

攻撃的ユーモアを笑う

伊 藤 理 絵*

本 多 薫**

渡 邊 洋 一**

要 旨

攻撃的ユーモアを笑うということを優越感から生まれる快の笑いとは異なる観点から検討した。攻撃的ユーモアを含む4コマ漫画と非攻撃的ユーモアを含む4コマ漫画をユーモア刺激とし、大学生および大学院生142名を対象に質問紙調査を行った。それぞれのユーモア刺激について、対象者をユーモア高評価群とユーモア低評価群に分類し、与えられたユーモア刺激を笑ったり、おもしろいと感じたりする場合の笑いについて比較検討した。その結果、攻撃的ユーモアを笑うためには、感覚的不適合とともに論理的不適合も必要である可能性が示唆された。日常生活におけるコミュニケーションの手段として笑いを重視していることがユーモア評価に影響していることも示された。

1. はじめに

ユーモアとは「おもしろい」「おかしい」といった心の中に沸き上がる気持ちを指し、笑いとは、ユーモアという心理的現象が行為となって表れたものである(上野, 2003)。笑いは、コミュニケーションを円滑に行うための重要なノンバーバルコミュニケーションの手段であり、ユーモアもまた、日常生活における人間関係を良好に保つ潤滑油として機能している。

これまで、自己や他者を攻撃することを動機とした攻撃的ユーモアについては、ユーモア喚起の効果は個人差が激しく、その理由として、攻撃の動因状態にない場合や、その攻撃を嫌う場合は、ユーモア喚起は不快感によって抑制されるか、あるいは、攻撃の要素がオチに関係するような認知構造の鍵となっているならばユーモアは喚起されないといわれてきた(上野, 1992)。ユーモア喚起がされにくい攻撃的ユーモアを笑うということは、優越感から得られる快感情の表出であり、笑いは勝利の歌である(Pagnol, 1947)という優越感情理論の枠組みの中で捉えられてきた。

* 山形大学大学院社会文化システム研究科文化システム専攻(心理・情報領域)

** 山形大学人文学部人間文化学科

上野（1993）は、ユーモアに対する態度には少なくとも攻撃性を志向する側面と愛他性を志向する側面の2つの独立した側面があることを指摘した。攻撃的ユーモア志向は攻撃性と関わっているため、他者を攻撃するユーモア刺激を表出する傾向と関連があり、遊戯的ユーモア志向は他者を慰めたり、励ましたりする支援的な要因を含む愛他性と関連していることを示した。

本研究で検討したいのは、攻撃的ユーモアを笑うことと自己を客観視したり自己洞察したりするのに必要なユーモア感覚との関係である。攻撃的ユーモアには、不快的言動により受け手の嫌悪感や不快感を引き起こすことを目的とした攻撃だけではなく、悪意感情を超えたところに存在する、理想と現実、正論と矛盾、葛藤を統合する手段としてのユーモアもある。例えば、これまでの歴史の中でも、皮肉や社会風刺の形で、社会に対する矛盾を統合するユーモアを生み出してきた創造者たちは存在してきた。そこで表される笑いには、対立を超えて再統合する意志をも秘めた側面がある（cf.石田，2008，2009）。社会風刺に含まれる攻撃的ユーモアには、作者の社会に対する矛盾や葛藤が表現されている場合が多い。攻撃性をユーモアとして受容し笑うためには、その作者の意図を読み取り、攻撃的ユーモアにより惹起される不快感を一歩下って客観的に捉え直すことが必要であると思われる。

ユーモアの生起過程を説明する理論として、最も包括的な理論とされているのが不適合理論である。ユーモア刺激には、感覚的不適合（刺激が“変だ”という感覚を生起させユーモアを引き起こす要素である予測や常識と実際とのズレ、としての不適合）と論理的不適合（解決の過程を導く要素である論理的なつながりの欠如、としての不適合）がある（伊藤，2007）。感覚的不適合が知覚されると「そんなあほな」と感じられ、論理的不適合が解決された際には「なるほど」と感じられるといわれている（野村・丸野，2008a）。

本研究では、攻撃的ユーモアを攻撃という不快感情として抑圧せずに笑うという行為について、従来捉えられてきた優越感からではない笑いの性質を分析する。ユーモア刺激に含まれる不適合やその不適合を解消しようとする不適合解決という過程を、攻撃的ユーモアを笑うための条件の一部として取り上げる。また、攻撃的ユーモアと非攻撃的ユーモアを笑う場合の日常生活における笑いに関する評価やユーモア経験に至る認知過程について考察し、攻撃的ユーモアを笑うことについて検討する。

