

## ユーモア表出の類型ごとにみた動機の構造

塚脇涼太

Motivational structure of each humor expression type

Ryota Tsukawaki

本研究の目的は、3 類型のユーモア表出ごとに因子分析を行い、動機の構造を検討することであった。分析の結果、全ての類型のユーモア表出において他者の印象を操作するための“印象操作動機”と、他者を支援や援助するための“他者支援動機”が抽出され、これらの動機はユーモア表出の中心的な動機であることが示唆された。また、“印象操作動機”に含まれる項目の内容分析から、3 類型のユーモア表出には獲得したい印象の方向性に若干の違いがあることが示唆された。さらに、類型別の動機構造を全体的にみると、自虐的ユーモア表出と遊戯的ユーモア表出は比較的類似した動機構造を有していることが示された。一方で、攻撃的ユーモア表出は、他の2 類型のユーモア表出では抽出されない、他者に自己の不満や苛立ちを伝達するための“不満伝達動機”が抽出されるなど、特徴的な動機の構造を有していることが示された。

キーワード：ユーモア，ユーモア表出の動機，ユーモア表出の類型

### 問 題

人がユーモア (humor)<sup>1</sup>を表出する動機については、古くから論考が存在する。これらの論考では、優越感や自尊心を獲得するといった個人内における目標達成を期待する動機から、他者に対する印象操作や他者の人間性を探るといった個人間における目標達成を期待する動機まで、様々なものが指摘されてきた (cf. 塚脇, 2012)。

これらの論考をうけて、近年、塚脇・越・樋口・深田 (2009a) は、ユーモア表出の動機の全体像を以下の手続きによる調査によって実証的に解明した。まず、塚脇他 (2009a) は、塚脇・樋口・深田 (2009b) によって、ユーモア表出には、攻撃的ユーモア表出、自虐的ユーモア表出、遊戯的ユーモア表出の3つの類型が存在することが明らかにされていたことから、これら3 類型の動機を幅広く収集し、動機項目を作成した (項目例: “相手と気が合うかをさぐるため”, “自分の不満を伝えるため”)。調査では、3 類型のユーモア表出に対応する3 種類の質問紙が使用された。攻撃的ユーモア表出条件では攻撃的ユーモア表出について、自虐的ユーモア表出条件では自虐的ユーモア表出

<sup>1</sup> ユーモアとは、非常に多義的な概念であるが、本研究では塚脇・深田・樋口 (2011) に従い、面白さや可笑しさを生起させる刺激を指す概念として用いる。

について、遊戯的ユーモア表出条件では遊戯的ユーモア表出について、先に作成した動機項目での使用頻度について回答を求めた。こうして得られた評定値に対して、全ての条件を込みにした因子分析を行うことで、ユーモア表出の動機には次の5つが存在することが示された。第1が、他者との関係性を構築するための“親和動機”，第2が、他者への不満や苛立ちを伝達あるいは発散するための“不満発散動機”，第3が、他者を励ましたり勇気付けたりするための“他者支援動機”，第4が、他者に対する自己の印象を操作するための“印象操作動機”，第5が、自己を励ましたり元気づけたりするための“自己支援動機”である。

塚脇他(2009a)の分析では、ユーモア表出の動機の全体像が解明できるという利点があるものの、各類型がもつ動機構造の特色が薄まってしまうことは否めない。そこで本研究では、ユーモア表出の類型ごとに因子分析を行い、動機の構造について検討を加えることを目的とする。

## 方 法

**予備調査** 3類型のユーモア表出の動機を収集することを目的として、甲信越地方の国立大学の大学生30名(男性16名、女性16名)に対して半構造化面接を実施した。面接には次の質問を使用した。(a) 皮肉、からかいなどの攻撃的なユーモアを言いますか。(b) どんな時に、何を目的に、何を意図して言いますか。(c) 自分の失敗談や未熟さの笑い話などの自虐的なユーモアを言いますか。(d) どんな時に、何を目的に、何を意図して言いますか。(e) 駄洒落、他愛のない日常のエピソードなどの楽しいユーモアを言いますか。(f) どんな時に、何を目的に、何を意図して言いますか。面接中に、3類型のユーモア表出に関する動機が書きとめられた。同一回答を整理した結果、攻撃的ユーモア表出については68件、自虐的ユーモア表出については63件、遊戯的ユーモア表出については49件の動機が収集された。

