

漫才の笑いにおけるへっっこみの美的特性に関する考察

邵 東方

目次

序論	192
1. 笑いおよびツッコミに関する前提と先行研究	194
1. 1. 笑いの三大理論の鼎立	194
1. 1. 1. 優越理論と「笑う人」の説明	194
1. 1. 2. 不一致理論と「笑われるもの」の説明	196
1. 1. 3. エネルギー理論と「笑う仕組み」の説明	198
1. 2. ツッコミの一般的理解と先行研究	199
1. 2. 1. 漫才の歴史とおかしみの笑いについて	199
1. 2. 2. ボケとツッコミの一般的理解	200
1. 2. 3. ツッコミに関する先行研究	201
2. 漫才の笑いにおけるツッコミの諸相の多面的観察	204
2. 1. 情報付加性に基づくツッコミの帰納的分析	204
2. 1. 1. ツッコミは話の進行役か	204
2. 1. 2. 形式上のマーカーとしてのツッコミ	206
2. 1. 3. 意味上のフイニッシャーとしてのツッコミ	208
2. 1. 4. 安部理論の正当性と拡張可能性	210
2. 1. 5. 情報のリマインダーとしてのツッコミ	212
2. 1. 6. ツッコミの諸機能の情報的階層性と不可侵性	216
2. 2. 美学理論とメタ化に基づくツッコミの演繹的分析	223
2. 2. 1. 不一致理論の限界と優越理論の導入	223
2. 2. 2. ツッコミの形式的特性…突然性の掌握と操作	226
2. 2. 3. ツッコミの意味的特性…客体化と距離最適化	230
2. 2. 4. ツッコミの補助的特性…正のメタ化とリマインド	234
3. ツッコミの存在意義と可能性についての試論	238
3. 1. ツッコミのアイデンティティ確立に纏わる問題	238
3. 1. 1. どこまでがツッコミなのか?	238
3. 1. 2. ボケをめぐる争奪とツッコミの崩壊	244
3. 1. 3. 優れたツッコミとは何か?	248
3. 2. 漫才的ツッコミの展開と変質、および優越への回帰	252
3. 2. 1. 「漫才的ツッコミ」とその亜種	252
3. 2. 2. 異化と反撃のツッコミ・サバイバル	254
3. 2. 3. そして、ツッコミは日常言語へ	258
結論	262
参考文献・資料	265
註	267

笑いは進化する^①。現代日本では「笑い」、とりわけ商業としての「お笑い」の人気はまだまだ健在であるように見え、狂言・落語といった古典を保存しつつも^②、テレビやインターネットを中心に新たなお笑い芸人や番組企画が次々と発掘され続けている。そしてかつてと比べ、近年のテレビのお笑いが質的な向上という意味での「進化」を遂げているかは定かでないが、お笑い芸人がドラマの主役や情報番組のMCに起用され、さらには政界や文学界にも大きく進出している事態を見れば、適者生存と言う意味での「進化」は揺るぎないものと言えよう。太田はこの事態を「芸人万能社会」と形容し、今や芸人は「羨望と尊敬を一身に集める」存在であると評する^③が、この傾向は「ツッコミ」という、日本特有とされる笑いの技法とも密接に関係し、そして「ツッコミ」自体も機能・役割の面における進化を遂げてきたのではないかと疑ってやまない。

かつてのマンザイブーム（一九八〇～八二年）以降、バラエティ番組でコントを演じたり、メインのMCを務めたのはビートたけしや島田紳助といった漫才のボケ役の方であつてきた^④。しかし今やダウンタウンの浜田雅功をはじめ、くりいむしゅー・上田やフットボールアワー・後藤、そして南海キャンディーズ・山里といった漫才コンビのツッコミ役の方が、それも単体で番組MCを務めるようになっていく。本来ツッコミとは単独では成立し得ず、ボケがおかしなことを言ったときの軌道修正を担う存在であつたはずが、今やツッコミはボケから独立、それ単体で面白さを生みだすように変質し、笑いのコミュニケーションにおいて主導権を掌握している^⑤。そしてこの傾向は留まることを知らず、日常のコミュニケーションにおいても「面白い」や「笑い」の価値が絶対化しつつあるなか、多くの人間が手軽なツールとして「ツッコミ」的視点を持ち、日々起こる出来事を評価・批判しようとする^⑥。このように、「ツッコミ」はもはや笑いの専門用語ではなくなり、良くいえばその地位を向上させてきたが、悪くいえば一人歩きを始めたともいえよう。

しかし嘆かわしいことに、これだけ存在感を放っているにも拘わらず、「ツッコミ」を主軸に据えた研究は極めて乏しい。ひと昔前の漫才の主流が「しゃべくり漫才」であつたこともあり、漫才のテクニクを会話原則や発語タイミングの観点から分析した研究は一定数見られるものの、その中でツッコミに関する言及はほとんどなく、あつたとしてもそれは「ボケ」に対して副次的なものに留まる。また、洋の東西を問わず「笑い」の哲学的・社会学的研究あるいは心理学的・生物学的研究は数多くなされているが、残念ながらそれらのなかに「ツッコミ」と

いう文言は皆無に等しい。さらに演芸としての「お笑い」に関する分析では、どうも漫才よりコントやバラエティ番組のほうが研究対象として好まれているようであり、それらは虚構世界の構築という観点から喜劇の研究の延長として展開され、ここでもツッコミは蚊帳の外である。このように「ボケ」や「笑い」の研究の多さに対して、「ツッコミ」の研究はあまりにも少なく、このままではツッコミの本質や実態は永遠に解き明かされないようにすら思われる。

そこで本稿では「ツッコミとは何か」をメインテーマに据え、ツッコミがどのような性質を帯び、笑いを生み出す上でいかなる機能を果たしているのかを独自の視点から探ってゆく。さらに分析に当たっては、あくまでツッコミが漫才にルーツを持つということを前提に、その機能・性質を可能な限り純粹かつ精緻に一般化して捉えるべく、主として美学芸術学的なアプローチを試みる。そして漫才が芸術であると仮定した場合、そのなかでまず第一に「美」とされるものは疑いなく「面白さ」であり「笑い」であるから、本研究は「ツッコミの美的性質・美的意義に関する考察」であるとも言えよう。ここでシプリーによれば、芸術作品の鑑賞・批評はその作品が備える「美的質」を看取することでなされるが^①、漫才が目まぐるしい言語情報のやりとりからなることを考えると、我々は漫才を見る際にツッコミの「美的質」を逐一捉えているとは思えない。したがって本稿ではこれを「美的特性」と言い換え、ツッコミが笑いを生むために備えたあらゆる特性をこのように呼ぶこととする。

本稿の主な構成としては、まず第1章で笑いの美学理論に加え、漫才やツッコミの一般的理解、およびツッコミに関する先行研究を概観する。次に第2章では、現代の笑いを象徴する番組として『M-1グランプリ』（テレビ朝日系、二〇〇一〜二〇一一年・一五年）を取り上げ、この中で演じられた漫才を適宜抜粋しながらツッコミの諸相を多面的に観察、ツッコミが持っている機能や効果を可能な限り一般化してゆく。そして第3章では2章の議論を踏まえつつ、前半で「ツッコミはどうあるべきか」についての試論を行い、さらに後半では漫才を飛び出したツッコミがどのような展開と変質を遂げてきたかを追ってゆく。このようにして、ツッコミの観察・分析を通じてその美的特性を纏め上げ、ツッコミという言語的操作の本質と実態に一步でも迫ろうと試みるなかで、最終的に「ツッコミとは何か」という問いに対する一応の解答を導き出すこととした。

1. 笑いおよびツッコミに関する前提と先行研究

1.1.1. 笑いの三大理論の鼎立

本稿の目的はツッコミの機能や効果を分析することで、その存在意義をも明らかにすることにあるが、その根拠としては西欧に端を発する諸々の笑いの理論を用いる。無論それらは「なぜ人は笑うのか」「何を可笑しいと感じるのか」といった〈笑い〉の理論であって、〈ツッコミ〉の理論ではない。しかしツッコミとはあくまで笑いを指向した言語行動であるから、笑いの理論を分析し再構成することは決して無益ではなく、有効な視点や示唆的な記述が得られるであろう。

1.1.1.1. 優越理論と「笑う人」の説明

「人はなぜ笑うのか」という永遠の問いについては、数々の理論家たちがこれに取り組んできたが、それらは「優越理論」「不一致理論」「エネルギー理論」という三つの潮流のいずれかに大別できる^⑧。このうち「優越理論」とは文字通り、笑いが根源的に他者に対する優越感から生ずるという考えに基づくものであり、この対人的優越は快と直接的に結びつく^⑨。優越理論は三潮流の中でも最も古く、プラトンのヤリストテレスが人間の欠点や醜さ、失敗に対する嘲笑の笑いを念頭に笑いを道徳的に評価した^⑩ことに端を発する。この優越理論派の代表として度々挙げられるのは、一七世紀イギリスの哲学者・社会思想家として名高いホブズである。

〔…〕一般に、笑う人々の情念とは、他人の不体裁によって自分が突然自分の意に適うようになることである。それゆえ、突然のこと以外はほとんど何事も笑われることはないし、同じ物事や同じ冗談が同じ人々によって何度も笑われることもない。さらに、親しい人々や血縁者の不体裁は笑われない。なぜなら、そういう不体裁は他人事ではないからである。それゆえ、笑いをよおす物事は三つあって、それらは結びついている。すなわち、不体裁・他人事・突然のことである。(ホブズ、二〇一二年、一六七頁)

この一節は彼の笑いに対する見解を端的に示しており、我々は他人が劣っているさまや不運に巻き込まれるのを見聞きしたとき、そこから自分自身の認知的比較を行うことで優越感という快を生じ、この快の経験が笑いの反応を引き起こすのだという^⑪。確かに我々は誰かが

転んだり、音痴だったりするのを見聞きして笑うことがあるのは事実であるし、各国のジョークに人種差別的なものが多いのもまた然りである。そしてホップズのこの考えに対し、多くの理論家たちが若干の補足・修正を加えて自説を展開してきたが、本質的にはやはり「他者に対する優越・嘲笑」というところに包摂されるものが多い。こうした個人間の優位をめぐる闘いを前提としたエゴむき出しのホップズに対して、スターンの説は価値序列の世界における人間行動として笑いを位置づけたより上品な内容となっており^⑬、特筆に値する。

In my theory, laughter is interpreted as a value judgment, an instinctive, negative value judgment concerning a degradation of values. [...] Laughter, however, is not only our reaction towards a degradation of values. Sometimes it is also an action provoking a degradation of values or, at least, trying to provoke it. When we laugh at a person, or a thing done by a person, although no value degradation can be found in them, we try to degrade their value. And often we succeed. (Stern, 1954:16)

私の理論においては、笑いを価値判断、それも価値の下落に纏わる本能的・否定的な価値判断として解釈する。(…)しかし笑いとは、単に価値の下落に対する我々の反応なのではない。ときに笑いは、価値の下落を喚起する、あるいは少なくとも喚起しようとする行動でもある。我々が人やその人の行為を笑うとき、たとえいかなる価値下落がその中に認められなくとも、我々はそれらの価値下落を図るし、それはしばしば成功するのである。

つまりスターンの説明する笑いとは、第一に他者や他者の行為の価値下落に対する反応であり、第二にそれらの価値を下落させようとする試みでもある。この場合の価値下落について、その背景には社会的な文脈があり、例えば幼い子供が転ぶよりも、金持ちで社会的地位もあるスーツの大人が転んだほうが面白いのは、まさにこの社会的価値の下落度合いが大きいからである、と説明できよう。なお、スターンはこの「価値下落」に加え、もう一つの笑いの効果として「価値無化」を挙げている。前者の「価値下落」とは価値の質的変化であり、何かを可笑しいと感じるときに生ずるものである一方、後者の「価値無化」は価値の量的変化、即ちプラスかマイナスかにかかわらず価値の絶対値がゼロに向かうことを指す^⑭。例えば自分が誰かから過剰に褒められたとき、得意気な笑いではなく気恥ずかしそうに謙遜の笑いをすることがあるが、これは相手が自分に付与したプラスの価値を否定し、ゼロに向かわせる働きが生じている。反対に、自分が何かを失敗して気まずそうに笑うときは、自分にマイナスの価値が生じているのをゼロに戻そうとする力が生じている^⑮。ただしこの自己の価値を操作しようとする

る「価値無化」の笑いは、「価値下落」よりもさらに社会的文脈に大きく依存しており、漫才・喜劇におけるおかしみの笑いを説明するのは不向きであるように見える。

以上のように、優越理論は基本的に他者の佇まい・振る舞いを見聞きして、それによって自己の中で価値比較が行われ、そこから生ずる優越感が笑いを生むという、いわば「笑う人」に起こる快の動機やメカニズムを社会関係から説明する理論群であった。しかしながらこれらは確かに笑いの一側面を説明しているものの、ホップズが「例外に一切の余地を与えなかった」¹⁵こともあり、優越理論は一面的で視野狭窄に陥っているとの批判は根強い。

1.1.2. 不一致理論と「笑われるもの」の説明

「笑う人」に焦点を当てた優越理論への反動として、一八世紀に発展した不一致理論は「笑われるもの」が備えている特徴の共通点を見出すそうとするものであった。不一致理論はその名の通り、二つの事物のあいだで何かしらの不一致が見られた時に笑いが起きるという立場を取るが、この潮流の代表者としてはしばしばドイツの哲学者・ショーペンハウアーが引用される。

笑いが生じるのはいつでも、ある概念と、何らかの点でこの概念を通じて考えられていた实在の客観との間に、とつぜんに不一致が知覚されるためにほかならず、笑いそのものがまさにこの不一致の表現なのである。この不一致がしばしば発生するケースといえは、二つまたは若干数の实在の客観が一つの概念を通じて考えられ、この一つの概念の同一性が「複数の」客観に転用されることによってである。

(…) 複数の現実が概念に包括されることが正しければ正しいほど、他面からいえば、概念とこの現実との不整合が大きくきわ立ったものであればあるほど、「概念と現実との」この対立から生じるおかしさの効果もそれだけ強い。(ショーペンハウアー、二〇〇四年、

一三二～一三三頁、□内訳者)

つまりこれは、我々が既に持っていた抽象的概念と、我々が今まさに知覚した直観的表象との間に何らかのズレが生じることであらゆる笑いは起こるが、その概念を通じて現実を知覚する際、概念の適用が妥当であるほど、またズレが大きいかほどそのおかしさは増す、ということである。例えば自分が公園のベンチで休んでいるとき、目の前で散歩をしていた老人が突然軽快に踊り出し、その光景がおかしかったとしま

う。これは「老人とは身体が不自由であるはずだ」という我々の中にある概念と、「にもかかわらず自由自在に踊っている」という現実とにズレを見出したことによるものであり、老人はこうあるべきだという固定概念により現実を「包括」して知覚している。そしてこの老人が腰を曲げたり杖をついていた場合、「老人は身体が不自由である」という概念はより妥当性を増すし、踊りも比較的動きの少ない盆踊りではなく、ブレイクダンスなどの激しいものであるほど概念とのズレは大きくなる。このように笑いの大きさが「意外性」の度合いによっても左右される側面があるのは確かであろう。

この他にはケストラーも笑いのきっかけを「状況や趣向を、たがいに相容れないふたつの脈絡とバイソシエート〔二重結合〕させる〔内引用者〕」⁽¹⁶⁾ こととして点でショーペンハウアーと類似している。カントも『判断力批判』(二七九〇/一九九九年)の中で、笑いを「ある張りつめた期待が突然無に転化することから生じる情動である」⁽¹⁷⁾ と説明しており、やはり概念的なものと実際の状況との不一致が念頭にある。なお「不一致理論」は「不一致解決理論」「ズレ解決理論」とも呼ばれ、この「解決」の部分を担当するのが笑いである。不一致理論では面白いことに、屈服するのは我々の持つ抽象的概念の方で、直観的表象が勝利するとされる。即ち目の前の出来事がいくらありえないことでも、それはすでに起こってしまっているのであるから、補足・修正を加えて「解決」されるべきは、我々の知識や認識の方なのである。

他には、一九世紀フランスの哲学者で『笑い』を著したアンリ・ベルクソンにも触れておかねばなるまい。彼の笑い理論は、一冊の著書を通した非常に綿密で具体的な分析によるものであり、また彼独自の人間哲学を背景とした社会学論であるため、他の理論と比べるとかなりの異彩を放つものである。このことからベルクソンを三潮流の外に位置づける見方も多いが、ここでは不一致理論の一種として取り扱おう。極々簡単に纏めると、ベルクソンはまず帰納的分析として、びっくり箱や操り人形、雪だるまの例を挙げ、人間もこれらのように機械的なきこちなさを帯びると、我々が笑いによってそのきこちなさを矯正しようとするのだと述べている⁽¹⁸⁾。そして演繹的分析としては、喜劇における反復や逆転・系列の交錯が面白く感じられることに触れ、「(人間の)生の機械化」あるいは「機械の生化」こそが滑稽さの正体であり、やはりそれを是正すべく我々は笑うのであるとしている⁽¹⁹⁾。彼の議論の前提には、生命のしなやかさと機械的なこわばりという善悪の二項対立があり、ベルクソンの笑いと「機械的なこわばり」を集団的に矯正する(雨宮、二〇一六年、一三五頁)ものである。ただし「矯正」と言っても、これは即ち機械的のこわばりを悪とみなして「排除」することであるから、ベルクソンの理論はやや攻撃性を孕んだ優越理論的な色味も帯びているが、あくまで生命と機械の不一致に着目すれば、やはり壮大な不一致理論として数えられよう。

1. 1. 3. エネルギー理論と「笑う仕組み」の説明

ここまで紹介した古典的な二つの理論に加え、一九世紀後半には第三の理論が登場する。「エネルギー理論」は「放出理論」とも呼ばれる通り、我々が笑うときの神経エネルギーの放出に着目した、神経学の発達していなかった当時としては画期的な理論であり、人間内部の生物学・生理学的なメカニズムとして笑いを説明している。このエネルギー理論について、本稿では至極簡単に纏めるつもりであるが、ハーバート・スペンサーの理論は無視できない。

[...]laughter naturally results only when consciousness is unawares transferred from great things to small—only when there is what we call a descending incongruity. (Spencer, 1860: 206; 斜体原文)

[...] 笑いは本来意識が大きなものから小さなものへと不意に移される時——即ち下降性の不一致とも呼べるものが存在する時——にのみ生ずる。

この引用が示すように、スペンサー的笑いは、そもそも「不一致」を知覚するところから始まる。ただし笑いが生まれるためには、その不一致は「下降性」のものでなくてはならない。例えば、友人が埋蔵金を掘り起こしたと聞いてその額が五〇〇円だった場合、「埋蔵金」という表現がもたらす大袈裟な想像と「五〇〇円」というつまらない現実の間には「下降性」がある。もう一つの例として、誰かの葬儀でお経を聴いているときに余計なことを思い出して笑いが止まらなくなる場合も、厳かさとするに足らなさの間には「下降性」が見られる。このようにスペンサーの理論では、かなりの注意を必要とする対象からあまり必要としない対象へと自分の認識が移ると、その落差によってそれまで増大していた「神経エネルギー (nervous energy)」の一部が余ってしまい、その行き場を失った余剰エネルギーが笑いという形で消費される²⁰⁾、という説明がなされる。なお、彼を除いてはフロイトもこの「余剰エネルギー」という観点から説明を試みており、エネルギー理論は優越ならびに不一致の両理論を踏まえつつ、より包括的・構造的に笑いを一般化することに成功しているものと言えよう²¹⁾。

本節ではここまで笑いの理論について、何人かの主要な理論家を取り上げつつ概観してきたが、三潮流は相克的というより、異なる観点から笑いを説明する点で相補的な関係性のうちにある。ここで紹介した諸理論については、次章で再び引き合いに出すこととしよう。

1. 2. ツッコミの一般的理解と先行研究

ここからはツッコミの特性を分析するに当たり、議論の中で必要となる前提を確認し、ツッコミの一般的な定義やイメージ、そして先行研究から判ったツッコミの効果についても事例を挙げて紹介しておく。まず初めに、ツッコミと切っても切り離せない関係にある「漫才」という表現形態の歴史と本稿の前提から確認してゆこう。

1. 2. 1. 漫才の歴史とおかしみの笑いについて

「笑い」は本来自然な感情表現の一つだが、そこに接頭語の「お」が付いて「お笑い」になると、それは商品として人工的に作られる笑いの演芸を指し、漫才は落語やコントと並んでこのうちに含まれる²⁶⁾。織田によれば、漫才の起源は意外にも落語よりはるかに古く、平安時代から「千秋万歳²⁷⁾」という呼び名で、長寿と家の繁栄を願うための芸能として興り、流派を分けながら御所・公家や上層の武士に親しまれた。千秋万歳は原則として「太夫」と「才蔵」の二役で演じられ、太夫はめでたい歌を歌いながら舞い、才蔵はその伴奏を担当、太夫の演技の繋ぎとして合間に滑稽な歌や掛け合いの会話を挟むというスタイルであったが、この太夫と才蔵がそのまま現在のボケ役とツッコミ役に当たる²⁸⁾。そして昭和になると横山エンタツ・花菱アチャコというコンビが登場、音曲の間の繋ぎに過ぎなかった会話部分のみを演芸として独立させる形で現在の漫才が生まれ、一九三二年に吉本興行部の橋本鐵彦が「万歳」「万才」「まんざい」など様々に表記されていたのを「漫才」に統一して以降、二人の対話形式が漫才の標準的形式となったという²⁹⁾。これが現在でも正統派とされる、いわゆる「しゃべくり漫才」確立の経緯であり、会話部分のみが抽出されたのは、当時普及したラジオの影響もあって、一家揃って楽しめる演芸を目指した成果であった³⁰⁾。ここから漫才という演芸は、話題も日常的で広く受け容れられやすいものとなり、若者や知識人を含めてたちまち大流行するようになる³¹⁾。そして一九八〇年から八二年にかけて起こった「マンサイブーム」において、当時人気を博していた横山やすし・西川きよしやB&B、ツイート、紳助・竜介らが行っていった「しゃべくり漫才」は正統派としてその人気を確立したが、二〇一八年現在からすれば「しゃべくり漫才」はもはや古典的な印象を帯びている³²⁾。「しゃべくり漫才」は漫才師が観客に話しかけるように会話を繰り広げるものだが、この偉大なる古典に對置される形で現在まで流行しているのは「漫才コント（井山、二〇〇五年、一三二頁）」と呼ばれる形式であり、こちらは観客に話しかけるのではなく、主にコントの役柄に入ってやりとりを行うことで笑いを生み出すものである。以上が現代にいたる漫才の歴史の概略であるが、本稿では「しゃべくり漫才」と「漫才コント」の区別は重要視せず、一律に「漫才」として扱うだけでなく、いま

