

## 笑い論

横井 正治

（慶應義塾大学文学部人文社会科学科日本史学専攻4年）

### 0. 大前提

「笑い」には多様な形態が存在するが、ここでは、①「面白い」ものを生み出そうという、③「明確な意思を以って」創られた、②広義での「ボケ的な笑い」のみを考察の対象とする。これは、面白いものを「生み出す能力」及び、面白いものと面白くないものを「区別する能力」から成る「笑いの能力」を身に付けたいという点に発表者の個人的な関心が向いており、その要求に応え得るのは上記のような笑いのみであるという発表者の持論、並びに、「面白いこと」による笑いは大好きだが「楽しい」だけで「面白くない」笑いは大嫌いであるという発表者の個人的な趣味による。

### 1. 前提としての笑いの分類と定義

#### A. 「面白い」と「楽しい」

楽しい：ある状態や持続的行為によって欲望・願望などが満たされ、快いさま。

面白い：①見て楽しい。愉快だ。気持ちがいい。

②興味をそそられる。興味ぶかい。独特の魅力がある。対応したり評価したりする価値がある。

③趣がある。風流である。風情（ふぜい）がある。

⑤こっけいである。おかしい。また、奇妙である。一風かわっている。

（共に小学館『日本国語大辞典』第二版による）

※「面白い」には大別して「おかしい」「興味深い」という二つの意味があるが、ここで用いる場合には無論前者の意味である。

楽しい⇒相手や場の反応が重要、どちらかと言えば相対的な評価。

場を盛り上げる・相手の緊張をほぐすなどの目的があり、笑いはそのための「手段」。

面白い⇒対象となる物事自体に主眼が置かれる、どちらかと言えば絶対的な評価。

笑いそのものが「目的」。

#### 「面白い」の仮定義

「接してその様に（＝面白いと）感じた際に、楽しい・楽しくないの差異に関係無く思わず笑ってしまう様な物事の在り方。この際、笑いを表現として表に出すか否かは問題ではない。」

※「笑う」という現象が生じる原因としては、“楽しさ”と“面白さ”の2つが考えられる。

従って、「笑い」が生じたからと言ってその物事が「面白い」とは限らない。」（後述）

#### B. 「ボケ」と「ツッコミ」

一般的に漫才において、ツッコミは、ボケの言動がいかにおかしなものであるかを指摘してその言動の面白さを観客に分かり易く伝える（気付かせる）「通訳」であるとされる。この関係は漫才に限らず、様々な形態の笑いを「ボケ的な笑い」と「ツッコミ的な笑い」に大別出来

るように思う。

⇒ツッコミは、「通訳」（進行役やネタ振り役も兼任）という重要な役割であるが、面白い事  
をしているのはあくまでもボケ。

⇒「ツッコミ的な笑い」はその前提となるボケが無ければ成立し得ないが、「ボケ的な笑い」  
は必ずしもツッコミを必要としない。

※松本人志が「ひとりごつつ」シリーズにおいてこの原則を打ち破る笑いをやっているが、こ  
れは最早ツッコミがボケに転化されていると解釈すべきであろう。

### C. 狭義の「ネタ」

ねた：「たね（種）」を逆に読んだ隠語。

①たね。原料。また。材料。

②新聞・雑誌の記事の特別な材料。

たね：⑦手段を施す材料。後に備えてあらかじめつくり設けておくもの。仕掛け。また、裏に隠された事  
実やからくり。

本人は面白い事をしようと思ってやっているわけではないので、いくら面白いネタを持って  
いても「笑いの能力」があるとは評価し得ない。それでも、能動的に「起こしたネタ」であれ  
ば「人格的な面白さ」として評価する事は可能かも知れないが、その場合でもそれは「笑わせ  
ている」のではなく「笑われている」のであるという事には留意しておくべきであろう。

### D. 狭義の「ギャグ」

ギャグ：演劇、映画などで観客を笑わせるために、本筋の間にはさまれる即興的でこっけいな（実際には  
前もって用意されている場合が多い）せりふやしぐさ。

（小学館『日本国語大辞典 第二版』による）

1) 笑いを誘うような滑稽な言動一般。（広義のギャグ）

2) 広義のギャグが繰り返し演じられる事によって定式化（いわゆる「お決まり」「お約束」  
の状態）されたもの。意味を成さないものが多い。「アイヘン」「ゲッツ！」など。（狭  
義のギャグ）

