

「おもしろい」の法則

Motonari UESUGI **上杉志成** 京都大学 WPI-CeMS・化学研究所 教授



この一見ふざけたタイトルの「論説」を読んでみようと思っただき、誠に有難うございます。日本化学会に暇な人がいるとは考えられません。ご多用の中で読んでいただくのですから、私たちの研究室で心に刻んでいる口外厳禁の法則を、読者の方だけにご紹介します。

「おもしろい」とは何か

「おもしろい研究がしたい」「おもしろい話ができるようになりたい」「おもしろいアイデアを思いつきたい」——筆者を含めて、そう苦慮する人は多いでしょう。京都大学は山極総長のもと、「オモロイ大学」を公式な目標としています。多くの人々が面白いことに興味をもっています。しかし、「おもしろい」の実体について深く考えることは稀です。「おもしろい」とは何なのでしょう。

「おもしろい」という形容詞は、主に二つの意味で現在使われています。一つは Interesting という意味、もう一つが Funny という意味です。サイエンスでの「おもしろい」は前者でしょう。「なるほど」「意義深い」という感覚です。一方、Funny は「ハハハ」と笑える感覚です。この二つは異質なものに見えます。私もそう思っていました。しかし、実は共通点があるのです。

「おもしろい」第一法則

つぎの () の中には何が入りますか？

「1, 2, 3, ()」

4 を入れると全く面白くありません。あたりまえだからです。答えが 5 だと、少し面白くなってきます。少なくとも 4 よりも面白い。この場合、次の数字は 8 になります。前の二つの数字を足すという仕掛けです。これは「なるほど (Interesting)」という面白さになります。一方、答えが (パチンコ) だと、大阪の人たちにとっては「ハハハ (Funny)」です。123 パチンコというパチンコ店が大阪に点在しているからです。

4 が面白くない理由は、予想通りだからです。5 とパチンコは予想外。Interesting と Funny の両分野で予想外という要素は必須であり、「予想外」が「おもしろい」の源泉でしょう。予想外であること——これが第一法則です。

Interesting と Funny の違いは何でしょうか。Interesting の場合、その予想外なことが論理的に説明できています。化学の実験で予想外な結果が得られて、それが論理的に意義をもって説明できれば Interesting という面白さが生まれます。一方、パチンコは「なんやそれ」というオチであり、Funny という笑いの面白さが生まれます。パチンコというオチで笑えるのはなぜでしょう。桂枝雀師匠の「緊張と緩和の法則 (緊張の法則)」で説明できます。

「おもしろい」第二法則

パチンコという答えが可笑しいのは、パチンコが大衆的な遊びであって、公の場で口にするのが恥ずかしいくらいの「ほんわか」とした存在だからです。

例えば、小さな子どもが運動場でつまずいたとしましょう。全く面白くありません。子どもが運動場でこけるのはあたりまえだからです。一方で、化学会会長の山本尚先生が威厳をもってステージを闊歩しているとしましょう。そこで足がもつれてつまずけば、失礼ながら面白いですね。これは Interesting ではなくて Funny の方の「おもしろい」です。

ステージでつまずくというハプニングは予想外なことです。これは第一法則でした。Funny となるのは、その予想外なことが「ほんわかとして」「ホッとすること」だからです。山本先生がステージに上がると観客には緊張感が走ります。足がもつれてつまずくことで、その緊張が緩和されるのです。なーんだ、あの高名な先生もつまずくのか、普通のオジサンではないか——そんな安堵感が緊張と緩和の落差を生んで、笑いとなります。

落差があるからこそ、漫才や落語では「オチ」や「サゲ」という言葉を使うのかもしれませんが。子どもがつまりいても可笑しくないのは、あたりまえ以上に、子ども自体がもうすでに「ほんわか」としているからです。そこに緊張と緩和は生まれません。

この緊張の法則は Funny の面白さだけに有効で、Interesting の面白さには無縁だろう——以前はそう考えていました。しかし、日曜日の夕刻に笑点を観て、緊張の法則は Interesting の面白さにも拡大解釈できるのではないかと思いついたのです。

