

# 笑いが起きる3つの原理



特別無料プレゼント

笑いのコミュニケーションスクール

# 本書の目的

どうしたら会話で笑いが取れるか？  
会話で笑いが起きるメカニズムを知る

## 目次

- **なぜあなたの会話は面白くないのか**
- **面白い人は笑いの〇〇〇がある**
- **笑いが起こる現象は無数**
- **GAMEの原理**

# なぜあなたの会話は面白くないのか

あなたはこんな事で悩んでいませんか？

「なぜ自分の会話は面白くないのか？」

「もっとうまく話せたらなあ」

「もっと面白くなりたい」

これは僕が20代の頃、何度も何度も何度も自分に問いかけた問いです。

# なぜあなたの会話は面白くないのか

他にも

いい切り返しができない

いいひとで終わってしまう

頭がカタイと言われてしまう

話した後に「で？」って聞かれる

何か話そうと思っても何も思い浮かばない

周りのリアクションが怖くて冗談が言えない

冗談を言ってもなぜかしらけた雰囲気になってしまう

小さいコンプレックスが数え切れないほどありました。

# なぜあなたの会話は面白くないのか

飲み会で話そうと思っても言葉が出てこず、全く話せないまま終わり、帰って一人布団の中で自己嫌悪になったり。

デートが全く盛り上がらず、女性に「全然面白く無い」と真正面から言われ、帰りの電車では放心状態でつり革につかまっていたり。

ああ、なんで自分ってこうなんだろう.....なんで面白いこと言えないんだろう.....と残念で、悔しくて、情けない思いをしていました。

このまま面白くない人間としてレッテルを貼られたまま生きてゆくの、、、嫌だなあ、とっていました。

と同時に、面白い人を羨ましく思っていました。

# なぜあなたの会話は面白くないのか

面白い人のところには人が集まってきますし、会話の中心にいる。

彼ら自身明るくて、よく笑いますし、笑いを取るのがうまい、そしてその頻度も多い。

そんなあこがれから、僕は周りの面白い人たちを観察するようになりました。

ある時は恥も外聞もなく「なぜそんな面白い事が言えるの？」と面白いと思った人に聞きました。ある時は話の面白い人とルームシェアし、発想の感覚を盗もうとしました。

