

コンテキスト効果にもとづく 歴史まちづくりにおける建造物の修景方法に関する研究

白柳 洋俊
愛媛大学 大学院理工学研究科

1

背景

1

歴史まちづくにおける街路修景事業

- ・ 歴史性を高めるように
費用と時間をかけて建造物のファサード等を修景
- ▶ 来街者の満足度・再訪意向の向上
- ・ 周囲への口コミによるさらなる来街者の増加

街路修景事業に関する社会ニーズ

- ・ 費用対効果の向上：
来街者に実際の修景以上の出来の街並を認知させる
- ・ 上記のようなことは可能？
- ・ もし可能だとすれば、どの程度修景すればよいのか？
- ▶ 社会ニーズに合致した新たな政策提言の基礎的資料になる可能性

2

認知科学の知見から

2

コンテキスト効果

- ・ 視覚情報の提示方法が標的の認知に影響を与えるバイアス

12
ABC
14

- ▶ “見せ方”によって標的の認知は操作可能

3

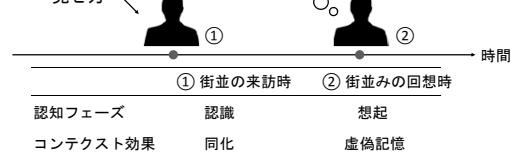
本研究の目的

3

標的



見せ方



- ▶ 認識フェーズ及び想起フェーズにおける和風型街並みに対するコンテキスト効果の発現可能性について検証

4

想起 | Fuzzy-Trace 理論

4

学習



想起 | Fuzzy-Trace 理論

5

学習

逐語痕跡：個々の記憶項目



やかん



ガスレンジ



フライパン



シンク

要旨痕跡：記憶項目間に共通する意味



キッチン

想起

記憶した情報と
未記憶の情報を区別できる

記憶した情報と
未記憶の情報を区別できない

- ▶ 想起時に要旨情報の虚偽記憶が発現
要旨に関連する印象価が高まる

5

6

学習方法による要旨痕跡の促進

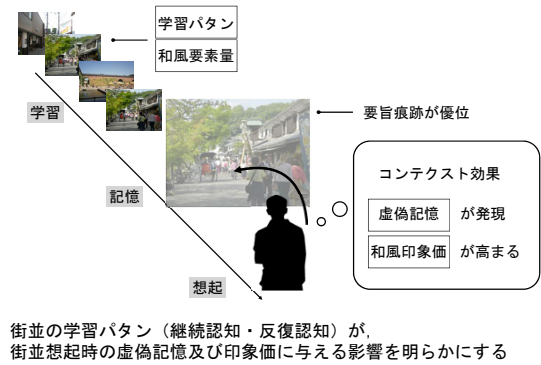
6

	提示ボタン	継続	反復
学習	要素の統一	なし	あり
記憶			
	逐次痕跡が優位		要旨痕跡が優位
想起	虚偽記憶 印象価	発現しない 見たままの印象	発現する 要旨の印象価が高まる
			コンテキスト効果が発現

7

街並の学習パターンによるコンテキスト効果の発現

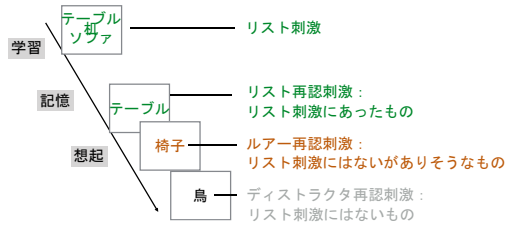
7



8

虚偽記憶の計測 | DRMパラダイム (Roediger & McDermott, 1995)

1. 学習： リスト刺激を学習
2. 記憶：
3. 想起： 再認刺激を再認（学習時に“あった” or “なかった”を回答）



9

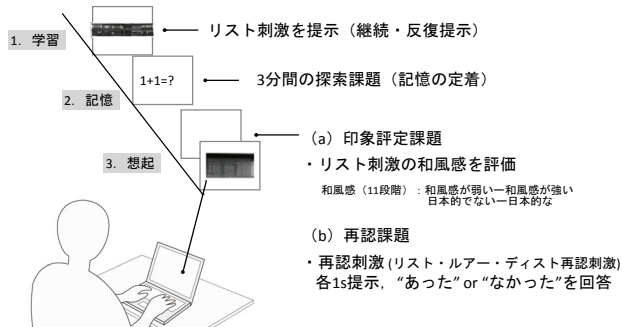
虚偽記憶の計測 | DRMパラダイム (Roediger & McDermott, 1995)

