

リバーサル理論と笑いとユーモアの身体的基盤について

— 感情の相互作用モデルからの展望 —

雨宮俊彦 関西大学社会学部

Reversal Theory and the Bodily Basis of Laughter and Humor: A View from Interactional Model of Emotions

Toshihiko AMEMIYA (Faculty of Sociology, Kansai University)

A theoretical perspective on the psychology of humor and laughter was presented. Concerning the direction of study, the author emphasized the need of comprehensive frame, which connects the bodily and mental processes. Although the comprehensive frame for humor and laughter studies will be provided by the emotion theory, today's state of emotion psychology is far behind that. As such is the situation, the author sketched the interactional model of emotion in which bodily processes and mental processes are connected, as a tentative platform for humor and laughter studies. Finally humor model provided by reversal theory was critically examined as today's most comprehensive theory of humor.

Key words: laughter, humor, emotion theory, reversal theory, cognitive synergy

はじめに

日本語大辞典第2版(小学館, 2002)には、「笑い」を語幹として、接頭辞による修飾がなされた複合語が118あげられている。これらを大きく分けると、行動の様子、感情、社会関係、それに擬態語の四タイプに分かれる。行動の様子には、「高笑い」、「片口笑い」、「揺すり笑い」などある。感情には、「思い出し笑い」、「苦笑い」、「含み笑い」、「照れ笑い」、「愛想笑い」、「作り笑い」、「空笑い」などがある。社会関係には、「追従笑い」、「気の毒笑い」、「もらい笑い」、「ごまかし笑い」、「鼻先笑い」、「せせら笑い」、「あざ笑い」、「さるの尻笑い」(サルが他のサルの赤い尻を見て笑うように、自分の欠点に気づかず他者を笑うこと)などがある。擬態語には、「にやにや笑い」、「にたにた笑い」、「へらへら笑い」、「くすくす笑い」、「けたけた笑い」、「からかわ笑い」、「どっと

笑い」などがある。以上のように日本語の「笑い」は、心理・社会的な意味をもつ種々の行動を示す語群の語幹として、幅広い意味を担う言葉として使われている。

これに対して英語の“Laughter”は、より限定的、即物的に、笑い声、あるいは笑う行動を指し示している。Wordnet2.1 (Princeton University, 2005)によると“Laughter”には下位語として、chuckle, giggle, belly laugh, horselaugh, snort, titterなど、笑う行動の特徴や一部心理に関連した言葉もあるが、日本語の「笑い」のような幅広い心理・社会的な意味を担う言葉としては使われていない。

笑いに関して、英語でより幅広い心理・社会的な意味を持つ言葉として使われているのは“Humor”である。“Humor”はラテン語由来で、もともとは体液とか気質の意味で用いられていたが、後に、可笑しみに関連した意味で用いられるようになった

(Martin, 2007)。Wordnet2.1には、“Humor”について、笑いに関連した語義が3つ、中世以来の気質に関する語義が3つあげられている。可笑しみに関連した語義は、可笑しみを感ぜさせるメッセージ、メッセージを発したり感じ取る感覚と人格特性、可笑しみを感ぜさせる対象の特性の3種である。

英語の“Humor”が可笑しみに関連した幅広い意味を持つのにたいし、日本語の「ユーモア」は19世紀になって初めて用いられた外来語で、「滑稽」に似た、しかし、ある種上品な特定のタイプの可笑しみをさす言葉にすぎず、英語の“Humor”のような一般性は持たない。例えば、“Sense of Humor”に適切に対応する日本語はないので、そのまま「ユーモアセンス」などとするしかない。日本語のユーモアは、現時点では英語のような一般的な意味はまだもっていないが、本稿では、英語の場合と同じ広い意味で、笑いと並べて用いることにする。

英語における“Humor”は、18世紀、19世紀以降、成熟した望ましい人格と結びついた特性として、その価値がしだいに大きく評価されるようになっていった(Martin, 2007)。一方、“Laughter”は、これとは対比的に、あくびやくしゃみ、おならなどとも同列の、身体からの不随意的な気体の放出として、子供っぽく、身体的で、下層の現象としてとらえられる傾向にあるようだ。

以上のような“Laughter”と“Humor”の対比は、研究のありかたにも反映している。例えば、あくびを専門に研究していた異端の行動研究者 Provine による“Laughter”(Provine, 2001)は、人間の笑い声の音声的特徴や、くすぐり、笑いの感染などについて興味深い知見が紹介された、好著である^{注1)}。しかし、これらの研究は認知的評価や人格特性などより高次の“Humor”の研究では、あまり参照されない。逆に Provine (2001)の側では、直接的な行動観察の結果、笑いの生起が気の利いたジョークなどとはほとんど関係していないことが判明した事実をひとつの根拠に、認知的評価や feeling などを対象とした心理学的なアプローチの価値を軽視している。

“Laughter”研究と“Humor”研究のギャップについて

注1) Provine (2012)では、本領を發揮して、バブの科学と称して、笑い、くすぐりに加え、あくび、しゃっくり、くしゃみ、おなら、等々に関する一連の行動観察による研究が紹介されている。

て、Kozintsev (2010)は、従来の“Humor”理論がくすぐりによる笑いを適切に位置づけてこなかったことを指摘し、タルトゥ学派における学際的記号論の立場から、笑い文化理論の展開を試みている。また、ネズミの笑い研究で有名な Panksepp は、情動神経科学の立場から、ほ乳類の遊びの神経回路に基づく笑いとユーモアの把握を提唱している(Panksepp, 1998, Panksepp & Biven, 2013)。それぞれのねらいは妥当なものだが、Kozintsev (2010)の場合は身体的基盤と心理学の部分が弱く高次の文化記号論の展開に偏りすぎている。逆に Panksepp の場合は、ほ乳類にも共通な神経的基盤については詳しいが、人間に特有とされる高次の認知が遊びとユーモアをどう展開させるのか、二次過程、三次過程などの名前がつけられているだけで実質的な理論が展開されていない。