**調査対象者と手続き** 甲信越地方の国立大学の大学生と大学院生117名に対し、集合法による調査を実施した。回答は対象者ペースであり、対象者全員の終了を待って質問紙を回収した。所要時間は30分程度であった。質問紙では、攻撃的ユーモア表出、自虐的ユーモア表出、遊戯的ユーモア表出の各々について、予備調査で収集した動機での使用頻度を尋ねた。全体での有効回答数は113名(男性33名、女性80名)であり、平均年齢は20.1歳( $SD=1.16$ )であった。ただし、これは最低一つの尺度への回答に欠損値がなかった調査者の合計であり、分析に用いた調査者数はユーモア表出の類型によって異なっている。類型ごとの詳細は、遊戯的ユーモア表出が110名、攻撃的ユーモア表出が111名、自虐的ユーモア表出が111名であった。

**質問項目** 教示を3類型のユーモア表出に対して以下のように与え、回答は“全く用いない”から“よく用いる”までの4段階で評定を求めた。(a) 攻撃的ユーモア表出: あなたが話し相手に対して、皮肉、からかい、嘲笑、ブラックユーモアなどの攻撃的なユーモアを用いる場合を思い浮かべてください。そのようなユーモアをあなたは、以下に示した目的でどの程度用いると思いますか。(b) 自虐的ユーモア表出: あなたが話し相手に対して、自分の失敗談、自分の欠点・弱点を笑い話にするなどの自虐的なユーモアを用いる場合を思い浮かべてください。そのようなユーモアをあなたは、以下に示した目的でどの程度用いると思いますか。(c) 遊戯的ユーモア表出: あなたが話し

相手に対して、だじゃれ、たとえ話、空想話、とんち話、たあいもない日常のエピソード、などの楽しいユーモアを用いる場合を思い浮かべてください。そのようなユーモアをあなたは、以下に示した目的でどの程度用いると思いますか。

## 結 果

**攻撃的ユーモア表出の動機の構造** フロア効果が生じた 18 項目を分析から除外し、計 50 項目に対して、最尤法による因子抽出を行った。その結果、ガットマン基準により 10 因子が抽出されたため、回転をプロマックス回転に指定し、10 因子解から 1 因子解まで順次因子分析を行った。最終的に、累積寄与率と解釈可能性から 5 因子解が妥当であると判断した。因子負荷量が.40 以下である項目と複数因子に.40 以上である項目を除外しながら分析を行った。最終的な因子パターン、および各因子の平均値と標準偏差を Table 1 に示した。なお、回転後の累積寄与率は 57.78%であった。

第 1 因子は“本当に親しくなるため”や“一緒に楽しい時間をおくるため”など、他者との関係性を向上あるいは維持するための動機であると解釈し“親和動機”と命名した。第 2 因子は“自分を認めさせるため”や“自分をアピールするため”など、他者の自分に対する印象を操作するための動機であると解釈し“印象操作動機”と命名した。第 3 因子は“相手を批判するため”や“自分の不満を伝えるため”など、他者への不満や苛立ちを伝達するための動機であると解釈し“不満伝達動機”と命名した。第 4 因子は“相手に安心感を与えるため”や“相手を励ますため”など他者を支援や援助するための動機であると解釈し“他者支援動機”と命名した。第 5 因子は“相手を知るため”や“相手がどんな人かを探るため”など、他者の価値観、人間性、態度などを探るための動機であると解釈し“対人探索動機”と命名した。

内的一貫性を検討するために、因子ごとにクロンバックの信頼性係数を算出したところ、親和動機で $\alpha=.92$ 、印象操作動機で $\alpha=.90$ 、不満伝達動機で $\alpha=.85$ 、他者支援動機で $\alpha=.83$ 、対人探索動機で $\alpha=.80$ と十分な値が示された。

**自虐的ユーモア表出の動機の構造** フロア効果が生じた 9 項目を分析から除外し、計 54 項目に対して、最尤法による因子抽出を行った。その結果、ガットマン基準により 10 因子が抽出された。そこで、回転をプロマックス回転に指定し、10 因子解から 1 因子解まで順次因子分析を行った。最終的に、累積寄与率と解釈可能性から 3 因子解が妥当であると判断した。因子負荷量が.40 以下である項目と複数因子に.40 以上である項目を除外しながら分析を行った。最終的な因子パターン、および各因子の平均値と標準偏差を Table 2 に示した。なお、回転後の累積寄与率は 50.84%であった。

