

言語テキストとしての「漫才」における発話機能と潜在的属構造-  
上級日本語学習者の漫才の理解のために  
Speech functions and generic structure potential of *manzai* as a language text:  
advanced Japanese language learner's understanding of *manzai*

照屋 一博  
香港理工大学

要旨

日本語能力試験 N1 相当のレベルに達した上級日本語学習者は、「幅広い場面で使われる日本語を理解する」日本語能力をもつが、第二／外国語として日本語を運用する学習者だけでなく、日本人のような母語話者であっても、日本語でおこなわれる社会的な意味づくりの活動（社会意義活動）の所産である言語テキスト全般を満遍なく理解できているとは言えないし、その必要性もない。誰しもごく限られた領域で日常生活を送るわけで、接触する機会のないテキストも存在するからである。しかし、実際、上級レベルに達した日本語学習者は、理解を支援する学習の場の欠如と、理解を可能にする言語能力の不足とで、日常生活という観点からは非専門的、非学術的な日本語テキストでありながら、理解したくても理解できずにいるテキストが存在している。そこで、本稿では、漫才をそのひとつの例として研究の対象にすえ、漫才の「オチ」の存在を、言語の対人的な機能を具現する発話機能に着目して言語学的に分析・解釈し、言語テキストとしての漫才に潜在する属構造を明らかにすることで、漫才を理解するための学習の足場を提供する。

キーワード：

上級日本語、漫才、オチ、発話機能、潜在的属構造

# 言語テキストとしての「漫才」における発話機能と潜在的属構造- 上級日本語学習者の漫才の理解のために

照屋 一博  
香港理工大学

## 1. はじめに

第二／外国語として日本語を学習する日本語学習者（以下、日本語学習者）は、カリキュラム編成された日本語プログラム、あるいは日本語能力試験に代表される、日本語能力の理解を測定・認定する能力試験を受験することで、各々の言語理解能力の潜在性を形式的に理解し把握していく。たとえば、日本語能力試験のN1の取得は、「幅広い場面で使われる日本語を理解することができる<sup>1</sup>」という証であり、日本語プログラムの上級レベルのコースの修了は、たとえば「公式な社会的場面や学術的、専門的な場」で日本語が運用できるようになるという高次の学習目的を達成したことを意味する。

しかし、日本語が運用され、意味づくりという意味での社会意義活動が営まれる社会領域、あるいは社会コンテキストは広範囲に及び、あるレベルの習得は、あるレベルへの到達と同時に限界および出発点を刻むだけにしかすぎない。実際、社会意義活動を全般的に習得することはありえないだろうし、それ自体特に意味をなさない。母語であれ、第二／外国語であれ、現実（あるいは架空）世界における社会コンテキスト全般で実生活を営む必要がないからである。

本稿は、「到達・限界・出発点」にたつN1レベルの上級日本語学習者がもつ、日本語を使った意味の潜在性 meaning potential（照屋、2015、Halliday, 1978, Halliday & Matthiessen, 2014）をさらに拡張するためにどういったことが可能であるのかということ、彼らが理解したくても理解できない、あるいは理解がむずかしい「漫才」を例にとって言語学的に観察しようとするものである。漫才は、書き言語を主体とした日本語の学術性と専門性を上級レベルの対象に設定する通常の日本語プログラムでは取り扱わない領域でありながら、日本の文化に根ざした芸能の一つであり、地方によっては日常生活の一部でもある、そういった社会的価値をもったテキスト型である。

しかし、本稿で取り扱う漫才は、「到達・限界・出発点」に立つ日本語学習者が直面する、テレビ放映されるような一般的な音声言語テキストでありながら、上級日本語学習者でも容易にアクセスできない類型のテキストの一例であり、以下で提案するような言語的な理解をもってすれば、自律的にアクセスが可能となるという学習の可能性を示すものに過ぎない。言い方を変えると、漫才をとりあげることで上級日本語コースへの

<sup>1</sup> <http://www.jlpt.jp/about/levelsummary.html> (2015年10月20日アクセス)

漫才の導入をうながそうとするものではない。正式な日本語コースには、学習のねらいや学習目的が設定されており、それをカリキュラム的に成就するために必要なテキスト群を選択し、局所的にカスタマイズしながら学習の対象とすればよいからである。

漫才は、マルチモーダル multimodal なテキスト (Kress & van Leeuwen, 2006, Bateman, 2014) で、話し言葉だけでなく、身振り手振り、あるいはイラストなどがもりこまれる場合もあるが、ネタとよばれる漫才の内容は、それが披露される場で話し言葉によって動的に展開、構築されることから「いま・ここ」を発話場面とする通常の対話と似ている。つまり、漫才の理解は、話し言葉を内省的にとらえる言語学習の機会を学習者にあたえてくれる<sup>2</sup>。

## 2. 言語テキストとしての漫才

漫才は、主に二人組で演じられ、ボケ役を演じる漫才師とツッコミ役の漫才師が会話を通しておかしみを生じさせ笑いを提供する、大まかにいうと「話芸」であり、先に指摘したとおり「会話」である。しかし、漫才は、個人の経験や価値観を「共有する」目的でおこなう通常の会話とは異なり、事前に準備されたネタを対人的にかけあうことで「再現する」タイプである。つまり、会話のように意志疎通をおこなったり、そうすることで対人的な相互関係を構築するのではなく、対話を通じておかしみを生じさせることで、聞き手としての観客を笑わせる目的を担わされた目的志向型のテキストである。そのため、観客を笑わせる「オチ」を内包している。このオチと呼ばれる構成要素以外に「フリ」と「ボケ」「ツッコミ」と呼ばれる構成要素が存在し (以下、表1を参照)、オチをオチとして機能させている。

