



JAPANESE SOCIETY FOR KANSEI AND WELL-BEING

# 日本感性福祉学会

## 第18回大会プログラム

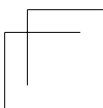
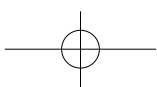
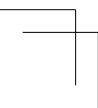
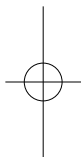
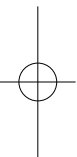
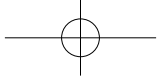
大会テーマ：未来へのデザインー芸術・医療・福祉ー

期 日：**2018**年**11**月**14**日(水)

会 場：**東北福祉大学** けやきホール

大会長：**大谷 哲夫** (東北福祉大学学長)

共 催：公益社団法人日本心理学会 認定心理士の会

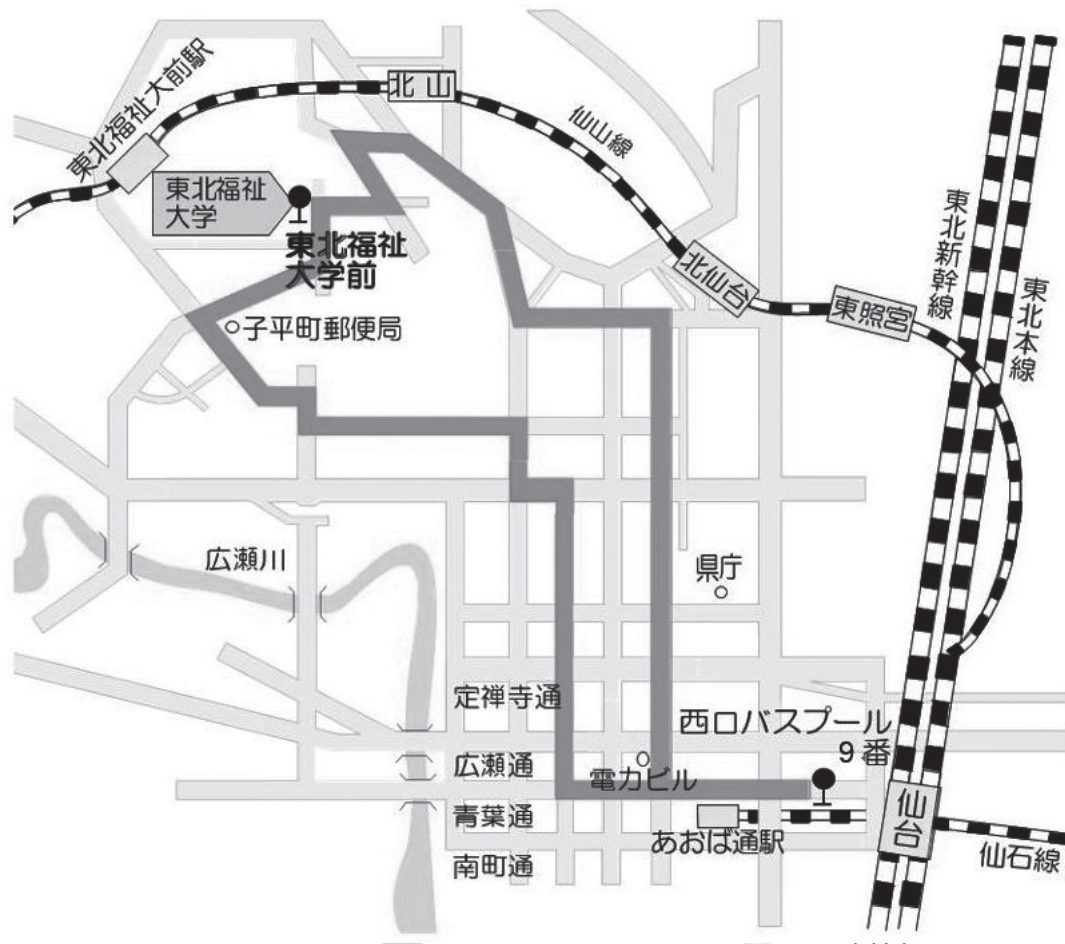


## 大会会場周辺地図および交通案内

大会会場：東北福祉大学けやきホール 〒981-8522 宮城県仙台市青葉区国見 1-8-1

学会当日の連絡先：日本感性福祉学会事務局

### 会場付近案内図

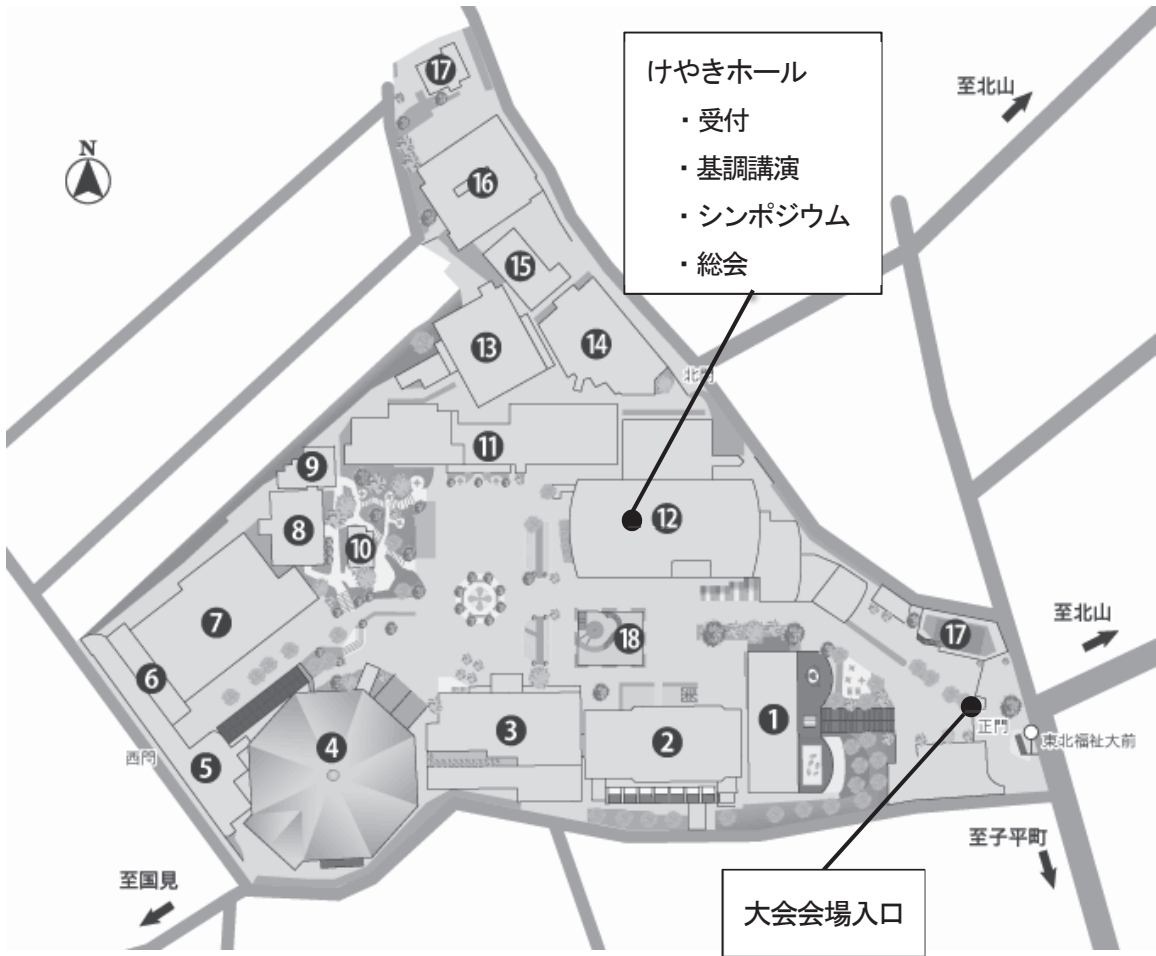


