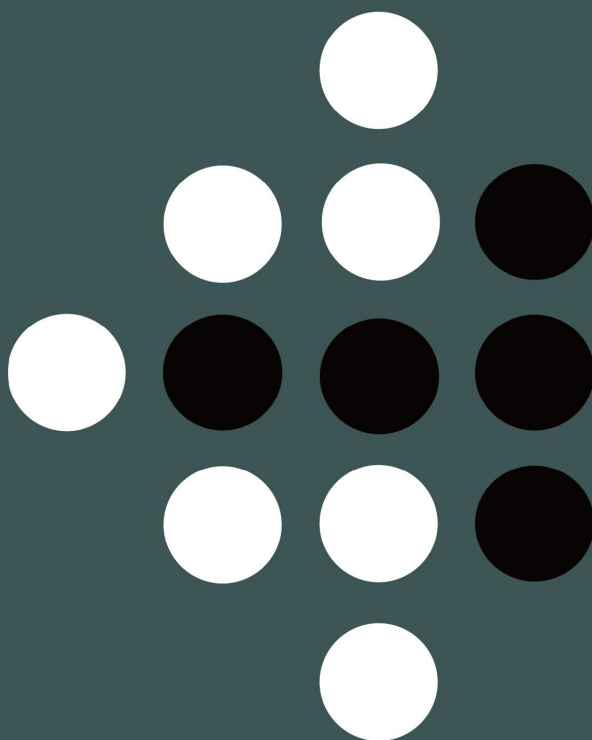


The 43rd Annual Meeting of the Japanese Cognitive Science Society

第43回大会

2026 8/31_{mon} — 9/2_{wed}



驚異に始まる
認知科学

日本認知科学会

The 43rd Annual Meeting of the Japanese Cognitive Science Society

追手門学院大学 総持寺キャンパス 大阪府茨木市太田東芝町1-1

大会案内

CONFERENCE GUIDE



ご協賛企業・団体

SPONSORS & PARTNERS



東京大学出版会



academist



■ 会期中の飲食

- 大学内の学生食堂、OG CAFÉ@食堂をご利用いただけます。12:50-13:55は中高生の優先時間となりますため、お食事は12:30頃までをお願いいたします。なお、14:00-16:30は休憩スペースとしてご利用いただけます。
- ファミリーマートはポスター会場奥（南側）にあります。
- ニューヤマザキデイリーストアは学生食堂と同じ建物内にあります。
- イオンタウン茨木太田は、道路を挟んで向こう側にあります。各種飲食店、フードコート、テイクアウト対応店舗が充実しております。
- マクドナルド茨木太田店は、イオンタウン茨木太田よりも北側（JR総持寺駅とは反対方向）にあります。

【学生食堂をご利用の際のお願い】 学生食堂ご利用の際は、学生食堂または併設のニューヤマザキデイリーストアにてご購入いただきますよう、ご協力をお願いいたします。

■ 大会会場から学生食堂への行き方



懇親会を学生食堂にて9月1日18:00から開催します。

■ 会場内Wi-Fi

- eduroamの利用が可能です。eduroamアカウントをお持ちの方は、eduroam接続をご利用ください。
- eduroamアカウントをお持ちでない方を対象に、会期中のみ会場内の無線接続をご利用いただけるようにしています。受付付近の掲示で案内しております。

■ 会場内とキャンパス周辺の全面禁煙

- キャンパスとその周辺の環境維持にご協力をお願いします。

■ その他

- フロアマップに記載の休憩室のほか、館内にはさまざまなリラックススペースがあります。よろしければご覧ください。（受付上の階段を上った先にあります）



4階 | 芝生風スペース



4階 | テント



5階 | ハンモック



artinis

Bitbrain

- ウェアラブルfNIRS
- EEG/EMGなど同期計測
- ハイパースキャン対応
- ショートセパレートチャンネル対応
- LSL対応



- ワイヤレスEEG
- GSR/ECG/EOG他を計測
- Tobiiグラスと同期計測
- 認知/感情指標を表示
- LSL対応



- 業界最小/最軽量
- 無線筋電計/慣性センサ
- ワイヤレスインソール
- 関節角度算出対応
- 筋電図各解析対応
- 周波数解析/MVC



- マーカー式/マーカーレス対応
- Tobiiグラス デジタル同期
- 外部機器との同期計測可
- MatLab/Python SDK
- ワンクリックで自動解析
- LSL対応

設置のための相談や、デモンストレーションなど、お気軽にお問い合わせください。



<https://www.archivetips.com> sales@archivetips.com

アーカイブテック株式会社

ココロを測る専門家

イデアラボは、心理学の研究者による
研究開発向けコンサルティング企業です



研究者が「研究」している会社

心理学はお金にならないとか、博士号を取っても就職できないとか、
それって本当でしょうか？

心理学者はヒトの心や行動をデータで扱うプロであり、ヒトを知ることは
あらゆる業界、あらゆる業種に普遍のニーズです。

人の心を科学する専門家として
アカデミックな心理学の追求とビジネスへの挑戦を両立させます。



研究開発コンサルティング

大学や研究機関での研究支援（文献調査や調査の実施など）、
企業のR&D部門との共同研究、分析相談など



サイエンスコミュニケーション

心理学の広報活動、セミナー・講演、「心理学入門の前に読む本」制作など

倫理審査委員会

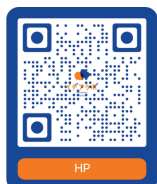


所属に関係なく申請できる
ヒトに関する調査・実験の
研究倫理審査委員会を
設立・運営

調査システム開発



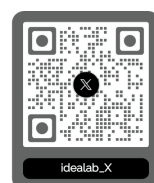
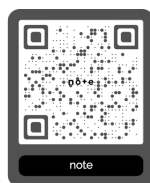
複数回、連続的なデータが
取れる経験サンプリング法
（ESM）に特化した
調査システムを開発中



お問い合わせ
info@idealab.co.jp



note



academist

学術系クラウドファンディングサイト

チャレンジャー
募集中!



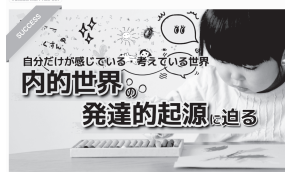
あなたの研究に共感を集め、支援を募る

academist の実績

利用用途・期間に制限のない自由な研究費の獲得
多様な分野・所属・肩書の研究者をサポート

0→1 ステップの研究も

乳幼児の内なる世界を解き解く



プロジェクト数	376件
大学・研究機関	189

融合領域研究も

AIが見る世界を理解して、人間と共に生きる未来を実現したい!



達成率	88.7%
2025年度	100%達成!

ニッチな研究も

なんもしないロボットで多様な子どもの主体性を引き出したい!



プロジェクト数	376件
大学・研究機関	189

詳細 HP はこちら



アカデミスト

検索

<https://academist-cf.com>

※ 2026 年 3 月現在

アカデミスト株式会社

「Open academia の実現」をビジョンに掲げ、多様な資金が研究を動かす時代へ向けて
個人・企業・自治体と連携し、新しい資金循環を築いています。
お問い合わせ: info@academist.jp (academist 運営事務局)



近刊

過去と未来をつなぐ
理論と研究の現在地
記憶の認知心理学
フロンティア

北神慎司・川口潤／編著

記憶研究の「いま」を伝える。学部生、ゼミ・卒論や院試の参考書にも最適。

9月発売予定 A5判 予価3190円



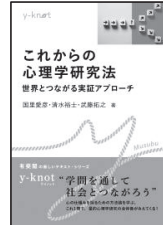
新刊

これから心理学研究法
世界とつながる
実証アプローチ

国里愛彦・清水裕士・武藤拓之／著

心理学を科学として成立させている論理を解きほぐす入門書。量的心理学研究の全体像がみえてくる！

y-knot 四六判 定価2530円



2025年刊行 話題の書

認知科学をはじめ
「人間らしさ」の
読み解き方

本田秀仁・林勇吾・宮崎美智子／著

認知科学の広く深い世界を、その歴史と主要理論、技術を踏まえつつやさしく案内する入門書。

y-knot 四六判 定価2530円



基礎から学ぶ認知心理学
改訂版
人間の認識の不思議

服部雅史・小島治幸・北神慎司／著

認知心理学の定番入門書を十年ぶりに改訂。現代認知心理学の必携書。

有斐閣ストウディア A5判 定価2310円



メタフォリカル・マインド
比喩的思考の心理学

楠見孝／著

人らしい創造的で柔軟な比喩的思考のメカニズムを明らかにし、その活用と影響力、育成までを考察する。

A5判 定価2750円



変革を続け、
対話と創発の火を灯す「心」の探究

認知科学選書 S

四六判・縦組・並製

各巻平均240頁・各巻予価2,900円前後+税

〔編集委員〕

開 一夫 (東京大学大学院総合文化研究科教授)
入来篤史 (帝京大学先端総合研究機構特任教授)
川合伸幸 (名古屋大学情報学研究科教授)
広瀬友紀 (東京大学大学院総合文化研究科教授)
横澤一彦 (日本国際学園大学卓越教授・東京大学名誉教授)

〈シリーズ特色〉

- 認知科学ならではの視点を持ちつつも広い分野へと展開する研究を取り上げ、他領域との対話、認知科学研究の創発を促す。
- 編集委員が責任編集者となって草稿段階から深くかわり、大学生・他領域の研究者、ひいては一般読者にも研究の意義や魅力が伝わるよう、わかりやすく紹介する。
- 異なる研究視点からのコメントにより、テーマの読み解き方をガイドし、新しい認知科学の可能性を提示する。

〈刊行予定〉

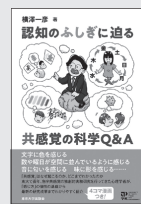
- 0 教養としての認知科学〔新版〕 鈴木宏昭 (既刊)
- 1 問題指向の科学へ 鈴木宏昭 (既刊)
- 2 理解を理解する 日高昇平 (2027年2月予定)
- 3 非認知能力の認知科学 森口佑介 (2027年8月予定)
- 4 ことばの理解の認知科学 磯野真之介 (2027年8月予定)
- 5 テクノロジーと共生する自己 鳴海拓志 (2028年2月予定)

好評既刊

横澤一彦
認知のふしぎに迫る
共感覚の科学Q&A

メカニズムや特徴から、社会での受容をめぐる問題まで、第一人者が科学的知見に基づいてQ&A方式でわかりやすく解説。

四六判・176頁／2,530円



創造性の敵

阻害要因を味方につける認知科学

阿部慶賀

四六判・308頁・定価2,970円

読書猿氏推薦！



ままならない現実と向き合う、すべての人へ
「したたかな創造性」のすゝめ

認知科学・心理学などの研究知見をもとに、創造性を妨げる
「敵」の正体を解き明かす。さらに、その敵を“味方”へと変える、
実践的なアプローチも多数紹介。

おかげさまで、2026年6月に創立100周年を迎えました。
企業ブースにて、関連書籍を割引販売しております。
お気軽にお立ち寄りいただけますと幸いです。

日本認知科学会編
シリーズ「越境する認知科学」好評発売中！

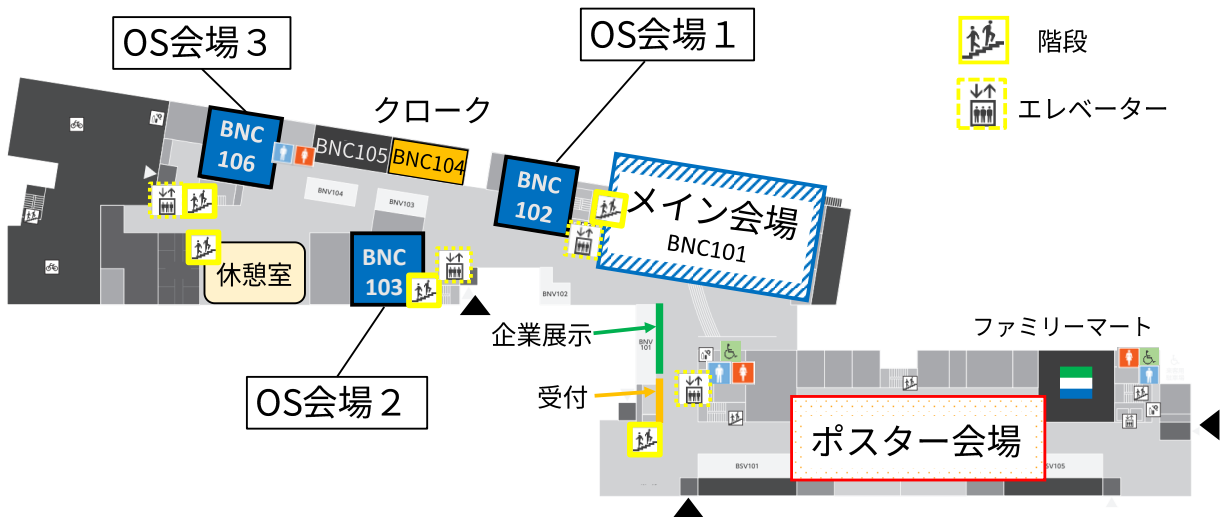
共立出版

タイムテーブル

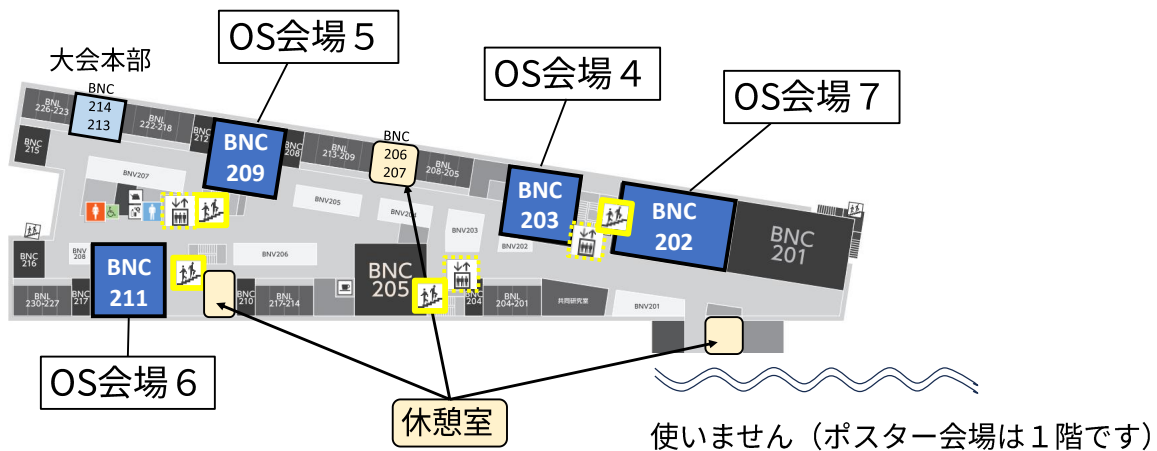


フロアマップ

1階 メイン会場、OS会場1-3、ポスター会場、企業展示



2階 OS会場 4-7、休憩室



目次

8月31日 大会初日	10
10:00-11:40 口頭発表 1(O1)	10
12:40-14:20 口頭発表 2(O2)	12
14:30-16:30 オーガナイズドセッション(OS1)	14
16:40-18:40 ポスターセッション 1(P1)	18
9月1日 大会二日目	46
9:30-11:30 オーガナイズドセッション 2	46
12:20-14:20 ポスターセッション 2(P2)	49
14:30-15:15 会長講演	76
15:20-15:50 総会	76
15:50-16:20 野島賞セッション	76
16:30-17:30 フェロー講演	76
18:00-19:45 懇親会	76
9月2日 大会三日目	77
9:30-11:30 ポスターセッション 3(P3)	77
12:30-14:10 口頭発表 3(O3)	103
14:20-16:00 口頭発表 4(O4)	105
16:10-18:10 オーガナイズドセッション 3	107

8 月 31 日 大会初日

10:00-11:40 口頭発表 1 (O1)

会場：1 階メイン会場(BNC101)

座長：高橋 康介（立命館大学）

01-01 共同的な鑑賞体験における感情共有と心拍同期：鑑賞ツアーに関する探索的検討

清水 大地(神戸大学), 岡田 猛(東京大学), 佐藤 悠(フリーランス)

芸術鑑賞研究は個人の認知過程に着目してきたが、他者との相互作用を伴う社会側面も持つ。本研究は、共同鑑賞における情動共有と生理的同期の検討のため、2 回のアートツアーを行った。多角的な分析の結果、共同鑑賞では参加者間に情動的・生理的繋がりが生じることが示された。この繋がりは探索規模に依拠し、単一作品鑑賞では覚醒の上昇と安定した心拍同期が見られた一方、複数作品の探索では調和や感謝等の関係性的情動が強まり、心拍同期にゆらぎが見られた。共同鑑賞は、身体的・生理的相互作用により構築される創発的体験であろう。

01-02 身体接触下の共同行為における協調はどのように組織化されるのか—力学的相互作用に基づく検討—

松岡（初田） 響子(神戸大学), 清水 大地(神戸大学)

本研究は、身体接触による力学的結合を伴う共同行為における協調ダイナミクスを検討した。ラテンダンス熟達者 8 ペアを対象に、接触の有無および相手との協働経験を操作した条件下でルンバ動作を実施し、モーションキャプチャデータに対して C²RQA を適用した。その結果、協調構造は動作フェーズおよび身体部位に応じて変化し、リード/フォロー関係は一樣ではなく相互調整的であった。以上より、身体接触下の協調は力の相互作用と予測可能性により組織化されることが示唆された。

01-03 右 TPJ に対する二者同時脳刺激は「共に行為をしている」感覚を

形成する：脳間同期と共同運動主体感の因果関係

栗原 勇人(モントリオール大学, 早稲田大学, 日本学術振興会), 土屋 彩茜(早稲田大学), デュマ ギヨーム(モントリオール大学), 大須 理英子(早稲田大学)

「共に行為している」という主観的感觉（共同運動主体感）は，脳間同期と関連することが示唆されている．しかし，両者の因果関係は明らかになっていない．本研究では，交互タッピングを行う2者の右側頭頭頂接合部（rTPJ）に，同位相または逆位相の交流電気刺激をシータ（6 Hz），アルファ（10 Hz），ベータ（20 Hz）で与えた．その結果，シータ帯では，同位相刺激の方が逆位相刺激よりも共同運動主体感が有意に高く，rTPJ を介したシータ帯の脳同期が共同運動主体感に關与する可能性が示唆された．

01-04 最後通牒ゲームにおける社会的意思決定の認知モデリング—利己的な他者に対する適応過程の ACT-R シミュレーション—

大麻 紀真(立命館大学)

繰り返し最後通牒ゲームにおいて，記憶された行動履歴から提案者の利他性を推定し，承認・拒否を切り替える応答者モデルを ACT-R アーキテクチャを用いて構築した．シミュレーションの結果，記憶減衰率の高いモデルは提案者の利己的な振舞いや戦略の変更に迅速に適応し，経済合理的なモデルを上回る報酬を得た．一方，減衰率の低いモデルは過去の印象に固執し適応に失敗した．相互作用における不公平回避・互惠的意思決定の創発とその個人差を，宣言的記憶の検索と忘却のメカニズムに基づいて体系的に記述できる可能性が示唆された．

01-05 人間または歌声合成ソフトとの歌唱における協調ダイナミクス—視覚情報の役割—

西山 理奈(神戸大学大学院), 野中 哲士(神戸大学大学院)

本研究では，人が，人間または人工パートナーと歌う場合で，歌唱における協調ダイナミクスがどう異なるのかを検証し，これらの協調に対する視覚情報の影響も調べた．参加者と相手の各歌声の振幅包絡線について，相互相関係数で類似性，グレンジャー因果性検定で予測性を評価した結果，人間同士でより強い予期的同期と振幅包絡線の類似性が見られ，視覚情報により，予期的同期がさらに強まった．これらから，人間の歌声の音響的特性と微細な身体運動が，歌唱行動に対する予測と同期を支える知覚情報を提供していることが示唆された．

12:40-14:20 口頭発表 2 (O2)

会場：1 階メイン会場(BNC101)

座長：福田 玄明（一橋大学）

**02-01 通じることと分かり合うことは同じか
――記号的的一致と表象的一致からみた共通基盤形成――**

山本 大暉(静岡大学), 森田 純哉(静岡大学), 東中 竜一郎(NTT 株式会社), 竹内 勇剛(静岡大学)

本研究は、コミュニケーション成功率の上昇が内的表象の整合を保証するかを検証した。知覚側を更新する条件と言語生成側を更新する条件を設定し、さらに候補間の違いを明確化する学習の有無を操作した。評価には、記号的的一致と表象的一致を用いた。その結果、言語生成側を更新し弁別を導入した条件では記号的的一致が大きく向上する一方、表象的一致は低下した。対して知覚側を更新した条件では表象的一致が維持されやすかった。以上より、共通基盤の評価には単一指標ではなく、多層的指標の併用が必要である。

02-02 解決志向アプローチに基づく傾聴エージェントを用いた心理療法：年齢と人数の観点からの探索的検討

下條 志巖(立命館大学), 王 凱(立命館大学), 木内 敬太(独立行政法人労働者健康安全機構), 首藤 祐介(立命館大学), 林 勇吾(立命館大学)

高齢者の社会的孤立の深刻化や人手不足を背景に、小集団による心理支援の重要性が高まっている。また、高齢者は、ポジティブな情報に注意を向けやすい傾向がある。そこで、本研究では解決志向アプローチに基づく傾聴エージェントの有用性を、年齢および人数に着目して探索的に検討した。その結果、高齢者では行動の活性化およびエージェントへの印象の向上がみられ、他者が存在する場合に視点取得が促進された。これらの結果は、解決志向アプローチに基づく傾聴エージェントの効果が年齢や人数によって異なる可能性を示唆する。

02-03 バスケットボールにおける空間的境界がシュート選択に与える影響：ペイントエリアのアフォーダンス分析

佐々木 優斗(鹿屋体育大学), 大澤 啓亮(びわこ成蹊スポーツ大学), 和田 智仁(鹿屋体育大学), 今泉 拓(鹿屋体育大学)

The paint area in basketball is generally regarded as a high-value scoring area. However, expected points may vary even within the paint depending on the distance and angle from the basket. This study examined whether shot selection within the paint is aligned with the spatial distribution of expected points, with particular attention to the paint as a possible affordance for action selection. Using play-by-play data from all 1,176 games of the 2024-25 B.LEAGUE season, we visualized two-point shot locations and expected points within the paint by kernel density estimation. The results showed that shot frequency was concentrated near the basket, whereas expected points were distributed more continuously around the rim. Some deeper areas inside the paint were selected relatively often despite lower expected points. These findings suggest that shot selection may be influenced not only by expected points but also by the paint itself as a bounded and visually salient area.

02-04 協調学習におけるグループ・アウェアネスの変容と学習成果の関連性検討

梶原 惇平(静岡大学), 大島 純(静岡大学), 大島 律子(静岡大学)

協調学習において、学習者が他者の状態を認識するグループ・アウェアネス(GA)は重要だが、その変容過程の直接測定は不十分である。本研究では、振り返り記述に基づきGAを多次元的に評価するルーブリックを開発し、その変容プロセスを類型化した。協調学習の授業における振り返り記述を対象に線形混合モデルとクラスター分析を用いた結果、3つの類型が抽出された。これらの類型と学習成果の関連を検討した結果、GAの変容パターンが協調学習の成果の質に影響を及ぼす可能性が示唆された。

02-05 認知アーキテクチャを用いた日常環境における個人の認知傾向の推定

新堀 耕平(静岡大学), 宮田 陵司(静岡大学), 金 鎮赫(静岡大学), 白砂 大(静岡大学), 森田 純哉(静岡大学)

本研究では、経験サンプリング法により反復収集したGo/No-Go課題成績に対し、認知アーキテクチャに基づくマインドワンダリングモデルを適用し、検索閾値パラメー

タの個人推定を行った。その結果、検索閾値単独では個人差の分離や複数指標の同時再現に限界があった一方、オMISSIONエラー率やCOMMISSIONエラー時の反応時間に対し一定の対応がみられ、一部の感情指標との間に相関が見られた。以上より、日常場面における認知傾向の特性または変動を潜在パラメータとして記述できる可能性が示された。

14:30-16:30 オーガナイズドセッション (OS1)

オーガナイズドセッション (OS1-1)

会場：1 階 OS 会場 1(BNC102)

日常と社会につながるプロジェクション

オーガナイザー（代表）：久保南海子（愛知淑徳大学）
オーガナイザー：岡田浩之（東京情報デザイン専門職大学）、川合伸幸（名古屋大学）

プロジェクションは、主体が積極的に世界に意味を与えるという、内から外への能動的な認知プロセスを強調する認知モデルである。これまでの議論では、プロジェクションという概念を用いてさまざまな認知現象を説明してきた。現在は第二段階として、これまでプロジェクションという概念とは無関係に行われてきたさまざまな研究について、プロジェクションを接続することで新たな展開をはかる。話題提供者がプロジェクションという考え方からそれぞれの研究を照射することで、研究のさらなる可能性について考える。

オーガナイズドセッション (OS1-2)

会場：1 階 OS 会場 2(BNC103)

セレンディピティの認知科学：偶然性は科学の対象となりうるか？

オーガナイザー：二宮 由樹（南山大学）、三輪 和久（名古屋商科大学）、光田 英司（トヨタ自動車）

本 OS は「偶然性は科学の対象となりうるのか」という根本的な問いを共有し、セレンディピティを認知科学の研究対象として扱うために必要な論点や視座を

整理する場を提供する。そのうえで、セレンディピティの認知科学が持つ産業的価値についても議論を展開する。

オーガナイズドセッション (OS1-3)

会場：1 階 OS 会場 3(BNC106)

現場から立ち上がる協働的な芸術創造のダイナミクス

オーガナイザー：丸山 慎（駒沢女子大学）、眞崎 光司（明治大学）

本企画は、構想から創作、享受までの芸術創造の過程で生じる協働的な活動のダイナミクスとリアリティを、音楽を主な事例として検討していきます。クラシック音楽をはじめとした楽譜を用いた音楽が作曲され実演されるまでの過程においては、作曲家、指揮者、演奏家という異なる高度な専門性をもつ音楽家たちが協働することになります。本企画では音楽が生まれる演奏会や新曲の収録場面のフィールドデータを提示・分析するとともに、その分析結果を活動の渦中にいる音楽家たちとともに検討していきます。また同じく専門家同士の協働が重要となる建築分野の研究者との対話によって、協働的な芸術創造のダイナミクスについて議論を広げていきます。その上で映画、演劇、ダンスなど、多様な芸術における協働についてフロアと議論することを通して、芸術の認知科学における新たな論点を探究することを目指します。

オーガナイズドセッション (OS1-4)

会場：2 階 OS 会場 4(BNC203)

夜明け前の認知：違和感ともどかしさの探究 Part-2

オーガナイザー：藤井 晴行（東京理科大学）、諏訪 正樹（慶応義塾大学）
話題提供：梅崎 修（法政大学）、伝 康晴（千葉大学）、八木澤 優記（東京理科大学）、吉田 快馬（慶応義塾大学）

暗黙性の高い「気づき」を対象とし、特に、特に、違和感、疑義、感触、さらに、「もどかしさ」を深堀する。本人でさえも気になってはいるが明確には語れない、いわば、気づいたり腑に落ちたりする現象の「夜明け前の認知」に眼差しを向ける認知科学の実践、方法論、関連する理論などについて議論する。

いくつか例を下記に挙げよう。「」で表現された認知の裏には、これまでの認知科学・心理学が未探究の知性・知能の姿が潜んでいるに違いない。本 OS ではこの種の認知を取りあげたい。

- この場所はかつて来たことがあるように思うのだが、論理的に考えれば初めての場所であるというデジャブ体験はとても「もどかしい」。
- アスリートが、自身が大切にしている幾つかのポイントをすべて満足するように身体各部位を動かしているはずなのに、今日はなんだか「しっくりこない」と体感する。
- 初めてのカフェに入り陣取ってみると、これまでこんな感覚で建築空間のなかに佇んだことはないが居心地がよく、しかしその感覚を表現することばを持たないというような「身体的直観」がある。
- 論理的、客観的に、あるいは、過去の経験を挙げて、説明するのは難しいのであるが、日常生活や科学的探究や制作活動において、これをやったらうまくいきそうという「信解の実感」がある。

オーガナイズドセッション (OS1-5)

会場：2 階 OS 会場 5 (BNC209)

研究をプレイする：新しい研究のかたちへ

オーガナイザー：城間 祥子（沖縄県立芸術大学）、青山 征彦（成城大学）

本 OS は、教育環境のデザイン分科会 (SIG DEE) による企画である。本 OS は、従来の研究とは異なるアプローチを展開している方から話題提供をいただき、いかに研究をプレイ（遊ぶ・演じる）するかを考えることを通じて、新しい研究のかたちを参加者と集合的に創造する場としたい。

現在の学会を中心とした研究では、研究者が研究の成果を論文という形にまとめ、論文が研究誌に掲載されるというかたちを採っているが、このようなあり方は、何が研究成果であり、研究者とは誰なのかを暗黙のうちに限定してしまっている。こうした研究のあり方に対して、オルタナティブなアプローチに、アートベースリサーチ (ABR) がある。論文という形にとらわれずに成果をアート作品として表現する ABR の試みは、研究のあり方そのものを変化させるポテンシャルを持っていると言えるだろう。例えば、心理学における論争を演劇の形で示した発表や、ワークショップの参加者が生み出したものを作品とするなど、従来の研究の枠組みに当てはまらない研究のあり方が模索されてきている。

また、研究は本来、誰にも開かれたものである。しかし、現在の研究の知見を流通させる仕組みは、研究成果を著者（個人やグループ）へと帰属させ、専門のトレーニングを受けた者でなければ参入することが難しいという状況をつくり出している。アクションリサーチのように、研究者だけでなく、研究に関わったすべての人々を含む集合的なプロセスとして研究成果を示す方法論も探究されてはいるが、例外的な位置にとどまっている。さらにいえば、研究は研究者を含めた集合的なプロセスによる成果だという前提を受け入れるならば、（プロの）研究者はそこでどのような役割を果たすべきなのかも検討されなければならないだろう。

そこで、研究をプレイする（遊ぶ・演じる）ことを通して、従来の研究の枠組みに当てはまらない研究をいかに行うかを考えたい。OS においてこれらの問いを探究することも新しい知を生み出すプロセスに他ならない。そのため、本 OS そのものも、協働的な探究のプロセスとして作品化することを試みる。

オーガナイズドセッション（OS1-6）

会場：2 階 OS 会場 6(BNC211)

創造性あるいは創造的活動と脳のデフォルトモードネットワークについて考える

オーガナイザー：伊藤 篤（中央大学）、上田 一貴（東京大学）、原田 康也（早稲田大学）、平松 裕子（中央大学）

生成系 AI が広く使われるようになってきており、人と AI の関わりについて、関心が高まっている。その中で、人がアイデアを出して、AI に実行させる、という役割分担の可能性がしばしば指摘されている。ここで、アイデアを出すというのは、どういうことだろうか？アイデアを出せと言われても、なかなかすぐには思いつかないのが現状である。近年、マインドワンダリングと脳のデフォルトモードネットワークと創造性の関係に関連する研究が進んでおり、興味を持つ人も増えているが、その実態は、あまり明らかではない。そこで、本 OS では、マインドワンダリングと脳のデフォルトモードネットワークについての理解を深めるため、関連する発表やワークショップを行う。

オーガナイズドセッション（OS1-7）

会場：2 階 OS 会場 7(BNC202)

世界につながる認知科学への入口：JCSS 英語オープンセッション

オーガナイザー：森田 純哉（静岡大学）、Austerweil Joseph（千葉工業大学）

Building on the CogSci Asia-Pacific Meetup Kickoff held in 2025, the session creates a continuing interface between cognitive science communities in Japan and abroad. Conducted entirely in English, it provides international researchers and students based in Japan with a venue to present and discuss their work, while also offering Japanese researchers opportunities for English language exchange. We outline the background of the initiative, introduce the four presentations, and identify practical directions for sustaining international participation, networking, and collaboration within the Japanese Cognitive Science Society.

