

テレビメディアにおける 出演者と編集者の共犯性

「人志松本のすべらない話」の
データセッション

白井宏美/荒井優希/山崎大輔/藤本加奈子/末永朱音
(慶應義塾大学)

ゲスト：榎本祐紀氏（「すべらない話」編集者）
コメンテーター：榎本美香先生（東京工科大学）

「すべらない話」は

なぜ「すべらない」のか？

実は

すべて知っている話があるのでは...？

目的

笑いのプロが暗黙的に行なっている
相互行為を分析

「すべらない」のではなく「すべらせない」

その仕掛けを明らかにする

共犯性

聞き手が主体となって話し手を
助けることによって、新たな解釈や
展開がもたらされる場合に成立する。

先行研究

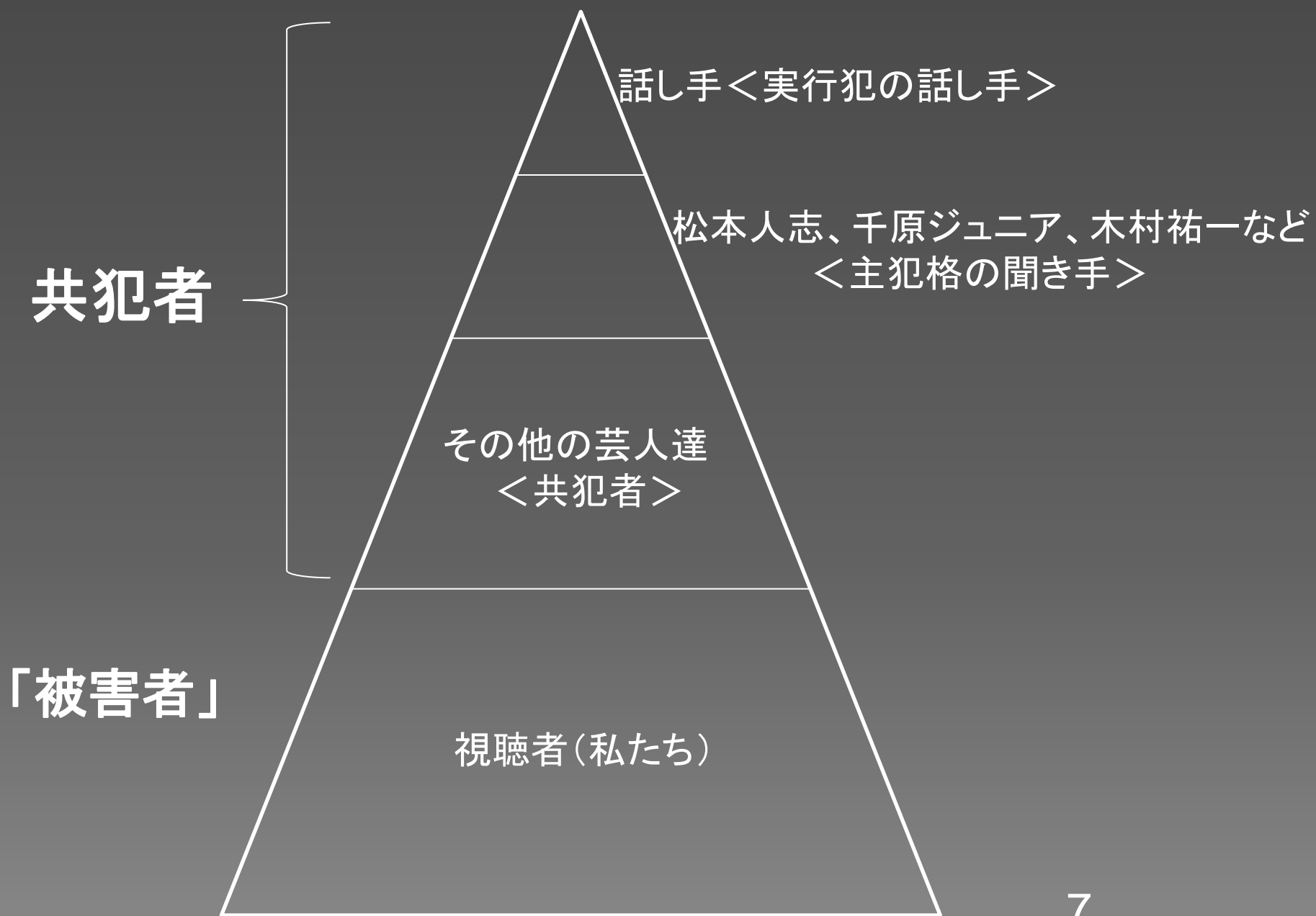
Goffman (1981)

聞き手の参与役割 (participation status)の区別



図1 参与役割

(クラークの整理に基づき坊農が図化)



分析

共犯が行われている具体的場面

断片1

09 有吉: あの:僕すごいおばけがこわくて[あと呪いだとか,

10 松本: [うん(.)こわい(.)こわいよ.

