

日常的表現における面白さと皮肉の関係の検討 A study of relationship between humor and sarcasm in daily 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

概要

ユーモアは皮肉表現からも生じうることが知られている。しかし、ユーモアを生じない皮肉表現もあり、ユーモアを生じる条件は不明である。本研究では、日常的表現を用いて、ユーモアと皮肉の関係を実証的に検討することを試みた。意味分析の結果、ユーモアを生じた群では「次回にやり直しができる程度の悪い出来事」が関与するのに対して、ユーモアを生じない群では「やり直しの出来ない深刻な悪い出来事」が関与するように見える。

キーワード：面白さ、皮肉、発話態度の把握、関連性の感知、遊び状態

1. はじめに

ユーモアは皮肉表現からも生じうることが知られている (Long & Graesser, 1988)。例えば、テニスで惨敗した選手が「もう少しで勝てたのに」と言ったのに対して、「もう少しで勝てた」と復唱した場合、勿論、これは皮肉であるが、微笑む人もおり、ユーモアを生じうる表現と考えられる。また、ユーモアは比喻表現からも生じうることが知られている (Mio & Graesser, 1991; Hillson & Martin, 1994)。隠喩と構造的に等価な謎掛けにおいて、例えば「貯金と掛けて、奥さんの笑顔と解く。その心は、なくなると怖い」と表現した場合、微笑む人もおり、ユーモアを生じうる表現と考えられる。意味づけ論 (深谷&田中, 1996; 田中&深谷, 1998) によれば、隠喩は発話の意味に関する現象であるのに対して、皮肉は発話者の意味に関する現象で、どちらにも不調和解消という認知機制が関与すると考えられている。すなわち、隠喩においては、発話の意味における新たな関係性の見だし (例えば、「貯金」と「奥さんの笑顔」の新たな関係性) による不調和解消が関与し、皮肉においては、発話者の意味における間違いの見だし (例えば、「誠実に語っている」という発話態度の把握が間違い) による不調和解消が関与

する。このどちらからも、ユーモアが生じうることから、両者の共通点として関連性の感知 (Sander et al., 2003) が重要な役割を果たしている可能性が指摘されている (Nakamura et al., 2017)。本研究では、日常的表現を用いて、ユーモアと皮肉の関係を実証的に検討することを試みる。

2. 方法

実験参加者 23 名 (女性 12 名, 男性 11 名) の大学生が実験に参加した。

刺激 日常的表現は、まず文脈として私 (実験参加者) の行動や発言がもたらす良い出来事または悪い出来事を提示し、次にその出来事に対する相手 (友人、同僚、仲間など) の肯定的なコメントを提示する、という構成とした。すなわち、同一の「相手のコメント」が、「良い出来事」の際は字義通りのコメントとして、「悪い出来事」の際は皮肉なコメントとして、解釈が可能となる。合計で 24 表現 (12 コメント × 2 出来事 [良い, 悪い], すなわち, 12 刺激ペア) を用いた。

手続き 各刺激を提示し、次の質問に対する回答を選択してもらった。問 1：面白いですか？選択肢：面白い、面白くないを両端とする 5 件法。問 2：皮肉ですか？選択肢：皮肉、字義を両端とする 7 件法。

3. 結果

面白いかどうかの選択肢の「面白い」を 5、「面白くない」を 1 とした場合、「悪い出来事」の際の面白さ度は 3.66 (標準偏差: 1.17)、「良い出来事」の際の面白さ度は 2.82 (標準偏差: 1.15) で、両条件の差は有意であった ($F(1, 22) = 11.935, MSE = 8.170, p < 0.01$)。皮肉かどうかの選択肢の「皮肉」を 7、「字義」を 1 とした場合、「悪い出来事」の際の皮肉度は 5.88 (標準偏差: 0.96)、「良い出来事」の際の皮肉度は 1.95 (標準偏差: 0.90) で、両条件の差は有意であった ($F(1, 22) = 939.293, MSE = 2.266, p < 0.001$)。また、コメント

