

# 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—

趙 曼  
同志社大学大学院  
文化情報学研究科

阪田 真己子  
同志社大学大学院  
文化情報学研究科

鈴木 紀子  
帝塚山大学  
経営学部

本研究は、日本の漫才と中国の相声の対話構造をマルチモーダルな視点から分析することにより、日中の芸能身体文化の相違について検討するものである。漫才コンビ5組、相声コンビ5組を対象とし、各コンビが出演しているDVD映像から、近言語、非言語的特徴を抽出した。分析の結果、漫才と相声では発話量や発話タイミングが大きく異なることが明らかとなった。また、漫才、相声に関わらず、ツッコミの顔・身体方向がコンビを特徴付ける指標であることも示された。

## Comparing Body Culture between Japanese and Chinese Performing Arts: A Multi-modal Analysis of *Manzai* and *Xiangsheng*

Man Zhao  
Graduate School of Culture  
and Information  
Doshisha University

Mamiko Sakata  
Graduate School of Culture  
and Information  
Doshisha University

Noriko Suzuki  
Faculty of Business  
Administration  
Tezukayama University

This study analyzes the interactions between the actors in the traditional comedic performances of Japanese *Manzai* and Chinese *Xiangsheng* and attempts to discuss the differences in body culture that exist between these two countries. The subjects of our study are five *Manzai* pairs and five *Xiangsheng* pairs performing on DVD recordings. We extracted the characters of paralinguistic and non-verbal behavior. The results of our analysis show that *Manzai* and *Xiangsheng* differ greatly in the amount of speech and the timing of the speech. The results also show that for both of these forms of performing arts, the direction/orientation of the face and body of the *Tsukkomi* (straight man) is the characteristic indicator of the performing pair.

### 1. はじめに

我々は、芸能を通して「人間の生活の中から文化表象がどのように立ち現れていくのか」という点を見ることができるとしている（相原 2008）。それは、芸能が、民衆の生活に根ざした文化的営みとして生まれ、発展し、継承されてきたからである。

芸能とは、「体得し体現できる芸。また、身につけた芸の能力（広辞苑第5版：岩波書店）」とあり、例えば、舞踊や演劇、あるいは歌手や俳優、芸人などが行う身体表現の総称である。つまり、芸能には、その芸を体得し、体現するための「身体」がその中心にある。そのように考えると、芸能を通して創出される文化は「芸能身体文化」ということができる。

本研究では、日中双方の芸能身体文化を比較するために、日本の漫才と中国の相声に着目した。その理由として、漫才、相声ともに、あらかじめシナリオが決まっており、話者の役柄が明確に定められているからである。2名の立ち話によって構成される漫才と相声を比較することで、両国の芸能身体文化の一端を垣間見ることができると考えている。

筆者は中国語母語話者として、相声に対して母語感覚を持つ上に、漫才にも親しんでいる。本研究は、漫才と相声の対話構造をマルチモーダルな視点から分析することにより、日中の芸能身体文化の相違について検討することを目的とする。

### 2. 漫才と相声

#### 2.1 日本における漫才

日本における漫才とは、祝福芸である万歳が大衆娯楽化したもので、全国各地に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芽生えたものである。明治の末期になると寄席で演じられるようになり、「萬歳」の略字である「万才」が使用されるようになった。雑多に諸芸が入り混じっている「万才」からおしゃべりの部分だけを取り出して、20分ぐらいの「しゃべくり漫才」が確立されたのが、1930年頃とされている。当時流行のきざしを見せていた「漫画」の漫を取り入れて、それ以降、「漫才」は「しゃべくり漫才」が主流となった（相羽 2009）。

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。お笑いに関するテレビ番組が続々と高視聴率を獲り一気に

漫才にブームが到来したとされる。ここで、「漫才」は「MANZAI」に変化した(木津川 1981)。そんな爆発的な MANZAI ブームを牽引したのがオール阪神・巨人である。彼らはともに落語家の三代目林家染三に弟子入りし、それぞれ落語家としての高座名を持っている。当時の MANZAI ブームを支えた多くの漫才師達は、このように師匠に「弟子入り」することで、お笑い芸能の道へ入門することが通例であった。

1982年、お笑いの総合商社とされている吉本興業(現吉本クリエイティブ・エージェンシー)が新人タレントを育成する目的で NSC(吉本総合芸能学院)を創立した。これを契機に、従来の「弟子入り」制度が崩壊し、お笑いは「学校で習得される芸能」となった。このとき、NSC 一期生として入学したのが、後のダウンタウン、トミーズ、ハイヒールである。

2001年、再びブームを起こすきっかけとなる M-1 グランプリが、MANZAI ブームで活躍した島田紳助の発案により実施されることになった。M-1 グランプリ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、M-1 は一種の社会現象を巻き起こした。

