

10 年経っても  
「ONE ~ 輝く季節へ ~」の  
綺麗さについて  
語り尽くせないことを  
主張する本

# 目次

第 1 章	研究課題【Key 作品】	3
1.1	宣言 . . . . .	3
1.2	著者の観点 . . . . .	3
1.3	本書の主題 . . . . .	6
1.4	本書の構成 . . . . .	6
第 2 章	作品紹介	8
2.1	ONE ~ 輝く季節へ ~ . . . . .	8
2.2	Kanon . . . . .	16
2.3	AIR . . . . .	21
2.4	CLANNAD . . . . .	30
2.5	リトルバスターズ! . . . . .	33
第 3 章	作品研究	35
3.1	Key 作品の系譜 . . . . .	35
3.2	ONE ~ 輝く季節へ ~ . . . . .	35
3.3	Kanon . . . . .	38
3.4	AIR . . . . .	40
3.5	CLANNAD . . . . .	41
3.6	リトルバスターズ! . . . . .	42
第 4 章	おわりに	44

## 第1章

# 研究課題【Key 作品】

### 1.1 宣言

本書は、Key 作品<sup>\*1</sup>に対して著者のできる最上級の愛情表現であって、それ以外の何ものでもありません。

### 1.2 著者の観点

本節では、著者の観点に関する注意を述べます。この記述を本の最初に配置するのは、すべての議論をはじめめる前に、著者の Key 作品に対する態度を明確に表明するためです。

#### 1.2.1 Key 作品の魅力 キャラ萌え

はっきりと申し上げます。著者は、Key 作品の魅力の本質は、いわゆるキャラクター志向の「萌え」にあるのではないと思っています。その魅力がどこにあるのか、それはまさにこの本の主題であり、後々の議論の中で明らかにしていくとして、なぜ「萌え」に限ってははじめにお断りしなければならないのか、もう少しご説明します。

著者はその昔、Web ページ『ONE～輝く季節へ～私的応援ページ』を通して、Key 作品<sup>\*2</sup>や、その周辺事象に関して著者なりの見解を述べ続けてきました。その過程で、私の発言内容に関して幾度かご批判をいただいたことがあります。ぶっちゃけて言うと、「お前のものいいは不愉快だ」というご指摘です。

どうしてそういうことになるのか、私なりに考えました。そして、次のような結論に辿り着きました。つまりそのような人々とは Key 作品が好き、という点では一致するものの、Key 作品を見る目、観点はまったく違っているのではないかと。そしてそれは、いわゆる「萌え」に見られるような、最近のオタクに顕著な作品消費システムと関連があるのではないかと。

<sup>\*1</sup> 著者の認識では、「ONE～輝く季節へ～」を中心に、「MOON.」からはじまり「Kanon」「AIR」「CLANNAD」「リトルバスターズ」「Rewrite」へと連なるゲームブランド Key の作品群。

<sup>\*2</sup> 当時は「ONE～輝く季節へ～」「Kanon」「AIR」全盛期

以下は私の想像にすぎないことをお断りした上で、この点についてもう少しご説明します。私の主張に違和感を感じられる方々の見方をデフォルメすると、その主張はおおむね次の基準によるといえるのではないのでしょうか。

- 作品が好き = キャラクターが好き
- 作品の深さ = キャラクターに入れ込める度合い、キャラクターへの愛の深さ

このような観点を持つ彼らは、(著者が作品評価の絶対的基準とする)作家の個性や独創性、脚本テキストの質、音楽表現を含めた演出のセンス、といったものに関しては無頓着で、それらを「キャラクターへの愛をアシストするための要素」くらいに思っているようです。つまり彼らにとっては、その作品、あるいは消費対象が、いかに自分好みのキャラクターを供給してくれるのか、がより重要なのです。

そのような観点を持つ人々に、私が今まさにこの本でもしようとしているような議論をお聞かせすると、次のような反応が返ってきます。

- 俺の××ちゃんをバカにしてんのか！
- だってこれギャルゲーじゃんね。ギャルゲーはキャラクターに入れ込んでなんぼ。そうしなきゃ楽しくないじゃん。
- キャラクターへの愛も無いのに、その作品のことを本当に好きだっていえるの？
- 作品を全体的に見るなんて抽象的であやふやな議論しかできないじゃない。そんな他人への押し付けにしかないよ。それよりもキャラクターの好き嫌いを議論したほうが面白いじゃない。

著者の理解では、その主張は「萌え」に代表される、作品大量消費の枠組みによっているのだと思います。その枠組み自体は、より「効率的な快楽」を求める時代の要請に沿って成立したものであり、特徴は、一種のコミュニティ内言語として機能する部分だといえます。この種のおタク消費文化論に関してはすでに多くの市井のサブカルチャー研究者によって詳細に分析されているので、興味のある方は参考にされると良いでしょう。確かにそれ自体、非常に興味深い話題であり、実は Key 作品が熱烈に支持されるようになったこととも深く関わりがあります。しかし、ここではあえてそれを議論の焦点とはしません。今ここで重要なのは、そのような風潮に対する著者の考え方を表明することだからです。

著者は、彼らの言うことが全面的に間違っているとは思いません。彼らの主張の理由は(少なくとも頭の中では)理解可能ですし、そもそも人それぞれの消費の仕方、楽しみ方について他人が否定できるとは思いません。

ただし、そのような消費システムが無自覚なままに人々に蔓延し、コミュニティ幻想を維持のために異質を排除しようとする風潮については、著者自身は懐疑的な見解を持っています。その理由は2つあります。

一つは著者の内側の問題なのですが、残念ながら著者自身は彼らの「萌え」言語を十分に解することができません。おそらくは著者にオントロジー(語彙論、コミュニケーションの基盤となる共通概念)が不足している、つまり、彼らと「萌え」ビジョンを十分に共有できるだけ

の妄想スキルを著者が持ち合わせないことが原因だと思います。正直言うと、彼らの主張はメタ論理的には理解できたとしても、その妄想にはついていけない部分が大きく、共感まではできません。

もう一つはより重要なことですが、つまり、著者は彼らのあり方について疑念を持っています。それは、この快楽主義的な消費の枠組みの中にいる彼らは、無自覚なままに、無思考と停滞を余儀なくされているのではないかと、という疑念です。「作中に提供される表層的なキャラクター要素のうち自分の都合のいい部分を取り出して、自分の中で妄想を膨らませることを楽しむ」ような枠組みの中で、「××ちゃんはオレのもの」と主張することが、その人のアイデンティティを主張することになりえるでしょうか。その帰結に自分を高められる何かはありますか？

ここで、前出の疑問について、私なりにお答えしましょう。

- バカにする意図はありません。その正体はおそらく、上記に述べたような著者のスタンスについて、あなたが不愉快に感じられるということだと思います。
- ギャルゲーという画一化されたシステム、あるいは共通概念の基準では、Key 作品の魅力を語りつくすことはできないと思っています。
- 著者は初期の Key 作品に魅了された経験を持ちます。しかしそれは、とにかくある特定のキャラクターが好きだ、というだけで語りつくせる類のものだとは思っていません。
- 著者は作品の要素から自分の世界を妄想するのではなくて、作品の中に自分では気づかない、新しい世界を見せてくれるような、そんな作家の鋭い感性に対してこそ、感動するのです。そして私は自己表現として、そのような観点を他人に押し付けること、自己主張を試みています。しかし、それが不自然なことだとは思いません。本当に好きなものについて語るときに、人は自分について語ることになるはずだ、と著者は思うのです。

以上は個人的な嗜好や、ひいては個々人の生き方や主義の問題であり、客観的な良し悪しの問題ではないことに注意してください。ただし、本書のすべての記述は、このような考え方を持つ人間によって書かれているのは事実です。したがって、もし上記のような考え方について気に入らないと思われるならば、本書が下している Key 作品に対する評価はほとんど参考にならないでしょう。ただし、これだけは信じてください。本書は著者の人格に基づく、著者なりの精一杯の愛情表現なのです。

### 1.2.2 Key 作品の魅力 = セルフリファレンス？

筆舌に尽くしがたいあの感動の正体は何だったのか 「ONE～輝く季節へ～」から10年。未だ著者の中には、この疑問に対する明確な答えがありません。

実は Key 作品の魅力に関して、これまでに出した本の中で行った議論の結果として、以下のような理解を得ています。

- 意図された解釈の不定性

Key 作品の特徴が語られるとき、必ず「解釈の自由度が高い」という項目が挙げられま

す。Key 作品を未プレイの方のために簡単にご説明すると、読み物としての Key 作品は、ファンタジー作品としての抽象世界描写に偏る傾向が強く、物語的な事の次第については、作者に意図されて、明示的には示されない部分が多いのです。このため、Key 作品の展開を通常の世界として認識するためには、少なからず読者の想像による補完が必要となります。この「読者に丸投げ」的な Key 作品の特徴は、Key 作品が、著者を含む特定の人々にとって、この上なく魅力的な作品に映る大きな理由だと思いますが、この魅力は同時に、読み物としての価値を根底から崩壊させるほどの危うさによって成立している魅力、とすることができるでしょう。

- 寓話的抽象性

Key 作品の終盤の展開は特に説明が不足しており、論理的思考によっては展開が理解できないことがあります。ところが不思議なのは、心では受け入れてしまえるところです。例えて言えば、寓話（暗黙のうちに人間教訓がベースとなっている）に接するような感覚です。裏にある「何か」を感じながら、その正体を理解させないまま、音楽による感情作用を利用して強制的に心に作用させる、それが Key 作品の本質であると言えます。

上記のような特徴に基づく「セルフリファレンス (自己言及) 構造」こそが Key 作品の奥の深さの正体である、と 2003 年当時の著者は結論付けています。

ただし最近の Key 作品を見ていると、上記の見解も少々修正ないし補強する必要があるかもしれないと感じます。表面的に語られるテーマが学生の恋愛 家族愛 友情と変遷するにつれ、教訓的な「永遠の世界」手法は、使われ方が変容して来ているように思えるからです。

さらに最近の著者の理解 (図 1.1) によれば、作品理解にはもっと広範な要素を考慮すべきです。Key 作品に限らず、人間によって表現されたものは単なる記号表現に過ぎません。そこに意味を見出すのは各個人であり、その結果が一致するとは必ずしも限りません。厳密にある記号表現の「一般的な意味」を理解するためには、その記号表現を観測した人間に与える心理状態、価値観への作用の仕方、すなわち観測前の個人の心理状態や価値観をパラメータとする作用素として定義してやる必要があります。

### 1.3 本書の主題

以上の準備によりようやく本書の主題を述べることができます。本書の主題、それは Key 作品の内容を研究し、Key 作品を理解するための何らかの方法論 (例: Key 作品の標準的な評価モデル、もしくは作用素の定義) を見つけだすことです。