16:40-18:40 ポスターセッション 1 (P1)

会場：ポスター会場(アカデミックベース棟南)

P1-01 共感の認知的要素および情動的要素による物語理解の促進

福田 亘代(早稲田大学大学院人間科学研究科), 佐治 伸郎(早稲田大学大学院人間科学研究科)

実験協力者の認知的共感と情動的共感を操作することにより、物語理解が促進されるかを検討した。認知的共感のエッセイ課題を用いて実験協力者の他者視点取得を操作した。情動的共感、物語の主人公と実験協力者の性格特性が一致した場合に発現するとされ、物語理解を促進することがわかっている。線形混合モデルによる分析の結果、他者視点取得群において、主人公と実験協力者の性格特性が一致しない場合のみ、有意に反応時間が短くなった。結果から、他者視点取得により実験協力者の本来の性格特性が抑制されたと考えられた。

P1-02 中国人日本語学習者の文章読解における漢字の処理-日本語習熟度による眼球運動の違い-

耿 耀耀(広島大学), 黄 啓能(広島大学), 森田 愛子(広島大学)

中国人日本語学習者と日本語母語話者が日本語文章を黙読する際の眼球運動を測定した。内容語を対象とした漢字注視率は群間に差がみられなかったが、学習者は機能語を含めた漢字注視率が低く、ひらがなの処理に時間を要することが示唆された。単語の区切り意識を表す初回停留位置の偏り（PVL）について、

漢字から始まる単語の場合は全群で語頭への PVL が観察された。純ひらがな単語の場合、学習者では語頭への PVL が観察されたが、母語話者ではみられなかった。学習者は単語中の文字を順次確認する保守的な読み方をしている可能性が示唆された。

P1-03 説明活動による「食」に関する言語表現の変化

加藤 祥(北海道大学), 設楽 馨(武庫川女子大学), 森 千晴(岡山大学), 久成 三有紀(岡山大学)

「食」に対する関心や意識を高めることを目的とし、食に関するコミュニケーション（他者に向けた説明活動の反復）による言語表現への影響を検討した。3種類の調査対象語（料理名）の「おいしさ」に関する表現を3時点（事前・事後・追跡）で記述させる調査を行った。介入群には説明を伴う言語活動（食育教材を用いたゲームの実施）を反復させたところ、語彙量および語彙種類数が有意に増加したほか、知覚的領域の拡張、統語的複雑化、列挙的表現から文構造を伴う記述への変化など、表現の量的拡張と質的精緻化の促進が示唆された。

P1-04 Semantic Landmark 法に基づく比喩産出の計算モデルの評価

岡 隆之介(追手門学院大学), 楠見 孝(京都大学), 内海 彰(電気通信大学)

本研究では、比喩産出の計算モデルがどのくらい人間の比喩産出過程を模擬できるかを評価するため、Semantic Landmark 法を用いて、4種類の計算モデル（加重平均、乗数、拡張、Predication）で、新たに収集した名詞比喩による言い換えのデータ（360 文、4,873 名詞単語）を用いて評価した。その結果、Predication モデルは他のモデルよりもコサイン類似度の平均値が高かった。この結果は、Predication モデルは、比喩理解において性能が高いことが示唆されていたが、比喩産出においても有効である可能性を初めて明らかにした。

P1-05 BDI モデルを組み込んだ LLM によるユーザ意図を考慮した発話生成の評価：旅行プラン相談対話を題材として

山上 勝義(追手門学院大学), 岡 隆之介(追手門学院大学), 本浦 庄太(追手門学院大学)

BDI モデルは、信念 (Belief)、欲求 (Desire)、意図 (Intention) の3つの情報により、エージェントの心的状況を表現し、その情報に基づく推論によりエ

エージェントの合理的な行動を選択する枠組みである。LLM に BDI モデルを組み込むことで、ユーザの発話のみからユーザの意図を理解することが難しい状況で、ユーザの意図を正しく推定し、推定した意図を考慮した発話を生成する従来研究がある。本研究は、従来研究の発話生成の成功率の評価対象を、タスク指向型対話におけるユーザの意図の推定が難しい複数の対話状況に広げて評価した。評価の結果、対話状況の違いにより、発話生成の成功率は大きく異なった。

P1-06 予測誤差に基づくマジック体験の認知モデル

山本 卓矢(独立研究者)

本研究は、マジックにおける体験生成を「確信の強度」ではなく、予測と予測誤差の処理として再定義する。

観客の認知を確信（支点）に基づく予測として捉え、その誤差処理を更新・崩壊・メタ崩壊として整理した。

カードマジックを用いた探索的観察により、非言語的提示が予測を収束させ、強い体験を生む可能性が示唆された。

本モデルはマジックに限らず認知変化の統一的理解に寄与する。

P1-07 言うことと推移することの循環を大規模言語モデルは解決できるか：メッセージ付きコーディネーションゲームによる検証

金野 武司(金沢工業大学), 板谷 英俊(金沢工業大学)

Transformer に端を発する LLM は自然な言語運用を実現したが、語用論における「言うことと推移することの循環」を扱えるかは不明である。本研究は、メッセージ付きコーディネーションゲームを用いてこの問題を検証した。結果、段階的助言を与えても成功率は低く、人間と異なる挙動を示すことが確認された。原因には記号と意味の対応関係の不安定さと含意解釈の失敗が確認され、LLM の語用論的限界が示唆された。

P1-08 解釈としての創造性—美学的議論との統合と実証研究の構想

山田 和佳(工学院大学, 東京大学), 山本 茉輝

生成 AI 時代の創造性帰属問題を背景に、本研究は美学・音楽学・認知科学の知見を統合し、創造性を「与えられた情報と自力で生成した情報の関係性を構築する認知プロセス、すなわち解釈そのもの」として再定義する。創作を「可能的なものの解釈」、鑑賞を「現存するものの解釈」と位置づける二位相モデルを提示し、演奏家の固有性や作者における鑑賞者性の再帰的プロセスを統一的に記述する。本発表では、このモデルから導かれる実証研究の構想について報告し、人間の創造的認知の本質について思索する。

P1-09 VR 空間における飛行体験が性格特性に及ぼす影響とその持続性

佐藤 怜奈(明治大学), 肥後 克己(明治大学), 嶋田 総太郎(明治大学)

本研究では VR 体験によるプロテウス効果の持続期間とそれに影響する要素を検討した。実験では VR 空間内を飛行もしくは走行する課題を行い、体験前後および一定時間経過後における性格特性(ビッグファイブ)の変化を測定した。さらに当該効果に関与する要因として、アバターに対する身体感および VR 空間での体験に伴う畏敬感情を質問紙で評価した。その結果、飛行・走行体験はいずれもビッグファイブの開放性を上昇させ、その効果は 1 日程度持続することが示された。さらにこの変化には身体感と畏敬体験が関連することが示唆された。

P1-10 アバターのナラティブのポジティブ性が運動主体感に与える影響

濱頭 紅映(明治大学大学院), 東 美由紀(明治大学), 嶋田 総太郎(明治大学)

フルボディ錯覚 (full-body illusion: FBI) は他者の身体を自己の身体として知覚する現象であり、VR 空間において FBI が生起すると、アバターの外見がユーザーの行動や認知に影響を与えることが知られている。本研究では、アバターに関するポジティブな物語による印象操作が FBI に与える影響を検討した。その結果、ポジティブな物語の提示は運動主体感 (sense of agency: SoA) を向上させることが示された。これにはアバターへの同一化および運動結果へのポジティブな期待が関与していることを考察する。

P1-11 Infusing Theories into Deep Learning for Human-Aligned Interpretable Boundary Anticipation

江 恩傑(北陸先端科学技術大学院大学), 日高 昇平(北陸先端科学技術大学院大学)

This study aims to construct a computational model that explains the general tendency of human event boundary anticipation (Zacks et al., 2007). Existing change-based (error-driven) hypotheses, primarily rooted in predictive processing (Friston, 2010), exhibit inherent predictive limitations; they identify boundaries only after physical transitions occur, failing to account for “pre-change” anticipation. Drawing on Bernstein’s (Bernstein., 1967) theory of motor synergies, we suggest that boundary anticipation relies on the continuous evaluation of inner-event structural progression rather than discrete inter-event prediction errors. This perspective challenges the fundamental premise of purely error-driven approaches in previous computer vision studies. Moving forward, we will implement a dual-mechanism framework using Graph Neural Networks (GNNs) to reformulate boundary detection.

P1-12 推論課題におけるマウストラッキングを用いた方略推定の試み：計算論モデリングとの比較

白砂 大(静岡大学), 香川 璃奈(産業技術総合研究所), 本田 秀仁(追手門学院大学)

複数の選択肢から1つを選ぶ際に人がどのような判断方略(ヒューリスティックまたは知識)を用いたのかは、通常、行動データの計算論モデリングによって推定される。本研究では、マウスカーソルの軌跡という観測可能な動作から判断方略を推定できる可能性を検討した。具体的には、二者択一の推論課題を用いて、個人ごとにモデルに基づいて使用方略を推定し、カーソル軌跡の形状に基づいてクラスタリングを行った。結果として、使用方略と軌跡の連関は中程度であった。マウストラッキングの応用可能性と限界について議論した。

P1-13 ロボットも参加する新たな祝祭体験の試作 — DJ 場面を題材とした検討 —

近澤 花乃音(追手門学院大学), 阪本 想菜(追手門学院大学), 加藤 明日香(追手門学院大学), 前田 和磨(追手門学院大学), 中井 きらら(追手門学院大学), 高橋 英之(追手門学院大学), 田崎 晴真(東京大学), 松岡(初田) 響子(神戸大学), 清水 大地(神戸大学), 峯岸 朋弥(東京通信大学), 石井 健太郎(専修大学)

本研究では、音楽やダンスなどの盛り上がりのある場において、ロボットがどのように関わるかを検討する。DJ 場面を対象に、人とロボットが相互に影響し合いながら場を作る過程を観察し、その影響や可能性を明らかにする。

P1-14 経験に基づく恋愛感情想起と恋愛の典型的イメージ想起による色温度感への影響の比較

神岡 拓真(関西大学大学院), 布山 美慕(立命館大学)

本研究は、「世界が色づいて見える」といった表現に見られるような、恋愛感情想起による主観的な色温度感評価の変化について検討した。発表者らはこの変化について、想起した当人の経験に基づく感情の他に、当人が持つ恋愛の典型的イメージから連想される内容が影響を与えているという仮説を立て、検証した。オンライン調査の結果、緑といった一部の色系統で、恋愛感情想起とは異なる色温度感変化の傾向が、典型的イメージの想起条件で見られた。この結果は、実証研究における恋愛感情の感情としての扱い方を捉えなおす一助となると考える。

P1-15 なぜ人は待つことを楽しめるのか—自由思考の質的・量的特徴が待つことの動機づけ評価に及ぼす影響

波多野 文(株式会社アイデアラボ, 国立精神・神経医療研究センター), 北神 慎司(名古屋大学大学院情報学研究科), 岡田 俊(奈良県立医科大学, 国立精神・神経医療研究センター)

本研究は、自由思考の量や内容の特徴が、思考への熱中や楽しさといった動機づけ評価に及ぼす影響を検討することを目的とした。60名の参加者に対して、20分もしくは40分一人で待つ課題を課し、課題に対する予測の動機づけ評価と実際の動機づけ評価を測定し、課題中の思考を発話思考法により取得した。思考内容と動機づけ評価との関連を検討した結果、「予想よりも楽しめた」という動機づけの過小評価の大きさは、思考量や思考の類似度（繰り返し）と正の相関関係にあり、思考時間が長い場合も思考量が保たれることが明らかになった。

P1-16 生成AIは「足し算」で解決するのか：問題解決方略における加算バイアス様傾向の検討

甲田 萌花(芝浦工業大学), 米満 文哉(芝浦工業大学), 佐々木 恭志郎(関西大学)

問題解決場面で、人間は何かを削除するよりも付け加えることで解決を図ろうとする（加算バイアス）。本研究は、生成 AI が問題解決場面において加算バイアスを示すか検討した。グリッド中の図形の対称化課題を生成 AI に解かせた結果、「消す」よりも「塗る」回答の割合の方が有意に大きかった（実験 1）。さらに、アイデア創出課題として生成 AI にゴルフ施設の改善案を回答させた（実験 2）。その結果、追加型の提案が有意に多かった。したがって、生成 AI も問題解決時に人間と類似した加算バイアスを示すことが明らかになった。

P1-17 人工知能の時間はどちらに流れるのか？—言語文化的文脈による操作—

内川 乃天(関西大学), 佐々木 恭志郎(関西大学)

本研究では、ChatGPT にも時間と空間の概念連合（MTL）が存在するのかを検討した。実験では、過去語と未来語を空間上に配置させる課題を用いた。英語および アラビア語プロンプト、さらにはアラビア語のネイティブスピーカーという設定では、過去語は左、未来語は右に配置された。読字方向が右から左の文化圏の人間であるという設定をプロンプトで行ったところ、この傾向が逆転した。ChatGPT には主として英語圏の MTL が存在し、読字方向のフレーミングにより変容することが示唆された。

P1-18 視線のダイナミクスに基づく行為意図のリアルタイム推定システムの構築と評価

岡田 来波生(金沢工業大学), 金野 武司(金沢工業大学)

視線を用いたインタラクション手段は手を使った操作が困難な人にとって、コンピュータ操作を行う上で重要である。従来の視線インターフェースの多くは、注視場所や注視時間から関心対象を同定しており、視線動作に内在する行為意図の違いを十分に扱えていない。先行研究では、視線に含まれる動的特徴に着目し、行為意図を機械学習によって高精度に識別可能であることが確認された。しかし、リアルタイム環境での検証は不十分である。本研究では、機械学習による識別手法をリアルタイム環境に実装し、その有効性を検証した。

P1-19 美術館とソーシャルメディアにおける触発を生起する鑑賞過程：芸術大学の学生と教員を対象にした半構造化面接による

予備的検討

澤田 和輝(東京大学, 日本学術振興会), 有海 春輝(京都大学), 高橋 雄介(京都大学)

本研究は、芸術大学に所属する学生と教員 17 名を対象に半構造化面接を実施し、美術館やソーシャルメディアにおける触発を生起する鑑賞過程の共通点と相違点について探索的に検討した。共起ネットワーク分析の結果、美術館と SNS での鑑賞体験のどちらにおいても、自分と他者の表現を比較したり、作品の創作過程を推測したりする鑑賞が触発を生起しうることが示唆された。他方で、美術館と比較して、SNS では、作品の質感や技法に関する情報を読み取ることが困難であるため、美的感情の生起や触発は生じにくい可能性が示唆された。

P1-20 大域的な視覚情報に基づく自己移動の知覚：ディストラクタの識別性を高めてもバイアスは抑制されない

宮本 健史(名古屋大学)

ヒトは移動に伴う大域的な視覚像の流れ (optic flow) から自己移動を知覚する。しかし、自己と独立して移動する視野内の物体 (ディストラクタ) は、自己移動と不整合な optic flow を生じさせ、知覚を偏らせる。本研究では、VR 空間ナビゲーション課題中に、静止物体とディストラクタを色分けし両者の識別性を高めても、自己移動知覚のバイアスは抑制されないことを見出した。この結果は、視野内の局所的な視覚刺激で示されてきた選択的なディストラクタ抑制の仕組みが、大域的な視覚処理に依存する自己移動の知覚には適用されないことを示唆する。

P1-22 中学野球選手におけるメタ認知的言語化が、身体的・認知的熟達化に及ぼす影響の検証

岩本 樹(静岡大学総合科学研究科情報学専攻), 遠山 紗矢香(静岡大学)

スポーツの熟達化には身体・認知の両側面が関わる。先行研究でメタ認知的言語化が成人の熟達を促すことが示されているが、中学生を対象とした研究は少ない。本研究では、野球部の中学生 12 名に言語化支援を行い、身体的・認知的熟達化への影響を検討した。スイング・投球速度の計測と状況認知テストを実施した結果、言語化は身体的熟達よりも認知的熟達と関連する可能性が示され、熟達段階によって有効な言語化の種類が異なることも示唆された。

P1-23 顕著性スコアに基づくオンライン会話の同期度表示形式の評価

齊藤 功樹 (BIPROGY 株式会社), 榎本 真 (BIPROGY 株式会社), 銭尾 春仁 (BIPROGY 株式会社), 星野 隆行 (BIPROGY 株式会社), 高橋 英治 (BIPROGY 株式会社)

オンライン会議における同期度表示形式について質問紙調査にて選好を調査し、顕著性スコアを用いて表示形式の違いによる影響を評価した。75名のデータを基に分析したところ、把握しやすさと使いやすさにおいては相手の顔と比べて同期度表示部分の顕著性スコアが高い半ドーナツが好まれる傾向があった。快適さにおいては、半ドーナツを好む群に加えて、顔と比べて同期度表示部分の顕著性スコアが低い円グラフ型を好む群に分かれた。オンライン会話において、チャート重視／顔重視の二つの選好に分かれることが分かった。

P1-24 AI 生成情報と開発者の対話が省察行動に与える影響 ―ハイブリッド・インテリジェンスにおける遠隔探索の分析―

廣田 章光 (流通科学大学商学部, 近畿大学デザイン・クリエイティブ研究所, 法政大学イノベーション・マネジメント研究センター), 志村 典孝 (NEC AI ビジネス・ストラテジー統括部 リードデータサイエンティスト)

本研究は、AI が生成する情報と人間（開発者）が協働するハイブリッド・イノベーションにおいて、AI が決定準備を担い人間が意思決定を行う過程に焦点をあてる。そして開発者の情報選択行動を「行動の中の省察」の観点から分析する。クラフトビールの開発事例を対象に、AI 生成情報の理解可能性と選択理由を調査した。その結果、AI 生成情報は遠隔探索を促し潜在知識の想起を導くとともに、新たな適切解への気づきを生み出し、製品化に寄与することが示された。

P1-25 大学の対面授業におけるオンラインの質問行動に匿名性と自己呈示意識が与える影響

大井 京 (近畿大学), 石田 零弓 (近畿大学)

本研究では、大学の対面授業における学生のオンラインでの質問回数に、匿名性と、自己呈示傾向における賞賛獲得と拒否回避欲求の強さが与える影響を検討した。実験参加者は、大学の対面授業において、事前に匿名条件または顕名条件のいずれかに割り当てられ、オンラインでの質問行動が記録された。質問回数

について、匿名性条件（匿名・顕名）と自己呈示傾向（賞賛優位，中間，拒否有意）による違いを検証したが，有意な差は認められず，対面授業でのオンライン質問では，匿名性と自己呈示傾向の影響は確認されなかった。

P1-26 非公式オンライン協調学習コミュニティにおける LLM 生成コラボレーション・スクリプト導入後の変化の持続性の検討

近藤 秀樹(神田外語大学), 遠山 紗矢香(静岡大学), 山田 雅之(九州工業大学)

非公式なオンライン協調学習コミュニティでは，主体性を損なわずに協調を促す支援設計が課題である．本研究では，LLM による原則に基づくマイクロスクリプト生成（PDMSG）を導入したコミュニティを対象に，介入前・中・後の活動ログを比較し，投稿頻度とテキスト量の変化が介入後も持続するかを分析する．これにより，観察された変化が単なるリマインド効果や課題遂行への応答か，それとも主体的な協調実践の持続を示すのかを検討する．予備分析では返信テキスト量の増加傾向がみられた．

P1-27 バンディット問題における Softmax 型満足化モデルのパラメータリカバリーとモデル比較

大用 庫智(関西学院大学), 神谷 匠(東京音楽大学), 高橋 達二(東京電機大学)

本研究は Softmax 行動選択に基づく満足化モデルの NoisySatisficing (NS) を提案する。確率的選択の導入により、従来困難であった Q 学習系モデルとの尤度ベース比較やパラメータ推定を可能にする。シミュレーションと行動実験データを用いた検証により、モデル比較の結論が最適化手法の選択に依存することを示した。また、MAP 推定がパラメータの回復性を改善し、NS のパラメータ間のトレードオフを明らかにし、改善の手がかりを得た。さらに、定常環境において NS は Q 学習系モデルでは捉えにくい行動パターンを説明する可能性を示した。

P1-28 オーケストラ音楽における打楽器の演奏は指示的意味を持ちうるか：機械学習アプローチ

登坂 優佳(慶應義塾大学, お茶の水女子大学), 峯島 宏次(慶應義塾大学), 佐藤 有理(お茶の水女子大学)

本研究では、音楽は音楽外の対象を指示しうるかという問題を、機械学習によ

る検討を通して探求した。まずオーケストラ音楽におけるバスドラムとティンパニの使用に着目し、その使用が音楽外的対象を指示するとされる楽曲とそうでない楽曲からなる音楽データセットを、音楽学の文献に基づき構築した。次にこの音楽断片をメルスペクトログラム表現に変換し、それによって訓練されたCNNモデルが指示的な使用とそうでない使用を分類できるかを検証した。これにより、指示的使用を音楽内の特徴のみから判別できる可能性を示した。

P1-29 二層メタ制御強化学習による時間割引・確率割引の神経計算モデル

吉田 岳彦(マウンテンビュー株式会社)

ヒトや動物の意思決定では時間割引と確率割引が状況依存的に変動するが、既存の強化学習は割引率を固定値として扱う。本研究は、セロトニン・ドーパミン信号とメタ勾配に基づき割引率と Prelec 確率重みを動的制御する二層メタ制御強化学習モデルを提案し、自由エネルギー原理との等価性を証明する。12の数値実験で薬理操作実験の再現と最適固定 γ 同等性能を事前知識なしで達成することを示す。

P1-30 「学ぶロボット」は心を感じさせるか？-四足歩行ロボットの従順化プロセスが心の知覚に及ぼす影響

大北 碧(甲南女子大学), 高橋 英之(追手門学院大学)

本研究は、人間とのインタラクションを通じた「従順化の過程」が、四足歩行ロボットに対する心の知覚に及ぼす影響を検討する。Unitree Go1 とヒトのインタラクション動画を用いたオンライン調査を実施し、単なる従順さの提示以上に、失敗を経て徐々に指示に従うプロセスが、自律的な意志や経験の帰属を促進するという仮説を検証する。本研究の知見は、外見に頼らず、インタラクションのデザインによってロボットとの関係構築を支援する一助となり、機能的ロボットの社会実装に向けた新たな指針を提示することを目指すものである。

P1-31 ジェンダー・アイデンティティの否定が誘発する感情的反応

水野 佑佳(名古屋大学), 孟 憲巍(名古屋大学)

本研究は、ジェンダー・アイデンティティを否定された際の感情反応を検討した。参加者はクイズに回答後、偽の成績結果として自身の男性性・女性性が同性

の多数派であると肯定する結果，または少数派であると否定する結果が提示され，自身の感情を評価した。結果，否定的評価は怒りと不快感情を高めたが，性差は認められなかった。以上から，否定的評価が負の感情と関連する可能性が示唆され，その反応は男性に特有ではなく，アイデンティティ制御理論による自己知覚と内的基準の不一致一般に関わる現象として再検討する必要性が示された。

P1-32 因果帰納課題における情報提示方式が有向・無向推論に与える影響

青木 颯大(東京電機大学), 高橋 達二(東京電機大学), 樋口 滉規(東京理科大学)

人間による因果推論は，観測順序やクラスター錯覚の影響で因果関係の形成や信念の偏りを招く可能性がある．これには情報の提示形式が関与すると考えられるが，観察情報に基づく因果帰納における提示形式の違いが推論過程に与える影響は十分に明らかにされていない．本研究では，時差を設けた逐次提示形式と要約形式の実験を行い，両条件の結果比較とともに，3種類の質問の応答分析を行う．これにより，単純因果帰納における原因と結果の提示タイミングと質問形式の違いが推論の枠組みに及ぼす影響を検証する．

P1-33 自己選択した音楽が課題成績と反応時間に与える影響

稲村 隆之介(大阪公立大学), 牧岡 省吾(大阪公立大学)

自己選択した音楽が課題成績に与える影響について検討する。参加者はまず音楽の無い条件下で計算課題を行う。その後、この課題を行うときに聴きたいと思う音楽を、10種類の中から1つ選択する。その後、参加者が自ら選択した音楽を聴きながら課題を行う試行（自己選択条件）と、選択しなかった音楽を聴きながら課題を行う試行（非自己選択条件）を実施し、正答数と反応時間を比較する。さらに、内発的動機づけや覚醒度について質問紙による測定を行い、成績との関連を検討する。

P1-34 即興演劇のセンス・メイキング

一物語構造の各場面における時系列解析・映像解析・内省インタビュー

ヒュース 由美(東京大学大学院), 工藤 和俊(東京大学大学院)

