

キャラクターメーカー

6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり手」

大塚英志

この本であなたは

独自のな

キャラクターを

強制的に

創られる。

「猫耳」属性のキャラなら
誰でも思いつく。しかし、
「馬尻」キャラは何故思いつ
くところとしないのか？

6つのワークショップであなたの思考をキャラクター作りに強制的にカスタマイズする画期的創作マニュアル。

キャラクターメーカー

6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」

大塚英志

星海社

42



目次

序 「キャラクター」とは「デザイン」するものではない 9

「キャラクター」は、どうやって「つくれ」ばいいのか？ 10

「キャラクター」に関する二つの結論 15

「キャラクター」にはつくり手の豊かな「固有性」があふれている 19

第1講

アバター式キャラクター入門 21

超越的な存在の化身 22

主人公の内面もまたアバターである 26

キャラクターは、パーツの順列組み合わせなのか？ 28

まんが記号説の起源 32

ロシア構成主義とデイズニーのキャラクター書式 36

キャラクターにはモダンとポストモダンが共存している 40

キャラクターは「属性」の組み合わせである 43

ワークショップ1

ダイスを振ってキャラクターをつくり「まんが記号説」を追体験する 47

第2講

トトロもエヴァンゲリオンも「ライナスの毛布」である 57

新しいことばとメディアと「私」 58

言文一致の中に「キャラクター」が現れる 61

「私小説」とは「キャラクター小説」である 63

「私」という仮構のつくり方 64

ファミリー・ロマンスが人を作家たらしめる 68

「移行対象」としてのキャラクター 76

宮崎アニメのキャラクターの魅力 81

姥皮とモビルスーツ 84

ワークシヨップ2

「トトロ」や「ライナスの毛布」のような移行対象のキャラクターをつくる 89

第3講 手塚キャラクターは何故テーマを「属性」としているか 95

手塚治虫が用いたことばの意外な出所 96

キャラクターとリアリズムの相剋 101

『正チャンの冒険』に向けられた視点 107

第4講

雨宮一彦の左目にバーコードがあるのは何故か

131

もう一つの現実の中の生身の身体 111

「アトムの命題」をめぐって 114

「身体」をめぐる矛盾を秘めて 118

ワークシヨップ 3

「アトムの命題」を属性としてもつキャラクターをつくる 120

柳田國男のキャラクター論 134

失くしてしまった自分の一部を探す 138

発見された民話の最小単位 143

〈均衡〉に向かう形で物語は進行する 147

異形のヒーローたちの宿命 149

「標づけ」と「私であること」 153

ワークシヨップ 4

ランダムメーカーで「聖痕」つきの主人公をつくる 157

第5講

自分からは何もしない主人公を

冒険に旅立たせるためのいくつかの方法 169

主人公は自分から動かないもの 170

探索者型主人公と被害者型主人公 174

通過儀礼の基本プロセス 179

ディズニールランドと「象徴的な死」 182

なぜ英雄は出発をためらうのか？ 183

魔法のアイテムを授ける者 188

世界の「こちら側」から「むこう側」へ 191

物語論は創作に応用できる 193

ハリウッド映画の脚本マニユアル 202

ワークシヨップ5

「旅立ちたくない主人公」と、

「主人公を旅立たせるキャラクター」をセットでつくる 209

第6講 影との戦い 217

「敵対者」の不在あるいは誤認 218

負の自己実現へと導く者 223

ダース・ベイダーはルークの敵対者か？ 226

現実の『スターウォーズ』化 230

「影」を倒すのではなく 232

ただ「影」だけがいる物語 240

ワークシヨップ 6

「私」にとっての「影」をつくる 243

補講
キヤラクターは「戦略」になるか？
249

あとがき
271

序

「キャラクター」とは「デザイン」するものではない

「キャラクター」は、どうやって「つくれ」ばいいのか？

本書は「キャラクターづくり」のマニュアルです。プロを目指す人にも、そうでない人にも、現在、「職業」として何らかのキャラクターづくりに関わらなくてはならない人も、それなりに使い勝手がいいようにつくってあります。多少、理屈だてて学びたい人は各章を冒頭から、理屈はめんどうなのでいいや、という方は各章の後半の【ワークシヨップ】の頁以降から始めてください。理屈の有無にかかわらず、具体的なワークシヨップでキャラクターづくりを実践していただきます。

まんがやゲームやアニメーションやノベルズ、ジャンルを問わず「キャラクター」は登場します。そして「物語」とともに「キャラクター」は作品の成否を決定付けるだけでなく、「作品」を離れ、キャラクター商品としても消費され、あるいは時に「つくり手」の手を離れ、読者の「二次創作」に使われます。コミックマーケットに集まるファンたちは一方的に商業作品を消費するのではなく、そこに出てくるキャラクターを使って自前の作品を描きます。以前であればそんなことがあるのか、と驚く人たちも少なからずいましたが、キャラクターを自ら演じる「コスプレ」とともに、まんがやアニメーションの領域でも

はや想定内のキャラクターの使われ方です。

一方ではまんがやアニメーションが「ジャパニメーション」や「コンテンツ産業」と呼ばれ、ぼくはそれが正しいと全く思っていないませんが、ある種の「国策産業」として奇妙な持ち上げられ方をされます。ファンドを組んでアニメーションやゲームを投資の対象とする動きさえありました。ぼくに言わせれば、少し前、海洋堂の食玩のシークレットのフィギュアがヤフオクなどで高騰してプチ投機の対象となったのを見て、慌ててコンビニで大人買いをするのと大して変わらない現象のような気もしますが、そもそも「海洋堂」の名をことうして註釈抜きで使っても普通の人々に相応に理解してもらえるとというのは、「キャラクター」をめぐる環境の変化を象徴しているでしょう。

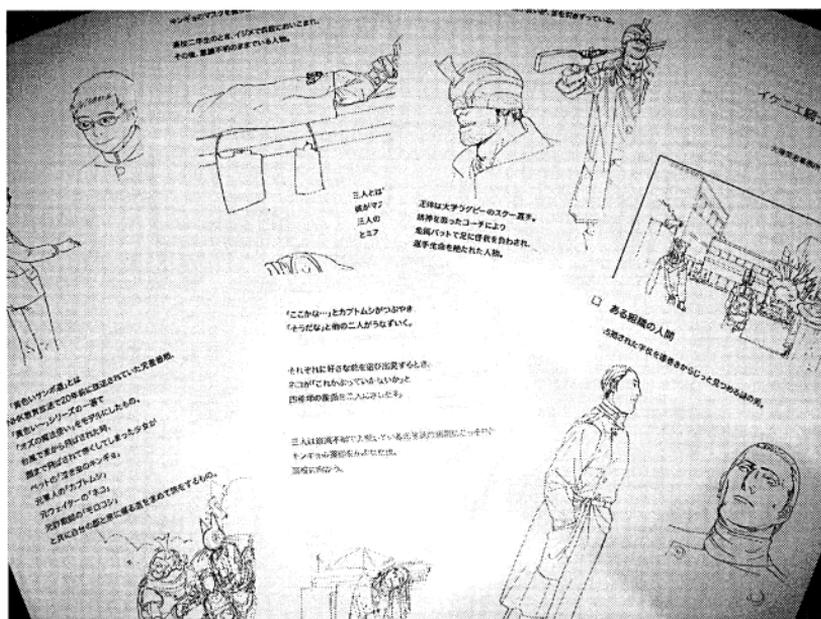


図-1 大塚英志原作作品の企画書に添えられたキャラクターデザイン

しかし、それではこのようなキャラクターは、一体どうやって「つくれ」ばいいのでしょうか。ここでぼくが「キャラクターをつくる」という言い方を敢えてしていることにまず答えの糸口がある、と考えて下さい。