### 仙台駅から会場まで

- 仙台駅からバス利用の場合【所要時間：約 25 分・料金 230 円】  
JR 仙台駅前 9 番バス停より「子平町→北山循環」乗車→「東北福祉大前」下車  
JR 仙台駅前 9 番バス停より「北山→子平町循環」乗車→「東北福祉大前」下車
- 仙台駅から JR 仙山線利用の場合【所要時間：約 12 分・料金 200 円】  
JR 仙山線「仙台駅」乗車→「東北福祉大前」下車 のち徒歩約 5 分

※駐車場はございませんので、公共交通機関をご利用ください。

東北福祉大学学舎案内



## 大会参加者へのご案内

- (1) 受付は、東北福祉大学けやきホール入口にて、8時から行います。
- (2) 受付にて参加費を納入した後、名札に必要事項をご記入ください。領収書、プログラム等をお渡しします。なお、大会中は名札を着用されるようお願いいたします。

参加費は以下のとおりです。

会員・非会員 4,000 円 (学会報告・プログラム・抄録集代込)  
学生・大学院生 2,000 円 (プログラム・抄録集代込)

\*なお、過去の大会発表抄録集・学会報告の販売も日本感性福祉学会事務局の受付にて行っております。抄録集は各500円、学会報告は各1,000円となっております。

- (3) 学会に未入会の方は当日でも入会可能です。日本感性福祉学会事務局受付で所定の手続きをお願いいたします。

入会費：1,000 円

年会費：正会員 6,000 円 準会員 3,000 円 臨時会員 3,000 円