新しい発見を求め多くのコミュニケーション講座や話し方セミナーに参加しました。

# なぜあなたの会話は面白くないのか

コミュニケーション系の特に笑いに関して書いてありそうな本は100冊以上は読み漁り、色々な方が示されている笑いの事例から自分なりに共通項を抽出したりしました。

そうして観察を続けているうちに、毎回違うことを言っていると思っていたのが、何個かの笑いのパターンを使いまわしていることに気づきました。

そして、色々な人が使っている手法や、本、雑誌などを通じて得た情報を自分が使いやすいようにまとめて体系化していきました。

そのこあとなる部分が笑いの起きる3つの原理です。

笑いのコミュニケーションスクールでは**GAME**の原理と呼んでいます。

**面白い人は笑いの  
○○○がある**

**○○○に入る言葉は？**



# 面白い人は笑いの〇〇〇がある

面白い人は笑いのセンスががるとよく言われます。

あなたも一度は聞いたことがあるフレーズだと思います。

この笑いのセンスですが、テレビで活躍する芸人さんであれば、笑いのセンスはとても大事だと思います。

このセンスという言葉が曲者で、目に見えないとセンスという言葉で片付けられます。

しかし、これが見えていると法則とかパターンと言われます。

僕たちのような芸人さんでもない、ただの一般人が、普段の会話の中で笑いを取るうとする場合、もっとパターンや法則で笑いが取れるとうことをお伝えしてゆこうと思います。

# なぜ笑いが取れるのか？

面白い人は笑いの  
〇〇〇がある

見えないと → センス・才能



見えていると → 法則・パターン



# 笑いが起こる現象は無数

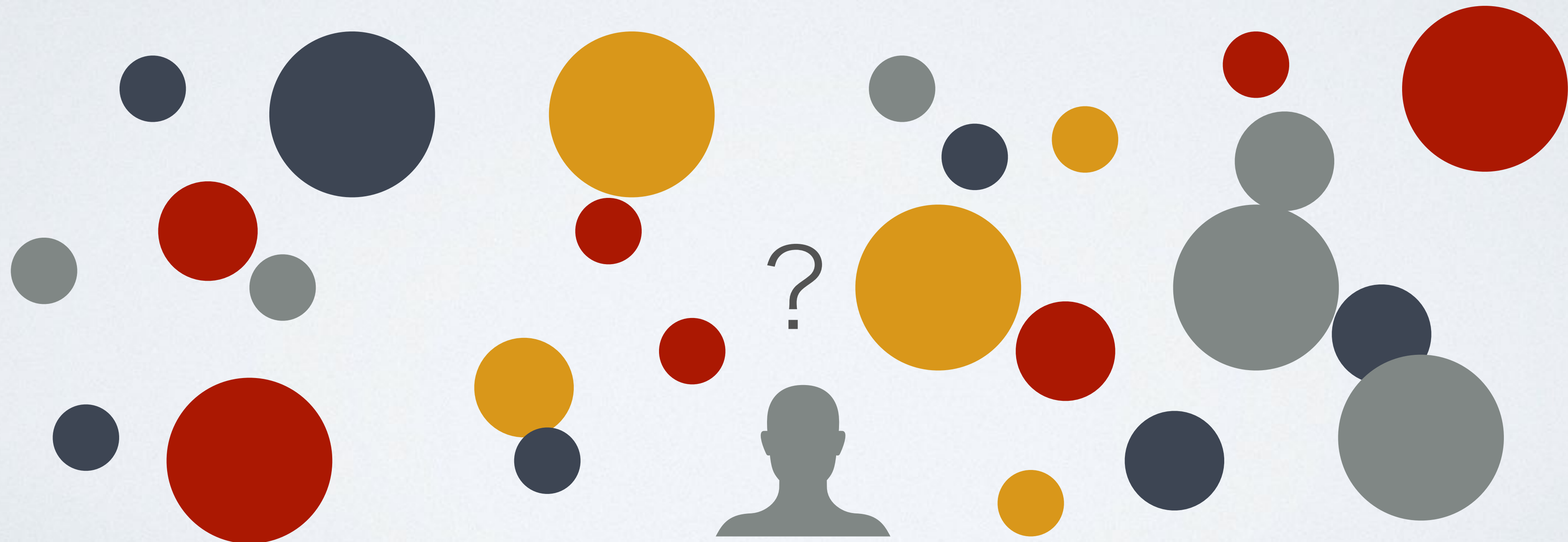
まず、知っていただきたいのが、笑いが起こる現象は無数にあるということです。岩下 智さんの書籍『面白い！の作り方』から引用すると

ユーモア、バカらしい、ギャグ、パロディ、ダジャレ、ギャップ、お約束、誇張、下手、時事ネタなど、内輪ネタ、ジワジワくる、俯瞰、空気、シュール、ジョーク、風刺、例え、皮肉、よくできている、連想など多くの笑いが起こる現象があります。

