

人物情報及び絵画の伝承記憶の変容に関する実験的研究

杉 森 伸 吉

(平成6年9月30日受理)

An Experimental Study on the Reorganizing Processes of Person— and Picture Memory.

Shinkichi SUGIMORI

(Received September 30, 1994)

背 景

現代の「情報化社会」はすなわち「うわさ社会」である。現代に生きる我々の「知識」は膨大なものになっている。「知識」というものは客観的で、正確なものが本来多いはずである。しかし、われわれの持つ知識のうち、我々自身が実際に見聞して確認した客観的で正確なものの割合は相当小さい。逆に、テレビやラジオから仕入れた知識、新聞から仕入れた知識、知人との茶飲み話から仕入れた知識、書籍から仕入れた知識など、いわば人づてに仕入れた知識が我々の知識のかなりの部分を占めているのではないだろうか。つまり自分がその知識を発見して情報の発信源になる場合より、他の誰かが発見し発信した知識をそのまま受信して記憶したものを、また別の誰かに発信する場合が圧倒的に多いということである(川上, 1994)。したがって、人づての情報を人に伝えていくことをうわさの伝播過程であると見なすならば、現代の情報化社会はすなわち「うわさ社会」であるともいえるだろう。

この「情報化(うわさ)社会」で最小限必要なことは、知識の出所を押さえるまでは不用意に判断しないことや受け取った知識に主観を交えて記憶したり、不用意に忘却したり、歪めて記憶しないことであろう。しかし忙しい現代人が知識の出所を全部把握するのは大変なことである。どうしても外部から与えられた知識はほぼ無批判に受け取らざるを得ないことが多くなる(したがって、容易に「情報操作」の対象となりうる)。そのうえ、人間の本性として与えられた情報をコンピュータのように正確・無期限に保持することは不可能であるので「忘却」心理教育学科社会心理研究室

「変容」する。

「うわさ」という言葉に対してわれわれがあまり良いイメージを持たないように、人づての情報は「誇大化」され、「歪曲化」され、「脚色」されやすいものである。このことは、伝言ゲームという遊びによく似ている。伝言ゲームとは、最初の一人だけ「正しい」情報を与えられ順番に「正しい」情報を口承で伝達し、どこまで正確に伝言できたかをグループ同士で競うゲームである。このゲームを経験した多くの人は、元の情報が数名後の人のところでは非常に違ったものになっていることに驚かされたことだろう。こうした身近な例からも、われわれは人間の記憶がいかに柔軟であるかを知っている。また社会史的にも、重要な情報が歪曲されて伝達された(流言・デマ)という事例は枚挙に暇がない。流言やデマに関する社会心理学的な研究では、生活基盤を脅かすほどのリスクの存在を伝える恐怖喚起情報が誇大化・歪曲化され迅速に伝播しやすいこともわかっている(川上, 1994; 木下, 1977; Festinger, 1974)。

たとえば、1938年10月30日アメリカでオーソン・ウェルズがプロデュースした「宇宙戦争」というラジオ番組が大規模なパニックを引き起こした。番組内容は火星人が襲来し軍隊と交戦するシーンとニュースとが合わさったものであった。初めに大隕石が落下したニュースが流れた。次に隕石から光が出てあたりを焼き払ったというニュースが流れた。そして隕石が割れて中から生物が出、とりえず警官40名出動した、というニュースが流れた。そうして次第に、火星人が地球征服のために来襲したことが明らかになっていくのである。「ニュースが本当である」と信じさせるようにあまりにも巧みに数回に分けてニュースが報じられたため、番組を現実と取り違えて

本当に火星人が来襲したと思って車で避難する人が続出しパニックになったということである。(その後の調査(Cantril, 1940)で、パニック行動を起こした人々とそうでない人々を比較したところ、パニックに陥らずに済んだ人の中にはパニックに陥った人に比べて教育程度が高い人が多かったことがわかった。教育程度が比較的高い人々はラジオの「火星人来襲ニュース」を聞いてからすぐに動き出さずに、それが本当かどうか様々な方法を使って確認していたのである。)

日本でも約20年前女子高生の噂から信用金庫預金に取り付けが殺到した例がある(木下, 1977)。1973年12月8日、豊川信用金庫で起きた取り付け騒ぎである。女子高生の冗談が発端であった。女子高生が電車の中で、豊川信用金庫に就職が内定している友人に向かって「信用金庫は危ないわよ」と冗談で言った。これを漏れ聞いて真に受けた仲間の女子高生が叔母に報告し、叔母が義姉に調査を依頼した。義姉が美容院で美容師に伝えた。美容師は自分の妹にうわさを伝えた。妹は両親に伝えた。このとき居合わせたご用聞きのお店主にも伝わった。お店主からお店主の妻に伝わった。妻はこの後、知人が電話で豊川信用金庫から120万円を引き出しているのを聞き(これは純粋な商用であった)、うわさが本当だと信じた。そして日頃お世話になっている人々に話を伝え、うわさが爆発的に広まって豊川信用金庫に預金を取り付ける人が殺到したのである(木下, 1977)。

