みとなります。2 日目と 3 日目の昼食につきましては、弁当の販売を予定しております。詳細は、大会ホームページ、メール等でお知らせいたします。

大会行事のご案内

1. 大会の行事は、すべて、けやき会館で開催されます。
2. 12月2日（金）13:00より、「心の実験パッケージ」開発研究委員会による講演会「心理・倫理・技術のこれから」が、1階大ホールにて開催されます。
3. 12月2日（金）15:00より、若手研究者特別委員会による若手オーラルセッションが、1階大ホールにて開催されます。
4. ポスター発表ならびに学部生特別ポスター発表は、12月3日（土）と12月4日（日）に、3階レセプションホールで行います。
5. 企業展示は、ポスター発表と同じ3階レセプションホールで行います。
6. シンポジウム1「自然界の規則性・冗長性と適応的情報処理」は、12月3日（土）15:15より、1階大ホールにて開催されます。
7. シンポジウム2「動物の認知研究の陥穽を越えて」は、12月4日（日）09:00より、1階大ホールにて開催されます。
8. シンポジウム3「ヒューマンエラーの基礎心理学」は、12月4日（日）15:15より、1階大ホールにて開催されます。
9. 編集委員会は12月3日（土）10:00より2階会議室3で行います。
10. 理事会は12月3日（土）11:05より2階会議室2で行います。
11. 総会は12月4日（日）11:10より1階大ホールで行います。
12. 懇親会は12月3（土）18:15より、Gather.Townを利用してオンラインにて開催します。
参加費は無料です。また、懇親会内で、第14回錯視・錯聴コンテスト授賞式が開催されます。錯視・錯聴コンテスト授賞式では、Zoomを利用して作品の鑑賞および解説を行います。大会会場には懇親会用の場所の用意がございませんので、オンラインアクセスが可能な場所に移動された上でのご参加をお願いいたします。懇親会の参加方法につきましては、事前参加のみなさまにはメール等で、当日参加のみなさまには受付の際にお知らせいたします。みなさまお誘い合わせの上ぜひご参加ください。

ポスター発表者へのご案内

1. ポスター発表ならびに学部生特別ポスター発表は、12月3日（土）と12月4日（日）に、けやき会館3階レセプションホールで行います。
2. ポスターは、横86cm×縦176cmに収まるサイズで各自ご用意ください。ポスターを貼り出すためのテープ類は、会場に用意いたします。
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人が発表を代行できます。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。12月3日、12月4日とも、12:50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、12月3日、12月4日ともに、10:00から17:00まで掲示できます。ポスター掲示終了後は、発表者ご自身でのポスターの撤去をお願いいたします。
7. 資料の配布や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ください。電源等の設備はご用意できませんのでご了承ください。
8. 2023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（学部生特別ポスター発表の主発表者は除きます）。

※ 「優秀発表賞」の対象となるには、発表申込時に申告が必要です。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、2023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5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。

【日本基礎心理学会特別委員会企画】

■講演会 「心理・倫理・技術のこれから」 （一般公開）

日 時：2022 年 12 月 2 日（金）13:00-14:30

場 所：けやき会館 1 階大ホール

企 画：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、2012 年に、科学教育の推進などの社会的な要請に応えるべく、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、VR 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「心理学の体験型教材」の開発を行ってまいりました。近年の大きな話題として、2023 年度より、高校「公民科」の公共・倫理の科目に心理学が導入されることになりました。心理学が公共・倫理の中で扱われるという事は、学習者の立場からは、その社会との関りや自分事としての理解がより重要になったといえます。そこで、本企画では、これまで本研究委員会が取り組んできた心理学の体験型教材を参照しつつ、教育における心理学と倫理の接続、及び近年のデジタルテクノロジーが心理学や倫理にもたらす影響について議論します。

第 1 部 講演（60 分）

- ・ 渡邊淳司（NTT コミュニケーション科学基礎研究所，触覚体験・ウェルビーイング）
「テクノロジーによる実感ある学び」
- ・ 池田まさみ（十文字学園女子大学，認知バイアス・モラルシンキング）
「高校倫理における心理学の導入」
- ・ 北崎充晃（豊橋技術科学大学，身体性・バーチャルリアリティ）
「テクノロジーと心理学」
- ・ 鈴木貴之（東京大学，心の哲学・脳神経倫理学）
「哲学から見た心理学と倫理学の関係」

第 2 部 講演者によるパネルディスカッション（30 分）

■若手オーラルセッション（一般公開）

日 時：2022 年 12 月 2 日（金）15:00-18:00

場 所：けやき会館 1 階大ホール

企 画：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 件選定し、The Young Psychonomic Scientist of the Year として表彰します。

- ・ 若手オーラルセッションは本大会に参加・発表されない方や本学会会員以外の方でも聴講可能です。
- ・ 最優秀発表者（The Young Psychonomic Scientist of the Year）の表彰は 12 月 4 日（日）の総会にて実施します。
- ・ 発表者・演題などは次のサイトに公開されます。

<https://sites.google.com/view/jps-earlycareer/wakate-oral-session>



【シンポジウム】

■シンポジウム1 自然界の規則性・冗長性と適応的情報処理

日 時：2022年12月3日（土）15:15-17:15

場 所：けやき会館1階大ホール

企画・司会：木村 英司（千葉大学）

話題提供者

木村 英司（千葉大学）

上田 祥行（京都大学）

佐藤 弘美（千葉大学）

村井 祐基（情報通信研究機構）

企画趣旨

私たちを取りまく自然環境は、先行する出来事によってその後の出来事が予測できたり、ある対象の特徴を周囲のものから予測できたりと、規則性や冗長性に富んでいます。そのような環境にあつては、時空間的に対象の特徴を要約したり、それまでの履歴に基づいて現在の処理を調整したりすることで、効率的に、そして、環境に対して適応的に情報を処理することが可能になります。本シンポジウムでは、低次の視覚特徴から、文字やシンボル、さらには、集団の表情などの社会的特性にまで及ぶ要約的・適応的な情報処理に関する最近の知見をご紹介いただき、人の情報処理の基本特性に関して理解を深め、討議する機会としたいと思います。

木村 英司（千葉大学）

「色と明るさに関する適応的な要約処理」

我々が普段目にするさまざまな物体の表面は、ほぼすべて多色で構成されている。こうした物体表面の色は、物体の検出や弁別、認識、さらには材質判断に役立っているが、そうした視覚課題を遂行する際に、物体表面の多様な色を詳細に把握する必要があるとすると、視覚課題の遂行はきわめて困難になってしまうであろう。色情報を活用するためには、多色から成る色分布を効率よく要約して捉えることが必要となる。本講演では、明るさや色の要約処理に関する我々の研究から明らかとなった、特定の要素を強く重みづける平均処理方略や、課題内容に応じて柔軟に処理を調整する方略について紹介し、要約処理に見られる視覚系の柔軟性や適応性について議論する。

上田 祥行（京都大学）

「顔の集合に対する要約的・適応的な情報処理」

近年、物体の集合に対して様々な特徴の要約情報を知覚できることが示されている。本講演では、顔の集合に対する要約知覚の情報処理を検討した我々の二つの研究を紹介する。最初の研究では、同じ表情を見続けるとその後の表情認識が阻害されるという表情順応を顔の集合に適応したところ、その平均強度を持つ表情に順応したときと同様の効果が得られることがわかった。次の研究では、集団の中に多い表情を判断するとき、中心部の顔と周辺部の顔で異なる処理がされて判断に至ることが示された。これらの研究から、複雑な特徴を持つ顔がどのように処理されて要約情報の知覚となり、後の行動へと影響するのかを議論する。

佐藤 弘美（千葉大学）

「時空間統計量についての知覚的意思決定における適応的利得制御機構」

近年の研究は、人間の視覚系が様々な情報を「一目で」把握できることを明らかにしてきた。その一方で、人間が自然や社会などの環境から受け取る情報は常に変化しており、人間はある瞬間だけでなく長い変動のもつ傾向や法則性を見出すこともある。視覚系はこのような時(空)間的に変動するアンサンブルとしての情報、すなわち時空間的要約統計量をどのように推定しているのだろうか。本講演では、代表的な視覚的特徴量として方位に着目し、時(空)間次元において確率的に変動する情報から得られる感覚応答を視覚系が逐次適応的に調整した後、意思決定メカニズムにより累積することで時空間統計量を把握していることを示す一連の研究結果について紹介したい。

村井 祐基（情報通信研究機構）

「事前情報による知覚の適応的変容 ―視覚の系列依存性とその個人差から考える―」

私たちを取り巻く世界は様々な物理法則によって時間的・空間的に秩序だった構造を持っている。こうした外界の時空間構造を事前情報として活用することで、視覚系はときに不確実で信頼性の低い感覚情報を補正し、効率的かつ適応的な知覚情報処理に役立てている。今回紹介する知覚の系列依存性は、過去に観察した刺激に現在の刺激の知覚が引きずられるという現象で、複数の類似した事象が継時的に起こる場合、それらが同一の起源を持つ連続した事象であるというバイアスを脳がかけることを示唆している。本講演では系列依存性に関する我々の近年の研究を紹介するとともに、その個人差という観点から、個々人が環境の統計情報をいかに獲得していくのか、そして獲得した事前情報をどの程度活用できるのか、またその適応的意義についても議論したい。

■シンポジウム 2 動物の認知研究の陥穽を越えて

日 時：2022 年 12 月 4 日（日）09:00-11:00

場 所：けやき会館 1 階大ホール

企画：牛谷 智一（千葉大学），後藤 和宏（相模女子大学）

司会：牛谷 智一（千葉大学）

話題提供者

大北 碧（甲南女子大学）

後藤 和宏（相模女子大学）

松野 響（法政大学）

牛谷 智一（千葉大学）

企画趣旨

オペラント条件づけで形成された反応や，生得的に持つ自然な反応を使うことで，ヒト以外の動物の内的過程を調べることができる・・・そういう楽観的な見通しが，動物の認知研究の草創期にはあったかも知れない。しかし，始まって半世紀近く経っても，動物の認知研究にはところどころ「落とし穴」があって，一筋縄ではいかないようだ。本シンポジウムでは，様々な動物の認知研究で遭遇した「落とし穴」を取りあげつつ，それを乗り越えんとする悪戦苦闘を紹介する。動物の認知研究の「落とし穴」は，ヒトの認知研究にとっても，「人ごと」ではないかもしれない。

大北 碧（甲南女子大学）

「ヒト-イヌ・ヒト-ウマインタラクションにおけるイヌ・ウマ「認知」研究の面白さと難しさ」

ヒト-イヌ，ヒト-ウマの親和的インタラクションを解明するため，ヒトのシグナルに対するイヌやウマの認知が近年検討されている。このような研究では，実験者(ヒト)が実際にシグナルを呈示する実験も多く，検討対象（例，ジェスチャー）以外のシグナル（例，表情）は統制した上で実験を行う必要がある。さらに，実験自体がインタラクションであると捉えれば，ヒトの学習によるシグナルの変化を考慮すべきではないだろうか。例えば，イヌやウマが反応しやすいように，ヒトが（非）意図的にジェスチャーの呈示の仕方を学習し変化させるかもしれない。本発表では，インタラクションの中で，動物の認知を検討していくことの面白さと難しさを，自身の研究を踏まえてお話しする。

後藤 和宏（相模女子大学）

「情報希求パラダイムを用いたメタ認知研究」

自身の内的状態を評価し、問題解決場面で適応的に行動する能力をメタ認知という。動物におけるメタ認知研究は、動物が知識や確信の有無などの内省手がかりとした行動についての知見の提供と、それらの行動は、内省手がかりにもとづくものではなく、当初、実験者が想定していなかった手がかりにもとづく行動に過ぎないという批判との応酬により発展してきた。この発表では、私たちが最近取り組んでいる情報希求行動の研究を紹介する。動物が問題解決のための情報が不足している場面で、問題解決を図る前に、反応コストを代償として、不足した情報を希求するという行動がどのような手がかりにもとづいて生じるのか考察する。

松野 響（法政大学）

「カテゴリーラベルの使用について：フサオマキザルとヒトの比較研究」

私たちヒトは、知覚した対象を言語化して認識する。そのような言語化が知覚情報処理や記憶表象にどのような影響をおよぼすのかについては、長く議論的となってきた。一方、言語をもたないヒト以外の動物も、学習訓練により、知覚対象をカテゴリーカルに分類することができる。本発表では、顔写真に関するカテゴリーカルな判断が、その顔の再認におよぼす影響をフサオマキザルとヒトとで比較した研究事例を紹介する。ヒトの言語ラベルとサル学習するラベル使用の機能的な違いと実験結果の種差の関連について考察し、比較認知研究が上記のような議論にどのように貢献しうるのかについて考えたい。

牛谷 智一（千葉大学）

「ハトのエビングハウス錯視研究は終わらない（終われない）」

錯視研究は、結果の解釈が明快だと思っていた。我々は、画面に呈示された円の大きさを、対応する選択刺激に反応することで報告するようハトを訓練した。訓練を進めながら誘導図形をフェードインし、ヒトではエビングハウス錯視が生じる刺激を呈示したときの選択刺激への反応を調べれば、ハトが円の大きさを過大視／過小視しているか、議論の余地なく明らかにできるだろう。しかし、落とし穴はあるもので、詳細を調べていくと、ハトが、我々の意図通りに円の大きさだけを報告しているとは言い難いことがわかった。ヒトを対象とする実験はもっと楽観的なのだろうか。我々の苦労を動物実験特有の困難だと、対岸の火事のように見るかどうか、研究者の良心が問われている（かもしれない）。

■シンポジウム3 ヒューマンエラーの基礎心理学

日 時：2022 年 12 月 4 日（日）15:15-17:15

場 所：けやき会館 1 階大ホール

企画・司会：一川 誠（千葉大学）、村越 琢磨（駿河台大学）

話題提供者

都築 誉史（立教大学）

本田 秀仁（追手門大学）

村井 千寿子（駿河台大学）

指定討論者

一川 誠（千葉大学）

企画趣旨

進化の過程で経験したことのない人工的環境や新奇の課題の遂行では、私たちの知覚や認知のシステムはしばしば非適応的な振る舞いをします。人間がすべきことをせず、またはすべきでないことをすることによって意図しない錯誤が生じると、それは「ヒューマンエラー」として問題視されます。そうした「ヒューマンエラー」は、個人がどんなに気をつけていても、回避することは簡単ではありません。しかも、「ヒューマンエラー」に基づく問題は、うっかりミスや勘ちがいによって引き起こされる日常のささいな失敗だけでなく、大型のプラントや交通機関における大規模な事故の原因となったり、自然災害発生時の避難行動の失敗による被害拡大を引き起こしたりしてきたことが指摘されています。今回の企画では、こうした様々な問題を引き起こす我々の認知的特性について基礎心理学研究が明らかにしてきたことを概観し、その基本的特性の理解が、深刻な問題の回避や予防にどのように寄与するのか議論したいと考えています。

都築 誉史（立教大学）

「多肢選択意思決定における多様な認知バイアスに関する実験心理学的検討」

複数の属性において異なる幾つかの対象から、人がどのように選択を行うかという多属性-多肢選択意思決定に関して、近年、多様な選好の変化や逆転が生じるという膨大な実証的知見と、数多くの理論研究が蓄積されてきた。合理的な選好関係公理に違反した文脈依存的な選択現象（context effects, decoy effects）として、2 属性 3 肢選択意思決定課題における、魅力効果（誘引効果）、妥協効果、類似性効果を取り上げる。眼球運動測定、処理資源の生理学的な操作、事象関連電位の測定、課題非関連聴覚プローブ法などによる実験結果に加え、