今、21個もの切り口をご紹介しましたが、さらに細かい現象を入れると実際にはもっとあることが容易に想像できます。

# 笑いが起こる現象は無数

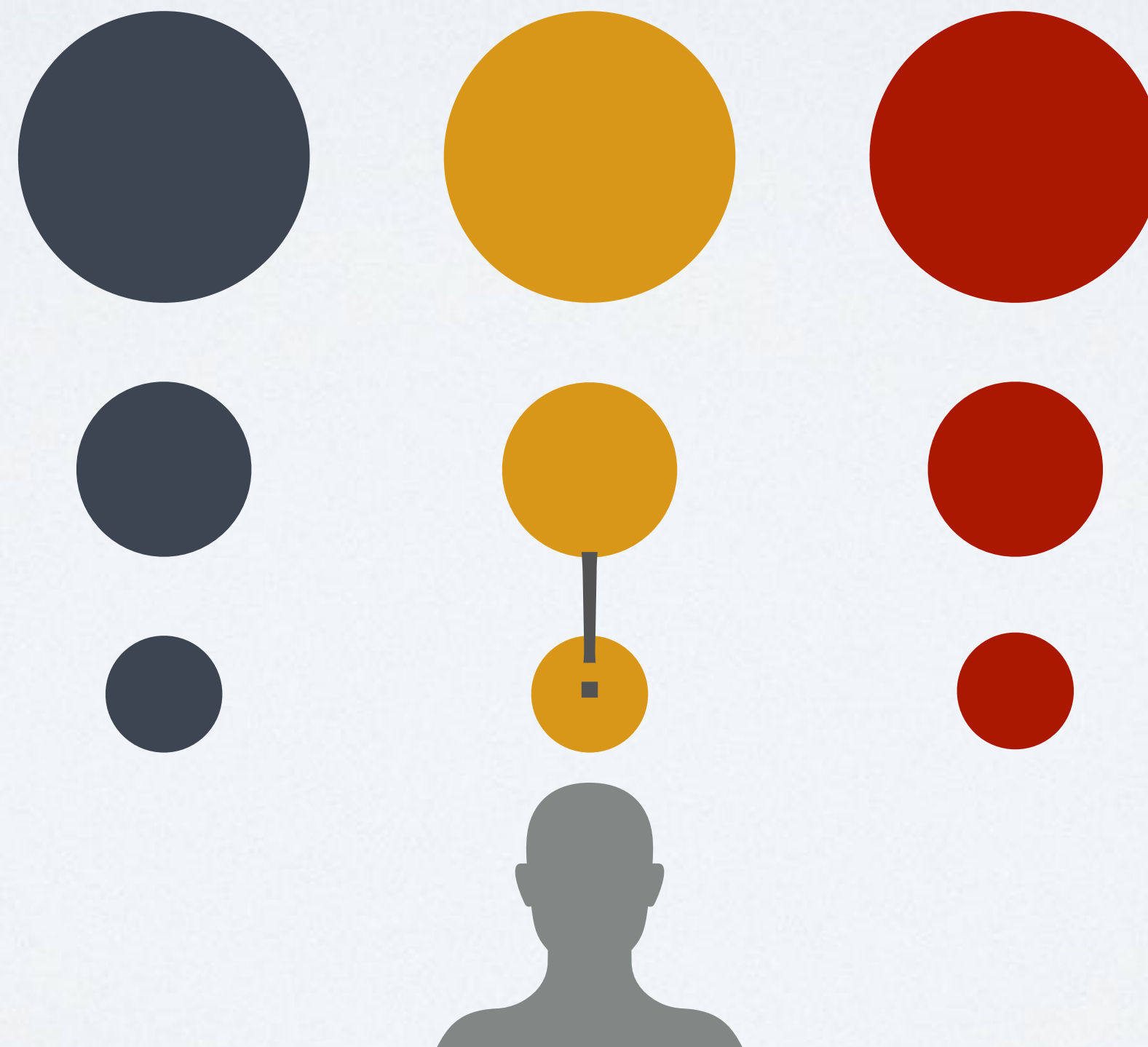
先ほどの笑いが起きる現象のパターンや考え方が整理されていないと何を言えば良いのかわからないのです。思いつくこともままなりませんし、レスポンスも悪くなります。結果何も思い浮かばないという状態になります。



# GAMEの原理

なので、まずパターンや考え方を整理しましょう。というのがファーストステップになります。

整理することで発想やコメントのキッカケとなります。整理したものを**GAMEの原理**と呼んでいます。



# GAMEの原理

笑いの起きる3つの原理を**GAME**の原理と呼んでいます。

では、**GAME**の原理の**GAME**は何かというと、**GAP**、**MATCH**、**EMPATHY**の頭文字をとって**GAME**としています。

