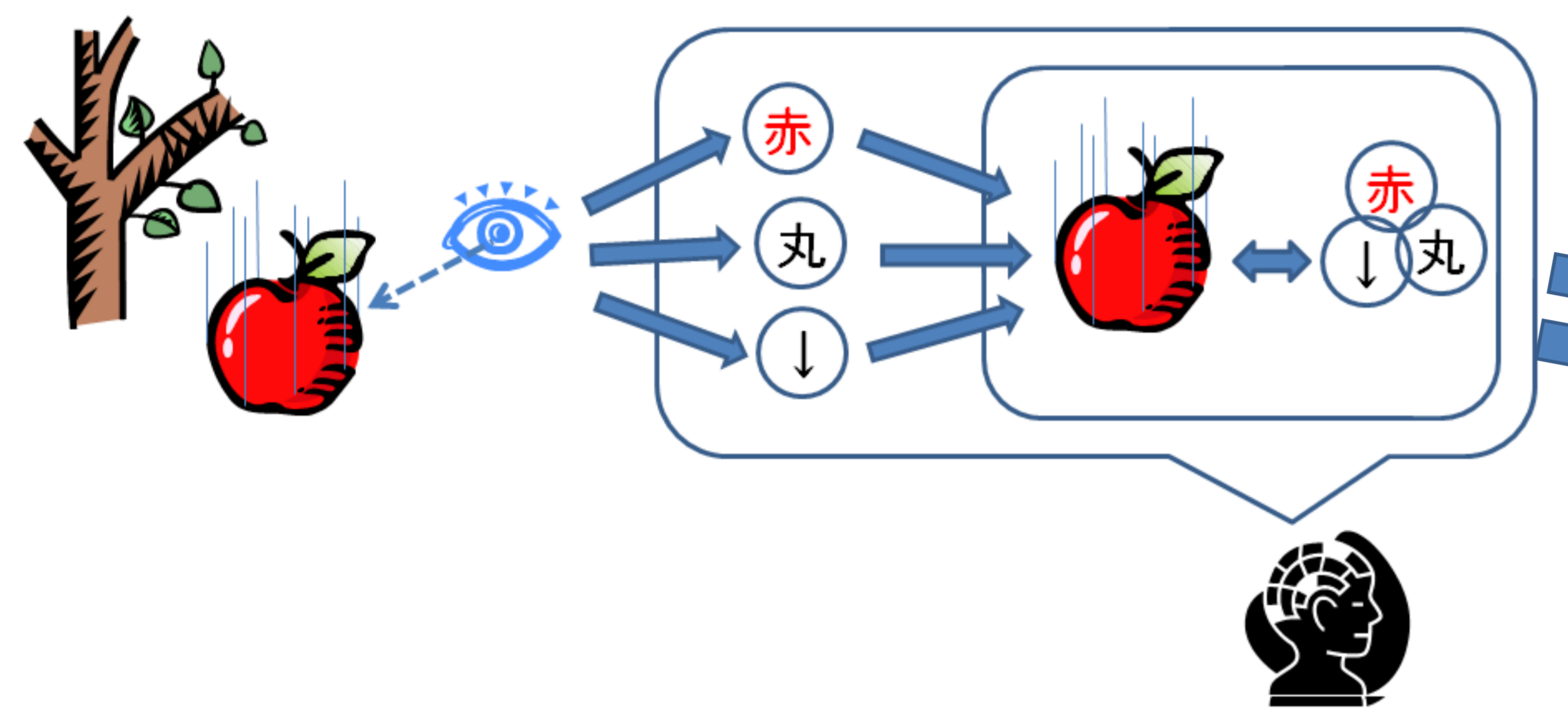
