

令和 6 年 6 月 13 日現在

機関番号：32687

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2019～2023

課題番号：19K03214

研究課題名(和文) 真実性効果の応用的成果実現のための基盤的研究

研究課題名(英文) Research on the Effective Utilization of the Truth Effect

研究代表者

八木 善彦 (Yagi, Yoshihiko)

立正大学・心理学部・教授

研究者番号：80375485

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,300,000円

研究成果の概要(和文)：人は同じ文を繰り返し読むと、次第にその内容を真実と感じようになる(真実性効果)。この現象は、その応用的価値に注目が集まる一方で、現実場面において、人に同一の文を繰り返し能動的に読ませる必要があるという課題も残されていた。本研究では、1) 先行研究を概観し、真実性効果生起のための必要条件について理論的に考察するとともに、2) この考察に基づき、真実性効果と同様の現象が、真実性を評定する文と適合的な内容の絵刺激を事前に反復提示することでも生じることを明らかにした。3) さらに、こうした絵刺激による真実性効果は、協力者が絵刺激を観察中に、妨害課題を課せられた場合でも消失しないことが確認された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究の学術的意義は、真実性効果生起のための十分条件を新たに示した点にある。本研究の成果から、文や絵の反復提示が、同内容の文の真実性評価を高める過程の一端が明らかとなった。また、本研究の社会的意義は、真実性効果を政治や広告等に応用可能とする新たな刺激提示方法を開発したことにある。特にこの手法は、これまでと異なり、人に文の能動的な読みを求める必要がないことから、高い実用可能性を持つと考えられる。

研究成果の概要(英文)：When people repeatedly read the same sentence, they gradually perceive its content as true (truth effect). While the practical value of this phenomenon has garnered attention, there remains the challenge in real-world settings of requiring individuals to actively read the same sentence repeatedly. In this study, 1) we review previous research and theoretically examine the necessary conditions for the occurrence of the truth effect, 2) based on this examination, we demonstrate that a similar phenomenon to the truth effect can be induced by repeatedly presenting pictorial stimuli that are consistent with the content of the sentences used to assess truthfulness, and 3) we further confirm that this truth effect induced by pictorial stimuli persists even when participants are subjected to a distracting task while observing the pictorial stimuli.

研究分野：認知心理学・消費者心理学

キーワード：真実性効果 処理流暢性 広告 政治

1. 研究開始当初の背景

人は同じ文を繰り返し読むと、次第にその内容を真実と感ずるようになる(真実性効果)。この現象は、文の内容(e.g., 雑学知識, 商品解説, 主義主張)やその客観的な真偽とは無関係に生じることから、政治やマーケティングなど、幅広い分野から注目を集めてきた。しかしながら、現実場面において、人に同一の文を繰り返し能動的に読むよう求めることは困難である場合が多く、真実性効果を現実場面に応用するために解決しなければならぬ課題となっていた。

2. 研究の目的

上述の課題を解決するため、本研究では2つのアプローチを採用した。まず、理論的アプローチでは、真実性効果と関連する現象を包括的に説明するための既存の仮説(流暢性モデル)を概観し、真実性効果を説明するための新たなモデルを提唱することを目的とした。次に、実証的アプローチでは、理論的アプローチの成果に基づき、1) 実験協力者に文を繰り返し能動的に読むことを求めずとも真実性効果を生じさせる実験パラダイムを開発し、2) 真実性効果を現実場面に応用可能とするための基礎的知見を蓄積することを目的とした。

3. 研究の方法

【理論的アプローチ】処理の容易さが、さまざまなタスクにおいて肯定的な判断を誘発することはこれまでも広く知られており(流暢性効果)、この現象を包括的に説明しようとするモデル(流暢性モデル)も数多く提唱されてきた。本研究の理論的アプローチでは、8つの流暢性モデルと既存の実験的証拠をレビューし、両者の整合性について議論した。この議論は、流暢性モデルが説明すべき3つの視点に基づいておこなわれた(Unkelbach & Greifeneder, 2013)。3つの視点とは(a)なぜ流暢性効果が判断に対して(否定的ではなく)肯定的な影響を与えるのか、(b)効果の基本情報が単一であるか複数であるか、(c)基本情報がどのようにして広範な判断に一貫した影響を与えるのかであった。

【実証的アプローチ】実証的アプローチでは、1) 事前に反復接触する情報を絵画的に提示した場合にも、同様の現象が生じること、2) こうした絵画的情報に基づく真実性効果が、妨害的課題に対して頑健性を持つことを実証するための実験を行った。

