

漫才における逸脱的な造語「文の包摂」の使用

ー「EXILE オーディション二次審査で落ちる顔」ー

泉大輔(立教大学)

1. はじめに

本発表では、漫才における「文の包摂」の使用実態を明らかにすることを目的とする。「文の包摂」とは、「振り込め詐欺」「早く帰れオーラ」「幻のポケモンをもらおうキャンペーン」など語の内部に文相当の要素が包み込まれている言語現象である。一般に複合語のその内部に文相当の要素が生起することはできないため、「文の包摂」は語形成規則する表現であるといえる。カジュアルな文体で広く観察され、泉(2024)をはじめとする「文の包摂」の研究では、その調査対象は主にウェブ上のテキストや日常会話であった。他にも、商品やサービスなどの固有名、キャッチコピーなどの広告的なフレーズ、漫才などにおいてもその使用が見られる。泉(2024)では、なぜこのような逸脱表現が形成されるのか、なぜ逸脱しているにもかかわらず使用されるのかという2つの問いのもとに研究がなされてきた。本発表では、後者の「文の包摂」の使用の動機付けを解明するために、事例研究として漫才における「文の包摂」の使用実態について記述的な考察を行う。

2. 調査方法と結果

調査対象とするのはお笑いコンビ「もも¹⁾」の漫才およびトーク動画である。漫才は2人の容姿から想起されるイメージとその言動がずれていると揶揄し合う展開で進み、その際、「なんでやねんお前〇〇顔やろ²⁾」というフレーズが頻繁に用いられる。用例はYouTubeチャンネル『もものヤンキー君とメガネ君』『M-1 グランプリ』『関西演芸推進協議会』『よしもと漫才劇場チャンネル』で「もも」が漫才およびトークを行っている計12動画から収集した³⁾。以下、漫才の一部を抜粋する。下線部(02, 06)のような「〇〇顔」の用例は計116件採取され、うち「文の包摂」であると判断される用例は45件あった。

01 せめる。：俺おしゃれなベルトとか欲しいねんな

02 まもる。：なんでやねんお前変身ベルト顔やろ

03 せめる。：変身ベルト顔ってなんやねん

04 まもる。：全ライダーのベルト持ってるやろ

05 せめる。：俺日曜朝のアニメ興味ないねん

06 まもる。：なんでやねんお前大人なのにプリキュアの映画行く顔やろ

07 せめる。：どんな顔やねん

(M-1 グランプリ 2021 第1回戦)

表1 「〇〇顔」の用例一覧(全116件/重複除外)

前項	用例(前項のみ)	度数
語相当	アニメ、ギャング、グンギン、ケチ、みちよば、下僕、外野、岸和田、軍手、栽培、車掌、的、盃、漫画、木刀、荷物持ち、割り込み、巻き舌、的屋、練り消し、亀田一家、ダンスダンスレボリューション、チャンピオンベルト、デキ婚、バッドボーイ、フルスモーク、ぼったくりバー、マジックテープ、やよい軒、違法ダウンロード、液体タイプ、音ゲー、牛乳石鹸、警察24時、高校生クイズ、出会い目的、直管マフラー、鉄道博物館、転売目的、特命係長、乳酸菌系、廃棄弁当、変身ベルト、友達ゼロ、アカウント五つ持ち、バンダイ公認コレクター、プレイキングダムオンライン動画、ペヤング大盛り三口、三つ折りマジックテープ、五次会ジャンカラ長渕、深夜アニメ3連発、水一杯五千円、長渕乾杯号泣、立ち入り禁止落書き、24時間快活クラブ生活、俊足左コーナー転倒、誹謗中傷アイコンアニメ、かりゆしモンパチDAPUMP	58