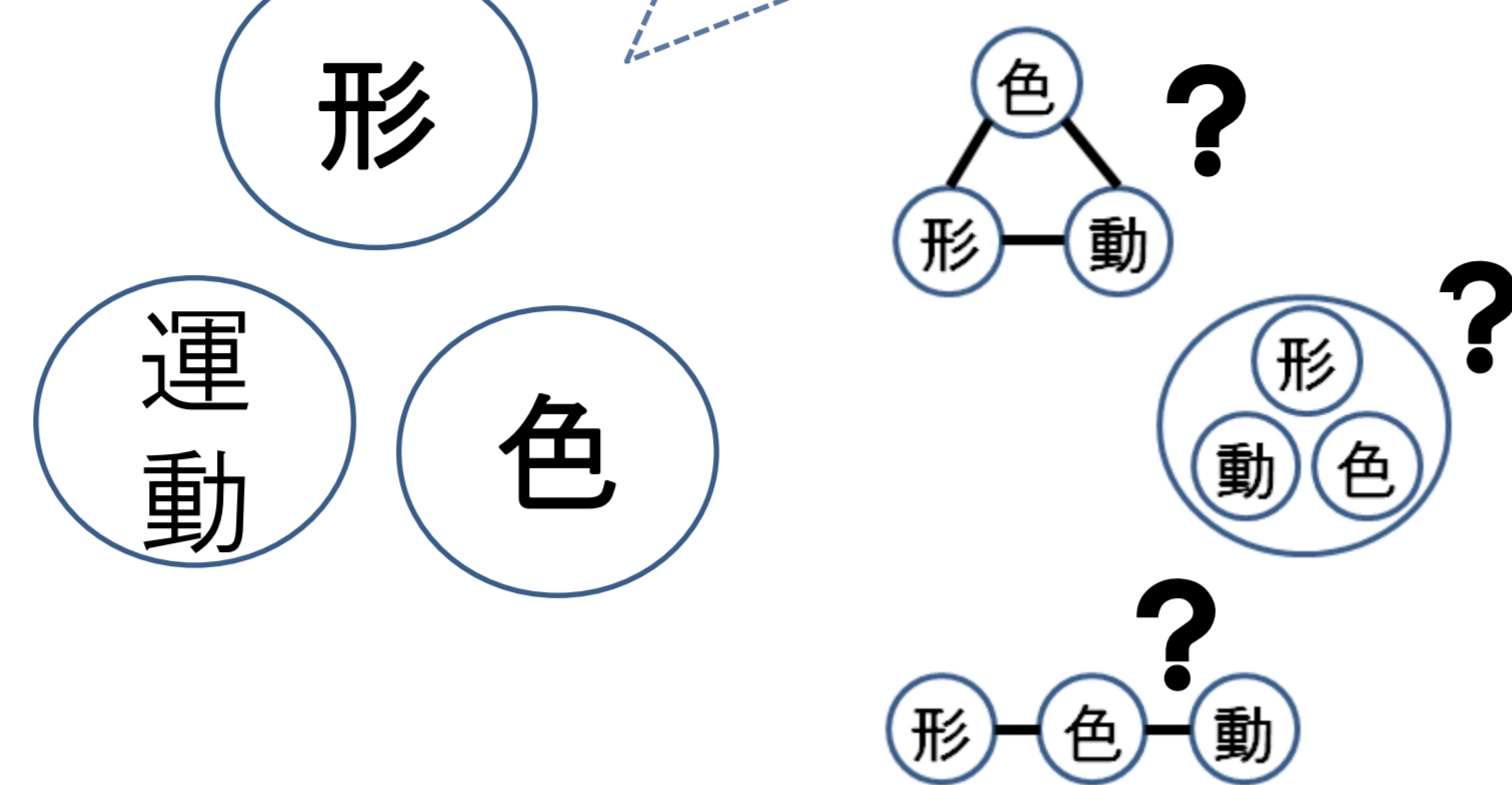


