

「順路のない物語——差別化・重み づけ・描写のゴースト作成」

話す人：ウエ紙

どんな話？

作品の方向性を事前に決めて、計画的にゴースト
を作ろう！

向いているゴースト

全てのゴーストには適用できません。
独自の世界設定を作ったり、ゴースト中の各キャラクターが独特の過去を持っているようなゴーストに向いています。

ゴーストの製作工程を分解する(1)

- 前準備
- 差別化
- 重みづけ
- 描写

ゴーストの製作工程を分解する(2)

- 前準備: 何を準備するのか？
- 差別化: 何のために何を差別化するのか？
- 重みづけ: 重みづけとはどういう事か？
- 描写: 何を描写するのか？
- **なぜ描写は、差別化や重みづけと区別されているのか？**

ゴーストの製作工程を分解する(3)

- 前準備: 作りたいゴーストを分析し、その何が面白いかをあきらかにする
- 差別化: 作品に触れるきっかけを作るために、作品の第一印象を差別化する
- 重みづけ: 描写(下記)に**説得力**を持たせるために、**迫真性のある情報**を提供する
- 描写: そのゴーストの**面白い部分**、作者自身がそのゴーストに惹かれる部分を描写する

「面白いものを描写する事が、最も重要である」

この講座では。

ここではこの面白いもののことを
「コア」
(作品の核となる部分) と呼ぶ。

「じゃあどうする？」

作品の**コア**を事前に定義しよう。

そして、**コア**の面白さを伝える事を目標にゴーストを作ろう。

作品のコアを定義する事のメリット

- 作品の方向性が理論的に決まるため、完成まで方向性について迷わずにすむ
- ゴーストの完成する可能性が上がる
- その作品に不要なものが何かをはっきりするため、必要最小限の要素だけで完成させられる
- ゴーストがより早く完成する
- コアをいかに描写するかについて、実作をはじめめる前から考えられるようになる
- ゴーストが面白くなるかもしれない

前準備

「このゴーストは何が面白いのか？」

まず構想を行い、作品のコアを明文化する。

「頭の中のイメージを整理しよう」

ゴーストを作ろうと志したなら、たいてい頭に作りたいゴーストのイメージがあるだろう。

この講演では主にそのイメージを分析し、筋道の立った構想として組み立てる作業を前準備と呼ぶ。

前準備の行程

1. 作りたいゴーストのイメージが浮かぶ
2. 1の中で、自分が最も惹かれるものが何かについて考えをまとめる
3. 2に自分がどのように惹きつけられているか、普遍的な感情で表現できるまで考える
4. 2と3を明文化し、作品のコアとして定義する

「やってみよう」

架空のゴーストを例に、前準備の工程を実演する。

前準備の実例：電話ちゃん(1)

1. ユーザと電話でしか会話できないゴーストがいたら面白そう！
2. いや、普通よりユーザができる事が減っただけでつまらないのでは？
3. どうして自分はこのゴーストが面白いと思ったんだろう？
4. どうやら自分は「電話でしか会話できない」というシチュエーションに何かを見出したらしい。

前準備の実例：電話ちゃん(2)

1. 電話でしかユーザと会話できない
2. けれど、本当は直接ユーザと会話したい
3. でも、それができない状況
4. (自分が)面白そう！

前準備の実例：電話ちゃん(3)

1. このゴーストはユーザに会いたいののに会えない状況にいる
2. 「会いたいののに会えない」というシチュエーションは、小説などでもよくある状況では？
3. それが象徴する感情は「せつなさ」「焦り」「不安」などだろう
4. じゃあそんな感じで！

前準備の実例：電話ちゃん(4)

