

漫才における予定調和の崩壊と 演者の視線および姿勢の変化との関係

Relationship among the Collapse of Planned Harmony, the Eye Gaze Shift, and the Posture Change in *Manzai* (Japanese Style Double Act Comedy)

藤田 匠[†], 山本 敦[†], 古山 宣洋[‡]

Takumi Fujita, Atsushi Yamamoto, Nobuhiro Furuyama

[†]早稲田大学院人間科学研究科, [‡]早稲田大学人間科学学術院

[†]Graduate School of Human Sciences, Waseda University,

[‡]Faculty of Human Sciences, Waseda University,

detective-life@fuji.waseda.jp

概要

漫才はなぜ面白いのか？本研究では、面白さに関連するとされる「予定調和の崩壊」と演者らの視線パターンおよび演者間の姿勢移動の同期率との関連に着目し、定性的な分析を行った。その結果、予定調和の成立・崩壊と視線パターンの成立・変化および姿勢移動の同期率の上昇・下降が連動していることが確認された。これは、漫才における演者の身体動作が、予定調和の成立から崩壊に至る過程を観客に示している可能性を示唆している。

キーワード：漫才、予定調和の崩壊、
視線、姿勢、コミュニケーション

1. はじめに

笑いを提供する芸能の中でも、漫才は日本中で広く親しまれている。若手漫才師の頂点を決める大会「M-1グランプリ」¹は、毎年その時期になると大きな話題となっており、今や年末の風物詩とも言えるほどの人気コンテンツである。同大会の決勝戦では毎年多様な漫才が披露されるが、そのどれもが「面白い」と言える。では、その漫才の「面白さ」はどこから来るのだろうか。

実践者の経験知として、面白さの要因の一つに「予定調和の崩壊」（これまでのやりとりの文脈から予測される振る舞いからは外れた要素の出現）が挙げられる。M-1 グランプリの放送作家を務め同大会の予選の審査員も担当する倉本（2018）は、「ボケの極意は、予定調和をくずすこと」（p. 74）とし、その例として「最近忙しいですか？」という定型句に対して「リスほどではありません」と返答することを挙げている[1]。学術的研究においても同様のことが言われている。安部（2005）

は「おかしみ」が生まれる構造をモデル化し、お笑いコンビ「ダウンタウン」の漫才演目（図 1）を用いてその概念的構造を分析している（図 2）[2]。倉本の予定調和の崩壊の論も、このモデルを用いて整理することができる（図 3）

ただし、文脈から予測される振る舞いから外れたものであれば何でも「面白い」と言える訳ではないだろう。例えば、予定調和の崩壊を用いた漫才演目であっても、その台本をただ読むだけではそこに面白さを感じる事が難しい場合もある。また、共通の漫才台本であっても、異なる漫才師がその演目を披露すると、面白さの度合いに差が生じることがあり得るだろう。漫才が「直立した姿勢で全身を用いてなされる自由度の高い対話」（岡本、2008、p. 554）であることを踏まえると、言語情報だけでなく、パラ言語情報、さらには非言語情報も漫才の面白さを表現する上で重要な要素になっていると言える[3]。すなわち、漫才の面白さの要因を明らかにするためには、言語的な分析だけではなく演者の身体動作の分析が必要である。

演者の身体動作について分析した研究に細馬（2011）の研究がある[4]。細馬は、ツッコミ役が、ツッコミ直前の身体動作によってボケの扱いを示すことで、観客に笑いを誘導している可能性があると言っている。このことから、ツッコミ役の身体動作が予定調和の崩壊部分を強調していると理解できる。

ここで、漫才における演者の身体動作が持つ役割は、予定調和の崩壊部分を強調することだけではない。岡本（2008）は、演目の中でコントが挿入されるタイプの漫才において、演者は視線や姿勢を使って「今コントに入っているモードであるのかそうでないか」を観客に示し分けているということを明らかにしている[3]。これを予定調和の崩壊の観点から解釈すると、身体動