個人差要因（意思決定スタイル、ニューメラシー）の影響を検討した実証データについても紹介する。

本田 秀仁（追手門大学）

「エラーか合理性理解の出発点か？バイアスの意味を再考する」

心理学ではバイアスを議論する際、誤謬、すなわちエラーという捉え方をすることが多い。例えば、判断、推定、意思決定に関する研究ではバイアスに基づき人の非合理性（e.g., 賢くない性質）についての議論を進めることが多い。本発表では、バイアスは心理的プロセスが生み出す偏りではあるが、必ずしもエラーではないという立場に立って議論を進める。具体的には、人が現実世界で直面する不確実性下での判断、推定、意思決定における役割を通じて、人の心理プロセスにおけるバイアスの合理的側面について紹介する。

村井 千寿子（駿河台大学）

「発達と種間比較から見えるヒトの認知バイアス：対称性バイアスについて」

私たちは時に、「A ならば B」の一方向の関係を経験することで、その逆も然り、つまり「B ならば A」を予測することがある。この逆方向の予測は非論理的なもので、必ずしも正解を導くとは限らない。これは「対称性バイアス」と呼ばれる認知バイアスのひとつである。しかし、ヒトに一般的なこのバイアスは、ヒト以外の動物においてはその成立の報告がごく限られている。また、このバイアスの存在が言語獲得をはじめ、ヒトの効率的な学習を助ける可能性も示唆されている。本研究では、ヒト乳児およびチンパンジーを対象とした研究の紹介を中心に、発達および種間比較の視点から対称性バイアスとヒト認知の特徴について考えたい。

【特別企画】

■第 14 回錯視・錯聴コンテスト 授賞式

日 時：2022 年 12 月 3 日（土）18:30-19:30

場 所：オンライン懇親会内

主 催：錯視・錯聴コンテスト審査委員会

企画趣旨

今年の錯視・錯聴コンテストは、古式ゆかしく懇親会でやります。と言いましても、今回の懇親会はオンラインで開催ですので、錯視・錯聴コンテストもおつきあいしてオンラインで開催と致します。しかし、会場は異なります。大いなる昔、日本基礎心理学会大会の懇親会の会場と錯視・錯聴コンテストの会場は同じでしたが、今回は相互に行き来できる 2 つの会場同時開催を試みます。気の置けない仲間と懇親会で喋り続けるのもよし、錯視・錯聴コンテストで学問娯楽に興じるのもよし、行ったり来たりするのもよし、という趣向です。この開催方法は初の試みですので、どうなるのか見当が付きませんが、とにかくやってみたいと思います。よろしくお願い致します。

錯視・錯聴コンテスト審査委員会

委員長：北岡 明佳

審査委員：蘆田 宏，原島 博，一川 誠，中島 祥好，杉原 厚吉，高島 翠
（敬称略，委員長以外はアルファベット順）

第 14 回錯視・錯聴コンテストホームページ

<http://www.psy.ritsumei.ac.jp/~akitaoka/sakkon/sakkon2022.html>

研究発表プログラム

ポスター発表 1

12月3日(土) 13:00-15:00

ポスター掲示 けやき会館 3階レセプションホール

在席責任時間は 奇数番号 13:00-14:00

偶数番号 14:00-15:00 です。

ポスターの掲示時間は、10:00-17:00 です。

1-01 手の表面上で生じる触覚傾き残効

○日高 聡太 立教大学

Tucciarelli Raffaele Birkbeck, University of London

Azañón Elena Otto-von-Guericke University Magdeburg

R. Longo Matthew Birkbeck, University of London

1-02 気分が不快になったラットはどんな土を食べるか？ — 2種類のカオリンと1種類のゼオライトの比較 —

○中島 定彦 関西学院大学

1-03 ラットは砂糖を暗期に与えられると多く食べるが、明期に与えられる方が体重は増える

○青山 謙二郎 同志社大学

1-04 鏡を用いた擬似的共食が嗜好性飲料のおいしさに与える影響

○中田 龍三郎 北星学園大学

1-05 運動のための視覚情報処理の時間的変化

○上田 大志 NTT コミュニケーション科学基礎研究所

安部川 直穂 NTT コミュニケーション科学基礎研究所

伊藤 翔 NTT コミュニケーション科学基礎研究所

五味 裕章 NTT コミュニケーション科学基礎研究所

- 1-06 視覚物体の運動速度および方向の操作による錯覚的な抵抗感の生起と運動主体感との関係
 ○鈴木 陽介 立教大学
 日高 聡太 立教大学
- 1-07 確信度報告のタイミングはメタ認知成績に影響するか？
 ○杉原 成美 早稲田大学
 Matthews Julian 理化学研究所
 渡邊 克巳 早稲田大学
 柴田 和久 理化学研究所
- 1-08 持続的な視覚刺激が自己開始運動の発生間隔を変化させる：Libet の実験刺激を用いた検討
 ○酒多 穂波 中京大学
 伊藤 浩介 新潟大学
- 1-09 幼児・児童の視線方向判断に対する顔向きの影響
 ○大塚 由美子 愛媛大学
 Clifford Colin UNSW, Sydney
 渡邊 克巳 早稲田大学
- 1-10 周辺視野での情景認知における色の効果
 ○大久保 らな 東京大学
 横澤 一彦 筑波学院大学
- 1-11 585 nm 付近の光波長を減弱するレンズが絵の印象に与える効果
 ○西川 恵 立命館大学
 北岡 明佳 立命館大学
- 1-12 立体ストループ課題遂行プロセスの加齢変化 ―エラーの発生と修正過程の観察―
 ○芦高 勇氣 西日本旅客鉄道株式会社
 渡辺 めぐみ 常磐大学

- 1-13 身体所有感の変容が触覚時間順序判断に及ぼす影響
○渋谷 賢 杏林大学
大曽根 裕樹 千葉みなとりハビリテーション病院
大木 紫 杏林大学
- 1-14 視覚誘発電位による物体表面質感の再構成と符号化過程の解析
○織間 大気 東京大学
本吉 勇 東京大学
- 1-15 物体表面スラント知覚における表面特徴と輪郭形状の役割
○新美 亮輔 新潟大学
- 1-16 乳児におけるマスク顔の脳内処理
○山中 七菜子 中央大学
金沢 創 日本女子大学
山口 真美 中央大学
- 1-17 日常物体への単純接触効果の再考 ―観察角度に着目して―
○木村 太紀 早稲田大学
白井 理沙子 早稲田大学・日本学術振興会
佐々木 恭志郎 関西大学
渡邊 克巳 早稲田大学
- 1-18 注視点から知覚的に離れた位置における刺激検出の遅延 ―Müller-Lyer 錯視による検討―
○中島 亮一 京都大学
横山 武昌 産業技術総合研究所

- 1-19 一緒にならぶとおいしそうに見える：チキンマックナゲット®における
チアリーダー効果の検討
- | | |
|--------|--------------|
| ○西田 勇樹 | 立命館大学 |
| 江口 更紗 | 立命館大学 |
| 櫻井 美穂 | 立命館大学 |
| 田中 優衣 | 日本マクドナルド株式会社 |
| 和田 有史 | 立命館大学 |
- 1-20 リスク下での運動意思決定における最適な計算と非最適な行動
- | | |
|--------|-------|
| ○女川 亮司 | 早稲田大学 |
| 工藤 和俊 | 東京大学 |
| 渡邊 克巳 | 早稲田大学 |
- 1-21 視聴覚刺激の同時性知覚における空間周波数情報の処理過程の検討
- | | |
|--------|------|
| ○竹島 康博 | 法政大学 |
|--------|------|
- 1-22 画像の空間周波数を操作した実験による不気味の谷現象の知覚的不一致仮説の検討
- | | |
|--------|------|
| ○伊藤 資浩 | 中京大学 |
| 鈴木 敦命 | 東京大学 |
- 1-23 簡易脳波計を用いた喫煙欲求感情の定量計測に関する研究
- | | |
|--------|--------|
| ○有澤 文太 | 東京情報大学 |
| 村上 洋一 | 東京情報大学 |
| 小早川 睦隆 | 東京情報大学 |
| 布広 永示 | 東京情報大学 |
- 1-24 心拍情報の呈示が自己感に及ぼす効果
- | | |
|--------|-------|
| ○柴田 浩史 | 名古屋大学 |
| 大平 英樹 | 名古屋大学 |
- 1-25 ドレミファソラシに色を感じる共感覚：非共感覚者も色を感じる可能性の検討
- | | |
|--------|------|
| ○伊藤 浩介 | 新潟大学 |
| 柴山 夏蓮 | 鳥取大学 |
| 五十嵐 博中 | 新潟大学 |

- 1-26 きらめき格子錯視における異方性
 ○森 将輝 慶應義塾大学
 須志田 隆道 サレジオ工業高等専門学校
 近藤 信太郎 岐阜大学
- 1-27 不思議の国のアリス症候群における somatic rubber hand illusion
 ○齋藤 五大 東北大学
 高木 源 東北福祉大学
- 1-28 環境の変化と探索履歴が不確実な視覚情報の探索戦略の最適化を調節する
 ○小林 穂波 関西学院大学
 松井 大 北海道大学
 小川 洋和 関西学院大学
- 1-29 物体検出における視野異方性
 ○鶴見 周摩 北海道大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 1-30 運動刺激の知覚時間の変化と反応時間の関係
 ○坂井 俊介 早稲田大学
- 1-31 呈示時間調節課題による遮蔽顔魅力変調モデルの検討
 ○市村 風花 北海道大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 1-32 文脈と特性自尊心が社会的報酬に基づく価値駆動的注意を調整する
 ○山崎 好純 京都大学
 齋木 潤 京都大学
- 1-33 心的回転における身体優位性効果の神経基盤 一事象関連 fMRI 研究一
 ○武藤 拓之 京都大学
 中井 隆介 京都大学
 上田 祥行 京都大学
 阿部 修士 京都大学

- 1-34 オンライン実験における文字列の統計的規則の学習
○李 禕飛 東京都立大学
朴 建映 東京都立大学
井上 和哉 東京都立大学
樋口 大樹 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
小林 哲生 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
- 1-35 指への振動提示によって生じる視覚的時間長知覚の伸縮効果
○朝岡 陸 千葉大学
一川 誠 千葉大学
- 1-36 日本人大学生を対象とした学習された幻聴の再現性とその背景要因の検討
○齋藤 森 中央大学
- 1-37 自閉スペクトラム症傾向と新奇な食品・集合体への恐怖傾向，感覚処理感受性の関連性
○高野 裕香 慶應義塾大学
仲谷 正史 慶應義塾大学
森 将輝 慶應義塾大学
- 1-38 両義的仮現運動における知覚交替に瞬目が及ぼす影響の検討
○佐藤 涼矢 千葉大学
木村 英司 千葉大学

学部生特別ポスター発表 1

12月3日(土) 13:00-15:00
ポスター掲示 けやき会館 3階レセプションホール
在席責任時間は 奇数番号 13:00-14:00
偶数番号 14:00-15:00 です。
ポスターの掲示時間は、10:00-17:00 です。

U1-01 ラフトラックが図形の印象に及ぼす影響

○涌井 望花 早稲田大学
向井 香瑛 早稲田大学
渡邊 克巳 早稲田大学

U1-02 パッケージデザインと視覚的注意の向きやすさ

○末永 遥和 広島大学
吉本 早苗 広島大学

U1-03 有彩色フリッカと視覚的不快感

○飯塚 日向子 広島大学
吉本 早苗 広島大学
竹内 龍人 日本女子大学

U1-04 触覚刺激の時間変調が知覚時間に及ぼす効果の検討

○高山 泰子 東京大学
四本 裕子 東京大学

ポスター発表 2

12月4日(日) 13:00-15:00

ポスター掲示 けやき会館 3階レセプションホール

在席責任時間は 奇数番号 13:00-14:00

偶数番号 14:00-15:00 です。

ポスターの掲示時間は、10:00-17:00 です。

2-01 生後半年未満の乳児における注意の瞬き

○李 雪萍 日本女子大学

2-02 新規出現する色シングルトンへの注意捕捉の不全

○大杉 尚之 山形大学

2-03 読みにおける文字知覚の機能的特殊性

○桑名 俊徳 玉川大学

2-04 顔カテゴリー順応による知覚時間の変調

○佐良土 晟 早稲田大学

山本 健太郎 九州大学

渡邊 克巳 早稲田大学

2-05 ハトにおける視覚弁別と聴覚弁別の個体内比較

○茅野 一穂 明星大学

2-06 視線は特別か？ 視線と舌による逆空間ストループ効果

○田中 嘉彦 専修大学

石川 健太 専修大学

小山 貴士 専修大学

高島 美紗 東京大学

大久保 街亜 専修大学

- 2-07 視線知覚と空間周波数との関係性
 ○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
- 2-08 ニオイの弁別能力と言語課題成績との関連
 ○小川 緑 筑波大学
 綾部 早穂 筑波大学
- 2-09 二段階スペクトル空間に基づく音響質感知覚の予測と合成
 ○丸山 玄德 東京大学
 岡田 康佑 東京大学
 本吉 勇 東京大学
- 2-10 現実物体の代表色の知覚と画像統計量
 ○張 嬌 東京大学
 本吉 勇 東京大学
- 2-11 VR 場面内の自由な自動車運転行動による拡散的思考の促進効果
 ○村山 紗英 北海道大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 2-12 単語から連想される色が、単語の認知処理過程に及ぼす影響
 ○佐藤 栞 広島大学
 小川 景子 広島大学
- 2-13 ワーキングメモリにおける活性化状態と潜在状態の行動的検討
 ○出利葉 拓也 慶應義塾大学
 牛山 潤一 慶應義塾大学
- 2-14 情動状態が甘味と苦味の知覚へ及ぼす影響には異なるメカニズムが関与する
 ○図師 直弥 筑波大学
 ペルスキアエルナンデス モニカ 奈良先端科学技術大学院大学
 綾部 早穂 筑波大学

- 2-15 複数候補をもつ相対位置手がかりによる VR 空間の探索促進
 ○前澤 知輝 北海道大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 2-16 知覚的意思決定機構の遡及的 classification image 解析：注意の効果
 ○佐野 宏伸 東京大学
 上野 夏生 東京大学
 丸山 玄德 東京大学
 本吉 勇 東京大学
- 2-17 “落下して跳ね返る” 動きに知覚される意味
 ○境 敦史 明星大学
- 2-18 注意の積極的抑制は潜在標的特徴の種類数に依存する
 ○反田 智之 北海道大学
 河原 純一郎 北海道大学
- 2-19 メタ認知の機能的役割と神経メカニズム
 ○南條 啓孝 生理学研究所・総合研究大学院大学・理化学研究所
 山本 哲也 生理学研究所・総合研究大学院大学
 Aguilar-Lleyda David 理化学研究所
 赤石 黎 理化学研究所
 定藤 規弘 生理学研究所・総合研究大学院大学
- 2-20 オンラインと対面環境における照明と顔印象の関係
 ○岩崎 拓真 千葉大学
 佐藤 弘美 千葉大学
 溝上 陽子 千葉大学
- 2-21 様々なデルブーフ錯視図形に対するハトの大きさ判断 ―ハトのデルブーフ錯視研究も終われない―
 ○渡邊 創太 大阪教育大学

- 2-22 加齢が接近移動音像の接触時間予測に及ぼす影響
 ○寺岡 諒 熊本大学
 寺本 渉 熊本大学
- 2-23 高齢者の視覚探索における非空間的な聴覚手がかりの影響
 ○原田 新也 熊本大学
 寺岡 諒 熊本大学
 黒田 尚輝 熊本大学
 日高 聡太 立教大学
 寺本 渉 熊本大学
- 2-24 視覚刺激の運動開始時点弁別に関する比較認知科学的検討
 ○牛谷 智一 千葉大学
 大谷 歩美 千葉大学
 安部 竜生 宮城県仙台第二高等学校・千葉大学
 中内 大輔 千葉大学
 渡辺 安里依 千葉大学
 國府 文 京都大学・千葉大学
- 2-25 Intentional binding の計算論的モデルの検証
 ○田中 拓海 東京大学
- 2-26 非共感覚者における色字共感覚傾向と色弁別感度の関係
 ○宇野 究人 立教大学・日本学術振興会
 横澤 一彦 筑波学院大学
- 2-27 日本語圏における音声一発声同期の特徴
 ○鈴木 悠介 立命館大学
 永井 聖剛 立命館大学
- 2-28 商品広告画像に対する真実性効果
 ○井上 和哉 東京都立大学
 船越 遥 東京都立大学