日本語の「笑い」という言葉は、身体に基盤を置き、心理・社会的な意味をもつ幅広い行動を的確に表現している。しかし、「笑い」の身体的基盤と心理・社会的な意味を研究対象として適切に位置づけるのは案外難しい。これは、笑いが身体に基盤を持ち、認知や feeling、社会関係など多面的側面を持つ感情現象だからである。

感情現象は象にたとえられる。象が平べったい耳や、紐のような尻尾、幹のような脚から構成されているように、感情も、認知や feeling、身体といった異なった部分から構成されている。象について、平べったいものだ、紐のようなものだ、いや幹のようなものだと言っても意味がないように、感情についても、認知だ、feeling だ、いや身体だと言っても意味がない。笑いの心理学的な全体像の把握が困難なのは、笑いが感情現象として、ある種、巨象のような存在だからである。

巨象のような笑いとユーモアの心理学的な全体像を把握するためには、feeling や認知、身体的反応などといった個別の領域に関する研究を越えた総合的なアプローチが必要である。笑いとうもアに関しては、哲学者や思想家による理論や、心理学における個別の実証的研究は多いが、心理学の実証的な研究に基づく総合的なアプローチは乏しい。

Martin (2007)の名著“The Psychology of Humor”の2章と3章では、心理学の個別の分野での実証的研究に先立って、ユーモアに関する理論が5つ紹介されている。Freudによる精神分析理論、

Hobbes から Gruner にいたる優越理論、Spencer から Berlyne にいたる覚醒理論、Kant, Koestler から Schultz, Suls にいたる不調和理論、それに Apter によるリバーサル理論である。リバーサル理論以前の4つの理論はユーモアにおける、動因や社会比較、覚醒度、認知など特定の側面に着目して一般化をはかったものである。5つの理論のなかで、最も歴史が新しいリバーサル理論は、動因と覚醒度、認知をとりこんだ理論化を行っており、最も総合的な内容になっている。

Martin (2007) の4章以降は、認知心理学、社会心理学、心理生物学、パーソナリティ、発達心理、精神的健康、身体的健康、心理療法・教育・職場での応用と心理学のほぼ全領域における実証的な研究成果が紹介されている。実際、Martin はユーモアを材料に心理学の全般にわたる導入教育プログラムを実践している。ただ、Martin (2007) には感情心理学の章はない。これに関する著者の質問への Martin の回答は、「北米の心理学にはまだ感情心理学の講座や講義がほとんどないし、感情に関する問題は認知や社会関係などの章を始めとし、本の全体にわたってとりあげられているからである。」とのことだった (雨宮, 2008)。

笑いとユーモアの心理学的な全体像をとらえるためには、笑いとユーモアの諸側面を、より明示的に感情心理学の枠組みの中に位置づけ相互の関連を明らかにしていく必要がある。ここで特に重要となるのが、感情心理学の枠組みを通じて、笑いとユーモアにおける身体的基盤とより高次な心理的側面との関連を明確にすることである。リバーサル理論は現在の感情心理学の枠組みのなかで展開された理論ではなく、身体的基盤との関連づけは弱い。しかし、著者の考えでは、他の緒理論より総合性という点でまさっており、理論としては現時点におけるユーモアに関する最良の近似であるとして評価できる。

本稿では、以上の問題点をふまえ、笑いとユーモアの感情心理学の定式化に向けて、以下の三つの点に関して覚え書きを記す。まず、感情現象をとらえる枠組みとして感情の相互作用モデルを示し、その枠組みのなかで笑いとユーモアの各側面がどう位置づけられるかの概略をしめす。次に、最良近似としてのリバーサル理論におけるユーモアに関する理論を紹介し、感情の相互作用モデルおよび身体的基盤との関連で検討、評価する。最後に、笑いとユーモ

アの身体的基盤に関して、笑いと対照的なポジティブ感情である畏敬感情との比較で簡単にふれる。

感情の相互作用モデルから見た 笑いとユーモア

感情の相互作用モデル

感情心理学に関しては、多くの論考や論文集が出されているがテキストと言えるものはなかった。これは、感情心理学においては、感情をどうとらえるかの基本的な問題に関して、基本感情説、感情の次元説、コアアフェクト説、認知的評価説、感情の構成要素説、社会的構築説、等々、種々の立場があり、論争が続いている状態だからである。クーンの用語を使えば、感情心理学は全体としては、まだ前パラダイム段階なのかもしれない。コアアフェクト説を唱える Russell と進化的な基本感情説の側に立つ Panksepp の間の論争 (Zachar & Ellis, 2013) など現在も論争は継続中である。しかし、研究者間で一定のコンセンサスは形成されつつある。

Kalat & Shiota (2006) の“Emotion”は、こうした感情心理学の状況において、最新の情報に基づき、意見の対立のある部分はそのまま残し、現時点での最大公約数を的確にまとめた、感情心理学における初めてのテキストと言える内容にしあがっている。下に、Kalat & Shiota (2006) における感情の暫定的な定義を引用する。

“An emotion is a universal, functional reaction (1) to an external stimulus event (2), temporarily integrating (3) physiological, cognitive, phenomenological, and behavioral channels (4) to facilitate a fitness-enhancing, environment-shaping responses (1) to the current situation.” (Kalat & Shiota, 2006, p6.)

