

哲学歴史学科 哲学コース

ユーモアを評価する方法と評価基準の検討

文学部 2024 年度

A21LA065

すがはら い ず み
菅原 い ず み

目次

序論

第1章 ユーモアは何によってもたらされるか

第1節 ユーモアの三大理論

第2節 不一致説に対する反論

第3節 ユーモアの評価における不一致説の重要性

第4節 不一致説と不一致解決説

第2章 ユーモアの評価方法

第1節 帰結主義的な評価

第2節 ユーモアの内在的価値

第3節 ユーモアの評価基準の多元性

第3章 ユーモアの評価基準

第1節 ユーモアの成立条件に関する評価

第2節 もたらされるおかしみの程度に関する評価

結論

参考文献

序論

お笑い賞レースは日本のテレビ番組において長年人気のコンテンツである。代表例としては若手漫才師が出場する「M-1 グランプリ」や、ピン芸人が出場する「R-1 グランプリ」などが挙げられるだろう。これらの賞レースはいずれも、審査員が出場者の披露したネタに対して点数をつけるか、あるいはネタ同士を比較し「どのネタがいちばん面白かったか」を選ぶことによって順位が決定される。しかし、仮に審査員が「自分好みのネタか否か」のみを基準として評価をした場合、お笑い賞レースは競技としての価値を失う。なぜなら、そのような賞レースにおいて高く評価され優勝したとしても、それは「たまたまそのとき『審査員』と呼ばれていた数名の好みに合ったネタを披露した」ということにすぎず、審査員が違えば容易に結果が変わるようなその場限りの評価だからだ。お笑い賞レースを競技として成立させるためには、審査員によって大きく結果が変わることのない、普遍的に受け入れ可能な評価基準が必要である。面白さすなわちユーモアの価値に対し、客観的かつ普遍的な評価を下すことはいかにして可能か。これが本論文で主として取り組む問題である。

本論文の展開は次の通りである。第 1 章では、ユーモアの評価基準を検討するための下準備として「ユーモアは何によってもたらされるか」を検討する。まず、ユーモアの三大理論とよばれる優越説・解放説・不一致説の概要を整理する。その上で、不一致説を拡張した理論とされる不一致解決説をとりあげ、不一致説と不一致解決説は、ユーモアが発生する仕組みについて、本質的には同様の説明を与えていると主張する。そのうえで、不一致説・不一致解決説が、先述の「ユーモアは何によってもたらされるか」という問いをターゲットとしている理論であることを論じ、不一致説・不一致解決説に基づいたユーモアの発生条件を明示する。

第 2 章では、ユーモアの価値を客観的に評価することが可能かどうかについて改めて論じる。まず第 1 節では「ユーモアの価値は見る者の笑いの量によってのみ決定される」という帰結主義的な見解を批判する。ここでは主にハーレーのデュシャンヌの笑い・非デュシャンヌの笑いという区別を用いて議論を展開する。次に第 2 節において、第 1 章で取り上げた不一致説・不一致解決説の観点から、ユーモアに内在的価値が認められることを説明する。最後に第 3 節において、ユーモアの価値を評価する基準としての一貫したループリック（評価シート）が考案可能である一方で、そのループリックが複数存在する可能性に言及する。

第 3 章では、これまでの議論に基づき、実際にユーモアの価値を評価するためのループリックの一例を作成する。

結論として、ユーモアに対して客観的・普遍的な評価を下すことが可能であるということを改めて確認し、本論文のもつ意義を提示する。

第1章 ユーモアは何によってもたらされるか

第1節 ユーモアの三大理論

ここではまず、ユーモアの三大理論の概要を整理する。ユーモアの三大理論とは、(1)優越説、(2)解放説、(3)不一致説である。これらはいずれもユーモアに関する説明としてもっともらしい部分をもっているが、あらゆるユーモアを十分に説明することはできていない。ここでは各理論の概要を述べたうえで、その優れている点と、反例となる事例を取り上げる。

(1) 優越説とは、突如として優越感がもたらされたとき我々はおかしみを感じると論じる理論である。典型的な例としては、「バナナの皮で足を滑らせた人を見て笑う」という場面があるだろう。我々はしばしば、他人のドジやミスに対し、「馬鹿だなあ」という気持ちで笑う。そのおかしみは「相手よりも自分の方が優れている」という優越感にもとづいている。

優越説の主な提唱者としてはホップズが挙げられる。彼は『リヴァイアサン』において、このような優越感を「突然の得意」と表現しており、それは「人々を喜ばせる自分自身のある行為によって、あるいは、他人の中に何か醜いものがあるのを知り、それと比較して自分自身を突然賞賛することによって引き起こされる」[ホップズ 2022: p.98] と述べている。

優越説に対しては次のような反論が考えられる。一つは、他人の失敗や、自分よりも劣ったものは、必ずしもおかしみをもたらしとは限らないということだ。それらのものに接したとき、我々は必ずしも愉快的な気持ちにはなるとは限らない。むしろ哀れみや同情など、愉快さとは全く異なる感情を抱くことがある。もう一つの反論は、優劣の判断を伴わない笑いがありうるということだ。ダジャレやある種の大喜利など、言葉遊びによるユーモアが引き起こす笑いは、優劣の判断にもとづいているようには見えない。

一方で佐金ら [2020] はこのような反論に対し、次の点から再反論をしている。それは、優越感はずしも下方比較にもとづいてはいないということだ。優越感には①特定の個人や集団、社会に対する自らの相対的優位（下方比較）にもとづく優越感と、②他の対象との比較ではなく、自分や自分を取り巻く誰かの卓越性に端を発する優越感がある。たしかに、お題に対する絶妙なボケなどによるおかしみは下方比較にもとづく優越感では説明できないように思われる。一方でそれらのユーモアは、後述の不一致説において指摘されるように何らかのズレを含んでいる。ユーモアによるズレの発見は、日常の思考パターンの失敗を通じて、受け手が無意識に囚われていたものを明るみに出す効果をもち、その発見は受け手が自らの卓越性を感受する契機となる。[佐金 et al. 2020: pp.96-97]

(2) 解放説は安堵説とも呼ばれ、精神的な緊張状態から解放されたとき、心的なエネルギーの放出として笑いが引き起こされると論じる理論である。たとえば、フロイトは「ユーモア」において次のように述べている。

ユーモアからえられる快感がいかにして発生するかを明瞭に知ろうと思ったら、他人のユーモアを聴いている人にいかなることが起こるかを見るにしくはない。聴き手の判断にしたがえば、この他人は今にも興奮のきざしを現わしそうに思われる。聴き

手はこの男が怒り出すだろう、嘆くだろう、苦痛を訴えるだろう、驚くだろう、おじけをふるうだろう、ことによると絶望のどん底に沈むことだってあるだろうと思って息を吞んでいる。そして、そうなった場合にはこの男に追随して、自分自身の中にもそれと同じ感情をまき起こしてやろうと待ち構えている。けれどもこの期待はそむかれる。その男は、少しも興奮した様子を見せないで、冗談をいうのである。そして聴き手は、このようにして感情の消費を節約したことが原因となって快感を覚える。これがユーモアによってえられる快感なのである。

(中略)

いってみれば、ユーモアとは、ねえ、ちょっと見てごらん、これが世の中だ、随分危なっかしく見えるだろう、ところが、これを冗談で笑い飛ばすことは朝飯前の仕事なのだ、とでもいうものなのである。[フロイト 1969: pp.407-412]