## 2.2 中国における相声

相声とは、中国の伝統的な話芸の一つで、話術や芸で客を笑わせる芸能である。「説」(しゃべり)、「学」(モノマネ)、「逗」(笑わせる)、「唱」(歌)によって成り立ち、演技形式は「単口」(1人)、「対口」(2人)と「群口」(3人以上)に分かれる。本研究では2名で演じる対口を対象とする(図1参照)。

相声は、元々「像声」という漢字で表記され、それぞれ「見た目(像)」と「声(声)」を指す単語から成り立っている。中国華北地方の民間の語り物と歌い物を起源とし、19世紀中頃から現代の相声に近い形になったと言われている。晩清時代以降、主に北京語で演じられるようになったが、各地方ではその地域の方言で表現する人もいる(施 2007)。

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。草(2010)は、その理由について「教師を敬い教えを守る」という伝統的な価値観のもとに、脈々と受け継がれてきた技能を、同一門下の後継者に堅実に継承するためであるとしている。また、お笑い職人達の利益を



図1 対口の相声の一場面(牛群・冯巩)  
©中国国際テレビ本会社出版

守るための手段としても徒弟制度は利用されてきた。100年以上続く相声を継承していく上では、単に客を笑わせるだけでなく、伝統芸能としての型の維持も重要視される。近年は、アイドル的相声俳優が活躍する中、それでもなお伝統が維持され続けるのは、相声が日本の漫才よりも「伝統芸能」として位置づけられているからである。実際、中国における相声俳優の社会的地位は高く、全国人民代表大会に呼ばれる者もいるほどである。

## 2.3 漫才と相声の技能

言語的には同じ発話内容であっても、間の取り方や発話速度が異なれば、聞き手へ伝わる意味合いが大きく変化する(川嶋 2007a)。会話において「間が良い」「間が悪い」といった表現がなされるように、日本の漫才、中国の相声のいずれにおいても「間」は笑いをとるための重要な要素が凝縮されていると考えられる。そこで、本研究では、漫才、相声の発話量や発話タイミングといった近言語的特徴について着目する。

また、漫才や相声は、複数名による対話を第三者に対して提示するというオープンコミュニケーションの形式をとっている。このようなオープンコミュニケーションの対話形式においてはマルチモーダルなチャンネル間の相互関係が重要な役割を果たすことが知られている(岡本 2008)。そこで、本研究では、漫才、相声における近言語的特徴に加え、ボケ役、ツッコミ役の演者が舞台上でどのように振る舞うか、という非言語的特徴についても焦点を当てることにする。

もちろん日本語と中国語とは全く違う言語体系に属しており、表現する時の言葉の選択によって意味合いは異なるが、本研究ではあくまで言葉本来の意味を除いて、お笑い芸能における身体文化の視点から分析を行う。

## 3. 先行研究

従来、漫才、相声に限らず、お笑い芸能を定量的に研究した事例はあまり見られなかった。しかし、近年、漫才を始めとする日本のお笑い芸能を実証的に解明しようとする研究がわずかながら散見されるようになってきた。例えば川嶋ら(2007a)が、「身体動作のような視覚情報を相手に提示することによっても、音声発話と同様に自然な話者交替の間合いを表出できる」という仮説を立て、会話映像の解析を通じてその妥当性を検証した。また、川嶋(2007b)は、一人の話者が複数の役柄の円滑な発話交替を表現する落語にも着目し、演者の頭部動作の開始タイミングが、漫才における後続発話者の発話開始タイミングと類似していることを明らかにした。さらに岡本ら(2008)は、漫才対話のオープンコミュニケーション構造に着目し、マルチモーダルなチャンネル間の相互関係がオープンコミュニケーションの指向性を捉える上で重要であることを示した。

相声に関しては、中国において主に言語学、社

会学の視点から研究されたものが多い。例えば施(2007)は、現在中国で新風を吹き込んでいる相声俳優の台詞を分析し、彼らの成功の原因を検証した。その結果、現在の若手相声俳優の多くは、流行語を巧みに運用することで若者の支持を得てはいるものの、作品全体の枠組みは伝統的な相声の型を踏襲しているに過ぎないと言及している。さらに、于(2007)は、中国改革開放後の相声を研究することによって、これまであまり重視されていない相声のストーリー性を探り、演者の個性的な表現、ネタの随時的調整と観客の想像力による独特な喜劇性の上に相声が成り立っていることを示した。また日本においては、勝俣(1991)が、改革開放後の一般庶民の生活を反映するものとして相声を取り上げ、近代中国の政策において形式から内容にわたる変化を遂げたが、本来気楽な娯楽が教育的側面をより重視する傾向へと変容したと指摘している。