述べたような歴史的・社会的文脈も極力排除して議論を進める。

また、「笑い」と一口にいても様々な種類があり、前節で概観した理論は満足の笑いや嘲笑の笑い、さらにくすぐりの笑いまでをも射程に入れた笑いの仕組みの一般化を試みるものであったが、本稿では特に断りのない限り、「おかしみの笑い」のことを述べているものとする。笑いの分類は研究者によって様々であるが、例えば中村は、あらゆる笑いを概念化を要しない「直接的な笑い」と、解釈過程を経る「間接的な笑い」とに二分し、前者を「よろこびの笑い」、後者を「おかしみの笑い」と呼び直した上で、「おかしみの笑い」には驚きの笑い（あきれ・絶望・恐怖）、働きかけの笑い（揶揄・嘲り・自嘲）、滑稽の笑い（ジョーク・エスプリ・ユーモア）が含まれるとしている^②。そして漫才は先程も述べた通り笑いを人工的に量産する形態であるから、これより本稿では「滑稽の笑い」を指して「笑い」「おかしみ」といった語を用いる。無論、おかしみがそのまま笑い声に繋がるとは限らないが、観客が「おかしい」「面白い」と感じているかどうかの判定は不可能であり、面白さの基準も人によって異なるため、実際に漫才の映像を見て笑い声が聞こえる箇所については「おかしい」^③、即ち「笑える面白さを含んでいる」という前提のもとで、次章からは漫才のテキストを扱うこととしよう。

1.2.2. ボケとツッコミの一般的理解

前項で見たように漫才は長い歴史を持つが、現在ではその基本的な形式は統一されている。

- ・ 二人一組を基本とし、対話（すなわち言語表現）を中心とした形式で行われる
- ・ 演者は、舞台前面に立ったまま話をする形式が、基本とされている
- ・ しくじる役と批評する役があり、それぞれの役は必ずしも演者の一方に固定されているわけではない（清原、二〇一四年、一五頁）

いま記したのは清原による現在の漫才形式の纏めであるが、このうち三つ目は非常に重要な指摘である。現代においても漫才はボケとツッコミの二役によって演じられるが、それはコンビやネタによって入れ替わりうるものである上、ボケ役が一時的にツッコミを行うという事態も想定できれば、逆もまた然りである。そこで本稿ではこれ以降、ボケを「ボケる」という言語・身体的操作、またはそれによって示される意味内容」^④、ツッコミを「ツッコむ」という言語・身体的操作、またはそれによって示される意味内容」と定義し、比較的ボケを多く行う演者を

「ボケ役」、比較的ツッコミを多く行う演者を「ツッコミ役」と呼んで、単に「ボケ」「ツッコミ」といった場合の曖昧さを回避する。それでは、「ボケ」「ツッコミ」がそれぞれどのような操作であるのかについてをイメージしやすくするために、いくつか例を挙げておこう。まず『広辞苑 第五版』によれば、ボケは「漫才で、間の抜けたことを言って笑わせる役者（一九九八年、二四五二頁）」、ツッコミは「漫才で、話の筋を進める役者（同書…一七八七頁）」とある。しかしこの説明では「役の者」という文言が不適切であり、特に「ツッコミ」の説明が本質的でないが、このことについては次章2.1.1.で説明する。他には井山が「常識や現実から期待されることを無視したり否定するのがボケであり、それをたしなめたり叱りつけたりして批判するのがツッコミである（井山、二〇〇五年、二二二頁）」とし、こちらはツッコミを「常識人」として扱っている。またこれと類似して、太田は以下のように説明する。

〔…〕ボケ役の言動は既成の常識や慣習を踏みはずしたり、あるいはそれを無視したりすることによって、その矛盾や欺瞞を示唆するというかたちをとる。それに対してツッコミ役は、そのボケの言動の奇妙さやむちゃくちゃさを指摘して、現存する秩序の正当性を確認する。端的にいえば、ボケとは規範からの逸脱であって、ツッコミとはそれを統制するものである。しかもその統制の仕方は、〔…〕規律的というよりは超越的と形容するのが適当である。（太田、二〇一三年、六八頁）

ここでいう「超越的」とは、ツッコミがボケに対して「アホか」「なんでやねん」といった頭ごなしに否定する文法を多くとることを述べているが、ツッコミとボケは敵対するものではなく、「最終的にそれを通じて笑いが生まれることを目的に」した相補的な関係にあることに留意されたい^⑧。いま挙げた井山と太田はともに行為としての「ツッコミ」を説明しているが、いずれにせよツッコミ役は「常識人」であり、ボケ役を諷めるものとして考えられているのである。

1.2.3. ツッコミに関する先行研究

漫才のテクストを言語学的・コミュニケーション学的研究の分析材料とする試みは例えば川嶋・リーバイ・松山（二〇〇七年）に見られるが、漫才の笑いとはツッコミの関連性を視野に入れた研究として先駆的なのは金水（一九九二年）であろう。金水は漫才の会話を日常会話の延長と捉え、グライスが提唱する会話原則である「協調の原理^⑨」を適用し、この原則から逸脱するのがボケ、これを修復するのがツッコミ

であって、漫才をボケとツッコミの応酬からなる一種の知的な会話ゲームであると見ている³³⁾。ただし原則はただ破ればよいというものではなく、ボケは「一見相手の言うことをまともに受けているように見えながら、しかし実は変である」ようなものでなければならず、このときに正常な会話と異常さの落差に観客は意表を突かれるが、その緊張状態を弛緩させ安定状態に戻すのがツッコミである、即ちツッコミが入ることで初めてボケがボケとして認識され、笑いが引き起こされるのだという³⁴⁾。したがって金水が定義するツッコミの役割とは、会話の脱線・逸脱を「修復」し、ボケによる「緊張を緩和させる」ことであると見えよう。

中田はいま述べた金水の研究をある程度踏襲し、同様に会話原則に基づいた分析を行っている。中田は会話原則のみならず、社会的常識や知識が格納されている「認知的フレーム」から、漫才の発話を聴くことでもたらされる一時的な「作業スペース」へと情報を投射・関数処理する過程を具体的に分析し、その処理におけるエラーや非効率性の代わりに生ずるものとして漫才の笑いを説明している³⁵⁾。そしてコンピュータの情報処理過程における「やり直してください」というエラーメッセージになぞらえ、ツッコミをボケに対する「やり直しの指令」として定義している³⁶⁾。他にもワインガートナーは、漫才を一種のユーモア・コミュニケーションと捉え、観客がギャグを理解するために必要とするエネルギーを少なくし、より漫才をわかりやすく楽しめるようにするメカニズムとしてツッコミを捉えている³⁷⁾。

ところがここまで挙げたツッコミの研究は、会話原則や情報構造に着目している時点で非常に精緻かつ客観的ではあるが、逆にいえば必要以上に複雑であるばかりか、ボケをおかしみの中心に据えて分析を行っているために、「ツッコミ」の機能や特性を多面的に把握できていない。また、今や漫才のパターンは「しゃべくり漫才」に限らず多様化しており、会話原則に依拠したこれらの研究理論では現代の笑いとツッコミを満足に説明できない恐れもあろう。ただし、安部の研究は非常にシンプルでありながら、現代の笑いとツッコミを分析する上で極めて有用性の高いものであり、特筆に値する。安部はまずショーペンハウアーやケストラの不一致理論に基づき、「ひとつの文脈に、まったく別の二つの概念が存立している構造」におかしみを感じさせる可能性があると、以下に示すような「おかしみの構造図」と呼ばれる概念モデルを提唱する³⁸⁾。

さらに安部は主要な漫才用語について、「フリ」をボケの先行部分でおかしみを効果的に伝達する表現（主に共通の条件または概念Aを設定・導出）、「ボケ」をおかしみの図を完成させる表現（主に概念Bを設定・導出）とし、ツッコミを「ボケの後続部分でおかしみを効果的に

伝達する表現（おかしみの図の存在を効果的に伝達する）」と定義する。具体的な漫才を用いた解説は次章に譲るが、安部はフリとボケだけで既におかしみの構造自体は完成しているとし、ツッコミはそのおかしみの構造図の特定の部分を指示・強調することで、観客におかしみを伝達したり、おかしみの増幅を図る³⁹⁾。安部はこのおかしみの構造図を用いつつ、一九八〇年代から一九九〇年代にかけてのツービートや横山やすし・西川きよし、ダウンタウンの漫才を分析することで、ツッコミを「情報非付加」と「情報付加」の二系統七類型⁴⁰⁾に分類、その「対象化」という効果にまで言及している⁴¹⁾。これ以上の詳述は避けることとするが、本稿ではこの一連の安部の主張を「安部理論」と称し、ここから何度も引用を行う⁴²⁾。それでは、本章で確認した事項を前提として、次章からは現代の漫才の笑いにおけるツッコミの諸相を注意深く観察してゆこう。

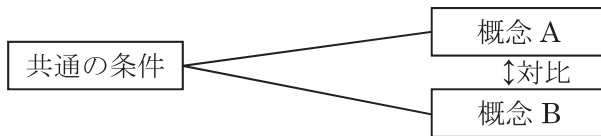


図1 安部によるおかしみの構造図

2. 漫才の笑いにおけるツッコミの諸相の多面的観察

2.1. 情報付加性に基づくツッコミの帰納的分析

ここからはいよいよ実際に上演された漫才を取り上げつつ、そのなかでツッコミがどのような性質を帯び、どのような働きを行っているのかを探ってゆく。ただし、前半の2.1.では「帰納的分析」と題し、あくまで実際の事例を基にしつつツッコミの機能の類型化を行うが、その補強として安部理論を用いるだけでなく、同理論の拡張まで試みる。一方後半の2.2.では「演繹的分析」と称して、前章で取り上げた美学理論に主に依拠しつつツッコミの特性を一般化し、適宜具体例も示してゆく。なお本稿ではこれ以降分析材料として、吉本興業と朝日放送が制作する漫才コンテスト番組『M-1グランプリ』^④の決勝大会に進出した漫才作品を採用する。

2.1.1. ツッコミは話の進行役か

ここからはツッコミ、ひいてはツッコミ役の機能について検討してゆくが、まずツッコミ役が必ずしも話の進行役でないことを確認しておきたい。『M-1グランプリ』（以下、適宜M-1と表記）の初回大会は二〇〇一年に開催され、ファイナリスト一〇組のうち最初にネタを披露した中川家の優勝で幕を閉じた。賞レースのトップバッターにも拘わらず優勝できたのは、それだけ彼らのネタの完成度が突出して高く、審査員の求めるものに合致していたからであろう。ここです、その中川家のネタの一部を抜粋してみたい。

例1…【中川家（二〇〇一①^④）】※これ以降、漫才の抜粋では適宜相槌を省略し、不明瞭な部分は補う。

《川でおぼれた子供を救護する、という話題。礼Ⅱ礼二、剛Ⅱ剛》

礼…「子供が川岸まで来て、僕は子供を抱きかかえて一言言うてね」

剛…「ビショビショやな」

礼…「そんなこと言うかアホ。濡れとんのやビショビショなるに決まっとるやないか」

剛…「ほな心臓マッサージや」

礼…「俺がすんねんそれは！心臓マッサージがうってやったら水をビュッと出すねん」

剛…「ピュッと出して」

礼…「ほんなら『あー、あー』って何か言いたそうにしてん。大丈夫か？大丈夫か？落ち着けよ？大丈夫やからな？、言うて」

剛…「大丈夫か？落ち着けよ？な！…とりあえずコップ一杯の水を飲め」

礼…「たらふく飲んでんもんもう！」

この漫才では明らかに剛の方がボケであり、礼二がツッコミを担っている。そして全体として、「ツッコミ役がストーリー進行を担い、ボケ役が余計な演出や誤った情報を付加、ツッコミ役がツッコむことで話題を引き戻す」という構成が容易に看取される。このツッコミはまさに本稿の冒頭で取り上げた、典型的な「進行役」であり「秩序の統制者」である。しかし、この辞書通りの構図が絶対のものでないことは、翌二〇〇二年⁽⁵⁾に優勝したますだおかだを参照すれば一目瞭然であろう。

例2…【ますだおかだ (二〇〇二①)】

《世の中のCMを改善して欲しいという話題。増||増田、岡||岡田》

増…「あとね、あれも変えて欲しいねあの、カツラのCMの電話番号」

岡…「なんや？電話番号なんや」

増…「『2・3・2・3、フサフサ』とかね、『9・6・9・6、クロクロ』とかね、嫌味でしょあれ」

岡…「まあまあ、考えたら嫌味かもや、まあ」

増…「それやったらもうね、『2・6・2・6』とかね」

岡…「何や『2・6・2・6』て」

岡…「『ツルツル』とか」

岡…「いやアカンがな！」

増…「『8・0・8・0、バレバレ』」

岡…「もっとアカンよ！アカンほんなん」

ますだおかだの漫才でも、どちらがボケないしツッコミか、ということも明白である。ただし話を主導しているのはボケ役の増田の方であり、ツッコミ役は文字通り挿入的になされる。つまりボケ役が展開する話の中で〈ボケ〉があった時、その都度それを訂正するのが岡田のツッコミであり、さらにいえば岡田の台詞には相槌も多く含まれる。そして中川家とますだおかだを比較して分かるのは、「話の進行役はボケ役とツッコミ役のどちらでもよい」ということであるから、〈話の進行〉はツッコミ役に本質的な特性ではない。また当然、〈話の進行〉自体は〈ツッコミ〉ではない。「ボケは変人、ツッコミは常人」という捉え方は誤りではないが、だからといって必ずしも奇人に話の進行ができないというわけではないのである。

2.1.2. 形式上のマーカーとしてのツッコミ

では、〈話の進行〉という要素を取り除くと、ツッコミには他にどんな要素が残るのだろうか。例2のますだおかだの場合、増田がカツラのCMの語呂合わせを嫌味だと言いながら、さらに失礼な語呂合わせを提案をするのに対し、「アカンがな！」というシンプルなツッコミがなされる。この場合は増田の台詞だけでおかしみはほとんど完結しており、ツッコミは否定こそしているものの、本気で増田の話を中止させようとしている訳ではない。これはまさに安部理論における「情報非付加」型であり、内容を伴わない「注意喚起のマーカー」である⁴⁶。本稿ではこのようなツッコミの性質を「形式上のマーカー」と呼び換えるが、事実他にも多くの漫才においてこの〈マーカー〉としてのツッコミが見られ、多くは「なんでやねん」「誰がや」といった疑問・反語文や、「おかしいやろ」「アカン」といった準否定文の形をとることで一層そのマーカー性を強めている。これらが詰め込まれている最も分かりやすい例の一つは、二〇〇三年のM-1王者であるフットボールアワーによる、二〇〇六年大会で演じられたネタであろう。

例3…【フットボールアワー（二〇〇六①）】※明らかに情報非付加であるツッコミに傍線を付した。

《岩尾が、自分達が正義のヒーローになった場合のテーマ曲を披露する。岩∥岩尾、後∥後藤。

なお、「∥」部分は歌っていることを示す》

岩…「ゆけゆけ∥戦え∥フットボールアワー戦隊∥」

後…「おおーかっこええかっこええ」

岩…「地球の〜平和を〜二人が守る〜」

後…「おおいじゃない」

岩…「岩尾レンジャー、とうっ…！後藤店長！」

後…「なんでやねん。なんで俺店長やねん」

岩…「シフトは任せろ〜」

後…「おかしいやろ。何で『戦いにいこか』いうてるのにシフト組まなあかんねん」

岩…「岩尾は太陽エネルギー、後藤は卵アレルギー〜」

後…「体弱い！ものすごく体弱いやないかいおい」

岩…「走れ！岩尾レンジャー〜ロングヘア〜がなびく〜」

後…「無いやないかお前。むしろハゲとるやないか」

岩…「走れ！後藤レンジャー〜ウエストポーチがゆれる〜」

後…「何つけてんねん。戦いにくいやろここガッサガッサなるわ」

この抜粋では「後藤店長」のポケ以降、小気味よくポケとツッコミとが繰り返され、しかも「ヒーローらしい岩尾（≡概念A）」を〈フリ〉として、「明らかに格好よくない後藤（≡概念B）」で〈ポケ〉がなされるといふこの上なく明瞭な対比構造があり、共通の条件は「レンジャー」と「店長」、「エネルギー」と「アレルギー」等の音韻的類似性である。これだけ「ポケたことが分かりやすい」のもあって、そのツッコミの多くは明らかに「情報非付加」型、つまりポケの発言に対する感想や否定に留まるものである。やはりこういった情報非付加のツッコミは、漫才のテンポ感やリズムを保持し、ポケの発生をマークするという形式的な機能しか持っていない。極端に言えばポケの台詞だけを繋げても、そこには概念Aと概念Bからなるおかしみの構図が充分に描かれるわけだが、しかしそれではツッコミはポケにとっての傀儡的存在となり、ポケだけでも「漫談」が成立することになってしまう。そこで次に、情報付加を行う者としてのツッコミの存在を確認しておく。

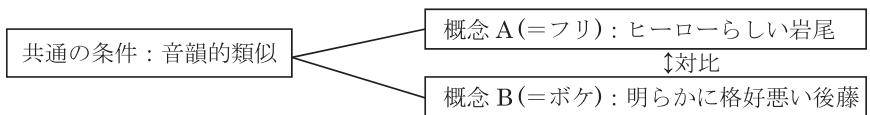


図2 例3におけるおかしみの構造図

2.1.3. 意味上のフィニッシャーとしてのツッコミ

前項で確認した情報を付与しないツッコミは、いわば「ここで笑ってくださいね」という合図であり、おかしみ自体はそれに先行するボケで九割方完結しているといつてよい。しかし中には、ツッコミが存在してはじめておかしみが成立するもの、換言すれば「ボケではなくツッコミで笑いをとる」パターンも存在し、例えば次の例は「比喻型（安部、二〇〇五年、五六頁）」と呼ばれる。

例4…【チュートリアル（二〇〇六②）】

《福田が自転車のベル「チリンチリン」を盗られたという話を受けて、徳井が自身の同様の体験について回想する設定。徳∥徳井、福∥福田》
徳∥「俺あっちこち探したよ！」
福∥「ええ…」

徳∥「あっちこち探したよ。向かいのホーム、路地裏の窓…そんなところにいるはずもないのに」

福∥「山崎まさよしやないか。あんな名曲を引用すなボケ」

福田のツッコミで述べられている通り、徳井の台詞の後半は山崎まさよしの曲「One more time, One more chance」からの引用である。そしてこのボケを耳にした観客のなかには、引用であるということにツッコミ前に気づいた人と、気づかない人、およびそもそも当該曲を知らない人とがいたと想定できる。知らない人は除外するとしても、気づかない人にとっては当然、「山崎まさよしの曲である」という情報をツッコミから得ることはじめてボケの存在を認識できる。また気づいた人については「これは山崎まさよしの曲だ」という所感を生ずるわけだが、もしそのことに実際に福田のツッコミが触れなければ、「今のはボケではなかったのか」という違和感を持ったまま会話を聞き続けることになる。よっていずれにせよ、ツッコミが入ることによって観客の抱く違和感が氷解し、ボケがボケたりうる。そしてボケがボケと認識されてはじめて笑いが起こりうるのであるから、ここではとりわけ「ボケがどのようなボケであるか」「ボケ役がどういう意図でこのボケを発したのか」という、いわばボケのパッケージ化がツッコミの手によって行われているのである。このようにツッコミの手によってボケを完成させる手法のうち、「訂正型（安部、二〇〇五年、五四頁）」のツッコミが頻発する例としては、優勝者ではないものの最終決戦の三組に残ったナイツを引用するのがもっとも判りやすい。

例5…【ナイツ(二〇〇八②)】※「訂正型」のツッコミにのみ傍線を付した。

《国民的アイドルグループ・S M A P (二〇一六年に解散)の来歴を紹介する。 塙∥塙、土∥土屋》

塙∥「:(前略)∴でこの弟分として誕生したのが、スパッツなんですけども」

土∥「スマップね。みんな履かされてるみたい」

塙∥「メンバーが五人いまして、五人ともすごく有名なんですよ」

土∥「まあ豪華メンバーですよね」

塙∥「中井貴一」

土∥「正広ね」(※なお、S M A Pの中居正広は「中居」表記である)

塙∥「えー、草刈正雄」

土∥「草なぎ剛でしょ」

塙∥「稲川淳二」

土∥「稲垣吾郎ね」

塙∥「山城新伍」

土∥「誰と間違えてんの」

塙∥「木村庄之助っていう」

土∥「全部だわ」

塙∥「五人組で構成されてます」

土∥「最後は行司の最高位ですからね。代々受け継がれてく名前ですから」

ナイツの漫才はかなりの部分パターン化されており、ボケ役の塙が淡々と誤った情報を述べるのを、ツッコミ役の土屋がその都度訂正していく、という図式になっている。彼らの漫才にも安部理論は非常に適用しやすく、塙の「中井貴一」「草刈正雄」「稲川淳二」といったボケが〈概念B〉だとすれば、土屋は「正広ね」「草なぎ剛でしょ」「稲垣

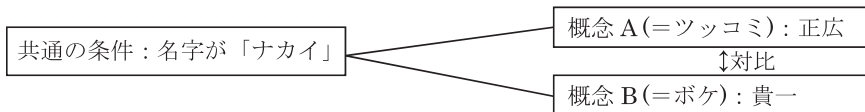


図3 例5におけるおかしみの構造図

吾郎ね」といったツツコミにより〈概念A〉を直接的に提示することで、二概念の不一致を浮き彫りにしている⁴⁷。無論、塙のボケは一般常識を元に行っているため、ボケが発されたこと自体は確かに容易く理解されるであろうが、もしこの漫才の塙の台詞だけを繋げて漫談を作ろうとすれば、それは収拾のつかない無意味な情報の羅列になってしまう。したがってここではツツコミ役がツツコミに徹し、ボケが観客に認識されるや否や、それを訂正して笑いに変える。即ちツツコミによって観客の中でそのボケは氷解し、笑いが起こり、そして次のボケを聞くことに集中できるわけであるから、「比喩型」と同様にやはりツツコミの介在によってボケが笑いという形にファイナライズされている。安部理論における情報付加のツツコミには他に「意味指摘型」と「否定的感想型」とがあり⁴⁸、詳細な説明は避けるが、双方の特徴を持つ例を掲載しておく。

例6…【バンクブーパー(二〇〇九②)】

《黒瀬演じる陶芸家のもとに、佐藤がしつこく弟子入りを願うに行く。佐∥佐藤、黒∥黒瀬》

佐∥「僕は誰の言いなりにもならない！」

黒∥「んん、じゃあ弟子には向いてない！」

これだけでは分かりづらいが、それまでの流れからしてボケ役は佐藤、ツツコミ役は黒瀬である。そして佐藤の発言だけで「性格が弟子に不向きである」というおかしみを捉えきるのはやや困難であるが、黒瀬がツツコミを行うことで確かに笑いが生まれている。このように「情報付加型」のツツコミには笑いを促す〈形式上のマーカー〉としてだけでなく、ボケを笑いに昇華させる〈意味上のフィニッシャー〉としての機能も備わっている。なお本稿ではこれ以降、「情報付加」という言い方について、これを「漫才中のやりとりの範囲における意味内容に、新しい情報を付加すること」と定義する。

