

【文書名】感情・想像力・レトリック

【著者名】谷井正俊

【著作年】2007年

【目次】

1	はじめに	4
1. 1	この文書の目的	
1. 2	感情について	
1. 3	笑いについて	
1. 4	記号表記について	
1. 5	レトリックについて	
2	基本的な感情	8
2. 1	P Q I III系	
2. 2	I II III系	
2. 2. 1	「恐れ」と「悲しみ」	
2. 2. 2	I II III	
2. 2. 3	対立性と同調性	
2. 2. 4	「快」の表現の意味	
2. 3	p q d b系	
2. 3. 1	p q	
2. 3. 2	d b	
2. 4	2のまとめ	
3	想像力をともなう感情	19
3. 1	対事的な想像力と感情	
3. 1. 1	滑稽（対事的な側面）	
3. 1. 2	Pの分類	
3. 1. 3	ϕ	
3. 1. 4	失望、未練、後悔など	
3. 1. 5	3. 1のまとめ	
3. 2	対人的な想像力と感情	27
3. 2. 1	対人的な推測を含む感情の表記法	
3. 2. 2	滑稽（対人的な側面）	
3. 2. 2. 1	バカとコマリ	
3. 2. 2. 2	対人的な一致・不一致	
3. 2. 2. 3	笑いの二つのポイント	
3. 2. 2. 4	ボケ・ツッコミ・コマリ	
3. 2. 2. 5	バカバカしさ	
3. 2. 2. 6	対事的・対人的な成分の統合	

3. 2. 2. 7	「可笑しさ」の事例 1	
3. 2. 2. 8	変な関係の分類	
3. 2. 2. 9	感情に関する変な現象	
3. 2. 2. 10	「可笑しさ」の事例 2	
3. 2. 2. 11	作り笑い	
3. 2. 2. 12	「可笑しさ」の事例 3	
3. 2. 3	羞恥、羨望、嫉妬、罪悪感	51
3. 2. 3. 1	羞恥	
3. 2. 3. 2	d、bにかかわる感情	
3. 2. 3. 3	羨望・嫉妬	
3. 2. 3. 4	罪悪感	
3. 2. 3. 5	夏目漱石の小説	
3. 2. 4	3. 2のまとめ	
4.	「意外性」とレトリック	73
4. 1	ことわざの「意外性」	
4. 2	「意外性」と比喩	
4. 2. 1	直喩、隠喩、換喩、提喩	
4. 2. 2	換喩による「意外性」	
4. 2. 3	提喩による「意外性」	
4. 2. 4	隠喩と「意外性」 1	
4. 2. 5	隠喩と「意外性」 2	
4. 3	ベルクソンの笑いの理論と形象優位性	
4. 4	ツッコミのレトリック	
4. 4. 1	ツッコミの機能と分類	
4. 4. 2	換喩的なツッコミ	
4. 4. 3	隠喩的なツッコミ	
4. 4. 4	提喩的なツッコミ	
4. 4. 5	比喩的条件文によるツッコミ	
4. 4. 6	比喩以外の技法によるツッコミ	
4. 5	誤解、隠喩、説明	
4. 5. 1	誤解と隠喩	
4. 5. 2	換喩的な「説明」	
4. 5. 3	提喩的な「説明」	
4. 6	4のまとめ	

【本文】

1 はじめに

1. 1 この文書の目的

この文書（以下、「本書」という）では、人間の感情と想像力、およびレトリックについて考察する。

本書は、1～4の四つの部分からなり、1が前書き、2～4が本論である。そのうち、2～3で「感情」について述べ、4で「レトリック」について述べる。3～4に共通するキーワードは「想像力」である。

想像力とは、目の前にない物事を、目の前にあるかのように思い浮かべる能力のことである。感情のうちでも、「滑稽」「羞恥」「羨望」「嫉妬」「罪悪感」などの感情が成り立つためには、想像力が必要である。相手の心理に対する想像力がなければ、これらの感情は生じえないからである。

一方、レトリックが機能するためにも、想像力が必要である。ことばの言外の意味を理解するには、想像力が必要だからである。

つまり、想像力は、感情にもレトリックにも深くかかわっている。本書は、そういった想像力の作用に注目しながら、感情やレトリックについて考察を行うものである。

1. 2 感情について

本書で、感情について考える際に重視するのは、感情の「社会性」である。

「羞恥」「羨望」「嫉妬」「罪悪感」などは、人間関係にかかわる感情であり、社会的に意味のある感情である。これに対し、「喜び」「怒り」「悲しみ」といった原初的な感情は、一見、社会性とは無縁な、個人的なもののように見える。

しかし実際には、それらの原初的な感情も、社会的な関係の中で、はじめて意味をもつといえる。他人がいなければ、それらを表現する意味はないからである。

この点は、人間以外の動物にも共通することである。人間以外の多くの動物でも、人間の感情表現に相当する信号が、様々の形でやりとりされ、個体間の関係を調節している(*1)。それらの信号は、各個体の生理的な状態を反映しており、それが同時に社会的な機能も果たしている。

本書では、感情という現象を、そのような「社会性」の表現としてとらえ、考察の対象とする。2で、「喜び」「怒り」「悲しみ」「恐れ」などの基本的な感情について考察し、3で、「滑稽」「羞恥」「羨望」「嫉妬」「罪悪感」などの、より複雑な感情について考察する。

1. 3 笑いについて

本書には、「笑い」に関する考察も含まれている。含まれているというより、かなりの割合を占めている。

「笑い」については、古くから、多くの理論が提唱されているにもかかわらず、その本質を完全に解明した理論はまだ現れていない、といったことがいわれ続けている。

本書も「笑い」について論じる文書の一つであるが、そういった従来の「笑い」の理論を一新するような、画期的な理論を提示するものではない。

本来、どんな理論にも限界があるのは当然であり、それぞれの理論は、その限界の範囲内で有効なものである。従来の「笑い」の理論も、それぞれに有効なものであり、それが万能でないからといって、無価値なわけではない。逆に、みずから万能と称する理論が、たんなる誇大妄想にすぎないことも多い。

本書が求めるのは、「笑い」の理論の完成形ではない。本書が求めるのは、「笑い」を、それ単独で考察するのではなく、多くの感情表現の中の一部としてとら

え、感情表現の体系の中に位置づけることである。

1. 4 記号表記について

本書では、感情を体系的に記述するために、ある種の記号表記を用いている。たとえば、「怒り」「恐れ」「悲しみ」という感情は、それぞれQⅠ、QⅡ、QⅢという記号で表している。

このような記号を使うのは、数学や記号論理学で行われているような、曖昧さのない、厳密な記述を行うためではない。感情という輪郭の曖昧なものを、形だけ記号化したからといって、それで曖昧さがなくなるわけではない。

本書がそのような記号を使う目的は、複数の感情の相互関係を明示することにある。たとえば、前記の三つの表記は、それらの感情が、Qという共通の成分と、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲという異質な成分からできていることを示している。つまり、このように記述することで、記述すること自体が、それらの関係を表現していることになる。

別の例を挙げると、「羞恥」と「羨望」という感情は、本書では下記のように記述している。個々の記号の意味はここでは説明しないが、この二行を見比べれば、互いに共通する部分と相違する部分があつて、それらが一定の対称性をもって組み合わせられていることがわかる。

☆(★(☆ q P) q Q) : 羞恥

☆(★(★ d P) d Q) : 羨望

本書が試みるのは、このようにして、感情という曖昧なものを、曖昧なまま、体系化してとらえることであり、記号表記はそのための手段である。

1. 5 レトリックについて

本書の4では、レトリックについて言及している。レトリックには、人を説得す

る弁論術としての側面と、表現を飾る修辞法としての側面があるといわれている。本書は、主に後の側面について述べるものである。

レトリックはまた、今日では、たんに表現を飾るための技術ではなく、人間の認識の根底にある過程と考えられている。しかし、本書では、そういった高尚な問題について、正面から論じることとはしない。どちらかというと低俗な問題について、側面的な記述を行うだけである。

感情についてと同様、レトリックについても、本書では、なるべく体系的な記述をするよう努めている。それにもかかわらず、本書が求めるものは、物事の根本原理ではない。物事を多面的に眺めることで、物事の意外な性質を、わずかでも見つけることができれば、それで十分である。

2 基本的な感情

2 では、基本的な感情について概観し、それらに、本書特有の記号を割り当てていく。

2. 1 P Q I Ⅲ系

人間の場合、感情を表現する信号として、身ぶりや音声以外に、顔の表情が大きな役割を果たしている。

心理学者の山田寛さんによれば、顔の表情の中で、口の曲がり具合は「快—不快」を表す信号としてはたらくという。たとえば、口角の上がった「U」形の口は「快」を、口角の下がった「∩」形の口は「不快」を表すという(*1)。

これに対し、眉や目の形は「攻撃性—親和性」を表す信号としてはたらくと考えられる。たとえば、目尻の上がった「\ /」形の眉や目は「攻撃性」を、目尻の下がった「/ \」形の眉や目は「親和性」を表すと考えられる。

ただし、口の形と「快—不快」の相関は、山田さんらの研究によって実証されているのに対し、眉や目の形と「攻撃性—親和性」の相関は、実証されているわけではない。

しかし、実証できるかどうかは別として、「攻撃性—親和性」という対立概念が、人間の感情を考える上で、重要なものであるという考えには、妥当性があると思われる。「攻撃性」やそれに関連する表現は、人間以外の多くの動物にも、広く認められるものだからである(*2)。

そこで、図2-1のように、「快—不快」「攻撃性—親和性」という二つの座標軸を交差させて一つの座標系を作る。そこに、上記のような眉目の形と口の形を組み合わせることで四つの「表情」を作り、配置する。すると、それらは、図2-2に示すように、「怒り」「嘲り」「悲しみ」「親しみ」を表す表情と見ることがができる。

図 2-1 表情

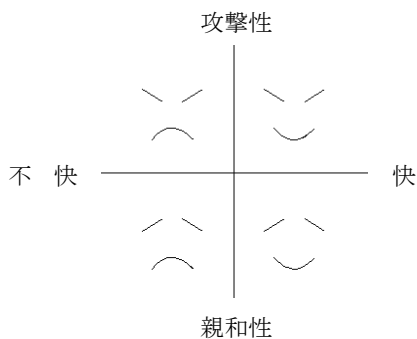


図 2-2 感情語

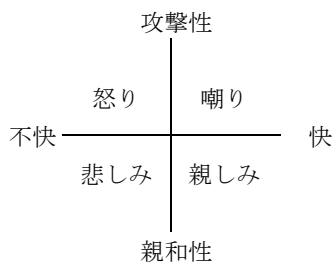
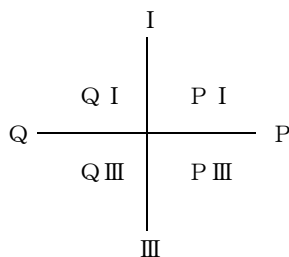


図 2-3 記号



このことから、「怒り」は「不快」と「攻撃性」、「嘲り」は「快」と「攻撃性」、「悲しみ」は「不快」と「親和性」、「親しみ」は「快」と「親和性」の結合した感情と見ることができる。

そこで、「快」をP、「不快」をQ、「攻撃性」をI、「親和性」をⅢという記号で表すとする、図2-3のように、「怒り」はQ I、「嘲り」はP I、「悲しみ」はQ Ⅲ、「親しみ」はP Ⅲと表すことができる。IとⅢがあって、Ⅱがないが、これについては2.2で述べる。

2.2 I Ⅱ Ⅲ系

2. 2. 1 「恐れ」と「悲しみ」

2. 1 では言及していない代表的な感情として、「恐れ」がある。「恐れ」は、「悲しみ」と同様、「不快」かつ「非攻撃性」を表す感情である。

しかし、「恐れ」が、対面する相手を回避しようとする傾向をもつのに対し、「悲しみ」は、相手に接近しようとする傾向をもつ。それがよく現れている例として、次のような漫画の一場面を挙げることができる。



二ノ宮知子『のだめカンタービレ 1巻』
講談社(2002), p.148 より

この場面では、変な化粧をした女性が、先輩らしい男性に向かって泣き顔で突進している。対する男性の方は、恐怖の表情を見せている。

このように、突進するほど極端ではなくても、「悲しみ」は、相手の接近を求める感情であるのに対し、「恐れ」は、相手の接近を拒もうとする感情だといえる。

つまり、「恐れ」と「悲しみ」は、「反発」指向と「接近」指向の代表的な感情であり、この場面は、両者のせめぎあいが現れた一瞬と考えることができる。

こういった「反発」「接近」のせめぎあいは、人間以外の動物の世界でも、広く見られるものである。

動物にとって、同種の個体は、共通の資源をめぐる競争相手であり、利害の対立する相手なので、互いに「反発」しあうのが基本である。しかし、ときには、利害が一致する場合もあって、そういう場合は、互いに「接近」して行動をともにすることが有利になる。どちらを選ぶべきかは、状況によって変わる。

人間以外の多くの動物は、そういった利害を計算した上で行動しているわけではない。ある個体がある状況で、たまたま行った行動が合理的であれば生き残り、

不合理であれば死滅するといった過程を繰り返した結果、合理的な行動をする子孫が増えてきているにすぎない。

しかし、人間の場合も、いつも合理的な計算の上で行動しているわけではなく、感情のおもむくままに行った行動が、結果的に合理的なものになっていることも多い。その場合は、その感情自体に合理性があったことになる(*1)。

たとえば、人間は、親しくない相手に、むやみに「悲しみ」を見せることはない。敵に弱みを見せても、得なことはないからである。人間は、そのことを意識しているが、それ以前に、「悲しみ」という感情そのものが、進化の過程で、そういう性質をもつように発達してきたと考えることもできる。

つまり、とくに意識しなくても、「悲しみ」は、親しくない相手に向かっては現れにくいようにできており、逆に「悲しみ」を表すことは、とくに意識しなくても、相手を親しい相手として認めることにつながっていく。

感情は、このように、社会的な関係を反映し、社会的な関係を形成するはたらきをもつものである。「恐れ」「悲しみ」なども、そういった機能をもつ感情の代表例と考えることができる。

2. 2. 2 I II 系

人間の感情表現が対人関係を調節しているように、人間以外の動物でも、動作、音声、匂いなど、様々な信号が個体間の関係を調節している。そのような信号系には、大まかにいって、次の(1)～(3)の三つのタイプがあると考えられる。人間の信号系は、このうちの(3)に該当すると考えられる。

(1) I 系

集団を作らず、単独で行動する動物の場合、個体間のコミュニケーションのための信号はあまり必要ではない。ときおり偶発的に起こる接近を避けるためののみ、攻撃性の信号、すなわち、I 系の信号が存在するが、それで十分である。

(2) I II 系

集団行動をする動物、すなわち、複数の個体が同じ空間を共有するタイプの動物では、2. 2. 1で述べたような「反発—接近」のジレンマが存在する。このような系では、多くの場合、そのジレンマを「膨張—収縮」の信号系によって解決している（図2-4）。

多くの動物では、二つの個体が対面したとき、優位の個体は、自分を大きく「膨張」させる姿勢をとり、劣位の個体は、自分を小さく「収縮」させる姿勢をとる。前者がⅠ系、後者がⅡ系の信号であり、それぞれ「誇示」「服従」を意味する信号としてはたらく。このような信号により、闘わずに優劣を確定することができる。闘争にともなうコストを節約することができる。

図2-4 IⅡ系

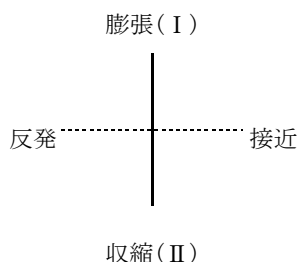
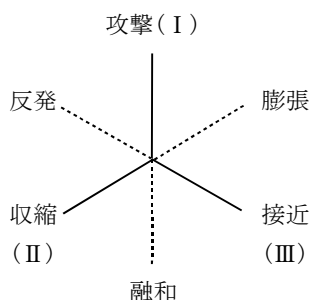


図2-5 IⅡⅢ系



(3) IⅡⅢ系

集団行動をする動物では、上下関係を媒介するⅠⅡ系の信号に加えて、仲間関係を媒介するⅢ系の信号が存在することがある。この場合の座標系は、図2-5のようになると考えられる。その内容は、次のようなものである。

- (1) 「反発」系の信号には、攻撃性のもの（Ⅰ）と収縮性のもの（Ⅱ）がある。
- (2) 「膨張」系の信号には、攻撃性のもの（Ⅰ）と親和性のもの（Ⅲ）がある。
- (3) 「融和」系の信号には、収縮性のもの（Ⅱ）と親和性のもの（Ⅲ）がある。

人間の場合には、上記のようなⅠⅡⅢ系と、2. 1で見たP—Q（快—不快）軸の交差によって六つの領域ができる。それは下図のように表すことができる。

図 2-6 Q側の区分

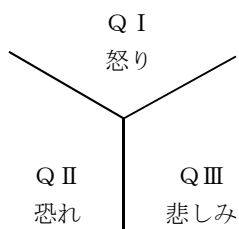
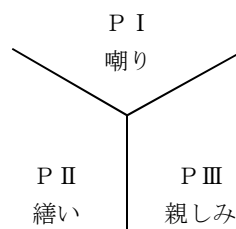


図 2-7 P側の区分



Q側の三つの信号が表すのは、不快感情の代表的なものである。ただし、こういった記号と感情語は、必ずしも一対一で対応するものではない。

たとえば、Q IIについては、上記では「恐れ」という語で代表させているが、このほかに「困惑」「狼狽」「焦り」「呆れ」なども、Q IIの領域に含まれると考えられる。本書の記号系ではそれらを区別することはできない。

「羞恥」もQ IIの領域に含まれるが、これは「恐れ」に、対人的な想像力の加わった感情と見ることができる。これについては、2. 3や3. 2. 3で別に述べる。

P側の三つの信号は、すべて「笑い」の形をとるものである。このうち、P IIには「繕い」ということばを当てているが、これには「作り笑い」「愛想笑い」「苦笑い」「照れ笑い」などが含まれる。P IIについては、3. 2. 2. 11で別に述べる。

いずれにしても、P II、Q IIの領域に該当する感情語が多数あるということは、この領域の感情が社会的に果たしている役割の精細さを示していると考えられる。

2. 2. 3 対立性と同調性

動物は、単独生活をするものであっても、繁殖期には、生殖のために、他の個体への接近が必要になることが多い。そのようなときに、相手の反発を避けるため

に行われる行動が、いろいろな求愛行動として観察されるものになる。

集団で生活する動物では、個体が接近している期間が、繁殖期の一時的なものではなく、日常的なものになっている。したがって、接近のための信号も、日常的に必要な。人間の場合、あまり親しくない相手に近づくときにはPⅡが、すでに親しい相手にはPⅢがよく使われる。

しかし、そんな動物であっても、それぞれの個体は、個体としての「反発」性を失っているわけではないので、状況次第で、それが現れたり隠れたりする。「反発」指向と「接近」指向のどちらが表面化するかは、状況によるといえる。

空間的な「反発」「接近」という関係のあり方は、資源の配分の仕方であれば、それを「取り合う」か「分け合う」かの関係に相当する。ⅠⅡⅢ系において、「取り合う」関係、「分け合う」関係は、およそ次のように分類される。

(1) 資源を取り合う関係（対立関係）

- (1-1) Ⅰ 対 Ⅰ の関係（優劣がつかない場合）： 競争関係
- (1-2) Ⅰ 対 Ⅱ の関係（優劣がついた場合）： 上下関係

(2) 資源を分け合う関係（同調・協調関係）

- (2-1) Ⅱ 対 Ⅱ の関係： 中立的関係
- (2-2) Ⅲ 対 Ⅲ の関係： 仲間関係

このような分類自体に、さほど大きな意味があるわけではないが、人間を含めた多くの動物は、こういった個体間、あるいは集団間の様々な葛藤の中で、「対立」か「同調」かをつねに選択しながら、生きているといえることができる。

2. 2. 4 「快」の表現の意味

動物学者のジェーン・グドールさんの著書(*1)には、次のようなエピソードが書かれている。すなわち、あるチンパンジーにバナナを与えたところ、興奮して大声を上げたために、年長のチンパンジーに見つかって、バナナを取り上げられてしまうということがあった。しかし、そのチンパンジーは、次の機会には、かろ

うじて声を抑えることができたので、バナナを奪われずに済んだという。

チンパンジーだけでなく人間も、喜ばしい出来事に対しては、歓声を上げたり笑顔を見せたりすることが自然で、それを抑制することの方が難しい。上記のように、そのせいで、自分が損することがあるにもかかわらず、抑えられないほどの表現衝動がわき起こる。これは集団的な動物特有のことであり、単独で生活する動物では、このようなことはありえないと考えられる。

単独で生活する動物は「快」「不快」を表現する必要性に乏しく、とくに「快」の表現には意味がない。他の個体が接近したときに放つ「攻撃性」の信号は、「不快」の表現であり、威嚇の機能を果たすことがあるが、「快」の表現の方は、あったとしても何の役にも立たない。

これに対し、人間のような動物には「快」の表現があり、そういった「快」の表現に対して、「快」を感じる心の仕組みももっている。それによって、他人の「快」を自分の「快」に置き換えることこそが、協調性の基盤だといえる。人間の社会に「快」を表す信号があって、それがよく発達していることは、人間の協調的な側面を表しているといえる。