このように、漫才は定量的研究が増えつつあるが、相声に関する定量的研究は日本、中国のいずれにおいてもほとんど例がない。

## 4. 研究方法

### 4.1 分析対象

漫才と相声から各5組ずつコンビを選定した。分析には表1に示したコンビの舞台を収録したDVD映像を用いた。

表1 分析対象一覧

国	芸歴 <sup>1</sup>	コンビ名	素材	時間(秒)
相声	40年	牛群・冯巩	牛群・冯巩名段精選 著名相声小品表演藝術家	434
	30年	姜昆・戴志誠	2000年春節聯歡晚會 DVD	382
	14年	周炜・赵炎	中国相声グランプリ 2007 精選	326
	13年	甄齊・李然	BTV 北京テレビ相声コンテスト	377
	10年	何云伟・李菁	BTV 北京テレビスペシャル特集	374
漫才	38年	オール阪神・巨人	僕らは浪花の漫才師 DVD	422
	31年	トミーズ	オールザッツ漫才 20周年記念永久 保存大全集	439
	15年	サンドウィッチマン	M-1 グランプリ 2007	307
	13年	ノンススタイル	M-1 グランプリ 2008	324
	12年	パンクブーブー	M-1 グランプリ 2009	323

分析対象を選定するにあたり、漫才、相声でそれぞれ芸歴が同じようになるようにコンビを選定した。

漫才においては、1980年代初頭のMANZAIブームを牽引したオール阪神・巨人、NSC 一期生

として入学し、現在も多方面で活躍するトミーズ、そして第四次お笑いブームを巻き起こす契機となった M-1<sup>2</sup>世代の若手「サンドウィッチマン」、「ノンススタイル」、「パンクブーブー」の3組を選定した。これら5組は、弟子入り制度により技能継承をしたベテランと、お笑い養成校世代の中堅、若手を代表する漫才師ということもでき、それぞれの時代の漫才の特徴を把握するためにふさわしいと考える。

相声については、文化大革命以降のラジオ時代<sup>3</sup>に新人として人気を集め、一大ブームの頂点に立った姜昆・戴志誠、数多くのお笑いコンテストで優勝経験を持ち、人民代表として全国人民代表大会に出る程の影響を持つ牛群・冯巩をベテランコンビとして選定した。また、2007年の相声グランプリでトップになった周炜・赵炎と、近年、若者世代から絶対的支持を得ている甄齊・李然、何云伟・李菁を選定した。文化大革命以降の思想解放に伴い、相声は中国政府のプロパガンダに用いられつつも、民衆の日常の縮図として比較的自由的な表現が許され、国民から愛されるお笑い芸能として全国に広がった。文革以降の相声を代表するコンビとして、本研究で選定した5組はふさわしいと考える。

### 4.2 分析指標

アノテーションソフト ELAN<sup>4</sup>を用いて、以下の6点の指標のタグ付けを行った。

#### 【近言語的指標】

- ① 発話時間と回数：ボケ役とツッコミ役それぞれの発話時間と回数。
- ② 無声休止：二者共に沈黙している区間あるいは観客が拍手している区間。
- ③ 発話交替潜時：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。
- ④ 発話重複：発話権が交替する際に、双方の発話が重複した時間。

#### 【身体的指標】

- ⑤ 顔方向：ボケ役とツッコミ役の顔の向いている方向（前/中間/相方）
- ⑥ 身体方向：ボケ役とツッコミ役の身体の向いている方向（前/中間/相方）。

なお、コンビごとに映像の長さが異なるため、③以外の指標については、単位時間（1分）あたりの生起量を算出し、それを分析に用いた。

## 5. 結果

4.2の指標の平均値を表2に示す。特に顕著な差異が認められた「発話時間」、「無声休止」、「交替潜時」、「発話重複」、「顔方向」、「身体方向」について図2～8に示す。なお、「交替潜時」と「発

<sup>1</sup> 日本の漫才コンビの芸歴は当該コンビが結成された年を起点とする。一方、相声に関しては、漫才のように継続的にコンビを組むのではなく、通常はピン芸人として活動し、特定の舞台の時のみコンビを組むことが多い。したがって、相声における芸歴は、それぞれのコンビが結成された年を起点とした。

<sup>2</sup> 島田紳助が企画し、2001年から2010年までの10年間に続いた漫才のコンテスト。

<sup>3</sup> 1976年～1985年の間に中国では主にラジオを通じて相声が広く普及し、一大ブームになったといわれている。

<sup>4</sup> <http://tla.mpi.nl/tools/tla-tools/elan>

表2 音声的特徴と身体的特徴の平均値(秒)

