

身体動作によって起こる感情 を伴った記憶の変化

心理情報学科

岡田将志(伊丸岡研究室)

はじめに

嬉しい

楽しい

悲しい

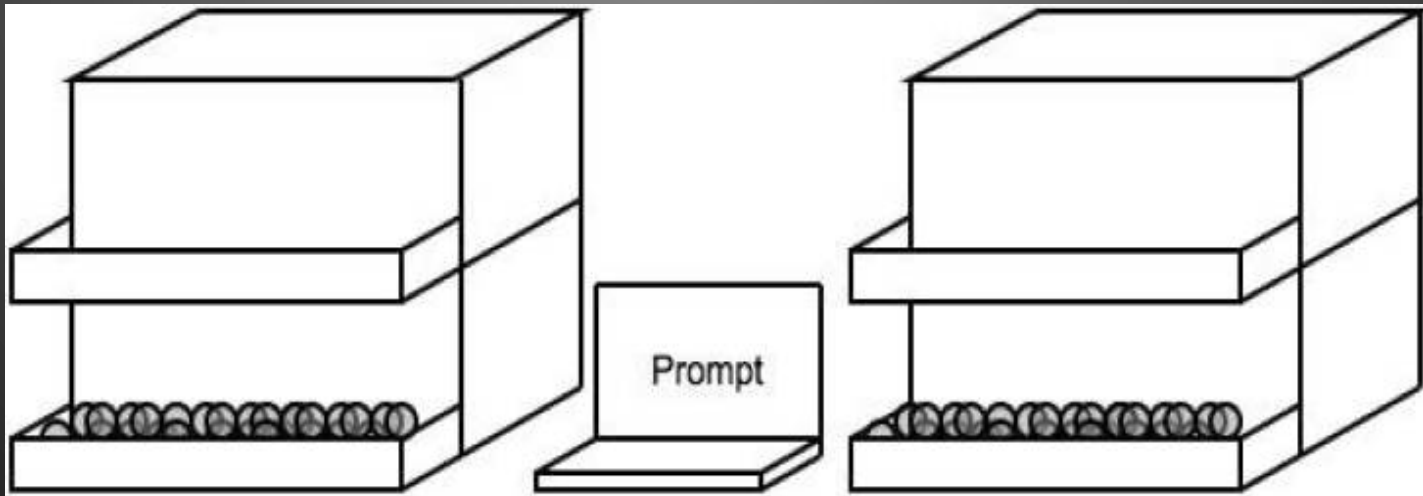


はじめに

- Casasanto & Dijkstra(2010) によると
- “身体動作が感情記憶の検索に影響を与えることができる”
 - ポジティブな感情の話→上向きの動作や上向きの体勢
 - ネガティブな感情の話→下向きの動作や下向きの体勢

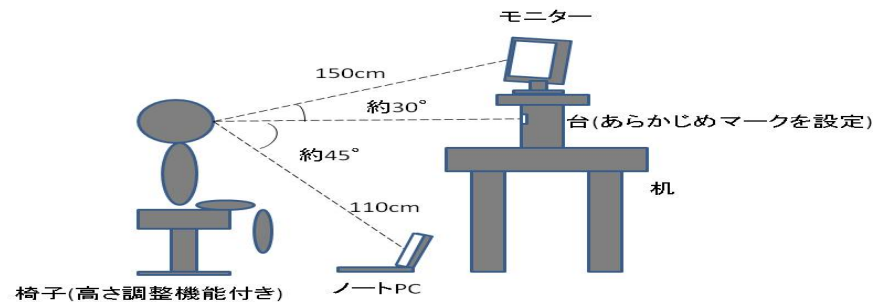
Casasanto & Dijkstra(2010) より

- ビー玉を上下に移動
- 移動中にパソコンから過去の記憶を問う質問
 - 下から上: ポジティブな記憶を思い出しやすい
 - 上から下: ネガティブな記憶を思い出しやすい



