

<原著>

ノスタルジア傾向が高いと混合感情語を覚えているか —web 実験による偶発刺激への記憶の検討—

三和秀平 信州大学学術研究院教育学系
竹節太樹 信州大学大学院総合人文社会科学研究科
渡部夕夏 信州大学大学院総合人文社会科学研究科

概要

本研究は、特性的なノスタルジア傾向が混合感情語の記憶促進に与える効果を検討した。クラウドソーシングを通じて 70 名を対象に web 実験を実施し、偶発的に触れた単語（ニュートラル語 / 混合感情語）に対する再認テストを実施した。分析の結果、再認テストにおいて判断にかかった時間と正答数ともにノスタルジア傾向と感情価の交互作用は有意ではなく、ノスタルジア傾向が高いと混合感情語の記憶が促進されるという傾向はみられなかった。また、提示されなかったダミー単語への判断もノスタルジア傾向との関連は示されなかった。この要因として、ノスタルジアが想起されたときの感情価の偏りや、実験のデザインの問題が考えられる。

キーワード：ノスタルジア, 混合感情, 記憶, web 実験

はじめに

私たちは、日頃から様々な感情を経験し、その感情は注目をするものや覚えているものに影響を及ぼす。例えば、悲しい気分のあるときには悲しいニュースなどのネガティブな出来事に目が向いてしまったりすることはないだろうか。一方で、楽しい気分のあるときには良いニュースなどのポジティブな出来事に目が向いたりしないだろうか。そして、その時に目を向けたものは、その時と同じような気分になったときに思い出されたりすることがある。

このように、記憶は気分や外的な状況など様々な要因から影響を受ける。気分一致効果 (Bower, 1981) では、特定の気分が生起することで、その気分と一致した感情価を有する刺激の記憶や判断が促進されると言われている (伊藤, 2000)。例えば、楽しい気分のあるときには、ポジティブな感情価を有する単語 (e.g., 好き) などの記憶が促進される。Bower et al. (1982) の実験では、気分誘導後 (幸せ / 悲しみ) に幸せ / 悲しい内容が含まれる文章の記憶を行った。その結果、幸せな気分誘導されたときには幸せに関する内容が、悲しい気分誘導されたときには悲しい内容がよく思い出されていた。このような効果は、

気分に限らず本人の状態によっても記憶の想起に影響を及ぼすことがある。例えば抑うつの研究では、抑うつの気分と一致したネガティブな感情価を有する刺激の記憶が促進されることなどが示されてきた(田上, 2002)。このように誘導された気分だけではなく、個人の状態に一致した刺激に関しても同様に記憶が促進されることがうかがえる。

気分一致効果にかかわる説明として、感情ネットワークモデル(Bower, 1981; Bower & Cohen, 1982)がある。このモデルでは意味ネットワークの中に感情の調子にかかわるノードが想定されており、それと密接にかかわった記憶が存在するとしている(田上, 2002)。また、感情ノードを統括する上位のノードとして評価ノードが組み込まれ(Bower, 1991)、ポジティブな気分が生起することで“ポジティブ評価”のノードが活性化すると、このノードと統合している“ポジティブな出来事”ノードに活性化が拡散し、結果としてポジティブな記憶が想起されやすくなる(伊藤, 2000)。また、感情ネットワークモデルでは十分に説明できない要因として自己関連性がある。刺激を自分に関連付けて処理することが気分一致効果において重要な要因とされている。これらの要素を踏まえて、感情ネットワークモデルは修正が行われてきている。

さらに、このような現象に対する他の説明としてセルフスキーマによる説明もある(田上, 2002)。例えば、抑うつ者はネガティブな情報に目を向けやすく、それを記憶したり、ネガティブな解釈をする。そして、個人が有している複数のスキーマの中から感情特性に一致したセルフスキーマが活性化されることで、その活性化されたスキーマに一致した材料が選択的に取り込まれ、気分一致効果が生じると考えられる(伊藤, 2000)。