本研究では、即興演劇における意味生成プロセスを Participatory Sense-Making の枠組みから実証的に検討した。ライブ収録映像を対象に、Detrended Fluctuation Analysis による「間」の時系列分析と、映像分析および事後インタビューによるプロトコル分析を実施した。DFA スケーリング指数は $\alpha \approx 0.79$ を示し、長期相関の存在が確認された。KL 情報量の分析では、終盤に向けた「間」の時間分布の顕著な変化が示された。プロトコル分析からは、アイコンタクトによる非言語的役割調整、時間的含意を持つ発話、観客への直接介入等、身体・言語の相互行為的方略が確認された。これらの知見は、即興演劇における意味生成が相互作用から創発されたとする PSM の枠組みと整合的であることを示唆する。

P1-35 合奏の「アンサンブル感」に対する演奏音の時間的ずれと音楽的役割の影響

板垣 寧々(愛知淑徳大学)

本研究では、演奏音間の時間的ずれのパターンおよび音楽的役割（メロディ/伴奏）が、共演者と一緒に合わせている感覚を指す「アンサンブル感」評価に与える影響を明らかにすることを目的とする。演奏経験者 30 名を対象に、時間的ずれのパターン要因（一定・加速・変動）、音楽的役割要因（メロディ・伴奏・両者）を操作した 9 種類の刺激音を提示し、評価を求める。その結果、ずれが両者で変動するなど、演奏音間の調整過程が示唆される条件で評価が高まると予想され、アンサンブル感の理解に新たな知見を与えられられる。

P1-36 非最適行動にロバストなオンラインゴール認識モデルに向けた要因分析

肖 京若(北陸先端科学技術大学院大学), 日高 昇平(北陸先端科学技術大学院大学)

途中のある目標をもった行動の途中のデータからそのエージェントの最終目標をリアルタイムに推定する技術をオンラインゴール認識という。既存のゴール認識手法の多くが最適な行動や完全な観測を前提とするが、実環境では誤操作や観測欠損が生じ、推論の振動といった不安定化を招く。本研究では、推論を不安定化させる要因を①行動の非最適性、②候補目標との不一致、③観測欠損の 3 軸で統一的に整理する。これらが目標推定の「早期性」と「安定性」に与える影響を比較・分析し、実世界の多様なノイズに対して破綻しないロバストなモデルの設計方針を示すことを目的として数値実験を行う。

P1-37 環世界論に基づく主体概念の再構成——自然の技術と 4E 認知における境界問題

葉柳 朝佳音(大阪大学)

本研究は、主体を身体状態の制御を通じて環境に適合する動的システムとして定義し、ヤーコプ・フォン・ユクスキュルの環世界論を独自の認知理論として再構成する。とりわけ環世界論における身体形成の原理である「自然の技術」概念を、構造と機能の相互規定に基づく自己組織化の原理として再解釈することで、主体の成立条件の基盤に身体性を置きつつ、認知の境界を固定的なものではなく再編可能なものとして捉える。この枠組みにより、エナクティビズムの自律性概念と拡張主義の技術統合を統一的に説明する主体モデルを考案する。

P1-38 感情認知における感情強度と視線の効果

亀井 菜名(京都先端科学大学), 原田 佑規(京都先端科学大学), 行廣 隆次(京都先端科学大学)

他者の感情推定では顔の部位は非常に重要である。本研究では目もとや口もとに対する注視が感情判断に及ぼす影響を検討した。具体的には、表情画像に対し弁別課題と眼球運動計測を実施した。その結果、感情ごとに注視部位は異なり喜びでは目もとに対し怒りでは口もとに対する注視時間が有意に短かった。感情判断については口もとに対する注視が増えると喜びの認知が抑制され、怒りでは目もとに対する注視が認知を促進する傾向が示された。これらの結果は特定の部位に対する注視が対応する感情の認知を促進するわけではないことを示唆する。

P1-39 観光都市函館における住民のシビックプライドに関する質的研究

前田 ことみ(東京都立大学), 平野 智紀(公立はこだて未来大学)

観光都市函館の住民 4 名を対象とした半構造化インタビューを通じ、地域に対する感情構造を質的に検討した。分析の結果、既存シビックプライドの 4 要素に加え〈地域課題への認識〉〈将来への不安〉が新たに抽出された。住民の地域愛着は観光的価値ではなく日常の感覚的経験に根ざしており、課題への批判的認識や将来への不安は地域への離反ではなく改善志向や参画行動を動機づける要因として機能していた。これは、シビックプライドを肯定的感情の束としてのみ捉えてきた従来の研究を補完・拡張する知見である。

P1-40 大学生によるスマートフォンの価値発見プロセスについて

森田 実(金沢工業大学大学院), 田中 吉史(金沢工業大学)

Norman によれば製品デザインの評価には「本能レベル」「行動レベル」「内省レベル」の3次元がある。スマートフォンは実用性が優先される製品だが、大学生がスマートフォンの価値をいかに認識・発見・使用するかをとらえるため、大学生6名にインタビューを実施した。その結果、内省レベルを含む2つ以上のレベルで評価された。スマートフォンは長期使用される結果、「用途」と「自己表現」という二軸に沿って価値発見されることが示唆された。この価値発見は、会話のきっかけなどを通して社会的つながりにも影響を与えている可能性がある。

P1-41 アイスホッケーのワнтаймシュートにおける間合い調整の微視的分析

山田 雅之(九州工業大学), 近藤 秀樹(神田外語大学), 大海 悠太(東京工芸大学), 遠山 紗矢香(静岡大学)

本研究は、アイスホッケーのワнтаймシュートを対象に、到来するパックに応じた身体各部位の調整と、氷上での移動を伴いながら成立する間合いの特徴を微視的に分析した。分析の結果、選手は身体全体をシュート方向へ移動させつつ沈み込み打撃していた。特徴として、右手が前方への押し出しを続ける一方で、左手は身体側へ引き込まれ、その変化がスティックしなりの生成と解放に対応していた。アイスホッケーでは、スケートで滑りながら、打撃可能な間合いを調整している様子が示唆された。

P1-42 学園祭における共創的コミュニティの共愉的關係構築

荷方 邦夫(金沢美術工芸大学 美術工芸学部 一般教育等)

本研究は、学園祭における共創的活動を対象に、メンバー間の関係性と活動成果の関連を検討するものである。先行研究を踏まえ、特に共愉的相互作用に注目し、創造性への影響を探った。2025年の学園祭参加学生123名へのアンケートと5名へのインタビューを実施した結果、協力や対話、励ましなどの相互作用が活動の質や満足感に寄与することが示された。一方、コミュニティ意識の高さと成果の関連は限定的であり、関係の質や相互評価が重要であることが示唆さ

れた。

P1-43 高齢者にとっての「つくること」の意味：生活世界の再構築と自立共生的デザイン

南部 美砂子(公立はこだて未来大学), 原田 泰(公立はこだて未来大学, 株式会社デザインコンパス)

本研究は、高齢者にとっての「つくること」の意味を、生活世界の再構築という観点から検討するものである。老老介護家庭の長期フィールド調査に加え、独居・同居・施設入居など多様な生活条件にある高齢者、ならびに「終活」や「実家終い」に関する調査データをもとに、住まいと生活における認知的・社会的実践を分析する。つくることが、自立と共生のバランスを調整しつつ生活を再編する実践としてどのように機能しているのかを明らかにする。

P1-44 視覚的特徴と感情的特徴が比喩生成に与える影響についての検討

長瀬 カイセイ(公立はこだて未来大学大学院システム情報科学研究科), 寺井 あすか(公立はこだて未来大学システム情報科学部)

画像に対する比喩生成において、色や形状などの視覚的類似性に加え、感情的類似性も重要な役割を果たすと考えられている。本研究では抽象画像を対象に、視覚的特徴と感情的特徴が比喩生成に与える影響を検討した。具体的には、画像の視覚的類似度と感情的類似度を組み合わせ、人が実際に用いた比喩を正解ラベルとして評価指標を算出した。その結果、形状強調に基づく視覚的類似度に感情的類似度を組み合わせることで評価が大きく上昇し、抽象画像における形状特徴と感情的特徴が比喩生成に影響を及ぼすことが示唆された。

P1-45 好みの類似性が他者の意見参照に与える影響

杉本 幸大(追手門学院大学大学院), 本田 秀仁(追手門学院大学大学院)

本研究は、「希少な好みの共有」に基づく他者との類似性推論が、単なる認知バイアスか生態学的合理性を持つ戦略かを検証する。大規模データ分析(研究1)では、希少な好みが一致する他者とは別の好みも一致する傾向が確認され、推論の合理性が示唆された。さらにオンライン実験(研究2)を通じ、主観的な好みの共有が、無関連な客観的タスクでの他者の意見活用にどう影響するかを検証

し、人間の社会学習における適応的メカニズムの解明を目指す。

P1-46 注意焦点の変化が演奏者の主観評価に及ぼす影響

稲垣 七海(神戸大学), 岡野 真裕(神戸大学)

本研究の目的は、先行研究で用いられてきた音楽演奏に関する注意焦点がパフォーマンス発揮に及ぼす影響を、演奏者の主観評価を用いて検証することであった。金管楽器奏者 4 名に基礎的な課題の演奏を行ってもらい、教示した注意焦点の演奏しやすさと演奏の自己評価に関する半構造化インタビューを実施した。その結果、課題の難易度によって、主観的に演奏しやすいと感じる注意焦点が異なることが示唆された。また、演奏しやすさの評価と演奏の自己評価には相関関係がみられ、演奏しやすさが自己評価に影響を与えることが示唆された。

P1-47 脳の中の Hempel のカラスと生成 AI

中村 國則(成城大学社会イノベーション学部)

本研究は認知心理学、あるいは脳科学における“特定のプロセス(脳部位)が活性化すれば、特定の判断が働く”といった形式の説明が、いわゆる“ヘンペルのカラス”と呼ばれるパラドクスを生じる可能性があることを指摘し、実際の人間の判断がそのパラドクスに従うことを実験的に示した。加えて、ChatGPT4.0 を用いて実験課題をシミュレートしたところ、仮説に完全に一致する結果のみ確認と判断し、他の結果は全て仮説に反するものと判断する傾向が確認され、実験データとは一致しないことが示された。

P1-48 幼児の散歩における経路生成過程の分析方法の構築

北 雄介(長岡造形大学 造形学部 建築・環境デザイン学科)

人の空間内の移動過程は、これまで主に「選択」あるいは「探索」のモデルにより説明されてきた。しかし明確な目的地が存在しない幼児の散歩においては、これらのモデルは妥当しない。本稿では幼児の散歩を空間的経路の「生成」過程として捉え、その解明を試みる。研究方法としては、筆者自身の長男との 50 回程度の散歩の映像記録から、経路生成の局面を抽出し、その契機を探る。建物や地面、人などのアトラクターに次々に接近し、同行する筆者や犬とのインタラクションの中で動的に歩みを進める様子が、映像分析によって明らかになった。

P1-49 L2 習得における手がかり選好と文法的性別の形式性
—日本語母語話者とイタリア語母語話者を対象とした人工言語学習実験—

西原 三貴(東京都立大学)

本研究は、文法的性別を持つイタリア語の母語話者と持たない日本語の母語話者を対象に、人工言語を用いた冠詞習得実験を実施し、意味的手がかりと音韻・形態的手がかりへの選好を比較した。その結果、日本語母語話者は意味の手がかりを有意に選好した。さらに、個人別の選好率分布において、日本語母語話者では二極化傾向が、イタリア語母語話者では中間的な値への分布が見られた。これらの結果は、母語における文法的性別の経験が新たな言語を習得する際の手がかり利用に影響を与えることを示し、文法的性別の形式性を示唆する。

P1-50 親子でのデザイン思考学習から得られる洞察

愛川 優(一橋大学), マクナーニ 咲来(一橋大学), 辻川 菖太郎(一橋大学)

筆者らは、親子チーム、大人チーム、子供チームに対し、デザイン思考を教えるワークショップを実施した。発見として、親子での学習は、親と子、両方の創造性を阻害している可能性があった。創造性を阻害している要因の仮説としては、親に評価されることにより子供が創造的なアイデアを出しづらいこと、親は子供のためのワークショップであると考えて主体的に取り組んでいないこと、親子でのコミュニケーションが中心になるため他のメンバーから刺激を受ける機会が減ってしまうことなどが挙げられた。

P1-51 触覚刺激間の類似関係に基づく構造と言語形式の対応

大隈 萌恵(早稲田大学), 松見 大聖(早稲田大学), 佐治 伸郎(早稲田大学)

本研究は、類像性が高いとされる乳児向け発話に着目し、オノマトペによる表現は触覚の知覚構造との対応が高いという仮説を検証した。日本語話者 28 名を対象に、12 の触覚素材について類似度評定と自由発話を収集し、類似度に基づく距離行列をデータごとに作成した。最適輸送法を用いて言語形式と触覚の構造間対応を評価した結果、成人向け発話はオノマトペによる表現より触覚の知覚構造との対応が高かった。言語形式は知覚モダリティの構造を単純化した形で獲得され、類像性は必ずしも常に学習を促進するわけでない可能性が示唆された。

P1-52 色彩語を事例とした言語相対仮説に対する構造アプローチ

大塚 天裕(早稲田大学), 佐治 伸郎(早稲田大学)

本研究では構造アプローチを用い、言語的処理の障害が色の主観的経験に与える影響を検討した。類似度評定に基づく分析の結果、統制条件と言語障害条件の色知覚構造は高い一致を示した。一方で、水色においては条件間差が有意に大きく、他の一部の色では差が小さかった。さらに言語障害条件では明度次元の寄与が低下した。これらの結果は、言語が色知覚構造全体を変化させるのではなく、特定の色や知覚次元に影響を及ぼす可能性を示唆する。

P1-53 AI 知識の異なる利用者に対する XAI デザインの実験的検討

前東 晃礼(静岡大学), 山田 誠二(神奈川大学)

本研究は、AI に関する知識の高いまたは低い利用者において、AI の内部処理を可視化する技術である説明可能な AI (XAI) の形式の違いが、AI 内部処理の解釈可能性と AI に対する信頼に与える影響を実験的に検討した。実験では、AI とともに街並みの画像から撮影国を推測する課題を用いて、AI 知識が高いまたは低い参加者が、3 種類の XAI 形式による説明の解釈可能性と AI への信頼を評価した。XAI の形式として、畳み込みニューラルネットワーク (CNN) に言及する説明、Grad-CAM によるヒートマップ説明、大規模言語モデル (LLM) により生成された説明が用いられた。実験の結果、AI の知識に関わらず、参加者は、LLM 説明によって解釈可能性や感情的信頼を高めた。また、AI の知識が低い参加者は、CNN のような技術用語や Grad-CAM のような可視化技術について、十分な理解を伴わないまま、解釈可能性および信頼を高く評価した。これらの結果は、XAI の設計において、利用者の AI の知識に応じて、技術用語や可視化技術、さらに LLM による誤導を避ける設計が重要であることが示された。

P1-54 オンライン・グリーフケア対話の実施環境要件

－専門家所見と担当カウンセラー内観にもとづく予備的検討－

長岡 千賀(追手門学院大学), 小森 政嗣(大阪電気通信大学)

オンラインで行われたグリーフケア初回面接 1 事例を題材として、担当カウンセラーの内観報告と専門家 4 名の所見をもとに、グリーフケア支援者の補助のあり方について予備的に検討した。その結果から、経験の浅い支援者でも対話

を進めやすくするには、事前に少し情報を得る仕組みと、事後の振り返りを補助する仕組みが有効である可能性が示唆された。

P1-55 誤情報の訂正における情報構造と作動記憶容量の影響

寺井 仁(近畿大学産業理工学部), 倉重 敦也(近畿大学産業理工学部)

本研究では、誤情報が訂正された後も影響を与え続ける誤情報持続効果に対し、個人の作動記憶容量(WMC)と情報構造の複雑さが与える影響を実験的に検討した。物語文の読解を課題とし、物語の長さで誤情報の訂正タイミングを操作した実験の結果、WMCの影響は、物語が短い場合に顕著であることが確認された。具体的にはWMCのスコアが低い参加者は、高い参加者と比較して、誤情報の影響を受けやすいことが示された。一方、物語が長い場合には、WMCによる影響は低減した。

P1-56 大学ー地域連携に関する対話型ワークショップにおけるパターン・ランゲージカードの活用

谷口 嘉之(滋賀県立大学), 高梨 克也(滋賀県立大学)

大学に所属する地域連携コーディネーター(以下、CD)が、コーディネーション業務に関する経験談を語り合い、その対話の中から共通理解(人々が深く納得できる答え)を得ることを目的として、対話型ワークショップを実施した。別の数名のベテランCDへのインタビューから地域連携をうまく行うためのコツをまとめて作成したパターン・ランゲージカードを話し合いに活用することの効果を経験データの分析により確認した。

P1-57 陰謀論信念および疑似科学信念に対する推論戦略の影響

佐藤 あかり(東京電機大学), 高橋 達二(東京電機大学), 中村 紘子(東京電機大学)

本研究は、陰謀論信念および疑似科学信念に対する認知特性と推論戦略の影響を検討した。オンライン調査により、熟慮的思考・科学的推論能力・開放的思考・二分法的思考および推論戦略を測定し、パス解析を実施した。その結果、推論戦略は科学的推論能力を介して両信念に間接的に関連することが示された。これらの結果は、認知特性が推論戦略を通じて信念形成に影響するという階層的な関連構造の可能性を示す。

P1-58 相互行為を介したアバターのキャラクタの内在化：京町セイカを事例として

山縣 芽生(同志社大学, 国際電気通信基礎技術研究所), 高橋 英之(追手門学院大学 理工学部, 国際電気通信基礎技術研究所), 坂井 冬樹(Halle Game Lab, 国際電気通信基礎技術研究所), 宮下 敬宏(国際電気通信基礎技術研究所)

本研究は、キャラクタ性を有するアバター（京町セイカ）の操作において、操作前にキャラクタとの相互行為を経験することが、キャラクタの価値観や視点を自己に取り込む内在化を促進するかを検討した。自己決定理論および共有現実の観点から実験条件を設定し、相互行為の形式が操作時の当事者感・没入感に与える影響を実験的に検討することで、キャラクタ性を有するアバターの内在化に至る条件について議論した。

P1-59 観点発見に至る探索ログの解析—3D 製品観察における観点の相違度や創造性評価との関連

服部 エリーン彩矢(慶應義塾大学), 二宮 由樹(南山大学), 松本 一樹(東京大学), 三輪 和久(名古屋商科大学)

同一の製品でも、それを捉える観点によって創造性評価は変化する（服部他, 2025）。本研究は、観点発見に至るまでの探索過程と創造性評価の関連を検証した。3D 空間内のカメラ操作を記録可能な VESTA システム（Matsumoto & Okada, 2025）を用い、多義的に解釈可能な 3D オブジェクトを評価刺激として、観点を見出すまでの観察を計測した。その後、記述された観点に基づいて新奇性と有用性を評価させ、再度異なる観点を発見させて同様の評価を求めた。本発表では、得られた探索ログを解析した結果を報告する。

P1-60 対話者間の齟齬と聞き手のローカルな文脈の修復

山森 良枝(同志社大学)

全ての対話者が共有する情報集合を基盤とする Stalnaker の文脈指向型コミュニケーション理論では文脈の一貫性・連続性の保持が最重要課題である。だが対話者間で文脈の連続性が保持されない状況でも効果的なコミュニケーションは可能である。本研究では、質問一応答等の対話データから、コミュニケーション行為の目的は文脈の一貫性ではなくローカルな文脈の修復・更新にあること

を提案する。

P1-61 疑似科学信奉者の議論スタイルにおける「ループ」: シミュレーションエージェントを用いた分析

山本 輝太郎(金沢星稜大学), 岩田 叡治(東京大学大学院)

本研究は、疑似科学や陰謀論をめぐるオンライン上のコミュニケーション過程を分析するために、疑似科学信奉者の対話スタイルを再現したシミュレーションエージェントを開発し、その応答傾向および人間参加者への影響を検討することを目的とした。疑似科学や陰謀論をめぐるオンライン上の議論では、主張内容の真偽だけでなく、論点ずらしなどの対話上の振る舞いが、議論の印象や第三者の受け止め方に影響している可能性がある。本研究では、こうした信奉者のコミュニケーション上の特徴を再現する対話エージェントを試作し、疑似科学や陰謀論をめぐる対話の構造を実験的に検討する。

P1-62 VR アバターのナラティブ性が身体的自己に及ぼす影響—脳波指標と主観評価による検討—

清水 栄鍊(明治大学大学院), 東 美由紀(明治大学), 嶋田 総太郎(明治大学)

近年、VR アバターの外見的特徴が操作者の行動や態度に影響を与えることが示されているが、物語的特徴（ナラティブ）の影響は明らかでない。本研究では勇者アバターを用い、戦いや成長といった勇者のナラティブを体験する実験群と、戦いや成長を体験しない統制群を設定し、心理指標、脳波指標を比較した。その結果、実験群では自身の操作したアバターのリプレイ視聴中に右運動野で統制群よりも強い μ 波抑制および勇氣尺度の上昇傾向が認められた。これより、ナラティブがアバターとの同一化を促進する可能性について考察した。

P1-63 地域の歴史的統計表を読み解く場がもたらす市民の創造的解釈のプロセスとそのメカニズム

佐々木 響希(公立はこだて未来大学), 中小路 久美代(公立はこだて未来大学)

本研究では、地域の歴史的統計表を対象として、参加者同士で対話や議論を行いながら、気づきや疑問、推察を自由にアノテーションとして書き込んでいく市民参加型ワークショップ SLAPUP を十数回にわたり実践してきた。本稿では、統計表へのアノテーションを mini-c に至る思考の痕跡と捉え、表のビジュアルな

構造やレイアウト，空白や欠損のまとまり，書き込みに用いる道具，他者との対話や既存の書き込みが，参加者の問いや推察，地域理解と結びついた mini-c の生成にどのように関与するかを考察する．

P1-64 スーパーマーケットのレジ店員における表領域と裏領域の質的分析

福地 厚太(公立はこだて未来大学大学院)，南部 美砂子(公立はこだて未来大学)，坂井田 瑠衣(公立はこだて未来大学)

本研究は、スーパーのレジ店員による感情労働を、複数店員間の相互作用の観点から質的に分析したものである。約 20 時間の参与観察を通じ、接客を行う「表領域」と待機中の「裏領域」の転換プロセスを検証した。その結果、混雑時の緊張維持に加え、閑散時には「姿勢緩和」、「視線共有」、「私語」という 3 段階の手順を経て裏領域への移行が確認された。この移行の円滑さは店員ペアの関係性に大きく依存する。店員同士が休息サインを共有しやすい環境を構築することが、心理的負荷の軽減に有効である。

P1-65 表情認知の加齢変化：非線形的パターンと確信度の変化

時田 みどり(目白大学)

30 代，50 代，70 代の成人 948 名を対象に，加齢による表情認知とその判断時の確信度，並びに認知的・情動的共感性との関連性について web 調査を実施した．分析の結果，正答率の加齢変化は表情ごとに異なり，一部では性差の影響も認められた．さらに，確信度に関しては非対称的な変化がみられ，誤答時の高確信反応は加齢とともに顕著に増加した一方，正答時の高確信はほとんど変化しなかった．これらの結果は，表情認知における加齢効果は単なる知覚的能力の低下ではなく，判断に対するメタ認知的評価の変化を含むことが示唆された．

P1-66 第二言語としての日本語使用時における韓国語母語話者のあいづち表出について

林 康子(早稲田大学)

本研究は、日本在住の韓国語母語話者の非言語的あいづち行動に着目し、日本語使用時、母語使用時、日本語母語話者との比較を通して分析した。オンライン環境でモノログ音声を提示し、頷きと笑顔の頻度を検討した結果、韓国語母語

話者は日本語使用時には日本語母語話者に近い傾き行動を示し、母語使用時には傾き頻度が低下した。一方、笑顔には有意差は見られなかった。これらの結果は、あいつち行動が文化的規範や言語環境の影響を受けることを示唆する。

P1-67 数の大小判断における空間配置と計数習慣の関係

原 航汰(大阪公立大学), 牧岡 省吾(大阪公立大学)

数の大小が注意の方向に与える効果 (att-SNARC 効果) は計数習慣の影響を受けることが知られている。一方、数の大小判断課題と計数習慣の関係については明らかでない。本研究では、2つの数字を画面上に左右または上下に並べて提示し、大小判断の反応時間と数の空間配置、そして計数習慣の関係について検討した。その結果、空間配置の効果は参加者間で異なっていることが分かった。計数習慣については、大小判断の反応時間との一貫した関係がみられなかった。これは、数の大小判断課題が、計数習慣と関係する空間表象の影響を受けないという可能性を示唆する。

P1-68 ロボット操作方略の加齢変化とその特性：若年者の効率性と高齢者の多様性

安久 絵里子(筑波大学), 八木 聡明(大阪大学)

本研究は、ロボットアームを用いた移動課題における高齢者と若年者の挙動データ及び主観評価を比較し、加齢に伴う操作特性を明らかにすることを目的とした。その結果、若年者は一貫した効率적挙動を示したが、高齢者は試行間で変動の大きい多様な挙動を示した。主観評価から、高齢者は時間的切迫感や努力感を感じつつも正確性を優先する方略を採り、故障原因を自己よりもシステム側に帰属させ動機づけを維持する傾向が示唆された。こうした慎重な探索に伴う方略的ゆらぎが、未知の状況に頑健な模倣学習を実現する可能性について議論した。

P1-69 文章と画像から成るビジュアルノベルの生成AIと物語言語論を用いた自動生成

岡山 侑加(大和大学), 小野 淳平(大和大学), 小方 孝(青森大学)

本稿では任意の物語文章を入力として、ビジュアルノベルを自動生成する機構に、上記の諸研究を発展させる。またこのシステムの中では、物語言語論にお

ける「距離」と「焦点化」を自在に変化させた文章の生成も可能とする。筆者らの先行研究では、事前に物語の詳細な設定を AI に与え、指定したパラメータに従って文章を生成するシステムを開発したが、提案システムは、任意の物語のテキストを入力とし、以下の流れに基づいて動的に変化するビジュアルノベルをプレイヤーへ提供する。

P1-70 不決断傾向と探索・活用行動の関係性の検討

長崎 美怜(東京電機大学), 高橋 達二(東京電機大学)

人は意思決定の中で、新しい選択肢を試すことと、すでに良いと分かっている選択肢を選ぶことを切り替えている。本研究では、レストラン課題を用いて、日常的な決めにくさである不決断傾向がこの切り替え行動に関係するかを検討した。その結果、不決断傾向が高い人は低い人に比べて、探索と活用を行き来する割合が高かった。一方で、探索を終えるタイミングには明確な差は見られなかった。これらの結果から、不決断傾向は探索を長引かせるというより、一度決めた方策を維持しにくい形で表れる可能性が示された。

P1-71 個人の語彙知識推測が直喩理解に与える影響の探索的検討

平 知宏(大阪公立大学)

本研究は、直喩理解における語彙知識推測の役割を探索的に検討した。従来の研究では言語情報や汎用的認知能力に焦点が当てられてきたが、具体的な語彙知識の利用は不明であった。そこで自分および他者の語彙知識推測に着目し、直喩文に対する評定を取得した上で、相関やパス解析をもとに検討した。その結果、他者の知識推測が理解容易性に影響し、理解容易性が類似性や親しみといった評価に影響することが示された。直喩理解において、社会的文脈に基づく語彙知識の状態が重要である可能性が示唆された。

P1-72 AI とのチャットにおける応答提案機能の使用による対話行為の変化の分析

前川 知行(静岡大学)

本研究は人間と AI とのテキストチャットにおける応答提案機能の使用がユーザの対話行為に及ぼす変化の分析を目的とする。感謝を表現する応答提案文を提示する条件（感謝条件）、了解を表現する応答提案文を提示する条件（了解条

件)、応答提案文を提示しない条件(無反応条件)の3条件でユーザの振る舞いを比較した。結果として、感謝条件で81%、了解条件で39%の割合で応答提案文をそのまま使った応答が送信された。また、感謝条件で88%、了解条件で48%、無反応条件で30%の割合でユーザがAIに感謝を述べる行為が観測された。

P1-73 自然会話コーパスに基づく母音延伸の頻度と心理指標との関連性の検討

韓 旼池(国立障害者リハビリテーションセンター, 京都大学)