- 2-29 VR 空間での距離知覚に対する障壁の影響
- | | |
|--------|--------|
| ○木本 桜子 | 東京大学 |
| 峯 大典 | 東京大学 |
| 浅野 倫子 | 東京大学大 |
| 横澤 一彦 | 筑波学院大学 |
- 2-30 身体前後をまたぐ聴覚的な空間的注意シフトの検討
- | | |
|--------|---------------|
| ○山崎 大暉 | 立命館大学・日本学術振興会 |
| 半田 虎太郎 | 立命館大学 |
| 永井 聖剛 | 立命館大学 |
- 2-31 加齢が通過可能幅知覚に及ぼす影響 ―姿勢の不安定性との関連性―
- | | |
|--------|------|
| ○黒田 尚輝 | 熊本大学 |
| 寺岡 諒 | 熊本大学 |
| 原田 新也 | 熊本大学 |
| 寺本 渉 | 熊本大学 |
- 2-32 主観的時間経過が認知課題の楽しさ評価に与える影響
- | | |
|------------|-------|
| ○HUA YIYUN | 早稲田大学 |
| 佐良土 晟 | 早稲田大学 |
| 渡邊 克巳 | 早稲田大学 |
- 2-33 主観的な聴覚知覚がダブルフラッシュ錯覚の生起に影響を与える
- | | |
|--------|-------|
| ○松本 花香 | 同志社大学 |
| 小林 耕太 | 同志社大学 |
| 伊藤 優樹 | 同志社大学 |

2-34 融合身体を用いた二者でのアバタ操作における事前知識の効果

○森田 磨里絵	立命館大学
中村 哲朗	立命館大学
郷原 皓彦	大阪大学
松室 美紀	立命館大学
柴田 史久	立命館大学
木村 朝子	立命館大学
北川 智利	立命館大学・吉賀心理学研究所

2-35 文脈非依存に誘発される注意誘導メカニズムの検討

○水野 純平	京都大学
上田 祥行	京都大学
De Brecht Matthew	京都大学
羽倉 信宏	情報通信研究機構
齋木 潤	京都大学

2-36 実画像を用いたベクシオンに及ぼす提示位置とマスクの効果

○村田 佳代子	千葉大学・日本学術振興会
一川 誠	千葉大学

2-37 意識的気づきのタイミングと傾き対比の見えの関係

○中村 友哉	東京大学
村上 郁也	東京大学

学部生特別ポスター発表 2

12月4日(日) 13:00-15:00
ポスター掲示 けやき会館 3階レセプションホール
在席責任時間は 奇数番号 13:00-14:00
偶数番号 14:00-15:00 です。
ポスターの掲示時間は、10:00-17:00 です。

U2-01 ラットの味覚嫌悪学習における性差
○李 夢巍 関西学院大学
中島 定彦 関西学院大学

U2-02 水溶性唐辛子を用いたラットの辛味嫌悪学習課題
○奥田 研志 関西学院大学
中島 定彦 関西学院大学

U2-03 没入型ヘッドマウントディスプレイによる刺激提示が文脈依存効果に及ぼす影響
○松下 昂裕 帝京大学

U2-04 表出強度を弱めた表情に対する乳児の脳活動の検討
○濱野 揚茂 中央大学

ポスター発表要旨

12月3日(土)

12月3日(土)	13:00-15:00
ポスター掲示	けやき会館3階レセプションホール
在席責任時間は	奇数番号 13:00-14:00
	偶数番号 14:00-15:00 です。
	ポスターの掲示時間は、10:00-17:00 です。

【ポスター発表1】

1-01 手の表面上で生じる触覚傾き残効

○日高 聡太 立教大学

Tucciarelli Raffaele Birkbeck, University of London

Azañón Elena Otto-von-Guericke University Magdeburg

R. Longo Matthew Birkbeck, University of London

物体の形状や動きの方向など、我々の知覚において方位情報は重要な手がかりである。視覚においては、傾き残効現象を用いて方位処理の基本的な知覚特性が明らかにされてきた。しかし、触覚において傾き残効の知覚特性に関する検討はほとんどなされていない。本研究では、手の表面において触覚傾き残効が生じることを初めて明らかにした。手の甲において、左あるいは右に傾いた触2点刺激に一定時間順応した後では、垂直の触2点刺激が順応した方位と反対に傾いて知覚された。さらに、触覚傾き残効の知覚特性を検証した。順応刺激とテスト刺激の長さや刺激の種類を変えても残効が生じることから、触覚傾き残効は純粹に方位処理に基づくと考えられた。くわえて、残効は手の回転とは無関係に生じること、手の平から手の甲へと転移するが左右の手の間で転移しないことから、触覚方位情報に対して手を中心とした知覚処理過程が存在することが示唆された。

1-02 気分が不快になったラットはどんな土を食べるか？ — 2種類のカオリンと1種類のゼオライトの比較 —

○中島 定彦 関西学院大学

ラットは嘔吐できないが、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、アルミニウムを含むケイ酸塩鉱物カオリナイトを主成分とするカオリン粘土である。カオリンはラットの悪心測定用にも商品化されているが、陶芸用のものが安価である。本研究では実験用カオリンと陶芸用カオリンの悪心測定における有用性を比較した。また、カオリン以外の粘土鉱物としてゼオライトも使えるか検討した。具体的には、ラットを3群各8匹に分け、直径5cm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摂取可能にした。球塊は、実験用カオリン、陶芸用カオリン、ゼオライトのいずれかで、群によって異なる。催吐剤（0.15M 塩化リチウムを体重の2%）を注射したところ、全群で球塊の摂取量が増えたが、増加量は陶芸用カオリンが最大で、実験用カオリンとゼオライトは同程度であった。

1-03 ラットは砂糖を暗期に与えられると多く食べるが、明期に与えられる方が体重は増える

○青山 謙二郎 同志社大学

ラットを高脂肪や高糖分の食物が常に摂取可能な状態で飼育すると肥満になる（食物誘発性肥満）。しかし、これらの食物が摂取可能な時間帯を活動期である暗期に制限すると（時間帯制限摂食）、総摂取カロリーは減らないにも関わらず肥満は緩和される。本研究では通常の飼育用飼料を常に摂取可能な状態で飼育し、砂糖は毎日1時間に制限した。ラットは1時間の砂糖摂取セッションで、飼育装置内でレバーを押して砂糖ペレットを得た。ただし、ラットの半数（明期群）は明期に、残り半数（暗期群）は暗期に砂糖摂取セッションを実施した。その結果、砂糖ペレットの摂取量は暗期群が多く、飼育用飼料の摂取量には差がなかったが、体重の増加は明期群が多かった。つまり、活動期である暗期にのみ砂糖を与えられると体重の増加が緩和された。この結果は、高糖分食物の摂取時間帯のみを制限することでも食物誘発性肥満を緩和できる可能性を示唆している。

1-04 鏡を用いた擬似的共食が嗜好性飲料のおいしさに与える影響

○中田 龍三郎 北星学園大学

<目的>これまで応募者は鏡を見ながら食事すると、実際は孤食にかかわらず食品（ポップコーンやチョコレート）をおいしく感じることを明らかにした。これは実際には孤食であっても知覚的情報から他者の存在を感じることでだけでも共食の効果が生じることを示唆するものであった。本研究の目的はこれまで使用されてきた「栄養の摂取」に価値がある刺激ではなく、嗜好性の高い飲食でも鏡によるおいしさの効果が生じるか実験的に検討することであった。<方法>実験は鏡を見ながら喫茶する鏡映自己像条件と無人画像を見ながら喫茶する無人条件を独立変数とし、被験者内計画で実施した。両条件で喫茶する飲料はブラインドになっているが、同じ飲料であった（市販の茶飲料）。練習試行のあとでランダムな順番で両条件を実施した。各条件における喫茶後においしさ、甘さ、香りのよさなど嗜好性飲料について6段階で評定させ、摂取量も測定した。

<結果>詳細な結果については当日報告する。

1-05 運動のための視覚情報処理の時間的変化

○上田 大志	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
安部川 直稔	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
伊藤 翔	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
五味 裕章	NTT コミュニケーション科学基礎研究所

野球の打撃に見られるような瞬間的で正確な視覚運動制御は、目標の動きの認識に先立ち生成される反射的反応と、その後の視知覚を伴う随意運動という時間的に異なる二つの処理過程の組み合わせにより達成されると考えられている。本研究では、正弦波運動縞(0.75–12Hz)を持つ視覚目標に対する腕到達運動課題を行い、初期反応段階の反射的運動成分と後期段階の随意的運動成分に分け、各運動成分に対する視覚の時間周波数特性を検討した。実験の結果、反射的運動成分は視覚目標の時間周波数の増加とともに単調に増加することが示された。一方、後期の視知覚を伴う随意運動成分は、時間周波数 6Hz で最大となり、先行研究で見られた視覚運動に対する視知覚の感度と一致した。この視覚入力に対する時間周波数応答の違いは、一連の視覚運動制御を形成する 2 つのプロセスが、時間的に異なるだけでなく、異なる視覚運動情報処理に基づくことを示唆している。

1-06 視覚物体の運動速度および方向の操作による錯覚的な抵抗感の生起と運動主体感との関係

○鈴石 陽介	立教大学
日高 聡太	立教大学

視覚物体を操作中に物体の動きや特徴が変化することで、錯覚的な触知覚(Pseudo-haptic sensation)が生じることが知られている。錯覚的な触知覚の生起には、自身が物体を操作しているという感覚(運動主体感)が関わると考えられるが、直接的な検討は行われていない。本研究では、操作中の視覚物体の動きの変化によって錯覚的な抵抗感が生じるかどうか、また運動主体感が抵抗感の生起と関わるか検討した。実験では、参加者がマウスカーソルを動かす場面で、操作に対してカーソルの速度が遅くなる、カーソルの運動方向が逸れる操作を行った。結果から、カーソルの速度が遅くなるほど、また運動方向の逸脱が大きくなるほど、錯覚的な抵抗感が強く生じることが分かった。一方で、これらの操作が強まるほど運動主体感は弱くなった。以上の結果は、運動主体感が低下する場面では錯覚的な触知覚がより強く生じることが示唆する。

1-07 確信度報告のタイミングはメタ認知成績に影響するか？

○杉原 成美	早稲田大学
Matthews Julian	理化学研究所
渡邊 克巳	早稲田大学
柴田 和久	理化学研究所

メタ認知とは、自己の認知や行動に対する認知を指す。例えば、特定の課題に対する判断の正否と判断に対する確信度がよく対応していれば、メタ認知成績が高いとみなされる。近年、判断と確信度報告の順序関係に応じてメタ認知成績が変わる可能性が指摘されているが、様々な実験条件が交絡しており、結論は出ていない。そこで本研究では、網羅的かつ慎重に統制された実験をもとに、確信度報告の順序がメタ認知成績に影響するかを調べた。具体的には、3種類の課題（知覚・記憶・認知）と3種類の確信度報告順序（判断に対して前、後、同時）、計9つの条件で同一被験者からメタ認知成績を測定した。その結果、メタ認知成績に確信度報告の順序（BF01=27.0）や課題と順序の交互作用（BF01=142.9）が影響しないことを支持する強い証拠が得られた。本研究の結果は、メタ認知研究において実験を設計する際に有用な指針になると考えられる。

1-08 持続的な視覚刺激が自己開始運動の発生間隔を変化させる：Libetの実験刺激を用いた検討

○酒多 穂波	中京大学
伊藤 浩介	新潟大学

自由なタイミングでおこなう自己開始運動には運動準備電位が先行する。Libetは自己開始運動をおこなう参加者に「時計」様の刺激を提示し、運動の意図を感じたタイミングの針の位置を報告させるパラダイムで、運動準備電位が意図に先行することを示した。一方、運動準備電位が反映するのは自発的な脳活動の増加とする仮説があり、このような脳活動の増加は視覚野を含む複数の脳領域で見られる。そこで本研究では、Libetの時計の刺激が、視覚野における運動前の自発的な脳活動の増加に干渉している可能性を検証するため、持続的に動いている針がある時計とない時計の刺激をそれぞれ提示して自己開始運動の間隔に変化があるか調べた（n=19）。その結果、針がある条件の方が運動の間隔が短くなることが分かった。したがって、Libetの時計は視覚野の自発的な脳活動の増加に干渉することで、自己開始運動に影響する可能性が示唆された。

1-09 幼児・児童の視線方向判断に対する顔向きの影響

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

本研究では 4-6 才・7-9 才・10-16 才の 3 つの年齢群を対象として視線方向判断に対する顔向きの影響を検討した。実験 1 では同一の目が異なる 3 つの顔向き文脈に配置された Wollaston 顔画像(Wollaston, 1824)を刺激として用いた。視線方向の左右弁別課題の結果、年長群と比べて 4-6 才群では視線方向判断がより顔向き方向に引き付けられることが示された。実験 2 では顔向き変化に伴う自然な目領域の 3 次元的な変化を伴う Normal 顔画像を刺激として用いた。Wollaston 顔画像と異なり Normal 顔画像では瞳孔/虹彩の相対的な位置が顔向きと反対側に变化した。実験 2 の結果は、年長群と比べ 4-6 才群の視線方向判断が顔向き変化に対してより恒常的で安定していることを明らかにした。これらの結果は、年長児と比べ年少児において顔向きが視線判断により大きな誘引効果を持つことを示す。

1-10 周辺視野での情景認知における色の効果

○大久保 らな 東京大学
横澤 一彦 筑波学院大学

自然情景のカテゴリーを判断する時、色のついた情景では、モノクロの情景の場合より、成績が高くなることが知られている。この色による情景認知の促進作用は、色感度が低い周辺視野でも認められるのだろうか。本研究では、画像中心部の半径視覚 5 度の領域をマスクし、それ以外の領域のみに情景を呈示することで、周辺視野での情景認知を調べた。画像の色は、無色/通常色/反転色で操作した。画像は自然/人工の情景で、各 4 つの下位カテゴリーを持った。分散分析の結果、自然情景の場合のみ、通常色では無色よりも正答率が高く、また、反転色のときも無色より正答率が高いことがわかった。このことから、色感度が低い周辺視野でも、色が自然情景の認知を促進しうることが示された。また、周辺視野では、色が、情景と意味的に整合する必要が必ずしもない経路（例えば輪郭の検出など）を通じて、情景の認知を促進している可能性が示唆された。

1-11 585nm 付近の光波長を減弱するレンズが絵の印象に与える効果

○西川 恵 立命館大学
北岡 明佳 立命館大学

美術館照明は一般的な室内照明と比較すると暗く、これは「作品をよりよく見せる」という観点からは最適とはいえない。しかし、照明環境の変更は現実的に困難である。そこで、作品を照らす光を変えるのではなく、光波長成分をコントロールする特殊レンズ(NeoContrast, 三井化学)のメガネ装用の効果を検討した。このレンズは 585nm 付近の波長光を約 64%カットし、コントラスト感度の上昇(坂本, 2010)と、全ての色相で色が鮮やかにみえる効果(西川他, 2021)がある。本研究では 14 点の絵画を 20 名の参加者が、特殊レンズ条件と無色透明レンズ条件の両方で評価した。その結果、絵の鮮やかさの評価は特殊レンズ装着時に高くなる傾向があったが、美しさには有意な差はみられなかった。このレンズは色を鮮やかに、美しく見せる効果があるが、絵の美しさを向上させるわけではないことがわかった。