ぼく自身の仕事はまんがの原作者であり、まんがを「つくる」現場を生きています。すると近頃は「まんが家」ではなく「キャラクターデザイナー」になりたい、という人たちに少なからず出会います。なるほどアニメやゲームの世界では「キャラクターデザイナー」は職種としては存在します。実を言えばぼくの事務所にも「キャラクターデザイナー」はいます。ぼくのまんが原作は一部を除いて「キャラクターデザイナー」が脚本に添付されま
す(●)。しかし「絵」としての「キャラクターデザイン」がぼくにとって必要なのは、「ことば」でキャラクターのイメージを編集者やパートナーのまんが家に伝えるより合理的であるからです。アニメーションの世界で「キャラクターデザイン」が職業化したのも、多くのアニメーターが一つのキャラクターを作画する際に「書式」を統一する必要があったからで、仕事としての「キャラクターデザイン」には、このように「絵」による共同作業において意思疎通をスムーズにする役割があります。

無論、その一方では「キャラクター」そのものを視覚的に「デザイン」する仕事も存在

します。実を言えばアニメーション制作でも、キャラクターを視覚的に「デザイン」すること、アニメーションに適した共同作業用の書式に「デザイン」し直すことは異なる工程になっているようです。

ぼくのまんがづくりにおいても同様で、ぼくの「原作」の一部をなす「キャラクターデザイン」は「叩き台」であり、それぞれのまんが家たちが自分の作風に応じて動かし易いようにアレンジします。

このように「キャラクターデザイン」といった場合、それはキャラクターの「絵」としての構想を意味します。しかし、それではぼくの原作作品『多重人格探偵サイコ』の「キャラクター」を「つくった」のは誰でしょう。視覚的デザインに限定すれば、ぼくの仕事場のスタッフのデザインを田島昭宇が彼の流儀でデザインし直したことになります。しかし、多重人格の探偵でかくかくしかじかの人物である、と詳細を考え、下手くそなラフをスタッフに渡すのはぼくの仕事です。別の例を出すなら、『新世紀エヴァンゲリオン』の綾波レイを「つくった」のは監督の庵野秀明なのか、それとも貞本義行なのか、という「問い」にもなります。また、ややデリケートな例を出すなら『宇宙戦艦ヤマト』のキャラクターはプロデューサーの西崎義展とまんが家の松本零士のいずれが「つくった」のか、

という問いにもなりません。

『ヤマト』について言えば、松本零士より前にさいとうたかをの起用が検討されていてさ
いとうのキャラクターを模した企画書があることは当時のマニアなら知っていますし、実
を言えば意外なまんが家が松本零士以前にパイロット版的なまんがを中途まで描いてい
て、ぼくは未発表の原稿を見たことがあります。聖悠紀版の『ヤマト』も雑誌連載されました。
つまり事のなりゆき次第で、『ヤマト』の「キャラクターデザイン」そのものは松本零士で
はない別のまんが家が変わってしまっていた可能性があったわけです。

だからといってぼくは「キャラクターデザイン」という作業や、それに関わる人たちの
仕事を否定するわけではありません。まんがも含めてアニメーションやゲームが分業化さ
れ、しかも同じ「原作」が領域を越えて使われるようになった以上、職業としてはこれか
らもつと重要になっていくでしょう。

しかし忘れるべきでないのは、「キャラクター」を視覚的に「デザイン」することはあく
までも「キャラクターをつくる」ことの一部分を成している、ということ。それは実
際にまんがやアニメーションやゲームの現場においては当然の感覚ですが、その一方で「キ
ャラクターデザイナー」予備軍の中には、「キャラクターをつくること」を「キャラクター

の絵を描くこと」に限定して考えがちな人が少なからずいます。これはまんが家予備軍の人も同様で、まんがを描く前提として、必死でキャラクターの「デザイン」をして、髪型やコスチュームや諸々の外見上の特徴で「個性」を出そうと四苦八苦しているケースをよく見かけます。「創作系」の同人誌を見ている人も、キャラクターデザインで力尽きてしまつてイラスト集でお茶を濁している人も少なからずいますよね。

ですから本書では誤解を招く言い方ですが、まず、キャラクターとは「デザインするもの」ではなく「つくるもの」だ、と定義することから始めます。「キャラクター」を「デザイン」することは「キャラクター」を「つくる」ことの一部分を成しますが、その全てではありません。「デザインする」、つまり視覚的なレベルのみで他のキャラクターと違った新しい何かを生み出そうと工夫していても、キャラクターは「つukれない」とぼくは考えます。キャラクターの視覚的なデザインというのは、キャラクターを他人と共有するためにアウトプットする工程であつて、「つくること」それ自体ではありません。

「キャラクター」に関する二つの結論

では「キャラクターをつくる」とはどういうことか。いかに「つukれば」いいのか。

それが本書のテーマです。

結論はおおよそ二つです。

一つめは「キャラクター」とは「物語」と不可分な関係にある、ということ。

最近のまんが評論の中には、もはやキャラクターは手塚治虫的なストーリーから自由になったと主張する人もいますが、なるほど、同人誌やグッズでキャラクターが単独で消費されるといふ現象はあります。しかし、そのキャラクターはまんがにせよアニメーションにせよ、「初音ミク」のような例外はあるにしても、多くは物語形式のソフトとして最初はリリースされるといふ事実は変わりません。

本書では「物語論」、つまり物語には一定の文法や形式性があるのだ、という考えに立つて、キャラクターの物語上の役割を踏まえて「つくる」という手法を提案します。理屈で創作ができるのか、という反発が恐らくあるでしょうが、しかし、理論の創作への応用は物語論においては相応に「実用化」されています。それは別の場所でも書いたことですが、創作的才能にさして恵まれているわけでもないほうがまんがの世界でそれなりにやってこられたのは、大学の時に少しだけ齧^{かじ}った物語論の応用があったからですし、同様の「応用」は『スター・ウォーズ』をつくる際にジョージ・ルーカスが行って以降、賛否はあるにせ