2.1.4. 安部理論の正当性と拡張可能性

さて、ここまで安部理論に依拠しつつ、ツツコミ役のツツコミ自体が持つ〈マーカー〉と〈フィニッシャー〉という二つの役割を確認した。

そして安部理論は西欧哲学にルーツを持つ不一致解決理論の潮流のなかにあるが、いま観察した通り現代の漫才に当て嵌めても十分な有用性

を發揮する。確かに「情報を付加しているか否か」はある種恣意的な判断になってしまい、ある程度のグレーゾーンが生まれてしまうもの^⑩、このように情報付加性の有無に基づいてツッコミを類別するという分析にはかなりの妥当性があり、実際ツッコミはこの二類型とその他少数派に分類可能であるようにも見えよう。しかし、現代の複雑化・多様化した漫才を「ツッコミのもたらす情報」という観点で捉えたとき、追加情報の有無に基づく二分法では満足に説明できないものが確かに一定数出現している。以下の例を参照されたい。

例7..【サンドウィッチマン (二〇〇七②)】

《ピザの配達員の富澤に、客である伊達がクレームをつけている。漫才の中盤以降、伊達が富澤に電話をかけさせ、注文内容等を確認させている。伊達、富澤》

伊..「(注文したものと) 違えよこのピザ。確認しろコラ」

富..「はい…あ、もしもしお疲れ様です富澤です」(電話をかけるジェスチャー)

— (中略) —

伊..「おいおい、エビ入ってんのこれ？」

富..「知らないです」

伊..「何でさらっとしてんだよ。訊けや確認しろエビ好きなんだよ」

富..「あのすいません、ミックスのトッピングで、指って入ってますか？」

伊..「指じゃない指じゃない！誰の指入ってんだよ。誰のけじめピザだよこれお前…エビ！」

富..「エビ！」

伊..「当たり前だろうがよ」

富..「あっすいません、指じゃなくてエビだそうです」

伊..「当たり前だろうが」

富..「えっと、こっちのエビだと思います」(海老のように身体を丸めるジェスチャー)

伊..「電話だろ電話。分かんねえだろそんなの」

問題となるのは傍線部「電話だる電話」という文言である。さてこのツッコミは、「情報を付加している」あるいは「付加していない」と一概に言い切れるだろうか。結論からいえば、これは「情報再確認」型という第三の種類である。これに先行する富澤のボケは「こっちのエビだと思えます」の部分であり、文章ではやや判りにくいのが、「こっち」というのが自身の行う海老のジェスチャーを指す。そして富澤のジェスチャーそれ自体のおかしみに伴う笑いのみならず、伊達の「電話だる」に後続する形で笑いが起こっていることから、このツッコミは（フイニッシャー）としての機能は少なくとも有している。さらに海老がどうこうといった話をしているのに対して、「電話」という単語を用いていることから、これを「情報非付加」に分類するのはやはり不適切と言えよう。しかし一方で、「電話」という単語が台詞として発されたかどうかに関わらず、「電話をしている」という行為自体は、やりとりの中に有意味な情報として疑いなく立ち現れていることにも注意されたい。そしてここで「情報付加」が「あくまで漫才の会話における意味体系への新情報の付与」を指すという先程の定義に立ち返れば、「電話だる電話」というツッコミは、一切の新たな情報を付与していない。したがって右記の理由から、これは「情報非付加」でもなければ「情報付加」でもない、「情報再確認」を行うツッコミであると言えるのである。

ここに、安部理論の拡張可能性が提示される。これは即ち、安部理論によるツッコミの諸類型はまず「情報非付加」と「情報付加」という二系統に大別されるが、ここに「情報再確認（再付加）」という系統を追加する、という試みである。このツッコミの情報再確認性について、より多くの具体例と共に、より詳しく検討してみよう。

2.1.5. 情報のリマインダーとしてのツッコミ

ツッコミが漫才中に既に提示された情報を「再び確認」することを、本稿では「思い出させる」という意味の英単語 *remind* を用いて「リマインド」と称し、ツッコミが持つそのような働きを「リマインダー性」と呼ぶこととする。しかし果たして、この「リマインド」は取り立てて論ずるに値するような、あらゆるコンビのツッコミ役に共通して見られるものなのか。それを検討するために、再びフットボールアワー、今度は優勝年の最終決戦ネタを引用する。

例8…【フットボールアワー（二〇〇三②）】※リマインダー性のあるツッコミに傍線を付した。

《岩尾が「SMタクシー」というサービスを提案。岩尾がSMの女王様兼タクシー運転手に扮し、後藤に乗るよう促す。後||後藤、岩||岩尾》
後…「:(前略)…すみません、あの、東京駅まで行って下さい」

岩…「そんなに東京駅に行きたいのかい？」

後…「…え？」

岩…「そんなに東京駅に行きたいのかい？」

後…「いや行きたいですよ？」

岩…「東京駅に行きたいとお言い！」

後…「言うてますやん！いや僕さっきから言うてますやんか」

岩…「八王子に行つてやろうか！」

後…「いやアカンよ！ものすごい遠いがな」

傍線部「言うてますやん！」は、直前の「お言い！」という命令形を受けて、「(既に)言うてます」という情報を補足している。しかし純粋な情報補足であるかといえばそうではなく、「後藤が東京駅に行きたい旨を言っている」という情報は、「行って下さい」「行きたいですよ？」という台詞を通じて観客に既知のものである。したがってこのツッコミは、その既知情報を再確認する(リマインダー)であるといえ、これを聞いた観客は「確かに言っている」ということを再認識させられ、現にこの時笑いが起こっている。このように〈情報提示〉と〈情報再提示〉が近い例としては、他にも次のようなものがある。

例9…【NONSTYLE(二〇〇八②)】※リマインダー性のあるツッコミに傍線を付した。

《山奥にある廃病棟に二人で乗り込むという設定。さまざまな恐怖の仕掛けが二人を襲うものの、一方が意を決して反撃しようとする場面。

井||井上、石||石田》

井…「そこはお前、『霊の好きにさしてたまるか』って探し出そうとすんねん」

石…「くそー、好きにさしてたまるか！」

井…「おい石田！」
 石…「何やねん！」
 井…「どこ行くねん！」
 石…「医者のの霊探しに行くねん！」
 井…「探し出してどうすんねん！」
 石…「わからんけど、みすみすやられてたまるか！」
 井…「落ち着け！…俺も一緒に行く」
 石…「井上…」
 井…「俺に何があっても、お前を絶対助けてみせる」
 石…「いけにえ…」
 井…「井上（いのうえ）や！」

この一連の流れは、安部理論を拡張・適用して説明すると以下のようになる。ここでは似た音を持つ二つの概念「井上」と「いけにえ」が対置され、概念B「いけにえ」、概念A「井上」である。しかしいきなりこの二概念を並べ立ててもそこに生まれるおかしみは小さいため、二者のズレをより大きくする必要がある。即ち第一に「いけにえ」感を強めるために「俺に何があっても」という台詞が存在し、第二に「井上…」による感謝・感動の深さと「いけにえ…」による都合の良さ・思慮の浅はかさを対比するためにやや長めのやりとりが存在する。したがって「そこはお前々お前を絶対助けてみせる」までは「いけにえ」のために用意された長い「フリ」であり、フリによって井上の状況が「生贄」と類似してくることで、はじめて「いけにえ」が「ボケ」、「井上や！」が「ツッコミ」として生きてくる。ここで「井上や！」の情報再確認性についてだが、まず安部理論の「情報非付加」とはボケに対してツッコミが情報を補足しないことであるから、今回は当て嵌らない。そして概念Aがそのままツッコミになることから、前述の「訂正型」には近いものの、概念Aである「井上」という単語および「ツッコミ役の人間が『井上』姓であること」との情報は漫才の

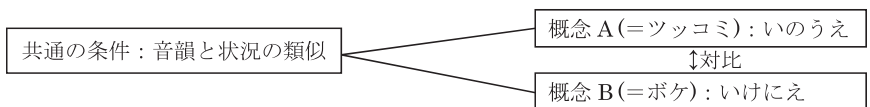


図4 例9におけるおかしみの構造図

間じゅう何度も繰り返されていることから、やはり単なる「訂正」とも言えない。したがって、このツッコミもやはり「再確認性」を強く保持しているといえ、結果論的ではあるが、漫才中に連呼される「井上」という単語が、いわば全てこの一組のボケとツッコミの〈フリ〉として機能するのである。最後に、〈情報提示〉から〈情報再提示〉までの時間的距離が遠い例として、二〇一六年に惜しくも準優勝に終わった和牛のネタを引用しておこう。

例10…【和牛（二〇一六②）】※リマインダー性のあるツッコミに傍線を付した。

《女の子とお祭りデートがしたい、という話題。水田が男役を、川西が女の子役を演じている。直前までは「川西演じる女の子が着て来た浴衣」の話題。川∥川西、水∥水田》

川∥「あ、でも水田君もすごく良く似合ってるよ」

水∥「今日は上下迷彩で揃えてきました」

川∥「何ちゅう格好してんねん」

水∥「格好いい？」

川∥「上下迷彩と和服って、こんなもん戦時中の恋愛やないか！」

— (中略) —

水∥「見て見て！射的やっとなる射的」

川∥「ほんまやね」

水∥「俺地元で一番上手かったから好きなん取ってあげるで」

川∥「え？じゃあ、あの左上の人形取って」

水∥「もっと遠くからでもいけるな」(的から必要以上に離れていく)

川∥「んんー何でそんなところ行くの水田君。ここから射って！」

水∥(銃を構え、的を捉えようとする真剣な表情をつくる)

川∥「…分かってんのかあんだ上下迷彩やで！」

この「上下迷彩やで！」が発された瞬間、会場は大きな笑い、拍手に包まれ、それを見越してか和牛の二人も約五秒間という長い「笑い待ち」をしている。無論、軍人の格好で射的をやること自体にも十分おかしみは見出だせるが、この場合は「――(中略)――」の部分が四〇秒以上あり、観客のほとんどが「漫才のため実際には着ていないが」水田は設定上迷彩柄の服を着ている」という情報を忘れていたために、より大きな笑いになったものであろう。ここでは「上下迷彩やで」というフレーズが立派な〈リマインダー〉として機能しており、観客は目の前の水田の芝居に、この「上下迷彩」という情報を重ね合わせるや否やおかしみを生ずることとなる。このように〈リマインダー〉はそもそもおかしみを観客に「再発見」させることで笑いを生み出しているので、ここには笑いを促す〈マーカー〉や、おかしみを完成させる〈フィニッシャー〉の機能も内包されていると言えよう。果たしてこのフレーズが「ツッコミ」と呼べるかはさておきが、これはちょうど小説技巧で言うところの「伏線の回収」に当たる。そしてそれが殊漫才の文脈においては、「伏線の回収」に伴う快感が笑いという形で発露するのだと考えられるが、これについては次節2.2.4.で詳述する。

このように、リマインド行為がツッコミと呼べるかどうかを抜きにしても、少なくともツッコミが〈情報のリマインダー〉として機能し、それによって初めておかしみが「再発見」されるという事例は数多く見られた⁵⁰。次節以降では、この「情報のリマインダー」「リマインダー」という観点を何度か用いながら、漫才におけるおかしみの諸相を分析してゆくこととしたい。ただ、この〈リマインダー性〉がツッコミに頻出する要素であることは示されたが、ツッコミ役に固有のものなのかということについては、最後にいささか検討を加える必要がある。

2.1.6. ツッコミの諸機能の階層性と不可侵性

本節ではツッコミ、厳密にはツッコミ役の持つ役割について、安部理論に依拠しつつ、具体例を交えながら論じてきた。ここでそれらを纏め直せば、以下のようになる。

- (i) 話題を提示・展開し、ボケが生み出される下地を作る〈話の進行役〉
- (ii) ボケの終了と観客が笑うべきポイントを提示する〈形式上のマーカー〉
- (iii) ボケの何が面白いかを補足し、おかしみを完成させる〈意味上のフィニッシャー〉

(iv) 漫才中に既知の情報を再び想起させ、おかしみを生み出す〈情報のリマインダー〉

まず (i) については、2.1.1.1で確認した通りツッコミ役に固有の役割ではなく、そもそも話題の提示・進行は後続するボケにとつての〈フリ〉であって、ボケに後続する〈ツッコミ〉ではない。実際にはボケ役が話を進めるパターンの漫才・漫才師も数多く見られ、これは単に台詞量のバランスや、各々のコンビ間における得意・不得意を考慮して割り当てられたものであろう。

次に (ii) 〉 (iv) については概して〈ツッコミ〉と呼ばれるが、この三種類のいずれかにあらゆるツッコミを振り分けきるのは不可能であると言っている。このうちいずれにも類別できないツッコミも考えられれば、〈ボケ〉との境界が曖昧なツッコミも存在しうる(3.1.1.1で詳述)。その一方で、情報を一切付加しない「何でやねん」「おかしいやろ」といったツッコミは (ii) の側面しか持っていないが、比喩や仮定・帰結、評価といった情報を含むツッコミは (ii) および (iii) 双方の側面を持ち、情報再確認性を持つ〈リマインダー〉としてのツッコミに至っては (ii) 〉 (iv) まで含めた重層的な機能を持っている。したがって、ここまでで確認したツッコミ役の諸機能間の関係を簡略化してベン図にまとめると、以下のようなになる。

安部理論ではツッコミを、その情報付加性の有無によって二系統に大別していたが、そこにさらに「情報再確認性の有無」という観点を加え、またボケと対照した際の意味上の比重に留意しつつ再構成すると、ツッコミ役の機能の諸側面にはこのような重層性を看することが出来る。中でも下掲のベン図の最も内側の集合を占めている〈リマインダー〉としてのツッコミは、〈マーカ―〉と〈フィニッシャー〉の役割も果たしていることから、「ベン図の最も

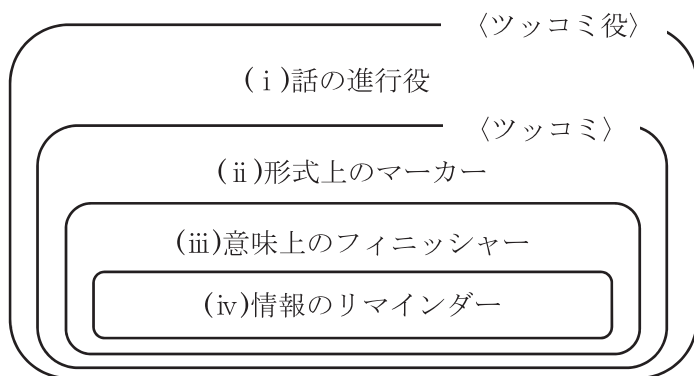


図5 ツッコミ役が担う機能の重層性

内側にある」 「機能の重層性が最も高い」と表現して差し支えなからう。ただし、これはあくまで情報の重層性に基づいた関連付けであって、「ベン図の内側にある」 「おかしみが強く、より多くの笑いを生む」という主張をしているわけではないのに注意されたい。

最後にツッコミという操作の独自性を確認するべく、ツッコミ役が担うそれぞれの機能に関して、それがボケ役には担えないような領域にあるかどうかについて、即ちツッコミの各機能のボケによる不可侵性について検討したい。何度か確認している通り、まず (i) の話題提供や、ボケ役がおかしみを生むための〈フリ〉については、ボケ役がこれを行う例はよく見られる^⑤。次に (ii) (iii) については、以下のよう^⑥に考えられる。現代の漫才は基本的に二人の演者によって演じられ、あくまでボケとツッコミがいて笑いをとることが前提化されている以上、仮にボケ役が〈メーカー〉や〈フィニッシャー〉の役割を担おうとすれば (即ち「自分でボケて自分でツッコむ」)、ツッコミ役は無用の長物となるか、あるいは「自分でボケて自分でツッコんだ」という一連のボケ役の行為を丸ごと〈ボケ〉と捉え、ツッコミを行うという手段に打って出るしかないであろう。例えば、例5のボケからツッコミまでの一連を全てボケ役の塙の台詞として書き換えると、以下のようなちぐはぐなやり取りが生まれる。

例5.2. : 【ナイツ】※元々ツッコミ役が添加していた情報を、ボケの台詞に吸収させた。

《国民的アイドルグループ・S M A P (二〇一六年に解散) の来歴を紹介する。塙〓塙、土〓土屋》

塙 : 「:(前略) …この弟分として誕生したのが、スパッツなんですけども。正しくはスマップですね。メンバーが五人いまして、五人ともすごく有名なんですよ」

土 : 「まあ豪華メンバーですよね」

塙 : 「中井貴一。ではなく正広ね。えー、草刈正雄。ではなく草なぎ剛でしょ。稲川淳二改め稲垣吾郎ね。山城新伍 : 誰と間違えてんだろ。う。あとは木村庄之助っていう…」

このようにボケが自分でツッコミを行おうとすると、情報が錯綜して分かりにくくなるだけでなく、ボケ役は文字通りに「トボケ」に徹することができず、ツッコミ役も隣で相槌を打つだけの無用の長物となってしまう。これを解決するためには、ボケ役とツッコミ役の機能配

分・情報配分の偏りを指摘して「自分でボケて自分でツッコむなよ」「しゃべり過ぎだよ」といった類のツッコミを行うことで不均衡の是正を図るべきであろう。しかしここで起きている問題は、ボケ役の方に台詞が偏ってしまっているという問題であり、ボケやそれに伴うおかしみが失われてしまっているとはまだ言い切れない。例5.2をさらに以下のように書き換え、「ボケ役が言葉を間違えている」ということ自体をツッコミ役が指摘すれば、右記の問題はひとまず解消される。

例5.3…【ナイツ】※例5.2のボケ台詞をやや短くし、ツッコミ役のツッコミを追加した。

唄…「:(前略)…でこの弟分として誕生したのが、スパッツ:あ、スマップですね」

土…「普通間違えないでしょ」

唄…「メンバーが五人いまして、五人ともすごく有名なんですよ」

土…「まあ豪華メンバーですよね」

唄…「中井貴一:ではなく正広ね。えー、草刈正雄:ではなく草なぎ剛でしょ。稲川:じゃなくて稲垣吾郎ね。山城新伍:誰と間違えてんだろう。あとは木村庄之助っていう:」

土…「間違え過ぎだよ!」

このようにすれば、実際に笑いが起きるかは脇に置くとして、ボケ役の「言葉を間違えている」という不一致は保持したまま、台詞量の偏りによる違和感は多少解消できよう。なおこの場合はツッコミ役の台詞が情報性に乏しい〈形式上のマーカー〉として新たに設定されたのと同じく引き換えに、ボケ役が〈フイニッシュャー〉の機能を吸収してしまったものといえる。がここで重要なのは、ボケが生み出している二概念の不一致は保たれている、即ち「ボケは成立したままである」ということである。しかしながら、再確認性を帯びた〈リマインダー〉としてのツッコミについてはこの限りではない。例7の該当箇所を再び引用する。

例7.2…【サンドウィッチマン】※リマインダー性を持つツッコミの周辺のみ抜粋した。

《ピザの配達員の富澤に、客である伊達がクレームをつけている。伊∥伊達、富∥富澤》

富…「えっと、こっちのエビだと思えます」（海老のように身体を丸めるジェスチャー）

伊…「電話だろ電話。分かんねえだろそんなの」

ここでは前述の通り、富澤の身体を丸める動きに伴うおかしみのみならず、伊達が「富澤は（設定上）電話をしている」という情報を再び観客に想起させることによってさらに笑いを生んでいる。この部分の伊達のツッコミは「電話であること」および「それゆえジェスチャーは伝わらないこと」の二点を情報として含んでおり、これをもし先程の例5と同様、現行のツッコミが持つ情報をボケ役の台詞に吸収させると、以下の例7.3や例7.4のように書き換えることが可能である。

例7.3…【サンドウィッチマン】※ボケのみ書き換え、リマインド箇所には傍線を付した。

富…「えっと、電話です（ので伝わらないと思えます）が、こっちのエビだと思えます」

伊…「電話だろ電話。分かんねえだろそんなの」

例7.4…【サンドウィッチマン】※ボケのみ書き換え、リマインド箇所には傍線を付した。

富…「こっちのエビだと思えます…電話ですが」

伊…「電話だろ電話。分かんねえだろそんなの」

この部分のおかしみについては、「電話であるから音声情報しか伝わらない」という概念Aと、「ジェスチャーにより視覚情報を伝えようとする」という概念Bがあり、この二概念の不一致が知覚されることで生ずるものと仮定しよう。例7.3の場合、「電話である」という情報は「こっち」というジェスチャーに先行していることから、「電話である」というリマインドはフリの段階（おかしみをまだ生んでいない段階）のうちに留まる。これでは「電話である」という情報がボケ役によってリマインドされ、既に〈話の進行〉の一環としておかしみに間接的に寄与してしまっているから、ボケ役とツッコミ役のどちらの台詞にせよ、「電話である」という情報自体がその〈リマインダー〉としての効力を失い、同時におかしみを直接喚起する〈フィニッシャー〉でも無くなってしまっている。一方、例7.4については倒置法を用いること

で富澤の台詞がスマートになり、「電話である」という情報がジェスチャーに後続することで、ボケ役によるおかしみの形成においては、その〈フィニッシャー〉および〈リマインダー〉としての性質をむしろより強く帯びる。しかしそれと同時に、ツッコミ役の「電話だろ」という台詞はやはりそのフィニッシャー性とリマインダー性を喪失し、ツッコミ役の存在意義は従来のそれよりも薄れてしまっている。

一見するといま記したの二つの例、とりわけ例7.4から、ボケは〈リマインド〉という機能を吸収可能であるように思えるが、そうではないということ強く主張しておきたい。理由として第一には、「ボケが本来の意味での〈ボケ〉でなくなる」ということが挙げられる。ボケ役とは主に「しくじり」を行う役であり、「天然ボケ」という言葉が象徴するように、ボケの故意性は低い方が望ましいとされることが多い。そもそもボケには台本が存在し、作爲的なものであることは観客も承知の上で、それでもボケ役はわざとらしくなくボケて見せることが要求されるのであり、即ちボケはある種「錯誤犯」のように振る舞わなければならない。しかし、「電話である」ことをはつきりと認識しながらジェスチャーを行うことは「しくじり」にはなっておらず、ボケは故意犯的なものに成り下がるから、場合によってはおかしみが生まれにくいことも想定できる。もっといえば、ボケ役がリマインドを伴うボケを生み出すと、それは直ちにボケではなくなる、というパラドクスが生じるのである。第二には、ツッコミの「対象化（安部、二〇〇五年、五八頁）」という効果が損なわれることが指摘できよう。安部は各類型に普遍的なツッコミの効果について次のように述べている。

総じていえば、「ツッコミの効果は」おかしみの図の「対象化」にあるといえるだろう。つまり、ツッコミはおかしみの対象を対象化し、「対象」を「対象」たらしめることによって、より確実におかしみを伝達する言語操作なのである。（安部、二〇〇五年、五八頁、〔内引用者〕）

安部自身はこのツッコミの「対象化」という効果についてこれ以上の議論を展開していないが、これは重要な指摘である。ボケ役の言動によっておかしなことが起きているとき、ツッコミにはこれを対象化し、俯瞰するような視点からおかしみを捉え直すことによって笑いを生み出す働きがある。そしてサンドウィッチマンの例7.2に関していえば、「電話である」というリマインドを、ボケ役ではないツッコミ役の伊達が行うことによってこそ、富澤のボケ、ひいてはボケ役の富澤がより明瞭に対象化される。即ち、ここでいま検討しているリマインドとい