## 《背景&目的》

物体の視覚情報は、色・形・運動方向といった属性ごとに並列的に処理され、その後再び統合される(特徴統合理論)

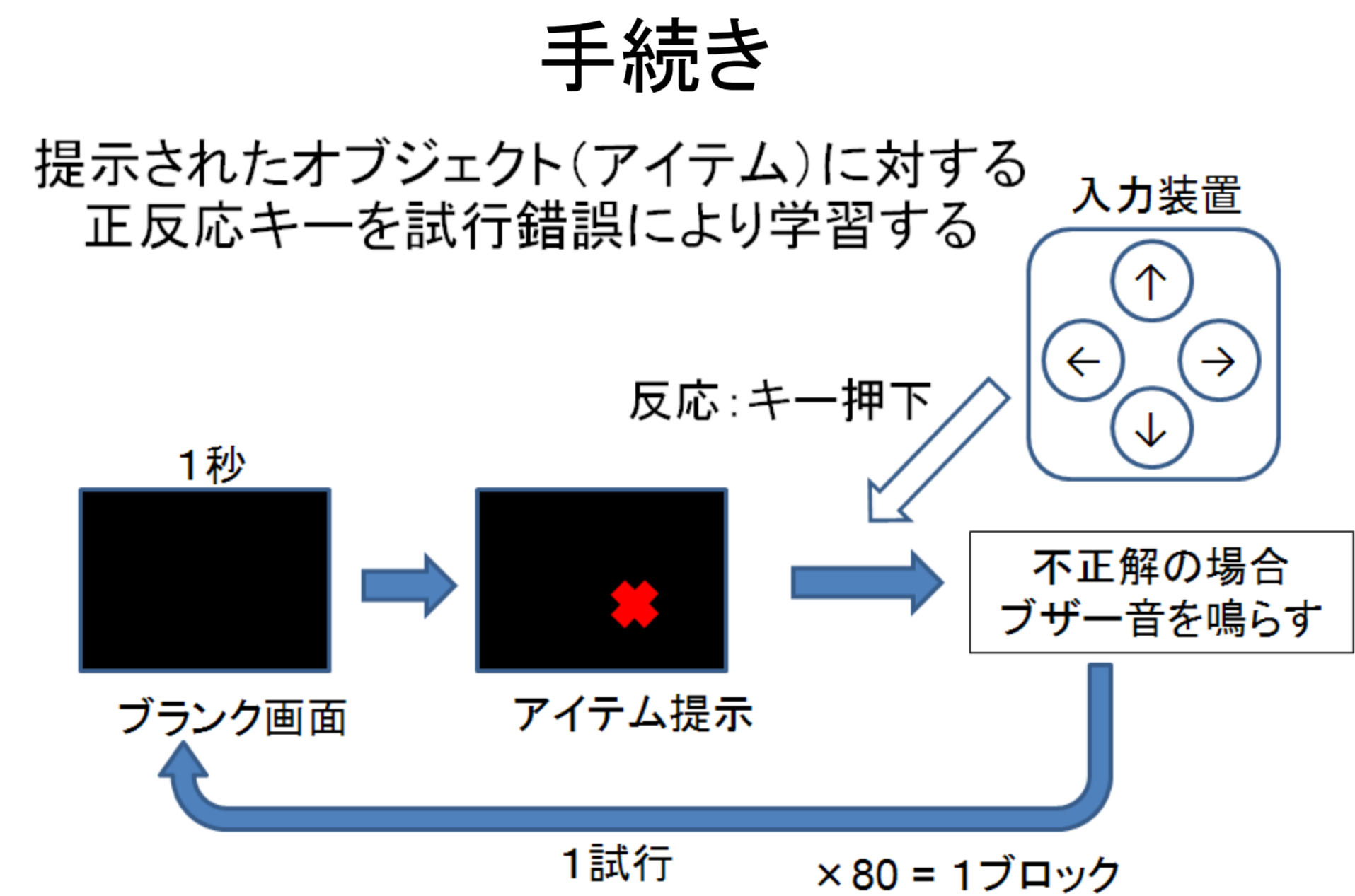
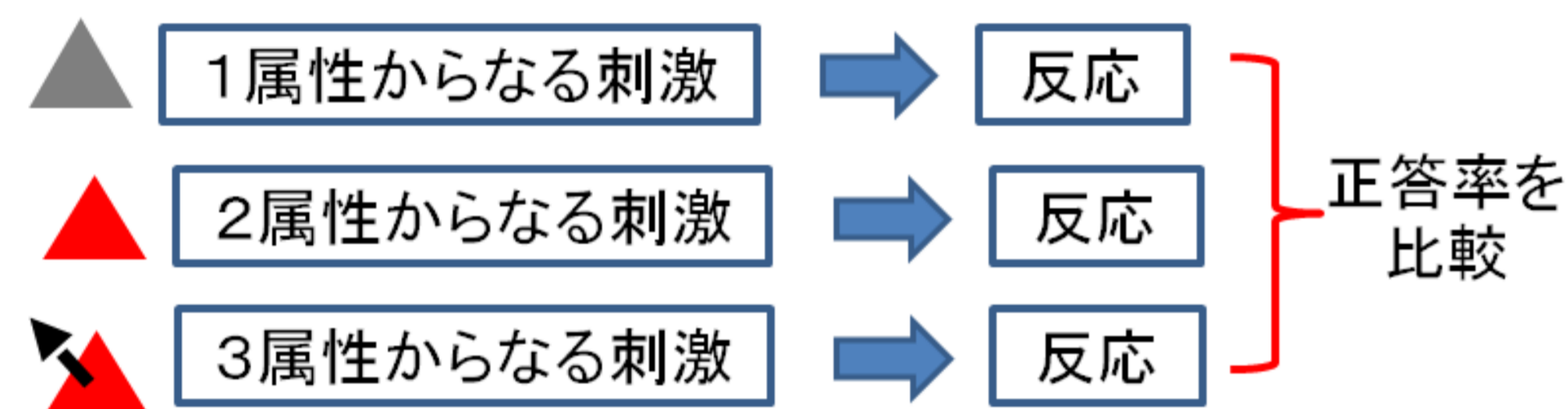