このように、気分と記憶に関しては多くの研究が蓄積されてきた。一方で、従来の気分と記憶の研究は感情価としてポジティブまたはネガティブなものに着目されることが多かったが、ポジティブ感情とネガティブ感情が混在した混合感情ではどのような傾向がみられるのかは明らかではない。例えば、ポジティブな気分とネガティブな気分が共起した状況では、その気分と統合している“ポジティブとネガティブが共起したような出来事”のノードが活性化され、“ポジティブとネガティブが共起した記憶”が想起されやすくなるかもしれない。また、セルフスキーマを考慮すると、特性的に混合感情を喚起しやすい個人は、ポジティブとネガティブが共起したような刺激に目を向けやすく、その記憶が促進される可能性がある。そこで本研究では、混合感情の記憶の促進に関連する要因について検討する。

混合感情

長峯・菅原(2025)によると、混合感情はしばしば“ポジティブ感情とネガティブ感情の共起(Larsen & McGraw, 2014)”として定義づけられ、西洋の人々よりも東洋の人々の方がよく経験するとされる。長峯・菅原(2025)は日本人における典型的な混合感情語として、「名残り惜しい」「哀愁」「恥じらい」などを挙げている。このような混合感情の経験頻度には個人差があることが知られており(Barford & Smillie, 2016)、(a) 個人内におけ

る異なる刺激への寛容性, (b) 混合した刺激への寛容性, (c) 混合感情を経験しやすい傾向などがその背景として挙げられる (長峯・菅原, 2023)。

混合感情を経験しやすい傾向については, Barford & Smillie (2016) は TMES (Trait Mixed Emotions Scale) によって測定される。この尺度の日本語版は長峯・菅原 (2023) によって開発されている。この尺度では, 対照性, 共起性, 個別性の3つの側面が想定されている。この側面のうち, 個別性は“ポジティブとネガティブの両方の特徴を持つ具体的な混合感情の経験”とされている。その中でも代表的な感情として, ノスタルジアが挙げられる。

ノスタルジア

長峯・外山 (2016) によると, Sedikides et al. (2008) ではノスタルジアは“個人の過去に対する感傷的な思慕 (a sentimental longing for one's past)”と定義されている。ノスタルジアの喚起によって, ポジティブな感情が喚起されるとされているが, ノスタルジアはポジティブな要素を含んでいるが, ネガティブな要素も含んでおり, ポジティブとは言い切れないような複雑な構造であるとされている (Wildschut et al., 2006; 長峯・外山, 2016)。そのためしばしば *bittersweet* な特徴を有しているとされる。ノスタルジア (なつかしさ) については, 記憶想起などの方法で喚起する研究が行われているが, ノスタルジアの感じやすさの個人差を測定する研究もある (小林, 2020)。例えば, Southampton Nostalgia Scale (Routledge et al., 2008) では日常生活における懐かしさの感じやすさ, 言い換えると特性的なノスタルジア傾向を測定している。この尺度は日本語に翻訳され, 妥当性も確認されている (長峯・外山, 2019)。

特性的なノスタルジア傾向が高い個人は, 人生をより意味のあるものとして捉える傾向 (Routledge et al., 2008) や主観的 *well-being* が高い傾向 (Baldwin et al. 2015) を示すことなどが知られている。また, 長峯・外山 (2019) では妥当性検証の中で, 特性的なノスタルジア傾向は, 時間的連続性, 孤独感, 過去への否定的態度, 過去への受容的態度と正の相関を示すことを明らかにしている。

本研究の目的

本研究では, 特性的なノスタルジア傾向によって, 混合感情語の記憶が促進されるのかを検証する。仮説としては, ノスタルジア傾向の高い者は, ノスタルジア傾向の低い者に比べて混合感情語の記憶成績が優れており, 判断にかかる反応時間も速い (仮説 1) と設定した。