もちろん、人間には協調的な性質ばかりがあるわけではないし、協調的な性質が、協調的な行動ばかりを生むわけではない。集団内の協調は、集団間の対立と表裏一体である。しかし、本書では、集団間の問題は採り上げない。ただ少なくとも、個体間では、「快」の信号が一定の役割を果たしていることは指摘できる。

2. 3 p q d b系

2. 3. 1 p q

2. 1や2. 2では述べていない基本的な感情に、「驚き」がある。すべての感情は認識と結びついているが、「驚き」は、とくに認識自体を表現する感情である。

通常のもの、「変でない」ものに対する心理状態を p、異常なもの、「変な」ものに対する心理状態を q で表すことにする。

この p－q の軸と、2. 1 で述べた P－Q の軸の交差によって、図 2－8、2－9 のように、四つの領域が生成する。

図 2－8 感情語

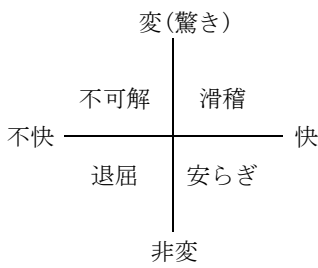
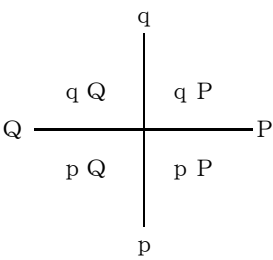


図 2－9 記号



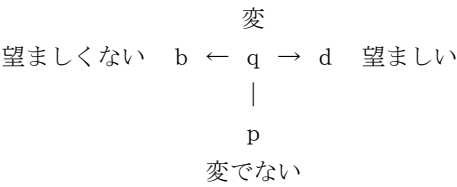
「変」の領域にあって、「快」「不快」に関して中立的な感情が「驚き」である。図 2－8 が示すように、それが「快」の側に寄ると「滑稽（可笑しさ）」、「不快」の側に寄ると「不可解」となると考えられる。これらは、記号では図 2－9 のように表記される。

2. 3. 2 d b

「変な」ということばは、標準からずれた状態のうちでも、どちらかという悪い方向にずれた状態を表すことが多い。しかし、標準からずれた状態でも、良い方向、望ましい方向にずれた場合がある。そのような状態を d という記号で表すことにする。

逆に、標準から悪い方向、望ましくない方向にずれた状態を b という記号で表すことにする。ただし、q と b の境界は曖昧であることが多い。これに比べて、q と d の区別は比較的はっきりしている。

図 2－1 0



qが「滑稽」や「羞恥」とのかかわりが深いのに対し、dは「羨望」や「嫉妬」とのかかわりが深い。qなものは、自分の領域にあれば恥ずかしいが、他人の領域にあれば可笑しいものである。一方、dなものは、自分の領域にあればうれしいが、他人の領域にあれば妬ましいものである。このように、qやdは、自他の意識と結びついて、様々な感情にかかわっている。

☆を「自分」、★を「他人」とすると、様々な対人感情を、図2-12のような記号で表すことができる。

下の図のうち、たとえば「★d Q I」というのは、★がdの状態にあることに対して生じるQ Iという感情のことである。つまり、「他人」が「望ましい」状態にいることに対して、「怒り」をおぼえるわけであるから、これは「妬み」や「悔しさ」といった感情に相当する。

そのようにして、感情語と記号を対応させたのが、図2-11と図2-12である。これらは、必ずしも一対一で対応するわけではないが、およそこのように見ることができる。

図 2 - 1 1 感情語				図 2 - 1 2 記号						
		望					d			
妬み(悔しさ)		威張り		不快	★ d Q I	☆ d P I	Q	P		
	羨み	照れ							★ d Q II	☆ d P II
	羨み	誉れ							★ d Q III	☆ d P III
悔しさ		嘲り			☆ q Q I	★ q P I				
恥		苦笑			☆ q Q II	★ q P II				
悲しみ		可愛さ			☆ q Q III	★ q P III				
		変					q			

このうち、「悔しさ」という感情については、上記のような対人的な「悔しさ」のほかに、3. 1. 4で示すような、事態に対して感じる「悔しさ」もある。

また、bについては、qとの境界が曖昧であり、図2-12でq Qとなっている部分は、そこをb Qに置き換えても、ほぼ同じ感情語が対応する。その点では、qとbの差は、程度の差と考えることができる。bは「罪悪感」と関係する要素であるが、これについては3. 2. 3. 4で述べる。

以上が対人的な感情の概略であるが、このような感情は、相手の感情にも左右される。上記の感情の記述は、あくまでも、相手の感情の効果を抜きに行ったものである。より正確に記述するためには、相手の感情の効果も考慮する必要がある。それについては3. 2. 3で述べる。

2. 4 2のまとめ

2では、基本的な感情を概観し、それを表す記号について説明した。主な感情を表す記号は、次のようなものである。P II、Q IIに関しては、下記以外にも、いろいろ当てはまる感情語があるが、下記の語で代表させている。

P : 快	I : 攻撃性	P I : 嘲り	Q I : 怒り	p : 変でない
Q : 不快	II : 収縮性	P II : 繕い	Q II : 恐れ	q : 変(驚き)
	III : 親和性	P III : 親しみ	Q III : 悲しみ	d : 望ましい
				b : 望ましくない

次の記号は、他の記号との組み合わせで、より複雑な感情の表記に用いられる。その詳細は3で述べる。

- q : 「滑稽」「羞恥」などの記述に用いられる
- d : 「誇示」「羨望」などの記述に用いられる
- b : 「嫌悪」「罪悪感」などの記述に用いられる

3 想像力をともなう感情

3 では、想像力が関与する感情について述べる。

想像力には、大別して、事態に関する想像力と、心理に関する想像力がある。それぞれを「対事的な想像力」「対人的な想像力」と呼ぶことにする。両者は完全に独立した能力ではないかもしれないが、便宜上、そのように分類する。

「対事的」ということばは、「対人的」ということばと比べて、一般的ではないが、日本語文法の著作(*1)などで使われることがある。「対事的」「対人的」ということばを、対にして使うと便利なので、本書でもその用語を用いる。

対事的な想像力としては、事物を見て、見えている部分から見えていない部分を推測するといった、空間に関する想像力や、現在の事態をもとに、未来や過去の事態を推測するといった、時間ないし因果関係に関する想像力がある。

対事的な想像力はまた、物理的な現象に関する想像力、社会的な現象に関する想像力などに分けることができる。社会的な現象に関する想像力は、対事的な想像力と対人的な想像力の中間的なものと見ることもできる。

対人的な想像力としては、他人の行動や言動をもとに、その人の心を推測する能力がある。他人の心を推測するような心の仕組みは、心理学の用語で「心の理論」と呼ばれている(*2)。

対事的な想像力も対人的な想像力も、他の動物と比べて、人間でよく発達している。しかし、その発達には個人差があり、二種の想像力が、必ずしも均等に発達するわけではない。

3. 1 対事的な想像力と感情

3. 1. 1 滑稽（対事的な側面）

「滑稽」あるいは「可笑しさ」という現象には、対事的な側面と対人的な側面がある。3. 1. 1～3. 1. 3では対事的な側面について述べ、対人的な側面については3. 2. 2で述べる。

「可笑しさ」の笑いを説明する理論として、よく知られているものの一つに、「不調和理論」と呼ばれるものがある(*1)。

これは、笑いは、予測と現実の不一致から生まれるという考えであり、笑いは「意外性」から生まれる、といいかえることもできる。これで笑いのすべてが説明できるわけではないが、部分的には正しい理論と考えられる。

たとえば、「ある人があるものを帽子だと思って頭にかぶったら、鞆だった」といった出来事には「意外性」があり、笑いをもたらすこともある。このような「意外性」を、下の(1)または(1')のような図式で表すことにする。

oが起点となる要素、pが予測された要素、qが現実化した要素である。pが括弧で囲まれているのは、それが想像されたものであることを示している。

(1) o (p) q または (1') o —(p)

 \
 q

o = 頭にかぶる、p = 帽子、q = 鞆

ただし、このような「意外性」が必ず「可笑しさ」をもたらすというわけではない。「可笑しさ」が生じるのは、2. 3. 1で述べたように、それにPがともなう場合である。

一般的には、下記の(2)～(4)のような三つの場合が考えられる。(2)ではPがともない、(4)ではQがともなっている。(3)はPにもQにも傾かない場合で、それを—という記号で表している。

(2) o (p) q P : 滑稽 (可笑しさ)

(3) o (p) q — : 驚き

(4) o (p) q Q : 不可解

3. 1. 2 Pの分類

2. 3. 1や3. 1. 1で述べたように、「可笑しさ」が成立するには、q（変）とP（快）が両立しなければならない。ここでは、そのPに、どのようなものがあるかについて述べる。

「可笑しさ」の成立にまず必要なPは、以下に述べるような、認知のPである。

たとえば、「ある人が帽子でないものを頭にかぶってしまった」というような場合でも、そのかぶったものが何であるかがわからない時点では、「可笑的」という感情は生まれにくい。

そのような状態、つまり、何かが変だが、何が変かはわからない状態というのは、q—またはq Qと表されるような状態であって、q Pではない。しかし、それが鞆だと認知されれば、その時点で認知のPが生じ、そこにq Pが両立して「可笑しさ」が成立しうる。

これに対し、「難しいパズルが解けた」というような場合には、Pは生じても、qは解消されてしまうので、「可笑しさ」は成立しにくい。そのような場合に成立するのは、q Pではなくd P、すなわち「可笑的」ではなく「うれしい」状態である。

落語家の桂枝雀さんがよく使っていた「緊張と緩和」(*1)ということばを使えば、q—やq Qの状態は「緊張」の段階であり、q P、p P、d Pなどが「緩和」の段階といえることができる。

いずれにしても、「可笑しさ」の笑いには、上記のような「認知のP」あるいは「理解のP」と呼ぶべきPが、必ずともなうと考えられる。

「可笑しさ」の笑いには、それ以外に、生理的なPや、対人的なPがともなうこともある。生理的なPは、食欲、性欲、安心感などに関連するPである。対人的なPには、他人への優越感によるPや、他人との同調のPがある。

以上をまとめると、Pには、だいたい次のようなものがあると考えられる。どのPがともなうかによって、生じる笑いの色合が異なったものになる。

- (1) 対事的なP
 - (1-1) 認知的なP
 - (1-2) 生理的なP
- (2) 対人的なP
 - (2-1) 優越のP
 - (2-2) 同調のP

3. 1. 3 ϕ

意外な出来事、すなわちqな事態も、何らかの必然性に導かれて起こるのがふつうである。意外な関係に必然性をもたらす要素を、 ϕ という記号で表すことにする。

たとえば、「道を歩いていたら、石につまずいてころんだ」という出来事であれば、「石」の存在が ϕ に当たる。この関係は次のように表される。

$$\begin{array}{c}
 (1) \quad o - (p) \\
 \quad \quad \quad \backslash \\
 \quad \quad \quad \phi - q
 \end{array}$$

o = 道を歩く、 p = ころばない

ϕ = 石がある、 q = ころぶ

また、「色が似ていたので、帽子と間違えて、鞆を頭にかぶってしまった」という出来事の場合は、次のようになる。

o = 頭にかぶる、 p = 帽子

ϕ = 色が似ている、 q = 鞆

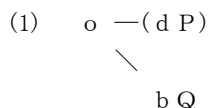
いずれにしても、 ϕ とは、ふつうなら o から p へ向くはずの流れを切断して、 q に導くものである。

3. 1. 4 失望、未練、後悔など

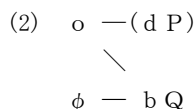
「滑稽」は q にかかわる現象であったが、3. 1. 4 では、 d や b にかかわる対事的な感情について述べる。これらの感情も、想像と現実の対比に基づいているという点では、「滑稽」と共通する。

3. 1. 4. 1 「失望」「落胆」

良いことを期待していたのに、悪いことが起こった場合に起こる感情で、期待と現実の落差によって引き起こされる。下の図式で表される。 d は望まれた事態、 b は望まれない事態を表す。

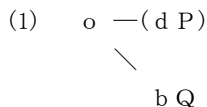


「意外性」の場合と同様に、(1) の構造にも ϕ が関与して (2) の構造を作りうる。3. 1. 3 で示した構造を喜劇の構造とすれば、(2) は悲劇の構造である。ただし、悲劇としては、 $(d P)$ の部分が、 $(p P)$ や $(p -)$ であってもよい。



喜劇の ϕ も、悲劇の ϕ も、日常的な思考を切断して、非日常の世界に導く作用がある。しかし、喜劇的な変化が可逆的なのに対し、悲劇的な変化は不可逆的であることが多い。つまり、喜劇では、日常性と非日常性を往復できるのに対し、悲劇では、日常性が断ち切られたまま、取り返しがつかなくなることが多い。

3. 1. 4. 2 「未練」「残念」「諦念」「断念」

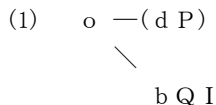


「未練」「残念」「諦念」「断念」は、いずれも（１）の構造に基づく感情であるが、dの事態に対する執着心に差がある。

「未練」や「残念」ではdへの思いが存続している。これに対し、「諦念」や「断念」ではdへの思いが消去されているが、「諦念」には受動的な、「断念」には能動的な語感がある。

3. 1. 4. 3 「悔しさ」

「悔しさ」は、3. 1. 4. 1の（１）のQの部分に攻撃性がある感情、すなわち「怒り」をはらむ感情と見られ、下記の（１）のように表される。



「悔しさ」には、このような対事的な「悔しさ」のほかに、2. 3. 2や3. 2. 3で示すような、対人的な「悔しさ」もある。

3. 1. 4. 4 「後悔」

「後悔」は、ある事態oに関して、pという行動をしていれば、悪いことは起こらなかったのに、qという行動をしたために、悪いことが起こってしまった場合に生まれる感情である。現実化しなかったことを想像して、それへの思いを引きずっているという点では、前記の「未練」や「残念」と似たところがある。

$$(1) \quad \begin{array}{c} o - (p - x) \\ \quad \diagdown \\ \quad \quad q - b Q \end{array}$$

$$x = p - \text{または} p P \text{または} d P$$

この場合、 q という行動を選択したのは自分であるという意味を含めて、次のように書くこともできる。

$$(2) \quad \begin{array}{c} \star - (p - x) \\ \quad \diagdown \\ \quad \quad q - b Q \end{array}$$

$$\star = \text{自分、} x = p - \text{または} p P \text{または} d P$$

3. 1. 4. 5 「心配」「危惧」「懸念」

$$(1) \quad (o(x) b) Q \quad x = p \text{ または } d$$

これらは、期待に反して悪いことが起こる、あるいは起こったのではないかと想像したときに起こる感情である。実際に起こったと確認されたことに対する感情ではなく、これから起こるのではないか、あるいは、自分が知らないだけで起こっているのではないかという想像に基づく感情である。

いずれも、事態に対する感情であるが、「心配」には、それに加えて他者の感情に対する感情、つまり対人的な感情が含まれやすい。「危惧」や「懸念」といった場合には、そういった対人的な感情があるかどうかはあまり考慮されない。

3. 1. 5 3. 1 のまとめ

3. 1 では、対事的な感情の記述を行った。「滑稽」「失望」「後悔」「未練」

などである。「滑稽」が q にかかわる感情なのに対し、「失望」等は、 d や b にかかわる感情である。

「滑稽」については、「意外性」という認知形式に基づいて発生することを述べた。「意外性」はまた、 ϕ という要素によって導かれることがあることも述べた。 ϕ とは、意外な関係に必然性をもたらす要素である。

「意外性」と ϕ は、次のように表すことができる。 $o(p)q$ が「意外性」を表し、それに ϕ が関与する形になっている。

$$\begin{array}{c} o - (p) \\ \quad \backslash \\ \phi - q \end{array}$$

o = 起点となる要素、 p = 想像された要素

$\phi = q$ を導く要素、 q = 現実化した要素

3. 2 対人的な想像力と感情

3. 2 では、対人的な想像力にかかわる感情について述べる。

3. 2. 1 対人的な推測を含む感情の表記法

ある人物★が、ある対象oについて、x という心理状態にあるとき、それを次のように表すことにする。

$$(1) \star(o\ x)$$

また、別の人物☆が、★が(1)のような心理状態にあると推測した上で、それに対してy という心理状態になっているとき、次のように表すことにする。

$$(2) \star(\star(o\ x)\ y)$$

たとえば、「太郎が、自分をふつうだと思っている」ことを花子が察して、そういう太郎を、花子が変だと思っている状態は、次のように書くことができる。

$$(3) \text{花子}(\text{太郎}(\text{太郎}\ p)\ q)$$

(2) の x、y のそれぞれには、複数の記号を当てはめてもかまわないものとする。たとえば、(4) のような形である。

$$(4) \text{花子}(\text{太郎}(\text{太郎}\ p\ P)\ q\ Q)$$

これは、「太郎が、自分の状態を平穏で快く感じている」ことを花子が察して、そういう太郎を、花子が異常で不快に思っていることを意味する。

3. 2. 2 滑稽（対人的な側面）

3. 1. 1～3. 1. 3 では、滑稽（可笑しさ）の対事的な側面について述べた

が、以下では、その対人的な側面について述べる。

3. 2. 2. 1 「可笑しさ」の笑い

笑いに関する理論で、代表的なものの一つに、「優越の理論」がある(*1)。笑いは他人に対する優越感の表明だという考えであり、これも部分的には正しい理論といえる。

そういった「優越の笑い」の対象には、二種類のものがあると考えられる。それは、愚かな人と困っている人である。それぞれを、バカとコマリと呼ぶことにする。このコマリということばは、桂枝雀さんがよく用いていたものである(*2)。

バカもコマリも、どちらも変な状態にある人であるが、バカは、自分が変であることを知らない人、コマリは、自分が変であることを知っていながら、それを修正できない人と見ることができる。

いずれにしても、バカを笑うためには、相手が何かを知らないということを知っていなければならない(*3)。コマリを笑うためには、相手が困っているということがわかっていなければならない。どちらの場合にも、相手の心の状態を推測できて、はじめてそれを笑うことができる。つまり、このような笑いには、対人的な想像力が必要である。

ある人がバカな人を笑っている状態を、記号で表すと(1)のようになる。☆が笑う人、★が笑われる人、oが事態であるが、oは、多くの場合、★が引き起こした事態である。★はその事態を変でない(p)と思っているが、そのことを、☆の方は変(q)だと思っている。xは何であってもよく、★のpに対し、☆のqが生じていることが、バカが成立する要件である。

$$(1) \star(\star(o p x) q P)$$

一方、ある人がコマリの人を笑っている状態は(2)のように表される。oという事態を、★は不快(Q)と思っているが、☆はそれを快く(P)思っている。★のQに対して、☆のPが生じていることが、コマリ成立の要件である。

(2) ☆(★(o q Q) q P)

2. 3. 1で述べたように、「可笑しさ」はq Pという記号で表される現象であるが、対人的な側面まで考慮すると、(1) (2)のような二つの場合があることがわかる。

このような「可笑しさ」の笑いは、「優越の理論」からいえば、嘲笑すなわちP Iに等しいということになる。しかし、実際には、「可笑しさ」の笑いであっても、相手に対する親愛感、すなわちP IIIが混じっていることも多い。したがって、(1) (2)の式におけるPは、P Iに限定されないものとする。

また、このような、相手を笑いものにする笑いに対して、下記の(3)のように、相手とともに笑う笑いもある。この場合、相手「を」笑うのではなく、相手「と」笑う笑いになる。

(3) ☆(★(o p P) p P)

いずれにしても、「可笑しさ」の笑いは、「優越感」を知らせる信号としてはたらく。「優越感」自体は自己中心的な感情であるが、それを信号として知らせるシステムがあることには、何らかの公共的な意味があると考えられる。

3. 2. 2. 2 対人的な一致・不一致

3. 1. 1で紹介した、笑いの「不調和理論」によれば、「可笑しさ」の笑いを引き起こすのは、想像と現実の不一致である。これは「対事的な不一致」といえる。このほかに、「可笑しさ」の笑いには、次のような「対人的な不一致」がともなうといえる。

「対人的な不一致」とは、自分と相手の心理的な不一致であり、心理的な不一致には、「感情の不一致」と「認識の不一致」があると考えられる。

「感情の一致／不一致」は、主としてP、Qに関することであり、次のような場合がある。

- (1) ☆(★(○P)P) 感情の一致(共感)
- (2) ☆(★(○Q)Q) 感情の一致(共感)
- (3) ☆(★(○P)Q) 感情の不一致(悔しさ)
- (4) ☆(★(○Q)P) 感情の不一致(可笑しさ)

(1) (2) は、2. 2. 3 で述べたような、「同調性」が表面化している場合であり、(3) (4) は、「対立性」が表面化している場合といえる。

一方、「認識の一致／不一致」は、主としてp、qに関することであり、次のような場合がある。

- (5) ☆(★(○p)p) 認識の一致
- (6) ☆(★(○q)q) 認識の一致
- (7) ☆(★(○p)q) 認識の不一致(おかしさ)
- (8) ☆(★(○q)p) 認識の不一致

(1) ～ (8) のうち、「可笑しさ」は (4) と (7) の状況で現れる。ただし、(7) の「おかしさ」は、P がともなわなければ、「いぶかしさ」という意味の「おかしさ」にしかならない。これにP がともなってはじめて「可笑しさ」といえるものとなる。