### 1.4 本書の構成

本書は 4 章より構成されます。

第 1 章「はじめに」では、本書の動機と目的について定義します。

第 2 章「作品紹介」では、はじまりの Tactics 作品「ONE ~ 輝く季節へ ~」、Key 作品

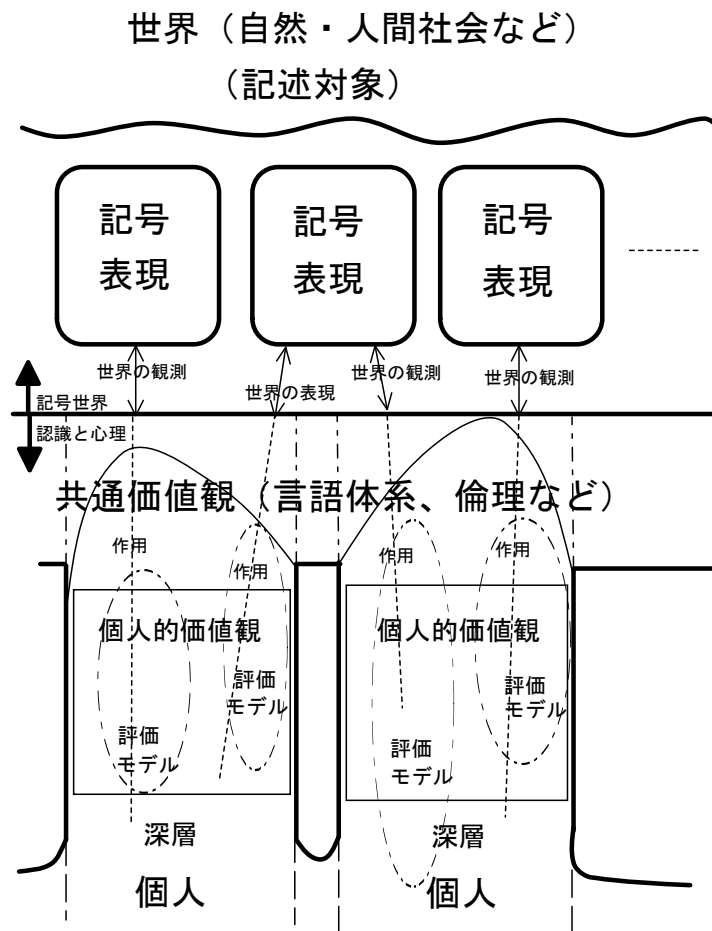


図 1.1 人間の世界認識に関するモデル（イメージ図）

「Kanon」「AIR」「CLANNAD」「リトルバスターズ！」について紹介します。

第3章「作品研究」では、Key 作品の系譜を整理し、それぞれの作品を大きな流れの中で位置づけるひとつの方法について考えます。

第4章「おわりに」では、本書の成果を振り返ります。

## 第2章

# 作品紹介

### 2.1 ONE ~ 輝く季節へ ~

#### 2.1.1 基本データ

メーカー	ネクストン (Tactics)
ジャンル	恋愛アドベンチャーゲーム
プラットフォーム	Windows 95
定価	8800 円 [税別](限定版)、7800 円 [税別](通常版)
発売日	1998 年 5 月 29 日
スタッフ	企画：麻枝准 脚本：麻枝准（瑞佳、留美、繭）・久弥直樹（茜、みさき、澪） 音楽：吉沢務・折戸伸治ら 原画・キャラクターデザイン：樋上いたる
声優	音声なし
評価	
コメント	「MOON.」に続くタクティクスの「心に届くアドベンチャー」第2弾。1998年5月発表。発売後まもなく、「猛烈に泣ける」という口コミがネット上に広まり、一大ブームを巻き起こした。後の感動系作品の礎。制作スタッフらの出世作。

#### 2.1.2 物語解説

##### シナリオ概説

希薄になる現実感。肥大化していく「永遠」という名の虚構。

たあいの無い日常の中で、ふと自分の「存在」が薄れていくことに気づく主人公。  
残された短い時間の中で、彼は自分を現実につなぎとめる絆を見つけられるのか...？

日常、平穏な日々。

主人公の折原浩平は近所の高校に通う、ごく普通の高校生。  
いつも世話を焼いてくれる幼なじみや、賑やかな転校生たちと、  
いつも通りの学園生活を送っていた。  
平和だが、代わり映えのしない日々。  
今までも、そしてこれからも。  
それはいつまでも続くはずだった日常。

顕在化する「もう一つの世界」。

ある日、ふと気がつく。  
自分の中に生まれた、もう一つの世界に。  
降り積もる雪のように、ゆっくりと、しかし確実に、現実が侵食されてゆく。  
他人との絆。  
それだけが、彼を現実につなぎ止めることができる。  
浩平は絆を求める。大切な人のために。  
そして、自分が自分としてそこにいるために。  
だが、すでに「それ」は始まっていた…。

「あなた、誰……？」

知り合いが発したその一言がきっかけだった。  
砂の城が崩壊するように、浩平の日常が壊れてゆく。  
家から、学校から、街から……世界から彼の存在が消えてゆく。  
忘れられてゆく。  
このまま彼は「もう一つの世界」に飲み込まれてしまうのか？  
それとも…。

## ヒロインたち

### 長森瑞佳（ながもりみずか）

幼馴染のクラスメイト。いつも浩平の後をついてまわるおせっかい焼き。かつてみさおの死に直面した浩平を唯一救うことができた人物でもある。浩平は瑞佳に失われた家族の愛を求め、瑞佳もまた自分のすべてを浩平に依存させるという二人の危うい関係は、やがて二人に試練をもたらすことになる。

### 七瀬留美（ななせるみ）

乙女を追い求める転校生。可愛らしい自分を必死で保とうとするが、すぐにボロが出て粗野な言動や行動をしてしまう。彼女が乙女を目指すのは、少女としての時間と自分を取り戻そうとする象徴行為である。

### 椎名繭（しいなまゆ）

かんしゃく持ちの登校拒否児。唯一の友達・フェレットのミューを失ったところで浩平たちと出会う。繭の境遇にみさおを失ったかつての自分を重ねた浩平は、みさおに対してと同じ父親的な立場から、繭を助けてやりたいと思うようになる。

### 上月澪（こうづきみお）

表情豊かな下級生。声を出ることができないというハンディキャップを負いながらも、明るく元気な性格で感情や気持ちを多彩な表情や仕草で伝える。浩平は子供の頃、スケッチブックを与えることにより澪に自分を解放する手段を与えたが、スケッチブックを貸したまま澪の前から姿を消した。この出来事により生きるすべを手に入れた澪ではあったが、同時にその記憶は消えないトラウマとして、澪の中に残り続けていた。

### 川名みさき（かわなみさき）

盲目の先輩。後天的に暗黙というハンデを背負うが、人に対する警戒感はなく、誰とでもすぐに打ち解けることができる。ただしその明るさは、閉じた世界に自分を囲い込むことで成立しているものであった。外の世界に対する潜在的な恐怖と拒絶は、みさきが本当の自分を見つけるために踏み出そうとしている第一歩を邪魔する足かせとなっていた。

### 里村茜（さとむらあかね）

心を閉ざした少女。過去に片思いの幼馴染との悲しすぎる別れを経験し、その想いを引きずって自分の殻に閉じこもる。浩平と出会い心を開く彼女だが、この出会いは彼女に新たな別れをもたらすことになる。

## シナリオ詳説

### 「夢」の描写と物語の時間軸

本作にまず特徴的なのは、主人公の視点から描かれる日常生活の一日の終わり、そのところどころ挿入される「夢」の描写である。読者にそれが何なのかについては知らされないまま強制的に挿入されるその描写は、実は日常描写における主人公の「夢」ではない。「ONE～輝く季節へ～」という物語のまさに核心をなす、「永遠の世界」と呼ばれる主人公の内面世界の描写である。

さらに特徴的なのは、それが描写される時間軸である。この「夢」にも似た「永遠の世界」の描写は、時間軸でいえば日常描写パート終了後、つまり、エンディングで「永遠の世界」へと旅立った後の主人公を描写したものである。つまり、読者の時間と同期しているのはむしろこの「夢」、「永遠の世界」であり、現在の主人公は「永遠の世界」にいて、ここに来る前の自らの日常を振り返っているのである。

その差別化は、ぼかしたような色彩で描かれる日常の背景描写と、心に迫るほどに鮮明に描き出される「永遠の世界」の背景描写との対比により実現されていることがわかる。

### みさお

浩平にはみさおという妹がいた。やんちゃだが情に厚い兄と、控えめだが賢い妹。互いが互いにその存在を当たり前とするような、そんな仲の良い兄妹だった。しかしみさおは突然、死の病を患ってしまう。

夫の死に続いてその事実を知らされた母親は、自らに降りかかる不幸の数々にたえることができず、ついに子らを残して宗教に走ってしまう。

そして、たった一人でみさおの死を看取った浩平。両親の支えも無く、ずっと続くはずだった妹との楽しい日々もいま失われて。その孤独に直面した浩平は、みさおの死を受け入れることができなかった。失われる現実世界の摂理を、受け入れることができなかったのだ。

すべては、失われてゆくものなんだ。

そして失ったとき、こんなにも悲しい思いをする。

それはまるで、悲しみに向かって生きているみたいだ。

悲しみに向かって生きているのなら、この場所に留まっていたい。

ずっと、みさおと一緒にいた場所にいたい。

### 「永遠の盟約」

現実と向き合うことができず、孤独につぶされてしまいそうな幼い浩平。そんな浩平を救ったのは、幼い瑞佳との出会いだった。それは、叔母の由起子に引き取られて移り住んだ街でのこと。

「...ずっと続くと思ってたんだ。楽しい日々が」

「でも、永遠なんてなかったんだ」

そんな思いが、言葉で伝わるとは思わなかった。

でも、彼女は言った。

「永遠はあるよ」

そしてぼくの両頬は、その女の子の手の中にあった。

「ずっと、わたしがいっしょに居てあげるよ、これからは」

言って、ちゃんとぼくの口に、その女の子は口をあてた。

瑞佳にとっては、それは子供の軽い口約束。  
もしかしたら、女の子としてはじめて意識した男の子。  
でも浩平にとっては、

永遠の盟約。

永遠の盟約だ。

現実世界における幼い瑞佳との「永遠の盟約」は、浩平を救った。瑞佳という存在のおかげで彼は、瑞佳のいる現実の世界に留まることができたのだ。しかしそれは結局、現実からの逃避によってもたらされた救いだった。

浩平はこの「永遠の盟約」をきっかけに、彼の心が最後にすぎた子供じみた妄想、「永遠の世界」を虚構現実として自らの心の中に作り出し、心の外壁とした。そして、みさおの死と

いう現実を、その虚構現実のさらに奥底に封印したのである。それは、みさおの死を現実として受け入れることを拒絶するための行為だった。

そのようにしてみさおの記憶を封印し、かつ、みさおを失った喪失感を瑞佳という存在によって埋め合わせることができた浩平は、再び現実の中に戻っていく。ただしそれは、みさおとの記憶は瑞佳のものへと置き換え、心の一番重要な部分を「永遠の世界」の内側に封印したままの、いわば偽りの自分として生きることを意味した。

### 日常、そして崩壊

浩平は成長し、日常の中に生きていた。おせっかいな瑞佳がいて、賑やかな仲間がいて。退屈なくらい、代わり映えのしない日常。しかし。

浩平が高校2年生になったある日、不意に気づく。自らの中で、もうひとつの世界、「永遠の世界」の存在感が増していることに。その存在感が、彼の生きる日常の現実世界の存在感を凌駕しようとしていることに。それは、もはや現実の日常に生きることに意味を見出せなくなりつつあった彼への、彼の内側からの誘いだった。彼がかつて自らを守るために作りだしたもう一つの現実、「永遠の世界」からの。

彼はうすうす悟っていた。もしこのまま自分の中で「永遠の世界」の存在感が彼の日常を凌駕したならば、彼はもうここに存在することができない。彼は、この世界から、消えることになる。

### ヒロインとの絆

だから、浩平は絆を求める。自分の外、他人との絆。それだけが自分をこの現実世界へとつなぎとめてくれるのだから。そしてお互いの心の欠陥を埋め合わせるかのように惹かれあい、心をぶつけあうように交流する浩平とヒロイン。

例えば瑞佳。

ずっと一緒にいてくれる存在と信じてきた彼女を、異性として認識したとき。皮肉にも浩平は気づいてしまった。瑞佳が自分とは別の存在であることに。彼女が「みずか」ではないことに。それを裏切りと受け止めた浩平は逆上し、彼女にむごい仕打ちを行う。そして、それでも浩平を許してしまう瑞佳。そこにきてようやく彼は気づくのだ。自分は瑞佳が異性として好きであることに。

浩平の行動は実に子供じみたものであるが、実際のところ、彼の心は子供のままだった。彼の心は、あの日、「永遠の世界」の内側で時間を止め、成長を止めていた。好きな女の子にいたずらをする悪ガキと同じく、彼は自分が感じる感情の意味も、その表現の仕方も知らないのである。そして常軌を逸した彼の瑞佳への仕打ちは、社会規範と罪の意識の欠落した子供ならではの残虐性が、最悪の方向に作用した結果であるということが出来る。

だが。そこに現れていたのは、まぎれもなく彼のむきだしの心だった。「永遠の世界」に封印されたはずの、彼の心だった。

このように浩平の心は、ヒロイン達との交流によって成長し、「永遠の世界」という、かつて自らの心を外部から遮断し、守るために構築した殻を、突き破ろうとしていたのだ。浩平の

心は外部へと開かれようとしていた。

しかしそれでも。存在感を増し浩平を蝕む「永遠の世界」という現実を拒絶することは、彼にはできなかった。それは、彼が子供から大人になるために、必要な儀式だったのかもしれない。

自分の存在が薄れていく世界の中で、自分のことを忘れずに信じていてくれる人。彼は決意する。必ず戻ってくる。彼女のいる、この世界へと。

「永遠の世界」のみずか

「永遠の世界」で浩平を待っていたのは、みずかだった。彼女は幼い瑞佳の容姿をしていた。かつて「永遠の盟約」を結んだ、そのときのまま。

そこは、幼い彼がすぎた幻想が体現された世界だった。何も失われない、時間さえも失われない、永遠の摂理が支配する世界。そこでみずかは、あのとときの姿のまま、ずっとは浩平のことを待っていたのだ。彼のかつての望みをかなえるために。みずかはただ、浩平の心に忠実な存在だった。

みずかは浩平の内面世界である「永遠の世界」の一部にして、象徴である。そして、浩平に望まれて、ずっといっしょにいる存在。永遠を実現する存在。みずかは幼い瑞佳の容姿をしているが、そもそもは失われたみさおの代替として望まれた存在であった。それは、彼女が持つカメレオンのおもちゃに象徴されている。

「永遠の世界」との決別、そして、帰還

過去の現実世界でのヒロインとの絆が十分強固なものであったとき、浩平は「永遠の世界」と決別し、現実世界への帰還を決意する。

今さら、キャラメルのおまけなんか、いらなかったんだ。

いらなかったんだ、そんなもの。

(どうして?)

