

## 漫才と人間の認識

### —「大木こだまひびき」における職人話芸への認知言語学的アプローチ—

福森 雅史・森山 智浩

#### 1. はじめに

認知言語学による言語研究は新時代に突入した。それは隣接科学との融合を果たす「学際的研究」についてである。厳密に言えば、ここでいう「学際」とは一般に言う「諸科学が総合的に協力する」ことではない。認知言語学の創立者の一人である George Lakoff 氏（カリフォルニア大学バークレー校 教授）がその研究対象として数学領域（e.g. Lakoff and Núñez (2001)）や政治領域（e.g. Lakoff (1996, 2004, 2008)）などに踏み込んでいることから明らかなように、それは「認知言語学の研究成果を活用して隣接科学領域における様々なテキスト総体の解釈を行い、そこに反映された人間の認識を明らかにする」という言語態研究の枠組みでもって定義され得る<sup>1</sup>。このことは、分野・領域が異なれども、以下（1）の理念と並行しており、「言語産出メカニズムの解明」から「言語使用内在メカニズムの解明」にまで対象が拡大されているという意味でまさに言語学研究における新たな学術開拓時代の到来を予感させよう。

- （1）このパグウォッシュ会議は一九九五年にノーベル平和賞を受けたが、では言語学者は社会に対してどんな責任をとらねばならないのだろうか。チョムスキーは、脳における言語の仕組みを調べるだけでなく、言語によって人間がどのように操られていくのか、権力を持つものが言語を武器に人間をどのように操っていくのかについても研究し発言していくことが自分の

---

<sup>1</sup> その他の事例として、たとえば、井上（2009）では認知科学の枠組みを通して人類学との学際的研究に言及されている一方、堀田（2010）、橋内・堀田（2012）では（法律や裁判で用いられている言葉やプロファイリングの言語分析などの）言語側面から司法の世界にアプローチがなされていることなどが挙げられる。

責任だと考えている。それが言語を研究する者の責任、知識人の責任だと言っているのである。

— 寺島 (2009: 58)

以上の理念に則り、森山・小山・福森 (2013)、森山・高橋 (2013)、福森・森山 (2012, 2011) などではその具現化を図り、言語の側面から人間言語文化の本質の一端に迫ってきた<sup>2</sup>。同時に、その研究成果の活用が「文化的相違に対して肯定的・寛容的である態度」を身につける国際理解教育の実践にもつながり得るという信念の下で進められてきた<sup>3</sup>。このような学問的潮流に沿い、本稿で「漫才と人間の認識」をテーマとした理由は、近年、認知言語学分野における漫才研究の萌芽が見られるようになったこと、さらには、職務の場を近畿大学東大阪本部キャンパスに置く者として関西地域の人々の認識研究を行わずに自身が言語文化教育を展開し難いこと、そして、「お笑い」、それも「漫才」を語ることなくして関西言語文化の一端に触れ難いのではないかという信念によることが挙げられる<sup>4</sup>。また、その具体的研究対象として大木こだまひびき師匠 (以下、敬称略) の漫才芸に注目する理由は、彼らが関西地域を代表する漫才師であると同時に、2005年に結成25周年漫才を発表してその芸にますます円熟味が増す中、そのやり取りの中に潜む巧みな言葉遣いのメカニズムの解明に迫ることが、上述した言語態研究のさらなる発展に寄

<sup>2</sup> ここで言う「人間言語文化」とは「国境のない言語文化」とも言い換えられる。詳しくは、福森・森山 (2011: 42, 55-57, 68-69)、森山・福森 他 (2010: 395-416) 参照。

<sup>3</sup> 国際理解教育では「平和」、「環境」、「人権」などの「人権的諸問題」に留意する必要がある (cf. 「ユネスコ国際教育勧告」)、そうした Global Issues を中心テーマとする国際理解教育を实践・展開し、学生の思考を揺さぶるためには、言語を教える教員こそ政治に敏感でなければならない (cf. 寺島 (2009: 85))。本稿では政治をトピックとする論を進めていないものの、以下 [1] の意味では「母語に反映された言語文化」を見つめておくことがそれを叶える前提条件であると考え。

[1] そもそも「国際理解教育」とは、どの文化も・どの民族も・どの言語も等しく価値があり、共に対等の立場で協力し共生していこうとする新しい人間、「地球市民」の育成を理念としてきたのではなかったか。しかし英語教育は、ともすると、この理念とは全く逆行する人間を育てることに貢献する恐れがある。そのことを英語教師は肝に銘じておくべきなのである。

— 寺島 (2009: 78)

<sup>4</sup> ここでの「漫才」は「上方漫才」に定義を絞り、論を進める。

与すると考えられることによる<sup>5</sup>。

## 2. 先行研究と認知言語学諸理論の導入意義

「笑い」そのものについては、哲学・心理学・社会学・現象学・医学など様々な科学領域で研究されてきた<sup>6</sup>。また、狭義に解釈した場合でも、たとえば「ジョーク」による笑いなどはその類型や構成ばかりでなく、エスニック・ジョークなどとの異言語比較の分析も進んでいる<sup>7</sup>。このような流れの中、近年、認知言語学（特に認知意味論）の枠組みにおいてもその萌芽が観察される。たとえば、鍋島（2009: 30-31）では、以下（1）の総論でもって「お笑い」を語り始め、「ズレと多義性と擬人化」、「ズレとフレームとイメージ性」、「仮想スペースとスペース融合」、「相互行為としてのボケとツッコミー創造性の彼方へ」という分類でもって様々な日本人芸人（ここでは井上マー、NON STYLE、笑い飯、ザ・パンチ、オードリー、トータルテンボス、おぎやはぎの7組が扱われている）のお笑い手法に関する認知言語学的分析がなされている。

（1）お笑いとは分析は対極に思える。分析をしたときに笑いは消える。解剖した蛙はもう生き生きと跳び回ることがない。

梅原猛によれば、プラトン以降の笑いの理論は二種類に大別される。コントラストの理論と優越の理論である。ズレて馬鹿なことをいう奴（ボケ）を笑うお笑いは両者が統合された形式である。

— 鍋島（2009: 30）

鍋島（2009）を挙げるまでもなく、上述したように、「ジョーク」そのものの言語

<sup>5</sup> WEB上では「大木こだま・ひびき」という書き方も散見されるが、本稿では（大木こだまひびきが所属している）吉本興業株式会社提示による「大木こだまひびき」の書き方で統一する。

<sup>6</sup> たとえば、梅原（1972）、安理（1995）、木村（編）（2010）、Martin（2007）、Apte（1985）など。また、ここで言う「笑い」とは「お笑い」とは異なり、漫才などの芸の枠組みには留まらない、いわゆる「生理現象」としての「笑い」を指す。本稿でも、「笑い」と「お笑い」はこの基準に従って使い分けられている。

<sup>7</sup> たとえば、鳥賀陽（2008）、杉田（1990）など。

活動については以前からその分析が試みられてきた<sup>8</sup>。たとえば、烏賀陽（2004）では、日本人と欧米人とのユーモア感覚の差異に触れるだけでなく、「ストーリー」と「パンチ・ライン」（およびオチとなる“butt”）に基づく二段構成、また、次の（2）－（5）各々の実例に示されるように、パンチ・ラインの常套手段として「洒落・語呂合わせ、地口」（「多義語によるもの」・「二重の意味を持つ構文によるもの」・「二重の意味を持つ句」に下位分類される）、「どんでん返し」、「矛盾」、「しっぺ返し」という4種類の類型に基づく分析が進められている。

## （2）洒落・語呂合わせ、地口<sup>9</sup>

### a. 同音異義語を利用したもの

この間、アメリカ人の子供から、こんな、なぞなぞを出されたことがある。

“What is black and white *and red all over*?” 「黒くて白く、それに赤いものなあに？」

その答えは「新聞」だった。“red”は「赤い」だが、read「読む」の過去分詞の発音が「レッド」と同じなのがオチとなる。つまり、一面に黒くて白く、その上に読まれるものといえば、新聞というわけだ。

### b. 多義語を利用したもの

百貨店のエレベーターに乗った男が、最上階に達すると、美人のオペレーターに、ありったけのセクシーな絵画を作って、耳元にささやいた。

「止まったり、動いたりで、さぞかし大変お疲れでしょうね」

“I’ll bet all these stops and starts get you pretty worn out.”

すると、彼女は、

「そうじゃありません。疲れるのは、止まったり動いたりではなく、ガクンと動くことです」

“It isn’t the stops and starts that get me, *it’s the jerks.*”

<sup>8</sup> たとえば、烏賀陽（2004）、中野（2009）など。

<sup>9</sup> このように同音異義語や多義語を利用したユーモアは“pun”（パン）と呼ばれる。

この洒落の中の言葉、“jerk”（ジャーク）にオチがあるのだ。すなわち、「ガクンと動くこと」のほかに、実はスラングで「馬鹿者」も表す。つまり、もう一つの意味は、

「そうじゃありません。疲れるのは、止まったり動いたりではなく、（あなたみたいな）馬鹿者がいることです」となるのだ。

(3) どんでん返し

スミス夫人が、悲しみながらブラウン夫人に告げました。

「かわいそうに、ジョーンズさんが急死されましたよ！ 階段の上で足を滑らして、下まで落ちて頭を強打したようです」

“Poor, Mr. Jones. He tripped at the top of the stairs, fell down and banged his head, and died.” …

“What, died?” 「なあに！ 亡くなったの？」

“Yes! *Broke his glasses too.*” 「そうよ。自分のめがねまでも壊してね！」

このように不慮の突然死に遭ったという重大な悲しい知らせの後に、予期しないような些細な出来事を持ってくるところに、この笑い話の面白さがある。

(4) 矛盾<sup>10</sup>

夫がソファに座って、テレビを指差しながら、妻に向かって叫んでいる。

「早くおいで！ あの大好きな番組が今から始まるよ」

“*Hurry up, Darling! That show we really hate is just starting.*”

大好きな番組であれば、見たくないのが普通だが、嫌いだからなおさら見たくなるというのが、人間心理というものだ。この矛盾した気持ちを巧みに表した漫画といえる。

(5) しっぺ返し

アメリカの列車には、コンパートメントという個室がついている。そこに入ってきた、太った男が、座るなり一本の葉巻を取り出した。彼の前に

<sup>10</sup> 本論第2章の(3)「どんでん返し」の類型が感情に訴えるケースが多いのに対し、この「矛盾」のそれは知性に訴えるケースが多いことが特徴。このようなジョークを Irish bull（一見もっともらしいが滑稽な矛盾のあるばか話）と言う。

座っている貧相で小さな男が、どうやら葉巻を気にしている様子だった。

太った男はそれに気づき、言った。

「葉巻を吸っても、いいでしょうね」

“I hope you don't mind my smoking this cigar.”

