

1.はじめに

日本の漫才と中国の相声はどちらも、観客を笑わせることを目的とした話芸で、それぞれ日本人と中国人に親しまれている。漫才がボケとツッコミ二人で行うのと同じように、相声も逗眼と捧眼二人で行う。そのうち、ボケは逗眼にあたり、理不尽な話をする間の抜けた役である。ツッコミは捧眼にあたり、相方の不適切な発言を指摘したりコメントしたりする役である。しかし、漫才と相声作品を見るうちに、類似している漫才と相声には違いがあると感じるようになった。特に、対応しているツッコミと捧眼には大きな違いがあると思う。同じツッコミ役なのに、どうして漫才のツッコミは相声の捧眼に比べて圧倒的な存在感を持っているのかという疑問が生じた。そこで本研究では、ツッコミと捧眼を比較し、それらの違いを明らかにする。

2.研究の目的

本研究では、安部（2006）の「おかしみの構造図」を用い、漫才のツッコミと相声の捧眼を分析する。研究の目的は次の二つである。(1)安部（2006）の明らかにした漫才の「おかしみ」の構造が、相声でも共通していることを明らかにする。(2)漫才と相声の「おかしみ」の完成におけるツッコミと捧眼の役割の違いについて分析する。

3.先行研究

3.1歴史的背景

3.1.1漫才の現在の形と歴史的背景

現在では、漫才とは、一般的には横山エンタツ・花菱アチャコにより創始された「しゃべくり漫才」を指し、コンビを組んだ2人が舞台に立ったまま滑稽な話題を掛け合い、客を笑わせるという形の寄席演芸である。2人のうち、1人はボケで、常識や正常から逸脱した間の抜けた発話をしたり、間違いや勘違いを練り込んで笑いを誘ったりする役である。それに対して、もう1人はツッコミで、ボケの発話の不適切性を指摘したり、修正したり、コメントしたりする役である。漫才は主に2人で演じられるが、3人以上で演じる漫才も存在する。本稿では、主流の形式である、2人で行う漫才を研究対象にする。

漫才の歴史に関して、相羽（1994:12）では、「漫才の歴史は、「萬歳」→「万才」→「漫才」という表記の変化で説明することができる」と述べている。その源流については、「歌垣」などといった二人芸の土俗の行事に求める説がある。これを踏まえて、「萬歳」は、農閑期の農業従事者による副業の様相を帯びていた郷土芸能として日本全国各地に芽生えてきたものである。「萬歳」からその略字である「万才」という名称に変わったのは、明治の末期に、屋外から屋内に発表の場を移して、寄席で演じられるようになったことからである。芸の内容が歌舞音曲中心であった「万才」は、「萬歳」時代の芸の内容に加えて、雑多に諸芸が入り混じり、一組あたり40分から1時間ぐらいの持ち時間で、歌舞音曲

のつなぎに軽いおしゃべりを入れる形で行われていた。1930年ごろに、昭和5年にコンビを結成した横山エンタツ・花菱アチャコによって、「万才」のお喋りの部分だけを取り出した、20分ぐらいの「しゃべくり漫才」が確立された。この時、当時流行のきざしを見せていた「漫画」の「漫」を取り入れて、「漫才」という表記になった。それ以降、「漫才」は「しゃべくり漫才」が主流となって、現在まで引き継がれてきている。

これ以降、個々に人気を博した漫才コンビが存在したが、漫才界全体に空前の大ブームが巻き起こったのは1980年代のことである(趙他 2013)。お笑いに関するテレビ番組が続々と放送され、高視聴率を獲得した。中でも、フジテレビで放送された『THE MANZAI』は最高視聴率32.6%(関西では45.6%)を記録し、同番組から起きたブームは「MANZAIブーム」と表現された。

西条(2010)によると、1982年にお笑いの総合商社と言われる吉本興業が、ブームで増えた芸人志望者の受け皿として、芸人養成学校「NSC」を設立したことで、落語家を除く芸人については、従来の「弟子入り」制度が崩れ、お笑いは「学校で習得される芸能」となった。

2000年代に入ると、再びブームが起こった。趙他(2013)によると、MANZAIブームで活躍した島田紳助の発案により2001年にM-1グランプリが実施され、そこで優勝した無名の新人漫才コンビが、これを機に世に知られるようになり、一種の社会現象を巻き起こした。漫才の再ブームを起こすきっかけとなったのはM-1グランプリであると趙他(2013)は述べている。

一方、西条(2010)によると、朝日、読売、毎日、産経などの新聞メディアにおいて「お笑いブーム」を取り上げた記事が目立って増えはじめたのは2004年から2005年にかけてのことであった。そのきっかけとなったのが、日本テレビの『エンタの神様』である。『エンタの神様』は2003年の秋にネタ番組化し、それまでのネタ番組の常識を破った斬新な演出を行うことで、多くの若手芸人をブレイクさせた。2004年以降、時間帯を問わず、テレビ番組の出演者におけるお笑い芸人の占める割合は非常に高い状態が続いている。「お笑いブーム」は『エンタの神様』に端を発したものと西条(2010)は述べる。2000年代のブームのきっかけについては趙他(2013)と西条(2010)ではそれぞれ違う番組を取り上げているが、人気を博したお笑い番組で再びブームが起こり、漫才が注目されたことは事実である。

3.1.2 相声の現在の形と歴史的背景

現代の相声は演者の人数によって単口相声(1人)、対口相声(2人)、群口相声(3人以上)の三種類があるが、本研究では主流である2人で行う対口相声を対象とする。「相声」という言葉が出現してから、相声の形はそれほど変化しておらず、時代とともに作品のテーマが変化してきただけである。現在でも伝統衣装を着た2人が舞台上で立ったまま会話をすることで観客を笑わせるという形式が続いている。2人の役割分担については、1人は「逗眼」で、理不尽な発話をしたり、冗談まじりで物語を語ったりする役で、漫才の「ボケ」にあたる。もう1人は「捧眼」で、「逗眼」の話を聞いて、不適切な発言を指摘したり、修正したり、コメントしたりする役で、漫才の「ツッコミ」にあたる。

相声は、「像生」→「象声」→「相声」という文字表記の変遷を経て今の「相声」に変化してきた。

その源流である「像生」は宋¹の時代にすでに文献に記載されており、物真似を中心とした民間の語り物と歌い物である。施(2007)によると、1949年以前は、相声業界の人が少なく、影響力も弱かったため、相声に関する記録はほとんど残っていない。「相声」として初めて記載されたのは、1908年の英欽之の著作『也是集续编』である。

これ以降、1940年代までは、相声は民間「曲芸」²としてそれほどの知名度と影響力を持てなかったが、1950年代に入ると、中国でもっとも影響力が強く、人気のある「曲芸」になった。その原因について施(2007)は、1949年「労働人民」が社会の主役となって、元々地位の低かった民間芸能も「人民芸術」に昇格したが、これは政治的な前提があったからであると述べている。

また、1940年代までは、相声は社会階級の低い者の娯楽とされ、民間芸能として正式な場や多くの人に受け入れられていたわけではなかった。相声を改革し、新しい時代に合わせたのは老舍、侯宝林といった芸術家である。彼らはもともとあった相声の低俗な部分を取り除いて、政治的な需要に答えて、新しい内容、新しい知識と教育的意味を取り入れて、相声を高尚な方向に改革した。その結果、相声は多くの機関や学校などに受け入れられ、全国的に広まったのである。それ以降、教育的、政治礼讃的な相声が次々と登場しつつ、発展してきた。

