



おかしみと可笑しみ：共生と笑いに関する試論

著者	森田 亜矢子
雑誌名	笑い学研究
巻	26
ページ	41-64
発行年	2019-08
権利	日本笑い学会
URL	http://hdl.handle.net/10112/00019178

doi: https://doi.org/10.18991/warai.26.0_41

論文

おかしみと可笑しみ： 共生と笑いに関する試論

森田亜矢子

要旨

本稿では、「快によって調整されたヒューリスティックな方略を可能にする情報処理機構」の存在を仮定して、可笑しみを「不快を快で凌駕する能動的体験」ととらえ、可笑しみの生起過程における主体の記憶や学習および主体内部の情報ネットワークとの関連に着目しながら、他性との接触を継続するよう私たちを導く可笑しみの体験について考察を試みた。

はじめに

可笑しみとは何であろうか。ユーモアや笑いの研究において、可笑しきは明確に定義されることなく滑稽やユーモアと同義に扱われたり一切言及されなかったりする。可笑しきは笑いをひきおこす素材の特徴や刺激に対する反応として副次的に考察されることも多く、笑いに関する記述は「どのような刺激を受けると人は笑うのか」という文脈で解釈されるのが常であった。記述の例として、笑いは対象における

不調和の認識に伴って生じるとする説（カント, 1790; ケストラー, 1964; スペンサー, 1860; Suls, 1972; Shultz, 1976）や、笑いとう越感や攻撃性との関わりを指摘する説（フロイト, 1905, 1928; ホップズ, 1658; アリストテレス, n.d.）、あるいは、機械的硬直性を手がかりに滑稽を記述するベルグソン（1990）らの説を挙げることができる。こうした説をふまえ、可笑しみや笑いを刺激や状況にもとづいて分類する試みが重ねられてきたが、無数の脈絡が交錯するなかで生じる複雑系の現象を一元的に分類することは現在の技術では不可能である。また、不完全な認識のもとに恣意的な条件下でなされる分類は汎用性が低く、検証に耐え得ない。こうしたことから、近年では、生産性の向上や健康増進などの問題解決を目標に掲げ、可笑しみの体験を手段化する取り組みが盛んである（例えば、森田, 2018）。

しかし、本稿で取り上げるのは、可笑しみが私たちにとってどのような体験であるかという問いである。このように問うこと

は、食事が私たちにとってどのようなものか問うことと似ている。食事は単なる栄養摂取の手続きではない。食事は異種の生命を捕食することであり、一生のうちに何万回と繰り返す行為であり、家族や友人と集う営みであり、多様な食文化の一形態でもある。重い病の人に管で栄養分を流し込むことが食事の代わりにならないように、可笑しみの体験は、知覚対象の特徴や表情筋の動きといった要素に還元されない。

笑う現象の意味を問う研究には、世界の滑稽に対する民衆の祝祭的笑いを考察したバフチン（1965）の研究がある。笑いが笑いをよぶ熱狂のカーニヴァルが社会的転換を可能にする現象を記述した同書は、笑いのダイナミズムを考察した文献として示唆に富む。滑稽を扱ったバーガー（1997）の社会学的現象論や、日本の神事にみられる笑いの研究も、この流れに位置づけることができよう。

これに対し、本稿で問うのは、個の体験としての可笑しみである。これについては、笑いにおける融合の神秘的体験を考察したバタイユ（1976）の記述もあるが、本稿では日常的な体験の一部に位置づけられる可笑しみに焦点をあてる。現象を記述する困難さを承知のうえで、世界内存在としての個人が体験する可笑しみについて述べたい。科学的手法や進化論の導入により笑いの研究が新たな局面を迎える現代において¹、可笑しみの研究の基礎となる理論を構築し、参照されるべき一般的な規範を提示することを本研究の最終的な目的としたい。おかしみや笑いの理論は各種理論との関連から

総合的に理解が深められるべきものであるが、本稿では論の展開を優先し、諸理論との関わりを整理することは今後の課題としたい。

1. おかしみとはなにか

1.1 おかしみと可笑しみ

おかしみは笑いを直接的にひきおこす知覚的感情的体験であるが、必ずしも笑いを伴うわけではないことを確認しておきたい。おかしみの体験は「おかしさ」の知覚に始まる。「おかしさ」として察知されるものは、異常（血糖値がおかしい）や不審（まだ届かないなんておかしい）や好ましくないこと（装置の挙動がおかしい）でもある。「おかしいぞ」という感覚は、変、奇異、奇怪、不可解、不自然、解せない、腑に落ちない、いぶかしい、などの言葉で表現される違和の感覚である。

おかしみの体験は、予期した状態との差異を知覚することに始まる。その差異は評価され、評価は感情を伴う。私たちは生活において環境の様々な事象を意識的にまたは非意識的に察知し情報を処理している。処理過程の大部分は意識されることなく忘却されていく。いつもの道の景色は昨日と異なるのだが、差異は明確に意識されないことが多い。

しかし、身体は違和を知覚している。身体的知覚は閾下知覚を含む内的で直接的な知である。すなわち、身体的な気づきは意識に先立って生じる。身体は環境の微細な変化を敏感に感じ取り、差異の微分が意識下で行われる。主体にとって重要と判断さ

れた場合には、是正すべき違和として意識にのぼることもある。初期の意識的段階は、おちつかない、肌にあわない、心がざわざわする、などの体感として表現される。

主体にとって見逃せない違和の複合が異変として察知される時、異変を意識的に理解するより速く生理的反応が生じる。夜道に響く悲鳴を聞く瞬間、その音が人の声であることすら理解するより先に身体は異変を感じ取り、全身に緊張がはしる。

異変が歓待されることもある。状況の脅威性が低く見積もられ、異変が笑い事として、すなわち可笑しなものとして喜ばれる時、快と不快の入り混じった感情が生じ、横隔膜が痙攣して、快が不快を凌駕する。この笑いは往々にして迅速で自動的な反応である。笑い出す瞬間に、笑う主体は自分がなにをなぜ笑っているのか明確に説明できない。異変の身体的知覚は、他性との接触によってもたらされるザラザラとした肌触りのようなものである。肌触りを心地よいと思うかどうかは「理屈ではない」。差異の意識的な検討と言語化は、笑いの発生より遅れて行われる。これにより、何をなぜ笑ったのかについて意識的な了解を得ることが可能になる。

可笑しきは、予期した状態との差異の知覚に始まる。よって、何に可笑しきを感じるかという個人的特徴は、個々の主体が有するスキーマを浮かび上がらせる。可笑しむ主体は、異変を指し笑う行為によって、自身が住まう意識世界の「正常と異常」あるいは「慣習と逸脱」を規定する枠組みを逆照射してみせる。

1.2 おかしきと笑い

笑いがおかしきと無関係に生じることもある。喜びや満足の笑いはおかしきを伴わない。喜びや満足は欲求充足の感情であり、欲求充足の笑いは受動的行動である。一方で、おかしきの笑いは能動的行動である。欲求充足の笑いは、試験に合格した時や満腹になった時などに表出され、適応と生存に必要なプロセスの一部が順調に終了したことを自他に示す。おかしきの笑いは異変の知覚に起因する環境の認知的再組織化を伴うプロセスの始まりを示す。

可笑しきは無声の笑みも引き起こす。笑みと笑いの関係性は明らかでなく、両者の生得性を示唆する事例（川上・高井・川上, 2012; Eible-Eibesfeldt, 1975）や発達過程の複雑さ（高橋, 1974; Messinger & Fogel, 2001）に加えて、ヒト以外の霊長類が生後まもなく笑顔を見せる事例（Kawakami, Tomonaga, & Suzuki, 2017）が報告されており、両者の起源的相違について議論が存在する（例えば、松阪, 2013）が、成人の笑みと笑いを論じる場合には、観察可能な両者の相違点として発声の有無や能動性の有無が着目される。例えば、笑みは無声で意識的になされ（例として、社交のほほえみ）、笑いは有声で自動的になされる（例として、快の笑い）といった説明である。しかし、両者の違いはそれほど単純ではない。本稿では、おかしきの笑いも無声の笑顔として表出されることを指摘しておきたい²。

人が可笑しきを感じる対象は爆発的な笑いを誘う喜劇や漫才だけではない。何気な

い子どもの行動にも、人は可笑しみを感じることがある。電子レンジが故障すると、大人は修理を業者に依頼するが、幼い子どもはお気に入りのぬいぐるみを電子レンジにそっと立てかける。自分が病気になって動けなかったときに、そのぬいぐるみが隣にいてくれたことを思い出したのである。子どものこうした行動は、ほのぼのとした可笑しみを感じさせる。この時、可笑しみは必ずしも有声の笑いを生じさせない。

