

Title	量的情報を表現するジェスチャが属性フレーミング効果に及ぼす影響
Author(s)	高宗, 楓; 西本, 一志
Citation	日本認知心理学会第22回大会発表論文集: P3-11
Issue Date	2024-05-21
Type	Conference Paper
Text version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/10119/19694
Rights	Copyright (c) Author(s). 高宗楓, 西本一志, 日本認知心理学会第22回大会, P3-11, 2024.
Description	日本認知心理学会第22回大会, 帝京大学八王子キャンパス, 2024年6月1日-2日

量的情報を表現するジェスチャが 属性フレーミング効果に及ぼす影響

○高宗 楓・西本 一志

北陸先端科学技術大学院大学

キーワード：フレーミング効果，ジェスチャ，非言語情報

How quantitative information-expressed gestures are influential on the framing effect?

○Kaede Takamune, Kazushi Nishimoto

(Japan Advanced Institute of Science and Technology)

Key Words: attribute framing effect, gesture, non-verbal information

目 的

論理的に等価であるにも関わらず，記述表現がポジティブまたはネガティブと異なることによって，後の意思決定が変化する現象は属性フレーミング効果として知られている[1]。フレーミング効果に関する近年の研究では，言語情報の変化だけでなく，表情や声の追加提示による意思決定への影響といった，追加的な非言語情報に焦点を当てた調査も行われつつある[2]。しかしながら，これまでの研究において，ジェスチャを対象とした事例は管見の限り見当たらない。今回の研究では，フレーミング効果を引き起こす文章表現に，ジェスチャを追加提示した場合に，意思決定の偏りにどの程度影響を及ぼすかについて調査を実施した。

方 法

実験参加者に対して，PC 上でランダムな順序で図 1 に示す 5 種類の動画ペアを提示し，動画ペアのどちらの動画の方がよりペンを購入したいと感じたかについて比較し，評価してもらった。本実験で用いたジェスチャは誇張ジェスチャ，正確ジェスチャ (0)，正確ジェスチャ (100)，棒立ち状態の 4 種類である。具体的な定義として，誇張ジェスチャは，数量の程度を実際の値以上または以下に強調することを意図して行う動作であり，正確ジェスチャは，ジェスチャ提示者の両手が広がる限度（今回は 110cm と設定した）を 100%として，そこから示したい割合の幅を換算し，75% (82.5cm) または 25% (27.5cm) の幅を示す動作であり，棒立ち状態とは，ジェスチャを行わず人がただ直立している状態を指す。これらのジェスチャと文章表現を組み合わせた動画と，さらにジェスチャを表示せず文章表現のみを提示する動画を加えた 5 種類の動画ペアを作成し，提示した。

具体例を示すと，被験者はまず「購入した人のうち 75% が使いやすいと評価したペン」というポジティブな文章表現と，75%の量を表現するジェスチャを含んだ動画を再生する。次

- 1 ポジティブ文章表現+過大ジェスチャ (p 過大)
ネガティブ文章表現+過小ジェスチャ (n 過小)
- 2 ポジティブ文章表現+正確ジェスチャ (0) : 75% (p 正確(0))
ネガティブ文章表現+正確ジェスチャ (0) : 25% (n 正確(0))
- 3 ポジティブ文章表現+正確ジェスチャ (100) : 75% (p 正確(100))
ネガティブ文章表現+正確ジェスチャ (100) : 25% (n 正確(100))
- 4 ポジティブ文章表現+棒立ち状態 (p 棒立ち)
ネガティブ文章表現+棒立ち状態 (n 棒立ち)
- 5 ポジティブ文章表現のみ (p テキスト)
ネガティブ文章表現のみ (n テキスト)

図 1 5 種類の動画ペアにおける文章表現と
ジェスチャの組み合わせ

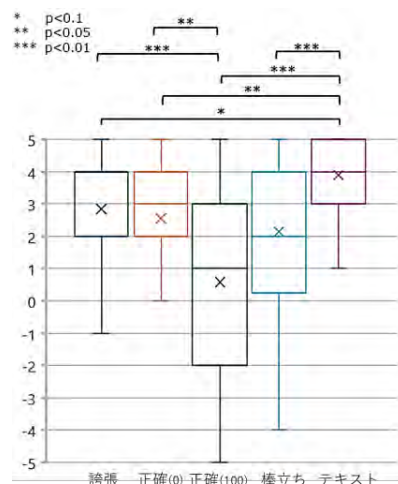


図 2 各非言語情報の組み合わせにおける
実験参加者の動画選好の段階評価値

に，「購入した人のうち 25% が使いにくいと評価したペン」というネガティブな文章表現と，25%の量を表現するジェスチャを含んだ動画を再生する。その後，これら 2 つの動画を比較して，いずれの動画の方がペンを買いだと思ったかの程度を評価してもらった。評価は，-5～+5 の 11 段階のリッカートスケールで評価してもらった (-5：先に提示した動画の方が購入したい，+5：後の動画の方が購入したい)。

結 果・考 察

実験には本学学生が参加し，有効回答数は 41 名 (Age:22~31, Mage=24, SDage=2.29, 男性=32 名, 女性=9 名) であった。図 2 は，4 種類のジェスチャと文章情報だけを示した場合 (テキスト) の 5 種類のそれぞれの 41 名分の回答における評価値の分布を示す。クラスカル=ウォリス検定によって検定した結果，1%水準で有意であることが示され，さらに下位検定として，Steel-Dwass 法による多重比較検定を実施した。多重比較検定の結果，テキストのみ条件 (Mean = +3.9) と比較すると，4 種類のジェスチャを追加した条件はいずれもテキストのみ条件よりも回答値が有意に低い傾向が示された (図 2)。この結果から，既存の研究であるテキストのみ条件と比べ，ジェスチャを追加提示した場合に属性フレーミング効果による意思決定の偏りを緩和する傾向があることが明らかとなった。

引用文献

- [1] Tversky & Kahneman. (1981). The framing of decisions and the psychology of choice. Science, 211, 453-458.
- [2] Garelik & Wang. (2017). Multiple framing: Verbal, facial, and vocal cues in risky choice. Journal of Behavioral Decision Making, 30(2), 322-331.