話しことばにおける情報操作

―ジョークを中心に―

堀　田　知　子

▶キーワード

予想
驚き
不一致
語り落とし
誤誘導

▼要　旨

さまざまなジョークのうち，会話体の形を取っているものを対象に，その構造や落ちの仕組み，そこで使われている情報操作の技法を考察する。ジョークは相手を誤誘導して驚かせることによって笑いを生みだすことを目的とする非協力的な言説であるから，そこにはGriceの協調の原理の格率違反が見られる。そこで使われる情報操作の技法はまた，推理小説などのフィクションの語りとも共通するものである。

1．導入

本稿では，話しことば，特に対話形式のジョークにおける情報操作について考察する。笑いについての研究は，古くはギリシア時代のアリストテレスやプラトン以来，現代に至るまで多くの哲学者や作家，心理学者たちが自論を展開している。近年では言語ユーモアの認知過程を，脳画像解析装置などを使って分析する研究も行われている。言語ユーモアで最も一般的なのがジョークである。ジョークには，自然発生的に生まれるものと，canned joke（おきまりのジョーク）のようにジョーク集など一般に公表する目的で作られるものがあり，その形式もクイズ，なぞなぞのようなものから，一つの短い物語になっているものまで，実に多種多様である。内容については，政治的ジョーク，民族的ジョーク，子供のジョーク，性的ジョークなどと分類

されるものもあるが，その他これらの範疇に入らないものもたくさんある。またその落ちの仕掛けもさまざまである。

本論では，対話形式[1]，あるいはそうでなくても語りの部分が場面設定などに限定され，主に対話の中に笑いの仕掛けが隠されているものを中心に，ジョークの登場人物同士のやりとりに見られる情報操作について，フィクションで使われる技法と比較しながら考察する。

2．ジョークのしくみ

2.1 ジョークの構造と仕掛け

まずジョークの内部構造から見ていく。ジョークは build-up（導入部）と punch（または punchline）という二つの部分から成っている。前者は常に後者の前に来てジョークの本体を構成するものであり，予想（expectation）を作り出し，受け手を一定の方向へと導く。後者はそれを締めくくる，いわゆる「落ち」で，導入部で形成された予想を覆し，テクストをユーモラスなものにする。また導入部の中にあって受け手を誤誘導していく部分は pivot（転回軸）あるいは script switch trigger，または単に trigger と呼ばれる。これはジョークの仕掛けの核になる部分で，同じジョークを繰り返す場合，導入部は多少表現を変えても構わないが，これを変えたり省略したりすると，同じジョークとして成立しなくなる。例を一つ示してみよう。

(1) A panbandler came up to me today and said he hadn't had a bite in weeks, so I bit him. (Herman, et. al(eds.): 267)

導入部は“A panhandler came up to me today and said he hadn't had a bite in weeks”，落ちは最後の“so I bit him”である。また構造上は導入部に含まれる“had a bite”が転回軸として働いており，“ate”と“got bitten”という二義性に基づく詩的ジョーク，いわゆるだじゃれとなっている。受け手は最初に「食べた」の意味で解釈し，最後の落ちに行って「噛まれた」という別の解釈への方向転換を強いられる。通行人に施しを求める物乞いというフレームは落ちに至って消え去り，それまで隠れていた［通行人＝加害者，物乞い＝被害者］という関係に逆転する。ここで“had a bite”を“ate”に変えると，ジョークではなくなってしまう。

Attardo (1994: 276) は，読者によるジョークの処理の仕方について次のように述べている。

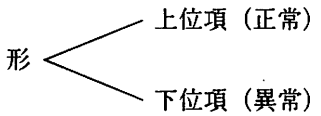
(2) The processing of a joke can be described (in theory-neutral terms) as the discovery of a second “sense” in a text that had initially seemed to be headed in the direction of a “normal” disambiguation.

ここでいう“sense”は，研究者によって script，isotopy などの語が使われる。このように，ジョークは読者をある読みに誘いこみ，転回軸によって別の読みに導く，いわば騙しのテクニックである。

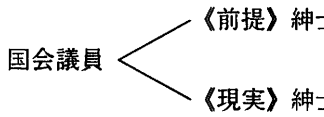
2.2 落ちの構造と仕掛け

前述のように，ジョークは聞き手に二つの解釈を想起させる仕掛けを備えた言説である。小泉保 (1997: 64) は，「ジョークは同じ形において対立する項目を上位から下位へ転移させる技

法であると規定できる」と述べている。小泉によれば，対立をなす上位項（正常）から下位項（異常）へ転移することが「落ち」の核心部である。



例えば，「昨晩ご一緒だった紳士はどなたですか。」「あの人は紳士ではありません。国会議員ですよ。」というジョークでは，



というように，前提と現実の不一致（incongruity）が落ちの対立をなしている。このようにジョークの落ちは予想と現実の不一致によって引き起こされるもので，聞き手をある方向に導いていき，特定の事柄を期待させておいてから，次の瞬間にそれを逆転させる。落ちに隠されている第二の解釈は，非現実的で異常な，時としてはあり得ないような内容であることが多い。対立のタイプとしては，生ー死，善ー悪，正常ー異常の他，常識的ー非常識的，上品ー下品，現実的ー非現実的，性的ー非性的，まじめー遊び，権力ー反権力，誠実ー狡猾，成功ー失敗などが挙げられる。落ちは即時性と簡潔さが命で，これが長く説明的になると，その効果は薄れてしまう。落ちのプロセスを心理学的にいうと，間違った方向に導かれたということに気づいた時の軽い心理的な衝撃，つまり「落下感」が大脳を刺激して笑いを呼ぶ（井上他：1997）。

