Osaka University Knowledge Archive

Title	ポジティブ感情と会話動機の関連 : 快楽的随伴性理論(the hedonic contingency theory)からの検討
Author(s)	藤原, 健; 大坊, 郁夫
Citation	対人社会心理学研究. 2009, 9, p. 73-79
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/9391
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

対人社会心理学研究, 9, 2009

ポジティブ感情と会話動機の関連
—快楽的随伴性理論(the hedonic contingency theory)からの検討—

藤原　健(大阪大学大学院人間科学研究科)
大坊郁夫(大阪大学大学院人間科学研究科)

本研究は、個人の感情状態と会話動機の関連について、ポジティブ感情と動機づけの関連を説明した快楽的随伴性理論を応用することで検討したものである。具体的には、他者(初対面・親友)と会話する際、初対面の他者では高覚醒ポジティブ感情で会話を始めることが自身のポジティブ感情の維持を予測させるため会話動機が高まると予測した。一方の親友では、他の感情であっても会話がうまくいくと思うため、高覚醒ポジティブ感情以外でも会話動機が高まると予測した。本調査では、予備調査で抽出した 4 つの感情エピソードを用いて 153 名の大学生に対して場面想定法による質問紙調査を実施した。その結果、初対面の他者との会話では高覚醒ポジティブ感情が最も良いと思われていること、および親友では低覚醒ポジティブ感情も良いと思われていることが明らかになった。しかし会話動機については、高覚醒ポジティブ感情のほうが低覚醒ポジティブ感情よりも有意に高かったが、初対面と親友との間に交互作用はみられなかった。これについて、感情状態と行動との時間的近接性の点から考察された。

キーワード: ポジティブ感情、覚醒、会話動機、快楽的随伴性理論、場面想定法

問題

本研究の目的は、ポジティブ感情の対人的機能について、その中でも特に対人会話場面におけるポジティブ感情の機能とそのメカニズムについて、快楽的随伴性理論(the hedonic contingency theory; Wegener & Petty, 1994)を応用して説明を試みることである。

感情・情動・気分

感情(affect)の定義や用語の使い方は研究者によって多岐に渡っており、未だに一貫した見解は得られていない。そこでまず、感情研究でよく用いられる感情や情動(emotion)、気分(mood)の定義について触れ、本研究での考え方を示しておく。

感情は特定の対象をもたず、ある程度の時間持続し、多くの研究では快・不快－覚醒、あるいはポジティブ・ネガティブ情動的覚醒、の 2 次元において変化するとされている(e.g., Russell, 1980)。これに対して情動は、一般的に短時間しか持続せず、恐れ(fear)や怒り(anger)、喜び(joy)、興味(interest)、といった明確なカテゴリーに分類できる、と定義される(e.g., Frederickson, 2001)。気分は感情と同じような定義を用いることが多いが、感情に比べてより長時間持続することが特徴とされる傾向にある。これらの個別の定義については多くの研究で大差はみられないが、概念的な扱い方が異なる。細かい立場の違いは無数に存在するが、大別すると以下の 2 つの立場に分類できる。

第 1 に、感情を上位概念とする立場がある。この立場では、情動と気分との比較が焦点となり、感情はこれらの全てを含む包括的な概念として用いられる。例えば谷口(1991)では、感情を快・不快などの情的側面とし、感情の中でも急激な高ぶりを情動、比較的穏やかな一時的状態を気分と定義している。

第 2 に、感情と情動を並列的な概念とする立場がある。この立場では、感情と情動との比較が焦点となる。このとき、感情と気分はほとんど同義として用いられ、気分という用語は用いられない。例えば Frederickson(2001)は、対象の有無や持続性、明確なカテゴリーへの分類可能性の観点から感情と情動の比較について言及しているが、気分という用語を用いていない。

本研究では場面想定法によって感情を操作するが、これにより生じた感情が情動と定義するほど強度の強いものになるとは考えにくい。また、気分と定義するほど長時間持続するとも考えにくい。そこで、本研究では長時間持続するかどうかという点から、気分ではなく感情を用いることとする。