火星人来襲パニックにしても豊川信用金庫の取り付け騒ぎにしても、共通しているのは生存基盤を脅かす情報が強烈なインパクトを伴って迅速に伝わりパニックを起こしたということである。生命や金銭といった直接生活基盤に関わる情報が脅かされるというリスク情報は強力なインパクトを伴い迅速に伝わるのである。ただし、「これこれのリスクが存在する」という核心的情報自体は変化していないことが大切である。

以上の二例は実際に起こった自然場面の調査である。自然場面ではなく実験室実験の結果からも、人間の記憶は非常に変容しやすいものであることがわかっている(Bartlett, 1932; Bruner, 1957; Loftus & Palmer, 1974)。人間の記憶は、コンピュータの正確無比な記憶とは対照的に、きわめて柔軟なのである。例えば Bartlett (1932) は、「幽霊の戦争」というインディアンの物語を白人被験者に読ませた後で、その物語の再生を行わせたところ、白人文化に馴染みのないものは馴染みのあるも

のに変えて再生され、全体に文の長さも短くなることを見いだした。刺激文中の「弓矢を撃った」は「ピストルを撃った」に変わり、「カヌーを漕いで」は「ボートを漕いで」に変わっていた。おそらく物語の記録・保持・再生の各段階で、記憶した物語の内容を自文化の解釈枠組み(スキーマ)に同化させるような過程が強力に作用した結果、記憶内容が変容したのである。

我々は予断(思いこみ)をもって物事に接するとその予断を確認するように情報処理するということの例もある。人種偏見も予断の一種であるが、Bruner (1957) は黒人への偏見を持っている白人被験者に対してある絵を見せて再生させた。この実験で刺激に使われた絵には、乗り物のなかでナイフを持った白人が黒人を脅かしている場面が描かれてあった。絵を見せた後で、白人被験者に「ナイフを持っていたのは黒人だったか白人だったか」尋ねたところ、多くの被験者が「ナイフを持っていたのは黒人だった」と誤って解答したのである。絵を明瞭に視覚的に再生できなかった被験者は、「黒人は暴力的である」という偏見に基づいて「ナイフを持っていたのは黒人だった」と判断したのであろう。この実験も、人間が無意識のうちに自分の解釈枠組みに基づいて情報を歪曲させる傾向があることを示唆している。

われわれは不明瞭な記憶を再生するときに、さまざまな手がかりを用いる。Bruner (1957) の実験は、元の絵に関する視覚的記憶が不明瞭なときに黒人に対する偏見を手がかりとして再生したことの一例である。しかし実験者の側から明瞭に手がかりを与えたわけではない。絵画の代わりにビデオを見せ、再生時に明瞭に手がかりを与えた実験に Loftus and Palmer (1974) がある。この実験で刺激に使われたビデオは、警察が保管していた自動車の衝突事故(激しいものではなく、接触程度の軽い事故)の記録である。被験者は同じビデオを見せられた上で、衝突時の車の速度と事故の状況を答えた。このとき、再生手がかりとして実験者が用いたのは被験者に与えた質問に含まれる、事故の程度を表わす言葉であった。5つの実験群の各被験者には、「車が接触した/当たった/ぶつかった/衝突した/激突したとき、車はどれくらいのスピードで走っていたか」という事故の程度を表わす動詞の部分が異なる5種類の質問のいずれかを尋ねた。その結果、質問文が表す事故の程度が大きい条件の被験者ほど、車の速度を大きく見積もったのである。また、「車が当たった/激突したとき、車の窓ガラスが

割れたのを見ましたか」という質問に対しても、「激した」と言われた条件では「当たった」と言われた条件の倍の被験者が「見た」と答えたのである。実際は窓ガラスは割れていなかった。

このように実験室実験の結果からも人間の記憶があらかじめ持っている解釈枠組み（スキーマ）に向けて大変変容しやすいものであることがわかっている。

さらに、人物に関する印象形成の分野では、好ましい情報よりも好ましくない情報の方が強い印象を与えるので記憶されやすいことが知られている（Anderson, 1965; Kanouse & Hanson, 1971）。

Anderson (1965) は555の人物記述形容詞を選び、それぞれの形容詞の好ましさを評定させた。その際、辞書などから人物記述形容詞を選んだが、好ましい形容詞よりも好ましくない形容詞の方が数が多かった。また、好ましさに関する尺度上の絶対値が等しく正負が異なる形容詞どうしなら、尺度値が負の好ましくない形容詞の方がインパクトが強いこともわかった。日常的にも、人物に関する好ましい情報は、それが特別好ましい物でない限りは注意を惹かないが、好ましくない情報は「悪事千里を走る」という諺どおり強い注意を喚起する。

人物に関する好ましい情報よりも好ましくない情報の方がインパクトが強いということは二つの理由があると考えられる。一つには好ましくない行動の方が好ましい行動よりもかなり頻度が低いので目立ってしまうからであろう。二つ目には、好ましい行動をせよという規範があるために、好ましい行動をしても規範からの要請に込んでいるのだと行為者外の要因に帰属されるが、逆に好ましくない行動の場合には行為者本人の内部要因に原因帰属されるため、好ましくない行動は行為者に関する情報価が高くなり、注意を惹く結果、好ましい行動よりもよく記憶されるのだという理由が考えられる（Kanouse & Hansen, 1971）。

