

資料を使って設定やトークを考える

話す人 りすな

本日のメニュー

手塚治虫は画を描かなかった

周囲を記号化する

キャラクターを記号化する

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

資料と人物を掛け合わせてトークを作る

手塚治虫は画を描かなかった

手塚治虫は画を描かなかった

手塚治虫という人がいます。

鉄腕アトム、ブラックジャック、リボンの騎士など、
様々な漫画を世に送り出し、
「漫画の神様」と呼ばれました。

そんな手塚治虫ですが、

手塚治虫は画を描かなかった

「お前の描く女は色気がない」

手塚治虫は画を描かなかった

みたいなことを言われたことがあるそうです。
そんな発言を受けて、
彼はインタビューでこう答えています。

手塚治虫は画を描かなかった

たとえばね、ぼくの描く女が無機質だとか、色気がないとか、マネキンみたいだとかいろいろ言われるんだけど、僕ね、最近ふと思いついたんだけど、**どうも僕自身あまり画を描こうとしてるんじゃないと思うの**。僕は大体もともと画が本職じゃないしね、デッサンなんかもやったことないし、まったく自己流の画でしょ。だから、**それは表現の手段としてね、たまたまお話をつくる道具として画らしきものは描いていますけど、僕にとってあれは画じゃないんじゃないかと、本当に最近思いだしたんです**。

じゃあ何かっていうとね、**象形文字みたいなものじゃないかと思う**。僕の画っていうのは、驚くと目がまるくなるし、怒ると必ずヒゲオヤジみたいに目のところにシワが寄るし、顔がとびだすし。

手塚治虫は画を描かなかった

そう、パターンがあるのね。つまり、ひとつの記号なんだと思う。で、このパターンとこのパターンとこのパターンを組み合わせると、ひとつのまとまった画らしきものができる。その組み合わせのパターンていうのは、僕の頭のなかに何百通りってあるわけです。だけどそれは純粹の絵画じゃなくてね、非常に省略しきったひとつの記号なんだと思う。

(中略)

つまり、僕にとってのまんがというのは表現手段の符牒にしかすぎなくて、実際には僕は画を描いているんじゃないかと、ある特殊な文字で話しを書いているんじゃないかという気がする。

手塚治虫は画を描かなかった

(中略)

美人とか美男子なんてみんな同じ顔になってしまう。ただ髪だけが違ってね。その髪型もよく見れば別のキャラからとってきたものだったり。

だから、**キャラクターっていうのは僕にとって単語なんです**
ね。

ぱふ 1979年10月号 インタビュー記事より

手塚治虫は画を描かなかった

先のインタビューは劇画と呼ばれるリアルタッチの絵柄の漫画がブームになっていた頃のものなので、デフォルメの強い手塚治虫の絵柄を自ら区別するために言った部分もあるとは思いますが。

手塚治虫は画を描かなかった

ただ、漫画の神様がこう言ったもんですから
「マンガ記号論」という言葉が生まれて、
漫画を批評・研究する時のひとつの観点にまで
成長しました。

手塚治虫は画を描かなかった

この話を細かくしていくとキリがないので
割愛しますが、とりあえず

「キャラクターというのは記号(の集合体)」

という見方を手塚治虫がしていて、
彼亡き後でもそういう見方をしている人たちが
いる。

ということだけ抑えておいてください。

手塚治虫は画を描かなかった

というわけで、この手塚治虫の発言から生まれた
マンガ記号論を拡大・応用して、
ゴーストを記号化するという作業を
行っていききたいと思います。

キャラクターの周囲を記号化する

キャラクターの周囲を記号化する

まず、

「そのゴーストの職業」

「そのゴーストが他者と異なる点」

を決めます。

後者は無くてもよいですが前者は必須です。

この場合の職業はニートとか学生とか

家事手伝いとかも入ります。

学生なら部活も考えておくといよいでしょう。

また、コンビやトリオのゴーストは

キャラクター全員分を考えておきましょう。

キャラクターの周囲を記号化する

次に、そのゴーストが起きてから寝るまでに接する物や人、出来事を挙げていきます。とりあえず思いつくままに挙げていきましょう。内容は細かなくてもよいです。

また、「通る道の脇にある」等の接点の浅いものでもよいです。

便宜上これを「周囲の記号」と呼びます。

キャラクターの周囲を記号化する

サラリーマンのキャラクターの場合

家族、通勤電車、キヨスク、朝ごはん、昼ごはん、
晩ごはん、会社の同僚、上司、コンビニ、仕事、
スーツ、かばん、パソコン、腕時計、新聞紙、
スマートフォン、車、自転車、布団、風呂、
飲み会、自販機、定食屋、髭剃り、
ファストフード店、近くのプール

