

ドッキリ番組をめぐるコンテクストの重層性

——「遊び」論の視点から——

埴 幸 枝

1. はじめに

2022年4月15日、BPO（放送倫理・番組向上機構：Broadcasting Ethics & Program Improvement Organization）の青少年委員会が『『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解』を発表した。この見解では『『他人の心身の痛み』を周囲の人が笑う場が、リアリティショーの体裁として放映されること』¹⁾の是非が焦点となっており、該当するバラエティ番組の中心的な事例として「ドッキリ番組」が挙げられている。そのことは、これまで広く共有されてきた（と思われていた）ドッキリ番組の（半）フィクショナルな構造が瓦解する可能性を示唆しているともいえる。

1970年代以降、ドッキリ番組は日本のテレビバラエティにおいて独特の位置を占めてきた。というのも、それは欧米を中心として発展してきた「リアリティショー」とは異なる「ドキュメントバラエティ」の形式とともに発展してきたとされているからである。しかし、少なくともBPOの見解には、現在の社会においてドッキリ番組が「リアリティ」という尺度から解釈されうる可能性を読み取れる。じつのところ、こうした視点はドッキリ番組をみる視聴者の反応のなかにも認められる。さらに興味深いのは、BPOの見解が出されたことによって巻き起こった人々の語りの多くが、ドッキリ番組（バラエティ番組）のコンテクストや、そのコンテクストの虚構性／現実性に関する論点を含んだものだったという点である。これまで表面化していなかったはずの「何が笑えて、何が笑えないのか」という議論が人々の間でいよいよ明言されはじめたという意味において、「痛みを伴う笑い」をめぐる一件はおそらく重要な出来事となるはずだ。

本稿では、上記の「『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解」をとりまく一連の経緯を出発点としながら、バラエティ番組のなかでもとくにドッキリ番組のジャンルに注目して、「ドッキリをドッキリとしてみる」という視聴行為がいかに成立しうるのか（しえないのか）を考察する。ここでドッキリ番組を扱うのは、BPOの見解においてそれが中心的な事例に位置づけられている点、また、この見解発表に至るまでの審議においてもたびたびドッキリ番組の事例が取り沙汰されてきた点をふまえてのことである。一般的にドッキリ番組とは、出演者を騙していたずらを仕掛けることで、視聴者が出演者の反応を楽しむことを趣旨とした番組を指すが、そこにはドッキリの仕掛けをめぐる演技や演出（「虚」の側面）とドッキリの結果として導出される素の反応（「実」の側面）の双方が見出されることになる。こうしたドッキリ番組の重層的な構造は、「痛みを伴う笑い」をめぐって「どこまでが笑いとして許容されるのか」という、フィクショナルな境界線を検討するための格好の題材となるはずだ²⁾。なお、こうした視点からドッキリ番組を考察するために、本稿では「遊び」論を参照していくことになる。それは、遊びがつねにコンテクストの問題と深く結びついた営為であり、ドッキリ番組における振る舞いの重層構造を読み解くための有意義な視座を見出しうるからである。

管見の限り、これまでドッキリ番組は取るに足らない娯楽番組として受け止められ、研究対象とはみなされてこなかったようである。しかし、ドッキリ番組の是非が取り沙汰されるいま、テレビ視聴の現在地点を描くという意味でも、その実態を検討することはメディア研究において一定の意義をもつのではないだろうか。以下ではまず、BPOの見解をめぐる一連の経緯とそれに対する社会的反応を整理することで、ドッキリ番組の視聴をとりまく現在の論点を洗い出す。また、ドッキリ番組の位置づけをテレビバラエティのモードとの関連において捉えることで、ドッキリ番組がいかに視聴されてきたのかを確認する。そのうえで、遊び論の領域において議論されてきた「遊びとコンテクスト」に関する視点を参照しながら、ドッキリ番組におけるコンテクストの重層性とそこから導かれる視聴行為のありようについて考察する。

2. 「痛みを伴う笑い」をめぐる論点の整理

近年、テレビ放送をめぐる「笑いとコンプライアンス」の問題は様々な議論を喚起しているが、2022年4月15日にBPOによって提起された「『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解」はその一端に位置づけられる。事の経緯を概観しておく、BPOによる今回の見解は視聴者³⁾から寄せられた意見に端を発する、という格好になっている。「痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー」という議題は、2021年8月24日開催の委員会での審議が決定されてから継続的に検討されてきた。とくに今回の見解では、具体的な事例として以下のような番組が挙げられている⁴⁾。

刺激の強い薬品を付着させた下着を、若いお笑い芸人に着替えさせ、股間の刺激で痛がる様子を、他の出演者が笑う番組があった。被害者のお笑い芸人は、事前にある程度知らされていたのかもしれないが、痛みはリアルであり、周りの出演者は他人の痛みを嘲笑していた⁵⁾。

深い落とし穴に芸人を落とし（ここまではドッキリ番組の定番であるが）、その後最長で6時間そのまま放置するというドッキリ番組もあった。その穴から脱出するための試みが何回となく放映され、脱出に失敗して穴の中に落ちる芸人を、スタジオでビデオを視聴する他の出演者のうち何人かが、嘲笑するというものもあった⁶⁾。

これらの事例についてBPOは、「この2つの事例は、視聴者と、心身に加えられた暴力に苦悶する出演者の間に、それを見て嘲笑する他の出演者が入るといふ多重構造になっている」⁷⁾ことを問題視している。つまりここでは、単にバラエティ番組が痛みを描くことを問題としているのではなく、それを周囲の人々が笑う場面をも含む構図を問題としているわけである。

では、そうした構図を視聴することは、いかなる点で問題であるとされるのか。ここで把握しておきたいのは、当見解が「青少年委員会（放

送と青少年に関する委員会)」において提起されたものであるという点だ。BPOには三つの委員会（放送倫理検証委員会、放送人権委員会、青少年委員会）が組織されているが、青少年委員会は「青少年にとっての放送番組の向上を目指すのが狙い」⁸⁾であると定められている。そのもとで、今回の見解は第一に「苦しんでいる人を助けずに嘲笑するシーン」が子どもの共感性発達を阻害したり、いじめを助長するモデルになったりすることを懸念している。これだけを見れば、当見解の論点はある意味で明快にも感じられる。しかし注目すべきは、この件が「いじめを助長する」という点に加えて、「不快に感じる」というもう一つの論点を包摂している点である。

（前略）ここ数年間、「出演者の心身に加えられる暴力」を演出内容とするバラエティー番組に関して、当委員会に寄せられている「いじめを助長する」「不快に感じる」という趣旨の視聴者意見は減少していない。また、近時の中高生モニターからも、「本当に苦しそうな様子をスタジオで笑っていることが不快」「出演者たちが自分たちの身内でパワハラ的なことを楽しんでいるように見える」など、不快感を示す意見が一定数寄せられている⁹⁾。

じつはこの「不快に感じる」という反応こそが、笑いとコンプライアンスの問題を考える際の重要な論点になるはずだ。もし「不快に感じる」という反応が視聴者の間で一定の共通見解となっているのであれば、これまで一部で妄信されてきた「（視聴者は自由なバラエティー番組を求めているにもかかわらず）BPOが一方的にテレビの表現の幅を狭めようとしている」という見方、すなわち「BPO対バラエティー制作者（≒視聴者）」の構図そのものを再検討する必要が生じるからである¹⁰⁾。