国	コンビ名	発話時間		発話回数		無声 休止	交替 潜時	発話 重複	顔→相方*		顔→前*		身体→相方*		身体→前*	
		ボケ	ツッコミ	ボケ	ツッコミ				ボケ	ツッコミ	ボケ	ツッコミ	ボケ	ツッコミ	ボケ	ツッコミ
中国	牛群・冯巩	26.65	27.30	5.29	5.74	7.03	0.79	-0.42	6.82	6.63	34.54	18.65	3.65	4.34	36.69	20.20
	姜昆・戴志诚	30.31	21.36	7.46	6.98	8.56	0.91	-0.34	5.23	5.35	32.15	19.33	4.11	3.24	40.37	14.48
	周炜・赵炎	29.94	19.11	11.05	11.60	13.05	0.86	-0.27	11.43	7.56	14.50	15.07	1.11	3.13	52.08	40.85
	甄齐・李然	39.21	15.11	9.54	10.18	5.55	0.25	-0.25	7.79	9.38	52.81	8.11	2.39	2.86	57.18	13.45
	何云伟・李菁	28.96	30.96	14.11	20.85	10.35	0.40	-0.17	18.44	14.43	37.85	5.23	1.76	0.16	44.22	15.34
日本	オール阪神・巨人	38.45	34.11	18.47	23.57	0.65	0.12	-0.68	13.25	17.35	20.36	10.23	6.23	9.24	28.57	19.47
	トミーズ	35.36	34.00	16.55	16.96	2.42	0.27	-0.44	20.52	10.26	9.23	12.78	4.16	6.98	31.72	25.91
	サンドウィッチマン	32.77	23.49	16.33	16.05	3.76	0.20	-0.15	18.42	34.85	2.89	16.61	2.03	6.38	3.20	43.28
	ノンススタイル	25.81	31.83	13.96	14.45	0.90	0.12	-0.19	16.05	14.19	17.94	12.52	7.76	9.37	23.25	19.84
	パンクブーブー	33.31	33.41	23.72	25.67	2.40	0.19	-0.30	22.87	14.51	11.55	14.77	8.66	6.25	15.47	26.35

※顔, 身体の方は, 「前」「中間」「相方」の3パターンがあるが, 本表では「相方」「前」のみを掲載.

話重複)に関しては, 発話移行区間長としてヒストグラムを図4に示す.

【発話時間】

図2に漫才と相声の1分あたりの発話時間を示す(ボケ役:B, ツッコミ役:T). 図に示すように, 漫才は相声に比べて単位時間あたりの発話量

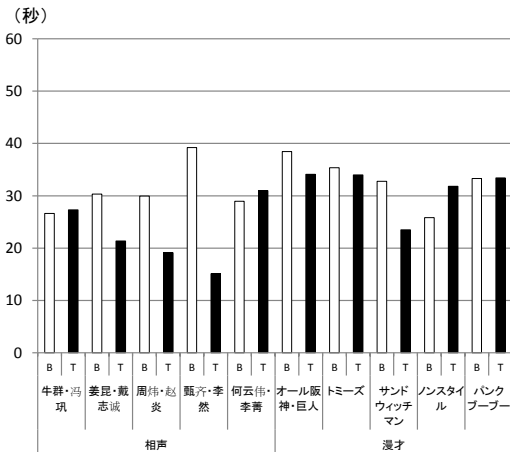


図2 発話時間(60秒あたり)

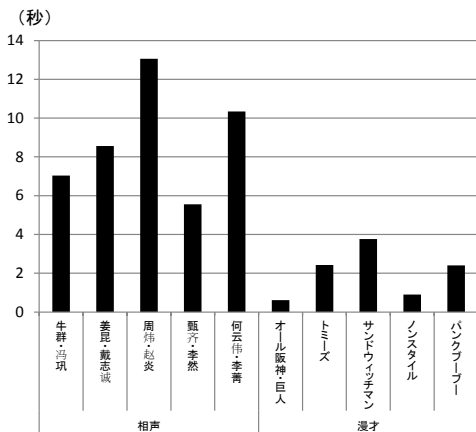


図3 無声休止(60秒あたり)

がやや多いことがわかる. また, 漫才はボケ役とツッコミ役の発話時間にほぼ差がない一方で, 相声は5組中3組のコンビが, ボケ役の発話量が顕著に多いことがわかった.

【無声休止】

図3に, 各コンビの1分あたりの無声休止時間を示す. 図が示すように, 漫才はいずれのコンビも4秒未満である一方で, 相声はいずれも5秒を超えており, 10秒を超えるコンビも2組あることがわかった.

【発話移行区間長】

漫才と相声の対話中における発話移行区間長のヒストグラムを図4に示す. 発話移行区間長とは, 一方の発話終了時刻から他方の発話開始時刻までの区間を指し, それが正であれば発話交替潜時, 負であれば発話重複となる.

