

05 人を大爆笑させるギャグを作ろう！

～NEO ギャグ～

Let's create a gag that will make people burst into laughter! (NEO GAG)

要旨 AIによるギャグの生成を行う中で「面白さとは何か。」「AIの感性とは何か。」を探る研究を行なった。命令文(プロンプト)の工夫や芸人の模倣を用い、多様なギャグのパターンを生成。生成されたギャグを人間の感性から分析することで、AIの創造性や感性を明らかにすることを目的とする。

Abstract In the process of generating gags by AI, we asked ourselves "What is the meaning of fun? What is the sensitivity of AI? Research was conducted. To generate a variety of gag patterns by devising imperative sentences (prompts) and imitating comedians. By analyzing the gags generated from the perspective of human sensibility, the aim is to reveal the creativity and sensibility of AI.

1 研究背景と研究目的・意義

1.1 研究背景

我々はギャグが好きだ。しかし、面白いことを言って人を大爆笑させるのはハードルが高くはないだろうか。そこで第三者が考えたギャグを言うことによってウケなかったときの保険ができるのではと考え、今回は第三者の部分にAIを使用した。

1.2 リサーチクエスチョンと先行研究・事例

ギャグの面白さについての研究は 井上宏 「「笑い学」研究について」などと数多くあるが、AIを用いたものは見つからなかった。同様に 近藤大紀 「大規模言語モデルを活用した日本語文における皮肉表現の検出」のようにAIの感性についての研究も多いが、面白さに対してのものはなかった。これらの事例から我々は、「AIの生成したギャグの分析を通して面白いギャグとは何か。」また「AI生成したギャグを分析することでAIの感性が明らかにする」の二つをリサーチクエスチョンとして研究進めることにした。

1.2 研究意義

面白いギャグとは、ということ AIが生成したギャグの分析を通して解明する。また、AIの思考はブラックボックスであると言われていたがギャグの生成によってAIの感性を明らかにすることでAIの思考過程を読み解くことができるのではないかと考えた。

1.4 仮説

我々は面白いギャグを質の高いギャグ、いわば、かかっている部分が多いギャグ、リズム感が良いギャグ、上手さはないものしょうもなく笑えるギャグなどであると考えている。そのために上記のようなギャグを生成できると思われる命令文を考え送ることで、AIの生成結果と我々の思う面白いギャグとのギャップを考え、面白いギャグについて明らかにできるのではないかと考えた。

2 調査1

2.1 調査背景

AIにギャグを作らせるために命令文に違いを持たせ、比較して調査を行い分析することで命令文が生成されるギャグに与える影響を調べAIの思う面白いギャグとはどのようなものかを明らかにする。それを通して面白いギャグというものについても考えていく。

2.2 調査方法

- I AI (chatGPT) にギャグを作ってもらふ旨の命令文を送る。
 - II 生成されたギャグについて、なぜそのような結果になったのかを我々で分析する。
 - III より面白いギャグを生成できるような命令文を考える。
- 以上の I～III を繰り返す。

使用した命令文例

- ① ギャグを作って
- ② 「高菜、もったかな？」のようなギャグを作って
- ③ 11つの単語を選ぶ。しかし、3 モーラ以上の単語にしてください
 - 2 その単語の選択肢を一つ選ぶ
 - 3 その読み方をする単語をもう一つ探す
 - 4 1、3 の単語を使って意味の通る文を作る

2.3.1 結果①

命令文① ギャグを作って

- 生成文 1 友達：「最近、ダイエット始めたんだ。」
自分：「おお、いいね！何を減らしてるの？」
友達：「えっと…運動！」
- 生成文 2 子供：「ねえ、お父さん。なんで僕の名前ケイタにしたの？」
父親：「それはね、お前が生まれたとき声がケタケタ笑うみたいだったからさ！」
子供：「ええっ！僕の名前って笑い声から来てるの！？」
父親：「そうとも！お前にはいつも笑っていてほしいからな」
子供：「笑えないよ、それ。」

