

ジョークと「落ち」

大津秀司

第1章：「会話のルール」と「ジョークのルール」

1.1 Griceの「会話のルール」

会話とは、一定の目標に向かって、その可能性をしばりながら、ゴールに達しようとする行為である。会話の参加者はこの点を意識しながら、協力し合わなければならない。すなわち、会話とは一定の方向性を持った共同作業である。Grice (1975) はこれを「協調の原理 (cooperative principle)」と呼んでいる。

「協調の原理」には、以下の4つの格律、言い換えれば規則がある。

- A 1. 「量 (Quantity)」: Give exactly as much information as required.
2. 「質 (Quality)」: Say only what you believe to be true.
3. 「関連性 (Relation)」: Be relevant.
4. 「様態 (Manner)」: Be succinct.

まず、「量 (Quantity) の格律」とは過不足なく話せということである。情報不足はいけないが多すぎても困る。情報は焦点を定めて伝えられなければならないもので、多すぎると焦点がボケて、かえって分からなくなってしまう。

次に、「質 (Quality) の格律」は、内容について自信のあることを話せということであるとともに、嘘を言ってはならないということでもある。我々は人から情報を与えられる時に、「この人は嘘を言っているかも知れない」とはあまり考えない。会話は「相手は誠実に発言している」という「誠実性の条件 (sincerity condition)」のもとに行われるものと考えている。

「関連性 (Relation) の格律」とは、無関係なことは話してはならないということである。まともな会話であれば、ある一定の状況から話が始まり、一定の方向性をもって、あるゴールに向かうのだから、そこからかけ離れ

た関係のないことを言うのはルール違反となるのだ。話が脇道に逸れているように思われても、ある一定の方向に向かうルールに乗っているという暗黙の了解があるからこそ、聞き手は話について行くことができ、会話が成立するのである。

最後の「様態 (Manner) の格律」とは、明確に話すこと、曖昧な言い方ではなく、言葉遣いに注意しながら、相手に誤解を生じないように話せということである。

相手の発言がこのような格律に一見違反していると思われる場合には、言外の意味、つまり文字通りではない意味 (含意) があると解釈される。我々は、ルール違反の発話だと思っても、それがルール違反にならないように善意的な解釈をしようとするのである。何か特別な意味、つまり何らかの含意がない限り、人は発話のルール違反はしないものなのだという信頼感があるのだ。ルール違反に見える発話も、善意に再解釈し、そこに隠されている含意を探ろうとするのである。我々は一から十まで思ったことを言葉に出して言っている訳ではない。厳密に言えば、我々は文字通りの言葉だけのコミュニケーションはほとんど行っておらず、発話は隙間だらけである。それにも拘わらず、我々が正常な発話をして会話を成立させているのは、互いに信頼感があり、隙間を含意で埋めるという、相手への思いやりの精神、言い換えれば、Grice のいう「誠実性の条件 (sincerity condition)」があるからこそ可能となるのである。

このように会話の参加者は、Grice のいう「協調の原理」を守って、意思疎通を図ろうとするのが普通なのだが、発話者が意図的に格律を破ることで、含意を伝えようとすることもまた普通に起こることである。例えば、

- B 1. 発話者が会話には協力したくないので身を引きたいという態度を取る場合
2. それとなくそっと格律を破る場合 (意図的に嘘を言おうとしているような場合)
3. 二つの格律間に衝突がある場合 (皮肉を言うような場合)
4. 誰が見ても明らかな形で格律に違反する場合 (発話者が気が変になり辻褄が合わないことを言うような場合)
5. 発話者がジョークを言っている可能性がある場合

B-1 ~ B-4 は、Grice があげている例であるが、本稿に関係するものは B-5 のジョークを言っている可能性がある場合である。次に Raskin (1985) の「ジョークのルール」を見ることにしよう。

1.2 Raskin の「ジョークのルール」

Raskin (1985) はジョークが生まれる状況を次のように分析している。

- C 1. The speaker makes the joke unintentionally.
2. The speaker makes the joke intentionally.
3. The hearer does not expect a joke.
4. The hearer expects a joke.

C-1 は自然発生的に起こるものなので、作ろうと思って作れるものではない。よって「ジョークを作る」という観点からは、このような状況は考慮外とする。また、我々はプロのエンターテイナーではないので C-4 のような機会に恵まれることもほとんどないと判断される。よって、これも考慮には入れないことにする。従って、「ジョークを作る (joke making)」を論じる場合に考慮すべきものは C-2 と C-3 であろう。この二つが我々の日常で最も頻繁に起こりうる状況である。C-2 のように発話者が意図してジョークを作る場合に要求されるものは何か。また、C-3 で聞き手が予期せずジョークに遭遇する条件とは何かを中心に以下で考察を加えてみたい。

まず、C-2 の状況を考察してみたい。Raskin は「ジョークのルール」を、Grice の「会話のルール」に倣って、以下の4つの格律にまとめている。

- D 1. Maxim of Quantity: Give exactly as much information as is necessary for the joke.
2. Maxim of Quality: Say only what is compatible with the world of the joke.
3. Maxim of Relation: Say only what is relevant to the joke.
4. Maxim of Manner: Tell the joke efficiently.

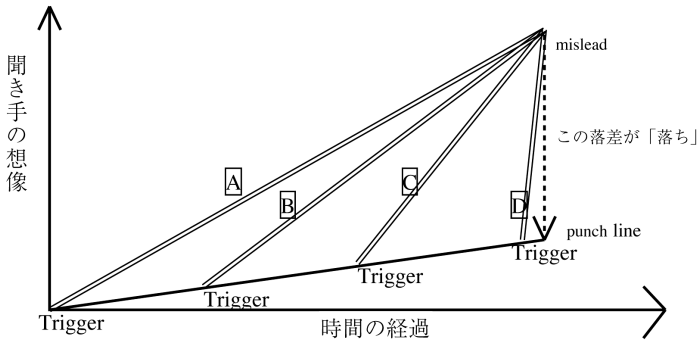
D-1 は「ジョークに必要なだけの情報量を過不足なく与えよ」ということである。D-2 は「そのジョークの世界と共存できることだけを話せ」ということであり、これは「質」に関する格律である。D-3 の「関連性」とは「ジョークに関連のあることだけを話せ」ということである。「筋 (script)」