ここでのポイントは、下の4点にまとめられる。

- (1) 機能：感情は環境への適応的な反応や働きかけを導く。現代の環境に対しては非適応な場合もあったとしても基本部分は適応的な反応のしくみとして進化したと仮定する。
- (2) 刺激：感情は原則として外的な出来事への反応として生ずる。単なる感覚刺激ではなく、出来事の意味が感情を引き起こす。想起や予想に対して生ずる感情は派生として位置づける。
- (3) 統合：感情は一時的な、しかし複数の系を統合する図としての現象である。

(4) 要素：感情反応を構成する系は、認知、意識 (Feeling)、身体 (表出、生理、行動) の三つである。

(1) は、進化論的アプローチが一般化した現在において研究者のコンセンサスとなっている。

(2) の刺激も、研究者の多数意見である。しかし、出来事の認知的評価を必須の条件とするか否かについては意見が分かれる。Pankepp (1998) や Porges (2011) のように、出来事の認知的評価だけではなく、感覚刺激の受容の重要性を主張する研究者も多い。例えば、ネズミの恐怖反応の無条件刺激となるネコのニオイや、一般に恐怖反応の無条件刺激となる大きな音などは、感覚刺激である。Colombetti (2013) は、従来の感情心理学が感情の認知的評価において身体性を無視して、認知主義に傾いていたことを批判している。動物における感情と人間の感情の関連の把握という点からも、感覚刺激の受容と認知的評価ともに感情生起の原因として位置づけ、両者の関連を検討した方が生産的だと思われる^{注2)}。笑いとユーモアに関しては、くすぐりとジョークなどの認知的評価をどう位置づけるかが問題となる。

(3) と (4) に関しては、どの要素を重視するか、統合の度合いをどの程度と見積もるかに関する立場の違いがある。基本感情説を主張する研究者は、統合の度合いを強く見積もり (あるいは強い場合のみを感情と見なし)、要素としては身体的な行動や行動の方向付けを重視する傾向にある。これに対し、コアアフェクト説を主張する研究者は、Feeling を重視し、統合の度合いを低く見積もる。ここからは、感情の要となる Feeling に焦点をあて、後は、感情研究ととくにこだわらずに個別に要素とその関係を研究すれば良いという研究方略が出てくる。これが、Russell などのアプローチである。Feeling はたしかに感情の重要な要素であり、Feeling に着目することにより多種多様な感情や気分を一律に扱うことが可能になる。しかし、一方で、基本感情やそれに類する比較的まとまりの良い諸感情における身体や認知との関係の組織的査定が軽視されることになる。認知的評価説の立場に立つ研究者は、認知的評価を重視する。このなかで、Scherer, Bänziger & Roesch

(2010) などの構成要素説の立場に立つ研究者は、認知的評価と反応の要素を非常に細かく設定しようとする。ただ、Scherer らのアプローチは、基本感情説とは対照的に、自由度が高すぎるようで、提唱者の Scherer のモデル自体、しばしば変更が加えられており、評価が難しいところがある。

以上のように、どの要素を重視し、統合の度合いをどう見積もるかは研究者の理論的立場により変わる。また、扱う感情の種類によって、どの見積もりが妥当かかの評価も変わることが考えられる。結局のところ、どの要素も感情では決定的ではなく、各要素は様々な程度の結びつきをもっており、後は、個々の感情に即して、個別の予測を立てつつ、解明していくということになるだろう。これを、感情の相互作用モデルと言うことにする。

感情の相互作用モデルにおいて笑いとユーモアを解明するための 10 のポイント

図 1 に、認知、Feeling、身体 の三要素からなる、感情の相互作用モデルを示した。(1) から (10) は、感情を三要素の相互作用としてとらえたときに、問題として設定される 10 のポイントである。感情の相互作用モデルの立場からは、三要素の相互作用のなかに位置づけた 10 のポイントを精査することによって総体としての感情が解明されることになる。なお、この図には、脳は書き込んでないが、認知、Feeling、身体、そしてそれらの間の相互作用すべてにおいて、脳の機能が前提になっている。各ポイントの解明において、脳の機能を参照することが必要になる場合もあるが、脳機能を参照せずとも、行動観察、心理実験、調査などによって解明できる部分は多い。脳機能については特に必要な場合にのみ言及する。

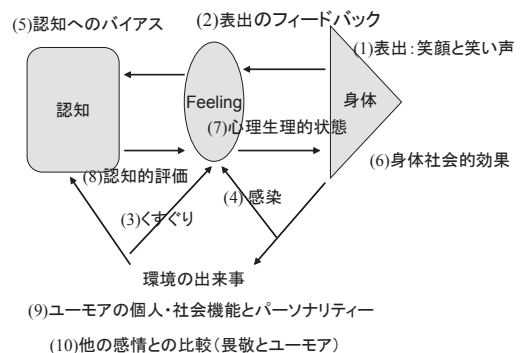


図 1. 感情の相互作用モデルから見た笑いとユーモア

注2) ここでは、甘い味に対する好みと苦い味に対する嫌悪感などの感覚感情と一般的な感情を区別することが必要かといった感性と感情の関係に関する問題については (Amemiya, 2011) 扱わないことにする。

(3) くすぐり・(8) 認知的評価、・(4) 感染：いずれも感情の生起原因となる。(3) くすぐりは、感情を生起させる感覚刺激である。ほ乳類とも共通の基本的な感情には、感情反応の無条件刺激がたいはい見いだせる。前に述べた種に特有な生得的恐怖刺激、怒り反応における苦痛や不快刺激^{注3)}、愛着的愛におけるふわふわした触覚刺激、養育的愛における幼形刺激などである。感情反応における無条件刺激の範囲はまだ十分に明確になっていないが、従来想定されていたより大きな役割を果たしている可能性がある (Rolls, 2005)。一方、誇り、感謝、罪悪感、などの自我関連感情を初めとする、人間の高次の認知と関連する感情においては、二次的な条件づけは可能だろうが、無条件刺激としての感覚刺激は想定しにくい。また、無条件刺激と思われる場合も、くすぐりが笑いを生ずるのは遊びの状態のもとであり、そうでないと侵害による苦痛となるなど、特定の動機付け状態を前提とする場合もあり、単純な無条件反応ではない場合が考えられる。(4) の感染は、笑いの場合 Laugh Track で用いられているように、笑い声が感染しやすいことが、多くの実験によって示されている。表情感染の研究も多い。