¹ 結成 15 年以内の漫才師が競い合う大会。審査基準は「とにかくおもしろい漫才」であり、M-1 グランプリ 2020 では 5081 組がエントリーしている。 <https://www.m-1gp.com/>

作によって予定調和の崩壊の背景にあるような大局的な構造、すなわち演目のある時点で何が期待されるのか（何が予定調和になるのか）の前提となるモードの違いを示していると理解できる。

このように、細馬の論が演目の局所的な構造を扱っているのに対し、岡本の論は演目の大局的な構造を扱っている。すなわち、演目の大局的な時間とそれに埋め込まれた局所的な時間に対して、演者の身体動作は

同時かつ複層的に意味を与えていることがわかる。このことから、大局的・局所的構造の中間にあるような、個々の予定調和の成立から崩壊へと至る構造についても、演者の身体動作が意味を与えている可能性が指摘できる。

以上より、本研究では、漫才における演者の身体動作が個々の予定調和の成立から崩壊に至る過程を観客に示している可能性を検討する。

《誘拐犯（ボケ役：DM）が、被害者の親（ツッコミ役：DH）に脅迫電話をかけている場面》

17 DM：（電話）「お前のとこの息子な、オレとこで預かってんねん」

18 DH：（電話）「え！」

19 DM：「預かってんねん！」

20 DH：「いや！」

21 DM：「驚くことあらへん、あんたが朝預けて行ってん」（電話をきるしぐさ）

22 DH：なにを言うてんねん！

安部（2005, p. 49）を参考にして記述

図1 ダウンタウンの漫才演目

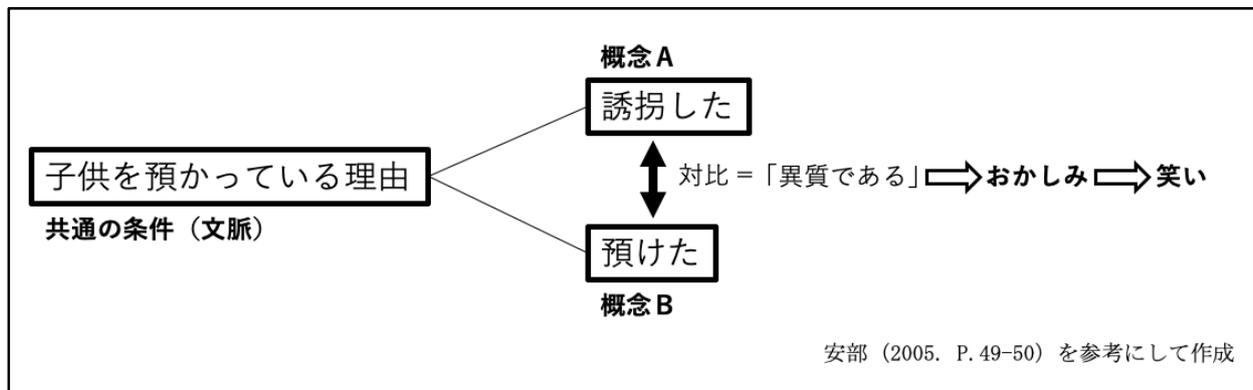


図2 おかしみの構造図（ダウンタウンの漫才演目を例に）

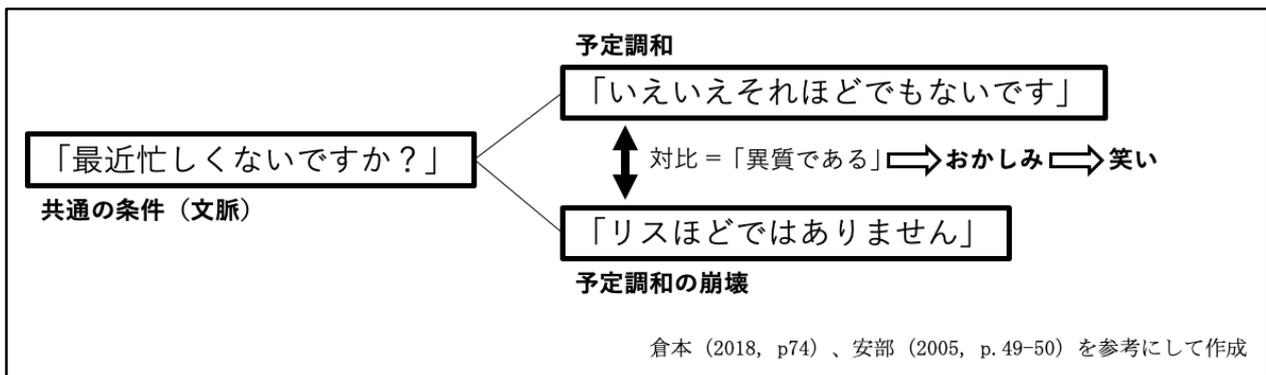