2.3 協調の原理

本稿では，ジョークの登場人物同士の間で行われている情報のやりとりにおける情報操作に焦点を当てる。情報操作ということは，まともなことばの使用からの逸脱を意味する。この「まとも」かどうかを判定する基準として，Grice（1975）の「会話の原理」を使用することにする。Griceは，会話が行われる際のしくみとして「協調の原理」（CP: Cooperative Principle）を考えた。これは簡単に言うと「会話のやりとりの目的や方向に沿うような貢献をせよ」というような，コミュニケーションを効率的に進めようとする会話者が守っているとみなされる大まかな原理で，すべての会話はこの原理のもとに行われていると考えられる。その原理の下に次のような四つの格率が設けられている。

量の格率：過不足なく情報を提供する
質の格率：根拠のある真実の事柄を述べる
関係の格率：関連性をもたせる
様態の格率：明瞭に順序立てて話す

これらの格率はコミュニケーションの暗黙の基準として働くが，会話において常にこれらが守られるわけではなく，重要なのは，格率違反があった場合には，何らかの推意（implicature），つまり言外の意味が生じるという点である。私たちは相手がふつうと違う言い方をした時，どうしてそういう言い方をしたのか，その意図を推し量ろうとする。会話の理解に必要な推論の多くはこの協調の原則と会話の格率にもとづいて行われる。

Attardo (1993, 1994) は，ジョークがCPに違反しているにも拘らず，情報伝達自体は達成できているという矛盾，つまりcommunicative non-cooperative textというパラドックスについて論じている。これは実際に会話的ジョークが使用される文脈とジョークとの関係であるが，本論はジョークの内部における情報伝達についての論考であり，その問題には深く立ち入らない。

2.4 ジョークと文体的効果

フィクションでは，読者の興味を引きつけるため，その言説の中でさまざまな情報操作が行われる。認知心理学者Brewer (1996) は，物語言説における情報操作の結果として生じる文体的効果をsuspense, surprise, curiosityの三つに分類し，その仕掛けを物語の出来事の構成である出来事構造と，出来事の時間的配列である言説構造という概念を用いて説明している。ジョークにも短いながら，これと同じような構造やレトリックが見られるものがある。

(3) A man was walking along a street when from the other side of a wall he heard someone shout, "Fifty-two!" He stopped, and again he heard, "Fifty-two!" Unable to overcome his curiosity, the man stood on a box that he found at the spot, peeked over, and a boy hit him with a handful of clay and shouted, "Fifty-three!"

(*Laughter the Best medicin*)

通りを歩いていた男性が，壁の向こう側から聞こえてくる「52! 52!」という声を聞き，好奇心にかられて箱の上に乗って覗いてみる。すると，待ち構えていた少年の「53!」という声とともに泥つぶてに見舞われるという話である。読者は最後まで行って，「52」の意味するところや，箱の存在が偶然ではなかったということを再解釈する。ここではまず声の主と「52!」の意味に対するcuriosity，続いて壁の向こうで何が起こっているのかについてのsuspense，最後に待ち受けていたものによるsurpriseという3要素が短い言説の中に入っている。

ジョークには長さの制約があるため，これら3要素が全て含まれているものは多くないが，その中で特にジョークと関係が深いのがsurpriseである。Ziv (1984) によれば，すべてのユーモアに共通する基本的な要素は驚きである。心理学では，驚きとは実際に起こることが予想と一致しない時に生じる感情であるとされるが，これは先ほどみたジョークの落ちの構造にも通じる。レトリックとしては，重要な情報を隠しておき，後からそれを提示する技法である。予想外の情報を与えられた読者は，それを基にテクストの解釈を改めるのであるが，ジョークも落ちに至ってから全体を解釈し直すというプロセスを踏む。

サプライズを生じる言説では，情報の隠匿を読み手が感知することはできない。結果を知って初めて隠匿があったことに気づかされる。しかし驚きがすべておかしさと結びつくわけではなく，驚きはジョークの必要条件ではあっても十分条件ではない。

3．ジョークのレトリック

本章では，ジョークの情報操作にみられる技法を実際の例をみながら考える。対話形式のジョークは，語りによる説明の部分がないため，読み手は対話の背後にある状況や文脈を，対

話のみを通して推測することになる。情報操作と言っても，ジョークの話者がみな嘘を言ったり，不誠実で非協力的な会話を行っているわけではない。トリックをしかけて誤誘導を行うのは片方だけで，もう一方の，騙される方の人物は常識的でまじめな会話者であり，読み手はその人物の立場から読むことになる。本節では，ジョークで使われているさまざまな誤誘導の技法の中から，CPの量の格率が関与するものを見ていきたい。

