

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～

How a Japanese manzai combi Milk Boy makes us fun? - Extraction of a basic unit and analysis of its' trends -

張 弘^{1*} 山本 倫也²
Cyuu 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 関西学院大学理工学部

² School of Science and Technology, Kwansai Gakuin University

Abstract: 漫才は、作られた笑いであり、ロボットに漫才をさせる試みなども報告されている。一方で、ライブでのインタラクションなど、人のコミュニケーションの本質を捉えている。本研究では、ミルクボーイを対象に、漫才を構成する基本ユニットの抽出とその変化の分析を行うことで、“行ったり来たり漫才”と呼ばれる特徴的なネタ進行の笑いの仕掛けを解明した。その結果、ネタそのものがツッコミの対象であること、巧妙なネタ進行で笑いを生み出していることを明らかにした。

1 はじめに

コロナ渦により、観客があつてこそ成立するエンタテインメントの姿は、大きく変わりつつある。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。本研究では、この中で、ミルクボーイの笑いに着目した。

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[1] で史上最高得点を叩き出したことで知られる [2]。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、「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!」とツッコんで締めくくる」(Wikipedia) スタイルにある [3]。伝統的なしゃべくり漫才の手法を踏襲したこのスタイルは魅

力的で、ネット上では、いわゆる野良研究者による分析も散見されるほどである [4, 5, 6]。

一方、漫才を対象とする学術研究に着目すると、川嶋ら [7]、細間 [8]、岡本ら [9] は、コミュニケーション研究で広く行われているマルチモーダル分析の手法を導入した研究を進めている。著者らも、ナイツを対象とする先行研究を進めており、この中で、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 [10]。

本研究では、先行研究の手法を踏まえて、ミルクボーイを対象に、漫才を構成する基本ユニットの抽出とその変化の分析を行うことで、「行ったり来たり漫才」と呼ばれる特徴的なネタ進行の笑いの仕掛けを解明する。

2 基本ユニットの抽出

2.1 分析対象

通常の漫才が、「フリ」「ボケ」「ツッコミ」と進行するのに対し [11]、先行研究のナイツでは、安達や細間による分析例を参考に、スピーディにボケとツッコミが繰り返される点に着目し、ボケキーワードと、訂正キーワード、フォローキーワードという順でネタが進行している特徴を明らかにし、これをベースに「基本サブネタユニット」を定めた。一方ミルクボーイの漫才は、

*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

...

B: うちのオカさんがね、好きな朝ごはんがあるらしいんやけど
T: あー そうなんや
B: その名前をちょっと忘れたらしくてね
T: ほう、朝ごはんの名前をわすれてもってー、どうなってんねんそれー
B: でま色々聞くんやけどな、全然わからへんねんな
T: わかれへんの、ほな俺がね、おかんの好きな朝ごはん、ちょっと一緒に考えてあげるから、どんな特徴言うてたか、教えてみてよー

...

B: 甘くてカリカリしてて、で、牛乳とかかけて食べるやつやっていうねんな
T: ほう、コーンフレークやないか
B: (うなずき)
T: その特徴はもう完全にコーンフレークやがな
B: コーンフレークな
T: すぐわかったやんこんなんもう

B: ちょっと分かれへんのよな
T: 何がわからへんのよ
B: 俺もコーンフレークと思ってんけどな、
T: いやそうやろー？
B: オカさんがいうには、死ぬ前の、最後のごはんもそれでいて言うねんな
T: ほな、コーンフレークとちがうかー
B: (納得した感じで) おー
T: 人生の最後がコーンフレークでええわけないもんねー
B: そやねん
T: コーンフレークはね、まだ寿命に余裕があるから食べてられんよ、あれ
B: そやねん、おー
T: コーンフレーク側もね、最後のご飯に任命されたら荷が重いよ、あれ
B: そやねん、そやねん
T: コーンフレークでそういうもんやから、ほなコーンフレークちゃうがな
B: そやねん
T: ほなもうちょっと詳しく教えてくれるー？

...

