

ご 挨 拶

本年は全国的に希有の猛暑でしたが、関西地方もやっと秋らしくなって参りました。皆様におかれましては益々ご健勝のこととご拝察いたします。

さて、このたび関西学院大学（西宮上ヶ原キャンパス）におきまして、日本基礎心理学会第29回大会の開催をお引き受けすることになりました。会期は2010年11月27日と28日の2日間を予定しております。

近年、科学的な手法を基盤とする基礎心理学は、近隣の神経科学や生理学だけでなく、工学など多方面への応用にも関わる課題が増えてきております。今回の特別講演では、神経科学の領域から霊長類研究所の中村克樹先生と、工学の分野から本学理工学部の片寄晴弘先生にご講演をお願いしております。また、シンポジウムは、視覚、聴覚、嗅覚に関する基礎的な研究とその成果の工学や産業への応用というテーマでの開催を予定しております。さらに、ポスター発表のセッションには、146件のお申し込みをいただきました。

その他、昨年度に引き続き、触知覚と演奏デザイン系の特別展示と、懇親会での錯視コンテスト結果発表を予定しております。

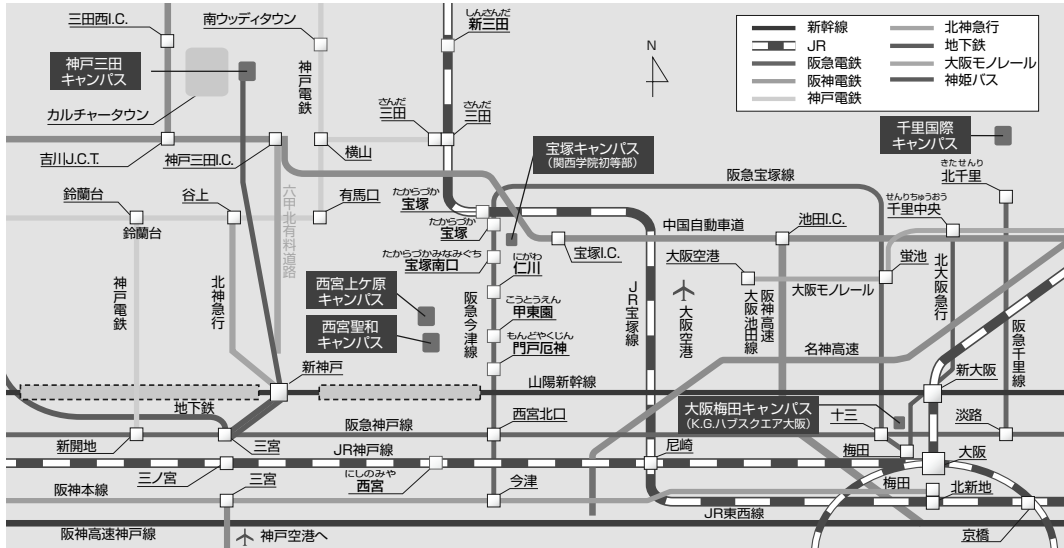
今年の猛暑の影響で紅葉が少し気になりますが、美しいキャンパスで皆様をお迎え出来ますよう大会実行委員一同、お待ち申し上げます。

2010年10月吉日
日本基礎心理学会第29回大会
実行委員長 八木 昭宏

会場へのアクセス

大会会場： 関西学院大学 西宮上ヶ原キャンパス

〒662-8501 兵庫県西宮市上ヶ原一番町 1-155



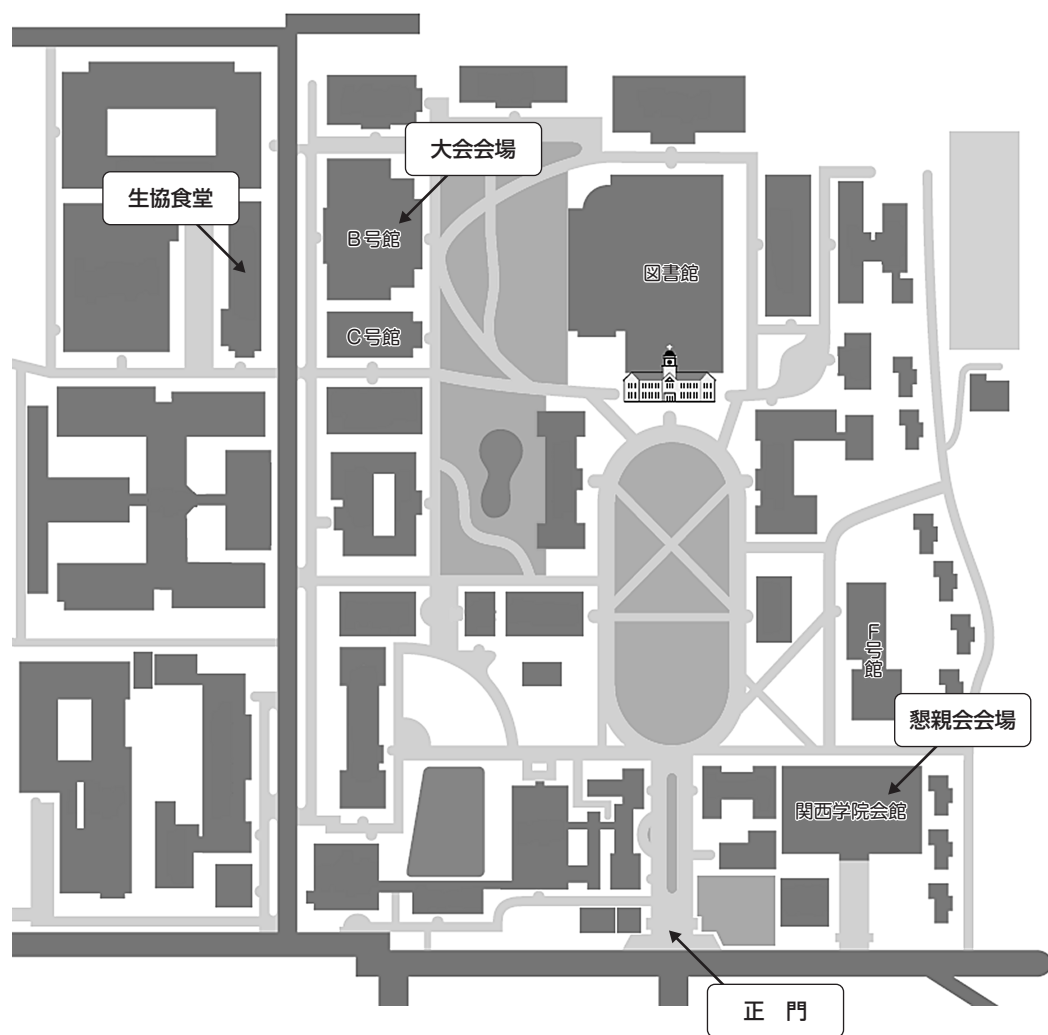
大阪方面から		神戸方面から		西宮上ヶ原キャンパス	
阪急電車利用の場合	阪急梅田駅	阪急神戸線	西宮北口駅	阪急電鉄今津線(宝塚行き)	甲東園駅
		12分		4分	バス 約5分
				阪急電鉄今津線(宝塚行き)	仁川駅
				6分	徒歩 12分
JR利用の場合	JR大阪駅	JR神戸線	JR西宮駅	阪急電鉄今津線(宝塚行き)	門戸厄神駅
		12分		1分	徒歩 13分
				バス(「上ヶ原一番町」下車)	徒歩 10分
				約15分	
神戸方面から		西宮方面から		西宮上ヶ原キャンパス	
阪急電車利用の場合	阪急三宮駅	阪急神戸線	西宮北口駅	阪急電鉄今津線(宝塚行き)	甲東園駅
		14分		4分	バス 約5分
				阪急電鉄今津線(宝塚行き)	仁川駅
				6分	徒歩 12分
JR利用の場合	JR大阪駅	JR神戸線	JR西宮駅	阪急電鉄今津線(宝塚行き)	門戸厄神駅
		12分		1分	徒歩 13分
				バス(「上ヶ原一番町」下車)	徒歩 10分
				約15分	

- * 阪急電鉄宝塚方面行き今津線 甲東園駅より徒歩約 12 分／バス約 5 分
または仁川駅より徒歩約 12 分
- * JR 神戸線 西宮駅よりバス約 15 分



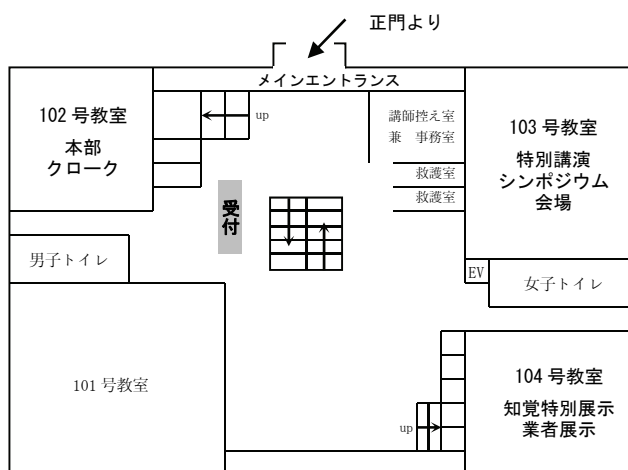
駐車場はございません。公共交通機関をご利用ください。

キャンパスマップ

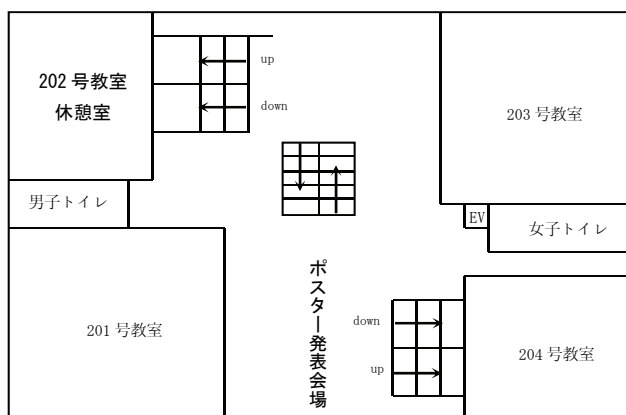


会場案内

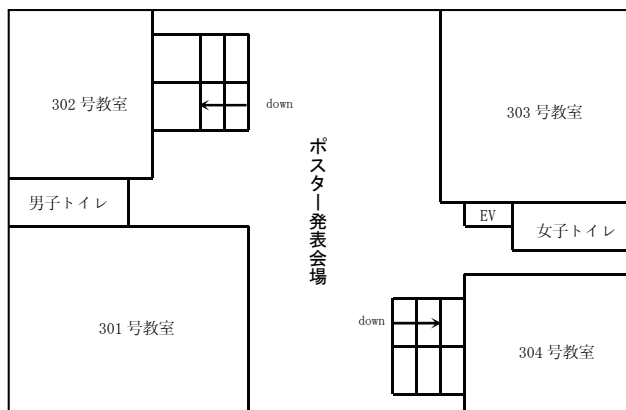
B号館 1階



2階



3階



大会スケジュール 1日目

11月27日(土)					
B号館 1階ホール	B号館 102号教室	B号館 103号教室	B号館 104号教室	B号館 2階ホール 3階ホール	C号館 201号教室
10時					10時
11時					11時
					編集委員会
12時					12時
				ポスター 掲載可	理事会
13時					13時
14時				ポスター発表 1 13:00-15:00	14時
15時	受付 11:00-18:30	クローク 11:00-18:30	知覚特別展示 12:00-17:00		15時
16時					16時
		特別講演 片寄晴弘 先生 15:40-17:10		ポスター 掲載可	
17時					17時
		総会 17:20-18:00			
18時					18時
19時	懇親会・錯視コンテスト授賞式 18:30-20:30 関西学院会館レセプションホール				
20時					

大会スケジュール 2日目

11月28日(日)					
	B号館 1階ホール	B号館 102号教室	B号館 103号教室	B号館 104号教室	B号館 2階ホール 3階ホール
10時	受付 9:00-16:30	クローク 9:00-16:30			
11時			特別講演 中村克樹 先生 10:00-11:30	知覚特別展示 10:00-13:00	ポスター 掲載可
12時				作品製作者 在席時間 10:00-12:00	
13時					
14時					ポスター発表 2 12:30-14:30
15時			シンポジウム 13:30-16:00		ポスター 掲載可
16時					
17時					
18時					
19時					
20時					

参加者へのご案内

1. 大会受付は、B号館1階ホールに設けております。1日目は11:00より、2日目は9:00より受付を開始いたします。
2. 受付は大会参加費を前納された方と、当日納入される方に分かれています。
 - 前納された方
受付で参加費振り込みの控えをお示しください。参加証をお渡しいたします。
 - 当日納入される方
受付にて「当日参加申込書」に必要事項をご記入の上、参加費をお支払い下さい。参加証をお渡しいたします。参加費は6,500円（院生5,500円、学部生1,000円）となります。
3. 懇親会は、11月27日の18:30～20:30に関西学院会館レセプションホールにて開催いたします。大会受付にて当日参加も随時受け付けております。懇親会参加費は一律7,500円となっております。
4. クロークは、B号館1階102号教室に設けております。
5. 休憩所は、B号館2階202号教室に設けております。
6. 宅配便の発送や書類のコピー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ください。
7. 会期中の呼び出しは原則として致しませんので、ご了承願います。
8. 両日とも構内の生協食堂をご利用いただけますが、日曜日は営業時間が11:30～13:30となります。両日とも、関西学院会館内のレストランポプラもご利用いただけます。

大会行事のご案内

1. 研究発表はポスター発表の形式で行います。詳細は「発表者へのご案内」をご覧ください。
2. 総会および昨年度の優秀発表賞授賞式は、11 月 27 日の 17：20～18：00 にB号館 103 号教室にて行います。
3. 特別講演 1 片寄晴弘先生による「音楽デザイン・鑑賞を支援する技術—CrestMuse プロジェクトでの取り組みについて—」は、11 月 27 日の 15：40～17：10 にB号館 103 号教室にて行います。
4. 特別講演 2 中村克樹先生による「コモン・マーモセットを用いた霊長類研究の動向」は、11 月 28 日の 10：00～11：30 にB号館 103 号教室にて行います。
5. シンポジウム「心理学の工学への応用」は、11 月 28 日の 13：30～16：00 にB号館 103 号教室にて行います。
6. 研究者による触知覚と演奏デザイン系の特別展示を行います。詳細は「知覚特別展示」のページおよび大会 HP をご覧ください。
7. 懇親会にて、錯視コンテスト受賞作品の表彰を行ないます。

発表者へのご案内

1. 研究発表はポスター発表のみとなります。正式発表の要件は、1) 指定された発表時間（2時間）にポスターを掲示し、2) 決められた 60 分の在席責任時間に質疑・討論に応じ、3) 発表者が学会費を当日までに納付し、4) 『基礎心理学研究』に掲載用の発表要旨が大会当日の発表内容（発表題目・発表者氏名を含む）と異ならないこと、の 4 点です。
2. ポスターは、1 日目は 12:50 までに、2 日目は 12:20 までに貼ってください。なお、掲示可能な時間帯は 1 日目が 12:00～18:00、2 日目は 9:00～15:00 です。在席責任時間は 1 日目は奇数番号が 13:00～14:00、偶数番号が 14:00～15:00、2 日目は奇数番号が 12:30～13:30、偶数番号が 13:30～14:30 です。
3. ポスター会場は、B 号館 2 階ホールと 3 階ホールです。ポスター番号が「1-2XX」「2-2XX」の方は 2 階ホール、ポスター番号が「1-3XX」「2-3XX」の方は 3 階ホールです。
4. ポスター掲示板の大きさは、幅 120cm、高さ 180cm です。
5. ポスター掲示板の上部には、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。連名発表の場合には、主発表者の氏名の前に○印をお付けください。
6. 連名発表で主発表者が欠席の場合には、大会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。ポスター発表会場の受付にお申し出ください。
7. 資料の配布は発表者ご自身でお願いいたします。
8. コンピュータ等をご使用の方は、ご自身でご用意いただきますようお願いいたします。ポスター掲示板付近に電源を用意することはできませんのでご了承ください。
9. 主発表者が 2010 年度末において満 35 歳未満である発表は、本学会の「優秀発表賞」の審査対象となります。

[発表者へのお願い]

Web にてご登録いただいた発表要旨を『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 11 月 28 日まで修正が可能です。『基礎心理学研究』掲載用要旨につきましては、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、著作権を学会に譲渡していただくことをご了承ください。ご理解とご協力のほど、何卒よろしくお願い申し上げます。

[注意]

『基礎心理学研究』掲載用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のでご注意ください。

特別講演

音楽デザイン・鑑賞を支援する技術

—CrestMuse プロジェクトでの取り組みについて—

片寄晴弘 先生 (関西学院大学理工学部)

要旨 CrestMuse プロジェクトは、科学技術振興機構 CREST「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」領域の採択テーマ (2005 年~2010 年) として、メディアアートやデザインの成立前提である共通了解性、時系列メディアの認知特性に着目し、デザイン特徴の抽出・転写・操作機能を利用した音楽コンテンツ制作の支援技術の開発に取り組んできました¹⁾。

その活動の期間中、ブロードバンドインターネットの一般社会への浸透が進み、音楽流通・表現の形が大きく変わりました。ネットワークを介した音楽配信が CD シングルの売り上げ額を上回り、また、YouTube やニコニコ動画等の動画共有サービスの開始とともに、User Generated Content (UGC)、Consumer Generated Media (CGM) と呼ばれるユーザ主導型の情報発信形態が定着しました。

CrestMuse プロジェクトでは、このような文化変革期を先導する先駆的な音楽デザインの利用・操作 (=directability) アプリケーションを開発するとともに、研究領域全体の活性化に向け、API (Application Program Interface)²⁾、音楽演奏表情のデータベース³⁾の公開を進めてきました。アプリケーションの基礎となる楽音分析処理技術の開発では、とくに歌唱分析合成技術、多重音分析技術に進展がありました。それぞれ、歌声デザイン支援インタフェース、能動的音楽鑑賞インタフェースとして結実しています。

CrestMuse プロジェクトの取り組みにおけるポイントは「事例」への着目です。今回の講演では、事例の利用に関して、言葉による表現の限界、創造性 vs. 共通了解、著作権問題の各視点での議論を試みます。その上で、自動作曲システム、演奏表情デザインシステム、歌唱デザインシステム、指揮システム、能動的音楽鑑賞インタフェース、映像演奏インタフェースの実例をビデオを用いて紹介いたします。今回の講演にあわせて、演奏デザイン系のデモンストレーションを 3 点用意しています。あわせてお楽しみ頂ければ幸いです。

1) <http://www.crestmuse.jp/>

2) <http://www.crestmuse.jp/cmx/>

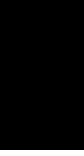
3) <http://www.crestmuse.jp/pedb/>

コモン・マーモセットを用いた霊長類研究の動向

中村克樹 先生（京都大学霊長類研究所）

要旨 ここ数年、これまで日本では主に薬物の安全性試験に用いられてきたコモン・マーモセットが、特に神経科学や精神・神経を中心とした疾患研究の領域で研究対象として注目されて来ている。実際に、国内外においてマーモセットを用いた研究プロジェクトが実施されている。本講演では、コモン・マーモセットという小型霊長類を紹介するとともに、その行動特性や最近の霊長類研究の動向を紹介する。

これまで主に研究対象として用いられてきたげっ歯類は、ヒトを外挿するという点では、神経系の構造や機能、病原体に対する宿主反応性、免疫系の特徴が大きく異なるため、脳機能研究や疾患研究では適した研究対象と言にくい。これらの研究分野では、適した霊長類モデルが望まれている。南米のアマゾンに生息しているコモン・マーモセットには、他の霊長類にも見られない特徴がいくつかある。まず、霊長類では突出した繁殖能力の高さがある。およそ半年に 1 回、2～3 仔を出産する。10 年程度繁殖が可能であるので、40～50 頭の子孫を残すことができる。この繁殖能力の高さを利用して、トランスジェニック・マーモセットも作出が可能となった。行動学的にもさまざまな特徴を持つことが知られている。「家族」を単位とした社会を構成し、音声コミュニケーションを頻繁に行い、子育てにおける役割分担も見られる。こうした特徴を上手く利用することによって、社会行動の神経基盤の研究や精神・神経疾患のモデル研究などが大きく進展することが期待できる。



シンポジウム

心理学の工学への応用

企 画 八木昭宏 (関西学院大学文学部)
司 会 片山順一 (関西学院大学文学部)
演 者 綾部早穂 (筑波大学大学院人間総合科学研究科 (心理学系))
添田喜治 (独立行政法人産業技術総合研究所 (大阪池田))
三浦利章 (大阪大学人間科学部)
八木昭宏 (関西学院大学文学部)

企画趣旨 近年我が国では、基礎的な心理学を専攻する院生やPDにとって、大学や国公立の研究所での就職の場を確保することが難しくなっています。一方、工学や産業の分野でも心理学の成果や方法が用いられるようになってきました。しかし、まだまだ一般世間だけでなく、心理学の分野内でもそのような動きが十分に知られているとは言い難い気がします。情報系の学会や工学の学会でも、他の専攻分野の方が心理学的な研究を報告されていますが、心理学に対する理解や認識の低い研究が散見されます。将来における基礎的な心理学の成果と手法を活かす場として、工学や産業界での大いなる展開が期待できます。

先般の日本心理学会の大会では、心理学と工学者とが参加して議論するワークショップが4件ほど開催されました。また、交通に関するシンポジウムでも自動車工学や交通工学と心理学との議論がなされました。これらの議論で重要な点は、感覚や注意や学習に関する知の課題、感情や情動に関する情の課題や、意に関する動機づけの課題など、基礎的な心理学の研究成果や手法に基盤を置く研究の大切さです。

今回のシンポジウムでは、感覚モダリティの違い別に、基礎心理学的な研究を実施しながら、実際の社会に成果を生かしておられる3人のパネラーに、その事例のご紹介をお願いしました。加えて企画者である八木昭宏から、最後に研究紹介と、工学や産業への応用での、利点・問題点について提案したいと思っています。

要旨 筑波大学の綾部早穂先生には、嗅覚に関する基礎研究と実社会との関わりで話題提供をお願いしました。嗅覚の場合、「工学への応用」というよりも「実学への応用」になります。気分変容にニオイ刺激を用いる研究が基礎と実学の間で多いのですが、それだけではなくニオイ刺激の情報処理の特徴を生かした製品への附香の仕方など、嗅覚心理学研究は基礎から応用へ境目が少ない領域かもしれません。綾部先生は、企業とも嗅覚に関する多くの共同研究を行っておられます。企業の研究成果には公開に際して難しい問題も数多くありますが、それらの中から成果の一端をご紹介します。

(独) 産業技術総合研究所の添田喜治先生には、「音の質的要素を考慮した騒音評価」についてお話し頂きます。我々の身の回りの騒音を評価するには、音圧レベルといった量的要素だけではなく質的要素を考慮する必要があります。聴覚心理実験により、音の高さの明瞭性や拡がり感等の質的要素と対応する物理指標が明らかとなっています。そのような物理指標を用いた騒音評価のいくつかの事例について報告して頂きます。添田先生のご研

究は、騒音だけでなくコンサートホールの音場設計などへの応用が可能です。

大阪大学の三浦利章先生は視覚注意の基礎研究で新たな成果を上げられており、注意の基礎研究者としてだけでなく、自動車や交通問題に積極的に取り組みまれ、企業等へのご指導や提言をされておられます。「行動と視覚的注意」というテーマで、交通事故解析に端を発した行動指向的な視覚的注意の時空間特性を紹介し、今後の問題点、可能性について論じて頂きます。

企画者でもある八木昭宏からは、これまで実施してきた基礎研究、心理学研究のための新しい機器開発、それによる研究成果、その手法の産業への応用事例を紹介します。また、工学や産業場面でのいくつかの問題点と対策について議論し、基礎研究が、将来産業や工学の分野で一層広範囲に展開されるための方法について、皆で探っていきたいと思っています。

特 別 企 画



知覚特別展示

研究者による触知覚と演奏デザイン関係の特別展示を行います。ぜひお越しください。
2日目の10:00～12:00には触知覚作品製作者の方が在席しておりますので、詳しい説明をお聞きすることができます（なお、演奏デザイン展示は1日目のみです）。

演奏デザイン展示

音楽デザイン・鑑賞を支援する技術

関西学院大学片寄晴弘研究室

1日目の片寄晴弘先生特別講演にあわせ、デモンストレーションをご覧ください。
詳細は「特別講演1」のページをご覧ください。

触知覚展示

「触りたい」という情動の由来を探る—テクスチャの主観評価からのアプローチ

岡本正吾（名古屋大学）、永野 光（名古屋大学）

街中や日常生活の中で見掛けるテクスチャのなかには、われわれが、つつい触れてみたくなるものがある。本研究は、この「触れてみたい」という情動の由来を探る。テクスチャの物理的因子・テクスチャから得られる感能因子・触れたいという度合、の関係について、実験的に調査した。これらの実験の結果について報告する。



テクスチャの
主観評価

「触れたい度合い」
の統計的評価

「触れたい」という情動の由来を探求

触知覚展示

振動刺激を用いた携帯型疑似力覚インタフェース

昆陽雅司(東北大学)

運動する指先に振動刺激を加えることで疑似的な力覚を提示する技術を紹介する。運動に伴う動的な皮膚変形を振動刺激によって代替的に再現することで、摩擦感や物体を振り回したときの慣性や粘性の感覚を提示する。また、摩擦感提示を利用して、立体形状のなぞり感を提示することも可能である。この技術は、ポインティングスティックによって操作する画面内の仮想的な触察運動(仮想能動触)に対しても適用できる。

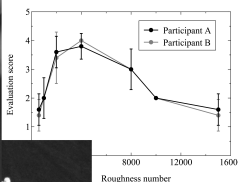


触知覚展示

軍手の三つの触覚増強メカニズム—てこ、座屈、そして確率共鳴—

佐野明人(名古屋工業大学)、田中由浩(名古屋工業大学)

軍手をはめることで、素手でなぞって分からない微妙なうねりや微小な凹凸が分かるようになり、感覚的には大きく感じられる。このことから、軍手特有の何かが触覚を増強しているのではないかと推測される。筆者らは、ありふれた軍手に三つの触覚増強メカニズムが隠されていたことを発見した。本展示では、軍手の触覚増強メカニズムを紹介し、その知覚メカニズムに基づいて開発した触覚デバイスを体験いただく。



触知覚展示

触覚のための譜面～触譜

鈴木理絵子（TFT）

鈴木泰博（名古屋大学）

マッサージを“複合的な触覚刺激”とみなし、マッサージを介したヒトーヒトの相互作用に興味をもっている。そのため、任意性の高いマッサージを記述するための書法として“触譜”を提案した。触譜とビデオ展示を通して触譜の紹介を行う。



触知覚展示

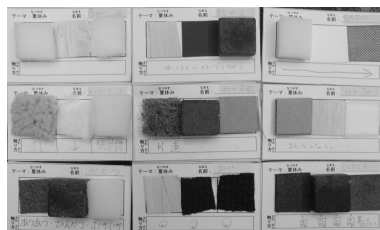
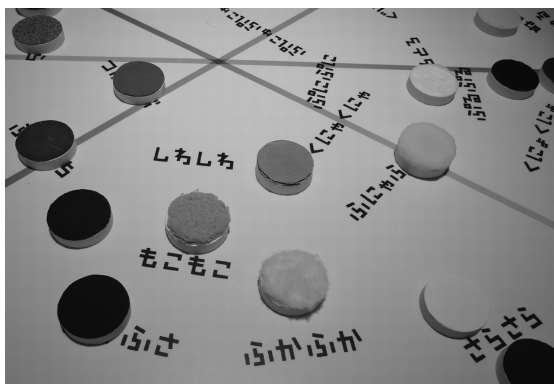
ワークショップ「触り言葉で話してみよう」

渡邊淳司（学術振興会／NTT コミュニケーション科学基礎研究所）

早川智彦（東京大学）

松井 茂（東京藝術大学）

本年8月東京新宿のNTT インターコミュニケーション・センター [ICC] において、様々な触り心地の素材を組み合わせ、他者と気持ちを伝え合う「触り言葉」を作成するワークショップを行った。本展示では、作成された触り言葉のサンプルやワークショップの背景にある理論について示す。（関連文献：日本バーチャルリアリティ学会論文誌 15 巻 3 号及び <http://www.junji.org/texture/>）



「錯視コンテスト」授賞式

審査委員長 北岡明佳 先生

審査委員 蘆田 宏 先生

羽倉弘之 先生

原島 博 先生

一川 誠 先生

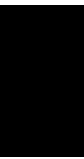
椎名 健 先生

高島 翠 先生

去年に引き続き第2回錯視コンテストを行いました。今回も、学会員だけではなく、一般の社会人の方や中学校の科学部からの応募があり、合わせて23の作品が届きました。日本基礎心理学会第29回大会の11月27日（土）に行われる懇親会では、錯視コンテストの受賞作品の紹介および授賞式を行います。

応募された方もそうでない方も、どうぞお楽しみに。

研究発表プログラム



11月27日(土) 13:00~15:00 2階ホール, 3階ホール

○は主発表者, ※は非会員連名発表者

(在席責任時間は、奇数番号が 13:00~14:00、偶数番号が 14:00~15:00)

1-201 無視をした聴覚刺激に対する選好の形成

○大塚聡子 埼玉工業大学人間社会学部心理学科

1-202 見えの動きの速さに及ぼす付随音の影響に関する実験的検討—主に付随音の高さに着目して—

○花井利徳 明星大学大学院人文学研究科心理学専攻

1-203 周辺運動が運動情報の分離・統合に及ぼす影響

○竹村浩昌 東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻生命環境科学系認知行動科学大講座
村上郁也 東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻生命環境科学系

1-204 視覚的ワーキングメモリのオーバーフロー

○松吉大輔 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統合生理研究系感覚運動調節研究部門
苅阪直行 京都大学大学院文学研究科

