

学 習 6075

子どもにおける学習時のムードの効果について

富山 尚子

(お茶の水女子大学大学院人間文化研究科)

《目的》 ムードが情報の記憶過程に及ぼす影響についてはこれまでに2つの効果で説明されてきている。

(1)状態依存効果: あるムードで学習した情報は同じムードで再生されやすい。(2)ムード一致性効果: 学習時(再生時)のムードに一致する情動的トーンを持った情報が再生されやすい。これらの効果は大人に関しては多くの研究がなされているが、子どもに関する研究は少なくその結果も非常に曖昧である。そこで本実験では子どもを対象として、記憶材料のタイプと手がかりの提示の仕方による学習時のムードの効果の違いを明らかにすることを目的とする。

《方法》 ◇実験計画◇独立変数: 記憶材料と再生手がかりの組合せ条件(他者文+人物名手がかり[人+人], 他者文+食べ物名・動物名手がかり[人+食], 食べ物・動物文+食べ物名・動物名手がかり[食+食];3)×学習時のムード(HAPPY,SAD,CONTROL;3)×記憶する情報の情動的トーン(positive,negative;2)の3要因計画。第1,第2要因は被験者間要因,第3要因は被験者内要因。従属変数: 再生されたpositive情報とnegative情報の差(P得点)。◇被験者◇小学3年生290名。◇実験方法◇1クラスごとの集団実験。◇ムード操作◇ビデオによる操作。◇記憶材料◇(1)他者文(2)食べ物・動物文(各々positive8文,negative8文を含む。)◇手続き◇(1)ビデオによるムード操作後,気分を尋ねる質問に答えさせる(HAPPY群,SAD群のみ)。(2)記憶材料を学習させる。(3)手がかりを与えて再生させる。◇評価方法◇記憶材料文の中で再生された情報について数える。最大再生数はpositive文negative文ともに他者文27,食べ物文28。

《結果と考察》 ◆ムード操作の効果◆ビデオを見た直後の気分の評定値(5段階尺度,表1参照)について,組合せ条件(3)×ムード(HAPPY,SAD;2)の2要因の分散分析を行ったところ,ムードの主効果(p<.01),材料条件の主効果(p<.01),ムードと材料条件の交互作用(p<.01)がすべて有意であった。従って今回のビデオによるムード操作は適切であったと考えられる。

表1 ムードの評定値の平均(標準偏差)

組合せ条件	ムード	
	HAPPY	SAD
[人+人]	1.6 (0.8)	3.5 (0.9)
[人+食]	1.2 (0.5)	4.1 (0.8)
[食+食]	2.3 (0.9)	4.4 (0.6)

◆全体的分析◆P得点について組合せ条件(3)×ムード(3)の2要因の分散分析を行った結果,組合せ条件の主効果(p<.01)と,組合せ条件×ムードの交互作用(p<.01)が有意であった。◆組合せ条件ごとの分析◆(1)組合せ条件[人+人]: P得点の検定の結果ムードの効果(p<.05)は有意であった。さらにNewman-Keulsによる多重比較検定を行った結果”SAD>CONTROL=HAPPY”の間が有意であった。P得点についてCONTROL群と比較するとSAD群でのみ有意差がみられた(図1参照)。従って,SADなムードにはムード一致性効果とは逆の効果があると考えられる。(2)組合せ条件[人+食]: P得点の検定の結果,ムードの効果は有意ではなかったが有意な傾向がみられた(p<.09)。SAD群でのみP得点が大きく,全体としてのムード効果の有意傾向はSAD群とCONTROL群の再生傾向の差からきいていると考えられる(図2参照)。従ってSADなムードにはムード一致性効果の傾向があると考えられる。(3)組合せ条件[食+食]: P得点の検定の結果ムードの効果(p<.05)は有意であった。さらにNewman-Keulsによる多重比較検定を行った結果”HAPPY>CONTROL=SAD”の間が有意であった。P得点についてCONTROL群と比較すると,HAPPY群でのみ有意差がみられた(図3参照)。従ってHAPPYなムードにはムード一致性効果があると考えられる。

図1 組合せ条件[人+人]

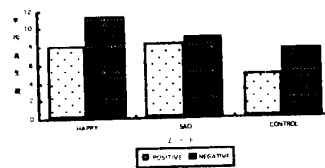


図2 組合せ条件[人+食]



図3 組合せ条件[食+食]

