トーク数を水増しするゴーストの作り方

りすな

今回話す内容

- 外面と内面にギャップを作る
- 食べ物の話をさせる

食べ物の話をさせる

食べ物の話をさせる

人は共通の話題だと話がはずみやすい

そして

食事というものは

相手を選ばない共通の話題

食べ物の話をさせる

生きているうえで人は必ず食事をする
そのため多かれ少なかれ 人は食事に対して
何かしらの考えを持っているはず

これをトークにしない手はない

食べ物の話をさせる

食事をトークネタにする方法はいくつかある

- キャラクターの好きな（嫌いな）食べ物の話をさせる
- キャラクターの食糧事情を話す
- キャラクターに料理について喋らせる
- お店で食べ物を食べたときの話をさせる
- 滅多に食べられないような珍しい食べ物の話

食べ物の話をさせる

実はこの食べ物トーク、多くのゴーストが使っている

燃える稲穂のラーメントーク

ロスト・ユー・サムウェアの腹ペコトーク

ラベンダー畑からのパスタトーク

シズクと冷しゃぶのお料理トーク

Bar Lakritzeのカクテルトーク

ふきのお菓子トーク

どっかのゴーストの芋トーク

などなど

食べ物の話をさせる

自分のゴーストに食べ物トークが無いなあと思ったら
ぜひ実装してみよう

「うちのゴーストに好きな食べ物の設定なんてないよ」
という場合でも大丈夫
今から考えてトークにしてネットワーク更新すれば良い

食べ物の話をさせる

当然だが食事トークは

食事と縁のないキャラクターでは
採用するのに工夫が必要

※ロボットなど

食べ物の話をさせる

ロボットであっても

ドラえもんやコロ助のように食事をするロボットなら問題ない

食事をまったくしないキャラクターであるなら

自分は食べないけど料理をするとか

食事という行為に関心を持たせるとか

色々考えてみましょう

外面と内面にギャップを作る

外面と内面にギャップを作る

ギャップは新規にゴーストを作る人向けで

更新で追加するのは少々難しいという欠点はあるが……

- トークを作る上で以下の効果が

→ギャップから「なぜ？」が生まれる

→その「なぜ？」が話のネタになる

→汎用性が高いため様々な世界観で使える

外面と内面にギャップを作る

- イメージに反抗する

ギャップを作る方法について

- ギャップが与えるもの

ギャップによって生み出される効果について

イメージに反抗する

イメージに反抗する

その１．見た目のイメージを裏切る

人の印象の多くは見た目から決まるらしい
やっぱり見た目というのは大切

そのため見た目から人物像というかキャラクター像というか
そういったものが連想されるのは自然なこと
というわけで次の見た目から考えられるキャラクター像を
考えてみよう