ポジティブ感情の機能

認知的機能　従来のポジティブ感情研究では、特定の問題解決場面における認知的機能を対象とした研究が多く行われてきた。その結果ポジティブ感情が、典型的でない潜在的な関係性をはっきりと見抜くか、創造的課題のパフォーマンスを高める(e.g., Isen, Daubman, & Nowicki, 1987; Isen, Johnson, Mertz, & Robinson, 1985)といった、思考の柔軟性や創造性を促進することが明らかになった。しかし従来の研究では、ポジティブ感情を快・不快の 1 次元のみで操作しており、もう 1 つの次元として考えられている覚醒の次元を考慮していなかった。

一方で Baas, De Dreu, & Nijstad(2008)はポジティブ感情と創造性の関連を扱った過去 25 年分の研究のメタ分析を通じて、ポジティブ感情の中でも高覚醒のポジティブ感情のみが創造性を高めることを明らかにした。この研究は、ポジティブ感情の認知的機能には覚醒の高低による機能の差があることを示している。

対人的機能 認知的機能を扱った研究に比べると、ポジティブ感情が対人場面においてどのような機能をもつのかに着目した研究は数少ないが、援助行動を対象にしたものが散見される(e.g., Isen, 1987; 原田, 1984)。Isen(1987)も原田(1984)もポジティブ感情が援助行動を促進することを示唆しており、ポジティブ感情には認知的機能だけでなく、対人的な機能もあることを示している。

また、藤原・大坊(2008)では覚醒の高低によるポジティブ感情の対人的機能の差について検討するため、2 者による会話実験を行っている。その結果、高覚醒ポジティブ感情は会話中の身振りを増加させ、会話満足度を高めることを明らかにした。一方で、低覚醒ポジティブ感情は会話中の身振りを減少させるか、会話満足度には関連しないことを明らかにし、対人的機能についても覚醒の高低による機能の差があることを示した。

ポジティブ感情の機能におけるメカニズム

ポジティブ感情の認知的機能、つまりポジティブ感情が創造性を向上させるという機能について、Hirt, Devers, & McCrea(2008)は快楽的随伴性理論(Wegener & Petty, 1994)による気分管理の側面から説明している。Wegener & Petty(1994)は、ネガティブ感情にある人よりもポジティブ感情にある人のほうが、そのポジティブ感情を維持するという動機づけに基づき、慎重に行動を選択することを明らかにしている。Hirt et al.(2008)ではポジティブ感情と創造性の関連について、自身がポジティブ感情にある場合、ポジティブ感情の維持のために課題を成功させようという動機づけが高まることから、その結果として課題のパフォーマンス自体が向上すると考えられた。なお、ここでは動機づけの向上とパフォーマンスの向上は同義として考えられていた。そして実験の結果、認知課題の成功によって自分のポジティブ感情の維持が予測されるときのみ、ポジティブ感情によるパフォーマンス向上効果がみられた。一方で、課題の成功によるポジティブ感情の維持が予測されないときにはポジティブ感情によるパフォーマンス向上効果はみられなかった。

本研究はこの快楽的随伴性理論によるポジティブ感情の認知的機能の説明を対人会話場面に応用することで、藤原・大坊(2008)でみられた覚醒の高低によるポジティブ感情の対人的機能の差について説明を試みる。快楽的随伴性理論を対人会話場面に応用するにあたり、まずこの理論の特徴を 2 つに分け、本研究での着眼点を整理しておく(Figure 1)。

1 つ目の特徴は、創造的でいることが課題の成功につながると考えられ(1a)、それによるポジティブ感情の維持が予測されるときのみ(1b+)課題に対する動機づけが高まりポジティブ感情によるパフォーマンス向上効果がみられる(1c+)という点である。これを対人会話場面に応用すると、高覚醒のポジティブ感情で会話を行うことが会話の成功につながると考えられ(2a)、それによるポジティブ感情の維持が予測されるときのみ(2b+)会話に対する動機づけが高まりポジティブ感情による会話の活性化効果や満足度増加効果がみられる(2c+)、となる。会話がうまくいき満足度が高まることを会話の成功であると操作的に定義すると、それによってポジティブ感情が維持されるという(2b+)の過程は自明と考えられる。そこで、まずは(2a)の過程を明らかにし、次に(2c+)の過程を検討する。本研究も便宜的に、Hirt et al.(2008)と同様に動機づけの向上と会話の活性化効果や満足度増加効果は同義として考えておく。