1-205 視覚探索における最初のサッカードの方向とアイテム密度、ターゲット偏心度の関係

○十河宏行 愛媛大学法文学部心理学研究室

1-206 取り消し

1-207 運動錯視図形を実際に動かすことによって得られる錯視効果の変化について

○中村 浩 北星学園大学短期大学部生活創造学科

1-208 視野画像の空間周波数の部分的操作が頭部運動による視標追従に与える影響

○米村朋子 大阪大学大学院情報科学研究科/JST-CREST
横坂拓巳※ 大阪大学工学部
近藤大祐※ 大阪大学大学院情報科学研究科
橋本悠希※ 大阪大学/JST-CREST 大学院情報科学研究科
飯塚博幸※ 大阪大学大学院情報科学研究科
安藤英由樹※ 大阪大学大学院情報科学研究科
前田太郎※ 大阪大学大学院情報科学研究科

1-209 変化検出における集中的注意の役割—フリッカー変化検出課題による検討—

○中島亮一 東京大学大学院人文社会系研究科基礎文化研究専攻心理学研究室
横澤一彦 東京大学大学院人文社会系研究科

1-210 周辺視の矢印向き判断における外向きバイアス

○藤本 清
松本秀彦※ 作新学院大学
八木昭宏 関西学院大学

- 1-211 周辺視野における明るさの恒常性—中心視野との比較検討—
 ○大森馨子 日本大学文理学部
 和氣洋美※ 神奈川大学人間科学部
 河本健一郎※ 川崎医療福祉大学医療技術学部
 和氣典二※ 神奈川大学視科学研究所
- 1-212 形状の頂点表象の有無による Motion binding の変化
 ○中嶋 豊 東京大学インテリジェント・モデリング・ラボラトリー
 佐藤隆夫 東京大学文学部
- 1-213 周辺視野における両眼性奥行き知覚（6）—測定方法と視線の検討—
 ○安岡昌子 甲南女子大学大学院人文科学総合研究科心理教育学専攻心理学総合コース
 大倉正暉 甲南女子大学人間科学部
- 1-214 動画像系列の知覚体制化に関する実験心理学的研究（7）
 ○鈴木清重 立教大学現代心理学部映像身体学科
 増田知尋 食品総合研究所食認知科学ユニット
 長田佳久 立教大学現代心理学部・心理学科／心理芸術人文学研究所
- 1-215 ギャップに負けないきらめき錯視
 ○銭 昆 九州大学大学院人間環境学府行動システム専攻心理学コース
 河邊隆寛 九州大学高等研究院
 山田祐樹 九州大学／日本学術振興会人間環境学研究院
 三浦佳世 九州大学人間環境学研究院
- 1-216 ガボールパッチの輪郭運動情報とキャリア運動情報が刺激定位に与える影響
 ○久方瑠美 東京大学大学院総合文化研究科生命環境科学系村上研究室
 寺尾将彦 東京大学
 村上郁也 東京大学
- 1-217 Classification image 法による視野周辺部における位置の視力の低下の分析
 ○草野 勉 東京大学インテリジェント・モデリング・ラボラトリー
 佐藤隆夫 東京大学文学部
- 1-218 ターゲットとディストラクターの両眼分離条件下における Attentional Blink
 ○立花恵理 京都女子大学大学院発達教育学研究科心理学専攻博士前期課程
 御領 謙 京都女子大学発達教育学部
- 1-219 回転パックマンの知覚的一時停止に関する諸条件
 ○篠原幸喜 獨協大学情報センター
 椎名 健 文教大学
 藤井輝男 敬愛大学
 高島 翠 日本大学
- 1-220 周辺視野に呈示された快刺激による視覚探索プロセスの促進
 ○上田祥行 京都大学こころの未来研究センター
 吉川左紀子 京都大学こころの未来研究センター

1-221 単眼提示された要素運動と異眼間で合成されたパターン運動が色と運動の誤結合に及ぼす影響

- 阿部 悟 千葉大学大学院融合科学研究科
- 木村英司 千葉大学文学部
- 御領 謙 京都女子大学発達教育学部

1-222 運動対象の到達判断に関する遮蔽時間の影響—運動速度と遮蔽距離からの研究—

- 吉野 中 明星大学大学院人文学研究科心理学専攻一般心理コース

1-223 両眼視野闘争によるヒトの顔認知の研究

- 久米迪子 九州大学医学系学府医科学専攻

1-224 こちらをみつめる視線は自己への注意を誘発する？

- 宮崎由樹 首都大学東京人文科学研究科
- 市原 茂 首都大学東京大学院人文科学研究科
- 和氣洋美※ 神奈川大学人間科学部
- 和氣典二※ 神奈川大学視科学研究所

- 1-301 音の長さの知覚に生じる繫留効果についての検討
○ 立川大雅 明星大学大学院人文学研究科心理学専攻一般心理学コース
- 1-302 Liquid Attention—輪郭線が注意の拡散方向に与える影響—
○ 池亀和樹 上智大学大学院総合人間科学研究科
道又 爾 上智大学総合人間科学部
- 1-303 両眼視野闘争における色の misbinding—その生起頻度に及ぼす刺激布置の影響—
○ 三坂慎一郎 東北大学大学院情報科学研究科人間社会情報科学専攻
和田裕一 東北大学情報科学研究科
- 1-304 情報負荷量が分裂錯覚（“fission” illusion）の生起に与える影響の検討
○ 竹島康博 東北大学大学院文学研究科 心理学研究室
行場次朗 東北大学大学院文学研究科
- 1-305 両眼視差手がかりの大きさと見かけの奥行量、印象との対応関係
○ 一川 誠 千葉大学文学部行動科学科
遠矢大輔※ 山口大学理工学研究科
- 1-306 異なる目標が出現する探索場面における探索戦略の最適化
○ 石橋和也 神戸大学大学院人文学研究科博士後期課程
喜多伸一 神戸大学人文学研究科
Wolfe Jeremy M.※ Harvard Medical School, Brigham & Women's Hospital
- 1-307 表情の文脈が注意に与える影響
○ 小林晃洋 専修大学大学院文学研究科心理学専攻
太久保街亜 専修大学人間科学部心理学科
- 1-308 視覚・聴覚・視聴覚手がかりによる注意捕捉と知覚的負荷の関係
○ 林 俊介 広島大学大学院教育学研究科教育人間科学専攻
宮谷真人 広島大学教育学研究科
- 1-309 高次・低次視覚段階における運動処理が時間知覚に及ぼす影響
○ 山本健太郎 九州大学大学院人間環境学府
三浦佳世 九州大学大学院人間環境学研究院
- 1-310 カフェウォール錯視に対する輝度コントラストの影響
○ 谿 雄祐 東京大学大学院人文社会系研究科
佐藤隆夫 東京大学大学院人文社会系研究科
- 1-311 サビタイジングは視覚的作動記憶の容量には依存しない
○ 下村智斉 中京大学大学院心理学研究科
熊田孝恒 産業技術総合研究所ヒューマンライフテクノロジー研究部門
- 1-312 刺激のコントラストに依存した追跡眼球運動による運動刺激への影響
○ 寺尾将彦 東京大学大学院総合文化研究科
村上郁也 東京大学教養学部
西田真也 NTT コミュニケーション科学基礎研究所
- 1-313 音によって途切れて見える仮現運動
○ 河邊隆寛 九州大学高等研究院

- 1-314 視覚探索方略の切り替えは観察者のトップダウン的な注意制御に影響されるか
 ○ 白間 綾 NTT コミュニケーション科学基礎研究所人間情報研究部感覚情動研究グループ
 竹内龍人 NTT コミュニケーション科学基礎研究所/JST CREST
- 1-315 運動対象の速度勾配が時間知覚に及ぼす影響
 ○ 三浦佳世 九州大学大学院人間環境学研究院
 佐々木恭志郎* 九州大学文学部
 山本健太郎 日本学術振興会/九州大学人間環境学府
- 1-316 オブジェクトの大きさイメージと身体からの距離の関連
 ○ 五十嵐由夏 神奈川大学人間科学部/日本学術振興会特別研究員 PD
 市原 茂 首都大学東京
 和氣洋美* 神奈川大学人間科学部
- 1-317 Velvet Hand Illusion 錯触量の心理物理学的測定
 ○ 宮岡 徹 静岡理工科大学総合情報学部人間情報デザイン学科
- 1-318 到達把持運動が手指の身体近傍空間に及ぼす影響
 ○ 渋谷 賢 杏林大学医学部統合生理学教室
 百瀬修久* 東邦大学医学部・看護学
 高橋俊光* 順天堂大学医学部・神経生理学
 大木 紫* 杏林大学医学部・統合生理学
- 1-319 読書の際の視距離調節—晴眼者とロービジョン者の比較—
 ○ 中野泰志 慶應義塾大学
 山本 亮* 慶應義塾大学
 新井哲也 慶應義塾大学
- 1-320 指先による凸パターン認知に学習が及ぼす影響
 ○ 山本真箕子 筑波大学大学院人間総合科学研究科心理学専攻
 綾部早穂 筑波大学人間総合科学研究科
- 1-321 NIRS 信号に含まれる自律神経機能の評価：送受光ファイバーの距離の影響
 ○ 高濱祥子 大阪大学大学院生命機能研究科
- 1-322 認知課題遂行による不快感情の抑制—事象関連脳電位（ERP）を用いた検討—
 ○ 飯田沙依亜 愛知件心身障害者コロニー発達障害研究所
 大平英樹* 名古屋大学大学院環境学研究科
 木村元洋* 日本学術振興会/University of Leipzig
 木村健太* 名古屋大学大学院環境学研究科
 舟橋 厚* 愛知県心身障害者コロニー発達障害研究所教育福祉学部
- 1-323 精神テンポの生理心理的影響
 ○ 堀川雅美 関西学院大学大学院文学研究科
 八木昭宏 関西学院大学文学部総合心理科学科
- 1-324 聴覚情報処理における時間統合窓を反映する MMN の検討
 ○ 玉越勢治 関西学院大学大学院文学研究科
 八木昭宏 関西学院大学文学部

- 1-325 素材質感の脳内表現
○ 平松千尋 京都大学文学研究科心理学教室
- 1-326 顔の既知性判断における脳内部位間の機能的結合
○ 武田裕司 (独) 産業技術総合研究所
紙上敬太※ 日本学術振興会・イリノイ大学
- 1-327 メラトニンによる海馬長期増強減弱効果における一酸化窒素経路と PKA 経路の相互作用
○ 高橋良幸 上智大学総合人間科学研究科
岡田 隆 上智大学総合人間科学部
- 1-328 両耳分離聴課題実施時の聴覚的注意による後頭皮質での左右非対称な脳活動：fNIRS による研究
○ 原澤賢充 NHK 放送技術研究所人間・情報科学研究部
加藤雅也※ 豊橋技術科学大学
北崎充晃 豊橋技術科学大学
- 1-329 顔向きに依存しない人物同定に伴う乳児の脳活動
○ 小林 恵 中央大学大学院文学研究科／日本学術振興会
大塚由美子 University of New South Wales
金沢 創 日本女子大学
山口真美 中央大学
柿木隆介※ 自然科学研究機構生理学研究所
- 1-330 脳磁図によるベータ運動の検討—信号源推定値の時系列的分析—
○ 今井 章 信州大学人文学部
高瀬弘樹※ 信州大学人文学部
田中慶太※ 東京電機大学理工学部
内川義則※ 東京電機大学理工学部
- 1-331 “目が合った！”と感じるときの脳活動：光トポグラフィーを用いた検討
○ 磯谷悠子 東京大学大学院医学系研究科精神保健学教室
小幡亜希子※ 日立製作所（株）基礎研究所
佐藤大樹※ 日立製作所（株）基礎研究所
山本由香里※ 日立製作所（株）基礎研究所
佐藤隆夫 東京大学
- 1-332 虚偽検出における返答の方法と虚偽の意図に関する検討—瞬時心拍率を指標として—
○ 大塚拓朗 兵庫県警察刑事部本部科学捜査研究所
水谷充良※ 兵庫県警察本部刑事部科学捜査研究所
八木昭宏 関西学院大学文学部総合心理科学科
- 1-333 虚偽検出検査パラダイムの諸要因が検査に及ぼす影響
○ 久保賢太 科学技術振興機構 ERATO
入戸野宏※ 広島大学総合科学研究科
- 1-334 触運動パターン学習における速さの効果の実験的検討
○ 大島研介 首都大学東京人文科学研究科人間科学専攻心理学教室
市原 茂 首都大学東京

- 1-335 脳の器質的損傷が注意の瞬きに及ぼす影響
 ○ 光戸利奈 広島県立障害者リハビリテーションセンター高次脳機能センター
 澤田 梢※ 広島県立障害者リハビリテーションセンター高次脳機能センター
 橋本優花里 福山大学人間文化学部
 吉田弘司 比治山大学現代文化学部
- 1-336 間接触に関する実験的検討—白杖を利用した対象の肌理知覚—
 ○ 布川清彦 東京国際大学人間社会学部
 井野秀一※ (独)産業技術総合研究所ヒューマンライフテクノロジー研究部門
 伊福部達※ 東京大学先端科学技術研究センター
- 1-337 課題非関連な指差し刺激が指を用いた反応に与える影響：人差し指と小指の違い
 ○ 西村聡生 上智大学総合人間科学部心理学科認知心理学研究室
 有賀敦紀 イリノイ大学
 道又 爾 上智大学総合人間科学部
- 1-338 自己運動知覚における視覚情報と運動関連情報の統合
 ○ 工藤信雄 新潟大学人文学部心理学研究室
- 1-339 運動情報のない聴覚刺激による触覚運動知覚の変容
 ○ 鈴木結花 東北大学大学院文学研究科心理学研究室
 河地庸介 東北福祉大学感性福祉研究所
- 1-340 空間的事前知識によるトップダウンと目立つ妨害刺激によるボトムアップに関わる大脳半球機能差の検討
 ○ 山岡真央 上智大学大学院総合人間科学研究科心理学専攻
 道又 爾 上智大学総合人間科学部
- 1-341 手の動きと視覚運動刺激との間の予測性—光点検出を促進する要因の検討
 ○ 上田祥代 お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科認知心理学研究室
 石口 彰 お茶の水女子大学
- 1-342 触運動による大きさの異なる対象同定過程
 ○ 小松英海 慶應義塾大学商学部
 小原健一郎 明星大学
- 1-343 身体経験が視覚刺激に対する印象評定に及ぼす影響—how you write is how you see
 ○ 横山素来 上智大学大学院総合人間科学研究科心理学専攻
- 1-344 自己運動は並進運動感度を抑制しない
 ○ 白井 述 新潟大学人文学部
 市原 茂 首都大学東京人文科学研究科
- 1-345 道具使用による手周辺における空間知覚の変容に関する研究
 ○ 榎本玲子 専修大学大学院文学研究科心理学専攻
 山上精次 専修大学人間科学部
- 1-346 観察者の身体情報のイメージが抽象的な立体の心的回転課題成績に与える影響
 ○ 景山 望 九州大学大学院人間環境学府行動システム心理学コース
 箱田裕司 九州大学

1-347 それ食べられる？—カテゴリ化困難度と可食性印象—

- 山田祐樹 九州大学大学院人間環境学府行動システム専攻博士課程
- 河邊隆寛 九州大学
- 井隼経子※ 九州大学

1-348 Maslow による欲求階層説と自己実現概念の初期的提示—Goldstein 生体理論からの援用—

- 三島斉紀 神奈川大学
- 河野昭三※ 甲南大学

1-349 マグレガー協会の慈善活動に関する覚書

- 村田晋也 九州国際大学

11月28日(日) 12:30~14:30 2階ホール, 3階ホール

○は主発表者, ※は非会員連名発表者

(在席責任時間は、奇数番号が 12:30~13:30、偶数番号が 13:30~14:30)

2-201 純音系列において個々の音を知覚するための周波数遷移特性

- 田中里弥 関西学院大学大学院理工学研究科ヒューマンメディア研究センター
- 饗庭絵里子※ 関西学院大学理工学研究科
- 津崎 実 京都市立芸術大学音楽学部
- 加藤宏明※ NICT

2-202 周辺度数および各セルの度数の偏りが錯誤相関の生起に及ぼす影響

- 菊池 健 上智大学大学院総合人間科学研究科心理学専攻博士前期課程
- 道又 爾 上智大学総合人間科学部

2-203 オブジェクトの視覚的形状は逆行性にも歪められる

- 小野史典 東京大学先端科学技術研究センター認知科学分野
- 渡邊克巳 東京大学

2-204 回顧的再評価と媒介条件づけ：味覚嫌悪学習事態を用いた検討

- 栗原 彬 専修大学大学院文学研究科心理学専攻
- 澤 幸祐 専修大学人間科学部心理学科

2-205 色と運動の誤結合による色随伴性運動残効の調節可能性

- 河地庸介 東北福祉大学感性福祉研究所

2-206 決定過程における認知的変化と意思決定の関連について—台風避難課題を題材として—

- 堀内正彦 駒澤大学文学部心理学科

2-207 Kappa 効果における運動方向と重力方向の影響

- 増田知尋 (独) 農業・食品産業技術総合研究機構 食品総合研究所
- 木村 敦 東京電機大学
- 和田有史 食品総合研究所

2-208 フィードバックの種類が後の反応選択に与える影響と加齢の効果

- 日比優子 静岡英和学院大学
- 澤 幸祐 専修大学人間科学部心理学科

2-209 Neon-color-spreading-illusion と Sintillating-neon-illusion の色彩条件の差異

- 椎名 健 文教大学人間科学部心理学科
- 篠原幸喜 獨協大学
- 藤井輝男 敬愛大学経済学部
- 高島 翠 日本大学

2-210 Iowa Gambling Task 遂行過程と報酬形態との関連

- 長谷川千洋 神戸学院大学人文学部人間心理学科
- 秋山 学※ 神戸学院大学人文学部人間心理学科

- 2-211 視聴覚刺激の同期性における印象形成と知覚的判断の関係
 ○山田美悠 千葉大学人文社会科学研究科
 一川 誠 千葉大学文学部
- 2-212 時間産出に及ぼすフィードバックの学習と般化効果
 ○斎藤千尋 北海道大学文学研究科人間システム科学専攻心理システム科学
- 2-213 眼球運動方向が物体の記憶再認に及ぼす影響
 ○瀧田茂樹 工学院大学大学院工学研究科情報学専攻
 蒲池みゆき 工学院大学情報学部
- 2-214 1円パチンコはか非か：参加コストが報酬量と報酬確率の判断に与える影響
 ○澤 幸祐 専修大学人間科学部心理学科
 澤井大樹※ (株) イデアラボ
- 2-215 傾き残効はフラッシュ・ドラッグ効果と独立に生じる
 ○吹上大樹 東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻
 村上郁也 東京大学大学院総合文化研究科
- 2-216 シーンカテゴリ認識の個人間変異の遺伝的基盤に関する認知遺伝学的研究
 ○菊野雄一郎 京都大学人間・環境学研究科共生人間学専攻齋木研究室
- 2-217 両耳間時間差の検知能力の個人差：両耳プロセスと単耳プロセスの寄与
 ○古川茂人 NTT コミュニケーション科学基礎研究所人間情報研究部
 越智 篤※ NTT コミュニケーション科学基礎研究所／東京大学
- 2-218 健常者による線分二等分検査の基礎的データ収集—机上課題を用いて—
 ○前谷洋絵 福山大学人間科学研究科心理臨床学専攻
 橋本優花里 福山大学心理学科
- 2-219 ストレスと知覚負荷が選択的注意に与える影響
 ○佐藤広英 産業技術総合研究所
 竹中一平 岡山短期大学
 河原純一郎 産業技術総合研究所
- 2-220 学力の二極化モデル
 ○藤田尚文 高知大学教育学部
- 2-221 2つの視点からみた視空間の曲率の推定の比較
 ○渡辺利夫 慶應義塾大学環境情報学部
- 2-222 AMS を用いた文脈条件付け
 ○太田 明 島根大学医学部
 長島清文※ 島根大学総合科学研究支援センター
- 2-223 反射的サッカードと随意的サッカードにおける情動情報処理の影響
 ○小松丈洋 関西学院大学大学院文学研究科
 八木昭宏 関西学院大学文学部
- 2-224 絵画様式の生態光学的起源について
 ○本吉 勇 NTT コミュニケーション科学基礎研究所人間情報研究部感覚情動研究グループ

- 2-301 視覚的短期記憶の保持時間に依存して変容する拡大・縮小運動情報の優位性
 ○ 高橋純一 東北大学大学院文学研究科
 河地庸介 東北福祉大学感性福祉研究所
 行場次朗 東北大学大学院文学研究科
- 2-302 コンピュータ操作におけるポインタの視覚呈示の効果
 ○ 金子利佳 国立情報学研究所情報社会関連研究系
 金子寛彦※ 東京工業大学
 曾根原登※ 国立情報学研究所
- 2-303 両眼、単眼、両眼分離呈示条件における運動方向弁別閾
 ○ 前原吾朗 日本学術振興会／上智大学
 Robert Hess※ McGill University
 Mark Georgeson※ Aston University
- 2-304 回転立体視現象
 ○ 鷲見成正 慶應義塾大学
- 2-305 境界拡張における被写体の有意味度の効果
 ○ 猪股健太郎 関西大学大学院心理学研究科心理学専攻
- 2-306 嘘をつくことに伴う情動プライミング効果に関する検討
 ○ 佐藤 愛 東北大学情報科学研究科
 岩崎祥一※ 東北大学情報科学研究科
- 2-307 不快な物理特性がアフォーダンス効果に与える影響
 ○ 飯田倫崇 上智大学総合人間科学研究科心理学専攻
 道又 爾 上智大学総合人間科学部
- 2-308 「ひらがな」認知に及ぼす「マス」の影響（3）—「見慣れ」効果の検討—
 ○ 佐藤智子 東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻
- 2-309 顔認識過程のエントリーポイント（4）—探索課題を用いての検討—
 ○ 遠藤光男 琉球大学法文学部
- 2-310 音韻類似性と遅延が順序の記憶に及ぼす影響：系列的再構成課題を用いた検討
 ○ 都賀美有紀 立命館大学文学部
 星野祐司 立命館大学文学部
- 2-311 音韻整合性が話者不確定下での腹話術効果に与える影響
 ○ 金谷翔子 東京大学大学院人文社会系研究科基礎文化研究専攻（心理学）
 横澤一彦 東京大学人文社会系研究科
- 2-312 好ましい粒状性への「記憶質感」の影響
 ○ 小林裕幸 千葉大学大学院融合科学研究科
 谷口昌志※ 千葉大学大学院融合科学研究科
 青木直和※ 千葉大学大学院融合科学研究科

- 2-313 隙間通過時における歩行軌道の左右偏向性：認知的要因の同定
 ○ 藤懸大也 首都大学東京大学院人間健康科学研究科
 樋口貴広※ 首都大学東京大学院
 今中國泰※ 首都大学東京大学院
- 2-314 能動的に触知した対象への単純接触効果
 ○ 伊藤真利子 筑波大学大学院人間総合科学研究科心理学専攻
 山本真笈子 筑波大学大学院人間総合科学研究科心理専攻
 綾部早穂 筑波大学大学院人間総合科学研究科
- 2-315 シーンの記憶における文脈効果—注意の役割
 ○ 井上和哉 筑波大学大学院人間総合科学研究科
 武田裕司 (独) 産業技術総合研究所
- 2-316 語彙処理における潜在的な共感的認知
 ○ 浅野倫子 東京大学大学院人文社会系研究科
 横澤一彦 東京大学大学院人文社会系研究科
- 2-317 音楽聴取が空間認知課題に及ぼす影響—系列順序情報の有無による検討—
 ○ 十時 康 金沢工業大学大学院工学研究科システム設計工学専攻
- 2-318 異性の写真が利他行動に与える影響について
 ○ 田根健吾 上智大学認知心理学研究室
- 2-319 顔の単純接触効果における目の寄与可能性
 ○ 富田瑛智 大阪大学大学院人間科学研究科
 森川和則 大阪大学大学院人間科学研究科
- 2-320 顔の魅力度と性別が再認記憶に与える影響
 ○ 藏口佳奈 京都大学大学院文学研究科心理学専攻
 蘆田 宏 京都大学大学院文学研究科
- 2-321 格闘ゲームプレイヤーにおける視覚運動系列学習
 ○ 池田華子 東京大学先端科学技術研究センター認知科学分野
 田中悟志※ 自然科学研究機構生理学研究所大脳皮質機能研究系心理生理学研究部
 加藤 亮※ 早稲田大学大学院国際情報通信研究科
 笠原和美※ 首都大学東京人間健康科学研究科
 花川 隆※ (独) 国立精神・神経医療研究センター神経研究所疾病研究第七部
 本田 学※ (独) 国立精神・神経医療研究センター神経研究所疾病研究第七部
 渡邊克巳 東京大学先端科学技術研究センター認知科学分野
- 2-322 独立成分分析による SD 法データの分析：色の組み合わせの印象測定結果を用いて
 ○ 花田光彦 公立はこだて未来大学情報アーキテクチャ学科
- 2-323 日常物体の主観的好ましさは「第一印象」で決まるか
 ○ 新美亮輔 東京大学先端科学技術研究センター
 渡邊克巳 東京大学先端科学技術研究センター

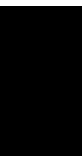
- 2-324 多段階抽選ゲームでの反応時間に対する結果パターンの効果
 ○大森貴秀 慶應義塾大学文学部
 坂上貴之 慶應義塾大学
 原田隆史※ 慶應義塾大学
- 2-325 コンフリクトモニタリングに及ぼす反応モダリティとブライミングの効果
 ○芦高勇気 神戸大学大学院海事科学研究科
 山下大吾※ 神戸大学
 井岡良太※ 神戸大学
 嶋田博行 神戸大学
- 2-326 情動刺激の先行呈示による記憶抑制効果
 ○松本絵理子 神戸大学大学院国際文化学研究科
 嘉幡貴至 神戸大学国際文化学研究科
 衣笠由梨※ 神戸大学国際文化学研究科
- 2-327 顔のカテゴリカル知覚のメカニズム—圧縮効果と拡張効果—
 ○末神 翔 上智大学大学院総合人間科学研究科心理学専攻博士後期課程
 道又 爾 上智大学総合人間科学部
- 2-328 身振りの抑制と空間認知能力の個人差が空間的問題解決に与える影響
 ○田中吉史 金沢工業大学情報学部心理情報学科
 村井宜延※ 金沢工業大学心理情報学科
- 2-329 明るさ・音量の主観的評価における系列効果
 ○近藤あき 東京大学先端科学技術研究センター
 渡邊克巳 東京大学先端科学技術研究センター
- 2-330 数字の音読課題における異表記間ブライミング効果の検討
 ○佐久間直人 千葉大学大学院自然科学研究科情報科学専攻博士後期課程
 木村英司 千葉大学文学部
 御領 謙 京都女子大学発達教育学部
- 2-331 表情認知における顔画像の主成分と感情的意味評価の関係
 ○渡邊伸行 金沢工業大学情報学部情報フロンティア系
 高橋 望 日本大学大学院文学研究科心理学専攻
 鈴木竜太 日本大学文理学部
 Naiwala P. Chandrasiri※ トヨタ IT 開発センター
 吉田宏之 日本大学文理学部人文科学研究所
 山田 寛 日本大学文理学部心理学科
- 2-332 ノスタルジア喚起によるエピソード記憶想起の特徴
 ○川口 潤 名古屋大学大学院環境学研究科社会環境学専攻心理学講座
- 2-333 乳児の表情認識時における脳活動の検討
 ○仲渡江美 自然科学研究機構生理学研究所
 大塚由美子 The University of New South Wales, School of Psychology
 金沢 創 日本女子大学人間社会学部
 山口真美 中央大学文学部

- 2-334 未知漢字の記憶における負の実演効果
 ○加地雄一 国立精神・神経医療研究センター精神保健研究所
 仲真紀子※ 北海道大学大学院文学研究科
- 2-335 顔刺激の潜在学習に対する自閉症スペクトラムの影響
 ○小川洋和 京都大学次世代研究者育成センター／京都大学人間・環境学研究科
 渡邊克巳 東京大学先端科学技術研究センター
- 2-336 時間再生課題による ADHD の時間感覚の検討
 ○富永大悟 北海道大学大学院教育学研究科教育臨床講座特殊教育・臨床心理学研究グループ博士後期課程
- 2-337 かたちの異方性における発達の差異について
 ○高島 翠 日本大学
 藤井輝男 敬愛大学
 椎名 健 文教大学
- 2-338 チンパンジーの運動方向判断における「前進」バイアス—何が引き起こすのか—
 ○友永雅己 京都大学霊長類研究所
 伊村知子 京都大学霊長類研究所
- 2-339 4-5 ヶ月児における色カテゴリー知覚
 ○楊 嘉楽 中央大学大学院文学研究科心理学専攻
 金沢 創 日本女子大学
 山口真美 中央大学
 栗木一郎※ 東北大学電気通信研究所
- 2-340 餌の捕獲場面におけるリスザルの利き手に関する検討
 ○井手正和 立教大学現代心理学研究科心理学専攻
 長田佳久 立教大学現代心理学部
- 2-341 乳児におけるボンゾ錯視の知覚
 ○山崎悠加 日本女子大学人間社会学部
 金沢 創 日本女子大学人間社会学部
 山口真美 中央大学文学部
- 2-342 ハムスターの空間探索における利用方略の柔軟性：標識・位置情報を用いた検討
 ○別役 透 京都大学大学院文学研究科心理学教室
 中村哲之 千葉大学文学部・日本学術振興会
 藤田和生 京都大学文学研究科
- 2-343 スリット視条件下における形態情報の時間的統合過程：チンパンジーとヒトの比較
 ○伊村知子 京都大学霊長類研究所
- 2-344 顔ならわかる—4 ヶ月児が示す自己理解
 ○実藤和佳子 大阪大学
 山本知加※ 大阪大学
 毛利育子※ 大阪大学
 谷池雅子※ 大阪大学

- 2-345 ハトとヒトの視覚的特徴結合における相似と相違
○大瀧 翔 京都大学大学院文学研究科心理学専攻・日本学術振興会
後藤和宏※ 京都大学
渡辺 茂 慶應義塾大学文学部
- 2-346 ハトとヒトにおける斉一運動刺激の知覚的体制化の検討
○中村哲之 千葉大学文学部・認知情報科学講座
牛谷智一 千葉大学文学部
実森正子 千葉大学文学部
- 2-347 6-OHDA 損傷ラットにおける間隔二等分課題の検討
○坂田省吾 広島大学大学院総合科学研究科
水本麻由美※ 広島大学総合科学部
氏田麻美※ 広島大学大学院総合科学研究科
- 2-348 事前知識が高齢者の急ぎステップング動作に及ぼす影響
○石松一真 (独) 労働安全衛生総合研究所人間工学・リスク管理研究グループ
東郷史治※ (独) 労働安全衛生総合研究所作業条件適応研究グループ
大西明宏※ (独) 労働安全衛生総合研究所人間工学・リスク管理研究グループ
- 2-349 デンショバトにおける時間次元と距離次元を用いた反応復活 (Resurgence) の分析
○小原健一郎 明星大学非常勤講師