おとなになるってことは、そういうことなんだよ。

(わからないよ)

わからないさ。

だってずっと子供のままだったんだから...

みずかは。

(.....)

長い時間が経ったんだ。

いろいろな人と出会って、いろいろな日々にしたんだ。

ぼくはあれから強くなったし、泣いてばかりじゃなくなった。

消えていなくなるまでの4ヶ月の間、それに抗うようにして、ぼくはいろんな出会いをした。

乙女を夢見ては、失敗ばかりの女の子。

光を失っても笑顔を失わなかった先輩。

ただ一途に何かを待ち続けているクラスメイト。

言葉なんか喋れなくても精一杯気持ちを伝える後輩。  
大人になろうと頑張り始めた泣き虫の子。  
そして、そこでも、ずっとそばにいてくれたキミ。  
駆け抜けるような4ヶ月だった。  
そしてぼくは、幸せだったんだ。  
(滅びに向かって進んでいるのに...?)  
いや、だからこそなんだよ。  
それを、知っていたからぼくはこんなにも悲しいんだよ。  
滅びに向かうからこそ、すべてはかけがえのない瞬間だってことを。  
こんな永遠なんて、もういらなかった。  
だからこそ、あのときぼくは絆を求めたはずだったんだ。  
...オレは。

ゲームが進み過去の現実世界においてヒロインとの絆が深まるにつれて、「永遠の世界」の浩平は自分が今いる世界への猜疑をつのらせる。そしてヒロインとの絆が断ちがたいものとなったとき、浩平は「永遠の世界」との決別を決意するのだ。これは、現実世界と「永遠の世界」の描写を並列させたことによる、ゲーム読み物としての巧みな演出である。また、その過程で「永遠の世界」の浩平がみずかという存在から乖離していく事実が、セリフの内容や( )による区別などからわかるだろう。

そしてそれは、「永遠の世界」との決別という行為は、浩平の心の成長の証であり、象徴なのである。

消えるまでの4ヶ月。  
大切な人と過ごしたかけがえのない時間。  
失ってはじめて気づいた。  
それは失われるものだからこそ、こんなにも貴重で、輝いている。  
悲しみに向かって生きているような移ろいゆく世界。  
だからこそ、世界は輝いていた。

ヒロインとの心の交流を通じ、今やみさおが失われたという現実を受け入れることができるまでに、彼の心は成長していた。現実から逃避し、自分の殻の中、「永遠の世界」に閉じこもって傷つかずに生きることが、どんなに空しいことか、彼はもう知っていた。そして彼には、自らが傷ついてでも守りたいと思う存在があった。

純粹なみずかという存在。これまで傷つきやすい自分を守ってくれた存在。彼女に、そんな自分の思いを伝えるために。1年のという時間をかけて、移ろう時をみずかとともに過ごした。そうして、みずかと「永遠の世界」は、幼い日の憧憬として、浩平の中に沈んでゆく。

浩平はついに、現実への復帰を果たすのだ。

そして。  
輝く季節の祝福と共に、止まっていた彼の時は。

彼と彼女の時は、再び流れ出す…。

「ONE～輝く季節へ～」とは、浩平の心の成長物語である

「ONE～輝く季節へ～」という物語のテーマは、人としての心の成長である。

主人公の内面世界と現実世界、夢とうつつが交錯するファンタジー的な世界観の中で、喪失と再獲得のプロセスを通じて、恋愛というテーマを超えて、人として成長することの意味が描かれている。いや、その意味を読者のそれぞれの心に問うている。

すべては移ろい、やがて失われていく。

でもそれは悲しいことじゃない。

移ろう時間の中で見つけるものだからこそ、それは大切なもの。

失なわれゆくものだからこそ、それは輝いている。

これからの限りある時間を、輝く季節を、

かけがえのない大切な人と、共に歩んでいきたい。

## 2.2 Kanon

### 2.2.1 基本データ

メーカー	ビジュアルアーツ (Key)
ジャンル	恋愛アドベンチャーゲーム
プラットフォーム	Windows 95/98
定価	8800 円 [税別](初回版/通常版)
発売日	1999 年 6 月 4 日
スタッフ	企画：久弥直樹 脚本：久弥直樹（あゆ、名雪、栞）・麻枝准（舞、真琴、佐祐理） 音楽：折戸伸治、麻枝准ら 原画・キャラクターデザイン：樋上いたる
声優	音声なし
評価	+
コメント	「ONE～輝く季節へ～」制作スタッフ（麻枝准、久弥直樹、折戸伸治、樋上いたる、みらくる みきぼん、しのり～氏）がビジュアルアーツに移籍して作ったブランド、Key の処女作。1999 年 6 月発表。ONE の感動系路線を継承しつつも従来のギャルゲーの手法を取り入れたこと、また、有名声優起用のコンシューマ移植により、広く一般に感動系ノベル作品の存在を知らしめることとなった。後に Standard Edition 発売 (2004/11/26、2800 円 [税別])。

### 2.2.2 物語解説

#### シナリオ概説

纯粹無垢な少女の祈りと奇跡のファンタジー。

雪に彩られた思い出の街。

両親の都合により叔母の家に居候することになった

高校2年生の主人公・相沢祐一は7年ぶりにこの街に戻ってきた。

そして5人の少女との再会と出会い。

彼女たちと接し、親密になり、過去に触れて。

祐一は気づく。

すっばりと抜け落ちた7年前の記憶の部分。

今までこの街に来ることを拒んだ理由。

それは、かつてこの街で経験した悲しい別れに起因していた。

そして、今、再びこの街に誘われたことの意味。

それは、ある少女の祈りだった。

### ヒロインたち

#### 月宮あゆ（つきみや あゆ）

たいやき食い逃げ少女。うぐう。7年前に出会いを果たしているあゆと祐一であるが、祐一はその記憶を無くしてしまっている。その封印された記憶の内容と理由は、あゆの存在と今起こりつつある冬の街の出来事と深く関係していた。

#### 水瀬名雪（みなせ なゆき）

祐一の下宿先である水瀬家の娘。祐一とは従兄弟。好物は百花家のイチゴサンデー。猫アレルギー。朝に弱い。7年前までは冬になると遊びに来ていた祐一とは幼馴染のような関係であった。万事マイペースな彼女ではあるが、その胸のうちには、7年前に拒絶された祐一に対する消えない思いや、ただ二人で生きてきた母への思いなど、複雑な思いを抱えている。

#### 美坂栞（みさか しおり）

祐一のクラスメートである美坂香里の妹。祐一の一つ下の後輩でもあるのだが、重大な病気を抱え、学校を休学している。好物はアイスクリーム。性格はさばさばしているが、そこには尊敬し、慕う姉に存在を否定されたことへの絶望があった。

#### 川澄舞（かわすみ まい）

祐一の一つ上の先輩。好物は牛丼。夜の校舎でひとり、魔物と戦っているところに出くわす。その魔物の正体はかつて切り離れた、憎むべき自らの力たちであった。成長を止め笑顔を失ってまで彼女が魔物と戦い続けなければならない理由。それは子供の頃、祐一を引きとめようとして自らに課した嘘のためである。

#### 沢渡真琴（さわたり まこと）

記憶喪失の少女。好物は肉まん。実はかつて祐一が介抱した妖狐の変化。人間となった彼女に残っていたのは、ただ祐一が憎いという感情のみだった。それは祐一に「捨てられた」ことへの復讐だったのだが、しかしその実は構って欲しいという、稚拙な愛情表現でもあった。

### シナリオ詳説

Kanon とは、冬の街を舞台とした「奇跡」のファンタジーである。

#### 舞の奇跡 母を救った力たち

舞の力は舞が母を思う純粋な気持ちから生まれた。病院の中庭で息を引き取ったはずの母。少女の無垢な祈りは奇跡の力となり、一度死んだはずの母を救ったのだった。それは、未来を信じる力から生まれた力たち。

親子にとって不幸だったのは彼女達の周りには、舞が得た奇跡の力を見世物として利用しようとする人々しかいなかったことである。舞の奇跡の力がテレビで紹介されると、彼女達は悪魔の親子と気味悪がられ、やがて引越しを余儀なくされる。

追われるようにして引っ越してきた新しい街。しかしそこで彼女は、ついに出会った。運命の少年、相沢祐一と。それは麦畑での邂逅。舞と力たちは知っていた。私たちを受け入れてくれるのは、この人しかいない。

しかし運命は二人が長く共にいることを許さず、やがて別離のときを迎える。祐一と別れたくない一心で嘘を吐いてしまう舞。私たちの遊び場に魔物がやってくる。一緒に守って。祐一が戻ってくるまで、私が守り続けるから、と。

母と自分を苦しめる自分の一部、力たち。祐一がいればそんな自分を好きになれると思っていた。でも祐一はいない。それは舞にとって、どの他人に拒絶されるよりも辛い現実だった。そうしてもはや力を受け入れることができなくなった舞は、ついに力たちを忌むべき「魔物」として分離し、力たちが舞の中へと帰ろうとするのを拒絶し続けたのだ。

少女は戦い続けた。祐一との約束を果たすために。あのときの少女のままの彼女には、そうすることしか出来なかった。

そして祐一は舞と再び出会いを果たした。舞に惹かれ、共に戦ううち、祐一は気づく。力たちは舞と祐一を攻撃していたのではない。言葉を持たない彼女たちは、必死に訴えかけていたのだ。あの麦畑の邂逅を思い出して、と。未来を信じて、と。

過去の出来事と力たちの想いを知った祐一。彼は舞の時を奪った自責から、舞に伝える。もう戦い続ける必要なんてないんだ。剣も捨てればいい。俺がずっとそばにいて、お前を守ってやるから。

そんな祐一の言葉に、舞は約束された未来を見る。そして。舞は自らの腹に剣をつきたて、て命を絶ってしまう。それは、佐祐理を傷つけた自分を許せなかったこと。あるいは、力を忌み嫌った自らへの決別であったのかもしれない。

そして死の瞬間、確かに舞は信じたのだ。自分達の未来を。祐一と佐祐理と共にある未来を。その証拠として残された舞の力。祐一の想いを確認した力は、舞と祐一を再び邂逅させる。

始まりには挨拶を。そして、約束を。

舞の未来を信じる力は、今度は舞自身を救ったのだった。

### 真琴の奇跡 妖狐の奇跡

記憶喪失の少女として祐一に拾われ、水瀬家へとやってきた真琴。彼女は、かつて怪我をしているところを拾われ、祐一に介抱された、ものみの丘の妖狐の変化であった。

妖狐が人間に変化できる条件は二つ。記憶を失うこと、そして、変化後しばらく後の発熱で命を失うこと。

それでも彼女は人間の姿で祐一に会いに来た。そうまでして彼女が欲したもの。それは、あのとき祐一が与えてくれた、人のぬくもりだった。

怪我をした妖狐の真琴を拾った祐一は彼女を必死に看病した。そして、常に自分のそばに置き、いろんなことを聞かせた。「沢渡真琴」とは、そのとき祐一が妖狐にだけ告白した、片思いの女性の名前だった。

しかし祐一は休みが終わると自分の街に戻らなければならない。それで傷の癒えた彼女をものみの丘に帰すことにした。それを妖狐だった真琴は、自分は捨てられた、と感じたのだ。それが、祐一への憎しみの感情として残された。