2 つ目の特徴は、創造的でいることが課題の成功につながると考えられる(1a)が、それによるポジティブ感情の維持が予測されないとき(1b-)課題に対する動機づけが高まらずポジティブ感情によるパフォーマンス向上効果はみられなくなる(1c-)という点である。これを対人会話場面に応用する場合、まず高覚醒のポジティブ感情で会話を行うことが会話の成功につながると考えられるが(2a)、それによるポジティブ感情の維持が予測されないとき(2b-)会話に対する動機づけが高まらずポジティブ感情による会話の活性化効果や満足度増加効果がみられなくなる(2c-)、となる。しかし、実際の対人会話場面において会話の成功がポジティブ感情の維持につながらないとは考えにくい。そこで本研究では(2a)の過程を取り上げ、高覚醒のポジティブ感情で会話をしなくても会話が成功する場合について検討を行う(2a')。つまり、高覚醒のポジティブ感情でなくても会話が成功すると思われる場合(2b+')、高覚醒のポジティブ感情状態以外でも会話動機が高まる(2c+')、ということを検討する。

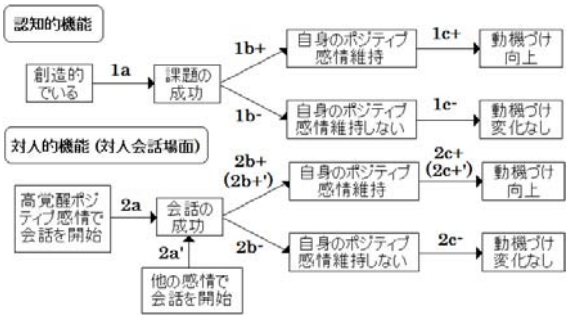

Figure 1 本研究の流れ

ところで、大坊(1990)や和田(1996)では、関係の初期段階では活発な会話が好意につながる一方で、関係が親密になるにつれて会話の活発さは低下してくることを示唆している。これは、関係の深まりと共にお互いのことをより良く知り合うことによって、必ずしも活発に会話をしなくても満足度や好意が得られることを示唆しているといえる。本研究ではこれらの知見を活かし、高覚醒のポジティブ感情が会話の成功につながる場合と、高覚醒のポジティブ感情だけでなく他の感情状態も会話の成功につながる場合とを操作するため、会話相手に初対面の他者を想定する条件と親友を想定する条件を設定する。

本研究の仮説を整理すると、以下のとおりである

会話相手に初対面の他者を想定するとき、高覚醒のポジティブ感情状態で会話を始めることで最も会話の成功が予測される(仮説 1-1)ため、高覚醒のポジティブ感情状態のときに会話動機が最も高くなる(仮説 1-2)。

会話相手に親友を想定するとき、他の感情状態でも会話の成功が予測される(仮説 2-1)ため、他の感情状態のときの会話動機と高覚醒のポジティブ感情状態のときの会話動機との差がなくなる(仮説 2-2)。

ところで、ポジティブ感情研究には性差への言及が少ない(山崎, 2006)。また、コミュニケーション行動については多くの性差があると知られていることから、性差についての検討を通じてより多くの知見が得られる可能性がある。そこで仮説の検証に加えて、ポジティブ感情の対人的機能について性差があるかどうかについても探索的に検討を行う。

