

# 同志社大学 2021 年度卒業論文

論題：笑いの発生要因に関する社会学的提案

社会学部社会学科  
学籍番号：1109181024  
氏名：紙浦直也  
指導教員：立木茂雄  
本文の総字数：20264 字

## 要旨

論題：笑いの発生要因に関する社会学的提案

学籍番号：1109181024

氏名：紙浦直也

笑いはコミュニケーションツールとして人々の社会生活で重要な役割を担っている。もし作為的に笑いを発生させることができれば、人間関係や心身の健康などに多くのメリットをもたらすことができる。社会学の視点から笑いについて検討した場合、ゴフマンの印象形成に関する理論が最も参考になる。ゴフマンは、行為を通じて意図とは異なった印象が伝わる出来事を“incidents”と呼ぶ。思うに、ゴフマンの提唱した“incidents”の概念に含まれる“unmeant gestures”と“inopportune intrusions”の要素を用いれば、笑いを起こすことができるのではないだろうか。これらの要素を含んだ動画を作成し、「おもしろさ」「親しみやすさ」「意外さ」「堅苦しき」を回答項目として動画の印象を評価してもらうことを目的とした調査を行った。その分析の結果、パフォーマンスの乱れはポジティブな印象を生む場合とネガティブな印象を生む場合があり、共感性の高い“incidents”を発生させられれば笑いが起こりやすいということが明らかになった。

キーワード：笑い、“unmeant gestures”、“inopportune intrusions”

## 目次

1.はじめに	1
2.先行研究	1
2.1.笑いの理論	2
2.2.印象理論	3
2.3.face 概念	5
2.4.リサーチクエスション	6
3.調査	6
3.1.概要	6
3.2.作成した動画	6
3.3.質問項目	7
(1)フェイス項目	7
(2)動画の評価項目	7
3.4.分析方法	8
4.結果	8
4.1.回答者の属性	8
4.2.各項目の傾向	8
(1)おもしろい—おもしろくない	8
(2)親しみやすい—親しみにくい	9
(3)意外な—予想通りの	9
(4)緊張した—たるんだ	10
4.3.二元配置分散分析	11
(1)おもしろい—おもしろくない	11
(2)親しみやすい—親しみにくい	12
(3)意外な—予想通りの	13
(4)緊張した—たるんだ	14
5.考察	15
5.1.回答傾向についての考察	15
5.2.二元配置分散分析についての考察	16
(1)「おもしろさ」項目	16
(2)「親しみやすさ」項目	17
(3)「意外さ」項目	17
(4)「堅苦しさ」項目	18
5.3.社会学概念と笑い	19
6.本研究のまとめ	20
<参考文献リスト>	21

## 1.はじめに

笑いは重要なコミュニケーションツールである。親しみのあるユーモアやその場の雰囲気を変える冗談といったものは、社会の中で頻繁に利用されている。例えば、カフェでの友人同士の会話や食卓を囲んだ家族の団欒といった日常の場面をはじめ、結婚式のスピーチや商談のアイスブレイクといった改まった場でのやりとりにも笑いが交えられる。そしてそれは、人間関係の構築や心理的なりフレッシュなど様々な側面に効果を持ち、人々の日常生活を支えている。ただ、笑いを生み出すメカニズムというのはほとんど意識されることが無い。もちろん、漫才や落語など、専門職として笑いを追求する人々は何らかの法則性を自覚している可能性もあるが、社会一般の人々がそうした仕組みを日常的に意識しているとは考え難い。ともすれば、笑いを起こす方法の解明は人々の日常にプラスの変化を与えることができる。それは、自ら操作的に笑いを生じさせることができれば、自由に笑いの効果を享受することができるためである。

笑いを社会学的に解明することに関して、有益な点が二つある。一つは、感情のポジティブな側面に焦点を当てた社会学研究を推し進めることである。これまで社会学の分野では、社会によって感情が抑制・管理されるメカニズムを主に取り扱ってきた。それは、社会に対する批判的視点としては有効であるが、日常生活に肯定的な作用を及ぼすには至っていない。一方で、笑いというポジティブな感情を社会学的に捉える取り組みは、実生活において前向きな変革をもたらさう。前述のように、コミュニケーションの中で頻繁に利用される笑いは社会生活を送る上で貴重な潤滑油になる。笑いというものを解明することはそうした点で具体的な効果を持つため、本研究は日常に対しての働きかけを伴う新たな社会学研究の一つになると推測する。もう一つは、笑いの研究に新たに社会学の視点を導入することである。「笑い」という感情に対してはこれまで議論が繰り返されてきたが、そのほとんどが人間の認知的側面や心理的側面に着目したものだ。それは特に「笑う側」の人間に焦点を当てて感情の仕組みを考える取り組みだったため、「笑わせる側」の状況や振る舞いには議論が及ばなかった。そのため、笑いの発生要因を既存の社会学理論から読み解くことは、新たな視点と見解を提供することができる。

こうした考えの下で、本研究では社会学理論に基づいた笑いの発生要因について検討したい。手順としては、初めに先行研究と題して、笑いの代表的な研究者であるモリオールが提唱した「優越の理論」「ズレの理論」「放出の理論」について整理し、その後相互行為を通じた印象形成を論じたアーヴィン・ゴフマンの文献を援用して「おもしろい」という印象が作られる状況について詳細に検討する。次に、それまでの議論を踏まえた上でリサーチクエスションを設定し、その検証を目的として今回行った調査の概要について説明する。そして、調査結果および分析結果から確認できた傾向に関して考察を進め、最後に本研究のまとめと課題を示す。なお、本研究はあくまで「笑いがどのような状況において発生するのか」を主な目的とするため、付随する他の印象については考慮するに留め、あくまで笑いの発生に必要な状況や条件に関しての議論を中心に掘り進めたい。

## 2.先行研究

本稿では笑い感情について、その発生と性質を検討する。従来展開されてきた笑いに関する理論を整理したのち、社会学の視点から印象形成についての議論を進め、それまでの主張をまとめる形でおもしろさの源泉を明らかにする。

## 2.1. 笑いの理論

「笑い」という感情に関しては、研究者のみならず文化人やお笑い芸人など、それぞれ独自の考え方を有している人も多い。学問の世界でも、医学・生理学的な見地や心理学、経済学や社会学視点など、笑いを論じた研究は多岐にわたっている。ただ、あらゆる分野に共通するのは、笑いというものの自体に関する議論ではなく、それがもたらす効果や可能性に焦点を当てた主張が中心になされていることである。そこで、本研究を行うに際し、まず「笑いとはなにか」という基礎的な部分を明らかにする取り組みとして最も主要な笑い理論を引用したい。既存の理論を整理することによって、新たな視点からどのように捉え直すことができるのかを探る。

笑いの理論的統合を図った代表的な研究者はジョン・モリオールである。モリオールは、笑いに関して歴史的に様々な立場から議論が繰り返されてきたが、それらは未だ理論的な一致点を見出していないと論じる。そのため、これまでの伝統的な理論を「優越の理論」「ズレの理論」「放出の理論」という三つのカテゴリーに分類し、それぞれに不可欠な要素を明らかにすることで根本的な理論の構築を図った。以下、モリオールの主張に準じる形で三つの理論的立場を整理する。

「優越の理論」は、歴史的に最も古く、よく知られた笑いの理論である。この立場は、笑いを他人に対する優越感の表現とみなす。初めにこうした視点を提示したのはプラトンである。プラトンは笑いについて、自分自身をよく知らず自分を現実よりも優れていると思込んでいる人間に対する「悪意を含んだ行為」だと捉えている。プラトンにとって笑いは有害なものであり、理性的な人間であるためには笑いは抑制されるべきであると考えている。この意見に同調したのがアリストテレスであり、笑いは侮辱の一形態であるため、過度な笑いは善い人生を阻害すると述べる。ジョークやウィット、からかいといった行為は人間にとって有害なものであり、多少のユーモアは必要だと考える一方でその節度を守ることは極めて困難だと主張している。プラトンやアリストテレスの理論から発展を図ったのはホップズであり、著書『リヴァイアサン』の中で、笑いを自画自賛から発するものだと考えた。ホップズは笑いを他者や過去の自己に対する優越感に起因する行為だと捉え、他者を見下す人間やその態度に対して関心を寄せた。さらにその後、進化論的なアプローチから威嚇や攻撃行動としての笑いを考える立場が登場し、嘲笑や自嘲としてのユーモアを議論する領域へと展開されていった。モリオールはこうした優越の理論に対して、懐疑的な評価を下している。例えば、くすぐりやダジャレといった類の笑いは優越感を必要としない。優越の理論の論者は、自分自身を愉快に思う気持ちとしての笑いを前提としており、肯定的な自己評価を根底に含む点で誤っている。そのため、多くの笑いの事例を網羅する理論とはなりえず、包括的な理論にはならないと結論付けている。