これらより, 漫才では, ボケ役とツッコミ役が発話権を交替する際, やや重複気味にテンポ良く発話交替がなされているといえる. それに対し, 相声はボケ役とツッコミ役が発話権を交替するたびに独特な間を置き, さらに観客の笑いや拍手の「間」を確保しながら会話が進められていることがわかる.

【顔方向】

ボケ役の顔方向を図5に示す. 図5に示しているように, 漫才に比べて相声のボケ役は前方(観客)に顔を向けている時間が著しく長いことがわかった. 5組中4組が30秒(1分あたり)以上観客に顔を向けており, 甄齐・李然のボケ役にいたっては, 舞台上ではほとんど観客に顔を向けていることが確かめられた. 漫才のボケ役は, 相声のボケ役のように, ある方向に突出して顔を向けるというようなことはなく, 3方向(前, 相方, 中間)のうち, 少なくとも2方向に対してバランス良く顔を向けていることが明らかになった.

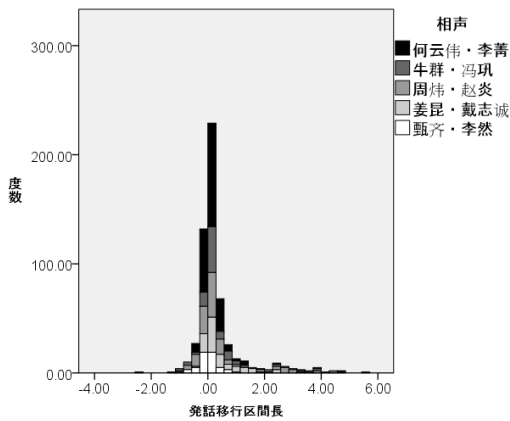


図4 発話移行区間長

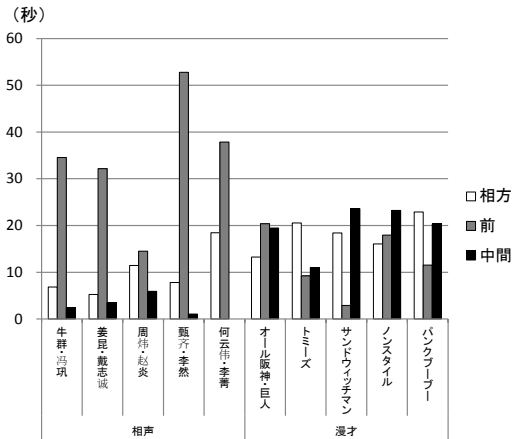
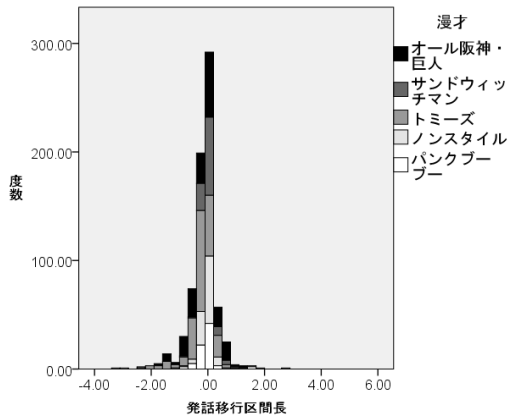


図5 顔方向：ボケ (60秒あたり)

次に、ツッコミ役の顔方向を図6に示す。図が示すように、相声のベテランコンビ2組（牛群・冯巩、姜昆・戴志诚）のツッコミ役が顔を前（観客）と中間に向けている時間が長いことがわかった。この2組は、ボケ役も顔を前方に向けている時間が長いことを鑑みると、両者ともに観客に顔を向けながら演技をしていることがわかる。他方、漫才は、ボケ役の顔が、観客側と相方側の中間に向けられている時間がある程度持続していたのに対し、ツッコミ役の方は中間方向にほとんど向けられていないことがわかった。また、サンドウ

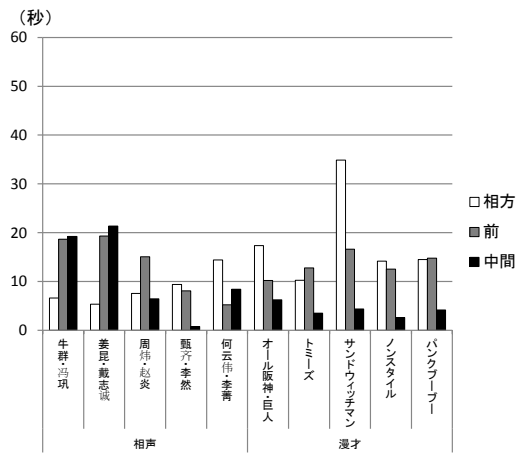


図6 顔方向：ツッコミ (60秒あたり)