しかし1990年代に入ると、マスコミの発展や、娯楽様式の変化など様々な原因で、相声の人気が下り坂になった。そのような低迷を乗り越えたのは郭德綱という相声芸人の貢献によるものである。郭は1995年に現在中国で最も有名な専門相声団体を作り、2003年に「徳雲社」に改名し、「相声を劇場に戻せ」「本当の相声を作る」という目的で相声を改革、発展させてきた。2005年によく相声の低迷期を乗り越え、相声の復興を果たした。それ以降、全国各地の劇場やテレビ番組で相声が上演されるようになり、再び全国的な人気を博すようになった。

さて、相声の弟子入り制度については、1980年代までの漫才と同じように、弟子が師匠の門戸を叩くことで芸能への道が拓かれる徒弟制度が今なお続いていると趙他(2013)が述べている。それは、今なお相声が日本の漫才と違い、「伝統芸能」として位置づけられているからである。

3.2分析の前提

3.2.1漫才に関する理論

安部(2006)は漫才の表現主体が意図する「おかしみ」を言語的な側面においてどのように効果的に伝達しているのかを研究し、「おかしみの構造図」の理論を打ち立てた。ここでは、その安部のおかしみの構造図の理論を紹介する。安部(2005:49)では「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、ここにおかしみを感じさせる可能性があるといえる」と述べ、これを「おかしみの構造図」として以下の図1のように示している。つまり、漫才はこのようなおかしみの構造図(以下、「おかしみの図」と記す)によっておかしみを生み出すのである。

¹ 宋の王朝、西暦960年—1279年。

² 中国語で「曲芸」とは「歌や語りによる演芸」である。本稿では、中国語の「曲芸」の意味を用い、日本語の「曲芸」と区別する。

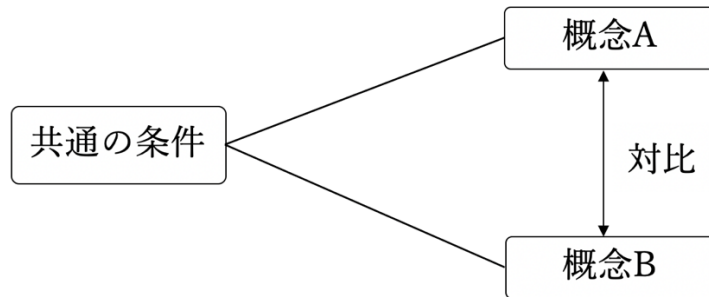


図1 「おかしみの構造図」 安部（2005：49）

また、安部（2005）は漫才用語を次のように定義している（安部2005：50）。

「フリ」＝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、概念Aを設定、導出）

「ボケ」＝おかしみの図を完成させる表現（主に概念Bを設定、導出）

「ツッコミ」＝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）

（安部2005：50）

本研究では、以上に挙げた安部（2005）のおかしみの図の理論と用語の定義を用いて分析を行う。

3.2.2 相声に関する理論

相声業界において「包袱」という専門用語が使われている。本来の意味は「風呂敷」で、ものを包むのに用いる布であるが、相声における「包袱」は比喩的な言い方で、ある芸術手段を使っておかしみを「包袱」に包んで、機が熟したら、突然「包袱」を解き、おかしみを観客に見せるという流れの全体を指している。侯他（1980）によると、「包袱」は相声の基本的な芸術手段で、相声の演者と観客を繋げるのに重要な役割がみられる。また、「包袱」は相声の基本的かつ最小構成単位である。相声はいくつかの「包袱」で構成されている。

1980から90年代には、侯他（1980）や紀（1979）、劉（1990）といった相声の「包袱」に関する理論が多数見られるが、一致しているのは、「包袱」の完成には「装、系包袱」と「抖包袱」の二つのステップが必要とされることである。「装、系包袱」というのは、あとで観客に見せたいおかしみを巧妙に「包袱」に入れて隠し、「包袱」を包んでいくということである。つまり、背景を叙述し、伏線を敷いて、後続の「抖包袱」のために基礎を作ることである。続いて、「抖包袱」とは機が熟したら、突然「包袱」を解き、おかしみを観客に見せて、観客を笑わせることである。つまり、いいタイミングで隠しているおかしみを出して見せて、観客を笑わせる。このように、「包袱」は「装、系包袱」と「抖包袱」で完成されるのである。また、「装、系包袱」と「抖包袱」の2つのステップにはそれぞれいくつ

かの小さなステップがあるが、ステップの数と名称については文献によって説が異なることがわかった。

「包袱」についての理論は多数混在しているが、現在では「包袱」の完成には4つのステップが必要とされるという理論が支持されている。卢（2013）では、「包袱」の完成には「垫」、「支」、「刨」、「抖」という4つのステップが必要であると記述されている。本研究では、卢（2013）の理論を用いることにする。それぞれの役割は次のとおりである。

「垫」：前振りで、背景を叙述することである。

「支」：観客の関心を「刨」とは違う方向に引きつけることである。

「刨」：意外な答えを出して、観客は自分がミスリードされたことに気付くステップである。

「抖」：さらにこの不条理性を説明することである。

（卢2013：35、翻訳は著者による）

4. 台本分析

4.1 分析方法と作品の選択

漫才のおかしの構造と、漫才におけるツッコミの類型については、安部（2005、2006）で漫才の台本を用い、記述している。本研究では、安部（2005、2006）の漫才例を用いることにする。安部（2006）は実際に上演された漫才の資料を文字化して、台本形式で筆記している。具体的には、各用例の頭には演者と、必要な際は場面説明を付し、演者の発話には、発話者と発話番号を付し、用例は必要な部分のみを抜き出し引用している（安部2006：48）。

相声の台本については、筆者が安部（2005、2006）に倣い、台本形式に筆記した。分析にあたっては必要な部分のみを抜き出し、日本語に翻訳し、引用する。なお、相声の用例については、2000年代から中国で圧倒的な人気を博してきた相声コンビ郭德纲・于谦の相声作品を用いることにする。

4.2 おかしの図を用いた相声の分析

安部（2006）では、「フリ」「ボケ」「ツッコミ」を踏まえて、実際の漫才台本（【ダウンタウン】³「誘拐」）を分析し、おかしの図の伝達過程を解明した。本節では、安部（2006）の分析を参考に、相声の台本（【郭德纲・于谦】「我要幸福」）を分析し、相声にもおかしの図が適用できることを証明していきたい。

まず、安部（2006）の分析を引用する。なお、用例における下線部は「フリ」、囲み部分は「ボケ」、波線部は「ツッコミ」を示している。

漫才例1 【ダウンタウン】「誘拐」⁴

01 松本：最近物騒で、一番目につく事件いうたら誘拐ですよね

³ 以降コンビ名は【 】で表記する

⁴ 安部（2006：73）の引用である。

- 02 浜田：まあね、質悪いですよあんなもん、ちっちゃい子連れてってね
- 03 松本：ねえ
- 04 浜田：後で電話しよんねん、あの、身代金取りに。あれ一番質悪い。
- 05 松本：（電話とるしぐさ）「もしもし」
- 06 浜田：（電話とるしぐさ）「あ、もしもし」
- 07 松本：「身代金とる」
- 08 浜田：なんやねん！
- 09 松本：……
- 10 浜田：ストレートすぎるじゃろが！最初に言うことあるやろが、よう考えてみい。いきなり身代金とる、はないやろ