「ズレの理論」は思考的側面に着目し、笑いを偶然で非論理的な物事に対する知的反応とみなす。この理論の論点は、人間が秩序だった世界の中で事物や出来事に一定のパターンが

存在すると認識している中で、そのパターンに合致しない状況が生じる場合に起こる笑いにある。最初にこの理論の気づきを得たのはアリストテレスである。アリストテレスは『修辞学』の中で、「聞き手に予期させたこととは異なったものを通じて相手を面食らわせること」としての笑いを論じている。その後、この理論を展開させたのはカントとショーペンハウアーである。カントは、「笑いとは、緊張した予期が全くの無へと突然転化することから生じる情緒である」と述べ、いくつかのジョークを例示している。ショーペンハウアーは、ジョークから得られるのは無ではなく想定外の何物かであり、ある概念への理解と実際の知覚がミスマッチを起こすことによって笑いが生じると述べている。モリオールはこの立場に対して一般的理論としての有効性を疑っている。例えば、くすぐりや曲芸を見たときの笑いは知性よりも身体感情が中心になっており、ズレという要素を含むものではない。そのため、笑いはズレに対する反応であるという考えは一部の事例しか説明することができず、笑いの一般理論としては不十分であると結論付けている。

「放出の理論」は笑いが神経エネルギーの発散であるという考えに立脚し、心理学的なアプローチとして、なぜ笑いは笑いに特有の身体的形態をとるのか、その生物学的機能は何なのかを追究する。この理論は、束縛された状況を打破する笑いは束縛する者に対する嘲笑であるという点で優越の理論との共通点を見出すことができ、この世の秩序だったものを束縛の主体として見ればズレの理論とも結びつけることができる。「放出の理論」には二通りの考え方があり、一つは、あらかじめ蓄積されていた神経エネルギーが笑いによって発散されるという見方であり、セックスや暴力といった社会的禁圧がその源泉となると考えられる。もう一つは、笑いの状況そのものによって蓄積されたエネルギーが発散されるというものであり、ジョークを聞いている中で蓄積されたエネルギーがオチの部分で放出されるという考えである。スペンサーはこうした理論を内包し、神経エネルギーと筋肉運動との関連性について議論を深める。スペンサーによれば、感情は蓄積された後、それが外的なものに判明した瞬間に筋肉運動と共に発散される。そうした活動が発声や動作といった笑い行為に繋がるというものである。モリオールはこうした放出の理論に対して二点の誤りを指摘する。それは、全ての笑いが抑圧された感情を含んでいるとは言えない点、また感情は外的なものではなく高まりをみせた瞬間に笑いに変化する場合がある点である。ゆえに、モリオールは放出の理論に関しても部分的な理論に留まるとの考えから退けている。

以上がモリオールが整理した笑いの理論であるが、本研究では特定の理論を支持する立場は避けたい。その理由としては、本研究の目的が笑いの性質そのものを明らかにすることではなくその発生要因を追究することであり、特定の理論を補強するものではないためである。とはいえ、笑いの性質を認識するにあたっての基礎的な理論であるため、主張に関しては参考程度に留めるとしても、こうした理論を含む形での笑いについてさらに検討していきたい。

## 2.2.印象理論

「笑い」というものを定義することは簡単ではない。それは、前節で整理したように認知的側面や生理的側面など、様々な活動を含む反応であるためである。ゆえに、「笑い」という概念的なものを明らかにする取り組みは、分野を限定することができない上に普遍性を証明することが極めて困難である。ただ、笑いを知的反応とみなすにしろ身体刺激とみなす

にしる、「おもしろい」という感情的な認知が根底にあることは明らかである。そこで、本節では「おもしろい」という印象に焦点を当てて笑い感情へのアプローチを試みたい。おもしろさを感じる過程を検討することによって、笑いの発生に不可欠な要素の理解が得られるはずである。

おもしろさが生じるメカニズムを考えるにあたって、そもそも相互行為の中でどのようにして印象が形成されるのかを検討したい。日常生活における相互行為についての社会学理論を提唱した代表的な社会学者はアーヴィン・ゴフマンである。ゴフマンは、著書『*The presentation of self in everyday life* (Goffman 1959)』において、コミュニケーションの中で抱かれる印象をパフォーマンスの側面から捉えた。

ゴフマンは日常のコミュニケーションを舞台演劇になぞらえ、パフォーマーとオーディエンスがそれぞれ役割を果たすことで相互行為が成立していると主張する。ゴフマンによると、パフォーマンスとは「*the activity of an individual which occurs during a period marked by his continuous presence before a particular set of observers and which has some influence on the observers* (一組の特定の観察者たちの前に継続的にいる期間に生じ、かつ観察者たちになんらかの影響を及ぼす、ある個人の挙動全体) (Goffman 1959=1974)」、つまりパフォーマー(行為者)が目の前にいるオーディエンス(観察者)に対して提供する行為全体のことである。パフォーマーは、その場に用意された舞台装置(settings)を利用し、オーディエンスが期待する帰結に向けてパフォーマンスを行う。そしてオーディエンスは、その一連のパフォーマンスを見てパフォーマーに対しての印象を抱くのである。例えば、食事の際、パフォーマーはナイフとフォークという舞台装置を用いて料理を口に運ぶ。一方、それを目にするオーディエンスは、その一連の動作が適切に行われることを予期しており、「食事」というパフォーマンスが完遂されることを期待している。そしてそのパフォーマンスがどのように行われるのかに対して、オーディエンスは快—不快や上品—下品などの印象を抱く。要するに、オーディエンスの予測に対して実際はどのようなパフォーマンスが遂行されるのかによってさまざまな印象が形成されるのである。

普段、人は自分が理想とする印象を与えるため、無意識のうちにこうしたパフォーマンスに注意を払っている。ある社会の取り決めに適合するように調整したり一定の型に当てはまるように修正したりすることで、矛盾や逸脱が無いようにパフォーマンスを行っている。ゴフマンはこうした態度を一種の「社会化(socialization)」と呼び、「*the tendency for performers to offer their observers an impression that is idealized in several different way* (パフォーマーが観察者に対して様々な方法で理想化される印象を与える傾向)」と定義している。例えば、女子生徒は自分のボーイフレンドと勉強する際、わざと無知を演じることで相手から頼られるように演じたり愛嬌よく振る舞ったりする。あるいは、生活保護を受給している家族は、普段比較的体の良い生活をしていたとしても、調査員が家に来たときには傷んだ服に着替えたり部屋をわざと汚してわざと貧しく振る舞ったりする。こうした方法によって、人は通常オーディエンスからの要請や期待に沿う形でのパフォーマンスを意識的・無意識的に行っている。

ただ、パフォーマンスの中で何らかの「ミス」が生じた場合、当然ながら生み出される印象にも変化が生まれる。ゴフマンは著書の中で、何らかの不具合によってパフォーマーの意図とは異なった印象を生むことになるパフォーマンスについて、いくつかのパターンを取

りまとめて“incidents”と表現している。“incidents”は、主に“unmeant gestures”や“inopportune intrusions”といった要素からなる。“unmeant gestures”は、伝わる印象が歪められてしまうようなパフォーマンス中の仕草のことであり、(1)躓きやよろけ、あくびといった無能さや下品さ、無礼さを伝えることになる行為 (2)どもりやど忘れといった振る舞いへの不注意さを伝えることになる行為 (3)舞台装置の準備不足やアクシデントによるパフォーマンスの狂いといった演出上不適当な方向へ印象付けをしてしまう行為の3つが含まれる。“inopportune intrusions”は、部外者がパフォーマンスの現場に偶然侵入した際に生じる混乱のことである。どの incident に関しても、それが発生した場合にはパフォーマンス自体に“disruption”がもたらされ、与えられる印象も本来の想定とは異なったものになる。

そして、さらにこの“disruption”の内実を掘り進めていくと、「おもしろさ」がどういった状況において発生するかのヒントを得ることができる。例えば、帰り道に友人が何の変哲もない段差で躓いたとき思わず吹き出してしまうことがある。これは、友人が行なった“unmeant gestures”が滑稽なものとして捉えられることによって、その場に“disruption”としての笑いが起こったと考えられる。そしてこの例は同時に先述した笑いの理論によっても支持される。仮に「優越の理論」に則るとすれば、友人の滑稽な行為を目の当たりにすることによって相手よりも優越しているという気持ちを抱き、嘲笑に近い笑いが生まれたと考えられる。あるいは「ズレの理論」を参考にすれば、一歩ずつ遅滞なく進められると予想された友人の足取りが突然乱れたことによって、不意に笑いがこぼれてしまったという見方をすることもできる。他の“unmeant gestures”や“inopportune intrusions”に関しても同様であり、“incidents”の発生がもたらした滑稽さや意外さによって笑いが引き起こされたと考えられることができる。

