

【情報公開 2021/05.04】

## 変容のアジェンダ Implicit Relational Assessment Procedure (IRAP) に使用した刺激の内容について

Inoue, K., Shima, T., Takahashi, M., Lee, S. K., Ohtsuki, T., & Kumano, H. (2020). Reliability and Validity of the Implicit Relational Assessment Procedure (IRAP) as a Measure of Change Agenda. *The Psychological Record*, 70, 499-513.

<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs40732-020-00416-z>

被験者ID

## 実験刺激と実験設定の入力フォーム

見本刺激の種類  
 単語  
 画像

ターゲット刺激の種類  
 単語  
 画像

Training IRAPの実施  
 訓練ブロックのみ実施する

Incompatible IRAPの実施  
 IT-IRAP  
 IT-IRAP Trial Sequence

実験の順序  
 一致試行から開始  
 不一致試行から開始

練習/訓練試行の設定  
正反応率の基準(%)

反応時間(中央値)の基準  
(秒; 最大60000):

練習試行の最大セット数

毎試行後のフィードバック  
 フィードバックなし  
 フィードバックあり

File Name

セーブ

### 見本刺激を入力してください(それぞれ 6, 8, 10, 12個で設定してください)

#### 見本刺激 1(例:安心)

嫌な気持ちをなくそうとすると
嫌な気持ちをなくそうとすると
嫌な気持ちをなくそうとすると
嫌な気持ちをなくそうとすると
嫌な気持ちをなくそうとすると
嫌な気持ちをなくそうとすると

#### 見本刺激 2(例:不安)

嫌な気持ちを受け入れると
嫌な気持ちを受け入れると
嫌な気持ちを受け入れると
嫌な気持ちを受け入れると
嫌な気持ちを受け入れると
嫌な気持ちを受け入れると

### ターゲット刺激と反応選択肢を入力してください(ターゲット刺激の数は見本刺激の数と同数で設定してください)

#### 見本刺激1に一致するターゲット刺激

良くなる
楽になる
解決する
良くなる
楽になる
解決する

#### 見本刺激2に一致するターゲット刺激

悪くなる
苦しくなる
辛くなる
悪くなる
苦しくなる
辛くなる

#### 左・反応選択肢(例:同類)

はい
----

#### 右・反応選択肢(例:反対)

いいえ
-----

### 本試行のブロック数の設定

- 2ブロック  
 4ブロック  
 6ブロック

### 試行の連続性の設定(最大)

- トライアルタイプで制御

No maximum

- 見本刺激の種類で制御

設定なし

### 反応選択肢の連続性の設定

- 表示位置を変更しない  
 表示位置を変更する(最大数を選択)

No maximum

実験の順序は一致試行から始める者、不一致試行から始める者と、カウンターバランスをとった

Study1213KN

ロード

実験を開始するにはここをクリックしてください

## 変容のアジェンダIRAPの構成

変容のアジェンダIRAPは以下の4つの試行から構成された。

変容のアジェンダーポジティブ試行（ラベル刺激「嫌な気持ちをなくそうとすると」、ターゲット刺激「良くなる、楽になる、解決する」），

変容のアジェンダーネガティブ試行（ラベル刺激「嫌な気持ちをなくそうとすると」、ターゲット刺激「悪くなる、辛くなる、苦しくなる」），

アクセプタンスーポジティブ試行（ラベル刺激「嫌な気持ちを受け入れると」、ターゲット刺激「良くなる、楽になる、解決する」），

アクセプタンスーネガティブ試行（ラベル刺激「嫌な気持ちを受け入れると」、ターゲット刺激「悪くなる、辛くなる、苦しくなる」），

反応選択肢は「はい」と「いいえ」であり、PC画面の右下と左下にランダムに提示された。IRAP得点が高いほど、個人の変容のアジェンダに関する短時間の即時的な関係反応が強いことを示す。IRAP得点が高いほど、アクセプタンスに関する短時間の即時的な関係反応が強いことを示す。

練習フェーズは一致試行（一致ブロック：24試行）と不一致試行（不一致ブロック：24試行）を1セットとして、最大4セットを繰り返した。練習フェーズの達成基準は反応潜時の中央値を3,000ms以下とし、正反応率は80%以上が求められた。

実験参加者が練習フェーズの同一セット内の一致ブロックおよび不一致ブロックのいずれにおいても達成基準を満たした時点で、本番フェーズへ移行した。本番フェーズは3セットであった。本番フェーズにおいても、中央反応潜時3,000msかつ正反応率80%を意識して回答するように教示した。中央反応潜時の3,000msという値は予備実験の結果をもとに定めた。

変容のアジェンダIRAPは、Microsoft Visual Basic 6.0で作成されたIRAP課題を用いた（木下・大月・酒井・武藤，2012）。