1-12 立体ストループ課題遂行プロセスの加齢変化 ―エラーの発生と修正過程の観察―

○芦高 勇気 西日本旅客鉄道株式会社
渡辺 めぐみ 常磐大学

ヒューマンエラーが生じてても即座にそれを修正できれば、甚大事故は生じにくいだろう。本研究では、著者らが考案した立体ストループ課題の遂行中のエラー動作とその修正の動作とに現れる加齢の影響を調べた。参加者は色付きの立方体の積木を 5 色使用し、見本となるモデルを参照しながら積木を机上で組み立て、組み立ての途中で誤りに気付いたらすぐに修正する。なお、モデルは 2 種類あり、机上の左右位置に一つずつ予め設置した。一致条件ではモデルと色と形を同一に組み立てさせ、不一致条件では色は左側のモデルを参照し、形は右側のモデルを参照する等の異なる組み合わせで組み立てさせた。その結果、不一致条件でのエラー動作が加齢に伴って増加し、その修正については、エラー動作を中断して行う早い修正動作の率が低くなり、エラー動作を終えた後に行う遅い修正動作の率が高くなった。加齢に伴う動作の抑制やモニタリング機能の低下との関連が示唆される。

1-13 身体所有感の変容が触覚時間順序判断に及ぼす影響

○渋谷 賢	杏林大学
大曽根 裕樹	千葉みなとりハビリテーション病院
大木 紫	杏林大学

ラバーハンド錯覚 (rubber hand illusion[RHI]) は、手の所有感と位置判断の変容を誘発する。他方、両手の触覚時間順序判断 (temporal order judgment[T0J]) は手の空間位置に影響を受ける。それゆえ、両課題は手の多感覚表現という共通プロセスを有する。本研究は、ラバーハンド錯覚の誘発時 (RHI 条件) と非誘発時 (non-RHI 条件) の触覚 T0J のパフォーマンスを調べた。non-RHI 条件の時間分解能 (TR: 判断の正確性) は、RHI 条件よりも低下する傾向を示し、さらに手の位置判断と相関を示した。他方、RHI 条件の主観的同時点 (PSS: 左右の手の触覚入力の重み付け) は手の所有感の変容と相関した。以上の結果は、ラバーハンド錯覚中の触覚 T0J から導かれる PSS と TR は、手の自己帰属と位置感覚をそれぞれ関連する可能性を示唆する。

1-14 視覚誘発電位による物体表面質感の再構成と符号化過程の解析

○織間 大気	東京大学
本吉 勇	東京大学

人間の視覚系は物体の表面質感や材質を素早く知覚し弁別できることが知られている。本研究では脳波解析により、この素早い質感知覚を支える情報の符号化過程を探り、また画像そのものを復号化することを試みた。20 の材質カテゴリ (岩, 布, 金属など) に分類される 191 の表面画像に対する視覚誘発電位 (VEP) を計測し、それらを入力とした深層生成モデル (MVAE) を構築して多元的な分析を行った。その結果、MVAE により抽出された VEP の深層特徴は材質カテゴリや 6 つの質感評価値 (光沢, 色の鮮やかさなど) を統計的に有意な水準で分類し、その精度は入力した VEP の時間長とともに上昇することが明らかになった。また、MVAE により、VEP から写実的な表面画像を再構成できた。これらの結果は、単なる脳波信号から、表面質感の分類や評価に利用される情報を取り出し、いわゆる言い難い複雑な質感 (クオリア) をもデコードできることを示唆している。

1-15 物体表面スラント知覚における表面特徴と輪郭形状の役割

○新美 亮輔

新潟大学

物体表面のスラントの知覚は基本的には不良設定問題であるが，テクスチャ勾配や，四角い物体が線遠近法に従って投影された台形状の輪郭形状など，種々の奥行き手がかりが利用されている。Niimi (2012) の錯視図形は，面上に円形の図形を描くと，これが線遠近法に従って楕円形の像となり，スラント知覚の新たな手がかりになることを示している。この錯視図形を用いて，表面特徴（描かれている図形やテクスチャ）と物体の輪郭形状がスラント知覚に及ぼす影響を検討した。円形の図形の表面特徴は，強くゆがんだ楕円像の場合にスラント知覚に影響した。面の外に配置された円形の図形はスラント知覚に影響しなかった。さらに，面がただの平らな面物体の場合より，体積のある直方体の場合の方が，スラント知覚が強まった。これらの結果は，物体に属するさまざまな奥行き手がかりが統合されて物体表面のスラント知覚が成立していることを示している。

1-16 乳児におけるマスク顔の脳内処理

○山中七菜子

中央大学

金沢創

日本女子大学

山口真美

中央大学

COVID-19 の流行により，日常生活で出会う顔はマスクで覆われ，特殊な顔環境となった。本研究では，COVID-19 流行下に生まれ，マスク着用顔を経験している乳児の顔認知を検討するため，近赤外分光法を用いて，マスク着用顔・未着用顔に対する乳児の後側頭領域の脳血流反応を計測した。実験では 5-8 ヶ月児 15 名（男児 8 名・女児 7 名，平均 197.00 日，SD = 41.45 日）を対象に，「マスク着用顔を提示する条件（5 秒間）」と「マスク未着用顔を提示する条件（5 秒間）」の両テスト条件における血流を比較した。その結果，「マスク着用顔を提示する条件」でのみ，右後側頭領域に位置する CH16 で oxy-Hb 濃度の有意な上昇が示された。CH16 はこれまでの研究から 5-8 ヶ月児で顔刺激に対して活動することが報告されていることから，本研究で示されたマスク着用顔に対する活動は顔特有であることが示唆される。

1-17 日常物体への単純接触効果の再考 ―観察角度に着目して―

○木村 太紀	早稲田大学
白井 理沙子	早稲田大学・日本学術振興会
佐々木 恭志郎	関西大学
渡邊 克巳	早稲田大学

単純接触効果とは繰り返し暴露された刺激に対して好意度が高まる現象であり、その一部は知覚的流暢性に起因すると考えられている。しかし、日常で頻繁に目にする物体(e. g., 傘, やかん)については既に十分暴露されているため、それらへの単純接触効果はロバストに見られないことが知られている。本実験では、物体の観察角度に着目し、日常であまり見られない角度も含め、単純接触効果および知覚的流暢性との関係を検討した。実験の結果、日常物体であるにもかかわらず単純接触効果や知覚的流暢性の上昇は生起した。一方で、ある物体のある角度への集中的な暴露の影響が別の物体にまで般化するかを検討したところ、単純接触効果も知覚的流暢性の上昇も顕著には見られなかった。本研究の結果は、日常物体における単純接触効果の生起に、角度の変化が関与しうることを示唆している。

1-18 注視点から知覚的に離れた位置における刺激検出の遅延 ―Müller-Lyer 錯視による検討―

○中島 亮一	京都大学
横山 武昌	産業技術総合研究所

注意をひきつけにくい方法で刺激を呈示する場合、注視点から物理的により離れた位置での刺激検出は遅延する。本研究では、注視点から離れていると“知覚される”刺激に対しても検出の遅延が生じるかを検討した。物理距離を変えずに知覚距離を変えるために、Müller-Lyer 錯視(外向矢羽に挟まれた空間の距離は、内向矢羽に挟まれた距離よりも長いと知覚される)を用いた。注視点の左右に3個ずつ、計6個のドットを呈示し、そのうち5個が消失するので、実験参加者は残った1個のドットが左右どちらにあるかを早くかつ正確に回答した。その際、注視点と左右のドットの間矢羽を配置し、錯視により注視点とドットの知覚距離を変えた条件を設定した。その結果、Müller-Lyer 錯視により注視点とドットの距離が長く知覚される条件で、短く知覚される条件よりも反応時間が長くなった。つまり、錯視による知覚距離の変化は、物理距離の変化と同様に、その空間上の刺激の検出に影響する。

1-19 一緒にならぶとおいしそうに見える：チキンマックナゲット®における
チアリーダー効果の検討

○西田 勇樹	立命館大学
江口 更紗	立命館大学
櫻井 美穂	立命館大学
田中 優衣	日本マクドナルド株式会社
和田 有史	立命館大学

本研究の目的は、同一食品の複数同時呈示がその中の単一食品の見た目のおいしさに与える影響を検討することである。たとえば、単一の顔の魅了度は、集合写真で写る方が単独で写るよりも高く評価されることが知られている（チアリーダー効果）。本研究では、日本マクドナルド株式会社に販売されているチキンマックナゲット®（以下、ナゲット）を刺激として、ナゲットにおけるチアリーダー効果を検討した。実験参加者は、集合で呈示されたナゲットのうちのひとつと、単独で呈示されたナゲットの見た目のおいしさを評価した（それぞれ、集合条件、単独条件）。実験の結果、集合条件の方が単独条件に比べて見た目のおいしさが高く評価され、チアリーダー効果を確認した。またチアリーダー効果は、集合条件で提示されたナゲットの形がすべて同じでも観察された。ナゲットのチアリーダー効果について、顔でおきるチアリーダー効果の共通点と相違点から考察した。

1-20 リスク下での運動意思決定における最適な計算と非最適な行動

○女川 亮司 早稲田大学
 工藤 和俊 東京大学
 渡邊 克巳 早稲田大学

テニスなどのスポーツでは、どれくらいギリギリを攻めるかを決める必要があり、運動の正確さと到達位置の価値（e. g., ボールが端に行くほど得点を得やすい）を考慮して狙い所を決める必要がある。先行研究では、このような場面で最適な狙い所よりも端を狙い過ぎるバイアスが確認されてきた。しかし、この傾向がリスクを取ろうとしたから生じたのか、運動の正確性を過大評価したことによるのか、明らかでない。本研究は、リスク態度を教示した際の狙い所の変化から、このバイアスの原因を探った。実験参加者は、リスク態度に関する教示あり/なしの条件で、リスク下でのタイミング制御課題を実施した。その結果、教示あり条件ではリスク態度を中立化できたが、教示なし条件では端を狙いすぎるバイアスが確認された。この結果は、人が最適に計算する合理性を有しているものの、自由に行動する場面ではそれを使いこなせない非合理性を同時にもつことを示している。

1-21 視聴覚刺激の同時性知覚における空間周波数情報の処理過程の検討

○竹島 康博 法政大学

刺激のもつ時間処理特性によって、視覚刺激と聴覚刺激の主観的同時点(PSS)が変化する。これまでの研究では、視覚刺激の空間周波数(SF)の違いによってPSSが変化することが報告されている。しかし、これらの検討はいずれも単一のSF成分を持つ視覚刺激を用いた検討に留まっている。日常目にする対象は様々なSF成分を含むことから、本研究では複数のSF成分を合成した刺激を用いて、聴覚刺激との同時性知覚の検討を行った。実験では、低SF刺激、高SF刺激、およびこれら2種のSF成分を合成した刺激を用い、それぞれ聴覚刺激とのPSSを測定した。また、判断時の認知バイアスを排除するため、二重提示タイミング課題と三項反応フォーマットを利用した。実験の結果、合成刺激のPSSは基となる2種のSF成分刺激のPSSの中間の値となっていた。ただし、合成刺激のPSSと低SF刺激および高SF刺激のPSS間の相関係数からは、高SF刺激のPSSとより近似した値となることが示された。

1-22 画像の空間周波数を操作した実験による不気味の谷現象の知覚的不一致仮説の検討

○伊藤 資浩 中京大学
鈴木 敦命 東京大学

不気味の谷とは、ロボットの外見が人間に近づくほど好感度が高まるが、類似性がある地点に達すると好感度が急落する（不気味さが喚起される）現象である。本研究では、異なる空間周波数帯域の特徴を抽出した（低：LPF，中：BPF，高：HPF）ロボットや人間の顔画像を用いて、不気味の谷の知覚的不一致仮説を検証した。この仮説によると、人間らしさについて相反する印象を与える特徴（例：人間的な皮膚と人工的な目）を併せ持つロボットが不気味さを喚起させる。LPF・BPF・HPF 情報の処理は異なる時間特性や神経基盤を有するとされるため、人間らしさについて異なる印象を生み、その不一致が不気味さを喚起すると予測した。実験の結果、3種のフィルター処理後画像の間に人間らしさの評価に明確な違いはなかった。ただし、元画像とフィルター処理後画像の間での人間らしさの評価の差は元画像の好感度と負に相関し、知覚的不一致と不気味さとの関連が支持された。

1-23 簡易脳波計を用いた喫煙欲求感情の定量計測に関する研究

○有澤 文太 東京情報大学
村上 洋一 東京情報大学
小早川 睦隆 東京情報大学
布広 永示 東京情報大学

禁煙治療では喫煙状況やニコチン摂取量の客観的なモニタリング等が行われているが、再喫煙率が高いことから、ニコチン依存を正確に診断できていない場合があると考えられる。そこで本研究では、脳波に着目し、一定時間禁煙した喫煙者が喫煙に関連する静止画又は動画を目視したときの脳波から、喫煙欲求を計測できるか実験を行う。実験は、脳波の4つの状態、閉眼時、喫煙に関連しない中立静止画、喫煙に関連する静止画又は動画を目視した脳波を記録するシステムを開発し、喫煙者と非喫煙者の脳波データの収集を行う。また、収集されたデータは、閉眼時の脳波の中央値で標準化され、閉眼時以外の両者の各周波数成分の有意差検定やクラスター解析を行う。その結果、喫煙に関する静止画を目視している状態の $\alpha 1 \sim 3$ 波では有意な差が見られ、またニコチン含有量が高いタバコを喫煙している喫煙者は、これらのパワースペクトル値が高い傾向があることがわかった。

1-24 心拍情報の呈示が自己感に及ぼす効果

○柴田 浩史	名古屋大学
大平 英樹	名古屋大学

内受容感覚とは、心拍、呼吸、胃腸の運動などの身体内部感覚のことである。これまで、内受容感覚と、認知や感情、精神疾患との関連が示されてきた。さらに、内受容感覚は自己に由来する感覚であることから、身体や行為を自己に帰属させる情報として用いられ、自己感の生起に重要であると考えられている。先行研究では、参加者のリアルタイムの心拍を視覚的にフィードバックする方法を用いて、心拍情報がラバーハンドや顔刺激を自己に帰属させやすくなることが示された。しかし、身体的ではない中性的な刺激に対する心拍情報の呈示も、自己感や親近性を惹起するかは明らかではなかった。本研究では、中性的な刺激を参加者の心拍と同期して呈示するパラダイムを用いて、刺激の印象知覚に及ぼす影響を検討する。

1-25 ドレミファソラシに色を感じる共感覚：非共感覚者も色を感じる可能性の検討

○伊藤 浩介	新潟大学
柴山 夏蓮	鳥取大学
五十嵐 博中	新潟大学

ドレミファソラシの7つの階名に虹のような7色を感じる共感覚 (Itoh et al., 2017) につき、それがどの程度珍しく特殊な現象であるか検討した。まず、主観的にこの共感覚がない者、すなわち音に色を感じないと自己報告した“非”共感覚者に、あえてカラーピッカーで色を選んでもらおうと、共感覚者と同じような7色を選ぶことがわかった。次に、こうした“非”共感覚者 23 名にストループ課題を実施したところ、階名と色の組み合わせが自分の選んだ組み合わせと一致しないと、一致したときよりも反応時間が延長する干渉効果が見られた。さらに、共感覚の保持を問わずに募集した一般の大学生 302 名を対象に、オンラインでストループ課題を実施したところ、全体として統計学的に有意な干渉効果が確認された。以上から、ドレミファソラシに色を感じる共感覚は、潜在的に多くの人に備わる一般的な感覚であることが示唆された。

1-26 きらめき格子錯視における異方性

○森 将輝	慶應義塾大学
須志田 隆道	サレジオ工業高等専門学校
近藤 信太郎	岐阜大学

きらめき格子錯視は、刺激のサイズや明るさ、観察方法の影響を受けることが知られている。しかし、きらめき格子錯視が周辺視野のどの位置で生じているかは不明である。本研究は、水平方向および垂直方向の偏心度によりきらめき格子錯視図形の見えが異なるかを検討した。実験参加者 20 名は、3 種類の図形（注視点、灰色十字、白色円）のみで構成された単純化きらめき格子錯視図形を 1500ms 観察し、錯覚的黑色度を 7 件法で回答した。灰色十字の交差部に配置された白色円は、水平方向および垂直方向に対して偏心度が異なった（いずれも $\pm 0.6^\circ$, $\pm 3.0^\circ$, $\pm 6.0^\circ$, $\pm 9.0^\circ$, $\pm 12.0^\circ$ ）。結果として、きらめき格子錯視は、垂直方向に対する偏心度の大きさにより錯視量が最大となる水平方向の偏心度が異なり、その逆もまた同様であることが見いだされた。本結果は、きらめき格子錯視が方向により異方性が生じていることを示唆する。

