

### Ⅲ. 感情心理学

#### 参考文献

- 遠藤利彦 喜怒哀楽の起源－情動の進化論・文化論－ 岩波書店  
戸田正直 感情－人を動かしている適応メカニズム－ 東京大学出版会  
北村英哉 認知と感情 ナカニシヤ出版  
ダマシオ 生存する脳 講談社

#### (0) 感情の分類

- 感情 (affect) : 下の2つを含む包括的意味で用いる
  - 情動 (emotion) : 比較的, 対象が明確で強度の強い一時的な感情. 喜び・悲しみ・恐れ・憎しみ・怒りといった, 言葉で表される感情状態
  - ムード (mood) : 比較的, 対象が不明確(意識化されづらい)で強度の弱い長期的(再起的)な感情. 個人の内的状態全体を反映するような感情状態
- 情動の3要素
  - ①表情や行動に表れる表出行動
  - ②内的な主観的経験
  - ③神経生理学的/生化学的变化

#### (1) 基本情動理論(表出を銃する立場)

<事例> 捕食者にあった動物

捕食者を見つけた動物はどのような状態になるだろうか. ゆっくり考えている暇はあるだろうか. ヘビを見たときの人間の反応はどうであろうか?

- 捕食者にあった動物
  - 考える前に逃げる必要: これが「恐怖(情動)」の基盤にある
  - ↓
- 情動の機能
  - 当面必要のない無関係な情報を意識から排除し, 最も重要そうな, 特定のことに注意や思考を優先的に振り向け, それにかなった行動をとっさに準備させること.
- 情動の表出の汎文化性
  - ☆ Ekman
    - 「喜び」「嫌悪」「驚き」「悲しみ」「怒り」「恐れ」の6つの情動を基本情動
  - ☆ Ekman & Friesen (1969)
    - 異なる文化の人に表情写真を見せる
    - 異なる文化の人でも表情を読みとることができた
  - ☆ Ekman & Friesen (1971)
    - 上記研究が同じマス・メディアに接しているために生じた可能性があるため, ニュージーランド南東高知のフォア言語グループの大人と子供(12年前まで他の文化と孤立しており, 西洋人との接触を持っていないメンバー)に, 同様の研究を行った
    - 大人と子供とも西洋人の表情を読みとることができた

Table 表情判断の一致率

	アメリカ	ブラジル	チリ	アルゼンチン	日本
幸福	97%	95%	95%	98%	100%
嫌悪	92	97	92	92	90
驚き	95	87	93	95	100
悲しみ	84	59	88	78	62
怒り	67	90	94	90	90
恐れ	85	67	68	54	66

Table 大人に提示された表情写真の組み合わせと判断結果 (Ekman &amp; Friesen, 1971)

物語に記された情報	正答の写真に混ぜられた 表情写真が示す情報	正答比率
幸福	驚き	90**
	驚き	93**
	恐れ	86**
	嫌悪	100**
怒り	悲しみ	82**
	嫌悪	87**
	恐れ	87**
悲しみ	怒り	81**
	怒り	81**
	怒り	87**
	怒り	69**
嫌悪 (におい) 嫌悪 (きらい)	恐れ	77**
	悲しみ	89**
驚き	幸福	71*
	嫌悪	65*
恐れ	怒り	64**
	悲しみ	87**
	怒り	86**
	嫌悪	85**
	驚き	48
	驚き	52
	嫌悪	28

Table 子どもに提示された表情写真の組み合わせと判断結果 (Ekman &amp; Friesen, 1971)

物語に記された情報	正答の写真に混ぜられた 表情写真が示す情報	正答比率
幸福	驚き	87**
	悲しみ	96**
	怒り	100**
	嫌悪	88**
怒り	悲しみ	90**
悲しみ	怒り	85**
	驚き	76**
	嫌悪	89**
	恐れ	76**
嫌悪 (におい) 嫌悪 (きらい)	悲しみ	95**
	悲しみ	78**
驚き	幸福	100**
	嫌悪	100*
	恐れ	95*
恐れ	悲しみ	92**
	怒り	88**
	嫌悪	100**



### 幸福・喜び

口角は後ろに引かれ、上がる。口は開くかもしれない。鼻から口角への皺ができる。頬が上がる。下瞼は下に皺ができ、上がるかもしれないが緊張はしていない。カラスの足跡の皺が目尻にできる。