図3 予定調和の崩壊の構造図

2. 方法

2-1. 分析対象

本研究では、お笑いコンビ「ジャルジャル」²の漫才演目『国名分けっこ³』を分析対象とする。本演目では「国名分けっこ」というオリジナルゲームが題材にされており、その基本的なルールは、「1人（ボケ役：JF）が任意の国の名前を途中まで言い、もう1人（ツッコミ役：JG）がその国名の残りの部分を返して国名を完成させる」というやり取り（以下、「ラリー」）をテンポ良く繰り返していくというものである。JGがツッコミを入れたり国名を完成させられなくなったりするとゲームは中断する。なお、ゲーム中のセリフは完全に決まっているわけではなく、両演者ともにほとんどアドリブで発話をしている（饒波、2019）[5]。本演目を対象とした理由は、ゲーム内の個々のセリフが単独では無意味語のみであり、かつ身体動作が比較的パターン化されているため、発話と身体動作との時間的關係を分析するのに適していると考えたからである。

また、本演目は、通常の会話→国名分けっこ→通常の会話→国名分けっこ→…というように通常の会話と国名分けっこが交互に繰り返されて進んでいく。本研究では、国名分けっこをしている部分を「ゲームパート」と呼ぶ。本演目ではゲームパートが5回行われており（以下、それぞれ「第1ゲーム」、「第2ゲーム」、…「第5ゲーム」）、本研究では第2ゲームを分析対象とした。第1ゲームは全体の時間が短すぎるため本研究で関心のあるパターンが十分に見られない可能性がある。一方、第3ゲーム以降はそれ以前の広い文脈を考慮しなければならず、分析や考察が過度に複雑になることが見込まれる。本研究は進行中の研究であることから、本発表では既に分析が終了している第2ゲームに関する分析結果を報告し、議論する。