大喜利は煎じ詰めれば「XX とかけて YY と解く、そのところは ZZ」という短い小噺。YY は XX とは異なるもの、つまり予想外でなければ面白くありません。これは第一法則。笑点では ZZ の部分が二種類に分けられます。ZZ が巧みな理屈付けであれば、「なるほど、うまく言いよったな」と Interesting になります。一方、ZZ が苦しい理屈付けであってもホッとさせる内容であれば、「ハハハ」と笑い飛ばせます。異なる XX と YY が生む緊張が「ほんわか」とした ZZ でストーンと緩和されるからです。ところが、観客の反応をみると Interesting と Funny が混在するような時もあり、明確に区別できない時があるのです。

研究で意外な実験結果が得られる時があります。それが何らかの手掛かりや閃きによって明快に理解できれば Interesting と感じます。不可解な実験結果が得られるのは、ある意味で「緊張」を生みます。それが論理的に説明されると安心感が得られます。これは一種の「緊張と緩和」ではないでしょうか。二酸化炭素増大、石油の枯渇、不治の病——人類を脅かす危機はいわば緊張です。それに対するシンプルかつ巧みな解決法が提示されれば、ある意味で緩和なのです。

桂枝雀師匠が笑いを追究する中で捉えた「緊張の法則」を「おもしろい」全領域に当てはめるのが第二法則です。Interesting でも Funny でも、緊張の落差が大きければ大きいほど、座布団の数は増えます。

「おもしろい」第三法則

第二法則のように、笑いの追究の中から導かれた理論が「おもしろい」全領域に当てはまるとすれば、お笑いの古典的技法から「おもしろい」全領域の法則が他にも着想できるかもしれません。

漫才に「てんどん」という技法があります。ウケたことを、異なる文脈でもう一度繰り返すと笑いが取れるという方法です。天井に海老の天ぶらが二つ載っている様子から「てんどん」と呼ばれるようになりまし

た。例えば、スピーチする時に、自分より一つ前の挨拶でウケていた言葉を、自分の挨拶の文脈の中で繰り返すと「おもしろい」と思ってもらえます。

「てんどん」は落語の「合わせ」に類似しています。桂枝雀師匠によると「合わせ」というのは「セリフでも趣向でもなんでもええんですけど人為的に合わせることでサゲになる」という法則です（ちくま文庫「落語 DE 枝雀」桂枝雀より）。落語の冒頭で、あるキーワードを仕込んでおいて、最後に同じキーワードで終わるという「仕込みオチ」が典型例です。「うまく合わせたな、ぴったりやな」という快感が笑いにつながります。

全く異なることがピッタリと合う——これが第三法則です。一つの言葉に複数の意味を込める和歌の掛詞、複数の問題を一気に解決するアイデア、全く異なる分野の融合研究、そっくりなモノマネ。こういった合致を私たちは「おもしろい」と感じるのです。

*

企業の研究は社会貢献による利潤を追求するものであって面白さを求めるものではない——そんなご批判が産業界の会員からあるかもしれません。確かに面白いことの全てが有益だとは思えません。ところが、企業でも面白いアイデアが思わぬ応用を生むことがあるそうです。アイデアが面白ければ、多くの人たちが「何かに使えないか」と懸命に考え、行動してくれます。その結果、思わぬ独自商品が生まれるというのです。人は「おもしろい」と思ったときに動くのです。

筆者の研究室では、学生が面白いと思った論文について議論し、面白さの原理を探るトレーニングを18年間続けています。その中でいろいろなパターンを見つけましたが、元を辿ればこの三法則に帰着します。法則は多くの事例に当てはまらないと法則ではありません。決断に迷った時や研究や仕事をもっと面白くしたい時などに、これらの法則を当てはめて一歩進めてみては如何でしょうか。法則を使うことで、少数の天才による感性に頼らずとも万人がそれぞれの仕事で面白いアイデアを生むことができるかもしれません。

ご通読いただき有難うございました。皆さんにとって、「おもしろい」の法則は面白かったですでしょうか？

© 2016 The Chemical Society of Japan

ここに載せた論説は、日本化学会の論説委員会の委員の執筆によるもので、文責は基本的には執筆者にあります。日本化学会では、この内容が当会にとって重要な意見として掲載するものです。ご意見、ご感想を下記へお寄せ下さい。
論説委員会 E-mail: ronsetsu@chemistry.or.jp