第 1 因子は“仲の良さをアピールするため”や“自分の印象を良くするため”など他者の自分に対する印象を操作するための動機であると解釈し“印象操作動機”と命名した。第 2 因子は“相手をリラックスさせるため”や“相手に安心感を与えるため”など他者を支援するや援助するための動機であると解釈し“他者支援動機”と命名した。第 3 因子は“弱い自分を見つめてすっきりするため”や“自分を励ますため”など自己を支援や援助するための動機であると解釈し“自己支援動機”とした。

Table 1  
 攻撃的ユーモア表出における因子分析結果, および各因子の平均値と標準偏差

項目	F1	F2	F3	F4	F5
<b>親和動機 (<math>\alpha=.92</math>; <math>M=2.54</math>, <math>SD=0.71</math>)</b>					
本当に親しくなるため	<b>0.82</b>	-0.06	0.06	-0.12	-0.03
場をなごませるため	<b>0.81</b>	0.10	-0.03	-0.04	-0.14
相手と親しくなるため	<b>0.76</b>	-0.04	-0.08	0.05	0.09
一緒に楽しい時間をおくるため	<b>0.73</b>	0.00	-0.14	0.08	0.05
相手の笑顔を見るため	<b>0.67</b>	0.11	-0.01	0.23	-0.18
仲間意識を高めるため	<b>0.64</b>	-0.07	0.02	-0.11	0.28
相手とのつながりを保つため	<b>0.64</b>	0.08	0.02	0.02	0.14
一緒に盛り上がるため	<b>0.58</b>	0.10	-0.20	0.06	0.09
相手をリラックスするため	<b>0.57</b>	-0.05	-0.01	0.24	0.04
仲の良さをアピールするため	<b>0.53</b>	-0.05	-0.09	-0.20	0.37
<b>印象操作動機 (<math>\alpha=.90</math>; <math>M=2.11</math>, <math>SD=0.66</math>)</b>					
自分を認めさせるため	-0.06	<b>0.92</b>	0.03	-0.06	-0.12
自分の存在感を強調するため	-0.05	<b>0.92</b>	-0.06	-0.03	-0.02
自分をアピールするため	-0.10	<b>0.74</b>	-0.18	-0.02	0.25
会話の中で自分が優位になるため	-0.08	<b>0.64</b>	0.17	0.02	0.06
会話を自分のペースにするため	0.06	<b>0.64</b>	0.07	-0.06	0.02
面白い人だと思われたいため	0.03	<b>0.59</b>	-0.22	0.10	-0.03
相手に好かれるため	0.12	<b>0.51</b>	-0.22	0.15	0.18
自分にとって居心地の良い空間をつくるため	0.31	<b>0.50</b>	0.17	-0.01	-0.05
自分の意見を言いやすくするため	0.25	<b>0.50</b>	0.33	0.00	-0.05
<b>不満伝達動機 (<math>\alpha=.85</math>; <math>M=2.00</math>, <math>SD=0.69</math>)</b>					
相手を批判するため	0.00	0.07	<b>0.80</b>	-0.32	0.02
相手の問題点を明確にするため	-0.13	-0.10	<b>0.76</b>	0.05	0.19
自分の不満を伝えるため	-0.02	-0.04	<b>0.74</b>	0.11	-0.19
自分の感情に気づかせるため	0.03	0.15	<b>0.71</b>	-0.03	0.09
相手を注意するため	-0.13	-0.05	<b>0.65</b>	0.12	0.09
自分のことを理解してほしいため	0.05	0.43	<b>0.43</b>	0.12	-0.01
<b>他者支援動機 (<math>\alpha=.83</math>; <math>M=2.00</math>, <math>SD=0.70</math>)</b>					
相手に安心感を与えるため	-0.09	-0.01	-0.09	<b>0.78</b>	0.12
相手を励ますため	0.12	-0.10	0.10	<b>0.74</b>	-0.01
期待にこたえるため	-0.19	0.19	-0.06	<b>0.69</b>	0.07
落ち込んだ相手を楽にさせたいため	0.31	-0.11	0.11	<b>0.63</b>	-0.11
<b>対人探索動機 (<math>\alpha=.80</math>; <math>M=2.12</math>, <math>SD=0.69</math>)</b>					
相手を知るため	0.04	0.04	0.05	0.09	<b>0.69</b>
相手がどんな人かをさぐるため	-0.07	0.06	0.19	0.18	<b>0.69</b>
仲の良さを確認するため	0.30	0.03	-0.08	-0.16	<b>0.54</b>
相手を理解するため	0.28	-0.15	0.31	0.11	<b>0.43</b>
因子間相関					
	F1	—	.60	-.13	.62
	F2		—	.15	.54
	F3			—	.15
	F4				—
	F5				—