真琴は祐一へのいたづらを繰り返す。それは、祐一に対する漠然とした憎しみの感情からでもあったが、本当は、人としては拙い彼女なりの愛情表現でもあった。つまり、祐一に構って欲しかったのだ。そして、あのぬくもりを欲しかったのだ。

妖狐のおきてにより、除々に人間らしさを失っていく真琴。真琴がかつて自分の介抱した妖狐であることに気づき、その運命を美汐から知らされた祐一は、必死に真琴の存在をつなぎとめようとする。

残されたのはわずかな時間。その間、懸命に真琴に尽くす祐一。最後には結婚式という形で真琴との絆を確認しようとするが、それは真琴のことを失いたくない存在だと認識しはじめていた、祐一自身のエゴであった。

結局真琴の存在は失われてしまう。その存在がエピローグで妖狐たちの奇跡により取り戻されたかどうかは、読み手の解釈に任されたところである。

「あの丘に棲む妖狐たちが、みんな不思議な力を持っているなら...  
もしたくさん集まれば、とんでもない奇跡も起こせるでしょう。」

### あゆの奇跡 3つ目の願い

Kanon に特徴的な演出として、雪が降るカットとメッセージが表示される部分が挙げられる。これはあゆの子供の頃のシーンを追った記述であるが、それは、今も病院のベッドの上で夢を見続けている、あゆの夢なのだ。

祐一とあゆは7年前に出会っていた。母を亡くして涙に暮れるあゆと出合った祐一は、彼女のことを放っておくことができなかった。祐一は手を尽くして彼女を元気付け、やがて二人は親密になっていった。子供ながらに好き同士の二人。

しかし祐一がこの街を去らねばならない。悲しむ彼女を意識して、祐一はあゆに天使の人形をプレゼントする。そして、その人形は3つだけ、どんな願いをかなえることができるのだと。あゆは願った。1つ目は、ボクのこと、忘れないで下さい。2つ目は、今日だけ、祐一君と一緒に学校に通いたい。そして3つ目は、タイムカプセルで未来の誰かに託すのだという。いつか祐一君の力を必要とする誰かのために、と。

そして別れの日。そこは夕暮れの森の中の学校。木に登って祐一のことを待っていたあゆは、祐一を見つて身を乗り出したその瞬間に、突風にあおられて。転落。後頭部を打ち付けたあゆは、意識不明の昏睡状態へと陥ってしまう。カチューシャはその日、あゆに渡すはずだったプレゼント。大好きなあゆが失われていくのを目の当たりにして。祐一はこのあまりにも衝撃的な悲しみに、耐えることができなかった。その記憶を封印することでしか、自分を守ることができなかった。以降、祐一はこの街を避けるようになっていた。

そして、再びこの街にやってきた祐一。それは、あゆが呼んだのだろう。病院で眠り続ける彼女の命は、もう幾ばくも残されていなかった。

あゆと祐一の再会。しかし、あゆの体は病院で眠り続けたまま。それは、あゆの想いが実体化した存在だったのだ。そしてそのあゆが捜しているもの。それは、3つ目の願いが残された人形だった。

あゆ、栞、名雪シナリオに起こる奇跡は、今も眠り続けるあゆの、残された3つ目の願いをかなえる、彼女が許されたこの世界での最後の祈りによるものなのである。

夢。

夢が終わる日。

雪が、春の日溜まりの中で溶けてなくなるように...

面影が、人の成長と共に影を潜めるように...

思い出が、永遠の時間の中に霞んで消えるように...

今...

永かった夢が終わりを告げる...

最後に...

ひとつだけ願いを叶えて...

たったひとつの願い...

ボクの、願いは...

## 2.3 AIR

### 2.3.1 基本データ

メーカー	ビジュアルアーツ (Key)
ジャンル	恋愛アドベンチャーゲーム
プラットフォーム	Windows 95/98/2000
定価	8800 円 [税別](初回版)
発売日	2000 年 9 月 8 日
スタッフ	企画：麻枝准 シナリオ：麻枝准・イシカワタカシ シナリオアシスタンス：涼元悠一・雲龍寺魁・丘野塔也・藤井知貴 音楽：折戸伸治・麻枝准・戸越まごめ 原画・キャラクターデザイン：樋上いたる
声優	音声なし
評価	
コメント	久弥直樹氏が離れ、新たに涼元悠一氏が加わった制作スタッフにより作成された Key の第二作目。2000 年 9 月発表。久弥氏の繊細な文章という要素が無くなり、最初から最後まで完全に麻枝氏の作品になっている。麻枝氏の「今度は本気で行く」の宣言どおり、ONE や Kanon とは比べ物にならないほどの壮大さと深さで「本当の幸せ」というテーマを描ききっている。が、壮大さに比例するようにテキストが長くなり、同時に、壮大すぎてより一層シナリオ理解が難解なものとなったことから、ONE、Kanon からのファンの間では評価を二分している。後に通常版 (2001/7/27、8800 円 [税別])、Standard Edition(2005/4/8、3800 円 [税別]) が発売された。

### 2.3.2 物語解説

#### シナリオ概説

夏はどこまでも続いていく。

青く広がる空の下で。

彼女が待つ、その大気の下で。

路銀を稼ぐために立ち寄った海辺の街。人形遣いの青年・国崎往人はそこで神尾観鈴との出会いを果たす。彼女は、翼人の記憶と呪いを背負った運命の少女であった。

彼女との交流の中、往人は失われかけた一族の悲願を取り戻す。往人の血脈、法術一族の悲願。それは呪われ大気にとらわれた最後の翼人・神奈の解放。一方で観鈴に惹かれながら、翼人の呪いに苛まれ失われようとしている彼女を救うことができない往人。そんな彼女に対して

往人の取った行動とは。

夏の情景に包まれて、穏やかに流れる日々の中、二人の出会いが運命の歯車を廻す。記念すべき1000年目の夏。繰り返される悲劇に、終止符の時は来るのか。

## ヒロインたち

### 神尾観鈴（かみおみすず）

最後の翼人である神奈の記憶を受け継ぐ運命を負った悲しい少女。この運命のため、他者と親しくなることは許されず、これまで孤独と共に生きてきたが、往人との出会いにより、この運命を乗り越え、新たな旅立ちを迎えることになる。

### 霧島佳乃（きりしまかの）

大人になるまでバンダナを巻き続ければ、魔法が使えるようになると信じている少女。しかしバンダナの真の目的は、神社の御神体を触れたことにより自分の中に潜むもう一つの意識の発動を抑えるためである。

### 遠野美凧（とおのみなぎ）

駅舎で、謎の少女みちると時を過ごす少女。家庭内では、母の孤独を癒すために、生まれることなく死んだ妹「みちる」として母に接する。駅舎のみちるは、美凧自身が、自分の精神的抑圧を解消するために生み出した夢である。

## シナリオ詳説

### 1. 美凧

#### 1-1. 親友のみちる

美凧シナリオは、謎の少女「みちる」と美凧、往人の交流を描いたものであるが、ヒロインである美凧よりも「みちる」に焦点をあてた構成となっているのが特徴である。ここでも、みちるを中心として美凧シナリオを考える。

#### 1-2. 家庭崩壊

美凧が幼い頃、彼女には生まれてくるはずであり、名前も既に決定していた。それが「みちる」である。しかし、母の妊娠中毒により妹は生まれてくること無くこの世を去ることになる。この死産のショックにより、美凧の母親に精神的障害が生じることとなる。それは、美凧のことを、生まれることができなかった「みちる」と思い込んでしまう＝「夢の中で生きる」というものであった。

母親に精神的障害が生じる原因となったみちるの死には、単なる「死」以上の意味があった。美凧が父親っ子であり、母親は三人家族のなかで常に疎外感や孤独を感じ生活してきた。実際には、美凧は母のことも十分に好きであったのだが、母はそう感じてはくれなかった。母にとって、みちるの誕生はこの孤独を癒すものであった。しかし、みちるの死産により、母の

期待していた孤独が癒された日々とは対極に位置する、さらに続くことになる孤独を考えることに耐えられなくなった母の精神は、崩壊をきたすことになった。

これを原因として、両親の仲が悪くなり、父が家を出ることになる。父は美凧に対し「一緒に行くか?」と言うが、美凧は母の孤独を癒すため、みちるとして家に残ることを決断する。

ちなみに、父のその後に関するエピソードは、美凧シナリオのラストで語られる。

### 1-3. みちるの誕生

母の精神障害のため、美凧はみちるとして生きる、つまり常に美凧としての自分を抑圧して生きることになる。このような状況により、母に続いて美凧自身の精神に異常が生じることになってしまう。この抑圧を癒すために、母と同じように、いるはずのない存在、みちるを生み出してしまふ。自分以外のみちるを生み出すことにより「みちるとしての家での生活」と「駅舎における美凧としての生活」のバランスを保つことにより、自我を保ってきた。

みちるの誕生には、母との関係以外にもう要因がある。それは、美凧も母と同じように、孤独を癒すための存在として妹としてのみちるを望んでいたことによる。子供時代の美凧は、同年代の子供達の中に飛び込む勇気がなく、いつも一人で遊んでいた。妹ができると分かった時、その結果として自身の孤独が癒されることをとても喜んだ。しかし、みちるは生まれてくることは無かった。父が家を出ることになり、母が自分を美凧として認めてくれない。この結果、美凧の孤独は以前より増すことになる。そして、母と同様に、自己の精神を保つ、つまり孤独を満たすものを必要とすることになる。その結果として生み出されたものがみちるである。

### 1-4. 母の回復

夢の中で現実を認識することにより過去の辛い出来事を受け入れる、これは心的障害者には多いことらしい。美凧の母も同様に、ある朝目覚めた時に、みちるの死を受け入れることになる。しかし、母は美凧をみちるとして扱ってきたわけであり、みちるの死を受け入れるということは、当然それまでの「みちるとしての美凧」の役割は終わることになる。そのため、母の記憶の中からは、美凧の存在に関する意識が欠落しまふ。

この問題は、美凧と母が、共に現実を認め、正面からぶつかり合うことにより解消された。この手助けをすることも、本シナリオで往人に与えられる重要な役割である。

### 1-5. みちるの正体

美凧が自身の精神的安定を保つために生み出した存在である「みちる」。その存在は、神社の御神体として祀られている羽根の化身である。これは、

「お空にはとても悲しい女の子がいる。私はそこへ帰らなくてはならない。みちるはその女の子が見る悲しい夢のかけら」

「(神社の社を指して) あそこにはもう一人の自分がいるの」

という台詞から推測される。

生まれることなく死んでしまったみちるは、当然思い出を持っていない。しかし、友達になるためには記憶が必要。そこで、翼人の記憶の象徴である翼の一部＝羽根の力を借りることにより記憶を獲得し、美凧と友達になることを可能とした。

そして、美凧が夢から覚めるとき、つまり、美凧にとってみちるが必要でなくなった時、みちるは、往人と美凧と過ごした幸せな記憶を持って、空の女の子・神奈のもとへと帰って行く。しかし、それだけでは神奈を救うために必要な幸せの量は十分ではない。みちるは、残りの幸せを探すことを往人に託して、少女の元へと帰って行く。

#### 1-6. 美凧シナリオとは

AIR で描かれるのは、メインはあくまでも翼人の物語である。また、そのテーマとして「家族の幸せ」を扱っている。本シナリオでは特に、その精神的な部分での親子の繋がりを、「子供を望む母」という観点から描くことを目的としていると思われ、母・娘の両者にとって共通の夢である「みちる」を通してそれを実現している。(美凧とみちるは母子ではなく姉妹であるが、その関係は母娘の近いものがあり、同じとみなせると考える。)

そのため、本シナリオにおいては往人の法術がほとんど用いられないのが特徴である。

#### 2. 佳乃

##### 2-1. 家族

佳乃が生まれてまもなく、母親が亡くなってしまう。そのため、佳乃は、自分が母の命を奪ってしまったのではないかと思ってしまった。また、父親も、数年前に他界しており、姉の聖と2人で暮らしている。しかし、聖が佳乃を過保護に育てる原因は両親の不在とは別のところにある。

##### 2-2. バンダナ

佳乃の手首に巻かれる黄色いバンダナ。彼女は、子供の時に言われた「大人になるまで外さなければ魔法が使えるようになる」という言葉を信じて、今でも腕に巻き続けている。佳乃自身は覚えていないが、これは、2つの理由により姉の聖により巻かれたものである。