1-27 不思議の国のアリス症候群における somatic rubber hand illusion

○齋藤 五大	東北大学
高木 源	東北福祉大学

不思議の国のアリス症候群 (AIWS: Alice in Wonderland syndrome) は、周囲の空間や身体に対する知覚の歪みを特徴とする知覚障害である。典型的な症状には、視覚対象の大小や遠近の変容や自己身体部位の大きさや形の変容がある。本研究では、AIWS の身体的自己の特徴を調べるために、視覚と体性感覚変容を有する AIWS 群 1 名と統制群 20 名に somatic ラバーハンド錯覚を用いた。実験では、閉眼の被験者は右手でラバーハンドを触れると同時に左手を実験者に触れられた。その後、被験者は身体所有感や手の巨大化などに関する質問項目に回答した。実験の結果、AIWS の被験者は錯覚誘導中に手の所有感だけでなく手の巨大化も報告した一方、統制群の被験者は従来通り手の所有感のみを報告した。これらの結果は、AIWS の被験者の身体イメージが感覚入力に応じて変容し、触れる手と触れられる手の間の空間的な隔たりが手の巨大化によって補完されたことを示唆する。

1-28 環境の変化と探索履歴が不確実な視覚情報の探索戦略の最適化を調節する

○小林 穂波	関西学院大学
松井 大	北海道大学
小川 洋和	関西学院大学

情報に不確実性が含まれる状況における視覚情報の探索が最適戦略に則って行われるか調べた。視覚刺激を探索してマウスクリックで選択する視覚的採餌課題を使った。画面上には様々な明るさの青色の楕円刺激を 40 個程度呈示した。クリックすると加点される刺激は明るい色、減点される刺激は暗い色である確率が高いが、刺激を見ただけで加点刺激か減点刺激かが識別できないように設定した。さらに、加点刺激と減点刺激の数の比を段階的に変えた 4 つのフェーズを実施した。信号検出理論と最適採餌理論に基づく数理モデルを構築して、この状況における最適な戦略と実際の行動を比較した。その結果、概ね最適戦略に則って探索できるが、刺激の比が極端な環境で探索をした直後は、直前の探索と同様の戦略を採用し、最適戦略から逸脱した。不確実性があっても環境にあわせて探索戦略を調節できるが、戦略には過去の探索履歴も反映されていることが示唆された。

1-29 物体検出における視野異方性

○鶴見 周摩	北海道大学
河原 純一郎	北海道大学

物体認知は視野のどの位置で行われるかでその処理に促進や抑制がかかる。例えば、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。本研究では、この上視野優位性が顔だけでなく低次の物体にも生じるかを調べ、視覚処理のどの段階で生起する現象であるかを検討した。実験では、3 種類のカテゴリ(顔, 家, 図形)を用意し、各カテゴリ内で上下あるいは左右に刺激を対提示した。参加者が最初にどちらを注視するかを計測し、視野ごとの注視率を算出した。実験の結果、どのカテゴリでも上視野に提示された刺激への注視率が有意に高かった。本結果から、顔の上視野優位性は顔に限らず単純な図形でも生じることが示され、視覚処理の比較的初期の段階で注意による促進/抑制の効果が現れることが示唆された。

1-30 運動刺激の知覚時間の変化と反応時間の関係

○坂井 俊介

早稲田大学

Kanai & Watanabe (2006) は新規の運動刺激（第一刺激）が、後続の運動刺激（第二刺激）より長く呈示されたように知覚されること（Time Expansion Illusion:TEI）を報告し、それぞれの刺激に対する反応時間の差によって TEI を説明できると主張した。本研究では、より広い範囲の運動刺激の速度でも TEI が観察されるか、また反応時間の差による説明が可能かを調べた。実験 1 では、速度が遅い時には TEI が起きる傾向がみられたが、速度が早くなると逆に第一刺激が第二刺激より短く知覚される（逆 TEI が起きる）ことが分かった。一方、知覚時間を刺激に対する反応時間から調べた実験 2 では、全ての速度条件で第二刺激より第一刺激への方が知覚時間が長くなる結果が得られた。これらの結果から、TEI は刺激の速度に依存すること、また TEI の反応時間による説明は十分でない可能性が示唆された。

1-31 呈示時間調節課題による遮蔽顔魅力変調モデルの検討

○市村 風花

北海道大学

河原 純一郎

北海道大学

マスクによる遮蔽は顔の魅力を変調することが知られている。遮蔽によって顔の魅力は一律に高まると予測する増幅モデル、遮蔽による魅力変調は元の顔（素顔）の魅力によって異なると考える平準化モデルがある。この 2 つのモデルには、高魅力顔の魅力変調に違いがあり、前者では高魅力顔の魅力が向上し、後者では低下すると予測する。そこで本研究では呈示時間調節課題でマスクの有無による顔の魅力変調を検討することによって、2 つのモデルを比較した。参加者はマスク顔または素顔の画像のいずれかを 1 枚ずつ観察し、特定のキーを押して自由に画像の呈示時間を短縮もしくは延長した。魅力が高い画像は呈示時間が延長され、逆に魅力が低い画像は呈示時間が短縮されると予測した。その結果、参加者はマスク顔と比較して素顔の呈示時間を短縮させていた。この結果は、高魅力顔でマスクによる遮蔽が魅力を向上させるという増幅モデルを支持している。

1-32 文脈と特性自尊心が社会的報酬に基づく価値駆動的注意を調整する

○山崎 好純	京都大学
齋木 潤	京都大学

報酬フィードバックを用いた連合学習により価値が付与された刺激には意図せず注意選択が促進される。この現象は価値駆動的注意(value drive nattention:以下, VDA)と呼ばれ, 研究が進められている。VDA は学習時に感じた主観的価値の違いを反映し個人ごとに効果に変調する可能性が示唆されている。本研究では他者との競争を意識させる文脈を導入しつつ, その文脈に基づき正・負の社会的報酬のフィードバックを与える形で連合学習を行うことで, この可能性について検討した。その結果, 論理構造上は正・負の報酬価値に絶対値としての等価性がある状況においても, 競争を意識する状況で連合学習を行った場合, 正の社会的報酬と連合された刺激により強く VDA が生じること, その効果が参加者の特性自尊心の高低により調整されることが分かった。本結果は文脈が社会的報酬の主観的価値を変容させること, VDA が学習時に感じた主観的価値の違いを反映し個人ごとに効果に変調することを示唆する。

1-33 心的回転における身体優位性効果の神経基盤 一事象関連 fMRI 研究一

○武藤 拓之	京都大学
中井 隆介	京都大学
上田 祥行	京都大学
阿部 修士	京都大学

人に見える物体は抽象物体よりも素早く心的回転を実行できる。本研究はこの身体優位性効果の神経基盤を調べるために fMRI 実験を実施した(N=36)。独立変数として, 心的回転の必要性(回転なし[0度]・回転あり[80—140度])と刺激の身体性(顔なし・顔あり)を操作した。RT の分析から, 回転あり条件でのみ顔の存在による RT の短縮が認められ, 身体優位性効果が確認された。fMRI データを単変量解析した結果, 回転あり条件でのみ, 顔があるときに両半球の紡錘状回と視覚連合野で活動の増加が認められた。さらにマルチボクセルパターン解析の結果, 回転の有無にかかわらず紡錘状回の活動パターンで顔の有無を識別できたが, 高次運動野や上頭頂皮質では識別できなかった。加えて, 回転あり条件でのみ外線条身体領域の活動パターンで顔の有無を識別できた。以上より, 紡錘状回の顔・身体領域や外線条身体領域が身体優位性効果に関与している可能性がある。

1-34 オンライン実験における文字列の統計的規則の学習

○李 禕飛	東京都立大学
朴 建映	東京都立大学
井上 和哉	東京都立大学
樋口 大樹	NTT コミュニケーション科学基礎研究所
小林 哲生	NTT コミュニケーション科学基礎研究所

文字列の統計的規則とは、文字や文字列の位置や配列に関する規則性を指し、流暢な文章音読の習得に重要である。近年、人工文字体系を用い、文字列の統計的規則の学習を実験的に検討する手法が示されている (Chetail, 2017)。本研究では、オンライン実験でもこの方法が適用可能か検討した。まず、文字列の最初 (例: AB__) または中央 (例: __CD_) に規則が含まれた刺激に暴露させた。その後、暴露された規則を含む文字列と含まない文字列を対提示し、どちらが単語らしいかを選択させた。その結果、暴露された規則性を含む文字列を有意に単語らしいと判断していた (平均正答率: 57.82%)。加えて、先行研究と同様に、3, 4 文字目よりも 1, 2 文字目に規則が埋め込まれている条件で正答率が高い傾向を示した。これらの結果から、Chetail (2017) の手法はオンライン実験でも適応可能な汎用性の高い手法であることが確認された。

1-35 指への振動提示によって生じる視覚的時間長知覚の伸縮効果

○朝岡 陸	千葉大学
一川 誠	千葉大学

時間長知覚の課題対象となる視覚刺激の直前と直後に課題無関連な短音や視覚的フラッシュが提示されると、視覚刺激に対する知覚時間が短くなる (短縮効果)。本研究では触覚刺激が同様の短縮効果を引き起こすか検討した。視覚刺激として○か△が 300, 500, 700, または 900ms 提示され、視覚刺激の前後に刺激間間隔 (ISI) が 0, 100, 300ms のいずれかで触覚刺激 (小型スピーカからの振動) を指に 50ms 提示した。参加者は触覚刺激を無視しながら視覚刺激に対する知覚時間をキー押しで再生した。触覚刺激無し (統制) 条件との比較では、300ms の提示時間条件の ISI0ms 条件で知覚時間は短くなり、全提示時間条件の ISI300ms 条件で知覚時間が長くなった。これらの結果から、短縮効果が再現されただけでなく伸長効果も生じることが示された。伸縮効果に関して、最尤推定と反応バイアスが寄与した可能性を議論する。

1-36 日本人大学生を対象とした学習された幻聴の再現性とその背景要因の検討

○齋藤 森

中央大学

幻聴は統合失調症の主要な症状の一つとして知られているが、近年、健常者においても古典的条件づけの手法を用いて実験的に幻聴が生じることが示されている。Powers ら(2017)は、モニター上の視覚刺激(チェッカーボード)と聴覚刺激(ホワイトノイズに埋め込まれた閾値周辺の純音)を同時に連続的に呈示し条件づけさせ、その後の試行においてチェッカーボードのみを呈示するだけでも一定の頻度で(本来は聞こえないはずの)純音が聞こえるようになる現象を見出した。この手法を使って、アメリカ人を対象に、日常的に幻聴のある実験協力者だけでなく、日常的に幻聴が見られない実験協力者においても一定の頻度で、(聞こえないはずの)純音が聞こえることが確認されている(Kafadar et al., 2022)。本研究では本邦においても同様な現象が確認されるかどうか、また、その現象が生じる関連要因を明らかにすることを目的とする。

1-37 自閉スペクトラム症傾向と新奇な食品・集合体への恐怖傾向、感覚処理感受性の関連性

○高野 裕香

慶應義塾大学

仲谷 正史

慶應義塾大学

森 将輝

慶應義塾大学

自閉スペクトラム症者は、イチゴのつぶつぶに対して嫌悪感を示すことや新奇な食品を忌避することが先行研究で知られている。本研究は、自閉スペクトラム症傾向が集合体や新奇な食品に対する恐怖、感覚処理感受性と関連するかを検討した。一般成人 86 名は、日本語版自閉症スペクトラム指数(AQ-J)、食物新奇性恐怖尺度、日本語版 Trypophobia Questionnaire (TQ-J)、Highly Sensitive Person Scale 日本版(HSPS-J19)に回答した。相関分析の結果、全尺度間で有意な正の相関があり、偏相関分析の結果では AQ-J と HSPS-J19・TQ-J の間に有意な正の相関があった。階層的クラスタ分析では、参加者を 4 つのクラスターに類型化できた。これらの結果から、自閉スペクトラム症者における新奇な食品に対する嫌悪感は、感覚刺激に対する反応性に基づく可能性が示唆された。

1-38 両義的仮現運動における知覚交替に瞬目が及ぼす影響の検討

○佐藤 涼矢 千葉大学
木村 英司 千葉大学

瞬目は視覚意識の更新に関与している可能性が指摘されている。そこで本研究では、両義的仮現運動刺激（斜めに配置された2つのドットから構成され、知覚される運動が水平方向と垂直方向で競合する）を用いて、瞬目が知覚交替に及ぼす影響を検討した。その結果、観察中に意図的に行った瞬目（随意性瞬目）の直後に知覚交替が頻発し、随意性瞬目が知覚交替を促進することが示唆された。こうした時間的随伴関係は、観察中に偶発的に生じた瞬目（自発性瞬目）や画面の一過的な暗転、キー押し反応と知覚交替の間にはみられず、そのため、瞬目に伴う刺激の物理的変化や随意的な反応一般に関連した信号では随意性瞬目の促進効果を説明できない。一方で、観察中に瞼を一過的に挙上させる随意性の開瞼は、随意性瞬目と同様に、知覚交替を促進することが確認された。以上の結果は、随意的な眼瞼運動に伴う網膜外での処理が視覚意識の更新を促進する可能性を示している。

【学部生特別ポスター発表1】

U1-01 ラフトラックが図形の印象に及ぼす影響

○涌井 望花	早稲田大学
向井 香瑛	早稲田大学
渡邊 克巳	早稲田大学

笑いや面白さが生じる場面（お笑い番組やコメディ）に挿入されるラフトラックは、その場面の面白さに影響を与えることが知られている。本研究では、笑いが関わる社会的文脈に無関係と思われる、単純な視覚刺激の面白さ・好みの評価に、ラフトラックが与える影響を検討した。ラフトラックの有無と9種類の図形（円形, 正三角形, 逆正三角形, 横長四角形, 縦長四角形, 正方形, 正菱形, 五角形, 六角形）を組み合わせ、計18種類の視聴覚刺激を用意した。30名の参加者は、刺激を5秒間観察したあと、図形に対する面白さと好みの評価を行った。各評価について二要因分散分析を行った結果、面白さの評価に関して有意な交互作用が認められた。一方、好みの評価に関して有意な交互作用は認められなかった。これらの結果から、ラフトラックは社会的文脈のない場面でも面白さの評価に影響を及ぼす可能性が示唆された。

U1-02 パッケージデザインと視覚的注意の向きやすさ

○末永 遥和	広島大学
吉本 早苗	広島大学

パッケージデザインは消費者行動に影響する視覚情報であり、注意が向きやすい特徴の理解は商品選択の機会確保に繋がる。これまで、色や形、位置といった特徴が注意に影響することがわかっているが、その効果は商品カテゴリにより異なる。本研究では、2種類の商品カテゴリ（ポテトチップスとウイスキー）を用い、注意の向きやすい特徴に違いがあるか調べた。各カテゴリで商品画像を20種類用い、同一の画面上に提示した。画像は有彩色か無彩色とした。画像提示時の視線を計測し、各画像への停留時間・回数を注意の指標とした。その結果、いずれの商品カテゴリでも画像により停留時間・回数に差がみられたが、参加者が見慣れているポテトチップスでは無彩色条件でのみその差がみられた。停留時間・回数の多かった画像は輝度コントラストが高かったことから、見慣れない商品カテゴリではパッケージデザインの輝度コントラストが注意に影響することが示唆される。