### 嫌悪

上唇は上がる。下唇は上がって上唇を押し上げるか、または下がってわずかに突き出る。鼻に皺ができる。頬が持ち上がる。下瞼の下に皺ができ、瞼は押し上げられるが、緊張はしていない。眉は下がり上瞼を下げる。



### 驚き

眉は上がり、そのため曲がって高くなる。眉の下の皮膚は引っ張られる。頬に水平な皺ができる。瞼が開く（上瞼は引き上げられ、下瞼は下げられる。白目は虹彩の上に、また、しばしば下にも見える）。顎は落ちて開き、そのため唇と歯は離れるが、口に緊張感はない。



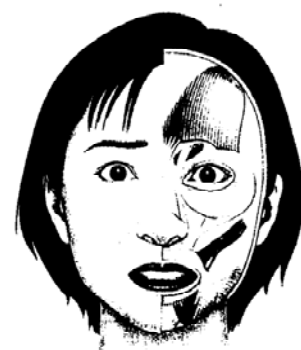
### 悲しみ

眉の内側が上がる。眉の下の皮膚が三角状になり、内側が上がる。上瞼の内側は上がる。口角は下がるか、または唇が震える。



### 怒り

眉は下がり、引き寄せられる。眉の間に垂直な皺ができる。下瞼は緊張し、上がる。上瞼は緊張し眉の動きのために下がる。目は固く凝視し、膨らんで見える。唇は上下が強く押しつけられ、口角は真っ直ぐか、下がる。または、開いて叫んでいるように緊張して四角状になる。鼻孔は広がる



### 恐れ

眉は上がり、引き寄せられる。額の皺は中央だけで額全体にはわたらない。上瞼は上がり、白目をさらし、下瞼は緊張して引き上げられる。口は開き、唇は軽く緊張し後方へ引かれるか、引きつって後方へ引かれる。

・基本情動の9つの基準 (Ekman, 1992)

- ①他と区別できる独特の「表出シグナル」 (種内普遍性)
- ②高等霊長類や他の動物で類似の表出 (種間普遍性)
- ③特異な生理的反応 (心拍/皮膚伝反射などの自律神経系) パターン
- ④情動を引き起こす事象に共通性/普遍性が見られること
- ⑤生理的反応/表出的反応などの反応システム間に整合一貫した連関関係
- ⑥極めて急速に、たいがいは個体が意識するまえに生じる
- ⑦短時間内に終結
- ⑧自動化された無意識的な「評価」メカニズムに結びついて発動する
- ⑨意図を持たず自動的に生じる

・様々な基本情動理論

ー研究者ごとに基本情動の数や種類が異なる

→本当に基本情動は存在するのか？

→社会的構築主義の立場 (詳しくは他の講義で)

：情動は文化的/社会的に構築されるという立場

何らかの生物的基盤があるとしても意識的経験や表出は文化/社会的に形成される

→情動要素の汎文化性と情動の文化特有性 (遠藤, 1996)

表 基本情動のさまざまな考え方

研究者	基本情動	基準
マクドゥーガル (1908)	怒り (anger), 嫌悪 (disgust), 得意 (elation), 恐れ, 服従 (subjection), 愛情・慈悲 (tender-emotion), おどろき (wonder)	本能
ワトソン (1930)	恐れ, 愛情 (love), いかり (rage)	神経学的基盤 (生得性)
アーノルド (1960)	怒り, 忌避 (aversion), 勇気 (courage), 落胆 (dejection), 欲望 (despair), 希望 (hope), 恐れ, 愛情, 悲しみ (sadness), 憎悪 (hate)	好意傾向
ブラッチク (1980)	受容 (acceptance), 予期 (anticipation), 喜び (joy), 恐れ, 怒り, 悲しみ, 驚き (supraise), 嫌悪	生物学的適応価
パンクセップ (1982)	期待 (expectancy), 恐れ, いかり, パニック (panic)	神経学的基盤
トムキンス (1984)	興味 (interest), 苦痛 (distress), 怒り, 喜び, 軽蔑 (contempt), 恐れ, 恥 (shame), 驚き, 嫌悪	神経学的基盤
ワイナー& グラハム (1984)	よろこび (happiness), 悲しみ	事象を引き起こした原因についての推測
グレイ (1991)	不安 (anxiety), 肯定的情動 (positive emotion), いかりと恐怖 (rage and terror) 【分離不能】	神経学的基盤
イザード (1991)	怒り, 軽蔑, 嫌悪, 苦痛, 罪 (guilt), 興味, 喜び, 恥, 驚き	神経学的基盤, 生物学的適応
エクマン (1992)	怒り, 恐れ, 嫌悪, 喜び, 悲しみ, 驚き	顔面表出, 神経学的基盤, 進化論的連続性
ジョンソン=レアード& オートレイ (1987)	怒り, 嫌悪, 不安, よろこび, 悲しみ	生物学的適応価, 先行事象 (評価), その他