なお、可笑しみを感じても笑みや笑いが生じるとは限らない。表出行動の多様性は、刺激に対する反応の強度の違いによって生じるほか、異変に対して自分がとりうる振る舞いが環境に及ぼす作用とそれによって導かれる帰結を人が瞬時に推測し評価して行動を選択することによる。ただし、ある人物が可笑しみを感じているかどうかを他者が判断する手がかりは³、笑いのみである⁴。

1.3 可笑しみの感情

可笑しみは異変に対する快の感情である。よって、可笑しみは常に他性との遭遇によって生じるといえるだろう。可笑しみはさまざまな感情要素の複合体である。敵意や慢心、攻撃性や優越感が交じることもある。それらは嘲りや冷笑として現れるだろう（ビリッグ、2005）。主体の体内には知覚と運動のネットワークがあり、刻々と変化する夕焼け空の色彩のように、主観的感情体験の内実も刻々と変化する。可笑しみとそれ以外の感情の差異は、主体にとって明瞭な差異として体験されるが、境界はう

まく言語化できない。青と藍は不可分に感じられる。それでも、これは藍だと明確に認識することができる。

異変に対する評価も刻々と変わる。したがって、笑いながらも漠とした不愉快さを感じる体験や、徐々に対象への敵意を感じる体験も生じうる。ところが、可笑しみの表出（笑い）を観察する者は、行為者のうちに生じる変化を知ることができない。観察者に見えるものは、感情体験をかたちづくる要素が渾然一体となって表出された行為（笑い）であり、あたかもその主体が単一の感情を単一の行動として表現しているように記述してしまう（例えば「おかしいから笑っている」）。これにより、おかしみと笑いの理解に混乱が生じる。人は、「可笑しみ」というひとかたまりの感情を体験するのではないし、可笑しみを感じている間そのひとかたまりの感情をバンドルで感じ続けているわけでもない。

異変が忌むべきものとされると鎮圧の対象となり、可笑しみは生じない。予想外の事象が可笑しみをもって受け止められるためには、その事象が当面は脅威でないことや、自己との関係性が制御可能であることとの了解を必要とする。この点について、対象の劣性や主体の優越を可笑しみの重要な要件とする見方も強い（例えばスペンサー、1860）が、対象の劣性や主体の優越は可笑しみが生起するための十分条件でも必要条件でもない。病人に対し看護者は身体能力において優位だが、看護者はそのことによって可笑しみを感じない。予期の裏切りや驚きと関わる快感情は、可笑しみ以

外の名称で呼ばれることもある。一例として、難問の解法が分かる快、予想を超える快挙への感嘆、マジックを体験する楽しさ、などが挙げられる。これらの感情のなかにも可笑しみは存在しうる。「あまりにすぎて笑ってしまう」体験は、主体の優越によっては説明できない。

異変を察知すると人は不安（おかしみ）を感じる。不安（おかしみ）は主体の注意を異変の所在に向けさせ、状況把握のために優先的にリソースを投入するよう主体に促す。異変を快とするか不快とするかの判断は、瞬時に下される。その迅速性において、可笑しみは恐怖と似ている。可笑しみは、コンピュータ・プログラムのデーモンのように前触れなく突然に生じ、それまで進行していた他の精神活動に割り込んでリソースを消費する。

強い快の感情は、直前の不安によって引き起こされた主体内の精神生理的な影響を迅速にキャンセルして正常化し（Fredrickson & Levenson, 1998）、主体に異変への注視を継続させ、接近行動を促し、次の異変に備えて対処するか環境を統制するよう動機づける。人が幼児のあどけない行為にも可笑しみを感じることを思えば、可笑しみが他の一切の行動を中断させるほどの強い感情的体験であることは大げさに思える。しかし、ヒトの進化の長い歴史において、安心を享受して暮らすことができる時代は非常に短かったし、安全や信頼を基礎とする安定した生活は限られた地域にしか存在しなかった（長谷川・長谷川, 2000）。数々の危機を生き延びた祖先に連なる私たちが、

危険を前提とする対処機構を今も備えていたとしても不思議ではない。それに、ツールの使い道は1つとは限らない。私たちが生きる今日の社会は、めまぐるしく変化する情報に富んだ社会である。精神的リソースは有限であり、予期せぬ状況への対処を効率的に学び汎用性の高い対処をデフォルトとして設定しておくことは適応に役立つ。感情と連合した記憶は効果的に学習され、近似した状況に再び置かれた際の類推による迅速な処理を可能にする（ジョンストン, 1999）。

異変を快として体験することは、予期しない状況の異常性を大げさに示しながらも、そうした状況や要因をすぐには排除しない態度をとることでもある。人は異変を愛しみながら可笑しむこともできるし、笑殺に転じることもできる。異変をおかしみ笑う時、その行動の理由に関する説明義務は軽減される。怒りや悲しみを感じる時、私たちはその理由を知りたいと思うだろう。おぼろげな感傷についても、詩情あふれる音楽や思春期の心情や人生の悲哀などに関連させて何らかの説明を試みるのではないだろうか。自己の怒りや悲しみの要因を知らない状態は、どこか不自然に感じられる。不特定刺激に対して日常的に頻繁に感傷的になる状態は、うつ状態と呼ばれて治療の対象になるかもしれない。他方で、可笑しみの説明には「だって、可笑しいから」というトートロジーが有効である。可笑しみは日常的に頻繁に感じられるにもかかわらず、可笑しみの要因が説明されなくとも不自然とは見なされない。その点において、

可笑しみは好き嫌いのように誘因価を有する評価的感情に近い性質を持つ。可笑しみは、その理由や意図に関する説明を保留したまま、一定の社会的態度を表明しながら対象に接近することを可能にする。可笑しみと結びつく動機は、親しみや愛情などの好意から、軽蔑や威嚇を含む敵意まで幅広い。とりあえず笑っておいて、動機は後から決めても良い。

可笑しみは、不特定刺激に対して使用可能なワイルドカードである。用途が広いカードを効果的に使用するには、技能知が必要となる。察知すべき危機や是正すべき違和を「笑ってやり過ごす」のはしばしば悪手であり、実行すべき対処を怠って自らを危険にさらしかねない。社会的状況でワイルドカードを乱用する者は、知力を低く見積られる恐れがある。また、威嚇やごまかしの笑いを多用する者は、信用を前提とする交渉の席で警戒される。おかしみ笑う行為は対象の異常性の認識を公然と示す行為であるため、社会的状況での使用にはリスクを伴う。しかし、予期しない状況に際して凍りつくのではなく、意図や目的を明示せずにカードを切り、次の一手を広く確保しながら、自らを快の感情体験へと導く方略は、多様な局面で有効な社交手段である。

1.4 可笑しみの分類

おかしみを笑う行動が「単一の感情によって生じる単一の行動である」という前提に立つのは誤りである。感情は実体ではないし、知覚の塊でもない。可笑しみを感

じる主体の内部では、知覚と運動が相互に関係しながら変化し、それぞれの変化がさらなる活動の変化をひきおこしている。基本情動を前提とする理論（例えばEkman, 1999）では、恐怖の感情や喜びの感情は特定の刺激に対してワンセットで発現し、行動への現れ方が文化によって規制されると考える。しかし、感情は複雑な現象である（遠藤, 2013）。特定の刺激に対応して駆動する生理的モジュール（Ohman & Wiens, 2004）があるとしても、主観的な感情には多重な評価プロセスが介在し、感情は複数の感情要素の複合として主体に体験される。ひとくちに恐怖といっても、ホラー映画を見て感じる恐怖とジェットコースターに乗車して味わう恐怖は異なる。

主観として「私はいま怒っている」「悲しんでいる」と分類するのは、感情体験をする主体の私ではなく、自己を客体として認識する私である。ないまぜになって流れる感情は、潮騒に似ている。私たちは「波の音が聞こえる」と言うだろう。そのとき、潮騒の響きに含まれる無数の差異を、私たちは聞いていない。

ある漫才について、2人の観客が大いに笑ったことをふまえて「おもしろい漫才だ」と評価するとき、その2人は各自の可笑しみの体験を述べているのであって、その漫才の属性について何らの説明をしているわけではないことに注意が必要である。可笑しみは見出されるものであり、認識に先立って存在するものではない。誰かがあるジョーク風の言い回しを提示して「これこそが可笑しみである」と言うことはできな

い。

可笑しみを生じさせる条件は無数にあり、記述しきれものではない(桂, 1975)。アイロニーやコミックなどの形態分類は事象の記述に便利であるが、これが可笑しみの分類ではないことに注意が必要である。AがBに対して可笑しみを感じ、Cがそれをアイロニーだと評するとき、Cが行っているのはAの内的体験の記述ではなく、AとBの関係性を含む事象の特徴の記述である。可笑しみは不特定刺激によって生じる。つまり、アイロニーと呼ばれるものにも風刺と呼ばれるものにも可笑しみは付随する。カシミアもウールも、素材や肌触りは違えど「あったかい」と感じられる。