また, 補足的に記憶を求めなかったダミー語についても, ノスタルジア傾向による効果を見る。ノスタルジア傾向が高い者は, 普段から混合感情を感じているため, 刺激として提示されていない単語についても提示されたと誤った判断をする可能性もある。そこで, もう1つの仮説として, ノスタルジア傾向の高い者は, ノスタルジア傾向の低い者に比べて, 提示されていない混合感情語を提示されたと判断しやすい (仮説 2) と設定した。

方法

調査対象者

中程度の効果量を想定し、2 要因混合計画分散分析の交互作用を中程度の効果量で検出できるサンプルサイズを *G*power* にて算出した ($f = .25, \alpha = .05, 1-\beta = .90$)。その結果、46 名が必要であった。脱落を考慮し、クラウドソーシングサイトに登録をしている 71 名 ($M_{age} = 42.831, SD_{age} = 9.126$; 男性 50 名, 女性 21 名) を対象に実験を行った。実験の参加者には 100 円 (税抜き) の報酬が支払われた。

実験課題

実験はオンライン上で行った。実験の課題は *Lab.js* によって作成し、クラウドソーシングのサイトを介して URL を共有して課題に取り組むように求めた。実験のフローを図 1 に示した。実験にかかる時間はおよそ 10 分程度であった。



注) ノスタルジア傾向の測定は一部の参加者は再認課題の後に実施した

図 1 実験の流れ

倫理的説明およびTO宣言 倫理的な配慮および実験概要の説明をした後に、増田 (2019) を参考に taking an oath to answer seriously (TO) として、実験に真剣に参加することの宣言を求めた。

ノスタルジア傾向の測定 参加者を乱数によりランダムに色の判断課題の前または、再認課題の後に Southampton Nostalgia Scale 日本語版 (長峯・外山, 2019) に回答をするように求めた。

色の判断課題 刺激への接触のために、単語の色の判断課題を行った。注視点 (500ms) が提示された後に、画面の中央に単語が提示される。単語は“赤色”または“緑色”の色がついており、参加者はその単語が赤色であった場合には F キーを、緑色であった場合には J キーを押して速く・正確に色の判断を求めた (図 2)。課題は練習課題 4 試行 (正誤のフィードバックあり) の後に、本課題 24 試行 (正誤のフィードバックなし) が行われた。単語は木村・鈴木 (2016) から抽出されたニュートラルな感情価の単語が 12 語、長峯・菅原 (2025) から抽出された混合感情語が 12 語使用された。ここでは、単語を覚えるようには教示をしないで、色の判断のみを行うように求めた。

妨害課題 親近効果を生じにくくするために、計算課題 3 問に回答を求めた。課題は 3 桁+3 桁の足し算を実施し (図 2)、答えを入力した後でボタンを押して次の再認課題に進んだ。

再認課題 再認課題では、画面の中央の単語が先程の「色の判断課題」を行った単語セットのなかにあったか、なかったかを判断した。あった場合にはJキーを、なかった場合にはFキーを押して、できるだけ速く・正確に判断するように求めた。課題では、色の判断で使用した単語に加え、ダミーの単語として木村・鈴木（2016）から抽出されたニュートラルな感情値の単語が12語、長峯・菅原（2025）から抽出された混合感情語が12語使用された。なお、単語の提示からキーを押すまでの時間を計測し、判断にかかった時間および正誤の情報を分析に使用した。



図2 実験の画面の例

クラウドソーシングの手続き 実験の最後に、クラウドソーシングで課題を実施したことを報告するためのコードが表示され、実験は終了した。

調査内容

ノスタルジア傾向 ノスタルジア傾向の測定のために、Southampton Nostalgia Scale 日本語版（長峯・外山, 2019）を用いた。尺度は5項目であり、長峯・外山（2019）に従った教示を用いて7件法で回答を求めた。得点が高いほど、ノスタルジア傾向が高いことを意味する。項目例は“一般的に、あなたはどのくらいの頻度でノスタルジックな経験を思い出しますか？”などである。分析には5項目の合計点を使用した。 α 係数は.92であり十分な値を示した。