研究発表要旨

1 日目 11 月 27 日



1-201 無視をした聴覚刺激に対する選好の形成

○大塚聡子 埼玉工業大学人間社会学部心理学科

無視をした、あるいは潜在的な聴覚刺激に対して選好が形成されるかどうか検討した。そのため実験では両耳分離法を用い、片耳刺激の追唱課題を行った。聴覚刺激として、両耳間で内容が異なるステレオ音声ファイルを作成した。一方は物語メッセージを読みあげたもので、これを追唱刺激とした。他方は1つの1桁数字の読みあげを繰り返したもので、これを旧刺激とした。被験者にヘッドフォンを通して音声刺激を呈示し、追唱刺激の追唱を求めた。その後、旧刺激と、それとは異なる1桁数字の読みあげ音声(新刺激)とを対提示し、2肢選択による選好判断と再認判断を行った。実験の結果、再認判断における旧刺激の選択率は偶然水準だった。このことから旧刺激は無視されたといえる。一方、選好判断における旧刺激の選択率は偶然水準よりも有意に高かった。したがって本手法により無視をした聴覚刺激に対する選好が形成された。

1-202 見えの動きの速さに及ぼす付随音の影響に関する実験的検討

—主に付随音の高さに着目して—

○花井利徳 明星大学大学院人文学研究科心理学専攻

本研究は水平方向に運動する視対象に付随させた音の高さを操作し、見えの速さにどのような変化が生じるかを検討する。呈示画面を全面黒色に設定、画面中央を横切る様に一辺100dotsの白色矩形を水平方向に1280dot等速で2秒間移動させた。視対象の移動に付随させて音を呈示した。移動の前半1秒間と後半1秒間とにそれぞれ、無音、220・440・660・880・1100Hz純音の6条件のいずれかを組合せた36条件と、移動の全体に渡って、220から1100Hzまで等速で周波数が増大する純音を提示する条件と、1100から220Hzまで等速で周波数が減少する純音を呈示する条件を実施、よって付随音の条件数は合計で38となった。参加者には速さについて五段階評定法による判断を求めた。実験の結果、付随音の高さが増す条件では速く、付随音の高さが減じる条件では遅く感じられた。また、移動の前半と後半とで異なる音を提示した条件では、高い音が付随した条件の方が速いと評価された。

1-203 周辺運動が運動情報の分離・統合に及ぼす影響

○竹村浩昌 東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻生命環境科学系認知行動科学大講座
村上郁也 東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻生命環境科学系

同一視野上に呈示された2方向の運動成分は、運動方向が離れていれば同時に2方向が知覚され(運動の分離)、近ければ1つの運動に統合されて知覚される(運動の統合)。本研究では、刺激周辺の運動が、運動情報の分離・統合に与える影響について検証した。実験では刺激周辺部と中心部に異なるドットパターンによる運動刺激を呈示した。実験1では、周辺部に垂直方向の運動を呈示し、中心部には2方向(右、左)の運動を同時呈示した。方向マッチング法による心理物理実験の結果、中心の刺激は周辺運動の影響で、2つの斜め方向の運動に知覚されることが明らかになった。実験2では、角度の近接した2方向の運動を刺激中心部に呈示し、周辺運動の効果を調べた。その結果、周辺運動の影響で知覚される運動方向が変化することに伴い、運動の分離/統合が変化することが明らかになった。このことは運動の分離・統合が、運動の空間対比よりも後に生じることを示唆する。

1-204 視覚的ワーキングメモリのオーバーフロー

- 松吉大輔 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統合生理研究系感覚運動調節研究部門
宇阪直行 京都大学大学院文学研究科

視覚的ワーキングメモリに維持できる物体の限界個数は、3つから4つ程度であるとされてきた。しかし、これまでのほとんどの研究はこの限界を少し超える程度の物体個数しか呈示しておらず、より記憶負荷を与えられた状況でも、容量限界個数の物体を維持し続けられるのかどうかは明らかではなかった。そこで本研究では、容量限界を十分に超える物体個数を呈示することで、視覚的ワーキングメモリが常に容量限界個数の物体を維持できるのか否かを検討した。その結果、ワーキングメモリ容量が低い個人は、大量に物体を呈示した状況下で視覚的ワーキングメモリに維持できる物体個数が減少することを確認した。この結果は、視覚情報の過剰呈示が視覚的ワーキングメモリの符号化・維持過程を阻害して、計算機におけるオーバーフロー様の現象を引き起こす可能性を示している。

1-205 視覚探索における最初のサッカードの方向とアイテム密度、ターゲット偏心度の関係

- 十河宏行 愛媛大学法文学部心理学研究室

多数のアイテムが配置された画面からターゲット刺激の有無を判断する視覚探索課題を遂行するときの探索方略を分析するため、ターゲットを1つ含む刺激120種類と、同じアイテム配置でターゲットを含まない配置120種類の計240種類の刺激を探索中の眼球運動を測定した。最初のサッカードの方向に注目して分析した結果、約半数の配置ではターゲットの有無で最初のサッカード方向が30度以下しかないと、最初のサッカードの方向差の大小にかかわらずアイテム密度の高い方向に最初のサッカードが行われていることが明らかになった。さらに、ターゲットの偏心度別に最初のサッカード方向とターゲットの方向の差を分析した結果、偏心度にかかわらず方向差は一様に分布していた。これらの結果は、最初のサッカード方向を決定するときにアイテムの分布などの情報は処理しているがターゲットの判別までは行っていないことを示唆している。

1-206 取り消し

1-207 運動錯視図形を実際に動かすことによって得られる錯視効果の変化について

○中村 浩 北星学園大学短期大学部生活創造学科

北岡がweb上で公開している「運動錯視」について、それらを実際に動かした時に得られる運動残効の影響、あるいは両眼立体視を利用した奥行き運動に伴う錯視効果の変化等について調べ、その結果を手がかりとして、運動錯視の性質について考察する。今報告では、オオウチ錯視、グラデーション図形の運動錯視、ピンナ・ブレルスタッフ錯視について述べる。また、グラデーション図形を動かした際、その運動方向によって得られる明るさ錯視についても報告する。

1-208 視野画像の空間周波数の部分的操作が頭部運動による視標追従に与える影響

○米村朋子 大阪大学大学院情報科学研究科/JST-CREST

横坂拓巳※ 大阪大学工学部

近藤大祐※ 大阪大学大学院情報科学研究科

橋本悠希※ 大阪大学/JST-CREST大学院情報科学研究科

飯塚博幸※ 大阪大学大学院情報科学研究科

安藤英由樹※ 大阪大学大学院情報科学研究科

前田太郎※ 大阪大学大学院情報科学研究科

空間内における視標探索場面において、低空間周波数の背景の中の高空間周波数領域に対する視線(眼球運動)が安定し、視標への頭部運動が促されやすいことが示されている。本研究では、頭部運動による視標追従場面において、視標位置以外の視野領域の空間周波数を低下(ぼかし加工)させた時に、視標と頭部位置から算出した視野中心点との位置・速度誤差を調べた。実験では、HMDに提示されるチェッカーボード背景の仮想空間内をランダム移動する視標を、実験参加者の視野中央に提示されたマーカ(頭部運動に同期して移動)で追従する課題を与えた。この時、視標位置以外の背景にローパスフィルタ処理(ぼかし加工)を施した。フィルタのカットオフ周波数で定義されたぼかしの強度と、追従における位置・速度誤差からみた追従パフォーマンスとの関係を検討した。実験の結果、ぼかしの強度が増加すると速度誤差が小さくなることがわかった。

1-209 変化検出における集中的注意の役割—フリッカー変化検出課題による検討—

○中島亮一 東京大学大学院人文社会系研究科基礎文化研究専攻心理学研究室

横澤一彦 東京大学大学院人文社会系研究科

変化検出において、集中的注意は視覚表象の保持のために必要なだけでなく、変化の瞬間の観察という処理に必要であるという主張がある(e.g., Simons & Rensink, 2005)。そのような変化の瞬間の観察は、変化検出課題において画像間のブランク時間が短い場合に生じると考えられている。本研究では、この変化の瞬間の観察という変化検出処理が集中的注意と関連しているかどうかを実験的に検討するために、フリッカー変化検出課題において、ブランク時間の長さと画像位置の移動の有無を操作した実験を行った。その結果、ブランク時間が短いと画像が移動する条件で変化検出成績が低下した。一方、ブランク時間が長い場合には、画像移動による変化検出成績への影響は消失した。これは、短時間、絶対的な空間的位置に基づいて集中的注意が向けられていると同時に、集中的注意が変化の瞬間の観察という処理に関与していることも示している。

1-210 周辺視の矢印向き判断における外向きバイアス

○ 藤本 清

松本秀彦※ 作新学院大学

八木昭宏 関西学院大学

周辺視野に提示される内向きの矢印は、誤って外向きに判断される傾向にある。本研究では、この現象の特性を4つの実験から検討した。実験1では視野位置に関わらず外向きバイアスが生じることを確認した。実験2では提示時間がある程度短い場合に外向きバイアスが生じることを確認した。実験3では棒刺激を混入させ、棒刺激が外向き矢印と判断されることを見出した。実験4では、形状判断を加えた場合でも、現象が再現されることを確認した。実験を通して刺激の輝度コントラストが低いほど外向きバイアスが生じやすいことが示された。そして、刺激サイズと網膜偏心度の最適な組み合わせが存在する。こうした結果から、矢印の形状がある程度曖昧な場合に外向きバイアスが生じると結論できる。また、約50名の被験者のほとんどがバイアスを示し、頑健な現象であることが明らかとなった。

1-211 周辺視野における明るさの恒常性—中心視野との比較検討—

○ 大森馨子 日本大学文理学部

和氣洋美※ 神奈川大学人間科学部

河本健一郎※ 川崎医療福祉大学医療技術学部

和氣典二※ 神奈川大学視科学研究所

これまでの明るさ知覚の研究では、照明変化によってその場面全体の明るさは大きく変わったと感じられても、物体相互間の明るさの知覚は変わらないことが示されており、これを明るさの恒常性と呼んでいる(上村, 2007)。この現象は面色モードでは成立せず、表面色モードにおいてのみ成立することが明らかにされている(大山, 1994)。このような研究の多くは、色覚をつかさどり高輝度で働く錐体の細胞数が多い中心視野において検討されてきた。そこで本研究では、錐体の細胞数が激減する周辺視野においても明るさの恒常性は保たれるのか、マンセル色票(JIS準拠管理色票)のN1・N5・N9(無彩色)を用いて照度(500lx・100lx)とモード(表面色・面色)を条件として設定し、中心視野との比較検討を行った。

1-212 形状の頂点表象の有無によるMotion bindingの変化

○ 中嶋 豊 東京大学インテリジェント・モデリング・ラボラトリー

佐藤隆夫 東京大学文学部

Motion Bindingは刺激を形成する輪郭線が十字(閉形状)を形成する時よりも四角形(閉形状)を形成する時に知覚されやすい(Lorenceanu & Alais, 2001)。閉形状では開形状と異なり頂点が存在するため、この結果を引き起こす要因が閉図形性であるか、頂点の存在であるのかを区別できない。そこで、頂点を持たない円輪郭の一部を遮蔽した刺激を用いて実験を行った結果、円輪郭においても安定したMotion bindingが知覚された。この結果は頂点の有無ではなく、閉形状そのものがMotion bindingを規定することを示唆する。さらに運動刺激にアーチ状曲線(円輪郭の一部)を用いると、アーチの向きが内向きの場合(擬似円)では剛体、外向き(星形)では非剛体として知覚された。この結果は、頂点の有無によって運動の移動範囲に差が生じることで剛性・弾性の違いが生じる可能性を示す。

1-213 周辺視野における両眼性奥行き知覚(6) —測定方法と視線の検討—

○安岡晶子 甲南女子大学大学院人文科学総合研究科心理教育学専攻心理学総合コース
大倉正暉 甲南女子大学人間科学部

両眼立体視可能な周辺視野の範囲を偏心度 30 度以内で検討する。視線を固定し、凝視点が属している前額平行面と、周辺視野の図形との間の奥行きを評定させた。一方で、周辺視野に提示した 2 対象間の奥行きを評定させる方法も実行し、両者に差異はあるのかを検討した。その結果、両者とも基準からの奥行き差は偏心度が高くなるほど減少した。しかし視差を与えない刺激において、前者は偏心度 15 度を中心に手前に知覚されたが、後者は全偏心度で奥行きがないと反応した。次に視線固定時の周辺視野の奥行き感と、視線移動後の中心視野の奥行き感には、どの程度の差があるかを検討した。その結果、視線固定時より視線移動後の方が、高偏心度ほど、各偏心度の視差に対する奥行き知覚量が大きくなることが示された。

1-214 動画像系列の知覚体制化に関する実験心理学的研究(7)

○鈴木清重 立教大学現代心理学部映像身体学科
増田知尋 食品総合研究所食認知科学ユニット
長田佳久 立教大学現代心理学部・心理学科/心理芸術人文学研究所

動画像系列の知覚体制化に関わる、動画像群化の法則性を検討した。動画像群化とは、連続提示された複数の動画像が、連続して知覚される時間帯と分凝する時間帯に分化することである。連続して知覚される時間帯には一連の事象が知覚され、分凝する時間帯には異質な複数の事象が知覚される。知覚される事象に応じて動画像系列内に異質な時間が顕在化すると考えられる。先行研究(鈴木・増田・長田, 2006)より、異なる複数の動画像間に連続性が生じる場合、画面提示時間 T と画面幅 D の間には、 $T/D = C$ (一定) という関係を満たすことが示唆された。本研究では先行研究と同様の動画像を用いて画面幅を固定し、 T/D 比が動画像間の連続性を予測する指標になり得るかを検討した。

1-215 ギャップに負けないきらめき錯視

○銭 昆 九州大学大学院人間環境学府行動システム専攻心理学コース
河邊隆寛 九州大学高等研究院
山田祐樹 九州大学/日本学術振興会人間環境学研究院
三浦佳世 九州大学人間環境学研究院

きらめき格子錯視とは、黒い背景における灰色の格子の交差点に配置された円形パッチに、黒点が錯覚的に明滅して知覚される現象である。Qian, Kawabe, Yamada, & Miura (2009) は、パッチをまたいだ方位統合が正方形パッチにより抑制されるために錯視が消失するという仮説的議論を試みた。本研究はギャップをもつ格子を用い、この仮説を検証した。格子のギャップが大きければ、パッチを跨いだ方位統合を支えるための線分長が不十分になり、錯視量が減ると予測した。実験 1 では、線分長が増大するにつれ錯視量が増加することを示した。実験 2 では、複数のパッチ間距離条件を導入し、錯視量は線分長だけではなく、パッチ間距離にも依存することを示した。実験 3 では、パッチがギャップを持つ線分交差点に配置された場合にも錯視が生じること、及び錯視を生じさせるギャップの限界値は、パッチ間距離に応じて上昇することを示した。

1-216 ガボールパッチの輪郭運動情報とキャリア運動情報が刺激定位に与える影響

- 久方瑠美 東京大学大学院総合文化研究科生命環境科学系村上研究室
寺尾将彦 東京大学
村上郁也 東京大学

De Valois & De Valois (1991) は、運動するキャリアをもつ静止ガボールパッチの位置がキャリア運動方向側へずれる現象を報告した。しかし実際の日常的な場面において静止物の中身だけが運動するという状況はほとんどなく、物体輪郭も共に運動している事が多い。物体全体が移動している時、物体内部の運動情報は物体定位にどのように影響するだろうか。本実験では刺激としてガボールパッチを用いた。刺激輪郭（エンベロープ）の運動を基準として、刺激輪郭の内部正弦波（キャリア）が①ガボール輪郭とは反対方向に運動している場合、②ガボール輪郭に張り付いている場合（ガボール輪郭とキャリアの相対運動差はゼロ）、③ガボール輪郭と同方向に運動している場合について検討した。位置ずれ量は、刺激輪郭運動方向に平行な方位を持つガボールパッチをリファレンスとして測定した。実験の結果、刺激輪郭が運動している状態でも内部キャリアの運動方向側へ位置ずれが発生することが明らかになった。

1-217 Classification image法による視野周辺部における位置の視力の低下の分析

- 草野 勉 東京大学インテリジェント・モデリング・ラボラトリー
佐藤隆夫 東京大学文学部

副尺視力や間隔二等分課題における弁別成績は、網膜偏心度の増加と共に急激に低下することが知られている。副尺視力に関しては、その要因として、視野周辺部では利用される空間周波数成分が中心窩と比べてより低空間周波数にシフトすることによって知覚的テンプレートがより粗いものになることが挙げられている。本発表では、間隔二等分課題において、網膜偏心度の増加が、知覚的テンプレートおよび内部ノイズの両者に影響し、弁別成績の低下をもたらすことを示し、その機構について考察する。

1-218 ターゲットとディストラクターの両眼分離条件下におけるAttentional Blink

- 立花恵理 京都女子大学大学院発達教育学研究科心理学専攻博士前期課程
御領 謙 京都女子大学発達教育学部

RSVP系列から2つのターゲット（T1, T2）を検出する課題で、T2の系列位置によってT2正答率がU字型を描くAttentional Blink（AB）について、両眼融合状態でT1・T2のみをディストラクターと異眼に呈示した。特定の色・文字で定義されたT1と特定の文字で定義されたT2を検出するJolicoeur（1998）と同様のABパラダイムを用いた場合、ABは消失した（立花・御領，基礎心第28回大会）。今回の実験では、カテゴリで定義されたターゲットを検出・特定するChun & Potter（1995）のABパラダイムを用い両眼分離呈示の影響を検討した。ターゲットのみを異眼に呈示する場合であっても、同眼に呈示する場合と同様のABが生じた。前回とは刺激条件においても若干の差があり、なお精査が必要であるが、ターゲットの両眼分離呈示はタスクが高次の処理を要求する場合にはAB生起に影響を及ぼさないことが示唆された。

1-219 回転バックマンの知覚的一時停止に関する諸条件

- 篠原幸喜 獨協大学情報センター
椎名 健 文教大学
藤井輝男 敬愛大学
高島 翠 日本大学

バックマン(カニツァ型主観的正方形を形成する図形)を、格子状の背景に配置し回転させると、格子とバックマンの口の部分が重なった瞬間、回転が一時停止したように知覚される。本研究では、この停止現象が発生する諸条件について考察した。実験で用いたバックマンは、直径30px、開口部分(口部分)の角度は90°、長さ15px、色は赤色である。実験1では、格子の太さを2、4、6、8、10pxに変化させて観察を行った。実験2では、格子を十字状にし、長さを15、20、25、30pxに変化させて観察した。実験3では、格子の色を赤色、黒色、灰色などに変化させて観察した。実験結果から①格子の太さは、細いこと(2~4px)、②格子の長さはバックマンの開口部分と等しいかより長いこと、③格子の色はバックンと同色あるいは明度の差があること、などが知覚的一時停止に必要な条件であることが示唆された。

1-220 周辺視野に呈示された快刺激による視覚探索プロセスの促進

- 上田祥行 京都大学こころの未来研究センター
吉川左紀子 京都大学こころの未来研究センター

我々の身の回りには様々な情動を喚起させる刺激が多く存在する。これまでの研究では、怒り顔などのネガティブな刺激は観察者の視覚的注意を惹くことが報告されている一方で(Eastwood et al., 2001)、ポジティブな刺激による視覚的注意への影響はほとんど検討されてこなかった。本研究では、視覚的注意を必要とするような視覚探索課題を用いて、情動を喚起する怒り顔や笑顔などの刺激が視覚的注意に与える影響を検討した。実験では、観察者の中心視野にTとLからなる視覚探索画面を、周辺視野に情動を喚起する刺激を呈示し、情動刺激の呈示時間や種類を様々に変化した。その結果、探索画面よりも800ms先行して快刺激が周辺視野に呈示された場合に、視覚探索課題の反応時間が有意に早くなることが示された。この結果から、快刺激が視覚探索のプロセスを促進するような視覚的注意に影響を与えることが示唆される。

1-221 単眼提示された要素運動と異眼間で合成されたパターン運動が色と運動の誤結合に及ぼす影響

- 阿部 悟 千葉大学大学院融合科学研究科
木村英司 千葉大学文学部
御領 謙 京都女子大学発達教育学部

本研究では、異眼間で色と運動方向が異なる刺激(右に動く緑縞-左に動く赤縞)を闘争刺激とし、色と運動方向を操作した刺激を先行提示した際の変調効果について検討した。特に、先行研究の知見を利用して(Andrews & Blakemore, 1999)、左右眼に提示する先行刺激の運動方向を操作することで各眼の運動方向(要素運動)と異眼間で合成された運動方向(パターン運動)を区別し、各運動条件がもたらす影響に着目した。その結果、どちらの運動条件においても先行刺激の影響は色と運動で個別に生じ、例えば、要素運動条件(右に動く赤縞-上に動く赤縞)とパターン運動条件(右斜めに動く赤縞-右斜め下に動く赤縞)の両条件で、闘争刺激とは色と運動方向の組み合わせが異なる色縞(左に動く緑縞)が頻繁に報告された(誤結合)。以上は、闘争刺激の見えの決定には、知覚されない物理的な運動情報と異眼間で合成された運動情報の両方が関与していることを示唆する。

1-222 運動対象の到達判断に関する遮蔽時間の影響—運動速度と遮蔽距離からの研究—

○吉野 中 明星大学大学院人文学研究科心理学専攻一般心理コース

視覚に呈示される運動対象が一時的に遮蔽され、再び現れるタイミングの評価に関する研究において、等速直線運動である場合の再出現タイミングの予測は正確であるとされる。しかしトンネル効果に関する研究では、遮蔽前の対象と遮蔽後の対象とが、等速運動を行う単一の対象として見られるためには、遮蔽時間を実際に遮蔽されるべき時間よりも短くする必要があるとされる。これは遮蔽時間を構成する速度や遮蔽距離の影響を混合して分析されているからだと考えられる。本研究では、再出現タイミングの判断に対する遮蔽時間の影響を分析するが、遮蔽時間の構成を運動速度の変化のみ、遮蔽距離の変化のみからなる条件に分けて検討を行う。等速直線運動を行う視対象を遮蔽し、運動対象が一定地点へ到達するタイミングを測定した。実験からは、遮蔽時間が短いとタイミング評価の先行研究を支持し、長くなるとトンネル効果を支持する結果が得られた。

1-223 両眼視野闘争によるヒトの顔認知の研究

○久米迪子 九州大学医学系学府医科学専攻

2つの目に全く異なるパターンが提示されたとき、通常の立体視のような融像は起こらず、2つのパターンが数秒ごとに交互に観測される。この現象は両眼視野闘争といわれ、視覚的意識の観点から、両眼視野闘争における神経活動と「見え」との関連を調べる多くの研究がなされてきた。本研究では、ヒトの顔認知の評価のため等コントラスト・等輝度のヒト、サル、家の写真をそれぞれ組み合わせた赤・緑のアナグリフ画像を呈示し、「ヒトの顔」、「サルの顔」、「家」の見えに気付いた時の反応の回数を比較検討した。実験の結果、サルや家の画像に比べヒトの画像に対する「気付き」は多くなる傾向が認められた。また、サル画像とヒト画像を視野闘争させた際に、サル画像への「気付き」が抑制されヒト画像の見えが促進される傾向が見られた。今後は見えに気付いた時点をトリガーとしてその前後の脳波の時系列的変化を測定し、両眼視野闘争におけるサル・ヒト・家画像の「見え」と脳内神経活動の関連を明らかにして行く。

1-224 こちらをみつめる視線は自己への注意を誘発する？

○宮崎由樹 首都大学東京人文科学研究科
市原 茂 首都大学東京大学院人文科学研究科
和氣洋美※ 神奈川大学人間科学部
和氣典二※ 神奈川大学視科学研究所

アイコンタクト時には、自己の注意が他者へ補足される可能性が示唆されている。我々の目的は、このときに、自己の注意は他者へ向けられるのみであるか、それとも他者へ向けられるのみでなく、自己に対しても向けられるかを検討することであった。本研究では、他者のこちらを見つめる視線（以下、直視）によって、自己身体（額）に提示される振動刺激の検出が促進されるかどうか検討した。直視顔あるいは閉眼顔が提示された後に、SOA 200ms、506ms、1000msを挿んで、振動ターゲットが一定の確率で提示された。結果、直視顔提示時と閉眼顔提示時に有意差が認められ、前者の方がターゲット検出の反応時間が速かった。この結果は、他者の直視が自己（あるいは自己方向）への注意を誘発する可能性を示唆し、アイコンタクト時には自己と他者に対して注意が作動していることを示すのかもしれない。

1-301 音の長さの知覚に生じる繋留効果についての検討

○ 立川大雅 明星大学大学院人文学研究科心理学専攻一般心理学コース

2つの刺激を比較判断する際に、先行刺激が後続刺激の判断に影響を及ぼすことが報告されている。この影響は先行刺激が持つ繋留効果によって生じるとされ、順応水準の考えから、先行刺激は繋留刺激と呼ばれている。繋留刺激による比較判断の変化は、順応水準が繋留刺激の値に近づくかたちで移動することによって生じるとされている。繋留効果の存在は、音の高さや大きさなどにおいて確認されているが、音の長さにおいても生じている可能性が観察された。したがって本研究では、特定の長さの音を繋留刺激として呈示する際に、2音の間に知覚される音の長さの変化を、順応水準の移動として捉えることを目的として、繋留刺激の持続時間を操作して検討を行った。

1-302 Liquid Attention—輪郭線が注意の拡散方向に与える影響—

○ 池亀和樹 上智大学大学院総合人間科学研究科
道又 爾 上智大学総合人間科学部

物体に向けた注意は、その物体の輪郭線に沿って拡散することが示唆されている。本研究では平行に並ぶ二つの物体(長方形)の各長辺の有無を操作し、輪郭線の欠損部分からの注意の拡散を検討した。いずれかの物体の一端が手がかりとして光った後、手がかり物体上あるいは非手がかり物体上に標的が呈示され、実験参加者は標的検出課題を行った。その結果、手がかり物体の内側の輪郭線(非手がかり物体に面した輪郭線)がある場合は、非手がかり物体の輪郭の欠損位置に関わらず、手がかり物体における検出が促進された。一方、内側の輪郭線が両物体ともに欠けている場合は、検出は促進されなかった。しかし、手がかり物体の内側の輪郭線が欠けていても、非手がかり物体上に内側の輪郭線がある場合には、手がかり物体における検出に弱い促進が見られた。これらのことより、注意の拡散は超えるべき輪郭線の数や位置によって影響を受けることが示唆された。

1-303 両眼視野闘争における色のmisbinding—その生起頻度に及ぼす刺激配置の影響—

○ 三坂慎一郎 東北大学大学院情報科学研究科人間社会情報科学専攻
和田裕一 東北大学情報科学研究科

両眼視野闘争(binocular rivalry)において、左右の眼の色情報が競合せずに、一つの形態の中に結合して知覚されることがある(perceptual misbinding of color; Hong & Shevell, 2006)。今回の実験では、奥行き感や図地関係といった刺激配置の要因がこのようなmisbindingに及ぼす影響について検討した。実験1では、競合させる刺激の奥行き感がmisbindingの生起頻度に及ぼす影響について調べた。その結果、観察対象の領域が奥に後退して見える場合、手前に進出して見える場合と比べてmisbindingが起きやすかった。実験2では、領域を図(対象)として知覚する場合と地(背景)として知覚する場合でmisbindingの生起頻度に差が生じるかについて調べた。結果、後者においてmisbindingの生起頻度が高くなることを見出された。

1-304 情報負荷量が分裂錯覚(“fission” illusion)の生起に与える影響の検討

○ 竹島康博 東北大学大学院文学研究科 心理学研究室
行場次朗 東北大学大学院文学研究科

1回の短いflashと2回の短いbeep音を同期させて呈示すると、flashが2回に知覚される現象があり、分裂錯覚と呼ばれている。この現象には、聴覚刺激によってV1の活動が活性化することが関連していることが先行研究で示されている。しかし、この現象の検討に用いられている視覚刺激は円や環といった単純で情報量の少ない刺激であり、複雑で情報量の多い視覚刺激を用いた検討はまだ行われていない。情報量の多い視覚刺激に対してはV1の反応が遅延することが示されており、分裂錯覚の生起にも影響を与える可能性がある。そこで、Garner & Clement (1963)によって提案され、情報負荷量を操作することができる視覚パターンを用いて検討を行った。その結果、情報量の多い視覚刺激では分裂錯覚が生じにくいことが示された。これは、情報量の多い視覚刺激がflashされると視覚処理が遅延し、2回目のbeep音の聴覚処理と重なってしまうことで錯覚が生じにくくなると推測される。

1-305 両眼視差手がかりの大きさと見かけの奥行、印象との対応関係

○ 一川 誠 千葉大学文学部行動科学科
遠矢大輔※ 山口大学理工学研究科

ステレオグラムにおける両眼視差手がかりの大きさと知覚される奥行き、感性的効果の関係について複数の実験で調べた。各実験では、交差視差、非交差視差それぞれ0~70 arc min程度の大きさの両眼視差を示すステレオグラムを20名の観察者に提示した。各刺激に対して、観察者は見かけの奥行きの報告と、形容語対を用いた印象評価を行った。単純な構造の線画ステレオグラム観察では、活動感は両眼視差量と見かけの奥行きに対応して増大したが、美感や快適感を含む評価性の印象は10~20 arc minの両眼視差で最強となり、極端に大きな両眼視差の観察ではネガティブになった。他方、様々な印象を喚起する具象的画像のステレオグラム観察では、視差量が大きくなるほど評価性の印象と活動感が強められた。また、画像の具象性に関わらず、多層構造にすることで見かけの奥行きが大きくなること、大きな視差量ほど評価性の印象と活動感が強められることが見出された。

1-306 異なる目標が出現する探索場面における探索戦略の最適化

○ 石橋和也 神戸大学大学院人文学研究科博士後期課程
喜多伸一 神戸大学人文学研究科
Wolfe Jeremy M.※ Harvard Medical School, Brigham & Women's Hospital