情報は送り手の意図とは異なって相手に受け取られる可能性が常にある。「愛している」と繰り返しても一向に愛情が伝わらないことがあるように、可笑しみを必ず生じさせる事象的特徴や会話技法があるわけではない。方法や事象の分類は、可笑しみが生じた後で初めて可能になるが、記述をもとに可笑しみを再現することは不可能である。これは、可笑しみの経験が多重のプロセスから成ることに由来する。プロセスの作用因はそれぞれ異なる系に属しており、系はさらに多重のプロセスのなかにある。可笑しみの経験がクオリアを伴うことも、再現を困難にする要因である。

ある素材について他者がどのように反応するか、正確に予知することはできない。あらゆる反応の可能性を説明し尽くすことしかできない。他者に可笑しみを感させようと意図して言葉を発する者は、発語行

為の主体であり、他者に作用する主体であるが、言葉を発した後で相手の反応を待つ時には観察者にすぎない。発した言葉に可笑しみを感じるかどうか、その選択は他者に委ねられている。これらの事実は、機械論的モデルに立脚して可笑しみの体験を説明するアプローチの限界を示していると言えよう。

ユーモアの分類は、しばしばある価値観を主張するために、思想に基づいて利用される。例として「そんな下品な冗談はやめなさい」「心温まるユーモアを言いましょう」などの表現が挙げられる。こうした分類は、可笑しみ以外の主観的体験についても行われる。幸福を数値化したJ. ベンサムの論を受けて、S. ミルは幸福の分類を試みた。ミルは、快樂には上質なものとそうでないものがあるとして、勉学や勤労や自己研鑽による快と単なる欲求充足の快を区別した。同様に、H. ヘフディング(1918)は、ユーモアには上質なものとそうでないものがあるとして、大ユーモア・小ユーモアと呼び分けた。こうした言説は、可笑しみにも分類が適用できるかのような錯覚を生じさせるかもしれない。

しかし、可笑しみは任意の行為が下品であるか愛他的であるかという事象の評価とは関係なく見出しされるものである。下品な冗談が禁じられる状況下では、特に冗談でなくとも下品な行動一般が禁じられる。心温まるユーモアが推奨されるときには、心温まる行為ならばユーモアでなくとも推奨される。先述の例は可笑しみに類型があることを示すものではない。下品とさ

れる行為や心温まる行為が実行されたときに、誰かが可笑しみを見出したにすぎないのである。

1.5 可笑しみの質

あるものがあるべき位置からズレていて可笑しい——例えば、カツラがズレていて可笑しい——という時に、そのズレが何センチであるかといった客観的な指標によって可笑しきは説明できない。ズレは3センチであったと記述することはできる。これは事象の説明であって、可笑しみの説明ではない。

可笑しみの知覚は直感的になされる。何がなぜ可笑しいのかは「わかっているのにうまいえない」と感じられる。ある対象に可笑しみを感ず、別の対象には可笑しみを感ずないという経験の弁別は容易い。しかし、その差異を言語によって説明することは容易でない。馴染みのお店のラーメンの味は、食べたときに「そうそう、これ」と思わせるものがある。「これ」を説明するために、そのラーメンに使用した調味料や材料の分量を測定したり、加熱時間を測定してレシピを作成したりすることはできる。そのレシピどおりに自宅でラーメンを作っても、これだといえるラーメンになるとは限らない。馴染みの店のラーメンの味は、その店に漂う雑多な匂いや厨房の音や器の重みや箸をくわえたときの感触などさまざまな要素からなっており、さらには、注文をとる主人との軽妙なやりとりや店の扉をあけるときの軋み具合すら、その店ではしか味わえないものを生み出している。軋

み具合は日々変わり、店の匂いも同じではないが、「これ」といわせるものがある。

「これ」が何かは説明できないが、「これ」でなくなった時には明確にわかる。好きで応援しているアーティストXがいるとする。そのアーティストXは、ファッションを変えたり作風を変えたりするだろう。作風が変わっても好きなものは好きである。ある時、「これ」ではなくなる。「こんなのXじゃない」とつぶやく。Xは依然としてXである。「こんなのXじゃない」という理由を言葉で説明するのは難しい。

私があるケーキを「おいしいケーキだ」と言い、他者が「おいしいケーキだ」と呼応するとき、私が味わうおいしさと他者が味わうおいしさが同じであるかどうかを確かめることはできない。おいしさの数値化を試み、その数値を手がかりに対象の傾性や種々の要因間の関連性を探ることはできる。しかし、「おいしいと思う程度を10段階で評定してください」と問われたふたりが共に7点をつけることは、ふたりが各自の基準で比較的好いと思っっていることを示唆するが、ふたりが同じおいしさを味わっていることを量的にも質的にも意味しない。これと類似したことが可笑しみについても言える。「こんなの可笑しくない」と「可笑しい」の違いを主体は明確に知っているが、その差異は1つの数直線や量的で連続的な差異⁵のなかに位置づけられない。

「可笑しくない」と「可笑しい」の間には特異点がある。モノマネの可笑しみは、類似と差異のあわいで生じる。モノマ

ネが似すぎていると可笑しきは消え、感嘆や畏怖が現れる（「すごい」「気味が悪い」）。似ていないモノマネは可笑しくない（「これじゃない」）。不気味さとつまらなさの合間で、可笑しきは突然に現れる。「ちょっとだけ可笑的」という言明は、差異の量的評価ではなく、反応の強度を量的に表現しているにすぎない。「気味が悪い」と「可笑的」と「可笑しくない」の違いを言葉で表現しても、実際の体験とは似つかない。クオリア⁶を伴う体験の知は、事実知の集合ではないからである。

2. 可笑しきと創生のプロセス

2.1 オートポイエシス

可笑しきが潮騒のようにとらえどころがない理由は、経時的変化や特異点を記述する困難さだけにあるのではない。可笑しきを感じる主体の内部には情報ネットワークが存在し、笑う主体は、笑いつつなお自己の感情と認識を探る。笑い声は身体的な所作（メルロ＝ポンティ、1945）として自己に作用しうる⁷。そうして自己の調律を試みる主体は、それ自体が刻々と変化する。

先述のラーメンの例では、店の匂いや器の重みなどのさまざまな要素が味を作ると述べた。しかし、そうしたものの一切について同じ条件を揃えても、同じ味が出せるとは限らない。忘れられないあの味やあの景色を主観的に再び体験することはできる。子どもの頃に見た夏休みの空の色を大人になってから思い出して「ああ、こんな空の色だった」と思うこともあるだろう。この時、空の色は、時や場所が全く違うのに、忘れ

られない「あの空」と同一の色として見出されている。頭上に広がる空の色は、数値と記号に変換して表現できる。しかしながら、その数値はおそらく「あの空の色」と同一ではない。つまり、私たちは異なる状況で異なる空の色を目にして「ああ、こんな空の色だった」と感じるのである。記憶は刻まれるものではない。「あの空の色」は、もはや過去の姿をしていない。記憶は、それを記憶する人とともに生きている。だからこそ、いきいきと感じられるのである。

人体は200種類を超える細胞からなっており、その細胞の総数は40兆とも60兆ともいわれている。これらの細胞は代謝の作用により身体の一部で日々生まれ変わる。人体の大部分は1年も経てば新しい細胞によって入れ替えられる。以前の自分と今の自分は物質的に異なる存在である。有機体は自己創生を繰り返している。自己創生は工場で物をつくるのとは異なる。自己創生は、自己が自己を絶え間なく再生産するプロセスである（マトゥラーナとヴァレラ、1991）。創生の過程で参照される自己は同一の連続体ではない。創生する自己自身が創生されるプロセスは一意的に定義された成長や発達を前提とする直線的な連続性によっては説明できない。

2.2 語られる私の死

「行く川のながれは絶えずして、しかも本の水にあらず」と語るとき、川のながれを見つめる私たちも絶えず変化している。そこには多重な差異がある。流れる水を掬い上げても「過去に流れていた水」に過ぎ

ないように、認識される「私」もまた過去の私である。

私たちは「私」というものをそれほど意識して生活していない。「私」は、偶然に、途切れ途切れに認識される。私を持続的存在として認めるには、他者を必要とする。母を「母」と呼ぶ者が眼前にいない母を連続的存在として認めるように、私たちは他者によって見出され、名を呼ばれて存在する。私が「私」を意識するのは、体性感覚の差異や運動による差異——ちょっとした体の動きや接触——によるふとした気づきや、時間軸のなかに見出される「私」の差異への気づきが、私を「私」の他者とする時である。過去と未来の間に、あるいは時代の肖像のなか「私」は見出される。語られる私は生きていない。自己紹介を求められて戸惑うのは、私でないものを私として提示しなければならないからである。私の輪郭を克明に語ることは、自己創生のプロセスにメスを入れるようなものだ。その瞬間に私は標本化される。自己紹介を命じられた者は、自らの遺体を指して自分だとうそぶかねばならない。

