

自己関連づけ効果の生起メカニズムに関する研究

—自己の認知次元に準拠した多次元意味処理—

堀内 孝

I 問題と目的

近年、自己が情報処理に及ぼす影響を検討する研究が盛んにおこなわれている。特に、Rogers, Kuiper, & Kirker (1977) によって見いだされた自己関連づけ効果 (self-reference effect) は多くの研究者の注目を浴び、たくさんの関連研究がなされている。自己関連づけ効果とは、「記銘時に自己に関連した処理をさせると、意味的な処理や他者に関する処理よりも記憶が促進される現象」をいう。本論文の目的はこの自己関連づけ効果の生起メカニズムを明らかにすることである。

まず、自己認知における次元構造の重要性と、精緻化の規定因である符号化の量および質 (豊田, 1987) を踏まえ、2つの推論を行った。自己認知には次元構造が存在するのであれば、①自己関連づけ処理では自己の認知次元に準拠した多次元意味処理が行われているのではないか。さらに、独立な次元による複数回の意味処理が通常の (1次元の) 意味処理よりも符号化される属性の量および質を増加させるのであれば、②自己の認知次元に準拠した多次元意味処理が自己関連づけ効果の生起メカニズムではないか。本論文では、上記の2つの推論の是非について、研究1では②を、研究2では①を検討する。

II 研究1 『偶発学習における、自己の認知次元に準拠した多次元意味処理と自己関連づけ処理の記憶成績の比較』

実験1および実験2

目的 自己関連づけ処理では自己の認知次元に準拠した多次元意味処理が行われていることを仮定する。自己の認知次元に準拠した多次元意味処理が自己関連づけ効果の原因であれば、以下の仮説が導かれるであろう。仮説1: 自己の認知次元に準拠した多次元意味処理は自己関連づけ処理と同程度の記憶成績を示す。具体的には、長島ら (1966) の自己の認知構造 (向性、情緒安定性、強靱性、誠実性、過敏性、理知性) に準拠した6次元意味処理と自己関連づけ処理の記憶成績が比較される。また、同様の理由から対人認知に関しても以下の仮説が導かれるだろう。仮説2: 対人認知構造に準拠した多次元意味処理の記憶成績は、自己関連づけ処理には劣るが、意味処理よりはよい。具体的には、林 (1978) の対人認

知の主要3次元 (個人的親しみやすさ、社会的望ましさ、力本性) に準拠した3次元意味処理と自己関連づけ処理、意味処理の記憶成績が比較される。仮説1は実験2において検証され、仮説2は実験1および実験2において検証される。

方法 実験1、実験2とも集団事態による偶発学習実験である。被験者は実験1がS大学の女子72名、実験2がN短期大学の女子62名が参加した。刺激材料は、青木 (1971) から性格特性語80語 (positive 40語, negative 40語) を選び出し、positive 語20語とnegative 語20語からなる2系列の刺激リストを作成した。手続きは、まず最初に方向づけ課題を行い、3分間に挿入課題の後、5分間の自由再生、最後に再認を行う。方向づけ課題の種類は、自己関連づけ課題 (記銘語が自分にあてはまるか否かを判断する)、他者関連づけ課題 (自分の母親にあてはまるか否かを判断する)、6次元意味処理 (長島らの6次元それぞれに関して判断をする)、3次元意味処理 (林の3次元それぞれに関して判断する)、1次元意味処理 (暖かい性格か否かを判断する) がある。方向づけ課題では前述の2つのリストのうち1つが割り当てられる。実験1は自己、他者、3次元、1次元の4種類の課題から構成され、実験2は自己、6次元、3次元、1次元の4種類の課題から構成される。いずれも被験者内要因である。記銘語の提示順序は被験者毎にランダムであり、方向づけ課題は実験者ペースで行った (実験1では1課題あたり15秒、実験2では20秒)。

結果と考察 まず、記銘の意図を持った被験者を分析から除いた。実験1および実験2のいずれにおいても自己関連づけ効果が生起していることが確認された。実験2の結果から、長島ら (1966) の自己の認知次元に準拠した6次元意味処理は、自己関連づけ処理と同程度の再生成績を示すことが見いだされた。これは仮説1を支持するものである。つまり、自己関連づけ処理では自己の認知次元に準拠した多次元意味処理が行われていると仮定できるならば、自己の認知次元に準拠した多次元意味処理が自己関連づけ効果の原因であることを示唆している。なお、再認成績に関しては天井効果を生じていたので、成績の比較は行えなかった。また、実験1および実験2において、林 (1978) の対人認知の主要3次元に

