出来事の典型性と感情価が虚偽記憶に及ぼす影響

○森 聖菜¹・織田 涼²(久留米大学¹・東亜大学²)

キーワード: 虚偽記憶, スクリプト, 感情

The influence of typicality and affective valence on false memory of events

Sena Mori¹ and Ryo Orita²(Kurume University¹, University of East Asia²)

Key Words: false memory, script, affect

目 的

実際には経験していない出来事が思い出されることを虚偽記憶 (false memory) と呼ぶ。虚偽記憶の実験では、学習時に提示されない特定の単語 (以下ルアー項目) を意味的に連想させる複数の単語が学習項目として提示され、後の再生または再認テストでルアー項目が誤って想起されるかどうかを観察される (Roediger & McDermott, 1995)。

日常体験を構成する個々の出来事の想起では、意味的連想ではなく、出来事の流れに関する知識 (i.e., スクリプト) の参照によって虚偽記憶が生じる可能性がある。個別の体験とスクリプトは強く結びついており、体験だけを正確に思い出すことは困難である (McGaugh, 2006)。したがって、想起時にスクリプトが参照されることで、この知識に含まれる未経験の出来事が誤って想起されると考えられる。この可能性を検証するため、本研究では二つの要因の効果を調べた。

第一の要因はルアー項目の典型性である。スクリプト (例えば、寝る準備をする) の参照によって、出来事の虚偽記憶が発生するのであれば、典型的なルアー項目 (電気を消す) は体験したと誤認されるが、典型的ではないルアー項目は誤認されにくいと予想される (仮説1)。

第二の要因は、出来事の感情価である。ネガティブな状況では周囲の情報に注意深くなり、ボトムアップ処理が働く。これに対して、ポジティブな状況では直観的な思考だけで十分であり、トップダウン処理が用いられやすい (Schwarz, 1990)。スクリプトの参照によって虚偽記憶が生じるのであれば、虚偽記憶はポジティブな出来事の想起で発生するが、ネガティブな出来事の想起では発生が抑制されると予想される (仮説2)。以上の二つの仮説を実験によって検討した。

方 法

参加者 大学生29名 (平均年齢19.90歳, $SD = 1.18$)

実験計画 リストの感情価 (ポジティブ, ネガティブ, 中性) および虚再認項目 (典型ルアー, 非典型ルアー, 未学習) の2要因参加者内計画とした。

実験刺激 出来事のリストは、各感情価で4個ずつ、合計12個が用いられた。各リストは、学習項目15項目、典型ルアー項目1項目、非典型ルアー項目1項目の合計17項目で構成された。各感情価で4リストを2個に分け、リストセットを2種類用意した。一つのセットを学習項目とし、残るセットは再認課題における未学習項目とした。提示した刺激の典型性および感情価は、予備調査によって確認された。

手続き 感情価別に学習課題、挿入課題、および再認課題を実施した。刺激の提示にはパーソナルコンピューターを使用した。学習課題では、出来事の記述文を1項目ずつ8秒間提示し、記憶を求めた。続く挿入課題では45秒間の計算課題を実施した。再認課題では、学習項目を6個、典型ルアー項目と非典型ルアー項目を2個ずつ、および未学習項目を10個提示し、学習課題で提示された出来事であるかどうかを判断する

ように求めた。最後に、リストの覚えやすさや再認方略について回答する事後質問を行い、実験を終了した。

結 果

各感情価の典型ルアー項目、非典型ルアー項目、未学習項目の虚再認率を算出した (Figure 1)。虚再認率を従属変数として、感情価 (3) × 項目 (3) の2要因分散分析を行った。その結果、感情価の主効果 ($F(2, 56) = 12.37, p < .001$)、項目の主効果 ($F(2, 56) = 35.61, p < .001$)、および交互作用 ($F(4, 112) = 9.49, p < .001$) が有意であった。虚再認率は非典型ルアー項目と未学習項目とで有意差が無く、この両項目よりも典型ルアー項目で有意に高かった。さらに典型ルアー項目では、中性的な出来事と比較して、虚再認率がポジティブな出来事で高く、ネガティブな出来事では低くなった。

考 察

本研究の結果、典型性の高いルアー項目でのみ虚偽記憶が発生し、この傾向はポジティブリストで促進されるが、ネガティブリストでは抑制された。よって、仮説1と2は支持されたといえる。これらの結果は、出来事の虚偽記憶がスクリプトの参照をメカニズムとして発生することを示唆する。

今後の課題は二つある。第1に、スクリプト参照によるルアー項目へのアクセスがいつ行われるのかを明らかにする必要がある。Smith et al. (2002) は、上位カテゴリーによって構造化された刺激リストでは、ルアーへのアクセスが想起時に行われると主張している。スクリプトはカテゴリー構造であると予測されるため、出来事の虚偽記憶もまた想起時に生じると考えられる。第2に、Russell (1980) の円環モデルでは、感情が快・不快の感情価と覚醒度の2次元によって分類される。よって、感情価に加えて覚醒度を操作した検討が必要と考えられる。

引用文献

Roediger, H. L., III, & McDermott, K. B. (1995). *JEP: Learning, Memory, and Cognition*, 21, 803-814.
Schwarz, N. (1990). In E. T. Higgins & R. M. Sorrentino (Eds.), *Handbook of motivation and cognition Vol. 2* (pp. 527-561).

Figure 1. 項目および感情価別の虚再認率。