

映像視聴によって喚起される感情の比較

筑波大学大学院人間総合科学研究科 高田 琢弘

筑波大学人間系 湯川進太郎

Comparison of emotions elicited by watching films

Takuhiro Takada (*Graduate School of Comprehensive Human Sciences, University of Tsukuba, Tsukuba 305-8572, Japan*)

Shintaro Yukawa (*Faculty of Human Sciences, University of Tsukuba, Tsukuba 305-8572, Japan*)

Various types of films have been used for eliciting positive emotions in investigating emotions. However, almost no study has compared positive emotions based on the core affect theory of Russell and Feldman-Barrett (1999), from the perspective of the dimensions of pleasure – displeasure, and arousal – sleepiness. These dimensions of emotional states elicited by watching commercial films were investigated. Undergraduate student participants ($n=16$) watched 8 films (4 positive and 4 neutral). After watching each film, they rated their own emotional states on the Affect Grid developed by Russell, Weiss and Mendelsohn (1989). The results indicated that participants became aroused significantly more often after they watched positive films, compared to watching neutral films. However, there was no significant difference between positive and neutral films in arousing positive emotions. These findings suggest that it is necessary to consider not only the pleasure – displeasure dimension, but also the arousal – sleepiness dimension when using commercial films to elicit positive emotions.

Key words: positive emotion, emotion-eliciting films, arousal

感情状態が人間の認知や行動に影響を及ぼすということは、数多くの研究から示されてきた。例えば、Schwarz & Clore (1983) は、電話調査を行い、晴れている日の方が雨の降っている日より、生活満足度が高く報告されるということを示した。この結果は、天気がよくポジティブな感情状態にあることが、本来は無関係である生活満足度の判断に影響したためと解釈されている。また、谷口 (1991) は、音楽の聴取による感情状態の誘導を行った上で、実験参加者に言語課題の遂行を求め、明るい音楽を聴いた参加者の方が暗い音楽を聴いた参加者よりも、ポジティブな語句で成績が良いということを示した。これは、特定の感情価を持つ刺激が特定の気分の時に記録あるいは想起がなされるという気分一致 (mood congruent) 効果による結果である。このように、人間の認知や行動は、感情状態の影響を受け

ると考えられ、人間の行動全般を解明していくためにも、感情状態の役割を解明していく必要がある。

感情状態の影響を検討する手段の一つとして、実験室状況において参加者の感情状態を操作し、行動を測定するという手法が挙げられる。実験室実験では、要因の統制を行うことによって、より明確な因果関係を検討することが期待できる (高野・岡, 2004)。そのため、参加者の感情状態を操作する適切な方法について検討することには、感情心理学研究上、きわめて重要な意義があると考えられる。

実験室状況で感情を操作する方法として、催眠、音楽、あるいは写真や映像の呈示など、様々な方法が用いられてきた (Sato, Noguchi, & Yoshikawa, 2007)。その中でも映像の視聴は、感情の喚起に適した素材であるとされている (Gross & Levenson, 1995)。例えば、ポジティブな感情状態に誘導する

には、コメディフィルムの視聴が適しており（木村・磯・桜木・大坊, 2005）、映像視聴は、比較的強い感情を喚起することが可能である（Sato et al., 2007）。

従来の研究で、実験室状況で参加者のポジティブ感情を喚起させるために、様々な映像が用いられてきた。Gross & Levenson (1995), Sato et al. (2007) は、8種類の感情（楽しさ、満足、怒り、嫌悪、恐怖、悲しみ、驚き、中性）を喚起させる8種類の映像（Gross & Levenson (1995) では計16本、Sato et al. (2007) は計8本）を参加者に呈示し、それぞれの映像が感情喚起に有効であることを確認した。また、野口・吉川（2009）は、ポジティブ感情を喚起させる映像として、コント番組である“ダウンタウンのごっつええ感じ”を用いた。この映像は予備調査を行い、特に参加者のポジティブ感情を喚起した映像であった。さらに、藤原・大坊（2008）は、参加者の接触頻度を統制できるとの理由で、ポジティブ感情を喚起させる映像として“落語”を用いた。このように、従来の研究で用いられてきた映像は数多く存在するが、ポジティブ感情に関する研究において実験的に喚起された感情は、高覚醒と低覚醒の2種類のポジティブ感情を必ずしも区別して行われていない可能性が指摘されている（町田, 2010）。