## (2) 情動に関わる誤り

### ① 情動 2 要因理論 (内的な主観的経験を重視する立場)

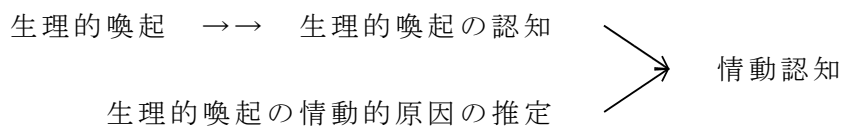
<事例> 興奮の行方

恋人どうしでよく遊園地に行ってジェットコースターに乗ったり、ホラー映画を見たり興奮を高めるようなエンターテインメントが好まれたりする。それはどうしてだろうか。

### ○ 情動 2 要因理論 (Schacter, 1964)

情動を経験するには、生理的喚起の知覚と、認知的評価によって自己が情動にラベル付けする過程との2つの要因が必要であるという考え。

すなわち、内臓反応などの生理的喚起は情動経験に必要であるが、むしろ重要なのは個人がその状況をどのように認知し、ラベルづけるかである。



- 本来別の (曖昧な) 要因で生じた生理的喚起を別のものに誤帰属させる可能性  
→ 本来生じるべき情動とは異なった情動経験が生じる可能性

### ☆ Schachter & Singer (1962)

目的: 3つの仮説の検証

- 1) 生理的喚起状態にありながら、それに対して直接説明がない場合、状況の特徴からその状態を解釈し、自分の感情にラベルづける。
- 2) 生理的喚起状態にあっても、それに対して直接説明がつけられる場合、情動を新たにラベルづけしようとしなない。
- 3) 同じ認知環境を与えられても、生理的喚起がなければ、情動反応をしない。

方法

名目: 視覚に及ぼすビタミンの影響の実験

<段階 1> 注射をする

実験参加者にエピネフリン (アドレナリン) を注射 (Epi)

c.f. エピネフリン: 心拍の増加, ふるえ, 火照りなど, 交感神経系の興奮

- ① Epi-Inf 群: 副作用をきちんと説明
- ② Epi-Ign 群: 副作用の情報を与えない
- ③ Epi-Mis 群: 副作用について不適切な症状 (かゆみ等) の説明
- ④ Placebo 群: 生理食塩水を与える

<段階 2> 別々の環境状況におく

注射を受けて 20 分後, 同じ実験を受けるという実験参加者 (実験協力者) に紹介された。実験協力者の行動は 2 通り

- ① 気分高揚: サクラは紙飛行機を作るとぼしたり, 紙を丸めてバスケットボールのシュートのまねをしたり, 陽気に振る舞う。
- ② 怒り: 実験協力者は, 実験参加者と一緒に質問紙に答えさせられるが, その質問内容に腹を立てて, 最後には質問紙を破って床に投げ捨て, 部屋を出ていく。

< 段階 3 > 従属変数の測定  
一人にしたときの行動観察 & 自己報告

結果：表 1，表 2

条件	自己報告	行動の指標
Epi-Inf	0.98	12.27
Epi-Ign	1.78	18.28
Epi-Mis	1.90	22.56
Placebo	1.61	16.00

条件	自己報告	行動の指標
Epi-Inf	1.91	-0.18
Epi-Ign	1.39	+2.28
Placebo	1.63	+0.79

考察

仮説 (1) (2) は検証。仮説 (3) に関しては疑問を投げかける結果。

← 自然に生理的喚起が起こった??