11 有吉: そういうたぐいのものが[嫌いだったんですけど,

12 松本: [うん(.)うん.

13 有吉: おやじがちょっとお盆だった[んで,

14 松本: [うん.

15 有吉: 墓参りに行こう[と

16 松本: [うん.

17 有吉: いうことりまして

18 また夜中:[なんですよね,

19 松本: [うん(.)うん.

断片2

25	有吉	親父がちょっとキレましてえ.h
26		「なあにが怖いんだ」とお化けの(.)「そんなもんお化けなんてこの世にいねえ(↑)」
27		つつって(.)
28		お供え物で持ってった日本酒の一升瓶を墓に(.)ば：んって投げつけたんですけど、
29	松本 一同	((笑い声))
30	河本	え：すげ：
31	有吉	「いね：んだそんなもんは」つつって(.)それで「いね：お化けなんていねー：(↑)」
32		つつって果物とかまんじゅうをばんばん墓にぶつけるんですよ.
33	勝俣 複数	((笑い声))

変化するオチ

「翌日墓にもう一度行ったら、
墓がカブトムシだらけだった」

というオチ(67)が用意されている

断片3

65 有吉	って思って(.)呪いだ呪いだっつってたらオヤジが「墓をよく見てみろ」っていうん
66	ですよ.
67	よく見てみたらおじいちゃんの墓がカブトムシだらけだったんす.
68 勝俣	((立ち上がり手を叩きながら笑う))
69 一同	((大きな笑い))
70 ほっしや ん。	リンゴで,
71 ビビる大木	リンゴで集まってきたんだ.
72 有吉	くだものを(.)くだもので集まってきちゃって.

- ◎ しかし、話はここで終わらず、芸人たちのやりとりが続く
- ◎ 視聴者は、なぜ墓がカブトムシだらけになったのか、理解できないかもしれない。
- ◎ 父親の突飛な行動と、墓がカブトムシだらけであったということが、つながっていないかもしれない

変化するオチ

- ◎ そのため、オチを言った後も、両者をつなげるために、周りの芸人を巻き込んで、相互的なやりとりが続く
- ◎ より「すべらない」ように、オチの後も発話は連続していくのである

断片4

75 有吉: そっからお化けを信じなくなった.

76 松本: ((笑い))

77 木村: お父さん優しいやん(.)[カブトムシ取り行って.

78 有吉: [優しかったです(.)[実は.

79 松本: [ほんまやな:

80 ビビる大木: 良い夏休みだな.

81 松本: いやあ:いい思い出やな:

82 有吉: はい(.)今となっては.

83 松本: 今となってはね.

84 有吉: はい.

85 松本: いや::しかしすべ::らんな:

86 一同: ((拍手))

(萩原・白井他 2013)

- ◎ 「すべらせない」ために、笑いのプロである出演者が互いに共犯関係のなかで物語を作り上げる仕組みを示した。
- ◎ 「共犯性」という概念により会話の展開を分析した。

編集はどのように関わっているのか？

編集者 榎本祐紀氏の
インタビューに成功

データセッション

- ◎ 共犯性がみられるか
- ◎ 出演者と編集者によって、「すべらない話」がどのように創作されていくのか
- ◎ 編集者の暗黙的な職人知とは

キーワード

- ◎ 共犯性
- ◎ テレビメディア
- ◎ 編集
- ◎ 職人知

編集者榎本氏のインタビュー から分かったこと

1. 空気、流れを壊さない
2. 強い画、弱い画の効果的な使い方
3. 「はんこう」のタイミング、速度、動き

1. 空気、流れを壊さない

藤本 加奈子

(総合政策学部 2年)

1. 空気、流れを壊さない

- ◎ 2～3時間の収録中、途中で止めない
- ◎ カメラのテープチェンジのタイミングは各カメラマンに任されている
- ◎ 出演者がカメラを意識しないように、カメラ（18台）はセットに隠してある

1. 空気、流れを壊さない

- ◎ 暗黙的なルールでスタッフが笑う
- ◎ 編集では、スタッフの笑い声は音量をおさえる。
不自然にならないように音量を調節

1. 空気、流れを壊さない

編集は1割にとどめる

9割リアルに

1. 空気、流れを壊さない

1 割の編集

- ◎ 噛み、言い間違いなど
不必要と思われる部分はカット
- ◎ 話の順番は最初、真ん中、最後が重要

1. 空気、流れを壊さない

- ◎ 最初、真ん中、最後、それぞれの箇所にふさわしい話ができるように画を差し替える
- ◎ サイコロを映す画を差し替える



編集前



編集後



2. 強い画、弱い画の 効果的な使い方

山崎 大輔

(総合政策学部 3年)

