

竜騎士07

(07th Expansion)



スーパー・トークセッション

奈須きのこ

(TYPE-MOON)



惨劇に挑め。

犠牲

ひぐらし

07th Expansion
お読みはしません。
あなたには
拒否する権利があります。



これぞ **マダマ** だけが成し得る、

同人界と商業界の
垣根をあっさりと飛び越え、
あまりにも大きなインパクトを世界に与えた
傑作ノベルゲーム、『月姫』。

武内崇と奈須きのこが中心となって結成された同人サークル・TYPE-MOON が牽引したその『月姫』ムーブメントの精神性は、竜騎士 07 が主宰する同人サークル・07th Expansion の『ひぐらしのなく頃に』のありようにも確実に継承されている。彼らにとって「ものをつくる」ことに対する“意義”と“覚悟”とはなにか——!?

竜騎士07×奈須きのこ! ついに両者があいまみえる!

頂上トークセッション!

——奈須きのこさん、竜騎士07さん、今日はどうかよろしくお願います。それにしても、こうしてお二人が並んでいると、まさに「両巨頭」といった感じで実に壮観です(笑)。さて、竜騎士07さんには、先日、渡辺浩武さんにインタビュアーを務めていただきロングインタビューを敢行させていただきましたが、そちらのインタビューではクリエイターとしての「竜騎士07」の非常に深い部分までお話を聞かせていただくことができたと思います。

竜騎士07(以下、竜)…そうですね。私は以前にも他の媒体でインタビューを受けさせていただきましたのは何度かあったんですが、それらのインタビューは「ひぐらしのなく頃に」というゲーム自体の内容について

の質問がほとんどで、私自身に関する話はほとんどしたことがありませんでした。あの渡辺さんのインタビューで、私がいついどういこうかと考えてゲームをつくっていたのかということが、初めてみなさんに伝わったんじゃないかな、と思います。

——あのインタビューは、渡辺さんのほうも非常に有意義だったと仰つてくれていましたね。「ものをつく」ということに対して、竜騎士07さんがどれだけ真剣に考えていらつしやるかということが本当に深く伝わってきました。

奈須きのこ(以下、奈)…そのインタビューを僕も原稿の段階で読ませていただいたんですが、今日竜騎士07さんにぜひ聞きたいと思つていた

う才能が必要だったわけです。これは本当に美しい伝言ゲームだと思えます。お二人にはぜひとも来るべき『ファウスト』『新伝綺』リブライズ特集号での「新伝綺」競作を快諾していただきたいと僕はわがままな編集長として勝手に熱望していますので、今日のトークセッションはその前哨戦としてうけとつていただけたらうれしいですね。もつとも、スケジュールの問題もありますから、すべてが構想どおりとはいかないかもしれませんけど……。

奈…(すかさず)竜騎士07さん、もうおわかりだと思ふんですけど、この編集長は本っ当に人が悪いんですよ。

一同…(笑)

奈…僕は昨年、『ファウスト』のお

兄さんの文芸雑誌の『メフィスト』

で、綾辻行人さんと対談をさせていだいたんですが、その帰り道、太田さんにタクシーで「TYPE-MOONまで送つていただいたんですね。その車中で、太田さんが突然「奈須さん、最強の刺客を用意させてくださいました……」なんて僕に切り出さんです。……この男は！自分が意識しているのはやはり同業のライターさん達なので、「最強」と言うからには戦いたくないあの人のだろうか、尊敬するあの人のだろうか、と思いを巡らしていたら、「死角からの刺客です」という言葉が返つてきて。それで、これはちよつとありえないけれど、もしかするとひよつとして……と思つて、「カナカナカナカナ……かな？かな？」と聞いて

ことのほとんどすべてを渡辺さんがすでに的確に質問されていて、実は今、ちよつと困っているんです(笑)。

——事前の準備が尽き果てたところからが真剣勝負のはじまりですか

ら、そういう意味では今日のお二人のトークセッションは最高のスタートが切れているのではないでしょう。竜騎士07さんが「ひぐらしのなく頃に」をひっそり同人数界から颯爽と現れてくるためには、竜騎士さんご本人が発言されていらつしやるのとおり、『月姫』の奈須きのことい