イメージに反抗する

次の一文からキャラクター像をイメージしてください

※捻ったイメージを出さずに素直に考えましょう

ひこにゃんみたいな
可愛い着ぐるみのマスコットキャラ

イメージに反抗する

例:「水曜どうでしょう」内でのonちゃん

可愛い見た目の北海道テレビのマスコット

- 中身は中年男性
- ロケ用の車に無理やり押し込まれる
- 共演者の大泉らから暴行を受ける
- 着ぐるみが無いときは全身タイツで代用
- 撮影中に酒を飲む

イメージに反抗する

ひこにゃんみたいな可愛い着ぐるみからは
連想されないキャラクターが出てきたはず

というわけでそんな
見た目を裏切るキャラクターの作り方を
実習していきます

イメージに反抗する

見た目のイメージを逆手に取ってキャラクターを作ってみよう

①見た目を用意する
　→セーターを着たキャラクター

②見た目から連想される言葉を挙げる
　→「冬」「寒い」　など

この「見た目から連想された言葉」が一般的なイメージ

③連想された言葉からかけ離れたものを考える

（思いつかないなら②の反対の言葉を考える）

　→「冬」の反対だから「夏」　「寒い」の反対だから「暑い」

※③→①→②や③→②→①という順番も可

イメージに反抗する

①と③を組み合わせてみる

セーターを着ているキャラクター+夏

||

夏場でもセーターを着ているキャラクター

「なぜ夏場でもセーターを着ているのか？」

という疑問が生まれる

イメージに反抗する

「なぜ夏場でもセーターを着ているのか？」

その理由を考えてみる

※このとき②で挙げた言葉を結びつけると考えやすい

→その方がかっこいい（と思っている）から

→特殊な毛糸で邪悪な力を封じている

→セーターに見えていたのは**体毛**

→信じられないぐらいの寒がり（②の「寒い」から）

次に、考えた理由から使い易そうなものをチョイスする。

イメージに反抗する

→その方がかっこいい（と思っている）から

そのキャラクターは

・（夏場のセーターがかっこよいかは置いておいて）お洒落

・自分の世界を持つ芸術家気質

など様々な性格を設定でき、どんな性格にしても構わない

どのような性格や設定でも

夏場のセーターから考えられるトークが作れる

￥0「一年中セーターだと夏場は汗がすごいんだよな」

￥1「だったら脱げばいいじゃん……」

イメージに反抗する

→セーターに見えていたのは**体毛**

特殊な体毛があることでの苦労話をさせてみる

￥0「銭湯に行ったら服を脱いでから入れって注意された…」

￥1「つよく生きろよ……」

また、その特徴をからかうネタにする

￥0「お前って顔が馬に似てるよな」

￥1「ヒツジ人間に言われたくねえよ」

イメージに反抗する

③→①→②での作例（自ゴ）

「探偵」という職業（内面）を用意する

↓

用意した内面からかけ離れた見た目を用意する

→「吉野桜さんのメイドのフリーシェル」

↓

メイドから連想される言葉を考える

→「従順」「メイド喫茶」「ご奉仕」「ご主人様」

↓

なぜメイドという見た目なのに探偵かを考える

→社長が「メイド喫茶」に影響を受けてメイド探偵社にした

イメージに反抗する

こうして生まれたメイド探偵社という珍妙なものについて
ゴーストに感想を述べさせることでトークネタになる
（不満を抱いている、可愛い制服が着れて嬉しい等）

もし通常の探偵ゴーストを作った場合
上記のようなトークは組み込めないので
<u>ギャップにより通常よりもトークが増えたことになる</u>

イメージに反抗する

ポイント

先ほど挙げた①②③の作業で重要なのは
見た目が持つ一般的なイメージを明確にすること
にある

見た目が持つ一般的なイメージがはっきりしていれば
見た目からかけ離れた要素を考えるのは難しくない

そうして考えた要素を内面に落とし込めば
ギャップのあるキャラクターは簡単に作れる

イメージに反抗する

見た目以外でもイメージを裏切る

先ほどの作業で
見た目と中身にギャップのあるキャラクターを作ったが

この方法を利用することで
見た目だけでなく
言葉が持つイメージを裏切るキャラクターを
作ることも可能

イメージに反抗する

次の一文から連想される言葉を考えてみよう

悪の秘密結社の指揮官

イメージに反抗する

ちなみにりすなが出した言葉はこんな感じ

悪の秘密結社の指揮官

怖い　極悪　黒い　非情　人を殺す　毒薬　戦闘員　犯罪　強い

ヒーローの敵　破壊　容赦なし

イメージに反抗する

例:「天体戦士サンレッド」のヴァンプ将軍

世界征服を企む悪の結社の将軍

- 家事が得意
- 人当たりが良く近所づきあいも大切にしている
- 部下を「君」付けで呼び、部下から慕われて理想の上司と思われている

イメージに反抗する

