



# Keyの軌跡

監修 / Key  
坂上秋成

世界を感動させる秘密を、  
Keyは知っている。

“奇跡”

“幸せ”

“人生”

“友情”

『Kanon』『AIR』『CLANNAD』『リトルバスターズ!』

麻枝准を中核とするKeyの感動の原点がここにある!

ルーツ



Keyの軌跡

坂上秋成

星海社

157



SEIKAISHA  
SHINSHO



## はじめに

九〇年代末から現在まで、日本有数のゲームブランドとして活躍してきたKey<sup>キ</sup>の魅力を記すこと。

それが本書の最大の目的である。

Keyは一九九八年に株式会社ビジュアルアーツ内のブランドとして立ち上げられた後、『Kanon』『AIR』『CLANNAD』『リトルバスターズ!』といった、多くのビジュアルノベルを制作し、ブランドとしての地位を確立していった。

それが可能となった背景には、さまざまな要因がある。

シナリオライターである麻枝准<sup>まへだじゆん</sup>が描き出す、現実と幻想とが溶け合うような物語。

原画家・樋上いたる<sup>ひのうえ</sup>の生み出す強烈な個性を持ったキャラクター。

同じく原画家であるZuga<sup>な</sup>の描くシャープで力強い登場人物。

音楽担当である折戸伸治おりと しんじと麻枝准の楽曲に対する強いこだわり。

代表である馬場隆博ばば たかひろの、どれだけ時間がかかってもよい作品ができるまで待つというクオリティに対する考え。

そして、文章と絵と音楽と演出を同時に楽しむことができるビジュアルノベルというジャンルの中で、「泣きゲー」の元祖と称されるほど、ユーザーを感動させることにこだわった姿勢。

これら全てが結びつくことでKeyというブランドのイメージは作られ、多くの人に記憶される名作を生み出していった。

Keyのスタッフたちは、とてつもない信念と執念を持って作品づくりに取り組んでいる。ならば、その軌跡を描くためには、単に年表を作ってデータを集めるような作業に終始するのではなく、作品世界やそれぞれの作家の成し遂げてきたことを深く掘り下げるような作業が必要になる。

Keyが二十年以上の時間をかけて達成してきたことを一本の線として描き出し、そこにあるさまざまな物語を読者に伝えること。

本書は、その役割を担うために記される。

全体の構成は以下のようなものになる。

第一章では、Keyの中心メンバーがかつて在籍していたブランド・Tacticsタクティクスが制作した『MOON.』『ONE〜輝く季節へ〜』という二本のビジュアルノベルを分析しつつ、後にKeyの核を担うことになるシナリオライター／音楽家・麻枝准の経歴と特徴について語っていく。

第二章では、Keyが初めて出したビジュアルノベル『Kanon』のストーリーや個人的なキャラクター造形を紹介しながら、久弥直樹ひさや なおきと麻枝准という二人のシナリオライターの関係性について掘り下げる。

第三章では、その独特の物語や構成によって多くのユーザーへ影響を与えた名作『AIR』について、物語の深い部分まで潜った上で考察を行う。

第四章では、Keyの名を世に知らしめた大ヒット作『CLANNAD』と、その外伝的な位置付けとなる作品『智代アフター〜It's a Wonderful Life〜』に込められたメッセージと、両作の関係性について語る。

第五章では、友情をテーマの中心に据えた作品『リトルバスターズ!』の内容を概観しつつ、実際にはきわめて多彩で複雑なモチーフがそこに潜んでいることを確認する。

第六章では、『AIR』『Kanon』『CLANNAD』をアニメ化し、Keyの世間的な認知を高めた京都アニメーションの偉業について語った後、麻枝准が脚本を務めたオリジナルアニメ『Angel Beats!』や『Charlotte』の分析を行う。

第七章では、田中ロミオ・竜騎士07・都乃河勇人という三人の著名なシナリオライターによって記された『Rewrite』の物語について確認していく。

第八章では、Keyというブランドがどれほど音楽を重視し、自分たちの武器にしてきたのかを、折戸伸治と麻枝准という二人の音楽を中心に見ていくことになる。

そして終章では、全体の流れを整理すると共に、Keyというブランドの本質がどのようなものであったのか、そしてこの先いかなる場所へ向かおうとしているのかについて考察する。

第六章を除き、本書は基本的に第一章から終章まで時系列順に出来事を辿る構成をとっている。これらを読み進めてもらえば、Keyが創設から現在までどのような歴史を辿っ

できたのか、理解してもらえないはずだ。

ただ今回、筆者は表面的に出来事を並べるだけでなく、より深い部分まで考察を行い、それを読者に提示したいと考えた。Key作品の多くは一見するといずれも分かりやすいテーマを持っているが、丁寧に内容を追えば追うほど、そこには難解な要素が隠れていることに気付く。

そのため筆者は、相当に細かい部分まで作品解釈を行い、Key作品の魅力を一層掘り下げることを意識した。もちろん、それは読者に対して単一の解釈を押しつけるようなものではない。あくまでも、Key作品の不思議な魅力について読者が考えるきっかけを作りたいというのが筆者の思いだ。

本書においては、個々の作品について可能な限り深く考察するため、物語の核心に触れる記述も含まれている。その点はあらかじめご了承いただきたい。

Keyの軌跡を辿ることは、ビジュアルノベルというジャンルの歴史に寄り添い、さらには音楽やアニメーションについてもさまざまな角度から思考していく旅のようなものだ。すでにKeyの作品を知っている人と、これから触れてみようと考えている人の両方に、