準拠した多次元意味処理の再生および再認成績は、自己関連づけ処理には劣るが1次元意味処理よりは優れていた。これは仮説2を支持するものである。

Ⅲ 研究2 『自己関連づけ処理に介在する多次元意味処理 —課題促進パラダイムによる検討—』

研究2では、「自己関連づけ処理では、自己の認知次元に準拠した多次元意味処理が行われているか否か」を Klein, Loftus, & Bulton (1989) の課題促進パラダイムを用いて検討する。ここでの前提は以下のとおりである。「最初の課題 (Initial Task) の処理プロセスにおいて、2つめの課題 (Target Task) に関連のある情報が適用可能になれば、2つめの課題に必要な処理時間は、情報が適用可能でない場合と比較して短くなる (e.g., Collins & Quillian, 1970)」。

(1) 実験1 —評価的次元に関する検討—

目的 自己関連づけ処理では、自己認知の中心的次元である評価的次元 (good-bad) に準拠した処理が行われているか否か検討することである。

方法 被験者はN大学の女子30名が参加した。刺激材料は青木 (1971) から性格特性語72語 (positive 語36語, negative 語36語) を選び出した。実験は72試行からなり、1試行は2つの課題 (Initial Task, Target Task) から構成される。課題の種類は自己関連づけ課題 (刺激語が自分にあてはまるかを判断する), 定義課題 (定義するのが難しいかを判断する), 評価判断課題 (社会的に望ましい性格かを判断する) があり, Initial Task と Target Task は3つの課題から1つずつ選ばれる。課題と刺激語はCRTに提示され, 判断時間は1 msec単位で測定される。課題および刺激語の提示順序は被験者毎にランダムである。

結果と考察 Target Task において自己関連づけ処理 (評価判断) に要する判断時間は, Initial Task が評価判断 (自己関連づけ処理) の場合の方が定義処理の場合よりも短かった。この結果は, 自己関連づけ処理と評価的次元に準拠した処理には共通の処理プロセスが含まれている可能性を示唆するものである。しかし, この結果に関しては社会的望ましさ (Edwards, 1956) からも説明が可能であることや, 評価判断では自己が想起されやすいこと (Zajonc, 1980), この結果はパーソナリティ判断に共通したものである可能性があること等の

問題点が指摘された。以上の問題点をふまえて, 実験2を行うことにした。

(2) 実験2 —自己の認知次元一般に関する検討—

目的 実験2の目的は2つある。1つめは, 自己関連づけ処理では評価的次元だけでなく, 自己の認知次元一般に準拠した多次元意味処理が行われているか否かを検討することである。2つめは, 自己関連づけ処理では他者関連づけ処理と比較して, より多くの次元に関して意味処理が行われているか否かを検討することである。

方法 被験者はN大学の女子学生27名。Initial Task は自己関連づけ課題, 他者 (母親) 関連づけ課題, 定義課題から1つ提示され, Target Task では長島ら (1966) の自己の認知構造に準拠した6つの意味処理課題から1つ提示される。刺激材料, 実験装置, 手続きは実験1と同じである。

結果と考察 Target Task に要する判断時間は, Initial Task が自己関連づけ処理の場合の方が定義処理の場合よりも有意に短かった。この結果は, 自己関連づけ処理では自己の認知次元一般に準拠した多次元意味処理が行われていることを示唆している。しかし, Initial Task が自己関連づけ処理の場合と他者関連づけ処理の場合で, Target Task に要する判断時間に有意な差は認められなかった。これは, 他者関連づけ処理では熟知度の高い母親に関して判断させたため, 自己関連づけ処理との差が生じなかったと考えられる。

IV 全体的考察と今後の課題

今回の結果に関して重要な問題点が指摘される。自己関連づけ処理では多次元意味処理が行われているのであれば, 自己関連づけ処理に要する判断時間は1次元意味処理よりも長いことが予想されるが, 一般に自己関連づけ処理の方が意味処理よりも短いのである。この矛盾は, 自己に関する情報処理は効率的に行われるという従来の知見 (Markus, 1977; Bargh, 1982; Higgins, Kings, & Marvin, 1982) から説明が可能であると思われるが, 早急に検討すべき課題である。研究1および研究2の結果を総括するならば, いくつかの留保条件がつくにせよ, 自己関連づけ処理では自己の認知次元に準拠した多次元意味処理が行われており, 多次元意味処理が自己関連づけ効果の原因であることが示唆されたといえよう。