本稿では、これらの漫才の構成要素に着目しながら、対人的に展開する漫才としての対話において、ボケ役とツッコミ役がどのような発話機能を担いながら、相互作用的に対話をオチに導き、オチを具現しているのかを機能的に分析する。そして、そうすることで、ある特定の対話が漫才として機能する、その属構造を明らかにする。

言い方を変えると、ボケ役とツッコミ役がどのように対話を交わすことでおかしみを導きだしているのかを調査することで、どのような型の対話を漫才としているのかということ明らかにする。そういった意味では、おかしみが創造される仕組みではなく、おかしみの伝達のし方を考察する研究だといえるであろう。

---

<sup>2</sup> 香港理工大学日本研究修士 MAJSP 卒業生林薇さんに発話機能の分析をお手伝いしてもらった。林薇さんの研究への参加は、発話機能と文法の相互依存関係を把握できていれば、本稿で例示する意味的な言語理解が可能だという証明でもある。ここに記し、感謝の意を表したい。

先に指摘しておいた通り、漫才は、マルチモーダルなテキストである。そのため、漫才がおかしみをつくりだすその過程を総体的に理解するには、意味づくりに参与する視覚情報を考慮に入れて研究する必要があるが、対話自体は言語によって構築されているため、それらのマルチモーダル情報は、補助的な役割しかもたない。よって、本稿では、言語外情報には言及しない。

曖昧さをさけるため、まず本稿の研究対象である「フリ」「ボケ」「ツッコミ」「オチ」という用語を定義しておく。これらの用語は、言語学的にあきらかな概念ではないが、おかしみが伝達される過程を段階として把握するには便利である。ボケとツッコミは、漫才師が担うおおまかな役割をとらえ、ボケ役とツッコミ役として使用される場合もあるが、本稿では両者を漫才における修辞論的な要素としてとらえる。つまり「フリ」を「おかしみに導く表現」として、「ボケ」いわゆる「オチ」となる部分を「おかしみを実現させる表現」として、そして「ツッコミ」を「おかしみに後続する部分で、おかしみを効果的に伝達する表現」（安部、2006: 70）としてとらえる。たとえば、ダウンタウンの漫才『誘拐』からの抜粋（p. 75）をこの定義にしたがって分析すると、表1のようになる。

表1：漫才の構成要素「フリ」「ボケ」「ツッコミ」の例

	1	松本	「もしもし！」
	2	浜田	「はい」
フリ	3	松本	「お前とこになあ、小学校2年生の息子おるやろ」
	4	浜田	「い、いますけど」
ボケ	5	松本	「うちには6年生がおるんや」
ツッコミ	6	浜田	なにを言うとするんや！お前とこ何年生おってもかめへんねん、そんなもんは！聞きたないがな！誘拐犯やろ！うちは何年生の子がおる、お前とこは関係ないがな！大事なこと言いな。

### 3. 先行研究

先にも述べたとおり、漫才のおかしみは本研究の目的ではないが、「オチ」という構成要素の理解をたすけるために、まず漫才のおかしみの先行研究について簡単に触れ、その後、本稿の研究の枠組みとなる言語カテゴリーと理論的枠組みについて述べる。

#### 3.1 漫才におけるおかしみの実現

漫才におかしみを実現するメカニズム研究は、おかしみはふつうの会話の展開にみられるふつうに期待される意味交換から「ズレ」ることでもたらされるものだととらえる。たとえば、おかしみを研究対象にとらえる先行研究には、おかしみはボケが会話の原則

を「逸脱」することで生みだされ、さらにツッコミが逸脱した会話をもとの進行報告に「修復」する手順として生み出されるとみる語用論的な研究（金水、1992）、あるいは「異なる二つの概念の対比」として意味的に対比から生まれるとみる研究（安部、2006）、「既成概念と獲得概念のズレ」から生まれると規定する研究（関、2002）などがある。このようにおかしみの起因理由の捉え方は異なるが、表象をうける経験あるいは概念が聞き手にディスコース的な「ズレ」をあたえる場合におかしみが生じるととらえる点では、いずれも同じであり、漫才の研究は、対話における意味的なくい違いの研究だといってもよいだろう。

### 3.2 発話機能 speech function

発話機能 speech function (Halliday, 1978, Halliday & Matthiessen, 2014, Teruya, 2007) は、対人的な意味の交換を具現する言語の意味機能体系のひとつで、対話における《情報》あるいは《物とサービス》の交換をおこなう話者のディスコース的な働きかけをあらわすと同時に、それに対応する発話機能を聞き手にあたえる。たとえば「たずねる」という相互対人的なはたらきかけは、はたらきかけられた相手に「答える」という任務を課す。

発話機能は、体系的には、三つの同時性をもつ関連する変数によって規定をうける。表2にその一部を示した。一つが対話におけるターン turn（動き）で、交換におけるインターアクタント（話し手と聞き手）の動きを対話の《開始》と《応答》として規定する。二つ目が交換におけるインターアクタントのオリエンテーション orientation で、対話における役割を《提供》と《要求》としてとらえ、三つ目の対話で交換される商品 commodity を《情報》と《物とサービス》としてとらえる。これらの対人的な意味の交換における変数をかけあわせることで、表2にあるように、基本発話機能《陳述》《質問》《提供》《命令》の四つが規定される。

これら四つの発話機能は、話し手が発話においてもつ相互対人的な機能であり、それに対して聞き手は、話し手が期待する発話機能をみたしたり、あるいは期待にあわない応答をすることで、対話を発展させたり、切ったりする。

たとえば《物とサービス》の交換のばあい、「出ていけ！」という話し手の〈命令〉を、聞き手は「出ていく」行為で、サービスの要求を〈遂行〉したり、「出ていかない」ことで、あるいは無視することで〈拒否〉したりする。あるいは応答するのではなく、単に話し手の発話をあいづちなどの表現でフォローするにとどめ、その場の動きをおしとどめることも可能である。