再認課題正答数 再認課題における正答数を算出した。色の判断課題で提示した混合感情12語、ニュートラル単語12語について、それぞれの正答数を分析に用いた。また、色の判断課題で提示しなかった混合感情12語、ニュートラル単語12語についても同様に、それぞれの正答数を分析に用いた。

再認課題反応時間 再認課題における反応時間を算出した。色の判断課題で提示した混合感情12語、ニュートラル単語12語について、それぞれの反応時間（ms）を分析に用いた。分析にあたっては、反応時間が $M \pm 3SD$ よりも極端な試行を除いたうえで、正解したものと誤答したものを合わせた平均値を用いた。また、色の判断課題で提示しなかった混合感情12語、ニュートラル単語12語についても同様に、反応時間を分析に用いた。

使用単語

実験に使用した単語は表1の通りであった。混合感情語は長峯・菅原（2025）のものを使用した。ニュートラル語は木村・鈴木（2016）の感情中のリストから著者間で協議のうえ選定した。単語は色の判断課題で提示するものとして混合感情語・ニュートラル語それぞれ12語、色の判断課題で提示しないで再認課題でのみ使用するダミー語として混合感情語・ニュートラル語それぞれ12語を選定した。混合感情語は、長峯・菅原（2025）において最終的に選定された12語の中心的な混合感情語を色の判断課題で提示し、予備調査で選定されたものの除外された12語を再認課題でのダミー語として使用した。

表1 使用した単語

ニュートラル語 (提示)	混合感情語 (提示)	ニュートラル語 (ダミー)	混合感情語 (ダミー)
氷河	名残り惜しい	椅子	感謝
高層ビル	哀愁	大砲	感動
性別	恥じらい	はさみ	尊敬
金属	切ない	機械	孤独
硬い	思いにふける	工業	照れ
方法	甘酸っぱい	公道	憧れ
段階	もどかしい	水槽	嫉妬
報道	儚い	投資	諦め
路地	羨ましい	部分	さみしい
時間	愛憎	粗い	申し訳ない
習慣	待ち焦がれる	態度	悔しい
真理	待ち遠しい	妄想	戸惑い

倫理的配慮

参加者には実験の参加は自由であること、途中で辞めることができること、個人が特定できない形で論文等で公表されることなど倫理的な配慮についてクラウドソーシングの募集画面および課題の最初に提示した。そのうえで、ボタンを押して同意をして参加するように求めた。

分析計画

反応時間が $M \pm 3SD$ よりも極端な試行を除いたうえで、個人ごとに提示ニュートラル語、提示混合感情語、否定時ニュートラル語、否定時混合感情語の反応時間を算出する。

また、それぞれの正答数をカウントする。そして、Southampton Nostalgia Scale の得点の平均値を基準にノスタルジア傾向高 / 低群に分ける。そのうえで、提示ニュートラル語、提示混合感情語の反応時間および正解数がノスタルジア傾向の高低によって異なるのかを 2 要因混合計画分散分析（感情価×ノスタルジア傾向）を行い検証する。併せて、補足的に色の判断で提示されていないダミー語についても反応時間および正解率がノスタルジア傾向の高低によって異なるのかを 2 要因混合計画分散分析を行い検証する。

結果

データの整理

それぞれの単語ごとに反応時間が $M \pm 3SD$ よりも極端であった試行のデータを除いた。除いたデータは全体のおよそ 2%であった。また、この試行は正答数を求める際には誤答として扱った。そして、上記の試行を除いた上で、色の判断課題で提示していたニュートラル語（提示）、混合感情語（提示）の正答数および平均反応時間を算出した。また同様に、ダミー語として提示したニュートラル語（ダミー）、混合感情語（ダミー）も別途平均反応時間および正答数を算出した。なお、参加者のうち、再認課題にて平均よりも $3SD$ 以上反応時間が遅い試行が 3 割以上あった 1 名を分析から除外した。最終的な分析対象は 70 名であった。

