



TYPE-MOONの軌跡

監修 TYPE-MOON
坂上秋成

まぶしく輝く
TYPE-MOONユニバースは
こうして生まれてきた——

『月姫』に始まり『FGO』の大ヒットに至るまでの奇跡の道程を
武内崇・奈須きのこの出会いから描破する！

TYPE-MOONの軌跡

坂上秋成

監修

TYPE-MOON

星海社

119



SEIKAISHA
SHINSHO

はじめに

日本有数のクリエイティブ集団であるTYPE-MOONの歴史と魅力。
それを読者に伝えることが本書の目的です。

TYPE-MOONは一九九九年に同人サークルとして結成され、類まれな名作として
今なお語り継がれるゲーム『月姫』つきひめを制作した後、二〇〇三年からは活躍の場を商業へと
移しました。

そして二〇一七年現在、TYPE-MOONはゲーム制作を中心としつつ、アニメ、漫
画、小説といったさまざまな分野で人気を獲得し、日本のコンテンツ文化を語る上で欠か
せない存在となっています。

何故TYPE-MOONはこれほどの成功をおさめ、多くの人を惹きつけているのか。

それを一言で説明することはできません。

しかし、TYPE-MOONが誰にも真似することのできない、オリジナルの「世界」を創り続けてきたことが大きな要因になっているのは確かです。

初めて筆者が触れたTYPE-MOON作品は上述した『月姫』になりますが、このゲームをプレイした時の衝撃は凄まじいものでした。

同ブランドのメインライターである奈須^{なす}きのこが紡ぐ独特な文章、原画を務めた武内崇^{たけうちたかし}による表情豊かなキャラクター、吸血鬼と殺人鬼をモチーフにした世界観、そこに加わる音楽や演出の数々、ひとつの作品の中にいくつもの物語を詰めこめるシステム……。

それは小説とも映画とも漫画とも違う、文章をメインとしつつ音楽や映像を加えるノベルゲームというジャンルだからこそ可能になる技法であり、筆者にとってはまったく新しい「表現の世界」として立ち現れました。

そうした、作品のクオリティの高さがTYPE-MOONというブランドを支えていることは間違いありません。ですが、そこでは作品の外側にある出来事——中学時代からの

友人である奈須と武内の関係、理念を共有できるスタッフ、ブランドが有名になっていく中での人間ドラマ、ユーザーや読者に驚きを提供し続ける姿勢——も、その魅力を膨らませる大きな要因となっています。

それを踏まえると、過去の作品リストや年表を作成したり、売り上げの数値を並べていくだけで、彼らの軌跡を辿ったと言うわけにはいきません。

「自分たちが面白いと思うものを全力で創る」という彼らの信念を伝え、作品が世に送り出されるまでの経緯や関わった人間たちにまつわるドラマを記録し、個々の作品の魅力を語ることによって、TYPE-MOONが成し遂げてきたことを一本の線として読者に提示すること。

それこそが本書の最大の役割です。

全体の構成について簡潔に記しておきます。

第一章では、奈須きのこと武内崇の中学時代の出会いから、TYPE-MOONが結成されるまでのエピソードについて、本人たちの発言をベースとしつつ語っていきます。

第二章では、TYPE-MOONとしてのデビュー作となる同人ゲーム『月姫』が世に広まるまでの経緯とその独創的な世界観を見ていきます。

第三章では、有限会社ノーツをTYPE-MOONメンバーが立ち上げ、商業での第一作であり空前の大ヒット作となった『Fate/stay night』の内容と、システム面での個性について確認します。

第四章では、TYPE-MOON結成前に奈須きのこが執筆した小説『空の境界』^{から}が商業媒体で発売され、さらには劇場アニメとして大きな成功をおさめる一連の流れを辿っていきます。

第五章では、『Fate/stay night』のヒットを受けて作られた多くの派生作品と、「TYPE-MOON」らしさを生み出している要因がどういったものなのかについて分析します。第六章では、一般的な「ゲーム」とは別方向での達成を見せた『魔法使いの夜』について、文章やキャラクターだけではなく、ビジュアルや演出の重要性を含めて触れていきます。

