

身体動作による盛り上げに着目した ミルクボーイの行ったり来たり漫才の分析

A Study on Back and Forth Manzai of Milkboy by Focusing on Embodied Motions and Actions for Liven-up

張 弘^{1*} 山本 倫也²
Cyou Kou¹ Michiya Yamamoto²

¹ 関西学院大学大学院理工学研究科

¹ Graduate School of Science and Technology, Kwansai Gakuin University

² 関西学院大学工学部

² School of Engineering, Kwansai Gakuin University

Abstract: 漫才は、観客があってこそ成立するエンタテインメントである。我々はこれまで、漫才コンビ ミルクボーイを対象に、漫才を構成する基本ユニットを抽出し、その特徴・変化を分析してきた。その結果、“行ったり来たり”と呼ばれるネタ進行は典型的な漫才の流れとは異なり、彼ら特有の「オチ」につなげるためにはツッコミの基本である否定ではなく、肯定で盛り上げる必要があるため、巧妙にネタを進行させ笑いにつなげていることを明らかにしてきた。本研究では、この中で、基本ユニットにおける身体動作の大きさを定量化して分析した。その結果、ネタに合わせたジェスチャなどで身体動作を大きくすることで、大きな笑いや拍手を生み出していることを明らかにした。

1 はじめに

コロナ渦の長期化とともに、観客があってこそ成立するエンタテインメントも、様々な形で楽しめるようになった。この1つに漫才がある。漫才とは「主に2人組で披露される演芸・話芸。2人の会話の滑稽な掛け合いの妙などで笑いを提供する。」と Wikipedia には書かれている。大正、昭和、平成、令和の時代を経て、様々なスタイルが確立され、幾多の笑いが提供されてきた。また、ロボットに漫才をさせるなど、新しい試みも多くなされている [1]。

ミルクボーイは、ボケの駒場孝とツッコミの内海崇による漫才コンビで、M-1 グランプリ事務局主催、ABC テレビ制作で 2019 年 12 月 22 日に放送された第 15 回 M-1 グランプリ 2019 [2] で史上最高得点を叩き出したことで知られる [3]。その特徴は、審査員の松本人志が「行ったり来たり漫才」と称したように [4]、「駒場の振る様々なテーマ（主にオカンが忘れた名前とその特徴）に対して、内海が強烈な偏見を持った肯定と否定を交互に繰り返していく。最後にオチとして、駒場が他の人物（主にオトン）によるテーマと全くかけ離れた回答を出し、それに内海が「絶対違うやろ!」とツッコン

で締めくくる」(Wikipedia) スタイルにある。

ここで、漫才は「つかみ」「本ネタ」「オチ」で構成されるが [5]、「行ったり来たり」の部分は本ネタにあたる。著者らはこれまで、ナイツを対象とする先行研究において、繰り返されるパターンを抽出した「基本サブネタユニット」を定義し、その構成要素の変化から、ネタ全体の構造を分析するという手法の有効性を明らかにしている [6]。ミルクボーイを対象とした研究では、これを踏まえて基本ユニットを抽出し、その変化を分析した [7][8]。その結果、ボケ担当の駒場は実はフリ担当で、ツッコミの対象はネタ（後述のコーンフレークなど）であること、独特の「オチ」につなげるためにはツッコミの基本である否定ではなく、肯定で盛り上げる必要があり、そのためにネタ進行のスピードアップ、高圧的な動作などを取り入れて、巧妙にネタを進行させ、笑いにつなげていることを明らかにしている。

本研究では、さらに身体動作の分析を深めて、より詳細に笑いとの関係性を明らかにしていく。具体的にはまず、お笑いネタ、CM ネタ、かまいたちによる模倣ネタの 3 種類、10 本のネタに対して、身体動作の定量化を行い、ネタ進行との関係性の傾向を、ネタの種類毎に明らかにする。次に、身体動作と笑いとの関係性を分析することで、お笑いネタにおいて、大きな身体動作で笑いをとっていることを明らかにしていく。

*連絡先：関西学院大学大学院理工学研究科人間システム工学専攻

〒 669-1337 兵庫県三田市学園 2-1
E-mail: fqd19533@kwansai.ac.jp

2 分析方針と対象

2.1 盛り上がり時の身体動作分析

先行研究では、基本ユニットを抽出し、その変化を分析した [7]. 図 1・2 は、M-1 グランプリ 2019 (ABC テレビ, 2019.12.22 放送) におけるファーストラウンドネタ「コーンフレーク」における発話, 笑い, 動作の変化である. 例えば「甘くてカリカリしてて, で, 牛乳とか書いて食べるやつやって言うねんな」「ほー, コーンフレークやないか」… という部分がユニット 1, 「ちょっと分かれへんのよな」… 「オカンが言うには, 死ぬ前の, 最後のご飯もそれでいい言うてんえんな」「ほなコーンフレークと違うかー」… がユニット 2, という具合である.



