

〈論文〉

笑いと言用論の関係 ——『伝説の男』はなぜ笑えるのか——

浅見 吏郎

1. はじめに

人間が笑うには様々な原理がはたらいている。古来から、人間はなぜ笑うのかという事に関しては様々な説がある。安理 (1995) や西村・松枝 (1994) などでは、ベルクソンの「こわばり説」、スタンダールなどの「優越感説」、フロイトの「余剰エネルギー説」を挙げている*¹。「こわばり説」とは、いわゆる普通の状態 (一定の基準) から外れたとき、その滑稽さを笑う、ということである。「優越感説」は、他人の失敗などを目にしたときに起こる笑いのことである。また、「余剰エネルギー説」は、精神的な緊張が不要になったとき、またはある期待が無駄になったときに起こる笑いである*²。また、小泉 (1997, 2001) では、笑いとは上位項と下位項の対立であるとして、上位から下位へ落とすことで笑うとしている。さらに、森下 (2003) や野内 (2006) では、意味にズレが生じたときに笑う、と述べている。

漫才やコント、落語などは、人を笑わせるための芸能活動である。はなわの歌う『伝説の男』では、ガッツ石松の意表を突く発言を、滑稽に表現している。

*¹「こわばり」を、安理 (1995) は次のように定義している。

硬直性…柔軟性や弾力性の不足
固定的…機械的, 自動的
不注意…放心, うかつさ
ぎこちなさ など (安理 1995: 31)

*²安理 (1995) によると、チャップリンの体の動きが「こわばり」で、吉本新喜劇のズッコケが「余剰エネルギー」と説明されている。

(1) クイズ番組に出たガッツ石松は

「青いリトマス試験紙を酸性の水につけるとどうなるでしょう？」

と聞かれて普通にこう答えた

「濡れる」確かに

もちろん、ガッツ石松をはじめとした漫才師、落語家などの芸能人が個人的に持つ、独特なキャラクターのために笑いが生じることもある*³。しかし、彼らの発する言葉が直接聴衆に笑いを引き起こす原因となるのも確かだ。では、なぜ聴衆はその一言一言に影響されて笑うのであろうか。ジョークも同様である。ジョークやシャレなどの言葉遊びでは、話す者と聞く者との間に笑いを生じさせるには、どのような条件が必要なのであろうか。また、ジョークを聞いて笑いが生じる原因はどこにあるのであろうか。

本稿では、笑いの原理と言語のはたらきを関連づけ、語用論のひとつとして笑いの現象について考察する。まず「笑う」という行動全般についての先行研究をまとめる。次に、言語によってもたらされるおもしろさとはどんなものか、ジョークと語用論がどう結びつくかを考察する。その中で、上位項と下位項の対立、図式や意味のズレに焦点を当て、さらにはズレに関して新たな論を加え、はなわの『伝説の男』を例に考察するものとする。

2. 「笑い」の現象

笑いの現象を取り上げた志水他(1994)の中では、笑いという現象を「快の笑い／社交上の笑い／緊張緩和の笑い」の3つに分類し、それらがどのような笑いであるのかをまとめ紹介している。

(2) 笑いの分類

1. 快の笑い

- ①本能充足の笑い
- ②期待充足の笑い
- ③優越の笑い
- ④不調和の笑い
- ⑤価値逆転・低下の笑い

*³ 例えば、ドリフターズのコントは、ある程度予測可能な行動をとるが、その予測を超えたエスカレート感覚が、ドリフターズの笑いを引き起こすのであろう(西条2000参照)。

2. 社交上の笑い

- ①協調の笑い
- ②防御の笑い
- ③攻撃の笑い
- ④価値無化の笑い

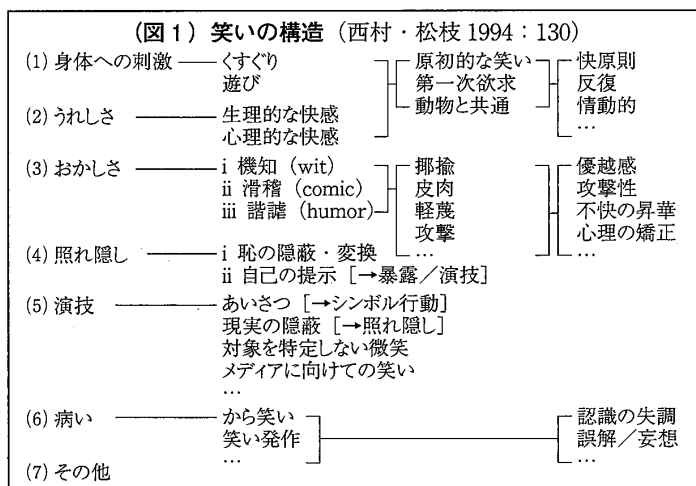
3. 緊張緩和の笑い

- ①強い緊張がゆるんだときの笑い
- ②弱い緊張がゆるんだときの笑い (志水他 1994 : 45)

落語や漫才などで、愚か者や慌て者などに対して笑いが起こるのは、「快の笑い」で表されるの中の「優越の笑い」、また意味の取り違えなどは「不調和の笑い」ということである。落語や漫才、ダジャレなどを引き起こすのは、笑いの分類の中で「快の笑い」であると述べられている。ただし、この論ではいわゆるどのようなセリフ（発話）に対して笑いが生じるのか、どのような条件が揃うと笑うのか、という点では説明が充分ではない。

西村・松枝（1994）では、笑いを引き起こす原因として、カント、ベルクソン、フロイトの説を挙げている*4。しかし、これらの諸説では笑いの喜びそのものについて触れていないと述べ、さらに笑いの分類を見直すとして、「生理的／社会＝心理的／物理的」の3つ（具体的には、「新生児の原初的な笑い＝満腹／コミュニケーションとして交換される

笑い＝社交／外的刺激による身体
の笑い＝くすぐり」の3種類と
いうことである）を挙げている。
この3つの分類を、(1) 身体への
刺激、(2) うれしさ、(3) おかし
さ、(4) 照れ隠し、(5) 演技、(6)
病い、と細分した(図1)。(3)
の「おかしさ」には、機知や滑稽、
諧謔などが含まれており、いわゆ