## 大会発表者へのご案内

- (1) シンポジウム・一般研究発表にてご発表の方は、その旨を必ず受付にお申し出ください。
- (2) 一般研究発表の発表時間は、発表 12 分・質疑 3 分（計 15 分間）です。時間厳守でお願いいたします。時間はベルにてお知らせします。10 分で 1 鈴、12 分で 2 鈴、15 分で 3 鈴とします。
- (3) 当日資料を配布される方は、発表者自身で 50 部程ご用意ください。発表当日にご持参のうえ、発表会場内におりますスタッフにあらかじめお渡しください。
- (4) ノートパソコン（パワーポイント）ご利用の方には、準備委員会で用意する下記仕様のパソコンをお使いいただくことができます。

OS	Windows
Office	Microsoft Office
外部ディスプレイ出力	1024×768 ピクセル程度の解像度で外部出力可能なもの
対応メディア	USB フラッシュメモリ
その他	① 発表当日は発表会場へ開始前にお越しいただき、あらかじめパソコンのハードディスクにファイルをコピーしてください。 ② パソコンの操作は発表者にお任せします。 ③ 発表時のインターネットの使用はできません。

上記以外の規格のものをお使いの場合は、パソコンやソフトウェア等をご持参ください。ノートパソコン以外の機器（OHP・スピーカー等）のご使用をご希望される場合は、準備可能であるかを大会準備委員会まで事前にご確認ください。