さっき考えた言葉とはかけ離れたワードのキャラクターが出てきたことでしょう

りすなが連想した言葉

怖い　極悪　黒い　非情　人を殺す　毒薬　戦闘員　犯罪　強い

ヒーローの敵　破壊　容赦なし

ヴァンプ将軍から連想される言葉

家庭的　近所づきあい　理想の上司

ギャップが与えるもの

※ここからはトークを水増しする話からそれます

ギャップが与えるもの

ギャップから生み出される葛藤

平安時代のお話

とりかえばや物語

男児と女児を取り換えそれぞれが貴族として働くお話

若君とされた女児は

男性に負けない才覚の持ち主で

どんどん出世していく

ギャップが与えるもの

その一方で若君（女性）の親友が
若君の妻と関係を持ってしまう

自分の正体を知った親友に若君は
自分が女性であるがゆえに妻を愛せないため
若君は親友に妻の心をなぐさめてやってくれと頼む

男性と見なされても本質は女性であるため
葛藤が生まれている

ギャップが与えるもの

男装した女性が宮仕えをするという
無理のある設定でありながら

この葛藤によって若君の心情描写を深いものにしている

ギャップが与えるもの

キャラクターの宿命について

ギャップが与えるもの

実は何もしなくてもすでにキャラクターにはギャップが存在する

なぜなら

キャラクターそれ自体が生物でありながら生物でない
ギャップを持つ存在であり

キャラクターは（作者がそうしない限り）
成長しないし、死ぬこともない

ギャップが与えるもの

結局のところ漫画やアニメのキャラクターは
人間として描かれつつも
成長する人間とは違う存在である

ただし、人間として描かれている以上
キャラクターが成長しないことそれ自体には
不自然さを感じる

ギャップが与えるもの

この不自然をうまくネタにした人がいた

それは……

漫画の神様

手塚治虫

ギャップが与えるもの

手塚治虫の漫画　鉄腕アトム

天馬博士は交通事故で死亡した息子、トビオに似せた
感情豊かで高性能なロボットを作りトビオと名付けた

しかし、天馬博士はトビオが成長しないことに憤り
サーカスに売り飛ばしてしまう
（このロボットはサーカスでアトムと名付けられる）

ギャップが与えるもの

科学者であるにもかかわらず
ロボットが成長しないことに怒るのは可笑しいかもしれないが

なんとなく博士が怒った気持ちや理由もわかるのでは

ギャップが与えるもの

先ほど言ったように
漫画のキャラクターが人間として描かれているにもかかわらず
成長しないことに対して多くの人が不自然に思う

息子の代わり、つまり人間として作られたにも関わらず
成長できないトビオは

まさにキャラクターそのものを体現した存在であると言える

ギャップが与えるもの

今まで漫画を読んできて漠然と感じてきた

「**生き物として描かれているのに成長しない存在**」

それへの不自然さをあえて漫画の中で突きつけた

要はメタなネタなのだが

それを直接的な表現を用いずにやってのけており

さらに、天馬博士の怒りに説得力を持たせている

ギャップが与えるもの

このようにキャラクターの宿命を逆手に取ることで

より深く踏み込んだ表現も可能

ただし、これを真似するのはかなり難しい

読者が漫画を読んできて漠然と感じてきたであろう
不自然さを見つけ出し
さらにそれを提示することによってできたことだから

ギャップが与えるもの

伺かにおいて
ユーザが漠然と感じてきたであろう不自然さを発見し
それを直接的な表現によらず提示した例としては

追悼歌

が挙げられる

ギャップが与えるもの

二度と同じランダムトークをしない等の例外を除き
おそらく伺かユーザなら一度は
トークかぶりを経験しているはず

メタな方法を取るのであれば
たとえばトーク間隔を短くした際に
「そんなに喋らせるとネタがなくなるよ」
などと言わせればよい

ギャップが与えるもの

追悼歌の場合は￥0にあたる木月文に

一定時間が経過すると記憶が失われる

という設定を与えている

ゴーストの宿命であるトークかぶりを

彼女の特性に含めている

ギャップが与えるもの

ゴーストにおいて同じことを話すというのは

人間として表現しているにも関わらず

人間として不自然な部分である

しかし記憶がないのならば文が同じことを言ったとしても

ユーザは納得して受け入れることができるし

むしろ文の境遇の悲惨さや儚さを深く感じることができる

ギャップが与えるもの

手塚治虫が天馬博士の感情に説得力を持たせるために行った
不自然さの発見と提示

この不自然の発見と提示を追悼歌は
結果として実現している

ギャップが与えるもの

トークネタを水増しできるという点で紹介した
ギャップを利用するという手法だが

キャラクターや感情に
深みを出すこともできるという利点もある

というお話

途中からトークを水増しする方法ではなくなりましたが

以上です