

ユーモアの鑑賞過程の認知モデルに関する一考察

A Note on the Cognitive Model of Humor Appreciation

内海 彰

Akira Utsumi

電気通信大学 電気通信学部 システム工学科

Department of Systems Engineering, The University of Electro-Communications

This paper discusses a cognitive model of humor appreciation that specifies the conditions in which humor is experienced. In this discussion, the “incongruity resolution plus diminishment” theory of humor is presented and its relations to other rhetorical phenomena are discussed. This paper also addresses the cognitive properties that affect the degree of humor, and argues through a psychological experiment that the property “arousal of incongruity”, which has not been addressed by humor research, increases the humor elicited.

1. はじめに

ユーモア（諧謔、洒落、滑稽、おかしみ）は我々の日常生活に欠かせない。会話でのちょっとしたユーモアは人間関係を円滑にするし、ユーモアを巧みに操る人はしゃれていて、知的であるとみなされる。さらにユーモアは文芸とも密接に関係する。言うまでもなく喜劇は滑稽な劇であるし、落語や漫才はことばのユーモアを駆使した大衆芸能である。もちろん一般的な小説や詩歌でもユーモアは頻繁に用いられ、ユーモアのセンスが作品の芸術価値を高めることもある。

このようにユーモアは人間の生活に深く根付いており、まさにその理由から、アリストテレスやプラトンの時代から現在に至るまで、数多くのユーモアや笑いに関する研究が行われている [Morreall 82, Zip 84, 小泉 97]。しかしながら、どのような条件を満たす刺激（言語表現や漫画など）がユーモアとなるのか、つまりおかしさを生じさせるのにかんする認知機構・理論はそれほど多く提案されていないし、実験的研究もそれほどなされていない。

そこで本稿では、ユーモアの鑑賞過程に関する認知モデルを構築するための第一歩として、従来のユーモア研究を概観・検討しながら他の現象も視野に入れたユーモア論について議論するとともに、従来の研究で考慮されてこなかった「ずれの覚醒度」という特徴がユーモアのおかしさの度合いに影響を与えることを、心理実験で得た結果を通じて考察する。

2. ユーモアの鑑賞過程の認知モデル

2.1 ずれの解決理論

ほとんどのユーモア論では、ユーモアには期待と現実のずれ・不調和（incongruity）の認識が必要であると想定する [Suls 72, Morreall 82, Zip 84]。たとえば言語的ユーモアであるジョークの以下の例では、人間の女性が紹介されるという当然の期待・予測と、最終行で示される落ち（punchline）で提示された内容（ペンギンが紹介される）との間にずれが生じている。

結婚相手を探している若い男が、コンピュータ・システムの結婚相談所を訪れた。彼は申込書の相手の希望欄にこう書いた。

「大勢といるのが好きで、ウォータースポーツをやり、フォーマルな装いが好みの、できればやや小柄

なタイプ」

すると、紹介されたのはペンギンであった。 [Zip 84]

しかしながら、ずれはユーモアの十分条件ではない。たとえば上記のジョークの落ちを「すると、紹介されたのはラクダであった」に変えてみるとどうだろうか。同様にずれは生じるが、おかしさはなくなってしまう。この違いは、生じたずれが解消されるかどうか起因する。ペンギン落ちでは、人間であるという条件を除いては、ペンギンは男性の希望する条件（大勢といるのが好き、ウォータースポーツをやる、等）をある意味で満たしており、部分的にはあるが、ずれが解決・解消されている（Zip はこれを『局所論理による不調和の解消』 [Zip 84] と呼んでいる。）一方、ラクダ落ちでは、生じたずれは解消されず残ったままである。このように、ずれの認識とずれの解決の2段階のユーモアの鑑賞過程を考える理論 [Suls 72, Zip 84] を総称して、ずれの解決理論（incongruity resolution theory）という*1。言い方を変えれば、当初の読み（予期）が落ちによって破綻し、再解釈によって別の読みにすり変わるという意味で、袋小路ジョーク（garden-path joke） [山口 98] である。

2.2 ずれの解決 + 価値低下

ずれの認識とその解決が生じれば必ずユーモアになるのである*2。ひとつの反例として、ユーモアの鑑賞機構としてのずれの解決は創造的活動（学問・科学的発見や芸術的活動）にも当てはまる（つまり異質な複数の図式を結合してその中の潜在的な類似点を発見することによってずれを解決する）とする Koestler [Koestler 64] の主張が指摘されている [Wyer 92]。

この問題点を打破するユーモアの条件として、価値低下（diminishment in value）が挙げられる [Wyer 92, 梅原 72]。これは、ユーモアを誘発するずれにおいて、初めに想定した期待よりも落ちによって提示された情報（再解釈の結果）のほうが何らかの点で価値（または重要性）が低下しているとする条件