気分と思考の関係を調べた研究によると、課題に成功するなどして肯定的な気分になっているときには創造性が高まる。さまざまな知識が活性化しやすくなっており、拡散的・問題非特異的な思考をしやすい状態になっているのである。逆に、課題に失敗するなどの理由により否定的な気分になっているときには、目の前の問題に対して焦点化・先鋭化された注意が向けられ、問題に関係ない知識が抑制化される。収束的・問題特異的な思考がしやすい状態になっているのである。ある人と関わる場

合、その人の長所にふれることは楽しみであり肯定的な気分を生じさせるものであろう。一方、その人の短所は潜在的に自分に対し危害をなす可能性があるため、否定的な気分を生じさせやすい問題である。したがって、他人に関する肯定的な情報は人づてに伝播される過程で大きく変容することが期待されるが他人に関する否定的な情報は変容の幅が相対的に小さいであろう。

目的と仮説

情報が人づてに伝播される過程においてどのように変容するかを2つの実験を通じて検討する。

第一実験では、架空の人物情報が人づての伝播過程で変容していく様子について、第二実験では特定の絵画情報が伝播過程で変容していく様子について、それぞれ以下の仮説に基づいて検証することが目的である。

a. 第一実験（人物情報の伝播）の仮説

仮説①-1 刺激人物に関する好ましくない情報は好ましい情報よりも正確に伝わるであろう。

仮説①-2 刺激人物に関する好ましくない情報は好ましくない情報よりも変容の程度が大きであろう。

仮説②（刺激人物に関して「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報（予断）があるときに関する仮説）

仮説②-1 刺激人物に関し「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報（予断）がある場合、刺激人物情報の伝播過程で、事前情報に合致した情報が合致しない情報よりも保持されやすいであろう。

仮説②-2 刺激人物に関し「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報（予断）がある場合、刺激人物情報の伝播過程で、事前情報に合致した情報が新たに付加されるであろう。

仮説②-3 刺激人物に関する事前情報（予断）と極端に矛盾する情報は強く注意され、若干矛盾する情報に比べ保持されやすいであろう。

b. 第二実験（絵画情報の伝播過程）の仮説

仮説① 絵画情報における各部分は伝播過程で単純化するであろう。

仮説② 絵画情報は伝播過程で左右対称に近付いていくであろう。

仮説③ 絵画情報が伝播する各段階で、被験者は前の人

仮説④ 伝播過程で被験者が命名した内容に近付けて絵画が再生されるであろう。

実験 1

(予期を伴う人物情報の伝承記憶における変容)

ある人物に対してわれわれが抱く印象は、その人物に対して周りの人から与えられている評判に影響される。あらかじめ良い評判が立っている人に関してはその人の情報が人づてに伝承されるにしたがってますます良くなるであろう。予め悪い評判が立っている場合はその逆で、伝承されるにしたがって悪い情報が増加するであろう。また、予期がない場合にはどちらかといえば悪い情報が増えるであろう。前節の序文で述べた仮説のうち、以下のものについて検証する。

仮説①-1 刺激人物に関する好ましくない情報は好ましい情報よりも正確に伝わるであろう。

仮説①-2 刺激人物に関する好ましい情報は好ましくない情報よりも変容の程度が大きいであろう。

仮説② (刺激人物に関して「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報 (予断) があるときにに関する仮説)

仮説②-1 刺激人物に関し「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報 (予断) がある場合、刺激人物情報の伝播過程で、事前情報に合致した情報が合致しない情報よりも保持されやすいであろう。

仮説②-2 刺激人物に関し「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報 (予断) がある場合、刺激人物情報の伝播過程で、事前情報に合致した情報が新たに付加されるであろう。

仮説②-3 刺激人物に関する事前情報 (予断) と極端に矛盾する情報は強く注意され、若干矛盾する情報に比べ保持されやすいであろう。

方法

① 被験者 大学生女子40名

② 材料

- a. 刺激人物に関する予期情報 3 種類 (全員に見せる)
: 予期のない統制群では「鈴木さんは45歳の男性です」という刺激人物の情報を書いた紙を用意した。刺激人物について良い予期生じさせる「好予期群」では「鈴木さんは45歳の男性です。若いころはオリンピックの水泳競技で優勝したことがあります。そ

して、その後は青少年も健全育成のために自分の生活を捧げています」という刺激人物の情報を書いた紙を用意した。刺激人物について悪い予期を生じさせる「悪予期群」では、「鈴木さんは45歳の男性です。若いころはオリンピックの水泳競技で優勝したことがあります。引退後は目標を見失い、麻薬中毒になって逮捕されたこともあります。」という刺激人物情報を書いた紙を用意した。

b. 最初の被験者だけに見せる刺激人物の性格記述:

B 5 サイズの用紙に、ワープロの 4 倍角で刺激人物である「鈴木さん45歳男性」の性格記述 9 個を列挙したもの、好ましい性格記述 4 個と、好ましくない性格記述 5 個が約半分ずつ入っていた。冒頭に「以下は、鈴木さんの性格や行動を表わしたものです。全体像を出来るだけつくるようにして下さい。」と書き、口頭で「複雑な性格の人物なので、よくイメージするように」と教示した。使用した性格記述は「何かと神経質になる、楽しい冗談を言う、犬や猫をいじめる、わがままである、楽しそうにしている、人の言うことを聞かない、人に親切だ、意地悪をすることがある、よく笑う」であった。