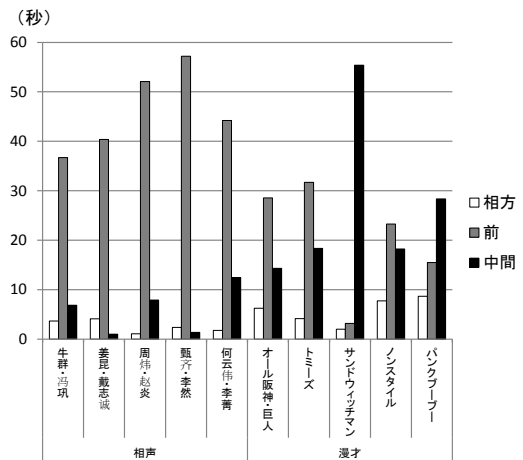


図7 身体方向：ボケ (60秒あたり)

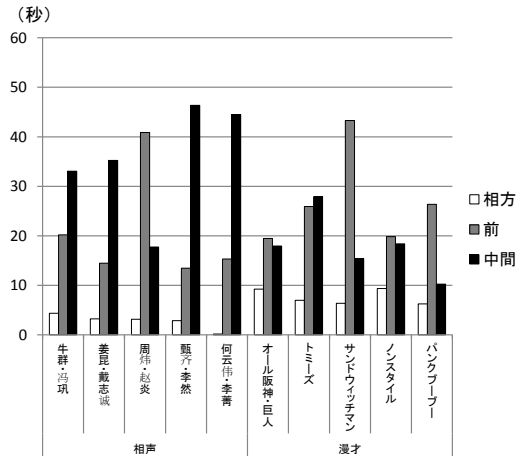


図8 身体方向：ツッコミ (60秒あたり)

イチマンのツッコミ役が、顔を相方に向けている時間が突出して長いことも示された。

【身体方向】

ボケ役の身体方向を図7に示す。図に示しているように、相声のボケ役が身体を前（観客）に向けている時間がいずれも非常に長いことが示された。漫才では、サンドウィッチマンのボケ役の身体が中間方向に向けられている時間が突出し

ていた。相声に比べて相対的に中間方向に身体を向けている時間が多く、観客方向に向ける時間とのバランスをとっていることも確かめられた。

ツッコミ役の身体方向については、図8に示しているように、周煒・趙炎を除いて他の相声コンビは身体を主に中間方向に向けている傾向が見られた。それとは反対に、漫才は、コンビごとあまり差はなく、前もしくは中間方向にバランス良く身体を向けているが、サンドウィッチマンのみ、突出して前（観客）に身体を向けていることが特徴的といえる。

漫才、相声ともにボケ・ツッコミ役の身体が相方に向けられる時間はあまりないことも明らかになった。

【コンビ間の相対位置】

分析で用いた指標を要約し、漫才、相声のそれぞれのコンビがどのような位置関係にあるのかを確かめる為に、4.2で示した指標について主成分分析（相関行列）を行った。表3に示すように固有値1.0以上の主成分が5つ抽出された（累積寄与率91.814%）。

表3 主成分行列

	PC1	PC2	PC3	PC4	PC5
ボケ発話時間	.210	-.535	.181	-.681	.277
ツッコミ発話時間	.637	-.293	-.368	.505	.126
ボケ発話回数	.886	-.236	.138	.139	.261
ツッコミ発話回数	.760	-.403	.185	.260	.305
無声休止	-.757	.334	.355	.235	.330
発話重複	-.074	.352	.662	.329	-.461
交替潜時	-.779	.498	-.213	.115	.283
ボケ顔→相方	.807	-.092	.324	.396	.155
ボケ顔→前	-.772	-.506	.060	-.028	-.298
ボケ顔→中間	.931	.169	-.151	-.118	-.159
ツッコミ顔→相方	.699	.256	.432	-.179	-.254
ツッコミ顔→前	-.050	.792	-.523	-.137	-.007
ツッコミ顔→中間	-.584	.358	-.527	.209	-.001
ボケ身体→相方	.582	-.271	-.624	.202	-.164
ボケ身体→前	-.851	-.350	.124	-.060	.245
ボケ身体→中間	.789	.419	.329	-.045	-.160
ツッコミ身体→相方	.758	-.029	-.500	-.275	-.125
ツッコミ身体→前	.413	.724	.343	-.192	.336
ツッコミ身体→中間	-.775	-.423	.231	.056	-.245
固有値	8.977	3.266	2.633	1.410	1.159
累積寄与率 (%)	47.248	64.437	78.293	85.715	91.814