*1 現代のユーモア論の中には、ずれそのものがユーモアを生じさせる（つまりずれの解決を必要としない）とする「ずれ理論」を主張するものもある [森下 96]。たとえば、ナンセンスジョークはずれ理論の根拠となる代表的なユーモアである。筆者は「ずれの解決理論」のほうが妥当であると考えているが、本稿では紙面の都合上、この問題についてはこれ以上論じない。

*2 ずれを中心概念とする理論とは別に、フロイトのユーモア論 [Freud 70] を代表とする、蓄積された緊張を突然解放することによってユーモアが生じるとする緊張解放理論（relief theory）がある。しかし筆者は「ずれの認識つまり当初の読みが破綻することによって生じた緊張が、ずれの解決によって解放される」という説明により、緊張解放理論はずれの解決理論に包含できると考える。

である。たとえば上記の例では「人間」から「ペンギン」へ価値(たとえば知性)の低下が生じていると考えられる。小泉[小泉 97]のジョークの語用論においても、共通する話題における上位項から下位項への転位という形でずれの解決+価値低下がユーモアの本質であると主張している。

もちろんこれ以外の条件として、受け手がユーモアを享受できる環境にあることも重要である。ずれによって怒り、哀れみ、恐怖などの否定的感情を誘発するような場合には、当然ながらユーモアにはならない[Zip 84]。

2.3 ユーモア理論を越えて: 修辞や文芸との関係

ユーモアや機知(wit; 話し手の意図・態度を伴う賢いユーモア)は、アイロニーと密接な関係がある[Long 88]。言語アイロニーが成立するためにはその状況設定においてずれが不可欠である[内海 01]、多くのアイロニー表現はユーモアを生じさせる[Gibbs 00]。一方、状況アイロニーの必要条件のひとつである意外性(unexpectedness)[Lucariello 94]は期待と現実のずれによる驚きであるし、状況アイロニーの双結束性理論(bicoherence theory)[Shelley 01]の双結束性はずれの部分解消と類似した概念と考えられる。

さらに「ずれとその解決」という概念は、個々の修辞を越えて、詩的效果(poetic effect)や文学性(literariness)という文芸全体の特徴としても重要であることが認識されはじめている。たとえば、Pilkingtonは関連性理論の観点から、詩的比喻や反復、韻律などから生じる詩的效果を、ずれで生じた処理努力に見合うだけの認知効果としての数多くの弱い含意の導出として説明する[Pilkington 00]。また、意図的なずれとしての異化(defamiliarization)はロシア・フォルマリズムやブラハ言語学派における文学性の核心概念であるし、最近では文学性が異化とその再解釈として把握できることを実験的に検証した研究[Miall 99]も行われている。

以上の議論から明らかなように、今までは別々に議論されてきたユーモア論、アイロニー論、メタファ論や文学理論を、認知の観点から統合した理論体系が求められるであろう。

3. ユーモアの度合いを決定する認知的要因

前章で述べた「ずれの解決+価値低下」理論は、どのような条件下で人がユーモアを感じるかを説明する妥当な理論であると思われる。しかしユーモア鑑賞においては、ユーモアであるかないかの二項対立の判断ではなく、ユーモアのおかしさの度合いが問題となる。つまり、より詳細にユーモア鑑賞の認知メカニズムを探求するためには、ユーモアのおかしさの度合い(以降、ユーモア度と呼ぶ)に影響を与えるさまざまな認知的要因を調べ、それらがどのようにユーモア鑑賞に影響するかを考えていかなければいけない。

今までに、ユーモア度に影響を与える要因・特徴として、以下のものが提案・検証されてきた。

- ずれの大きさ [Morreall 82]: ずれが大きいほどユーモア度が高くなる。
- ずれの認識の速さ [Morreall 82]: ずれの認識が速いほどユーモア度が高くなる。Morreallは、この速さとずれの意外さ(unexpectedness)の合成概念として、ずれの唐突さ(suddenness)を考えている。
- ずれの解決の速さ(落ちの理解時間・理解容易性) [Wyer 92]: 解決の速さとユーモア度は非単調である。解決が速すぎる(i.e., 落ちが簡単すぎる)とおかしくない