図 1: コーンフレークにおける発話と笑い時間の変化.



図 2: コーンフレークにおける動作の変化.

ここで注目したのが, 大ウケが拍手につながるユニット 3, 7, 9 である. これらは, 先行研究で表 1 および 2 のように定めた笑い と 手をたたく音の度合いが, 最も大きくなっていたユニットである. ところが, ユニット 7 では腰に手をあてる高圧的な動作の時間が長いものの, 他のユニットでは, 身体動作の特徴が現れていなかった [8]. そこで, これらのユニットでどのような身体動作が行われ, 会場全体が笑い に 包まれるような盛り上がりにつながっているかを明らかにしていく.

表 1: 笑いの度合いの基準 表 2: 手をたたく音の基準

小	1 秒未満
中	1.5 秒以下
大	1.5 秒以上

小	2, 3 人
中	数人以上
大	拍手

2.2 分析対象のネタ

分析では, 表 3 のお笑いネタ, CM ネタ, かまいたちによる模倣ネタの 3 種類, 10 本のネタを対象を広げて, 網羅的に笑いの仕掛けを解明することとした.

表 3: 分析対象のネタ.

ネタの種類	オカンの好きな○○	ネタ	メディア	公開日
お笑いネタ	ごはん屋さん	サイゼリヤ	ミルクボーイ公式チャンネル	2018-11-14
	朝ご飯	コーンフレーク	M-1グランプリ	2019-12-22
	お菓子	モナカ	M-1グランプリ	2019-12-22
	動物	動物	ENGEI グランドスラム	2020-03-28
	キャラクター	あいつ	THE MANZAI2021	2021-12-05
	動物	動物2	爆笑ヒットパレード2022	2022-01-01
CMネタ	乗り物	N700s	JR東海	2020-07-01
	やらかなあかんこと	手洗い	吉本興業チャンネル	2020-04-21
	服のブランド	ユニクロ	ユニクロ	2021-02-11
模倣ネタ	M-1チャンピオン	ミルクボーイ	ダウンタウンDX	2020-02-20

3 身体動作と笑いの関係性

3.1 ネタの種類による身体動作の違い

まず, ネタの種類により身体動作がどう異なるのかを分析した. ここでは, 図 2 の動作回数の回帰直線を求めた. 結果を図 3 に示す. 後半での増加は, 模倣ネタが最も大きいという結果であった. CM ネタも後半で増加したが, お笑いネタでは, ほぼ一定であるという結果であった.

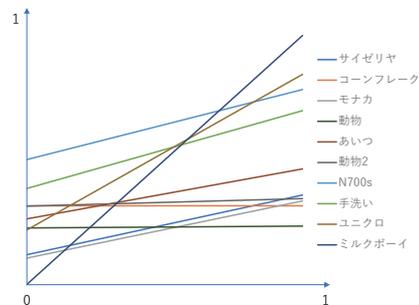


図 3: ネタの種類による身体動作回数の回帰直線の傾き.

3.2 身体動作と笑いの相関

ツッコミの内海の身体動作をより詳細に分析するために, 表 4 のように, 動作時の腕の高さと, ネタとの関連性について点数化し, ユニット毎に加算して身体動作の大きさを数値化した. 度合いの小, 中, 大に対して, それぞれ 1 点, 2 点, 3 点とした.

表 1 および表 4 を用いて, コーンフレークにおける笑い と 身体動作を数値化した結果を図 4 に示す. 笑い と 手をたたく音も, 小, 中, 大に対して 1 点, 2 点, 3 点を加算した. この結果をみると, ユニット間で, 笑

表 4: 本研究で定めた身体動作の基準.