母音延伸は、話し手の心内状態や対人関係の把握と深く関わる。本発表は、ASD者とTD者間で、母音延伸が言語コミュニケーションにおけるバリアーとして機能しうるかを検討する。『日本語日常会話コーパス』を用い、成人TD話者57名の母音延伸頻度とAQを含む心理指標との関連を調査する。現段階までの結果では、母音延伸は言語バリアーとして機能しない可能性が高いが、一部条件では探索的に注目すべき傾向もみられた。今後、言語情報、話者情報、発話状況を含めて精密に検討・分析を続ける予定である。

P1-74 感動が価値観を更新する条件の検討

井崎 心斗(北陸先端科学技術大学院大学), 橋本 敬(北陸先端科学技術大学院大学)

感動体験は価値観や自己理解などの認知的枠組みに影響を及ぼしうるが、すべての感動がそのような変容をもたらすわけではない。本研究では、認知的枠組みの変化として本人に意味づけられる感動を「変容的感動」と定義し、その成立条件を体験特性・個人特性・意味づけの三観点から統合的に検討する。探索的順次混合研究デザインを採用し、第1段階の半構造化面接(6~8名)から仮説を生成し、第2段階の質問紙調査(200名)で媒介分析により検証する。変容的感動が複数条件の組み合わせとして成立することの解明を目指す。

P1-75 映像素材によって惹起する視覚誘導性自己運動感覚が音楽聴取時の感情に及ぼす影響

船坂 壮汰(金沢工業大学大学院), 江村 伯夫(金沢工業大学大学院), 田中 吉史(金沢工業大学大学院)

本研究では、簡素で抽象的な映像を音楽に付与することで、感情に及ぼす影響

を調査する。前報では、光の粒の移動速度が覚醒度に影響し、放出・吸収方向の映像では自己運動感覚が期待感に関与する可能性が示された。一方で、既存楽曲の使用や映像速度条件の統制、および評定語の妥当性に課題があった。そこで本報告では、生成 AI による未知楽曲、物理的に速度統制した映像、大画面投影により、映像の移動方向・速度と自己運動感覚が音楽聴取時の覚醒度、感情価、期待感に及ぼす影響を検討する。

P1-76 ガラスへの漆塗りにみるテクノロジーと分散創造性：モノの創発における素材からの抵抗と克服

竹内 一真(多摩大学)

本研究は、伝統産業における制作物の歴史的連続性と変化を「モノの物語的自己」の再生成として捉え、その創造過程を新規素材の抵抗に着目して解明するものである。職人3名への調査から、制作を支える要素を「継承」と「創発」の二つの物語リソースに分類し、ヒトや物質が果たす5つの役割（教師・ブースター等）を特定した。特に新素材がもたらす抵抗を「よそ者」との関係的緊張と定義し、漆塗りガラスの事例を通じて、異質な素材がいかに新価値へと転化されるかを明らかにされた。

P1-77 コミュニケーション出来事の中の社会・環境・身体—相互行為分析における二つの指標性

山本 敦(早稲田大学)

本発表は、日常的コミュニケーションにおける主観的経験のリアリティ（身体的・相互行為的・社会文化的経験の三側面）を捉えることを目的として、鍵概念として指標性を位置づけることで、相互行為分析と認知科学の接続可能性を探るための予備的な検討である。具体的には、指標性概念の二系譜を整理し、相互行為分析の中ではそれらが明確に区別されることがないままに用いられているために、その知見の解釈可能性が大幅に制限されてしまっており、認知科学との接続可能性を狭めている可能性を指摘することである。

P1-78 透過型ディスプレイによる展示解説が鑑賞者間の指示詞使用と共通基盤形成に及ぼす影響

福田 愛琳(静岡大学), 竹内 勇剛(静岡大学)

博物館や科学館における展示解説は多くの場合パネルやキャプションで提供されているが、展示物と解説文の空間的分離により視線が分断され、鑑賞者間の共通基盤が形成されにくいという課題がある。本研究では透過型ディスプレイを用いて両者を重ねて提示する手法と従来の紙キャプション条件とを比較する被験者実験を行った。その結果、透過型ディスプレイ条件では対話中の指示詞の使用頻度が増加し、鑑賞者間の共通基盤の形成が促進された可能性が示唆された。

9 月 1 日 大会二日目

9:30-11:30 オーガナイズドセッション 2

オーガナイズドセッション (OS2-1)

会場：1 階 OS 会場 1 (BNC102)

創造的知能の探究～用語と分野を超えた対話

オーガナイザー：服部 エリー・彩矢（慶應義塾大学）、山田 和佳（工学院大学・東京大学）、谷山 建作（東京大学）

創造性は人の高度で複雑な知能の一つであり、認知科学における中核的なテーマである。心理学的アプローチが主流である一方、工学、複雑系、人工知能など異なる分野においても、人の創造性を支えるメカニズム：創造的知能を明らかにしようとする研究は数多く存在する。本 OS では、これらの分野から専門家 3 名を招待し、それぞれの立場から創造性がいかに捉えられるかを概観した後、パネルおよびフロアディスカッションを行う。分野を超えた対話を通じて、参加者それぞれの新たな研究の可能性が拓かれることを期待する。

オーガナイズドセッション (OS2-2)

会場：1 階 OS 会場 2 (BNC103)

場のデザインが支える創造性

オーガナイザー：荷方 邦夫（金沢美術工芸大学）、田中 吉史（金沢工業大学）、青山 征彦（成城大学）、猪股 健太郎（熊本学園大学）、竹内 一真（多摩大学）、横山 拓（NTT データユニバーシティ）

デザイン・創造性における認知的プロセスは個人の内的なものではなく、ヒト・モノ・技術・環境が相互に関与しながら進むプロセスとして捉えられる。こうした外的なリソースによって構成される「場」は、物理的な外的環境をさすだけでなく、コミュニケーション、制度や歴史といった幅広い要素を含む。本 OS では、このようなデザイン・創造性をドライブする「場」と人とのインタラクションを改めて問い直し、議論する。

オーガナイズドセッション (OS2-3)

会場：1 階 OS 会場 3 (BNC106)

「ゆりかごから墓場まで：ひとの生涯に寄りそう AI パートナーの SF プロトタ

イピングと認知科学的展開」

オーガナイザー:河野 太郎 (トヨタ自動車株式会社 未来創生センター)、高橋英之 (追手門学院大学)

生成 AI とロボティクスの急速な進展により、ひとの生涯に寄りそう AI ロボットパートナーを実現できる可能性が現実味を帯びてきた。しかし、そのようなパートナーの存在が本当に我々人類にとって善き社会の実現につながるかは未知数であり、また、単に学術的知見やプロダクトを列挙するだけでは我が事として多くの人たちが未来のイメージを共有しながら実質的な議論を行うことが難しい。そこで本 OS では、SF プロトタイピングの手法を援用し、AI パートナーの社会実装がもたらす未来像について多角的な議論を行いたい。具体的には、単なる「役に立つ」道具観を超えた「ひとと AI ロボットが相互に受容し合い共に成長する関係性」について、講演者らが今回の OS に向けて作成した AI パートナーと人類が共生する未来のユートピア／ディストピア物語（小説やイラストで表現）を参加者全員に提示した上で、AI パートナーの社会実装が実社会にもたらす影響をポジティブ／ネガティブな両面から多様な認知科学の視点から議論する。そして、そのような議論を通じて、「買い手よし、売り手よし、世間よし」な三方よしでウェルビーイングな未来社会ビジョンの構築を目指すことを趣旨とする。

オーガナイズドセッション (OS2-4)

会場：2 階 OS 会場 4(BNC203)

ハイパースキャニングは社会的相互作用をどこまで理解できるのか？ — リアルタイム相互作用をめぐる認知科学的整理と展望 —

オーガナイザー:川崎 真弘 (筑波大学)、小池 耕彦 (理化学研究所)、田邊 宏樹 (名古屋大学)
話題提供・パネル討論:野澤孝之 (富山大学)・森本智志 (筑波大学)

近年、ハイパースキャニングは、複数個体の同時計測を通じて社会的相互作用を捉える手法として、神経科学・心理学・工学などの分野で急速に普及している。一方で、ハイパースキャニングによって「何が新たにわかるのか」「相互作用をどのような理論的枠組みで理解すべきか」といった根本的な問いについては、分野横断的な整理や議論が十分になされているとは言い難い。本オーガナイズドセッションでは、ハイパースキャニングを単なる計測技術として紹介するのではなく、相互作用をリアルタイムに生成・変化する認知過程として捉え、どのように理解・モデル化しうるのかを認知科学的観点から議論する。実験室研究、実

社会の相互作用研究、人-機械・人工システム研究を理論的に接続しながら、相互作用研究の現在地と今後の展望を整理することを目指す。セッションでは、オーガナイザーおよび話題提供者による問題提起を起点として、パネル討論とフロアを交えた全体討論を行う。理論研究、社会的相互作用研究、人-機械・ロボットインタラクション研究、発達・個性差研究など、多様な背景を持つ研究者との議論を通して、相互作用研究の今後の方向性を探る。

オーガナイズドセッション (OS2-5)

会場：2 階 OS 会場 5 (BNC209)

ローカルエコチェーンバーのステアリング：認知科学的介入の成果と展望

オーガナイザー：森田 純哉、大本 義正、竹内 勇剛、遠山 紗矢香、市川 淳、高口 鉄平、遊橋 裕泰（静岡大学）

本講演では、RISTEX「デジタルソーシャルトラスト」プログラムで進めてきた研究プロジェクトの背景と全体像を説明する。情報空間における信頼の揺らぎや社会的分断を、個人の認知過程、情報環境、地域社会の制度や実践の相互作用として捉え、ローカルなエコチェーンバーを把握し、望ましい方向へとステアリングするための研究課題を整理する。あわせて、本セッションで報告する各研究事例の位置づけと相互関係を示す。

オーガナイズドセッション (OS2-6)

会場：2 階 OS 会場 6 (BNC211)

内省の認知動力学：創造性／精神病理／プロジェクションの計算論的理解に向けて

オーガナイザー：福地 庸介（東京都立大学）、津村 賢宏（東洋大学）、前川 知行（静岡大学）、笠野 純基（北陸先端科学技術大学院大学）、西川 純平（岡山県立大学）

本講演は、内省を"自己の認知を変容させる内的行動"として捉え、内省によって生じる認知動力学を計算論的に再現することを目指した「リフレクション科学」の構築を検討する。リフレクション科学は、自由エネルギー原理を参照しつつも、主体と外界の物理的な相互作用だけでなく、閉塞状態の主体が敢えて外界への介入を保留し、状況に対する自身の捉え方を解釈・再評価・リフレーミングすることで閉塞の打開を図る動力学に焦点を当てる。そして、内省の動力学の帰結として、現状を打破する創造的な解を発見したり、逆に反芻的に内省を繰り返すことで非適応的な信念へ固着し精神疾患に陥ってしまう、といった一見対照的な結果を統一的に説明することを狙う。本講演は特に、注意・信念・価値基準などが連動することで内省を方向づける「認知的文脈」とプロジェ

クシヨソ科学における「フィルタ」の等価性について議論し、プロジェクションを成立させている高次認知の機序に関して、計算論的な説明を与える可能性について考える。

12:20-14:20 ポスターセッション 2 (P2)

会場：ポスター会場(アカデミックベース棟南)

P2-01 分数理解を助ける比例推論スキルの役割の検討

古本 果花(早稲田大学), 佐治 伸郎(早稲田大学)

比例推論は全体と部分の関係への着目により分数理解と関連すると考えられるが、その具体的な関係は十分に検討されていない。そこで本研究では当該関係に着目した比例推論活動が分数理解に与える影響を検討した。小学4年生44名を対象にジュースの濃さを比較・数える活動を実施し、活動前・直後・1ヶ月後に比例推論及び分数理解を測定した。その結果、数直線課題では介入群に有意な改善が見られたが、比例推論課題及び大小比較課題では有意な効果は確認されなかった。以上より本活動は分数の空間的表象の理解を促進する可能性が示唆された。

P2-02 メタ認知的モニタリングにおける時間的変容とアンカリング・ヒューリスティクスの18年間縦断研究

松尾 篤(畿央大学)

本研究は理学療法学生5180名の18年間のデータを用い、メタ認知的自己評価の変容を検証した。結果、近年「合格基準(60点)」をアンカーとする傾向が急増し、評価が年々楽観化する「認知的儉約」の進行が確認された。さらに、早期のメタ認知的過信は、将来の臨床実習における実務的困難や国家試験の低得点リスクを予測することが示された。メタ認知バイアスが、単なる学習課題を超え、将来の医療安全やプロフェッショナリズムの欠如を早期に発見する重要な予測指標となることを認知科学的観点から提起する。

P2-03 ドラム演奏を対象とした力覚による動作教示がリズム精度に与える影響の基礎的調査

坂口 巧(中央大学理工学研究科精密工学専攻), 奥井 学(中央大学理工学術院)

音楽市場規模は増加傾向にあり、楽器演奏技能習得を新たに試みる機会が増えると考えられる。教則曲などの一般的な練習方法に対し、近年の研究で提案された力覚により動作を教示する練習方法では、リズム精度について十分に検討されていない。そこで本研究では、装置を用いた外力による演奏動作提示が、ドラム演奏におけるリズム精度を他の方法と比較して向上するのか検証した。その結果、統計的に有意な差は見られなかったが、バスドラム演奏において当条件でリズム精度が向上する傾向が見られ、効果検証の可能性が示された。

P2-04 黙読内声尺度による黙読時の主観的経験の多様性の記述

栗津 俊二(実践女子大学)

文字の黙読時に声が聞こえる「黙読内声」の個人差を測定するため、12文(説明文・談話文各6文)からなる黙読経験尺度を作成し、その妥当性を検証した。351名を対象とした調査の結果、尺度が高い信頼性と説明文・談話文の2因子構造を持つことが示された。潜在クラス分析では、回答者を「完全黙読内声群」や「無黙読内声群」など、IRVの量と文種の差による5つの特性クラスに分類できた。本尺度は、黙読内声の個人差を十分に捉えることができ、黙読内声の機能や機序の解明に寄与すると考える。

P2-05 側頭頭頂接合部は社会的強化学習における他者行動観察に関与する

小川 昭利(札幌学院大学), 金城 卓司(玉川大学), 松田 哲也(玉川大学), 亀田 達也(明治学院大学)

ヒトは他者の行動を観察することによって行動を学習することができる(社会的強化学習)。本研究では、2腕バンディット課題と機能的磁気共鳴画像法を用いて、社会的強化学習における他者行動観察の神経基盤を検討した。参加者35名は、他者行動を観測しないプライベート条件と、観察可能な観察条件のもとで課題を遂行した。行動解析の結果、他者行動の観察が自己の行動価値更新に影響を与えることが示された。脳活動解析の結果、心の理論に関係する右側頭頭頂接合部が社会的強化学習における他者行動観察に関与することが明らかとなった。

P2-06 舞踊の動きに着目したゆっくり動く全身連動性アプローチの柔軟性への影響：3次元動作解析システムを用い、アスリート・指導者を対象として。

清水 知恵(福岡教育大学), 門脇 弘樹(福岡教育大学), 梅野 貴俊(福岡教育大学), 中村 貴志(福岡教育大学)

全身連動性は、流麗な動き方をする野生動物にも見られるものであり、関節から関節へ、末端から体幹部を通り末端までの全ての関節を滑らかに連動させる動かし方である。このような動き方は舞踊の動きに多く見られるが、質的な側面に着目してみると、動きとしては、いわゆる滑らかに見えるものが多い。清水考案の「全身連動性ムーブメント・アプローチ」は、このような全身を連動させる身体の動かし方に、身体調整法の動きの法則が含まれていることを見出したことで、簡易化・一般化できる可能性を得て作成された。このアプローチは、完全な個別対応型の全身連動性調整法として適用できるものであり、ストレッチや、フォームのあるヨガ等の左右対称トレーニングやエクササイズ系の動作を行う前に、実施するのに適しているものである。現在、このアプローチの有効性についてまず検証を試みている段階にあり、本アプローチの介入前後で行った3次元動作解析の結果からは、アスリート・指導者である被験者において柔軟性が高まる傾向が見られ、身体の強張りが取れ、良好な状態を取り戻せた分、パフォーマンスの向上に繋がる可能性がみいだせた。

P2-07 絵本における物語内容の違いがロボットへの社会的働きかけに及ぼす影響

高田 碧(関西学院大学), 阪本 想菜(追手門学院大学), 高橋 英之(追手門学院大学), 古見 文一(関西学院大学)

絵本における登場キャラクターとの関係性の違いが、その後のロボットとの相互作用に及ぼす影響を検討する。独自デザインのぬいぐるみキャラクターを用いた絵本を作成し、愛着条件（親からもらったぬいぐるみとして描写）と中立条件の2条件を設定した。読書後、同一キャラクターのパペットロボットとLLMを用いた音声対話を行い、3～8歳児（各条件20名）の発話頻度と社会的行動を比較する。愛着条件では、ロボットへの社会的関与が高まると予測される。絵本を介した事前経験が人ロボット関係形成の初期条件となる可能性を発達の観点から論じる。

P2-08 高齢者のウェルビーイングに対する意思決定と創造性の影響

渡辺 裕生(大和大学, 立命館大学), 服部 雅史(立命館大学)

回復期リハビリテーション病棟に入院していた高齢者42名を対象に、拡散的思考と創造性自己信念に加え、意思決定過程を選択前、選択時、選択後として捉

え、主観的ウェルビーイング（SWB）との関連を検討した。拡散的思考、創造性自己信念、意思決定権認識および意思決定権認識×身体的自立度の交互作用がSWBと有意に関連し、身体的自立度が低い高齢者ほど「自分で決めている」という感覚がSWBと強く結びつくことが示された。これにより、高齢者支援において、拡散的思考と自己決定に関する心理社会的要因の必要性が示唆された。

P2-09 乳幼児に関するリスク認知の構造と心理的適応との関連—子どもの有無および抑うつ症状に着目して—

西尾 祐美子(畿央大学), 古見 文一(関西学院大学)

本研究は、日常生活におけるリスク認知の構造と個人差の検討を目的とした。20～40歳代の406名が子どもに関するリスク評価課題に回答した。因子分析の結果、リスク認知は「事故・外傷リスク」と「健康・生活環境リスク」の2因子に整理された。分散分析の結果、事故リスクは健康リスクより得点が高く、性別および子どもの有無によりリスク評価得点に差が認められた。回帰分析の結果、リスク認知と抑うつ症状の関連はリスクの種類により異なることが示された。以上より、リスク認知はリスクの性質や個人要因に応じて異なることが示唆された。

P2-10 ロボットとのインタラクションが児童の心的状態帰属に及ぼす影響

古見 文一(関西学院大学), 西尾 祐美子(畿央大学), 板倉 昭二(立命館大学)

本研究では、小学生17名がLOVOTと5分間インタラクションした前後で心的状態帰属を比較した結果、「くすぐったく感じるか」(知覚的特性)が有意に増加し、「うれしいと感じるか」(心理的特性)にも増加傾向が見られた。ロボットとの身体的・感情的インタラクションは帰属を一様に高めるのではなく、感覚的・感情的次元に選択的に作用することが示された。

P2-11 書写のエキスパートは文字の美しさをどのように見出すのか—評価観点の検討—

川原 名見(東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科(博士課程)), 橋本 真一(日本学術振興会特別研究員 DC, 東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科(博士課程)), 高橋 麻衣子(早稲田大学), 犬塚 美輪(東京学芸大学)

本研究は、「文字の美しさ」を評価する際の、書写のエキスパートの観点を探索的に検討した。研究Ⅰでは、28名の書写指導者の発話分析から、観点として8観点を選定した。研究Ⅱでは、15名の書写指導者に、261部の書字について総合評価と8観点に沿った評価を求めた。総合評価を目的変数、8観点から構成した単文字系・複数文字系・運動系の3系統評価を説明変数とし、線形混合モデルを用いて分析した結果、総合評価と3系統評価の間に正の関連がみられ、「文字の美しさ」を認識する観点として一定の妥当性が確認された。

P2-13 壁ドンは本当にロマンティック？

～視点の違いがVR空間上の恋愛場面に対する印象に与える影響～

加藤 明日香(追手門学院大学), 阪本 想菜(追手門学院大学), 近澤 花乃音(追手門学院大学), 中井 きらら(追手門学院大学), 高橋 英之(追手門学院大学)

恋愛場面の印象が視点によってどのように変化するかを、VRを用いて探索的に検討する。参加者は複数の恋愛シナリオを当事者視点と傍観者視点で体験し、ロマンティックさや憧れ、不快感などを評定する。視点の違いが印象に与える影響や「視点ギャップ」が生じやすい場面の特徴を明らかにし、恋愛表現の理解や社会的認知研究への示唆を得ることを目的とする。

P2-14 援助行動の発達の起源—乳児は視線を用いて他者を援助するか—

黄 少君(名古屋大学), 尾野 有起良(名古屋大学), 平田 貴士(名古屋大学, 東京科学大学), 孟 憲巍(名古屋大学)

ヒトの援助行動は生後1歳過ぎから観察されるが、他者が困っている状況を認知する能力はより早期に出現する。そのため、適切な指標を用いれば、運動能力が未熟な乳児においてもすでに援助行動が見られる可能性がある。本研究では、援助行動を測定するための視線随伴パラダイムを開発し、乳児の援助行動を実験的に検討した。具体的には、他者が困っている条件と困っていない条件を設定し、乳児が自身の視線を使って助ける課題を用いた。その結果、困っていない条件と比較して、困っている条件において、乳児は有意に早く援助行動を示した。

P2-15 呼吸瞑想および慈悲瞑想が脳波ネットワークのハブ特性に及ぼす影響

小佐野 愛花(明治大学大学院), 宮内 万彩(明治大学大学院), 嶋田 総太郎(明治大学), 都地 裕樹(公立はこだて未来大学)

ストレス軽減手法として、マインドフルネス瞑想の有効性が報告されている。マインドフルネス瞑想には主に、呼吸瞑想と慈悲瞑想があるが、これら瞑想手法の違いが脳機能に及ぼす影響については十分に明らかになっていない。本研究では、ストレスに関連する神経メカニズムが脳波ネットワークの構造変化と密接に関連するとの仮説を立てた。そこで、呼吸瞑想群、慈悲瞑想群、および対照群として食事管理トレーニング群を対象に 4 週間の介入を実施し、脳波に基づくグラフ理論指標を用いて、それぞれのストレス軽減効果を比較検討した。

P2-16 木工家によるヘラの制作工程の探索：多重時間スケールの観点から

山本 尚樹(秋田公立美術大学)

制作プロセスと道具の関係、多重時間スケールの概念、この 2 つの観点から 1 名の木工作家がヘラを制作するプロセスを数年にわたってどのように探索しているのか、検討した。2018 年、2019 年の制作の様子を分析した結果、各年で削りの工程の手順が異なるだけでなく、同じ年であっても 1~2 日の間に削りの手順を変えていることが示された。マクロ、メゾなタイムスケールの中での工程の変化が見られ、それらが入れ子になっていた。

P2-17 企業の被雇用者による専門職大学院での自発的な学び直しに関する研究

渡邊 規和(青山学院大学大学院社会情報学研究科, 株式会社パーソル総合研究所)

本研究は、企業に勤める社会人が自らの意思で職場外にて学習する行為、なかでも専門職大学院で学ぶ行為の意味を明らかにすることを目的とする。職場外で自己の時間と費用を投じて学ぶ「自発的な学び直し」は、我が国の政策でも後押しされる「リスキリング」にみられる前向きなスキル獲得像だけでは説明しきれない複雑な動機や関係性を含むと考えられる。学び直しの動機はどのように形成され、どの程度自発的なのか、その動機を取り巻く職場内外の関係や社会構造は個人の学びにどのように関与しているかを明らかにすることを目指す。

P2-18 AI 生成画像の判別における知識量とオブジェクトの種類の影響

古川 康介(近畿大学), 大井 京(近畿大学)

本研究は、AI 生成画像と実写画像の判別において、判断者の情報系の知識量および画像に含まれるオブジェクトの種類が判別精度に与える影響を検討した。オンライン調査により動物・風景・人間の 3 種類からなる画像を用いた判別課題を実施した。分析の結果、知識量の主効果が有意であり、関連職群および情報系専攻群は非専門群よりも高い正答率を示した。また、人間画像においてのみ知識量の影響が有意であった。以上より、AI 生成画像の判別には視覚的特徴に加え、判断者の知識や経験が重要な役割を果たすことが示唆された。

P2-19 ユーモア理解における当事者性と感情価の交互作用：保護フレームと関連性感知の動的な均衡に着目して

中村 太蔵留(武蔵野大学)

本研究は、ユーモア理解の「見だし」理論に基づき、当事者性と感情価が面白さに与える影響を検証した。結果、従来の定説に反し、傍観者より当事者（登場人物）視点の方が面白さの評価が高かった。傍観者は、保護フレームは強いが関連性感知が弱いため面白さが減衰すると解釈された。これは世代研究での「他人事化」の知見とも整合する。結論として、面白さの最大化には、保護フレームを維持しつつ能動的な当事者性により関連性を最大化させる動的な均衡が重要である可能性が示唆された。

P2-20 美術鑑賞における不便さがもたらす体験 ー認知・情動・行動過程に着目してー

慎 由奈(神戸大学), 清水 大地(神戸大学)

本研究は、対象が不便だからこそ得られる益に注目した概念である「不便益」に着目し、その不便益をもたらすデザインを体験する際の利用者の過程を探索的に検討した。コンセプトと作品解説文双方を提示する典型的な美術展、解説文のみを提示する不便な美術展、どちらも提示しない最も不便な美術展を実施し、鑑賞者の認知・情動・行動を測定、美術展間で比較した。結果、不便な美術展では、達成感をより強く感じる様子、主体的に行動する様子、特異な鑑賞の仕方が生まれる様子が見られた。

P2-21 心的イメージがストループ課題類の遂行に与える影響：アファンタジアに着目した研究

安永 大地(金沢大学), 鈴木 一真(金沢大学), 齋藤 五大(東北福祉大学), 坂本修一(東北大学), 高橋 純一(福島大学)

ストループ干渉に心的イメージ形成の関与を示唆する報告がある。また、アファンタジアでは心的イメージの不在を言語によって補っている可能性が指摘されている。本研究では、4種類のストループ課題類を用い、不一致効果の大きさを比較した。アファンタジア群ではストループ課題では有意な不一致効果が観察されなかったものの、逆ストループ課題では有意に大きな不一致効果を示した。これらの結果からアファンタジアは心的イメージ形成の困難さの一部を言語処理によって補完している可能性があることを指摘する。

P2-22 「遠くありながら近い」セレンディピティのパラドックス：音楽探索システムによる実装と実証

金津 達也(九州工業大学), 石橋 英朗(九州工業大学), 吉田 香(九州工業大学), 古川 徹生(九州工業大学)

セレンディピティとは、しばしば「予期せぬが、関連性のあるもの」を見つけることとして説明される。探索的システムにおいて、私たちはこれを「遠くありながら近い」というパラドックスとして再解釈する。つまり、カテゴリー的には明らかに離れているが、意味的には暗黙的に近接しているアイテムのことである。私たちはまず、このパラドックスを具現化する概念として、並行世界モデルを提案する。これは、ウサギの穴によってつながれた異なるカテゴリーの世界であり、ユーザーがドメイン間のつながりを能動的に横断できるようにするものである。この並行世界モデルを、ユーザーが「ウサギの穴」を通り抜けることでできるインタラクティブなシステムとして実装する。最後に、このシステムを用いたユーザー調査により、参加者が「遠くありながら近い」つながりを発見し、意味的な焦点を維持したままジャンル横断的な探索を行い、認知的変容を報告していることを実証する。

P2-23 処理流暢性が低い絵画の美的評価における非流暢性の低減期待の効果

菊地 義斗(東京大学), 浅野 倫子(東京大学)

本研究は、将来の理解可能性への期待が美的興味を高めるという仮説を検証した。実験では、抽象画の美的評価（美しさ、興味の評定）を行い、曖昧な絵画タイトルの付与の有無により、絵画の（現時点の理解度ではなく）将来的な理解可能性の高低を参加者群間で操作した。結果、群間で美的評価に有意差は見られなかったが、線形混合モデルによる分析では、理解度の変化とは独立に、主観的な将来の理解可能性が美しさ・興味を高めることが示された。以上より、「将来理解できるかもしれない」という期待が美的評価を支える可能性が示唆された。

P2-24 黙読と言語理解に係る脳活動の識別

坂西 亮哉(関西学院大学大学院 神経知能工学研究室), 工藤 卓(関西学院大学大学院 神経知能工学研究室)

本研究では、内声、視覚イメージ、および空間認知の異なる認知課題において、「上/下」方向に対応する脳活動を fNIRS を用いて計測・解析した。実験の結果、前頭前野、特に前頭極 Fp1 付近において、課題のモダリティに依存せず、上と下の条件で脳活動が対称的に変化する傾向が確認された。これは方向概念が抽象化された表象として符号化されている可能性を示唆する。これに対して、CNN による識別精度が低かったことは、空間認知が時系列変化の動的なプロセスであることを示している可能性がある。

P2-26 身体象徴化に基づく没入型 VR 瞑想支援システムの開発

宮内 万彩(明治大学大学院), 都地 裕樹(公立はこだて未来大学), 嶋田 総太郎(明治大学)

本研究では、イメージと身体感覚の対応づけによって体験を構築する「身体象徴化瞑想」に着目し、その実践支援を目的とした VR システムの開発を行う。対象として密教の瞑想法である五字厳身観を取り上げ、その体験過程を分析し、視覚および音声による段階的なガイドとして再構成した。開発したシステムでは、形状および色で表された象徴的イメージを身体に重ね合わせることで、身体象徴化プロセスを直感的に理解できるよう設計した。さらに、短期間のトレーニングを通じて主観的变化を評価し、その有効性を検討する。

P2-27 精密に構造制御したモデル粘弾性液体を用いたソフトマターに対する触覚の評価

佐藤 蓮(東京大学大学院工学系研究科), 藤倉 璃保(東京大学大学院工学系研究科), 針生 悦子(東京大学大学院教育学研究科), 村本 由紀子(東京大学大学院人文社会系研究科), 片島 拓弥(東京大学大学院工学系研究科), 鄭 雄一(東京大学大学院工学系研究科)

Soft matter stimulates human tactile perceptions, such as stickiness and moistness, due to its distinctive rheological behavior. The relationships between rheological properties and tactile perception have been studied intensively in cosmetics and foods. However, in conventional materials, changing the chemical composition to control rheological properties also alters other parameters. This difficulty in independently controlling the samples prohibits a clear understanding of these relationships. Recently, we designed a model viscoelastic liquid material composed of tetra-armed polymers (Tetra-PEG slime). Tetra-PEG slime can exhibit a wide range of rheological properties by changing the network topology while maintaining the chemical composition. In this study, we employ Tetra-PEG slime with various connectivities to identify the key rheological parameters governing human tactile perception and touching behavior, and to establish a quantitative correlation between sensory experience and material properties.