ここでは一つの手がかりとして、「『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解」の発表を伝えるニュースに対して人々がどのような語りを展開しているのか、ニュースポータルサイトのコメント欄を確認してみたい。たとえばYahoo!ニュース¹¹⁾では、BPO青少年委員会が発見解を発表した直後から数日の間に複数の関連記事が配信されているが、BPOの発表後、もっとも早い段階で配信された日刊スポーツの記事（『他人の痛みを嘲笑するバラエティー』子どもたちの共

感性発達阻害の可能性 BPO 委員会が見解) には、1182 件のコメントが書き込まれている¹²⁾。これらのコメントに目を通していくと、「賛否両論」という図式の背後で、様々な水準の語りが混在していることに気づく。大別すれば、その論点は以下のように整理することができるだろう¹³⁾。

〈BPO の見解に肯定的な意見の中核をなす論点〉

- ・子どもはバラエティの文脈を大人ほどに理解できない、子どもがバラエティを真似ることでいじめを助長する恐れがある。
- ・バラエティの文脈を理解していても、(子どもであれ大人であれ)バラエティを真似ることでいじめを助長する恐れがある。
- ・これまで許容されてきた類の笑いでも、いまはそれが許される時代・社会ではない。
- ・「痛みを伴う笑い」はこれまでも許容されるべきものではなかった、今回の件でそれが明らかになっただけのことだ。
- ・「痛みを伴う笑い」の何がおもしろいかわからない、痛みや苦しみを伴わずとも人を笑わせることはできる。

〈BPO の見解に否定的な意見の中核をなす論点〉

- ・子どもでもバラエティの文脈を理解している、真似してよいこととわるいことの分別はつく。
- ・いじめを助長するかどうかは教育によるところが大きい、「痛みを伴う笑い」を視聴したところで家庭での教えがあれば分別はつく。
- ・バラエティの文脈は周知の事実であり、それを本気にするほうがおかしい。
- ・バラエティ番組に制限をかけることはテレビをつまらなくする、表現の自由を狭めることになる。
- ・単純に「痛みを伴う笑い」はおもしろい。
- ・いまの子どもはテレビをみない、YouTube や SNS ではもっと過激なことが許容されている。
- ・「痛みを伴う笑い」はこれまでも結局のところ許容されてきた、BPO が見解を出したところで実行力をもつわけではない。

付言しておけば、「BPO の見解に肯定的な意見」は多くの場合に、上記の論点を足がかりとして「痛みを伴う笑い」が「是正されるべきである」といった結論と結びつきうる。他方で、「BPO の見解に否定的な意見」については、ときに「痛みを伴う笑い」は「是正されるべきではない」という結論を導くこともあれば、「議論しても意味がない」といった方向へと展開される可能性もあるだろう。いずれにせよ、上記の両論には、「いじめを助長するか否か」や「不快であるか否か」ということのほかにも、「笑い」や「テレビ」や「社会規範」を問うような重要な視点が見え隠れしている。BPO の発表があった4月15日以降、複数のサイトや掲示板、SNS などにおける議論を継続的に追ってきたが、いずれも上記と似たような賛否両論の意見展開を認めることができる¹⁴⁾。上記の語りが様々な水準の論点を含む一方、ここで指摘しておきたいのは、それらが共通して「笑いをめぐるコンテキスト」に関する視点を帯びているという点である。たとえば、「どこまでがいじめにつながるのか」や「どこまでいくと不快に感じるのか」、あるいは「なぜ YouTube では許容されるのか」といった議論は、笑いのコンテキストがいかに共有され、いかに瓦解するのか、という視点から捉え直すこともできる。そうした論点は BPO の見解のなかにも読み取ることができる。

ところが近年のバラエティー番組の罰ゲームやドッキリ企画は、時として視聴者へのインパクトを増すために、出演者の間では了解されていたとしても、リアリティ番組として見えるように工夫されている。より強いインパクトを求めて、最近のリアリティショーは、制作者・出演者の作り込みを精緻化させ、大人でさえもリアルとしか思えないような演出がなされることもある。中高生モニターの高校生の中には、制作者と出演者の間の了解を理解している例も見られるが、視聴者が小学生の場合は、作り込まれたドッキリ企画をリアリティ番組としてとらえる可能性は高い¹⁵⁾。

この一節にはいくつかのことが示唆されているが、要点を抜き出せば、次のように理解することができる。すなわち、ドッキリ番組は「出演者の間の了解」、つまりある程度の虚構性（演技や演出）のうえに成立するものであり、視聴者にも「制作者と出演者の間の了解を理解したうえ

での視聴」を実行する態度が想定できるが、それにもかかわらず、ドッキリ番組はその虚構性（演技や演出）がまったく取り払われた「現実的な読み」にさらされる可能性がある。BPOの見解では子どもの視聴が議論の対象となっているが、既述したニュースポータルサイトのコメントをはじめとした人々の語りからは、もはやそれが子どもに限定されず、視聴者全般を想定した議論へと発展していることがうかがえる。上記にも示されるように、この見解においてテレビ番組の「リアリティ」が重要な論点になっていることは明らかである。見解の発表以前から「痛みを伴う笑い」というフレーズが独り歩きしていることもあり、この一件は「痛み」の原因となるような「暴力」シーンや「侮辱」シーンそのものへの規制を争点とするかのように受け止められがちであるが、注目すべきはそこに「リアリティ」という尺度が持ち込まれている点であり、それがテレビを解釈するという視聴行為を対象とした議論だという点であろう。

他方で、テレビをめぐる同様の議論は、じつは目新しいものではない。2003年にBPOが発足する以前から、テレビの「リアリティ」や「それが現実社会にもたらす影響」を論点とした苦情は繰り返し生じている。たとえば有名な論争として、1969年から1985年まで放送されたザ・ドリフターズの『8時だヨ！全員集合』（TBS）をめぐる「ギロチン事件」が挙げられる。これは、1981年6月27日に放送された「大脱走・鬼の看守の眼を盗め」という囚人コントのなかで、ギロチンのセットで志村けんにそっくりな人形の首を切り落とすという場面に抗議が殺到した、というものである。プロデューサー居作昌果は、当時の様子を以下のように振り返っている。

少年探偵団まがいの「全員集合」糾弾者たちは、死刑の残酷さではなく、大勢の子どもたちが見ている前で残酷なことをと、子どもたちの守護神にでもなったかのような論調で怒っていた。だが、ギロチン・シーンを見た子どもたちは、どう受け取っていたのか。この年の七月二十三日号の『女性自身』が、調査を行ってくれている。「かわいそうだった」などの反対派が一三%。「おもしろかった」と、賛成派が八二%。「お母さんが、ダメだって」との、見せてもらえない組が五%、という結果だったそうである。そして、とんでもな