ただ、“disruption”が必ずしも笑いというポジティブな結果に終わるとは限らない。仮に道端で躓いたのが目上の人だった場合や躓いた人が怪我をした場合、不安や心配が優位になることがある。こうした事例は相手との関係性や相手の状況によってしばしば見受けられるものであり、一概に「いかなる“incidents”も笑いに繋がる」とは結論づけがたい。そのため、たとえ全ての事例を分類するのは非現実的だとしても、笑いに繋がりにくい状況を確認しておく取り組みは必要だろう。

### 2.3.face 概念

ここで、“incidents”がもたらす笑いの側面を適切に検討するため、ゴフマンが主張した face 概念について整理しておきたい。大塚 (2013) によると、人は“line”と呼ばれる、ある行為の型に基づいた自分や周囲に対する評価軸を持っている。そして、“face”とは、自分自身が特定の line に沿って追求するポジティブな社会的価値と定義され、自分に関するイメージそのものである。face は神聖なものであり、face を保持できるかどうかによって快—不快な気分になる。相互行為の中では、人は自己の face を保持すると同時にその場にいる人たちの face を立てることが期待されている。こうした face に基づく相互行為儀礼をゴフマンは他者の face を保持する“表敬(deference)”と自己の face を保持する“品行(demeanor)”という概念から説明する。「表敬」の観点からは「何がなされるべきか」「何がなされるべきでないか」の二点が検討され、「品行」の観点からは良い品行を示すことが他者の自己に対する印象を保つ方法であると述べられている。要するに、円滑な相互行為を実現するためには自

分や他者の face を尊重することが必要であり、face が損なわれた場合には屈辱感や不快感が生じる恐れがある。

これを踏まえると、前節で例示した“incidents”がどうして笑いに繋がるあるいは繋がらないのかを理論的に理解することができる。“face”が保持されている場合、すなわち「表敬」や「品行」が適切に守られている状況であれば、何らかの“incidents”は笑いという結果を生む。一方で、“face”が損なわれる場合、すなわち「表敬」や「品行」が脅かされる状況であれば、“incidents”が生じた際に笑いが起こることは少なくなる。そのため、友人や家族といった気兼ねなく接することができる相手がいる場合や厳格な礼儀礼節を必要としない状況においては笑いが起こりやすく、あまり親密でない相手がいる場合や一定の敬意を表明することが求められる状況においては笑いが起こりづらいと考えられる。

#### 2.4.リサーチクエスチョン

以上が理論上導き出すことができる笑いの発生に関する考察である。前述のように、笑いの性質そのものに着目した理論は既に多数存在するが、自己呈示や印象形成といった社会学的な視点からの議論はあまりなされていない。その中で、本論文では特定のコミュニケーション方法や状況が笑いに関連しているとの考えに立脚し、“incidents”がおもしろさの源泉であるとの立場をとる。そこで、“incidents”の中でも二つの社会学的概念を抽出し、“unmeant gestures”あるいは“inopportune intrusions”が起こることによって笑いが発生する」をリサーチクエスチョンとして、“incidents”が起こった場合とそうでない場合では、“incidents”が起こった場合の方がよりおもしろいと感じられることを検証する。実験を通じて理論的な正当性が証明できれば、社会学の理論を新たに笑いの理論としても確立できるはずである。

### 3.調査

#### 3.1.概要

調査は2021年11月25日から12月9日にかけて、大学生を対象に行った。調査方法はGoogle Formを用いた質問紙調査であり、最初に8つのフェイス項目に回答してもらった後、その回答に応じて回答者を4パターンに分岐させた。4パターンいずれの場合も、表示される30秒程度の動画を見た後にその動画の印象を問う5つの質問に回答する形式を4回行うものであるが、視聴する順番はラテン方格法を用い、回答者1は動画A→動画B→動画C→動画D、回答者2は動画B→動画C→動画D→動画A、回答者3は動画C→動画D→動画A→動画B、回答者4は動画D→動画A→動画B→動画Cの順番となるように設定した。回答方法は、形容詞対を用いたSD法によって回答してもらった形式を基本とした。質問項目は、形容詞対を用いた選択型の設問4問に加え、意見や感想を記入できる自由記述の回答項目を1問用意し、より詳細な印象を確認できるようにした。

#### 3.2.作成した動画

印象を評価してもらうための動画は、任意のテーマに関して話している中で“incidents”を発生させるものとした。今回はテーマを「映画紹介」とし、4つの動画で『ライフ』『MAMA』

『透明人間』『リミット』を視聴者に語りかける形でそれぞれ紹介した。動画として最低限の質を確保するため、コンテンツとして「あらすじ」「キーポイント」「配信サイト」を設け、実験に支障の出ない程度あるいは“incidents”を強調する形でのテロップを挿入した。発生させる“incidents”は“unmeant gestures”と“inopportune intrusions”の2つに分け、具体的には「嘔む」「ど忘れする」という行為を“unmeant gestures”として表現し、「収録前・収録後の振る舞いを見せる」という行為を“inopportune intrusions”として表現した。まとめると表1のようになる。

表1 作成した動画

inopportune intrusions unmeant gestures	あり	なし
あり	動画C	動画D
なし	動画B	動画A

### 3.3.質問項目

#### (1) フェイス項目

調査票の初めに設けたフェイス項目は、年齢、性別、大学名、学部、学年、出生都道府県、居住都道府県、生まれ月の8つを用意した。年齢、性別、大学名、学部、学年の項目に関しては分析の観点から記入必須とし、出生都道府県、居住都道府県の項目に関してはプライバシーの観点から記入任意とした。なお、生まれ月は回答分岐を目的に作成した項目であり、研究には直接関係しないものとなっている。

#### (2) 動画の評価項目

回答項目は4つの動画に対してそれぞれ同じものを用意した。SD法に用いる形容詞対に関しては、高橋(2021)や李(1996)の資料や前述した笑いの理論を参考にした。回答方法は、両極に配置された形容詞を見て自分が抱いた印象により近いものを10段階で評価してもらう形式とした。

表2の質問は、どれほど笑い感情が生じたかについて、「おもしろさ」「親しみやすさ」「意外さ」「堅苦しき」の4つの観点から理論的に評価するものである。設問1は、おもしろいという印象の有無に関して直接的に問う設問であり、1=おもしろい、10=おもしろくないとして1~10の中から自分が感じた印象に近い番号を選択して回答してもらうものである。設問2、設問3、設問4も同様に左辺を1、右辺を10として番号を選択してもらう形式である。設問2、設問3、設問4に関しては、前述した笑いの理論や映像の印象について扱った論文の評価項目に基づき、映像から得られた印象を主観的に評価してもらう設問となっている。設問5に設けた自由記述欄では、SD法のみからでは得られないような詳細な評価を得ることを目的としている。全体を通して、社会学理論に則った映像を見ておもしろさを抱いたかどうか、またそのおもしろさは既存の笑い理論の中ではどれに分類されるのかを

検証する項目となっている。

表 2 動画の評価項目

設問	調査概念	質問	回答方法
1	おもしろさ	おもしろい—おもしろくない	1～10の中から選択
2	親しみやすさ	親しみやすい—親しみにくい	1～10の中から選択
3	意外さ	意外な—予想通りの	1～10の中から選択
4	堅苦しさ	緊張した—たるんだ	1～10の中から選択
5		動画に関する意見・感想	自由記述（任意）

### 3.4.分析方法

各動画に対する回答は、評価した動画の“inopportune intrusions”と“unmeant gestures”の有無が分かる形で統合した。形容詞対を用いた回答項目に関しては、「おもしろさ」「親しみやすさ」「堅苦しさ」の項目は回答の数値をそのまま得点とし、「意外さ」の項目に関しては、分析の観点から数値が低いほど高得点とした。こうした作業をした後、SPSS 上で二元配置分散分析を行い仮説の検証を行った。

## 4.結果

### 4.1.回答者の属性

回答は、同志社大学生を中心に 18 歳から 25 歳の男女 74 人から得られた。内訳としては、21 歳が最も多く 30 人 (40.5%)、次いで 22 歳が 25 人 (33.8%) で回答者の大部分を占める。性別は男性 30 人 (40.5%)、女性 44 人 (59.5%) で、過半数が女性となった。所属大学は同志社大学が 50 人 (67.6%) で突出しており、所属学部は社会学部と文化情報学部がともに 15 人 (各 20.3%)、法学部が 8 人 (10.8%) で上位を占める。学年は 4 年生が 39 人 (52.7%)、3 年生が 24 人 (32.4%) で合わせて 8 割以上となっている。出生都道府県は上位から大阪府が 21 人 (28.4%)、兵庫県が 12 人 (16.2%)、奈良県が 11 人 (14.9%) となっており、居住都道府県は京都府が 27 人 (36.5%)、大阪府が 18 人 (24.3%) で約半数を占める。