各変数の記述統計および相関係数

各変数の平均値および標準偏差、相関係数を表 2 に示した。ノスタルジア傾向はニュートラル語正答数（提示）のみと有意な正の相関を示した ($r = .26, p = .03$) が、他の変数とノスタルジア傾向においては有意な相関はみられなかった。

表 2 各変数の記述統計および相関係数

	<i>M</i>	<i>SD</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 ノスタルジア	17.50	6.36	—								
2 ニュートラル語反応時間(提示)	864.62	147.91	.09	—							
3 混合感情語反応時間(提示)	886.76	181.63	.01	.68 **	—						
4 ニュートラル語反応時間(ダミー)	857.48	159.48	.01	.71 **	.84 **	—					
5 混合感情語反応時間(ダミー)	860.12	184.50	.07	.74 **	.73 **	.81 **	—				
6 ニュートラル語正答数(提示)	8.10	1.42	.26 *	-.08	-.01	.03	.10	—			
7 混合感情語正答数(提示)	8.00	1.52	.17	-.13	-.14	-.15	-.12	.10	—		
8 ニュートラル語正答数(ダミー)	7.94	1.80	.16	.08	.05	.07	.19	.21	.14	—	
9 混合感情語正答数(ダミー)	8.29	1.76	-.07	.09	.09	.13	.03	.02	.03	.11	—
10 年齢	42.86	9.19	-.19	.01	.03	.04	.08	.18	-.08	.02	-.05

** $p < .01$, * $p < .05$,

ノスタルジア傾向の群分け

Southampton Nostalgia Scale の平均得点は 17.50 点 ($SD=6.36$) であった。平均値を基準にノスタルジア高群($n=33$)とノスタルジア低群 ($n=37$) の 2 群に分けた。ノスタルジア低群 ($M=12.41, SD=3.09$) とノスタルジア高群 ($M=23.21, SD=3.57$) の差は有意であり ($t(63.727)=13.47, p<.001, d=3.23$), ノスタルジア高群が低群よりも得点が高かった。

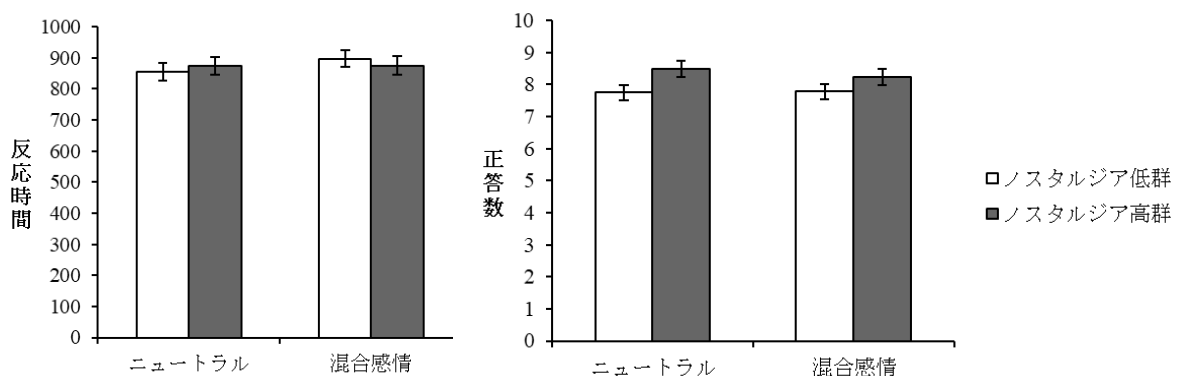
提示した単語におけるノスタルジアと感情価による再認課題結果の差異

提示した単語において、独立変数をノスタルジア (高群, 低群) と感情価 (ニュートラル, 混合感情) とし、従属変数を反応時間と正答数とした 2 要因分散分析 (混合計画) を実施した。反応時間が速いほど、色の判断課題で出現した単語の判断が素早く行えたことを意味する。また、正答数が多いほど、色の判断課題で出現した単語の判断を正確に行えたことを意味する。分析の結果を図 3 に示す。

