

# 〈オープンコミュニケーション〉としての漫才対話

## — 参与構造の動的変化を生み出すことばと身体の相互作用 —

岡本雅史（東京工科大学 片柳研究所） 櫻井章仁（東京工科大学 メディア学部） 飯田仁（東京工科大学）

### 1. はじめに

従来、漫才や落語などをコミュニケーションの観点から分析した研究はほとんど存在せず、芸能における笑いの発展を歴史的に辿るものや、ジョークの効果や「おかしみ」を構成する要素の分析などの思弁的考察などがその大部分を占めていた。本研究の狙いは、従来研究のように直接的に「笑い」や「おかしみ」を研究対象とするのではなく、二者間の対話形式でありながら第三者である観客に感情や情報を伝達することができる〈漫才〉という情報媒体に着目し、その応用可能性を探るものである。特に、この二者間の対話による第三者への情報伝達のあり方が、通常の二者対話では参与者間で情報が閉じられているのと対照的に、観客という外部へと開かれたコミュニケーションであるという特徴を持つことから、これを本研究では〈オープンコミュニケーション〉と呼び、中心的な分析概念として扱うこととする。そして、漫才映像の詳細なアノテーション分析結果に基づき、オープンコミュニケーションにおいては発話における複数の（言語を含めた）モダリティ間の相互作用が緩やかに発話の外部指向的機能を顕在化させていることを主張したい。

### 2. オープンコミュニケーション

本稿で新たに提起する〈オープンコミュニケーション〉概念の射程は三つある。

一つは、上で述べたように漫才が対話形式でのやり取りでありながらその指向性が直接の参与者だけではなく外部である観客にも向けられるという、コミュニケーションの「外部指向性」である。

Clark & Carlson(1982) は特定の受け手(addressee)に対してある発語内行為を遂行する際に、参与者全員にその発語内行為を知らせるという参与者指向的な(participant-directed) 発語内行為の存在を指摘し、これを‘informative’と名付けた。Clarkらは全ての受け手指向的(addressee-directed) な発語内行為の遂行がこのinformativeに基づいていると主張したが、我々はコミュニケーションの外部指向性を、informativeという特定の固定化された発語内行為と考えるよりもむしろ、発話が明示的に特定する受け手への情報伝達としての内部指向性と対比させ、あらゆる発話がそうした外部指向性と内部指向性の両方の性質を持っていることを強調したい。つまり、ある発話は内部指向性

よりも外部指向性が強く現れており、別の発話はその逆の傾向を持ち、また外部指向性が強い発話同士であってもその強さが異なっているというような、グレイディエンスを持った性質であると考えられる。

一方、漫才の演者と観客の生み出す笑いの「場」そのものが、この外部指向性を包含した形で、新たな観察者への認知的効果を生み出す可能性もこのオープンコミュニケーションの射程に含まれている。つまり、漫才対話が「いま・ここ」の会話空間を離れて映像コンテンツとして視聴者に提供されるとき、自然なタイミングによる観客の笑い声や拍手などが視聴者への〈共感チャンネル(Okamoto et al. 2005)〉としての機能を果たし、スムーズに外の視聴者へと開かれていくという、オープンコミュニケーションのメタ的な側面である。

そして最後に、いわゆる漫才におけるボケに典型的に見られるような、伝達すべき情報の過不足や誤情報などの意図的な提示により、相手にツッコミという形での訂正や応答をアフォードするという、情報伝達における開かれた相互行為性も視野に入っている。

本研究では上記の三つの観点のうち、特に最初の外部指向性に着目し、漫才対話が言語的側面だけでなく非言語的な振る舞いとの関係を通して演者と観客を含めた参与構造の動的変化を可能にし、観客への非明示的なコミュニケーションをさまざまな形で成立させている過程を明らかにする。

### 3. 関連研究

金澤・橋本(2005) は古典的な漫才の言語的特徴として「はいはい」のような「合いの手」や、相手の発話の一部の「繰り返し」といった「合いの手」的要素の存在を挙げ、話のスジをテンポ良く進行させる機能を持っていることを指摘している。さらに、こうした要素はダウンタウン以降の最近の漫才では失われ、より日常会話に近づいていること(=フリートーク化)を指摘する。