- **GAp ずれ**
- **Match 一致**
- **Empathy 共感**

# GAMEの原理

では、それぞれのニュアンスを説明します。

## Gap ずれ

予定調和が崩れたとき、期待が裏切られたとき

## Match 一致

違うものがつながる、重なったとき

## Empathy 共感

共感したとき

# GAMEの原理

## Gap ずれ

話の流れの予定調和が崩れたとき、期待が裏切られたときに笑いが起きるというニュアンスです。

例えば、「太った人が自己紹介で、これでも昔は太ってたんです」と太っているのに太ってないでコメントして笑いが起きる。

例えば、「ネクタイのセンスいいですねえ」とネクタイを褒められたとき「いやいや」と謙遜するのではなく「ですよね」とあえて乗っかって（自分がセンスいいと言っている）笑いが起きる。



# GAMEの原理

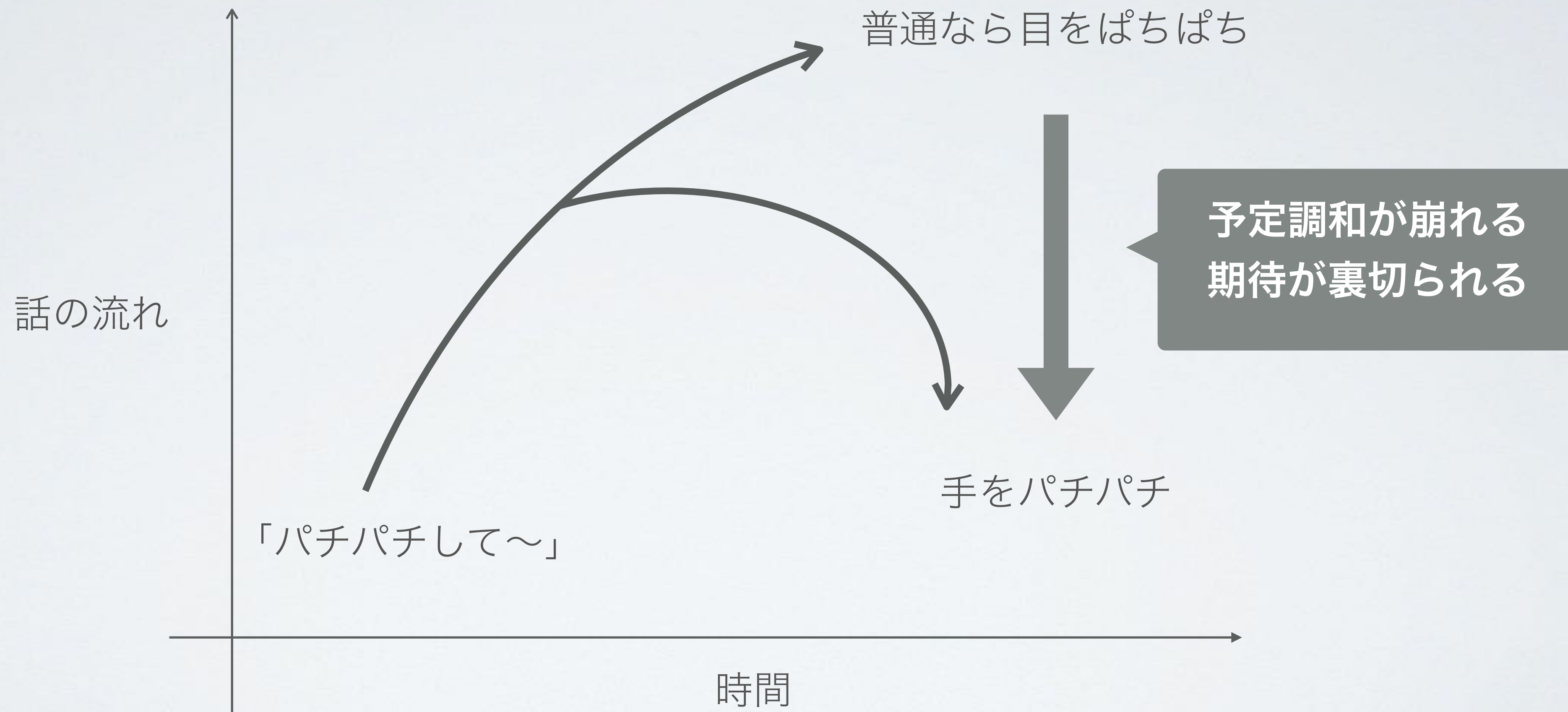
勘違いした話や、エピソードトークなども「Aになると思っていたけどBのようになった」と期待が裏切られる形となっています。



