

お笑い番組における演出様式の日本的特徴

【概要】

コメディは、観客を笑わせることに重きを置いた娯楽の一種で、世界中の人々に親しまれている。その形式は国や地域、文化圏、言語圏の境界線を境にして固有な場合が多い。日本における漫才と欧米圏を中心としたスタンダップコメディのような、ライブ性を持つ芸の形式においては、それらの性質の分類と整理が進む一方で、番組という形式をとるお笑いを国際的に比較した研究は少ない。近年のお笑い番組はテレビでの放送に加えて、インターネットの普及によるグローバルな放送・配信環境を展開した結果、一般視聴者が海外製の番組に触れる機会が増加している。そのような現代において、お笑い番組の国際的な比較文化研究を行うことは、他国のみならず自国の文化の特徴を明確にするうえで有意義だと考えられる。本研究では、日本のお笑い番組に特有な要素を、海外のお笑い番組との比較を通じて明らかにするケーススタディを試みた。

事例としては、動画配信サービス・Amazon Prime Video にて配信されている二つのお笑い番組を扱った。一方は 2016 年に日本で制作・配信された

『HITOSHI MATSUMOTO Presents ドキュメンタル』のシーズン 1 であり、もう一方はそのヒットを受けて、2018 年にメキシコで同様の番組構成で作られた『LOL: HITOSHI MATSUMOTO Presents ドキュメンタル〜メキシコ版〜 シーズン 1』である。

これらの番組は、観客のいない密室に 10 名の芸人が 6 時間閉じこもり、その中で最後まで笑わなかった一人を勝者とする「密室笑わせ合いサバイバル」形式という独自のフォーマットを用い、現地の出演者とスタッフによって制作されている。この形式の成立には、密室の様子を別室でモニタリングしながらゲームのジャッジ等をする「ホスト」役の芸人の存在が重要である。このため、両番組中のホストを中心とした対象シーンを抽出し、ゲームの制限時間に占める割合やシーンの内容構成の違いを比べた。

比較の結果、メキシコ版に比べて日本版の方が、対象シーンの頻度が高く、ゲーム時間に占める割合

も多かった。対象シーンの具体的な内容は主に、①ホストが密室で起こった出来事や芸人のパフォーマンスに対して笑い声を上げる／笑みを浮かべる、②出来事やパフォーマンスに対してコメントを付け加える、ものである。①・②の各々で比べても、いずれもメキシコ版より日本版の方がホストの登場する割合が大きかった。

そこで、このような結果となった要因を解明するために、Katayama (2006) の談話分析を手がかりにした、スタンダップコメディと漫才とでの芸人が観客と結ぶ関係性の差異に注目して考察した。メキシコで一般的なコメディの形式であるスタンダップにおいて観客は、「宛名のある聞き手」として位置づけられる。そこでは、コメディアンに対し観客が拍手や笑いを返す対話性がある。他方、日本の漫才では、対話性のやり取りに加え、二人の漫才師と観客の間に距離を取ることで漫才師同士の会話を聞かせるという、盗聴性をもった独自の話術が展開される。漫才ではこの盗聴性のやり取りにおいて、観客を「盗み聞く聞き手」に仕立て上げ、状況を客観視した鑑賞に導く。以上により、日本の観客（番組における視聴者）の方がパフォーマンスに触れて自生的に笑う能動性が低いこと、また日本の観客の方が、鑑賞の態度として対話性と物語性を切り替えることに慣れていることが示唆された。日本版では笑い声とコメントの両方でホストのシーンの挿入が多い編集・演出となった要因について、以上の結論が得られた。

今後の課題は、本論で扱った以外の配信エピソードやフォーマットの異なる番組で同様の検証を行うこと、文化を超えて笑いが生まれるメカニズムや、笑いの比較文化研究を行うことである。

【主要参考文献】

Katayama, H. (2006). *A cross-cultural analysis of humor in stand-up comedy in the United States and Japan* (Unpublished doctoral dissertation), Pennsylvania State University, Pennsylvania.