3.1 語り落としと誤誘導

Attardo (1994: 289) が「ジョークがジョークであるためには，情報の隠匿，すなわち，Griceの量の格率違反がなければいけない。」と述べているように，ジョークの違反の多くが量の格率違反である。どのような言説も記述する出来事についての全情報をもれなく提示することは不可能であり，その中から取捨選択して必要なものを提示するが，そこに情報の空白（gap）が生じることになる。レトリックの用語では省略（ellipsis）といわれるもので，Prince (1992) では語り落とし（unnarration）である。空白はすぐに埋められることもあれば，一定時間の経過後に埋められることもあり，また最後まで埋められない場合もある。ふつうは重要でない情報が省略されるが，文体的効果のために，重要な情報を故意に言い落とす技法もある。以下，意図的に量の格率を破り，出来事の一部を伝えないことによって相手を誤誘導するジョークの例を示す。まず空白が導入部の中にあるものをみていこう。

(4) Teacher: Why are you late?
Student: There was a man who lost a hundred dollar bill.
Teacher: That's nice. Were you helping him look for it?
Student: No. I was standing on it. (*Jokes in English for the ESL/EFL classroom*)

遅刻の理由を聞かれ，生徒は「100ドル札を失くした人がいた」と答える。この答えは曖昧で，そこに重大な情報の隠匿があることに相手の先生も読者も気づかない。日常会話では，相手が推意できることはできるだけ省略しようとする傾向があり，その空白は聞き手の推論により埋められる。この時点で引き出される一番自然な解釈は，「生徒は百ドル札を失くした人がそれをさがすのを手伝っていた」である。このジョークから構築できる出来事構造を時系列で見ると次のようになる。

①生徒が登校中に100ドル札を失くした人に出会う。
②生徒が見つけた100ドル札を足で踏んで隠す。
③生徒が100ドル札を手に入れる。
④生徒が遅刻して登校する。

導入部では②③が省略され，落ちに至って初めて提示される。言説における情報の提示は④—①—②の順である。前述のサプライズ構造と同じく，出来事構造のある部分が語り落とされることによって生まれた予想と現実の食い違いがおかしさを生んでいる。次も同様の例である。

(5) Mrs. Smith: Why are you so late getting home?
Duke: I stopped two kids from fighting.
Mrs. Smith: That was very nice. How did you do that?
Duke: I beat them both up. (*500 Hilarious Jokes for Kids*)

このジョークの出来事構造は次のようになっている。

①二人の子供がけんかしている。

②Dukeが二人を殴り倒す。

③その結果二人のけんかが止まる。

④Dukeが遅く帰宅する。

言説構造では④—①—③—②となっており，最初はDukeの平和的仲裁によってけんかがおさまったとMrs. Smithも読者も誤って解釈する。語り落とされている②が落ちになっている。

次は，出来事の情報全体から，一部の情報だけを報告しているものである。

(6) Son: Dad, I'm afraid the car's got water in the carburetor.
Dad: Where is the car?
Son: In the lake. (*The Penguin Dictionary of Jokes*)

(7) Son: Did you know there's a black cat in the dining room?
Father: Don't worry, they're supposed to be lucky.
Son: Well, this one certainly is. He's eating your dinner! (*ibid.*)

(6)は，気化器に水が入っていると報告しているが，実は車全体が湖にあるので実は車体全体が水浸しなのである。全体の情報の中から一部分だけ提示することによる不一致である。これは部分で全体を表しているという点で，一種のシネクドキになっているともいえる。(7)では，息子は「黒ネコが食堂にいる」という包括的情報だけを伝え，そのネコが何をしているかという最も重要で緊急を要する情報は伝えていない。"lucky"の意味が「黒猫は縁起がいい」から「この黒猫は（ごちそうにありつけて）運がいい」へと転換している。

次は逆に情報が多すぎて齟齬をきたす誤誘導の例である。

(8) A: I was walking past this building site when this brick came hurtling down, missing my shoulder by this much!
B: Thank goodness!
A: And landing smack on the top of my head! (*ibid.*)

伝えるべき情報は「Aが建築現場を通っている時に，上からレンガが落ちて来て頭を直撃した」というものであるが，最初の発話でAが「肩をかすめた」と言っているため，Bはレンガが Aに当たらなかったと解釈するが，最後の発話で予想を裏切る。ここでは余分な情報（レンガが肩をかすめた）を挿入することによって単純な真相が覆い隠され，誤誘導が行われている。

背景の設定に仕掛けが隠されているタイプのジョークもある。

(9) [A young American tourist goes on a tour of a creepy old castle in England.]
Guide: How did you enjoy it?
Tourist: It was great, but I was afraid I was going to see a ghost in some of those dark passage ways.
Guide: No need to worry, I've never seen a ghost in all the time I've been here.
Tourist: How long is that?
Guide: Oh, about 300 years. (*Laughter Really is the Best Medicine*)

(10) 'I don't want to go to school today, Mummy. The teachers all think I'm stupid and the kids all hate me!'