U1-03 有彩色フリッカと視覚的不快感

○飯塚 日向子	広島大学
吉本 早苗	広島大学
竹内 龍人	日本女子大学

2色が点滅する有彩色フリッカは不快感を喚起しうる。空間次元では、均等色空間における色差が大きい色格子刺激ほど不快に感じられることが知られているが、有彩色フリッカがもたらす不快感と色差の関係は明らかでない。そこで本研究では、有彩色フリッカの色相、明度、及び彩度を操作し、時間次元で色差が不快感に与える影響を検討した。マンセル表色系の色相環上で等間隔にある10色を選定し、内2色を組み合わせるフリッカ刺激を生成した。刺激の不快感を7件法で評定した結果、色差と不快感の相関は中程度であり、赤色を含む刺激は色差に依存せず不快に感じられた。また、彩度が低い場合には色差と明度差に依存して不快感が増加した一方で、彩度が高い場合には赤色を含む刺激のみ不快感が増強された。以上の結果は、1)有彩色フリッカの不快感の色カテゴリーの処理に関わる高次の段階で生じること、2)鮮やかな赤色と不快感が特異的に結びつくことを示唆する。

U1-04 触覚刺激の時間変調が知覚時間に及ぼす効果の検討

○高山 泰子	東京大学
四本 裕子	東京大学

視覚フリッカは知覚時間を延長する。この知覚時間の延長は、internal clock modelで説明されることが多い。しかし知覚時間の延長は、モダリティ特異的な性質を持つのか、または他モダリティも統合的に説明できるものなのかについて系統だった検証はされていない。本研究では、触覚刺激を用いてフラッター刺激がもたらす知覚時間の歪みについて検証し、視覚フリッカを用いた結果と合わせてモダリティ統合的な時間知覚モデルについて検討した。触覚フラッターは静止刺激よりも知覚時間が延長すること、またフラッターの周波数が6.5Hzから24.5Hzの間においては周波数が高いほど知覚時間が延長するという結果を得た。さらに、フラッターの周波数が知覚時間に与える影響は、被験者間で差があるものの、被験者内においては相関があった。視覚と触覚では知覚時間の歪み方に共通点が見られたことから、その背後にあるモダリティ統合的な時間知覚の仕組みが示唆された。

ポスター発表要旨

12月4日(日)

12月4日(日)	13:00-15:00
ポスター掲示	けやき会館3階レセプションホール
在席責任時間は	奇数番号 13:00-14:00
	偶数番号 14:00-15:00 です。
	ポスターの掲示時間は、10:00-17:00 です。

【ポスター発表2】

2-01 生後半年未満の乳児における注意の瞬き

○李 雪萍

日本女子大学

本研究では、作業記憶の時間的側面の発達を調べるために、注意の瞬き課題を用いて生後5-6ヶ月児を対象に実験を行った。実験では、乳児に2名の女性顔(第1, 2標的)が含まれる刺激系列を繰り返し提示し学習させた。第1標的と第2標的の提示間隔として、成人で注意の瞬きが生じる200msと生じない800msの2条件を用い、各条件において乳児が第1と第2標的をそれぞれ同定できるのかを調べた。実験の結果、800ms条件では2つの標的のうちの一つを同定できたが、200ms条件ではどちらの標的も同定できなかった。800ms条件では、同定できる標的が第1標的の場合と第2標的の場合があり、個人差がみられた。これらの結果から、5-6ヶ月児では作業記憶が十分に発達していないと考えられ、作業記憶に一度に保持できる情報量は一つであることが示唆された。また、提示された2つの刺激の間隔が短い場合、第1標的と第2標的の処理が互いに干渉しあう可能性が示唆された。

2-02 新規出現する色シングルトン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、妨害刺激の出現後に遅れて1つだけ出現する(オンセットシングルトン)ターゲットには自動的に注意が捕捉されることが報告されてきた。しかし、これまでの研究では妨害刺激の出現タイミングの違いがオンセットシングルトンへの注意捕捉に及ぼす影響は明らかになっていない。本研究は、妨害刺激を時間的に分割提示した場合(分割提示条件)と、同時提示した場合(同時提示条件)で、その後に出現するオンセットシングルトンのターゲットの検出時間が異なるかを検討した。その結果、分割提示条件では同時提示条件よりも検出時間が遅延した。さらに、ターゲットを色シングルトンとし、より注意捕捉効果を高めた場合でも、妨害刺激を分割提示するコストは生じた。このことから、妨害刺激の提示タイミングに基づくグルーピングが阻害される場合には、その後に新規出現するターゲットへの注意捕捉が不全になることが示された。

2-03 読みにおける文字知覚の機能的特殊性

○桑名 俊徳

玉川大学

ごく短時間継時提示された2文字を知覚するとき、それらを同じ文字とした条件では、それらを異ならせた条件より、知覚が低減する。つまり、同じ文字は知覚しづらい。本発表では、この同一2文字の知覚の干渉現象が読み行動の知覚過程とかかわり、読みにおける機能的に特殊化された知覚的スキルだと提案する。そこで、同じ2つの図形を知覚して再現する実験、同じ2文字を提示しても、それらが同じかどうかの比較判断を求める実験を行い、さらに、失読症の事例の読み行動について検討した。そして、これらの結果を同一2文字の知覚課題と比較した。本発表では、同じ2文字を読みとるように方向づける課題では知覚に干渉が起き、それを方向づけない課題では知覚に優位性が起きることを報告する。そして、同じ2文字の知覚が妨げられるのは直近の文字の視覚情報が一時的に抑制されるためであり、この抑制は読み行動の知覚に特殊化された機能だと結論する。

2-04 顔カテゴリー順応による知覚時間の変調

○佐良土 晟

早稲田大学

山本 健太郎

九州大学

渡邊 克巳

早稲田大学

持続的な視覚入力によって、視覚系の応答性は減衰する。このような視覚順応は、後続する視覚刺激の知覚時間を変調させることが知られている。例えば、高速度の運動刺激を観察し続けると、その後に呈示される低速度の運動刺激が、本来よりも短く呈示されたように感じられる。本研究では、このような順応効果が高次の情報処理過程で生じる可能性を検証するため、顔カテゴリーへの順応が知覚時間へ与える影響を検討した。実験では、ヒトの顔を順応刺激として呈示した後、比較刺激として異なるヒト、サル、またはネコの顔を呈示し、その後、標準刺激としてヒトの顔を呈示した。参加者は、比較刺激と標準刺激の呈示時間を比較した。その結果、ヒト条件と比べ、サルおよびネコ条件においてより大きな知覚時間の伸長がみられた。この結果は、高次の視覚処理が時間知覚の形成に寄与するという仮説を支持する。

2-05 ハトにおける視覚弁別と聴覚弁別の個体内比較

○茅野 一穂

明星大学

単一被験体法を用い、4羽のハトにおいて、視覚弁別と聴覚弁別の比較を行った。いずれの弁別訓練も multVI30"EXT を用い、コンポーネント時間 30 秒とした。視覚弁別では女子児童の上半身写真を S+, 他の児童の上半身写真 4 枚(男女各 2 枚)を S- とし、1 セッション 40 コンポーネントとした。聴覚弁別ではホワイトノイズと音楽(Oasis による「Don't Look Back In Anger」)を刺激とし、どちらを S+ とするかは被験体により異なり、1 セッション 54 コンポーネントとした。弁別訓練の実施順序は被験体間でカウンターバランスとした。その結果、弁別完成基準に用いたセッション数を比較すると、4羽いずれにおいても、聴覚弁別に比べ視覚弁別のセッション数が少なかった。刺激様相の異なる弁別課題を単純に比較することはできないとはいえ、聴覚刺激に比べ、視覚刺激が弁別しやすい可能性が示唆された。

2-06 視線は特別か？ 視線と舌による逆空間ストループ効果

○田中 嘉彦

専修大学

石川 健太

専修大学

小山 貴士

専修大学

高島 美紗

東京大学

大久保 街亜

専修大学

空間ストループ課題において、矢印は空間ストループ効果を生じさせ、視線は逆空間ストループ効果を生じさせる。逆空間ストループ効果は、アイコンタクトや共同注意といった視線特有の社会的相互作用から説明されてきた。本研究では逆空間ストループ効果が視線においてのみ選択的に生じるか検討した。そこで矢印と視線に加えて、社会的な情報伝達の場面では通常使用されない舌を比較刺激として用いた。実験参加者は左右の視野に提示される刺激の向き(左右)をキー押しで判断した。実験の結果、矢印と視線でそれぞれ空間ストループ効果と逆空間ストループ効果が生じた。驚くべきことに舌でも逆空間ストループ効果が生じた。この結果は、社会的相互作用に基づく既存の説明と整合しない。そこで我々は、逆空間ストループ効果が生ずるメカニズムとして、位置コードの時間特性と位置コードに対する抑制プロセスに注目した新しい説明を提案した。

2-07 視線知覚と空間周波数との関係性

○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

自分を見ている他者の視線は直視と呼ばれ、直視は自分を見ていない他者の視線である逸視よりも検出しやすいことがわかっている。本研究では、空間周波数の高低が直視と逸視の知覚に及ぼす影響について検討した。本研究では、視線方向（直視、逸視）、空間周波数（低、高）、刺激提示時間（33, 100, 250ms）を操作して実験を行なった。課題では、直視か逸視の顔画像が提示され、実験参加者は顔画像の視線方向が直視か逸視かを判断するものであった。結果として、低空間周波数条件では、各提示時間で直視と逸視の正答率に差は見られなかった。一方、高空間周波数条件では、顔画像が 250ms 提示された条件では直視と逸視の差が見られなかったが、33, 100ms 顔画像が提示された場合、逸視の正答率は直視の正答率よりも低かった。先行研究で示唆されている、直視は逸視よりも検出しやすいという背景には、空間周波数が影響をしている可能性が考えられる。

2-08 ニオイの弁別能力と言語課題成績との関連

○小川 緑	筑波大学
綾部 早穂	筑波大学

ニオイの弁別能力と言語に関する能力との関連が報告されている。本研究では、言語に関する能力の計測として「か」から始まる単語を 1 分間列挙する課題（単語想起の流暢性）と 2 つの単語の上位語を回答する課題（語彙力）を実施し、これらの言語課題成績とニオイの弁別課題成績の関連を検討した。また、ニオイ弁別課題時に言語リハーサルを妨害することで、ニオイ弁別課題成績が低下するのかを検討した。その結果、言語リハーサルの妨害がなかった場合、弁別課題成績と言語課題成績に正の相関がみられた。しかし、一部の被験者においては、両者に負の相関がみられ、言語課題成績が高いほど、ニオイの弁別ができない様相も確認された。両課題成績間に正負の相関がみられる個人差について、日常生活におけるニオイへの気づきやすさや弁別課題の方略などの観点から解釈を試みる。

2-09 二段階スペクトル空間に基づく音響質感知覚の予測と合成

○丸山 玄德	東京大学
岡田 康佑	東京大学
本吉 勇	東京大学

我々は自然環境の様々な音からイベントを認知したり、音そのものの質感を聞き分けたりすることができる。こうした自然音の知覚は、音のもつ低次・高次の様々な統計量に基づくと考えられている (McDermott & Simoncelli, 2011)。本研究では、視覚テクスチャ知覚に関するスペクトルモデルを参考に (Okada & Motoyoshi, 2021)、任意の自然音を一次の線形スペクトルと二次のエネルギースペクトル 2 つの周波数空間のみで表現する聴覚モデルを提案する。心理実験の結果は、1) 二段階スペクトルのみを原音と揃えるだけで高精度で多彩な自然音を合成できる、2) 重さ、汚さなどの様々な質感を決定づけるスペクトル特性があり、スペクトルを操作することにより音の質感を制御できる、ことを示した。これらの知見は、自然音の質感評価が、入力音の一次・二次スペクトルの解析により原音を合成できるほどの一般性で説明される可能性を示唆している。

2-10 現実物体の代表色の知覚と画像統計量

○張 嬌	東京大学
本吉 勇	東京大学

従来の色彩学では、色の知覚は表面の反射特性の推定と定義され、均一な反射特性をもつ人工表面を対象にその仕組みが検討されてきた。しかし、現実の物体表面はたいてい不均一で多元的な反射特性をもつ。そうした表面の画像は極めて複雑な特徴を呈するが、人間はその表面の代表的な色を容易に答えることができる。この代表色の知覚機構を明らかにするため、本研究では 120 の多彩な自然表面とその PS 合成画像および位相ランダム画像を用いて、見かけの代表色を非対称色マッチングにより測定した。その結果、見かけの代表色は自然画像でも合成画像でも有意な差がないことがわかった。また知覚された代表色の明度と彩度はほぼ常に画像平均より高かった。全てのデータは、特定のコントラスト範囲外の画素を無視したロバスト平均と彩度強調を想定した単純なモデルにより予測できた。この結果は、代表色の知覚が非常に低次の画像統計量に基づくことを示唆する。

2-11 VR 場面内の自由な自動車運転行動による拡散的思考の促進効果

○村山 紗英 北海道大学
河原 純一郎 北海道大学

自由歩行には拡散的思考を高める効果があるとされる。しかし近年の研究では、実際に歩き回らずとも VR 場面内で移動するだけでその効果があるという可能性が示唆されている。本研究は、VR 場面内で自由に自動車を運転し移動することが拡散的思考を促進するか検討した。参加者は拡散的思考を測定するために代替用途課題を実施し、題目として呈示された日用品の「通常とは異なる変わった使用方法」を考え、2分間で口頭報告した。この課題の最中に参加者は、VR 場面内で自ら自動車を運転するか、自動運転の車両に乗っている映像を見るか、静止している車両の運転席に座っている映像を見ていた。その結果、アイデア生成の流暢性(アイデア生成数)、柔軟性(アイデアのカテゴリー数)に3条件の差は見られなかった。本研究で用いた事態では VR 場面内の自由な移動が拡散的思考に及ぼす影響を認められなかった。

2-12 単語から連想される色が、単語の認知処理過程に及ぼす影響

○佐藤 栞 広島大学
小川 景子 広島大学

人はしばしば単語から色を連想する。例えば「癒し」という語は緑色を連想させる(日本色彩研究所, 2008)。本研究では、このような単語から連想される色が、単語の認知処理過程に及ぼす影響について、事象関連電位を用いて検討した。単語から連想される色と一致・不一致な色で単語を呈示し、単語の文字の色の回答を求めるストループ課題を行った。その結果、連想される色と不一致な色で単語を呈示した場合に、正反応数が低下し、振幅が小さいほど処理の困難さを反映(Zurrón et al., 2009)する P300 振幅は低下、より困難な応答選択を反映(Ilan et al., 1999)する単語呈示後 600ms 前後の陽性電位の振幅は増大する傾向となった。本研究結果より、「色名語」と同様に「単語から連想される色」においても干渉が生じる傾向が認められ、単語の認知処理過程に影響を及ぼす可能性が示唆された。

2-13 ワーキングメモリにおける活性化状態と潜在状態の行動的検討

○出利葉 拓也 慶應義塾大学
牛山 潤一 慶應義塾大学

ワーキングメモリ情報は活性化状態 (Activestate) と潜在状態 (Latentstate) のいずれかを取ることで近年示されつつある。しかし、各々の記憶が想起されるプロセス、および活性化状態に保持されうる記憶の容量は不明である。そこで我々は、複数の色-文字ペアを保持するワーキングメモリ課題における反応時間を分析し、これを検討した。結果、直近の試行と異なるペアが呈示された場合には、同じペアが呈示された場合よりも反応時間が有意に長く、また、その反応時間分布は一様ではなく多峰性・周期性を示した。ただし、保持ペア数が2ペアの際にはこのような反応時間の分離は観測されず、全ての記憶が同様に素早く想起された。以上の結果は、活性化状態の記憶は他の記憶よりも素早く想起されること、その容量は2ペア程度であること、また潜在状態の記憶は何らかの離散的なプロセスにより想起されることを示唆している。