(7) 心理生理的状態：James が指摘したように意識の重要な役割として情報の選択機能がある。感情の持つ、一時的な図として割り込み反応という側面は、意識による情報の集約と連携していることが考えられる (Martin & Clore, 2001)。感情における意識の中心は、出来事や刺激に対する集約的な評価としての Feeling である。感情や気分における Feeling の次元については、一般に快不快と、覚醒度の次元が受け入れられている。ただし、次元の方向については、快-不快、覚醒度を基本方向とする Russell, Diener などの研究者とこれを 45 度回転した肯定感情 (エネルギー覚醒) と否定感情 (緊張覚醒) を基本方向とする Watson, Thayer らの研究者がおり、

注3) 一般的には怒りは、目標の不当な妨害という認知的評価によって生ずる感情として位置づけられている。しかし、Berkowitz (1990) による、怒りの CNA モデル (Cognitive-Neo-Associative) では、苦痛や不快を怒りの生起因として位置づけている。例えば、2 匹のネズミの脚に電気ショックを与えると、互いに攻撃するが、人間の場合も、身体的苦痛を与える、騒音にさらす、受動喫煙などの苦痛や不快による怒りの結果、関係のない人を攻撃する頻度が増すことが知られている。

1990 年代の終わりに感情の基本次元論争が行われた。気分の分布、日内変動などのデータからすると肯定感情 (エネルギー覚醒) と否定感情 (緊張覚醒) を基本方向とした方が説得力がありそうにも見えるが、反応レベルにおける快不快の次元への集約も明確で、論争の決着はついていない。Cacioppo, et. al. (2004) が指摘するように、Feeling は結局のところ、背後に潜んだ種々の身体的・生理的過程が集約して表面に浮かび上がったものにすぎず、意識というモニターに集約された Feeling の測定だけでは不十分で、背後に潜んだ身体的・生理的過程を腑分けしていく必要がある。(7) を Feeling に限定せずに、身体にもかかる心理生理的状态としたのは、このためである。Feeling の三次元目としては、力量、緊張度、強度などがあがることが多い。

(1) 表出・(6) 身体的社会効果：身体を通じた感情反応である。表出は感情におけるノンバーバルコミュニケーションの経路である。表出に関しては、Ekman が先鞭をつけた表情研究が先行していたが、音声、姿勢に関する研究も活発に行われるようになった。(6) の身体社会効果は、不安における警戒行動、好奇心における探索行動、養育的愛における細心のケアなど、それぞれの感情に応じた身体的反応であり、物理的あるいは社会的な環境への働きかけが行われる。また、交感神経系や HTP 軸を通じたストレス反応や、ポジティブ感情によるこれらの解除効果なども、(6) の身体的効果に含まれる。

(2) 表出のフィードバック・(5) 認知へのバイアス：感情反応には、二つのフィードバック経路がある。一つが、(1) 表出および (6) の身体的効果から (7) 生理心理的状态へのフィードバックである。これは古くジェームズ・ランゲ説で感情の末梢フィードバック説として扱われた過程である。Damasio の言う Somatic Marker もこの経路を通じたフィードバックに相当する。感情は (8) 出来事の認知的評価によって生ずるが、逆に (5) 認知過程へのバイアスも生じさせる。気分や感情における Feeling の認知過程へのバイアスについては、注意の範囲や拡散的思考、認知的視点変更などを初めとして多くの研究がある。笑いに相当する Amusement の気分は、注意の範囲の拡大、拡散的思考の促進、認知的視点変更の促進、ストレス事象からの認知的距離の確保、単純ミス増加、などの効果があることが示されている。また、気の利いたジョークなどは、認知的リ

ソースを吸収し、気晴らしになることも示されている。

(1) から (8) までの知見を踏まえて、感情としての位置づけに基づいた (9) ユーモアの個人・社会的機能とパーソナリティの解明や (10) 他感情との比較を行うことになる。

リバーサル理論による総合

Feeling の基本次元とリバーサル理論

リバーサル理論は、イギリスの心理学者 Apter が父親の児童精神科医 Smith と 1970 年代後半に共著で書いた論文が出发点となっている。Smith は相談に来る子供に、いたずら好きで刺激がないと退屈してしまう子供と、生真面目で刺激が強いと不安になる子供との異なったタイプがいることに気づいた。前者を Paratelic、後者を Telic と名付けた。Telic、Paratelic はギリシャ語の Telos (目標) から作られた言葉で、Telic は目標志向、Paratelic は目標を脇におく活動志向となる。後に、Apter と Smith はこれを個人の特性ではなく動機付け状態であるとして、Telic (目標志向状態) と Paratelic (活動志向状態) を定式化した。実験現象学とサイバネティクスに造詣の深い Apter は Smith との共同研究を出发点に動機付け状態に関する独自の理論を構築し、これをリバーサル理論^{注4)}と名付けた (Apter, 1982, 雨宮 2010)。

Apter がリバーサル理論を定式化した 1970 年代は、覚醒水準と快感度 (快不快の水準) との関連のモデル化に関心が集まった時期だった (Silvia, 2006)。当時一般的だった覚醒水準と快感度との関連に関する理論に Hebb による最適覚醒水準説があった。これは、覚醒度と快感度が逆 U 字曲線の関係にあると想定し、低覚醒は退屈の不快、高覚醒は不安の不快で、中間に快の最適な覚醒水準があると想定する説である。Berlyne (1971) は、Apter にやや先行して、好奇心や笑い、絵画刺激評価などをテーマに覚醒度と快感度の関連を要として理論化を図っている。Berlyne は、Hebb の最適覚醒水準説にそって、ユー

