

Random Walk

2011.10 ▶▶▶▶ 2012.06



Official Magazine 2

★コマ

久世康絢

マクロス語り

羽川妹流

旅記回想録 in ロシア

羽川妹流

特別コラム

須々木正

くどうたいち

キャラ&世界観設定

桜田

キャラクター図鑑

遊木秋勇

ニヤニヤ動画?

魁

メイキング講座

米原のぞみ

漫画制作裏話

霧島凜



特集記事

／ン／・リレイション補説

RandomWalk の軌跡

RandomWalk チャット対談

Web ラジオ出張版

「ポケダン」プレイ日記

エロゲソン特集

RW の実態を暴く! 50 の質問

さんだむうぶーくおふいしゅるまがじん?



目次

- contents -

	P003	／＼／・リレイショー補説
	P018	Random Walk の軌跡
久世康絢	P023	久世の4コマ
羽川妹流	P028	マクロスについて語りたくてたまらない少女が ついに口を開きました。
	P031	Random Walk チャット対談
萩野薙	P040	旅記回想録 in ロシア
	P045	Web ラジオ出張版
くどうたいち	P049	違法 DL がオタク文化を回す！？
桜田	P053	キャラクター / 世界観設定
遊木秋勇	P056	すでに日の目を見ているキャラクター図鑑
	P058	「ポケダン」プレイ日記 RW 探検隊！
魁	P075	ニヤニヤ動画（新宿歌舞伎町）Part 2
米原のそみ	P077	米原のメイキング講座
	P086	一般人にもオススメ！ 歌手別エロゲソン特集
霧島凜	P096	漫画制作の裏話的ななんやかんや
須々木正	P098	なぜ彼には『妹』がいて『幼馴染』がいるのだろうか？
	P102	RW の実態を暴く50の質問
	P112	編集後記

『ベルゲーム体験版配布開始記念企画！ ノンノ・リレイショ-』補説

目次

イントロダクション

はじめに

制作ノート

須々木&遊木特別対談

投稿イラストコーナー

今後に向けて

Introduction

じきに訪れるほど近くはないけれど、
空想でしか触れることが叶わないほど遠くもない、そんな未来。

歴史は、今を生きる侯達の世界からゆるやかに
継続的に流れ、その世界に至る。

どこかの知らない世界ではない。
誰もが決して無関係で居られない。

そんな現実現在、長としての未来の世界。

世界は相対せず科学を神のごとく崇めながら発展していく。
グローバルリレイションの流れは収まる気配を見せずに広がり続け、
より複雑により難解に絡まるようにつながり続ける。

そして、目を凝らしても容易には判別できないほど境界は曖昧になっていく

それは国と国との境界に限ったことではない。
民族、言語、宗教、生と死、生物と無生物、
秩序と混沌、リアルとバーチャル、過去と未来、キミとボク。

そんな世界を人々は思い思いに生きていく。

それは、昔の人が夢想したユートピアではないが、
同じく昔の人が絶望したようなディストピアでもない。

ただの、当然の帰結としての世界がそこにはある。

ただの、偶然の悪戯としての彼らがそこにはいる——。



創作サークル「Random Walk」が
はじめて手がけるノベルゲーム作
品「ノンノ・リレイショー」。
2012年5月、その先駆けとも
なる『ノンノ・リレイショー』人
形の巡る街〜〈体験版〉の無料
配布が開始された。

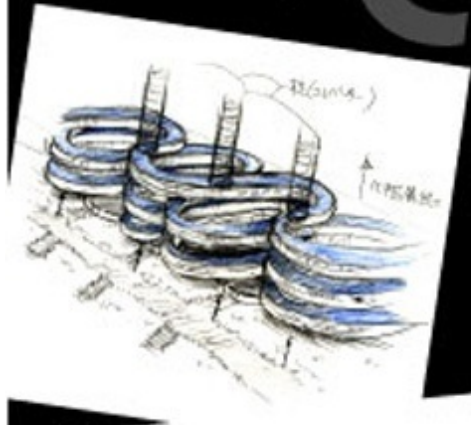
当記事では、この作品を入口に、
そこから派生的に広がるいくつか
の事項を、作品を補い深めるもの
として横断的に取り扱いたい。

できれば、「ノンノ・リレイショー
〜人形の巡る街〜〈体験版〉」をプ
レイしてからお楽しみください
(プレイ時間は、30分〜1時間ほ
どです)。

制作ノート

ここではラフ画、設定メモ、キャラクターデザインなどを中心に、作中で実際に使用されているものや、裏舞台で作品を支えているものたちを紹介する。





須々木&遊木 特別対談

ノンリレ制作のシナリオ担当にして責任者の須々木正と、背景画を中心にイラストを担当した遊木秋勇で、この作品についてあれこれ談義をしてみました。若干話が飛び飛びだったりするところは「愛嬌」ということで。

世界観の構築について

須々木正(以下、正)…じゃあ、さっそく最初の話から。

遊木秋勇(以下、秋)…いきなりの振りだな…世界観についてね。じゃあとりあえず…ノンリレはやっぱり作者の好きな世界観なんだよね？

正…まあ、そりやそーだ。
秋…遠くも近くもない未来…この世界観の一番の魅力は何？
正…魅力？ なんだらうね？ これについて

は、プレイヤーによっていろんな種類の

魅力を見せられる作品にしたいと思ってるから、答えるのは難しいかなあ。むしろ、込めたいメッセージとかテーマのために必要な舞台を持ってきたら、それがこういう世界観だったというね。

秋…物語が生まれてから、世界観が生まれるって感じ？

正…「テーマとかメッセージ」↓「世界」↓「物語」っていう順かな。

秋…あ、物語は最後なんだ。

正…この作品は、「現実現在の延長線上に存在する未来」を舞台にしている、「世界」はわりと自動的にできていくから、そこで物語がどう進むかっていうのは、最後の部分だね。

秋…そういえばイントロダクションにも「歴史は、今を生きる僕達の世界からゆるやかに連続的に流れ、その世界に至る」て

あったけど、やっぱり「現実現在の延長線上」っていうのは重要なポイントなのかな？

正…超重要だね。どのくらい重要かは説明できないけど、この前提はこの作品全体の骨格部分。

秋…異世界や昔話では表現できないテーマってことか…。

正…まあそんなところだね。

秋…なんの話してたっけ？…あ、世界観か。個人的な意見だけど、私は凝った世界観は好きだけど、それを前面に押し出した作品よりも、その世界観がナチュラルに作品に溶け込んでる方が好き。

正…それは同感。個人的には、「設定」はより細かく、より多い方が良いと思うけど、だからと言って、せつかく作ったからと、それらを作品に目に見える形としてすべて含ませることはしたくない。そもそも、作中で「すべて」を描こうとして、仮に「すべて」を描いたとしたら、その時点でその作品の世界は「薄っぺらな世界」になってしまうと思うんだよね。全部描けちゃう程度の厚みしかないっていうか。

秋..なるほどなるほど。それをいうと「指輪物語」はすごいよ。

正..トールキン、エルフ語まで創っちゃおうし。

秋..「え、それ物語のどこと関係があるの？」
的なことまで全部作ってある。物語が終
わった後のことまでびっちりだよ。

正..でも、「世界」を創るっていうのはそうい
うことなんだと思う。世界のすべてを見
渡すことはできないし、世界は伏線です
べてが結ばれているわけでもない。

秋..うん。でも、設定たちは表には出ていな
いはずなのに、物語に妙な説得力がある
んだよね。

正..そうそう。だから、設定はしつかり考え
たいと思うんだよね。でも、それを見せ
たいわけではないという、ちよつとした
ズレが難しくて面白い。

秋..まあ制作者側は設定を知ってないと、い
ろいろ食い違いますがね(笑)

正..そうだね。特に背景は設定の塊だからね。
秋..背景は色んな要素の接着剤だからね。

このまま次の話題にいきましょうか。

正..ほいさ。

キャラクター造形について

秋..キャラクターについてか。

正..キャラデザはある程度おいといて、内面
も含めた造形ね。

秋..じゃあまずはじめに、作者の「押しキヤ
ラは？」

正..まだ体験版しか世に出していないけど、
先まで知ってる僕としては、ソバチと
か？ 他も好きだけどね。

秋..ソバチはあの揺るぎそうにない変人つぶ
りが良いよね。

【ソバチ初登場スチル】



正..アキユ氏はどのキャラが良い？

秋..ワタシスキナコ、マダホトンドアデキテ
ナイアルヨ。

正..あーそうだったな。君の好きなキャラ、
名前が出てくるのだいぶ先だよ。

秋..まあモツファイは別格ですが。
正..サークルでの定着ぶりも凄いやねモツ
ファイ。ちなみに、主要キャラの名前で
僕が名付けていないのはモツファイだ
け。

秋..モツファイは気づいたらモツファイって
呼ばれてたね。
正..さくらちゃん(イラスト担当の桜田)
のネーミングセンスの賜物ということ
で。僕が名前をつけてないのにモツ
ファイって呼んでたし。

秋..もふもふしてたんだろうね。
正..モツファイも今後の活躍に期待したい
な。いろいろと。

秋..モツファイといえばミーちゃんだけど、
この2人(人?)が出てるシーンはやつ
ぱり目立つよね。

正..いいよね。王道だね。ミーちゃん単体で



さらにインパクトがある。幼女+モーフという勝利の方程式。

秋.. 実際癒されるからな。モツフィーは体験版出る前から桜田がちよいちちよいらくがきしてたけど…あれまじ癒されたわ。

正.. 油断すると肥満の犬になるけどな。

秋.. 肥満(笑) そういえば主人公についての話が出てないな…。

正.. メグル・キョウね。ちなみに、漢字で書くと「巡・叶」。でてこないけど。

秋.. 音だけ聞くと「巡狂座」を思い浮かべますー

正.. 烈火(笑) ちなみにサブタイトルも「巡」をかけてるんだよ。「人形の巡る街」ってね。

秋.. 風神ちゃん萌! …じゃない、「人形の巡る街」。このタイトル好き。

正.. それはどうも。わりとミーちゃんが重要な立ち位置のお話が展開されていくよ。

秋.. 実は体験版の中にもちよつとフラグがあるよね。

正.. ま、体験版はフラグしかないけどね。全部フラグだ。

秋.. フラグ乱立(笑)

正.. そう言えば、主人公に全然触れずに話があったが。

秋.. うむ。

正.. キョウくんの描き方はわりとムズイ。

秋.. あ、そうなの?

正.. 特徴を前面に押し出しにくいんだよねえ。

秋.. まあぶつちやけ、主人公の特徴押し出しすぎると胸焼けすることが多い。

正.. それも確かに。まあ、キョウくんは大型晩成タイプ主人公なので、後々頑張ってくれると思われる。そう思いたい。

秋.. 体験版も出てきたの最後のシーンだけだしね。

正.. ゲームの視点者になることが多いから、ずっと出てるのに見れないっていう。

秋.. そうね。でも、あのスチルはシナリオ読んだ時から、あのイメージしか湧かなかった。一瞬で構図とかも固まったね。

正.. それは良いことだ。まあ今後も描かれるときはそれなりにポイントになる場面だろうから、頑張つてね。

秋.. ふむふむ…さて、主人公の話もまとまったところで次にいきますか。

正.. 行きますか。



作品の「ジャンル」について

秋.. ジャンル…ぶっちゃけノンリレのジャンルってなんですか？ イベントとかでも説明に困ったんですけど…。

正.. いやそれが、僕も聞かれると結構困るんだよね。苦し紛れに「SFサスペンス」とか適当に答えるけど。

秋.. 正直なところ、「どのジャンルにも含まれない」って答えたよな。

正.. さつきも触れたとおり、詳細なSF的設定を並べることが重要だと思ってる。つくっているわけじゃないから、結構「SF」ってつけるのは違和感があるんだよね。SF風の描き方をしている部分が多いのは確かだけど。そして、サスペンスっていう言い方は、今度はあまりに広すぎて、もはや意味をなさないというか。

秋.. うむうむ。思うんだけど…ノンリレはサイエンス・フィクションっていうより、「(S)すこし(F)不思議」の方がぶっちゃけあっている気がする。いや、まじめに。

正.. 藤子・F・不二雄的なやつですか。

秋.. そうそう。

正.. 他にも、SF=サイエンス・ファンタジーという人もいるけどね。なんか適切な言葉が欲しいところ。単純に宣伝しにくいし。

秋.. じゃあ、ちよつと今なんか考えよう。

正.. よし。

秋.. SF…寒くて震える…。あ、SFに拘んなくていいの？

正.. すこくふるふる。ていうか難しいな。真面目に思いつかん。

秋.. 一瞬魁ちゃん欲しい雰囲気になったな…。いや、まじめに考える。なんだろう…。

正.. ミステリー、ホラー、サスペンス、ファンタジーとか世の中には大枠であるわけだが、そもそも大枠がしっくりこないのが難しい。

秋.. 既存の枠にとられない作品って、どう表現すればいいの？

正.. え…その他？

秋.. e t c …う。なんかやだ、調味料がずらあと大量に書いてある中、そこにすら記載してもらえない存在みたいだよ…。合成着色料以下だよ…。

発生的に何かいい言葉がでてくるのを待とう。

秋.. あ、よくある「ここからは、君たちが決めてくれ(さわやか)」的な感じですか。

正.. そんな感じ。

秋.. じゃあ『ノンリレのジャンル名募集中(謎)』ということ。

正.. すこく密かに募集中ということにしておう。まあ、とりあえずは、「SF風サスペンス」で場をしるおう。

秋.. ふむ…さて次に行こうと思うのだが…。

正.. OK。

制作する上で注意していること

秋.. 注意してること…ぶっちゃけありすぎてなんとも…。

正.. まあ、僕から語るか。

秋.. うむ。

正.. 大きく3つくらいある気がするけど、まず一番重要なこと。

秋.. はいはい。

正.. それは「制作陣をしっかりと楽しませたい」ってことかな。

秋.. ほお。

正.. 制作陣に飽きられたら死亡だからね。あの意味で最初のプレイヤーである制作陣にも、しつかり楽しんでもらいたい。

秋.. 作画と音響と動画と、みんな違う人間がやってるからね。誰か一人でも「つまんね」とか言い出したら死ぬよね。

正.. そうそう。面白くなかったら誰もやらんわ。

秋.. まあこういうのもなんだけど、私はぶっちゃけサークル仲間とひとつの作品つくりあげてるって状況だけで、楽しいんだけどね。

正.. それは良いことだ。じゃあ、注意していること2つ目。

秋.. うむ。

正.. それは、「できるだけ多くの意見を聞いたうえで、自分の考えを貫く」ということ。

秋.. ああ..

正.. 意見を求められた方としては、答えたのに反映されていないことも結構あって、不満に感じることもあるかもしれないけどね。ただ、表面には出てこない形ですごく助かっているんだよ実は。

秋.. 例えは？

正.. 他人と比較することで、自分の考えの輪郭が際立つというか、己の立ち位置が明確になるというか。比較対象という点でも、とても貴重。

秋.. なるほど、ちよつと抽象的だけどわかるな。

正.. 関連するから、先に3つ目を挟むけど。

秋.. うむ。

正.. 3つ目として「マイナスの評価を受けそうなところを消していくというやり方とはならない」というのも意識している。ゲームシステムとか宣伝戦略とかは別にして、少なくとも作品そのものをつくる過程においては、この考え方を大事にしたいと思う。

秋.. それはわかるな。作品ってマイナスの部分を取ったからってプラスにはならないイメージがある。

正.. 例えば、マイナスを消していくことで良作が生まれるなら、そういうデータを保持している人は無敵なわけだ。

秋.. でしょうな。

正.. そうすると、例えばグーグルみたいなところは、世界中の様々なデータを持っているから、グーグルが世界中検索して好みを分析して、マイナスをあぶり出せば、あらゆる文学賞とか映画賞とかをゲットできるはずだと思っただよ。でも、現実にはありえない。

秋.. そうだね。

正.. マイナスを知ることが良作の最大の条件であれば、基本単独プレイに近い漫画家は、もう絶滅してらるだろうしね。

秋.. でも実際は、名作を生み出す漫画家がいっぱいいるわけだ。

正.. そうそう。だから、「参考にして取り入れる」と「マイナスを消していく」の違いは、しつかり意識する必要があると思うわけ。良業にも例外なく副作用があるのと似た理屈で、マイナスを消すことで消えるプラスもあると思うんだよね。どんどん消して、ノッペラボウみたいになっちゃう作品って結構ある気がするけど、そうはしたくないということ。

秋.. 逆にマイナスとマイナスで、プラスを生み出すことはままあるよね。

正.. あるある。むしろ、その「プラスに転換

「する瞬間」を目撃したときの快感はたまらん。

秋.. しかも、大抵その瞬間を目撃するときつて、それまで相当我慢したあとだろうから、余計快感だと思う(笑)

正.. ただし、現実的には、その瞬間を迎えるより前に力尽きている作品もいっぱいあるんだろなあ。もったいない。

秋.. まあ大人の事情が絡んでたりも…むにやむにや。

正.. 現実には生きる上では避けては通れぬ制約ってものがありますからな。このあたり、否定できない現実をいかにうまくいなすかは、腕の見せ所だ。

秋.. この注意事項は、うちのサークルの方針と通ずるところがありますな。

正.. そうだねえ。理想と現実の二兎を追う…みたいな。死ぬほど難しいことだが。

秋.. まあ人生に一度くらい死ぬほど難しい問題にぶち当たらないと、もったいないよ。さて、なんの話だったか…。制作する上での注意事項か。

正.. そうだね。アキユくんは何かないかい？
秋.. うむむ、そりゃいっぱいあるよ。

正.. 言ってみ。

秋.. まず絶対的にぶれないようにしてるのは、「原作者の表現したい世界は壊さない」ということ。

正.. ほうほう。

秋.. 作画とか、音響とかが個人的な好みを押し出して制作したら、もうバラバラなものにしなければならないでしょ。

正.. そうだね。僕もその辺はちゃんと主張するようにしてるけど、ちゃんとみんなが原作者の意見を尊重してくれるのはありがたい。

秋.. そのかわりに、「面白くない」と言われたら原作者の責任だからね。

正.. それはもちのろろん。全責任を負う立場だからね。

秋.. そうそう、そこよ。原作者が責任を負う代わりに、制作陣は原作者の意図をなるべく忠実に読み取って取り組むべきだと思うのよ。

正.. このサークルは、その大前提がしっかりしてるからいいよね。

秋.. 制作に対する熱さを持ちながら、一部分ではドライな関係ってね。

正.. (個)と(全)は我がサークルの両輪でござる。

秋.. おお、これもまたサークルの方針と繋がりましたな。と、話を戻すが。

正.. うむ。

秋.. もう一つ注意してるのが…いや、注意とはちよつと違うんだけど、知ってる通り原作者が絵を描かない人だから、ラフ画とかも作画担当が一から作っていくわけだ。

正.. 御苦労さまです。



【原作者と制作陣とのすり合わせ】

秋.. そのときに意識するのは、「原作者が表現したくても、具体的な指示が出せない場面をどうやって立体化させるか」ってこと。

正.. これはかなり苦勞をかけてて申し訳ないところ。

秋.. 私はここ、一番大変な作業なんだけど、結構楽しいんだ。いつも持つてるのは、作者自身が気づいてない、作者の表現したいことを見つけ出してやる！ って気持ち。

正.. 原作者としても、思ってもみない発想がでてきたりして楽しい。それがイメージにがちつとハマると、複数人で創作することの威力を実感する。

秋.. 制作陣としては、より作者の求めるものを知りたいから「おらおら兄ちゃん、懐にあるもん出してみ？ ジャンプしなジャンプ」って煽るわけですよ。

正.. よくやられるね。

秋.. で、零れ落ちた小金を必死に拾い集めて、なんとかイメージを掴むというね。

正.. この地味な作業を積み重ねて作品は生み出されていくのですね。

秋.. まあこの煽る作業も、うまいツボをつかないと何にも落ちてこないから、まずはそのツボから発見しなきゃいけないんだけどね…ホント地味な作業だわ(笑)

正.. このあたりは、普段からのコミュニケーションがカギを握りますな。

秋.. 結局は人間対人間の作業だからね。複数人で制作している以上、この関係は結構作品の厚みにも比例すると思うんだよ

正.. ふむふむ。
秋.. 私がノンリレを制作するときには気を付けてるのは大きくその2つかな。まあ、あとはチマチマしたものですよ。立ち絵の活かし方とか、モブとの関係とか、自分の趣味をこつそり盛り込むこととか。

正.. まあじゃあ次に進むというか、シメに向かうか。
秋.. そうね。

最後にざっくりとした話題

秋.. 今後への意気込みとか？

正.. まあ、触れてないその他の話題というこ

秋.. じゃあ原作者として、ここには触れておきたいってこと何かある？

正.. そうだねー。わりと言いたいことは言った…かな？ むしろ、何か聞いておきたいことある？

秋.. 質問を質問で返しよった…うん…そうだな…。お。じゃあね、制作陣に対して、何かメッセージを！
正.. 制作陣に対して？ そうだなー。頑張りましたよ！…としか言いようがない。頑張るのみ。頑張らねば明日はない。もちろん今も頑張っているが。

秋.. じゃあノンリレ制作の中で、みんなに一番望むことは？
正.. 楽しんでいこう！…かな。楽しくなきゃ続かないからね。

秋.. 何事も楽しみは大切ですね
正.. タスクの消化に追われて楽しむことを忘れるというのだけは避けてほしいな。

秋.. そのバランスが難しい限りではあるけど、楽しみは向こうからやってくるんじゃないかな。自分で見つけるものだからね。制作陣もそこは自分の力量が試される。

正.. おお、さすがが代表。良いことを言う。

秋.. バ(、ミ、キ、) さて、じゃあ最後に今後の制作に対する意気込みで締めますか。

正.. そうだね。先にどうぞ。

秋.. そうやね...うくん。僕は新世界の神になる!...という冗談はさておき、さっき言ってみたみたいに、どんな状態でも楽しみを見つけていきたいな。とにかく、楽しんで、頑張つて、屍になって、学んで、また屍になって、でも楽しんで。このスタンスで制作していきたいですね。

正.. ふむふむ。

秋.. 私はそんな感じ。難しいことは考えないでいきます。じゃあ原作者、どうぞ。

正.. うむ。今後の制作に対する意気込みね。僕としては、初心を忘れずに、それでいてどんどんレベルアップしていけたらいいと思う。

秋.. ほうほう。

正.. 自分たちがレベルアップをし、それが作品のレベルアップにつながったり、逆に、作品をレベルアップさせる過程で、自分たちもレベルアップしたり、そういう相乗効果で、この作品をこの作品のみで終わらないものにしていきたいかな。

そして、願わくば、徐々にでも、いろんな人からリアクションを貰えるようになることイイネ。届いてはじめて力を持つものだと思うから、作品つてやつは。

秋.. そうだね。作品を創るってやっぱり自己満足だと思うけど、自己満足だけで終わると、自分たちの満足の中に他の知らない誰かがいるのでは、意味が全然違うよね。

正.. やっぱりそういう「つながり」が大きな財産だからね。方法はいろいろあるけど、僕らはそれを創作を通して手にしていきたいっていう。

秋.. 最後までやっぱりサークルの方針に近い話になりましたな(笑)

正.. キレイにまとまったかな。この辺で終わりで良いかな?

