

**第2会議室**

## 口頭発表

**[O2] 口頭発表2：社会的認知**

座長:福井 隆雄(首都大学東京)、菊地 史倫(公益財団法人鉄道総合技術研究所)

10:30 ～ 12:00 第2会議室 (西館3階)

**[O2-01] 手の視覚的認知特性と自閉傾向及びボディイメージとの関連**

\*黒木 麻由美<sup>1</sup>、福井 隆雄<sup>1</sup> (1. 首都大学東京大学院)

10:30 ～ 10:45

**[O2-02] データ駆動処理による顔魅力印象の規定要因の検討**

\*中村 航洋<sup>1,2,3</sup>、渡邊 克巳<sup>1</sup> (1. 早稲田大学、2. 日本学術振興会、3. 慶應義塾大学先端研究センター)

10:45 ～ 11:00

**[O2-03] 相手との親密性に応じた顔の自他認知過程**

\*方 文筱<sup>1</sup>、福井 隆雄<sup>1</sup> (1. 首都大学東京大学院)

11:00 ～ 11:15

**[O2-04] 人は他者の意見をどう活用しているか**

\*藤崎 樹<sup>1</sup>、本田 秀仁<sup>2</sup>、植田 一博<sup>1</sup> (1. 東京大学、2. 安田女子大学)

11:15 ～ 11:30

**[O2-06] 車掌の案内放送に対するお褒めと実際の案内放送の特徴の関連性**

\*菊地 史倫<sup>1</sup>、山内 香奈<sup>1</sup> (1. 公益財団法人鉄道総合技術研究所)

11:45 ～ 12:00

## 口頭発表

**[O5] 口頭発表5：感情・動機づけ**

座長:北神 慎司(名古屋大学大学院情報学研究科)、松田 憲(北九州市立大学大学院マネジメント研究科)

15:30 ～ 17:00 第2会議室 (西館3階)

**[O5-01] アイオワ・ギャンプル課題における認知の切り替えに内受容感覚が与える影響**

\*前川 亮<sup>1</sup>、片淵 一徳<sup>1</sup>、乾 敏郎<sup>1</sup> (1. 追手門学院大学)

15:30 ～ 15:45

**[O5-02] くっきり画質で気持ちくっきり：画像解像度の感情価への影響**

\*今井 俊輔<sup>1</sup>、中山 真孝<sup>2</sup>、前浦 菜央<sup>2</sup>、内田 由紀子<sup>2</sup>、大野 優美子<sup>1</sup>、有本 聡<sup>1</sup>、是永 継博<sup>1</sup> (1. パナソニック株式会社、2. 京都大学)

15:45 ～ 16:00

**[O5-03] 刺激への新奇性付加が単純接触効果に及ぼす影響**

\*松田 憲<sup>1</sup>、橋口 綾乃<sup>1</sup>、藤野 実由<sup>1</sup>、楠見 孝<sup>2</sup> (1. 北九州市立大学、2. 京都大学)

16:00 ～ 16:15

**[O5-04] 内発的動機づけの過小評価に及ぼす事前警告の効果**

\*北神 慎司<sup>1</sup>、村山 航<sup>2</sup>、坂口 結香<sup>1</sup>、武野 全恵<sup>1,3</sup>、井関 紗代<sup>1,3</sup> (1. 名古屋大学、2. レディング大学、3. 日本学術振興会)

16:15 ～ 16:30

**[O5-05] カスタマイズ商品に高額を支払うのはどんな人？**

\*井関 紗代<sup>1,2</sup>、北神 慎司<sup>1</sup> (1. 名古屋大学大学院情報学研究科、2. 日本学術振興会)

16:30 ～ 16:45

**[O5-06] Why do people enjoy others' suffering: the factors those trigger schadenfreude**

\*Shirong Sun<sup>1</sup>, Takashi Kusumi<sup>1</sup> (1. Division of Cognitive Psychology in Education, Graduate School of Education, Kyoto University)