予備調査

本調査の場面想定に使用する感情エピソードを抽出するため、予備調査を行った。回答者は関西地方の大学生 100 名(男性 47 名、女性 52 名、不明 1 名)で、平均年齢は 20.18 歳(*SD* = 1.15)であった。回答者には、多面的感情状態尺度の短縮版(寺崎・岸本・古賀, 1991)の活動的快、非活動的快、抑うつ・不安、倦怠の 4 因子 20 項目を提示し、それぞれの感情になったエピソードを自由に記述するよう求めた。自由記述された各感情エピソードについて、調査者と 3 名の協力者の計 4 名でそれぞれカテゴリー分類を行った(e.g., 飲み会でのできごと)。4 名によるそれぞれの分類結果について頻数を合計し、最も数の多かったカテゴリーから順に、同じ場面が他の感情エピソードに登場しないか、サークルやアルバイトなど特定の集団に属す必要があるか、の点から吟味を行い、該当するエピソードについては除外した。その結果、高覚醒ポジティブ感情エピソード(以下、HP)には「友人との旅行の計画」、低覚醒ポジティブ感情エピソード(以下、LP)には「予定のない休日」、高覚醒ネガティブ感情エピソード(以下、HN)には「試験やレポート」、低覚醒ネガティブ感情エピソード(以下、LN)には「授業」が各感情エピソードとして抽出された。

本調査

方法

回答者 関西地方の大学生を対象に行った。総数 183 名の回答を得たが、性別不明の者や欠損値のあった者、全ての項目に同じ値を記入した者を除く 153 名(男性 39 名、女性 114 名)を分析対象とした。平均年齢は 19.80 歳(*SD* = 1.41)であった。調査実施は 2008 年 12 月上旬～2009 年 1 月上旬であった。

感情エピソード 予備調査で抽出した 4 つの感情エピソード(HP、LP、HN、LN)を使用した。具体的には、以下の通りであった。

HP:「風が心地よく天気の穏やかな、すっきりと目覚めた休日に来週末に行く予定の旅行について、友人たちと計画を立てていた」。

LP:「久しぶりにゆっくりできる休日を布団の中でごろごろしながら TV を見たりして満喫した」。

HN:「月曜に控えたテストとレポート提出の準備が不十分なのに、土曜の夜に予定よりも早く寝てしまった」。

LN:「昨晩の夜更かしにも関わらず頑張って起きて出席した 1 限の授業が、友人もいないし先生の話も退屈であった」。

感情エピソードは対象者間要因であった。

想定する他者 想定する他者は、初対面の他者と親友とした。初対面の他者については「同性で、かつ友人の友人であるため今後も関係を発展させていく必要がある」とした。親友については、事前にイニシャルと出会ってからの期間を記述させ、人物を明確にさせた。また、「お互いについてとても良く知り合った仲であるが、今後も関係を発展させていく必要がある」とした。想定する他者は対象者内要因で、想定する順番についてはカウンターバランスをとった。

質問紙 回答者には、各感情エピソードと他者との会話を想定させた後に以下の質問項目について回答を求めた。

(1)会話動機:「話すのは面倒くさい(逆転項目)」、「話すのが楽しみである」、「はやく話がしたい」の 3 項目を用いた。「全くそう思わない = 1」～「とてもそう思う = 7」の 7 件法で回答を求め、平均点を分析に用いた。

(2)会話を始める際によいと思う感情状態: 多面的感情状態尺度の短縮版(寺崎・岸本・古賀, 1991)の活動的快、非活動的快、抑うつ・不安、倦怠の 4 因子 20 項目を用いた。4 件法で回答を求め、各因子の平均点を分析に用いた。