¹⁾ 「もも」は黒髪で眼鏡をかけた「せめる。」と金髪で髭を生やした「まもる。」の2人からなるコンビである。

²⁾ 「もも」が自身のYouTubeチャンネルで当該表現を「〇〇顔」と名付けていることから、本稿でもそれに倣い「〇〇顔」とする。

³⁾ 動画タイトルは次の通りである。①【1回戦TOP3】もも/スズズ/ド・根性ズ、②【3回戦全ネタ】パーティーパーティー/もも/丸亀じゃんご、③【よしもと漫才劇場7周年記念SPネタ】、④【初めての服】吉武が持ってきた服をせめる。が着てみた！初めての服過ぎて着こなし意味不明！、⑤エントリーNo. 06 もも 道頓堀リバーフェスティバル 第12回 関西演芸しゃべくり話芸大賞 優勝決定戦06 もも、⑥もも 漫才『欲しいもの』、⑦もも【よしもと漫才劇場6周年記念SPネタ】、⑧ももトーク『〇〇顔 BEST3』、⑨ももトーク『〇〇顔の歴史』芸人のネタが出来る瞬間を刮目せよ！、⑩ももトーク『ボツになった〇〇顔』、⑪ももトーク『結婚式』～@結婚式！お祝い漫才も見れるよ！、⑫もも【決勝ネタ】1st Round(ネタ順10) M-1 グランプリ 2021

句相当 ⁴	電車の旅、騎馬戦の土台、心斎橋のキャッチ、親の腰かじり、WANIMA のサブメンバー、おかんの手作り弁当、EXILE グループの誰か、ドゥードゥドゥドゥドゥドゥドゥのまま、左端のここ、緑のネットの餌食 / ブチギレる撮り鉄、美味しいパスタを作ったお前 / 酒と女とギャンブル	13
文相当	ウエストポーチから / 一杯目からカルピス / シャッターに落書き、ケロッグにミロ、部屋に実機、手首に数珠・足首にミサンガ / 外でエアガン、タトゥーで威圧、パラソルの下で荷物番、トイレで弁当、一人で焼肉ライク、フードコートでカードゲーム / すぐ土下座 / 痩せても六角精児 / 身内からもゼロ / 人の手が灰皿、二次元が嫁 / こう、中腰でこう、200 メートルでこう / EXILE オーディション二次審査で落ちる、アニメのキャラで例える、大人なのにプリキュアの映画行く、ガンブラに命吹き込む、ファーストステージのこれで落ちる、ラウンドワンでギャラリー作る、勝手に付録開ける、埋められて忘れられて帰られる、カーテンにグルグルくるまってる、剣に龍巻いてる、最終的に養育費だけ払ってる、裏設定で薬のこと歌ってる、自分の地元で生きてきた、地元の文化だけで生きてきた、肌色ない、名簿に名前ない、そんなん言うたらあかん、遅そう、年末はRIZIN で横殴り、コンブラ知らん、そんなんせん、一緒に遊ばん、音ゲーやらん、年確せん、流さん	45

3. 記述：「文の包摂」の諸特徴

前項の形式的特徴：当該の漫才では「〇〇顔」の前項には語・句・文のレベルを問わず種々の形式が生起している。「文相当」に分類した形式のうち、典型的な「文の包摂」と判断できるのは「ガンブラに命吹き込む顔」「コンブラ知らん顔」などの述語（下線）を有するタイプであるが、それ以外の例は明確に述語を持つと判断しがたい。例えば、述語が一部またはすべて省略されているのではないかとと思われる例には、「人の手が灰皿（だ）顔」「タトゥーで威圧（する）顔」「部屋に実機（がある）顔」「一杯目からカルピス（を飲む）顔」「ウエストポーチから（出す）顔」などが挙げられる（括弧内が省略されていると思われる要素）。また、指示詞を含む場合があるのも特徴的である。「中腰でこう顔」は、「こう」で指示されたジェスチャーである「記念撮影で中腰になってカメラの方を向くポーズ」とともに発話されるユニークな例である。

音韻的特徴：全用例に連濁が生じ、アクセントは「アニメノキャラデタ[・]エルガオ」（傍点部が高く発音される）のように後項「顔」とその直前の要素（下線部）がひとまとまりの音調で発音されている。このような音韻現象は、例外はあるものの比較的多くの複合語に見られる特徴である（窪菌 1995）。「文の包摂」はその言語単位的な認定が難しいが（泉 2024）、このような音韻的な特徴は「文の包摂」を句（修飾節＋名詞の構造）ではなく、語（複合名詞）と捉えるほうが妥当であることを示す証左の 1 つであると言える。

統語的特徴（出現位置）：トーク動画や冒頭の自己紹介を除き、漫才中では「なんでやねんお前〇〇顔やろ」というフレーズ（またはそれに類するフレーズ）の定位置に出現する。このお決まりのパターンが繰り返し出現することから、観客は当該の漫才において肝となるフレーズであることや漫才全体の流れが理解しやすくなるのではないかと考えられる。

