

21世纪日本漫才的艺术流变及对中国相声的启示

疏蒲剑（博士，江苏理工学院外国语学院副教授）

摘要：文章从喜剧艺术表现的角度考察 21 世纪日本漫才的流变倾向，探讨其舞台艺术形式的创新，指出其存在精练化、娱乐化和捧哏形式多样化的特点，并在此基础上对我国相声事业发展提出建议，包括引入捧逗关系的戏剧性变化、灵活运用百科知识设计捧逗游戏、构建视听觉复合的立体艺术效果。

关键词：漫才；相声；表演；喜剧艺术；舞台表现

一、引言

漫才是一种流行于日本的类似相声的曲艺形式，多为两人进行滑稽对话。漫才与相声同为两人以上用语言逗笑的喜剧表演艺术形式，都有逗哏和捧哏的角色分工，本质上存在共通之处，因而国内也有不少受众借助网络平台观赏漫才作品（有汉语字幕）。近年来，漫才因其笑点集中、短小精悍的特点受到国内喜剧界的关注，一些表演者开始在舞台上用汉语表演漫才，得到观众的好评（例如《单立人剧场》《脱口秀大会》）。漫才与相声作为东亚典型的喜剧表演艺术，其艺术性不仅体现在语言幽默上，还通过角色互动、舞台表现和观众反馈等多维度呈现。作为一种极具生命力的喜剧艺术形式，深入把握漫才的发展态势，吸收漫才成长过程中的经验与教训，有利于振兴我国相声事业，进一步丰富相声艺术的内涵。

二、漫才的缘起及其发展历程

漫才源于 11 世纪初，名为“千秋万歳”的新年风俗，一名男性扮演“太夫”，另一名男性扮演“才藏”，挨家挨户表演舞蹈及拜年，到了 19 世纪后半叶，“名古屋万歳”流行起来，它具有歌舞伎模仿秀、笑话、猜谜和数字歌曲接龙等项目，不再局限于新年助兴^[1]。后来，“万歳”演变为“万才”，1933 年“万才”改称“漫才”^[2]。一般认为，漫才定型于 20 世纪初，横山圆辰和花菱阿加

子的二人组合开创了“しゃべくり漫才”（说唱漫才）这一表演形式，不使用道具或乐器，仅以聊天的方式逗观众发笑，大获成功。

三田純市认为 20 世纪 50 年代末爆发了以剧场为中心的第一次漫才热，到了 20 世纪 80 年代初，随着电视的流行，又爆发了以电视为中心的第二次漫才热^[3]。第二次漫才热的产生原因，一是日本经济形式走出高速成长期，逐渐进入低迷期，人们开始追求精神享受；二是吉本兴业株式会社开始在东京开展业务。总而言之，随着电视的普及以及大公司的推动，电视漫才进入繁荣时期。

进入 21 世纪，漫才界拥有了一项极具影响力的比赛——M-1 大奖赛（M-1 グランプリ，以下简称“M-1”），它始于 2001 年，由吉本兴业株式会社主办，迄今（2025 年 7 月）已有 20 届。首届便有 1603 组选手参赛，第 20 届（2024 年）更是达到空前的 10330 组，足见其影响力之大。M-1 由 6 个环节组成：初赛、复赛、1/4 决赛、1/2 决赛、复活赛、决赛。决赛环节，由在 1/2 决赛中获胜的 9 支组合及复活赛胜出的 1 支组合同台竞技，多名专业评委现场打分，最终合计得分前三名的组合再次表演漫才，评委投票选出一组冠军。M-1 的巨大影响力和决赛的现场直播方式确保了比赛的公正性，获奖冠军在赛后的实际表现则反过来验证了比赛的客观性。因此，M-1 的

冠军无疑是当之无愧的日本漫才王者，堪称漫才界的潮流风向标。

如表 1 所示，至今为止，M-1 已诞生 20 组冠军。

表1 历届M-1冠军组合

届	年份	冠军组合	中译名
1	2001	中川家	中川家
2	2002	ますだおかだ	増田岡田
3	2003	フットボールアワー	足球时间
4	2004	アンタッチャブル	不可触及
5	2005	ブラックマヨネーズ	黑色蛋黄酱
6	2006	チュートリアル	个别指导
7	2007	サンドウィッチマン	三明治人
8	2008	NON STYLE	NON STYLE
9	2009	パンクブーブー	朋克嘟嘟
10	2010	笑い飯	笑饭
11	2015	トレンディエンジェル	流行天使
12	2016	銀シャリ	白米饭
13	2017	とろサーモン	三文鱼腩
14	2018	霜降り明星	霜降明星
15	2019	ミルクボーイ	Milkboy
16	2020	マヂカルラブリー	魔法可爱
17	2021	錦鯉	锦鲤
18	2022	ウエストランド	Westland
19	2023	令和ロマン	令和浪漫
20	2024	令和ロマン	令和浪漫