長期記憶において視覚特徴の結合関係はどのように表現され保持されるのか

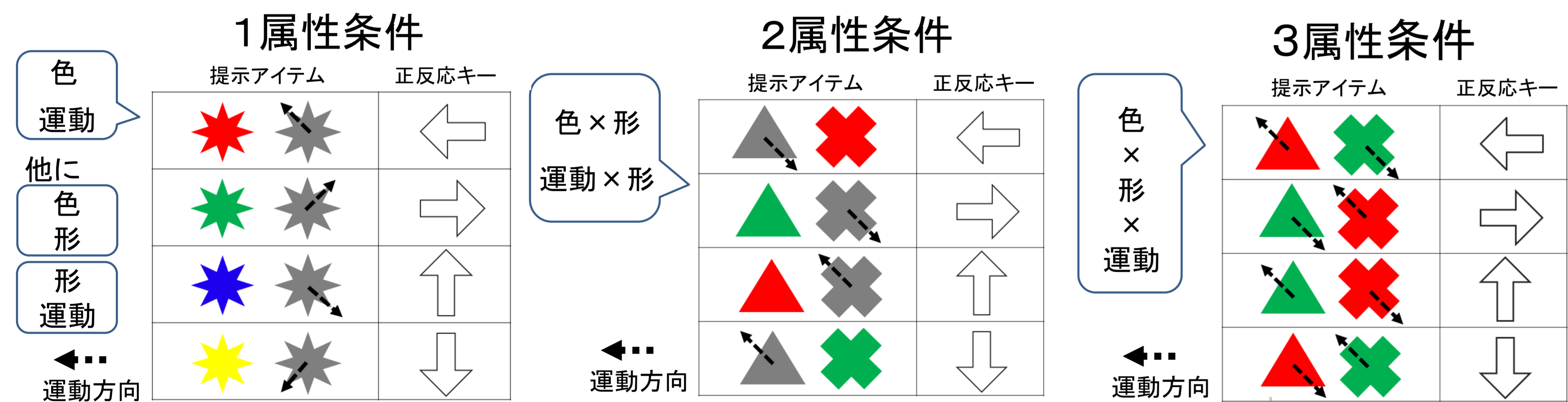


## 《実験》

◆ 刺激-反応連合学習を用いて検討を行った  