すると、相手の小男は、

「いいですとも。私が吐いてもかまわなければ、ですがね」

“Not at all, *provided you don't mind my throwing up.*” …

とやり返した。

— 烏賀陽 (2004: 65, 66-67, 74-75, 78, 82) (イタリック・一部省略筆者)

しかしながら、関西言語文化の一端を担う漫才の巧みな言葉のやり取りのフレームを見つめる上で、認知言語学（特に認知意味論）が知覚器官や運動機能など生身の肉体を通して、また、文化・社会環境との相互作用を通して獲得される「経験のゲシュタルト (EXPERIENTIAL GESTALT)」に基づく「メタファー」と「カテゴリー化」を研究根幹とする限り、その研究成果を導入・活用する意義は計り知れない。ましてや、漫才の言語分析（たとえば、ワインガートナー (2010: 203-205)）やそのネタの作り方（たとえば、藤田 (2010: 114-116)）などの考察は存在するものの、上述した認知言語学の枠組みから漫才芸を観察する言語態の研究は、筆者たちの知る限り、鍋島 (2009) などごく少数のものに限られる。これらの点から、鍋島 (2009) は認知言語学研究のさらなる可能性の広がりを示唆したパイオニア的存在としてその功績が高く評価されるべきであろうし、同じ認知言語学者として筆者たちも多くの点で参考にした。ただ、筆者たちが考えるに、漫才とは（歌舞伎や能、落語など他の芸能と同様に）一枚のキャンバスを描くが如く、漫才開始から終了までの「全体の」物語でもって一つの芸を成しているものである<sup>11</sup>。したがって、本稿では、（紙面の都合上の問題が大きく関わっているであろうが）鍋島 (2009) のよ

<sup>11</sup> 事実、たとえば漫才師の中川家は漫才開始直後の自己紹介や前フリは入れず「どうも！」という軽い挨拶の直後にネタに入るが、これは彼らが尊敬する漫才師の夢路いとし・喜味こいしから「既に紹介されて出てきているから、その分時間がもったいない」という助言に基づいた導入方法である (cf. 「漫才 Lovers」(放送日: 2012年12月23日、発言者: 中川礼二、読売放送))。ここからは、時間配分を念頭に置きながら、あくまでも「全体」を通して1つの作品を仕上げようとする想いが見受けられる。

うに個別の言語表現に断片的に光を当てるばかりでなく、一枚の名画として如何なるゲシュタルトがそこに存在しているのかも観察対象となる。

### 3. 漫才用語に見る認知言語学と現象学のインターフェイス

#### －「ボケ」vs.「ツッコミ」

##### 3. 1. 日英言語文化比較 I －移動のスキーマにおける図地分化認識

大木こだまひびきによる職人芸とも言うべき漫才コンテンツを論考する前提として観察しておかなければならないことがある。それは、第一章の(1)でも見られた「ボケ」、またその対極に位置する「ツッコミ」各々それ自体の概念についてである。

森下(2010: 38-39)によると、漫才とはそもそも平安時代に始まった芸能の一つである「万歳」にその起源を発している。江戸時代には、全国各地でその地名を冠した「〇〇万歳」などが盛んになったが、現在では「尾張万歳」、「三河万歳」などに古形の万歳が細々と伝わっているのみである。その基本形は太夫と才蔵という二人の演者が、とにかく「めでたい尽し」の決まり文句を節をつけて掛け合う「言祝(ことほぎ)芸であった<sup>12</sup>。主に二人組で披露される現代のスタイルは明治時代から始まったとされる寄席演芸の(特に玉子屋円辰による)「万才」に由来し、そこに軽口噺や浪曲の要素が混ざり合ったと考えられる<sup>13</sup>。

このような背景のもと、現代漫才のオーソドックスなスタイルは「ボケ」と「ツッコミ」によって成立し、各々は「漫才で、つっこみに対して、とほけた応答をして客を笑わせる役」、「漫才で、中心になって話を進める役」(『明鏡国語辞典』(s.v. ぼけ【惚け・呆け】、つっこみ【突っ込み】))を担っている<sup>14</sup>。つまり、各々

<sup>12</sup> 「漫才」と表記されるのは、昭和7年、大阪の吉本興業が「漫談」にならって称したのが始まりだとされる(cf.『新明解 語源辞典』(s.v. まんざい【漫才】))。

<sup>13</sup> 詳しくは秋田(1960)参照。大正末期に確立された「しゃべくり漫才」(会話だけの話芸)によってその成立を迎えた。

<sup>14</sup> 夢路いとし・喜味こいしや中川家など、漫才師によってはボケ役が会話の進行を担当する場合もあり、実場面では必ずしもこの定義は当てはまらない。その意味では、後述する“straight man”について、以下[1]－[2]に示されるように、「ボケ」・「ツッコミ」の両意が与えられる場合が確認されるのも納得できる。

[1] a person in a show whose role is to provide the main entertainer with opportunities to make jokes  
— OALD (s.v. straight man, *n.*)



の漢字表記からも明らかなように、両者の関係は、「とぼける」そしてそこに「勢いよく突進する」という概念化で捉えられることになる。

他方、以下(1) - (3)に示されるように、英語で「ボケ」と「ツッコミ」を表すにはそれぞれ、通常“funny,” “straight” が用いられる場合が多い<sup>15</sup>。

- (1) 1. 面白い [おかしな] 人  
 2. 【お笑いの】ぼけ役 ◆ 【対】straight man  
 3. 道化、ピエロ
- (2) 1. 【お笑いの】突っ込み役、引き立て役 ◆ 【同】stooge ◆ 【対】funny man  
 — 『英辞郎 on the WEB』 (s.v. funny man, straight man) (下線筆者)
- (3) Hunter: Ho. You're *straight* comedy, Shane.  
 — テレビ・ドラマ *Power Rangers Ninja Storm* (2003)、  
 Episode: Boxing Bopp-a-roo (2003) (イタリック筆者)

一般的に、straight と funny は本来的な対義語関係にはない。しかしながら、上記(1) - (2)に示されるように、お笑いのネタ (gag lines) においては対義語関係となる。ということは、次の(4)に示されるように、straight が “to stretch” の意を原義とする「直」概念表示語であるのだから、この関係における funny には「非直」概念が写像されていると考えなければ論理に合わない。

- (4) ◆ ME *straight, streyt* (p.p.) ← *strecchen* ‘TO STRETCH’. ◇ *straight line* 「一直線」は Trevisa (a1398) に初出。語義 4 は 17C 半から 19C 半ごろまで用例がなく、その後復活したが、米語の影響か。

— 『英語語源辞典』 (s.v. straight, *adj.*)

では、ここで議論となるのが「お笑い」と「直」概念との認知的結びつき、すなわ

[2] a comedian's stooge

— COD (s.v. straight man, *n.*)

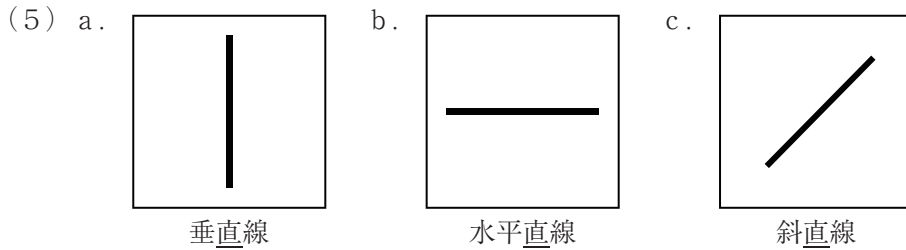
なお、本稿では、この“straight man”のプロトタイプの表示事物は前者[1]の定義に相当するとして論を進める。その理由については本論にて後述。

<sup>15</sup> 『研究社新和英大辞典』(第5版)では、「ぼけとつっこみ」として“the fool and the straight man (of a pair of stand-up comedians)”が挙げられている。



ち「滑稽である = 『直』概念 ⇔ 滑稽でない = 『非直』概念」の等式に至るミッシング・リンクであろう。

まず、「直」と一言と言っても、大別して、下図（5a-c）の3種類の方向性が想定される。



いずれの「直」概念がそこに反映されているかを明らかにするために、次に、抽象的「直」方向を示す以下（6）－（7）の言語实例に着目してみよう<sup>16</sup>。

(6) 彼は  $\left\{ \begin{array}{l} \text{正直} \\ \text{素直} \\ \text{実直} \end{array} \right\}$  な性格です。

(7) Merlin: This guy Balboa, he don't think *straight* anymore.<sup>17</sup>

— 映画 *Rocky V* (1990) <00:37:46><sup>18</sup> (イタリック筆者)

上記（6）－（7）の事象からは、通常「垂直線」が自然とイメージされる。「横」や「斜」ではなく、なぜ「縦」のイメージ・スキーマ (IMAGE-SCHEMA) が描かれるかは我々の日常経験を基盤とした身体性の観点から説明される。

<sup>16</sup> なお、認知言語学の枠組みではそれぞれ異なる体系を持つ言語どうしであっても、その差異自体は互いの概念的比較／対照研究を行う上での障害とならない。それどころか、自然言語の基底に広がっている社会文化には母語話者の認識世界が密接に関わることから、認知言語学の枠組みにおける研究は言語文化学的色彩も多々帯びることになる。詳しくは森山・福森 他 (2010: 3-44) 参照。

<sup>17</sup> 作中では doesn't ではなく don't が用いられている。

<sup>18</sup> < > における数字はそれぞれ、映画・漫才内で当該セリフが生起する <時間・分・秒> を表している (なお、本稿で扱うテレビ・ドラマについては生起時間を記さない)。以下同様。

人間は、通常、地面／床の上に「立」って仕事・作業・労働といった日々の活動を行っている。また、人間の基本活動の一つである「移動」を行うためにも「立」姿が必要であることは言を俟たない。逆に、「座」や「横」の姿勢については、次の(8) - (9)が示すように、やがて活動するために取らなければならない(立姿勢の前段階としての)「休息」行為を表す。それ故、そこから「働き動く」事象を想起することは難しい。

(8) 少し  $\left\{ \begin{array}{l} \text{座} \text{って} \\ \text{横} \text{になって} \\ \text{?? 立} \text{ち上がって} \end{array} \right\}$  一息ついたらどう？

(9) Why don't you  $\left\{ \begin{array}{l} \textit{lie down} \\ \text{?? stand up} \end{array} \right\}$  and relax yourself?