通过观察这些冠军组合漫才作品的特征，可以有效梳理 21 世纪漫才的流变规律，并从中发掘优秀漫才作品的成功之处。

三、漫才研究的现状

目前对漫才的研究从范围上来说可以分为两大类：一类聚焦漫才本身。如安部達雄、日高水穂等人探究漫才如何制造笑料以及漫才剧本的结构、角色分工等^[4-5]。金水敏从语用学角度，刘子越从认知语言学角度，对漫才进行分析^[6-7]。还有一些学者利用精密测量手段，从定量角度分析漫才的逗笑机制^[8]。另一类则视漫才为喜剧艺术的一种，将漫才与落语、中国相声等进行对比研究，讨论漫才的特点以及漫才与其他喜剧艺术的区别与联系^[9-11]。

总体看来，漫才的研究主要集中在漫才本体，虽然也有一些研究将漫才与相声进行对比，但视

野主要集中于节奏方面，考察范围较小，并且这些研究往往从共时层面观察漫才和相声，鲜见历时层面的考察。本文认为，借助对近二十余年优秀漫才作品的分析与总结，并将其流变规律与当前相声的现状进行对比研究，可在共时与历时层面进行立体式思考，其结论具有相当的现实意义。

四、漫才艺术流变对相声的启示

漫才是一门鲜活的喜剧艺术，它随着时代不断改变，考察漫才必须基于特定的时期。下文将结合主流漫才和 M-1 登场作品的特点，思考其对中国相声未来发展的启示。

（一）漫才的精炼化

20 世纪 80 年代初期的漫才动辄长达 20 分钟，但随着电视媒体对生活无所不在的渗透，漫才变得越来越短小精悍。电视漫才与传统剧场漫才不同，电视台更愿意在节目的间隙穿插极短的漫才节目以提升收视率，因而快节奏（“节奏”指的是单位时间内表演者的发言时间和话轮转换的次数。）的漫才更容易登上荧幕。另一方面，日本没有类似中国的春节联欢晚会，因此也不存在所谓的晚会漫才，较长篇幅的漫才缺少在电视上登场的机会。虽然剧场漫才仍在努力保留以往的风格，但电视漫才为了适应媒体的要求，加之 M-1 的 4 分钟赛制推波助澜，节奏正在不断加快。如今，环顾日本演艺界，比较流行的漫才段子几乎都是 5 分钟左右。快节奏的现代生活让观众的时间越来越碎片化，节奏较快的新式漫才无疑适应了这种要求。M-1 大赛的创始人之一岛田绅助在点评 2009 年 M-1 冠军“朋克嘟嘟”时指出，M-1 的 4 分钟赛制就像拳击比赛的最终回合一样，选手必须竭尽全力攻击对方的要害，而不能像在剧场表演一样节奏缓慢^[12]。而“朋克嘟嘟”成员之一佐藤哲夫在一次演讲中同样指出：“（漫才）开场 15 秒之内是决胜关键，如果此时不能让观众发笑，之后便无法挽回败局。”这说明无论评委还是参赛选手，都对漫才的快节奏达成了共识。观察

M-1 获奖作品可知，漫才主要通过下面两种方式加快漫才的节奏。

一是增加肢体语言信息。早期漫才表演以说唱为主，近年来肢体动作的比重加大。肢体动作的加入不仅是节奏加快的手段，更是一种视觉艺术的创新。通过夸张的表情和动作，漫才演员突破了传统语言艺术的局限，形成了表演艺术与语言艺术的融合。如早期的“中川家”“足球时间”和“增田冈田”，都以语言表达为主，肢体动作较少或几乎没有，但 2004 年“不可触及”大量使用夸张、滑稽的动作来逗笑，此后这一趋势越发明显，如 2008 年的“NON STYLE”、2009 年的“朋克嘟嘟”、2018 年的“霜降明星”和 2020 年的“魔法可爱”，夸张的动作和表情成为其获胜的重要因素。尤其是 2020 年的“魔法可爱”，逗眼的台词极少，动作极为夸张，捧哏则像播音员一样在一旁讲解和评价，独特的表演形式甚至在民间引发了关于漫才定义的激烈争论。2023 年和 2024 年的“令和浪漫”则以夸张的动作和一人分饰多角的表演给观众留下了深刻印象。

