

同志社社会学研究

NO. 20, 2016

<目次>

●研究論文

談話標識としての笑いと「お笑い」
——フレーム分析の実用のための試行的検討—— 中河 伸俊 1

職業の社会的距離と共同性
——認知的距離を規定する要因の検討—— 山本 圭三 19

●研究ノート

パーソナル・ネットワーク論再考
——「コミュニティ幻想」・「夫婦制家族理念」からの脱却をめざして—— 吉田 愛梨 35

●Sociological Experience

国勢調査の調査員を経験して 河野 健男 51

●追悼

追悼 服部民夫先生 森川真規雄 55

服部民夫先生の略歴・業績一覧 56

社会学専攻大学院生 業績・略歴一覧 65

2015年度博士論文・修士論文題目 80

執筆者紹介 81

『同志社社会学研究』編集規定

研究室だより

談話標識としての笑いと「お笑い」

——フレーム分析の実用のための試行的検討——

中河 伸俊

NAKAGAWA Nobutoshi

1. はじめに

アーヴィング・ゴフマンの洞察に富む遺産の日本での受容と利用、とりわけいわゆる“質的”な経験的研究における実用は、欧米でのそれに比して、決して活発とはいえない。そうした現況は、英国シェットランド島でのフィールドワークを基に博士論文を書き、相互行為の自然主義的観察を一貫して自らの社会学の立脚点と見做し、最晩年まで『*Journal of Contemporary Ethnography* (旧 *Urban Life*)』誌にコミットし続けたという彼の生涯の足取りを思い返すとき、いかにももったいなく思われる。こうした状態を変える一つの足掛かりになればと、筆者らは最近、ささやかな論集を編んだ(『*触発するゴフマン*』、中河、渡辺編 2015)。

いわゆる“理論”的関心よりも、経験的実用への道固めに意を用いて編んだ同書で、筆者は、ゴフマンの多彩な遺産目録の中から、フレーム分析(frame analysis、以下FAと略す)という彼の中期を代表するアプローチに焦点を絞って、その有用性を再検討した(中河 2015)。このアプローチの名を冠したゴフマンの『フレーム分析』(Goffman 1974)は、過剰なほど頻繁に参照や言及の対象になってきたにもかかわらず、経験的研究のプログラムとして、たとえば会話分析などに比べて大きな成功を収めてきたとはいいがたい。上の論考で筆者は、そうした現状の一因として、FAの初期設定自体が孕むいくつかの不備を指摘し、

その不備を繕うために、方法論的にみてより綿密なエスノメソドロジー/会話分析の研究手順と知見の蓄積(Francis and Hester 2004=2014 参照)を補助線として援用すべきだと主張した¹⁾。

本稿では、そうしたFAとCA(会話分析)のペアリングという筆者の提案の有用性を、人の笑いをめぐる諸現象の考察を通じて示そうと試みる。この試行によって、CAのプログラムには未回収のFA独自の発想(とりわけ転調や偽造といったフレーム変換をめぐるそれ)をサルベージし、さらに、“標識としての笑い”や“笑うことの前提としての対象化”といった筆者自身の創意を、FAの実用化に役立つものとして説得的に示せたなら、この小論は所期の目的を果たしたといえる。

2. 笑いへのコミュニケーション的アプローチ

笑いの表情のバタンとその読み取り能力はユニヴァーサルだという人間行動学の知見(Ekman and Friesen 1975=1987)や、チンパンジーも笑うという霊長類学者の観察を否定しないかぎり、ヒトの笑いの背景に、ダーウィンが早くに指摘したような(Darwin 1872=1991)進化論的(生物学的)な基盤があることを疑うのはむづかしい。とはいえ、人間の笑いの多様な発現を、そうした生物学的要因のみから説明しようとするのは、生理的な食欲だけからユダヤ教徒のコーシャーやイスラム教徒のラマダン、古代ローマの「トリマルキオの饗宴」や現代日本の「B級グルメ」イベン

トを説明し尽くそうとするのと同じくらい無謀な試みといえる。そもそも、混同されがちだが、可笑しさ、もしくは滑稽さ（笑いを引き起こすと想定され、しばしばそのようなものとして経験される“内的な情動”の状態）と、笑いという表出行動を安易に等号で結ぶべきではない。ホックシールド (Hochschild 1983=2000) がその感情管理論で明らかにしたように、私たちは厳粛な葬儀の場では何か可笑しくても笑いを堪えようとするだろうし、逆に、社交的な場で目上の人や尊重すべき人が口にした冗談やジョークには、可笑しくなくても笑おうとつとめるだろう。さらに、日常経験を振りかえるなら、私たちはじつは、「およそ可笑しみが無い発話のあとでも、[...] 頻りに笑」う (谷 2004: 21)。呼吸音と比較的小規模の表情の変化で表出可能な笑いは、他の感情表出 (たとえば泣くことや怒ること) に比べてコミュニケーションに乗りやすいというテクニカルな事情 (同上 22) も手伝って、微小な笑いは日常生活の諸局面にあまねく浸透し、非言語シグナルとして相互行為内で様々な働きを担って、その多芸さを遺憾なく発揮している。

従来の“笑いの理論”の大半は、「何が人を笑わせるのか」という設問に沿って、笑いの原因もしくは誘発因の同定を試みるという形をとる。そうした笑いへの原因論アプローチの所説を学説史的に概観する試みは少なくないが、ここでは最近のものとして、(1) 生物学的理論 (トンプソンやアイブル=アイベスフェルト)、(2) 遊戯理論 (ダーウィン=ハッケル仮説)、(3) 優位 (優越感) 理論 (アリストテレス、ホップス)、(4) 解放 (解発) 理論 (スペンサー、フロイト)、(5) 不一致の解決理論 (カント、ショーベンハウエル)、(6) 驚き理論 (デカルト)、(7) 機械的ユーモア理論 (ベルクソン) の七つにまとめたハーレーらの整理を挙げておこう (Hurley, Dennett and

Adams 2011=2015)²⁾。

こうした原因論アプローチの大半はその前提として、①笑いの対象となる X (laughable matter) の認知→②一定の内的状態 (情動) の喚起→③笑いの表出、という因果的な構図を想定している。対象 X には、ジョークや滑稽もしくはユーモラスな表出・表現だけでなく、実在もしくは虚構の、ありとあらゆる laughable な (可笑しい/笑ってかまわない) 事柄や物事や人や事態が含まれる。この構図を前提にして、①のさらに前の段階に本能的な衝動や「無意識の領域に抑圧されたエネルギー」を措定し、笑いをそうした衝動やエネルギーの発現や解発 (release) の産物と見る論もある (Freud 1905; 1928; 木村 1983)。また、②と③の間に笑いを抑制したり増幅したりする“社会的”要因を措定し、実験環境の設定 (たとえば他者に顔が見えないようにする) によってそうした要因の統制を試みた研究もある (Ekman and Friesen 1975=1987; Provine 2000)。筆者は、こうした原因論的な探究の価値を全否定はしないが、①②の捕捉 (そして測定) という方法上の困難を抱えつつ、あらゆる笑いを、単一もしくは少数の原因についての仮説を手がかりに説明しようとするこうしたアプローチは、笑いの実際の経験的解明の方途としては、コストパフォーマンスが悪いと考える。谷 (2004) が指摘するとおり、笑いにはさまざまな原因もしくは誘因があるだろうが、それについての一般理論的な仮説命題を掲げる前に、まず日常生活のさまざまな局面での多種多様な笑いを、それが登場するやりとりの文脈の中で観察し、そのコミュニケーション上の機能を吟味する作業が積み重ねられるべきだろう。

したがって、筆者は、従来の原因論アプローチの代替として、コミュニケーション的アプローチ、あるいはグレンの用語を使うなら社会相互行為アプローチ (Glenn 2003: 31-34) を推奨する。