よ、ハリウッド映画の領域では珍しくない手法になっています。

二つめは、「キャラクターをつくる」というものの根底には「私を表現する」という問題が潜んでいる、ということです。本文で触れますが、ぼくは「私小説」の「私を書くこと」と、まんがやゲームの「キャラクターをつくること」の間に本質的な差はない、と考えます。しかし、それは、自己表現などといった類の生つきよろさを肯定する意味においてでは全くありません。ぼくたちのつくるキャラクターは「商品」としてあることは不可避です。しかし、その「商品」性をきちんと含んだ上で、キャラクターのオリジナリティや個性を決定付けるのはつくり手の「私」です。

まんがやゲームのキャラクターにはその「属性」のほとんどをこれまでであったキャラクターからあまりにわかり易い形で借用してきたケースがありますが、それでも魅力的でありうる場合があるのは、そこに何らかの形でつくり手の「私」が反映しているとぼくは考えます。ただ、重要なのは「私小説」の「私」とまんがやゲームの「キャラクター」では、出力する際のバイアスのかけ方が違う、ということですが、本書ではその「バイアスのかけ方」をマニュアルを介して身につける、という形をとってみたいと思います。

以上の二つの考えを、本書ではまず「理屈」で説明した後、章ごとに設けたワークシヨ

ップで実践していただきます。つまり、本書は「キャラクターづくりのマニュアル」であり、それによって相応にシステムティックにキャラクターをつくることができるはずです。まじめに六つのワークショップをこなせば、結果としてそこそこ「使える」キャラクターがつくれる基礎を身につけられる確率が高い、と考えます。

ワークショップごとに「作例」として収録したキャラクターは、ぼくがまんが創作を教えていた前任校の講義で学生が提出したものが下敷きになっています。本書はそのキャラクターづくりについての講義のうち、数コマ分をまとめたものです。作例を考案したのはまんがやアニメーションを専攻する生徒たちですが、多くが白紙に近い状態で入ってきて（まんがを一頁も書いたことのない、という学生が相当います）、勉強し始めて半年ほどでつくったキャラクターです。絵についてはぼくの事務所のスタッフがクリーンアップしましたが、キャラクターの設定やデザインのディテールは学生の創意によるものです。コメントしやすいものを選びましたが、極端に優秀なものを選んだものではありません。むしろ出来の良過ぎるものは傑作になってしまふ恐れがあるので、本人が自力でまんがやアニメにするのを期待して除外したものがかなりあります。

「キャラクター」にはつくり手の豊かな「固有性」があふれている

さて、それでも「マニュアル」でキャラクターを半ば自動生成しうるとさえ主張する本書に、困惑や苛立ちを覚える人たちは少なからずいるかもしれない。しかしぼくは「物語の構造」という文法やマニュアル的ワークシヨップという、一見するとつくり手の「固有性」を剝奪するようなチャンネルを経由した時、むしろつくり手としての「固有性」は具体的な形になると考える人間です。かつてぼくが「文学」の世界において文芸批評をやっていた時も、あるいは美術系大学にいた当時も、「自己表現」としての「文学」や「アート」をやりたいと主張し、その割には何もしていない人を、今も昔も見かけもします。まあこういう挑発的な書き方をするから嫌われるのでしょうか、それらの人々がひどく空っぽな「私」を「ある」と言い張っているのに比べれば、まんがやアニメーションの「キャラクター」にはむしろつくり手の豊かな「固有性」があふれていると思います。

ぼくは「つくり手」の、もしくは「人」そのものの「固有性」を結構本気で信じる種類の人間です。だから一つの逆説として、例えば本書の中で「属性」などダイスの目で決めてしまえ、とさえ平然と言いつつはまずです。しかし繰り返しますが、ダイスの目の中にさえ、それぞれのつくり手の「私」に根差す表現は存在可能なのです。

そのことを本書を通じて確かめたいと思います。

それでは講義に入りましょう。

第1講

アバター式キャラクター入門

超越的な存在の化身

キャラクターとは何か、を考えていく上でまず手がかりとしてみたいのは「アバター」という概念です。「アバター」というと大抵の人たちが少し前ならセカンドライフやさまざまなSNS、あるいはネットゲーム上で自分の代わりをつとめるキャラクターを連想すると思います。しかし、実を言えば「アバター」とは、一方ではハリウッド映画においてキャラクターの類型を説明するのにも用いられる概念です。この場合、「アバター」は映画の観客が感情移入する対象となるキャラクターのことを言いますが、それは主人公とイコールではありません。よく小説やまんが作品に対して編集者が行う指導の一つに「主人公に感情移入できない」という言い方がありますが、しかし実際には必ずしも読者は主人公に感情移入するとは限らないし、そもそも「主人公に読者が感情移入すること」を当然と考えるのは、なかなかには日本的な思考でもあるのです。

ハリウッド映画やアメリカのTVドラマの場合、シナリオ技法上主人公に直接感情移入させるとは限りません。むしろ主人公とは別にその傍らに観客が感情移入し易いキャラクターを配置することが普通です。例えばちょっと例は古いかもしれませんが、『Xファイル』においてUFOを信じる変わり者のFBI捜査官モルダーに対して視聴者はダイレク

トに感情移入するのではなく、常識人である相棒の女性捜査官スカリーの視線を通して主人公モルダーを「観る」のです。『Xファイル』はUFOに始まって人体発火からUMA（未確認動物）までありとあらゆるベタなオカルト的事件がこれでもかと登場し、普通なら視聴者は「おいおい」と突っ込んでしまいたい作品ですが、スカリーという主人公の相棒は、視聴者より先にモルダーの行動にきっちり懐疑の視線を向けます。その上でスカリーの「常識」的な判断や思考を介しながら、視聴者は「UFO」という映画やTVで使われて古されたベタベタな素材と、それを信じる主人公モルダーを受け入れていくこととなります。

このように視聴者や観客の代わりに作品世界の住人となって主人公を理解していく登場人物を、ハリウッド映画では「バディ」あるいは「アバター」と言うようです。自分の作品を例に出すと『多重人格探偵サイコ』なら主人公の雨宮一彦に対して笹山徹はバディ＝アバターです。仮想現実の中で自分の代わりをとめるキャラクターを「アバター」と呼ぶのはこの語感に近いと思います。

この「アバター」なる語の語源はサンスクリット語のアヴァターラ (avatara) で、それを英語表記したのがアバター (avatar) となったということはよく知られています。アヴァ

ターラとはヒンドゥー教の概念では不死の存在、至高の存在が現世に現れる際にとる化身を意味します。例えばヒンドゥー教では、シッダールタはブッダのアヴァターラとしてこの世に現れた、と理解します。神様という超越的な存在があのだ世にいて、この世に現れる時の姿すなわち化身がアバターなわけで、それはネットのこちら側とむこう側たどに喩えらるるわけです。

ネット用語としての「アバター」を最初に採用したのは、ルーカスフィルムが一九八五年に開始した『ルーカスフィルムズ・ハビタット』（以下、ハビタット）というビジュアルチャットサービスでした。このこともよく知られています。日本では一九九〇年から富士通がパソコン通信NIFTY-Serveで提供した、仮想都市の住人となるというサービスです。今考えればセカンドライフの原型のようなものです。参加者は「アバター」と名付けられた「動く人形」となって様々に行動します。