電話ちゃんのコア
「会いたいののに会えない
切なさとか焦りとか不安とか」
を描くゴースト。

「厳密に分析を行わなくてもいい」

あくまで方向性を決めるための工程なので、細かすぎると実作に支障が出かねません。
特に、惹きつけられる感情についてはおおらかに考えた方がいいかも？

まとめ「前準備」

作りたいゴーストがイメージできたら、
そのどこに、なぜ自分が惹きつけられているか、考
えをまとめてみよう。

差別化

「このゴーストに触れてもらうために」

作品の個性を強調し、それを明快に記述することで、作品に興味を持ってもらう。

「直感的に、簡潔に個性を表現する」

一言で言うと、掴みとなる。
ゴーストの配布ページと初回起動の中で、差別化
の工程を完結させる。

差別化の行程(一例)

1. 作品のイメージから、最も個性的な要素を抽出する
2. 1の要素を端的に表現する文章などを考え、ゴーストの配布ページに記述する
3. 2と並列的に、視覚的にわかりやすく作品を表現する
4. 初回起動時のトークにおいて、2の記述を具体的に説明する

差別化の実例：電話ちゃん

1. このゴーストの個性は、「ユーザと電話でしか会話できない」という部分にある。
2. 「電話でしか会話できない状況」や「会話できない事情」を配布ページに記述してみよう。
3. 使用シェルのスクリーンショットも配布ページに貼り付けよう。

差別化の実例：電話ちゃん (配布ページ)

彼女にはあなたに電話
をかける理由がある。

彼女にはこの服を着る
理由がある。

あえて鬘（かつら）を
着ける理由がある。

彼女はあなたと、どう
やら話をしたがつてい
るらしい。

(画像著作：にせ)



差別化の実例：電話ちゃん (初回起動)

「——き、切らないでください！」

「お願いします、この電話を切らないでください！」

「どうかしばらくの間だけでも、切らないで！」

「あの……い、一ヶ月で脳が爆発する小人の話は
聞きたくないですか？」

「だ、ダメですか？ それなら、飲むと身体の一部
が二倍に増える薬のことは……」

「……と、とにかく電話は切らないでくれますか？」

差別化の実例：電話ちゃん（説明）

- 配布ページでは、意味不明なくらい簡潔に事情を説明している
- それによって、「電話をかける理由とは一体なんだろう？」というような興味をひく事を狙っている
- 初回起動では作品世界の中で何が起きているかを説明し、同時に危ない感じのゴーストのキャラクターを表現している
- 実際は「なぜ電話をかけたか」「ゴーストの名前や素性」などの説明も必要だろう

まとめ「差別化」

配布ページで端的にわかりやすくゴーストの個性を
表現し、初回起動でそれを補う説明をする。

重みづけ「どうすればこのゴーストの面白さが伝わるか？」

いろいろな情報を記述する事で、ゴーストに感情移入してもらおう。

重みづけの行程(一例)

- 1.ゴーストの設定を作る。
- 2.ユーザがゴーストに感情移入してもらう事を目的として、ランダムトークを30個ほど書く。

(30個=トークの全てを覚える事が難しくなるギリギリのライン)

何を書けば感情移入できるか

- ユーザ自身も体験できそうなリアリティ
- 思わず感情を揺さぶられるような生々しさ
- 共感できるような隙、キャラの人間的な弱点
- どうやってそれを書くか？

設定を決めよう！

今のままじゃ、電話ちゃんも
「なぜかユーザに電話をかけてきてわけのわから
ない話をする怪人物」だ！

最低限の設定

前準備や差別化の段階で決定された事が、ゴーストの世界で起きている理由を決めよう。

重みづけの実例：電話ちゃん(1)

- なぜユーザに電話をかけたのか？ また、なぜ電話を切られたくなかったのか？
- できればユーザと直接会って話をしたいと思っているらしいが、それはなぜか？
- そもそも彼女は何者なのか？

重みづけの実例：電話ちゃん(2)

- 「電話をかけざるをえない」「直接は会えない」
- つまり、どこかから出られない事情がある。
- シェルはファンタジー風の服だが、電話はある世界のようだ。世界設定は現実世界準拠だろう。
- つまりそういう趣味か、そういう特殊な力がある。