2.3.2 分析①

全て会話形式でのギャグになっており、ダイエットや名前の由来という我々の会話でも話す可能性のある内容なので臨場感や親近感が感じられる。またダイエットで減らすものと言えば食事量などといったイメージとは裏腹に増やすものであろう運動量を減らすものとして挙げていて逆に太ってしまうというギャップを面白さとしているのではないかと考えられる。生成文 2 の例では名前の由来には深い意味があるのだろうというイメージと笑える、面白い話を求めたのに「笑えない」というところを裏切ることで生まれたギャップを面白さとしているのではないか。

2.4.1 結果②

命令文② 「高菜、もったかな？」のようなギャグを作って

- 生成文 1 友達：「ピーマン、食べる？」
自分：「いや、ピーマン食べるときは…無理して『我慢 (ガマン)』してるんだ！」
- 生成文 2 友達：「レモン、持ってきた？」
自分：「うん、でももうちょっと『レモン (れん)』しとけばよかったかも！」
- 生成文 3 友達：「パクチー食べる？」
自分：「パクチー…いや、そもそも『パク (食べ)』チーってどうなの？」

2.4.2 分析②

例で挙げた「高菜、もったかな？」と生成文3つに共通していえる特徴として疑問形であること、食べ物しかも植物性のものをギャグのかかっている部分（今後、ギャグのカギという）になること、やはり会話形式であることなどがあげられる。

高菜のギャグと3つの生成文を比較すると「たかな、もったかな？」と完璧にかかったものを挙げたにも関わらず生成文では完璧なものにならなかったと言えるがこれはAIが単語の区切りを優先して考えてしまったからだと考えられる。「高菜/、/もった/かな/?」のようにもったとかなに分けてしまうと高菜、かなしかかかっていることにならず生成文1、2のように中途半端になったことも頷ける。一方生成文3は食べることのオノマトペのパクパクからとってきていると思われ、これはAIの改良が加わっていることからオノマトペを含むギャグを面白いと感じている可能性もある。

2.5.1 結果③

- 命令文③ 1 1つの単語を選ぶ。しかし、3 モーラ以上の単語にしてください
2 その単語の選択肢を一つ選ぶ
3 その読み方をする単語をもう一つ探す
4 1、3 の単語を使って意味の通る文を作る

生成文1 「環状線」
「かんじょうせん」
「感情線」
「感情線を環状線が通り抜けた」

生成文2 「おんがく」
「おんがく」
「音楽」
「音楽が流れる部屋で音楽を学んでいる。」

生成文3 「文化祭」
「ぶんかさい」
「分火祭」
「文化祭で分火祭の準備をした。」

2.5.2 分析③

この命令文の前に「3モーラ以上」という条件を指定しなかったものがあつたのだが「木が 気になる」といったギャグのカギが1文字のものが大量に生成され、面白いとは言えないためこの条件を受け加えた。3モーラ以上という条件はどれも守れているが同時にすべて3文字以上であるため、モーラという単位を明確にして教えることが必要かもしれない。また、生成文2のようにひらがなを使用してごまかしてしまう場合や、生成文1、3のようにあまり使用されない単語を作り出してしまうことも多かった。しかし、ギャグのカギとなるところはしっかりかかっているため命令文に改良を加え、単語の選び方を変化させれば面白いギャグの生成が可能になる可能性がある。

2.6 考察

この調査1では面白いギャグの生成を試みたが、お世辞にも面白いとは言えない結果になったため「面白いギャグとは」という問いについて条件を加えることはできなかった。AIの面白さに対する感性としては一般的なこととのギャップ、オノマトペなどを利用したリズム間のいいギャグを好むと考えられる。

2.7 展望

今回は命令文の工夫によってAIに面白いギャグを生成させることを試みたが有意義な結果を得ることができなかった。そこで今後は同様に命令文に工夫を加えるものと、AIの機能を利用して生成させるものの2つの柱でギャグを生成していこうと思う。

3 調査2

3.1 調査背景

一つ目の柱として、実際に多くの人を笑わせてきた芸人のギャグを参考にしてギャグを生成すれば、AIが内容を分析し、それを元に面白いギャグが生成されるのではないかと考えた。

3.2 調査方法

- I chatGPTのメモリを削除し、初期化する。
- II AI (chatGPT)に「あなたはお笑い芸人の〇〇です。ネタを作ってください」という命令文を送る。
- III 生成されたギャグについて、なぜそのような結果になったのかを我々で分析する。
- IV お笑い芸人〇〇さんのネタを送り、再度ネタを生成させ分析を行う。