い暴挙と怒っている、正義の味方たちへの反応としては、「もし本当だったら……なんて考えないよ。テレビだもん」(小5・男)「本気でマネなんかしない」(小6・男)「文句なんか言わなくても、いいじゃん。べつに本物じゃないから、いいじゃん」(小4・男)「ぼくたち、そんなバカじゃないよ」(小4・男)これが心配されている子どもたちの守護神たちへの意見である(居作、2001、116-117)。

上記に言及されている調査の詳細や真偽は不明であるが、ここでは当時からテレビ視聴がすでに「リアリティ」や「それが現実社会にもたらす影響」という論点をはらんでいた可能性を確認するにとどめたい。

論点そのものはさして変わらないにもかかわらず、現在の社会ではなぜこれほどまでにコンプライアンスの問題が取り沙汰されているのか。その要因の一つとして、SNSやインターネット空間の語りによる視聴者の前景化、という状況が関与していることは想像に難くない。しかもそれらの語りはリアルタイムに提示され、視聴者が相互に参照し合うことが可能であるがゆえに、それが視聴のコンテクストそのものを規定していく可能性すら含んでいる。またそこには、近年の映像コンテンツにおいて「リアリティショー」というジャンルが一定の存在感を獲得しつつあることも関与していると考えられる。ただしこれについては「リアリティショー」というジャンルの隆盛よりも、むしろ「ドキュメントバラエティ」というジャンルの衰退という観点から検討する必要がある。ともあれ次節では上記の経緯をふまえたうえで、ドッキリ番組の通時的な変遷を概観しながら、バラエティにおけるドッキリ番組の位置づけとその視聴のありようを確認していく。

3. バラエティにおけるドッキリ番組の位置

ドッキリはバラエティにおける演出の一手法として位置づけられる。既述のとおり、ドッキリ番組とは出演者を騙していたずらを仕掛けることで、視聴者が出演者の反応を楽しむことを趣旨とした番組を指すが、その形態はバラエティというジャンル全体のモードと呼応しながら変遷してきたと言ってもよい。ここでは、同時期のバラエティ番組の特徴にも配慮しつつ、ドッキリ番組がドキュメントバラエティという日本独自

の形式と関連づけられながら視聴されてきたことに着目する。

日本におけるドッキリ番組の系譜は、1970年から放送された『どっきりカメラ』（日本テレビ）に遡ることができる¹⁶⁾。『どっきりカメラ』をはじめ、創始期のドッキリ番組は芸能人ではない素人をターゲットとする企画を含んでいた。他方で、1976年に放送が開始される『スターどっきり^秘報告』（フジテレビ）以降のドッキリ番組では、タイトルにも示唆されるとおり、「スター」すなわちアイドルや俳優などの芸能人がドッキリ企画の主演として位置づけられるようになっていく。この移行は視聴者に対して、単に「騙される人の様子」を見ることで喚起されるスリルをもたらすだけでなく、普段の表舞台では隠されている「スターの素顔」を覗き見る楽しみをももたらすことになったと捉えることができる。この「表」に対する「裏」、「演技」に対する「素」が一層の価値を帯びるためには、他方でテレビがその前提となる「作り込まれた世界」を積極的に見せていく必要が生じる。たとえば『スターどっきり^秘報告』では、「寝起きドッキリ」（芸能人が寝ている部屋に忍び込み、寝起きの様子を観察するドッキリ）や「ブーブーインタビュー」（座ると音が鳴る「ブーブークッション」が仕掛けられた椅子を用意し、知らずに座った芸能人の反応を捉えるドッキリ）のように内容をシリーズ化したり、ドッキリのネタばらしに共通の効果音を付したりするなど、ドッキリ企画における一連の流れを典型化することで、「作り込まれた世界」と「素」のコントラストを強調し、視聴者に「ドッキリの見方」をよりわかりやすく提示する様々な仕掛けが施されていたともいえる。

こうしたドッキリ番組の構造は、1980年代のテレビが外部世界とのつながりを後景化させ、「テレビ内部のお約束」に埋め尽くされた自己言及的なテレビ状況が前景化されていった流れとも重なり合う。北田暁大は1985年から放送された『元気が出るテレビ』（日本テレビ）の「素人いじり」を例に挙げながら、その成立の背後には「受け手が、『お約束』的な演出を相対化し、『お約束』からはみ出る過剰な部分に快感を感じるようなりテラシー」（北田、2005、156）が前提とされていることを、「純粹テレビ」という概念によって説明している。

このように、『元気が出るテレビ』の送り手／受け手において掛金となっているのは、テレビそのもの（「テレビ的お約束」と「お約

束の外部)) である。送り手は、テレビ的な「お約束」を顕在化させることによってテレビそのもののパロディを作り出し、受け手はそうした送り手の意図を正確に読みとったうえで、「お約束」の外部を指し示す素人たちの振舞いに——タレントと同じく——ツッコみを入れる。視聴者は「テレビを主題化したテレビ番組を視聴する視聴者を視聴する」わけで、どこにもテレビの真の《外部》は存在していない(純粹テレビ)(同書、157-158)。

上記の場合、テレビの「お約束」の外部を担うのは「素人たちの振舞い」だが、先のドッキリ番組の場合には、「隠し撮りされたスターの素の振る舞い」がテレビの「お約束」の外部を担っているとみることができる。ただし、その「隠し撮りされたスターの素の振る舞い」も結局のところドッキリ番組の一要素として組み込まれたものであるならば、「お約束」の外部はいつでも「お約束」の内部に取り込まれる可能性をはらんでいる。あるいは、「隠し撮りされたスターの素の振る舞い」自体がはじめから「お約束」の内部要素として位置づけられている可能性、つまり「素」と思われるものが「演出」されたものである可能性もある。もしドッキリ番組がドキュメンタリーやリアリティショーのジャンルに位置づけられるならば、そのような可能性は糾弾されるべきものとなるだろうが、実際のところ、ドッキリ番組は長らくそれを免れてきた。そうした状況を理解するには、「リアリティショー」と「ドキュメントバラエティ」の差異をふまえたうえで、日本のテレビバラエティが後者の形式を採用してきたことに着眼する必要があるだろう。

ドッキリ番組を論じる視点の一つには、たしかにそれをリアリティショーとの接続において捉える見方がある。実際に、BPOの「『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解」をめぐる人々の語りのなかにも、フジテレビで放送されたリアリティ番組『テラスハウス』の出演者の自死と結びつけるような視点は散見される。それは、ドッキリ番組が「リアリティ」という一側面を保持すること、そして現在のテレビが人々にとって「リアリティ」という尺度から語られるものになったということを示唆している。リアリティショーの流行は、1999年にオランダで放送された『ビッグブラザー』という番組のフォーマットに由来するもので、その多くは一般の視聴者参加によって構成さ

れ、台本のない状況のなかで出演者のリアルなコミュニケーションを観察するという構造をもつ（越川、2006、181）¹⁷⁾。ドッキリ番組が「隠し撮り」の手法をほらむ以上、そこにはリアリティショー的な要素が付随するわけだが、むしろここで目を向けてみたいのは、日本のテレビ界で独自に発展してきた「ドキュメントバラエティ」というジャンルの存在である。ドキュメントバラエティは、1992年から放送された『進め！電波少年』（日本テレビ）を指して、番組プロデューサーの土屋敏男が名付けた言葉とされているが（土屋、2020、28）、それはリアルさを強調する欧米のリアリティショーとは似て非なるものとして展開されてきた経緯をもつ。ドキュメントバラエティの特徴の一つは、リアリティショーであれば（表向きには）排除が目指されるような演出や演技の要素、つまり虚構性の介在可能性を「芸」として視聴者が許容し、「虚実皮膜の間」を楽しむところにあるとされる（太田、2020、14）。太田省一は、『進め！電波少年』における「アボなし」のヒッチハイク企画を挙げ、そこに一定の演出が介在していたにもかかわらず、視聴者からの批判が生じなかった点について、次のように指摘している。