関(2011)より

- Casasanto らの実験結果をもとに
- 上下のディスプレイを目視
- ディスプレイに呈示された質問文に回答
 - 下から上: ポジティブな記憶を思い出しやすい
 - 上から下: ネガティブな記憶を思い出しやすい



はじめに

- 両実験より、上下の軽作業で感情を伴った記憶の想起に違い

- ビー玉を動かす動作、それに伴う視線の上下
 - 顔を動かす動作、視線の上下

➡ 二つの要因が結果を操作している

- 影響を与えたのは...
 - 上下方向の身体動作？視線移動？

目的

- 身体動作が感情を伴った記憶に影響を与えるのか
 - 身体動作なし場合と比較
 - 視線を制御

<能動的な身体動作>

- 階段を用いて、上下への身体動作

<受動的な身体動作>

- エスカレーターを用いて身体を上下

方法

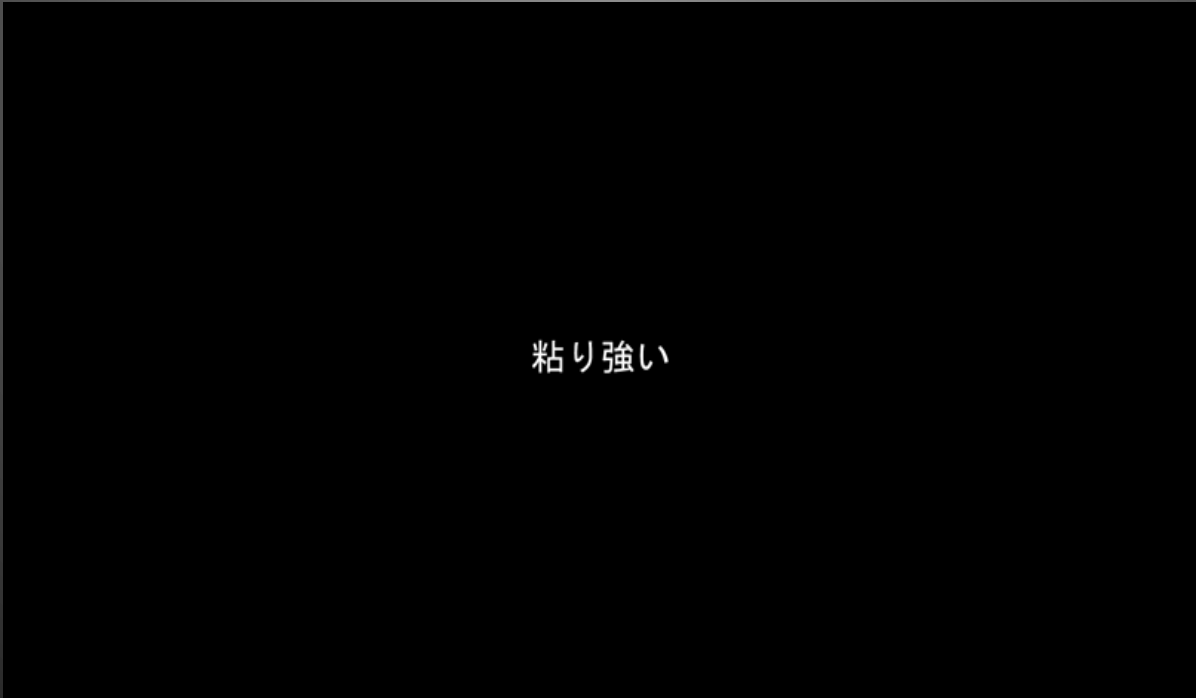
- 被験者 能動的な身体動作
 - 金沢工大の19歳～23歳の学生16名に実施
 - 男:8名 女:8名
- 受動的な身体動作
 - 金沢工大の20歳～23歳の学生5名に実施
 - 男:2名 女:3名

方法

- 刺激語
 - 青木(1971)を基に作成
 - ポジティブ語30語(e.g.楽しい、うれしい)
 - ネガティブ語30語(e.g.不安定な、寂しい)

