

業績説明書

佐々木恭志郎 (関西大学総合情報学部)

Sasaki, K., Watanabe, K., & Yamada, Y. (2025). Sense of object ownership changes with sense of agency. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 51, 50-69. <https://doi.org/10.1037/xhp0001253>

所有物は所有者に対してさまざまな心理的影響を与える。一方で、モノへの所有感の形成過程は謎に包まれている。本研究では、行為主体感がモノの所有感の形成に関与するかを検証した。参加者は、PC上でマウスを使ってボールを操作するタスクを行った。ボールとマウスの動きの遅延や一致性を操作することで行為主体感を調整した。参加者は、ボールをどの程度「自分のモノ」と感じたかを評価した。その結果、行為主体感が高い場合にボールへの所有感が高くなることが示された。この現象は、ボールに対する好ましさと独立的なものであった。また、自身の意志通りにボールを制御できることがキーポイントであることも示された。本研究は、意図的な行為がモノの所有感の形成に重要であることを示唆する。

Sasaki, K., Kobayashi, M., Nakamura, K., & Watanabe, K. (2023). The evasive truth: Do mere exposures at the subliminal and supraliminal levels drive the illusory truth effect? *Royal Society Open Science*, 10: 201791. <https://doi.org/10.1098/rsos.201791>

繰り返し情報 (文章など) を観察すると、その情報の真実性が高く見積もられることがある (真実性の錯覚)。この錯覚には、完全に同一の情報への単純な接触が必ずしも必要ではなく、情報の一部 (例えば文章の主題) への接触だけでも発生する。本研究では、閾下で呈示された文章の主題への単純接触によっても真実性の錯覚が生じるかどうかを検討した。実験結果、閾上および閾下の呈示にかかわらず、真実性の錯覚は確認されなかった。この結果は、日本人の場合、真実性の錯覚そのものが顕著ではないことを示唆しており、真実性の錯覚の一般化可能性について重要な知見を提供している。なお、本研究は査読付き事前登録論文である。

Sasaki, K., & Yamada, Y. (2019). Crowdsourcing visual perception experiments: A case of contrast threshold. *PeerJ*, 7:e8339. <https://doi.org/10.7717/peerj.8339>

ウェブ上での心理学研究が盛んになってきたが、感覚知覚研究はあまり行われていない。本研究では、コントラスト感度の測定にウェブ実験がどの程度適しているかを検討した。具体的には、ウェブ上と実験室で同様の実験を行い、データを比較した。ウェブ実験では、試行の繰り返しを設ける条件 (ウェブ反復あり条件) と設けない条件 (ウェブ反復なし条件) の2種類を用いた。実験の結果、実験室条件とウェブ反復あり条件間でコントラスト閾値に差はなかったが、後者の条件では除外データが多く発生した。一方、ウェブ反復なし条件では、他の2条件に比べてコントラスト閾値が高かった。ゆえに、留意点はあるが、実験室と同等の設定であればウェブ上でもコントラスト感度の測定が可能であることが示唆された。

Sasaki, K., Ihaya, K., & Yamada, Y. (2017). Avoidance of novelty contributes to the uncanny valley. *Frontiers in Psychology*, 8:1792. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01792>

アンドロイドや人形などの見た目は、人間に近づくほど好まれる。しかしながら、人間への類似度があるレベルに到達した途端に、強烈な不気味さを喚起する (不気味の谷)。本研究では、人間か非人間か分類するのが難しい対象を「潜在的脅威」として回避する機序 (不審回避メカニズム) が不気味の谷に関与しているという仮説を提案し、検証した。具体的には、潜在的脅威を回避しようとする個人の内的特性 (行動抑制系, BIS) と分類困難対象への不気味印象との間の関係性を検討した。その結果、BISが高いほど分類困難対象を不気味と感じることが明らかになった。本研究は、「誰が不気味さを感じやすいか」といった個人差に着目したアプローチをとることで、不審回避メカニズムが不気味の谷の根底にあることを実証した。

Sasaki, K., Yamada, Y., & Miura, K. (2015). Post-determined emotion: motor action retrospectively modulates emotional valence of visual images. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, 282: 20140690. <https://doi.org/10.1098/rspb.2014.0690>

人間は、自身の身体の上側の空間と快感情、下側の空間と不快感情を概念的に結びついている。本研究は、上下方向の身体運動が運動遂行直前の視覚的な感情処理に時間的に遡って影響を与えるのかを検討した。実験では、タッチパネル上に画像を呈示し、画像消失直後に画面を上あるいは下にスワイプすることを参加者に求めた。その後、参加者は画像が喚起する感情について評価を行った。結果として、画面を上へスワイプした場合は快に、下へスワイプした場合は不快に画像の感情評価が変容し、上下の身体運動が遡及的に視覚的な感情処理に影響を与えることが明らかになった。これらの知見は、ある一定の時間窓内に入力される複数の感覚情報の統合が感情の形成に寄与することを示唆する。