### 4.2.各項目の傾向

#### (1) おもしろい—おもしろくない

動画ごとの統計量から回答傾向を調べると、表 3 のようになる。動画 A に関しては平均値 5.09、中央値 5.00 で最頻値は 5 となっており、分散は 4.333、標準偏差は 2.082 であることが確認できる。動画 B については、平均値 5.84、中央値 6.00、最頻値 6 であり、分散は 5.754、標準偏差は 2.399 となっている。動画 C では、平均値 6.61、中央値 7.00、最頻値 8、分散 5.611、標準偏差が 2.369 である。動画 D は、平均値 7.14、中央値 8.00、最頻値 8、分散 4.255、標準偏差 2.063 であることが読み取れる。つまり、最も点数が高い（おもしろく

ないという評価が多い) のが動画 D、最も点数が低い (おもしろいという評価が多い) のが動画 A であり、最も点数が散らばったのが動画 B、最も散らばりが少なかったのが動画 D という結果になった。

表 3 おもしろい—おもしろくない項目の回答結果

		統計量			
		動画A	動画B	動画C	動画D
度数	有効	74	74	74	74
	欠損値	0	0	0	0
平均値		5.09	5.84	6.61	7.14
平均値の標準誤差		0.242	0.279	0.275	0.240
中央値		5.00	6.00	7.00	8.00
最頻値		5	6	8	8
標準偏差		2.082	2.399	2.369	2.063
分散		4.333	5.754	5.611	4.255
範囲		9	9	9	9
最小値		1	1	1	1
最大値		10	10	10	10
合計		377	432	489	528

### (2) 親しみやすい—親しみにくい

動画ごとの統計量から回答傾向を調べると、表 4 のようになる。動画 A に関しては平均値 4.34、中央値 4.00 で最頻値は 3 となっており、分散は 4.145、標準偏差は 2.036 であることが確認できる。動画 B については、平均値 4.92、中央値 5.00、最頻値 3 であり、分散は 4.706、標準偏差は 2.169 となっている。動画 C では、平均値 5.45、中央値 5.00、最頻値 3、分散 6.415、標準偏差が 2.533 である。動画 D は、平均値 5.16、中央値 5.00、最頻値 4、分散 4.987、標準偏差 2.233 であることが読み取れる。つまり、最も点数が高い (親しみにくいという評価が多い) のが動画 C、最も点数が低い (親しみやすいという評価が多い) のが動画 A であり、最も点数が散らばったのが動画 C、最も散らばりが少なかったのが動画 A という結果になった。

表 4 親しみやすい—親しみにくい項目の回答結果

		統計量			
		動画A	動画B	動画C	動画D
度数	有効	74	74	74	74
	欠損値	0	0	0	0
平均値		4.34	4.92	5.45	5.16
平均値の標準誤差		0.237	0.252	0.294	0.260
中央値		4.00	5.00	5.00	5.00
最頻値		3	3	3	4
標準偏差		2.036	2.169	2.533	2.233
分散		4.145	4.706	6.415	4.987
範囲		7	9	9	9
最小値		1	1	1	1
最大値		8	10	10	10
合計		321	364	403	382

### (3) 意外な—予想通りの

動画ごとの統計量から回答傾向を調べると、表 5 のようになる。動画 A に関しては平均値 3.81、中央値 4.00 で最頻値は 1 となっており、分散は 4.457、標準偏差は 2.111 であるこ

とが確認できる。動画 B については、平均値 6.15、中央値 7.00、最頻値 7 であり、分散は 4.512、標準偏差は 2.124 となっている。動画 C では、平均値 5.70、中央値 6.00、最頻値 6 と 8、分散 5.910、標準偏差が 2.431 である。動画 D は、平均値 4.92、中央値 5.00、最頻値 5、分散 5.144、標準偏差 2.268 であることが読み取れる。つまり、最も点数が高い（意外だという評価が多い）のが動画 B、最も点数が低い（予想通りだという評価が多い）のが動画 A であり、最も点数が散らばったのが動画 C、最も散らばりが少なかったのが動画 A という結果になった。

表 5 意外な—予想通りの項目の回答結果

		統計量			
		動画A	動画B	動画C	動画D
度数	有効	74	74	74	74
	欠損値	0	0	0	0
平均値		3.81	6.15	5.70	4.92
平均値の標準誤差		0.245	0.247	0.283	0.264
中央値		4.00	7.00	6.00	5.00
最頻値		1	7	6 <sup>a</sup>	5
標準偏差		2.111	2.124	2.431	2.268
分散		4.457	4.512	5.910	5.144
範囲		7	9	9	8
最小値		1	1	1	1
最大値		8	10	10	9
合計		282	455	422	364

#### (4) 緊張した—たるんだ

動画ごとの統計量から回答傾向を調べると、表 6 のようになる。動画 A に関しては平均値 5.91、中央値 6.00 で最頻値は 5 となっており、分散は 2.580、標準偏差は 1.606 であることが確認できる。動画 B については、平均値 6.80、中央値 7.00、最頻値 7 であり、分散は 4.767、標準偏差は 2.183 となっている。動画 C では、平均値 7.36、中央値 8.00、最頻値 8、分散 6.454、標準偏差が 2.540 である。動画 D は、平均値 7.03、中央値 8.00、最頻値 9、分散 6.246、標準偏差 2.499 であることが読み取れる。つまり、最も点数が高い（たるんだという評価が多い）のが動画 C、最も点数が低い（緊張したという評価が多い）のが動画 A であり、最も点数が散らばったのが動画 C、最も散らばりが少なかったのが動画 A という結果になった。

表 6 緊張した—たるんだ項目の回答結果

		統計量			
		動画A	動画B	動画C	動画D
度数	有効	74	74	74	74
	欠損値	0	0	0	0
平均値		5.91	6.80	7.36	7.03
平均値の標準誤差		0.187	0.254	0.295	0.291
中央値		6.00	7.00	8.00	8.00
最頻値		5	7	8	9
標準偏差		1.606	2.183	2.540	2.499
分散		2.580	4.767	6.454	6.246
範囲		7	9	9	9
最小値		2	1	1	1
最大値		9	10	10	10
合計		437	503	545	520

### 4.3.二元配置分散分析

#### (1) おもしろい—おもしろくない

「おもしろい—おもしろくない」の項目に対する回答と、unmeant gestures・inoportune intrusionsの関連性を表したのが表7である。修正モデルのF値が11.819、自由度が3と292、有意確率が0.000であることから、この結果には強い有意差があることが分かる。詳しく見ると、「unmeant gestures\*inoportune intrusions」の行からはF値5.984、自由度1、有意確率0.015であることが分かり、交互作用に有意差を見出すことができる。それぞれの概念の有無による結果を見ると、unmeant gesturesではF値29.299、自由度1、有意確率0.000であり有意差が認められる一方、inoportune intrusionsではF値0.173、自由度1、有意確率0.677となっており有意差はない。

また、図1に示したグラフからは、unmeant gesturesを含みinoportune intrusionsを含まないものが最も推定周辺平均が高く、おもしろいという印象形成に強く関連していることが読み取れる。同時に、いずれの概念も含まないものは推定周辺平均が低く、おもしろくないという印象形成に関連していることが分かる。

表7 おもしろい—おもしろくない項目の分析結果

被験者間効果の検定						
従属変数:	おもしろい—おもしろくない					
ソース	タイプ III 平方和	自由度	平均平方	F 値	有意確率	
修正モデル	176.878 <sup>a</sup>	3	58.959	11.819	0.000	
切片	11264.446	1	11264.446	2258.031	0.000	
unmeant gestures	146.162	1	146.162	29.299	0.000	
inoportune intrusions	0.865	1	0.865	0.173	0.677	
unmeant gestures * inoportune intrusions	29.851	1	29.851	5.984	0.015	
誤差	1456.676	292	4.989			
総和	12898.000	296				