う機能に関しては、当然ポケ役が観客に対してリマインドを行うよりも、ツッコミ役が行った方がポケの面白さが引き立ち、観客におかしみを一層伝達しやすい。この対象化を伴うリマインドについては、他の例8・9・10に関しても同様のことがいえ、ツッコミ役がポケ役の外側からポケを指摘することによってこそおかしみが引き立つのであって、もしリマインドをポケ自身が行えば、そもそもおかしみが生まれにくい可能性すら危ぶまれる。既述の理由から、ツッコミ役の〈リマインダー〉性に関しては、〈マーカー〉や〈フィニッシャー〉よりもなおツッコミに固有な度合いの高いものといえ、したがって図5で確認したツッコミ役が担う機能について、「ツッコミ役にどれほど固有な性質か」という観点から纏め直せば、図6のようになる。

図6はツッコミの持つ情報の階層性を階段状の図に表したものであるが、〈進行役〉が○階、情報を付加しない〈マーカー〉が一階、新情報を付加する〈フィニッシャー〉が二階、そして既出の情報を再び提示する〈リマインダー〉が三階に位置づけられ、それぞれの性質が自らより低い階層にある性質をも含有していることを示している。この階層の高さはそのままツッコミとしての独自性の高さとなり、階層の上の方にある機能ほど、ポケ役にとっては脅かしたいものとなる。ただし、先述の通りこれらの機能ははっきりと境界線を設定することが困難なので、階段よりもスロープ状の階層イメージの方が実態に近いと考えられよう。

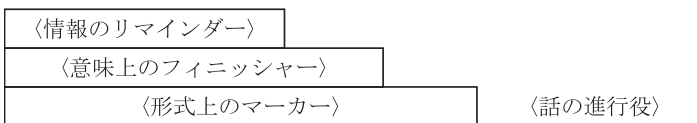


図6 ツッコミの諸機能の情動的階層性と不可侵性

2.2. 美学理論とメタ化に基づくツッコミの演繹的分析

前節では安部理論を再構成・拡張しつつ、情報の階層性に着目してツッコミの機能の類別を行ったが、このままでは未だにツッコミの普通の特性を把握できていない。よってここからは1.1.で概観した笑いに関する美学理論に主に依拠しつつ、「ツッコミ」という言語的操作が備えている、あるいは備えるべき普通の特性について、より広い視点を持って論じてゆく。なおその中でまた適宜M-1の漫才を抜粋するほか、前節で確認したツッコミの「ヘリマインダー性」にも再び言及し、これらを補助的に用いることとしたい。

2.2.1. 不一致理論の限界と優越理論の導入

安部理論はショーペンハウアーの不一致理論に基づいたものであり、確かに一定の妥当性と有用性があった。しかし、不一致理論のみに基づいたツッコミの観察にはやはり限界があるろう。なぜならば、あくまでもツッコミがボケに後続することに留意すれば、不一致理論が上手く説明するのは、どちらかといえばズレを直接的に引き起こす「ボケ」の方だからである。漫才のボケ役が発する台詞や動きは、確かに既成概念との不一致を引き起こすものであり、ボケは単独でも笑いを生み出せるのに対して、ツッコミは単独では意味をなさず、あくまでも「不一致解決」の「解決」を促進するものである。実際に安部理論でも、「本来的にはおかしみの凶の完成過程には必要のない機能（安部、二〇〇五年、五一頁）」として、ツッコミは特定の情報に注意を向けたり、補足を行うという副次的な役割に徹する。笑いの原因を「張りつめた期待が突然無に転化する（カント、一九九九年、二三三頁）」としたカントの解釈は、しばしば「緊張の緩和」としても説明されるが、ツッコミはやはりボケが引き起こした「転化」や「緩和」をあくまで促進するだけであろう。なお他の理論と一線を画すベルクソンに関しては、彼が喜劇を題材に分析を行ったこともあり、どちらかといえばツッコミを多用しないコントやコメディ映画の分析と相性が良い²⁸⁾。このように、不一致理論だけでは「ボケ」の存在が前提化され、「ツッコミ」それ自体を把握するには不十分と言えよう。

そこで、ここからは不一致理論では説明しきれない部分を補う目的で、優越理論ならびにエネルギー理論を導入する。そもそも考えてみれば、ツッコミには元来ボケに対して「超越的（太田、二〇一三年、六八頁）」な印象が確かにあり、否定的・命令的な文法によって高圧的な態度を取ったり、さらにはボケを叩いたり押し退けたりするという点で、ツッコミという行為自体は非常に「優越」と相性が良い。つまり漫才の観客は、ツッコミ役という「世間の常識を代弁する（同書：三〇頁）」存在に感情移入し、間接的にボケの不一致を是正することによ

って、優越を感じている可能性がある。こう考えれば、ポケとツッコミという一連のシステムは、「ポケが生み出した〈不一致〉を、ツッコミが主導する〈優越〉によって笑う」という両理論のハイブリッド・システムと呼べなくもない。事実、不一致が「笑われるもの」に、優越が「笑う者」に着目している点を鑑みても、この考えには一定の説得力がある。そしてこの推測は、次例のようにポケ役のポケが嘲笑に値するようなものであった場合、さらに確固とした信憑性を帯びる。

例11…【スーパーマラドーナ（二〇一六①）】

《エレベーターが故障し閉じ込められた時の体験を、田中が舞台下手を広く動き、一人複数役で再現している。武智は中央のマイク横に立ち、観客に解説を加える。田中、武智》

田…（女役で）ガシャーン！…え？故障？（非常ボタンを押し）プー。すみませんエレベーターが止まったんですけど。プー。すみません」

武…「非常ボタン押しても返事がないっすね」

田…（男役に戻り、気まずそうにする）

武…「まあね、急にね二人で閉じ込められたんでね、なんか気まずい空気流れてますね」

田…「：そ、そのスカートかわいいね」

武…「気持ち悪っ！こいつめっちゃ気持ち悪いやん！一言目に言うことかそれお前」

田…「四頭身ですか？」

武…「失礼やな！何を言うどんねんいきなりお前は」

この場合、田中の女性に対する台詞はセクハラであり、エレベーター内という状況を加味しても明らかに不適切なものである。このように、そもそもポケ自体が明らかな劣等性を含んでいる場合、「気持ち悪っ」「下手くそか」「何してんねん」といった「否定的感想型（安部、二〇〇五年、五七頁）」のツッコミはより効果的に優越感を表現できる。そして優越理論の中でもとりわけ、笑いを「価値下落」とみなしていたスターンの主張については、〈ツッコミ〉というシステムとの適合性が高いといえる。彼によれば我々は価値下落に対して笑うのであり、

ここでいう価値とは「他者あるいは自己の社会的価値」のことを主に指しているが、漫才の笑いは社会関係によるものではないので、これを「情報の意味的価値」に置き換えてみればよいだろう。

例12…【アンタッチャブル(二〇〇四②)】

《柴田演じる息子が万引きを働き、山崎演じる父親が説教をする場面。山〓山崎、柴〓柴田》

山…「何だお前その態度は。自分が何したか分かってんのか」

柴…「分かってるよ」

山…「万引きっていうのはな、一步間違えりゃ犯罪なんだよ」

柴…「もう犯罪だよ」

この「(万引きは)もう犯罪だよ」というツッコミは立派な正論であり、これによって直前の山崎の台詞の情報的価値を一気に下落させることに成功している。そもそもツッコミには「『じゃねえよ』『おかしいだろ』といった否定文あるいは否定的な文言を含むものが多いが、これらも直前のボケの情報的価値を下げるのに寄与しているといえるだろう。さらに、例1で挙げた中川家のようにツッコミ役が話の進行を担う場合はなおさら、ボケによる干渉を無価値なものとして棄却しやすい。そしてこの「価値下落」的なツッコミのシステムは、二〇〇八年の準優勝者・オードリーによって完成されると言ってもよい。オードリーの漫才では、まずボケ役・春日が自らの風貌⁽⁸⁾により明らかな異質さを演出している。そしてツッコミ役・若林が主に観客の方を向いて一つのまとまった話を聞かせるが、これに対して春日は「○○だろ!」等とツッコミ的な文法を借りた外的な指摘を行い、横槍を入れるように若林の背中を叩く。それを受けて若林は妥当性の高いツッコミの台詞とともに、春日のこめかみを叩き返すことによって、春日の発言の情報的価値を一気に下落させ、いわば春日の攻撃を「無効化」する。このような一連の流れを繰り返すオードリーの漫才システムは、スター的な優越理論を非常によく具現化しており、特筆に値する。

例13…【オードリー(二〇〇八①)】※春日の外的な指摘を斜体、若林のツッコミを傍線で示した。

《若林が現在住んでいるアパートがボロく、引越したいという話題。若〓若林、春〓春日》

若…「まあね、今日来てる皆さんはね、みんないい家に住んでると思いますけどね」

春…「どう見ても住んでねえだろ！」（若林の背を叩く）

若…「失礼だろお前！（春日のこめかみを叩き返す）…それダメでしょ謝りなさいよそれは」

春…「ごめんね」

若…「ね、あの謝ったら許してやってほしいんですけども。で僕の家なんですけど…」

春…「（若林を遮って）ただお前だけはプレハブ」（特定の人を指差すような演技）

若…「指差すな！（春日を叩く）プレハブ聞こえたぞお前よ…あの人オートロック住んでんだよ」

春…「うい」

若…「で僕の家とんだだけボロいかって言うかね、まずお風呂が無いんですよね」

春…「屋根もねえだろ！」（若林の背を叩く）

若…「屋根はあるよお前！」（春日のこめかみを叩き返す）

オードリーの場合は、基本的にコントに入らず観客に向かって話しかけているのに加え、「若林が春日という変な人を連れてきてしまった」という体裁を取っていることもあり、そこには疑似的な社会関係が構築されているとも言えるので、「価値下落」理論本来の社会的な文脈を適用することも決して不自然ではない。以上のように、不一致理論だけでなく優越理論をも導入することで、「ツッコミ」というシステム自体が持つ意図や効果はより浮き彫りになり、ツッコミには確かにボケに対する「優越性」を看取することができる。しかしこれらの議論はいずれもスパーマラドーナ・田中やオードリー・春日といった、そもそも観客に優越感を催しうるようなボケの存在を前提としたツッコミの例示に終始しており、一般性に欠ける。

2.2.2. ツッコミの形式的特性…突然性の掌握と操作

言うまでもなく、ツッコミはボケと不可分な存在である。そして現行の笑いの理論とは、ボケと笑いを説明するものであり、その間の挿入的な言語操作であるツッコミを念頭に展開されてきたものでは明らかにない。しかしそれでも、諸々の理論の共通項を抽象化することで、ツ

ツコミという言語操作が持つ、笑いの発生に寄与する独自の特性を推察することは可能なはずである。ここで、前章で取り上げた西洋美学の笑いの定義のうち、主要なものの主部分のみを纏めて再び引用する。なお、傍線部は全て引用者によるものである。

「他人の不体裁によって自分が突然自分の意に適うようになること（ホップズ、二〇一二年）」

「ある概念と、何らかの点でこの概念を通じて考えられていた実在の客観との間に、とつぜんに不一致が知覚される（ショーペンハウアー、二〇〇四年）」

「ある張りつめた期待が突然無に転化することから生じる情動である（カント、一九九九年）」

「笑いは本来意識が大きなものから小さなものへと不意に移される時——即ち下降性の不一致とでも呼べるものが存在する時——にのみ生ずる（スベンサー、一八六〇年）」

右記の四つは全て、各論者による笑いの発生過程の説明であるが、いずれも面白いことに「突然に」「不意に」といった文言を含んでいる。ここから、笑いにはある種の〈突然性〉が必要であると見なされていることが判るが、ここでツコミはこの〈突然性〉の演出なのではないかという推測を立てることができる。本稿の文字による抜粋だけでは若干分かりづらいが、ツコミは多くの場合において、ボケの台詞が終わるや否や、時にはボケの台詞に重なる形で発動される。そして先程の例3でも見られた通り、通常一言目は鋭く短い。

例3.2.2.：【フットボールアワー（二〇〇六①）】※ツコミの一部に傍線を付し、また一部を斜体にした。

岩：「岩尾レンジャー、とうっ！…後藤店長」

後：「なんでやねん。なんで俺店長やねん」

岩：「シフトは任せろ」

後…「おかしいやろ。何で『戦いにいこか』いうてるのにシフト組まなあかんねん」

岩…「岩尾は太陽エネルギー、後藤は卵アレルギー」

後…「体弱い！ものすごく体弱いやないかいおい」

このように、しばしばツッコミ役は傍線部のような短いフレーズでいったんボケを受け止めきったのちに、斜体部のような長めのフレーズで情報の補足と時間稼ぎを行う。傍線部の一言目も斜体部の二言目もツッコミであることに違いはないが、よりツッコミ然としているのは前者の方であろう。フリヤボケが占める時間に対して、ツッコミが一つのフレーズに費やす時間は短く、特にその発話部分は「ツッコんだ」ということが解りやすいように声のボリュームをボケよりも一段階上げる。このように、ツッコミはボケとの比較において、第一にタイミングの急さ、第二にフレーズの短さ、そして第三にボリュームの大きさによって、観客の言語認識の中に〈突然性〉をもって立ち現れるのである。しかし、この見解に対しては次のような反論が考えられる。それは「観客はボケの台詞だけを聴いても、おかしみを十分な〈突然性〉とともに知覚するはずであり、ツッコミは突然性を担っていない」というものであるが、これについては次を参照されたい。

例14…【タカアンドトシ(二〇〇四)】

《トシが街中でファンに気づかれたい、という話題。トシはトシ役を演じ、タカがそのファンを演じる。なお、トシは坊主頭である。タカ、カ、トシ》

タ…「まあ握手もよかったんですけど、あの、失礼かもしれないんですけど、頭触ってみてもいいですか？気持ち良さそうなんで」

ト…「ああ、まあ…ちょっとですよ？」(微笑む)

タ…(トシの頭部を抱え、必要以上に回しながらじっくり見る)

ト…「……俺壺か！」

この例14では、タカがトシの頭部を必要以上に注意深く見始めて数秒で笑いが起こっていることから、観客はタカのボケについて既に〈突然〉おかしみを知覚したと想定できる。しかしその後でも、トシの「俺壺か！」によってそれ以上に大きく持続的な笑いが起こっていること

を考えると、トシの比喩を用いた〈突然〉のツッコミを聞いたことによって、観客は改めてタカのボケのおかしさが腑に落ちるのであり、やはりツッコミにも〈突然性〉は備わっていると断言できる。このように、ツッコミはおかしみという形に昇華させる上で不可欠な〈突然性〉の部分を、その発話タイミングの調整によって時間的にある程度操作することが可能である。ただし、例14ではボケとツッコミ各々の突然性が遊離しているのに対し、次に挙げる例3.3では両者の〈突然性〉が時間的に凝縮されており、こちらもよく見られる例である。

例3.3.3.【フットボールアワー(二〇〇六①)】※例3のネタの冒頭部分である。

《岩尾が、自分達が正義のヒーローになった場合のテーマ曲を披露する。岩⇨岩尾、後⇨後藤》

岩⇨「ああいうのは主題歌がバシッと決まったらカッコいいからね」

後⇨「ああ、主題歌重要ですからね」

岩⇨「パバババンバンバン！(歌い続ける)」

後⇨「おーいいですよ、雰囲気ありますね」

岩⇨「バンバンバンバンバンバン！ドゥーンデドゥドゥバン、バンバンバンバン！…(中略)…デゲデンデゲデンデゲ

デンデゲデン、バンバン！(歌い続ける)」

後⇨「もうちょっと聞いてみよ。何でもかんでもツッコんだら(いいという訳でもないし)」

岩⇨「ダガダッ！ダガダッ、ダガダッダガダッ！ダガダッ、ダガダッバンバン！」

— (中略) —

岩⇨「ダーガダーガダガダーデデ、ダーガダーガダガダーデデ、ダーガダーガダガダーそろそろ」

後⇨「『そろそろ』言うな！…誰が『そろそろ』やねん」

この例の場合、岩尾が歌っている間にも小さな笑いが発生していることから、ボケのおかしみが「前奏が長い」ことであるのは観客にとっ
て判り切っているだろう。にも拘わらず岩尾は実に五二秒間歌い続け、「そろそろ」という〈突然〉の有意味な指示によっておかしみを完結
させており、後藤もこの「そろそろ」に便乗してツッコミを入れている。事実ここで観客の笑いは大きく起こっており、もし「そろそろ」と

その直後のツッコミがなければ笑いは起きなかった可能性すらある。このようにボケの台詞が長文である場合、ボケ側の台詞の文中には既に〈突然性のマーカー〉があることも多く⁽⁵⁴⁾、その然るべきタイミングで「ツッコんでほしい」ということを示している。この時、ツッコミ役はその発語の〈突然性〉を高めるべく、ボケの台詞中は意識的に黙っていることが多い。そしていざ然るべきタイミングが来ると、ツッコミ役はその発語の〈突然性〉を帯びつつ、〈形式上のマーカー〉を上塗りする。こうして一秒にも満たない時間にボケとツッコミ双方の〈突然性〉が凝縮され、二重化された〈突然性のマーカー〉は笑いを強力に促す。ここでは巧妙な台詞回しと演技によって、ボケとツッコミが共謀しつつ、台詞や仕事と笑いの運動性・同時性を高めているのであり、ツッコミが少しでも遅れば笑いの量が半減してしまうことも予想される。なお、ツッコミ役がボケのおかしみを引き継ぎ、意味的に発展させた上で自らツッコミを行う形式を特に「ノリツッコミ」⁽⁵⁵⁾というが、これは漫才にはあまり登場しないこともあり、詳述は避けよう。いずれにせよ、ツッコミはその〈突然性〉という笑いの契機を掌握、タイミングを操作してボケのおかしみの〈突然性〉に重なることで、前節で確認した〈形式上のマーカー〉を強化し、おかしみを笑いに変換する上での総仕上げを行うのである。

2.2.3. ツッコミの意味的特性…客体化と距離最適化

ツッコミには「対象化（安部、二〇〇五年、五八頁）」という効果があり、ツッコミ役がボケの意味内容をおかしみの対象として措定し直す役割を持つことには2.1.6.で既に触れたが、このことの妥当性と詳細についてはいささか確認する必要がある。ホップズは笑いの要件の一つに「他人事」を挙げ、他人の不幸は笑えるが身内の不幸は笑えないことを説明した⁽⁵⁶⁾。ホップズのいう「他人事」とは血縁・交友関係上の隔たりを指しているが、彼が優越理論派であることを踏まえると、自己との関連性の薄さもこの「他人事」に含めて差し支えないだろう。例えば自分が太っているのを気にしているとして、肥満を馬鹿にしたジョークを全く面白く感じないのは、自己との関連性を感じてしまうからに他ならない。つまり何かを笑うためには〈他者性〉が必要なのであり、笑う上で妨げとなる無用の私情を挟むことは望ましくない。自己は確固たる自己として、笑うべき対象は対象として分離させた上で、意味内容を把握することが求められる。このことと関連付けられるべき事例としては、エネルギー理論派のフロイトによる分析も参照されたい。

〔…〕このような態度「ユーモア的精神態度」の本質は、ユーモリストその人が、心理的なアクセントを自我から引き上げて、それを、

超自我の方へ転移した^⑧という点に存する(…)。このように膨張した超自我にとってこそ、自我は取るに足らない小さなもの、自我の有する関心などはすべて吹けば飛ぶようなものと映ずることが可能になる(…)。(フロイト、一九六九年、四〇九頁、「」内引用者)

これだけでは主旨が解りづらいので、ごく簡略的ではあるが補足を加えておこう。本稿では笑いとユーモアの差異を厳密に定義しないが、ユーモアが笑いの一種であることは確かであり、フロイトはまずユーモアを発する人とその傍観者が感ずるおかしさの快感には質的な違いがないとしている。そして例として「月曜日、絞首台に引かれて行く罪人が『ふん、今週も幸先がいらしいぞ』といった」という罪人のユーモアを取り上げる。言うまでもなく「月曜日」に処刑される罪人に「今週」は無いわけだが、普通ならば失望や恐怖に支配されるはずの囚人がこのようなユーモアを生み出せるその余裕はどこから来るのか。これに対するフロイトの解答は、「自我」と「超自我」を分離させ、「超自我」の視点から「自我」を捉えることである。そうしてはじめて、この「超自我」がもたらすユーモアの快楽によって「自我」は慰められ、苦惱から守られる^⑨。ここで重要なのは、「自我」の分離化と「超自我」への視点移動が発生していることであろう。つまり自らの悲運におかしさを見出す手続きとして、「超自我」に視点をいわば一時避難させることで、「自我」を分離・対象化しているのである。

フロイトの例は自己におかしみを見出す一種の「自虐ユーモア」にあたる点でやや特殊ではあったが、彼とホップズの主張から次のことが推測される。即ち何かを面白がるためには、第一に面白がる「自己」の確立と、第二に面白がられる「対象」の分離・対象化が有効である、という推測である。さて、漫才の文脈に議論を戻せば、安部理論ではツッコミの効果として「対象化」を挙げており、この指摘は右の議論を踏まえてやはり説得力を持つものである。しかし、この場合の「対象化」という語は、あるものを認識対象としてはっきりと措定する以上の意味を持たず、ツッコミは確かにボケをボケとして括り出しているが、ここでは観客の視点の存在が薄れてしまっている。そこで本稿ではこの一連の手続きを以降、敢えて「対象化」ではなく「客体化」^⑩と呼ぶこととする。なぜならば、ボケ・ツッコミ・観客の三者関係で捉え直したとき、あくまでも漫才は観客がおかしみを捉えることを目的とし、おかしみの創出において自立しているのはボケであるから、ツッコミは両者の間に入り、観客の視点確立とボケの対象化、あるいはボケ役の他者化を促進することが求められる。しかしながら、ツッコミはおかしみを生まないわけではなく、ボケに付随する形で自らも言語的操作を加えおかしみを増幅させる。したがって、ツッコミ役はボケを対象化するに留まらず、ボケのおかしみを操作可能なものへと「客体化」すると言えるのであり、二〇一六年優勝者の銀シャリ・橋本のツッコミはこの典型である。

例15…【銀シャリ（二〇一六①）】

《鰻が「ドレミの歌」を改良すべく様々なテーマで新しい歌詞を考える。鰻＝鰻、橋＝橋本。なお「〜」は歌っていることを示し、橋本発言中の鰻の相槌・質問を適宜省略した》

鰻…「ほな、『動物』」

橋…「『動物』」

—（中略）—

鰻…「ド〜はどうぶつ〜のド〜」

橋…「いやいや、やったらあかんねんお前！」

鰻…「なんで？」

橋…「表紙をP1とカウントすなお前！厚紙のとこや図鑑のとこやから。そこから細分化されていくから様々な動物へと。動物アバウトやろ

お前！『来年の干支なんやっただけ？』『うーん動物』、言うかお前！アバウト！表紙やから、地主さんやからこれ。大元やからね」

この例では「やったらあかんねん！」という一言目のツッコミが、鰻の歌の途中に割り込む純然たる〈突然性〉を持ったツッコミである。「ドレミの歌で『動物』をテーマにする以上、その歌詞は『ラ』『イオン』や『シ』『カ』など音階を語頭に持つ具体的な動物であるべきで、『ど』『うぶつ』は全体を指す抽象概念のため不適切だ」というのがここでの橋本の主張であるが、この主張を一言で収めるにはやや無理がある。そこで、「あかんねん！」という禁止形によって一旦ボケを〈客体化〉し、その後にはボケの構造を噛み砕いておかしみを補うべく、図鑑の比喻によってボケを追撃している。この際に長々とした説明が観客に受け入れられるのは、ツッコミによってボケの行為の意味内容が操作可能な形に「客体化」されているからに他ならない。いわば、ボケをきちんと客体化することで、「ツッコミのターン」が来るのである。