刺激の属性数が増えるにつれて正答率がどのように変化するかを見る



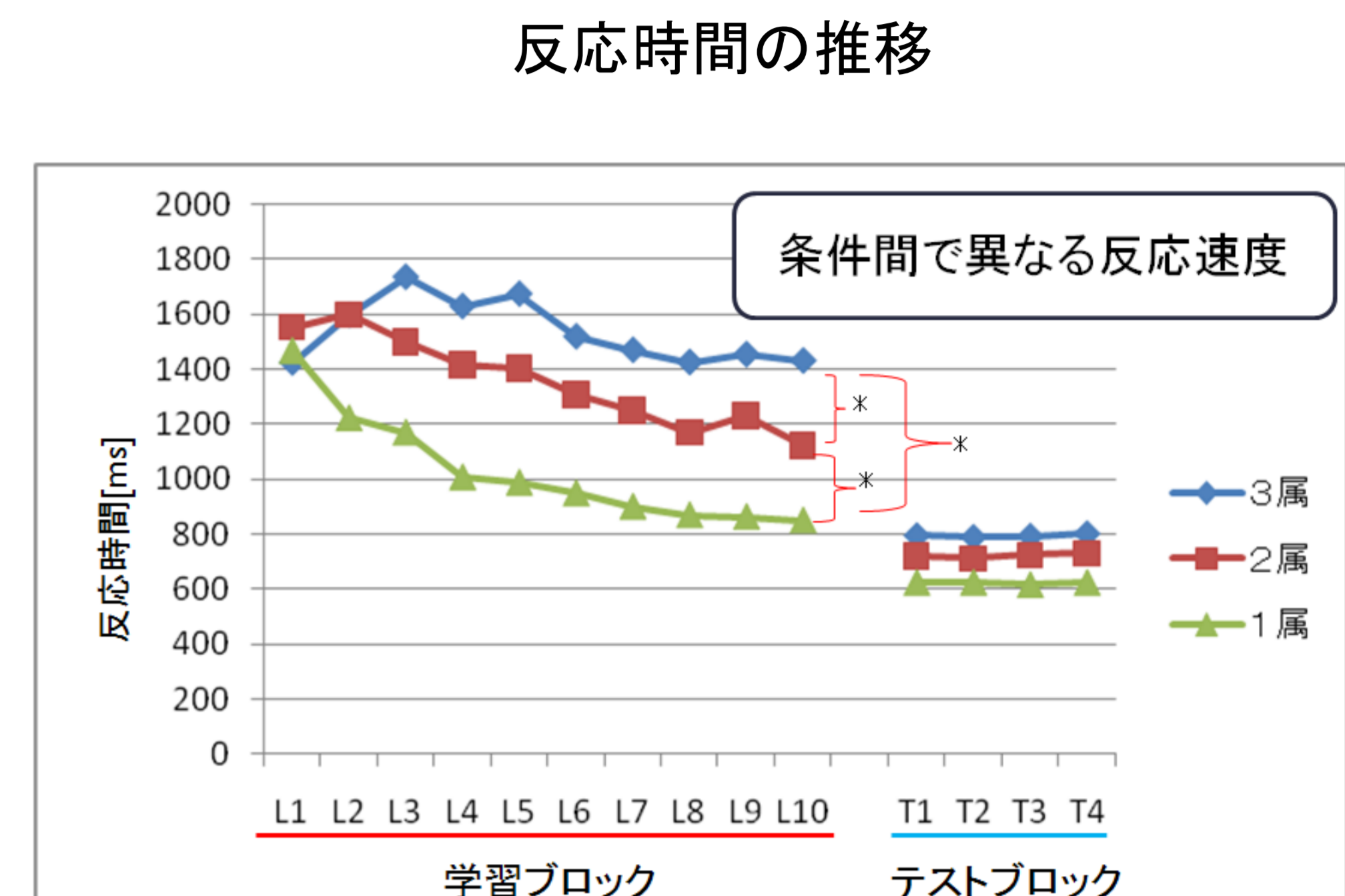
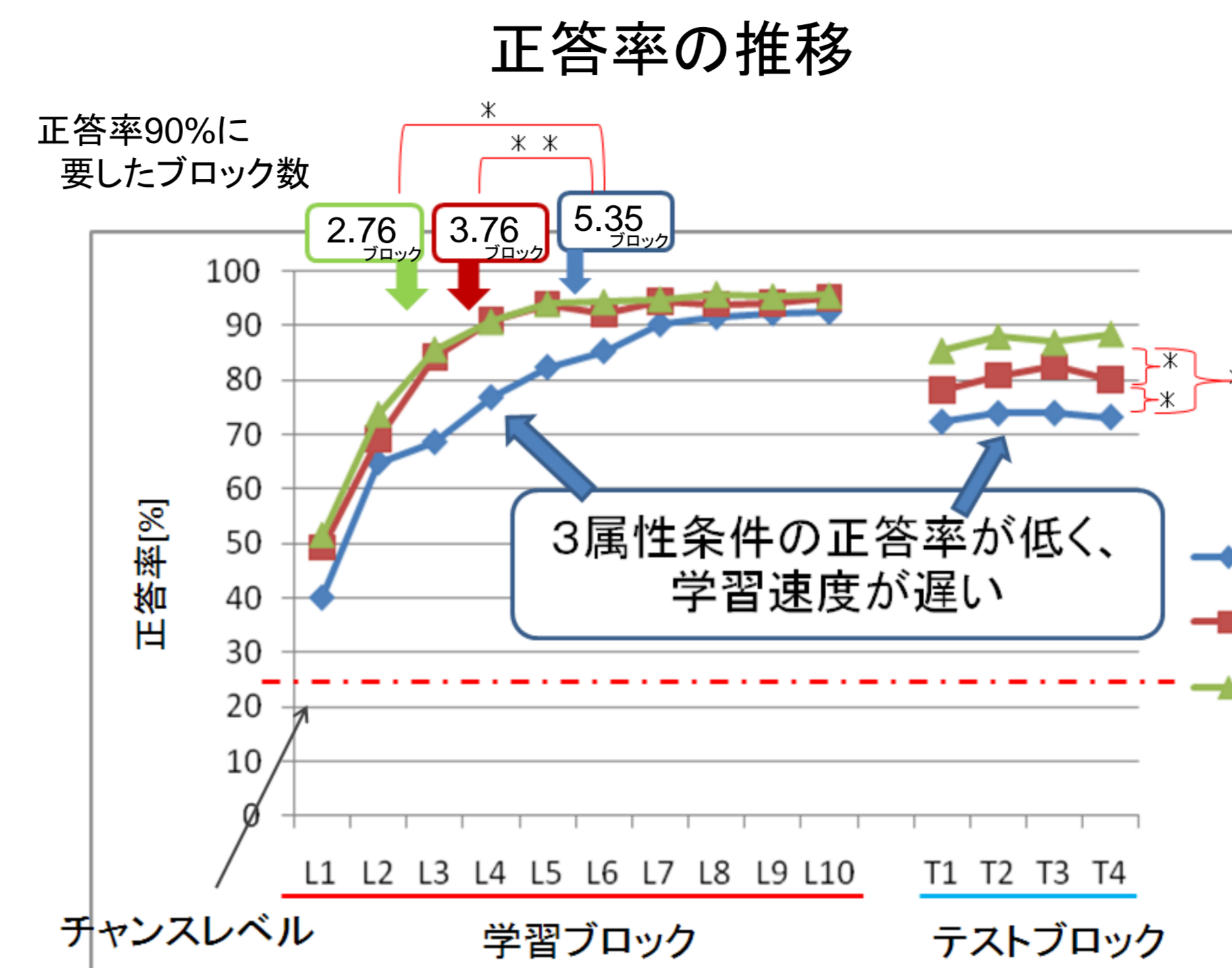
### 条件