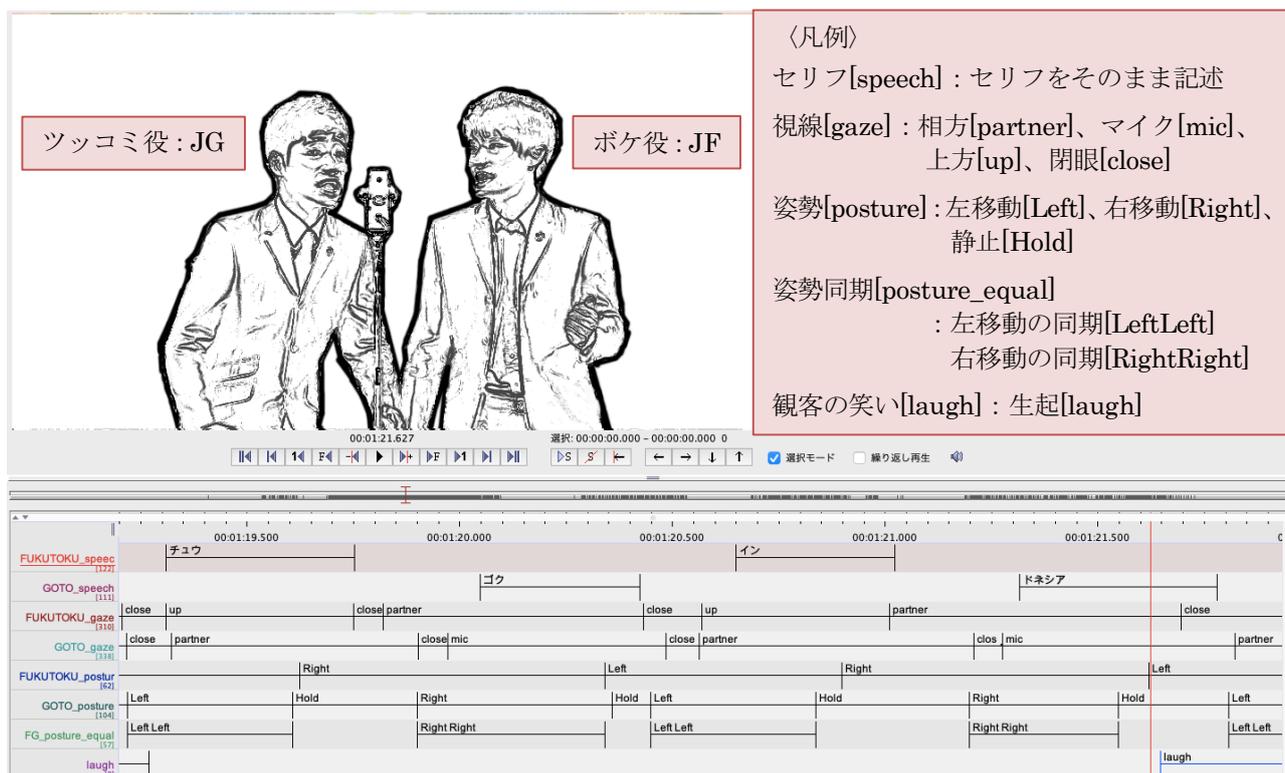
2-2. 分析方法

本研究では、主に演目の予定調和の崩壊の構造と身体動作および観客の笑いの生起との關係を分析した。

演目の予定調和の崩壊の構造については、演目の中で文脈（共通の条件や予定調和）を成立させる働きをしている部分と文脈を崩壊させる働きをしている部分をラリー単位で抽出し、その文脈-崩壊の關係を分析した。なお、各ラリーは、福德が発話しようとしながらマイクの方へ身を乗り出し始める時点を開始地点、次に福德が同様の動きをし始める時点の直前を終了地点とした。身体動作と観客の笑いの生起については、まず映像解析ソフトELANを用いて、両演者のセリフと視線および姿勢、観客の笑いの生起についてアノテーションを行なった（図4）。次に、各演者の視線遷移からパターンを抽出した。また、ラリーの時間長と演者間の姿勢同期の時間長を元に、各ラリーにおける姿勢の同期率を算出した（求め方については後述）。以上のデータをまとめ、それらをラリー単位で比較することで、予定調和の崩壊の構造と笑いの生起との關係や予定調和の崩壊の流れに沿って視線パターンおよび姿勢同期率がどのように推移しているかを分析した。

² 吉本興業所属、2003年4月に結成。福德秀介と後藤淳平からなる。（吉本興業株式会社公式ホームページ <https://profile.yoshimoto.co.jp/talent/detail?id=179> より）

³ DVD『M-1 グランプリ 2018～若き伏兵はそこにいた～』（2019）（2019朝日放送テレビ / 吉本興業）所収。参考として、ジャルジャルのネタのタネ『M-1 決勝でやったネタ 国名分けっこやる奴』【JARUJARUTOWER】（2018.12.03）
<https://youtu.be/b1J39WQFvSs>