二是采用短剧漫才形式。早在 2001 年，“中川家”便开始在漫才中加入剧情，如坐电车冲门却没赶上、抢救溺水儿童等，但此时仅捧哏一人表演，逗哏负责打岔以引人发笑，且在表演剧情时穿插大量的语言描述。而到了 2003 年，“足球时间”开始使用完整的情境（如明星的婚礼），但捧哏偶尔会对逗哏的表现进行评价。2004 年的“不可触及”则进一步加强剧情的比重；到了 2007 年，“三明治人”说完极短的开场白，便迅速进入剧情扮演（如外卖员送披萨迟到），中间不再跳出。当时，一些观众认为这种表演形式并非漫才，而应当属于短剧。此后，2008 年“NON STYLE”和 2009 年“朋克嘟嘟”的段子也可归属于短剧漫才；再之后的几届冠军段子虽然不能算完全的短剧漫才，但大多设定了一些剧情。例如，2018 年“霜降明星”的决赛段子通过小学时的回

忆这一剧情来展开，博得了满场笑声。2024 年的“令和浪漫”的决赛段子则表演了现代人穿越回到日本战国时代的剧情，演员以极具个性的台词和动作让观众迅速入戏，不禁让人想起当年热播电视剧《幕府将军》（Shōgun）。

日语作为一门重视听话者反馈的语言，对话时有较多的反馈话语，即说话人在对话时会时常停顿片刻，等待听话人附和之后再继续说话。如果为了加快节奏而提高语速，那么势必会让对话变得越来越难懂，因此，在有限的表演时间内尽可能增加信息，则成为加快漫才节奏的更好解决方案。

赵曼等人选取了漫才组合“Tomiz”（トミーズ）和“三明治人”的作品进行了对比（前者流行于 20 世纪 80 年代，代表传统漫才；后者流行于 21 世纪初至今，代表新式漫才。），他们发现“Tomiz”的每分钟平均停顿时间较短（7.9 秒），而“三明治人”的每分钟平均停顿时间较长（10 秒）^[10:169]。这一调查结果说明新式慢才节奏比传统漫才更慢，似乎与本文观点相反，但结合说唱漫才与短剧漫才的区别来看，它实际上支持了本文的观点。众所周知，说唱漫才依靠双方的话语来展开叙事，停顿时间一长，会让观众产生不流畅的感觉，而短剧漫才则借助场景的框架来激活观众的百科全书知识，适当的停顿可以让观众自行展开想象，反倒增加了表演的信息量。也就是说，现代漫才作品为了提升竞争力，或加快节奏以尽可能高效地利用时间，或设定剧情，在有限的表演时间内激发观众无限的想象。无论采取哪种方式，漫才都尝试在较短的时间内提供更多的信息；换言之，漫才正在朝着精练化的目标不断前行。

漫才与相声相比，给人带来的直观感受便是节奏更快，这点在赵曼等人的研究中也得到了证实^[10:171]。他们发现牛群和冯巩每分钟平均发言 31 秒，每分钟平均停顿 18.2 秒，周炜组合每分

钟发言 39 秒，每分钟平均停顿 18.8 秒，而与之相对的是，漫才组合“Tomiz”每分钟平均发言 47 秒，停顿 7.9 秒，“三明治人”平均每分钟发言 45 秒，停顿 10 秒。显然，相声的话语密集程度更低，停顿更长，节奏上相声要慢于漫才。他们认为，之所以相声和漫才存在这样的区别，是因为相声会留一些停顿时间等待对手发言和观众鼓掌，并且这样会在表演者与观众之间形成一种独特的节奏感。换言之，在相声叙事中，观众也具有一席之地，这或许是相声具有较强“自指性”的原因之一。

目前，国内有一些喜剧演员开始借鉴漫才进行创作，例如昌叔和江梓浩表演的中文漫才，节奏上已经与日本漫才接近，令人耳目一新，舞台效果也相当不错。“漫才兄弟”组合（徐浩伦、谭湘文）的漫才作品《骗“假”不留》以“对口白话”的名义登上了 2025 年春晚的舞台，引起了轰动效应。

此外，2010 年的 M-1 赛场上，“瘦身俱乐部”（スリムクラブ）组合采用了长时间的停顿，有时甚至停顿近 20 秒，其间捧哏仅用表情引人发笑，从现场得分来看，评委对其接受度颇高。时任评委的松本人志高度评价了他们的“挑战精神”，打出了 96 分的高分（满分 100 分）。这从侧面说明，节奏的快慢实际上并不存在绝对的标准，能否引人发笑才是喜剧艺术的不二法门。

（二）漫才的娱乐化

漫才最早起源于新春时说的吉祥话，因此在表演时以取乐为核心目标，很少对特定人群或社会现象进行讽刺。20 世纪 70 年代，曾流行过以“人生幸朗”和“生惠幸子”二人组合为代表的“牢骚漫才”（ぼやき漫才），这种漫才的特色在于批判当时的社会现实。进入本世纪以来，热衷于批判或讽刺社会现实的漫才组合并不多见，“骑士”（ナイツ）常用口误来讽刺时事，被称为“时事漫才”。组合“女人尖峰时刻”（ウーマンラッ