2-14 情動状態が甘味と苦味の知覚へ及ぼす影響には異なるメカニズムが関与する

○図師 直弥 筑波大学
ペルスキアエルナンデス モニカ 奈良先端科学技術大学院大学
綾部 早穂 筑波大学

本研究では情動状態が味知覚に影響を及ぼす現象について、感情価と覚醒度の観点(実験1)及び、喚起された情動に対する内省の有無の観点(実験2)からこのメカニズムを検討した。各実験では、約15分の動画によって任意の情動を喚起し、実験2では情動喚起後に実施する質問紙の種類によって内省の対象を操作した。その後の味知覚強度を測定した結果、感情価(0:不快-100:快)が低いほど苦味強度が高くなるのに対し、甘味については感情価0-50(ネガティブ)では感情価の上昇に伴い強度が増大する一方、感情価50-100(ポジティブ)ではその関係が消失することを確認した。加えて、不安による苦味強度の増大は、不安への内省を要する一方、甘味強度は、内省の有無に関わらず不安喚起によって抑制された。これらより、情動状態は甘味と苦味の知覚に対して異なるメカニズムで影響を及ぼす可能性が考えられる。これについて、各味質の有する生物学的意義の観点から考察する。

2-15 複数候補をもつ相対位置手がかりによる VR 空間の探索促進

○前澤 知輝	北海道大学
河原 純一郎	北海道大学

特徴や空間に基づく注意によって視覚探索が促進される事はよく知られている。一方で、「(標的は)あそこの上にある」という言葉の手がかりは、特徴手がかりとは異なり注意を向けるべき対象を特定しておらず、位置の情報だけを示している。しかし、単なる空間手がかりとは異なり、絶対的な場所の情報ではなく、課題非関連な周辺物体との相対的な位置関係に結び付けられた複数の候補を示している。本研究ではこの手がかりの有効性を検討した。参加者は VR の居間空間において、ある物体の表面/上方/下方のどこかに出現する標的の弁別を行った。探索に先行して音声が表示された(表面/その下/上にいる)。その結果、標的が物体下方に出現する条件で、「その下にいる」手がかりの呈示が探索を促進した。標的が物体表面や上方に現れる場合は手がかりの効果は認められず、関係ベースの手がかりは有効性であるが、下方へバイアスを持つと考えられる。

2-16 知覚的意思決定機構の遡及的 classification image 解析：注意の効果

○佐野 宏伸	東京大学
上野 夏生	東京大学
丸山 玄德	東京大学
本吉 勇	東京大学

注意は、人間が系列的に取得した情報から意思決定を行う際、情報を取捨選択する重要な役割を担っている。本研究では、動的ノイズの中に緩やかに現れるターゲットの検出課題において、反応時間(RT)にロックした遡及的 classification image(CI)法を適用し、試行中に提示される空間的手がかりが RT と CI に及ぼす影響を分析した。その結果、反応前~350ms にピークをもつ二相性の CI が得られた。さらに、ターゲット位置の手がかり(valid)は非ターゲット位置の手がかり(invalid)と比較して RT を短縮させ、CI の全体的な振幅を向上させることがわかった。知覚過程の出力を時間的に蓄積する標準的な意思決定モデル(DDM)に基づき CI と RT の予測を試みた結果、手がかり位置での持続的な注意は、反応前の 500-1250ms の区間において、知覚過程の時空間フィルタの感度を 20%ほど上昇させる一方で、フィルタの時空間特性自体にはほぼ影響しないと推測された。

2-17 “落下して跳ね返る”動きに知覚される意味

○境 敦史

明星大学

知覚は元来マルチモーダルであり、視覚的経験と聴覚的経験とは不可分である。「視覚的でありかつ聴覚的でもある経験の、全体としての自然さ」の観点から、事象の意味の知覚について検討した。対象が画面の下方に移動して不透明な面の斜辺に衝突し移動方向を変えるアニメーションと共に、接触に同期して音を呈示した。“机・叩く”と命名された効果音の高さに、ハイパスフィルタのカットオフ周波数を操作して5条件を設定した。対象の動きに、接触後減速と接触後加速の2条件を設定した。観察者には、動きのみの条件、音のみの条件、接触に同期して音を呈示する条件の下で、観察し記述するよう求め、最後の条件については、経験全体としての自然さについて評定させた。記述から、音を伴った対象の挙動に「対象の弾力」や「反射面の硬さ」が知覚されることが、評定から、対象の大きさ・挙動と音の高さとの自然な適合感に法則性があることがわかった。

2-18 注意の積極的抑制は潜在標的特徴の種類数に依存する

○反田 智之

北海道大学

河原 純一郎

北海道大学

視覚探索時に、非標的特徴を積極的に抑制できると考える立場と、そうした抑制はできないという立場は対立している。この対立は探索画面の潜在標的特徴数のせいかもしれない。抑制を支持する研究は1種類の潜在標的特徴を探索画面に含んだが、抑制を支持しない研究は複数種類の潜在標的特徴を含んでいた。本研究は、潜在標的特徴の種類数(1 または 6)を操作し、抑制の成否が潜在標的特徴の種類数に依存するかを検討した。さらに、抑制特徴への注意をプローブ課題で測り、生じた抑制が積極的抑制か否かを検討した。被験者は、手がかり特徴が標的特徴、抑制特徴あるいは非関連特徴を示す3条件下で探索し、標的線分の向きを回答した。また、時折出るプローブに対して瞬間呈示された文字を答えた。潜在標的特徴が1種類の場合のみ積極的抑制が生じたことから、積極的抑制の成否が潜在標的特徴の種類数に依存していることを突き止めた。

2-19 メタ認知の機能的役割と神経メカニズム

○南條 啓孝	生理学研究所・総合研究大学院大学・理化学研究所
山本 哲也	生理学研究所・総合研究大学院大学
Aguilar-Lleyda David	理化学研究所
赤石 黎	理化学研究所
定藤 規弘	生理学研究所・総合研究大学院大学

メタ認知は、自己の認知を監視するメタ認知的モニタリングとその情報を用いて後続する行動を制御するコントロールからなる。このプロセスには確信に基づく、確証バイアスや誤判断検出の機能が含まれる。しかし近年の認知神経科学の研究では刺激強度等の外的な要因で誘発されるメタ認知が注目され、内的に生成されたメタ認知がその後の行動や神経情報処理に与える影響は十分理解されていない。本研究は内的に誘発されたメタ認知に上記の機能性があるか検証し、その神経機構の解明を目的に課題 fMRI 実験を行った。参加者は左右の視覚刺激の大きさの弁別と確信度報告を同一刺激に 2 度続けて行った。全試行は高/低確信度試行に分割され 1-2 度目への判断の変更確率を求め、最初の確信度が後続する意思決定に与える影響を調べた。結果、高い確信度のときは低いときと比べて判断を変更しない事が示された。また神経機構として、前内側前頭前野がメタ認知的モニタリング、背側前帯状皮質がコントロールに関連する結果を得た。

2-20 オンラインと対面環境における照明と顔印象の関係

○岩崎 拓真	千葉大学
佐藤 弘美	千葉大学
溝上 陽子	千葉大学

近年、COVID-19 の影響を受け、オンライン会議を行う機会が増加している。オンライン会議と対面会議において、照明が顔の印象に及ぼす影響にどのような違いが見られるかについては明らかでない。そこで、本実験では、オンラインおよび対面環境において、顔に当たる照明の分光強度分布や色温度が相手の印象に及ぼす影響を比較することを目的とした。オンライン環境においては、分光強度分布が異なる照明下で撮影された顔画像の印象を、モニタに呈示し評価した。対面環境においては、顔画像の撮影環境と同条件で照らされた顔を被験者が正面から観察し、印象を評価した。その結果、相関色温度が高い照明や、演色評価数が高い照明、分光強度分布が広い照明を用いれば、評価が高くなることが示された。また、同様の照明環境下でも、対面の方がオンライン環境より、全体として顔印象の評価が高くなった。

2-21 様々なデルブーフ錯視図形に対するハトの大きさ判断 ―ハトのデルブーフ錯視研究も終われない―

○渡邊 創太

大阪教育大学

ハトにおけるデルブーフ錯視知覚傾向を調べるため、まず赤色充実正方形を目標刺激、その目標刺激と同心配置した緑色中貫き正方形（枠）を周囲刺激とし、条件性弁別課題を用いて目標刺激の大きさの訓練を行なった。続いて周囲刺激も呈示された状態での訓練を行い、弁別成績が維持されていることを確認した後、周囲刺激の大きさを操作したテストを実施した（実験1）。結果、被験体4個体間での差が大きいものの全体的にはデルブーフ錯視図形を過大視する傾向が見られた。その後、実験1と同じ手続きを、周囲刺激が青色である条件（実験2a）、周囲刺激が円形である条件（実験2b）、周囲刺激が目標刺激と非同心配置である条件（実験2c）、周囲刺激が充実正方形である条件（実験2d）、目標刺激が中貫き正方形である条件（実験2e）で順に実施した。これらの結果は、実験1の結果は被験体の錯視知覚を反映しない可能性を示唆する。

2-22 加齢が接近移動音像の接触時間予測に及ぼす影響

○寺岡 諒

熊本大学

寺本 渉

熊本大学

接近する事象が身体に到達するまでの時間（TTC:Time-to-Contact）の判断は、接近する事象との衝突を避ける上で欠かせない営みである。高齢者は若齢者に比べて到達時間を過小評価することが知られているが、その原因は明らかではない。そこで本研究では、特に実行機能の加齢変化に着目し、TTCの判断と実行機能との関連性を明らかにすることを目的とした。実験の結果、先行研究と一致して、高齢者のTTC判断は若齢者に比べて有意に短く判断されることを示した。加えて、選択的注意やワーキングメモリ等、実行機能を評価する指標と、TTC判断の結果との間に有意な相関があることが示された。以上の結果は、TTC判断における高齢者の特異性には、加齢による実行機能の低下が関連していることを示唆している。

2-23 高齢者の視覚探索における非空間的な聴覚手がかりの影響

○原田 新也	熊本大学
寺岡 諒	熊本大学
黒田 尚輝	熊本大学
日高 聡太	立教大学
寺本 渉	熊本大学

視覚探索において、空間情報を持たない聴覚刺激の提示と、視覚刺激の特徴変化のタイミングを同期させると、探索時間が短縮されることが明らかになっている。この現象は pip and pop 効果と呼ばれる。この効果は、若齢者を対象とした実験でのみ確認されており、高齢者においても有効であるかは不明である。本研究では、高齢者における pip and pop 効果について検討した。実験では、音あり条件において、空間的な情報を持たない聴覚刺激の提示と、視覚ターゲット刺激の色変化を同期させた。音なし条件では、聴覚刺激を提示せず、視覚探索画面のみを観察者に提示した。結果、若齢者群と同様、高齢者群でも音なし条件より音あり条件において探索時間が短かった。この結果は、高齢者群においても、視覚探索において非空間的な聴覚手がかりが有効であることを示唆する。加えて、本研究では視覚刺激の特徴変化と聴覚刺激のオンセットのずれを操作した場合についても議論する。

2-24 視覚刺激の運動開始時点弁別に関する比較認知科学的検討

○牛谷 智一	千葉大学
大谷 歩美	千葉大学
安部 竜生	宮城県仙台第二高等学校・千葉大学
中内 大輔	千葉大学
渡辺 安里依	千葉大学
國府 文	京都大学・千葉大学

ハトが視覚刺激の運動にどれほど敏感か、またヒトと比べてより敏感か、限られた知見しかない。我々のこれまでの研究 (Nakauchi et al., 2021) では、画面上を平行に運動する 2 光点のうち、早く運動を開始した方に反応すると餌報酬を与える手続き下でハトを訓練した。テストでは、2 光点の運動開始時点の時間差を操作し、時間差を検出できる閾値を求めたところ、低い個体でも 100ms を上回った。しかし、この訓練手続き下では、運動開始時点を見逃しても、運動開始後の先行刺激を選択するなどの方略をとっていた可能性を否定できず、正しく運動開始時点弁別の閾値を測れていないかもしれない。そこで、本研究では、2 光点が互いにぶつからない、かつ平行に運動しないという制限付きで、ランダムな方向に運動するようにしてハトを訓練した。これまでの訓練・テストの結果と比較した結果について考察する。

2-25 Intentional binding の計算論的モデルの検証

○田中 拓海	東京大学
--------	------

自発的な行為 (e. g., キー押し) に伴って外的イベント (e. g., 音) が生じたとき、それらの知覚タイミングは互いに近づくようにバイアスされる (intentional binding; IB)。近年、ベイズ統合の視点からこの現象の説明する計算モデルが提案されているが、直接的な検証はなされていない。本研究では、ベイズ統合を含む異なるメカニズムを表現する計算モデルを実装・改良し、それらが IB 課題における時間推定をどの程度説明できるかを量的に評価した。その結果、ベイズ統合モデルは多くの実験参加者のデータに最もよく適合した。一方、一部の参加者では実験手続きに誘発される誤反応を表現したモデルが選ばれたことから、IB 研究における測定の問題が示唆された。このような計算論的アプローチは IB に影響を与える個人特性 (パラメータ) を定量化し、主体感の指標としての信頼性を高める上でも有用であると考えられる。

2-26 非共感覚者における色字共感覚傾向と色弁別感度の関係

○宇野 究人 立教大学・日本学術振興会
横澤 一彦 筑波学院大学

「文字を見ると色を感じる」のような共感覚の意識経験は、一部の共感覚者以外では基本的に生じない。しかし、非共感覚者の中でも文字と色を安定して結びつける傾向（色字共感覚傾向）の高さは個人間で異なることが示唆されており、文字と色の結びつきは共感覚者に特有のものではない可能性がある。また、共感覚者はいくつかの知覚・認知特性が非共感覚者とは異なっていることが報告されている。そこで本研究では「色字共感覚者は色弁別感度が非共感覚者よりも高い」という知覚特性の違いに焦点を当て、この知見が追試可能であることを確かめた上で、非共感覚者における色字共感覚傾向と色弁別感度が関連するか調べた。その結果、非共感覚者の中で色字共感覚傾向の高い個人ほど高い色弁別感度を示すことが明らかになった。このことは、共感覚に関わる神経メカニズムが共感覚者に特有のものではなく、非共感覚者においても共通している可能性を示している。

2-27 日本語圏における音声—発声同期の特徴

○鈴木 悠介 立命館大学
永井 聖剛 立命館大学

音声—発声同期の正確さには大きな個人差があり、二峰性分布を示すとされている（Assaneo et al., 2019）。高同期者は低同期者と比べて、音楽洗練度が高く、単語学習やノイズ下音声知覚などの音声処理能力が高いことが分かっている。これは英語圏・ドイツ語圏で再現されているが、その他の言語圏では検討されておらず、各言語特有の同期特徴がみられるかもしれない。本研究では日本語圏においても他の言語圏と同様に、音声—発声同期スコアに二峰性分布が示されるか、音楽洗練度との相関が示されるかを検討した。先行研究に倣いオンライン実験において、両耳提示されるシラブル列にできる限り同期させてウィスパーで発声する顕在同期課題（SSS-test）と音楽洗練度質問紙（The Gold-MSI-J）への回答を行った。結果、英語圏・ドイツ語圏とは異なる同期スコア分布が示唆された。言語圏間の相違点について議論する。

2-28 商品広告画像に対する真実性効果

○井上 和哉	東京都立大学
船越 遥	東京都立大学

反復提示された刺激に対して好意度や真実らしさが高まることが報告されている（単純接触効果，真実性効果）。前者については商品画像を用いた検討が多い一方で，後者についてはそのような検討が少ない。そこで本研究では，商品画像（化粧水，ファンデーション，プロテイン，ワイシャツ）及びその宣伝文を反復提示したときに，真実らしさが増加するかを検討した。実験参加者は，20組の商品画像と宣伝文（接触ペア）が提示され，その読みやすさと理解しやすさを評定することが求められた。その後，接触ペアに加え，20組の新しい刺激ペア（新奇ペア）を提示し，その真実らしさを評定することを求めた。その結果，接触ペアは新奇ペアよりも真実らしさの評定値が高かった。また，反復提示の影響は商品カテゴリに対する興味とは無関係に生じた。以上のことから，真実性効果は商品の種類や商品への興味とは無関係に生じる頑健な効果であることが示唆された。