アバターは歩いてものを拾ったり捨てたり、装置を操作したり、お互いに表情やしぐさをまじえて話しをしたり、すべてがプレイヤーの意のままに動く。操作はジョイスティック、話すことはキーボードからの入力である。それぞれの「せりふ」はアバターの上に「ふきだ

し」として現われる。^{*1}

『ハビタット』の開発者の論文からの引用ですが、現在のネットにおける「アバター」の概念はこの時点でほぼ整っていたようです。ハリウッド映画にアバターという語がどの時点で合流したかはぼくは不勉強でわかりませんが、ネット用語であるにせよ映画用語であるにせよ、こちら側の人間がもう一つの世界を生きるための「化身」というニュアンスは共通です。

しかし、ハリウッド映画用語の概念としてのアバターが、キャラクターとは何かを考えていく上で興味深いのは、ゴーストアバターという考え方にこそ見てとれます。ハリウッド映画でも、バディという主人公と大抵一緒にいて、観客に代わって主人公を観ていくアバター役が登場しないケースが時にはあります。主人公がブツブツと自分に突っ込みや自問自答をしていたり、モノログ形式のナレーションが多用されるケースでは、バディは必ずしも必要とされません。それは当然で、主人公を傍らで見つめるのがバディ。アバターの役割なのですから、モノログによって自問自答をする主人公は、主人公とバディ。アバターの両方の役割を持っているわけです。観客や視聴者はこの主人公のモノログの

*1 Translated by Ken Tezuka, Copyright 1990 Chip Morningstar and F. Randall Farmer, all rights reserved. "The Lessons of Lucasfilm's Habitat", in: Michael Benedikt (ed.), Cyberspace.: First Steps, MIT Press 1991 <http://homepage3.nifty.com/~tezuka-k/Habingo/LucasHabi.html>

方と一体化して主人公を客体視し、理解するわけです。このようにアバターがバディとしてキャラクター化されない自問自答型のシナリオの場合、これをゴーストアバターと呼ぶことがあるようです。

すると興味深い経験が導き出せます。作中で主人公を見つめる「私」もまたアバターである、ということは、近代小説の特徴である「内面」とは、ハリウッド映画的にいうとゴーストアバターであり、日本の近代小説としての私小説とは、ゴーストアバター形式を採用した小説、ということになります。ぼくが小説などの主人公に読者は直接感情移入すべきだという発想は「日本的」といえるかもしれない、と記したのはそのような意味においてです。

主人公の内面もまたアバターである

日本の近代小説は「私」という一人称叙述形式を採用するしないにかかわらず、「私」を「私」が観察する、という形式をいささか過度に採用しました。明治期の日本自然主義小説の成立に深く関わった文学サークル・竜土会の中心人物でもあった民俗学者の柳田國男は、人間存在そのものや自然現象のみならず、第二の自然としての習慣や歴史にも自然科学的

観察眼をもって記述の目を向ける本来の意味での自然主義小説の手法が、日本においてもっぱら「私」の「内面」にのみ向けられる事態を、「覚えてたての写真機」を自分や身内にだけ向けているものと皮肉りました。

今でもぼくたちは小説、なかでも「文学」とは「私」の心の中を観察し、モノログ形式でカミングアウトするもの、とどこかで思い込んでいたふしがあつて、主人公に感情移入させなくてはいけない、という思い込みは、主人公を主人公の一人称叙述を介して理解するという私小説的仕組みにこの国の小説も小説以外の表現も慣れてしまっていることややはり関係があるはずです。言い方を変えれば、ぼくたちはゴーストアバターという見えないアバター、あるいは不在のバディを介して主人公を理解していくことに慣れているので、主人公に読者が直接感情移入しているように思いがちなのです。

まんが表現においても七〇年代初頭、萩尾望都や大島弓子たちいわゆる二十四年組が一人称のモノログをまんが表現に採用して以降、少女まんがはゴーストアバターの形式の表現として進化してきました。スピーチバルーンの外側に主人公の「内面」を叙述するテキストを並列する、というのが少女まんがの基本形式(図1)です。この一人称叙述を通じて読者は主人公にある意味で過度に感情移入していくのです。

された体型、髪型や髪の色、目や口や鼻の形、肌の色、服や靴、眼鏡を始めとするアイテムをアイコンの中から選択していく、という形をとります。

ここに見てとるべきなのは、アバターというキャラクターのビジュアルの一切は、それを構成する様々なパーツの組み合わせである、という考え方です。WiiのゲームソフトのCMで明石家さんまの似顔絵をゲーム機で描くシーンがありました。この場合も人間の顔を目や口や鼻というあらかじめ用意されたパーツのデザインから選択していった、実在の人間を描く、ということを実践しているわけです。つまり、ここでは実在の人間の顔をあらかじめ用意されたパーツの順列組み合わせに還元している、といえます。ウェブ上のアバターという概念の中には、ヒンドゥー教的な「化身」、近代小説的な「内面」に加えて、この、キャラクターとはパーツの自在な順列組み合わせである、という感覚がセットになっていると思えます。

こういう感覚はしかもウェブ上のアバターだけでなく、最近のゲームやアニメーションにおけるキャラクターづくりの一つの定石になってきている気がします。東浩紀は『動物化するポストモダン』の中で、「でじこ」というキャラクターは、あらかじめ用意された萌え系まんがの様々な属性のパーツの順列組み合わせに過ぎないと指摘しています。キャラクタ

ーを構成する属性を利用した検索エンジンが可能なのもそれ故です。しかし注意しておきたいのは、こういったキャラクター順列組み合わせ説は決してインターネット環境が成立して以降に新しくでてきたポストモダン的な感覚ではなく、むしろ極めてベタなモダニズム、この国で言えば一九二〇年代の文化状況に出自があるということです。

そのことを説明するには、まんがにおけるキャラクター順列組み合わせ説を歴史的にさかのぼっていく必要があります。まんがの世界でキャラクター順列組み合わせ説を公言したのは手塚治虫です。手塚は七九年にまんが専門誌『ぱふ』のインタビューでこう発言しました。少し長いですが重要なので引用します。

たとえばね、僕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、本当に最近思いましたんです。

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。(笑)

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っていうのは、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、非常に省略しきつたひとつの記号なのだと思う。

(中略)

キャラクターにしてもそうだと思うんですよ。僕の作品にはいろんなキャラがでてくるよ。うけど、あれはみんなパターン化しちゃってるんですよ。悪いキャラとか、細長いキャラとか、目の大きいキャラとか。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。その髪形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*2。(傍点引用者)

*2 香月千成子企画・構成「interview 手塚治虫 珈琲と紅茶で深夜まで…」
『ぱふ』(1979年10月号、清菘社)

まんが記号説の起源

手塚は自分のまんがの「画」は対象物をリアリズム的に描写しているのではなく、顔なら顔のパーツを構成する要素の組み合わせであり、髪型の一部を入れ換えれば違うキャラクターに変換可能だと言い切ります。