第七章では、スマートフォン専用のゲームアプリとして一千万以上のダウンロードを記録し、北米や中国などでもサービスを展開している『Fate/Grand Order』を取り上げ、そ

の革新性や開発陣の狙いについて記します。

そして終章では、それまでの流れを整理するとともに、TYPE-MOONというブランドの中核に何が置かれているのかを解き明かし、彼らの信念がどのようなものであったかを確認していきます。

第一章から終章までは主に時系列順となっており、これらを読み進めることで読者の方々には、TYPE-MOONが築いてきた歴史を深く理解してもらうことができるはずです。繰り返しになりますが、TYPE-MOONは九十年代後半以降の日本のコンテンツを語る上で欠かせない存在であり、現在も多くのファンに支持され続けているブランドです。ですが、彼らがその長い活動を通じて生み出した作品の数は非常に多く、これからTYPE-MOONを知っていこうとする人が、どこから手をつければいいのか分からなくなるケースも存在すると思われます。

だからこそ、筆者は彼らの辿ってきた道をひとつの歴史として描き出す作業が必要だと考えています。

TYPE-MOONの過去から現在までを、点の並びとして見るのではなく、それらを

繋ぎ合わせた一本の線として読者に見せること。

その意味で本書は、古くからTYPE-MOONを知っているファンに楽しんでもらうだけでなく、最近になってその世界に触れた人やこれから知ろうとしている人たちにとっての地図になることを目指すものです。

なお、本文中でも明示していますが、本書ではさまざまな作品に言及する中で、どうしてもその作品の中核に関わる記述を入れている場合があります。その点についても可能な限り配慮はしていますが、あらかじめご了承ください。

TYPE-MOONの軌跡を辿ること。

それは読者とともに、彼らの信念や作品の魅力に深く潜っていく旅でもあります。

その旅の果てに、読者が実りのある時間だったと感じ、TYPE-MOONに対する関心を一層強めてくれたのならば、筆者としてこれ以上の喜びはありません。

それでは、わたしたちの旅を始めましょう。

目次

はじめに 3

第一章 TYPE・MOONの始まり——奈須きのこと武内崇 15

1 邂逅——奈須きのこと武内崇の出会い 19

2 サークル「竹箒」たけぼうきの始まり 23

3 TYPE・MOON、始動 32

第二章 『月姫』の辿った道 37

1 『月姫』のコンセプト 38

- 2 『月姫』、制作開始 42
- 3 「長編伝奇ビジュアルノベル」としての『月姫』 46
- 4 二つの世界観の同居——吸血鬼ルートと遠野家ルート 50
- 5 「人形」と人間——ヒロインたちへの救済 54
- 6 「危うさ」に寄り添う世界観 58
- 7 それからの『月姫』とTYPE-MOON 62

第三章 「システム」の創造——『Fate/stay night』 69

- 1 『Fate/stay night』の世界 71
- 2 「歪^{よこ}な主人公」としての衛宮士郎 76
- 3 「システム」としての聖杯戦争 85
- 4 『Fate/stay night』のその後 91

第四章 境界線を切り裂くために——『空の境界』 99

- 1 ノベルス版の刊行と成功 100
- 2 境界と認識を巡る物語——『空の境界』の魅力 107
- 3 劇場版アニメの舞台へ 120
- 4 劇場版『空の境界』の達成 129
- 5 そして紡がれる未来——『未来福音』 135

第五章 拡大する「Fateシリーズ」と「TYPE・MOONらしさ」 143

- 1 『Fate/Zero』——『ステイナイト』前史としての物語 145
- 2 拡大する「Fateシリーズ」 155
- 3 「TYPE・MOONらしさ」を示すもの 163

第六章 ノベルゲームにおける達成——『魔法使いの夜』 171

- 1 甦る奈須きのこの原点——『魔法使いの夜』 172
- 2 魔法使いの登場 177
- 3 キーワードとしての「文明」 179
- 4 工芸品としてのノベルゲーム——こやまひろかずとつくりものの偉業 185