○ 恋愛感情 (情動) への誤帰属

☆ Dutton & Aron (1974)

目的：生理的に興奮して、かつ状況が曖昧で、恋愛の対象となる人が目の前にいる場合、その興奮はその人への愛情のあらわれとラベリングされることを調べる。

方法：

独立変数：興奮の度合い 吊り橋 vs. 固定橋

実験者の性別 男 vs 女

従属変数：電話をしてきた人数

結果：仮説を支持 = 女性からインタビューをされる時、吊り橋の方がより電話をかけてくる

考察：遊園地にいったら怖いものに乗らなう (!?) - 女性だけ??

表 吊り橋実験の結果

インタビューア	場所	質問紙に 回答した人数	電話番号を 受け取った人数	電話をしてきた 人数
女性	固定橋	22/33	16/22	2/16
	吊り橋	23/33	18/23	9/18
男性	固定橋	22/42	6/22	1/6
	吊り橋	23/51	7/23	2/7

○攻撃行動を媒介する怒り（情動）への誤帰属

☆ Zillmann, Katcher, & Milavsky (1972)

目的：運動をするという単純な生理的喚起でも、怒りという攻撃行動を媒介する情動に影響を及ぼすかを検討すること。

方法

名目：学習に罰を与える効果を調べる：教師-生徒パラダイム

独立変数

①怒り（の操作）

最初、実験参加者は生徒役になる。その時の教師役のもう一人の実験参加者（実験協力者）によって電気ショックを受ける。その時、挑発量が多い群（7回）と少ない群（3回）を設けた。

②生理的喚起の有無—その後の身体活動

高喚起条件（自転車こぎ）

低喚起条件（裁縫課題）

従属変数

今度は、実験参加者が教師役、もう一人の実験参加者（実験協力者）になり、学習の実験で電気ショックを与えることができるようになる。その時に与える電気ショックの強さが攻撃の指標とされた。サクラは12回誤答するので、それを3試行ずつの4ブロックに分けて集計した。

結果（下図）

①怒りが強い方（挑発量が多い方）が攻撃行動を取る

②怒りが強いときのみ運動量が高いと攻撃行動が増加する

③試行がすすむにつれて運動量の多さの効果が大きくなる

考察：運動によって生じた喚起が怒りと誤帰属された結果、攻撃行動が増大する。

試行がすすむにつれて大きくなった理由は、生理的喚起の原因の曖昧さが関わっている。運動直後では、その生理的喚起が運動に正しく帰属されるため、怒りの情動経験に影響を与えない。しかし、運動による生理的喚起がなくなっていると実験参加者が認知しているにもかかわらず生理的喚起がある場合に、それが怒り情動に誤帰属されるため、攻撃行動が増える。

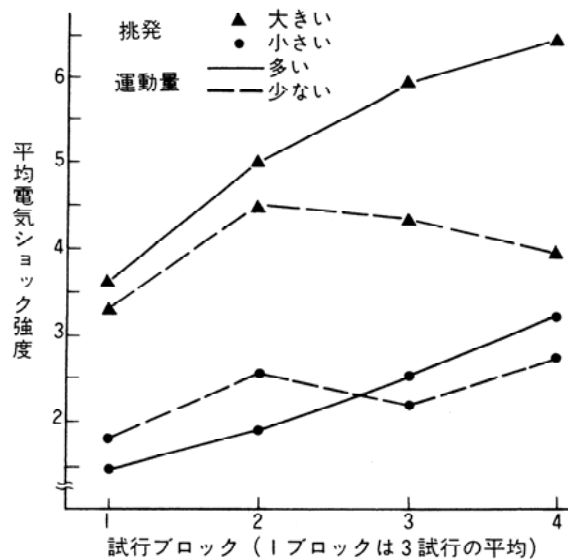


図 生徒（挑発者）に与えた平均ショック強度

## ○不眠症の治療に利用可能な誤帰属

### ☆ Storms & Nisbett (1970)

目的：不眠症の原因の一つとして、就寝時における情動の高まりがあると考えられている。眠れないことを気にすればするほど、その情動の高まりに注目することになり、結果として不眠症が生じることがある。この情動の高まりを誤帰属させること（理由を与えてあげる）により不眠症が改善するかどうかを検討する。