具体的には、会話分析における笑いや冗談・ジョーク、からかい等についての知見 (Sacks 1974; Jefferson 1977, 1978; Jefferson, Sacks and Schegloff, 1987; Drew 1987; 水川 1993) や、その総合を試みたグレンらの笑い研究 (Glenn 2003; Glenn and Holt 2013)、さらには、相互行為における笑いの表示的機能 (「笑いの本地」) の事例研究をもとに笑いの認知的経験 (「笑いの本願」) のタイプ化を試みた谷の野心的な仕事 (2004) などがそれにあたる。本稿では、そうした CA を源とする諸研究の成果を尊重しつつ、そこに、笑いを状況の定義のマーカー (標識)³⁾として捉えるというきわめて FA 的な発想⁴⁾を接ぎ木することを提案し、その有用性を示そうと試みる。

3. 日常会話におけるマーカーとしての笑い

【事例 1】

地方都市の百貨店の前の通りの歩道の、私 [筆者] の前を、2 人の中高年女性が、話しながら並んで歩いていた。右側の女性は小さな室内犬をリードでつないで先を歩かせており、左側の女性は同じくらいの大きさの室内犬を、身体の左側に犬の頭が来るように抱きかかえていた。先を急ぐ私が、2 人を左側から追い越しかけたときに、抱かれている犬が私に向かって wan! と吠えた。吠えられたことを理解した直後に、私は haha と少し大きめの歯切れのいい笑い声をあげ、そのまま姿勢も歩行速度も変えずに、2 人を追い越して先へ進んだ。(筆者の日常経験のフィールドノーツより⁵⁾)

この事例の出来事で、筆者が発声した haha は、いったい何だったのか。驚き、あるいは谷の言葉を借りて言い換えるなら“自己の認知環境の非予期的な移行” (谷 2004: 226) の表示⁶⁾と見ることもできるし、“照れ隠し”という解釈もあり

うるだろう。また、私の意図はともかく結果として、とっさの大きめの (したがって二人の女性にも聞こえる) 笑い声ひとつによって、筆者は吠えられたことで気分を害してはおらずその出来事を不行跡 (offense) ではなく可笑しい、笑うべきものと見なしている、したがって、「あらまあ、すみません、この子ったら!」といったたぐいの儀礼的な「修正プロセス」 (Goffman 1967=2002) は不要だ (と筆者は認識している) ということが、犬の持ち主に瞬時に伝わった可能性はかなり高い。

笑いの多義性・多機能性を示すために、もう一つ例を挙げよう。

【事例 2】

《[子育て支援サークルで出会った母親同士の] 佐野と栗原は、10 秒ほど黙って、泣いている子どもの様子を見ている》

- 01 佐野: 《栗原に顔を向け》マイコちゃん↑
なエリカちゃん寝てんの昼
02 (0.7) 《栗原が佐野に顔を向け、口元が「はい」と動く》
03 栗原: 昼寝てな [い
04 佐野: [ahah 相変わらず
05 (0.6)
06 栗原: 寝えへんで:
07 佐野: ha ha ha ha [hah
08 栗原: [ほんで夜は
09 (0.8)
10 《以下、夜もよく目を覚ますという話が続く》 (戸江 2009: 126)

これは、子育て支援サークルでの、乳幼児の母親同士の会話である。このトランスクリプトの抜粋の 04 と 07 で佐野が栗原に発した笑いは、自分の問いに答えて相手が述べた事態記述への理解

と、相手への共感を表示するもののように見える。これらは、本稿でいうマーカー（標識）としての笑いとは、異なる表出的機能を担うものであるだろう。

いっぽう、会話分析家ジェファーソンの、会話における話し手の笑いは、話し相手に対する“笑うように”という招待になることがあるという古典的な知見は、笑いのマーカー機能についての考察の絶好の出発点になる。

【事例3・4】

ジョイス：でねえ、あの娘ったらさ、だれか友だちといっしょに、どっかにしけこんでたのよ、ふん。

(0.7)

ジョイス：ehh [hhhhhhh!]

シドニー：Oh(hh)h hah huh!

ダン：おれたち、すごくキマってたよな、おれがおまえのことを、こいつヤク中なんだぜっていつてやったの、聞いてたがる。

(0.5)

ダン：hheh heh「

ドリー： [hhheh-heh-heh

(どちらも Jefferson 1978: 80)

どちらの場合にも話し手は、聞き手に対してあるストーリーを語ったのち、自分から笑って、そこまで語ってきたことは「可笑しいこと／笑ってかまわないこと (laughable matter)」、言い換えれば、笑いの対象として取り扱われるべき事柄だということを表示する。その笑いは同時に、語られてきたストーリーのオチもしくは区切りの表示としても働く(水川 1993)。この話者の招待を受けて、【事例3】では即時に、【事例4】ではワンテンボ遅れて、招待を受容した聞き手から笑いの応

答がある。こうした招待-受容の連鎖(ただし、グレンが指摘するように実際にはその過程はもっと複雑なものだろう?)を経て、相互行為の参加者たちが「いっしょに笑う」という実践は、同じやりとりの場の参加者同士という関係性(共-成員性 co-membership; 串田 2006)の達成や確認につながるだろう。ここで筆者は、シリアスな行動が誇張され変換された遊び行動をしかけることを通じて、それをしかけた相手を遊びに誘うという、ペイトンたちが観察した子犬やカワウソの非言語的な招待-受容の行動連鎖(Bateson 1972 = 1986)を想起せざるをえない。

話し手による笑いがつねにこの種の招待として使われるわけではないことは、ジェファーソンの「トラブル語り」における笑いに関する次のような知見に明らかだ。

【事例5・6】

G: そんな大変なことを、ぜんぶかかえこもうとしてるわけじゃないよね。

S: 'hhh わからないの、ジェリー。

(.)

S: もう、泣くのはやめにしたの uhheh-heh-heh-heh-heh

G: あなた、なんで泣いてたの?

(Jefferson 1977: 346)

C: あー、えーと、事故について聞いたよ、ほんとに同情する。

L: ああ、ありがとう、ほんとにいままでの人生で、経験した痛みをぜんぶ合わせても、この足の痛みには比べたら [eh heh-heh

C: [あの、きみ

L: ha (ha)

C: きみ、もうちゃんと歩けるようになったの? (Jefferson 1977: 347)

こうしたトラブル(困りごとや悩みごと)を抱えている人と抱えていない人とのやりとりでは、日常の会話でひんぱんに見られる笑いの継起や同期が見られない。トラブルを抱える側が笑いを含む発話をするのに対して、抱えていない側は、笑わずに相手のトラブルの話を実際に聞き、それについて知ろうとする。言い換えれば、トラブルの話は「笑いごと」ではない。

まだ仮説に過ぎないが、こうしたトラブル語りの場面での笑いには、そこで語られるトラブルのシリアスネスの程度についての標識という一面があるのではないかと筆者は考える。笑いが、「語られている出来事は、そう聞こえるほど深刻ではない」という表示の役目を果たすとき、トラブル語りの聞き手にとって、事柄の厳しさが幾分か緩和され、話が「聞きやすく」なる。こうしたトラブル語りの場合以外にも、日常生活のさまざまな局面で、私たちはしばしば意図的・非意図的に、やりとりや活動の深刻さもしくは真剣さを減じさせるという帰結に結びつく笑いを発しているが⁸⁸⁾、その体系だった分析と考察は今後の探究に譲らざるをえない。ちなみに、本節の主題であるフレーム変換のマーカーとしての笑いは、こうした連続的な増減現象にはなく、フレームの変換(つまりは二重化)という非連続的な、状況の定義の構造変換に関わるものである。しかし、そうした本題に入る前に、笑いの対象についてももう少し考えておこう。

笑いは、他の感情と同じく、対象への志向性を前提にしている。私たちは、何かを可笑しく感じたり、何かを悲しんだり、何かを腹立たしく思ったりし、そして、何かを笑い、何かに泣き、何かについての怒りを表明する。対象を持つということは、感情を表わす語(概念)の使用を可能にする論理文法(Coulter 1989)の一部である。対象が不明、あるいは欠けているようにみえる感情表

出について、私たちはしばしばそれを確認する作業を行うし(「何がおかしいの?」「なんで泣いているの?」)、それでもなおかつ対象が不明な笑いや涕泣は、「異常」の症候として読み取られることさえある⁹⁾。事例3・4のように、笑いとその対象(laughable matter、この場合には話者のそこまでの話とその中に現出した事柄)を指示するマーカーとして使われるときもあれば、そうでないときもあるが、いずれにせよ、笑いの対象は通常相互行為の中で、相互行為を通じて構成され立ち現れる¹⁰⁾。

先にも述べたように、事柄や事態、出来事だけでなく人もまた、笑いの対象になる。グレンは、laugh at(～を笑う)とlaugh with(～とともに笑う)という二つの動詞表現を使って笑いの社会的な働き(二側面)を区分し、自著の1章を充てて、「古くから認識されてきた、笑いの、距離化や他者化(disparagement)、優越性の感覚を増進する力と、絆や協同(affiliation)を増進する力」(Glenn 2003: 112)の違いと相互関係について、会話データを使って考察した。

【事例7】

ケート：テープ(録音)のあなたの声、ぜったいバカみたいよ。

(2.0)

ケート：[[Bhh hah huh huh] hh=

ブランド：ほくの声、そんなにバカみたい?