2. 方法

2.1 対象者

日常生活における笑いに関する自己評価とユーモアを引き起こすための刺激（ユーモア刺激）に対するユーモア評価およびユーモア刺激識別評価について、質問紙調査を実施した。参加者151名のうち、回答に不備のなかった18歳～25歳の大学生および大学院生142名（男性88

名, 女性 54 名; 平均年齢 = 19.26, SD = 1.49) を分析の対象者とした。

2.2 日常生活における笑いに関する自己評価

中村 (2005) を参考に, あなたは最近笑っている 自分にはユーモアセンスがある 育った家庭で笑いがあった 雰囲気気まぎれになった時に進んで笑いをとる, という 4 項目と, コミュニケーションにおいて笑いは必要だと思う, という独自の質問を加えた計 5 項目について尋ね, 7 件法による回答を求め, 1 点から 7 点として処理した。

2.3 ユーモア評価およびユーモア刺激識別評価

野村・丸野 (2008a) の質問項目を用い, ユーモア評価およびユーモア刺激識別評価に関する 6 項目について, 7 件法による回答を求め, 1 点から 7 点として処理した。

6 項目のうち, ユーモア刺激として用いた漫画について, 被験者が生じたユーモアについては, 笑いそうになったり, 笑ったりした おもしろかった 話に引き込まれた 印象に残った, という 4 項目をユーモア評価とした。ユーモア刺激識別評価として, 論理的不適合については, オチの内容に“なるほど”と感じた, 感覚的不適合については, オチの内容に“そんなあほな”と感じた, という 2 項目を尋ねた。

2.4 ユーモア刺激

中村 (2005) で用いられたサトウサンペイ氏の作品『フジ三太郎』の 3 種類の 4 コマ漫画を使用した。親子関係を皮肉った「家庭」場面, 電車内を舞台にとんちを効かせた「電車」場面, シルバーシートを題材にした「優先席」場面である。「家庭」場面は同室にいる父と息子の他人行儀な会話の様子を, 「電車」場面は電車内で居眠りをしている男性が隣に座っている若い女性に寄りかかるのを傘で止めている様子を表した漫画である。「優先席」場面は, 電車の中で空いている席に座ろうとした高齢者が, シルバーシートに座るよう促されて行ってみると, シルバーシートが満席で結局座れないという高齢社会を風刺した内容となっている。

ユーモア刺激の特徴として, 「電車」場面は, おかしみに知恵が加わったユーモア刺激 (「電車」場面 = おかしみ + 知恵) であり, 「家庭」場面と「優先席」場面は, おかしみに加え, 現代の親子関係や高齢社会に対する皮肉という攻撃性を含んだユーモア刺激 (「家庭」場面, 「優先席」場面 = おかしみ + 攻撃性) であると考えることができる。

本研究では中村 (2005) の分類を参考に, 非攻撃的ユーモア刺激として「電車」場面を, 攻撃的ユーモア刺激として「家庭」場面と「優先席」場面を用いることとした。また, カウンターバランスを取るために 3 種類の漫画の呈示順を変えた 6 通りの質問票を作成し, ランダムに配布した。

2.5 自由記述分析

各漫画について「どんなところがおもしろい（おもしろくない）と思いましたか。自由にお書きください。」という自由記述を求めた。記述された内容について、「話の内容（例：オチの内容など）の不適合に関する記述」と「話の内容以外に関する記述」に分けて割合を求めた。

3. 結果

3.1 テーマの独立性

中村（2005）が分類した4コマ漫画のテーマが、本研究においても独立しているものであるといえるのか検討した。それぞれの漫画のテーマが独立したものであれば、ユーモア評価およびユーモア刺激識別評価の質問項目の結果に差が表れると考え、漫画のテーマ（家庭、電車、優先席）を水準とする1要因3水準の分散分析を質問項目ごとに実施した。その結果、評価1「笑いそうになったり笑ったりした」、評価2「おもしろかった」、論理的な不適合「オチの内容に“なるほど”と感じた」において主効果が認められた（ $F(2, 423) = 12.85, p < .01$; $F(2, 423) = 18.93, p < .01$; $F(2, 423) = 7.68, p < .01$ ）。主効果が認められた評価1、評価2、および論理的な不適合の得点の平均値を図1に示す。評価1、評価2および論理的な不適合ともに、「電車」場面が、「家庭」場面と「優先席」場面よりも平均値が高いことがわかる。多重比較（Tukey法）の結果、評価1および評価2については、5%水準で「電車」場面が「家庭」場面および「優先席」場面より有意に高く、10%水準ではあるが「家庭」場面が「優先席」場面より高かった。中村（2005）において、3作品のうち一番おもしろい作品を選ばせた結果、「電車」場面、「家庭」場面、「優先席」場面の順に選ばれた割合が大きかった。今回の調査でも同様の結果であった。