シュアワー）则热衷于使用政治笑料。这两个组合在日本颇有名气，但均未获得 M-1 冠军，前者三次进入决赛，最终无缘冠军，后者甚至未能闯入决赛。

纵观现今日本流行的漫才作品，几乎都在走纯粹的幽默路线，偶有几个组合在表演中加入了一两句关照社会现实的语句，但未能形成气候。“和牛”组合堪称异数，他们经常在作品中探讨价值观。例如，2018 年的 M-1 赛场上，“和牛”在第一回合的段子中对人性进行了拷问：自己的朋友如果因为感染变成“丧尸”，你能下手“杀死”他吗？在第二个回合的段子中则以电信诈骗为主题，儿子为了防止母亲受骗，主动对母亲实施诈骗演习，母亲在多次受骗后愤而装作心脏病发欺骗儿子，这个段子实质上讨论了信任的边界问题。虽然“和牛”最终以一票之差与冠军失之交臂，但他们曾连续五年（2015 年至 2019 年）入围 M-1 决赛，并且在日本民间得到了广泛支持。“和牛”的漫才风格几乎都是前半场铺垫，起伏不大，到后半场急速反转，引来满场笑声，但其他选手却是开场就进入冲刺状态，因而相比之下，“和牛”的作品略显平淡，而其作品深刻的思想内容又进一步镇定了评委的情绪，导致投票环节失利。在他们这里，艺术性似乎牵制了喜剧性。

与“和牛”风格截然不同的“Jarujaru”组合，他们在漫才中大量使用语言游戏来制造笑点，类似于相声的贯口。例如，2017 年 M-1 决赛时，一人发出模拟铃声密码，另一人迅速解读含义；2018 年 M-1 决赛中又玩起了分拆国名的游戏，一人说出国名前半部分，另一人立即补充后半部分。“Jarujaru”虽然具有较高知名度，但也和“和牛”一样，多次错失 M-1 冠军。可见，纯粹的娱乐性也未必能够得到专业评委们的青睐。

漫才的娱乐化倾向反映了现代喜剧艺术对“纯粹幽默”的追求。这种艺术形式通过剥离社会批判，专注于笑料的纯粹性，与后现代艺术中的

“去深度化”趋势不谋而合。

关于相声的娱乐性（等同于可笑性）与艺术性之间的关系，薛宝琨认为：“可笑性只是喜剧性的基本条件，它还必须经过艺术性的锻铸锤炼，一是要反映生活，二是要传达感情，三是要塑造人物。”^[13]然而，在电视媒体的冲击之下，无论漫才还是相声，兼顾艺术性与娱乐性的作品正在逐渐减少。如何在确保娱乐性的同时，维持高水平的艺术性，是值得所有人深思的课题。

（三）捧哏形式的多样化

安倍達雄根据漫才捧哏是否添加信息，将其划分为“吸引注意型”和“深入内容型”两大类型，其中，前者可分为“否定”“复读”和“沉默”三类，后者可分为“订正”“明示含义”“比喻”“否定型感想”四类^[14]。“吸引注意型”的捧哏方式相当于提示“这里有个笑点！”，类似于电视综艺节目上的特殊字体的字幕，但本身并不承载额外的信息。这种捧哏方式操作简便，无需深思逗哏内容即可完成，但如果逗哏比较含蓄或复杂，则这种捧哏效果未必理想。观察近年 M-1 获奖作品可以发现，“吸引注意型”的捧哏方式呈减少趋势。2007 年获奖的“三明治人”组合已经将捧哏放在了更为重要的地位，在设计笑料时往往先确定捧哏台词，再逆向思考逗哏台词。2018 年获奖的“霜降明星”，捧哏演员（粗品）的精彩台词让评委赞不绝口。例如，逗哏演员（Seiya）独自表演豪华游轮上的一对恋人，男的说景色不错，女的说“是啊，今天是我们交往第四十九天”。此时“粗品”立即摆出一个夸张的手势，大声说“法事！”，引来一阵笑声。评委“全巨人”认为“粗品”的捧哏属于典型的新漫才，他的捧哏总是能超越观众的期待，让人着迷。

在传统漫才中，捧哏一方多作为正常思维的代言人，替观众指出逗哏一方的谬误之处，其话语中带有一种天然的威权意识。例如，在使用大阪方言的“上方漫才”中，“なんでやねん！”

（什么鬼？）、“おい”（喂！）这类否定型捧哏较为常见，捧哏用简短的话语对逗哏的话语进行否定或责难。甚至有些捧哏演员大量使用推搡、拍头等动作，被称为“どつき漫才”（暴力漫才）。这类捧哏方式可以理解为“优越论”的体现，即捧哏作为思路正常的一方，通过语言或动作表现出相对于逗哏一方的优越感，从而制造幽默。

21 世纪以来，漫才不断推陈出新，捧哏也出现了各种不同的类型，极大地丰富了漫才的表现力。如表 2 所示，21 世纪的漫才中，捧哏与逗哏的关系大体可以分为：对抗型、合作型与平行型三类。