秋.. そうね。

須々木 正
遊木 秋勇

(2012年5月下旬某日)



投稿イラストコーナー



作：桜田



作：萩野薙



作：萩野薙



作：萩野薙



作：遊木秋勇



作：桜田



作：遊木秋勇

今後に向けて



さて、最後に今後の話を。

『ノンノ・リレイショ〜人形の巡る街〜(体験版)』の続きを含めて、質、量ともに大きくバージョンアップしてリリースされる『ノンノ・リレイショ〜人形の巡る街〜(完成版)』は、2012年の夏ごろ頒布開始予定です。まだまだ完成までの道程は気が遠くなるほど長いのですが、そこをなんとか頑張りたいです。これについては、ウェブサイト「乱歩酔歩」などでも順次アナウンスをしていくので、気が向いたときにでもチェックしてもらえると嬉しいです。

体験版では、どのキャラクターも少し顔を見せた程度でしたが、完成版では、それぞれが秘めた思いに突き動かされ、物語の核心に向かって進んでいきます。その展開を推理してみるのもよし、流れに身を任せるのもよし、キャラに萌えるのもよし、音楽に聞き惚れるのもよし。そんな、人それぞれいろんな楽しみ方ができるように、制作陣一同、全力を尽くします。これから、制作陣一同、全力を尽くします。これから、制作陣一同、全力を尽くします。

(文)須々木正・デザイン||遊木秋勇

俺たちの軌跡くもう帰らないあの美しき日々

前回の雑誌発行から約七カ月たった。

その七カ月をまとめて皆さんに紹介するのが、

今回の私の最大のミッションである！

私にとっては最大の任務だが、皆さんに

はげひとつも軽い気持ちで読んでいただき

たい。

直訳（あ…あんまりじっくり見ないでよね！

（みません）

ということ、早速去年の十月から振り

返っていいこうかと思う。

二〇二一年十月

サークルの記念すべき一周年。この時点でメンバーは十人。二桁すげえ。

新たに音楽勢が加わってより勢いを増す。

そして男性メンバーがやっとな二人に！その

事実には動揺を隠せない魅（BL的な意味で）。

ギャルゲー展開（女子九割）に一筋の光が！

この月の三十日、コミティア98参戦。

漫画の新刊は「Doors ~Collateral Edition vol.3~」

「退屈を慰めるための話相手」オリジナルオンラインイベント参加はこれが2回目。行きたかった…。

この時わたくし魅はオリジナルBL漫画を初出し。

やっとなこき描く。焦らしに定評のあ（ry）これをた

だの怠惰という。

二〇二一年十二月

我らが最年少歌姫羽川妹流ちゃんが加入する。妹属性

キター——!!!

秋勇氏、須々木氏、久世氏、魅が妹流嬢との初顔合わせに参加。

この時はまだ妹流ちゃんは中学生だったんだなあ…。

今はただ懐かしい…。そしてわたくし何気にメンバー

とカラオケに行ったのはこれが初めてであった。

久世氏のウィーアーが印象的すぎて…夏。といった

感じでとても楽しかった。

ホモオ… (((^ ^)))

この月にノベルゲーム制作が決定する。須々木氏の提案のもと、シナリオ須々木氏、イラストを桜田氏、音楽を久世氏が担当することに。

そしてそして、31日付で世哉仔ちゃん、くどうたいち氏が加入。また新たなスキルを持った二人の加入である！

それにしても、それぞれのキャラが全く被らない。ここもすごいところだ。

…ここに来て男性三人。そろそろ何かしら(BL的)話のネタにできそうだとほくそ笑む奴が一人(魁)。

二〇二一年十二月

年末は忘年会でお昼から皆でお鍋をする。

初鍋。シメは久世氏が出てきてくれたケーキ。GJですお父さん。そして31日は

それぞれ思い思いに過ごす。秋勇氏、

須々木氏、桜田氏、久世氏は本部で鍋を

つつきながらドラえもん観賞会后、

みなとみらいのカウントダウン

イベントへ。

年越しと同時に花火も上がったそうなの。

とんだリア充ですよまったく!!!

(ドラえもんみたかった)

魁、凜はボルノグラファイティン年越しライブに参戦。超よかった、まじよかった。

カウントダウンの興奮は本当にたまらな

いね。今年はどうしましょうか、今から

楽しみ。

二〇二二年一月

新たな年を迎えて心機一転。この月から

WEBラジオの配信を開始。

メインパーソナリティーに羽川妹流、

サブは魁が担当。

初回のぐだぐだがあってこそ今現在の

成長がよくわかるのだな！と言いつけ

是非時間のある方は初回から第五回までを

聞いていただきたい。

ちなみに第一回ゲストは代表の秋勇氏。

今現在(2022.5)だいぶラジオの流れ

もスムーズになってきたのでは…ない

…かな…?

「横浜ウォーキングツアー」なるものを

敢行。年末に入った2人のメンバーも

加えて初の一緒にお出かけ。

横浜の街をぶらぶらする。早朝に横浜駅

に集合し、皆でぞろぞろと歩きだす。

何の集団だ。

横浜中華街や、洋館の並ぶ山手町周辺

などを散策。

私は、色々行った中でも中華街での昼食

が印象深い。須々木氏のDS行為に果敢に

立ち向かう久世氏には全員が羨望の眼差し

を向けていた。(桜田氏と魁はあっけなく

散った)あなたの胃には酢豚どんだけ入る

んすか…(驚愕)。

あと、トイレの手洗い場の下の戸棚が

ぶっ壊れていたのにはまじで驚愕した。

そんなこんなで最後は集合写真なんか

とったりして、実に楽しい遠足であった。

また行きたいもんだ。

そしてこの月の21日、声、歌担当、西森花菜ちゃんが新たに加入！妹流ちゃんと同じ中学生である！中学生とか…まじ、おぼあにはまぶいっすわ…。声、歌関係のメンバーが増えてその手の作品増加にも期待が高まる。

二〇二二年二月

個人的に（ちよw）凜ちゃんと箱根へ旅に出る。人生で2回目の箱根。ってただの近況報告じゃねーか。すいません。

まあ、行ってきましたよ、と。詳しくはRW霧島氏のブログ参照。さーせん。

WEBラジオは第2回。須々木氏を迎えての収録。ノベルゲームの話とかを…したっけかな！？（↑）

この月の22日には声、歌担当、赤城紅くん加入。ニコ動にやたら詳しいな！と思ったら、ニコ動で活動している模様。加入当時十八歳という、サークルで三番目に若い存在。わかさっでいいん

…さて、男性陣が4人、ということ、そろそろお話がかける…そうは思いませんか。

二〇二二年三月

ガチ会議をする。これからのRW、そして自分について存分に話し合う。たまにこうやって真剣に自分のことを喋ったり、意見を聞く機会を設けることはとても大切だと実感した。…ちゃんと実感したぜ！私の意見の要約>私はBL漫画描きたい。

これにつきます（笑）

そしてノベルゲームの主題歌のレコーディングもこの月に行われる。

私は残念ながら参加できなかったのだが、なかなかすこいレコーディングスタジオで録ったようだ（↑）。私もいききたk(ry)早く聞きたいな！

二〇二二年四月

根岸森林公園に花見に行く。だが花は一分も咲いていない。まあいいか。

総勢12人。なかなかの大所帯である。でかいレジャーシートを大胆にひき、輪になって昼食。手始めにババぬき。負けたらすべらない話を披露しなければならぬというわけのわからない展開。途中参加した魁

が例のごとく（？）フラグをたてて見事に回収。我ながら見事な回収率です。ありがとうございます。

その後はフリスビーをしたりドロケータしたりとにかく遊び尽くす。不完全燃焼なメンバーもいたようだが、まあまた行こうぜ。

ヒッキーかと思いきや、皆案外アクティブである。よきかな。

旗あげ公演のチラシ制作をやらせていただいた「劇団ときめきプロジェクト」さんの公演を初日に見に行く。秋勇氏、須々木氏、霧島氏、魁の初期メンバーで観劇。ちようど桜も見頃で、満開の桜並木を発見。ちやっかり花見を果たす。花卉が風に舞ってとても綺麗であった。こんな素敵なお場面（！？）に、何故男性メンバーが一人しかいないのかと憤慨する魁。だまれし。



芝居はとても面白かった。演者さん一人一人の情熱や、演じている楽しさがひしひしと伝わってきた。本当に良い芝居だった。こういう人たちを見ると、自分も奮い立たせられる。また機会があれば是非見に行きたいものだ。

WEBラジオ収録は第四回。ゲストは桜田氏。ノベルゲームのことについて語る。まだ公開できる内容は少なかったが、誰かと一緒に一つのものをつくる、ということについて熱く語ったようなきが…する。(↑)

その後は大人のみでピリヤード。様々な面白が巻き起こる。須々木氏と久世氏のうなだれた姿は鮮明にこの目に焼き付いている。というか撮った。

ピリヤードの後に本部に舞い戻り、数人加わり酒盛り開始。その後深夜版WEBラジオを収録。メインは桜田氏、くどう氏、魁の三人。

正直ほとんどエロい話は出来なかったように思う…。絶えずBし話がとびかっていたのは本当に申し訳なかった。そのうち久世氏が編集に編集を重ねてうPしてくれるであろう。期待。

そんなこんなで遊びつつ、コミティア百にむけて、皆屍になる。

二〇二二年五月

コミティア百参戦。

RW初制作となるノベルゲーム、「ノノノ・レイシヨ〜人形の巡る街〜(体験版)」が解禁。無料配布する。見事百数十枚ものディスクをばらまくことに成功。まじお疲れ様でした…!

メンバーは宣伝のムービーをみてあらぶる。テストプレイをして更にあらぶる。続きが早くやりたいっすわ。

五月中旬、唐突に焼き肉が食べたくなり、焼き肉の会を開く。焼き肉を最高のコンディションで食すべく、臨港パークでフリスビーをする。適度に空腹になり、良い調子かと思いきや、実は前日から集まって飲んでいたので睡眠不足もたたり、テンションは低め。

だが、体を動かし、存分に語り、食べたので気分は最高だ! ということにしておく。実際気分は良かったがw

制作にも遊びにも常に本気でいたいRWメンバーであった。

さて。そんなこんなでここ7カ月くらいを振り返ってみたが、なかなか色々やってきたではないか…。時が過ぎるのが早すぎて自分は一体何をしていったんだ…と頭を抱える日もあったが、こうして見てみるとなかなか充実していたのではないだろうか。だがこんな程度ではまだまだである! もっと遊んでもっとくくり、そしてもっと色々なことを感じようではないか!

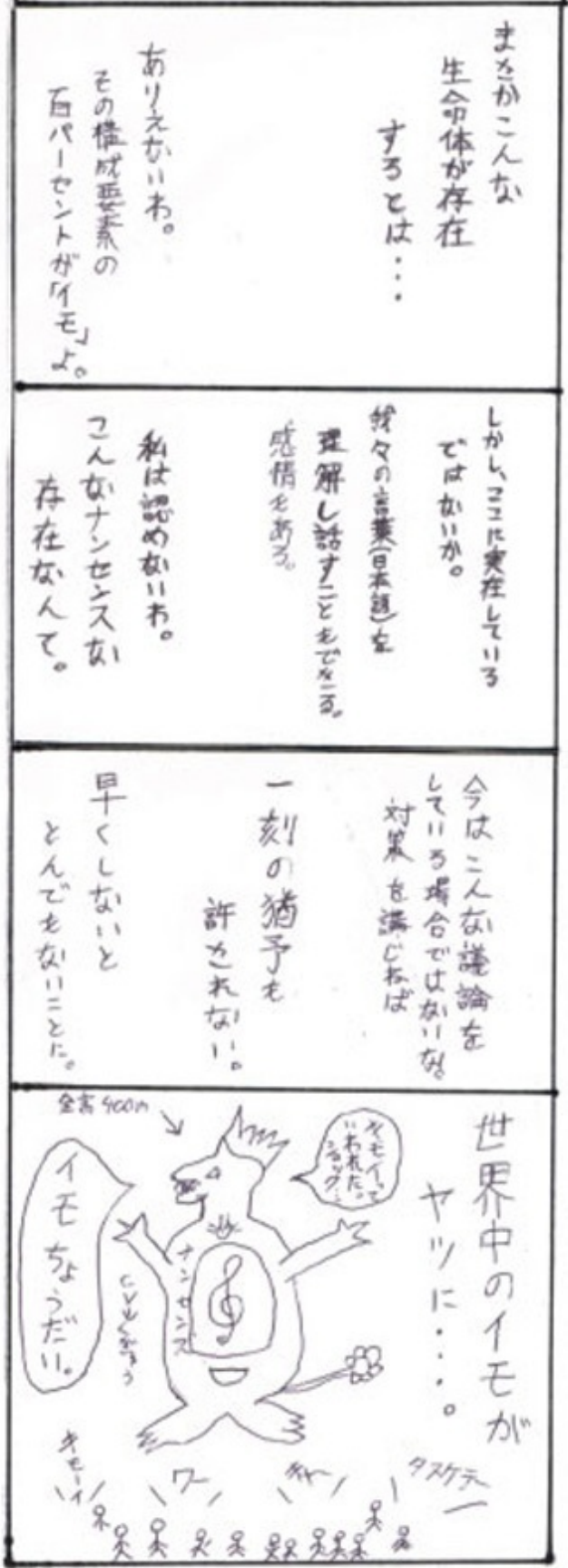
人生は一度きりしかないのだし、その日をめいっぱい生きよう! ということで、この文章は締め切り二日前に完成した。私にしては異例の速さであった…だがしかし、今はただ、嫌な予感しかしない。

(魁)

くっ下イ〜ン!



久世とは...



BGM: 美しく青きドナウ

本舞除中の出来事

ズズー
ズズー

BGM: 美しく青きドナウ

くっ下 ↓

ズズー
ズズー

BGM: OFF

ズボボボ

ゴール!! 日本先制!!

入っちゃった...

clenn

くっ下

久世とは...

まさかこんな生命体が存在するとは...

ありえないわ。その構成要素の「百パーセントがイモ」よ。

しかし、ここに存在してはいるではないか。

我々の言葉(日本語)を理解し話すこともできる感情もある。

私は認めないわ。こんなナンセンスな存在なんて。

今頃はこんな議論をしてる場合ではないな。対策を講じねば。

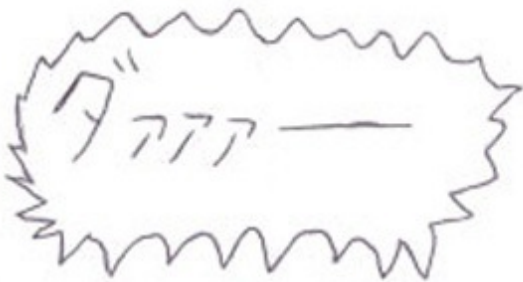
一刻の猶予も許されない!

早くしないととんでをないことだ。

世界中のイモがヤツに...



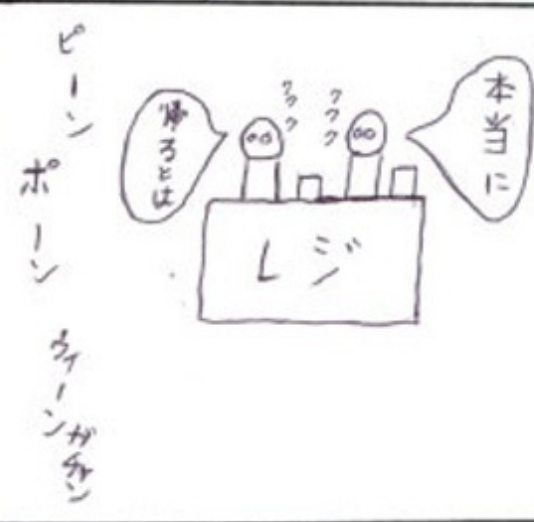
才能の開花



開花



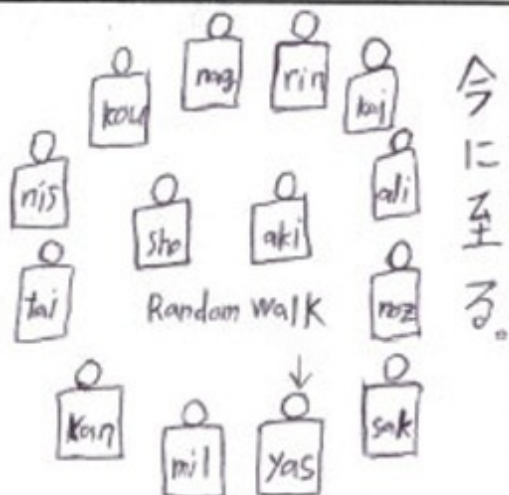
お邪魔？



今に至る。



うああああ



今に至る。

ワ、ワイルド?



お
あ
り

ありがとうございました。

by 久世

マクロスについて語りたくてたまらない少女がついに口を開きました。

皆さん雑誌では初めましての、羽川妹流です。平成生まれの現役女子高生ですが、マクロスが大好きです(笑)
ちなみに普段は歌担当で、ノベルゲームの主題歌とウェブラジオのパーソナリティをやらせていただいています。

さて、今回二度目の雑誌発行に関して、好きなことを書いてもいいという神からのお達しにより、感謝感激雨あられで「是非マクロスの魅力を！」ということでごんな記事になりました。
とりあえず、マクロスとは何ぞや？という方々に、ざっくりマクロスの歴史についてお話して参りましょう。

事の始まりは一九八二年、マクロスシリーズの初代「超時空要塞マクロス」が放映されました。主人公はかの有名な一条輝パイロット、この時はヒロインが二人で歌姫、リン・ミンメイと軍隊で一条パイロットの上官として出会う早瀬未沙中尉の三角関係の話です。

この初代で既にマクロスのストーリーの基本要素である「歌姫」「可変型戦闘機」「三角関係」が定まっています！この作品が生まれなければ私はマクロスに出会えてなかったしF(ワロンテイア)もなかったんだと思うと制作者の方々に感謝しきりです。

そこからはトントントン拍子に一九八四年の劇場版「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」(この作品であの名曲が誕生！)、一九八七年OVA「超時空要塞マクロス Flash Back」、一九九二年OVA「超時空要塞マクロス II LOVERS AGAIN」。

ここまでは前述した三人のお話。地球から最初に飛び立ったマクロスのお話でした。次に発表されたマクロスシリーズがOVA「マクロスプラス」で、放映は一九四四年。同年に放映されていたマクロスシリーズが「マクロス7」でした。

「プラス」では主人公が若手で期待の新人パイロット、イサム・ダイソンとそのライバル、ガルド・ゴア・ポーマンでヒロインが電腦歌姫(バーチャル・アイドル)シヤロンアップルのプロデューサーのミュンファン・ローンとイサムの機体YF19チームのオペレーターのルーシー・マクミラン。四角関係ですけど一応マクロスですwちなみにYFのつく機体は性能試験中の機体で一般のバルキリー(可変戦闘機)にはVFとつきません。

このシャロン、アップルの唄がまた素敵なんです！で、「7」では有名なファイアーボンバーが登場。なかでもボーカルの二人、熱気バサラとミレーヌ・ジーナスはご存じの方の方もいらっしゃるのでは？あたしの部屋にミレーヌさんのポスターあります（笑）あとミンメイさんのフィギュアも！「7」はここまでのマクロスの中で歌曲が多いようです。機体としてはバサラ専用のVF-19改めファイアーバルキリーがポイント。気付かれた方もいるかもしれません、そう、「プラス」ではVFだった機体がVF-19となっており、バサラの機体は戦闘用ではなく戦場で歌を聴かせるために改造してあるんです。サウンドブースターがついています。赤い機体なんですけど私はもうちょっと丸みがないほうが好きです。その後が二〇〇二年OVA「マクロスゼロ」で「F」と一番関わりの深いお話です。時代設定は初代より前で地球のお話です。

マヤン島に眠る遺跡を守る巫女で歌姫サラ・ノームとその妹マヤ・ノーム、そして海に墜落し漂流して島に流れ着いた新統合軍のパイロット、工藤シンの三角関係です。このダブルヒロインのうち、妹のマヤ・ノームが「F」のヒロインであるシェリル・ノームの祖母にあたります。ちなみにサラに歌姫とつけましたがマヤも歌います。ゼロは歌が本当に少ないんですが、とても静かな曲が多くて清々しいです！さすが巫女といふかなんというか。「ゼロ」の次が私が初めて出会ったマクロスで、今のところ一番新しいマクロス二〇〇八年放映の「マクロスF」です。主人公は元歌舞伎役者の早乙女アルト、ヒロインが超人気アーティストのシェリル・ノームと駆け出しアイドルのランカ・リー。「7」と同じくらい歌曲が多く、また私としては機体が好みます。

ここまでのマクロスの機体は丸みを帯びた形状が多くみられたのですが、「F」の機体は劇場版でみられたVF-115デュランダルです。赤と白を基調とした爽やかな色合いにすっきりとした全体像、おまけにパイロットが和風美形なのでどことなくおちついた感じがして戦闘機というより戦乙女のような雰囲気漂う最高の機体です！「F」は歌姫がアニメの世界だけでなく、現実世界でもCDを販売し、オリコン上位に入ったり劇場版ではコンビニエンスストアのファミリマートと連携したりと現実とのシンクロプロジエクトが多く、視聴者も同じ世界にいるかのように楽しめました！一息にここまで、放映順にマクロスを並べ、あたしの感想も綴ってきましたが、放映順はマクロスの世界観での歴史順ではないので歴史順に書き連ねます！