Russell & Feldman-Barrett (1999) のコア・アフェクト理論では、快-不快次元と覚醒（活性）-眠気（不活性）次元の二次元で定義できる神経生物学的状態をコア・アフェクトと呼び、これが感情現象の核心となるとしている。この2軸による二次元構造を想定した場合、感情は快・高覚醒（わくわくした、活気のあるなど）、快・低覚醒（落ち着いた、ゆったりしたなど）、不快・高覚醒（おびえた、ぴりぴりしたなど）、不快・低覚醒（退屈、ぼんやりしたなど）の四つのカテゴリーに分けられる（町田, 2010）。しかしながら、これまで、映像視聴後のポジティブ感情がこの二次元上のどの位置に属するかについての検討は十分になされていない。そこで本研究では、従来の研究で主に用いられてきた映像を対象に、それらを視聴した後のポジティブ感情について、コア・アフェクト理論に基づいて開発された Affect Grid (Russell, Weiss, & Mendelsohn, 1989) を用いて、比較検討を行うことを目的とする。

また、本研究では、ポジティブ感情を喚起させる映像に対する比較対象として、ポジティブ感情もネガティブ感情も喚起させないニュートラルな感情状態となる（と従来の研究から予想される）映像の検討も行う。ここで、ニュートラルな感情状態とは、

快-不快次元と覚醒（活性）-眠気（不活性）次元のいずれも中程度である感情状態を意味する。なお、ポジティブ感情とネガティブ感情が独立した次元を構成するとする見解（Watson & Tellegen, 1985）も存在する（佐藤・安田, 2001）が、本研究ではコア・アフェクト理論に基づき、ポジティブ感情とネガティブ感情が同次元の両極に位置すると仮定する。

以上より、本研究では、大学生・大学院生を対象として、ポジティブ感情を喚起させると予測される映像（ポジティブ映像）とポジティブ感情もネガティブ感情も喚起させないニュートラルな感情状態になると予測される映像（ニュートラル映像）を視聴させ、視聴後に評定した感情状態を比較検討することを目的とする。

方 法

概要

調査協力者に8種類の映像を視聴してもらい、視聴後の感情状態について Affect Grid を用いて評定させた。なお、本研究は、所属機関の研究倫理審査委員会の承認を得た上で実施された。

調査協力者

関東圏の国立大学に通う大学生・大学院生16名（男性8名、女性8名、平均年齢22.13歳、 $SD=1.45$ ）を対象とした。調査への協力は、個別に依頼した。また、調査協力者の1週間にテレビを視聴する平均時間は、66.56分（ $SD=78.22$ 、最大値300分、最小値0分）であった。

刺激映像

従来の研究で使用されていた映像を参考に、以下の八つの映像を選定した。(a) “恋人たちの予感” (copyright, 20世紀フォックスホームエンターテイメントジャパン, 2001), (b) “ダウンタウンのごっつええ感じ” (copyright 株式会社よしもとアール・アンド・シー, 2003), (c) “M-1グランプリ” (copyright, 株式会社よしもとアール・アンド・シー, 2011), (d) “落語” (copyright, 株式会社 GPミュージアムソフト, 2009), (e) “世界の車窓から” (copyright, 朝日新聞出版, 2009), (f) “ライフ” (copyright, 株式会社ソニーピクチャーズ エンタテインメント, 2010), (g) “オーシャンズ” (copyright, ギャガ株式会社, 2009), (h) “四季 日光” (copyright, ハピネット・ピクチャーズ, 2002)。