3.3 結果①

今回、我々のAIの本家との比較をしやすくするために芸風が分かりやすいコンビとピン芸人として「EXIT」さんと「宇宙海賊ゴー☆ジャス」さんを起用した。

・EXIT

3.3.1 生成

🔪新ネタギャグ案①:

「Z世代を代表して出廷！」

兼近:「Z世代を代表して出廷！」

りんたろー:「証言します、令和は思ったよりエモいっす！」

(ポーズ決めて)

2人で:「チャラくても、裁かれないのは恋心〜！」

🔪新ネタギャグ案②:

「AIに口説かれても、俺らのほうがバグってる！」

兼近:「最近のAI、なんでもできるってさ〜？」

りんたろー:「でも俺ら、恋愛偏差値バグってるから〜！」

2人で:「お願いの心、ログインさせて〜💖パスワードは“チャラ123”！」

🔪新ネタギャグ案③:

「Siriより反応いい男たちです」

兼近:「ねえSiri、イケメンってどこ？」

りんたろー:「ここだよ〜ん！言う前に出てきた〜ん！」

2人で:「Siriより反応いいけど、恋には鈍感です！！」

🔪新ネタギャグ案④:

「節電中でもハートは発熱中」

兼近:「エコの時代？電気消しても…」

りんたろー:「俺らのハートはつけばなし〜！」

2人で:「恋のブレーカー落ちましえ〜ん！」

3.3.2 分析

EXIT が兼近とりんたろー。の2人のコンビであるという点とチャラチャラしていてテンションが高いという点ではEXIT と相違ないが、テーマがAI, Siri, ブレーカーと電気系に偏っていたり、恋愛要素が必ず入っていてEXIT に恋愛の要素を見出していることが分かる。ボケ、ツッコミがはっきりしておらず最後にギャグカギとなる部分を2人でテンション高く言うというテンプレができています。

3.3.3 再生成

今回EXIT のネタから「チャラ男の生涯」「にわかパリピ」「渋谷系イケメン」を学習させた。そのうえでAI が読み取ったEXIT の特徴とそれを踏まえたネタを生成させた。

面白いネタを考える上で、EXIT の特徴的なスタイルをしっかり踏まえておきましょう：

- ・ チャラ語&造語（「ヨロタノ」「間違いナイトプール」「RDT」など）
- ・ 裏切りボケ、かぶせボケ、動きボケ、リアルボケなどバリエーション豊富
- ・ 音楽やリズムネタ（「ミッション：インポッシブル」など）
- ・ 世代ネタや時事との掛け合わせ（「にわかパリピ」「室町」など）

【EXIT の新ネタ案：『チャラ男、就活デビュー』】

りんたろー：イエー！俺がチャラ担当のりんたろーと…

兼近：かねちーでえ…。

2人：EXIT でえす！シクヨロでえす！

りんたろー：いやあ～俺らもそろそろ落ち着いて、就活始めなきゃじゃね？って。

兼近：チャラ男にも人生の岐路は来るわけで…。今日は、チャラ男の就活に密着フォー！

りんたろー：バイブス全開で内定取りに行っちゃって？

兼近（リズムに乗せて）：

「起きて～インスタ撮って～」「リール投稿して～」「寝る～」（裏切りボケ）

りんたろー：就活進め！SNS 更新だけしてる場合ちゃうし！

兼近：でもさ、面接で「自己PR してください」って言われたら、俺こう言うよね。

りんたろー：言っちゃって～。

兼近：『パリピカ（ぢから）で社内の空気をバイブスMAX にします！』

りんたろー：アピールポイント斬新！バイブスで空気変えるの？空気清浄機じゃん。

兼近：あと、志望動機は？って聞かれたら…

りんたろー：「御社の社名が“ノリ良さそう”だったから！」

兼近：それ「社風」じゃなくて「シャッフル」やん。

りんたろー：で、最後に「何か質問ありますか？」って聞かれたら、俺は聞く。

兼近：なにになに？

りんたろー：「御社、飲み会のノリってどんな感じっすか？」

りんたろー：就活っていうか合コン探してんじゃん。

兼近：でも最終的にはこう言いたい！

りんたろー：なに？

兼近：「バイブス内定いただきましたあー！」

2人：イエーイ！フォー！お後がヒアウィーゴー！

ネタ構成として：

- ・ 導入：EXITらしい掛け合いでテーマ提示（チャラ男の就活）
- ・ 展開：面接ネタに「チャラ語」「かぶせ」「裏切り」などを盛り込む
- ・ オチ：一発ギャグ風&いつもの「ヒアウィーゴー」で締め