「光」という言葉は光の存在を可能にする（創世記1:3）。名は存在に意味を与え、その名を呼ばれる時に、呼ばれるものの存在をあらわにする。母は私にとっての母であり、誰でもない者の母として存在することはない。存在は連関のなかで認められる。「闇があるからこそ、光は美しく輝く」と形容するとき、「光」が存在する意味は「闇」によって決定づけられる。しかし、「光と闇」「夜と昼」などの二項対立で世

界をとらえるとき、薄明や薄暮の美しさは語られない。言葉は、絶え間なく変化しながら躍動する生を、ときに死んだ冷たいものであるかのように扱う。

私という存在も連関のなかで認められる。私が自由であるとは、糸の切れた凧のような状態をさすのではない。むしろ私は無私であるとき——誰かのために、あるいは使命のために懸命であるとき——に、生命の躍動を自己のうちに感じる。その一方で、自己を何かに隷属させて語ることは生命を削ぐ。例えば、「あの苦労があって、今が幸せ」という叙述のなかにもみられる「過去と現在」「苦と楽」の関係性は、因果と依存の法則であり、あるもの（現在の幸せ）の存在に言及するためには別のもの（過去の苦労）の存在を必要とする、ある種の不自由さ（「ただ幸せである」という認識にたたない）を露呈する。この不自由さは「若い時の苦労は買ってでもしろ（成長するためには苦労が必要である）」とか「トラウマに苦しんだからこそ彼女は強くなった」などの、一見もっともらしい記述のなかにも潜んでいる。後者の例でいえば、その記述は「今を生きる彼女」が強くなるために「過去のトラウマ」に立ち返ることを常に要求する。これは、しなやかな生を阻む呪詛の記述である。物語は私を自由にもする。悲しみを自ら語ることが、自己に創生をもたらすことがある（やまだ、2000）。過去を語ることは、過去を弔うことでもある。現在の私の語りをとおして自らの了解を得る時、連関についての新たな意味づけと再組織化が行われる。

可笑しみは、自己創生する私のプロセスのなかにある。可笑しみは、その場にいた者しか十全に味わうことができない。後からどれほど説明しても、体験した本人にとってすら、可笑しみを十分に感じるができない。後から語られる可笑しみは、鮮度の落ちた刺し身のように味気ない。

2.3 可笑しみと不安

私は自己のうちに差異をはらみ、他者との間に多重の差異を生み出す。他者と私は異なる体験世界を生きており、他者も私との間に多重の差異を生み出す。差異の複合の知覚は、意識と非意識によって随時処理される。統御できない無数の差異に溺れないように、私たちは知覚した差異の大部分を意識から排除し忘却する。あるいは、違和の是正を試みる（「こんな規則は、おかしい」）。差異を認めない者は、自己と他者を無差別に扱う（「これを笑わないなんて、おかしい」）。

差異の知覚過程が意識にのぼらなくても、身体は違和を知覚している。「人々が半ば沈黙のなかで対決しているこの世界の奇怪さ（メルロ＝ポンティ、1969）」は、言葉に出来ない不安として体感される。差異の複合が異変を起こすとき、主体は異変に対処しようとする。対処とは、笑い、あるいは恐れ、是正、回避、言語化などの試みである。

異変と対峙するのは時として恐ろしい。この根元的な恐怖は、各種神話のなかでも語り継がれてきた。記紀によれば、伊邪那岐命（イザナギノミコト）は、妻の伊邪那

美命（イザナミノミコト）を追って黄泉の国へ行き、絶対に見てはならないとされたもの（変わり果てた妻の姿、すなわち死）を見る。恐怖におそわれた伊邪那岐命（イザナギノミコト）は、黄泉の国の追っ手（死に属するもの）をふりきって、命からがら地上に逃げ帰る。旧約聖書には、シナイ山で神から十戒を受ける預言者モーゼが絶対的な他性（神）に出会い「恐れて、顔を隠した。」（出エジプト記 3:6）とある。民はモーゼに嘆願して言う。「神が私たちにお話しにならないように。私たちが死ぬといけませんから。」（出エジプト記 20:19）。

他性との接触がもたらす恐れや不安が、宗教的行為につながることもある。受験生の守り神として親しまれる天満宮の祭神は、恐れが人々を信仰と崇拜へ至らせた数奇な神である。大阪や京都や太宰府をはじめ全国に立つ天満宮に祀られるのは、学問の神とされる菅原道真である。平安前期、芸術や学問の才能に秀でていた道真は、誹謗中傷により左遷され、都に戻ることなく没した。都の人々は、恨みを抱いて死んだ道真の祟りを恐れ、天満天神として祀り信仰した。こうした心性はさまざまな異形の存在を語る行為にもうかがうことができる（小松、2011）。物語をとおして人は他性と自己との関係を了解するのである。

他性との接触は、意識世界に攪乱をもたらす。異変は身体を通して知覚され、秩序を取り戻すために身体の所作が必要とされる。伊邪那岐命（イザナギノミコト）は呪いの言葉をかけられ、儀式を行って穢れをはらう⁸。他性との間に絶え間なく反復さ

れる差異は異変の反復をもたらし、安寧は儀式的反復によって取り戻される。祈りの復唱、読経、各種の作法、身体的運動は、自己と世界が完全な調和のもとにあるかのような知覚体験を可能にし（チクセントミハイ、1990）、時として時間感覚の喪失をもたらす（「ボールが止まって見える」）。演奏に没頭するバイオリニストは自己創生の揺らぎを音に表現し、それは芸術と呼ばれるだろう。これらは鍛錬と反復の先にある研ぎ澄まされた身体所作である。

他方で、笑いはどうだろう。横隔膜は振るえ、声は反復される。しかし、笑う身体は制御を失い醜態をさらす。笑いは、全く異なる仕方では性を迎え入れる。狂言「福の神」に登場する神は恐怖の対象として描かれない。この神は、小遣い金を要求して庶民に言い返され、笑って酒に酔う神である。観る者は、この神をおかしみ笑って歓待する。笑う者は自己の秩序と引き換えに異変を受け入れる。この時、自己は世界に開かれる。福の神は豊穡の笑いを残して去る。狂言「福の神」には、可笑しみによって歓待される他性と、それによってもたらされる祝福の往還が描かれている。

3. 可笑しみと了解

3.1 遊びと可笑しみ

他性と遭遇するおかしみの笑いは、遊びのなかに頻出する。乳児の遊びの可笑しきは違和の知覚から生まれる。四肢を動かせるようになると、乳児は踊るようなしぐさを繰り返して感覚の差異を楽しむ。快の感情は乳児を学びへと動機づける。乳児は自

分の声が自分の体に響く感覚や物体の状態変化や随伴性を遊びのなかで学び、特異点の存在を知る。虫を押しつぶしてしまう特異点や人間関係が変性する特異点に触れ、どこまでやっていいのかを学ぶ。やがて、予測して実行することを学び、他者にも心があることを学び、自己を他者のように観察し統御するようになる。この頃には、おどけて他者を笑わせることができるようになる⁹（マッギー、1979；友定、1993）。

可笑しみが伴う快感情は適応に役立つ。感情は、学びの基礎となる評価機構として働く。熱湯に触れた子どもは、沸騰した湯を避けるようになる。痛み¹⁰を伴う強い感情が、一度の体験で学習を成立させる。養育者に抱かれて眠る心地よさは、そこが安全な場所であることを理屈ぬきに教える。信頼と安心は子どもに安息を与え、更なる探検と学習に向けて力づける（Cf. 安全基地）。遊びと観察をとおして環境世界の法則を学ぶ子どもは、世界が予期し得ないものに満ちていることに気づく。おかしみを笑う子どもは、おかしなものに触れる体験を快の感情と共に記憶する。その身体的な記憶は、のちに置かれる同様の状況で、自動的な笑い反応を引き起こすかもしれない（Cf. ソマティック・マーカー）。あるいは、予期しない事象に対して評価を急がず関わり続ける方略を選ばせるかもしれない。子どもは可笑しみの体験を手がかりに自己と世界との関わりを了解し、了解のしかたを学ぶ。

違和を快と感じる傾向が、大人になっても人を笑わせ、学ばせ続ける（Cf. ネオテ

ニー)。おかしみ笑う者は異変の存在を他者に指し示し、遊びに誘う。数えきれない発見や創造や破壊は、環境世界を可笑しむ本性¹¹と深く関わる。可笑しきは遊びと密接に関わるが、遊びの下位概念ではない。例えば探求の遊びは学問のかたちに至るが学問は遊びではない。学問は遊びから派生した文化的営為である。可笑しき遊ぶ行為は文化の創生に寄与し、文化は人間を人間たらしめる。これは生き物としての人の価値のことでなく、生命の営みのなかで意味を創出し続ける人の本性のことである。可笑しきは創生へと人を駆り立てる力性を持っている。