なお、(a) - (d) は、従来の研究でポジティブ映像とされるものであり、(e) - (h) は、ニュートラル映像とされるものである。各映像の概要を

Table 1
調査で用いた映像の概要

映像名	時間（秒）	概要
(a) 恋人たちの予感	155	レストランで男性と女性が向かい合わせに座って話しており、女性が性的喚起の演技をし始め、周りの客がそれを見ているという内容の映画の1シーン。
(b) ごっつええ感じ	308	ダウントウンをはじめとする5人のお笑い芸人が扮する戦隊ヒーローが悪役の前に現れるが、衣装におかしな所があり、悪役がそれを指摘するという内容のコント。
(c) M1-グランプリ	262	漫才コンビである中川家が、身近にある危険なことをテーマにして語り合っている漫才。
(d) 落語	347	落語家の柳家花緑が演じる不動坊という題目の中から抜粋した部分。
(e) 世界の車窓から	134	鉄道沿線の風景と都市を描写した紀行番組。BGM、ナレーションあり。
(f) ライフ	275	フサオマキザルという生物の生態についてのドキュメンタリー。BGM、ナレーションあり。
(g) オーシャンズ	168	ジュゴン、アオウミガメなどの海の生物を紹介するドキュメンタリー。BGM、ナレーションあり。
(h) 四季 日光	217	日光の春の季節の風景、生き物などが続く映像。BGM、ナレーションあり。

Table 1に示した。

(a) “恋人たちの予感” は、Gross & Levenson (1995), Sato et al. (2007) で楽しさ (amusement) を喚起させる映像として用いられていた。(b) “ダウントウンのごっつええ感じ” は、野口・吉川 (2009) において、コメディ映像として同作品の中からコント映像が用いられていたため、選択した。(c) “M-1グランプリ” は、コメディ映像として、比較的短時間のものであり、また、比較的近年の娯楽番組であるため、選択した。(d) “落語” は、藤原・大坊 (2008) で、参加者の接触頻度を統制しやすいという理由から、気分誘導刺激として用いられていた。

一方、(e) “世界の車窓から” は、湯川・遠藤・吉田 (2001) において、暴力映像に対する統制映像として同作品が用いられていた。また、本多・正木・山崎 (2002) では、ポジティブ映像、ネガティブ映像に対する統制映像として、“Virtual trip THE BEACH Hawaii OAHU” という砂浜に打ち寄せる波の映像を用いていた。よって、本研究では、類似した映像としてドキュメンタリー映像である、(f) “ライフ”、(g) “オーシャンズ”、(h) “四季 日光” の三つを選択した。この三つの映像を選択したのは、(f) “ライフ” は陸の生物、(g) “オーシャンズ” は海の生物、(h) “四季 日光” は日本の自然といったように、それぞれジャンルの異なる映像を揃えたためである。

評定用紙

調査協力者には以下の4項目で構成されるA3サイズの評定用紙を渡し、映像を視聴し終わるごとに回答を求めた。なお、評定用紙は一つの映像につき1枚であるため、1人あたり8枚分用紙し、その表紙にフェイスシートと調査の内容に関する説明を記載したため、合計で9枚綴りとなっていた。

視聴経験の有無 過去にその映像を視聴した経験があるかどうか、2件法で回答を求めた。

感情状態の測定 映像視聴後の調査協力者の感情状態を測定するために、Affect Grid (Russell et al., 1989) を用いた。これは、9×9の81マスの正方形の格子を配置した空間上で、現在の感情状態を評価するものであり、格子の横軸は快－不快 (pleasure－displeasure) 次元であり、9点が快 (Pleasant)、1点が不快 (Unpleasant) を意味する。格子の縦軸は覚醒 (活性)－眠気 (不活性) (arousal－sleepiness) 次元であり、9点が覚醒 (活性) (High Arousal)、1点が眠気 (不活性) (Sleepiness) を意味する。Russell et al. (1989) にならい、本研究では、快－不快次元の得点を“快得点 (pleasure score)”，覚醒 (活性)－眠気 (不活性) 次元の得点を“活性得点 (arousal score)” と称する。

また、Affect Gridと併せて、田中 (2008) が作成した簡易気分調査票日本語版 (Brief, Momentary mood checklist Japanese version : BMC-J) を用いた。この尺度は、Thomas & Diener (1990) が開発した Brief, Momentary mood checklist (BMMC) の日本