言語テキストとしての「漫才」における発話機能と潜在的属構造-  
上級日本語学習者の漫才の理解のために

これに対し「お名前はなんですか」で開始する《情報》の交換は、応答自体が言語（この場合「名前」）によって構築されなければ成立しない。先の例のように〈命令〉によって開始される《物とサービス》の交換のばあい、応答は物かサービスをあたえる（あるいはあたえない）ことで実現されるため、言語は補助的な役割しか果たさない。しかし情報の交換は、言語なくしてはありえない。

表2 話し手の基本的な発話機能とそれに呼応する聞き手の発話機能

交換における役割	交換される商品	話し手の動き	聞き手の動き		
		開始	期待どおりの応答(概観的：交換の終了)		
		開始	応答	フォロー	
提示	情報	<陳述> 彼は行きます	<承認> そうですね	<否認> いえ、行きません。	<フォロー> ああ、そう
要求		<質問> 彼は行きますか	<答え> ええ、行きます	<忌避> いえ、行きません	<フォローのフォロー> ええ、やっぱり
提示	物とサービス	<提供> 出かけませんか	<受容> ええ、出かけましょう	<拒絶> いえ、今はちょっと…	<フィードバック> ええ
要求		<命令> 出ていけ!	<遂行> わかりました	<拒否> いえ、出ていきません	-

表2にあげた話し手の基本発話機能とそれに呼応する聞き手の発話機能の選択肢は、開始された話し手の動きが聞き手の応答によって完結するばあいをとらえたもので、それに継続して発生する対話の潜在性をとらえていない。たとえば、本稿で分析の対象となる漫才のように、実際の対話は、〈質問〉に〈答え〉がつづくことで終結するのではなく、〈質問〉に対して、たとえば、おなじように〈質問〉が応答としてあたえられながら、インターアクタントの対話への興味と発話に必要な体力が継続し、場が許す限り、無制限に展開しつづける。このように、対話をとじるのではなく動的に発展させる動きをもつ発話機能をとらえたものが以下の図3である。図2のように話し手が期待する応答、たとえば、質問であれば、答えが得られるか、得られないかのいずれかの応答ではなく、期待はずれの応答がもつ発話機能をとらえている。

表3 期待はずれの／自由裁量の応答としての発話機能

	聞き手の動き	
	期待はずれの／自由裁量の応答（動的：交換の展開）	
	応答	<フォロー>
トラッキング	<p>&lt;照合&gt; 聞き違った可能性のある内容を照合する動き 「なにも心配はいりません」「ほんとうですか」</p>	<p>&lt;トラッキングへの応答&gt; 「ええ、心配いりません」</p>
	<p>&lt;確認&gt; 聞いたことを確認する動き 「先日説明したこととだいたい同じです」「だいたい同じなんですか」</p>	
	<p>&lt;明確&gt; 追加情報を求める動き 「つぎのカウンターで書類を提出してください」「提出したらおわりですか」</p>	
挑戦	<p>&lt;撤退&gt; 対応の終了を求める動き 「彼に確かめてみたらどうですか」「顔もみたくありません」</p>	<p>&lt;挑戦への応答&gt; 「そうした方がいいと思うんですが」</p> <p>&lt;フィードバック&gt; 「ええ」</p>
	<p>&lt;挑戦&gt; 言われたことについて質問することで、話し手に話を戻す動き 「では、今から行きましょう」「でも、もう11時ですよ」</p>	
	<p>&lt;対抗&gt; 対抗する立場を提供する動き 「5時になったら帰ってもいいですよ」「残ってやらなくてもいいんですか」</p>	

本稿は、漫才における対話の展開を意味カテゴリーとしての発話機能をとおして分析をおこなうと述べた。いいかえると、漫才の文法を研究することが目的ではないということである。しかし、意味的に対話の機能を理解するということを文法との関連で述べ、発話機能と文法の相互関係の学習が言語学習において重要であるということを示しておきたい。

意味としての発話機能は、語彙文法によって文法化される。たとえば〈命令〉は、通常、命令文として、〈質問〉は質問文（あるいは疑問文）として具現される。日本語の場合、動詞の形態論的な形である命令形「読め」を使って直接的な命令文を構築したり、〈質問〉の場合は、肯定か否定を問う場合は、伝える文に終助詞の「か」をつけて質問文をつくるか、内容を問うのであれば、「だれ」「なに」のような疑問詞を用いて質問文を用いて意味を具現する。しかし、意味と文法の関係は、このように一対一の対立関係にあるのではない。たとえば、〈提供〉は、他の発話機能のように典型的な文法表現形態をもたない。「いますぐ行きませんか」という文は、「誘いかけ／招待」つまり〈提供〉を表すと教えるし、実際意味的にはそうだが、文法的には、伝える文を否定形にして、疑問詞の「か」をつけただけにすぎない。つまり、否定形の質問文が意味的に〈提供〉を表しているのである。

このように、先に一対一の関係として示した例のように「文字通りの表現」ではない意味と文法の間を「メタフォリカルな表現」と呼ぶとすると、この「誘いかけ／招待」の表現は「メタフォリカルな表現」となる。

このようなメタフォリカルな表現は、すべての発話機能において存在している。たとえば、質問文の「お伝えいただけますか」も、接待の場における陳述文の「お茶でもいいです」も、文法的には、それぞれ質問文と陳述文であり、聞こえは丁寧だが、意味的には〈命令〉である。つまり、「伝えろ／伝えてください」「お茶をくれ／ください」という意味をメタフォリカルに表現・伝達することで、それに応じた対人関係を構築しているのである。漫才も例にもれず、発話機能が多様に文法化されながら、漫才として対話が成立している。