モアがもたらす快は、低覚醒の退屈状態に対して覚醒度を上げる刺激、あるいは、逆に高覚醒の不安状態に対して覚醒度を下げる解決・落ちの提供によってもたらされると想定した。両者を組み合わせると、不可解なあるいは挑発的な発言などによりいったん聞き手の不安と覚醒度を高めてから、謎解きや安心感の提供で覚醒度を適当な水準の落として笑いをとるという一般的な手法となる。

Berlyne によるユーモアの快に関する説明はもっともらしく、これを支持するよう見える実験結果もある。例えば、いったん、覚醒度と不安を高めてから (例えば危険なネズミに触る実験と告げる)、それを解消させる場合 (ネズミが実はぬいぐるみだったと判明する)、最初に喚起される不安が高いほど不安が解消されたときのユーモアの快も高く、笑う頻度も高い (Shurcliff, 1968)。

問題は、ユーモアの快を感じている状態、笑っている状態の覚醒水準である。種々の刺激に対するユーモアの快感度や笑いの程度と、主観的に評定した覚醒水準や交感神経系の活性度との対応を測定すると、Berlyne の想定には反して、覚醒水準が高いほどユーモアの快の程度や笑いの程度が大きいという結果が多くの研究で一致して示されている (Martin, 2007)。

感情の次元説における研究で示されているように、不安は高覚醒状態なので、笑いにおけるような高覚醒の快と不安におけるような高覚醒の不快があることになる。また、低覚醒度においても、不快な退屈状態と快のリラックス状態がある。Apter (1982) は、覚醒水準を要因とする Hebb や Berlyne の基本的枠組みは維持しつつ、Telic と Paratelic の二つの動機付け状態を導入することによって説明を試みた。活動志向の Paratelic 状態では高覚醒が快の興奮に、低覚醒が不快の退屈になるが、目標志向の Telic 状態では高覚醒が不快の不安に、低覚醒が快のリラックスになる (図 2)。Paratelic 状態と Telic 状態は、覚醒水準と快感度との対応において、反転した形になる。対になる動機付け状態による覚醒水準・快感度の対応の反転を中核とした理論がリバーサル理論である。リバーサル理論では、Paratelic 状態という新しい要因を導入することにより、覚醒水準と快感度の対応に関しては、Berlyne に比べて、より研究結果に適合するモデルを提示している。

注 4) リバーサル理論は、Telic-Paratelic 以外の対比も含んだ、より総合的な動機付けの理論だが (雨宮・生田, 2008b)、ここでは笑いと直接に関連する Telic-Paratelic の対比のみを扱う。

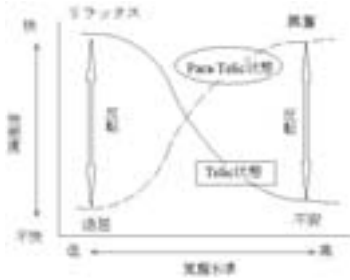


図2. リバーサル理論における覚醒水準と快不快の対応の反転

見かけと真相の認知的シナジー

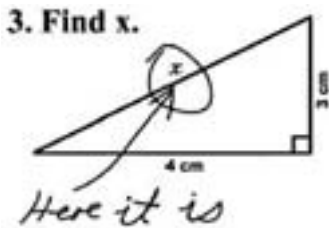


図3. ピタゴラスの定理と文字探し

リバーサル理論では、Pratelic 状態における覚醒水準と快感度の対応に加え、ユーモア刺激に対する認知について、見かけと真相の認知的シナジーと呼ぶ認知的評価過程を想定している (Apter1982, Wyer&Collins1992)。見かけと真相の認知的シナジーは、不調和理論の一種だが、認知の不調和やズレそのものは、食べ物と思ったら蠟細工だったというように、驚きや場合によっては気味悪さなどを生じてても、ユーモアの快や笑いを生ずるとは限らない。追加の条件が必要となる。見かけと真相の認知的シナジーにおける追加条件は、出来事の表面的解釈あるいは社会的建前としての大きい価値評価が出来事の真相の評価において小さい価値評価に縮小することである。例をあげてみる。図3は、数学の問題に対するある生徒の回答である。この生徒の回答は、見かけはピタゴラスの定理に関係した数学問題である。しかし真相は文字探しである。ここで、ピタゴラスの定理に関係した数学問題は大きい価値評価の出来事である。これに対し、文字探しは、幼稚な小さい価値評価の出来事であり、見かけの大きい価値から真相の小さい価値への価値の縮小が生じている。見かけと真相の認知シナジーでは、見かけから真

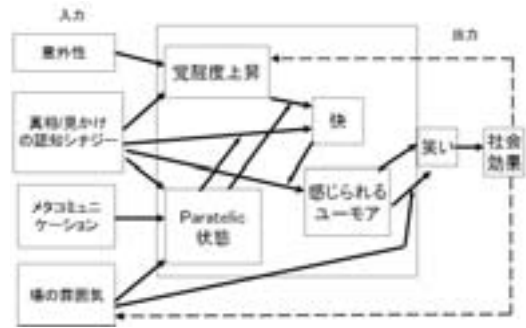


図4. リバーサル理論によるユーモア過程の流れ図 (Apter. (1982) Fig.8.1.に基づく)

相への価値の縮小に加え、真相の意外な解釈の提示にともなう驚きも生じている。リバーサル理論の考えでは、この意外性もユーモアの快に寄与する。Apter. (1982) は、真相見かけの認知シナジーと Paratelic 状態における、高覚醒と快との対応を中心に、ユーモアと笑いの過程を総合的に示した流れ図を提示している。やや煩雑になるが、そのまま日本語化したものを図4に示す。