みたら、ビンゴ！でした。

——その後、奈須さんから竜騎士07さんの「ひぐらしのなく頃に」という作品に対して抱いている思いを車中で伺つて、このお二人の勝負はきつと『ファウスト』史上屈指の名勝負になるに違いないと編集者として直感しました。さて、今までに僕

がお二人とつき合わせていただいて、示し合わせて、示し合わせてきたことがあったんです。

竜…なんですよ？

——去年、奈須さんの『空の境界』



を講談社ノベルスから出させていた
だく際に、僕のほうから奈須さんに
『新伝綺』の概念の話をさせていた
だいたんです。この『新伝綺』とい
う言葉はもちろん造語ですから、そ
れまでにはない言葉です。当時はま
だ僕のなかでも確固たるまともは
なかったのですが、後に『ファウ
スト』Vol.3の『新伝綺』特集のカ
ラー扉に記したような『新伝綺』の
僕なりの定義の話をしたわけです
ね。で、その話をしたとき、奈須さ
んは「わかりました。『新伝綺』の
イメージは掴めました」ってあっさ
り即答してくれました。覚えて
らっしゃいますか。

奈…不思議なくらい抵抗感がなかつ
たのは覚えてますね。言葉をいじる
のは僕の芸風そのものだったし、か
です。それで、逆に俄然本気になつ
て。

竜…行動が速いですよね。

——ハハハ、額に稲妻が走ったんで
すよ。ピキーン！ っ。その後、
四方八方手をつくして実際に『ひぐ
らしのなく頃に』を入手してブレ
イしてみて、「これはまさに『新伝
綺』だ！」、と。こういう作品が
ゲームというメディアのほうから、
しかも奈須さんが主役の一人となっ
て土壤をつくってきた同人ノベル
ゲームという領域のなかから現れて
きたことに対して運命的なものを感じ
て、すぐに竜騎士07さんにコンタ
クトを取らせていただいたんです。
そのときですね、初対面の竜騎
士07さんに『新伝綺』の説明をした
ところ、返ってきた反応が奈須さん

つ「綺」という文字があることが、
文章でビジュアル的な表現をやりたい、
という僕の自己イメージと非常
にマッチしていたんです。そこが
ちょうど太田さんの考えと合ってい
たんだと思いますけど。

——そのとき、『新伝綺』という
フォーマットは、九〇年代以降に出
現した、それまでの日常と非日常が
混交した状態で青春時代を送らない
といけなくなつた人たちのための新
しい伝奇小説だ、という話をしてい
たんです。『ファウスト』Vol.3で
は奈須さんをはじめとして、原田宇
陀児さん、元長榎木さんの競作とい
う形で、『新伝綺』特集に取り組ん
でみましたが、当時から、この『新伝
綺』は『ファウスト』が解散するま
えに必ずもう一度特集しないと

とまったくおなじだったんです。
「わかりました」っていう一言だ
け。それでぜんぶが伝わったんで
す。これは、『新伝綺』特集、もう一
度やるしかない、っていうモードに
完璧になりましたね。もし仮に「奈
須きこ」と「竜騎士07」という才
能がぶつかるのならこの『ファウス
ト』という文芸雑誌を除いて他に器
はない、と僕は思っていますよ。

奈…いざぶつかる側としてはかなり
しんどい話ですよ(苦笑)。

——奈須さんと竜騎士07さんは、生
まれた年代も近いのでクリエイター
として育ってきた環境も重なってい
るところが大きいと思いますし、竜
騎士07さんの『ひぐらしのなく頃に
』は奈須さんが同人時代に敷いた
レールの延長線上から新しく生まれ

ない、と思ってい
ました。『ファウ
スト』編集長とし
て、おなじ特集を
二度繰り返し返さな
い、というしぼり
を僕はつくってい
ますけれど、『新
伝綺』は『ファウ
スト』がゼロから
始めたものだし、
ちゃんと決着をつけなければいけ
ない、と。そんなことをつらつら考
えていたときに、竜騎士07さんの『ひ
ぐらしのなく頃に』の噂を聞きつけ
たんです。なんだかすごく気になっ
て、すぐに講談社から秋葉原まで買
いに行つたんですけど、発売日の翌
日だったのにもう売り切れだったん