ケート：ぜったいそうよ。

ブランド：うん、前に聞いたことがあるけど、すごくバカみたいに聞こえるよね。

(.)

ケート：なんであんなに(.)バカみたいに聞こえるの? (Glenn 2003: 114)

これは、laugh atの事例である。ケートは、録

音された声がバカみたい (stupid) だといってブランドを、グレンの用語を使うなら笑いの標的 (butt) にしている。グレンは、この種の笑いを含む発話の連鎖には一定の特徴が見られるという¹¹⁾。laugh at への注目は、古典的な“笑い=優越感の表現説”(2節のハーレーらの整理の(3))や、「笑いものにする」「そんなことしたら人に笑われる」といった日常の慣用表現が指し示すような disaffiliative (分離的、もしくは排他的) な笑いの働きを焦点化し、いっぽう laugh with への注目は、「みんながどっと笑って場が和やかになった」といった言い回しが指し示すような、相互行為場面における共-成員性に関わる affiliative (結合的、もしくは協同的) な笑いの働きを焦点化する¹²⁾。ただし、初期ゴフマンの面子や礼儀についての微細な考察 (Goffman 1967) を思い起こすまでもなく、平等主義的な「人格崇拜」を旨とする近代の私たちは、日常場面において“きわめて親しい関係”や“冗談”等を担保にすることなく、やりとりの参与者やそれ以外のその場に居合わせるだれかを laugh at する (もしくはそう受け取られかねない笑いを表出すること) に、多くの場合きわめて慎重である。あるいは、それが教育現場であれば、その種の笑いを含むおそれがあると教師が判断した生徒間の“からかい”や“いじり”は、教育的指導を受ける可能性もある (團 2013)。

さて、笑いが対象を持つとは、とりもなおさず、笑いの表出は笑う側の「対象」と自分の切り離し (対象化) の作業を伴うということであるだろう。とりわけ、その laughable な対象の候補が人 (もしくは人に帰属される何か) である場合、いったんその人の「身になって (つまりその人の視点を仮想して)」その場の状況をシミュレーションするという作業 (それをここではかりに“同一化”と呼ぶ) を行ってしまえば、もはや「笑え

なく」なる可能性がある (「バナナの皮に滑って転んだ人」を心置きなく笑うには、その人——と転んだ結果としてのその人の身体的な痛みや対人的なきまりの悪さ・恥ずかしさ——に思いを馳せて同一化せず、その人を笑いの対象として限定し、笑いの「主体」の側から切り離す必要がある)。

そうした笑いの対象の切り離しを“罪のない”フィクションと位置づけることによって可能にする、言い換えれば、その対象の laughable な要素を、実際の個人や人間関係へ帰属させるべき事柄としてではなく、単なる「作りごと」として鑑賞可能にするのが、「冗談」という理解の枠組である。そして、その冗談のもっとも原初的なものでは、しばしば笑いが、その枠付けられた活動の始まりと終わりを示すマーカーになる。

【事例 8】

B 16: わたしも《ムカデに》刺されたことがあります。

A 17: それでどうしました。

B 18: で、引っかいたみたいで、3時間ほど痛かったですけど。

A 19: ああそうですか。

B 20: 冷やして、ヨーチンを塗ったり、それでなんとか治りました。

A 21: いやそれで刺されたとしたら、一晩や二晩痛くて、時間を棒にふったと思ったらホッとしました。

B 22: そんなのに刺されたら痛いですまないですよ。

A 23: らしいですね。びっくりした。

C 24: hohohoho

(pause)

C 25: 《A の足下を指して》いま入ってないかな。

A 26: [hahahaha

B 27: [hahahaha (pause)

C 28: hahaha (谷 2004: 48)¹³⁾

この事例では、A、B、C の3人が“ムカデに刺された経験”というトピックをめぐる会話を行っている最中に、突然 C が、A の足もとにムカデが這っているのではないかと発話する。これは、不意にこう言われたら思わずどきどきするだろう、実際のその場の事態とは無関係の、反実仮想的な冗談である。C 24 の「hohohoho」は、冗談をいう予告だと後に了解することができるような笑いであり、A と B は (おそらく一瞬どきどきしたのち) 笑い、続いて C も笑う。3人ともが笑ったことによって、C の「いま入ってないかな。」という発話は、冗談として達成される。そしてもちろん3人の笑いが C の冗談の終結の表示になる。

この事例と同じように、先の事例 3 と 4 でも、話し手の笑いが laughable matter の標識になり、聞き手の笑いが、話し手の笑いが指し示す対象が「笑いごと」であると承認し、その可笑しさを観賞したという表示になっている。どちらの事例も、話し手が「ストーリーを語る」という行いに携わっているという点は同じだが、事例 3・4 ではそのストーリーは (おそらく) 誇張され、「笑える」ように配置されてはいるものの、基本的にはノンフィクション (あるいは FA の用語でいうなら再演 replaying: 南 2015 参照) として提示されている¹⁴⁾。いっぽう、事例 8 で語られるのは反実仮想のフィクション (極端に断片的ではあるが) である。前の事例での話し手の当初の「誘い」の笑いはフレームの変換に関わっていないが、いっぽう、事例 7 での C の笑いは、そこを境にフレーム変換が行われ、まったくの虚構が語られることを予告するマーカーになっている¹⁵⁾。

この予告のあと、C は、「人の足元へムカデが這いこむ」という自然現象に属する (FA 用語でいえば常識として共有される primary frameworks のうちの“非人為”に属する) 出来事理解と、それは C の企図になる作りごと = 冗談であるという理解の、二重の「現実」理解 (Goffman 1974: 中河 2015) が聞き手に可能になるようにして、それによって affiliative な笑いを呼び起こし、その冗談そのものと、その場面の参与者の共-成員性とを達成させた。笑いがフレーム変換のマーカーとして働くというのは、たとえばこのようなことである。

こうした冗談は、相互行為的に達成される。ドリュエの研究が示すように、会話の参与者のだれかが仕掛けた、笑いのマーカーやその他の方法 (たとえばあからさまに反実仮想的な発話内容) によってそれと分かるように仕掛けられた冗談に対して、他の参与者が大真面目な (po-faced) 応答をし、つまりはフレーム変換の誘いに乗らなかったなら、冗談へのフレームの転調は不発に終わる (Drew 1987)。

本節の事例は、日常的な笑いから、制度化された「お笑い」のフレームへ近づいていくように配列されている。事例 8 のような、ありふれた (しかしじつはきわめて多種多様な) 反実仮想的な冗談は、「お笑い」へと (構造的および制度的にみると) 続くフレーム変換の原初形態だともいえるが、それよりさらに「お笑い」に近く、制度化の程度が高いものにジョーク (小咄) 語りという行いがある¹⁶⁾。

【事例 9・10・11】

画廊のオーナー: きみに、いいニュースと悪いニュースがあるんだ。

画家: そのいいニュースってというのは、何ですか?