先ほどの「バナナの皮で足を滑らせた人を見て笑う」という場面について、解放説にもとづくと次のように説明できる。足を滑らせて転んだ人を見ると、「彼は大丈夫だろうか」という心配から我々は緊張状態に陥る。しかし大けがなどの重大な事態が起こっていないとわかると、緊張状態が解かれ、おかしみという快感を覚える。

解放説の優れている点は、いわゆる下ネタや毒舌のような性的・攻撃的なユーモアがもたらす笑いや、「フリ」と「オチ」といったお笑いの基本的な技法をうまく説明できているように見えることだ。一方で、ハーレーは解放説に対し、次の二点から批判をしている。まず、緊張状態は心的エネルギーの節約であり、緊張状態からの解放は節約によって余ったエネルギーの放出だとされるが、解放説は「その心的エネルギーはどこに、そして何のために保存されているのか」という問いに回答していない。加えて、ダジャレや文法的トラップによるジョークなどの論理的ユーモアには心的な緊張が絡んでいるように思われない。[ハーレー 2015: pp.85-86]

(3) 不一致説とは、ある事柄についての想定と事実との間に不一致が生じたときに我々はおかしみを感じると論じる理論である。ショーペンハウアーは『意志と表象としての世界』において、笑いについて次のように述べている。

笑いが生じるのはいつでも、ある概念と、なんらかの点でこの概念を通じて考えられていた実在の客観との間に、とつぜんに不一致が知覚されるためにほかならず、笑いそのものがまさにこの不一致の実現なのである。この不一致がしばしば発生するケースといえば、二つまたは若干数の実在の客観が一つの概念を通じて考えられ、この一つの概念の同一性が(複数の)客観に転用されることによってである。ところで転用されたあとでしばらくして、ともかく客観どうしがたがいに全く相違しているために、概念が客観とぴったり重なり合うのはそれぞれの客観の中の一面においてでしかないことが目立ってくるであろう。しかし客観の中の一面が概念に正しく包括されても、概念に対

し不一致である面がにわかに知覚されるというような、ただ一つの実在の客観がじつにしばしば存在する。一方においてこのように複数の現実が概念に包括されることが正しければ正しいほど、他面からいえば、概念とこの現実との不整合が大きくきわ立ったものであればあるほど、（概念と現実との）この対立から生じるおかしさ des Lächerliche の効果もそれだけ強い。[ショーペンハウアー 2004: pp.132-133]

すなわち、我々がおかしみを感じるのは、対象についての我々の「先入見」と実際の対象の間にズレ（＝不一致）が生じ、それが突然に訂正されたときである。そして、その「先入見」と事実が大きく乖離していればいるほど我々はより強いおかしみを感じる。

では、お笑いにおいてそのような不一致によるおかしみが生じる場合とはどのようなものだろうか。具体例として、ナイチンゲールダンス¹のとある漫才の冒頭を取り上げて検討してみよう。

中野「こんにちはー！ナイチンゲールダンスです。お願いします」

ヤス「自己紹介します！ヤスと」

中野「お客さんで！…ファイッ！」

ヤス「やらないです。ボコボコにされちゃうんで」²

この会話にユーモアが成立するのは「『ヤスと』という発言の後には『中野なかるていんです』という自己紹介が続くだろう」と受け手があらかじめ予想しており、その予想と実際の発言が不一致をきたしているからである。不一致説はこのように、見る者の予想と、（想定外の）事実のズレがおかしみをもたらしていると主張する。

第2節 不一致説に対する反論

第1節ではユーモアの三大理論について概観した。第3節で後述するが、私は本論文のテーマである「ユーモアの評価基準」について、不一致説を基礎として検討することが有効であると考えている。しかし実際のところ、不一致説に対しては複数の批判が存在する。ここでは不一致説に対する主な反論を取り上げ、それらに対し再反論をすることで不一致説の擁護を試みたい。

不一致説に対する反論は大きく二つに分かれる。(1) 愉快であるが不一致を伴わないようにみえる場合があるということと、(2) 愉快ではない不一致があるということである。

(1) 愉快であるが不一致を伴わないようにみえる場合として考えられるのは、受け手がすでにその内容を知っている、いわゆる「お決まりの」笑いである。そのような「お決まりの」笑いは不一致説に対する重大な反論であるように見える。しかし私の考えるところでは、そこにもやはり不一致が関係しているように思われる。というのも、そのような

¹ ナイチンゲールダンスは、中野なかるていとヤスの二名によるお笑いコンビである。

² <https://youtu.be/KXc7orOK2fQ?si=5kDRyoYyuap5wqtk>

「お決まりの」笑いにおいては、確かに「オチ」に関する受け手の期待と実際の「オチ」の間にズレはないものの、その「オチ」に至るまでの展開に別の不一致が成立していると考えられるからだ。このような「お決まりの」笑いに関して、二つの事例を取り上げて検討してみよう。

まず一つめの事例として、真輝志³のコント「僕の物語」を取り上げる。以下の場面は、主人公（真輝志）が高校に入学し、どの部活に入ろうか迷っているところである。

ナレーション（以下、「NA」）：「春、それは始まりの季節だ。でも、何の取り柄もない僕は、平凡な高校生活を送るのだと、そう思っていた。」

（中略）

真輝志「ありがとうございます。考えてみます。…野球部か！」

NA：「これは、野球素人の僕が、血のにじむような努力で才能が開花し、プロにはなれなかったものの、社会人の草野球で県ベスト 16 になるまでの物語だ！」

真輝志「ほなええわ！草野球のベスト 16！？ほなええなー。草野球なんか出る大会によっては最初からベスト 16 やしな。…ああっ、すみません、大きい声出して。えっ？ありがとうございます。僕、そんなに良い声でしたか？」

NA：「これは、僕が軽音部に入り、様々な困難を乗り越えて、B'z を原曲キーで歌えるようになるまでの物語だ！」

真輝志「ほなええわ！なんでカラオケうまなるために様々な困難乗り越えなあかんねん！」

（中略）

真輝志「もう何でもいいから、もっと活躍できるような部活はないん？」

NA：「これは、僕が軟式ラグビー部に入り」

真輝志「ほなええわ！ほんまに何でもええわけとちゃうわ！もういい、学校なんか大体勉強するところやねんから。そうや、英語頑張って、将来は留学してみよう！」

NA：”This story is that I study English day after day, so I’m going to get English skills such as native speakers!”

真輝志「まだわからんわ！そういうのを聞き取るためにこれから頑張んねやろ！」⁴

このコントは、①主人公がある部活に入ろうとする、②ナレーションが流れ、その部活に入った場合の未来を言う、③主人公がナレーションにツッコミを入れ、その部活に入るのをやめる、という流れの繰り返しによって構成されている。このコントは不一致説によって説明可能であるが、受け手は①から③の繰り返しの気づく前後で、異なる種類の不一致を見出していると考えられる。

³ 真輝志はピン芸人である。

⁴ <https://youtu.be/ziaa8hHEDqs?si=D-0x17IHLjJuuN5>

まず、受け手が①から③の繰り返しに気づく前の段階では、ナレーションの「これは○
○な僕が、△△になるまでの物語だ」という文が解釈法として機能していると考えられ
る。これはおそらく、受け手が「平凡な主人公が物語を通して成長し、華々しい成功を収
める」というストーリーを、アニメなどにおける定番の設定として認識していることを前
提とした解釈法であろう。このコントにおいても受け手は主人公が華々しい成功を収める
未来を想像するが、実際のところ彼には「草野球でベスト 16」や「B'z を原曲キーで歌え
る」という、なんとも微妙な未来しか待っていないのである。受け手が①から③の繰り返
しに気づく前の段階では、この点が不一致として特に注目を集める。

