知覚的類似性が単純接触効果の般化に及ぼす影響

～下手な手書き文字も好きになる？～

○西山 めぐみ・鈴木 直人[‡]
(人間環境大学)

キーワード：単純接触効果，般化，知覚的類似性

The effect of perceptual similarity on generalization of the mere exposure effect

Megumi Nishiyama and Naoto Suzuki
(University of Human Environments)

Key Words: mere exposure, generalization, perceptual similarity

問題と目的

刺激に繰り返し接触することにより好意度が高まる現象は単純接触効果 (mere exposure effect) と呼ばれている (Zajonc, 1968)。近年になり、単純接触効果は学習-テスト間で異なる刺激を用いた場合にもその効果が般化することが明らかになっている (e.g., Gordon & Holyoak, 1983; 富田・森川, 2010)。単純接触効果は潜在記憶にもとづく現象であると考えられているが、潜在記憶は学習-テスト間の刺激の知覚的特徴の変化に非常に敏感であることが知られている (e.g., Roediger & McDermott, 1993)。そこで本研究は、接触フェイズにおいて明朝体の文字列を呈示し、テストフェイズにおいて明朝体の文字列と手書き文字列 (上手, 下手) を呈示することにより、刺激の知覚的類似性が単純接触効果の般化に及ぼす影響について検討することを目的とした。下手な手書き文字は上手な手書き文字に比べて字形が崩れており、明朝体の文字列との知覚的類似性は、明朝体, 上手な手書き文字, 下手な手書き文字の順に低くなると考えられる。知覚的類似性が単純接触効果の般化に影響を与えるならば、知覚的類似性が低くなるにつれて生じる般化の程度はより小さくなると考えられる。

方法

実験参加者 大学生24名が実験に参加した。

実験デザイン 事前の接触経験 (なし, あり) × テストにおける文字の種類 (明朝体, 上手, 下手) の2要因参加者内計画であった。

刺激と装置 ひらがな4文字から構成される意味ある60個の文字列について、それぞれ明朝体刺激と手書き文字 (上手, 下手) 刺激を作成し実験に用いた。実験はE-Prime 3 (Psychology Software Tools, Inc.) によって制御された。

手続き 実験は接触フェイズとテストフェイズから構成された。接触フェイズでは、30個の明朝体刺激を5回ずつランダムな順に呈示した。刺激の呈示時間は1,000 ms であり、刺激呈示後は500 ms の「XXXX」という文字列によりマスクされた。試行間のインターバルは500 ms であった。テストフェイズでは、明朝体および手書き文字 (上手, 下手) 刺激が1,000 ms ずつ呈示され、参加者は呈示された刺激について7段階で (1) 好ましき判断, (2) 文字の上手下手判断を行うことが求められた。テストフェイズでは、接触フェイズで呈示された文字列30語と新奇な文字列30語が呈示された。具体的には、接触フェイズで呈示された文字列30語のうち、10語については明朝体刺激, 10語については上手な手書き文字刺激, 10語については下手な手書き文字刺激が呈示された。新奇な文字列30個についても同様に、明朝体, 上手な手書き文字, 下手な手書き文字刺激がそれぞれ10語ずつ呈示された。なお、刺激の呈示順序はランダムであった。

結果

刺激の知覚的類似性が単純接触効果の般化に及ぼす影響について検討するため、好ましき判断, 上手下手判断について、事前の接触経験 (なし, あり) × テストにおける文字の種類 (明朝体, 上手, 下手) の2要因参加者内の分散分析を行った。好ましき判断については、事前の接触経験およびテストにおける文字の種類の主効果が有意であり (順に, $F(1, 23) = 5.88, p < .05$; $F(2, 46) = 104.85, p < .01$)。事前の接触経験あり条件のほうがなし条件よりも好ましきは高く、単純接触効果が生じたことが確認された。また、テストにおける文字の種類については、下手 < 上手 < 明朝体の順により好ましいと判断されたことが明らかになった ($\text{all}, p < .05$)。しかし、交互作用はみられなかった ($F(2, 46) = 1.36, n.s.$)。上手下手判断については、文字の種類の主効果のみ有意であり ($F(2, 46) = 10.37, p < .01$)、上手刺激・明朝体刺激よりも下手刺激の評定値が有意に低かった ($p < .05$)。

考察

好ましき評定について、事前の接触経験とテストにおける文字の種類の交互作用がみられなかったことから、文字の種類によって生じる単純接触効果の大きさには統計的に有意な差はみられないことが明らかになった。したがって、一般的な潜在記憶の性質とは異なり、単純接触効果の般化は学習-テスト間における刺激の知覚的類似性よりもカテゴリー (本研究では、文字列の意味) をベースとして生起する可能性が示唆された。また、下手な手書き文字は上手な手書き文字に比べてややネガティブな刺激であると考えられるが、下手な文字であるという字形に対する評価とは別に、単純接触効果の般化により刺激に対する好ましきが上昇するという点も興味深いといえる。本研究では学習-テスト間における刺激の知覚的類似性を、明朝体, 上手な手書き文字, 下手な手書き文字を刺激として用いることによって操作したが、知覚的類似性の程度を数量的に変化させることによって、より厳密に知覚的類似性が単純接触効果の般化に及ぼす影響について検討する必要があると考えられる。

図1. 好ましき判断における評定値