'Now come along, darling, you have to go. You're the headmaster.' (*Pocket Jokes*)

ジョークは思い込みや先入観の上に成立し，これを利用して読者を間違った方向に導く。(9)はイギリスの古城ツアーに参加している旅行者とそのガイドの会話という設定である。このガイドの正体が実はこの旅行者の恐れる「幽霊」なのであるが，旅行者も読者もガイドは普通の人間であるという思い込みを持っている。幽霊が自分の棲む古城のガイドをしているという設定部分に情報の隠匿がある。これは語り手が殺人の真犯人であるという設定のトリックで有名な A. Christie の推理小説 *Murder of Roger Ackroyd* にも通じるようなどんでん返しとなっている。また(10)では2人の会話者のどちらも偽りは述べておらず，2人の間に CP 違反はみられない。しかし読み手は，これが学校に行くのを嫌がる子供とその親との会話であると思い込む。ここでは息子が校長であるという設定情報が空白となっており，それが落ちになっている。それが分かって改めて読み返すと，彼の"the kids"という子供らしくない表現の使用も伏線になっていることに気づかされる。ここにおける情報操作は，登場人物ではなく，作者から読み手に対して行っているものであると言えよう。

最後に落ちの部分に空白がある例を見ていく。落語で言ういわゆる「考え落ち」で，よく考えないとその意味やおかしさがわからない。推理の要素をジョークに取り入れたものである（織田，1983: 94)。

(11) Father: I hear you skipped school to play football.
Son: No, I didn't and I have the fish to prove it!
(*The Penguin Dictionary of Jokes*)

ここでは否定のスコープの曖昧さが二つの解釈の原因になっている。落ちに行くまでの解釈を「第1の解釈」，最後まで読んでからの解釈を「第2の解釈」とすると，

第1の解釈：息子は学校をさぼってサッカーをしていたのではない。

第2の解釈：息子は学校をさぼって魚釣りをしていた。

[魚が証明] → [息子は魚釣りに行った] という推論を辿って [息子はやっぱり学校をさぼっていた] という結論に到達する。

(12) A: I've been in love with the same woman for twenty years.
B: That's wonderful!
A: Yes. I hope my wife doesn't find out about it. (『英語ユーモアのセンス』)

第1の解釈：A は20年間ずっと妻を愛し続けている。

第2の解釈：A は20年間愛人を愛し続けている。

[A は（女性の存在を）妻に知られたくない] → [その相手は妻ではない] という結論に至る。"the same woman"が転回軸になっている。

(13) A: My wife says if I don't give up golf she'll leave me.
B: That's bad luck.
A: I know, I'm really going to miss her. (*The Penguin Dictionary of Jokes*)

第1の解釈：A は妻の機嫌が悪いのでゴルフをやめるつもりである。

第2の解釈：A は妻よりゴルフを選ぶつもりである。

[A は妻の不在を寂しく思う] → [妻が出て行くことになる] → [A は妻よりゴルフの方を選ぶつもりである] という推論過程をたどる。このように，考え落ちは伝えるべき情報の一部を

語り落として推理を遡らせることによって効果を高めるものである。

3.2 意図隠しによる誤誘導

自分以外の人物の考えや気持は外側から知ることはできず，その人物の言動を手がかりに推測するしかない。他者の発話や行為の動機や意図についての解釈は誤りやすいものである。この発話の意図に関する不確定性を利用したジョークも多いが，ここでは会話者が自分の意向を明かさないことによって相手を誤誘導する例を見ていく。読者はまず常識的な発想で解釈しようとするが，途中で突然方向転換が行われ，超常識的な別の見方を突きつけられる。

(28) A: Why are you crying?
B: The elephant is dead.
A: Was he your pet?
B: No, but I'm the one who must dig his grave.
(*Jokes in English for the ESL/EFL classroom*)

第1の解釈：Bがゾウが死んだのを悲しんでいる。
第2の解釈：Bはゾウの墓穴を掘るのを嫌がって泣いている。

死んだゾウを目の前に泣いている人物に，Aも読者も，ゾウの死を悲しんでいると解釈する。しかし，落ちでその読みとは対極にあるような本心が明かされる。以下に同様の例を示す。

(14) Son: Mother, may I have a quarter for the old man who's outside crying?
Mother: Yes, dear, but what is the old man crying about?
Son: He's crying, "Salted peanuts, twenty-five cents a box."
(『英語ユーモアのセンス』)

第1の解釈：息子は母にお金を貰って，外で泣いている老人にお金をあげようとしている。
第2の解釈：息子は母にお金を貰って，外で大声で客寄せしている老人からピーナツを買おうとしている。

(15) Boy: Can you see the screen all right?
Girl: Yes.
Boy: You're not sitting in a draught?
Girl: No.
Boy: Comfortable seat?
Girl: Yes, fine!
Boy: Mind changing places? (*The Penguin Dictionary of Jokes*)

第1の解釈：男性は女性を気遣っている。
第2の解釈：男性はあわよくばより条件の良い女性の席に移ろうと思っている。

(16) Boy: Darling, we're going to have a wonderful time tonight. I've got three tickets for the theatre.
Girl: But why do we need three tickets?
Boy: They're for your mother, your father and your little sister! (*ibid.*)

第1の解釈：彼女とその切符で楽しむ。

第２の解釈：彼女の家族をその切符で家から誘い出し，留守の間に彼女の家で楽しむ。

(17) Husband: Put your coat on. I'm going to the pub.
Wife: How nice! Are you taking me out?
Husband: Husband: No, I'm turning the heating off. (*Pocket Jokes*)