一方で、①から③の繰り返しに気づいた後は、受け手は主人公が華々しい成功を収める
ことを全く期待しなくなり、この不一致はもはやおかしみをもたらすための役には立たな
くなる。一方で、受け手は「主人公が微妙な未来を知り、『ほなええわ!』と叫ぶ」とい
う新たな解釈法を見出す。しかし実際には、「軟式ラグビー部」が登場した際には、未来
を知るよりも前に「ほなええわ!」と叫んだり、「留学」を決意した際には「ほなええ
わ!」ではなく「まだわからんわ!」であったり、受け手が期待する「ほなええわ!」ま
での流れとは異なる展開が起こる。この点が、前半の不一致に代わる新たな不一致として
機能する。

このように、受け手がオチを知っていた場合、むしろそれを不一致の前提となる解釈法
として利用し、新たな不一致を生み出すことが可能である。

二つめの事例として「吉本新喜劇」におけるギャグを取り上げる。「吉本新喜劇」は特
定のギャグを繰り返し複数のコントにおいて用いている。たとえば、代表的なギャグとし
て「ドリルスんのかいせんのかい」と呼ばれるものがある。「ドリルスんのかいせんのか
い」はすっちーと吉田裕によるギャグであり、吉田が服を脱いだ後、彼の身体のさまざま
な部位をすっちーが棒を用いてリズミカルに叩くというものである。

ギャグ自体がまったく同じ形で複数のコントに用いられているから、一見するとこれは
不一致説では説明できないケースであるように見える。しかし私見では、ここにもやはり
ある種の不一致が存在しているように思われる。というのも、ギャグ自体は確かに同じで
あるが、それが用いられている場面は各コントにおいてそれぞれ異なるからだ。現実の社
会において、会話の途中で突然服を脱いだり、その人の身体をリズミカルに叩いたりする
人はいないと思われている。そして、このギャグが用いられる場面は、それぞれ異なる状
況設定や文脈をもっている。受け手は各コントにおいて個別に「この状況でそんなことを
する人はいないだろう」という予想をしている。不一致説の主張する「不一致」とは、受
け手の予想と、それに対する事実のズレである。この事例においては、事実（＝ギャグ）
は同じであるが、受け手の予想は各コントにおいてそれぞれ個別になされるのであり、し
たがって不一致も各コントにおいてそれぞれ個別に成立していると理解することができ
る。一つの番組を録画して繰り返し見ても数回目にはほとんどおかしなくなってしまう
ように、完全に同じ展開の繰り返しで何の予想も成立しない場合にはおかしみはほとんど

得られない。「お決まりの」ギャグが継続しておかしみをもたらししているのは、やはりそこに不一致が少なからず存在しているからだ。

それに加えて、この事例において受け手の感じる愉快さにはもう一つの着目すべき点がある。それは、期待していたものがその通りに得られた喜びである。このギャグが用いられている場面を見ると、演者がギャグに用いる棒を取り出したところで観客から拍手が起こっており、またギャグ中には観客が手拍子をしているのがわかる。⁵これらの点から、観客の多くが「ドリルすんのかいせんのかい」のギャグを知っていると考えられる。演者が棒を取り出した時点で観客はこの後の展開において「ドリルすんのかいせんのかい」が行われることがわかっていて、実際にその通りの展開が起こる。拍手や手拍子といった観客の反応から考えられるのは、観客が感じている愉快さの多くは、期待していたものがその通りに得られることへの喜びや満足感だということである。これはいってみれば、コンサートで人気の楽曲が披露されたときに、多くの観客が盛り上がるという場面に類似しているかもしれない。

以上の議論から、一見すると不一致が成立していないように見える「お決まりの」笑いに対して受け手が笑うのは、「お決まり」の部分とは異なるところに不一致が成立していることと、おかしみとは異なる愉快さがあることの二点から説明可能であるといえる。

(2) 不一致説に対するもう一つの批判である「愉快でない不一致」についても検討しておこう。ハーレーによれば、ベインが滑稽でない不一致の実例を示し、不一致説に対する批判をしている。ベインはそのような不一致の例として、「重荷を背負わされたよぼよぼの老人、大群衆に対して五斤のパンと二匹の魚、身体的な欠損や不均衡…」等を挙げている。[ハーレー 2015:p.92] しかし私見では、これらの例は不一致説が着目する不一致の事例ではない。不一致説が着目する不一致とは、受け手が前もって（誤った）予想を抱き、それを訂正するという「予想-事実」間のズレである。ベインが取り上げている例はいずれも、前もって何らかの予想が成立するとは考えにくく、したがって不一致説における「不一致」と同種のものとして扱うのは適当でない。ゆえに「愉快でない不一致」は実際のところ「不一致」ではないから、不一致説に対する攻撃にはならない。

以降、本論文においては、これらを区別するため、先述のような「予想-事実」間のズレを「不一致」、それ以外の（おかしみではなく困惑を引き起こすような）ズレを「ナンセンス」と呼ぶことにする。「ナンセンス」は、それ自体では見る者が何らかの予想を抱く余地がなく、そこにユーモアは成立していない。ベインの挙げている例はいずれも、見る者の予想や期待を伴わないという点において「不一致」ではなく「ナンセンス」である。しかし第3節で後述するが、これらの「ナンセンス」にも、後から論理的な筋道を示すことでユーモアが成立する可能性がある。

⁵ <https://youtu.be/rUUxb3enLZ0?si=EPoypqFaXDT2mv0s>

第3節 ユーモアの評価における不一致説の重要性

第1節においてユーモアの三大理論を概観したが、佐金ら〔2020〕によれば、これらの理論はターゲットにしている問いがそれぞれ異なる。佐金らの分類に基づく、各理論がターゲットにしている問いは次の通りである。

- ①ユーモアはなぜ愉快なのか
- ②ユーモアはどのようなときに生じるか
- ③ユーモアは何のためにあるのか

[佐金 et al. 2020: p.80]

第1節において述べたように、優越説は優越感とおかしみ、解放説は安堵とおかしみの情動の間に関連性を見出している。これらはユーモアを感知するときの我々の心的状態に関する説明である。一方で、不一致説はそのような心的状態についての説明は与えていない。不一致説が明らかにしているのは、ユーモアが成立している事柄に共通する構造、すなわちユーモアの発生条件である。

端的に言えば、「ユーモアを評価する」ということは、評価対象となるエピソードが「面白い、面白くないか」、「面白いとすれば、どの程度面白いのか」という二つの問いについて判断を下すことである。前者は「対象にユーモアが成立しているか否か」つまりユーモアの発生条件を満たしているかについての判断であり、まさに不一致説のターゲットとなる問いである。

評価対象となるエピソードに関して、ユーモアの発生条件についての問いに肯定的に答えられた場合、さらに「そのエピソードは受け手にどの程度のおかしみをもたらさうか」と問うことが可能である。この問いについても、不一致説にもとづいて回答することを試みたい。第2章で改めて述べるが、対象となるエピソードにおいて不一致が成立している（すなわちユーモアの発生条件を満たしている）場合、さらに不一致の「大きさ」についても議論することが可能である。そして、不一致の「大きさ」に関する議論は、我々にもたらされる意外性と、その発見に伴う情動に関する議論と関連づけることができる。

したがって、本論文のめざす「ユーモアの客観的評価」は、不一致説のターゲットである「ユーモアの発生条件」にもとづいており、この点において不一致説はユーモアの価値評価において重要である。

第4節 ユーモアの発生条件：不一致説と不一致解決説

「不一致」はユーモアの発生条件であるが、単なる「ナンセンス」にはユーモアが成立しない。第3節では不一致解決説をとりあげ、受け手が「オチ」に先立つ予想を抱かないようなユーモアについて説明し、ユーモアの発生条件を明らかにすることを試みる。

