

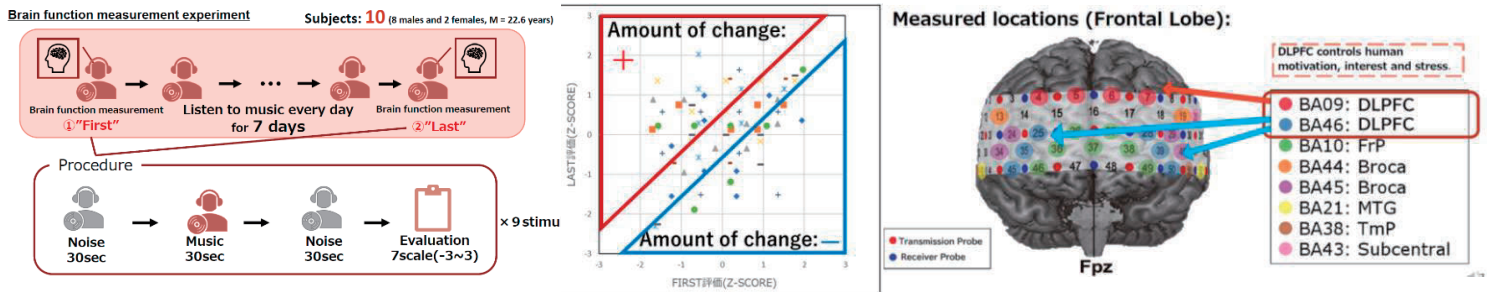
感性と行動文脈の多様下での QOL 向上のための 感性情報基盤技術の開発

研究代表者 加藤 俊一 研究員

1. 知覚感性の経時変化 (コンテンツの繰り返し視聴での主観評価の変化)

(1) 単純接触効果 mere exposure effect の観察

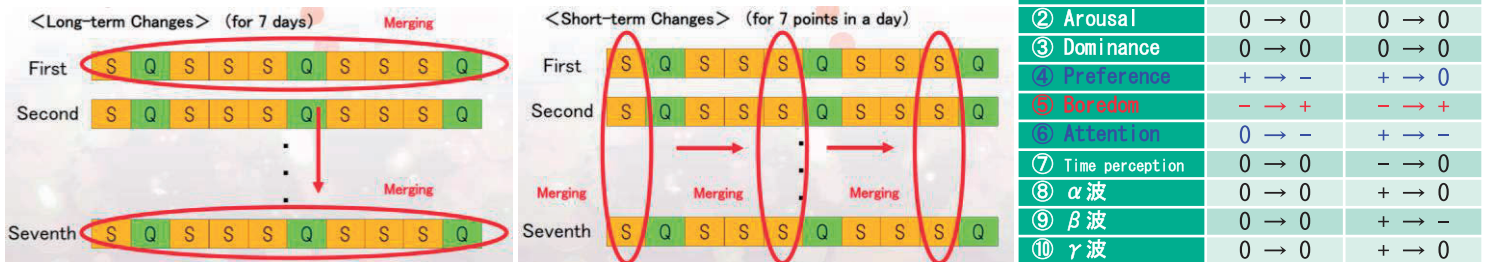
1週間 (1回/1日) の繰り返し視聴で親近感 (主観評価) の変化を調べる。DFPLCの脳血流で観察。



- 事前も事後も、評価の低いコンテンツに対するDFPLCの活動は活発。(DFPLC: ストレス・注意・意思決定と関係)
- 事前→事後で、評価向上: 右側のDFPLCの活動に変化が大きい。
- 事前→事後で、評価低下: 中央のDFPLCの活動に変化が大きい。

(2) 飽きの効果の観察

1週間 (7回/1日) の繰り返し視聴で飽き・退屈感 (主観評価) の変化を調べる。脳波(α, β, γ波)で観察。



2. 行動特性と社会的巻き込みへの反応の多様性

(1) 他者との競争による刺激

課題: 「毎日、1~2回、ラジオ体操」

対象: 高校生 (運動部系、文化部系を含む)

働掛: 疑似的なライバルエージェント

(被験者より+3:A, -3:B, ライバルエージェント無し)

それぞれの群で、働き掛け方の違いによる有意な差はなかった。(残念)

競争意識の強い運動部系は日常的に運動。

文化部系は運動への競争意識が希薄。

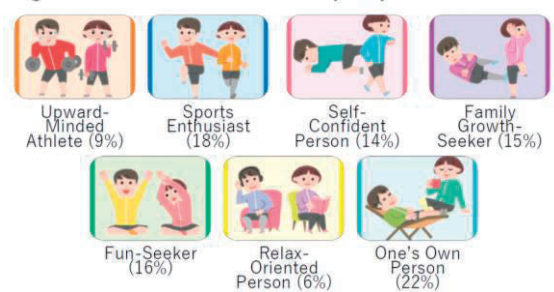
(2) 相互の称賛による刺激

課題: 「軽い運動」

対象: 運動部系を除く群

働掛: 相互に「イイね」のエージェント

「イイね」の数の違いで対照実験中。



		Cluster1 (n=3)	Cluster2 (n=1)	Cluster3 (n=3)	Cluster4 (n=2)	Cluster5 (n=2)	Cluster6 (n=3)	Cluster7 (n=3)
Presenting stimulus								
No agent	M	3.00	0.00	2.67	5.00	8.50	1.00	2.33
	SD	1.00	-	3.79	2.83	7.78	1.73	2.08
Agent A	M	3.00	3.00	2.33	0.50	7.50	0.33	3.00
	SD	3.61	-	4.04	0.71	4.95	0.58	5.20
Agent B	M	1.00	0.00	2.67	0.50	8.00	1.67	3.00
	SD	1.73	-	3.79	0.71	8.49	2.08	3.00