16:45 ～ 17:00

---

口頭発表

[O5] 口頭発表5：感情・動機づけ

座長:北神 慎司(名古屋大学大学院情報学研究科)、松田 憲(北九州市立大学大学院マネジメント研究科)

2019年5月25日(土) 15:30 ~ 17:00 第2会議室 (西館3階)

---

[O5-01] アイオワ・ギャンプル課題における認知の切り替えに内受容感覚が与える影響

\*前川 亮<sup>1</sup>、片瀬 一徳<sup>1</sup>、乾 敏郎<sup>1</sup> (1. 追手門学院大学)

15:30 ~ 15:45

[O5-02] くっきり画質で気持ちくっきり：画像解像度の感情価への影響

\*今井 俊輔<sup>1</sup>、中山 真孝<sup>2</sup>、前浦 菜央<sup>2</sup>、内田 由紀子<sup>2</sup>、大野 優美子<sup>1</sup>、有本 聡<sup>1</sup>、是永 継博<sup>1</sup> (1. パナソニック株式会社、2. 京都大学)

15:45 ~ 16:00

[O5-03] 刺激への新奇性付加が単純接触効果に及ぼす影響

\*松田 憲<sup>1</sup>、橋口 綾乃<sup>1</sup>、藤野 実由<sup>1</sup>、楠見 孝<sup>2</sup> (1. 北九州市立大学、2. 京都大学)

16:00 ~ 16:15

[O5-04] 内発的動機づけの過小評価に及ぼす事前警告の効果

\*北神 慎司<sup>1</sup>、村山 航<sup>2</sup>、坂口 結香<sup>1</sup>、武野 全恵<sup>1,3</sup>、井関 紗代<sup>1,3</sup> (1. 名古屋大学、2. レディング大学、3. 日本学術振興会)

16:15 ~ 16:30

[O5-05] カスタマイズ商品に高額を支払うのはどんな人？

\*井関 紗代<sup>1,2</sup>、北神 慎司<sup>1</sup> (1. 名古屋大学大学院情報学研究科、2. 日本学術振興会)

16:30 ~ 16:45

[O5-06] Why do people enjoy others' suffering: the factors those trigger schadenfreude

\*Shirong Sun<sup>1</sup>, Takashi Kusumi<sup>1</sup> (1. Division of Cognitive Psychology in Education, Graduate School of Education, Kyoto University)

16:45 ~ 17:00

---

15:30 ～ 15:45 (2019年5月25日(土) 15:30 ～ 17:00 第2会議室)

## [O5-01] アイオワ・ギャンブル課題における認知の切り替えに内受容感覚が与える影響

\*前川 亮<sup>1</sup>、片渕 一徳<sup>1</sup>、乾 敏郎<sup>1</sup> (1. 追手門学院大学)

キーワード：内受容感覚、意思決定、認知の切り替え

意思決定課題の1つとして知られるアイオワ・ギャンブル課題において、内受容感覚の個人差が課題成績に影響を与えることが報告されている。本研究では、改変したアイオワ・ギャンブル課題を用いて内受容感覚と意思決定の関係を調べた。通常のアイオワ・ギャンブル課題では、参加者は4つの山の期待値を学習し、最も期待利益の大きい山を選択することで獲得金額が最大化される。本研究では、課題途中で山の内容を切り替えることで、参加者が山の変化に気づいて再学習を行うことができるかどうかを調べた。結果、山の切り替え直後の成績と内受容精度の間に正の相関がみられ、また、山の切り替えに気づくまでの試行数と内受容精度の間にも正の相関がみられた。これらの結果は、内受容感覚が直観的な意思決定を補佐していることを示唆する。

---

15:45 ～ 16:00 (2019年5月25日(土) 15:30 ～ 17:00 第2会議室)

## [O5-02] くっきり画質で気持ちくっきり：画像解像度の感情価への影響

\*今井 俊輔<sup>1</sup>、中山 真孝<sup>2</sup>、前浦 菜央<sup>2</sup>、内田 由紀子<sup>2</sup>、大野 優美子<sup>1</sup>、有本 聡<sup>1</sup>、是永 継博<sup>1</sup> (1. パナソニック株式会社、2. 京都大学)