「マクロス ゼロ」(二〇〇八年)

「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」

(二〇〇九年〜二〇一〇年)

「超時空要塞マクロス Flash Back2012」(二〇一二年)

「マクロスプラス」(二〇四〇年)

「マクロス7」(二〇四五年〜二〇四六年)

「マクロス ダイナマイト」(二〇四七年)

「マクロス F」(二〇五九年)

「超時空要塞マクロス II-LOVERS AGAIN-」(二〇九〇年代)

とまあ、こんな感じ。

マクロスはすべてのお話がリンクしているのが最大の見どころだったりします。

たとえば「F」のランカ・リーは初代のリン・ミンメイの叔父が開業してミンメイも勤務経験ありの中華料理店「娘々」(にゃんにゃん)でバイトしていたり、ランカの義兄であるオズマ・リーは「7」のファイアーボンバーの大ファンだったり、先ほどのノーム家然り。

マクロス一つ一つのお話は十分面白いですし、見どころたっぷりです。

ですが、シリーズで見ることで複線や裏話、血縁や機体の開発順序などがわかり、より深く楽しめます！

マクロスは基本的に古いアニメでDVDだと旧作にはいるのでレンタルも安いし是非ご覧あれ！

若い人たちも！自分が生まれる前のアニメでは現代をどのように想像していたのか分かって面白いですよ！

長々と「好きなこと」について書かせていただきましたがそろそろ私の指が限界ですので今回はここまでとさせていただきます。

読んでくださって方、お付き合いいただき誠にありがとうございました。

また次の機会にお会いしましょう！

(羽川 妹流)

RW チャット対談 生まれ変われるなら、男女どっちになりたい？

ともよさん: てす

ともよさん: 見えてますか？

桜田: 見えてます

霧島: みえてます

霧島: 魁ちゃんもくるらしい

魁: わ～

須々木正: てすてす

遊木: つかいかたわからんたすけて

霧島: さてどう進める？

ともよさん: とりあえず心理テスト的なものは僕が用意しました。

霧島: さすが！

ともよ: そんなじゃはじめますか～

魁: えええいいすよ！！

遊木: うーっす

ともよさん: 今から画像の URL を貼るんで、5 秒以内に直感で一枚の絵を選んでくださいね

桜田: はい

魁: うん

遊木: おう

霧島: にゃい

須々木正: はい

魁: たのしみ(笑)

ともよさん: ちなみにこの画像は、海外の科学者や心理学者らが共同で研究し、何年もかけて作り上げたものだそう。

ともよさん: じゃあ桜田さんから番号教えて下さえ

桜田: うほ(笑) 楽しみ(笑) 4番です

遊木: っていうかすごく2枚が同時に目についてしまった…

ともよさん: 4番の人他にもいますか？

須々木正: ちゃう

遊木: ちゃうでー

霧島: ちがうー

魁: ちがーう

桜田: 疎外感

ともよさん: おk, じゃ4番。

ともよさん: 4: 堅実・頭脳明晰・調和

ともよさん: 堅実で落ち着いており、頭脳明晰な人。普段の振る舞いは自然で、シンプルなことを好む。

このタイプが兼ね備える堅実さや落ち着きは、人に安心感を与え、周りの人から尊敬される。

ともよさん: また、低俗なものや華やかなものに興味がなく、着るものは実用的なものを好む。

ファッションや流行に対して興味を示さない。

魁: いやいや(笑)

須々木正: 残念なお知らせですな。

一同: (笑)

ともよさん: これは…どうなんです？

桜田: オラ尊敬しろうえうえ

須々木正: 堅実？落ち着いてる？頭脳明晰？

桜田: まさにその通りですね。私のおとなしいことおとなしいこと

魁: 桜ちゃんが大人しかったらみんな戻すわ



Random walk チャット対談

ともよさん:じゃあとりあえず次行きますか。魁ちゃんどぞー

魁:わたし三番だよ (^)/

須々木正:僕も

ともよさん:お

魁:ウアアアアア

魁:ウソダロ

桜田:絶叫 (笑)

霧島:なにその反応 (笑)

ともよさん:3:自己反省・敏感・思想家

ともよさん:自己反省することが多く、また敏感な思想家で、自分や周りの環境に対して、人よりうまく、しかも徹底的にコントロールすることができる性格の持ち主。表面的なものや浅はかなものを嫌う。

ともよさん:他人と雑談するより一人でいるのを好むタイプだが、友人と深い関わりを持つこともでき、精神的に落ち着いている。長時間にわたり一人でいることが苦にならない。

桜田:敏感 (爆笑)

霧島:ほう・・・?

遊木:(笑)

魁:だーいせーいーいーい!

ともよさん:正さんは当たってそうじゃないですか?

魁:おいジェバンニ… (ともよのこと)

須々木正:僕は当たってるな。

遊木:そもそも須々木氏と魁ちゃんと一緒にというのが…

霧島:確かに (笑)

魁:こらこら (笑)

桜田:どっちも合ってると思います

魁:桜ちゃんさすが

霧島:皆のコメントが辛辣すぎてうける (笑)

ともよさん:それでは次、代表 (遊木) どうぞー

遊木:わし2番

ともよさん:お、僕も二番です

一同:おお

ともよさん:2:自立・前衛的・束縛を嫌う

ともよさん:自立した性格で、あらゆる分野において前衛的。自由を追求し、束縛されるのを嫌う。

自分の生活空間を求めるタイプ。芸術関係の仕事や趣味を持つことが多い。

ともよさん:自由な発想の持ち主で、時々人を驚かせることをやり出す。生活スタイルもユニークで、流行を追い求めず、自分のスタイルと信念を貫いて生きるタイプである。

桜田:あー

魁:なるほどなっとく

霧島:なんかわかるかもなー

須々木正:ほうほう

霧島:初めての納得 (笑)

魁:え〜いいな〜私も納得だったろ

遊木:魁>>どこが (笑)

桜田:皆妥当だったろ

魁:そうだっそうだー

霧島:やべえわらける

Random walk チャット対談

ともよさん: じゃ最後霧島さんどうぞー

霧島: えーと1ー

ともよさん: 1: 悩みなし・わんぱく・ハッピー

ともよさん: 悩みが少なく、わんぱくで常にハッピーでいられる人。自由で束縛されない生活を好む。

座右の銘は「人生は1度きり。僅かな時間でも人生をエンジョイをしたい」。

ともよさん: 好奇心が旺盛で、新しい物事を積極的に受け入れる一方、変化を好むため拘束を嫌う。

周りの環境は絶えず変化をしていると感じており、その変化に驚きと喜びを感じるタイプ。

遊木: 爆笑

魁: ちげえええ

桜田: かわいいな (笑)

霧島: ぶは (笑)

須々木正: まるで妹流ちゃんのような。

遊木: ある意味あたっている気がする

魁: いてる www

霧島: 悩みぐらいあるぞ!

魁: 深層心理てきなあれか

ともよさん: 的中率は半々くらいですかねー

霧島: 半々www

魁: みんなあってたってばよ!

ともよさん: これ、答えは後ろの方に記載しておくので、やりたい人はやってみてねー

ともよさん: えーと、じゃあ前座はこれくらいにして…

霧島: 前座!?

魁: 前座やったんかww

遊木: 前座でかなり盛り上がった

須々木正: そろそろ身体もほぐれてきたな

ともよさん: 生まれ変わったら男か女かどっちになりたいかについて今日はレッツ討論なのです。

遊木: おーいいんじゃない?

桜田: コレは回答によっちゃ魁ちゃんの餌にもなりますね

ともよさん: じゃあ男派か女派か、みなさんどうですか?

須々木正: 男だな。

魁: 男がいいです

桜田: わしも

霧島: 私も男がいー

遊木: 男がいい

ともよさん: 僕も男がいいんですが

魁: みんなじゃねーか

須々木正: まったくわかれな (笑)

霧島: あれっ

ともよさん: あ、あれ?

須々木正: よし、今日からみんな男だ。

魁: パラダイス

霧島: ですよねー

魁: 丶 (^o^)

遊木: エデンともいう

桜田: 魁ちゃんが (笑)

ともよさん: じゃあ無理やり僕が女派になるので誰か援軍に来て下さい。

Random walk チャット対談

遊木: ちょ (笑)

魁: 須々木氏!!

桜田: 正さんどうぞ

霧島: 無理矢理 (笑)

魁: いったれ!

須々木正: いや、僕は男で。。

霧島: でも皆男ってのもありじゃね?

ともよさん: そんなじゃあ男を選んだ理由をそれぞれ述べるのじゃ…

魁: せやね

霧島: 男の子同士のさばさばした感じが学生時代うらやましかったとです

遊木: 単純に違う性を体験してみたいってのがある。

須々木正: 人間関係がラク

桜田: 女の子かわいいから。服装に気を使わなくていいから

魁: 女の子をオトしたいから r なんかな…漠然と楽そうなイメージが…

霧島: 楽しそうよなー

遊木: 女の子おとしたってのはわかる (真顔)

ともよさん: 男はフリーターだと軽蔑されるけど、女はフリーターでも結婚出来るんやで?

魁: 結婚に逃げちゃだめだにげちゃだめだ

霧島: まあ女の子は人によっちゃメイクとか楽しめるってのはあらあね

遊木: 正直、女には女の得があるから、今度は男の得を体験してみたい。

ともよさん: レディースデイがあったり、女性グループのみの割引がある。

文系でも仕事が多いし、地図が読めなくても平気。女最高ジャン!!!

魁: たしかに、割引とかはおおいね。そういう得は多いかも。

須々木正: 最近は温泉も女湯の方が広いところが多いよね。

桜田: 電車の女性占領車両とかか

遊木: 占領 (笑)

須々木正: 占領した (笑)

ともよさん: 男は集中したい時に限って性欲が暴走して無駄に時間を消費して賢者になって後悔するんですぞ?

霧島: え、なにそれ実体験?

魁: くそそろた

桜田: 男は30歳になったら魔法使いになれるって本当?

霧島: すげえ!

遊木: そりゃすげえ

魁: ただしDTにかぎる。

須々木正: もしかして: これ、雑誌の記事?

ともよさん: 妖精も見えるしね。やっぱ男のほうが得じゃん!?

魁: しょーもねーww

ともよさん: 男は弱音を吐けない。甘えられない。女が言うとなりは「大丈夫だよ」、

「俺が守ってやんよ!」と励ましてくれるが、男が言うとなり、「あっそ、死ねば?」の一言で終わってしまう

霧島: なんで弱音はけないのかね?

桜田: それピ〇チじゃねえの?

遊木: え、わしの周り男の方が弱音はいて女がはげましとるわ

ともよさん: おれは女になって、ばいんばいんなボディで男を誘惑したいナ!

遊木: なんという (笑)

魁: こわい (笑)

ともよさん: ちなみに…。「生まれ変わるなら、男と女、どっちがいい?」というアンケートによると、

女性で「男」と答えた人は32.9%、「女」と答えた人が48.5%という結果となり、約半数が

生まれ変わっても女になりたいと考えている一方、男性は「男」が44.4%、「女」が40.9%となった。

霧島: おっと・・・?

須々木正: 意外な結果。

魁: あるえ?

霧島: うちらがイレギュラーなのか?

ともよさん: 現在とは異なる性別を選んだ理由として、女性からは「若い頃は女がいいと思ってたけど、今は一生を考えると絶対に色んな意味で男が社会的に優位だと思います (41歳女性)」、男性からは「男は一度なったから、今度は女になってみたい。(46歳男性)」
「面白そう (30歳男性)」などの理由が寄せられている。

ともよさん: 男は何も考えてないですねえ…

遊木: こりゃ女のめんどくささがわかってないな…

霧島: だな…

霧島: 一度生理なってみ? と言いたい

ともよさん: まあ確かに生理痛とかは男じゃたえられないといえますしね

魁: 痛いことおおいよね…

桜田: 女って金関係は優遇されてるけど病気とか出産の痛みとか痛い系多いと思う

霧島: 一番怖いのは出産ですよ…

霧島: しかし子供はほしい

ともよさん: 出産という命の神秘に触れられるのは女性だけとも言える

霧島: 自分の中にもう一人だけか生きてるんだもんな一

魁: 親の実感って男の人のほうがわくのおそいらしいしね

遊木: 他人の子供でもあんなにかわいいのに自分の血を分けてるとかなんかもう爆発しそう

桜田: でも痛い思いしない男性が子供に愛情注げるのも凄いと思う

霧島: 愛する人が命がけで生んだ命だからなあ

魁: イイ話だな…

桜田: やだ… かっこいい… //

ともよさん: ちなみに、母親は自分の子供に対して常に心配するが、父親は自分の子供に対し「俺の子供なんだから心配いらないだろ」と思っている場合が多いらしい。

魁: 自信過剰 (笑)

霧島: それが男女差か

遊木: それこそ男女の差ですな

ともよさん: でもこれはあると思うなあ

桜田: そのセリフ正さんにぴったりだと思います

須々木正: え?

霧島: まあ確かに両親を省みるとそうかもな

遊木: なんで「俺の子供だから大丈夫」って思うんだ…?

ともよさん: 過保護が過ぎると僕と親の関係みたいになるので気をつけましょう。

桜田: kwsks

魁: ほうほう それでそれで?

霧島: ともよさんの過去篇

須々木正: ----- ここから回想編 -----

魁: 盛り上がってきたな

ともよさん: あの時 確かに僕はそこにいた一

魁: はじまった (笑)

須々木正: モノログから入るのは定石。

桜田: 私がアイスコーヒー入れてる間に完結しといてください

ともよさん: まあ大した話ではないのでスルーしましょう><

霧島: でた一一一

桜田: らめえええ

魁: \ (^o^) /

Random walk チャット対談

須々木正: 葛藤の日々を思い出して苦悶しているのだろう。

ともよさん: なんとかして話を戻そうと苦悩しているのです。

須々木正: がんばれ!

遊木: 頑張れ!

霧島: 諦めるんだ…もう戻らないよ…

桜田: 返事が無い…ただの屍のようだ…

魁: もう俺たち戻れないんだぜ…?

桜田: いいえ今メンバー全員が最高に焦らされてます

ともよさん: さー! 話を戻しましょうか!! これ記事にするのが僕だということを忘れておったわ

霧島: 超強引にきたーーーー!

遊木: いえ、だれも忘れてませんよ

ともよさん: 僕もお腹が空いてんですよ。

霧島: ちなみに私はねむいです

ともよさん: 玉ねぎ刻みたいんですよ

遊木: 主婦か(笑)

魁: 泣くんです?

霧島: 今から玉ねぎ刻むの? w

ともよさん: 今日はオムオムです。

一同: オムオム(笑)

ともよさん: オムオムとはオムライスのことです。覚えましたか?

魁: (^ ^)/

遊木: 知らなかったー!

霧島: はーいせんせー

ともよさん: よし! じゃあ最後にもう一度アンケートを取ろう!

ともよさん: 生まれ変わったら男になりたいか女になりたいか、今一度問う

一同: 男

桜田: ウホッ

須々木正: あちゃ〜

霧島: てへっ

魁: れっつパーリーーだな

霧島: 一件落着

ともよさん: そういえば余談だが、同人界やオタク界では女ってだけでやたらと重宝されたりもする

桜田: なぜ

魁: へえ

遊木: え、都市伝説でしょ?

ともよさん: いや、わりとマジで。

魁: なんでだ…?

須々木正: うちのサークル最強説。

ともよさん: 単純に客に男が圧倒的に多いからだとは思うけど

ともよさん: 実際、同じ画力の男女がいたら、男はみんな女を選ぶよね? つまりそういうことです。

霧島: そお?

遊木: え? そうなの?

魁: そかな?

須々木正: まあ男は脊髄反射でそうなる場合が多いね。

霧島: これもまた男女差か

魁: へえ! そうなのか…わからんなあ

遊木: 同じ画力だったらどっちでもいいけどなあ

桜田: でも分かるななんか

Random walk チャット対談

ともよさん: まあオタク界では確実にこの図式は確実に成り立ってると思われ

桜田: 同じ画力の男女で同じかわいい女の子と池面の男子描かせたら、断然女作者の方選ぶ

魁: テストにでそうだな…

ともよさん: じゃあ生まれ変わったら満場一致で男になりたいということでお開きにしますか…

ともよさん: だいぶグダりましたが。

遊木: これどういう記事になるのだろう

霧島: がんばれくどうくん

魁: がんばれジェバンニ

遊木: がんばれ流星

ともよさん: とりあえず明日は IKEA で家具を見てきます。

霧島: I K E A 好きね～

魁: いけやすきだなー

桜田: 私も一人暮らしして部屋改造したい

霧島: 改造・・・？

魁: しょうず (笑)

ともよさん: じゃあ僕はオムオムってきます。

ともよさん: じゃあ解散ということで。

ともよさん: お疲れで一す

霧島: うーい お疲れっしたー！

遊木: お疲れ様～

魁: 私私おやすみ

須々木正: お疲れ様ー

桜田: 乙津

(5月某日・スカイプにて)

心理テスト・結果

1：悩みなし・わんぱく・ハッピー

悩みが少なく、わんぱくで常にハッピーでいられる人。自由で束縛されない生活を好む。座右の銘は「人生は1度きり。僅かな時間でも人生をエンジョイをしたい」。好奇心が旺盛で、新しい物事を積極的に受け入れる一方、変化を好むため拘束を嫌う。周りの環境は絶えず変化をしていると感じており、その変化に驚きと喜びを感じるタイプ。

2：自立・前衛的・束縛を嫌う

自立した性格で、あらゆる分野において前衛的。自由を追求し、束縛されるのを嫌う。自分の生活空間を求めるタイプ。芸術関係の仕事や趣味を持つことが多い。自由な発想の持ち主で、時々人を驚かせることをやり出す。生活スタイルもユニークで、流行を追い求めず、自分のスタイルと信念を貫いて生きるタイプである。

3：自己反省・敏感・思想家

自己反省することが多く、また敏感な思想家で、自分や周りの環境に対して、人よりうまく、しかも徹底的にコントロールすることができる性格の持ち主。表面的なものや浅はかなものを嫌う。他人と雑談するより一人でいるのを好むタイプだが、友人と深い関わりを持つこともでき、精神的に落ち着いている。長時間にわたり一人でいることが苦にならない。

4：堅実・頭脳明晰・調和

堅実で落ち着いており、頭脳明晰な人。普段の振る舞いは自然で、シンプルなことを好む。このタイプが兼ね備える堅実さや落ち着きは、人に安心感を与え、周りの人から尊敬される。また、低俗なものや華やかなものに興味がなく、着るものは実用的なものを好む。ファッションや流行に対して興味を示さない。

5：プロフェッショナル・真実・自信

何事にもプロフェッショナルで、事実に基づいた真実を求める。運命より自分の力を信じる自信家でもある。現実的かつ簡単な方法で問題を解決し、日常生活のあるあらゆる物事に対して、現実的な見方を持ち、自由に対応できるタイプ。このタイプの性格の人には、周りも安心して仕事を任せることが多い。意志が強く、目的に達成するまで継続して努力するタイプ。

6：温和・慎重・攻撃的でない

温和な性格で、物事に対しては慎重になるタイプ。簡単に友達を作ることができ、また自分のプライベートの時間と空間を大切にす。時々、グループを離れて一人で静かに思考することを好むが、決して孤独が好きなわけではない。自分自身に満足し、社会ともうまく付き合っている性格。

7：分析力・リーダー・自信

人々が見逃しがちなことに対して敏感に反応し、新たなことを発見することを好む。身に付いた教養は日常生活においても現れ、自分の持っている格調高い視点があり、ファッションや流行に惑わされない。

優雅で心地よい生活を理想としており、自分と接する人々も上品で教養のある人を好む。

8：ロマン・空想・情緒的

感性の強い持ち主。人生には夢がなければならぬと考え、ロマン主義を軽視する人や唯物主義の人を受け入れない。如何なることも自分の豊かな感情と情緒を優先する。

9：活発・行動的・外向的

面白いことや多元性のある仕事を好む。千篇一律の仕事や慣例を嫌い、人々の前で自分の得意なことを披露するのが好きなタイプ。試合やコンテストに積極的に参加し、そういう活動に興奮を覚えるタイプである。

さて、結果はどうでしたか？

旅記回想録

in ロシア

荻野 薙

私はロシアへ旅立った。

三年前の2009年。成田空港から私はロシアへ旅立った。

参加したのは20人程の中規模のツアー。家族と離れ一人きりで参加した初めてのツアーでもあったので、期待と不安が入り混じる。



↑ネヴァ川から望む、ペトロパヴロフスク要塞

飛行機が飛び立った瞬間、私は眼下に広がる関東平野を眺めながら「マジばねえ!」と心の中で叫びまくっていた記憶が…。
「大学生になったし、難しい本でも読んでみっかなー(笑)」とおバカな理由で手に取ったのが、たまたまドストエフスキーの「罪と罰」だったからだ。ドストエフスキーはロシアの文豪で、小説を読んでいくうちにみるみるその世界にハマリ、「ラスコリーニコフ(主人公)みたいに、ロシアのサントペテルブルグをうろろしてえ!」と野望を持ってしまったのが原因だった。

着いてみてまず驚いたのが、ロシア人のスタイルの良さ。どうして一般市民までもあんなに足が長いのか理解できない。ちなみにロシア人は恋人ができると、彼氏のことを「私の白樺」って呼ぶらしい(理由は背が高く細くて白いから)。



↑泊まったホテルと朝日。とっても寒かった〜。

気候もやはり日本とは違って、9月くらいに行っただのに日本で言う所の2月。それでも現地のガイドさんは半袖とスカートで「残りの夏を楽しまなきゃ!」って嬉しそうに言っている姿を見て、人種の違いを思い知らされたのであった…。真冬に行ったら確実に死んでたな、私…(ブルブル)。

警察官の持つてる拳銃も日本みたいな可愛
拳銃じゃなくて、丸いやつがついたシカゴ
イプライターみたいなやつであった。それ
警官は白昼堂々と首からぶら下げて普通に
を歩いている。何か職質されたら軽く死に
うなので、旅行中はなるべく静かに行動し
うと心に決めたのであった。さすがはオソ
シアの異名を持つだけある。