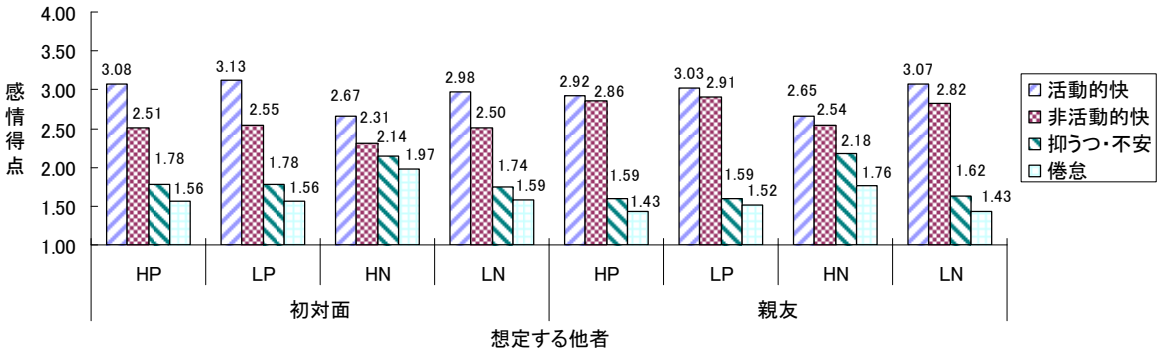

Figure 2　条件ごとの会話を始める際によいと思う感情状態

その他に社会的スキルや親友に対する好意度などの質問項目に回答を求めたが、本研究の目的には直接関係しないため、ここでは説明しない。

結果

会話を始める際によいと思う感情状態

仮説 1-1、2-1 の検証　仮説 1-1「会話相手に初対面の他者を想定するとき、高覚醒のポジティブ感情状態で会話を始めることで会話の成功を最も予測される」、および仮説 2-1「会話相手に親友を想定するとき、他の感情状態でも会話の成功が予測される」、について検討する。多面的感情状態尺度の短縮版(寺崎・岸本・古賀, 1991)の各因子の平均点を感情得点として従属変数にし、4(感情エピソード; 対象者間) × 2(想定する他者; 対象者内) × 4(感情得点の種類; 対象者内)、の 3 要因分散分析を行った(Figure 2)。その結果、想定する他者と感情得点の種類の間に有意な交互作用がみられた($F(3, 447) = 12.05$, $p < .01$)。感情得点の種類の単純主効果、および想定する他者の単純主効果を検討したところ、感情得点の種類の単純主効果は初対面($F(3, 596) = 116.39$)、親友($F(3, 596) = 195.13$)、ともに有意であった(いずれも $p < .01$)。テューキーの HSD 検定を用いた多重比較の結果、初対面条件では活動的快得点($M = 2.96$)と非活動的快得点($M = 2.47$)、抑うつ・不安得点($M = 1.85$)、倦怠得点($M = 1.65$)のいずれとの間にも有意な差がみられた(いずれも $p < .01$)。これにより、仮説 1-1 は支持されたといえる。また、親友条件では活動的快得点($M = 2.92$)と抑うつ・不安得点($M = 1.74$)、活動的快得点と倦怠得点($M = 1.52$)の間に有意な差がみられた(いずれも $p < .01$)。しかし、活動的快得点と非活動的快得点($M = 2.77$)の間には有意な差がみられなかった。これにより、仮説 2-1 は支持されたといえる。

また、想定する他者の単純主効果が非活動的快に対してのみ有意であり($F(1, 894) = 30.55$, $p < .01$)、親友を想定する場合、初対面を想定するよりも非活動的快で会話を始めることが会話の成功を有意に高く予測させることが明らかになった。

なお、感情エピソードと感情得点の種類の交互作用($F(9, 447) = 5.44$, $p < .01$)、および感情得点の種類の主効果($F(3, 447) = 194.68$, $p < .01$)が有意であったが、仮説の検証とは直接関係がないため、ここでは説明しない。

ポジティブ感情と会話動機との関連

仮説 1-2、2-2 の検証　仮説 1-2「初対面を想定する場合は高覚醒のポジティブ感情状態のときに会話動機が最も高くなる」、および仮説 2-2「親友を想定する場合は他の感情状態のときの会話動機と高覚醒のポジティブ感情状態のときの会話動機との差がなくなる」、について検討する。会話動機得点を従属変数にし、感情エピソード 4(感情エピソード; 対象者間) × 2(想定する他者; 対象者内)、の 2 要因分散分析を行った(Figure 3)。その結果、感情エピソードと想定する他者の交互作用は有意ではなかった($F(3, 302) = 1.35$, *ns*)。つまり仮説 1-2、および仮説 2-2 は支持されなかったといえる。

しかし、想定する他者の主効果($F(1, 302) = 473.98$, $p < .01$)に加えて感情エピソードの主効果($F(3, 302) = 18.33$, $p < .01$)が有意であった。感情エピソードの主効果についてテューキーの HSD 検定を用いて多重比較を行った結果、HP($M = 4.83$)と HN($M = 3.86$)、LP($M = 4.48$)と HN、LN($M = 4.86$)と HN、の間に有意な差がみられた(いずれも $p < .01$)また、HP と LP、LN と LP、の間に有意傾向の差がみられた(いずれも $p < .10$)。これは、高覚醒のポジティブ感情が低覚醒のポジティブ感情よりも会話動機を高める傾向にあることを示唆する結果といえる。

