

エナジードリンク手がかり呈示が 欲求と認知課題成績へ及ぼす影響

○櫻井凜・浅山優菜・川田芽依・西田弥央・眞茅ふみの・山近朱乃・小野史典
(山口大学大学院教育学研究科)

目的

我々は、実際に食べたり飲んだりしなくても、食品が視野に入るだけで、その食品を飲食した際の影響が見られることがある。福田・畑・小松・青山(2014)では、コーヒーの見た目と匂いという手がかり刺激により欲求と認知課題成績に変化が見られるかを検討した。実験では、課題遂行量に従ってコーヒーが多くもらえる課題を設定し、コーヒー手がかりのある状況とない状況の間で、欲求および認知課題成績に差が見られるかどうか検討した。実験の結果、コーヒーの手がかり呈示により欲求が変化するという結果は得られなかったが、認知課題において課題の反応数は手がかり呈示条件の方が手がかりなし条件よりも多かった。福田ら(2014)は、カフェインを含む飲み物を飲んだ時の状態に近づくことで、認知機能が一時的に向上した可能性を示唆している。

本研究では、同様にカフェインを含む飲料としてエナジードリンクに焦点を当て、エナジードリンクの手がかり呈示により欲求および認知課題成績に影響が認められる可能性を調べた。

方法

参加者 大学生 76 名(手がかり呈示群 40 名, 男性 11 名, 女性 29 名; 手がかりなし群 36 名, 男性 12 名, 女性 24 名)。平均年齢 18.43 歳($SD=0.60$)。

質問 ①エナジードリンクの飲みたい程度, 我慢できない程度を問う VAS (Visual Analog Scale), ②年齢, 性別等に関する質問に回答してもらった。

実験課題 無意味綴りのひらがなの中から“あ・い・う・え・お”を探し丸をつける仮名ひろい課題を行った。

手続き 全ての実験参加者は教室内で一斉に課題を行った。配布用紙によって、手がかり呈示群と手がかりなし群に無作為に分けられた。手がかり呈示群では、全ページの右上にエナジードリンクの画像をカラー印刷したものを配布した。さらに、手がかり呈示群では、男性がエナジードリンクの缶を開けて飲む一連の動画を課題に取り組む前に視聴した。その後、全ての参加者が一斉に課題に取り組んだ。

結果

欲求は、手がかり呈示群と手がかりなし群の間に有意な差は認められなかった($t(74) = 0.312, p = .756, d = 0.071$, Figure 1)。課題の遂行枚数は、手がかり呈示群の方が手がかりなし群よりも少なかった($t(74) = 2.078, p = .041, d = 0.473$, Figure 2)。正確さ[(丸の総数 - 丸のつけ間違い数)/(丸の総数 + 丸のつけ忘れ数 - 丸のつけ間違い数)]は、手がかり呈示群の方が手がかりなし群よりも高かった($t(74) = 2.141, p = .036, d = 0.487$, Figure 3)。

考察

本研究では、エナジードリンクの手がかり呈示により欲求および認知課題成績に影響が認められる可能性を調べた結果、欲求およびつけた丸の総数において違いは認められなかったが、正確さにおいては、手がかり呈示群の方が手がかりなし群よりも高かった。この結果は、カフェインによる認知機能の向上を示した先行研究と異なり、実験操作による参加者効果によって、反応がより慎重になったと考えられる。

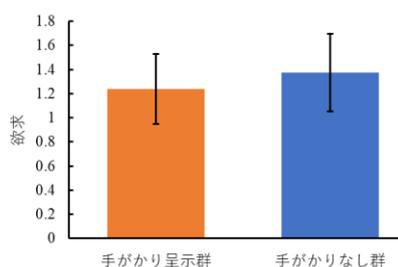


Figure 1 欲求

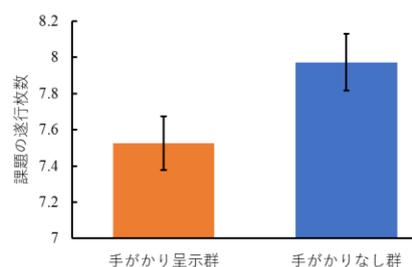


Figure 2 課題の遂行枚数

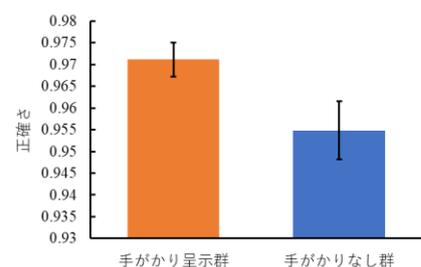


Figure 3 正確さ