子供の頃、夏祭りで風船を手に入れられなかった夜、姉妹は神社の御神体に触れる。これをきっかけに、佳乃の中にもう一人の「誰か」が存在することになる。この「誰か」により、佳乃は自らの手首を切り、自殺を図る。バンダナを巻く理由の一つは、この傷を隠すという直接的なものである。しかし、真の目的は、佳乃の中のもう一人の「誰か」が再び現れた時に、バンダナを見ることにより、佳乃が自我の意識を取り戻し、再び自殺を図ることを阻止することである。

##### 2-3. 御神体

佳乃の中にもう一人の「誰か」が生まれる原因となった、神社の御神体である羽根。これは、SUMMER 編で語られる最後の翼人・神奈の翼の欠片である。(このことは、美凧編における

みちるの台詞からそう考えられる)

この羽根には、聖、往人も触れているが、2人には何の反応も示さなかった。この羽根が佳乃のみに作用したのは、羽根の回想シーンで語られる親子、白穂と八雲に起因する。この羽根が空から振ってきた時に最初に触れたのは、SUMMER 編と同時代に生まれた八雲という幼児であった。八雲の手首には、不吉の象徴と言われていた痣があり、また当時は迷信が強く信じられる時代だったため、村人達に贄として殺されそうになった。その時、母親である白穂は、自らの命を絶つことによりわが子を救おうとした。この母子の物語が、翼人の記憶蓄積の象徴であり、実際に記憶装置として考えられる羽根に蓄えられている。

この結果、この羽根は、己の命をかけて自らの命を救おうとしてくれた母・白穂に対する八雲の記憶が、子供時代の佳乃が抱いていた母に対する感情、つまり、自分のために母が長生きできなかったという気持ちに反応したと考えられる。当然、羽根の主である神奈自身が、母親に対し強い思いを抱いていたことによる影響もあるだろう。

#### 2-4. 終焉

往人の力により、佳乃の中に存在した羽根の力は取り除かれた。しかし、その代償として、往人の法術は全て失われてしまう。この時点で「空にいる女の子を救ってあげる」という往人の本来の目的は果たせなくなってしまふ。

しかし、往人のとった行動は、往人の母から往人へ、柳也から裏葉へ、さらには、神奈から柳也・裏葉へと伝えられた「あなたの幸せをさがしても構わない」という言葉に従ったものであり、責められるものではない。また、このような展開は、これまでの1000年間にも何度かあったものであり、柳也・裏葉の一族にとってはこれも一つのあるべき結末であると考えるのが自然であろう。

#### 2-5. 佳乃シナリオとは

美凧シナリオでは、親子の関係を「子供を望む母」という観点から描いているのに対し、佳乃シナリオでは「母を望む子供」という観点で描かれている。親子の関係は、その片方向だけで成り立つものではなく、佳乃・美凧のシナリオを合わせることで、一つの親子関係を描くことになり、これがメインとなる観鈴シナリオの土台となる。

### 3. 観鈴

#### 3-1. 一人ぼっちの観鈴

観鈴は、幼い頃から常に一人ぼっちで過ごしてきた。その原因は、親しくなった人の側にいると、癩癩を起こしてしまうためである。これは、観鈴に受け継がれた「親しい人を苦しめてしまう」という翼人の呪いにより、他者を傷つけてしまうことを防ぐために、観鈴自身が無意識のうちに起こしているものであると思われる。また、その呪いを観鈴が把握できておらず、精神的にも未成熟なために、泣き出すという行為に繋がっている。

#### 3-2. 神奈

AIR という物語の始まりとなった翼人の少女・神奈。本来ならば、彼女を最後に、この星から翼人はいなくなるはずであった。しかし、翼人という種族としては確かに最後となったが、翼人を象徴する「星の記憶を伝える」という役目は終えることができなかった。さらには、高野の封術により、空に封じ込められてしまう。神奈を救い出すことが、柳也、裏葉の目的であり、それは子孫に受け継がれていくことになる。

「星の記憶を伝える」という役割を終えるためには、翼人が幸せな記憶を持つことが必要とされる。しかし、神奈の記憶では、自分のために柳也が死亡したことになっており、それを見続けているため、高野の呪いが解けた後にも、その役割を終えることができず、転生することになる。

本来、翼人は転生することなく、記憶を伝承したのちには光となり大気に還ることにより、その生涯を終えると思われる。(八百比丘尼に最後や、エピローグの神奈のメッセージから推測できる)しかし、このためには次の条件が求められる。

- 次世代へ記憶を伝承する
- 幸せな記憶を持つ

神奈の場合、高野で受けた強力な呪いにより、幸せな記憶を打ち砕かれ、悲しい夢を見続けている。また、すでに種族としての翼人は存在しないため、記憶を託す相手は人間になる。しかし、翼人に比べ人間の記憶容量は遥かに少ない。そのため、転生先となった人間は、翼人の記憶を全て受け入れることができず、その過程において記憶の器が壊れる、つまり死んでしまうことになる。このため、神奈はいつまでも転生し続けることになってしまう。

### 3-3. 八百比丘尼

本来ならば、神奈の母である八百比丘尼は、自分の代で、翼人の役割を終えようとしていた。神奈に対する記憶伝承を行わないつもりであった。しかし、死の間際に、神奈に対し記憶の伝承を行う。これは、神奈に記憶を伝えることにより、翼人の力も同時に与え、それを使って生き延びて欲しいとの願いによる。

しかし同時に、自分の身に受けていた「翼人に心を寄せてくるものを弱らせてしまう」という呪いをも渡してしまうことになった。この結果、柳也は、刀で受けた傷ではなく、この呪いにより死に至ることになる。また、後の時代における神奈の転生先となった人物が、幸せな記憶を持つことを妨げることにもなった。

### 3-4. 柳也と裏葉

柳也と裏葉から始まる法術の一族の目的は、神奈の救出である。そして、その役割を現在受け継いでいるのが往人である。しかし、神奈を救うためにすべきことは分かっている。神奈の転生先となった人間が、翼人の記憶を全て受け入れさせ、かつ、幸せな記憶を授けることである。しかし、前者は、人間と翼人という決定的な違いにより満たすことはできず、後者は、親しいものを苦しめるという翼人の呪いにより満たすことができない。

神奈が転生を繰り返し時代を過ごしていくのに対し、彼らは、いつの日か方法が見つかることを期待し、子孫に託すという形でその目的を維持してきた。同時に、各自の力を人形に封じ込めることにより代々蓄積し、神奈を救う方法が見つかる時のために備えてきた。

### 3-5. 往人としての結末

往人が神尾家を去った後、観鈴はその命を落とししかける。しかし、戻ってきた往人とその人形の力により、一命を取り戻すことができた。これは、人形に蓄えられた一族の力を解き放つことにより、観鈴の中に備えられていた記憶の器を大きくすることができたためである。しかし、その代償として、往人は全ての力と、その存在自体を失ってしまう。

### 3-6. 「そら」としての往人

AIR編において、往人はカラスとして生まれ変わり、観鈴を見守ることになる。カラスとしての転生は、作中で子供により語られた「カラスは友達を大切に作るから」という言葉を受けてのものだろう。また、明らかに人間よりも記憶の器が小さいカラスに人間が転生することにより、「翼人である神奈の記憶に対する観鈴」と、「人間であった往人の記憶に対するそら」という対比を用いて、観鈴の置かれた状況を分かりやすくすることも目的であろう。

### 3-7. 観鈴と晴子

「そら」としての往人、母としての晴子に見守られつつ、観鈴は最後に向かっていく。この時点で、晴子は観鈴にとっての親しい人間となったはずであるが、翼人の呪いによる苦痛が生じない。この理由についてゲーム中で明確に記述されていないが、往人とその一族の力により呪いの力が消失したと考えるのが自然である。SUMMER編では柳也のみが苦痛を受け、裏葉は無事であったが、これは裏葉が法術により自らにかかる呪いを防いだためであり、晴子にその力があるとは考えにくい。

この結果、晴子は観鈴と近くにいることが可能となり、幸せな記憶を与えることを助けられるようになる。しかし、観鈴自身に起こる現象は、翼人と人間の間にある記憶の器の大きさの違いに起因するものである。そのため、人形の力により、ある程度は対処できたとしても、完全ではなかったと思われる。

しかし観鈴は、本来ならば器を溢れてしまった記憶により死んでしまうところを耐え、神奈、往人とその先祖、そして観鈴自身にとってのゴールを迎えたのである。つまり、神奈の記憶を全て受け取り、往人と晴子と過ごした幸せな記憶を持ってこの世を去ったのである。

## 4. エピローグ

観鈴のゴールにより、神奈は記憶の伝承、幸せな記憶を持つという2つの条件を満たし、最後の翼人としての使命を果たして大気へと還ることができた。この際に、観鈴と神奈という存在は完全に切り離されたと考えられる。それは、以下のメッセージから読み取ることができる。(ここでは「わたし=神奈」「あなた=観鈴」と考える。)この結果、翼人の記憶が人間に受け継がれることもなくなり、1000年間続いてきた物語が終焉を迎える。

別れの時が来ました。  
わたしは空に届けます。  
この星の最初の記憶を。  
あなたと暮らした、幸せな日々の記憶を。  
悲しむことはありません。  
わたしはいつまでも、あなたと共にあるのです。  
雨粒が大河となり、そして海に集まるように...  
だから...  
あなたには、あなたの幸せを。  
その翼に、宿しますように。

## 5. 最後に

海岸で遊んでいる男の子と女の子の2人組は誰なのか、その会話が何を意味しているのか、という事に関しては説明はない。ここでは、局所的な解釈として、彼らは往人と観鈴が転生した姿として捉える。晴子の台詞に現れる「保育所で特に気をかけている2人組がいる」というのも、おそらくこの2人であり、それは晴子と観鈴・往人の繋がりからくるものであろう。「そら」の語りから少年の台詞への順序的な流れを考慮しても、少年=そらとするのが自然な解釈ではないかと思われる。

作品全体を通して考えた場合には、単に観鈴、往人の個人的な転生と考えるのではなく、

少女：神奈、観鈴、そしてその間に神奈の転生先となった少女達の象徴

少年：柳也・裏葉に始まる法術一族全体の象徴

として捉え、彼らの台詞とラストの旅立ちまでも含めて AIR という物語そのものを現すといい考えてもよいのではないだろうか。

また、彼らの海岸での状況から、この2人は AIR 編の7月17日に海岸で遊んでいる子供達であることも分かる。つまり、彼らは AIR 編に於ける往人とそらの関係のようなものと考えられる。だからこそ、これから始まる往人と観鈴の、DREAM 編、AIR 編での辛い日々に対して

<彼らには、過酷な日々を。>

という台詞となったのであろう。そして、2人は「無限の終わりを目指して」旅立つ。ここで、「無限」とは、おそらく翼人のことであり、その「終わり」である神奈を探しに行く、ということなのだろう。

そして、あらたな往人と観鈴による、神奈探しの旅が始まるのである。

果たして、この物語はハッピーエンドであったのか。確かに、観鈴は一般に考えられるよりも短い時間しか生きられなかったし、その大部分も孤独と共に過ごしてきた。また、観鈴としては往人や晴子とも別れることになる。しかし、観鈴の言った「この夏に一生ぶんの楽しさがつまってた」という台詞、晴子を慰めるためと考えられなくも無いが、これは彼女が心から感

じたことであろう。往人にしても、己の全てをかけて観鈴を救うことができたのだから悔いは無いだろう。晴子にしても、観鈴から多くのものを学び、受け取った。これで十分なのではないかと思う。

確かに、みんな揃って仲良く暮らせるようになれば、もちろんそれはハッピーエンドであろう。しかし、それだけが全てだと思ってしまうのは間違いだろう。各人のそれまでの状況と、物語を通して得られたものを考えることが必要なのではないだろうか。

### 母親の強さ

AIR のテーマは親子の絆、特に母と子の関係である。最終的にこのテーマの主役となるのは晴子であり、その成長が母親の強さを強く表現する。ゲーム開始当初の晴子は、母親としての役割を全く果たしていないばかりか、むしろ母親であることを強く拒むように見える。DREAM 編はその立場のまま終わってしまうが、神奈の母に対する情熱が語られる SUMMER 編を挟み、AIR 編では晴子と観鈴の出会いや彼女の真意が語られる。