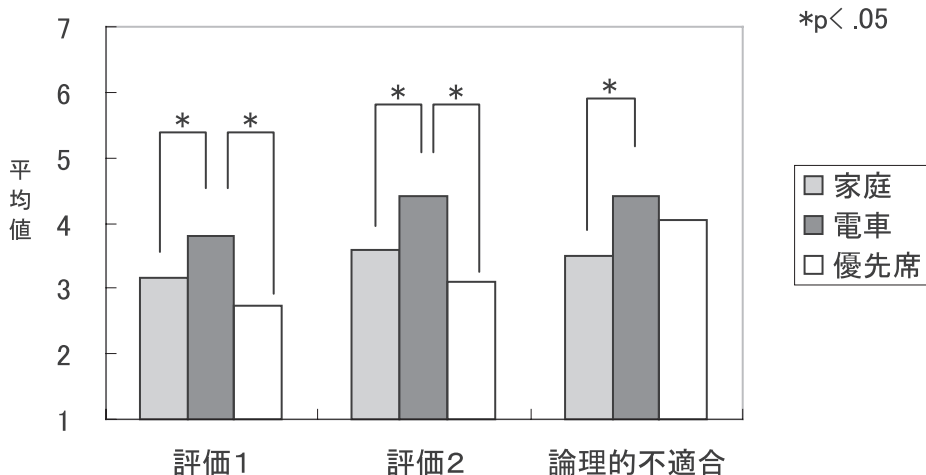


図1 ユーモア評価1・2および論理的な不適合の平均値

一方、論理的不適合「オチの内容に“なるほど”と感じた」について多重比較 (Tukey 法) を行った結果、5%水準で「電車」場面が「家庭」場面よりも有意に高かった。「優先席」場面が「電車」場面と論理的不適合について有意差がないにもかかわらず、評価1および評価2の値が有意に低いということは、「優先席」場面に含まれる攻撃性がユーモア生起を妨げた可能性がみられた。また、10%水準ではあるが「優先席」場面が「家庭」場面よりも高かった。

以上の結果から、3作品の漫画は独立したテーマであることが確認された。

3.2 ユーモア高評価群とユーモア低評価群の分類

各漫画におけるユーモア高評価群とユーモア低評価群を分類するための指標として、3.1節においてテーマが独立であることを確認した際に有意であった評価1「笑いそうになったり笑ったりした」および評価2「おもしろかった」の値を用いた。評価1、評価2ともに中央値である4 (どちらともいえない) より大きい値を示した者を、その漫画における「ユーモア高評価群」、4未満の者を「ユーモア低評価群」とした。それ以外の者は、ユーモア高評価群およびユーモア低評価群以外として「高低群以外」に分類した。各漫画におけるユーモア高評価群、ユーモア低評価群、および高低群以外の割合を図2に示す。「家庭」場面のユーモア高評価群は26.06% (37名)、低評価群は40.85% (58名)、「電車」場面の高評価群は47.89% (68名)、低評価群は24.65% (35名)、「優先席」場面の高評価群は16.20% (23名)、低評価群は52.11% (74名)であった。

