

笑いを生むやりとりの構造解析

伊藤 由梨乃[†]中山 伸一[‡]真栄城 哲也[‡][†]筑波大学 図書館情報専門学群[‡]筑波大学 図書館情報メディア研究科

1 はじめに

本研究の目的は、笑いを生むやりとりの表現特性を明らかにし、具体的な作成方法を提示することである。人が表現・言葉のやりとりを笑うとき、その笑いが呼び起こされる原因は何であるかをやりとりの分類および定量的な分析により明らかにしていく。なお、本研究では、笑わせることを目的として作られたやりとりである漫才・コントを対象に限定し、参加者数 2 人の場合を扱う。

これまでに、笑いの生まれるやりとりの分類はいくつか発表されている [1, 2, 3, 4]。しかし、本研究で行うやりとりの分類には、既存の分類項目が網羅性に欠けることから、独自の分類体系を新たに作成した。

一方、1 つ 1 つのやりとりの内容以外に漫才・コントの面白さの優劣を決定する要素があると仮定し、面白い漫才と面白くない漫才の比較と分析を行った。さらに、昨年 12 月に行われた第 9 回「オートバックス M-1 グランプリ」に出場組 8 組の漫才について、それぞれの過去のネタを開催前に解析を行い順位を予測し、提案した比較項目の妥当性を検証した。

2 方法

漫才やコントを、局所的および大局的の 2 種類の側面から解析する。前者は、笑いを生むやりとりを、その要因に着目し分類する方法である。後者は、1 つの漫才やコントの中で笑いの生じる時間間隔や発言の長さのように数量的な分析方法である。

局所的な解析は、「笑いが生まれる理由」という視点でやりとりの分類を行うため、独自の分類体系を作成する。まず、漫才・コントの中からネタの中で笑いが発生した部分を内容を理解するために必要な台詞も含めて「1 つのやりとり」として抽出を行う。

具体的な抽出方法は以下の通りである。図 1 のようなやりとりがあったとする。

A: 彼女と別れたいなら、さりげなく嫌われるように仕向けたら。
 B: さりげなく膝割れるようにって、
 A: 嫌われるように。〈笑〉
 B: あ、嫌われるようにね。ってことは、
相手の家に火を付けるとかでいいのかな。
 A: やりすぎだよ。〈笑〉

図 1: やりとり例。磁石「別れ話」。〈笑〉は笑いが生じた箇所

この例では、笑いが 2 箇所が発生しているためやりとりは 2 つ抽出される。1 つ目は、図 2 のように抽出する。

A: 彼女と別れたいなら、さりげなく嫌われるように仕向けたら。
 B: さりげなく膝割れるようにって、
 A: 嫌われるように。〈笑〉

図 2: 抽出したやりとり 1

2 つ目は、内容を理解するために必要な台詞も含めなければならないため、図 3 のような抽出になる。

A: 彼女と別れたいなら、さりげなく嫌われるように仕向けたら。
 B: ってことは、相手の家に火を付けるとかでいいのかな。
 A: やりすぎだよ。〈笑〉

図 3: 抽出したやりとり 2

これらの抽出したやりとりを分類する。図 1 のやりとり例 1 では、1 つ目のやりとりは一重下線の部分から、似ている音の言葉を利用して笑いを生み出していると判断できるため「類音変換」、2 つ目のやりとりは二重下線の部分から、程度の過剰を利用して判断できるため「過剰」に分類される。

一方、1 つの漫才またはコントの大局的な解析と

¹Structural Analysis of Joke and Comedy Conversation

²Yurino Ito, University of Tsukuba

²Shin-ichi Nakayama, University of Tsukuba

²Tetsuya Maeshiro, University of Tsukuba

して、1つ1つのやりとりの内容以外に漫才・コントの面白さの優劣を決定する要素があると仮定し、面白い漫才と面白くない漫才の比較と分析を行う。

本研究では、審査員による得点で順位を決定する漫才大会「オートボックス M-1 グランプリ」を対象に、1位を獲得したネタを面白い漫才、最下位のネタを面白くない漫才とした。過去 8 大会で使用された 16 本の漫才 (面白い漫才 8 本、面白くない漫才 8 本) を対象に、数値化可能な 10 個の比較項目を設定し、解析する。

3 結果および考察

合計 46 本の漫才・コントから 1,001 個のやりとりを抽出し、それらのやりとりから 70 項目 (上位概念 16 項目, 下位概念 54 項目) から成る独自の分類体系を新たに作成した。