3.3.4 分析②

構成がちゃんとしていて起床→面接開始→内定と多少の空きはあるものの時系列が組めている。一発ギャグの寄せ集め感は否めないが前と比べ2人のテンションでごまかすこともなくなり「空気清浄機じゃん」のように例えツッコミもできるようになった。またチャラ語、造語も使いこなしており、リズムネタがあり、ツッコミとボケがはっきりしたというよくなった点が多い一方で、一発ギャグの寄せ集めなのでネタの終わりのほうでたたみかけることがなくネタのスピード感が変化しない。りんたろー：ツッコミ、兼近：ボケの構図が途中から逆になっている。「社風」と「シャッフル」の下りのように意味の伝わらないボケをするといった爪が甘い点も見受けられる。

3.4 結果②

・ ゴー☆ジャス

3.4.1 生成

(BGM: 派手なファンファーレ)

ゴー☆ジャス登場!

「地球のみなさーん! 今日も絶好の侵略日

和ですねぇ^^☆」

(ポーズ決めながら)

「ワタクシ、宇宙海賊ゴー☆ジャス! 今日も星を奪いにまいりましたあぁ~!」

(地球儀をくるくる回して)

「今回いただく星は..... この星だァッ!!!」

＼ドンッ／

「ChatGPT (チャットジーピーティー)!!」

(ざわ...)

「AIの星いい!?ちょっと待てえええい!!」

「こいつは文章を作ったり、絵を描いたり、宿題手伝ったり.....便利すぎるだろおお!!」

「オレのネタ、書いてもらってたら.....もう人間いらんないじゃないかァァ!!」

「いや、違う!!人間には“情熱”と“ひらめき”があるッ!!」

「というわけで、オレが奪うのはこの星じゃない!“ひらめき” だぁあ!!」

(しーん)

「.....あれ、だれも笑ってない.....AIにもウケないの!?うそでしょ!?!?」

＼ドンッ／

「やっぱり地球に帰ります☆」

(ポーズ決めて退場)

3.4.2 生成

地球儀をクルクル回すというのと決めポーズがあるという点では相違ないが EXIT の時とは解像度が明らかに低いのでテンションや芸風を無視していたり、EXIT のときと同様に AI をテーマに置いている。星を侵略するという設定は宇宙海賊の要素を強く受けすぎたためかと思われる。ウケないシュールな笑いというのが本家と相違ないかは判断しかねる。

3.4.3 分析

今回ゴー☆ジャスのネタから「雪山」「土地転がし」「うれしいな」「ずる休み」「クッキング」「つむじ」「牛乳」「発明」「魔性の女」「昼休み」「おやつ」「いいスタート」「どいつ?」を学習させた。そのうえで AI の感想と新ネタを生成させた。

これは素晴らしいネタ帳ですね! 完全にゴー☆ジャス節が炸裂していて、言葉遊びと地名ボケのセンスが光ってます☆せっかくなので、これに続く新作ネタをいくつかご提案します!

トイレ

A 「やばい、やばい、腹がゴロゴロしてきた~!」

B 「トイレ行け! トイレ! 今すぐ!」

A 「だめだ..... トイレトペーパーが... 切れてる!!」

B 「切れてる!? どうする!?!」

A 「もう... 葉っぱで拭くしか... リーフ...」

「ソマリーフ」

そーれっ!ここソマリア!

Wi-Fi

A 「なんかさ、最近ネットの調子悪くない?」

B 「うちもだよ、Wi-Fi がもう全然入らないの」

A 「マジで!? これは... ワイファイっていうか...」

「カンボジファイ」

そーれっ!ここカンボジア!