⇒「お決まり」「お約束」の状態になってしまっているのが問題

【余談】「ギャグ漫画」という言葉、「おやじギャグ」という言葉

## 2. 笑いに関する諸問題の考察（以下順不同）

□笑いは分かり易い方が良いのか？

⇒「面白い人」になりたいのか「楽しい人」になりたいのか

@ベルクソンの「こわばりの原理」（安理岳村の解釈による）

こわばり＝硬直性・柔軟性や弾力性の不足・うかつさ・不注意・ぎこちなさ など

要旨：人の頭の中には「普通の状態」という一定の基準が想定されており、物事がその基  
準から外れた時に、それを引き起こした原因である「こわばり」を人は笑う。

↓

思うに、「普通の状態」から外れた言動の最たるものは「常識」を無視した言動だろう。だ  
とすれば、よりレベルの高い笑いを追及する過程は自らの思考を「常識」から遠ざけて行く事  
に外ならず、「狂気」の領域に足を踏み入れざるを得ないのではないだろうか。そして「狂気」  
に貫かれている以上、本当にレベルの高い笑いは万人には理解され得ないように思う。

※但し、自分の精神が完全に「狂気」に飲み込まれてしまえば、物事の「こわばり」を認識出来なくなってしまう、「笑いの能力」の重要な構成要素である面白い事と面白くない事を「区別する能力」が欠落してしまう。

#### □笑いの本質論

1. こわばり説（ベルクソン）
2. 優越感説（ホップス、スタンダールなど）
3. 余剰エネルギー説（フロイト）

⇒彼等の問題意識は「笑いはどこから来るか」という高度に哲学的・心理学的なものであり、「どんなものが面白いのか」という発表者のより実践的な関心とはやや視点がずれている。また、彼等が想定しているのは主に「自然発生的な笑い」であり、漫画やコントなどの創作された笑いとの乖離が生じている。従ってここではあまり深く言及しない。彼等の理論を深く研究したところで、実際に面白いものが生み出せるとは思い難い。思うに彼等には発表者のような関心は希薄だったのだろう。

#### □「面白く」なくても「笑い」は起こる

1900年 アンリ・ベルクソン『笑い』

「往來を走っていた男がよろめいて倒れる。すると通りがかりの人が笑う。もし彼が急に出来心で地上に座る気になったのであると想像することができたとしたなら、おもうに人は彼を笑わないであろう。彼が心にもなく座ったことを、人は笑うのである。してみれば、笑いを催さしめるものは、彼の態度の急激な変化ではなくして、変化の中にある不本意的なものであり、不器用である。」

↓

それ違う

ではどんなものが面白いのか、ベルクソン達に頼らないで考えてみよう

#### □「ねじれ」感の面白さ

1. 「なまはげの型」

「『非常識』が芯として通っている中に『常識』が侵入している」というシチュエーション  
※映画・ドラマなどの長編もの場合は逆（「常識」が芯として通っている中に「非常識」が侵入）の方が効果的か

Ex. 「宇宙人」（『伝染るんです』1巻164頁・171頁、2巻16頁）

「しょうた！」（『THE VERY BEST OF ダウンタウンのごっつええ感じ』#1）

→もしドリフが同じ状況設定でコントを作成したら

2. 「不自然」なまでに「自然」な言動

Ex. 「びっくりさんにむちゅうの巻」（『神のちから』）

「ハンガー」（『伝染るんです』1巻73頁）

3. 「鉄棒の型」

Ex. 「赤い」（『すごいよ！！マサルさん』1巻133頁）

「渋谷区」（『伝染るんです』1巻68頁）

「ふざける」（『伝染るんです』4巻28頁）

「女」（『伝染るんです』1巻62頁）

⇒これらの面白さの正体は、「非常識」と「常識」、「不自然」と「自然」という正反対のものが混在している事による何とも言えない「ねじれ」感ではないだろうか。

※松本人志「寸止めとは、かゆいところに手が届かない笑いのこと。『はっきりしてくれや』と真綿で首を締めるような笑い」（『怪人・松本人志のホンマごっつ』）

#### @「ねじれ」感の応用

・本人のみに通じる自明の「理」を有効に用いる

Ex.「知名度」（『すごいよ！！マサルさん』1巻112頁）

「にわとり」（『すごいよ！！マサルさん』3巻176頁）

「兄貴」（『THE VERY BEST OF ダウンタウンのごっつええ感じ』#2）

⇒非常識な人間の自明な「理」と、それを理解出来るはずもない他人との間に横たわる「ねじれ」。「理」自体は得てしてそれ程面白くない。

ベルクソンの従来の笑いならば、本人にのみ通じる自明の理を「ボケ」として、常識人によって「ツッコミ」を入れさせようとするのが自然な発想であろう。だが、『すごいよ！！マサルさん』や「兄貴」などではその型を崩して、「非常識人が自分のみに通じる自明な理に基づき周囲にその『結論』だけをぶつける→戸惑う常識人」という形にする事で「ねじれ感」を演出しているのである。