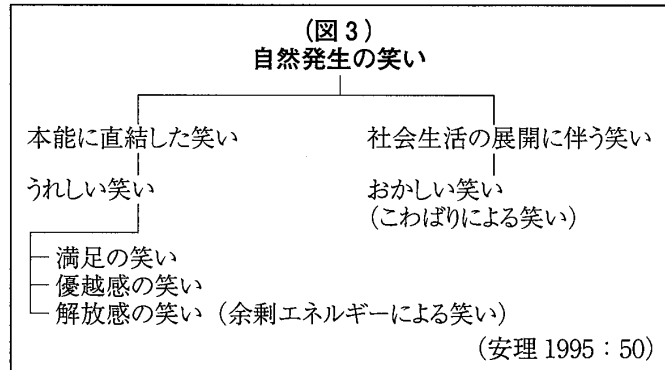
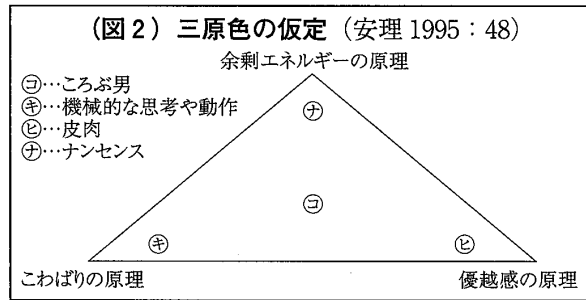
*4 ①緊張からの突然の解放 (カント)

②生きた人間に機械的なメカニズムを認めること、あるいは自然的なものを人工的なものに置き換えること (ベルクソン)

③笑いを引き起こす心理的過程を心的エネルギーの抑制と消費のメカニズムから説明しようとする理論 (フロイト) (西村・松枝 1994 : 122)

るジョークが作り出す笑いは、このおかしさに含まれているものと考えることができる。

安理(1995)では、人が笑う原因となるのは、こわばり説、優越感説、余剰エネルギー説などがはたらいていると考えている。このこわばり説、優越感説、余剰エネルギー説の3つの要素を、色彩の赤・青・黄の三原色と重ね合わせ、「三原色の仮定」を提唱している(図2)^{*5}。「ある一つの笑いの性質は、三原理を頂点とする三角形の中の、位置で表現することができる」(安理1995:47)ということである。この考え方は、笑いは一つの条件だけで笑うのではなく、余剰エネルギー、こわばり、優越感の3つが相互に関連して笑うのである、ということを示すに等しいであろう。また、自然発生の笑いを「うれしい笑い」と「おかしい笑い」の2つに区別し分類している(図3)^{*6}。しかし、漫才やジョークなどことば自体がもととなって生じる笑いについては、十分に検討されてはいない。



この考え方は、笑いは一つの条件だけで笑うのではなく、余剰エネルギー、こわばり、優越感の3つが相互に関連して笑うのである、ということを示すに等しいであろう。また、自然発生の笑いを「うれしい笑い」と「おかしい笑い」の2つに区別し分類している(図3)^{*6}。しかし、漫才やジョークなどことば自体がもととなって生じる笑いについては、十分に検討されてはいない。

前述の志水他(1994)では、ジョークなどは「優越感の笑い」であると述べられていたが、安理(1995)と照らし合わせると違いが見られる。優越感の笑いは、志水他(1994)では快の笑いとして分類されている。対して安理(1995)の(図3)では本能に直結した笑い、つまり「うれしい笑い」ということになる。ジョークは意図的に笑いを生じさせるので、社会生活の発展に伴う笑い、つまり「おかしい笑い」と読み取ることができる。ジョークは言語によって笑いを取ることを目的で他者に対して発せられる。よって、本能で笑うと言うよりは、社会生活の中で笑うと考えた方がよいのではなかろうか。その様な観点から言うと、安理(1995)ではジョークの笑いについては「うれしい笑い」や「優越感」以外の理由も考えなければならないであろう。

井上(2004)は笑いの論理として、「優越の論理」、「ズレの論理」、「心的エネルギー放出の論理」を挙げている。「優越の論理」は、他人の欠点や失敗などを知って己の優越性

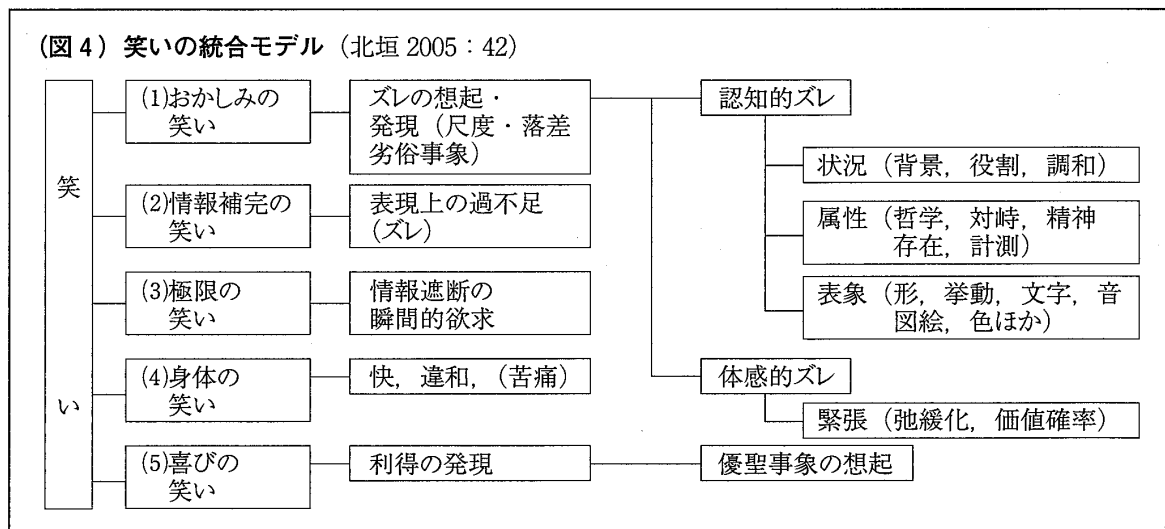
^{*5} この図に出てくる「ころぶ男」とは、道を歩いていた男が急に転んだとき、それを見ていた周りの人間が、その男のことを知らないにもかかわらず笑ってしまうという現象を指す。