また、清原(2007) は漫才の聴衆の役割変化について考察し、漫才コンビの説明役による情報提供の〈純粋な受け手〉、発話とイメージの違和感を感じる〈情報判断を交えた受け手〉、そして〈ツッコミへの同調者〉としての3つの役割を提案している。さらに、ツッコミ発話は原則として「です・ます」表現を伴わ

ないという重要な指摘も行っている。

一方、情報工学の分野では、林ら(2007)がロボット同士の対話を見せることによる観察者への情報伝達モデルとして「社会的受動 (passive-social) メディア」を提案し、実際に漫才を行うロボットの対話による情報伝達とテレビによる情報伝達の比較実験を行っている。さらに、リーバイら(2005)は漫才対話コーパスの分析から発話のオーバーラップとポーズの取り方を動的に制御するシステムを構築した。

こうした工学的研究は基本的に発話タイミングのみ関心が置かれ、発話の意味機能や非言語的な振る舞いの分析はあまりなされていない。また林らの「社会的受動メディア」は本研究で提案する〈オープンコミュニケーション〉と近い概念であるが、前者が二者間の対話により観察者への情報伝達を果たす上で固定化された参与構造を前提としているのに対し、本研究は言語的・非言語的なモダリティの相互作用がもたらす参与構造の動的な変化を観察する点で異なる。

## 4. データ分析

### 4.1 データ

分析データとして今回は二つの異なる漫才スタイルを持つ漫才師の映像を用いた。一つは古典的なしゃべくり漫才(漫才内コトを含む)を得意とするベテラン漫才コンビ「オール阪神・巨人」の『ホームヘルパー<sup>1</sup>(2002)』で、もう一つは新しい漫才スタイルで人気を集めている若手の「チュートリアル」の『冷蔵庫<sup>2</sup>(2006)』という漫才映像である。分析のため、サイズを320×240ピクセル、コーデックをH.263に、フレームレートを29.94 fpsにそれぞれ変換した。また、時間長は両者とも(偶然ながら)427秒である。

### 4.2 分析手法

まず、上記の映像の音声トラックからMultiTrans<sup>3</sup>を用いてセリフの書き起こしを行った。次にAnvil<sup>4</sup>を用いて非言語動作のアノテーションを行った(図1)。

本研究で用意したタグセットは発話(speech)、視線(gaze)、姿勢(posture)、発話の指向性(orientation)、発話の意味機能(function)、観客の笑い(laughter)の6タイプであるが、今回は発話と視線・姿勢の相互関係を観察することが中心であるので、最初の3タイプのタグのみを付与した。speechタイプについては、発話の切れ目を200ms以上の無音区間が挟まった箇所とした。gazeタイプについては[相方]・[観客]・[上]・[下]・[後]・[外]・[その他]・[unidentified]の8種類の



図1 Anvilによるアノテーション画面の実例

値のいずれかを付与し、postureタイプについては[相方]・[観客]・[後]・[外]・[その他]・[unidentified]の6種類のいずれかの値を付与した。[unidentified]タグはいずれのタイプにおいても、市販映像に不可避なカメラワークとショット編集のために作業者がどうしても確認できないものに対して付与している。

### 4.3 分析結果

#### 4.3.1 視線・姿勢配布

まず、オール阪神・巨人の漫才映像における二人の視線の方向と姿勢の方向を、それぞれについて観客へ向けたものと相方へ向けたものに分類し、その合計時間、1セグメント(方向転換直後から次の方向転換まで)あたりの平均時間、および映像全体からの割合を求めた。さらに、分析対象としたデータが前半は通常のしゃべくり漫才(227秒)、後半がコント(200秒)という構成になっていたため、前者を漫才モード、後者をコントモードとし、それぞれのモードにおける分布も併せて調べた(表1)。