だがここで今一步進み、その「結論」すらも表に出さないという形にすれば更に面白いシチュエーションとなるのではないだろうか。

Ex.「犬ひも」（『伝染るんです』1巻45頁）

「3人で鍋」（発表者考案コント）

従来の笑い：「思考過程」＋「結論」（＝「ボケ」）⇒「ツッコミ」

『マサルさん』・「兄貴」の笑い：「結論」のみ⇒戸惑い⇒「ねじれ感」

更に先へ：「結論」すら省いてしまった事による“誤った”「調和」⇒「ねじれ感」

#### □「笑い」世界観構築の一試論

1. ベルクソンらの学説の範囲内の笑い⇒地上界

代表的な神：爆笑問題 王道の笑い

2. 従来の学説に収まりきらない形の笑い⇒天界

代表的な神：松本人志、吉田戦車、うすた京介 「ねじれ感」の笑いの遣い手達

3. 理論による説明が不可能で「感じる」しかない笑い⇒お笑い宇宙

代表的な神：板尾創路、アンガールズ 「シュール」な芸人達

#### □「シュール」という事

笑いの分野における「シュール」という言葉は、かなり漠然とした意味で用いられている感がある。他の文芸諸分野で用いられる「シュールリアリズム」とは異なる、独自の定義を確立する必要があるのではなかろうか。

仮定義：

「ツッコミ様が無い（＝その面白さが何に起因するのか説明し得ない）様な笑いの表現」

⇒この定義を厳密に適用するならば、「シュール」な芸人として発表者が認知しているのは板尾創路とアンガールズのみとなる。

#### □「俳句的」な笑い

松本人志・吉田戦車などの明確な「オチ」を欠いた笑いは「俳句」に通じるものがあるのではないだろうか。

□松本人志の特異性

松本は、本籍地は「天界」であると思われるが、「地上界」の笑いもこなせるし、「お笑い宇宙」の域に達していると思わせる時もある。そういった意味で非常に懐の深い芸人であるが、最近ではかつての様なオーラはすっかり影を潜めている。

□「即興」と「作り込み」

『爆笑問題 時事少年』「対談 立川談志と爆笑問題」

太田：一時期、僕らの世代のお笑いの間で、“シュール”という笑いが流行ったときがあったんですよ。

談志：ああ、はいはい。

太田：それは僕にしてみれば、思いついたのをそのままやって、怠けるように見えたんです。でも談志師匠の場合、思いついてから作品にするまで時間をかけて考えていると思うんです。（中略）

田中：その頃は“ヘタウマ”と呼ばれるマンガが流行った時期で、それに似せてギャグを入れないように見せかける“エセ・ヘタウマ”みたいなものがあったんです。ワケわかんないこと言ってるだけで、当然ウケないんです。

談志：要するに甘ったれだな。（後略）

『松本坊主』193頁～「フリートーク・スタイルの確立」「頭真っ白になってからがおもしろい」

□「笑いの言霊」

我々が或る言葉を耳にして「面白い」と感じる時、多くの場合には頭の中にその言葉が指し示す物事が想起されて「面白い」という感想へと繋がるのであろうが、そういったイメージの想起とは関係なく、言葉それ自体に面白みのパワーが内在しているのではないだろうか。