ハーレーによれば、不一致解決説は不一致説を拡張した理論とされ、単に不一致が検出されるだけでなく、不一致が解決されてはじめてユーモアが生じると論じる理論である。不一

致解決説における「解決」とは、ある状況について、その状況設定からは通常生じないような帰結が起こり、その設定においてその帰結が生じるような筋道を我々が発見することだ。[ハーレー 2015: pp.93-94] しかしながら、先述の定義に基づき「不一致」と「ナンセンス」を区別して考えると、不一致解決説が「解決」しているのは、「不一致」ではなく「ナンセンス」であるように思われる。受け手がある状況について何らかの予想をするとき、その予想に至るための論理的筋道があるはずだ（そうでなければ予想は成立しない）。不一致解決説が主張するような、状況と帰結が提示されただけではユーモアが成立しないケースというのは、受け手自身がそれらを論理的に結びつけるような筋道を知らない場合である。したがって、そのようなケースにおいて提示されるのは受け手の予想を伴わない「ナンセンス」であり、「解決」とは論理的筋道すなわち解釈法の提示である。

そのような「解決」が起こっている事例として、真空ジェシカ⁶のコント「美容院」を取りあげよう。このコントでは、ガクが美容師、川北が客という設定である。コント全体の長さは約十分であるが、最初の約三分間、ガクは美容院で他の客の髪を切っており、川北は喫茶店で食事をしている。そしてその後、喫茶店を出た川北が美容院に入り、次のような会話をする。

ガク「本日はカットのみでよろしかったですか？」

川北「はい」

ガク「どのへんを？」

川北「さっきの喫茶店のくだりを」⁷

川北が美容院に入るまでの三分間、二人は別々の場所で過ごしており、その間はもちろん、二人が会話をすることもない。コントにおいて掛け合いのない時間が長く続くと、受け手は少なからず困惑するはずだ。そして、先に取り上げたナイチンゲールダンスの漫才のように、受け手が自らの社会的常識や前後の文脈を根拠として特定の予想をすることも考えにくいから、二人の掛け合いがない最初のくだりは受け手にとって「ナンセンス」である。しかし、川北の「さっきの喫茶店のくだりを」というセリフによって初めて、「ナンセンス」であった最初の三分間が「登場人物（川北）にとって不必要なくだり」という意味をもつ。すなわち、「最初のくだりには何か意味があるのだろう」という受け手の予想と、「最初のくだりは不必要である」という事実の間の不一致が成立する。これが「解決」である。

不一致説によって説明されるユーモアと、不一致解決説によって説明されるユーモアの違いは、受け手がズレに対して何らかの予想をすることが可能か否かであり、それはズレに先立って一定の解釈法が提示されているか否かの違いである。ズレ自体にユーモアが成立している場合は、受け手が社会的常識や文脈といった解釈法を共有できていることが前提

⁶ 真空ジェシカは、ガクと川北茂澄の二名によるお笑いコンビである。

⁷ https://youtu.be/xhySKRcEULY?si=0H0yo_BwpggrtNH-i

にある。受け手はその解釈法に基づいてなんらかの予想をするが、オチを知った瞬間、その予想が裏切られたことがわかる。しかし、単なるナンセンスについては、受け手はそのような解釈法を見出すことができず困惑するだけである。不一致解決説の「解決」は、受け手が見出せなかった解釈法について種明かしをするようなものである。

不一致説と不一致解決説は、与えられた状況に対する解釈法を提示することと、受け手が予測していない帰結がもたらされることをユーモアの発生条件としている点で共通している。不一致説と不一致解決説に共通してみられるユーモアの発生条件は次の三つである。

- ①一定の解釈法が共有されること
- ②共有された解釈法に基づいた場合に、受け手が同一のスクリプトを想定できること
- ③もたらされた帰結を、受け手がそれに先立って予測していないこと
- ④解釈法や帰結が、受け手に負の情動（怒り、不快感など）を生じさせないこと

以上の条件が全て満たされた場合にユーモアが発生すると考えられる。ナイチンゲールダンスと真空ジェシカの事例をもう一度用いて、それらの構造を比較してみよう。

ナイチンゲールダンスの事例におけるユーモアの発生の流れは次の通りである。

中野「こんにちはー！ナイチンゲールダンスです！お願いします」
ヤス「自己紹介します！ヤスと」…A
中野「お客さんで！…ファイッ！」…B
ヤス「やらないです。ポコポコにされちゃうんで」

このやりとりにおいては、A のセリフが受け手に対して解釈法を提示する役割を果たしている。A のセリフが提示する解釈法とは、「次の中野のセリフは『ヤスと』に続くことのできる語である」というものだ。大半の受け手はA のセリフを根拠として、「ヤスと中野なかるていんです」という一文を予想するだろう（これを「自己紹介のスクリプト」と呼ぶことにする）。

ところで、A の解釈法を満たす語とはどのようなものだろうか。これには主として助詞の性質が関係している。益岡・田窪によれば、ここで用いられている助詞「と」は並列接続助詞に属し、名詞と名詞を接続する。[益岡・田窪 2024: p.54] したがって、「ヤスと」に続く語は名詞でなければならず、「綺麗だ（形容動詞）」、「赤い（形容詞）」、「速く（副詞）」などはこの文法を満たさない。そして、受け手はこの文法を満たす語（＝名詞）の候補のうち、現在の状況で「ヤス」と並列されることが推定される語として「中野なかるていん」を選択する。それによって、自己紹介のスクリプトが成立する。

A のセリフによって受け手が自己紹介のスクリプトを予想した後、B のセリフが「ヤスとお客さんで戦え」という戦いのスクリプトを提示する。A においてヤスが「自己紹介します」と発言していることから考えても、受け手が B のセリフに先立って自己紹介のスクリプト

とは別のスクリプトを予測することは困難である。B のセリフは受け手が予測していないスクリプトを示し、それによっておかしみをもたらし役割を果たしている。そして当然のことながら、提示されたこれらのスクリプトは受け手を怒らせたり、不快にさせたりはしていないように思われる。

以上のように、不一致説におけるおかしみは、提示された解釈法のもとで受け手が同一のスクリプトを予想した後、それとは異なるスクリプトの存在が判明したときに生じるといえる。

一方で、真空ジェシカの事例におけるユーモアの発生の流れは次の通りである。

ガクが美容院、川北が喫茶店にいる場面…A

ガク「今日はカットのみでよろしかったですか？」…B

川北「はい」

ガク「どのへんを？」

川北「さっきの喫茶店のくだりを」…C

先述のように、A の段階では受け手がこの後の展開について見通しを立てることは難しい。B のセリフは、受け手に「この後の川北の返答は『カット』という言葉に関わる」という解釈法を提示し、「この『カット』は髪を切る『カット』だろう」と予想させる役割を果たしている。C のセリフが担っている役割の一つは、その「カット」という言葉のもう一つの意味である「場面のカット」すなわち「割愛」を受け手に提示することである。それに加えて、C は先の不一致説の説明にはなかったもう一つの役割を果たしている。それが A の解決である。「さっきの喫茶店のくだりを（カットしてくれ）」という言葉によって、「A の場面は登場人物にとって不必要であった」という説明がなされる。受け手は C のセリフによって「カット」の二重の意味に気づき、A の場面についての論理的筋道が示されたことでおかしみを覚える。先に取り上げたナイチンゲールダンスの事例と同様、この例もまた、それまで表立って意識されなかった潜在的なスクリプトが顕在化されることでユーモアが発生するという構造をもっている。そしてこの例もやはり、受け手に負の情動を生じさせるスクリプトを提示してはいないように思われる。