表2 漫才捧哏的主要类型

类型	捧哏与逗哏的关系	代表组合
对抗型	捧哏压制逗哏	中川家、足球时间
	争论不休	黑色蛋黄酱、白米饭
	捧哏屈服于逗哏	个别指导、镰鼬
合作型	主动配合逗哏	Milkboy、Haraichi、Pekopa
	轮换逗哏	笑饭
平行型	捧哏点评逗哏	霜降明星、魔法可爱

对抗型漫才中，捧哏与逗哏互不服输，两者之间发生对抗。根据两者在作品中体现出的力量对比，对抗型又可分为捧哏压制逗哏、捧哏与逗哏争论不休、捧哏屈服于逗哏两类。如下面的（1）所示，“中川家”的逗哏总是要在捧哏讲话时岔开话题，或者抢走风头，但是一直被捧哏训斥，因为二人是兄弟关系，并不让人觉得一方欺负另一方。

（1）中川礼二：车站工作人员不是常说吗？

“呃，请不要冲门。”

中川刚：“呃，请不要冲门。”

中川礼二：你别随便学这个！

（2001 年 M-1 决赛预选漫才）

而如下面的（2）所示，“黑色蛋黄酱”逗哏小心谨慎，捧哏大大咧咧，逗哏对捧哏的建议百般挑剔，两人之间的冲突逐渐升级。

(2) (吉田向小杉请教初次约会的地方)

吉田：保龄球感觉有点脏啊。

小杉：怎么说？

吉田：比如鞋子大家换着穿，球上的洞也不知道谁的手指放进去过。

小杉：你这么想那是脏了。店里会给你洗干净的。

吉田：那男的选球一般都是 14 对吧？

小杉：差不多 14 磅前后吧。

吉田：我拿紫色的 14 磅球，女朋友一看，想到她前男友，哭起来咋办？

小杉：那就选 13 磅好了，不就不一样了？

吉田：这样不是显得我比她前男友力气小吗？

小杉：那就选 15 磅好了，看上去比她前男友力气大，挺好的。

吉田：我可不想为了谈恋爱而欺骗自己！

(2005 年 M-1 决赛预选漫才)

捧逗双方的地位也存在反转的情形，如下面的(3)所示，“个别指导”的捧眼本来对逗眼的不正常表现颇有微词，但在逗眼进入癫狂状态后不敢刺激对方，只能顺着逗眼的思路展开对话，甚至有人称其为“妄想漫才”。

(3) 德井：你的自行车铃铛被偷了？

福田：我不是说了被偷了吗？

德井：你没事吧？

福田：还行吧，就是有点火大。

德井：铃铛被偷了你还来工作？

福田：没啥没啥。

德井：你真有艺人的风骨！

福田：你在夸什么地方呢？

德井：(手摸福田胸口)你现在心里想什么，我明白！

福田：别摸我，No touch！

(德井讲述自己自行车铃铛被盗的经历，中略)

德井：可是哪里都没有！

福田：那有什么办法，别找了！

德井：都处找都找不到，哈哈、哈哈(疯狂大笑)，没有啊！

福田：你这整个情绪不稳定啊。

德井：你笑我吧！

福田：啊？我笑不出来。

(2006 年 M-1 决赛最终回合漫才)

合作型的漫才中，捧眼不对逗眼进行质疑或嘲笑，而是努力试图理解逗眼。根据两者的分工是否固定，合作型又可分为两类：一为捧眼主动配合逗眼，二为两人轮换逗眼。

如下面的(4)所示，“Milkboy”的漫才一般是逗眼提出一个谜题，并给予一些提示，根据一般常识，答案明显指向某个事物，而当捧眼以为自己猜中时，逗眼再给出另外的提示，将答案推翻，如此反复，直至最后答案都无法确定，但从头至尾捧眼都没有对逗眼的问题提出质疑。

(4) 驹场：这个话题有点突然，我妈呢，喜欢吃一种早饭。

内海：哦，是吗？

驹场：她把早饭的名字给忘了。

内海：怎么把早饭的名字给忘了？

驹场：我就各种问她，结果完全想不起来。

内海：没想起来？那我帮你一起来想想，你说说都有什么特征吧。

驹场：甜甜脆脆的，浇上牛奶之类吃的玩意。

内海：哦，那不是玉米片吗？你说的这个特征完全就是玉米片啊。

驹场：玉米片啊。

内海：一下子就想出来了，这种东西。

驹场：可是有点说不准啊。

内海：有什么说不准的？

驹场：唉，我也觉得是玉米片来着。

内海：那可不就是吗？

驹场：可据我妈说，人临死前最后一餐这个就足够了。

内海：啊，那就不是玉米片了！人生最后一餐吃玉米片，这可不行！

（2019年M-1决赛预选漫才）

“Pekopa”的捧哏极具特色，他总是先试图批评逗哏，但突然话锋一转，又替逗哏的非正常言行进行辩护，如（5）所示，这种让人耳目一新的合作型漫才曾在2019年风靡一时。

