



Title	漫才の笑い : エラーと非効率性と非整合性
Author(s)	中田, 一志
Citation	日本語・日本文化. 2014, 41, p. 1-35
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/50778">https://doi.org/10.18910/50778</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

〈研究論文〉

## 漫才の笑い： エラーと非効率性と非整合性

中田 一志

### 0. はじめに：様々な笑い

笑いにはその表情を切り取った「笑い」の他、その質を切り取った「笑い」がある。前者は「愛想笑い」「薄ら笑い」「思い出し笑い」などで、「浮かべる」と連語をなす。後者には、「嘲笑」「失笑」「憫笑」「冷笑」などのように「買う」と連語をなし、行為の好まざる結果から生じる類の笑いがある。同じように好まざる結果から生じる「苦笑」に至っては、「買う」と結びつきにくく、「苦笑をもらす」という連語をなすのが普通であることからすると、「買う」に値しない消極的、否定的な笑いとなろう。反対に、肯定的な笑いの場合は、「笑いをとる」「大爆笑をとる」のように「とる」と結びつくことができる。本稿は、漫才における肯定的な笑い、すなわち取りに行く「笑い」、つかみ取る「笑い」について、どのような原理によるものか、どのようなメカニズムによって生じるのかを考察する。

さらに漫才では様々な要因によって笑いが生じる。肯定的な笑いの中でも、一発ギャクのような語句<sup>1)</sup>、一時的に面白おかしく調音するバラ言語的な操作<sup>2)</sup>、語句の使い方に関するメタ言語的な指摘<sup>3)</sup>などは対象から外し、文脈構成、コンテクストから生じる笑いを対象とする。

漫才の笑い、特にボケとツッコミを語用論的に分析した先駆的な研究は金水（1992）が代表的である。そこでは、ボケは、会話の原則（後に見る Grice (1975) の「協調の原則」）を踏み外し（「逸脱」）、その結果、会話が成り立たなくなる。そして、それをもとに戻す（「修復」）のがツッコミであるという。確かに様々な漫才において、会話の原則を違反した箇所で笑いが生じ、修復によってもとの話

に戻されることが確認できる。しかし、会話の原則違反で会話がなり立たなくなり、笑いが生じるというのは原則第一主義的であり、笑いの本質を原理的に解き明かしていないように思われる。

本稿はそういう面から考えると、笑いの原理主義的な研究であり、笑いのメカニズムを探求するものである。会話の原理については、話し手と聞き手の最小労力の原理を適用した新グライス派の Horn (1984) の研究がより明快に笑いの本質を説明してくれる。また、単に会話の原則違反だけが笑いを産むのではなく、コンテクストの構成性もまた積極的に笑いを獲得する有効な手段であることを指摘し、その構成性の分析には、メンタル・スペース理論の Fauconnier (1985) やフレーム理論の Fillmore (1982) や言語理解理論の Dinsmore (1990) など、語用論や認知言語学の知見が有効であることを示す。

また、ツッコミについては本稿では中心的に扱わないが、先行研究において「修復」するという漫才の中での機能が指摘されているにとどまるものを、笑いの原理の中でのツッコミの役割とそれに関わる語用論的原則について若干の考察をしてみたいと思う。最後に、落語のオチの研究は盛んだが、漫才のオチに関しては管見の限りあまり分析されていない現状であるが、笑いの本質を原理的に考察することによってオチのパターンを明示的に観察することができることを示す。

なお、本稿が対象とした漫才は 2001 年から 2008 年の間に上演された吉本興業株式会社所属の漫才師によるものである<sup>4)</sup>。

## 1. 会話の原則と笑いの原理

まず、会話は一般に共同行為として考えられ、そこには「協調の原則」(cooperative principle) が働いていると考えられる。

### (1) 協調の原則：

会話における自分の貢献を、それが生ずる時点において、自分が参加している話のやりとりの中で合意されている目的や方向性から要求されるようなものにせよ。 (Grice 1989: 26、日本語訳：今井 2001: 190)

この原則を守るための行動基準として Grice は (2) の四つの格率を挙げている。この格率は、18 世紀の哲学者 Kant が『純粹理性批判』で指摘した人間の判断の

論理的形式（「カテゴリー」）である「量」「質」「関係」「様態」の四つの形式を基にしたものである。

(2) a. 量の格率：

- i. (その時点での目的に) 必要なだけ十分な情報を与えること。
- ii. 必要以上の情報を与えないこと。

b. 質の確率：

- i. 偽と信ずることは言わないこと。
- ii. 十分な証拠のないことは言わないこと。

c. 関係の格率：関係のあることを言うこと。

d. 様態の格率：

- i. 分かりにくい表現を避けること。
- ii. 暖昧さを避けること。
- iii. 不必要に余計なことを言わず、簡潔な言い方をすること。
- iv. 順序良く、整然と提示すること。

(Grice 1989: 26-27、日本語訳：吉村 2009: 30)

通常の会話と異なり、漫才の会話については、金水（1992）は、「普通の会話は協調の原理に従って進行していくわけではありますけれども、これを、わざと、外すのが、ボケであると。会話の原則を何らかの形で外してしまう、これがボケである。ところが、ボケてしまうと、つまり会話の原則をふみはずして、協調の原則が破られてしまうと、会話がそれで成り立たなくなる。そこで、その会話をもとの進路に戻す役目がツッコミである」と特徴づけている。つまり、漫才の会話は、通常の会話の原則からの「逸脱」と「修復」によって構成されていると指摘している。

他の研究でも、漫才の会話の特徴として、木村（2003）は、ボケを「ズレ表現」とし、ツッコミを「補強表現」とし、安部（2006）は、ボケを（ズレ＝「異なる二つの概念の対比」を持つ）「おかしみの図を完成させる表現」とし、ツッコミをその「おかしみを効果的に伝達する表現」としている。他に、閔（2002）はおかしみが「既成概念と獲得概念のズレ」から生まれるとしている。いずれにも共通するのは、「ズレ」という概念であるが、明示的に会話の原則からのズレと指

摘しているのは、金水氏の研究である<sup>5)</sup>。

金水（1992）によると、四つの格率、つまり（2abcd）に記述されたような原則を違反することによって漫才の笑いが生じるということになる。しかし、その原則が Kant の判断のカタゴリー由来のものであるといつても、「会話への貢献」をしないことが笑いを引き起こすということを直接的に説明するものでない。もっと言うと、漫才でボケる、すなわち会話の原則を違反することは、漫才という会話のなかでは合目的的で、漫才の会話への貢献度は計り知れず高い。このようなことから、Grice の理論では漫才の会話も含めた、会話の「原理」が十分に説明できないように思われる。

それに対して、新グライス派の Horn は、通常の会話では、話し手も聞き手も「最小労力の原理」（Zipf 1949）に従って行動することを指摘し、Grice の四つの格率をさらに原理的な原則によって整理した。その原理とはつぎのようなものである。聞き手の立場に立つと、相手から最大限の情報を得ることができれば、労力のかかる推論など必要ないだろうと思うし、話し手の立場に立つと、最小限の情報提供で最大効果、つまり聞き手の理解を期待したいと思うだろうというものである。前者は「最小労力の原理」が聞き手に志向したもので、Q（quantity）原則と呼ばれ、後者は同原理が話し手に志向したもので、R（elation）原則と呼ばれている。

（3）Q 原則：伝達すべき情報のうち、与えうる最大の情報を与えよ。

R 原則：伝達すべき情報のうち、聞き手にとって推論可能だと判断される情報は削除し、最小の情報を与えよ<sup>6)</sup>。 （中村 1993）

最小労力の原理から考えると、会話の場は、聞き手ができるだけ多くの情報を得ようとし（したがって、Q 原則を必要とし）、話し手ができるだけ少ない情報で済まそうとする（したがって、R 原則を必要とする）という両者のせめぎ合いの場として捉えることができる。そのせめぎ合いの中から効率的な会話が生じると考えることができる。

なお、Q 原則は、聞き手ができるだけ多くの情報を得ようとするから、Grice の量の第一格率（2ai）と様態の第一、第二格率（2di）（2dii）を編入する。R 原則は、話し手ができるだけ少ない情報で済ませようとするから、関係の格率（1c）と様態の第三、第四格率（1diii）（1div）を編入する。そして、質の

