

「第二特集」ノベルゲームの最前線！ 竜騎士07 / 『ひぐらしのなく頃に』特集

# 竜騎士07 ロングインタビュー

interviewer

渡辺浩式

——「竜騎士07」という才能を探っていくためのインタビュアーとして、これ以上適任の人物ははたして存在するだろうか？

ゲームというメディアをその黎明期から見つめつけてきた日本ゲーム界の生き証人にして、

『「ひらきこもり」のすすめ』（講談社現代新書）などの著作活動を通じ、「個」が「世界」に向けてメッセージを発信していく可能性について語りつけてきたあの渡辺浩式がインタビュアー！

竜騎士07と『ひぐらしのなく頃に』の魅力の源泉を探るうえで、まさに“原点”となる自熱のロングインタビュー！

竜騎士07という視点から、ノベルゲームの過去・現在・未来が

“たった今”ここに語られる！



——竜騎士07さん、『ひぐらしのなく頃に解』『目明し編』の完成、そしてリリース、本当におめでとございます。竜騎士07さんのこの一連の作品は僕が言葉にするまでもなく、まぎれもない傑作です。最高に楽しんでいただきました。

竜騎士07(以下、竜)・・ありがとうございます。ホッとしますね。

——「目明し編」を解答編だと位置づけると、『ひぐらしのなく頃に』の「綿流し編」がその問題編と位置づけられるわけですけど、僕は文芸の編集者になって初めて、ノベルゲームの文章のみをそっくりそのまま抜き出して講談社ノベルスにしてみたいと思いました。

竜・・よろしいんでしょうか(笑)？——もちろん、僕はふだんはこんな

ただいたんですが、本当に強く驚きました。というのは、僕は『ファウスト』の編集長としてその夏に刊行した『ファウスト』Vol.3では奈須きのこ、原田字陀児、元長榎木の三氏の競作企画という切り口で「新伝綺」特集を行ったのですが、その特集の巻頭言で僕が述べた「日常と非日常」をめぐる境界を物語で描くというのを、奈須さんたちが出てきた美少女ゲームというジャンルで行っている人が他にも同時に存在していたんだというシンクロロニシティに衝撃を感じたんですね。そこで、これは是非でもこの才能に『ファウスト』で新作を書いてもらわないと！と思って、竜騎士07さんに連絡をお取りして馳せ参じたわけです。

ことは間違っても思いついたりはないんです。芸のないノベルゲームは嫌いですが、僕はノベルゲームとは小説そのものではなく、小説を主たる要素として利用した新しい表現の様式だと考えていますから、そのような行為は本来は表現に対する大きな勘違いであり冒瀆です。でも、『ひぐらしのなく頃に』は特別なですね。この作品は従来の小説やノベルゲームの表現の次元を上げた、物語の新しい語り方の可能性を提示する「発明」だと思います。この「発明」のすごさは、小説という様式にコンバートしたとしてもなんら損なわれるものではないと思います。ですから、『ひぐらしのなく頃に』全編の完結後に、改めて竜騎士07さん宛てに正式に企画書を送らせ

竜・・太田さんと初めてお会いした当時は、『ひぐらし』以外でも何か頑張ってみたいという情熱があったので、タイミング的にはとても興味深いお話でした。あいにく私はほとんど活字を読まない人間ですので、『ファウスト』のことは失礼ながら存じ上げなかつたのですが、尊敬する奈須さんが小説をお書きになられていたので、この雑誌は注目しておかないか、と思いました。

——ありがとうございます。さて、『ファウスト』はゲーム雑誌ではないので、『ひぐらしのなく頃に』を特集するにあたってゲーム攻略をしてみてもしょうがないと思います。そこで、『ファウスト』では竜騎士07という人物の個性とその行き先に着目してみたいと思います。本日は

ていただきたいと思っています。竜・・たいへん嬉しいお話ですけれど、なんだか怖いです。でもその前に私が『ひぐらしのなく頃に』を完結させることが先かもしれませぬね。がんばります(笑)。

——全編完結は来年の夏の予定だと伺っていますから、これからが真の勝負どころですね。この楽しみがあと一年以上もつづくかと思うと焦られるとともに本当に嬉しいかぎりです。さて、このたびの『ファウスト』Vol.5では、竜騎士07さんの『ひぐらしのなく頃に』を特集させていただくわけですが、その契機についてまず最初に編集長の僕から簡単に述べておきたいと思います。僕は昨年の夏の終わりに『ひぐらしのなく頃に』を初めてプレイさせてい