空港の荷物検査などの探索場面では、同じ背景刺激の中から異なる刺激(たとえば、銃やナイフ、爆発装置)を探さなければならない。本研究では、背景刺激が同一であるにもかかわらず、目標が2種類ある探索場面で、ヒトがどのような探索戦略をとるかを調べた。実験では、試行ごとに2種類の目標のうちの1つだけを提示する視覚探索実験を行った。また、目標が出現する試行の割合を50%に設定し、2種類の目標の相対的な難易度と、相対的な確率を操作した。その結果、難易度が高い目標の出現確率の変化に伴って、探索終了時間は変化した。次に、反応時間と正答率から最適な反応時間を推定するモデルを作成し、観測値と予測値を比較した。その結果、目標が2種類出現する場合は、必ずしも最適な反応時間を選択しないことが分かった。この結果は、目標が複数個出現する場合は、単一の目標が出現する場合とは異なる最適化過程が存在することを示唆する。

1-307 表情の文脈が注意に与える影響

○小林晃洋 専修大学大学院文学研究科心理学専攻

大久保街亜 専修大学人間科学部心理学科

これまでの研究から、表情の違いが視線手がかりに与える影響は、表情ごとに一定だとされる。一方、表情には文脈が存在し、文脈による注意への影響については検討されていない。本研究では、表情の文脈が注意に与える影響を、表情が変化するアニメーション顔刺激を用い、視線手がかりパラダイムにより検討した。独立変数は表情の文脈(出現; 中性から表情あり・消失; 表情ありから中性)、視線手がかり(有効・無効)、表情(笑顔・怒り顔・恐れ顔)の3要因とした。また従属変数はドット検出課題の反応時間とした。結果について、恐れ顔での文脈の効果は手がかりが有効の場合に強く生じ、出現条件での反応が速まった。一方笑顔では手がかりに関わらず文脈の出現条件で反応が速く、怒り顔では文脈による差は生じなかった。これらの結果から、視線手がかりにおける表情の効果は一定でなく、文脈によって変化し、その影響も表情によって異なる可能性が示唆される。

1-308 視覚・聴覚・視聴覚手がかりによる注意捕捉と知覚的負荷の関係

○林 俊介 広島大学大学院教育学研究科教育人間科学専攻

宮谷真人 広島大学教育学研究科

注意の負荷理論によれば、課題関連処理に知覚資源が使い果たされる(知覚的負荷が高い)時に課題無関連刺激は注意を捕捉しない。しかし、知覚的負荷の高い条件でも多感覚刺激が空間的注意を捕捉することを示す研究もある(Santangelo & Spence, 2007)。本研究では、手がかりによる注意捕捉が知覚的負荷に影響されるかを検討した。課題は手がかり呈示後にモニタの四隅に呈示される空間標的の上下判断で、知覚的負荷としてモニタ中央に高速逐次呈示される英字の中に混在する数標的の検出を課した。結果、視覚手がかりの注意捕捉効果は知覚的負荷により消失したが、聴覚・視聴覚手がかりの注意捕捉効果は減衰しなかった。また、手がかりと標的のSOAを短くすると視覚手がかりの注意捕捉効果も知覚的負荷により減衰しなかった。ゆえに、知覚的負荷の高い状況で注意を捕捉するのは多感覚刺激特有のものでないことが示唆された。

1-309 高次・低次視覚段階における運動処理が時間知覚に及ぼす影響

○山本健太郎 九州大学大学院人間環境学府

三浦佳世 九州大学大学院人間環境学研究院

同じ観察時間でも、対象の運動によって観察時間は異なって知覚される(Brown, 1995)。しかし、どの視覚段階における運動処理が時間知覚に影響するのかは、まだ明らかでない。本研究では、2つの運動縞を重ねたブラッド刺激を用い、運動縞が統合されて知覚されるパターン運動の速度が時間知覚に及ぼす影響を検討した。実験1では、各運動縞の速度は変えずに運動方向を変化させることでパターン運動の速度を操作し、時間知覚への影響を検討した。その結果、運動縞間の運動方向の差が広がるほど(つまりパターン運動速度が増加するほど)観察時間は長く知覚された。実験2では、運動縞の速度を直接変化させる条件と、実験1と同様に運動方向を変化させる条件とで時間知覚に及ぼす影響を比較した。その結果、知覚される時間はパターン運動の速度で決定されることが示された。本研究の結果は、低次ではなく、高次の段階における運動処理が時間知覚に影響することを示唆する。

1-310 カフェウォール錯視に対する輝度コントラストの影響

○ 谿 雄祐 東京大学大学院人文社会系研究科

佐藤隆夫 東京大学大学院人文社会系研究科

カフェウォール錯視とコントラストの関係について検討した。カフェウォール図形を構成する縞のFourier成分のそれぞれは、コントラストと位相差に応じた大きさの錯視を引き起こすことが示されている。初期視覚系の反応は一般にコントラストに対して飽和的な非線型性を示すが、Fourier成分による錯視とコントラストの関係も同様である可能性がある。この予測が正しいならば、カフェウォール図形に感じられる錯視の傾きの大きさは、コントラストに対して逆U字型の関数になると考えられる。本研究では一対比較法により錯視の強度の順位とコントラストの関係調べた。その結果、0.125 から1cpdの矩形波縞からなるカフェウォール図形において、コントラスト0.2の図形の順位尺度が最も大きく、コントラスト0.6以上の図形の順位尺度はコントラスト0.05の図形の順位尺度と同等かそれ以下であった。

1-311 サビタイジングは視覚的作動記憶の容量には依存しない

○ 下村智斉 中京大学大学院心理学研究科

熊田孝恒 産業技術総合研究所ヒューマンライフテクノロジー研究部門

視覚提示されたオブジェクトの計数事態において、4つ程度までなら同程度のコストで数えることができるが(サビタイジング)、それ以上では数に応じたコストの増加が観察される。古くから知られている現象であるにもかかわらず、サビタイジングの個数限界がなぜ4つなのかについては明らかになっていない。視覚的作動記憶においても同程度の容量が報告されていることから(Luck & Vogel, 1997)、本研究は作動記憶とサビタイジングの容量が共通のメカニズムに基づくかを、課題間の干渉の有無を調べることによって検討した。その結果、作動記憶に負荷を与えた状態で計数課題を行っても、サビタイジングの範囲には影響しなかった。特に、作動記憶への負荷量を系統的に操作した場合でも、負荷量に応じたサビタイジングの変化は認められなかった。このことから、サビタイジングの範囲が作動記憶の容量とは独立に規定されることが明らかになった。

1-312 刺激のコントラストに依存した追跡眼球運動による運動刺激への影響

○ 寺尾将彦 東京大学大学院総合文化研究科

村上郁也 東京大学教養学部

西田真也 NTTコミュニケーション科学基礎研究所

追跡眼球運動時には眼球運動と同方向のコントラスト検出感度が反対方向に比べ高くなる(Shütz et al, 2007, J Vis.)。一方、網膜情報では運動方向が曖昧になるような仮現運動刺激を追跡眼球運動中に呈示すると、眼球運動方向と反対側の運動が知覚される(Terao et al, 2009, SfN)。これは追跡眼球運動が眼球運動の反対方向の運動信号を強めることを示唆している。このみかけの矛盾が何に起因するのかを明らかにするために、網膜上で位相反転する正弦波縞を追跡眼球運動時に呈示し、その刺激コントラストを操作した。位相反転縞は同空間周波数、同速度で反対方向に動く二つの縞を線形加算したものであった。実験の結果、コントラストが強い時には反対方向の運動が知覚され、閾値付近の弱いコントラストではこの反対方向の知覚は減少した。このことは、追跡眼球運動は反対方向の運動に対し刺激のコントラストによって異なる影響を及ぼすことを示している。

1-313 音によって途切れて見える仮現運動

○河邊隆寛 九州大学高等研究院

短い時間間隔（i.e. <100ms）で系時的に提示される光点刺激数は、それに伴って提示される音刺激数に引き寄せられて知覚される。この知覚される光点数の音刺激数による変化は、移動する光点においても観察されることが示されている（Kamitani & Shimojo, 2001; Kawabe, 2009）。本発表では、4ないし5フレームの視覚光点に基づく仮現運動の軌道が、光点に伴って提示される音刺激数によって途切れて知覚される現象を報告すると共に、この現象が生じるための最適な時空間変数を調べた実験を報告する。結果に基づき、音刺激に伴う光点数の変化が、数次元ではなく、時空間次元の視聴覚相互作用の産物として生じる可能性を議論する。

1-314 視覚探索方略の切り替えは観察者のトップダウン的な注意制御に影響されるか

○白間 綾 NTTコミュニケーション科学基礎研究所人間情報研究部感覚情動研究グループ
竹内龍人 NTTコミュニケーション科学基礎研究所/JST CREST

視覚的注意は状況に応じて焦点化や分散化することが可能と考えられている。これらの注意様式は、視覚探索におけるいわゆる並列的探索と逐次的探索に重要な関連があるとされる。しかし探索法の切り替えが、観察者のトップダウン的な制御によるのか、それともターゲットとディストラクターの視覚特徴のみに依存して生じるのかは未解決の問題である。そこで本研究では一つの実験ブロック内でターゲットは同一だが、試行ごとにディストラクターが変化する課題を考案した。そしてターゲット顕著性が高くなる試行が多く含まれる条件と少ない条件を設定した。これらの条件では、観察者は注意の分散化と集中化をそれぞれ適切な方略とみなすと想定される。注意の焦点化の指標として、空間的注意の焦点化が視野中心部で起こることを利用し、探索におけるターゲット偏心度の効果に注目した。以上から探索方略の切り替えが観察者の意図的な注意の制御によるかを検討した。

1-315 運動対象の速度勾配が時間知覚に及ぼす影響

○三浦佳世 九州大学大学院人間環境学研究院
佐々木恭志郎※九州大学文学部
山本健太郎 日本学術振興会/九州大学人間環境学府

本研究は、時間知覚に及ぼす運動の影響を、速度勾配（加速、減速）を変数に、時間再生課題を用いて検討したものである。刺激は右または左に移動する正弦波格子（0.3cpd, $6.6^\circ \times 6.6^\circ$ ）で、呈示時間は2.5、3.0、3.5sであった。加速条件（8, 4, 0deg/s²）、減速条件（-8, -4, 0deg/s²）にそれぞれ3水準（等速を含む）を設け、別セッションで実験を行った。平均速度（15deg/s）は全ての条件で等しかった。その結果、どの呈示時間においても、加速対象の観察時間が、等速対象や減速対象の観察時間よりも有意に短く知覚され、また、呈示時間が3.5sの場合には、減速対象の観察時間も、等速対象の観察時間より短く知覚された。これらの結果は、時間知覚に及ぼす運動の影響が単純に平均速度で決定されるのではなく、速度勾配によって短縮する可能性を示している。

1-316 オブジェクトの大きさイメージと身体からの距離の関連

- 五十嵐由夏 神奈川大学人間科学部／日本学術振興会特別研究員PD
市原 茂 首都大学東京
和氣洋美※ 神奈川大学人間科学部

日常的な動作をスムーズに行うためには、私たちが自分の身体（各部の大きさ、位置や可動範囲）を認識していることが不可欠だと考えられる。本研究では、自分の身体部位（手）の大きさイメージが、距離によってどのような影響を受けるかについて検討することにした。実験参加者の課題は、自分の手や良く見知ったオブジェクト（ICカード、名刺）、初めて見るオブジェクト（角丸）の大きさに合うように、ディスプレイ上に表示される線幅をフットペダルで調整することであった。ディスプレイの位置は、自分の手が届く距離から届かない距離（35cm～60cm）にランダムに配置された。距離ごとに各オブジェクトの実際の大きさとイメージされた大きさの差を比較したところ、特に手のイメージは距離による影響を受けやすく、遠くなるほど過小に判断されることが分かった。また、どのオブジェクトも、60cmの距離では大きさが過小に判断される傾向がみられた。

1-317 Velvet Hand Illusion錯触量の心理物理学的測定

- 宮岡 徹 静岡理科大学総合情報学部人間情報デザイン学科

Velvet Hand Illusion（VHI）は、正常触覚者なら誰にでも容易に体験できる錯触（触覚の錯覚）である。目の粗い金網を両手で挟み、金網を固定した状態で両手を同時に上下または前後に動かすと、金網に触れている互いの手の表面が、ベルベットに触っているかのように滑らかにまた柔らかく感じられる。VHIは必ずしも金網を必要としない。2本の平行に張った針金を両手ではさんで、針金と直交方向に両手を動かすだけでもVHIを体験できる。われわれは、なぜVHIが生じるかを調べるために、2本の針金を張った刺激を用い、マグニチュード推定法と一対比較法により錯触量を測定した。2本の針金の間が20mm～140mmの7種類の刺激を用いて調べたところ、針金間距離が100mm付近で錯触量が最大となり、針金間距離がそれより大きくても小さくても錯触量が減少することがわかった。

1-318 到達把持運動が手指の身体近傍空間に及ぼす影響

- 渋谷 賢 杏林大学医学部統合生理学教室
百瀬修久※ 東邦大学医学部・看護学
高橋俊光※ 順天堂大学医学部・神経生理学
大木 紫※ 杏林大学医学部・統合生理学

身体近傍空間は多種感覚統合により表象される。本研究は、到達把持運動が手指の身体近傍空間に与える影響を調べた。被験者は物体への到達把持運動と共に、運動開始前、開始直後、開始 0.2 秒後のいずれかに示指もしくは母指に加わる触覚刺激の選択反応課題を行った。触覚刺激と同時に物体上のLEDが点灯したが、被験者はこの視覚刺激を無視した。運動開始前の反応時間は示指と母指の間に差を示さなかったが、開始直後と開始 0.2 秒後の反応時間は視覚刺激の同時呈示により示指の方が母指よりも有意に早くなった。この相違は視覚刺激が呈示される空間に依存し、把持物体の手前よりも奥の空間の方が大きかった。また、到達把持運動中の視覚刺激呈示 0.1 秒後に一次運動野へ加えた経頭蓋磁気刺激は、短母指外転筋よりも第一背側骨間筋の運動誘発電位の振幅を抑制する傾向を示した。本結果は、ヒトの母指と示指の身体近傍空間は比較的独立しており、到達把持運動によって異なる影響を受ける可能性を示唆する。

1-319 読書の際の視距離調節—晴眼者とロービジョン者の比較—

- 中野泰志 慶應義塾大学
山本 亮※ 慶應義塾大学
新井哲也 慶應義塾大学

読書の際、私たちは何気なく視距離を調節している。例えば、画数の多い難解な文字に遭遇したときや照明が暗くなったときには、本に顔を近づけて、確認を行っている。このような状況に応じて行われている視距離調節は、どのような要因に影響を受けるのであろうか？ また、調節された視距離は読書パフォーマンスの観点で合理的な選択となっているのであろうか？ 特に、視力や視野等の視機能に低下のあるロービジョン者の場合、視距離調節が適切に行われないと読書パフォーマンスが低下することになるため、視距離調節の実態を明確にすることは生活機能上の重要な問題だと言える。本研究では、晴眼者（3名）とロービジョン者（78名）の視距離調節を臨界文字サイズとの関係で分析した。その結果、晴眼者もロービジョン者も臨界文字サイズよりも大きな文字サイズに調節することがわかった。また、文字が小さくなると、適切な視距離調節が出来ていないことがわかった。

1-320 指先による凸パターン認知に学習が及ぼす影響

○山本真笈子 筑波大学大学院人間総合科学研究科心理学専攻

綾部早穂 筑波大学人間総合科学研究科

本研究では、利き手の拇指を用いた凸パターン刺激の弁別同定学習が、当該指および他の指を用いた同様の課題成績に及ぼす影響を検討した。刺激はカプセルペーパーに凸印刷されたパターン（サイズ=12mm²、4×4 分割セル上に5~6点の凸部を配置）であった。実験参加者は、刺激のパターンを指先だけで能動触知し、400ms後にディスプレイ上に視覚的に呈示される3つの選択肢から、同じパターンをできるだけ速く正確に解答することが求められた。実験は、先行テスト、学習フェーズ、直後テスト、一週間後の遅延テストで構成された。各テストでは、利き手の拇指（学習部位）、非利き手の拇指（反側部位）、非利き手の示指（反側隣接部位）で6試行ずつ課題を行った。学習フェーズでは、利き手の拇指で30試行×3回（繰り返し）の課題を行った。その結果、正答数、反応時間ともに学習の効果が認められた。また、直接学習をしていない非利き手の拇指、示指への転移も認められた。

1-321 NIRS信号に含まれる自律神経機能の評価：送受光ファイバーの距離の影響

○高濱祥子 大阪大学大学院生命機能研究科

近赤外光イメージング装置は、近赤外分光法（near-infrared spectroscopy: NIRS）を用いてその反応（脳表面の酸素状態）を捉えることにより、脳活動が得られる。簡便な脳機能イメージング方法であるというメリットがある一方、得られた信号に脳活動以外、すなわち自律神経系由来の影響が混在するなどのデメリットもある。そこで本研究では、NIRS信号に及ぼす自律神経機能の影響を検討するために、2種類（手指運動、情動喚起）の課題遂行中にNIRSと、皮膚表面血流、呼気炭酸ガス、心拍の同時計測を行った。送受光ファイバーの距離を操作するために、標準ホルダと倍密度ホルダを使用した。その結果、送受光ファイバーの距離によって自律神経系由来の信号の影響の程度が異なることが明らかになった。さらに送受光ファイバーの距離が長い条件において、脱酸素化ヘモグロбинの変化は、血液動態反応関数と類似していた。

1-322 認知課題遂行による不快感の抑制—事象関連脳電位（ERP）を用いた検討—

○飯田沙依亜 愛知件心身障害者コロニー発達障害研究所

大平英樹※ 名古屋大学大学院環境学研究科

木村元洋※ 日本学術振興会／University of Leipzig

木村健太※ 名古屋大学大学院環境学研究科

舟橋 厚※ 愛知県心身障害者コロニー発達障害研究所教育福祉学部

認知課題の遂行によって、後続して呈示される不快刺激に対する不快感の生起が抑制されることが示されている（飯田・市川・大平，2009 など）。しかし、そのメカニズムについては明らかにされていない。本研究では、不快な刺激に対して感度のある、刺激呈示後 400~700ms付近で出現するERP成分であるLate positive potential (LPP, Cacioppo et al., 1994) を指標として、認知課題遂行が不快刺激の処理にどのような影響を及ぼすのかを検討した。方法は飯田ら（2009）と同様、認知課題（n-back課題）の実施の有無で2群を設け、IAPSから選定した不快画像と中性画像をランダム順に呈示した。各群において、不快画像に対するERPから中性画像に対するERPを引き算することでLPPを評価した。

1-323 精神テンポの生理心理的影響

- 堀川雅美 関西学院大学大学院文学研究科
八木昭宏 関西学院大学文学部総合心理科学科

精神テンポは、ある事態や状況において個人が表出する最も自然でかつ快適な表出活動の速さであり、パーソナリティを反映し、生理的要因と心理的要因が機能的に結びついた個人固有のテンポである。そして、精神テンポは課題内に一貫性は見られるが、課題間に一貫性は見られないことや、精神テンポでの課題遂行は身体効率の面で優れ、生理的負担も小さいことが示されている。本実験では、精神テンポでの指タッピングによって生理心理の状態がどのように変化するかについて、呼吸数、心拍数、唾液アミラーゼ値、状態不安得点を指標として検討した。その結果、タッピングテンポには課題内一貫性が見られ、タッピング速度に関係なく、タッピング中呼吸数・心拍数ともに減少し、タッピング後唾液アミラーゼ値は減少する傾向にあることが確認できた。この結果は、精神テンポでの指タッピングが生理心理的負担を軽減させることを示唆した。

1-324 聴覚情報処理における時間統合窓を反映するMMNの検討

- 玉越勢治 関西学院大学大学院文学研究科
八木昭宏 関西学院大学文学部

聴覚情報処理を反映する指標に、ミスマッチ陰性電位（MMN）と呼ばれる事象関連電位（ERP）がある。ある一定の刺激間隔（SOA）で呈示される聴覚刺激が、稀に欠落することによって惹起されるMMNから、聴覚情報処理の時間統合窓（TWI）が示されている。また、SOA 170ms以下でなければMMNが惹起されないことからTWIは170ms程度の聴覚情報を保持していると示唆されている。一方で、聴覚誘発電位（N1）のOFF反応の関連が示唆されている。本実験は刺激の呈示頻度を独立変数として、聴知覚を操作した。すなわち連続音として知覚される条件と、断続音として知覚される条件を設け、それらの欠落事態（or OFF反応）によって惹起されるERPを検討した。結果、欠落によって惹起したERP潜時に影響が見られないため、N1のOFF反応の影響ではなく、TWIに関連したMMNと考えられた。

1-325 素材質感の脳内表現

- 平松千尋 京都大学文学研究科心理学教室

我々が日常目にする物体は、それを形成している素材に基づき様々な質感を呈する。我々は、素材カテゴリ（金属、木、布など）を視覚的に瞬時に把握することにより、物体の重さや柔らかさなどの情報を推測し、適宜行動を調節することができる。しかし、このような素材質感が脳においてどのように表現されているかはほとんど明らかにされていない。本研究では、種々のカテゴリの素材画像を観察したときの脳活動をfMRIで計測し、様々な脳領域の活動が、低次画像特徴と心理的（感性的）判断のいずれと関連しているかを検討した。その結果、初期視覚野では低次画像特徴に基づいた情報表現がなされており、腹側高次視覚野において心理的な素材カテゴリが表現されていることが明らかとなった。

1-326 顔の既知性判断における脳内部位間の機能的結合

○ 武田裕司 (独) 産業技術総合研究所
紙上敬太※ 日本学術振興会・イリノイ大学

我々は脳内神経活動を部位間で同期させることによって、様々な認知機能を実現している。このような機能的結合は、認知処理の様式によって同期する周波数帯域が異なる可能性が示されている。そこで本研究では、既知性判断課題のように入力情報と記憶情報の比較照合が必要な認知処理が、どのように実現されているのかを検討した。参加者は画面上に提示される顔写真が既知か未知かの判断を求められ、課題遂行中の脳波が計測された。顔の処理は側頭葉に局在していることが知られており、側頭領域と他の領域との同期性を計測することで、機能的結合の特性を比較的容易に調べることができると考えられる。実験の結果、既知顔よりも未知顔に対して、右側頭と頭頂および左側頭との間に低γ帯域で、右側頭と前頭との間に高γ帯域で同期性が高まることが明らかになった。前者は記憶情報との比較照合に、後者は照合結果の判断に関連した機能的結合であると推測される。

1-327 メラトニンによる海馬長期増強減弱効果における一酸化窒素経路とPKA経路の相互作用

○ 高橋良幸 上智大学総合人間科学研究科
岡田 隆 上智大学総合人間科学部

シナプス応答が長期にわたって増大する海馬長期増強は学習や記憶の生理学的基礎の一候補と考えられており、日内の時間帯によって増強の程度が変化することが知られている。松果体ホルモンであるメラトニンの分泌量は日内変動を示し、夜間に多く分泌される。メラトニンによって長期増強が減弱することから、メラトニンの分泌は長期増強の日内変動を引き起こす生体内要因である可能性が考えられる。その作用機序として従来、メラトニンによるPKA経路抑制が報告されていたが、われわれはラット海馬スライス標本を用いた電気生理学的手法による実験から、メラトニンが一酸化窒素経路の抑制を介して海馬CA1領域の長期増強を減弱する可能性を新たに示した。さらにメラトニンの作用機序としてのPKA経路と一酸化窒素経路の関係についてPKA阻害薬と一酸化窒素合成阻害薬を用いて検討したところ、両者は全く別の独立した経路ではなく相互作用している可能性が示唆された。

1-328 両耳分離聴課題実施時の聴覚的注意による後頭皮質での左右非対称な脳活動：fNIRSによる研究

○ 原澤賢充 NHK放送技術研究所人間・情報科学研究部
加藤雅也※ 豊橋技術科学大学
北崎充晃 豊橋技術科学大学

両耳分離聴課題を遂行しているときの脳活動をfNIRSを用いて計測した。刺激は日本語音声逆転再生させたもので、左右耳のそれぞれに異なる話者の音声を与えた。被験者に与えられた課題は、手がかり刺激によって指示された左右いずれかの刺激音声の中の瞬間的な無音箇所を検出することだった。視覚条件では左右いずれかを向いた矢印をCRTに表示して課題刺激を指示した。聴覚条件では3秒間の見本音声を呈示し、見本音声と同一の話者による入力を課題刺激とした。結果、左右の課題刺激によって生じた脳活動を比較したところ、視覚条件でのみ左右両半球の後部頭頂皮質で左耳課題時に右耳課題時よりも有意に大きな活動が生じた。この左右非対称性は視覚的注意課題を用いた研究で得られた知見と一致しており、明示的に左右の空間に対して注意を向けるときには感覚モダリティに依らない共通の脳内機構が関与していることが示唆された。

1-329 顔向きに依存しない人物同定に伴う乳児の脳活動

- 小林 恵 中央大学大学院文学研究科, 日本学術振興会
大塚由美子 University of New South Wales
金沢 創 日本女子大学
山口真美 中央大学
柿木隆介※ 自然科学研究機構生理学研究所

成人では神経順応効果によって、上側頭溝や紡錘状回などの顔領域における顔情報の処理特性が明らかにされてきた。一方、近赤外線分光法(NIRS)を用いることで生後5-8ヶ月の乳児においても、顔に対する神経順応が生じることが報告されており(Kobayashiら、投稿中)、この結果は乳児の側頭領域が人物同定に参与していることを示唆している。本研究では同様の手続きを用い、さらにこの乳児の人物同定過程が顔向きに依存しないかを検討する。生後5~8ヶ月を対象に「同一人物の顔を、顔向きを変えて繰り返し提示する条件」と「複数人物の顔を、顔向きを変えて提示する条件」における脳活動を比較した。結果については、大会当日報告を行う。これまでのところ、生後7ヶ月以降の乳児では、顔向きに依存しない人物同定が可能であることを示唆するデータが得られている。

1-330 脳磁図によるベータ運動の検討—信号源推定値の時系列的分析—

- 今井 章 信州大学人文学部
高瀬弘樹※ 信州大学人文学部
田中慶太※ 東京電機大学理工学部
内川義則※ 東京電機大学理工学部

ベータ運動観察時の脳磁図を取得してその神経基盤を探った。水平方向に離れた2点に第1、第2刺激を順次提示し、単円のなめらかな運動が知覚される最適条件(交替周波数6.00Hz)、2円が継続的に知覚される継続条件(0.91Hz)、および2円が同時に知覚される同時条件(30.00Hz)下で観察を行った。最小電流推定法による信号源推定を行い、信号源の活動が時間経過と共に変動すると想定し、第2刺激後の時間を100msごとに区切りその区間平均振幅値を時系列的に分析した。その結果、最適条件では他の条件よりも100ms後に振幅値が増強しており、300ms後までには時間経過とともに、後頭部に向かっては振幅値の減少傾向が、前頭部に向かっては振幅値の増大傾向がみられた。他の条件では、このような傾向が認められなかった。最適運動観察時の信号源は、時間経過と共に後頭部から前頭部へと活動の中心が変移することが示唆される。

1-331 “目が合った！”と感じるときの脳活動：光トポグラフィーを用いた検討

- 磯谷悠子 東京大学大学院医学系研究科精神保健学教室
小幡亜希子※ 日立製作所（株）基礎研究所
佐藤大樹※ 日立製作所（株）基礎研究所
山本由香里※ 日立製作所（株）基礎研究所
佐藤隆夫 東京大学

本研究では“自分が見られている”と感じる時の脳活動が光トポグラフィーで計測可能か検討した。実験はブロックデザインで行い、課題ブロックでは“自分を見ている”顔画像刺激を7割、“自分を見ていない”刺激を3割で提示し、逆転ブロックでは比率を逆転した。被験者は刺激が自分を見ているか否か判断し、その時の前頭葉活動を計測した。結果、課題ブロックとレストブロックの比較においてのみ右前頭葉でHbが有意に増加し、逆転ブロックとレストブロックの比較ではこの傾向は見られなかった。これは他者からの視線を受けることにより右前頭葉の一部が賦活すること、その活動は光トポグラフィーで測定可能であることを示唆している。

1-332 虚偽検出における返答の方法と虚偽の意図に関する検討—瞬時心拍率を指標として—

- 大塚拓朗 兵庫県警察刑事部本部科学捜査研究所
水谷充良※ 兵庫県警察本部刑事部科学捜査研究所
八木昭宏 関西学院大学文学部総合心理科学科

虚偽検出検査の一つであるCITの研究において、古くから返答の方法の違いが検査に及ぼすか否かについては議論が分かれている。また近年、虚偽の意図が自律系生理指標に異なる影響を及ぼすCIT研究が報告されている。本研究では、返答の方法及び虚偽の意図の違いが、CIT研究で用いられているHRにどのような影響を及ぼすかについて検討を行った。実験では、参加者に4枚1組からなるカードセットの中から2枚のカードを引かせ、引いたカード（関連項目）に対して「ハイ」、引いていないカード（非関連項目）に対して「イエ」と正直に返答する（正直条件）、全てのカードに対して「イエ」と返答し、関連項目を隠匿する条件（否定隠匿条件）及び全て「ハイ」と返答し関連項目を隠匿する条件（肯定隠匿条件）を設けた。その結果、両隠匿条件のみ非関連項目と比較し、関連項目に対するHRは低下した。また、否定隠匿条件の方が肯定隠匿条件よりHRの低下が大きかった。

1-333 虚偽検出検査パラダイムの諸要因が検査に及ぼす影響

- 久保賢太 科学技術振興機構ERATO
入戸野宏※ 広島大学総合科学研究科

本研究は、事象関連電位を用いた虚偽検出検査の質問法である有罪知識質問法（CIT）が持つ、検査パラダイムとしての問題について検討した。CITでは事件の事実である裁決項目1項目と、無罪の人には裁決項目との区別がつかない非裁決項目5項目を1つずつ提示する。その結果、犯人にとって裁決項目は低頻度に提示される項目となる。また、CITでは犯人に質問に対して注意を向けさせるため、検査中犯人に検出させる標的項目を提示する。これらの手続きは、一般的なCITパラダイムとして多くの研究で用いられてきた。しかし、裁決・非裁決項目の提示頻度や、標的項目の有無、また提示する標的項目の性質が検査に及ぼす影響については現在まで検討されていない。本研究では各項目の提示頻度が等しい条件、標的項目が提示されない条件、また標的項目が顕著に逸脱した条件を設け、虚偽検出検査パラダイムにおける諸要因が検査に及ぼす影響を検討した。