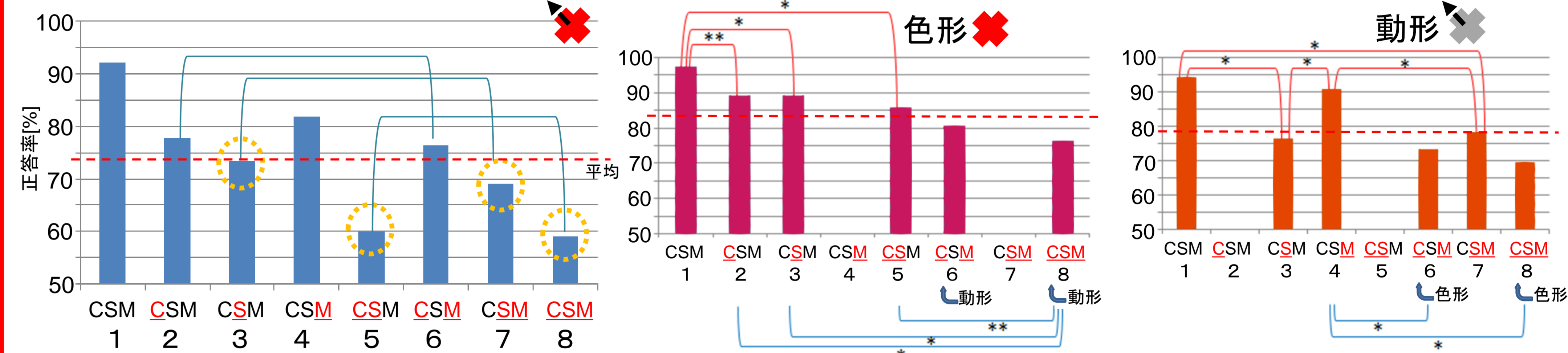
### デザイン

- 学習ブロック(アイテムの学習を行う) × 10 ブロック  
・ 時間制限なし
  - テストブロック(タイムプレッシャーを与え想起させる) × 4 ブロック  
・ 時間制限あり(属性数に応じて制限時間を調整)
- 1属性条件、2属性条件、3属性条件について同参加者で実験を行う  
これを計20人に対して行った (実験参加者内計画)

## 《結果》



### N-1試行からN試行へアイテムの変化した特徴ごとの正答率

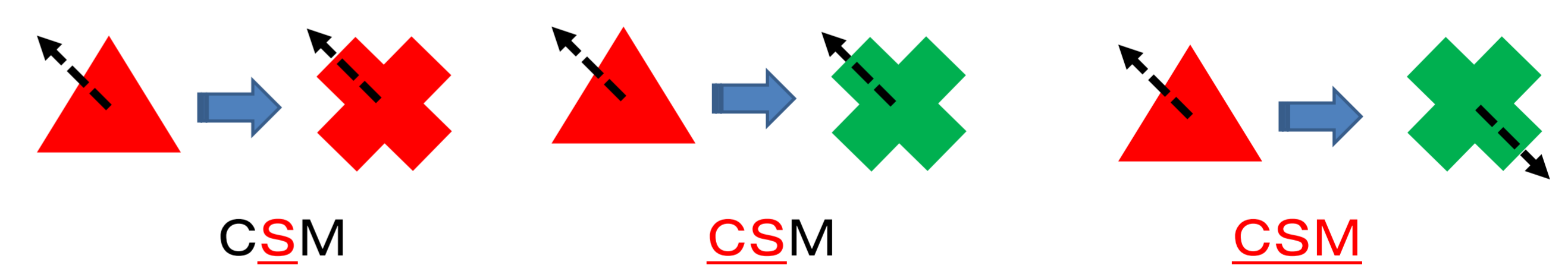


- ・ 形変化(S)では正答率が大幅に下がる
- ・ 運動変化(M)の影響はほとんどない (2 ⇔ 6, 3 ⇔ 7, 5 ⇔ 8)

色か形の一方が変化すると正答率が下がる(2, 3, 5)

形が変わった場合に正答率が下がる(3, 7)

C: 色 S: 形 M: 運動  
赤 変化した特徴



## 《考察》

- ・ 3属性条件のみ学習速度が大幅に下がる
  - 3属性条件のみ複雑な結合関係がある
  - 2属性、1属性条件では単純な結合の可能性
- ・ 形が変化した場合に正答率が大幅に下がる
- ・ 運動が変化した場合に正答率はほとんど変化しない
  - 属性間に従属関係があるのではないか