Table 2  
 自虐的ユーモア表出における因子分析結果, および各因子の平均値と標準偏差

項目	F1	F2	F3
<b>印象操作動機 (<math>\alpha=.94; M=2.27, SD=0.67</math>)</b>			
仲の良さをアピールするため	<b>1.04</b>	-0.21	-0.27
相手に好かれるため	<b>0.91</b>	-0.01	-0.16
親しみやすい人だと思われたいため	<b>0.80</b>	-0.02	-0.06
自分の印象を良くするため	<b>0.78</b>	-0.18	0.17
自分をアピールするため	<b>0.73</b>	-0.08	0.01
自分のイメージをやわらかくするため	<b>0.68</b>	0.04	0.03
会話を自分のペースにするため	<b>0.67</b>	-0.09	0.10
仲の良さを確認するため	<b>0.64</b>	0.16	0.00
相手の反応をみるため	<b>0.62</b>	0.01	-0.08
会話に溶け込むきっかけにするため	<b>0.60</b>	0.16	0.08
相手と仲良くなれるか確認するため	<b>0.58</b>	0.29	-0.16
自分にとって居心地の良い空間をつくるため	<b>0.53</b>	0.07	0.31
面白い人だと思われたいため	<b>0.52</b>	0.04	0.10
相手を知るため	<b>0.49</b>	0.24	0.02
自分の意見を言いやすくするため	<b>0.46</b>	0.16	0.26
他者に溶け込むきっかけをつくるため	<b>0.45</b>	0.25	0.09
<b>他者支援動機 (<math>\alpha=.91; M=2.82, SD=0.69</math>)</b>			
相手をリラックスさせるため	-0.03	<b>0.83</b>	-0.06
相手の笑顔を見るため	-0.11	<b>0.81</b>	0.04
落ち込んだ相手を楽にさせたいため	-0.21	<b>0.80</b>	0.14
相手に安心感を与えるため	-0.03	<b>0.75</b>	0.04
相手の不安を下げるため	0.01	<b>0.67</b>	-0.19
自分がへりくだることで相手の不安を下げるため	-0.02	<b>0.64</b>	-0.07
場を盛り上げるため	0.28	<b>0.53</b>	0.04
相手とのつながりを保つため	0.31	<b>0.52</b>	0.05
相手と親しくなるため	0.33	<b>0.51</b>	-0.14
一緒に盛り上がるため	0.30	<b>0.41</b>	0.10
<b>自己支援動機 (<math>\alpha=.86; M=2.31, SD=0.67</math>)</b>			
弱い自分を見つめてすっきりするため	-0.23	0.00	<b>0.80</b>
自分の気持ちを落ち着かせるため	0.24	-0.24	<b>0.76</b>
自分を励ますため	-0.06	-0.25	<b>0.76</b>
問題を見つめ前向きになるため	0.05	-0.06	<b>0.71</b>
困った状況を切り抜けるため	0.24	0.00	<b>0.57</b>
一緒に笑いながさめてほしいため	-0.21	0.21	<b>0.56</b>
共感して笑い飛ばしてほしいため	0.07	0.20	<b>0.51</b>
同情してほしいため	-0.07	0.04	<b>0.50</b>
自分のことを理解してほしいため	0.11	0.20	<b>0.42</b>
因子間相関	F1	—	.67
	F2	—	.33
	F3	—	—