表1 オール阪神・巨人の視線/姿勢配布

方向	視線 (M-mode/C-mode)		姿勢 (M-mode/C-mode)		
	観客	相方	観客	相方	
AH	合計時間 [sec]	95.86 (93.55/2.30)	205.67 (88.57/117.10)	190.08 (111.09/78.99)	162.45 (80.26/82.20)
	平均時間 [sec]	2.66 (2.92/0.58)	2.60 (2.27/2.93)	3.33 (3.47/3.16)	3.53 (3.21/3.91)
	全対比 (モード) [%]	22.4 (41.0/1.2)	48.1 (38.8/58.5)	44.4 (48.7/39.5)	38.0 (35.2/41.1)
AK	合計時間 [sec]	120.30 (118.23/2.07)	157.41 (46.39/111.02)	199.89 (166.46/33.43)	167.16 (38.78/128.39)
	平均時間 [sec]	4.15 (4.38/1.04)	2.92 (2.44/3.17)	6.45 (8.32/3.04)	5.39 (2.59/8.02)
	全対比 (モード) [%]	28.1 (51.9/1.0)	36.8 (20.3/55.5)	46.7 (73.0/16.7)	39.1 (17.0/64.2)

(AH: オール阪神, AK: オール巨人, M-mode: 漫才モード, C-mode: コントモード)

<sup>1</sup> DVD「オール阪神・巨人 僕らは浪速の漫才師(2005)」(R and C Ltd.) 所収。

<sup>2</sup> DVD「チュートリアルリズム(2006)」(R and C Ltd.) 所収。なお、正式な漫才タイトルは付けられていなかったため、内容から判断した。

<sup>3</sup> <http://sourceforge.net/projects/agt/>

<sup>4</sup> <http://www.dfki.de/~kipp/anvil/>

表2 チュートリアル中の視線/姿勢配布

方向		視線		姿勢	
		観客	相方	観客	相方
TF	合計時間 [sec]	32.43	341.01	395.56	1.30
	平均時間 [sec]	1.12	8.74	65.93	1.30
	全対比 [%]	7.6	79.8	92.5	0.3
TT	合計時間 [sec]	41.34	330.40	356.95	59.55
	平均時間 [sec]	1.03	4.86	32.45	8.50
	全対比 [%]	9.7	77.3	83.5	13.9

(TF: 福田, TT: 徳井)

オール阪神・巨人では基本的にオール巨人がボケ役を演じ、オール阪神がツッコミ役を演ずるのであるが、全体的傾向として両者とも視線は相方に向けられることが多く、姿勢は観客に向けられることが多いことが確認された。さらに、漫才モードとコントモードに分けて観察したところ、コントモードでは、両者ともに観客への視線配布が1%前後となり、その平均時間もおよそ1秒程度で、それまでの漫才モードと比べて極端に減っていることがわかる。

次に、チュートリアル中の視線・姿勢配布に対しても同様に定量的分析を行った。チュートリアル中の漫才は全時間がしゃべくり漫才となっていたため、モード別の分析は行わなかった。その結果を表2に記す。なお、チュートリアルでは一貫して福田がツッコミ役となり、徳井がボケ役を演じている。

分析の結果、チュートリアル中の両者とも、視線は相方に8割近く向けられ、観客に向けられるのは1割以下に過ぎないことが明らかとなった。一方、姿勢は9割前後観客に向けられ、相方に姿勢が向けられるのは徳井が14%程度、福田に至っては0.3%に過ぎない。この傾向自体はオール阪神・巨人と共通するものであるが、かなり極端な偏りを見せていると言える。

さらに阪神・巨人と比較すると、観客に姿勢を向けている平均時間も福田は32秒、徳井は66秒となっており、阪神・巨人が長くても7秒を超えていないことと比べて際立って長い。つまり、チュートリアルは阪神・巨人と比べて、あまり姿勢を変化させず、基本的には観客に姿勢を向けた状態を維持しつつ漫才を行っていることが観察される。

表3 オール阪神・巨人の非言語行動パターン

		BP1 (M-mode/C-mode)	BP2 (M-mode/C-mode)	BP3 (M-mode/C-mode)	BP4 (M-mode/C-mode)
AH	時間 [sec]	81.49 (79.92/1.57)	145.18 (68.60/76.58)	12.29 (11.55/0.73)	60.25 (20.94/39.31)
	全対比 (モード) [%]	19.05 (35.05/0.79)	33.93 (30.09/38.29)	2.87 (5.07/0.37)	14.08 (9.18/19.66)
AK	時間 [sec]	110.75 (109.25/1.50)	134.06 (29.42/104.64)	8.58 (8.58/0.00)	23.28 (18.37/4.91)
	全対比 (モード) [%]	25.89 (47.92/0.75)	31.34 (12.90/52.32)	2.01 (3.76/0.00)	5.44 (8.06/2.46)