（5）秀平：我想演出租车司机。

松阴寺：出租车司机吗？可以。

秀平：那我演司机，你演乘客。

松阴寺：没问题。

秀平：（做开车状）轰！

松阴寺：Hey！出租车！

秀平：（撞到松阴寺）咚！

松阴寺：哎呀，疼！开车没长眼睛？我说这个说明我还活着，太好了！说的没错吧，平安无事就好。时间倒回。

秀平：轰！

松阴寺：Hey！出租车！

秀平：（撞到松阴寺）咚！

松阴寺：哎呀，两次被撞到，说明我可能站在车道上了！我们不要再责备别人了。时间倒回。

（2019年M-1决赛预选漫才）

“笑饭”的漫才一般是两人合作表演剧情，此时两人临时担任逗哏和捧哏角色，之后二人交替

充当逗哏和捧哏。“笑饭”的漫才被称为“双逗哏”，也可理解为轮换逗哏，具体如下面的（6）所示。

（6）哲夫：（扮演零钱神）叮铃、叮铃……我是零钱神，你缺多少钱？

西田：我缺两日元。

哲夫：一日元对吧，一日元。（给钱，转身离开）

西田：（大叫）是两日元！两日元！你听清楚啊！我还得破一万日元。

哲夫：你不是拿了零钱吗？

西田：拿了也不够啊。我明白了，我来演！

哲夫：还演吗？（扮演顾客做发愁状）两日元吗？没有两日元啊。

西田：（扮演零钱神）叮铃、叮铃……

哲夫：传来了叮铃叮铃的声音。

西田：你好像为零钱发愁啊。

哲夫：是的，愁死了，你是那谁吗？

西田：我是零钱神。你怎么了？

哲夫：零钱神，我现在缺两日元啊。

西田：这样的话你用这个万宝槌吧。

哲夫：太棒了，这个可以敲出零钱对吧。
西田：你用这个果断敲打店员，然后趁机……

哲夫：不能使用暴力吧！神明怎么教人用暴力？

（二人再次交换角色）

（2019年M-1决赛最终回合漫才）

平行型漫才的特征在于逗哏进行夸张的表演，捧哏进行精当的点评，但二人在进入剧情后并无直接交流。例如，“魔法可爱”的一贯风格是逗哏使用夸张的动作、表情和语言来演绎某个场景，捧哏则对逗哏的言行进行解释和说明，但并不会直接打断逗哏，逗哏也对捧哏的话语充耳不闻。

根据 Raskin 的乖讹论（或称不和谐理论），捧哏与逗哏之间的冲突实质上是一种乖讹现象^[15]。在传统漫才中，捧哏演员通过训斥、打断甚至出手制止等方法消解逗哏演员制造的乖讹，从而产生一种幽默感。随着漫才的深入人心，传统的乖讹消解方式所带来的幽默感逐渐磨损，而捧哏对逗哏的屈从、迎合及纵容，也能从另一种角度消解乖讹，并带来新奇的幽默感。漫才捧哏形式的发展，给相声的创作提供了很多启示。我们可以想出新的乖讹消解方法，如捧哏或逗哏一方健忘，或者从现实世界突然进入想象世界，或者捧哏因为某种设定不得不顺从逗哏的思路，相信这样的设计一定会让观众耳目一新。

这种角色分工的多样化，实质上是戏剧冲突（dramatic conflict）的艺术化呈现：对抗型类似于古典戏剧中的“主角—反派”对立；合作型体现了现代戏剧中的“集体创作”理念；平行型则通过角色间“非直接互动”，创造出布莱希特式的间离效果（alienation effect）^[16]。捧哏与逗哏的关系变化，实质上是戏剧中“角色权力动态”的艺术化呈现，是一种观众与角色关系的重构。

张浩楠认为：“捧哏演员在当代相声表演中，应该是一个稳定的具有外在支点和内在支点双生功效的‘舞台支点’，同时他要站在自我角度、角色角度和观众角度上对逗哏演员叙事提出质疑并制造‘戏剧冲突’，此外，捧哏演员要辅助逗哏演员完成叙事的补充，进而在演出时快速构建起相声作品中的‘世界观’。”^[17]显然，相声界已经认识到捧哏演员的重要性，相声从“一头沉”到“子母哏”的转向，便是捧哏地位提升的直观体现。今后的相声表演中，捧哏的功能还有进一步挖掘的空间。