し、また解決に時間がかかりすぎる(i.e., 落ちが理解しにくすぎる)でもおかしくない。つまり、解決の速さとユーモア度の関係は \cap 形の関数で表される。

- 目的・動機 [Wyer 92]: ユーモアを理解・鑑賞する目的で接するほうが、他の特別な目的を持って接するよりもユーモア度が高くなる。

さらに従来の研究では調べられてこなかった以下の特性についても、ユーモア度に影響を与えると考えられる。

- ずれの覚醒度(arousal): ずれの認識が強い(ずれが顕現的である)ほどユーモア度が高くなる。
- ずれ(の解決)の慣習度(familiarity): ずれがありふれている(落ちがありがちな)ほどユーモア度は低くなると考えられるが、ある種のありがちはユーモア度を増す可能性もある。また、ユーモアの慣習度と理解容易性には密接な関係がある[江連 99]。
- ずれの適切さ・良さ(aptness): 「ずれの解決+価値低下」という概念に典型的なユーモアほどユーモア度が高くなる。

もちろんこの他にもさまざまな要因を考えることができるであろう。しかし本稿の以下では、これらの要因の中で、特に従来の研究で考慮されてこなかったずれの覚醒度に注目し、実験的手法を用いてユーモア度との関係を検証する。

4. ずれの覚醒度とおかしさの関係

4.1 ずれの覚醒度とは

覚醒度(arousal)はもともと感情経験の強さを表す用語である(一方、感情内容の良し悪しを感情価という。)人は感情を強烈に感じることもあれば、ごくわずかだけ感じることもある。この違いが覚醒度であり、覚醒度の高い経験ほど注目され、よく記憶される。

この概念をユーモアを誘発する「ずれ」に適用したのが、ずれの覚醒度である。同じジョーク(同じずれ)であっても、受け手がどのくらいそのずれを強く認識するかには違いがある。この違いがずれの覚醒度の違いであり、覚醒度が高いほどそのずれ(ユーモア)に注目している度合いが高い、つまり、受け手にとってずれが明確に意識される度合いが高い(または顕現性が高い)ことになる。

4.2 実験による検討

一般的に、ずれの覚醒度が高いほどユーモア度は高くなることが予想される。ずれの覚醒度が0であることはずれに気付かないことと同じなので、受け手はユーモアを感じない。一方、ずれの覚醒度が高いと、ずれとその解決処理に専心する度合いが高いことになり、それだけユーモアを楽しむ環境が整い、感じるユーモア度が高くなると考えられる。この予想は、上述した動機的要因によるユーモア度の違い(ユーモアを鑑賞する目的で接するほうがユーモア度が高い)からも支持される。

そこでこの予想を実証するために、以下に示すようなユーモア度の評定実験を行った[木下 02]。この実験では、受け手(ユーモア度の評定者)のずれの覚醒度を変えるために、図1に示すようなユーモア表現(ジョーク)をそのまま読む評定者グループと、落ちの直前まで(図1では最初の3行)を読んだ時点で残りの部分を(ジョークだとは明示せずに)想像してもらった評定者グループの2つに分けた。つまり、落ちの部分をあらかじめ強制的に想像されることによって、そのユーモアにおける受け手のずれの覚醒度を高くするのである。ユーモア度

先日父は、メガネを作りに行った際
「無色ですか？」
と店員にレンズの色を聞かれると、
「いえ、銀行員です。」と自分の職業を答えていた。

図 1: 実験に用いたユーモア表現 (ジョーク) の例

の評定は、「普通の読み」グループではユーモア表現を読んだ後に、「想像」グループでは想像後に落ちの部分を読んだ後に、0~6の7段階で行ってもらった。

予備実験と本実験の両方を通じて、上述した予想(ずれの覚醒度が高いほどユーモア度も高い)が支持される結果が得られた。予備実験では「普通の読み」グループの評定平均値 3.20 に対して「想像」グループは 4.28、本実験では「普通の読み」グループの評定平均値 3.28 に対して「想像」グループ 4.04 と、いずれも有意差 ($p < .05$) 認められた。

4.3 考察

上記の実験で用いられた、テキストの読みを途中で中断させ、それ以降の部分を実験させてから読みを再開するという手法は、修辞学における「黙説」や「中断」というレトリックと同じ技法である [佐藤 92]。そしてこれらの修辞技法の効果は、「すぐれた《黙説》表現は、表現の量を減少させることによって、意味の産出という仕事を半分読者に分担させる。受動的であった想像力に能動的な活動をもとめる」(ibid., p.47) ということから、受け手のずれの覚醒度を高めるのに適した技法であることがわかる。

本実験では 5 種類のテキストを用いたが、それらのうち 4 種類のテキストについては、「想像」グループの評定平均値のほうが高かった [木下 02]。特に図 1 に示したテキストについては、2 つの条件下での評定平均値の差が大きかった ($t_{28} = 3.091, p < .005$)。このテキストでは、他のテキストに比べて、想像内容が実際のテキストの落ちと一致した「想像」グループの評定者の割合が 40% と大きく、「普通の読み」グループにおいても、評定後に落ちが想像できたかどうかの問いに 30% 近くの評定者が Yes と回答した。このことは、落ちが簡単すぎる(意外性に欠ける)場合には、想像させるという技法がユーモア度の増加に大きく貢献できる可能性を示唆している。また、落語などにおける「間」の効果 [野村 00] を考えるうえでひとつの経験的知見と見なすこともできる。