重みづけの実例：電話ちゃん(3)

変わった服装で、部屋から出られない……
「魔法の儀式に失敗して、ある部屋に閉じこめら
れた魔術師」
というのはどうだろう？

重みづけの実例：電話ちゃん(4)

- 電話ちゃんは現代の日本に潜む魔術師だが、魔法に失敗してしまった。
- 今のところ生活に困る事はないが、他人とは会えない孤独な暮らしをしている。
- だから魔法を使って電話番号を集め、片っ端から電話をかけた。
- ユーザがはじめて会話が成立した相手で、話し相手になってほしいと思っている。

重みづけの実例：電話ちゃん (ランダムトーク)

- 彼女の生活の具体的なディテール
- 作品上の系統だった魔術知識
- 寂しさや不便な生活などについて、電話ちゃん
の愚痴

補足：ランダムトークでの重みづけ

- 何かを喋る時には、キャラにもそれを喋りたいと思った理由がある。
- 言いたくない事については嘘をついたり、もってまわった言い回しになったりするかもしれない。
- 逆にキャラにとっては知っていて当然のことなら、トークは断片的なものになるかもしれない。

まとめ「重みづけ」

今まで決めた事と矛盾のないよう設定を作ってから、それを自然に、そのキャラクターらしい形でトークで表現しよう。

描写「書きたい事を書こう」

前準備の段階で決めたコアを、ここでようやく表現
することになる。

描写は段階を踏んで実行したい

できればユーザには、十分にゴーストに対して感情移入してからコア描写の部分を見てほしい。
では、いかにゴースト上でそれを行うか？

どのように描写を行うか？(1)

1. 起動時間などで条件を作り、ある程度長くゴーストに触れていないと発生しないトークを作る
2. ごく普通の会話としても不自然ではないトークに、コア描写としての意味を持たせる

どのように描写を行うか？(2)

1. いわゆるイベント的な表現。ストーリーの流れを作りやすいが、実際に書くのはたいへん。
2. 普通のランダムトークで普通にコア描写を行ってもいい。でもユーザが感情移入しないうちに見る事が多い。

描写の実例：電話ちゃん(イベント)

- 電話ちゃんを3回起動すると、起動時にイベントが起きる。
- 孤独のあまり泣きながら、ユーザに愚痴とも甘えともつかない言葉を言う電話ちゃん。
- しばらくして落ち着きを取り戻したら、電話ちゃんは取り乱した事を後悔して自分から電話を切る(ゴーストを自動的に終了させる)。
- だがそれ以降の起動では、一部のランダムトークが素直に彼女の内心を吐露したものに変わっている。

描写の実例：電話ちゃん(トーク)

1. 電話ちゃんは自分が魔術師である事を秘密にしたいくて、自分が部屋に閉じこめられているという事情もユーザに隠していた。
2. 当然自分が孤独な理由も話せないし、その情報がユーザ自身に直接伝わる事もない。
3. だがいくつかのトークでは、寂しそうとも取れる態度を見せる電話ちゃん。
4. ユーザはトークを材料に推理をする事で、彼女の発言の裏の意味(コア部分)に触れる事ができる。

まとめ「描写」

どうすればユーザがコアの魅力となる部分に共感してくれるか、考えながら書いてみたい。

まとめ:ゴーストの製作工程(再掲)

- 前準備:作りたいゴーストを分析し、その何が面白いかをあきらかにする
- 差別化:作品に触れるきっかけを作るために、作品の第一印象を差別化する
- 重みづけ:描写(下記)に**説得力**を持たせるために、**迫真性のある情報**を提供する
- 描写:そのゴーストの**面白い部分**、作者自身がそのゴーストに惹かれる部分を描写する

ご静聴ありがとうございました

ここで書いたのはまだまだ発展途上の理論です。
面白さの法則は無限大！