第七章 スマホゲームの可能性を探る「旅」——『Fate/Grand Order』 197

- 1 『Fate/Grand Order』はいかにして始まったか 200
- 2 『FGO』の苦難と回復——塩川洋介が果たした役割 204
- 3 「永遠など少しも欲しくはない」——『FGO』が提示した物語 209
- 4 『FGO』におけるシナリオの魅せ方 218
- 5 スマホゲームの可能性を巡って——日常と非日常の混在 223

終章 TYPE・MOONという星座

235

1 攪乱の美学——奈須きのこの本質を知るために 238

2 TYPE・MOONという星座——続いていく軌跡と星々の繋がり 244

あとがき
256

第一章

**T
Y
P
E
·
M
O
O
N**の始まり

—— 奈須きのこと武内崇

数々の名作・ヒット作を生み出し、今や多くの人々に日本有数のクリエイティブ集団として支持されているTYPE-MOON。

その歴史は、必ずしも分かりやすい成功の連続で彩られたものではありません。苦難も挫折もそこには含まれています。ですが、それらを乗り越り、自分たちの信念を貫いてきたからこそ、今なお彼らは輝き続けているのです。

では、ここに至るまで、どのような出会い、葛藤、ドラマがあったのでしょうか。

最初に確認しておくと、TYPE-MOONとはシナリオライターである奈須きのこと、イラストレーターである武内崇を中心として結成されたゲームブランドです。

TYPE-MOONは一九九九年にプログラマーの清兵衛きよべえと音楽担当のKATEはがけい（芳賀敬太）を加えた四名で同人サークルとして活動を開始した後、二〇〇〇年冬のコミックマーケットでノベルゲーム（＝文章をメインとしつつビジュアル、サウンド、演出といった要素が合わさったゲームの総称）『月姫』を発売し、好評を博したことで、世のゲーム好きやオタクたちの間での知名度を急速に高めました。

その後、二〇〇四年には商業ゲームメーカーとして『Fate/stay night』^{*1}を制作し、18禁PCゲームとしては異例の数字となる十五万本を売り上げます（後の移植などを含めた売り上げはおよそ六十万本）。

そこから漫画、アニメ、小説などへ「Fateシリーズ」のメディアミックスが行われ、様々な派生作品が作られていく中で、TYPE-MOONという名前はノベルゲーム業界を語る上で外せないものとなりました。

さらに、彼らは二〇一五年にローンチした『Fate/Grand Order』（以下、『FGO』）というスマホアプリの爆発的ヒットによって、それまでのTYPE-MOONファンやノベルゲームのユーザーのみならず、圧倒的に多くの人々に認知されていきます。

二〇一七年現在、ゲームのみならず、日本のエンターテインメントコンテンツを語る上で、『FGO』は決して外せないほどの存在感を見せています。そのことは二〇一七年度第1四半期におけるソニー株式会社の音楽分野の売上高が、前年同期比十八・八%増加し、一

*1 正確に言えば、商業化以降、TYPE-MOONは有限会社ノーツにおけるゲームブランド名となった。

六八六億円となったことや、^{*2} ツイッターやインターネット掲示板における異様な盛り上がりを見れば明らかです。

このように語ると、TYPE-MOONの歴史とは、同人から始まったブランドが『F GO』によってビジネス的な頂点に達するまでの過程に見えてしまうかもしれません。

しかし、本書が語ろうとしているTYPE-MOONの軌跡は、そうした数字の外側にあるもの——つまりは、「何故TYPE-MOONの作品はこれほどに魅力的なのか」「どうしてこれほどTYPE-MOONは多くの人に受け入れられてきたのか」という問いに答えようとするものです。それは作家論であり、作品論であり、時代論でもあります。