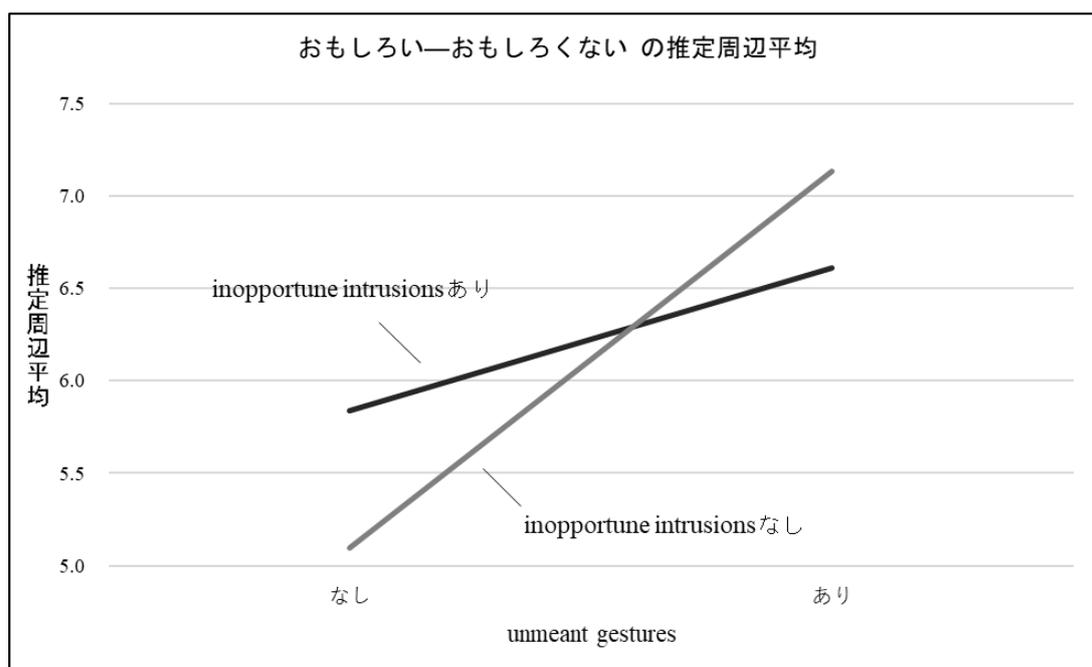


図1 おもしろい—おもしろくない項目の推定周辺平均

## (2) 親しみやすい—親しみにくい

「親しみやすい—親しみにくい」の項目に対する回答と、unmeant gestures・inopportune intrusions の関連性を表したのが表 8 である。修正モデルの F 値が 3.243、自由度が 3 と 292、有意確率が 0.022 であることから、この結果には有意差があることが分かる。詳しく見ると、「unmeant gestures \* inopportune intrusions」の行からは F 値 0.323、自由度 1、有意確率 0.570 であることが分かり、交互作用には有意差が見られない。それぞれの概念の有無による結果を見ると、unmeant gestures では F 値 6.673、自由度 1、有意確率 0.010 であり有意差が認められ、inopportune intrusions では F 値 2.733、自由度 1、有意確率 0.099 となっておりやや有意差が見て取れる。

図 2 に示したグラフからは、unmeant gestures と inopportune intrusions をいずれも含むものが最も推定周辺平均が高く、親しみやすいという印象形成に強く関連していることが読み取れる。同時に、いずれの概念も含まないものは推定周辺平均が低く、親しみにくいという印象形成に関連していることが分かる。

表 8 親しみやすい—親しみにくい項目の分析結果

被験者間効果の検定						
従属変数:	親しみやすい—親しみにくい					
ソース	タイプ III 平方和	自由度	平均平方	F 値	有意確率	
修正モデル	49.257 <sup>a</sup>	3	16.419	3.243	0.022	
切片	7300.338	1	7300.338	1441.890	0.000	
unmeant gestures	33.784	1	33.784	6.673	0.010	
inopportune intrusions	13.838	1	13.838	2.733	0.099	
unmeant gestures * inopportune intrusions	1.635	1	1.635	0.323	0.570	
誤差	1478.405	292	5.063			
総和	8828.000	296				

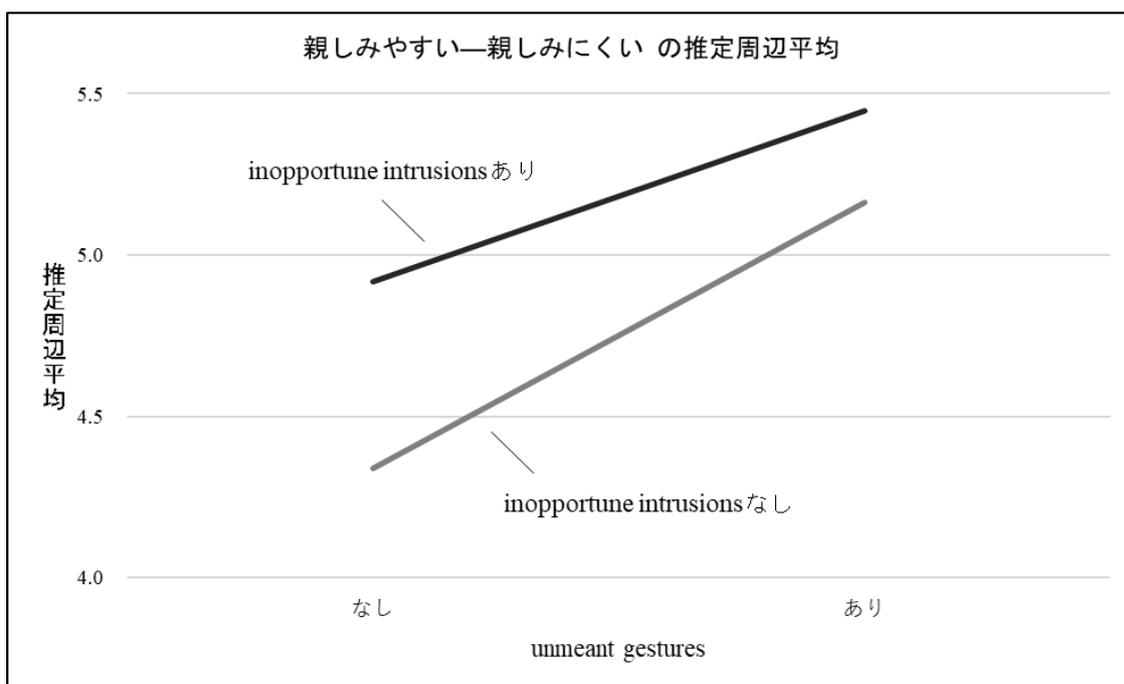


図 2 親しみやすい—親しみにくい項目の推定周辺平均

### (3) 意外な—予想通りの

「意外な—予想通りの」の項目に対する回答と、unmeant gestures・inopportune intrusionsの関連性を表したのが表9である。修正モデルのF値が15.520、自由度が3と292、有意確率が0.000であることから、この結果には強い有意差があることが分かる。詳しく見ると、「unmeant gestures\*inopportune intrusions」の行からはF値8.925、自由度1、有意確率0.003であることが分かり、交互作用に有意差が見られる。それぞれの概念の有無による結果を見ると、unmeant gesturesではF値1.620、自由度1、有意確率0.204でありあまり有意差が認められず、inopportune intrusionsではF値36.013、自由度1、有意確率0.000となっており強い有意差が見て取れる。

図3に示したグラフからは、unmeant gesturesを含まずinopportune intrusionsを含むものが最も推定周辺平均が高く、意外だという印象形成に強く関連していることが読み取れる。一方で、いずれの概念も含まないものは推定周辺平均が低く、予想通りだという印象形成に関連していることが分かる。

表9 意外な—予想通りの項目の分析結果

被験者間効果の検定						
従属変数:	意外な—予想通りの					
ソース	タイプ III 平方和	自由度	平均平方	F 値	有意確率	
修正モデル	233.064 <sup>a</sup>	3	77.688	15.520	0.000	
切片	7836.247	1	7836.247	1565.438	0.000	
unmeant gestures	8.111	1	8.111	1.620	0.204	
inopportune intrusions	180.274	1	180.274	36.013	0.000	
unmeant gestures * inopportune intrusions	44.679	1	44.679	8.925	0.003	
誤差	1461.689	292	5.006			
総和	9531.000	296				

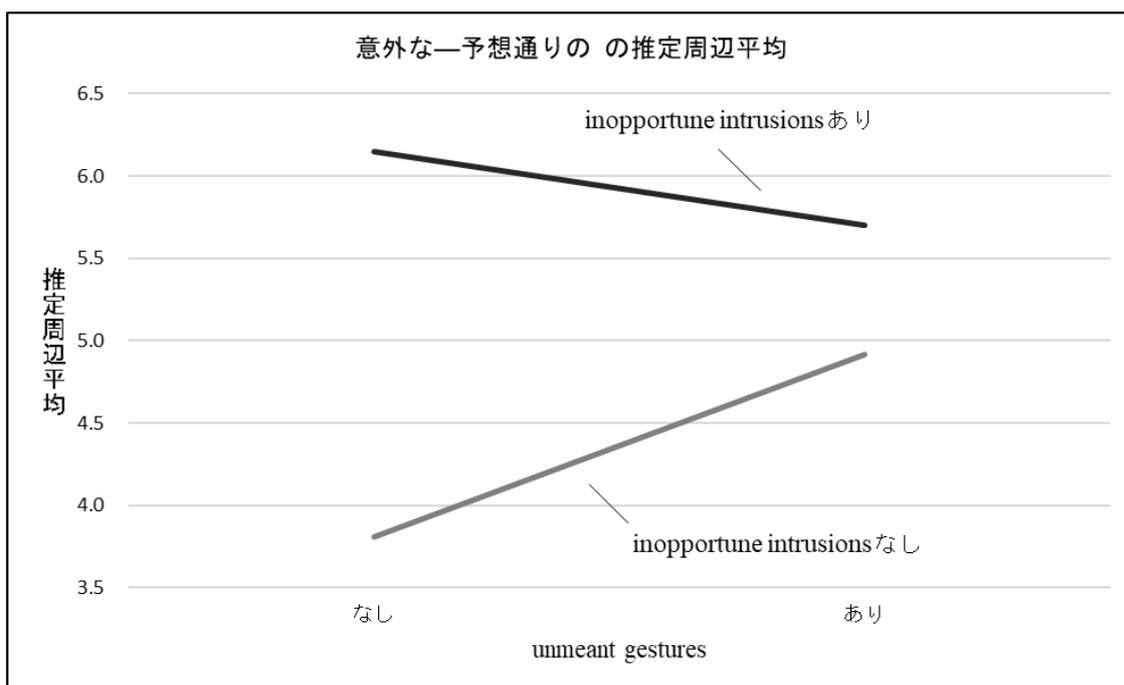


図3 意外な—予想通りの項目の推定周辺平均

#### (4) 緊張した—たるんだ

「緊張した—たるんだ」の項目に対する回答と、unmeant gestures・inopportune intrusionsの関連性を表したのが表 10 である。修正モデルの F 値が 5.749、自由度が 3 と 292、有意確率が 0.001 であることから、この結果には強い有意差があることが分かる。詳しく見ると、