この「客体化」は、そのまま観客とボケとの「距離最適化」ということにも繋がる。笑いの心理療法を提唱するクラインが「心にユーモアがあると、抱えている問題を少し距離をおいてながめることができる（二〇〇一年、二七頁）」と言い、織田が「他人の行動のおかしさは見えるが、無意識に演じている我が身のおかしさには気がつかない（二〇一〇年、二二四頁）」と述べている。また喜劇王として名高いチャッ

プリンも「人生はクローズアップで見れば悲劇。ロングショットで見れば喜劇」⁽⁶⁾と述べるように、おかしさを感じるためには一定の距離が必要であることは多くの有識者が共通して述べている。無論ここでの距離とは物理的距離ではなく、精神的距離・認識的距離のことを述べているが、逆にあまりに認識的距離を必要とする対象も理解しがたいであろう。観客は漫才を鑑賞する時、言葉や聞きかたに何かを認識・記憶したり想起するわけだが、この時のおかしさを最大限に発揮できるように、ツッコミはその思考的距離を最適化しているとみなすことができる。このことに関連して、ワインガートナーは漫才を一種のユーモア・コミュニケーションと捉え、「受け手が『ギャグ』を理解するために必要なエネルギーが多ければ多いほど、コミュニケーションが失敗する可能性があり、『ギャグ』が受けなくなる」という前提を述べた上で、ツッコミというメカニズムを『エネルギー』需要を少なくさせ、『ギャグ』をもっとわかりやすくする役割」として説明している⁽⁷⁾。これもつまりは、観客のエネルギー需要を少なくすることでその思考的距離を短縮・最適化しているのであり、安部理論という「オウム返し（二〇〇五年、五三頁）」型のものや次の例16のツッコミはまさにこの思考的距離の短縮に寄与している好例であろう。

例16…【カミナリ（二〇一六）】

《まなぶが自分は即興川柳が得意だと言い張り、川柳を披露する。ま||まなぶ、た||たくみ》

た…「じゃあまずはね、メガネ。メガネで一句詠んで」

ま…「はい、できました」

た…「おお、早えな」

ま…「メガネをかけて キョロキョロと探すよ メガネはどこだ」

た…「あれ、あなかなか面白い」

— (中略) —

た…「じゃ次はね、ネクタイ。ネクタイで一句詠んで」

ま…「はい、できました」

た…「おお、早えなこれ」

ま…「白いものより 回数が増えたよ 黒いネクタイ」

た…「あれ、あれもなかなか面白い」

— (中略) —

ま…「すごいっしょ、俺川柳得意なんだよ」

た…「いやこれはたいしたもんだすげえすげえすげえ…」(数秒の沈黙の後、まなぶの坊主頭を力いっぱい引っ叩く)「…そういえば五・七・五じゃなくて、七・九・七だな!」

この漫才の場合、まなぶの傍線部の「メガネ」のボケから、たくみが頭を引っ叩くまでには実際ちょうど三〇秒の時間が経過している。この間に、多くの観客は疑いなく「川柳が長い」というボケに気づき、また同時に「ツッコまないのだろうか」という疑問・不安を抱え始めるだろう。しかし三〇秒の間にたくみは敢えてツッコミを行わず、それどころかまなぶの「川柳」を褒めながら会話は進行、そして観客の思考が漫才の内容と遊離していったところで、漸くツッコミが行われ観客の笑いが発散される。この時ツッコミは、〈突然性〉を掌握し笑いの契機を遅らせたのみならず、未処理のボケに対する不安を解消して再び漫才の内容に集中させることで、^⑧観客のボケに対する思考の〈距離最適化〉に成功している。ところが先に挙げた例15では対照的に、橋本の長文の補足によって観客の思考を展開させてゆき、鰻のボケがどうおかしいかを捉えやすくする、という別種の〈距離最適化〉が行われている。したがって次のように纏められよう。観客の思考が停滞したときは、ツッコミが思考を進め、おかしみまでの思考を〈長距離化〉する。反対に観客がおかしみを既に捉え思考が遊離した場合、もしくは「拍子もないボケにより観客の思考が追いつかない時は、おかしみを捉えやすいよう〈短距離化〉を図る。このようにしてツッコミは、〈距離最適化〉を行うことで、おかしみを完成させて笑いを最大化するのであるが、これはちょうど前節で確認した〈意味上のフィニッシャー〉としての機能と同義と見てよいだろう。

2.2.4. ツッコミの補助的特性…正のメタ化とリマインド

本章ではここまで長きにわたってツッコミの機能・性質の一般化を試みてきたが、最後に先程述べた〈客体化・距離最適化〉という特性に関連して少しの補論を展開しておく。先に挙げたフロイトの超自我と自嘲のユーモアが示唆する通り、客体化・距離最適化は場合に応じて、「視点のメタ化」に繋がる。例としてホップズの主張に従えば、自虐・自嘲の笑いは「現在の自分が過去の自分の失敗などを優位な立場で笑

っている」⁶³と説明できるように、自分自身を客体化するということは自分自身をメタ視点、即ち俯瞰で捉えることに等しい。そしてこの視点のメタ化が漫才の観客に起こるとすれば、それはつまり観客が「自分は今漫才を見ているのだ」という状況を意識するということであり、そしてメタ漫才とは「漫才について語ったり批評したりする漫才（井山、二〇〇五年、二二八頁）」のことである。このように観客が漫才を漫才として意識した時、観客のなかで〈視点のメタ化〉が起こる訳だが、これを以降は単に〈メタ化〉と呼ぶこととしよう。

漫才における観客のメタ化は、しばしばネタがつまらないために内容を傾聴しなくなることによって、「この漫才はつまらないな」という否定的評価として現れてしまう。漫才においては面白さや笑いこそが真かつ善、そして美であり、これは漫才師にとって何としてみても避けるべき事態であるから、観客が漫才をつまらないと意識するのはいわば〈負のメタ化〉である。しかし一方で、「この漫才は面白い」あるいは「今のツッコミは格別だ」「このネタは台本がよく練られている」ということを意識するのは、観客と漫才師の双方にとって〈正のメタ化〉と呼ぶことができる。ここで再び中村によれば、笑いは概念化を要さない〈よろこびの笑い〉と解釈過程を経る〈おかしみの笑い〉とに二分されるが⁶⁴、漫才の笑いは明らかに後者の方を生み出すのに特化した表現である。ただ〈よろこびの笑い〉が一切ないかといわれれば、決してそうではない。例えば漫才師がお馴染みのタレントであれば〈歓迎の笑い〉が生まれるし、漫才の内容によっては〈困惑の笑い〉や〈安堵の笑い〉が生じうる。何よりも、やり取りのテンポや台詞の言い回しに対する〈快感の笑い〉や、漫才全体の形式・内容に関する〈満足の笑い〉は、紛れもなく漫才についての満足感・評価の上昇に繋がる。そしてこの時、「おかしみの快」に伴って「よろこびの快」が発生しており、いわば「快の二重化」が実現している。「漫才が面白い」という認識は明らかによろこびの快に、「台本がよく練られている」という所感も同じくよろこびの笑いに繋がる。したがって、〈正のメタ化〉はおかしみだけでなく〈よろこびの笑い〉をも生み出し、ひいては快の増幅に寄与するのである。これについては、井山が示唆的なことを既に述べている。

すぐに思い浮かぶメタ漫才は、相手のボケ方やツッコミ方に対する否定的な反応である。例えば、まずだおかだの増田は相方の岡田がたまに気をきかしてボケると、不満そうにメモをとる動作をしたり、腕を抱えて「お、お寒っ」とぼやいて、暗に笑いギャグのできの悪さを喚びたりする。実際に聴いている観客の反応を見ると岡田のダジャレはそこそこ受けている。だが、増田が相方の顔をのぞき込んで「スベった？」と問いかけると、観客の哄笑は倍加される。というよりは、性質の異なる笑いを生み出すのである。（井山、二〇〇五年、

ここで述べられている「性質の異なる笑い」がよろこびの笑いであるかどうかは判らないが、「哄笑の倍加」は先に述べた「快の二重化」に等しい。つまり漫才中の適切なタイミングで正のメタ化に成功すれば、間違ひなく観客の快を増幅させることができるのであるが、実はいま触れたますだおかだの「スベッタ？」はM―でも登場しており、優越理論的な笑いの混在を窺わせる。また他には、先程例13に挙げたオードリーでもツッコミの若林が「お前と漫才やってらんねえよ」という台詞を口にする他、M―1決勝に数度進出しているスピードワゴンでは井戸田が「漫才やりましようよ」といった台詞をよく発する。この他には、面白いことを言わないボケ役に対して「ボケろよ」と言ったり、台詞を囁んだ相手に対して「囁んでんじゃねーよ」と言うことも全て、「ボケとツッコミがいて面白いやり取りを話す」という漫才のシステム自体に言及したいわば「直接的なメタ化」であり、多くツッコミ役が行う⁽⁶⁾。そして漫才を締め括る「もういいよ」というフレーズも、要するに「もう漫才は終わりにしましようよ」と言うことであり、基本的にはツッコミ役が言う台詞である。このように、ツッコミ役の台詞には漫才というシステムを「直接的」に、ないしは自動的に想起させるものが多く、これは先程述べた〈距離最適化〉の一環と見て差し支えないだろう。このような「直接的なメタ化」は笑いに繋がることもあれば、ただ単に漫才をスムーズに進行させるためになされることも多く、「もういいよ」は後者の典型である。

これに対し、「間接的なメタ化」とは即ち「漫才というシステムを示唆してはいないが、『この漫才はよくできているな』と観客にそれとなく思わせること」を意味する。この「間接的」かつ「正のメタ化」を行うためには、伏線回収が巧妙な小説に対して我々が「よく練られた小説だ」と感じるのと同様に、「台本がよく練られているな」と観客に思わせればよいだろう。そしてこの際に最も有効なのが、前節で触れた〈リマインダー性〉を持つツッコミ、それも情報提示から再提示までが長い〈伏線回収のツッコミ〉である。リマインドによる情報再想起、ひいては伏線回収による快の笑いについてはあまり研究がなされていないようだが、例えば中村は次のように述べる。

作品の主に前半部に伏線的な台詞が配され、後の展開を必然的なものに思わせ、それが実現したときの満足感を高め、場合によっては、その時まで持続された緊張の弛緩によって笑いの場の醸成がより容易になされることもある（中村、二〇〇三年、一六六頁）

この引用は喜劇について考察したものであるが、そのまま漫才にも適用可能である。つまり伏線が回収されそこで笑いが起きると、伏線か

ら伏線回収までの、つまり〈情報提示〉と〈情報再提示〉の間のやり取りが必然化・意味化され⁶⁶、漫才そのものの構造美に対する満足感が高まる。そして『M-1グランプリ』が再開された二〇一五年以降、〈リマインド〉を伴う伏線回収のツッコミは明らかに増加している。詳述は避けるが、先に挙げた例10・和牛(二〇一六)の「あんた上下迷彩やで！」を含め、同年のカミナリの「社交的な命ちゃんの孫とは思えねえな！」や、スーパーマラドーナの「ホンマやめっちゃキリッとしてる顔おい！」に加え⁶⁷、ジャルジャル(二〇一五)の「ことわざ鬱陶しいなさっきから！」「それやめろ！」にもリマインダー性が見受けられ、彼らが近年の大会に複数回出場していることから見ても、漫才における伏線回収はブームとなっていると言い切って良いだろう。なお二〇一七年大会では、決勝初進出のゆにばーすが「さっきからここ一階やぞ！」で大いに笑いを取った他、惜しくも優勝を逃した和牛が結婚式の演出プランのネタ後半で畳み掛けるような美しい伏線回収を行っている。いま列挙した作品の伏線回収の構造美は小説さながらであり、明らかに例7で挙げたサンドウィッチマンを始めとする二〇〇〇年代の作品中のリマインドよりも、〈情報提示〉と〈情報再提示〉の時間的隔たりは段違いに長く、非常に技巧的である。これは恐らく近年の傾向として、漫才という演芸自体の発達と、それに伴って観客の目が肥えてきたことによるものだと思うだろう。ただいずれにせよ、この〈リマインダー〉としてのツッコミは、観客の漫才自体への満足感である〈正のメタ化〉を促し、単なるおかしみの笑いだけでなく、そこに満足感や爽快感からくる〈よろこびの笑い〉をプラスする⁶⁸。概してツッコミおよびツッコミ役は、適時・適度のメタ化によって観客とボケ役とを往来し、漫才に彩りを加える言語操作なのである。

3. ツッコミの存在意義と可能性についての試論

3. 1. ツッコミのアイデンティティ確立に纏わる問題

ツッコミがどのように生まれたのかは謎である。柳田國男は日本の笑話の歴史的特徴として「二人連れ」であったことに触れ、しくじる役と批評する役、もしくは少し悪意のある観察者の役が必ずいたことを指摘した⁸⁹。この「批評する」傾向は確かに現在にも引き継がれているが、今や漫才師の数はM-1のエントリー数だけでも四〇〇〇組を超え、ツッコミの役回りが多様化しているのは疑いない。前章では「ツッコミはどういったものか」ということを観察してきたが、ここからは前章までの議論を踏まえ、「ツッコミはどうあるべきか」について推察を行うこととしよう。

3. 1. 1. どこまでがツッコミなのか？

前章までの議論を纏めると、ツッコミ役は情報付加性の度合いに注目した場合、話の進行役・メーカー・フィニッシャー・リマインダーの四性質を持っており、そこには重層性・階層性とボケによる不可侵性の違いも見られた。また、ボケが根源的に不一致的表現であるのに対してツッコミは優越的表現であり、ツッコミ役はその存在自体によって、ボケのおかしみを突然性を伴って客体化するほか、必要に応じて観客の思考の距離最適化とメタ化を行うことで、やり取りの内容を解りやすくし、そしてあわよくば漫才それ自体の出来栄に感心させようとしていることも判明した。しかしここで、次なる問題が浮上する。それは即ち、どこまでがツッコミで、どこからがツッコミではないのかという問題である。当然ながら漫才のボケとツッコミは不可分であるものの、適宜確認してきた通り、ボケ役にもフィニッシャーの機能は担えるのであり、突然性も備えることができれば、さらにメタ化までも可能である。つまり客体化とリマインドを除けば、ボケとツッコミの性質・機能には今のところ多くの類似性が見られるが、果たしてボケとツッコミの境界を画定することはできるのだろうか。

(i) ツッコミを模したボケ

ツッコミは基本的にボケに対して超越的・優越的表現であるから、純粹な否定文で無くとも、しばしば「おかしいだろ」「違うよ」ないし「もうええわ」といった準否定文の形をとり、「ちょっと!」「おい!」といった呼びかけも、やはりボケ役の言動を諷める否定的なメーカー

である。他には「何でやねん」「どういうつもりだよ」「誰に言うとなねん」といった疑問形のマーカーも多く、それに付随して「誰が気にするんだよ（＝誰も気にしない）」「いつ使うねん（＝使うタイミングがない）」という反語形も多い。これらの台詞は全て短く発せられるか、文頭に「誰」「何」といった疑問詞が置かれることが多く、やはり突然性を持ったマーカーであることが確認できる。ただ、逆に文末に限定すれば、ツッコミに象徴的なのはやはり終助詞の「か」であろう。終助詞「か」は疑問・反語文や感嘆文に使われ、比喻型のツッコミも多くは「○○か!」という文法をとる。つまり、文頭なら疑問詞、文末なら終助詞「か」によって、「この発言はツッコミである」という感覚は強まる。このことをボケに応用すると、以下の様なツッコミを模したボケが生まれる。

例17…【ブラックマヨネーズ（二〇〇五①）】

《神経質な吉田の相談に対し、小杉がボウリングデートを提案する。小||小杉、吉||吉田》

小…「自分の専用の、マイボール買うたらええやんけ」

吉…「簡単に買え買え言うなよお前!」

小…「いや買うしかあれへんやんけマイボール!」

吉…「お前村上ファンどか!」

小…「そんなでかいもん買え言うてへん」

この例の場合、抜粋箇所の手前までは明らかに吉田が神経質でマイナス思考のキャラクターであるから、吉田がボケ役とみなされる。そして「村上ファンどか」もボウリングの球を買うには明らかに大袈裟な例えであり、ボケであるが、「お前○○か!」というツッコミの文法をとっている点で、特に「ツッコミを模ったボケ」であると言える。この「場違いなツッコミ」というタイプの〈ボケ〉は、先に挙げたタカアンドトシやオードリーでも頻出する。

(ii) ボケに従順なツッコミ

ボケを生み出すためにボケに先行する言語操作を〈フリ〉と呼んだが、これは話の進行の一環なので、ボケ役とツッコミ役の双方にとって

可能である。しかし、ツッコミ役はフリに留まらず、ボケがまさにボケを繰り返している最中にもボケに加担していることがある。例として、たびたび決勝進出を果たしている麒麟の二〇〇五年のネタは、一本目がプロ野球の試合、二本目がフアッションショーを題材としている。これらは二本とも、ツッコミ役の田村が選手やモデルの役柄を動き付きで演じるのに対し、ボケ役の川島がおかしな実況を付けるといういわば「アフレコ形式」で行われるが、田村は川島による実況のボケに忠実に従う動きをとった後でツッコミを行うことがよくあり、非常に従順である。これは明らかに一種の「ノリツッコミ」であり、このような場合、ツッコミ役は台詞のみならず、動き一つを間違えてもおかしみは不成立となってしまう。このツッコミのボケに対する従順さを高めていくと、二人ともが世の中のおかしな出来事に対し同タイミング・同フレーズで批判する「Wツッコミ」^⑧という形式になるか、ボケを鋭く諷刺するツッコミが存在しない漫才形式^⑨が生まれるが、後者については次項でまた触れることとする。

(iii) ボケを搭載したツッコミ…ツッコミによる視覚的リマインド

漫才ではしばしば、ツッコミ役にも拘わらず身体的特徴に〈ボケ〉の要素を持っている例が見られ、ボケ役がツッコミ役の顔や髪型・服装をイジリ、それに反撃するようにツッコむパターンが存在する。例えば二〇〇四年の南海キャンディーズは、ボケ役が大女の山崎静代であるが、ツッコミ役の山里亮太も眼鏡や髪形を敢えて気持ち悪く見せ、引けをとらない異質さを放っている。

例18…【南海キャンディーズ (二〇〇四)①】

《漫才の導入部分。山〓山ちゃん、静〓しずちゃん。二人とも風貌や衣装が特徴的である》

山…「実はね、僕ね、すっごいやりたいことがあるんですよ」

静…「女の子にイタズラ？」

山…「んー、この顔にそれはリアルすぎるよ」

ツッコミとしてはやや温和な言い方ではあるが、先行する「女の子にイタズラ」を「山里がやりたいこと」と判断するのは明らかに〈ボケ〉であるから、傍線部は〈ツッコミ〉であると言っていいだろう。山里自身が「この顔」と言っていることから、山里は自分の顔が気持ち悪

いことを自認しており、ここでは山里の顔という〈ボケ〉を静代がイジる形で〈ボケ〉を生み、山里がそれにツッコミを加えるという構造になっている。このような「ボケを搭載したツッコミ」が、(i)の「ツッコミを模したボケ」と組み合わせると、次のようなやりとりが生まれる。

例19…【トレンディエンジェル(二〇一五②)】

《女の子にモテたい、という話題。斎||斎藤、た||たかし。二人とも頭がハゲていることに注意》

斎…「シャンブー何使ってるの？」

た…「僕シャンブー昔からずっとあの、『メリット』を使っていますけど」

斎…「(たかしの頭をじろじろ見て) …メリットねーじゃねーか！」(頭を叩く)

た…「あいててて、何なんすか痛えな！」

傍線部のツッコミを模ったボケに対し、たかしは痛がるのみではやツッコんではいけないが、このやりとりの前後では明らかにたかしがツッコミ役である。しかしそのたかしが「メリット」という洗髪剤を使っているながら、ハゲ(=デメリット)という身体的特徴を備えていることを、斎藤は矛盾ととらえて摘発したのである。実はいま挙げた例は数多ある「ボケを搭載したツッコミ」のうちほんの一握りであって、これはM—1グランプリの内外を問わず良く使われる手法であり、決して例外的なものではないことに留意されたい。例えばサンドウィッチマンでは、伊達がかんりの強面で太っていることを富澤がネタにして、不動産屋で事務所を物件として紹介したり、「それが腹の減っている人間の体型か」といったイジリを行うことがある。他にはトータルテンボスでもアフロヘアの藤田が「サイババ様」と形容され、NON STYLE・井上が不細工なナルシスト扱いされ、ますだおかだ・岡田が「面白くない」呼ばわりをされるなど、〈ヘツッコミ役〉でありながら〈ボケ〉の土壌を備え、その権威を剥奪されるというパターンは枚挙に暇がない。ここで、前章の優越とリマインダーという観点から補足をしておこう。通常はボケが何かをしくじり、それに優越するのがツッコミである。しかし今問題にしている「ボケを搭載したツッコミ」の事例では、逆にボケ役がツッコミ役の身体的・性格的・能力的な特徴を取り沙汰することによって、ボケ役がツッコミ役に優越する。そしてツッコミ役はそれにいわば「反撃」する形でツッコミを行い、その優越性を取り戻すと同時に、ここでも強いリマインダー性が發揮されてい

ることが注目に値する。前章第1節でなされたリマインドの定義は、「漫才中に既に提示された情報が、ツッコミによって再提示されること」であったが、今回はその情報が聴覚ではなく、視覚を通じて提示されている。つまり南海キャンディーズ・山里であれば顔の気持ち悪さが、トレンディエンジェルであればハゲが、サンドウィッチマン・伊達であれば強面と肥満体型が、漫才一本を通して常に視覚情報として〈提示〉されているのであり、これにボケが言及しツッコミが行われると、ツッコミ役はその発言で注目を浴びるや否や〈情報再提示〉性も帯びるのであるから、ここでもツッコミにリマインダー性が認められる。あるいは、ボケの言及により既にリマインドが始まっていると言ってもよいだろう。このようにボケとツッコミの機能分化が曖昧になったとき、リマインドをボケとツッコミのどちらが行うかはもはや問題ではなくなり、2.1.6.で確認したりマインド機能のボケによる不可侵性は崩れ去る。が確実に言えるのは、やはりリマインドによってボケが必然化される、即ち「そのコンビでそのネタをやることの必然性・正当性が生まれる」ということであり、これは観客の満足感や審査員の評価にプラスに寄与すると推測できる。いま説明した視覚的なりマインドと「反撃」については、のちにもう一度だけ触れることとしよう。

