

早稲田大学 人間科学学術院 人間科学会 諸費用補助成果報告書 (Web 公開用)

申請者 (ふりがな)	星野 円花 (ほしの まどか)
所属・資格 (※学生は課程・学年を記載。卒業生・修了生は卒業・修了年月も記載)	早稲田大学大学院人間科学研究科修士課程 2 年
発表年月 または事業開催年月	2024 年 9 月
発表学会・大会 または事業名・開催場所	日本認知・行動療法学会
発表者 (※学会発表の場合のみ記載、共同発表者の氏名も記載すること)	星野円花
発表題目 (※学会発表の場合のみ記載)	VR スピーチ課題におけるアニメーションに刺激機能の検討
発表の概要と成果 (抄録を公開している URL がある場合、「概要・成果」を記載した上で、URL を末尾に記してください。また、抄録 PDF は別途ご提出ください。なお、抄録 PDF は Web 上には公開されません。)	
<p>社交不安症 (Social Anxiety Disorder: 以下, SAD) とは, 他者の注目を浴びる可能性のある社交場面に対する著しい恐怖または不安を特徴とする精神疾患である (American Psychiatric Association: APA, 2013)。近年では VR 内でエクスポージャーを行う Virtual Reality Exposure Therapy (以下, VRET)が注目されており, メタ分析にて従来 CBT で用いられてきた in vivo ET と比較して同等の効果が期待できることが示唆されている (渡邊他, 2022)。これまでに VR 内の恐怖刺激に関して, ポジティブ, ネガティブなフィードバック (以下, FB) についてののみ考えられてきたが, 社交不安症患者は曖昧な FB に対して解釈バイアスを持っており, 社会的脅威刺激として曖昧な FB を含めるべきであることが示唆されている (Kishimoto, T., & Ding, X., 2019)。したがって, 本研究では社交不安者の特性に応じた VR スピーチ課題を作成するために, ポジティブ, ネガティブ, ニュートラルの 3 つの聴衆のパターンを社会的恐怖刺激として用意し, その聴衆への評価から, 3 つのパターンが社交不安者の特性に対応できるのか将来的に検討するために, まずは刺激として機能するのか予備的な実験を通して検討することを目的とした。対象者は, 事前に社交不安の症状がないことが確認された大学生および大学院生 4 名 (男性 2 名, 女性 2 名, 平均年齢 22.3 歳)とした。HTC Vive Pro Eye を用いてスピーチ場面を呈示し, 講義室を模した空間に 22 名の聴衆が座っている仮想環境であった。本実験は 3 回 (1 回あたり 2 分間)のスピーチを行い, 実験者が PC を操作し, 各回で異なる恐怖刺激 (バーチャル聴衆のアニメーション) を呈示した。ポジティブな刺激は前を向いて拍手する動作, ニュートラルな刺激は呼吸をしながら上半身の息遣いがかかるような動作, ネガティブな刺激はスマートフォンを操作する, 隣のアバター聴衆と話し, 指差しをしながら指摘する動作, 机に突っ伏する動作で構成した。スピーチの間で, バーチャル聴衆の印象を評価する Visual Analogue Scale (以下, VAS): ポジティブ (0~100), ネガティブ (0~100), ニュートラル (0~100) に感じる程度を測定した。結果として, バーチャル聴衆の印象を評価する VAS は, 対象者 4 名中 3 名は, 提示した刺激と同じ VAS が一番高くなり, 12 回中 9 回は提示と評価が一致した。そこで, バーチャル聴衆の印象を評価する VAS の結果から, 各スピーチ回で, 実験者が提示した刺激と, 参加者の評価が一致しているかを確認するために, カイ二乗検定を行ったところ, 提示した刺激と参加者の評価の間に関連があった ($\chi^2(4) = 11.1, p = .025$)。結論として, 実験者が提示した刺激は, 意図した通りに参加者に評価され, 3 つのパターンはそれぞれポジティブ, ネガティブ, ニュートラルな刺激として機能することが示唆された。</p>	

※無断転載禁止