

隠喩的表現における面白さと間違い探しの関係の検討 A study of relationship between humorousness and false discovery in metaphorical expressions

中村 太戯留[†]

Tagiru Nakamura

[†] 慶應義塾大学 / 東京工科大学

Keio University / Tokyo University of Technology

[†]tagiru@sfc.keio.ac.jp

Abstract

Humor is considered to occur by finding out a mistake along with positive emotional valence. If so, it is hypothesized that a feeling of “something false” is involved in humor detection. This study is an attempt at revealing the feeling in the use of metaphorical humorous expressions. Twenty-one university students were participated in this experiment, and judged whether or not the expression was humorous and contained “something false” as well as its explainability in a logical way. In the stimuli which was judged humorous by more than half participants, about half participants answered the feeling of “something false” was mainly involved in the humorous expressions, while the others answered opposite. In the former participants, half of participants answered that the reason was explainable, the others answered opposite. Therefore, it is suggested that humor detection can involve not only finding a mistake but also other mechanism such as finding a newly-found relationship, along with positive emotional valence.

Keywords — metaphorical expression, humor, something false.

1. はじめに

ユーモアが存在理由として、進化論の観点から、心的空間のバグ取りが候補の一つとして挙げられている [1]。心的空間における誤信念を放置すると自然淘汰の対象となる可能性が高まるため、ポジティブ情動という強力な報酬によって積極的にバグ取りに従事するようにヒトを仕向ける機制がユーモアの本質であると考えられている [1]。もしそうならば、ユーモアを感じる際には、「何か間違っている」という感覚が関与する可能性が考えられる。また、もし進化の過程で得た能力であるとするならば、論理的な思考によらない何か

別の直感的な機制が関与する可能性も考えられる。ただ、間違っているものが多すぎると一定時間内でのバグ取りに失敗して面白くないと感じる可能性も考えられる。本研究では、隠喩的表現を用いて [2]、これらの可能性を実証的に検討することを試みた。

2. 方法

実験参加者 21 名（女性 9 名，男性 12 名）の大学生が実験に参加した。

刺激 “A と掛けて、B と解く。その心は、X” という形式の表現を用いた。刺激は、例えば、“消しゴムと掛けて、中間管理職と解く。その心は、どちらも身を削ってます” というもので、68 表現を用いた [3, 4, 5]。

手続き 各刺激を提示し、「面白い」か「面白くない」か、間違い（突っ込みを入れたくなる箇所）は「多い」か「少ない」か「なし」か、間違いがある場合にはそれは「すぐには論理的に説明できない」か「全て論理的に説明できる」かを選択してもらった。これらの組み合わせとして、合計 10 個の選択肢のなかから選択して回答してもらった。なお、刺激はランダムな順序で提示した。

3. 結果

全実験参加者のうち過半数が「面白い」と判定した表現を「面白い表現」、それ以外を「面白くない表現」とした。面白い表現は 20 個（全体の 29.4%）、面白くない表現は 48 個（全体の 70.6%）であった。

この面白い表現において、実験参加者ごとの「間違いあり（多い、少ないをあわせたもの）」の選択率（面白いという判定数に対する、「間違いあり」の選択数の割合）は 61.0% (*SD*: 32.8)、「間違いなし」の選択率は 39.0% (*SD*: 32.8) であった（角変換した比率に対する *t* 検定, $p < .05$ ）。また、「間違いあり」の割合の方が高い実験参加者は 12 名（57.1%）で、うち 6 名は全て「間違いあり」と判定していた（図 1）。その 12 名のう