画廊のオーナー：いいニュースというのはね、今日、ある人がやってきて、きみの死後に、きみの絵の値段は上がるだろうかと、私に尋ねるんだ。そうなるでしょうね、と答えたら、その人は、それならうちにあるきみの絵をぜんぶ買うというんだよ。

画家：すごいじゃないですか！ で、悪いニュースっていうのはなんですか？

画廊のオーナー：悪いニュースというのはね。その人、きみのかかりつけのお医者さんなんだ。（ネットサイト「Good News Bad News Jokes」より¹⁷⁾）

その男はひっきりなしに猥褻な言葉をしゃべるオウムを飼っていたらしい。それを何とかしようとしてあれこれ努力したが、みな失敗に終わったので、男はオウムを冷蔵庫に押しこんで、こう言った。「品よくしゃべれるようになるまで、ここにいろ」。一時間ほどして、男は冷蔵庫を開けた。オウムはブルブルふるえながら、見るも悲しげな様子で中にすわっていた。男は言った。「おい、これからは品よくしゃべれるかな？」「はいはい、約束します」とオウムは答えた。「でも、このニワトリはどんな悪いことをやったんですか？」

(Berger 1997=1999:239)

禿頭の男が理髪店を訪れ、理髪師のふさふさした髪の毛を羨まげに見つめながら、次のように所望した。

「僕のヘアスタイルを君のと同じようにしてくれたら、百万円差し上げよう」

「お易い御用です、お客様」

そう言って、理髪師はたちどころに客の希望を叶えた。自分の頭髪をきれいに剃ってしまったのだ。（米原 2005:65）

以上は活字媒体からの引用だが、こうしたジョークは、とりわけ欧米では、周知のように、パーティのような社交的な場面で、あるいはさまざまなスピーチやプレゼンテーションに埋めこまれて語られる。その語りは、多くの場合演劇のようなしっかりしたものではないにせよ、事前に用意された何らかの SCRIPT に沿ってストーリーを語る行いである。それが“実話ではなく虚構”（FA の用語を使うなら、「転調」のサブタイプである「作りごと (make-believe)」¹⁸⁾ であること、そして、ストーリーの最後にパンチライン（オチ）があって、通常それを口にすることがジョーク語りの終結部（たとえば4コママンガの4コマめと等価の）になること等々、そのフレームをめぐる形式的特徴についての理解を、人びとは常識として共有している。日常のやりとりの中でジョークを語るという活動は、①前置き (preface)、②ジョーク語り (telling)、③受け (response) の、継起する3つのシークエンスからなる (Sacks 1974:337)。「ほくのシスターが昨晚してくれた話を聞きたいかい」「べつに聞きたくはないけど、きみがどうしても話したいっていうのなら…」(同書:338) といったたぐいの前置きのシークエンス¹⁹⁾で、ジョークを語ることを提案し承認された者は、ジョークを語り終えるまで話してよいという“チケット”を手にし、そしてその時点で、ジョークの語り手と聞き手という一時的な相互行為上のポジションの構造的分化が成立する。このように手順がある程度制度化されているため、ジョークのフレームを成り立たせるにあたって、事例8のように、その開始のマーカーとして笑いが使われる必要はない。しかし、ストーリーのパンチライン（事例9での「その人、きみのかかりつけのお医者さんなんだ。」や事例10における「『でも、このニワトリはどんな悪いことをやったんですか？』」、事例11における「自分の頭髪をきれ

いに剃ってしまったのだ。』）が語られたあとの“受け”のシークエンスでは、いま語られたジョークという laughable matter への評価的リアクションの一環としての笑いが、同時に、ジョークのフレームの終結の標識としての役割を果たす²⁰⁾。

上に挙げた事例は、いずれもいわゆるネタ本やハウトゥ本などによくある書かれたテキストであり、それをそのまま棒読みにただけでは、聞き手の“受け”を取り、笑いを誘うのはむづかしいだろう。それを適切に語るには、演出論的 (dramaturgical) な技法と技量 (米原 2005) が求められる。

ジョーク語りとそれによって“受けをとる”ことを演出論的に考察しようとすれば、ゴフマンが『フレーム分析』で提示した転調と偽造の二種のフレーム変換のうちの、FA ならではの（つまり今のところ CA に回収される兆しはない）後者の概念が、重要な道具立てになる。オチの意外性がジョークの生命線であり、言い換えれば、オチが読めてしまう小咄はつまらない。ストーリーの予測される展開と実際の顛末との落差が大きいとき、オーディエンスはパンチラインで認知的不協和とその解消を一瞬で経験し²¹⁾、可笑しさを喚起されて（そして／あるいは「オチ = laughable matter がわかった」という表示として）笑う。こうした効果を確保するためには、ジョークの語り手はオーディエンスを大なり小なりミスリードしなければならず、つまりオチの直前までは、意図的に「誤解」へと誘導する詐術が求められる（米原 2005:18-22）²²⁾。このミスリードは、FA の用語でいう“偽造”²³⁾、つまり「だます側」と「だまされる側」の間の、フレームについての情報の不均等状態が前者によって創り出され維持されているという事態の境界的なケースとして理解できる。ここで、ミスリードを偽造の境界的なケースというのは、そうした形での“引っかけ”を目指

ず語りには、「反事実」を述べないという意味において、「うそ」はないからだ。ジョークの語り手にとって、選択的に提示される（語られるストーリー内での）いくつかの「事実」は、話し手がそう受け取るであろう「ストーリー1」の構成要素と、あとで（典型的にはパンチラインによって）明らかにされる「ストーリー2」の構成要素と、という形で二重化している。つまり、語り手にとって、つかの間の“フレームの二重化”が現出している。こうしたミスリード（もしくはミスディレクション）は、物語一般において、オーディエンスや読者をストーリー展開に引き付ける技法として広く使われており、たとえばミステリというジャンルでは不可欠のものといっている（都筑 2012）。

4. 制度化された「お笑い」のフレームにおける笑い

さて、以上のような日常のやりとりの中での冗談やジョークとの対照によって、制度化された「お笑い」のフレームの、自明視されている特徴のいくつかの可視化が容易になるだろう。ここでいう「お笑い」とは、1人または複数の演者（多くの場合職業的演者）によって、事前に準備された SCRIPT もしくは筋立てを参照しながら演じられる作りごと、つまり反実仮想的なドラマであって、オーディエンスが経験する楽しさや面白さの指標として理解されるかれらの笑いが、そのパフォーマンスの主要な成果の一環として理解されているような活動のことを指す²⁴⁾。具体的なジャンルとしては、漫才、コント、漫談、ものまね・声帯（形態）模写、ボーイズや歌謡漫談などの音楽（音曲）もの演芸、落語、笑劇（喜劇）など多種多様なものがあり、そしてそのそれぞれが、そのジャンルのパフォーマンスを可能にする（パーformer = ルックマン流に言えば歴史的沈殿物として

の)固有のフレーム化の慣行 (framing conventions) によって支えられ、さらにはその外枠である寄席や劇場や定例会やイベント等々のプログラムや次第に埋め込まれることによって二重に制度化されている。こうした制度化された「お笑い」の場では、笑いの表出をめぐる文脈は、日常会話でのそれとは大きく異なったものになる²⁵⁾。

そこでのパフォーマンスの開始=作りごとのフレームの立ち上げには、フレーム変換のマーカ―としての笑いや、語り手となることを提案して承認を得るという前置きのシークエンスも必要ない。「お笑い」の場は、仕切られ参加者が限定された施設や、舞台と客席に分化した設備、照明やマイク/PA、開演から終演までの進行表、幕の上げ下ろしやオープニング・クロージングの音楽や出と入りのお囃子といったさまざまな慣行や装置によって、時間的・空間的な枠の表示がなされ、「お笑い」の場としての状況の定義が維持されている。もちろん、舞台上上がったパフォーマーへの観客の拍手を、ジョーク語りの前段の“提案への承認”になぞらえることもできなくはない。しかし、日常のジョークにおける語り手-聞き手関係が一時的なものであるのに対して、演者-観客 (そして第三のカテゴリーとしてのスタッフや裏方) の役割分化は開演以前から成立しており、したがって拍手によるパフォーマーの承認は、通常お定まりの儀礼的なものにならざるをえない。