Table 3  
 遊戯的ユーモア表出における因子分析結果, および各因子の平均値と標準偏差

	F1	F2	F3	F4
<b>印象操作動機 (<math>\alpha = .91; M = 2.00, SD = 0.67</math>)</b>				
自分が会話の中心になるため	<b>0.81</b>	0.10	-0.09	-0.02
人気者になりたいため	<b>0.79</b>	0.06	0.03	-0.02
尊敬されるため	<b>0.77</b>	-0.20	0.08	0.00
自分を認めさせるため	<b>0.76</b>	0.06	-0.06	0.00
かしく思われるため	<b>0.75</b>	-0.10	0.13	-0.03
会話を自分のペースにするため	<b>0.70</b>	0.13	-0.07	0.02
面白い人だと思われたいため	<b>0.69</b>	0.18	0.04	-0.22
期待にこたえるため	<b>0.65</b>	-0.11	0.06	0.11
自分のイメージを変えるため	<b>0.56</b>	-0.08	0.16	0.27
自己満足するため	<b>0.42</b>	0.02	-0.21	0.24
<b>対人探索動機 (<math>\alpha = .90; M = 2.70, SD = 0.63</math>)</b>				
会話に溶け込むきっかけにするため	-0.11	<b>0.80</b>	-0.07	0.07
他者に溶け込むきっかけをつくるため	-0.13	<b>0.73</b>	0.05	0.08
自分にとって居心地の良い空間をつくるため	0.16	<b>0.69</b>	-0.11	-0.16
相手を知るため	-0.17	<b>0.59</b>	0.06	0.33
相手に好かれるため	0.23	<b>0.58</b>	-0.04	0.03
仲の良さをアピールするため	0.18	<b>0.57</b>	0.09	-0.03
相手と仲良くなれるか確認するため	0.01	<b>0.55</b>	0.01	0.28
自分のイメージをやわらかくするため	0.29	<b>0.54</b>	0.14	0.01
相手の反応をみるため	0.06	<b>0.50</b>	0.07	0.00
一体感をあじわうため	-0.09	<b>0.48</b>	0.14	0.16
場をなごませるため	-0.13	<b>0.45</b>	0.33	-0.15
相手とのつながりを保つため	0.00	<b>0.44</b>	0.34	-0.15
自分が楽しむため	0.21	<b>0.41</b>	-0.26	0.25
<b>他者支援動機 (<math>\alpha = .87; M = 2.90, SD = 0.62</math>)</b>				
落ち込んだ相手を楽にさせるため	0.14	-0.10	<b>0.76</b>	-0.04
相手の不安を下げるため	-0.01	-0.10	<b>0.72</b>	0.17
相手を励ますため	0.03	-0.09	<b>0.72</b>	0.11
相手にとって居心地の良い雰囲気をつくるため	-0.02	0.18	<b>0.72</b>	-0.15
相手をリラックスさせるため	-0.05	0.12	<b>0.68</b>	0.03
相手に安心感を与えるため	-0.05	0.20	<b>0.65</b>	0.01
怒っている人をなだめるため	0.03	-0.25	<b>0.51</b>	0.35
仲間意識を高めるため	0.10	0.27	<b>0.48</b>	-0.04
<b>他者支援動機 (<math>\alpha = .82; M = 2.20, SD = 0.76</math>)</b>				
気分転換するため	-0.12	0.32	-0.09	<b>0.72</b>
困った状況を切り抜けるため	-0.10	0.02	0.17	<b>0.69</b>
自分を励ますため	0.23	0.01	-0.07	<b>0.68</b>
自分の気持ちを落ち着かせるため	0.12	-0.05	0.12	<b>0.61</b>
因子間相関	F1	—	.57	.36
	F2	—	.47	.43
	F3		—	.22
	F4			—



内的一貫性を検討するために、因子ごとにクロンバックの信頼性係数を算出したところ、印象操作動機で $\alpha=.94$ 、他者支援動機で $\alpha=.91$ 、自己支援動機で $\alpha=.867$ と十分な値が示された。

**遊戯的ユーモア表出の動機の構造** フロア効果が生じた5項目を分析から除外し、計44項目に対して、最尤法による因子抽出を行った。その結果、ガットマン基準により10因子が抽出されたため、回転をプロマックス回転に指定し、10因子解から1因子解まで順次因子分析を行った。最終的に、累積寄与率と解釈可能性から5因子解が妥当であると判断した。因子負荷量が.40以下である項目と複数因子に.40以上である項目を除外しながら分析を行った。最終的な因子パターン、および各因子の平均値と標準偏差をTable 3に示した。なお、回転後の累積寄与率は51.60%であった。

第1因子は“人気者になりたいため”や“自分をアピールするため”など他者の自分に対する印象を操作するための動機であると解釈し“印象操作動機”と命名した。第2因子は“会話に溶け込むきっかけにすするため”や“相手を知るため”など他者の価値観、人間性、態度などを探るための動機であると解釈し“対人探索動機”と命名した。第3因子は“落ち込んだ相手を楽にさせるため”や“相手を励ますため”など他者を支援するや援助するための動機であると解釈し“他者支援動機”と命名した。第4因子は“気分転換するため”や“困った状況を切り抜けるため”など自己を支援や援助するための動機であると解釈し“自己支援動機”とした。