#### 方法

不眠症患者を募集し、実験参加者とした。ある週の水曜日に1回目のセッションが行われ、「身体的活動の効果を調べるために」、その晩と次の番に、就寝の15分前に薬を飲み、睡眠中に見た夢を記録するようといわれて薬を渡された（薬は何も効果のない偽薬）。その薬の効果の説明が条件により異なっていた。

#### 1) 喚起条件

薬は交感神経系に作用し、身体的活動を高めるだろう、心拍数を増し、体温を高めるだろう（＝不眠症の症状が薬により起こると説明）。

#### 2) 弛緩条件

薬は副交感神経系に作用し、身体的活動を低めるだろう、心拍数を低下させ、体温を下げるだろうと説明

#### 3) 統制条件

薬を与えない群

月曜日と火曜日の睡眠までにかかった時間と、水曜日と木曜日に睡眠までにかかった時間を報告させ、その変化量を従属変数とした。

#### 結果

寝付くまでに要した時間の変化量を見ると、統制条件（何もしていない）では、週の前半と後半では全く違いがなかった（-0.27分）。しかし、喚起条件では、週の前半に比べ後半では寝付くまでの時間が早くなっていた（-11.70分）。一方、弛緩条件では、寝付くまでの時間が遅くなっていた（+15.15分）。

#### 考察

喚起水準を上げる効果を持つという薬を与えられた不眠症患者は、自然に生じた喚起状態を薬の性にするため、あまり強い情動を経験しなかったため、早く寝付けたと考えられる。一方、喚起水準を下げる効果を持つと薬を与えられた不眠症患者は、自然に生じ喚起以上のものを情動的な色彩を帯びた認知に帰属するため、いつもよりも強い情動を経験したため、かえって寝付けなかったと解釈できる。

#### その後の研究

従来の偽薬効果（何も効果がないものでも直ると言われれば直る）とは全く逆の効果であり、この研究は議論を生んだ。その後、追試実験が行われ、この研究と全く逆の結果（従来の偽薬効果）を報告する研究も報告された。

複数の研究が行われた結果、明らかになった点は、不眠症のタイプによってこの効果が異なることが現在わかっている。体感感受性の高い不眠症患者には、喚起の誤帰属による治療が効果を持つが、体感感受性の低い不眠症患者には、従来の偽薬効果の方が効果を持つことがわかっている。

→状況によっては本来生じるのとは異なった情動が生じうる



## ② ジェームス＝ランゲ説（神経生理学的/生化学的変化を重視する立場）

<事例> 外見（表情）が中身（感情）を規定する？

波子さんはカーと頭に血がのぼって目が醒めた。

ふと気づくと頭には昆虫の卵のようにびっしりロットが埋め込まれ、パーマ液が流れないように顔のまわりにタオルが巻かれている。そのタオルにロットの重みが加わって顔が変形しているのがわかる。

波子さんはその表情どおり、おそろしく険悪な気分であさぎこんでいた。波子さんにおいては、外見が中身をすべて規制するのである。

波子さんはカンカンに怒っていた。

（中略：）

「いいわね」と波子さん。

もう顔が圧迫されていないので、機嫌はなおってしまっている。

（大原まり子著 『<sup>ブルーシール</sup>青海豹の魔法の日曜日』 角川文庫）

## ○情動の末梢起源説

☆ James (1884,1890) : 「悲しいから泣くのではなく、泣くから悲しいのだ」

悲しいというのは情動であり、泣くというのは感情を表す身体的表出である。情動は身体的表出の原因ではなく、むしろ身体的表出の結果だという主張。

「感情を引き起こす事実の知覚に直接引き続いて身体的変化が生じ、それが生じたときの変化の感じが情動なのである。（ジェームス,1890,p.449）」

普通は、人がある「感情」を持っているから、例えば「悲しい」から、そのために泣いて、涙が出たりすると思われる。例えば、「怒って」いるから、その相手を攻撃しようとするのだし、「恐怖」を抱いているから、震えたりするのだと思われがちである。この考え方では、情動の方が身体的表出の原因になっている。ジェームズはこれは不正確だと指摘した。「悲しくさせるような出来事」があるとまずそれはストレートにからだ、そして外にも表れるような行動に響いてくる。胃が重苦しく感じたり、食欲がなくなったり、他のことに全く注意が向かなくなったり、何事にもやる気が起きなくなったりする。悲しい表情が見られるのもその一つの表れである。そうした自分自身の変化を捉えて人は自分が「悲しんで」いるのだということに気づくという。つまり、身体的な変化の感じこそ、重要な情動の構成要素であり、それ抜き的情動が考えづらいものだと言うのである。そして、そのような身体的変化さえ起こせば、それがわざとであっても、実際の情動経験がそこから生じてくると理屈上推測される。

