物語創作における“二人”の必要性

ハリウッドでは観客に感情移入させるために用意されたキャラクターのことを【アバター】や【バディ】と呼ぶそうです。（※アスキー新書／大塚英志著／キャラクターメーカー）

「感情移入させるために用意されたキャラクター？ 感情移入するのって主人公じゃないの？」

と思われる方もいらっしゃるかもしれませんが、感情移入するためのキャラクターは決して主人公に限りません。【アバター】の役割は、視聴者や読者が置いてけぼりになるのを防ぐことにあります。一般人からかけ離れた変人主人公の近くに、一般的な視線や能力を持った人物を配置することで、視聴者はその変人と接することができるわけです。

では、実際に【アバター】を設定してトークを作るとして、どういうときに便利かと考えてみます。

私は、ゴーストにオタ全開な専門的なトークをさせるときに【アバター】を配置するのが有効だと考えています。

例えば、以下のようなトークを¥0（さくら側）が始めたとします。

「賛否両論あるけど、スコッティー・2・ホッティーのワームって盛り上がる技だよね」

WWE（アメリカのプロレス）のファンであれば、どんな話かわかりますが、そうでない人には何を言っているのかわからないことでしょう。ここで¥1（うにゅう側）もプロレスに詳しいキャラクターで、¥0に同意してしまった場合、完全にプロレス好きにしかわからないトークになってしまいます。

なので、¥1（うにゅう側）はプロレスに詳しくないキャラクターとして、ワームとはどんな技なのかという質問をさせます。これでゴーストたちにユーザのわからない話題で盛り上げられるのを避けることができるわけです。

突然ですが、ゴースト「鉄の夢」（畝傍氏）の、栄子（¥0）ともにゅう（¥1）のトークを以下に引用します。

栄子：「今日はちょっと殺し合いをしてもらいます」...って、ぼんやり聞いている場合じゃないですよ。

もにゅう：そらそうやな。

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...

おそらく、ユーザのほとんどは、「今日はちょっと殺し合いをしてもらいます」と言われた瞬間に教師陣を皆殺しにするという行動に出ることはできないと思います。「そんなこと出来るのはお前だけだ」と指摘しているもにゅうが、ここでは【アバター】としての機能を果たしていると言えます。これがもし、もにゅうも栄子同様に超人であったなら、先ほどの栄子のトークに同意し、「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」のが普通であるような話の流れになります。これは極端な例ですすぐわかりますが、延々とそういった異常がさも正常であるかのようにトークが繰り返されていくと、やはりユーザが置いてけぼりになったり、異常という感覚が麻痺したりしていきます。別にそれでもいいじゃないかと思われる方もいらっしゃると思いますが、私は異常を収束させる必要があると考えております。

アルノルド・ヴァン・ジェネップという人は様々な冠婚葬祭の儀礼を調べ、【通過儀礼】という言葉を使って儀式の内容や意味の説明を容易にしようとしてきました。（※新思索社／アルノルド・ヴァン・ジェネップ著／通過儀礼）

ジェネップは自身が提唱した【通過儀礼】は【分離】【移行】【再統合】の三つのプロセスから成ると言いました。このジェネップの【通過儀礼】という考えは儀式の解釈の枠を越え、神話や物語の解釈にも利用されるようになります。ジョゼフ・キャンベルという人は、

「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」（このイニシエーションは移行、再生は再統合と同義です）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」

という意見を述べています。（※人文書院／ジョゼフ・キャンベル著／千の顔を持つ英雄 上）

キャンベルによれば英雄は異界へと旅立ち（【分離】に相当）、異界で戦い（【移行】に相当）、勝利して冒険から帰還する（【再統合】に相当）のだそうです。【移行】した英雄は帰還を果たすことで【再統合】に行き着きます。英雄は一度自分が突き放した【日常】に、【非日常】から戻ってくるわけです。

また、【非日常】が【日常】に入り込んできた場合も同様です。

折口信夫が提唱した「まれびと」という概念があります。全国各地の村々で見られた旅人を歓待するという風習の根底は、異界（死者の国）からやってきた神（「まれびと」）が共同体に祝福を与えるので、それを歓待するところからきているという考え方です。しかし、このまれびとは歓迎するけれども、集落にとって受け入れられる存在ではないことを、折口は指摘しています。（※中央公論社／折口信夫著／折口信夫全集 3 / 鬼の話）