図4では、確認された因果関係だけでなく、想定しうる因果関係がすべて列挙されているが、リバーサル理論において非常に総合的なユーモアの位置づけが試みられていることが示されている。この流れ図で特に重要なのは、Paratelic 状態と認知シナジーの役割である。

- (1) Paratelic 状態は、場の雰囲気（遊びの雰囲気、じゃれあい、等）とメタコミュニケーション（これは冗談だがといったメタメッセージ声の調子、等）、真相見かけの認知シナジー（価値の縮小）による影響を受けると想定されている。これらは、遊び状態としての Paratelic 状態の要因としては妥当なところだろう。特に、認知シナジーによる価値の縮小がもたらす遊び状態は、多くのユーモア評定実験に影響する要因となっているようだ。例えば、Shurcliff (1968) の実験は、覚醒度が最適水準に下がったため可笑しみが生じたというより、真剣な実験と思っていたのが（見かけ）、ネズミのぬいぐるみでのまねごと（真相）と判明したことによる価値の縮小がもたらした遊び状態により可笑しみが生じたと解釈することが可能である。
- (2) 真相と見かけの認知シナジーは、Paratelic 状態だけでなく覚醒度上昇ももたらすと想定されている。見かけと真相のコントラストは、意外性をもってい

るで、驚きや覚醒度上昇をもたらすことは自然な想定だろう。認知シナジーによらない意外性の覚醒度上昇への影響も自然である。

(3) Paratelic 状態を前提として、覚醒度上昇が快に影響するという想定がされている。これは、図2に示されているように、リバーサル理論においては、Paratelic 状態を Telic 状態と対の動機付け状態としており、また、快感度が覚醒度を要因として決まるという Hebb 以来の想定に依拠しているためである。Paratelic 状態を遊び状態と考えると、Paratelic 状態が単独で快へ影響するという想定の方がより単純である。

(4) 認知的シナジーは、Paratelic 状態を前提として快へ、快を前提として感じられるユーモアに影響すると想定されている。(2)の単独効果も含めると認知シナジーについては、複雑な効果が想定されているが、複数の心理的変数を介した効果なので検証が難しい。Provine (2001) が示しているように大多数の笑いは、日常的な普通の会話で生じており、ここではじゃれあいの延長で、遊び気分が可笑しみを生じさせていると考えられるので、Paratelic 状態から感じられるユーモアや笑いへの直接の影響も想定できると思われる。

(5) 出力部分では、感染による場の雰囲気への影響も含めて、笑いの社会的効果としてのフィードバック経路が想定されている。笑いから快への表出フィードバックも考えられるだろう。

以上、リバーサル理論によるユーモア過程の流れ図について解説を行った。(1)(2)と(5)の入力、出力部分は比較的分かりやすい。認知シナジーの概念を導入することにより、ユーモアと笑いを総合的に位置づけている。しかし、(3)(4)の内的過程に関しては未確定の部分が多く残っている。ここでは、リバーサル理論における組織的な理論化にはあまりこだわらずに、理論を換骨奪胎して、現在の感情心理学との関連で有効な部分を援用した方が適当だろう。

Paratelic 状態が鍵になるが、Telic と対の動機付け状態としてではなく、もっと単純に遊び状態と位置づけ、遊びと笑いの関連に関する研究を参照した方が良い。また、Feeling の次元の説明で述べたように、覚醒度と快不快は複数の生理的・心理的過程を反映した意識のモニター上の表示であり、覚醒度に対応した生理身体的過程のある部分が、快感度に対応した生理身体的過程のある部分に影響することは

あっても、Feeling としての覚醒度が快感度の要因となるとは考えにくいので、覚醒度と快感度の対応は Feeling の近似的な記述としては有効ということにとどまる。その上で身体的な基盤との関連を求めるということになる。

リバーサル理論における組織的に整った道具は、ユーモアと笑いという野生の巨象の胴体まで含めて、きれいにさばききるところまでは行かなかったが、総合性と個々の道具の切れ味で、従来の理論よりも優位に立つ。以下、リバーサル理論の強みについて、若干の補足を行う。

リバーサル理論と他理論との関係

リバーサル理論は総合的なユーモア理論として、従来の理論を包含していると評価することができる。

(1) 優越理論：認知シナジーによる価値の縮小の評価対象が他者だった場合には、他者に対する相対的優越感が生じ、優越のユーモアが生ずる。

(2) 不調和理論：見かけと真相の認知シナジーによる価値の縮小は、ユーモアや笑い反応につながる特定のタイプの不調和を定式化したものである。Paratelic 状態をユーモアや笑いの前提条件としたことにより、認知シナジーによる Paratelic 状態の導入を経た、ユーモアと笑いへの影響という不調和理論の実験で無視されがちな経路の重要性を示した。

(3) 覚醒理論：リバーサル理論では高覚醒の快としてのユーモアと笑いを Paratelic 状態の導入を通じて、実証データと合致するように位置づけた。

(4) 精神分析理論：精神分析のユーモア理論では、性や攻撃性に関するジョークが多いことに着目し、ジョークによる偽装された形での願望充足を主張した。攻撃性に関するジョークは優越理論の場合と同じく、認知シナジーによる価値の縮小で説明できる。性に関するジョークに関しては、覚醒度を増す話題としての説明が可能だと Apter は主張している(雨宮・生田, 2008b)。

覚醒度と快感度の対応を理論の中核にしている点で、覚醒理論とリバーサル理論は親子のようなものである。覚醒理論とリバーサル理論は、覚醒度を要因として快感度を位置づける Hebb 以来の理論と同じ弱点をもっている。覚醒理論の Berlyne も好奇心や笑い、美的鑑賞に関連した刺激属性に関する理論展開を図ったが、重点は好奇心や美的鑑賞にあった。Apter のリバーサル理論は、刺激に関しては、認知