そこへ踏みこむために、まずは原点について確認することから始めましょう。

TYPE-MOONの原点——奈須きのこと武内崇の出会いから、軌跡は綴られることとなります。

*2 ソニーによる決算短信では、音楽分野への言及内に、「この大幅な増収は、主に映像メディア・プラットフォーム及び音楽制作の増収によるものです。映像メディア・プラットフォームの増収は、モバイル機器向けゲームアプリケーション「Fate/Grand Order」が好調だったことによるものです。」と明記されている。

1 邂逅——奈須きのこと武内崇の出会い

奈須きのこと武内崇は二〇一七年現在、TYPE-MOONの基幹メンバーであり、ブランドを象徴する二人となっています。

彼らが互いに強固な信頼を抱いていることは、TYPE-MOONにおける制作スタイル、ならびにインタビューなどでの言説の端々からも明らかです。ですが、彼らはどのような経緯を経て、このような関係に行きついたのでしょうか。

奈須と武内の出会いは、およそ三十年前、彼らが中学生だった時代へ遡ります。中学校一年生時、二人は同じクラスに所属し、席も前後の並びとなりました。

入学式直後のホームルームの最中、忘れ物をした奈須が「悪い、消しゴム貸してくれ」と武内に声をかけたことで、彼らの交流は始まりました。この時彼らは、一個の消しゴムによって生まれた出会いが、その後何十年と続く縁になるとは思いませんでした。さらに彼らは遠足の際にたまたま同じグループとなり、歩きながらいろいろな話をし、

お薦めの漫画についてのやり取りをしました。

それまで奈須が読んでいた漫画はメジャーなものが中心でしたが、武内は一九八五年に刊行されたばかりの『月刊少年キャプテン』（徳間書店）を奈須に薦めたりしていました。^{*3}それは奈須にとつて新鮮な驚きであり、未知のジャンルとの出会いでもあったのです。

そこから二人は意気投合し、漫画のみならず、小説やゲームといった様々なジャンルの作品を互いに薦め合う関係になっていきます。彼らはともにゲームが好きで、武内はP Cゲーム雑誌を買って日本ファルコムが出していた『イース』シリーズの次回作の内容について思いを馳せ、奈須はファミコンで気になるソフトが発売されると一心不乱にプレイしていました。

しかし、奈須と武内が触れた作品の中でとりわけ重要だったのが、小説家である菊地秀行^{ゆき}の伝奇作品群です。武内の兄が菊地作品のファンだったことも影響し、奈須と武内は彼から小説を借りるうちにどんどん熱中していきます。武内は当時、菊地の『魔界都市へ新宿』シリーズをノート三冊分の漫画にしていますし、奈須もまた『エイリアン秘宝街』に

* 3 『ゲームの流儀』（太田出版、二〇二二年）、四〇〇頁

始まる「エイリアン・シリーズ」を読んで小説家になることを決心しました。

それほどに菊地の存在は彼らにとって大きく、後に『月姫』や『空の境界』といった現代をベースにした伝奇作品がTYPE-MOONによって作られたことから、影響の度合いはうかがえます。

そうして多くの作品に触れていく中で、武内は漫画家を、奈須は小説家を目指すようになり、それぞれが創作活動を行っていきます。重要なのは、彼らが単に将来の夢を妄想するだけで満足するような少年ではなかったという点です。

奈須は中学二年生の時に、一九八五年にマジカルズウから発売されたゲーム『ザ・スクリーマー』を元にした小説を書き上げます（タイトルも『ザ・スクリーマー』）。これは二次創作小説とも言えますが、驚くべきことに、奈須はこのゲーム自体をプレイしていませんでした。彼は雑誌などから吸収した『ザ・スクリーマー』の設定と世界観だけを使用して、オリジナルのキャラクターが活躍する独自の物語を組み上げたのです。それも、ルーブリック百枚近くになるボリュームで。

小説家になりたいと考える中学生や高校生は数多くいますが、ひとつの作品を書き切る

ことのできる人間は限られています。それを考えれば、中学二年生にしてルーブリーフ百枚という相当な量の作品を書き上げてしまうという点に、奈須きのこの非凡さはすでに現れていたと言えるでしょう。