発話機能と文法表現との関係を「文字通りの表現」と「メタフォリカルな表現」とに区別し、対話の意味を理解するには、表2に示したカテゴリー、とくに対人的に交換される commodity の区別を理解することからはじめなければならない。〈情報〉の交換ではなく、〈物とサービス〉の交換であることが理解できなければ、「いますぐ行きませんか」という問いに答えることはできても、話し手の意向に応じてその場から即座に移動する行動にはうつけない。つまり、対話における発話機能の理解は、コミュニケーション活動に影響をおよぼす。

### 3.3 潜在的属構造 Generic Structure Potential

ある特定のテキスト類型に属するテキスト (Matthiessen & Teruya, in press) は、ある特定の修辞構造のなかに具現される。あるテキスト型として再起するその修辞構造は、潜在的に存在する意味的な構造であり、読み手がある特定のテキストだと判断できるのは、その潜在的構造性の存在による。この修辞構造的な具現のし方を Hasan (1996: 53) は、「潜在的属構造 Generic Structure Potential」と呼び、潜在的属構造が三つの修辞的な要素、つまり義務的な要素、任意的要素、そしてそれらの要素の結合と重複のし方を、童話の潜在的属構造をあきらかにすることで提示した。

たとえば、童話における義務的な要素には、①物語の起因となる出来事 (Initiating Event) ②継起する出来事 (Sequent Event) ③最後の出来事 (Final Event) があり、④任意の要素としては、時間や場所、登場人物の配置 (placement) ⑤フィナーレ (finale)、そして⑥道徳的要因 (moral) がある。これらは、①から⑤までは、順を追って展開するが、⑤と⑥の順序は任意であり、④は、①の中に内包あるいは物語全体に散在するかのいずれかであり、そして②は重複が可能であるという修辞的性質をもっている。ハッサンは、このような修辞的な性質と構造を図1のようなスキーマを用いて表現した (記号の詳細は、5.2を参照)。

図1 童話の潜在的属構造

[<配置> ^] 起因的出来事 ^] 継起的出来事 ^ 最終的出来事 [^ フィナーレ]・(道徳)]

日本の民話を童話にした『花咲かじい』を例にして、図1の構造を考えてみよう。<配置>は、心の優しいお爺さんとお婆さん、そして隣のお爺さんと隣のお婆さんが出てくる最初の部分で、<起因的出来事>として、心の優しいお爺さんが川にしかけた魚を取る梁に入った魚を隣のお爺さんが木の根っこにとりかえ、その木の根っこを心の優しいお爺さんが家にもって帰る出来事がつづく。その出来事を契機にして<継起的出来事>がいくつか後続する。

<継起的出来事>は、たとえば、子犬が木の根っこから生まれる出来事、優しいお爺さんが白と名付けた犬に山へ連れていかれ、大判・小判が掘ったところから出てくる出来事、それを見ていた隣のお爺さんが白を借りていき、同じことをするがそれがうまくいかず、白を殺してしまう出来事、そして、心の優しいお爺さんが白を埋めたところに植えた柳が一日でりっぱになり、それを白にして餅をつくと、そこから大判・小判が出てくる出来事へと展開していく。

そして、それを見ていた隣のお爺さんがおなじことを試みるがうまくいかず、臼を燃やしてしまったため、残った白の灰を心の優しいお爺さんが家へもって帰ろうとする途中、風でその灰がまいあがり、灰がかかった枯れ木に花が咲く出来事が描かれ、そしてそこへ通りかかった殿様に隣のお爺さんがご褒美をもらおうという〈最終出来事〉がつづく。この民話のばあい、任意な要素である〈道徳〉が導入されていて、隣のお爺さんが同じようにまいた灰が殿様の目にはいり、無礼者としてさんざん叩かれる出来事で物語が終わる。

このような物語の修辭的な展開は、童話と呼ばれるタイプのテキスト群に内在する構造である。図1に示した構造から多少逸脱する物語もあるだろうが、その逸脱の度合いによっては、逸脱自体が他のテキスト型への移行をさすことになる。

#### 4. 研究の対象としての漫才

考察する漫才のテキストは、漫才のおおまかな内容にしたがった。漫才は、おおきくわけて四つに分類される。コントのないオーソドックスな漫才を「しゃべくり漫才」とし、途中からコントに入ったりする漫才は「漫才コント」、漫才の技術をベースにしつつもボケ、ツッコミ共に役になりきりストーリーを展開させる、コントのような漫才を「コント漫才」、さらに通常の漫才の形式をもつ漫才を「特殊な漫才」とよぶ<sup>3</sup>。漫才コントとコント漫才の違いは、漫才コントが会話を中心にしたお笑いであるのに対し、コント漫才は身振り手振り、演技、小道具などをたくさん活用することで、舞台劇に近い漫才劇である。

本稿では、漫才が台本をベースに演じられるものだと想定するが、実際に公開されている漫才の台本が少ないため、テレビで放映された漫才の文字化をデータとして使用した<sup>4</sup>。コント漫才は、会話だけではなくマルチモーダル情報もオチを構築する要因として働けばあいがあるため、ここでは、漫才コントに研究対象を限定し、発話機能の分析に9本、そして属構造の分析に20本使用した。

#### 5. 発話機能と属構造の分析

漫才の発話機能的分析は、先に提示したカテゴリーをもちいて、発話をターンごとに分析した。たとえば、以下の表3に示したように、ターン1は、電話会話におけるあいさつなので〈挨拶〉として表記し、ターン2は、挨拶のお返しであるので〈挨拶返し〉、そして、ターン3は、完結する文ではないが、くだけり音調であるため〈陳述〉、後接するターン4は、相づちと考え〈フォロー〉として分析し、ターン5は情報を求めているため

<sup>3</sup> <http://ja.wikipedia.org> (2015年10月2日)