可笑しきは対象との関わりを保持するよう自己に動機づける。予期を裏切る他性と遭遇し、その経験に対して自己を開くとき、自他の境界はブレ始める。その現象は、自己の純粋性が汚染され侵食される忌避すべき状況としても認識される(ダグラス, 1966)。しかし、可笑しきは禁忌を成立させる命題が依拠する既存スキーマを書き換えることによって禁忌の認識を変質させる。異変を笑うことは、他性を招き入れ、自己と世界の関係性について新たな了解を得る行為でもある。他者を招くとき、自他の境界はブレて、身体が振動する。まるで収まりの悪い入れ子の玩具をカタカタと振ってすわりを良くするように。

3.2 非可笑と可笑について

異変が常に歓迎されるとは限らない。虫になったザムザ¹²(カフカ, 1952)は笑わない。家族も笑わない。家族はあるべきザ

ムザの姿(予期)と現前のザムザとの差異を了解しない。よって、ザムザと共に生きることも、ザムザを殺すこともできない。閉じた世界の中で、ザムザは絶望のうちに負傷して死ぬ。ザムザの物語には、硬直した予期が生命を縛るさまをみることができる。

人は未来に招かれることで生の連続を肯定できる。その時、予期は未来に向かって投げかけられる。「人生から何をわれわれは期待できるかが問題ではなくて、むしろ人生が何をわれわれから期待しているかが問題なのである(フランクフル, 1972)」とは、生の希望を語る言葉だ。私が望み通りの未来を招くのではなく、私が未来に招かれる時に、未来という他性に対して私は開かれる。わからないということが希望をつなぐこともある(柳澤, 1998)。

シシュポスの神話(カミュ, 1942)が不条理な世界の苦悩を描き出すのは、時間と因果の法則が前提とされるためである。整然と並べられたドミノは、最後まで法則にしたがって倒れることが期待される。ドミノ崩しに起きる異変は歓迎されない。一方で、予期せず崩れるジェンガが面白いのは、いずれ崩れると了解されているからだ。そこには入れ子の構造がある。世界は因果の法則で語りきれない。子どもが思い通りにならぬとって感情的になる大人は、子どもが思い通りになる存在だと考えている。しかし、命ある他者に対して私たちは観察者である。渾身のギャグが喜ばれるとは限らない。そういうものだと了解しながら、なおも予期せぬ異変に遭遇するときに、お

かしみの笑いが生じうる。

3.3 排除の笑い

自分だけが笑えないのは、居心地が悪い。笑いを共有できないことは了解を共有できないことを意味するから、その差異は無視できない異変として知覚され、不快や不安が生じる原因となる。笑う主体の了解が、他の人々にとって受け入れがたいこともある。可笑しみは異変を歓迎し、他者との接触へと主体を向かわせる。しかし、接触のありかたまでは規定しない。可笑しみは私たちと環境世界との結びつきを調整するが、共生は相利とは限らない。いじめやいじりを楽しむ者も、他者との接触行為に可笑しみを感じている。彼らは我先にと笑う。そうすることによって、他性を自己に併合する。彼らは他者の了解を引き受けない。彼らの笑い反応の迅速さと常習性は、その背景にある自動的なしきみを示唆している。悪意のないところにも排除の笑いは生じる。善良な意思を持って笑う私たちは、私たち自身の心にある自動的なしきみによって、偏見に根ざした振る舞いをしてしまう（バナージ&グリーンワルド，2013）¹³。

いじめを受ける者が、苦痛を感じながらも笑いで応じようとすることがある。これをご機嫌取りの卑屈な笑いだと誇るのは誤りである。これは、暴力的なふるまいによって自己が危険にさらされる時に、なおも生きる余地を探して身を震わせる——歪な関係性を了解し引き受ける——行為だと思う。この笑いは、凌駕の笑いでなく、呼応の笑いである。そうして、暴力的な他者を身の

うちに招き入れ、深く傷を負う。圧政のもとで生きのびた人々が時として深い傷を負うように、日常のなかで反復される暴力としての笑いが人々の人生に爪痕を残すことがある。

他者をいじめる者も、仲間同士では笑いを共有する。彼らを感じる可笑しきは、幼児を遊びに没頭させる可笑しきと本性において違わない¹⁴。生は本質的に他者の死を要求する。フロイト（1928）が自我の勝利と呼んだユーモアは、他性を征服する笑いでもある。私たちは、笑うことの本質が絶対的な善であるという前提にたつことを慎重に避けなければならない¹⁵。

3.4 自己意識感情と笑い

恥や照れや当惑によって生じる笑いがある。これらの笑いがかしきみと関連づけて検討されることはほとんどないが、これらもやはり異変がもたらす笑いである。恥や照れや当惑¹⁶は、自己意識感情と呼ばれる感情の一種である（Ackerman, Abe, & Izard, 1988）。自己意識感情は、他者の視線にさらされる自己を意識するとき——すなわち差異の存在を認めるとき——に生じる感情である。身の置き所がないという体感、自己と世界の関連性に異変が生じたことを示す。この異変は硬直をもたらしやすい。恥や照れや当惑を感じたときに表出される笑いは、強張った身体を震わせ、新たな関係性の了解を試み、共生のプロセスを再開する行為とみることができる。

3.5 可笑しみと適応

可笑しみは快の感情体験でもある。一般的に、感情は理性に劣るものとみなされる。人が道を踏み外すのは感情のせいであるから徳のある者はこれを節制すべしと唱える思想は紀元前から存在し（アリストテレス, n.d.）、理性による感情の統制を人の心的機能の要と位置付ける思想（フロイト, 1923）は現在も広く受け入れられている。初期の進化論では、動物と共通する下等な精神機能である感情はいずれ淘汰されるだろうとの見方もあった（ダーウィン, 1871）。感情が理性の働きを乱し理性的判断と対立する側面を有する（デカルト, 1637）ことは事実だが、近年では、人が状況に応じた適切な判断を下すために感情と理性の連合が必要である（ダマシオ, 2005）ことや、感情が適応の観点でも理にかなっている（遠藤, 2013）ことが明らかになりつつある。感情は学習の基礎となり、評価機構の一部として動機づけに影響を与える。不安や恐怖は人を危険から遠ざけ、虐げられる者の怒りは変革の原動力となる。恋は人を愚かにすると歌われるが、「恋に落ちる」感情体験のゆえに私たちは多大なリソースを割いて特定の他者と結びつき、人生を左右しかねないリスクをとる。親は子を愛するゆえに、身を呈して守ろうとする。感情は、人生を豊かに彩るだけでなく、ヒトの生存と繁栄を支え、「より人間らしい生活」の実現を導いてきた。

可笑しみの快は、予期に反する状況や予測困難なふるまいをする対象との関与を継続するよう私たちを導く。可笑しみの体験

は非宣言的な情報と結びつき、わざとして記憶される。わざの記憶は身体的な情報と密接に結びついている。例えば、私たちが自転車を乗りこなすにあたって、車体の構造や部品に関する知識はそれほど必要でない。運転者は主に状況の手がかりと体制感覚を頼りに車体を操作する。わざの記憶は大雑把に適用できるため、初めて通る道でも、異なる車種でも、私たちは難なく車体を乗りこなすことができる。私たちが日常的に遭遇する「予期せぬ状況」は、自転車の構造のように安定していない。しかしながら、身体的な手がかりと共に刻まれた記憶は、「予期せぬ状況」に際して腹の底からぐっと湧き上がるような感情体験（gut feeling）を呼び起こし、不快を快によって凌駕するやり方を思い出させる。

他の肉食動物に比べて、それほど強靱な肉体や身体的能力を持たないヒトは、自らと環境との関係性を統御する知恵を糧に今日の繁栄を築いた。動物として弱者であるヒトにとって、予期せぬ状況（異変）が生じることは、自らと環境との関わりを統御できていないことを意味し、ひいては生命の危機をも意味した。とはいえ、環境を完全に統制することは困難であり、繰り返される異変の全てに心的リソースを割くのは適応に有利とはいえない。生命の危機に際して戦うか逃げるか（fight or flight）の2択を前提とすれば、素早く対応できる。反射的行動よりも高次とされる知的方略——例えば、状況を観察して理性的に判断する方略は、その心的活動を行うあいだは身動きできない（freeze）ため、かえっ