しかもそこに書かれていた物語は、主人公とその親友が互いの理念をぶつけ合う形で最後の戦いを行い、最終的な生死を曖昧にするものでした。理念と理念の衝突。後述する『Fate/stay night』などの大作にも繋がっていく、奈須きのこの根幹とも言える部分はすでに中学生の時点で作られつつあったのです。

その後、奈須は第二作『百鬼夜行』、第三作『Fate』（当時は未完、後の『Fate/stay night』の原型）とオリジナルの小説を書き続けていきます。

武内崇はそれらの小説群を読み続ける中で、奈須が描く世界観・文体に惚れこみ、その才能を確信するようになりました。

奈須と武内の友情、そしてクリエイターとして互いを高め合うような関係は、きわめて早い段階で出来上がりつつありました。

2 サークル「竹箒」の始まり

中学を卒業した後、奈須と武内はそれぞれ別の高校へと進学します。

ですが、そこで彼らの交流が途絶えるようなことはありませんでした。奈須と武内の家は自転車で五分の距離にあったため、休日には他の友人も交えて、TRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）で遊ぶ機会も多く存在しました。

TRPGというのは複数の人間が集まり、ゲームマスターとプレイヤーがキャラクターになりきって物語を進めていくゲームのことを指します。コンピュータを用いずに参加者の裁量でゲームが進行するため、非常に自由度が高いことが特徴です。

たとえばファンタジー系のTRPGであれば、ゲームマスターが進行役を務め、プレイヤーたちは剣や魔法を使いながら独自の物語を進行させていきます。とはいえ、世界観やルールなどのシステムが一切用意されていないところからゲームを始めるのは難易度が高いため、TRPGにおいては多くのシステムが書籍となって発売されています。これによって、あらかじめ用意されたシステム・ルールの枠内で快適にゲームへ参加することが可

能になるわけです。

ここで重要なのは、奈須きのこという作家にとって、TRPGのゲームマスターとしての側面が大きな役割を果たしているという点です。

最初は奈須も、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』など既製のメジャーなゲームで遊んでいた。*4
ですが、彼はすぐに、より自由度の高いシステムで遊びたいと考え、オリジナルのシステムを作成してゲームマスターを務めるようになったのです。

TRPGにおけるゲームマスターというのは、言うなればゲーム世界の調停者であり、そのゲームが楽しめるかどうか、優れた物語を作れるかどうかはゲームマスターの腕前に大きく左右されます。そこでオリジナルのシステムを作り、参加者たちの反応を確かめながらゲームマスターを務めることが、物語作家としての能力を高めるだろうことは想像に難くありません。

*4 一九七四年に発売されたアメリカのファンタジー・TRPG。世界初のロールプレイングゲームであり、他のRPGの原点ともなる作品。

そうした奈須きのこのRPGにおける集大成が、二十歳の頃にシステムを作り上げた『鉄の紋章』です。これは奈須きのこ式の『指輪物語』とでも言うべきもので、ながのまもる永野護のSF漫画『ファイブスター物語』ストーリーズや奈須が楽しんできたさまざまなTRPGの要素を詰めこんだ、壮大な歴史を紡ぎ出すようなシステムとなっています。

現在、奈須きのこはTYPE-MOONのシナリオライターとして確固たる地位を築いていますが、その才能は文章センスだけでなく、ゲームマスターとして参加者と関わる中で磨かれたエンターテイナーとしての能力でもあるのです。

シナリオライターとゲームマスターという二面性とともに、奈須きのこという作家は形作られてきたのだと言えるでしょう。

一方、武内崇は一九九六年、二十三歳の時に、漫画家になるという夢に指をかけるころまでいきました。

武内は漫画を描くこと自体はずっと好きだったものの、漫画家になりたいという気持ちが弱まっていた時期もあったようです。しかし大学三年生になった頃、彼の中ですっかり挑戦しようという熱意が湧き上がり、半年の時間をかけて『F』という作品が描き上げら