以上のように、不一致説と不一致解決説はいずれも、ターゲットとなる問いがユーモアの発生条件であるという点で共通している。また、不一致説で説明されるようなユーモアと、不一致解決説で説明されるようなユーモアはいずれも同一の条件によって説明可能である。したがって、不一致解決説は不一致説を拡張した理論であると考えたよりはむしろ、「ユーモアの発生条件は何か」という問いに対して、（解釈法と潜在的なスクリプトの提示の順序に違いはあるものの）不一致説と本質的には同様の回答を与えている理論として扱うべきである。

第2章 ユーモアの評価方法

第1章において、ユーモアの評価に関わる問いは「ユーモアが成立しているか否か」と「成立しているとすれば、それはどの程度のおかしみをもたらしうるか」という二つの問いから成り立つと述べた。ここでは、主に後者の問いに対して回答する方法を検討する。

第1節 帰結主義的な評価

ユーモアの評価基準として、「どのくらい多くの笑いを引き起こしたか」という点はしばしば重視される。さらに言えば、ユーモアの価値はそれではかきあらわれないとさえ思われるかもしれない。実際に、太田〔2020〕は次のように述べている。

面白さの客観性を支持するように見える例外的な現象として私が思いつくのは、面白さを審査するという行為である。賞レースにおいて審査員がコメディの面白さを審査するような行為はこれに該当する。(中略) 対象となるコメディが審査員にとって面白いかどうかだけで審査することですら不当なものだと言われうる。すなわち、個人的な好みを越えて面白いものを高く評価することが期待されているのだ。(中略) これはたしかに先述した不一致の真正な現象であるように思われるし、面白さの客観性が想定されなくては理解が困難なように思われる。

しかし私の見るところ、実際にはそうではない。審査において評価すべきだとされる面白さとは、正確に言えば、どれくらい多くの観察者にとってどれくらい多くの笑いを生みだしうるかという反応依存的な傾向的性質である。(中略) このように審査では、いかなる主体の反応傾向にも依存しないような意味での客観性が想定されているわけではないし、審査の失敗やそれへの非難といった現象も、そのような意味での客観性抜きに理解可能である。〔太田 2020: pp.116-117〕

確かに、皆が大笑いするようなユーモアと、数人がくすつと笑うユーモアを比較すると、前者の方がユーモアとして優れているように思われる。しかし、笑いの量はそれだけでユーモアの評価基準とするには不十分である。なぜなら、笑っているからといって面白いとは限らないからだ。

ハーレーによれば、笑いは「デュシャンヌの笑い」と「非デュシャンヌの笑い」の二つに分けられる。「デュシャンヌの笑い」は自発的で、愉快になったときにわき出る笑いであり、口角が眼輪筋によってぐいっと持ち上がった表情があらわれる。これに対し、「非デュシャンヌの笑い」は模倣の笑い・社交的な笑いであり、よろこびを表現する以外の目的が隠れている場合が多い。また、「非デュシャンヌの笑い」は、意識的に起こしているか否かにかかわらず、眼輪筋がほとんど役割を果たさない。〔ハーレー 2015: pp.46-47〕あるエピソードに対して受け手が笑っている場合にも、その笑いは必ずしもデュシャンヌの笑いであるとは限らない。ゆえに、あるエピソードについて、どのくらい多くの受け手が笑っているかは、必ずしもそのユーモアの価値と一致しない。

しかし、私はここで「笑いの量はユーモアの評価基準として全く役に立たない」と主張したいのではない。受け手の笑いが必ずしも「デュシャンヌの笑い」であるとは限らないとはいえ、多くの受け手が笑っていれば、全く誰も笑っていない場合や、数人だけが笑っている場合と比べ、「デュシャンヌの笑い」の量も多い可能性が高い。したがって、ユーモアの価値と、そのユーモアが引き起こす笑いの量は全くもって無関係だと主張するのは困難である。しかし、笑いの量とユーモアの価値が必ずしも一致するとは限らないため、「ユーモアの価値はそれが引き起こす笑いの量によってのみ評価することができ、ユーモアに客観性を認めることはできない」と主張することも難しいといえる。

第2節 ユーモアの内在的価値

笑いの量という、ユーモアがもたらす帰結のみをユーモアの評価基準とするのは適当でないと述べた。では、そういった帰結主義的な基準のみに依存することなくユーモアを評価するためには、どのような観点をを用いるべきだろうか。本節では、この問いに対して一定の回答を与えることを試みる。

本章のはじめに述べたように、ユーモアの価値を評価するにあたって検討すべきなのは、「ユーモアが成立しているか否か」と、「成立しているとすれば、それはどの程度のおかしみをもたらしまうか」という二つの問いである。前者の問いはユーモアの発生条件にかかわる問いであり、第1章において述べた発生条件を満たしていれば、(どの程度のおかしみを感じるかは別として)少なくともそこにユーモアが成立しているという評価を下すことができる。しかし、あるジョークが全員にとってユーモアであるとは限らない。ある人が大笑いするほどのおかしみを感じている一方で、別の人は全くおかしみを感じないか、何がおかしいのかわからない、というジョークはかなり多く存在する。そのような差が生じる原因として考えられるのは、不一致の前提となる解釈法が受け手の知識や常識に依存しており、したがって解釈法を共有できる(ゆえに不一致を認識できる)人が限られるということだ。不一致はエピソードの構造によって生じるものであり、エピソードに内在する要素であるが、そこにユーモアが成立するかどうかには個人差が生じる場合がある。

例として、受け手の出身地によってユーモアの成立に差が生じる可能性のある事例を取り上げてみよう。以下は、はるかぜに告ぐ⁸の漫才「傘」の一部分である。一色というが傘を失くし、とんずに対して「どうにかその傘を見つけない」と相談している場面である。

一色「とにかく、私にとって大事な物やから、絶対取り戻したい」
とんず「わかった。じゃあ探すの手伝ってあげるから。どこで失くしたん」
一色「岸和田の」

⁸ はるかぜに告ぐは、一色というのとんずの二名によるお笑いコンビである。

とんず「終わりやんけ」⁹

私の予想では、この会話に強いおかしを感じる人は、おそらく大阪府（特に大阪府南部、泉州地域）に住んでいたことがあるか、そのあたりの地域に詳しいのではないだろうか。「岸和田で物を失くすと二度と返ってこない」という趣旨のとんずの発言は少々言い過ぎである（そして、この会話がおかしいのはまさにそれが言い過ぎであることによる）が、一方でこの発言は受け手が岸和田という地域に対して、あるイメージを共有していることを前提としている。それは、岸和田がしばしば「治安が悪い」と揶揄されることだろう。したがって、そうしたイメージを全く持っていなかったり、そうしたイメージがあることを知らない場合にはとんずの発言が誇張であると感じにくく、したがって感じるおかしみも比較的小さいか、全くおかしを感じない可能性が高い。

このように、受け手個人に着目すると、ユーモアの成立条件である「解釈法の共有」が個人の知識や文化的背景等と相対的である以上、その個人にとってユーモアが成立するかという問いもまた相対性をもつ。ユーモアが成立するかどうかについて客観的に評価しようする場合、評価者個人にとってではなく、受け手一般にとってユーモアが成立する（あるいはしない）という判断を下さなければならない。あるエピソードが一般にユーモアとして成立するための条件は次のように考えられる。

- ① ある一定の解釈法が、相当数の受け手に共有可能であること
- ② ①の解釈法を共有できた受け手のうち相当数が、同一のスクリプトを想定すること
- ③ もたらされた帰結が、相当数の受け手にとって予想外であること
- ④ 一切の受け手に負の情動を生じさせない、あるいは生じさせる可能性を認識させないこと