<sup>4</sup> 漫才の書き起こしブログ「もば笑ねた」 (<http://owaraineta.com>, 2015年2月10日) に掲載された漫才を選択し、実際に放映された動画と照合して、必要であれば修正加筆したものを用了。

<質問>とした。そして、ターン6は、質問への答えであるので<返答>とし、ターン7は先行する動きをフォローアップしているだけなので<フォロー>、さらにターン8は言語情報で<発話機能>をもたないため音声という意味で<音>と表記した。ターン10は、ツッコミだが、情報を提供しているため<陳述>、最後は<返答なし>として返答がないことを示した。

**表4 ダウンタウン「誘拐犯」2**

ターン	話し手	発話機能	テキスト
1	松本	挨拶	「あ、もしもし！」
2	浜田	挨拶返し	「はい！」
3	松本	陳述	「お前んとこなあ！」
4	浜田	フォロー	「はい！」
5	松本	質問	「小学校2年生の息子おるやろ！」
6	浜田	返答	「…は？いますけどお？」
7	松本	フォロー	「そしたらええねん！」
8	浜田	音	ガチャン！
9	松本	命令	待て～、お前！
10	浜田	陳述	…確認して切ってどないすんねん、そんなもんお前
11	松本	返答なし	…

漫才の潜在的属構造は、先に示した Hasan の三つの型の要素を考察し、義務的な要素と任意な要素を同定した。構成要素間の組みあわせは、構成要素の相対的位置関係をデータ全体を一般化することで導いた。漫才の潜在的属構造は、以下 5.2 に示す。

## 6. 漫才の分析と考察

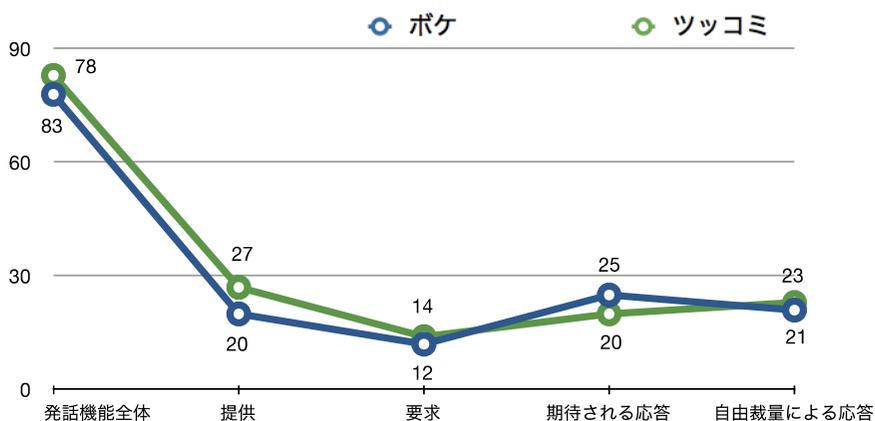
### 6.1 発話機能

漫才テキストにおける発話機能を話者（ボケとツッコミ）別に統計を出すと、ボケとツッコミの発話回数はほぼ同一だが、発話機能のタイプが異なることがわかった。全体の発話の中で発話機能を有するボケの発話率が 78%で、ツッコミが 83%となった。また発話機能のタイプを<提示>と<要求>、そして聞き手としての応答のタイプを<期待する応答>と<期待しない／自由裁量の応答>にわけると、ボケとツッコミ両者とも<要求>より<提示>の方が多くなるが、微妙ではあるが応答の型が異なる結果がでた。ボケの場合<期待する応答>が<期待しない／自由裁量の応答>よりやや多いのに対し、ツッコミがそれとは反対の傾向をもつことがわかった（表5と図2を参照）。

表5 ボケとツッコミの発話機能の割合

	ボケ	ツッコミ
発話の回数	665	663
発話機能の割合	78%	83%
提示	20%	27%
要求	12%	14%
期待どおりの応答	25%	20%
期待はずれの応答／自由裁量による応答	21%	23%

図2 ボケとツッコミの発話機能の割合の比較



さらに、ボケとツッコミの役割関係を調べるため、漫才におけるすべてのオチの部分の発話機能を判定し、その前後の発話機能と会話の展開のし方を観察した。ここでは、オチの前の発話をフリ、そのあとの発話をツッコミとして捉えた（表1参照）。オチのもつ発話機能にしたがうと、以下の表6のようにボケとツッコミの意味交換の展開様式を四つの型に分類することができる。

表6 ボケとツッコミが具現する発話機能の典型的なパターン

ボケの動き	交換の性質		型	フリ（の一部）		ボケ	ツッコミ
開始	情報の要求		1	<命令>→	<遂行>→	<質問>→	<挑戦>
				<命令>→	<遂行>→	<質問>→	<撤退>
応答	情報 / サービスの要求への応答	期待どおり	2		<質問>→	<返答>→	<陳述>
		期待はずれ	3	<命令>→	<トラッキング-照合>→	<照合への応答>→	<陳述>
	フォロー	期待どおり	4	<質問>→	<返答>→	<フォロー>→	<命令>

以下の(1)から(4)で例をあげて説明するが、簡単にまとめると、コントにおけるボケは、やりとりを<開始>する出端に出現したり、情報交換の途中の<応答>に具現されたりすることがわかった。

発話機能の観点からその傾向をみると、<開始>のボケは<質問>によって具現され、<応答>の場合は<期待どおり>の応答、あるいは<期待はずれ>の応答である。応答の種類には、<質問>に対する通常の<返答>、<応答>に対する反応の場合は<トラッキングへの応答>や<フォローアップ>がある。<応答>は、この場合、やりとり/コントが<返答>によっていったん終了した場で<フォローアップ>することであらわれたり、<トラッキング>で継続している場合は、それに対する<トラッキングへの応答>であったりする。つまり、コントの展開の局面（終了か継続）は、オチが出現する場面とは無関係であることがわかる。