れました。

この漫画は一九九六年にエニックスが主催していた「第3回エニックス21世紀マンガ大賞」で佳作を受賞しました。そしてその後、武内は『月刊少年ガンガンWING』一九九七年冬季号に『勇者部ただいま活動中!!』を掲載します。

ただ、漫画家という職業は商業デビューしたからといって、安定した生活が保証されるわけでもなければ、雑誌に定着できるというわけでもありません。ここで武内は就職するか漫画家に専念するかという選択を迫られることになります。

最終的に彼は、自身の父親と、当時の担当編集であり後に株式会社・一迅社いちじんしゃの代表取締役社長を務める杉野庸介すぎのようすけの勧めによって、広島にあるゲーム会社・コンパイルへ就職し、仕事と漫画の二足のわらじを履くことを決意しました。

奈須は東京に残って仕事をこなしていたため、二人はここで一度、離れた場所で生活することになりました。しばらく文通でやりとりするような関係が続いた後の一九九八年、武内は東京にあるゲーム会社・ライジングへと転職し、再び奈須と近い場所で暮らし始めます。

ただ、クリエイターとしての武内の考えはこの時点で大きく変わり始めていました。それは、「奈須きのことという才能をどうにか世に送り出したい」という意識の発現でした。

武内が東京に戻ってきた際、奈須は執筆活動において行き詰まりを見せていました。独自の魔法設定を用いた『魔法使いの夜』^{*5}や騎士道ファンタジーである『氷の花』といった新人賞用の小説を執筆していましたが、常に規定枚数をオーバーする分量になってしまい投稿できず、夢に現実が追いついていない状態だったのです。

武内は、そうした状態の奈須をなんとかしたいと強く考えました。ある日、共通の友人の家でTRPGをプレイしていた際、他の参加者が一階で遊んでいる中、奈須は武内に二階へと呼び出されます。そこで武内は、共に夕日を見ながら奈須にこう告げました。

「いつまでも仲間内で満足していないで、そろそろ本気で始めてみたらどうだい」と。

それは奈須にとって、「この美しい黄金色の夕焼けと比べておまえはどうなんだ」と問われるような衝撃的な言葉でした。その発言を受けて奈須は、本気でやるしかない、本気で

*5 二〇一二年にTYPE・MOONより発売されたノベルゲーム『魔法使いの夜』の原作。

書くしかないのだと決意を固めます。

この時から、奈須きのこと武内崇は、真の意味でのタッグとして動き出したのです。

武内は奈須と共に同人サークル「竹箒」たけぼうきを作り、ウェブ上にHPを立ち上げます。この時点で武内が考えていたのは、誰でもすぐに閲覧できるウェブという場所で、少しでも多くの人に奈須の文章を読んでもらうことでした。

そうして一九九八年の十月から「竹箒」のHP上で連載されたのが、後に大ヒット作となる『空の境界』（連載時は『空の境界式』のタイトル）です。ただ、これに関しては二つ返事での始動というわけにはいきませんでした。

その理由は、当時の奈須がインターネットに抱いていた不信感にあります。インターネット上では簡単に文章の無断転載、流用、盗作が可能となってしまう、物書きにとってはリスクな部分も数多くあるため、そうした場所へ自身の最大の財産を投下することに不安を覚えたのは自然な感覚でしょう。

それでも武内による説得の甲斐もあり、奈須はHP上で連載を開始します。この連載の当初の方針は、「長めの話をひとつ考えて、それを短篇のように分割して掲載していく」と

いうものでした。ですが、「予定していたボリュームを常に超える」というのが後年まで続く奈須きのことという作家の大きな特徴です。

武内としては奈須の代表作になるようなものを仕上げてほしいというわけではなく、大勢の読者に広がっていくような軽めのもを書いてもらうイメージを持っていました。しかし、初回の原稿となる第一章「俯瞰風景」は、その時点で彼が想定していた十倍ほどの分量になっていたのです。

