

グローバル COE 共催シンポジウム「人はなぜ笑うのか？」
(第5回グローバル COE 共催シンポジウム；ユニット A)
(日本理論心理学会第55回大会公開シンポジウム)

日 時：2009年11月7日(土) 14:15 - 17:25

場 所：京都大学文学部新館第三講義室

■企画者

苧阪直行 京都大学大学院文学研究科

大塚結喜 京都大学グローバル COE

■司 会：苧阪直行(京都大学大学院文学研究科)

■パネリスト：森下伸也(関西大学社会学部)

野澤孝司(目白大学人間学部)

森正義彦(岡山大学)

■プログラム

14:15 - 14:25 苧阪直行 開会挨拶「笑いと社会脳 —イントロダクション—」

14:25 - 15:15 森下伸也「日本人の笑いと宗教文化」

15:15 - 16:05 野澤孝司「人はなぜ笑うのか?—社会神経科学研究の視点から—」

16:05 - 16:55 森正義彦「理論心理学的考察：笑いのメカニズムについて」

16:55 - 17:25 全体討論

■要 旨

「日本人の笑いと宗教文化—宗教社会学の立場から—」

森下伸也(関西大学社会学部)

日本民俗学の祖・柳田國男は『笑の本願』のなかで、日本人は「笑いの価値を知っている国民」であり、「少し笑い過ぎるかと思うほどよく笑う」としたうえで、その笑いの特徴についてこうのべている。「虎溪の三笑とか、寒山拾得の呵呵大笑とか、また閻魔大王の笑い顔とか、まだベルグソン氏らの言わなかった笑いが、色々こちらにはなお有るように思う」。(1)日本人は笑いの価値を知っている、(2)日本人はよく笑う、(3)日本人の笑いには独特の個性がある、というわけだ。このうち(1)については、日本人は笑いの価値を伝統的にこう言い習わしてきた。「笑う門には福来る」。これだけ単刀直入に笑いの徳をたたえる諺はほかに聞いたことがないのだが、どうだろうか? 同じ本のなかで柳田國男自身「笑いは生の楽しさの尺度である」とのべているように、ふつうは福という原因があり、笑いは

その結果であると考えのだが、日本人は因果関係を逆転させて笑いという原因から福という結果が生じると考えるわけである。もしそうだとしたら「笑わにや損」である。はたしてどうだろうか。(2)の真偽は、DLM（横隔膜式笑い測定器）などを用いて、どのくらい笑っているかを実際に測定し、比較してみないとわからないが、天津木村はきつこう言うであろう。「あると思います！」たとえば、鎖国が解け、幕末から明治初期にかけてはじめて日本を訪れた西洋人たちは、日本人がたいへん陽気でよく笑うことに新鮮な感動を覚えた。渡辺京二『逝きし世の面影』には、「日本人は笑い上戸の民族である」という、彼らの憧憬のこもった讃嘆の声が数多くコレクションされている。さて(3)。「ベルグソン氏」とはもちろんユーモア学の古典『笑い』のベルグソンである。いわく、日本には西洋が知らないような独特の笑いがある。日本独特の笑い、その象徴が「虎溪の三笑、寒山拾得の呵呵大笑、閻魔大王の笑い顔」である。いずれも仏教の笑い。笑いの価値をよく知り、よく笑う日本文化の背後に仏教あり、と柳田は見ているわけだ。けだし卓見である。多くの文化、少なくとも伝統的な文化において、宗教は文化のありようを規定する最も主要な要因になる。笑いについても、その文化の支配的宗教が笑いをどうとらえるか、それが笑いのありように大きな影響をあたえないはずがない。仏教を筆頭にして、日本の宗教は笑いとのあいだに、世界的にも類例を見ない緊密な関係をきずきあげ、日本に独特の豊かな笑い文化の伝統をもたらしてきた。こうした視点から、ここでは日本の宗教と笑いとの豊かなつながりの一端をご覧に入れたいと思う。

「人はなぜ笑うのか？— 社会神経科学研究の視点から —」

野澤孝司（目白大学人間学部）

19世紀の生物学者で社会や思想にまで大きな影響を与えたと言われているダーウィンは、動物と人に共通な行動の一部として情動や表情の研究もしていた。その著書『ヒト及び動物の表情について』の中で、笑いをもたらすくすぐりの生理・心理学について詳しく記述している。心理学の分野では、くすぐりとユーモアがもたらす共通の心理・身体基盤に基づく笑い反応に関する仮説を提唱者の名をとって「ダーウィン・ヘッカー仮説」と呼んでいる(Fridlund & Loftis, 1990)。では、ダーウィンが問うたように、実際ユーモアやくすぐり刺激には、中枢神経系内部に異種認知モダリティー間に共通する笑いの神経基盤のような脳部位が存在するのであろうか、というのが本論の導入的な問題提起である。

笑いに関する認知神経科学実験に関して、最近の神経イメージング研究を中心に、その研究小史の概観を試みる。笑いを誘発するさまざまな刺激の側面について、3つほどのカテゴリーに分類してそれぞれの刺激分類に対応したユーモア関連実験の分析を行いたい。表1に示したように、笑いを惹起する刺激を大局的に3つのカテゴリー[くすぐり（感覚・知覚刺激）、認知的刺激、社会的刺激]に分類し、それぞれの分類において重要な研究をいくつか取り上げ、社会神経科学的な考察を行う（野澤, 2008）。

「理論心理学的考察：笑いのメカニズムについて」

森正義彦（岡山大学）

笑という文字を含む「可笑しさ」の感情こそ笑いを誘発する条件の本命と思われるが、この感情を引き起こす一般的条件を突き止めるのは難題である。馴れや学習の影響、それらの個人差も関わってくるから、具体例からの帰納も容易でない。しかし、ともかくも多くの人々が笑いを誘われる典型的事例を検討してみる意味はあるだろう。ドリフターズのドタバタ喜劇、志村けん（バカ殿）の珍奇な表情や振る舞い、綾小路公麿の毒舌的漫談、上沼恵美子の誇大妄想的冗談、ドッキリカメラで不審顔の騙され役、漫才師のボケと突っ込み、反省のポーズをとる猿、社会の窓を開放したまま居眠りする盛装の紳士、コントか現実かを問わず、自分では気づいていないかに見える間抜けな行動等々、これらに共通するパターンはどんなものだろうか。

① 何らかの意味で不協和状態に直面する（または不協和刺激を発信する）人（または人的な存在）が刺激源となっている。

② それを傍観または客観視する立場の人間に生まれる感情である。（時として対象＝観察者）

③ 不協和状態のもたらされたいきさつは、観察者には何らかの程度に理解され、それに応じて観察者の不協和感は何らかの程度（ときには潜在的に）低減・解消される。

「反省のポーズをとる猿」を例にとると、まず、ポーズの珍奇性が不協和感を発生させるとともに「可笑しさ」の感情を誘発する。このポーズがなぜ反省なのか？猿がなぜ人間のように振る舞えるのか？といった疑問（不協和）は、ポーズをとる猿の神妙さ、想像される訓練の累積などが感知され、即時的（または潜在的）に低減される。さらに猿が経験した（している）に違いない苦勞・当惑の原因・経緯を、猿よりも客観的に認知している観客としての位置関係から「滑稽感」が強化されると思われる。

■問い合わせ先：大塚結喜(yotsuka@bun.kyoto-u.ac.jp)