が辻褄が合った内容でなくてはならないということである。最後の D-4 は「様態」に係わり、「ジョークを上手に話せ」ということを表している。

これらの格律は「量」も「質」も「関連性」も、要するに、「ジョークは上手に話せ」という「様態」の格律に集約される。では、どのようなすればジョークは「うまく話せる」のかを見てみたい。その前に、ジョークがどのような構造を持っているのか、次章ではまずこの点を考察する。

第2章：ジョークの構造

ジョークの「落ち」グラフを Y 軸に聞き手の想像、X 軸に時間の経過で示す。



2.1 ジョークの基本構造

ジョークは典型的には 1) buildup 2) trigger 3) punch line の三つの部分から構成されている。図示した基本構造を参照しながらそれぞれの段階を概観してみよう。

1) Buildup 状況を設定する段階→ (グラフでは実線)

最も普通にジョークは二重線[B]や[C]のように、ある程度話が進んで行く途中で、聞き手を誤解 (mislead) へと導く誘因 (trigger) (ここでは、ちょっと変だぞと思わせる、実線から二重線に入る部分) があるが、この trigger に至るまでの状況設定を buildup と言う。この場合、[A]のタイプの、「ウェイター・ジョーク (Waiter Joke)」のようにお決まりの形式 (stereotype) を利用することで、状況設定をしなくて済むものもある。その一方で、trigger に至る過程が長く、最後の最後になって初めてジョークだということが判明する[D]のようなタイプもある。

2) Trigger 聞き手の期待が高められ、誤解や思い込みに mislead されながら、trigger に至るまでの段階。この部分の指標となる trigger にちなんで、この段階を trigger と呼ぶ。→ (グラフでは二重線)

trigger によって、聞き手は話の内容に不調和 (incongruity) を感じる部分である。聞き手は発話者が真面目に発言を行っているのではないと薄々は察知しつつも表向きは信じているふり (suspension of disbelief) をしながら、話 (text) の内容を自己吟味する段階である。聞き手は表向きの話の script とは別の script の存在を秘かに予測する宙ぶらりんの状態 (suspension) に置かれ、緊張 (tension) を高めていく。落語でいえば、「まくら」が終わり「演目」に入っている段階である。この部分の話しぶり (delivery)こそが jokester にとっては一番の腕の見せどころである。

3) Punch line 「落ち」、つまり意外性を伴った結末が提示される最終段階
→ (グラフでは点線の落下到達点)

trigger によって、事実上ジョークの世界に引き込まれながらも半信半疑の状態ですuspension of disbelief をしていた聞き手が、text の incongruity を全面的に解消する段階、言い換えれば、聞き手が「なるほどそうだったのか」と納得させられる「落ち」の段階である。

ジョークとは簡単に言えば、「落ち」のある短い話である。そして、「落ち」と言えば、日本には文字通り「落とす話」としての「落語」という話芸がある。『楽語百選』の資料によると、落語の「落ち」は11のパターン --- 「地口落ち」「間抜け落ち」「とたん落ち」「逆さ落ち」「仕込み落ち」「考え落ち」「回り落ち」「ぶっつけ落ち」「拍子落ち」「見立て落ち」「仕草落ち」 --- に分類される。この中でジョークにも多用されるのが、前もって伏線が張られている「仕込み落ち」と、一般常識を前提として聞き手に含意を汲み取らせる「考え落ち」である。

先の図に示した[A]~[D]のタイプそれぞれの典型的なジョークを次に挙げておく。

[A]の例：A: Waiter, look out! You've got your thumb in my soup!

B: Don't worry, sir. It isn't so hot!

[B]の例：A: Good morning, I'm the piano tuner.

B: I didn't send for you.

A: No, but the neighbors did.

㉒の例： A drunk was weaving his way home one night with a bottle of whisky in each coat pocket when he stepped off the curb and was hit by a passing car. As he lay groaning in the gutter, the poor car driver ran back, noticed an ever-growing pool of liquid spreading across the road and shrieked, 'Oh, my God!'

'What is it?' cried the drunk.

'It's blood!'

'Thank God,' said the drunk. 'I thought it was the whisky!'

㉓の例： I think my doctor's more interested in my wealth than in my health. When I went to see him this morning, he said, 'I wonder what's wrong with you. Let me feel your purse.'

以上のように、一般にジョークは、「聞き手にある状況を提示し、とある想像をさせ、そのイメージを膨らませる。そして、最後に、実はそうではないのだという、聞き手が予想していた状況とは異なった状況を提示する。」という三つの段階を持つということを見てきた。言い換えれば、ジョークは、どちらかに定まらない ambiguous な script を、読者もしくは聞き手に提示し、まずは、ある解釈をさせておき punch line でその一方の script から他方の script へ決定的にすり替えるものである。聞き手のある script に引き込み、そして trigger によって、もうひとつ別の script へと誘うところにジョークの真骨頂があるのであり、ここに jokester の、話し手としての「テクニク」もまた要求される。ジョークは悪く言えば、聞き手を欺く「騙しのテクニク」であるが、よく言えば、話の ambiguity、つまり二つの script のズレを示し、聞き手にその変化の妙に「可笑し味」を見い出させ、聞き手を楽しませようという「利他的 (altruistic) なテクニク」でもある。この人を楽しませようというエンターテイナー (entertainer) としての精神、これには人に対する「奉仕の精神」が不可欠である。相手の立場に立った見解 (viewpoint) が持てるかどうか、自分の信奉する世界観だけではなく、他の人の世界をも受容することのできる心の広さ (generosity) がジョークには必要となるのである。また、ふたつの script のズレ --- もう少し正確に言えば、二つの script の対立性と関連性 --- を感