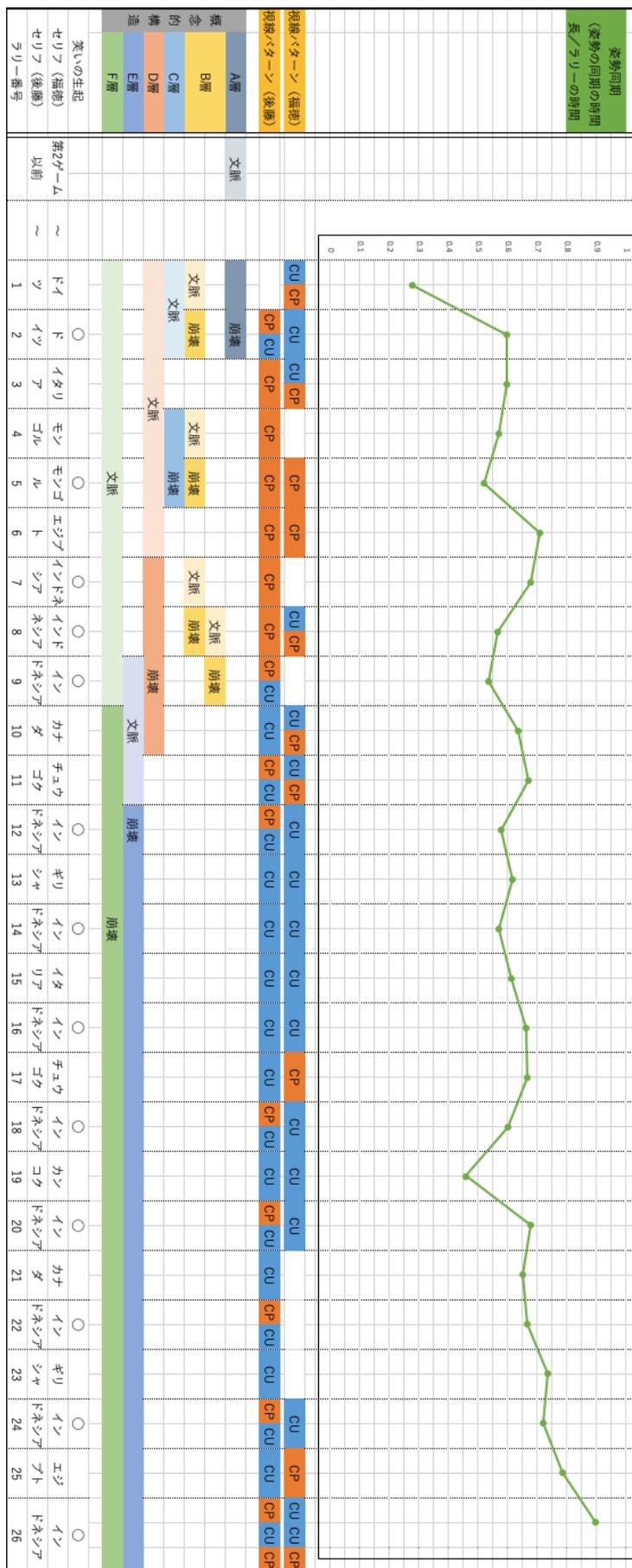


図5 分析結果のまとめ (A層については第2ゲーム以前が文脈となっている)

表1 各層における崩壊の性質と面白さの特徴

	崩壊の性質	面白さの特徴
A層	ゲームの戦略・ルール理解の崩壊	初めてゲームの戦略（同じ国名の区切り方を変える）が見える
B層	区切り予期の崩壊、ルールとは直接関係のないローカルなパターンの崩壊	同じ国名の区切り方が変わる
C層	区切り予期の崩壊、ルールとは直接関係のないローカルなパターンの崩壊	区切り位置が変わる（後藤のセリフの文字数が、ラリー1からラリー2では増加しているがラリー4からラリー5では減少）
D層	区切り予期の崩壊、ルールとは直接関係のないローカルなパターンの崩壊	区切り位置が変わる（C層と比べて操作は一緒だが文字数や変化パターンが増加）
E層	更新予期の崩壊	常に新しいパターンが登場していくという流れが崩れる（これまで同じ国名かつ同じ区切り方のものが短い間隔で再登場することはなかった）
F層	対戦ゲームのコンセプトの崩壊	ゲーム性がなくなっている（同じものを1回おきに出すことで、ゲームをむしろ簡単にしている）