◇ご連絡・ご不明の点などございましたら、以下までお問い合わせ下さい。

日本感性福祉学会事務局

〒989-3201 宮城県仙台市青葉区国見ケ丘 6-149-1 東北福祉大学感性福祉研究所内

TEL・FAX：022-727-2254 E-mail：kansei-g@tfu-mail.tfu.ac.jp

ホームページ：https://www.tfu.ac.jp/skw/

## 大会スケジュール

- 8:00～ 大会受付 (けやきホール入口)
- 8:40～10:10 一般研究発表 (けやきホール)
- 10:25～10:40 日本感性福祉学会理事長・大会長の挨拶 (けやきホール)  
学会理事長・大会長：大谷 哲夫 (東北福祉大学学長)
- 10:40～11:55 基調講演 (けやきホール)  
『感動空間』を創る発想力の秘密  
演者：相羽 高德  
(株)グラフィクスアンドデザインング・(株)東京妙案開発研究所
- 11:55～12:35 理事・評議員委員会 (けやきホール)
- 12:35～14:05 大会シンポジウム (けやきホール)  
「未来へのデザイナー—芸術・医療・福祉—」  
シンポジスト：相羽 高德  
(株)グラフィクスアンドデザインング・(株)東京妙案開発研究所  
藤井 まい (元 WHO 職員・JICA 帰国専門家)  
都築 光一 (東北福祉大学)  
コーディネーター：渡辺 信英 (郡山健康科学専門学校・仙台北学園)
- 14:05～14:30 総会 (けやきホール)

## 一般研究発表プログラム

座長：河地 庸介（東北福祉大学）

1. 8:45～9:00 『線形混合モデルでみるメタ記憶』  
○大友ゆき<sup>1</sup>・河地庸介<sup>1,2</sup>  
<sup>1</sup>東北福祉大学感性福祉研究所・<sup>2</sup>東北福祉大学総合福祉学部福祉心理学科
2. 9:00～9:15 『文章によって喚起される感情の心理学的検討』  
○齋藤美月<sup>1</sup>・大友ゆき<sup>2</sup>・河地庸介<sup>1,2</sup>  
<sup>1</sup>東北福祉大学総合福祉学部福祉心理学科・<sup>2</sup>東北福祉大学感性福祉研究所
3. 9:15～9:30 『図形の印象判断における目の効果』  
○作田由衣子  
実践女子大学生活科学部
4. 9:30～9:45 『コミュニケーションによる不安全行動の抑制』  
○北村康宏  
(公財) 鉄道総合技術研究所



## 基調講演

演題  
『感動空間』を創る発想力の秘密

演者：相羽 高德  
(株)グラフィクスアンドデザインング・(株)東京妙案開発研究所

会場：けやきホール  
時間： 10：40 ～ 11：55

## 基調講演者 紹介



### 相羽 高德

(株)グラフィクスアンドデザインング・  
(株)東京妙案開発研究所

### 略 歴

株式会社グラフィクスアンドデザインング 代表取締役会長兼社長  
株式会社東京妙案開発研究所 代表取締役社長

1994年「新横浜ラーメン博物館」と、すかいらく「ガスト」という対照的なプロジェクトをほぼ同時期に成功させ、空間プロデューサーとして注目を集める。以後、「箱根☆サン=テグジュペリ 星の王子さまミュージアム」「NINJA AKASAKA / NEW YORK」、「寄居 星の王子さまPA」「羽生 PA 鬼平江戸処」など、話題の施設をプロデュース&デザイン。商業施設、テーマパーク、リゾートホテルのプランを数多く手掛ける。最近では、「セブンパーク アリオ柏」(セブン&アイ HLDGS.最大のショッピングセンター)のアートディレクターを担当し、施設の魅力づくりや話題づくりを成功させた。また、独自の「メイズ」や「Bonsai Art」などアーティストとしても活躍。

### 出版著書

「東京妙案開発研究所」日本経済新聞出版社  
「メイズ・メタモルフォーゼ〈世界の名画編〉」株式会社新評論  
「相羽高德のメイズワールド」株式会社新評論

## 「感動空間」を創る発想力の秘密

相羽 高德

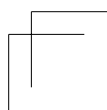
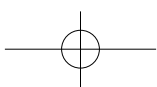
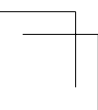
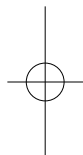
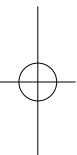
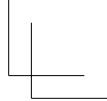
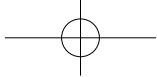
(株)グラフィクスアンドデザインング・(株)東京妙案開発研究所