3.3 日常生活における笑いに対する自己評価およびユーモアに関する評価の分析結果

各漫画におけるユーモア高評価群と低評価群の差異を検討することによって、攻撃的ユーモ

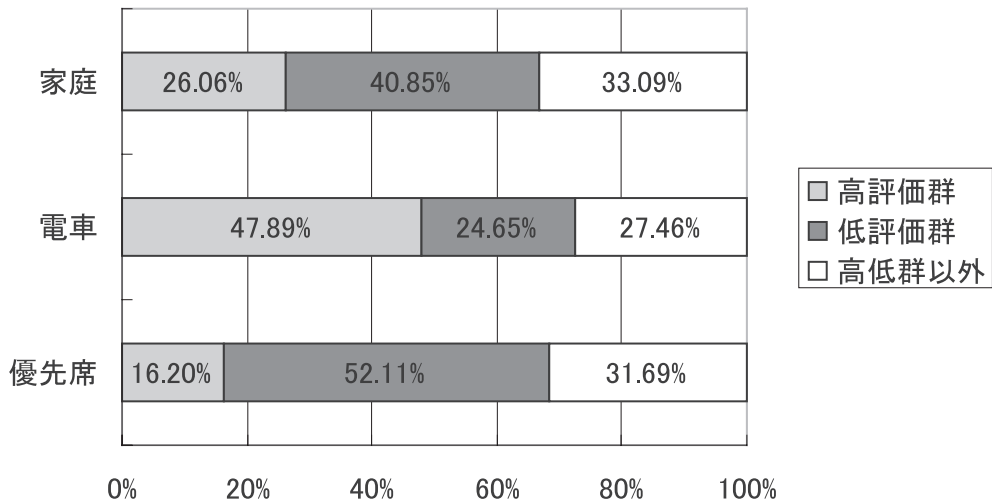


図2 漫画のテーマ別ユーモア高評価群、低評価群、および高低群以外の割合

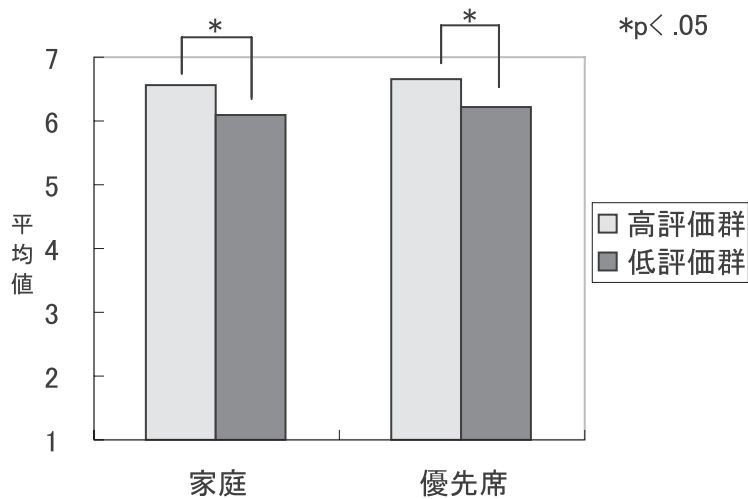


図3 コミュニケーションにおける笑いの必要性についての平均値

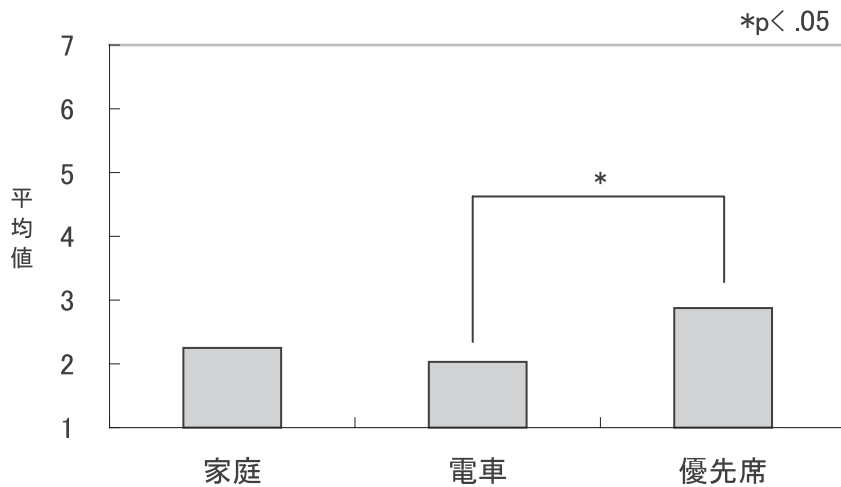


図4 ユーモア低評価群におけるユーモア評価4の平均値

アを笑うことを明らかにするため、ユーモア高評価群とユーモア低評価群の比較に関する結果を示す。

ユーモア刺激として呈示した4コマ漫画3作品それぞれのユーモア高評価群とユーモア低評価群を比較するため、日常生活における笑いに対する自己評価(5項目)についてt検定を行った。その結果、コミュニケーションにおける笑いの必要性について尋ねた項目で、攻撃的ユーモア刺激とした「家庭」場面および「優先席」場面におけるユーモア高評価群とユーモア低評価群に有意差が認められた。結果を図3に示す。「家庭」場面 ($t = 2.50$, $df = 87.40$, $p <$

.05) および「優先席」場面 ($t=2.24$, $df=65.67$, $p<.05$) において、ユーモア高評価群のほうがユーモア低評価群よりも有意に高かった。攻撃的ユーモア刺激について「笑いそうになったり笑ったりした」「おもしろかった」と評価した人は、そのような評価をしなかった人よりも、コミュニケーションにおいて笑いを必要だと思っていた。

ユーモア高評価群、ユーモア低評価群それぞれにおいて、漫画のテーマ(家庭、電車、優先席)を水準とする1要因3水準の分散分析を質問項目ごとに実施した。主効果が見られたのは、ユーモア低評価群のユーモア評価4「印象に残った」の項目であった($F(2, 164)=3.48$, $p<.05$)。その結果を図4に示す。多重比較(Tukey法)の結果、5%水準で「優先席」場面が「電車」場面よりも有意に高かった。