それは結局、視聴者の側がドキュメンタリー的な感動を得つつも、番組自体が大枠としてバラエティであることを心得ていたからだろう。「虚実皮膜の間」にある“芸”の新しい形として、虚々実々の部分を楽しんでいたのである。そこには、ドキュメントバラエティがそれなりに高度な“バラエティリテラシー”を有する視聴者の存在を暗黙の前提にしていたことがわかる。それはおそらく日本のテレビにかなり固有なことであり、リアリティショーではなくドキュメントバラエティという独自の呼称が生まれる背景にもなっていった（同書、17）。

ドッキリ番組の場合も同様に、視聴の焦点はそこに「嘘」がないか（「隠し撮り」や「スターの振る舞い」が本当なのか）ということではない。たとえ「嘘」があったとしても、「虚」と「実」の曖昧なバランスによって成り立つ総体としてドッキリ番組を捉える視聴者の視点が、そこには想定されている。そうしたテレビ状況を突き詰めた先に登場するのが、「ドッキリのドッキリ」（あえてカメラをターゲットから見える位

置に設置し、カメラの存在を知ってしまったターゲットがどのように振舞うのかを観察するドッキリ)や「逆ドッキリ」(ドッキリの仕掛け人を演じていたはずの人が、じつはドッキリのターゲットとされているという逆転状況における当人の振る舞いを観察するドッキリ)といった新手の演出であった。荻上チキは2008年に放送された『めっちゃ×2イケてるッ!』(フジテレビ)内のドッキリ企画「スターどっきりマル湯報告!芸能界のがんばり屋集合」を例に挙げ、ドッキリをめぐる重層的な構成を焦点化している。

もちろん私たちにはすぎさま、この企画自体が「どっきりにひっかかった振りをして演技をする様を演じるもの」であるという疑念もわくだろう。つまりこのどっきりは、そのようにテレビを見るまなざしへの疑いも、テレビ自身が提示しつつ、すぎさま笑いに変換してしまうという自己言及性=セルフパロディの、一つの飽和点を提示したものだ。こうした番組は、多くの人がすでにテレビを見慣れていることを想定した状態でないと作られることはない。既存のテレビコンテンツや、テレビの受け入れられている文脈・歴史を意識したうえで、テレビ自身が再度、自身を演じ直すような行為だからだ(荻上、2009、136)。

荻上が「飽和点」という言葉で示すように、それはドッキリに対する視聴者のリテラシーをもとに、テレビの「お約束」の外部(ただし、次の瞬間には別の「お約束」になる)を作りつづけるような循環に至っていったことが垣間見える。これはウンベルト・エーコが述べた「ネオTV」概念とも重なる。エーコによれば、近年のテレビ状況は「パレオTV」と呼ばれるものから「ネオTV」と呼ばれるものへと移行してきたと洞察される。

ネオTVの主要な特徴は、外部世界について語るこがますます少なくなっているということである(パレオTVはそうしていた、あるいはそうしている振りをしていた)。それが語るのはテレビ自身、人々とまさに築きつつある接触(コンタクト)である。それが語る内容や対象はさして重要でない(というのも、リモコンを手にした

視聴者こそがテレビが語ることのできる時間やチャンネルを変える時間を決めることができるからである)。テレビは、人々が手に入れたこの力に勝るために、「私はここにいる、私は私だ、私はきみだ」と語りかけることで視聴者を引き留めようとする（エーコ、2008、2）。

エーコはパレオ TV とネオ TV の例として、情報番組とフィクション番組（フィクション番組にはバラエティ番組も含まれる）の差異を挙げているが、日本のテレビでは情報番組の領域においてさえネオ TV 的な要素の介入をみることができる。

このように、ドッキリ番組をめぐる視聴の解釈枠組みは、テレビバラエティが総体的に作り上げてきたテレビの「お約束」、「テレビについて語るテレビ（あるいは、テレビについてしか語らないテレビ）」という自己言及的な回路を前提に成立してきたことが理解できる。加えて重要なのは、その回路が視聴者もつテレビリテラシーによって支えられたものであったという点である。これをふまえてドッキリ番組をめぐる「痛みを伴う笑い」の問題を考えると、長らく維持されてきたドキュメントバラエティの「お約束」にも裂け目が生じる可能性が示唆される。現在でもなおドッキリ番組がバラエティにおいて重要な地位を与えられている以上、一方では、一定の視聴者がテレビの「お約束」にもとづく視聴を保持していることは間違いないだろう。しかし他方では、そもそも SNS やインターネットの掲示板でドッキリ番組の是非に話題が及んでいること自体が、「お約束」の裂け目の反映であると捉えることもできる。しかも、その語りが現実社会と結びついたリアリティ（「痛み」という感覚や「いじめ」という現実の社会的現象）への接続によって支えられている点は重要である。このような裂け目について、以下では「遊び」をめぐる議論を参照しつつ、ドッキリが成り立つ境界について考察する。

4. 「遊び」の理論¹⁸⁾ から考えるドッキリ番組

すでに確認してきたように、ドッキリ番組を含むバラエティ番組をドキュメントバラエティとして視聴するためには、あくまで「これはバラ

エティである（ドッキリである）」というフィクション性を了解するメタ的な視点が不可欠となる。このバラエティが保持するメタコミュニケーションの側面を理解するために、ここでは「遊び」の理論を導入したい。というのも、遊びとは何よりもまず「これは遊びだ（This is play）」（ベイトソン、2000）というメタ・メッセージの交換により成り立つものであり、遊びの約束や虚構性が維持される条件を参照することが、ドッキリ番組の視聴をめぐる意識のありようを解明するための一つの手がかりになると考えられるからだ。

ドッキリは遊びとして複雑である。一般的に遊びには、遊びのプレイヤーがいて、プレイヤーに共有された遊びの文脈がある。すでに多くの研究が指摘しているように、遊びとは必ずしもボードゲームのように明確なルールを保持しているわけではないし、日常生活のなかの何気ない行為も遊びに発展することがある。ドッキリはたしかに遊びの側面から考えるに適した事象ではあるが、それが重層的な構造をもつ点には留意が必要である。一般的にドッキリ番組は、仕掛け人（遊びのプレイヤーであること、および、遊びの文脈の双方に対して自覚的な存在）、ターゲット（遊びのプレイヤーであること、および、遊びの文脈の双方に対して無自覚的でありながら、遊びに参加してしまう存在）、視聴者（遊びの文脈に対して自覚的であるが、狭義の意味でのプレイヤーではない存在）という立場を異にする参加者が介在する。しかも、第一義的には遊びのプレイヤーではないはずの視聴者が、視聴行為の次元においてはSNSやインターネットの言説空間のプレイヤーになりうること（ドッキリを「ネタ」に語ること、その語りがときにドッキリの意味を規定しうること）が事態をより複雑にしている。ドッキリはこれらの参加者の立場が重層的に織りなす事象であるといえるが、これはコンテキストの重層性という観点から捉え直すこともできる。通常、ドッキリではまずターゲットを騙すために何らかの状況設定が用意される。この状況設定は、ドッキリの結末を見据えた〈仕掛け人－視聴者〉からすれば、あくまで仕掛けを遂行するための「かりそめのコンテキスト」にすぎないともいえるだろう。言い換えれば、それを「かりそめのコンテキスト」として見定められるのは、〈仕掛け人－視聴者〉がその状況をドッキリとして意味づけるためのメタ的なコンテキストを持ち合わせているということでもある。このように、コンテキストが入れ子上の構造をもつこと