あるエピソードが一般にユーモアとして成立していると判断するためには、相当数の受け手にとって不一致が認識可能であることが必要である。提示された解釈法がごく限られた範囲の人にしか理解できないものであったり（例えば、特定のごく限られた人だけが提示された解釈法を理解しうるような、いわゆる「内輪ノリ」のユーモアは、不特定多数を対象としたユーモアとは異なるように思われる）、受け手のほとんどがオチを予想できてしまう場合には、評価者個人はユーモアを感知したとしても、それが一般にユーモアとして成立していると判断することは難しいように思われる。実際のところ「相当数」とはどの程度であるかについては検討の余地があるが、評価者は単に自分自身に、あるいは特定の受け手のみに不一致が認識されるというだけでなく、相当数の受け手に不一致が認識されうるかを検討

⁹ https://youtu.be/TuEB5SoviWE?si=Uz_MYPaHXByak-4t

する必要がある。また、受け手の誰かが怒りや不快感を覚えたということが明るみになった場合、あるいは受け手が「(自分にとっては面白いかもしれないが) このエピソードによって怒りや不快感を覚える人がいるかもしれない」という可能性に思い至った場合、そのエピソードについて「笑うべきではない」と判断するか、少なくとも「笑ってよいのだろうか」というためらいが生じる。おかしみを覚えることを受け手がためらうようなエピソードはユーモアとして失敗しているといっても差し支えないだろう。ユーモアが一般に成立するためには、受け手を不快にする可能性を考えさせないことが必要である。

さて、あるエピソードについてユーモアが一般に成立しうるということが明らかになった場合に、それがどの程度のおかしみをもたらすかという第二の問いについては、大きく分けると(1) 不一致の大きさ、(2) 不一致の内容・構造以外の要素、という二種類の要素に対する評価がかかわっている。

(1) 不一致の「大きさ」とは、第1章で述べたように、優越感や安堵といった情動に関わる問題である。そして、あるエピソードと優越感や安堵などの情動を関連付けていると考えられるのは、そのエピソードがもつ意外性である。あるエピソードにおいて、受け手の予想と実際のオチが大きくかけ離れているほど、オチの発見の喜びに伴う優越感、あるいは緊張と緩和の振れ幅が大きくなる(したがってより強い安堵感や解放感を覚える)だろう。不一致の大きさと、受け手に引き起こされうる情動の強さは、そのエピソードが受け手にとってどれほどの意外性をもっているかという問いに言い換えることができる。

ユーモアが成立するためには、共有された解釈法を満たすようなスクリプトが複数存在しなければならないし、かつそれらのスクリプトのうち、受け手が想定するスクリプトが同一であるという傾向がなければならない。換言すれば、複数のスクリプトが存在することによって気づかれにくいものほど、より大きな意外性をもたらすということだ。したがって、不一致の大きさは、隠されたスクリプトを「オチ」に先立って発見することがどの程度困難であるかの度合いである。

(2) 一方で、不一致の内容・構造以外の要素とは、演者の話し方や間の取り方など、不一致の表現方法にかかわる要素である。エピソード自体がユーモアの発生条件を満たしており、そこにユーモアが成立しうるものであったとしても、話し手の技術によってもたらされるおかしみが低減することがある。ハーレーは「下手なジョーク」について、次のように述べている。

ジョークを語るのが下手なヤツは、スローモーションでいちいち自分の聞き手たちにカギとなる想定を明示して教えてしまってから、語りに入る。メンタルスペースに暗黙裏に導入された情報でないとい入ってくるときに注目をひかない情報でないといいざ発見されたときにおかしみは引き出されない。典型的には、あまりにもあからさまに想定を立てると、ありうるまちがいに注目を引いてしまう。そのため、聞いている側は警戒してその想定に接近したあと、回避してしまう。[ハーレー 2015:p.201]

不一致の表現方法によって、引き起こされる優越感や安堵などの大きさは変化しうる。同じエピソードであっても、受け手がオチに先立ってエピソードに含まれた仕掛け（不一致）に気づいてしまった場合、オチの発見に伴う優越感や安堵がそれほど小さくなるか、あるいはそれらが完全に失われ、ユーモアの成立自体が失敗に終わってしまうかもしれない。逆に受け手が誤った予想をするように誘導したり、緊張感を高めるような表現がなされた場合などは、オチの発見に伴う優越感や安堵も大きくなるだろう。

したがって、不一致がもたらすおかしみの程度については、対象となるエピソードにおいて、隠されたスクリプトがどの程度発見困難であるかという点と、そのエピソードが実際に受け手に対して表現された際に、どの程度強い情動をもたらすかという点の両方から評価をする必要がある。

第3節：ユーモアの評価基準の多元性

ここまで、ユーモアの価値を評価するにあたって検討されるべき項目を大まかに整理した。改めて端的に述べておくと、ユーモアの評価評価のために検討が必要なのは、(1) ユーモアの発生条件を満たしているか、(2) 受け手にもたらされうる意外性の程度、(3) 受け手において引き起こされる情動の強さの程度、の三点である。第3章ではこれら三つの項目に基づき、より細分化して実際のループリックの一例を作成する。それに先立って、本節では、ユーモアの評価基準としてもっともらしいループリックは複数存在する可能性があるということと、本論文において作成するループリックは他のループリックのもっともらしさを攻撃するものではないということを述べておきたい。

これまでの議論において、ユーモアが一般に成立するための条件と、ユーモアが受け手にもたらすおかしみの程度を評価するための検討項目を示した。しかしながら、それらの検討項目のそれぞれをどの程度重視するかという点において、もっともらしいループリックはただ一つに定まらない可能性がある。あるユーモアについて、そこで示されるエピソード自体が受け手に対して非常に大きな意外性をもたらし、その結果として受け手が強いおかしみを感じたのであれば、語りの技術が少々拙いものであっても、ユーモアとしては十分に高い評価を与えるべきであるかもしれない。もちろん、もっと上手な語り手によってそのエピソードが語られたとしたら受け手はさらに大きなおかしみを覚えるだろうから、表現の技術がまったく評価の対象から外れるというわけではない。しかし、このような場合、語り手の技術面の拙さを差し引いても、エピソード自体のもつ意外性が受け手に十分なおかしみをもたらすのに貢献していると考えられる。あるいはその逆のケースも考えられる。すなわち、エピソード自体のもつ意外性はそれほど小さくなくても、語り手の技術によって受け手が大笑いするような場合だ。このように、各評価項目となる要素が受け手におかしみをもたらすのにそれぞれどの程度貢献しているかは必ずしも均等ではない。したがって、ユーモアの評価基準となるループリックにおいても、それらの各項目をすべて同等に重視することが必ずしも適当ではないかもしれず、ゆえに各項目の重要度や配点が異なるような、複数の

ループリックが存在する可能性がある。

本章第 2 節までの議論において示したユーモアの評価項目を用いることで、ユーモアの評価基準としてもっともらしいような、一貫したループリックを作成することは可能であるが、それは必ずしも一つに定まらない可能性がある。そして、複数のループリックが存在するとして、それらの間に絶対的な優劣をつけることはできないかもしれない。しかしながら、一つのループリックを採用すれば、ユーモアに対する評価も一定の範囲に収束しうるものであり、それはユーモアに対する客観的かつ普遍的な評価であるといえるだろう。