格率は本質的な原則であるので、独立した原則としてそのまま残される。

このように考えると、漫才の会話は非効率性なものである。普通の会話と根本的に違う点は効率性を追求しないものであるということである。いわゆるムダ話を楽しむのが漫才であり、ムダ話に花を咲かせるのが「笑い」である。「笑い」の花を咲かせるという目的のために、漫才師は漫才の「会話の原則」を守りつつ、ムダ話を展開する。そのムダ話は話し手と聞き手が互いに効率性を追求しあうという日常のせめぎ合いを無視し、非効率的な会話のゲームに興じ、そのゲームを観客が楽しむのである。

## 2. 非効率性による笑い

ここでは効率性を追求しないという精神的余裕が織りなす笑いについて具体例を参照しながら考察する。通常の会話では、本質的な「質の原則」の他に、最小労力の原理からQ原則とR原則が働いているが、漫才ではそれを破ることによって、ムダ話が展開される。

- (4) a. 質の原則違反
- b. Q原則違反と同時にR原則遵守
- c. Q原則遵守と同時にR原則違反
- d. Q原則違反と同時にR原則違反

漫才では基本的に架空の話を展開するのが常であるので、いつでも(4a)の「質の原則」が破られていると考えるべきである。次に、R原則を遵守しながら、話し手が必要以上に省力化して情報を提供しようとすると、聞き手に十分な情報が届かなくなり、Q原則を違反する羽目に陥る。反対に、聞き手ができるだけ多くの情報を得ようとしているために、話し手がQ原則を遵守しつつ、必要以上の情報を提供すると、話し手は必要のないことまで話し、今度はR原則を破る結果に陥る。これらの状況は漫才に付き物であり、それぞれ(4b) (4c)に対応する。

金水(1992)は先に述べたように、「協調の原則」を破ることが笑いにつながることを指摘したのであるが、原則違反が必ず笑いにつながるとは述べていない。その部分を引用すると、「何でもかんでも原則を破ったらええというもんではないのですね。つまり、たとえば関連性の原則破ったらボケになるといいましたが、

突拍子もないことをいいだしても、漫才のネタになるとは限らない。（中略）つまり、漫才の会話は、全然関係のないことをいうのではなくて、一見相手の言うことをまともにうけているように見えながら、実は変である、というものでなければならない。つまり、どこかで必ずつながってるでしょけれども、そのつながり方が普通ではない、正常なやりとりからずれている。すなわちつながりながらはずれる、これが漫才のボケの標準的なありかたではないかと」述べている。何につながりながら何からずれるかについては直裁していないが、ここでは明確に(4bc)のように、あるときはR原則を守りながら、Q原則を踏み外す、あるときはQ原則を守りながら、R原則を踏み外すと定義できる。

また、「何でもかんでも原則を破ったらええというもんではない」として次の例が挙げられている。

(5) A：「昨日はえらい雨でしたね」

B：「これはコップです」（金水 1992 の例）

なぜ(5)が笑えないか。Bの発話がAに対しては明らかにR原則違反を犯している。その背景には、聞き手の理解のためにできるだけ多くの情報を提供するというQ原則を遵守しているわけではなく、(4d)のように二つの原則に違反した結果、どことも「つながり」がない状態になってしまっている。その結果、笑いは生じないのである。

以下、(4abc)の原則の違反から生じる笑いについて具体例を見ていく。

## 2.1 質の原則違反

漫才は基本的に架空の話や事実を誇張した話を展開させていくものであるが、その中でも、次のように明示的に質の原則に違反して笑いをとる例がある。

(6) 剛：冒頭から、どうでもええ話してもええかな？

（中略）

剛：あのう、うちの飼ってるネコが死にましてね（a）

礼二：どうでもええことあらへんがな。何を言うてんねん、訳の分からん  
（中略）

剛：血吐いててね

礼二：ほんまかい。ホンマ？ ホンマに死んだん？

剛：ウソやねんけど (b)

礼二：どないやねん、こら。なめとんのか。冒頭からホンマに (病院)  
発話 (6b) の宣言によって (6a) が質の原則を破っていることが判明し、笑いを  
引き起こす<sup>7)</sup>。

## 2.2 Q原則違反

聞き手が難なく理解できるほど十分な量の情報提供をせよとの Q原則には、  
いわゆる Grice の量の第一格率、様態の第一格率（明瞭性）と第二格率（一義性）  
が編入されている。

量の第一格率違反によって笑いが生じる例は次の通りである。

(7) 礼二：やらな、はよ。タクシーやらんかい (a)

剛：いや、着きましたけど (b)

礼二：ちゃんとやれや (病院)

風邪を引いた礼二がタクシーに乗って病院へ行くという設定で、剛がタクシーの  
運転手を演じる場面である。タクシー運転手を上手に演じない剛に礼二が (7a)  
で注意したところ、タクシー運転手が病院に着くまでの典型的な会話を端折って  
(7b) の発話をし、爆笑が生じる。端折りすぎたという意味で Q原則違反を犯し  
ている。

次に、様態の第一格率（明瞭性）違反によって笑いが生じる例である。

(8) 礼二：風邪引いてる、まあ、僕以外にも風邪引いてる人たくさんいてます

わ。ああ、あと注射を打たれた後ね

(中略)

剛：あとこういう人 [魚が泳ぐまねや象のまねをしながら]

礼二：なんやねん。だから、魚も象も病院におるか、あほ、お前は。どん  
な病院やねん、お前は

剛：こんな病院です (a) (病院)

礼二が行った病院の様子を説明している場面で、剛が魚や象の形態模写をして病  
院の中の様子を表現している。そして、礼二がそれはどんな病院だと詰問したの

に対して、(8a) のように剛が曖昧に答えたところに爆笑が生じる。本来は言葉を尽くして説明する必要があるところを、曖昧性を残し答えるという Q 原則違反である。

様態の第二格率（一義性）違反によって生じる笑いは次の通りである。

(9) 井上：「バーン。お前がやったんやろ」だろ (a)

石田：[拳銃を井上の胸に向けて] 「バーン。お前がやったんやろ」 (b)

井上：もう、やってもうてるやん。完全に撃ち抜いたやん。机叩けよ。

(取調べ)

刑事の取調べシーンを石田に演じるよう命じた井上が模範を示した発話 (9a) を受けて、(9b) で石田が井上の胸に向けて拳銃を撃ち抜いたところに爆笑が生じる。擬音「バーン」の多義性を利用した笑いであり、話し手が聞き手に十分な情報を伝えなかった（ように振る舞った）Q 原則違反である。

### 2.3 R 原則違反

話し手の情報をできるだけ少なくして、話し手の労を少なくせよとの R 原則には、いわゆる Grice の関係の格率の他、量の第二格率、様態の第三格率（簡潔性）と第四格率（順序）が編入されている。

まず、量の第二格率違反から生じた笑いの例を見てみよう。

(10) 礼二：めちゃめちゃしんどかったんやからなあ、お前。そのままビヤーっと病院着いて、病院着いて、しんどいからそのままもうバーっと入った。

病院の中入った。パン、パン（ドアを）開けて、待合室や、待合室

剛：スリッパスリッパ (a)

礼二：もう、細かいねん。そんな、ええねん

(中略)

礼二：まあまあ、受付行ったり、まあいろいろしてね

剛：あー、保険証 (b)

礼二：保険証、だから細かい細かい、いちいち (病院)

風邪を引いた礼二が病院へ着き、ドアを開けて、待合室に入り、受付を行ったという話をしているところである。聞き手の礼二にとって必要な情報なので、

「スリッパを履いた」ことや「保険証を受付に出した」ことを端折って情報提供した礼二はR原則を遵守している。しかし、剛は礼二のR原則遵守を無視し、(10a) (10b) を発話するところで、爆笑が生じる<sup>8)</sup>。この文脈で「スリッパ」や「保険証」は関係のないことであり、剛は関係の格率違反をも犯している。いずれにせよ、剛のR原則違反が笑いを生じさせている。

次の例は様態の第三格率（簡潔性）違反で生じた笑いである。

(11) 礼二：どうでもええねん、だからそんな話は。引いた、言うてんねん。

剛：風邪引いたんや

剛：風邪引いたんかい

礼二：寝てた、布団の中ですっと寝てたがなもう

剛：布団たたんだ？ ちゃんと (a)

礼二：ちょちょっ

剛：あれ難しいで、ちゃんとたたむの。こうやってこう、どうゆうたら  
ええんかなあ、あれ (b)

(中略)

剛：ひざの上乗せて、頭経由で押入れに (c)

(中略)

礼二：だから布団敷いた話してんのちゃうねん。もう風邪を引いてん、  
風邪を。そうそうそう、ずっと寝とったんですね、大変やったよホンマに  
(病院)