ましてや、人間の「横」姿勢に至っては、下記(10) - (12)に示されるように、「死」の概念と結びつくこともあり、「立」姿勢に見られる「活動」概念と対極に位置することが確認される。

(10) His horse *lay* on the road. — *KDEC* (イタリック筆者)

(11) 彼は銃弾に倒れ、地面に横たわったままピクリともしなかった。

(12) The students  $\left\{ \begin{array}{l} \textit{rose} \\ \text{??lay} \end{array} \right\}$  to go into action against the bill.

人間は何らかの活動をするために毎日を生きているのであって、休息をとるために生きているのではない。故に、「立」姿勢が自然な姿であると捉えられる。したがって、「正直／素直／実直」さという人間の性格に言及するとき、「座・横」姿勢を先ず思い浮かべることは自然ではない。このような現象学的概念化の存在は以下(13a-b)からも支持され、

(13) a. 太郎は一本気だ。

b. 太郎の性格は生一本である。

さらには、同じ「内面」領域に属する「感情」表示であっても「上／下」の空間方向性への転化でもって捉えられる事象認識と並行する。次の(14) - (15)がその実例である。

(14) a. 父は上機嫌／父の機嫌は上々だ。

b. 父の気分は上々だ。

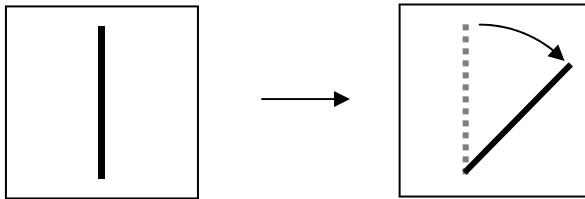
(15) Dean: Oh, I'm so *feeling up* Demi Moore!

ー テレビ・ドラマ *Supernatural* (2005)、Episode: Death Takes Holiday (2009)

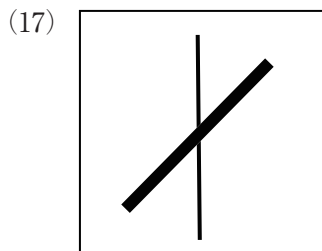
(イタリック筆者)

逆に、下図(16)に示されるように、対象者の感情を損なった事象が表示されるときは、垂直線ではなく「斜」概念がその姿を現す。

(16) 父はご機嫌斜めだ。



同様の事象を英語で表現する場合、たとえば“as cross as two sticks”が用いられるのも上記(16)の概念化に準じる。つまり、以下(17)に描かれるように、「良い機嫌」が「垂」直線で捉えられる概念化が前提として存在するからこそ、それと対比した「斜」直線はその垂直線と「交差」することになるのである。



なお、次の (18a-c) で「素直でない」、「正しくない」といった事象が「横／曲／逸」概念で表示されることも、「正直／素直／実直」の「直」概念が「垂直線」で捉えられていることを物語っている<sup>19</sup>。

(18) a. 横と出る

b. 邪・横 (ヨコサマの転か) ① 横の方向であること。また、そのさま。

② 正しくないこと。邪悪。邪曲。

— 『広辞苑』 (s.v. よこしま 【邪・横】) (下線筆者)

c. Daniel: Some woman who comes and watches me with the kids like

I'm some sort of a *deviate*.

— 映画 *Mrs. Doubtfire* (1993) <01:55:31> (イタリック筆者)

したがって、前出 (1) - (3) で見られた “straight” には人間の日常生活における「立姿勢」から得られた「垂直線=正常」概念が、また必然的に、それと対義関係にある funny には「非正常」概念が反映され、下記 (19) の史的事実を観察されるような意味変化を引き起こしたと考えられる<sup>20</sup>。

<sup>19</sup> (現実世界とは区別した) 言語世界における認識上、「性」に対する「垂直線」概念は、たとえば以下 [1] の実例に現れている。

[1] Jenny: Because you identify as a *straight* man. So there's the mismatch because you want me to be your *straight* girlfriend to your *straight* guy. And I identify as a lesbian who likes to fuck girls. And you're not a girl.

— テレビ・ドラマ *The L Word* (2004)、Episode: Legend in the Making (2007)

(イタリック筆者)

<sup>20</sup> その一方で、同じ「直」／“straight” の語句が (視覚ではその移動の軌跡が物理的に捉えられないという意味での) 抽象的事象表示に用いられていても、「水平直線」で捉えられる場合も存在する。以下 [1] - [2] がその実例である。

[1] 自分の気持ちを真直ぐに／ダイレクトに伝えた。。

[2] a. David: Remember, sit in the front of the class, look the teacher *straight* in the eye, and she'll never call on you.

— 映画 *Guilty by Suspicion* (1991) <00:13:30> (イタリック筆者)

b. Isobel: But I can't get a *straight* answer out of either of them.

— 映画 *Gosford Park* (2001) <00:54:33> (イタリック筆者)

たとえば、上記 [1] および [2b] は「発言」に関する事象であるが、「導管メタファー (CONDUIT metaphor)」を通して、「会話のやり取り」という抽象的移動が「水平直線」の空間方向性で捉えられている。次の [3] についても同様の空間方向性の範疇に収まり得る。

(19) Theatrical sense of “serious” (as opposed to *popular* or *comic*) is attested from 1895; vaudeville slang *straight man* first attested 1923.

— Harper (ed.) (2001-2013) (s.v. *straight adj.* 1.) (イタリック筆者)

以上の論考から、日本語の「ツッコミ」には「とぼけたところに勢いよく突進する」という認識が、英語の *straight man* には「実直さ；真剣さ」という認識が反映されていることになるが、前者はそのアクションとしての「プロセス」が、後者はそれが引き起こされる起点の「性質」が焦点化されているだけに過ぎない。いわゆる「移動のスキーマ」(cf. Lakoff and Johnson (1999: 32-34))における「図地分化 (FIGURE / GROUND SEGREGATION)」でもって捉えられることになる。

### 3. 2. 日英言語文化比較Ⅱ — 「食」行為のフレーム認識

英語では、「ボケ」と「ツッコミ」の概念が3. 1. (1) - (3)の形でいつも表現されるわけではない。たとえば、前者が「(道化師のような) おどけ役」という意で *comic, clown* (e.g. *act the clown*) などで示される一方、後者は以下(1)の形で表現され得る。

(1) *feed-line* 名 (喜劇役者の) つっこみ、(辛辣 (しんらつ) な) 切り返し (の文句).

— 『ジーニアス英和大辞典』 (s.v. *feed-line*)

---

[3] Hodges: If I catch you here again, I'm going to arrest you. Be *straight* with me, I'll be *straight* with you.

— 映画 *Colors* (1998) <00:18:57> (イタリック筆者)

その意味では、一見、本論3. 1. (1) - (3)で見た *straight* も「とぼけたところに勢いよく突進する」や「*storyline* を真っ直ぐにする」といった意味で「水平直線」概念表示であるように感じられるかもしれない。しかしながら、本論3. 1. (19)の歴史的事実から見て、さらには統語的観点から見ても *straight man* の *straight* は *man* を主要部として名詞句を作り上げているのであって、この *straight* に “*straight line*” の意味概念を持たせること自体に無理がある。なお、“*straight, not bent*” の意を原義とする *right* が「正しい」の意へと意味変化を起こしている (cf. *OED* (s.v. *right, adj.*)) ことも本論の論考内容の正しさを物語っている。

これは、次の（２）に見られるような“feed someone one’s lines / a line”と関連し、「（話を進行させるために）ボケにきっかけを与える引立て役」表示からの転化であることが確認される。

（２） Carl still has trouble learning a part; he needs someone to *feed him his lines*.

ここから見出されることは、まず、feed が本来的に持つ“give food to a person or an animal”（*OALD* (s.v. food, v. 1)）の概念が拡張していること、そして、その移動物としての THEME が“line(s)”という抽象的事物であること、が挙げられる。つまり、“line(s)”の指示物が相手のトークを引き立てるための「食物」として捉えられ、「ツッコミ／ボケ」がそれぞれ、それを「与える側／食する側」として位置づけられていることになる。では、なぜそのような「食」行為を根源領域とした写像関係が成立するのかが問題となろうが、その背景には、下記（３）に見られる構造のメタファー（STRUCTURAL metaphor）を通した認識フレームが存在していると考えられる。

（３） A Well-Functioning Mind Is A Healthy Body

Ideas Are Food

Acquiring Ideas Is Eating

Interest In Ideas Is Appetite For Food

Good Ideas Are Healthful Foods

Helpful Ideas Are Nutritious Foods

Bad Ideas Are Harmful Foods

Disturbing Ideas Are Disgusting Foods

Interesting, Pleasurable Ideas Are Appetizing Foods

Uninteresting Ideas Are Flavorless Foods

Testing The Nature Of Ideas Is Smelling Or Tasting

Considering Is Chewing

Accepting Is Swallowing

Fully Comprehending Is Digesting  
Ideas That Are Incomprehensible Are Indigestible  
Preparing Ideas To Be Understood Is Food Preparation  
Communicating Is Feeding  
Substantial Ideas Are Meat

— Lakoff and Johnson (1999: 241)

他方、同じ「食物」認識でも、日本語における漫才のセリフへの捉え方は、その様相が異なる。以下（４）に目を向けてみよう<sup>21</sup>。

（４）大きい会場でやる場合は、例えば動きボケをやるなら、大きくやらなきゃいけない。客席の後ろの方まで伝えなきゃいけないからです。目線も、手前の人に向けるんじゃないで、会場の奥の方も見渡ししながら漫才をやるのがいいでしょう。会場によってネタの選択も変わって。

— 「客イジリはコンテストでやってはいけません！会場や状況で漫才のネタは変えよう！」『ビーカイブ』（2013年5月20日付）（下線筆者）

漫才用語としての「ネタ」とは、「芸人にとって核であるギャグやオチ、トーク内容など笑いのツボとして仕込まれたもの」を指す（cf. 『日本語俗語辞書』（s.v. ネタ））。他方、次の（５）に示されるように、料理用語としての「ネタ」は「材料」（特に、鮎屋にとって店の要である魚などシャリ（米）の上に乗せる具）を示す<sup>22</sup>。

<sup>21</sup> 本論3.2.（4）のように、狭義としての漫才用語が如何なる概念を表示しているかを見つめる場合は、漫才に関する記事および芸人自身が発した言葉などを引用することにする。同様の必要性が生じる場合、以下でも同スタンスに基づき論を進める。