Key 作品の持つ美しさとそれについて語ることの楽しさを知ってもらえればよいと思う。

—— 祈るような気持ちで、筆をとる。

—— Key の軌跡を知るための旅は、ここから始まる。

目次

はじめに 3

第一章 **Key** 前史 —— 『**MOON.**』と『**ONE**〜輝く季節へ〜』をめぐって 15

Key 前史としての Tactics 19

『**MOON.**』—— 過酷な運命に向き合うこと 24

『**ONE**〜輝く季節へ〜』—— 「永遠」を否定するために 36

第二章 **Key** 始動 —— 『**Kanon**』という奇跡 51

贖罪としての物語 55

第三章 『AIR』 —— 彼女が選んだ幸福の形 73

母と娘の物語 76

翼人という存在 —— 「空にいる少女」について 82

「そら」の役割 —— プレイヤーは救い手となれたのか 88

神尾観鈴が手にした幸福 91

「再誕」の物語としての『AIR』 95

第四章 奇跡の価値は —— 『CLANNAD』、『智代アフター』、『It's a Wonderful Life』 105

『CLANNAD』 —— 完成された家族の物語 106

『CLANNAD』の物語 107

恋愛の先にある物語——「AFTER STORY」 110

「幻想世界」と「だんご大家族」 115

『智代アフター〜It's a Wonderful Life〜』——奇跡のない世界で生を祝うこと 123

『智代アフター』の世界 125

坂上智代と岡崎朋也が示したもの 128

“It's a Wonderful Life!”——彼女が記した結論 133

## 第五章 『リトルバスターズ!』——虚構の楽園とピエロたち 139

『リトルバスターズ!』の世界観 142

本当の『リトルバスターズ!』に向けて 145

「この世界の秘密」について 148

主人公の特殊性と男性キャラの存在感 153

イレギュラーな存在とその幸福な結末——朱鷺戸沙耶ルートについて 156

## 第六章 Keyとアニメーション

——京都アニメーションの美学、『Angel Beats!』、『Charlotte』 167

京都アニメーションの美学 169

「京アニクオリティ」の背景 172

デジタルノベルをアニメ化することの困難——マルチエンディングという問題 177

キャラクターと視聴者の距離 188

二つのオリジナルアニメ——『Angel Beats!』と『Charlotte』 196

『Angel Beats!』——運命に叛逆する少女たち 197

「死後の世界」の物語——『Angel Beats!』の概要 200

『Angel Beats!』における挑戦——面白さを詰めこむこと 205

『Charlotte』——孤高へ至る物語 209

『Charlotte』の物語 210

不在の在——『Charlotte』における成長と信頼、あるいは友利奈緒について 214

第七章 『Rewrite』——進化への意志を示すもの 221

『Rewrite』における正義——ガイアとガーディアンという二つの組織 223

「奇跡」の捉え方——麻枝准と田中ロミオの作家性 227

『Rewrite』が切り拓いたビジュアルノベルの未来 232

第八章 **Key**の音楽——物語と音の結びつき 239

折戸伸治の生み出したKey音楽のイメージ 240

シナリオと音楽の関係——Keyにおける麻枝准の功績 243

四枚のアルバム、あるいは麻枝准の執念について

252

終章 **Key**が目指した場所 —— 「過酷な日々」の果てにあるもの 271

麻枝准の世界 —— 過酷な日々、「学校」の二面性、「余白」への想像力  
275

Keyが目指したもの、そしてその未来  
286

おわりに  
293

第一章 **Key** 前史

——『**MOON.**』と『**ONE**』  
〜輝く季節へ〜  
をめぐって

一九九〇年代後半、ビジュアルノベル（本書においてはノベルゲーム・美少女ゲームなどの総称としてこの呼称を用いる）はアンダーグラウンドでの強烈な存在感を放っていた。今日まで多くのユーザーに語り継がれている『エルフ』の『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』やLeafの『To Heart』といった傑作が生み出されたこともあり、まぎれもなく当時、オタクにとっての最先端の文化はビジュアルノベルだと見なされていたのである。

実際、ビジュアルノベルというジャンルからは現在も活躍する多くのクリエイターが輩出されている。シナリオライターだけで考えても、『空の境界』『Fate/stay night』『Fate/Gr and Order』といった作品を執筆した奈須きのこ、ライトノベル『冴えない彼女の育て方でヒットを飛ばした丸戸史明、アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』でその名声を高めた虚淵玄、マンガ『アカメが斬る!』などのヒット作を出しさまざまなジャンルで活躍しているタカヒロ、ライトノベル『人類は衰退しました』『AURA〜魔竜院光牙最後の闘い〜』などの傑作を書き続けている田中ロミオといった作家たちは、九〇年代後半からゼロ年代・一〇年代のビジュアルノベルにおいて活躍してきた書き手である。

ビジュアルノベルは一般的にメジャーなジャンルではなく、どうしてもオタクがプレイするものというイメージは強かったが、だからこそ作り手たちは自由に、実験的かつ先鋭

的な作品を出し続けることができたのだ。

そうした背景を踏まえた上で、本書はKeyにスポットを当てて、語っていく。

名作と言われる多くのビジュアルノベルを作り出し、「泣きゲーの元祖」としての地位を不動のものとしたブランド。それがKeyだ。

Keyの最大の強みは、ビジュアルノベルというジャンルの特性を最大限に活かしてきたという点にある。ビジュアルノベルとは、シナリオ、図像、音楽、演出といった要素を組み合わせてひとつの作品を生み出すジャンルだ。

その点において、Keyは他に類を見ない構造を持った独特なシナリオ、個性的なキャラクター、物語と密接に結び付いた美しい音楽を融合させることによって、ユーザーの心をつかみ、日本でも有数のブランドとしてその名を馳せてきた。

Keyはシナリオライター・音楽家である麻枝准、原画家の樋上いたる、シナリオライターの久弥直樹、音楽担当の折戸伸治、グラフィッカーのしのりく、みらくる☆みきぼんといったメンバーを中心に、馬場隆博が代表を務める株式会社ビジュアルアーツのブラン

ドとして、一九九八年に結成された。

彼らは第一作となる『Kanon』（一九九九年）で作品のクオリティでも商業的な側面でも大きな成功をおさめ、続く『AIR』（二〇〇〇年）では十万本を超える大ヒットを記録した。さらに二〇〇四年にはビジュアルノベルの常識を覆す物語構成をとった『CLANNAD』を発表し、その圧倒的なボリュームと作品の完成度によって、ユーザーを驚かせた。

その後、上述した三作が京都アニメーションによってアニメ化されたことでKeyは一層知名度を上げ、『リトルバスターズ』（二〇〇七年）や『Rewrite』（二〇一一年）、『Summer Pockets』（二〇一八年）といったビジュアルノベルを発表していくことになる。

さらには、Keyを代表するシナリオライターである麻枝准の才能に注目が集まったことで、麻枝が脚本を務めるオリジナルアニメとして『Angel Beats!』（二〇一〇年）、『Charlotte』（二〇一五年）が制作され、話題となった。