4. 考察：漫才における「文の包摂」の使用の動機付け

漫才においては当然ながら観客にネタがわかりやすく伝わり、かつ笑い（おもしろおかしさ）を生じさせる必要がある。そのために漫才師たちは言語的・非言語的な種々の工夫を凝らし複合的な方策でネタを繰り返して広げていると考えられる。以下では、「文の包摂」の諸特徴やそれによって発現する表現効果（泉 2025）がとりわけ「〇〇顔」漫才のスタイルと親和性が高く、上記の要請を満たす上で「文の包摂」が有効な表現手段の 1 つであることが使用の動機付けであることを示す。まず、「文の包摂」の諸特性、「〇〇顔」漫才の特徴、ツッコミ・ボケの機能、漫才対話の特性などについて先行研究を参照しつつ整理し、その上で「〇〇顔」漫才を例に「文の包摂」の使用実態およびその動機付けについて考察を進めていく。

4.1 「文の包摂」の諸特性

泉（2024）および泉（2025）では、「文の包摂」の諸特性を使用の動機付けの観点から以下の表 2 のように整理している。各特性が「〇〇顔」漫才においてどのように関連付けられるかについては 4.3 節以降の考察において述べる。

表 2 「文の包摂」の諸特性

	「文の包摂」の使用の動機付け①	「文の包摂」の使用の動機付け②
主な使用場面	キャッチーな伝え方が要請される広告・メディアに関わる場面	端的な伝え方が要請される会話・ウェブテキストなどの日常的な場面
「文の包摂」の役割	一般的な表現方法では表現できないキャッチーなフレーズを作る	既存の一般的な構造の複合語では適切に表現したい対象に 仮称 を臨時に付与する
表現効果	新奇性： おもしろおかしさ、インパクト、ユニークさを生じさせる	イメージ喚起性： 表現対象に関する具体的なイメージを鮮明に想起させる
発現基盤	前項と後項の目新しい組み合わせ、前項に文相当の要素が生起する特異な構造などによって生じる 逸脱性	前項の文ならではの諸形式によって表される 豊かな意味情報

4.2 「〇〇顔」漫才の特徴

⁴ 「句相当」は「N の N」, 「名詞修飾節＋被修飾名詞」, 「N と N」の 3 つの名詞句のタイプに分類した。

一般に漫才では一時的に交替することはあってもツッコミ役とボケ役は概ね固定であり、歴代の『M-1 グランプリ』決勝ネタを分析した日高 (2022) の調査結果においても全 74 組のツッコミ役とボケ役は基本的には決まっているようであった。しかし「〇〇顔」漫才においては交互に「なんでやねんお前〇〇顔やろ」というツッコミ発話を繰り返すため、ツッコミ役が定まらず常に変動するスタイルであると思われる。一見するとこの「なんでやねんお前〇〇顔やろ」というフレーズは評価系のツッコミ定型句である「なんでやねん」という類 (日高 2017:405) に属するものであるが、この直後に相方から「どんな顔やねん」あるいは「〇〇顔ってなんやねん」というツッコミ返しを受けることから、ボケとしての機能も担っているのではないかと予想される。すなわち、「〇〇顔」漫才は「なんでやねんお前〇〇顔やろ」というツッコミとボケの機能が共存する発話を用いてツッコミ役とボケ役が矢継ぎ早に交替する漫才スタイルといえるだろう。

4.3 ツッコミとボケの機能

ではなぜ「なんでやねんお前〇〇顔やろ」というツッコミ発話がボケとしての機能も果たすのだろうか。岡本 (2018:70-71) ではツッコミ発話の機能的な分類を行っているが、すべての類のツッコミに共通するのは「先行する発話や非言語行動に対してその不適切性を指摘する」機能であると述べられている。当該漫才でのツッコミ発話「なんでやねんお前〇〇顔やろ」は、一方の話者 (A とする) の容姿のイメージにその発言内容が合っていないという不適切性に対するもう一方の話者 (B とする) の指摘であると考えられる⁵。しかし同時に B の「〇〇顔」という表現もまた A によって「どんな顔やねん」というツッコミ返しを受け、その不適切性が指摘される。A が指摘する不適切性には種々の要因が想定されるが、その 1 つには「〇〇顔」という造語の逸脱性があるのではないだろうか。すなわち、通常であれば組み合わせることがない前項「〇〇」と後項「顔」という共起上の逸脱性に加え、「〇〇顔」が「文の包摂」の場合は複合語の前項に文相当の要素が含まれているという構造上の逸脱性が不適切性を発現させる一因だと考えられる (図 1)。A は B が言い放った聞き馴染みのない造語「〇〇顔」に対し、「どんな顔やねん」というツッコミ発話によってその不適切性を指摘するのである。