第１の解釈：妻がコートを着て夫と一緒にパブに行く。
第２の解釈：夫がパブに行っている間，妻はコートを着て暖房の切れた家に残る。

(14)は"cry"が転回軸として機能し，「泣く」→「叫ぶ」へと転換させている。母親にお金をせがむ息子の意図を隠すことによる誤誘導である。(15)は男性は発話の意図が明らでないため，相手の女性も読者も善意の解釈の方に誘導されていく。(16)は，男性がチケットを用意するという行為の意図・目的を明らかにしていないために生じた誤解である。(17)は，夫の発話の意図に関するジョークで，"Put your coat on."が転回軸である。「コートを着ろ」と言った夫の発話の意図のところが空白になっている。

3.1および3.2で示した例は，必要な情報の提示を落ちに着くまで遅らせることによる情報操作である。このような情報の遅延（delay）について，Rimmon-Kenan (1983: 126) は，「情報の遅延は，読むという過程を謎解きへと変える」と述べている。

3.3 強い推意・弱い推意

内田（1996）は，聞き手あるいは読者の注意をある一定方向に向けさせておいて次の発話や話の展開を予想させ，結果的にその予想に反する発話や筋の転回により劇的効果をねらうことを「ひねり」と呼び，関連性理論の「強い推意」「弱い推意」(strong implicature, weak implicature) という概念を使って説明している。推意には，話し手（書き手）が責任をもつ確定的な「強い推意」から，読者がその責任の多くを負う「弱い推意」まで，さまざまな強さをもつものがある。強い推意ほどその推意の復元確定性が増し，推意が弱いほど聞き手の解釈の幅が増大する。上で見た「第１の解釈」，「第２の解釈」が，それぞれ強い推意，弱い推意に対応するものである。この推意の強さ・弱さは相対的なもので，聞き手の推意の確定をどの程度制限するかを決めるのは話し手である。Blakemore (1992) はこれについて次のように述べている。

(18) ... speakers make decisions not only about whether what they want to communicate is to be explicated or implicated, but also about the extent to which they will constrain the hearer's recovery of implicatures. (Blakemore, 1992: 131)

内田によれば，いわゆる「どんでん返し」は，強い推意を「見せかけ」として用い，弱い推意を「伏線」としてひそませておくことで可能になるという。ジョークにおいては，強い推意の方に読者の注意を向けさせ，正しい解釈を弱く推意させておくことによって最初の予想を見事に逆転する。後述するように，この手法は推理小説などにもよく見られるものである。

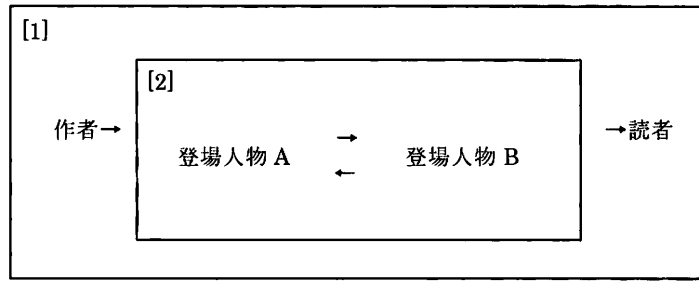
3.4 対話形式のジョークの特徴

日常の会話の中で出来事や経験を報告する場合でも，相手を驚かせたり，興味を引きつけるために多少の情報操作を行うことは珍しいことではない。またまじめなコミュニケーションに

おいても，意図せずにジョークに似た曖昧さが生じることがある。しかしその場合でもすぐに曖昧さの解消が行われ，意味の明確化が行われる。これに対してここで示したようなジョークの曖昧さは意図的であり，最初から聞き手に誤った読みを認識させるように仕向けている。

山口（41）は，一つの言語作品と言えるようなジョークの情報伝達について，個々のことばづかいを微視的に眺める見方と，巨視的に眺める見方があると述べている。前者は，具体的なことばづかいの中で，会話者間の情報伝達が適切に行われているかが問題になる。また後者は，その作品の理解に必要かつ十分な情報が作者から読者に的確に伝えられているかが問題になる。このような情報の授受の図式を本稿で取り上げた対話形式のジョークに当てはめると，下の図のようになるであろう。[1] が作者と読者の間のレベル，すなわち巨視的レベルで，[2] が登場人物同士のレベル，すなわち微視的レベルである。語りの仕組みは実際はこれよりはるかに複雑であるが，ここでは語り手が不在のため，この二つのレベルに単純化して示してある。