③ 手続き 手続きの概要を図 1 に示した。

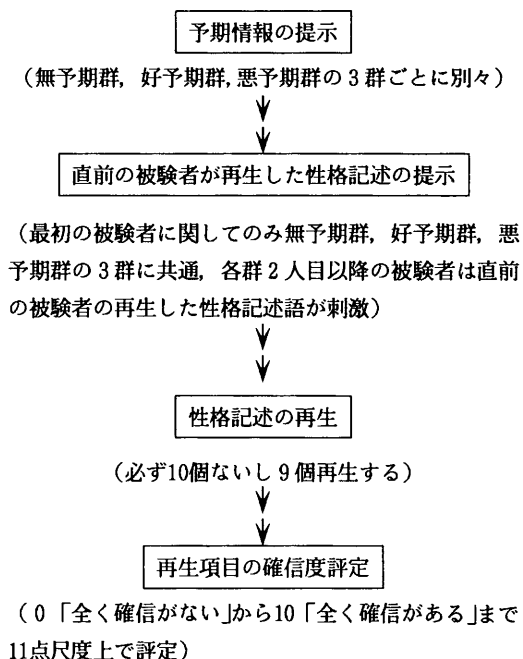


図 1 実験 1 の手続きの概要

- a. 被験者の割り当て まず被験者を無作為に3群（無予期群、好予期群、悪予期群）に割り当てた。
- b. 予期の形成：各群の被験者に刺激人物（鈴木さん）のプロフィールを見せた（群内全員共通）。
- c. 性格記述の提示：各群の最初の被験者には「鈴木さん」に関する9つの性格記述を1分間提示した（群間3人共通）。2人目以降の被験者には直前の被験者の再生した性格記述を刺激とした。
- d. 記憶保持：約30秒間再生までの時間をおいた。
- e. 記憶再生：10ないし9の性格記述を再生させた。どうしても再生できる項目数が9に満たない場合でも9ないし10にするように指示した。
- f. 確信度評定：新しく付加した項目の場合は確信度が低くなるので、新しい項目を検出するために確信度評定を行わせた。

結 果

表1(a, b, c)は3つの条件に関してどの被験者がどのような項目を再生したかを示したものである。元々のリストにあった項目は表1aに示し、表1bに新たに付

加された好ましくない項目、表1cには新たに付加された好ましい項目を記した。

- ① 新たに付加された項目 被験者が再生する過程で新たに付加された項目は全部で62個あった。それらを好ましいものと好ましくないものに分けると、前者が45個、後者が17個であった。

好予期条件、無予期条件（統制群）、悪予期条件のそれぞれにおいて、好ましい項目と好ましくない項目はどれくらい新たに付加されたかを示したものが表2である。

表2を見ると、好ましい項目と好ましくない項目のいずれでも好予期群と悪予期群の間には差がないようである。一方無予期群は他の2群と差があるようである。そこでそれぞれの観察に対応して2つの χ^2 検定を行った。

まず好予期群と悪予期群について 2×2 （項目属性 \times 好予期・悪予期）のイエーツの χ^2 検定を行った。観察どおり有意差がみられなかった（ $\chi^2(1)=0.86$, $p>.35$, n.s.）。

表1-a 元の刺激に関する再生結果

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
何かと神経質になる	N ×	N												
犬や猫をいじめる	N ×	N ×	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N		
わがままである	N ×	N												
人の言うことを聞かない														
意地悪をすることがある														
楽しい冗談を言う	O N ×	O	O											
人に親切だ	O N ×	N ×	N ×	N ×	N									
よく笑う	O N ×	N	N											

注) 表中のOは好予期群、×は悪予期群、Nは無予期群に対応する。

無予期群の被験者は12人であるので、13、14人目は空欄である。

表 1 - b 新たに付加して再生された好ましくない人物記述

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
優柔不断の人である													×	×
はっきりしない人である													×	×
流されやすい人である													×	×
暗い人である							×	×	×	×	×	×		
意志の弱い人である				×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
はずかしがりや										N				
さみしがりやである								N	N					
冷たい		×	×					N	N	N	N	N		
怒りっぽい						N	N	N	N					
いじめる				N	N									
神経質である			N	N ×	N ×	N ×	N	N	N	N	N	N ×		
気分屋である	N	N	N	N	N	N	N	N	N					
自分勝手である	N	N												
気が弱い							○	○		N	N	N		
意地悪である	N ×	○ N ×	○ N ×	○	○	○	○	○						
意地悪をする	○			N	N									
自己中心的である	○	○	○	○	○	○	○	○						
うそつきである	○													

注) 表中の○は好予期群, ×は悪予期群, Nは無予期群に対応する。

無予期群の被験者は12人であるので, 13, 14人目は空欄である。

人物情報及び絵画の伝承記憶の変容に関する実験的研究

表1-c 新たに付加して再生された好ましい人物記述

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
犬や猫をかわいがる	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
子供にやさしい	○													
世話好きである	○													
楽しい人である	○ ×	×					×	×	×					
G4以降は「・・・のが好き」 人を笑わせる		○	○	○	○	○	○	○						
子供をかわいがる		○	○	○	○	○	○	○						
人に優しい		○ ×	○ ×	×	×	×	×	×	×					
思いやりがある		○	○	○	○	○			○	○				
誠実である		○	○	○	○									
心が広い		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
優しい	×	×	×	○	○	○ N	○ N	○ N	○ N	○ ×	○ ×	○ N ×	○	○
体力がある						○	○	○	○	○				
はりきっている									○	○	○	○		
若い									○	○		○		
熱意がある									○					
気が強い									○			○		
背が高い										○	○	○	○	○
運がよい										○	○	○		
力強い											○			
運動ができる											○			
おもしろい			N	N ×	N ×	N ×	N	N	N	N	○ N	N		
献身的												○	○	○
たくましい					×	×	×	×	×	×	×		○	○