いずれにしても、3. 2. 2. 1 で述べたような「可笑しさ」という現象は、ここで述べた「対人的な不一致」という現象の一部と見ることができる。

3. 2. 2. 3 笑いの二つのポイント

「可笑しさ」の笑いが起こる状況の一例として、「太郎の額に、バカという文字が書かれているのを見て、花子が笑う」という事例を考えてみる。

この場合の太郎は、バカと書かれていることに気づかない時点ではバカであり、

それに気づいた時点でコマリになる。そのときの太郎と花子の心理状態の変化を、順を追って見ていくことにする。下記の記号表記の部分は、花子と太郎の心理状態を、花子の視点で記したものである。

認識・感情	:	状況
(1) 花子(太郎(太郎 p -) p -)	:	誰も何にも気づいていない (初期状態)
(2) 花子(太郎(太郎 p -) q -)	:	花子が太郎の額に何かあることに気づく
(3) 花子(太郎(太郎 p -) q P)	:	花子がそれがバカという文字だと気づく
(4) 花子(太郎(太郎 q -) q -)	:	太郎が何か変と感じたことに花子が気づく
(5) 花子(太郎(太郎 q Q) q P)	:	太郎が文字に気づいたことに花子が気づく

(1) の時点では、花子も太郎も何も気づいていないので、どちらの認識も p である。感情にも特別なものはないので一である。

(2) の時点では、太郎の額に何かついているようだと、花子が気づくが、それが何かはわかっていない。したがって、花子の認識は q に変わるが、感情は一のままである。

(3) の時点で、それがバカという文字だとわかって、花子が喜ぶ。ここで q と P がそろって、「可笑しい」という状態が現れる。一方、太郎の方はまだ何も気づいていない。

(4) の時点で、たとえば花子のようすを見て、太郎も何か変だなと思い始めるが、それが何かはわかっていない。花子の方はいったん笑いを収める。

(5) の時点で、たとえば鏡を見て、太郎も、自分の額にバカと書かれていることに気づき、羞恥や困惑の表情が現れる。花子の方は、太郎の心理を想像してあらためて笑う。

このように、花子は、自分の認識の変化に応じてまず笑うが、太郎の認識の変化に応じて笑う。つまり、この流れの中には、笑いの起こるポイントが二つあり、それが (3) と (5) である。

下に示すように、花子を☆、太郎を★とすると、(3)には(3')の形式が含まれており、(5)には(5')の形式が含まれている。それぞれは、3. 2. 2. 1で見た、バカとコマリに相当する形式である。つまり、太郎は、(3)ではバカ、(5)ではコマリの役目を果たしている。

(3') ☆(★(o p) q) バカ

(5') ☆(★(o Q) P) コマリ

以上が「可笑しさ」の発生過程であるが、このような過程が、いつも順序よくたどられるわけではない。(1)から瞬時に(5)にいたるような場合もある。

3. 2. 2. 4 ボケ・ツッコミ・コマリ

社会学者の大島希巳江さんによれば、笑いをもたらす話芸として、欧米人は、一人話りのジョークという形式を好むのに対し、日本人は、複数の人間による会話の形式を好むということである(*1)。

実際、日本のお笑い芸には、漫才や、テレビのトーク番組など、会話型のものが多い。落語は一人で演じるとはいえ、演じる内容は会話型である。

大島さんによればまた、日本人は、一人話りの場合でも、虚構のジョークより、実体験に基づくエピソードを好む傾向がある。つまり、話に登場する当人やその関係者が、話が行われている現場にいることが好まれるわけである。

このように、日本では、複数の人間が作り出す場や間が重視され、お笑い芸においても、可笑しなことをする人(ボケ)のそばに、それを際立たせる人(ツッコミ)がいて、笑いをコントロールしていることが多い。ボケを際立たせる役割としては、ツッコミのほか、コマリもある。

コマリとは、「困惑」「恐怖」「羞恥」「焦燥」「狼狽」など、本書の記号でいえばQⅡの状態にある人や役柄を指し、ときにはそういう状態そのものを指す。あるいは、広い意味でコマリというときには、「怒り」などを含め、Qの状態全体を指すこともある。

ツッコミ、コマリとも、ボケの言動に対してQを表明し、それによって観客のPを誘導する、というように、ボケと観客の中継点となることで共通している。

3. 2. 2. 3の(3)のような状況で、太郎を見ている花子に、PではなくQが喚起されたとした場合、下記の(1)のような状態になる。そして、そのときのQが、Q I (怒り)ならツッコミとして、Q II (困り)ならコマリとして機能することになる。

(1) ☆(★(o p -) q Q

★(太郎) ☆(花子)

i) QがQ I の場合 : ボケ ツッコミ

ii) QがQ II の場合 : ボケ コマリ

さらに、そんな太郎と花子を見て笑っている観客がいるとして、それを@とすると、(1)に、@の視点を付け加えて、(2)のように表すことができる。

バカ

┌──────────┐

(2) @ (☆(★(o p -) q Q) q P)

└────────┘

コマリ

上記のように、(2)には、3. 2. 2. 3で見た、バカとコマリの形式が、両方含まれている。したがって、3. 2. 2. 3の例では、時間差をもって現れていたバカとコマリが、上記の場合には、一度に現れていることになる。また、3. 2. 2. 3の例では、バカとコマリを、どちらも太郎が担当していたが、上記の場合には、それが太郎と花子に分担されていることになる。

このように、会話型のお笑いでは、ボケ自身がQを見せるのではなく、それを見せる役割を、ツッコミやコマリにまかせることによって、二つある笑いのポイントを一点に圧縮して、笑いの密度を高めることが可能になる。これが、会話型のお笑いにおけるツッコミやコマリの主要な機能である。

ただし、上記のことは、ツッコミのうちでも「怒りのツッコミ」に当てはまることである。ツッコミには、このほかに「嘲りのツッコミ」や「冷静なツッコミ」もあると考えられ、これらについては4. 4で述べる。4. 4ではまた、ツッコミのことばの機能について、より詳しく述べる。

なお、本書では、ボケとバカをほぼ同じような意味で使っているが、主として、状態を表すときにはバカ、行動を表すときにはボケということばを使う。役割を表すときには、バカ、ボケのどちらを使うこともある。

3. 2. 2. 5 バカバカしさ

3. 2. 2. 5. 1 バカバカしさ

変な状態 q が、たんに変なのではなく、ありえないほど変である場合を、「バカバカしい」状態と呼ぶことができる。

たとえば、鼻から鼻毛が出ていたり、頬にご飯粒がついていたり、といったことは、日常的にありうる失敗であって、「バカバカしい」こととはいえない。これに対して、鼻からうどんを垂らしながら歩いていたり、頭に親子丼を載せて泣いているような人には、「バカバカしい」ということばを当てはめることができる。

一口に「バカバカしい」といっても、物理的にありえないこと、社会的にありえないこと、心理的にありえないことなど、いくつかの場合がある。「鼻からうどんが出ている」ことは、物理的にはありうることであるが、社会的にはありえないことである。

また、たとえば「鼻から鼻毛が出ている」ことであれば、当人が気づかなくても不思議ではないが、「鼻からうどんが出ている」ことに、当人が気づかないでいることは、ほとんどありえない。それを気づかないかのように平然としている人がいれば、それは、心理的に「バカバカしい」状態ということになる。

下記は、バカを表す式であるが、物理的な「バカバカしさ」とは、 o という事態

自体がありえないことをいうのに対して、心理的な「バカバカしさ」とは、「o という事態を、当人が p と思っている」こと、すなわち、p という心理の部分がありえないことをいうものといえる。このように、バカだけでなく、「バカバカしさ」の認識にも、相手の心理への洞察がかかわっている。

(1) ☆(★(o p) q)

このような「バカバカしさ」は、喜劇やお笑い芸でも利用されるが、日常生活でも、それなりの効用がある。「バカバカしさ」のうちでも、心理的な「バカバカしさ」は、その変な状態が、過失ではなく、意図的にもたらされていることの指標としてはたらくからである。

たとえば、目の前の相手が、中途半端に変なことをしたときには、それを笑っていいのかどうか迷うことがある。それが過失によるものであれば、それを笑うのは失礼に当たるからである。しかし、相手が、極端に変なことをしたときには、それが意図的であることがわかり、笑いやすくなることが多い。

上司と部下の会話で、上司がバカなことを言った場合でも、それが意図的であるとわかれば、部下はそれを冗談と判断して、たとえ冗談自体はおもしろくなくても笑うことができる。そのようなときに、判断の指標となるのが「バカバカしさ」である。

3. 2. 2. 5. 2 とぼけ・ふざけ・おどけ

3. 2. 2. 5. 1 で述べたように、心理的な意味で「バカバカしい」状態とは、当人が、変な状態にあることに気づかないわけがないのに、気づいていない状態のことをいう。

フィクションの世界では、そのことに本当に気づいていないこともありうるが、現実の世界では、それに気づいていながら、気づかないふりをしている場合がほとんどである。そのような状態は、次のように表すことができる。

(1) ★(★(★p) q)

一方、バカを表す式は(2)や(3)である。(3)は、(2)において $o = \star$ の場合である。(1)は、(3)の $\star$ の部分、 $\star$ に置き換えたものである。つまり(1)は、 $\star$ が、自分で自分のバカな状態を認識している状態である。

$$(2) \star(\star(o p) q)$$

$$(3) \star(\star(\star p) q)$$

(1)のような状態は、「とぼけ」の状態ということもできる。ただし、「とぼけ」というのは、広い概念であり、それが意味するのは(1)の状態には限らない。「何かを知っているのに知らないふりをする」を、一般に「とぼけ」といい、(1)のような状態はその一例にすぎない。

(1)のような状態は、 $\star$ が能動的に作り出している場合と、受動的にそうしている場合がある。能動的にそうしている場合は、「おどけ」「ふざけ」といったことばが当てはまる。冗談を言うことなどもこの範疇に含まれる。

「おどけ」と「ふざけ」を比べると、おそらく、「ふざけ」の方が広い概念と思われる。その違いは微妙だが、「おどけ」では、自分自身を外見的に変な状態に置くのに対し、「ふざけ」では、必ずしもそうではない。

たとえば、自分が顔に滑稽な落書きをして踊ることは、「おどけ」とも「ふざけ」ともいえるが、他人の顔に落書きをするいたずらは、「ふざけ」とはいえるが、「おどけ」とはいいいにくい。

いずれにしても、このような「とぼけ」「ふざけ」「おどけ」などを実行している人物は、自分自身の変な状態を自覚しているが、以下のように、そのことを相手も認識している場合がある。

下の(1)は前記の式であるが、(4)(5)は、お互いがそれを認識している状態である。

$$(1) \quad \star(\star(\star p) q) \quad : \text{とぼけ・ふざけ・おどけ}$$

$$(4) \quad \star(\star(\star(\star p) q) q) \quad : (1) \text{ の認識}$$

(5) $\star(\star(\star(\star p)q)q)q$: (4) の認識

つまり、(4) は、 $\star$ がわざとバカのふりをしていることを、 $\star$ が察知している状態、(5) は、さらにそのことを、 $\star$ が察知している状態である。このようなやりとりを、お互いが楽しんでいる場合には、次のような状態が生じうる。

(6) $\star(\star(\star(\star p -)qP)qP)qP$

バカだけでなく、コマリについても、似たようなやりとりが可能である。つまり、下のような状態である。

(7) $\star(\star(\star(\star q Q)qP)qP)qP$

このような場合、式の中央部では、 p と q あるいは P と Q といった、認識や感情の「対立」が生じているが、式の周辺部では、 q と q あるいは P と P といった、認識や感情の「同調」が生じている。つまり、「対立」を偽装して、それを「同調」の材料にしているのが (6) や (7) の状態といえる。

したがって、人間は、下記のような単純な「同調」だけでなく、上記のような複雑な「同調」も、親和のために利用しているということができる。

(8) $\star(\star(o p P)p P)$

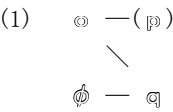
3. 2. 2. 6 対事的・対人的な成分の統合

3. 1 と 3. 2. 2 で、「可笑しさ」の対事的、対人的側面について述べてきたが、以下ではそれらを統合して記述する。

これまでは、事態を表す記号の p 、 q と、感情を表す記号の p 、 q を区別しなかったが、以下では、それを区別するため、事態を表す記号の方は、 $\mathbb{P}$ 、 $\mathbb{Q}$ のような、白抜き文字で表すことにする。

滑稽な出来事の対事的な側面、すなわち「意外性」を含む構造は、3. 1. 3 な

どで述べたように、次のように表される。



この骨格に、対人的な成分を付加すると、次のような構造になる。☆、★は人物を、u、v、x、yは感情を表す。



以下では、具体的な事例を示しながら、それに（2）の図式を当てはめた記述を行っていく。

3. 2. 2. 7 「可笑しさ」の事例1

いくつかの漫画の場면을例にとり、状況説明をした上で解析する。

事例【犬の方が体温が高い】



遠藤淑子「改良型スズキ君」
『天使ですよ』白泉社文庫(2003), p.297

《状況説明》

ガタガタと歩いている男性は、人間型ロボットで、スズキ君という名前である。女性は、人間の高校生で、美里という名前である。スズキ君は、人間の体温を感じて、後をついていくように設計されている。しかし、犬の方が体温が高いので、犬が近くを通ると、犬の方についていってしまう。

この場面は、次のように表すことができる。もちろん、事態の表し方は一通りではないが、一例として、このような表し方ができるといことである。

◎ — (☆ (★ (p p —) p —))

／

♢ — ☆ (★ (q p —) q Q I)

冷静 怒り

☆ = 美里、★ = スズキ君

◎ = 美里が歩く、 p = スズキ君が美里についていく

♢ = 犬が通りかかる、 q = スズキ君が犬についていく

上記の p の部分が想像された事態、q の部分が現実の事態であり、想像に対する現実の「意外性」が示されている。また、それぞれの事態に対するスズキ君と美里の感情が示されている。スズキ君が無表情型のボケ、美里が怒り型のツッコミの役割を果たしている。

事例【ごろん】



遠藤淑子「改良型スズキ君」
『天使ですよ』白泉社文庫(2003), p.298

《状況説明》

前述のスズキ君と美里が町を歩いていると、二人組の不良にからまれる。美里をかばおうとして前に出たスズキ君に、不良が殴りかかる。すると、その衝撃で、スズキ君の首がはずれて落ちてしまい、相手をロボットと知らなかった不良が驚いて絶叫する。

◎ — (☆ (★ (p q Q II) q Q I))
 \ 恐れ 怒り
 ♢ — ☆ (★ (q p —) q Q II)
 冷静 恐れ

☆ = 不良、★ = スズキ君

◎ = 不良がスズキ君を殴る、p = スズキ君が殴られる

♢ = スズキ君はロボットである、q = スズキ君の首がとれる

この事例には、事態に関する意外性だけでなく、感情に関する意外性も含まれている。事態に関しては、スズキ君の首が突然とれるところに意外性がある。感情に関しては、ふつうなら、不良の脅しに脅える(Q II)ところを、スズキ君の場合は、そうならず平然としている(—)ところ、さらに、自分の首がとれても平然としているところに意外性がある。

スズキ君が無表情型のボケ、不良が恐れ型のコマリの役割を果たしている。

事例【魔の樹海】



遠藤淑子「大さわぎのウェディングマーチ」
『王室スキャンダル騒動』白泉社文庫(2002),
p.19

《状況説明》

女性は、エヴァンジェリンという名前で、ある国の王女である。男性は、オーソンという名前で、旅行者である。二人はある陰謀に巻き込まれて、敵の集団から追われることになる。この場面では、その敵が追いかけてこなくなったので、オーソンが一息ついているところである。しかし、エヴァンジェリンのことばで、実はそこは「魔の樹海」で、追っ手が来ないほどの危険地帯であるとわかり、愕然とする。

◎ — (☆(★(p p P III) p P III))

／

φ — ☆(★(q p 一) q Q II)

冷静 困り

☆＝オーソン、★＝エヴァンジェリン

◎＝誰も追ってこない、p＝追っ手が追うのをあきらめた

φ＝魔の樹海、q＝入ったら出られない場所である

前二つの事例では、◎が原因、qが結果になっていたが、この事例では、◎が結果、qが原因になっている点が特徴的である。

エヴァンジェリンが無表情型のボケ、オーソンが呆れ型のコマリの役割を果たしている。

事例【ダイコクバシラ】



遠藤淑子「うちのパパにかぎって(3)」

『だからパパには敵わない』白泉社(1993), p.174

《状況説明》

淡色の髪は、レイモンド植村といい、日本人女性と結婚したアメリカ人である。黒髪でスーツ姿の男性は、大神といい、レイモンドの妻の前の夫である。レイモンドは、義理の娘（大神の実の娘）との関係がうまくいっていないようで、そのことを大神が嘲っている。それに対して、レイモンドも苦悩の表情を見せるが、この場面で悩んでいたのは、親子関係のことではなく、「ダイコクバシラ」ということばの意味がわからないことであつた。

$$\circ - (\star (\textcircled{p} \text{ q } \textcircled{\text{Q}} \text{ II}) \text{ q } \text{P I})$$

$$\begin{array}{l} \diagdown \\ \phi - \star (\textcircled{\text{q}} \text{ q } \textcircled{\text{Q}} \text{ II}) \\ \text{困り} \end{array}$$

☆＝大神、★＝レイモンド

○＝苦悩するレイモンド、 $\textcircled{p}$ ＝娘との関係がうまくいかない

φ＝レイモンドはアメリカ人、 $\textcircled{\text{q}}$ ＝ダイコクバシラの意味がわからない

この事例でも、前の事例と同様、○が結果、 $\textcircled{\text{q}}$ が原因となっているが、それが「事態—事態」の関係だけでなく、「感情—事態」の関係にもなっている。つまり、○— $\textcircled{\text{q}}$ の関係が、「結果—原因」であると同時に、「感情—事態」にもなっている点が特徴的である。

ここでは、レイモンドがボケとコマリの両方の役割を果たしている。一方、大神には $\textcircled{\text{q}}$ の部分は見えていないので、それに対する感情は示されていない。

3. 2. 2. 8 変な関係の分類

3. 2. 2. 7で「可笑しさ」の事例を四つ挙げたが、いずれも、㊦という事態、およびそれに対する感情と、㊧という事態、およびそれに対する感情との関係が、変なものになっている。

このような「変な関係」には、それぞれの要素が、事態か感情か、また、原因か結果かによって、次の8通りのパターンがあると考えられる。

㊦ 側	㊧ 側
(1) 原因(事態)	結果(事態)
(2) 結果(事態)	原因(事態)
(3) 原因(事態)	結果(感情)
(4) 結果(感情)	原因(事態)
(5) 原因(感情)	結果(事態)
(6) 結果(事態)	原因(感情)
(7) 原因(感情)	結果(感情)
(8) 結果(感情)	原因(感情)

こういった分類自体に大した意味はないが、こういった分類ができるほど、「意外性」という現象には多様性がある。つまり、「意外性」は、単純な図式で表される割には、複雑な実態があるということが出来る。3. 2. 2. 7の各事例は、次のようなパターンの実例といえる。

事例	パターン
【犬の方が体温が高い】	(1)
【ごろん】	(1) (3)
【魔の樹海】	(2)
【ダイコクバシラ】	(2) (4)

3. 2. 2. 9 感情に関する変な現象

変な現象は、3. 2. 2. 8で述べたように、「事態—事態」の関係だけでなく、「事態—感情」「感情—事態」「感情—感情」の関係においても生じうる。たとえば、次のようなものである。

「事態—感情」の変な関係：「風鈴の音におびえる」「足の裏の匂いに喜ぶ」

「感情—事態」の変な関係：「恐怖で踊りだす」「うれしくて舌打ちをする」

「感情—感情」の変な関係：「怒られているのに陽気」「騒ぎの渦中で冷静」

このうち、以下で述べるのは、「感情—感情」の関係が変な場合についてである。これは、3. 2. 2. 8で示した分類でいえば、(7)と(8)に相当するものである。

人間の社会は、2. 2. 2で示した分類でいえば、ⅠⅡⅢ系である。2. 2. 3で見たように、この系では、次のような感情の組み合わせがふつうに生じる。

Ⅰ対Ⅰ、Ⅰ対Ⅱ、Ⅱ対Ⅱ、Ⅲ対Ⅲ

このほか、次のような組み合わせも生じるが、それは、ある意味、奇妙な組み合わせといえる。

Ⅰ対Ⅲ、Ⅱ対Ⅲ

つまり、Ⅲ型の感情は、同じⅢ型の感情と同調するのがふつうであって、Ⅲ型以外の感情と組み合わせると、ちぐはぐな印象を与えることが多い。

このことは、会話型のお笑いでもよく利用されている。とくに、3. 2. 2. 4によれば、そのような組み合わせの中でも、少なくとも一方にQがある場合に、観客や読者の笑いが引き出されやすい。

たとえば、漫才では、上機嫌のボケと不機嫌なツッコミという組み合わせが、比較的よく見られるが、これはPⅢ対QⅠの組み合わせといえる。

そのほか、「過剰な反応」「過少な反応」の組み合わせなども、比較的よく見られる。3. 2. 2. 7の事例【犬の方が体温が高い】【ごろん】のスズキ君や、【魔の樹海】のエヴァンジェリンの反応などは、「過少な反応」の例である。

いずれにしても、会話型のお笑いでは、下記の図式において、u 対 v の組み合わせに比べて、x 対 y の組み合わせが変なものになるというパターンが多い。つまり、㉑に関しては、事態が変なだけでなく、それに対する感情の組み合わせも変な場合が多いということである。

㉑ —(☆(★(p u) v))

／

☆(★(㉑ x) y)