P2-28 生成 AI を用いた創造的問題解決の知識構築プロセス分析

石黒 タ羅(静岡大学大学院)

本研究は、生成 AI を用いたペアによる創造的問題解決における議論プロセスを分析し、生成 AI の位置づけと知識構築的対話の関係を検討した。大学生 20 名を対象に共同ライティング課題を実施し、発話データや対話ログを概念ネットワーク分析により分析した。その結果、生成 AI を問いの資源として活用する場合には概念の再編成が促進される一方、出力をそのまま用いる場合には議論が深化しにくいことが示唆された。

P2-29 薄茶点前における泡の生成と視線滞留時間の関係：健聴者・難聴者における認知プロセスの比較分析

小松 慎太郎(大阪府立だいせん聴覚高等支援学校), 徳田 浩一(大阪府立だいせん聴覚高等支援学校), 岩田 拓也(大阪府立だいせん聴覚高等支援学校), 桐木 洋輔(大阪府立だいせん聴覚高等支援学校), 村上 祐子(大阪府立だいせん聴覚高等支援学校), 林 尚芳(心理学研究コミュニティ あいまいと), 櫃割 仁

平(ヘルムートシュミット大学, 心理学研究コミュニティ あいまいと)

本研究は、茶道未経験の健聴者および難聴者を対象に、薄茶点前における「お茶を点てる」工程に注目し、泡の質の個人差が生じる認知的プロセスを明らかにすることを目的とする。視線計測、動作分析、主観評価を組み合わせ、注意配分や動作制御の特徴を比較することで、聴覚差が技能習得初期段階の判断基準や情報利用に与える影響を検討し、視覚的フィードバックを活用した指導法の可能性を示す。

P2-30 巧緻性を想起させる VR アバターの操作がユーザーの運動パフォーマンスに与える影響

深作 哲貴(明治大学大学院 理工学研究科), 嶋田 総太郎(明治大学 理工学部)

本研究では、巧緻性が想起される VR アバターの操作がユーザーの運動パフォーマンスに及ぼす影響を検証するとともに、その影響に自己とアバターの概念的結びつきが関連するかを検討した。運動パフォーマンス課題には巧緻運動課題、概念的結びつきの測定には潜在連合テストを用い、アバター操作前後の変化を測定した。その結果、アバター操作による運動パフォーマンス習得の早さの促進が示唆された。運動パフォーマンスと概念的結びつきとの関連は認められなかった。なお、現在も被験者の追加を進めており、検討を継続している。

P2-31 視覚運動刺激の速度変化と聴覚刺激の音色の感覚間協応

田中 詠順(東京大学), 浅野 倫子(東京大学)

視覚運動刺激の速度変化と聴覚刺激の音色の感覚間協応の成否及び背景メカニズムについて検討するため、直線軌道の視覚運動刺激と単純な聴覚刺激を同時に提示し、実験参加者に適合度を評定させる課題を行った。視覚運動刺激の速度変化を 4 段階で操作し、聴覚刺激の音色を正弦波音と矩形波音に操作した。結果、速度変化及び音色それぞれの操作によって適合度評定値は変化した。特定の速度変化と音色の組み合わせで適合度が有意に向上することはなく、これらの属性間での感覚間協応は確認されなかった。

P2-32 AI の確信度表現と人の意思決定への影響：人が持つバイアスを考慮した検討

山口 煌太(静岡大学), 白砂 大(静岡大学)

近年、人の意思決定を支援する AI への需要が高まっている。本研究では、AI の確信度表現(数値・言語確率)と、人が持つバイアス(過大・過小評価)が意思決定に与える影響を検討した。実験では、参加者が二者択一の知覚課題を解く際、AI の判定・確信度の呈示の有無による正答率の変化を分析した。その結果、AI が人の事前バイアスと逆方向の助言を行うことで、正答率が向上することが示唆された。一方、確信度の呈示は判断に影響したものの、表現方法や確信度の高さによる差はあまり見られなかった。

P2-33 排斥されたあと、人の声に敏感になるのか？—smooth pursuit を用いた検討—

費 思怡(筑波大学), 澤田 絵里(筑波大学), 川上 直秋(筑波大学), 相羽 美幸(東洋学園大学), 菅原 大地(筑波大学), 白鳥 裕貴(筑波大学), 太刀川 弘和(筑波大学)

社会的排斥は心理的ウェルビーイングや日常的機能に悪影響を及ぼし、学業・職場・実験室課題での遂行低下とも関連する。本研究は、排斥後の個人にとって社会的音声は単なる背景情報ではなく、視覚的注意制御を妨げる負荷となる可能性を検討する。Future-Life-Alone パラダイムを用いて将来的な社会的孤立の予期を操作した後、音声刺激を提示しながら移動ドットを追従する課題を実施し、smooth pursuit を指標として、社会的音声が持続的注意に及ぼす影響を測定した。

P2-34 知識構成や学習意欲の向上を支援する生成 AI 活用方法の検討：数学学習におけるデザインプロンプトの設計に向けて

福井 雄喜(静岡大学), 遠山 紗矢香(静岡大学)

生成 AI との事前対話が協調学習の負担感を軽減し意欲を向上させるか検討した。中学生 12 名を対象に、3 元 1 次方程式の文章題を課題とした知識構成型ジグソー法のエキスパート活動にて ChatGPT を提供した。アンケート結果では、数学への学習意欲が有意に向上した。加えて発話に対する認知過程分析より、生成 AI の出力結果を起点に具体的事象と抽象的概念を往還する対話が、知識構成の促進および問題の正答率の向上を質的に支え、学習意欲向上を促した可能性が示唆された。今後は支援者の役割をプロンプトで代替する手法を検討する。

P2-35 エロネーション表現を強化した視覚提示がマーメイドスト

レッチ動作に及ぼす影響

石原 由貴(徳島大学), 大田 柊(徳島大学), 新開 瑞希(徳島大学病院), 富田 洋介(高崎健康福祉大学), 藤谷 順三(徳島大学), 鈴木 善貴(徳島大学病院)

身体部位への視覚刺激と同期した触覚刺激を与えることで、身体部位の一部が変形した感覚を与える錯覚事例が多数報告されている。本研究では、触覚刺激と同じく固有感覚への刺激であるストレッチ時の伸展感覚に着目し、該当する骨格筋を伸長させたアバターを提示することで、より伸長感を得られるストレッチ環境を構築した。本環境下におけるさらなる主観的な効果及び客観的な運動効果について調査するため、片腕を挙上し上半身を側屈する“マーマイドストレッチ”動作時のアバター提示について比較・検証する。

P2-36 映像の現実性判断における視覚的フレームの知覚の体制化機能

WANG ZIBIN(北陸先端科学技術大学院大学), 橋本 敬(北陸先端科学技術大学院大学, 京都産業大学・先端科学技術研究所・人間情報学研究センター)

本研究は、映像視聴における視聴者の主観的体験に関与する認知・知覚組織化枠組みに着目する。成人の視聴者は、実物対象と映像として存在する対象を、明示的な意識的判断を伴わずに区別する能力を持つ。Perceptual Frame 理論に基づけば、視聴者は映像が提示される物理的境界を含む手がかりを利用し、境界内部の視覚情報に対して異なる知覚的組織化と重み付けが適用され则认为られる。本研究では、映像が提示される物理的境界の変化が知覚的組織化を介して、視聴者の現実と映像の区別能力の運用に影響を与える可能性を検証する。

P2-37 異なる視点による朗読用脚本の協働制作過程

小田切 史士(東京大学 教育学研究科), 眞崎 光司(明治大学 国際日本学部)

近年、創造性は協働的实践として捉えられるが、実際の創作過程の分析は十分ではない。本研究は脚本家と役者による脚本改稿の話し合いを対象とし、アイデアがどのように生成するかを検討する。当該事例では、役者が脚本にないセリフを即興的に生成し実演を伴って提示する特徴が見られる。本研究では、このセリフ生成がどのようなやり取りを経ることで生起し、またその後の話し合いにどのように影響するのかを明らかにする。

P2-38 衣服の密着感の違いが間隙通過可否判断に与える影響—身体知覚の変化に着目して—

鳥羽 允人(札幌学院大学), 友野 貴之(札幌学院大学)

衣服の密着感の違いは、ボディスキーマに影響を与える要因の1つであると考えられる。本研究では、衣服のサイズの違いが身体知覚に及ぼす変化を通して、すき間の通過可否判断にどのような影響を与えるかを検討した。実験では、身体に密着した衣服、通常サイズの衣服、ゆとりのある衣服の3条件を設定し、間隙通過可否判断課題を実施した。その後、通過可能と判断した間隙幅と身体幅との比率(π 値)を算出し、分析に用いた。本発表では、衣服という日常的な要因が身体や環境の知覚に与える影響について、実験データをもとに報告する。

P2-39 方言の周圏分布形成条件の数理的解明：スケーリング極限における形成境界の解析的導出

八丸 世旺(北陸先端科学技術大学院大学), 関 元秀(九州大学)

方言周圏論が仮定する CLI (中心のみでの語彙革新) と UT (一方向伝達) は、各々単独でも周圏分布形成に十分であることをベイズ繰り返し学習モデルで示した。これは両条件の同時成立を前提とする従来モデルの仮定を緩和する。さらに、 $?? \ll 1$, $??/?? \ll 1$ のスケーリング極限で定常状態方程式がリアプノフ型方程式に帰着し、言語距離が $????$ と $??$ のみの関数となることを代数的に証明した。UT のみ条件の周圏分布形成境界は $???? > 1/(2??-2)$ ($?? = (?? - 1)/2$) と厳密に導かれる。

P2-40 身体性に依存しない対話環境における多重参与と協働機会の分析

市川 雅也(静岡大学), 竹内 勇剛(静岡大学)

ひとつの空間に複数の対話場が共存する状況では、人は複数の対話に多重的に参与し、多様な視点や発想に触れることができる。しかし既存のオンライン対話環境ではこのような状況は十分に実現されておらず、対面環境においても参与は物理的に近接した対話に限定される。本研究では、オンライン対話環境の離散性に着目し、身体ではなく対話場を操作するというアプローチにより、多重参与を可能とする対話環境を実装した。さらに、提案システムを用いた3人1組の協調課題実験を実施した。その結果、従来の身体移動を前提としたオンライン

対話環境と比較して、他者との対話に参加している時間が長くなる傾向が確認された。

P2-42 不完全の魅力 —「#食べかけグラム」の神経美学研究—

保子 英之(関西大学), 有吉 美優(関西大学), 石津 智大(関西大学)

本研究は、SNS 上の「#食べかけグラム」に着想を得て、食べかけのケーキ写真が 魅力的に評価される心理的要因を、主観的評価と脳波計測から検討した。研究 1 (オンライン調査) では、食べかけ条件の「かわいい」評価は、食べた人物の印象や共感性 (気持ちの想像) と正の相関を示した。研究 2 (脳波研究、N = 27) では、食べかけ条件で約 470ms から右前頭部領域で陽性電位が増大し、メンタライジング処理の関与が示唆された。以上により、食べかけ画像の魅力は、見た目ではなくむしろ社会的 認知の関与する可能性が示唆された。

P2-43 観測者はなぜチート (ルール違反) が分かるのか?

西山 恒暉(大和大学), 福島 宙輝(神戸大学), 小野 淳平(青森大学), 小方 孝(大和大学)

オンラインゲームにおけるチート問題は、これまで主に技術的観点から研究されてきた。すなわち、ゲームシステムの脆弱性を利用した不正行為としてチートを定義し、それを検知・防止するアンチチート技術の高度化が中心的課題とされている。この枠組みでは、チートとはシステム外部から客観的に識別可能な事象であり、その検出精度の向上が問題解決に直結すると考えられてきた。しかし、実際のゲーム環境においては、チートの疑念はまずプレイヤーによって知覚される。すなわち、チート問題は単なる技術的逸脱としてではなく、プレイヤーの認知を通じて問題化される現象と考えるべきである。本研究は、チート問題をシステムの問題ではなく、認知的問題として再定義する。これにあたり、プレイヤーがどのように状況を解釈し、どの時点で違反と認識するかを明らかにすることを目的とする。

P2-44 オンラインレビューにおける時間的手がかりと認知特性がネガティビティ・バイアスに与える影響

芝田 琉乃介(近畿大学大学院産業理工学部研究科), 寺井 仁(近畿大学大学院産業理工学部研究科)

ネガティビティ・バイアスは、肯定的情報よりも否定的情報が重視される心理的傾向である。ネット上のサービスに対するレビューを対象とした先行研究を通して、この傾向が個人特性やレビューの属性によって変化することが示されてきた。本研究では、レビューおよびその対象となるサービスの評価に対して、認知欲求や事前経験といった個人特性とレビューに含まれる時間的手がかりが与える影響を検討した。

P2-45 マインドワンダリングが収束的思考に与える影響 ~RAT 課題と思考プローブを用いた検討~

小坪 瑞基(金沢工業大学大学院), 田中 吉史(金沢工業大学)

本研究は、マインドワンダリング (MW) が収束的思考に与える影響を、難易度別の洞察 RAT と思考プローブを用いて検証する。実験では、事前・事後課題の間に 0-back 課題を実施する「あたため期」を設け、思考プローブによって MW の生起を直接的に評価する。事後課題では事前課題と同じ反復項目と新規項目の両方を提示する。これにより、MW が課題の難易度 (低・中・高) ごとに与える影響の違いを明らかにする。加えて、特定の問題構造に対する方略の獲得 (洞察) が成績にどう影響するかも検討する。

P2-46 個人の心的過程と集団規範の相互作用に基づく規範形成ダイナミクスのマイクロワールド的研究

田島 潤(静岡大学), 森田 純哉(静岡大学), 布施 陽太郎(富山県立大学)

本研究では、近隣との同調に基づく短期的判断と集団全体の帰結をふまえた長期的判断が葛藤する状況を、人間参加のオンライン実験として検証する。実験では、これまでの認知-社会シミュレーションを手がかりに、参加者が固定された関係構造の中で反復的な二択課題に取り組む場面を設計し、マイクロワールド環境を構築する。選択系列、全体情報提示後の行動変化、葛藤や同調圧力の主観評価を測定する。これにより、個人の心的過程と集団の規範形成が相互に影響し合う往還構造を、モデルとの対応を通じて具体的に捉えることを目指す。

P2-47 ニホンザルの遊びにおける年上個体によるセルフハンディキャップ行動の機能の検討

山崎 翼(京都大学大学院)

動物の取っ組み合い遊びは、参加者同士の行動調整によって維持されていると考えられているが、その実態は十分に解明されていない。本研究ではニホンザルを対象に、異年齢ペア間の遊びにおけるセルフハンディキャップ行動の機能を検討した。調査の結果、年齢差があるペアでは遊びがエスカレートしやすいが、年上個体によるセルフハンディキャップ行動の後には遊びが長く継続することが示唆された。以上から、ニホンザルにおけるセルフハンディキャップ行動はペア間の力の不均衡を緩和し、遊びの継続を促す機能をもつ可能性が示唆された。

P2-48 社会的規範ナッジによる交通場面における怒りの抑制

高田 弓華(近畿大学大学院産業理工学研究科), 寺井 仁(近畿大学大学院産業理工学研究科)

本研究では、運転場面における社会的規範ナッジの提示が怒り感情に及ぼす影響を検討した。実験では、参加者に、急な割り込みといった危険な運転場面に関するドライバー視点の動画を提示し、その場面に対する怒りの程度について回答を求めた。実験条件は、社会的規範ナッジの有無として、社会的規範ナッジあり条件では、動画に先立ち、怒りを抑制することが期待されるメッセージが提示された。実験の結果、個人の攻撃的運転傾向や向社会性に関わらず、社会的規範ナッジが怒りに対する抑制効果を持つことが示された。

P2-49 認知ゲージ：満足化と二重過程のトポロジー的解釈

犬童 健良(関東学園大学)

満足化と二重過程をゲージ理論とトポロジーからの類推によって再構成し統合的に解釈する。認知ゲージは希求水準の調整を制約し、また局所平坦化によってシステム 1 の可動性を確保する（ホモロジー）と同時に、境界でのマニピュラビリティを違和感として検出するシステム 2 の障害探知（コホモロジー）と双対の関係をなす。それゆえ満足化は大域的な貼り合わせの失敗をホロノミーとして検出できる自己言及的デザインである。

P2-50 幼児期の音楽グルーブセッションと非認知能力との関係：習い事開始直後時点での確認調査

小川 純一(一般財団法人 ヤマハ音楽振興会 ヤマハ音楽研究所), 馬田 一郎(一般財団法人 ヤマハ音楽振興会 ヤマハ音楽研究所), 河瀬 諭(神戸学院大学), 米田 英嗣(青山学院大学)

音楽教育の非認知能力育成への影響についての調査の一環として、年中幼児の非認知能力について分析を行った。小学校 3 年生児童を対象とした先行研究での分析結果では、音楽グループレッスン経験児童は、他の習い事や習い事経験のない児童と比べ、概して動機付けにおいて高い値を示すことが示されているが、これには習い事開始の段階で適性と関連したバイアスが掛かっている可能性が否定できない。これについて検討するために、習い事を開始した直後時点において、非認知能力に関する比較分析を行った。

P2-51 長唄三味線の稽古における「弾き直し」のための指示・評価・課題の分節化：同時演奏形式よる指導-学習相互行為のマルチモーダル分析

名塩 征史(広島大学 森戸国際高等教育学院)

本研究では、長唄三味線の稽古における同時演奏形式での指導-学習相互行為がどのように演奏技術の学びを適切に共創しているかについて考察する。相互行為論的なマルチモーダル分析の結果に基づき、1) 同時演奏の体裁を維持しつつ行われる師匠の端的な発話と身振りを、習い手の学びを牽引する適切な指示や評価として理解可能にする認知的背景を記述し、また、2) 同時演奏と並行して当該の課題曲を場当たりの的に分節化し、演奏の習得に有効な小課題として提示する師匠の指導法を、熟練者に固有の認知的視座に関連づけて再考する。

P2-52 空間の遮蔽関係と動揺が眼球運動ダイナミクスに与える影響—Nested Moving Room における注意のアンカリングと探索—

畑 美緒(早稲田大学), 三嶋 博之(早稲田大学)

本研究は、視覚情報（オプティカル・フロー：OF）による立位姿勢制御の機序を解明するため、入れ子状の部屋を用いた「NMR」パラダイムにおける注意の所在を分析した。視野全体を覆う大域的 OF は自己の運動を特定する GOF としてはたらくが、NMR では開口部の拡大に伴い、部屋の揺れが他者の運動（LOF）として知覚される可能性が指摘されている。本実験では VR を用い、開口条件と動揺対象を操作して、立位時の視線運動を計測した。視線運動データから、注意の分布を分析し、OF の知覚と注意誘導効果の関係を考察を深める。

P2-53 ストループ課題の学習における認知的負荷と瞳孔反応

中田 月海(龍谷大学大学院先端理工学研究科), 小堀 聡(龍谷大学大学院先端理工学研究科, 龍谷大学先端理工学部)

本研究では、ストループ課題の学習過程において、反応時間を干渉の行動指標、瞳孔反応を認知的負荷の生理指標として測定し、両者の関係について統計的な解析を行った。被験者実験では、一致条件のあとに不一致条件を実施し、反応時間と瞳孔径を測定、記録した。差分反応時間についてはブロック進行に伴う有意な学習効果が示された一方、差分散瞳量についてはブロック進行に伴う減少は明確ではなく、ストループ課題の学習では認知的負荷の減少が伴わない可能性が示された。この結果は運動学習における自動化の場合とは異なるものであった。

P2-54 事象関連電位と位相同期を用いた抑うつ状態の客観的評価

胡 元寧(東海大学), 中谷 裕教(東海大学)

本研究では、抑うつ状態と感情語処理の関係を検討するため、事象関連電位(ERP)および位相同期(PLF)を用いた脳波解析を行った。被験者27名に対し、感情価の異なる二字熟語を提示し評価課題を実施した。ERPについては、Cz電極ではポジティブ語に対する初期時間帯に群間差が認められ、Pz電極では約600ms付近に有意差が確認された。一方PLFについては、後頭部 θ 帯域においてポジティブ語およびニュートラル語条件でBDIスコアとの有意な正の相関が認められた。これらの結果は、抑うつ傾向が感情語処理に影響を及ぼす可能性を示唆する。

P2-55 メタ認知的言語化とリフティングスキルの熟達化の関連性の検討

岡村 将弥(静岡大学), 遠山 紗矢香(静岡大学)

本研究は、サッカーの基礎技術の一つであるリフティングスキルの熟達過程に着目し、身体および環境に関するメタ認知的言語化の内容に基づき、認知の変化とパフォーマンスの向上との関係を検討することを目的とした。サッカー競技経験者6名に対して4か月間のリフティング練習を行わせ、同時に自身の身体動作および身体感覚に関する振り返りや気づきを言語化させた。その結果、メタ認知的言語化とリフティングスキルの熟達化は相関する可能性が示唆されたものの、その有効性には個人差が存在し、一様ではないことが明らかとなった。

P2-56 アフレコ演技におけるプロ声優とノービスの特徴比較-音響特性と表情変化の関連性の検討-

武久 浩柊(早稲田大学), 藤野 千広(早稲田大学), 関根 和生(早稲田大学)

本研究では、プロ声優のアフレコ演技場面における特徴を、演技未経験者（ノービス）と比較しながら、音響指標と表情指標の両面から評価した。実験では、各群の参加者の録音、録画条件を統一した状態で複数の動画刺激によるアフレコ課題を実施した。動画刺激は、アニメーション刺激と実写刺激の2パターンを用意した。結果は、プロ声優はピッチの最大と最小ピッチの差分が大きく、また、大きな声で発声していることがわかった。また、プロ声優はアフレコ演技の際、強度差の大きい表情変化も伴うことがわかった。

P2-57 「速さ＝親密さ」は幻想か？-応答速度と被理解感の独立効果の検証-

崎浴 楓太(名古屋大学大学院), 孟 憲巍(名古屋大学大学院)

対話における迅速な応答は、二人の心が通じ合う社会的つながりの強固なシグナルとされている。本研究は、この応答速度と親密性の関係が、応答内容を通じた被理解感に媒介されると仮定した。初対面ペアの自由会話を対象に、応答速度、被理解感、親密性の時系列評定を取得し線形混合効果モデルで分析した。結果、親密性に対する応答速度や被理解感の主効果、および交互作用は認められなかった。本結果は、応答速度と親密性の関係が状況や条件に依存する可能性を示唆し、現象の一般性について再検討を促すものである。

P2-58 会話の停止状態において唐突に産出される笑いの相互行為分析

齋藤 巴菜(公立はこだて未来大学大学院), 坂井田 瑠衣(公立はこだて未来大学), 中小路 久美代(公立はこだて未来大学)

本研究では、会話の停止状態において、笑いを産出する参加者が、共在する他者の利用可能性を確認することなく笑いを産出するのはなぜか、さらにそのような状況において笑いが産出されたとき、笑いを産出した参加者および共在する他者は、それぞれ発話や身体動作をどのように組織することで、会話を開始する/しないのかを明らかにすることを目的とする。本研究では、分析方法として、

相互行為分析 (interaction analysis) (高梨・坂井田, 2022) を用いる。

P2-59 手の位置の知覚特性：距離と方向の影響

井野 玲奈(香川大学), 福森 聡(香川大学)

視覚的な身体の位置と固有受容感覚によって知覚する主観的な位置 (以下、主観的な位置) を空間的に一致させる必要がある場面は、リハビリテーションなどをはじめとして多くある。一方で、視覚的な位置と主観的な位置が一致しない場合、身体所有感の低下や不快感につながる場合がある。そのため、人が主観的な位置と空間的な位置のズレの認識について明らかにすることは重要である。本研究は、人の手における空間的な一致・不一致の判断を分ける境界について明らかにすることを目的とし、VR 環境と実環境それぞれで実験を行った。

P2-60 間接的な自己つまみ動作による皮膚変形錯覚の検討

佐藤 優太郎(金沢工業大学)

非相似な身体変形錯覚では、身体位置感覚の移動と固定が共起する。古典的な身体変形錯覚のうち、特に自己接触感覚を利用する身体変形では、変形する錯覚像の末端位置は、錯覚者が触れるダミーの手指の位置に定まる。皮膚に選択的に作用するスライムハンド錯覚においても、手指に対して相対的に変調しやすい皮膚の位置感覚が移動することで変形が成立するが、錯覚者自身が皮膚の伸び縮みに介入する方法はまだ確立されていない。そこで本研究では、錯覚者が間接的に皮膚像をつまむ錯覚レイアウトによる皮膚変形感覚について検証する。

P2-61 VR 空間における月面歩行体験が自己効力感と運動能力に及ぼす影響

東浦 瑞波(明治大学大学院), 東 美由紀(明治大学), 嶋田 総太郎(明治大学)

VR 体験は体験者の認知や行動に影響を及ぼすことがあるが、運動能力への影響はあまり検討されていない。本研究では、月へ行き低重力下の月面歩行 VR を体験する実験群と、地球上の施設内で月面に似た地形の歩行 VR を体験する統制群を設定し、月面歩行体験の有無による、心理特性、自己効力感、運動能力の変化を比較した。その結果、実験群では月面臨場感や VR 内での身体の軽さといった主観的な体験が、VR 体験後の一般性自己効力感の向上に関わる可能性が示唆された。また、これらの指標が歩行などの運動能力に与える影響を検討する。

P2-62 因果関係の理解とイメージが面白さに与える影響：歴史に関する説明文を用いた検討

佐々木 一洋(東京大学), 清河 幸子(東京大学)

学習等の知的活動において、内容のどのような側面に面白さを見出すかの傾向を知覚的嗜好とよぶ。同じ事象についての説明であっても、自身の知的嗜好に合致する情報が含まれるほど面白いと感じやすいと考えられる。具体的には、メカニズム嗜好が高いほど因果関係に関する情報を含む場合に、フレーバー嗜好が高いほどイメージを喚起する情報を含む場合により面白く感じやすいと考えられる。本研究では、歴史上の事象についての短い文章を用いて、含まれる情報を操作したときに、感じる面白さに知的嗜好による違いがあるかを実証的に検討する。

P2-63 時間を指し示す実践：インスクリプションを介したプロクシー指示と時間的参照の組織化

梅村 弥生(千葉大学大学院), 伝 康晴(千葉大学)

本研究が着目するのは、グラフや表といった視覚的表象を介してその場に存在しない出来事が参照・共有される実践である。企業の社内会議では、グラフや表を用いて様々な情報共有が行われる。例えば、製品の工程表を前に、社員が「この間」と発話し、表の特定区間を指し示すと、物理的な一区間にも関わらず、社員らはそれを未来の出来事への指示として理解し、当該事態について共同で検討を開始する。インスクリプションを媒介として、時空的に隔たった出来事がいかに相互行為の中で参照可能な対象として組織されるのかを明らかにする。

P2-64 eSports における長期的な練習が チーム内コミュニケーションに与える影響

小林 優太(金沢工業大学大学院), 伊丸岡 俊秀(金沢工業大学)

This study examined the effects of long-term eSports training on in-team communication using a 5-vs-5 FPS game. Additionally, to examine the effect of competitive experience on in-game communication, participants were divided into experienced and novice groups for comparison. Over a six-week period, participants played one match against opponents of

similar skill levels and conducted one review session after each match. Changes in speaking rate and conversation overlap rate were recorded. The results showed that during matches, neither group exhibited consistent changes, and no communication changes associated with skill improvement were observed even in the novice group. During review sessions, the experienced group showed an increasing trend in communication measures, whereas the novice group showed a decreasing trend.