私のつくるものを、いろんな人が「感動空間」と呼びます。私はプランニングをする際、人の笑顔を思い浮かべ常にサプライズを考えます。アイデアにさらにサプライズな仕掛け、徹底した表現を加えていく。徹底的につくる。だから感動していただける。これまで数々の「新名所」を成功させてきましたが、すべてに共通するのが、「唯一無二の持続的な価値や魅力」と言えます。

1994年にオープンした「新横浜ラーメン博物館」は、24年間にわたり、年間約100万人を継続的に集客しています。「NINJAAKASAKA」「鬼平江戸処」「セブンパーク アリオ柏」は、想定以上の盛況を続けています。こうした施設を具現化するには、空間からサービスまで、多種多様な要素が必要ですが、明快なコンセプトや普遍的なテーマはもちろん、「奥深い物語性」「人に教えたくなる話題性」「クオリティの高いアート性」が不可欠と言えます。

たとえばビルバオのグッゲンハイム美術館やイギリスのエデン・プロジェクトなどは、「新名所」として世界中から多くの観光客を継続的に集めています。それがもし普通の建物であったら、ここまで成功しなかったと思います。「アート性」とは、デザインの真髄にあるエッセンスのようなものです。それは、ロジックの積み上げでは生まれません。クリエイターの情熱とイメージーションから生まれます。だから人々の心を揺さぶり、感動を呼ぶのです。

私のアートの作品は、独自のスタイルで純粋な心の声を表現しているからこそ、多くの人々に感動を届けることができると考えています。私は常に「喜んでいただけましたでしょうか」をモットーに作品を作っています。



## 大会シンポジウム

シンポジスト：相羽 高德  
(株)グラフィクスアンドデザインング・(株)東京妙案開発研究所)

藤井 まい (元 WHO 職員・JICA 帰国専門家)

都築 光一 (東北福祉大学)

コーディネーター：渡辺 信英 (郡山健康科学専門学校・仙台北学園)

会場：けやきホール

時間：12:35 ~ 14:05



## 未来へ向かって ～保健医療の観点から～

藤井 まい  
(元 WHO 職員・JICA 帰国専門家)

保健医療は古来から様々な形で存在し、進化を遂げてきた。健康への思い、ひいては幸福でありたいという願いは人類共通である。現在の日本も、高齢化、医療費高騰、人材不足等、多くの課題を抱え、保健医療分野は更に複雑化、細分化し、関連職種も多岐に渡るようになった。保健医療分野は間に「作品」のような物象が入らず、人に直接的に働きかける場面も多い。病院の患者対応、訪問看護、健康診断等、どれも他者の「幸福に生きる」という課題を後方支援している点では共通している。それは人の心に寄り添うことでもあり、豊かな感性をもって相手に接することが必要とされる。感性は英語ではセンシティブティ、単純にはセンスという。才能や能力として表現されることもある。「あの先生は手術のセンスがいい」「あの看護師は分かってくれる」といった話を聞いたことはないか。学問的知識や、技術的習熟度だけでなく、直感的な部分を生かし最善の判断ができる、その感性を磨くことは、保健医療分野では非常に重要と考えている。

私は、大学で看護師免許を取得、まず病院の看護師になった。それから、20数年を経た今に至るまで、いくつもの「学校では習わなかった」「予期しない出来事」に遭遇し、その都度、その時点から、自分の未来を修正しデザインしてきた。自身で最も大切なことは何か、価値観を問い、多くの試行錯誤を経て今に至る。結果的には、国連職員になり、世界各国で国際協力を携わり、世界を転々としながら、東京大学医学部で博士号も取得した。知識や論理的思考、経験に加え、直感的な部分、感性も大切にしてきた。