参加者 クラウドソーシングサービス(クラウドワークス社)から250名が、5分間の実験に参加し、50円の謝礼を受け取った。このうち150名が、事前に反復接触する情報を絵画的に提示される実験に参加し(絵接触群)、残りの100名が事前に反復接触する情報を文として提示される実験に参加した(文接触群)。また、絵接触群において接触段階で妨害課題を課される条件に対しては100名が参加し、残りの条件は50名ずつが参加した。

装置 実験の実施にはキーボード付きPC(タブレット、スマートフォンは募集時に不可とした)が必要とされた。

刺激 文刺激として、特定次元における2種類の名詞の大小関係を示す文15種類(18~22文字)を基準とし(e.g., 「ネコはイヌよりも左利きである割合が多い」)、その大小関係を逆転させた文15種類を加え、計30種の文を作成した。絵刺激として、文刺激の内容をイラストで表現した30種類を作成した。大小関係の表現は、名詞を表すイラスト2種を画面左右に、その中心に不等号を配置することで行われた。

手続 実験は各参加者がオンライン実験制御サービス(<https://pavlovia.org>)から、インターネットブラウザに実験プログラムをダウンロードすることで実施された。実験は二つの段階(接触段階・評価段階)から構成された。妨害課題あり条件の接触段階(Fig.1)では、はじめに、7つの記銘文字列が7s提示された。記銘文字列消失後、空白(1s)、注視点(0.5s)、絵または文刺激(1.2s)の系列が10回繰り返された(刺激提示系列)。刺激提示系列終了後、キー入力による記銘文字列の報告が求められた。以上を1試行とし、各参加

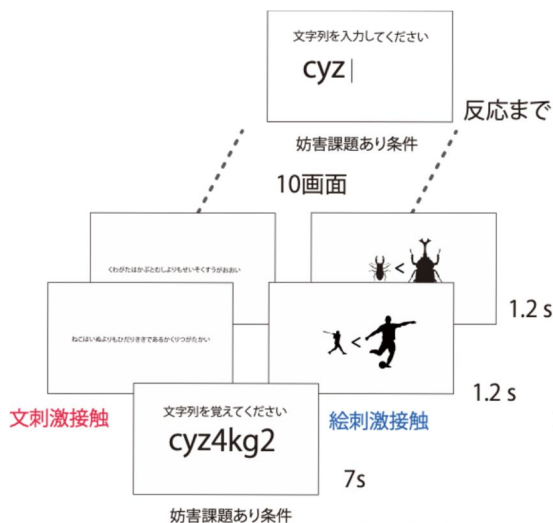


Fig1.接触段階(妨害課題あり条件)の刺激提示系列

者が3試行を実施した。妨害課題なし条件の接触段階では、記銘文字や報告画面は提示されず、絵または文字刺激の系列が3回（合計30刺激画面）繰り返された。接触段階の刺激提示系列における絵または文刺激は10種であり、1試行につき各種1回、計3回反復提示された。各試行における記銘文字列は毎回ランダムに生成され、各試行における文または絵刺激提示順序はランダムであった。続く評価段階において、参加者は1画面につき一つの文を提示され、その内容がどの程度真実であるかを5件法（1：真実でない～5：真実である）によって評価するよう求められた。この段階で提示される文と接触段階で提示された文または絵は無関係であり、真実と虚偽の割合はおおよそ半々であると参加者に伝えられた。本段階で提示された文は、接触段階で提示された文と完全に同一、または絵と大小関係が適合的であるものが5種（適合条件）、両者の大小関係が矛盾しているものが5種（不適合条件）、本段階で初めて提示される内容5種（新奇条件）の計15種であった。

4. 研究成果

【理論的アプローチ】先行研究を概観した結果、著者らは、真実性効果を含む全ての流暢性効果は、(a)処理難易度が低下した状況における情動的判断（例えば単純接触効果）、(b)処理難易度が低下した状況における非情動的判断（例えば真実性効果）、(c)処理難易度が増加した状況における情動的判断（例えば知覚的明瞭さの効果）、(d)処理難易度が増加した状況における非情動的判断（例えば検索容易性効果や非流暢フォントの効果）の4種に分類することができることを見出した。加えて、処理難易度の低下をもたらす実験的操作のうち、最も安定的に流暢性効果を生じさせているのが刺激の反復接触であること、またこの効果は、特に非常動的判断課題において、接触刺激と評価刺激の提示モダリティや提示方法が知覚的に同一である必要はないことが確認された。以上のことから、著者らは、真実性効果の生起においては、評価刺激と同じ意味的内容を表す絵刺激の反復接触によっても生起しうる可能性を指摘した。