3歳の娘の目にゴミが入って、痛がっていたので  
目薬さしてあげて「はい、ぱちぱちして～」と言ったら  
娘が目をつむったまま手をパチパチした

# GAMEの原理

## GAPの図解



# GAMEの原理

## Match 一致

コメントを聞いた人の頭の中で、違うものがつながったり重なったりした時に笑いが起きるというニュアンスです。

例えや例えツツコミなどがこれにあたります。くりーむしちゅーの上田さんの例を出すと

- 薄っぺらい会話を聞いて「ふぐ刺しくらい薄いわ！」
- 何度も同じ話をしてくるので「ミルフィーユか！」
- ガヤがうるさい時「ちょっと！シートベルト付けてあげて！」
- 万能さや便利さを感じた時「アロエと並んだな」
- 的外れなことに同調して「春なのにお別れですかみたいな」

# GAMEの原理

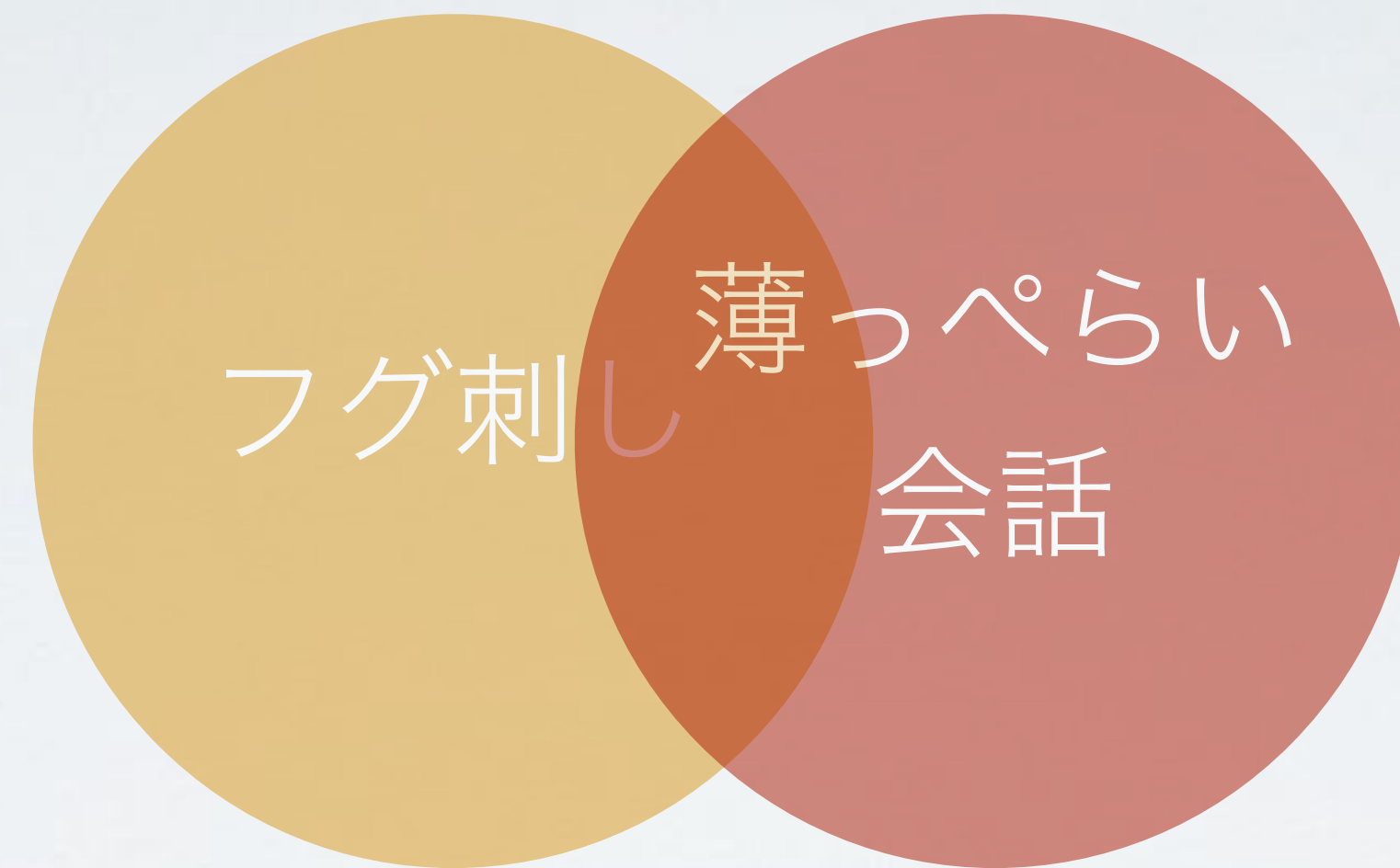
## Match 一致

コメントを聞いた人の頭の中で、違うものがつなげたり重なったりした時に笑いが起きるというニュアンスです。

モノマネもMatchのジャンルになります。コロツケさんが五木ひろひのモノマネをする、学級のお調子者が先生のモノマネをするなど、このように別の人のモノマネするのも笑いがおきますが、これらはMatchの最たるものです。

# GAMEの原理

## Matchの図解



# GAMEの原理

## Empathy 共感

相手と同じような行動や同じような感情が共有された時に笑いが起きると言うニュアンスです。

あなたが、会話の中で相手を笑わそうと思って冗談を言ったけど、そこまで笑いが起きなかったケースを想定してください。