そこで描かれる「晴子がいかにして母親となったのか、そして母親とは何なのか」こそが、AIR という作品の真髄である。

### ONE, Kanon との相違 AIR の描きたかったもの

ONE、Kanon では各キャラクターが世界を持っており、その世界の中で物語が展開される。もちろん作品全体を通して同じ時間、同じ街での物語を、複数の「もしも」で見せているという点においては、一つの世界の物語であるし、ONE ならば「永遠の世界」、Kanon ならば「奇跡」という共通点は存在する。しかし、このようなキャラクター間での世界の接点はあるが、それぞれの物語で語られるテーマにまでその共通点は及ばない。つまり、作り手側にとっての世界は、あくまでもキャラクターを魅せるための道具ということになる。

言い換えれば、ONE、Kanon という作品全体のテーマである「永遠」「奇跡」は、主題の異なる複数の物語（魅力の異なるヒロイン）を一本の作品として纏めるための手段として利用される立場にあった。

それに対し AIR では、「まずテーマありき」というスタンスで作品全体が構成されている。AIR では「最後の翼人・神奈」についての物語を中心として、その物語に対する肉付けの手段として3人のヒロイン（観鈴・美凧・佳乃）が用いられている。そして、神奈の物語でさえも、それ自体が目的ではなく、神奈と3人のヒロイン達の物語とあわせて「親子の絆」というテーマを描くための手段として用いられている。

ただ、このような世界構築の試みは、キャラクター偏重の傾向が強い現在のゲーム（美少女ゲームに限らず）の主流とは大きく異なる。またキャラクターを手段としてのみ使用することにより、プレイ終了後の登場キャラクターに対する印象をやや薄くするという弊害も生じる。これが、ユーザー間での論争を生んだ原因の一つであろう。しかし本手法は、作品世界全体のスケールの演出やテーマの明確化という観点では有効であり、制作者としては十分に納得できる作品となったのではないかとと思われる。

## 2.4 CLANNAD

### 2.4.1 基本データ

メーカー	ビジュアルアーツ (Key)
ジャンル	恋愛アドベンチャーゲーム
プラットフォーム	Windows 98/2000/Me/XP
定価	7500 円 [税別](初回版)
発売日	2004 年 4 月 28 日
スタッフ	企画：麻枝准 シナリオ：麻枝准 (渚、智代、風子) 涼元悠一 (ことみ)、魁 (杏) 音楽：折戸伸治・戸越まごめ・麻枝准 原画・キャラクターデザイン：樋上いたる
声優	音声なし
評価	+
コメント	2002 年発売のはずが工程管理の甘さから 2004 年発売に。テーマは家族。学園モノに戻りずいぶんつつきやすい印象のうえ、恋愛ではなくて家族愛を分かりやすい設定のもとに描く手法によって、爆笑 + シリアスな Key テキストを味わいやすいようになっている。最初から全年齢対象。後に通常版発売 (2004/8/6、7500 円 [税別])。

### 派生作品

タイトル	智代アフター ~ It's a Wonderful Life ~
プラットフォーム	Windows 98/2000/Me/XP
定価	5800 円 [税別]
発売日	2005 年 11 月 25 日
スタッフ	原画：フミオ シナリオ：麻枝准・榎田レオ 音楽：折戸伸治、戸越まごめ、麻枝准
声優	智代：一色ヒカル、鷹文・河南子：涼森ちさと とも：佐々木あかり
評価	-
コメント	CLANNAD 本編は 18 禁にできないので坂上智代のアフターストーリーを 18 禁で発売。いつものように大爆笑できるが、後半はヘビーなの心して読め。とても感動的なお話ですが、過酷さについては意見が分かれると思います。

## 2.4.2 物語解説

### 物語導入

ある町の物語。

校門まで残り200メートル。

そこで立ち尽くす。

「はぁ」

ため息と共に空を仰ぐ。

その先に校門はあった。

誰が好んで、あんな場所に校門を据えたのか。

長い坂道が、悪夢のように延びていた。

「はぁ...」

別のため息。俺のよりかは小さく、短かった。

隣を試みる。

そこに同じように立ち尽くす女の子がいた。

同じ三年生。けど、見慣れない顔だった。

短い髪が、肩のすぐ上で風にそよいでいる。

「この学校は、好きですか」

「え...?」

いや、俺に訊いているのではなかった。

「わたしはとってもとっても好きです。

でも、なにもかも...変わらずにはいられないです。

楽しいこととか、うれしいこととか、ぜんぶ。

...ぜんぶ、変わらずにはいられないです」

たどたどしく、ひとり言を続ける。

「それでも、この場所が好きでいられますか」

「わたしは...」

「見つければいいだけだろ」

「えっ...?」

驚いて、俺の顔を見る。

「次の楽しいこととか、うれしいことを見つければいいだけだろ。

あんたの楽しいことや、うれしいことはひとつだけなのか？ 違うだろ」

そう。

何も知らなかった無垢な頃。

誰にでもある。

「ほら、いこうぜ」

俺たちは登り始める。  
長い、長い坂道を。

### ヒロインたち

#### 古河 渚（ふるかわ なぎさ）

同級生。病弱で長期休学していたため朋也よりもひとつ年上。前向きな性格で芯も強いが、周囲に流されやすい。朋也との出会いで背中を押され、演劇部再生の夢に向かう。

#### 藤林 杏（ふじばやし きょう）

同級生の友人。委員長。男勝りに活発で世話焼き。妹の涼が朋也に好意を寄せていることを知ると自分の本当の思いを押し殺して二人をくっつけようとするが、それをきっかけとして友達関係が崩れていく。

#### 坂上 智代（さかがみ ともよ）

ひとつ後輩。伝説的に喧嘩が強いが、転校をきっかけに女の子らしく過ごそうとする。学校前の桜並木を守るために生徒会長になることを目標にしているが、それがきっかけで朋也との間に溝ができる。

#### 一ノ瀬 ことみ（いちのせ ことみ）

高名な科学者を両親に持つ天才少女。図書館でひとり本を読んでいる。両親を失ってから彼女の時間は止まったままであり、子供っぽい言動、見境なく飛行機事故の記事を集めるなどの奇行を見せる。

#### 伊吹 風子（いぶき ふうこ）

黙々とヒトデの彫刻を作り続ける高校1年生。歳の離れた姉がおり、彼女の結婚をみんなに祝ってもらうため、出来上がった彫刻をできるだけたくさんの人にプレゼントしたいと思っている。

## 2.5 リトルバスターズ！

### 2.5.1 基本データ

メーカー	ビジュアルアーツ (Key)
ジャンル	恋愛アドベンチャーゲーム
プラットフォーム	Windows 2000/XP/Vista
定価	9240 円 [税込]
発売日	2007 年 7 月 27 日
スタッフ	シナリオ：麻枝准 (鈴、男、Refrain)・都乃河勇人 (小毬、来ヶ谷) 城桐央 (葉留佳、クド)・櫻田レオ (美魚) 原画：樋上いたる・Na-Ga 音楽：折戸伸治・戸越まごめ・麻枝准・Manack・PMMK・水月陵
声優	直枝理樹：田宮トモエ、棗鈴：田宮トモエ、棗恭介：緑川光 井ノ原真人：神奈延年、宮沢謙吾：織田優成、神北小毬：柳瀬なつみ 三枝葉留佳：すずきけいこ、能美クドリャフカ：金子明美 来ヶ谷唯湖：田中涼子、西園美魚：荒井悠美、二木佳奈多：すずきけいこ 笹瀬川佐々美：田宮トモエ、古式みゆき：鴨ノ宮ゆう
評価	
コメント	麻枝准氏のシナリオライター引退作。野球ゲーム、ランキングバトルなどのミニゲームが充実しており、単純な学園恋愛モノアドベンチャーのような外観をしているがその実、Key にはいつもどおりの恋愛友情ファンタジー。母性、父性、家族愛を一巡し、若者同士の恋愛と友情を描く。男性キャラクターに特に焦点を当てている部分が特徴的。

#### 派生

タイトル	リトルバスターズ！エクスタシー
プラットフォーム	Windows 2000/XP/Vista
発売日	2008 年 7 月 25 日
移植度評価	？
コメント	18 禁版としてリメイク。18 禁シーンが追加されるほか、二木佳奈多と笹瀬川佐々美がヒロインに昇格、新規キャラクター朱鷺戸沙耶のシナリオ (シナリオ担当：麻枝准) も追加された。

### 2.5.2 物語解説

#### 物語導入

この世界には秘密がある。

主人公・直枝理樹は幼い日に両親を亡くし、絶望の中にいた。それを救ったのがリトルバスターズと名乗る少年たち（棗恭介・井ノ原真人・宮沢謙吾・棗鈴）だった。彼らは理樹を連れだし、いろんなものを悪役に仕立て上げ、成敗して回った。彼らは馬鹿で返り討ちばかりあったけど、とても楽しかった。彼らと一緒にいると、寂しさや痛みはやがて癒えていった。そうして時は経ち彼らは同じ学園に入学し、今年で二年生。今日も恭介の発案の元、馬鹿を続け、彼らは青春をひた走る。

### ヒロインたち (例外あり)

直枝 理樹（なおえ りき）

主人公。コドモ担当。恭介に踊らされる側の被害者。

棗 鈴（なつめ りん）

主人公その2。コドモ担当。恭介に踊らされる側の被害者。

棗 恭介（なつめ きょうすけ）

すべての黒幕。リトルバスターズ！の創造神。

井ノ原 真人（いの はら まさと）

筋肉バカ。

宮沢 謙吾（みやざわ けんご）

剣道バカ。

神北 小毬（かみきた こまり）

ブラコントラウマ娘。魔法のアンサンブル。

三枝 葉留佳（さいぐさ はるか）

古の双子トリック万歳。家庭の事情は複雑らしい。騒がし乙女の憂愁。

能美 クドリャフカ（のうみ くだりゃふか）

“ちっちゃな巻き毛ちゃん”なスプートニク2号。えきぞちっく・といぼっくす。

来ヶ谷 唯湖（くるがや ゆいこ）

姉御。エロ。一番好きです。心色綺想曲。

西園 美魚（にしぞの みお）

影なし。理不尽含めまんま逆 ONE シナリオか。光に寄せて。

## 第3章

# 作品研究

### 3.1 Key 作品の系譜

図 3.1 をご覧ください。「ONE～輝く季節へ～」以来、Key 作品とのつきあいも足掛け 10 年になります\*1。「リトルバスターズ！」をもって麻枝准氏はシナリオ稼業を引退されるとのことで、ここでひとつの区切りを迎えたと言うことができるかもしれませんね。

### 3.2 ONE～輝く季節へ～

感動系作品として「ONE～輝く季節へ～」という作品の成り立ちを考えると、同スタッフにより「ONE～輝く季節へ～」以前に発表された「MOON.」という作品のことを考慮に入れる必要があります。

「MOON.」: 涙腺弛ませサイコ鬼畜 AVG

「MOON.」(1997 年 11 月 21 日発売)は「ONE～輝く季節へ～」発表以前の同スタッフにより制作され、タクティクスから発売された作品であり、法人宗団を舞台としたサイコホラー/サスペンス系の物語です。「MOON.」の素材としてサイコ、つまり精神世界の描写が選ばれた理由は次の 2 点であると考えられます。

第一に、「サイコ系」の流行です。直接的には、「MOON.」の前年に発売された Leaf のサイコサスペンスビジュアルノベル「雫」(1996 年 1 月 26 日発売)伝奇ビジュアルノベル「痕」(1996 年 7 月 26 日)の影響が強くありました。両作はノベルゲームの始まりである「かまいたちの夜」(1994 年 11 月 25 日発売)「弟切草」(1992 年 3 月 7 日)の読者心理を利用する手法をそっくりそのまま、比較的タブーの少ない 18 禁ゲームという世界に適用することにより、より効果的に読者に心理的な打撃を与える物語作品を容易に構築することができる、という優位性を示していました。そしてその手法は一部のユーザーの間で高い評価を受けていました。

---

\*1 「MOON.」「ONE～輝く季節へ～」はネクストン (Tactics ブランド) の作品ですが、同スタッフ陣が VA 移籍前に作成した作品ということで、Key 作品と一緒にリストしています。