このように晩年に及んで手塚が自分の絵を「パターンの組み合わせ」からなる「象形文字」のごとき「省略しきったひとつの記号」と言いきったことは、その後のまんが研究にも大きな影響を与え、まんがの絵を構成するパーツとしての記号の解析が学術的まんが研究の一つの流れとさえなりました。まんが論の領域ではこれをまんが記号説といいます。

しかし手塚のこのような考えは、それ以前から何冊かある手塚のまんが入門書の中で繰り返し主張されていたことでした。図2、3、4は手塚のまんが入門書の一つ『手塚治虫のマンガ大学応用編』（一九六八年『少年ブック』二月号付録）に示された図ですが、キャラクターのみならずまんが家の「画風」さえも、身長・体型（図2）、描線（図3）、リ



図-2 手塚治虫『手塚治虫のマンガ大学』（『少年ブック』1968年1月号、2月号別冊ふるく）

アリテイの水準(図4)に還元できてしまうとさえ考えていました。例えば図5の水木しげる『ゲゲゲの鬼太郎』のねずみ男には「3-B-ローb型」と記されていますが、これは身長が図2の「3」、体型が図2の「B」、描線が「ロ」、リアリティの水準が「b」であるという意味で、まんが家のオリジナリティの発露であるはずの画風も「パターンの組みあわせだ」と言い切っています。

手塚のこのようなキャラクターの絵を様々な構成要素に還元するという考え方そのものは、この時点でも新しいものではありません。むしろそれは手塚が戦前のまんが表現から

継承した思考の一つです。順列組み合わせ説のひとつまずの起源は大正期に求められます。例えば図6は大正時代に刊行された田中はず『漫画の描き方』(一九二



図-3 図-2と同じ

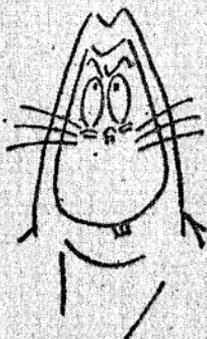


図-4 図-2と同じ

さていろいろな
風ができた!

いままでのどれとどれに
あてはまるか……やってみよう

3-B-1型



5-A-1型



1-A-1型



○年)の二頁で、同書は大正後期から昭和初頭に多数刊行されたまんが入門書のはしりのような書ですが、この図6は以下のような一文と対応しています。

故に酒場の給仕女を描くには、不恰好な裡にも男を騙す様な態度を示す様な色彩を施す必要があるから、即ち猩紅だとか、紫とか、赤や黄を使つて、充分にハイテルな而して明るい、世を棄て、親を棄て、恋に破れ、自放自棄と云ふ気分を湛はせなければならぬ。即ちイの部を黒色に塗り、口を白くし、ハの部即ち口は女給の顔の中では一番に大切な所で、総てが此

図-5 図-2に同じ

口一つで全部を言ふのであるから、非常に誘惑的にする為に、真紅な赤色を施し、二の部たる鼻は極めて滑稽的に描く必要がある。^{*3}

女給の顔はそれを構成するパーツごとの要素に還元できる、とこの入門書の作者は主張しているわけです。田中はつぢは引用した図を見てもわかるように、作画技法としては「略画式」と呼ばれる北斎漫画の基礎にもなったある意味で「伝統的」な作風の延長にあります。絵を構成要素に還元してマニュアル化するという思考そのものは、日本では近世から近代初頭にかけて「略画」という呼び名で定型化されます。特に江戸的な漫画と近代まんがをつなぐ形での明治期における「略画」の問題は、もう少し研究されてもいいと思います。話をもとに戻せば、田中はつぢの入門書が興味深いのは、その



図-6 田中はつぢ『漫画の描き方』(1920年、中央出版社)

ような近代以前の形式性と大正後期に日本に流入したロシアアヴァンギャルドに代表される前衛美術の思考とを接ぎ木する位置にあった、ということだ。

ロシア構成主義とデイズニ一のキャラクター書式

ロシアアヴァンギャルドの中でも日本の若い美術家たちに影響を与えたのは、構成主義という考え方でした。これを誤解を恐れずに極端に単純化すれば、表現しようとする対象を構成する最小単位に還元して、しかもその最小単位とはそれ単独では意味をなさない、というものです。「人の顔」を構成する要素は目や鼻や口といったパーツですが、それらを描かれ方一つ一つは丸や四角や三角の変型からなる単純化された幾何学的な図形に近いものです。WiiのゲームソフトのCMの明石家さんまの顔が丸や四角や三角の組み合わせからなるように、構成主義は対象を最小単位としての記号を組み合わせることで絵を描くという考え方をもっていました。これは絵をグラフィックデザインとして考える基礎ともなっていて、美術の時間によくある丸や三角を組み合わせて適当に色を塗り分ける、という課題を「構成」と呼ぶのはそれ故です。

まんがのキャラクター表現はこういった「構成」という考え方が大正後期に理論として

流入する一方で、少し遅れて昭和の初頭にディズニーに代表されるハリウッド産アニメーションの形式とも出会います。この時期のハリウッド産のアニメーションはそのキャラクターの絵をパーツの組み合わせとして描く形式を確立しています。それは複数の人間が大量の同じキャラクターの絵を効率的に描く必要から産まれた書式といえます。

図7を見てわかるように、ディズニーにおける初期のキャラクター、うさぎのオズワルド、オットー・メスマーによるフィリックス、そして、ミッキーマウスは目や鼻、額のラインといった構成要素を共有する一方、その大小や配列の仕方（例えば左右の目の距離）、そして耳の描き方の違いによって差別化されます。構成要素の組み合わせの仕方が一つのキャラクターの固有性を決定付けていて、それぞれのキャラクターはウェブ上のアバターのようにつくられます。このような書式は一九二〇年代における黎明期のアニメーション産業が共有していたもので、この書式に従ってネズミを描けばすべからずミッキーになってしまうのです。ディズニー以前にミッキーのキャラクターが存在した、というのはそれ故です。

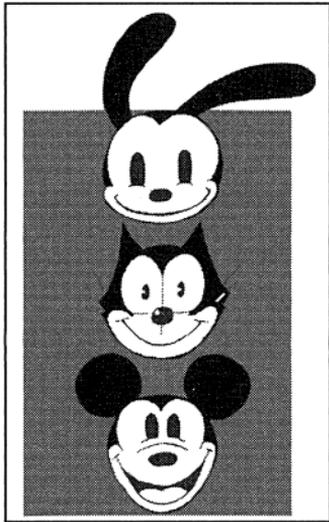


図-7 クレイグ・ヨー、ジヤネットモラ・ヨー共編、竹内和世他訳『ミッキーマウス画集』（1999年、講談社）

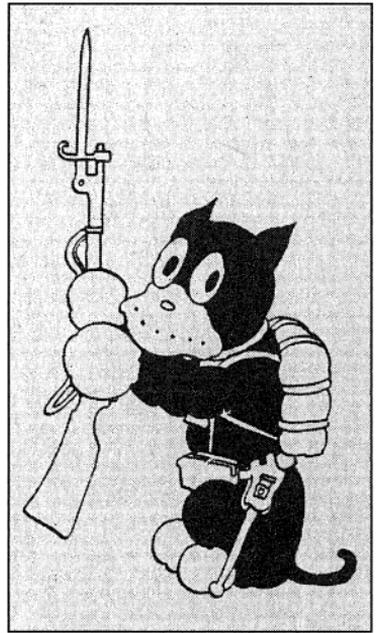


図-8 田河水泡『のらくろ上等兵』(1932年、講談社)