た。この基本遷移の間に閉眼（C）が入る場合（U/M→C→P→またはP→C→U/M→）があり、本研究では、その閉眼のタイミングを元に視線パターンを抽出した。図5の「視線パターン」の行では、相方を見る直前に閉眼（CP）があった場合はオレンジ色、上方（マイク）を見る直前に閉眼（CU）があった場合は青色で該当箇所を塗りつぶし、それぞれ「CP」「CU」と表記した。各演者において、CPとCUがどちらも見られないラリー、どちらか1つのみ見られるラリー、どちらも見られるラリーがあった。

視線パターンと予定調和の崩壊との関係については、視線パターンが成立している部分と予定調和が成立している部分、視線パターンが変化するタイミングと予定調和が崩壊するタイミングがそれぞれ一致している箇所が見られた。具体的には、JGの視線ではラリー3からCPが連続し、ラリー9でそのパターンが変化しているが、これはD層の文脈-崩壊の関係の一部と一致していた（ラリー3～6が文脈、ラリー9で崩壊）。また、遷移のタイミングにズレこそあるものの、両演者ともにラリー10からPとMの両方の直前で閉眼が入るパターンに変化し、ラリー12でP直前の閉眼がないパターンに再び変化していた。この視線遷移パターンの変化は、E層における文脈-崩壊の関係とほぼ一致していた。

以上より、視線パターンのレベルで文脈-崩壊の関係が可視化されている可能性、すなわち視線によって予定調和の成立から崩壊の過程を観客に示している可能性が示唆された。しかし、特にJFに関しては視線パターンと文脈-崩壊の関係が対応していない部分も多かった。視線以外の要素が対応している可能性が考えられる。

なお、JGの視線において、ラリー12からCUが連続し、ラリー18でそのパターンが変化しているが、この部分については、姿勢移動との関連での分析が必要な

ため、3-3で分析する。

3-3. 姿勢移動の同期率と予定調和の崩壊および視線パターンとの関係

第2ゲームでは、両演者ともに自身の発話の直前からマイクの方向に身を乗り出すように動き（JF：図6左、JG：図6右）、発話を終えたのちに、相方の発話の際に最もマイクから遠ざかるようなタイミングで上体を引き戻す（JF：図6右、JG：図6左）という姿勢移動を繰り返していた。以下では、映像に向かって左側への姿勢移動（図6左）を「左移動」、右側への姿勢移動（図6右）を「右移動」とする。JGは、左移動・右移動どちらでも移動し切ったタイミングで必ず静止していたが、JFはほとんど静止せず左右に移動し続けていた。

また、両演者が同時に同じ方向に姿勢を移動することを姿勢の「同期」とした。「姿勢同期」の折れ線グラフは、各ラリーにおける「姿勢同期の時間長/ラリーの時間長」の値（同期率）から作成したものである。

ラリー1での同期率が他のラリーの同期率と比べて極端に低くなっているが、その理由は、ラリー1は両演者ともに会話時の姿勢から始まっており、この時のJGは他のラリーにおける左移動し切った時の姿勢と同様の姿勢であったために、左移動が行われず、左移動の同期が生じなかったからである。このため、ラリー1の同期率に関しては分析から除外する。

姿勢移動と予定調和の崩壊との関係については、ラリー2からラリー14では、基本的に、文脈で同期率が上昇、概念的構造の崩壊で同期率が下降しており、この対応関係はC～F層に対して見られた（ラリー4～5：C層での崩壊・下降、ラリー5～6：D層での文脈・上昇、ラリー7～9：D層での崩壊・下降、ラリー9～11：E層



図6 姿勢移動

での文脈・上昇、ラリー12：E層での崩壊・下降、ラリー14：F層での崩壊・下降)。よって、姿勢同期のレベルで文脈-崩壊の関係が可視化されている可能性、すなわち姿勢によって予定調和の成立から崩壊の過程を観客に示している可能性が示唆された。