各漫画における感覚的不適合と論理的不适合の得点の差異をみるために、対象者全体、ユーモア高評価群、およびユーモア低評価群について、各漫画における感覚的不適合「オチの内容に“そんなあほな”と感じた」と論理的不适合「オチの内容に“なるほど”と感じた」のt検定を行った。その結果、対象者全体およびユーモア高評価群において統計的に有意な差がみられた。その結果を図5および図6に示す。対象者全体の「家庭」場面 ($t=3.00$, $df=141$, $p<.01$)、「電車」場面 ($t=5.66$, $df=141$, $p<.01$)、「優先席」場面 ($t=4.62$, $df=141$, $p<.01$)、およびユーモア高評価群の「家庭」場面 ($t=3.44$, $df=36$, $p<.01$)、「電車」場面 ($t=6.37$, $df=67$, $p<.01$)、「優先席」場面 ($t=3.31$, $df=22$, $p<.01$)において、論理的不适合「オチの内容に“なるほど”と感じた」が感覚的不適合「オチの内容に“そんなあほな”と感じた」よりも有意に高かった。

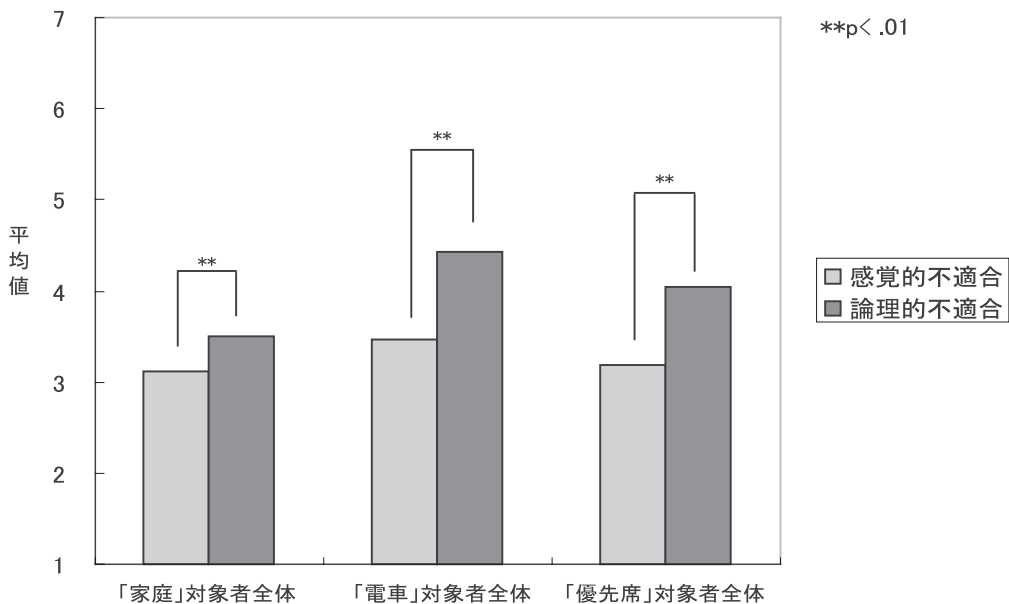


図5 対象者全体における感覚的不適合と論理的不适合の平均値

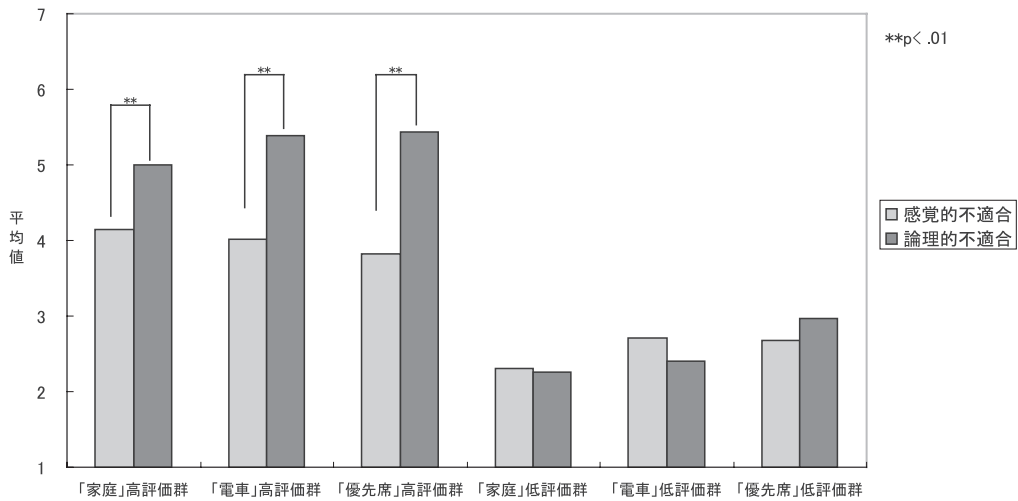


図6 ユーモア高評価群および低評価群における感覚的不適合と論理的な不適合の平均値

表1 各漫画における感覚的不適合と論理的な不適合の相関関係

| 漫画 | 対象 | N | 相関係数 |
|-------|------|----|--------|
| 「家庭」 | 高評価群 | 37 | 0.60** |
| 「家庭」 | 低評価群 | 58 | 0.55** |
| 「電車」 | 高評価群 | 68 | 0.35** |
| 「電車」 | 低評価群 | 35 | 0.01 |
| 「優先席」 | 高評価群 | 23 | -0.03 |
| 「優先席」 | 低評価群 | 74 | 0.31** |