手続き

- 手続き
 - Processingを介してPC上のディスプレイに刺激語をランダム呈示



粘り強い

手続き

- 被験者は解答用紙に刺激語から連想されるエピソードを記入 e.g.) 楽しい→友人とUSJに行った
- 30語繰り返す
- 課題終了後、1分間計算課題
- 階段昇降（受動的な身体動作のときエスカレーター昇降）

例) 昇り条件の場合

階段(エスカレーター)
を昇る

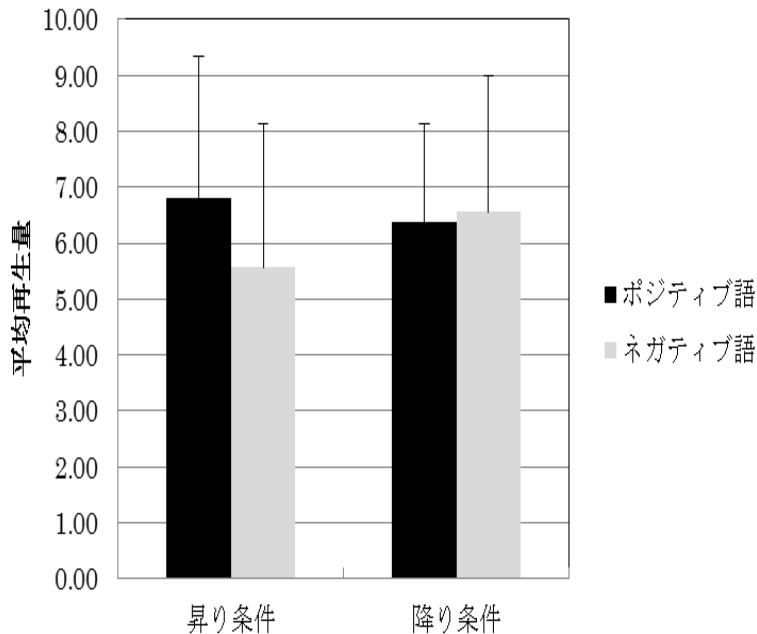
記銘



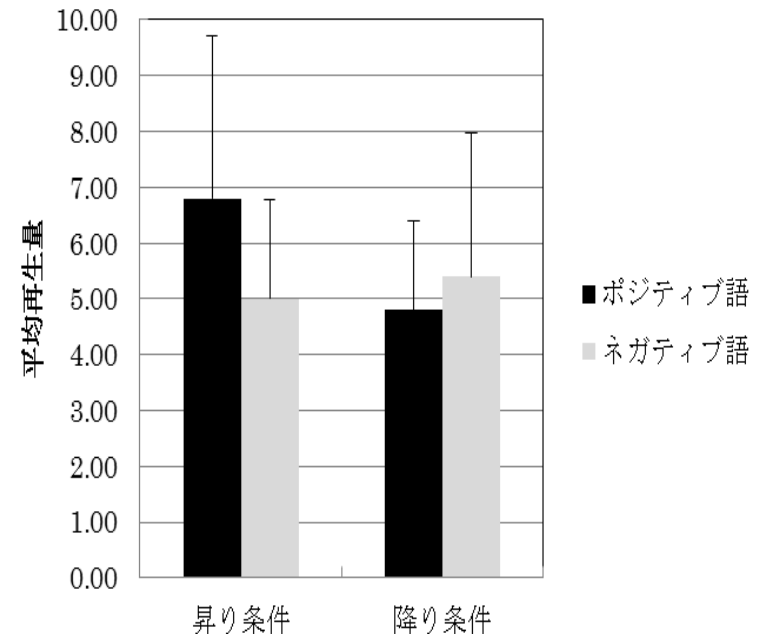