取するために必要となるのは、双方の script に関する「知識」であり「経験」である。ジョークの「落ち」を味わうことで、聞き手は自分の持つ固定観念や常識に刺激を受け、その刺激に伴う快感や喜びを感じるのである。すなわち「落とされる」ことに「快感」＝「可笑し味」を感じ笑いが生じるのである。そして、jokester の方も、同じ見方を共有する聞き手の反応に一体感 (rapport) を感じて嬉しくなるのである。「落ち」とは意外性であり、落差があればあるほど聞き手からの反応も大きくなる。jokester は常に二義的な script を見出そうとするのである。二義性というものは一方向的な見方をしている限り見えてこない。敢えて相手の立場や反対の立場をとる柔軟な思考法が求められる。「十人十色」、人それぞれに正義があり価値観が違うのだということを前提とした、普遍的な viewpoint が必要となるのである。

前述のように、ジョークには場面設定があり、発話時には様々な内容が含まれているかのように聞こえなければならない。どちらにも定まらない script を提示することができなければ、ジョークは存在できないのである。しかし、「ごよう（語用）論を推し進める上でごよう（誤用）してしまうと御上にごよう（御用）となるので、ごよう（御用）心。」のように3つも4つも同音異義が重なると、ジョークや地口 (pun) を発する側の機知の冴えは「誇示」できて、聞き手としては却ってどれが「落ち」なのかを見定めにくく、戸惑うことも考えられる。「落ち」はあまりに多義的ではなく、二義的 (double meaning) ぐらいが穏当であり、聞き手にとって分かりやすい表現 (equivoque) を利用することである。すなわち、ジョークというのは、二義的に解釈可能な script の double meaning の違いを利用して、ambiguity があるように見せかけ、その謎解きをしながらひとつの script からもうひとつの script へ修正していく過程とも言えるのである。その script は、ひとつ目の解釈をさせる「甲」と、2番目の解釈をさせる「乙」の二つくらいがよいのである。上記の「ごよう」の例のように、過度に多義的なジョークというものは聞き手にとっては腑に落ちにくい。「腑に落ちない」ジョークは、聞き手の抱く suspense を解消せず、聞き手としては tension を抱えたまま欲求不満の状態に陥ることになる。「腑に落ちる」という「着地」感は、ジョークや地口の「謎解き」という側面とも関係する。

後論のように、ジョークを謎解きとして聞き手に提示し、聞き手を「試す」という場合が確かにある。謎を解けない聞き手は、理解力・知識・経験に欠ける者として笑いの対象ともなる。しかし、ジョークを「解く」という達成感もさることながら、「落ち」に伴う聞く側の共感 (rapport) を伴う場合には、ジョークは多元的な含蓄のなるものとなる。安心してないと心から笑えない。自分にも分かったという安心感、満足感がないと笑えないのである。言い換えれば、心から笑えないものはジョークとは言えないのである。

2.2 ジョークの条件・・・Raskin の Opposite という考え方

前節で述べたように、ジョークには script の移行という構造的特徴が見られる。ジョークのもたらす「可笑し味」を生み出す重要な要素として、二つの script 間の対立性 (oppositeness) というものがある。ジョークには、どのような script の移行 (=ズレ) が仕組まれているのであろうか。本節ではその点を考察する。まず、次の例を見てみよう。

例 1 : "Is the doctor at home?" the patient asked in his bronchial whisper.
"No," the doctor's young and pretty wife whispered in reply.
"Come right in."

(doctor vs. lover という opposite 構図)

例 1 のジョークでは、話は「医者：患者」を基調にして進められるが、患者に対して、医者不在を告げた後の妻の言動、つまり、'whisper in reply' がこの script の中では顕著に適合性を欠くものとなり、ここに incongruity が生じる。それと同時に、'young'、'pretty' が伏線となって、いまや「若くて美しい」妻が人目を盗んで夫の留守に男を誘い込むという「不倫」の script が聞き手には俄然、想起されることになる。この script の下に text 全体の解釈が劇的に変換され、"Come right in." が聞き手を納得させる「落ち」として作用する。この場合、"Come right in." は「不倫」を直接表す表現ではなく、この間接性が人目を忍ぶ関係とも整合するのである。Raskin (1985:99) はジョークには以下の条件が必要であると述べている：

1. The text is compatible, fully or in part, with two different scripts.
2. The two scripts with which the text is compatible are opposite.

'bronchial whisper' もまた人目を忍ぶ演出であり、さらにさかのぼって冒頭の「Is the doctor at home?」すらがすでに「不倫」script への伏線を成す発言であることに気づかされる（この発話を「Is your husband at home?」に置き換えれば、このニュアンスは一層顕著になる）。この様な意外な方向への「急展開」が Raskin の言う 'opposite' なのである。これは単に「反対」とか「落差」とかいうものではないと思われる。次の例を見てみたい。

例 2 : Common aspirin cures my headaches if I follow the directions on the bottle --- Keep Away from Children.

(drug prescription vs. children as pests という opposite 構図)

アスピリンの服用法 < 頭痛を治したい (misleading、人間的)
 ↓
 子供が頭痛の種 (punch line、非人間的)

最初の文はアスピリン服用の注意書き (directions) に従うと頭痛は治る、というアスピリンの効能を述べたものと解釈される。が、続けて提示されるのは服用上の注意ではなく、置き場所に関する注意である。このズレである incongruity がこのジョークの trigger として機能する。なぜ「子供のいない場所に薬を置く」ことが「頭痛」の治療になるのか？待てよ、'cure my headaches' とあったが、なぜわざわざ 'my' と言うのだろうか？アスピリンが誰にでも効く薬なら 'cure headaches' で十分の筈だ。すると 'headaches' は一般的な意味の「頭痛」ではなく、もっと私個人に係わる「頭痛」=「頭痛の種」か。"Keep away from children." なるほど、'headaches' = 'children' と言うことか。そうすると "Keep away from children." とは「(薬瓶ではなく) 私自身が子供のいない場所に居ればよい」という訳だな。いやいや、なるほど、「子供」=「頭痛の種」がいなければ「頭痛の種」=「子供」もないだろう。「私」にとっては薬瓶を「子供から遠ざける」のではなく、自分が「子供から遠ざかる」ことが頭痛の治療になるということである。ここでも、drug prescription vs. children as pests という 'oppositeness' もさることながら、子を持つ親ならば、「子供などいなければどんなによいことか」とうらめしく思うことがなかったとは言えぬ我が身が顧みられて「なるほど」と共感を禁じ得ない。この「共感」にこそジョークの「可笑し味」があるように思われる。もうひとつ例を見てみたい。

例 3 : An aristocratic Bostonian lady hired a new chauffeur. As they started out on their first drive, she inquired:

"What is your name?"