未来へ向け、自分はどう生きるのか。老若男女問わず、立場は違っても、誰もが常に考えることだ。今、一生懸命に勉学に励んでいるなら、将来はそれを生かした仕事をと考えるだろう。是非自分の感性も磨き続けてほしい。自己に内在する感覚を自身で感じ取り、都度、胡麻化さずに考え続け、まっすぐな道にならなくとも、自分らしい未来を自分の手でデザインしていくことができたら、素敵なことだと考える。

本講演では、保健医療分野における「感性」、未来へのデザインについて、事例等を交えながらお話ししたい。



## 未来へ もう一つの地域のデザイン ～福祉の立場から～

都築 光一  
(東北福祉大学)

わが国の今後を、社会福祉の立場から考えたとき、個人と社会のあり方から課題をとらえ、その対応のあり方として関連領域とのコラボレーションを考える必要があると思われる。

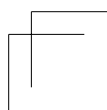
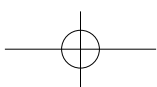
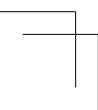
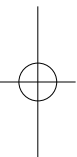
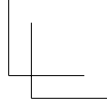
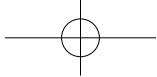
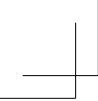
個人のあり方から考えたとき、社会福祉の立場から二つの課題を挙げることができる。その一つは、長生きするようになったわが国において、高齢者が社会の第一線を退いた後の生活像が描けるような機会がないため、第一線を退いた後の目標となる高齢者の生活像を描くことが課題となっている。

第二に社会福祉は「死」を直視し、具体的な対応のあり方に関して検討していない。しかし現場では、例えば長い介護生活の後に、「死」に直面する例が多く、基本的に「死」について、関連領域とのコラボレーションによる、地域内のシステムの構築が求められる。

社会から考えた場合、社会福祉の立場から、関連業界とのコラボレーションによって、生活支援の仕組みづくりが求められる。具体的には、例えば出かけたい人は自動運転の車両などで出かけたり、何か食べたいければレストランのテーブルと食べたいものが、希望者に宅配されるなどのようなシステムである。あるいは音楽鑑賞やミュージカルを楽しみたいければ、専用のルームが出かけてきてくれて楽しめるシステムである。そのために当該の市町村で、何らかの方法でNPO 法人等組織を立ち上げることが求められる。

個々の市町村では、確かに人口は少なくなるとは言うものの、それでも特定のエリアに行けば、個々の市町村における祭りや賑やかなイベントなどを、三次元で再現した空間で楽しめるようにするような仕組みを考える必要があろう。加えてこうした仕組みにするために、年代を問わずにまちづくりの一定の役割を、多くの人々で分担することが求められる。なおこの機能の応用として、災害が発生した時や、台風が来ることが予想されたときなど、高齢者や障害者などの自宅に、避難所移送用車両が訪問してくれて、搬送してくれる仕組みが必要となるだろう。

社会福祉の立場から、関連業界とのコラボレーションによって、都市であれ地方であれ、いくつになっても介護が必要な状態となっても、様々な機会に安全を確保し、生活に必要な資源や余暇を楽しめる資源を得ることができるシステムを、構築することが求められる。





## 一般研究発表

会場：けやきホール

時間：8：40 ～ 10：10

# 線形混合モデルでみるメタ記憶

大友ゆき<sup>1</sup>・河地庸介<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>東北福祉大学感性福祉研究所・<sup>2</sup>東北福祉大学総合福祉学部福祉心理学科

心理学的実験を行う際、検討したい要因以外が統制できているか否かを確認するために、目的としていない変数に対して t 検定や分散分析を用いて刺激間で差がないことを検定することは、ごく一般的な手続きである。しかし、村山 (2018) は、このような分析方法では交絡した要因を統制しきれたとはいえず、第一種の過誤を増大させてしまうことを指摘し、「線形混合モデル」を用いた分析手法の有用性を述べている。線形混合モデルとは、検討したい要因とは別に、影響を及ぼしている可能性がある要因 (刺激の提示順や組み合わせ、研究協力者の個人差等) をも考慮し、第一種の過誤の増大という問題を解消する分析方法である。特に、Murayama et al. (2014) ではメタ記憶研究における第一種の過誤の増大が統計的に検討されており、線形混合モデルの使用を推奨している。