犬や猫に優しい														○	○
肩幅がある														○	○
大きい														○	○
運動神経がよい														○	○
冗談を言う		N ×	N ×	N	N										
明るい	×	×	N	N	N	N	×	×	×	×	×	×			
楽しい						N	N	N	N	N	N	N			
まじめである		×	×			N	N			N	N	N			
強い							N				×	×			
働き者										N	N				
ほがらか											N	N			
ひょうきんである			×	×	×	×	×	×	×	×	×				
筋肉質である			×	×	×	×	×	×	×	×	×				
スマートである			×	×	×	×									
スポーツマンである				×	×	×	×	×	×						
がっちりした人である										×	×	×			
水泳がうまい												×	×	×	
努力家の人である												×	×	×	
一つのことに熱中する												×			
自信家の人である													×	×	
しっかりした人である													×	×	
体がしっかりした人である														×	

注) 表中の○は好予期群, ×は悪予期群, Nは無予期群に対応する。

無予期群の被験者は12人であるので, 13, 14人目は空欄である。

表2 新たに附加された語の条件別内訳

項目属性	実験条件		
	無予期	好予期	悪予期
好ましい	8	27	20
好ましくない	11	4	7
合計	19	31	27

次に、好予期群、悪予期群に無予期群を加えた3群全体に関して χ^2 検定を行ったところ0.5%水準の有意差がみられた($\chi^2(2)=11.8, p<.005$).

② 被験者の再生語について

表3は、無予期、好予期、悪予期の3条件について好ましい再生語と好ましくない再生語の数の変移を表している。

元のリストと再生における項目分布(好ましい vs 好ましくない)の比較

表3 好ましい語と好ましくない語の再生数の変移

	被験者番号													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
無予期条件														
好ましい	3	3	5	4	4	5	5	3	3	4	5	5		
好ましくない	6	6	4	5	5	4	4	6	6	5	4	4		
好予期条件														
好ましい	7	8	8	7	7	6	6	9	9	9	9	9	9	9
好ましくない	3	2	2	2	2	3	3	0	0	0	0	0	0	0
悪予期条件														
好ましい	6	7	8	8	8	8	7	7	7	7	7	5	5	
好ましくない	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	

それぞれ個別の予期条件が、独自の効果を持っていたならば元のリストにおける「好ましい項目数と好ましくない項目数の分布」(ここでは「項目分布」と呼ぶ)とは異なる方向に、被験者を経るにしたがって再生されるであろう。元のリストは好ましい項目が4個、好ましくない項目が5個という分布であった。イエーツの χ^2 検定により表3の各被験者の再生分布と元の好ましい項目、好ましくない項目の分布を比較した。その結果好予期条件の被験者9から14までの再生分布が有意に大きく元の分布からずれていた(イエーツの $\chi^2(1)=4.43, p<.005$)。その他の部分は全て有意なずれがみられなかった。

予期条件の違いが、再生における項目分布にそれぞれ独自の影響を及ぼしたならば、条件間に項目分布の違いがみられるはずである。そこで、3つの条件間で再生における項目分布を χ^2 検定により比較した。その結果、9人目と10人目の被験者の再生が3条件間で異なっていた(前者は $\chi^2(2)=9.95, p<.01$; 後者は $\chi^2(1)=7.3, p<.05$)。

考 察

① 仮説①-1 (刺激人物に関する好ましくない情報は好ましい情報よりも正確に伝わるであろう) について:

この仮説は必ずしも支持されなかった。悪予期群や無予期群では好ましい項目も好ましくない項目も正確に再生された程度は同じように低かった。一方好予期群では、好ましくない項目は再生されず、かわりに好ましい項目は比較的正確に再生された。したがって、ネガティビティバイアスよりもむしろポジティビティバイアスの方が強く働いていたと見る事が出来よう。

② 仮説①-2 (刺激人物に関する好ましい情報は好ましくない情報よりも変容の程度が大きであろう) について:

この仮説は支持されている。再生の過程で新たに付加された形容詞の数は、好ましい形容詞(45)が好ましくない形容詞(17)の約3倍であった。この結果の説明に関係すると思われる、気分と思考との関係を調べた研究から、肯定的な気分の時には創造的な思考が活性化し、問題焦点的、分析的な思考は相対的に抑制されるが、一方否定的な気分の時には問題焦点的な思考が活性化し、想像的な思考は相対的に抑制されるということが分かっている。したがって、思考の拡散-収束という次元で捉えると、肯定的気分の時には拡散的思考が、否定的気分の時には収束的な思考が活性化するといえるであろう。こうした知見に基づき、好ましい形容詞は拡散的に伝播したために大きく増加し、好ましくない形容詞は収束的に伝播したためにあまり増加しなかったといえるだろう。