次に安部（2006）に倣い、【郭德纲・于谦】の「我要幸福」から抜粋し、フリ、ボケ、ツッコミに当てはまる部分を分析してみる。

相声例1 【郭德纲・于谦】「我要幸福」⁵

- 01郭：俺は起業しないと。俺はお金持ちになるよ。
- 02于：うん、なってよ。
- 03郭：まずは、健康な体が必要だ。
- 04于：うん、体を鍛える。
- 05郭：幸いなことに、俺は大酒飲みはしない。
- 06于：おお、そんな悪癖はないね。
- 07郭：俺は麻雀をしない。
- 08于：麻雀が好きじゃない。
- 09郭：ただ一つ、俺はよくタバコを吸っている。
- 10于：タバコが好きなんだ。
- 11郭：それでさ、テレビに健康番組があってね、喫煙が健康に悪い、急死しやすいって。
- 12于：そうだね
- 13郭：怖くて怖くて、歯を食いしばって、足を踏ん張って、それから
- 14于：タバコをやめた？
- 15郭：この番組を見なくなった。
- 16于：番組をやめたって、何考えてんねん。
- 17郭：私の健康のために。
- 18于：ええ、それは健康のためなの？（中国語の反語法で「これは健康のためになんかならないよ」の意。）

⁵ 【郭德纲・于谦】「我要幸福」：2005年から初めて上演された【郭德纲・于谦】の代表作の一つである。

次に、上記のフリについて分析する。安部（2004）によると、「フリ」には、「スジフリ」と「マエフリ」の二種類がある。「スジフリ」とは何について話題を展開するのかという大きな話題提供をする「フリ」である。それに対して、「マエフリ」とは、ある話題についてその内容を深化する動きをもった「フリ」である。

漫才例では01松本から06浜田の発話までの部分は「フリ」である。このうち、01松本から04浜田の発話は「スジフリ」で、誘拐という話題を設定し、「誘拐フレーム⁶」、さらに「誘拐犯フレーム」がここで呼び出されている。この段階で、観客は誘拐という話の背景がすでに分かり、後続の発話内容、物語の進行などについては一定の推測ができる。つまり、すでに概念Aに相当するものがいくつか導出されることになるので、ボケ（概念B）を導出しやすい環境になっている（安部2006：73）。

続いて、05松本、06浜田の発話は「マエフリ」であり、先に示された「誘拐犯フレーム」から「誘拐犯の脅迫電話フレーム」に深化している。ここで、観客が常識内の脅迫電話を想像し、後続の発話内容を推測できる。つまり、「マエフリ」で観客に概念Aを喚起させようとしている。

この時点で、出揃っているおかしみの図の諸要素は以下の通りである。

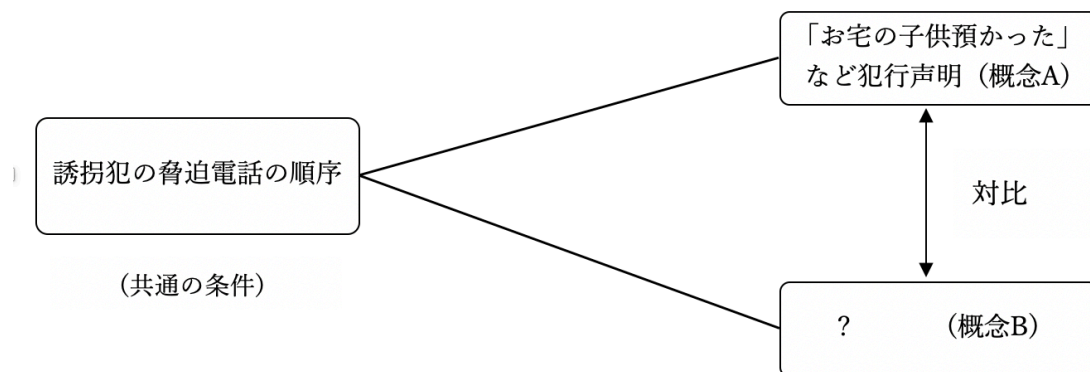


図2 「誘拐」のおかしみの図（マエフリの段階）

一方、相声例では01郭から12于までが「塾」と考えられる。健康という話題を設定し、郭という人物はお酒や麻雀の悪癖がないが、タバコをよく吸うという情報を提供している。そして、郭が、喫煙が健康に悪いと呼びかける健康番組を見たことも示している。ここで、話の背景、テーマが設定され、観客は郭が健康番組を見たらどう変化するのかを推測できる。つまり、概念Aに導いている。

また、13郭から14于までは「支」というステップである。ここで、郭は自分が番組を見たら、怖くなってあることを決意したと言って、観客に「タバコをやめた」という推測をさせて、概念Bとは違う方

⁶ フレームとは、「情報塊」として論理的・経験的に蓄えられ、その概念が与えられれば呼び出される想定や期待の集合であると今仁・金水（2000）に定義されている。関（2005）によると、日常会話および漫才においては、発話機能フレーム・発話内容フレーム・言語形式フレームの三つのフレームが関与している。

向にミスリードしている。14于是観客の推測を代弁し、概念Aをそのまま言い出している。

この時点で、出揃っているおかしみの図の諸要素は以下の通りである

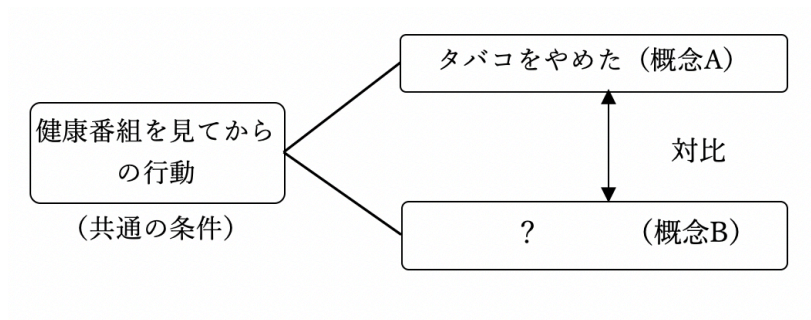


図3 「我要幸福」のおかしみの図（「墊」と「支」の段階）

以上、相声の「墊」と「支」の二つのステップは、漫才の「フリ」に相当し、背景を述べ、共通の条件を作り、概念Aを導出していることが分かった。

次に、漫才の「ボケ」と相声の「刨」を比較する。安部（2006）によると、フリで概念Aが設定され、次の段階の07松本のボケで概念Bを設定し、ここで初めておかしみの図が完成する。

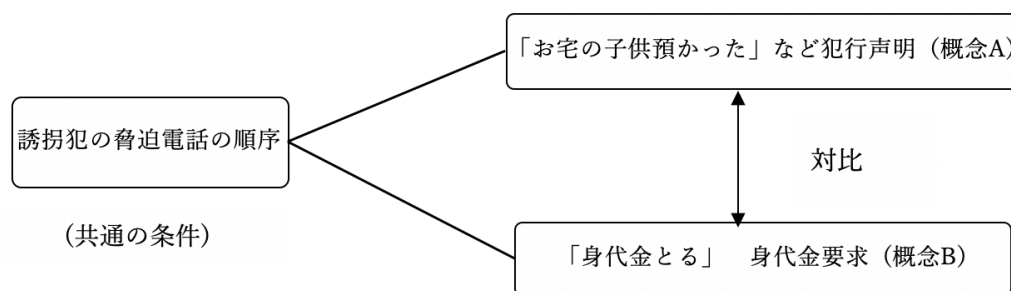


図4 「誘拐」のおかしみの図

相声では、「墊」と「支」の二つのステップで共通の条件と概念Aを揃え、15郭の「刨」というステップで意外な発言「番組を見なくなった」、つまり概念Bを出して、観客は自分がミスリードされたことに気付く。そこで、一つの文脈に、全く別の二つの概念、つまり概念Bと概念Aが存立している構造が成立し、ここにおかしみを感じさせる可能性もあることから、おかしみの図が完成できると言えるだろう。