そこで、本研究ではメタ記憶研究の代表的な実験課題である既学習判断 (Judgment of Learning : JOL) について、記憶成績が JOL に与える影響を、従来のように t 検定、分散分析と回帰分析を用いた分析および線形混合モデルを用いた分析を行い、比較した。その結果、従来の分析も線形混合モデルを用いた分析のいずれでも記憶成績が JOL に有意な影響を及ぼしていることが示された。一方で、従来の分析では JOL において差がないとされていた刺激の組み合わせパターンが、線形混合モデルでは有意に JOL に影響している可能性が示された。この結果は Murayama et al. (2014) を支持するものであるといえる。

以上のように、今回は刺激の組み合わせパターンの影響は有意であったが、分散分析でも線形混合モデルによる分析でも記憶成績が JOL に及ぼす影響が明らかであったために、刺激の提示順や組み合わせ、研究協力者の個人差等による第一種の過誤は生じなかったと考えられる。同時に、本研究の結果は、目的としない要因の効果が有意であったことから、独立変数の従属変数への影響が小さい場合には第一種の過誤が生じている可能性を十分に考慮する必要があることを示唆するものであるといえる。

発表では、詳細な分析手順や、JOL とともに代表的なメタ記憶研究であるソースモニタリング判断の線形混合モデルを用いた分析結果について報告する。

## 文章によって喚起される感情の心理学的検討

齋藤美月<sup>1</sup>・大友ゆき<sup>2</sup>・河地庸介<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>東北福祉大学総合福祉学部福祉心理学科・<sup>2</sup>東北福祉大学感性福祉研究所

SNS (Social Network Service) の普及が著しい現代において、文章は重要なコミュニケーションツールとしてその役割を担っているとされている (総務省, 2015)。他方で、文章によって表現される相手の様々な感情を感じ取ることは、表情や声の調子などの非言語的な情報がほぼないために困難な場合があり、種々のディスコミュニケーションを引き起こしうる。以上のことから、感情を含む文章刺激から個々人が感じ取る様々な感情の特徴・傾向を捉えることは、文章によるコミュニケーションを円滑にするための手がかりになると考えられる。

従来、感情についての多くの研究では、文章等の刺激により喚起される感情の方向を示す感情価 (Valence) について、ポジティブかネガティブかという分類しかしていないことが多かった。そのため、日常的に喚起される種々さまざまな感情については十分な検討がなされてこなかったというのが現状である。

そこで本研究では、文章刺激による個々の感情の特徴を捉えるため、音声、アニメーションを感情誘発刺激として用いた先行研究を参考に感情喚起文を作成した。喚起する感情は、Ekman (1992) の 6 感情を参考に、「怒り」「悲しみ」「喜び」「嫌悪」「恐怖」「驚き」および何の感情も喚起しない「中立」の 7 つに分類した。文章は合計で 280 文作成した。

作成した感情喚起文全てに対して「感情価・覚醒度・文章の理解度・経験の有無」を評価する実験を行った。その結果、「恐れ」「中立」以外の感情は、喚起することを意図した感情に加えて特定の他の感情も多く選択されるということが明らかになった。具体的には、「喜び」であれば「中立」が、「怒り」であれば「嫌悪」が、「嫌悪」であれば「怒り」が、他の感情と比較して多く選択された。すなわち、文章について感情を喚起する際、個別の感情ごとに、混ざりやすい他の感情があり、かつその感情に一定の傾向がある可能性が示された。