B: 食べてるときに、誰に感謝してええか分からんらしい
T: コーンフレークやないかい。コーンフレークは生産者さんの顔が浮かばへんのよ
B: ほう(深くうなずき)
T: 浮かんでくるのは腕組んでるトラの顔だけ
B: そやねんそやねん
T: 赤いスカーフのトラの顔だけ
B: そやねん
T: コーンフレークに決まりそなん

...

B: でも分かれへんねん
T: 分かれへんことない、オカんの好きな朝ごはんはコーンフレークもう
B: でもオカさんが言うには、コーンフレークではないって
T: ほな、コーンフレークちゃうやないかい、オカさんがコーンフレークではないといえどコーンフレークちゃうがな
B: そやねん
T: 先言えよ、
B: おー
T: 俺がトラの真似してるときどう思ってたん
B: 申し訳ない
T: ほんまに分かれへんがな

...

つかみ

フリ

ツッコミ

フリ

ツッコミ1

ツッコミ2

フリ

フリ

ツッコミ1

ツッコミ2

オチ

図 1: 「コーンフレーク」の書き起こし。(出典: M-1 グランプリ 2019, ABC テレビ, 2019.12.22)

キーワードで進行するほどスピーディではない。そこでまず、基本ユニットを抽出するために、第 15 回 M-1 グランプリ 2019 でのファーストラウンドネタ「コーンフレーク」および決勝ネタ「もなか」について、著者が発話を書き起こした(図 1)。

まず特徴的であるのは、真下らが主張するような [12]、「つかみ」「本ネタ」「オチ」と構成されるネタの全体構成が明白であることである。具体的には、「オカさんが好きな○○の名前を忘れた」という部分がつかみ、「オカさんが言うには○○ではない」という部分がオチである。ここで、○○の部分はコーンフレークあるいはモナカで、ネタそのものがキーワードとして入る。以上を踏まえて、「行ったり来たり」の「本ネタ」の部分をも、基本ユニットで記述する対象とした。

2.2 発話分析

本ネタの部分を観ると、ボケの駒場から発話し、ツッコミの内海の発話で終わるという流れが見えてくる。少しずつ見るとまず、駒場が「甘くてカリカリ」「最後のご飯もそれでいい」など、「フリ」に相当する発話

を行う。これに対し内海は、「○○やないか」あるいは「○○と違うか」などと Yes あるいは No に相当する発話を行う。そして、内海の会話が続く。ここで我々が着目したのは、内海の発話に対し、ボケであるはずの駒場が、うなずいたり、そやねんそやねんと発話したりして、肯定している点である。これらは、ツッコミに対する同意で、言い換えれば、駒場もツッコんでいる。この点から判断すると、突っ込まれている対象は、駒場の発話ではなく、ネタそのもの、ここではコーンフレークである。そして、Yes の場合も、No の場合も、コーンフレークやもなかは 2 人にツッコまれ続けている。このツッコミは、2 段階になっていることもあり、2 人によるツッコミは加速する。そして最後に内海が、次の「フリ」に振るという流れになる。つまり、ボケであるはずの駒場はボケておらず、フリのみを発話している。

これを確認するために、図 2 のように、アノテーションソフトウェア ELAN で分析した。その結果、ツッコミの発話数に対するうなずきあるいは同意の発話の割合は 100%であった。また、ボケの発話における同意の割合は 71%にも及んだ(図 3)。

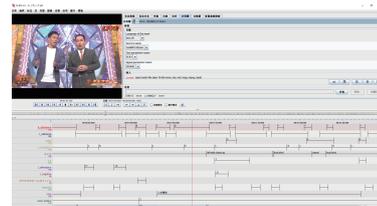


図 2: ELAN による分析。(映像部分の出典: M-1 グランプリ 2019, ABC テレビ, 2019.12.22)