さらに、そのボリュームは落ち着きを見せるどころか回を重ねるごとに増えていき、第五章となる「矛盾螺旋」は「俯瞰風景」の六倍ほどの量となりました。後に、二〇〇四年に講談社ノベルスより発売された『空の境界』のページ数で数えると、本文部分が「俯瞰風景」は四十三ページ、「矛盾螺旋」は二百六十七ページとなっています。

本書は一ページあたり、縦二十三文字×横十八行の二段組みとなつていたので、これが二百六十七ページ書かれていとなると、 $23 \times 18 \times 2 = 2667$ 二十二万七千六百七十六文字となり、間に改行やスペースが存在していることを考えても、約二十万文字を書いたことは間違いないでしょう。二十万文字といえば四百字詰め原稿用紙換算で五百枚を超える分量であり、この「矛盾螺旋」という章だけで一冊の本が軽々と作れてしまうもの

です。

そのような分量での連載でありながら、「矛盾螺旋」が一ヶ月延期したことを除き、奈須は当初の予定通り月に一回掲載するというペースを崩しませんでした。このことから、いかに奈須が速筆であるかが分かりますが、それ以上に、彼が秘めていた物語への情熱をわたしたちは感じとるべきでしょう。

執筆当時、奈須はまだ仕事をしており、実際の執筆時間は一日に四時間しか確保できない状況でした。夜食を食べて仮眠をとりでもしたら、それだけでなくなってしまうような時間です。けれど、それは必ずしもマイナスの要素ではありませんでした。

仕事場にいる時に早く帰って執筆したいというフラストレーションが募っていたこともあり、奈須は帰宅して執筆している最中には、それまでの妄想がどんどん形になっていくことに圧倒的な幸せを感じていたのです。

結果的に、限られた時間だからこそ集中力とモチベーションが高まり、長編小説となる『空の境界』は無事に完結しました。

また、先述した奈須のインターネットに対する懐疑的な態度も、ひとつのきっかけで大

大きく変化します。「矛盾螺旋」を公開した際、後にTYPE-MOONのメンバーとなるOSSG^{かしげ}から奈須に作品の感想が届いたのです。

それは『空の境界』にどれほど感銘を受けたかが、熱く綴られているものでした。インターネットにはリスクもありますが、読者からの感想を直接受け取れるという大きなメリットもあります。この感想を受けたことで奈須はモチベーションを高め、インターネットに対する不信感も薄れていきました。

ただ、この時点で『空の境界』が人気を博し、大きな成功を呼ぶということにはなりません。連載の三回目が掲載される頃、奈須と武内は同人誌即売会コミュニティに参加し、『空の境界』を頒布しました。

彼らはオリジナル小説という形式で乗りこんでいったわけですが、結果は芳しいものではありませんでした。この時二十部ほど刷った『空の境界』のコピー誌はわずか六部しか売れなかったのです。

読んでもらえれば面白さが伝わるはずなのに、そもそも手に取ってもらえない。その現実を目の当たりにした時の、武内と奈須の落胆は相当なものだったはずです。

けれど彼らの情熱は、それで失われるほど軽いものではありませんでした。

読んでももらえないならば、読んでももらえる場所を探せばいい。

売れないならば、売れる舞台を見つければいい。

二人は自分たちの作品を分かってくれる人がどこかにいるはずだという希望を持っていたからこそ、それまでと違った方法で作品を世に送り出すことに躊躇^{ためら}いを見せませんでした。

そうして彼らが辿り着いたのが、同人ゲームの世界だったのです。

3 TYPE・MOON、始動

同人ゲーム（＝非商業作品としてのゲーム）の内容・ジャンルは多岐にわたりますが、奈須と武内が選択したのはノベルゲームという形式でした。端的に言えば、ノベルゲームとは「文章をメインとしつつビジュアル、サウンド、演出といった要素が合わさったゲーム」です（本書ではビジュアルノベル、ギャルゲー、エロゲーといった用語の総称としてこの言葉を使用します）。

