

親友の変な顔を笑えるか？

— 笑いからみた“友人”の意味 —

○仁平 義明・蓮 今日子 (非会員)

(白鷗大学教育学部)

キーワード: 友人, 笑い, デフォルメ顔画像

Can you laugh at distorted faces of your best friend?: The meaning of friends

Yoshiaki NIHEI and Kyoko HASU[#]

(Faculty of Education, Hakuoh University)

Key Words: friends, laughter, distorted faces

問題・目的

【友情 friendship】 天気が良いときは二人乗れるが、
荒天になると一人しか乗れなくなる程度の大きさの船。

(A ship big enough to carry two in fair weather, but only one in foul)

ピアス『悪魔の辞典』

【ともだち】 ともだちって かげがうつつても

へいきだって いてくれるひと。

しっばいを わらわれたら どんなきもちかな。

谷川俊太郎『ともだち』

Beermann & Ruch (2011) は、Photo Booth (Mac OSX) でデフォルメした自分の顔と知らない他人の顔に、どれだけおかしさを感じるか、具体的に笑いやスマイルがどれだけ現れるか分析をした。その結果、どの指標でも「他人の変な顔」よりも「自分の変な顔」に反応が強かった。とくに主観的反応では「自分の変な顔」は「他人の変な顔」より“おかしい”けれど、より“見たくない”(嫌悪感)という一見矛盾した傾向がみられた。結果からは、こうした“矛盾融合”(仁平, 2013) は、自我関与が強いほど著しいことが推測される。

本研究は、同様な方法で、“友人”というものが自分や他人と比較して、どのような意味を持っているか検討を行った。

方法

【研究参加者】 お互いに親しい“友人”同士だと思ふ大学生女子ペア合計 22 人(平均 19.8 歳, $SD 1.3$) が 2 名ずつ研究に参加した。“友人”の条件は主観的に親しいと思うほかに、次の客観的な 3 条件をすべて満たすことだった: ① 5 回以上一緒に食事をしたことがある, ② お互いのメールアドレスを知っている, ③ 打ち明け話をしたことがある。

【顔刺激】 ① 研究参加者自身, ② ペアの相手, ③ 未知の同年代の女性の顔を、Adobe Photoshop Elements 6.0 で、3 種のデフォルメ (Figure 1): ① 鼻溝を引き下げ、両目頭を引き上げる, ② 口角を斜め上方向に、下脛を真上に引き上げる, ③ 顔下部の輪郭を細めて顎を尖らせ、両眉の中央を凹ませる。

【手続き】 対象者は、PC のディスプレイにランダム順に提示される、自分・友人・他人のデフォルメ顔画像 3 種と真顔画像を見て、“おかしさ” “嫌悪感” “公開許容度”(他の人に見せてもよい) を、7 段階で評定するように求められた。顔画像の提示時間は 25 秒、間に風景画像が 5 秒間挿入された。

顔画像を見たときの対象者の表情や反応は、ビデオカメラで撮影された。さらに、ユーモア特性との関連をみるために「ユーモア態度尺度」(宮戸・上野, 1996) への記入を求めた。

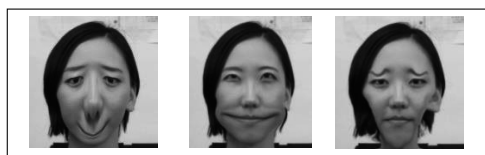


Figure 1. 3 種のデフォルメ顔画像(例)

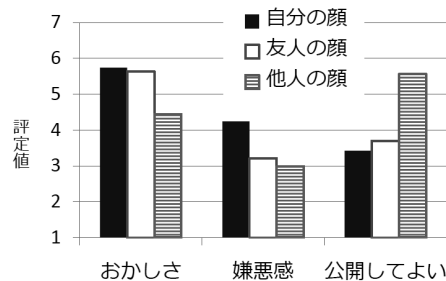


Figure 2. デフォルメされた顔に対する反応の違い

結果・考察・結論

【主観的反応】 平均評定値の分散分析の結果、“おかしさ” “嫌悪感” “公開許容度” すべて、デフォルメされた顔の対象者の主効果は有意だった (いずれも, $p < .05$)。多重比較では、“おかしさ” は [自分の顔 > 友人の顔 > 他人の顔], “嫌悪感” は [自分の顔 > 友人の顔 > 他人の顔], “公開許容度” は [自分の顔・友人の顔 > 他人の顔] の有意な差がみられた。

友人のデフォルメした顔には“おかしさ”は自分と同じ程度に感じるが“嫌悪感”は自分ほど感じないという独特な反応が生じた。“矛盾融合”の程度からみると、親しい友人は自我関与が自分と他人の間の微妙な位置にある存在だといえる。

【笑い・スマイル】 声をあげる「笑い」(laughter) 回数の分散分析では対象者の主効果は有意だった (自. 41, 友. 23, 他. 09 回)。多重比較では、「笑い」は、自分の顔の方が友人よりも多かった ($p < .05$)。友人と他人の差は有意ではなかった。「デュシェンヌ・スマイル」も、自分の顔の方が友人に比べて有意に近く多く出現した ($.05 < p < .10$)。友人は行動レベルの笑いやスマイルでは、やや他人に近い中間的な存在である。

【ユーモア態度】 Beermann らの報告では、自分への笑いと対象者のユーモア特性には正の相関があった。本研究でも、ユーモア態度の下位尺度得点と“おかしさ” “嫌悪感” “公開許容度” とには、いくつかの有意な相関がみられた。とくに、「攻撃的ユーモア」(例: 友人を軽く皮肉ったりして楽しむことがある) 得点は、「自分の顔」の“おかしさ”と有意な相関がなかったが、「友人の顔」「他人の顔」の“おかしさ”と有意な中程度の相関 ($r = .579$ と $r = .592$, ともに $p < .001$) がみられた。笑いにはときに攻撃的成分もあると考えられる。

【結論】 友人は、笑いの対象として、自分とも他人とも異なる独特な位置を占める存在である。

引用文献

Beermann, U. & Ruch, W. (2011). Can people really “Laugh at Themselves?” — Experimental and Correlational Evidence. *Emotion*, 11, 492-501.

仁平義明 (2013). 似顔絵は楽しい. 心理学ワールド, 62, 43.