^{*6} 安理(1995)では自然発生の笑いだけを取り上げている。もう一つは「人為的な笑い」である。

を感じて生じる笑いである。「ズレの論理」は、秩序や常識、予期したものからズレを起こすときに生じる笑いである。「心的エネルギー放出の論理」は、抑圧や緊張で溜めていた心的エネルギーが放出される時に生じる笑いである。さらにこれらの論理を個別に考えるのではなく、統一的に説明しようとする「愉快的心理的転移」説を説いている。以上の観点から、「笑い学」の立場で研究対象を4つに絞っている。

- (3) ①人間が生物体としてほほえんだりワッハッハと笑ったりする「笑うという行為」から派生する問題（人間・生物学的考察）
 - ②笑いが集団や社会において、コミュニケーションや人間関係、手段と集団との関係に、どんな機能を果たしているのかという問題、社会構造や文化、時代の相違による笑いの観念の違いについての研究（社会学的考察）
 - ③「笑わせる素（原因）」になるものは何なのか。遭遇する状況や言葉や仕草で表現されたもの、洒落やジョーク、ウィットやユーモア、物まねなどの概念やその機能についての問題（表現論的考察）
 - ④笑いの素（原因）は、どういう心的メカニズム、プロセスで起こり、人を笑わせるに至るのか、そしてどんな認識をもたらすのかという問題（哲学的考察）
- （井上 2004 : 120）

北垣（2005）は笑いの要因を分類し、笑いの統合モデルを作成した。笑いは、(1) おかしみの笑い、(2) 情報補完の笑い、(3) 極限の笑い、(4) 身体の笑い、(5) 喜びの笑いの5つが要因となっていると述べている（図4）。(1) おかしみの笑いとは(2) 情報補完の笑いがズレを生じさせて笑いが起こる、という考えである。(3) 極限の笑い、(4) 身体の笑



い、および (5) 喜びの笑いは、自発的な笑いと言うことができよう。

以上、改めて笑うという現象を考えてみると、様々な説の中にもある共通する点が見えてくる。その共通する部分を下記にまとめる。

- (4) ①心理的な事象から発する笑い（優越感説、人間・生物学的考察など）
- ②動的な事象を見て発する笑い（こわばり説など）
- ③言語活動を通じて発する笑い（ズレの論理など）
- ④コミュニケーションとしての笑い（社会学的考察など）
- ⑤外的要因による笑い（くすぐり、病気など）

うれしい笑いとおかしい笑いに分けると、①がうれしい笑いで、②③はおかしい笑いとなる。しかし、④⑤はそのどちらとも分けることが難しい。ここでは敢えて分けることは避ける。

当然ながら、それぞれの説や論理が完全に独立して存在するのではなく、相互に絡み合っただけで成立していると思われる。この稿では、(4) ③の言語活動を通じて発する笑いを取り上げ、さらにズレの論理などを中心に論を進める。

3. 笑い学、ジョークと語用論

3.1. ジョーク

語用論の分野は、直示、推意、前提、言語行為、談話分析など多岐にわたった研究対象とされている。その中の応用分野として、ジョークやレトリックなども研究対象となるであろう。

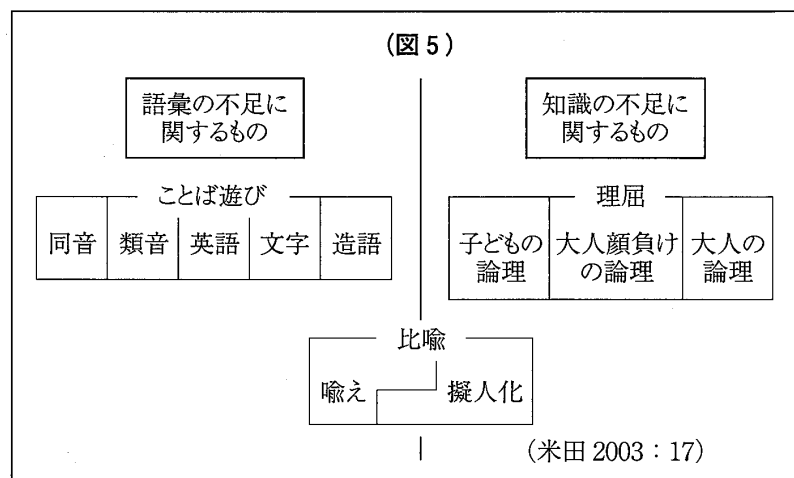
ジョークには笑いがつきものである。そしてその笑いは発せられる言葉におかしみが含まれていることが不可欠である。小泉（1997）はジョークの技法について以下のように述べている。

- (5) ジョークは不真面目なことばの遊びであるが、そこには笑いを引き出すための戦略が隠されている。ジョークの多くは虚構の上に成り立っていて、導入部によって場面が設定され、「落ち」へ向けて誘導していく密かで周到な工作が施されている。それは獲物を落とし穴へと誘い込む偽装された通路と言えよう。そこにある「落ち」の仕掛けはすでに解説しておいたとおりで、これを具体的事例に当てはめて種々検討してきたが、要するに、ジョークは共通する条件、すなわち形に

において、上位の項目と下位の項目が対立し、上位から下位へと転移させる話し方の技法とすることができる。(小泉 1997 : 126)

ジョークは、話し手と聞き手がある共通の認識を持っており、どちらかがその認識を対立させたとき、つまり共通性が何らかの形で消失したときに成立する話法(技巧)である、と言えよう。いわゆるダジャレの類も、発せられる語(または一連の語句)と語の関係の中で、音が似ているために、話し手と聞き手の間で語同士が対立し、その生じた差を笑うことができるのである。この上位項目と下位項目の対立が、言語活動における笑いの基本となっていることは間違いないであろう。

ジョークのような意図的に発せられる話法でのみ、笑いが生じるとは限らない。米田(2003)では、朝日新聞社の『子どものつぶやき』を題材にし、子どもたちの何気ない一言がなぜおかしいと感じ取るのかを考察している。子どもの発する言葉