3. 2. 2. 10では、このような事例をいくつか示す。

3. 2. 2. 10 「可笑しさ」の事例2

事例【焼き増しお願いします】—PⅢ対QⅠ



二ノ宮知子『のだめカンタービレ 2巻』
講談社(2002), p.24

《状況説明》

画面右側で、奇声をあげているのは野田恵という女性である。一方、中央で怒声を放っているのは奥山真澄という人物で、体は男性だが、心は女性である。奥山は千秋真一という男性に恋しているが、最近、千秋の身边に出没する野田の存在に怒りを感じている。奥山は、千秋と野田の姿を隠し撮りした写真を見せて、野田を問いつめるが、野田の方はそれにおびえることもなく、写真を見て喜び、焼き増しまで要求する。

この場面は、次のように表される。

㉑ —(☆(★(p q QⅡ) q QⅠ))

／

☆(★(㉑ d PⅢ) q QⅠ)

喜び 怒り

☆＝奥山、★＝野田

㊦＝奥山が野田に詰め寄る、㊧＝野田が恐れ入る、㊨＝野田が写真に喜ぶ

怒り（Q I）に対しては、怒り（Q I）か恐れ（Q II）を返すのがふつうなのに、喜び（P III）が返されているところが変といえる。

事例【はい】—P III対Q II



二ノ宮知子『のだめカンタービレ 1巻』
講談社(2002), p.53

《状況説明》

女性は野田恵、男性は千秋真一で、マンションで隣りどうしの部屋に住んでいる。野田の部屋から侵入してきた異臭と異物に怒った千秋が、チャイムを鳴らして野田を呼び出す。しかし、野田がいきなりドアをあけたので、千秋が頭を打つ。

㊦ — (☆ (★ (㊧ Q II) q Q I))

㊨ — ☆ (★ (㊨ P III) q Q II)

親しみ 困り

☆＝千秋、★＝野田

㊦＝迷惑な侵入物がある、㊧＝千秋が野田を呼び出す

㊨＝野田が急にドアを開ける、㊨＝千秋がドアにぶつかる

本来なら、千秋が叱りつけて（Q I）、野田が恐縮する（Q II）場面になるべきところが、そうならなかった場面である。野田の朗らか（P III）な表情と千秋の受難（Q II）の表情が対照的である。

事例【せんばあい】—QⅢ対QⅡ



これは、2. 2. 1でも示した事例である。

《状況説明》

女性は野田恵、男性は千秋真一である。野田は、しばらく会えないでいる千秋の気を引くために、入念に化粧をしたが、やりすぎて、変な顔になってしまう。その顔で、千秋に会って駆け寄るが、千秋の方は引いてしまう。

二ノ宮知子『のだめカンタービレ 1巻』
講談社(2002), p.148

◎ — (☆ (★ (p p —) p —))

♢ — ☆ (★ (q q QⅢ) q QⅡ)

悲しみ 恐れ

☆ = 千秋、★ = 野田

◎ = 野田の顔、p = ふつうの顔、q = 変な顔、♢ = 塗りすぎ

野田は悲しみ (QⅢ) の表情を見せているが、その裏には、久しぶりに会えた喜び (PⅢ) も混じっていると思われる。どちらにしてもⅢ型の感情であり、Ⅱ型の感情と組み合わせると、変な印象になる。

事例【掘り起こせ】—QⅢ対QⅠ



《状況説明》

野田が、いつの間にか千秋の寝室に侵入して、勝手にベッドを使っていたので、怒った千秋が、野田をたたき起こして、つまみ出そうとしている場面である。野田自身のベッドは、ゴミに埋まって使えないようである。

二ノ宮知子『のだめカンタービレ 2巻』講談社(2002), p.75

◎ —(☆(★(p p —) p —))

／

☆(★(q q Q III) q Q I)

悲しみ 怒り

☆=千秋、★=野田

◎=他人のベッドで眠る、p=安眠を許される、q=たたき起こされる

Q III対Q Iの組み合わせは、悲しむのが子供の場合には変ではないが、大人の場合には変に感じられることがある。「泣き」は同情や援助を期待する信号なので、子供は多用を許されるが、大人が多用すると変である。

3. 2. 2. 1 1 作り笑い

2. 2. 2で見たように、笑いには、大別して3種類のものがある。すなわち、P I（攻撃的な笑い=嘲笑）、P II（融和的な笑い）、P III（親和的な笑い）である。

P IIは、「社会性の笑い」ということもでき、個人の心理というより、場の圧力が生み出す、外圧性の笑いと見ることができる。それは、個人の感情を、表すよりむしろ、覆い隠すようなはたらきをする。

ふつう、人が、ある感情を別の感情で覆い隠すときには、意図的な努力が必要である。しかし、P IIによる隠蔽には、必ずしも意図が必要ではない。

「作り笑い」や「愛想笑い」には、意図的な笑いというイメージがあるが、実際はそうとも限らない。それは自動的に生まれるもので、赤ちゃんの微笑の能力は早期から現れるし、老人の微笑の能力は認知症になっても失われにくい。

「作り笑い」とは、個人の意図が「作る」笑いというより、社会的な圧力が「作る」笑いと考えてのが妥当である。個人の意図は、その後からついてくるものと考えられる。

動物行動学には「転位行動」という概念がある。これは、緊張状態の個体に起こる突発的な行動であり、それによって個体の緊張が緩和される。複数の個体間に緊張が生じているときには、一つの個体の転位行動が、他の個体の緊張をゆるめる場合もある。人間の笑いも、そのような行動の一種だと見る見方もある(*1)。

いずれにしても、「作り笑い」は一見、底の浅い笑いのように見えるが、むしろ人間生活の基本を支える、根の深い笑いと見ることができる。その意味では、人間が見せるさまざまな表情の中心にある表情だということもできる。

人が一人にいるときには、無表情が基本の顔であるが、二人以上にいるときには、むしろ「作り笑い」が基本の顔ともいえる。ある小説の登場人物のように、「微笑こそ表情の三角形の midpoint、完全な無表情であったのだ」（安部公房「バベルの塔の狸」『壁』新潮文庫(1969)）ということもできる。

3. 2. 2. 1 2 「可笑しさ」の事例 3

二人の人物の感情だけでなく、一人の人物の感情の表と裏に不調和がある場合にも、笑いの対象となることがある。そのような表と裏の落差が、コミカルな効果を見せている例を次に挙げる。

事例【嫁と姑】



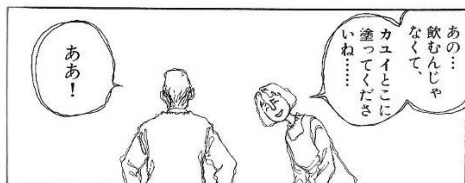
一條裕子「内部に異物の入ったときは、ご使用にならないでください。」『必ずお読み下さい。』マガジンハウス(2002), p.34

この作品では、嫁と姑の「作り笑顔」対決が見られる。妊娠した嫁を気づかって、姑が、嫁のしようとするのを何から何まで代行するので、かえって嫁が困ってしまうという話である。互いの「作り笑顔」の裏で、姑がボケ、嫁がコマリの役目を果たしている。

事例【嫁と舅】



この作品では、嫁と舅による「作り笑顔」対「無表情」の対決が見られる。最初は、嫁がコマリ、舅がツツコミで、舅の圧力が勝っているように見える。



しかし、その後の嫁の「作り笑顔」攻勢によって、嫁がボケ、舅がコマリとなって、嫁の圧力が勝っているようにも見えてくる。



嫁の「作り笑顔」がものすごく傾いているのが、パワーの大きさを示している。

一條裕子「本品は飲み薬ではありません。」
『必ずお読み下さい。』マガジンハウス(2002), p.72

事例【妻と夫】



この作品では、妻と夫の「無表情」対決が見られる。ここでは、「作り笑顔」による覆いが剥ぎ取られて、互いの「無表情」が露出している。このような「無表情」は怒りを意味している。背後に時計の音が響き、重苦しい雰囲気が漂っているが、夫のことばを繰り返す妻のことばによって、コミカルな印象も生じている。

一條裕子「使用期限を守ってお使いください。」
『必ずお読み下さい。』マガジンハウス(2002), p.89

3. 2. 3 羞恥、羨望、嫉妬、罪悪感

「羞恥」「羨望」「罪悪感」といった感情については、たとえば、社会学者の高橋由典さんによる精密な論考がある(*1)。本書の考察は、それよりはるかに粗雑であるが、複数の感情の関係をなるべく明確に記述することをめざしている。

これらの感情については、2. 3. 2でもふれているが、そこでは、対人的な想像力の部分は考慮されていない。以下では、その部分を含めて考察を行う。

3. 2. 3. 1 羞恥

3. 2. 3. 1. 1 「羞恥」の基本形

「羞恥」は「滑稽」と同様、qに関係する感情である。それは、qなことに対して「他人から嘲られることを恐れる感情」と考えることができる。これを記号化すると(1)のようになる。

$$(1) \quad \star(\star(\star q \underline{P \text{ I}}) q \underline{Q \text{ II}}) \quad : \text{羞恥}$$

嘲り 恐れ

上記において、☆が「自分」、★が「他人」である。もちろん、「自分」とか「他人」とかいうものがもともとあるのではなく、こういった感情の成立を通じて、「自分」や「他人」という意識が分化してくると考えることもできる。

「羞恥」はまた、「自分の理想の姿と現実の姿との落差からくる感情」と考えることもできる。この点を加味すれば、次のように表すこともできる。

$$(2) \quad \textcircled{a} \text{ --- } (\star(\star(\textcircled{d} \underline{d P \text{ または } d Q}) \underline{d P})) \quad \leftarrow \text{理想}$$

\

$$\star(\star(\textcircled{b} q \underline{P \text{ I}}) q \underline{Q \text{ II}}) \quad \leftarrow \text{現実 : (1)と同じ式}$$

(1)の式の★の部分は、特定の人物であることもあれば、不特定の人物である

こともある。不特定の人物を@で表せば（３）のようになる。@がさらに意識されなくなると、（４）のような表記も可能になる。これは、いわゆる他者が「内面化」された状態で、このような場合、とくに誰に見られることがなくても、「羞恥」は発生する。

(3) ☆(@ (☆ q P I) q Q II)

↓

(4) ☆(☆ q Q II)

3. 2. 3. 1. 2 「羞恥」に関連する感情

3. 2. 3. 1. 1 で述べたように、「羞恥」は、基本的には、下記のように表されるが、ここでは、それに関連する現象について述べる。

(1) ☆(★(☆ q P I) q Q II) : 羞恥

たとえば、（１）において、☆に、Q II（恐れ）とともに、Q I（怒り）が喚起される場合には、「屈辱」ということばを使うのがふさわしいように思われる。

(2) ☆(★(☆ q P I) q Q II · Q I) : 屈辱

また、「羞恥」というのは、感情を表すことばであるが、「恥」というと、感情だけでなく、感情の対象を指すこともある。その場合、当人（☆）が自分を「恥ずかしい」と思うかどうかには関係なく、相手（★）が、その相手（☆）のことを「恥」だと思ふことがある。

そのような「恥」には、（３）のようにP I（嘲り）を呼ぶ「恥」と、（４）のようにQ I（怒り）を呼ぶ「恥」がある。

(3) ★(☆ q P I) : 嘲り

(4) ★(☆ b Q I) : 怒り

Q I（怒り）を呼ぶ「恥」の場合、その行為や状態が、q（変）というより、b

（悪）と受け取られていることが多い。そのような行為や状態は、本人（☆）の意識にはかかわりなく、相手（★）には「卑劣」「愚劣」「低劣」なことと見られている。

しかし、本人（☆）の態度が、相手（★）にまったく影響を与えないわけではない。

「羞恥」は、もともと相手の嘲り（P I）を想定した感情であるが、「羞恥」を示された側は、それに対して、（5）のように、親愛感（P III）を呼び起こされることも多い。

逆に、「羞恥」を示すべき場面で「羞恥」を示さない人物には、（6）のように、怒り（Q I）が引き起こされることもある。そのような人物は「恥知らず」と呼ばれることがある。

（5） ★(☆(★(☆ q P I) q Q II) q P III) : 「恥じらい」への親愛感

（6） ★(☆(★(☆ p ---) p ---) q Q I) : 「恥知らず」への怒り

2. 2. 2 で述べたように、Q II は、融和系の信号なので、それを示すかどうかで、相手の感情が変わってくるものと考えられる。

ときには、Q II が Q II を呼ぶこともある。たとえば、相手の「羞恥」を感じとして、自分も「羞恥」を感じる現象がそれで、そのような現象は「気まずさ」として認識され、（7）や（8）のように表記される。

（7） ★(☆(★(☆ q P I) q Q II) q Q II) : 気まずさ

（8） ★(☆(★(☆ q Q II) q Q II) q Q II) : 気まずさ

以上のような「恥」系の感情に対し、「照れ」は下記のように表されると考えられる。すなわち、（9）のように、★の d P III（賛美）に対して、☆に q P II（ときには Q II）が現れるのが「照れ」である。その P II の裏には P III が隠れていることが多いが、表面を P II で覆うことで、相手の妬みを抑える効果があると考えられる。

(9) ☆(★(☆ d P Ⅲ) q P Ⅱ) : 照れ

心理学者の菅原健介さんによれば、「恥」は、相手の否定的評価を受容するときに、「照れ」は、相手の肯定的評価を否認するときに、生まれる感情だという(*1)。このことは、上記の図式では、(1)で、★のqに対し☆のqが応答し、(9)で、★のdに対し☆のqが応答している、という形で表されている。

3. 2. 3. 2 d、bにかかわる感情

「羞恥」はqにかかわる感情であったが、以下では、d、bにかかわる感情を見ていく。2. 3. 2で見たように、dは「望ましい」、bは「望ましくない」という評価を表す記号である。

d、bのかかわる感情には、下記の(1)～(16)のようなパターンのものがある。このうち、(3)については、「羨望」など、明確な感情語が当てはまる。これについては、3. 2. 3. 3で別に述べる。

(3) 以外は、必ずしも明確な感情語が当てはまらないが、それでも、(1)～(8)は、(9)～(16)に比べると、わかりやすい感情だといえる。(1)～(8)は、対象となるoに対して、☆と★が同じ評価をしていると見られる場合である。

これに対し、(9)～(16)は、両者の評価が、dとbに分かれる場合で、このような場合には、対応する感情語を見つけるのが難しいことが多い。

- (1) ☆(★(o d P) d P) : 共同的な歓喜
- (2) ☆(★(o d Q) d P) : 一方的な歓喜
- (3) ☆(★(o d P) d Q) : 羨望、悔しさ
- (4) ☆(★(o d Q) d Q) : 共感、同情
- (5) ☆(★(o b P) b P) : 共同的な嗜虐性
- (6) ☆(★(o b Q) b P) : 一方的な嗜虐性
- (7) ☆(★(o b P) b Q) : 嫌悪

(8) ☆(★(o b Q) b Q) : 共感、同情

(9) ☆(★(o b P) d P) : ?

(10) ☆(★(o b Q) d P) : ?

(11) ☆(★(o b P) d Q) : ?

(12) ☆(★(o b Q) d Q) : 共感、同情

(13) ☆(★(o d P) b P) : ?

(14) ☆(★(o d Q) b P) : ?

(15) ☆(★(o d P) b Q) : 嫌悪

(16) ☆(★(o d Q) b Q) : 共感、同情

(1) ～ (4) はいずれも、o が、☆、★の双方にとって望ましいもの (d) である場合である。(1) は両者が o を分かち合い、ともに喜ぶ場合である。(2) (3) は一方が o を勝ち取り、一方的に喜ぶ場合である。(4) は、双方が o を手に入れられず、不快に思う場合である。

(3) の場合に☆が抱く感情は、一般的には「羨望」と呼ぶことができ、状況次第で「妬み」「羨み」「嫉妬」「悔しさ」といったことばを当てはめることができる。

ただし、両者がともに o を手に入れた場合でも、☆が★のことを嫌いであれば、(3) のような感情は起こりうる。その場合は、「羨望」等のことばは使いにくい、が、「悔しさ」ということばは当てはめることができるとされる。

(5) ～ (8) はいずれも、o が、☆、★の双方にとって望ましくないもの (b) である場合である。b なものを喜ぶのは嗜虐的である。o が自分の領域のものであれば自虐的、他人の領域のものであれば他虐的といえる。

(7) と (15)、(8) と (16) では、☆の感情はどれも b Q であるが、★の感情が異なっているために、一見、正反対とも思える感情語が割り当てられている。

(15) というのは、たとえば、ゴキブリを愛しそうに撫でる人間を、ゴキブリ

を嫌いな人間が、不快感をもって見ている場合である。(8)は、たとえば、ゴキブリを嫌いな人間に、ゴキブリを嫌いな人間が共感する場合である。どちらも、自分にとってbなことについてのQな経験であるが、相手への共感性という点では、正反対である。

3. 2. 3. 3 羨望・嫉妬

「羨望」は、基本的に、同じ資源をめぐって競争関係にある相手に対する感情であり、「他人がもっているものを自分が欲しいと思う」感情、それとともに「他人が幸福なのを不快に思う」感情と考えられる。

3. 2. 3. 2における(3)がそれに相当するが、このときのoは、物質的なものでない場合もある。「嫉妬」ということばは、oが人の愛情や評価である場合に、使われることが多い。

逆に、人以外の事物が「競争相手」となる場合もある。「俺と仕事のどっちが大事なんだ?」「私と趣味のどっちが大事なの?」といった質問が生じるのは、そういう場合であり、相手の「仕事」や「趣味」など、人以外のものが「競争相手」となっている。

「嫉妬」については、恋愛関係に関するものとは限らないが、恋愛関係がよく問題になることも確かである。その場合、自分、恋人、恋敵による三角関係ができるが、このとき、恋人に対する「嫉妬」と、恋敵に対する「嫉妬」があることはよく知られている(*1)。

この場合、恋敵の自分に対する感情は、「悔しさ」をかき立てることはあるが、「嫉妬」とは別の感情としてとらえられる。「嫉妬」という感情に関与する他人の感情は、次の三つと考えられる。

- (1) 恋人の自分に対する感情
- (2) 恋人の恋敵に対する感情
- (3) 恋敵の恋人に対する感情

これを記号化すると(4)のようになる。Xが、(1)～(3)に関して、下記の条件をすべて満たせば、典型的な「嫉妬」が成立する。

$$(4) \quad \wedge (X \text{ d } Q)$$

(1)	(2)	(3)
$X = \blacktriangle(\triangle d \text{ 以外 } P \text{ 以外}),$	$\blacktriangle(\nabla d P),$	$\nabla(\blacktriangle d P)$

$\triangle$ =本人、 $\blacktriangle$ =恋人、 ∇ =恋敵

しかし、現実的には(1)～(3)の条件がすべて不可欠というわけではなく、それらが適度にそろっていれば、「嫉妬」と呼べるものになる。適度というのは曖昧な言い方であるが、「嫉妬」という語の意味自体に曖昧さがあるので、やむをえない。

(4)において、 ∇ が事物である場合は、上記から(3)の部分なくなる。これは、前述のように、人以外の事物が競争相手になる場合である。

(4)において、▲が事物である場合は、(1) (2)の部分が消え、(3)の部分だけが残る。その場合、3. 2. 3. 2の(3)と同じ式になる。

3. 2. 3. 4 罪惡感

「罪悪感」は、基本的に、被害を与えた相手に対する「恐れ」と「悲しみ」の複合した感情と考えられる。被害者の「怒り」に対して「恐れ」が、「悲しみ」に対して「悲しみ」が喚起されると見ることができる。一方、被害者側の「怒り」と「悲しみ」の複合した感情が「恨み」だといえる。下記のように表されるが、この場合の◎は、☆が引き起こした事態である。

(1) ☆(★([㊦] b Q I) b Q II) ~ ☆(★([㊦] b Q III) b Q III) : 罪惡感
 怒り 恐れ 悲しみ 悲しみ

「羞恥」の場合と同じく、相手が特定の人物の場合もあれば、(2)のように、

相手が特定されない場合もあり、(3)のように、相手が意識されないほどになる場合もあると考えられる。

$$(2) \star (@ (\textcircled{\text{a}} \text{ b Q I }) \text{ b Q II }) \sim \star (@ (\textcircled{\text{a}} \text{ b Q III }) \text{ b Q III })$$

$$(3) \star (\textcircled{\text{a}} \text{ b Q II }) \sim \star (\textcircled{\text{a}} \text{ b Q III })$$

このほか、「後ろめたさ」という感情も、罪悪感の一部をなすことがある。「後ろめたさ」とは、誰かが何かの被害にあっていることを知りながら、自分が何か良い経験をしたときに生じる感情である。これは、誰かの被害経験と自分の受益経験の間に、たとえ因果関係がなくても、生じうるものである。記号化すれば、下記の(4) (5)が同時に成り立つときに生じるものといえる。

$$(4) \star (\star (\text{b b Q})) \quad \begin{array}{l} \neg \\ \vdash \text{後ろめたさ} \end{array}$$

$$(5) \star (\star (\text{d d P}) \text{ b Q}) : \text{自己嫌悪} \quad \neg$$

上記の(4)は、 $\star$ が悲惨な状態にあることを、 $\star$ が認識していること示している。このとき、(4)の認識がなくて、(5)だけなら、たんに「自己嫌悪」を表す式になる。(5)は、3. 2. 3. 2の(15)、すなわち「嫌悪」を表す式において、 $\star = \star$ の場合に相当する。

