

# 研究テーマ：「笑いが視覚性記憶に与える即時的効果」

学籍番号 04M2418 氏名 兵頭 哲郎

## 1. 研究目的

本研究の目的は、笑いが認知機能に与える医学的効果を立証することである。

現在、笑いの医学的効果については、様々な報告が存在する。笑いによる認知機能の向上を立証し、臨床の現場に活かすことにより、より質の高い訓練を行うことができると考えられる。また、笑いの効果に加え、快の情動体験により、患者様の意欲向上も期待できる。これらは結果として、より効果の高いリハビリテーションの提供へとつながる。

笑いと言語記憶においては、後頭葉の活性部位が一致することから、今回は、笑いが視覚性記憶に与える即時的効果について検証を行った。

## 2. 対象と方法

(対象) 弘前大学学生16名。男性10名、女性6名。年齢18～25歳。

(介入方法)

- ① comicビデオを9分間上映し、快の笑いを誘発した。
- ② ①の場合で、笑いの定量化のため、大頬骨筋の筋電を9分間持続的に採取し、その面積積分値を、最大収縮時の積分値で除し、%MVCで標準化した。同時に表情をビデオで撮影した。
- ③ 別の日(1週間前後)に、non-comicビデオを9分間上映(順番は対象により入れ替える)。
- ④ ①と③の場合で、ビデオ上映直後、視覚性記憶検査を実施し、笑いの効果により結果に差が生じるかどうか検討した。

※視覚性記憶検査

⇒「Rey複雑図形テスト」を使用(右図)した。

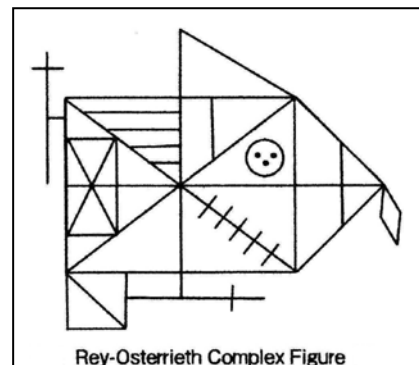
採点はTaylorの36点法で行った。

天井効果予防のため、通常の方法を変更した。

※ビデオ選定

⇒comicビデオ「人志松本のすべらない話」。

non-comicビデオ「世界遺産」。



## 3. 結果

- 1) comicビデオとnon-comicビデオ視聴後の「Rey複雑図形テスト」成績  
⇒両ビデオ視聴後の成績に、有意差は認められなかった。
- 2) 笑いの量とcomicビデオとnon-comicビデオ視聴後の「Rey複雑図形テスト」成績の差の関係  
⇒笑いの量とテスト成績に、相関は認められなかった。
- 3) 「Rey複雑図形テスト」への慣れ  
⇒2回目に実施した方が、有意に成績の改善が認められた。

## 4. 考察とまとめ

本研究では、笑いが視覚性記憶に与える即時的効果を立証することはできなかった。

まず、笑いにより後頭葉を活性化する上で、9分間の視聴時間では不十分であったこと。また、テスト遂行まで、活性状態を維持できなかったことが要因であると考えられる。

その他の要因として、「Rey複雑図形テスト」への慣れの効果が大きかったことが挙げられる。大学生の学習レベルでは、テスト要領および類似図形の記憶残存があったと思われる。

これらを踏まえ、今後は脳の活性時間および検査内容の検討が必要であると考えられる。