収録に使うカメラ：18台

収録に使うカメラ：18台



16-17台

1-2台

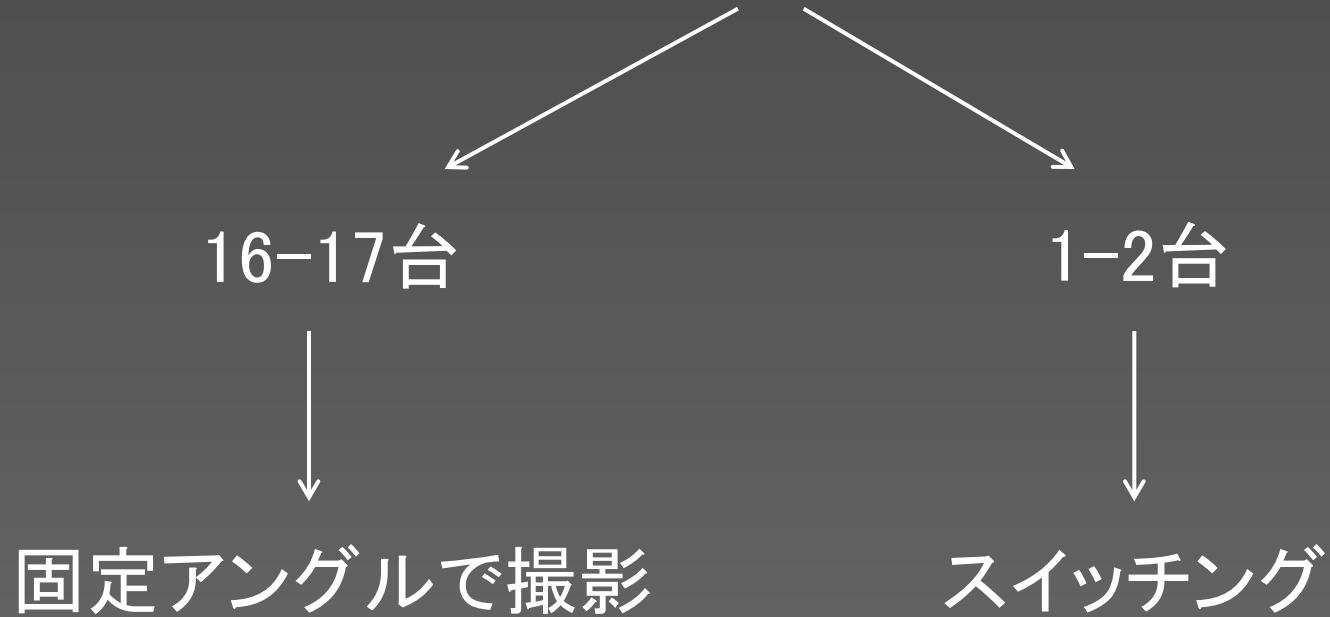
収録に使うカメラ：18台

16-17台

1-2台

固定アングルで撮影

収録に使うカメラ:18台



収録に使うカメラ:18台

16-17台



固定アングルで撮影

1-2台



スイッチング



現場でカメラの切り替えを行い、
その映像を録画している

固定アングルで撮影

スイッチング

固定アングルで撮影 → 16-17本

スイッチング → 1-2本

固定アングルで撮影 → 16-17本

計18本

スイッチング → 1-2本

固定アングルで撮影 → 16-17本

計18本

スイッチング → 1-2本

この中から使う画を見つけ、編集する

固定アングルで撮影 → 16-17本

計18本

スイッチング → 1-2本

この中から使う画を見つけ、編集する

使う画

捨てる画

固定アングルで撮影 → 16-17本

スイッチング → 1-2本

計18本

この中から使う画を見つけ、編集する

使う画

捨てる画

強い画

弱い画

固定アングルで撮影 → 16-17本

スイッチング → 1-2本

計18本
この中から使う画を見つけ、編集する

使う画

捨てる画

強い画

弱い画



特に視聴者の目が画面の中心に集まるような構図の画

固定アングルで撮影 → 16-17本

スイッチング → 1-2本

計18本
この中から使う画を見つけ、編集する

使う画

捨てる画

強い画

弱い画



特に視聴者の目が画面の中心に集まるような構図の画

e.g. 良い笑顔、視線が合っている様子

強い画

特に視聴者の目が画面の中心に集まるような構図の画

e.g. 良い笑顔、視線が合っている様子

◎ 場の盛り上がり



◎ 場の盛り上がり



• 画の強弱



3.1 「はんこう」のタイミング

荒井 優希

(環境情報学部 4年)