反応時間 分析の結果、交互作用は有意ではなかった ($F(1, 68)=1.64, p=.20, \eta_p^2=.02$)。主効果においては、ノスタルジア ($F(1, 68)=0.00, p=.98, \eta_p^2=.00$) の主効果も感情価 ($F(1, 68)=1.68, p=.20, \eta_p^2=.02$) の主効果も有意ではなかった。

正答数 分析の結果、交互作用は有意ではなかった ($F(1, 68)=0.32, p=.57, \eta_p^2=.01$)。主効果においては、ノスタルジア ($F(1, 68)=5.50, p=.02, \eta_p^2=.08$) の主効果は有意であり、ノスタルジア高群の方が低群よりも正答数が高かった。感情価 ($F(1, 68)=0.21, p=.65, \eta_p^2<.01$) の主効果も有意ではなかった。

仮説 1 の検証 反応時間と正答数ともに交互作用は有意とはならず、仮説 1 (ノスタルジア傾向の高い者は、ノスタルジア傾向の低い者に比べて混合感情語の記憶成績が優れており、判断にかかる反応時間も速い) は支持されなかった。



注 1) エラーバーは標準誤差を表す

注 2) 左が反応時間、右が正答数のグラフを表す。

図 3 各群における提示語の反応時間および正答数

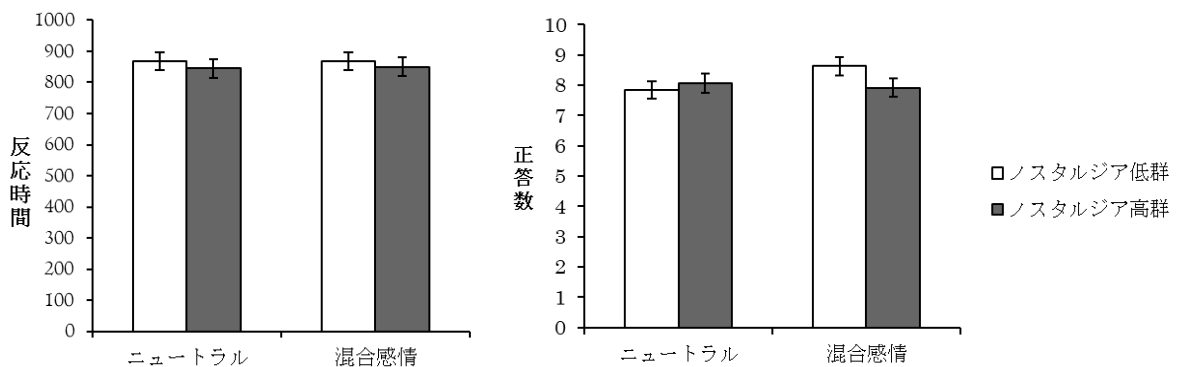
ダミー単語におけるノスタルジアと感情価による再認課題結果の差異

提示していないダミー語において、独立変数をノスタルジア（高、低）と感情価（ニュートラル、混合感情）とし、従属変数を反応時間と正答数とした2要因分散分析（混合計画）を実施した。反応時間が速いほど、色の判断課題で出現した単語の判断が素早く行えたことを意味する。また、正答数が多いほど、色の判断課題で出現した単語の判断を正確に行えたことを意味する。混合感情において、ノスタルジア高群の正答数が低い場合に仮説2が検証されたと考えられる。分析の結果を図4に示す。

反応時間 分析の結果、交互作用は有意ではなかった ($F(1, 68) = 0.03, p = .87, \eta_p^2 = .00$)。主効果においては、ノスタルジア ($F(1, 68) = 0.32, p = .57, \eta_p^2 = .00$) の主効果も感情価 ($F(1, 68) = 0.04, p = .83, \eta_p^2 = .00$) の主効果も有意ではなかった。