あとちよつと驚いたのが、ホテルの傍の団
地の真ん中にどでかい砲台があったこと。
しかも周りを取り囲む塀の窪みに埋め込まれ
ていたのは、最初オブジェだと思っただけ
どよく見ると本物の大砲の砲弾！ しかもぎ
つちり40発くらい並べられていて「沢山発
射してイイヨ★」みたいな所が異国情緒って
いうか、素直にすごいなあーと思った。国が
うってこういう事なんだね。



↑どーんと構え、東を向いていた。



↑聖イサーク大聖堂からの勝利の眺め。

市内の観光に移り、初めての自由行動時間
が与えられたのでお土産屋を綺麗にスルーし
た私は聖イサーク大聖堂へ向かった。話によ
るとどうやら展望台があり、サンクトペテル
ブルグの街を一望できるそうなのだ。しかし、
チケット売り場のおばちゃんともうも会話が
噛み合わない。私が「上に登りたいんですけど」
ど」と言っても「あー？ 何だつて？」みた
いな感じで超ピンチである。そんなやり取り
をしていたら、私の後ろに並んでたロシア人
が間に割り込んできた。すると、どうやらお
ばちゃんに話をつけてくれたらしく、私は無
事にチケットを買う事ができ、展望台に登れ
たのであった！ ありがとう、おっちゃん！

元共産圏なので店員さんは基本 勝利の味が
笑顔なしの真顔。だから超怖そう
に見えるのだが、「これか？」と
気を使ってくれて実は優しい。

空港にて、看板の飲み物が欲しいです の巻



言葉の壁と言うものは大きいもので、ぶつ
ちやけ私の怪しい英語レベルでの旅はかなり
心細かった。そもそも英語が通じない事もロ
シアではさらに、ボディーランゲージを駆使
して買物をしたのはいい思い出である。



サンクト・ペテルブルグ市内にあるエルミタージュ美術館はまさに美を集めた宝箱のような場所だった。かつてロシアを治めたエカチェリーナ2世の隠れ家的な美術館として始まった場所だったが、今は一般に開放されている。そしてこの凄さは美術品だけではなく、美術品が展示されている部屋の床から天井を含め全てが芸術品と呼んでいい豪華なものだった。しかも嬉しいことにこの美術館は撮影料を払えば好きなだけ写真撮っていいという、日本ではありえないルールが存在。私は美術品だけでなく、展示している部屋の壁だとか、寄木細工でできた床だとか、自分の好きな場所を思う存分写真で撮りまくる事ができた！ しかし、とてもじゃないが一、二日での美術館は見きれない。実際、私が与えられた6時間程度では全ての部屋を回りきれたかどうかすら怪しい。ここは、私が世界では非また行きたい場所のひとつだ。

私が特に好きな場所が、この1812年戦争の間。1812年にロシアとフランスの間に起きた戦争に赴いたロシア人兵士達の肖像画が並べられ、この部屋の一番奥には当時のロシア皇帝であるアレクサンドル1世の肖像が飾られている。これだけの人の顔が並べられていると、京都の三十三間堂の様に、自分の見知った人の面影を持った人が居たりして面白い。



↑ 1812戦争の間。とても広かった。

さらにトルストイの「戦争と平和」はこの頃の時代を描いているので、ひっそりと「アンドレイもこの中に(泣)」とか「ペーチャ、ベソベソ(泣)」とかソファに座りながら一人思ったものである。この場所に居ると歴史の中には沢山の人が居て、また彼らの軌跡を多くの人達が眺めているのかと思うと、つくづく不思議だなあと感じる。ましてや創作物を読んで異国の人が来るなんて、この肖像画の人は思ってたなかっただろうと思うと。



↑少し離れた丘から望む至聖三者聖セルギイ大修道院

サンクトペテルブルグの街から少し離れて、アリョーシヤ(修道僧)萌えだった私は「修道セルギエフ・ポサードはロシア正教の色濃く残る街である。教会は玉ねぎ型の独特の建築で、内部には貴重なイコンが沢山收藏されていた。なにより良かったのがここに住む人々の服装で、まるでここだけ時が止まったかのような錯覚を覚えた。ドストエフスキーの別の作品の中に「カラマーゾフの兄弟」という小説があるのだが、その中に出て来る三男の

一人大興奮していた。しかし、聖地に居ながら煩惱が打ち勝てぬ罰であろうか。私の撮った写真はことごとく手振れでピンボケしてしまったのだった(泣)。…後日、同じツアーに参加していた子から修道僧の写真が送られてきた時の私の喜びようは言うまでもない。



↑地元の親子。兄ちゃんはどうやらお母さん怒られている模様。



↑修行僧達。写真を撮りまくっている怪しい大学生を見つめている。



エカテリーナ宮殿(夏の宮殿)は、王族達の夏の避暑地として作られた場所である。井上靖の「おろしや国酔夢譚」で船が難



破し、ロシアへと漂着した大黒屋光太夫達が日本に帰国するためにエカチエリナ世2世と謁見した場所でもある(この事件は実際あったもので記録に残っている)。

今では内部は開放され、軽井沢のような景観と素晴らしい宮殿とその庭が人々の憩いの場所になっている。私が行った日は丁度海軍学校の式典があったらしく、式を終えた学生達が思い思いに過ごしていた。どこの国でも学生は学生で、友達と楽しそうに遊んでいる姿を見ているとこちらまではのぼのとしてくる。しかしこの時点で足長いなあ…。私より大柄な学生達を見てちよつとうらやましい…。



↑太陽の光が綺麗だった。

…という訳で思い思いに旅記を書いてみましたが、書いていて改めて思ったのはまた旅行に行きたいなという事。ぶっちゃけ帰ってきてから三ヶ月位はずっとゾンビみたいのに、「ロシアに帰ってえ」と呻いていたことを思い出しました(笑)。

そんな感じで皆さんも興味を持ったら旅に出てみてね。近場でも徘徊すると、自分のみそうな場所というものは大抵あるものです。

それでは、ここまで読んでくださりありがとうございます！

荻野 薙



↑海外のモフモフ

後記

『Random Walk のどうした! どうする!?

どうにもならない!! WEB ラジオ!!!』

創作サークル「Random Walk」の雰囲気をより知ってもらって、身近に感じてもらうんじゃないかというコンセプトのもとにはじまったこのプロジェクト。

羽川妹流をパーソナリティに、サブ（にぎやかし）の魅、そして毎回メンバーを一人ゲストに迎えて月一回配信。

一月から始まり、今月（二〇二二年五月）で第五回目となるウェブラジオ。このへんで今までの収録を振り返ってみようと思う。

第一回、一月十六日配信。ゲストに代表の遊木秋勇氏を迎えての収録。

まだまだ初々しいね…（笑）意気込みなんかをしゃべる。今改めて聞くと、ものすごく雑みがあるが…まあこういうグダグダを経験して今の成長があるわけだね。とても懐かしい。初回ということでメンバーの紹介なんかをした。

第二回、二月二十九日配信。ゲストに須々木正氏を迎えての収録。

前回の反省をしつつ、星とか…はやぶさの

話とかしたな…あるお便りをきっかけに（笑）

そのあと久世氏のつくったノベルゲームの音楽を公開。ノベルゲームの宣伝をした。第二回とすることで前回よりはぐだぐだ…してなかったような（笑）

まあ、楽しかったすな（笑）

第三回、三月二十七日配信。ゲストに霧島凜氏を迎えての収録。

初ステレオどり。（意味はよくわからない）ちょうど劇団ときめきプロジェクトさんの旗挙げ公演のフライヤーを制作させていただいた時期だったため、それについて語る。たくさんのお便りもいた。ただ、内容的に大変潤っていた回では…と思う。

第四回の前に、第三・五回をはさむ。根岸森林公園にRWメンバーでお花見に行き、現地で収録。

（花は…咲いてなかったよね…）

メンバー全員にゲストにきてもらう。それぞれに自己紹介、今ハマっているもの、ハンドルネームの由来、出没地をこたえてもらった。

第四回、四月二十二日配信。ゲストに桜田氏を迎えての収録。

妹流ちゃんの進行がとてもスムーズになったのをすごく感じた回であった！

そしてしょっぱなからテンションが高い（笑）

今回は桜田氏のノベルゲームのイラストを公開。ゲーム制作について語る。深夜ラジオの宣伝もしつつ。（そのうち公開する…かも？）三・五回まではくどう氏が動画編集をしてくれていたが、今回からは荻野氏が編集をしてきている。

第五回、五月二十二日配信。ゲストに久世康純氏を迎えての収録。

久世氏のあいさつに出だしからやられる。さすがやすじー。

ノベルゲームの音楽制作について話を聞く。体験版解禁につき、ゲームをプレイしての感想を語る。その後RW内で突発的に開始されてしまった強制参加の作詞コンテストについて語る。どうしてこうなったし。ちなみに今回のBGMはすべて久世氏オリジナル曲。

さて、こんな感じで第五回までこなしてきたわけだが…、ここからはパーソナリティ羽川妹流とサブの魅が面白かったな！と思うエピソードやなんかを書いていこうかと思う。

（羽川妹流談）

☆面白かったこと☆

「くどうくんが流星を落としたりじゃん！？（どっちかというやすじーによって…）あれすこいびっくりしたし、ウォーキングツアーの時間間見えた一面が露わになった瞬間だったよね！ あんなクール系お兄さんがこんなお便りをうおおおとおおってなった！（笑）」

あと桜ちゃんがすこいテンパっててそれまでの人が結構リラックスしてそうな感じでゲストしてくれてたから緊張されてる、え、なになに、みたいなこっちが緊張した。結構キリッとしたお姉さんがあわあわしてるの初めて見たから面白かったー（笑）やすじーのポテト祭りも面白かったよね 喋りにくかったけど！

とのこと。ポテト祭りはほんと美味しかったよね。↑

次はそうね…プリン祭りとかどうでしょうか、駄目か。

（魅談）

☆面白かったこと☆

「お便りは…まあ、メンバーからもらうのが殆どなんです（笑）あの人描いたのかこれ！！」

ってびっくりするような内容がたくさんあって毎回おもしろいね。やっぱり流れ星が流れてしまう前に…っていうお便り（第二回参照）が印象的だね…乙女な質問だったね（笑）

あと、だいぶおなじみになりつつある早口言葉のお便り、あれほどSだね。鍛えられますね。

何気に盛り上がるし良いと思う。

あと、妹流ちゃんも書いてましたが桜ちゃんの普段と違う緊張した感じが面白かった（笑）いっつもはもっとはっちゃけてる人だから更におもしろかった。ネタがつきないね！

ポテト祭り然り、ラジオ内でもいろいろとイベント的な…企画とかもやっていきたいと思いつつ。

これからやりたいことをかきだしておこう。
(ここにメモするなし)

基本的にウェブラジオで話すネタにできそうなこと。

○秋葉原観光(ジエバンニお勧めの飯屋巡り)

○七月は七夕(皆で短冊でも書こう)

○あじさいゼリーを作る(妹流ちゃん頼む)

○海に行つて遊ぼう(皆の水着みたい)

○花火とかしたい

○ハロウィン(妹流ちゃんのコスプレに期待)

こんな感じかな。学校の行事のようだ(笑)
ネタは自分からつくりに行かねばならぬ。

続いて新コーナーについて少し。

その月にサイトにアップされた作品を紹介、振り返るコーナーが新たに始まるようだ。

その月の作品の数によってはピックアップして紹介する。それと同時にサイトで行われている島流し投票の上位作品も紹介。

第五回まではサイトの作品について触れることも少なかったもので、こういうコーナーを設けることに。第六回から開始予定だが、どうなることやら。

あと、これは…まだ決定ではないし、コー

ナーと呼べるほどの内容もあるかどうか微妙だが、面白そうだしやってみる価値はあるのではということ…妹流ちゃん、魁発案。

毎回、メンバー一人のあだ名(その時のゲストでいいかも)を、その当人以外の人に募集。その中から良いものを、妹流ちゃん、魁が選んで、その回はそのあだ名で呼んだら面白いかな…なんていう企画。

まあそんな感じで、これからも色々攻めの姿勢でやっていこうと思う!(笑)

(羽川妹流)

ラジオ通してメンバーとすごい距離縮まった
と思うの！特に魁さんね！え、ねえ、距離縮
まったよね？？あと歌い手って歌手とかと違
って画面に向かって歌って何か伝えるわけじ
ゃん？そこるところとかいうか、画面に向かっ
て喋りつつ相手をしっかり意識するっていう
ところをラジオでほんとの意味で掴み始めて
るんじゃないかなって思うの。って長々書い
たけど…ラジオやって良かった！
最後に、魁さんいつもありがとう！これから
もよろしくお願いしますっ！

(魁)

まさか自分がウェブラジオなんてする日がこ
ようとは夢にもおもってなかったけど、なん
だかんでもう半年もやってきたんだね…私は
ほんとに毎回ガヤみたいなもの、

成長もなにもないけど(笑)妹流ちゃんの成長
には目を見張ります。これからも一緒に頑張ろ
う！妹流ちゃんもかいていたけど、ラジオで皆
と話すことによって、ほんとに距離も近くなっ
たとおもいます。色々聞けるしね(笑)話を聞いた

り、聴いてもらう機会が増えることは、
とても良い事だね。そして、それと同
時に当初の目的である、リスナーの方
々に私たちをより身近に感じてもらう！
ということが果たされていけば幸いだね。
これからもRWともどもウェブラジオを
よろしくお願いします！
さて、そろそろしめよう。
第六回はジエパンニことくどうたいち氏
がゲスト。どうなることやら楽しみである。
是非、興味のあるひともない人も、作業の
おともにどうぞ。

(魁)



違法ダウンロードがオタク文化を回す!?

くどうたいち

●はじめに

2000年代になってブロードバンドが広まりはじめ、違法DLやコピーといった暗い話題がよく目につくような気がします。それもそのはず、2000年代に入って違法DLやコピー、いわゆる「割れ」（以降違法DLやコピーを割れと表記）の横行が始まってから、ソフトの売り上げが急激に落ち込み、業界全体が相当な危機感を持っているからです。

たとえば、ユーザー200万人と言われる今日のエロゲ業界で、その内訳は「購入者50万人、違法DL150万人」とまで言われています。この数字が一体どこを根拠に出てきたものなのかいまいち不明瞭ですが、「戦国ランス」というゲームは、実売10万本でしたが、後日HPで公開された修正パッチのDL数が100万DLだった、というデータもあることから、とりあえず事実と仮定するとしましょう。

ちなみに、2011年で最も割られたゲームは「Call of Duty:Modern Warfare 3」で、**およそ400万DL**とされています。ぶっちゃけ、相当深刻なレベルと言えます。

●割れへの対策

この割れ問題についてソフトメーカーはどのような対応をしようとしたのでしょうか。今のように光回線やCATVが普及するまでは、**ダミーデータ**を混入して容量を増やし、ネットワーク上にアップロードさせづらくしていました。当時、数ギガのデータをネットワーク上でやりとりするには、数時間から数十時間、遅ければ百時間単位でかかるのが普通でした。

一部のメーカーは、商品に同梱されている**シリアルコード**をゲームの初回起動時に入力させる方法を取りました。しかし、シリアルコードごとアップロードされてしまうケースも多く、あまり機能しませんでした。

そして今現在主流となっているのは、**アクティベーションシステム**というもので、インストール時にネットワーク通信をして、PCとソフトを紐付けしてしまう、という方法です。これは、割れ対策のみにあらず、中古対策も兼ねているところがポイントです。アクティベーションが付いているゲームは、一度紐付けしてしまうと、はじめにインストールしたPC以外ではインストールができなくなってしまうからです。もちろん、中古屋は買い取ってくれません。

ではこのアクティベーションの成果はどうだったのでしょうか。結論から言えば、ここ1,2年でアクティベーションを撤廃するメーカーが増えています。売上本数が、多いところで五割減、少なくともアクティベーションによって売上本数が増えたというデータはありません。割れ対策はまだしも、**中古対策はタブー**ということが判明したのです。

また、割れ対策にしても、ダミーデータは消した状態でアップロードされてしまえばないのも同然ですし、シリアルコードについては上記した通りです。

はっきり言ってこの問題については既にイタチごっこが始まっています。検挙率が大幅に上がる他に、**解決の道はなさそう**です。

割れとうまく付き合っていく方法は、ないのでしょか？

●割れが作るコミュニティ

割られることによってどのような現象が起こるのでしょうか。

割れによって、正規購入者以上の不特定大多数の非正規ユーザーがゲームをプレイすることになります。正規ユーザーの何倍かわからないほどの非正規ユーザーがいるということは、**ユーザーの声（レビューや感想）も、非正規ユーザーの方が圧倒的に多いこと**になります。

例えば代表的なものが「2ちゃんねる」。最近ではまとめサイトなどで情報を収集する人も多いのではないのでしょうか。割合も多くなりました。では、そこに書き込んでいる全ての人は正規に商品を購入した人なのでしょうか。データ通りなら、恐らく半分以上は非正規ルートでプレイしている人でしょう。

ただここでは“プレイした”という事実が重要だったりします。正規購入者だけでは成り立たないネット上でのコミュニティが、**大多数の非正規ユーザーの手を借り巨大なコミュニティを形成**します。話題になることによって、しっかりしたモラルを持った人は購入してくれるでしょう。

大手レビューサイト「エログー批評空間」。有名なゲームには幾千ものレビューが掲載され、気になったゲームはとりあえずここでレビューを見てみる、という人も多いのではないのでしょうか。あなたが参考になっているその大手レビューサイトも、**正規ユーザーだけでは作り得ないコミュニティ**なのです。

●日本と海外を繋ぐ割れ

最近では海外でもアニメや漫画など、日本の文化が話題になっていますが、もちろん**彼らの大多数は非正規ユーザー**です。YouTubeなどを始めとする、動画共有サイトの影響が大きく、日本のアニメに、有志が勝手に字幕をつけた状態で海外に輸出されています。

それが世界中の動画共有サイトにアップロードされ、海外の不特定大多数がそれを見て、世界中で認知度が上がっていく。最近では「まどか☆マギカ」などはいい例です。

（公式でも海外向けに配信されていますが）

よし悪しはここでは置いておいて、**割れが海外と日本のオタク文化を繋ぐ架け橋になっている**、というのは紛れも無い事実です。

そして、当然これはエログにも当てはまります。最近では海外製のエログも出現し、恐らく彼らも非正規でプレイした日本のゲームを参考に作ったのでしょう。非正規なルートで輸出された日本の文化が、海外で新しい文化として受け入れられていくのです。

正規購入者が市場を支え、非正規ユーザーがコミュニティを広げている、とも言えます。

●日本国内でのエロゲ要素の蔓延

上記した現象は、海外だけでなく日本でも似たようなことが起こっています。例えば人気ゲーム「ペルソナ」シリーズ。従来から大きく路線が変わった「ペルソナ3、4」は、ヒロイン別の攻略要素があったり、キャラクターデザインが萌え路線へ変更されたり、**エロゲっぽいといえばエロゲっぽい**ですよね？ エロゲが嫌なら、ギャルゲーっぽい、でもいいんですけど。

こちらも人気RPG「シャイニング〜」シリーズ。キャラクターデザインをしているのは人気エロゲ原画家のTony氏です。これも当然エロゲっぽくなります。

こうしてみると、最近の日本のゲームは、なんとなくどれもエロゲっぽい要素を含んでいるものが多い気がします。

アニメなんかはもっと顕著です。近年放映されているアニメを振り返ってみると、どこかしら**エロゲ要素が含まれている作品**が多くないですか？

- ・「AIR」「CLANNAD」…エロゲメーカーKeyの作品です。
- ・「らき☆すた」…こなたはエロゲプレイヤー
- ・「Angel Beats!」…シナリオの麻枝准氏はエロゲメーカーKeyのシナリオライター
- ・「魔法少女リリカルなのは」…エロゲのスピノフ作品
- ・「げんしけん」「神のみぞ知るセカイ」…オタクの日常や妄想を描いた作品
- ・「僕は友達が少ない」…全てがエロゲっぽい
- ・「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」…妹はエロゲプレイヤー
- ・「魔法少女まどか☆マギカ」「Fate/Zero」…虚淵玄氏はニトロプラスのシナリオライター
- ・「ギルティクラウン」…鋼屋ジン氏はニトロプラスのシナリオライター

キャラデザなどを入れてしまうとキリがないのでこの辺にしておきますが、ばばっと思いつく限りでも何らかのエロゲ要素を含んだ作品はこれだけあります。

特に「げんしけん」「神のみぞ知るセカイ」は、**エロゲ的要素の前知識がないと楽しめない**作りになっています。アニメ化も果たしているこの2タイトルに、今回のポイントが隠されている気がします。

こういったアニメが一般にウケているということは、それだけエロゲ要素が一般に受け入れられている、ということにほかなりません。

ラノベに関しては、エロゲとの境界が曖昧になってきており、顧客が流れていることも指摘されています。エロゲの構成要素のほとんどは絵とテキストですが、ラノベの構成要素も絵とテキストです。ラノベは、エロゲの絵師やライターが進出しやすい土壌が出来上がっているのです。

アニメ以外でも受け入れられているエロゲ要素はまだあります。「**ツンデレ**」や「**オトコの娘**」といった名称はこれの代表的存在です。元々はエロゲが作り上げた固有名詞ですが、後者はともかく前者は一般メディアで見かけることも多く、受け入れられていますよね。

「げんしけん」「神のみぞ知るセカイ」が受け入れられるためにエロゲ的要素の前知識が必要だとすると、正規ユーザー50万人だけではこの2タイトルは埋もれてしまっていた可能性があります。非正規ユーザーを合わせた200万人がいて初めてウケた、と言えるのではないのでしょうか。

こうして出来た「げんしけん」「神のみぞ知るセカイ」のコミュニティに、全く新規の人間が集まってきて、そこからエロゲや他の要素に興味を持つ。

ライトノベルの挿絵を描いている人も、ライトノベルを書いている人も、エロゲ出身の人が増えていますよね？

- ・これはゾンビですか？
 - ・緋弾のアリア
 - ・涼宮ハルヒの憂鬱
 - ・灼眼のシャナ
 - ・生徒会の一存
- …etc

エロゲの原画家がキャラデザを担当してアニメ化した作品の一部です。正規・非正規ユーザー200万人の中の、それぞれの原画家のファンがライトノベル時代から買い支え、アニメ化まで持って行く。