語版であり、ポジティブな語句4項目（例：うれしい、幸福である）、ネガティブな語句5項目（例：イライラしている、不愉快だ）の計9項目で構成され、比較的短時間の感情状態を7件法（全く当てはまらない～非常に当てはまる）で評定させるものである。本研究では、ポジティブな語句の評定値を“ポジティブ得点”、ネガティブな語句の評定値を“ネガティブ得点”と称する。

映像の印象評価（SD法による18項目） 南部・原田（2011）で使用された18項目の形容詞対（例：明るい～暗い、軽い～重い）を用い、6件法で回答を求めた。なお、この18項目は、調査の目的が“映像の印象評価”であると調査協力者に信じさせるために測定した。よって分析には用いなかった。

手続き

調査協力者には、8種類の映像が記録されたDVDと評定用紙を手渡して、自宅等でそのDVDを視聴し、映像を一つ視聴するごとに、視聴経験の有無、感情状態（Affect Grid, BMC-J）、印象評価について回答するよう求めた。後日、回答済みの評定用紙を研究実施者が回収した。なお、映像視聴後の感情状態を比較するという研究の目的を、事前に調査協力者に伝えてしまうと、回答する際に感情状態を意識しすぎてしまう恐れがあるため、調査の目的は“映像の印象評価”であると告げた。また、8種類

の映像が記録されたDVDは、一つの映像が終わるごとに、“映像は以上です。評定用紙に回答してください。”という画面が表示されるようになっていた。調査協力者には、その画面が表示された際、DVDの再生を一時停止し、直前に視聴した映像用の評定用紙に回答し、回答終了後に一時停止を解除し、次の映像を視聴するよう求めた。

なお、各映像の提示順序が無作為かつ各順番への出現頻度が等しくなるよう、ラテン方格法を用いて16通りの順序を用意した。そのため、16名の調査協力者に渡したDVDには、それぞれ異なる順序で8種類の映像が記録されていた。

結 果

視聴経験

過去にその映像を視聴した経験があると回答した人数はそれぞれ以下の通りであった。(a) 1人、(b) 3人、(c) 0人、(d) 1人、(e) 0人、(f) 1人、(g) 1人、(h) 0人。いずれの映像についても視聴経験者数はわずかであったために、以後の分析では特にこれらのデータを除外せずにすべて使用した。

視聴後の感情状態

映像視聴後の調査協力者のAffect Gridの快得点、活性得点、およびBMC-Jのポジティブ得点、ネガ

Table 2
映像視聴後のAffect Grid, BMC-Jの得点の平均値と標準偏差

	Affect Grid		BMC-J	
	快得点	活性得点	ポジティブ得点	ネガティブ得点
(a) 恋人たちの予感	4.31 (1.82)	7.13 (1.41)	2.42 (0.97)	1.90 (1.28)
(b) ごっつええ感じ	6.50 (2.25)	6.31 (2.52)	3.70 (1.03)	1.18 (1.23)
(c) M1-グランプリ	7.00 (1.78)	7.19 (1.72)	3.72 (1.02)	1.30 (1.01)
(d) 落語	6.63 (1.31)	6.56 (1.37)	3.88 (0.58)	1.10 (0.77)
(e) 世界の車窓から	6.50 (1.51)	4.00 (2.07)	3.47 (0.88)	1.26 (1.15)
(f) ライフ	7.13 (1.54)	6.69 (2.02)	3.86 (0.77)	1.04 (1.00)
(g) オーシャンズ	6.31 (1.58)	4.62 (2.00)	3.19 (0.88)	1.31 (1.07)
(h) 四季 日光	7.00 (1.71)	3.31 (1.99)	3.44 (1.03)	1.15 (1.06)

Table 3
各得点間の相関係数

	快	活性	ポジティブ	ネガティブ
快得点		0.10	0.71 **	-0.52 **
活性得点			0.29 **	-0.19 *
ポジティブ得点				-0.48 **
ネガティブ得点				