しかし、情動の中核起源説が主流になり、この説は否定されていった。

## ○情動の中核起源説

感覚入力が入座に中枢神経に情報伝達され、ある意味で自動的に「情動」が感じられて、さまざまな反応を引き起こすという中枢を重視する考え方。

## ○最近の研究：情動の末梢起源説の見直し

顔面フィードバック

顔を情動経験をしたときの表情（p. 39 参照）をさせることにより、表情と同じ情動を経験させるという知見

but 要求特性によるものではないかという批判

☆ Strack, Martin, & Stepper (1988)

目的：要求特性を最小限にして，表情フィードバックが成立するかどうか検討する方法

- ◎情動の操作<下図を参照>：ハンディキャップを持った人の生活体験
  - ポジティブ情動：ペンを歯でくわえさせる (p. 39 の幸福顔)
  - ネガティブ情動：ペンを唇でくわえさせる (p. 39 の嫌悪顔)
  - ニュートラル：ペンを手で持たせる

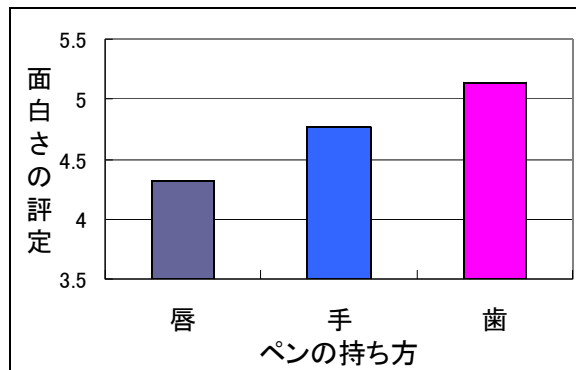


Figure 1. Illustration of the technique used to contract the different facial muscles: left, lips condition; right, teeth condition.

◎従属変数

一コマ漫画を5つ見せて，その面白さを評定させる

結果



考察

情動を操作されていることを全く意識させられないで，顔の表情筋をペンをくわえさせることにより変え，情動を示すような表情を作らせるだけで，漫画の面白さが変わることから，表情筋の変化が情動の経験に影響を与えることが示された。

→末梢筋肉の変化だけで感情が生じうる

→情動の3要素のどれかが特権的な役割を果たすわけではない

### (3) ムードに関わる誤り

#### ・ムード

比較的，対象が不明確(意識化されづらい)で強度の弱い長期的(再起的)な感情．個人の内的状態全体を反映するような感情状態  
＝行動に駆り立てるような情動とは異なりゆるやかに思考や判断に影響  
→情報としてのムード(mood as information)

#### ・情報としてのムード仮説

ムードは適応的な情報機能を持ち，その結果，思考スタイルに影響を与える

##### ○ネガティブ・ムード(悪い気分)

否定的な結果の脅威・肯定的な結果への欠如という心理状態

↓

問題状況の処理に関連した手続き的知識の活性化

↓

努力を要し，細部指向的な分析的処理戦略の自発的な使用＋創造性の欠如

##### ○ポジティブ・ムード(良い気分)

安全な心理状態

↓

危険を冒す・情報処理においてヒューリスティックスの使用，複数の手続き的知識の活性化

↓

拡散的な情報処理＝高度な創造性＋分析的処理戦略の使用の抑制

#### ・Schwarz & Clore(1983)：情報としてムードが機能することを示す研究

方法：晴れている地域と雨が降っている地域に電話をして，その地域の回答者に調査  
調査項目：自分の生活に対する満足感や幸福感

結果：晴れている地域>雨が降っている地域

→自分の生活に対する満足感や幸福感はその日一日の天気によって全体が変わってしまうようなものではないはずにもかかわらず，明らかに晴れていたところでの結果の方が，雨だったところよりも満足感が高い．