五、漫才捧哏对相声的启示

上文介绍了漫才捧哏形式的多样化，漫才的这些新变化，对于相声的创作亦有不少启示。

（一）捧逗关系戏剧性变化令人耳目一新

相声作品中往往将捧逗关系与二者的角色设

定绑定起来。例如，逗哏者扮演自作聪明的小市民，捧哏者扮演智者或忠厚长者，或者逗哏者扮演小市民，捧哏者扮演文人。在设定好人物个性的前提之下，捧逗双方再进行攻守交锋，形成乖讹现象并逐一消解，从而制造出笑料。然而，这样的“人设”一旦被观众察觉，后面的情节往往可以提前预测，无法制造意外的幽默。但是观察“个别指导”的漫才，我们会发现，在他们的作品中，捧逗之间的关系并非一成不变。一开始，捧哏者处于优势地位，对逗哏的出格言行多有不满，但随着逗哏进入忘我的癫狂状态，捧哏变得唯唯诺诺。这样的戏剧性变化，既有意外之感，同时也是一种关照现实的隐喻。现代社会中，人们往往迫于社会常识压抑个性，隐藏感情，而当某种条件具备时，积累的情绪便会排山倒海般倾泄而出。在“个别指导”的“妄想漫才”中，逗哏者刚开始唯唯诺诺，形似常人，突然如妖魔附体，胡话不断，笑料迭出，而捧哏者面对满地的“包袱”，却不敢“蹬踹”。这种反常识的情景本身便构成一种奇特的“包袱”，观众则化身为解开“包袱”的捧哏者，从而获得更强的代入体验。

那么，相声是否也可以设计类似的戏剧性变化？我们觉得这是完全可行的。并且，如果选用形象良好、语言风趣的逗哏演员，则演员本身与扮演角色之间的反差感会化解对特定群体的嘲讽效应，让观众明白这其实是对受压抑者的人文关怀，从而得到理解与支持。

（二）活用百科知识设计捧逗游戏

有些漫才作品虽然在本族语者（日本人）中颇受好评，但日语学习者（非日本人）观看起来却不得要领。这类漫才和日本社会的百科知识具有极高的相关性，很多“包袱”只有熟知日本社会，甚至是当下流行的事物，才能领会其笑料所在。例如，前文介绍过的“Milkboy”，他们的代表作之一《玉米片》便是此类漫才的典型（参见前文例（4））。玉米片是日本人经常在早餐时用

来拌牛奶的快餐食品，一说到玉米片，日本人会联想到很多百科知识，如方便快捷、味道不是很好、经常会吃剩、虚标营养成分等。捧哏者根据逗哏者提供的信息，忽而确信谜底就是玉米片，忽而推翻自己的判断，情绪来回波动。观众则调动自己的百科知识，和捧哏者一道陷入沉思，在“拉抽屉”式的知识共享中获得强烈的认同感。漫才组合“骑士”的逗哏者则是利用各种常识的口误来制造“包袱”，捧哏者通过更正逗哏者的口误来点破“包袱”，而要察觉这些口误，需要对流行事物有足够的了解，所以他们的漫才又被称为“时事漫才”。总之，“Milkboy”和“骑士”的漫才都是利用百科知识来制造“包袱”。这种设计理念，近年来已在我国脱口秀节目中大兴其道。例如，“吐槽大会”节目便是利用观众对知名人物（多为影视明星）的了解，进行“含沙射影”式调侃，在会心一笑当中拉进了观众与知名人物之间的距离。

现代相声经常在节目中编排百科知识，对流行文化的关注便是表征之一。例如，近年的春晚相声节目经常会引用网络流行语，然而在民间有一种说法：一个网络流行语如果被春晚相声提及，那么它就过时了。这从侧面说明相声关照流行文化有一定的时效性，并且使用流行语的年轻人也未必乐见小团体内的暗语被外人直接使用。因而，我们在利用百科知识设计相声作品时，应当注意方法：确保采用的“包袱”具有一定的通用性；避免生硬植入；深入挖掘流行文化背后的心理认同感。

（三）视觉听觉双重轰炸带来立体享受

观察近年来流行的漫才作品，我们会发现捧哏和逗哏不再是站在原地高谈阔论，而是加入了丰富的肢体动作和表情语言。例如，“霜降明星”的逗哏者在表演历代小学校长的塑像时，模拟出各种夸张的动作，同时捧哏者也用极具特色的动作和表情来抖开“包袱”。“不可触及”的捧哏者

和逗哏者甚至在舞台上演起了父子之间的“全武行”，夸张的动作加上简洁明快的语言令人忍俊不禁。现代漫才的视听觉设计，可视为传统语言艺术与新媒体艺术的结合，其舞台效果与当代实验戏剧中的“沉浸式体验”有异曲同工之妙。

