

東西漫才における演目の構成要素の比較分析

岡田 麻輝^{†1,a)} 河瀬 彰宏^{†1}

概要: 漫才は、老若男女問わず娯楽として親しまれるコンテンツであり、現在は人とロボットのインタラクションの活性化にも利用されている。近年の漫才研究では、面白いと評価される漫才の構成や、東西漫才の志向性の差異が比較されてきた。しかし、東西それぞれの漫才における構成要素の差異までは明らかにされてこなかった。そこで本研究では、2001年から2021年までの代表的な78組の漫才コンビのネタ（演目）に対して、物語論の計量分析の手法を援用することにより、東西漫才の構成要素の差異を明らかにした。関東と関西の漫才は、それぞれ複雑かつ説明的か、単純かつ非説明的な構成によって聴衆の笑いを喚起する違いがあることを示した。

1. はじめに

漫才は、老若男女問わず娯楽として親しまれるコンテンツであり、現在は、人とロボットのインタラクションの活性化にも利用されている。真下ら（2014）は、2体のロボットが漫才台本から音声を生成して漫才を実演するシステムを作成し、Webニュース記事をもとに漫才台本を自動生成するシステムを提案した[4]。また、原口（2019）は、有名人の人名をキーワードに用いて、親しみやすい漫才台本を生成するシステムを構築した[3]。

近年の漫才研究では、藤本・河瀬（2020）は、「M-1 グランプリ」2015–2019年の各大会における、決勝結果上位5組の漫才と敗者復活戦結果下位5組の漫才全50演目を対象に、観客に面白いと評価される漫才の台本構成を明らかにした。その結果、観客に面白いと評価される漫才における台本は、「1つ1つのボケに対するツッコミの繰り返し」「テンポの良い漫才の進行」「こまめな新しい話題・状況の設定」というプロットをもつことを明らかにした[1]。また、日高（2022）は、2001–2010年と2015–2020年の「M-1 グランプリ」決勝に出場した、計74組のコンビによる192本の漫才台本を対象に、漫才師の活動拠点・出身地と、漫才の型を分類し、現代における東西の「笑い」の志向性を明らかにした。その結果、非関西出身コンビが比較的新しい漫才の型を採用し、ボケ主導の漫才からツッコミ主導の漫才へ転換していることを明らかにした[2]。しかし、東西それぞれの漫才における構成要素の差異までは明らかにされてこなかった。

以上より、本研究では、東西漫才の構成要素の差異を計量的な観点から明らかにすることを目的に設定した。

2. 分析方法

2.1 分析方法の概略

本研究では、次の手順で分析を実施した：

- (1) 漫才師の発話を抽出するために、動画配信サービスNetflixにおいて公開されている2001–2010年および2015–2021年の「M-1 グランプリ」決勝の漫才演目を関東と関西に区分した上でテキスト化を行った。
- (2) 分割の客観性・妥当性を担保するために、分析者と協力者間の一致度(κ 係数)を算出し、台本分割基準とプロット分類基準（後述）を決定した。
- (3) プロット分類基準に基づき、関東と関西の漫才演目に対してプロットをラベル付けし、プロットのN-gramを集計した。
- (4) 関東と関西それぞれのbigramに基づき、プロットをノード、プロット間の推移関係をエッジ、プロット間の推移確率をエッジの重みとする共起ネットワークを作成した（図1）。
- (5) 関東と関西の共起ネットワークに対して、4つの中心性指標（次数中心性、近接中心性、媒介中心性、PageRank）を算出した。

2.2 プロット分類の定義

本研究では、漫才の構成パターンの差異を明らかにするため、藤本・河瀬（2020）[1]を参考にプロット分類を実施した。本研究におけるプロット分類は、次の13種である：

- A. 話題・状況の設定** 新たな話題の発生や、それまでに発生した話題・状況をさらに細かく設定する。

^{†1} 現在、同志社大学文化情報学部

Presently with Faculty of Culture and Information Science, Doshisha University, Kyotanabe-shi, Kyoto 610-0394, Japan