【実証的アプローチ】上述の理論的アプローチの成果に基づき行われた実証的アプローチの結果をFig2に示す。妨害課題あり群において、記銘文字列と回答文字列の平均レーベンシュタイン距離が2.00（1試行あたり7文字中平均2文字以上のエラーがあったことを意味する）を上回った参加者を分析から除外した。各接触刺激タイプ（文、絵）について、適合性と妨害課題の有無を要因とする2要因分散分析を行ったところ、文接触群において、有意な適合性の主効果（ $F(2,79)=5.37, p<.01, \eta^2=0.26$ 、および妨害課題の有無と適合性の間の有意な交互作用が認められた（ $F(2,158)=3.61, p<.05, \eta^2=0.21$ ）。このことは、文の反復接触による真実性効果は、記銘妨害課題によって消失することを示している。一方、絵接触群において同様の分析を行ったところ、有意な適合性の主効果が認められ（ $F(2,139)=18.33, p<.01, \eta^2=0.36$ ）、交互作用は認められなかった（ $F(2,278)=0.89, ns, \eta^2=0.08$ ）。このことは、第一に、真実性を評定すべき文と同内容の絵情報に対する事前の反復接触により、真実性効果と同様の現象が生じることを示している（絵画的真実性効果）。また、第二に、絵画的真実性効果は、観察者の心的資源が他の課題に消費されているような状況（本研究においては妨害課題がある状況）においても、安定的に生起する性質を有していることが示された。

今後は、絵画的真実性効果の生起条件に関するより詳細な検討を行うことで、広告等に対する応用的技術の開発が期待される。

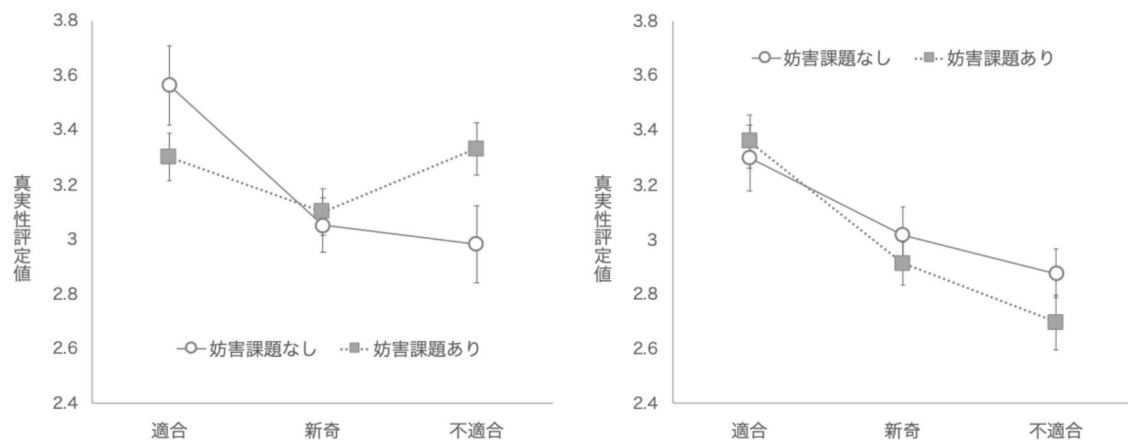


Fig2.文接触条件（左）と絵接触条件（右）の結果

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計2件（うち査読付論文 1件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 1件）

1. 著者名 八木善彦	4. 巻 13
2. 論文標題 クラウドソーシングを用いたオンライン研究フレームワークの導入事例報告	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 立正大学心理学研究年俵	6. 最初と最後の頁 1-8
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Yagi Yoshihiko, Kasagi Yu, Inoue Kazuya	4. 巻 94
2. 論文標題 処理流暢性を巡る議論の変遷	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 The Japanese journal of psychology	6. 最初と最後の頁 261 ~ 280
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.4992/jjpsy.94.22401	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

〔学会発表〕 計1件（うち招待講演 0件/うち国際学会 0件）

1. 発表者名 Yagi Yoshihiko, Kasagi Yu, Inoue Kazuya
2. 発表標題 絵画的情報に基づく真実性効果
3. 学会等名 日本心理学会
4. 発表年 2023年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 分 担 者	井上 和哉 (Inoue Kazuya) (50631967)	東京都立大学・人文科学研究科・准教授 (22604)	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 分 担 者	笠置 遊 (Kasagi Yu) (30632616)	立正大学・心理学部・准教授 (32687)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関