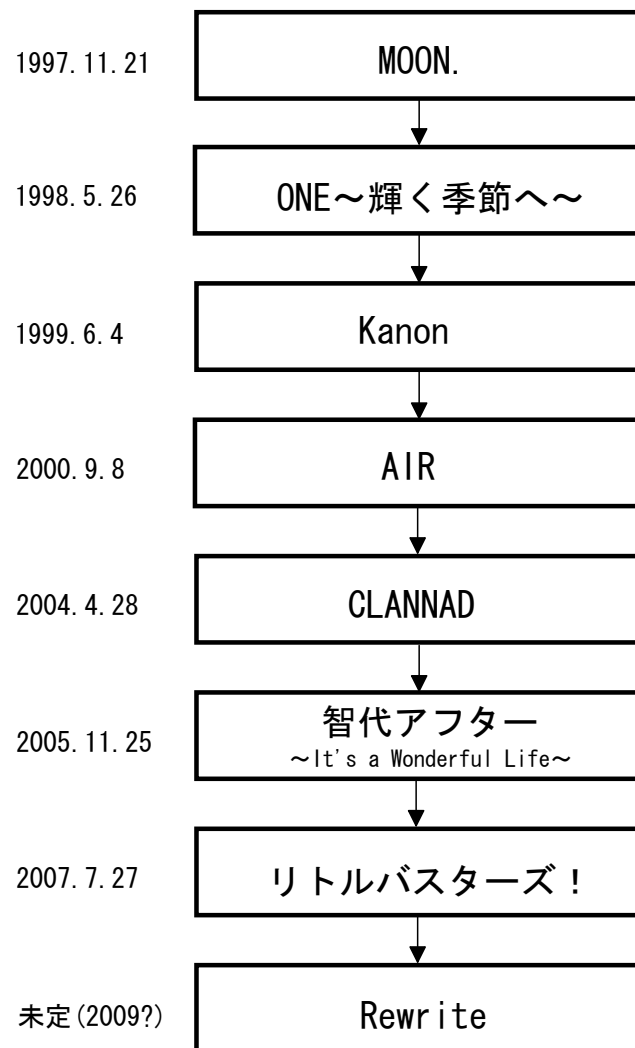


図 3.1 Key の 10 年

そんな時代背景の中、制作コストの低さからやがて 18 禁市場を席卷しそれゆえに衰退していく 18 禁ノベルゲームの黎明期に、Leaf ビジュアルノベルのひとつの垂種（あやかり商法）として企画されたのが「MOON.」という作品です。

第二に、「MOON.」は 18 禁ゲームであろうとしたこと。そして、「サイコ」は 18 禁ゲームとして都合が良かったことが挙げられます。「サイコ」作品はそのテーマから、登場人物として精神異常者を自然に用いることが可能であり、そのキャラクターになればどのような行為をさせても、破綻なく物語を進行することが可能となるわけです。また、精神世界を描くことが多くなるため、「これは精神世界での出来事・・・」とすることにより、全てのキャラクターが性に関する常識を超えることが容易となります。

しかし当時乱造された Leaf ビジュアルノベルの亜種の中での「MOON.」の存在意義といえば、18 禁描写や「サイコ」のテーマに集約されたものではありませんでした。「MOON.」が多くの人に心理的な打撃を与えた理由。それは、見るも醜い鬼畜・サイコ描写のその背景と結論に、母と娘、姉と妹、兄と妹の間の純粹すぎる家族愛と、それゆえの悲しさを描写した部分です。これは「涙腺ゆるまし系」を謳う「MOON.」の企画意図を実現するために用いられた（麻枝氏の十八番の）方法であったのですが、多くの人にとって、この対比による悲しみの記述は鮮明で、心に迫るものでした。

ただし「MOON.」はあくまで当初のあやかり商売的な目標をメインに制作された作品であり、家族愛を高らかに謳う部分の仕組みは単純なものでした。そのために、ちょっと変わった Leaf ノベルの亜種、といった存在にしかなることができませんでした。そこで同制作スタッフによる以降の作品では、「MOON.」での成功の経験を生かし、「悲しみ・心の痛み」が大きな中心テーマとして扱われていくことになります。

#### 「ONE～輝く季節へ～」：心に届くアドベンチャー

18 禁ゲームに対してユーザーがHを求めるのは当然のことであり、18 禁ゲームが目指すべき1つの目標が「いかにHな作品をユーザーに提供するか」にあることは自明なことです。前作「MOON.」はこの要件を満たすために、物語の素材としてサイコ系を選択しました。そこには、精神世界の描写によってユーザーの心を揺さぶり、「悲しみ・心の痛み」を与えるという目的もあったのですが、その要素はあくまで流行を追った付加的要素として位置付けられ、作品全体の雰囲気はまだ大きく「18 禁」に偏ったものとなっていました。「MOON.」が名作となりえなかった一番大きな理由は、作品の目標がその両者に分散して明確ではなかったことが挙げられます。しかし、「MOON.」に対するユーザーの反応は、付加的要素として盛り込んだ自分達の感動要素の演出が「意外に受ける」ということを制作者に確信させるものでした。

そこで「ONE～輝く季節へ～」では、「MOON.」では果たせなかったユーザーの心を揺さぶる＝感動を与える、という要素が最重要視されるようになりました。このような方針をとることは当然H要素の減退へと繋がることになるのですが、「ONE～輝く季節へ～」の前年に発売された「To Heart」（1997年5月23日発売）の大ヒットにより、18 禁ゲーム界において「純愛系」の流れが強まったこと、さらにはそれに影響されて「ゲーム中に無理にHを入れなくても物語が成立していれば問題ない」という、ストーリー重視を謳うユーザーに大幅な増加が見られるようになったことなどから、時代背景としては自然なことでもあったのです。

そうして「ONE～輝く季節へ～」は、すでに成功していた「To Heart」風の皮に「MOON.」の感動演出手法の発展形を取り込む形で成立しました。「To Heart」に似た当時流行の学園恋愛モノという、多くのユーザーにとって安心感のある設定によって訴求対象のユーザー層を広げ、しかしその核には、「To Heart」流の平和な恋愛物語ではなく、「MOON.」のときよりもさらに先鋭化された制作者の意図が埋め込まれていたのです。

そのように成立した「ONE～輝く季節へ～」に特徴的なのは、物語の中核である感動演出要素として、「MOON.」で見られたようなキャラクターの過去の記憶に基づく、比較的単純で現実的な人間関係ではなく、より抽象的でファンタジックで御伽噺的な幼年期特有の憧憬が用い

られていることです。あまりにも非論理的だが誰にとっても懐かしいそれを物語の核心に描くことで、論理に縛られた現実のドロドロを排除して、ユーザーの心に直接訴えかけるという方法をとったのです。

その手法は、それ自体はそれほどめずらしくない日常とファンタジーとの折衷世界観にしても、あまりにも制作者の情緒が優先されて抽象的で、制作者のユーザーへの押し付けがましい態度が前面に強調されたものでした。かつ、その設定に引きずられるように物語がないがしろにされた部分がありました。それで「ONE～輝く季節へ～」は、一部のユーザーにとっては拒絶すべき対象として、その他大勢のユーザーにとっては難易度の高い、よくわからない物語と映ることになりました。

しかしなんだかよくわからないけどものすごく衝撃的なそれは、新しいジャンルとして受け入れることになりました。それは感動が主要素となる作品だから感動系、またはとりあえず泣けるということで泣きゲー、と呼ばれるようになりました。

## 物語の読み方

「ONE～輝く季節へ～」ははじまりの作品ということもあり、非常に「粗い」作品だと言えます。物語の核心部分に関してはほとんど説明がなく、その読解は容易ではありません。実際、2章に述べた物語の解説はかなりの努力を払って整合性を保てるようにしたつもりですが、それでも矛盾したり、説明しきれない部分が多いのです。

しかし、そこが「ONE～輝く季節へ～」の魅力であると言えます。その宝石の原石のような荒っぽさは、受け取り手の磨きようによっていくらかでも光らせることができます。

「ONE～輝く季節へ～」は、まずは抽象度をそのまま受け入れ、楽しむことです。理屈を越えた部分の感動を、楽しむことです。音楽を楽しみ、情緒に流されることです。

そして次に、抽象度を利用して「ONE～輝く季節へ～」という物語の中に自分自身を構築することです。自分なりに納得した「ONE～輝く季節へ～」への解釈が完成したとき、そこに新たな自分を発見することができることでしょう。

## 3.3 Kanon

「Kanon」：キャラクター作品への挑戦

「Kanon」は「ONE～輝く季節へ～」の主要制作スタッフが会社を移籍し、新規に立ち上げたKeyというブランドの処女作です。ですから「ONE～輝く季節へ～」で衝撃のデビューを飾った彼らとしては、自分達は今でも「ONE～輝く季節へ～」と同じことができるんだ、ということユーザーとパトロンにまずはアピールしておく必要があったのです。第一義的に「Kanon」は、そのような意図のもとに作り出された作品です。

そして、「Kanon」という作品を語る時に忘れることができないのが時代背景です。それは「萌え」に代表されるような、キャラクター主義主流の風潮です。実は「Kanon」のかなり以前から、アニメ、ゲームに関わらず美少女モノにとって、いわゆる「キャラクター萌え」と

いう要素が重要視されつつありました。「Kanon」では、前作「ONE～輝く季節へ～」に比べ「まずキャラクターありき」という考え方が強く見られるのは、そのような時代背景に迎合したためです。

比較してみましょう。「ONE～輝く季節へ～」においても、キャラクターごとの特徴付けはなされています。「幼馴染」「盲目」「聾者」などです。ただし、それらはまず「物語に関連したキャラクターの特徴」です。また、会話にあらわれるキャラクターの特徴（「だよもん星人」など）も、あくまで日常的なやりとりの楽しさを演出する目的に生まれたものであり、それがキャラクターの個性を大きく主張することにはなっていませんでした。

これに対し、「Kanon」におけるキャラクターの特徴は、物語中の必然とされない要素を、計画的に、最初からあるものとしてキャラクターに付与しています。さらに、全キャラクターに対し、2つ以上のそれを与え、その際にも必ず一つは食品にするという統一も図られています。全員に対して共通の項目を与えることは、ユーザーにとってゲーム内でキャラクターを識別することを容易とするためだと考えられます。

あゆ	「うぐう」	「たいやき」
名雪	「幼馴染」	「イチゴサンデー」
真琴	「狐」	「にくまん」
舞	「魔物」	「牛丼」
栞	「病弱」	「アイスクリーム」

また、「ONE～輝く季節へ～」では各ヒロインのシナリオを通じて「永遠の世界」という統一テーマを追っていたのに対して、「Kanon」ではそれに相当する「奇跡」が、月宮あゆという一人のキャラクターに集約される物語構造となっています。このため、個々のキャラクターのストーリーは確かに泣ける、切ないのだけれど、「ONE～輝く季節へ～」のように作品全体を通して心に残るようなテーマを感じることはできないのです。

しかしそれは、「Kanon」が最初からそれぞれのキャラクターを重視する姿勢で作られていることを考えると、制作者の意図どおりの効果ということができます。彼らは確かに、当代風の「キャラクター重視」の姿勢を貫きながら、切なさで読者を泣かせる作品を作ることができたのです。

実は当時、「Kanon」は「ONE～輝く季節へ～」を越えたか？という議論がありました。いっぱい泣けたから越えた、という人もいましたし、「MOON.」のとき同様、とりあえず旧作が優れているのだ、という人もいました。私自身は、判断できない、と発言しました。それは、両作があまりにも違う性質の構造と意図を持たされた作品だったからです。

## 物語の読み方

「Kanon」は上述の理由と、久弥直樹氏が企画をつとめていることもあって、麻枝准氏が企画をつとめる ONE や AIR に比べれば「希薄」な物語です。ぶっちゃけて言うと、後者の要因のほうがはるかに大きい。つまり、「Kanon」は久弥氏流の物語手法 中心には旧来の単純な悲劇構造が据えるものの、彼の抜群のテキスト技術と演出センスによりそれを非常に綺麗で

泣けるお話に仕上げる技術 によっているため、物語そのものから深いテーマ性を抽出することは難しいのではないのでしょうか。

著者は、作者の違いによりシナリオに対する態度を変えられる読み方をお勧めします。

恋愛（あゆ、名雪、栞）

久弥シナリオ。トレンドドラマのような恋愛を、情緒たっぷりに楽しみましょう。

家族愛（真琴、舞）

麻枝シナリオ。奇跡の意味に注目しながら、ラスト近辺を注意深く読みましょう。

## 3.4 AIR

「AIR」：究極の感動系作品を求めて

Keyはそのデビュー作「Kanon」において、自分たちの感動演出手法を流行のキャラクター作品に適用してみせ、しかもそれは現状のユーザーに強く求められていることを証明しました。