風邪で寝込み、大変だったという礼二の話に対して、剛が(11a)で布団をたたんだか質問し、(11bc)でその難しさを語るところで爆笑が生じる。礼二はR原則に則り、布団をたたんだ話をするつもりはなかったと見られるが、剛が(11a)の発話で話を複雑にしてしまっている。その点が様態の第三格率（簡潔性）違反であり（同時に量の第二格率違反であり）、(11bc)でさらに複雑にしてしまうというR原則違反を犯している。この文脈では布団をたたむことは関係のないことであるので、ここでも剛は関係の格率違反を犯している。いずれにせよ、剛のR原則違反が笑いを呼んでいる。

最後に、様態の第四格率（順序）違反について見てみる。

(12) 井上：[取調べ室で] 「パン。お前がやったやろ」 (a)

石田：「すいませんでした」 (b)

井上：早いわ。おい。早い、早い

(取調べ)

刑事を演じる井上の発言 (12a) の直後に発せられた (12b) で爆笑が生じる。通常、刑事が自白にまでもっていく過程が取調べの醍醐味なのに、その過程をすっ飛ばして石田がいきなり結末を持ち込む。順序だった流れではないという点で様態の第四格率違反である。石田は犯人役を演じるという労を少なくし過ぎたという意味で R 原則違反なのである<sup>9)</sup>。

## 2.4 会話のコード違反による笑い

本節では、漫才の会話における意図された非効率性を見てきた。笑いにより、通常の会話には、最小の労力で会話を進行させようという暗黙の了解が話し手と聞き手の双方にあることをいっそり意識させられる。この暗黙の了解がいわゆる会話の「原理」であるということである。

コンピュータが正常に働いているときには、その背後で制御するシステムやアプリケーションに組み込まれたコードを意識しないが、一旦誤作動すると、その存在に気づかされる。コンピュータではエラーメッセージにどのコード違反があったかまで表示される。

そう考えると、漫才はある意味、会話のコードを意図的に破っていく行為である。会話のコードは本来、効率性を追求するものであるが、漫才は意図的にそのコードを破ると言ってもよい。会話の処理速度を最大限にしようとしているシステムの上では、会話のコード違反に対してはエラーが発せられる。しかし、漫才では、意外なところで規格から外されるとエラーの代わりに笑いが生じるのである。

## 3. コンテクストの構成性

漫才では様々な情報が漫才師によってテンポよく交わされる。情報の束をコンテクストだとすると、漫才が形成するコンテクストはおおむね次のように考えることができる。一つは、発話によってもたらされる情報からなる一時的な談話的コンテクスト（後に「作業スペース」と呼ぶ）、もう一つは発話によらないもので、

聴衆にもすでに備わっている永続的な社会的、文化的なコンテクストである。後者は、たとえば「ドラえもん」では「のび太」「シズカ」「ジャイアン」などが登場し、「ドラえもん」が頼りない「のび太」を助けるため様々な道具を「四次元ポケット」から取り出し、展開する様々な話題のアニメであるというような知識の束である。「ドラえもん」という語を聞けば、このような知識の束が活性化される。

このような語にまつわる様々な社会的常識や知識は、認知言語学では「百科事典的知識」(Langacker 1988) と呼ばれる。また、その知識の枠は、「フレーム」(Fillmore 1982) や「理想化認知モデル」(ICM) (Lakoff 1987) や「認知領域」(Langacker 1988) と呼ばれる。漫才ではある一つの語句を基にして社会的、文化的なコンテクストが活性化されることが多い。

漫才では、社会的常識や知識は束として納められている「認知的フレーム」のほかに、一時的な架空の話が展開されていく。その一時的な作業領域を「作業スペース」と呼ぶことにする。このスペースでは「局所的整合性」が保たれなければならない。

語用論において、メンタル・スペース理論 (Fauconnier 1985) は名詞句の指示に関して明快な説明を可能にしている。たとえば、(13) の解釈は真理条件的意味論では、フランスにはニクソン大統領も存在しなかったし、ウォーターゲート事件も起こらなかったので、いくら反事実的であっても解釈が困難である。

(13) In France, Watergate wouldn't have done Nixon any harm.

(フランスでは、ウォーターゲートはニクソンになんの害も及ぼさなかつたろう)

しかし、作業スペースとして反事実的なスペース H と実際のフランスのスペース F の二つを設けると、「米国の状況でのニクソンとウォーターゲートの関連のある属性が、(実際の)『フランス』スペースの特定の属性によって適当に調整され、対応物に移される。このスペースのほとんどの構造は、ディフォールト (最大類似化方略) による。すなわち、可能な限り、フランス、ニクソン、ウォーターゲートの関連のある属性は保持され、結合して新しいスペースで推論を生み出す」(Fauconnier 1990: 6-7) のである。つまり作業スペース H 内では「局所的整合性」

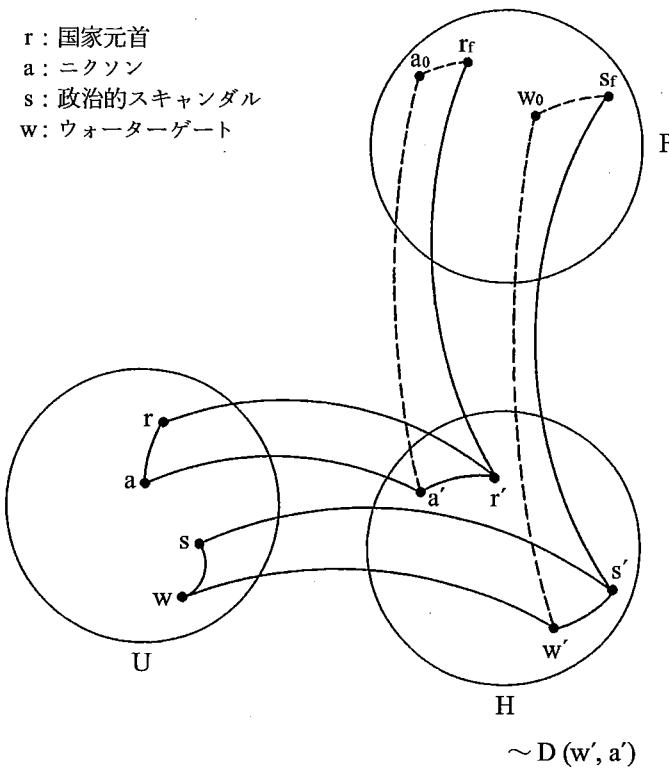


図1

が保たれているのである。

漫才の架空の話が次々と納められていく（投射されていく）「作業スペース」が整合的であれば、その閉じたスペース内では問題がない。しかし、話を総合したり、他の話と統合したりすると、矛盾を生じる場合もてくる。我々は物事を理解するために、常に他の作業スペースや、社会的常識や知識が格納されている認知的フレームと照会（「統合」）しあっているからである。（Dinsmore 1990 の言語理解理論の「局所的整合性」と「統合」）

以上のように、漫才のコンテクストの構成を観察するために次の二つの領域を設定する。

## (14) a. 認知的フレーム

## b. 作業スペース

そして、これら二つの領域間に作用があり、ある状況のときに笑いが生じると考える。社会的常識や知識が常に参照されていると考えられるので、認知的フレームの方が常に参照元であるはずである。そうすると、笑いを生むコンテクスト構成として次の二つの可能性が想定され、次節以降でその具体例を見る。

## (15) a. 認知的フレームから作業スペースへの投射

## b. 認知的フレームから作業スペースへの関数処理

## 4. 認知的フレームから作業スペースへの投射

漫才では、会話のやりとりが本筋の作業スペースに次々に投射されていく。その中のある語句から認知的フレームが活性化し、脇道に逸れていくことは多々ある。百科事典的知識の認知的フレームが活性化されるのが一般的であろうが、「辞書的」知識に関わる認知的フレームが活性化される例もしばしば見られる。

その前に漫才における作業スペースの設定のやり方を見ておこう。(13)では“in France”がスペース (Fauconnier 1985 の「スペース導入表現」(Space Builder)) を作っている。漫才では、漫才師が演じる代表的な役柄の典型的な挨拶などで作業スペースが作られる。

たとえば、次の例では、客が到着したときの温泉旅館の女将の挨拶と同時に作業スペースが設定される。

(16) 後藤：えー、もう、あれなんですよね。最近僕あのちょっと疲れてましてね (a)

(中略)

岩尾：バーチャル温泉旅館体験させたげよ (b)

(中略)

岩尾：癒してあげるから、ほんならな

後藤：あー、そう

岩尾：うん

後藤：ああ、分かりました。分かりました

岩尾：「ようこそ。お待ちいたしておりました」（c）

後藤：「あ、どうも」（d）

（温泉旅館）

やりとり（16ab）を受けて、岩尾が（16c）で作業スペースを設定し、後藤が（16d）でのっていいく。その後、次々と作業スペースに話が投射されるようになるわけである。