＝天気によるムードが個人の現在の状態を表していると考えられるため

補足：質問に先だってさりげなく天気に触れて，意識的に今の天気に注意を向けさせた場合には，このような差は消失して，晴でも雨でも回答に差はない．

＝ムードの原因がわかっている場合は効果がない

#### ・Isen(1985,1987)の一連の研究：ポジティブムードの時には創造性が優れていることを示す

創造性を見る課題(e.g., 「〇〇の使用法をできるだけ多く考えなさい」)では，ポジティブ・ムードの時にはネガティブ・ムードやニュートラル・ムードに比べて，成績が優れていることを見いだしている．また，連想テストにおいて(e.g., 「海といえは?」)，ポジティブ・ムードの時には，ニュートラル・ムードの時に比べて，より普通でない第1連想を行うことを見いだしている．

・沼崎・北村・工藤(1993)

目的：必要とする情報状処理が異なる課題の成績が，ムードにより異なることを示す

方法：音楽によってムードを導入した後，分析的課題と創造性課題を行わせた

結果：分析的課題（図形を見て法則を見つける課題）では，ネガティブ・ムードの成績が良かったが，創造性課題（使用法を考える課題）において，ポジティブ・ムードの方が，より他の人の考えない使用法を考え出した。

考察：ネガティブ・ムードの時には分析的課題に適した細部指向的な分析的処理戦略が，ポジティブ・ムードの時には創造的課題に適した拡散的処理戦略が行われやすい

・Mackie & Worth (1991)

目的：一般的にはポジティブ・ムードの時に説得されやすいと考えられているが，本当にそうであるのか？ また，ムードによる処理方略の違いが説得の効果に及ぼす効果を検討する。

方法

1) 酸性雨のための産業規制に関する実験参加者の意見を測定

2) ムードを導入する

楽しいムードにさせる群 vs そのようなことをしない群

3) 説得文を実験参加者に見せる

：以下の a) と b) を組み合わせた 4 タイプの内のどれか

a) ヒューリスティックな手がかり = 専門家か否か

(「専門家正しい」ヒューリスティクス)

環境問題の専門家 vs 数学の研究者

b) 議論の質 = 真剣に (分析的に) 読めばわかる議論の強さ

強い vs 弱い

4) 意見の再評価

結果：Figure 11.1

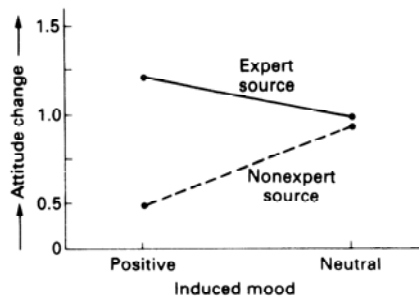
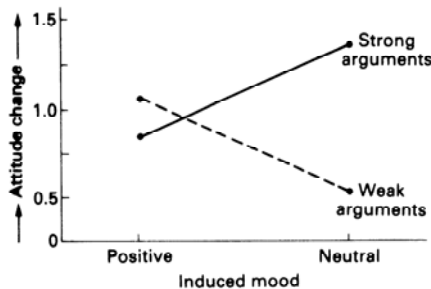


Fig. 11.1 Attitude change toward the advocated position, as a function of mood, argument quality, and heuristic cue. Experiment 1.

## 考察

必ずしも、全体として、ポジティブ・ムードの時に説得されやすいとは言えない。

しかし、ポジティブムードの時には、ヒューリスティックスを使った情報処理をするため、専門家であるか否かによって、説得されるかどうかが決まっており、分析的な処理をあまりしないため、真剣に読めば理解できる議論の質には説得されるかどうかが決まってこない。

一方、ニュートラル・ムードの時には、分析的処理をするため、真剣に読めば理解できる議論の質によって説得されるかどうかが決まってくる。そのような議論の質が明確なときには、ヒューリスティックスな手がかりである専門家であるかどうかによっては左右されない。

### ・上記の一連の研究

＝ムードによって情報処理が異なることが示された

→このことにより誤りが生じる可能性

→何故そのような情報処理をするのか

＝進化的適応という概念がその答えを与える可能性