図 3: ボケの発話における同意の割合。

2.3 マルチモーダル分析

ノンバーバル情報としては、ネタの進行中に特徴的な動作を観察した。ここでは、駒場の動作がそれほど大きくないのに対し、内海は様々な動作を行っていることに着目した。なかでも特徴的であったのは、もみ手と、腰に手をあてる動作であった(図 4)。



図 4: もみ手と腰に手をあてる動作. (出典: M-1 グランプリ 2019, ABC テレビ, 2019.12.22)

また、漫才はオープンコミュニケーションと呼ばれるように [9], 観客を意識した対話であるため、笑いの要素も重要である。そこで、番組中での笑いの状況をみて著者らが議論し、表 1 のように、時間による判断基準を作成した。さらに、漫才師と観客の一体感あふれる笑いが M-1 グランプリの特徴である。本研究では、この状況の分析において、観客が手をたたく音の重要性に着目した。これは、非常に面白い場合「手をたたいて笑う」ような状況を想定したものである。「コーンフレーク」「もなか」ともに、かなり笑いが続く場合にはじめて、パラパラと数人が手をたたく音がする。その人数が増えると、何人かが手をたたいて笑っていると分かる状況になる(表 2)。そして、非常にウケている状況では、これが集まって拍手のようになり、さらに、喝采の拍手もなされるようになる。実際「コーンフレーク」「もなか」のネタにおいて、笑いと手をたたく音の回数の関係性をまとめると図 5 のようになる。つまり、非常にウケているときに、手たたきの音が多くみられることが分かる。

表 1: 笑いの度合いの判断基準.

| | |
|---|--------|
| 小 | 1秒未満 |
| 中 | 1.5秒以下 |
| 大 | 1.5秒以上 |

表 2: 手をたたく音の基準.

| | |
|---|------|
| 小 | 二三人 |
| 中 | 数人以上 |
| 大 | 拍手 |

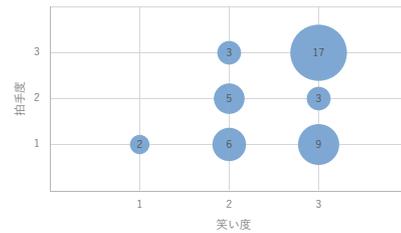


図 5: 笑いの度合いと手をたたく音の関係性.

2.4 抽出した基本ユニット

2.2 および 2.3 の議論を踏まえて、ミルクボーイの漫才の分析では、図 6 のような基本ユニットで分析することとした。まず発話については、ボケ (以下 B) によるフリ、ツッコミ (以下 T) による Yes or No, T によるツッコミ 1, ツッコミ 2, フリ, の順で続く。これらに伴う動作, B のうなずき, T のもみ手と腰を手に当てる動作などの回数, 種類を抽出する。また, 観客については, 笑い (W) の回数, タイミング, 度合い, それから手をたたく音 (H) の回数, タイミング, 度合いを抽出することとした。

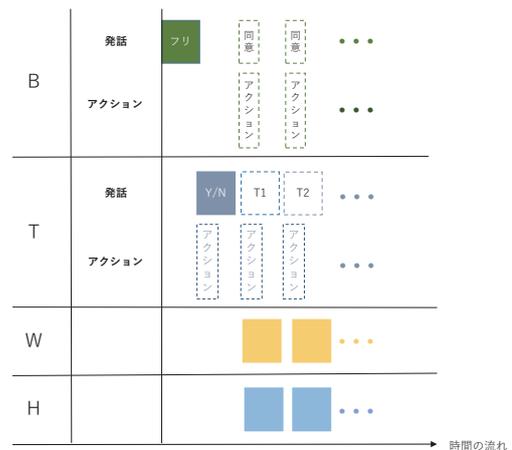


図 6: 抽出した基本ユニット.