そのアニメを見て気になった人が「あ、この人エロゲの絵も描いてるんだ。ちょっとやってみようかな」と思う。

「これはゾンビですか？」「緋弾のアリア」のキャラデザ担当のこぶいち氏、むりりん氏のエロゲメーカー「ゆずソフト」は近年大幅に売り上げを伸ばしています。その背景には、**割れを出発点とするこういった裏の流れ**があるのではないのでしょうか。

かといって、割れを肯定するわけではありません。しかし、クリエイターとして生きるならば、割れとは今後も付き合いしていくしかありません。

絶対悪だ、とつけ離すより、こういった割れの裏の部分を見てみると、気持ち的に少し楽になるのではないのでしょうか。

割れを根絶やしにするんだという流れは強くあります。しかし、自分たちの首を絞めることにもなりかねません。

現実問題として、割れを根絶やしにする方法が見つからない今、自分なりに、**割れとうまく付き合いしていく方法**を模索するほうが、利口ではないのでしょうか。

(了)



Zero

キャラクター / 世界観設定



起

地球とそっくりの星「ガイア」

昔は命の潤う美しい星であったが環境破壊によって滅び、全ての生命は途絶え、植物すらも残っていない死の星であった。そこで一人目覚めた主人公「Dem.0」は星自身から「全ての命を蘇らせてほしい」と頼まれ星の分身でもある「プラネット」を授けられる。このプラネットに花を咲かす事ができれば世界はまた命溢れる星に戻れるという。

だが人間の死体から生まれた「蟲」という生物が星中に蔓延っており、この蟲は「生」を探し食らおうと蠢いている。この蟲を倒す事で僅かながらに動物と植物を蘇らせる事ができる。主人公は星にいる全ての蟲を倒すため、旅に出る。

承

星中を奔走し、何百年かけて蟲を倒していく。だが不死の体にも限界が着始める。

転

既に壊れかけた体で最後に彼が辿り着いたのは「人」の誕生の地と言われる場所。そこで彼は初めて自分の意思で戦っている事に気が付いた。彼は最後の力を振り絞り、蟲と対峙する。

結

全ての蟲を倒しプラネットに花が咲く。始まりの人、「アダムとイヴ」が誕生し、人はまたこの星で生きる事を許される。Dem.0は最後は何かを奪う側から与える側になれた事を喜び、完全に壊れてしまう。

■主人公

名前/Dem.o「デム・ドット・ゼロ」

- ・戦うだけの兵器として人間に作られたアンドロイド。「0」とはまだ試作品であるため。
- ・後に更に強力な兵器が生み出されていき、次第に使われなくなった。

最後には死刑執行人をさせられ廃棄された。

- ・最初は女性であったが（情報収集やスパイ活動に有効なため）死刑執行人時代には男に改造された。

命を生み出す「女性」が人の命を奪うのはおかしいという批判が殺到したため。

- ・アンドロイド兵器として血に染まった過去を持つ彼だが、性格はとてん厚手で、虫も、植物も、動物も、人間も、「生」という事がとても好き。

本当ならば殺したくない、と思っても主人の命令には逆らえないようになっているため抵抗することができなかった。

- ・後に人間によって滅びてしまったガイアで目覚める。
- ・植物から動物から全てが消えた世界で、彼は分身とも言える「プラネット」と出会い、星をもとりにするため旅に出る。

■プラネット

星の分身。意思を持っており、テレパシーでDem.0に何かとアドバイスをくれる。





初期設定



主人公初期画

ガスマスク色々





魂メージ





前回に引き続き『目の目を見るかわからぬ
マイキャラクター図鑑』……と思いきや、別
コーナーで攻めさせていただく。
では代わりに何にしようかと考えたわけ
だが……うん、結局は「自分が生み出したギヤ
ラクター」というところに帰ってきた。ただし、
「目の目を見るかわからない」キャラクターに
対して最近、「いつかコイツらにも目の目を見
せたい」と思うようになってしまったので、今
回はすでに表の世界に立っているマイキャラ
クターについて語りた……と、いうことで

すでに目の目を見ている

キャラクター図鑑

まったくもってタイトルにひねりがない、とい
う言葉は飲み込んでもらおう。本人が一番わかっ
ている。

さて、今回取り上げるキャラクターは自作漫
画『E.C.』の準主人公、ウィルである。本編のあ
とがきにも書いてある通り、彼女と主人公であ
るライアートは実は高校生時代に描いた部誌
の漫画「Angel Heart」という物語のキャラクター

だった。そのころはウィルの方が
主人公で、おまけに本当の天使
だったという設定から両性体で
あり、だから口調も「オレ」だっ
たのだ。そして、この頃から容姿
や性格にほとんど修正は加えて
いない。口調もそのままにしてあ
る。もともと自分にとって動か
しやすいキャラクターを追求し

て彼女は生まれてきたので、当然といえば当
然である。

気が強い、実際に強い、普段はクール、で
も一方で情熱的な面が見え隠れする、優しさ
を持つが素直に表現できない……そんな少女。
あらゆる己の萌えを内包したこのウィル嬢
は、私にとって思い入れのあるキャラクター
の一人だ。そして、主人公から準主人公へ立ち
位置を変えたことによって、さらに彼女がも
つキャラとしての特徴が表現しやすくなった
のを覚えている。彼女の良さは「主人公を支
える」立場としての方が際立っていた。それ





【will】 作者：遊木秋勇

2010年12月1日、Random Walk 公式webサイト「乱歩酔歩」にて完結。web掲載をの他に、電子書籍化もしている。現在は「乱歩酔歩」にて、主人公達の過去編である番外編を連載中。

にはもちろん、主人公であるライアートの性格が「達観した大人」から「心の中に矛盾を抱えている青年」に変わったところが大きく関係しているだろう。普段は面倒を見ている側の青年と、いざというとき心理面で青年を支える少女……このコンビはもはや宇宙の正義である。↑主張

これを読んでくれている人の多くが本編に目を通していかないだろうというのを予測して、物語の核心には触れなくておくが、このウィル嬢の人生は一般的に言われる幸せなものではない。過去、現在、そして未来……あらゆる時間において彼女には不幸な宿命がついてまわる。しかし彼女は理不尽を嘆かず、自分が守りたいものの輪郭をしっかりと掴んでいる。それがより彼女を強くするのだろう。しかし、自分自身の感情には疎いため、最後まで自分が欲しいと思っていたものを、最後に手に入れられる答えには辿りつけなかったようだ。

強さと弱さの共存、これはどのキャラクターにも一定の魅力を与える要素だろう。そしてどちらの要素をより露出させるかによつ

て、物語の行く末は大きく変わる。ウィル嬢は弱さをひた隠しにし、その勇やかな精神的強さによつて物語をひっぱってくれた。作者にとつても大変ありがたいキャラクターであった。……と、さんざん彼女のことを褒めておいて、本編の方はあなるのかよ、と突っ込みは大いにあるだろうが、それは仕方ない。物語は必ずしも主人公が求める幸せなものにはならない。

身のあるような内容が語ってきたわけだが、とにかく高校時代に創り上げた作品が、『E.M.』という形で世に送り出したことは個人的に満足している。そしてウィルという少女との出会いは、今後はどのような子達と出会えるのだろうか、という創作に対して新しい楽しみを覚えてくれた。そういう面においても、彼女にはとても感謝している。

さて、これから私は、どんな面白い子との出合いを果たすのだろうか。

(遊木)

「ポケモンの不思議なダンジョン 空の探検隊」 プレイ日記 RW 探検隊!

コラム担当: 1~11p やすG / 12~17p 桜田
編集担当: 米原

さてさて我々がお送りいたしますは桜田オススメのニンテンドーDSソフト「ポケモンの不思議なダンジョン 空の探検隊」のポケモンたちをこのコラム担当者に置き換えてこのゲームの魅力をより多くの方に面白くおかしく伝えようというコラムです。

【注意】完全にネタばれ入ってます! 実際にはプレイする予定の方、プレイ中の方でネタばれな方はどうぞ! ところどころストーリーリレーに影響しないところはカットしてます。

一応、配役(?) はこんな感じです。主役を無理やり3匹にしています。
ワニノコ||久世康純(やすG)、イーブイ||桜田、ヒコザル||米原のぞみ(のぞみん)。それではゆっくり見ていってね!!

冒1 「あらしのうみで」

とある嵐の夜。崖から海に落ちた人間(やすG)がいた。
翌日、倒れていた人間(やすG)を見つけたポケモンのイーブイ(桜田)、ピカチュウ(のぞみん)がいた。

桜田「誰か倒れてんでえ。」
のぞみん「ほんとだ〜! いったいつ食ったらうめえかな?」

やすG「おいおい! 食うなしっ! っていうか本編とセリフ全然違っし!」

桜田とのぞみんの質問攻めにあい、やすGは自分がワニノコになつてることを知る。

やすG「ワシは人間なんだ〜!」
桜田「いやいや、めっちゃワニノコじゃん」
のぞみん「人間になりたいっていうポケモンたまにいるよね〜」

とか何とか言ってる内にようやく自分がワニノコだと自覚した やすG。

その時であった。

突如現れた、ドガース、ズバットに桜田とのぞみんの大切なモノ(いせきのかげら)を奪われる。どうやら以前から狙っていたようだ。

ドガース、ズバット「お前らの宝はいたくせ〜! ギャハハハハハ!」
グツ、ゴホゴホツ!

〇匹「なんでムセとんねん...」

何かなんやらわからんが、とりあえず助けてくれた 桜田とのぞみんの大切なモノを取り返すためにドガース、ズバットを追って海岸の洞窟へ。

いろいろあつて〜

海岸の洞窟の奥でドガース、ズバットを発見。

桜田、のぞみん「盗んだものを返してよ〜」

ドガース、ズバット「や〜くなこつた!」

こうなつたら力ずくだ! 大切なモノを取り返すため戦う!!

〇匹でフルボッコにする。バトルに勝利した〇匹は村に戻る。

何とか奪い返した〇匹。大切なモノ(いせきのかげら) は以前にどこかで拾ったものらしい。神秘的な模様が書いてある。

桜田とのぞみんは、どうやらこういう神秘的なモノや遺跡、宝などを探す冒険に憧れてるようだ。探検隊になりたいらしい。昔話や伝説が大好きで、謎の遺跡や隠された財宝、闇の魔境や誰もいっただことのない新しい大陸。

そんなところに黄金やお宝がザツクザク! そこにはきっとロマンある。桜田とのぞみんは、そんなことを考えていてはワクワクしていたそう。

そしてある日、この「いせきのかげら」を拾ったそう。この神秘的な模様は何か意味があるに違いない、このかげらは伝説的な場所や秘宝への入口になっている。そんなことを考えていたそう。

何のあてもない やすG は〇匹の誘いで探検隊になつて、その過程で人間に戻れる方法を探すことに。

こうして、やすG、桜田、のぞみんの探検隊が 結成されました。そしてそれは... これからおこるだろう 遥かな 美健の 入口だったので。

冒2 「ギルドにゆうもん」ワニノコ||久世康純(やすG)、イーブイ||桜田、ヒコザル||米原のぞみ(のぞみん)

本当の探検隊になるには、ギルドで修行を積まなければならぬらしい。というので早速、探検隊ギルドのアジトに向かう。

アジト前についた〇匹。ブクリンらしき形をした屋根に大きな門。

やすG「ギルドの主が大体どんなポケモンかわかる気がする...」
桜田「今度こそ勇気だして近づいてみるか...」
のぞみん「そ、そうだね!」

入口の前にある何やら怪しい穴の上に乗ると...

「ポケモン発見!ポケモン発見!」
 「誰の足型?誰の足型?」
 「足型はイーブイ、足型はイーブイ。」

桜田「うほっ!!(((;;))」

「よし。ほら残りの3匹も順番の乗れ。」

やすの「は、はい。」

「うむ、よし最後はお前だ。」

やすの「最後に乗ると・・・。」

「え〜と、メイビィ、ワニノコ?」

「おい、デイグダ、多分ってなんだよ!」

デイグダ「だってこの辺じゃ見かけないんだもん。」

「まあ、いい。あやしい者じゃなさそうだし。」

3匹「(V)ー」

入れてもらえることになった3匹。

広場にはたくさんのポケモン達がいて活気があった。

3匹「おお〜!!」

ベラップ「ワタシはベラップ。このギルド」の情報
 通でブクリン親方の一番弟子だ。エッヘン
 !!営業ならお断りだよ。」

桜田「それは違うでござる!!!」

のぞみん「探検隊になるために修行にきたんだっぜ

やすの「なんだこの3匹のテンションは・・・。」

ベラップ「え?なんだって?今時めずらしいこと
 だよ。修行が辛くて脱走する者までいる
 というのにボンボン・・・。」

3匹「??」

のぞみん「修行ってそんなに大変なの?」

ベラップ「あ、いやいやいや!全然大変じゃないで
 ござるでござるよお!!探検隊になりた
 いんだっけから早く言えばよかつたのに
 うコンコノ〜」

3匹「・・・。」

ベラップ「んじや、登録するからついてきて〜」

アジトの中に入った3匹は、ギルドに入る手続きを
 するためベラップというポケモンにブクリンのとこ
 ろまで案内してもらうことに。

ベラップ「親方さま、ベラップです。入ります。」

部屋に入ると一匹のポケモンがこちらに背を向けて
 たっていた。

ベラップ「親方さま、この者たちが新たに弟子入り
 を希望してる者たちです。・・・あの
 親方さま?」

突然ブクリンっ!!と振り向き

「ああ!ぼくブクリン!この探検隊の親方だお!探検
 隊になりたいんだって?じゃ、いっしょに頑張ろう
 ね!!」

桜田「のぞみん「萌えた、萌え尽きた。」
 やすの「萌えてなんだ、・・・。」

早速チーム名を決め、探検に必要な道具をもらう。
 そして、桜田と、のぞみん、念願の探検隊に入る。
 チーム名はズバリ「RW (RandomWalkの略)」
 お約束ですね。」