手続き

- － 昇降後、呈示した刺激語を思い出せるだけ解答用紙に記述
- － 昇り・降り実施（被験者内実験）

結果



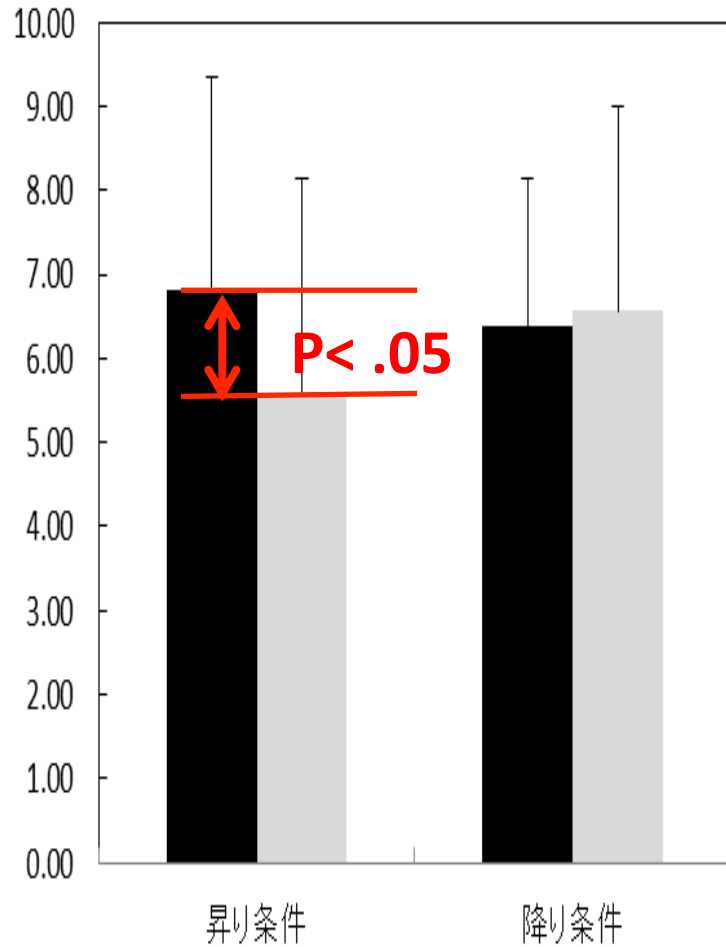
＜能動的体動作の場合＞



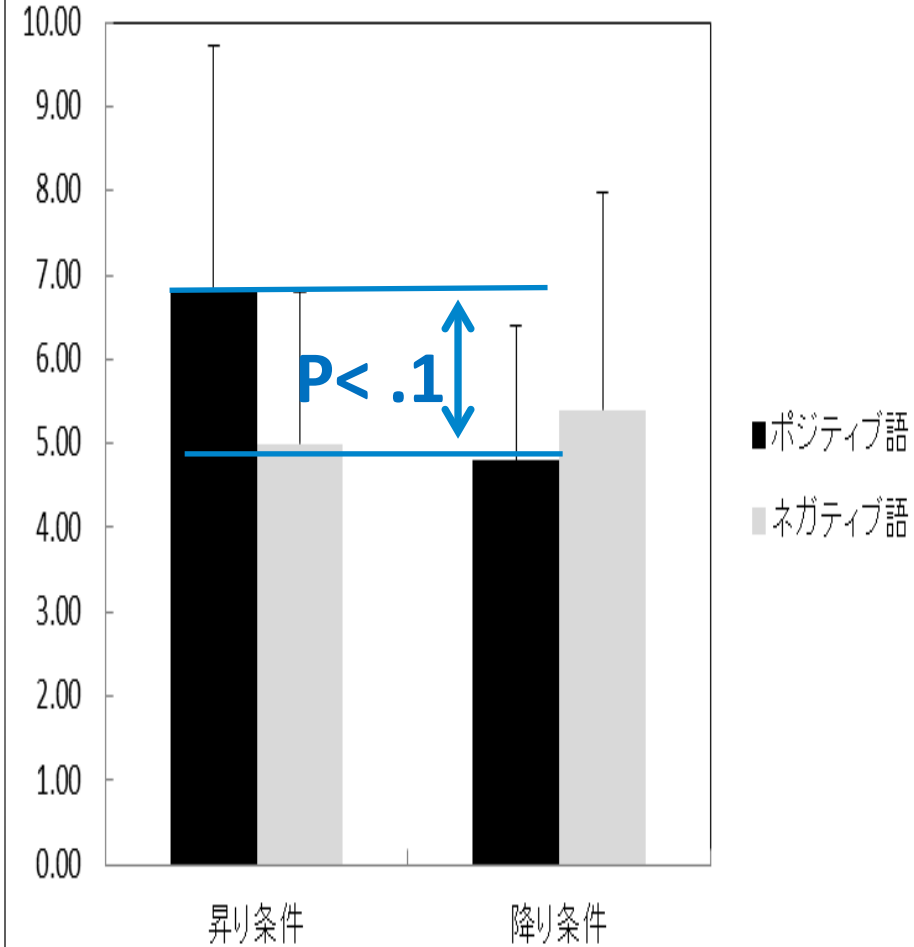
＜受動的体動作の場合＞

- ・ 昇り条件: ポジティブ > ネガティブ
- ・ 降り条件: ポジティブ < ネガティブ (あまり差がない)
- ・ 階段昇降条件/気分条件の2要因分散分析の結果、両実験とも交互作用は有意