図-9 C. T. アンダーソン
「The Police Dog on the wire」(1914)

このような、一九二〇年代のアメリカの資本主義芸術の象徴ともいえるハリウッド産のアニメーションと同じく、一九二〇年代ロシア革命直後に成立したロシア構成主義の思考が昭和の初頭の日本で統合して、手塚のまんが記号説に見られるようなアバターのキャラクターが成立した、といっているでしょう。ぼくがキャラクターをパーツの順列組み合わせと見なす考え方は決してポストモダンなものではなく、極めてモダニズム的だと考えるのはそのような意味においてです。

ロシア構成主義とディズニーツ的なキャラクターの描き方は、例えば大正末期、村山知義らの前衛美術運動雑誌『マヴォ』にも参画した高見沢路直の手によって図8のようなキャラ

ラクターとして具体化します。■9のように「のらくろ」に近い犬のキャラクターは「のらくろ」以前にアメリカ産アニメーションの中に描かれています。これはキャラクターの借用というより、同じ順列組み合わせ的キャラクター構成法で犬を描いたら同じものになった、という方が正しいといえます。高見沢路直は田川（後に田河）水泡と名乗り、昭和初頭、まんが表現に転じますが、それは前衛美術から大衆メディアへの変節ではなく、構成主義とアメリカ産アニメーションの書式の統合を實踐して、「まんが」という表現に行き着いてしまったのだと考えた方が正解でしょう。

順列組み合わせ説についてももう一点補足しておくとなれば、キャラクターを構成要素に還元する、という考え方は、アメリカにおいては一九七〇年代に成立したTRPGに起源の一つが見出せます。TRPGプレイヤーが自ら演じるキャラクターの外見だけでなく、出自や数値化された能力などを、ダイスを振ることで、もしくは任意に項目を埋めていくことで決定していきます。コンピュータゲームのRPGの冒頭でもこのようなキャラクターづくりをまず行うことがあるのは、言うなればTRPGの名残りでもあるわけです。アバターという概念を最初にウェブ上で用いたのは『ハビタット』だと記しましたが、先に引用したのと同じ論文で開発者は以下のようにも述べています。

ハビタットを作るきっかけは、昔のコンピュータハッカーSF「True Names」(1, Vernor Vinge著)から来ている。もちろん、子供の頃のごっこ遊びや、もっと最近のロールプレイングゲームや、その他もろもろの経験が生きている。それに、ちよつとのまぬけさと、サイバーパンク(2, 3)とオブジェクト指向プログラミング(4)の味付けを施した。^{*4}
〈傍点引用者〉

アバターのつくり方にTRPGのキャラクターメイキングの影響があつたとまでは言いませんが、やはり両者は地続きであると考えた方が自然です。

キャラクターにはモダンとポストモダンが共存している

さて、アバターというウェブ上のキャラクター概念を手がかりにすると、キャラクターの興味深い要素が二点確認できました。

一つめはアバターとは仮想世界における「私」の「化身」であること。

それ故、アバターとは自分自身を見つめる視点、つまり「私」や「内面」という近代的個人とセットになったものの意味でもあること。

二つめは、アバターは構成要素に還元できて、それは一九二〇年代のアヴァンギャルド芸術の中にあつたモダニズム的な思考に出自を持ち、決してウェブ成立以降のポストモダンなものではないこと。

一つめのアバター観は「私」というものの固有性、「私」は「私」以外の何者でもない、という問題に関わってきます。対して二つめの問題は、キャラクターはそれを構成する単純な要素に還元され、一つ一つのキャラクターはその機械的な順列組み合わせにすぎない、という考え方を可能にします。それは更に一歩進めれば、人間というもの一人一人に固有性があるのか否かという問いとして受け止めることができます。すなわち創作物としてのキャラクターが「私」という固有性の反映なら、そこにはオリジナリティという近代的な意味での「創作」を根拠づけるものが「ある」と考えられるし、逆に順列組み合わせだ、と言い切ってしまうえばそこにはオリジナリティなど存在しない、という創作論に至ることさえできます。なんだかキャラクターという存在に、人間の主体性をめぐるモダンとポストモダンの考え方が共存しているようです。

無論、ことはそう単純ではないにしても、「表現」はつくり手の固有性の発露や反映としてあるのか、あるいは単なる順列組み合わせなのかという二つの正反対の思考の中にあら

ゆるる表現があるのだということは確かです。さて、ではどちらが正しいのか、あるいはその両者を統合する考え方はないのか、もしくははそもそもこういう立論が正しいのかについて、思想や文学や芸術の問題として議論していく作業は誰か他の人にまかせましょう。そのかわりばくは皆さんと一緒にこの矛盾を実際に経験してみることにしましょう。などという大袈裟ですが、要はサイコロを使って順列組み合わせでキャラクターづくりのワークシヨップを実践してみようということです。

そのためにもう一度、順列組み合わせ的なアバター論を整理しておきましょう。わかり易い例として少し前に流行したコレクシヨンフィギュアの「ピンキーストリート」を用いて考えてみましょう。これは髪や顔、上半身、下半身などのパーツに分割できるフィギュアで、それぞれのパーツを順列組み合わせ的に組み合わせていって様々なキャラクターをつくる、というものです。アバター、ピンキーストリート、まんが記号説はいずれもキャラクターの視覚的な構成要素を分割して、「置き換え可能な水準」で入れ換えていくものです。

例えば「ピンキーストリート」なら「置き換え可能な水準」は以下の六つです。

- 1 髪
- 2 顔
- 3 上半身服
- 4 スカート
- 5 下半身と靴
- 6 付属物

この「置き換え可能な水準」は任意に設定できます。顔の構成要素をもっと細分化して目や鼻といったより小さなパーツを「置き換え可能な水準」として設定することはいくらでも可能です。

キャラクターは「属性」の組み合わせである

こういった人物を「置き換え可能な水準」で設けていく考え方は、物語論の入門書として現在比較的入手し易い『物語論——プロップからエーコまで』の中に解説されています。例えば、以下のような「ポパイ」のキャラクターについての描写。

パイプと太い両腕、片眼をつぶりひん曲がった微笑を浮かべている。まさに絵に描かれたのと同じ彼がいる。口やかましい許婚のオリーヴと一緒に(……)。どた靴、魅力的とは言えない体つき、エックス脚、油ぎって重い束ね髪のオリーヴ・オイルが走ってくる。^{*5}