「unmeant gestures \* inopportune intrusions」の行からは F 値 1.133、自由度 1、有意確率 0.288 であることが分かり、交互作用にあまり有意差は見られない。それぞれの概念の有無による結果を見ると、unmeant gestures では F 値 10.533、自由度 1、有意確率 0.001 であり強い有意差が認められ、inopportune intrusions では F 値 5.582、自由度 1、有意確率 0.019 となっておりやや有意差が見て取れる。

図 4 に示したグラフからは、unmeant gestures と inopportune intrusions をいずれも含むものが最も推定周辺平均が高く、たるんでいるという印象形成に強く関連していることが読み取れる。一方で、いずれの概念も含まないものは推定周辺平均が低く、緊張しているという印象形成に関連していることが分かる。

表 10 緊張した—たるんだ項目の分析結果

被験者間効果の検定						
従属変数:	緊張した—たるんだ					
ソース	タイプ III 平方和	自由度	平均平方	F 値	有意確率	
修正モデル	86.443 <sup>a</sup>	3	28.814	5.749	0.001	
切片	13581.166	1	13581.166	2709.937	0.000	
unmeant gestures	52.787	1	52.787	10.533	0.001	
inopportune intrusions	27.976	1	27.976	5.582	0.019	
unmeant gestures * inopportune intrusions	5.679	1	5.679	1.133	0.288	
誤差	1463.392	292	5.012			
総和	15131.000	296				

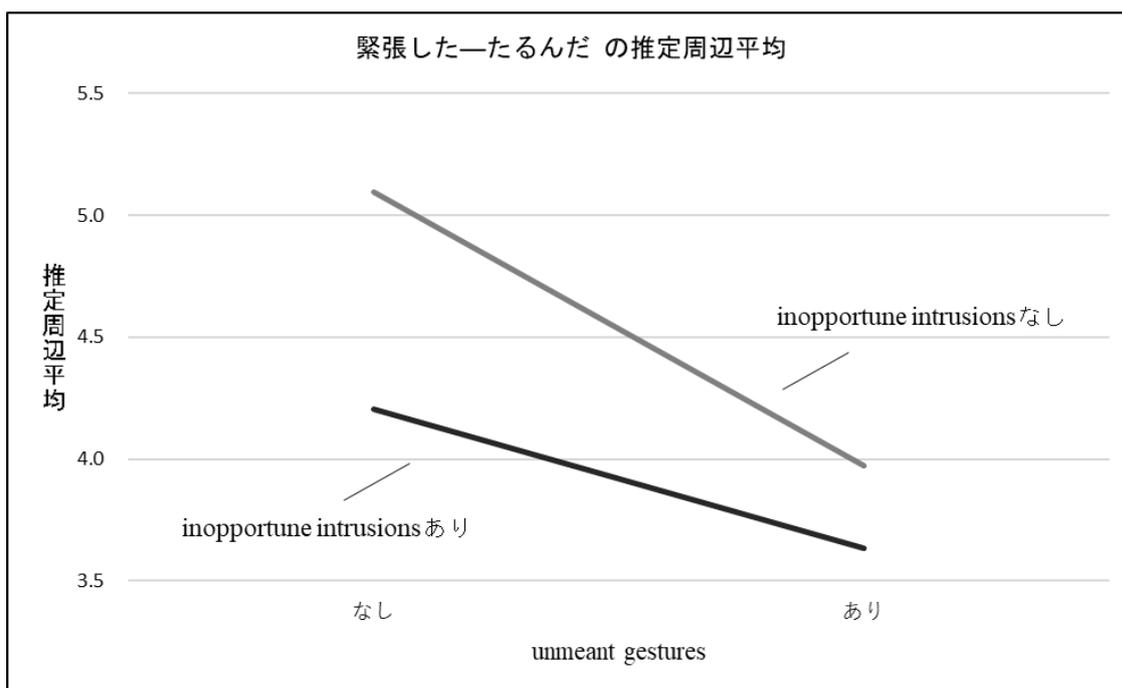


図 4 緊張した—たるんだ項目の推定周辺平均

## 5.考察

### 5.1.回答傾向についての考察

「おもしろさ」項目の結果に関しては、予想に反したものとなった。当初は *unmeant gestures* と *inopportune intrusions* を共に含んだ動画 C がおもしろいと評価されると想定していたが、結果的にはいずれの要素も含まない動画 A が最もおもしろいと評価された。これは、動画コンテンツとしての見やすさに大きく関連していると思われる。今回作成した動画は、「映画紹介」を題材として視聴者にとってなじみのない作品を提示していくものだったため、本来の意図を知らない視聴者にとっては新しい情報を収集するメディアとして機能していた。そのため、囁んだりど忘れをしたり、あるいは収録前後の表情を見せたりすることは、その機能を妨げる「邪魔なもの」とみなされたと思われる。特に、動画 D が最もおもしろくないと判断されたことから、*unmeant gestures* が内容進行のスムーズさ分かりやすさをより阻害したと考えられる。もっとも、「おもしろい」という形容詞自体、「興味深い」や「滑稽な」など複数の意味を表す言葉であるため、人それぞれの解釈が結果に繋がったことも考慮できる事案だろう。

「親しみやすさ」の項目では、予想していた通りの結果となった。動画 A が最も親しみやすいと評価されたのは、やはり滞りなく内容が進められたことが理由だろう。基本的に視聴者に語りかけるような形式で作成した動画であるが、動画 A ではその進行がほとんど歪められることなく、視聴者の予測を裏切らない形で内容が進められていた。そうした円滑さによって、視聴者は自らの考えに寄り添ってもらっているような気持ちを抱き、親しみやすい感情を持ったと考えられる。同様に、最も親しみにくいと評価された動画 D では、*unmeant gestures* や *inopportune intrusions* によって本来のテーマとは逸れる形での演出がなされた。そうした一連の演出は視聴者の予想を裏切るものであり、視聴者自身の持つ秩序や規範からは逸脱した「異質なもの」と判断されたと思われる。また、前述した笑いの理論を踏まえると、こうした傾向をより理解できる。「優越の理論」では、悪意や嘲りといった侮辱的な行為が笑いに繋がると考えられていた。この理論に基づくと、笑いが起こる状況はまさに「親しみにくい」言動に起因するものであり、心理的な距離が大きいほど笑いが発生しやすいと考えられる。そのため、おもしろいという印象が生まれると想定された動画 D が最も親しみにくいと評価されたことは、当初の仮定に沿うものと捉えることができる。

「意外さ」の項目では、想定に近い結果が得られた。これまでの議論のように、動画 A は演出が最小限に抑えられており、動画自体のテーマとなっている「映画紹介」が円滑に伝わるようになっている。言い換えれば、動画が提示するテーマに関して視聴者が抱いた予想を逸脱しない形で内容が進められているため、見ている人にとっては意外さが少ないと考えられる。一方で、最も意外だと評価された動画 B は、動画の始まり方や終わり方が動画 A、動画 D とは顕著に異なっており、人が本来動画収録中に見せない振る舞いをしている点で特徴がある。そのため、視聴者は普段慣れ親しんでいるような動画コンテンツとは異なった場面を目撃することになり、自らが日常で接している規範や秩序とはかけ離れた意外なものだと判断したと思われる。前述した「ズレの理論」に則ると、相手が予期していないものを提示することが笑いに繋がると考えられ、*inopportune intrusions* を含んだ動画 B が高い意外さを示していることは、仮説を証明する好材料となるだろう。なお、事前に最も意外だと

いう評価を受けると予測された動画 C が、結果として二番目に意外だという評価になったことにも触れておくべきであろうが、この点については詳しい分析の結果と合わせて後ほど検討することとする。