P2-65 親子三世代会話の相互行為分析：食卓で一緒にいることに着目して

千田 真緒(千葉大学大学院, 広島大学), 酒井 晴香(広島大学)

本研究では、食卓における親子3世代の会話場面から、その場に「一緒にいること」がどのように協働されているのかを分析する。食卓という場は、食事をし、それにかかわる話題が話されるだけではない。親子3世代の食卓会話の映像データから、思い出が語られる際、参加者が知識状態を相互に明示すること、また明確な終了合図のない物をつまむ行為が活動を延長させ、その場にとどまることを可能にすることが示された。これらの知見は、食卓という場の再定義につながる可能性がある。

P2-67 ASD 者の行動 - 思考のストーリー分析

一尾 操(大和大学), 小野 淳平(青森大学), 青木 慎一郎(岩手県立大学), 小方 孝(大和大学)

ASD 当事者の思考や行動の特徴は単なる能力の不足ではなく、異なる認知の仕方や情報の扱い方として理解できる可能性があることを踏まえ、ASD 者の認知特性を物語生成における創造的な力を有するものと見なし、物語生成モデル・物語生成シミュレーションへと接続することで、その特性を詳細に考察・明確化することを大きな研究目標とする。本研究では、その基盤となる逸脱ストーリーの生成プロセスをフローチャートとして可視化し、その構造を示すことが目的である。

P2-68 知的創造活動における「過去の自分との対話」 — 自己の履歴情報が喚起する記憶と想起の理論的位置づけ —

渡部 丈(公立はこだて未来大学), 中小路 久美代(公立はこだて未来大学)

本研究は、プログラミングを創造的知識活動として捉え、自己の活動履歴データを用いた「過去の自分との対話」による支援手法を提案するものである。本論では、履歴を参照することで当時の意図や状況といった文脈的情報の想起が促され、現在の問題に対する新たな視点や連想が生まれる可能性に着目する。数週間から数年といった時間的に離れた履歴がもたらす想起の役割や、履歴の意味が現在の文脈との関係の中で変化しうる点について考察し、その支援環境として HALO を示す。

P2-69 空間ストループ課題における逆干渉の検討：社会性が表情の視線方向の注意に及ぼす影響

尹 哲(立命館大学), 下條 志巖(立命館大学), 渡邊 咲花(立命館大学), 林 勇吾(立命館大学)

本研究では、空間ストループ課題を用い、視線刺激が干渉効果を反転させるかを検討した。刺激の社会性を三段階に操作し、反応時間と眼球運動を測定した。その結果、矢印では典型的なストループ効果、実顔では逆ストループ効果、アバターでは典型的なストループ効果が、社会性によって実顔刺激と違う反応が示された。さらに反応時間分布分析から、干渉の方向は時間経過に伴い変化することが確認された。これらの結果は、逆ストループ効果が視線特有ではなく、刺激の社会性と認知処理段階の相互作用によって生じる可能性を示唆する。

P2-70 生成 AI による『女殺油地獄』再構築と文学性の分析

河合 咲花(大和大学), 小野 淳平(青森大学), 小方 孝(大和大学)

生成 AI の発展により、物語生成は誰でも容易に実行できる技能となった。しかし生成された物語には文学作品が本来持つべき強度や多層的意味が弱まりやすいという欠点が見られるのではないかと筆者らは考える。仮に、強度とはテキストに一種創造的な圧力を与えること、多層的意味とは単一の作品が多様に分裂した意味を内蔵することを意味する、とする。本論文の目的は、近松の作品を題材に、AI 生成物が元の物語の文学性をどのように変質させるのか、それに対してどんな対策が必要であり可能なのかといった問題の予備的に考察である。

P2-71 工学と認知モデリングを接続する Softmax 型満足化モデル

神谷 匠(東京音楽大学), 大用 庫智(関西学院大学), 高橋 達二(東京電機大学)

本稿では、満足化に基づく意思決定を確率的に定式化する枠組みとして Noisy Satisficing (NS) を提案する。

従来の満足化モデルは、選択確率の明示、尤度に基づくモデル比較、心理学的解釈可能なパラメータの導入といった認知モデリング上の課題があった。

NS は、満足化を効用関数で実装した確率的意思決定でこれを解決する。

バンディット問題における評価により、既存手法と同程度の性能を維持しつつ柔軟な意思決定が可能であり、工学的性能と認知的妥当性を接続する枠組みとしての有効性を示した。

P2-72 報酬予測は Pseudo-haptics による重量感知覚を変調するか： 報酬応答性の個人差からの検討

福森 聡(香川大学), 八幡 昌磨(香川大学)

Pseudo-haptics の錯覚強度には個人差が大きく、報酬や動機づけといった心理的要因の関与が示唆されている。本研究では、報酬予測が Pseudo-haptics による重量感知覚を変調するかを、押下圧力を報酬応答性の行動指標として用いて検討した。実験の結果、報酬予測あり条件で VAS スコアが高い傾向が認められ、特に報酬感受性の高い参加者において報酬予測と重量感知覚の間に有意な正の関係が示された。

P2-73 率直な意見表明の促進は二者議論の満足度とアイデア発展過程にどう関わるか

－協働的アイデア生成における創造性と発話プロセスの検討－

新垣 紀子(成城大学), 上原 愛弓(元成城大学)

本研究は、率直な意見表明を促す教示が、二者議論における創造的アイデア生成と議論満足度に与える影響を検討した。大学生 20 名 (10 ペア) を対象に、革新的な日用品の考案課題を用いて、個人検討後にペア議論を実施した。結果、創造性評価では群間差は認められなかったが、満足度やコミュニケーション認知では教示群に小～中程度の効果量がみられた。発話事例からは、率直な肯定・否定が自己案の見直しや視点転換を促し、アイデア発展につながる可能性が示唆された。

P2-74 不思議の国のアリス症候群における離人感

齋藤 五大(東北福祉大学), 高木 源(静岡大学)

不思議の国のアリス症候群は主に視覚や身体知覚の歪みとして特徴づけられる知覚の障害である。AIWS はその命名以来、知覚の歪みとともに離人感も伴うことがしばしば言及されるものの、そうした事例の報告は限られている。そこで本研究では、AIWS と離人感との関係を検討するために、AIWS の症状を有する被験者と有しない統制群の被験者にケンブリッジ離人尺度への回答を求めた。その結果、AIWS 被験者の離人尺度得点はカットオフ値よりも低く、統制群の被験者の得点との間に有意差は認められなかった。これらの結果に基づき、AIWS と離人感の関係性について議論する。

P2-75 生成 AI による画像提示はアイデア生成を促すのか：未来の生物を創造するワークショップの実践

高橋 麻衣子(早稲田大学), 山川 真由(慶應義塾大学), 劉 夢思(慶應義塾大学), 清河 幸子(東京大学)

小中学生 11 名を対象に、「ウマ」と各自がランダムにわりあてられた単語をかけあわせて、未来の生物の生態の設定を考案するワークショップを実施した。6 名の参加者は、生成 AI によって画像を生成してから、5 名の参加者は画像を生成せずに設定を考えた。アンケートの結果、事前の画像生成が設定の考案に貢献したと考える程度は参加者によって異なっていたものの、画像生成をした 6 名は設定を考える難しさを低く評定し、ワークショップ全体への満足度を高く評定した。以上から、アイデア生成における画像提示の役割を議論した。

P2-76 因果ループ構造の進化的探索による説明可能な適応行動モデルの検討

坂本 孝丈(静岡大学)

社会的インタラクションの認知メカニズム解明には、内部構造が解釈可能でボトムアップに構築可能な行動モデルが必要である。本研究では、因果フィードバックループの構成要素（知覚-行動、内的報酬）間の接続構造を遺伝的アルゴリズムで進化させるエージェントモデルを提案する。シミュレーション実験として、明示的報酬なしに生存のみを適応度として内的報酬を含む認知構造を進化させ、適応行動の創発を確認した。獲得された行動方策はネットワークとして可視化・解釈可能であり、構造の解釈可能性について議論する。

P2-77 コミュニティが重なり合う野火的活動によって生じる学習の新たなパターン

木村 優里(東京科学大学)

本研究の目的は、野火的活動の現在の議論の射程に入っていない、分散的でローカルな活動によって生じる学習の新たなパターンに着目し、その特徴を明らかにすることである。その事例として、子どもたちと保護者が参加した昆虫採集会に関する一連の取り組みを扱った。フィールドワークとインタビューの調査の結果から、昆虫採集を目的としたコミュニティではないところで活動が広がりを見せている点や、家庭と友達関係という層の異なるコミュニティが重なり合って、異なる層を行き来しながら飛び火している点が特徴として示された。

P3-18 小学校 1 年生の音楽授業における建設的相互作用

齊藤 萌木(聖心女子大学, 教育環境デザイン研究所), 泉 碧衣(聖心女子大学, 教育環境デザイン研究所), 飯窪 真也(教育環境デザイン研究所, 国立教育政策研究所)

本研究では、協調学習が生起したと考えられる小学校 1 年生を対象とした音楽の授業の記録を、「建設的相互作用」(Miyake, 1986) の枠組みによって分析した。課題遂行の手段と理解を進める 5 つの行為の様相を指標に、発話と行為を分析したところ、楽器を使って考えやイメージを表現し、自身の表現を聴きながら「探索」する行為が、特に難易度が高い局面を乗り越えると共に、より多くの音を味わい納得のいく表現を見出す過程を支えるなど、重要な機能を持つ可能性を描出できた。

P3-74 人は遠隔からの課題実施によって空間を処理できるか：年齢群間差を基に情報技術が人の認知に課しているものについて考える

原田 悦子(筑波大学, 脳イデアラボ), 岩根 榛花(筑波大学)

模擬店舗での棚卸作業をロボット遠隔により実施する課題を行い、その結果として形成される空間表象について、地図描画課題他で検討する実験を、高齢者と若年成人群を対象に行った。

14:30-15:15 会長講演

会場：1 階メイン会場(BNC101)
講演者：嶋田 総太郎（明治大学）
司 会：小松 孝徳（明治大学）

15:20-15:50 総会

会場：1 階メイン会場(BNC101)

15:50-16:20 野島賞セッション

会場：1 階メイン会場(BNC101)
講演者：清水 大地（神戸大学）
司 会：原田 悦子（筑波大学、(株)アイデアラボ）

16:30-17:30 フェロー講演

会場：1 階メイン会場(BNC101)
講演者：石黒 浩（大阪大学） 楠見 孝（京都大学）
司 会：嶋田 総太郎（明治大学）

18:00-19:45 懇親会

会場：学生食堂

9月2日 大会三日目

9:30-11:30 ポスターセッション3 (P3)

会場：ポスター会場(アカデミックベース棟南)

P3-01 縦格子立体錯視における与えられた図形に対するドット平面構成法

大槻 正伸(福島工業高等専門学校 非常勤講師), 小泉 康一(福島工業高等専門学校 電気電子システム工学科)

縦格子を通して制御されたドット平面や地面を自然に両眼視すると、立体縞模様、トーラス、波打った地面などの様々な立体錯視像が得られる。本研究では、図形、文字が与えられた場合、それを縦格子立体錯視像として得るためのドット平面構成方法を開発した。

P3-02 他者の目を気にしない振る舞いが尊敬される ―社会的評価への関心の表出と有能性推論―

孟 憲巍(名古屋大学), 黄 少君(名古屋大学), 水野 佑佳(名古屋大学), 尾野 有起良(名古屋大学)

他者からの評価への関心は、社会的行動の調整を通じて評判の向上に寄与すると考えられてきたが、その関心の表出がどのような社会的効果を持つかは十分に明らかにされていない。本研究では、評価に関心を示さないように見えることが有能性のシグナルとして機能し、尊敬を高めるという仮説を検証した。事前登録研究の結果、評価への関心が低い人物はより有能で尊敬に値すると判断され、この効果は有能性認知によって媒介されていた。以上より、評価に対する姿勢の表出が有能性推論の手がかりとなる可能性が示唆された。

P3-03 日本語母語話者の /s/-/ɕ/ 弁別における知覚・生成の手がかりの重み付け

川崎 貴子(法政大学), 田中 邦佳(法政大学)

本研究では日本語母語話者の /s/-/ɕ/ 弁別における音響手がかりの重み付

けを、生成と知覚の両面から検討した。対応するデータを分析した結果、生成ではF2が優勢またはCoG・F2併用と個人差が見られたが、知覚では全体にCoGが優勢であった。これより、手がかりの重み付けは知覚と生成の間に必ずしも一致せず、モダリティ間で再編成される可能性が示唆された。

P3-04 複数人で道具を把持した状態での間隙通過可否判断 —Person-Person-Objectの関係性に着目して—

持館 康太(札幌学院大学), 友野 貴之(札幌学院大学)

他者と一緒に物を持って移動するという行為は日常でよく観察されるであろう。本研究では、他者と荷物を持って間隙通過する際のアフォーダンス知覚について検討した。実験では、2人で1つのダンボールを持った実験参加者に対して、間隙が狭い状態から広い状態へと広がる場合と、広い状態から狭い状態へ狭まる場合の2通りを提示した。その際、参加者はお互いに話し合いながら、通過可能な最小限の間隙幅になったら実験者に合図をした。本発表では、自身と他者とダンボールを含むPerson-Person-Object関係の知覚について、実験データを元に報告する。

P3-05 話しことばの文法と現場性

定延 利之(京都大学)

言語とは発話の現場(いつ・どこで・誰が・誰に話すか)とは切り離された、脱現場的(displaced)な存在であるというのが伝統的な言語観である(例: Hockett 1960)。たしかに、たとえばいま、ここにあるリンゴも、昨日食べたリンゴも語「リンゴ」で表せるように、語彙は、「これ」「あっち」などの僅かな直示語を除けば)脱現場的である。だが、語彙から文法に移すと、特に話しことばの文法は、発話の現場に踏み込んだ形で成り立っていることがわかる。本発表ではこのことを、現代日本語(共通語)の話しことばに見られる卑近な諸現象を通して示す。

P3-06 CG アバターによる数量を表現するポーズの追加提示が属性フ レーミング効果に及ぼす影響

高宗 楓(北陸先端科学技術大学院大学), 藤波 努(北陸先端科学技術大学院大学), 西本 一志(北陸先端科学技術大学院大学)

本研究では、属性フレーミング効果を誘発する文章表現に数量を表現するポーズを追加提示した際の意思決定の偏りの傾向と、文章表現のみを提示した場合との差異について報告する。著者らの先行研究では人間によるポーズ提示の影響を調査したが、今回の調査では、ポーズ以外に意思決定に影響を与えうる非言語情報（目や服装、背景色）を排除するため、CG アバターによってポーズを提示した。本研究によって、より純粋に数量情報のみを非言語的に表現したポーズの追加提示が、属性フレーミング効果による意思決定の偏りへ及ぼす影響について明らかにする。

P3-07 「推し」との関係性はどのように類型化できるか：質問紙とクラスタ分析による検討

東 美由紀(明治大学), 瀬戸 姫七(明治大学), 嶋田 総太郎(明治大学)

近年、「推し」および「推し活」が心理学や認知科学の観点から検討されているが、「推し」の捉え方や「推し」から受ける影響は個人によって異なると考えられる。本研究では、自己同一化、パラソーシャル関係、「推し」による他者とのつながりの観点を元に、「推し」との関係性を測定する質問紙を作成した。これにより、「推し」との関係性が複数の因子から構成されていることが示された。さらに、質問紙の得点を用いたクラスタ分析による類型化から、「推し」から受ける影響の違いを well-being に関連した指標を用いて検討する。

P3-08 五感以外の共感覚表現を含む共感覚オノマトペの利用頻度と理解可能性の関係の検討

池田 紗帆(追手門学院大学), 岡 隆之介(追手門学院大学)

本研究は、オノマトペの理解可能性と使用頻度との関連性を検証することを目的とした。調査では、対象感覚を十感覚（480 表現）とし、大学生 73 名を対象に理解度評定調査を実施した。その結果、理解度と web 検索頻度の間に一貫して強い正の相関が確認された。また、修飾構造の分析から、近感覚から遠感覚へという転用の方向性も適用可能であることが示された。本研究の結果は、共感覚的オノマトペの理解構造が、身体的実感を伴う低次感覚を基盤とする認知原理と言語の流通量の両面によって支えられていることを示唆している。

P3-09 グループ編成による達成感情の変化

小澤 龍之介(静岡大学), 大島 純(静岡大学), 大島 律子(静岡大学)

近年協調学習が注目されており、グループ編成は学習体験や成果に影響を与える重要な要素とされる。本研究は、編成と変更を組み合わせたジグソー法に着目し、グループ編成が学習成果に及ぼす効果の媒介変数として達成感情に焦点を当てる。達成感情は学習者が学習中に経験する感情の1つであり、学習活動や学業成績と関連している。従来の研究における課題を踏まえ、学習者の記述データに対してBERTによる感情分析を行い、グループの変更に伴う達成感情の変化が学習成果に与える影響を検討する。

P3-10 若者の創造性に寄り添う高齢者の実践研究

高岸 悟(放送大学大学院文化科学研究科)

本研究では、7歳、11歳、19歳の若者と高齢者による3事例（創作絵本、中学受験、レストラン開業）を対象とし、創造的活動のプロセスを質的に分析した。参加者の目標と興味を起点に、自由連想およびブレインストーミングを基盤とする共通プロセス（発想の生成・拡張・整理・実行・ふり返し）を設定し、一貫して適用した。分析の結果、高齢者は指導的に介入するのではなく、受容と問いかけを通して若者の発想を引き出し、それを拡張・具体化する役割を担っていることが明らかになった。

P3-11 協調学習における調整活動と成果物の質の関係

今井 莉子(静岡大学大学院), 大島 律子(静岡大学大学院), 大島 純(静岡大学大学院)

本研究は、協調学習における調整活動と学習成果の関係を検討したものである。大学生の協調学習場面における個人振り返りの記述を分析し、自己調整・共調整・社会共有的調整の実施回数から学習者をクラスターに分類した。その結果、いずれか1つの調整に偏るのではなく、複数の調整を組み合わせることで学習成果の向上に關与する可能性が示唆された。また、調整回数のみでは学習成果との明確な関連は捉えきれず、今後は過程や文脈を踏まえた分析の必要性が示された。

P3-12 安心感を目的とした、肩乗りぬいロボットの試作

阪本 想菜(追手門学院大学 理工学部), 栗本 環(追手門学院大学 理工学部), 山城 陽世綾(追手門学院大学 理工学部), 仲田 佳弘(電気通信大学), 高橋 英

之(追手門学院大学 理工学部)

近年、ロボットが人と経験や感情を共有することで、安心感や心理的ウェルビーイングの向上につながる可能性が指摘されている。特に、そばに「ただ居てくれる」存在が感情の安定に影響することが示されている。一方で、移動を伴う日常環境では自律移動ロボットは負担となる場合がある。そこで本研究では、利用者の移動に寄り添う肩乗りぬいぐるみ型ロボットを提案する。自律的な小さな動きや触感を通じて共在感を生み出し、安心感の向上を目指す。

P3-13 メカニズム説明が主観的知識及び態度に与える影響 2: インターネットを用いた説明と自力での説明を比較した検討

岩谷 舟真(関西学院大学)

本研究では、政策が効果を持つに至るメカニズムを説明する前後で、説明を行った政策、行わなかった政策のそれぞれに対する主観的知識及び態度の極端さがどのように変容するかを検討した。Web 実験の結果、説明を行った政策については、Chat GPT や Google を用いてメカニズムを説明した後に主観的知識が上昇することが分かった。態度の極端さについては一貫した結果は得られなかった。説明を行わなかった政策については、自力でメカニズム説明を行った後に主観的知識が減少していた。また、説明方法によらず、説明後に態度はより中庸に変容していた。

P3-14 対面協調学習における教授者介入と学習成果

鈴木 章文(静岡大学大学院), 大島 律子(静岡大学大学院), 大島 純(静岡大学大学院)

本研究では、対面協調学習授業における教授者介入を教授的存在感(Teaching presence)の観点からコーディングし、学習成果との関係を検討した。グループ活動中および介入時の音声データから介入場面を抽出し、3 カテゴリ 13 項目で評定した。また、最終成果物であるポスターを学習成果指標として用い、介入回数、介入スコア総量、平均介入スコア、介入時期との関連を分析した。その結果、介入回数や介入スコア総量よりも、1 回あたりの介入の厚みや、中期段階における介入の充実が学習成果と関係する可能性が示唆された。

P3-15 物理的操作性が主体的意味生成に与える影響 —「整理」と「探索」の比較—

三澤 直加(金沢美術工芸大学), 荷方 邦夫(金沢美術工芸大学)

複雑な社会課題や生成 AI の普及に伴い、提示された情報を自ら解釈し選択する「主体的な判断」が重要となっている。本研究は、情報の物理的操作性が主体的な意味生成に与える影響を検討した。付箋を移動・再配置しながら関係性を図解化する KJ 法と、配置を固定したまま意味世界を探索する 360 度探索法を比較し、物理的制約が認知プロセスに及ぼす影響を分析した。実験を通じ、既存カテゴリへの収束に留まらない、多義的な解釈や内的納得感を支える情報環境のあり方を提示した。

P3-16 創造的問題解決中の学習者の位置関係と学習プロセス

池内 幸翼(静岡大学大学院), 大島 純(静岡大学), 大島 律子(静岡大学), 盧 峻(静岡大学)

本研究では、「学習者の物理的近接は必ずしも学習を促すわけではない」という仮説に基づき、学習者間距離と対話のネットワーク構造の関係を分析した。大学生 24 名(3 名で 8 組)に、創造的問題解決に取り組ませ、学習者間の身体的距離と対話のネットワーク構造の累積次数中心性の推移を集団知の発展指標として分析した。その結果、学習者間距離の近接は、必ずしも学習を促すわけではないことが示唆された。

P3-17 文字・音声・ピクトグラムによる数値提示が数判断に及ぼす影響

大貫 祐大郎(成城大学), 大瀧 友里奈(一橋大学)

先行数値が後続の数判断を歪める効果は広く知られているが、同一の数値刺激でも提示形式の違いが影響強度を変えるかは十分に検討されていない。数値刺激をアラビア数字(文字)、音声、ピクトグラムで提示する 3 群と、統制群を比較した。その結果、音声提示が最も強い効果を誘発し、ピクトグラム提示も統制群より高い効果をもたらした一方、文字提示は統制群との差を示さなかった。この結果から、先行数値が後続の数判断を歪める効果は、先行数値の提示形式にも依存することが示唆された。

P3-19 ハイブリッド・コミュニケーション環境における相互作用の質と構造

増田 聡太郎(静岡大学), 大島 純(静岡大学), 大島 律子(静岡大学)

本研究は、ハイブリッド・コミュニケーション環境における相互作用を、質と構造の観点から分析することを目的とする。共同問題解決活動の発話データをトランザクティビティと SNA により検討した結果、リモート参加者は関係調整的相互作用が少なく、認知的相互作用が相対的に多い傾向が示された。また、相互作用の質と構造は必ずしも一致せず、多面的な分析の必要性が示唆された。

P3-20 他者への敏感さとフレーミング効果の関連性の検討

千田 一郎(近畿大学), 大井 京(近畿大学)

本研究は、フレーミング効果の生起のしやすさに、これまで確認された共感性(千田・大井, 2025)に加えて、他者への敏感さ・他者からの是認を求める傾向が関連するか検討した。実験では、実験参加者にフレーミング問題、多次元共感尺度(鈴木・木野, 2008)、日本語版対人敏感性尺度(IPSM)(桑原他, 1999)への回答をweb調査で求めた。その結果、フレーミング効果の生起回数と、共感性の下位尺度である想像性および IPSM の下位尺度である是認要求との間で、非常に弱い正の相関の傾向が確認された。

P3-21 不一致な co-speech gesture は発話に明示されない時点情報を補うのか？

小林 春美(東京電機大学), 浅野 知仁(東京電機大学), 安田 哲也(山口大学)

This study examined whether incongruent co-speech gestures help listeners infer time-related information that is not explicitly expressed in speech. Twenty Japanese adults viewed short videos in which speech and gesture were either congruent or incongruent, while speech referred to either the present or the future. After each video, participants judged what the speaker wanted “now” and “next” from multiple alternatives. We predicted that, in incongruent trials, listeners would rely on speech for the time point explicitly mentioned in speech, but would use gesture to infer information about the unmentioned time point. The results supported this prediction: when speech and gesture were incongruent, participants tended to interpret the time point not explicitly expressed in speech on the basis of gesture. In contrast, when speech and gesture were congruent, speech-based

interpretations remained dominant. These findings suggest that incongruent co-speech gestures can supplement temporally unexpressed information in utterance comprehension.