この、はんこうのタイミングを
決めているのは

編集者 榎本氏

榎本氏のお話

はんこうは、オチに向かって
高まっていく緊張感を解放するもの

音をつれて降りてくるので、話の
邪魔にならないタイミングで入れる

榎本氏のお話

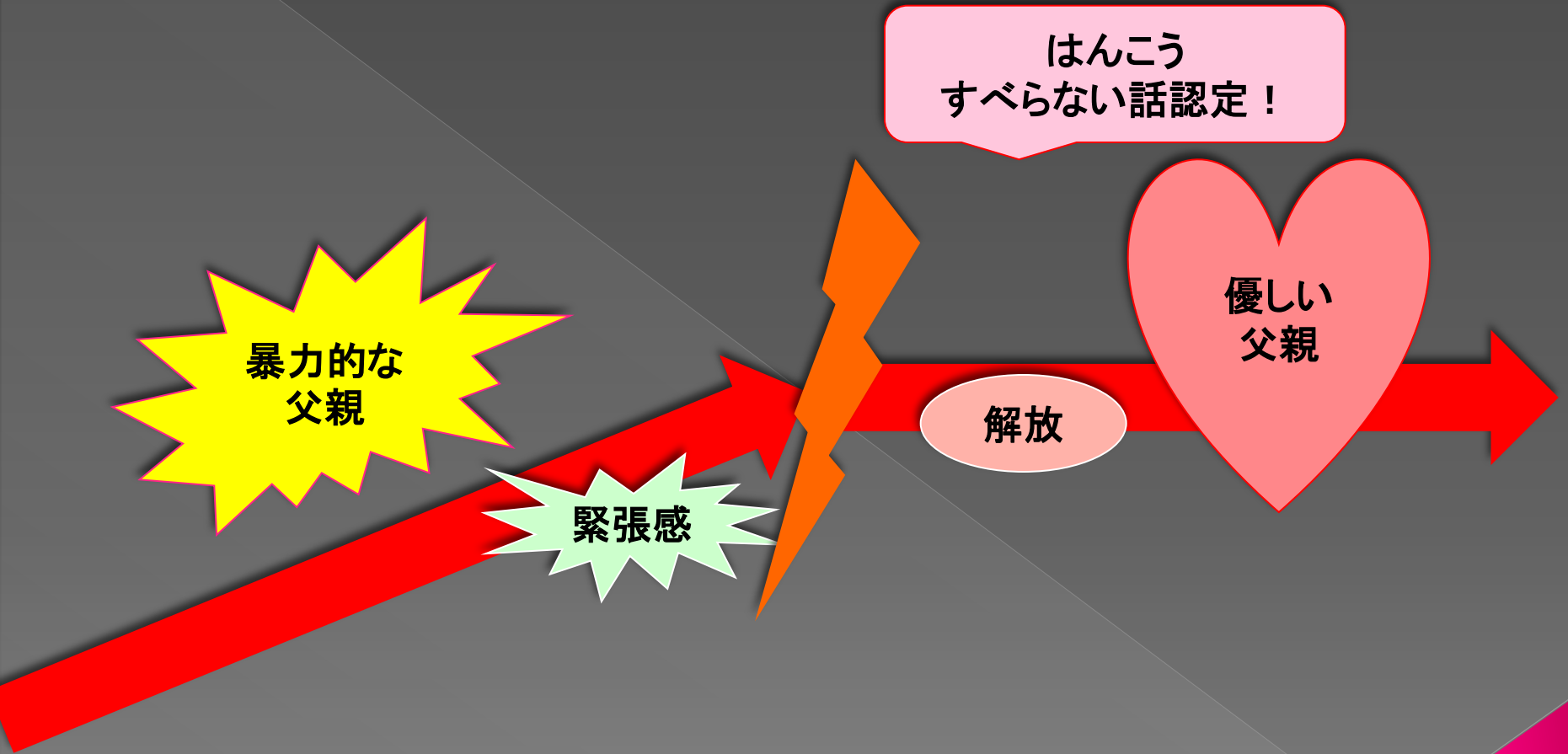
はんこうは、画を決めてから
最後につける

しかし、画を選んでいる時点で
タイミングは、ほぼ決めている

データセッション

なぜ、このタイミングなのか

なぜ、このタイミングでなければならないのか



例：「親父とお化け」有吉弘行

65 有吉	って思って (.) 呪いだ呪いだっつってたらオヤジが「墓をよく見てみろ」っていうん
66	ですよ.
67	よく見てみたらおじいちゃんの墓がカブトムシだらけだったんす.
68 勝俣	((立ち上がり手を叩きながら笑う))
69 一同	((大きな笑い))
70 ほっしや	リンゴで,
ん。	
71 ビビる大木	リンゴで集まってきたんだ.
72 有吉	くだものを(.)くだもので集まってきたちやって.