"Thomas, ma'am," he answered.

"What is your last name?" she said. "I never call chauffeurs by their first names."

"Darling, ma'am," he replied.

"Drive on - Thomas," she said.

(employee vs. lover という opposite 構図)

運転手の呼び方 

- 名字で呼ぶ：従業員として (mislead：主従関係)
- ↓
- 名字が Darling：恋人の呼び方 (punch line：愛人関係)

上流階級の貴婦人が、新しいお抱え運転手と初めてのドライブである。もちろん、貴婦人は後部座席に乗っているのだが、車内は二人きりであろう。いかにもプライドの高い婦人の様子が 'aristocratic'、'inquire' といった語によって示される。まず婦人は名前を尋ねる。'ask' ではなく 'inquire' であり、その運転手に対するこの婦人の関心度が見えてくる。これに対して男は 'first name' を答える。婦人は使用人を 'first name' で呼ぶようなことは 'never' 決してしないというプライドがある。そこで婦人は 'last name' を尋ねる。'Darling' と運転手は答える。しかし、それが男の名字であっても、婦人としては 'Darling, Darling' とは使用人を呼べない。かくして気位の高いこの婦人は自分の使用人を 'first name' で呼ばざるを得ない羽目に置かれることになる。すなわち、自分が決めていたルールよりも、体裁を選ばざるを得ないようにし向けられるのである。上流階級のご婦人は自らの主義主張よりも、二人きりで車内にいる時に 'Darling' と呼ばなければならない勝手の悪さを避けたのである。これを見て我々はお高くとまった人でも「やっぱり人間なのだ」と思い安心する。本来あるべき姿が都合により異なった姿で現れる。ここでのポイントは単に、employee vs. lover が 'opposite' であるということよりも、上流階級の貴婦人を我々は自分のレベルまで引き下げることで納得し、この「安心感」とともに「可笑し味」を感じるという点である。

以上の三例からも分かるように、Raskin の言う 'opposite' とは「反対」とか「落差」とも言えるのだろうが、上述の「急展開」や「共感」、また「安心感」を含めてジョークの「落ち」はより効果的になるのである。言い換えれば、Raskin の 'oppositeness' が有意義なものになるためにも「落ち」によって聞き手に「共感」が喚起されることが必要なのである。

2.3 不調和理論 (Incongruity Theories)

大島 (2006) は「ユーモアの不調和理論とは、期待から逸脱することである。社会常識との不一致や矛盾が起きた時に、ユーモアは初めて生じる。」と Attardo (1997) の「不調和理論 (incongruity theories)」を紹介している。つまり、ユーモアは次はこうなるであろうと我々の期待しているところを裏切ることから生じる。すなわち、ユーモアは「期待からの逸脱」であり、我々の常識やあるいは経験から得られた、その人の「知識」に基づいているのである。だから、ユーモアの定義は難しいはずである。言い換えれば、ユーモアの定義は各人によって異なるのである。

2.4 多義性・両義性を使ったジョーク

フロイト (1905) は、意味の多義性に言及して「機知の技法は、同一の語が一方では全体として、他方ではつづり当てゲームのように音節に分解され、それぞれが意味を持つ語となり二重に使用されるところにある」と述べ、二重の意味を例を挙げて説明している。フロイトに倣って、以下、多義性・両義性に係わるジョークを検討してみよう。例を挙げてみる。

1) 名前とその事物的意味

例：Two gentlemen, both hard of hearing and strangers to each other, were about to ride the London Underground. One of them, peering at the station they were entering, said, "Pardon me, sir, but is this Wembley?"

"No," said the other, "Thursday."

"No, thank you," said the first, "I've already had my little drink."

2) 語が持つ事物的意味と比喩的意味

例：Father Simpson found himself next to Rabbi Ginsberg at a charity function and

could not help but notice that the rabbi was picking at his food as though he suspected it of being less than kosher.

Smiling slyly, the good priest whispered, "Come, Rabbi, when are you going to break down and eat a nice slice of ham?"

"At your wedding, Father," said Rabbi Ginsberg at once.

3) 本来の二重意味、もしくは語呂合わせ

例： 私はダイエット中で、医者から甘いものを控えるように言われています。どのくらいの期間食べたらいけないのかと尋ねたら、言われました。「とうぶん」

4) 両義性

例： Stevie Wonder said, "I see (I see), Michael."

例： この店にはないものはない (ないものはない)。

5) ほのめかしを含む二重意味

例： One day, Sadie and Rose are talking about men.

"I have a question for you," says Rose.

"So, ask it," says Sadie.

"OK," says Rose. "If I meet a stranger at a party and I think that he's attractive, do you think it's OK to ask him straight away whether he's married?"

"No, certainly not," replies Sadie, "you should wait until morning."

以上の例のように、ジョークは単語や語句、イディオム等の多義性・両義性 ambiguity/double meaning を活用したものである。ジョークの機能や役目についてフロイト (1905:104) は次のように触れている。

「さて、機知の働きを目的や目標を持たない働きと呼んではならない。なぜなら、聞き手の快を呼び起こすという目標を明らかに立てているからである。…ある意図を持たないで何かを企てることができるとは、私には思われぬ。不可欠な欲求充足のために心の装置を必ずしも必要としていないときに、われわれは心の装置自身に快を目指させるのであり、それ自身の働きから快を引き出そうとするのである。これこそ一般にあらゆる美的表象が従う条件ではないかと私は思うが、…機知とは知的な、あるいはそれ以外の心の過程から快を得ることを目指す働きで