これを同書は以下の表1のように理解できると主張します。

例えば「パイプ」を「葉巻」に、「片眼」を「両眼」に、「つぶった」を「見開く」にするとブルートに変わります。

逆にいうと、文章表現上で「ポパイ」と「ブルート」の違いを描写すると「パイプ」か「葉巻」か、という「違い」によります。無論、描写を細かくしていけば体型やヒゲの有無、服装など「置き換え可能」の項目はいくつでもあげられます。

ぼくもこの文章の中で当然のこのように使っている「属性」ということばは「置き換え可能な水準」を示す、と考えていいわけです。この「属性」は、キャラクターの視覚的外見だけでなくパーソナリティや行動原理などの「内面」にも設定可能です。ちなみにこの「属性」という語をキャラクターの構成要素に使うのは、後の章で触れるウラジーミル・

*5 ジャン＝ミシェル・アダン著、末松壽・佐藤正年訳『物語論——プロップからエーコまで』(2004年、白水社)

プロップ『昔話の形態学』などの物語論に出自があります。

それはさておき「ツンデレ」という「属性」は「男性に対する行動規範」という置き換え可能な水準で 1. 妹系 2. お嬢様系 3. ツンデレ……といった形で選択されるもので、論理的には選択肢は無数にあります。

「属性」とはキャラクターの類型ではなく、キャラクターは「属性」の組み合わせであると考えられている、といえます。

現在のゲーム、アニメなどではこの「属性」の項目が細分化する一方で、同じものを選択する傾向が強いので「似たような」キャラクターがいくつもつくられてしまうというやや閉塞した状況にあります。しかし、それでは「キャラクターの順列組み合わせ説」を放棄すれば何か今までにない独創的なキャラクターがつかれるか、といえはそう事は単純ではありません。そのことを確かめるためにも敢えてこういった属性の順列組み合わせでキャラクターをつくる実験をしてみましょう。

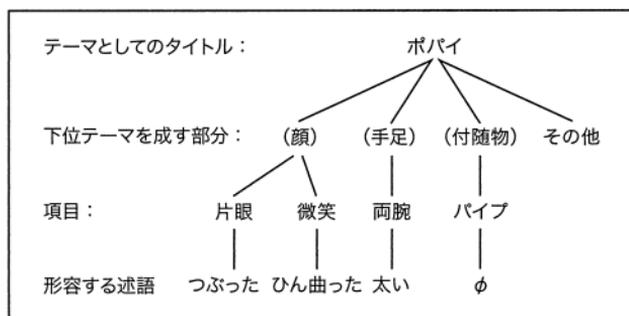


表-1 ジャン＝ミシエル・アダン著、末松壽・佐藤正年
訳『物語論——プロップからエーコまで』(2004年、
白水社)

ちなみにこういった順列組み合わせ的なキャラクターづくりのハンドブックには、塚本博義監修の『キャラクターマトリックス』（二〇〇四年、マール社）があります。ダイスは使いませんが、キャラクターを属性に還元し、その上で数学の「行列」つまり「マトリックス」のように並べるという考え方に基づいています。以下に示すこの章のワークシヨップに関心をもった方にはお勧めです。

ワークショップ 1

ダイスを振ってキャラクターをつくり「まんが記号説」を迫体験する

〈課題〉

表2を見て下さい。まず八面ダイス（東急ハンズの類で売っています）を用意していただいた上で、表に従って三度ダイスを振って下さい。

一振り目で偶数が出たら上段のブロック、奇数なら下段のブロックを選び、残る二振り目で縦横の組み合わせを決めます。

すると縦の十六の項目と横の八つの項目のクロスした一つの組み合わせが、ダイスによって選択されます。

例えば、「耳」が「猫」とダイスが示したらいわゆる「猫耳」キャラクターを考案する、という意味です。あるいは、「頭部」が「バッタ」なら「仮面ライダー」、「背中」が「翼竜」で「デビルマン」となります。お気づきのように、これは人間の身体の一部を順列組み合わせた動物のパーツと置き換えるというものです。既存のキャラクターのいくつかはこの表の中にマッピングできます。無論、横軸の「置き換え可能な水準」の項目はいく

らでも詳細にできますし、置き換える動物も入れ替え可能です。

ここで重要なのは属性の置き換えをダイスに委ねることです。その結果、「自分のつくりたくない設定・デザイン」のキャラクターをつくらなくてはならなくなります。例えば「犬」と「鼻」という「ありえないもの」が出てくることがあります。まあ、手塚治虫先生の作品なら「きりひと讃歌」の主人公はこの組み合わせです(図10)。手塚先生は任意にチョイスしてもあり得ない組み合わせを平然とするのでしようが、大抵の場合、「自由」に選ぶと「猫」「耳」、「翼竜」「背中」……といった特定のパターンに集中してしまいます。そうならないためにダイスに選択を委ねることで、「まんが記号説」を実感してみようというわけです。

〈作例解説〉

さて、それでは作例を見てみましょう。もう一度繰り返しますが、このワークショップのポイントは、属性の置き換えをダイスに委ねてしまう、という点にあります。キャラクターが構成要素、つまり「属性」の組み合わせに過ぎないのなら、その組み合わせに「私



図-10 手塚治虫『きりひと讃歌』『手塚治虫漫画大全集DVD-ROM』(2001年手塚プロダクション監修、講談社協力、手塚治虫デジタル漫画大全集制作委員会(朝日新聞社、インクリメントP、ビデオ・バック・ニッポン)制作・発行)

の恣意的な選択などかえって邪魔だから思い切って捨ててしまおう、と考えてみるのも一つの潔い選択だといえるでしょう。

世の中に猫耳キャラクターがかくも氾濫し、せいぜいがそのバリエーションとして「犬耳」ぐらいしか存在しないのに、多くの萌えキャラのクリエイターはこの図においては「猫耳」キャラクターは2×8×8＝128通りの選択可能性のうちの一つを、わざわざ選んでいるに過ぎないわけです。「猫耳」以外の組み合わせでも、既存のアニメやゲームのキャラクターをこの図の中に当てはめていくと128通りの組み合わせのうち極めて限られたものしか使っていないことがわかるはずです。明らかにマッピング

一振り	二振り								
		1 猫	2 犬	3 狼	4 翼 竜	5 馬	6 ワニ	7 バッタ	8 蝙蝠
偶数	1	頭（頭部全体）							
	2	口							
	3	鼻							
	4	耳							
	5	目							
	6	髪							
	7	手首から先							
	8	足							
奇数	1	背							
	2	尻							
	3	腕							
	4	上半身							
	5	下半身							
	6	左右半身							
	7	全身							
	8	キマイラ							

表-2 大塚英志授業用レジュメより

に偏りがあります。つまり、「順列組み合わせ」的なキャラクターづくりにおいて独創性が制限されるとすれば、問題はそのような考え方にのみあるのではなく、むしろ、その選択の自由度が個々のつくり手に半端に委ねられている点にこそあるのではないか、とぼくなどは考えてしまいます。