はんこうが押される

はんこうが押される



73 勝俣
74 河本
75 有吉
76 松本
77 木村
78 有吉
79 松本
80 ビビる大木
81 松本
82 有吉
83 松本
84 有吉
85 松本
86 一同

甘いから。((のけぞりながら笑う))

くだものと饅頭で。

そっからお化けを信じなくなった。

((笑い))

お父さん優しいやん(.) [カブトムシ取り行って。

[優しかったです(.)][実は。

[ほんまやな：

良い夏休みだな。

いやあ：いい思い出やな：

はい(.)今となっては。

今となってはね。

はい。

いや：：しかしすべ：：らんな：

((拍手))

なぜこのタイミングではんこうが 押されるのか

- *オチが共犯性によって創りかえられる
- *話がひとまわり大きくなっている
- *メタ認知的視点
- *蛇足的解説

3.2 「はんこう」の速度と動き

末永 朱音

(総合政策学部 2年)

はんこうの速度, 動きを
決めているのは

編集者 榎本氏

榎本氏のお話

はんこうの速度, 動きは,
「すべらない度合」によって決める

間違いなくオチている場合は,
はんこうは速い

はんこうの動きで華やかさをプラス

はんこうで手助け？

出演者と編集者の共犯性？

はんこうの速度

5パターン

20フレーム／秒 (2パターン)

25フレーム／30秒

15フレーム／2秒半

5フレーム／30秒

はんこうの速度は5パターンでも、

いろいろな動きがある



すべらない度合と、はんこうの動きの
関係は？

出演者と編集者がどのように共犯して
いるのか

データ

第1話 (27話) 2004.12.28

第2話 (19話) 2005.3.29

第3話 (20話) 2005.09.27

第4話 (23話) 2005.12.27

第5話 (19話) 2006・0328

第6話(14話) 2006・0628

第7話 (18話) 2006.9.26

年末拡大スペシャル(27話) 2006.12.29

ザ・ゴールデン 1 (26話) 2007.06.02

ザ・ゴールデン 2 (26話) 2007.12.29

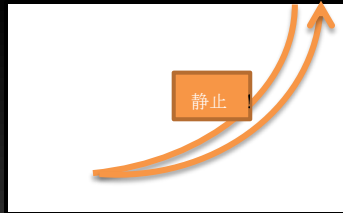
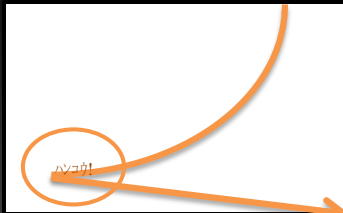
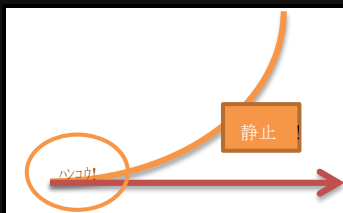
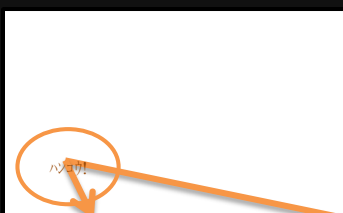
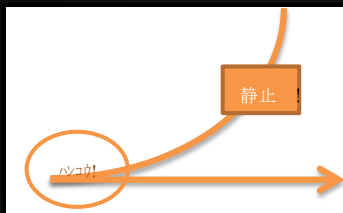
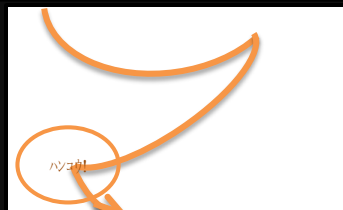
ザ・ゴールデン 3(25話) 2008・0621