発表では、感情喚起文の作成過程と、本研究から明らかになった個別の感情の特徴、そして今後の展望について報告する。

## 図形の印象判断における目の効果

作田 由衣子

実践女子大学生生活科学部

人は様々な対象に対して、「温かいー冷たい」「柔らかいー硬い」など、多感覚的な印象を知覚する。近年、社会的認知の研究において、人は顔を見ると一瞬のうちに印象判断を行うことや、そうして知覚された印象は様々な社会的場面において行動の手がかりとして用いられることなどが分かっている。また、単純な形を見ただけでも、同様に様々な印象を知覚することは古くから多くの知覚研究により実証されている。しかし、両者の研究を統合したものはほとんど見られない。本研究では、顔と単純な形それぞれから知覚される印象の共通性に焦点を当てる。特に、顔の中でも感情の読み取りやコミュニケーションにおいて重要な目に着目して、視覚刺激の印象判断における目の効果を検討した。単純な形に目がついただけで、「生き物らしさ」が感じられ、特に性格印象（温かいー冷たい、信頼できるー信頼できない など）が目の有無により大きく変化するのではないかと考えた。

22名の大学生がSD法による印象評価を行った。使用した形容語対は図形の印象判断に典型的に用いられるものと性格印象を表すもの、計11項目(7段階尺度)であった。刺激はSakuta & Gyoba(2001)で使用されたもので、直線・曲線×規則的・不規則の2つの要因を操作して作成されたものの中から4個選定した。それぞれの図形に目に見える円を付けたものを作成した。同じ図形で目を付けたものと目を付けていないもので、印象評定値を比較した。

まず、印象評価データについて、刺激ごとに平均値を算出し、イメージプロフィールを作成した。その結果、目がある場合とない場合で様々な印象に違いが生じることが示唆された。図形に適切に目を付与することで親しみやすさ等が生じ、アバターやマスコットキャラクターなどに応用すれば、コミュニケーションを円滑にする上でも役立つと考えられる。

## コミュニケーションによる不安全行動の抑制

北村 康宏  
(公財)鉄道総合技術研究所

鉄道の作業現場における安全対策の一環として、現場巡回におけるコミュニケーションを充実させる取組みが近年活発化している。その一方で、このようなコミュニケーションやポジティブフィードバックの有効性については、十分な検討がなされていない。

そこで本研究では、代表的な不安全行動である違反行為に焦点を当て、コミュニケーションが違反行為を抑制しうるかを検討した。

実験参加者はサクラと共に違反を誘発する課題に参加した。課題は安全態度を問うアンケートに回答するパソコン課題である。課題を開始すると10問の質問文が箇条書きで示される。画面を下部にスクロールさせるとそれぞれの質問文に対する回答欄が同じく箇条書きで表示される。実験参加者は、1つの質問文を読み、その都度、画面をスクロールさせ回答欄にチェックするように求められた。実験参加者は、10問に回答する試行を前半8回、後半8回の合計16回、実施した。その際、複数の質問文をまとめて読み、画面スクロール後にまとめて回答するという効率的なやり方が禁止された。違反数として、スクロールせずに、複数の回答欄にまとめてチェックした回数を計測した。

前半ではサクラともに実験者の監視の下で課題に取り組んだ。休憩時間では、実験参加者が以下の4つの条件に振り分けられ、それぞれの実験操作を受けた。①説明条件：なぜ禁止ルールがあるかの説明を受ける、②感謝条件：前半の取組みに感謝を受ける、③念押し条件：ルールの念押しをされる、④統制条件：会話をしない。後半では実験者が退出し、監視が無くなった。また開始後1分経過（ルールどおりに課題に取り組んだ場合には課題終了が不可能な時間）後に、サクラが課題を終了した旨を実験室外の実験者に呼びかけ、退出した。

後半に発生した違反数を条件間で比較した結果、休憩中にコミュニケーションをとる①～③の条件で発生した違反数は、④のコミュニケーションの無い条件よりも少なかった。この結果は、作業場面におけるコミュニケーションがもつ違反抑制効果を示したもので、巡回等で実施するコミュニケーションが安全対策として有効であることが明らかになった。

