

# 成人と幼児における強化分布に対する偏好

新田哲郎 ・ ○佐藤方哉 (慶応義塾大学文学部)

成人および幼児における一定時間当りの強化量は等しいが強化分布の異なる選択肢間の偏好について検討する。

## 実験 1

### 目的

強化分布の異なる2つの選択肢間の偏好を、成人と幼児において検討する。

### 方法

被験者：大学生10名(22歳～24歳)

男子6名 女子4名

6歳児10名(男子6名 女子4名)

5歳児10名(男子5名 女子5名)

装置：パーソナル・コンピュータ(PC-9801v $\mu$ )

手続：2種類の“コンピュータ・ゲーム”(“赤ゲーム”と“緑ゲーム”)が交替に呈示された。“赤ゲーム”では画面に赤の四角が、“緑ゲーム”では緑の四角が呈示され、スペース・キーへの反応がオペラントとされた。強化子は、発音音にともなって画面に表示された得点が1点上ることであった。両ゲームとも1ゲームの時間は60秒で、“赤ゲーム”は60秒の全期間がRR32で強化されるが、“緑ゲーム”は前半30秒間は消去、後半30秒間はRR16で強化される。したがって反応率が一定であれば、1ゲーム60秒あたりの強化では均等だが“緑ゲーム”では後半に集中している。実験は練習セッションと本セッションとからなる。練習セッションは、“赤ゲーム”→“緑ゲーム”→“赤ゲーム”→“緑ゲーム”の順序で両ゲーム各2ゲームよりなり、それにつづく本セッションは、10分間からなり、“赤ゲーム”と“緑ゲーム”が交替呈示されるが、“切り替え”反応が導入され、“切り替え”反応は“S”キーを押す反応で、被験者がゲーム途中で“S”キーを押すとその時点でそのゲームは打ち切れ次のゲームに移行する。両セッションで得点を最大にするように教示され、本セッションの前には“切り替え”反応の説明がなされた。

### 結果

本セッションにおいて“赤ゲーム”または“緑ゲーム”に偏好の認められた人数を下記に示す。

	赤ゲーム偏好	緑ゲーム偏好
大学生	4名	4名
6歳児	2名	3名
5歳児	1名	5名

## 実験 2

### 目的

単一被験体法を用いて、強化分布に対する偏好を、成人において検討する。

### 方法

被験者：男子大学生4名(22～23歳、YA・KU・OS・YO)

装置：実験1と同じ。

手続：実験1と同様な“赤ゲーム”と“緑ゲーム”が交替でなされ、“赤ゲーム”は常にRR32(60”)で、“緑ゲーム”は下記のように変化させた。1セッションは10分間、1フェーズは8セッション以上とした。

	フェーズ	“緑ゲーム”	切り替え
YA	1	RR32(60”)	なし
	2	RR32(60”)	あり
	3	EXT(30”)→RR16(30”)	なし
	4	EXT(30”)→RR16(30”)	あり
	5	EXT(30”)→RR 8(30”)	あり
KU	1	EXT(30”)→RR16(30”)	なし
	2	EXT(30”)→RR16(30”)	あり
	3	EXT(30”)→RR 8(30”)	なし
	4	EXT(30”)→RR 8(30”)	あり
OS	1	EXT(30”)→RR16(30”)	なし
	2	EXT(30”)→RR16(30”)	あり
	3	EXT(45”)→RR 8(15”)	あり
	4	EXT(30”)→RR16(30”)	あり
YO	1	RR32(60”)	なし
	2	RR32(60”)	あり
	3	EXT(30”)→RR16(30”)	なし
	4	EXT(30”)→RR16(30”)	あり
	5	EXT(45”)→RR 8(15”)	あり
	6	EXT(30”)→RR 8(30”)	あり

### 結果

RR32(60”)とEXT(30”)→RR16(30”)

YA・KU : RR32(60”)を偏好

OS・YO : EXT(30”)→RR16(30”)をやや偏好

RR32(60”)とEXT(45”)→RR 8(15”)

OS・YO : EXT(45”)→RR 8(15”)をやや偏好

RR32(60”)とEXT(30”)→RR 8(30”)

YA・OS・YO : EXT(30”)→RR 8(30”)を強く偏好

KU : EXT(30”)→RR 8(30”)を偏好