正答数 分析の結果、交互作用は有意ではなかった ($F(1, 68) = 2.77, p = .10, \eta_p^2 = .04$)。主効果においては、ノスタルジア ($F(1, 68) = 0.59, p = .45, \eta_p^2 = .01$) の主効果も、感情価 ($F(1, 68) = 1.27, p = .26, \eta_p^2 = .02$) の主効果も有意ではなかった。

仮説2の検証 反応時間と正答数ともに交互作用は有意とはならず、仮説2（ノスタルジア傾向の高い者は、ノスタルジア傾向の低い者に比べて、提示されていない混合感情語を提示されたと判断しやすい）は支持されなかった。



注1) エラーバーは標準誤差を表す

注2) 左が反応時間、右が正答数のグラフを表す。

図4 各群におけるダミー語の反応時間および正答数

考察

ノスタルジア傾向の高い者は、ノスタルジア傾向の低い者に比べて混合感情語の記憶成績が優れており、判断にかかる反応時間も速い（仮説1）という仮説を立てたが、交互作用は有意とならずこの仮説は支持されなかった。また、ノスタルジア傾向の高い者は、ノスタルジア傾向の低い者に比べて、提示されていない混合感情語を提示されたと判断しや

すい(仮説2)という仮説もダミー語における交互作用は有意とならず支持されなかった。

一方で、提示語の正答数においてノスタルジアの主効果がみられ、ノスタルジア傾向の高い参加者は感情価によらず記憶の成績が優れていた。この理由については定かではないが、過去の経験に対する意味づけを積極的に行い、課題の際に色の判断だけを行うのではなく周辺的な情報にも目を向けていたのかもしれない。この点については、今後の検討が望まれる。

また、仮説が支持されなかった理由として、ノスタルジアの喚起時に感じる感情の違いが考えられる。楠見(2021)はなつかしさによってポジティブ-ネガティブのどの側面を引き起こしやすいかといった傾向の個人差があることを指摘している。本研究では **Southampton Nostalgia Scale** によって特性的なノスタルジアの傾向を測定したが、人によっては混合感情のようなものではなくポジティブまたはネガティブに偏っており、混合感情に関するノードではなくポジティブまたはネガティブなノードが活性化したため、効果が出にくかった可能性もある。楠見(2021)はネガティブな感情が喚起される傾向は加齢で低下し、ポジティブな感情が喚起される傾向は加齢で上昇するとしており、このような感情の感じやすさの影響についても考慮する必要があるだろう¹⁾。

また、今回の測定ではあくまでノスタルジアの感じやすさを測定しており、実験時の状態は反映できていない。ノスタルジアの研究では特性的なものだけではなく、記憶課題などでノスタルジア感情を喚起させる手法もしばしば使われる(詳しくは、小林, 2020)。このような、ノスタルジアの喚起によって実験時の状態を操作する方法での検討を行うことも有効だろう。

加えて、混合感情の代表的なものとしてノスタルジア傾向に着目したが、混合感情の感じやすさを測定するものとして、**TMES** (Barford & Smillie, 2016; 長峯・菅原, 2023) などが開発されている。ここでは、対照性、共起性、個別性が想定されているが、本研究では十分にその側面を扱えているとは言い難い。このような混合感情にかかわる多様な側面を考慮したうえで、検討をすることが必要であろう。

最後に、本研究のデザインについても改善の余地がある。まず web 実験の形式で行ったため、参加者の関与度が低かったり、環境の要因が統制されていなかったりするために、十分な効果が得られなかった可能性がある。効果量は小さく統計的に有意ではないため積極的な議論はできないものの、ノスタルジアとの相関は非提示の混合感情語(ダミー)の正答数のみが負の相関となっており、ノスタルジア傾向が高いと提示されていない混合感情語をみたと判断する(仮説2)可能性も捨てきれない。またその他の研究デザインの要因も検討の必要がある。例えば、刺激に触れさせる課題として偶発的な接触を求めるために色の判断を求める形式で行ったが、判断にかかる時間が短く、十分に記憶されなかったかもしれない。また、使用した単語についてもその妥当性が十分に検討できておらず、刺激についても再考する余地がある。今回のような特性に着目した研究においては、実験的