ザ・ゴールデン 4(25話) 2008.12.27

MVP ALL☆STAR SPECIAL (24話) 2009.12.26

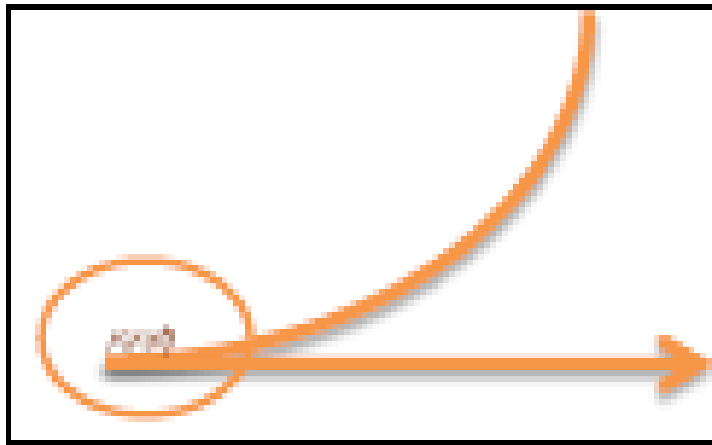
お前ら、やれんのか！！(27話) 2010.06.26

計320話

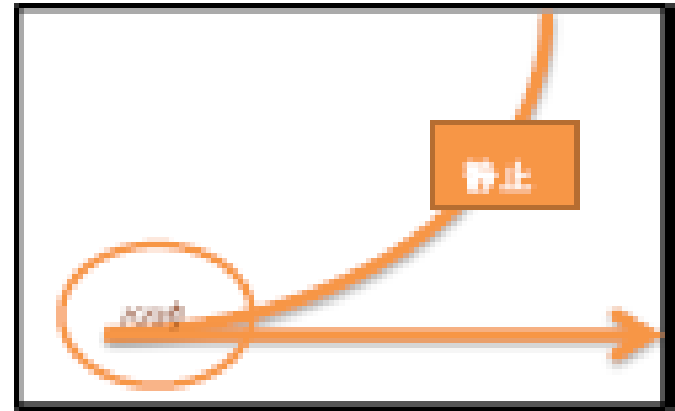


3.3 「はんこう」の動き

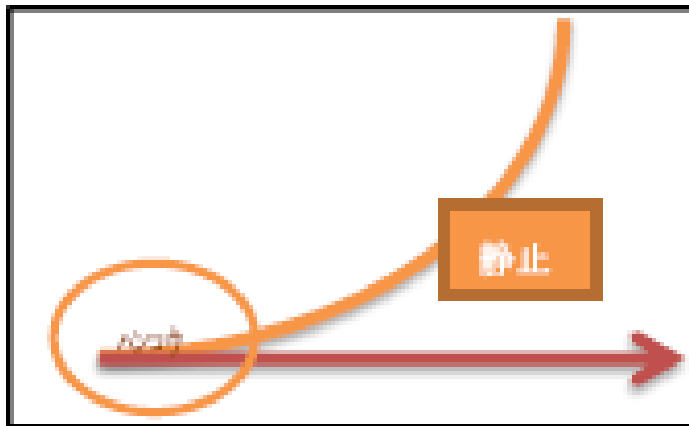
①



②

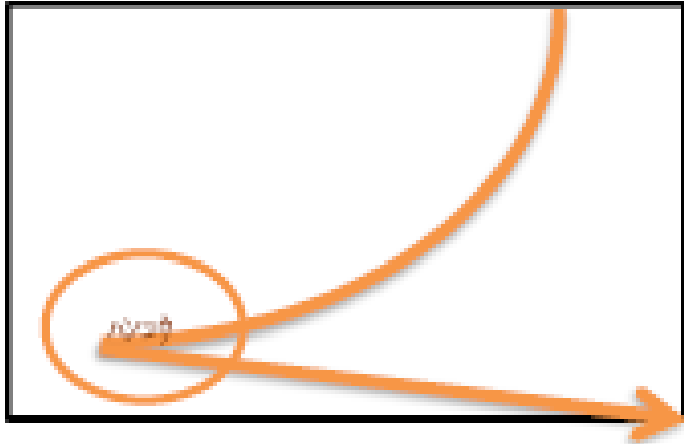


③

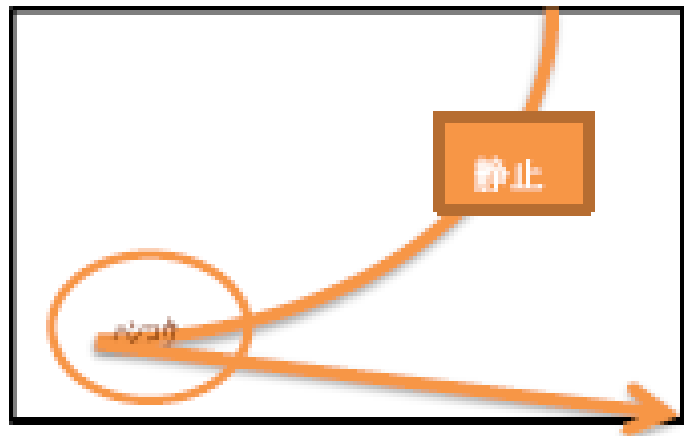


2.3 「はんこう」の動き

④