P3-22 SNS 依存・承認欲求・先延ばし行動の関連の調査

西 匠(近畿大学), 大井 京(近畿大学)

SNS 依存の要因を明らかにするため、成人 199 名（平均年齢 43.15 歳）を対象に WEB での調査を実施し、SNS 依存、承認欲求、日常的な先延ばし行動の関連を検討した。分析の結果、承認欲求と SNS 依存 ($r=.202$)、および SNS 依存と先延ばし行動 ($r=.224$) の間に、それぞれ有意な弱い正の相関が認められた。この結果から、両者は SNS 依存に関連するものの主要な要因とは考えにくく、今後は不安等の要因も含めた複合的に検討することが必要であることを示唆する。

P3-23 握手の温度が安心感に与える影響：温度変調ハンドによる実験的検討

河野 太郎(トヨタ自動車株式会社 未来創生センター, 理化学研究所 CBS 理研 CBS-トヨタ連携センター), 小池 耕彦(理化学研究所 CBS 理研 CBS-トヨタ連携センター), 山口 雄平(トヨタ自動車株式会社 未来創生センター, 理化学研究所 CBS 理研 CBS-トヨタ連携センター), 山田 整(トヨタ自動車株式会社 未来創生センター, 理化学研究所 CBS 理研 CBS-トヨタ連携センター)

握手における手の温度は安心感をもたらす手がかりとなりうるが、その関係性は明らかではない。本研究では、温度変調ハンドを用いて手の温度が握手時の安心感に与える影響を検証した。人の手として非典型的な温度帯を含む 26-42℃では、低温帯より高温帯で安心感・心地よさが上昇し、この傾向は感度分析でも維持された。実験開始時に手表面温度が低い参加者は両指標の全体水準が低かった。本結果は、握手の手の温度が安心感を調整する一要因であり、典型的な手温再現を超えた人工物による更なる安心感の設計可能性を示唆する。

P3-24 推しの概念をめぐる表現と考察の認知プロセス

奈良 泉美(公立はこだて未来大学大学院), 南部 美砂子(公立はこだて未来大学)

本研究では、「概念推し活」における創作活動を対象として、ファン 3 名にイ

インタビュー調査を行い、その認知プロセスについて検討した。分析の結果、(1) 創作者の表現では、創作物に取り入れる要素の取捨選択、自己・他者指向性の切り替え、他のファンに意図が理解されることへの期待といった 3 つの特徴がみられた。(2) 鑑賞者の考察では、創作物に埋め込まれた断片的な情報を手がかりとしてキャラクターを推測することや、まったく無関係な日常のなかにも推しのキャラクターを知覚することといった 2 つの高度な遊びがみられた。

P3-25 「無題」が詩の美的経験に及ぼす影響：視線・瞳孔径計測による検討

丸山 翔大(関西大学, 日本学術振興会), 石津 智大(関西大学)

本研究は、「無題」が詩の美的経験に及ぼす影響を、無題（タイトルが無い事を明示）、空題（詩の本文のみ）、原題の 3 条件を設定し、視線・瞳孔径計測により検討した。47 名を対象とした結果、タイトル条件の効果は参加者の知的好奇心や曖昧さに対する態度と関連して生じた。特殊的好奇心が高い人では空題より無題・原題条件で瞳孔径が収縮し、原題への視線の再帰数は無題より多かった。知的好奇心が高い人はタイトルを解釈の手掛かりとして能動的に参照する一方、知的好奇心が低い人ではタイトルが固定的な解として機能する可能性がある。

P3-26 ストリーミング強化学習による VLA モデルの訓練

迫田 真太郎(東京電機大学), 高橋 達二(東京電機大学)

本研究では、事前学習済み VLM に対してストリーミング強化学習を適用することにより VLA モデルを訓練する手法を検証する。軽量の VLM である Qwen3.5-0.8B に、行動のためのネットワークと行動価値関数のためのネットワークを追加し、ストリーミング強化学習での方策勾配法でモデルの訓練を行う。結果として、VLM に対する強化学習が単一の GPU を用いて約 8.9FPS の動作速度で実行できること、および、言語指示に従う行動の学習が可能であることが示された。

P3-27 いけばな的美をめぐる熟達者と初心者の視点の差異

樫割 仁平(ヘルムートシュミット大学, 日本学術振興会, 心理学研究コミュニティあいまいと), 林 尚芳(心理学研究コミュニティあいまいと), 国場 要(心理学研究コミュニティあいまいと), ヤコブセン トマス(ヘルムートシュミット大学)

いけばなは日本を代表する伝統文化であるが、その美に関する定量的な検討はほとんどなされていない。本研究では、いけばなの美をめぐる熟達者と初心者の視点の差異を、質的内容分析と自然言語処理で比較した。初心者 245 名と熟達者 46 名の自由記述を 18 カテゴリでコード化した結果、初心者は色彩やバランス・対比を、熟達者は自然さ・生命力や自己表現・感性を重視した。熟達は知覚的表面特徴からプロセス志向的・関係的・精神的次元への質的移行と関連し、熟達者ほど美的評価が個別化・多様化するという経験美学における先行知見と一致した。

P3-28 実世界知識を対象とした情報探索における打ち切り判断の検討：早押しクイズを用いた不確実性下の意思決定

奈須 大輝(静岡大学), 白砂 大(静岡大学)

昨今の情報社会では、不確実性を伴う状況下でどの時点で情報探索を打ち切るかの判断が求められる。本研究では、実世界知識に関する情報探索の打ち切りが求められる題材として「早押しクイズ」に着目し、正答が一意に定まる「確定箇所」を操作することで、打ち切り判断のプロセスを検証した。結果として、リスク態度によらず参加者は概ね 7~8 割の主観的な情報充足率を基準としているが、客観的な打ち切りタイミングには有意な差が見られ、特にリスク態度が中程度の参加者において確定後も確証を求める慎重な行動が確認された。

P3-29 創造的問題解決過程における協調的グループエンゲージメントの質的推移

今富 貴大(静岡大学)

本研究は、創造的問題解決課題に協調的に取り組む大学生グループを対象に、活動の文脈的まとまりを保持した分析単位で Quality of Collaborative Group Engagement (QCGE) を探索的に評定し、各局面における協調の質を記述することを目的とした。質問紙で収集したデータから、グループ平均点高グループと低グループを選定し分析した結果、両グループとも前半は CE, CCE が低~中水準だった。後半では高グループでは CCE が High を示し、その後も Moderate を維持したが、低グループでは CCE は High に達することなく、異なる協調の展開が見られた。

P3-30 VTuber の視聴者における社会的存在感の認知

村越 友(公立はこだて未来大学大学院), 南部 美砂子(公立はこだて未来大学)

VTuber の「中の人」と「キャラクター」の二層の社会的存在感に注目し、その存在感を視聴者がどのように認知しているのかを心理学実験とインタビューによって検討した。その結果、視聴者は動画内要因と視聴者内要因によって「中の人」の存在を感じていた。特に熟達した視聴者は、存在感の修正プロセスによって「中の人」の存在感を「キャラクター」の存在感へと修正していた。これらことから、VTuber における社会的存在感は、視聴者が単に受け取るものではなく、自らの心的構えに基づいて能動的にデザインしているものであることが示唆された。

P3-31 聴覚情報保障における未確定字幕への人手介入と理解支援の時間的有用性

徳田 浩一(大阪府立だいせん聴覚高等支援学校), 小松 慎太郎(大阪府立だいせん聴覚高等支援学校), 小林 彰夫(大和大学)

聴覚情報保障のリアルタイム字幕では、未確定字幕が利用者に提示されていても修正者は介入できず、誤りや曖昧さが滞留しうる。本発表では、未確定字幕への人手介入を可能にする字幕支援方式を提案し、完成字幕品質だけでなく、オンライン理解を支える手がかりの質を、誤り滞留時間、理解可能状態への到達時間、時間加重有用度から評価する枠組みを示す。

P3-32 サプライズに基づく確率的選択を備えたベイズ的意見形成モデル

森田 大樹(東京電機大学), 高橋 達二(東京電機大学), 中島 義裕(大阪公立大学), 篠原 修二(東京電機大学)

本研究では、信念更新と情報選択を統合したベイズ 的意見形成モデルを提案する。各主体の意見を信念 分布として表現し、他者発話の参照をサプライズ最小 化に基づく確率的選択としてモデル化することで、観 測可能な発話データに基づく意見形成を記述する。さ らに、提案モデルの分散項が有界信頼モデルの距離閾 値と対応する受容幅として解釈できることを示す。シミュレーションの結果、提案モデルは有界信頼モデル と整合的なクラス形成挙動を再現した。

P3-33 自閉スペクトラム症傾向が三項判断に与える影響の検討

岩淵 汐音(東京大学), 西川 菜月(長崎大学), 櫻 哲郎(東京大学), 熊崎 博一(長崎大学), 植田 一博(東京大学)

自閉スペクトラム症 (Autism Spectrum Disorder: ASD) 者は、局所的な情報処理が優位であり、文脈に基づく情報統合に困難を示すとされる (弱い中心的統合仮説)。一方、東洋文化圏の定型発達 (Typically Developing, TD) 者は、対象を文脈に基づいて捉える文脈依存的な判断傾向を示すことが知られている。しかし、日本人において ASD 傾向の個人差が、こうした文化的傾向とどのように相互作用し、単語のカテゴリ化における判断基準に影響を与えるかは十分に検討されていない。本研究では、三項関係課題を用い、ASD 傾向の程度と判断基準 (分類学的 vs. 主題的) 関係を検討した。その結果、ASD 傾向が高い参加者ほど、文脈に依存しない分類学的基準に基づく選択を行う割合が高いことが示された。本知見は、ASD 傾向が文化的に形成された文脈依存的な思考傾向とは独立に、対象の捉え方に影響を与える可能性を示唆しており、日常的なコミュニケーションにおける認識のずれの理解に寄与するものである。

P3-34 マルチモーダルナレッジグラフに基づく医薬品製造手順における逸脱ポテンシャル順位付け手法の提案

大瀧 洋子((株)日立製作所 研究開発グループ), 木戸 邦彦((株)日立製作所 研究開発グループ), 竹内 渉((株)日立製作所 研究開発グループ), 中本 与一((株)日立製作所 エンタープライズソリューション事業部)

医薬品製造現場では、改正 GMP 省令により設計段階からのプロアクティブな逸脱管理が求められている。本研究では、逸脱を「作業負荷が低く、実行容易な代替経路へ遷移する現象」と定義し、潜在的な逸脱箇所を特定する手法を提案した。具体的には、画像・テキスト・手順構造を統合したナレッジグラフを構築し、認知的類似性と構造的置換容易性から遷移のしやすさを算出する指標 (DPS) を開発した。行政公表の 3 事例に適用した結果、全逸脱箇所を上位 3 件以内で同定し、設計段階における未然防止手法としての有効性を示した。

P3-35 AI と人の間で交わされる対話に対する第三者評価

眞嶋 良全(北星学園大学), 小澤 楓(北星学園大学)

本研究は、質問、相談、およびクレーム対応という場面において交わされる人と AI チャットボットの対話を、第三者がどのように評価するかを検討した。そ

の結果、これら3つの場面において、応答者がAIであると明示された場合、信頼性、好感度、共感性などの側面において、応答者が人である場合と比べても遜色のない対応であると評価された。また、相談者の感じているであろう満足度も高く、アルゴリズム嫌悪は生じないことが示された。本研究は、今後のAI技術の社会的受容に対する重要な知見を提供している。

P3-36 課題の一部への着手を促す介入の改良版が先延ばしに及ぼす影響：促す箇所の複雑さと所要時間の見積もりに着目した検討

関 大也(東京大学大学院), 清河 幸子(東京大学大学院)

関・清河(印刷中)では課題の一部への着手を促し先延ばし軽減を目指す方法を考案したが、先延ばし関連指標への効果は限定的であった。その原因として着手により「これならばすぐ終わりそうだ」と作業にかかる時間を短く見積もられた結果、逆方向の影響が生じた可能性がある。本研究ではこの介入を改良し、着手促しなし群、複雑課題着手促しあり群、単純課題着手促しあり群の3群を比較する。複雑課題着手促しあり群で先延ばしが最も軽減されると予測する。

P3-37 複合リズムと循環パターンが聴覚的期待に与える影響——マスロックを対象として——

郭 瑞(南京芸術学院), 陳 治(南京芸術学院)

複合リズム(ポリリズム)と循環パターンが聴覚的期待に与える影響を検討するために、楽曲「有没有一首歌会让你想起我」の原版とマスロック(数学ロック)改編版を比較し、シャノンエントロピー、シンコペーション指標、およびマルコフ自己ループ確率を解析した。結果は、マスロック版でシャノンエントロピーとシンコペーション指標が上昇し、自己ループ確率は0.1-0.3の範囲で維持されることを示した。これらは、複合リズムが期待違反を生み出し、循環パターンが認知的参照点を提供していることを示唆する。

P3-38 漫画読書過程におけるキャラクター理解に関する一考察

長山 明日香(公立はこだて未来大学大学院), 元木 環(公立はこだて未来大学)

本研究は、著者自身の漫画の読書体験を対象に、読書過程においてキャラクターへの理解がどのように形成・更新されていくのかを検討し、その過程における著者の思考の特徴を明らかにすることを目的とする。漫画を 1 ページもしくは見開き 2 ページずつ読むごとに印象や感情、疑問点や考察など生じた思考をリアルタイムに記述し分析した結果、物語の展開に先行してキャラクターに注意を払う事象、キャラクター理解に読書前の情報が影響する事象、注目している要素、読み手としての「鑑賞」と作り手としての「観察」の 2 つの視点が確認された。

P3-39 鑑賞者の認知欲求とネタバレが小説の評価と読み時間に与える影響

橋倉 英佑(金沢工業大学大学院), 田中 吉史(金沢工業大学)

本研究の目的は、認知欲求の観点から短編小説の鑑賞におけるネタバレの影響の個人差と状況モデルの関係について検討することである。本研究では、物語文の読み時間を計測し、ネタバレと認知欲求の個人差が状況モデルの更新に与える影響について検討する。事前にネタバレを含むあらすじを読むことで、あらかじめ状況モデルが作成され、状況モデルの更新回数は抑制されると考えられる。予測される結果として、ネタバレされた結末部分の読み時間が短くなると考えられる。

P3-40 The Dress 錯視における色の恒常性の影響の検討

荒川 響(千葉大学), 松香 敏彦(千葉大学)

近年錯視研究に機械学習を用いる事例は多くある。機械学習のモデルで人の錯視を再現する研究もあり、錯視を再現するモデルは人の視覚メカニズムの一端を表現していると考えられる。本研究は、2015 年にインターネット上に有名になった The dress 錯視の要因が色の恒常性にあるという仮説に基づき、色の恒常性を再現したモデルを用いて The dress 錯視の見えを再現した。色の恒常性を画像の補正として捉え、モデルには色温度と照度を操作した画像を用いて畳み込み autoencoder に色の恒常性に似た補正を学習させたモデルを用いた。学習済みモデルに The dress 錯視を入力した際の出力と、人が記憶していたドレスの色との色差 ΔE を計算し評価した結果、特定の色温度、特定の照度条件下で「青色と黒色」の見え、「白色と金色」の見え、それぞれに近い出力が得られた。さらに三要因分散分析およびベイズモデルにより、見えのグループによって照明条件の影響が異なることが示され、錯視の原因として今までは寒色、もしくは暖色の光源が影響していることが示唆されていたが、今回の研究ではさらに照

度がこの錯視に影響している可能性を示唆した。

P3-41 顔表情の「あざとさ」が意図帰属と印象に及ぼす影響

栗根 愛華(東京大学), 植田 一博(東京大学)

本研究は顔表情の「あざとさ」が、感じられる意図性や印象とどう関連するかを検討した。20～50代の男女375名を対象に、アバターの笑顔動画を用いて、自然な笑顔と作り笑顔、あざとい笑顔を比較するオンライン調査を実施した。その結果、あざとい笑顔は他条件より意図性、二次的意図の知覚を高め、あざとさとは、表情から意図性のみならず、相手がどう受け取られたいかという二次的意図まで推論させる表情であることが示唆された。一方でかわいさや好ましさは作り笑顔より低くなり、高年層ほどあざとさを否定的に評価する傾向も示された。

P3-42 画像評価による決定的瞬間評価尺度の妥当性の検討

猪股 健太郎(熊本学園大学)

本研究では、画像の評価結果にもとづいて、予測不可能性・刹那性・表象性・無意図性の4因子から構成される決定的瞬間評価尺度の妥当性の検討を行った。決定的瞬間評価尺度18項目の評価と、「変化・動き・速度」の時間印象に関する5項目の評価、”決定的瞬間を写した”の評価との相関関係を検討した結果、概ね仮説通りの相関関係が観察された。しかしながら、下位尺度の一つである表象性については、他の評価と相関がみられなかった。このことから、表象性の妥当性に関しては、今後さらに検討する必要性が指摘された。

P3-43 高齢者によるテレプレゼンスロボットを用いた遠隔就労環境の検討Ⅲ：作業分担がストレス・感情的ウェルビーイング・自己評価等に与える影響

渡辺 謙仁(静岡大学), 坂本 孝文(静岡大学), 須藤 智(静岡大学)

本研究は高齢者のロボット遠隔就労において、業務を1人で行う「単独群」(10人)と2人で分担する「分担群」(8人)の心理的影響を比較した。実験の結果、両群とも習熟により意欲は向上したが、ストレスやウェルビーイングに有意な群間差はなかった。分担群では操作負荷が減る一方、他者との協調という新たな認知負荷が生じていたと考えられる。心理的效果に差がないため、社会実装

にはコスト効率の良い単独就労が適している可能性が高い。今後は客観的な作業成績を交えた、最適な就労環境のデザイン検討が必要である。

P3-44 なぜアイデア生成者と第三者の評価はズレるのか？生成者の自意識がアイデア評価に与える影響の検討

安陪 梨沙(立命館大学総合心理学部), 服部 エリーン 彩矢(慶應義塾大学グローバルリサーチインスティテュート), 服部 雅史(立命館大学総合心理学部)

本研究では、アイデア生成者と第三者間の評価に生じる差異に、生成者の自意識が与える影響を検討した。同一アイデアに対する評価を比較した結果、独創性と実用性の関係が、生成者では正であったのに対して第三者では負であった。また、生成者の公的自意識が高いほど第三者よりも過小評価し、私的自意識が高いほど過大評価する傾向が見られた。以上から、自身の評価基準を他者に適用する傾向が評価の差異に関与する可能性が示された。

P3-45 音象徴のモダリティ間方向性における実験的検討

松岡 孝樹(早稲田大学), 佐治 伸郎(早稲田大学)

従来の感覚間協応研究では刺激を同時提示、あるいは固定された順序で提示しており、刺激間に励起されやすい方向性があるかについて、十分な検討がなされてこなかった。そこで本研究では、主要な感覚間協応の一つである音象徴を対象に、協応関係を持つ刺激間の励起されやすい方向性の有無の検討を目的とした。実験では、音象徴を生じる音と形の提示順を音-形、形-音の2条件で提示し、刺激間の類似度評価に影響を与えるかどうかを検討した。その結果、音象徴における刺激の類似度評価に方向性が影響を与えないことが明らかとなった。

P3-46 自ら動くか他者に動かされるかによって判断は異なるか —能動的・受動的移動による間隙の通過可否判断—

友野 貴之(札幌学院大学), 持舘 康太(札幌学院大学)

本研究では、提示されたすき間を通り抜けられるかどうかの判断が、間隙の前まで自ら移動して判断する場合と、他者に移動されて判断する場合とで異なるのかを実験により明らかにする。私たちは日々、「な移動を繰り返しながら過ごしている。自らの足を使って歩行・移動することもあれば、エスカレータや動く歩道のように自らが動かずとも移動することもあるだろう。「能動的」

な移動と「受動的」な移動において、両者の知覚的な判断に違いがあるのかを明らかにすることが本研究のねらいである。

P3-47 学習者言語モデルと学習用言語モデル

Learner Language Models and Language Models for Learning

森下 美和(神戸学院大学グローバル・コミュニケーション学部), 原田 康也(早稲田大学)

本発表では、外国語・第二言語としての英語学習のために生成的言語モデルを策定すべきであるという主張を展開する。現在、日本・台湾・その他の国・地域の研究者・教育者による共同研究の枠組みを構築して、学習者言語研究の枠組みをコーパスの記述という静的研究から生成的シミュレーションという動的研究へと転換することを目指しており、教育用自然言語処理・カリキュラム設計・AI活用に利用しようとしている。当日は、上記の内容を含め、国立清華大学を中核とする共同研究について、最新のデータに基づき発表する予定である。

P3-48 アイデアの共創はどこから始まるのか デザイナーとコピーライターの創作対話におけるシーン共有

藤枝 祐子(青山学院大学)

本研究は、広告制作におけるコピーライターとグラフィックデザイナーによる協働的創作の対話に着目し、アイデアがどのように生成されるのかを相互行為の観点から検討する。予備的観察では、抽象的な概念を共有するよりも、人物や状況を含む具体的な出来事のイメージ(シーン)を提示しあうことで共有の基盤を築きそこから意味や発想が展開されるプロセスが確認された。模擬アイデア会議の対話データから、シーンがどのように提示・共有され、言語とビジュアルがどのように交差しながらアイデア生成に関与するのかを分析する。

P3-49 音楽を活用した記憶法が英語語彙の暗記に及ぼす効果

陳 洪佳(南京芸術学院)

本稿は、従来の反復暗記法と、リズム・チャンティング、メロディとテキストの結合(歌唱)法を比較した。従来法は音韻ループに頼り手軽だが忘れやすい。吟唱法はリズムで音節構造を明確にし、発音初心者にも有効。歌唱法は二重符号化で長期記憶に優れるが、親しみのある旋律が必要であり、作業記憶容量の小

さい学習者には負担となる。実験では、即時テストで従来法、発音精度で吟唱法、長期保持で歌唱法が優位であった。状況に応じた使い分けが重要であり、三者は対立ではなく補完的な道具である。

P3-50 感情比喩の主題と喩辞に含まれる感情情報の効果

小島 隆次(滋賀医科大学), 岡 隆之介(追手門学院大学)

本研究では、3種の感情名詞（喜び、怒り、悲しみ）を主題とし、喜び、怒り、悲しみの各感情情報を含む名詞 30 種（各感情につき 10 種）を喩辞として組み合わせ、主題と喩辞に感情情報を含んだ感情比喩を 90 文作成し、各感情比喩から感じられる活動性の程度と感情の正負の程度を評定する実験を行い、主題と喩辞の感情情報の関係を検討した。その結果、活動性の程度への効果について、主題の感情情報は喜びと怒りで高く、喩辞の感情情報は悲しみで高い傾向が示された。感情の正負の程度では主題の感情情報効果が高い傾向であった。

P3-51 洞察問題解決における行動とモニタリングの不連続性: 8 枚硬貨問題を用いた検討

西田 勇樹(立命館大学 BKC 社系研究機構)

本研究は、8 枚硬貨問題を用いて、洞察問題解決における行動と主観的モニタリングの時間的変化を検討する。従来、洞察問題解決は突然生じる不連続な過程とされてきたが、行動は徐々に解へ近づく可能性も示されている。正解への主観的な進捗感も機能しないと言われているが、結果が一貫していない。そこで、硬貨操作の行動ログ、進捗感、解決に重要な要素の評価を反復測定し、各指標の変化パターンから連続的・不連続的な解決過程の個人差を分類する。これにより、洞察の不連続性が一般的現象か、一部参加者に特有の過程か明らかにする。

P3-52 ACT-R における視覚シーン表象化のためのチャンキング実装

松室 美紀(株式会社ホンダ・リサーチ・インスティテュート・ジャパン, 立命館大学)

ACT-R における視覚環境の知覚・理解をモデル化するため、視覚情報のチャンキングを実装した。拡張された ACT-R アーキテクチャは視覚的特徴から導き出されたクラスターを用いて、視覚情報をクラスターとその要素としてエンコードするボトムアッププロセスをシミュレート可能である。単純な認識課題にお

いて、複数の刺激の情報を統合する必要がある条件下では、拡張されたモデルが拡張前のモデルより人間に近いパフォーマンスを示した。提案された拡張は、現実的なタスク環境における複雑な視覚シーンと ACT-R モデルとの相互作用を扱うための基盤となると考えられる。

P3-53 母語との構造的類似性に着目した外国語学習へのアプローチが学習者の思考態度に及ぼす短期的影響の検証

敕使河原 梨沙(北陸先端科学技術大学院大学, 京都産業大学・全学共通教育センター), **橋本 敬**(北陸先端科学技術大学院大学, 京都産業大学・先端科学技術研究所・人間情報学研究センター)

本研究は、第二言語学習が学習者の思考態度に及ぼす短期的影響を検討することを目的に、第二言語学習における構造的類似性への気づきが他課題へ転移するかを検討した。中学2年生23名を対象に、構造的類似性への気づきを明示的に促す課題と探索的に特定させる課題をそれぞれ実施し、前後で構造的関係の推測課題を実施した。その結果、気づきを促した群では有意な向上は見られず、探索的課題群で有意な上昇が確認された。これにより、明示的な気づきよりも、学習者の探索的な思考プロセスが他の問題解決の場面に転移する可能性が示唆された。

P3-54 製品の購入前検索と購入後使用における評価形成の連関

田畑 博之(公立はこだて未来大学大学院), **元木 環**(公立はこだて未来大学)

本研究は、著者が製品(バッグ)を購入する対象とし、製品購入検討過程で形成される評価と、製品購入後過程で形成される評価の関連から、著者とモノとの関係性を明らかにすることを目的とする。検索行動を記録した画面録画をみて行動・思考を記述した製品購入検討過程のデータと、バックの使用行動と思考を記述した製品購入後過程のデータを分析した結果、検索過程で得た評価が、入手後のモノへの評価に繋がる起点になっていると示唆された。

P3-55 両側指間ダブルタッチにおける吸着ドリフト異方性の検証

高橋 奈里(名古屋市立大学, 日本学術振興会), **佐藤 優太郎**(金沢工業大学), **横坂 拓巳**(NTT 株式会社), **小鷹 研理**(名古屋市立大学)

左右配置の二指間ダブルタッチでは、二指が接合したような感覚と指先位置

の対称的な吸着ドリフトが生じるのに対し、前後配置では、二指が整列したような感覚と非対称的な吸着ドリフトが生じる。さらに、前後配置における吸着ドリフト量は左右配置と比較して相対的に小さい。本研究では、両手人差し指を対角配置させたレイアウトを用い、二指間ダブルタッチの効果を検討する。知覚される指先位置を二次元的（左右方向+前後方向）に計測し、非対称的な吸着ドリフトの生起要因を明らかにするとともに、異方性の存在を直接的に検証する。

P3-56 受け手特定の不確定性が高く、参加者の協働性が低いティッシュ配り場面における受け渡しの達成にかかわる実験的検討

大高 愛(公立はこだて未来大学), 森 直久(札幌学院大学)

本研究は大高(2025)の実験研究をもとに、路上でのティッシュ配りにおいて渡し手の視線送りと差出タイミングが受け渡し成立に寄与する変数であるかを実験的に再検討した。その結果、視線送りがある場合に有効な差出タイミングの範囲が狭まる現象や、視線送りと身体の前傾の組合せにより受取の依頼知覚が生じやすくなる現象が再現された。一方で、差出の遅れによる効果は再現されず、依頼知覚には視線送りがより強く寄与する可能性が示された。また大高(2025)より約1秒長い最適タイミングの解釈が今後の課題として残された。

P3-57 頭部音響マグネット効果における視聴覚間の空間整合性が及ぼす影響

牧野内 柚香(名古屋市立大学大学院), 加賀美 果歩(名古屋市立大学大学院), 小鷹 研理(名古屋市立大学大学院)

本研究は、未発表の頭内錯覚体験作品「Quad Hemispheres」の体験系を用い、視覚・聴覚・運動感覚の同期が錯覚の強度に与える影響を検証するものである。同期条件と非同期条件を設定し、音の頭内定位および主観的強度を比較評価する。これにより、音が頭内部に定位するための感覚統合条件を明らかにし、頭内音響表現の設計に対する新たな実験的知見を提供することを目的とする。

P3-58 エレベーターにおける会話と沈黙の条件

柏原 若奈(公立はこだて未来大学大学院 システム情報科学研究科), 坂井田 瑠衣(公立はこだて未来大学), 南部 美砂子(公立はこだて未来大学), 元木 環(公立はこだて未来大学)

本研究は、商業施設の多様な年齢層が共在するエレベーターでの「会話」と「沈黙」を規定する条件を、参与観察により解明する。沈黙は「儀礼的無関心」を維持する戦略的作法であり、スマホ等が関与シールドとなる。年齢層によって社会規範がどのように受容され、実際の振る舞いとしていかに実践されているかに顕著な差異が見られた。加えて、操作盤の前に立つことによる社会的役割の付与や、乳幼児の介在による会話の誘発、BGMによる発話抵抗の軽減といった環境条件が、人々の振る舞いを絶えず調整していた。本研究は、商業施設の多様な年齢層が共在するエレベーターでの「会話」と「沈黙」を規定する条件を、参与観察により解明する。沈黙は「儀礼的無関心」を維持する戦略的作法であり、スマホ等が関与シールドとなる。年齢層によって社会規範がどのように受容され、実際の振る舞いとしていかに実践されているかに顕著な差異が見られた。加えて、操作盤の前に立つことによる社会的役割の付与や、乳幼児の介在による会話の誘発、BGMによる発話抵抗の軽減といった環境条件が、人々の振る舞いを絶えず調整していた。

P3-59 ファンであり続けることはどのようなプロセスなのか？：K-pop ファンを対象とする検討

田中 吉史(金沢工業大学), 吉藤 亜子(金沢工業大学)

本研究は、K-pop のアイドルグループのファンを対象とした質問紙調査と面接調査により、ファンにおける対象の価値発見とファン活動の持続への動機づけの過程を検討した。質問紙調査の結果、古参ファンやファンクラブ加入者は「ファン・アイデンティティ」や「育成の使命感」が高い傾向にあった。面接調査では、時間経過に伴い活動リソースが精査・限定されることや、対象への感情が分化・多層化する変容プロセスが示された。これらリソースの絞り込みが、持続的な応援スタイルやアイデンティティの確立に寄与する可能性が示唆された。