「罪悪感」はまた「後悔」をともしうことも多い。「後悔」は、3. 1. 4. 4で見たとおり、下記の(6)のように表される感情である。対人的な成分を加味すると(7)のように表される。

$$(6) \star \neg (\text{p} \neg \text{d x})$$

$$\quad \diagdown$$

$$\quad \text{q} \neg \text{b Q}$$

$$(7) \star \neg (\text{p} \neg (\star (\star (\text{d x}) \text{ y})) \quad \begin{array}{l} \neg \\ \vdash \text{罪悪感} + \text{後悔} \end{array}$$

$$\quad \diagdown$$

$$\quad \text{q} \neg \star (\star (\text{b b Q}) \text{ b Q}) \quad \neg$$

$\star = \text{自分}$

$$x = p - \text{または} p P \text{または} d P, y = p - \text{または} p P \text{または} d P$$

3. 2. 3. 5 夏目漱石の小説

夏目漱石氏は、小説の中でさまざまな三角関係を描いたが、どれ一つとして同じパターンのものはないといわれている(*1)。それらの作品から一部を採り上げ、そこに描かれた感情について考察する。これは文学的な鑑賞を目的とするものではなく、dやbにかかわる事例を、分析的に示すことを目的とするものである。

3. 2. 3. 5. 1 『彼岸過迄』

夏目氏の小説では、気楽な人物から深刻な人物へ、気楽な挿話から深刻な挿話へと、焦点が移っていくことが多いが、この作品もそうである。後半にある「須永の話」は、深刻な人物が語る深刻な挿話といえる。

「須永の話」では、須永、千代子、高木の三角関係が描かれている。須永の意識は、そういった卑俗で、ありふれた争いをもっとも嫌っているが、それに反して彼の行動は、嫉妬にかられた男のありふれたパターンをなぞっている。それでいて、明確な意志表示もしないため、後に千代子から非難されることになる。

もともと、須永にとって、千代子は幼馴染であり、潜在的にはd（貴重）であったとしても、意識の上ではp（日常的）な存在であったと思われる。それが、高木というライバルの出現によって、dの部分が表面化したと見ることができる。

高木が出現する前の須永の意識を下記の（1）とする。そこに高木が登場しても、たんに（2）の状態に移行するだけのように見える。しかし、実際には（3）のように、pがdに、PがQに変化してしまう。つまり、高木の出現によって、千代子自身に変化はなくても、千代子への評価が変わってしまう現象が起こっている。

- (1) ◎ 1 = 須永(千代子 p P) : もとの状態
 (2) (p 1) = (須永(千代子(高木 d P) p P)) : 予想された状態

(3) $\textcircled{q} 1 = \text{須永(千代子(高木 } d \text{ } P) \underline{d} Q)$: 現実化した状態

須永にはまた、千代子への「嫉妬」のほかに、高木への「嫉妬」あるいは「羨望」も見られる。高木の容貌、性格、社交性など、高木自身はとくに誇示することもなく、当たり前のもので持っている華やかな資質が、須永には「羨望」の対象となっている。

しかし、須永にとって、そのような資質は、千代子との関わりがなければ、さほど「羨望」の対象にはならなかったと考えられ、須永自身もそう語っている。もともと、華やかな性格の人間でないことは自覚している須永であるから、そのことで他人と競おうとは思っておらず、競わなければ「羨望」も起こらない。

それが「羨望」の対象になってしまうのは、千代子をめぐって、高木との間に競争関係が生じたからであり、また、高木のそういった資質を、千代子が d と思う可能性があるからである。

自分だけなら d と思わないことでも、自分が思う相手が d と思うならば、自分にとっても d となる。この場合にも、対象自体は変わらなくても、対象の周囲が変わることによって、対象への評価が変わってしまう現象が起こっている。

そういった関係は、次のような図式で表すことができる。高木の資質は「社交性」で代表させている。

(4) $\textcircled{o} 2 = \text{須永(社交性 } p -)$: もとの状態

(5) $(p 2) = (\text{須永(高木(社交性 } p -) \underline{p} -))$: 予想された状態

(6) $\textcircled{q} 2 = \text{須永(高木(社交性 } p -) \underline{d} Q)$: 現実化した状態

3. 2. 3. 5. 2 『ころ』

3. 2. 3. 5. 2. 1 『それから』と『ころ』 1

『それから』や『ころ』に描かれた三角関係は、輪郭がはっきりしており、当

事者三人が互いに知り合いであるという点でも、明瞭な三角形といえる。

どちらの作品でも、始まりには、主人公の善意がある。それぞれの主人公が友人の幸福のために尽力するが、終わりには、それを覆す形になってしまう。2. 2. 3で述べたような「対立性」と「同調性」の振り子が、大きく振れるようすを描いた作品といえる。

ただし、『それから』の主人公の行動は、世間との軋轢は生んでも、自身の「罪悪感」を招くようなものではないのに対し、『こころ』の主人公の行動は、世間との軋轢はなくても、自身の「罪悪感」は免れえないようなものとなっている。

3. 2. 3. 5. 2. 2 対立性と同調性

『こころ』の主人公は、語り手から「先生」と呼ばれている。事件が起こるのは、「先生」が学生だった頃である。

「先生」は学生時代、ある未亡人の家で下宿生活をしていた。その未亡人には一人娘がおり、「先生」はその母娘を「奥さん」「御嬢さん」と呼んでいた。そういう母娘の家での穏やかな生活を通じて、心の安らぎを得た「先生」は、苦境にあったKという学友に同情して、彼を、同じ家での下宿生活に招き入れる。それが結果的に、「先生」と「御嬢さん」とKの間に、三角関係を作ってしまう。

ここまでは、次のように表される。

- (1) $\odot 1 = \text{先生}(\square p P)$: Kを招き入れるまで
 - (2) $(\text{d} 1) = (\text{先生}(K(\square p P) p P))$: Kを招き入れた後の期待
 - (3) $\text{b} 1 = \text{先生}(K(\blacktriangle d P) d Q)$: Kを招き入れた後の現実
- $\square$ = 奥さんと御嬢さんのいる家での生活、 $\blacktriangle$ = 御嬢さん

「先生」が期待していたのは、不幸な境遇のKが、自分と同様、「奥さん」の家での生活を通じて安らぎを得ることであり、そうすれば「先生」自身の心も安らぐはずであった。ところが、実際には、それが「先生」の心を不安定化することになる。それは、Kの心の焦点が、その家での生活($\square$)から、「御嬢さん」

その後、「先生」が、Kや「御嬢さん」の何気ない行動に対して、やきもきする場面が続くが、結局は「先生」がKを出し抜く形で、「御嬢さん」との婚約を決め、三角関係に決着をつける。Kは自殺するにいたり、以後、「先生」には罪悪感がつきまとうことになる。

(4) $b_1 = \text{先生}(K(\blacktriangle d \underline{P}) d \underline{Q})$: 婚約前の現実
 (5) $(d_2) = (\text{先生}(K(\text{先生}(\blacktriangle d \underline{P}) d \underline{Q}) d \underline{P}))$: 婚約後の期待
 (6) $b_2 = \text{先生}(K(\text{先生}(\blacktriangle d \underline{P}) d \underline{Q}) d \underline{Q})$: 婚約後の現実

$$\begin{array}{l} \circ 1 - (d 1) \\ \quad \diagdown \\ \quad b 1 - (d 2) \\ \quad \quad \diagdown \\ \quad \quad b 2 \end{array}$$

もともと、「先生」がKを「奥さん」の家に招き入れたのは、「同調性」からであった。その後、資源の希少化によって「対立性」が支配的になるが、そこに「同調性」が反作用するからこそ、「罪悪感」も生じたのだといえる。

人間にとって、「対立性」と「同調性」のどちらが真実というわけではなく、局

面に応じて、どちらもが作用しうる真実ということが出来る。『こころ』では、そういった二つの原理が交互に作用するようすが、克明に描かれているといえる。

3. 2. 3. 5. 2. 3 各登場人物の立場

K、「先生」、「御嬢さん」の各人の心理について述べる。

Kは禁欲的な人物であり、欲望を満たすことはもちろん、欲望を感じることにすら、「後ろめたさ」を感じるような人物である。

Kの場合、本来は(1)のように、「御嬢さん」に対しても超然としていたのに、現実には(2)のように「御嬢さん」に恋してしまい、そのことに「自己嫌悪」を感じていた。その嫌悪感が「罪悪感」にまでなるのは、(3)のように、Kがつねに、人間一般の苦悩を背負ったような人間だったからと考えられる。これにより、3. 2. 3. 4で述べたような「後ろめたさ」が生じている。

- (1) (d) = (K (御嬢さん p -)) : 平常心
 (2) b 1 = K (K (御嬢さん d P) b Q) : 自己嫌悪 ⊥ 後ろめたさ
 (3) b 2 = K (@ (o b Q)) : @の苦悩の認識 ⊥
 (@ = 不特定の人物)

一方、Kの死後、「御嬢さん」と結婚した「先生」は、「妻」になった女性に対して、(4)に示されるような「喜び」を感じられなくなってしまう。(6)のように、たえずKのことが頭にあるため、(5)のように、「喜び」には必ず「自己嫌悪」がつきまとうってしまうからである。この(5) (6)の部分は、上記の(2) (3)の部分と同型であり、まるでKが乗り移ったかのようなのである。

- (4) (d) = (先生 (妻 d P)) : 喜び
 (5) b 1 = 先生 (先生 (妻 d P) b Q) : 自己嫌悪 ⊥ 後ろめたさ
 (6) b 2 = 先生 (K (o b Q)) : Kの苦悩の認識 ⊥

「妻」にしてみれば、本来は(7)のような喜ばしい結婚生活が待っているはずであった。ところが上記のような理由で、「先生」に喜びが訪れないので、(8)

のように、「妻」にも喜びが訪れない。「妻」は、Kの自殺の裏にある事情を知らされていないので、「先生」の苦悩の原因がわからず、(9)のように、「妻」自身に原因があるのではないかという疑念すら抱くようになってしまう。

(7) (d) = (妻(先生(o d P) d P)) : 喜び

(8) b 1 = 妻(先生(o b Q) q Q) : 不可解

(9) b 2 = 妻(先生(妻 b Q) b Q) : 罪悪感

(8)に関していえば、「先生」が、「妻」に対して真実を隠しているため、「妻」の方は、「先生」の心理に同情や共感をすることはできない。それでも、両者にQとQがそろっていることは、「妻」の「同調性」によるものである。つまり、Qの原因はわからなくても、相手のQに対してQが喚起されるのは、自然な「同調性」の現れである。

したがって、それに応えるためには、「先生」自身がつとめてPを求めるようにするか、それができなければ、「妻」に秘密を打ち明け、「妻」のqを取り去るようにするかする必要があった。しかし、「先生」はKとの同調を重んじて、「妻」との同調を疎かにした。その点に、バランスの悪さがあることは否定できない。

ただ、小説としては、そういった「妻」への配慮を欠いた構成にすることで、コンパクトな長さにまとまったということができる。

3. 2. 3. 5. 2. 4 『それから』と『こころ』2

「同調性」は、ふつう「善」としてとらえられるが、『こころ』や『それから』には、それが必ずしも「善」とはならない場合が描かれている。

『こころ』の「先生」は、友人のKから、「御嬢さん」への恋心を打ち明けられたとき、友人を非難する一方で、自分はひそかに手を回して「御嬢さん」との婚約を実現させた。友人との「対立」を選択した形である。

『それから』の代助は、友人の平岡から、三千代への恋心を打ち明けられたとき、

友人を祝福した上、二人の結婚への過程を支援した。友人との「同調」を選択した形である。

両者はそのように対照的な選択をしたにもかかわらず、どちらの選択も良い結果は生まず、『こころ』の「先生」は、上記の行動の直後に友人に死なれ、『それから』の代助は、上記の行動の数年後に友人と敵対することになる。

『こころ』の「先生」は、Kの死後、自責の念から、今度は、Kとの「同調」を選択して、「妻」となった女性との「同調」を疎かにする。

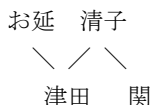
『それから』の代助は、一度は、友人との「同調」を選択して、三千代との「同調」を疎かにした。しかし、その後の現実を目にした結果、今度は、三千代との「同調」を選択して、友人や世間との「同調」を疎かにする。

『こころ』の「先生」は、Kの死という過去に閉ざされているのに対し、『それから』の代助は、三千代との愛という未来に開かれているように見える。どちらの生き方が良いかは別にして、どちらの作品も、すべてのものに、同時に「同調」することはできない現実を描いているといえる。

3. 2. 3. 5. 3 『明暗』

3. 2. 3. 5. 3. 1 概観

『明暗』は未完の小説である。その中には、恋愛上の三角関係が二つ描かれている。それは下記のように、四人の登場人物の間で起こっている。お延と津田、清子と関は、それぞれ夫婦である。お延は、津田が慕う清子のことをよく知らず、津田の方は、清子の夫である関のことをよく知らない。したがって、これらの三角形は閉じていない形になっている。

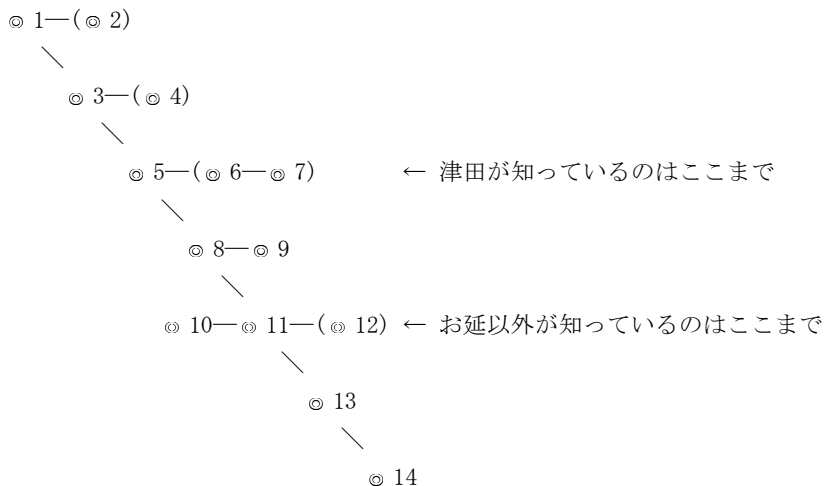


登場人物は、上記以外にも多数あり、恋愛関係以外にも、多様な人間関係が描かれている。

3. 2. 3. 5. 3. 2 「意外性」のある展開

他の漱石作品と同様、『明暗』も、内容は深刻でも、小説として面白いものである。その要因の一つとして、「意外性」に富んだ物語構成が挙げられる。

この作品は「百八十八」まで書かれているが、このうち、「三十九」～「六十七」を例にとる。そこでは、津田の入院や、お延の従妹の見合いのようすが描かれている。そこでは、次のような「意外性」のある出来事が連続している。



- ①＝入院する津田に付き添って病院に行く、②＝地味な服装、
- ③＝華美な服装、④＝見えつぱりな性格、⑤＝芝居を見に行く、
- ⑥＝観劇が目的、⑦＝お延自身の願望、⑧＝継子の見合への同席が目的、
- ⑨＝岡本の要望、⑩＝継子の要望、
- ⑪＝見合い相手の評価をしてほしい、⑫＝直観力が鋭い、
- ⑬＝津田との結婚で見込み違い、⑭＝継子の引き立て役

《状況説明 ◎ 1～◎ 5》

お延は、病気で手術をする津田に付き添って病院へ行く（◎ 1）。病院へは、ふつう地味な服装（◎ 2）でいくものだが、お延は華美な服装（◎ 3）をしていく。それは、派手好きで見えっぱりな（◎ 4）お延の性格を表しているように見える。さらにお延は、手術後の夫を置いて、芝居に行きたがっている（◎ 5）ことがわかり、それがますます、お延の自己中心的な性格を表しているように見える。しかし、津田の病気自体は重篤なものではないので、結局、津田の許可を得て、お延は劇場に向かう。津田が認識しているのはここまでである。ただし ◎ 9 については一部知っている。

《状況説明 ◎ 6～◎ 11》

お延が派手好きなのは確かであるが、今回、劇場に行きたがっていた（◎ 5）のは、お延自身の願望（◎ 7）ではなく、お延の叔父である岡本からの強い要望（◎ 9）によるものであり、さらにそれは、観劇自体が目的（◎ 6）ではなく、お延の従妹である継子という女性の見合いに同席するため（◎ 8）であったことがわかる。それも、岡本の要望（◎ 9）というより、継子自身の要望（◎ 10）によるものであり、その要望とは、お延の優れた直観力によって、見合い相手を品定めしてほしい（◎ 11）というものであった。

《状況説明 ◎ 12～◎ 14》

そのように、周囲からは直観力が鋭い（◎ 12）と見られているお延であったが、お延自身は、そのことに自信を失っている。お延は、津田との結婚に際し、見込み違いをしてしまった（◎ 13）ことを自覚しているからである。しかし、気位の高いお延は、そのことを他人に話すことができず、ひとり悩んでいる。直観力のない自分などが見合いに同席しても、たんに従妹の引き立て役でしかなかった（◎ 14）ようにも思えて、屈辱を感じる。

以上のような、「意外性」に富んだ展開の中で、お延の抱える「テーマ」が見えてくる。お延以外の人間が知らない ◎ 13 や ◎ 14 の部分が、その「テーマ」を際立たせている。

お延の「テーマ」とは、津田との関係を、もっと濃密なものにすることである。「恋愛」に高い価値を置くお延は、津田との結婚に失望はしているものの、それ

で諦めたわけではなく、二人の関係を真の「恋愛」に近づけたいと思っている。

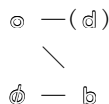
3. 2. 3. 5. 3. 3 津田のテーマ

『明暗』には登場人物が多数現れ、それぞれに「テーマ」を持っているといえるが、小説としては、お延と津田の「テーマ」が中心的に描かれている。

お延の「テーマ」は、恋愛に関するある理想があつて、それを実現したいという、明快なものである。

津田の「テーマ」の方は、お延ほど明快ではないが、過去の恋愛に関係しているものと見られる。

津田は、お延とつきあう以前に、清子という女性と交際していたが、その女性は、はっきりした理由も言わず、津田と別れ、他の男性と結婚した。つまり、津田には、下記のような過去があつて、♂が不明のままになっている。お延の方は、この関係があつたこと自体を知らない。



○ = 清子との恋愛、d = 進展、b = 急に消滅、♂ = 未知の原因

入院中の津田は、来訪した吉川夫人（上司の妻）から、清子がある温泉場で、夫と離れて療養中だということを知らされる。津田は、自分もそこに療養に行くことにするが、それは吉川夫人に勧められてのことであつて、津田自身が熱望したことではない。ただ、清子に対して未練があることは確かで、多少迷いながらも、吉川夫人の勧めに従う。その吉川夫人の意図は不明である。

お延の果敢なイメージに比べると、津田の印象は冴えないともいえるが、現実的で穏健ともいえ、お延とは、ある意味、バランスがとれているということもできる。お延自身、もともと、そういった奇妙なバランスに惹かれて、津田を選んだ

ふしもある。

津田は、清子からは一方的に去られ、お延からは一方的に愛されたり、失望されたりしている。自分が何もしないうちに、相手がいつも勝手に動き出してしまうのが、津田の持ち味である。

いずれにしても、津田の「テーマ」には、上記の ϕ の要素が、未知のまま存在して、解決を待っていたといえる。

3. 2. 3. 5. 3. 4 お延のテーマ

お延の理想と現実とは、次のようにまとめられる。

お延は、下記の（１）の状態を理想とし、それに基づいて（３）の状態を求めているが、現実には（２）（４）の状態にしかになっていない。お延自身はそのことを自覚しているが、周囲に対しては、（１）が現実であるかのようにふるまっている。それに対する周囲の反応は、（５）～（８）に示すとおりである。お延が装っている（１）を信じている者もいれば、信じていない者もいる。

- （１）お延の理想 : ϕ = 津田(お延 $d P$) : 津田がお延を賛美、敬愛する
 （２）お延の現実 : ψ = 津田(お延 $p -$) : 津田がお延をさほど愛さない

- （３）お延の理想 2 : $\phi 2$ = お延(世間(お延($\phi d P III$) $d P III$) $P I \sim III$)
 = (１)の誇示

- （４）お延の現実 2 : $\psi 2$ = お延(世間(お延($\psi q Q II$) $q P I$) $Q I \sim II$)
 = (２)の屈辱

- （５）継子の認識 : 継子(お延($\phi d P III$) $d P III$) : 喜び
 （６）お秀の認識 : お秀(お延($\phi d P III$) $d Q I$) : 妬み
 （７）吉川夫人の認識 : 夫人(お延($\psi q Q II$) $q P I$) : 侮り
 （８）岡本の認識 : 岡本(お延($\phi d P III$) $d P III$) : 喜び
 あるいは、岡本(お延($\psi q Q III$) $q Q III$) : 同情

(5)の継子は、お延の従妹で、お延の性格や行動に憧れている。お延が演出する(1)を素直に信じ、賛美している。

(6)のお秀は、津田の妹で、お延のライバルである。津田を間にはさんだ関係は、恋愛関係ではないが、「嫉妬」と呼んでよいものである。お延が演出する(1)を信じて悔しい思いをしている。