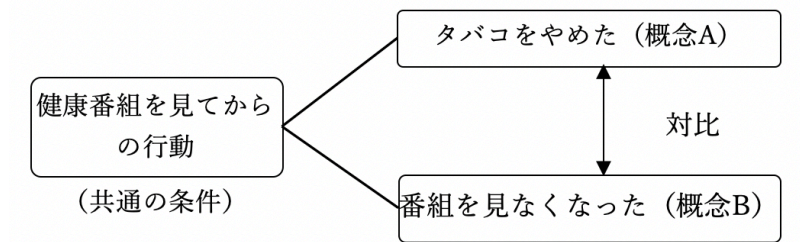


図5 「我要幸福」のおかしみの図

安部（2006）が述べているように、「おかしみ」を感じさせる条件は、フリ、ボケで整っているということである。つまり、概念Bを導入し、二つの概念の対比が作り出された段階、つまり「ツッコミ」の前段階で、おかしみの図はすでに完成されている。それと同じように、相声も最後の「抖」の前段階の、「垫」、「支」、「刨」という先行の三つのステップでおかしみの図が完成されていると言える。

最後に、漫才の「ツッコミ」と相声の「抖」を比較する。漫才例においては、08浜田と10浜田は共にツッコミである。概念Bを出したボケの発話に対し、「なんやねん！」という否定型ツッコミ⁷と「ストレートすぎるじゃろが！」という意味指摘型のツッコミ、そして否定的な感想型「最初に言うことあるやろが、よう考えてみい」、オウム返し型と否定的感想型の複合形「いきなり身代金とる、はないやろ」が連続して発言されている。ツッコミの発話で、ボケである概念Bに注目させ、おかしみの図を効果的に伝達することができるのである。

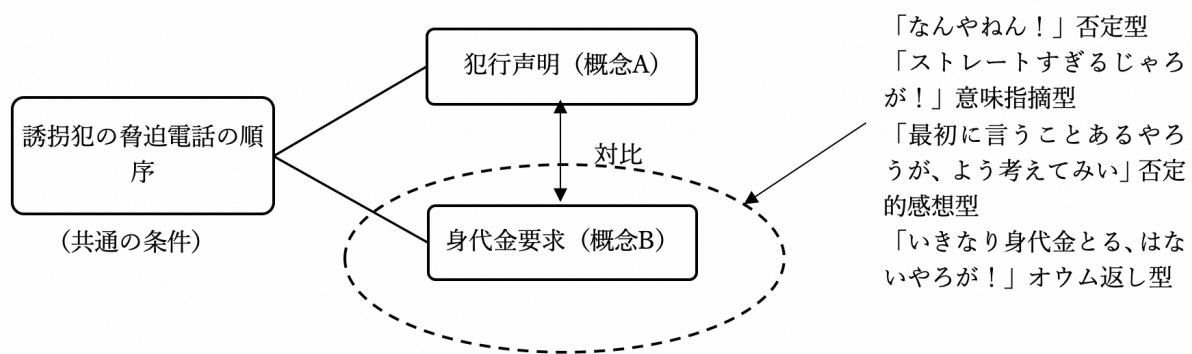


図6 「誘拐」のおかしみの図（ツッコミ入れ）

一方、相声例では16于と18于は「包袱」の最後のステップ「抖」で、さらに概念Bの「健康のために番組をやめた」と言うことの不条理性を説明する。この不条理性というのは、おかしみを感じさせる部分である。つまり「抖」は「ツッコミ」と同じく、おかしみを効果的に伝達する表現で、おかしみの図の存在をさらに明確にするとと言える。

⁷ 詳しくは4.3で述べる。

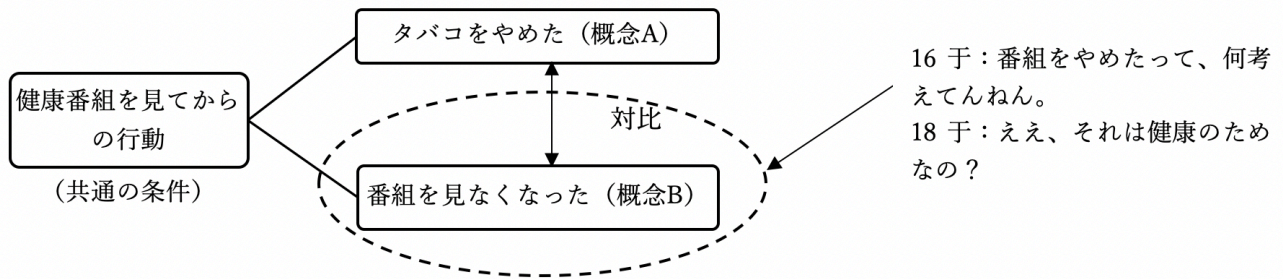


図7 「我要幸福」のおかしみの図（ツッコミ入れ）

以上の比較から、相声の「包袱」の構造は、漫才のおかしみの構造と同じパターンで完成されていることが分かった。漫才は「フリ」、「ボケ」でおかしみの構造図を完成し、「ツッコミ」でおかしみの図の存在を効果的に伝達している。相声では、「墊」、「支」、「刨」でおかしみの図を完成し、「抖」でおかしみの図の存在を効果的に伝達している。つまり、漫才の分析理論であるおかしみの図が相声の「包袱」の分析に応用できると言える。

4.3 ツッコミの類型を用いた「捧哏」の類型分析

前節では、相声の「抖」は漫才の「ツッコミ」に相当し、おかしみの図の存在を効果的に伝達する表現であると述べた。一般的には、相声の「抖」は捧哏役によって完成されるものである。つまり、「抖」とはツッコミの効果を持つ捧哏役の発話である。

安部（2005）では、3.2.1で述べたように、漫才のツッコミ役が発話し、おかしみの図を効果的に伝達する表現を「ツッコミ」と定義している。本研究では、おかしみの図において、相声の捧哏役が発話し、ツッコミの効果を持つ発話、つまり「抖」の発話、を「捧哏」とであると定義する。

安部（2005）によると、ツッコミは以下の2系統7類型に分類される。実際の漫才では7類型を基本として、それぞれの類型を複合させた形でツッコミが構成されることがあると述べられている。

1 注意喚起するもの〈情報非付加〉

- ①否定型：「なんでやん！」型
- ②オウム返し型：「って！」型
- ③沈黙型：「……」型

2 内容的に踏み込むもの〈情報付加〉

- ④訂正型：「これは概念Aだよ！」型
- ⑤意味指摘型：「それじゃ 文脈的に新しい意味！」型
- ⑥比喻型：「じゃないんだから」型
- ⑦否定的感想型

本節では、安部（2005）のツッコミの7類型を用いて捧哏を分類してみる。そこからツッコミと捧哏はどのような違いが見られるのかを探っていきたい。

4.3.1 注意喚起するもの〈情報非付加〉

ツッコミの発話自体が内容を持っているかどうか、つまり「情報の有無」という観点でツッコミは情報非付加と情報付加の2系統に分類される。情報非付加系統のツッコミは内容を伴わず、注意喚起のマーカ―としてボケに注目させるものである。この系統には三つの類型が見られる。