に対して、その重層性を把握する視点を有していることこそが、「ドッキリをドッキリとしてみる」ためには不可欠である。

上記の前提をふまえながら、以下ではまずカイヨワによる遊びの分類を参照することで、ドッキリがいかに複雑な構造をもつ遊びであるかを確認しておく。カイヨワは遊びを「アゴン」（競争的な遊び）、「アレア」（偶然にもとづく遊び）、「ミミクリ」（模擬的な遊び）、「イリンクス」（眩暈という感覚的な遊び）の四つの類型へと分類している。ドッキリ番組がテレビというスペクタクルな領域に属するものであり、また、ある種の虚構性（演技性）をはらむ以上、まずドッキリは「劇の上演と演技」を含むミミクリという分類に属するように思われる。ドッキリにおいてミミクリはたしかにその一部を成すものであるが、しかし、ドッキリのすべてをミミクリに還元させて考えることはできない。それを理解するには、まず以下のミミクリに関する説明を確認する必要がある。

他者になる、あるいは他者であるかに思わせる、これが楽しみなのだ。しかし、事は遊びであるから、見物人を欺くことは本質的な問題ではない。汽車ごっこをしている子どもは、機関車にキスなんかできないといって父親のキスをこぼむことはあろうが、自分を本物の機関車と父親に信じさせようとしているわけではない。カーニヴァルで仮面をつけている人は、彼を本当の侯爵、本当の闘牛士、本当のアメリカ・インディアンと信じさせようとしているのではない（カイヨワ、1990、56-58）。

上記は、ごっこ遊びなどを想定すれば真っ当な説明に感じられるかもしれない。しかし、ドッキリにおける仕掛け人の演技は、演技の目的において二重化されている。すなわち、仕掛け人の演技は、〈仕掛け人－視聴者〉の関係においては「他者になったり他者であるかのように思わせたりすること」自体の楽しみであるとしても、〈仕掛け人－ターゲット〉の関係においては「相手を本気で欺くこと」を演技の一目的としてしまうからである。カイヨワはミミクリについて、実際に相手をだますための模擬は遊びにならないと主張しているが（同書、58）、それでもドッキリが遊びの性質を捨て去らずに済むのは、「ドッキリ」という結末の開示によって、「本気で欺き、本気で欺かれる」という〈仕掛け人

ターゲット〉の関係そのものがミミクリの遊びへと回収されるからである。つまり、〈仕掛け人ターゲット〉が置かれた狭義のコンテキスト（「ドッキリ内の状況設定をめぐるコンテキスト」）そのものは、一見すると遊びとして成立しないようにみえるが、それを包囲するメタ的なコンテキスト（「ドッキリの視聴をめぐるコンテキスト」）によって、その遊び性は担保されるというわけである。

ここでもう一つ、カイヨワの遊び論における重要な点を検討したい。カイヨワは遊びを「アゴン」、「アレア」、「ミミクリ」、「イリクス」の四つへと分類しているが、これら諸分類の相互的な結びつきを検討することで、各要素の特性をより精細に描こうとしている。上記の四つの分類は、互いに相性よく結びつくこともあれば、相反する性質によって決して結びつかないパターンもある。とくにここでは、カイヨワがミミクリを指して、アレアとは無縁であるがアゴンとは結びつきをもつ、としていることに注目したい。アゴンとは、たとえばスポーツ競技のように、平等のチャンスを前提に競争という形をとる遊びを指しており、遊戯者は実力を頼りに勝敗に挑む。一方のアレアは、アゴンとは反対に偶然性に支えられた遊びであり、「勤勉、忍耐、器用、資格を否定」し、「専門的能力、規則性、訓練を排除」する（同書、51）。カイヨワはミミクリとアゴンが結ばれる先に「見世物」という一つの性質を見出しているが、たしかに見世物のスペクタクル性は「規則正しさ」を必要とする¹⁹⁾。ドッキリの場合にも、とくにメタ的な次元にある「ドッキリの視聴をめぐるコンテキスト」を考えてみれば、そのフォーマットや決定済みの結末、それを支える演出や編集は、「見世物」の成立に不可欠な要素である。他方で、カイヨワは「活動であり、演技であるミミクリは、遊戯者に不動の状態と期待の戦慄を強制するアレアとは、ほとんど無縁であろう」としているが、ドッキリの場合には少々事情が異なっており、ミミクリとアレアという無茶な接続こそが重要な意味を生み出す。ドッキリでは「演技」に対する「素」の部分を露呈させることが求められるが、それはターゲットにとってハプニングが生じることを契機とし、視聴者にとってもある意味で予定調和的でない帰結をもたらすことで、ドッキリらしさを強化するのである。どちらかといえばこれは「ドッキリ内の状況設定をめぐるコンテキスト」に関わる問題であるようにみえるが、結局これをアレアの遊びとして規定できるのはメタ的な次元にある

「ドッキリの視聴をめぐるコンテキスト」を通してであることには留意しておきたい。

このようにカイヨワの遊びの分類を手がかりにすると、ドッキリの遊び性が一般的な想定を越えた、複雑な様相をもつことを理解できる。ところで、本稿の出発点に示された「痛みを伴う笑い」の議論に視点を戻せば、緻密に練り上げられたらしいドッキリの遊びにも瓦解の余地があることについて考察しなければならない。たとえばカイヨワは遊びの分類に加えて、「遊びの破壊」という側面にも言及している。

すべての遊びは規則の体系である。規則は、何が遊びであり何が遊びでないか、すなわち、許されるものと禁じられるものとを決定する。この取りきめは恣意的であり、同時に強制的であり、決定的である。それは、いかなる口実があろうと破られてはならない。もし破られるなら、遊びは即座に終わり、違反という事実そのものによって破壊されてしまうのだ。なぜなら、遊ぼうという欲望、つまり遊びの規則を守ろうという意志によってだけ、規則は維持されているからである。「遊びを遊ぶ」か、それともはじめから遊ばないか、どちらかなのだ（同書、17）。

このような「遊びの境界」をめぐる議論は、カイヨワに限らず、諸々の遊び論が扱ってきた共通の関心事であるが、その代表的な考察視点の一つとして「マジックサークル」概念を挙げることができる。マジックサークル概念はホイジンガの遊び論に端を発するとされている。