結果

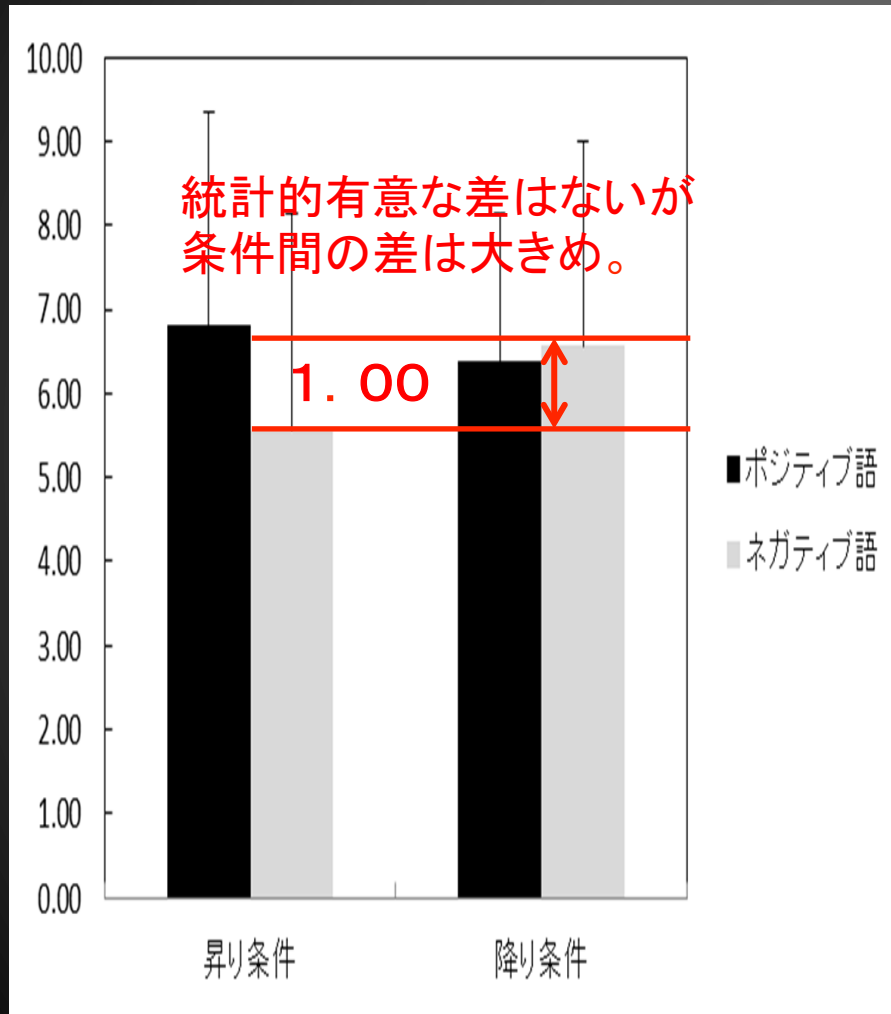


＜能動的体動作の場合＞

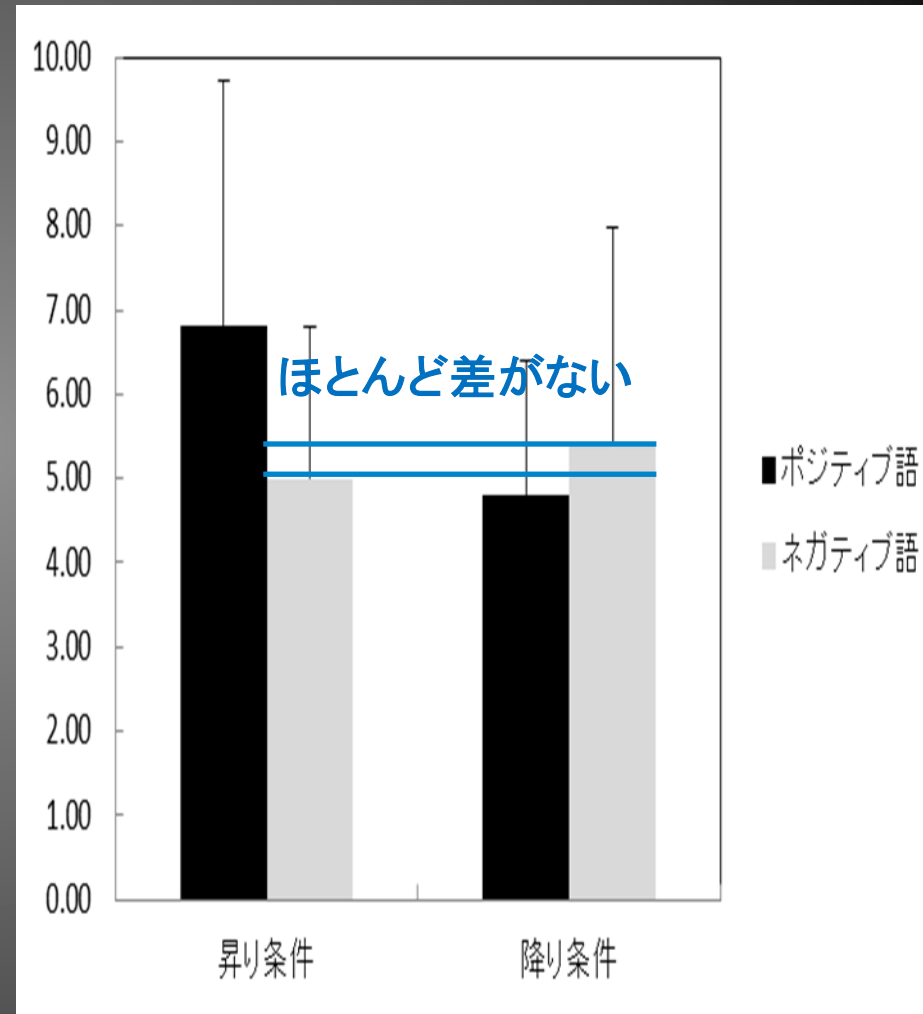


＜受動的体動作の場合＞

結果



＜能動的体動作の場合＞



＜受動的体動作の場合＞

考察

- 視線の上下動は関係なく、記憶に違いが起こる
- 動作の有無に関わらず上へ昇ると
 - ポジティブな記憶を思い出しやすい可能性あり

考察

- 上へ昇ったことで、感情になんらかの影響を与え、ポジティブ感情へ？
 - ポジティブな感情になったことで
 - ポジティブ語の成績が上がった(気分一致記憶より)
- 動作ありの利点
 - ネガティブ感情を抑制する可能性あり

引用文献

- Daniel Casasanto and Katinka Dijkstra(2011).
Motor Action and Emotional Memory,
coqnition, 179-185.
- 関大輔(2011). 身体動作と感情に関わる記
憶想起の関係