小	もみ手する場合
	手首が肘よりした位置する場合
中	手首が肘より上、肩より下に位置する場合
大	手首が肩より上に位置する場合
	腰に手を当てる場合
	指差しする場合
	腕を組む場合

いの度合いと身体動作の度合いの関係性が強いと考えられる。

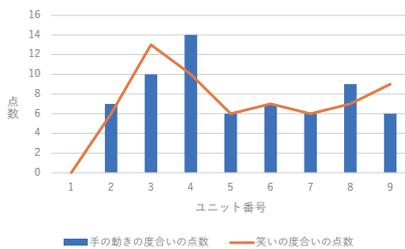


図 4: コーンフレークにおける笑いと身体動作の得点.
 そこで、表 3 の全てのネタに対してユニット毎の笑いと相関係数を求めた。結果を表 5 に示す。ネタによるばらつきはあるものの、お笑いネタ、CM ネタのいずれも平均は 0.73 で、ほぼ同程度の強い相関があった。一方、かまいたちによる模倣ネタの相関は低く、ミルクボーイ特有の性質である可能性がある。

表 5: 笑いと身体動作の相関係数.

ネタの種類	ネタ名称	相関係数
お笑いネタ	サイゼリヤ	0.85
	コーンフレーク	0.82
	モナカ	0.73
	動物	0.81
	動物2	0.54
	あいつ	0.61
	CMネタ	N700s
模倣ネタ	手洗い	*
	ユニクロ	0.79
	ミルクボーイ	0.69

3.3 例示的動作による盛り上げ

笑いと身体動作の相関が高いことが分かったが、ユニット 3, 7, 9 において動作の得点が必ずしも高くはなかったため、各ユニットでどのような身体動作であったかを調べると、図 5 のような、ネタを強調する例示的動作が見られた。

そこで、ユニット毎ではなく、笑いが生じている個々のケースについて詳細を分析した。この結果を表 6 に示



パノラマの状態



腕を組んでるとら

図 5: ネタを強調する例示的動作の例。(出典：THE MANZAI2021, フジテレビ, 2021.12.05・M-1 グランプリ 2019, ABC テレビ, 2019.12.22)

す。たとえば、お笑いネタのコーンフレークの場合は、身体動作が大あるいは中のときが約 89% で、小の場合は約 8% であった。身体動作なしの笑いは 3% であった。この結果より、大きな身体動作が笑いにつながっていると考えられる。

表 6: 身体動作毎の笑いの割合.

ネタの種類	ネタ名称	回数			割合		
		小	中	大	小	中	大
お笑いネタ	サイゼリヤ	3	9	5	0.14	0.41	0.23
	コーンフレーク	2	5	18	0.08	0.19	0.70
	モナカ	6	6	19	0.19	0.19	0.60
	動物	1	19	4	0.04	0.71	0.15
	あいつ	4	5	9	0.20	0.25	0.45
	動物2	1	10	7	0.04	0.43	0.30
CMネタ	N700s	3	9	9	0.13	0.38	0.38
	手洗い	*	*	*	*	*	*
	ユニクロ	0	2	5	0.00	0.25	0.63
模倣ネタ	ミルクボーイ	0	5	0	0.00	0.63	0.00

また、拍手が生じている個々のケースについても同様に分析した。この結果を表 7 に示す。たとえば、お笑いネタのコーンフレークの場合は、身体動作が大あるいは中のときが約 83% で、小の場合は約 17% であった。身体動作なしの拍手は 0% であった。この結果より、大きな身体動作が拍手につながっていると考えられる。

さらに、例示的動作に着目すると、例示的動作があるたびに、観客の拍手が見られた。つまり、例示的動作と観客の拍手の関係性がかなり深いと考えられる。

表 7: 身体動作毎の拍手の割合.