闘技場、トランプ卓、^{マジックサークル}魔術の円陣、神殿、舞台、スクリーン、法廷、これらはどれも形式、機能からすれば、遊び場である。それはその領域だけに特殊な、そこにだけ固有な、種々の規則の力に司られた、祓められた場であり、周囲からは隔離され、垣で囲われて聖化された世界である。現実から切り離され、それだけで完結しているある行為のために捧げられた世界、日常世界の内部にとくに設けられた一時的な世界なのである（ホイジンガ、2019、36-37、ルビは筆者による）。

この箇所ではホイジンはマジックサークルを遊びの聖域の一例として挙げているわけだが、後に展開されるマジックサークル概念においては、それが遊びを取り囲む境界のモチーフとして捉えられている。ここではゲーム研究の領域でマジックサークル概念を論じたサレンとジーママンの説明を確認しておきたい。サレンとジーママンは、マジックサークルを「時間と空間においてゲームを定義している境界もしくは枠」(サレン・ジーママン、2011、192)としたうえで、以下のように述べている。

ごく基本的な意味で、ゲームの魔法円とは、ゲームがおこなわれる場のことである。つまり、ゲームで遊ぶということは、その魔法円に踏み入るといことだ。あるいは、ゲームが始まるとそこに魔法円が生み出される。そうしたゲームの魔法円は、ボードゲームのボードやアスレチック競技の競技場のように、物理的な要素を具えていることもある。他方で、そうした物理的な境界のないゲームも多々ある。例えば、腕相撲は特別な場所や道具など、ほとんど何も必要としない。一人か複数の人が遊ぼうと思えば、それだけでゲームが始まる(同書、193)。

上記に指摘されるように、マジックサークルはすでに存在する専用の物理的な境界であるとは限らない。それに加えて、参加者の意志によってマジックサークルが出現するという点は重要である²⁰⁾。後者の点については同書の別の箇所でも、バーナード・スーツによる「楽しもうとする心構え」という造語に依拠する形で言及がなされている。

ところで、Ludoとは、ラテン語で遊び(play)を意味し、Lusoryは『ホモ・ルーデンス』のLudensと根を同じくする。楽しもうとする心構え(Lusory attitude)とは、ゲームのプレイヤーが、これからゲームを始めようというときに求められる態度について説明するのにうってつけの概念だ。つまり、ゲームを遊ぶということは、幾重にも「信じる」行為であり、そのことがゲームに特別な意味を与えるのである。そもそもプレイヤーが遊ぼうという意欲を持たなかったら、演奏されるのを待つ楽譜のように、ゲームは参加してもらうのを待っている形式的なシステムにすぎないのである(同書、

これらの議論をふまえたうえで、ドッキリにおけるマジックサークルとはいかなるものか。ここで、ドッキリが〈仕掛け人-ターゲット-視聴者〉の関係のうえに成り立つ総体的な事象であったことを想起するのであれば、そのマジックサークルは〈仕掛け人-ターゲット〉の関係を中心とする「ドッキリ内の状況設定をめぐるコンテキスト」だけを取り囲む枠ではない。ホイジンガが遊びの聖域の一つとしてスクリーンを例示しているように、ドッキリは何よりもまずテレビ画面によって境界づけられている。しかしそれは、「ドッキリ内の状況設定をめぐるコンテキスト」を浮かび上がらせる境界でありながら、「ドッキリの視聴をめぐるコンテキスト」から眺めることでしか可視化されない、複雑な境界である。物理的にいえば、視聴者はテレビ画面というマジックサークルの外部に位置づけられる存在であるが、サレンとジーマーマンが「演奏されるのを待つ楽譜」の例で示すように、ドッキリ番組は視聴されなければ完全体としての効力を発揮できないという点で、視聴者の参与が不可欠である。この視聴者とサークルの微妙な距離感を後景化するために、テレビはいくつかの仕掛けを有している。その一つがワイプ画面という映像要素である。ここで、ワイプ画面による「他者のレスポンス」が「コンテンツであると同時に大きなコンテキスト・マーカでもあり、画面であると同時にメタレベルを指向するものでもある」(荻上、2009、154)とする荻上の指摘は興味深い。

例えばワイプ画面という手法を例にあげよう。現在では多くの番組が、出演者の反応を映すワイプ画面を使用している。ワイプ画面とは、画面の左下とか右上などに表示される、VTRが流れている間のタレントの表情が延々と映されるあの小さく区切ったような窓みたいな枠のことだ。「VTR鑑賞番組」というスタイルが多くの番組で採用されているいま、ワイプ画面も多くの番組で見かけることができる。例えばある事件の解説VTRが流されると、ワイプ画面ではコメンテーターのぶすつとした顔、いかにも深刻層で悲壮な表情が映し出される。感動的なVTRであれば、アイドルや司会者がこぼす涙が映し出され、レストランの紹介番組であればいかにも物欲

しそうでうらやましがっているタレントのオーバーリアクションが映し出される。そうしてスタジオに場面が切り替わり、VTRを振り返りながらトークを展開するといった流れは、いまではおなじみのものとなっている（同書、152）。

ワイプ画面がコンテキスト・マーカであるならば、ドッキリにおけるワイプ画面とは、ややもするとリアリティの側面が強調されそうな「ドッキリ内の状況設定をめぐるコンテキスト」に対して、「これはドッキリである」というメタ的な意味づけを付与するためのマーカとして機能するものであったと考えることができる。さて、ここで再度想起したいのは、BPOの見解において「視聴者と、心身に加えられた暴力に苦悶する出演者の間に、それを見て嘲笑する他の出演者が入るという多重構造になっている」ことが問題視されていたという点である。つまりそれは、単に痛みを描くことを問題としているのではなく、それを周囲の人々が笑う場面をも含む構図を問題としていたわけであるが、皮肉なことに、そのような場面は従来のバラエティ視聴においてはコンテキスト・マーカとしての役割を担ってきた可能性がありうる。こうした視聴態度の転換は、視聴者をマジックサークルの内部へと（疑似的にではあれ）接続する紐帯が機能しえなくなったことを暗示するのかもしれない。

多くの遊び論で言及されるとおり、マジックサークルはいついかなるときも不変のまま存在できるほど強固なものではない。ドッキリの遊びにも瓦解の余地があるのは、そのマジックサークルもまた綻びが生じる可能性を完全に排除することはできないからであろう。かつてのドキュメントバラエティが「虚実皮膜の間」でバランスを保ちつつ、それをバラエティというコンテキストに収斂できたのは、視聴者の高度な視聴リテラシーに起因するところが大きい。それは同時に、視聴者の「楽しむとうとする心構え」が万全のものでなくなれば、「テレビの読み」をめぐるマジック魔法は解けうるということを意味しているともいえる。

5. おわりに

本稿では、昨今取り沙汰されている「痛みを伴う笑い」の問題を下敷

きにしながら、「ドッキリをドッキリとしてみる」という視聴行為がいかにかに成立しうるのか（しえないのか）を考察してきた。本稿の中心的な議論は、ドッキリを遊び論の視点から捉えることで、ドッキリのコンテクストがいかにかに重層的なものであるのか、また、その綻びはいかに生じうるのかということをはっきりと明らかにすることにあつた。とりわけ、ドッキリのコンテクストはドキュメントバラエティの形式に倣いながら、リアリティと虚構性の双方を取り込みつつ成立するものであつたが、それはマジックサークルの瓦解によってなし崩しになるような、不安定な構造だつたと考えることができる。