①否定型：「なんでやん！」型

安部（2005）は、直前のボケの発話を否定または非難し、実質的には内容を持たず、形式化しているツッコミを否定型としている。

相声例2 【郭德纲・于谦】「西征梦⁸」

19郭：ブッシュには王富貴という名前の秘書がいる。

20于：なんっていう名前だよ。

19郭の逗眼役の話に対して、20于是「なんっていう名前だよ」という捧哏を発話し、否定している。新しい情報を提供せず、ただ19郭の逗眼役が言ったブッシュの秘書の意外な名前「王富貴」を非難し、概念Bに注目させている。そのため、相声例2の捧哏（20于）は否定型：「なんでやん！」型に該当すると言える。

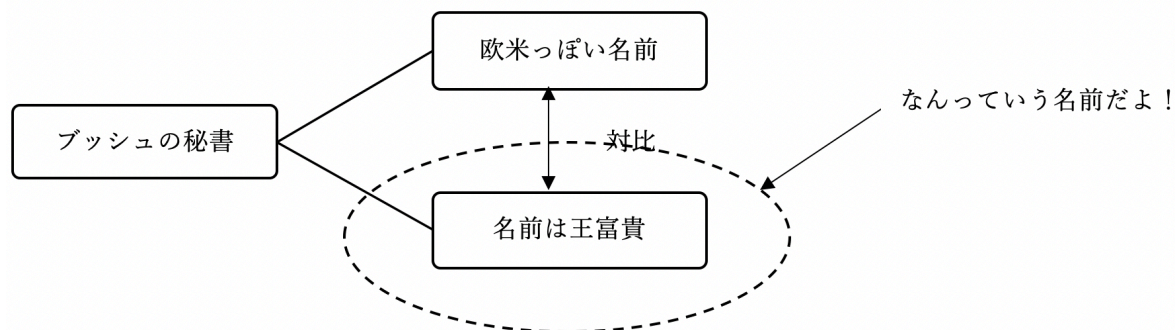


図8 相声例2のおかしみの図

②オウム返し型：「って！」型

ボケの話を繰り返すことによって、概念Bに注目させる型はオウム返し型である。

相声例3 【郭德纲・于谦】「我要幸福」

21郭：昼にまた行った。

22于：また行った。

23郭：また朝のところに座って、また同じウェイターを呼んで「来い、ロブスターある？」

⁸ 2005年に初めて上演された【郭德纲・于谦】の代表作の一つである。

24于：ロブスター

25郭：「はい、お客様、あります。」「2尺のロブスターある？」

26于：そんな大きいやつかい

27郭：「少々お待ちください。」しばらく経って帰ってきた。「申し訳ありません。お客様、2.2尺のロブスターがあります。」「へえ、なんっていうレストランだ、2尺のロブスターもない。じゃあ、ジャガイモ炒めください。」

28于：またジャガイモ炒めか！

上例では、21郭から27郭の前半部分はフリで、レストランに2尺のロブスターはないが、2.2尺のロブスターがあるという共通の条件を出している。観客は、2.2尺のロブスターの方がもっと大きくていいから、それを注文するかもしれないと推測する。しかし、ここで27郭がレストランを非難し、結局予想外のジャガイモ炒めを注文するという逗哏の発話をした。ジャガイモ炒めは概念Bとなり、概念Aとの対比が完成する。最後28于が概念Bを繰り返し、「またジャガイモ炒めか！」という捧哏で逗哏の発話の非妥当性を指摘し、概念Bに注目させる役割を果たしている。つまり、相声例3の捧哏（28于）はオウム返し型：「～って！」型に当てはまる。

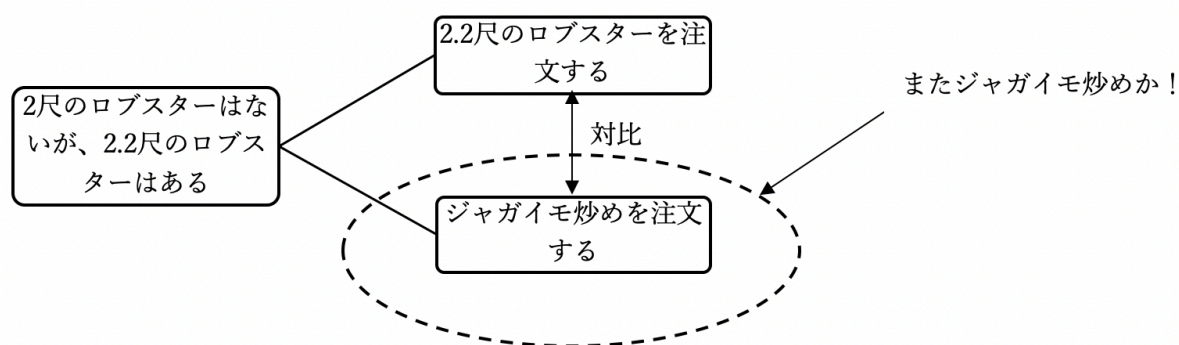


図9 相声例3のおかしの図

③沈黙型：「……」型

本稿で扱っている相声例には適切な沈黙例は見つからなかった。趙他（2013）によると、相声は漫才に比べて、無声休止⁹が多く、発話交替潜時¹⁰が長い。つまり、相声にはそもそも沈黙が多いということである。そして、それは中国語の構造上の特徴に起因するものと考えられるという。今回の相声例にも沈黙はいくつかあるが、いずれも無声休止と交替潜時に当てはまる沈黙で、おかしの図を効果的に伝達する沈黙型のツッコミに該当する沈黙はひとつもない。分析例が限られているとはいえ、相声には沈黙型のツッコミが少ないと推測できるだろう。

4.3.2 内容的に踏み込むもの「情報付加」

⁹ 二者共に沈黙している時間あるいは観客が拍手している時間。

¹⁰ 先行発話から後続発話に発話権が交替するまでの反応時間。

情報付加系統のツッコミはマーカ―の機能を担いつつも、先行する発話内容もしくは発話者に踏み込んで批判するものである。以下の4類型が見られる。

④訂正型：「これは概念Aだよ！」型

訂正型というのは、概念Aを明示することによって、ボケによって示された概念Bとの対比を強調し、概念Bを否定するというツッコミである（安部2005）。本稿で扱っている相声例には適切な訂正型は見つからなかった。