「作例1」は「頭が馬」という組み合わせです。これが「頭が豹」なら栗本薫の『グイン・サーガ』、「頭が虎」なら梶原一騎の『タイガーマスク』、「頭が猫」ならジブリアニメの『耳をすませば』のバロンという穏当なキャラクターになりますが、「頭が馬」だと、日本の民俗信仰の馬頭観音ぐらいしか思いつきません。その意味で、ちょっと「ありえない」組み合わせです。

その「ありえない」感覚をどうキャラクター化したのかといえば、キャラクター設定にもあるように「馬顔のマスクを被った殺人鬼」が生まれました。以前、レッサーパンダの帽子を被った青年が殺人事件を起こし、マスコミの第一報で「レッサーパンダ男」と報じられちよつと不気味な印象を人々に与えましたが（無論、青年はサイコサスペンスの主人公の如き「殺人鬼」ではないことが後の報道でも明らかにになりました）、これも「レッサーパンダの帽子」と「殺人」の加害者という「ありえない」組み合わせが不穏当ですがメディアを

作例 1

【馬首の殺人鬼】

名前：不明／性別：男／年齢：不明
馬顔のマスクをかぶり、ダウンジャケットを着て、だぼだぼのGパンにサンダルを履いている。歯の欠けたボロボロの包丁を持っていて、夕暮れ時に不意に公園に現われては、遊具のトンネルの中に子供を引きずり込み惨殺する殺人鬼。



作例 2

【カイン】

尻についでいる犬といつも行動を一緒にする魔族。五月蠅い雰囲気を手とする。

通じて事件を知った者の想像力を刺激してしまったからです。

作例に戻れば何らかの特異な仮面を被るというのは、「殺人犯」というキャラクターの一つの典型ではあります。しかし何を被らせるかについて頭で考えても、『13日の金曜日』のジェイソンの如きホッケーのマスク、ステイヴン・キングのホラーあたりにありそうなピエロの面、あるいは現実の犯罪者に愛用されるところのスキーの目出し帽といったあたりで恐らくアイデアは尽きてしまうはずです。対して馬顔でダウンジャケットの殺人鬼は充分にオリジナリティのあるキャラクターですが、「頭が馬」という組み合わせそのものはダイスの「お告げ」です。

さて、この「馬」のパーツが人間のどこかと入れ違っているとすれば「下半身が馬」ならギリシャ神話の神様あたりがすぐに連想できて無難なキャラクターがつくれますが、ダイスの神様は実に気まぐれです。

【作例2】は「尻が犬」というこれも「無理」極まりない組み合わせですが、絵にしてみるとどうしてなかなかユニークなキャラクターに仕上がっています。人間の尻に犬の尾を付ければ無難なキャラクターになったはずなのに、尻から犬の上半身を生やしているところがユニークですが、作者はダイスの指示に敢えて愚直に従ったのだ、といえます。重要な



作例3

【文乃】

家族旅行中に地雷を踏んでしまい、一命は取りとめたものの下半身を失ってしまう。不自由で無気力な日々を送っていたところ、父親が前足を失った犬を連れてきた。父親は科学者で、文乃のために人と動物を一時的に融合させることのできる機械を発明し、それによって自由に動き回れるようになった。異形の姿なので夜しか外出ができないが、元々ダンスをしていたこともあり、その身のこなしをいかして義賊として活動している。自由に動き回れるようになってからは、元の明るさを取り戻した。融合する機械は犬のつけている首輪。犬は普段はペットとしていつも文乃の傍らにいる。盗みの時は父親が色々手を回してくれて、捕まらないようにしてくれている。

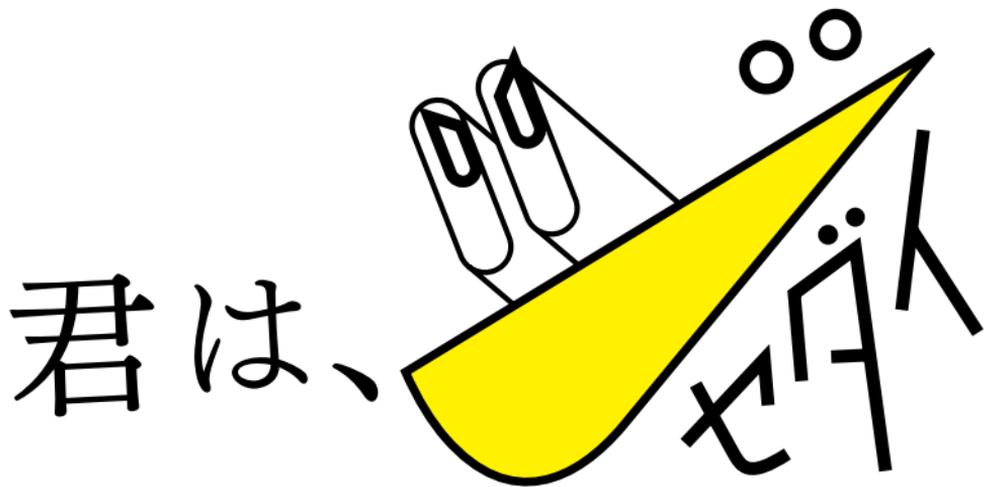
のはこういうありえない組み合わせにどういう設定やストーリーをイメージしていくかですが、その点で興味深いのは「**作例3**」でしょう。これも「下半身が犬」という組み合わせですが、「足を失った少女」が「前足のない犬」と一つになって自由に動き回る、というキャラクター設定はTVアニメにするのと放送コードにひっかかりませんが強く印象に残ります。下半身が犬に置き換わる、というこのワークショップのキャラクターづくりのプロセスそのものをキャラクター設定に転用しているところが優れています。

こうして見てきた時、改めてわかってくるのは、そもそもが身体の一部が別の生物のそれと置き換わるというイメージは、本来はグロテスクで生理的な琴線に様々に触れてしまっ質のものだということです。けれど「耳」が「猫」という組み合わせからはそういった生理的な違和感が失われてしまっています。今思い出しましたが、かつて大島弓子の『綿の国星』のチビ猫を見た時、当時は「猫耳」は定型化していませんでしたから、けっこうグロテスクに感じた記憶があります。

ダイスに委ねられた属性の置き換え、つまりキャラクター順列組み合わせ説の初歩的な実験は、どうやら一人一人のつくり手の生理的な違和感に触れ、その上に創造力が発動したといえます。アバターが「私」であり同時に順列組み合わせのキャラクターであるよう

に、どうやら「私」に根差す部分と順列組み合わせ的な思考は、一つのキャラクターをつくるという過程の中に矛盾することなく共存することがわかります。

それではダイスの目にあなたも改めて創造力の行方を委ねてみましょう。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

**メインコンテンツ
イベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ニッポンのスタートアップ

3年後に再会することを約束して行う、未来アポ付きスタートアップインタビュー！

ジセダイジェネレーションズU-25

彼らはどうやって「闘う相手」を見つけたのか。各界の超新星に、その軌跡と未来を聴く。

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!