しかし、なぜ多くのビジュアルゲームブランドが存在する中で、Keyは業界トップクラスの人気を得ることができたのか。

書かれてきたシナリオの独創性とはどのようなものなのか。

個性的なキャラクター造形とは具体的になんなのか。

音楽とシナリオを融合させるとはどういったことなのか。

本書の目的はKey作品の魅力を解き明かしながら、これらの問いに答えていくことにある。

本書の最後まで辿り着いた時、読者はKeyの魅力のみならず、人が作品を創造するとはどのような営みなのかという問いについてのささやかな答えをも手にしているはずである。

## Key前史のTactics

まず、私たちはKeyについて語る前に、株式会社ネクストンが運営しているブランドであるTacticsについて確認しておく必要がある。というのも、麻枝准、久弥直樹、折戸伸治、樋上いたる、しのり、みらくる☆みきぼんたちは元々Tacticsに所属しており、しかもこのメンバーを中心に『MOON.』、『ONE～輝く季節へ～』（以下、『ONE』）という二本のゲームを世に送り出しているからだ。

この二作は後年のKey作品と内容的にも深く関わっており、コミックマーケットにおけるジャンルコードでも二〇一三年まで「Leaf & Key」に分類されていた。

Tacticsは第一作として『同棲』（一九九七年）というビジュアルノベルを発表しており、この時点で上述したKeyの初期メンバーのうち、麻枝准と久弥直樹以外の二人は制作に参加していた。しかし、筆者の考えでは、後のKeyへと続く流れを考える上で重要なのは麻枝准と久弥直樹が加入した後に作られた『MOON.』と『ONE』という二つの作品である。この二作はどちらも企画を麻枝准が担当し、商業としての成功もさることながら、その内容の圧倒的なインパクトによって大きな話題となった。

それを踏まえれば、Keyの軌跡を考える上で、Tactics時代の作品、とりわけ麻枝・久弥らが加入した後に作られた作品を語ることはきわめて重要である。本章ではこの二作品について分析し、Keyの原点がどのようなものであったかについて探っていく。

ここで、ブランド設立時から現在に至るまで、Keyの象徴とも言える存在として活動している麻枝准の経歴を簡単に見ておきたい。

上述したように、麻枝はシナリオライターとしても音楽家としても類まれな才能を持ち、ユーザーの人気を獲得してきた人物だ。

シナリオに関して言えば、彼がシナリオライターを志したのは小学校中学年の頃のことになる。彼が愛読していた『マイコンBASICAマガジン』というパソコン関連雑誌のコーナーである「ファンタジー通信」で栗本薫くりもとかおる『グイン・サーガ』が紹介されており、それに夢中になったことが、ライターを志す第一歩だったという。

また、同時期にゲームブック（＝読み手の選択肢によって物語の展開が変わり、純粋な読み物としてだけでなくゲームとしても遊べるように設計された書籍）が人気を博していたことも麻枝に大きな影響を与えた。麻枝は口の中にできた腫れ物を治療するため、長期間病院に通わなければならぬ時期があったのだが、それを嫌がっていたところ見かねた母親が通院のたびに一冊ゲームブックを買い与えてくれた。

そこから麻枝は自分でもゲームブックを作り、学校で友人たちに見せるようになった。それが非常に好評を博し、新作が完成すると、同級生たちが群がるように麻枝の作品で遊んだ。クリエイターとして相手に喜んでもらうという経験を、麻枝は小学校から積んでいたのである。

また音楽については、高校時代から作曲を行っていた。麻枝は小学生の時から兄のパソコンであるPC-6001mkIIを使用して、BASICというプログラミング言語で簡易なゲームを作成していた。そこから高校に進学し、『マイコンBASICマガジン』に掲載されていたMusic Macro Language (MML) という音楽演奏用のデータ記述言語でパソコンに音を打ち込んでいるうちに、自身の曲を作りたいと考えるようになった。

その後、彼は新たにPC-8801FHというマシンを購入し、音楽関係のツールを揃えて作曲を始めることになる。当時、麻枝はBIZとTM NETWORKの音楽にハマっており、とりわけ後者の曲のバンドスコアを打ち込みながら、音楽の作り方を学んでいた。

麻枝は中京大学の心理学科に進学するが、大学一年生の時点で、自分の音楽は商業でも通用するのではないかと思うようになった。それから彼は歌唱力の高い友人・吉田信彦よしたのぶひことSailing Shipsというユニットを組んで、定期的\*1にアルバムを作るという作業に没頭した。この時に作った曲のいくつかは、後に麻枝の名前が広く知られるようになった際に商業化

\*1 麻枝は大学時代、Sailing Ships以外にも、『終わりの惑星のLove Song』（二〇二二年）に収録されている『Heroの条件』で共に作曲を行った親友・中川泰誠とK-EMELLAというユニットを結成している。

されており、<sup>\*2</sup> 大学時代において彼がすでに高い作曲能力を有していたことが分かる。打ち込みが得意だったために「ピコピコの麻枝」というあだ名がついていたというエピソードもファンのおいでは知られている。

だが、その後麻枝は挫折を味わうことになる。当時の彼はシナリオ以上に音楽の方へ強い自信を抱いていたため、就職活動も大手ゲーム会社の音楽部門を中心に行っていた。しかし、彼を採用する企業は一社もなかったのだ。企業で受けたテストでは音楽理論に関するものも多く出題されたが、独学で音楽を作ってきた麻枝はそれらにまったく対応できず、自分が井の中の蛙かわずにすぎなかったという絶望を味わった。同時に彼は、周囲の人間が自分のやりたいことを諦め、望んでいない場所へ就職する姿を見て大きなプレッシャーを感じてもいた。「人生というのは大学を卒業するまでは自由に遊び、その後はやりたくもない仕事に就かなければいけないのかもしれない」という恐怖を彼は抱いていた。

けれど彼は、もうひとつ自信を持っていたシナリオライターというジャンルであらためて勝負を賭けることに決めた。結果、麻枝はアリスソフトとSCOOPスクープという二社から内定を

\*2 『Life is like a Melody 麻枝准トリビュート』(死んだセカイ戦線、二〇一五年)、五頁

もろうが、前者は即戦力を求めており、すぐさま結果を出さなければいけないという環境だったため、初心者でも大丈夫だと言ってくれたSCOOPを選び、WINDOWSの使い方から教えてもらうことになった。