1-334 触運動パターン学習における速さの効果の実験的検討

- 大島研介 首都大学東京人文科学研究科人間科学専攻心理学教室
市原 茂 首都大学東京

手でモノを認識する過程において、手を動かすことは重要性である (Katz, 1925; Gibson, 1962)。しかし、必ずしも手を動かすことが良いわけではなく (Heller, 1986)、接触する身体部位や速さのコントロールを伴った動きである必要がある。例えば、速い点字読者では、時間マスキングが生じており点として知覚することが難しいにも関わらず、一定の速度で手を動かすことで速く読むことが可能である。このように速さに依存した触運動パターン学習が行われている可能性が考えられる。そこで本研究は、点字を用いて学習フェーズでの学習の効果が異なる速さで触るテストフェーズに転移するかを検討し、速さが触運動パターン学習に与える影響を検討した。結果、異なる速さでも部分的な転移が見られた。このことにより、速さに完全に依存した触運動パターン学習が成立しているわけではないことが示された。

1-335 脳の器質的損傷が注意の瞬きに及ぼす影響

- 光戸利奈 広島県立障害者リハビリテーションセンター高次脳機能センター
澤田 梢※ 広島県立障害者リハビリテーションセンター高次脳機能センター
橋本優花里 福山大学人間文化学部
吉田弘司 比治山大学現代文化学部

高速逐次視覚提示 (rapid serial visual presentation ; 以下RSVP) 課題において、先行提示されるターゲット (T1) の処理を求めると、その後 500ms以内に提示される後続ターゲット (T2) の処理成績が低下するAttentional Blinkと呼ばれる現象がある (以下AB)。これまでの脳機能画像研究により、T1 処理に後部頭頂葉の一部である頭頂間溝、T2 処理に下頭頂葉が関与することが報告されている。しかしながら、ABに関する神経心理学的研究は少なく、主に無視症状との関連性を検討したものが中心であり、無視症状のある局所病変患者群では、コントロール群と比べて、ABが 2 倍以上長いという報告がある。本研究では、様々な部位に損傷を持つ脳損傷患者にRSVP課題を実施し、障害様相とABの特徴の関連性について検討した。

1-336 間接触に関する実験的検討—白杖を利用した対象の肌理知覚—

- 布川清彦 東京国際大学人間社会学部
井野秀一※ 独立行政法人産業技術総合研究所ヒューマンライフテクノロジー研究部門
伊福部達※ 東京大学先端科学技術研究センター

対象を直接的に触る時と、棒のような道具を利用して間接的に対象を触りその特性を探索する場合とでは、同じ能動的な探索であっても関与する機械受容器の種類やその関わりの在り方が異なっている事が考えられる。しかしながら、経験的には棒のような道具を使った場合であっても、手や指によって得られる対象の特性のいくつかについて同じ様に知る事ができる。この直接触と間接触の違いを検討するために、先行研究では、晴眼大学生と日常的に白杖を利用して単独歩行する全盲者を参加者として、指と白杖のそれぞれでゴム板の硬さをマグニチュード推定させ、その感度の違いを明らかにしてきた。その結果、条件によっては指よりも白杖を利用の方が硬さの違いに対する感度が良かったり、被験者群での違いが生じたりする事が分かった。本研究では、耐水研磨紙を利用して肌理 (テクスチャー) について検討を進める。

1-337 課題非関連な指差し刺激が指を用いた反応に与える影響：人差し指と小指の違い

○西村聡生 上智大学総合人間科学部心理学科認知心理学研究室
有賀敦紀 イリノイ大学
道又 爾 上智大学総合人間科学部

課題非関連な指差し刺激の方向と指の種類が指を用いた反応行為に及ぼす影響について検討した。画面の中心に人差し指か小指で左右どちらかを指差しする画像を短時間呈示した後に色パッチを呈示し、参加者はその色に基づき左右のボタン押しを両手の人差し指あるいは小指で行なった。人差し指刺激が呈示された場合、反応に用いた指によらず指差し方向への反応は逆方向よりもはやく正確であり、人差し指での指差しは方向と強く結びついていることを示した。一方、小指刺激が呈示された場合、人差し指反応では指差し方向への反応がはやかったが、小指反応では指差し方向による影響はみられなかった。小指での指差しは方向との結びつきが比較的弱いため、指差し方向の影響に加えて、小指で反応する場合には画像の指と同じ指が活性化されたと考えられる。人の指の方向や種類は自動的に、反応行為に対して状況に応じて様々な影響を及ぼすことが示唆された。

1-338 自己運動知覚における視覚情報と運動関連情報の統合

○工藤信雄 新潟大学人文学部心理学研究室

前進移動にともなって体験される拡大方向のオプティック・フローは、運動関連情報と相まって、私たちの歩行速度の調節や移動距離の推定に役立っている。本研究では、このようなマルチモーダルな情報の統合様式を検討するため、コンフリクト事態への順応パラダイムを用いた。前進歩行による光景の変化をオプティック・フローとしてスクリーンに提示し、トレッドミル上での歩行とコンフリクトする事態を設定した。視覚提示条件は、1) 拡大フロー、2) 静止画像、3) 縮小フローの3条件。トレッドミル上での歩行速度は一定とした。その結果、標的までの目隠し歩行による明確なオーバーシュート残効は観察されなかった。また、「その場ジョギング」での前方へのドリフト量は2)の観察条件で最も大きくなり、次いで3)、1)の順であった。オーバーシュート残効とドリフト残効を生起させるメカニズムは異なるようであるが、さらに観察者を増やして検討したい。

1-339 運動情報のない聴覚刺激による触覚運動知覚の変容

○鈴木結花 東北大学大学院文学研究科心理学研究室
河地庸介 東北福祉大学感性福祉研究所

触覚と聴覚の仮現運動刺激を互いに異なる運動方向に同期提示すると、運動方向判断の成績が低下することが見出されている。本研究では、運動情報のない聴覚刺激であっても触覚運動の方向知覚に影響を及ぼし得ることを報告する。実験では、触覚の仮現運動刺激の提示中に、時間ずれ(SOA)を加えて聴覚刺激を提示した。その結果、触覚・聴覚刺激間のSOAの操作に対応して運動方向の知覚が変化した。さらに、この聴覚刺激の影響は、触覚刺激の持続時間に依存し、一定の持続時間を超えたときに聴覚刺激の効果が最大となることが明らかになった。得られた結果から、聴触覚における時間腹話術効果が生じる時間的制約条件に注目して議論する。

1-340 空間的事前知識によるトップダウンと目立つ妨害刺激によるボトムアップに関わる 大脳半球機能差の検討

○山岡香央 上智大学大学院総合人間科学研究科心理学専攻
道又 爾 上智大学総合人間科学部

目立つ妨害刺激（シングルトン）を含む視覚探索課題における、空間的事前知識による注意の制御と、シングルトンによる妨害効果について、大脳半球機能差を考慮して検討した。左右の視野に各4個の刺激を円上に配置し、参加者は標的（緑丸）内の線分を弁別した。妨害刺激は緑の菱形で、一つ赤い菱形であるシングルトンを含んでいた。標的の事前知識として呈示位置の確率を操作した。参加者は、確率について知らされた上で、標的が片視野に80%の確率で呈示される条件を左右視野それぞれ行った。結果、標的が右視野に呈示された場合の方が左視野の場合より、期待と一致した空間内に呈示された場合の方が不一致の場合よりもそれぞれ反応時間は短かった。また、左視野に標的とシングルトンが呈示された場合には、シングルトンが反対視野に呈示された場合よりも反応時間は短かったが、標的が右視野に呈示された場合には、シングルトンの位置による影響はなかった。

1-341 手の動きと視覚運動刺激との間の予測性—光点検出を促進する要因の検討

○上田祥代 お茶の水女子大学 人間文化創成科学研究科 認知心理学研究室
石口 彰 お茶の水女子大学

自分の手の上に位置する刺激への反応は、手と隣接する位置の刺激への反応より速くなる（Hari & Jousmaki, 1996）。VR環境上で同様の状況を設定した先行研究では、被験者の手と形態的に類似性しないVR上の手の動きとの間に予測性がある場合でも上記の反応促進が見られた（Short & Ward, 2009）。このことから、直接的な身体図式に限らず、自己の手の動きから予測される視覚運動刺激上でも情報処理が促進されることが考えられる。しかし、先行研究では予測性を操作する要因として、実際の手とVR上の手の動きが一致する頻度のみを扱っていた。そこで本研究では、視覚運動刺激の予測性を操作する要因について検討するため、ランダムドットの中のcoherent motionの動きを被験者が操作できる状況を設定し、coherent motion上の光点検出に与える、視覚刺激と被験者の運動との間の時間的・空間的一致度などの影響を検討した。

1-342 触運動による大きさの異なる対象同定過程

○小松英海 慶應義塾大学商学部
小原健一郎 明星大学

本研究は、ある対象を同定するまでの触運動の過程に関して、対象の大きさによる差異の観点から検討した。対象として、2種類のレプリカを用いた。レプリカの大きさは、それぞれ大、中、小の3種類であった。実験参加者はアイマスクを装着し、触運動により対象の形からそれが何かを判断した。その結果、それぞれの対象を同定するまでに共通した過程が見られた。まず、全体としての大きさを把握し、その向きを確定し、それから細部の特徴の探索を行っていた。また対象（大）と対象（中・小）間で、手指の使用部位、動作の速さ、および対象への操作に差異がみられた。対象（大）に対しては、探索時に主に手全体を使い、比較的遅い動作で、対象全体を操作することは少なく、対象を置いたまま触っていた。それに対し、対象（中・小）に対しては、探索時に主に指先を使った速い動作であり、対象の回転、位置の調整といった対象全体の操作がみられた。

1-343 身体経験が視覚刺激に対する印象評定に及ぼす影響—how you write is how you see

○ 横山素来 上智大学大学院総合人間科学研究科心理学専攻

Casasanto (2009) において、利き手側の空間に呈示された視覚刺激は、非利き手側に呈示された場合に比べ印象評定値が高かった。これは利き手側の空間や物体には非利き手側よりも多く接してきたという身体経験が、ポジティブな概念と結びついたためであるとされた。そこで本研究では利き手による身体経験とは質的に異なる変数を用いて、身体経験が視覚刺激への印象評定に影響を与えるかを検討した。本実験では右利き者を実験参加者とし、「×」(バツ)を右上から書く群と左上から書く群に群分けした。視覚刺激として右上もしくは左上から「×」の動きをするものがあり、実験参加者は視覚刺激に対する印象評定課題を行なった。その結果、書き順と一致した動きをする視覚刺激がよりポジティブに評定される傾向がみられ、書き順という身体経験が視覚刺激に対する印象評定に影響を与えることが示唆された。

1-344 自己運動は並進運動感を抑制しない

○ 白井 述 新潟大学人文学部
市原 茂 首都大学東京人文科学研究科

前後方向への移動中には、それに対応した光学的流動パターンである放射状の拡大・縮小運動に対する感覚が低下する(白井・市原, 2009, 日本基礎心理学会第29回大会)。本研究では、こうした移動中の運動感覚の低下が、放射運動以外の運動パターンの観察時にも生じるかを検討した。実験では、顔が床面と平行になるような姿勢を維持して車いすに搭乗した観察者に、車いすの前後移動と同時に観察者の網膜座標系における上下方向の並進運動を提示した。前後移動と並進運動の対応が自然な状況と一致する条件(車いすが前・後方向に移動すると下・上方向の並進運動が生じる)と、不一致な条件(車いすが前・後方向に移動すると上・下方向の並進運動が生じる)を設け、両条件間で運動感覚を比較した。その結果、両条件間で運動感覚に有意差は認められなかった。これらの結果から、移動行動中に生じる運動感覚の低下は放射運動パターンに特有の現象である可能性が示唆された。

1-345 道具使用による手周辺における空間知覚の変容に関する研究

○ 榎本玲子 専修大学大学院文学研究科心理学専攻
山上精次 専修大学人間科学部

呈示した線分の中心点を求める線分二等分課題において、健常者では、線分が手の届く範囲の空間に呈示される場合、主観的中心点が左側に偏り、それより遠い空間に呈示されるとこの現象が生じないことが示されている。これは、身体表象を中心とした空間知覚システムにより、空間の遠近が異なって表象されていることを示す。さらに棒を用いてこの課題を行うと、手の届かない空間に呈示された線分に対しても中心点が左側に偏ることから、棒が手の表象の一部として組み込まれ、身体表象が拡張されることを示している(Longo & Lourenco, 2006)。本研究では、棒のような物理的な延長だけでなく、実際の手と視覚的、体性感覚的情報がより一致する道具の使用経験が、身体から遠近が異なる空間における線分二等分課題に及ぼす影響を調べることで、身体表象の拡張とそれに伴う空間知覚の変容の要因について検討する。

1-346 観察者の身体情報のイメージが抽象的な立体の心的回転課題成績に与える影響

○景山 望 九州大学大学院人間環境学府行動システム心理学コース
箱田裕司 九州大学

抽象的な立体の心的回転課題は、観察者自身の視点を回転することで課題遂行が容易になることが報告されている。しかし、視点を垂直軸方向に回転させる場合、この効果は消失することが報告されている。一方、抽象的な物体であっても、人間の身体情報のイメージを照合させることによって、心的回転課題成績が向上することが報告されている。本研究では、立方体を連結させた抽象図形とその図形と同じ動きをした人間型図形の心的回転課題成績の比較によって検討した。平面軸回転と同様に垂直軸回転においても、身体情報のイメージの照合による課題成績の向上が見られた。一方、人間型図形を垂直軸に回転した場合、正面向きから回転した場合よりも背面向きから回転した方が課題成績はよかった。本研究の結果から、身体情報のイメージの照合による心的回転課題成績の向上は、回転方向に依存しないが、図形を観察する視点による影響を受けることが示唆された。

1-347 それ食べられる？—カテゴリ化困難度と可食性印象—

○山田祐樹 九州大学大学院人間環境学府行動システム専攻博士課程
河邊隆寛 九州大学
井隼経子※ 九州大学

我々は、対象を見ただけでそれを食べられるかどうか判断することがある。本研究は、この視覚的な可食性判断が対象のカテゴリ化の困難さと関係しているかどうか検討した。イチゴとトマトの画像をトマト率 0%から 100%までの 10%ずつのモーフィング率で合成した 11 枚の画像を用いた。観察者は 7 段階の評定によって各画像に関するカテゴリ判断（-3：確実にイチゴ～3：確実にトマト）並びに可食性判断（-3：食べられない～3：食べられる）が求められた。結果として、カテゴリ化確信度と可食性評定値がモーフィング率とともに変化し、共にトマト率 70%の画像において最低値を示した。また、これらの指標は互いに有意に相関していた。これらの結果はカテゴリ化困難な対象には主観的な可食性の低下が生じることを示唆しており、この現象にはカテゴリ化困難な対象に誘発される不快印象が関係すると思われる。

1-348 Maslowによる欲求階層説と自己実現概念の初期的提示—Goldstein生体理論からの援用—

○三島斉紀 神奈川大学
河野昭三※ 甲南大学

周知のように、A. H. Maslowの欲求階層説と自己実現概念は、彼の 1943 年論文のなかで初めて提示されたが、その考え方はK. Goldsteinによる脳損傷患者の行動研究に影響されていることを彼自身認めている。しかし、Maslow自身の著作や彼の自己実現概念を説明している教科書等には、彼がGoldstein理論を如何に摂取したかに関する明白な記述は見られない。そこでGoldsteinの生体理論（1934 年；1939 年）をレビューすると、次のような理解が可能である。すなわち、(1) 生体における行為能力の階層構造化（低次の具体的行動と高次の範疇的行動；前者の優位性）、(2) 外界との交渉態様としての広義の自己実現（自己保存と自己発揮）というGoldsteinの主要な論点に関し、当時正常心理学を指向していたMaslowがそれを一般健常人に対し「特定のかつ限定的」に適用しようとしたことで、基本欲求の 5 段階説と初期的な自己実現概念の提示がなされたと。

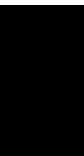
1-349 マグレガー協会の慈善活動に関する覚書

○村田晋也 九州国際大学

D.M.マグレガーは、1960年の著作の中でX・Y理論を提唱したことでよく知られている。同著は実業界でも広く読まれ、ベストセラーとなっている。しかし彼の理論について説明している教科書等を見ても、彼が如何なる家庭環境下で成長したのかについて詳述されたものを目にすることはない。そのため報告者は、彼に関する資料が所蔵されているアンチオーク大学に赴き、資料収集を行ってきた。すなわち、彼の祖父がマグレガー協会を設立し、毎年、五大湖周辺の水夫や日雇い労働者たち千名近くに炊き出しを行っていたこと、同協会における活動の一環として、彼の母ジェシーが賛美歌（Lead Kindly LightやThe Man of Galilee等）を歌っていたこと、高校～大学生の時期にマグレガーがピアノを弾いたり、時に彼の兄弟（ドナルドと思われる）と深夜にまで及ぶ事務処理を手伝っていたこと等の家族ぐるみで行っていた慈善活動が、後年の彼の理論に如何なる影響を与えたのかを推察する。

研究発表要旨

2日目 11月28日



2-201 純音系列において個々の音を知覚するための周波数遷移特性

- 田中里弥 関西学院大学大学院理工学研究科ヒューマンメディア研究センター
饗庭絵里子※ 関西学院大学理工学研究科
津崎 実 京都市立芸術大学音楽学部
加藤宏明※ NICT

音楽や音声などの音系列を聞くと、音響的には個々の音の境界が明確でない場合でも、人間はそれぞれの音を知覚し、メロディーや発話内容を理解することができる。このとき、聴覚系においてどのように個々の音を知覚するのだろうか。その一端を明らかにするため、本研究では純音系列での周波数遷移に着目した。周波数が増える純音系列について、1つの周波数定常部から別の周波数定常部へとラウドネスの変化なしで音が変わる場合、必ず周波数遷移部が存在する。遷移後の周波数定常部を1つの新たな音としてはっきりと知覚するために、この周波数遷移部がどのような条件である必要があるのかについて、心理物理実験によって調査し、検討を行った。

2-202 周辺度数および各セルの度数の偏りが錯誤相関の生起に及ぼす影響

- 菊池 健 上智大学大学院総合人間科学研究科心理学専攻博士前期課程
道又 爾 上智大学総合人間科学部

錯誤相関とは実際には相関がない2つの変数の間に相関を知覚してしまう現象である。本研究では、各変数の度数である周辺度数と、2つの変数を組み合わせた各セルの度数が錯誤相関の生起に及ぼす影響について検討した。参加者は提示されたプリディクタ（正方形／円）からターゲット（A／B）を予測することを求められた。偏りなし群と偏りあり群では半数の試行は正答が提示されないマスク試行であった。これにより偏りなし群ではプリディクタの周辺度数（e.g. 正方形の数）に偏りがなく、各セルの度数（e.g. 正方形とAの組み合わせの数）に偏りのある状況が作られた。偏りあり群と統制群では周辺度数と各セルの度数ともに偏りがあり、統制群では全試行において正答が提示された。実験の結果、偏りあり群と統制群では錯誤相関が生じたが、偏りなし群では錯誤相関が生じなかった。これは錯誤相関を引き起こす上で周辺度数の偏りが重要な役割を果たしていることを示唆する。

2-203 オブジェクトの視覚的形状は逆行性にも歪められる

- 小野史典 東京大学先端科学技術研究センター認知科学分野
渡邊克巳 東京大学

我々が知覚するオブジェクトの形状は、直前に見る図形によって実際とは異なって見えることが知られている。例えば、正円を提示する直前に縦線（横線）を提示すると、直後の正円は横（縦）に長い楕円に知覚される（shape-contrast effect: Suzuki & Cavanagh, 1998）。本研究では、正円を提示する“直後”に縦線（横線）を提示し、オブジェクトの形状知覚が逆行性にも歪められるのか否か、を調べた。その結果、正円の提示直後に縦線（横線）を提示することで直前の正円は縦（横）に長い楕円に判断された。この結果は、オブジェクトの視覚的形状が逆行性にも歪められること、さらにその効果は逆行性の効果とは反対であることを明らかにした。

2-204 回顧的再評価と媒介条件づけ：味覚嫌悪学習事態を用いた検討

○栗原 彬 専修大学大学院文学研究科心理学専攻

澤 幸祐 専修大学人間科学部心理学科

回顧的再評価とは、あらかじめ獲得されている連合的知識に基づく反応が、テスト前に標的刺激以外の刺激に対する訓練試行を挿入することによって変化する現象である。しかし、これと同様の手続きを用いているにもかかわらず回顧的再評価とは逆の結果になる媒介条件づけという現象も報告されている。本実験では、これらの現象を分ける原因の一つであると示唆されている刺激の明瞭度に焦点をあて実験を行った。具体的には、摂取量に差があるスクロース溶液とエタノール溶液をそれぞれ風味刺激と対提示し、同一の個体に条件づけた。条件づけ後、溶液に対する消去試行を行い、風味刺激に対する摂取量を測定した。その結果、先行研究が示唆する結果、つまり、摂取量の多い溶液と対提示された風味刺激の摂取量は低下し（回顧的再評価）、摂取量の少ない溶液と対提示された風味刺激の摂取量は増加する（媒介条件づけ）傾向となった。

2-205 色と運動の誤結合による色随伴性運動残効の調節可能性

○河地庸介 東北福祉大学感性福祉研究所

中心部と周辺部で運動方向が異なる赤色と緑色の2つのランダムドットボタンを重ねて、赤と緑のボタンを反対方向に運動させると、中心視と周辺視のいずれにおいても同色のドットが同一方向に運動しているように感じられる（知覚的誤結合；Wu, Kanai, & Shimojo, 2003）。本研究では、この現象を用いて、知覚された色運動結合に依存して色随伴性運動残効（Favreau et al., 1972; Mayhew & Anstis, 1972）が得られるか否かを検討する。特に、周辺部における各色の運動方向の割合を変化させることで誤結合強度を操作し、主観的な見えが比較的低次の視覚処理で生じるとされる色随伴性運動残効を調整する可能性について議論する。

2-206 決定過程における認知的変化と意思決定の関連について—台風避難課題を題材として—

○堀内正彦 駒澤大学文学部心理学科

意思決定過程について検討するために、台風が接近しており避難する必要があるかどうかを早く正確に判断する課題を行った。この課題において台風の位置を確認することが、避難の必要性判断という意思決定のために情報を取得することであり、どのようなタイミングで情報取得を停止し、判断を下すのかということを調べるために、情報取得の度に、予測満足度、主観的確率、予測後悔について評価することを参加者に求めた。また、課題は3試行実施され、課題ごとに台風の進路の変更傾向が3水準に操作された。予測満足度、主観的確率、予測後悔の測定については実験参加者間要因であったが、評価した内容の違いによる決定のタイミングへの影響は少なく、台風の緯度が変化した際に決定をしやすいたことが示された。また、予測満足度、主観的確率、予測後悔の間には、ある程度の関連が示された。

2-207 Kappa効果における運動方向と重力方向の影響

- 増田知尋 (独) 農業・食品産業技術総合研究機構食品総合研究所
木村 敦 東京電機大学
和田有史 食品総合研究所

Kappa効果とは、対象が異なる位置に継続的に提示されたとき、対象間の空間的距離が時間間隔の判断に影響を及ぼす現象である。この効果は対象の運動方向によって変化する。これは重力など運動対象へかかる力の表象の影響と考えられている。本研究は、この仮説を確かめるため、仮想的な3次元空間内を運動する視覚刺激を用いて、kappa効果へ影響を及ぼす運動方向の要因を検討した。3次元空間内で対象が斜面上を運動する条件と、同様の軌跡で水平面上を運動する条件で、運動方向変化の時間判断に与える影響を比較した。その結果斜面での運動では運動方向によりkappa効果が変化した。平面での運動では運動方向変化によりkappa効果の大きさは変化しなかった。このことから、kappa効果における運動方向の効果は重力表象によるものであると示唆された。

2-208 フィードバックの種類が後の反応選択に与える影響と加齢の効果

- 日比優子 静岡英和学院大学
澤 幸祐 専修大学人間科学部心理学科

事前に経験した経験の内容が、のちの意思決定に影響を及ぼすことは広く知られている。一方、ドパミン関連の神経系異常により、パーキンソン病患者において強化や罰に関連する経験が意思決定に与える影響が健常者と異なるという知見が報告されている。そこで本研究では、高齢者において正および負のフィードバック経験が後の反応選択に及ぼす影響について検討した。第1課題では、事前の手がかりにより課題を切り替える課題切り替え事象を用い、手がかり特徴の種類により反応の正誤に応じて正または負のフィードバックを与えた。続く第2課題では、第1課題で用いられた刺激のうち2つが提示され、実験参加者はいずれかを選択することで多くのポイントを得るような選択を学習することが求められた。その結果、先行する課題において正のフィードバックが随伴した特徴次元を持つ刺激が後続の反応に及ぼす効果には、加齢による影響がみられることが明らかになった。

2-209 Neon-color-spreading-illusionとSintillating-neon-illusionの色彩条件の差異

- 椎名 健 文教大学人間科学部心理学科
篠原幸喜 獨協大学
藤井輝男 敬愛大学経済学部
高島 翠 日本大学

十字形のNeon錯視パターンで、色彩スポークを除去すると、残された黒線はどんな形になるであろうか。視覚心理学者はEhrenstein図形を考えるが、多くのナイーブな観察者は、アモータルに連結した網目(grid)を想定する。そこで、実際に色彩スポークを回転運動させてみよう。結果は、(1)グリッドの交点で色彩スポークを回転すると、十字形が重なる度に見事なきらめきが観察される。(篠原幸喜は2009年の錯視グランプリを受賞) 一方、(2) Ehrenstein図形の空白部分で色彩スポークを回転させても、ほとんど何も起こらない。本研究では、回転スポーク、グリッド/Ehrenstein図形、そして「背景」の3者の間で、色彩の組み合わせを変え、「Neon錯視」および「きらめき錯視」の現象を明らかにする。ネオン錯視は、グリッドと背景の中間明度であることが知られているが、きらめき錯視はその制限がない。3者の色彩条件の関係の差異の詳細を報告する。

2-210 Iowa Gambling Task遂行過程と報酬形態との関連

○長谷川千洋 神戸学院大学人文学部人間心理学科

秋山 学※ 神戸学院大学人文学部人間心理学科

Bechara et al. (1994) によって提案されたIowa Gambling Task (IGT) は、報酬系機能の測定技法として認知神経科学や神経心理学の研究領域で使用されている。IGTの遂行時の皮膚コンダクタンス反応は、報酬や損失を伴う場面での意思決定時に先行して出現する情動反応のマーカーと見なされている。しかしIGTの施行方法は研究者によって異なり、貨幣（あるいは貨幣を模した擬似貨幣）を用いる場合とディスプレイ上に数値あるいは棒グラフなどによる図示のみで報酬金額を表示する場合とでは、報酬の授受に伴う情動反応に差異が生じるなどの可能性は否定できない。本研究は、報酬形態の差異（ディスプレイ上のバーチャート／現金）が情動反応に及ぼす影響について調べることを目的とし、IGTにおけるカード選択の反応パターンと遂行時における瞬目回数、脈拍数、及び皮膚コンダクタンス反応との関係を検討する。

2-211 視聴覚刺激の同期性における印象形成と知覚的判断の関係

○山田美悠 千葉大学人文社会科学部研究科

一川 誠 千葉大学文学部

視聴覚刺激の時間的關係に関する感性的な判断（印象評定課題）と知覚的な判断（時間順序判断課題）との関係について調べた。周期的構造を持つ視聴覚刺激において、位相、もしくは周波数の違いにより非同期を導入して刺激を作成した。印象評定課題では、視聴覚刺激のまとまり感やタイミングに関わる印象をはじめとして17通りの形容語対を用いた7段階評定が行われた。時間順序判断では、視覚刺激と聴覚刺激のどちらが先行するかが答えられた。10名の印象評定の結果についての因子分析（主因子法、バリマックス回転）は「まとまり・評価」「迫力」「活動」の3因子を抽出した。時間順序判断課題の結果と「まとまり・評価性」の印象評定結果との間に強い相関が見られたが、印象の方が知覚よりもまとまって感じられる時間幅が広がった。実験結果から、知覚の処理と感性的処理とは視聴覚刺激の時間關係の処理に関して共通点と相違点が整理された。

2-212 時間産出に及ぼすフィードバックの学習と般化効果

○斎藤千尋 北海道大学文学研究科人間システム科学専攻心理システム科学

時間感覚は、客観的時間によって区切られた人間社会で生活するために重要な役割を果たしている。数秒から数分の時間感覚であるインターバルタイミングは、フィードバックによって影響を受ける。正確なフィードバックを与えた場合、インターバルタイミングの精度は向上する。誤ったフィードバックでは、特定の持続時間に対するインターバルタイミングがそのフィードバックによって異なる影響を受ける。本研究では、時間産出タスクを用いて、フィードバックを与えることが、(1) フィードバックを与えた時間間隔（10秒）と、(2) フィードバックを与えていない時間間隔（30秒）に対し、どのような影響を及ぼすのかについて検討する。

2-213 眼球運動方向が物体の記憶再認に及ぼす影響

○ 瀧田茂樹 工学院大学大学院工学研究科情報学専攻

蒲池みゆき 工学院大学情報学部

本研究では、物体の画像とその名称の記憶時における両者の相対的な提示方向と眼球運動の有無による再認成績を比較検討した。被験者には継時的に提示される未知の車画像とその名称を組み合わせて記憶させる課題を設けた。ただし学習は以下の3条件で行った：1）車と名称が画面中央に提示され眼球運動は伴わない条件、2）車がディスプレイの上下左右で各車ランダムに、かつ名称は常に中央に提示され、車と名称を中心視で捉えるため上下左右の眼球運動を要する条件、3）上記2）と同様の提示条件でかつ視点は中央に固定され、周辺視野のみで車の学習を行う条件、とした。学習終了10分後、および1週間後に車と名称の組み合わせに対する再認テストを行った。結果、物体と名称の記憶には、眼球運動の有無と方位が影響をもたらすことが考えられる。将来的には、カテゴリール内の名称弁別記憶に優れた顔などの物体との比較を行う予定である。

