

## 経験談における笑いを引き起こす要因

鈴木 敬江

本研究の目的は、テレビ番組におけるお笑い芸人が語る経験談で笑いを引き起こす要因を明らかにし、それらの要因に基づき笑いを引き起こす経験談の具体的な作成方法を提示することである。ここでの経験談は、話し手自身の経験談や、人から伝聞した話を指す。対象としたテレビ番組は、人を笑わせることが仕事であるお笑い芸人が出演するトーク番組であり、その中でも経験談を1人で話している部分を対象とする。従って、漫才のような複数人数による会話は除外する。このような経験談を解析し、笑いが生じている箇所や笑いに関連する特徴を定量化する。さらに、解析結果に基づき、笑いを引き起こすための経験談を生成する具体的な手順および手法を提案する。

テレビ番組における笑いを引き起こす経験談の特徴を明らかにするために、まず、テレビ番組から、150個の経験談を抽出して記録し、その中からランダムに選んだ10個の経験談のあらすじを抽出した。本研究で採用したテレビ番組は、「アメトーク」、「仁志松本のすべらない話」、「さまぁ〜ず×さまぁ〜ず」の3番組である。お笑い芸人が1人で経験談を話しているという点で、この3番組を採用した。次に、経験談から抽出した10個のあらすじに沿って、あらすじ1つ当たり3パターンの経験談を10組作成した。3パターンの経験談は、あらすじに沿って素人に話してもらったものを、文字に書き起こし作成した。そして、経験談の内容以外に面白さの優劣を決定する要素があると仮定し、芸人の話した経験談と素人の話した経験談の面白さの比較と分析を行った。本研究では、大学生15人に作成した経験談の順位つけをしてもらい、面白い経験談と面白くない経験談に分類した。分析には、10組3パターンの経験談を対象に、数値化可能な比較項目を10個設定した。

その結果、同じ内容でも面白い経験談と面白くない経験談では、(1) 話の核となる部分の割合、(2) 修飾部分の割合、(3) 修飾部分の付与する場所、(4) 自分の気持ちの割合、(5) 自分の気持ちの付与する場所、(6) 一台詞あたりの最大文字数および平均、(7) 無関係部分の付与する場所、という7点で差が出た。

これらの結果から、面白い経験談を作成するに遵守すると良いこととして、(1) 話の核となる部分の文字数の割合を話全体の30%程度にする、(2) あらすじを修飾する部分の文字数を、核となる部分に対して150%程度にする、(3) 修飾する部分を結末部分に特に多く付与する、(4) 自分の気持ちを表す部分の文字数の割合は、核となる部分に対して40%程度付与する、(5) 自分の気持ちを経験談の後半部分に付与する、(6) 経験談を作成する際、経験談を台詞に分けるときには、一台詞の文字数を40文字程度にする、(7) 経験談を作成する際、経験談を台詞に分けるときには、一台詞の最大文字数を文字数を85文字以下にする、(8) あらすじに関係ない余談のような内容は、経験談の始めの部分に付与しない、という8点を導出した。

以上の結果により、面白い経験談の具体的な作成方法として、(1) 話したい経験談の内容を文章にする、(2) 話したい経験談の内容のあらすじに沿って作成する、(3) 上記した「面白い経験談を作成するために遵守するとよい8点」に留意して修飾する、という手順を提案する。

(指導教員 真栄城哲也)