

(別紙2)

審査の結果の要旨

氏名 松寄 直幸

本論文は、表情知覚における運動視情報の役割を少数の点刺激による仮現運動を用いて実験心理学的に検討したもので、全6章から構成されている。

第1章では、表情知覚の研究の流れを概観し、その心理学的な意義、表情と情動との関係、研究手法の変遷などを論じている。その中で、特に、表情が基本的に時間的な変化の知覚であるにもかかわらず、これまでの表情研究では刺激として静止画や写真を用いたものが大勢であり、運動の側面への取り組みが極めて少ないことを指摘している。第2章では、眉・目・口などを点によって表現し、その点の数をどこまで減らしたら表情知覚が成立しなくなるかという問題を検討している。たとえば表情の変化に伴うように点を運動させたとしても、点の数が多くなると静止画情報が混入してくるため、なるべく少ない点を用いる必要があるからである。様々な要因を考慮しつつ点の数を削減し、結果的に18点という少ない点であっても運動していれば表情知覚が成立することを示している。また、これが運動に依存した表情知覚であることを白色ブランクを挿入した実験で確認している。ちなみに、本論文での運動はすべて2フレームを継時提示する仮現運動である。第3章では、純粋に運動によって表情知覚が成立することをさらに確認するため、一つの刺激でありながら、それが持つ運動成分と静止形態成分が異なるというもの、具体的には、始点と終点の情報としては特定の表情に対応しないが、変化分としては特定の表情に対応するという刺激を新たに考案し、こうした刺激に対して、運動成分としてのみ含まれる表情の知覚が成立することを示すことに成功している。また、運動成分と静止成分に独立にノイズを付加した実験を行い、両者に対するノイズの効果が異なる特性を持つことも示している。第4章では、表情知覚における全体的処理と部分的処理という観点から運動情報に基づく表情知覚が、形態情報に基づく表情知覚に比べ、全体処理的な傾向が強いことを示している。次いで第5章では、本研究で用いた点刺激の顔刺激としての妥当性を検討するために、2つの実験を実施し、点刺激の顔刺激としての妥当性を論じている。最後の第6章では、各章の実験結果を総括するとともに、表情知覚における運動情報の役割を論じ、その上で、形態情報と運動情報を包括する形で表情情報の処理の流れをまとめ、新しいモデルを提案している。

本論文は多様な刺激を巧みに操作することによって、形態情報と運動情報の切り分けに成功し、表情知覚における運動情報の役割について明確な結論を得ている。また、実験手法という観点からも、いくつかの新たな刺激・手法を提案すると共にその有効性を示している。こうした点で、本論文は表情知覚研究に対する貢献は大きいと言えよう。運動情報と形態情報の切り分けに関しては、手法をより精緻化する余地があるように思われるが、表情知覚という、高次な認知的な問題と見なされがちな問題を、比較的低次の運動視メカニズムと結びつけて巧みに分析し、最終的に比較的単純な情報処理モデルの提案に結びつけた点は優れた成果である。以上の点から、本審査委員会は、本論文が博士（心理学）の学位を授与するのにふさわしいものであるとの結論に達した。