的シナジーによる価値の縮小というよりユーモアの認知評価に適切な理論化を行った。認知的シナジーによる価値の縮小は、不調和理論の展開であり、優越理論や精神分析によるユーモアの扱いの認知的評価部分を扱っていると評価できる。

認知的シナジーによる価値の縮小はユーモアスタイルの位置づけにも適用できる。Martin, et, al (2003) の開発したユーモアスタイル質問紙は、ユーモアの持つ正負の個人内・個人間機能を総合的に評価する尺度で、以下の4つの下位尺度からなる。

- (1) 攻撃的ユーモア (個人間-) : あざけりやからかい、冷やかしなど他者を攻撃するユーモア。
- (2) 自己卑下的ユーモア (個人内-) : 自分を笑いのネタにして人の歓心を買ひ迎合しようとするユーモア。
- (3) 自己高揚的ユーモア (個人内+) : 自分を元気づける、励ますユーモア。
- (4) 親和的ユーモア (個人間+) : 人を楽しませ、互いに楽しい気持ちになるユーモア。

これらの個人内、対人間におけるユーモアスタイルは、ユーモアを言う側 (Joker)、言われる側 (Jokee) それに聴衆 (Audience) の三者関係における、認知シナジーによる価値の縮小に起因するマイナスの評価感情の布置で位置づけることが出来る。三者における正負の評価感情に関しては、Heiderのバランス理論が成り立ち、+++ は安定、++- は不安定、+- は安定、--- は不安定である。対象が他者あるいは自分の場合、認知シナジーにおける価値の縮小は評価感情としては-と考えることが出来る。すでに一つは-なので、Joker、Jokee、Audience の三者関係で安定なのは+++のみである。

英語版も日本語版も攻撃的ユーモアは四下位尺度のなかでは信頼性係数が最も低い (Martin, et, al, 2003, 吉田 2012)。これは、図5の左側のように攻撃的

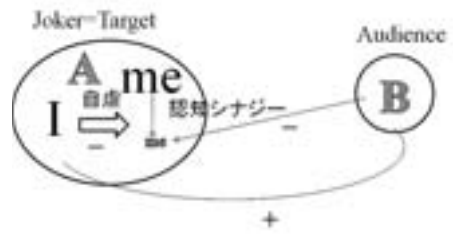


図6. 自虐的ユーモアにおける認知シナジー

ユーモアには Audience が Joker に同調して Jokee であるターゲットを攻撃する場合と右側のように他に Audience のいない対面的な攻撃の二タイプがあるからだと考えられる。左側では典型的な +++ のハイダーバランスが成り立ち、Joker と Audience が Jokee を排除する形になっている。一方、右側の Audience がいない対面的な攻撃ユーモアの場合は、Joker が Audience を兼ねていると分析することも可能である。ここでは、Jokee を攻撃している自分 (me) を Audience として見ている自分 (I) を想定することもできるかも知れない。Joker である me による Jokee の攻撃による価値の縮小は-なので、ここでハイダーバランスが安定するのは Audience としての I が Jokee に-の評価感情を持つ場合である。I が Jokee に+の評価感情を持つと、I と me の間は-にならないと安定しなくなる。

I が Joker として Jokee としての me を対象に認知的シナジーで価値を縮小させるのが自虐的ユーモアである (図. 6)。ここでは、I による me の価値縮小に対して Audience からの同じく-の評価感情が不可欠である。これによって残る I と Audience である他者の間に+の評価感情が安定した状態として残ることになる。ここでは、図5左の他者を Jokee とした連帯と同様の連帯が me を Jokee として生ずることになる。

以上、Joker、Jokee、Audience の三者関係におけるハイダーバランスを認知的シナジーによる価値の縮小との関連で検討した。自己効用ユーモアでは自己にとってのネガティブな出来事や対象の認知的シナジーによる矮小化が生じている。親和的ユーモアはじゃれあいの延長としての遊び気分の共有の場合も、共通のネガティブ出来事や人の認知的シナジーによる矮小化による正の評価感情の場合もある。前者は、認知シナジーを介さないより基本的なユーモアスタイルである。

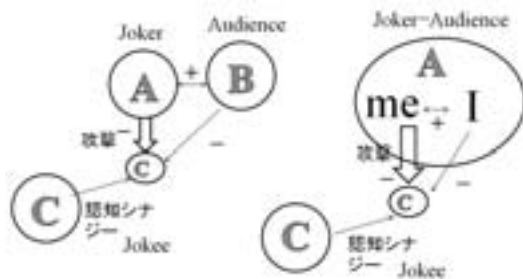


図5. 攻撃的ユーモアの二タイプと認知シナジー

表1 感情としての笑いとう敬の比較

	笑い	畏敬
表情	眼を細める・口角を上げる	眼を見張る・口角を下げる
呼吸	呼気による笑い声	息をのむ
身体動作	体を広げ揺する・緩む	体を締め静止・固まる
自律神経系	交感神経系↑	副交感神経系↑
主観的状态	快・覚醒高・力量大・緩和	力量小・緊張
認知的評価	見かけは大きい が実際は小さい	枠を越えた大きな存在