(iv) 明らかにボケるツッコミ

これについては説明が容易く、ツッコミ役は一時的にツッコミを放棄して、自分がゼロからおかしみを生みだそうと企てることがある。これは本来無くとも、むしろ無い方が話自体はスムーズに進むわけであるから、一種のツッコミ役の強欲であり、明らかにツッコミではない。

例18.2: 【南海キャンディーズ(二〇〇四)】 ※例18と同じネタの別箇所の抜粋である。

《医者役の山里とナース役の静代で、患者の手術を行う場面。山||山ちゃん、静||しずちゃん》

山:「よし早速オペを始める…メス」

静:「はい(メスを渡す動作)」

山:「(患者の病状を指し)これはひどい…汗」

静:「はい(汗を拭く動作)」

— (中略) —

山:「山崎君、患者を勇気づけてあげるんだ」

静…「はい。(患者に対し) 頑張って、絶対に諦めちゃだめよ。(山里を指し) …こんな顔でも、生きていこうとしている人もいるんですから」
山…「涙」

静…「はい！(涙を拭く動作)」

通常であれば「失礼だろ！」「今俺の顔関係ないだろ！」とツッコむところを、山里はツッコミを放棄し、(iii)で述べた身体的特徴に言及するボケに対して、「涙」というボケを重ねている。

例 20…【サンドウィッチマン (二〇〇七①)】

《街頭アンケートの設定で、富澤の質問に伊達が答える。伊∥伊達、富∥富澤》

富…「兄弟は何人ですか？」

伊…「兄弟三人だよ」

富…「あ、すいませんそのうち盃を交わしてる兄弟は何人ですか」

伊…「そんな兄弟いねーわ。みんな俺の血の繋がった俺の兄弟だよお前」

富…「繋がった兄弟」

伊…「繋がった兄弟って何だよお前。びんから兄弟みたいになってんじゃねえか…なってねえよ。全然なってねーわ」

富…「お仕事は、何力団(なによりよくだん)をされてるんですか？」

伊…「『暴力団』限定だろそれ。ふざけてんなお前さっきから。俺お前のアンケート協力してんだからな…『協力団』だよ」

— (中略) —

富…「じゃこっから二択になります」

伊…「早くしてくんねえかな！焼き立てのメロンパン売り切れんだろ！」

伊達はこの抜粋部分手前までツッコミに徹していたにも拘わらず、傍線部の発言は全て明らかに本来不要な(ボケ)であり、「びんから兄弟」

に至っては「なってねえよ」と自ら訂正する始末である。伊達はこのネタ以外にも、同様に自分からボケを発することが多い。しかしこれも笑いがとれているのは、伊達がボケる前にきちんとツッコんでいること、また、彼の強面の風貌と強気な言い草にこの上ない説得力があるからであろう。なお、ツッコミ役も大いにボケるといふ点で、いま挙げた南海キャンディーズとサンドウィッチマンは先駆的である。

ここまで(i) ツッコミを模したボケ・(ii) ボケに従順なツッコミ・(iii) ボケを搭載したツッコミ・(iv) 明らかにボケるツッコミという四事例にわたり、ボケとツッコミの機能分化が曖昧な例を見てきた。しかし漫才では笑いこそ正義であり、ボケとツッコミは敵同士ではなく、観客の笑いを目指す味方同士であるから、ボケとツッコミを厳密に分けようとすることは無意味な試みであるとも言え、現に本項で挙げた例は全て確かな笑いをとっている。したがってツッコミ役がツッコミに徹しなければならないという足枷は本来なく、ボケに協力し、自らの身体的特徴をボケとして露呈し、時には自分もボケるといふ柔軟さが、ツッコミ役には求められるのであろう。

3. 1. 2. ボケをめぐる争奪とツッコミの崩壊

前項で検討した通り、ツッコミとボケ、ひいてはツッコミ役とボケ役の境界線は、考えれば考えるほどますます厳密に引くことのできないものである。M-1グランプリの十数年間だけを見れば、初期の漫才ほどボケとツッコミの分化は明確で、後半になるにつれて分化の不完全なものが増えてくるが、この「ボケとツッコミを明確に分けない」スタイルは今に始まったものではない。例えばマンザイブームの開始時に既に地位を確立していた横山やすし・西川きよしはボケ役とツッコミ役を固定せず、ネタの進行に応じて頻繁に役柄が交換され、その結果として二人のやり取りはアドリブの連続であるかのような様相を呈したという^②。『M-1グランプリ』では決勝のネタ尺が四分と短い上に賞レースであることから、多くの漫才が短時間に多くの笑いをとれるように効率化され、残念ながらアドリブ感は薄いものの、ボケ役とツッコミ役が非固定の挑戦的・画期的な漫才作品も多く見られる。何と言っても代表的なのは、二〇〇二年から二〇一〇年にかけて、九年連続で決勝進出を果たした笑い飯のいわゆる「W(ダブル)ボケ」といふ漫才形式であろう。

例21…【笑い飯(二〇〇三②)】※ツッコミの部分に傍線を付し、相槌を適宜省略した。

《小学生時代に体験した、火災の避難訓練の放送を交互に再現する。哲||哲夫、西||西田》

哲…「ピンポンパンポン。ただ今、理科準備室より火の手が上がりました。全校生徒の皆さんは、すみやかに運動場に避難しなさい。なお、校長先生、教頭先生、ならびに優等生の井上は、地下シェルターに避難しなさい」

西…「えこひいきすな！えこひいきすなよ、何やその学校。どんな学校やねん」

哲…「ラサルこんなんやったもん」

西…「お前ラサルちゃうやないかアホ！偉そうに言うなアホ！うちこんなんや。聞け…ピンポンパンポン。ただ今、一階校舎・二宮金次郎像より、火の手が上がりました」

哲…「何燃やしとんねんお前！二宮金次郎なんか燃えん」

西…「うちこんなんやったもん。灘高こんなんやもん」

哲…「お前灘高ちゃうやんけ！何で秀才みたいに言うてんねんアホ！違うわ…ピンポンパンポン。ただ今、校舎裏の鳥小屋にいます、クジャクより、火の手が上がっております。校長先生は、火の鳥のようだとおっしゃっています」

西…「校長アホやないかお前！こんなんやこんなん…ピンポンパンポン。ただ今屋上校長室より、火の手が上がっています」

哲…「どこに校長室あんねん！ピンポンパンポン。運動場に來なさい。ピンポンパンポン」

西…「短いわお前！ピンポンパンポン。我が校は、敵に囲まれ、火の手が」

哲…「時代がおかしい！ピンポンパンポン？」

西…「音おかしい！ピ・ポ・パ」

哲…「音つまっとるやんけ！」

笑い飯ではM―1で演じた全ての漫才において、右記のようにボケとツッコミがすぐに入れ替わり、相方のボケに対してツッコミを入れるや否や自分もボケる、という手続きが加速してゆく。さらにそのボケも次第に短く、感覚的なものとなってゆき、誰がボケ役で誰がツッコミ役かというものはやどうでもよく、観客はボケの内容がますます「アホ」になってゆく一連の情報ダイナミズムを楽しむ。笑い飯の持ち味は、互いに競ってボケ役になろうとするという点、即ち「ボケの競合」にあるのであり^⑧、ツッコミはここではボケを指摘し自分が代わり

にボケるための、つまりボケとツッコミを交替するスイッチャーとして形式化している。なお、このようなボケとツッコミの交錯は二〇一五

年のジャルジャルにも見られるほか、同年に優勝したトレンディエンジェルにも非常に滑らかなポケツツコミの交錯が見られる。

ポケとツツコミが目まぐるしく交錯する笑い飯やトレンディエンジェルに対して、二〇〇五年優勝のブラックマヨネーズでは、ポケとツツコミの緩やかな交替が起ころ。ここでは彼らの二〇〇五年の一本目のネタに即し、その全体的な流れを追ってみたい。

例17. 2…【ブラックマヨネーズ】※例17のネタの別箇所。相槌と不明瞭な部分は適宜補った。

《初デートの場所に悩む吉田に対し、小杉がボウリングデートを勧める。吉⇨吉田、小⇨小杉》

吉…「男が選ぶ球なんて大概一四くらいのもんやろ？」

小…「まあまあ、一四ポンドくらいや」

吉…「ほな俺が赤紫の一四持ったら、彼女が前の彼氏のこと思い出して泣きよったらどうしようかなと思うんよな」

小…「ほんやったら一三選んだらええがな」

吉…「それやったら俺前の男より力ないみたいやんけ」

小…「ほな一五選べや前の男より力あると思われるから大丈夫やんけ」

吉…「俺は自分に嘘ついてまで付き合いたくないねん！」

小…「考えすぎや！」

ここまでは吉田が無用な心配ばかりする神経質なキャラクターで、傍線部の小杉の台詞は純然たるツツコミである。しかし、この後小杉が吉田にマイボールとボール専用のカバンを買うように勧めると、金を使いたくない吉田が反論、小杉の提案が的外れなものになり始める。

例17. 3…【ブラックマヨネーズ】※比較的説得力・妥当性のある発言（ツツコミ）に傍線を付した。

小…「家からスーパ一のビニール持ってきて入れて帰れや！」

吉…「破れるやろ？…俺の家お前上本町いうて大阪の坂の上やぞ？あんなとこで破れたら難波まで転がっていくやん」

小…「どこまで転がっていくねん。…ほな三枚くらいスーパリーのビニール持ってきて、重ねて入れて帰ったら破れへんやん！」

吉…「お前スーパリーの袋にあんな丸いもん入れとったら『ああ、あの人もう寒いのにまだスイカ買ってはる』って思われるやん！」

傍線部は世間の常識に合った、比較的妥当性の高い判断であり、漫才の中間部では吉田と小杉が共通的な外れなことを言い、互いにツッコみ合うという構図が描ける。そして小杉がこの後徒歩ではなく原付バイクでポウリングの球を持って帰ることを提案したのに対し、吉田は交通事故を起こした場合のリスクを訴える。ここから二人のやりとりはますます脱線してゆく。

例17. 4…【ブラックマヨネーズ】

小…『ポウリングの球を積んでるため、交通事故を起こした場合実際より五メートルは飛んできるとお考え下さい』って（バイクに）書いてく
けや！」

吉…「お前そんな字いっぱい書いたスクーター見たことあんのか？」

—（中略）—

小…「コケた時に見えるように横に書いてくねん！」

吉…「書いた方が下行ったらだないすんねん！」

小…「ほな省略して『+5m』ってでっかく書いてけや！」

吉…「そこだけ見たら何のことか分からへんやないか！」

小…「そう思った人は反対向けて見てくれるよ…」

吉…「それやったら最初から『ひっくり返して下さい』って書いていた方がええやろ！」

この後熟を帯びた小杉を吉田がビンタすることでやりとりは最終するが、傍線部で示した比較的妥当性の高い、説得力ある発言は全て吉田のものであり、最終的に小杉はツッコミという職能を完全に剥奪されている。ブラックマヨネーズの漫才では、このように吉田の神経質さに対して小杉の提案が無神経になってゆくことで、ボケとツッコミが緩やかに交替してゆく。この一連が自然な会話に見える理由があるとすれ

ば、それは二人が喧嘩口調であり、それがツッコミの否定形・命令形の文法と酷似しているからであろう。ツッコミの分析にはあまり寄与しないため詳述は避けるが、緩やかにツッコミが崩壊してゆくブラックマヨネーズに対して、例えばハライチ（二〇〇九／二〇一〇）では漫才の大部分においてツッコミが不在であり、フリ役・岩井が述べる事物や状況をボケ役・澤部がその都度演じるという画期的なスタイルの開発に成功している⁽⁹⁾。また、スリムクラブ（二〇一〇）ではボケ役・真栄田のおかしな問いかけ・勘違いに内間がゆったり付き合うというちぐはぐな会話劇が展開され、内間は常識的な否定・訂正を行うもののツッコミにあるべき〈突然性〉や〈ボケの客体化〉を放棄している。なお、ハライチとスリムクラブで明らかなツッコミが行われているのは、漫才冒頭や末尾の「もういいよ」などの形式的な部分のみである。

以上、ボケをめぐる争奪とツッコミの崩壊が見られる事例を概観したが、ブラックマヨネーズ（二〇〇五）・笑い飯（二〇一〇）・トレンディエンジェル（二〇一五）の三組の優勝が五年毎であるのはなかなか示唆的である。こうして見ると、ボケとツッコミの区分は便宜的なものであり、それぞれの配役を固定する必要性は必ずしもないのであって、ツッコミは漫才を彩るための一種の「ツール」に過ぎないということが浮き彫りになってくる。まさにツッコミは「それ自体独立した機能を持つ漫才の要素（井山、二〇〇五年、二二四頁）」なのであり、コント55号の萩本欽一がボケ役とツッコミ役の代わりに「フリ屋」と「コナシ屋」を提案したように、漫才を理解するためにはボケとツッコミという概念装置では不十分である⁽¹⁰⁾、という見方には頷ける部分もあろう。

3.1.3. 優れたツッコミとは何か？

さて、ここまでツッコミとボケとの機能分化が曖昧な例や、ツッコミが崩壊・形骸化した例を見てきた。そしてボケ無くしておかしみが生まれるはずはないため、ツッコミはやはり立場が弱く、あくまで一つのツールに過ぎないと考えるのが収まりどころかも知れない。しかしそれでも、多くの漫才はやはりボケ役とツッコミ役を擁し、ツッコミの巧拙というのがしばしば取り沙汰されるため、ここでツッコミの巧拙について少しだけ検討することとしよう。例えば金水はツッコミに求められる技量について、次のように述べている。

どういふボケかたしたかという違いによって〔…〕いろんなツッコミのしかたを選択しないといけないわけ。しかし、やはり、何より大切なのはタイミングと申しましようか、聴衆が〔…〕ボケたかボケてないかわからんうちに、ツッコミがはいると、何のこたやわから

ん、それから、もちろん間（あいだ）があき過ぎると、間延びがして、気が抜けてしまう。ですから、聴衆のリズムを掴みながら、ちょうどうまくあいに、つまり精神的な緊張がもっとも高まった時点で、安定状態に持っていく。そういう呼吸がツッコミの技の本領ではないかというふうに思います。（金水、一九九二年、八八頁）

金水はボケに応じて「ツッコミのしかたを選択」し、「小さなボケには小さなツッコミ、大きなボケには大きなツッコミと、大小とりまぜて（同書・八五頁）」行うべきだとしているが、これはまさに先述した観客の思考の〈距離最適化〉ということである。また「大切なのはタイムリング」と述べるように、〈突然性の操作〉の時間的調整も重要だとしており、この引用は前章2.2.におけるツッコミの特性分析の妥当性を裏付けるものであろう。しかしここでは、もう少し本稿の議論を踏まえながら、順を追ってツッコミの巧拙について考察を加える。

再三確認している通り、漫才は笑いを是とする演芸である。そしてツッコミについて、それがボケに後続する、少なくともボケの発語に後続する言語操作であることは概ね事実である。ここから三段論法的に、「ツッコミはボケが生み出すおかしみを減じてはならず、必要に応じておかしみを補うまたは足すことが求められる」という疑いなく結論が得られる。これは言い換えれば、「ツッコミはボケを掻き消す程目立ってはならないが、同時に存在感を放ち、説得力を備えていなければならない」という無理難題にも見えるが、前半部分に関してはやはり〈突然性を持つマーカ―〉という特性と関係がある。即ちツッコミは、観客がボケを認識するや否やすかさずこれを行い、突然性を以ておかしみを笑いに変換する必要があるので、歯切れがよく、フレーズも可能な限り短くあるべきであらう。現に多くの漫才師が行っている通り、「誰が」「なんで」といった疑問詞はボケをマークするために文頭に置かれ、マーキングが終わればツッコミの文末部分は必ずしもはっきりと発音されないのも納得である。一方「存在感を放ち、説得力を備え」という後半部分に関しては、ボケに対する超越性・優越性と関係がある。例えば見た目や落ち着き具合、それからツッコミ役の音量やトーンの高さなどがこの超越性や説得力に影響するのであり、現にM-1歴代優勝者を見ても、多くの漫才師においてはツッコミ役の方が声のトーンが高い。やや抽象的な議論になりつつあるが、いずれにせよツッコミにはボケに対するバランス感・安定感が求められることは間違いない。ここで、ツッコミの名手は数多く存在するが、例としてサンドウィッチマン・伊達のツッコミを取り上げてみることにする。サンドウィッチマンは体型の類似性や台詞量の配分から見ても二人のコンビバランスが良く、伊達は「ツッコミが上手い芸人ランキング」の類でも上位者の常連である。なお、サンドウィッチマンは漫才とコントの間で形式に差異がほぼ無く、漫才の冒頭と末尾のみカットすればそのままコントとして演じられる互換性を持つため、ここではコントの大会である

『キングオブコント2009』（TBS）で総合二位の評価を受けた二ネタのうち、一本目を引用する。

例22…【サンドウィッチマン（キングオブコント二〇〇九①）】

《富澤が店員を務めるハンバーガー店にて、客の伊達が商品を注文する。伊⇨伊達、富⇨富澤》

伊…「あーどうしようかな、じゃこのビッグバーガーセット」

富…「ビッグバーガーを一〇〇〇個」

伊…「業者か俺は。どこに売りに行くんだよ」

この箇所はコント中で最も笑いを取った場面の一つであり、明らかにツッコミの「業者か」の後に笑いが起きていく。このツッコミの巧さは、まず観客の思考距離の絶妙な最適化にある。安部理論のおかしみの図でいえば、概念A⇨ビッグバーガーセット、概念B⇨ビッグバーガー一〇〇〇個であり、両者は音こそ似ているが意味内容がかけ離れており、見事なフリとボケになっている。ここでありふれたツッコミであれば、「違うよ」「言ってるねーよ」といった否定であったり、「多すぎるわ」といった否定的感想に終始するであろうが、ここでは概念Aや概念Bにしか言及できておらず、「共通の条件」を完全に無視してしまっている。ショーペンハウアー（二〇〇四年）が「同一性」と述べる通り、そもそも不一致というものは前提として共通項があるから発生するのであって、ここで最も重要な共通項とは音韻的類似よりむしろ「商品の注文」である。「業者か」というツッコミは、概念Bと共通項を見事に包括、つまり「一〇〇〇個分の商品を注文する」という行為を的確に比喩しているのであり、観客の思考が及ぶ、ちょうど近すぎず遠すぎない範囲の事柄を連想させる。さらに、スペンサー（一八六〇年）の「意識が大きなものから小さなものへと不意に移される」という理論を用いても、このツッコミの巧みさは明快に説明されうる。つまりハンバーガー屋において「一〇〇〇個」注文するというのは明らかに非現実的なもので、ここで観客の意識は一旦多く払われるのに対し、「業者か」というツッコミはそのフレーズのコンパクトさもさることながら、「一〇〇〇〇個注文する」状況として「仕入れ」業者の存在を提示し、一気に「一〇〇〇〇個」に現実味を持たせている。このように大袈裟なボケに対してツッコミが短い

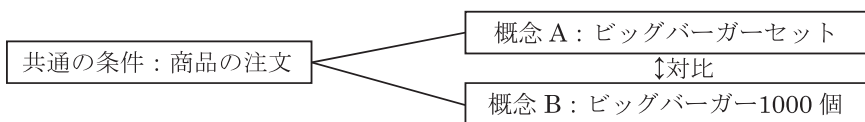


図7 例22におけるおかしみの構造図

ど、言葉の長短および状況の現実性という両面、即ち形式と内容の両面で、れっきとした「下降性の不一致」は起こるのであり、ツッコミは自らの説得力と観客の笑いを増幅させる。そしてやや欲を張るが、もし観客がツッコミ役の伊達に感情移入を起こしていると仮定すると、伊達はその強面の風貌によってボケ役に対する「優越性」も確保していることから、伊達のツッコミは優越・不一致・エネルギーの三大潮流のいずれの観点から見ても、ボケのおかしみと笑いを最大化するメカニズムを備えているとまで言えるだろう。

3. 2. 漫才的ツッコミの展開と変質、および優越への回帰

ここまで二〇以上にわたって実際の漫才のやりとりを抜粋しつつ、可能な限り客観的な視点からツッコミの諸相を観察してきた。前節ではボケとツッコミの交錯についても確認し、ツッコミがあくまで一つのツールであることも浮き彫りになった。そして近年の芸人たちによる試行錯誤の甲斐あって、漫才の内外を問わず、ツッコミの様式は確実に多様化、その機能も高度に発達してきている。ここからは漫才やコント等のネタにおけるツッコミを「漫才的ツッコミ」と称し、その「漫才的ツッコミ」を基として、バラエティ番組や日常会話においてツッコミがどのように展開し変質しているのか、その概略を追っていくこととしよう。

3. 2. 1. 「漫才的ツッコミ」とその亜種

「漫才的ツッコミ」とそれ以外のツッコミとは何が異なるか。それは、前者にはほぼ確実に台本が存在するのに対して、後者はそうとも限らないということである。これは言い換えると、ツッコミを行う者にとって「ボケが既知であるか否か」の違いといえ、前者はツッコミの台詞や言い方を予め調整できるわけだが、まずはこの「漫才的ツッコミ」の諸相を確認しておこう。近年のお笑いでは『爆笑レッドカーペット』⁷⁶（フジテレビ、二〇〇七―一四年）に象徴されるよう、コンパクトな長さに洗練されたネタが重宝される傾向にあり、『M-1グランプリ』決勝でも四分の時間制限があることを考えれば、テレビで披露されるネタに台本が存在しないと考えることは不適切であろう。漫才やコントに限らず、「ネタ」と呼ばれるものには総じて台本が存在し、一部のアドリブを除けば、ツッコミ役にとってボケは既知である。そしてボケが既知なことを前提としてツッコミは〈ツール〉と化し、漫才と同様の文法・形式を伴ってしばしばコントにも使用される。なお、一人複数役を演じる落語も広い意味ではコントの一種であり⁷⁷、例えば役柄を替えた瞬間に「何言ってるんだい」と言う等、ボケを客体化するツッコミ的な文法が見られるほか、ピン芸（一人芸）の中にもフリップに文字や絵などの〈ボケ〉を書き、それに対してツッコむという形式がある。ここではコントや落語、ピン芸の具体例を挙げることはしないが、これらよりもさらに変形が進んだ「漫才的ツッコミ」の亜種が見られる事例としては、かの有名なリズムネタが挙げられよう。