葉がおかしいと感じるのは、この発話が「ことば遊び」「比喩」「理屈」という笑いに分類できることにあると述べている。「言葉遊び」とは、語彙の不足から起こるおかしさで、これらの笑いには、同音・類音・英語・文字・造語と類型化される。「理屈」とは、知識の不足から起こるおかしさで、子どもの論理・大人顔負けの論理・大人の論理に分けられる。「比喩」とは、語彙と知識両方の不足から起こるおかしさで、喩え・擬人化に分けられている。各々の関係をまとめたものが、(図5)である*7。参考までに、これらの例を述べる。

(6) A 「ことば遊び」

a) 同音

・本を読んでいるとき、「ママ、『いちもくさん』ってだれ？」

*7「ことば遊び」はシャレ・ダジャレ的な例や言葉自体に関連した例で、「比喩」は自分の目で見たり経験したことを表現するときに、自分が理解できる言葉で表現すること、「理屈」は子供なりに独自の論理を表現することとしている。(米田 2003 : 13-16)。

b) 類音

- ・七宝焼き教室から帰った祖母に、「おばあちゃん、今日はだれのしっぽを焼いてきたの？」

c) 英語

- ・「ねえ、お母さん。『ほんとう』は日本語で、『まじ』は英語？」

d) 文字

- ・数字に興味を持ち始めた。正月、伊達巻きの一切れを指さし、「6、食べるー。」

e) 造語

- ・「甘酸っぱい」を覚えた。風の強い冬晴れの日、外に出たとたん、「今日は、寒あったかいね。」

B「比喩」

a) 喩え

- ・鎌倉の大仏を見た。「頭にドングリがいっぱいいつてる。」

b) 擬人化

- ・好物のサンマを調理中、切られた腹や内臓を見て「お母さん大変。サンマさんにバンソウコウしてあげて。」

C「理屈」

a) 子どもの論理

- ・髪の毛が、だんだん少なくなってきたよ、とパパが言うのを聞いて、「コープ（生協）で買ってきてあげようか？」

b) 大人顔負けの論理

- ・最近好きな子ができたよう。「かっこういいということは、パンチやキックをすることではなく、人にやさしくすることだよ。」

c) 大人の論理

- ・運動会の親子ダンスをいやがる母親に、「一緒に踊れば心がつながるよ。」

(米田 2003 : 13-19)

笑い学研究の中で葛西（2003）は、おかしさが生まれるパターンをまとめている。対照表現、類比表現、ぼかし表現、追い討ち表現、現存化表現、取り違え表現などである。それぞれを簡単にまとめると、対照表現とは、複数の物事の違いを対比することで、そのコントラストがおかしさを感じさせるという表現である。類比表現は対照表現と異なり、独

立したものごとの中での似通った点がおかしさを感じさせるという事である。ぼかし表現は遠回りに表現することで、追い討ち表現とは、ナンセンスな事柄に、さらにナンセンスを言っておかしさを強調させることである。現存化は実在しないものをあたかも存在するかのように言う表現である。取り違え表現は、間違いと正しいことがかけ離れているため、おかしさを生じるという表現である。これも参考までに、以下に例文を挙げる。

(7) A「対照表現」

- ・(フランスのある劇作家が)

結婚は判断力の欠如に基づき、離婚は忍耐力の欠如に基づき、再婚は記憶力の欠如に基づく。

B「類比表現」

- ・(アメリカで流行った「ネコ」という笑話)

ある兄弟の弟の方がネコをとってもかわいがっていた。その男が旅に出ることになって、留守中のネコの世話を兄に頼んでいった。何日か経って弟は旅先から家に電話してきた。兄に「ネコは元気かい」と聞くと「ネコは死んだよ」と言うので、弟はショックでガックリきて、「そんなソッケナイ言い方はないだろう」と怒った。兄が「ではどう言えばいいんだ」と言うと「例えば、ネコはリスを追いかけて屋根に上がり、脇の樫の木に飛び移ろうとして失敗して落っこちて体を打ったので、獣医に連れて行ったけれど手当のかいなく死んだよ、とでも言ってくれないとショックだよ。でもネコのことはあきらめるよ。ところでお母さんはどうしてる」というと、兄は「今屋根に上がったよ」

C「ぼかし表現」

- ・(立川談幸の高座から)

ある男が病気で亡くなって葬式の出棺の時に、間違っって棺桶をどこかにぶつけたら、そのショックで男が生き返った。それからしばらくして、今度はその男の奥さんが亡くなり、その葬式で出棺の時に、男は思わず言ってしまった。「ぶつけないで下さい」

D「追い討ち表現」

- ・(江戸の小噺『醒睡笑』)

ある兄弟の弟の方が、夜庭で物干し竿を振り回しているのを見て、それを見た兄が「おい、何してるんだ」と聞くと、弟は「これで星を落とすんだよ」とい

うので、兄は「お前はバカだなー。そんなことで星が落ちるものか。屋根に上がらなけりゃ」

E「現存化表現」

・(出典不明)

フランス人のバクチ打ちが亡くなって天国にやって来たら、天国の門番をしていた神様に「ここはお前などが来る所ではない。早々に帰りなさい」と言われた。バクチ打ちが「すみませんが何とか入れてもらえませんか」と頼んだが許してもらえない。そこでバクチ打ちが「では、ポーカーをして、私が負けたら帰りますから、もし勝ったら入れて下さいよ」と言った。この神様もバクチ好きなので、「いいだろう。しかしイカサマは許さんぞ」と言うと、「もちろんですよ。しかし、あんたの方も奇跡はなしですよ」と言った。

F「取り違え表現」

・(新聞の投書欄)

父親が息子に「日露戦争って、どことどこが戦ったか知ってるかい」と聞くと息子は「日本ハムとロツテだろ」と言った。(葛西 2003 : 33-37)

6つの表現で共通する事項をまとめると、下の(表1)の様に表すことができるであろう。事象Aと事象Bがあると仮定する。聞き手側がそれぞれの事象に共通する部分と相反する部分を認めた時、その共通する部分に何かしらの差が生じる。その差があまりにもかげ離れたときに笑いが生じると言えるのではないだろうか。またその逆で、本来ならば差が生じないはずの場面で、何らかの差が生じてしまった時、これも笑いが生じてしまうと

