

情動刺激に対する他者視点取得が再評価に与える影響 —人間およびコンピュータによる評価の比較—

池田 利基^{†,††}武田 裕司^{†,††}

† 筑波大学大学院 人間総合科学研究科

†† 産業技術総合研究所 情報・人間工学領域

1. はじめに

同様の刺激下でも対象となる刺激の解釈を変化させることによって、感情の強度や種類が変化することは再評価(reappraisal)と呼ばれる[1]。再評価は、他者の評価を呈示された後に、情動を喚起させる刺激を観察するよう求めた際にも生じることが認められている[2]。しかし、人間による評価(Human Player ; HP)とコンピュータによる評価(Computer Player ; CP)を比較した場合にどのように相違が生じるかは検討されていない。近年では、画像解析技術が拡大しつつあり、我々がどれくらい両者を参照するのかを明らかにすることは重要であると考えられる。そこで、本研究では、HP を呈示する場合と比較して CP を呈示した場合に、評価が変容するのかという点について検討した。

2. 方法

2.1 実験参加者

18名が実験に参加した($M_{age}=22.67$, $SD_{age}=2.74$)。

2.2 刺激材料

呈示する刺激については、感情価の標準得点が得られている大規模な画像集である IAPS[3]から negative および neutral な画像を 60 枚ずつ選定した。

2.3 手続き

1 ブロック目は 120 試行で構成し、ベースラインとして実施した。試行毎に注視点(+)をディスプレイの中央に呈示した。次に、negativeあるいはneutralの画像をランダムな順序で 2 秒間呈示した。参加者は、それが negative あるいは neutral であったかを手元のキーボードで評価するよう求められた。2・3 ブロック目はそれぞれ 60 試行で HP・CP の呈示ブロックとし、他者の評価が正確であるかを観察するよう求めた。試行毎に注視点(●)を呈示し、ベースライン時と同じ画像を 2 秒間呈示した。その後、HPあるいはCPを2秒間呈示した。この評価は、半分はベースライン時の実験参加者の評価と一致する評価を、もう半分は参加者と一致しない評価を呈示した。その後、注視点(+)を呈示し、ベースライン時と同様に参加者は再度評価するよう求められた。HP・CP のブロックはカウンターバランスをとった。

指標として、ベースライン時から 2・3 ブロック目で評価に変更が認められたものを評価変更率として算出した。

3. 結果と考察

評定者 (HP・CP)×整合性(一致条件・不一致条件)×ベースライン時の評価(negative・neutral)を独立変数、評価変更率を従属変数とする、3 要因参加者内分散分析を行った。その結果、整合性の主効果が認められた($F(1,17) = 19.51$, $p < .001$, $\eta_p^2 = .99$)。不一致条件のほうが一致条件よりも有意に評価変更率が高かった($M = 12\%$ vs $M = 6\%$)。

以上より、人間・コンピュータを問わず、自分の評価と一致する場合よりも不一致な場合のほうが自らの評価を変化させることが示された。これは、他者の属性を問わず、他者の評価と対立するよりも、他者の評価を参照することを示唆している。しかし、単に不一致な他者の評価につられて自らの評価を変更してしまっている可能性もあり、未だ検討の余地がある。

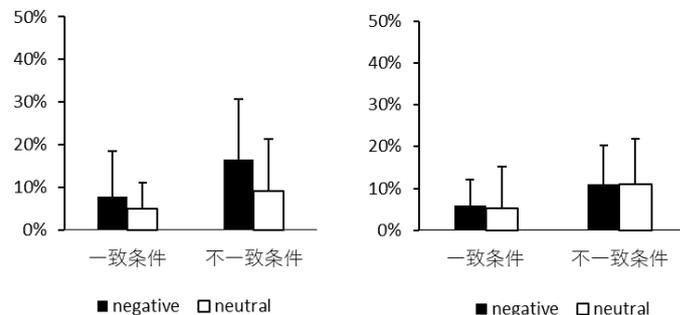


図1. 評価変更率(左:HP呈示, 右:CP呈示)

参考文献

- [1] 榎原良太 (2014). 再評価の感情制御効果と精神的健康への影響. 感情心理学研究, 22(1), 40-49.
- [2] Paul, S., Endrass, T., Kathmann, N., & Simon, D. (2016). Adapting another person's affective state modulates brain potentials to unpleasant pictures. *Biological psychology*, 120, 81-87.
- [3] Lang P, Bradley M, Cuthbert B (2008) International affective picture system (IAPS): affective ratings of pictures and instruction manual. Technical report no. A-8, University of Florida, Gainesville