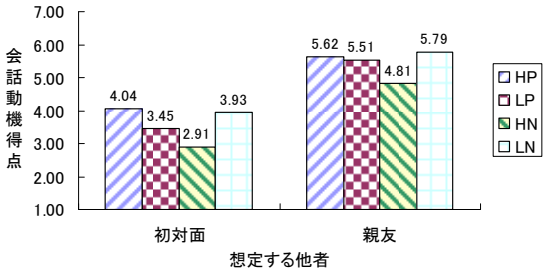

Figure 3　条件ごとの会話動機得点

性差についての探索的検討　ポジティブ感情と会話動機との関連について、性差があるかどうかを探索

的に検討する。しかし、本研究における回答者数には男女で大きな違いがみられることから、会話動機得点を男女で直接比較するのではなく、男女別に分析を行うことで、パターンに違いがみられるかどうかについて検討する。

まず、男性の会話動機得点について、4(感情エピソード; 対象者間) × 2(想定する他者; 対象者内)、の 2 要因分散分析を行った(Figure 4)。その結果、感情エピソードと想定する他者の交互作用(F (3, 72) = 0.10, *ns*)、感情エピソードの主効果(F(3, 72) = 1.98, *ns*)は有意ではなく、想定する他者の主効果のみが有意であった(F(1, 72) = 53.54, p < .01)。

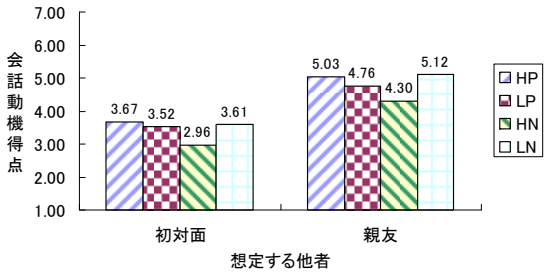

Figure 4 男性における条件ごとの会話動機得点

また、女性の会話動機得点について、4(感情エピソード; 対象者間) × 2(想定する他者; 対象者内)の 2 要因分散分析を行った(Figure 5)。その結果、感情エピソードと想定する他者の交互作用(F (3, 226) = 1.73, *ns*)は有意ではなかった。しかし男性とは異なり、想定する他者の主効果(F (1, 226) = 452.85, p < .01)に加えて感情エピソードの主効果(F (3, 226) = 19.96, p < .01)も有意であった。感情エピソードの主効果についてテューキーの HSD 検定を用いて多重比較を行った結果、HP(M = 5.02)と LP(M = 4.56)、LN(M = 5.04)と LP、の間に有意な差がみられた(いずれも p < .05)。また、HP と HN(M = 3.93)、LP と HN、LN と HN、の間にも有意な差がみられた(いずれも p < .01)。この結果より、高覚醒のポジティブ感情が低覚醒のポジティブ感情よりも会話動機と高めるという、覚醒の高低による機能の違いは男性よりも女性において強くみられることが明らかになった。

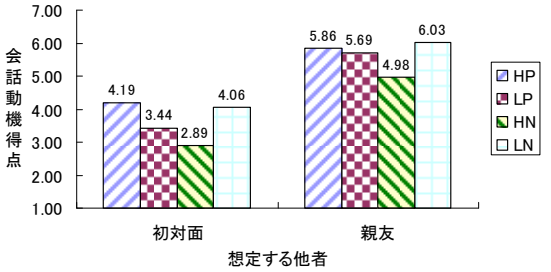

Figure 5 女性における条件ごとの会話動機得点

考察

本研究の目的は、快楽的随伴性理論(Wegener & Petty, 1994)に基づくポジティブ感情と創造性との関連についての説明を対人会話場面に応用し、ポジティブ感情の対人的機能と、覚醒の違いによるその機能の差について説明することであった。