あると主張することができる。」(下線は筆者)
 なぜ我々がジョークを言うのかに対する答がこの下線部にあるように思われる。

第3章：効果的なジョークの話し方

前章でジョークの構造を見てきた。ジョークには三つの段階がなくてはならないということであった。まず第一に、聞き手に話の「背景を説明(build up)する段階」、第二に誘因(trigger)によって不調和(incongruity)を示し、ある方向へ「誘導(mislead)する段階」、そして最後の「落ち(punch line)の部分」である。この「落ち」の部分が特に重要であることは言うまでもない。ここで聞き手は、前の二段階で形成した期待が完全に裏切られる。簡単に言えば、ジョークは1)背景説明→2)誘導→3)落ちという構成であるが、ジョークを言う側のjokesterとしては、誘導(mislead)の段階で聞き手をどれだけ惑わすことができるかに技(わざ)としての余地を見い出すことができる。これまでジョークの具体例を見てきたが、ジョークを効果的に語るにはどのようにすればよいのかをこの章では考察する。

3.1 同じテキストでありながらジョークになる例とならない例

既出の doctor vs. lover 「医者妻と患者」、そして、Minkoff (2007) から「仮題：薬屋にて」を例に挙げて、ジョークになる場合(A)とならない場合(B)とを示し、それぞれに関して考察してみたい。

例 1 -A : "Is the doctor at home?" the patient asked in his bronchial whisper.

"No," the doctor's young and pretty wife whispered in reply.

"Come right in."

例 1 -B : A funny thing happened to a friend of mine. He had bronchitis and went to see his doctor. The doctor's wife, who is young and pretty, opened the door. He asked her whether the doctor was in, and naturally, he had to whisper because he had lost his voice. The woman misunderstood him entirely and decided that he was whispering because he did not want to be overheard. She thought therefore that he had amorous designs on her and happily invited him to come in because, of course, her spouse was

conveniently away and the two of them were alone.

例 1 -A では、二行という限られた語数の中にも「気管支炎の (bronchial)」
「若くて美しい (young and pretty)」という、鍵となる言葉を使っているところ
に技 (art) が感じられる。同じ内容でありながら、例 1 -B にはこのような「
隠された手がかり (missing link)」を想像する必要がなく、事態が詳細に描写
され情報の伝達のみになっていて、技がない。聞き手はジョークに script のズレ
や落差を感じ取ることが不可欠であるが、そのズレや落差が言葉によって解説
されているので、聞き手が想像する余地がないのである。聞き手としては、初め
は事態の一面しか見せられていなくても、punch line で初めとはおよそ異貌の
事態を楽しむのであるが、例 1 -B にはジョークに必要な trigger や incongruity
によって引き起こされる script の転換が見当たらず、一義的な解説に終始して、
text 解釈の多義性、言い換えれば、「余韻」がないということになる。

例 2 -A : A woman goes to the drugstore and asks for arsenic.

"What do you want that for?" the pharmacist asks.

"I want to kill my husband because he's having an affair with another woman," she replies.

"I can't sell you arsenic to kill your husband," says the pharmacist, "even if he is cheating."

The woman pulls out a picture of her husband with the pharmacist's wife. The druggist turns pale and replies,

"Oh, I didn't realize you had a prescription."

例 2 -B : Rachel goes into a chemist and asks to see the pharmacist.

"How can I help you, madam?" he says.

"I need some arsenic, please," Rachel replies.

"And what, may I ask, are you needing arsenic for?" the pharmacist says.

"I want to kill my husband."

"Surely you know," says the pharmacist, "that I can't sell you any for such a use."

Rachel gives him a photo of a naked man and naked woman clearly

having sex. Rachel says, "The man is my husband and the woman is, as I'm sure you have recognized, your wife."

The pharmacist looks at the photo intently and says, "Oh, I didn't know you had a prescription. I'll go get you some arsenic."

例 2-A と例 2-B も同じ trigger を含むジョークであるが、例 2-B は Rachel という固有名詞が使われている。固有名詞の場合には、聞き手はその人物を具体的に想像することになるが、この女性 Rachel に関する説明は何も与えられていない。私見では、このようなジョークでは特定の女性を登場させる必要はないと思われる。Rachel という特別な人物でなく、例 2-A のように 'a woman' とする方が普遍性が高まり、むしろ聞き手はこのジョークを身近に感じることができるようと思われる。また、例 2-A では初めの 3 行で女性が砒素を買う目的が判明するのに対して、例 2-B ではそれが聞き手に分かるまでに 5 行も要している。総じて例 2-B では言葉による解説が例 2-A よりも多く、script の転換に繋がる trigger の部分では Rachel に写真の説明をさせているために、聞き手の想像する余地がなくなり、tension が低下する。そして最後の「落ち」も、薬剤師が処方箋を持っていれば薬剤師が薬を処方するのは通常の手順であり、最後のセリフ 'I'll go get you some arsenic.' は蛇足とも言える。このセリフのために却って「落ち」の切れ味が損なわれているとすら言えよう。説明しなくても、聞き手に考えさせ、「自分は分かったぞ」と思わせるジョークが高度なジョークと言えるのである。

ジョークは省略の芸術である。聞き手それぞれに、隠された手がかり (missing link) を埋めさせるのである。この missing link を埋めるという行為が、聞き手にとっては話の中に引き込まれるということになる。情報量次第で、聞き手がどこまで埋めることができるか、発話者は聞き手をどこまで勘違いさせることができるかが異なってくる。

ジョークを言う場合に、まず考えなければならないことは、どのような内容を言うかではなく、相手がどのような人間であるかということである。その「相手」がどのような人間で、どのような内容であれば喜んで (笑って) もらえるのかと判断することが一番難しいのである。落語家は高座に上がるまで演目を決めず、「まくら」と呼ばれる滑稽な話を小出ししながら、

客の反応を確かめて客層を判断し、演目を決めると言われている。「相手」を知ることは、コミュニケーションの大前提であろう。そして、ジョークもひとつのコミュニケーションの手段 --- 説得のトリック --- なのである。