キャラクターの周囲を記号化する

中世欧州風ファンタジー世界の 傭兵のキャラクターの場合

剣、魔法使い、鎧、教会、都市、市場、宿屋、戦場、魔物畑、酒、馬、食事、薬草、戦友、戦い、荷馬車、鍛冶屋、司祭、金貨、肉、パン

キャラクターの周囲を記号化する

周囲の記号を挙げることができたら、
次はそれに対して疑問を投げていきます。

どういう疑問を投げればよいか思いつかない
場合はいわゆる「5W1H」を意識すると
考えやすくなるでしょう。

「いつ？」「誰？」「どこ？」「何？」「なぜ？」
「どうやって？」

キャラクターの周囲を記号化する

サラリーマンのキャラクターの場合

家族はどんな人(誰)、
通勤電車はどこを走るの(どこ)、
キヨスクではどんな人働いているの(誰)、
朝ごはんのメニューは(何)、
会社の同僚はどんな人(誰)、
スーツはどんな物を着ているの(何)、
仕事は何をしているの、その内容は(何)

etc

キャラクターの周囲を記号化する

中世欧州風ファンタジー世界の 傭兵のキャラクターの場合

剣は何を使っているの(何)、
魔法使いはどんな人(誰)、
どんな魔法を使うの(何)、
どうやって魔法を使うの(どうやって)、
どんなところで戦っているの(どこ)、
どんな魔物がいるの(何)、
どんな物を食べているの(何)、
暮らしている都市はどこにあるの(どこ)

etc

キャラクターの周囲を記号化する

疑問を挙げたらそれに対する回答を作ります。

ここで、自分の想像で答えてしまってもよいですが、自分の知識だけではわからない場合や、リアリティが必要だと思った場合はその回答を調べます。

その回答に対してさらに疑問を投げかけられるようなら投げかけ、そして回答を考えます。

キャラクターの周囲を記号化する

調べ方はさまざまですが、複数のソースを見るのをオススメします。

人間勘違いや間違いを書くことは珍しくなく、ひとつのソースしか見ていないとそれが間違いであるか判断するのが難しいからです。

個人的に一番オススメなのは本ですが、中には経歴を詐称して専門家を名乗っている人が出している本なんてのもあるので注意が必要です。

キャラクターの周囲を記号化する

サラリーマンのキャラクターの場合

家族構成は？

⇒一人暮らし

⇒なぜ一人暮らしをしているの？

⇒就職のために田舎から出てきた

⇒田舎は何処にあるの？

⇒今はどこに住んでいるの？

⇒実家には誰がいるの？

⇒いつから一人暮らしなの？

キャラクターの周囲を記号化する

中世欧州風ファンタジー世界の 傭兵のキャラクターの場合

剣は何を使っているの

⇒カッツバルゲルという剣

⇒なぜカッツバルゲルを使っているの？

⇒いつ、どこでそれを手に入れたの？

⇒カッツバルゲルというのはどんな剣なの？

⇒他に使っている武器はあるの？

キャラクターの周囲を記号化する

こうして疑問と答えを繰り返していく
ことによってゴーストの周囲の環境が
かなり細かく決まってきます。

また、調査していくうちに周囲の記号が
増えるかもしれません。

そうなったら最初に列挙した設定の記号を増やし
疑問を用意し、回答していきます。

こうすることでキャラクターの周囲にある物に
設定が付与されていきます。

キャラクターの周囲を記号化する

ところで、調べものをしていてよく

調べたけれどよくわからない

資料がうまく見つからない

なんか作ろうとしている物に合わない

という壁にぶつかることがあります。

キャラクターの周囲を記号化する

わからない場合は
色々あされば調べることも可能ですが、
ここはあえて同一の系統の別物を持ってきて
差し替えてしまう方法をとってみるのも
よいかも知れません。

キャラクターの周囲を記号化する

拙作「クニグンデ乃至は屍の王女」では
作中に出てくる救世教という宗教の教義として
儒教を参考にしています。

儒教の考え方（高齢者を大切にするなど）が
大多数のユーザである日本人にとって
受け入れやすいと考えてそうになりました。

（ただし、成り立ちはキリスト教をベースに
しています）

キャラクターの周囲を記号化する

ファンタジーだけでなく現代ものでも、
キャラクターが住んでいる地域の事が
わからなければ
あえて自分が住んでいる地域の
状況と差し替えてしまったり、
キャラクターの職業についてよくわからなければ
自分の知っている仕事の内容と置き換えて
しまったりという方法が取れます。