主成分分析で得られた5つの主成分得点を元に、漫才、相声の各コンビをプロットした散布図行列を図9に示す。

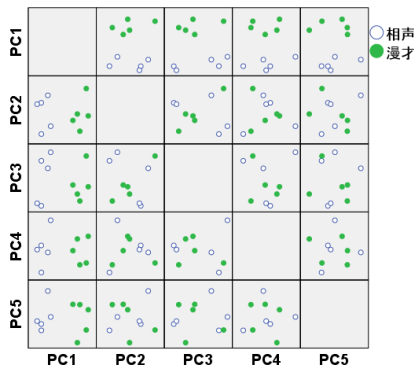


図9 散布行列

図9が示すように、第1主成分において、漫才と相声が明確に区分されることがわかる。また、第2主成分においても、相対的に相声よりも漫才の方がばらつきが小さいように見える。

表3より、固有値が2.0以上であった第1～第3主成分について、各コンビの第1、第2主成分の主成分得点をそれぞれx軸、y軸にプロットした散布図を図10、第1、第3主成分をプロットした散布図を図11に示す。

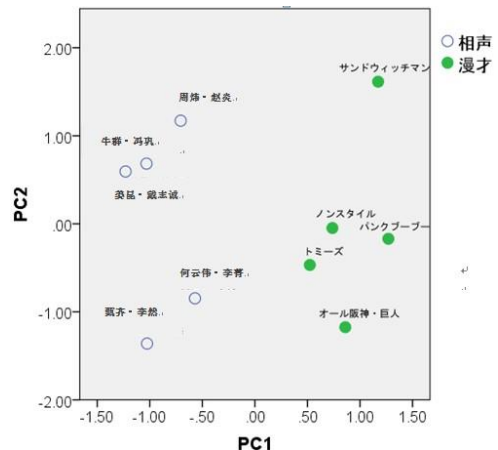


図10 第1、第2主成分プロット

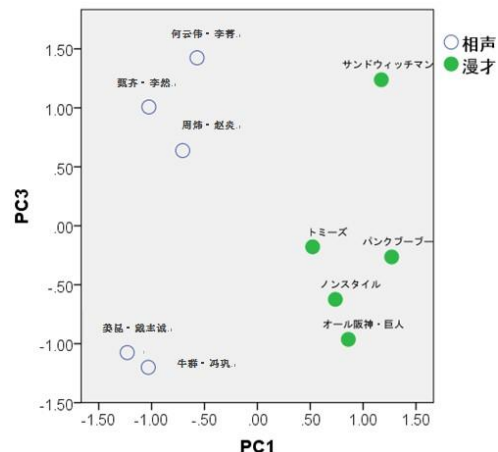


図11 第1、第3主成分プロット

第1主成分は、発話回数や無声休止、発話交替潜時といった近言語的特徴や、ボケの顔および身体の前方向を示す成分である。図10では右に行くほど、ボケ・ツッコミの発話回数が多く、無声休止、交替潜時が短いコンビである。また、ボケ役の顔、身体が前方に向けられる傾向にあるコンビは、図の左側にプロットされている。図が示すように、これらの第1主成分によって、漫才（右）と相声（左）が明瞭に弁別される結果となった。

第2主成分は、ツッコミ役の前と身体が前（観客）に向けられているか否かの成分である。上にプロットされたコンビほど、ツッコミ役の顔、身体が前に向けられる傾向があることを示す。第2主成分は漫才、相声を分ける特徴とはいえず、コンビによってばらつきがあることがわかった。

図 10 に示すように、相声では、ベテランの牛群・冯巩、姜昆・戴志誠と若手の甄齐・李然、何云伟・李菁が第 2 主成分において大きく異なることがわかった。中堅の周炜・赵炎は、相対的にベテランコンビに類似しており、相声においてはベテラン、中堅のツッコミ役が顔、身体を前方（観客）に向ける時間が長いことが示された。一方、漫才では、サンドウィッチマン以外は固まってプロットされており、サンドウィッチマンのみツッコミ役が前方を向いていることが明らかになった。

第 3 主成分は、発話重複を示す成分である。図 11 のグラフの上へ行くほど、発話重複が少なく、下に行くほど重複が多いことを示す。漫才では、サンドウィッチマンが突出して発話重複が少ないものの、その他のコンビはいずれも重複が多いことを示している。また相声においては、ベテランの 2 コンビと、若手・中堅の 3 コンビが第 3 主成分において大きく分かれる結果となった。ベテランの牛群・冯巩、姜昆・戴志誠は発話重複が相対的に多く、他の 3 コンビはあまり重複が見られないことを示している。

## 6. 考察

本研究は、漫才と相声をマルチモーダルな視点から分析することにより、日中の芸能身体文化の相違について検討するものであった。本研究で明らかになったことを以下に列挙する。