第3章 ユーモアの評価基準

さて、本章では、これまでの議論において示した検討項目を、改めて実際のループリックの形に再構成する。なおここで作成するループリックは、対個人ではなく受け手一般を想定しているものとする。またループリックの構成としては、各項目をレベル 1 から 3 までの三段階の評価とした場合の例とし、また評価対象がユーモアの成立条件を満たしておらず、ユーモアとして失敗していると評価した場合には、「どの程度のおかしみをもたらさうか」に関する評価はしないものとする。

第1節 ユーモアの成立条件に関する評価

ユーモアの成立条件に関する評価を三段階に分けると、各評価レベルは次のように表すことができる。

レベル 1：ユーモアが一般に成立するための条件を満たしているとはいえない。

レベル 2：受け手が多少の迷いを覚えるが、ユーモアが一般に成立するための条件を満たしているといえる。

レベル 3：ユーモアが一般に成立するための条件を完全に満たしている。

レベル 1 に該当するのは、ユーモアが一般に成立するための四つの条件のうち、満たされていない条件が一つ以上ある場合である。語り手の説明なしに不一致に気づくことのできる受け手がほとんどいない場合や、逆にオチを予測することが受け手にとって簡単すぎる場合などがこれに該当するだろう。

次に、レベル 2 に該当するケースの例としては、オチの捉え方が一つに定まらない場合が挙げられる。次のような大喜利のお題と回答を用いて考えてみよう。以下は、2024 年に開催された大喜利イベント「オオギリバッティングセンター味園フォーエバー」において、私が作成した回答である。

お題「動きが速すぎる店員がいるマクドナルドではこんなことが起こる」

回答「ドライブスルーの中に、高速にしかない最低速度の規制がある」¹⁰

この回答は、最低速度の規制が店員に対して定められているのか、客の車に対して定められているのかによって、二通りの捉え方が可能となってしまう。前者であれば、店員が人間ではありえない速度で移動しているという状況が不一致になりうるし、後者であれば、ドライブスルーという、本来であれば低速で走行すべき場所で、(動きが速すぎる店員に追いつくために) 客がみな高速走行するという状況が不一致になりうる。いずれの捉え方であっても不一致が存在するため、ユーモアの成立に関する致命的な欠陥であるとはいえないが、受け手が複数の捉え方の存在に気づいた場合は「語り手はどちらの捉え方を想定し

¹⁰ <https://www.youtube.com/live/VNgYKlg7J5Q?si=YlDaNzMp5YQdBj5U>

ているのか」という疑問が生じ、その結果として、おかしみが低減する可能性がある。このようなケースは、ユーモアが成立してはいるものの、オチでスクリプトが明確に一つに定まるようなケースと完全に同等の評価を下すことは適当ではない。

したがって、レベル 3 に該当するのは、ユーモアの成立条件をすべて満たし、しかもそのすべてにおいて受け手を迷わせる余地のないものであるといえるだろう。

以上の評価段階のうち、レベル 2 とレベル 3 に該当するものが、受け手にもたらすおかしみの程度に関する評価の対象となる。

第2節 もたらされるおかしみの程度に関する評価

さて、ここからは第 1 節において示した評価レベルのレベル 2 あるいはレベル 3 に該当したエピソードに対する評価基準を検討する。第 2 章においてすでに述べたように、あるユーモアによってもたらされるおかしみの程度は、主としてエピソード自体がもつ意外性と、語り手による表現の技術という二つの要素に左右される。

まず、エピソード自体がもつ意外性に関する評価レベルは、次のように分けられる。

レベル 1：オチとなるスクリプトを受け手があらかじめ予測することが困難である。

レベル 2：オチとなるスクリプトを受け手があらかじめ予測することが困難であり、かつオチとなるスクリプトが他のスクリプトよりも優れて妥当性をもつ。

レベル 3：前提とオチのいずれも受け手があらかじめ予測することが困難であり、かつオチとなるスクリプトが他のスクリプトよりも優れて妥当性をもつ。

レベル 1 は、ユーモアの成立条件を最低限満たしている場合の評価である。そして、レベル 2 とレベル 3 において追加している「オチとなるスクリプトが他のスクリプトよりも優れて妥当性をもつ」こと、「前提とオチのいずれも受け手があらかじめ予測することが困難である」ことについては、以下で詳しく説明する。

まず、オチとなるスクリプトが他のスクリプトよりも優れて妥当性をもつことについて説明する。それはすなわち、オチとなるスクリプトが示され、受け手の予想していたスクリプトが訂正された場合に、受け手が「確かに、オチとして示されたスクリプトは我々の予想していたスクリプトよりも妥当である」と納得できるということだ。ユーモアがもたらす意外性は、その発見に伴う喜び、すなわち優越感と密接にかかわる。ゆえに、単に「予想していなかったスクリプトを発見した」喜び（これがレベル 1 に該当する）と、「よりよいスクリプトを発見した」喜びでは、後者の方がより強い情動であると考えられる。

次に、「前提とオチのいずれも受け手があらかじめ予測することが困難である」ことについてである。受け手がオチをあらかじめ予測するのが困難であることはユーモアが成立するために満たさなければならない条件であるが、それに加えて、前提にも意外性があるとい

うケースが考えられる。具体的なケースを一つ示そう。以下は、エバース¹¹の漫才「タバコ」の一部分である。

佐々木「タバコって、一本吸うたびに五分半寿命が縮まってるらしいんですよ。町田は一日に二十本ぐらい吸うじゃん」

町田「まあ、一箱ぐらいだからそれぐらいかな」

佐々木「ってことは、町田は一日に約二時間寿命が縮まってるってことになるよね。で、これ一年間で計算したんだけど」

町田「勝手に？」

佐々木「町田は一年間で二十八日間寿命がなくなってるってことになるのよ」

(中略)

佐々木「ってことはさ、町田って二月ないんだな」

(中略)

佐々木「今年の二月さ、何あったかとか覚えてる？」

町田「今年の二月何あったか？」

佐々木「ちょっと二月の思い出言ってみてよ」

町田「いやいや、そんなん急に言われてもパツと出てこない…違います違います。違う違う違う。じゃあお前、逆に聞くけど、二月何したかなんか覚えてるか？いちいち自分が何したかとか覚えてねえだろ？」

佐々木「でも俺、バレンタインデーにチョコもらったから、二月のこと覚えてるよ」

町田「いや、それは、俺がチョコもらえるような相手がたまたまいなかったから覚えてないだけであって」

佐々木「じゃあチョコもらった年は覚えてるってこと？」

町田「そりゃ覚えてるよ」

佐々木「じゃあお前、大人になってからさ、一回でもバレンタインデーにチョコもらった記憶ある？」

町田「…あれ、俺二月ないのか？」¹²

以上のやりとりにおいては、佐々木の「町田って二月ないんだな」というセリフ以降、「町田にだけ二月が存在していない」という解釈の下で話が展開している。「町田って二月ないんだな」というセリフ自体が論理の飛躍であり、これを以降のやり取りの前提とすることも一種の不一致である。そして、このように論理的に飛躍した前提に当てはまるような事実が提示される（「町田は二月の出来事を覚えていない」、「町田は大人になってから（＝タバコを吸い始めてから）バレンタインデーにチョコもらった記憶がない」など）。このように、

¹¹ エバースは、佐々木隆史と町田和樹の二名によるお笑いコンビである。

¹² https://youtu.be/Hze4KggzQg8?si=e3Q_mnUcpcRrTmjD

前提が受け手にとって意外なものである場合、妥当なスクリプトを予測することはさらに困難になるし、ゆえにオチとなるスクリプトを発見した際の優越感や驚きといった情動も強くなると考えられる。したがって、オチだけでなく、その前提も受け手に意外性をもたらすようなケースは、オチで初めて意外性をもたらすようなケースよりも上位の評価をすべきだといえるだろう。