一方、ラリー15からラリー26では、文脈-崩壊に関係なく同期率は推移し、一度ラリー18からラリー19にかけて大幅に下降するものの、全体としては上昇していた。JGの視線においても、発話直前の閉眼が続いたのちに、相方への視線の直前にも閉眼が現れたタイミングがラリー18であった。これらは、一見概念的構造との関係がないように思える。ここで、F層についてより詳しく見てみる。3-1で述べたように、F層は、「イン/ドネシア」が1ラリーごとに繰り返されることで、国名分けっこのゲーム性（文脈）が損なわれ、変質していく、という崩壊の構造を持っている。このゲーム性の変質が観客にとって確実に明らかになると考えられるのが、ラリー18の1つ前の「イン/ドネシア」であるラリー16である。というのも、初めて「イン/ドネシア」が再出現するラリー12では、まだ単なる再出現でしかなく、その後これが繰り返されるかどうかは、リアルタイムに見ている観客にとっては明らかでない。続くラリー14での再出現によって、さらなる再出現の予期と、「イン/ドネシア」の頻出という新たなパターンの開始の可能性が推測可能になり、この推測が確認されるタイミングがラリー16での再出現となる。ここから次の再出現にかけて同期率と視線遷移パターンに変動がみられ、その後同期率が急上昇し、視線遷移パターンが再び安定することは示唆的である。この身体動作の変化は、予定調和の崩壊とはやや異なる水準

の構造ではあるが、(観客にとっての)ゲーム性の変質過程と、変質した国名分けっこの遂行の転換点を観客に可視化していると考えられる。それに加えて、半ばアドリブでネタを進めるJFとJGが、「イン/ドネシア」の繰り返しという明確な起伏のないやり取りの中で、オチのツッコミへと加速していくまさにその開始位置を、ネタの遂行の中で示し合わせる演者間コミュニケーションの存在をも示唆しているように思われる。

4. 考察

分析を通して、漫才における演者の身体動作（視線や姿勢）が個々の予定調和の成立から崩壊の過程を観客に示していると考えられる箇所が多く見られた。演者による意識的または無意識的な身体動作の調節が、観客の笑いの生起（漫才の面白さ）に寄与している可能性がある。

また、演者は身体動作によって演者間コミュニケーションを成立させている場合があると考えられる。具体的には、演者は演目を披露しながらも非言語要素を用いて何かしらの情報をやり取りすることで、その後の演目の展開を決めている場合があると考えられる。

先行研究では大局的構造や局所的構造における演者の身体動作について扱われていたが、本研究によって、それらの中間に位置する構造、とりわけ予定調和の崩壊についても、演者の身体動作が意味を与えている可能性があることが示された。

このように、本研究では、漫才の面白さを明らかにする上で重要な結果が得られたが、分析に用いたデー

タは限定的である。漫才の演目は、演者の喋りだけで構成されているものや途中でコントが挿入されるもの、楽器を使用するものなど、多種多様であるため、今後は、今回扱わなかった他のゲームパートやM-1 グランプリ以外の舞台上で披露している『国名分けっこ』、さらには全く異なるようなタイプの漫才演目を分析することで、今回得られた結果の妥当性を確認するとともに、「漫才の面白さはどこから来るのか」という問いの解明に近づきたい。

文献

- [1] 倉本 美津留, (2018) “笑い論——24 時間をおもしろくする——”, ワニブックス.
- [2] 安部 達雄, (2005) “漫才における「ツッコミ」の類型とその表現効果”, 国語学研究と資料, Vol. 28, pp. 48-60.
- [3] 岡本 雅史, (2008) “会話構造理解のための分析単位——実践：漫才対話のマルチモーダル分析——”, 人工知能学会誌, Vol. 23, No. 4, pp. 552-558.
- [4] 細馬 宏通, (2011) “漫才、コントにおけるツッコミ役のパフォーマティブな気づき”, 信学技報, Vol. 111, No. 190, pp. 83-86.
- [5] 饒波 貴子 (2019) “コント師「ジャルジャル」は坂ダッシュとチャンプルーで沖縄満喫!?”, 琉球情報 Style, <https://ryukyushimpo.jp/style/article/entry-921469.html> (2021年7月9日)