例23. 【テツ and トモ（二〇〇二）】

《トモはギター演奏と歌を担い、テツは主にそれに合わせて演技をする。トトトモ、テテテツ》

ト…「昆布が海の中で、ダシが出ないの」

テ…（体をくねらせ、昆布を再現する）

ト…「なんでだろう」

テ…「なんでだろう」

ト…「国語のテストの時」（ギターを中断）

テ…（机に向かい、周りをきよろきよろ見渡す）

ト…「漢字を探しているやつ、（ギター再開とともに）なんでだろう」

テ…「なんでだろう」

テツ and トモがM-1決勝に残っていることについて、「果たしてこれは漫才なのか」という疑問は多くの観客・視聴者が抱いたであろうが、漫才が元々音曲を用いていたことを考えれば、彼らは本来の「万歳」により近いとも言える。彼らの場合はトモの歌とテツの動きが協同して「あるあるネタ」という〈ボケ〉を生み、その都度「なんでだろう」というフレーズを挿入する。観客は「なぜ昆布が海の中でダシが出ないのか」の科学的な説明など期待しておらず、ここでは「なんでだろう」というフレーズがテツの形態模写を〈客体化〉する〈マーカ―〉として形式化しており、奇しくも疑問詞を含んでいる点で優越的でもある。また、「なんでだろう」という部分の間に観客は直前の「あるあるネタ」に共感し、次のネタを聴く準備をしていると考えると、ここでは観客の思考の〈距離最適化〉も見られる。そして「なんでだろう」の発語タイミングで観客の笑いが起きているわけではないもの、「国語のテスト中漢字を探しているやつ」の部分に関しては、ギター演奏を取っていったん中断して再開することで〈突然性〉をも備えており、さらに「漢字を探しているやつ」をメタ的な視点で捉えている。既述の様々な観点から、「なんでだろう」はれっきとした「ツッコミ的表現」と言え、この点において「ボケっばなし」の他のあるあるネタに比べると一線を画す完成度を誇っている。

やはりここまでで重要なのは、演者たちにとって「ボケが既知である」ということであり、それが漫才なのかコント・落語なのか、ましてや演者の人数やBGMの有無には関係なく、ツッコミやそれに準ずる表現手法はあらゆるお笑いネタのいたる所に見られる。そしてこれが完全に発達・定着したものが、他でもないバラエティ番組における「テロップ」の使用であろう。太田によれば、そもそもテロップとは画面上

に挿入される文字や写真全般を指し、ニュース番組・教養番組において映像や音声の理解を補助するものであった。しかし一九九〇年代以降のバラエティ番組でテロップは独特の進化を遂げ、視聴者の笑いを生む上で不可欠なものとなるという^⑧。太田によれば、画面上でタレントがボケたとき、他の出演者がツッコむ代わりに「そんなことありません」といったテロップが表示されるが、この時のテロップは「自分の存在を最大限まで薄いものにしたツッコミ」である^⑨。そしてここでは疑いなくボケの〈客体化〉がメタ的視点から行われており、さらに同一の番組内においては基本的にテロップが画面上の同一の箇所、統一された形式で、それもフェードではなく主にカットイン・カットアウトによって表示されることを考えれば、テロップは〈突然性のマーカー〉としての性質も見事に備えている。ここで、テロップとは言うまでもなく一種の演出であり、多くは番組収録後にディレクター等によって編集されるという意味で、出演者のやりとりが全て「既知」である。そして出演者がボケに対しツッコミ損ねている場合や、もっとツッコミを足した方が面白いと思われる場合に、笑いを志向してテロップという「漫才的ツッコミ」が挿入される。このようにテロップで視聴者の笑いを増幅させようとする傾向は近年ますます顕著になっており、『ゴッドタン』（テレビ東京、二〇〇七年）や『月曜から夜ふかし』（日本テレビ、二〇一二年）といった深夜帯の番組を中心に、特に「笑い」のプロではないアイドルをメインにしたいわゆる「アイドル番組」全般に広く見受けられるものである。

3.2.2. 異化と反撃のツッコミ・サバイバル

〈漫才的ツッコミ〉ではネタ台本や番組の収録テープの内容、即ちボケが既知のものであり、そのボケを最も面白く味付けできるように、漫才のツッコミ役やディレクターが試行錯誤する時間的余裕があった。しかしいざ芸人が漫才の舞台を降り、バラエティ番組の収録に臨んだとき、ボケは未知のものとなる。バラエティ番組には多く台本が存在するが、その台本上の台詞は必ずしも守られず、ボケとツッコミの応酬がその場のノリと思いつきでなされる収録現場はまさに戦場であり、各々の芸人たちはその「即応力」を問われる。ではツッコミが漫才を飛び出してバラエティという戦場に降り立った時、求められる「即応力」とは何なのかを考えてみよう。

(i) ボケの再発見と〈異化〉のツッコミ

「ツッコミはボケに後続する言語表現である」というのは揺るぎない事実であるかに見えた。しかしそれはあくまで漫才の中での話であり、ツッコミが漫才の「ツール」からバラエティという戦場を切り抜ける「武器」と化し、いつどこにどんなボケが潜んでいるか判らなくな

ったとき、ツッコミはより直接的に笑いを希求するようになる。まずは以下を参照されたい。

われわれも、三村にあやかって平凡な風景にツッコミを入れてみるといい。道ゆく野良犬に向かって「イヌかよっ！」と吐き捨て、路傍に打ち捨てられた空き缶を「空き缶かよっ！」と叫んで蹴り上げてみよう。予想もしなかった別世界が現出し、日常性の軋を解き放つとともに、きつと生活に潤いを与えてくれることだろう。(…) ツッコミは役割としてのボケが不在のときも、現実の岩盤に向かって果敢に斬り付け、思いもよらぬ笑いの鉱石を切り落とすことができるのだ。(井山、二〇〇五年、二二六頁)

ここで挙げられているさまざま・三村マサカズは、コントのツッコミ役でありながら大喜利のボケもこなす両刀遣いとして知られている。三村がクイズや街ぶらロケといったバラエティ番組において、何の変哲もないものに対して「○○かよっ！」とツッコミを行う光景はしばしば見られるが、右記の「イヌ」や「空き缶」が全くもってボケていないように、明らかなボケが存在せずとも、三村のツッコミが笑いを直接的に生み出していることがある。ここで芸術用語の「異化」とは、日常的に見馴れたものを未知の異様なものに見せる手法・効果を言うが、三村のツッコミはまさにこの「異化」の一種であると言ってよい^⑧。大江によれば、日常・実用の言葉は「異化」されることによって文学表現の言葉となるが^⑨、ここではツッコミという笑いの文法による「異化」を受け、日常語の「犬かよ」が笑いの表現として生まれ変わっている。そして同時に、ただの野良犬が「日常性の軋を解き放」ち、あたかも面白いものであるかのように見え、笑いが起こる。このように、ツッコミの矛先がありふれたものに向けられることで、ボケでないものがボケとして「再発見」されて笑いが起こるといふ事態は確かによく発生し、こうなればツッコミはいよいよボケに依存することなく笑いを生み出す独立した技法となる。このボケを「再発見」するツッコミの先駆的な事例としては、「素人」をイジるタモリの存在を忘れてはならない。

ある企画コーナーに奇妙な外見や雰囲気をもっていたり、変なしぐさをする「素人」が現れたとき、それに対してタモリは単刀直入な否定的ツッコミで片付けてしまうようなことはめったにない。その容姿やしぐさを何か別のものに喩えて形容したり質問攻めにしたたりすることで、むしろその逸脱ぶりをきわだたせるのである。その視線は(…)漫然と見過ごしてしまいそうな特徴までの確にとらえるようなものである。(…)誰でもすぐに気づくようなものでなく、指摘されるまで誰も気づかなかったような奇異な点を見つけ出す場合さえ

ある。(太田、二〇一三年、五九頁)

この抜粋は『森田一義アワー 笑っていいとも!』(フジテレビ、一九八二〜二〇一四年)について述べており、タモリはこの「観察的ツッコミ」を通じ、「天然ボケ」のキャラクターを持つ素人発掘に勤しんできた⁸⁸⁾。タモリのツッコミは三村同様、本来ボケでないものをボケとして再発見する(異化のツッコミ)であり、日常の風景や事物、そして多くの素人は作爲的にボケた訳ではないので、いわば「無実のボケ」を再発見するのが異化のツッコミであるといえる。最近の例では『いろはに千鳥』(テレビ埼玉、二〇一四年)のロケ等において、千鳥・ノブが独特のワードセンスと岡山弁のツッコミにより、平凡な事物から笑いを生み出す見事な異化効果を發揮している。ここで再び大江によれば、「言葉の『異化』とは、他人の言葉の総体から、個としての自分の言葉を、奪いかえす行爲である(大江、一九九三年、二二六頁)」、即ち独自の言葉で事物を捉え直すことであり、これを踏まえれば、独自の言い回しやワードチョイスを含むツッコミには総じて広義の異化作用があるとみて良いだろう。すると(異化のツッコミ)が笑いの獲物とする対象は素人や無機物に限らなくなり、芸人は芸人の作爲的なボケをも、自分なりのツッコミによってさらに面白いボケとして再発見しようと試み始める。この「独自の文法」が發達したのが、くりいむしちゅー・上田やフットボールアワー・後藤に代表される「例えツッコミ」と呼ばれるテクニクであり、現に彼らはキャリアの浅い芸人がスベツたりした場合、最終的にツッコミでその場を收拾する能力に長けている。したがって(異化のツッコミ)はボケに依存することなく、主体的・支配的に笑いを生み出せるいわば「ツッコミの最終形態」であると言え、こうなればボケ役が芸人か素人か、はたまたボケが故意か過失かはもはや問題ではないのである。

(ii) ボケを搭載した〈反撃〉のツッコミ

バラエティにおいては未知のボケが多いが、芸人がある程度協同して笑いを生みだそうとする以上、そこには一定のパターンも存在する。先程3.1.1.の(ii)で「ボケを搭載したツッコミ」について触れたが、南海キャンディーズ・山里のように、イジリやすい身体的特徴を備えているツッコミ芸人がひとたび漫才で認知されると、その芸はパッケージ化され、そのままバラエティ番組でも同じやり取りを求められる。この「ボケを搭載したツッコミ」を体現する芸人としては、山里のほかにハリセンボン・春菜やバイきんぐ・小峠、三四郎・小宮、またNON STYLE・井上なども挙げてよいだろう。彼らは身体的特徴や性格の面で判りやすい「イジられ」ポイントを持っており、春菜で

あれば「顔の特徴」、小峠ならば「ハゲ」、小宮なら「滑舌の悪さ」、井上なら「ナルシスト」といった〈ボケ〉を他のタレントからイジられ、それに反撃するようにツッコミを行うことで笑いを起こす。ボケを搭載したツッコミの特性は「視覚的リマインド」であると先述したが、これについては春菜を例に取ってみよう。春菜はその顔が俳優の角野卓造に似ていることを取り沙汰され、共演者から「今日は幸楽^⑧お休みなんですか？」というフリを受ける、「いや、角野卓造じゃねーよ！」と自分の顔の輪郭をなぞる動きをしつつツッコミを行い、このタイミングで共演者や視聴者が笑う。これはお決まりのくだりとしてパターン化しており、実際に放送中の番組内で「角野卓造じゃねーよ」と春菜が言うとき、カメラは春菜の顔をアップで写す。これを見た視聴者は「ああ、確かに（春菜は角野に）似ているな」と思うのであり、ここでは春菜の顔が視覚情報として再確認され、強いリマインダー性を発揮する。この春菜の例に代表されるよう、「身体上・性格上の〈ボケ〉を搭載したツッコミ芸人が、周りからそのボケをイジられ、〈反撃〉としてツッコむ」という一連の流れはバラエティ番組に頻出であり、中でも春菜は高度にパターン化されている。この〈反撃のツッコミ〉は単純化して捉えれば、共演者が春菜を別人と「勘違いする」というのが〈ボケ〉で、その勘違いを「訂正する」のが〈反撃のツッコミ〉であるから、これは比較的漫才に近い単純な構造となっていることが分かる。そして春菜のように高度にパターン化されている場合、ボケは限りなく既知に近いわけであるから、この〈反撃のツッコミ〉は「漫才的ツッコミ」の亜種と言えよう。

ここまで〈異化のツッコミ〉と〈反撃のツッコミ〉について述べてきたが、両者は非常に対照的である。前者は自分でボケを探しに行くという視点を持ち、ボケを「再発見する」能動的なツッコミであるのに対し、後者は自らが既にボケを搭載しており、そのボケを「再確認してもらう」受動的なツッコミである。この特性の違いもあって、前者はどちらかといえば番組の司会進行を担うMCタイプであるのに対し、後者はそのMCにイジられるゲストに向いているタイプであり、あるいは前者を「イジりのツッコミ」、後者は「イジられ・返しのツッコミ」^⑨と呼んでもよい。

ただし山里亮太や三四郎・小宮のように、ボケを搭載していないながら独特の言い回しを持つ、即ち〈反撃〉と〈異化〉のツッコミを併せ持っているツッコミ芸人も数多く存在するため、決してあらゆるツッコミ芸人をどちらかに振り分けきれたのではないことに注意されたい。いずれにせよ、既知のボケと未知のボケ、そして無実のボケが混在する中で、ツッコミの使い手たちはその真価を問われる。そして芸人たちは〈異化〉と〈反撃〉のみならず、考えつく限りのツッコミを行うことで、熾烈な笑いのバトルを勝ち抜こうとするのである。ここで「漫才的

ツッコミ」を主語にとり直せば、それは本来ボケの意図をくみ取っておかしみを最大化するツッコミであった。その意味では〈反撃のツッコミ〉は「漫才的ツッコミ」の亜種ともいえるが、〈異化のツッコミ〉はボケへの依存を断っている点で漫才的ではなく、やはり「ツッコミの最終形態」と言えるのである。

3.2.3. そして、ツッコミは日常言語へ

既知のボケを前提とする漫才的ツッコミは、漫才・コントやリズムネタ以外にも、テロップや〈反撃のツッコミ〉といった亜種を生んだ。また未知のボケにも対応できるように発達した結果、能動的にボケを再発見する〈異化のツッコミ〉も生まれた。そしてツッコミの自己主張は確かに激しくなってきたているものの、これらのツッコミは全て商業としての「お笑い」において、笑いを志向して進化してきたものであることと変わりはない。ところがこれに対して、一般人は当然ながら笑いを職業としているわけではないため、一般人が日常的に用いる「ツッコミ」は、芸人が用いるそれとは質的に異なる可能性がある。

太田によれば、「コミュニケーション能力」が求められるようになった現在の日本社会では、人を笑わせることがコミュニケーションの一種の成功を意味し、もはや笑いとユーモアは手段ではなく目的と化している。と同時に笑いを職業とする芸人は皆の「お手本」となり、一般人にとっても自分の発言が「ウケ」ることが、相手から社会的に「承認」されたことに等しいという⁸⁵。そしてバラエティ番組からの影響を受け、「ボケる」「ツッコむ」「ウケる」「スベる」「囁む」といった笑いの業界用語が日常会話にまで持ち込まれた結果、我々の日常までもが「バラエティ番組化」してしまい、互いに面白さを求め、自分も面白くあろうとする風潮が生まれている⁸⁶。このように笑いを是とする風潮は確かに見られる一方で、一般人の誰もが常に笑いを取ろうと志向しているとは考えられない。しかしそれでも笑いを取ろうとする人々が、ツッコミという「簡単に使えるコミュニケーションツール（横田、二〇一二年、三四頁）」に手を出した結果、いま現在日常的に使われている「ツッコミ」という言葉の裏には、いくつかの異なった意味合いが隠れており、語の使用においては意味の食い違いが起きているように見える。結論から言えば、日常言語としての「ツッコミ」には少なくとも三つの意味的側面があると思われる。この三つの側面について、前述した笑いへの憧憬と承認欲求という社会学的文脈からではあるが、極力ツッコミの美的特性と関連付けながら試論を述べておくこととしてしよう。

日常語の「ツッコミ」が持つ第一の意味的側面としては、「他者への攻撃」が挙げられる。例えば「提出したレポートが教授からの厳しいツッコミを受けた」「彼には彼なりの考えがあるからあまりツッコまないであげて」と言う場合、ツッコミという語は疑いなく欠点の指摘や批判・忠告等の行為を和らげて表現している。これを〈攻撃のツッコミ〉と呼ぶとすれば、攻撃のツッコミは「されたくない」ものである一方、現代社会において人々がつい「やってしまふ」ものでもある。例えば「お前今囃んだだろ」「何だよ、その服!」と友人の些細なミスや違和感を攻撃し制することで^⑧、何となく有能感・自己効力感を覚える。植田によれば、ツッコミには「他罰的」な側面があり、何かがい通りにならなくて苛立ちを覚えるとき、他者を批判するためのツールとしても用いられがちである^⑨。そして「攻撃的」になったツッコミはもはやクレームと何ら変わらず、ツッコミの形式的な正しさを盾に「誤用」された結果、笑いの文脈からはかけ離れ、ブログやSNSの炎上といった現象に結実する^⑩。このように〈攻撃のツッコミ〉は、「ツッコミ」という語感の小気味良さにかこつけ、ツッコミの否定的文法・高圧的態度という形式的な部分を抽出し、手軽なコミュニケーション・ツール化したものである。そして他者から批判された場合、「ツッコミを受けた」と表現することで心的負担を何となく和らげることも出来るが、他者を攻撃した場合は「ツッコんだだけだから〈酷いこと〉はしていない」として軽く片づけようとする側面もある。太田の述べる通りこれは完全なるツッコミの「誤用」であり、笑いという目的を忘れて〈優越性〉や〈メタ化〉という特性のみが異常発達した、形骸化したツッコミと言える。

第二には「ボケの発見」が挙げられる。例えば、「彼は本当に面白い人でとにかくツッコミが上手い」「彼のハロウィンの仮装はツッコミどころ満載だ」などと言う時、ツッコミは面白さや笑いとの密接に結びついており、面白さを発見する能力に長けたり、面白さが発見される可能性を指して「ツッコめる」と形容している。これは恐らく先述した日本社会のバラエティ番組化を背景として、芸人と笑いへの憧れから発達した側面であり、前項で述べた「天然キャラ」発掘や「例えツッコミ」に代表される〈異化のツッコミ〉が日常化した形が〈発見のツッコミ〉であるといえる。〈発見のツッコミ〉はその意味でも「したいツッコミ」であり、周囲の人々に気づかれないような面白さをツッコんで笑いが起これば、それはそのまま自己承認欲求の充足にも繋がりをうる。〈発見のツッコミ〉は〈攻撃〉と比べた時、あくまで笑いを志向する意味でより健康的なツッコミといえるが、ウケなければ「ツッコんだのに笑いが無い」という事態が発生しうるほか、ある人が面白さを〈発見〉したつもりで別の人にツッコミを入れたにも拘わらず、入れられた方は〈攻撃〉されたと捉える可能性もあるため、関係性によっては使用に十分注意すべきである。このようなボケを求めて積極的に自己主張するツッコミは、例えば動画共有サイト『ニコニコ動画』の画面上に流れ

るコメントに散見されるほか、ツイッターのつぶやき等も日常生活や社会現象に対して面白さを発見する広義のツッコミといえる^⑩。ニコニコ動画の画面上のコメントにはバラエティの「テロップ」への憧れも感じられ、〈発見のツッコミ〉に関連する美的特性としては〈メタ化〉や〈リマインド〉、とりわけ〈異化効果〉が挙げられるだろう。

最後に、ツッコミは「社会的承認」という第三の側面を持っていることを指摘しておく。例えば自分がグループでの会話中に面白い冗談を言ったつもりが、笑ってもらえなかったり、あるいは無視して話が進められたりすることがある。この時に「ツッコんでよ!」「ちょっと、ツッコミ待ちなんだけど」などと言った場合、この「ツッコんで」は「攻撃してくれ」と言う意味では決してない。「面白さを発見してくれ」にはやや近いが、どちらかと言えば「面白くなかったことは認めるから、せめて社会的承認をしてほしい」と言う意味に近く、「ツッコミ待ち」とはまさに「承認待ち」である。つまり、本来は笑いと言う形で承認されるのが望ましいものの、ジョークやギャグが面白くなかった場合、ツッコミは笑いに代わる承認の手段となるのであり、笑いが起こらずともツッコミさえしてもらえば、「スベる」という最悪の事態は回避できる。このような「最後の砦」が〈承認のツッコミ〉であり、しかもツッコんでさえもらえれば、何となく笑いが起こる望みすらある。ただし自分が「されたい」ツッコミである一方で、例えば上司が面白くない冗談を言って物欲しそうな顔をしていたときは「ツッコまなきゃいけない」のであり、さらに上司が冗談を言ったのかどうか故意性が定かでない場合は「ツッコんでいいのかわからない」という事態も発生しうる点で、より複雑にマナー化しているのがこの〈承認のツッコミ〉である。笑いのプロの文脈にいったん戻れば、例えば大喜利で芸人が出したある回答がスベった場合、笑いが起きていなくても司会者が「ツッコむ」ことがあるが、これも一種の〈承認〉のツッコミであり、完全に静まり返るよりかは芸人にとっても気持ちがる楽になるばかりか、司会者の技量次第では新たな面白さが〈再発見〉される可能性すらここには秘められている。なお笑いの文脈を離れると、例えば昨今のSNSで流行している表現^⑪として、幸せそうなカップルの投稿写真に対して「二人、仲良すぎか!」といったツッコミの文法を用いたコメントが散見されるが、これも一種ツッコミの文法を用いた〈承認〉であり、投稿者の承認欲求充足に寄与していることは想像に難くない。強いていえば〈承認のツッコミ〉は、相手の努力や優れた点に言及してそれを取り沙汰するという意味で、ツッコミの〈客体化〉という特性が社会的に発達したものと見えよう。

このように、日常生活で使われる「ツッコミ」の語にはさまざまな意味的側面が見られる。そして面白さを〈発見〉するつもりが〈攻撃〉

と受け取られたり、〈承認〉のつもりが〈攻撃〉と取られるなど、日常語の「ツッコミ」は常に両義的たりうる。ツッコミの意味や機能をこれ以上追求すれば議論は錯綜するが、ひとつ確実に言えるのは、笑いと承認を求めるコミュニケーション・ツールとしてツッコミが使用されることで、ツッコミはその美的特性を薄め形骸化してきている、ということであろう。そして現代の日本社会を、笑いと承認をめぐる「万人の万人に対する闘争」であると捉え直した場合、結局はホップズの思惑通り、日常語のツッコミは「優越」を志向した道具なのかもしれない。

笑いは結果主義的である。いくら「笑いを取るう」としたところで、結果誰にも笑われなかったらそれはきつと「面白くない」のであり、逆にいくら「笑うまい」としていても、結果思わず笑ってしまったらそれは恐らく「可笑しい」。このように結果主義的な笑いについて、その経過観察や原因究明を試みるのは無謀にすら思える。だがそれでも本稿では、笑いを生み出す上で〈ツッコミ〉がどのような美的特性を備えているのかを探るべく、極力議論の過程を重視しつつ、さらにはツッコミという視座から、〈笑い〉の原因究明にも努めてきた。