3 基本ユニットの変化による分析

3.1 分析の方針

抽出した基本ユニットに基づいて、ELAN でアノテーションした内容を csv 形式で書き出し、Python を用いて様々な分析を行った。基本ユニットは、プログラミング言語の構造体に相当し、基本ユニットのそれぞれの特徴はメンバ変数に格納される。また、本ネタは複数の基本ユニットの集まりとして記述されるが、これは、プログラミングでは配列に格納される。

この方法により分析を進めるにあたり、まず、Yes or No がどのように推移するかをみた (図7)。ここで最も注目すべきと考えたのは、オチの前が Yes である点である。つまり、ミルクボーイの漫才の魅力の一つである、〇〇というネタに対して、「オカンが、〇〇ではない」というオチを作るためには、その前のユニットは、Yes でなければならない。しかし、Yes を盛り上げることは難しい。同じ M-1 グランプリ 2019 で、ぺこばによる「否定しないツッコミ」が注目されたことから分かるように、ツッコミの基本は No であるからである。そこで本研究では、Yes で盛り上げなければならないミルクボーイが、どのように趣向を凝らしているかという観点から、基本ユニットの変化を分析する。

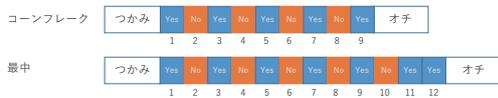


図7: 「行ったり来たり」の状況。

3.2 発話時間および笑いの変化。

まず、ユニットあたりの時間を抽出し、その変化をグラフ化した (図8, 9)。いずれも、ネタの進行に伴ってユニット時間が短くなる傾向にあり、スピード感が増す構成になっていることが分かる。ただし、「もなか」のオチ直前では、肯定のユニットが2つ続いており、ユ

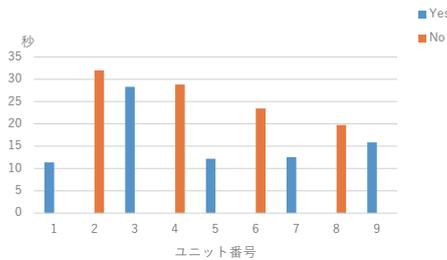


図8: 「コーンフレーク」におけるユニット時間の変化。

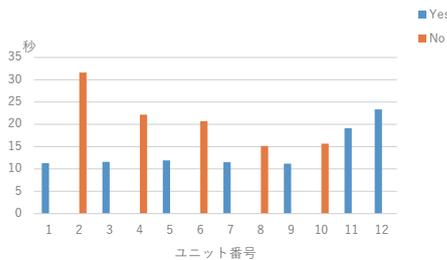


図9: 「もなか」におけるユニット時間の変化。

ニット時間も長くなっている。これは「もなかの双子はもなかや」というツッコミにつなげるために、もなかの家系図を説明して盛り上げているためである。

次に、ユニットあたりのツッコミの発話時間割合と、笑いの時間の割合をグラフ化した。いずれも、ネタの進行とともに増加する傾向にあり、ツッコミ続けることで、観客も笑い続けるような構造となっている (図10, 11)。

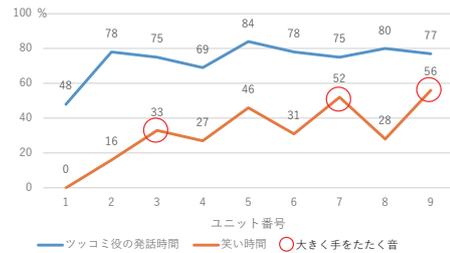


図10: 「コーンフレーク」における発話と笑いの変化。

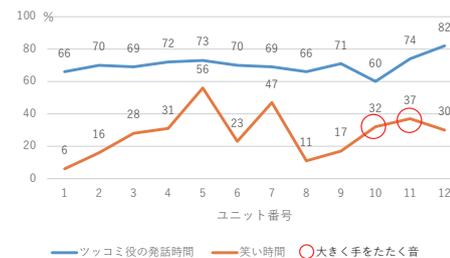


図11: 「もなか」における発話と笑いの変化。

3.3 動作の変化

動作の面では、ツッコミの動作が特徴的であるため、動作全体と、特徴的な、もみ手、腰に手をあてる動作の回数を数えた。これをプロットしたのが図12, 13である。動作の回数は増える傾向にあるが、前半はもみ手が多く控えめで、後半は腰を手当てて力強くツッコんでいることが分かる。