もう一つ別の解釈をすることができる。それは被験者の特性に基づく説明である。別の実験で、同じ被験者群に「動物の名前を知っている限り挙げる」課題を行わせた。こうした課題でははじめの方にてでくる答は比較的想起しやすく被験者自身もよく受容しているものが多い。一方、後の方にてでくるものは被験者自身が抑制しているために想起されにくいものが多いの

である。被験者が最初の方に想起するものには、「ウサギ」「ネコ」「イヌ」「コアラ」など比較的親しみやすいものが多かった。一方後の方にでてくるものには「ワニ」「ゴリラ」「オオカミ」「ライオン」など獰猛な動物が多かった。つまり、「優しく可愛らしいもの、親しみやすいもの」に対して接近し、「荒々しく獰猛なもの、野蛮なもの」に対しては回避しようとする傾向が認められた。こうした傾向からみて、刺激人物に関してはできるだけ否定的な面を見ずに肯定的な面を見ようとするバイアスが働いた可能性も十分にあったと思われる。そのために、前の被験者の再生項目を忘れてしまい自分で項目を考えるとときに好ましい形容詞が増加する傾向がでたのかもしれない。

そのほかにも説明の可能性がある。好ましくない語は相互の弁別性が高く、好ましい語は相互の弁別性が低いのである。したがって、好ましくない語は比較的正確に再生され、好ましい語は再生が変容しやすくなって多様な再生がされるのである。社会的に望ましい行動は人物に関して診断性が低い社会的に望ましくない行動は人物に関する診断性が高いことが知られている。診断性が高い項目は相互弁別性が高く、診断性の低い情報は相互弁別性が低いので、好ましい情報は変容しやすいが好ましくない情報は変容しにくいであろう。

③仮説②（刺激人物に関し「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報（予断）があるときにに関する仮説）

仮説②-1（刺激人物に関し「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報（予断）がある場合、刺激人物情報の伝播過程で、事前情報に合致した情報が合致しない情報よりも保持されやすいであろう。）と

仮説②-2 刺激人物に関し「好ましい人物である」または「好ましくない人物である」という事前情報（予断）がある場合、刺激人物情報の伝播過程で、事前情報に合致した情報が新たに付加されるであろう。）について。

これらの仮説もおおむね支持されている。悪予期条件では「犬や猫をいじめる」が最後まで保持された。途中から付加された情報としては、悪予期条件の場合「意志が弱い」（麻薬中毒だったという特徴と一貫する）、「体格がよい」「筋肉質である」「スポーツマンである」

「水泳がうまい」（オリンピックの水泳競技で優勝したという情報と一貫する）など、悪予期条件であっても刺激人物の望ましい側面と一貫する特徴が新たに付加された。

好予期条件の場合、元のリストにあった「犬や猫をいじめる」が最初の被験者から、「犬や猫にやさしい」「犬や猫をかわいがる」になっている。また、刺激人物は「やさしい」「献身的だ」というイメージがあるのでそのイメージに合致した項目が多数新たに付加されている（「心が広い」「誠実である」「献身的」「人に優しい」「思いやりがある」「世話好きである」など）。

④仮説②-3（刺激人物に関する事前情報（予断）と極端に矛盾する情報は強く注意され、若干矛盾する情報に比べ保持されやすいであろう）について

好予期条件の場合、刺激人物はオリンピックで優勝した後青少年の健全育成に生活を捧げているので、「献身的・優しい」イメージがある。しかし、それに矛盾する「意地悪である」「自己中心的である」という情報はそれぞれ過半数である8人の被験者が再生している。

全体的に、刺激人物の好ましい属性を強調するというポジティブバイアスが見られた。好予期条件の場合のみ予期に合致した項目の比率が増加したが、悪予期条件と無予期条件では好ましい再生項目と好ましくない再生項目がほぼ半々であった。

実験 2

（絵画情報の伝承記憶における変容）

目 的

複雑な外界を理解しやすくするものが人間の解釈枠組みであるならば、絵画情報も記憶伝承の過程において解釈枠組みにあわせて単純化され（部分構成要素の単純化、左右対称化）、解釈時に当てはめた似たものの名前が命名されるであろう。

仮説① 絵画情報における各部分は伝播過程で単純化するであろう。

仮説② 絵画情報は伝播過程で左右対称に近付くだろう。

仮説③ 絵画情報が伝播する各段階で、被験者は前の人々が伝播した絵画に命名するであろう。

仮説④ 伝播過程で被験者が命名した内容に近付けて絵画が再生されるであろう。

方 法

- ①被験者 24歳から58歳までの男女23名.
- ②材 料 反応記入用の白紙 (B4サイズ) 1枚
原画 (A4サイズ) 1枚
秒針付き時計, 筆記用具
- ③手続き
 - a. 刺激図形 1人目の被験者には刺激として原画 (図2) を用いた. 2人目以降の被験者に対しては, すぐ前の被験者が記憶に基づいて描いた再生画を刺激に用いた.