(表1)

表現	事象 A B の関係	笑いが生じる原因
対照	A Bに共通点無し	違うものを対比させることで笑いが生じる
類比	A Bに共通点無し	似ている事を見いだして笑いが生じる
ほかし	Aを表現するのにBと表現する	遠回しで表現することで、味のある強いおかしさが生じる
追い討ち	AとBで笑いが生じる	さらにCという事象で笑いを生じさせる
現存化	Aは実現する	Bは実現しないが、味のあるおかしさが生じる
取り違え	Aに対してBと勘違いする	間違えたことと正しいことの間、意外性が生じる

言えるのではないだろうか。追い討ち表現に関しては、事象Aと事象Bの笑いに対して、さらに事象Cが与えられて笑う、という二段構造になっている。

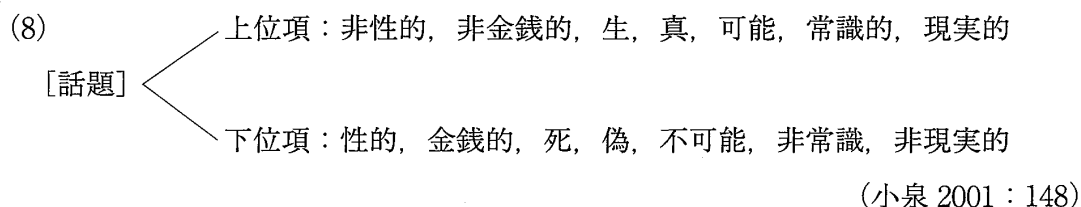
これらのパターンでは、「追い討ち」以外の表現が笑いの基本となっていると考えることができる。「追い討ち」はその応用であろう。事象Aと事象Bで一度笑いを生じさせ（それは「対照」でも「類比」や「ぼかし」でもかまわない）、さらに別の事象で笑いを生じさせるのである。また、「取り違え」の笑いは偶然性が高いが、それ以外の笑いは意図的に生じさせている。

このように見ると、ジョークには1つの話題（テーマと言うべきか）に対して複数の話題を提示して、その落差を笑っているように思える。次の項でその2つの話題の対立について述べる。

3.2. 上位項・下位項とズレ

語自体が持つ意味に関連し、小泉（1997）では上位項の読みと下位項の読みについて、一方から他方へ（上位項から下位項へ）転移を起こすことが、ジョークや笑いを誘うと述べている。上位項・下位項の対立は、生・死、善・悪、正常・異常、性的・非性的、金銭的・非金銭的、現実的・非現実的、常識的・非常識的、上品・下品、および可能・不可能などを挙げている。また、大・中・小なども下位項目において段階的対立を組むことがあると述べている。

さらに小泉（2001）では、笑いの根源として（1）優位説、（2）緊張解放説、（3）対立説の3つを挙げているが、結局の所は「優位説」か「対立説」のいずれかになると述べている*⁸。そして、ジョークや落語におけるオチの本質を、対立説を使い下のようまとめた。



ここでは、同一の話題において上位項と下位項を対立させ、上位から下位へと意図的に

*⁸ここでは、「優位説」とは、他人の中に弱点を見つけたときに起こる笑いで、「対立説」とは、ある概念とこれに関連して考えられた事物とが一致していないことが突然わかった時、笑い出すと述べられている。

落とす技巧であると説いている。「ふたり組の漫才になると、ツッコミが上位項を、ボケが下位項を相当している」(ibid.) ことになる。

この対立は、2つの項目間に落差が生じ、何らかの違和感を感じさせるところに、おかしさが生じる原因がある。これらの論では、「対立説」を支持することになるであろう。対立はおかしさを生じさせる。おかしさの原因となる下位項が、話し手の意図する答えを導かない場合、言いかえると質問の答えが間違った場合、その間違った答えに対しての落差が笑いを導くのである。

作品としてのジョークは3つの部分から成り、オチの部分で意外性を見せると、野内(2006)は述べている。ジョークは原則として以下の3つの部分をもつという。

- (9) (1) 状況を設定する (導入部)
- (2) 思いこみへ誘導する (展開部)
- (3) 意外性を目撃する (落ち) (野内 2006 : 15)

そして、ジョークの「笑い(おかしさ)はズレ(食い違い)の認知から生まれる」(野内 2006 : 24)としている。このズレ(食い違い)は前述の小泉(2001)に提唱されている対立の考え方と近い。上位項では一般的、常識的なことを示し、下位項では非現実的、非常識的なことを示すことで、話し手と聞き手の間にズレを生じさせるのである。

ズレに関しては、森下(2003)の中で、桃太郎を話すオウムや不思議な国のアリス等を例にとり、おかしさの原因はこの一般的な常識=図式のズレにあると述べている。

- (10) … (略) …, ほとんどの図式はそれなしには生きてゆけない生活の海図であり、人生の杖なわけだから、本来なら図式のズレにとまどいや不愉快を感じてよいはずなのに、ある種の新鮮な愉快さを感じる逆説的な事態が生じているからである。まさに「おかしみ」とか「滑稽」とか「諧謔」とかよばれるものは、図式のズレから生じるこの逆説的な愉快さであり、じつはこれこそユーモアの本体にほかならないのである。(森下 2003 : 58)

たとえズレを起こしたとしても、相手に対して不快感を与えず、むしろおかしいと思わせるところが、ユーモアの基本である。

また、ユーモアのもととなる図式のズレについても、「生じるユーモア」と「作るユーモア」の2種類が存在するとしている*9。天然ボケが「生じるユーモア」で、漫才のボケ

役が「作るユーモア」である。

§ 2 で述べた北垣 (2005) でもズレについて述べられている。小泉 (2001) をさらに発展させた形であろう。(図 4) では認知的ズレ及び体感的ズレが提示されている。その中でも属性のズレに関しては、上位下位の対立として述べられている。それは、価値の概念が高いものから低い概念を想起させたときに、笑いが起こりやすいということである。各対立は下の通りにまとめた。右側が下位概念である。