<sup>22</sup> 本来は、「生活の糧」を意味する「飯の種」などに見られる「種（たね）」を逆転させて作った倒置語で、江戸時代の後期頃から、さまざまなものの原料・材料の意で用いられる（cf. 『暮らしのことば 新語源辞典』（s.v. ねた））。その意味では、「漫才師の生活の糧」、「そこからトークに花を咲かせるもの」、「（入場チケットの売買行為に基づく）漫才商品」等々、種々の概念化を想定し得るかもしれないが、本論3.2.（6）－（8）などの言語事実から判断するに、（報道記者にとっての糧である「記事情報」表示の場合などはともかく）漫才領域においてはそうした原義概念への意識は薄れている（もしくは漂泊化されている）と考え、論を進める。



(5) 料理の材料。「鮭(すし)の一を仕入れる」

— 『明鏡国語辞典』(s.v. ねた【名】①)

そして、上出(4)における「観客」への意識、さらには、下記(6a-b)に見られるような形容詞句との共起関係も加味して考えると、英語の場合と異なり、「ネタ」として漫才師のセリフが食用化認識される場合の GOAL (正確には RECIPIENT) は「観客／視聴者」となる。

(6) a. 銀シャリ、新鮮なネタで勝った『第2回 ytv 漫才新人賞』

— 「銀シャリ、新鮮なネタで勝った『第2回 ytv 漫才新人賞』  
『ORICONSTYLE』(ニュース：2013年3月3日付)(下線筆者)

b. 今日の「お笑いガールズミニコレクション」を観に来てくださった皆様ありがとうございます！！今日は、できたてほやほやの新ネタを披露させて頂きました。

— 「2010年1月のブログ記事：静岡」

『いぬきよんの目指せ永遠のプリンセス!』(2010年1月9日付)  
(下線筆者)

こうした「漫才師はネタをさばいて客に提供する料理人である」とする概念化の存在は以下(7a)の言語事実からも支持され、さらに、(7b-c)ではその料理方法の細分化の一例が観察される。

(7) a. 相方を変えての漫才ドリームマッチは、ネタ作りの腕が試される。

b. 撮影も進み、そんなふたりの漫才師としての才能を読み取った品川監督は、ネタ見せのシーンを仕込みなしで行った。

— 「一切仕込みなし！品川ヒロシ監督が真剣にこだわった笑いとは？」

『Walker plus』(ニュースウォーカー：2011年3月10日付)(下線筆者)

c. 最近、1つのネタを1日で作り終わらないようにしてます。数日寝かせるんです。

—「The Greatest person's vibration side-A：2丁拳銃」  
『ドカント』（下線筆者）

以上の理由から、日本語におけるお笑い用語の「ネタ」は「観客／視聴者」に  
とっての食用化認識で捉えられ、その「(多分に日本の漁労文化に基づく)新鮮  
さ」もしくは「味」が前景化されることになるのである<sup>23</sup>。次の(8a-b)がその実  
例である。

(8) a. 熊本健吾は、威勢のいい魚屋コントを展開。まさに獲れたてピチピチ  
のネタを披露し、観客からは「魚屋！」と声援も飛んだ。

—「ノーフィアー！ニュースタッフ芸人の頂点に3フランシスコ」  
『お笑いナタリー』（ニュース：2013年7月19日付）（下線筆者）

b. アイドルとしてはアウトだけど、上手く笑いに換えちゃえばタレント  
としては美味しい持ちネタだね。

—「スキャンダルで知名度が上がって良かった……指原莉乃の発言に  
「反省していない」と非難続々」『RBB TODAY』  
（エンタメ：2013年7月3日付）（下線筆者）

## 4. 大木こだまひびきの話芸に見る認知メカニズム

### 4.1. 全体論としてのフレーム

関西地域を代表する漫才師「大木こだまひびき」は2005年に結成25周年を迎え、『大木こだまひびき 結成25周年記念 走れ！エンターテイナー ～スーパーライブ～』（於 なんばグランド花月）のDVDを発売した。その舞台の中で行われた「25周年・記念漫才」を研究対象として、本章の論考を進める。

<sup>23</sup> 当然のことながら、ここでは味覚から聴覚への共感覚転移の流れと並行する意味変化が生じている。以下[1]では「聞き飽きる」概念が「食傷」として表されている。

[1] 最終決戦では3番手で登場。しかし、一本目とほぼ同じパターンのネタだったために食傷気味になったのか、最終審査では一票も獲得できず、笑い飯に前年度の雪辱を晴らされる結果となった。

—「パンクブーブー」『ウィキペディア：フリー百科事典』（下線筆者）

大木こだまひびきは1981年5月にコンビを結成後、庶民の暮らしをネタにした大衆性を重んじながらの正統派しゃべくり漫才師として現在に至っている。こだま・ひびきがそれぞれ「ボケ役」・「ツッコミ役」を担い、優れた話術を武器に現在の人気を博することとなるが、主にボケ役がリードしながらも「ボケ→ツッコミ→ボケ」のパターンを繰り返す珍しい漫才形式をとる。「25周年・記念漫才」でも17分50秒に渡ってこのような独特な形式も織り交ぜながら漫才が展開されており、第3章の論考をここに重ね合わせると、認知言語学の観点からは、ボケ役のこだまとツッコミ役のひびきが日本語論で言う「如何にネタをさばきながら、如何にとぼけたところで如何に突っ込むのか」、また英語論で言う「可笑しな(FUNNY)こだまが如何に道化を演じ(PLAY THE FOOL / ACT THE CLOWN)、その話を進行させるために実直な(STRAIGHT)ひびきが如何に食物としてのきっかけ(LINE)を与えるのか」という言葉のやり取りのメカニズムが問題となろう<sup>24</sup>。

そこで、まず、この「25周年・記念漫才」(以下、「25周年漫才」として記載統一)全体のトピック構成から見ていきたい。「25周年漫才」では、以下12種類の場面設定でもって漫才が進められている(時系列順)。

<sup>24</sup> 再確認となるが、本稿はいわゆる「ユーモア」研究ではなく、あくまでも「認知言語学的」観点から漫才における言葉のやり取りのメカニズムに主眼が置かれている。したがって、本論でも、表情・動作・口調、さらには「間(ま)」と呼ばれる会話の運び方よりも、言語表現およびそれに関する認知フレームを主たる研究対象としている。

(1)

こだま導入	a. <00:00:25 ~ > 家の階段で怪我をした場面	—続きの話	↑ — ↑ — ↑ — ↑
	b. <00:01:16 ~ > 歌舞伎を観に行った場面および歌舞伎における掛け声の場面		
	c. <00:04:05 ~ > 漫才に掛け声を導入した場合の場面		
	d. <00:06:34 ~ > (こだまが) 奥さんとスーパーマーケットに行った場面		
	e. <00:09:34 ~ > (所属芸能事務所である) 吉本興業の上役と夢を語る場面		
	f. <00:10:59 ~ > 酔っ払いの男性に夢を潰された場面		
	g. <00:12:12 ~ > 居酒屋で失敗した場面		
ひびき導入	h. <00:13:11 ~ > バス停で恥をかいた場面	—続きの話	↑ — ↑ — ↑ — ↑
こだま導入	i. <00:14:03 ~ > ビールの飲み放題で損をした場面	—続きの話	
ひびき導入	j. <00:14:41 ~ > 腕時計を購入して損をした場面	—続きの話	
こだま導入	k. <00:15:28 ~ > 新幹線でこだまがサインを求められた場面	—続きの話	
ひびき導入	l. <00:16:37 ~ > ひびきがサインを求められた場面	—続きの話	

[※ 但し、---は、「主導スタイルの変換時点」を表す]

上記(1)では、各々の設定場面だけではなく、こだま・ひびきのいずれがその話題導入を果たしたかを、また、主導スタイルの変換時点と各々のトピックのつながりも示した。

まず、この全体像から得られる印象の一つとして、「各々のトピックが互いに強い関係性を持っていない状況も織り交ぜられている」ということが挙げられるであろう。確かに、e-f, g-h, i-j, k-lではそれぞれ「夢」、「失敗；恥」、「損」、「サイン」というスキーマを基に話題が拡張されている。しかしながら、それら以外の場面(具体的にはc-d, d-e, f-g, h-i, j-k)は、各々、その話題の転換時に何の関連性も持たせていない<sup>25</sup>。

<sup>25</sup> 4. 1. (1 a-b)の移り変わり時は、「当該怪我をしたときの対処」と「歌舞伎俳優の演技」とが「わけのわからないもの」として結ばれている。

本稿の冒頭で述べたように、漫才というものが一枚の絵画とするならば、互いの色彩を調和させて淀みのない一筋の流れを生むが如く、設定場面の移り変わり時には何らかの共通性が存在すべきである。実は、その設定場面の多さばかりでなく、その移り変わりの全てがすべてに（主としてこだまによって）あえて自然さを求めようとしない話芸にこそ、大木こだまひびきたらしめる最たる特徴の一つが隠されている。なぜなら、その展開手法は我々が無意識的に持つ「スクリプト (SCRIPT)」に反する形で笑いを引き起こしているからである。

認知言語学の専門用語の一つである「スクリプト」とは、簡潔に言えば、「時間軸に沿った出来事の連鎖構造；ストーリー性を持ったフレーム」として定義され得る。次の(2a-b)を見てみよう。

- (2) a. さおりはレストランに入った。彼女はメニューを見た。ウェイターにパスタを注文した。パスタを食べた。レジで精算してレストランを出た。
- b. ?? さおりはレストランに入った。店内をぶらぶら歩いた。他に何もせず、家に帰った。

前者(2a)に比べて後者(2b)は或る特殊な状況下としか解釈されない不自然な行動に感じられる。ここでいう「通常の状態」とは下記(3)で表され、繰り返し行われる日常経験の中で形成される典型的な「時間軸に沿った出来事の連鎖構造」を知識の枠組みとしても言い換えられる。レストラン内における下記①～⑪の連鎖した出来事は互いに有機的に関り合っており、或る出来事が次の出来事の前提となる一連の順序立った流れとして捉えられる。つまり、(2b)が不自然な事象表示として解釈される背景には、こうしたスクリプトに反する認知言語学的理由が存在している (cf. Ungerer and Schmid (1996: 214-217))。

(3) [EATING OR DRINKING IN A RESTAURNT] に関するスクリプト

- ① レストランへの入店
- ② ウェイターによる席への案内
- ③ 着席
- ④ メニューの閲覧
- ⑤ ウェイターへの注文
- ⑥ 着席した食卓への注文物の給仕
- ⑦ 飲食行為
- ⑧ 飲食後、立ち上がって退席
- ⑨ レジへの移動
- ⑩ 会計、料金の精算
- ⑪ レストランから出る



我々は、人の話を聞くとき、通常そのトピック間に何らかの「一連の流れ」を期待する。それは、そこに多数のトピックが詰められていたとしても同様である。上述したように、漫才においても「流れ」というものは存在し、観客／視聴者も（意識的であれ無意識的であれ）それを期待する。以下（4 a-e）に示されるように、そうしたスクリプトへの期待に反し、道化としてのこだまはあえて不自然さを演じ、実直なひびきが観客／視聴者の代弁者としてそのとぼけに突進する。