て危険な愚策ともなる。微細な差異も抽出して弁別する高い認識能力は不安の源泉となり、意思決定までに要する情報処理過程の複雑さは、処理速度を遅くする要因ともなる。厳しい生存競争の中で淘汰圧を受けたヒトは、脅威性が低い異変と快感情を結びつけた効果的な学習と素早く効率的な情報処理が可能となる進化の過程を辿ったのではないだろうか。つまり、ヒトは“fight or flight”に加えて“freeze or fun”という選択肢も得たのであろう。

人は言葉を理解するより早く可笑しみを理解する。乳児に向かって「いないいないばあ」をしてみせる大人たちの楽しげな表情は乳児の情動を調整し（Cf. 情動調律）、驚きと快の感情を結びつける。模倣と学習に長けた乳児（明和，2012）が大人たちの奇妙なしぐさを喜ぶ様子は、可笑しみの理解が人生の極めて早期に発達する可能性を想像させる。人は「そこにはないものを見る能力」において大型類人猿と異なる認知能力を有している（斎藤，2014）。人は数万年の昔や数百年先の未来を想像することができる（松沢，2011）¹⁷。そこにはないものを見る能力は、眼前にはないものを思い起こす能力だけでなく、まだ見ぬものを思い描く能力でもある。予測し推測する能力を備える私たちは、その高い認知能力のゆえに絶望を感じる能力を有し、夢や希望を抱く能力も有する。可笑しみは、私たちの高い認知能力が可能にし、また、必要とする心の働きなのかもしれない。

おわりに

本稿ではおかしみを他性との遭遇によって生じる異変（予期と知覚された現象との差異の複合）の認識と定義し、異変に際して快を感じる可笑しみの体験について考察を行った。無数の差異は身体的に直接的に知覚され、その処理過程の大部分は意識にのぼらないが、主体にとって無視できない差異の複合は異変として察知される。異変の認識は予期との照合によってなされるため、任意の事象を指差して可笑しむ行為は自身が有する認知的枠組みを逆照射する。

優越感情理論で重視されてきた主体の優位性や優越感情は、可笑しみが生じるための必要条件と十分条件のどちらでもない。おかしみ（異変の認識）が生じた際に、対象あるいは状況要因と主体との関連性が制御可能なものであって当面の脅威性が低く見積もられるのでなければ可笑しみは生じない。なお、主体が通常の状態でない場合は、この限りでない。あまりに恐ろしくて笑いだす現象は、極度の緊張状態で生じる心理的倒錯が可笑しみの体験を可能にしていると考えられる¹⁸。可笑しみの生起は、おかしみを体験する主体の情報処理の適切性を保証しない。客観的にはリスクが高い行動でも、悪ふざけを楽しむ者たちは「おもしろがって」実行する¹⁹。

察知された異変の脅威性が高く認識されると、その要因は是正や排除や回避の対象となる。しかし、可笑しみは異変への接近を主体に動機づける。可笑しみが生じる過程には、状況的てがかりや記憶や中枢神経にフィードバックされる生理的情報が関与

する。例えば、可笑しみの表出が社会的禁忌に触れることを主体が恐れた場合、可笑しみの表出は抑えられ、生理的状态変化が減弱して生理的なフィードバックが弱められることによって可笑しみの体験の弱化がすすみ、また、主体が自己や事象から意識的に注意をそらすことによって可笑しみの体験の生起そのものが抑制を受ける。可笑しみは腹の底から湧き上がって全身を揺さぶるような体験であり、これを意識的に抑制するのは容易でないが、可笑しみの生起過程に作用するさまざまな要因は可笑しみの質や強度に影響を与える。可笑しみの体験には記憶と学習が関与し、社会的禁忌に抵触する事象の認識に関与するスキーマや非意識的な処理過程によっては、主体による抑制を経ずとも意識的体験としての可笑しみが生じない。

可笑しみは不特定刺激に対してクオリアを伴って生じる体験である。可笑しみは対象の属性にかかわらず見出されるものであり、対象の属性や状況的要因による一元的な類型化が困難な複雑系の現象である。「可笑しみ」と「おかしみ」、あるいは、「可笑しい」と「可笑しくない」のあいだには特異点があり、両者の関係は一意的に定められた直線的な関係性や連続性では表現されない。

可笑しみの体験は異変の知覚に始まるため受動的反応にみえるかもしれない²⁰。しかし、予期しないものをどのように受け止めるかは、個々の主体に委ねられている。その意味で、可笑しみとは能動的体験である。可笑しみは、事象関連命題が依拠する

既存スキーマを書き換えることによって、認識を変質させる。予期せぬものを可笑しむためには、認識の有限性の了解が必要である。私たちは、自らが事象を正確に予期し得ないことを了解するときに、予期せぬ事象を可笑しむことができる。例えば、予期しない事象の生起が予期したとおりに予期しないあらわれかたをすると、私たちは可笑しみを感じる²¹。各要件は入れ子の構造になっている²²。

他性と遭遇するおかしみの笑いは、遊びのなかに頻出する。可笑しみが伴う快感は、共生と適応に役立つ。自己創生を繰り返す有機体は、同じく自己創生を繰り返す他者と共に、無数のプロセスのなかで生きている。すなわち、私たちは繰り返される異変を避け得ない。可笑しみの体験は身体的情報と密接に結びついた「わざ」の記憶として、私たちの状況判断や意思決定および行動選択に影響を与える。可笑しみの記憶は、予期せぬ状況に遭遇する際の不快を快で凌駕する「わざ」を私たちに伝える。子どもの飽くなき探究心は、可笑しみによって導かれる。子どもは可笑しみの体験を手がかりに自己と世界との関わりを了解し、了解のしかたを学ぶ。

本稿では、可笑しみを、刺激に対する受動的反応としてではなく、他性との共生がもたらす攪乱のなかで、不断に立ち上がる生命の能動的な営みとして捉えることをとおして、可笑しみの体験が私たちにとってどのようなものであるのか問うた。可笑しみは快によって調整されたヒューリスティックな方略を可能にする情報処理機構

であり、自己と世界との関係性についての新たな了解を得る行為である。「よく笑う人がそうでない人よりも創造的である」「困難を笑う人のほうが人格的に成熟している」などと言うことはできない。可笑しみは往々にしてトップダウン的に自動的に生じる。他者をからかい嘲笑する者たちの笑い反応の迅速さと常習性は、その背景にある自動的なしくみの存在を示す。彼らの笑いには、ためらいがない。一方で、他性に対して自己が開かれる可笑しみにはボトムアップのプロセスが重要な働きを担っている。可笑しみに伴う快の感情は注意の幅を広げ、大雑把であるが先入観にとらわれない柔軟な思考を促し精神活動の資源となる²³。可笑しみは異なる心的モジュールやモダリティの交差にみられる認知的流動性（ミズン、1996）——すなわち、心のなかを自由に流れる思考と知識がもたらす無限の想像力の賜物である。自ら前提とする公理を臨機応変に無効化し調整する可笑しみの方略は、人の知能と「フレーム問題（McCarthy & Haye, 1986）」との関係性について示唆を与える。

可笑しみは、原始的な情報処理と高次の精神機能が相互に作用しつつ両者の重み付けが大胆に変更される認知的かつ情動的な処理機構である。身体的知覚は「いま・ここ」での体験をもたらし、おかしみの笑いは了解によって「いま・ここ」からの離脱を可能にする。強烈な痛みを苦しむ時、人は現在に閉じ込められる（鷺田、2006）。予期に縛られる時や未来に希望が持てないとき——他性に身を委ねることができない

時——にも、生き辛さや息苦しさを感じる。可笑しみは「いま・ここ」に身を浸して離脱するプロセスである。離脱した自己は再び客体となり、思考する私に主座を譲る。思考して語る私が文化を編む。やがて、他性との出会いが再び可笑しみを呼び起こす。人は対象に意味を見出して変化させる存在である。人は、花に美を見出して摘み取り贈り物や装飾にする。鉱物に含まれる色素の違いを利用して、壁に絵を描く。球体の不安定な運動に意味を与えて、種々のゲームに発展させる。可笑しみはこうした創造的活動の一部でもある²⁴。「遊びをせんとや生れけむ／戯れせんとや生れけむ／遊ぶ子供の声聞けば我が身さへこそ動がるれ」と歌われるのは、生命を営む他性との遭遇による心身の攪乱であろう。攪乱を快と結びつけて迅速に処理し、あるいは他性に向かって自己を開き、不快と快とを縋い交ぜにして呑み込む可笑しみの体験は、私たちが文化を創生し繁栄してきた歴史を持つことと、深いかわりがあるように思う。