対話形式のジョークの情報伝達



対話形式のジョークで，[2] のレベルで共有されている情報でも，読み手にとっては未知の場合がある。その場合は［1］のレベルの情報提供を十分なものにするため，必要な情報を対話の中で示す必要がある。⑽の例では，［息子＝校長］という情報は登場人物間（[2]）では共有されているが，読み手には知らされていないため，最後の落ちでそれが明らかにされる。また，会話者間では非協力的なことばづかいであっても，巨視的にみると，CP を遵守した報提供がなされていれば問題はない。会話形式では語り手による解説の介入がないため，不一致は会話者自身の発話の中で解消しなければならない。そのため時には実際の会話らしい自然さは多少犠牲にしても，読み手が理解できるものにする必要がある。推理小説の登場人物は，発覚するまで嘘をつき通そうとするが，ジョークでは導入部で巧みに相手を翻弄していた人物があっさりと種明かしをしてしまうことが多い。これも，限られた長さの中での不一致の解消という必要性に迫られてのことであり，種明かしは会話の相手よりもむしろ読者に向けられている。微視的なレベルにおける登場人物間の情報提供があまり不自然にならないようにしつつ，巨視的レベルにおける観客への情報提供を優先させているのである（山口，1998: 44)。これは同様の形式を持つ他のジャンル，例えば演劇や映画なども同様で，違うのは，ジョークが巨視的レベルにおける CP 遵守のため，会話者の一方だけにしか嘘を言わせないようにしているという点である。上の例からもわかるように，片方は常にまともで常識的な人物である。

また Norrick and Bubel (2009: 33) は，直接的に呼びかける形式をとる会話形式のジョークは，登場人物同士の関係をそれだけで伝えることができ，効率的だと述べている。例えば，

(19) Waiter, waiter, what's this fly doing in my soup?
I believe it's backstroke, sir.

というジョークでは，これだけで会話者を特定して状況も示すことができ，"A guy in a restaurant says to the waiter."というような導入が不要である。"sir"という呼びかけもレストランのフレームを強化し，会話者の役割を特化する。同じように(10)は，mummyという呼びかけ語により，会話者間の関係が明らかになる。呼びかけ語が使用されていないものでも，例えば(4)は，会話形式をとることにより，「遅刻してきた生徒に先生が話しかけて...」のような人物の設定や状況の説明も不要で，必要な情報を簡潔に伝えることができる。

4．ジョークとフィクション

4.1 ジョークとナラティブ

Labov (2013: 22) は，生死に関わるような経験が語られているナラティブの例を挙げて，聞き手にその経験を効果的に伝えるためにどのような言語的工夫が行われているのかを考察している。そこで重要な概念としてreportability（報告価値性）とcredibility（真実性）を導入し，両者が反比例すると述べている。つまり報告価値性が高く，人を驚かせるような話は，真実性が低くなるということである。Labovはまた，ジョーク，ほら話，夢の話の3つに関しては真実性は求められないと述べている。ジョークが常に報告価値性の高い出来事を述べているわけではないが，いずれにしても人物たちの行動や反応などは常軌を逸したものも多く，本当らしさという点からすれば，基準から遠く離たったところにあるのも事実である。

物語の言説では，質の確率への違反は出来る限り避けて読み手に対するフェアネスを守ろうとする。その点さえ担保されていれば，他の規則違反は許容される。それを利用して読み手を撹乱し，誤誘導することは程度の差はあれあらゆる作品でふつうに行われることである。先に述べたcuriosity，suspense，surpriseの3要素も省略，伏線，先説法，後説法など，物語と言説の捻じれ，いわばCPの格率違反によって生まれる効果である。本稿で見てきた量の格率に違反する故意の語り落とし，過剰な情報，人物たちの意図隠しなどによる誤誘導などもフィクションの常套手段だと言ってもよいであろう。文学作品にもジョークの落ちの構造をとるものもある。IserとRimmon-Kenanは，情報の空白によって生まれる物語のダイナミズムについて，それぞれ次のように述べている。

(19) Indeed, it is only through inevitable omissions that a story will gain its dynamism. Thus whenever the flow is interrupted and we are led off in unexpected directions, the opportunity is given to us to bring into play our own faculty for establishing connection—for filling in the gaps left by the text itself. (Iser, 1972: 284)

(20) Only after the fact does the reader realize that some significant information has been withheld from him. Whatever category the gap belongs to, it always enhances interest and curiosity, prolongs the reading process, and contributes to the reader's dynamic participation in making the text signify. (Rimmon-Kenan, 1983: 129)

Attardo (1994: 88) は，ジョークの構造を3つの「機能」として，[F1] 出来事の文脈設定

の機能，[F2] 予想を生みだし，問題提起をする機能，[F3] 物語を終結する機能をあげている。[F1] [F2] は上の導入部に相当し，[F1] は不要な場合は省略される。[F2] は会話体で疑問文の形を取ることが多い。[F3] で言説はユーモラスなものに変わる。Attardo はこれらの機能はジョークだけでなく，全ての語りのテクストに共通するものであると述べている。

会話の中で使われる情報操作の技法はフィクションの語りの中で使われる技法と変わらないが，物語が開始（設定）ー紛糾（展開）ー終結（解決）という構造をもち，一つの出来事が終結するという形で締めくくられるのに対し，ジョークは必ずしもそうではない。物語としては終結していなくても，ジョークとしては成立する。言い換えると，ナラティブの終結と，ジョークの落ちとは異なるものである。ナラティブの終結は物語世界に属し，ジョークの落ちは物語言説に属する。多くのジョークは，出来事の終結に至らないまま落ちを迎えるのである。