歯医者

A 「痛っ!歯が痛い~!!」

B 「虫歯じゃないの? 歯医者行けよ!」

A 「歯医者こわい~! 特にあのキーンって音が嫌なのよ、キーンン」

「キーンヤ」

そーれっ!ここケニア!

ラーメン

A 「寒い日はやっぱラーメンだよな~!」

B 「分かる~!でもさ、ラーメンって何味派?」

A 「断然、しお。しおしおのしお!」

「しおしおの... シリア」

そーれっ! ここシリア!

お風呂

A「今日のお風呂、バスボム入れてみたんだよ」

B「いいね~香りは?」

A「ラベンダーと...よく分かんないけど、なんかスーダンっぽい香り」

「スーダンっぽい香り」

そーれっ! ここスーダン!

3.4.4 分析②

ゴー☆ジャスのネタは似た音の言葉を国名に寄せていくというスタイルであるが、今回生成されたネタのうち「歯医者」以外はそのスタイルに忠実であるとは言い難い。芸風は寄せているが内容の出来が本家とは全く異なるため、そのひどさで笑えてしまう。ひどさと言っても意味の通じないひどさではなく思考過程がわかる、つまらないのラインにいたので実質面白いことを言うというのを裏切っつまらないことを言うというギャップを生み出している。しかし、「お風呂」「Wi-Fi」のようなネタはギャグの構成を理解していないととることもできる。

3.5 考察

学習前のEXIT、ゴー☆ジャスのネタに共通してAIをネタのテーマにしていると言える。これはAIにとって身近な面白いものが自分自身、AIだと考えていると推測することもできる。また、ゴー☆ジャスのほうは芸風の理解がもともと浅く、ネタを学習させるだけでは不十分だった可能性も考えられる。学習後のネタの完成度としてはEXITのほうが高いが笑えるかという面を見た時ゴー☆ジャスのネタのほうが面白いと言える。EXITのようにチャライという要素を追加するだけでよくなる芸風とゴー☆ジャスのようにリズムで国名に寄せていかなければならない芸風では生成難易度が異なっていて、クオリティに差が出てしまったのかもしれない。

3.6 展望

今回は命令文を工夫することで面白いギャグが生成されるのではないかと思いAIにお笑い芸人を憑依させるという方法を試した。比較しやすいよう癖のあるお笑い芸人をチョイスしたが芸風は似せるようとするあまり、もっと深い面白さというところまでAIの意識が及ばなかったと考えられる。今後は癖のないお笑い芸人を憑依させてみる。また、命令文の改良ではなくAIの機能を用いて生成されるギャグのテイストを変えられるのではないか。

4 調査3

4.1 調査背景

2本目の柱として、AIの機能を利用することを試みた。これにより、ChatGPTの機能によるそれぞれの違いを調べようと考えた。

4.2 調査方法

アプリ版ChatGPTに備わっている3つの機能。「推論」「検索」「Deep Research」を利用する。下記にこれら3つの機能に関する説明を記す。

推論：ChatGPTがインターネット検索を行わずに、自身の持つ知識や論理的思考力をもとに回答する。

検索：ChatGPTがインターネットからリアルタイムの情報を取得して回答。

Deep Research：検索に比べ数多くの情報源を調査し、詳細なレポートで回答。

同一の命令文を用いて、各モードでの回答を比較する。

4.3 結果

命令文は「ギャグを作って」に固定して行う。

- ・通常のChatGPTの生成文

- ① 「お化けがバイトをクビになった理由？存在感が薄すぎたんだってさ！」
- ② 「電球が怒ったらどうなる？ピカッとキレル！」
- ③ 「トマトが転んだ時に言ったこと？ケチャップしちゃった〜！」

・推論

- ① 「サボテンがパーティーで一言。『今日は林ネタで攻めていくよ』」
- ② 「ノートパソコンが落ち込んだ理由？
メモリが足りなくて、心にスペースがないんだって。」
- ③ 「カメラがケンカした相手に言ったひと言？『そんなにピント外すなよ！』」

・検索

- ① 「コンビニのスプーンがひと言。『この味、スプーンだね』」
- ② 「サメがサメないといけない理由？サメないとサメージができないからだよ！」
- ③ 「冷蔵庫が恋した相手は？チルな人だったんだって！」