「堅苦しさ」の項目では、想定していた結果に近いものが得られた。最もたるんだという印象が得られた動画 C は、2つの要素がいずれも含まれているものであり、動画についてくだけた印象を受けた視聴者が多かった。これは、動画内に本筋から逸れた演出が多くあり、特定の論点に集中する必要がなかったことが理由に挙げられる。反対に、最も緊張したという評価を受けた動画 A は本筋から逸れた演出がなく、テーマに沿って淡々と進められた動画である。そのため、他の動画と比べると「遊び」の部分が少なく、比較的かしこまった印象を受けやすかったものと思われる。なお、当初この質問項目は「放出の理論」の検証として、回答者自身の緊張感や開放感を測ることを想定していた。ただ、結果として動画に対する評価を求めることに依拠したため、回答自体は映像そのものの評価となった。

## 5.2.二元配置分散分析についての考察

### (1)「おもしろさ」項目

「おもしろさ」項目の分析結果から読み取れるのは次の二点である。

- 1.“unmeant gestures”のみを含む場合によりおもしろいという印象が形成される
- 2.“unmeant gestures”と“inopportune intrusions”をいずれも含む場合にややおもしろいという印象が形成される

いずれも仮説の通りである。“unmeant gestures”や“inopportune intrusions”によって、視聴者が予期していたものから逸脱した展開が生まれ、おもしろいという印象が作り出されたと考えられる。1については、噛んだりど忘れをしたりという行為が想定外かつ滑稽なものと捉えられることによっておもしろさの要因になったと思われる。2 に関しても同様に、“unmeant gestures”の滑稽さが印象を作る機能を担ったことに加え、“inopportune intrusions”のがさらにアクセントとなって演出を強化したため、交互作用が生まれたと考えられる。

その反面、“inopportune intrusions”のみの場合にはそうした効果が見られなかった。言い換えれば、収録前、収録後の振る舞いを見せるだけではおもしろいという印象は作られないということである。この理由としては二点考えられる。一つは、視聴者が予期した展開を裏切るパフォーマンスになっていないことである。そもそも、視聴者が知らされているのは映画紹介というテーマのみであり、動画の内容や構成に関しては再生して初めて知ることになる。そのため、動画の最初に挿入された「収録前の表情を見せる」という演出が本旨から逸れているものだと判断できる材料がない。つまり、動画内容を知らない段階では、余計な演出であったとしてもそれ自身が「正しいパフォーマンス」として認識され、おもしろさに繋がるような意味伝達のミスが生じないというわけである。もう一つは、face 概念に関わる理由である。動画内で日常的な振る舞いを見せるというのは、要するに人前で普段見せない表情や言動をすることである。そのため、通常の社会的相互行為の中で保たれている礼節が脅かされ、視聴者にとって不快な印象を与えた恐れがある。特に、視聴者の中には出演者と直接的な関係性がない人もいることから、一般的な礼儀礼節を欠いた演出と判断され、おもしろ

ろいという印象が形成されなかったと考えられる。

## (2)「親しみやすさ」項目

「親しみやすさ」項目の分析結果から読み取れるのは次の二点である。

- 1.“unmeant gestures”のみを含む場合に親しみやすいという印象が形成される
- 2.“inopportune intrusions”のみを含む場合にやや親しみやすいという印象が形成される

いずれも、動画に含まれる要素からくだけた印象を受けたものと思われる。もっとも、音楽や字体など、コンテンツとしての特性上そもそも軽快な印象を受けやすい内容になっていたが、それぞれの概念がその性質を強めたのだろう。そもそも、いずれについても視聴者が日常で経験している行為であるため、その「人間味」に対しては親しみやすさを抱きやすかったと考えることができる。ただ、2については先ほどの議論と矛盾する点がある。「親しみやすい」という結果は心理的距離の近さを表すものであり、前項で行なった“inopportune intrusions”が face を侵害しているという議論とは相容れない。本項目の結果から考えると、人が普段一人で生活している際の振る舞いが演出として見えることによって、日常生活が想起されて親近感が感じられたとすることができる。思うに、“inopportune intrusions”の演出については二つの見方がある。一つは、「他人の日常生活の覗き見」として視聴する方法であり、普段見ることのない他人のプライベートな姿や動画に挿入されることのない出演者のオフの様子を垣間見るものである。そしてもう一つは、「自分の日常生活の写し鏡」として見る場合であり、演出によって普段自分がプライベートな場面で何気なく行っている仕草や発言が想起され、そうした自分自身を客観的に認識するものである。このように分類した場合、おそらく前項の結果は前者、本項の結果は後者に当たるとと思われる。すなわち、他人の生活を覗き見しているという感覚は罪悪感や嫌悪感を生じさせるものである一方、自分の日常生活を認識することは共感や親近感に繋がる。そのため、こうした見方の違いによって分析結果に矛盾が生じたと考えることができる。

二つの概念に交互作用が見られないという結果については、要素が複数含まれることによって動画の焦点がずれてしまったと思われる。各要素のみを含む動画と比べ、3の動画では本筋とは関連しない演出を多々使用した。言い換えれば、「映画紹介」という動画のテーマが薄れた反面、「笑わせたい動画」としての性格を強く帯びたため、本来意図した調査目的が透けて見えるものとなった。そのため、能動的に情報を収集する動画コンテンツというよりも、動画内で起こっていることを受動的に見るだけの視聴メディアに近くなったと考えられる。その結果、他の動画よりも心理的距離が長く、親しみやすいという印象が形成されなかったと思われる。

## (3)「意外さ」項目

「意外さ」項目の分析結果から読み取れるのは次の二点である。

- 1.“inopportune intrusions”のみを含む場合に意外だという印象が形成される
- 2.“unmeant gestures”と“inopportune intrusions”をいずれも含む場合にやや意外だという印象

が形成される

この項目については、おおむね仮説通りの結果となった。本筋とは異なった演出に関しては視聴者が予期していなかったものであり、それは“unmeant gestures”であろうと“inopportune intrusions”であろうと同様であった。おそらく、視聴者に対しては動画を再生する以前に「映画紹介」というテーマを伝えているため、そのテーマに沿わない演出がなされることに意外さを覚えたと考えられる。しかし、結果から明らかになったように“unmeant gestures”のみの場合については意外だという印象が弱まった。もっとも、動画に入れた二つの要素は日常的な場面を見せるという点で共通していたが、決定的な違いとしてはその「日常度」が挙げられる。要するに、噛んだりど忘れしたりする行為は普段の生活の中で頻繁に目にするものである一方、人が一人であるときの態度はあまり見ることがない。もちろん、自分が一人である場面は多分にあるだろうが、あくまで客観的にその振る舞いを意識することは少ないだろう。そのため、普段あまり認識していない“inopportune intrusions”に関してはその様子を目撃することで意外な印象を受けやすいが、“unmeant gestures”に関しては日常でより目にする機会が多いため、やや意外さが薄れたと考えられる。なお、この項目は「ズレの理論」に基づいて作成したものであるため、意外だと感じれば感じるほど笑いが生じる可能性が大きいと考えることができる。理論に則ると、笑いが生じるメカニズムは次のように考えることができる。視聴者は動画を見始める段階で「映画紹介」というテーマを知っているため、出演者から映画の情報が説明されることを想定しているが、そうしたテーマに関連しない演出が挿入される様子を見て予期していたものとのミスマッチを覚え、その予想外の展開に笑ってしまうという仕組みである。こうして考えると、1のような結果になったのは「日常度」の高い行為がミスマッチの度合いを減らしたことが要因だったと見ることができる。つまり、普段目にする機会が多い行為に対しては意外だという印象が薄れて笑いが生じにくい一方、日常であまり意識することのない行為に対しては意外さが大きく感じられて笑いが生じやすいと考えられる。

#### (4)「堅苦しさ」項目

「堅苦しさ」項目の分析結果から読み取れるのは次の二点である。

- 1.“unmeant gestures”のみを含む場合にたるんだという印象が形成される
- 2.“inopportune intrusions”のみを含む場合にややたるんだという印象が形成される

いずれの結果に関してもおおむね想定通りといえる。前節でも述べたように、この項目は元々「放出の理論」の検証として想定していたが、結果的に動画自体の印象を明らかにするものとなった。やはり二つの要素を含んだ演出が増えることによって、動画そのものに軽やかな印象が付与されたと思われる。特に、1と2から分かることとしては、適度な逸脱が起こることによって一つの論点に集中する必要がなくなり、緊張感が緩和されたと考えることができる。また、焦点が絞られることなくテーマがやや滞りながら進行したため、多少緩慢な展開となったことが「たるんだ」という印象を生んだものと思われる。ただ、二つの概念に交互作用が見られなかった点については多少の疑問が残る。通常、本筋とは関連しな

い滑稽な演出が続いた場合、全体としてゆるんだ印象を受けると考えられる。おそらく、いずれの要素も含んだ動画がやや緊張感を醸し出したのは動画のテーマがずれたことが理由だろう。「親しみやすさ」項目の考察でも触れたが、逸脱した演出が複数行なわれることによって「映画紹介」というテーマから外れているという印象が強くなる。言い換えれば、演出の内容がコメディやバラエティなどの性格を持ったコンテンツとして認識されるようになり、動画作成者の意図が視聴者に直接的に伝わることとなった。そのため、新たに生じたテーマやそこから感じられる作意に対して身構えてしまい、緩んだ印象が薄れたと考えられる。