□笑いは時代性・地域性に規定されるのか？

『コージ苑』「ナイル文書」（1948年発見）の話

仮説：「笑い」＝規定される

「笑いの言霊」＝規定される

「面白さ」＝規定されない

□「ベタ」の使い方

「ベタ」な物事であっても、使い方次第ではプラス要因となるのではないか。

Ex. 「MR.BATER」（『THE VERY BEST OF ダウンタウンのごっつええ感じ』#1～5）

「カエル」の話

## 文 献

【参考文献】

安理岳村（1995）『笑いの構造 ベルクソンから吉本新喜劇まで』近代文藝社。

セクシーコマンドー研究会（1997）『『すごいよ！！マサルさん』の秘密』データハウス。

天才人物を評価する会（1998）『怪人・松本人志のホンマごっつ』コスミックインターナショナル。⇒要注意！

爆笑問題（2003）『爆笑問題 時事少年 流行と事件のアーカイブ ― 一九九九～二〇〇一 ―』集英社。

松本人志（1999）『松本坊主』ロッキング・オン。

### 【漫画】

- 吉田戦車 (1990-1994) 『伝染るんです (1-5)』小学館。  
さくらももこ (1992) 『神のちから』小学館。  
うすた京介 (1996-1997) 『すごいよ!! マサルさん (1-7)』集英社。  
吉田戦車 (1995) 『ぷりぷり県 (1)』小学館。  
相原コージ (1987) 『コージ苑 第一版』小学館。

### 【映像】

- ダウタウン (2003) 『THE VERY BEST OF ダウタウンのごっつええ感じ (1-5)』  
アール・アンド・シー・ジャパン。  
松本人志 (2003) 『HITOSI MATUMOTO VISUALBUM “完成”』アール・アンド・シ  
ー・ジャパン。

### 【第3回勉強会・討論要旨】(記録者・水野恵介)

2004年6月26日、第3回勉強会が日吉キャンパスメディアセンターのグループ学習室にて行われました。横井さんの発表のテーマは「笑い論」。「楽しいこと」と「面白いこと」を厳密に定義し区別する姿勢に、横井さんの笑いに対する真剣さが伝わってきました。笑いを引き起こす「ねじれ」感を説明する際に、随所で漫画の単行本を開いて具体例を提示していただき、その内容に参加者一同、グループ学習室内の他の学生の目を気にしながらも思わず笑ってしまう一幕もありました。質疑応答では、湯川さんが古代エジプトで流行したとされる不可解なギャグを紹介し、笑いの基準は時代や環境に依存するのではないかとの発言をされました。笑いの奥深さを垣間見ることができ、有意義な勉強会となりました。

《参加者》横井正治(発表者、文学部日本史学専攻4年)、東誠一郎(経済学部4年)、湯川勇太(文学部東洋史学専攻3年)・水野恵介(経済学部2年)

### 前 号 目 次

#### ○『Persona』Vol.12 (2004.4.1 発行)

また新しく(増田直衛) / ご挨拶(湯川勇太) / 平成15年度 KPS 活動報告(加藤陽介) / 【寄稿】群集論—萩原朔太郎の詩をめぐる考察—(加藤陽介) / 養生—老荘的倫理(富岡健太郎) / 刑罰の目的(東誠一郎) / 「質問ジャンケン」から考える「知る」と「理解する」(山内裕史) / 仮想世界の形而上学—仮想世界化する恋愛と正義—(湯川勇太) / 物語の世界へ—“想い”の世界の現在—(湯川勇太) / 高知セミナー体験記(加藤陽介) / 【勉強会レジュメ集】2003年度の KPS 学術活動の概要と今後の予定(編集部) / 「大学に行く意味」とは何か?(近藤建一) / 心理学へのお誘い(増田直衛) / 癒し系人文科学「臨床心理学とは何か」(山内裕史) / 支配される自己(関本陽) / KPS・OB 会名簿の改訂法(近藤建一) / 愛と幸福の関係について(今岡亮) / 【コラム】PCの買い方(湯川勇太) / 編集後記(同)

#### ○『Persona』Vol.12 別冊「2003年度卒業生記念論集」(2004.4.1 発行)

卒業生記念論集発行に寄せて(湯川勇太) / 【ノート】KPS 会則の改正について(近藤建一) / 『KPS 史』編纂計画について(同) / 【論考】『KPS 史』編纂に向けての基礎的研究(1)—時代区分と史料論—(同) / 田中不二麿と自由教育令—その現代的意義を中心に—(同) / 自由教育令の評価についての私論—「田中不二麿と自由教育令」を受けて—(湯川勇太) / 質問紙調査から見る大学生の「学び」(1)—「大学に行く意味」の構成因子と達成動機、進学形態の関係を探る—(近藤建一) / 質問紙調査から見る大学生の「学び」(2)—自由回答の分析を中心に—(同) / 【コラム】近代「普通文」の語法(同) / あとがきに代えて(同)