（もりた あやこ）

謝辞

本稿について、査読者から改善のために有効な助言をいただきました。御礼申し上げます。

参考文献

- Ackerman, Abe, & Izard (1988). Differential emotions theory and emotional development: Mindful of modularity. In *What Develops in Emotional Development?* New York: Plenum Press.
- アリストテレス. 高田三郎(訳) (n.d./1971). ニコマコス倫理学 岩波文庫
- バフチン, M. 川端香男(訳) (1965/1980). フランソワ・ラブレールの作品と中世ルネッサンスの民衆文化 せりか書房
- バナージ, M. R., & グリーンワルド, A. G. 北村英哉・小林千博(訳) (2013/2015). 心の中のブラインド・スポット: 善良な人々に潜む非意識のバイアス 北大路書房
- バタイユ, G. 西谷修(訳) (1976/1999). 非・知: 閉じざる思考 平凡社
- バーガー, P. 森下伸也(訳) (1997/1999). 癒しとしての笑い: ピーター・バーガーのユーモア論 新曜社
- ベルグソン, H. 竹内信夫(訳) (1900/2011). 笑い: 喜劇的なものが指し示すものについての試論 新訳ベルグソン全集3, 白水社
- ビリッグ, M. 鈴木聡志(訳) (2005/2011). 笑いと嘲り: ユーモアのダークサイド 新曜社
- カミュ, A. 佐藤朔・高畠正明(編) (1942/1972). 異邦人・シーシュポスの神話 カミュ全集 2, 新潮社版
- チクセントミハイ, C. 今村浩明(訳) (1990/1996). フロー体験: 喜びの現象学 世界思想社
- ダマシオ, A. 田中三彦(訳) (2005/2010). デカルトの誤り: 情動、理性、人間の脳 筑摩書房
- ダーウィン, C. 長谷川真理子(訳) (1871/2016). 人間の由来 上下巻 講談社学術文庫
- デカルト, R. 谷川多佳子(訳) (1637/1997). 方法序説 岩波文庫
- ダグラス, M. 塚本利明(訳) (1966/1985). 汚穢と禁忌 思潮社
- Duchenne de Boulogne, G. B. (1862/1990). *The mechanism of human facial expression*. R. A. Cuthbertson (Ed. & Trans.), Cambridge: Cambridge University Press.
- Eible-Eibesfeldt, I. (1975). *Ethology: The biology of human behavior*. NY: Holt, Rinehart and Winston.
- Ekman, P. (1999). Basic Emotions. In T. Dalgleish, & T. Power (Eds.), *The handbook of cognition and emotion* (pp.45-60). New York: Wiley.
- 遠藤利彦 (2013). 「情の理」論: 情動の合理性をめぐる心理学的考究 東京大学出版会
- フランクル, V. (1972). 意味への意志 春秋社
- Fredrickson, B. L., Levenson, R. W. (1998). Positive Emotions Speed Recovery from the Cardiovascular Sequelae of Negative Emotions. *Cognitive emotion*, 12(2), pp.191-122.
- フロイト, S. 懸田克身弓(訳) (1905/1970). フロイト著作集4, 人文書院
- フロイト, S. 道籟泰三(訳) (1923/2007). フロイト全集18 岩波書店
- フロイト, S. 高橋義孝(訳) (1928/1969). フロイト著作集3, 人文書院
- フロム, E. 鈴木晶(訳) (1956/1991). 愛するということ 紀伊國屋書店
- ヘフディング, H. 宮坂いち子(訳) (1918/1972).

- 生の感情としてのユーモア 以文社
 長谷川寿一・長谷川真理子 (2000). 進化と人間
 行動 東京大学出版会
 ホップズ, T. 本田裕志 (訳) (1658/2012). 人間
 論 京都大学学術出版会
 井上宏 (2002). 笑い学研究について 笑い学研
 究, 9, pp. 3-15.
 井上健治、久保ゆかり (1997). 子どもの社会的
 発達 東京大学出版会
 ジョーンストン, V. S. 長谷川真理子 (訳)
 (1999/2001). 人はなぜ感じるのか? 日
 経BP社
 カフカ, F. 高橋義孝(監訳)(1952/1970). 変身
 新潮文庫
 鴨 長明 (1212). 方丈記
 カント, I. 牧野英二(訳)(1790/1999). 判断力批
 判 カント全集8, 岩波書店
 桂 米朝 (1975). 落語と私 ポプラ社
 川上清文・高井清子・川上文人 (2012). ヒトは
 なぜほほえむのか: 進化と発達にさぐる微
 笑の起源 新曜社
 Kawakami, F., Tomonaga, M., Suzuki, J. (2017).
 The first smile: spontaneous smiles in
 newborn Japanese macaques. *Primates*,
 58, pp. 93-101.
 北村英哉・唐沢穰 (2018). 偏見や差別はなぜ起
 こる?: 心理メカニズムの解明と現象の分
 析 ちとせプレス
 木村洋二 (2008). “aH” プロジェクト宣言, 笑
 いの科学, 1, pp. 2-3.
 ケストラー, A. 大久保直幹・松本俊・中山未喜
 (訳)(1964/1966). 創造活動の理論 ラテ
 イス
 小松和彦 (2011). 異人・異界/物語・絵巻 小
 松和彦・上野直人(編著)[対話] 異形: 生
 命の教養学Ⅲ 慶應義塾大学出版会
 マトゥラーナ, H. R. & ヴァレラ, F. J. 河本英夫
 (訳) (1991). オートポイエーシス: 生命シ
 ステムとはなにか 国文社
 松阪崇久 (2013). 新生児・乳児の笑いの発達と
 進化 笑い学研究, 20, pp. 17-31.
 松沢哲郎 (2011). 想像するちから: チンパン
 ジーが教えてくれた人間の心 岩波書店
 McCarthy, J., & Haye, P. J. (1969). Some phil-
 osophical problems from the standard
 of artificial intelligence. In D. Michie &
 B. Meltzer (Eds.), *Machine Intelligence*
 (pp. 463-502). Edinburgh: Edinburgh
 University Press.
 マッギー, P. 島津一夫 (監訳) 石川直弘 (訳)
 (1979/1999). 子どものユーモア: その起
 源と発達 誠信書房
 メルロ＝ポンティ, M. 中島盛夫 (訳)
 (1945/1982). 知覚の現象学 法政大学出
 版局
 メルロ＝ポンティ, M. 竹内芳郎 (訳)
 (1969/1993). シーニュ みすず書房
 Messenger, D. S. & Fogel, A. (2001). All Smiles
 Are Positive, But Some Smiles Are More
 Positive Than Others. *Developmental psy-
 chology*, 37(5), pp. 642-653.
 ミズン, S. 松浦俊介・牧野美佐緒 (訳)
 (1996/1998). 心の先史時代 青土社
 三浦麻子・飛田操 (2002). 集団が創造的である
 ためには: 集団創造性に対する成員のアイ
 ディアの多様性と類似性の影響 実験社会
 心理学研究, 41(2), pp. 124-136.
 森田亜矢子 (2018). 心理的援助への笑いとユー

- モアの適用に関する研究の動向と課題：心理療法、精神疾患、ユーモアと笑いのセラピーに焦点をあてて 笑い学研究, 25, pp.17-41.
- 明和政子 (2012). まねが育むヒトの心 岩波書店
- Neuhoff, C. C. & Schaefer, C. (2002). Effects of laughing, smiling, and howling on mood. *Psychological reports*, 91, pp. 1079-1080.
- プレマック, D. & プレマック, A. 長谷川寿一 (監訳) 鈴木光太郎 (訳) (2003/2005). 心の発生と進化：チンパンジー、赤ちゃん、ヒト 新曜社
- 斎藤亜矢 (2014). ヒトはなぜ絵を描くのか：芸術認知科学への招待 岩波書店
- Shultz, T. R. (1976). Cognitive-developmental analysis of humour. In A. J. Chapman & H. C. Hoot (Eds.), *Humor and laughter: Theory, research, and applications* (pp.11-36). New Brunswick & London: Transaction Publishers.
- スペンサー, A. 木村洋二 (訳) (1860/1984). 下降性の不一致と笑いの生成：笑いの生理学. 現代思想, 12(2), pp. 238-249.
- Strack, F., Martin, L. & Stepper, S. (1988). Inhibiting and conditions of the human smile- A nonobtrusive test of the facial feedback hypothesis. *Journal of personality and social psychology*, 54(3), pp. 766-777.
- Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information processing analysis. In J. H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), *The psychology of humor: Theoretical perspective and empirical issues* (pp.81-100). New York: Academic Press.
- 聖書 (新改訳) いのちのことば社
- 高橋道子 (1974). 乳児の微笑反応についての縦断的研究 心理学研究, 45(5), pp. 256-267.
- 友定啓子 (1993). 幼児の笑いと発達 勁草書房
- 植木朝子 (編) (2014). 梁塵秘抄 ちくま学芸文庫
- やまだようこ (編著) (2000). 人生を物語る：生成のライフヒストリー ミネルヴァ書房
- 柳澤桂子 (1998). 認められぬ病：現代医療への根源的問い 中公文庫
- 鷺田清一 (2006). 「待つ」ということ 角川書店
- 渡邊太・森田亜矢子 (2019). 芸術・ズレ・無意識 笑うからだ (in press) 笑うからだプロジェクト 堺市と関西大学との地域連携事業