な検討ではなく経験サンプリングのような方法で、日常的な体験に焦点を当てた方が関連が見えやすいかもしれない。このような研究デザインについても検討したうえで、効果を見ていく必要があるだろう。

脚注

1. なお、本研究のデータにおいて年齢を共変量として投入した分析を行ったが、いずれにおいても交互作用は有意とはならず、結果は変わらなかった。

謝辞

本研究の実施にあたり、筑波大学の菅原大地先生および江戸川大学の長峯聖人先生にご助言をいただきました。お礼申し上げます。

引用文献

- Baldwin, M., Biernat, M., & Landau, M. J. (2015). Remembering the real me: Nostalgia offers a window to the intrinsic self. *Journal of Personality and Social Psychology*, *108*, 128–147.
- Barford, K. A., & Smillie, L. D. (2016). Openness and other Big Five traits in relation to dispositional mixed emotions. *Personality and Individual Differences*, *102*, 118–122.
- Bower, G. H. (1981). Mood and memory. *American Psychologist*, *36*(2), 129–148.
- Bower, G. H. (1991). Mood congruity of social judgments. In J. P. Forgas (Ed.), *Emotion and social judgments* (pp. 31–53). Pergamon Press.
- Bower, G. H., & Cohen, P. R. (1982). Emotional influences in memory and thinking: Data and theory. In S. Fiske & M. Clark (Eds.), *Affect and cognition* (pp. 291–331). Lawrence Erlbaum Associates.
- 伊藤美加 (2000). 気分一致効果を巡る諸問題——気分状態と感情特性—— 心理学評論, *43*, 368-386.
- 木村年晶・鈴木直人. (2016). 感情刺激語の作成 感情心理学研究, *23*(Supplement), 17.
- 小林正法 (2021). 懐かしさの喚起——喚起法, 測定, 個人差—— 心理学評論, *64* (1), 115-130.
- 楠見孝 (2021). なつかしさの認知-感情的基盤と機能——個人差と年齢変化—— 心理学評論, *64*(1), 5-28.
- Larsen, J. T., & McGraw, A. P. (2014). The case for mixed emotions. *Social and Personality Psychology Compass*, *8*(6), 263-274.
- 増田真也・坂上貴之・森井真広 (2019). 調査回答の質の向上のための方法の比較 心理学研究, *90*(5), 463-472.

- 長峯聖人・菅原大地 (2023). 混合感情経験の個人差 心理学研究, *93*(6), 536-544.
- 長峯聖人・菅原大地 (2025). 日本人における典型的な混合感情とは？ 心理学研究, *95*(4), 145-155.
- 長峯聖人・外山美樹 (2016). 日本人はノスタルジアを経験しうるか？——ノスタルジアの“bitter-sweet”な側面に着目して—— 感情心理学研究, *24*, 22-32.
- 長峯聖人・外山美樹 (2019). Southampton Nostalgia Scale 日本語版の作成 心理学研究, *90*(4), 389-397.
- Routledge, C., Arndt, J., Sedikides, C., & Wildschut, T. (2008). A blast from the past: The terror management function of nostalgia. *Journal of Experimental Social Psychology*, *44*(1), 132-140.
- Sedikides, C., Wildschut, T., Arndt, J., & Routledge, C. (2008). Nostalgia: Past, present, and future. *Current Directions in Psychological Science*, *17*, 304-307.
- 田上恭子 (2002). 抑うつと記憶 東北大学大学院教育学研究科研究年報, *50*, 95-109.
- Wildschut, T., Sedikides, C., Arndt, J., & Routledge, C. (2006). Nostalgia: Content, triggers, functions. *Journal of Personality and Social Psychology*, *91*, 975-993.