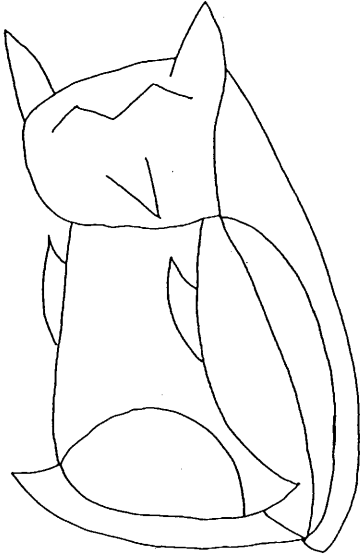


図2 最初の被験者だけに見せた原図

- b. 被験者の隔離 待機中の被験者から刺激画が見えない程度に離れた机の前に被験者を座らせた. 実験者は机を挟み被験者と向かい合わせに座った.
- c. 刺激画提示時の教示 刺激画を提示するときに「これからお見せする絵を合図があるまでも30秒間見て下さい. その後, 30秒あいだをおいてから見たままの絵を再生していただきます. できるだけよく覚えて下さい.」と教示した.
- d. 刺激画提示 被験者の正面に刺激画を30秒提示し, 30秒たったら合図をして刺激画をしまった.
- e. 記憶保持 刺激画をしまってから30秒の間, 被験者に待機させた. 30秒経過後に次のような教示を行った.
- f. 記憶画再生時の教示 「これから, ご覧になった絵を描いていただきます. できるだけ正確に描くようにして下さい.」と正確さを強調した.
- g. 記憶画再生 B4も白紙を被験者数分に区画し番号をふった. 他の保険者が描いたものは見えないようにして, 所定の位置に記憶画を再生させた. 描き終えるまでの時間制限は付けなかった.

結 果

図2-1から図2-23が記憶再生画である. 次第に絵は単純化し左右対称化していった (仮説1, 仮説2を確証). また, 全保険者が, 刺激に命名し (仮説3を確証) 命名に近付けて再生している (仮説4を確証).



図2-1 1人目の被験者の記憶再生画

「顔がタヌキで腹部がキツネ」と命名。
比較的原画に忠実に描かれている。
原画の「背部」の線が一本省略された。



図2-2 2人目の被験者の記憶再生画

「お化け」と命名。
耳、眉、手、腹部が全体に丸みを帯びスムーズ化した。
目に相当する横線が新たに付加された。



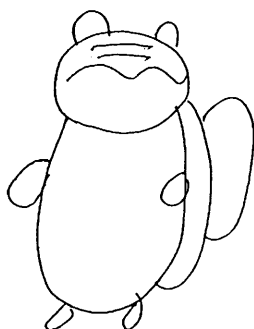
図2-3 3人目の被験者の記憶再生画

「キツネのぬいぐるみ」と命名。
全体に一層丸みを帯びた。目に相当する線は二本に、
脚部は左右対称化。



図2-4 4人目の被験者の記憶再生画

「2本足で歩くタヌキ」と命名。
楕円の脚部が消え、2本足が生えた。
「目」の2本線が「眉」の波線と入れ替わり「額の皺」
と「目」になった。



「リュックを背負ったタヌキ」と命名。
全体にますます丸みを帯び、タヌキらしくなった。

図2-5 5人目の被験者の記憶再生画



「リュックを背負ったタヌキ」と命名。
耳、手足が左右対称で円になった。
「目」の波横線が顔中央に広がった。

図2-6 6人目の被験者の記憶再生画



「こぶが一つ増えたタヌキ」と命名。
顔、胴体、手足は前画が保たれている。
「こぶ」は背中中央に上下対称化。

図2-7 7人目の被験者の記憶再生画



「図案化したタヌキ」と命名。
胴部が一層円に近付き上下対称化。

図2-8 8人目の被験者の記憶再生画



「お供え餅をつけたタヌキ」と命名。
耳, 両手, 両足も円になった(単純化).
「目」は波線から横一直線になった.
2本目の「額の皺」は横線から波線に.

図2-9 9人目の被験者の記憶再生画



「額に2本の皺があり, 尾がくびれたタヌキ」と命名.
顔の中央を横断する線が上方に移動した.

図2-10 10人目の被験者の記憶再生画



「大きい丸2つ, 小さい丸6つ, 団子, 上部に皺」と命名.
タヌキらしさは消えた.
3つのこぶが矮小化.

図2-11 11人目の被験者の記憶再生画



「あかちゃん」と命名. 手足が少し長くなり, 耳の位置も下に移動した.
3つのこぶが矮小化.

図2-12 12人目の被験者の記憶再生画



「亀の変形」と命名。
耳と頭部と3つのこぶはさらに矮小化。
手足の位置，胴の形が亀に近似してきた。

図2-13 13人目の被験者の記憶再生画



「タヌキ」と命名。
頭部が少し大きくなり，3つのこぶは一層矮小化。
耳は頭部の真横に移動。

図2-14 14人目の被験者の記憶再生画



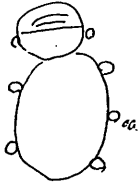
「こがね虫」と命名。
頭部と胴部が重ならず隣接した。
3つのこぶはもはや昆虫の足のようになっている。