	参加者の回答 あった	なかった	学習パターンによる 参加者の回答の傾向
リスト再認刺激： リスト刺激にあったもの	Hit	Miss	Hit反復 = Hit継続
ルアー再認刺激： リスト刺激にありそうなもの	False Alarm	Correct Rejection	FA反復 > FA継続 反復学習による虚偽記憶

10

実験手順

10



11

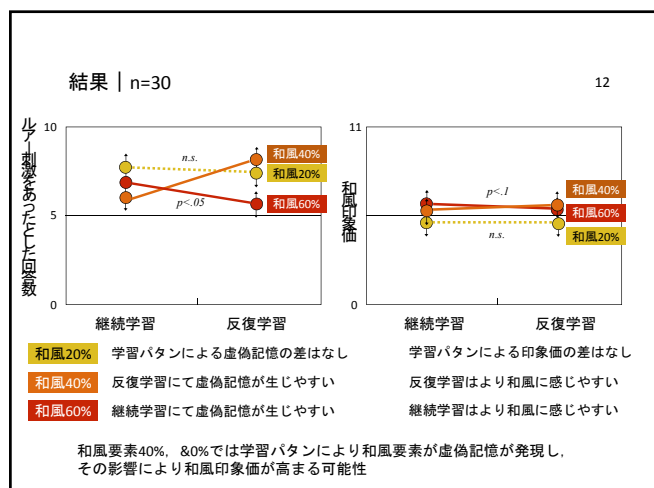
実験手順

11

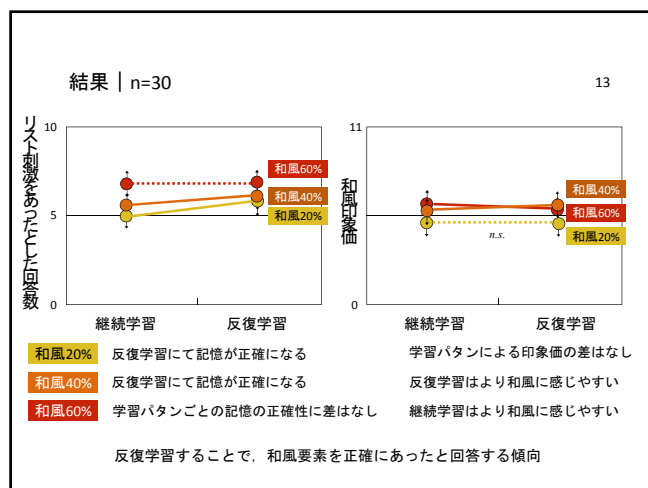
再認刺激

学習	想起
リスト刺激	リスト再認刺激(4) ルアー再認刺激(4) ディストラクタ刺激(4)
	
試行数	18 試行（約90分間） 2 (学習パターン：反復、継続) × 3 (和風面積：20, 40, 60%) × 3 (リスト刺激)
実験参加者	学生30名（男性26名、女性4名、22±0.7歳）

12



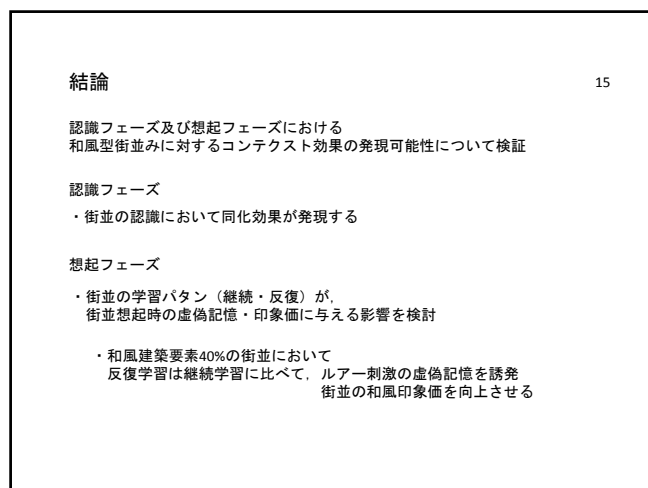
13



14



15



16