2-214 1円パチンコ是か非か：参加コストが報酬量と報酬確率の判断に与える影響

○ 澤 幸祐 専修大学人間科学部心理学科

澤井大樹※ (株) イデアラボ

くじの事象選択において報酬量と報酬確率を操作する研究は、行動経済学や道具的条件づけ事態において多くの研究がなされてきた。一方で、ギャンブル依存対策という社会的要請の高まりに伴い、パチンコ業界では1円パチンコなどの方法で、報酬確率を変化させることなく参加コストと報酬量を引き下げることで対応する動きがある。今回の研究では、報酬量と報酬確率が異なるが期待値が等しい二つのくじを実験参加者に提示してどちらを入手したいかを選択させ、くじの参加コストの有無を操作することで意思決定の傾向が変化するかを検討した。その結果、コストなし条件では、選択肢間の確率差が大きい場合に低確率・大報酬のものを選択し、また両選択肢ともに報酬確率が高く、その差が小さい場合には高確率・小報酬を選択する傾向が高かった。この結果は、参加コストの低下は場合によって低確率・大報酬への選好を強める可能性を示唆している。

2-215 傾き残効はフラッシュ・ドラッグ効果と独立に生じる

○ 吹上大樹 東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻

村上郁也 東京大学大学院総合文化研究科

フラッシュ・ドラッグ効果とは、運動物体、あるいは運動する縞等の近傍に、一瞬だけ静止刺激（フラッシュ）を呈示したときに、そのフラッシュの位置が運動の方向にずれて知覚されるという現象である。本研究では、このフラッシュ・ドラッグ効果が、同じく位置関係の知覚に影響を与える傾き残効に作用するか否かを検証した。具体的には、フラッシュ・ドラッグ効果によって生じた2つのフラッシュ間の見えの位置ずれ（傾き関係）に対して傾き残効が生じるかどうか、またフラッシュ・ドラッグ効果によって実際には存在する位置ずれが打ち消された場合に傾き残効が生じるかどうかを調べた。結果は、フラッシュ・ドラッグ効果によってつくられる見えの位置ずれに関わらず、常に物理的な位置ずれに対応した傾き残効が生じた。このことは、傾き残効がフラッシュ・ドラッグ効果とは独立なプロセスにおいて生じることを示唆している。

2-216 シーンカテゴリ認識の個人間変異の遺伝的基盤に関する認知遺伝学的研究

○ 菊野雄一郎 京都大学人間・環境学研究科共生人間学専攻齋木研究室

我々は、「山」や「道」のシーン画像を見せられたとき、「自然画像」・「人工的画像」と認識できる。これまでのシーン認識に関する研究では、課題成績にみられる個人差を誤差としてみなされてきた。そこで本研究は、シーンカテゴリ認識の成績と個人差の要因のひとつである遺伝子多型（CHRNA4）の関連性について検討した。シーン認識課題で協力者は、瞬間呈示される画像が自然画像か人工的画像かをできるだけ早く正確に答えた。口腔細胞から採取された遺伝子（CHRNA4）はCC/CT/TTに分類された。実験の結果、Tアレルが多い多型ほど（TT/CT＞CC）、自然画像を識別するときの正答率が高かった。従って、この結果は、CHRNA4 がシーンカテゴリ認識課題成績の個人差の一部分を反映していたと考えられる。

2-217 両耳間時間差の検知能力の個人差：両耳プロセスと単耳プロセスの寄与

○ 古川茂人 NTTコミュニケーション科学基礎研究所人間情報研究部
越智 篤※ NTTコミュニケーション科学基礎研究所／東京大学

聴覚基礎能力は聴取者によって大きく異なるが、そのばらつきの要因についてはあまり検討されていなかった。この研究では両耳間時間差（interaural time difference, ITD）検知能力に着目し、その個人間ばらつきがどのような要因によるものか考察した。ITD検知には少なくとも二つのプロセスが関与すると考えられる。一つは音の詳細時間波形を処理する単耳レベルのプロセス、もう一つは両耳の時間情報を比較するプロセスである。実験では単耳プロセスの能力と両耳プロセスの能力を調べるためにそれぞれ複合音のビッチ弁別閾とITDの検知閾とを計測した。その結果、これら二つの能力の間には負の相関があることがわかった。これは個人のITDの検出能力には単耳レベルの時間処理能力が（負の）影響を与えることを示唆するものである。

2-218 健常者による線分二等分検査の基礎的データ収集—机上課題を用いて—

○ 前谷洋絵 福山大学人間科学研究科心理臨床学専攻
橋本優花里 福山大学心理学科

線分二等分課題とは、線分刺激を二等分させることで一側性不注意を検出する方法で、半側空間無視症状の検出に有効な方法である。線分二等分課題では、健常者と半側空間無視患者で異なる反応が示され、前者では二等分線が中央左側寄りに、後者では損傷半球側に偏移する傾向がある。線分二等分課題は、簡便であるため利用頻度が高いが、標準的な試行方法は確立されておらず、線分刺激の要因を検討した研究はわずかであり、認知的メカニズムも明らかではない。また、線分二等分課題は、行動性無視検査（以下、BIT）の一部として用いられるが、線分刺激の位置は3種類のみと少ない。さらに、線分刺激の呈示順序を変化させた先行研究では、線分の同時提示は、継時提示よりも右方への偏移量を増加させたという報告もある。本研究では、BITの線分二等分課題を参考とし、線分の位置を9種類に増やした上で、線分の位置が二等分判断に及ぼす影響について検討した。

2-219 ストレスと知覚負荷が選択的注意に与える影響

- 佐藤広英 産業技術総合研究所
 竹中一平 岡山短期大学
 河原純一郎 産業技術総合研究所

従来、ストレスは注意資源を消費するため、選択的注意を向上させると報告されている。知覚負荷もまた注意資源を消費するため、知覚負荷が高いときに選択的注意は向上し、低いときに悪化するとされている。ストレスと知覚負荷がともに注意資源を消費するのであれば、両者が個別に注意資源に対して影響するのか、両者が交互作用的に作用するのかを明らかにする必要があるものと考えられる。そこで、本研究では、Trier Social Stress Test (TSST) を用いてストレスを与える群（19 名）と統制群（22 名）を設定し、フランカー課題において知覚負荷が高い場合と低い場合の妨害刺激による干渉量を比較した。その結果、ストレスと知覚負荷の交互作用がみられ、ストレスと知覚負荷のどちらか一方が高い場合には干渉量が少なく、両者が高い場合には干渉量が多くなることが示された。従って、ストレスと知覚負荷を同時に高めた場合には、選択的注意が損なわれることが明らかになった。

2-220 学力の二極化モデル

- 藤田尚文 高知大学教育学部

まず学力の二極化の定義を行った。定義の主要な部分は、2 つの社会階層的なものが背景にあること、そのそれぞれが平均と標準偏差を異にする分布をしており、実際の学力分布はその 2 つの分布の重ね合わせとして表現できることである。この定義に、各分布が正規分布するという仮定を加え、過去 3 年間の全国学力調査データの学力分布について H 群と L 群からなる二極化モデルを作成した。つぎにさまざまな制約条件をもつ 5 つのモデルを比較した。支持されたモデルの制約条件は H 群の面積比率は教科間、年度間、学年間で一定というものだった。H 群の面積比率は 36% だった。さらにこのモデルを県別の学力データに適用し、県別の H 群比率、H 群と L 群の平均と標準偏差を求め、それらの値と経済統計等の相関を調べたところ、H 群は親が大卒であること、経済的ゆとりと相関があり、L 群は離婚率、失業率、刑法犯罪認知件数等と相関があることがわかり、H 群、L 群の社会経済学的意味づけが明確になった。

2-221 2 つの視点からみた視空間の曲率の推定の比較

- 渡辺利夫 慶應義塾大学環境情報学部

本研究では、一般化射影変換によって視空間の曲率値を推定し、Luneburg の写像関数を用いて推定した曲率値と比較することを研究目的とした。具体的には渡辺（2004）で行われた視空間のデータを用いて、一般化射影変換をもとに推定した曲率値と Watanabe（2009）で行われた Luneburg の写像関数を用いて推定した曲率値の比較を行った。その結果、一般化射影変換では、視空間は双曲放物面で最もよく表され、そして、曲率は変曲率で、場所によってかなり異なることが見出された。それに対し、Luneburg の写像関数を用いた場合は、定曲率を前提とした曲率値の推定であるので、視空間の各地点における曲率は、得られない。いずれの場合においても、曲率値は負となり、視空間の双曲型仮説を支持するものであるが、一般化射影変換の方が応用可能性が高いと思われる。

2-222 AMSを用いた文脈条件付け

○太田 明 島根大学医学部
長島清文※ 島根大学総合科学研究支援センター

学習に関与する小脳の機能を解明するため、小脳性失調症のモデルマウス（AMS）を用いて、文脈条件付けにおける行動を分析した。AMSは、生後約 5 週目にはPurkinje細胞の 90%以上が脱落・焼失し、運動失調をきたす。【被験体】7~46 週の雄のAMS8 匹（実験群）とコントロールの正常群 9 匹を用いた。【装置】条件付けを行う文脈 1 と条件付けのテストを行う文脈 2 を設定した。各文脈は視覚・聴覚・嗅覚・触覚において異なる。条件刺激はブザー音であり、無条件刺激は電気ショックである。【方法】第 1 日目は、文脈 1 において、ブザー音と電気ショックを対提示した。第 2 日目は、文脈 1 に対する条件付けのテストを行った。第 3 日目は、全く新奇な文脈 2 において、ブザー音に対する条件付けのテストを行った。テストの反応指標はfreezingである。【結果】ANOVAの結果、実験群・コントロール群とテスト日の有意な交互作用が見られた。

2-223 反射的サッカードと随意的サッカードにおける情動情報処理の影響

○小松丈洋 関西学院大学大学院文学研究科
八木昭宏 関西学院大学文学部

ヒトが標的にサッカードを行う際に、その近辺にある妨害刺激を避けるように軌道が湾曲する現象が知られている。この現象は、眼球運動系の状態を反映する指標と考えられ、円等の単純な視覚刺激を妨害刺激とした場合のみでなく、情動刺激を用いた場合でも生じる。しかし、情動刺激を用いた先行研究では反射的サッカードのみを対象としており、随意的サッカードについては検討されていない。そこで、本研究では、反射的サッカードと随意的サッカードとの間で軌道湾曲に違いがあるかを検討した。第 1 実験（N=4）では、注視点上下に提示される標的刺激にサッカードを行わせた。第 2 実験（N=3）では、注視点の場所に提示される矢印に従って上下のサッカードを行わせた。両実験で、情動刺激を避ける動きが観測された。この結果は、単純な刺激を用いた先行研究と合致し、これより、情動情報がどのように眼球運動系に影響しているかを検討した。

2-224 絵画様式の生態光学的起源について

○本吉 勇 NTTコミュニケーション科学基礎研究所人間情報研究部感覚情動研究グループ

伝統的な芸術作品は膨大な数の人間の知覚判断の産物と見なすことができる。では、脳知覚系の特性が地域や時代によらず一定なのに、異なる地域の芸術様式がしばしば大きく異なるのはなぜだろうか？ 私はここで、西洋と東洋（北東アジア）の絵画様式の対比を例に、そうした違いが地域の生態光学的環境に起源をもつという説を提案する。地中海気候における照明は高い方向性をもつのに対し、モンスーン気候帯のそれは雨や霞のため等方的になる傾向がある。光学シミュレーションと画像統計分析から、前者の照明は三次元物体の画像に多階調の陰影と鋭いハイライトをもたらすのに対し、後者の照明は深い凹部分にのみ陰影を生じハイライトを著しくぼかすことがわかった。これらの視覚特徴は、東西の古典絵画様式のもつそれとよく一致する。それは西欧画に特徴的なキャストシャドウやハイライトの描写が東洋画では完全に欠如しているという事実もうまく説明する。

2-301 視覚的短期記憶の保持時間に依存して変容する拡大・縮小運動情報の優位性

- 高橋純一 東北大学大学院文学研究科
河地庸介 東北福祉大学感性福祉研究所
行場次朗 東北大学大学院文学研究科

本研究では、視覚刺激の拡大／縮小運動が視覚的短期記憶（VSTM）に及ぼす影響について検討した。刺激として、特定の傾きをもって拡大（または縮小）運動する複数の線分から構成される2つの画面が逐次提示された。参加者の課題は、2つの画面に含まれる線分の傾きの変化を検出することであった。結果から、拡大運動刺激の方が縮小運動刺激よりも成績がよく（実験1）、この結果は、線分の大きさによる新近性効果で説明できないこともわかった（実験2）。さらに、変化検出課題における保持時間を操作したところ、保持時間が短い場合は拡大運動刺激の成績が優位であるが、保持時間が長くなると、逆に縮小運動刺激が優位になることがわかった（実験3）。以上を踏まえて、生態学的視覚論の観点からVSTMにおける拡大／縮小運動の影響について議論する。

2-302 コンピュータ操作におけるポインタの視覚呈示の効果

- 金子利佳 国立情報学研究所情報社会相関研究系
金子寛彦※ 東京工業大学
曾根原登※ 国立情報学研究所

コンピュータを操作する際、ユーザーは画面上のポインタの動きを見ながらマウスを動かしポインタを目的の位置に到達させる。本研究では、このコンピュータ操作におけるポインタの視覚呈示の効果について高齢者と若齢者を対象に検討した。実験ではタブレットを使用し、ポインタはタブレット用のペンで操作した。ペンの移動速度に対するポインタの移動速度のゲインは1とし、実験参加者にもあらかじめそのことを告げておいた。課題はターゲットの位置にポインタを移動させることであった。実験の結果、画面上にポインタが呈示される条件では、年齢にかかわらず、正確に操作することができたが、ポインタが呈示されない条件では、始点からポインタの到達点までの距離はターゲットまでの距離より短くなることが多く、ずれの大きさは若齢者よりも高齢者で大きい傾向があった。これらの結果から、ポインタの操作における視覚情報の役割は高齢者ほど大きいことが示唆される。

2-303 両眼、単眼、両眼分離呈示条件における運動方向弁別閾

- 前原吾朗 日本学術振興会／上智大学
Robert Hess※ McGill University
Mark Georgeson※ Aston University

運動検出が行われている処理過程が単眼性であるのか、両眼性であるのかを検討するために、両眼、単眼、両眼分離、半両眼呈示条件における運動方向弁別閾を計測した。実験では、運動するガボアボタン（ターゲット）が点滅するガボアボタン（ベダスタル）に重ねて呈示された。実験参加者の課題は、強制二肢選択で、ターゲットの運動方向を判断することであった。ターゲットのコントラストは階段法に従って変化した。ベダスタルのコントラストは従属変数であった。全ての呈示条件において、ベダスタルコントラストが上昇すると、閾値はいったん低下した後、上昇した。この閾値低下は、両眼分離呈示条件では小さかった。低ベダスタルコントラスト閾において、両眼呈示条件の閾値は他条件よりも低かった。半両眼呈示条件の閾値は、単眼呈示と両眼分離呈示条件の間に位置していた。こうした実験結果を説明することのできる計算モデルを提案する。

2-304 回転立体視現象

○ 鷲見成正 慶應義塾大学

回転盤上に図形を置いて追視可能な程度の速さで回すと、2D刺激図が3D立体図として知覚される場合がある。このような回転立体視現象を生じさせる主な要因としては、回転運動に備わる運動特性と盤上に置かれる刺激図の図形的特徴とが考えられる。回転運動は静止状態にある中心部から最大速度の周辺部に至るまで途中一切区切られることの無い変化の連続体を形成することから、運動視差（motion parallax）の場合と原理を共通にしている（日本基礎心理学会第9回大会発表論文，1990；心理学評論，1991）。回転盤上に置かれた2D刺激図が中心側と周辺側とでその辺の速さを異にする場合には、3Dに次元を一つ増して全体を立体事象にまとめあげること知覚的一体化がはかられる。この種の立体視効果は部分的と全体的とに分かれ、その現れ方は刺激図の図形的特徴との関係で決められてくる。

2-305 境界拡張における被写体の有意味度の効果

○ 猪股健太郎 関西大学大学院心理学研究科心理学専攻

地としての背景（background）の面積に対する、図としての主な被写体（main object）の大きさによって、境界拡張（Boundary Extension）の程度が規定されるという指摘がなされている（Bertamini et al, 2005）。また、主な被写体の背面に背景が含まれていないと、境界拡張が生起しないことが報告されている（Gottesman & Intraub, 2002; Intraub et al, 1998）。これらの点から、境界拡張は、主な被写体がシーンの一部として認識されることが生起する条件であり、なおかつその面積が拡張の程度に作用すると考えられる。そこで本研究では、境界拡張における図と地の関係性をさらに明らかにするため、主な被写体の含まれていない画像、および背景とは意味的関連性の無い十字が画像の中心に描写される条件における境界拡張の程度を測定した。

2-306 嘘をつくことに伴う情動プライミング効果に関する検討

○ 佐藤 愛 東北大学情報科学研究科
岩崎祥一※ 東北大学情報科学研究科

本研究では、嘘をつくことに伴い、ネガティブな情動が喚起され、それが自分が虚偽応答したターゲットと結びつくことで、この刺激がプライム刺激として提示されると、中立刺激の好き－嫌い判断をよりネガティブな評価に傾ける（情動プライミングが生じる）」と予想し、以下の実験を行い、それを検討した。実験参加者は、（1）虚偽課題と（2）図形評価課題を遂行した。（1）は、提示されたトランプカード画像刺激のマークに関する質問「あなたが見たのはX（e.x.ハート）ですか」に対して、全て「いいえ」と回答する間の生理反応を記録する課題である。よって、提示されたトランプカード画像刺激のマークがX（例の場合だとハート）である時の質問に対してのみ、虚偽を述べることになる。（2）は、トランプカードがプライム刺激として提示された後に、中立な無意味図形に対する好き－嫌い評価をする課題である。

2-307 不快な物理特性がアフォーダンス効果に与える影響

○飯田倫崇 上智大学総合人間科学研究科心理学専攻

道又 爾 上智大学総合人間科学部

アフォーダンス効果とは、アフォーダンスにより身体運動が活性化され、反応が促進される現象である。そして、この効果は不快な物理特性により抑制されることが報告されている。本研究では、運動を運動計画と運動実行の段階に分解することで、不快な物理特性によるアフォーダンス効果の抑制が、運動のどの段階で起きているのかを検討した。左右に傾いた棒を刺激とし、テクスチャー判断を求め、半分の試行では不快な物理特性としてトゲを棒につけて呈示した。刺激呈示から反応開始までをRT(運動計画)、反応開始から反応終了までをMT(運動実行)とした。その結果、RTではアフォーダンス効果が見られた。つまり、不快な物理特性による影響は見られなかった。また、MTではアフォーダンス効果は見られなかった。つまり、不快な物理特性による抑制が見られた。このことから、アフォーダンス効果の抑制は、運動実行で起こることが示唆された。

2-308 「ひらがな」認知に及ぼす「マス」の影響（3）―「見慣れ」効果の検討―

○佐藤智子 東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻

日本語文字の認識特性の解明を目指して、「ひらがな」学習で使用される「マス」が文字の知覚・認知の際に果たす効用を測るためLCT（文字完成テスト）を利用した実験（成人・小学生対象）を行ない、「マス」が「ひらがな」の相対的位置を示し、大きさを制約し、筆順が乱れた場合の視覚的安定性を与える等重要な働きを果たしている可能性を示唆した（佐藤，2007）。今回は「マス」が文字完成の情報として機能する際に、「見慣れ」の効果がどのように働いているかを検証した。そこで「マス」を使って「ひらがな」を学習する経験が少ない留学生を実験対象とし、成人の結果と比較した。またサンプル数が少なく参考程度ではあるが、同様の実験を帰国児童でも行った。日本人・留学生共に「マス」が文字完成のための有効な情報として機能している可能性が示されたが、両者の文字刺激間の完成率が大きく異なるなど「見慣れ」効果と推測される傾向も見られた。

2-309 顔認識過程のエントリーポイント（4）―探索課題を用いての検討―

○遠藤光男 琉球大学法文学部

物体を認識する際に最初にアクセスされるカテゴリーレベルをエントリーポイントという。通常、エントリーポイントは基礎レベルにあるが、顔の場合、基礎レベルと下位レベルへの接近性が同等で下位レベルもエントリーポイントとして機能している可能性が示唆されている。しかし、顔のエントリーポイントが基礎と下位レベルの両レベルに存在するのか下位レベルに移行しているのかは明確ではない。今回は、他のカテゴリーよりも顔認識の優位性が示されている探索課題を用いてこの点を検討することを試みた。もし、顔のエントリーポイントが基礎と下位レベルに存在するなら、基礎レベルの認識は下位レベルの認識よりも早いまたは同等であることが予測される。もし、顔のエントリーポイントが下位レベルに移行していれば、基礎レベルでの認識よりも下位レベルの認識の方が早いことが予測される。

2-310 音韻類似性と遅延が順序の記憶に及ぼす影響：系列的再構成課題を用いた検討

○都賀美有紀 立命館大学文学部

星野祐司 立命館大学文学部

単語リスト内の音韻類似性が順序の記憶に及ぼす影響は遅延によって異なることが示されている（都賀・星野，2010）。都賀・星野は音韻類似性と遅延が順序の記憶に及ぼす影響について自由な系列位置から回答できる再構成課題を用いて調べた。その結果、再構成課題の成績は、学習直後では音韻類似リストが音韻非類似リストよりも低くなったが、14秒の遅延後では音韻類似性の影響は示されなかった。彼女らは単語間のつながりを表す音韻情報が、学習直後では手がかりとして利用できるが、遅延後は忘却されて利用できないと示唆した。しかし、遅延後で音韻類似性の影響が示されなかったことについて、音韻情報の忘却によるのではなく、実験参加者が回答の方略を変えたために音韻情報を利用しなかった可能性が指摘できる。本研究は学習時の系列順に回答するように制限した系列的再構成課題を用いて、音韻類似性と遅延が順序の記憶に及ぼす影響を検討する。

2-311 音韻整合性が話者不確定下での腹話術効果に与える影響

○金谷翔子 東京大学大学院人文社会系研究科基礎文化研究専攻（心理学）

横澤一彦 東京大学人文社会系研究科

視覚情報による音の位置の錯覚である腹話術効果は、主に刺激の時空間的近接性等の物理的要因のみに規定されると考えられてきた。しかし一対一の視聴覚刺激を提示する単純な状況下で行われた従来研究の結果は、現実場面における認知特性を十分に反映していない可能性がある。本研究では一つの音声に対し左右二つの顔動画を提示し、視聴覚刺激の表す音韻情報の整合性が音声の定位に与える影響を検討した。二つの顔動画のうち片方の口元にはマスクをかけ、発話情報を隠すと共に物理的顕著性を低下させた。またマスクをかけない、すなわち発話の見える顕著な顔動画と音声の整合性（同じ音韻を表すか否か）を操作した。この結果、音声は発話の見える顔動画の方向に誤定位されやすく、この傾向は顔動画と音声の表す音韻が一致した条件において強く見られた。複数の視覚刺激を提示した場合、視聴覚刺激の音韻整合性が腹話術効果に影響する可能性が示された。

2-312 好ましい粒状性への「記憶質感」の影響

○小林裕幸 千葉大学大学院融合科学研究科

谷口昌志※ 千葉大学大学院融合科学研究科

青木直和※ 千葉大学大学院融合科学研究科

デジタル画像にノイズを付加すると、その画像に対する好ましさが向上する絵柄があることが知られている。本研究では、ノイズ付加による好ましさの向上の理由として「記憶質感」を提案する。「記憶質感」とは我々が物体を思い浮かべた時にその物がかもつ質感のことである。ノイズを付加・除去した画像を用いて、人が物体を見たときに実際に感じる質感と、記憶における質感を主観評価実験により調べ、どのような違いがあるかを検討した。対象物には自然物と人工物、つるつるした物からざらざらした物まで様々な質感の物体を選んだ。その結果、「記憶質感」は対象物の質感に依存し、その変化は粒状性の増加・減少の両方向が存在することが明らかになった。このことは、「記憶質感」に基づき、付加するノイズの粒状性を調整することにより、好ましい画像再現を実現できることが示唆された。

2-313 隙間通過時における歩行軌道の左右偏向性：認知的要因の同定

- 藤懸大也 首都大学東京大学院人間健康科学研究科
樋口貴広※ 首都大学東京大学院
今中國泰※ 首都大学東京大学院

近年、非常に狭い空間を歩行する状況において、右側の障害物に多く接触するという報告がされた。この結果は、擬似的空間無視と呼ばれる認知的特性が歩行にも反映したと解釈されている。本研究ではこの現象に対し、歩行軌道に対して運動性要因が与える影響を検証すること、およびその認知的要因を同定することを目的とした、実験の結果、歩行軌道の左右偏向度は、隙間を通過する際の足の左右に規定されることがわかったが、一部の参加者には足の左右に関わらず右側偏向が見られた（実験Ⅰ）。認知的要因を検討した結果、体性感覚的注意（実験Ⅱ）や視覚的注意（実験Ⅲ）が向けられた方向の逆側に歩行が偏向し、歩行における認知的要因の関与が示唆された。しかし得られた結果は、擬似的空間無視で予測される現象とは逆の現象であり、歩行空間に対する左右への注意配分が反映している可能性が高いと考えられる。

2-314 能動的に触知した対象への単純接触効果

- 伊藤真利子 筑波大学大学院人間総合科学研究科心理学専攻
山本真実子 筑波大学大学院人間総合科学研究科心理学専攻
綾部早穂 筑波大学大学院人間総合科学研究科

本研究では、能動的に触知したブロックへの単純接触効果の生起を検討した。接触段階（ダミーの判断課題）において実験参加者は、刺激提示用の箱内（視覚情報遮断）に方向を固定し設置された木製ブロック（左右上下非対称、無意味）を両手で触り、その中心点を指差した（実験 1）。もしくは、箱内に裁断された紙（ノイズ刺激）が詰まった状態で、ブロックを探し出して触り、中心点を指差した（実験 2）。ノイズ刺激は、より能動的にブロックを探索・触知する必要性を高めるために追加された。10 種類のブロックが 3 回提示された。直後の好意度評価段階において参加者は、ブロック（接触と新奇各 5 種類）を触り、形の好ましさを 7 段階で評価した。実験 1 の結果、新しいブロックよりも 3 回接触したブロックの好意度の平均値が有意に高く、単純接触効果が認められた。しかし、実験 2 では単純接触効果は認められなかった。

2-315 シーンの記憶における文脈効果—注意の役割

- 井上和哉 筑波大学大学院人間総合科学研究科
武田裕司 （独）産業技術総合研究所

シーンに含まれる物体の記憶はその周辺に存在する物体（文脈）の影響を受ける。本研究では、日常的なシーンの記憶課題を課し、文脈獲得における注意の役割を検討した。4×3 の領域に分割した学習画像を 4 秒提示し、0.8 秒のブランク後にテスト画像を提示した。学習画像には 6 個のリングが提示されており、参加者はリング内の物体を記憶し、その内の 1 つをテスト画像と比較照合することが求められた。テスト画像において、注意が向けられた領域（リングが提示された領域、比較照合を行う標的の領域は除く）が入れ替えられた場合は記憶成績が低下した。一方、注意が向けられていない領域（リングが提示されていない領域）の入れ替えは記憶成績に影響しなかった。これらの結果は、シーンの記憶時に獲得される文脈は、ギストのような画像全体の大まかな情報ではなく、注意を向けた部分のみに基づいており、それが再認時に利用されていることを示している。

2-316 語彙処理における潜在的な共感覚的認知

○浅野倫子 東京大学大学院人文社会系研究科

横澤一彦 東京大学大学院人文社会系研究科

共感覚的認知とは言語音と図形のように明示的な関連性の無い情報間に恣意的ではないつながりが認知される現象を指す。本研究では共感覚的認知が無意識的に生じる潜在的認知過程であり、また語彙処理過程上で誘発される可能性を検討した。実験課題は曲線的または直線的な輪郭を持つ課題非関連の図形内に提示された、共鳴音または阻害音子音で構成された非単語についての語彙性判断であり、非単語の音韻と図形の形状は共感覚的認知の観点において適合的（例：曲線図形と共鳴音子音）、または不適合的（例：曲線図形と阻害音子音）であった。非単語を平仮名または漢字のいずれかで提示した結果、平仮名での提示時のみ語彙性判断に音韻と形状の適合性が影響した。平仮名の語彙処理には音韻処理が関与するが漢字の場合は関与しないと言われることから、本研究の結果は、通常の語彙処理上で生じる音韻情報の活性化によって共感覚的認知が喚起される可能性を示唆する。

2-317 音楽聴取が空間認知課題に及ぼす影響—系列順序情報の有無による検討—

○十時 康 金沢工業大学大学院工学研究科システム設計工学専攻

十時（2009）において、空間認知課題は背景音楽による妨害効果を受けないことが示されている。これは両者が作動記憶中の異なるサブシステム（音楽は音韻ループ、空間認知課題は視空間スケッチパッド）で処理されるためだと考えられる。一方Jonesら（1995）では、系列順序情報を含む空間認知課題が言語刺激によって妨害されており、順序情報の時間的処理が妨害要因となった可能性が示唆されている。そこで本研究では、空間認知課題に及ぼす背景音楽の妨害効果を検討する。順序情報を含む空間認知課題（ランダムドットの順序再生）、順序情報を含まない空間認知課題（ランダムドットの自由再生）をそれぞれ統制、器楽曲、声楽曲の3条件で実施する。順序情報を含む空間認知課題は音楽による妨害効果を受け、順序情報を含まない空間認知課題は妨害効果を受けず、言語音を含む声楽曲の方が器楽曲よりも高い妨害効果を示すという仮説を検証する。

2-318 異性の写真が利他行動に与える影響について

○田根健吾 上智大学認知心理学研究室

異性の写真を繰り返し呈示しながら実験参加者に5種類の経済ゲームを行わせ、そこで得た金額から募金すると答えた割合を従属変数とした。短時間呈示（26ms）又は長時間呈示（2500ms）という写真の呈示時間と、実験参加者の性別を要因とし、2×2の参加者間計画で行った。短時間呈示を無意識的知覚条件、長時間呈示を意識的知覚条件とし、意識的知覚条件では男性が女性より多く募金し、無意識的知覚条件では男女差がなくなると予測した。実験の結果、写真の呈示時間の主効果が有意傾向であった（意識的知覚＞無意識的知覚 $p=0.099$ ）。性別の主効果と交互作用は有意でなかったが、意識的知覚条件では男性が女性より多く募金し、無意識的知覚条件では男女差が小さくなる傾向が見られた。このことから、異性の写真が長時間呈示された方が短時間呈示されるより利他行動は促進され、男性が特にその影響を受けやすいと示唆された。