日常のやりとりでは、私たちは、面前の事柄や人を笑って大丈夫か、笑うことが他者への攻撃と了解可能にならないか等、けっこう細かく気を使ってキュー (合図) や徴候を読み、自身の笑いの表出を適正化すべくつとめている。それとは対照的に、「お笑い」の場では、演者のパフォーマンスは定義上 laughable matters であり、日常生活のように、だれかを笑いの対象として自分たちの

側から切り離して laugh at することをめぐる自制や逡巡は必要ない。むしろ、「お笑い」の観客は、パフォーマーの言動や、笑われる存在としてキャラクター化されたパフォーマー自身を笑うことを求められている。より細かくいうなら、観客は通常、客席に座って「お笑い」の演者のパフォーマンスを観賞し心置きなく笑い声を上げる権利と、そして笑うという形で享受と鑑賞を表示しう程度の関与水準でそのパフォーマンスに志向する義務とを併せ持つといえるだろう。「お笑い」のパフォーマーの面目は通常、笑われることではなく、むしろ笑われないことによって傷つけられる。

とはいえ、「お笑い」の場で、笑う対象の指示という作業が不要になるわけではない。日常的にジョークが語られる場合と同じように、「お笑い」のパフォーマンスにも適切な場所と演者サイドが想定する笑い惹起のポイント (笑点!) があり、その「笑うべき場所」でオーディエンスが laugh at できる対象を惹き構成すべく、演者側の誘導作業とオーディエンスの協作業が行われる。その帰結としてのオーディエンスの笑いは、当然、演者に笑いの対象を認識し享受したということ伝える働きをもつ。また、米国のシチュエーション・コメディ起源の番組の収録後に笑い声をかぶせるという制作技法や、番組の生収録の場に“笑い屋” (あるいは“笑いやすい”人たち) を仕込むという慣行から逆算して、オーディエンスの笑いには、他のオーディエンスに「ここ、笑うところ」と laughable matter を示すマーカ―としての働きもあると推測できる。

そうした誘導や協同の過程の詳細を経験的に明らかにすることが、「お笑い」の場面のコミュニケーション的研究の一つの課題である。もちろん、オーディエンスの笑いを誘導するやり方は単一ではなく、各種の「お笑い」を少し観察した

だけでも多種多様なことがわかる。ここでは、どのような分析の作業が求められるのかの例示として、一定の典型性があると思われるいわゆる“ボケとツッコミ”型の笑いの対象の構成と提示のパターンを示しておきたい。

【事例 12・13】

《いとしにジンギスカン料理の作り方を教えるこいし、料理を始めるにあたって、量が汚れないように、調理具の下に新聞を敷きつめるようにと指示する。いとしは、「初めてやるのだから」丁寧に、どの新聞を使うか、種類まで指示してほしいという。》

いとし：[……] 朝日新聞がよろしいよ、毎日新聞がよろしいよ、いうてもろたらやりやすいやん

こいし：指名したらええのんかい

いとし：指名したらええ

こいし：指名したらええのんかい

いとし：はいはい

こいし：ほんなら、ほんならまあええがな、朝日新聞でも敷け

いとし：朝日新聞ひきますか

こいし：ひけや

いとし：うち、読売新聞しかあらへん

こいし：《右腕をまっすぐにして人差し指で床を指しながら》それひけ！ 《オーディエンスの笑い、数人が拍手》

こいし：あったらそれひけばええねやん

《オーディエンスの笑い》

(夢路いとし・喜味こいし「ジンギスカン料理」²⁶⁾)

塙：《……》ほんとテレビつけるとアイドルばっかりです いまね

土屋：いま大変ですね うーん

塙：ぼく 子どものころ キャンディーズ

土屋：キャンディーズ うまいですけどね

塙：[ランちゃん ヤマちゃん シズちゃん

土屋：[ランちゃん ちょっと違いますけどね

《オーディエンスの笑い=AL》

別のキャンディーズになってしまいましたけどね《AL》

塙：解散コンサートをやったのが 失楽園球場 [

土屋：[後楽園球場《AL》

塙：[という球場になりましたけどね-

土屋：[そんな淫らな球場ない 《AL》

(ナイツ=塙宣之・土屋伸之「アイドル」²⁷⁾)

「お笑い」の場をある意味で象徴する、「アホ」「バカ」「与太郎」「ボケ役」「変なやつ」「天然」等々キャラクター設定は、歴史的には道化 (山口 2007) の系譜を引く文化装置である。ここでは、そうした標的としての vulnerability に秀でたキャラをかりに LC (laughable character) と呼ぶ。「お笑い」のフレームの慣行によって成り立つこうしたキャラクターは、定義上 laughable な存在、つまりオーディエンスが“自分たち”の側からたやすく切り離して笑ってよい対象として立ち現れる²⁸⁾。

上の二つの事例のどちらにおいても、〈LC (ボケ) の妙な言動 → CSC (common sense character) による、その妙さを確認するツッコミの発話 → AL 1 (オーディエンスの笑い) → AL 2 (さらなるオーディエンスの笑い) 〉というシークエンスが観察できる。ただ、この“王道”とみなされてきたシークエンスは万能ではない。ナイツの「アイドル」では、ボケ=塙の変な発話が突っこまれたあとオーディエンスが笑うというパターンが繰り返されるが、いっぽう、いとしこいしの古典的な「ジンギスカン料理」では、どちらかの発

話のあとツッコミを介在させずオーディエンスが笑うというパターンが頻繁にみられ、また、いとしのほうがボケ的ではあるものの、そのキャラクター分業はナイツの場合ほど固定的ではないように見える。上記のボケツッコミのシーケンスは、より詳細な分析のためのささやかな出発点にすぎず、漫才という「お笑い」の一ジャンルだけを取ってみても、今後の検討によって、笑いの相互行為的な達成とその多面的な機能に関わるさまざまなタイプのシーケンスとその文脈的諸条件が同定されていくはずである。

5. 結びに代えて

以上の例示で、日常生活の中での笑いと制度化された「お笑い」における笑いのコミュニケーション的研究にとって、会話分析とフレーム分析をセットにしたアプローチが一定の有用性を持つと示唆できたと、筆者は考える。とりわけ、フレームの変換を成立の条件とする「お笑い」とその中の笑いの生起に肉迫するには、FA的な洞察の蓄積が不可欠だろう。

ただし、本稿での、「お笑い」という日常のやりとりとの対比のための便宜的な括りは、じつは大まかにすぎる。今後、制度化された「お笑い」のFAを踏まえた研究を進めていくためには、(1) 漫才・コント・落語・漫談等々の個別のジャンルの活動を成り立たせるフレーム化の慣行（実演者桂米朝による話芸のフレーム構造についての考察は、そのすぐれた端緒である；桂1986参照）と、(2) そうしたパフォーマンスをパッケージ化して多くの「その場にいなかった」オーディエンスに届け、同時に再転調するラジオ・テレビの番組や音響・映像ソフト等々のフレーム化の慣行とを同定する作業が欠かせない²⁹⁾。こうした地道な作業に加えて、『フレーム分析』でゴフマンが、不条理劇などを例に挙げ少なからぬ紙幅を割いて

論じた、フレームについての自己言及的な語り (frame talk) や、小規模なフレーム壊しを通じて笑いの対象を構成するという手法も、有望な研究テーマだろう。近年の漫才やコントでは、その種の技法はもはや定番化しているように見受けられるからだ³⁰⁾。最後に、「お笑い」のフレームが再転調され、別のフレームと重ね合わされるという事態もまた、FAならではの研究のトピックである。たとえば、演芸コンテストのたぐいは以前からあったが、とりわけ「オートバックス〜M1グランプリ〜」(2001〜2010)を嚆矢とするその種のテレビ特番によって、「お笑い」に公然と競技の要素が導入された(カイヨワ流に言えばミミクリがアゴンに埋め込まれた)³¹⁾。そうした新たなフレームの層の付加が、漫才・コント・“ピン芸”といった各種演芸のパフォーマンスの諸特徴や、演者のイメージ、オーディエンスの「笑い」の定義に何を付け加えたのか。フレーム分析の実用によって、私たちは、そうした文化研究における新たな興味深い探究課題群に目を向けることができるようになるのである。