次の例も同じである。

（17）藤原：でも、まぁ、そうですよね、大人になってもね、ドラえもん見た  
い時あるからね（a）

井本：うん

藤原：大人向けのドラえもんとかあった方が良いんですよね（b）

（中略）

井本：あった方がええの？

藤原：「あなたが野比さんですか？」（c）

井本：「ああ、私が野比です」（d）  
（ドラえもん）

藤原は、（17ab）の発話をもって唐突に（17c）で作業スペースを作ってしまう。

井本はそれにのっていいくほか術がなく、（17d）で作業スペースに話が投射していくようになる。往々にしてこのような作業スペースが設定されたときに軽い笑いが生じる。

#### 4.1 百科事典的知識による認知的フレーム

百科事典的知識が格納されている認知的フレームが活性化する例は次の通りである。

（18）礼二：どうでもええねん、だからそんな話は。引いた言うてんねん。風  
邪引いたんや

剛：風邪引いたんかい

礼二：寝てた、布団の中ですと寝てたがな、もう（a）

剛：布団たたんだ、ちゃんと？（b）

礼二：ちょちょっ

剛：あれ難しいで、ちゃんとたたむの。こうやってこう、どうゆうたら

ええんかなあ、あれ

(中略)

剛：ひざの上乗せて、アタマ経由で押入れに (c)

礼二：バスみたいに言うな。市バスみたいに、アホ、お前は。だから、布団敷いた話してんのちゃうねん。もう、風邪を引いてん、風邪を

(病院)

風邪で布団で寝込んでいた礼二が病院へ行くという話を語るところであるが、(18a) の発話中の「布団」が百科辞典的知識を呼び起こし、「布団を敷く→布団で寝る→布団をたたむ→押入にしまう」などといった一連の認知フレームを活性化し、(18bc) の剛の発話を誘発し、爆笑を誘う。(図2を参照。) この認知的フレームの出来事は現実に礼二がしたかもしれないが、礼二にとっては言う価値のないことなので、R原則に則って情報提供されない。このことを剛は無視し、活性化された認知的フレームに沿って、一方的に作業スペースに次々と投射していくところに笑いが生じる。

次も同じく活性化した認知的フレームから作業スペースに次々と投射される例である。

(19) 井上：「いい加減諦めたらどうや」(a)

石田：「そうやって、もう終電には間に合わへんって」(b)

井上：打ち上げの話しちゃうねん。だから、そんなことを言うてんちゃ

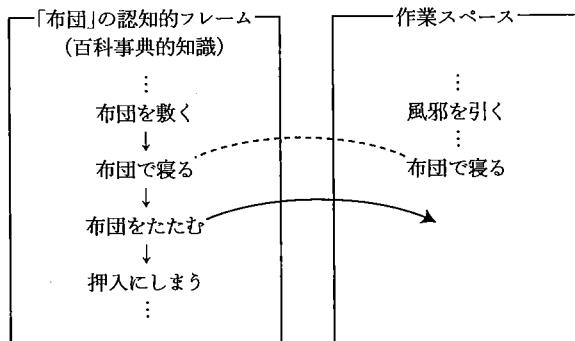


図2

うやろが、お前

(中略)

井上：「この落としの井上が、必ず落としてみせる」(c)

石田：「落としてみせるぜ、領収書で」(d)

井上：サラリーマンか、お前。値段、そんなんで落とすとかええねん

(取調べ)

取調べ室の刑事を演じている井上と容疑者役をさせられている石田の会話である。石田は早く漫才を終わらせて打ち上げに行きたがっている。なかなか白状しない容疑者、石田に対して井上は(19a)を発する。「打ち上げ」の認知的フレームにとらわれている石田は「打ち上げに行く→二次会に行く→終電に乗って帰る」などという一連のフレームを活性化させている。(19a)の「黙秘を諦める」が作業スペースに投射されたのをきっかけに、石田は認知的フレームから「終電を諦める」を投射してくる。次いで、井上扮する刑事は作業スペースに(19c)を投射したのをきっかけに、「打ち上げ」にとらわれている石田は「打ち上げに行く→二次会に行く→領収書を経費で落とす」といった一連のフレームをもとにして、(19d)を作業スペースに投射している。このところが爆笑を誘うのである。

(18)では剛の認知的フレームと突然のR原則違反の相乗作用が笑いを誘うのであるが、(19)では突然R原則違反を犯しているわけではなく、はじめから石田は「打ち上げ」の認知的フレームにとらわれている。井上が作業スペースで「取調べ」を展開させ、その都度、石田が作業スペースの出来事と何らかの関連のある認知的フレーム内の出来事を作業スペースに投射してくる。石田の認知的フレームの中では局所的に何ら矛盾のない整合性のある出来事の束であるが、それを井上の作業スペースに投射して、統合すると全く関係のない話になり、結果的にR原則違反を犯すのである。

#### 4.2 辞書的知識による認知的フレーム

認知的フレームは社会的常識や知識が納められているものである。その代表的な知識は事実を集めた百科事典的知識であるが、語句に関わる「辞書的」な知識も納められていると考えられる。ある語句をきっかけに、同音異義語や多義語な

どの辞書的な知識が格納された認知的フレームが活性化させられるのである。

次は多義語の知識やコロケーションの知識に関わる認知的フレームが活性化される例である。

(20) 礼二：当たり前や！ この前もね、風邪引いて、熱出てずっと寝とった  
んですよ (a)

(中略)

剛：引くいうても、いろいろあるで、そやけど

礼二：まあ確かにあるわ

剛：網を引くとかね、こうやって〔漁で網を引く仕草〕 (b)

(中略)

剛：あのう、お年寄りの手を引くとかね (c)

礼二：ああ、そうそう。「おじいちゃん大丈夫ですか」言うて (d)

剛：ああ、いや、おばあちゃんや (e)

礼二：どっしゃでもええわ。まちごうたやあらへんがな。なめとんのか、  
アホお前 (病院)

風邪で病院に行ったという話を展開している礼二が、(20a) で「風邪を引く」という表現を用いたのをきっかけに、「引く」に関わる辞書的知識が格納された認知的フレームが活性化され、剛は (20b) で「網を引く」、さらに (20c) で「手を引く」とボケを展開する。(図3を参照。) 礼二が (20d) でそれにのってボケてきたのに対して、(20e) で剛がつっこみ、笑いが生じる。不必要的展開をしている意味ではR原則違反も同時に犯している。

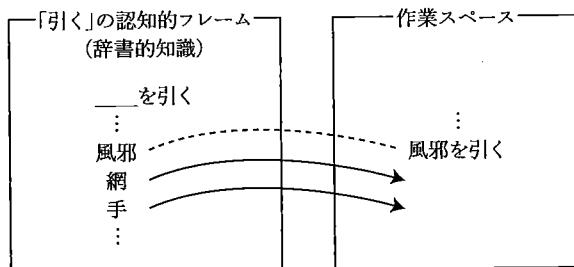


図3

次も同じく多義語の知識が関わる辞書的知識が格納されている認知的フレームが活性化される例である。

(21) 岩尾：あの、旅館の中、素晴らしいですね、いろいろまだお部屋選び、出来るんですよ

(中略)

岩尾：えー、「つばめの間」(a)

後藤：おおおお

岩尾：「つるの間」(b)

後藤：はいはい

岩尾：え、「すずめの間」(c)

後藤：はいはい

岩尾：「絶妙の間」(d)

後藤：ちょっと、ちょっとちょっと、なんですかそれ

(中略)

岩尾：もう、料理出てくるタイミングが絶妙でございまして (e)

後藤：なんやねん、それ

(中略)

岩尾：あのう、「独特の間」というのもございますけど (f)

後藤：なんやねん、それ

岩尾：このタイミングで布団持っていくかみたいな (g)

(中略)

岩尾：こんな夜中にフロントから電話来るかみたいな (h)

後藤：ちょっと待て、お前

(温泉旅館)

岩尾扮する旅館の女将が客の後藤に部屋が選べるといいつつ、(21abc) とありそうな「～の間」という部屋の名前を挙げる。次いで、(21d) の「絶妙の間」、さらに (21f) の「独特の間」と岩尾が辞書的な認知的フレーム（空間的意味から時間的意味への派生）を使ってボケて、自らが繰り広げる作業スペースに投射している。作業スペースの整合性をとるために、岩尾は (21e) (21gh) のような時間的な「間」を持った空間的な「間」であると無理やり規定しなければならな