認知的シナジーによる価値の縮小を対人関係に当てはめると、ユーモアにおける攻撃性が認知的評価に内在したものであることがはっきりする。

おわりに

表1に示したように認知的評価や表出を比較すると笑いとう敬が対照的なポジティブ感情であることが分かる (Amemiya, 2009)。ユーモアも畏敬も VIA では共に超越の徳として位置づけられている (Peterson & Seligman, 2004)。笑いは深刻で重大と思える事態もその真相はささいなものだ、遊びとして受け取れるのだ、安全な遊び状態だということを示す感情である。これに対し、畏敬は、自分の枠を越えた、恐れおののくように巨大な、しかし、素晴らしい出来事に対して抱く感情である。認知的には笑いが同化優位なのに対し、畏敬は調節優位である。日常の些事からの距離化か、日常を越えた巨大な存在への接触か、方向は真逆だが、どちらも超越に関わるポジティブ感情という側面を備えている。

真の畏敬は、Freeze 反応を伴い、体を締め静止し、固まる。これに対し、笑いでは体を広げ揺すり、体の緊張は緩和する。笑いは高覚醒の快で活発な体の揺すりなどの運動を伴うが、たんなる興奮状態ではなく、緊張に対する緩和の状態である (Ruch, 1993) Overeem, et, al. (2004) によると、この緩和状態は笑いにおける H-反射の抑制と関連していることが示されている。笑っている時には、H-反射の抑制に示される筋弛緩と同時に、大脳皮質への電磁刺激に対する反応が増強している。以上、感情としての笑いとユーモアの身体的基盤のとらえ方について簡単に述べた。笑いとユーモアの身体的基盤についての具体的検討は、稿を改めて行うことにする。

引用文献

- 雨宮俊彦 (2008) 笑い研究最前線—Rod Martin, ユーモアサイエンス, 1, 123-126.
- 雨宮俊彦・生田好重 (2008a) 笑い研究最前線—Michael J. Apter, ユーモアサイエンス, 1, 119-122.
- 雨宮俊彦・生田好重 (2008b) 動機づけのダイナミズム: リバーサル理論の概要, 関西大学社会学部紀要, 39 (3), 123-165.
- Amemiya, T. (2009), Awe and laughter as multifaceted contrastive positive emotions, *First World Congress of Positive Psychology*.
- 雨宮俊彦 (2010), 笑いとユーモアの心理学、「笑いを科学する」木村洋二編, 新曜社, 所収, 167-179.
- Amemiya, T. (2011), The role of sensory affects in expressive symbolism: Two studies on sound symbolism effects, *International Society of Research on Emotion meeting*, 84.
- Apter, M. J. (1982). *The experience of motivation: The theory of psychological reversals*. London: Academic Press.
- Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis. *American Psychologist*, 45 (4), 494.
- Berlyne, D. E. (1971). *Aesthetics and psychobiology*. Appleton-Century-Crofts.
- Cacioppo, J., Larsen, J., Smith, N., & Berntson, G. (2004). What Lurks below the Surface of Feelings. In *Feelings and emotions: The Amsterdam symposium* (pp. 223-242). Cambridge University Press.
- Colombetti, G. (2013). *The feeling body: affective science meets the enactive mind*. MIT Press.
- Kalat, J., & Shiota, M. (2011). *Emotion*. Cengage Learning.
- Kozintsev, A. G. (2010). *The mirror of laughter*. Transaction Books.
- Martin, L. L., & Clore, G. L. (Eds.). (2001). *Theories of mood and cognition: A user's guidebook*. Psychology Press.
- Martin, R. A. (2007). *The psychology of humor: An integrative approach*. Academic Press. (マーチン, R. A 著・野村亮太, ・雨宮俊彦, ・丸野俊一 (監訳), (2011) ユーモア心理学ハンドブック, 北大路書房)
- Martin, R. A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J., & Weir, K. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire. *Journal of research in personality*, 37 (1), 48-75.

- Overeem, S., Reijntjes, R., Huyser, W., Jan Lammers, G., & Gert van Dijk, J. (2004). Corticospinal excitability during laughter: implications for cataplexy and the comparison with REM sleep atonia. *Journal of sleep research*, 13 (3), 257-264.
- Panksepp, J. (1998). *Affective neuroscience: The foundations of human and animal emotions*. Oxford University Press.
- Panksepp, J. & Biven, L. (2013) *The Archaeology of Mind: Neuroevolutionary Origins of Human Emotions*, WW Norton & Company.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press.
- Princeton University (2005) *Wordnet.2.1*. (<http://wordnet.princeton.edu/>)
- Porges, S. W. (2011). *The Polyvagal Theory: Neurophysiological Foundations of Emotions, Attachment, Communication, and Self-Regulation*. WW Norton & Company.
- Provine, R. R. (2001). *Laughter: A scientific investigation*. Penguin Press.
- Provine, R. R. (2012). *Curious Behavior: Yawning, Laughing, Hiccupping, and Beyond*. Harvard University Press.
- Rolls, E. T. (2005). *Emotion explained*. Oxford University Press.
- Ruch, W. (1993) Exhilaration and humor. In M. Lewis & J.M. Haviland (Eds.), *Handbook of emotions* (pp.605-616). Guilford.
- Scherer, K. R., Bänziger, T., & Roesch, E. (Eds.). (2010). *A Blueprint for Affective Computing: A sourcebook and manual*. Oxford University Press.
- 小学館 (2002), 日本国語大辞典 (第二版), 小学館.
- Shurcliff, A. (1968). Judged humor, arousal, and the relief theory. *Journal of personality and social psychology*, 28 (4), 360-363.
- Silvia, P. J. (2006). *Exploring the psychology of interest*. Oxford University Press.
- Wyer, R. S., & Collins, J. E. (1992). A theory of humor elicitation. *Psychological review*, 99 (4), 663-688.
- 吉田昂平 (2012). “日本語版ユーモアスタイル質問紙の作成.” *笑い学研究* 19 : 56-66.
- Zachar, P., & Ellis, R. D. (Eds.). (2012). *Categorical Versus Dimensional Models of Affect: A Seminar on the Theories of Panksepp and Russell*. John Benjamins Publishing.