2-319 顔の単純接触効果における目の寄与可能性

○ 富田瑛智 大阪大学大学院人間科学研究科
森川和則 大阪大学大学院人間科学研究科

単純接触効果が新規の刺激に般化する可能性が示されつつある（Rhodes, et al.2001；富田，森川 2009，2010）。本研究では、顔刺激における単純接触効果の新奇刺激への般化の可能性が、顔の部位によって異なるのか検討した。顔の単純接触効果が部分の影響を強く受けているのであれば、部分に生じた単純接触効果は、その部分を合成した顔全体に般化することが示唆される。しかし、顔の単純接触効果が顔の全体処理に深く関わるのであれば、部分との接触によって生じた単純接触効果は、その部分を合成した顔に影響を与えにくいことが示唆される。実験では、目の領域のみに接触する条件（目条件）と目の領域を遮蔽した顔に接触する条件（目以外条件）を行った。参加者は目条件では、刺激接触の後、目以外が平均顔または元の顔で補われた顔の評定を行った。目以外条件では、接触刺激に平均顔の目または元の顔の目を合成した顔の評定を行った。

2-320 顔の魅力度と性別が再認記憶に与える影響

○ 蔵口佳奈 京都大学大学院文学研究科心理学専攻
蘆田 宏 京都大学大学院文学研究科

魅力的な顔は平均顔である（Langlois & Roggman, 1990）とすれば、それらは互いに似通っていて区別しづらく、魅力的な顔はそうでない顔に比べて、正確な記憶が残りにくい（Corneille et al., 2005）。本研究では、魅力判断に加え、内面的印象及びその人物と自分との関係性を考えることで、魅力的な顔とそうでない顔の記憶がどのような影響を受けるのかを検討した。白人女性顔を用いて偶発再認実験を行った結果、被験者の性別によって異なる傾向が見られた。男性は魅力的でない顔の方がよく再認できたのに対し、女性は魅力の高低による差がほとんどなかった。一方、白人男性顔を使用した場合には被験者の性差は見られず、魅力的でない顔の記憶成績が有意に高かった。このことから、顔の魅力度が記憶に及ぼす影響については、刺激画像を女性顔と男性顔に分けて議論すべきであると思われる。

2-321 格闘ゲームプレイヤーにおける視覚運動系列学習

- 池田華子 東京大学先端科学技術研究センター認知科学分野
田中悟志※ 自然科学研究機構生理学研究所大脳皮質機能研究系心理生理学研究部
加藤 亮※ 早稲田大学大学院国際情報通信研究科
笠原和美※ 首都大学東京人間健康科学研究科
花川 隆※ （独）国立精神・神経医療研究センター神経研究所疾病研究第七部
本田 学※ （独）国立精神・神経医療研究センター神経研究所疾病研究第七部
渡邊克巳 東京大学先端科学技術研究センター認知科学分野

本研究では手続き運動学習における熟達過程について格闘ゲームのエキスパートと、ゲーム習慣が非常に少ない被験者間での比較を行った。試行錯誤によって一連のボタン押し系列を学習する課題を用いて、系列運動学習過程でのエラー量と遂行速度の変化を分析した。エラー量の減少傾向については両群共に違いは示されなかった。遂行速度については、学習した運動を想起し、正しい運動の選択と決定を必要とされる選択反応時間と、単純な運動に関わる反応時間とに分けて分析した。その結果、エキスパートの方が選択反応時間と単純運動時間の両方において、統制群と比較して速いという結果であった。更に、エキスパートでは選択反応時間が一定の学習期間中に向上し続けるという傾向が示された。このことから、格闘ゲームのエキスパートは手続き運動において、単純な運動の実行そのものと、運動を組織化の両方に関わる過程に違いがあるということが考えられる。

2-322 独立成分分析によるSD法データの分析：色の組み合わせの印象測定結果を用いて

- 花田光彦 公立はこだて未来大学情報アーキテクチャ学科

色の組み合わせの印象をSD法により測定した結果を、Infomaxアルゴリズム、fastICA、非線形PCAによる独立成分分析によって分析し、バリマックス回転を用いた因子分析の結果と比較した。因子分析、独立成分分析とも抽出した因子（成分）は3つであった。負の尖度の独立成分を抽出するように設定し、成分の尖度がすべて負か0近辺になった場合には、因子分析の因子として従来よく現れる評価性、活動性、力量性の成分が得られた。しかし、正の尖度の成分が得られた場合は、その3成分には分離できなかった。SD法の形容語対が12対と少ない場合、バリマックス回転では活動性、力量性がはっきりとは分離できなかったが、Infomaxアルゴリズムと非線形PCAでは、活動性と力量性の成分が分離可能であった。独立成分分析は、バリマックス回転より強力な軸方向の決定方法となり得ることが示唆される。

2-323 日常物体の主観的好ましさは「第一印象」で決まるか

- 新美亮輔 東京大学先端科学技術研究センター
渡邊克巳 東京大学先端科学技術研究センター

人物の主観的評価は短時間で決定される。瞬間提示（100ms）される顔画像に対する人物の好ましさの評定は、提示時間が無制限の場合での評定と高く相関することが知られている。そこで、身の回りの物体に対する好ましさも同様に短時間で決定されるのかを検討した。参加者は日用品や乗り物などの製品（32種）の画像を見て、その好ましさを7件法で評定した。画像の提示時間が100msの場合と無制限の場合との間で、各物体の評定値は正に相関していた。顔と同様に、物体の主観的好ましさも短時間で決定されると言える。一方、提示時間が無制限の場合や長い（1000ms）場合より、短い（100ms）場合の方が、評定値の絶対的な値は低かった。顔の場合には、提示時間が短いと好ましさの評定値はむしろ高いことが報告されている。物体の好ましさが決まる機構は、顔の場合と同程度に高速だが、その仕組みは顔の場合と異なることが示唆される。

2-324 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

- 大森貴秀 慶應義塾大学文学部
坂上貴之 慶應義塾大学
原田隆史※ 慶應義塾大学

ランプの点滅により示される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対して持つ効果が検討されてきた。本報告では、一連の実験データを再分析した上で、結果パターンの効果の安定性を検証し、さらに試行内の種々の反応時間の個人内変動を検討した。その結果、結果パターンによる次試行の反応潜時増加の効果が、異なる条件設定のゲーム間で安定して示された。また、抽選の途中経過が同一試行後半の反応時間に及ぼす影響も見出された。さらに、結果パターンによる反応特徴の維持、異なる種類の反応時間間の相関にもとづく参加者間の比較から、ゲーム遂行特性の個人差が議論された。

2-325 コンフリクトモニタリングに及ぼす反応モダリティとプライミングの効果

- 芦高勇気 神戸大学大学院海事科学研究科
山下大吾※ 神戸大学
井岡良太※ 神戸大学
嶋田博行 神戸大学

コンフリクトモニタリングは、最近コントロールの指標として、ストループ、サイモン、フランカー課題で注目されている。コンフリクトモニタリングは、 $n-1$ 試行でコンフリクトを検出すると次の試行の（ n 試行）でコントロールが働き、コンフリクトが低下する。本研究では、コンフリクトモニタリングが、反応モダリティ（マニュアル反応2選択、4選択、ボークアル反応）と正確性によって変動することが見出された。つまり、2選択マニュアル反応の高正確の場合に、もっとも顕在化され、ボークアル反応の場合は顕在化されにくかった。プライミング（反復、ネガティブ、逆ネガティブ）は、4選択マニュアル反応のときに出現する傾向があった。本結果は、2選択化することそれ自体がコンパチビリティを高めているという議論、またコンフリクトモニタリングがプライミングによる文脈の影響を受けるという議論を支持する証拠を提供している。

2-326 情動刺激の先行呈示による記憶抑制効果

- 松本絵理子 神戸大学大学院国際文化科学研究科
嘉幡貴至 神戸大学国際文化科学研究科
衣笠由梨※ 神戸大学国際文化科学研究科

本研究では、男女の未知相貌写真刺激を用いた認知判断課題や記憶課題を行う際に、先行刺激として情動刺激を閾下提示し、その情動刺激の覚醒度や誘意性の違いが未知相貌写真の知覚、認知プロセスに及ぼす影響を調べた。情動刺激が記憶や注意プロセスに影響を及ぼすという affective priming の先行研究では、感情表情を用いるものが多い。本研究では無表情の未知相貌の再認が、先行呈示される顔・表情以外の情動刺激によってどのような影響を受けるかについて検討を行った。情動刺激は IAPS (Lang, Bradley & Cuthbert, 2005) を用い、高覚醒・低誘意、中立、高覚醒・高誘意の基準を満たすものを抜粋して使用した。被験者の性別を被験者間要因、先行する情動刺激の覚醒・誘意性、未知相貌写真の性別を被験者内要因として分析を行なった結果、誘意性が未知相貌の再認成績に影響を及ぼすことが示された。

2-327 顔のカテゴリカル知覚のメカニズム—圧縮効果と拡張効果—

- 末神 翔 上智大学大学院総合人間科学研究科心理学専攻博士後期課程
道又 爾 上智大学総合人間科学部

物理的に等差な顔刺激対の弁別では、異なるカテゴリに属する顔刺激対の方が、同じカテゴリに属する顔刺激対よりも弁別しやすい（顔のカテゴリカル知覚；e.g., Beale & Keil, 1995）。本研究は顔のカテゴリカル知覚が、同じカテゴリに属する刺激対が弁別しにくくなる圧縮効果と、カテゴリ境界を跨いだ刺激対が弁別しやすくなる拡張効果の、どちらのメカニズムで生じるか検討した。実験ではまず、2人の男性の顔写真をモーフィングして作成した顔刺激に対し、カテゴリ学習を行った。続いて、2つの顔刺激を用いて継時呈示弁別課題を行った。結果、カテゴリ学習を行わなかった統制群と比較すると、カテゴリ学習群では、同じカテゴリに属する顔刺激の弁別成績が低下した。一方、異なるカテゴリに属する顔刺激の弁別成績には両群で差はなかった。このことから顔のカテゴリカル知覚は圧縮効果により生じることが示唆される。

2-328 身振りの抑制と空間認知能力の個人差が空間的問題解決に与える影響

- 田中吉史 金沢工業大学情報学部心理情報学科
村井宣延※ 金沢工業大学心理情報学科

空間的問題解決においてみられる自発的な身振りが、空間認知能力の個人差を補う働きを持つかどうかを検討した。男子大学生 16 名が、想起課題（なじみのある大学キャンパスとその周辺について、出発地点の写真とそこからの移動を提示し、ゴールに何があるかを回答する）とルート検索課題（出発点とゴールを示してその間の道順を口頭で説明する）の 2 種類の課題を、手を膝の上で固定する身振り抑制条件と、手を自由に動かす自由条件で実施した。空間認知能力の指標として心的回転課題を用いた。その結果、想起課題では両条件とも空間認知能力の高い被験者ほど回答時間が短かった。一方、ルート検索課題の回答時間は、自由条件では心的回転の得点との相関は見られなかったが、抑制条件では心的回転の得点が低い被験者ほど回答時間が短かった。またルート検索課題の回答における休止時間は、抑制条件の方が長く、心的回転の得点が低い被験者ほど長かった。

2-329 明るさ・音量の主観的評価における系列効果

- 近藤あき 東京大学先端科学技術研究センター
渡邊克巳 東京大学先端科学技術研究センター

系列呈示される刺激の主観的評価を行うと、現在の刺激に対する評価値は一つ前の刺激の評価値に近づく（系列効果）。本研究の目的は、この主観的評価の系列効果がモダリティ内に限定されているのか、モダリティを超えて生じるのかを検討することであった。刺激は3種類の輝度刺激と音刺激で、交互に呈示された。実験参加者は輝度刺激に対しては明るさを、音刺激に対しては音量を9段階で評価した。その結果、交互に評価を行った時、評価値は1つ前の異なるモダリティの刺激に影響を受け、2つ前の同じモダリティの刺激には影響を受けなかった。一方、1つとばして同じモダリティのみ評価を行った時、評価値は1つ前の異なるモダリティの刺激には影響を受けず、2つ前の同じモダリティの刺激に影響を受けた。この結果は、主観的評価の系列効果は、直前の刺激ではなく、直前の評価に引っ張られて生じることを示唆する。

2-330 数字の音読課題における異表記間プライミング効果の検討

- 佐久間直人 千葉大学大学院自然科学研究科情報科学専攻博士後期課程
木村英司 千葉大学文学部
御領 謙 京都女子大学発達教育学部

アルファベット圏において、アラビア数字およびアルファベット綴りの数字の処理は、他の単語の処理と比べ、意味処理が非常に優勢でありパフォーマンスに強い影響を及ぼすことが知られている。しかし、数字は数量を表しているという事実の他に、アルファベット圏では例外的に表語文字（アラビア数字）でも表記されることが、単語の中でもとりわけ使用頻度が高いことなどの特徴を併せ持っている。本研究では、日本人被験者に対し、高頻度の表語文字であるアラビア数字・漢数字と、低頻度の表音文字である仮名綴りの数字を用いた音読課題を行い、異表記間でのプライミング距離効果の生じ方を調べた。プライミング距離効果とは、ターゲットの数字と先行呈示される数字の数の差（意味的な距離）が小さくなるほど音読潜在時間が短くなる効果である。さらにSOAを操作し、数字の音読における意味処理の影響や、意味活性の速さについて、各表記の特徴から検討した。

2-331 表情認知における顔画像の主成分と感情的意味評価の関係

- 渡邊伸行 金沢工業大学情報学部情報フロンティア系
高橋 望 日本大学大学院文学研究科心理学専攻
鈴木竜太 日本大学文理学部
Naiwala P. Chandrasiri※ トヨタIT開発センター
吉田宏之 日本大学文理学部人文科学研究科
山田 寛 日本大学文理学部心理学科

他者の顔から表情を読み取る際の視覚的手がかりとして、“湾曲性・開示性”、“口部傾斜性”、“眉・目の傾斜性”の3変数が報告されている(渡邊他, 2006)。以上の3変数は眉、目、口に設定された特徴点の変位量を計測し分析した結果、見出されたものであり、顔のテクスチャの変化についてはデータに反映されていない。この問題点を解決する手法として、顔画像の主成分分析が挙げられる。顔画像の主成分分析は顔の類似性に関する検討で広く用いられているが、Calderら(2001)は表情認知研究においてこの手法を適用し、顔画像の主成分(固有顔)の抽出を試みている。本研究では、表情画像の主成分分析を実施し、表情認知に関わる固有顔の抽出を試みる。また一方で表情画像を用いたSD法による評価実験を実施し、固有顔と表情に対する評価の関係について検討することを目的とする。

2-332 ノスタルジア喚起によるエピソード記憶想起の特徴

- 川口 潤 名古屋大学大学院環境学研究科社会環境学専攻心理学講座

エピソード記憶の想起は、過去の体験の記憶に単に時間、場所が付随することではなく、それを再体験するかのごとく想起することである考えられている(mental time travel)。さらに、そのような記憶は未来を予測する働きとして機能していることも主張されている(episodic future thinking)。一方、なつかしさ(ノスタルジア)が、過去の体験の想起と深く関わっていることも知られている。そこで本研究では、ノスタルジアの喚起がエピソード記憶想起の再体験感覚や詳細さに及ぼす影響を検討した。実験参加者に、ノスタルジアを感じる体験の想起あるいは感じない体験の想起を求め、その後、想起体験の詳細さ、感情評定などを行った。その結果、ノスタルジアを感じている場合の方が、再体験の感覚が強く、空間の詳細さ、時間の詳細さも豊富なことが明らかとなった。

2-333 乳児の表情認識時における脳活動の検討

- 仲渡江美 自然科学研究機構生理学研究所
大塚由美子 The University of New South Wales, School of Psychology
金沢 創 日本女子大学人間社会学部
山口真美 中央大学文学部

幸福顔と恐怖顔を観察中の脳波の活動は、生後7ヶ月児で異なることがERPの研究から示されているが(Nelson & de Haan, 1996)、表情認識に関与する乳児の脳内部位については不明である。本研究では、幸福顔と怒り顔を提示中の生後6~7ヶ月児の脳血流量を近赤外分光法(NIRS)で計測した。計測位置は、成人の表情認識に関与する部位である上側頭回(STS)を中心とした左右両側頭部であった。計測の結果、幸福顔・怒り顔ともに、顔観察時に脳血流量が有意に増加したが、その増加は幸福顔では左側頭部、怒り顔では右側頭部で認められた。顔刺激の提示終了後、幸福顔では脳血流量の増加が継続していたのに対し、怒り顔では急速に脳血流量が低下した。これらの結果から、生後6ヶ月以降の乳児では、幸福顔(ポジティブ表情)と怒り顔(ネガティブ表情)が左右異なる半球で処理され、さらに表情によって処理過程が異なることが示唆された。

2-334 未知漢字の記憶における負の実演効果

○加地雄一 国立精神・神経医療研究センター精神保健研究所

仲真紀子※ 北海道大学大学院文学研究科

指示文（例「窓を拭く」）を実演すると、その文の記憶成績が向上する。これは実演効果と呼ばれ、頑健に生じる現象である。しかし近年、実演する動作自体が学習困難な場合は、実演によって記憶成績が低下する（負の実演効果が生じる）ことが、手話単語を記憶材料に用いた研究（加地・仲、印刷中）によって示された。そこで本研究では、未知漢字を用いても負の実演効果が生じるかを検討した。参加者は未知漢字の形態・意味ペアのリストを「書く」か「見るだけ」のいずれかの条件で学習し（参加者間要因）、意味を手がかりに形態を再生する記憶テストを受けた。その結果、手がかり再生成績は、見るだけの条件が書く条件よりも高かった。つまり、未知漢字の記憶においても負の実演効果が生じることが示された。この負の実演効果は、学習時において困難な動作の実演に注意が奪われ、さらに困難な動作がテスト時に想起手がかりとならないために生じると考えられる。

2-335 顔刺激の潜在学習に対する自閉症スペクトラムの影響

○小川洋和 京都大学次世代研究者育成センター／京都大学人間・環境学研究科

渡邊克巳 東京大学先端科学技術研究センター

自閉症スペクトラム障害（Autism Spectrum Disorders; ASD）は、主に社会的認知・活動の困難さに起因すると考えられてきた。しかし、近年の研究でより低次な知覚・認知処理においても特徴的なパターンを示すことがわかってきた。本研究では、潜在学習の一種である文脈手掛かり効果を用いて、ASDと潜在学習過程の関係を検討した。240名の大学生を対象として、AQスコアと文脈手がかり効果量を測定した。その結果、顔刺激を探索項目として用いた場合、顔のアイデンティティが文脈手掛かりとなる場合に、探索の促進効果量とAQスコアの間に負の相関が認められた。妨害刺激と標的刺激の位置関係が文脈手掛かりとなっている場合や、オブジェクト画像を探索刺激として用いた場合には、そのような相関は認められなかった。これらの結果は、高AQスコア者の潜在学習過程において顔に特異的な障害が生じていることを示唆している。

2-336 時間再生課題によるADHDの時間感覚の検討

○富永大悟 北海道大学大学院教育学研究科教育臨床講座特殊教育・臨床心理学研究グループ博士後期課程

時間知覚は、視覚や聴覚などの特定の刺激に対する感覚器官由来の神経処理に基づく知覚と大きく異なり、明確な物理刺激に対応した感覚処理が存在しない。Thomas & Weaver（1971）は、時間知覚は事象の認知プロセスから構成され、時間以外の様々な要因によって左右されると示唆している。発達障害児の時間知覚研究では、ADHDにおいて著しく低下することが報告されている。本研究ではADHD診断をもつ被験者を対象に時間再生課題における再生時間の遅延と早期に分類し、記名中の脳活動について検討する。

2-337 かたちの異方性における発達の差異について

○高島 翠 日本大学
藤井輝男 敬愛大学
椎名 健 文教大学

アモーダル知覚では、同じ図形であっても呈示方位が異なると遮蔽された図形が異なるかたちに知覚されるという異方性が報告されている (Markovich, 2002; Takashima et al., 2009)。一方で乳児ではアモーダル知覚においてそのような異方性がみられない。本発表では、アモーダル知覚と線画図形の完成課題を大学生と小学生に実施し、かたちの知覚における異方性の発達の差異を検討した。その結果、アモーダル知覚では小学 1 年生でも大学生と同じように異方性がみられるものの、線画図形の完成課題においては大学生で異方性がみられないことに対して、小学生では異方性がみられるというように、課題によって異方性の現れ方が異なることが示された。

2-338 チンパンジーの運動方向判断における「前進」バイアス—何が引き起こすのか—

○友永雅己 京都大学霊長類研究所
伊村知子 京都大学霊長類研究所

チンパンジーによるあいまいな仮現運動の方向判断課題において、運動する物体の「方向性」に応じた「前進バイアス」を、これまでに報告してきた。さらに、このバイアスは、特に生物学的な刺激(顔や身体の方)において強く生じ、特定の部位への選択的な注意によるものではないことも示唆されてきた。そこで、本研究では、さらにテストを行い、1) このバイアスが空間注意の移動を引き起こす別の手がかりの影響を受けないこと、2) 運動しない場合にはバイアスが生じないことから、単なる刺激の方向弁別ではないこと、などを明らかにした。トップダウン的な知識(生物は顔が向いている方向に動く)が方向判断に強く影響している可能性が示唆される。

2-339 4~5 ヶ月児における色カテゴリー知覚

○楊 嘉楽 中央大学大学院文学研究科心理学専攻
金沢 創 日本女子大学
山口真美 中央大学
栗木一郎※ 東北大学電気通信研究所

本研究は選好注視法を用い、生後 4~5 ヶ月の乳児の色カテゴリー知覚について検討した。実験では、グレイ背景の画面上に、青と緑のカテゴリー間で 2 色が交替するターゲット図形と、緑のカテゴリー内で 2 色が交替するノンターゲット図形を対呈示した。ターゲット図形とノンターゲット図形の間で、交替する 2 つの色の色差は同じとした。この色は 0.5 秒ごとに切り替えられ、仮現運動が知覚されないように、色切り替えのタイミングをターゲット図形とノンターゲット図形で半周期分ずらした。なお、刺激の背景はグレイであったため、色順応は生じないと考えられる。もし乳児が色カテゴリー知覚をもつのであれば、ターゲット図形のほうがより目立ち、選好すると予測される。実験の結果、4~5 ヶ月児は、ターゲット図形を有意に長く注視した。このことから 4~5 ヶ月児は色カテゴリー知覚をもつと考えられる。

2-340 餌の捕獲場面におけるリスザルの利き手に関する検討

○井手正和 立教大学現代心理学研究科心理学専攻

長田佳久 立教大学現代心理学部

利き手は左右脳におけるラテラリティと密接に関係し、一般的にヒト独自のものと考えられてきた。こうした考えに否定的な見解が、これまで主に霊長類を対象とした研究によって報告されており、ヒト以外の生物も利き手をもつ可能性が示唆されている（Rogers, 2010）。しかし、日本における霊長類の利き手に関する研究はわずかであり、それらは自然場面における記録が中心であった。本研究の目的は、リスザルを対象として利き手の存在を実験的に明らかにすることである。リスザル5頭に対する実験の結果、各個体はミルワームの捕獲に、4頭は右手を、1頭は左手を一貫して用いることが明らかになった。更に、このうち3頭を対象としてミルワームの提示位置が利き手に及ぼす影響を検討した結果、2頭は第1実験と同じ手をほぼ一貫して用い、1頭は反対の手を一貫して用いた。以上のことは、リスザルがヒトと同様に左右の手の利用に関する非対称性を有することを示唆する。

2-341 乳児におけるポンゾ錯視の知覚

○山崎悠加 日本女子大学人間社会学部

金沢 創 日本女子大学人間社会学部

山口真美 中央大学文学部

本研究では、選好注視法を用いて5～8ヶ月児のポンゾ錯視の知覚について検討した。実験条件では、ポンゾ錯視の水平線が上下に運動する図形と水平線の長さが物理的に変化して上下に運動する図形を対提示した。その結果、7～8ヶ月児がポンゾ錯視の図形に選好を示した。統制条件では、実験条件の図の中の上下に運動する水平線のみを対提示した。その結果、7～8ヶ月児が物理的に長さの変化する水平線に選好を示した。実験条件から、錯視による知覚的な長さの変化への選好があり、一方で統制条件では、物理的な長さの変化への選好がみられている。これらの結果を考慮すると、7～8ヶ月児がポンゾ錯視を知覚できることが示唆される。これまでの研究では、エビングハウスの大きな錯視（Yamazaki et al., 2010）、ミュラー・リヤー錯視ともに5ヶ月児が知覚できたが、ポンゾ錯視の発達時期は遅いと考えられる。

2-342 ハムスターの空間探索における利用方略の柔軟性：標識・位置情報を用いた検討

○別役 透 京都大学大学院文学研究科心理学教室

中村哲之 千葉大学文学部・日本学術振興会

藤田和生 京都大学文学研究科

ゴールデンハムスターは空間探索に経路統合などを利用することで知られるが、複数の探索方略が存在する場面で、特定の方略に対する選好を示すのか、環境文脈に応じて柔軟に方略を切り替えるのか明らかでない。そこで、標識と位置の2つの情報を有する空間探索課題を用いて彼らの探索方略を検討した。まず、実験装置に設けた3つの扉のうち、手前に標識物体が置かれた扉を通過して脱出することを被験体に訓練した。訓練後、標識を別の扉の前に移動してテストすると、標識のある扉または訓練時の扉を全個体が選択した。標識を除去すると、以前に標識を利用した個体を含むほとんどの個体が、訓練時の扉を選択した。再び標識移動テストを行うと、標識のある扉が再び選択された。別個体を対象とした後続実験では、同様の訓練および標識移動テストの後、標識のみが有効である装置変更テストを行った。一連の結果から、ハムスターの探索方略の柔軟性について議論する。

2-343 スリット視条件下における形態情報の時間的統合過程：チンパンジーとヒトの比較

○伊村知子 京都大学霊長類研究所

これまで、ヒト以外の動物で形態知覚における局所情報処理の優位性が報告されてきたが、形態情報の時間的統合過程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、スリットの後ろで物体の線画が水平方向に動く動画を見本刺激とした継時見本合わせをチンパンジーとヒトを対象におこなった。スリットの幅及び呈示速度を操作した。その結果、ヒトは全てのスリット幅・速度条件で高い正答率を示したのに対し、チンパンジーはスリット幅の最も狭い条件、低速度条件よりも高速度条件で成績が著しく低下した。したがって、部分的な形態情報を時間的に統合する能力においてもチンパンジーとヒトで違いが認められた。さらに、物体の線画の代わりに無意味図形を用いて同じ手続きで継時見本合わせをおこなった場合にも同様の傾向が見られたことから、これらの種差が図形の意味処理によるものでないことが示唆された。

2-344 顔ならわかる—4ヶ月児が示す自己理解

○実藤和佳子 大阪大学
山本知加※ 大阪大学
毛利育子※ 大阪大学
谷池雅子※ 大阪大学

鏡などに映った視覚的な自己像と固有受容感覚として感じられる自己との対応はいつ頃からあるのだろうか。5ヶ月までの乳児は3秒以内の自己遅延像と現在の自己像には特別な選好を示さないことから、乳児期は時間的感受性が低いと示唆されている。先行研究では乳児自身の脚を映して検討されてきたが、どの身体部位でも同じだろうか。例えば、顔は最も形象化されやすい身体部位であるという主張もある。そこで、本研究では4ヶ月児を対象に、顔あるいは脚を映した際のオンライン映像—3秒遅延映像の選好注視を測定した。その結果、脚を映した場合には先行研究と同様に特別な選好がみられなかったが、顔を映した場合は遅延映像を選好した。原初的な自己理解の発達の起源は、身体部位によって異なるのかもしれない。

2-345 ハトとヒトの視覚的特徴結合における相似と相違

○大瀧 翔 京都大学大学院文学研究科心理学専攻・日本学術振興会
後藤和宏※ 京都大学
渡辺 茂 慶應義塾大学文学部

ヒトの視覚系では、色や形などの特徴は大脳皮質の異なる領域で処理される。一方、鳥類の視覚系では、中脳や間脳の神経核でこれらの特徴が処理されると考えられている。本研究では、特徴処理の脳内基盤が異なるが、同様に視覚を主な感覚モダリティとするハトとヒトが色と形の特徴をどのように結合しているのか、視覚探索課題を用いて検討した。色と形の組み合わせによって刺激を構成し、標的検出のために色と形を特定の空間配置で結合しなければならない結合条件と、どちらかの特徴の有無によって標的の検出が可能な特徴条件の探索効率を比較した。結果、特徴条件より結合条件の探索効率が低くなる点は両種に共通していたが、ハトでのみ特徴が空間的に近接しない場合に、近接する場合よりも探索効率が低くなった。これらの結果は、ハトは空間的に近接した特徴を結合しやすい一方で、ヒトは空間的近接性に関係なく特徴を結合することを示している。

2-346 ハトとヒトにおける斉一運動刺激の知覚的体制化の検討

- 中村哲之 千葉大学文学部・認知情報科学講座
牛谷智一 千葉大学文学部
実森正子 千葉大学文学部

運動する妨害刺激のなかから静止した刺激を探す視覚探索課題を行った。各試行における妨害刺激は、同一運動（S条件）又は異なる方向に運動（D条件）した。黒色モニタ画面内中央に白色探索領域を設けた。妨害刺激数5で訓練後、その数を1、3、5、7、9に変えてテストしたところ、ヒトではD条件よりS条件で反応時間が短かった。逆にハトでは、S条件で反応時間増加と正答率低下が示された。ヒトでは斉一運動刺激の体制化が示唆されたが、ハトではそうした現象は示されず、むしろ複数の妨害刺激が斉一運動すると、個々の刺激の運動検出が困難になることが示唆された。次に、探索領域が運動する条件を加えたテストを行った。探索領域と妨害刺激が同期運動するS条件で体制化が促進されると予想したが、ハトでは逆に、探索領域が静止したS条件より反応時間増加と正答率低下が示された。D条件では探索領域の運動による正答率及び反応時間の変化はなかった。

2-347 6-OHDA損傷ラットにおける間隔二等分課題の検討

- 坂田省吾 広島大学大学院総合科学研究科
水本麻由美※ 広島大学総合科学部
氏田麻美※ 広島大学大学院総合科学研究科

新生仔期に6-OHDAを脳内投与してドーパミン神経を損傷したラットに2秒と8秒の長短時間弁別課題を訓練した。訓練に用いた刺激は2000Hz 80dBの音刺激を1秒間に4回提示する4Hzのパルス音刺激であった。幼児期にドーパミン神経系が破壊されたラットでは多動になり注意欠陥多動障害のモデル動物とみなすことができるとする報告がある。本研究では偽損傷のラットと6-OHDA損傷ラットを用いて2秒と8秒の長短時間弁別課題獲得過程を検討したところ差は見られなかった。次に2.5秒、3.2秒、4.0秒、5.0秒、6.4秒の5種類のプローブ刺激を用いて間隔二等分点を求めた。損傷していないラットを用いた実験では連続音刺激を用いて訓練した場合の主観的等価点と、パルス刺激を用いて訓練した場合の主観的等価点が異なる結果を得ている。しかし、6-OHDA損傷ラットでは訓練刺激の差が見られなくなったので報告する。

2-348 事前知識が高齢者の急ぎステップング動作に及ぼす影響

- 石松一真 (独) 労働安全衛生総合研究所人間工学・リスク管理研究グループ
東郷史治※ (独) 労働安全衛生総合研究所作業条件適応研究グループ
大西明宏※ (独) 労働安全衛生総合研究所人間工学・リスク管理研究グループ

高年齢者の転倒の背景要因として、下肢筋力やバランス機能などの身体機能に加え、認知機能（遂行機能やワーキングメモリなど）に生じる加齢変化があげられる。本研究では、女性高年齢者の転倒との関連性が示唆されているRapid Step Test (e.g., Medell et al., 2000) を基に作成した急ぎステップング課題を用い、ステップに関する事前知識が急ぎステップング動作に及ぼす影響を検討した。参加者は前方の画面に提示される指示（ステップする足と方向）に従って、できる限り素早く正確にステップング動作を実施した。提示される指示の順序は、ランダム条件と規則的（時計回り／反時計回り）条件の2条件を設定した。結果、若年者、高年齢者ともに、規則的条件に比べて、ランダム条件で不正確なステップング動作（エラー）が増加した。ステップ開始潜時やエラータイプの結果も含めて、事前知識の影響について考察する。

2-349 デンショバトにおける時間次元と距離次元を用いた反応復活（Resurgence）の分析

- 小原健一郎 明星大学非常勤講師

反応復活（Resurgence）は強化履歴効果において、現行の行動の消去期に、先行して確立させた行動が再出現することである。反応復活における研究の多くは、反応数や時隔を制御するスケジュールを用い、分析対象として反応率を用いている。反応率を指標とする場合、反応率以外のさまざまな反応次元が混在する可能性が考えられる。そのため、本研究では、連続する2反応間により規定される距離次元および時間次元を独立変数とした距離強化スケジュール（CD）および低頻度分化強化スケジュール（DRL）を設定することにより、反応率次元を一定にしたもとの反応復活の効果を分析した。手続きとして、単一被験体法によりCD→DRL→EXT（DRL）→CD→EXT（CD）の順序で強化スケジュールを操作した。分析指標として、機会あたりのIRD（IRDs/OP）、および機会あたりのIRT（IRTs/OP）を採用した。

日本基礎心理学会第 29 回大会 賛助団体ご芳名

本大会を開催するにあたり、下記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（50 音順、敬称略）。

協 賛

メロンテクノス株式会社

プログラム冊子広告

株式会社エスコアール

有限会社川島書店

株式会社北大路書房

株式会社サン・エデュケーショナル

株式会社トーヨーフィジカル

ナモト貿易株式会社

室町機械株式会社

メロンテクノス株式会社

TEXT Co. Ltd.