くなったところに爆笑が生じる。この例もムダな展開をしている意味で同時にR原則違反を犯している。

#### 4.3 認識の処理速度の遅さによる笑い

我々は経験を通じて、様々な現象をパターン化して認識していく。このようなパターン認識ができるのは、認知的フレームが形成されているおかげであると言えるだろう。認知的フレームはもともと認識的処理を効率的にするためのものである。しかし、日常生活では短絡的な認識的処理のせいで、しばしば誤解や混同を生じさせるのも事実である。

漫才はこのような我々に備わっている認知的フレームを巧みに利用する。話し手と聞き手が採用する認知的フレームが合致していれば、(R原則を遵守して)必要最小限のやりとりで済むはずである。つまり、両者間の認識の処理速度の向上が期待できる。反対に、どちらか一方が無駄な認知的フレームを採用したりすると、必要以上に認識的処理をしないといけなくなり、処理速度が遅くなる。漫才は意図的に認識の処理速度を遅くするように仕組まれていると言えよう。認識の処理速度を最大限にしようとするシステムの上では、その処理速度の遅さに對してエラーが発せられる。しかし、漫才では、不意に認識処理に急ブレーキがかけられると、エラーを発する代わりに笑いをもらしてしまうのである。

#### 5. 認知的フレームから作業スペースへの関数処理

「プラトン」という著者の名前からその著書を指し示せたり、人物からその人物の絵や写真を指し示せたりすることは、その場の状況から語用論的に推論可能な関数処理をしているからであり、その関数は語用論的関数と呼ばれる。たとえば、「プラトン」を変数  $x$  とすると語用論的関数  $F$  はその値  $y$  に「プラトンの書いた書物」を返すと考えるのである。このような関数処理は日常生活では頻繁に行われている。

他に、シミュレーションなどのように現実を架空の空間へ置き換えるような作業も関数的に捉えることができる。漫才ではこのような関数処理がよく観察される。

### 5.1 (不) 適切な関数処理

漫才では、採用するべき認知的フレームが指定され、そこからの関数処理により笑いを生じさせるものも多い。

たとえば、次は「ドラえもん」の認知的フレームをとることが指定されている。

(22) 藤原：「あなたが野比さんですか？」(a)

井本：「ああ、私が野比です」(b)

藤原：「名刺を渡しながら」「わたくし、ドラえもんと申します」(c)

(中略)

藤原：「なんか今回、剛田さんとトラブルだそうで」(d)

井本：「いや、ラジコン取られまして」(e)

藤原：「ああ、それは大変だ」

井本：「なんとかなりますかね？」(f)

藤原：「なんとかしましょう」(g)

井本：「すいません」

藤原：タッタラッタラッタッタ「現金」(h)

井本：嫌やわ、お前

藤原：「新しいの買ってください」(i)

井本：嫌や、おい。ヤラしいやろ (ドラえもん)

藤原は「大人向けのドラえもん」があってもいいだろうとして、(22a)で作業スペースを作って、話を展開する。井本は(22b)で話にのってくる。このとき参照されるのは(子供向け)「ドラえもん」の認知的フレームである。そのフレームには登場人物として「ドラえもん、野比のび太、剛田武(ジャイアン)、源シズカ」などの登場人物や人物関係などの属性が格納されている。「子供である」という属性以外の属性を保ちながら「大人向けのドラえもん」作業スペースに関数的処理が行われると、大人のドラえもんや大人ののび太は(22ab)のような挨拶を交わし、ドラえもんは(22c)のように名刺を差し出す。これらは作業スペース内では整合的であり、適切な関数処理の結果である。しかし、現実と比べると奇妙であり、そのギャップが笑いを誘う。さらに、認知的フレームでは、のび太がよくジャイアンとトラブルを起こし、ドラえもんに泣きつくのであるが、作業

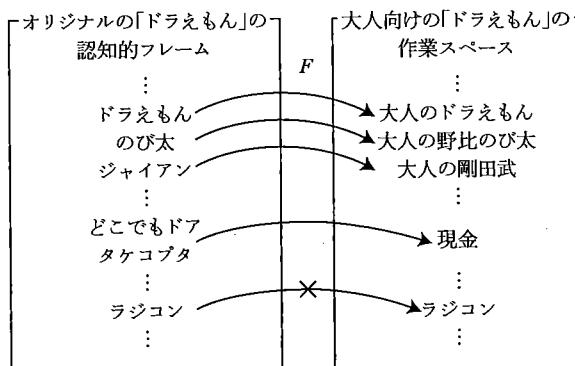


図4

スペースに関数処理すると、(22dfg) のような状況になるのも局所的に整合性がある。しかしながら、「大人の向けのドラえもん」ではのび太はラジコンで遊んでないだろうという常識的な認識によって(24e)の関数的処理の不適切を感じる。なぜならば「大人向け」に調整されていないからである。そして、ドラえもんの解決方法はオリジナルでは「どこでもドア」や「タケコプター」なのであるが、大人向けに調整され、(22hi) で「現金で新しいのを買ってください」というところで大爆笑となる。(図4を参照。) 認知的フレームを適切に作業フレームに関数処理した結果であり、その作業フレームの解決方法とオリジナルのそれのギャップが甚だしいからである。

関数処理が不適切に行われ、作業スペース内で局所的に整合性が保てなくなつた結果、我々は違和感を感じる。一方、関数処理は適切に行われると、作業スペース内では局所的に整合的である。しかし、現実と統合し、あるいは総合的に考えると、我々は現実とのギャップを感じるのである。

同じ漫才の中で、不適切な関数処理の例も見られる。

(23) 藤原：「野比氏、野比氏」(a)

井本：「どうした、ドラ氏」(b)

藤原：「やはりシズカさんのサイン会は最高でございますな」(c)

井本：「うん、最高でございますな」(d)

藤原：「今日は野比氏にとても良い物を」

井本：「おお、何ですか？」

藤原：タッタラッタ、フフ、タッタッタ 「源シズカ入浴中、限定フィギュア」 (e)

藤原と井本 「おお、萌えー」 (f)

井本：何やねん、これ。これ、何やねん

藤原：パンダナ巻いてんねんで (g)

井本：気持ち悪いだけやろ、そんなもん (ドラえもん)

今度は、藤原は「アキバ系の人向けのドラえもん」について演じはじめる。参照するのは同じくオリジナルの「ドラえもん」の知識が詰まった認知的スペースである。作業スペースでは「アキバ系の人向けのドラえもん」が構築されていく。(23ab) でアキバ系の呼び方に調整され、(23c) でアキバ系の行動様式が反映され、(23cd) の言葉づかい、さらに (23ef) の生態も適切に関数処理されているところが爆笑を誘う。細部に渡り源シズカが入浴好きであるというオリジナルを関数処理したところがさらにおかしい。最後に、(23g) の「パンダナ」を巻いている源シズカのフィギュアには不適切な感じを感じつつも、大爆笑が起きる。

この「パンダナ」の違和感について論じると、認知的スペースの「源シズカ」は作業スペースではアイドルである。アイドルがパンダナを巻くのは不自然で、ましてやそのフィギュアがしているのは気持ち悪い。パンダナが似合うのはアキ

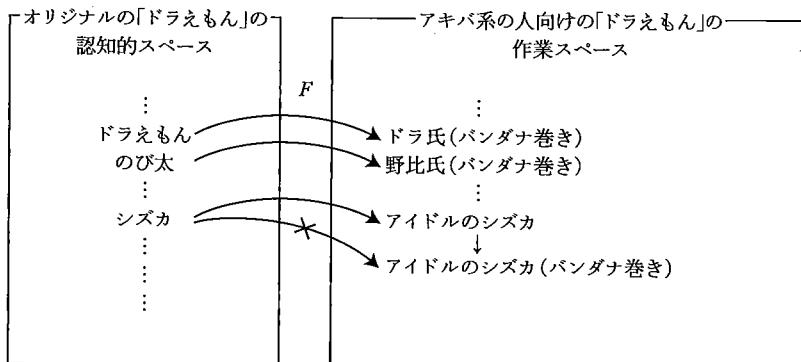


図5

バ系の人である。作業スペース内で、もしドラえもんやのび太がパンダナを巻いていても、不自然さを感じない。適切な関数処理だと思えるからである。源シズカはアキバ系の人ではない。そんな源シズカ（のフィギュア）にまで過剰に関数処理をしたので、違和感を感じるのである。（図5を参照。）