(BP1: 視線・姿勢→観客, BP2: 視線・姿勢→相方, BP3: 視線→観客/姿勢→相方, BP4: 視線→相方/姿勢→観客)

表4 チュートリアル中の非言語行動パターン

		BP1	BP2	BP3	BP4
TF	時間 [sec]	31.63	0.03	0.00	340.04
	全対比 [%]	7.40	0.01	0.00	79.54
TT	時間 [sec]	33.23	47.68	7.47	281.99
	全対比 [%]	7.77	11.15	1.75	65.96

#### 4.3.2 非言語行動パターン

前節で視線と姿勢配布の定量的な分析を行ったが、実際にどのような視線と姿勢の組み合わせで対話が推移しているのかは明らかでない。そこで、漫才の演者達の視線と姿勢の組み合わせをその向けられた方向から4つの非言語行動パターン(behavior pattern)として分類し、それらの時間配分を計測した(表3, 4)。

ここで、BP1は視線と姿勢がともに観客に向けられているもの、BP2はともに相方に向けられているもの、BP3は視線が観客に向けられ、姿勢が相方に向けられているもの、BP4はその逆のものとした。

この分析により、オール阪神・巨人とチュートリアルに共通した特徴として、BP3が他のパターンと比べて著しく少ないことが分かる。例えば、オール阪神・巨人では二人ともBP3を取るのが全体の3%以下に過ぎず、チュートリアルでも2%以下で、ツッコミ役の福田に至っては1度もBP3を取らない。

逆に、両者の漫才コンビの違いとして、オール阪神・巨人では全体として最も少ないBP4が、チュートリアルでは最も多い体勢となっている。また、阪神・巨人においては、漫才モードでは35%以上もあり最多パターンであるBP1が、コントモードでは両者とも1%以下に落ちる点も興味深い点である。

## 5. 考察

### 5.1 視線と姿勢の意味するもの

全体として漫才対話では「視線が相方、姿勢が観客」に向けられる傾向が強いことが全体からの時間配分より観察された。これは相方との対話により外部の観客に非明示的に情報伝達を行うというオープンコミュニケーションの枠組みから考えると、視線が直接の対話者を指向し(=「誰と話すか」)、姿勢が間接的な情報の受け手を指向している(=「誰に伝えるか」という仮説を立てることができる。このことは、逆に「視線が観客、姿勢が相方」を同時に実現するBP3がほとんど現れないことから裏付けられる。

しかしながら非言語行動パターンから見ると、チュートリアルは前者の体勢が同期するBP4が大部分を占めているのに対し、オール阪神・巨人では、漫才モードに限ったとしても、そうした傾向を見ることはできない。これはどうしてであろうか。これに答えるには非言語行動の観察だけでは不十分であり、言語的要素との関係を見る必要がある。

## 5.2 言語的要素との相互作用

清原(2007)が指摘する、ツッコミ役の表現が「です・ます」を伴わないという現象は本研究のデータでも観察することができた。しかしながらここで注目すべきなのは、「です・ます」という丁寧体表現と「だ・である」調の普通体表現の使い分けが、発話の指向性を決定する主要因になっていることである。

例えばオール阪神・巨人のデータでは、漫才モードにおいて丁寧体が用いられているのは阪神が25発話、巨人が27発話ある。そのうち阪神の20発話、巨人の21発話時には、視線と姿勢が同時に観客に向けられるBP1が含まれている。[unidentified]タグとなり確認できない発話が阪神では3発話、巨人でも1発話あることを考慮すれば、かなりの割合で丁寧体発話はBP1と相俟って観客を直接指向していることがわかる。

逆にこのBP1を含む発話を観察すると、上記の丁寧体表現以外では「いや、会いたかったよ」、「何をすすめとんのやほんまに(D\_チョンマニ)ね:」など、伝達態度を表す終助詞や、「ええ」や「はい」などの丁寧体の応答詞が用いられていることが多い。特に、先の「何をすすめとんのやほんまに(D\_チョンマニ)ね:」という阪神の発話中(1707ms)では、非言語行動パターンが《BP2(778ms)》→《BP3(401ms)》→《BP1(528ms)》と推移しており、前半部分のツッコミによる相方指向から、視線が姿勢に先行する形で、後半部の終助詞による観客指向へと変化する様子を見ることが出来る。