後日に予定している竜騎士07さんと奈須きのこさんとのトークセッションに先駆けて、竜騎士07さんにロングインタビューを行わせていただきましたと思うわけですが、そのインタビューには渡辺浩式さんを指名させていただきました。ご存知のように、渡辺さんは日本ゲーム界の黎明からシーンと伴走しつづけてきた日本ゲーム界の生き証人のような方です。また、『ひらきこもり』の「すすめ」(講談社現代新書)などの著作活動を通じて、「個」が世界に對して発信していくための状況を後押ししようとしてもいらつしやる。このように渡辺さんは竜騎士07さんが出現してきたバックボーンをつくってきた一人でもあるわけです。『ファウスト』でのインタビュー

としてはこれ以上適任な方はいない  
と思います。  
渡辺浩式(以下、渡)・・・よろしくお  
願います。

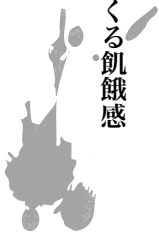
——竜騎士07さんと最初にお会いし  
たときのことですが、僕が思わず言  
葉を失った衝撃の事実があります。  
それは竜騎士07さんはノベルゲーム  
の世界から純粹培養的に出てきた才  
能だということに気づいたときのこ  
となんです。僕は「ひぐらしのなく  
頃に」をプレイしている最中から  
ずっと、竜騎士07という人は新本格  
ミステリ以降のミステリ・シーンに  
どっぷり浸かっている人にながいな  
い、横溝正史も大好きにながいな  
い!! と勝手に確信していたので  
が、全然そうではなかった(笑)。  
講談社ノベルスの編集者として、こ

ミステリの両方がわかる人でなけれ  
ばいけないと思って、昨年暮れに渡  
辺さんに『ひぐらしのなく頃に』を  
送りつけて、「すごくおもしろいで  
すから、ひとつ太田にだまされた  
と思ってプレイしてみてください!」、  
と。たぶん渡辺さんは半信半疑だっ  
たと思うんですけど(笑)。  
渡・・・いやあ、実際にプレイしてみた  
ら画面の前で拍手ですよ、スタン  
ディング・オベーション!(笑)こ  
の正月は『ひぐらしのなく頃に』三  
味でした。「綿流し編」と「目明し  
編」の緻密ちみつに対応する構成には本当  
に感心しましたしね。とにかく今日  
はよろしくお願います。  
竜・・・こちらこそよろしくお願いい  
たします。

れは困ったなあ、と思いましたが。  
たとえばあの奈須きのこさんにして  
も、明らかに新本格ミステリの流れ  
のなかから出てきた才能で、編集者  
としての僕の文脈にきわめて近いと  
ころに位置している才能だったん  
ですね。でも、竜騎士07さんはその点  
で奈須さんとはあきらかに違う。な  
にしる初対面のとき、「京極夏彦」  
の名前もつい最近までご存知なかつ  
たと仰るわけなんです。これはどう  
いうことだ? と。

竜・・・京極さんのお名前は、ファン  
の方から何っとはじめて知りました。  
その方も「竜騎士07さんはきつと京  
極さんを好きでしょう」と仰ってい  
たのですけれど……(苦笑)。今に  
して思うと京極さんほどの方のお名  
前を存じ上げていなかったことがと

### ものをつくる飢餓感



渡・・・竜騎士07さんは、奈須きのこさ  
んと同じ世代なんですよ。

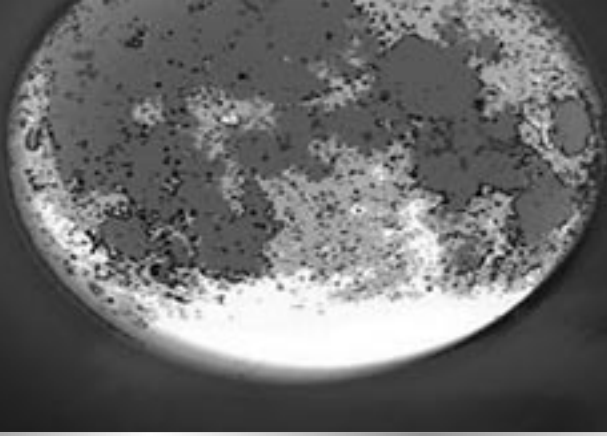
竜・・・そうですね。ちょうど任天堂の  
ファミコン世代ですね。私が小学生  
のころにファミコンが大流行したわ  
けなんですけど、私の父はゲームと  
いうものが大嫌いで、私の家には  
ファミコンがなかったんです。その  
当時に感じたゲームに対する飢餓感  
が今に繋がっているという部分は確  
実にあります(笑)。