注) $N=16$, ** $p < .01$, * $p < .05$

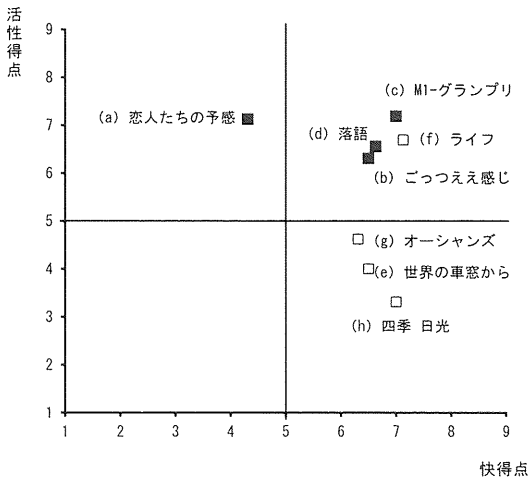


Figure 1. 調査協力者の映像視聴後の感情状態
注) ■はポジティブ映像, □はニュートラル映像。

ティブ得点の平均値と標準偏差を映像ごとに算出した結果を Table 2に, また, 各得点間の相関係数を Table 3に示した。さらに, Affect Grid の快得点, 活性得点をもとにプロットした結果を, Figure 1に示した。

Figure 1より, “恋人たちの予感” 以外の三つのポジティブ映像は, いずれも視聴後の快得点, 活性得点が標準 (5点) よりも高く, 快・高覚醒の位置に評定された。一方で, “恋人たちの予感” のみは, 快得点が標準よりも低く, 活性得点が標準よりも高い, 不快・高覚醒の位置に評定されていたということが読み取れる。また, “ライフ” 以外の三つのニュートラル映像は, いずれも視聴後の快得点が標準よりも高く, 活性得点が標準よりも低い, 快・低覚醒の位置に評定されていた。“ライフ” に関しては, 快得点, 活性得点が標準よりも高い, 快・高覚醒の位置に評定されていたということが読み取れる。

視聴後の感情状態の差の検定

各映像を視聴した後の感情状態および性差について検討するため, 映像の種類と性別を独立変数, 快得点, 活性得点, ポジティブ得点, ネガティブ得点を従属変数とした2要因参加者間計画に基づく分散分析を行った。

快得点に関して, 映像の種類の主効果が有意であった ($F(7,98)=4.87, p<.01, \eta_p^2=.22$)。下位検定として多重比較 (LSD法, $\alpha=.05$, 以下同様) を行ったところ, “恋人たちの予感” が, 他の七つの映像よりも有意に得点が低かった。性別の主効果と交互作用は有意ではなかった。

活性得点に関して, 映像の種類の主効果が有意であった ($F(7,98)=10.91, p<.01, \eta_p^2=.44$)。下位検定として多重比較を行ったところ, “世界の車窓から” と “四季 日光” が, “恋人たちの予感”, “ダウンタウンのごっつええ感じ”, “ライフ”, “M1-グランプリ”, “落語” よりも有意に得点が低かった。また, “オーシャンズ” が “恋人たちの予感”, “ライフ”, “M1-グランプリ”, “落語” よりも有意に得点が低かった。性別の主効果と交互作用は有意ではなかった。

ポジティブ得点に関して, 映像の種類的主効果が有意であった ($F(7,98)=5.49, p<.05, \eta_p^2=.31$)。下位検定として多重比較を行ったところ, “恋人たちの予感” が, 他の七つの映像よりも有意に得点が低かった。また, “オーシャンズ” が “ライフ” と “落語” よりも, “四季 日光” が “落語” よりも有意に得点が低かった。性別の主効果と交互作用は有意ではなかった。

ネガティブ得点に関して, 映像の種類的主効果が有意であった ($F(7,98)=2.54, p<.05, \eta_p^2=.15$)。下位検定として多重比較を行ったところ, “恋人たちの予感” が, “落語”, “ライフ”, “四季 日光” よりも有意に視聴後のネガティブ得点が高かった。性別の主効果および交互作用は有意ではなかった。

考 察

本研究は, 大学生・大学院生を対象として, ポジティブ感情を喚起させると予測される映像 (ポジティブ映像) とポジティブ感情もネガティブ感情も喚起させないニュートラルな感情状態になると予測される映像 (ニュートラル映像) を視聴させ, 視聴後の感情状態を比較検討することを目的とした。その際, Russell & Feldman-Barrett (1999) のコア・アフェクト理論に基づき, 快-不快次元と覚醒 (活性) - 眠気 (不活性) 次元の二次元を考慮して検討を行った。