また、漫才大会の過去 8 回分の漫才を比較・分析した結果、面白い漫才と面白くない漫才には 9 つの差が見られた。(1) 面白い漫才は面白くない漫才に比べ 1 台詞の最大文字数が少ないという傾向が 8 大会中 7 大会に見られた。最大文字数の平均は面白い漫才が 55.6 文字、面白くない漫才が 85.4 文字であった。(2) 面白い漫才は面白くない漫才よりも 1 秒あたりに発する文字数が多いという傾向が 8 大会中 7 大会に見られた。1 秒あたりに発する文字数の平均は面白い漫才が 7.27 文字、面白くない漫才が 5.75 文字であった。(3) 面白い漫才は 1 台詞にかけている時間が面白くない漫才よりも短いという傾向が 8 大会中 7 大会に見られ、1 台詞にかけている時間の平均は面白い漫才が 2.28 秒、面白くない漫才が 2.91 秒であった。(4) 笑いと言の間隔を 20 秒以上空けている箇所が存在するのは、面白い漫才が 8 大会中 2 大会、面白くない漫才が 8 大会中 7 大会であった。(5) 笑いの間隔が 10 秒未満の笑いが全体の 80 % を超えているものは、面白い漫才が 8 大会中 4 大会、面白くない漫才が 8 大会中 1 大会であった。また、各大会の面白い漫才と面白くない漫才をそれぞれ比較すると、8 大会中 6 大会において前者の割合が多かった。(6) ネタが始まってから最初に笑いが起きるまでの時間には特に差が見られなかったが、最後の笑いが起きてからネタが終わるまでの時間は 8 大会中 6 大会において面白い漫才の方が短く、その平均は面白い漫才が 4.75 秒、面白くない漫才が 5.13 秒であった。(7) 1 つの笑いを取るのにかける時間の平均にはほとんど差がなかった。一方で、取っている笑いの大きさ

には差が見られた。(8) 面白い漫才は前半に大きな笑いを取らず中盤から後半にかけて笑いを集中させ、一番最後に大きな笑いを配置していたのに対し、面白くない漫才は前半に大きな笑いを取り中盤に笑いの間隔を大きく空けて、一番最後に小さな笑いを配置していた。一番最後に大きな笑いを配置していたのは、面白い漫才が 8 大会中 4 大会、面白くない漫才については 8 大会中 1 つも無かった。(9) ツッコミの発言・動作内容やボケとツッコミの同時発言・動作で取る笑いの割合について、面白い漫才は最大でも全体の 30% 以内に収めているのに対し、面白くない漫才は 40% 以上のものが 8 大会中 3 大会に見られた。さらに、比較のために設定した 10 項目を用いて、昨年 12 月に行われた第 9 回大会の出場組 8 組の漫才を開催前に解析し順位を予測したところ、予測と実際の順位の差の平均は 1.25、さらに順位相関係数 0.81 と強い相関を示したため、その有用性が確認できた。

この解析から得られた結果から、面白い漫才を作成するために遵守すべきこととして (1) 1 回でも 1 人で続けて長い台詞を話してはならない、(2) ゆっくり喋ったり動きに多く時間を使わない、(3) 1 つの台詞にかける時間を短くする、(4) 笑いの間隔を 1 回でも 20 秒以上空けてはならない、(5) 笑いの間隔のほとんどを 10 秒未満にする、(6) ネタが始まってから最初の笑いが起きるまでの時間は長くても短くてもよいが、最後に笑いが起きてからネタが終わるまでの時間を短くする、(7) 笑いを生むやりとりは、数を増やすよりも大きな笑いを生むものを配置する、(8) 全体的な笑いの流れとして、前半に大きな笑いを生むやりとりを置かず、中盤で笑いの間隔を大きく空けず、一番最後の笑いは大きな笑いを生むものにする、(9) 笑いは主にツッコミの台詞の内容ではなくボケの発言や行動で生み出すという 9 項目を導き出すことができた。

参考文献

- [1] 井上弘幸, 「笑いの方程式 なぜあのネタは受けるのか」, 化学同人, 2007
- [2] 元祖爆笑王, 「漫才入門 ウケる笑いの作り方ぜんぶ教えます」, リットーミュージック, 2008
- [3] 相羽秋夫, 「漫才入門百科」, 弘文出版, 2001
- [4] 瀬沼文彰, 「笑いの教科書」, 春日出版, 2008