^{a)} okada.asaki@dh.doshisha.ac.jp

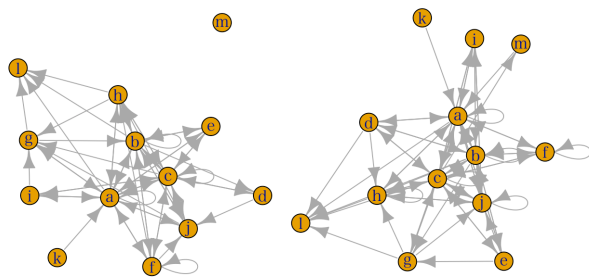


図1 (左) 関西と(右) 関東の推移ネットワーク

- B. ボケの追加** ボケとツッコミの要素から構成される。既に設定されてある話題・状況下においてボケを追加したり、直前のプロットにおけるボケを反復する。
- C. ツッコミの追加** 既出の別のプロットにおけるボケに対して、ツッコミを行う。
- D. 突然のボケ** その時点までの話の流れや文脈に沿わないボケが突然発生する。
- E. ボケへの指摘** ある特定のボケに対してではなく、それまでの漫才中のボケ役の様子に対して、指摘をする。
- F. ツッコミへのツッコミ** 直前のプロットにおけるツッコミの発話に対して、その内容のずれや間違いを指摘するツッコミを行う。
- G. 意外な展開** 意外な事実の発覚や、急展開などにより、聴衆が予想していない展開を見せる。
- H. 伏線回収** その時点までの内容において示されていた謎や違和感を解決する。
- I. 話の脱線** 話題設定・ボケ以外の要因によって、話題が一時的に脱線する。
- J. 進行** 話題設定・ボケ・ツッコミの要素を含まずに、漫才上の会話を自然に進行させる。その時点までの流れをまとめるものや、相手役への単純な返答も含む。
- K. つかみ** 漫才の冒頭部分において、自己紹介や挨拶をする。
- L. 締め** 漫才の結末部分において、観客に締めの一言やお礼を言う。
- M. その他** 上記のどれにも当てはまらないもの。

3. 結果と考察

N -gram 分析を行った結果、東西の漫才は、ツッコミの追加 (C)、話題・状況の設定 (A)、ボケの追加 (B) の順に、関東は 83.42 %、関西は 85.98 % を占めていることを明らかにした。関東と関西では、それぞれボケの追加 (C) の連続、話題・状況の設定 (A) の連続の頻度が高いことが分かった。さらに、連続するプロットの頻度に注目すると、関東の漫才は、詳細な状況の設定を行い、関西の漫才は、畳み掛ける漫才を展開する傾向があることを明らかにした。

ネットワークの密度と推移性を求めた結果、関東はそれ

表1 東西の漫才における次数中心性

順位	入次			出次		
	関西	関東		関西	関東	
	頂点	値	頂点	値	頂点	値
1	A	0.909	A	1.000	A	0.909
2	C	0.818	C	0.909	C	0.909
3	B	0.727	B	0.727	B	0.818
4	G	0.455	J	0.727	F	0.545
5	H	0.455	H	0.636	H	0.455
6	J	0.455	L	0.545	J	0.455
7	F	0.364	F	0.364	E	0.273
8	L	0.364	G	0.364	G	0.273
9	E	0.273	I	0.364	I	0.273
10	D	0.182	D	0.273	D	0.182
11	I	0.182	E	0.273	K	0.091
12	K	0.000	K	0.000	L	0.000

ぞれ 0.515, 0.702, 関西はそれぞれ 0.432, 0.659 であった。この結果から、関東の漫才は、関西の漫才よりも複数のプロットを駆使した複雑なパターンを構成していることが分かった。

表1は、東西のネットワーク中心性の算出結果 (次数中心性のみ抜粋) である。ネットワーク中心性から、関東の漫才は、複雑化した会話を整える説明を重要視し、関西の漫才は、相方への指摘を重要視することが考察された。

次数中心性 (入次) においては、東西の漫才ともに、1 位から 3 位までは、話題・状況の設定 (A)、ツッコミの追加 (C)、ボケの追加 (B) の使用傾向が共通していた。

4. 結論

本研究では、2001–2010 年および 2015–2021 年の「M-1 グランプリ」決勝の漫才演目を関東と関西に区分し、 N -gram 分析およびネットワーク分析を用いて、現代における東西漫才の構成要素の差異を明らかにした。本研究では、関東と関西の漫才は、それぞれ複雑かつ説明的か、単純かつ非説明的な構成によって聴衆の笑いを喚起する違いがあることを明らかにした。

参考文献

- [1] 藤本慈音・河瀬彰宏：漫才における台本構成のパターン分析に向けて。日本分類学会第 39 回予稿集, 2020.
- [2] 日高水穂：談話類型からみた現代漫才：『M-1 グランプリ』決勝ネタの分析。国文学, 106, pp.195–214, 2021.
- [3] 原口和貴・青木哲・北村達也・梅谷智弘・灘本明代：人名を用いた漫才台本自動生成の提案。第 11 回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム, pp.1–7, 2019.
- [4] 真下遼・梅谷智弘・北村達也・灘本明代：Web ニュースからの漫才台本自動生成を用いたコミュニケーションロボット。第 7 回 Web とデータベースに関するフォーラム (DEIM2014), pp.B–3, 2014.
- [5] Netflix: <https://www.netflix.com/jp/> [2022 年 12 月 23 日訪問]