会話を始める際によいと思う感情状態

初対面の他者を会話相手に想定した場合、他のどの感情状態よりも高覚醒のポジティブ感情で会話を始めるのが良いと思われていることがわかった。単純な快・不快の差だけではなく覚醒の程度によっても差がみられたということは、感情の対人的機能について検討する場合、覚醒を考慮せず、快・不快の 1 次元のみで検討することには限界があるということを示唆しているといえる。

さらに、親友を会話相手に想定した場合、高覚醒のポジティブ感情のみではなく低覚醒のポジティブ感情で会話を始めるのも良いと思われていることがわかった。初対面の他者を想定したときとは異なる結果がみられたということは、感情の対人的機能は一様なものではなく、むしろ他者との関係性によって変容していくものであるということを示唆している。

これらの傾向は、自分がどのような感情状態であるかに関わらず頑健に示されていた。大坊(1990)や和田(1996)は社会心理学における多くの実証研究のレビューを通じて関係の初期段階では活発な会話が好意につながることを主張しているが、本研究の結果はこれらの知見が広く一般的な認知として共有されていることを示しているといえる。

ポジティブ感情と会話動機との関連

高覚醒のポジティブ感情状態にあるときのほうが低覚醒のポジティブ感情状態にあるときよりも会話動機が高まる傾向が示されたが、仮説 1-2、および仮説 2-2 に反して、想定する他者の違いによる会話動機のパターンには違いがみられなかった。この原因について、1 つには感情エピソードと他者との会話の間の時間間隔が考えられる。本調査では、先に感情エピソードを提示し、次に他者との会話を思い出したときの会話動機について回答を求めた。しかし、会話動機を回答した時点と実際に他者との会話が行われる時点との間には時間的な隔たりがあり、このことが結果に影響を及ぼしたと考えられる。つまり、他者との会話を思い出してから実際に他者との会話に至るまでには、自分がいたその場所を離れるという行動が必要になる。これによって、高覚醒のポジティブ感情エピソード(友人と旅行の計画を立てていた)を想定していた回答者は「わざわざ出向かなければならない」と認識した可能性がある。親友と会うことを想定した場合、お互いについての知識も豊富で親しい関係であることから、自分のポジティブ感情維持はほぼ無条件に約束されていると考えられる。しかし、初対面の他者と会う場合には、そこでどのような会話が成立するのか予測が立ちにくい。このような場合、自分が今いる場所に留まるほうがポジティブ感情の維持につながる可能性もあるため、会話動機が高くなりにくかったのかもしれない。これについては、倦怠エピソード(1 限の授業がつまらない)のときに会話動機が高くなる傾向にあることからも予測できる。つまり、倦怠エピソードの場合、今楽しく

ない状態にあるため、他者と関わることを想定することで自分の感情状態の改善が予測された可能性がある。今後は、感情状態と行動との時間的近接性も考慮に入れて検討を行っていく必要があるといえる。

性差についての探索的検討 ポジティブ感情と会話動機との関連は男性ではほとんどみられず、女性においては強くみられた。これは、山崎(2006)の指摘するとおり、ポジティブ感情の機能について検討する際に男女差を考慮する必要があることを示唆しているといえる。

しかし、本研究における男女の回答者数は大きく異なっていたため、ポジティブ感情と会話動機との関連は女性のほうが強いと結論付けることには慎重になるべきである。男性の回答者数を増やして調査を行うことが今後の課題であろう。

なぜ女性だけに関連がみられたのかという点について、回答者の数以外の点からは残念ながら本研究で説明することはできないが、これを揃えて調査したうえでさらに男女の差がみられるとしたら、興味深い知見になると考えられる。なぜなら、感情という個人内の状態が社会の中では異なる機能を果たすことになるからである。これは、個人と社会との関係を検討するうえで、感情という新たな観点からの示唆を提供することになるかもしれない。

展望

本研究では、場面想定の質問紙を用いてポジティブ感情と会話動機との関連について、そのメカニズムについても併せて検討した。しかし、想起した他者との会話について時間的な隔たりの影響が考えられた。そこで、当該時点での感情状態とその後の行動の関連について、感情と行動の時間的近接性がどのような影響を及ぼすのかを検討する必要があるだろう。