キャラクターの周囲を記号化する

実在するもの同士をミックスすることで、
「実際は違うけれど専門外の人から見たらなんか
それっぽい」

設定を生み出すことができます。

架空世界ならむしろ自分がオフィシャルなので
怖い物ナシです。

キャラクターの周囲を記号化する

また、よくわからなかったところを
自分のわかるものに置き換えることで
格段に調査がやりやすくなるメリットもあります。

せっかくキャラクターと世界観を作るのだから、
こうした入れ替えを活用して個性を出していくのも
面白いでしょう。

キャラクターを記号化する

キャラクターを記号化する

続いてキャラクターを記号化していきます。

キャラクターを記号化する

そのキャラクターの容姿や性格、考え方、住所氏名年齢や現在の状況、誕生日に血液型、好きなものや嫌いなもの、キャラクターの望み、趣味等、人物を構成すると思うものを挙げます。

また、設定の時に決めたゴーストの職業や他者と異なる点もこちらに含めます。

キャラクターを記号化する

設定では人物の周囲に注目しましたが、
今回は人物そのものに注目するわけです。

この時、身長などで具体的な数値を設定する
必要はありません。

(もちろん、決めてしまっても良いです)

ゴーストマスターの方は試しに自分のゴーストで
いくつか思い浮かべてみましょう。

殺伐としたうかべん会場にエミリが！



ウニゅう目ウニゅう科ウニゅう属

うにゅう

Unyu

ボフニャー

侵されざる黒

キャラクターを記号化する

いくつか挙げることはできたでしょうか。
これらを便宜上「人物の記号」と
呼ぶことにします。

キャラクターを記号化する

サラリーマンのキャラクターの「人物の記号」

山田太郎(名前)、長身、サラリーマン、温厚、
甘いものの好き、タコが嫌い、巨乳好き、角刈り、
ガンダムオタク、独身、あやとりが得意、
長淵剛が好き、服にお金をかけない、
お金持ちになりたい、美味しい物を食べたい、
ロリコン、4月生まれ、血液型はA型、水が怖い

キャラクターを記号化する

「人物の記号」を挙げたら、
そのキャラクターにとって

- ・最優先となるもの
- ・次に優先されるもの
- ・そこそこ優先されるもの

を選びます。

少なくとも最優先となるものは選択してください。
また、そこそこ優先されるものは複数あっても
良いです。

キャラクターを記号化する

サラリーマン山田太郎の場合

最優先	…	ロリコン
次に優先	…	甘いものの好き
そこそこ優先	…	服にお金をかけない
	…	ガンダムオタク

基本的に、身体的特徴などより趣味嗜好や願望、考え方が選ばれるはずです。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

前に考えた「周囲の記号」を取り出して、
以下のような組み合わせにできる「人物の記号」
を考えます。

(優先される人物の記号がすべて該当しない
場合は除外します)

「周囲の記号」

について話す

「優先される人物の記号」で

「任意の人物の記号」(な)(の)人

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

また、あてはめていく順番は

- 1 最優先となるもの
 - 2 次に優先されるもの
 - 3 そこそこ優先されるもの
- の順番です。

なお、任意の「人物の記号」が優先されるものと重複している場合は、それを取り除きます。
(というか自動的にそうなるはずです)

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

サラリーマン山田太郎の一例

「プール」 ←周囲の記号

について語る

「ロリコン」で ←最優先される人物の記号

「水が怖い」人 ←任意の人物の記号

恐らく、次のような内容のトークが
作れるはずです。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

水が怖いけれど
女兒の水着姿を見るために
プールに行きたい！

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

その人物が何かと向き合った際に
「ロリコン」という記号が最優先されるために
「水が苦手」という記号を克服しています。
もし、この関係が逆の場合、

「女児の水着が見たいけど水が怖いから
プールには近寄らない」

ということになります。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

もしコンビゴーストの場合は
2人分の人物の記号をあてはめます。

「プール」 ←周囲の記号

について語る

「ロリコン」で ←最優先される人物の記号

「水が怖い」人 ←任意の人物の記号

「スポーツ好きな」 ←最優先される人物の記号2

「泳ぎが得意な」人 ←任意の人物の記号2

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

以前のうかべんで話したネタですが、
「そのキャラクターにとって希望することを
設定することでキャラがぶれなくなる」
というテクニックを今回も利用しました。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

当然、この手法は物語の創作でも利用できます。
キャラクターを記号化し、
そのキャラクターが何を優先しているかを
把握すれば、
自分が作ろうとしている物語で
キャラをぶれさせずに話を展開させられます。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