ブクリン「決まりだね!では家で登録するね!みんな
 どうよろしく・・・。」

3匹「(V)ー」

ブクリン「おめでと〜!これでキミたちも今日から
 探検隊だよ!」

3匹「やったぜい!!!」

その夜から、3匹はギルドで生活するようにな
 る。やすのは様々な不安を抱えながら、
 明日に備え寝床につくのであった。

ドゴーム「起きろ〜!!!あさだぞ
 ~~~~~!!!」

3匹「うお〜これはキツイ声だ・・・。」

ドゴーム「集合に遅れるなよ!!!」

3匹「うい〜」

ドゴームの超うるさい声により目をさます、室の面々。  
 ベラップ「親方さま、全員そろいました〜。」

ブクリン登場〜

ブクリン「ぐう・・・ぐう・・・ぐうぐう。」

桜田「目開けたままねてる・・・。」

やすの「さすが親方。」

のぞみん「だがそれが良い、萌える」

ギルドメンバー「・・・。」

ベラップ「ありがたいお言葉ありがとうございます!」

3匹「何も言っていないやん!?!」

「解散!!!」

朝礼のあと、ベラップに連れられて、仕事の依頼がはつて  
 ある掲示板の前へ。そこで、この世界の時間が狂いはじめ  
 て、悪いことをしているポケモンたちが増えており、ギル  
 ドへの仕事の依頼も増えていっているらしい。

それと同時に増えてるといふ「不思議のダンジョン」。

桜田「前に「いせきのかげら」を取り戻した場所も不思議  
 のダンジョンだったみたい。入るたびに地形が変わ  
 るんだって。」

のぞみん「ゾーナンスウウ!」

やすの「ゾーナンスウウ!」

ベラップ「な〜んだ知ってるんじやないか!なら話が早い  
 ところにある依頼はすべて不思議のダンジョン  
 だからだ。ではお前達の最初の仕事は・・・  
 これがいいだろ。」

という事で最初の仕事は「バネブー」さんからのお願い  
 で、「バネブー」さんの大事な真珠が盗まれてしまったそ  
 うな。

しかし、ある日、真珠が岩場で見かけたという情報  
が!だが「パネプー」さんは「そんな危ないところワ  
タシ怖くて行けまへ〜」だそう。  
「探検隊のみなさまお願いします!」という依頼。

さっそくやってきた「しめつた岩場」  
どうやらこの地下「階」にあるらしいが・・・

桜田「ジメジメ〜って感じでイヤな感じ。しかし  
最初の仕事だ頑張る。」  
のぞみん「ヤバイ、すでにちよつと参った・・・」  
やすの「ワシは平気じや〜とつとさがすぜ〜い。」

しばらく進むと・・・

やすの「あーオレンの実だ。ちようど🍷がやばかっ  
た。食べていい?」  
のぞみん「いいよ。」

桜田「うん、いいよ・・・って。」

やすの「バク。」

桜田「それ、オレンの実・・・。ダメ〜ジ受け。」

やすの「へぶしつ!!」ナンマンダ〜

桜田「のぞみん・・・。戦闘不能になった。」

桜田「ど、とりあえず棺桶にいれて引きずっていく  
か・・・。」

「今回の報酬」

タウリン、リソチウム、ブロムヘキシソ、2000ポケ  
ット(お金) -18000=200P

「3匹」

やすの「ちよ、なんで300P...」

ベラツプ「これがルールだ。我慢しろ。それにこつ  
ちはみんなのご飯や寝床を用意してんだ  
から。」

「3匹」

「仕事が終わったら、みんなで晩御飯タイムだ〜」  
ギルドメンバー「いただきます〜す!!」

ガツガツむしやむしやガツガツむしやむしやガツガ  
ツむしやむしや

「馳走様でした〜!!」

のぞみん「ああ〜食べた食べた〜」

やすの「さ、寝るか〜」

桜田「おう、お休み〜」

こうして無事最初の仕事をこなした3匹。心もお腹  
も満足な一日だった。しかしまだまだ冒険は続く。

「3」 「じくうのさけび」ワニノコ||久世康純  
(やすの、イーブイ||桜田、ヒヨザル||米原のぞみ  
んのぞみん)

今日もドゴームの「俺の歌をきけ〜!!」と言わ  
んばかりのでかい声でめを覚ますチーム3。

やすの「慣れる日が来るのかこれ・・・。」

桜田「おえ〜」

のぞみん「二日酔いか〜」

さてさて今日は昨日とは違うタイプの仕事が行って  
るようだ。

ベラツプ「ああ、チーム3はムカ〜」

案内されたのは昨日とは違う依頼の掲示板だった。

のぞみん「昨日とはまた違うね。」

やすの「なにが違うのかな?」

ベラツプ「説明しよう。昨日きみ達にやってもらっ  
たのは主にヒトポケモン探しやお届け物  
がメインの依頼だったわけだ。そしてこ  
ちはお客の依頼の掲示板だ〜!!」

桜田「[WANTED] [WANTED]」

のぞみん「狩りだ〜」

やすの「いきなり大丈夫なのか?」

ベラツプ「ベラツプ||お母様とはいえピンからキリ  
まであるから大丈夫だよ〜とにかく先に  
いろいろと準備が必要だからベラツプにい  
るいろいろな施設を案内させるま〜おい、ピ  
ンだ〜!!」

ビツパ「は〜い!お呼びでしょうか?」

ベラツプ「コイツらのことは知ってるよな?」

最近入った新人だ。こいつらに  
広場の案内を頼む。」

ベラツプ「は〜い!了解でゲス!」

「お前たちの面倒を見てくれる。分か  
らないことがあったらコイツに聞いてくれ。で  
はあとは頼んだぞ!」

ビツパ「了解でゲス!〜うう・・・嬉しいでゲス!〜!!」

のぞみん「どしたの?」

ビツパ「後輩ができたんで嬉しんでゲス!キミ達が来る前  
は自分が一番新入りだったんでゲスよ。」

桜田「た、大変だったんだね?」

ビツパ「じゃあ早速案内するでゲス!ついてくるでゲス!  
チーム3「おう!〜」

やすの「私たちはビツパにギルド内やその周辺の広場を案内し  
てもらった。3匹は冒険の準備をするためビツパとひとま  
わかれた。」

カクレオンさんの店で買い物をしていた時だった。

マリル「カクレオンさん〜ん!」

カクレオン「おやおや、マリルちゃんにルリリちゃん!

ルリリ「リンゴ、一つください!」

カクレオン「毎度!いつもえらいねえ。」

マリルとルリリは丁寧に辞儀をして去っていった。

桜田・のぞみん「やべ〜!!超かわいい!!お持ち帰り  
してよお!!」

やすの「犯罪のにおいするぜ。」

カクレオン「いやあ、あの3匹ね、最近お母さんの具合  
が悪いもんで代わりにああやって買物してく  
るんだよ。まだ幼いのにエライですよ〜」

マリル「カクレオンさん〜ん!」

カクレオン「おや!どうした?慌てて戻ってきて・・・。」

ルリリ「リンゴ、一つ多いです。」

マリル「ボクたちこんなに多く買ってないですお。」

桜田「フシユ〜!!鼻血、パタッ。」

カクレオン「ああ、それはワタシからのおまけだよ。二人で仲良くわけるとだよ。」  
 ルリリ「ワイイ(笑)Y(笑)ありがとうカクレオンさん!」  
 カクレオン「いやいや、気をつけてかえるんだよ。」  
 そしてマリルたちは去っていった。

ルリリ「ドタツ!」  
 ルリリがころんでしまう。  
 リンゴがやすのの前に転がる。

やすの「ルリリちゃん、大丈夫か?はい、リンゴ。ルリリ、あ、ありがとう(笑)さいますす!」

やすのがルリリにリンゴを渡す瞬間

ビキーン!!なんだかめまいが・・・。  
 どこからかやすのの助けを求める声が聞こえた。

やすの「なんだ、今・・・のは。」

ルリリはお礼をいって何事もなかったように去っていった。

やすの「気のせいかな。」

やすの、倒れてる桜田をみる。

やすの「...え、とこの倒れてるのは何があった?」  
 のぞみん「あ、これ萌え尽きたの。」

やすの「ほう(笑)@」  
 やすの「今、助けて!つてきこえなかった?」

桜田、のぞみん「?聞こえてないよ。」  
 カクレオン「私も聞いてませんよ?」

やすの「...あの声もしかして、ルリリ?」  
 のぞみん「さ、準備もできたし、早くいこうぜい!」

桜田「おう!」

ギルドにもどる途中・・・。  
 桜田「あ、あれマリルとルリリじゃない??」  
 のぞみん「ほんとだ。」

どうやらスリーブと何かを話してるらしい。

やすの「やあ、どうしたんだい?」

マリル「あ!さっきはどうも!僕たち前に大事な物を落としちゃって、探しても見つからなかったんですが、こちらのスリーブさんがどこかで見つけたことあるかもってことで一緒に探してくれることになったんです!僕たちすごく嬉しくて!」  
 のぞみん「そっかあ、それはよかったね!」  
 マリル「ありがとう、スリーブさん!」  
 スリーブ「キミたちみたいな幼い子が困ってるのをみたらほつとけなないですよ!はやく探しにいきましょう!ぐへへ!」  
 やすのとスリーブがちよつとぶつかった瞬間・・・。  
 ビキーン!さっきと同じ現象が・・・。  
 やすのが一瞬見えたのはスリーブとルリリだった。  
 やすの「い、今のはまさか・・・。」  
 桜田「どうしたの?やすの?」  
 やすの「今見えたことを桜田とのぞみんに話した。が、やはり信じてもらえなかった。とりあえず今はギルドの仕事をするためアジトに戻ることに。」  
 アジトの掲示板のところでピッパが待っていた。  
 ピッパ「さ、この中から出来るような仕事を選んでガス。」  
 その時だった。匹はとんでもない手配書を見つけてしまった。  
 桜田「ちよ、これって・・・。」  
 やすの「まじか。」  
 のぞみん「ヤバイじゃん!!」  
 匹はあわててギルドを飛び出した!  
 広場に行く途中、マリルがいた。  
 話を聞くと、匹で行動していたら、途中でスリーブとルリリがいなくなつていといという。  
 これはマズイ。  
 マリルにスリーブとルリリが消えていった場所に案内してもらおう。

のぞみん「もしかしてさっきさ やすのがいつてたことって。」  
 やすの「ここかもしれない。」  
 桜田「いつてみよう!」

そこは不思議のダンジョンだった。トゲトゲ山。チームΣは敵や罠を乗り越えついにスリーブを見つけた!

トゲトゲ山頂上。

ルリリ「スリーブさん落し物はどこなの?」  
 スリーブ「こめんね、落し物にはないんだよ。」

スリーブは最初からルリリを騙すつもりだった。トゲトゲ山の山頂の小さな穴の中の財宝を取らせるために。

スリーブ「ちゃんということ聞かないとイタイめに合わせろぞ!」  
 チームΣ「待って待って~~~~い!!!!」  
 スリーブ「なんだ?!!」

桜田「なんだかんだと聞かれたら!」

のぞみん「答えてあげるが世の情け!」  
 やすの「え~~~~い以下省略!」

「匹」チームΣ参上!!!

ダサイ・・・。

スリーブ覚悟おお!!

そんなこんなで無事ルリリを捕らえたチームΣ。マリルとルリリも再開でき満足満足。そしてアジトに帰るのだった。

「今回の報酬」3000P-2700P=300P

桜田「やつぱりかい。」  
 のぞみん「ま、しゃーない。」  
 やすの「トホホ・・・。」

ベラップ「お前たち、よくやった!最初にしては上出来だ!これからもたのむぞ!」

「匹」疲れた~~~~「飯食べにいこ!」

やすの「しかし、なんで先のことが見えたんだろうか...うん。」

その夜。

寝床についた。四匹は世界の時が狂い始めてることに  
ついて話していた。噂によれば「時の歯車」が影響し  
ているらしい。

「時の歯車」世界のいたるところに隠されていてその地  
域の時間を司ってるらしい。「時の歯車」がなくなる  
とその地域の時間は止まるそうなんだ。

そして今まさにどこかの「時の歯車」が盗まれるの  
である。

「??」初めて見たがこれがそうか。これで「一目だ」  
やすのと桜田、のぞみんが出会った時のような嵐の夜  
の出来事であった。

四匹「はじめてのたんけん」

いつも通りドゴムの声で目を覚ます、チーム。朝  
朝礼でさらにびっくりな話を聞かされる。

なんと「キザキのもり」というところの時が止まった  
らしい。ギルド内は騒然とした。ペラツブの話によれば、「キザキのもり」は風もなく  
葉っぱについた水滴すら動かないと。

ペラツブ「何ものかによって「時の歯車」が盗まれた  
のだ。」

現在、保安官が調査に乗り出しているが他の時の歯車  
もあぶない。不審人物がいればすぐに知らせてほしい  
とのこと。

ペラツブ「以上!解散!」

チーム。ペラツブ「はちよつとここにきてくれ。」

ペラツブは罠が前回スリートを捕まえた功績を踏ま  
えて、秘密が隠されてる可能性がある滝の調査を任せ  
るのだった。

桜田「おしや〜〜!」  
のぞみん「がんばるで〜〜!」  
やすの「燃えてきたぜ〜〜!」

チーム。罠は早速、問題の滝に向かうのであった。  
滝についたのはよかつたが...

やすの「ここから入るのか...」

桜田が滝に近づく。桜田がはじき出される。  
バシヤ〜ン! 桜田がはじき出される。

桜田「うほ!ダメだ」  
やすの「のぞみん!大丈夫?」

するとやすのに異変が

ピキ〜ン!!!  
やすの「またか?」

やすのが見たのは誰かが滝に向かって全力で体当た  
りして、滝の向こう側の洞窟に入っていたビジョ  
ンだった。そのことをやすのは桜田とのぞみんに話  
した。

桜田「おい!頭大丈夫か?!というのは冗談だが  
のぞみん「うんでもスリーブの時は間違いないな」

桜田「いっちょ信じてやってみるか!」  
のぞみん「おう!」  
やすの「サンキュー!」

チーム。でやあああああああ...  
バシヤ〜ン!

滝壺の洞窟

四匹「うおお!入った!」  
なんとか洞窟に入ることが出来た。四匹  
何やら本当に何かありそうな予感  
そんな期待を膨らませながら、四匹は奥へ進む。  
洞窟の最深部についてやすのたち。

きれいな水晶がたくさんある部屋。  
やすのたち「うあ!きれいな」  
奥に一番大きな水晶が岩に挟まれていた。

桜田「でけえ水晶だ!これ持って帰ろうぜい!」  
のぞみん「ひやつほ〜い!」

んしよ、どっこいしょ!全然ぬけない...

四匹「やすのも手伝ってよ〜」  
やすの「お、おう。(大丈夫かなあ)」

やすのが大きな水晶に触れた時だった。  
ピキ〜ン!またか?!やすのたちがこの部屋で大量水に流  
されるビジョンが見えた!

やすの「ま、まずい!」  
桜田「引いてダメなら押ししてみろ!エイ!

グラグラ!...  
四匹「動いた!」

その時であった。洞窟の奥から何か流れる音が...  
ザザ〜

四匹「水だあああ!」  
時すでに遅し。四匹は水に長されてしまいましたとき!  
おしまい

やすの「ちよつとまでい!...まだ終わってないわい!」  
フギヤあああ!

四匹「あ〜〜〜れ〜〜〜」  
長さること数分...

バシヤ〜ン! ザツバ〜ン!  
なんど流れ着いた先はポケモンたちが愛用している温泉だっ  
た!!!

コータス「お前さんたち随分流されてきたのう」  
桜田「秘密ってこれか」  
のぞみん「極楽極楽」  
やすの「苦労したのに、トホホ...」  
コータス「まあ、ゆっくり休んでいきなされ。ホホホホ。」



やすの「今日はひとまずここで休んでいこう。」

よく朝やすのたちはベースキャンプを目指して再び歩き始めるのだった。

そして、幾多の困難やバトルを乗り越えようやくに「きりのみずうみ」ベースキャンプにたどりついた。

「グラードンのしんぞう」ワニノコ||久世康純(やすの)、イーブイ||桜田、ヒコザル||米原のぞみ(のぞみん)

ピツパ「ようやく着いたでグス〜。」

ベースキャンプでみんなに合流したやすのたち。

ベラツプ「おせい！お前たちが一番遅いぞ！」

全員揃ったところで作戦会議を始めようとしていたその時。ふとやすのが...

やすの「もしたしてこ来たことがあるかもしれない

桜田「のぞみん...?」

やすの「いや、なんでもない、いこう。」

作戦会議  
ベラツプの話では「きりのみずうみ」は噂でしか聞いたことがないらしい。さらにチリーンが言うには「きりのみずうみ」にはユクシーというめずらしいポケモンがいるらしい。そしてそのポケモンはなんと相手の記憶を消せる能力があるらしい。

やすの「(偶然なのか、ここに来た覚えがあるのと記憶を消せるユクシー...)」

そんな不安を抱えながらも「きりのみずうみ」を探してやすのたちは森に入っていくのだった。

森に入ってもなく、赤い不思議な石を見つけた。熱を発している。とりあえずもらつていこう。

森の奥に行くと水が滝のようにいたるところから流れる霧が濃い広場にてた。

そこでヘイガニと合流。そしてその中央には何やら巨大なポケモンの石像らしき物が...

やすのたち「デカイ...」のぞみん「こつちに足型文字で何か書いてるよ？」やすの「読めん...」

桜田「え、何なに...」空は日照り、宝の道は開くなり。もしかしてこれが「きりのみずうみ」と関係してるのかな?!

のぞみん「グラードンの命か...」やすの「その「そま」か!やってみよう!」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

やすの「それが触れた瞬間...」

↑全員ジョジョ立ち

やすの「ジョジョは3部の途中までしか知らん。」

桜田「今日こそ決着をつけてやる!」

のぞみん「ドクローズ!!!」

スカタンク「貴様らこときでは無駄無駄無駄無駄無駄無駄ああああ!!!」

まさにこれから因縁の対決が始まるうとしていたが...

ブクリン「あ〜〜ん!僕のリンゴ待って〜〜〜。」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

やすの「あ、チーム...」

スカタンク 「悪いが、貴様にはここでくたばってもらうぜ! くらえ! ドガースと俺さまのどくガススペシャルコンボだ!!!」

バフバフバフ~~~~!!!

その頃、やすのたちは「きりのみずうみ」目指して熱水の洞窟を進んでいたのであつた。とうとう熱水の洞窟の頂上についたやすのたちであつた。

桜田 「うほ、ようやくついたらぜいぜい。」  
やすの 「年寄りにはこたえるの〜。」  
のぞみん 「暑かった〜。」

桜田 「つていうか、さつきからイヤな予感がしてなのぞみん。知らないんだが……。」  
のぞみん 「そうなんだよ、こうソクソクするとうろオオオオオオオオオオ!!!」

地響きと共に何かが近づいてきている。  
やすのたち 「な、なんだ?!」

グラードン石像前。  
ヘイガニがみんなを連れてもどつてきていた。

ベラップ 「誰もいないじゃないか! 本当に親方さまがいたのか?」  
ヘイガニ 「へい! 間違いないぜよ。親方さまとすれ違つたぜよ。」

遠くの方からグオオオオオオという鳴き声と地響きが……。

ベラップ 「な、なんだ今のは?!」  
ヘイガニ 「この上で何か起きてる! 急、うみんな!」  
みんな 「おう!!!」  
デイグダ 「?? あつちの方でうめき声が聞こえたよ」  
うな……

デイグダ 「はい!」  
うな……  
デイグダ 「はい!」  
うな……  
デイグダ 「はい!」  
うな……

ギルドメンバーの近くには何と! プクリンにやられたドクローズが……。

スカタンク 「ありや、反則的な強さだぜ……。」

熱水の洞窟の頂上

な、なんとやすのたちの前に現れたのは下の石像のポケモンであつた!!!

のぞみん 「(……)」  
やすの 「なんじゃ……!」  
桜田 「オワタ……。だがカッコイイ!!!」  
やすの 「二言うてる場合か!!!」

グラードン 「我が名はグラードン。きりのみずうみの番人である。侵入者は活かして返さなぞ!!!」

やすの 「やっぱやるしかないのか。」  
桜田 「やつたるで〜。」  
のぞみん 「うっしや! こい!!!」

今、やすのたちとグラードンの壮絶なバトルが始まる。死闘の末、グラードンを倒したやすのたち。するとグラードンが消えてしまったではありませんか?

「あれは本物のグラードンではありません。あのグラードンはわたしが作り出した幻です。わたしはここを守る者。この先を通すわけにはいきません。」

桜田 「ちよつと待つてよ!!!」  
のぞみん 「ここを荒らしにきたわけじゃないよ!!!」

やすのたちはただ探検にきた、そしてやすのの記憶のことについて話した。

「わかりました。信じましょう。」  
「はじめまして。私はユクシー。きりのみずうみの番人です。」

やすのたち 「?! ユクシー!?!」  
ユクシー 「こちらへどうぞ。きりのみずうみ」まで案内します。」  
やすのたち 「うおお! きれいだ!!!」  
ユクシー 「みずうみの真ん中を見てください。あれは時の歯車です。」

やすの 「あれが時の歯車?!」

ユクシーはこの時の歯車を守るためにグラードンの幻を作り出していたようだ。

さらにやすのたちのようにグラードンを倒してここまでたどり着いてしまったものには「この記憶だけを消すようにしている」とのことだ。ということは……。

ユクシー 「今まではここには人間がきたことはありませんでした。それに私にはすべての記憶を消すほどの力はありません。」

桜田 「そっか。」  
やすの 「一体どういふことだろうか。」

すると、プクリンがやってきてようやくみんなも合流した。みんなでの「きりのみずうみ」のすばらしい景色を眺めてこの長い遠征からギルドに帰る時がきた。

プクリン 「きりのみずうみのお宝つてこの景色のことだつたんだね! 見れて本当によかつた! ありがとう!」

ユクシー 「私はあたたちのことを信頼できる方たちだと判断して、この記憶を消さないことにしました。そこでお願いなのですが、このことを一切他に言わないとお願ひできますか?」

プクリン 「もちろんだよ! 最近、時の歯車が盗まれる事件も起きて物騒だしね!」  
ベラップ 「あいさ! よう〜し、みんな、ギルドに帰るよ!!!」

みんな 「おお!!!」  
こうして無事みんなはギルドに帰るのであつた〜

めでたしめでたし〜  
やすの 「まだまだ物語は続くよ〜ん♪」

「ヨノワール」ワニノコ||久世康純(やすの)、イーブ||桜田、ヒコザル||米原のぞみん(のぞみん)

遠征から帰ってきたやすのたち。久しぶりのドゴームの声でおこされるのは懐かしく思える。



いつもどおり朝礼が終わって、気合入れて仕事に行こうとした時であった。

ドゴーム「何?! 足型が分からんだと?!?!?!」

足型不明のポケモンがなんとブクリン親方に面会を求めているようだ。

ディグダ「お名前はヨノワールさん?!」  
ベラップとドゴーム「ヨ、ヨノワールだつて?!」

ドゴームがいうには、どうやらかなり有名な探検家らしい。つい最近になって有名になったらしい。チームを持たず常に単独で行動し、この世のことなら全部知ってるんじゃないかというぐらい物知りで、次々と探検を成功させているようだ。

やすのたち「へ〜。」

ブクリンとヨノワールが何やら話してやるようだ。

ヨノワール「かの有名なブクリンギルドが「きりのみずうみ」に挑戦すると聞いてその成果を聞きかたつたのですが・・・。」

ブクリン「うん、ごめんね〜何もわからなくて失敗だったんだ。」