また、本研究の目的はポジティブ感情と会話動機との関連を説明することであったため、その後のプロセス、つまり会話動機が高まることで実際の会話場面にどのような影響を及ぼすのか、という点には言及していない。もし会話相手がネガティブ感情にあり、会話動機が低い場合、こちらが高い会話動機をもって会話に臨むことは会話の活性化や満足度の増加に決して単純にはつながらないと考えられる。本研究を基に、より実験的な研究が行われる必要があるだろう。

引用文献

Baas, M., De Dreu, C. K. W., & Nijstad, B. (2008). A meta-analysis of 25 years of mood-creativity research: Hedonic tone, activation, or regulatory focus? *Psychological Bulletin*, 134, 779-806.

大坊郁夫 (1990). 対人関係における親密さの表現 ―コミュニケーションに見る発展と崩壊― 心理学評論, 33, 322-352.

Frederickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56, 218-226.

藤原 健・大坊郁夫 (2008). ポジティブ気分が会話行動に与える影響 日本社会心理学会第49回発表論文集, 498-499.

原田純治 (1984). ポジティブ・ネガティブ経験の援助行動に及ぼす影響 九州大学教育学部紀要(教育心理学部門), 29, 1-5.

Hirt, E. R., Devers, E. E., & McCrea, S. M. (2008). I want to be creative : Exploring the role of hedonic contingency theory in the positive mood-cognitive flexibility link. *Journal of Personality and Social Psychology*, 94, 214-230.

Isen, A. M. (1987). Positive affect, cognitive processes, and social behavior. *Advances in experimental social psychology*, 20, 203-252.

Isen, A. M., Daubman, K. A., & Nowicki, G. P. (1987). Positive affect facilitates creative problem solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 1122-1131.

Isen, A. M., Johnson, M. M. S., Mertz, E., & Robinson, G. F. (1985). The influence of positive affect on unusualness of word associations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48, 1413-1426.

Russell, J. A. (1980). A circumplex model of affect. *Journal of Personality and Social Psychology.* 39, 1161-1178.

谷口高士 (1991). 認知における気分一致効果と気分状態依存効果 心理学評論, 34, 319-344.

寺崎正治・岸本陽一・古賀愛人 (1991). 多面的感情状態尺度・短縮版の作成 日本心理学会第55回大会発表論文集, 435.

和田 実 (1996). 非言語的コミュニケーション ―直接性からの検討― 心理学評論, 39, 137-167.

Wegener, D., & Petty, R. (1994). Mood management across affective states: The hedonic contingency hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology.* 66, 1034-1048.

山崎勝之 (2006). ポジティブ感情の役割 ―その原因と機序― パーソナリティ研究, 14, 305-321.

対人社会心理学研究, 9, 2009

The relationship between positive affect and motivation for interaction:

A perspective of the hedonic contingency theory

Ken FUJIWARA (*Graduate School of Human Science, Osaka University*)
Ikuo DAIBO (*Graduate School of Human Science, Osaka University*)

The hedonic contingency theory is used to explain the relationship between positive affect and social motivation. In this study, we examined the relationship between positive affect and motivation for social interaction in the perspective of the hedonic contingency theory. We predicted that high-arousal positive affect would enhance motivation for interaction with stranger, because it made one predict that maintained one's positive affect through successful interaction. In contrast, we predicted that other affects would enhance motivation for interaction with a close friend, because they also made one predict successful interaction. A total of 153 undergraduates were asked to imagine each of 4 affective scenes which had been extracted in preliminary research, and answered a questionnaire about motivation for interaction with stranger and a close friend. The results indicated that high-arousal positive affect seemed desirable for interaction with stranger, and low-arousal positive affect was also desirable for interaction with a close friend. Although high-arousal positive affect enhanced motivation for interaction more than low-arousal positive affect, there was no different tendency between stranger and a close friend. The importance of temporally accessibility between affective condition and behavior was discussed.

Keywords: positive affect, arousal, motivation for interaction, hedonic contingency theory, scene imagination method.