传统相声给人的印象多是捧哏者和逗哏者身穿马褂，各站一处聊天，但相声作为一门鲜活的艺术形式，完全可以吸纳小品的表演要素，小品相声的出现便是绝佳的佐证。当今社会，电视和网络媒体的兴起，让观众有了近距离观察演员的机会，并且现代舞台能够提供更好的光影和音响效果。在这样的新时代背景下，相声表演的视觉性得到了放大，“听相声”变成了“看相声”，很自然地，“说相声”也变成了“演相声”。虽然相声不能像小品那样使用大量的道具和布景，但通过演员的寥寥数语，观众便可迅速跳进某个场景，又能借助捧哏的“画外音”跳出剧情，可以说既吸收了小品的可视性，又保留了相声的语言之美，无疑会带给观众视听双重享受。

六、结语

本文借助 M-1 比赛的代表作品，回顾了 21 世纪日本漫才的演变轨迹，从漫才作品的表现形式和内容角度进行了分析，指出漫才正在不断精练化和娱乐化，漫才的捧哏形式也越来越多样化。本文列举了一些具有代表性的漫才组合和作品，从历时演变的视角观察其变化规律，并结合中国相声的发展需求，思考其背后的深层次意义。总体看来，漫才虽然和相声存在一些不同，但两者同为喜剧艺术，漫才有很多可供相声借鉴之处。相声可以参考漫才的艺术特点，从捧逗关系的戏剧性变化、灵活运用百科知识和视听觉的立体设计等方面进行创新。具体而言，可突破传统捧逗的固定分工，借鉴漫才“装傻”与“吐槽”间流动、对抗的戏剧张力；内容上积极融合前沿知识与网络文化，以“知识梗”提升时代感；同时善用灯光、音效等现代舞台手段，构建立体叙事空

间。此举旨在变纯听觉艺术为综合视听体验，为相声注入新活力，从而更有效地吸引当代观众。

吴文科认为当前相声面临创演困境，出现了创作疲软与观念错位、行当不全与伦理紊乱的问题^[18]。诚然，我们需要反思相声的现状与不足，同时观察他国相似喜剧艺术形式，从中吸收经验与教训。“择其善者而从之，其不善者而改之”，亦不失为振兴相声的路径之一。

漫才的流变不仅是喜剧形式的创新，更是表演艺术在现代化语境下的自我突破。其对相声的启示，为传统艺术如何适应新媒体时代提供了艺术学层面的思考。

参考文献

- [1] 大池晶.「漫才」のかたち[J]. 笑い学研究, 2017(24):1-2.
- [2] 小島貞二. 漫才世相史[M]. 東京: 毎日新聞社, 1979.
- [3] 三田純市. 昭和上方笑芸史[M]. 東京: 學藝書林, 1993:319-326.
- [4] 安部達雄. 漫才における「フリ」「ボケ」「ツッコミ」のダイナミズム[J]. 早稲田大学大学院文学研究科紀要, 2006(51):69-79.
- [5] 日高水穂. 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—[J]. 国文学, 2017(3):416-399.
- [6] 金水敏. ボケとツッコミ—語用論による漫才の分析—[J]. 上方の文化—上方ことばの今昔, 1992(13):61-90.
- [7] 刘子越. 漫才笑料的认知分析[D]. 哈尔滨: 黑龙江大学, 2016.
- [8] 小森政嗣. 漫才のボケ・ツッコミのタイミングと面白さの関係—相互再帰定量化分析による検討—[C]// 日本心理学会第72回大会. 東京: 日本心理学会第72回大会发表论文集合, 2018:764.
- [9] 佐藤建. 漫才の笑い—落語の笑い要素との関連において—[J]. 笑い学研究, 2010(17):83-90.
- [10] 趙曼, 鈴木紀子, 阪田真己子. 漫才と相声のタイミング構造の分析—芸能身体文化の日中比較—[J]. 信学技報, 2013(21):167-172.
- [11] 王艳玲, 常帝. 日本“漫才”与中国相声的表演差异刍议[J]. 山东艺术, 2021(5):15-21.
- [12] 吉本興業. M-1 グランプリ the FINAL PREMIUM COLLECTION 2001-2010[CD]. 大阪: よしもとアール・アンド・シー, 2011.
- [13] 薛宝轡. 中国的相声(增订本)[M]. 天津: 百花文艺出版社, 2015:220.
- [14] 安部達雄. 漫才における「ツッコミ」の種類とその表現効果[J]. 国語学研究と資料, 2005(28):48-60.
- [15] RASKIN V. Semantic mechanisms of humor[M]. Dordrecht:D. Reidel, 1985.
- [16] 布莱希特 B. 戏剧小工具篇[M]. 丁扬忠, 张黎, 译. 北京: 北京师范大学出版社, 2015.
- [17] 张浩楠. “他山之石可以攻玉”以戏剧角度浅析捧哏演员在相声表演中的新作用新形式: 以作品《一对一》为例[J]. 曲艺, 2017(12):54-56.
- [18] 吴文科. 相声考论[M]. 北京: 中国文联出版社, 2018.