さて、それでは最後に、語り手の表現技術に関する評価についても示しておこう。表現技術に関する評価を三段階に分けると、次のように表すことができる。

レベル1：不明瞭な点やわかりにくい点があり、エピソードの要点を理解するのに多少の困難がある。

レベル2：エピソードの要点を問題なく理解できるが、受け手にもたらされる情動を強化する効果はみられない。

レベル3：エピソードの要点を問題なく理解でき、受け手にもたらされる情動を強化する効果がみられる。

エピソードの要点とは、解釈法とオチ、すなわち不一致の構成要素である。ユーモアを成立させるためには、語り手は受け手に対し、それらの要素を確実に伝えなければならない。ゆえに、聞き返す、耳を傾けて聞き取ろうと努める、エピソードの内容を整理するなどといった受け手側の努力が必要な場合には、そうでない場合に比べてもたらされるおかしみは小さくなると考えられる。ただし当然のことながら、語り手があまりにも下手で、受け手がエピソードの要点を理解できない場合には、そもそもユーモアが成立しない。

受け手がエピソードの要点を問題なく理解できたとして、語り手の表現によってはさらなるおかしみをもたらすことが可能である。それが、レベル2以降の「受け手にもたらされる情動を強化する」という方法である。第2章で述べたように、エピソードの意外性は優越感や安堵といった情動にかかわっている。そして、語り手はオチを示した段階で、受け手にこれらの情動がより強く引き起こされるような工夫が可能である。具体的には、優越感、すなわち発見の喜びを強調するためにオチのスクリプトを強調して示したり、オチが示されたときの安堵を強化するため、オチの前の段階において緊張感を高めるような話し方をするなどの方法が考えられる。

以上が、第2章までの議論に基づいたユーモアの価値の評価項目と評価段階である。

最後に、本章のまとめとして、これらをループリック評価表の形にまとめる。

	ユーモアの成立条件	エピソードの意外性	表現に関する技術
レベル 1	ユーモアが一般に成立するための条件を満たしているとはいえない。(評価終了)	オチとなるスクリプトを受け手があらかじめ予測することが困難である。	不明瞭な点やわかりにくい点があり、エピソードの要点を理解するのに多少の困難がある。
レベル 2	受け手が多少の迷いを覚えるが、ユーモアが一般に成立するための条件を満たしているといえる。	オチとなるスクリプトを受け手があらかじめ予測することが困難であり、かつオチとなるスクリプトは、他のスクリプトよりも優れて妥当性をもつ。	エピソードの要点を問題なく理解できるが、受け手にもたらされる情動を強化する効果はみられない。
レベル 3	ユーモアが一般に成立するための条件を完全に満たしている。	前提とオチのいずれも受け手があらかじめ予測することが困難であり、かつオチとなるスクリプトは、他のスクリプトよりも優れて妥当性をもつ。	エピソードの要点を問題なく理解でき、受け手にもたらされる情動を強化する効果がみられる。

結論

ユーモアによって引き起こされるおかしみは、今や我々にとってもっとも身近にある快の一つである。ユーモアの本質は意外性と、それによって引き起こされる優越感や安堵といった快である。ゆえに、ユーモアの受け手となる者は常に新たな意外性を求めることになるし、語り手はその要求に応え続けなければならない。そのような性質をもつユーモアについて、一貫した評価基準を作成し、競技とすることは果たして可能か。本論文において取り組んできたこの問いは、「お笑い賞レース」がエンターテインメントとして確固たる地位を築きつつある現代において、もはや避けられない問いである。

本論文ではこれまで、主として「ユーモアの価値を客観的かつ普遍的に評価することは可能か」、「可能であるとすれば、どのような評価基準がもっともらしいか」という二つの問題に焦点を当てて議論をしてきた。これらの問いに関する回答を一言で言うならば、

「ユーモアの価値に関して客観的かつ普遍的な評価を下すことは可能であり、一貫した評価基準として有力なものの一つを示した」と述べることができるだろう。ユーモアに要求される意外性とは、決して無秩序のことではない。ユーモアは受け手の期待と、それらに対してあとから示される事実の間に生じるという、共通の性質を見出すことが可能である。ユーモアはこのようなある種の普遍性をもつものであり、したがって個人の好みを超えて「受け手一般」を想定した評価が可能である。

本論文のもつ意義は、お笑いにおける勝利の価値を肯定することにある。本論文の執筆中にも、規模の大小やジャンルを問わず、数多くの賞レースや大会が開催された。ユーモアの語り手となった者にとって、賞レースや大会という勝負は、今や避けては通れないように思われる。そこでの勝利が価値あるものであるためには、それが単なる偶然ではなく、一貫した評価基準に基づいた、普遍性のある勝利でなければならない。お笑いがそのような競技たりうることを示すことが本論文の目的であり意義である。私はここに、お笑いが人生をかけるに値する競技として発展し続けることを願うとともに、ユーモアの語り手たちへ心からの敬意を表する。

参考文献

- マシュー・M・ハーレー、ダニエル・C・デネット、レジナルド・B・アダムズ Jr. 著、片岡宏仁訳『ヒトはなぜ笑うのか』勁草書房、2015 年。
- 佐金武、高野保男、大畑浩志「ユーモアはなぜ愉快なのか：優越説の逆襲」『ユーモア解体新書：笑いをめぐる人間学の試み』佐金武、佐伯大輔、高梨友宏編、清文堂出版、2020 年。
- 太田紘史「ユーモアは不道德だとつまらなくなってしまうのか：面白さの存在論と倫理学」『ユーモア解体新書：笑いをめぐる人間学の試み』佐金武、佐伯大輔、高梨友宏編、清文堂出版、2020 年。
- トマス・ホップズ著、加藤節訳『リヴァイアサン(上)』ちくま学芸文庫、2022 年。
- ジークムント・フロイト「ユーモア」『フロイト著作集 3』高橋義孝ほか訳、人文書院、1997 年。
- ショーペンハウアー著、西尾幹二訳『意志と表象としての世界 I』中公クラシックス、2004 年。
- 益岡隆志、田窪行則『基礎日本語文法 第3版』くろしお出版、2024 年。
- ナイチンゲールダンス「セレクトショップ」
<https://youtu.be/KXc7orOK2fQ?si=5kDRyoYyuap5wqtk> (2024 年 9 月 13 日閲覧)
- oricon「【極悪女王】ゆりやん、吉本新喜劇に乱入で”乳首ドリル”披露 唐田えりか&剛力彩芽もサプライズ登場」
<https://youtu.be/rUUxb3enLZ0?si=EPoypqFaXDt2mv0s> (2024 年 11 月 29 日閲覧)
- 真空ジェシカ「美容院」
https://youtu.be/xhySKRcEULY?si=0H0yo_BwpgtNH-i (2024 年 9 月 26 日閲覧)
- はるかぜに告ぐ「傘」
https://youtu.be/TuEB5SoviWE?si=Uz_MYPaHXByak-4t (2024 年 11 月 15 日閲覧)
- オオギリバッチョングセンター「オオギリバッチョングセンター味園フォーエバー」
<https://www.youtube.com/live/VNgYKlg7J5Q?si=YlDaNzMp5YQdBj5U> (2024 年 12 月 30 日閲覧)
- エバース「タバコ」
https://youtu.be/Hze4KggzQg8?si=e3Q_mnUcpcRrTmjd (2024 年 12 月 31 日閲覧)
- 真輝志「僕の世界」
https://youtu.be/ziaa8hHEDqs?si=D-0x17IHLjJuuN5_ (2024 年 7 月 8 日閲覧)