まず, 各映像の視聴後に喚起された感情状態を比較した結果, “恋人たちの予感” と “ライフ” の映像を除くと, ポジティブ映像とニュートラル映像との間で, 快-不快次元には有意な差はほとんど見られなかったが, 覚醒 (活性) - 眠気 (不活性) 次元に有意な差が見られた。すなわち, ポジティブ映像の方がニュートラル映像よりも, 視聴後の活性状態が高く評定されていたことが示された。さらに, これらの映像の視聴後の感情状態を Affect Grid 上にプロットした結果, ポジティブ映像は快・高覚醒に評定され, 一方, ニュートラル映像は快・低覚醒に

布置された。

この結果は、映像を用いて感情状態を喚起したこれまでの研究の問題点を示唆するものであると考えられる。本研究で用いた映像は、従来の研究で、ポジティブあるいはニュートラルな感情状態に誘導する映像とされているものを参考に選定を行った。しかしながら、それらの研究では、必ずしも覚醒（活性）－眠気（不活性）次元を考慮した二次元で感情状態を検討しておらず、快－不快次元のみの一次元で感情状態の測定を行っていることが多い（町田, 2010）。そのために、この覚醒（活性）－眠気（不活性）次元の差が、快－不快次元と混同されてしまい、視聴後の感情状態に差が見られていたという可能性が考えられる。本研究の結果の差を踏まえ、今後、感情状態の操作に映像を用いて研究を行う際、快－不快次元のみならず、覚醒（活性）－眠気（不活性）次元にも考慮した上で選定を行う必要があるということが示された。

従来の研究に基づき、本研究でニュートラル映像として用いた映像は、快－不快次元において、標準（中心点）よりも快の方向に回答する傾向が見られた。この点に関して考えられ得る可能性として、本研究で用いた映像は、全て市販されているDVD等から収集したものであったことが挙げられる。これらの映像は、販売することを前提として製作されたものであるため、確かに自然や環境を題材とした映像ではあるものの、製作者側の意図としては、視聴後にある程度の（コア・アフェクト理論的には低覚醒の）ポジティブ感情を喚起することを想定しているだろうと考えられる。言い換えれば、そもそも市販されている映像は、視聴後の感情状態がポジティブでもネガティブでもないニュートラルな感情状態となることを目的として製作されているとは考え難い。ここから、市販されている映像をニュートラル映像として用いることは研究上のリスクを伴う可能性が高いため、映像の選定には十分な配慮が必要であると考えられる。

以下で、本研究で使用した映像の中でも特に他の映像と異なる結果を示した、“恋人たちの予感”と“ライフ”について述べる。まず、“恋人たちの予感”は、他の三つのポジティブ映像および四つのニュートラル映像と比較して、視聴後のポジティブ感情が相対的に低く評定されていた。この映像は、Gross & Levenson (1995) と Sato et al. (2007) によって、“楽しさ”を喚起させる映像として妥当性が確認されているが、その効果は他のコメディ映像よりも低いという可能性が示された。なお、この映像は、女性が性的喚起の演技をするという内容であったた

め、調査協力者が視聴後に“ポジティブ”であると回答しにくかったのではないかとことが考えられる。また、この映像が映画の中のシーンであり、その映像の前後の内容を視聴していないために（本研究で用いた抽出箇所と視聴方法は先行研究と同様である）、状況を詳しく理解できなかった可能性も考えられる。次に、“ライフ”については、視聴後の調査協力者の感情がややポジティブよりも、活性状態も高く評定されていた。この映像は、石を用いてヤシの実を割るフサオマキザルの生態に関するドキュメンタリーであり、比較的その内容が興味深かったためか、視聴後の活性状態が高まっていた可能性が考えられる。このように、一口に自然や環境を描写したドキュメンタリー映像という同じジャンルの映像であっても内容は様々であり、視聴後の感情状態は一樣ではないことが示された。