この時に、「めっちゃシーンとなりましたね」とか「誰も笑ってないですね」とコメントして、ここで相手も同じように思っていると共感で笑いが起きます。

# GAMEの原理

## Empathy 共感

相手と同じような行動や同じような感情が共有された時に笑いが起きると言うニュアンスです。

また別の事例で言うと、共通の友人を通して3人で飲んでいる途中で、共通の友人がいなくなり沈黙が続く。気まずいなあと感じた時に「なんか沈黙長くて気まずくなっちゃいましたね」と言って、相手も同様に気まずいと思っていると、共感で笑いが起きます。

# GAMEの原理

## Empathyの図解

笑い

(シーンとしたな)

「シーンとしましたね」

気持  
感情





# GAMEの原理

まとめ

## Gap ずれ

予定調和が崩れたとき、期待が裏切られたとき笑いが起こる

## Match 一致

違うものがつながる、重なったとき笑いが起こる

## Empathy 共感

共感したとき笑いが起こる

# 終わりに

最後まで、お読みいただきましてありがとうございます。

そもそも何が面白いのかが整理できていないから、発想やコメントができないと言うことがわかっていただけただけなのではないでしょうか？

そして笑いが起こる3つの原理、**GAME**の原理の輪郭もご理解いただけだと思います。

しかし、実際に会話の中で使わないと意味がありません。読んでおしまいでは今までと変わりません。ぜひ、実践しながら学べる講座に参加してみてください。さらにレベルアップできますよ。

下の**URL**で講座の紹介をしております。是非ご参加ください。

**<https://lollolol.net/seminar-f>**