⑤意味指摘型：「それじゃ 文脈的に新しい意味！」型

安部（2005）によると、ボケの発話を肯定した時に生まれる文脈的に新しい意味に触れる型で、「もし概念Bを認めるとすると、～という意味になる」ということである。

相声例4 【郭德纲・于谦】「我要幸福」

29郭：とりあえず、俺は幸せになりたい。俺はレベルの高い人になりたい。

30于：おお。

31郭：俺は交響楽を聞いたり、バレエを見たり、タップダンスを見たりしている。

32于：まあまあ。

33郭：海外からきたタップダンス、タタタ、俺はこれが好きなんだ。俺はタップダンスと快板¹¹が好き、他にはない。

34于：それって関係ないだろう、その二つは、ずいぶん違うだろう。

35郭：同じだよ。一つは手で鳴らしている、もう一つは足で鳴らしている。俺はこういうのを見るのが好き。一番前に座って、タタタポン、舞台から靴が片方飛んできた。

36于：靴？

37郭：猿も木から落ちる。弘法も筆の誤り。ある日俺はまた見に行った。

38于：それが好きなの？

39郭：もう片方の靴が欲しいの。

40于：お前は靴のためにそこへ行くのか。

41郭：一足、揃ったらいいなと思って。

¹¹ 民間芸能の一つ。竹板をカスタネットのように鳴らして拍子を取り、韻を踏んだ口語の語りと民謡を織り交ぜたものである。

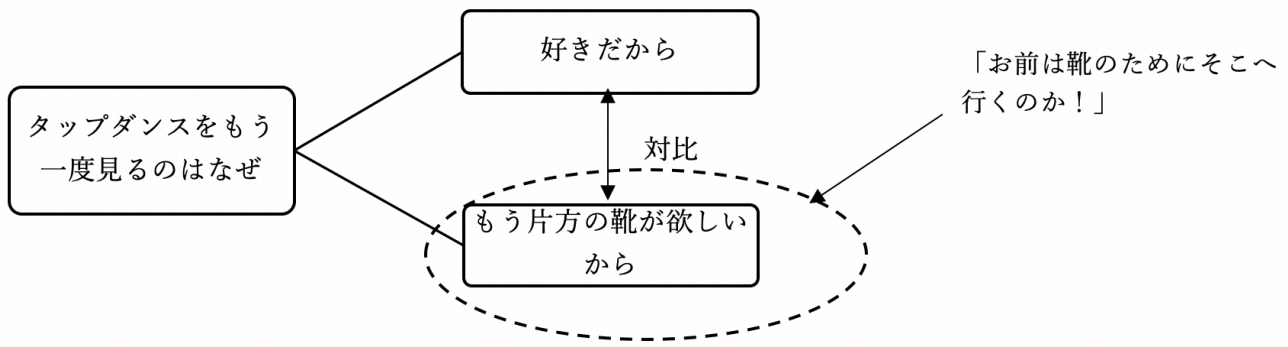


図10 相声例4のおかしの図

上例では、40于は「もし君の話を認めるとすると、君は靴のためにタップダンスを見に行っただろうか」と変換可能で、文脈的に生まれる新しい意味に触れている。捧哏が逗哏を肯定した時に、概念Bを膨らませることによって、文脈的に新しい意味を加えて、概念Aとの対比をさらに明確にしている。つまり、相声例4の捧哏（40于）は意味指摘型に該当すると言える。

⑥ 比喻型：「じゃないんだから」型

比喻型のツッコミは「もし概念Bを認めたとすると、まるで～みたいだ」ということで、比喻の手法を使って、ボケ、あるいは概念Bに注目させるツッコミである。

相声例5 【郭德纲・于谦】「西征梦」

42郭：1999年、世界中の法人たちはね、みんな集まって。

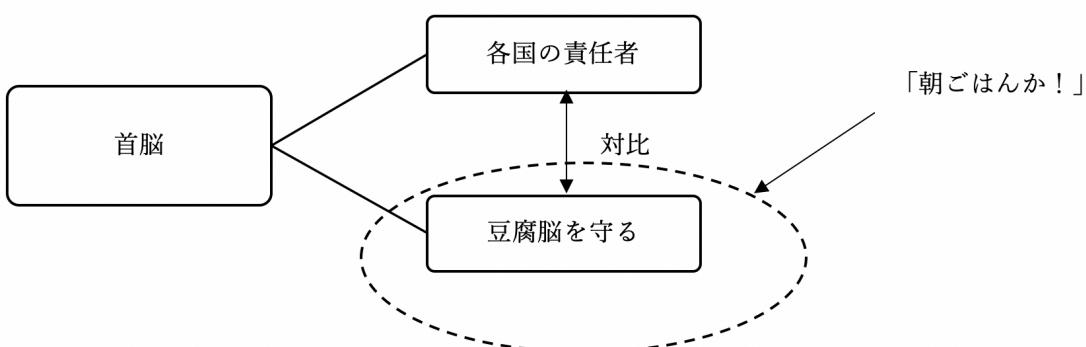
43于：法人って何？

44郭：各国の責任者だよ。

45于：首脳だね。

46郭：そう。この豆腐脳¹²を守る。

47于：ええ、朝ごはんか！



¹² 豆腐脳とは、中国ではよく朝食にする豆製品である。発音は「dou fu nao」である。首脳の発音は「shou nao」で、郭は同じ発音の「守脳」、つまり「豆腐脳を守る」意にわざと誤解させた。

図11 相声例5の「おかしみの図」

「豆腐脳を守る」という逗哏に対し、捧哏は「朝ごはんか!」と発言している。「もし首脳とは豆腐脳を守ることであれば、まるで朝ごはんを食べるみたいだ」という意味で、比喻型ツッコミに属していると言える。

⑦否定的感想型

この否定的感想型は、意味的に踏み込んだ否定的な感想を述べることで、発話内容ではなく発話者（会話の相手）を非難することもある。

相声例6 【郭德纲・于谦】「西征梦」

48郭：部屋に戻って、中国の古典兵法を学ぶ。一人一人に『孫子兵法』一冊を配る。

49于：おお、『孫子兵法』

50郭：ふん、「孫子」¹³が書いたものを見るだけだよ、実は。

51于：ええ、失礼だよ!『孫子兵法』

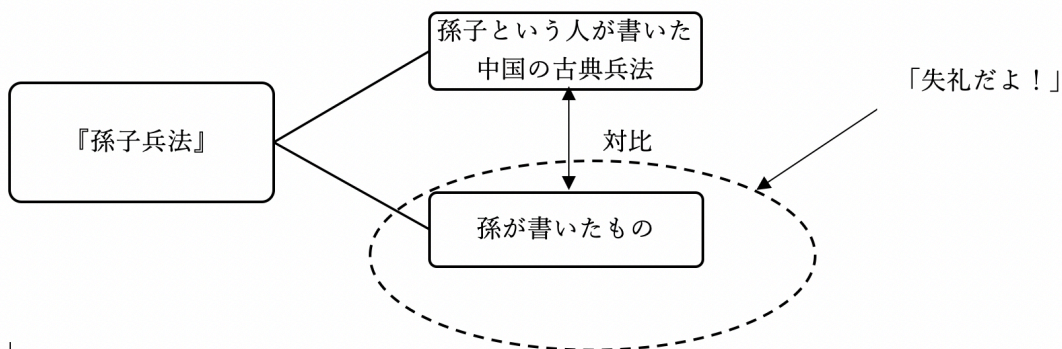


図12 相声例6の「おかしみの図」

『孫子兵法』を孫が書いたものと解釈した逗哏に対して、捧哏役が「失礼だよ!」と発言している。逗哏の発話内容に踏み込んで、否定的な感想を述べ、逗哏役の人を批判し、逗哏の発話の不適切なところを指摘している。従って、否定的感想型であると考ええる。

4.3.3 7類型以外の類型

捧哏の類型を分析しているうちに、安部（2005）のツッコミの7類型以外の類型もあることに気づいた。それは反問否定型と解釈説明型である（命名は著者による）。本節では、その二つの類型について分析していく。