(4) a. (1c-d) の移り変わり時

こだま：「嫁はんは怖いな。」

ひびき：「あんた、ばらばらやな。」

b. (1f-g) の移り変わり時

こだま：「吉本興業はええとこやな。」

ひびき：「何の話してんの。」

c. (1f-g) の移り変わり時

こだま：「居酒屋で失敗した話があんねんけど、聞く～？」

ひびき：「もうやめ、それ！しゃべれ、普通に～。」

d. (1h-i) の移り変わり時

こだま：「ビールの話、聞く～？」

ひびき：「ばらばらやな、あんだ。」

e. (1j-k) の移り変わり時

こだま：「新幹線の話しょうか～？」

ひびき：「ばらばらやな、ちょっとまとめなさい。ばらばらや。」

まさに、日常生活から得られる自然なスクリプトを期待する観客／視聴者に対し、「裏切り」という名のズレでもって「非日常」の流れを演出する設定場面間の言葉の運びにこそ、全体論としての大木こだまひびきの漫才の魅力が隠されている。上述(1e-f)間における主導スタイルの変換、および、(1e)以降の連鎖トピック(一続きの話)への変換がコントラストとなって、そうした「反スクリプト」スタイルに、より一層の輝きを持たせることになるのである<sup>26</sup>。

## 4.2. 各論としてのフレーム<sup>27</sup>

### 4.2.1. メンタル・スペースの活用

ここでは、4.1.(1a)の設定場面における顕著な言語表現およびそれに関する認知フレームを扱う。以下(1)に着目する<sup>28</sup>。

#### (1) 家の階段で怪我をした場面

こだま：「…足、軽い捻挫したんや。」

<sup>26</sup> 以下[1]に示されるように、漫才開始の冒頭時に十分な挨拶や自己紹介を行わないことでさえ、こうした「反スクリプト」スタイルへの呼び水となっている。

[1] こだま：「ありがとうございます～。本当にありがとうございます～。」

ひびき：「ありがとうございます。(25周年公演が)もう長い時間になりました。」

こだま：「え～、ほんまに、家の階段は気をつけなあかんで。」

ひびき：「なにを言ってんねや、お前、いきなり。挨拶があるやないか。」

<sup>27</sup> 認知フレームに関する、より厳密なカテゴリーごとによって論を進めることも可能であったが、本論冒頭で述べたように、他の芸能と同じく、漫才も開始時点から終了時点までの「一連の流れ」が存在している。それ故、ここでは、主として時系列順に論を進める形式を採用した。

<sup>28</sup> 引用内だけで文脈が表し難い場合、( )でその説明を補完することにする。以下同様。



ひびき：「あっ、そう。」

こだま：「…（妻に対して）スプレーあったやろ？あれ貸してくれや。（妻が）ちょっと古いで～って言うから、古い言うてもやらんよりましや。シューっとやってたんや。」

ひびき：「よかった？」

こだま：「これがまたスーッとせえへんねや、これが。」

ひびき：「あかんのかいな？」

こだま：「おかしいなあ思うてよう見たら『トイレそのあと』や～【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:00:37～>  
(一部省略・下線・【 】表記筆者)

ここでは、観客が持つメンタル・スペース (cf. Fauconnier (1998)) をうまく利用することでその笑いが構成されている。ここでのメンタル・スペースの捉え方をより鮮明にするために、語用論的関数  $y=f(x)$  を用いると、FUNCTIONにはすでに「家の階段で怪我をした場面」という SITUATION が、そして、定項  $y$  には「怪我の症状／痛みを抑えるためのもの」が設定されている。ということは、変項  $x$  に代入されるべき「スプレー」は「冷却用」でなければならない。そうした前提条件下、「トイレそのあと」という商品名を持つスプレーを改めて変項  $x$  に代入させることにより、定項  $y$  ばかりか FUNCTION そのものにも狂いを生じさせる。つまり、ここでの笑いの類型は観客の仮想スペースに融合されるべき変項の違いに収束することになる。

#### 4.2.2. フレーム対立のコントラストおよび多義語のズレの活用

ここでは、4.1. (1b) の設定場面における顕著な言語表現およびそれに関する認知フレームを扱う。まず、以下 (1) に着目する。

##### (1) 歌舞伎を観に行った場面 I

こだま：「…歌舞伎の方はしゃべってくれへんで、すぐ。」

ひびき：「しゃべらんの？」

こだま：「いきなり、唸りよるさかいな、あいつら。」

ひびき：「そうかなあ？」

こだま：「(歌舞伎演者のモノマネをして) うーーーーー、  
うーーーーー、チッチキチー (大木こだまの定番ギャグ) 【会場  
が笑いに包まれる】。」

ひびき：「ちょっと、ちょっと待て待て。歌舞伎でチッチキチーは言わんや  
ろ、お前。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:01:35 ~>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

ここでの笑いの類型も4.2.1. に準じ、歌舞伎のフレームから導き出される観客の仮想スペースに狂いを生じさせる手法で構成されている。その後、次の(2)では、過剰なモノマネも交えながら、歌舞伎の世界と庶民の世界それぞれのフレームを対立させるコントラスト表現でもって、(大部分が庶民としての)観客のゲシュタルトに沿った身近な笑いを引き起こしている。

## (2) 歌舞伎を観に行った場面Ⅱ

こだま：「…(歌舞伎演者に対して) やっとしゃべり出したと思たらそれも  
ゆっくりいきよんで、ほんまに。(歌舞伎演者のモノマネをして)  
ぜえっけいかなあ、あっあっあっ、ぜえっけいかなあ、『ええ  
景色でんな』でええやろが【会場が笑いに包まれる】。なんで  
『ぜっけい(絶景)』言うんかな、わからんで。」

ひびき：「もったいぶらしよるねんやろね。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:02:06 ~>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

同様のフレーム対立は下記(3)の第一下線部にも反映されているが、その言語手法に飽きをこさせない工夫として、同形式を逆手にとり、第二・第三下線部の多義

語のズレが導入されている。

(3) 歌舞伎を観に行った場面Ⅲ

こだま：「でも（歌舞伎を）見ててもすごいで、あのあ、出入りするときで  
もものすごいもったいぶりよるわ。ほんまに。」

ひびき：「あっ、そう。」

こだま：「片足ポツと上げてなあ。（実際に両手を左右に広げながら片足を  
上げる）」

ひびき：「そうそうそうそう。」

こだま：「（片足で跳ねながら）ターン、ターン、あっ、タンタンタン  
タンタンタンターン、両足の方がはやいやろが【会場が笑いに包  
まれる】。なんであんなんするんやろなあ。」

ひびき：「それは、それは歌舞伎の醍醐味やないかい。」

こだま：「え〜っ!？」

ひびき：「歌舞伎の『醍醐味』やろ、それは。」

こだま：「えらいこと言うたなあ、お前。」

ひびき：「えっ!？」

こだま：「歌舞伎、お前、『ダイ、ゴミ』やて・・・【会場が笑いに包まれ  
る】。」<sup>29</sup>

ひびき：「・・・。（不思議がって）醍醐味・・・??？」

こだま：「歌舞伎、お前、『大型ごみ』言うたらあかんで。」

ひびき：「ちがうやん、『醍醐味』って言うやん！」

こだま：「大型ごみって言うのは月に1回金曜日やで。」

ひびき：「知るかつ、アホ！」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:02:30～>

(下線・【 】表記筆者)

<sup>29</sup> 文中の「・・・」（日本語表記における非三点リーダー）は「省略」ではなく「沈黙」を表す。以下同様。

そして、以下（４）に至っては、前出（１）で新たに得られた仮想スペースに重ね合わせるといふ、一種の起承転結がこの場面内で結実している。まさに、大木こだまひびきの妙技である。

（４）歌舞伎における掛け声の場面

こだま：「…（歌舞伎の掛け声に関して）熟練者になってきたら何言ってる  
かわからん状態や。」

ひびき：「あっ、そんな状態になるわけ。」

こだま：「（熟練者の掛け声を彼なりの解釈で真似て）『ボヤオ！』【会場が  
笑いに包まれる】。」

ひびき：「えっ、ちょっと・・・。」

こだま：「『ボヤオ！』」

ひびき：「『ボヤ』『ボヤ』って。」

こだま：「俺、最初『発作』って聞いてね。発作あ！？って舞台ばっと見た  
ら、（歌舞伎演者のモノマネをして）う—————【会場が笑  
いに包まれる】。」

ひびき：「ちゃうちゃう、意味がちゃう、意味が。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:03:41～>

（一部省略・下線・【 】表記筆者）

4.2.3. 音声・音調によるフレーム喚起の活用

ここでは、4.1.（1c）の設定場面における顕著な言語表現およびそれに関する認知フレームを扱う。以下（1）－（7）に着目する。

（1）漫才に掛け声を導入した場合の場面Ⅰ

こだま：「えーっ、どうもこんにちは～、大木こだまさんでございます～。」

ひびき：「（掛け声として）おお、（軽めに）待ってました～（↘）」<sup>30</sup>

こだま：「気が入っとらんなあ。今の『待ってました』は気が入ってない

<sup>30</sup> 文末の矢印は音調を示す。

わ。あのな、今の『待ってました』は、ラーメン屋入ってな、おっそいラーメンやな、ほんまどないなあってんねん、クツと（ラーメンが）来たときに『おっ、待ってやした』、ラーメン待ってた待ち方や【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:04:20～>

（下線・【 】表記筆者）

(2) 漫才に掛け声を導入した場合の場面Ⅱ

こだま：「も～、もうわざわざ来てくれんでもよかったですわあ、も～。」

ひびき：「（掛け声として力強く）待ってましたあああ！！」

こだま：「そら、相撲の行司や【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:04:45～>

（下線・【 】表記筆者）

(3) 漫才に掛け声を導入した場合の場面Ⅲ

こだま：「電話したら、こっちから行きまんねや、ほんまに～。」

ひびき：「（掛け声としてはっきりと発音しながらも短く）待ってました！」

こだま：「お前、待ってばかりやん【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:04:58～>

（下線・【 】表記筆者）

(4) 漫才に掛け声を導入した場合の場面Ⅳ

こだま：「普通、お前、そんなに待たんやろ、人間。二回待ったら帰るやろ  
【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「どない言うねん？」