この大前提のもとに、効果的にジョークを言う鉄則として、以下の項目を挙げることができよう。

- 1) 聞き手の想像を高揚させ、うまく勘違いさせるためには、**buildup** から導入に入る **trigger** を、ごく自然に思えるものにする。trigger は二つの **script** をつなぎ、それをズラすことによって **script** を転換させるきっかけとなるものであるから、ジョークの出来不出来は、この **trigger** の指示の仕方によって決まる。
- 2) 無駄な言葉はできるだけ省き、聞き手に **missing link** を埋めさせること。聞き手の情報量が不安になり、説明が多くなると、なる情報提供に終わりジョークではなくなる。
- 3) 聞き手が自分でも分かったぞと思えるくらいの「意外性」を「落ち」にすること。あまりにもかけ離れた「落ち」だと、聞き手としては落ちが分からず、文字通り落ち着かない。

以上の3点を平たく言い換えると、「持ち上げるだけ持ち上げて、勝手な想像をさせておいて、つき落とす」ということであろうか。

3.2 背景説明が不要なジョーク

ある雛形に言葉を放り込めばジョークができるというのであれば、それに越したことはないが、それがなかなか難しい。ただし、「ウェ이터・ジョーク」のようにパターン化されたものとか、背景説明をあまり必要としない「ユダヤ人ジョーク」など **stereotype** を雛形にすることはできるかも知れない。

まず、「ウェ이터・ジョーク」を見てみよう。これは客(A)がウェ이터(B)に不満を言うという定型的なジョークであるが、ウェ이터は意に介さず、さらりと切り返すというものである：

例1 : A: Waiter, there's a fly in my soup.

B: Please don't tell anybody, sir. Everybody will envy you.

例2 : A: Waiter, what's this fly doing in my soup?

B: It looks like breaststroke to me, sir.

例1で客(A)は蠅がスープに入っているという事実だけを伝えたい訳ではないし、例2でもスープの中での蠅の挙動を疑問に思いうェイターに答を求めている訳ではない。客は不平を言いたいのであるが、その客の言葉の裏に隠されている言外の意味を取って汲み取ろうとせず、言葉だけから受ける一義的な解釈だけをして、苦情をかわすのである。

次に「ユダヤ人ジョーク」に移る。さて、「ユダヤ人」という言葉から何を我々は連想するのであろうか。恐らく、ナチスからの迫害、アンネ・フランク、アインシュタイン等々ではないかと思われるが、自らも「ユダヤ人」である I. Asimov は *Treasury of Humor* で次のように述べている：

And although Jews have long since invaded every field and are included even among golf players, drug addicts, nuclear physicists, and gangsters --- in the world of jokes, they are almost invariably inhabitants of the garment district, owners of candy stores, and careful guardians of each nickel. (P.211)

「ユダヤ人」は著名な学者を輩出しても、ジョークの世界では、街の片隅で零細(mom-and-pop)な店を経営し、小銭に執着する守銭奴のイメージなのである。次のジョークではこの固定的なイメージへと script が転換することで「落ち」が成立していると言えよう。

例3：Mr. Levene was dying, and his sorrowing family was gathered around his bed. Mr. Levene, eyes closed, murmured weakly, "Are you there, Becky?"

"I'm here, Jake," said Mrs. Levene, weeping.

"And Sammy, you're there?"

"I'm here, Papa," said the oldest son.

"And Toby?"

"I'm here, Papa," said the oldest daughter.

One by one, Mr. Levene went through the list of children down to the youngest, and each assured him of his or her presence.

Whereupon Mr. Levene's eyes opened wide. He raised himself to his elbows and cried, "So who's minding the store?"

また、固有名(proper names)もしばしば特定の人種を連想させ、その

人種に対する stereotype を喚起する。ユダヤ人ジョークの場合には、Jake や David が男性の名前、Becky、Sadie、Rachel 等が女性の名前として頻用される。名字では Moskowitz や Goldberg 等がよく登場する。Asimov も特定の固有名の使用が登場人物を類型化させ、ジョークの効果を高める働きのあることを指摘している。「母親」(Jewish mother) もユダヤ人ジョークには不可欠であり、息子を医者にしたいと望む母親のイメージはほとんど stereotype といってもよいほどである。

例 4 : Sadie is out shopping in Brent Cross shopping center when she bumps into Becky, an old friend of hers. Becky is looking after her two grandchildren whilst their mother does some shopping on her own. Sadie says, "Oh Becky, what beautiful children, how old are they?"

"Well," Becky said braggingly, "the lawyer is 6 months and the doctor is 2 years."

職業としては、宗教家として「ラビ」(rabbi) がしばしばカトリックの「神父」(priest)、プロテスタントの「牧師」(minister) と 3 人組 (threesome) を成して登場する：

例 5 : A rabbi, a priest, and a minister are discussing what they do with donations to their respective religious organizations. The minister says that he draws a circle on the floor, throws the money up in the air, and whatever lands in the circle, he gives to God, and whatever lands outside the circle, he keeps.

The priest uses a similar method. He draws the circle, but whatever lands outside the circle, he gives to God, and whatever lands inside, he keeps.

The rabbi has a slightly different method of dividing the money. He throws all the money up in the air. Whatever God wants, he keeps....

ラビ、神父、牧師の 3 人の行動がここでは対比されているが、「3」という数字はジョークの 'magic number' と言うことができる。3 人の登場人物で構成されるジョークでは、1 番目の登場人物がジョークの背景を設定し、その script を受け、2 番目の登場人物がさらに聞き手の期待を一定の方向に推し進める。そして 3 番目の登場人物が見たところ同じ script を背

景としつつも別の script に移行し、最後に「落ち」となるのである。上のジョークでは "The rabbi has a slightly different method of dividing the money." が trigger として働き、script 転換の予兆となっている。「うらみっこなし」のコイン投げ (toss-up) の script に (一見) 従ってラビは空中にお金を放り上げるが、"Whatever God wants, he keeps." --- 「(私のものは私のもの) 神のものも私のもの」という典型的な「欲の皮の張ったユダヤ人」に script は一変する。神父や牧師に倣って「公明正大」にコイン投げをやっても「うらみっこなし」の精神など眼中にない、この度し難いユダヤ人の「欲深さ」(greed) に聞き手は思わず共感を覚えさせられるのである。この「落ち」の成立には「欲深いユダヤ人」という典型的なイメージが不可欠である。神父や牧師を真似てコインを空中に放り上げたラビの行動のどこが一体 'slightly different' なのか --- この疑念が「ああなるほど、やっぱり (ユダヤ人だから) ね」と一挙に氷解するのである。と同時に、それにも拘わらず、神父や牧師に合わせてコイン投げをして見せるラビの行動もまた「ずる賢いユダヤ人」という stereotype を聞き手に喚起するものとなる。宗教家たちを取り扱ったジョークでは、その「落ち」となる第3番目にはほとんどの場合ラビが来ている。「ユダヤ人ジョーク」の話し手は多くはユダヤ人であり、自分たちをジョークの対象にして、自嘲的に笑うのである。それは虐げられてきた民にとって最も「安全」な笑いであり、その意味で「究極の笑い」ということができよう。しかし、それはまた自らのアイデンティティーの確認でもある。このように、ジョークの喚起する共感は当事者を一体的に結びつける価値観の共有とも不可分なのである。