4.2 ジョークと推理小説

ジョークの面白さやおかしさは，ストーリーとその表現のしかた，言い換えると物語内容と物語言説に分けて考える必要がある。テーマ，すなわち話の内容か，スタイル，すなわち表現のしかたかということである。たとえば(3)は，人物の行為が時系列通りに男性の視点から記述されているが，語られている状況それ自体に意外性やおかしさがある。(4)は，落ちに至る仕掛けもさることながら，「お札を足で踏んで隠す」という行為にも異常性やおかしさがある。"I was standing on it." を "I was watching him looking for it." とすると，予想とのずれは依然としてあるものの，インパクトが少なく面白みは減じられる。また(14)は，ゾウの死んだことより，その穴を掘らなければならないのが嫌で泣いているという状況それ自体よりも，読む側の思い込みによってまんまと騙されてしまう，そのプロセスの方におかしさを感じる。(6)は，単に車が水没しているという状況を報告しているだけであるが，その報告の仕方が混乱を招き，笑いを呼ぶ。このように，ジョークのトピックには，面白おかしい出来事だけではなく，「生死」「夫婦間の愛憎」「事故や怪我」「殺人」など，シリアスなもの，さらには攻撃的，敵対的なものも多い。ジョークの楽しさは，出来事の内容よりもその提示の仕方にあると言ってもよいであろう。Raskin (1973: 152) が言うように，悲劇も語り方によってはジョークに変えることができる。特にここで扱ったおきまりのジョークは，ユーモアのない話を落ちのあるジョーク形式で語ったものが殆どである。

ジョークと推理小説の血縁関係はしばしば指摘されるところである。推理小説も，読み手に推理をさせ，謎解きを楽しませるために意図的な違反や仕掛けがなされる。ジョークの笑いは，推理小説を読んでいて，完全に作者にしてやられたと分かった時に思わず出る笑いに通じるものがある。ジョークの醍醐味もこの「騙される楽しさ」にあるのではないだろうか。

Hockett (1972) は，推理小説をジョークと比較して，次のように述べている。

(21) It must be possible for the reader to infer the identity of the murderer from the evidence he is given, though only with ingenuity and hard work. The bad detective story either telegraphs the identity of the criminal or cheats the reader with irrelevancies, just as with the poor joke. (Hockett, 1972: 172)

また Triegenberg (2008: 541) によれば，ミステリーを読む楽しみの一つは，どの人物が真

実，あるいは嘘を話しているのか，その理由は何かをさぐり出すことで，推理小説がおかしくない理由について，次のように述べている。

(22) In a joke, the realization comes upon the reader all at once, and this sudden reversal ... elicits the experience of humor. The lies in a mystery novel, on the other hand, are often realized slowly, as the reader puts the pieces together, and so humor is often lost. (541)

Triegenberg によれば，A. Christie の *Death on the Nile* や *Murder on the Orient Express* などでは，全ての説明を最後まで残し，巧妙かつ簡潔に説明が行われているので，読者はユーモアに似た楽しさを覚えると述べている。

5．結び

広義のジョークには，形式も内容も実に種々雑多なものが含まれる。本稿では，ジョークの構造を概観し，対話形式のジョークに限定して，その中で行われている誤誘導のテクニックを Grice の会話の格率に照らして考察した。対話形式のジョークは語り手が不在で，読者が落ちの意味を理解できるよう，必要な情報をすべて発話に盛り込む必要があるため，会話としては多少不自然にならざるを得ないところがある。一方で，語りでは長い説明が必要となるような設定部分を簡潔に伝えることができるという利点もある。ジョークは多くの点でナラティブとしての性質を持つが，出来事の終結を必ずしも含まないという点で異なっており，ジョークの落ちがそこで語られている出来事の終結と一致しないことが多い。

ジョークは，まともな情報を提供していると思わせておいて，その中に実は予想もしない別の読みを潜ませている。情報を過不足なく提供するという原則から外れ，相手の思い込みや常識を逆手に取って驚きを演出する。その点がさまざまな情報操作のトリックを駆使して読者を楽しませることを第一義とする推理小説との近さが指摘される所以である。しかし，Iser も指摘するように，推理小説に限らず多くのフィクションのテクストには，最初の予想を修正させたり，裏切ったりする働きがみられ，それが既に読んだ部分にも遡及効果を及ぼす。こうして読み手は予期していなかった方向へと導かれるのであるが，そうした意外性こそ，読み手が期待していることである。ジョークもこうしたフィクションの延長線上にあって，それがさらに強化，顕在化されたものであるといえよう。いずれにしても，ジョークの愉しさの最たるものは推理小説同様，騙される喜びであると考える。

[注]

1 本論で扱う対話形式のジョークは，会話の流れの中で使われたものではなく，会話の文脈から完全に切り離された言語作品としてのジョークである。

参考文献

Attardo, Salvatore (2008) "A primer for the linguistics of humor," Raskin V. (ed.) *Primer of Humor Research*, 101-155, Berlin: Mouton de Gruyter.