マジックサークルの瓦解にはいくつかの要因が想定されるが、その一つにはテレビ（あるいはコンテンツ）の視聴環境がSNSをはじめとする言説空間との重なりをもつようになったことが関与している。というのも、視聴者の語りを通して複数の「テレビの読み方」が可視化されることで、同一的な「テレビの読み」（を信じること）がかつてほど力をもちえなくなったからである。ドッキリ番組の（半）フィクショナルな構造が解体されれば、それが「リアリティ」という尺度から解釈されるとしても何ら不思議はない。同時に、こうしたリアリティへの指向性はバラエティの視聴行為に限らず、SNSやインターネット空間における人々の態度や思考の様式とも連動するものとして捉える必要がある。たとえば、インターネット空間における「ネタ」的なやりとりを遊び研究との接点から論じている平井智尚は、「炎上」という事象について、その発牛理由がかつては炎上を招いた投稿者を嘲笑する「アイロニカルな視点」にもとづくものであつたのに対して、現在では「社会的厚生」や「社会的制裁」にもとづくものへと移行していることを指摘している（平井、2021、267）。

平井の研究²¹⁾が対象とする炎上の事例に「社会的厚生」や「社会的制裁」の側面が認められなかつたわけではない。ただいずれにせよ、炎上の性質が次第に「社会的厚生」や「社会的制裁」へと移行していったのは確かである。このような変化が生じたのはなぜか。その理由の一つとして、ソーシャルメディアの普及以降、（炎上を招くような）問題含みの言動を素直に、いわゆる「ベタ」にとらえ、それらを問題視する人たちが増加したことが挙げられる。ソーシャ

ル・ネットワーキング・サービス（SNS）やツイッター、あるいは、まとめサイトを通じて新たにインターネット空間へ参入した者たちは、ネットカルチャーに親和的とは限らず、その歴史にも通じているわけではない。要するに「ネタ」が通じないのである（同書、265、注は筆者による）。

ネットカルチャーであれ、バラエティカルチャーであれ、視聴者を一元的な存在として捉えられなくなったことは、ドキュメントバラエティをめぐる既存の流儀が瓦解しつつあるように、これまで前提とされてきた様式が通用しないといった状況をもたらす。では、遊びをめぐる既存のルールやマジックサークルが破られると、遊びはすぐさま存続できなくなるのか。これに対してミゲル・シカールは、遊びのルールとは「もっと柔軟で解釈を受け入れるもの」だとして、「ルールが犯されると、新しい遊びの世界が生まれる」余地を指摘している（シカール、2019、26; 168）。「痛みを伴う笑い」という観点が明るみに出た以上、ドッキリを含むバラエティ番組に対する検証が今後ますます厳しいものになることは、おそらく免れない。しかし、すでに一部のドッキリ番組では「コンプライアンスによって笑いが制約される状況」そのものを、仕掛けに取り込むような企画もみられる。ドッキリ番組（バラエティ番組、あるいはより広範なエンターテインメント・コンテンツ）が過去の様式を踏襲するばかりではなく、ときにはそれをやり玉に挙げながら新しい様式を模索してきたことを想起すれば、既存のルールやマジックサークルの変容は必ずしも悲観的に捉えられるものではなく、別の視聴行為の実践や、それにとまなうコンテンツそのものの変容へと、可能性を開くものとして理解していくこともできるだろう²²⁾。

謝辞

本研究にあたり、テレビ制作者・関係者に話をうかがった。有益な情報や視座をご教示いただいたことに感謝申し上げます。

本研究の一部は、JSPS 科研費（22K13550）の助成を受けた内容を含む。

注

- 1) 『『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解』の4頁より引用。

- 2) ドッキリのなかには、騙し騙される行為が喜ばしいサプライズとして解されるケースも存在するが、本稿ではあくまで「痛みを伴う笑い」の問題を念頭に置き、騙し騙される行為がある種の「痛み」と結びつくようなドッキリの事例を対象として論じたい。また、テレビメディアに限らず、昨今では素人がドッキリのターゲットとなる企画も散見されるが、本稿ではBPOの見解で言及されるケースに近いものとして、仕掛人とターゲットの双方をタレントが担うような事例を想定している。
- 3) 提言書や議事概要を読んでも、この意見者がいかなる数のいかなる層なのかは不明であるが、少なくとも複数の一般視聴者と中高生モニター（青少年委員会が所管する中高生のモニター）を含むことがうかがえる。
- 4) この他にも青少年委員会の議事録には、以前からドッキリ番組を対象とした意見が散見される。
- 5) 「『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解」の3頁より引用。
- 6) 同書、同頁より引用。
- 7) 同書、同頁より引用。
- 8) BPOのサイトでは、青少年委員会の役割について以下のように説明されている。「青少年が視聴するには問題がある、あるいは、青少年の出演者の扱いが不適切だなど視聴者意見で指摘された番組について議論、必要に応じて『審議』し、『意見』の公表をしています。また、全国の中高生モニターから、テレビ・ラジオの番組についてのレポートを毎月提出してもらい話し合っています。さらに、制作者との意見交換や、放送と青少年の関わりについて研究、調査しています」。
- 9) 「『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解」の2頁より引用。
- 10) BPOが「NHKと民放連によって設置された第三者機関」であることや、「日本の放送界が、放送法と電波法によって直接に行政の管理下に置かれ、しばしば行政指導の対象になっていること、言い換えれば、公権力を監視すべき放送メディアが、公権力によってじかに管理・指導されているといういびつな状態にあることについて、委員会はこれまでもたびたび疑念を表明してきた」（放送倫理・番組向上機構、2009、4）とする態度を念頭に置けば、こうした対立構図の想定にはそもそも誤解が含まれているといえる。
- 11) Yahoo!ニュースのコメント欄（ヤフコメ）の書き込み内容がある種の傾向を帯びていることを承知したうえで、ここでは賛否の量的な割合に目を向けるよりも、複数の観点が混在していることに目を向けたい。
- 12) 2022年4月26日現在。
- 13) ただし、コメントのなかには両者の意見に理解を示すものや、まったく

異なる話題を書き込んでいるようなものもある。また、おそらくBPOの見解を通読している人は稀で、議論の争点を理解せずに感情的な反応を表すコメントも多いが、本稿ではそのようなコメントについても「痛みを伴う笑い」をめぐる現象を描写するために意味あるものとして捉えたい。