¹³ 「孫子」は、中国語で「息子の息子」、つまり孫の意味である。また、「孫子」は（実の孫ではない）相手を見下ろす言葉として使われる場合もある。

①反問否定型 これは「概念B」なの？

相声例7 【郭德纲・于谦】「西征梦」

52郭：最後は景色のいい、一年中春みたいな国が見つかった。

53于：どこ？

54郭：通県。（中国のある村の名前）

55于：通県？通県って国なの？

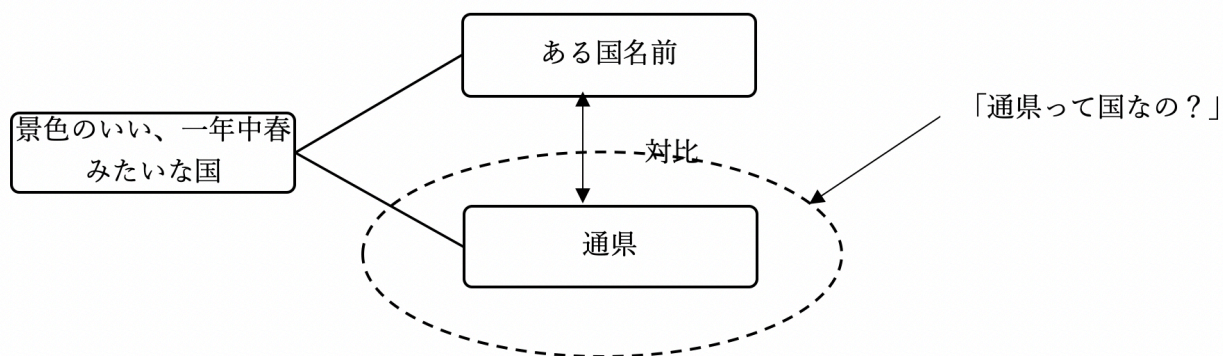


図13 相声例7の「おかしみの図」

55于の「通県？通県って国なの？」という反問文で、郭の発話に出てきた「通県」は国ではないと指摘し、否定している。つまり、概念Bに対する反問によって注目させ、これは概念Bではないと否定している。反問否定型は否定型と類似し、直前のボケの発話を否定しているが、「なんでやん」のような定型表現ではなく、反問の形式「これは～なの」を使っているツッコミである。

筆者は、相声には、このような反問否定型の捧哏が少なくないことに気づいた。直接的な否定ではなく、わざわざ反問の形によって否定を表すのはなぜだろうか。

中国語の日常会話によく見られる言語現象の一つに「反問語気」がある。杜（2004）によると、反問語気の基本機能は疑問形式によって否定を表すことである。杜（2004：8）では、次の例が挙げられている。

- a 两个黄毛丫头懂这些。（二人の若い女の子はそれがわかる。）
- b 两个黄毛丫头哪懂这些？（二人の若い女の子はそれがわかるか。）
- c 两个黄毛丫头不懂这些。（二人の若い女の子はそれがわからない。）

（翻訳は著者による）

反問語気を使ったbは、aと逆の意味を持ち、cと同じ意味を持っている。つまり、ある言語形式に反問語気を加えると、否定の意味に転換することができる。それは、否定詞の機能との一致性が見られる。そのような反問語気で表す否定は、直接的な否定に比べて、語気がもっと強く、強調していると思われる。相声に、反問語気による否定が多いのは、観客により強い印象を残すためではないだろうか。

また、反問語気は現代中国語に特有の疑問形式である。徐（2013）によると、日本語の疑問文には当てはまるものはない。そのため、反問否定型のツッコミは相声の独特なツッコミと言えるだろう。

②解釈説明型

相声例 8 【郭德纲・于谦】「我要幸福」

56郭：俺はプライドの高い人だ。ああ、見せてやるよ。

57于：何をするの？

58郭：うちの近くに粵式のレストラン（飲茶¹⁴レストラン？）があって、お金持ちはみんなあそこで朝ごはんを食べるんだ。

59于：朝ごはんに飲茶ね。

60郭：俺も行く。

61于：お前も行くか。

62郭：なんで俺は肝炒めだけなんだ？¹⁵

63于：おお、ダメだね。

64郭：勢いで、100元を出して。

65于：うん。

66郭：パ

67于：ほう

68郭：100元分の朝ごはんください。

69于：100元分の朝ごはん

70郭：申し訳ありません。お客様、半分では注文できません。

71于：100元で半分しかないか。

72郭：プライドが傷つけられる。

73于：それはそうだね。

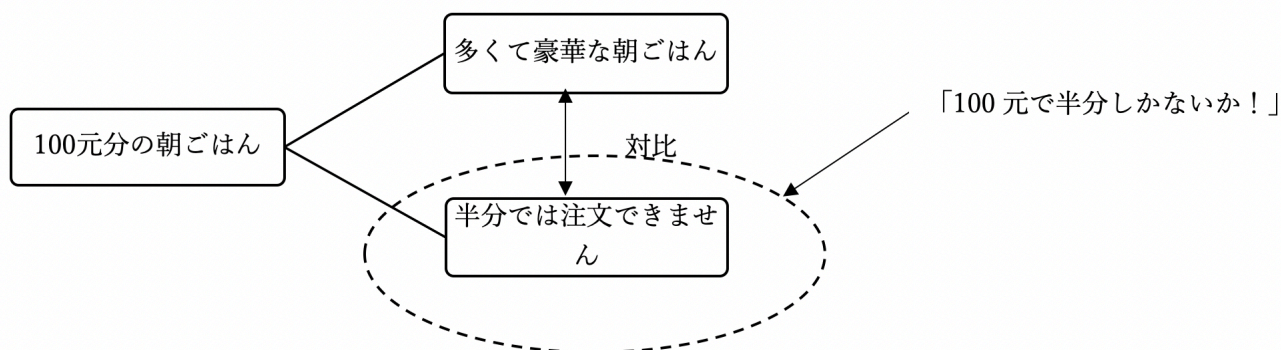


図14 相声例8の「おかしみの図」

¹⁴ 中国では、一般的に飲茶は朝食である。

¹⁵ 現状に不満があるという意味。料理を指しているわけではない。

この例では、捧眼子の発話は、直前の郭の発話をわかりやすく説明し、逗眼の発話のおかしいところをはっきり示している。捧眼の発話自体は逗眼への非難や否定ではないが、おかしみの図において、概念Bをわかりやすく説明し、概念Bに注目させる役割を果たして、おかしみの図を効果的に伝達する表現であり、ツッコミであると言えるだろう。ここでは、このようなツッコミを「解釈説明型」と名付ける。

4.4分析結果

安部（2005）のツッコミの7類型を用い、相声例を分析した結果は表1の通りである。

表1 相声捧眼の類型についての分析結果（安部（2005）のツッコミの7類型との比較）

ツッコミの7類型に当てはまる類型	①否定型：「なんでやん！」型
	②オウム返し型：「って」型
	⑤意味指摘型：「それじゃ 文脈的に新しい意味！」型
	⑥比喻型：「じゃないんだから」型
	⑦否定的感想型
適切な例が見つからない類型	③沈黙型
	④訂正型
ツッコミの7類型以外の類型	①反問否定型
	②解釈説明型

5.考察

分析の結果、ツッコミの7類型のうち、捧眼が当てはまる類型は五つあることから、捧眼とツッコミのおかしみの伝達方法に共通点が見られることがわかった。しかし、適切な例が見つからない類型と、ツッコミの7類型以外の類型がそれぞれ二つ見られる。このツッコミの類型と捧眼の類型の相違点は、ツッコミ役と捧眼役の役割の相違点につながっているのではないだろうか。

まず、ツッコミ役と捧眼役の位置付けから考える。漫才において、一般的には、ツッコミ役とボケ役は対等な地位に立っていると考えられる。それに対して、相声においては、逗眼役が主役で、捧眼役が補助役である。任（2015）によると、捧眼役は叙述を補助する役として、同じ発話回数を持っているが、発話内容の文字数は逗眼役の四分の一しかないのである。これも相声における捧眼役と逗眼役の地位の違いを示している。主役としての逗眼役がボケながら物語を語る最中に、捧眼役が叙述の補助として、逗眼を肯定し、相槌を打ったり、あるいは、逗眼を指摘し、ツッコミを入れたりしている。しかし、補助役である捧眼役は捧眼するときに、観客の注目を集めようとはしない。物語の進行や、逗眼をわかりやすく解釈することを目的として逗眼を補助し、包袱の完成に協力していると考えられる。