最後に、本研究の限界と今後の展望について述べる。まず、本研究では、視聴後に感情状態がポジティブあるいはニュートラルとなる映像を検討したが、感情状態がネガティブとなる映像を扱っていないという点が挙げられる。視聴後にネガティブ感情が喚起されると予測される映像を視聴させることは、調査協力者にとって精神的苦痛となる可能性があるため、実施は容易でないかもしれないが、より広く感情状態が人間の認知や行動に及ぼす影響を理解するためには、ネガティブ映像に関しても検討する必要があると考えられる。また、本研究では、視聴後の感情状態を測定する上で、自己報告による質問紙を用いたが、今後生理指標や潜在指標などを用いて検討することで、より詳細な結果が得られるものと思われる。今後、これらの検討を引き続き行うことによって、実験室状況における感情状態の喚起に適した映像の特徴を精緻に捉えることが可能となり、ひいては感情心理学研究に大きく貢献できると考えられる。

引用文献

- 藤原 健・大坊郁夫 (2008). 笑いによる気分誘導がコミュニケーション行動に及ぼす影響 信学技法, 108, 47-52.
- Gross, J. J., & Levenson, R. W. (1995). Emotion elicitation using films. *Cognition and Emotion*, 9, 87-108.
- 本多麻子・正木宏明・山崎勝男 (2002). 情動喚起刺激に対する心臓血管系反応脳波の偏側性 早稲田大学人間科学研究, 15, 39-45.
- 木村昌紀・磯友輝子・桜木亜希子・大坊郁夫 (2005).

- 3者間会話場面に視覚メディアが果たす影響
対人社会心理学研究, **5**, 39-47.
- 町田佳世子 (2010). ポジティブ感情の喚起要因と機能に関する研究の現状と展望 札幌市立大学研究論文集, **4**, 27-31.
- 南部美砂子・原田悦子 (2011). 映像視聴における時間的推定と主観的長さ評価の差異: 映像評価・心理特性との関連 筑波大学心理学研究, **41**, 11-16.
- 野口素子・吉川左紀子 (2009). 表情表出の抑制・誇張が主観的情動経験に及ぼす影響 感情心理学研究, **17**, 12-18.
- Russell, J. A., & Feldman-Barett, L. (1999). Core affect, prototypical emotional episodes, and other things called emotion: Dissecting the elephant. *Journal of Personality and Social Psychology*, **76**, 805-819.
- Russell, J. A., Weiss, A., & Mendelsohn, G. A. (1989). Affect Grid: A single item scale of pleasure and arousal. *Journal of Personality and Social Psychology*, **57**, 493-502.
- 佐藤 徳・安田朝子 (2001). 日本語版 PANAS の作成 性格心理学研究, **9**, 138-139.
- Sato, W., Noguchi, M., & Yoshikawa, S. (2007). Emotion elicitation effect of films in a Japanese sample. *Social Behavior and Personality*, **35**, 863-874.
- Schwarz, N., & Clore, G. L. (1983). Mood, misattribution, and judgments of well-being: Informative and directive functions of affective states. *Journal of Personality and Social Psychology*, **45**, 513-523.
- 高野陽太郎・岡 隆 (2004). 心理学研究法—心を見つめる科学のまなざし— 有斐閣
- 田中健吾 (2008). 簡易気分調査票 (BMC-J) の信頼性および妥当性の検討 大阪経大論集, **58**, 271-275.
- 谷口高士 (1991). 言語課題遂行時の聴取音楽による気分一致効果について 心理学研究, **62**, 88-95.
- Thomas, D., & Diener, E. (1990). Memory accuracy in the recall of emotions. *Journal of Personality and Social Psychology*, **59**, 291-297.
- 湯川進太郎・遠藤公久・吉田富二雄 (2001). 暴力映像が攻撃行動に及ぼす効果—挑発による怒り喚起の効果を中心として— 心理学研究, **72**, 1-9.
- Watson, D., & Tellegen, A. (1985). Toward a consensual structure of mood. *Psychological Bulletin*, **98**, 219-235.

(受稿 9 月 28 日 : 受理 10 月 30 日)