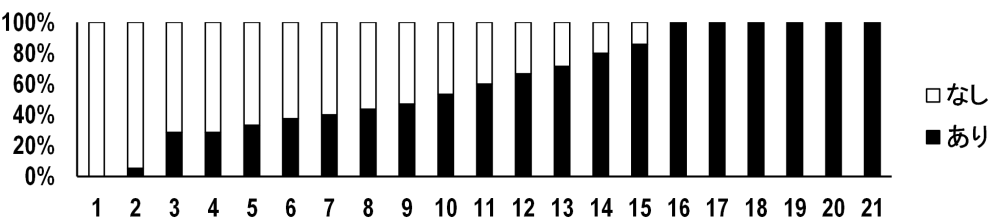


図 1 「面白い表現」における実験参加者ごとの間違い「あり」と「なし」の比率

ち,「全て論理的に説明できる」の方が多い実験参加者は 6 名,「すぐには論理的に説明できない」の方が多いのは 6 名で同数であった. 一方,「間違いなし」の方が高いのは 9 名 (42.9%) で,うち 1 名は全て「間違いなし」であった. その 9 名のうち,「全て論理的に説明できる」の方が多いのは 1 名,「すぐには論理的に説明できない」は 5 名,両者が同数は 2 名であった. さらに,面白い表現において,間違い「無」は 39.0% (SD : 32.8),「少」は 46.8% (SD : 23.5),「多」は 14.2% (SD : 19.4) であり,角変換した比率に対する一元配置分散分析の結果は有意であり ($F(2, 60) = 9.154, p < .001$), Bonferroni の多重比較の結果,「多」が「無」や「少」よりも有意に少ないという結果であった ($p < .05$).

面白い表現と面白くない表現との理由ごとの比率の比較において,「間違いが多くて,すぐには論理的に説明できない」の比率は,「面白くない」場合の方が「面白い場合よりも有意に多くなっていた ($p < .05$, 表 1).

4. 考察

「面白い表現」においては,「間違いあり (多い, 少ないをあわせたもの)」は「間違いなし」よりも選択者数が有意に多いことから,ユーモアを感じる際には,「何かが間違っている」という感覚が関与する可能性が示唆された. ただ,実験参加者を個別に見た場合,「面白い」という判定のうち,全て「間違いあり」が 6 名に対して,全て「間違いなし」が 1 名であり,実験参加者によって「面白い」と判定する理由が大きく異なっている可能性が考えられた. 例えば,「ダイエットと掛けて,バスケットボールと解く. その心は,リバウンドに注意」は,14 名 (66.7%) が「面白い」と

答えているが,うち 9 名が「間違いなし」を選択しており,間違いというよりはむしろ,ダイエットとバスケットボールの新たな関係性を提示している例のように見受けられる. そのため,ポジティブな情動を伴った心的空間のバグ取り [1] という捉え方は,あくまでユーモアを生じる一つの機制であり,他の機制 (例えば,新たな関係性の提示) もありうと考えられる.

なお,「面白い表現」においては,間違いが「すぐには論理的に説明できない」と「全て論理的に説明できる」との間に有意差は認められなかったため,約半数は論理的に何が違うのか説明できないにもかかわらずユーモアを感じており,論理的な思考によらない何か別の機制 (おそらくは情動機制) が関与する可能性が示唆された. ただ,間違いが多すぎるとその機制が機能しなくなる可能性 (おそらくは処理労力が報酬に見合わない判断され処理が中断される) も示唆された.

今後の検討課題としては,「間違いなし」でもユーモアは生じるのか,あるいはユーモアが生じる場合には実験参加者が意識していない部分で何らかの「間違い」が関与しているのかの区別,また,「何かが間違っている」と感じて「面白くない」と判断される場合もあることから,どのような条件でポジティブ情動が生じるのかに關しての研究を挙げることができる.

参考文献

[1] Hurley, M. M., Dennett, D. C., & Adams, R. B. (2011). *Inside jokes: Using humor to reverse engineer the mind*. Cambridge MA: The MIT Press. (ヒトはなぜ笑うのか, 片岡宏仁訳, 勁草書房, 2015)

[2] 中村太戯留. (2009) 隠喩的表現において“面白さ”を感じるメカニズム. 心理学研究, 80(1), pp.1-8.

[3] 中村太戯留, 松井智子, & 内海彰. (2013). 隠喩的表現における面白さの強度の検討. 日本認知科学会第 30 回大会予稿集, pp.634-635.

[4] 中村太戯留, 松井智子, & 内海彰. (2014). 隠喩的表現における面白さの強度と理由の關係の検討. 日本認知科学会第 31 回大会予稿集, pp.827-828.

[5] 中村太戯留, 松井智子, & 内海彰. (2015). 隠喩的表現における面白さと見劣り効果の關係の検討. 日本認知科学会第 32 回大会予稿集, pp.620-621.

表 1 「面白い表現」と「面白くない表現」の比率の差

間違い	多さ	説明	面白い (SD)	面白くない (SD)
×	無	—	38.5% (31.6)	26.4% (26.9)
○	少	○	19.8% (22.0)	14.7% (19.5)
○	少	×	24.5% (20.1)	28.5% (21.5)
○	多	○	10.7% (17.3)	9.5% (11.8)
○	多	×	6.5% (8.5)	* 20.9% (24.6)