(**) ①哲学的属性 (文化依存)

- ・真 - 偽
- ・善 - 悪
- ・美 - 醜

②対峙的属性 (ルール依存)

- ・勝 - 負
- ・得 - 損
- ・主 - 従

③精神的属性 (限定的常識依存)

- ・知 - 無知
- ・情 - 無情
- ・意 - 無意

④存在的属性 (観念依存)

- ・心 - 体
- ・人 - 物
- ・神 - 人

⑤計量的属性 (測定依存)

- ・高 - 低
- ・大 - 小
- ・多 (長) - 少 (短) (北垣 2005 : 43-46)

これらは上位概念と下位概念を詳細に分けたものと考えることができよう。

*⁹「生じるユーモア」とは、図式のズレが生じるシーンにたまたま出くわして感じるおかしみのことであり、「作るユーモア」とは、自分や他人が意図的に作った図式のズレに感じるおかしみのことと定義している。(森下 2003 : 129)

意味の食い違いやズレはどの点で起こっているのか。一つには、認識されるべきモノ（認識要因と仮に呼ぶ）と、その様相（認識結果と仮に呼ぶ）の質が話者Aと話者Bで異なり、話者A（または聞き手＝一般聴衆）がそのズレを笑うと仮定したい。ただし、話者Aと聞き手は、認識要因と認識結果を共有していることを前提とする。後に検証するが、『伝説の男』を例に取ってみる。ガッツの答えが話者Bとなる。

(11) クイズ番組に出たガッツ石松は

「太陽はどちらから昇るんでしょう？」

と聞かれて普通にこう答えた

「右」 東を知らねえ

ここで起こるズレは、「太陽・どちら・昇る」を認識要因とすると、その認識結果は「方角」である。○○は話者Aと聞き手の共通の認識結果を示している。

(12) 話者A（と聞き手）…認識要因：太陽・どちら・昇る

認識結果：方角<東西南北>

となる。しかし、話者Bでは、認識要因で「太陽」が欠けてしまったため、聞き手にズレが生じ、笑うことになる。凡例の $\ominus\ominus$ は認識要因の欠損を、○○は欠損の結果生じたズレを示す。

(13) 話者B…認識要因：~~太陽~~・どちら・昇る

認識結果：方角<前後左右?>

方角という結果の点自体ではズレを生じないが、ここに太陽という要因が欠けているため、ズレを生じてしまった。当然聞き手（聴衆）は「東」と答えることを想定していたが、「右」と答えられてしまったため、笑いが生じるのである。

しかし、たとえズレが生じてしまっても、認識結果が全く関係のない語となると、笑いは生じないだろう。「右」ではなく、方角とは全く関係のない「ボクシング」と答えられたら、笑うどころではなくなってしまう。むしろ、ズレを生じることにより、相手に不快感を与えてしまう。ズレを与えても相手に不快感を与えないのがユーモアである。つまり、意味内容からかけ離れ過ぎた答え（認識結果）や、全く関係のない応答では、笑いは生じ

ない, と言えるのである。

3. 3. 協調の原則

ここでは少し視点を変えてみる。Grice (1989) と言えば協調の原則 (Cooperative Principle) を提唱し, 発話はある一定の原則に則って行われていることを説いたことで有名である。

- (14) Make your conversational contribution such as is required, at the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in which you are engaged. (Grice 1989 : 26)

つまり, その場にふさわしくない発言をしてはいけない, という原則である。さらに, この原理を4つのカテゴリーに分類した。それぞれ「量 (Quantity)」, 「質 (Quality)」, 「関係 (Relation)」, 「様態 (Manner)」である。それぞれ Maxim と呼ばれているが, 通例にならない, 公理と訳することにする。

(15) Quantity

1. Make your contribution as informative as is required (for the current purposes of the exchange).
2. Do not make your contribution more informative than is required.

Quality

“Try to make your contribution one that is true.”

1. Do not say what you believe to be false.
2. Do not say that for which you lack adequate evidence.

Relation

“Be relevant.”

Manner

“Be perspicuous.”

1. Avoid obscurity of expression.
2. Avoid ambiguity.
3. Be brief (avoid unnecessary prolixity).
4. Be orderly. (Grice 1989 : 26-27)

会話を行う際に、質においては有益なものを与え、量においては過不足なく、関連性を持たせて曖昧なことを言うてはいけない、というのが大筋である。

改めて考えると、一般的な会話の中では確かにどの公理も守られているようである。特別な状況下でない会話では、量、質、関係、様態のそれぞれが互いに関連し合い、内容を過不足なく伝えるのである。しかし、これらが欠けると円滑な会話がなされない。上記の(11)を例にとると、

(16) 「太陽はどちらから昇るか」

「ボクシング」

では、全く意味が通じないであろう*¹⁰。

会話が自然に行われているとき、4つの公理は適正にはたらいっていると考えられる。

しかし、話し方の技術の一つとして、これらの公理に違反した発話がなされることもある*¹¹。当然、何か特別な意図を持って違反が起こるのであるが、これを笑いに応用することも可能である。公理に違反することで、図式にズレが生じるからである。話者が偶然違反を犯したのなら、森下(2003)で表される「生じるユーモア」を生むであろうし、意図的に違反を犯したのなら、「作るユーモア」を生むことになる。

前項で対立について述べたが、それに関連づけるならば、協調の原則と4つの公理が「正」の上位項を担い、公理に違反することが「誤(または偽)」の下位項を担っていると考えると、やはり対立説が笑いを引き起こしているといえることが可能であろう。ジョークの基本はズレと対立にあると言えよう。

4. 『伝説の男』を検証

以上、対立・ズレ・協調の原則(4つの公理)をもとに、『伝説の男』の中から数例を挙げ、実際に笑いが生じる原理について実証する。『伝説の男』に登場するガッツ石松が発した言葉は、本来であれば「生じるユーモア」に分類される。ところが、はなわが歌詞に書き換え、それに解説を加えるということによって「作るユーモア」に変わったと考え