図2-15 16人目の被験者の記憶再生画



「亀」と命名。
3つのこぶは胴に一番近い部分が足のように変形し，
他はごく小さくなっている。

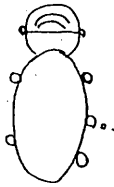
図2-16 16人目の被験者の記憶再生画



「人の頭とその他」と命名。

3つのこぶは、胸部に一番近いものを残してほぼ消滅した。

図2-17 17人目の被験者の記憶再生画

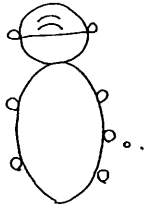


見たままを描いた。

3つのこぶは小さい丸と2つの点と化している。

頭部の二重波線が弧形に変形した。

図2-18 18人目の被験者の記憶再生画



「頭の大きなゲンゴロウ」と命名。

耳、手足は均等な丸になっている。

頭部の二重弧形は少し短くなった。

胴体が「ゲンゴロウ」の胴に近似。

図2-19 19人目の被験者の記憶再生画



「得体の知れないもの」と命名。

頭部が横長の楕円に変形し、一般的な生物には無い頭の形になっている。

図2-20 20人目の被験者の記憶再生画

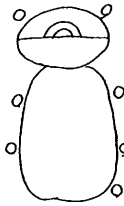


「パンダの変形」と命名.

耳の位置がパンダ同様上部に移動.

頭部の二重弧形線はパンダの目の隈, あるいは突き出した鼻を思わせる.

図2-21 21人目の被験者の記憶再生画



「ゴキブリ」と命名.

3つのこぶは胴体に一番近いものが手足と同じ大きさの形で残り後の二つは消滅した.

耳は離れ, やや触角のようになった.

図2-22 22人目の被験者の記憶再生画



「宇宙人」と命名.

ほぼ完全な左右対称形になっている.

「手足」「耳」が全体に頭, 胴体から離れている.

図2-23 23人目の被験者の記憶再生画

考 察

全体に、自分が見たと思ったものの形に近付けて再生されていることがよくわかる。一般に、視覚的記憶は数秒間で減衰するのが普通とされているので、視覚記憶を保持する場合には何らかの補助情報が必要になる。すでに知っている形態パターンのうち、刺激画に類似したものがあれば、それが記憶の強力な補助となるだろう。視覚的記憶を再生する場合に補助情報（この場合、命名した形態パターン）に依存する程度が高くなるほど命名した形態パターンに近付けた再生がなされるのである。

最初の被験者の再生画が比較的複雑であるのに比べ、最後の被験者の再生画は非常に単純である。前半の再生画群は形の変動が著しいが、後半になると次第に単純で左右対称な形に収斂していくことがわかる。おそらく、後半の安定した形が持っている程度の複雑性が人間にとって最も情報を処理しやすい水準なのであろう。最終的にはほぼ左右対称になっているが、左右対称のものに関しては右または左半分だけを覚えて、再生するときに鏡映像を書き足せばよいので、左右非対称のものの半分の情報量を記憶すれば済む。（確かに「手足」の数は右が3で左が2と異なっているが、「右は手/足が一つ多い」という単純な規則をつけ加えただけで済む。この程度の単純な追加規則なら、十分処理できる範囲内にあるのだろう。）一度に人間が情報を処理できる量は限定されているので対称形のように情報処理における認知的負荷が軽い方が好まれる。換言すれば、情報処理者として人間は、認知的節約を追究しているのである。

引用文献

- Anderson, N.H.1968 Likableness rating of 555 personality trait words. *Journal of Personality and Social Psychology*, 9 ,272-279.
- Bartlett, F.C.1932 *Remembering: A study in experimental and social psychology*. New York & London : Cambridge University Press.

Bruner, J.1957 On perceptual readiness. *Psychological Review*, 64, 123-152.

Cantril, H. 1940 *The Invasion from mars*.

(斉藤耕二・菊池章夫訳『火星からの侵入』川島書店, 1971)

Kanouse, D.E. & Hanson, L.R., Jr. 1971 Negativity in evaluations. In E.E.Jones, D.E.Kanouse, H.N. Kelly, R.E. Nisbett, S.Valins, B.Weiner (Eds.), *Attribution: Perceiving the causes of behavior*. Morristown: General Learning Press, 47-62.

川上和久 1994 情報操作のトリック 講談社現代親書
木下富雄 1977「流言」池内一編『講座社会心理学3』
東京大学出版会, Pp.2-86.

Loftus, E.F. & Palmer, J.C. 1974 Reconstruction of automobile destruction: An example of interaction between language and memory. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 13, 585-589.

抄 録

本実験の目的は人づてに情報が伝達される過程で情報がどのように変容するかを仮説に基づき検証することである。実験1では人物情報を伝達対象にした。人物情報の場合は対象人物がどのような人であることを予めうわさを聞いている場合とそうでない場合で情報の伝達の仕方も変わるであろう。また、対象人物に関するうわさが好ましいものであるか否かということも情報の伝達の仕方に差を生じるだろう。実験の結果、対象人物の良いうわさが先行するときに限り後の方の伝達者ほど良い方に情報をゆがめて伝達した。予測に反し、悪いうわさが先行しても人物情報が悪い方に歪曲伝達される程度は小さかった。被験者の特性などについて考察した。実験2では曖昧な線画を伝達させた。後の方の伝達者ほど単純化、左右対称化し、全員が見えたものの名前を付けた。人間が複雑な外界情報を効率的に処理する方略について考察した。