仮に

働くのが嫌な怠け者だけど

飴が大好きなアイドルの女の子

というキャラクターがいるとして、

最優先を 飴

次の優先を 怠ける

とした場合、

彼女が仕事をしたとしても、

その動機に飴が絡んでいるのであれば、

キャラはぶれていないことになるわけです。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

ところで、「周囲の記号」を考えた際に、
「なぜ？」や「なに？」などを自問自答することで
設定を深めるということをしました。

その疑問について、

**必ずしもキャラクターがすべての解答を
知っている必要はありません。**

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

山田太郎の会社の同僚は、

- ①「付き合いが悪いが仕事はまじめでそつなく
こなし、エリートっぽい気品漂う顔と物腰を
しているため女子社員からモテる」
- ②「実は殺した女性の手首を集めている
猟奇殺人者」

ということが決まっていますが、

山田太郎自身は①しか知らなくても良いのです。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

これは

「設定したは良いがキャラクターの雰囲気等に合わないので表に出さない」

または

「当人は知らないもののそれを臭わせるトークを書く」

という利用の仕方ができます。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

後者の場合はさらに、

「ユーザにも真相が不明な思わせぶりなトーク」
か

「話の内容からユーザが真相を推察できる」
もしくは

「キャラクターの話以外から真相が判明している」
のいずれかに分岐させることができます。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

「ユーザにも真相が不明な思わせぶりなトーク」
の作り方は、ユーザにキャラクターが持っている
情報を提供する、これだけです。

「〇〇は××なんだよ、なんでだろう、不思議だな」
といったことをキャラクターに
言わせればOKです。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

「話の内容からユーザが真相を推察できる」
はギャグなどで使いやすいです。

キャラクターがマヌケな場合に活躍します。

「この間冷蔵庫にあった牛乳飲んだらヨーグルト
みたいな味がしたんだ。ブルーベリーでも入れて
飲めばよかったかな？」

みたいな感じです。

周囲と人物を掛け合わせてトークを作る

「キャラクターの話以外から真相が判明している」
は、

ゴースト内で完結させるなら別モードで別の
キャラクターに喋らせるのが
一番手っ取り早いです。

他にはゴースト以外の作品で判明させるという
方法もあります。

資料と人物を掛け合わせてトークを作る

資料と人物を掛け合わせてトークを作る

知識について話すゴーストというのは
少なくありません。

ですが、ただ事実を列挙しただけでは
無機質と言うか、wikipediaの代わりをしている
だけという感じになってしまいます。

そこで、今までやって来たように
「キャラクターの記号」を組み合わせて
トークを考えてみます。

資料と人物を掛け合わせてトークを作る

やり方は「周囲の記号」と「人物の記号」を
組み合わせてトークを作った時とほぼ同じです。
「周囲の記号」の代わりに知識をあてはめます。

「なんらかの知識」

について話す

「優先される人物の記号」で

「任意の人物の記号」(な)(の)人

資料と人物を掛け合わせてトークを作る

昔トリビアの泉と言う番組でやっていたのですが、
リカちゃん人形は子供の誤飲をふせぐために
苦い味付けがされているそうです。

これを「なんらかの知識」として、

サラリーマン山田太郎にトークさせてみましょう。

資料と人物を掛け合わせてトークを作る

図式としてはこうなります。

「リカちゃんの味は苦い」←知識
について語る

「ロリコン」で ←最優先される人物の記号

「甘党」な人 ←任意の人物の記号

資料と人物を掛け合わせてトークを作る

あえてどんなトークが出来上がるかは
示しませんが、

「リカちゃん人形は子供が飲みこまないように
苦い味付けがされているんだぞ」

とただ単に喋らせるよりは味のあるトークが
出てきそうですね。

おわりに

おわりに

ヤコブソンという人が
文脈中に現れた語と、それに代わって文中に
現れる可能性を持つ語との関係のことを
範列関係と名付けました。

おわりに

例えばこんな文があったとします。

「ぽなさんは喫茶店でSSP更新して
バグを出した」



おわりに

この場合、「喫茶店」という語の代わりに「自宅」とか、「宿」とか、「うかべん会場」とか、そういった語をあてはめることができます。

「喫茶店」「自宅」「宿」「うかべん会場」が範列関係にあると言えるわけです。

おわりに

手塚治虫にとってキャラクターが記号であるのならば、どのような記号なのかをはっきりさせれば、範列関係を利用してトーク作成の一助となる文章を生成できるという考えから、今回のお話をさせていただきました。

おわりに

慣れればわざわざこのような手順を踏まずとも
トークを生み出すことは可能ですが、
「トークを書いているうちにただ事実を話すだけにな
っていた」

「自分のキャラクターがどういうキャラクターなの
かわからなくなってきた」

「ゴーストの設定に厚みを持たせたい」

と悩むことがあったら、参考にしていただけると
幸いです。

ご清聴ありがとうございました

ご注文は
エンバグ
ですか？