

感情状態が創造性と有効視野に及ぼす影響

岩崎 祐弥

日常生活において、良いことがあると道端に落ちているゴミをゴミ箱に捨てようとする人もいれば、嫌なことがあると落ち込み、何も手につかなくなる人もいるように、感情状態が行動や思考に与える影響の大きさは言うまでもない。近年、感情状態を見える化して社会的に有効活用しようとする取り組みなど、感情状態は社会的に広く注目を集めるトピックである。その中でも感情状態と創造性の関係に関する研究は多く行われている。しかし、未だ統一的な見解は示されておらず、更なる研究が必要な分野である。

本研究の総合的な目的は感情状態が創造性に与える影響を検証することであった。実験1ではポジティブ感情が創造性に与える影響を再検証し、実験2では有効視野の媒介効果に注目して、感情状態が有効視野の範囲と創造性に与える影響について検証した。本研究では創造性に影響を与える要因として、感情(ポジティブ、ニュートラル、ネガティブ)と覚醒度(高、低)の二要因を操作した。

実験1では、実験参加者の感情を操作してポジティブ条件群とニュートラル条件群に分け、それぞれの条件の実験参加者は「傘を忘れないためには、どうしたらいいですか?」という発散的思考課題に取り組んだ。創造性の指標は創造したアイデアの数であった。その結果、仮説に反してポジティブ感情が創造性を向上させるという結果は得られなかった。その原因として、感情操作に失敗していたことや、感情は創造性に直接的に影響を与えるものではなく、別の要因が創造性に直接的な影響を与えていることが考えられた。

実験2では、感情状態の影響を受け創造性に影響を及ぼす要因として有効視野に注目した。有効視野とは、あるものを見ながら同時に他のものを見ることが出来る範囲の事であり、有効視野の範囲は画面中央に表示される中心刺激を注視しながら、知覚的に処理できる範囲を周辺刺激の偏心度を変化させる事で計測した。実験2は参加者内計画であり、IAPSという感情喚起画像刺激集を使用して実験参加者の感情状態を操作した(グレー条件(統制条件であり、感情喚起画像の代わりにグレーの無地スライドを使用)、ポジティブ高覚醒条件、ポジティブ低覚醒条件、ネガティブ高覚醒条件、ネガティブ低覚醒条件)。操作後、実験参加者は、各条件の感情状態で UUT 課題という発散的思考課題に取り組んだ。創造性の指標は創造したアイデアの数であった。その結果、感情状態と創造性の関係性における有効視野の媒介効果が見られなかっただけでなく、感情状態が創造性を予測するという結果も得られなかった。ネガティブ高覚醒条件以外の感情覚醒度が十分に操作されなかったことが示された。これらの結果から、感情覚醒度操作方法を見直すことや、正確な偏心度を算出して有効視野とする必要があること、感情状態と創造性の定義をさらに細分化して考える必要があることが示唆された。

本研究では、感情状態が創造性に与える影響と有効視野の媒介効果を見ることはできなかった。しかし今後の発展として、イトラッカーを使用して実験参加者がどこに注意を向けているのか調べることや、創造したアイデアを声で回答する方法を取り入れて思考プロセスを見える化すること、また有効視野以外の媒介要因(課題継続時間など)にも着目することで、感情状態と創造性の関係をより一層明らかにすることが可能になると考えられる。(応用認知心理学)