ヨノワール「いえいえ。それより何かの縁。私はしばらくトレジャータウンに滞在する予定です。その間たまにここへお伺いしても構わないでしょうか?」

ブクリン「それなら全然オッケ! というわけでみんな! どのヨノワールさんがトレジャータウンにいると思うからよろしくね! ヨノワールさんは物知りだからいろいろ相談したいことがあると思うけどでもそこは迷惑かけない程度にお願いね!」

ギルドメンバー「わ〜!」

こうして有名な探検家ヨノワールがギルドに滞在することとなった。

やすの「お〜なんかすごいことになったな!」  
のぞみん「余は悪、なんちゃって。」↑これフラグ  
桜田「おいおい。」

やすのたちは今日もいつもどおり仕事に出かけた。

やすのたちが仕事を終え、眠りについたころ。アジトの前であのドクローズがやすのたちに仕返しするため何やらよからぬことを考えていた。

そして翌日。

ミーティングの後、やすのたちはベラップにお使いを頼まれ、道具屋カクレオンさんの所にいく。そこにはあのヨノワールさんが

ヨノワール「おお、あなたたちは確かギルドの。」

やすのたち「チームです。」決めポーズ

のぞみん「ドクローズぐらいたまはさ〜。」

やすの「ヨノワールさんお買い物ですか?」

ヨノワール「いやいや世間話をしてただけですよ。」

と何気ない会話をしているとマリルとルリリが登場

何やら前に言っていた4匹大事な物「やすのフロート」

が海岸で見つかったらしい。ヨノワールによると本

に希少価値が高いものらしい。さすがヨノワールさん

やすのたちは用済ませ今日も仕事に出かけるのだった。

その夜、みんなで晩御飯を食べているとベラップから

またどこかの時の歯車が盗まれたという情報が・・・。

幸いにもユクシー「きりのみずうみ」ではないら

しいが・・・。これで2つ。盗まれた。

その日はユクシーとの約束をギルドで再確認し絶対に

「きりのみずうみ」の情報を漏らさないという一度誓う

のだった。

やすの「きりのみずうみの時の歯車を見たときのあの高揚感は何だったのか・・・。」

一方そのころ、「きりのみずうみ」では

ユクシー「あの者たちを信用するべきではなかったよ

うですね・・・。」

こんなにも早く時の歯車を狙って来る者がいるとは

??? 「何のことかはわからんが、ωつ目の時の歯車

をいただいでゆくぞ。」

マリルとルリリがやすのたちを呼び出した。どうやら「みずフロート」がドクローズに取られたようだ。

そしてマリルからもらった手紙にはドクローズからの挑戦状とも言える内容が。

やすの「これはひどい・・・。こうなったら受けてたつてやろうぜい!」

桜田「フオフオフオ、私たちが恐ろしさを身をもって教えてやろう。」

手紙をクシヤクシヤにして

のぞみん「この手紙のようにクシヤクシヤにしてやんぜい!」

やすのたち「フアフアフアフアフアフア!」

マリルたち「・・・。はやく行ってください。みずのフロート忘れないでね・・・。」

やすのたちはドクローズが待ちっている、「エレキ平原」に向かうのだった。

やすのたちジャンジャンバリバリ進んでいた。ドクローズを今度こそポコポコするために。

そしてその頃、トレジャータウンでは・・・。

事情をマリルたちから聞いたヨノワールが血相をかえてやすのたちを追って「エレキ平原」に向かう。

その頃、やすのたちは・・・。

やつぱりジャンジャンバリバリ進んでいた!!

ω 四「オラオラオラオラオラオラオラ!.....無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄無駄!.....」

一番奥の着いたやすGたち「・・・。ドクローズの姿はどこにもない。すると・・・。」

??? 「ここに何しに来た! ここは我らの縄張りだ!! 荒らしにくるとはゆるさんぞ!!」

やすG「荒らしにきたのではない。」

桜田「何ものだ!!」

ライボルト「フフフ、わが名はライボルト。ラクライ一族のリーダーだ!!」

やすG「えい!.....めんどくせ〜!.....相手になってやる〜。」



エムリット「はう……」。  
やすG「出番なかった……」。

やすG「僕たちは時の歯車を奪いにきたわけじゃないんだよ」  
エムリット「黙れ小僧! ユクシーからテレパシーで聞いてるんだぞ!」

???「盗んだのはこいつらではない。このオレだ!」

まさかのジュブトル登場。  
やすGたちとエムリットは一瞬でやられた。  
気がつくときの歯車はジュブトルに盗まれていた。  
時の歯車を奪われたやすGたちは一時外に非難すること……

母「このこされたかのうせい」ワニノコ||久世康純(やすG)、イーブ||桜田、ヒコザル||米原のぞみ(のぞみん)

なんとかギルドまで帰ってこれたやすGたち。

傷ついたエムリットを保安官に預け、ギルドのメンバーに「北の砂漠」であったことを説明した。

状況が整理できたが次にどうすればよいか一同わからないままであった。  
しかしヨノワールの助言により、時の歯車の守護者がユクシー、エムリット以外にもあと一人、アグノムがいることがわかった。そしてそれぞれの共通事項として常識を超えたどこかの湖に必ず時の歯車があるのではないかとということであった。

さらにラッキーなことに水晶の洞窟に探索に行っていたビットバがその洞窟でひろった水晶を持っていた。ヨノワールの提案でやすGがその水晶に触れば何かわかるかもということだった。

そしてそれは見事にあたった。

やすGがみたビジョンはアグノムらしきポケモンがジュブトルにやられたシーンだった。ただこれは過去か未来かわからない。

ギルドメンバーはまだ水晶の洞窟の時の歯車がとられてないことを信じて出陣する。

やすGたちは水晶の洞窟のありとあらゆる仕掛けをクリアし、ついに湖まできた。

タイムングはドンビシヤだった。  
今まさにアグノムがジュブトルにやられかけていた。やすGたちもアグノムを助けるために戦うが、ジュブトルの強さに全く歯がたたない。

そこになんとヨノワールが登場!

ヨノワール「探したぞジュブトル!」  
ジュブトル「ヨノワール! この世界まで追ってくるとは執念深いな!だがここは……」

ジュブトルは目くらましを使ってどこかに消えていった。ヨノワールもそれを追ってその場から消えた。やすGたちはその場で力尽き倒れた。

気がつけばやすGたちはギルドにもどっていた。

そして……

母「ヨノワールのひみつ」ワニノコ||久世康純(やすG)、イーブ||桜田、ヒコザル||米原のぞみ(のぞみん)

緊急の連絡がギルドに届いた。  
ヨノワールさんから話があるそうだ。そこにはギルドのメンバーの他にトレジャータウンのポケモンにユクシー、エムリット、アグノムもいた。  
ヨノワールさんは残念ながらジュブトルを逃がしてしまったそうだ。だが肝心の話はそれではなかった。

ヨノワールとジュブトルは未来から来たポケモンだったのだ!!!

ジュブトルの目的はこの星を停止させることだという。星が停止すると、風も吹かず時も止まり、太陽すら昇らない闇の世界になってしまうそうだ。

未来の世界はその闇の世界になってしまっているという。

ヨノワールはこの世界の星の停止を防ぐためジュブトルをおって未来からきたそうだ。

みんなは信じられないという顔しながらもヨノワールさんのことを信じていた。

そして、今度こそジュブトルを捕らえるために作戦が組まれた。

ユクシー、エムリット、アグノムが時の歯車を水晶の洞窟の封印するという情報を流し、そこにジュブトルを誘きだし、みんなで捕まえるという作戦だった。

しかし、捕まえるのヨノワールさんと警備隊だけでよいということから他のみんなは情報を広く流しジュブトルを誘きだすことに専念するのだった。

作戦が決行されそして……とある日。

ついにジュブトルを捕まえることに成功したのだった!!!

ジュブトルを捕まえたヨノワールさんは未来に帰るといふことでみんなをトレジャータウンに集めたのだった。

やすGたちも急いでトレジャータウンに集合した。

もうすでにみんなが集まっていた。

目的を果たしたヨノワールはみんなと別れの挨拶をかわす。そして最後にやすGたちがヨノワールに挨拶を交わすと……

ヨノワール「これでお別れか……。それはどうかな?」  
やすG「??」

ヨノワール「わかるのはまだ早い!」  
桜田「なに?!」

ヨノワールは豹変し、やすGたち3匹を引っ張り、時空のゲートの消えていくのだった!!!!!!

もう何がなんだかさっぱりだ!!!!!!

つづく……

※母は本編とあまり関係なかったのでカット!





時の歯車が戻されているにも関わらず、時間が止まったまま……。既に時が壊され始めているのである!一行は、一刻も早く時の破壊を防ぐため、時の歯車を集めるジユプトルと、時限の塔を探すR.Wと、別行動を取る事にしたのだった。ジユプトルの話によれば時限の塔は、幻の大地という場所にあるらしい。しかし、手がかりが何も無い今、3人だけの力では無理だ……。一行は一旦ギルドへ帰る事にした。

④ R.W 「ギルドのなかまたち」 ワニノコII久世康綱(やすの)、イブII桜田、ヒコザルII米原のぞみ(のぞみん)

やすG 「ブクリンのギルドに帰ってきたは良いけど、」  
桜田 「どうやって今までの話を信じてもらうかね。」  
のぞみん 「ベラップ以外信じてくれるよ。」  
デイグダ 「あつーやすGさん!」  
桜田 「うっほwwさつそく見つかつたww」  
やすG 「たたいまー!」  
ギルドの皆「わー!」がやがや

ギルドの皆は暖かく迎えてくれた。若干涙腺崩壊しそうになるのを堪え今までの話をギルドの皆に話すと、やはりベラップ以外は3人を信じてくれた。

ベラップ 「ハブかよ!」  
ブクリン 「ベラップだつて信じてるくせに!」このの。  
ベラップ 「よせやい!」  
ブクリン 「幻の大地に知りたければコータス長老に会うと良いよ。」  
桜田 「あの爺さんか。」  
のぞみん 「おっさんww」  
桜田 「めんどいすな。」  
やすG 「シナリオだから拒否権はないぜい!」

こうしてギルド全員で幻の大地を探す事に。とりあえずR.Wの3人はコータスに話を聞きに温泉へ向かったのだが、しかし、コータスは何も知らなかった。(驚愕)

のぞみん 「何でやww」  
桜田 「コータスとは何だつたのか。」

仕方なくギルドに帰つてきたR.W:他のギルドのメンバーも特に収穫がなかったようだ。

次の朝:何とコータスがやつてきた!

コータス 「幻の大地について思い出したんじや!」  
桜田 「昨日のイベントとは何だつたのか。」

コータスの話によると、幻の大地に入るには何かの「鍵」が必要らしい。「鍵」は自分で持ち主を選べというが……

コータス 「フーかそれだわ。」

桜田&のぞみん 「はい?」  
コータス 「何か、そのお前らの持つてる「いせきのかげら」つてアイテムが鍵だわ。」

桜田 「うはwwこれかww」  
のぞみん 「うちら選らばれてたんかww」  
やすG 「なんてこつたい。」  
のぞみん 「なあいせきのかげら、ここで壊したらどうなんの?」

やすG 「そんな事したら未来に帰つてもらうよ。」  
のぞみん 「すいません。」

そしてコータスの少ない出番は幕を閉じた。

ブクリン 「ベラップ、このいせきのかげらの模様、見たことあるね。」  
ベラップ 「これ確か磯の洞窟で見ましたね……」  
やすG 「な、何だつて!」(正直)

のぞみん 「んじや、その磯の洞窟に何かヒントあるかもね、明日行ってみる。」  
桜田 「さすが私のブクリンたん!ハアハア……うっ……」  
キマワリ 「お下劣ですわ。」

そんな訳で磯の洞窟に行く事になったのだった。それを遠くから見ると怪しい影……

ドクローズ 「うへ、幻の大地へは俺達が行くぜ!」

別行動のジユプトルは無事だろうか……。なんとなくエンディングが近づいてて寂しい3人であった。

⑤ R.W 「ラプラス」 ワニノコII久世康綱(やすの)、イブII桜田、ヒコザルII米原のぞみ(のぞみん)

のぞみん 「海岸に来ればジユプトルがいると思つたけど……」  
やすG 「おらんね。」  
桜田 「幻の大地つて言うところでもドラクエ6思い出すわ。」

やすG 「どつかに大穴あるんじやない?」  
桜田 「なるほど、大穴を探せばええんか。」

のぞみん 「ひのきのぼう買に行くへwwww」

既に今日のイベントが終わつてしまつたR.Wは暇を持て余していたのだった。その頃ブクリンは……

?????コぶさたしてます。ブクリンさん。」  
ブクリン 「やあ〜こんちや。」  
????? 「何か用ですか?」  
ブクリン 「うん、実は……」

謎のポケモンと密会するブクリン彼はいつたい……?  
次の日

ベラップ 「親方様がいねえwwオワタww」

何とブクリンが昨日出掛けたきり帰つて来ないという。仕方なくギルドのメンバー達はブクリンなしで磯の洞窟へ向かう事に。

ベラップ 「こ、奥のボスが強いんだよな。」  
桜田 「ラームでもおらんか?」  
やすG 「ドラクエネタはその辺にしておきなさいよ!」

過去に磯の洞窟へ行った事のあるというベラップの案内で、洞窟の最奥部へ向かうR.W。そろそろ目的地が見えてきた、というその時。

ドクローズ 「そつはさせないぜ!」  
桜田 「あれ?どなた?」

やすG 「よく分からないうけどあいつ屁くさい。」  
ベラップ 「ドクローズの皆さんじやないですか!あなた達突然いなくなつてワタクシを悩ましてたんですよ!」

スカタンク 「ケケツめでたい奴だ、いせきのかげらは買つてくぜ!」  
のぞみん 「な、何をするだア!」

何といせきのかげらがドクローズに奪われてしまつた!そそくさとその場から姿を消すドクローズ。

桜田 「何か小物臭平端ないな。」  
やすG 「くそお奪われた!」(憤怒)

のぞみん 「フってあげるなんてやすGつて良い人だよな。」  
ベラップ 「あいつらワタクシを騙してたな〜許さん!」  
R.W 「あつ。」

ドクローズを追つて先に行つてしまつたベラップ。これは死亡フラグの匂いがプンプンである。

やすG「後を追うぜい！」  
のぞみん「フラグ回収しな！」  
桜田「いせきのかげらを取り戻しにだよ！」

【磯の洞窟 最奥部】

やつとの事で最奥部までやってきた二行

ドクローズ「ううう……」

のぞみん「あれ、ドクローズが倒れてる。」

やすG「何だ、ベラップの死にフラグじゃなくてドクロ

ズの死にフラグだったのか。」

スカタンク「このボスめつちやつおいお……ベラップがこ

の奥にいるから行ってやんな。(にこにこ)」

ズバット「へへっ。」

ドクローズ「ケケッ。」

ドクローズはベラップではなくこの洞窟のボスにやられ

たらしい。突如良い奴になるスカタンクを無視し、奥へ

向かってみると。

3人「ベラップ!」

ベラップ「上から来るぞ! 気をつけろ!」

何と天井からカフトブスとオムスターが降ってきた!

カフトブス「行くぜ!」

桜田「いいやああああああゴキリイイイイイイイイ

イイイイイ……!」

やすG「ひえー(棒)」

ベラップ「させるかああ!」

▽ベラップは RW を かばった!

▽ベラップは ちからつきた!

ベラップ「こ、こいつらはワタシの可愛い弟弟子なんだ……」

カフトブス「馬鹿な奴め!」

やすG「ゆ、許さん……貴様ら絶対に許さんぞ……!」

のぞみん「初めてですよ……やすGをここまで怒らせたお

馬鹿さん達は……」

怒り狂うやすG達によって、カフトブス達はあっさり倒

された。

のぞみん「水タイプきつうえええwwHP2ww」

桜田「オレンの実食えww」

ベラップ「うう……!」

ブクリン「ベラップ! 大丈夫!」

そこにブクリンとギルドのメンバーが追いついてきた。何とジュプトルも一緒である。

やすG「あ、ジュプトル。」

ジュプトル「おっす。」

ピッパ「ベラップ大丈夫でゲスカ!」

ブクリン「すまない、僕がもっと早くきていれば。」

ベラップ「同じ敵にやられるなんて情けないですわ……」

実は以前ここにブクリンとベラップが訪れた時、同じよ

うにカフトブス達に襲われ、ベラップはブクリンを庇つ

て大怪我を負ったんだそう。ナイハナシダナ!

ブクリンとギルドのメンバーはベラップの傷を治すため

一時ギルドへ戻る事に。ジュプトル、RWの3人はいせき

のかけらと同じ模様のある場所へ向かうのだった。

やすG「そういえばジュプトルなんでここにおんの?」

ジュプトル「ブクリンが案内してくれた。幻の大地に行

けそうだから来てくれとな。俺も入流した

かったし丁度良かった。」

のぞみん「じゃあ時の歯車は全部集めたんだね。」

ジュプトル「うん。」

などの話をしていると、洞窟が大きく裂けて海が見える

場所に出た。その部屋の壁には、いせきのかげらと同じ

模様が描かれていた!

桜田「絵つめえww」

すると壁面に反応するように光がすいせきのかげら!

まるで飛行石の如く光の線が海へ伸びていく

のぞみん「何だ飛行石だったのか。」

やすG「す、いや、ラビュタは本当にあつたんだ!」

ジュプトル「海の方から何かが来るぞ。」

こつちに向かってくるのは……ラブラスである。

ラブラス「こんちや。」

やすG「誰?」

ラブラス「べ……」

教が少ないので簡潔に話しますよ。









## ニヤニヤ動画（新宿歌舞伎町）PART 2

やってまいりました、第二回ニヤニヤ動画。  
今回はゲーム実況主「すぎる」について語  
ろうかと思う。

「すぎる」とは！巧みな変態下ネタトークと  
関西弁をあやつり、「名探偵すぎナン」

「西の迷探偵」「三十歳児」などの異名をとる  
ゲーム実況主である！今までアップした動

画には、ポケモン金（通称「愚痴金」）MO  
THER 2、3、チュウリップ、BULLY、  
オプーナ、ハロー！パックマン、MAFIA、  
ちびロボ、LANなどがある。

今回は数ある実況動画の中でも私が特に好き  
な、「MOTHER 3」を紹介する。

すぎる  
したがい  
うえでね

このゲームはMOTHERシリーズ第3作目である。  
「奇妙で、おもしろい。そして、せつない」  
というキャッチコピーはとても印象的だ。  
ゲーム序盤で母親の死に直面するという、なかなか  
へビーな内容だ。

母親を襲ったのは、主人公が可愛がっていた恐竜だ。  
その恐竜は、ある日突然現れた何者かによって体を  
改造されてしまい、正気を失っていたのだった・・・

実は前作と話が繋がっており、黒幕（とわかっていい  
のか・・・）のポーキーは前作の主人公、ネスの友達  
である。

ネスがギーグ（前作のラスボス）を倒す勇者に選ば  
れたことに嫉妬し、ネスの邪魔をするポーキー。

ラストでギーグは倒されるものの、ポーキーはすん  
でのところで逃げ出す。

その後のお話が、このMOTHER 3である。

ポーキーはタイムマシンで時代をいくつも超え、そ  
の中で年をとらない、しねない体になってしまった。  
そうして、世界ごと滅ぼしてしまおうと、今作で主  
人公の前に立ちはだかるのだった。

母親を失った後、かたきを探しに一人飛び出してしまふ主人公(リュカ)の双子の兄、クラウド。だがその途中、崖から落ちてしまい、そこをポーキーにみつき、瀕死の体を改造されてしまふ。そして正気を失い、ポーキーの手下となって主人公と戦うことになるのだった。

・・・長々とゲームの説明をしてしまったが、つまりそんな感じのゲームである(↑)

ラストバトルはもちろん体を改造され、正気を失った兄との一騎打ちである。

すぎるはラスト、大号泣している。

すぎるは、こうした「友達(親しい間柄)が黒幕」といったような展開になると、

「お前・・・そんなやつちゃうやろ・・・！」と、攻撃をためらったりする。いいやつである。

ポーキーのことも、最後まで「敵」ととらえていないようだった。

実際、ポーキーもかわいそうな奴ではあるのだが・・・。

さて、このゲームだが、PSI(超能力のようなもの)で戦う。

主人公やその家族に名前をつける際に、「かっこいいとおもうものは？」という

質問をなげかけられるのだが、その解答が攻撃系PSI(全属性に有効の攻撃)の名前になる。

すぎるは、「かっこいいもの・・・あれや・・・俺最近二時間くらいしか寝てないわーみたいな・・・寝てないアピルかっこいい」といいながら「寝てないアピ」(字数

の問題でここまでしか入らずw)と入力。まさか必殺技の名前になるとはww

ちなみに好きな献立は〜という問いには「ベジたべる・・・おいしいしヘルシー」といいながら入力。お母さん涙目w

この後、色々後悔することになるww  
すぎるは基本的に女の子のキャラクターにとっても優しく、あまひ。

女の子のキャラクターの装備を優先的に充実させてみたり、フィールドにいる女の子のあとをしつこくおいかけたり、は

なしかけたりする(笑)

そうやって、存分に感情移入して

プレイしていくすぎるの動画なら、楽しく見れるのではないかとおもう。

この動画の最終回の、一番最後のすぎるの演出が、なかなか憎い。

先にMOTHER3を紹介しておいてなんだが、まずは、MOTHER2

を先に見た方がより楽しめると思う。重い内容ではあるし、ラストも賛否

両論なこのゲームだが、私はとてもお勧めしたい。

そして、自分でプレイするのはちよつと、と思う人はぜひすぎるの動画をみていただきたい。

すぎる紹介のはずが・・・ほぼMOTHER3の紹介になってしまった・・・

おかしいな。

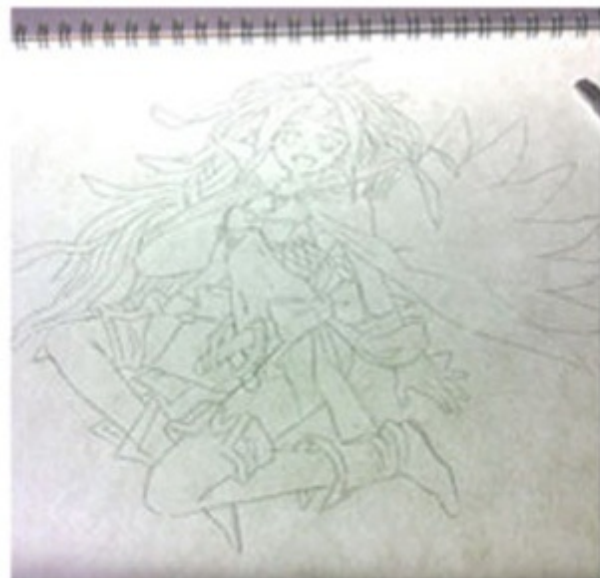
すぎるは前述した通り、他にもたくさん

の動画をアップしているので(どれをみてもほんとに笑えると思う)

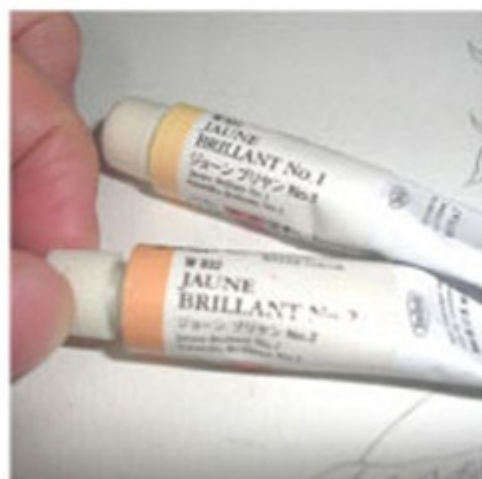
是非この機会に一度、見て欲しいと思う。(魁)

## 米原のメイキング講座 ～透明水彩&SAIで加工～

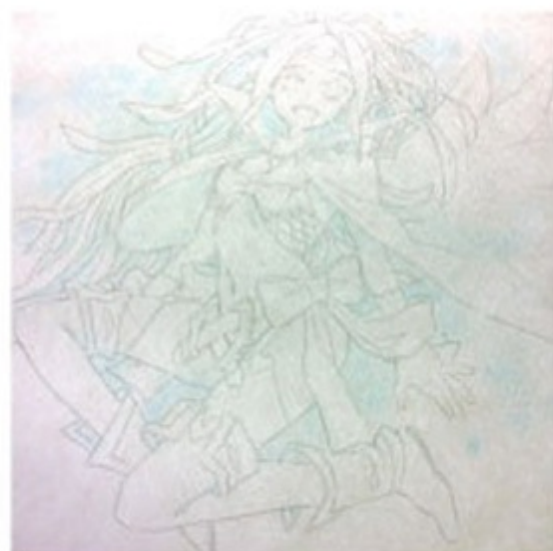
「メイキングする」と言い出した時はどうなるかと思ったけど、この間PCもスキャナも約11年ぶりに一新したので、珍しく強気な米原がお送りします。



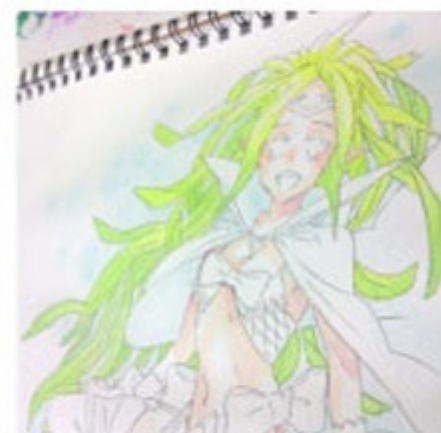
偉そうにメイキングなんぞ始めてみます。とりあえず版權ですみませんね！FE覚醒を代表する幼女ノノちゃんです。色&デザイン共にすごく好きだったので…つい、出来心で。まずザックリ下書きをして、トレーシング台使ってスケッチブックに線画を描きます。スケブは何処でも売ってるあの黄色と緑のヤツです。高い紙を買って試してた時期もありますけど、結局慣れた使い易いのに戻った。