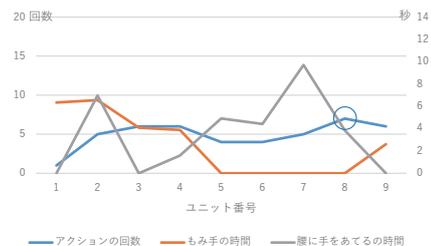


図12: 「コーンフレーク」における動作の変化。

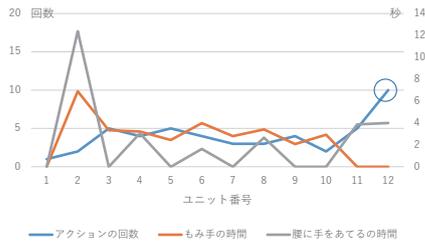


図 13: 「もなか」における動作の変化.

3.4 ミルクボーイの笑いの仕掛け

基本ユニットの抽出およびその変化の分析から、ミルクボーイの漫才の特徴は、以下のように整理できる。

- 「フリ」「ボケ」「ツッコミ」でいえば、ツッコミの駒場はボケておらず、フリをしている。ネタをボケに据えることで、駒場、内海とも、ツッコミ続ける。
- 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、そのために巧妙なネタ進行が行われている。
- 具体的には、ユニット時間の短縮、内海の発話割合の増加、アクション回数の増加、低姿勢なもみ手の減少と、高圧的な腰に手をあてる動作の増加が見られる
- 上記に伴い、観客の後半での笑い時間の増加と、終盤での手をたたき笑いが見られる

4 検証

上記の知見が他のネタに通用するか検証してみた。対象は、2020年5月22日にフジテレビ「ENGEI グランドスラム」で放送された「アシカかトドかセイウチかオットセイ」と、JR 東海によるオリジナル漫才「N700S × ミルクボーイ」 [13] である。前者は、テレビ初おろしの新作として披露されたネタで、4種類の動物を1つに絞るといふネタ進行が組み込まれている。後者は、広告として制作されているため、ネタをボケに据える、という構図が成り立っていないと考えられる。

まず、ユニットの構成を図 14 に示す。前者では、新しい趣向により、No のユニットが少なく、行ったり来

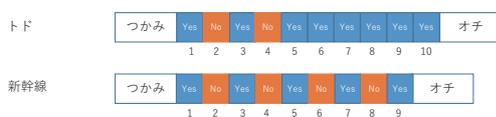


図 14: ユニット時間の変化.

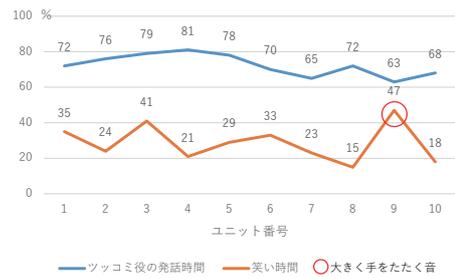


図 15: 「アシカかトドかセイウチかオットセイ」における発話と笑いの変化.

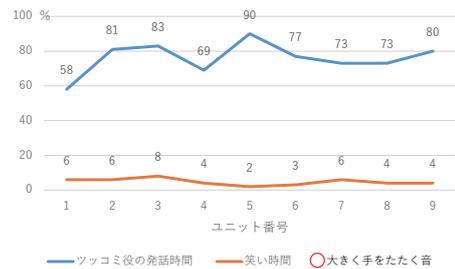


図 16: 「N700S × ミルクボーイ」における発話と笑いの変化.

