



2024年度 助成 海外調査研究終了報告書

※ゴシック文字で記入下さい。

渡航目的	国際学会 ECVP2024 での研究発表と関連研究の情報収集
渡航日程と 海外での成果 (発表・調査など)	<p>渡航日程</p> <ul style="list-style-type: none">・8月24日 日本(東京)からスコットランド(アバディーン)へ・8月30-31日スコットランド(アバディーン)から日本(東京)へ <p>成果</p> <p>ECVP2024にてポスター発表を行い15人に質問・意見をいただいた 中には次の実験の発案につながるものもあり非常に有益な指摘をいただいた</p> <p>自身と関連の強い研究の発表を聞いた 中でも「上下異なる高さでオブジェクトに対するヒトのパーソナルスペースを調べる」という研究が自身にとって有益であった。自身の研究は「怒り顔の認知」について調べるものであるが、「パーソナルスペース」も「怒り顔の認知」もヒトに対峙する対象から「脅威」を感じると変化するもので共通点がある。「表情認知」がなぜ変化するのかを「脅威」をもとに説明する際に「パーソナルスペース」の知識が役に立つ。</p> <p>この研究を行っている研究室の教授を含む教員5名、学生2名と名刺交換をして情報共有の手段を確立した。</p>
研究内容の概要	<p>私たちの以前の研究では、自身が他者を回避した際に(つまり遠ざかるように動いた際に)他者の表情を怒っていると知覚しやすくなることを報告した(Kobayashi et al., ECVP2023)。しかし、回避行動のどのような因子が怒りの表情の知覚を促進するのかは不明である。そこで本研究では、体性感覚(つまり回避行動をした際の体の動いた感覚)および視覚的手がかり(つまり回避行動をした際に他者から遠ざかっていく自身の視覚情報)の変化に着目し、その原因を明らかにするために心理物理学の実験を行った。VR空間における3Dアバター刺激の表情は、幸せなものから怒っているものまで様々であった。参加者はヘッドマウントディスプレイを装着し、アバターの表情を判断する前に、1)アバターから遠ざかる、2)参加者、アバター、部屋の空間関係を保ちながらアバターから遠ざかる(体性感覚的手がかりのみ提供)、3)参加者は動かずに参加者が一人称視点でアバターから遠ざかる映像を見る(視覚的手がかりのみ提供)、4)動かずにアバターだけを見る、のいずれかを行うよう求められた。その結果、条件2)のアバターの顔が最も怒っているように知覚された。これは、たとえ回避行動の視覚的手がかりが提供されなくても、アバターを避けるための体性感覚的手がかりが、怒っている表情の知覚を促進することを示唆している。さらに、参加者はこの文脈を、自分を脅かすアバターに追いかけていると解釈し、この文脈が怒りの表情の知覚を促進した可能性を示唆した。したがって、これらの知見は、体性感覚手がかりが他者の表情に対する怒りの知覚を高め、他者につけられているという文脈がそれを操作する可能性を示唆している。</p>

提出期限: 帰国後すみやかに助成金の「必要経費使途明細書」「領収書」と合わせて提出下さい。