一方「普通の読み」グループの評定平均値のほうが高かった(つまり想像することによって面白さが減少した)のは、以下のテキストのユーモア度である。

一人息子がちゃんと留守番できているかどうか、
公衆電話から他人のふりをして家に電話してみた。
母:「もしもし、お母さんいる？」
息子:「いらぬい」

想像することによって面白さが減少した原因のひとつとして、2.2 節で述べた否定的感情の誘発が想像によって促進された可能性が指摘できる。つまり、想像することによって母親への感情移入が起こりやすくなり、否定的感情(たとえば、母親がかわいそうといった哀れみ)がより誘発され、結果としてユーモア度が大きく減少したと考えられる [木下 02]。

5. おわりに

本稿では、ユーモア鑑賞の認知モデルについて考察し、「ずれの解決 + 価値低下」を中心としたモデル化が必要であると

もに、修辞やその詩的效果、文学性をも含めた統合的認知理論の可能性を示唆した。今後の重要な研究課題となるであろう。

また、ずれの覚醒度とユーモア度の関係について実験を通じて検証した。今回の実験からもユーモアがいかにか多くの要因に左右されるかがわかるが、今後はユーモア度を規定する要因とその相互関係のさらなる解明が必要である。

参考文献

- [江連 99] 江連 三香, 内海 彰: ユーモアを含む言語表現の解釈モデルに関する研究, 言語処理学会第 5 回年次大会発表論文集, pp.325-328 (1999).
- [Freud 70] フロイト, S., 生松 敬三 (訳): 機知 その無意識との関係, フロイト著作集 4, pp.237-421, 人文書院 (1970).
- [Gibbs 00] Gibbs, R.W.: Irony in talk among friends, *Metaphor and Symbol*, Vol. 15, No. 1&2, pp.5-27 (2000).
- [木下 02] 木下 亜希: 想像することによるユーモア表現の面白さへの影響, 電気通信大学電子情報学科卒業論文 (2002).
- [Koestler 64] Koestler, A.: *The Act of Creation*, Hutchinson & Co. (1964).
- [小泉 97] 小泉 保: ジョークとレトリックの語用論, 大修館書店 (1997).
- [Long 88] Long, D.L. and Graesser, A.C.: Wit and humor in discourse processing, *Discourse Processes*, Vol. 11, No. 1, pp.35-60 (1988).
- [Lucariello 94] Lucariello, J.: Situational irony: A concept of events gone awry, *Journal of Experimental Psychology: General*, Vol. 123, No. 2, pp.129-145 (1994).
- [Miall 99] Miall, D.S. and Kuiken, D.: What is literariness? Three components of literary reading, *Discourse Processes*, Vol. 28, No. 2, pp.121-138 (1999).
- [森下 96] 森下 伸也: ユーモアの社会学, 世界思想社 (1996).
- [Morreall 82] Morreall, J.: *Taking Laughter Seriously*, State University of New York Press (1982), 森下 伸也 (訳): ユーモア社会をもとめて, 新曜社 (1995).
- [野村 00] 野村 雅昭: 落語の話術, 平凡社 (2000).
- [Pilkington 00] Pilkington, A.: *Poetic Effects: A Relevance Theory Perspective*, John Benjamins Publishing Company (2000).
- [佐藤 92] 佐藤 信夫: レトリック認識, 講談社学術文庫 (1992).
- [Shelley 01] Shelley, C.: The bicoherece theory of situational irony, *Cognitive Science*, Vol. 25, No. 5, pp.775-818 (2001).
- [Suls 72] Suls, J.M.: Two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: Information-processing analysis, in Goldstein, J.H. and McGhee, P.E. eds., *The Psychology of Humor*, pp.81-100, Academic Press (1972).
- [梅原 72] 梅原 猛: 笑いの構造, 角川書店 (1972).
- [内海 01] 内海 彰: レトリックの認知・計算モデル: 隠喩とアイロニー, *認知科学*, Vol. 8, No. 4, pp.352-359 (2001).
- [Wyer 92] Wyer, R.S. and Collins, J.E.: A theory of humor elicitation, *Psychological Review*, Vol. 99, No. 4, pp.663-688 (1992).
- [山口 98] 山口 治彦: 語りのレトリック, 海鳴社 (1998).
- [Zip 84] Zip, A.: *Personality and Sense of Humor*, Springer Pub. Co. (1984), 高下 保幸 (訳): ユーモアの心理学, 大修館書店 (1995).