さらに、丁寧体の応答詞やそれに準ずる「ほうほう」や「ああ」などの間投詞は、金澤・橋本(2005)が指摘する「合いの手」的要素の一つと考えられ、同じく合いの手的要素となる「繰り返し」発話が見られる箇所も含めて頻りにBP1の体勢が観察できる。

上記の傾向はチュートリアル漫才にも共通して見られるが、オール阪神・巨人が漫才モードの227秒間全般に渡って丁寧体が頻りに利用されているのに対し、チュートリアルでは開始後50.5秒後の徳井の「何を買い替えるんっすか」という発話を最後に、福田の1発話を除いた全てが普通体でなされるようになる。

従って、5.1節で指摘したオール阪神・巨人が漫才モードでもBP4をあまり取らない理由は、丁寧体の利用とそれに随伴するBP1による直接的な観客指向が顕在化する時間長が、チュートリアルのそれよりもはるかに長いことに起因すると考えられる。

## 5.3 外部指向性の指標

まとめると、オール阪神・巨人は基本的にBP1とBP2という視線と姿勢の同期した体勢の交替に基づいて漫才対話を行うことで、動的に会話の参与構造を変化させるのに対し、チュートリアルでは視線と姿勢をずらしたBP4を中心的に利用することで、静的な参与

構造を維持した形での観客への外部指向性を実現していると言える。

このようにオープンコミュニケーションにおける外部指向性は、さまざまな文法的要素からなる言語的装置と、視線や姿勢などの異なるモダリティの同期・非同期に基づく非言語的装置との相互作用によって緩やかに顕在化する。本稿での分析や考察はその一端を明らかにしたに過ぎないが、今後外部指向性を捉えていく上で重要な知見を与えるものであると考えている。

## 6. 今後の課題

以上の観察や分析は、データ数がまだ十分でないことや分析項目の不足など様々な問題を残している。非言語行動パターンの遷移と対話の流れの関係ももっと詳細に分析する必要がある。また、オープンコミュニケーションの外部指向性を明確に規定するためには、今回は詳しく分析できなかったコントや演劇などとの比較、さらには日常会話における閉じられた二者間対話との比較も有効であると考えられる。

今後は、そうしたさまざまな比較分析やミクロな相互行為の分析を通じてオープンコミュニケーションとしての漫才の本質的な特徴を明らかにしていきたい。

**謝辞** 本研究は、文部科学省科学研究費補助金萌芽研究「漫才の〈笑い〉に潜むオープンコミュニケーション構造の記述とモデル化(19650045, 研究代表者:飯田仁)」によってなされた。本稿執筆にあたっては、東京工科大学片柳研究所の榎本美香氏に分析データのアノテーション手法について多大なる教示を受けた。また東京工科大学メディア学部の森田庸介君には映像のアノテーション作業において協力を得た。両者に深く感謝する。

## 参考文献

- Clark, H. H. and Carlson, T. B. (1982). Hearers And Speech Acts. *Language*, 58, 332-373.
- 林宏太郎・神田崇行・宮下敬宏・石黒浩・荻田紀博. (2007). ロボット漫才—社会的受動メディアとしての二体のロボットの利用—. *日本ロボット学会誌*, Vol.25, No.3, 57-65.
- 金澤裕之・橋本直幸. (2005). 漫才の言語特徴. *月刊言語*, 2005年1月号, 46-53.
- 清原裕登. (2007). 「笑い」を誘う言葉—上方漫才におけるコンビと聴衆の相互関係—. *社会言語科学会第19回大会発表論文集*, 46-49.
- Okamoto, M., Nakano, Y. I., & Nishida, T. (2005). Toward Enhancing User Involvement via Empathy Channel in Human-Computer Interface Design, In L. Bolc et al. (Eds.): *Lecture Notes in Computer Science* Vol.3490, Intelligent Media Technology for Communicative Intelligence, Springer-Verlag GmbH, 111-121.
- スコギンズ・リーバイ・川嶋宏彰・松山隆司. (2005). 間の合った発話タイミング制御を目的とした漫才の動的構造の分析. *インタラクション2005*, D-404.

**連絡先** 岡本雅史 〒192-0982 東京都八王子市片倉町1404-1 東京工科大学 片柳研究所 メディアテクノロジーセンター okamoto@media.teu.ac.jp