### 5.3 社会学概念と笑い

以上の議論を踏まえて、各概念と笑いの関連性について考えたい。“unmeant gestures”に関しては、おおむね笑いの発生をもたらすものと言える。噛んだりど忘れをしたりという行為は日常生活の中で頻繁に見られるものであり、身近に感じられやすい仕草である。そのため、特に気に障ったり不快になったりすることが少なく、むしろ卑近で滑稽なものとして捉えられるように思われる。実際、「おもしろさ」や「親しみやすさ」項目からは、“unmeant gestures”そのものがおもしろいという印象を生むことや親近感の高さを見て取ることができる。また、「意外さ」項目からは噛んだりど忘れしたりという行為が日常に溶け込んでいる様子が明らかになり、「堅苦しき」項目からは仕草自体の滑稽さやそれが提示する緩んだ空気感が浮かび上がった。あえて留意すべき点を述べるとすれば、その卑近さゆえに想定外の展開を起こすことが難しくなることだろう。“unmeant gestures”にはつまずきやよろけ、あくびといった行為が含まれるが、いずれも誰もが経験したことのあるものである。そのため、普段あまり目にするのではない振る舞いで相手の虚をつくのは簡単ではないと思われる。その反面、“inopportune intrusions”は意外さが大きく感じられるために「ズレの笑い」を生み出しやすいと言える。前述のように、“inopportune intrusions”の演出は自分自身のプライベートな時間を客観的に認識させるものであると同時に、他人の私生活を覗き見しているような感覚を与える。そのため、普段は見えていない場面での自分や他人の振る舞いを目にするということになり、公衆の面前とは違った様子に対して自分の想定とのミスマッチを覚え、笑いが生じることになるのである。ただ、「他人の私生活を覗き見する」という感覚については検討すべき点がある。それは、他者のプライバシーを侵していることに対する罪悪感や不快感、あるいはプライベートな場面での他者が「想像と違って悪い」ことへの嫌悪感が生じることがあるということである。こうした見方が優勢となった場合には、“inopportune intrusions”は笑いではなくネガティブな印象を発生させることになる。そのため、「他者の日常に侵入させる」という方法ではなく、「自分の普段の振る舞いを客観的に見せる」という方法が必要になる。つまり、脱力した表情や乱雑な行為というよりも、誰もが日常で体験するような共感性の高いパフォーマンスをすることが笑いを生み出すための条件となる。おそらく、どんな人が見ているかにもよるだろうが、相手の日常を考慮しながらそれを模倣するという形でのパフォーマンスがより多くの笑いを発生させることになるだろう。

さらに補足するとすれば、滑稽な行為を詰め込めば笑いが起こるとは限らないのである。結果から分かったように、「おもしろさ」「意外さ」の項目については交互作用が見られた一方、「親しみやすさ」「堅苦しき」の項目では交互作用は見られなかった。もちろん、形容詞

対の設定や動画の演出において仮説を完全に具体化できなかった部分はあるが、二つの社会学概念をいずれも使用した場合であっても、笑いの理論によって裏付けられる結果を得ることはできなかった。そのため、こうした滑稽さを含むパフォーマンスについては適材適所で用いられるべきであり、「おもしろさ」を生じさせる際には”unmeant gestures”を使用し、「意外さ」を生じさせる際には”inopportune intrusions”を使用するといった形で、換気したい印象に応じて特定のパフォーマンスを使い分けるといった方法が最も効果的だと考えられる。

## 6.本研究のまとめ

本研究では、社会学的概念を用いて実際におもしろいという印象が作られるかどうかを検証した。調査から明らかになったのは、笑いは単に滑稽な行為から生まれるものではないということである。今回使用した“unmeant gestures”と“inopportune intrusions”という概念は、日常を思い起こすものであると同時にパフォーマンスの秩序を乱すものとして機能した。しかし、これらは必ずしも笑いを生み出す要素とはならなかった。それは、他人の日常の場面を垣間見るといった行為が自分自身の生活を思い起こさせて共感を生んだり、反対に他人の見たくない部分を見せられているように感じて嫌悪感を抱いたりしたためである。つまり、本来意図していないパフォーマンスが伝達される場合、人はポジティブな印象を覚えた場合は笑いが生じることがあるが、一方でネガティブな印象を持った際には不快感を抱くことがあるのである。そのため、パフォーマンスの混乱を笑いとして成立させるためには、見ている側の罪悪感や後ろめたさを取り除き、共感を呼ぶことが重要となる。そうした親近感を生じさせる具体的なパフォーマンスに関しては、今後あらゆる実験を通して検証していかねばならないところだろう。なお、今回使用した二つの概念は、ゴフマンが提唱した独自概念であり、実際の研究の中で具体的に用いられることがほとんどなかった。そのため、理論を具体的に調査した研究としては意義あるものになったとすることができ、さらなる実験や考察を通して概念を実証することへの一つの足掛かりとなっただろう。

今後の課題としては、前節で提起した共感性の高いパフォーマンスの検証や今回とは異なった形容詞対を用いた実験の必要性が挙げられる。前者は、今回の結果を発展させるものであり、仕草や発言、服装など様々な要素を操作することで、共感を生じさせるための条件を明らかにするものである。後者は、本研究の結果の有効性を確かめるものであり、おもしろさを具体的に測定できる指標を用意したり共感の度合いを客観的に調べられるワードを設定したりするものである。特に、今回「放出の理論」に基づいて作成した形容詞対については、意図した形での回答が得られなかった。そのため、動画から感じられる印象を調査するための項目だけでなく、視聴者の環境や心理に焦点を当てた設問を用意することが必要となるだろう。いずれにせよ、今回の調査は社会学的概念を具体的に取り入れた画期的なものとなったため、さらなる検証を必要とするのは言うまでもない。そのため、より厳密な形容詞対を設け、“unmeant gestures”と“inopportune intrusions”の具体化として信頼性の高いパフォーマンスを用いることが不可欠になるだろう。

## 〈参考文献〉

- ・ Erving Goffman, 1959, *The presentation of self in everyday life*, Anchor Books. (石黒毅訳, 1974, 「行為と演技 日常生活における自己呈示」, 誠信書房)
- ・ Erving Goffman, 1967, *Interaction ritual Essays on Face-to-Face Behaviour*, Pantheon. (広瀬英彦訳, 1986, 「儀礼としての相互行為 対面行動の社会学」, 法政大学出版局)
- ・ 藤田良治・山口由衣・椎名健, 2006, 「映像コンテンツの表現技法に関する評価研究—トランジションの効果について—」, 『図書館情報メディア研究』, 4 (1) : 59-68
- ・ 池田郁男, 2017, 「キホンのホン 改訂版 (実験で使うとこだけ生物統計 2)」, 羊土社
- ・ 伊藤絢子, 2018, 「消費に対する消極性を引き起こす要因についての研究」, 同志社大学社会学部社会学科 2018 年度修士論文
- ・ John Morreall, 1983, *Taking Laughter Seriously*, State University of New York Press. (森下伸也訳, 1995, 「ユーモア社会をもとめて 笑いの人間学」, 新曜社)
- ・ 李 津娥, 1996, 「広告効果に及ぼす知覚されたユーモアの影響: 消費者の広告評価および製品関与の影響を中心として」, 『社会心理学研究』, 日本社会心理学会, 12 (2) , 135-145
- ・ Michael Billing, 2005, *Laughter and Ridicule*, Sage Publications of London. (鈴木聡訳, 2011, 「笑い と 嘲り ユーモアのダークサイド」, 新曜社)
- ・ 大塚生子, 2013, 「ポライトネス理論におけるフェイスに関する一考察」, 『近畿大学教養・外国語教育センター紀要. 外国語編』 4 (1) , 55-77
- ・ 小塩真司, 2015, 「心理データ解析 第 1 回 (2)」, Personality Psychology Laboratory, (2022 年 2 月 8 日取得, [http://www.f.waseda.jp/oshio.at/edu/data\\_b/01\\_folder/da01\\_02.html](http://www.f.waseda.jp/oshio.at/edu/data_b/01_folder/da01_02.html))
- ・ 清水裕士, 2014, 「重回帰分析で交互作用を検討する」, 関西大学社会学部社会心理学研究室清水裕士, (2022 年 2 月 8 日取得, <https://norimune.net/>)
- ・ 高橋祐哉, 2021, 「SD (セマンティック・ディファレンシャル法)」, UX TIMES, (2022 年 2 月 8 日取得, <https://uxdaystokyo.com/articles/glossary/semantic-differential-method/>)
- ・ 吉田拓広, 2018, 「笑いの理論の証明と追究」 同志社大学社会学部社会学科 2018 年度修士論文