

# 物語創作における“二人”の必要性

しゃべる人 りすな



# アバターとしての ¥0 または ¥1

## アバター(ボディ)って何？

観客(物語の受け手)が  
感情移入するためのキャラクター



それって主人公のことじゃないの？



アバターは主人公に限らない

例 Xファイルのスカリー  
シャーロック・ホームズシリーズのワトスン  
デスノート(序盤)のリューク



# 偏った話題をするなら相方に 【アバター】を配置するという提案

マニアックなトークをゴーストにさせたい！



でもマニアックなトークばかりだと  
もともとそれに興味ある人しかついてこれない



興味の無いキャラクターを相方にする事で  
興味の無いユーザもゴーストの会話に入れる



# トークは異常のまま終らせない

## ドラゴンボールZの場合

凶悪な存在（ベジータやセルなど）が地球に危機をもたらし、それを倒して平和を取り戻す

**地球の危機は非日常（異常）**  
**平和な地球は日常（通常）**



# トークは異常のまま終らせない

【通過儀礼】を構成する三要素

【分離】【移行】【再統合】

【分離】以前と【再統合】以後は日常(通常)

(※新思索社／アルノルド・ヴァン・ジェネップ著／  
通過儀礼)



# トークは異常のまま終らせない

「神話に見られる英雄の冒険譚は通過儀礼を説明する際に使われる公式

「分離－イニシエーション－再生」を  
拡大したもので、神話の核心を構成する一つの要素であると言い切ってもかまわないかも知れない」

(※人文書院／ジョゼフ・キャンベル著／  
千の顔を持つ英雄 上)

神話も、日常から非日常へと移り、日常へと戻る



# トークは異常のまま終らせない

## 舌きりすずめの場合

すずめを可愛がっていたおじいさんは  
舌きりすずめをさがし、苦難のすえに  
すずめのお宿にたどり着く

すずめのお宿でおじいさんはもてなしを受け  
すずめに泊まっていくように言われるが断る

意地悪なばあさんとの生活は日常(通常)  
すずめのお宿の世界は非日常(異常)



# トークは異常のまま終らせない

まれびとなる鬼が来た時には、出来る限りの款待をして、悦んで帰つて行つてもらふ。(中略)  
即、村々にとつては、よい神ではあるが、長く滞在されては困るからである。だから、次回に来るまで、再、戻つて来ない様にするのだ。

(※中央公論社／折口信夫著／  
折口信夫全集 3 ／鬼の話)

歓迎はするけど、日常に入り込まれるのは拒む





それが良いもの悪いものに関わらず【非日常】から  
【日常】に戻ることで一応の決着がつく



# 異常を指摘して異常をはっきりさせる

栄子: その場で連中を全員始末して  
直ちに部屋を爆破、生死不明に見せ掛けて  
遁走するのが最良…

もにゅう: そんなん出来るんはお前だけやって…。

(言われなくてもわかるが) 普通はできない



栄子は普通じゃない



実はゴーストにアバターは不要

ユーザはゴーストと接触できる

触り反応  
コミュニケーション  
選択肢



# それでも二人組にこだわる理由

大量のアンカー



クリックするのが面倒

自分で話したことをいちいち説明するソロゴースト



だらだらと説明はテンポが悪い  
(偏った趣味の話を延々とされると良くわかります)



# それでも二人組にこだわる理由

「キャラクターの異常性をユーザに印象付ける」



どこが異常なのか？ が解りやすくなる

「あいつのボケをどないしたらわかりやすくてできるかなって考えるのが、僕の役目やなって思うようになったんです」

by 浜田雅功

(※集英社／伊藤愛子著／  
ダウントウンの理由。)



# まとめ

ゴースト作成にはアバターはいらない  
だけど

マニアックなトークをするゴーストや  
設定が普通じゃないゴーストには  
アバターとして相方を設定しててみてはいかが？



ありがとうございました