渡・・・深刻ですね(笑)。  
竜・・・その一方で、なぜかパソコンは

でも恥ずかしいです……。

——しかし、僕はその後コペルニク  
スの考え方が変わったんです。ど  
ういうことかという、竜騎士07さ  
んが出現してきたノベルゲームとい  
う世界は現時点で我孫子武丸あびこさんが  
シナリオを担当されたあの『かま  
たちの夜』(注1)から考えてす  
でに十年以上もの歴史があるんです。  
つまり、*「そこ」*からのみで才能が  
出てくるだけの豊かな土壌がもうノ  
ベルゲームという世界には長い時間  
とともに蓄積されてきたんだ、とい  
うことに気づいたんです。それに、  
僕のアツクは我孫子さんを通じてノベル  
ゲームの出発点にきちんと存在して  
いるじゃないか、と。そういうわけ  
で、このインタビュアーはゲームと

持っていたんですよ。NECの  
PC8001(注2)が全盛の時代で、  
『ペーマガ』(注3)に載っていたB  
ASICで書かれたゲームのプログ  
ラムを打ち込んで遊んでいました  
ね。完全に自給自足の世界でした。  
だから「インベーダー」や「プロッ  
ク崩し」にも満たないようなすごく  
簡単なゲームしか自宅では遊べな  
かったわけなんですけど、プログラ  
ムのソースがわかっている、自  
分の気に入らない部分を自由に改造  
できるんですよ。「UFOの形を  
変な形にしてみよう」とか(笑)。  
そうやって自分なりに改造したもの  
はある意味では自分の作品になるん  
ですけど、それを友達に見せてみ  
ても誰も遊んでくれないんです。  
当たり前なんですけど、ファミコン



で発売されているゲームのほうがよくほどおもしろかったですからね。だけど、曲がりなりに自分も工夫した部分があるゲームだから愛着があつて、なんで私の作ったゲームをやってくれないんだ、と思つて、悔しくて。自分の世界を他人に見てもらいたい、という欲求がそのころから強烈にありましたね。

**渡**…クリエイターとしてはある意味では理想的なスタートですね。

**竜**…そうでしょうか（苦笑）。その後、中学に入学したあたりから、そんな「自分の世界を他人に見てもらいたい」という欲求がマンガを描くことに向けられるようになったんです。当時、私のまわりでは絵を描ける奴なんてほとんどいなかったし、いわゆる今のオタク文化なんてまっ

たくなかった。だから自分の世界を他人に見てもらうにはちょうどマンガが手ごろな媒体だったんです。なにしろマンガならゲームとはちがつて、誰もが気軽に見てくれますからね。でも、高校に入学したあたりくらいから、自分よりも絵が抜群にうまい人が頭角を現してきてあげてしまふわけですけど（苦笑）。ちょうどそのころですかね、コミケの会場が晴海から有明に移った（注4）あたりで、いわゆる同人活動に興味を持ちはじめなんです。けどまだ自分のサークルとかはなくて、他人のサークルに出入りしてイラストの色塗りだけをちょこちょこ手伝つてみたりとか。たまにゲームのシナリオを書いてみても、サークルの上の人にあつさりダメ出しをされたりし

て、結局はフラストレーションが溜まってましたね。

**渡**…それが高校のころなんですよね。社会人になってからはどうされていたんですか。

**竜**…高校卒業以降、しばらくは同人活動の空白期間があるんです。「07th Expansion」という今のサークルをつくったのは五年くらいまえです。

**渡**…マンガを描かなくなつてしまったのはどうしてなんですか。

**竜**…自分のマンガの技量では自分の頭のなかの四次元の世界を描けなくなつてしまったからです。たとえば、「銀座のどまんかに怪獣が！」というシーンを描こうとしてみても、私のマンガの技量では肝心の銀座の街並みが描けないんです。自

分の描きたいことが描けない。つらかったですね。自分の技量で描ける低いレベルに発想を合わせないと、表現というものができなくなつてしまつていたんです。でも、文章なら表現できるんです。だけど同人活動だとそれが簡単ではなくて。**渡**…それはどうして簡単ではなかったんですか？

**竜**…同人活動ではマンガやゲームのジャンルとは違って、文章という表現では他人に注目してもらえなかったんです。コミケでも小説系のサークルのある場所は「高速道路」なんて陰口をたたかれていましたから。——「高速道路」？ それはどういう意味なんですか？

**渡**…他の場所が混んでいるから、迂回路に使うっていう意味ですね。他