ただ、SCOOPでの仕事は長く続かなかつた。麻枝は『カオススクリン遼子』というゲームのシナリオに携わっていたが、そこで彼の伝えたいものを社長が理解してくれなかったのだという。彼はユーザーの方を向いてシナリオを作りたかったが、それは社長の望むやり方ではなかった。

結果、麻枝はSCOOPを退社し、Tacticsの面接を受け、『MOON.』の企画を立ち上げることになったのである。

### 『MOON.』——過酷な運命に向き合うこと

『MOON.』は吉沢務よしざわ つとむをプロデューサーとし（ゲーム内でのクレジットは製作総指揮としてのYETI）、企画・麻枝准、脚本・麻枝准、久弥直樹、原画・樋上いたる、グラフィック・しのり、みらくる☆みきぼん、音楽・折戸伸治、YETI、いしさん、麻枝准



『MOON.』(初回版)、1997年発売。  
©NEXTON

という体制で制作された。このうち、吉沢務といしさん以外は、後にKeyの初期メンバーとなる人物である。

本作は一九九七年に発売され、「鬼畜サイコ涙腺緩まし系」を謳い、「商業ゲームのタブーに挑む」というキャッチコピーと共にユーザーの下へ届けられた。

そのキャッチコピーの通り、『MOON.』はタブー視されやすい宗教団体とその施設を舞台とし、凌辱シーンや残虐シーンも作品の中核に置かれている。

これについて、企画・シナリオを務めた麻枝准は、当時大きな影響力を持っていたLeafの作品である『雫』『痕』（一九九六年）、およびそのシナリオライターである高橋龍也たかはしたつやからの影響があったと語っている。『雫』においては人間の精神を操る「毒電波」が物語において重要な要素を担っていたし、『痕』では「鬼」の血が流れる一族を物語の中核に据えてのサスペンスが展開されていた。アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の大ヒットからも分かるように、一九九〇年代後半のサブカルチャーにおいては、作品のトーンが暗く、キャラクターたちが強烈なトラウマを抱えているような作品が多く見受けられた。

その影響を受けた『MOON.』もまた、オカルティックかつ残酷な要素を備えたストーリーになっている。

だが、本作は単にアングラ的、あるいは一九九〇年代後半に存在したダークな展開をなぞっているだけではない。「サイコ」であることを強調しつつも、その隙間にキャラクターが抱える葛藤<sup>かっとう</sup>、切実さ、人と人が交わることの意味といった倫理的な主題を挿入しているからこそ、『MOON.』は今なお傑作として語り継がれているのである。

本章では、その点について深く斬りこんでいく。

簡単に『MOON.』の内容を確認しておこう。

本作の主人公である天沢郁未<sup>あまさわいくみ</sup>は、宗教団体FARGOに入ってから六年後に帰ってきた母が怪死を遂げたことを受け、その謎を解明するために自らもFARGOに乗りこむことを決意する。

彼女は教団へ向かう途中、二人の少女に出会う。FARGOで研究者として働く兄に会うことを目的とした巳間晴香<sup>みまはるか</sup>と、姉を探すためにやってきた名倉由依<sup>なくらゆい</sup>だ。彼女たちは互いに協力者として行動するが、三人が別々の「クラス」に配属されてしまったため（郁未はクラスA、晴香はC、由依はB）、監視者の目を盗んで地下通路で連絡を取り合うことになる。

郁未は一切正体の分からない「少年」と同じ部屋で暮らしたり、同じクラスAに所属す

る鹿沼葉子かぬまようこと食堂で顔を合わせたりしながら、精神強化のための鍛練をこなしていく。母親と過ごした記憶を見せつけられるMINMESと、もうひとりの自分（『ドッペルゲンガ』）と会話させることによって自身の弱さを浮き彫りにするELPODという二つの装置。それらで精神を鍛える生活を送るうちに、郁未は「不可視の力」の真実に迫っていくことになる。

郁未は自分の目的と並行して、晴香と由依の望みも叶えようと奮闘する。しかし、それが達成されることはなかった。由依の姉である名倉友里なぐらゆりは訓練課程において「ロスト体」と呼ばれる暴走状態になってしまい、そのままFARGOによって処分される。さらに、晴香もまた兄である良祐に会うことはできたが、同僚の科学者である高槻によって、晴香の目の前で良祐は殺されてしまう。

人の命を消耗品のように扱ってまでFARGOが求める「不可視の力」とは一体なんなのか。その問いに対する答えを探っていくうちに、郁未自身も時折意識を失い、「ロスト体」に近い状態になっていることが判明する。結果、彼女はFARGOに拘束され牢へ閉じ込められるが、そこを脱出し、「少年」と再会することに成功した。

「少年」は全てを語った。三十年前、「少年」を含む人間とは別の種族——悪魔と呼ばれる存在——が人によって捕獲された。人間たちは悪魔が持つ特殊能力である「不可視の力」に注目し、研究の末に人へ悪魔の意志の片鱗へんりんを宿らせ、「不可視の力」を持たせることに成功した。そしてFARGOの目的は、多くの実験体を使ってその研究を完成させることにあった。

郁未は少年と最後の触れ合いを行った後、彼の言葉にしたがうようにして、施設の地下深くにあるという敵の「足枷あしかせ」を探しに行く。しかし、頑丈な扉を開けた先には、ただ一面の花畑が広がっているだけだった。何をすればいいのか分からないまま、郁未はひたすらに花をちぎっていく。その最中、肉体関係を結んでいたことで「少年」の意識の一部を宿していた彼女は、上の階で彼が処分されたのだと理解してしまう。

すでに「不可視の力」を完全にコントロールできるようになっていた郁未は本能にしたがって施設内を動き回り、全ての元凶である「声の主」と対峙する。天空に浮かぶ赤い月の姿をした「声の主」は、母親を殺したのは他ならぬ郁未だと精神攻撃を仕掛けてくるが、郁未はもうひとり自分の自分との対話によってその攻撃をしりぞけ、「不可視の力」を行使して

「声の主」を撃退する(図1.1)。

けれど戦いはまだ終わらない。彼女は同じクラスAで過ごしてきた鹿沼葉子と「不可視の力」をぶつけあう。葉子にとってFARGOの教えは神の意志であり、絶対的なものだ。だからこそ彼女は、その意志にしたがって郁未を排除しようとする。だが最終的に、彼女もまた教団から解放され自由に生きることを選択し、郁未に笑顔を見せた後に施設を去る。