*¹⁰ かなり特殊な例(例えば、ボクシングが東を表し、レスリングが西を表すという取り決めなど)がなければ、会話は成り立たない。

*¹¹ 言うまでもないが、違反することで相手に不快感を与えるのであれば、それはもはや「ユーモア」と呼ぶことはできない。

ることができる*¹²*¹³。

前述の(11)について、認識対象と認識要素のズレについてはすでに述べたが、他の条件についても検証を試みる。

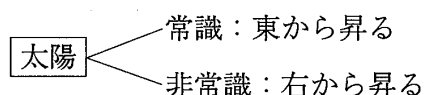
- (11) クイズ番組に出たガッツ石松は
「太陽はどちらから昇るんでしょう？」
と聞かれて普通にこう答えた
「右」 東を知らねえ

小泉(2001)の対立説によると、ここでの上位項は常識的なこと(太陽は東から昇る)である。それを下位項の非常識なこと(太陽は「右」から昇る)へ落とすことによって、オチを生じさせている。また、Griceの4つの公理を考えると、様態の公理(Maxim of Manner)の違反にあたる。これらをまとめると、

(17) ①ズレ

- 話者A…認識要因：太陽・どちら・昇る
認識結果：方角<東西南北>
話者B…認識要因：(太陽)・どちら・昇る
認識結果：方角<前後左右?>

②対立



③公理の違反

様態 (Maxim of Manner)

が原因となって笑いが生じるのである。

さらに、いくつか同様に検討する。

*¹² 歌詞に書かれている発話は、『驚異！ガッツ伝説』(ガッツ石松☆鈴木佑季監修：2004)がオリジナルである。

*¹³ 考え方によっては、葛西(2003)で述べられた「追い討ち」とも考えることができる。

- (18) さらにガッツはそのクイズ番組で
「クリスマスは誰の誕生日でしょう？」
と聞かれて真顔でこう答えた
「七面鳥」・歴史を知らねえ

クリスマスはイエスキリストの誕生日ということで一般化されている。しかし、ガッツは「七面鳥」と答えている。認識要因は「クリスマス (=キリスト教の暦)・誰・誕生日」で、認識結果は「人物・イエスキリスト」である。上位項は「常識：イエスキリスト」で下位項は「非常識：七面鳥」となる。この常識は聖と俗の対立としても良いであろう。公理の違反は質 (Maxim of Quality) の違反である。

(19) ①ズレ

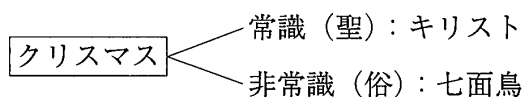
話者A…認識要因：クリスマス (=キリスト教の暦)・誰・誕生日

認識結果：人物・イエスキリスト

話者B…認識要因：クリスマス (~~=キリスト教の暦~~)・誰・誕生日 (何かを食べる)

認識結果：物・七面鳥

②対立



③公理の違反

質 (Maxim of Quality)

認識要因や認識結果が一つの時は、いわゆる言い間違いとを考えてもよい。次の発話は、言い間違いで笑いが生じる例である。

- (20) 秋田新幹線こまちに乗った時も
「あー本当にまちは快適だな！」
まちこって誰だよ

ここで起きたズレは、認識要因が「秋田新幹線」、認識結果が「こまち (=米の名前)

(=女性の名前)」である。対立の上位項は「正:こまち」、下位項は「誤:まちこ」となる。公理の違反は様態 (Maxim of Manner) である。

発話者自身が、通常理解することのできる語句の意味範囲を超えると、自分自身で理解可能な語句と取り違えることがある (米田 2002)。

- (21) 自分の知らない言葉を聞いたとき、人間は何とか自分の知っている言葉で説明しようとしたり置き換えようとする。そこでは、無意識的に同じ音や似ている音を探し出し、その音のもつ意味から、自分なりの文脈への当てはめが起こっている。そして、それが聞き手の想起する文脈との間にずれを生じさせ、笑いが起こると考えられる。(米田 2002: 46)

秋田新幹線こまちは、知っている語なのであろうが、「こまち」も「まちこ」もどちらも女性の名前に関係することから、無意識のうちに同じような音に引き込まれたものと考えられる。(20) は以下のように解釈できる。

(22) ①ズレ

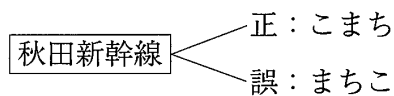
話者 A…認識要因: 秋田新幹線

認識結果: こまち (=米の名前) (=女性の名前)

話者 B…認識要因: 秋田新幹線

認識結果: まちこ (=米の名前) (=女性の名前)

②対立



③公理の違反

様態 (Maxim of Manner)

公理の違反で、質や様態については多くの例が見られるようであるが、次の例は量と考えてもよい。

(23) さらにガッツはそのトーク番組で

ボクシングについてめずらしく真面目にこう語った

「私はね、ボクシングに出会ってから人生観が 360 度変わったんです」

一周しちゃった

一般に、人生観が変わるとは、物事を見つめる視線が逆になる、ということを示す。ところがガッツは、正反対になったことを角度で示そうとしたが、文字通り度が過ぎたようである。

(24) ①ズレ

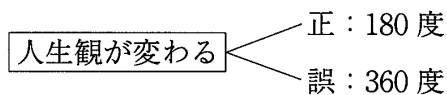
話者A…認識要因：人生観・変わる (←角度で表現)

認識結果：180度 (= 正反対)

話者B…認識要因：人生観・変わる (←角度で表現)

認識結果：360度

②対立



③公理の違反

量 (Maxim of Quantity)

ここでの例は公理の違反を量としてみたが、単なる言い間違いであるならば (20) の例と同じになる。また、(17) (19) (22) では話者Aと話者Bでは認識要因の欠損でズレが生じたが、この場合は欠損が起こっていない。にもかかわらずズレが生じて笑うのは、数字で表された量 (と呼ぶのがふさわしいかは、ここでは取り上げない) の影響であろう。数字と量の関係については、ほかに例を見つけ、機会があれば検証してみたい。

