4 コマ漫画によって生起するユーモア体験への提示速度と間の効果

—メンタルテンポの個人差という観点から—

○野村亮太¹・丸野俊一¹

(¹九州大学大学院人間環境学研究院)

キーワード: ユーモア, 動的・理解精緻化理論, メンタルテンポ

Effect of Frame Presentation Rate and Interval upon Humor Experience Elicited by Four-Frame Cartoons:

From the Viewpoint of Individual Differences in Mental Tempo

Ryota NOMURA¹ and Shunichi MARUNO¹

(¹Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu Univ.)

Key words: humor, dynamical comprehension and elaboration theory, mental tempo

目 的

野村・丸野(2009)によれば、主観的なユーモア体験の程度に影響する認知の変数として、精緻化の量があるという。精緻化とは、ユーモア刺激を理解した後に、理解には必ずしも必要でない関連する情報や記憶を想起することである。野村・丸野(2009)が提唱する動的・理解精緻化理論では、登場人物の性格についての知識といった静的な精緻化手ばかりだけではなく、パラ言語的情報などの動的な精緻化手ばかりが精緻化の量に影響し、その結果として主観的なユーモア体験の程度にも違いを生むと想定されている。特に、落語などの演芸において、演者が笑わせどころを強調するために行う間や所作は“語りの方略”と呼ばれ、ユーモア体験の程度を増すことが知られている。さらに、構造方程式モデリングを用いて分析を行った研究では、観客が感じたおもしろさの一部が精緻化の量によるものであることが示めされた(野村・丸野, 2008)。これを併せて考えると、演者の間の取り方といった語りの方略は、動的な精緻化手ばかりとして機能し、その結果として、主観的なユーモア体験の程度が増したと考えられる。しかしながら、実際の演技には極めて多様な情報が含まれているため、この効果を特定の要因に帰属することはできない。そこで、本研究では、語りの方略として、芸談において多く言及されている間に限定して実証的な検討を行う。野村・丸野(2007)は間を演者-観客系の観点から、演者と観客とのあいだの協調関係として捉え直した。すなわち、間とは受けてから独立した時間的空白ではなく、刺激と受け手との関係性として規定されるというのである。この観点に立ち、本研究では、4コマ漫画を刺激としてユーモア体験への提示速度と間の効果を検討する。

方 法

実験参加者 18から26(M=20.86, SD=1.74)歳の大学生・大学院生32(男性15, 女性17)名であった。

ユーモア刺激 同一著者の漫画であった。読む速度の個人差を測定するために7作品、実験用に9作品を準備した。

要因計画 個人が読み進める速度を基準に速度を速めるか否か(2水準, between, 以降“速度”と呼ぶ)とオチ(4コマ目)を提示する際の間を予期されるテンポからずらすか否か(2水準, within, 以降“テンポ”と呼ぶ)を独立変数とした。また、メンタル・テンポの個人差を考慮して、オチの提示から評定までの反応時間を共変量として投入した。

手続き PC画面上に刺激を呈示し、自分のペースでコマを送らせ、感じたおもしろさの程度を評定させた。このとき測定しておいた平均コマ送り速度を基準にして、無作為に割り当てられた条件で自動的に漫画を提示し、おもしろさの程度を評定させた。評定に当たっては、0~6の7件尺度を用いた。

装置 刺激呈示はノートPC(Let's Note, 1.06 GHz, 512MB)で行い、Visual Basic 2008で自作したプログラムを使用した。

Figure 1 条件ごとのおもしろさの評定評定値

結 果

おもしろさの評定値を従属変数とし、予期されるテンポ通りに提示された刺激に対する反応時間を共変量として2要因混合計画反復測定分散分析を行った。速度と共変量との交互作用は有意ではなかった($F(2, 58) = 3.05, ns$)。そのため、他の結果について解釈を行った。テンポの主効果のみが有意であった($F(2, 58) = 3.80, p < .05$)。この結果をFigure 1に示す。なお、この効果は、共変量として反応時間を含めない場合には見られなくなった($F(2, 60) = 1.48, ns$)。

考 察

個人のペースから速めるか否に関わらず、オチが期待されるテンポからずれて(速めて、遅めて)提示される場合、期待通りのテンポに比べ、ユーモア体験の程度が低くなること が示唆された。ユーモア体験の程度には、期待されるテンポからのずれが影響し、さらにメンタル・テンポを考慮しても、個人のペースからのズレの効果はさほど大きくないという結果は、観客どうして好む速度に違いがあっても、演技を通して期待されるテンポが創り上げられれば、観客同士が協調し、楽しさを共有できる可能性を示唆するものである。

引用文献

- 野村亮太・丸野俊一(2007) ユーモア生成過程にみられる演者と観客による関係システムの解明 認知科学, 14(4), 494-508.
- 野村亮太・丸野俊一(2008) 演芸状況でのユーモア生成プロセスのモデル化—構造方程式モデリングによる検討— 認知科学, 15(1), 188-201.
- 野村亮太・丸野俊一(2009) ユーモア生成理論の展望—動的・理解精緻化理論の提案— 心理学評論, 51(4), 500-525.