そして物語はエンディングを迎える。公園のベンチには、数年の時を経て赤ん坊を抱いた郁未の姿があった。話しかけてきた男の子に対し郁未は、自身が受けたのと同じような愛情を子どもにも与え、そうしていつかひとりで生きていけるような強さを持つてほしいという願いを口にする。その後、遅れてやってきた晴香と由依が郁未と共に笑顔を見せる中で、物語は終わる。

以上が『MOON.』のおおまかな内容である。

本作は終始重いテイストで綴られる作品であり、分か



図1・1 郁未と赤い月とが対峙するシーン。

©NEXTON

りやすい救いも存在しない。郁未の死んだ母親が復活するようなことはないし、「少年」が助かるようなルートもない。晴香と由依は生き延びて施設を出ることに成功したが、当初の目的である兄および姉を助けることは叶わなかった（選択肢の選び方によっては、エンディングを迎えても晴香と由依が死亡しているというルートも存在する）。

だが、決して本作はキャラクターたちの絶望を描くことに終始したわけではない。そうではなく、絶望の中で彼女たちがどのようにして強さや愛を見つめるのかを問うことが本作の最大のテーマなのである。

ここでキーワードとなるのが、家族というモチーフだ。そもそも本作のヒロインたちの多くは、何かしら過去に大きな心の傷を負っている。郁未の場合は母親の死に加え、自身が性的な行為を求めすぎたことで恋人に嫌悪されてしまった過去がある。由依はかつて誕生日に、帰り道で見知らぬ男性に凌辱されてしまい、そのことが原因で家族をバラバラにしてしまっている。鹿沼葉子は、実の母親に絞殺こうざつされかけ、抵抗した結果、逆に彼女を殺害したというトラウマを持つ。

しかも抱えているトラウマが大きければ大きいほど、彼女たちは「不可視の力」を獲得しやすくなる。彼女たちがA、B、Cにクラス分けされていたのは、そのままトラウマの

大きさによる区分だったのだ。だからこそ肉親の死を目撃してしまった郁未と葉子がAであり、明確なトラウマを持たない晴香がCということになった。

結局、彼女たちは失われてしまった家族を回復することはできない。主人公である郁未は人外の能力である「不可視の力」を手に入れたが、それは直接的に彼女の心を救うようなものにはならなかった。

ならば郁未は、物語の最後にどのような着地点を見出したのか。それは、失われた母を取り戻すのではなく、自らが母となって与えられてきた愛情を伝えていくような生き方である。これは彼女ひとりでは決して成し遂げられなかったものだ。絶望した郁未が最終的にFARGOと戦えたのは、ひとえに「少年」の存在があったからだ。彼は自身の正体について説明しないまま、郁未と共に暮らし、身体を重ね、彼女の行動をさまざまに局面でフォローし続けていた。実際に、彼と郁未が交わり、意識の一部を移したからこそ、郁未は「不可視の力」を使い、赤い月を破壊することができたのだ。

しかし郁未にとって真に重要なのは、「少年」と家族のように過ごす時間を通し、ひとりきりでも困難に立ち向かう強さを獲得できたという点である。

「少年」の死後、母の面影を追うようにしてMINMESの中へ入った郁未は、波打ち際

に座る「少年」に出会う。それは郁未が望んだ幻のようなものかもしれない。「少年」は郁未に次のような言葉をかけた。

季節というのはね、巡ってゆくんだ。僕はいつまでもここにいます。でもキミは巡る季節の中に生きてゆくんだ。ずっと先ゆく季節を生きてゆくんだよ。こんなところで立ち止まってちゃいけないよ。(…)ずっと、遠くまでいくんだよ。この夏の終わりの季節が霞んで見えなくなる場所までね。

この言葉を受け取ったからこそ、郁未は未来を望むことができた。絶望的な状況においても、その先にある時間を切り拓いていく勇気を得られたのだ。

そうして彼女はFARGOという非日常から日常へと帰り、やがて子どもを産み、その子が強くなる日まで愛情を注ぎ、見守り続けることを宣言する。それはまさしく、悲惨な過去を受け止めた上で、過酷な運命と向き合い未来を紡ごうとする少女の姿である。

\*

表面上、『MOON.』はダークなテイストに包まれた作品だ。異形の力を求めるカルト教団、装置を使つての精神鍛錬、人を実験材料としか見ない研究者、凌辱と暴力、肉親の死といった暗い要素が本作を覆っている。

けれどより深い部分において、本作は、「人が過酷な現実には正面から向き合い、乗り越えていく強さ」を描こうとしていた。そのような強さを得ることは容易ではない。実際、郁未はELPODでもうひとりの自分と対峙する際、幾度も過去の恥辱を認めねばならず、そのような選択肢を選ぶことはプレイヤーにとつてもきわめて辛いものとなる。

だが、それは郁未やプレイヤーに不快な思いをさせるためだけに存在するシーンではない。物語の終盤、FARGOを脱出した後、巡回員の目を盗んで施設に戻った由依は、ぼろぼろになった晴香と再会する。そして、どれほど辛い過去があつてもそれを忘れてしまえば生きていけると語る晴香に由依は次のように答えた。

思い出さないままいたほうがいい真実なんて……実はないんじゃないですか。(…)

その事実を受け止めた上で生きてゆかないと……自分勝手だつて……そう思う……。

(…)すべてを受け止めて、自分の中で整理して、心の奥に閉まっておかないといけないんじゃないかな……。自分の過去の一部を一切閉じこめるって、その周囲に居た人たちの存在ってものも一緒に閉じこめてしまうわけで……。そんなものを伏したまま、のうのうと生きてゆくなんて……。 (…)

正直に生きるってすごく……。辛いけど……。でもそれが人の強さなんだと思う。

この由依の台詞に、『MOON.』という作品において最も重要な主題が表れている。現実の世界において、過去に負った心の傷でPTSDを発症している人がいることを考えれば、全てを思い出すべきだとする彼女の主張が完全に正しいとは言えないだろう。