その作業を終えて名声を得た Key の次のターゲット。それは、自分たちの可能性を測ることができるような作品に挑戦することであり、これまでにない究極の感動系作品を作り上げることでした。

それを実現するための方向性として選択されたのが、「ONE～輝く季節へ～」の「永遠の世界」で見せたような「空想世界」「精神世界」をより物語の中心に据えて、これを緻密に描写していく、という方法でした。

これを実現するために「AIR」で行われたことの1つが、ユーザーにとって親しみのある世界の削ぎ落とすことでした。「AIR」では本来自分を重ねるべき主人公についてさえも、ゲーム開始後しばらくの間、旅する謎の人形使いであるという以外の情報がユーザーに与えられません。また前作までとは対照的に、主人公が通う学校という現実的な接点もユーザーには与えられません。このようにして「AIR」では、「日常」がすでに「非日常的」で「空想世界的」に描かれているのです。それはファンタジー的な世界の中での精神情動を描くことで、それを読者の心により直接的に作用させることを意図したものでした。しかし、シナリオから日常世界が削除されることはユーザーと作品の間に一定の溝を作り、そのためユーザーが移入しにくい作品となるという副作用を生む結果となりました。

また、「ONE～輝く季節へ～」「Kanon」が基本的にはヒロインを単位でのストーリーであったのに対し、「AIR」では、一つの大きな流れを3部構成（DREAM 編、SUMMER 編、AIR 編）で見せる方法をとっています。この3部構成は、ビジュアルノベルにおけるフラグを利用した攻略順序の制御と同じ効果（物語を破綻なく、理解しやすい形で提供する）をもたせるためのものです。さらに、3人のヒロイン（観鈴・美凧・佳乃）が登場しますが、3部全てにおいて描かれるのは観鈴の物語だけであり、美凧と佳乃の物語は観鈴の物語の理解をサポートするために存在しています。つまり、「AIR」においてユーザーが行うことができるのは、提示される順序に従って物語を進めることであり、また、その結果として制作者に意図された通り

の感動を受け取ることです。

以上に述べた「AIR」の演出は、これまでに無い感動物語を読者に見せようとする制作者の強い意欲から実行されたものと考えられます。しかしそれは制作者の考え方を強くユーザーに押し付けることへと繋がり、それが一部に「AIR」に対する拒絶反応を生んだ原因だと考えられます。

## 物語の読み方

「AIR」は上述の通りの麻枝氏妄想大爆発作品なので、その野心的な作品規模ともあいまって、通常の読者には非常にとっつきにくい作品になっています。実はファンタジー作品としては結構緻密に計算されて世界が構築されているのですが、実際のテキストでは情緒や感動演出を優先しているため、順序だてて読むだけではそれが理解できないようになっているのです。そこで著者はAIRを読む読者に次を提案します。

シナリオをきちんと読んで、因果関係を理解しよう

長大なシナリオと感性重視のテキスト描写のせいで分かりにくいのですが、きちんと読めばAIRは緻密に計算されたファンタジー世界観と思想(テーマ、仏教的な因果応報、転生輪廻の世界観)の上に構築されていることが分かります。それはよくできているだけに、作品中からピースを集めてそれを構築する作業は、結構面白いのです。そういうことが苦手な方はAIR読了後、本書2章の物語解説をお読みいただくだけでも、AIRの面白さの一端を感じていただけるものと思います。

人としての幸せについて考えてみよう

AIRはその壮大な物語の中で、人として生きることの幸せってなんだろう?と読者に問い掛けています。各シナリオエンドで語られるさまざまな種類の幸せについて、自分はそれについてどう思うかを確認する作業は、AIRという作品を楽しむ楽しみ方としてあるべき姿なのではないかと思います。

## 3.5 CLANNAD

「CLANNAD」: 家族愛をテーマにした人生のドラマ

前作の「AIR」は、輪廻転生というファンタジーにありがちな設定を使いながら、これにKeyお得意の感性演出手法を適用することで、これまでにない壮大な物語規模で、母娘、姉妹の絆と本当の幸せを謳いあげました。しかし自分達のこだわりを追求するために情緒的な描写を優先しすぎたこと、さらには詰め込めるものは何でも詰め込んだことによる冗長性が、複雑な輪廻転生物語を読み解くのに必要となるピース集め作業の難易度を高め、これが結果として制作者とユーザーとの間に一定の乖離を生じさせることになりました。

このフィードバックを受けながら4年近くの歳月をかけて制作された「CLANNAD」においてまず実行されたのは、表面的には学園恋愛アドベンチャーゲームに立ち帰ることにより、若い読み手の感情移入のし易さを高めることでした。さらに物語本編も、最後までその出発点から延長して発生した事象として描かれるため、それも多くのユーザーが本作のことを肯定的な意味で身近に感じている理由になっていると思われま

す。しかしその一方で本作のテーマは、学園恋愛ゲームとしては異色ともいえる「家族」です。

これを描き出すために実行されたのが、主人公とヒロインの周りにはいる人々を丹念に描写すること、さらには主人公のその後の人生を描写することによって作品規模を大きくしながら、「家族」の絆と暖かさをいろいろな側面と局面から切り取りながら、人は想いの中で生きているのだ、ということを主張することでした。

## 物語の読み方

語られるのが「家族」ということもあって、「CLANNAD」は従来の学園恋愛アドベンチャーの枠からは完全に外れている感があります。本作が本当にその特徴を見せるのは学園パートを終えた後、その後の人生において主人公が直面する厳しい現実であり、そんな中でも本当に守りたいと思うものを意識させることで、つらい現実を生きる希望とはいったいなんなのか、実感させてくれる演出です。

- AFTER STORY で反則的な汐のかわいさに悶えましょう。彼女に会うために、光の玉集めをがんばる価値は、絶対にあります。
- 幻想世界（モノの世界、町が持つ意識）について丁寧に読みましょう。実は非常に精緻に世界の仕組みが描かれているようです。こんな柔らかい世界、あったらいいな。
- ある一人の人が生きるのにもいろいろな想いの中で生かされているんだ、というポジティブメッセージを受け取って、未来への希望に繋げましょう。

なお本作は、商業的な理由、そしてテーマとのかねあいから、最初から「一般向け」作品として制作されるはじめての Key 作品となりました。この事実から、世の中と作り手の価値観の変遷を伺い知ることができます。

## 3.6 リトルバスターズ！

「リトルバスターズ！」：少年少女のループからの脱出劇

前作「CLANNAD」は確かに大きな成功を収めましたが、それが出来上がるまでに、制作会社にも、ユーザーにも、大きな負担をかけたという課題がありました。再びこれほどの規模の作品を実現することはそう容易くないだろうと想像される中、Key が打ってきた次の一手が「リトルバスターズ！」という作品です。

「リトルバスターズ！」はその表向き、もう「泣きゲー」はやりません、普通の学園恋愛アドベンチャーをやります、みたいな顔をしていました。いたる絵からの脱却、ふんだんに散り

ばめられた外注ミニゲームも、その象徴かもしれません。

しかしながら、実際は違った。

「リトルバスターズ！」の中身は、その前半こそ、今を普通に生きる少年少女の苦悩と奮闘を描いたものでしたが、しかし物語後半はそこからでんぐりがえって、舞台装置を精巧にした「ONE～輝く季節へ～」みたいなファンタジー、夢世界が展開されるのでした。随所で使用される演出のメタファーも、世界の壊れ方も、キャラクターの成長と大団円エンディングまでも、「ONE～輝く季節へ～」を想起させるものでした。読了感も似ています。

「また“永遠の世界”なのか」と、一部のユーザーの失望を買うことになりました。その強引なやり口は、あまりにも進歩がないじゃないのかと。その批判は各シナリオがどこか、出来合いのものの劣化コピーのような雰囲気を持っていたこととも関連しているかもしれません。

しかし、著者自身はその批判は当たらないと思っています。各シナリオは、泣けるほど移入できませんが、非常に感動的なものだったと思いますし、物語展開など作り手がいくらでも自由にして良い部分だと思います。

問題は。それを問題と捉えるのかどうかすでに議論の分かれるところかもしれませんが、それとは別の場所にあるように思えます。

問題。ここまで進歩した手法を使用してなお「ONE～輝く季節へ～」の奇跡を越えられない、その訳は。

## 物語の読み方

本作の楽しみ方として、緩やかでバカな学園生活、ミニゲームを極めることはもちろんあります。

その一方で、環状世界の成り立ち、その訳と、そこからの脱却に必要なもの、それが象徴するものについて考察する余地があります。

- 世界の構造について整理しましょう。意味不明とも思える来ヶ谷謎解きシナリオ（世界の摂理を無視した来ヶ谷さんの暴走）をきちんと読むと良いかもしれません。ハコニワ文化万歳。
- 恭介の一代大芝居の意味。なにが奇跡で、なにが奇跡でないか。奇跡の大安売りではないキャラクターの成長によって、何が実現されたか。
- 男同士の友情について。
- 鈴のフトモモについて。

なお本作も「CLANNAD」同様最初から「一般向け」作品として制作されました。しかし2008年7月25日には18禁版「リトルバスターズ！エクスタシー」が発売されたことから、「CLANNAD」と本作との性質の違いを窺い知ることができます。

## 第4章

# おわりに

さあこれからいよいよ各作品のモデル化の作業を始めましょう！...というところで今回も終わってしまいますのですね(涙)。本当に申し訳ない。弁明をすると、今の著者の人生には他に優先すべき事項が多すぎて、いまこうしているように夢世界に心を遊ばすことができるような時間は、日常生活の中に圧倒的に不足しているのです。ストレスで日々弾力を失っていく心のほうをなんとかしてほしい。

さておき、本書の締めめの挨拶に替え、ここでは本書が為すべき今後の議論について、少し道筋をつけておきたいと思います。まだ著者の中ではまとまりきっていない内容であるため、思っていることをだらっと書き連ねるだけにします。正しくないことを書くかもしれませんが、どうかご容赦を。

### 「この世界には秘密がある」

「永遠の世界」のように、別の法則が存在するファンタジー世界の存在。もうひとつの世界。世界のシカケ。このアイディアは各 Key 作品に共通しています。その構造上の共通点を抽出し、逆に違いを観察すると、各作品の物語構造や主題が見えてきます。

また、ことさら「もうひとつの世界」が浮かび上がる理由について、何らかの意味を与えてやることができます。著者が思うにそれは、社会生活を営む中ですっかり心の奥底に埋もれてしまっている、自我が芽生えた頃に獲得した自分中心の世界観、自己完結世界への誘導です。

### 心理の深層への介入

Key 作品は感動的です。それは、Key 作品に記述されている世界について読者が強く共感し、自分を重ねているということです。何故、観測者がそこまで移入するのか。何故、他人が創作した架空の世界を、自分の中の世界と錯覚するのか。

音楽です。だまし絵のトリックと同じ。ある特定の刺激を与えると、世界を見る目が、個人の中に埋もれているレンズへと切り替わるのです。

## 「綺麗」さの探究

Key 作品は綺麗です。それはもうオイラーの公式  $e^{i\theta} = \cos \theta + i \sin \theta$  ばりに綺麗です。

では綺麗というのは一体どんな感覚でしょうか。それは、要らないものがすべて捨て去られ、本当に大切なものが純粹に、シンプルに残っている感覚。

Key 作品は綺麗と感じられる。それはつまり、Key 作品は抽象的に理解可能であるということです。

言い直すなら、本書の主題はその物語理解のための抽象化の過程を追ってモデル化したいというものです。モデル化の過程で捨象に失敗すれば、大切な宝石を捨ててしまうことになります。

どうしたら綺麗な宝石を探し当てることができるのか

Key 作品の中にキラッと光る宝石を探す旅、次版に続きます。

## 10年経っても「ONE～輝く季節へ～」の綺麗さについて語り尽くせないことを主張する本

---

発行日	2007年12月31日	第0.1版(2007冬コミ ver.)
	2008年12月30日	第0.2版(2008冬コミ ver.)
発行者	おねしペグローブ	
	<a href="http://oneprivate.blogspot.com/">http://oneprivate.blogspot.com/</a>	
連絡先	おねしペグローブ	
	oneprivate at twitter.com	

---