【非日常】から【日常】に戻ることで一応の決着がつく、異常は収束させる必要があるという考えを述べさせていただきました。これをゴーストのトークにあてはめて考えてみたいと思います。

ゴーストが何事もなく立っている状態を通常（【日常】）と考えた場合、トークが始まって【非日常】が始まったのなら、終わったときには通常（【日常】）に戻っているのが望ましいはずですが。

先ほどの鉄の夢で言うならば、栄子は傭兵であり、従軍経験を持つかなり変わった女子高生です。大半のユーザが彼女の経験談を【日常】として受け入れることは困難でしょう。そのため、栄子のトークは（日常的な会話もありますが）【非日常】を含んだものが多数見受けられます。先ほどのトークで言うなら「その場で連中を全員始末して……」は【非日常】であると言えるでしょう。そこで、（姿はうにゆうですが）もにゆうという【日常】の存在が、「そんなことができるのはお前だけ」と指摘することで、栄子の発言が【非日常】であることを再確認しているわけです。もにゆうのツッコミによって【日常】と【非日常】の境目が明確になり、トーク終了とともに【非日常】から【日常】への帰還を果たしているといつて良いと思います。

【非日常】であることの再確認といたしましたが、これはトークを作る上で、キャラクターの異常性を印象付けるのに重要であると私は考えています。

先ほど例として挙げた鉄の夢のトークですが、これはユーモラスなトークであると同時に、栄子が常識離れした能力の高い傭兵であることを表現するのに成功しています。【アバター】であるもにゆうの「そんなん出来るんはお前だけやって…」という発言によって、「その場で連中を全員始末する」ことは傭兵であっても栄子以外の者にはできない困難な芸当であるとユーザに再確認させ、同時に栄子がものすごく強い女の子であることを意識せざるを得なくなります。【アバター】の発言によって、栄子の異常性をユーザに印象付けているというわけです。

実はゴースト作成において、【アバター】は必ずしも必要ではありません。ユーザがコミュニケーション機能や触り反応、あるいは選択肢によって、ゴーストと接触できるためです。良い例が「人体視願／ヴィイ」（ウエ紙氏）や「隙間の世界／リーライナ」（おぞん氏）でしょうか。ヴィイやリーライナのトークにはユーザに語りかけるものが大変多く、あえて【アバター】を設定するとしたら、ユーザ自身となります。

ですから、ユーザに対して語りかけるタイプのゴーストを作ってしまうと、ゴーストに【アバター】を設定するという今回のお題はクリアしたことになりますし、他者を媒介にしない分【アバター】を設定するよりも感情移入という点ではより効果的であると言えます。

ですが、マニアックなトークをするゴーストの場合は二人組が良いと考えられます。大量のアンカーや、自分で話したことをいちいち説明させるソロゴーストよりも、【アバター】を配置してしまったほうがユーザにアンカーをクリックさせる手間が減りますし、会話のテンポも良くなります。

また、先ほどの鉄の夢のトークのように、「キャラクター（栄子）の異常性をユーザに印象付ける」のであれば、やはり【アバター】を設定したほうが良いでしょう。もし、【アバター】がユーザ自身であるならば、異常性を明確にするという作業をユーザが行う必要が出てきます。それは不可能ではありませんが、ゴーストでそれをやったほうがわかりやすいですし、こちらで提示できる分、強く伝えたい異常性がどこであるかを明確にできるはずで

す。漫才のボケとツッコミは、ボケが普通でないことをツッコミが指摘することで、何が面白いのか（異常なのか）を観客にわかりやすくさせているという効果があります。これも異常（【非日常】）の再確認の作業のひとつだと私は考えています。ツッコミが通常（【日常】）を提示することで、ボケが示した異常（【非日常】）がどれだけ通常と剥離しているかを受け手に再確認させることができ、おかしさに気づかせることができるというわけです。ボケとツッコミでたとえましたが、これはお笑いに限った話ではありません。ものすごく強いキャラクターや、ものすごいイケメンだということを提示するのも役立ちます。

いかがでしたでしょうか。本内容が、マニアックなゴーストや、トークやキャラクターにナンセンスな部分を含んだゴーストを作ってみようとお考えの方の助けになれば幸いです。ありがとうございました。

※本レジュメは文字数に限りがあるため、一部内容を省略しております