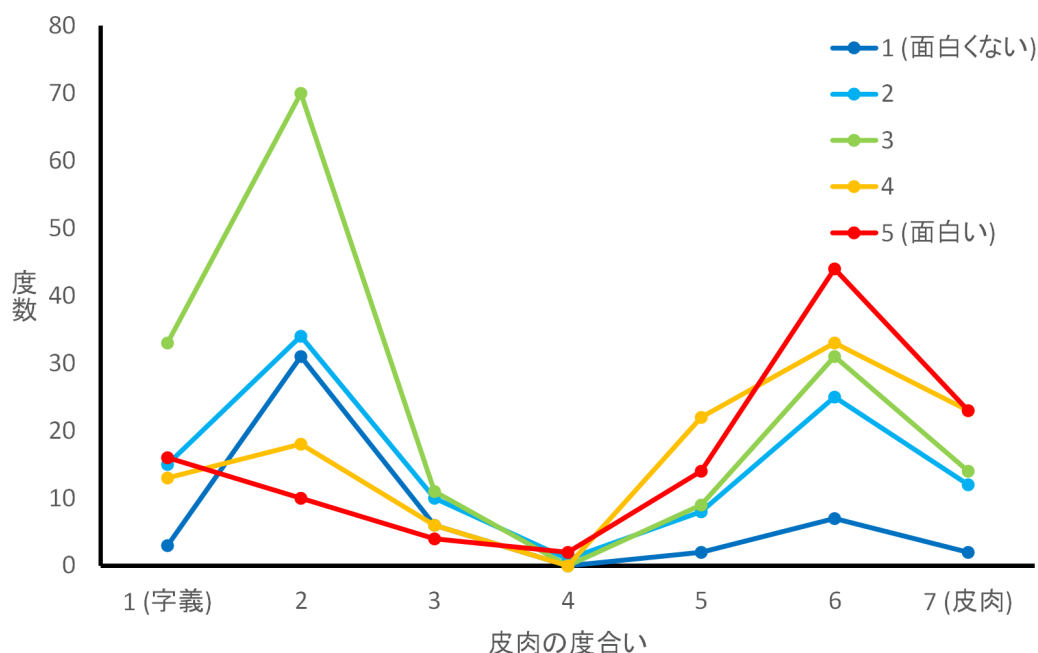


図1 面白いかどうかと皮肉かどうかの関係

ごとの条件差 (良い出来事, 悪い出来事) を調べたところ, 皮肉度の差が有意なのは 12 種類の刺激ペア全てなに対して (t 検定, $p < 0.001$), 面白さ度の差が有意なのは 8 種類の刺激ペアで (t 検定, $p < 0.05$), 残りの 4 種類は有意ではなかった。また, 面白いかどうかと皮肉かどうかのクロス集計の結果は有意で ($\chi^2(df = 24) = 112.287, p < 0.001$), 面白さ度が高い (5, 4) 場合は皮肉度が 6 の場合に最も頻度が高くなっており, 面白さ度が低い (3, 2, 1) 場合は皮肉度が 2 の場合に最も頻度が高くなっていた (図 1)。また, 「皮肉」から「面白さ」への影響を想定した回帰分析をしたところ, 標準化係数のベータは 0.282 で有意であった (t 値 = 6.888, $p < 0.001$)。

4. 考察

本研究で使用した皮肉表現の約 7 割が面白いと判断されており, 皮肉からユーモアが生じうることが確認された。その刺激文の内容を意味分析すると, ユーモアを生じた群では「次回にやり直しができる程度の悪い出来事」であるのに対して, ユーモアを生じない群では「やり直しの出来ない深刻な悪い出来事」が関与しているように見える。どちらも「関連性」(Sander et al., 2003) の高い出来事ではあるが, 反転理論 (Apter, 1982) によれば, 前者は「遊び状態」に遷移しているのに対して, 後者は「真面目状態」にとどまっていると解釈することもできるかもしれない。

文献

- [1] Apter, M. J., (1982) *The experience of motivation: The theory of psychological reversals*, London: Academic Press.
- [2] 深谷昌弘, & 田中茂範, (1996) コトバの意味づけ論: 日常言語の生の営み, 紀伊國屋書店. (Fukaya, M., & Tanaka, S., (1996) *A sense-making theory for real language activities*, Tokyo: Kinokuniya.)
- [3] Hillson, T. R., & Martin, R. A., (1994) "What's so funny about that?: The domains interaction approach as a model of incongruity and resolution in humor", *Motivation and Emotion*, Vol. 18, No. 1, pp. 1-29.
- [4] Long, D. L., & Graesser, A. C., (1988) "Wit and humor in discourse processing", *Discourse Processes*, Vol. 11, No. 1, pp. 35-60.
- [5] Mio, J. S., & Graesser, A. C., (1991) "Humor, Language, and Metaphor", *Metaphor and Symbolic Activity*, Vol. 6, No. 2, pp. 87-102.
- [6] Nakamura, T., Matsui, T., Utsumi, A., Yamazaki, M., Makita, K., Harada, T., Tanabe, H. C., & Sadato, N., (2017) "The role of the amygdala in incongruity resolution: The case of humor comprehension", *Social Neuroscience*, 1-13. [published online, 21 August 2017.]
- [7] Sander, D., Grafman, J., & Zalla, T., (2003) "The human amygdala: An evolved system for relevance detection", *Reviews in the Neurosciences*, Vol. 14, No. 4, pp. 303-316.
- [8] 田中茂範, & 深谷昌弘, (1998) 意味づけ論の展開: 情況編成・コトバ・会話, 紀伊國屋書店. (Tanaka, S., & Fukaya, M., (1998) *A continuation of sense-making theory: Sense-making, literal expression, and communication*, Tokyo: Kinokuniya.)