けれど、ここで由依が伝えようとしているのは、過去を忘却してしまえば、自分と関わってくれた人間の存在までも無意味になってしまうということなのだ。FARGOに関連する全てを忘れれば、死んでいった郁未の母も、晴香の兄も、由依の姉も、その存在ごとき意味をなくしてしまう。それはあまりに寂しいことだ。だからこそ由依は、大切にしていた家族への愛を抱えていくために、自身が負った傷の記憶も引き受けるべきだと主張する。そしてこれは、郁未にとつての「少年」にもあてはまる。麻枝准は本作の企画書におい

て、「少女とある少年の最も悲しき邂逅」を裏コンセプトとして設定していた。<sup>\*3</sup> 実際、郁未は日常から遠く離れた隔離施設の中で、「少年」と過ごす時間だけはくつろぎ、笑い、愛し合うことができた。

「少年」もまた、自身が処分されるリスクがあると承知の上で、郁未の行動をサポートし、ウサギのぬいぐるみをプレゼントしたりもした。それは人外の者と人間とが、魂を重ね合わせるような時間である。「少年」は結局死亡するが、それを受け止め前に進む意志を持ったからこそ、郁未は自身の中に宿った「少年」のあたたかみと共に、「不可視の力」を使って道を切り拓くことができたのだ。

過酷な運命を背負い、目を背けたくなるような過去を抱えながら、それでも未来を目指していくための強さを手にすること。

それこそが『MOON.』を名作とした要因であり、後年のKey作品においても見受けられるテーマである。

\*3 『タクティクスMOON. & ONE ～輝く季節へ～設定原画集』（コンパス、一九九八年）、一三〇頁

『ONE〜輝く季節へ〜』——「永遠」を否定するために

『MOON.』制作後、Tacticsは同じメンバーで二作目を作り始めた。それが一九九八年に発売された『ONE〜輝く季節へ〜』である。

『MOON.』は陰惨な雰囲気をもった作品だった。しかし『ONE』はそれと一転して、(少なくとも表面的には)爽やかな学園恋愛ものとしてパッケージングされている。『ONE』においても企画を担当した麻枝准は、この流れにも一定の狙いがあったとしている。

前述したように、『MOON.』はLeafが発売した『雫』『痕』という作品の影響下で作られた作品だった。けれど同時に、Leafはその後、一九九七年に『To Heart』という王道の学園恋愛ものを世に送り出し、大きな成功をおさめているのである。Leafのシナリオライターである高橋龍也を意識していた麻枝には、自分たちもダークなものを作った後に王道の恋愛ものを作るというヴィジョンがあったのだ。

しかし、『ONE』と『To Heart』には決定的な違いがある。『To Heart』はパッケージングとしてもシナリオとしても、主人公が個々のヒロインと日常を過ごし、コミュニケーション



『ONE〜輝く季節へ〜』（初回版）、  
1998年発売。  
©NEXTON

シヨンをとり、やがてはハッピーエンドに辿り着くという正統派の恋愛作品だった。だが『ONE』の場合、シナリオの方はより複雑な構造をとっている。そこにあるのは分かりやすい恋愛シミュレーションではなく、「人間の孤独とそこからの回復」を中核に据えた物語だったのだ。さらに言えば、『MOON.』が「非日常から日常へ戻るための物語」だったのに対し、『ONE』は「日常を愛している主人公が非日常へと連れ去られてしまう物語」と表現することができる。

では、『ONE』の物語とは具体的にどのようなものだったのか。

主人公である折原浩平おりはらこうへいは、幼い頃から叔母の家にあずけられ、自由気ままに暮らしていた。彼はにぎやかな学園生活を送りながら、周囲の人間たちと交流を重ねていく。幼なじみであり世話焼きの少女・長森瑞佳ながもりみずか、乙女らしくあることに強いこだわりを見せる七瀬留美ななせるみ、辛い別れを経験し雨の中で相手の帰りを待ち続ける里村茜さとむらあかね、盲目になりながらも前向きに生きる川名みさきかわな、ひとりでは何もできない子どもでありながら徐々に成長していく椎名繭しいなまゆ、声を発せないが文字や仕草で感情を伝えようとする上月霽こうづきみお。浩平は十二月から四月までの四ヶ月のあいだ、彼女たちと関わり、絆を深める。

だが、そうした日常と並行して、浩平は自分がどこか遠い場所へ連れ去られ、消えてしまふような感覚を常に抱いている。その場所こそ、物語のところどころで描写される「永遠の世界」である。そこでは「ぼく」と「少女」の二人だけが、抽象的な会話を交わしている。

やがて、おとぎ話のように挿入されていた「永遠の世界」が、実体を伴って浩平の日常へと侵入してくることによって、彼のこの世界における存在そのものがおびやかされるようになる。

以上が『ONE』のおおまかなあらすじである。

本作は麻枝准が瑞佳、留美、繭のシナリオを担当し、久弥直樹がみさき、漕、茜のシナリオを執筆している。全てのキャラクターが個性的に描かれているが、ここでは作品の中心に置かれた「永遠の世界」と最も密接に関係しているメインヒロイン・長森瑞佳のシナリオについて考えてみたい。

浩平と瑞佳の関係は、物語開始の時点で恋人同士に見えるほど密接なものだ。瑞佳は毎朝浩平を起こしに家を訪ね、常に世話を焼きながら、浩平のことを心配している。麻枝准

のコミカルかつあたたかみのある文章の冴えもあって、プレイヤーは瑞佳と過ごす何気ない日常シーンに没入することができる。

しかし、ゲームを進めていく中で、二人の關係に決定的な変化が訪れる。クラスの男子内で行われたくじ引きでハズレを引いた浩平は、誰かに告白しなければいけない状況に追い込まれる。浩平は冗談だと理解してくれる相手として瑞佳を選び告白するが、実際には、瑞佳は顔を赤らめながらそれを受け入れてしまう。

恋人同士になった浩平と瑞佳。通常の恋愛シミュレーションならば、ここでエンディングを迎えるか、あるいは病気や事故によって二人が引き裂かれるといったお定まりの展開が繰り広げられるだろう。しかし本作はそのような構造を拒否した。

『ONE』が今なお多くのユーザーを魅了し続けているのは、瑞佳ルートにおいて、主人公である浩平が瑞佳を正しく愛せないことに悩む過程を描き、なおかつその苦痛をプレイヤーにも追体験させる構造を作ったからに他ならない。