こだま：「来えへんわ、ほんで。」

ひびき：「どない言うたらええねん？どない言うたらええねん？」

こだま：「言葉変えんねや。『よっ、日本一』とかあるやないか、それが。」

ひびき：「オッケ、オッケ、オッケ。」

こだま：「まあ、とにかく暑いですからねえ。」

ひびき：「（掛け声として）よ～、日本一～。」

こだま：「そら、地下鉄の車掌やあ【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「どないやねん、お前は！」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:05:07～>

(下線・【 】表記筆者)

(5) 漫才に掛け声を導入した場合の場面V

こだま：「まあ、とにかく毎日暑いですからねえ、ほんまに～。」

ひびき：「おお、こだま屋！」

こだま：「たばこ屋みたいに言うな【会場が笑いに包まれる】、こだま屋ってなんや？」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:05:36～>

(下線・【 】表記筆者)

(6) 漫才に掛け声を導入した場合の場面VI

こだま：「もうさっき熱いから、ちょっと虫触ったらえらい熱かったから・・・」

ひびき：「(掛け声として力強く) こだまっ！！」

こだま：「呼び捨てにすな、アホ【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「どないやねん、アホ！」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:05:56～>

(下線・【 】表記筆者)

(7) 漫才に掛け声を導入した場合の場面VII

こだま：「虫触ったらえらい熱かってん、蒸し暑いなあ～とか言うてね・・・」

ひびき：「(掛け声として優しい感じで) こだまは～ん。」

こだま：「うおっ！？わりゃあな、病院で薬もろうてんのちゃうで【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:06:10～>

(下線・【 】表記筆者)

以上(1) - (7)のいずれもが、歌舞伎のように、漫才にも(観客から)掛け声を入れた場合にどうなるかが議論されている場面である。ここで驚くべくは、前出

4.2.1. - 4.2.2. と同様、観客が本来的に持つ「フレーム喚起」の論理が導入・活用されているにも拘わらず、その喚起方法としての手法が言語表現それ自体によるものだけでなく、音声・音調面主導で喚起されている点にある。さらに、(3) および (6) では、(1) - (2)、(4) - (5)、(7) と同様の言語形式をとりながらも、意図的に架空場面から実場面へとリアリティが戻されている。等間隔にアクセントを置くことにより、そうした喚起方法がより新鮮に味わうことができる高度な言語運用がなされている。

#### 4.2.4. 「非近接性」・「非投影」認識の活用

ここでは、4.1. (1d) の設定場面における顕著な言語表現およびそれに関する認知フレームを扱う。まず、以下 (1) に着目する。

##### (1) (こだまが) 奥さんとスーパーマーケットに行った場面 I

こだま：「スーパー、(車で向かい) バーっと着いて、ああ、こちらでいっぺん、嫁はん笑わしとかなずっと機嫌悪いなって思ったから、ねっ、(スーパーマーケットの) 入口に『自動ドア』って書いてあったから、嫁はんに『おい、その自動ドアは通ったらあかん。あかんあかん。これはな、大人は入れん。子供しか入ったらあかんドアやから子供だけのドアや』って、嫁はんは『何でやの?』言うたら、『ジドウ (= 児童) ドアと書いてあるやろ』って。」

ひびき：「(そっぽを向いて)・・・。」

こだま：「・・・【会場が笑いと拍手に包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:07:12 ~ >

(下線・【 】表記筆者)

ここでは、設定場面の入り口として、4.2.2. (3) の第二・第三下線部で述べた同様の手法をとって笑いの類型をなしている<sup>31</sup>。しかしながら、大木こだまひび

<sup>31</sup> 本論4.2.2. (3) の第二・第三下線部の表現と比較して、その多義語のズレが観客に



きにとって、この多義語のズレでさえ、次の(2) - (4)を導く序奏に過ぎない。

(2) (こだまが) 奥さんとスーパーマーケットに行った場面Ⅱ

こだま：「ほんで、お前、これ(=『ジドウドア』のジョーク) おもろないかって言うたら、『面白い、面白い』って鼻で『フン』・・・そら、ないで。」

ひびき：「わかる、わかる。嫁はん、鼻で笑いよったんやろ。」

こだま：「鼻は笑わへんやろ【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:07:39 ~>

(下線・【 】表記筆者)

(3) (こだまが) 奥さんとスーパーマーケットに行った場面Ⅲ

こだま：「…で、しばらくしたら、やっぱりね、(嫁さんがスーパーマーケットで試飲用のビール2杯を飲み、普段アルコールを) 飲みなれんもんやから、酔いよったんか知らんけど、目がとろーんとしとんねや。」

ひびき：「わかる、目が据わつとる感じや。」

こだま：「目えはすわれへん(=座れへん) やろ【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:08:29 ~>

(下線・【 】表記筆者)

(4) (こだまが) 奥さんとスーパーマーケットに行った場面Ⅳ

こだま：「ほんで、買い物ん終わってな、駐車場行って(スーパーマーケットから嫁さんが) 帰ってくれるんや思うたら、知り合いのおばちゃんに会うて。」

ひびき：「あっ、そう。」

こだま：「そこで、なが~いことしゃべりよって、20分、30分平気や。べ

---

とって非常に読みやすいことでさえ大木こだまひびきは計算しており、その補完を行うために、4.2.4.(1)最終部の沈黙をあえて設定していると考えられる。

チャクチャクダ…。全然帰ろうとせえへんがな、おい～。」

ひびき：「あの、尻が長い、いうやつや。」

こだま：「そんな奴、おらへんやろ。【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「よく言うやん、ケツが長いな・・・」

こだま：「そんなことあるかいな。」

ひびき：「よく言いますがな、長い、長いつて。」

こだま：「ほんだら、なんや、わしの嫁はんは鼻が笑って目が座って、ケツが長いんかいな【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「続けるな、アホ。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:08:59～>

(下線・【 】表記筆者)

本来、上記(2)の「鼻で笑う」は「近接性 (PROXIMITY)」、(3) - (4) 各々の「目が据わる」、「尻が長い」は「投影 (PROJECTION)」という認識を通して自然な意味解釈が成り立つ言語表現である。しかしながら、いずれに対してもこだまはそうした意味変化のプロセスを省き、各々の主体を(文字通りのものに)置き換えることによってそれぞれの意味を再変換している。こうした話題運びは大木こだまひびきの十八番であるが、いわゆる「多義語のズレ」の範疇でありながらも、そうした再変換表示をあくまでも「観客の期待・予想に副<sup>・</sup>つて」行っているという点では、裏切りではなく「達成」のマンネリズムが導入・活用されていると言える。まさに、大木こだまひびきにおける職人話芸の真骨頂であろう。なお、最終下線部でこの場面を結実させる表現技巧も大木こだまひびきを語る上で見逃せない。

#### 4.2.5. 方向づけのメタファーを通した転落概念の活用

ここでは、4.1.(1ef)の設定場面における顕著な言語表現およびそれに関する認知フレームを扱う。以下(1)に着目する。

##### (1) (所属芸能事務所である)吉本興業の上役と夢を語る場面

こだま：「(吉本興業の上役たちと飲みに行き、東京進出に向けて(こだま

の定番ギャグである)「チッチキチー」をCD化するという話をされたことを伝えて) お前も一緒や一緒や一緒や。いよいよ『チッチキチー』で東京やねんで～、お前～。」

ひびき:「えっ、夢みたいな話やな!!」

こだま:「夢やがな【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:10:31～>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

大木こだまひびきの得意な話題展開方法であるが、文字面には現れないものの、ここにはいわゆる「希望は上 ⇔ 現実を下」という方向づけのメタファー (ORIENTATIONAL METAPHOR) (cf. Lakoff and Johnson (1980: 14-21)) を通したギャップが利用されている。次の(2)においても、同様のギャップが生きており、「空想は上 ⇔ 現実を下」という空間方向性で心的転落を経験させている。

## (2) 酔っ払いの男性に夢を潰された場面

こだま:「… (酔っ払いのおっさんに握手を求められて押され、後の自動販売機にぶつかって)『なにしまんねんなあ』って言うたら、ビールがコボンと一缶出よってな。あれ～、出たで～、おい、って思っ  
て、ほんで酔っ払いが『あ～、ビール出たわ～、おう、(その自動販売機を)どつけ、蹴れ、蹴れ～』言いだしてよってねえ。ほんまかいな～、言うて、二人でボン、ワーワーワーと蹴っといたんや。」

ひびき:「ビール缶が?」

こだま:「ほな、ビール出てこんと、お前、店のおっさんが出てきやがんねや【会場が笑いに包まれる】。えらい目におうたで、ほんまに。」

ひびき:「ええ、嘘みたいな話やな。」

こだま:「嘘やがなあ、おい!【会場が笑いに包まれる】」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:11:38～>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

#### 4. 2. 6. Feed-line と理想認知モデルの活用

ここでは、4. 1. (1 g-j) の設定場面における顕著な言語表現およびそれに関する認知フレームを扱う。以下 (1) - (3) に着目する。

##### (1) a. 居酒屋で失敗した場面

こだま：「… (えびを一匹だけ食べたいところ、注文すると一皿三匹になってしまうので困っていたところ、横にいた客が帰り、その皿に一匹だけえびが残されているのを見つけて) 箸でバーっと (その) えびを捕まえにいったんや。」

ひびき：「うわあ。」

こだま：「ほんだら、皿にえびの絵が描いてあっただけや【会場が笑いに包まれる】。格好悪かったで〜、お前、これ〜。」

ひびき：「恥ずかしいなあ、それ。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:12:59〜>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

##### b. バス停で恥をかいた場面

ひびき：「私も恥ずかしい・・・、私もこの間ねえ、バス停でバス待ってたんや。ずーっと待ってんねんやけど、なかなかバスが来えへんねん。おかしいなあってよう見たら、駐車禁止の標識やったんやんか。」

こだま：「そんな奴、おれへんやろ【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:13:09〜>

(下線・【 】表記筆者)

##### (2) a. ビールの飲み放題で損をした場面

こだま：「… (1,500円／90分のビール飲み放題に行き、元をとろうとして12杯飲んで店の) 表出たら、もうふらふらやわ。」

ひびき：「そら、酔うわな。」

こだま：「おう、ほんだらこれあかんと思うて電信柱のところでベターっと座って寝てしもうてんや。で、気いついたら、3万

入った財布抜かれてあらへんねや【会場が笑いに包まれる】。えらい損するど、あれは。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:14:25～>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

b. 腕時計を購入して損をした場面

ひびき：「私もね、損する言うかね、私ちょっと並んどったんでね、10名様までね、時計が500円になんねん。腕時計500円やねん。おお、って八番目やってん。腕時計買うたんや。ほんで、買うた拍子にポトンと落としてバラバラになってしもうたんやがな。」

こだま：「そら、アホやで【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:14:39～>

(下線・【 】表記筆者)