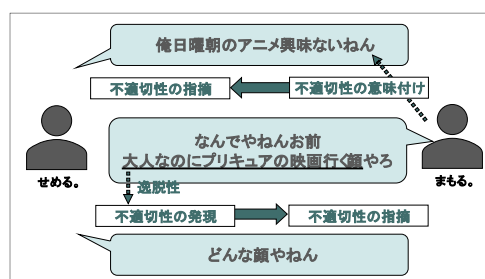


図1 ツッコミとボケの両方の機能を持つ「〇〇顔」

4.4 漫才対話における二重の他者指向性

岡本 (2018:79) は、漫才対話はツッコミ役とボケ役の二者間に「閉じた」対話ではなく、対話の外部にいる観客や視聴者に向けられる「開かれた」対話であるとし、その特徴の 1 つには、対話形式のやり取りでありながらその指向性が直接の参与者 (ここでは相方) だけではなく外部のオーディエンス (ここでは観客や視聴者) にも開かれているという二重の指向性 (内部指向性と外部指向性) があると述べている。またもう 1 つの特徴として、ツッコミ役が観客の代理として常識人の立場に立ち、ボケとツッコミのやりとりを理解可能なものにすることで、外部の世界にある観客を両者の語りの世界にスムーズに嵌入させる共感の参照点 (共感チャネル) の役割を果たす点を挙げている。このような漫才対話の特性をふまえて、「〇〇顔」が相方と観客のそれぞれに対してどのような役割を果たしているのかについて考察する。

4.5 相方に対する「〇〇顔」

上述のとおり、「〇〇顔」を含む発話は B から A への不適切性の指摘であるツッコミの機能と同時に不適切性の発現によるボケとしての機能も果たしている。ボケとして機能するための不適切性は「文の包摂」の逸脱性によって一層際立つことは述べたが、「〇〇顔」のツッコミとしての機能、すなわち不適切性の指摘も「文の包摂」の前項の豊かな意味情報によってよりの確になると考えられる。この漫才の肝となるツッコミ発話が「なんでやねんお前〇〇顔やろ」という定型的なパターンで変わらないことから、漫才中の種々の不適切性を具体的に指摘し、訂正しているのは前項の「〇〇」という部分であろう。特に前項が文相当の要素の場合、その意味情報が豊かになり、「大人なのにプリキュアの映画行く顔」(逆接)、「最終的に養育費だけ払ってる顔」(限定)、「そんなん言うたらあかん顔」(不許可・非許容) のように一般的な複合語の構造では表現しきれない意味を表すことができる。「文の包摂」は会話やウェブテキストなどの日常的な場面では、相手に端的に伝えたいという動機に基づき使用される。その前項の豊かな意味情報によって、既存の語では的確に表現しきれない対象に対して仮称を付与するという役割を果たし、適切に言い表されたその仮称によって相手には話者のイメージがありありと喚起されることになる⁶。このような「文の包摂」の特性は、不適切性の指摘と適切な訂正を行い、よりの確なツッコミをする上で

⁵ ただし、必ずしも常にボケ役の発言内容が常識外であるわけではなく、ボケ役の発言内容に不適切性がなかったとしてもツッコミ役がツッコミを行うことによって不適切であると意味づけを行う場合がある。岡本 (2018:77) ではこのような意味づけを「ツッコミによるリフレイミング」と呼んでいる。同様に「〇〇顔」漫才においても、A の発言内容自体に不適切な点はないが、A の容姿のイメージに発言内容が合っていない点が不適切であると B のツッコミによって意味づけられるのだと推測される。

⁶ 泉 (2025) では「文の包摂」のこのような表現効果を「イメージ喚起性」と呼んでいる。

有効なのではないかと考えられる。

4.6 観客に対する「〇〇顔」

この「イメージ喚起性」という「文の包摂」の表現効果は観客に対しても有用であると考えられる。つまり、観客も不適切性の指摘として提示された「〇〇顔」が具体的にイメージできるようになり、その「〇〇顔」という造語とAの容姿のイメージが合っているという納得感あるいは共感が得やすくなる。特に「中腰でこう顔」のようにジェスチャーを伴う発話の場合は指示詞を含む「文の包摂」のほう伝わりやすいだろう。また、上述のとおり、ツッコミ役は観客に対して共感チャネルとしての役割も果たすため、ツッコミの精緻化に伴うイメージの具体化によって、観客は漫才対話の世界への嵌入がより促されるのではないだろうか。