キーワード：画像解像度、感情、混合感情

科学技術の進展により、人間の認知システムが対象とする環境世界が変わりつつある。その一つの変化として、高精細ディスプレイ技術により直接体験していない物事を超高解像度で視ることが可能となった。画像解像度の向上は認知にどのような影響を与えるのだろうか？本研究では、視覚的解像度の向上で感情の解像度も向上し、混合感情が生じにくくなるという仮説を検討した。2つの実験で呈示動画の解像度を操作し、動画中の感情について複数の正負感情項目への評定を求めた。正感情項目と負感情項目の個人内相関を混合感情の指標とした。結果として、高解像度条件では、正負感情の相関がより負の方向に変化し、視覚的解像度向上で混合感情が経験されにくくなることが示された。本研究が例証したように、認知心理学の理論と方法論は、科学技術で環境世界が変化するとき、どのように認知が変わりうるのか、明らかにするのに有用であろう。

---

16:00 ～ 16:15 (2019年5月25日(土) 15:30 ～ 17:00 第2会議室)

## [O5-03] 刺激への新奇性付加が単純接触効果に及ぼす影響

\*松田 憲<sup>1</sup>、橋口 綾乃<sup>1</sup>、藤野 実由<sup>1</sup>、楠見 孝<sup>2</sup> (1. 北九州市立大学、2. 京都大学)

キーワード：新奇性、親近性、倦怠効果

単純接触効果における倦怠効果とは、刺激への過度の接触によって飽きが生じ、好意度が低下する現象をさす。我々の先行研究では、刺激呈示ごとに背景を変化させることによる新奇性付加によって、刺激への反復接触による飽きの生起が抑制されることが示されている。そこで本研究では、呈示する刺激そのものの一部分を変化させて新奇性を付加することで、単純接触効果が向上するのかを検討した。具体的には、女性アバター顔の化粧を変化させることで、新奇性の操作を行った。実験の結果、女性参加者の場合のみで、元々好意度の高いアバターの化粧を変化させることにより単純接触効果が生じた。一方で、男性参加者にはそのような効果は見られなかった。女性は普段から身近である化粧の変化に対して敏感に反応し、好感度評定値を上昇させたと考えられる。

アイオワ・ギャンブル課題における認知の切り替えに内受容感覚が与える影響

Effect of interoceptive sensitivity on cognitive set-shifting in Iowa Gambling Task

○ 前川 亮・片渕 一徳・乾 敏郎

Toru Maekawa, Kazunori Katafuchi, Toshio Inui  
(追手門学院大学)

key words：内受容感覚, 意思決定, 認知の切り替え; interoceptive sensitivity, decision-making, cognitive set-shifting

目的

意思決定には身体状態の変化に基づく情動が必要であることが示唆されている。アイオワ・ギャンブル課題 (Iowa Gambling Task, IGT) は意思決定における身体状態の影響を示す課題として広く知られている。身体状態、特に内臓や血管の変化を知覚する感覚は内受容感覚と呼ばれる。内受容感覚には個人差があり、自身の状態をよく知覚できる人とできない人が存在する。IGTの成績にも内受容感覚の個人差が影響を与えることが示されており、内受容精度の高い人は意思決定時に身体状態の変化をより適切に利用できるとされている (Dunn et al., 2010)。本研究では改訂したIGTを用いて、内受容感覚と意思決定の関連を調べることを目的とした。

前頭前野腹内側部に損傷のある患者は、IGTにおいて長期的利益に基づいた選択が行えない (Bechara et al., 1994)。一方で、前頭前野は認知的構えの切り替えにもかかわりがある。前頭前野を損傷すると認知的構えの切り替えに問題が生じて、過去の認識に固執する傾向を示す (Rolls et al., 1994)。そこで、IGTの途中で課題の設定を変えることで、認知の切り替えが必要となるように課題を改訂し、内受容感覚との関連を調べた。