次の例にも適切な関数処理と不適切な関数処理を見ることができる。認知的フレームは「旅館のおもてなし」フレームである。

(24) 後藤：ほんで、その一焼き飯と鴨鍋は合わへんから、あの、白飯で持つてきてくれ (a)

岩尾：それはちょっと出来かねますが (b)

後藤：なんでやねん。焼き飯、出来るんやったら、白飯ありきの話やろがい

岩尾：厨房と相談はさせていただきますけども (c)

後藤：だからよ

岩尾：出来るだけ希望に沿うようにはしますけども (d)

後藤：ちゃっ、持つて来いや、白飯

岩尾：多少ハム等が混じてくる可能性がございまして。ま、希望は伝えますけどもね (e)

後藤：なんでハム等が入ってくんねん

岩尾：白飯に近、出来るだけ近づけますけども、多少塩コショウ等が混じてくる可能性が (f)

後藤：なんでや

(中略)

後藤：だから塩コショウ入れんなや

岩尾：さっと、あっさりめの炒め方にいたしますので (g)

後藤：ちょっと待てや。なんで炒めたいねん、お前。腹立つな

(温泉旅館)

「旅館の女将」に扮する岩尾と客を演じる後藤の会話で、後藤は名物の「鴨鍋」を夕食に選ぶ。女将はさらに執拗に「焼き飯」も奨めてくる。それに対して後藤は(24a)のように「白飯」を注文する。女将は(24b)で「白飯」はできない、(24ef)

(24g) のようにどうしても「焼き飯」の「ハム」や「塩コショウ」が混ざったり、「あっさりめの炒め方」になったりするとのたまう。その言い方はあくまで「おもてなし」にふさわしい。(24b) の「出来かねる」、(24c) の「させていただく」、(24d) の「希望に添うようにする」、(24e) の「希望を伝える」、(24f) 「できるだけ」は言葉だけ取り出すと、すべて旅館のおもてなしとしてはふさわしいものである。従って、この点に限っては認知的フレームを適切に作業スペースに関数的処理したと考えられる。

しかしながら、違和感を感じるのは「白飯」が出来ないとしているところである。「焼き飯」が作れるなら「白飯」を出せるはずであるが、そのままの「白飯」を出せという客の容易な要望に答えようとしないことは「旅館のおもてなし」としてはあるまじきことである。つまり、このことに関しては関数的処理を適切にしないところが笑いを誘うのである。

## 5.2 非整合性による笑い

本来の関数処理というものは計算を効率的にするものである。変数  $x$  の数値が変わると、その都度一から処理をするのは面倒だが、ある意味ルーティン処理ができる関数  $F$  を用いると、少ない処理でその値  $y$  を返すことができるのである。物語を作るときも、ある事実や史実を参考にして創作する方が一から話を組み立てるより少ない労力で済む。

漫才の笑いは人間がルーティンとして日常的にとっているこのような計算処理を巧みに利用する。ある架空の設定のために、ある認知的フレームを参照した関数処理が行われると、適切な処理が行われると、局所的整合性を保った設定（作業スペース）ができるが、現実と照らし合せた（「現実」と「統合」した）ときに、両者に違いが生じるときがある。そのギャップが大きければ大きいほど、笑いが大きい。また、不適切な処理が行われると、局所的に整合性がない矛盾した設定になる。我々はその矛盾を違和感として感じるのである。

つまり、局所的に非整合的であるときも、統合的に非整合的であるときも、その非整合性が甚だしいときに笑いが生じる。前者の典型例は (23e) であり、後者の典型例は (22hi) である。

## 6. ポケとツッコミについて

以上から、漫才の笑いは、人間が無意識のうちにとっている会話のシステムや認識のシステムや理解のシステムを巧みに利用していると言える。

我々は会話をするとき無意識に相手からできるだけ情報を得ようとするし、自分はできるだけ少ない情報で済まそうとする。ちょうどいいバランスが保たれたとき、効率的なコミュニケーションができ、そうでないときには意図しない意味にとられたりして誤解が生じる。この暗黙の了解（つまり質の原則、Q原則とR原則）が意図的に破られると非効率性を感じ、暗黙の原理、つまり、会話のコードの存在にはっと気づく。通常、会話のコードは、効率性を追求した会話のシステム上で働く。会話のシステムは、そのシステムに不具合が生じると、エラーを発する。しかし、効率性を追究しない漫才では、そのオペレーションシステムはエラーを発さず、笑いを生むのである。

我々は経験によって蓄積された知識をある程度整理して保有している。整理されていれば、必要なときに探し求める情報にアクセスしやすい。失念していた何かを思い出そうとするとき、その知識の束のどれかを思い出すことで、探し求める情報にたどり着けた経験を我々は持っている。つまり我々は記憶の中に無意識のうちに知識の束を作っている。漫才の笑いはそれを利用する。人間は会話のやりとり（だけでなく、一般に見聞したこと）をきっかけに、無意識のうちにさまざまな知識の束をある程度活性化させている。必要があればそれをさらに活性化させて、話の流れを予測する。そのとき、R原則に基づいて必要がある部分だけを会話の場に投入していく。必要がなければそれ以上活性化させずに流していく。すなわち、R原則に基づいて会話の場には投入しない。このような会話の暗黙の原理が意図的にされることによって初めて、我々は無意識のうちに認識のシステムが働いていることに気づく。認識のシステムは、認知的フレームを有効に活用し、その処理速度を向上することを是とするものである。しかしながら漫才では、無駄に認知的フレームが活性化され、認識の処理速度を遅くさせる。

別の言い方をすると、適切に認知的フレームを活用すれば、認識のシステムが効率的に作用する。不適切に活用すれば、認識のシステムに不具合が生じ、効率性を優先するシステムではエラーを発する。しかし、効率性を追求しない漫才では

は、そのオペレーションシステムは、エラーの代わりに笑いを発するのである。

また、我々は経験によって蓄積された知識をある程度整理しており、その知識の束を使うことによって、ある程度ありそうな話を展開させることができる。架空の場面を設定する場合でも、我々が持っている知識の束に基づき、その場面でふさわしいように調整すれば、ありそうな話が創作できる。人間はそのような調整を無意識のうちにしている。このような無意識の関数処理は漫才の妙な設定のときに初めて意識させられる。妙な設定はそれ自体面白いのであるが、それだけで笑いが生じるのではない。関数処理した結果が作業スペースで局的に非整合的であるとき、我々の理解能力はそれを矛盾だと認識する。また、関数処理が作業スペースで局的に整合的であっても、我々は、常に「現実」と照会し、統合している。統合的に不整合的であると、我々の理解能力は矛盾していると認識する。

つまり、我々の理解のシステムは通常、整合性を追求している。そのシステム上で、非整合的なものを検出すると、エラーメッセージを発する。しかし、漫才ではその不整合性を楽しむのである。漫才のオペレーションシステムではその不整合性が笑いを生むのである。

以上から、漫才は、我々が通常とっている、会話のシステムや認識のシステムや理解のシステムと異なるシステムを採用している。通常のシステムでは、会話の効率性や認識の効率性を最大限にし、物事の整合性を最大限にしようとしている。このシステム上では、それを阻むものを検出して、エラーメッセージを発する。一方、非効率性や非整合性を楽しもうという漫才のシステム上では、それが笑いを呼ぶのである。

ボケは、先行研究では「逸脱」（「ズレ」）と捉えられているが、本稿では「非効率性」や「非整合性」を引き起こす要因として捉えることができ、通常のシステムでは「エラーを生じさせる操作」であると定義する。

次にツッコミについて考えてみる。先行研究ではボケ（「逸脱」）への「気づき」を生じさせるもの（安部 2005b 「注意喚起の機能」、木村 2003 「補強表現」）あるいは「修復」するもの（金水 1992 「修復」）と捉えられている。本稿は、「非効率性」や「非整合性」の存在への「気づき」やそれからの「修復」の両面を否定しない。しかしながら、ボケによって引き起こされた、（通常の会話では）予期

せず生じたエラーは「やり直す」しかない。ちょうどコンピュータが「予期せず終了しました」あるいは「予期せず停止しました」といったエラーメッセージを出すと同時に、「やり直してください」といった解決方法を提示するように、ツッコミは「やり直してください」と言わんばかりにつっこむのである。つまり、本稿はツッコミを「やり直しの指令」と捉える。

エラーが生じたときにとられる「やり直しの指令」には、一定のパターンがありそうである。通常の会話では、相手に丁寧さを示すことによって、友好な関係を保ちつつ、会話を進行させるのが常であるが、そこで働いている丁寧さの原則を破るような手法がツッコミでは多用される。