- ・漫才は相声に比べて、ボケ・ツッコミとも発話量が多い。
- ・漫才は相声に比べて無声休止、交替潜時が短く、発話重複が多い。
- ・相声のボケ役は顔・身体を観客に向けている時間が突出して長いが、漫才のボケ役にその傾向は見られない。
- ・ツッコミの顔・身体が観客に向けられる割合は、漫才と相声では差がなく、コンビによって異なる。

本研究の結果、発話タイミングが漫才と相声を分かつ指標であることが明らかになった。漫才がやや重複気味にテンポ良く発話交替がなされていたのに対し、相声では、独特の「間」が保たれていた点は興味深い。

川嶋ら (2007a) は、漫才においてはオーバーラップ（発話重複）を伴う発話の割合が無視できないほど高いことを既に指摘しており、本実験結果もそれを支持する結果となった。では、なぜ相声には独特の間が保持されるのか。

楊 (2006) は、日中の相槌のタイミングを比較し、興味深い結果を示している。日本語は言語的構造上の特徴により、相槌を打ちやすいコンテキストが比較的多く用いられているために、たとえ文の途中であっても相槌が打たれる傾向にある。また、話し手側も、逐次聞き手の相槌を求める意

識を持っているとされる。前述の川嶋ら (2007a) の分析においても、相槌やツッコミなどのバックチャンネル型の発話内行為において、より二者間での発話が重複する傾向が強くなることを示している。他方、中国語の意味構造は文全体の中の相対的な位置によって決定されるため、一つの文の途中でポーズ（無声休止）が置かれることは少なく、文と文の間に比較的長いポーズが置かれる場合が多い（楊 2006）。したがって、中国語会話では構文上のコンテキストが日本語のように明確でないため、聞き手があるまとまった意味の話を聞いたと判断した時（通常は文末）に相槌が打たれることが多いという。そして、その文末に確保されるポーズ（無声休止）が比較的長いことは前述の通りである。そのように考えると、相声において独特の間（無声休止や交替潜時）が保持されていたことは、この相槌タイミングの相違に一因があり、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。

また、川嶋ら (2007a) によると、漫才では、先行発話の発話内容に応じて、後続話者が発話移行区間長を調整し、それによって意味合いや語気を強めたり、対話のテンポを保つ役割を果たすとされている。それは、おそらく漫才が 2 人で閉じられた会話ではなく、第三者（観客）にその内容が指向されたオープンコミュニケーションとしての形式を成り立たせるための仕掛けであると考えられる。その仕掛けは、おそらく本研究で明らかになった顔や身体の方角といった非言語行動も含むものである。つまり、漫才や相声の演者は、近言語・非言語的特徴を調整することで、2 人の会話が閉じられたものでなく、その内容が観客に対して向けられた会話であることを明示し、その結果として観客の笑いを誘発していると推察される。

## 7. おわりに

本稿では、日本と中国の代表的なお笑い芸能である漫才と相声に着目し、その会話構造をマルチモーダルな視点から比較分析を行った。その結果、「2 名の立ち話」という同様の形態でありながら、両者に明確な相違が確かめられた。これは両国の身体文化の差異であるともいえる。もちろん、本稿における 10 組が、全てのコンビの特徴を代表しているとはいえない。今後は、さらにデータを増やすと共に、両国の日常会話の特徴との比較検討や文化的背景を勘案した考察を行う予定である。

## 参考文献

- 1) 相原進, 日本の芸能研究における視角と方法に関する考察—「環境論」と「芸態論」を中心として—, 立命館産業社会論集, Vol.43, no.3, pp.61-78, (2008).
- 2) 相羽秋夫, 「お笑い」の歴史, 創元社, (2009).
- 3) 木津川計, 漫才—広がったブームの背景と周

- 辺, 上方芸能, 71, (1981).
- 4) 施爱东, 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 期, (2007).
  - 5) 于嘉, 相声故事性特征, 中国艺术研究院, (2007).
  - 6) 川嶋宏彰他, 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—, HI 学会, 9 (3), pp.379-390, (2007a).
  - 7) 川嶋宏彰他, 落語の役柄交替における視覚的「間合い」の解析, 情報処理学会論文誌, Vol.48, no.12, pp.3715-3728, (2007b).
  - 8) 岡本雅史他, 対話型教示エージェントモデル構築に向けた漫才対話のマルチモーダル分析, 知能と情報: 日本知能情報ファジィ学会誌 20 (4), 526-539, (2008).
  - 9) 草威, (2010), 相声师徒制・马老传下的艺德, 职场, 09 期, (2010).
  - 10) 勝俣高志, 1980 年代の相声—改革・解放期の中国の大衆芸能—, 愛知学院大学教養部紀要, 39 (1), pp.131-145, (1991).
  - 11) 楊晶, 相づちのタイミングにおける中日の比較—異なる会話場面での相づちの先行発話に対する分析を通して—, 人間文化論議. 第 9 卷, (2006).