注

- 1 井上 (2002) は笑い学研究の展望について「笑いそのものが人間の活動の全てに関係しており、研究対象として、「笑い」だけに焦点を当てることは不可能で、笑いが人間の諸活動と関わって現象する点に注目すべきである」としたうえで、主要な研究テーマとして11の問いを掲げて笑い研究の構想を述べている。このうち第3の問い「人間は何故笑うのか」について、井上は、笑う能力が先天的に備わる理由を自然治癒力と共同体存続の2点に求めている。本稿は、この指摘を受けつつ、能動的体験として可笑しみをとらえる観点か

- ら考察を試みたものである。
- 2 デュシェンヌ(1862)が指摘したように、笑みは喜びや幸福などの快の感情によっても生じる。安堵の笑みも広義の快感情による笑みと言えよう。快感情と共に生じる笑みはおおむね呼吸を伴うが、有声とは限らず、意識的とも限らない。
 - 3 木村(2008)によれば、可笑しみなどの情動を伴う不随意の笑い(作り笑いでない笑い)の特徴は横隔膜の振動であり、他者から観察可能な行動として笑いが生じていない場合でも、横隔膜は振動している。
 - 4 ここでいう「笑い」は広義の笑いであり、発声や全身の筋運動を伴う典型的な笑い行動のほかに、笑いの表出を抑えようとして口元をピクピクさせる行動や、血流が変化して顔色が赤くなるなどの生理現象を含む観察可能な状態変化や、顔面の表情筋をほとんど動かさずに「ハン」と息を吐き出す行動も含まれる。
 - 5 本稿と立場が異なるアプローチに、北垣(2003)の研究がある。北垣はおかしみを量的かつ連続的なものと捉えて、「おかしみの総量の一般式」を提案し、のちにソフトウェアの開発を報告している(北垣郁男(2003). おかしみの誘発モデルに基づいた「笑うコンピュータ」の開発事例 日本ファジィ学会誌 15(5), 577-583.)。
 - 6 クオリアについては、ゾンビ問題やメアリ問題などに代表される多様な論点が存在する。本来であれば、可笑しみの体験との関連性においてそれらの問題にも触れつつ丁寧な考察を行うべきであるが、紙幅に限りがあることから今後の課題としたい。
 - 7 身体を起源とする情動生起のしくみについてはジェームズ=ランゲ説やザイアンスの顔面フィードバック説などをはじめとする心理学的研究の蓄積がある。また、可笑しみに関連する実証研究として、Strack et al.(1988)やNeuhoff & Schaefer(2002)の研究などがある。これらの研究について、可笑しみ研究の立場からの考察は、稿を改めて行いたい。
 - 8 このテーマは、現在も身近な物語のなかに見出すことができる。例えばアニメーション映画の『千と千尋の神隠し』(スタジオジブリ)では、異界に囚われた主人公の少女が、魔女の偽りを見破ると、世界に攪乱が生じる。少女は追っ手から逃れ、裂けた世界の隙間から異界を脱出する。脱出した少女は、まじないを身につけて守りを得る。日本における神隠しについては、小松和彦(2002).『神隠しと日本人』(角川ソフィア文庫)に詳しい。
 - 9 可笑しみを解する時期について、マッギー(1979)は18ヶ月頃としているが、友定(1993)は0歳児にもあてはまると報告している。これらのほかにも複数の報告がなされているが、共通の見解は得られていない。乳幼児期は発達個人差が大きいこともあり、明確な時期を示すことは必ずしも妥当でない。
 - 10 痛みを感情に含めるかどうかは、研究者によって見解が異なる。ここでは詳細な議論を控える。
 - 11 言うまでもないが、この傾向には個人差が存在する。個人差の説明要因である種々の特性に関してはパーソナリティ研究の領域に豊富な蓄積があり、近年では、特性5因子理論(ビッグ・ファイブ理論:Norman, 1968; McCrae & Costa, 1992)における「外向性」

- 因子や「開放性」因子との関連が複数報告されている。これについても詳しい考察は別稿としたい。
- 12 フランツ・カフカの著作『変身』の主人公グレゴール・ザムザ。
- 13 偏見は笑い行動と深く関連する。非意識的な心のはたらきによって生じる偏見のしくみや実態は、マイノリティ問題やシステム正当化理論などの観点からも研究が進められている(北村・唐沢, 2018)。
- 14 おかしみの感情はパッケージではないことに注意が必要である。両者は本性において違わないが、それは、両者が「全く同じ」であることを意味しない。
- 15 鳶野(2015)は笑い学会の設立20周年を記念する機関紙の巻頭言において「有用無用、善悪正邪の彼岸に笑いはないのか」との問いを提示している(鳶野克己(2015). 笑いに魅入られた私たちはいったい何処へいくのか: 日本笑い学会という挑戦、課題、そして希望 笑い学研究, 22, pp.1-4.)。
- 16 本文中に例示した感情が常に自己意識感情として生じるわけではない。例えば、他者の目に晒される自己を意識したことによって生じる当惑は自己意識感情であるが、適切な判断が行えない(例えば機械の操作方法が分からない)ことによって生じる当惑は必ずしも自己意識感情とは言えない。なお、自己意識感情の定義については諸説あることを付記する。
- 17 チンパンジーも時間と空間の広がりを感じることができるが、その範囲は限られている(松沢, 2011)。また、チンパンジーにはアナロジーの能力が見られない(プレマック & プレマック, 2003)。ただし、大型類人猿の認知能力には、短期的な記憶作業などにおいてヒトより優れた側面があることも報告されている。
- 18 「あまりにすごくて笑ってしまう」現象と「あまりに恐ろしくて笑いだす」現象が「凄み」を感じさせる対象の認識による点で共通性を持つと仮定すれば、他性との遭遇に際して駆動する可笑しみを両者に想定することも可能だが、予想を超える快挙や手品を目にして感じる「凄み」と比較すると「あまりに恐ろしい」体験は脅威性の高さにおいて際立っており、後方で生じる可笑しみには心理的な倒錯が関与していると思われる。
- 19 社会問題となっているSNS等での不適切動画の投稿者らも、その行為が厳しい批判を浴びるまでは、社会的に不適切とされる行為に強い可笑しみを感じているのではないだろうか。
- 20 愛について述べたフロム(1956)は「誰もが愛に飢えている。楽しい、あるいは悲しいラブ・ストーリーを描いた数えきれないほどの映画を観、愛をうたった流行歌に聞き入っている。ところが、愛について学ばなければならないことがあるのだと考えている人はほとんどいない。」と書いている。この理由としてフロムは、愛の問題が「愛する問題」ではなく「愛される問題」として扱われるからだとして指摘している。同様の指摘が可笑しみの笑いについても言えるのではないだろうか。
- 21 この場合の「予期せぬ事象」はいわゆる斬新さを必要とせず、主体に明確な驚きをもたらすとは限らない。乳幼児が延々とガラガラを鳴らして生理的興奮や身体運動感覚や随伴性の体験に没頭するように、成人であっても

客観的にはさして可笑しいと思えない事象に可笑しみを覚える事例もあろう。例えば、公共の場で「やんちゃ」を行い奇声を発して盛り上がる若者の集団は、生理的興奮や身体運動や随伴性体験と関連する愉快的感覚に声をあげて笑っているようにも見える。

22 渡邊は、芸術とユーモアに関する考察のなかで「そもそもアートとは何なのかということ」を自己言及的に問いながら芸術作品を製作するという入れ子構造」をもつ芸術のあり方に言及し、「ズレる」ことと創造性との関わりにおいてユーモアに通じるものがあると述べている（渡邊・森田，2019）。

23 これについては、ポジティブ心理学の見地から行われたFredricksonらの研究（例えば、Fredrickson, B. L., & Branigan, C. (2005). Positive emotions broaden the scope of attention and thought-action repertoires. *Cognition & Emotion*, 19, 313-332; Fredrickson, B. L. (1998). What Good Are Positive Emotions? *Review of general psychology*, 2(3), 300-319. など）が知られている。

24 三浦・飛田（2002）は集団の創造性に影響を与える要因について実験的研究を行い、集団が創造的であるためには多様性と同時に集団内の円滑なコミュニケーションと成員間の共通性や類似性が必要となる可能性を示し、成員間に葛藤を生じうる多様な視点の存在がむしろ「快い」知的刺激として受け入れられることによって創造性に正の効果がもたらされる可能性を指摘している。

プロフィール

関西大学人間健康学部。福祉と健康コース・ユーモア学プログラムを兼任。おかしみと笑う行動について総合的研究を行っている。大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程を単位取得後退学し、関西大学社会学部助教を経て、現職。