(7)の吉川夫人は、津田の上司の妻で、お延の天敵的存在である。(1)を信じず、(2)が真実であることを見抜いている。

(8)の岡本は、継子の父で、お延の叔父であり、お延の味方である。(1)を信じているようであるが、(2)を見抜いている可能性も示唆されている。

(3)に示すお延の感情は、PⅠとPⅢの中間的なもので、「誇示」に相当するものである。津田との愛を育むだけでなく、周囲に誇示したいというのが、お延の願いである。

(4)に示すお延の感情は、QⅠとQⅡの中間的なもので、「屈辱」に相当するものである。しかし、ときおり、悲しみ(QⅢ)の混じるエピソードが書かれていて、読者の共感を誘いやすくなっていると思われる。

いずれにしても、上記のように、お延は、津田との関係について、現実が理想から遠いことを認識している。しかし、理想の実現をあきらめずに、求め続けている。

津田とお秀が、お金のことで揉めたときには、津田との絆が強まり、(1)の状態に近づいたことで、幸福感を味わう。一方、お秀や津田の知人が、津田の過去の恋愛関係をほのめかしたときには、(2)の認識が強まり、屈辱感を味わう。

このようなお延の「テーマ」と津田の「テーマ」が、この後、どう交差していくのかは見ものであるが、残念ながら、未完に終わっている。

3. 2. 4 3. 2のまとめ

3. 2では、対人的な感情について述べた。「滑稽」「羞恥」「羨望」「嫉妬」「罪悪感」などである。それぞれ次のような記号で表される。☆、★、▲は人物、○は事物や事態や人物、xは任意の感情を表す。

- | | |
|-----------------------------|------------|
| (1) ☆(★(○ p x) q P) | : 滑稽 (バカ) |
| (2) ☆(★(○ q Q) q P) | : 滑稽 (コマリ) |
| (3) ☆(★(☆ q P) q Q) | : 羞恥 |
| (4) ☆(★(★ d P) d Q) | : 羨望 |
| (5) ☆(▲(☆ d 以外 P 以外) d Q) | : 嫉妬の成分 1 |
| (6) ☆(▲(★ d P) d Q) | : 嫉妬の成分 2 |
| (7) ☆(★(▲ d P) d Q) | : 嫉妬の成分 3 |
| (8) ☆(★(○ b Q I) b Q II) | : 罪悪感の成分 1 |
| (9) ☆(★(○ b Q III) b Q III) | : 罪悪感の成分 2 |

「滑稽」には、(1) バカに対するもの、(2) コマリに対するもの、という二つの場合がある。(1)の○は、★が引き起こした事態であることが多い。

「羞恥」と「羨望」については、上記のとおりである。

「嫉妬」は、典型的には(5)～(7)の複合したものであるが、現実的にはこれらが全部そろえる必要はない。(5)～(7)では、☆と★が、▲をめぐるライバルになっている。(7)は(4)と同じ形である。

「罪悪感」は(8)(9)の成分の複合したものであるが、この場合の○は、☆が引き起こした事態である。したがって、☆が加害者、★が被害者となる。

「滑稽」の発生要件となる「意外性」を含む出来事は、下記のように表される。
 ㊦、㊧、㊨、㊩は事態を、☆、★は人物を、u、v、x、yは感情を表す。会話型のお笑いでは、事態㊨が変なだけでなく、感情x、yの関係も変なものになることが多い。

$$\begin{array}{l} \odot \text{ --- } (\star (\blackstar (\mathfrak{p} \text{ u}) \text{ v})) \\ \quad \diagdown \\ \phi \text{ --- } \star (\blackstar (\mathfrak{q} \text{ x}) \text{ y}) \end{array}$$

「滑稽」については、コミカルな漫画の事例を示し、解析した。「羨望」「嫉妬」「罪悪感」については、夏目漱石氏の小説の事例を示し、解析した。

4. 「意外性」とレトリック

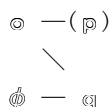
4では、3. 1で述べた「滑稽」という現象の対事的側面について補足する。ここで述べることは、レトリックと深くかかわっている。

「滑稽」という現象の基盤には、3. 1. 1で述べたように、「意外性」がある。4. 2では、そのような「意外性」と比喻表現の関係について述べる。4. 3で、比喻以外の表現と「意外性」の関係について述べた後、4. 4では、会話において、「意外性」がどう処理されるかについて述べる。

その前に、4. 1では、ことわざについて述べる。「意外性」は、「滑稽」という現象だけにかかわるものではない。ことわざに表現された「意外性」について、簡単に述べておく。

4. 1 ことわざの「意外性」

ことわざには、下記のような $\odot \text{p} \phi \text{q}$ 型の思考形式がよく見られる。 p や q の部分は、 d や b になることもある。



以下の例は、ことわざのいくつかを、上記の図式に当てはめて表記したものである。このうち、括弧内の部分は、ことばにはされていないが、想像で補うことができる部分である。

たとえば、(1)のことわざの裏には、犬は、ふつうの条件では「棒に当たらない」という前提が含まれている。それに対し、「歩く」という条件の加わった犬は、「棒に当たる」という意外な現象を引き起こすことが主張されている。他のことわざについても同様の説明ができる。

(1) 犬も歩けば棒に当たる

犬（ ― は ― 棒に当たらない ）

＼

も

＼

歩け ― ば ― 棒に当たる

(2) 塵も積もれば山となる

塵 （ ― は ― 小さなものだ ）

＼

も

＼

積もれ ― ば ― (大きな) 山となる

(3) 猿も木から落ちる

猿 （ ― は ― 木から落ちない ）

＼

も

＼

(ときに ― は) ― 木から落ちる

(4) 腐っても鯛

腐って （ ― は ― 値打ちがない ）

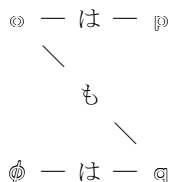
＼

も

＼

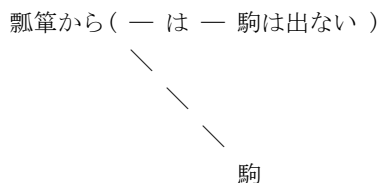
鯛 （ ― は ― 値打ちがある ）

以上のように、ことわざでは、多くの場合、係助詞の「は」と「も」が、論理の方向を切り換えるはたらきをする。接続助詞の「ば」は、「は」と同系統のことばであり、「は」と同様のはたらきをする。

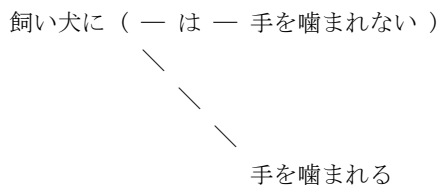


しかし、「意外性」を示すことわざの中には、上記のように、物事を一般論として述べるのではなく、下記のように、状況描写として述べるタイプのことわざもある。このような場合、「も」は使われにくい。

(5) 瓢箪から駒



(6) 飼い犬に手を噛まれる



4. 2 「意外性」と比喻

3. 1. 1 で示した「意外性」という認知形式は、レトリックの技法と一定の関係をもっている。4. 2 ではそのことについて述べる。

4. 2 で論じるのは、レトリックのうちでも、比喻である。比喻とは、一言でい

えば、「文字どおりではない」意味をもつ表現である。「文字どおりでない」意味のことばを理解するには、想像力が必要である。その点で、「意外性」のような、想像力を要する認知形式と共通の性質がある。

4. 2. 1 直喩、隱喩、換喩、提喩

代表的な比喩の技法である、直喩（シミリー）、隱喩（メタファー）、換喩（メトニミー）、提喩（シネクドキ）について、まず説明する。これらの用語の定義については、専門家の間でいろいろな議論があるようであるが、そういった問題には深入りせず、必要最小限の説明をするにとどめる。

直喩と隱喩は、何らかの共通点に基づいて、あるものを別のものにたとえる技法である。あるものを p 、たとえるものを q 、その共通点を $\odot$ とするとき、 $\odot$ の部分を明示するのが直喩、明示しないのが隱喩と見ることができる。

下記の例でいえば、（１）が普通の文、（２）が直喩の文、（３）（４）が隱喩の文である。（２）～（４）では、いずれも p （手）が q （氷）にたとえられているが、（２）では $\odot$ （冷たい）が明示されているのに対し、（３）（４）ではそれが明示されていない。

- （１）彼女の手は冷たかった。
- （２）彼女の手は氷のように冷たかった。
- （３）彼女の手は氷のようだった。
- （４）彼女の手は氷だった。

p = 手、 q = 氷、 $\odot$ = 冷たい

ただし、（３）については、直喩と見る見方と隱喩と見る見方がある。おそらく直喩と見る方が一般的であるが、ここでは隱喩と見ることにする。（３）では $\odot$ が明示されていないからである。しかし、「のよう」ということばによって、それが比喩であることは明示されている。そのような隱喩は、「標識隱喩」と呼ばれることがある（*1）。

しかし、(3)のような表現を直喩と見るか隠喩と見るかは、以下の議論にはほとんど関係がない。説明の都合上、とりあえずは直喩と隠喩を区別したが、以下では、直喩と隠喩をとくに区別せず、同類のものとして扱う。

いずれにしても、直喩と隠喩は、上記のように、㊦、㊧、㊨の三者関係にかかわる表現といえるが、換喩と提喩は、下記のように、㊦、㊧の二者関係にかかわる表現といえる。

換喩は、㊦を明示して㊧を暗示する表現において、㊦と㊧が「部分と全体」の関係、あるいは「隣接関係」にある場合をいう。この場合の「隣接関係」というのは、空間的な隣接関係のほか、時間的な前後関係や因果関係、社会的な近縁関係などを含むものである。

提喩は、㊦を明示して㊧を暗示する表現において、㊦と㊧に概念上の包含関係がある場合をいう。概念上の包含関係とは「特殊と一般」の関係ということもできる。

ただし、換喩と提喩の定義については諸説があり、提喩を換喩の一種と見る立場もあれば、換喩と提喩を別のものとして区別する立場もある。本書では、換喩と提喩を区別する立場(*2)(*3)をとる。

下記の(5)(6)が換喩の例、(7)(8)が提喩の例である。(5)～(8)では、それぞれ、㊦ということばが㊧という意味を暗示している。㊧の内容は文脈によって変わりうるが、代表的と思われる例を挙げている。

(5) 彼女が久しぶりに口を開いた。

㊦＝口を開く、㊧＝話す

(6) 彼女はひとりで鍋を楽しんだ。

㊦＝鍋、㊧＝鍋料理

(7) 彼女はその石の妖しい光に魅了された。

㊦＝石、㊧＝宝石

(8) 彼女の決意は石のようだった。

㊦ = 石、㊧ = 固いもの

(5) では、㊦ (口を開く) と ㊧ (話す) に時間的な隣接関係があり、「先行事態」で「後続事態」をたとえる換喩と見られる。あるいは、㊦ (口を開く) という行為を、㊧ (話す) という行為の一部と見た場合には、「部分」で「全体」をたとえる換喩と見ることもできる。いずれにしても換喩である。

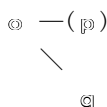
(6) の ㊦ (鍋) と ㊧ (鍋料理) には、空間的な隣接関係がある。また、「鍋」を「鍋料理」の構成要素と見れば、「部分」で「全体」をたとえる換喩と見ることもできる。

(7) (8) では、同じ「石」ということばで、一方はその下位概念を表し、他方は上位概念を表している。すなわち、(7) では ㊦ (石) $\supset$ ㊧ (宝石)、(8) では ㊦ (石) $\subset$ ㊧ (固いもの) である。いいかえれば、(7) は「一般」で「特殊」を表す提喩、(8) は「特殊」で「一般」を表す提喩である。

なお、(8) の表現は隠喩ともいえる。グループ μ という研究者集団の考え(*4)によれば、隠喩は提喩の一種と見ることができる。したがって、(8) を隠喩と見る見方と提喩と見る見方は矛盾しない。この点については、4. 2. 5 でもふれる。

4. 2. 2 換喩による「意外性」

3. 1. 1 でも述べたように、下記のように表される形式を、本書では「意外性」と呼んでいる。このうち、㊦—(㊧)の部分は、換喩または提喩の関係になっている。「意外性」とは、この㊦—(㊧)の関係を否定し、㊦—㊨の関係を肯定するものである。



このように、「意外性」は、換喩や提喩に基づくものである。それは滑稽（コミック）が生じるための必要条件でもある。換喩とコミックの密接な関係については、美学研究者の樋口桂子さんによる指摘がある（*1）。本書もその考えを踏襲するものである。

ここで、4. 2. 1 で示した例文を、あらためて（1）として記す。この文末の「口を開いた」は、ふつうは「話した」を意味する換喩としてはたらく。

（1）彼女が久しぶりに口を開いた。

㉟＝口を開く、㍑＝話す

ところが、次の（2）では「あくびをした」という語句が現れて、上の㍑の意味を否定している。このようなものが「意外性」である。

（2）彼女が久しぶりに口を開いた。あくびをしたのだ。

㉟＝口を開く、㍑＝話す、㍒＝あくびをする

下記の（4）も「意外性」の文例である。（3）の文の「鍋」は「鍋料理」を想像させるが、（4）では、それが否定されて、鍋そのものが好きなことを示す文になっている。

（3）彼女はひとりで鍋を楽しんだ。

㉟＝鍋、㍑＝鍋料理

（4）彼女はひとりで鍋を楽しんだ。いろんな鍋を手にとっては眺めていた。

㉟＝鍋、㍑＝鍋料理、㍒＝鍋そのもの

4. 2. 3 提喩による「意外性」

「意外性」には、換喩に基づくもののほかに、提喩に基づくものもある。

4. 2. 1 で示した例文を、あらためて下記の (1) として記す。この文中にある「石」は、たとえば「宝石」を想像させる。

(1) 彼女はその石の妖しい光に魅了された。

$\odot$ = 石、 $\wp$ = 宝石

ところが、次の例では、それを否定するような文が現れている。

(2) 彼女はその石の妖しい光に魅了された。すばらしい墓石だった。

$\odot$ = 石、 $\wp$ = 宝石、 $\mathfrak{q}$ = 墓石 ($\odot \supset \wp$ 、 $\odot \supset \mathfrak{q}$)

$\wp$ 、 $\mathfrak{q}$ は、それぞれ $\odot$ の集合に含まれるので、これは提喩に基づく「意外性」と見ることができる。

次の例も、提喩的な「意外性」を示すものといえる。 $\wp$ 、 $\mathfrak{q}$ が、それぞれ $\odot$ の上位概念である場合の例である。

(3) 彼女の決意は石のようだった。

変な形の石で、どうころがるもののかわからなかった。

$\odot$ = 石、 $\wp$ = 固いもの、 $\mathfrak{q}$ = ころがるもの ($\odot \subset \wp$ 、 $\odot \subset \mathfrak{q}$)

以上のように、換喩や提喩は、想像力を利用した表現なので、その想像を裏切る表現もまた、つねに可能である。

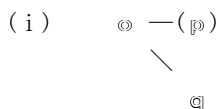
4. 2. 4 隠喩と「意外性」1

4. 2. 4 と 4. 2. 5 では、隠喩と「意外性」の関係について述べる。4. 2. 4 では、隠喩と「意外性」に、ある種の対照的な性質があることを述べる。その

一方で、4. 2. 5では、隠喩と「意外性」には互いに随伴する性質があることを述べる。

換喩と提喩が二者関係からなるのに対し、隠喩と「意外性」は三者関係からなるという共通点がある。このことを前提に、両者の比較を行う。

まず、「意外性」の方は、4. 2. 2等で見たとように、次の図式で表すことができる。



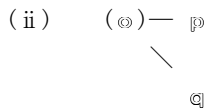
次に、隠喩をどのような図式で表すべきかを考えるため、4. 2. 1で示した例文を、あらためて(1)として示す。

(1) 彼女の手は氷のようだった。

p = 手、 q = 氷、 $\textcircled{\text{p}}$ = 冷たい

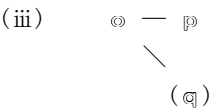
$\textcircled{\text{p}}$ 、 p 、 q の各要素のうち、本書では、想像の部分に括弧を付けて表しているが、どれを想像と見、どれを現実と見るかは、どこに視点を置くかによって変わってくる。

たとえば、(1)の文では、 p と q が明示され、 $\textcircled{\text{p}}$ が暗示されている。 $\textcircled{\text{p}}$ は、明示されていない以上、上記の意味に限定されるものではないが、仮に代表例として挙げておく。いずれにしても、この観点からすると、(1)は(ii)のように表すことができる。



しかし、 p 、 q のうち、話者の前に、現実存在するのは p であり、 q は想像さ

れたものにすぎない、という点からいえば、下記のように表すこともできる。



(i)と(iii)は、対照的な図式であり、違いがわかりやすいので、以下では、「意外性」は(i)の図式、隠喩は(iii)の図式で表すことにする。しかし、隠喩と「意外性」の違いを表すには、この図式だけでは十分ではない。

前述のように、p、qが、想像か現実かということは、視点の置き方によって変わってくるので、それによって、隠喩と「意外性」を区別することには問題がある。その点については4. 5. 1で説明する。隠喩と「意外性」を区別するのは、p、qが想像か現実かということより、p、qの成立が、両立的か排他的かということである。

「意外性」の場合は、pが否定され、qが肯定されるので、両者の成立は排他的である。これに対し、隠喩の場合は、pはpであると同時に、qの性質ももつので、両者は両立的といえる。したがって、「意外性」と隠喩の関係は、下のようになまとめられる。

	① p、② qの関係	p、qの成立	技法
A	換喩	排他的	換喩的な「意外性」
B	換喩	両立的	(換喩的な隠喩)
C	提喩	排他的	提喩的な「意外性」
D	提喩	両立的	隠喩

この表によれば、隠喩はD、「意外性」はAまたはCの形式に相当する。残りのBについては、適当な呼び名がないので、仮に「換喩的な隠喩」としているが、この実例は4. 4. 3で示す。

4. 2. 5 隠喩と「意外性」2

ここでは、隠喩の背後に「意外性」が隠れている場合について述べる。

下記（１）の隠喩の文は、４．２．４で示したように表すこともできるが、下記のような「意外性」の文として表すこともできる。つまり、彼女の手が「冷たい」ということが意外であって、それが「氷」を想像させるという図式である。この図式においては、 $\circ \circ (\phi)$ の部分が隠喩の関係を表している。

（１）彼女の手は氷のようだった。

（２） $\circ \circ \text{---} (p)$
 $\diagdown$
 $(\phi) \text{---} q$

$\circ \circ$ = 手、 p = 温かい

ϕ = 氷、 q = 冷たい

４．２．１で参照したグループ μ の見解によれば、隠喩は、二つの提喩の組み合わせと考えることができる（*1）。上記の例でいえば、 $\circ \circ \subset q$ 、 $\phi \subset q$ という関係は、それぞれ提喩であり、それらが組み合わさってできる $q \circ (\phi)$ という関係は隠喩である。

一方、 $\circ \circ (p) q$ の関係は「意外性」である。この場合、「手」が「温かいもの」であるという認識、すなわち、 $\circ \circ \subset p$ の認識が否定されて、「手」が「冷たいもの」であるという認識、すなわち、 $\circ \circ \subset q$ の認識が肯定されている。したがってこれは、４．２．３で見たような、提喩的な「意外性」に当たるものである。

したがって、（２）の構造は、隠喩と「意外性」が、背中合わせの形になったものということができる。このように、隠喩は、その背後に、提喩的な「意外性」をともなっている。

４．３ バルクソンの笑いの理論と形象優位性

4. 2 では、比喩と「意外性」の関係について述べたが、4. 3 では、比喩以外のレトリックで、「意外性」と関係するものについて、ベルクソン氏の笑いの理論と関連させながら述べる。

数ある「笑いの理論」の中でも、哲学者のアンリ・ベルクソン氏の理論には、独特の感触がある。通常の「笑いの理論」が、たんに抽象的な概念で笑いを説明しているだけなのに対し、氏の理論は、具体的なイメージを喚起するからである。理論が正しいとか正しくないとかいうこと以前に、そういったイメージの具体性が魅力的である。

ベルクソン氏によれば、笑いとは、流動的であるべき生の中にまぎれこんだ硬直性（こわばり）が引き起こすものであり、とくに人間の、機械を思わせるような挙動は、格好の笑いの対象となるということである(*1)。

たとえば、人は人の話を聞くときに、軽く首を縦に振ることがあり、これは「うなずき」という行為として理解される。しかし、その首を振るタイミングが話とずれていたり、首の振り方があまりに速かったりすると、そこに「おかしさ」が生じる。これは、人間の、機械を思わせる挙動の一例である。

そのような状況は、たとえば、次の(1)のように表される。これは4. 2. 5 で見た、隠喩を表す図式であるが、重要なのはこの点ではなく、この後に述べる点である。

$$(1) \quad \begin{array}{c} \odot - (p) \\ \quad \backslash \\ (\phi) - q \end{array}$$

$\odot$ = 人、 p = 普通で速度で首を振る

ϕ = 機械、 q = 異常な速度で首を振る

ふつう、人の動きを見ている人は、動き自体よりも、動きの意味に注意を向ける。たとえば、会話中の人間の首振り動作は、前述のように、「うなずき」という意味をもつものとして理解される。

ところが、人が奇妙な動きをするのを見ている人は、動きの意味よりも、動き自体に注意が向いてしまう。上記の例であれば、相手の首の振り方が異常に速いために、「うなずき」という意味よりも、首の動き自体に目を奪われてしまうことになる。

したがって、(1)における p 、 q という動作の意味を、それぞれ p' 、 q' とすると、 p と p' に関しては p' の部分が焦点化されるのに対し、 q と q' に関しては q の部分が焦点化されと考えられる。このことは(2)のように表すことができる。(2)では、下線が焦点の位置を表している。

$$(2) \quad \begin{array}{c} \odot - (p \ p') \\ \quad \backslash \\ (\phi) - \underline{q \ q'} \end{array}$$