**p < .01

次に、ユーモア高評価群、およびユーモア低評価群について、各漫画における感覚的不適合と論理的な不適合の関係を明らかにするために、相関分析を行った。その結果を表1に示す。ユーモア高評価群では、「家庭」場面、「電車」場面で相関関係が認められたが、「優先席」場面で相関関係はみられなかった。また、ユーモア低評価群では、「家庭」場面、「優先席」場面で相関関係が認められたが、「電車」場面で相関関係はみられなかった。

3.4 自由記述分析結果

自由記述の内容について、各漫画のユーモア高評価群、低評価群別にコメント数をカウントし「話の内容の不適合に関する記述」と「話の内容以外に関する記述」について割合を求めた。その結果を図7に示す。

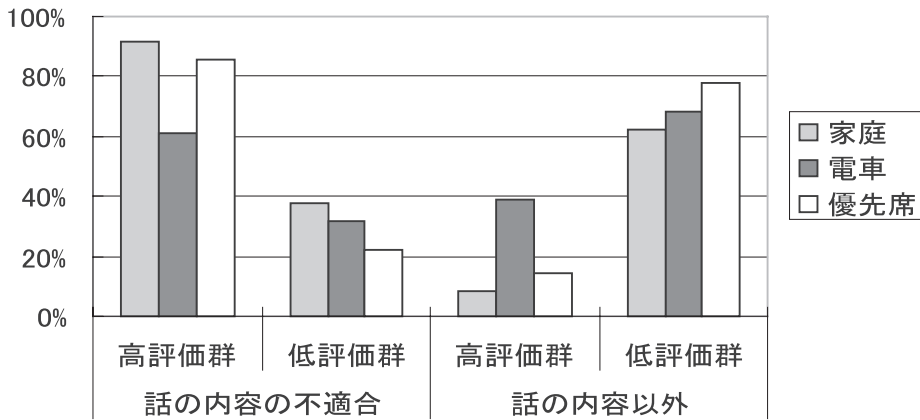


図7 自由記述分析結果

話の内容の不適合に関する記述には、常識との一致・不一致（例：「家庭」場面について「よくある話」「父子なのに他人行儀」「親子なのに照れている」など）、オチへの納得や意外性の有無（例：「オチが読めた」「オチが意外だった」「感心した」「なるほど思ったが面白くはなかった」など）に関する意見が見られた。話の内容以外に関する記述には、漫画の絵や雰囲気など全体的な印象について述べられていた。特にユーモア低評価群には「おもしろい要素が見られない」「意味が分からない」という、呈示されたユーモア刺激に含まれるおかしみをユーモアとして感じられなかったことを表す記述が多かった。

非攻撃的ユーモア刺激である「電車」場面のユーモア高評価群が、話の内容の不適合だけでなく、話の内容以外にもおもしろい要素を見つけていたのに対し、攻撃的ユーモア刺激である「家庭」場面と「優先席」場面のユーモア高評価群は、話の内容に多くの不適合を見出そうとする傾向がみられた。

4. 考察

本研究の目的は、従来の優越感情理論とは異なる観点から、攻撃的ユーモアを笑うことについて検討することである。そのため、非攻撃的ユーモア刺激として「電車」場面を、攻撃的ユーモア刺激として「家庭」場面と「優先席」場面の4コマ漫画を用いた。その結果、ユーモア刺激に含まれる攻撃性がユーモア生起を妨げた可能性がみられた。また、攻撃的ユーモア刺激のユーモア高評価群は、ユーモア低評価群よりもコミュニケーションにおいて笑いを必要だと思っており、非攻撃的ユーモア刺激のユーモア高評価群と同様に、感覚的不適合よりも論理的な不適合を高く評価した上で、笑えるしおもしろいと判断していた。