できたものですから、今日のトーク
セッションでは同人IIインディーズ
のインサイドの視点から見た現在の
状況、環境についてもお話を聞けれ
ば、と思っています。

奈…よろしくお願ひします。

奈…こちらこそお願ひします。



同人ゆえの 限界のなさ

奈…僕は本業がシ
ナリオライターな
ので、まずシナリ
オの話からはじめ
たいんですけど、
『ひぐらしのなく
頃に』の以前に竜騎



士さんが書かれていたというゲームのシナリオは全然ホラーではなかったんですね？

竜…ごくふつうの話ですね。「青春、恋愛、ファンタジー」の三つがテーマでした。

奈…オーソドックスなストーリーだったんですか。じゃあそのあとに『ひぐらしのなく頃に』のようなホラーをつくらう、っていうことになったきっかけは何かあるんですか。

竜…もちろんホラーが好きだということが最初にあるんですけど、実際はジャンルうんぬんよりも、とにかく作品を一本きっちりつくって、自分以外の世間の人に見てもらいたい、という気持ちのほうがなにより強かったんです。そのときに、昔書

継いでくれる人が現れたんだと。竜騎士07さんは、商業ではなくあえて同人で作品を発表しよう、という同人にこだわる理由、みたいなものはあるんですか。

竜…逆説的になりますけど、限界のなさ、というのは同人の一つの魅力ですね。商業では創作が制限される部分が絶対に出てくると思うんですよ。私にとつての創作活動は趣味からはじまっているんです。堅気の本职工作があって、その世界で溜まったイラストレーションを趣味にぶつけたもの、それが私にとつての創作活動の原点です。本職ではいつも上司に怒られてましたから、趣味の世界くらい誰にもなにも言われずにやりたい、自分の思うとおり、わがままにやりたいんです。それをなにかに制

いた『雑見沢停留所』という舞台の脚本を再利用しよう、って思いついたのがホラーというジャンルを選ぶことになった直接のきっかけですね。

奈…竜騎士さんはそこで、まず同人活動で『ひぐらしのなく頃に』を発表しよう、というふうに思われたわけですよ。その「同人活動」という点でいうと、先ほど太田さんが「TYPE-MOONが土台をつくった」と仰っていました、竜騎士さんもご存知のように、僕たち「TYPE-MOON」が世に出てくる以前にも同人にはきちんとした文化や土台があったんです。だから僕たち「TYPE-MOON」も同人というレールの上を走ってきた一人なんです。結局、僕たちは昨年

約されてしまうと、趣味じゃなくて仕事の域に入っちゃうんじゃないかと思ってるんですよ。もちろん今は『ひぐらしのなく頃に』もたくさんの方に支えられているので、たんなる趣味の次元ではなくなってきました。ただ自由な同人の世界に固執していきたくない、っていうのはあるかもしれないですね。

奈…「自分の本当にやりたいことをする」、というのが同人の原点ですよ。そして実際に「自分の本当にやりたいことができる」、というのが同人の最大の利点だと思うんです。

竜…同感です。私もそう思います。奈…同人というと、ちよつと以前までは紙媒体、とくにマンガの同人誌

の『Fate/stay night』の発表以降に商業に移行することによって脱線してしまうわけ

なんですけど、僕たちの通っていたレールを隣から眺めていたら、ものすごい勢いでレールを走っていく化物が現れてきて(笑)、僕たちが脱線した以降のレールを自分でつくりはじめてしまっている。それが竜騎士07さんの主宰するサークル、『07th Expansion』なんです。だから、『ひぐらしのなく頃に』をプレイして僕らは本当に感慨深かったです。ついにバトンを受け

のことを指していたんですね。あれは個人で表現できるレベルとしてはもつとも効率がいいものだったからだと思うんですが。ゲームというのは九〇年代中盤までは、一人でつくるものではなく、しかも仮につくられたとしてもパソコンの普及率を考えるとプレイする人自体がほとんどいなかった。

竜…それはまさに私がゲームをつくりはじめた小学校のころから苦労していたところなんです。その時代から考えると、世界中の本当に色々な方々が懸命