(3) a. 新幹線でこだまがサインを求められた場面<sup>32</sup>

こだま：「…(駅で中学生5人ぐらいのグループに見つけられ) おい、あれ、お前、チッチキチーやんけ、あれ【会場が笑いに包まれる】。…(そして、そのグループの中で、一番写真ネガが残っている中学生が仲間内で選ばれ、仕方なくこだまに近づいて来て)『すんませーん、ファンですねや。』、どんなファンやねん、アホ～【会場が笑いに包まれる】。…(その後にもた別の人が近づいて来て)『こだまさん、すいません、これ前撮った写真ですねん。この写真にサイン入れて下さい。』、見たら俺と違う人物やん。よお見たら、木村拓哉やがな【会場が笑いに包まれる】。』<sup>33</sup>

<sup>32</sup> 以下 [1] に示されるように、同場面では定番ギャグの「チッチキチー」をメトニミー表現 (METONYMICAL expression) として採用することでも観客の笑いを誘っている。

[1] こだま：「…(駅で中学生5人ぐらいのグループに見つけられ) おい、あれ、お前、チッチキチーやんけ、あれ【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:15:53～> (一部省略・下線・【 】表記筆者)

<sup>33</sup> 局所的ではあるものの、ここでも「(大木こだまの) 現実の顔」と「(木村拓哉のような) 理想の顔」との「コントラスト」が笑いを引き起こす言語装置として用いられている。

ひびき：「喜んどののかい！」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:15:56～>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

b. ひびきがサインを求められた場面

ひびき：「でもな、僕もあるわ。私もね、一回、サインくださいって言われたんや。ああわかった、わかった、書いたる書いたるってパーっと見たらやな、すでに俺が書いたサインがあるわけや。俺が(過去に)書いとんのにまたそれしてくれって言いよるねん。しゃあないから、おんなじように、大木ひびきって書いたったんや。」

こだま：「そら、アホやで【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:16:37～>

(下線・【 】表記筆者)

上記(1) - (3)の二重下線部に示されるように、各々のa-b間には、3. 2. で観察した“food-line”の切替前提がひびきによって提供されている。つまり、この25周年漫才を締めるために、(他の漫才師に比べて)珍しい形式である「ボケーツッコミーボケ」という定番を最終部分に配置しているわけであるが、こうした定番形式を笑いの類型として成立させる根底には、次の(4)に見られる「理想認知モデル(ICM)」が存在している。

(4) 我々がある社会・文化のなかで、対象を特徴づけたり、意味を概念化する際に利用する、ごく普通の平均的な状態を基に組織化された知識構造をモデル化したもの。フレームの複合体。

— 河上(編)(1996: 211)

たとえば、上出(1) - (3)の文脈には、以下(1') - (3')に示される理想認知モデルが機能している。

(1') a. 「バス停」の理想認知モデル

- ・「バス停」はポールの先端に丸い表示板がついている。
- ・「バス停」は表示板に「停留所名」を示す表示が記されている。
- ・「バス停」がある所にはバスが止まる。

b. 「駐車禁止の標識」の理想認知モデル

- ・「駐車禁止の標識」はポールの先端に丸い表示板がついている。
- ・「駐車禁止の標識」は表示板に「駐車禁止」を示す表示が記されている。
- ・「駐車禁止の標識」がある所には車を止めてはいけない。

(2') 「損／得」の理想認知モデル

- ・「本来、支払うべき料金よりも実際に支払った料金が安いこと」は「得」である。
- ・「財布を掏(す)られること」は「損」である。
- ・「購入したばかりの商品が壊れること」は「損」である。

(3') 「サイン」の理想認知モデル

- ・「サイン」は有名人や著名人にもらうものである。
- ・「サイン」は本人に書いてもらうものである。
- ・「サイン」は同じ紙などに同じ人のものはもらわない。

つまり、ひびきから提供された food としてのきっかけをこだまが食した後、それぞれの文脈に基づく上記(1') - (3')の理想認知モデルのリアリティに戻すことで「常識と非常識とのコントラスト」による庶民派の笑いを作り上げているのである。なお、各々の最終の仕上げの言葉として「そんな奴、おれへんやろ／そら、アホやで」という大木こだまの定番セリフが配置されていること、さらに下記(5)に示されるように、(3b)の続きの最終部分にもう一度同様のセリフが利用されていること、そして、その布石として同セリフが今回の漫才の中盤に当たる4.2.4.(4)でも利用されていること、これらも相まることによって、この結成25周年漫才を美しい流れとして出口に導いている。



(5) 25周年漫才の最終部分

こだま：「そら、アホやで【会場が笑いに包まれる】。お前、先に、大木ひびきってサインしてあるんやろ？また、横にしゃあないから、大木ひびきって書いたんかいな。ほんなん、同じ名前2つもろてどうすん？えーっ、人気のない話やなあ【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「…（表札屋に行って表札を作り、間違われないように、その表札を常にひびきの胸ポケットあたりにつけておくことをこだまに進められて）表札屋に行ってくるわ。」

こだま：「そら、アホやで【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:16:50～>  
(一部省略・下線・【 】表記筆者)

## 5. おわりに

本稿では、漫才分野における認知言語学の学際的研究意義を他分野の動向も交えながら論じることを皮切りに、日本語・英語間における「ボケ」・「ツッコミ」そのものへの捉え方を「図地分化」および「食のフレーム」の見地から観察した。その後、そうした認知言語学的視座の下、大木こだまひびきによる「25周年漫才」について、その全体論・各論をあくまでも認知科学の領域から分析した。そこには職人話芸とも言うべき緻密な計算が働いており、言語表現およびそれに関する認知フレームについては「スクリプト」、「メンタルスペース」、「フレーム」、「方向づけのメタファー」、「理想認知モデル」など、観客との一体感をなす美しい流れを形成するだけの言語装置が備え付けられている。まさに、一枚のキャンバスに描き出すが如く、各トピックの互いの色彩が有機的に関り合い、総和以上の全体が大木こだまひびきの漫才を一つの物語として名画たらしめていると言えよう。

第二章の(1)で挙げた鍋島(2009: 30)で述べられているように、「コントラストの理論と優越の理論」が「ズレ」という形になって漫才による「お笑い」の基底をなしている。また、鍋島(2009: 31)で「たまに見せるコンビの睦まじさが漫

才の面白みの基底にある」と述べられているが、同様の捉え方は、この「25周年漫才」にも当てはまる。以下（１）－（５）がその実例である。

（１）漫才に掛け声を導入した場合の場面Ⅰ

こだま：「(今から) 独りで漫才するから。(独り言を呟くかのよう) もう  
普段独りでしゃべるのん、慣れてるさかい【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「・・・(ずっこける)。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:04:13～>

(下線・【 】表記筆者)

（２）漫才に掛け声を導入した場合の場面Ⅱ

こだま：「…何にしてもお前、下手やなあ、ほんまに。え～っ？」

ひびき：「でも・・・。」

こだま：「何せ、ほんまにタダ酒しか飲めんのか、お前は【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「失礼な・・・。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:06:24～>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

（３）酔っ払いの男性に夢を潰された場面

こだま：「…(大阪なんば地区を歩いていたときに酔っ払いのおっさんに後ろから声をかけられ)『おい！ひびき～、ひびき～』って、わしにやで。わしに『ひびき～』。

ひびき：「そういう人いてはるからなあ。」

こだま：「わし、『ひびき』言うたら、日本で一番嫌いな名前や【会場が笑いに包まれる】。」

ひびき：「お前、待て！」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:11:09～>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

(4) 腕時計を購入して損をした場面

こだま：「ええ芸能人が500円の時計買うなんて・・・【会場が笑いに包まれる】。…店の人も見てはるやろ、その人が見てはって『ああ、ひびきさん、落として壊れましたか、ああ、ほな、こっちの新しいのん持って帰って下さい』ってしてくれるんが芸能人やないかい。人気のない漫才師やなあ【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:14:53～>

(下線・一部省略・【 】表記筆者)

(5) ひびきがサインを求められた場面

こだま：「そら、アホやで【会場が笑いに包まれる】。お前、先に、大木ひびきってサインしてあるんやろ？また、横にしゃあないから、大木ひびきって書いたんかいな。ほんなん、同じ名前2つもろてどうすん？えーっ、人気のない話やなあ【会場が笑いに包まれる】。」

— 大木こだまひびき「25周年漫才」<00:16:50～>

(一部省略・下線・【 】表記筆者)

本稿で観察してきた「お笑い」に関する言語表現の多くが、観客の日常生活から得られるフレームに対する「ズレ」に関するものである。これは、「観客の期待・予想への裏切り」ともパラフレーズされるかもしれない。しかしながら、4.2.4. - 4.2.6. の論考で見たものばかりでなく、4.2.1. (1)、4.2.6. (1b) 各々の直後にも「おもろいやないかい～。腕上げたな～」などの「定番」形式が用いられている。「定番」とは言うまでもなく、その前提に「安定した需要」が存在していることが必要条件である。その意味では、「裏切り」ばかりでなく、「観客の期待・予想への達成」というコントラスト、言葉を変えれば「達成へのマンネリズム」も「お笑い」を深化させる要素であると言えるかもしれない。

第二章の(1)で挙げた鍋島(2009: 30)では「お笑い」と分析は対極に思える。分析をしたときに笑いは消える。解剖した蛙はもう生き生きと跳び回ることがない」と述べられている。そこに、筆者たちは言葉を付け足そう。「…しかしなが

ら、蛙の解剖が今後の医学の発展に寄与するが如く、『お笑い』という名の話芸を解剖することも今後の認知科学領域のさらなる発展に役立つものである」と。

本稿も終わりに近づいてきた。次の（６）でもって結びとしたい。

（６）学校教育では、スピーチや会話のコミュニケーション教育が軽視され、ユーモアを交えた会話の展開などに関心が払われてこなかった。…「口の文化」の衰弱は、暴力に頼るようになって危険である。私たちは、笑いを誘うユーモア表現が苦手である。漫才の「ボケ」と「ツッコミ」のコミュニケーションは、「口の文化」にとっての優れた教材を提供してくれていると思う。

— 井上（2004: 141）（一部省略筆者）

## [Bibliography]

### < Books and Papers >

- Apte, M. L. (1985) *Humor and Laughter: An Anthropological Approach*. Ithaca: Cornell University Press.
- Fauconnier, G. (1998) *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*. (2<sup>nd</sup>. ed.) Cambridge: Cambridge University Press.
- Lakoff, G. (1996) *Moral Politics: What Conservatives Know that Liberals Don't*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G. (2004) *Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate*. Vermont: Chelsea Green Publishing.
- Lakoff, G. (2008) *The Political Mind: A Cognitive Scientist's Guide to Your Brain and Its Politics*. New York: Penguin Books.
- Lakoff, G. and M. Johnson (1980) *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G. and M. Johnson (1999) *Philosophy in the Flesh — The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought* — . New York: Basic Books.
- Lakoff, G. and R. Núñez (2001) *Where Mathematics Comes from: How the Embodied Mind*

*Brings Mathematics into Being*. New York: Basic Books.