これまで、笑いを引き起こす刺激条件は、期待や予測とのズレによる驚き・緊張とともに、それが深刻な事態ではないと解釈される必要があるとされてきた（松阪，2008）。ユーモアの

不適合理論では、すべてのユーモア刺激には、ユーモアの生起条件として感覚的不適合が含まれており、論理的な適合はユーモア刺激に含まれる場合と含まれない場合があるといわれている（伊藤，2007；野村・丸野，2008b）。ただし、伊藤（2007）は不適合理論を整理するにあたり、重要性は認めながらも、危険でないことが明白なユーモア刺激に限った論を展開している。安全性の確保されたユーモア刺激は、論理的な適合を含む刺激のほうが感覚的不適合のみの刺激よりもおもしろさの平均値が大きい（野村・丸野，2008a）。

本研究においても、各ユーモア刺激における対象者全体の分散分析結果および感覚的不適合と論理的な適合のt検定の結果を総合すると、非攻撃的ユーモア刺激として用いた「電車」場面が一番おもしろく、論理的な適合を含む刺激であった。一方で、攻撃的ユーモア刺激とした「家庭」場面と「優先席」場面に関する結果は、先行研究（伊藤，2007；野村・丸野，2008a）で示されてきた危険でないと言われるユーモア刺激の傾向とは異なるものであった。「優先席」場面が「家庭」場面よりも論理的な適合は高いけれども笑えないしおもしろくないとする結果は、「優先席」場面と「家庭」場面のユーモア刺激に含まれる攻撃性は性質の異なるものであり、「優先席」場面に含まれる攻撃性がユーモア生起を妨げた可能性を示唆している。ユーモア低評価群において、「優先席」場面は低い値でありながら「電車」場面よりも印象に残ったという評価値が有意に高かったことから、攻撃的ユーモア刺激は、おもしろいという感情を経験しなくとも、非攻撃的ユーモア刺激とは異なる認知処理がなされた可能性がある。

以上のことから、本研究においても論理的な適合が必ずしもユーモア生起の条件とはならないことを支持する結果が得られた、といえる。

また同時に、その攻撃性を安全であると解釈し、笑ったりおもしろいと感じたりするためには、論理的な適合を“なるほど”と解決する必要があることも示された。攻撃的ユーモア刺激のユーモア高評価群は、非攻撃的ユーモア刺激のユーモア高評価群と同様に、感覚的不適合と論理的な適合を感じた上で、論理的な適合を高く評価し、不適合解決を行っていた。「攻撃的ユーモア刺激を笑うためには、感覚的不適合とともに論理的な適合もユーモアの生起条件となる」という仮説が考えられる。

感覚的不適合「オチの内容に“そんなあほな”と感じた」と論理的な適合「オチの内容に“なるほど”と感じた」の相関分析の結果、社会的弱者である高齢者を皮肉するという「優先席」場面のユーモア高評価群では相関関係が認められなかった。すなわち、「優先席」場面のユーモア高評価群では、“そんなあほな”と感じても“なるほど”とは感じられない。ユーモア刺激として使用した4コマ漫画に含まれる“おかしみ”を感覚的不適合とするならば、刺激に含まれる攻撃性を笑うためには、感覚的不適合としての“変だ”という感覚を抑制し、論理的な適合を“なるほど”と解決する必要があるのではないかと思われる。Suls（1977）は攻撃的ユーモアの一つされる軽蔑・非難ユーモアにおいては、不適合と不適合解決が重要な意味を

持っている」と指摘している。攻撃的ユーモア刺激には“変だ”というシグナルとしての不適合と、刺激に含まれる攻撃をユーモアと捉えるための不適合解決が必要であると考えられる。

攻撃的ユーモア刺激のユーモア低評価群は「家庭」場面で40.85%、「優先席」場面で52.11%であった。4割以上の方が笑えないしおもしろくない、と判断した攻撃的ユーモア刺激を「笑いそうになったり笑ったりした」「おもしろかった」と評価した人は、コミュニケーションにおける笑いをより必要だと思っていた。自由記述分析結果からは、攻撃的ユーモア刺激のユーモア高評価群は、話の内容に多くの不適合を見出ししていたことが示された。普段からコミュニケーションにおいて笑いを重視しているために、ユーモアを感知しやすい傾向があると推測される。これまで、ユーモアの攻撃性の認知については個人差があり、ユーモアの受け手が呈示された攻撃的ユーモアの攻撃性を低く認知した場合、攻撃的ユーモアが遊戯的ユーモアと誤って解釈される可能性がある（牧野，2000）と指摘されてきた。しかし、攻撃性を客観的に受容、納得することで、攻撃性を抑制し笑いに交換するという処理を行った場合、笑い手が本当に誤って解釈したのか、攻撃を傍観者として眺めることで遊戯的ユーモアと解釈したのかを今回の質問紙調査のみから判断することは難しい。

