

読書記録シート

読書番号 14 氏名 有田 志子

記入年月日 2003 年 6 月 22 日

題目（書名・論文名） ワーキングメモリにおける視空間スケッチパッド

著者 西本武彦、高橋優、宮脇郁（学部） 上田卓司、宇根優子

出版社 第66回日本心理学大会 出版年 2002 ページ数 p724

書籍のありか 北海道教育大（函館校）

関連する箇所の内容

仮説；音韻ループと視空間スケッチパッドを同時に作動させ、個人差のある WM の容量がどのように配分されるかをみる。

方法；被験者は、リーディングスパンテストの上位25%と下位25%をとってくる。

タスクは、2つある。1次課題は、背景文字列から、ターゲット文字を検索、抹消する。

背景文字列は、視覚的類似、聴覚的類似、比類似の3種類。目標文字は、シート状に100回ランダムに現れる。2次課題は、1次課題遂行中の目標の文字 F の色によって指示する。（青なら右に1マスとかあらかじめ決めておいて）、与えられた始点からポインター（マウスで動かす印のようなもの）を移動してもらう。これが1次課題に付加される。

結果；ターゲットを文字をみつけるのに、視覚的に類似している文字列を背景として、マトリックス課題を行うと探索が最も困難になる。つまり、視覚的探索課題は、視空間スケッチパッドに依存しているタスクであるといえる。 よって、リソースの配分がわかった。中央実行系が、視覚探索課題においてどのように WM のリソースを配分しているかをみるのにマトリックス課題は有効であった。

自分の意見

わかったのは、視覚探索課題において、視空間、音韻において、干渉が加わえると、課題遂行が困難になったということ、特に視空間スケッチパッドに負担をかける条件が、二重課題を困難にした。

あたり前じゃないか。視覚的探索事態、視覚的なタスクで、更に移動させて背景が類似した文字列です。 あんまりよくない論文。