展示（書籍・機器）

株式会社北大路書房

有限会社新元社

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

メロンテクノス株式会社

株式会社モンテシステム

日本基礎心理学会第 29 回大会準備委員会
関西学院大学

委員長 八木 昭宏

副委員長 片山 順一

実行委員 浮田 潤
中島 定彦
成田 健一
佐藤 暢哉

事務局 磯部 直彦
井村 庸子
南 有理香
吉田 麻理

日本基礎心理学会第 29 回大会プログラム

Proceedings of the 29th Annual Meeting of the Japanese Psychonomic Society

2010 年 10 月 29 日 発行

編集・発行

日本基礎心理学会第 29 回大会準備委員会

お問合せ先

〒662-8501 兵庫県西宮市上ヶ原一番町 1-155

関西学院大学文学部心理科学研究室

E-mail: jps2010@ml.kwansei.ac.jp

<http://www.dips-kwansei.gr.jp/jps2010/>

印刷

(株) 国際文献印刷社

〒169-0075 東京都新宿区高田馬場 3-8-8

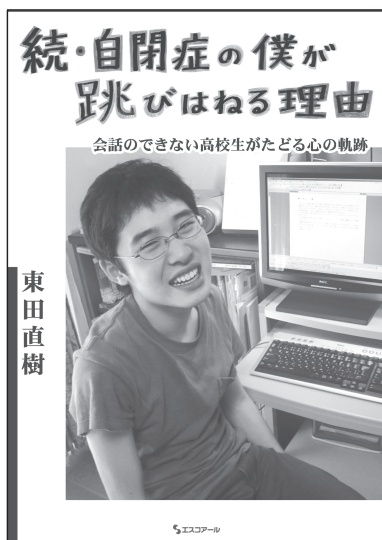
Tel: 03-3367-6841 Fax: 03-3364-0041

<http://www.bunken.co.jp>

続・自閉症の僕が跳びはねる理由

会話のできない高校生がたどる心の軌跡

著：東田直樹 A5判 150頁 1,680円(税込)



ISBN978-4-900851-59-7

高校生の「今」

こだわりはやめられますか？・・・

どんなとき幸せですか？・・・

恋愛について・・・

「すぐにできる」と「できない」ことの違いはなんですか？・・・

・・・など自閉症について60以上の質問に答えます。

新刊！
10月10日発行

3万部突破の前作 好評発売中！

自閉症の僕が跳びはねる理由

会話のできない中学生がつづる内なる心

著：東田直樹 A5判 176頁 1,680円(税込)

ISBN978-4-900851-38-2



その他の製品情報につきましてはホームページへ。



株式会社 **エスコアール**

〒292-0825 千葉県木更津市畑沢2-36-3 TEL 0438-30-3090 FAX 0438-30-3091
エスコアールホームページ <http://escor.co.jp>

川島書店



〒160-0023 東京都新宿区西新宿7-15-17(価格は税込)

Tel 03-3365-0141(代) Fax 03-3365-1101 <http://kawashima-pb.kazekusa.co.jp/>

西本武彦・大藪泰・福澤一吉・越川房子編著

テキスト 現代心理学入門

進化と文化のクロスロード 欧米の標準的な心理学テキストと比較しても遜色のない、本邦初の本格的な心理学の入門書、座右の書。

8190 円

伊東暁子・竹内美香・鈴木晶夫著

食べる・育てる心理学

これからの全人的な発達環境における食育の基礎と臨床を提供する

2730 円

心理学教育再考

心理学概論のスタンダードを求めて構成・内容の可能性を考える。

2625 円

心理学入門

和田実・増田匡裕・柏尾眞津子・伊藤君男著
行動をとる人、人のこころを類推する科学としての心理学入門書。

2625 円

心に沁みる心理学

日本における第一人称科学の提唱と心に沁みる心理学へのいざない

2940 円

メンタリング・プログラム

渡辺かよ子著
地域・企業・学校の連携による次世代育成のための新プログラム。

2520 円

社会的つながりの心理学

菊池章夫著
長年の蓄積をふまえた社会心理学的な問題意識と処理の面白さを提供

2310 円

ソーシャルサポートの測定と介入

コーエン他編 小杉正太郎他監訳
ソーシャルサポートの測定方法と臨床的介入の実際を総合的に紹介

6720 円

動物になった家族

プレムルグレイザー著 井口由子訳
家族内の無意識の体験を表現できる、子どもの動物家族画テスト。

3570 円

ピア・サポート実践マニュアル

トレバー・コール著 バーンズ・亀山静子・矢部文訳
いじめ問題を未然に防止し、思いやりを育てるための待望の手引き書

2625 円

TEXT

学者による、 学者のための科学論文の 英文校閲・翻訳サービス

エディティングサービス

American Psychological Association Publication Manual, Fifth Editionに則った校閲をいたします。
当サービスは、日本自律訓練学会誌、日本ロールシャッハ学会、日本LD学会誌などの公式英文校閲
としても採用されています。

仕上がりまでの時間／料金

英文校閲1頁(英文200語)

14日／¥1800

7日／¥2300

翻訳1頁(日本語400文字)

21日／¥4000

7日／¥5000

公費によるお支払い受け付けます。

最新情報はインターネットで確認してください。

株式会社 **TEXT**

300-0848土浦市西根西1-6-7

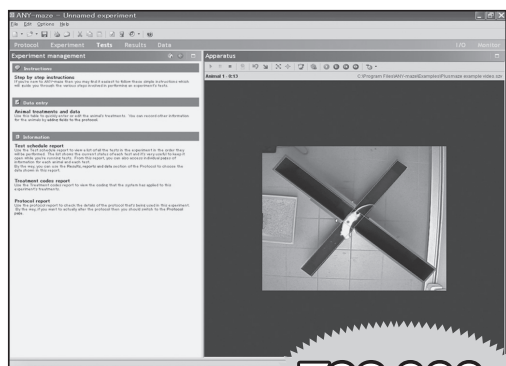
TEL&FAX : 029-886-7006

email:textediting@mac.com

http://www.text-edit.com

ANY-maze

ローコスト版ビデオ行動解析ソフトウェア



価格¥798,000.-

デモバージョンを無料配布中

下記webサイトよりダウンロードしてください。

PC、カメラ、フィールドをお持ちであればすぐにお試しいただけます。

<http://www.anymaze.com>

ANY-maze は自由度の高いソフトウェア

- フィールドを簡単操作で指定するだけで、設定は完了。
- 各種の迷路やオープンフィールド試験等の他に、実験者が考案されたオリジナルのフィールドにも対応可能!
- 価格 ¥798,000.- と非常にリーズナブル。

レポート作成も ANY-maze におまかせ

- 書式は軌跡やグラフ化など多数。
- 発表等でスライド上に動画の組み込みもできます。

アフターサービスも安心

- メーカーの米国 Stoelting 社のテクニカルサポートセンターに直接連絡、相談可能。
- ご購入いただいてから1年間のバージョンアップは無償!

メーカー 米国Stoelting社
日本総代理店 室町機械(株)

Muromachi

総発売元

室町機械株式会社

本社 東京都中央区日本橋室町4-2-12 川口屋ビル4F
〒103-0022 TEL 03 (3241) 2444 FAX 03 (3241) 2940
大阪営業所 TEL 06 (6302) 1277 FAX 06 (6302) 5026
福岡営業所 TEL 092 (651) 7750 FAX 092 (651) 7751
E-mail:sales@muromachi.com URL:www.muromachi.com

北大路書房

〒603-8303 京都市北区紫野十二坊町12-8

☎ 075-431-0361 FAX 075-431-9393

<http://www.kitaohji.com>

振替 01050-4-2083

▶ 価格は定価(税込み)で表示しています

現代の認知心理学1 知覚と感性

日本認知心理学会監修 三浦佳世編 A5・約320頁・予価3780円 現代の認知心理学の全貌を体系的に紹介するシリーズの第1巻。工学や美学・芸術学などと密接なかわりを持ちながら展開している「知覚・感性」の領域を扱う。その理解に必要なミニマムエッセンスと急速な発展を見せる応用領域をともに解説。

現代の認知心理学5 発達と学習

日本認知心理学会監修 市川伸一編 A5・360頁・3780円 実証的知見を踏まえつつ、学校での教科の学習を中心に教育的介入を意図した実践的研究の紹介に力点を置く。メタ認知や学習観の形成、文章理解、数学的問題解決、科学的概念の獲得など、具体的な教育実践に多大な示唆を与える。

現代の認知心理学3 思考と言語

日本認知心理学会監修 楠見 孝編 A5・320頁・3780円 概念モデルや計算モデルなどのモデルに基づくアプローチを重点的に取り上げ、思考と言語に関する基礎研究・応用研究の最新動向を解説。推論、問題解決などの基本的テーマから、意思決定と行動経済学などの発展的テーマまで、研究の最前線へ誘う。

現代の認知心理学6 社会と感情

日本認知心理学会監修 村田光二編 A5・320頁・3780円 現代の社会的認知研究をベースに、社会的場面における認知の問題、認知と相互に影響し合う感情の問題を検討する。適応的行動を生み出すメカニズム、自動的過程と意識的過程の役割などの視点を軸に、社会的認知の本質に迫る。

メタ認知 基礎と応用

J. ダンロスキー・J. メトカルフェ著 湯川良三・金城 光・清水寛之訳 A5・320頁・3675円 メタ認知理解のために必要な基礎的事項として、既知感、TOT状態、学習判断、確信度判断、ソース判断について詳説。また、応用として、目撃証言、教育場面への適用や高齢期へのメタ認知的アプローチまで展開。

虚記憶

D. A. ギャロ著 向居 暁訳 A5・312頁・3990円 虚記憶とは実際には起こっていない出来事の記憶であるが、連想または類似性の観点から、実際に起こった出来事といくらに関連しているものでもある。DRM課題を用いた実験研究を中心に、発達や加齢による変化、脳損傷や薬物の影響等、最新成果をレビュー。

心的イメージとは何か

S. M. コスリン・W. L. トンプソン・G. ガニス著 武田克彦監訳 A5・264頁・3360円 第一人者による心的イメージ(mental imagery)研究の総括。イメージ論争の争点を丹念に振り返りつつ、最新の知見と理論を駆使して心的イメージの機能やその神経基盤を明らかにする。

アクティヴ・ビジョン

一眼球運動の心理・神経科学ー J. M. フィンドレイ・I. D. ギルクリスト著 本田仁視監訳 A5・236頁・3360円 視覚を能動的な身体行動を伴うプロセスであると提案し、視覚性注意やその脳内機構、眼球運動、脳損傷の影響・症例等、情報工学や医学の知見も動員し、これらが人間行動に与える影響を解明。

認知心理学研究の現在を一望!

現代の認知心理学〔全7巻〕

日本認知心理学会 監修

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|------------------|
| 第1巻 知覚と感性 三浦佳世 編 | 第2巻 記憶と日常 太田信夫・巖倉行雄 編 | 第3巻 思考と言語 楠見 孝 編 |
| 第4巻 注意と安全 三浦利章・原田悦子 編 | 第5巻 発達と学習 市川伸一 編 | 第6巻 社会と感情 村田光二 編 |
| 第7巻 認知の個人差 箱田裕司 編 | | |

●各巻A5判・約350ページ・予価 3,780円

○ DVD & VHS ○ ビジュアル教育心理学入門 全10巻

監修：三浦香苗（昭和女子大学教授）

青年期の心身の発達や学習過程に加え、今日的な課題や傾向についても取り上げ、教育方法や技術、生徒指導との関連やその基礎となるべき事項をドラマや再現シーンを用いて具体的に示し、教育心理の中核的な内容や事柄を分かりやすく解説します。

DVD・VHS カラー 各巻約30分
価格／DVD・VHS
各巻 63,000円（本体60,000円）
対象：大学、教育機関

1 青年期の特徴 指導：三浦香苗（昭和女子大学教授）

青年期には身体や運動能力はもちろん内面的な精神構造にも大きな変化が生じます。その結果、文法や数学のような抽象的・論理的教科の学習が可能となり、自分を取り巻く現実や未来について批判的に考え、思考する世界も拡大します。また、大人の権威から離脱し、自立した人間になるよう努力し、新しい人間関係を構築しようとしします。大人への過渡期にある中・高校生の時期の青年の特徴について解説します。

2 動機づけとやる気 指導：大芦 治（千葉大学准教授）

動機づけは学習に対する意欲、やる気などと言われ、どうすれば意欲がわき、やる気がでるのか、あるいは、どうして人は無気力になってしまうのか、教育心理学の中でも重要なテーマの一つです。外発的動機づけ、内発的動機づけ、学習された無力感など動機づけに関する実験の紹介を通して、教育場面で動機づけを高めることの意味とその方法について考えていきます。

3 学習方法と評価 指導：岸 学（東京学芸大学教授）

学習指導の活動をとらえるためには知識の獲得過程、学習方法、指導方法、評価方法の4つの視点からの理解が肝要です。知識の獲得過程では学習によりどのような知識・技能・態度などが獲得されるか、学習方法では学習者の視点に立った自己学習について、指導方法では指導者の視点に立った教授法と授業の実施方法について、評価方法では学習効果が上がる学習指導と評価活動について具体例を見ながら紹介します。

4 学級の中の学習不応 指導：桑田良子（植草学園大学教授）

学習活動の諸側面から気になる、学習活動を円滑に進めることに困難をきたす、今後の学習に支障をきたすことが予想される生徒などを「学習不応」生徒としてとらえ、その対応や関わり方について事例をあげて解説します。発達障害については、障害特性と認知特性を理解した対応の必要性を示します。また、「学習不応」生徒への心理面の支援、進路問題への支援、学校体制の取り組みにも言及します。

5 自分探し 指導：笠井孝久（千葉大学准教授）

中・高校生の時期は、親や社会から与えられた行動基準ではなく、自分なりの行動基準で考え行動し、社会との関係を築こうします。さらに、身心や友人関係の変化、進路など、様々な変化や課題への対応が求められます。「自分づくり」「自分探し」をキーワードに、事例を通して、青年期の自立へ向かう心性とそれらを理解する視点、発達を支援する教育的関わりについて解説します。

6 中・高校生の人格と情緒 指導：濱口佳和（筑波大学教授）

青年期には、新しい自己を求める旅に出、アイデンティティの探求を縦軸に、パーソナリティ形成も進んで行きます。人格の概念や主なパーソナリティ理論を紹介し、自己愛、主張性、攻撃性など、青年期のパーソナリティ形成にまつわるトピックを紹介します。孤独感や自己嫌悪感など、情緒的に不安定になりやすい時期でもあります。特に対人恐怖心や抑うつ傾向を取り上げ青年期の感情面の問題についても解説します。

7 青年期の交友関係 指導：榎本淳子（東洋大学准教授）

青年期の友人関係は、親からの自立を支え、自己を獲得する過程で重要な役割を果たしています。中学生と高校生と大学生とでは、友人との関係の持ち方が異なります。その実際はどのようなものなのでしょうか。青年期の友人関係の重要性とその機能と発達の変化を紹介しつつ、近年の友人関係の特徴についても再考し、教員は交友関係にどう関与すべきかを考えていきます。

8 教育とメディアの諸問題 指導：中澤 潤（千葉大学教授）

マンガ、インターネット、携帯電話、テレビ等は、若者に大きな影響を与えています。マンガを読むリテラシーについて解説し、また、正誤多様な情報が混合して提示されるテレビやインターネット等のメディアから、適切な情報を読み取るメディアリテラシーが重要なスキルであることを提示、情報を鵜呑みにするのではなく、批判的に検討することの重要性にも言及し、青年にとってのメディアとの適切な関係を考えます。

9 不応と問題行動 指導：田中奈緒子（昭和女子大学准教授）

青年期の若者は身心、対人関係、社会的役割など変化の中で、両親や教師など権威者との葛藤、自己評価の揺らぎなど、様々な問題を抱えます。そして、その問題は、不応や問題行動として顕在化することがあります。非行と不登校を取り上げ、その実態を概説し、彼らの心理状況について解説します。不応と問題行動に関する理解と支援についても考え、合わせて具体的な支援がなされている現場での生の声も紹介します。

10 若者の性行動 指導：福富 護（東京学芸大学名誉教授）

第二次性徴の発現に象徴される性的成熟は、青年期の始まりを示す身体的な変化であり、青年の心理や行動に多大の影響を及ぼします。しかし、教育の場では、青年の性意識や性行動に対して抑圧的な姿勢が根強く、十分な対応がなされていないのが現状です。教師として対応をするためには、性を考える視点を自ら確立させる必要があります。現代社会の中で性意識や性行動を考えるための枠組みを、価値観との関連を含めて解説します。

液晶フィルムシャッター

透過式液晶調光フィルムを、単眼独立型(2CH)または両眼型(1CH)無音駆動シャッターとして、各種心理実験にご使用頂けます。シャッタードライバーはON/OFF時間を制御するタイマー付き。小型軽量で持ち運びできます。



液晶フィルムシャッター
スタンドタイプ(大)

液晶フィルム 両眼独立型
ON/OFFタイマー

接点出力：シャッターCLOSE時の接点出力はプロジェクターなどに接続できます。

刺激呈示装置 TP-03XO



コンピュータによる視覚刺激瞬間視を行う汎用刺激呈示装置です。刺激は自由に作成でき、刺激呈示時間、インターバル時間、呈示順序を設定できるため、目的に合った視覚刺激を構成できます。

授業分析装置



授業を見ながら、発言や行動・表情を、あらかじめ定めたカテゴリー(12程度)に従って分類し、メモリボックスに入力します。コンピュータ処理によりこれらの相互作用の細かい部分に注目した分析が行えます。

生体情報装置

自律神経系測定



面接やカウンセリング中の緊張、リラックス時の生体情報(心拍、呼吸、皮膚温、G.S.R.、チェックマーカ)を取り込み、解析します。

体温&G.S.R. バイオフィードバック装置



皮膚温とG.S.R.の変化を記録し、フィードバックは発音と光点移動を手がかりに訓練を行い、リラックス能力と集中力の基礎的能力を高めます。

α波バイオフィードバック装置



セルフコントロールを目的としたバイオフィードバック装置です。脳波を正確に計測する機能も備え、測定器としても使用できます。

心理学実験教材



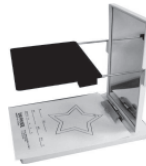
被暗示性テスト

セット内容：色名暗示テスト/重さの暗示テスト/圧縮・弛緩テスト/振子テスト/線分の長さ暗示テスト

二分聴法実験装置



鏡映描写器



上下逆転メガネ 左右反転メガネ



錯視図 6種・18種



心理実験 ソフトウェア

●鏡映描写法ソフトウェア NEW



知覚運動学習ソフトウェア。鏡映描写(2種)、ミューラー・リヤー錯視、フィック錯視のソフトウェアがセットになっています。鏡映描写は、所要時間、成績、逸脱回数、枠内時間、逸脱時間が表示されます。

●Win行動科学のBASIC集

●心理学研究法教材 実験教材内容：4種

●心理学実験教材 実験教材内容：7種

●手指系列学習プログラム

●絵本ソフトウェア

認知心理 検査用紙

●複合数字抹消検査 CDCT

●日本語版UWIST気分チェックリスト JUMACL

●新ストループ検査 II

健康 検査用紙

●健康度・生活習慣診断検査 DIHAL.2

●精神的健康パターン診断検査 MHP.1

●スポーツ行動診断検査 DISC.5

●健康度診断検査

TOYO PHYSICAL

株式会社 トーヨーフィジカル

<http://www.toyophysical.co.jp>

〒810-0014 福岡市中央区平尾3-7-21圓ビル TEL : 092-522-2922 FAX : 092-522-2933

《 視覚研究関連機器 》

ViSaGe 視覚刺激作成装置



刺激提示を正確なタイミングで行ない、Windows とは無関係にハードウェアにアクセスします。刺激提示において、コマ落ちや余分なコマが挿入されてしまうことは起こりません。

14bit-Video DACS と精度の高いキャリブレーション装置を備え、刺激の輝度と色彩の特性は拡張したダイナミックレンジ内で高精度に定義されます。

Video Eyetracker Toolbox

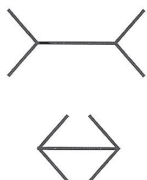
Eyetracker Toolbox は、低コストの Video Eye Tracking ツールです。

眼球軌道の特徴を固定監視することや、凝視の直線的な測定あるいは動的な眼球運動の記録を既存の実験設備に加え、容易に統合できるように設計してあります。



50Hz, 250Hz の 2 機種

VisionLab (視覚教育ツール)



- Windows PC を視覚、感覚、知覚実験用に変えるソフトとハードのパッケージです。
- 教育ツールとして心理学で使用され、30 以上のデモと実験を供給します。
- ステレオシャッターゴーグル付属

PLATO 瞬間開閉メガネ

- 瞬間的にレンズを開閉する液晶メガネです。
- 塞いだ状態から透明になるまで約 1ms。塞ぐ状態まで約 5ms で開閉します。



EyeFrame SceneCamera system

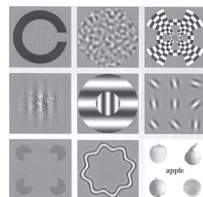


軽くて快適なアイトラッキングシステムは、不快感なく長時間装着することができます。メガネと互換性があります。

- 30Hz/60Hz トラッキング
- 単眼用/両眼用
- 精度: 0.25° - 1.0°
- 解像度: 0.15°

Psykinematix (視覚心理学ソフトウェア)

Mac OS X 上で動くソフトウェアで、複雑な実験を生み出し実行するための、プログラミング技術が必要なユニークな独立したアプリケーションです。



- プログラミング不要！
- 実験計画の手間なし
- 合理的なワークフロー

MediGoggles

MRI, fMRI, MEG, PET, CT 環境仕様
レンズ交換型ゴーグル



- 取り外し式の交換レンズにより調節可能な、非金属系ゴーグルです。
- レンズの強度範囲は、0.5 dioptre 刻みで -6 から +6 dioptre まで。

BlueGain EOG Amplifier



被験者の EOG を直接測定します。ホスト・コンピュータとワイヤレスで通信し、刺激を用いた外部イベントとの同期化や柔軟性に優れており、シンプルで信頼性が高い便利なツールです。



ナモト貿易株式会社

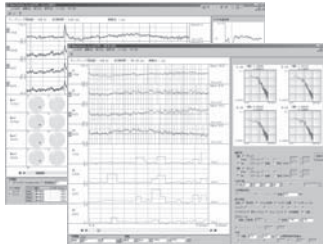
〒272-0804 千葉県市川市南大野 1-44-1
TEL: 047-338-3224, FAX: 047-338-3236
E-mail: mid@namoto.com
<http://www.namoto.com>

脳波、心電、筋電、眼球運動等の生体情報と物理情報、環境情報を同時に計測・解析

基礎医学、人間工学、心理工学分析支援ツール

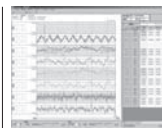
EFRP シリーズが大幅に機能アップ！ 画像、注視点同期、パラメータの外部送出オプションも登場

リアルタイム生体信号分析ソフトウェア Real-Time EFRP II



- 32chデータ収録機能
- リアルタイムモニター完備
- 脳波、筋電、心電分析機能
- 周波数分析、揺らぎ分析
- 生体信号以外の計測可能
- 帯域等のマップ表示
- 眼球停留関連電位計測搭載
- データフォーマット公開
- 128ch拡張オプション
- 画像、注視点同期オプション
- パラメータ外部送出オプション

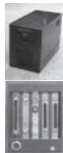
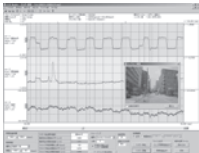
事象関連電位分析ソフトウェア EFRP - erp



- 32chデータ収録機能
- 収録時加算波形成モニター
- 10KHz/chまでの収録機能
- 周波数分析機能搭載
- 同期加算、生データ同時取得
- 各種電位マップ表示
- 波形の演算、比較、分析機能
- データフォーマット公開
- 導入しやすい低価格を実現
- 128ch拡張オプション
- 画像、音刺激オプション

画像同期収録ユニット

- 専用ハードウェアで高機能
- 32ch波形と画像の完全同期収録
- Real-Time EFRP II 専用オプション



注視点同期セット

- 画像上に注視点を表示可能
- 注視点、画像、波形の同期計測
- 画像同期収録ユニットに追加



3次元デジタイジングシステム



- 頭部形状の取得に最適
- 基準、形状、電極位置計測可能
- ポイントモード、連続モード
- 自動近接点除去モード搭載
- 最大電極数 128点
- 最大形状構成点数 2000点
- リアルタイム回転表示機能
- ダイアログ解析ソフトに接続可
- 各種ソフトに個別対応します

研究開発用 生体アンプシリーズ

1ch 生体アンプ (New!)

低価格に導入可能 144,900円(消費税込)
(アンプモジュール 88,000円+1ch格納ベース 50,000円=合計138,000円)

- 一体型の1ch小型生体アンプ
- 8ch生体アンプ用のモジュール使用
- 単3乾電池4本で利用可能
- 検討用や評価用に最適
- 心電、脳波、筋電、EOGに利用可能
- 出力は本体BNC端子から±10V
- モジュールは8chアンプに移行可能



8ch 生体アンプ

- 一体型の小型生体アンプ
- 単3乾電池6本で、約7時間利用可能



インピーダンスチェッカ
オプション

アクティブ電極

- ch数の異なる各種駆動ユニット用意
- 高品質ワンタッチコネクタ採用
- 1,8,32ch生体アンプに接続可能



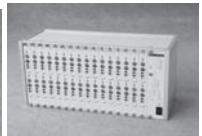
α波揺らぎ分析装置

- 脳波2ch(α波)のゆらぎ分析
- Windows PCとUSBで接続
- アクティブ電極コネクタも搭載
- 揺らぎリアルタイム分析機能搭載
- 分析ソフトウェア標準添付



32ch生体アンプ

- 実験室向けのセパレート構造
- 1モジュール2chのコンパクト設計



(注) 上記製品は、基礎医学、生理心理等の研究用です。 治療、診断等の医療行為には、利用できません。

特注システムならメロンテクノスへ

□ハードウェア開発

生体アンプの他、音響、振動、熱流体等に関する各種実験用装置の製作

□ソフトウェア開発

生体信号、物理、工学に精通したエンジニアが、お客様のご要望に応じた特注ソフトウェアを作成いたします

<http://www.melontechnos.co.jp/>

メロンテクノス株式会社

〒243-0018 神奈川県厚木市中町1-8-24

リバーサイドビル6F

電話:046-294-4635 Fax:046-294-4636

E-mail:melon.ss@melontechnos.co.jp