また、陳（2011）によると、もともと1人でしていた相声だったが、人気のある演芸になった頃、相声の演芸と演芸場の把握を同時にするのは難しくなった。それで、相声に2人目が出場するようになってきた。最初、2人目は主役に合わせて演芸をし、演芸が終わったら観客からのお金を集める仕事をしていた。今の捧哏役は当時の2人目から発展してきた役で、特殊な観客という存在であると考えられる。観客と同じ立場に立って、逗哏役を補助しつつ、観客を代弁し、逗哏役とやりとりしている。その点において、ツッコミ役とは大きな違いが見られる。ツッコミ役はボケ役と同じように、観客に対して役者の立場に立って、観客を笑わせようとしている。ツッコミ役はボケ役を上からの目線で見て、ボケを指摘したりコメントしたりするのは漫才では普通である。役割と立場を見ると、ツッコミと捧哏に違いがあるのは明らかである。

次に、なぜ相声と漫才は、訂正型ツッコミにおいて違いが見られるのだろうか。まず、それは捧哏役・逗哏役とツッコミ役・ボケ役の関係によると思う。漫才においては、普通はツッコミ役が上からの目線でボケ役の発言や行為を指摘したり怒ったりしている。従って、訂正型ツッコミの数は少なくなる。しかし、それに対して、相声には捧哏役は補助役で特殊な観客として逗哏役の話を聞いたりコメントしたり指摘したりしているのだが、はっきりと「何々をすべきだよ」というような訂正型ツッコミは少ないのである。それは、捧哏役は補助役として、物語の進行を進めることと逗哏をわかりやすく解釈することが目的であって、強く逗哏役を指摘するのは物語の進行に適切ではないからであると考えられる。

また、漫才の会話の特徴にも関係があると思う。漫才は短い時間内で観客に強い印象を与えるために、強いボケとツッコミが求められている。特にツッコミ役の方がボケ役の発話と行為を強くつつこむ必要がある。漫才の会話は日常生活では滅多に見られない会話の形であって、ツッコミ役が一方的に強くボケ役に対し指摘している不平等な関係であると思う。しかし、相声の会話は、発話量においては確かに不平等であり、逗哏役は物語の語り手として発話が多く、捧哏役は聞き手として発話が少ないが、2人の人としての関係は平等であると思う。一方的な指摘ではなく、聞き手として相槌を打ったり相手の話を繰り返したりしている。これらは日常生活にも見られる会話だと考える。このような原因で、漫才にははっきりと指摘する訂正型が多く、相声においては少ないのだろう。

最後に、なぜ相声には解釈説明型ツッコミがあるのだろうか。それは相声の分かりやすいという特徴に関係すると思う。相声演芸を見ると、時々、観客は逗哏役がおかしの図の概念Bを出した時点で一回笑って、そして捧哏役のツッコミの後にもう一度笑う。それは、逗哏役の話がすでにわかりやすく、どこがおかしいと分かって笑ったのである。そして、捧哏役のツッコミでもう一度おかしみを感じて笑うということである。しかし、逗哏役の話がそこまでわかりやすくはない時に、特に逗哏役が何かの場面を演じて再現する場合に、捧哏役がどこがおかしいかを観客にわかりやすく解釈説明する必要があるからである。

6. 終わりに

6.1 まとめ

以上見てきたように、本稿は漫才と相声の台本を取り上げ、安部（2006）の「おかしの構造図」を用い、相声の台本を分析、比較し、相声の「包袱」の構造は、漫才のおかしの構造と同じパターンで

完成されていることが分かった。漫才は「フリ」、「ボケ」でおかしの図を完成し、「ツッコミ」でおかしの図の存在を効果的に伝達している。相声では、「垫」、「支」、「刨」でおかしの図を完成し、「抖」でおかしの図の存在を効果的に伝達している。つまり、漫才の分析理論であるおかしの図が相声の「包袱」の分析に応用できると言える。それを前提に、安部（2005）のツッコミの7類型と比較しながら、相声の捧哏を分類してみた。その結果、安部（2005）のツッコミの7類型に当てはまる類型五つ（否定型：「なんでやん！」型・オウム返し型：「って」型・意味指摘型：「それじゃ 文脈的に新しい意味！」型・比喻型：「じゃないんだから」型・否定的感想型）に加え、適切な例が見つからない類型二つ（沈黙型・訂正型）、7類型以外の類型二つ（反問否定型・解釈説明型）があることが見られた。以上の分析を通して、捧哏とツッコミのおかしの伝達方法に共通点が見られることがわかったほか、捧哏とツッコミの相違点の存在も明らかになった。その相違点が見られる原因については、ツッコミ役と捧哏役の役割の相違点に関係し、両役の位置付け、捧哏役の歴史的発展、捧哏役・逗哏役とツッコミ役・ボケ役の関係にあることを指摘した。

6.2 今後の課題

今回の研究では二つの相声例を用いたが、その中には沈黙型と訂正型に該当する相声例は見つからなかった。また、7類型以外の類型は本稿で挙げた二つの類型以外にも存在していると思う。今後は、より多くの相声例を分析し、安部（2005）の7類型に加え、捧哏の分類を補足していきたいと思う。

また、本研究では、相声と漫才の違いは中国語と日本語の言語的な違いにも関係があることに触れたが、その関係性を詳しく分析していない。言語学の視点から捧哏とツッコミの違い、捧哏役・逗哏役とツッコミ・ボケの掛け合いを比較して、その相違点をどれだけ解釈できるのかに興味を持っている。今後は言語学の知識を用い、漫才と相声を比較していきたいと思う。そして、相声と漫才以外にも、単口相声や評書と落語など、中国と日本には類似している話芸が他にも存在している。今後も中国と日本の話芸の比較を更に広げたいと考えている。

参考文献

- 安部達雄（2005）「漫才における『ツッコミ』の類型とその表現効果」『国文学研究と資料』（28）, 48-60
- 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 第3分冊 日本文学演劇映像美術史日本文化』（51）, 69-79
- 相羽秋夫（1994）「『お笑い』の歴史」『笑い学研究』（01）, 12-14
- 関綾子（2005）「漫才のお笑い—ずれの構造と体系—」『表現と文体』14-23
- 今仁生美・金水敏（2000）『現代日本語入門4 意味と文脈』岩波書店
- 趙曼・阪田真己子・鈴木紀子（2013）「日中芸能身体文化の比較—漫才と相声のマルチモーダル分析『じんもんこん2013論文集』（4）, 13-20
- 西条昇（2010）「『現代のお笑い』に関する一考察—『ブーム』から『現代若者文化』へ」『情報と社会』20, 187-201

- 陈建华 (2011) 「相声艺术中的捧与逗」 『泰山学院学报』 33(2),53-59
- 杜宝莲 (2004) 「反问的否定功能研究」 暨南大学大学院修士論文
- 侯宝林・汪景寿・薛宝琨 (1980) 『曲艺概论』 北京大学出版社
- 紀元 (1979) 『相声写作知识』 春风文艺出版社
- 劉梓钰 (1990) 『相声艺术的奥秘』 百花文艺出版社
- 李雨璇 (2019) 「漫才から見る中日『お笑い』文化の違い」 上海外国語大学大学院修士論文
- 卢昌五 (2013) 「曲艺表演的说功——曲艺表演漫谈之二」 『艺术研究』 08,32-37
- 任剑婷 (2015) 「相声中捧哏者会话策略研究」 『现代语文（学术综合版）』 08
- 施爱东 (2007) 「郭德纲及其传统相声的“真”与“善”」 『清华大学学报（哲学社会科学版）』 02,47-61
- 王佳琪 (2015) 「相声语篇结构研究」 吉林大学修士論文
- 徐王子 (2013) 「日语母语习得汉语正反问句偏误分析及教学策略」 吉林大学修士論文