ネタの種類	ネタ名称	回数			割合		
		小	中	大	小	中	大
お笑いネタ	サイゼリヤ	0	0	1	0.00	0.00	0.50
	コーンフレーク	3	5	10	0.17	0.28	0.55
	モナカ	2	1	8	0.18	0.09	0.73
	動物	1	4	2	0.14	0.57	0.29
	あいつ	1	4	5	0.10	0.40	0.50
CMネタ	動物2	0	0	1	0.00	0.00	1
	N700s	*	*	*	*	*	*
	手洗い	*	*	*	*	*	*
模倣ネタ	ユニクロ	*	*	*	*	*	*
	ミルクボーイ	3	2	1	0.50	0.34	0.16

4 おわりに

本研究では、ミルクボーイの「行ったり来たり漫才」を対象に行ってきたこれまでの研究を発展させて、分析対象のネタを増やした上で、身体動作と笑いの関係性のより詳細な分析を行った。

まず、ネタの種類により身体動作がどうかを分析するため、基本ユニットの進行と身体動作の回数から回帰直線の傾きを求め、その比較を行った。その結果、CMネタでは、後半になるにつれて身体動作が増加し、盛り上がり感を出す一方、お笑いネタでは、回数でいうと変化が少ないという結果となった。

そこで身体動作を大きさで分類し、ユニット毎の身体動作の大きさを数値化した。また、笑いも数値化したところ、笑いとは身体動作は強い相関があることが分かった。これは、お笑いネタ、CMネタに共通であった。ただし、CMネタでは大きな笑いは生じていないため、逆にいえば、お笑いネタでは、大きな身体動作が大きな笑いにつながっているという結果でもある。

ただし、これらの分析で、最も盛り上がったユニットで、どのように笑いをとっていたかが分からなかったため、詳細な分析を行った。その結果、大きな身体動作、具体的には、ネタに直結する例示的動作が、笑いや拍手につながっているということが明らかになった。

これらの結果は、ミルクボーイの盛り上げにおける身体動作の重要性を示している。今後、そのタイミングの分析など、より詳細な分析が望まれる。とくに、ブレイク前後のネタ、同一ネタの再演のデータなどを分析することで、身体動作と盛り上がりとの関係性や、時を経てミルクボーイの表現がどのように変化しているかを明らかにしていきたい。ミルクボーイ自身も、ウケた時、スベった時で、生理的変化が起きていると述べている [9]。また、ミルクボーイ自身もこういった変化の一部まで身体動作から推測することができるかどうかまで、今後も研究を進めたい。

謝辞

本研究の一部は、JSPS 科研費 20H04096 等の支援による。ここに感謝する。

参考文献

- [1] Anton Nijholt : Robotic Stand-Up Comedy: State-of-the-Art, Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction (HCII2018), LNCS 10921, pp.391-410, (2018).
- [2] M-1 グランプリ事務局 : M-1 グランプリ公式サイト, 入手先 <<https://www.m-1gp.com/archive/2019/>> (参照 2022-2-16) .
- [3] 東洋経済オンライン : ミルクボーイが「M-1 史上最高」にウケた理由, 入手先 <<https://toyokeizai.net/articles/-/322518>> (参照 2022-2-16) .
- [4] ORICON NEWS : ミルクボーイ, 初心貫き『M-1』王者 “リターン漫才” 武器にお笑い界席巻の予感, 入手先 <<https://www.oricon.co.jp/news/2151696/full/>> (参照 2022-2-16) .
- [5] 真下 遼, 梅谷 智弘, 北村 達也, 灘本 明代 : つかみ・本ネタ・オチから構成される漫才ロボット台本自動生成手法の提案, Web インテリジェンスとインタラクション研究会予稿集, No.4, 14, (2014).
- [6] 山本 倫也 : 一人ナイツはなぜ面白いのか〜マルチモーダルの観点から〜, ヒューマンインタフェース学会研究報告集, Vol.21, No.3, pp.73-78, (2019).
- [7] 張 弘, 山本 倫也 : ミルクボーイはどのようにウケているのか〜基本ユニットの抽出とその変化の分析から〜, HAI シンポジウム 2021 プロシーディングス, P-41, PP.6, (2021).
- [8] Hong Zhang, Haruka Shoda, Saizo Aoyagi, Michiya Yamamoto : A Study on Back and Forth Manzai of Milkboy by Focusing on Embodied Motions and Actions for Liven-up, Proceedings of the 24th International Conference on Human-Computer Interaction (HCII2022), (2022, Accepted).
- [9] スポンチアネックス : ミルクボーイ・内海ウケた時, スベった時のバロメーターは駒場の“首” 「恥ずかしいんやろうな」, 入手先 <<https://www.sponichi.co.jp/entertainment/news/2021/11/30/kiji/20211130s00041000574000c.html>> (参照 2022-2-16) .