浩平が瑞佳と交際を始めた後、わたしたちプレイヤーは、本来ならば選びたくない選択肢、瑞佳を傷つけるような選択を幾度も繰り返すことになる。恋人になったことを喜ぶ瑞佳に冷たく接し、繋いできた手を振りほどき、ずっと朝の面倒を見てくれた彼女へ「起

こすのだって頼んでるわけじゃない」と言い放ち、クリスマススイブの約束をすっぱかす。この時、瑞佳に優しくしたいと考えるプレイヤーの意思と、実際に物語を進めるために必要な選択肢の内容は完全に乖離かいりしている。

瑞佳と過ごす日常の中で流れるBGMも、それまでの明るいものから重苦しいものへと変化していく。そして彼らの関係にとって、決定的な瞬間が訪れる。浩平は「ふたりだけのクリスマスをやり直そう」と言つて瑞佳を学校に呼び出し、灯りのついてない教室へ入る。浩平はそこで瑞佳の手をとる。しかし、しばらくして別の男の荒い息が聴こえてくる。浩平のものではない。瑞佳の身体に男の手がかけられている。けれど暗闇の中で、彼女は何も気付けない。そうして、浩平が蛍光灯のスイッチを点けた瞬間、全てが明らかになる。浩平は瑞佳を誘い出し、他の男に彼女を襲わせようとしていたのだ。

そのまま浩平は学校の中庭へと走り出す。そこで彼はようやく、自分が瑞佳を好きだったことに気付く。しかし彼はあまりにも幼く、あまりにも臆病な人間だった。交際が始まり、彼女の優しさを踏みにじり続け、それでもなお彼女の愛情が自分に向けられていると確かめずにはいらなかったのだ。

これは浩平だけでなく、プレイヤーにとっても絶望的な展開である。もともとそのような

にプログラムされていたとはいえ、プレイヤーが選択肢を選び続けた結果として瑞佳を傷つけたことは間違いないのだから。ここで浩平とプレイヤーは、ゲームの内部にいる主人公とゲームの外側にいる存在という違いがありながら、瑞佳に対する罪悪感を共有するところになる。

だが、このような仕打ちを受けた後でなお、瑞佳は浩平を追って、何事もなかったかのように話しかける。それに対し浩平は、別れたいと告げた後で自分のやってきた行いについて洗いざらい語り、自分がどれだけ酷い人間であるかを、彼女に伝えようとする。しかし瑞佳は、浩平を責めなかった。別れたいというならそれでもいいが、自分は浩平でなくては駄目なのだと、明確に言い放つのだ。それに対し浩平も、自分も瑞佳でなくては駄目だと返した。ここで浩平を許す瑞佳の姿勢に疑問を持つユーザーも少なくはないはずだ。けれど、浩平との関係をどうするか、その決定権を持つのは瑞佳だけなのだ。浩平がやったことは容易に許されるべきことではないかもしれない。だがそれと同時に、物語の前半のまばゆい日常を通じて、わたしたちは、浩平と瑞佳がどれほど互いを大切に思ってきたかを知っている。

言うなればこのシーンは、瑞佳の愛情が浩平の罪すら受け止めるほどに深いことを伝え

てくるものなのだ。それは同時に、プレイヤーにとっての救済でもある。彼女が浩平のそばにいたいと告げてくれることで、わたしたちはプレイヤーとして残酷な選択肢を選び続けてきた罪悪感を薄められるからだ。

浩平はその瞬間から、全てをやり直すことを決意し、瑞佳と幸福な時間を過ごそうと努めていく。わたしたちは再び、浩平と瑞佳がかつてのように輝いた——けれどもこれまでとは少しだけ異なった——日常を送る様を目にすることになる。浩平は瑞佳と掛け合い漫才のような会話を交わし、くちびるを合わせ、プレゼントとしてウサギのぬいぐるみを買ひ、雨の中何時間も瑞佳を待ち続け、そうして彼女と身体を重ねる。

それは浩平にとって、生きてきた中で最も幸福な時間であり、いつまでも続いてほしいと思えるものだった。だが、そのような安易な救いにプレイヤーが浸り続けることは許されず、浩平にとって、あるいは『ONE』の物語にとって最大の障壁が立ちふさがる。それこそが「永遠の世界」である。

物語の終盤、それまで断片的に挿入されてきた「永遠の世界」の正体が明らかになる。端的に述べれば、それは浩平が幼い頃に交わした約束から発生した呪いのようなものだ。浩平はかつて妹のみさおを病気で亡くしたショックからふさぎこみ、叔母の下へあずけら

れた後も泣き続けていた。そこで彼は、ひとりの少女と出会う。二人は次のような会話を交わした。

「悲しいことがあったんだ……。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つた。

「ずっと、わたしがいっしょに居てあげるよ、これからは」

言つて、ちゃんとぼくの口に、その女の子は口をあてた。

永遠の盟約。

永遠の盟約だ。

この時の会話が、キスが、現在の浩平にとっての呪い——すなわち「永遠の世界」とな

って、彼を遠い場所へ連れ去ろうとしていた。そして、この盟約を交わした少女こそ、幼い頃の長森瑞佳であることも明らかになる。「永遠の世界」にいる子どもそのままの「みずか」は「永遠」を信じ続け、今なお浩平がそちらに行くことを望んでいた。

そのことを思い出した浩平は、ようやく自身が時折感じていた不安の正体を知り、現実世界にいる瑞佳の存在を強く求めた。彼はゆっくりと、現実を離れ、「永遠の世界」に向かいかけている。子どもの頃に交わした、今となっては大人たちも忘れていく口約束が浩平の存在を危うくしていたのだ。そして、実際に彼は段々と周囲の人間からその存在を忘れ去られていく。クラスメートも、同じ家で暮らしていた叔母も、彼を彼と認識しなくなっていく。もはや浩平にとって、この世界から消えることは決定事項となっていた。

けれどその中で、瑞佳だけは浩平の存在を認識していた<sup>■1・2</sup>。そうして、彼女の膝に頭を寄せながら、浩平はこの世界から姿を消す。

そこから物語は、瑞佳の一人称視点へと切り替わる。誰もが浩平の存在を忘れた世界で、彼女は季節の移り変わりを感じながら生きている。ぬいぐるみに吹きこまれていた浩平の、いつでも笑っているという言葉に応えるようにしながら、日々の暮らしを送っている。