[注]

- 1) そうしたペアリングの手本として、グッドウィン (Goodwin 1990) および南 (2015) 参照。
- 2) 先行するスマジャ (Smadja 1993=2011)、志水 (2000)、プロヴァイン (Provine 2000)、ビリグ (Billig 2005=2011) らの整理も、これと大きくは変わらない。
- 3) ここでいうマーカーとは、言語教育分野などで使われる、ディスコースにおける「構造マーカー」の概念を、筆者がフレーム分析とつなぐかたちで拡張したものである。
- 4) 笑いの表出を、相互行為のフレーム変換の表示としてみるというのはきわめてFA的な視角だが、意外にもゴフマン自身にはその発想はなかった。『フレーム分析』ではゴフマンは、“溢れ出し”、つまり、感情表出の統制のしこねによってフレーム壊しが生起するという事態の一因としてしか、笑いに言及していない (Goffman 1974: 350-57)。そ

のくだけで挙げられる、たとえば参加者が笑い転げてしまったり、あるフレーム内の活動の流れが停止を余儀なくされるといった事例は、本稿でいう“フレーム変換の標識としての笑い”とはベクトルが逆方向の笑いの働き (ゴフマンの用語でいえば down-keying) の指摘だといえる。

- 5) 2015年12月10日10時半過ぎに、高槻駅前エリアの道路で起こった出来事を、直後に西武百貨店地下食料品売り場の椅子に座って書き留めたもの。
- 6) 犬に吠えつかれるという思いもしなかった出来事が起こったという認知的移行。「[...] 笑いの本地、つまり笑い手が笑うにさいして必要とされる認知上の条件として：I 先行発話者の発話を契機にしてではあれ、発話しつつとそれまで想定していなかった想定の上を契機にしてであれ、先行時点では想定もしていなかった (いまここでわたしの想定：P) の設定のもとで、自己の認知環境の非予期的な移行を経験する。II その〈自己の認知環境の非予期的な移行〉経験を、基礎レベルでの事態：不一致としてとらえ、その知に関する自他間の非対称性を視界におさめる。の二条件が満たされなければならない。」(谷2004: 226) 谷は、この二点に加えてさらに、「会話の協調原則を遵守しようとするモード」を、笑いの生起の不可条件として加える (同229)。筆者は、犬を連れて二人の女性と会話を交わしてはなかったが、相互行為場面を「集まり」として広く定義する立場をとるなら (Goffman 1963=1980)、この谷の分析を拡張して犬に吠えられた筆者の事例に当てはめても不自然ではない。
- 7) こうした会話データの分析からはこぼれおちる、相互行為の視覚的な側面についての目配りも必要だとグレンは指摘する。「ケーススタディによって、そうした笑いへの招待は、それを受ける側が微笑みや注視などによって、笑う用意 (willingness) があることを示した後に発されることが明らかにされた。したがって、対面相互行為という観点からすれば、招待-受容という形での特徴付けは、より微妙かつ漸進的に現れる出来事を単純化しすぎているといえる。」(Glenn 2003: 164)
- 8) 「友達が部活を辞める理由を部員の前で話していたとき、辞める理由が特定の子の悪口がたえることができなかったことを発言したとき [ママ]、その特定の子 (張本人) が私はそんなことを言っていないと、机をたたき立ちあがり腕をくんでその子の前に立ちはだかったとき、/ドラマや漫画 [ママ] のような熱くドラマチックな展開に思わず笑

いがこみあげてきてふきだしてしまいました。/ その結果 笑いを我慢していた数人もふきだして笑ってしまい、当事者からしたら、すごく迷惑な状況を作ってしまいました。」[関西大学総合情報学部春学期授業「情報、文化、コミュニケーション」授業内課題、2014年7月3日]。

- 9) 精神病院の入院患者の、対象が (家族や病院のスタッフにとって) 不明な笑いや泣きの交替的発現が、精神疾患の症候として理解されたという、クルターが報告したシーラの事例を参照のこと (Coulter 1979=1998: 203-208)。
- 10) ただしもちろん、想起という“個人的”な活動の中で笑いの対象が構成される「思い出し笑い」といった行いもないわけではない。ただし、その場合にも、その笑いの表出は、それが1人で何かをしているときではなく他者とのやりとりのさ中のことであるなら、「なぜ笑うんですか、私の顔に何かついていますか」といったたぐいの、相互行為的 accountability を求める問いに対して開かれている。
- 11) 参加者の1人が笑いの標的にされている会話のシーケンスには、次のような形式的特徴がみられるとグレンはいう。(1) 標的ではない人が笑う、(2) 3人以上の参加者がいるときには、標的でない別の人が続いて笑う、という発話の連鎖があり、(3) そのあとにきわめてしばしば、その笑いの対象をめぐる活動 (たとえば標的の laughable な言動や特徴や属性等をトピックにした発話、この事例でいえばケートの「なんであんなに (.) バカみたいに聞こえるの?」) が続く。
- 12) ただし、グレンは具体的な会話の事例を示して、laugh at (disaffiliative な笑い) が laugh with (affiliative な笑い) に転化するケース、あるいはその逆の転化のケースも、日常的に観察できると指摘する (たとえば、この事例で、ケートに笑われたあと、その指摘に同意するような発話をしたブランドが、この抜粋の後自分でも笑うといった展開も、思い描けなくはない)。また、特定の一人を標的にした laugh at が、その場の他の参加者の laugh with として達成されるというかたちでの両者の同時生起も、当然あり得る (たとえば團2013参照)。
- 13) 本稿で使う“事例”について付言すると、この谷の抜粋に限らず、引用された会話データのほとんどは再解釈され、元とは違う用途に使われている。さらに、原文が英語の場合は筆者が訳しており、また、表記法も会話分析の標準的なやり方に厳密に従ってはいない。つまりそれらは、リスベクト