- Martin, R. A. (2007) *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. Burlington: Elsevier. (マーティン, R. A. (野村亮太・雨宮俊彦・丸野俊一 (訳)) 『ユーモア心理学ハンドブック』北大路書房.)
- Ungerer, F. and H. J. Schmid (1996) *An Introduction to Cognitive Linguistics*. London: Longman. (ウンゲラー, F・H. J. シュミット (池上嘉彦 他 (訳)) (1998) 『認知言語学入門』大修館書店.)
- 秋田實 (1960) 「放送演芸 30 年 (第 4 回) —漫才の発生と普及過程—」『CBC レポート』第 4 巻、第 3 号、中部日本放送：愛知.
- 安理岳村 (1995) 『笑いの構造 —バルクソンから吉本新喜劇まで—』近代文芸社：東京.
- 井上京子 (2009) 「人類学はなぜ認知科学と相性が良いのか」『月刊言語』第 38 巻、第 10 号、pp. 44-45、大修館書店：東京.
- 井上宏 (2004) 『笑い学のすすめ』世界思想社：東京.
- 井上宏 (2004) 『笑いの力 ~ 笑って生き生き ~』関西大学出版部：大阪.
- 烏賀陽正弘 (2004) 『ビジネスマン必携 痛快! アメリカ・ジョーク —困った時に必ず役立つユダヤ人の知恵—』五月書房：東京.
- 烏賀陽正弘 (2008) 『世界がわかるアメリカ・ジョーク集』三笠書房：東京.
- 梅原猛 (1972) 『笑いの構造 —感情分析の試み—』角川書店：東京.
- 加藤秀俊 (1960) 「漫才と日本人」『文学』第 28 巻、第 12 号、岩波書店：東京.
- 河上誓作 (編) (1996) 『認知言語学の基礎 — *An Introduction to Cognitive Linguistics* —』研究社：東京.
- 北爪佐知子 (2006) 'Cognitive Models of Humor and Metaphor' 『近畿大学文芸学部論集 —文学・芸術・文化』第 18 巻、第 1 号 (通巻 40 号)、pp. 1-37、近畿大学文芸学部：大阪.
- 北爪佐知子 (2008) 'The Self-deprecating Humor of George W. Bush — Its Functions and Effects —' 『近畿大学文芸学部論集—文学・芸術・文化』第 19 巻、第 2 号 (通 43 巻号)、pp. 124-95 (pp. 19-48)、近畿大学文芸学部：大阪.
- 北爪佐知子 (2010) 「『笑い』と『ユーモア』の視覚的考察」ユーモア・サイエンス学会 (編) 『笑いの科学』第 2 号、pp. 63-71、松籟社：京都.

- 木村洋二 (1983) 『笑いの社会学』 世界思想社：東京.
- 木村洋二 (編) (2010) 『笑いを科学する —ユーモア・サイエンスへの招待—』 新曜社：東京.
- 杉田敏 (1990) 『アメリカン・ジョークの世界 —カテゴリーでさぐる笑いの構造—』 ジャパンタイムズ：東京.
- 鈴木進・岩田道子・L. G. パーキンス (1993) 『アメリカン・ユーモア —英語にみるジョークと文化—』 (丸善ライブラリー 075) 丸善：東京.
- 寺島隆吉 (2007) 『英語教育原論』 明石書店：東京.
- 寺島隆吉 (2009) 『英語教育が亡びるとき —「英語で授業」のイデオロギー』 明石書店：東京.
- 中野清治 (2009) 『英語ジョーク解説のススメ —ジョークがわかれば、言葉も文化もわかる—』 (開拓社 言語・文化選書 11) 開拓社：東京.
- 鍋島弘治朗 (2009) 「お笑い」と認知言語学』 『月刊言語』 第 38 巻、第 10 号、pp. 30-31、大修館書店：東京.
- 橋内武・堀田秀吾 (2012) 『法と言語 —法言語学へのいざない—』 (ひつじ研究叢書 言語編 第 88 巻) くろしお出版：東京.
- 福森雅史 (2013) 『キクタン ブラジル・ポルトガル語』 アルク出版：東京.
- 福森雅史・森山智浩 (2011) 「時の世界と人間の認識 —英語・スペイン語・ルーマニア語 時間表現への認知言語学的アプローチ—」 『近畿大学教養・外国語教育センター紀要』 (外国語編) 第 2 巻、第 1 号、pp. 41-95、近畿大学全学共通教育機構 教養・外国語教育センター：大阪.
- 福森雅史・森山智浩 (2012) 「食人文化と人間の認識 (その 1) —英語・日本語・スペイン語・ルーマニア語カニバリズム表現におけるジェンダー言語態への認知言語学的アプローチ—」 『近畿大学教養・外国語教育センター紀要』 (外国語編) 第 2 巻、第 2 号、pp. 149-176、近畿大学全学共通教育機構 教養・外国語教育センター：大阪.
- 藤田曜 (2010) 「コラム 漫才の作り方 ~ 漫才台本ってどうやってつくるのか ~ 」 木村洋二 (編)、pp. 114-116.
- 堀田秀吾 (2010) 『法コンテクストの言語理論』 (ひつじ研究叢書 言語編 第 88 巻) ひつじ書房：東京.
- 森下伸也 (2010) 「笑いの花咲く国へ —笑いの東西文明論序—」 木村洋二 (編)、pp. 25-42.

森山智浩・小山政史・福森雅史（2013）「国際理解教育と言語文化—英語・スペイン語・ルーマニア語における依頼表現への認知言語学的アプローチ」『近畿大学法学』第58巻第2・3合併号（近畿大学法学部創立60周年記念号）、近畿大学法学会：大阪。

森山智浩・高橋紀穂（2011）「レイコフとバタイユの視座における「自殺と反道徳性」の研究—法言語学と法社会学の学際的観点から—」『近畿大学法学』第61巻第2・3合併号、近畿大学法学会：大阪。

森山智浩・福森雅史他（2010）『英語前置詞の概念—認知言語学・教育学・社会学・心理学・言語文化学の学際的観点から—』（FD語学教育改革シリーズ1）ブイツーンリビューション：愛知。

ワインガートナー、ティル（2010）「コラム 漫才と期待」木村洋二（編）、pp. 203-205.

### < Dictionaries >

[COD] : Stevenson, A. and M. Waite(eds.) (1999) *Concise Oxford Dictionary*. London: Oxford University Press.

[OALD] : Hornby, A. S. (ed.) (1995) *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. London: Oxford University Press.

[OED] : Simpson, J. A. et al. (eds.) (1989) *The Oxford English Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.

北原保雄（編）（2002）『明鏡国語辞典』大修館書店：東京。

小西友七・南出康生（編）（2001）『ジーニアス英和大辞典』大修館書店：東京。

小松寿雄・鈴木英夫（編）（2011）『新明解 語源辞典』三省堂：東京。

寺澤芳雄（編）（1999）『英語語源辞典』研究社：東京。

新村出（編）（1998）『広辞苑』岩波書店：東京。

山口佳紀（編）（2008）『暮らしのことば 新語源辞典』講談社：東京。

渡邊敏郎 他（編）（2003）『研究社 新英和大辞典』（第5版）研究社：東京。

### < TV Dramas >

*L Word, The*（邦題：『Lの世界』）（2004），Episode: Legend in the Making（2007）。

*Power Rangers Ninja Storm*（邦題：『忍風戦隊ハリケンジャー』）（2003），Episode: Boxing

Bopp-a-roo (2003).

*Supernatural* (邦題：『スーパーナチュラル (シーズン 4)』) (2008-2009), Episode: Death Takes Holiday (2009).

### < Films >

*Colors* (邦題：『カラズ／天使の消えた街』) (1998: Orion Pictures Corporation).

*Gosford Park* (邦題：『ゴスフォード・パーク』) (2001: USA Films).

*Guilty by Suspicion* (邦題：『真実の瞬間 (とき)』) (1991: America: Warner Bros. Pictures).

*Mrs. Doubtfire* (邦題：『ミセス・ダウト』) (1993: 20th Century Fox).

*Rocky V* (邦題：『ロッキー 5／最後のドラマ』) (1990: MGM/UA Communications Company).

### < DVD >

『大木こだまひびき 結成 25 周年記念 走れ！エンターテイナー ～スーパーライブ～』 (2005: Yoshimoto Works).

### < Web Sites >

*Online Etymology Dictionary*. (2001-2013: Harper, D. (ed.)) <http://www.etymonline.com/>

『ORICONSTYLE』 (ニュース：2013 年 3 月 3 日付) 「銀シャリ、新鮮なネタで勝った『第 2 回 ytv 漫才新人賞』」 <http://www.oricon.co.jp/news/movie/2022257/full/>

『RBB TODAY』 (エンタメ：2013 年 7 月 3 日付) 「スキャンダルで知名度が上がって良かった……指原莉乃の発言に「反省していない」と非難続々」

<http://www.rbbtoday.com/article/2013/07/03/109715.html>

『Walker plus』 (ニュースウォーカー：2011 年 3 月 10 日付) 「一切仕込みなし！品川ヒロシ 監督が真剣にこだわった笑いととは？」 <http://news.walkerplus.com/article/20766/>

『いぬきょんの目指せ永遠のプリンセス！』 (2010 年 1 月 9 日付) 「2010 年 1 月のブログ記事：静岡」 <http://inu-kyon.at.webry.info/201001/index.html>

『ウィキペディア：フリー百科事典』 「パンクブーブー」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%91%E3%83%B3%E3%82%AF%E3%83%96%E3%83%BC%E3%83%96%E3%83%BC>



『英辞郎 on the Web』（2000: 株式会社アルク）<http://www.alc.co.jp/>

『お笑いナタリー』（ニュース：2013年7月19日付）「ノーフィアー！ニュースタッフ芸人の頂点に3フランシスコ」<http://natalie.mu/owarai/news/95355>

『ドカント』「The Greatest person's vibration side-A：2丁拳銃」  
<http://www.dokant.com/backnumber/mens/65/>

『ビーカイブ』（2013年5月20日付）「客イジりはコンテストでやってはいけない！会場や状況で漫才のネタは変えよう！」<http://b-chive.com/change-the-story-of-manzai/>