Attardo, Salvatore (2001) *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*, Berlin: Mouton de

Gruyter.
Attardo, Salvatore (1994) *Linguistic Theories of Humor*, Berlin: Mouton de Gruyter.
Attardo, Salvatore (1993) "Violation of Conversational maxims and Cooperation: The Case of Jokes," *Journal of Pragmatics* 19, 537-58.
Blakemore, Diane (1992) *Understanding Utterances—An Introduction to Pragmatics*, Oxford: Blackwell.
Brewer, W. F. and Edward H. Lichtenstein (1982) "Stories are to Entertain: A Structural-affect Theory of Stories," *Journal of Pragmatics* 6, 473-486.
Brewer, William. F. (1996) "The Nature of Narrative Suspense and the Problem of Rereading," Vorderer, P., H. J. Wuff, M. Friedrichsen, (Eds.) *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, 107-127, Marwah: Lawrence Erilbaum Associates.
Chiaro, Delia (1992) *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*, London: Routledge.
Grice, H. Paul (1975), "Logic and Conversation," Cole, P. and J. L. Morgan (eds.) *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*, 41-58, New York: Academic Press.
Hancher, Michael (1972) "How to Play Games with Words: Speech-act Jokes," *Journal of Literary Semantics* 9 (1), 20-29.
Herman, David, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (eds.) (2005) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, NY: Routledge.
東森　勲 (2011)『英語ジョークの研究―関連性理論による分析』東京：開拓社.
Hockett, C.F. (1972) "Jokes," M.E. Smith (ed.) *Studies in Linguistics in Honor of George L. Trager*, 153-178, The Hague: Mouton.
堀田知子 (2013)「情報操作のトリック―サプライズ―」『龍谷紀要』第34巻第2号, 193-204.
稲木明子 (2005)「推理小説とモダリティ」(成田義光・長谷川存古共編)『英語のテンス・アスペクト・モダリティ』阪大文学会叢書2, 210-226.
井上宏・昇幹夫・織田正吉 (1997)『笑いの研究』東京：フォー・ユー.
Iser, Wonfgang (1972) "The Reading Process — A Phenomenological Approach," *New Literary History* Vol. 3, No. 2, 279-299, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
Iser, Wonfgang (1978) *The Act of Reading — A Theory of Aesthetic Response*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
木村洋二 (編) (2010)『笑いを科学する―ユーモア・サイエンスへの招待』東京：新曜社.
Kitazume, Sachiko (2010) *How to Do Things with Humor*, Tokyo: Eihosha.
小泉　保 (1997)『ジョークとレトリックの語用論』東京：大修館書店.
丸山孝男 (2002)『えいごジョークの教科書』東京：大修館書店.
Norrick, Neal R. (1993) *Conversational Joking*, Bloomington: Indiana University Press.
Norrick, Neal R. and Claudia Bubel (1993) "Direct address as a resource for humor," Norrick, Neal R. and Delia Chiaro (eds.) *Humor in Interaction*, 29-47, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
織田正吉 (1983)『ジョークとトリック』東京：講談社.
織田正吉 (2010)『笑いのこころ　ユーモアのセンス』東京：岩波書店.
沖田知子 (2013)「情報操作のデザイン―推理小説の場合―」『英語文化研究』第39号, 大阪大学大学院言語文化研究科, 31-51.
Prince, Gerald (1992) *Narrative as Theme: Studies in French Fiction*, Lincoln: University of Nebraska Press.
Raskin, Victor. (1985) *Semantic Mechanism of Humor*, Dordrecht: Reidel.
Raskin, Victor (ed.) (2008) *The Primer of Humor Research*, Berlin: Mouton de Gruyter.
Rimmon-Kenan, Shlomith (1983) *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, New York: Routledge.

Sacks, Harvey. (1974) "An Analysis of the Course of a Joke's Telling in Conversation," Bauman, R. and J. Sherzer (eds.) *Explorations in the Ethnography of Speaking*, 337-353, Cambridge: Cambridge.
Sperber, Dan and Deirdre Wilson (1986) *Relevance: Communication and Cognition*, Oxford: Blackwell.
鈴木進・L. G. Perkins・宮下邦子 (1996)『英語ユーモアのセンス』東京: 丸善.
Triesenberg Katrina E. (2008) "Humor in Literature," Raskin V. (ed.) *Primer of Humor Research*, 523-542, Berlin: Mouton de Gruyter.
内田聖二 (1996)「強い推意, 弱い推意と『ひねり』の構造」『尾崎寄春・大沼雅彦両教授退官記念論文集』尾崎寄春・大沼雅彦両教授退官記念論文集刊行委員会 (編), 175-185, 京都: あぽろん社.
山口治彦 (1998)『語りのレトリック』東京: 海鳴社.
Ziv, Avner (1984) *Personality and Sense of Humor*, NY: Springer (高下保幸訳『ユーモアの心理学』) 東京: 大修館書店.

参考資料

[ジョーク集]
The Penguin Dictionary of Jokes (1993) Fred Metcalf, London: Penguin Books Ltd.
500 *Hilarious Jokes for Kids* (1991) Ralf Room, NY: New American Library.
Laughter Really is the Best Medicine (2011) NY: The Reader's Digest Association, Inc.
Laughter the Best Medicine (2008) NY: The Reader's Digest Association, Inc.
Pocket Jokes (2006) David Pickering, London: Penguin Books Ltd.
1001 Great Jokes (Signet) (1987) Jeff Rovin, NY: New American Library.

[インターネット]
Jokes in English for the ESL/EFL classroom (http://iteslj.org/jokes)

本稿は平成24～26年度科学研究費補助金基盤研究 (C)「情報操作のデザイン: 理論と実証」(研究代表者: 稲木昭子, 24520559) の分担研究者としての成果の一部である。