方法

**参加者** 大学生23名 (男性5名, 女性18名, 平均年齢21.3歳)。  
**改訂版アイオワ・ギャンブル課題** 画面上に4つのカードの山 (A, B, C, D) が呈示された。参加者はその中から1つを選んでカードを引き、カードに書かれた金額を獲得した。カードの平均獲得額および金額のばらつきは表1のようになっており、長期的に利益を得る山と損をする山が存在した。実験は2ブロックからなり、前半ブロック150試行、後半ブロック150試行の計300試行を行った。前半と後半では山の内容が異なり、前半で利益の出る山は後半では損失の出る山になるように設定した (表1)。参加者には山の切り替えについては教示しなかった。

表1 山ごとの獲得金額の設定

山		A	B	C	D
前半	平均	75	75	-75	-75
	標準偏差	28	75	135	375
後半	平均	-25	-25	25	25
	標準偏差	135	375	28	75

**心拍追跡課題** 参加者は自身の拍動の回数を心内でカウントして報告した。カウント開始・終了はピープ音によって示された。試行時間は、25, 30, 35, 40, 45, 50秒の6条件で、各条件1回ずつの6試行を行った。心拍数の回答後に、自身の回答に対する確信度をアナログスライダーによって応答した。課題中は左手に脈波計を装着し、正確な心拍数を計測した。

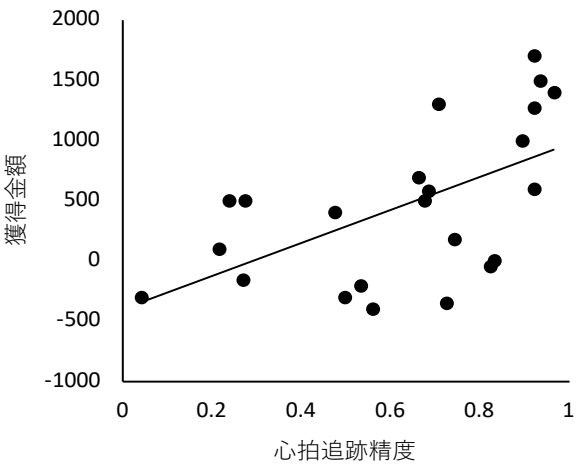


図1 後半開始直後 75 試行の獲得金額と心拍追跡精

結果

心拍追跡課題の成績は、試行ごとに次の式によって計算した (Garfinkel et al., 2015)。nRealが脈波計で記録した心拍数、nReportedが参加者の応答した心拍数である。

$$\text{心拍追跡精度} = 1 - \frac{|nReal - nReported|}{(nReal + nReported)/2}$$

この心拍追跡精度とIGTの選択行動の間の相関を計算した。結果、心拍追跡精度とIGTの後半ブロックの前半75試行 (山の切り替え直後の75試行) での獲得金額の間に有意な正の相関関係がみられた ( $r=0.57, p=0.005$ ; 図1)。一方で、それ以外のIGT行動指標 (前後半それぞれの山A~Dの選択割合, 獲得金額) と心拍追跡精度との間にはいずれも有意な相関関係はなかった ( $p>0.05$ )。

また、後半ブロックで良い山 (C, D) の選択割合が50%を超えた試行数を参加者が山の切り替えに気がついた試行数と定義すると、心拍追跡精度と山の切り替えに気がついた試行数との間に負の相関関係がみられた ( $r=-0.83, p<0.001$ )。なお、この解析では、最後まで良い山の選択率が50%を越えなかった参加者8名を除いた15名のデータを使用した。

考察

結果から、内受容感覚の精度の高い人ほど、途中で山が切り替わったことに早く気づき、適切に対応できていたことがわかる。一方で、内受容感覚は切り替え前のIGTの成績には有意な影響を与えなかった。IGTにおける身体状態の働きには議論があり、前頭前野腹内側部損傷者の成績の悪さは、認知の切り替えの問題が原因であるという可能性も指摘されている (Maia & McClelland, 2004)。本研究の結果は、この指摘と一貫しており、身体状態の変化が内受容感覚を通して認知の切り替えに影響を与えていることを示唆している。