- 14) 他方で、5ちゃんねるであれTwitterであれ、そもそも事件を話題とする場に参与する人々には年齢層的な偏りがあり、とりわけ若年層の声が含まれないのではないかという疑問が生じる点は否めない。BPOの見解では「痛みを伴う笑い」の問題を指摘する根拠として中高生モニターの見解が紹介されているように見えるが、BPO 青少年委員会の過去議事概要を遡って確認すれば、中高生モニターの見解にも様々な論点を含む両論を認めることができる点には留意したい。
- 15) 「『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解」の3頁より引用。
- 16) ただし、1969年には同局の『なんでもやりますショー』内で、この番組の前身となる企画「どっきりカメラ」がすでに放送されていた（太田、2020、15）。
- 17) 越川洋はエリセオ・ヴェロンの説明を引用しながらリアリティショーにおける「リアリティ」を以下のように規定している。「E.ヴェロンにとって、これらの番組においてリアリティは、いわゆるリアリティとフィクションという対立関係で考えるべきものではない。彼は、次のように言う。『テレビにとってテレビが作ったものでないもの全て、テレビの外にあるもの全てがリアリティである。テレビゲームに参加するために選ばれた視聴者（例えば郊外の家へ閉じ込められた男女やインタビューするために招かれる専門家も同様）は現実（事実）から取り出されたものなのである。リアリティ・ショーは、受け手である視聴者をどっぷりと漬かっているメディア化された社会から引き離し、メディアのない日常生活の現実をテレビで映し出すことによってメディアの仲介過程がどのようなものであるかを明らかにするのだ、とE.ヴェロンは言うのである」（同書、182）。
- 18) 遊びをめぐる理論研究は、現在においても様々な領域で参照されている。しかし、その大半はヨハン・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』（1938）やロジェ・カイヨワの『遊びと人間』（1958）のような古典的研究であることが多い。他方で、現在の遊びをとりまく状況は、インターネットやデジタルデバイスの介在によって、より複雑化・多様化している。本稿が議論の対象とするドッキリという事象についても、それをみる視聴者の態度（SNSやインターネット空間における語り）までを考察の対象とするのであれば、より現在の文脈から遊びを考える必要がある。そこで本稿では、基本的な遊び論を踏襲したうえで、かねてから遊び論との近接性が指摘されてきたゲーム研究の領域における視座をも参照することにしたい。

- 19) これについて、カイヨワは以下のように説明している。「アゴンの勝利者である花形選手は、スポーツ集会の人気俳優である。反対に、人気俳優は、大衆の人気を争う拡散した競争の勝利者である。(中略) 競輪、ボクシングやレスリングの試合、サッカーやテニスやボロの試合は、ユニフォーム、荘重な試合開始、ふさわしい儀式、規則正しい展開によって、それ自体見世物となっている。一言でいえば、それらはまさにドラマであって、その様々な出来事は観衆の手に汗を握らせ、最後の場面ではあるものを歓喜させ、他の者を失望させる。これらの見世物の性格は、依然としてアゴンのものではあるが、外への現われ方は演劇の特徴をもっている」(同書、59)。
- 20) 松永伸司は、サレンとジーママンのマジックサークル論における「区切りとしてのマジックサークル」と「意味としてのマジックサークル」という二つの側面について、精細に整理している。「区切りとしてのマジックサークル」は「形式的でない遊びなどはちがって、ゲームの制度では、そのなかで意味づけられているものとそうでないものが明確なかたちで分けられている(典型的には、意味づけられている事物や出来事が、時間的・空間的に一定の範囲内にまとまっている)。「意味づけとしてのマジックサークル」は「あるゲームに参加することは、そのゲームの制度(構成的規則の集まり)を受け入れることで、何かを別の何か(ゲーム上の実体)と見なすという意味づけの集まりを受け入れることである」(松永、2019、273-274)。
- 21) これは平井自身による過去の研究(平井、2012)を指している。
- 22) 本稿の議論はテレビ以外の文脈においても一定の関連をもつだろう。とくにYouTubeコンテンツにおけるドッキリ企画は、バラエティとリアリティの関係をめぐる転換の先を検討するための格好の題材となる。BPOの見解をめぐる人々の語りのなかには、テレビ番組とYouTubeコンテンツを同列化するような意見(たとえば「テレビにおいて制約を受ける内容がYouTubeに降りてくる」という見方)もあるが、そもそも両者には異なる視聴の前提や解釈プロセスがあるように思われる。本稿では紙幅の関係上扱うことができなかったが、これについては「笑いとコンプライアンス」というより大きなテーマ構想のなかで取り組むこととした。

参考文献

- 居作昌果(2001)『8時だヨ!全員集合伝説』双葉社
- エーコ、U.(2008)「失われた透明性」西兼志訳、水島久光・西兼志編著『窓あ
るいは鏡——ネオTVの日常生活批判』慶応義塾大学出版会、1-22
- 太田省一(2020)「日本におけるリアリティショーの歴史と現状」『GALAC——
特集 リアリティショーとは何か』2020年12月号、NPO放送批評懇談会、

- 荻上チキ (2009) 『社会的な身体——振る舞い・運動・お笑い・ゲーム』 講談社 現代新書
- カイヨワ、R. (1990) 『遊びと人間』 多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社
- 北田暁大 (2005) 『嗤う日本の「ナショナリズム」』 日本放送出版協会
- 越川洋 (2006) 「テレビ表現の変遷——変わる送り手と視聴者の関係」『放送と調査』 第50集、NHK放送文化研究所、165-188
- サレン、K・ジマーマン、E. (2011) 『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎』 山本貴光訳、ソフトバンククリエイティブ
- シカール、M. (2019) 『プレイ・マスターズ——遊び心の哲学』 松永伸司訳、フィルムアート社
- 土屋敏男 (2020) 「『テラスハウス』は、実はドキュメントバラエティだった。」『GALAC——特集 リアリティショーとは何か』 2020年12月号、NPO放送批評懇談会、28-30
- 日刊スポーツ 「『他人の痛みを嘲笑するバラエティー』 子どもたちの共感性発達 阻害の可能性 BPO委員会が見解」 <https://www.nikkansports.com/entertainment/news/202204150000722.html> (2022年4月26日閲覧)
- 平井智尚 (2012) 「なぜウェブ上で炎上が発生するのか——日本のウェブ文化を手がかりとして」『情報通信学会誌』 101、61-71
- 平井智尚 (2021) 『「くだらない」文化を考える——ネットカルチャーの社会学』 七月社
- ベイトソン、G. (2000) 『精神の生態学』 佐藤良明訳、新思索社
- ホイジンガ、J. (2019) 『ホモ・ルーデンス』 高橋英夫訳、中公文庫
- 放送倫理・番組向上機構 (BPO) 放送倫理検証委員会 (2009) 「最近のテレビ・バラエティー番組に関する意見」 <https://www.bpo.gr.jp/wordpress/wp-content/themes/codex/pdf/kensyo/determination/2009/07/dec/0.pdf> (2022年4月26日閲覧)
- 放送倫理・番組向上機構 (BPO) 放送と青少年に関する委員会 (2022) 「『痛みを伴うことを笑いの対象とするバラエティー』に関する見解」 https://www.bpo.gr.jp/wordpress/wp-content/themes/codex/pdf/youth/request/20220415_youth_kenkai.pdf (2022年4月26日閲覧)
- 放送倫理・番組向上機構 (BPO) 「委員会説明」 https://www.bpo.gr.jp/?page_id=958 (2022年4月26日閲覧)
- 松永伸司 (2019) 「ゲームの内と外? ——マジックサークル再考」 松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子編 『多元化するゲーム文化と社会』 ニューゲームズオーダー、267-279