先に、オチが意味的な「ズレ」によって発動されることを述べた。しかし、オチに内在するこの「ズレ」は、期待通りの応答が得られるか否かとは、無関係である。それは、ボケとして機能する<応答>が、発話機能的に<期待通り>であったり、<期待はずれ>であったりすることにわかる。べつの言い方をすると、<期待はずれ>の応答だけが、おかしみを発動する「ズレ」をつくりだすのではない。

オチにつづくツッコミは、先行する部分がオチであることを同定し、おかしみを伝達する表現であるため、文法的には、<陳述>を文字通りに表現した陳述文が多いが、発話機能的には、話をもとに戻す<挑戦>や話をおえる機能をもつ<撤退>も出現する。これは、ツッコミがボケとなる部分の内容を批判しているか否かで、たとえば表1のツッコミのように、オチの内容に踏みこんで情報を付加してオチをもちあげるタイプと、情報は付加せず、たとえば「おーい!」「やかましい!」のように単にオチに反応するタイプとがあり(阿部、2006:72<sup>5</sup>)、前者が<陳述>によって、後者が<挑戦>などによって具現されていることによる。

<sup>5</sup> 阿部は、前者を「訂正型」「意味指摘型」「比喻型」「否定的感想型」にわけ、後者を「否定型」「オウム返し」「沈黙型」とにわけて、ツッコミを意味的に分析している。

言語テキストとしての「漫才」における発話機能と潜在的属構造-  
上級日本語学習者の漫才の理解のために

以下に表5にあげた四つの型の例をいくつかあげる。

(1) 交換を開始する発話機能をもつオチ

開始	情報の要求	1	<命令>→	<遂行>→	<質問>→	<挑戦>
----	-------	---	-------	-------	-------	------

この種のオチ（以下の表7の網かけの部分）は、コントが開始し、提出されたテーマにしたがって、ボケ役がツッコミ役に何かを依頼する際、ツッコミ役の同意を得ると同時にボケる場合が多い。この場合、ツッコミ役はボケの効果を助長するため、通常コントの演技を<挑戦>することで、あるいは<撤退>することでコントから逸脱し、あらたな情報交換を開始する。つまり、修辭的要素のまとまりがオチによって完結したことになる。

表7 ダウンタウン「クイズ番組」からの抜粋

発話機能		ターン
松本	浜田	
陳述	陳述	100人に聞きましたクイズです！
		これ100人に聞きました、そして一番その～、答えとして多い、それが答えですね、そのまま、非常に簡単になっております。
命令	相槌	はいはいはい。
	遂行	今日の問題ですが、
質問	遂行	はい、
	質問	「最近、どう？」
音	音	…… カッチッ、カッチッ、カッチッ、カッチッ、 ……
	音	カッチッ、カッチッ、 …お前、道歩いてって、フッ、全然知らんヤツ寄ってきて、「おっ最近どう？」って言われるってどういうことなの？（松本に詰め寄る）

表8 おぎやはぎ「詐欺」からの抜粋

発話機能		テキスト
小木	矢作	
	陳述	だけどさ、あの～テレビとかでさ、「詐欺の手口はこれだ」とか、しょっちゅうやってるわけよ、
承認		あ～はいはいはい
	陳述	あんなね、テレビでやってんののに何でいまだに引っかかる人がいんのかなって思うよね、
承認		まあそうだね、
陳述		まあでもそんだけ手口が巧妙になったってことじゃないの？
	挑戦	手口が巧妙ってどういうの？
相槌		うん。
音		「トゥルルル、トゥルルル」
	挨拶	「はい！もしもし～」
挨拶		「あつもしもし～、
命令		ちょっとつかぬ事をお伺いしますけどもお、」
	遂行	「はい…」
質問		「あの～貯金額の方はおいくらぐらいありますでしょうか？」
	撤退	うん。ぜんぜん巧妙じゃないねえ…

(2) 情報の要求に対する応答をもちいたオチ

この種のオチは、ツッコミ役がさしだした<質問>にボケ役が応答することを契機に、ズレを形成しオチを達成させる。(1)のタイプと同じように、ツッコミはコントを演じるのを止め、あらたな情報交換を開始する。

応答	情報/サービスの要求への応答	期待はずれ	3	<命令>→	<トラッキング-照合>→	<照合への応答>→	<陳述>
----	----------------	-------	---	-------	--------------	-----------	------

表9の展開は、ツッコミ役がボケ役の期待はずれの発言をトラッキングしてボケを発生させるケースで、期待はずれの<命令>の内容をさらに明確にすることでボケの効果をあげている。

表9 おぎやはぎ「詐欺」

発話機能		テキスト
松本	浜田	
挨拶		「もしもし！」
	挨拶返し	「はい！」
命令		「身代金持ってきて～！」
	トラッキング-照合	「へっ？」
照合への応答		「うち2丁目の田中やけど、身代金持ってきて～！」
	陳述	名前言うてどないすんねん！

(3) フォローアップによるオチ

先にあげたタイプは、ボケ役がコントの開始や先行するツッコミ役に応答する形でボケを展開させたのに対し、このタイプでは、新情報を付加してコントを展開させるのではなく、継続するコントの流れをそのままフォローアップして展開を終了させることでボケを出現させる。

応答	フォロー	期待どおり	4	<質問>→	<返答>→	<フォロー>→	<命令>
----	------	-------	---	-------	-------	---------	------

表 10 ダウンタウン「誘拐犯」

発話機能		テキスト
松本	浜田	
挨拶	挨拶お返し	「あ、もしもし！」
		「はい！」
陳述	相槌	「お前んとこなあ！」
		「はい！」
質問	返答	「小学校2年生の息子おるやろ！」
		「…は？いますけどお？」
フォロー		「そしたらええねん！」
音	命令	ガチャン！
	陳述	待て～、お前！
		…確認して切ってどないすんねん、