一方、「文の包摂」の逸脱性は、相方に対しては不適切性の発現というボケとしての機能を果たしていたが、観客に対しては「新奇性」という表現効果の発現基盤となると考えられる。「文の包摂」は広告やメディアに関わる場面では、読み手や聞き手にキャッチーな伝え方がしたいという動機に基づき使用される。その語構成上の逸脱性によって生じるおもしろおかしさ、インパクト、ユーモアなどの「新奇性」（泉 2024）は一般的な複合語では発現しない表現効果であり、「文の包摂」はキャッチーなフレーズとしての役割を果たす。このような「文の包摂」の特性は「〇〇顔」という耳慣れない造語が観客に対して笑いを生じさせる基盤の1つを担っているのではないかと考えられる。

5. おわりに

本発表ではお笑いコンビ「もも」の「〇〇顔」漫才における「文の包摂」の使用実態の記述および使用の動機付けについて考察を行った。「文の包摂」は日常的な場面（会話・ウェブテキスト）や広告・メディアに関わる場面においては、受け手に端的あるいはキャッチーな伝え方がしたいという動機付けに基づき使用される。また、「文の包摂」の逸脱性や前項が有する豊かな意味情報によって受け手に新奇性やイメージ喚起性を生じさせる表現効果がある。このような「文の包摂」の諸特性と漫才との親和性が高いのは、漫才が「文の包摂」の主な使用場面である会話および新奇性が求められる広告・メディアの両者の性質を兼ね備えているからであろう。特に「〇〇顔」漫才においては相方に対してはボケとツッコミの両方の機能を同時に果たす役割（不適切性の発現とそれに対する明確な指摘）、観客に対してはおもしろおかしさを感じさせたり、より漫才対話の世界に嵌入できるよう共感を促したりすることに寄与しており、それが使用の動機付けになっているのではないかと考えられる。

本発表は次の3点で意義があると考えられる。第一に、商品・サービス名などの固有名や広告表現における「文の包摂」の今後の記述への足掛かりとなった点である。本発表で扱った漫才は、会話形式という点では話しことばであるが、おもしろさを狙った戦略的な創作であるという点では商品・サービス名などの固有名や広告表現に通ずる。「文の包摂」研究のこれまでの主な調査対象であったウェブテキスト・日常会話から、本発表の漫才対話を経て、今後は固有名や広告表現における「文の包摂」の記述的研究を進めていきたい。第二に、文体的特徴の比較への応用である。「文の包摂」はこれまで打ちことばや話しことばが主な調査対象であったが、会話形式の中でも日常会話と漫才データの比較が可能となり、文体を比較する研究も期待される。第三に、記述と理論の往還である。「文の包摂」研究は、語形成論だけでなく、統語論、引用研究、歴史的な研究、通言語的な研究など学際的な研究に示唆を与え得ることは泉（2025）でも指摘されており、本発表は言語学の理論的な発展に資する記述の蓄積になったと考えられる。

謝辞 本研究は、国立国語研究所の機関拠点型基幹研究プロジェクト「多世代会話コーパスに基づく話し言葉の総合的研究」（プロジェクトリーダー：小磯花絵）の研究成果である。

参考文献

- 泉大輔（2024）. 現代日本語の逸脱的な造語法「文の包摂」の研究 ひつじ書房
- 泉大輔（2025 予定）. 日本語の語構成における逸脱—「文の包摂」を対象に—／逸脱的な造語法から広がる言語研究 日本語用論学会第27回大会発表論文集
- 岡本雅史（2018）. 聞き手行動が孕む二重の他者指向性—漫才のツッコミから見る聞き手行動研究の射程 村田和代（編）聞き手行動のコミュニケーション学 ひつじ書房 pp. 59-88.
- 窪蘭晴夫（1995）. 語形成と音韻構造 くろしお出版.
- 日高水穂（2017）. 漫才の賢愚二役の掛け合いの変容—ボケへの応答の定型句をめぐって— 國文學, 101, 416-399.
- 日高水穂（2022）. 談話類型からみた現代漫才—『M-1 グランプリ』決勝ネタの分析— 國文學, 106, 214-195.