「丁寧さの原則」は、語用論で Leech (1983) によって唱えられ、次の六つの格率が設けられている。

- (25) a. 気配りの格率：他者に対する負担を最小限にせよ。（他者に対する利益を最大限にせよ。）
- b. 寛大性の格率：自己に対する利益を最小限にせよ。（自己に対する負担を最大限にせよ。）
- c. 是認の格率：他者の非難を最小限にせよ。（他者の賞賛を最大限によせ。）
- d. 謙遜の格率：自己の賞賛を最小限にせよ。（自己の非難を最大限によせ。）
- e. 合意の格率：自己と他者との意見の相違を最小限にせよ。（自己と他者との合意を最大限にせよ。）
- f. 共感の格率：自己と他者の反感を最小限にせよ。（自己と他者との共感を最大限にせよ。）

(25ab) はとるべき行為についてであり、他者には最小限の負担を担うように、自己には最大限の負担を担うようにせよという格率である。(25cd) は評価についてであり、他者には最小限の否定的評価を、自己には最大限の否定的評価をせよという格率である。(25ef) は他者に対して反論や反感を最小限にせよという格率である。

エラーを生じさせた相手に対しては、丁寧さの原則を破るぐらいの勢いで「指令」を下さないと、「やり直し」、つまり、漫才が再開できないというわけである。

資料を調べたところ、(25) の格率のうち、漫才のツッコミとして使われない

のは、(25bc) の「寛大性の格率」と「謙遜の格率」である。いずれも自己に関わる格率である。ツッコミは、ボケ役の相手に対する「指令」なので、この結果には頷ける。

ざっとボケの具体的な表現をいくつか挙げてみると次のようである。

(26) 気配りの格率違反

- a. 礼二：ちゃんとやれや (病院)
- b. 井上：もう、やってもうてるやん。完全に撃ち抜いたやん。机叩けよ (取調べ)

(27) 是認の格率違反

- a. 礼二：どないやねん。こらっ、なめとんのか。冒頭からホンマに (病院)
- b. 礼二：なんやねん。だから、魚も象も病院におるか、あほ、お前は、どんな病院やねん、お前は (病院)
- c. 井上：早いわ。おい。早い、早い。 (取調べ)

(28) 合意の格率違反

- a. 礼二：どうでもええことあらへんがな。何を言うてんねん、訳の分からん。 (病院)
- b. 後藤：なんやねん、それ。 (温泉旅館)
- c. 後藤：なんでやねん。「焼き飯」出来るんやったら、「白飯」ありきの話やろがい (温泉旅館)
- d. 井上：打ち上げの話しちゃうねん。だから、そんなことを言うてんちゃうやろが、お前。 (取調べ)

(29) 共感の格率違反

- a. 福田：気持ち悪いわ、お前。三十一のおっさんが、気持ち悪いやろ。おい。 (犬を飼いたい)
- b. 井本：嫌やわ、お前。 (ドラえもん)
- c. 井本：気持ち悪いだけやろ、そんなもん。 (ドラえもん)

このようにツッコミは手荒い「指令」をするのである。

ここまでをまとめておくと、次の通りである。なお、ここでは通常のシステム

を基準に作成しておく。

(30) a. 非効率性による笑い

- ボケの操作→会話のコード（質の原則、Q原則、R原則）の違反
- 非効率的
- 会話システムでエラー発生
- ツッコミ（やり直しの指令）

b. 認識の処理速度の遅さによる笑い

- ボケの操作→不適切な認知的フレームが活性化
- R原則違反のため非効率的
- 認識システムでエラー発生
- ツッコミ（やり直しの指令）

c. 非整合性による笑い

- i. ボケの操作→不適切な関数処理
  - 作業スペース内で非整合的
  - 理解システムでエラー発生
  - ツッコミ（やり直しの指令）
- ii. ボケの操作→適切な関数処理
  - 作業スペース内で整合的
  - 「現実」と統合すると非整合的
  - 理解システムでエラー発生
  - ツッコミ（やり直しの指令）

## 5. 終わりに：オチについて

落語のオチについては関与する研究は散見されるが、漫才のオチについては管見の限りあまり見当たらない。しかしながら、漫才の笑いを通常のシステムでのエラーと捉えることによって、漫才のオチの本質に迫れるのではないかと思う。ただし、本稿が扱う漫才は限定的であるので、網羅的でないことはあらかじめ断つておく。

さて、漫才を終了するためには、もうこれ以上続けることが無理な状況を作り出

すことである。つまりエラーの不具合を修正できない状況に陥らせることである。

その状況を作るためには、つぎの二つの場合が考えられる。

(31) a. エラーが何度も起きる

b. 複雑なエラーである

どちらも相方がさらなる「指令」を諦めざるを得ない状況である。

次は (31a) をきっかけに漫才を終了した例である。

(32) 藤原：「おい野比、向こうに冷たいレモネードを飲みに行かないか」(a)

井本：もうええわ (b) (ドラえもん)

藤原は、オリジナルの「ドラえもん」は子供向けだが、いろんな人向けのそれがあってもいいとして、大人向けの「ドラえもん」、アキバ系人向けの「ドラえもん」、シブヤ系の人向けの「ドラえもん」、そして最後にはアメリカンコメディー好きな人向けの「ドラえもん」の話を展開する。つまり何度も関数処理を利用した笑いが展開される。一通りアメリカンコメディ・タッチの話が展開されたところで、さらに (32a) の発話が藤原によって投げかけられ、また同じような展開が繰り広げられるのかと思ったところで、井本が (32b) でつっこんで漫才を終了させる。つまり、理解システムのエラーが再び繰り返されることを恐れて、「強制終了」させているのである。

次も同じような「強制終了」の例である。

(33) 井上：打ち上げの話はどうだってええやろ。俺、刑事の取調べがやりたいってやってんねん

[石田がマイクのエコーを調整する仕草] (a)

井上：マイクのエコー、気にすな。もうええわ (取調べ)

井上は刑事の「取調べ」の刑事を演じているが、「打ち上げ」に早く行きたい相方の石田は「打ち上げ→二次会→カラオケ」などといった認知的フレームにとらわれ続けている。井上が「吐けと言ったら吐くんだ」と刑事の決め台詞を放った直後に、石田は「打ち上げ」フレームから「それは飲み過ぎだ」という発話を返してくる（「自白」と「嘔吐」の対比）。この時点で、すでにかなり重度の認識システムのエラーが起きているのであるが、さらに石田が (33a) の格好をして継続しようとするところで、井上がツッコミを入れて、漫才を終了するというわけである。

次に、(31b) の例、つまり、エラーが複雑化しすぎて漫才を止めざるを得ない例を見てみる。

(34) 徳井：お前が犬の悪口を言えば言うほど、俺の犬に対する想いは募る一方なんや (a)

徳井：大家さん、最近家賃、ご、ご無沙汰ですいません (b)

福田：何か言え。オチで噛むな。やめさせてもらうわ (犬を飼いたい)

マンションで犬が飼えない徳井が犬を飼おうとしている福田に犬の悪口を言わせて飼いたい気持ちを失せさせようという展開である。福田が犬を飼う欠点（たとえば、散歩が面倒、抜け毛が大変、部屋が臭くなる等）を並べ連ねれば連ねるほど、世話の焼けるほど可愛いと徳井は言って、(34a) でそれまでの福田の努力は水の泡と化す。次いでオチの (34b) の発話が投入されるが、それまでに「マンションのペット禁止は逆効果」だとか、「駐輪場に違法駐輪が行われている」ことだとか、大家に対して投げかけた徳井の発言が、二度挿入されている。犬を飼いたくない状況を作るという作業スペースが本筋であるが、ときおり腸道としてもう一つの小さな作業スペースが作られていたということである。(34a) までは本筋の作業スペースに投入していたのを転換させ、(34b) で断絶していた別の腸道の作業スペースに投入させている。つまり認識的に複雑な処理をさせるような状況をこしらえることによって漫才を終了に導こうというのである。

次は、断絶していた認知的フレームを突然再び活性化する例である。

(35) 礼二：で、そのまま、もうね、病院から家近いから歩いてふっと帰って

剛：歩いて帰ったん？

礼二：そうですよ

剛：お前悪いことしてるなあ (a)

礼二：何も悪いことしてへんがな

剛：タクシーデ 払ってへんぞ (b)

礼二：もうええわ

(病院)

風邪を引いた礼二は、タクシーで病院に行って、注射してもらった。帰りは歩いて帰ったという話を展開している。それに対して剛は(35a)のような指摘をする。礼二是R原則に則り、わざわざ行きのタクシーデの支払いのことを触れなかっ