そうして、一年が経過した。瑞佳が教室で学級日誌をつけていたところ、突然、クラス

メイトたちがざわめきたつ。顔を上げると、そこに浩平が立っていた。そして彼は、あらためて瑞佳に告げる。もう一度自分とつき合ってくれと。それを瑞佳が受け入れ、物語は幕を閉じる。

なぜ浩平は「永遠の世界」から一年後に戻ってくるこ  
とができたのか。それが明確に示されている箇所はない。  
しかし断片的に語られている情報を整理すれば、浩平が  
誰かと強い絆を結べるかどうか、「永遠の世界」から戻  
ってくるための鍵だったことは分かる。

彼は「盟約」という名の呪いによって「永遠の世界」  
に連れ去られてしまった。「みずか」によれば、そこはす  
でに終わってしまった世界である。過去も現在も未来も  
なく、ただ連続と生きていくだけの場所。そこから帰還  
するためには、現実世界の方で自分を強く求めてくれる  
人間の存在が必要だったのだ。



図1・2 世界から認識されなくなっていた浩平を瑞佳が見つけるシーン。

©NEXTON

「永遠の世界」は本作における最大の謎であり、発売直後にもその実態についてユーザー間でさまざまな考察がなされた。筆者はここで「永遠の世界」がどのようなものであるかを定義するつもりはない。ただ本作において、この場所が日々の幸せを積み重ねていくような豊かな日常と真逆にある、ネガティブな非日常として捉えられていることは確かである。

『ONE』には隠しキャラクターのような存在として氷上シユンひかみという少年が登場する。彼もまた自身が「永遠の世界」へ連れ去られることを予期している人物であり、あたかもそこがどういう場所なのか知っているかのように浩平と会話する。それからしばらくして、浩平はシユンが病死したという報せを受け取る。すなわち、氷上シユンにとっての「永遠の世界」とは、死そのものだったのだ。

一方、浩平にとっての「永遠の世界」とは、孤独と停滞の象徴である。楽しい日々を送る中でも生じてくる、自分が誰とも深く繋がれていないのではないかという恐怖。それが具現化したものが彼にとっての「永遠の世界」だ。実際、上述した長森瑞佳ルートにおいて、彼は瑞佳の愛情を確かめるために彼女を傷つける行動をとるわけだが、裏返せばそれは、浩平が人との絆を結んでいるかどうかにかに怯えていることの証明に他ならない。

つまるところ、「永遠の世界」とは氷上シユンが浩平に語ったように、「誰にだって訪れる世界」なのだ。ゲームの外側にいるわたしたちの日常にも、常に人との関わりが途絶える可能性が潜んでいる。友や家族や恋人を失い、どうしようもない孤独を抱えるケースはあらゆる人に起こり得る。

だからこそ、一度は絶対的な孤独を抱え「永遠の世界」という非日常に連れ去られてしまった主人公が、それまでの日常の中で育んできた絆の存在によって現実へと帰還するラストは感動的なものとしてプレイヤーの胸を打つ。

\*

本作の企画を務めた麻枝准は、むらかみはるき村上春樹、とりわけ彼の小説である『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』に衝撃を受けたと語っている。実際、この小説は主人公としての現実を描く「ハードボイルド・ワンダーランド」の章と、一角獣が歩き回る幻想的な世界を舞台にした「世界の終り」の章とが交互に展開される。その点で、『ONE』と『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』にははつきりとした共通項が見出せる。

しかし『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』が終盤に差し掛かるまで二つの世界を明確に分離していたのに対し、麻枝准は『ONE』においてその二つが溶け合うような世界観を提示することに成功した。言うなればそれは現実と幻想がきわめて近いところにあると主張するような感性である。

『MOON.』と『ONE』はまったくテイストの違う作品だが、そこには共通する重要なモチーフも多く存在する。

失われた記憶、日常と非日常、現実と幻想、キャラクターたちのトラウマ、過酷な運命に立ち向かおうとする姿勢。

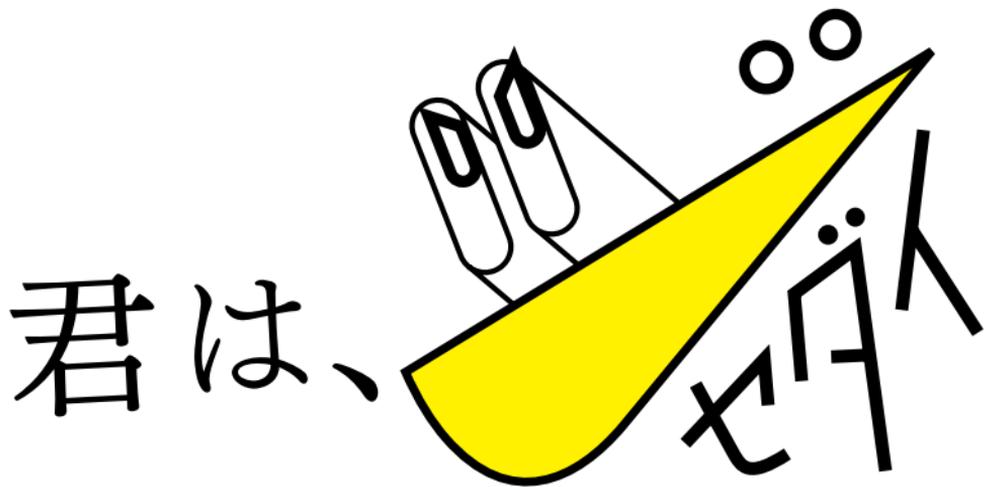
これらは後年の麻枝准、あるいはKeyにとっての基盤を成していく要素でもある。

『ONE』の制作後、麻枝准、久弥直樹、樋上いたる、折戸伸治、しのりり、みらくる☆みきぼんは、同じような体制で熱量をこめた作品を作っていくことが困難だと判断し、ネクストンを離れ、ビジュアルアーツへと移籍する。

そして彼らは一九九八年、ついにビジュアルアーツ内のブランドとしてKeyを設立

した。

——こうして、「奇跡」が始まる。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<https://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**  
**ジセダイイベント**

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！

**ジセダイ総研**

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

**星海社新書試し読み**

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

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!!!**