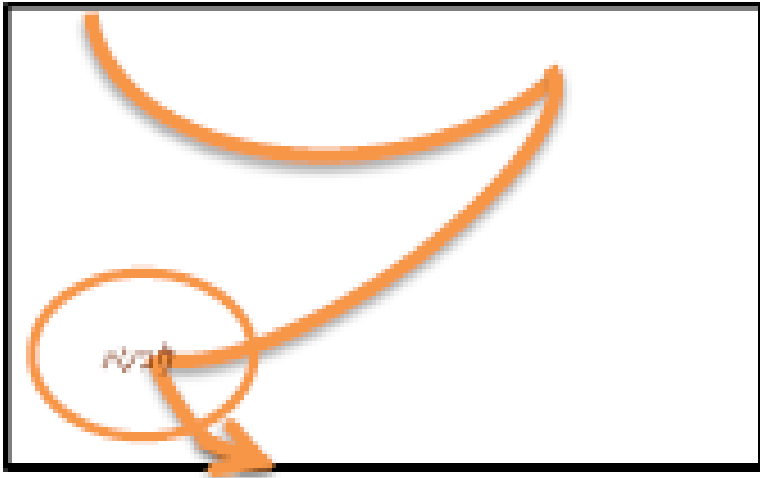


⑤



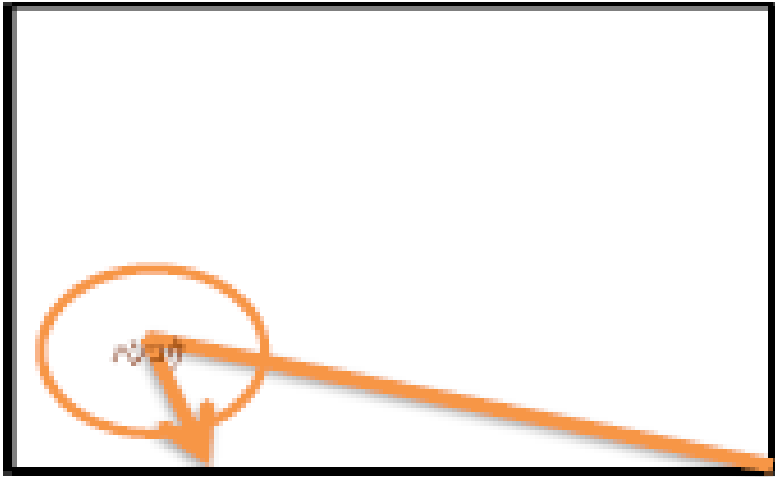
2.3 「はんこう」の動き

⑥

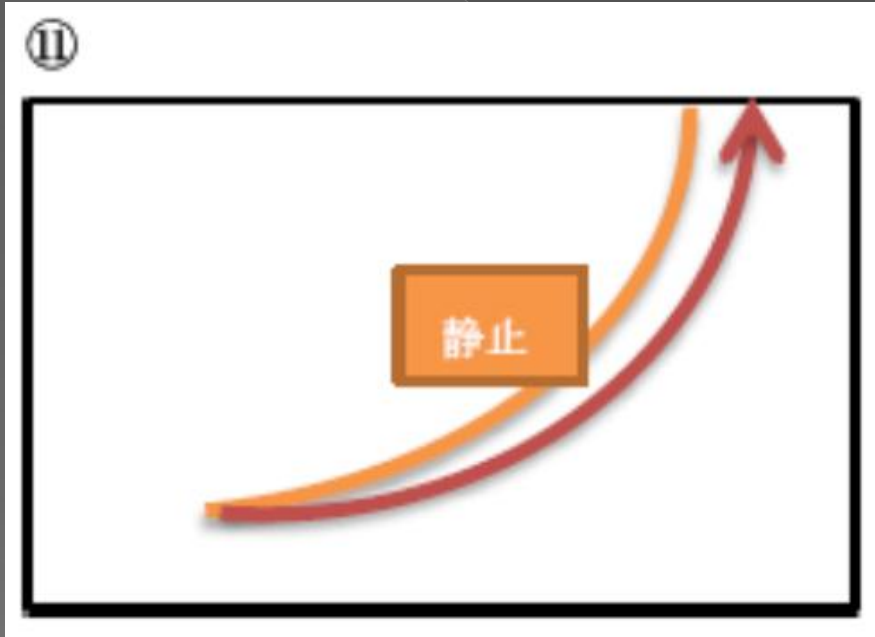


2.3 「はんこう」の動き

⑦

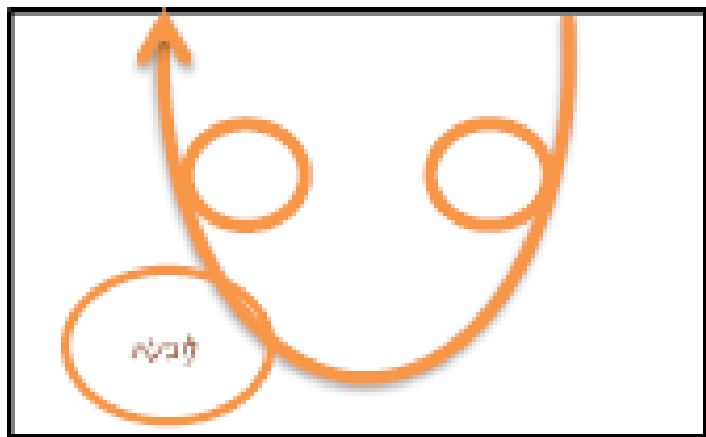


2.3 「はんこう」の動き

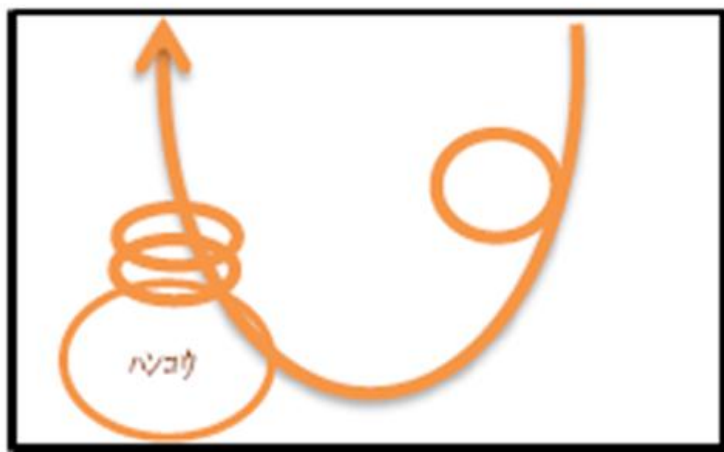


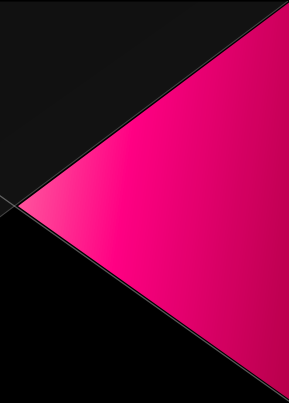
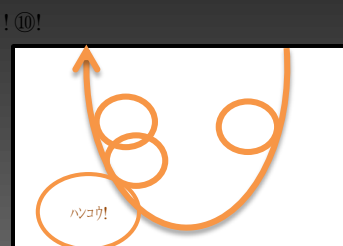