たと予測できる。剛にとっては、Q原則に従うと、言わなかったことはしなかったことである。従って、(35b) のような発言に至ってしまう。その背景は次のように考えることができる。剛は「タクシーに乗車→移動→支払い→降車」という認知的フレームにとらわれている。話は病院で注射してもらって帰るという段に来ている。すなわち、タクシーでの往路移動からかなり断絶されている。にもかかわらず、支払いをしたという礼二の発言がないことを根拠に、その変形として「タクシーに乗車→(往路) 移動→タクシー待機中→(帰路) 移動→支払い→降車」といった認知的フレームを剛が採用し、(35ab) の発言に至ったのである。このような複雑な認知的フレームと作業スペースの構成から複雑なエラーが生じ、「強制終了」に至ったと考えられる。

このようにすでに重度のエラーが生じているのにも関わらず、さらに入力を続けようしたり、また、いったん断絶した作業スペースや認知的フレームを再び活性化するなどして、複雑なエラーを生じさせたりすることによって、「強制終了」せざるを得ない状況を作るのが漫才のオチだと言えるのはなかろうか。

本稿は2001年から2008年の間に上演された六つの漫才のみを対象にしているので、これで一般化したつもりはない。漫才の笑いを歴史的に見てみたら、面白いだろうとも思うし、東と西で笑いの質が違うのか、もっと複雑な構成の漫才は可能かなど、まだまだ興味は尽きない。が、ひとまずここで強制終了させていただく。

#### 註

- 1) 吉本新喜劇でよく披露されるような一発ギャクなどを参照のこと。
- 2) 漫才の「ドラえもん」の一場面で、「アメリカンコメディー」風の「ドラえもん」を演じる際に、雰囲気を醸し出すために「Oh, ノビ」「Oh, ジーザス」とそれらしく発音し、笑いをとる場面がある。このようなパラ言語的な操作も漫才では頻繁に行われる。
- 3) 漫才の「BBQ」の一場面で、飯盒で米を「五合」炊くときの「五合」の読み方が「ごんごう」か「ごごう」かという言葉についての言葉による説明、特に古い言葉づかいの使用を指摘することで笑いをとる場面がある。このようなメタ言語的な指摘も漫才でよく行われる。

- 4) 本稿で扱う漫才は、2013年12月30日現在、YouTubeで再生できることを確認している。
- 5) 金水（1992）では、他に「丁寧さの原則」（Leech 1983）を違反することによって生じる笑いについても指摘し、通常の会話からの「逸脱」もボケだとしている。本稿は「丁寧さの原則」を違反したボケについては扱っていない。しかし、後に、ツッコミに「丁寧さの原則」を利用したものがあることを指摘する。
- 6) Horn (1984: 13) の定義は次の通りである。
- The Q Principle (hearer-based): Make your contribution sufficient. Say as much as you can.
- The R Principle (Speaker-based): Make your contribution necessary. Say no more than you must.
- 7) (6a) の発話の後にも笑いが生じる。それは、後で認知的フレームについて触れるが、慣習的な認知的フレーム「どうでもええ話」に格納されるような日常的な些細な出来事とは異質な事件が投射されたため (6a) で笑いが生じると考えられる。
- 8) 礼二と剛はともに、病院での典型的な行為（病院に着く→玄関でスリッパに履き替える→受付で診察券と保険証を出す→待合室で待つ、等々）を格納する「認知的フレーム」（後で導入する）を持つと考えられる。R原則を遵守する礼二はその中の「スリッパ」や「保険証」を取り上げずに（違反する剛はそれを活性化させる）、「病院に着く」や「待合室で待つ」を取り上げる。この最小限の情報だけで、我々がこの事態を理解できるのは、我々には上のような「認知的フレーム」を持っているからである。すなわち、R原則は、「認知的フレーム」を有効に活用せよと言いかえることができよう。
- 9) あるいは (12b) は Q原則違反として捉えることも可能である。

### 漫才の出典

チュートリアル「犬を飼いたい」2006年

チュートリアル「BBQ」2008年

中川家「病院」2001年

NON STYLE「取調べ」2008年

フットボールアワー「温泉旅館」2006年

ライセンス「ドラえもん」2006年

### 参考文献

安部達雄（2006）「漫才における「フリ」「ボケ」「ツッコミ」のダイナミズム」『早稲田

- 大学大学院文学研究科紀要3』51、pp. 69–79.
- 今井邦彦（2001）『語用論への招待』大修館書店
- 金水 敏（1992）「ボケとツッコミ 語用論による漫才の会話の分析」『上方の文化 上方ことばの今昔』（大阪女子大学国文学研究室編）和泉書院
- 関 綾子（2002）「おかしみの生成における言語操作の構造 漫才を資料として」『早稲田日本語研究』10、pp. 135–146.
- 関 綾子（2005）「漫才の笑い ズレの構造と体系」『国語学 研究と資料』28、pp. 48–60.
- 中村芳久（1993）「Neo-Pragmatics: Beyond Neo-Grician Pragmatics : 語用論の問題・認知意味論による解法」『金沢大学文学部論集 文学科篇』13、pp. 77–107.
- 西光義弘（1997）「第6章語用論」『日英語対照による英語学概論』（西光義弘編）くろしお出版
- 吉村あき子（2009）「第3章語用論」『言語の領域II』（中島平三監修、今井邦彦編）朝倉書店
- Dinsmore, J. (1990) Mental spaces as a theory of representation and language understanding. 「言語理解理論としてのメンタル・スペース理論」『認知科学の発展』3、講談社
- Fauconnier, J. (1985) Mental spaces. MIT Press.
- Fauconnier, J. (1990) Domains and Connections. 「領域と結合」『認知科学の発展』3、講談社
- Fillmore, C. (1982) Frame Semantics. In: Linguistic Society of Korea ed. Linguistics in the morning calm. Hanshin. pp. 111–138.
- Grice, H. P. (1975) Logic and conversation. Syntax and semantics 3. Academic Press.
- Grice, H. P. (1989) Studies in the way of words. Harvard University Press.
- Horn, L. (1984) Toward a new taxonomy for pragmatic inference: Q-based and R-based implicature. In: Schiffrin, D., ed. Meaning, form, and use in context. Georgetown University Press. pp. 11–42.
- Lakoff, G. (1987) Woman, fire, and dangerous things: What categories reveal about the mind. The University of Chicago Press.
- Langacker, R. W. (1988) A view of linguistic semantics. In: Brygida Rudzka-Ostyn ed. Topic in cognitive linguistics. John Benjamins. pp. 49–90.
- Leech, G. (1983) Principles of pragmatics. Longman.
- Zipf, G. K. (1949) Human behavior and the principle of least effort. Addison-Wesley.

〈キーワード〉漫才、Q原則・R原則、メンタルスペース、言語理解理論、語用論、認知言語学

## On Laughter in *Manzai*: System Errors, Inefficiency and Inconsistency

Hitoshi NAKATA

This paper deals with laughter in *Manzai*. The analysis in terms of pragmatics and cognitive linguistics which is used here is particularly powerful.

In our usual conversation, we place a high priority on efficiency and consistency. The question of how dialogues can be conducted efficiently is elegantly resolved by Neo-Grician Horn's Q(uality) Principle and R(elation) Principle, which is based on Zipf's Principle of Least Effort. Moreover, how dialogues can be understood is beautifully explained by Fauconnier's theory of mental space and Dinsmore's language understanding theory.

However, the situation in regard to *manzai* is quite different from that of daily conversation.

In usual conversation, we generally avoid inefficiency and inconsistency. If we cannot avoid it, our systems will indicate an error as follows:

- If the human system of conversation, in which efficiency is pursued, detects any inefficiency in the conversation, an error alert may be displayed.
- If the human system of cognition, in which efficiency is pursued, detects any inefficiency in cognition, an error alert may be displayed.
- If the human system of understanding, in which consistency is pursued, detects any inconsistency in understanding, an error alert may be displayed.

However, in *manzai* conversation, we generally enjoy inefficiency and inconsistency. The system in *manzai* does not indicate any error, but runs as follows:

- Laughter can be provoked if the system of conversation in *manzai*, in which inefficiency is pursued, detects any inefficiency.
- Laughter can be provoked if the system of cognition in *manzai*, in which inefficiency is pursued, detects any inefficiency.
- Laughter can be provoked if the system of understanding in *manzai*, in which inconsistency is pursued, detects any inconsistency.

From the above, acting like a *boke* (a clown) is defined as an operation to cause a system error in the usual conversation, cognition, and understanding, and *tsukkomi* (a feed) is defined as a command to restart the system.