ヴィクトール・フランクルは著書「夜と霧」で、自らがナチの強制収容所を生き抜くことができたのは精神の力であるとして、精神力について語っている。より具体的には、愛する者との再会への期待、自然や音楽の美しさに対する感動、そして、ユーモア感覚を挙げている。少し引用してみたい：

「収容所のユーモアとは、部外者にとっては、収容所暮らしで自然や芸術に接することがあったと言うだけでもすでに驚きだろうが、ユーモアすらあったと言え、もっと驚くだろう。もちろん、それはユーモアの萌芽でしかなく、ほんの数秒あるいは数分しかもたないものだったが。

ユーモアも自分を失わないための魂の武器だ。ユーモアとは、知られているように、ほんの数秒でも、周囲から距離をとり、状況に打ちひしがれないために、人間という存在にそなわっている何かなのだ。

ひとりの気心の知れた仲間と数週間、建築現場で働いたとき、私はこの仲間になんげつユーモアを吹き込んだ。毎日、義務として最低ひとつは笑い話を作ろうと提案したのだ。それも、いつ解放され、ふるさとに帰ってから起こるかも知れないことを想定して笑い話を作ろう、と。(P.71)」

ユーモアは、フロイトの言う迫害されている者にとっての「最後の武器」、「自己維持のための闘いにおける心の武器」である。それは現実に埋没するのではなく、数秒でも現実から距離をとり、物事のみならず自分をも客観視することである。人間が自分自身から抜け出し、外側から自分を見ることのできる能力を持つことによってユーモアは可能になるのであり、自己超越の能力がユーモア感覚を支えていると言えよう。ユダヤ人は過去2000年以上にもわたってメシア (the Messiah) の到来を待ち望む人々である。彼らのメシア待望が、苛酷な現実を超えて未来を見る視点を持つことを可能にし、自らの置かれている現実だけが全てではないとユダヤ人に教えてきたのである。フランクもまた、未来を待望していたからこそ、現実の極限的状况を客観視し、これに耐えて収容所生活を生き抜くことができたのだと思われる。ユダヤ人ジョークの辛辣さとその普遍性はユダヤ人たちの生きてきた厳しい現実と切り離して論じることはできない。この自己超越能力にそれらは根ざしているのではないだろうか。

「ユダヤ人ジョーク」は自嘲的である。自らを笑う --- それは自己を客観視できるからこそ成し得る技であろう。「ユダヤ人ジョーク」は自分を攻撃はしても人を傷つけはしない。今の現実だけが現実ではないという視点を持つことで、人を許す心のゆとりもまた可能となるのである。

3.3 効果的なジョークの話し方に必要な姿勢

まず重要なのは、何に対しても「可笑し味」を見出そうという態度が必要である。陰 (the dark side) を知りながらも、陽 (the sunny side) を指向する感覚が必要である。これは悪ふざけや他人の意見は考慮しないといっ

た態度とは無縁であり、自他の立場を弁えた、より良い人間関係を築くために最低限必要とされる心構えであると言えよう。

そして次に必要なことは、物知りになることである。ジョークは常識や固定観念を打破して *incongruity* を生み出すものである。世間に通じ、知識や経験が多いほど、笑いのネタは豊富になる。

精神の柔軟性もまたジョークの成立には欠くことができない。常識や固定観念は我々が生活するためのより所であるが、これを覆し混ぜ返すのがジョークであり、そこに可笑し味を見出すのがユーモアの感覚であろう。ジョークを楽しむためには、ジョークを言う側もジョークを聞く側も固定観念や期待からの逸脱を受け入れる精神の柔軟さが必要である。固定観念と化した精神の硬直をまさにジョークは標的とするのであるから。

要するに、何の変哲もない現実の中に可笑し味を感取する精神の躍動があり、物知りで世故に長け、自在に日常からの「ズレ」を楽しみ、その「ズレ」を受け入れる度量こそがジョークの精神なのである。

ジョークがコミュニケーションの潤滑油として機能することに異論を唱える人はいないであろう。なるほどジョークは聞き手との関係をより近しくする意図を以て発せられるのではあるが、全くの他人よりも、経験や価値観を共有している人々を相手にする場合の方がジョークは効果的に機能しやすい。さらに、聞き手が積極的にジョークに加担し、ジョークを楽しむ意志を有している場合にはジョークは最上の効果を発揮することが可能となる。寄席という状況設定の下に行われる *joke-telling* はまさしく、そうしたケースであろう。そこでは演じ手は「笑わせる」ことを期待され、聴衆は「笑う」ことを期待されている。さらに演じ手と聴衆の間に形成されている「親和感 (*rapport*)」---つまり、価値観の共有であるが---はジョークの「落ち」を受け入れやすいものとする。ジョークがよく「落ちる」のである。こうして聴衆は一体となって、自らの価値観を再認識する。相乗効果 (*synergy*) によって、ジョークの「可笑し味」は倍加され、安堵感と共に聴衆は「爆笑」するのである。このように、ジョークは話し手と聞き手との共同作業なのであり、効果的なジョークを言うためには「話し上手」のみならず、「聞き上手」の存在も不可欠であると言えよう。