$\odot$ = 人、 p = 普通で速度で首を振る、 p' = うなずく

ϕ = 機械、 q = 異常な速度で首を振る、 q' = うなずく

このような現象は、「意味」から「形象」への焦点の転位と呼ぶことができる。日常生活では、ふつうは「意味」が意識の上位にあって、「形象」は意識の下位にある。しかし、上記のような場合には、「形象」が意識の上位にくると考えられる。

そのような「形象」に注意を集める技法は、詩や演劇でもおなじみのものである。詩に使われるレトリックには、「比喩」のような、ことばの意味にかかわる技法もあるが、「反復」や「対句」のような、ことばの形態に特徴のある技法も多い。同様に、喜劇にも、「反復」や「取り違え」のような、形態に特徴のある技法がある。

というより、詩や演劇は、近代以前には、韻文や儀式的な動作からなる芸能としてしか存在しておらず、そういった「形象」優位の姿こそが、本来の姿であると考えられることもできる。

ベルクソン氏の理論では、そのような硬直した「形象」は、流動的な「生」と対立するものと考えられている。しかし、その硬直性こそが「生」を流動化する要

因と考えることもできる。

4. 4 ツッコミのレトリック

4. 4 では、会話で生じる「意外性」を、ツッコミがどう処理するかについて分析する。

3. 2. 2. 4 で紹介したように、社会学者の大島希巳江さんによれば、日本では、一人語り型のジョークによる笑いより、漫才のような、会話による笑いが好まれる(*1)。そのような会話型の笑いにまつわる現象を、3. 2. 2 では感情面に注目して分析したが、以下では認識面に注目して分析を行う。

4. 4. 1 ツッコミの機能と分類

漫才など、会話型のお笑い芸で行われるツッコミには、「認識の表示」と「感情の表示」という二つの機能がある。3. 2. 2. 4 で述べたのは、そのうちの「感情の表示」についてである。

ツッコミを、表示される感情のタイプによって分類すると、怒りのツッコミ、嘲りのツッコミ、冷静なツッコミなどに分けられる。3. 2. 2. 4 で述べたように、怒りのツッコミは、「不快」を表示するという点で、コマリとの共通性がある。

一方、ツッコミを、表示される認識のタイプによって分類すると、換喩的なツッコミ、隠喩的なツッコミ、提喩的なツッコミなどに分けられる。ただし、4. 2. 1 で述べたように、隠喩は、提喩の一種と見ることもできる。したがって、大別すると、ツッコミは、換喩的なツッコミと提喩的なツッコミの二つに分けられることになる。

以下の議論でも、ツッコミを、換喩的なツッコミ、提喩的なツッコミなどに分けて論じる。しかし、実際のツッコミでは、この両者が複合してはたらいっていると考えられる。

つまり、個々のツッコミが、換喩と提喩のどちらか一方に分類されるというのではなく、どのツッコミにも、換喩的な作用と提喩的な作用の両面があって、その中で、換喩的な性格の強いものと、提喩的な性格の強いものがあるということである。

換喩的なツッコミとは、事態の焦点化を行うものである。それは、一連の事態から、「意外性」のある部分を摘出し、明示するはたらきをする。

提喩的なツッコミとは、事態の概念化を行うものである。それは、「意外性」のある部分を、別の概念に置き換えるはたらきをする。

いずれにしても、ツッコミは、「意外性」にかかわるアクションであるが、相手が生成した「意外性」に対して反応する場合と、自分自身が「意外性」を生成する場合とがある。どちらかという、換喩的なツッコミには前者の傾向、提喩的なツッコミには後者の傾向があるが、一概にはいえない面もある。

4. 4. 2 換喩的なツッコミ

4. 4. 2. 1 換喩的なツッコミの概要

3. 2. 2. 6で述べたように、「滑稽」な状況は、下記の(1)または(2)のような図式で表すことができる。(1)は、事態の関係だけを示したものであり、(2)は、それに人物の感情を加えて示したものである。☆、★は人物を、u、v、x、yは感情を表している。

$$(1) \quad \begin{array}{c} \odot - (p) \\ \diagdown \\ \phi - q \end{array}$$

$$(2) \quad \begin{array}{c} \odot - (\star(\star(p \ u) \ v)) \\ \diagdown \\ \phi - \star(\star(q \ x) \ y) \end{array}$$

このような構造から、その一部の要素を切り出して提示するツッコミを「換喩的なツッコミ」と呼ぶことにする。 $\textcircled{p}$ 、 $\textcircled{q}$ が提示される場合が多いが、その他の要素が提示されることもある。具体例は4. 4. 2. 2以下で示す。

換喩的なツッコミでは、基本的に、 $\textcircled{p}$ は肯定的に、 $\textcircled{q}$ は否定的に捉えられる。したがって、 $\textcircled{p}$ 、 $\textcircled{q}$ を提示するときに、次のような文型が使われることが多い。ただし、これは、事態をどの視点から眺めるかによっても変わってくる。

- $\textcircled{p}$ の提示：肯定文（～だよ）、推量文（～だろ）、
否定疑問文（～じゃないか）、命令文（～しろよ）など
- $\textcircled{q}$ の提示：疑問文（～かよ）、否定文（～じゃないよ）、
否定推量文（～じゃないだろ）、禁止文（～するなよ）など

そのようなツッコミに、指示詞、疑問詞、人称代名詞などが使われることもある。そのような例については、4. 4. 2. 3～4. 4. 2. 7で述べる。

ツッコミの多くは $\textcircled{p}$ 、 $\textcircled{q}$ の対比を暗示するものであるが、 $\textcircled{d}$ 、 $\textcircled{b}$ の対比を暗示するようなものもある。これについては4. 4. 2. 8で述べる。

4. 4. 2. 2 各要素の提示例

以下に、漫才風の会話文における換喩的なツッコミの事例を示す。関西弁風に書いているが、そのことにとくに深い意味はない。

下記の（1 a）～（1 c）では、1～2行目が共通で、いわゆる前フリとボケに当たる部分となっている。前フリは $\textcircled{p}$ を提示し、ボケは $\textcircled{q}$ を提示する。これに対して、3行目以降がツッコミである。1～2行目で形成された「意外性」の構造、すなわち $\textcircled{p}$ （ $\textcircled{p}$ ） $\textcircled{q}$ のうちから、どれかの要素を選んで再提示するか、あるいは、 $\textcircled{p}$ を新たに提示する形になっている。

（1a）

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ああ、知ってる。お前を大嫌いな女やろ」

☆「あほか、嫌いなわけないやろ」 : ㉑の否定

(1b)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ああ、知ってる。お前を大嫌いな女やろ」

☆「あほか、めっちゃめっちゃ好きやっちゃうねん」 : pの提示

(1c)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ああ、知ってる。お前を大嫌いな女やろ」

☆「あほか、彼女やいうとるやろ。 : ㉓の提示

確かにこの写真は、ちょっと顔そむけてるけど」 : ϕの提示

㉓ — (p)

＼

ϕ — ㉑

㉓ = 彼女、 p = ☆が大好き

ϕ = 顔をそむけている、 ㉑ = ☆が大嫌い

(ii) 心理の表示

下記の(2)は、p、qといった事態のほかに、x、y、u、vといった心理的な要素が提示されている例である。この例の場合、事態に対する反応の方に「意外性」があって、事態自体には「意外性」がないので、p = qとしている。

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ええ一つ。お前に彼女なんかおるんか」

☆「驚きすぎやろ。 : xの提示

感じ悪いな」 : yの提示

★「彼女いうて、人間か」

☆「人間じゃ。 : p = qの提示

あたりまえやろ」

: $u = v$ の提示

㊦ $\neg(\star(\textcircled{p} u) v)$

↙

$\star(\star(\textcircled{q} x) y)$

$\textcircled{p} = \star$ 、 $\textcircled{p} = \textcircled{q}$ = 人間の彼女がいる

$u = v = p$ - (普通)

$x = q$ - (驚き)、 $y = q$ Q (不愉快)

4. 4. 2. 3 指示詞の使用例 1

各成分の提示が、指示詞や疑問詞を使って行われることも多い。指示詞には、「これ」「それ」「あれ」など、コ系、ソ系、ア系のことばがある。下記の(1)～(3)では、いずれも㊦に当たる部分がソ系の指示詞で表されている。ただし、(1)(2)と(3)では、指示詞の用法が多少異なっている。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「うわ、可愛いなあ」

☆「そやろ」

★「めっちゃ可愛いやん、この犬」

☆「そちかい」

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「うわ、きれいな夕焼けやなあ」

☆「そこかい」

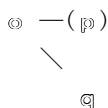
(3)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ほう、天王寺動物園におったゴリラにそっくりやな」

☆「あほか、天王寺におったことなんか、ないわ」

★「そっちを否定するんかい。ゴリラの方を否定せえよ」



- (1) $\textcircled{\text{a}}$ = 可愛い、 $\textcircled{\text{p}}$ = 彼女、 $\textcircled{\text{q}}$ = 犬（そっち）
- (2) $\textcircled{\text{a}}$ = きれい、 $\textcircled{\text{p}}$ = 彼女、 $\textcircled{\text{q}}$ = 夕焼け（そこ）
- (3) $\textcircled{\text{a}}$ = 否定する、 $\textcircled{\text{p}}$ = ゴリラとの類似、 $\textcircled{\text{q}}$ = 天王寺にいたこと（そっち）

指示詞の用法には、会話が行われている現場にあるものを指し示す用法（現場指示用法）と、会話の文脈に現れたものを指し示す用法（文脈指示用法）があるといわれている。

上記の例でいえば、（１）（２）の「そっち」や「そこ」が指しているのは、「犬」（の写真）や「夕焼け」（の写真）であり、つまり、その場にあるものである。一方、（３）の「そっち」が指している「天王寺にいたこと」は、その話の中に出てきたことである。したがって、（１）（２）が現場指示用法、（３）が文脈指示用法に相当する。

現場指示的な用法では、コ系の指示詞とソ系の指示詞が、対比的にはたらくことが多い。上記には、ソ系の指示詞の例しかないが、一般的には、コ系の指示詞で $\textcircled{\text{p}}$ を、ソ系の指示詞で $\textcircled{\text{q}}$ を表すことが多い。また、コ系の指示詞で自分の判断を、ソ系の指示詞で相手の判断を示すことも多い。

これに対し、文脈指示的な用法では、必ずしもコ系、ソ系の対比にはならない。たとえば、（３）のような状況では、 $\textcircled{\text{q}}$ をソ系のことばで表すことはできるが、 $\textcircled{\text{p}}$ をコ系のことばで表すことはできない。

4. 4. 2. 4 指示詞の使用例 2

次に示すのは、指示詞の文脈指示的な用法の例である。（１）（２）の場合とも、先行文脈の中から、トピックとなる部分を「それ」ということばで切り出して、

そこにコメントを付加する形がとられている。

(1)

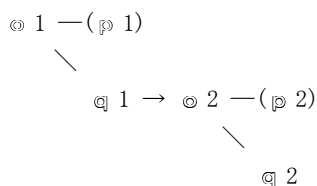
☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ふーん」

☆「めっちゃきれいやろ」

★「どうでもええけど、お前、うんこ踏んどるで」

☆「うわっ、それ先言わんかい」 : ◎ 2、p 2 の提示



◎ 1 = ☆、p 1 = 彼女の写真を見せる、◎ 1 = うんこを踏んでいる

◎ 2 = うんこを踏んでいること（それ）、p 2 = 先に言う、◎ 2 = 後で言う

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

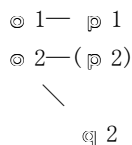
★「うわ、彼女の連れてる犬、ブサイクやなあ」

☆「なんやと。彼女の犬がブサイクなわけないやろ」

★「よう見たら、彼女もブサイクやなあ」

☆「まあな」

★「それは認めるんかい」 : ◎ 2、◎ 2 の提示



◎ 1 = 彼女の犬がブサイクという主張、p 1 = 憤慨する

◎ 2 = 彼女がブサイクという主張（それ）、p 2 = 憤慨する、◎ 2 = 容認する

4. 4. 2. 5 疑問詞の使用例

疑問詞には、「どれ」「どこ」など、ド系のもののほか、「なに」「いつ」などがある。問題のある部分を、名指しせずに疑問詞で示すことで、かえってそこを焦点化する効果がある。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「なんやこれ」

☆「彼女の鎖骨や」

★「どこ撮ってんねん」

ⓐ＝彼女を撮る、ⓑ＝顔などを撮る、ⓒ＝鎖骨（どこ）を撮る

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「なかなか、はっきりした顔だちやな」

☆「うん、衛星写真でもわかるからな」

★「どんだけはっきりしてんねん」

ⓐ＝彼女の顔、ⓑ＝衛星写真でわかるほどははっきりしていない

ⓒ＝衛星写真でわかるほど（どれだけ）はっきりしている

(3)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「おお、ええ女やないか。おれ、この女と結婚するわ」

☆「なんでやねん」

ⓐ＝彼女、ⓑ＝☆とつきあっている

ⓒ＝なぜ、ⓓ＝★と結婚する

疑問詞を使ったツッコミは、4. 4. 4. 3で示すように、提喻的なツッコミの一種と見ることもできる。

4. 4. 2. 6 人称代名詞の使用例 1

ツッコミに人称代名詞が使われることもある。とくに一人称や二人称の代名詞は「現場指示」性が強いので、そのような場合、会話の内容が、会話が行われている現場と結びつけられる。

(1)

☆「これが**ぼく**の彼女の写真やねん」★「うわ、隣におる**おっさん**、ブサイクやなあ」☆「それ、わしやがな」

◎＝ブサイク、p＝おっさん、㍿＝☆（わし）

(2)

☆「これが**ぼく**の彼女の写真やねん」

★「ふーん」

☆「こんな女のどこがええんやろ」

★「知るか。お前の彼女やろ」

◎＝☆（お前）の彼女、p＝よさがわかる、㍿＝よさがわからない

4. 4. 2. 7 人称代名詞の使用例 2

下記は、文脈指示的なソ系の指示詞と人称代名詞によって、4. 4. 2. 6の場合と同様、会話の内容と会話の現場とが、結びつけられている例である。ただし、人称代名詞は、自明な場合は省略されることがある。下記の例の括弧内は省略されやすい部分である。

(1)

☆「これが**ぼく**の彼女の写真やねん」

★「ああ、知ってる。この女、背中に苔はえてるらしいな」

☆「そんな話、（お前は）どこで聞いてん」

◎ 1=彼女、p 1=背中に苔がはえてない、q 1=背中に苔がはえている

◎ 2=★、p 2=q 1のことを聞いてない、q 2=q 1のことを聞いた

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「あれっ、お前が好きなん、おれのオカンとちごたんか」

☆「なんでやねん。（そんなことをいうお前は）頭おかしいんか」

◎ 1=☆、p 1=写真の彼女が好き、q 1=★の母が好き

◎ 2=★、p 2=◎ 1 p 1を主張する、q 2=◎ 1 q 1を主張する

φ=頭がおかしい

4. 4. 2. 6の例では、人称代名詞の部分がツッコミの要点であったのに対し、
4. 4. 2. 7の例では、人称代名詞の部分がツッコミの要点ではないため、それを省略することができると考えられる。

4. 4. 2. 8 d、bの対比を示す事例

ツッコミが、p、qよりむしろd、bの対比を暗示する場合もある。

2. 3で述べたように、p、q、d、bはそれぞれ、「ふつう」「変」「良い」「悪い」という評価を表す記号である。3. 2. 2. 6で述べたように、それらが事態を表すときには白抜き文字で、心理を表すときには通常の文字で表す。

下記の(1)は、3. 1. 4で見たように、「失望」や「落胆」を表す図式である。これに対し、(2)は、(1)の構造を二人で分担する形になっている。

これは、通常ならb Q（不快）を感じるべき事態に対して、★がそれを感じず、☆だけがb Qを感じる状態を表している。このような場合に、(3) (4)のようなツッコミが行われる。相手のdという評価に対して、自分のbという評価を通知するものである。

(1) Ⓞ —(㉔ d P)
 \
 ㉔ b Q

(2) Ⓞ —(☆(★(㉔ d P) d P))
 \
 ☆(★(㉔ d P) b Q)

(3)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ほう、なかなかきれいな人やないか」

☆「そやねん。顔はべっぴんやし、旦那はヤクザやねん」

★「あかんがな」

Ⓞ = 顔はべっぴん、㉔ = 顔以外にも良いところがある、㉔ = 旦那はヤクザ

(4)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ふーん。言うたら悪いけど、なんかイマイチやなあ」

☆「いや、見た感じ、顔はブサイクやけど、心は鬼やねん」

★「ええとこ、あらへんがな」

Ⓞ = 顔はブサイク、㉔ = 顔以外で良いところがある、㉔ = 心は鬼

4. 4. 2. 9 描写的なツッコミ

ツッコミには、過大な感情を表さず、事態や心理を描写するだけのものもある。似たようなものとして、相手のことばを引用するだけのものもある。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「唇かさかさやな」

：事物の描写

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ふーん。なんやろな、このいやな気分は」 : 心理の描写

(3)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「…………… きれいな人やね」

☆「だいふ間があいたな」 : 反応の描写

(4)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「だれも写ってへんやん」

☆「あれ、きのうは写とったんやけどなあ」

★「きのうは、て」 : 引用

(1) ◎＝彼女、p＝唇しっとり、q＝唇かさかさ

(2) ◎＝彼女の写真、p＝ふつうの気分、q＝いやな気分

(3) ◎＝賛辞をいう、p＝ためらいがない、q＝ためらいがある

(4) ◎＝だれも写ってない、p＝ずっと写ってない、q＝きのうは写っていた

4. 4. 3 隠喩的なツッコミ

隠喩は、嘲りのツッコミとして使われることがよくある。下記の(1)の2行目は、隠喩的なツッコミといえる。(2)の3行目も、隠喩に近い表現といえる。どちらも、後の(i)または(ii)の図式で表すことができる。

(1)

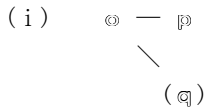
☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「なんやこの顔、鬼瓦か」

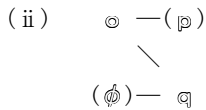
(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

- ★「こらまた、えらい顔やなあ。
この顔で猫ぐらい殺せそうやなあ」



- (1) $\circ$ = すごい、 p = 顔、 q = 鬼瓦
(2) $\circ$ = すごい、 p = 顔、 q = 猫ぐらい殺せそう



- (1) $\circ$ = 顔、 p = ふつう
 ϕ = 鬼瓦、 q = すごい
(2) $\circ$ = 顔、 p = ふつう
 ϕ = 猫ぐらい殺せそう、 q = すごい

4. 2. 5で見たように、隠喩は、(i)のように、 $\circ p (q)$ の形で表すことも、(ii)のように、 $q \circ (\phi)$ の形で表すこともできる。(i)の図式では q が、(ii)の図式では ϕ が、喩えの部分である。

また、(2)の表現は、4. 2. 4で述べた「換喩的な隠喩」の例である。

4. 4. 4 提喩的なツッコミ

4. 4. 4. 1 提喩的なツッコミの概要

換喩的なツッコミが、事態の焦点化を行うのに対し、提喩的なツッコミは、事態の概念化にかかわるものである。

提喩的なツッコミのうち、「特殊」な事例を「一般」的な概念に結びつけるものを「一般化」のツッコミ、「一般」的な概念を「特殊」な事例に結びつけるものを「特殊化」のツッコミと呼ぶことができる。

実際には、そのような関係が、論理的に厳密に成り立っている必要はなく、「そこそこ」成り立っていれば、それを提喩とすることができる。

4. 4. 4. 2 一般化と特殊化 1

下記の下線部のことばは、各要素を個別に提示する点では、換喩的ともいえるが、その一方で、それぞれが表す概念の包含関係が比較的是っきりしており、提喩的なツッコミとしての性格も強い。下線部のうち、(1) (2) は「一般化」、(3) は「特殊化」の例といえる。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ああ、あの結婚詐欺師か」 : $\mathbb{Q}$ の提示 ($\circ \subset \mathbb{Q}$)

☆「あほ、詐欺師とちゃうわ」

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ああ、あの結婚詐欺師か」

☆「あほ、ふつうの人じゃ」 : $\mathbb{P}$ の提示 ($\circ \subset \mathbb{P}$)

(3)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ああ、あの結婚詐欺師か」

☆「あほ、それは前の彼女や」 : Φ の提示 ($\Phi \subset \mathbb{Q}$)

$\circ$ — ($\mathbb{P}$)

↘

Φ — $\mathbb{Q}$

⊙ = 彼女、 ♫ = ふつうの人
 ♂ = 前の彼女、 ♫ = 結婚詐欺師

4. 4. 4. 3 一般化と特殊化2

提喩的なツッコミの典型的なものは、♫に対して♂を提示するものである。これには、下記のように、(i) (ii) の二つの場合がある。

⊙ — (♫)	⊙ — (♫)
\ または \	
(♂) — ♫	♂ — ♫

(i) ♂ ⊃ ♫ の場合 (一般化のツッコミ)

(ii) ♂ ⊂ ♫ の場合 (特殊化のツッコミ)

(i) は、事態を抽象的なことばでまとめるツッコミである。下記の(1)のような例がある。

(ii) の場合には、♂ が ♫ の「説明」と見られる場合と、隠喩と見られる場合がある。♫ について、その原因や動機や正体を特定して提示するのが「説明」、♫ から別のものを想像するのが隠喩といえる。