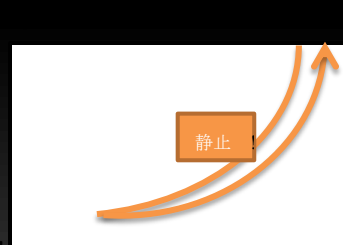
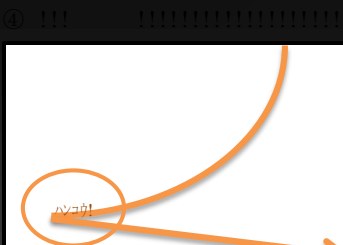
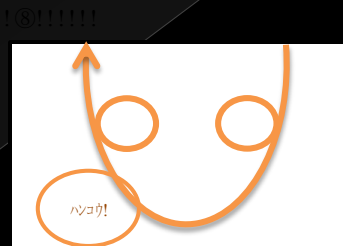
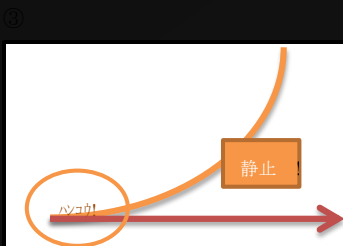
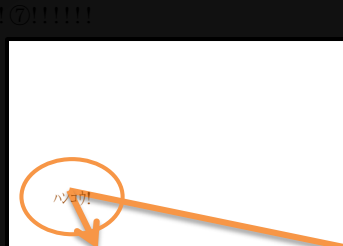
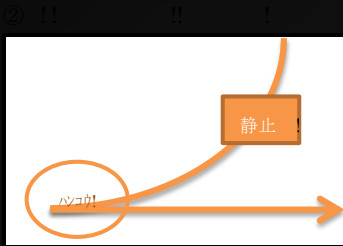
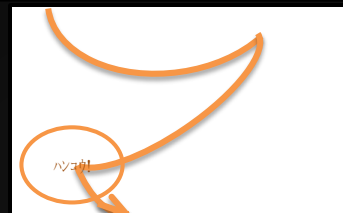
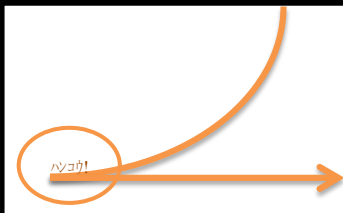
2.3 「はんこう」の動き

⑧



⑩





はんこうの動き

