ダジャレの強化効力の検討

5 条件からの検討

○小原漱斗¹・大河内浩人²

(¹大阪市立大学文学研究科・²大阪教育大学教育学部)

キーワード：面白さ・強化子・ダジャレ

Functions of Puns as a Reinforcer: The Examination from Five Conditions

Shuto KOHARA¹ and Hiroto OKOUCHI²

(¹Graduate School of Literature and Human Sciences, Osaka City University, ²Faculty of Education, Osaka Kyoiku University)

Key Words: humor, reinforcer, pun

目 的

笑いや面白さ、ユーモアは、人間の生活と深い関係がある。それらについての研究には、対人コミュニケーションにポジティブな影響を与える（谷 2008）といった社会心理学的な研究、前頭葉機能の活性化（畑野 2007）、免疫系の活性（伊丹ら 1994）といった生理学的な影響に関する研究があるが、面白さを行動分析的に扱った研究は見当たらない。

笑いや面白さ、ユーモアを行動分析的に扱う、ということは、それ自体の（弁別）刺激、反応、強化子などとしての機能を明らかにすることであろう。本研究では、面白さが行動を規定することができるのか、ということを調べるため、強化子としての面白さを扱うこととした。

強化子については、大人の場合ポイントもしくはお金に代えられるポイントが一般的である（Galizio, 1988）。他に、寒い部屋での暖かさ（Silberberg 1991）、言語（Miltenberger 2006）などが強化子として用いられてきたが、面白さを強化子として扱った研究は見当たらない。

本研究では、面白さ、特にダジャレ（同音異義表現を用いた短文）がヒトの強化子として機能するのか、機能するとすればどの程度行動を強化するのかを検討した。

方 法

Web サイト（ダジャレ・ステーション | 面白いダジャレ駄洒落／だじゃれ総合サイト (<http://dajare.jp/search/>)）に掲載されていたダジャレのうち、予備調査において面白さの評点が高かった 143 個を用いて 5 つの実験を行った。

実験 1 はタッチスクリーン画面上部の左右どちらか一方の四角形をタッチすると、予備調査で選定したダジャレの一つが 4 秒間呈示され、その後表示される四角形をタッチすることで、お金と交換できるポイントを得られた。もう一方の四角形をタッチすると、ダジャレが提示されない以外は、先ほどと同じ手続きであった。一回の選択を 1 試行とし、12 試行 1 セッションとした（最初の 2 試行は強制選択）。選択が安定したならば、ダジャレをもたらず四角形の位置を左右逆転させた。参加者は 3 名であった。

実験 2 は、ポイントを獲得できる四角形を表示せず、左右の四角形の随伴性はセッションごとに逆転させた以外は、実

験 1 とほぼ同じ手続きであった。参加者は 9 名であった。

実験 3 は、フリーオペラント型（何も表示されない方への反応では、次の試行に移行しない）の実験にした以外は、実験 2 とほぼ同じ手続きであった。参加者は 3 名であった。

実験 4 は、実験 2 と同じ条件と、実験 2 のダジャレの代わりに「100」と呈示する条件を行った。参加者は 3 名であった。

実験 5 では、実験 2 で何も出なかった方に「100」と呈示する条件を行い、ダジャレが呈示される方を有意に選好した参加者に対してのみ、実験 2 で何も出なかった方に疑似ダジャレ（ダジャレの前半部分を繰り返したもの）を呈示する条件を行った。参加者は 12 名であった。

結 果

二項検定の結果、ダジャレの方を有意に選好したものは、実験 1 で 3 名中 0 名、実験 2 で 9 名中 2 名、実験 3 で 3 名中 1 名、実験 4 では 3 名中 1 名、実験 5 では 12 名中 8 名であった（疑似ダジャレとの比較では、8 名中 6 名が選好した）。

考 察

実験 1 から実験 4 ではデータがばらついていて、その理由として、ダジャレという日常で経験する刺激が実験環境に向かなかった、予備調査で選ばれたダジャレの面白さが十分でなかった、参加者の動機づけが低かった、ダジャレの選好にそもそも個人差がある、などが考えられる。しかし、これらの問題点がある中でも、実験 1 を除くすべての実験でダジャレを選好した参加者がおり、実験 5 においては過半数がダジャレを選好したことは、ダジャレが強化子として機能しうることを示唆している。さらに、ダジャレの特性について、ダジャレは強化子として飽和するということと、ダジャレの選好には個人差がある、ということが明らかになった。

今後の展開として、先ほどあげた問題点を改善したうえで、ダジャレの強化子としての機能や特性をより正確に検討することが考えられる。また、面白さ刺激を強化子として扱うことが持つ、飽和することや個人差があることなどの特性を生かし、実践場面への応用、その適応の可能性を探ることも考えられるだろう。

付記：本研究は平成 26 年度大阪教育大学に提出された卒業論文である。