まず第1章では、議論の前提として西洋美学の笑いの三大理論を概観し、漫才やツッコミに関する一般的理解と先行研究を確認したが、そもそもツッコミを主語とした研究は皆無に等しく、やや前時代的かつ一面的なものが多かった。そこで第2章前半では、たびたび安部理論に依拠しつつ、ツッコミに〈形式上のマーカー〉・〈意味上のフィニッシャー〉・〈情報のリマインダー〉という機能を認め、その情報的階層性と不可侵性についても言及した。2章後半ではより一般的な特性を探るべく美学理論を導入し、ツッコミの〈優越性〉と〈突然性〉、〈客体化〉ならびに〈思考的距離の最適化〉という効果があるとの推察を加えた。また、観客の視点の〈メタ化〉とそれを促す〈リマインド〉の効用にも言及し、突然性・優越性によって〈マーカー〉を、客体化・距離最適化によって〈フィニッシャー〉をそれぞれ裏付けた。さらに第3章前半ではいよいよボケとの関連からツッコミの本質を捉えるべく、ボケとツッコミの交錯および両者の境界が曖昧な事例を見ることで、笑いのツールとしてのツッコミのアイデンティティを見出した。3章後半では「漫才的ツッコミ」とその亜種の存在に触れたのち、バラエティ番組で多く見られるツッコミとして、ある程度ボケがパターン化された〈反撃のツッコミ〉と、未知のボケを開拓するために発達したツッコミの最終形態として〈異化のツッコミ〉があると推測した。そして最終項では、笑いと承認欲求という社会学的文脈に基づき、ツッコミがコミュニケーション・ツール化したという前提のもと、日常語としての「ツッコミ」が〈攻撃〉・〈承認〉・〈発見〉という三つの意味的側面を帯びているのではないかという試論を展開した。以上が本論の概略であるが、ここまでで判明したツッコミの美的特性を「普遍のか特殊のか」「形式的か意味的か」に基づいて配置し、半ば強引ではあるが社会的特性まで含めると、次の表の通りになる。

	美的特性	社会的特性
普遍的・形式的	マーカー・優越性・突然性	〈攻撃〉のツッコミ
普遍的・意味的	客体化・思考距離最適化	〈承認〉のツッコミ
特殊的・意味的	メタ化・リマインド・異化	〈発見〉のツッコミ

この表ではツッコミの美的特性、即ち笑いを志向した特性が三つの列にわたって纏められているが、それぞれの列ごとに美的特性が変質すると、一つ下の行の社会的特性を持つことを示している。なお、ここに「特殊的・形式的」という列はないが、恐らくそれは芸人たちが独自の笑いを求め、今なお「特殊形式」のツッコミを開発し続けているからであろう。また右表ではツッコミの美的特性が計八つ挙げられているが、あらゆるツッコミがこの全てを満たしているべきである、という訳では決してない。むしろここに挙げた特性のうちいずれかを欠いたものもあれば、一つに特化することで強力な武器を得た芸人も数多存在する。そして当然ながら、ここに挙げられていない特性も考えられれば、不適切なものも有り得る。いずれにせよ、「何がツッコミであるか」「ツッコミとはどのようなものか」を決めるのは、恣意的な判断によるところがやはり大きいのであり、本稿の議論では説明しきれないようなツッコミの諸相がきつと存在する。例えば「ツッコミは観客の代弁者である」とはよく言われるが、本稿では観客の存在を意識した部分としていない部分がある上、社会的な文脈をほぼ排除したため、「なぜ観客の代弁者なのか」を説明するのに本稿の議論では不十分であろう。また、『M―1グランプリ』の漫才からの抜粋を多く挙げたことにより、ツッコミを主語とした分析にはある程度成功したが、漫才全体のなかでツッコミがどう展開してゆくかという観点に欠けるほか、M―1以外の番組で披露された「点数審査を伴わない」漫才や、ベテラン漫才師によって披露された演芸場での漫才を扱っておらず、コントやピン芸、さらにテレビ番組におけるツッコミについてはまだまだ研究の余地がある。

しかしそれでも本稿の議論を基に、先行研究に倣い敢えて一言でツッコミを定義するならば、それは「広義のリマインダー」であろう。

2. 1. 5や3. 1. 1. で述べたリマインドとは「観客にとって漫才中に既知の情報を後に再び提示すること」であり、既知の情報には音声的なものと視覚的なものがあった。がここで *raind* の語義を「思い出させる」から「気づかせる」へと拡張すれば、ツッコミはある意味で「ボケの存在や、隠れたおかしみの存在を気づかせる」行為であると気づく。結局のところメタ化や異化、さらには思考の距離最適化など、すべ

てはおかしみの存在を「知らせる」ための機能であり、こうなれば「漫才中に既知の情報」の「漫才中に」の部分は不要となる。即ち漫才の観客は、その漫才鑑賞にいたるまでの人生経験から得たあらゆる既知の情報を前提として、漫才が始まってからのフリとボケによって新たな文脈を獲得し、その場で発生した新鮮な面白さに「気づかされる」。これを主導するのが〈ツッコミ〉であり、ある意味では観客の人生経験も笑いを生む〈フリ〉である。そしてここに「突っ込む」という語源から感じ取られる〈突然性〉と、「ツッコミ役」という二人目の役者が設けられることによってその効力を増す〈客体化〉という二つの特性を併せれば、ツッコミとは「突然性を帯びつつ客体化を行う、広義のりマインダーである」という定義が得られるため、これを一応の結論としておこう。

アメリカの作家E・B・ホワイトは「ユーモアの分析は、カエルの解剖みたいなものだ。興味を持つヤツなんてめったにいないし、カエルは死ぬ」という名言を遺した⁹²。そして本稿ではここまで長きにわたって笑いの分析と考察を行い、いったい何匹の「カエル」を殺してきただか知れない。したがって、右のジョークを踏まえ、最後に本稿自体に適切な〈ツッコミ〉を入れておくならば、それは「まじめか」であり、「もういいよ」である——「ご精読、「どうもありがとうございました」。

参考文献・資料

【参考文献】

- ・相羽秋夫（二〇〇九年）「お笑い」の歴史、日本笑い学会編『笑いの世紀―日本笑い学会の15年』、一六八―一七二頁、創元社。
- ・安部達雄（二〇〇五年）「漫才における「ツッコミ」の類型とその表現効果」、『国語学研究与資料』二八、四八―六〇頁、国語学研究与資料の会。
- ・兩宮俊彦（二〇一六年）『笑いとユーモアの心理学―何が可笑しいの？』、ミネルヴァ書房。
- ・井山弘幸（二〇〇五年）『お笑い進化論』、青弓社。
- ・大江健三郎（一九九三年）『小説の方法』（同時代ライブラリー一四〇）、岩波書店。
- ・太田省一（二〇一三年）『社会は笑う・増補版 ポケとツッコミの人間関係』（青弓社ライブラリー七〇）、青弓社。
- ・太田省一（二〇一六年）『芸人最強社会ニッポン』（朝日新書五七五）、朝日新聞出版。
- ・織田正吉（二〇一〇年）『笑いのころ』、ユーモアのセンス、岩波書店。
- ・川嶋宏彰・リバイ・松山隆司（二〇〇七年）「漫才の動的構造の分析―問の合った発話タイミング制御を目指して―」、『ヒューマンインターフェース学会論文誌』九（二）、三七九―三九〇頁、ヒューマンインターフェース学会。
- ・カント（一九九九年）『判断力批判（上）』（カント全集八）、牧野英二訳、岩波書店。
- ・清原裕登（二〇一四年）「漫才における言語生活論」、『日本文芸研究』六五（二）、一―二五頁、日本文学会。
- ・金水敏（一九九二年）『ボケとツッコミ―語用論による漫才の会話の分析―』、大阪女子大学国文学研究室編、『上方の文化 上方ことばの今昔』（上方文庫 一三二）、六一―九〇頁、和泉書院。
- ・クライン（二〇〇一年）『笑いの治癒力Ⅱ―ユーモアと死と癒し』、片山陽子訳、創元社。
- ・ケストラー（一九八三年）『ホロン革命』、田中光彦・吉岡佳子訳、工作舎。
- ・シブリー（二〇一五年）『美的概念』吉成優訳、西村清和編『分析美学基本論文集』、九九―一三七頁、勁草書房。
- ・ショーペンハウアー（二〇〇四年）『意志と表象としての世界Ⅰ』（中公クラシックス）、西尾幹二訳、中央公論新社。
- ・新村出編（一九九八年）『広辞苑』第五版、岩波書店。
- ・関綾子（二〇〇二年）「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』一〇、一三五―一四六頁、早稲田大学国語学会。
- ・中田一志（二〇一四年）「漫才の笑い・エラーと非効率性と非整合性」、『日本語・日本文化』四一、一―三五頁、大阪大学日本語日本文化教育センター。
- ・中村愛人（二〇〇三年）『French Without Tears―ラティガン最初の喜劇の成功に見られる要素―』、『広島大学大学院教育学研究科紀要』第二部五一号、一六三―一六九頁、広島大学大学院教育学研究科国立情報学研究所。
- ・中村明（二〇〇二年）『文章読本 笑いのセンス』、岩波書店。
- ・ハリー・デネット・アダムスJr.（二〇一五年）『ヒトはなぜ笑うのか ユーモアが存在する理由』、片岡宏仁訳、勁草書房。
- ・バーガー（一九九九年）『癒しとしての笑い ピーター・バーガーのユーモア論』、森下伸也訳、新曜社。

- ・ビリング (二〇一一年) 『笑いとは、ユーモアのダークサイド』 鈴木聡志訳、新曜社。
- ・フロイト (一九六九年) 『ユーモア』 高橋義孝訳、『フロイト著作集』第三巻、四〇六～四二二頁。
- ・ベルクソン・フロイト (二〇一六年) 『笑い／＼不気味なもの』 原章二訳、平凡社。
- ・ホップズ (二〇一二年) 『人間論』(近代社会思想コレクション)〇八、本田裕志訳、京都大学学術出版会。
- ・植田雄司 (二〇一二年) 『一億総ツッコミ時代』(星海社新書二四) 星海社。
- ・森下伸也 (一九九六年) 『ユーモアの社会学』(SEKAIHISO SEMINAR) 世界思想社。
- ・柳田国男 (一九七九年) 『不幸なる芸術・笑の本願』 岩波書店。
- ・ワインガートナー (二〇〇八年) 『「お笑い」分析の二面的アプローチ——いとしこいし漫才の考察——』 ヒベット・文学と笑い研究会編『笑いとは創造 第五集』 一五三～一六六頁、勉誠出版。
- ・Grice, H.P. (1989). *Studies in the way of words*. Harvard University Press.
- ・Spencer, H. (1860). "The physiology of laughter". *Scientific, political, and speculative*, vol.1, pp.194-209.
- ・Stem, A.M. (1954). "Why do we laugh and cry?". *Engineering and Science*, 17, pp.16-20.

【参考資料】

- ・『M—1グランプリ20001完全版』(二〇〇三年)
- ・『M—1グランプリ20002完全版』(二〇〇三年)
- ・『M—1グランプリ20003完全版』(二〇〇四年)
- ・『M—1グランプリ20004完全版』(二〇〇五年)
- ・『M—1グランプリ20005完全版』(二〇〇六年)
- ・『M—1グランプリ20006完全版』(二〇〇七年)
- ・『M—1グランプリ20007完全版』(二〇〇八年)
- ・『M—1グランプリ20008完全版』(二〇〇九年)
- ・『M—1グランプリ20009完全版』(二〇一〇年)
- ・『M—1グランプリ20010完全版』(二〇一一年)
- ・『M—1グランプリ20015完全版』(二〇一六年)
- ・『M—1グランプリ20016』(二〇一七年)
- ・『キングオブコント2009』(二〇〇九年)

(右記一二作品すべて、よしもとミュージックエンタテインメントよりDVD発売。○内は発売年を示す。なお、副題は省略した)

註

- (1) 森下、一九九六年、一二頁。
- (2) 例えば、二〇一七年六月には「上方漫才」が大阪市指定の無形文化財に登録されている。
- (3) 太田、二〇一六年、七頁。
- (4) 太田、二〇一三年、四六～四八頁。
- (5) 太田、二〇一六年、一九八頁。
- (6) 横田、二〇一二年、二八～二九頁。
- (7) シブリー、二〇一五年、一一八～一一九頁。
- (8) 「優越」「不一致」「エネルギー」以外にも、「遊戯」「驚き」「緊張の緩和」等、論者によっては三つ以上の範疇を設定するが、先に挙げた三つは大抵の論文・書籍で普遍的に言及されている。なお、兩宮（二〇一六年、九九～一〇一頁）はあらゆる理論をこの三潮流のいずれかに位置づけて解説しており、本稿ではこれに準拠する。
- (9) 兩宮、二〇一六年、一〇〇頁。
- (10) 同書・一〇八頁。
- (11) ビリック、二〇一一年、八九頁。
- (12) 兩宮、二〇一六年、一一六頁。
- (13) スターン、一九五四年、二〇頁。
- (14) 兩宮、二〇一六年、一一七頁。
- (15) ビリック、二〇一一年、九〇頁。
- (16) ケストラト、一九八三年、一九五頁。
- (17) カント、一九九九年、二三三頁。
- (18) ベルクソン、二〇一六年、九八～一二四頁。
- (19) 同書・一二四～一七七頁。
- (20) スペンサー、一八六〇年、二〇四頁。
- (21) なお、エネルギー理論の欠点としては社会関係等を無視していることが挙げられるが、本稿では言語解釈を前提としたおかしみの笑いを主に説明するため、このことについては重要視しない。
- (22) 織田、二〇一〇年、二～三頁。
- (23) 織田は「せんとまんざい」と読んでいるが、読み方・表記には諸説ある。
- (24) 同書・五頁。
- (25) 同書・六頁。

- (26) 相羽、二〇〇九年、一六九頁。
- (27) 金水、一九九二年、六六頁。
- (28) 太田、二〇〇三年、三八〇～三九頁。
- (29) 中村、二〇〇二年、四八〇～四九頁。
- (30) なお漫才においては、馴染みのギャグに対する「よろこびの笑い」、他者の笑いに共振する「つられ笑い」、観客の笑いたい欲求の充足志向による「過度の笑い」、意図的に挿入された「さくらの笑い」など、「おかしみ」以外の誘因による笑いの存在も否めない（関、二〇〇二年、一三六頁）。
- (31) 太田、二〇〇三年、六八〇～六九頁。
- (32) 詳述は避けるが、グライスは「協調の原理（原則）」を、さらに量の格率・質の格率・関係の格率・様態の格率の四つに分けている（グライス、一九八九年、二六〇～二七頁）。
- (33) 金水、一九九二年、七三〇～八〇頁。
- (34) 同書・八三〇～八四頁。
- (35) 中田、二〇〇四年、一〇〇～一〇四頁。
- (36) 同書・二七頁。
- (37) ワインガートナー、二〇〇八年、一六二～一六三頁。
- (38) 安部、二〇〇五年、四九頁。
- (39) 安部、二〇〇五年、五〇～五一頁。
- (40) 「情報非付加」のものには「否定型」「オウム返し型」「沈黙型」の三類型、「情報付加」には「訂正型」「意味指摘型」「比喩型」「否定的感想型」の四類型が含まれる（安部、二〇〇五年）。
- (41) 同書・五二～五八頁。
- (42) 以降断りなく「おかしみの図」「概念A」「概念B」という語句を用いた場合は、安部理論の「おかしみの構造図」に言及したものである。
- (43) 『M-1グランプリ』の決勝大会は毎年全国放送され、九〇～一〇組の中からその年の一位を決める。本大会には結成一〇年以下（二〇一五年以降は一五年以下）の漫才師のみがエントリー可能であり、全体として熟練度が低いのは確かだが、その時代の新しい笑いを生み出す象徴的な大会であることと、島田紳助・松本人志といった名実ともに一流のお笑いタレントらが審査したことから、ここで評価の高かったものは近年を代表する「面白い漫才」であると見て差し支えないだろう。
- (44) 『M-1』で優勝するためには、決勝の1stラウンドで上位三組（二〇〇一年のみ二組）に入った後、最終ラウンドでもう一本ネタを披露する必要があり、最大二ネタ披露することになる。これ以降「二〇〇五②」のように表記した場合、二〇〇五年の最終ラウンドのネタより抜粋したことを意味する。
- (45) 以下、漫才の年数で特に断りの無い場合は『M-1グランプリ』からの抜粋を示す。
- (46) 安部、二〇〇五年、五二頁。
- (47) なお、図2と図3を比較して分かる通り、ボケは基本的に概念Bを担うが、概念Aはフリとツッコミのどちらにもなりうることに注意されたい。

- (48) 同書…五五〜五七頁。
- (49) 例えば例1の「そんなこと言うか」や例3の「体弱い」というツッコミが情報を付加しているかは判断しがたいが、安部ならば恐らく情報付加の「否定的感想型(二〇〇五年、五七頁)」に分類するだろう。
- (50) 最初に挙げた例1の「たらふく飲んどんねんもう!」にも(ヘリマインダー性)が見られる。
- (51) 現に例2以外でも、例3・例4・例5・例8においてはボケ役が話の進行を担っている。
- (52) 例えば井山(二〇〇五年、七一〜七三頁)は、お笑いコンビ・アンジャッシュの十八番である「すれ違いコント」がベルクソンの述べる「キプロクオ(quirquo)」というフランスの喜劇スタイルに相当することを指摘している。奇しくもコンビ名のアンジャッシュとは、喜怒哀楽を意味する英語(Joy, Anger, Sadness, Happiness)の頭文字に否定辞の「N」を付した「喜怒哀楽の無い者」という意味の造語であり、ベルクソンの言う「機械のこわばり」を思わせる(同書…五一頁)。
- (53) 春日はピンク色のベストを着用、髪型はテクノカットで、過剰に胸を張ってゆっくりと歩く。なお、表情も真顔かニヤニヤのほぼどちらかである。『M-1グランプリ2008』参照。
- (54) 二〇〇七年優勝者のとろサーモン・久保田の長文ボケに(突然性のマーカー)がよく見られる。
- (55) ノリツッコミは、「ボケ役がボケたときに、ツッコミ役はしばらくの間、つつこまずにおなじようにボケ続ける。そしてある時点でふと我に返って『じゃあしい』というふうにツッコミをいれると、これがまあ、ノリツッコミ(金水、一九九二年、八八〜八九頁)」と説明されている。これはボケが持つ突然性を包摂して、完全に自ら判断するタイミングで笑いを起こすという、まさに金水が言うところの「一人時間差攻撃」とでもよぶべきハイリスク・ハイリターンの高度な技である。
- (56) ホップズ、二〇〇二年、一六七頁。
- (57) なお、「心理的なアクセントの転移」は「エネルギー群の転位」とフロイト自身によって換言されており、「膨張した超自我」と「取るに足らない自我」の対比は、同じくエネルギー理論派のスペンサーが述べる「大きなもの」と「小さなもの」と類比的である。
- (58) フロイト、一九九九年、四〇六〜四一頁。
- (59) ここでいう「客体化」という語には、第一には主体と客体を「分離」するイメージ、第二には対象を論理上「操作可能」なものにするという意味内容が含まれている。
- (60) クライン、二〇〇一年、二七頁。
- (61) ワインガートナー、二〇〇八年、一六二〜一六三頁。
- (62) なお、「そういえば」という言葉が示す通り、このツッコミは強い(情報再確認性)を帯びている。「川柳が長い」ことに気づいても、「字数が七・九・七」であることに気づいた観客は比較的少なかったのではないだろうか。
- (63) 兩宮、二〇一六年、一一〇頁。
- (64) 中村、二〇〇二年、四八〜四九頁。
- (65) ただし、漫才であることに言及する「メタ化」を行う(ボケ)も存在するため、「メタ化」は決してツッコミ役の専売特許ではない。例えばスピードワゴン(二〇〇三)では小沢が「今日漫才?」と言ったり、メイプル超合金(二〇一五)ではカズレーザーが「俺コンビ二行けど何かいる?」

- (65) と言うことでボケを生み出している。なお、近年のメタ漫才の傑作としてはM-1の中止時期に開催された賞レース『THE MANZAI』（フジテレビ）のアルコ&ピース（二〇一二年）の忍者のネタが挙げられる。
 (66) 笑いの用語でいえば、情報再提示までのやり取りが〈フリ〉化する」と説明できる。
 (67) なお、ここで挙げたツッコミについて、カミナリは例16のネタの、スーパーマラーダーナのツッコミは例11のネタの、ともに末尾部分で見られるものである。
 (68) 伏線回収が成功し笑いが起きると同時に、観客から「拍手」が沸き起こるのは、よろこびの笑いが起こっている証拠であるとも捉えられる。
 (69) 柳田、一九七九年、一五頁。
 (70) ハリガネロック（二〇〇一／二〇〇二）にこの形式が見られる。
 (71) POISON GIRL BAND（二〇〇四／二〇〇六／二〇〇七）・ハライチ（二〇〇九／二〇一〇）・スリムクラブ（二〇一〇／二〇一六）は一方のボケに対してもう一方が従順であり、ツッコミが放棄されている部分が多々ある。また、おぎやはぎ（二〇〇一／二〇〇二）も、ツッコミ役がボケを優しく軌道修正するという先駆的なスタイルを持つ。
 (72) 太田、二〇一三年、三九頁。
 (73) 井山、二〇〇五年、二二〇頁。
 (74) 澤部は岩井の発言を否定せずひたすら「ノる」、即ち便乗してボケを追加してゆくため、岩井が「ボケ役」で澤部が「ノリ役」ということも可能であるが、ツッコミが不在なことに変わりはない。あるいは萩本欽一の言葉を借りれば、「フリ屋とコナシ屋（井山、二〇〇五年、二二〇頁）」でもあろう。
 (75) 同書…二二〇／二二二頁。
 (76) フジテレビ系列のお笑いネタ番組で、出演芸人は一分前後の「ショートネタ」を披露した。
 (77) 井山、二〇〇五年、一九頁。
 (78) 太田、二〇一三年、一〇三／一〇四頁。
 (79) 同書…二〇四／一〇五頁。
 (80) パーガーが「滑稽なものにはふつうの日常的な実存を超越する（一九九九年、三五三頁）」として、滑稽の効果について「突然、よく見慣れたもの新しい照明があてられ、奇妙な見慣れぬものへと変化する（同書…三五七頁）」と述べる通り、「おかしみ」「笑い」と「異化」には切っても切り離せない関係がある。
 (81) 大江、一九九三年、四頁。
 (82) 太田、二〇一三年、五九／六〇頁。
 (83) 「幸楽」は、ドラマ『渡る世間は鬼ばかり』（TBS、一九九〇／二〇一一年）のなかで角野卓造演じる小島勇が経営している、架空の中華料理店の店名である。
 (84) イジられて〈反撃〉するツッコミを行う芸人としては、ダチョウ倶楽部・上島や出川哲朗に代表される「リアクション芸人」もこれに含めて良いだろう。

(85) 太田、二〇一六年、一八二～一八五頁。

(86) 横田、二〇一二年、二二～二八頁。

(87) 同書…三八～三九頁。

(88) 同書…四〇頁。

(89) 太田、二〇一六年、二〇〇～二〇二頁。

(90) 同書…一九九頁。

(91) 他にSNSでは「俺はイケメンだから←(※ここでは縦書き表記であるが、本来SNSでは文章が横書きのため、矢印はダイレクトに文章を指している)」といったように文末に「←」を付けるという表現法を用いた投稿が見られる。これは一種のセルフ・ツッコミであり、「お前はイケメンじゃないだろ」と言われたり、「この人は顔が格好よくないのに格好いいと勘違いしている」と思われることを避けるべく付けられたものと考えられる。ここでは「←」によって自らを予め罰しておくことで他者からの〈攻撃のツッコミ〉を回避し、いわばツッコミによる〈自己承認〉がなされている。ハーレー・デネット・アダムズ、二〇一五年、四六六頁に引用あり。

(92)