内的一貫性を検討するために、因子ごとにクロンバックの信頼性係数を算出したところ、印象操作動機で $\alpha=.91$ 、対人探索動機で $\alpha=.90$ 、他者支援動機で $\alpha=.87$ 、自己支援動機で $\alpha=.82$ と十分な値が示された。

## 考 察

ユーモア表出の類型ごとに因子分析を行った結果、攻撃的ユーモア表出では5つ、自虐的ユーモア表出では3つ、遊戯的ユーモア表出では4つの動機が示された。全ての類型のユーモア表出において示された動機は、他者の印象を操作するための“印象操作動機”と、他者を支援するための“他者支援動機”であった。これらの動機はユーモア表出の中心的なものであることを示唆している。類型別に動機の構造をみると、自虐的ユーモア表出と遊戯的ユーモア表出の動機の構造は、比較的類似しており、自虐的ユーモア表出において抽出された3つの動機に、“対人探索動機”を加えた4つの動機が遊戯的ユーモア表出の動機構造であることが示された。攻撃的ユーモア表出においては、他の2つの類型のユーモア表出ではみられない“不満伝達動機”が抽出された。この動機は攻撃的ユーモア表出を特徴付けるものであった。また、他の2つの類型では“自己支援動機”が抽出されたが、攻撃的ユーモア表出では抽出されなかった。攻撃的ユーモア表出は、他の2つの類型のユーモア表出とは異なる特徴を有していることが窺える。

全ての類型のユーモア表出において“印象操作動機”が抽出されたが、その内容は厳密にはユーモア表出の類型間で若干の違いがある。攻撃的ユーモア表出における印象操作動機とは“自分を認めさせるため”という項目のように、権威を強調しようとする意味合いが強く、自虐的ユーモア表出では“親しみやすい人だと思われたいため”という項目のように親近感を強調しようとする意味合いが強く、遊戯的ユーモア表出では“人気者になるため”という項目のように、存在感を強調す

るような意味合いが強い。また、自虐的ユーモア表出と遊戯的ユーモア表出で共通して抽出された動機に“自己支援動機”があるが、この動機の内容もユーモア表出の類型によって若干の違いがみられる。遊戯的ユーモア表出における自己支援動機の内容は“気分転換するため”や“困った状況を切り抜けるため”など、その場しのぎのコピーングとして捉えられる内容であるのに対し、自虐的ユーモア表出における自己支援動機は“弱い自分を見つめてすっきりするため”や“問題を見つめ前向きになるため”といった自分が抱えている問題をユーモアによってリフレーミングしようとするようなコピーングとして捉えられる内容を含んでいた。このように、ユーモア表出の類型によって印象操作動機と自己支援動機の内容に若干の違いがあることを示した点は本研究の成果であった。

3 類型のユーモア表出の動機で重複するものを整理すると、“親和動機”，“対人探索動機”，“印象操作動機”，“自己支援動機”，“他者支援動機”，“不満伝達動機”という併せて 6 つの動機が抽出された。本研究で抽出された“親和動機”と“対人探索動機”は、塚脇他（2009a）による“関係構築動機”と対応している。塚脇他（2009a）は、予備調査で収集したユーモア表出の動機をカテゴリー分類し、“親和動機”と“対人探索動機”を見出していたが、因子分析の段階でこれらは統合され“関係構築動機”となった。このことから、塚脇他（2009a）の研究で示されているユーモア表出の 5 つの動機は、本研究で示された全ての動機を網羅していることがわかる。本研究の結果は、塚脇他（2009a）によって示されたユーモア表出の 5 つの動機が妥当であることを示すものでもあった。

#### 引用文献

- 塚脇涼太 (2012). 第 17 章 ユーモアの表出過程 深田博己 (編) 心理学研究の新世紀第 2 卷: 社会心理学 ミネルヴァ書房 pp. 301-314.
- 塚脇涼太・深田博己・樋口匡貴 (2011). ユーモア表出が表出者自身の不安および抑うつに及ぼす影響過程 実験社会心理学研究, **51**, 43-51.
- 塚脇涼太・樋口匡貴・深田博己 (2009b). ユーモア表出と自己受容, 攻撃性, 愛他性との関係 心理学研究, **80**, 339-344.
- 塚脇涼太・越 良子・樋口匡貴・深田博己 (2009a). なぜ人はユーモアを感じさせる言動をとるのか? —ユーモア表出動機の検討— 心理学研究, **80**, 397-404.