

# マインドワンダリングが採集行動に及ぼす影響

○井関龍太 (大正大学心理社会学部)

## 背景

**採集課題**：ターゲットがいくつあるかわからない探索課題

(e.g., ベリー課題, 医療診断, Web検索)

・ある程度の時間が経ったら次のパッチへ移動するという意思決定を伴う (Wolfe, 2013; Zhang et al., 2015)

**マインドワンダリング**：目前の課題に**直接的に関係のない思考**に陥っている状態

・重要な情報の**見落とし**を招く (Schooler et al., 2014)

・広い射程を意識することで**プランニング**につながる可能性 (Casner & Schooler, 2014)

**本研究**：ベリー課題遂行時の思考がパッチからの遷移するまでの時間とターゲット収穫率に及ぼす影響を調べる

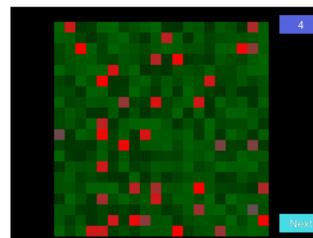
- ・ **課題無関連思考 (TUT)** は、滞在時間を延ばすのか、短くするのか？
- ・ **課題関連思考 (TRT)** も、遷移の判断と関係するかもしれない

## 方法

**実験参加者**：大学生18名 (女性13名)

**刺激**：20×20の区画を赤または緑で着色

- ・ 赤：“果物の実”
- ・ 緑：“葉”



赤味が強いほど  
“よい実”である  
見込みが高い

- ・ よい実 = +5点
- ・ わるい実 = -1点

各パッチには8~32個の実があった

**手続き**：マウスの操作によって“実”を集め、3,000点に達することを求めた (2セット)

・参加者はいつでも現在のパッチから移動することができた

・3分の1の移動時に思考プロンプトが提示された

- a) on-task
- b) TRT
- c) TUT

思考の報告

●この実験では、課題をしているときに思い浮かんでいたことがら以下の3種類のどれにあてはまるかを回答してください

<b>課題集中</b> ● 刺激への集中 ● 刺激の区別 ● 手際の良い反応	<b>課題周辺</b> ● 課題の成績 ● 効率のよいやりかた ● 課題のペース	<b>課題以外</b> ● 自分の心身の状態 ● 周囲の様子 ● 実験後の予定など
---	---	--

## 結果と考察

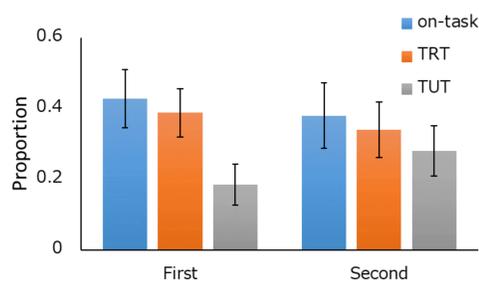


Figure 1. 前半と後半での思考報告率。エラーバーは95%信頼区間。

- ・前半よりも後半でTUTが増えた
- ・参加者の年齢からすると、全般的にon-taskが多かった (cf. Jackson & Balota, 2012; Krawietz et al., 2012)

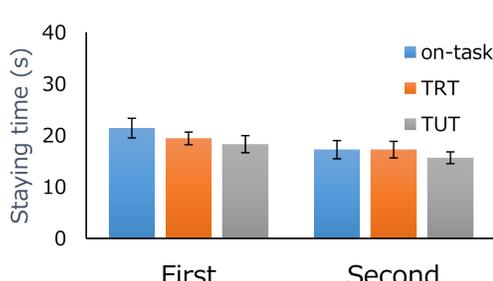


Figure 2. 各思考のもとでの平均パッチ滞在時間。エラーバーは95%信頼区間。

- ・パッチ滞在時間は、on-taskのときに比べTUTのときに短かった
- ・ただし、3種類すべての思考を少なくとも1回以上報告したのは12名のみ

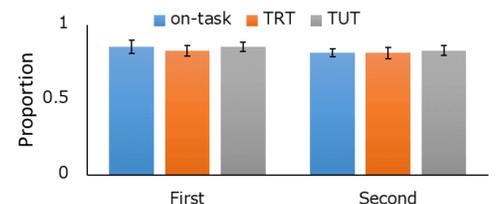


Figure 3. 各思考のもとでの“よい実”の収穫率。エラーバーは95%信頼区間。

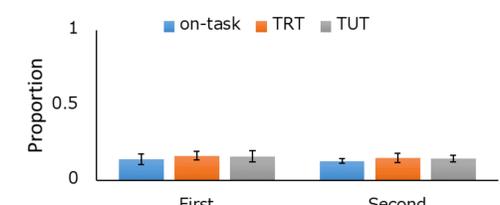


Figure 4. 各思考のもとでの“わるい実”の収穫率。エラーバーは95%信頼区間。

- ・ターゲット収穫率については、思考の種類による違いはみられなかった (よい・わるいともに)
- ・“わるい実”はほとんど収穫されなかった

- ・ **TUT**のみ、滞在時間を短くする方向の影響
- ・ ただし、**収穫率の変化**を伴わなかった
- ・ **課題の難易度**、**時間特性**を調整する必要性
- ・ よしあしの判断を難しくし、遷移にコストを加えるなど