第4章：結び --- ジョークは必要か

我々は誰しも自分の内に何かしら愚かしい、滑稽な部分を持っているものである。その「可笑し味」を他人が露呈する時に、我々は他人を笑いながらも、同時に自分をも笑うのである。自らを笑うことのできない人は、自らを知ろうとしない人であり、さながら鍵の掛かった金庫のように自己に対して閉ざされているような気がする。そうした人々に共通しているのは、視野の狭さ、寛容さ（tolerance）の欠如である。ジョークはまさにそうした殻を打ち破るためにある。一面的な固定観念ではなく、多面的に物事を捉え返すのがユーモア精神である。

人生のさまざまな難局・困難を柔軟に切り抜けるのは、このようなユーモア精神を具えた人々ではないだろうか。落ち込まず、つねに未来を志向し、未来を肯定する精神力を具備している人は、同性から見ても遅しく思われるのはもちろん、異性にとっても頼もしい人物に映る。好ましい男性の調査では「ユーモアのある男性」がつねに上位を占める。それは野生動物の雌が争いに勝ち残った雄に子孫を求めるのにも似ていて、我々人間の何かしら根源的な生命力に通じるものであるのかも知れない。

ユーモアの働きは、この人の世を些かでも住み易い所にする点であり、ジョークはそのために編み出された工夫(device)であると言えよう。ジョークという潤滑油が、ぎくしゃくと凝り固まった我々の見方を解きほぐすのである。加藤尚武は『ジョークの哲学』で人生の価値は、我々が美しい思い出をどれだけ多く持っているかによって測ることができると述べている。「あと5分で地球は消滅する」と告げられた時、その5分間を過ごす最良の方法は、美しいさまざまな思い出を回想することである。そして思い出の価値は、どれだけその思い出を大切にすることができるかに掛かっているのである。

ユーモア精神とは、二度と再び思い出したくない現実を捉え返し、それを乗り越えようとする、たゆみない生への意志の発露であり、新たな世界制作を試みる精神の躍動である。我々はそこに人間の本性を見出して諦念するとともに、また安堵して、この度し難い人間の本性を人々と共に笑うのである。この安堵、この共感が我々に新たな生を志向させる。この機能をジョークは具えているのである。ジョークがこの充足感をもたらすもの

であるならば、その受容が絶えることはないであろう。

人間誰しも不幸になりたいと思って生きている者はいないはずである。人それぞれに幸せの形は違っていても、幸せにしてくれるより所となるものの数は多いに越したことはない。あるひとつのことがだめでも、他のことに幸せを求めることができるからである。

The more things a man is interested in, the more opportunities of happiness he has, and the less he is at the mercy of fate, since if he loses one thing he can fall back upon the others. Life is too short to be interested in everything, but it is good to be interested in as many things as are necessary to fill our days. Russel (1958:126)

このラッセルの言葉には、「視野を広く持て」とのメッセージが込められている。ジョークも幸せになるためのひとつの道具である。それも重要な位置にあるより所である。多くの人と交流し、多くの楽しい思い出を作っていくなかでジョークは利用されるべきものである。楽しい思い出には必ず笑いが伴う。実際には笑いなどない辛く悲しい記憶であっても、ジョークを楽しむ心を持つ人間は、それを美しい思い出に変える能力を具え持つはずである。1973年の映画『追憶 (The Way We Were)』の歌詞にはその考え方が反映されており多くの人が共感した。その歌詞を紹介し、結びとする。

Memories light the corners of my mind
 Misty water-color memories of the way we were
 Scattered pictures of the smiles we left behind
 The smiles we gave to one another for the way we were
 Can it be that it was all so simple then
 Or has time rewritten every line
 If we had a chance to do it all again
 Tell me would we, could we
 Memories may be beautiful and yet
 What's too painful to remember
 So we simply choose to forget
 So, it's a laughter
 We will remember
 Whenever we remember the way we were

(Lyrics: Alan & Marilyn Bergman Music: Marvin Hamlisch)

参考文献

- Asimov, I. 1971. *Treasury of Humor*. Houghton Mifflin Company.
- Asimov, I. 1992. *Asimov Laughs Again*. Harper Collins Publishers.
- Attardo, S. 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Mouton de Gruyter.
- ベルグソン . 1938 『笑い』 林 達夫 岩波文庫 .
- Chafe, W. 2007. *The Importance of NOT Being Earnest*. John Benjamins Publishing Company.
- デアゴステイーニ・ジャパン . 2009. 『DVD 落語百選』
- フランクル . 2002. 『夜と霧』 池田香代子 みすず書房 .
- フロイト . 1905. 『フロイト全集 8』 中岡成文 岩波書店 .
- Grice, H.P. 1989. *Studies in the Way of Words*. Harvard University Press
- 郡司利男 . 1984. 『ことば遊び 1 2 講』 大修館書店 .
- Hockett, C.F. 1972. 'Jokes.' In M.E.Smith (ed.), *Studies in Linguistics in Honor of George L. Trager*. PP.153-178. Mouton.
- 金子 登 . 1980. 『笑いの人間学 ユーモア学のすすめ』 講談社 .
- 加藤尚武 . 1987. 『ジョークの哲学』 講談社現代新書 .
- 河盛好蔵 . 1969. 『エスプリとユーモア』 岩波新書 .
- Metcalf, F. 1993. *The Penguin Dictionary of Jokes*. Penguin Books.
- Minkoff, D. 2007. *OY! The Ultimate Book of Jewish Jokes*. Thomas Dunne Books.
- Minkoff, D. 2008. *OY VEY: MORE*. Thomas Dunne Books.
- Morreall, J. (ed.) 1987. *The Philosophy of Laughter and Humor*. The State University of New York Press.
- 大島希巳江 . 2006. 『日本の笑いと世界のユーモア』 世界思想社 .
- 大津秀司 . 2010. 「ジョークについて --- その構造と機能」 『英語熊本』 第 44 号 , pp. 2-51. 熊本県高等学校研究会英語部会
- Raskin, V. 1985. *Semantic Mechanisms of Humor*. Kluwer Academic Publishers.
- Raskin, V. (ed.) 2008. *The Primer of Humor Research*. Mouton de Gruyter.
- Russel, B. 1958. *The Conquest of Happiness*. Liveright.
- 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 .
- 杉田 敏 . 1999. 『最新アメリカン・ジョーク事情』 DHC .