- と「いじり」が入り混じった会話分析の(コミックマーケット等で販売される同人誌の世界の用語にいう)「パロディ」である。
- 14) ストーリー語りにおけるフィクションとノンフィクションのフレーム上の異同の検討は、きわめて重要な今後の研究課題である。フィクションは、その構成要素となる出来事やエピソード等の(物語世界内での一貫性を求められることこそあれ)、事実に根拠の有無を追及されることはない。いっぽう、ノンフィクションでは、事実に根拠に欠ける出来事やエピソード等についての語りは、うそ(偽造)とみなされ、しばしば非難の対象になる。とはいえ、フィクションの場合でも、たとえば時代ものやハードSFの小説や映画では、歴史考証や科学技術考証といったかたちで、広い意味での「事実」に即しているかどうかが問題化されうる。また、ノンフィクションも、通常は単なる事実の集積ではなく、一定のストーリーラインに沿って語られもしくは表現され、フィクションと共通の物語性に依拠する面がある。たとえば、事例5・6で見た個人的なトラブル語りに関しても、それを冗談化し聴衆の笑いを得ることによって、「過去の自分」を笑いの対象として「今の(それを笑いの対象にしよう)自分」から切り離し、それを協同的なセラピーの手段にするという、ポルナーら(Pollner and Stein 2000)のアルコールック・アノニマス(AA)の集会での実践の報告を見ると、フィクション・ノンフィクションの境界問題が一筋縄ではいかないことを痛感させられる。
- 15) もちろんCは24のスロットで笑わずに、真顔またはポーカーフェイスで、「いま入ってないかな。」ということもできただろう。そうした冗談の語り方もある。が、この事例の場合、それが実際に起こっている事態だと理解される可能性、そして事実確認ののちに、「冗談を言った」ではなく「嘘をついた」と受け取られる可能性が皆無ではないだろう。結果論かもしれないが、ここでの「予告の笑い → pause → 冗談の発話」という段取りには、そうした事態を回避する保険としての働きもあったといえる。
- 16) 米英では職業的なコメディアン、いわゆるスタンダップコミックの主要な演目はジョークを語ることであり、ジョークのハウトゥ本にも「プロのようにジョークを語る方法」といった巻句がいたりする。また、日本でも、説法に含まれる笑話や軽口・小唄語りの会などから江戸期に職業噺家が生まれたという歴史的経緯はよく知られてい
- る(延広 2011; 中川 2014)。したがって、制度化の歴史という観点からいえば、素人のジョーク語りは「お笑い」のルーツの一つだといっている。
- 17) *The Virtual Reality Amusement Company* <http://www.hereinreality.com/funnystuff/otherstuff/goodnews.html#VUsvZKkcTmQ> 2015年5月7日ダウンロード。
- 18) 「作りごと」は、転調と呼ばれるフレーム変換様式の下位カテゴリーである。この転調の原型として、ゴフマンは、ペイトンらが高等哺乳類の行動観察を通じて記述分析した「ごっこ遊び」を挙げる。たとえば、子犬の「けんかごっこ」では、攻撃や追跡のモーションが、たとえば噛んだり前肢で撃つたりする仕草をしても歯や爪を立てないといったように体系だったやり方で変形され、その活動に参与する個体間で「けんか」と「遊び」の二重のフレームが共有され、その活動の組織化を可能にする参照枠となる。ゴフマンは、こうしたフレーム変換を、音楽で楽曲のキー(調)を変えることになぞらえて転調と命名した。「作りごと」はこの転調の一種であり、そこには、日常会話の中でストーリーを語ることやふざけて人や事物の真似をすることから、白日夢、演劇・小説・映画・テレビドラマ等々の脚本のあるドラマまで、制度化のレベルが異なるさまざまな「非現実」のいとなみが含まれる。
- 19) より紋切り型の承認要請の問いかけは、ジョークのネタ本のタイトルにもある(Hill 1995)、「こんな聞いたことがあるかい(Have you heard this one?)」だろう。もちろん、これは文字通りの質問ではなく、それに対する「なにに(What?)」といった応答や、それと同等のものとして理解できる表情やジェスチャーを通じて、問いかけた側は、ジョークの語り手としての構造的地位を承認されることになる。
- 20) この聞き手が評価的対応を行う局面では、笑いながらそれに適合する発話(「おかしい」「それ、傑作やん」等々)をすることと、それ以外(沈黙や、さらに語り手にとって酷な「さぶー」といった発話を含む)の二種類の対応のうち、おそらく前者が、会話分析の用語でいえば「優先的」な選択肢になるだろう。ただし、通常のやりとりの場合と違って、即座の笑いではない「非優先的」な反応は、ただちに否定的な評価と認識され、冗談やジョークを語った者の面子を救わないのではないかという懸念を拭えない(Sacks 1974)。
- 21) 2節で紹介したハーレーらの整理の5番目の、不一致の解決説が指し示すような事態、あるいは「緊張の緩和が笑いを生む」という桂枝雀の持論(桂 1993)を思い浮かべるのもよい。
- 22) こうした仕掛けは、ジョークに限らず、広く冗談一般において一つの技法として観察できるものであるだろう。たとえば、事例8のムカデの話も、CのAの足下を指す仕草と「いま入ってないかな。」という発話の直後に、一瞬のミスリードとその解消が成立したからこそ、それを冗談として理解し、笑うことができたのだと考えられる。
- 23) 注18で述べたように、ゴフマンは、primary frameworks (PF)と彼が呼ぶ「素」の活動(これはウィトゲンシュタインのいう「言語ゲーム」と等置して理解してよいだろう; 中河 2015 参照)が変換され、フレームが二重化することを「転調」と呼ぶ。フレームの二重化とは、たとえば小説の食事のシーンを読む場合、読者はPFに属する「食事をする」という活動と、本のページを繰り小説という特定の「作りごと」のフレームを利用する活動の二つのことを理解し、同時にこなすことができ始めて、そのシーンを享受できるということである。さらに、そのフレームに属する活動の参加者が等しく「いまここで起こっていること」のフレーム状況を理解しているこの転調以外に、フレームが二重化しているにも関わらず、そのことを参加者の一部しか知らない「偽造」というフレーム変換の様態もあるとゴフマンは指摘する。詐欺やスパイ活動やサプライズの誕生パーティといった偽造フレームに属する活動では、参加者間でフレーム状況についての情報は不均等であり、参加者はその情報状態によって「だます側」と「だまされる側」に分化する。だます側にとってのみフレームは二重化しており、だまされる側は、「偽造がばれる」時点までは、フレームを一重の(「素」の)ものとして認識している。ジョークにおけるミスリードの場合、作りごとのストーリー語り(=転調)の上に、さらに「そうだと思っていたらじつは」というフレームの偽造が積み上げられる。そうした偽造を語り手の側から開示する場所がパンチラインである。ちなみに、ゴフマンは、偽造を搾取的なもの、ばれたあと道徳的非難を浴びることがない善意の(benign)ものに二分するが、楽しみを目的とするジョーク語りはもちろん善意の偽造に属する。
- 24) そうした「お笑い」パフォーマンスの職業的演者には、慣行的に「お笑い」という形容が冠され、その結果、そうした「お笑い」タレントが出演するテレビのパラエティ番組のタイトルにも「お笑
- い」が付くようになって久しい。しかし、ここではあくまで、そうした「お笑い」タレントの“本芸”に話を限定する。
- 25) こうした「お笑い」は、現代では、ラジオ、テレビ、ネットでの番組化と放送や、その録音・録画、音響・映像および活字ソフトとしての商品化など、さまざまなメディアテクノロジーを介した再転調の対象になり、その過程で公式及び私的な編集(後者は近年飛躍的な幅で可能になった)を施されることになる。こうした多種多様な再転調の個別的なフレーム化の慣行(そのそれぞれがそれを可能にするテクノロジーと融合している)については、今後多くの吟味探究が必要とされるが、本報告では議論の無用の複雑化を避けるため基本的に、各種の「お笑い」のいわゆる“生”の形態を念頭において論を進める。
- 26) 読売テレビ(平成組梅亭)1996年5月11放送(DVD『ゆめ、よろこびしゃべくり歳時記』ソニー・ミュージックディストリビューション 2005 所収)。
- 27) 毎日放送「北野演芸館」2013年8月25日放送。
- 28) 笑劇やコントでは、(本名で示される演者=芸名で示される演者=役の上でのLC)というようにキャラクターをめぐってフレームが三重化するが、漫才では、(本名で示される演者=芸名で示される演者=LC)というようにフレームは二重化しかされない場合が多く、つまりボケ役の演者にLC的属性が帰属されやすい(ex. “アホの坂田”)。いっぽう落語では、芸名を持つ演者が1人でLC役とCSC役の双方を演じるため、大喜利番組でLC役を振られるといった事情でもない限り、演者にLC属性が帰属されにくい。
- 29) 山本らの著作(2010)は、ラジオやテレビといったメディアが落語というジャンルを流行らせるとともに、そのパフォーマンスにどのような影響を与えたか(たとえば、落語家は寄席から放送局の録音室に向かうようになった時点で、はじめて分や秒というレベルの時間感覚と出会うことになった、というような発見)を跡付けようとした、数少ない文献である。先代三遊亭金馬の人気と影響力はラジオという媒体の特質と無関係ではなかったし、落語家とは大喜利をする人という理解の普及(『笑点』)はテレビの時代にしか起こりえなかっただろう。
- 30) 「ここで笑わないと、もう笑うとこないよ」「うちの漫才、二つか三つか笑うとこないから皆さん笑う努力して」と投げやりな声でオーディエン

スに話しかけて笑いをとる酒井くにお・とおるや、あるいは、「夢」や「嘘」の話を「現実」のように延々と語ったり、互酬性が期待される「私は」「私は」形式のトピックのキャッチボールを阻んだり、相手との会話を一方的にやめてオーディエンスに話しかけたり、比喩表現を字義通りにとったり…といったぐあいに、漫才の原型である二者間の会話の、グライス流に言えば「協調原理」を、片端から破って笑わせる大木こだま・ひびきのように、今では、比較的上の世代の漫才演者の間にさえ、この種の技法で受けをとる実践がみられる。なお、この点を別の角度から考察したものに、井山