6.2 漫才の構成要素

これまで、ボケが出現する文脈を発話機能の展開の仕方において観察した。以下では、そのボケとツッコミが具現する言語テキストとしての漫才の再起的な全体像を、それを構築する修辭的な構成要素を同定しながら例をあげて提示する。

漫才師の舞台へのお出場でともなう開口一番に出てくるのがコンビ名の紹介を含んだ「挨拶」で、表 11 の発話 1 にあたる。それに継続してみられるのが発話 2 の部分で、漫才師が観客に絡む要素である。観客も重要な参与者であることを考えると、妥当な働きかけだといえよう。

漫才は、たしかに話し言葉の様式としては対話であり、漫才師二人が対話の参与者としておたがいに発話を巧みに絡みあわせながらオチを形成していく。しかし、漫才を楽しむ客も漫才の参与者としてコントを助長する。それは、ボケ役とツッコミ役の対話がおかしい場合、笑ったり拍手をしたりして反応を示すことで、漫才の評価として働くだけでなく、ツッコミ役との同調を担当しているからでもある（川嶋、リーバイ、松山、2007）。

第 1 の構成要素を「①挨拶」そして第 2 の要素を「②絡み」と呼ぶ。いずれも潜在的に任意の要素として機能する。

表 11 オードリー「万引き犯」における「①挨拶」と「②絡み」

	話し手	テキスト
1	若林	どうも～、オードリーです～、よろしくおねがいます、ね！今日も漫才頑張っていこうと思いますけどもね、あの～
2	春日	みなさん！お雑煮に春日を入れませんか？
3	若林	ちよっとノド詰まっちゃいそうですね
4	春日	へッ！

つぎに実現する可能性のある第3の構成要素に「③話題」がある。以下の表 12 にあるように、この段階でネタとなる話題が一つ導入され、それを共通の話題として漫才がてんかいくる。さらにその話題を発展させた補助的な話題「サブネタ」（川嶋他、2007: 381）もあるが、「③話題」は漫才全体の話題をさしている。この構成要素の特徴は、それが独自で導入される場合もあるが、他の構成要素に内包されて出現したり、散在する可能性があることである。

表 12 : ダウンタウン「クイズ番組」における「③話題」

	話し手	テキスト
1	松本	いや～ホントにあの～、ねえ、あの～あれですよ、
2	浜田	ん？
3	松本	あの～今日はあの～、クイズしましょ！

「話題」が導入されると、先に表 1 で例を示し、その後発話機能による実現のし方を観察した「④フリ」「⑤ボケ」「⑥ツッコミ」という構成要素が再起しながら継起する。さらに、これらの三つの継起的な連結に後続する構成要素に「⑦加勢」がある。表 13 の発話 3 以降がそれにあたる。ここで「加勢」と名づけた要素は、ボケに突っ込んだツッコミ役がボケ役をフォローして対話を継続させる部分で、つぎのオチの連結への繋ぎとして機能する要素である。つまり、「ボケ」がおかしみを生起させる「フリ<sup>^</sup>ボケ<sup>^</sup>ツッコミ」の継起的連結（記号「<sup>^</sup>」は「に続く」という意味）に「加勢」がさらに後接し、ひとつの修辭的単位として機能しているのである。

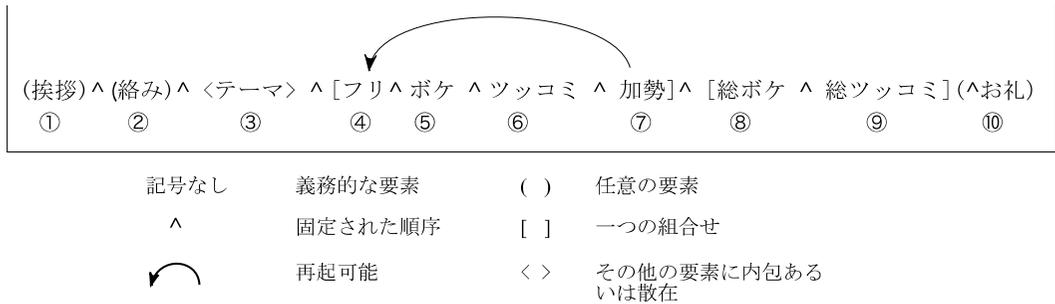
表 13：おぎやはぎ「結婚式の司会」における「④加勢」

	話し手	テキスト
1	小木	あっ「よりいっそう華麗なドレスに着替え、やって参りました」
		「その横には、新郎が、ぴったりと横たわっております」
2	矢作	ああ！
		あ～、寄り添ってんでしょ？
3	小木	あ～、そうだ！
		言っちゃった？俺、横たわってるって、
4	矢作	言っちゃったな～！言っちゃった手前
		しょうがねえから、横たわった新郎…、ま、台車かなんかで連れてやってきました、と！
5	小木	はいはい！
		ごめんなさい、言っちゃいましたから！
6	矢作	しょうがねえよ！
		だけど今まではもうボロボロだけどよお、最後の最後うまく行っちゃえばお前、いい司会だったってことになるから、
7	小木	そうだよね、最後さえ良けりゃね？
8	矢作	諦めさえ良けりゃいいんだよ、
9	小木	はいはい！わかりました、
10	矢作	諦めちゃって諦めちゃって、