攻撃的ユーモアを笑うためには、感覚的不適合、論理的不適合に加え、日常生活のコミュニケーションの手段として笑いを重視していることもユーモア評価に影響していると考えられる。今後は、攻撃的ユーモア刺激に対する笑い手の解釈も含めて、ユーモア評価の測度を捉え直す必要があると思われる。

5. まとめ

従来、攻撃的笑いや攻撃的ユーモアは、主に優越感情理論で解釈されてきた。しかし、本研究により、ユーモア経験に至るための攻撃的ユーモアには、不適合理論における感覚的不適合と論理的不適合とともに、日常生活のコミュニケーションにおいて笑いを重視していることも関連していることが示唆された。

今後は、認知プロセスだけでなく攻撃的ユーモア刺激に含まれる攻撃の性質、攻撃的ユーモアを創造する意図についても検討し、ヒトが攻撃的ユーモアを感知することや攻撃的笑いを行うということについて、実証的な知見を重ねて明らかにしていく必要がある。

謝辞

論文として発表するにあたり、調査に使用した4コマ漫画について作者サトウサンペイ氏、発行元 朝日新聞社様に著作物使用の許可をいただきましたこと、ここに感謝の意を表します。ありがとうございました。

本論文の一部は、東北心理学会第64回大会で発表しました。ご意見、ご助言くださった方々

にお礼申し上げます。

参 考 文 献

- 石田聖子 (2008). イタリア・ファシズムと笑い カンパニーレとサヴァッティエーニ 笑い学
研究, 15, 36 - 44.
- 石田聖子 (2009). アヴァンギャルドな笑い - アルド・パラッツェスキの未来派宣言「反苦悩」
にみる笑いの認識 - 笑い学研究, 16, 34 - 41.
- 伊藤大幸 (2007). ユーモア経験に至る認知的・情動的過程に関する検討：不適合理論におけ
る2つのモデルの統合へ向けて 認知科学, 14 (1), 118 - 132.
- 牧野幸志 (2000). 心理的リアクタンスに及ぼすユーモアの効果 高松大学紀要, 34, 43 - 52.
- 松阪崇久 (2008). 笑いの起源と進化 心理学評論, 51 (3), 431 - 446.
- 中村純 (2005). 日本人のユーモアセンス, 6割が「いい線っす」 朝日総研レポート AIR21,
177 (2005年2月号), 2 - 13.
- 野村亮太・丸野俊一 (2008a). なぜ“不調和解決”は“不調和”よりおもしろいか 笑い学
研究, 15, 45 - 55.
- 野村亮太・丸野俊一 (2008b). 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.
- Pagnol, M.(1947). *Notes sur le Rire* Les Editions Nagel. (マルセル・パニョル (1953).
笑いについて 鈴木力衛 (訳), 東京：岩波書店.)
- Suls, J.(1977).Cognitive and Disparagement Theories of Humour : A Theoretical and
Empirical Synthesis In A.J. Chapman and H.C Foot(Eds.), *It's a funny thing
humour*, 41 - 45, Oxford : Pergamon Press.
- 上野行良 (1992). ユーモア現象に関する諸研究とユーモアの分類化について 社会心理学研
究, 7 (2), 112 - 120.
- 上野行良 (1993). ユーモアに対する態度と攻撃性及び愛他性との関係 心理学研究, 64 (4),
247 - 254.
- 上野行良 (2003). ユーモアの心理学 - 人間関係とパーソナリティー 東京：サイエンス社.

Laughing at Aggressive Humor

ITO Rie, HONDA Kaoru, WATANABE Yoichi

The purpose of this study is to examine laughing at aggressive humor in order to take a different approach from pleasant laughter with superiority. In the questionnaire investigation of this study, three different four-frame cartoons including aggressive or non-aggressive humor were used as humor stimuli. 142 subjects were classified into high or low humor groups. Subjects who laughed at aggressive humor stimuli tended to think that laughter is important in daily communication more than subjects who did not. Another result also indicates that laughing at aggressive humor is needed to find both incongruity and incongruity-resolution in the model which explains cognitive aspects of the humor process.