

第12回「面白い、について考える」(2011/8/13)

場所：青山アーキテクトカフェ

司会、文責：野田

参加者：16人

要約：面白さとは何かについて議論し、次に何が起きるかを予想出来そうで出来ない場合や、起きていることを解釈の枠組み=フレームにより受け止めることが出来ていて、最終的に安心できていることが重要であるようです。

お題の説明：夏っぽいお題に思えたので取り上げて見ました。

内容：

1. 面白い、にはいくつかの意味がある。
 - 1-1. 興味深い、**interesting** に相当するものがある。
 - 1-2. 笑える。笑いを引き起こすもの。
 - 1-3. わくわくさせられる、**exciting** に相当するもの。アクション映画とか。
2. 面白い、の意味はいくつかあるが、共通性があるかもしれない。例えば予想外の出来事に対する感情の反応という共通点である。
3. 予想できたり出来なかつたりすると面白い。
4. 予想しているのに、面白いの一種(1-2 参照)である、笑える例もある。吉本新喜劇のように、同じネタを何度もやる場合や、赤ん坊へのいないいないばあ。繰り返されることによって予想できるようになり安心する。
5. 予想して面白い、別の例として、ジェットコースターでは、頂上にコースターが上がっていくときに、今か今かと、わくわくし、落ち始めると、ドキドキして、キターっとなる。何回か乗って、次にどうなるかを予想できるようになると面白い。
6. 完全に予想できていても、或いは完全に予想できない場合も面白くなく、適度に予想できている分と出来ていない分があり、予想できそうで出来ない面白い。
7. 完全に予想できていない場合は、十分に時間がたって、自分の世界観が再構成されて、体験を受け止められるようになると、振り返ってみて面白いことがある。
8. ある程度予想できて、面白くなるには、学習する必要がある。
9. 面白いものにはリズム、テンポがある。又、ギャップがあると面白い。
10. 上の 2.~9.では面白さを予想と関連付けたが、予想ではなく、解釈が出来ると面白い。
11. 芸術やパフォーマンスなど、面白いもの自身が人の手によるものでは、体験の解釈の枠組み=フレームが与えられることによって面白さが変わる。例：デュシャンの泉。
12. 解釈の枠組み=フレームは個人の中にあるが、社会や集団の間でも共有される。
13. 体験が豊富であると、予想する能力、解釈する能力が高まり、面白さを感じる能力が高くなる。

14. 上の 5.ではジェットコースターの例が挙げた。初めて乗ったときでも、ジェットコースターで疾走している爽快感を感じる。この爽快感は身体的な気持ち良さの一種である。この例のように、身体的な気持ちよさが面白さに付随することがある。身体的な気持ちよさそのものは生理的なもので、解釈していない。身体的な気持ちよさが解釈を伴わないのに対し、面白さは、解釈の枠組み=フレームがある。ジェットコースターのわくわく感は面白さの例である。
15. 上の 14. では、身体的な気持ちよさが面白さに関連する例が挙げた。マズローの欲求段階説によれば、原始的な発達段階では、生理的欲求が満たされれば快感が得られる。快感は、身体的な気持ちよさに通じるため、原始的な発達段階では生理的欲求が満たされることが面白さに繋がることもある。最も高度な発達段階では、知性により解釈が行われ、例えば自虐的なものも快感に通じるので面白さに通じる。このように発達段階によって、面白さが変わる。
16. 上の 14.では身体的な気持ちよさと関連した面白さの例が挙げたが、逆に、身体的な気持ちよさが無いのに、面白い場合がある。野球の珍プレー番組で、局所を強打して苦痛にあえぐシーンは面白いことがある。また、汚物を面白いと思うことがある。高尚な本を読むと言った知的な快楽や、ルービックキューブなどのパズルの楽しみはそもそも身体とのかかわりが低い。

17. お化け屋敷のように、恐怖や悲惨な体験なども、遠くから他人事として、或いは後から見ると、面白い場合がある。今の自分と関係ないから面白い。フィルターを通してみたり、心にゆとりや度量があると面白さに転じることが出来る。

18. 面白いこと、によって、生きることが促される。新しい自分を発見する。正の感情である。
19. 正の感情として捉えられ、面白いこと=よいことと思われるため、面白いことは肯定のニュアンスがある。逆に、面白くない人であるとみなされるのは、人格を否定されるとまでは言わないが、かなりダメージが大きい。高くない≠低いだが、面白くない≠つまらないであり、何故かシビアに判定される。
20. 逆に、実は他人の不幸やスキャンダルなどが面白い場合もあり、ダークな感情という側面があるが、普段はダークな側面であることは余り意識されない。
21. ネット動画で、人がひたすら転んでるだけの動画が面白いのは、転んでいる人に対し、優越感を持ったり、見下しているのかも知れない。

22. 映画を友人と見に行ったときに、面白かったという感想を相手に伝えたいが、伝えるのが難しいため、辛い。
23. 面白いという感覚を共有できるためには、予想できるかどうかの能力が同じである必要

削除:

書式変更: インデント: 左:
0 mm, 最初の行: 0 字

削除:

書式変更: インデント: 左:
0 mm, 最初の行: 0 字

があるため、人により能力が異なる場合は、そもそも共有できないのでは。

24. 逆の意見として、共有したい相手と共有できるように、相手に働きかけをすることも可能であるとの意見も出ました。相手の能力を育てるとか、伝える工夫をすとか。
25. 面白いという感覚をみなで共有すべきだという考えが無意識的にあるが、みなとは共有できないので、サークルのように、小さな集団で共有すべきだ。

主に、面白さ、を構成する要素について議論しました。安心や心のゆとり、度量といったものが必要のようです。又、一定のリズムやテンポ、ギャップがあって、予測出来そうで出来ないことや、或いは解釈の枠組みが出来上がっていて、体験を受け止めることが出来る必要があるようです。

参加者の方から、面白い、はつまらない日常からの逃避であり、楽しい、は日常の中にとどまり、よく生きるためには必要なことであると考えていたが、本日の会に参加して、考えが少し変わった、との感想を頂きました。当会で色々な考えに触れた結果、見方が変わることがあれば、開催した意義があると感じます。