・Deep Research

- ① 「クーディネート」はこーでねーと
- ② 「ホットケーキはほっとけー」
- ③ 「ぺこばの『時を戻そう』」
- ④ 「志村けんの『アイーン』」
- ⑤ 「キャラクター、シュール系『おしゅしだよ』
(お寿司をモチーフにしたゆるキャラ)」

4.4 考察

検索モードで回答を行った ChatGPT に生成意図を聞いたところ「ギャグを作ってという命令文では何を求められているか明確ではないため、人気のお笑いコンテンツを調べた。」という旨の回答を得た。このことから、誰を対象にしたものか、テーマは何かなどを明確に定義すれば、完成度が高くなる可能性がある。

通常、検索、推論には大きな差はなかった。「ギャグをつくって」という漠然な内容であると前項の ChatGPT の回答のように、AI はユーザーの意図が汲み取れない。そのため、とりあえず持っている知識で何とかしようとして回答の差異が生まれなかったと考えられる。

Deep Research では、約 15 分の検索時間ののちに、見聞きしたことのあるギャグが生成された。内容の選別は別として、ギャグの内容に関してはインターネットから調べたものだけで、独自に生成されたものはなかった。

4.5 展望

Deep Research は今回の研究目的に不適であると考え。また今回、考察で述べた「命令文の内容を明確にする」ということは実験できていないため、ギャグの対象年齢やテーマ、形式などを明確に書いた命令文の作成を行う。そのうえで検索と推論の差が見えてくると考える。

5 結論と今後の展望

5.1 結論

AI の面白さへの感性という面では「ギャグを作って」という単純な命令文の場合、ギャグのカギの部分としてオノマトペを利用することや連想されるもの 2 つを並べること、造語を作ってかけるようなギャグが多かったことから、ダジャレのように直接かかっておらず多少頭を使って考えるギャグを面白いと捉えている。また、ギャップを強く意識しているが面白いギャグはできていなかった。一方でゴー☆ジャスの

例はひどくて面白い、つまらなくて面白いという表現を使ったようにギャップが一概に面白くないというわけではなく、ギャップを生み出す過程でももとのイメージを裏切る際に我々の持つイメージがはっきりしていないと裏切られたという感覚が感じづらく面白いものにならないと考えられる。例として「ケイタクンの名前の由来」と「ゴー☆ジャスのネタ」をイメージすると考えやすいだろう。

面白いギャグとはという面ではEXITの例であったように質がいいギャグが笑える面白さとは違う面白さであったことから面白いギャグについて詳しく定義付けて考える必要があると思った。文面で見ると面白いのか、その場で披露すると面白いのかという状況を細かく指定しないと面白いギャグについて語ることは難しいと考えた。

5.2 今後の展望

この研究では主に命令文の工夫と機能面での工夫の2つを用いて面白いギャグの生成を試みてきた。命令文の工夫として前述の通りお笑い芸人の選択を変更する。すべての命令文に「面白い」という条件を付け加えることによりそれ以前との比較でAIの考える面白さについてより明白になると考える。また面白いギャグとはという問いに年齢の条件をつける、どこで発表するか条件をつけるなどより細かい場面で見ることが必要だと考える。

機能面の工夫として今回はAIに搭載されているものを使用したがファインチューニングと言ったプログラムから面白いギャグを言わせる工夫をしてもよいかもしれない。

6 謝辞

本研究を遂行するにあたり、T氏には調査方法に関する貴重な助言をいただきました。ご支援に心より感謝致します。

7 引用文献・参考文献

- ・荒木健治, 内田ゆず, 佐山公一, 谷津元「樹駄洒落データベースを用いた面白さの評価及び分析」, 『人工知能学会第2種研究会 ことば工学研究会資料』, 2019
- ・井上宏「「笑い学」研究について」, 『笑い学研究 9 (0), 3-15, 2002』, 2002
- ・稲葉通将「おーぷん2ちゃんねる対話コーパスを用いた用例ベース対話システム」, 2019
- ・近藤大紀「大規模言語モデルを活用した日本語文における皮肉表現の検出」, 2024
- ・内田ゆず, 荒木健治「駄洒落に含まれるオノマトペの特徴分析」, 『人工知能学会第2種研究会 ことば工学研究会資料』 2017