「説明」と見られるのは、下記の(2)のような場合である。隠喩と見られるのは、4. 4. 3 で「隠喩的なツッコミ」として示したものである。

(i) ♂ ⊃ ♫ の場合

(1)

☆ 「これがぼくの彼女の写真やねん」

★ 「ふーん」

☆ 「これ、お前の知り合い百人に百通ずつ送信してくれへんか」

★ 「なんでやねん」。

たんなる嫌がらせやないか」 : ϕ の提示 (一般化)

$\odot$ = 彼女の写真、 $\textcircled{P}$ = 見る

ϕ = 嫌がらせ、 $\textcircled{Q}$ = 百人に百通ずつ送る

(ii) $\phi \subset \textcircled{Q}$ の場合

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ほう、なかなかきれいな人やないか」

☆「いや、その人やなくて、その後ろに立ってる半透明の人やねん」

★「心霊写真やないか」 : ϕ の提示 (特殊化・説明)

$\odot$ = 彼女の写真、 $\textcircled{P}$ = きれいな姿

ϕ = 心霊写真、 $\textcircled{Q}$ = 半透明の姿

4. 4. 2. 5で示したような、疑問詞を使ったツッコミは、提喻的なツッコミの一種と見ることもできる。たとえば(3)のような例は、相手に「説明」を求める文となっている。

(3)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ふーん」

☆「彼女、医者のおやねん」

★「へえ、賢いねんな」

☆「卵いっても、転がる方やけどな」

★「なんやねん、転がる方って」 : ϕ の提示 (説明要求)

$\odot$ = 卵、 $\textcircled{P}$ = 前段階のもの

ϕ = 何、 $\textcircled{Q}$ = 転がるもの

4. 4. 4. 4 特殊化—説明と隠喩

4. 4. 4. 3で述べたように、 ϕ を提示するタイプの文で、 $\phi \subset \mathfrak{q}$ であるとき、 ϕ が $\mathfrak{q}$ の「説明」である場合と隠喩である場合がある。しかし、下記の(2)のように、「説明」と隠喩の両方の性格が見られるような場合もある。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★(写真を破り捨てる)

☆「おい、なにすんねん」

★「ああ、なんか無性に腹が立ってな」 : 説明

◎ — (p)

＼

ϕ — $\mathfrak{q}$

◎ = 彼女の写真、 p = 見る

ϕ = 無性に腹が立つ、 $\mathfrak{q}$ = 破り捨てる

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★(写真を破り捨てる)

☆「おい、なにすんねん」

★「ああ、ごめん。悪魔の写真みたいやったから」 : 説明、隠喩

◎ — (p)

◎ — (d)

＼

＼

(ϕ) — $\mathfrak{q}$

(ϕ) — b

(2-1) ◎ = 彼女の写真、 p = 見る

ϕ = 悪魔の写真、 $\mathfrak{q}$ = 破り捨てる

(2-2) ◎ = 彼女の写真、 d = 好ましいもの

ϕ = 悪魔の写真、 b = 忌まわしいもの

上記の(1)の場合、 ϕ は $\mathfrak{q}$ の「説明」であり、この場合、とくに、換喩的な

「説明」と見られる。換喩的な「説明」については、4. 5. 3で別に述べる。
一方、(2)に関しては、(2-1) (2-2)の二つの関係が見てとれる。

(2-1)によれば、(1)と同様、 ϕ は $\mathfrak{q}$ の「説明」といえる。これに対し、
(2-2)によれば、 ϕ は $\circ$ の隠喩と見ることができる。つまり、そこに $\circ \subset \mathfrak{b}$ 、
 $\phi \subset \mathfrak{b}$ の関係があつて、 $\mathfrak{b} \circ (\phi)$ という隠喩が成立しているといえる。

4. 4. 4. 5 一般化

下記のようなものは、「一般化」のツッコミの例といえる。すなわち、(1)の
4～5行目 ($\circ \subset \circ$ 、 $\circ \subset \mathfrak{p} 2$)、(2)の4行目 ($\circ \subset \circ$ 、 $\circ \subset \mathfrak{p} 2$)がそうである。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「こらまた、えらい顔やな。」 : $\mathfrak{q} 1$ の提示

ケガニみたいやで」 : ϕ の提示

☆「ケガニいうな、人間じゃ。」 : ϕ の否定、 $\circ$ の提示

ちゃんと縦に歩くちゅうねん」 : $\mathfrak{p} 2$ の提示

$\circ$ — $\mathfrak{p} 2$

|

$\circ$ — ($\mathfrak{p} 1$)

＼

(ϕ) — $\mathfrak{q} 1$

|

(Φ — $\mathfrak{q} 2$)

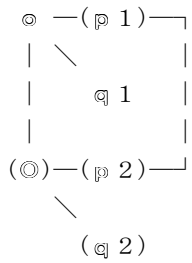
$\circ$ = 彼女、 $\mathfrak{p} 1$ = ふつうの顔、 $\circ$ = 人間、 $\mathfrak{p} 2$ = 縦に歩くもの

ϕ = ケガニ、 $\mathfrak{q} 1$ = すごい顔、 Φ = カニ、 $\mathfrak{q} 2$ = 横に歩くもの

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」 : $\circ$ の提示

- ★「なんやこれ、泣いとんのか」 : q 1 の提示
- ☆「あほ、わろとんねん」 : p 1 の提示
- ★「ふーん。 こんな女でも楽しいことあんねんな」 : ◎、 p 2 の提示



◎ = 彼女、 p 1 = 笑っている、 p 2 = 楽しいことがある
◎ = 彼女のような女、 q 1 = 泣いている、 q 2 = 楽しいことがない

4. 4. 5 比喩的条件文によるツッコミ

比喩的なツッコミには、条件文の形をしたものがある。条件文とは、前件と後件から成り、前件の事態の成立にしたがって、後件の事態が成立することを述べる文である。次のような例を挙げることができる。

例	前件	後件
「お金が儲かれば、みんなが助かる」	望ましい	望ましい
「あなたが死ぬなら、私も死ぬ」	望ましくない	望ましくない
「君に社長が務まるなら、猿も大臣になれる」	バカバカしい	バカバカしい

言語学者の赤塚紀子さんによれば、自然言語の条件文では、前件と後件に対する話者の評価は、必ず一致するという。この場合の評価とは、上記のように「望ましい／望ましくない」「バカバカしい／バカバカしくない」といった選択肢から選択されるものである。前件と後件の評価が異なる文は、論理的にはありえても、自然な日常言語ではありえないということである(*1)。

条件文の中でも、比喩的条件文とは、上表の最後の文のように、バカバカしいことが明白な事態を後件に配置することによって、前件もバカバカしい事態であることを示そうとする文である。次の例にも、比喩的条件文が含まれている。

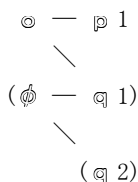
(1)

☆「これがぼくの彼女やねん」

★「こらまた、えらい顔やな。足の裏みたいやで」

☆「だれが足の裏やねん。

顔が足の裏やったら、本人がいちばん臭いやろ」



○=彼女、 p 1=顔が足の裏ではない

φ=ありえない、 q 1=顔が足の裏である、 q 2=本人がいちばん臭い

上記の例では、前件がすでにバカバカしいが、後件にもバカバカしい事態を述べて、バカバカしさを強調している。

4. 4. 6 比喩以外の技法によるツッコミ

比喩以外のレトリックによるツッコミとしては、「誇張法」「緩叙法」に相当する「大袈裟なツッコミ」「婉曲なツッコミ」、あるいは、4. 3で述べたことに関連する「形象形成的なツッコミ」などがある。

そのほかにも、ツッコミを行うべきときに行わないといった、ツッコミの運用にかかわる技法もある。たとえば、相手のボケに対する「受容」「看過」「無視」「沈黙」などの方法があるが、本書では言及しない。

4. 4. 6. 1 大袈裟なツッコミ、婉曲なツッコミ

必ずというわけではないが、大袈裟なツッコミは特殊化の提喩によって、婉曲なツッコミは一般化の提喩によって、行われることがある。つまり、これらも比喻表現と無関係ではない。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「でかい顔やなあ。

こんなもん、見終わるのに三日かかるわ」 : 誇張

◎ = 彼女の顔、

p = ふつうの顔

φ = 見終わるのに三日かかる顔、q = 大きな顔 (φ ⊂ q)

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★ (大きな顔だと思いながら)

「なかなか存在感のある顔やね」 : 婉曲

◎ = 彼女の顔、 p = ふつうの顔

φ = 存在感のある顔、q = 大きな顔 (φ ⊂ q)

4. 4. 6. 2 形象形成的なツッコミ

4. 3で紹介したベルクソン氏の理論が示しているような、注意の焦点を、会話の内容から会話の外形へと転位させるようなツッコミもある。

たとえば、漫才コンビのタカアンドトシの「欧米か」というツッコミは、これ自体は提喩的なツッコミの一種と考えられるが、それが反復使用されることで、また、相手の頭を叩くという身体的な要素も加わることで、独特のリズムを作り出すことができる。

その他、形象に特徴のある例として、下記の(1)では、対句的な表現によるツ

ツコミが見られる。(2)では、嘲りのツッコミと怒りのツッコミが交互に現れて、リズムを作り出している。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「うわ、長い鼻毛やな」

☆「あほ、鼻毛が長いんちゃう。鼻が短いねん」

◎ — (P)

＼

Q

◎ = 長い鼻毛が見える、P = 鼻毛が長い、Q = 鼻が短い

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「彼女の隣におるの、お前か。あいかわらずブサイクやな」

☆「ほっとけ」

★「髪の毛もないし」

☆「うるさい」

★「金もない」

☆「やかましわ」

★「背えも低いし」

☆「あほいえ」

★「知能も低い」

☆「いいすぎや」

★「そんなお前を愛せるのは、おれだけや」

☆「お前、そんなにおれのこと …」

◎ 1 ◎ 2 ◎ 3 ◎ 4 ◎ 5 — (☆ (★ (P q P I) q Q I))

＼

☆ (★ (Q d P III) d P III)

◎ 1 = ブサイク、◎ 2 = 髪がない、◎ 3 = 金がない、◎ 4 = 背が低い、◎ 5 = 知能が低い

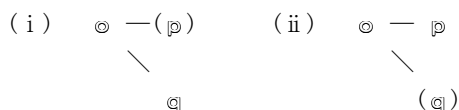
p = 蔑んでいる、q = 愛している

4. 5 誤解、隠喩、説明

4. 5 では、4. 2～4. 4 で述べたことの補足を行う。4. 5. 1 では、4. 2. 4 で述べた「意外性」と隠喩の関係について補足する。4. 5. 2～4. 5. 3 では、4. 4. 4 で述べた「説明」的なツッコミについて補足する。

4. 5. 1 誤解と隠喩

4. 2. 4 で述べたように、本書では、「意外性」は主に (i) の図式で、隠喩は主に (ii) の図式で表しているが、この二つの図式は、視点の置き方によって交替しうるので、この図式だけで、「意外性」と隠喩を区別することはできない。



隠喩と「意外性」の中間的なものに「誤解」があるが、「誤解」の場合を例にとって、それが (i) (ii) のどちらの図式でも表せることを説明する。

たとえば、下記の (1) では、★が「ホクロ」を「鼻くそ」と間違え、(2) では、★が「ホクロ」を「鼻くそ」にたとえている。つまり、(1) が「誤解」の例、(2) が隠喩の例である。

(1) の場合、★が本当に間違えているのか、間違えたふりをしているだけなのかはわからないが、ここでは、両方の場合を含めて「誤解」としておく。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「なんやこの黒いの。鼻くそか」 : 誤解

☆「あほ、それはホクロや」

(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「なんやこの黒いの。ホクロか。鼻くそみたいやな」

：隠喩

◎＝黒いもの、p＝ホクロ、q＝鼻くそ

(1) の場合、★の発言内容に焦点を合わせた場合には、(ii) の図式で表すのが妥当である。黒いものが、現実には「ホクロ」なのに、それから「鼻くそ」を想像しているからである。

一方、★の発言行動に焦点を合わせた場合には、(i) の図式で表すのが妥当である。黒いものに対して、「ホクロ」と言うべき状況で、「鼻くそ」と言っているからである。

「誤解」は、このように (i) (ii) のどちらの図式で表すこともできる。しかし、4. 2. 4で述べたような、p、qの成立の排他性からいえば、それは「意外性」の範疇に入ると考えることができる。

4. 5. 2 提喩的な「説明」

4. 5. 2～4. 5. 3では、4. 4. 4で言及した「説明」というプロセスについて補足する。「説明」には、提喩的なものと換喩的なものがある。まず、提喩的な「説明」の例として、4. 4. 4. 2で示した事例をあらためて示す。

(1)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ああ、あの結婚詐欺師か」

☆「あほ、ふつうの人じゃ」

：説明 (◎ ⊂ p)

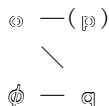
(2)

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ああ、あの結婚詐欺師か」

☆「あほ、それは前の彼女や」

: 説明 ($\phi \subset \mathfrak{q}$)



$\mathfrak{p}$ = 彼女、 $\mathfrak{p}$ = ふつうの人

ϕ = 前の彼女、 $\mathfrak{q}$ = 結婚詐欺師

(2) の場合、 ϕ が $\mathfrak{q}$ に対する「説明」となっている。 $\phi \subset \mathfrak{q}$ であるから、「特殊化」の表現といえる。

一方、(1) の場合、 $\mathfrak{p}$ が $\mathfrak{p}$ に対する説明となっている。 $\mathfrak{p} \subset \mathfrak{p}$ であるから、「一般化」の表現といえる。

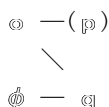
ただし、(1) の場合、下記のように、「彼女」という対象に対しては「一般化」が行われているが、「人」という概念に対しては「特殊化」が行われているといえる。「説明」の要点は、この「特殊化」の部分にあると考えられる。

「彼女」 $\subset$ 「ふつうの人」 $\subset$ 「人」

したがって、どちらの場合にも、非限定的なものが限定されることによる、ある種の「収束感」がともなっており、これが「説明」というプロセスに共通するイメージだといえる。このイメージは、4. 5. 3 で述べるような、換喩的な「説明」の場合にも共通するものである。

4. 5. 3 換喩的な「説明」

「説明」とは、概念間の関係づけのことであり、基本的には、提喩的な操作である。しかし、因果関係の「説明」などには、換喩的な要素が含まれる。因果関係の「説明」とは、典型的には、下記の図式において、 ϕ が $\mathfrak{q}$ の原因として提示されるものである。



喜劇などの場合、事態が $\textcircled{\text{c}}$ 、 $\textcircled{\text{d}}$ の順に提示されることが多いのに対し、推理小説などの場合は、 $\textcircled{\text{d}}$ 、 $\textcircled{\text{c}}$ の順に提示されることが多い。つまり、 $\textcircled{\text{d}}$ （結果）が先に示され、 $\textcircled{\text{c}}$ （原因）が後から示されるという形である。

次の事例でも、 $\textcircled{\text{c}}$ が原因、 $\textcircled{\text{d}}$ が結果の関係になっていて、 $\textcircled{\text{c}}$ が $\textcircled{\text{d}}$ を説明する形になっている。

(1)

- ☆「これがぼくの彼女の写真やねん」
- ★「ああ、知ってる。お前の先輩の奥さんで、
週一回のペースで密会してる人やろ」
- ☆「なんでそんなこと知ってんねん」
- ★「お前がブログに書いてたからや」 : 説明

$\textcircled{\text{a}}$ = 密会の情報、 $\textcircled{\text{b}}$ = 知られていない
 $\textcircled{\text{c}}$ = ブログに書いた、 $\textcircled{\text{d}}$ = 知られている

(2)

- ☆「これがぼくの彼女の写真やねん」
- ★「なんか、涙ぐんだるな」
- ☆「たこ焼きが熱かってん」 : 説明

$\textcircled{\text{a}}$ = 彼女、 $\textcircled{\text{b}}$ = 涙ぐまない
 $\textcircled{\text{c}}$ = 食べたたこ焼きが熱い、 $\textcircled{\text{d}}$ = 涙ぐむ

因果関係は、時間にかかわる換喩的な関係の一種であるが、それを「因果」という枠組みでとらえるのは、概念上の操作であり、提喩的な側面があるといえる。

上記の事例の $\textcircled{\text{c}}$ と $\textcircled{\text{d}}$ の関係も、下記の（1 a）（2 a）のように、事態間の関係

上記のような ϕ と q の関係は、100%成り立つわけではないが、一定の確率では成り立つので、現実的には有効な主張といえる。

一方、下記の例では、 ϕ と η に、そのような関係自体がほとんど成り立ちえない。このような「説明」は「変な説明」というべきものであり、ツッコミというよりボケと認識される。

☆「これがぼくの彼女の写真やねん」

★「ははあ、最近、猫がえさ食わん思たら、

そんなもん撮っとったんか！

: 変な説明

☆「なんの関係があんねん」

◎ = 猫、

$\mathbb{P}$ = えさを食べる

♠ = ☆が交際相手の写真を撮る、 ♡ = えさを食べない

4. 6 4のまとめ

4では、「意外性」にかかわることばのはたらきについて述べた。

4. 1では、ことわざに現れる「意外性」について述べた。

4. 2では、「意外性」と比喩の関連について述べた。「意外性」は、換喩または提喩に基づく認知形式であり、隠喩とも一定の関係をもつことを述べた。

4. 3では、ベルクソン氏の笑いの理論と、「形象優位性」という現象について述べた。

4. 4では、ツッコミのレトリックについて、漫才風の会話文を示しながら、考察を行った。ツッコミの機能を、換喩的なもの、提喩的なものに分けて論じた。

4. 5では、「意外性」と隠喩の関係について補足した。また、「説明」という概念について補足した。

【参考文献】

1.2

*1 ティンバーゲン, N., 丘直通訳 (1969) 『ライフ大自然シリーズ9 動物の行動』 ライフ編集部編, タイム・ライフ・インターナショナル.

2.1

*1 山田寛 (2001) 「表情によるコミュニケーション」 『認知科学の新展開2 コミュニケーションと思考』 乾敏郎・安西祐一郎編, 岩波書店.

*2 ローレンツ, K., 日高敏隆・久保和彦訳 (1970) 『攻撃—悪の自然誌1,2』 みすず書房. [原著 Lorenz, K. (1963) *Das sogenannte Böse :Zur Naturgeschichte der Aggression*]

2.2.1

*1 フランク, R. H., 山岸俊男監訳 (1995) 『オデッセウスの鎖—適応プログラムとしての感情』 サイエンス社. [原著 Frank, R. H. (1988) *Passions within Reason :The Strategic Role of the Emotions*]

2.2.4

*1 グドール, J., 杉山幸丸・松沢哲郎監訳 (1990) 『野生チンパンジーの世界』 ミネルヴァ書房. [原著 Goodall, J. (1986) *The Chimpanzees of Gombe :Patterns of Behavior*]

3

*1 野田春美 (1997) 『「の(だ)」の機能』 くろしお出版.

*2 アスティントン, J. W., 松村暢隆訳 (1995) 『子供はどのように心を発見するか—〈心の理論〉の発達心理学』 新曜社. [原著 Astington, J. W. (1993) *The Child's Discovery of the Mind*]

3.1.1

*1 パウロス, J. A., 橋本英典訳 (1982) 『数学とユーモア』 紀伊國屋書店. [原著 :Paulos, J. A. (1980) *Mathematics and Humor*]

3.1.2

*1 桂枝雀 (1993) 『らくごDE枝雀』 ちくま文庫.

3.2.2.1

*1 パウロス, 前掲書.

*2 桂枝雀, 前掲書.

*3 谷泰 (2004) 『笑いの本地、笑いの本願—無知の知のコミュニケーション』 以文社.

3.2.2.4

*1 大島希巳江 (2006) 『日本の笑いと世界のユーモア—異文化コミュニケーションの観点から』 世界思想社.

3.2.2.11

*1 パウロス, 前掲書.

3.2.3

*1 高橋由典 (1996) 『感情と行為—社会学的感情論の試み』 新曜社.

3.2.3.1.2

*1 菅原健介 (1998) 『人はなぜ恥ずかしがるのか—羞恥と自己イメージの社会心理学』 サイエンス社.

3.2.3.3

*1 畑田国男 (1994) 『三角関係の超・心理』 毎日新聞社.

3.2.3.5

*1 佐藤泉 (2002) 『漱石 片付かない<近代>』 日本放送出版協会.

4.2.1

*1 小泉保 (1997) 『ジョークとレトリックの語用論』 大修館書店.

*2 佐藤信夫 (1978) 『レトリック感覚』 講談社.

*3 瀬戸賢一 (1997) 『認識のレトリック』 海鳴社.

*4 グループ μ , 佐々木健一・樋口桂子訳 (1981) 『一般修辞学』 大修館書店.
[原著 Le groupe μ (1970) *Rhétorique générale*]

4.2.2

*1 樋口桂子 (1995) 『イソップのレトリック—メタファーからメトニミーへ』 勁草書房.

4.2.5

*1 グループ μ , 前掲書.

4.3

*1 ベルクソン, H., 林達夫訳 (1938) 『笑い』 岩波文庫. [原著 Bergson, H. (1900) *Le rire*]

4.4

*1 大島, 前掲書.

4.4.5

*1 赤塚紀子 (1998) 「条件文と Desirability の仮説」 『日英語比較選書 3 モダリティと発話行為』 赤塚紀子・坪本篤朗著, 中右実編, 研究社出版.