一九九〇年代末というのは、『しずく雫』『きずあと痕』といった代表作を持つノベルゲームブランドLeafリーフが発売した『To Heart』（一九九七年）などの商業作品の影響により、18禁ノベルゲームが非常に盛り上がっていた時代です。武内がそうした作品の隆盛に注目していたこともあり、自分たちの作品をより多くの人に見てもらうために、二人はノベルゲームで勝負することを決意します。

これにはおそらく、同人業界の事情も大きく関係していたと思われます。というのも、どうしても同人の世界では、文章だけの作品で多くの読者の支持を得ることが難しいのです。

現在では「小説家になろう」、「カクヨム」、「エブリスタ」といった小説投稿コミュニティサイトでオリジナル小説が注目を集めることも可能ですが、当時はそうした環境も整備されてはいませんでした。

他方で、ノベルゲームの場合、絵や音楽を取り入れ、かつ18禁要素をも含められるので、人の目に留まりやすいという大きな利点がありました。

それに加え、当時のノベルゲーム市場は商業・同人共に極めて自由度が高かったという

ことも重要です。これはノベルゲームに限った話ではなく、新しいメディアやジャンルが登場してきた時には常に言えることですが、明確なルールや慣習が定まっていない環境では、「面白ければ何をやっても受け入れてもらえる」という空気が作られているものです。ノベルゲームの場合、かつての日活ロマンポルノが「エロさえあればあとは何をやってもいい」という空気を作っていたのと同様、エロティックなシーンや暴力シーンを含め、一般的には非倫理的と受け取られるような内容に対しても寛容でした。

そしてそれは、奈須きのこの独特な世界観、文章にとって非常に都合のいい環境でもあったのです。

そうして彼らは、新たにゲーム制作用のサークルを作ります。当時奈須が作成していたTRPG『鋼の大地』にタイプ・ムーンというキャラクターが存在しており、これが「月にちなんだサークル名にしたい」という二人の考えとも合致した結果、そのままサークル名に使用されることになりました。

ここでついに、現在まで活躍を続けることになるゲームブランド、TYPE-MOONが動き出したのです。

ただ、ゲームを作るとなれば、文章を奈須が担当し絵やグラフィック周りを武内がこなすにせよ、他にスクリプト、プログラミング、音楽といった仕事を担当する人間が必要になります。

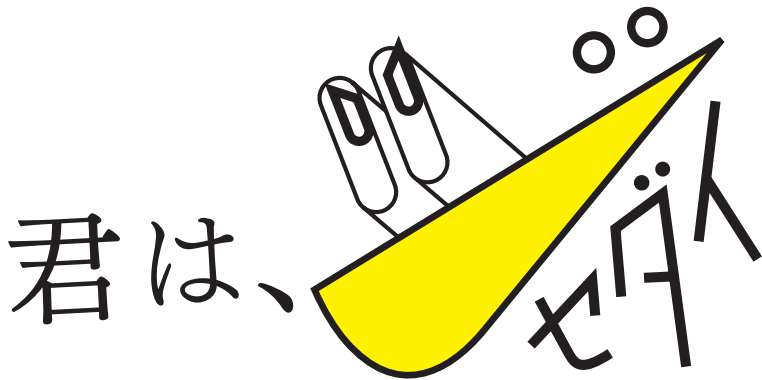
幸運なことに、武内の友人にこれらをこなせる人間が存在しました。それが、広島の会社で同僚だった清兵衛とKATEの二人です。清兵衛がスクリプト周りを、KATEが音楽を担当する形でTYPE-MOONのゲーム制作は動き出しました。

およそ一年間の制作期間を経て、彼らは一本のゲームを完成させます。

それこそが同人ゲーム史上、いや、商業作品も含めたノベルゲームの歴史において今なお語り継がれる作品となった『月姫』です。

二次創作が好まれる同人業界で発売されたオリジナルの同人ノベルゲーム。それはユーザーのみならず当人たちの予想も超えた大ヒット作となります。

——TYPE-MOONの伝説が、ここから始まったのです。



君は、

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

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!!!