P3-60 RPG 風物語自動生成ゲームへの認知戦シミュレーション機構の導入

杉澤 輝(大和大学), 小野 淳平(青森大学), 小方 孝(大和大学)

本研究は、偽情報の生成および伝播過程をモデル化するため、マルチエージェントによる物語自動生成ゲームを構築するものである。物語を「出来事・行動・噂・ニュース・歴史」の段階構造として定義し、偽情報を加えることで、情報が再解釈の連鎖により変形・拡散される仕組みを再現する。さらに、プレイヤーが噂を選択し拡散を操作する機構を導入し、情報選択における認知特性や意思決定の分析を目的とする。

P3-61 SNS ショート動画視聴中の脳活動計測による購買意思決定メカニズムの検討

福田 結生(一橋大学, 株式会社トレンダーズ), 渡部 隼人(一橋大学, 株式会社トレンダーズ), 綿貫 昌志(一橋大学, 株式会社トレンダーズ), 福田 玄明(一橋大学)

SNS 広告動画は、明確な購買目的をもたない視聴者に対して短時間で購買判断を促す新しい消費行動を生み出している。本研究では、SNS 広告動画視聴中の脳活動を fMRI で計測し、その後の購買判断との関係を検討した。予備実験では、購買判断に関連して DLPFC および IPL の活動が認められ、注意、自己関連的評価、比較、熟慮、自己制御を含む複合的な神経過程が示唆された。今後は時系列的脳活動に基づく購買予測モデルの構築を目指す。

P3-62 ベイズ的確信度解釈に基づく満足化強化学習の比較

菊池 優那(東京電機大学), 高橋 達二(東京電機大学), 甲野 佑(東京電機大学)

本研究では、満足化に基づく強化学習に対し、探索制御を導入し、ベイズ的観点から再解釈を行う。既存の Regional Stochastic Risk-sensitive Satisficing を基盤として拡張した手法を提案し、他の満足化型アルゴリズムと比較して性能向上を確認した。さらに、確信度は信念の不確実性を評価し意思決定に反映し、本手法の妥当性を示唆された。

P3-63 めいぐるみを持つこととクッションを持つことの違いは何か

富田 瑛智(帝塚山大学), 山中 葵(帝塚山大学)

不安が喚起された状態におけるめいぐるみに触れることの効果を検討した。まず、調査により、大学生が保有するめいぐるみの特徴を明らかにした。次に、めいぐるみ、クッション、もたない条件を比較する参加者内実験を実施し、不安想起後の状態不安、各種感情指標、心拍を測定した。状態不安得点はめいぐるみ・クッション両条件で持たない条件より低下したが、覚醒鎮静の程度はめいぐるみ条件でのみ鎮静方向への有意な変化が示された。柔らかい触覚刺激が不安低減に寄与する一方、めいぐるみ固有の効果として覚醒度の低下が示唆された。

P3-64 表情の操作が音声による感情表出に及ぼす影響

姜 知瑛(早稲田大学), 関根 和生(早稲田大学)

本研究では、表情の意図的な操作が音声の音響的特徴および感情表出に及ぼす影響を検討した。日本語母語話者が喜び・怒り・悲しみ・平常を表す文を、表情ありと表情なしの2条件下で読み上げ、F0・音圧、ならびに Random Forest 分類器による感情確率を分析した。その結果、F0 と音圧はいずれも表情あり条件で有意に高く、特に喜びでその差が顕著であった。感情確率でも喜び文では表情あり条件で正解感情への分類確率が上昇する傾向が見られ、覚醒度の高い感情ほど表情操作の影響が音声に表出されやすい可能性が示された。

P3-65 「証拠・理由」「頻度・データ」「予測・期待」に基づく確率概念の認知モデル：誤謬の分析

繪内 颯太(北陸先端科学技術大学院大学・先端科学技術研究科), 橋本 敬(北陸先端科学技術大学院大学・先端科学技術研究科, 京都産業大学・先端科学技術研究所・人間情報学研究センター)

日常的な確率概念の解明を目的に、日本語における「確率」および類義語の使用条件を特定する。英語圏で提唱された不確実性の2分類(Epistemic/Aleatory)が日本語で成立するかを問うべく2段階の調査を行う。第一に、BCCWJ等4種のコーパスを用いた分析から、対象語の共起表現(程度・二値表現や時制等)を抽出し、語彙使用の作業仮説を構築する。第二に、条件を統制したウェブ実験により仮説を検証する。人がどのような状況で確率語彙を用いるかを解明し、確率的思考の統一的理解に寄与する。

P3-66 Linguistically-informed enhancements to word embedding training

黒田 航(杏林大学)

We introduce three linguistically-motivated enhancements to word embedding training: dynamic windowing, context lateralization, and IDF weighting. Experiments on Simple Wikipedia corpora show that these enhancements yield measurable improvements on both compositional benchmarks (SICK, STS) and lexical benchmarks (SimLex-999, WordSim-353), with effect sizes depending on the specific combination employed. A key finding is that window size selectively affects STS while leaving SICK

stable, revealing that these benchmarks measure qualitatively different semantic competences: global sentential coherence vs. local compositional structure. With appropriate configurations, CBoW becomes competitive with Skip-gram.

P3-67 記号を介した相互作用における文脈依存的意味共有の計算モデル

上岡 丈晃(玉川大学大学院脳科学研究科), 鮫島 和行(玉川大学脳科学研究所)

ヒトは字義的意味に加え言外的意味も他者と共有することで、言葉による協力を達成する。また未知の記号であっても、記号や行動の相互作用を通じて意味を他者と共有することを学習できる。記号の字義的意味と言外的意味がどのように共有されるかを調べるため、参加者ペアが記号を使い協力する課題を用いて、記号の意味合意学習過程を定量化しその過程を説明する計算モデルを構築した。結果、自閉症スペクトラム指数と相手の字義的意味への追従度に有意な相関がみられた。また、字義的意味と言外的意味の推定を更新する計算モデルで言外的意味の仮説を競合させると意味推定の収束が強まった。本研究の発展により、記号を介した相互作用の計算論的理解がヒトの言語獲得や ASD を含む疾患とその動態の理解に繋がる可能性がある。

P3-68 協同相手に対するスキーマがシンクロナイズーション中の身体動作に与える影響

渡邊 咲花(立命館大学大学院), 下條 志巖(OIC総合研究機構), 木村 朝子(立命館大学), 林 勇吾(立命館大学)

協同場面において思い込みが相手への態度や行動に影響を与えることがあり、思い込みはスキーマによって支えられている。本研究では同期に着目し、スキーマの利用により同期が促進されるか検討した。同期は関係形成の期待から生じることが指摘されている一方で、言語同調では関係形成の期待がない場合でも相手に合わせる努力が生じた。そのため、本研究ではスキーマの利用を操作し、関係形成の期待がない場合を検討した。その結果、課題が進むにつれ身体の動きの一致度が高くなり、関係形成への期待がなくとも同期が生じることが示された。

P3-69 逆経路点課題を用いた目的推論の手がかりに関する心理学実験

鳥居 拓馬(東京電機大学), 村山 諒(東京電機大学)

人は他者の行動を観察するとき、その行動がどんな目的をもつかを推論できる。目的推論の認知機序を解明するため、本研究では「逆経由点課題」を考案し、逆経由点課題を用いた目的推論の心理学実験を行う。逆経由点課題では、被験者は、開始地点から目的地点への移動の軌跡が描かれた画像を観察し、その軌跡の上で経由地点（立ち寄り地点）を推論する。本研究では、到達運動に関する既存研究の知見から、「軌跡の曲率極大の点を経由地点と感じやすい」という仮説を検討した。実験の結果、この仮説を支持する結果をえた。

P3-70 ワールドカフェの談話における引用の機能——「生きた引用」を分析する——

田坂 逸朗(青山学院大学)

ワールドカフェの談話における引用の機能を、Bakhtin の対話理論における〈他者のことばの伝達〉の概念（引用概念）を援用して検討する。実際のワールドカフェの談話の逐語録を対象に、引用概念を操作的に定義し、成員入れ替え後の発話に含まれる引用の形式と機能を分析した。その結果、引用の発話の中でもとくに「半開放引用」と呼ぶべき発話が鍵となり、前のテーブルの談話要素を現在の対話へ開きつつ接続し、発話の連鎖を組織化していることが示された。本発表では、この半開放引用を「生きた引用」として捉え、委細を論じる。

P3-71 香りの認知を起点とした自動車用芳香剤のパッケージデザイン手法の検討

仙波 真二(近畿大学)

本研究は、自動車用芳香剤のパッケージデザインに関する産学連携プロジェクトを対象として、香りの認知を起点としたデザインプロセスについて検討する。デザイン思考では他者への共感を起点とすることが多いが、本プロジェクトでは企業により開発された製品化候補の香料を前提として取り組む必要がある。そこで、デザイン思考における共感ステップを拡張し、香りの認知を起点とした個人の共感（自身の経験の想起）を経て、他者への共感へと至るデザインプロセスを策定し、探索的に試行した。

P3-72 都市空間デザインが場所評価とウェルビーイングに与える影

響

三國 珠杏(ウィーン大学), コッター キャサリン(ペンシルバニア大学)

本研究では、オーストリア・ウィーン市内の公共都市空間においてフィールド実験を実施し、都市空間デザインとの接触が主観的ウェルビーイング指標に及ぼす影響を検証した。さらに、近年のウェルビーイング研究においては、「何と接触するか」に加え、「そのように接触するか」が重要な役割を果たす可能性が指摘されている。この知見に基づき、本研究では、都市空間との接触様式を実験的に操作した。実験条件は4水準からなる被験者間デザインとして設定され、自由観察（環境との接触様式に制限を設けない条件）、視覚焦点型観察（環境の感覚的・視覚的情報に注意を向ける条件）、認知的内省型観察（環境の特徴を個人の記憶やアイデンティティと関連づけて捉える条件）、そして感情焦点型観察（環境から喚起される感情的反応や快・不快に注目する条件）を含んだ。合計124名の実験参加者は、いずれかの条件に無作為に割り当てられ、各条件に応じた教示のもとで環境と接触した。参加者は、都市広場における10分間の滞在の直前と直後に、ストレス、不安、気分状態といったウェルビーイング指標が測定された。さらに、接触直後には空間の回復性（restorativeness）に関する評価に加え、注目した環境要素やポジティブな影響を受けた要素について自由記述で回答を求めた。実験の結果、いずれの条件においても都市空間との接触後にウェルビーイング指標の有意な改善が認められた。さらに、ストレスおよび不安の低減に関しては、感情焦点型観察条件において他条件よりも顕著な改善が示された。さらに、どの環境要素がポジティブな影響に寄与したかについては、参加者の52%が建築物を、42%が自然・植物を、そして30%が空間構造（アクセスのしやすさや解放感）を挙げた。以上の結果は、都市空間との接触が人々のウェルビーイングを改善しうることを示す実験的知見を提供するものである。

P3-73 魔術的伝染における来歴情報付与が間合いに与える影響

阿部 慶賀(和光大学)

して人々が抱く距離感について検討した。付与した持ち主の来歴情報と実験参加者との組み合わせによる物品に対する接近行動の違いを、大学生を対象とした心理学実験によって検討した。付与した来歴情報は性別の男女2水準と年代の若年、同年、老年の3水準の6水準を設定した。実験の結果、物品の所有者が参加者より若年、あるいは同年の場合に比べ、老年の所有者であった情報を付与された場合には、物品に接近しにくくなることが示された。この結果は、目上、年上に対しては年下よりも接近しにくいとされるパーソナルスペースの知見が対人だけでなく、対物に対しても生じることを示唆する。

P3-75 大規模言語モデルにおける感情表現のPlutchik構造との整合度：

書き手・読み手視点による層別方向ベクトル分析

花岡 真帆(無所属)

大規模言語モデルの内部表現が Plutchik の感情の輪を反映するかを書き手（主観）と読み手（客観）の視点から検証した。WRIME Ver.2 の 8 感情方向ベクトルを Llama3.1 8B と Swallow 8B の全 33 層で抽出し、Plutchik 円環の近さとの Spearman ??を算出した。全層で両視点の整合が有意であり、初期層では Writer 優位、Llama の中間層では Reader 優位への逆転が観察された。モデル間比較では広範な差異が観察され、日本語継続学習との関連が示唆された。

P2-12 学習科学に基づく授業研究を通じた若手教師の授業観の変容

飯窪 真也(国立教育政策研究所, 教育環境デザイン研究所), 齊藤 萌木(聖心女子大学, 教育環境デザイン研究所), 白水 始(国立教育政策研究所, 教育環境デザイン研究所)

本稿では、「知識構成型ジグソー法」を活用した授業研究のコミュニティを対象に、学習科学の視点に基づいてデザインされた「仮説検証型授業研究」への参加を通じて、若手教師の授業観がどう変容するかを 2 年間のインタビュー調査を通じて検証した。結果、「学習者中心」の見とりを中心に大きな変容が見られたこと、個々の教師の成長を支える土壌そのものの成長可能性が示唆されることが明らかになった。

12:30-14:10 口頭発表 3 (O3)

会場：1 階メイン会場(BNC101)

座長：大本 義正（静岡大学）

03-01 音楽に感じる余韻の実証的研究;オンライン調査および EEG による検討

藤原 花音(関西大学), 石津 智大(関西大学)

「余韻」は文化的に広く認識されながら実証的に検討されてこなかった美的

体験である。本研究では、行動（研究 1）と脳波（研究 2）から余韻の心理的・神経特性を初めて定量的に検討した。研究 1 では余韻が好み・親しみ・音楽経験と体系的に関連することを示し、研究 2 ではガンマ波賦活とアルファ波抑制など余韻を感じている時の神経プロセスを確認した。これらは余韻が好みとは部分的に独立した神経基盤を持つ多層的な美的体験であることを示唆し、刺激終了後の美的体験の理解に貢献する。

03-02 演奏熟達者における読譜中の心的表象：瞳孔径の変動パターンに着目して

前田 依泉(京都市立芸術大学), 正田 悠(京都市立芸術大学)

熟達演奏者は、読譜中に多感覚的にその楽譜を経験するといわれている。本研究では、そうした読譜中の音楽の心的表象に焦点を当て、心的操作を伴う読譜中の瞳孔径の変動成分を関数主成分分析により抽出し、個人のもつ感覚イメージ特性との関連を調べた。その結果、読譜中に課題と無関連の音が流されると、短い周期の変動が有意に増大し、瞳孔径の変動は総じて感覚イメージの鮮明さと負の相関を示した。以上の結果から、瞳孔径の時系列パターンを通して、熟達者の読譜における認知プロセスの動的変化を捉えることができる可能性が示された。

03-03 音楽による感動時の生体反応とその生起要因

田中 美優(近畿大学), 大井 京(近畿大学)

本研究は、音楽聴取時の感動に伴う主観的生体反応と個人特性および音楽的特徴との関係を検討した。オンライン調査により、演奏経験、性格特性 (TIPI-J)、感動経験頻度、および生体反応と音楽的特徴に関するデータを収集した。分析の結果、演奏経験があると感動経験の頻度が高いことが認められ、感動経験の頻度と神経症傾向との間に弱い正の相関が示された。アソシエーション分析により、生体反応と音楽的特徴との関係が抽出され、鳥肌感は特定の特徴に特異的な反応ではなく比較的普遍的な生体反応である可能性が示唆された。

03-04 神経活動と行動指標の不確実性を統一して扱う結合潜在過程モデル

浅川 伸一(東京女子大学), 竹市 博臣(理化学研究所), 鈴木 航(理化学研究所), 山下 和香代(鹿児島大学)

神経活動と行動とを統一的に説明する計算モデルの構築は認知科学・神経科学における中心課題であるが、時間的不確実性はなお表現学習、神経モデリン

グ、行動読み出しの各段階で分断的に扱われることが多い。本研究では、人間の場面分類課題における EEG データを用い、この分断が解釈上の失敗を引き起こすことを示す。すなわち、既存モデルは時間的パターンの再現や行動予測は可能である一方、神経データ変動と行動データ変動とを首尾一貫して関連付けることができない。我々は、この問題がアルゴリズムではなくモデル構造に起因すると捉え、不確実性を単一の潜在過程に集約する確率的連結フレームワークを提案する。潜在過程にはガウス過程事前分布を課し、刺激類似性はノンパラメトリックな連結関数を通じて潜在状態の初期化に反映される。さらに、神経活動データと行動データとに個別の変分因子を導入せず、結合潜在過程に対する統一事後表現を維持することで、不確実性の分断を推論段階でも回避する。実証の結果、不確実性の統一により EEG 時系列変動と行動データとの対応が回復する一方、時間構造を持つが分断されたベースラインではこの対応は得られないことが示された。以上より、神経活動データと行動データにおける時間的不確実性を統一的に扱う試みはモデリングにおける構造的条件である。

03-05 1次元パターンの良さ判断の統合的数理モデルの構築

久保 大樹(北陸先端科学技術大学院大学), 日高 昇平(北陸先端科学技術大学院大学)

「良い」という言葉は多義的であるが、パターンの良さ判断には一定の傾向がある。これまで、主観的な「良さ」と客観的指標の結び付けが行われてきたが、対応関係の記述にとどまり、根本的なメカニズムの解明には至っていない。1次元パターンを用いた予備実験の結果、既存仮説の限界と、良さが連続的に変化する可能性が示唆された。今後は、探索的分析を進めるとともに、効率的な情報符号化などの人間の知覚システムの知見を踏まえ、パターンの良さ判断のメカニズムを説明する包括的な数理モデルを作成し、大会にて報告する。

14:20-16:00 口頭発表 4 (O4)

9月2日(水) 14:20-16:00
座長: 犬塚 美輪 (東京学芸大学)

04-01 絵画が喚起する混合感情と身体反応

保子 英之(立命館大学, 関西大学), 布山 美慕(立命館大学), 石津 智大(関西大学)

本研究では、絵画が喚起する混合感情(正・負の情動が共起した情動)について、その情動的特徴の探索と、身体反応(表情筋の活動)を検討した。結果、混合感情に含まれる負の情動の種類によって、混合感情の強度は異なった。このう

ち、正の情動と混合されやすい「悲しい」が、身体反応を引き起こさないことを示した。「悲しい」が生存に直結しない情動であること、また、仮想の事物（芸術作品）によって喚起されることが、負の身体反応を弱め、作品のポジティブな評価に貢献している可能性がある。

04-02 運転中の他者の進路妨害に対する怒りと心血管反応、その抑制

木村 慧一(名古屋大学 大学院情報学研究科, 日本学術振興会), 宮内 友那(本田技術研究所), 大橋 智昭(本田技術研究所), 栗山 斉昭(株式会社ホンダ・リサーチ・インスティテュート・ジャパン), 川合 伸幸(名古屋大学 大学院情報学研究科, 中部大学 創発学術院)

他車の進路妨害は怒りを誘発するため、あおり運転の原因となる。本研究ではドライビングシミュレータを用いて、進路妨害時の主観的怒りとそのバイオマーカとしての心血管反応、音声介入の怒り抑制効果を検討した。結果、進路妨害時に一回拍出量の増加と末梢血管抵抗値の低下が確認され、交感神経系の賦活として怒りを検出できることを示した。道路環境へ注意を逸らす音声介入は、主観的怒りこそ抑制しなかったが心血管反応を抑制した。本研究はあおり運転の発生機構やその心理・生理基盤の解明、及び情動抑制システムの開発に寄与する。

04-03 「ナラティブ性とその視点」が広告の効果に与える影響

久保田 由香(北九州市立大学大学院), 大庭 秀平(北九州市立大学大学院), 岡田 政治(北九州市立大学大学院), 白川 直(北九州市立大学大学院), 林 邦明(北九州市立大学大学院), 山下 優樹(北九州市立大学大学院), 松田 憲(北九州市立大学大学院)

現代の成熟消費社会では、製品の機能以上に意味や体験を伝える「ナラティブ（物語）」の役割が増している。本研究では、強い物語性を持つ「伝統工芸品」を題材に、広告における「語り手の視点（ユーザー／職人）」と「物語の内容（現在／過去）」が若年層の評価に与える影響を検証した。大学生調査の結果、伝統・歴史の強調よりも、ユーザー視点による等身大の使用感や客観性が、特に自分用購買において高い評価を得た。ナラティブの有効性は購買目的と視点の適合性に依存することが示唆された。

04-04 映画製作におけるナラティブの翻訳と自己物語力の生成

——パーキンソン病当事者との協働的実践の文化人類学的考察

古新 舜(コスモボックス株式会社・JAIST 支援機構)

本研究は、独立系映画『いまダンスをするのは誰だ?』の製作過程を対象に、当事者の経験がいかに共有可能なナラティブへと変容し、共感へ接続されるかを明らかにする。アクターネットワーク理論 (ANT) の翻訳概念を用い、オートエスノグラフィと参与観察、インタビュー調査を行った。その結果、映画製作は、病理や着物などの非人的アクターを含む相互作用を通じて、経験を再構成する文化的実践として機能していた。さらに自己物語力は、個人内在的能力ではなく、関係の中で生成される実践的能力であることが示唆された。

04-05 災害対応の認識構造比較：西伊豆町の事例

神 拓実(静岡大学), 大島 純(静岡大学), 大島 律子(静岡大学), 望月 美希(静岡大学)

本研究は、津波到達が5分未満と想定される高齢化地域・西伊豆町を対象に、地域側(区長)と行政側(防災課)の災害対応に関する課題認識の構造を比較した。インタビューデータをコード化し、Epistemic Network Analysis (ENA) で分析した結果、両者とも「担い手と組織間連携」を重視する共通点がみられた。しかし、行政側は連携を「政策方針・情報共有・受援」という調整手続きとして捉えるのに対し、地域側は「避難所運営・訓練・時間的実行可能性」に結びつけており、役割に応じた焦点の違いが示された。

16:10-18:10 オーガナイズドセッション 3

オーガナイズドセッション (OS3-1)

会場：1階 OS 会場 1(BNC102)

イベントとはなにか：記述・分節・概念からみえてくるもの
オーガナイザー：佐藤 由紀(玉川大学)、青山 慶(岩手大学)

私たちは日々の世界を連続的な変化として経験しながら、それを「イベント(できごと)」として切り分け、理解し、想起し、語り、他者と共有している。しかし、何を「できごと」と名指すのかは自明ではない。できごとの始まりと終わりはどのように決まるのか、できごとは知覚・行為・言語・制度のどのレベルの単

位なのか、そしてその単位は誰にとって、どのような実践の中で遂行され存在するのか。認知科学では「イベント」は頻出概念である一方、分野ごとに暗黙の定義が異なり、議論がすれ違いやすい。OS として「概念の交通整理」を行うことの意義は大きいといえる。また、生態心理学、相互行為分析、哲学的検討を同じ OS に置くことで、イベントを「切り分けの結果」ではなく「成立の過程」として扱い、且つ日常の具体的達成行為を含めることで、抽象概念に留まらないかたちで「できごと」が現れる場面を提示する。これにより、できごとを「心内表象」や「記述の便宜」に閉じず、環境-身体の連関として再定義するための OS とすることを目指す。

オーガナイズドセッション (OS3-2)

会場：1 階 OS 会場 2 (BNC103)

ポスト学習時代の認知科学：汎化可能な学びの展開

オーガナイザー：日高 昇平（北陸先端科学技術大学院大学）、小森 政嗣（大阪電気通信大学）、清水 裕士（関西学院大学）、高橋 康介（立命館大学）、布山 美慕（立命館大学）

学習は、心理学、神経科学、認知科学の基礎的な研究対象の一つであった。しかし、昨今の機械学習の技術的な発展や社会での応用に見て取れるように、すでに学術的な基礎研究の手を離れ、産業界での研究開発のフェーズへと移りつつある。学習に関する基礎研究の必要性はこれからもなくならないと考えられる。しかし、基礎研究の軸足は、学習だけでは説明が困難な認知過程へと移ると予想される。本企画では、そのような過渡期にあたる現在を「ポスト学習時代」と呼び、学習のみではまだ実現や説明ができない“次に解明すべき認知過程”に向けた方向性を模索すべき状況だと捉える。そのような認知過程に関連するキーワードとして、理解、洞察、創造性、多義性、発達、推論、意図、意識、統合性、全体性など（これらに限定しない）が挙げられるだろう。

今年の JCSS2025 での OS に引き続き、本 OS では、“学習の次”に研究すべきと考えられる認知過程に焦点を当て、次世代の認知科学研究の方向性を考える内容とする。今年は特に学びの一般化、転移、あるいは発達に焦点を当てる。この分野において長年研究されてきた研究者をお招きし、それらの研究を踏まえて、今後の認知科学研究の方向性を議論する。

オーガナイズドセッション (OS3-3)

会場：1 階 OS 会場 3 (BNC106)

研究活動における生成 AI との協同とその可能性

オーガナイザー:黒田 航 (杏林大学)、阿部 慶賀 (和光大学)

本 OS では、研究活動における生成 AI の利活用とその是非について議論することを目的とする。昨今では、生成 AI の権利問題や倫理的側面についてもすでに厳しい批判が挙がっている。本 OS では、認知科学、情報科学から話題提供を行い、法律家の視点も交えて研究の中で生成 AI を用いることの是非や可能性、限界を探索。

まず企画者でもある黒田氏より生成 AI の（人工）意識・感情の有無とヒトの生成 AI に対する認識、共同研究者と位置づける場合の生成 AI の責任問題やその認識について問題提起を行う。続いて、丸山氏より、生成 AI の研究活動への導入可能性として、(1)実験における代理被験者としての LLM（大規模言語モデル）の利用、(2) LLM とアルゴリズム的な計算との統合による発見手法を提示し、これからの LLM を前提とした科学的研究プロトコルについて議論する。俳句を題材とした人間と生成 AI との協創の実践研究を重ねてきた櫃割氏からは、認知科学研究での導入可能性について事例を紹介し、その限界や課題について議論する。3 件の理論面、実用面での議論を経て、稲穂氏より法的見地から生成 AI と知的財産権にまつわる国内外での諸課題の現状や今後の方向性について解説を行い、権利問題、倫理問題をクリアしつつ建設的な利活用ができる可能性についても前向きに検討していく。

オーガナイズドセッション (OS3-4)

会場：2 階 OS 会場 4(BNC203)

LLM を超える物語生成の構造的・認知的制御 —それぞれの頭の中の物語と物語論的法則性—

オーガナイザー:小野 淳平 (青森大学)、福島 宙輝 (神戸大学)、古屋 有紀子 (千葉大学)、小方 考 (大和大学)

生成 AI、特に LLM の普及により、物語生成は人間の創作行為と密接に結びつく新たな段階へと移行している。これは単なる技術革新ではなく、「何を語り、どのように意味を構築するのか」という人間固有の感性・内的特性を再考させる契機となっている。また、LLM の言語理解をめぐる議論は、人間の意味理解・解釈・物語生成プロセスそのものを問い直す重要な問題を提起している。

オーガナイズドセッション (OS3-5)

会場：2 階 OS 会場 5(BNC209)

モデルの違いを乗り越える：立場の異なる人と協働するために

オーガナイザー：青山 征彦（成城大学）、小橋 康章（無所属の非職業的研究者）

専門家同士、素人と専門家のコミュニケーションがうまくいかない場面に注目して、どのようにモデルの違いを乗り越えられるかを議論したい。（自称を含め）素人/非専門家の参加を歓迎する。また専門家性の欠陥を乗り越えたい（自称を含め）専門家も歓迎である。

認知科学のコミュニティにおいては「人間の知能」と「人工の知能」が互いにモデルとなり相互作用を繰り返してきた歴史がある。例えば人間の認知過程を考えるときに、ある合理的な行動や判断のモデル（例 パーセプトロン、状況モデル）を想定して、そのモデルが実際の認知過程をどれくらい反映しているかを検討するという手法も広く用いられてきた。また、研究を進める上で、人間のありかたに関する一種の仮定（例 経済的人間）をおいたり、何らかの枠組み（例 情報処理アプローチ、社会文化的アプローチ）を前提としたりすることはさまざまなアプローチで見られる。これもまた、人間の在り方に関するモデルと言えるだろう。本OSでは、認知科学の研究にそうしたモデルが果たす機能や意味について議論するとともに、近年の生成AIの急速な発展や、SNSのようなインターネット上のつながりを前提に、各種のモデルが専門間の、また市民や一般社会との橋渡しや協働を実現していく具体的な方法を考えたい。