**人格特性が会話中の皮膚温におよぼす影響**

・話題リストの内容について気になった。それによっては、すぐ会話は終わるだろうし、いかに会話を続けようにもその展開具合によってはかなり差が出るのではないか。

・人格特性が会話中の皮膚温におよぼす影響については、改善点として相手の話しやすさや態度などの印象も結果に影響するのではないかと考え、評定してもらう必要があったのではないかと考えた。

・会話内容についても明記しておくと再現性のある実験になったと思います。

・まだ自分のストレスなどを把握できていない小学生などに実施し、この結果をもとにサポートしていけるのではないかと考えた。

・会話による緊張と人格特性の関係がわかれば、看護師や介護士などの対人コミュニケーションの機会が多い業種において、クライアントに応じて適した人材を選出することができるのではないか。

・性格に合わせた会話術の発明やその部下の性格に合わせた接し方といった産業心理学への応用が期待できると考えました。
・会話に関する研究から様々な可能性が見えてきて面白かった。開放性が高い人は変化を好む特性を持つため、例えばハラハラドキドキするようなどんでん返しの多い映画を鑑賞させて皮膚温をはかるといった実験をしたら、結果が分かりやすく現れるのではないかと考えられ興味深かった。

・人格特性の違い、特に映画の世界に入りやすく没入感を味わいやすい特徴がある開放性が高い人と他の人格特性を持つ人とで、映画やその主人公らが表現する臨場感が身体反応にも影響されやすいのではないかという研究は是非とも測定してみたいと感じた。

・『神経症傾向』で慢性的なストレスによって生理指標に変化が現れづらいといったような言及がされていましたが、そうなると生理指標を図る上でかなりの障害になると感じました。やはり生理指標を扱う実験では、本人の日頃のストレス度といった事を考慮に入れなくてはならないのでしょうか。

**会話内容が生理・心理指標に与えるストレス負荷の検討**

**・**ポジティブ感情において、高関心の内容のものは課題期に高い水準を示しており、低関心の内容のものと比べると顕著に差が見られるという結果になったことも印象深かったです。

**・**会話相手の好感度の程度が結果に影響するのではないかという懸念が挙げられた。

**・**会話をする相手が友人同士であったのなら、その会話の内容が高関心のものであるからという要因だけではなく、仲良い友達と会話をしているからという要因も加わってしまうのでは無いかと感じました。

**・**そもそも問題というか、根本的な話にはなってしまうが、親しい友人との間で低関心の話題で話すことなんてほとんどないだろう。

**・**シュチュエーションと言いますか、条件が限定的すぎるような気がしました。話者の相手を変える等すると、より現場に対応した結果が得られると考えます。

**・**どれだけの会話量があったかなどを記録しておくべきだったのではないかと考えた。

**・**どの様な内容が高魅力な会話となり、内容の規則性や性差があるのか等が気になりました。

**・**この実験で高関心条件が有意にポジティブ感情が高かったという結果が得られたことから、自分と同じ趣味を持っている人は、その共通の話題で話すことでポジティブ感情も高まり、友人関係を築きやすいのでは無いかと思います。

**・**応用については、お見合いアプリなどで関心が高いもので分けることでお見合いでの会話の満足度を上げ、成功率を上げることが出来るのではないかと考えた。

**・**川越散策をしても問題ないような情勢になったら、質問紙を用いて関心度の高い話題でグループを作ってもらえたらいいのではと思っています。（中略）男女混合のグループでも同じ話題を持っていれば話す機会も生まれるのではないかと思いました。

**その他**

・リアルだと感じる=現実で起きたこと経験したことと比較した時に同じ→起きたこと・経験したことは記憶なので、リアルだと感じるまでに、今起こっていることと記憶を比較する必要があるので、記憶の再生率を高めるためにより多くの情報、フィードバックが必要。

・なにかしら違うんじゃないかとなんとか足掻いたというエピソードは、今後の生活や卒業論文への姿勢の見本だなと感じた。

・エアロバイクの後ろを向けない問題についてですが、立体音響や以前紹介された振動を再現する装置で、後ろに迫ってくる岩の存在を感じさせる事で解決できるのではないかと考えました。

・犯罪を犯すようなゲームをしなくなった途端に犯罪の件数が増加したのは興味深かった。グラセフは自分自身も昔とてもやり込んでいたので凄く懐かしい。やはり、そのようなゲームにも社会的にちゃんと影響しているのは初めて知った。