2-29 VR空間での距離知覚に対する障壁の影響

○木本 桜子	東京大学
峯 大典	東京大学
浅野 倫子	東京大学
横澤 一彦	筑波学院大学

空間知覚は，我々の身体の特長や周辺の環境などから影響を受けている。Economy-of-actionでは，行動を効率化するように知覚が歪むため，行動のコストが大きいと対象を遠く感じると考えられている。Morgadoら(2013)は，リーチング対象の手前に障壁を配置した場合，障壁の幅が広い時に円柱をより遠く感じる（行動効率効果）を報告した。本研究では障壁の視触覚情報と運動計画が距離知覚にどのように影響するかを，彼らの実験パラダイムを用いて検討した。実験1，2では視触覚情報の影響を調査し，見えて触れる障壁でのみ行動効率効果が生じることがわかった。実験3，4では運動計画の影響を調査するため，見えてさわれない障壁を迂回または通過するリーチングを想像させた。結果，迂回する想像する時のみ障壁を遠く感じていることが明らかになった。視覚情報が示唆する運動計画と意図的に行う運動計画が一致する時にのみ行動効率効果が生じると考えられる。

2-30 身体前後をまたぐ聴覚的な空間的注意シフトの検討

○山崎 大暉	立命館大学・日本学術振興会
半田 虎太郎	立命館大学
永井 聖剛	立命館大学

聴覚のみに頼る身体後方空間への注意は危険検出や会話等で重要な役割を担うが、その特性は解明されていない。前後の音源定位は左右と比べて曖昧なため、前後をまたぐ空間的注意シフトの有効性や時間特性は水平方向と異なる可能性がある。本研究では、身体前後の音に対する空間的手がかり課題を行い、手がかり効果と復帰抑制を検討した。参加者は両眼遮蔽し、手がかり音に続き2種類のSOA(250, 450ms)で呈示される標的音(一致・不一致・手がかりなし)の位置(前・後)を弁別回答した。その結果、SOAによらず一致手がかり効果が見られ、復帰抑制が生じるはずの時間帯まで持続した。不一致条件での反応抑制は見られず、長いSOAではむしろ反応時間が短縮した。この傾向は標的音の前後によらず見られた。本結果は、前後の空間的注意が特異な時間特性を有し、眼球運動を伴う水平方向の注意とは異なる機序に基づくことを示唆する。

2-31 加齢が通過可能幅知覚に及ぼす影響 ―姿勢の不安定性との関連性―

○黒田 尚輝	熊本大学
寺岡 諒	熊本大学
原田 新也	熊本大学
寺本 渉	熊本大学

通過可能幅知覚とは、目の前にある隙間を通過できるか判断する営みである。高齢者は歩行時の通過可能幅が広いことが報告されているが、そのメカニズムは不明である。本研究では姿勢の不安定性が通過可能幅知覚に与える影響を調べた。実験1では若齢成人を対象として両足立ちと片足立ちを比較し、実験2では若齢成人と高齢者を対象としてロンベルク立位とタンデム立位を比較した。実験参加者を各姿勢で立たせ、3m前方に設置した大型ディスプレイに様々な隙間幅を呈示した。参加者には、肩を回旋させず、呈示された隙間を通過できるかを判断させた。課題中にはモーションキャプチャを用いて重心動揺を測定した。その結果、重心動揺が大きい状況で、若齢成人では通過可能幅知覚に変化が見られなかった一方で、高齢者では有意な拡大がみられた。この結果は、高齢者では若齢者とは異なり現在の姿勢の不安定性が通過可能幅知覚に影響を与えることを示唆する。

2-32 主観的時間経過が認知課題の楽しさ評価に与える影響

○HUA YIYUN	早稲田大学
佐良土 晟	早稲田大学
渡邊 克巳	早稲田大学

楽しい時間は早く、退屈な時間は遅く過ぎる。一方 Sackett ら (2010) は、時間が早く経過したと感じる時、出来事をより楽しく感じると報告した。本研究では、同様の効果がオンラインでも見られるか検証するため、主観的な時間経過が課題の楽しさに与える影響をオンライン実験で検討した。実験では、異なる 2 群の参加者が (time drags 群と time flies 群) 心理回転課題を行なった。実際の課題時間は両群とも 10 分であったが、time drags 群は 5 分間、time flies 群は 20 分間、できる限りの試行に回答するよう教示された。課題後、参加者は主観的な時間経過を評価し、質問紙に回答した。その結果、先行研究と同様に、主観的な時間経過に有意な差が見られた。一方、先行研究と異なり、参加者が課題の遂行に高い認知能力が必要と感じた場合のみ、課題の楽しさに有意な差が見られた。結果から、主観的な時間経過は課題が困難な時に楽しさ評価に影響を及ぼす可能性が示唆された。

2-33 主観的な聴覚知覚がダブルフラッシュ錯覚の生起に影響を与える

○松本 花香	同志社大学
小林 耕太	同志社大学
伊藤 優樹	同志社大学

感覚統合による錯覚現象に音 2 回と光 1 回を同時に提示した場合、光を 2 回と知覚するダブルフラッシュ錯覚が報告されている。この錯覚は 2 回提示された音を 2 回と知覚することで生じると考えられる。しかし、音の主観的な知覚が錯覚の生起に影響を与えるかどうかは不明である。本研究は、マスキング効果を用いて音の聞き取りやすさを制御し、主観的に知覚した聴覚刺激の回数と錯覚の生起割合との関係性について検討した。具体的には、2 回目の聴覚刺激の音圧レベルを変化させ、音を 2 回と知覚する割合を操作した。実験の結果、第 2 音の音圧レベルが減少するに従って、2 回提示された聴覚刺激を 2 回と知覚する割合が低下した。錯覚の生じる割合も同様に第 2 音の音圧レベルの減少に伴い低下しており、知覚される聴覚刺激の回数と錯覚が生じる割合は有意に相関していた。従って、錯覚の生じやすさは聴覚刺激に対する主観的な知覚に依存していることが示唆された。

2-34 融合身体を用いた二者でのアバタ操作における事前知識の効果

○森田 磨里絵	立命館大学
中村 哲朗	立命館大学
郷原 皓彦	大阪大学
松室 美紀	立命館大学
柴田 史久	立命館大学
木村 朝子	立命館大学
北川 智利	立命館大学・吉賀心理学研究所

VR 環境内で、アバタの身体を複数人が一人称視点で同時に操作するシステムを融合身体と呼ぶ。我々はこれまでに、融合身体下で他者とリアルタイムで動作を行うと、個々人の運動効率がより向上することを示した。本研究では、融合方法に関する事前知識が融合身体下での運動に及ぼす効果を検討した。実験では2名の参加者がヘッドマウントディスプレイを装着して参加し、表示される標的にアバタの腕を伸ばして触れる課題を行った。アバタの腕には、自身と他者の腕の動きを平均（融合）した動きを反映させた。融合方法は、他者の動きとリアルタイムに融合する方法と、事前に記録した他者の動きと融合する方法とし、各試行に先立ち参加者に教示する融合方法と実際の融合方法が一致する条件と一致しない条件を設けた。その結果、教示する融合方法の一致・不一致による効果は確認されず、他者の動作の視覚情報に基づき自己の運動を調節していることを明らかにした。

2-35 文脈非依存に誘発される注意誘導メカニズムの検討

○水野 純平	京都大学
上田 祥行	京都大学
De Brecht Matthew	京都大学
羽倉 信宏	情報通信研究機構
齋木 潤	京都大学

視覚探索時、文脈の学習は文脈と連合した標的位置への注意を促す。我々は先行研究で、文脈提示の無い場合でも、文脈と紐づいた標的方向へ固視位置が誘導されることを発見した。本研究では、この文脈非依存的な注意誘導のメカニズムが、文脈と標的の連合の学習が重要なのか、標的方向に対して反応時間の早かった経験が重要なのかを検討した。視覚探索時に、マウススピードを制御することで、反応時間が速い試行（fast-RT）と遅い試行（slow-RT）を設定し、各試行をそれぞれ別々の文脈と連合させた。その結果、探索開始時の固視位置はどちらの文脈提示時でも fast-RT の標的方向へ偏向したが、slow-RT 条件におけるその効果は有意に小さくなった。先行研究で、文脈無し条件は文脈有り条件に比べ RT が遅いにもかかわらず、文脈有り条件と同程度の効果を認めた。これらは、注意は探索時間の差に依存して誘導されるだけでなく、記憶された文脈情報によっても誘導されることを示唆している。

2-36 実画像を用いたベクシオンに及ぼす提示位置とマスクの効果

○村田 佳代子	千葉大学・日本学術振興会
一川 誠	千葉大学

Walkcar を用いて等速の歩行速度（4Km/h）で映像撮影者の頭部（正面方向）、胸部（地面方向）肩（左右方向）にカメラを設置しベクシオン刺激を作成した。刺激は正面、床面、左右に設置した 75 インチの大型 TV モニターから提示した。提示条件は、4 面全てに映像が提示される全面条件、正面・床条件、左右条件、正面・左右条件、床・左右条件、更にマスクを着ける mask 条件と外した no mask 条件であった。実験では、正面のモニターから 170cm の位置に踵がくるように実験参加者を立たせた。床から 80cm の位置に注視点を設けた。その結果、no mask 条件で床・左右条件が正面・床条件より生起が早く、mask 条件では左右条件、全面条件が正面・左右条件に比べて有意にベクシオンが早く生起することを確認した。更に左右条件では no mask 条件より mask 条件の方が早くベクシオンが生起することも確認された。

2-37 意識的気づきのタイミングと傾き対比の見えの関係

○中村 友哉	東京大学
村上 郁也	東京大学

物理的に垂直の視覚標的が周囲の傾きとは逆方向に傾いて見える錯視を傾き対比現象という。近年この錯視の動的な形成を示唆する証拠が蓄積されつつある。本研究では、標的の処理の時間的な促進が傾き対比の錯視量に与える影響を調べた。実験1では、固視点の左右いずれかに瞬間呈示される標的に100ms先行して、標的の傾きに関して無情報な刺激を呈示すると錯視量が減少した。実験2では、先行刺激を固視点の両側に呈示し空間予報性をなくしても錯視量の減少が生じた。実験3では、実験1・2で用いた先行刺激が誘導する見かけ上の運動を定量したところ、先行刺激呈示によって標的が40ms程度早く意識に上がることが分かった。実験4では、先行刺激を標的から離れた位置（モニタの四隅）に呈示しても錯視量の減少が生じた。以上の結果は、空間や内容に特異的でない警戒的注意の上昇が、より入力に忠実な内的表象を早まって意識に上らせたと説明できる。

【学部生特別ポスター発表2】

U2-01 ラットの味覚嫌悪学習における性差

○李 夢巍 関西学院大学
中島 定彦 関西学院大学

味覚嫌悪学習における性差について、Wistar 系ラットを被験体として実験的に検討した。風味溶液の呈示後に嫌悪化処置（塩化リチウム注射または回転カゴへの閉じ込め）を実施した。その結果、いずれの嫌悪化処置でも、オスはメスよりも形成された味覚嫌悪が大きかった。なお、嫌悪化処置が引き起こした悪心の程度をカオリン粘土の摂取量を指標に測定したところ、性差が見られなかった。このことから、嫌悪化処置への感受性が味覚嫌悪学習の性差をもたらしたわけではないと推定できる。

U2-02 水溶性唐辛子を用いたラットの辛味嫌悪学習課題

○奥田 研志 関西学院大学
中島 定彦 関西学院大学

辛味は広義の「味」であるが、味覚神経を介して生じる感覚ではなく、三叉神経経由で脳に情報が伝わる痛み感覚である。しかし、甘味・塩味・酸味・苦味・旨味といった基本味と同様に、辛味を有する食物や飲物をラットに与えてから嫌悪処置（例えば、塩化リチウム注射）を施すと、辛味の忌避が形成される。辛味嫌悪学習の実験では、唐辛子の主成分であるカプサイシンの溶液を用いることが一般的であるが、カプサイシンは水に溶けにくいことや、取り扱いに際して保護衣服・眼鏡・面・手袋などを必要とする劇物であることから、使用が難しい。そこで、扱いの容易な辛味調味料として「とける唐辛子」（辻製油：2011 年発売）を用いて、ラットの辛味嫌悪学習実験を行った。なお、予備実験によって、呈示する溶液濃度を 0.03%と定めた。嫌悪化処置として塩化リチウム投与または回転カゴへの閉じ込めを施したところ、味覚嫌悪学習が成立した。

U2-03 没入型ヘッドマウントディスプレイによる刺激提示が文脈依存効果に及ぼす影響

○松下 昂裕

帝京大学

物事を記憶する際に、記銘時の環境と想起時の環境が一致すると、不一致条件に比べて、ターゲット情報の検索可能性が高くなる効果を文脈依存効果という。本研究では、バーチャルリアリティ空間で刺激の記銘や想起を行う場合の文脈依存効果について検討を行った。疑似的な環境を作成できる VR は、記銘時と想起時の文脈を手軽に操作することが可能である。しかし VR 上の映像が現実環境と同様に文脈依存効果を作り出すかは明らかになっていない。実験では、実際にある部屋の画像を写真や VR 空間で記銘してもらった。次に想起を現地で行う群、写真で行う群、VR 内で行う群に分け、間違い探しの想起実験を行った。結果、写真で記銘した条件では、VR 群と写真群の想起成績が同程度であった。VR 上での記銘した条件についても報告する。

U2-04 表出強度を弱めた表情に対する乳児の脳活動の検討

○濱野 揚茂

中央大学

Nakato ら (2011) は近赤外分光法 (NIRS) を用いて、生後 6-7 ヶ月児を対象に喜びと怒りの表情に対する脳活動を計測し、喜び表情では左後側頭領域で、怒り表情では右後側頭領域で活動がみられることを報告している。この実験で使用された表情は 100% の表出刺激であるが、我々は日ごろから様々な表出強度の表情を観察している。そこで本研究では、表情の表出強度を弱めた場合でも、先行研究で示された 2 つの表情間の脳活動と同等の表情による左右差がみられるのかを検討する。具体的には、モーフィングを用いて喜びと怒りの表出強度を 80% に弱めた表情刺激を作成し、それぞれの表情に対する 5-8 ヶ月児の後側頭部の脳活動を調べた。実験では、注視点を呈示後に、中性表情を 400ms 呈示しその後喜びあるいは怒りの表情を 400ms 呈示した。現在、有効試行 (表情を 5 秒間見た試行) が 3 試行以上取れた 4 名の乳児のデータを得ている。

日本基礎心理学会第 41 回大会 共催

千葉大学
千葉大学大学院人文科学研究院

日本基礎心理学会第 41 回大会 賛助団体ご芳名

企業展示

株式会社 NAMOTO
株式会社 朝倉書店
トビー・テクノロジー株式会社

プログラム冊子広告

株式会社 NAMOTO
株式会社 トーヨーフィジカル
株式会社 朝倉書店
株式会社 北大路書房
バイオリサーチセンター株式会社
(お申し込み順)

本大会を開催するにあたり，上記の各企業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。

2022 年 11 月

日本基礎心理学会第 41 回大会準備委員会
委員長 木村 英司

日本基礎心理学会第41回大会準備委員会

委員長	木村 英司	(千葉大学)
委員	一川 誠	(千葉大学)
	牛谷 智一	(千葉大学)
	佐久間 直人	(愛国学園大学)
	佐藤 弘美	(千葉大学)
	村越 琢磨	(駿河台大学)
	柳 淳二	(千葉大学)
		(五十音順)

表紙・ロゴデザイン

千葉大学融合理工学府創成工学専攻デザインコース 古賀翔太郎

日本基礎心理学会第41回大会プログラム

発行日	2022年11月1日
編集・発行	日本基礎心理学会第41回大会準備委員会 〒263-8522 千葉県千葉市稲毛区弥生町1-33 千葉大学文学部 心理学講座内 jps2022@googlegroups.com https://jps2022.com
印刷	株式会社国際文献社 〒162-0801 東京都新宿区山吹町358-5



JPS 2022