漫才の一番最後にくる要素は、コントの終わりをつげる挨拶で「⑨お礼」と呼ぶ。この最後の構成要素の前にならず生起するのが「ボケ」と「ツッコミ」の組合せで、両者の関係はすでに述べてある「ボケ」と「ツッコミ」と同じだが、漫才全体における機能が異なっている。先の継起的連結（④⑤⑥⑦）における「ボケ」と「ツッコミ」は、「サブネタ」について展開・完結しながら継起していくのに対し、この最後の「ボケ」と「ツッコミ」は、「③話題」をまとめるフィナーレとして機能する。先行したコントを完結する役目を果たしているため、再起せず、⑧に⑨が継続して具現する。意味・機能的に異なることから「⑧総ボケ」「⑨総ツッコミ」と呼び、継起的な「ボケ」と「ツッコミ」と区別した。

上記の構成要素を、先に童話の例をもちいて導入しておいた潜在的属構造のスキーマを使って示すと、以下の図3のようになる。表記に用いた記号は、属構造の下に示し、参照しやすいように各構成要素の下に5.2で使用した番号をふった。

図3 漫才の潜在的属構造



漫才の潜在的属構造全体においてそれがなくては対話が漫才にならない部分が義務的な要素と指定したもので、十の構成要素のうち七つが必須の要素である。テーマ③が提出され、④⑤⑥⑦の四つの構成要素が一組のまとまりとして幾度も再起しながらテーマを敷衍し、⑧⑨で締めくくる。

先に見た童話の属構造は、童話が架空の出来事を「再現」するテキストであるため、継起的な出来事がいくつか展開しながら、最終的な出来事に連結していった。漫才は、一方では、おしゃべりや日常の会話のように個人の経験や価値感を「共有」するテキスト型（あるいはレジスター）であり、童話とは異なる。しかし、他方では、観客を念頭に置いて用意された台本を「再現」したものであるため、読者を対象に準備した言語テキストであるという点で似ている。

本稿の目的ではないため、ここで詳細は述べられないが、漫才のコントの部分、つまり「④⑤⑥⑦の連結」は、童話における「継起的出来事」に似た構成要素で、両者とも、ある特定のテーマにそって何度も再起して話を展開させ、それ独自の仮想世界を再現していく。

## 7. おわりに

本稿では、紹介されることはあっても、正規の日本語プログラムなどでは、おそらく学習の対象として設定されることのない、日常的な、つまり非学術的かつ非専門的なテキストとして漫才を選択し、対話として展開する漫才の様相を発話機能に着目して分析した。分析の結果は、データの量が限られているため、全般的なものとは言えないが、漫才に特有の発話機能の展開と、その展開のし方が生成する「オチ」がもつ言語環境をいくつか提示した。さらに、ある対話が漫才として機能するために不可欠な、漫才のもつ潜在的な属構造を明らかにした。具体的には、漫才のテーマが提示され、その内容を [フリ^ ポケ^ ツッコミ^ 加勢] という相対的に順序が固定されたくみあわせが繰り返され、おわりに [総ポケ^ 総ツッコミ] がくるという構造をもっている。その他は、任意の要素として機能するだけで、義務的な構造要素さえあれば、言語的には漫才として機能するといえるであろう。

**言語テキストとしての「漫才」における発話機能と潜在的属構造-  
上級日本語学習者の漫才の理解のために**

このような属構造とそれを構成する要素の相互関係が、本稿で例示したように発話機能などの言語体系を使って理解することができれば、これまで孤立していた個別の発話が、はじめとおわりをもった対話の構造全体に位置づけられ、相対的な価値を得る。書き言葉のばあい、数回繰り返して読むことで、その概括的な構造を解読することが可能である。しかし、話し言葉のばあい、それが時間にそって展開するため動的であり、録音して再生しない限り、一過性であるため、話し言葉の精密な理解は、書き言葉ほど容易ではない。しかし、たとえば対話を作り出す文字通りの、そしてメタフォリカルな発話機能を学習者が読み解くことができれば、そして、ここで提案したような潜在的属構造がその他のタイプの話し言葉テキストにおいても判明して、日本語学習に導入することができるのであれば、それらを学習の資源として活用することで、まだ修得できない(非)学術的、(非)専門的なテキストを学習者個人の社会意義活動領域に加えることも不可能ではない課題となるであろう。

## 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, 69-79.
- 川嶋宏彰、スコギンズ・リーバイ、松山隆司(2007)「漫才の動的構造の分析-間の合った発話タイミング制御を目指して」*Human Interface 9(3)*: 379-390.
- 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 号』早稲田国語学会, 135-146.
- 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
- 照屋一博(2015)「複文解析と文法的思考-中・上級日本語教育への体系機能的アプローチ」『日本学刊』18号, 32-45.
- 照屋一博、クリスチャン・マティスン(近刊)「社会意義活動とレジスター 日本語と英語における意味の具現化」『意味づくりへのインビテーション 体系機能的アプローチ』くろしお出版
- Bateman, J. A. (2014) *Text and Image: a Critical Introduction to the Visual/verbal divide*. London & New York: Routledge.
- Eggs, S. & Slade, D. (1997) *Analysing Casual Conversation*. London & Oakville: Equinox.
- Halliday, M.A.K. (1978) *Language as Social Semiotic: the Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
- Halliday, M.A.K. & Matthiessen, C. M.I.M. (2014). *Halliday's Introduction to Functional Grammar*. 4<sup>th</sup> Edition. London & New York: Routledge.
- Hasan, R. (1996). *Ways of Saying and Ways of Meaning*. Cloran, C., Butt, D. & Williams, G. (Eds.) London & New York: Cassell.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006) *Reading Images: the Grammar of Visual Designe, 2<sup>nd</sup> edition*. London & New York: Routledge.
- Matthiessen, C.M.I.M. & Teruya, K. (in press). Registerial Hybridity: Indeterminacy among Fields of Activity. *Permeable Contexts and Hybrid Discourses*. London: Equinox.
- Teruya, K. (2007). *A Systemic Functional Grammar of Japanese. Two volumes*. London: Continuum.