

心的シミュレーションの視点が行為文の記憶に与える影響

池田 裕哉

文章を理解するには、文章そのものの字義的・文法的な理解に留まらず、読み手自身が持つ背景知識や一般的常識からの情報も統合され、文章が表す内容の心的表象が作成される。この心的表象は現実世界に即したものであり、読者は文章内容を実際に体験しているような形で知覚的処理を行い、理解に繋げている。また、文章の理解には読み手の身体・運動感覚も大きく関わりを持つ。例として被験者実演課題(subject-performed tasks; SPTs)が挙げられる。参加者に命令文を読ませるのみの条件と、命令文の内容を参加者に実演してもらう条件(SPTs)とでは、実演させた条件の方が文の記憶成績が高くなる。また、参加者が実験者の実演を観察する条件である実験者実演課題(experimenter-performed tasks; EPTs)とSPTsを比較すると、再生レベルはSPTsの方が高いか同等程度となる。

何らかの行為を表した行為文の読解時には、読み手は行為内容の心的シミュレーション(mental simulation)を自動的に行う。心的シミュレーションとは、「人は心的に想像した事物や状況を、あたかもそれを実際に体験するかのように処理している」(常深, 2014, p.120)という考え方である。

心的シミュレーションが行為者の視点で行われるのか、あるいは観察者の視点で行われるのかは言語材料によって左右される。心的シミュレーションの視点は記憶成績に影響を与え、SPTsと同様、行為者の視点でシミュレーションが行われた場合に記憶成績が向上する。Ditman et al. (2010) では、記銘文章の主語が”I”や”He”の場合よりも、”You”の場合の方が高い記憶成績を示したことから、”You”が主語の文では行為者視点での心的シミュレーションが行われていることが示された。一方、同様の手続きを用いて日本語で行われた追試(望月ら, 2016)では同様の結果が見られず、人称代名詞は記憶成績に影響を与えなかった。

本実験はDitman et al. (2010)と同様、言語的手がかりによって心的シミュレーションの視点が変化し、その結果記憶成績に影響を受けることを検証するために行われた。本実験ではより視点を想起しやすい文章材料を用いるため、人称代名詞の操作に加えて文章の一部が操作された。これにより心的シミュレーション時に視点情報も想起され、記憶成績に影響が見られることが想定された。参加者には、まず学習課題として、3文からなるストーリーが計36セット呈示された。ストーリーは読み手に行為者の視点を取らせるもの、行為を傍観している立場を想起させるもの、その場にはいない人物の行為を伝聞情報として聞いている状況を表したもの、行為の受け手の立場を示したものの4通りに操作され、それぞれに具象性の高い行為と低い行為があった。次に遅延課題を挟み、最後に再認課題を行った。再認課題においては、人物の行為と人物の情報が再認項目として呈示された。

実験の結果、望月ら(2016)と同様、記憶成績・反応時間・虚再認率のいずれにおいても視点条件の主効果や視点条件を含む交互作用は見られず、本実験においても心的シミュレーション時に視点情報は想起されなかったことが示唆された。再認時間については、行為文の再認において具象性の主効果が見られ、具象性高条件の方が速く反応されていた。また、人物情報文の再認については具象性の効果が認められなかった。このことから具象性の高い行為の方が豊かなシミュレーションが行われ、その結果アクセスしやすい形で保持されていたと考えられるため、行為の心的シミュレーション自体は行われていたことが示された。視点情報が想起されなかった原因として、日本人・日本語では心的シミュレーション時に視点が想起されない・されづらいこと、視点は取得されていたが上手く観測できていなかったことの大きく2通りが考えられた。(応用認知心理学)