(2005)の“パラレル・ワールド論”に基づくネタ分析がある。

- 31) スポーツのように一つのアリーナで勝敗を競うことや、そこでの勝利が演者の“格”を上げること、「勝つ」ために短いパフォーマンス時間に多くの laughable objects が濃縮して詰めこまれること、オーディエンスの笑いの盛大さがパフォーマンスの優劣の指標とみなされがちなこと、といった“競技化”の特徴は、年功と人気（とジャンルによっては真打制度）が身分的秩序の指標となる、劇場や寄席などの以前の「お笑い」の場にはおおむね無縁だった。

【参照文献】

- Bateson, Gregory, 1972, *Steps to an Ecology of Mind*, New York: Ballantine Books (=1986, 佐伯泰樹訳『精神の生態学(上)』思索社).
- Berger, Peter L., 1997, *Redeeming Laughter: The Comic Dimensions of Human Experience*, New York: Walter de Gruyter (=1999, 森下伸也訳『癒しとしての笑い』新曜社).
- Billig, Michael, 2005, *Laughter and Ridicule: Toward a Social Critique of Humour*, London: Sage (=2011, 鈴木聡志訳『笑いとお笑い-ユーモアのグークサイド』新曜社).
- Coulter, Jeff, 1979, *The Social Construction of Mind: Studies in Ethnomethodology and Linguistic Philosophy*, London: Macmillan (=1998, 西阪仰訳『心の社会的構成-ヴィトゲンシュタイン派エスノメソドロジーの視点』新曜社).
- 1989, "Cognitive 'Penetrability' and the Emotions," David D. Frank and E. Doyle McCarthy (eds.), *The Sociology of Emotions: Original Essays and Research Papers*, Greenwich, CT: JAI Press, pp.33-50.
- 團康晃 2013「指導と結びつきうる「からかい」-「いじり」の相互行為分析」『ソシオロジ』178: 3-19.
- Darwin, Charles, 1872, *The Expression of Emotions in Man and Animals*, London: John Murray (=1991, 浜中浜太郎訳『人及び動物の表情について』岩波書店).
- Drew, Paul, 1987, "Po-faced Receipts of Teases", *Linguistics*, 25(1): 219-253.
- Ekman, Paul, and Walter V. Friesen, 1975, *Unmasking the Face: A Guide to Recognizing Emotions from Facial Expressions*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall (=1987, 藤力訳『表情分析入門-表情に隠された意味をさぐる』誠信書房).
- 2004, *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*, NY: Henry Holt & Co (=2006, 菅靖彦訳『顔は口ほどに嘘をつく』河出書房新社).
- Francis, David J., and Stephen Hester, 2004, *An Invitation to Ethnomethodology: Language, Society and Interaction*, London: Sage (=2014, 中河伸俊・岡田光弘・是永論・小宮友根訳『エスノメソドロジーへの招待-言語・社会・相互行為』ナカニシヤ出版).
- Glenn, Phillip, 2003, *Laughter in Interaction*, New York: Cambridge University Press.
- Glenn, Phillip, and Elizabeth Holt (eds.), 2013, *Studies of Laughter in Interaction*, London: Bloomsbury Academic.
- Goffman, Erving, 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Carden City, NY: Doubleday (=1974, 石黒毅訳『行為と演技-日常生活における自己呈示』誠信書房).
- 1961, "Fun in Games", in *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis: Bobbs-Merrill (=1985, 「ゲームの面白さ」佐藤毅・折橋徹彦訳『出会い』誠信書房).
- 1962, *Behavior in Public Places*, New York, Free Press (1980=1980, 丸木恵祐・本名信行訳『集まりの構造-新しい日常行動論を求めて』誠信書房).
- 1967, *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*, Chicago: Aldine (=2002, 浅野敏夫訳『儀礼としての相互行為-対面行動の社会学(新訳版)』法政大学出版局).
- 1974, *Fame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, New York: Harper & Row.
- Goodwin, Marjorie Harness, 1990, *He-Said-She-Said*, Bloomington, IN, Indiana University Press.

- Hill, Richard, 1995, *Have You Heard This One?: Anthology of European Jokes (2nd Revised Edition)*, Europublic Sa/Nv.
- Hochschild, Arlie, 1983, *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*, Berkley, CA: The University of California Press (=2000, 石川准・室伏亜希訳『管理される心-感情が商品になるとき』世界思想社).
- Hurley, Matthew M, David C. Dennett and Reginald B. Adams, Jr., 2011, *Inside Jokes: Using Humor to Reserve-Engineer the Mind*, Cambridge, MA: MIT Press (=2015, 片岡宏仁訳『ヒトはなぜ笑うのか-ユーモアが存在する理由』勁草書房).
- 井山弘幸 2005『お笑い進化論』青弓社.
- Jefferson, Gail, 1977, "On the Organization of Laughter in Talk about Troubles," in J. M. Atkinson and J. Heritage (eds.), *Structures of Social Action: Studies in Conversation Analysis*, New York: Cambridge University Press, pp.346-369.
- 1978, "A Technique for Inviting Laughter and Its Subsequent Acceptance Declination," in G. Psathas (ed.), *Everyday Language*, Irvington, pp.79-96.
- Jefferson, Gail, H. Sacks and E. A. Schegloff, 1987, "Notes on Laughter in the Pursuit of Intimacy," in G. Button and J. R. E. Lee (eds.), *Talk and Social Organization*, Clevedon, UK: Multilingual Matters, pp.152-205.
- 桂米朝 1986『落語と私』文藝春秋.
- 桂枝雀 1993『落語 DE 枝雀』筑摩書房.
- 木村洋二 1983『笑いの社会学』世界思想社.
- 串田秀也 2006『相互行為秩序と会話分析-「話し手」と「共-成員性」をめぐる参加の組織化』世界思想社.
- 南保輔 2015「引用発話・再演・リハーサル-フレームの複合性と経験の自在性」中河伸俊・渡辺克典編『触発するゴフマン』新曜社 pp.149-158.
- 水川喜文 1993「自然言語におけるトピック転換と笑い」『ソシオロギス』17: 79-91.
- 中川桂 2014『江戸時代落語家列伝』新泉社.
- 中河伸俊 2015「フレーム分析はどこまで実用的か」中河伸俊・渡辺克典編『触発するゴフマン』新曜社 pp.131-148.
- 延広真治 2011『江戸落語-誕生と発展』講談社.
- Pollner, Melvin, and Jill Stein, 2000, "Doubled Over in Laughter: Humor and the Construction of Selves in Alcoholic Anonymous," in Jaber F. Gubrium and James A. Holstein (eds.), *Institutional Selves: Troubled Identities in a Postmodern World*, Oxford, UK: Oxford University Press, pp.46-63.
- Provine, Robert R., 2000, *Laughter: A Scientific Investigation*, London: Penguin Books.
- Sacks, Harvey, 1974, "An Analysis of the Course of a Joke's Telling in Conversation," in Richard Bauman and Joel F. Sherzer (eds.) *Explorations in the Ethnography of Speaking*, London: Cambridge University Press, pp.337-353.
- 志水彰 2000『笑い-その正常と異常』勁草書房.
- Smadja, Éric, 1993 *Le Rire*, Paris: Presses Universitaires de France (=2011, 高橋信良訳『笑い-その意味と仕組み』白水社).
- 谷泰 2004『笑いの本地. 笑いの本願』以文社.
- 戸江哲理 2009「乳幼児をもつ母親どうしの関係性のやりくり」『フォーラム現代社会学』8: 120-134.
- 都筑道夫 2012『黄色い部屋はいかに改装されたか? 増補版』フリースタイル.
- 山口昌男 2007『道化の民俗学』岩波書店.
- 山本進・稲田和浩・大友浩・中川桂 2010『落語の黄金時代』三省堂.
- 米原万里 2005『必笑小咄のテクニック』集英社.