次の例は、公理の違反が一つではなく、複数でも起こりえることを示す。

(25) タクシーの運転手さんに道を教える時も

「あ、運転手さん、そこ右に左折して、ほら右に左折して」

運転手たまらず急停車

(26) ①ズレ

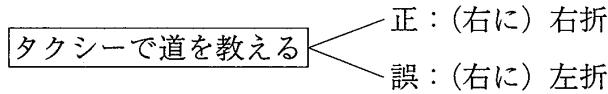
話者A…認識要因：タクシー・道を教える・曲がる (右に=右折)

認識結果：右折

話者B…認識要因：タクシー・道を教える・曲がる (春に=?左折)

認識結果：左折

②対立



③公理の違反

量 (Maxim of Quantity)

様態 (Maxim of Manner)

右に曲がるのであれば、「右に」か「右折」のどちらかでよいが、「右に」といった後に情報として余分な「左折」が含まれるので、量の違反である。また、右か左かはっきりとしないので、様態の違反でもある。このように、公理の違反は一つだけではなく、時には複数で起こることもある。

4つの公理のうち、関係 (Maxim of Relation) の違反は、『伝説の男』の中ではあまり見られない。§ 3. 2でも述べたが、この種のジョークで関係のない語を並べても笑いは生じず、むしろ話題が混乱してしまうためであろう。唯一見られたのが、次の例である。ただし、これも厳密な関係の違反かと聞かれると、はっきりとは答えられないかもしれない。

- (27) 「あれが北斗七星ですか？」そう聞かれた時も
「この辺の者じゃないのでよく分かりません」

話者Aは、夜空を見上げ (と推測される)、ある星を指して聞いているのである。しかし、ガッツはその付近にある何かを聞かれたと思ったのであろう。

(28) ①ズレ

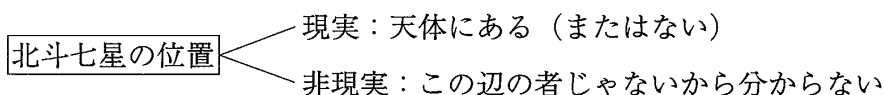
話者A…認識要因：北斗七星 (=天体)・場所, 位置を聞く (=ですか?)

認識結果：(そう・違う)

話者B…認識要因：~~北斗七星 (=天体)~~・場所, 位置を聞く (=ですか?)

認識結果：この辺の者じゃないから分からない

②対立



③公理の違反

関係？ (Maxim of Relation?)

以上、『伝説の男』から6例を取り上げた。つい笑ってしまうのは、それぞれの事象に小さな「ズレ」が感じ取られることが原因のようである。話し手の内容と聞き手の内容には何らかの関係が見られるのだが、その内容がどこかかみ合わず、滑稽なものになってしまうところにおかしさが生じている。

5. おわりに

今回は『伝説の男』を使い、上位項と下位項の対立及び図式のズレをもとに、ズレの生じた点で笑いが生じると述べた。また、Griceの4つの公理も参考にした。また独自の試みとして「認識要因」「認識結果」を使い、それぞれ考察を行った。「認識要因」「認識結果」に関しては、さらなる検証が必要に思える(用語の妥当性も含め)。

『伝説の男』が発売されたのは2004年である。当時は単に「おもしろい」という気持ちで聞いていたのだが、なぜおもしろいのだろう、と考えたことが本稿をまとめるきっかけとなった。その後Griceの協調の原則と4つの公理を知り、これがおもしろさに関連しているのだろうと漠然と考えた。また、意味の対立やズレに関して考えるうち、これらがさらに加わると、言葉による笑いが解明できるのでは、と考えるようになった。

言語をもとにした笑いが起きる現象には、他にも様々な原因が存在すると思われる。言語とユーモア・笑いの関係について、さらなる研究をしてみたい。ジョークやユーモアなどは、ズレが理解できなければおもしろみは半減する。森下(2003)の中に、ユーモアの達人になるための三カ条というのがあるので、最後にこれを掲載して、今回は終わりたい。

- (29) 以上のべたことを、「ユーモア三カ条」としてまとめておこう。第一条、物知りになること。第二条、積極的にズラすこと。第三条、おおらかにズレを受け容れること。この三点をつねに心がければ、だれでも多少はユーモアの達人に近づけるはずである。(森下2003:141)

参照図書など

- 安理岳村(1995)『笑いの構造 ベルクソンから吉本新喜劇まで』, 近代文藝社
ガッツ石松・鈴木佑季(2004)『最驚! ガッツ伝説』, 光文社
Grice, Paul (1989) "Studies in the Way of Words", Harvard University Press

笑いと語用論の関係

- 五十嵐康男 (1994) 「発話の意味」, 田中春美他 (1994) 『入門ことばの科学』 91-110, 大修館書店
- 井上宏 (2004) 『笑い学のすすめ』, 世界思想社
- 葛西文夫 (1997) 「おかしさ発生の仕組み」『笑い学研究 4』 11-15, 日本笑い学会
- 葛西文夫 (2003) 「おかしさはこうして生まれる」『笑い学研究 10』 33-39, 日本笑い学会
- 北垣郁雄 (2005) 「笑いとおかしみの要因的体系化について」『笑い学研究 12』 40-47, 日本笑い学会
- 小泉保 (1997) 『ジョークとレトリックの語用論』, 大修館書店
- 小泉保 (2001) 『入門 語用論研究—理論と応用—』, 研究社
- 森下伸也 (2003) 『もっと笑うためのユーモア学入門』, 新陽社
- 西村清和・松枝到 (1994) 『笑う人間／笑いの現在』, ポーラ文化研究所
- 野内良三 (2006) 『ジョーク力養成講座』, 大修館書店
- 西条昇 (2000) 『お笑い研究所』, 風塵社
- 志水彰・角辻豊・中村真 (1994) 『人はなぜ笑うのか 笑いの精神生理学』, 講談社ブルーバックス
- 米田恵子 (2002) 「ことば遊びにおける笑い —言語学的観点から—」『笑い学研究 9』 43-51, 日本笑い学会
- 米田恵子 (2003) 「「子どものつぶやき」における笑いについての—考察 —朝日新聞「あのね—子どものつぶやき」から—」『笑い学研究 10』 11-19, 日本笑い学会

参照CD

- はなわ (2004) 『伝説の男 ~ピバ・ガッツ~』, テイチクエンタテイメント