たりというスタイルが崩されている。後者は逆に典型的パターン。

次に、ユニット時間の変化を抽出した結果を図 15, 16 に示す。前者は、ネタがスピードアップしているのに対し、後者ではむしろユニット時間が延びており、間延びしている。笑いに着目すれば、前者は、オチの前で笑い時間の割合が増加しており、手をたたき笑いも見られるのに対し、後者は全体的に割合が低く、笑いの増加といった特徴もない。

また、動作の変化を抽出した結果を図 17, 18 に示す。前者では、コーンフレークやもなかと似た特徴があるのに対し、後者は、もみ手が最後まで続いており、笑いをとる漫才とは全く異なる。

以上より、3.4 で示した M-1 での笑いの仕掛けは他のお笑いネタで見られる一方で、CM として作られた漫才では、その特徴が全く見られないことが分かった。

5 おわりに

本研究では、ミルクボーイを対象に、漫才を構成する基本ユニットの抽出とその変化の分析を行うことで、“行ったり来たり漫才”と呼ばれる特徴的なネタ進行の笑いの仕掛けを解明した。先が見えないコロナ禍で、演者と観客が一体となって大いに盛り上がるエンタテ

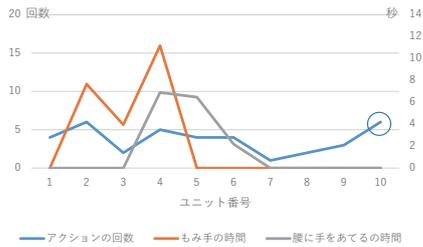


図 17: 「アシカかトドかセイウチかオットセイ」における動作の変化.

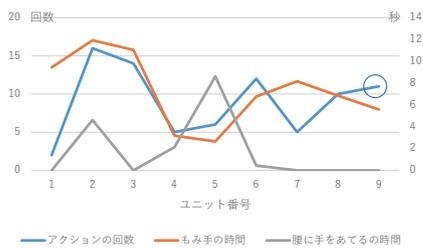


図 18: 「N700S x ミルクボーイ」における動作の変化.

インメントとして、ミルクボーイの漫才を楽しめる日の再来が待ち遠しい。

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] 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 2021-2-19) .

[2] ORICON NEWS: ミルクボーイ, 初心貫き『M-1』王者 “リターン漫才” 武器にお笑い界席卷の予感, 入手先 <<https://www.oricon.co.jp/news/2151696/full/>> (参照 2021-2-19) .

[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 2021-2-19) .

[4] 日向柚香: ミルクボーイのネタがウケた理由, 現代文化見聞録, 入手先 <<https://webmedia.akashi.co.jp/posts/3620>> (参照 2021-2-19) .

[5] ユハラ: ミルクボーイの漫才を書き起こして掛け合いひとつひとつの役割を考えてみる, ヒポポタマス, 入手先 <<https://www.haranomachi.com/entry/2019/12/25/235020>> (参照 2021-2-19) .

[6] アッシュ: ミルクボーイの笑いのメカニズム分析, 入手先 <<https://note.com/ash3/n/n6034c2854d5f>> (参照 2021-2-19) .

[7] 川嶋 宏彰, スコギンズ リーバイ, 松山 隆司: 漫才の動的構造の分析—間の合った発話タイミング制御を目指して—, ヒューマンインタフェース学会論文誌, Vol.9, No.3, pp. 379-390, (2007) .

[8] 細間 宏通: 漫才, コントにおけるツッコミ役のパフォーマティブな気づき, 電子情報通信学会技術研究報告, Vol.HCS2011-42, pp.83-86, (2011) .

[9] 岡本 雅史, 大庭 真人, 榎本 美香, 飯田 仁: 対話型教示エージェントモデル構築に向けた漫才対話のマルチモーダル分析, 知能と情報, Vol.20, No.4, pp.526-539, (2008) .

[10] 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) .

[11] 安部 達雄: 漫才における「ツッコミ」の類型とその表現効果, 国語学研究と資料, No.28, pp.48-60, (2005) .

[12] 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) .

[13] JR 東海: ミルクボーイ オリジナル漫才 東海道新幹線「N700S」デビュー, 入手先 <https://recommend.jr-central.co.jp/n700s/_thichbox/movie2.html> (参照 2021-2-19) .