早速着彩に入ります。頻繁に使う絵の具は写真の肌色2色です。この色混ぜるとどの色もパステルカラーっぽくなる。気がする。混ぜる絵の具に相性とかあるけど、まあ気にせず全部混ぜます。パレットは使い捨ての紙パレットです。なんでかって？洗わないからです。筆洗もプリン容器です。洗わないから。トレーシング台が無い人は…買うかトレーシングペーパー使うか直接描くかしてね。



紙全体に水でビショビショにします。…幼女をビショビショに…うん、ごめんなんでもない。水色を背景や影になりそうな部分に滲ませながら塗って行きます。全体の統一感を出すのと色が単調にならない為です。…うん、ごめん、なんとなくです。以下塗り方ほぼ一緒なので中略。乾いちゃうから急ぐ。



後から色入れるのは簡単ですが「一番白い色」は紙の白なのでなるべく白い所を残すことを心がけます。心がけずに塗ってると無意識に全部塗り潰すよ私は。一通り塗った後も書き込むよ～。



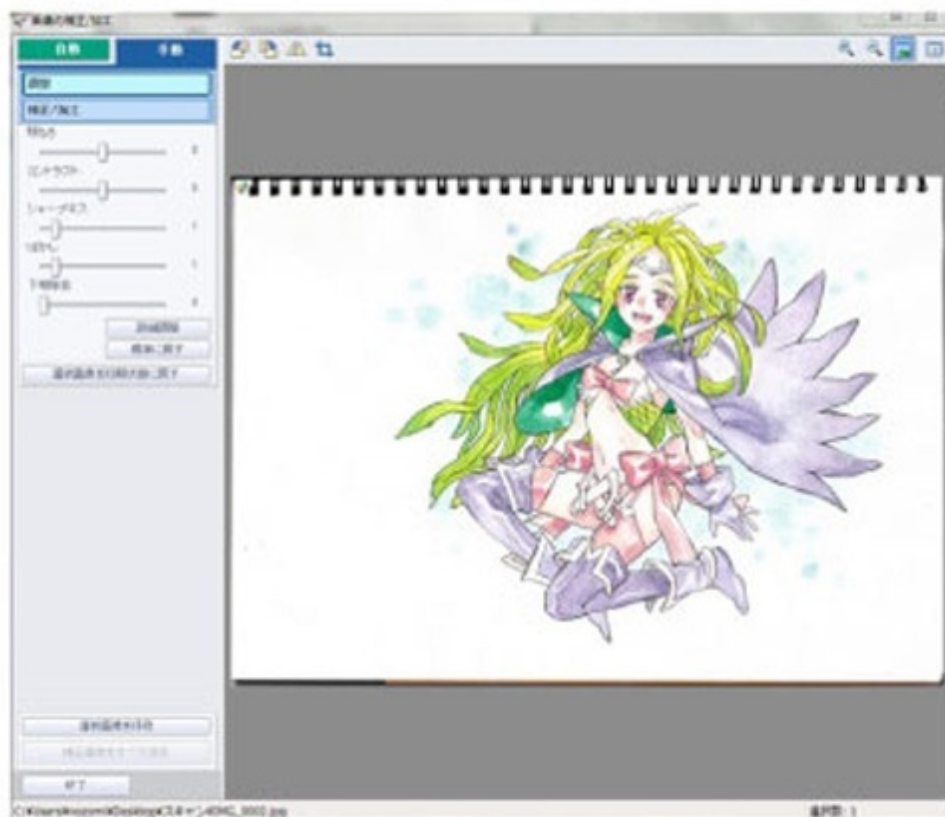


シャーペンで全体を再度ペン入れして全体をハッキリさせます。実は一番好きな作業だったり。後は白インクのペンで目や金属をキラリとさせます。アナログ作業はココまで。



メイキングを見ていると道具も知りたいと思うので、ザックリとですが写真を掲載。シャーペンの格差が激しいね。

普段は8割型¥85を使っていますが、仕上げの縁取りは¥1000の使っています。なんでかって？それ以外出番がほぼ無いからだよ。

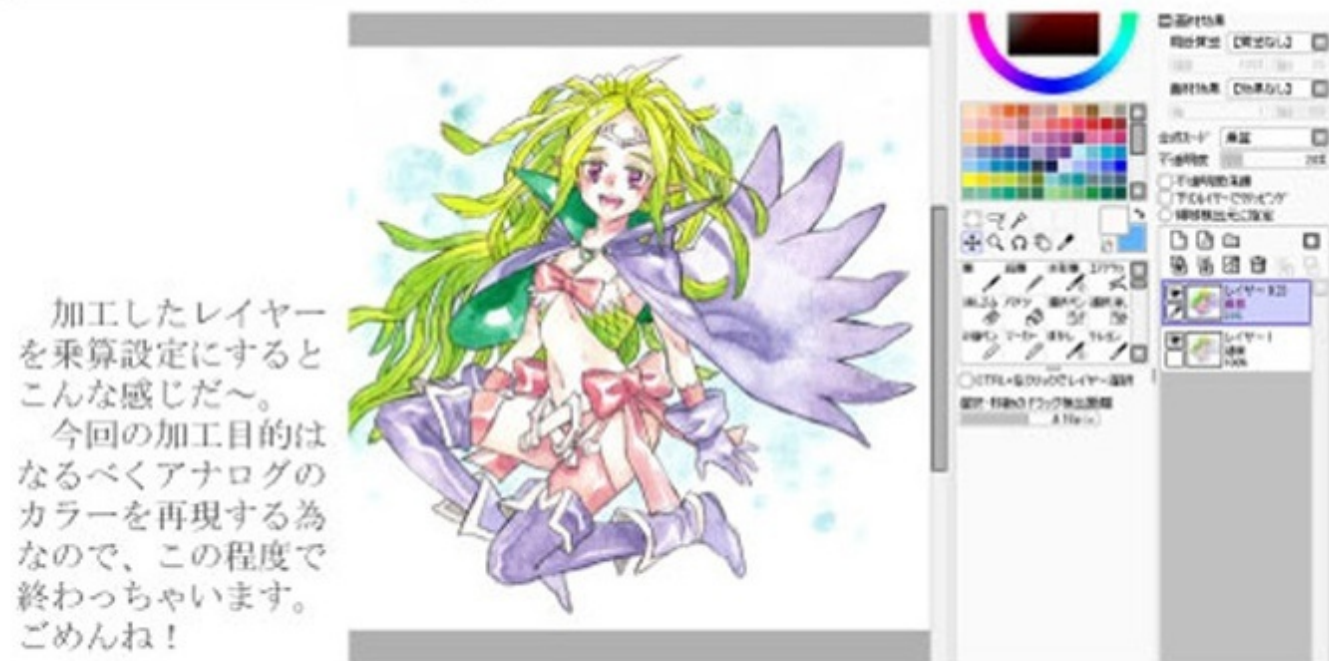


スキャナ使ってPCに読み込み。PCはWindows。スキャナはcanon。なんとなく作業してる事が多くて説明できない…。ので写真で、汲み取ってください。

このままじゃ色が薄〜くアナログの印象と全然ちゃうのでSAIでそれっぽく加工します。



レイヤーを複製して片方の色調補正では彩度と色の濃さを50程上げる。



加工したレイヤーを乗算設定にするとこんな感じだ〜。  
今回の加工目的はなるべくアナログのカラーを再現する為なので、この程度で終わっちゃいます。ごめんね！



背景の水色がスキャンの際にほとんど飛んでしまったのでSAIで手を加えます。なるべく水彩っぽくなるようにペンを設定。詳細の設定は画像の通りです。



新規レイヤーに色を塗ります。乗算すると下のレイヤーが透けます。良い感じに色が重なった所は残して、余計な部分を消します。便利だね～。





こうなっちゃえばもうほぼ完成ですね。色が濃い気がしたので、少し透明にします。下の画像のように設定。どうしてこの方法になったかは、どう説明したらいいか…。とにかくこうなったんだよ！





完成しました～(´▽`\*) また背景が真っ白なイラストの完成だ～い♪  
成長が見られな～い。でもやっぱりアナログが好きってしみじみ思う。  
間違えたらそれまでだけど、PCで絵を描いてるといつ終わるか不安に  
なるんだよ。延々と修正無限ループになりそうで怖いんだよ。

制作時間は下書き含めると6時間くらい。まあ、せめて1日かける  
ぐらいのクオリティーにした方が良いでしょうけど、正直な話、一枚  
絵にそんな時間かけたくないなッ!!!! わいはほどほどがええ…。  
それで絵が上達するのか?と思われるでしょうが、一枚の完成度を  
上げる為に試行錯誤して身につける技術と、短い時間で枚数描きまく  
って身につく技術は種類が違う気がするの、どっちも挑戦してみる  
って大事だと思います。何が言いたいのかというと、俺はもっと時間  
かけて一枚絵を描いてみろよっ!!!! て話です。

少しでも参考になったなら幸いです。それではメイキング終わります。

くどうたいちの一般人にもオススメ!

# ★ (編集的に) やっつけ! 歌手別エロゲソン特集

つーわけで、Rwのお目汚し担当くどうです。  
前置きも何もありません。エロゲソンはいいものです!  
一般人でも聞ける、素晴らしいエロゲソンを50音順歌手別に、  
数曲ですが紹介していきます。  
また、くどうがプレイしたエロゲを厳選し、  
星印付きで入るだけ押し込めましたとさ。

例

名前

(ふりがな)  
曲名 / 作品名  
ジャンル / カラステ

タイトル / ブランド  
発売年 / ジャンル  
オススメ (1~5)

## 彩音

(あやね)

Close Your Eyes / G線上の魔王  
感動 / DAM, JOY  
太陽と海のメロディ / この青空に約束を-  
明るい /  
ribbon / Memories Off After Rain  
おっとり / DAM, JOY

ToHeart / Leaf  
1997 / 学園  
★★★★

## 詩月カオリ

I've sound

(うたつきかおり)

Pure Heart / Pure Heart “世界で一番アヲタが好き”  
感動 / UGA  
Do you know the magic? / 魔法はあめいろ?  
明るい / DAM, JOY  
夏草の線路 / RAILWAY “ここにある夢”  
明るい / UGA, DAM

Kanon / Key  
1999 / 学園  
★★★★

## 小野正利

(おのまさとし)

Shine / 斬魔大聖デモンベイン  
明るい / UGA, DAM  
MURAMASA / 装甲悪鬼村正  
カッコイイ / DAM

Phantom  
~Phantom of inferno~  
/ ニトロプラス  
2000 / ハード  
★★★★★

### 片霧烈火

(かたぎりれつか)

get the regret over / 闘神都市III  
感動 / DAM, JOY

色に出でけり わが恋は / 色に出でにけり わが恋は  
カッコイイ /

HEATING SPUL / 真・恋姫+無双  
カッコイイ / JOY

陽だまりコイココロ / 世界でいちばんNGな恋  
明るい /

月姫 / TYPE-MOON  
2000 / 伝奇

★★★★

### カヒーナ

(かひーな)

Alter Ego / Alter Ego  
カッコイイ /

真実の翼-サダメ / ツバサ- / 僕がサダメ 君には翼を  
カッコイイ /

Force Deadly SIN / SIN 黒朱鷺色の少女  
カッコイイ /

AIR / Key

2000 / 純愛

★★★★

### 川田まみ

I've sound

(かわたまみ)

INITIATIVE / 恋と選挙とチョコレート  
明るい /

eclipse / 端月 -リングツ-  
カッコイイ /

radiance / TVA スターシップ・オペレーターズ  
カッコイイ / DAM, JOY, SEGA

JOINT / TVA 灼眼のシャナ  
カッコイイ / DAM, JOY, SEGA

水夏 ~SUIKA~

/ サーカス

2001 / 死生観

★★★★

### 栗林みな実

(くりばやしみなみ)

Rumbling hearts / 君が望む永遠  
感動 / DAM, JOY

divergence / マブラヴ  
カッコイイ / DAM, JOY

あなたが...いない / School Days  
感動 / DAM, JOY

Ever17 / KID

2002 / SF

★★★★★

### 榊原ゆい

(さかきば5ゆい)

Aqua Voice / 朝風のアクアノーツ  
明るい / DAM, JOY  
はびねず方程式 / はびねず! でらつくす  
電波 / DAM, JOY  
メチャ恋らんまん☆ / 天神乱漫  
電波 / DAM

うたわれるもの

/ Leaf

2002 / ファンタジー

★★★★★

腐り姫 / ライアーソフト

2002 / 伝奇

★★★★★

### 佐倉紗織

ave:new

(さくらさおり)

Octave Rain / PARA-SOL  
明るい /  
True My Heart / NurseryRhyme  
電波 / UGA  
Pure My Voices / PrismRhythm  
電波 / DAM

### 佐藤ひろ美

(さとうひろみ)

ハロークッバイ / グリーングリーン3  
明るい / DAM  
Promise ~月夜の記憶~ / マジスキ  
明るい / DAM  
ZERO / はびねず!  
明るい / DAM

水月 -せいげつ-

/ F&C

2002 / 伝奇

★★★★

### 島宮えい子

I've sound

(しまみやえいこ)

ひぐらしのなく頃に / TVA ひぐらしのなく頃に  
カッコイイ / UGA, DAM, SEGA  
奈落の花 / TVA ひぐらしのなく頃に  
感動 / UGA, DAM, SEGA  
砂の城-The Castle of Sand- / 朱 -Aka-  
おっとり / DAM, JOY

D.C. ~月・カーポ〜  
/ サーカス

2002 / 学園

★★

## 霜月はるか (しもつきはるか)

増城の鳥 / 設 / 少女  
おっとり / DAM  
Snowdrop / クロウカシス 七憑キ / 替  
おっとり / DAM  
Kaleidoscope / 星空のメモリア Eternal Heart  
おっとり / DAM

CROSS + CHANNEL  
/ FlyingShine

2003 / SF

★★★★★

## 沙耶の唄

/ ニトロプラス  
2003 / 獵奇

★★★★★

## 茅原実里 (ちはさみのり)

Fragment / 水夏A.S  
おっとり / DAM, JOY, UGA  
桜笑み君想う / D.C. II ~月・カーポII~  
明るい / UGA, JOY

## 茶太 (ちやた)

雪の羽 時の風 / G線上の魔王  
おっとり /  
カラフル precious life / 恋妹SWEET☆DAYS  
明るい /  
Precious Wing / この大空に、翼をひろげて  
明るい /

## 大番長

/ アリスソフト  
2003 / SLG

★★★

## 電気式華憐音楽集団 (でんきしけいりやうだん)

Elder Things / ク・リトル・リトル  
カッコイイ / JOY  
Distorted Pain / ゴア・スクリーミング・ショウ  
カッコイイ / UGA, JOY  
Vampire / MinDeaD Blood  
カッコイイ / UGA, JOY

## SNOW

/ Studio Mebius  
2003 / 純愛

★★★★★

## 南條愛乃

fripSide

(なんじょうよしの)

only my railgun / とある科学の超電磁砲  
明るい / UGA, JOY, DAM

Hesitation Snow / はつゆきさくら  
明るい /

Fate/stay night

/ TYPE-MOON

2004 / 伝奇

★★★★

## 橋本みゆき

(はしもとみゆき)

Especially / D.C. II ~月・カーポII~  
明るい / DAM, JOY

FairlyLife / FairlyLife  
明るい / DAM, JOY

screaming / Soul Link  
カッコイイ / DAM, UGA, JOY

Forest

/ ライアーソフト

2004 / ファンタジー

★★★★★★★★

## 飛蘭

(とびらん)

終末のフラクタル / グリザイアの果実  
カッコイイ /

RED love / TVA 未来日記  
カッコイイ / UGA, DAM

月華の螺旋 / 桃華月譚  
おっとり / JOY

Dear My Friend

/ Light

2004 / 学園

★★★

## 真理絵

(まりえ)

Clover Heart's / Clover Heart's  
明るい /

Triptych / Triptych  
カッコイイ /

ロケットラブパニック! / 幼なじみは大統領  
明るい /

ToHeart2

/ Leaf

2004 / 学園

★★

### 美郷あき

(みさとあき)

Jewelry tears / 俺たちに翼はない  
カッコイイ / JOY  
beautiful flower / D.C. II ~ダ・カーポII~  
明るい / DAM, JOY  
さよなら君の声 / ましろ色シンフォニー  
感動 / DAM, JOY

3days  
満ちてゆく刻の彼方で  
/ Lass  
2004 / 猟奇

★★

### 桃井はるこ

(もみいはるこ)

贖罪のラブソディ / PRISM ARK  
カッコイイ / DAM, JOY  
天罰!エンジェルラビィ / まじかるワラー・エンジェルラビィ  
電波 / DAM  
LOVE.EXE / momo-i quality ~  
電波 / JOY, DAM, UGA

鉄腕がっちゅ!  
/ すたじおみりす  
2004 / バグ

★

### やなぎなぎ

supercell  
(やなぎなぎ)

飛べない魔法使い / しゅぶれ~むきキャンディ  
明るい /  
恋文 / Rewrite  
君の知らない物語 / TVA 化物語  
感動 /  
明るい / UGA, DAM, JOY

### CLANNAD

/ Key

2004 / 学園

★★★★★

### 遊女

(ゆめ)

StarTrain / StarTrain  
カッコイイ / JOY, DAM  
Dea Ex Machina / 機械仕掛けのイヴ  
カッコイイ / JOY  
トラワレピト / シークレットゲーム  
カッコイイ / 配信決定

### パルフェ

-chocolat second brew Re-order-

/ 戯画  
2005 / 純愛

★★★★★



**Duca** (でゆつか)

アマオト / アメサラサ  
おっとり /  
Square of the Moon / 夜が来る!  
カッコイイ / JOY  
Platonic syndrome / 夏 / 雨  
明るい /

あやしびと  
/ propeller

2005 / 学園

★★★

**KOTOKO** I've sound  
(ことこ)

allegretto-そらときみ- / この青空に約束を-  
明るい / DAM  
Feel in tears / Heart of Hearts  
明るい / UGA  
同じ空の下で / 家族計画  
感動 / DAM, JOY

**SWAN SONG**

/ Le.Chocolat

2005 / 狂気

★★★★★★★★

**Lia**

I've sound

鳥の詩 / AIR

カッコイイ / JOY, DAM, UGA

Farewell song / AIR

明るい / JOY, DAM, UGA

星屑のキス+ / ほしうた ~Starlight Serenade~  
明るい /

魔界天使ジブリール  
-episode2-

/ FrontWing

2005 / 魔法少女

★★

**monet** (もね)

光差す世界 / テレビの消えた日  
カッコイイ /

H2O / H2O -FOOTPRINTS IN THE SAND-  
感動 /

ナグルファルの船上にて / 素晴らしき日々  
感動 /

遙かに仰ぎ、麗しの

/ PULLTOP

2006 / 学園

★★★★★

**NELL** I've sound  
(める)

Red fraction / TVA BLACKLAGOON  
カッコイイ / JOY, DAM, UGA  
LAST IN BLUE / Doop Advance  
カッコイイ /  
同じ空の下で / 家族計画  
カッコイイ / DAM, JOY

D.C.II 一閃・カーポII~  
/ サーカス  
2006 / 学園  
★

★  
青空の見える丘

/ feng  
2006 / 学園  
★★

**nao** fripSide  
(なお)

シンクロしようよ / CHAOS:HEAD らぶChu☆Chu!  
電波 / DAM, UGA  
Red-reduction division- / 彼女たちの流儀  
カッコイイ / JOY, DAM  
木漏れ日フレネル / 1/2 summer  
明るい /

**NANA** (なな)

Dreaming Continue / ぱすてるチャイムContinue  
明るい / JOY  
コンチエルトノート / コンチエルトノート  
カッコイイ /  
祝福のカンパネラ / 祝福のカンパネラ  
明るい /

★  
H2O  
-FOOTPRINTS IN THE SAND-  
/ 枕  
2006 / 学園  
★★

**riya** eufonius  
(りや)

この声が届いたら / Canvas3 白銀のポートレート  
おっとり / DAM, JOY  
ディアノイア / 最終試験くじら  
感動 / JOY, DAM, UGA  
コンフェティ / 秋空に舞うコンフェティ  
おっとり /

★  
世界でいちばんNG(ため)な恋

/ HERMIT  
2006 / 純愛  
★★★★

**Rita** (りた)

reach for the runway / すまいるCubic!  
明るい /

dorchadas / 漆黒のシャルノス  
カッコイイ /

Adenium / 赫炎のインガノック  
カッコイイ /

キラ☆キラ  
/ OVERDRIVE  
2007 / 学園  
★★★★★

**Riryka** (りりか)

色褪せた旋律 / セイクリッドグラウンド  
カッコイイ /

硝子のLoneliness / Clear -クリア-  
カッコイイ / JOY, DAM

天空の風 / で・る・た!  
明るい /

そして明日の世界より

/ etude  
2007 / 死生観  
★★★★★

**SHIHO** (しば)

I've sound

Kiss the Future / 未来にキスを  
明るい /

birthday eve / Sense Off  
カッコイイ / DAM, JOY

Ever stay snow / Snow Drop  
カッコイイ /

**Steins;Gate**

/ ニトロプラス  
2009 / SF  
★★★★★

**URON** (うろん)

第二文芸部

風のように 炎のように / 超昂閃忍ハルカ  
カッコイイ / JOY

Like a Green / グリーングリーン2  
明るい / JOY

キラ☆キラ / キラ☆キラ  
カッコイイ / JOY

装甲悪鬼村正

/ ニトロプラス  
2009 / 死生観  
★★★★★★★★

**U** (ゆづ)

クルクル lovely day!!! / 魔界天使ジブリアル3  
電波 /  
the first the last / 魔界天使ジブリアル4  
明るい /  
あいのプログラム / みみをすませば  
明るい /

装甲悪鬼村正

/ ニトロプラス

2009 / 死生観

★★★★★★★★

**WHITE-LIPS** (ほわいとリップス)

Dear My Friend / Dear My Friend  
感動 /

もしも明日が晴れならば / もしも明日が晴れならば  
おっとり /  
藤の帳と夜の歌 / きっと、澄みわたる朝色よりも、  
おっとり /

ナツユメナギサ

/ SAGAPLANETS

2009 / 純愛

★★★★

**YURIA** (ゆりあ)

アンダーハンド・ガール / 処女はお姉さまに恋してる?  
明るい / DAM

Never Say Goodbye / Tick! Tack!  
明るい / JOY

You make my day! / 処女はお姉さまに恋してる  
明るい /

紫影のソナーニル

/ ライアーソフト

2010 / SF

★★★★

**YOZUCA\*** (よづか)

第二ボタンの誓い / TVA D.C.P.C.  
明るい / JOY, DAM, UGA

Special Day ~太陽の神様~ / D.C. Summer Vacation  
明るい / JOY, DAM

サクラサクミライコイユメ / D.C. 一歩・カーポ~  
明るい / JOY, DAM, UGA

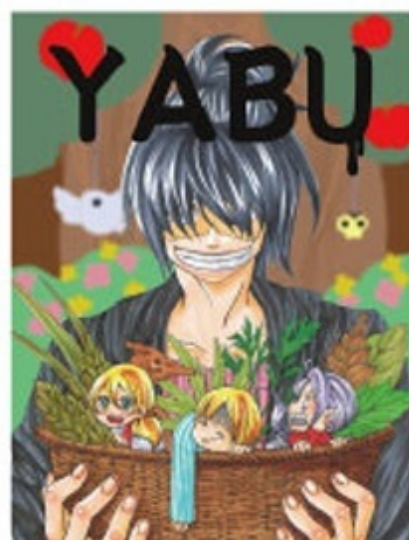
素晴らしき日々

~不連続存在~

/ ケロQ  
2010 / 狂気

★★★★★

おわり。



## 漫画制作の裏話的な

### なんやかんや

～キャラクター作り篇～

霧島 凜

今回は、現在私がサイトにて連載中の漫画「YABU」のキャラクター、ハルを用いて、キャラクターをひねり出すまでの苦しみについて書いていこうと思う。この原稿を書いている時点で十ページ程しかアップできていない作品なので、物語の中枢に触れるようなことはそれとなく回避しながら。

思えばこの作品の原点は、忘れもしない高校二年生の…夏だか秋だかにある。始まりは一枚のイラストだった。それが、何を隠そうこちらである。(爆死) 先日部屋の片づけを



していたら、あっさり見つかったので載せておく。よく考えたら私は自分の描いた絵を捨てないタイプの人間であつた。たまに気まぐれにポイすることもあ

るが。まあ要するに男の子の友情物が当時の私は描きたかつたのだろう。イラスト自体に特にメモ等は残されていないが、龜の末裔だとか魔法使いだとか人魚だとか宇宙人だとか、と

にかく「人と人ならざる者」の間における友情みたいなものにもすごく惹かれる時期(高二)があつたのを、今でも薄ぼんやりと憶えている。

と、まあ思い出話はここまでにしておう。イラストをご覧いただければわかる通り二人は人間そのものだ。これは今も変わらず、ピジュアル的にはほとんど変更がない(衣装についてはさすがに若干の紆余曲折をへてはいるが)。しいてあげるならハルの身長がフィルより大分小さいということぐらいだろうか。というのも、当初彼は十四歳のまま年を取らないという設定であつたためである。話すと長くなる上「YABU」の根幹にも触れてくる為掻い摘んで記すと、彼は元々アンドロイドだったのだ。

まあそこからまた数年間設定をいじり倒した結果、現在の彼に至る。ちなみに当初の彼の名前はハルではなかったのだが、その名前も結構気に入っているので、いつか他のキャラクターに与えたいと考えているというのは、また別の話である。



2007年頃 ラフ画

前置きだけでここまでできてしまったが、そろそろ本題に入ろうと思う。今回は「YABU」のメインとなるキャラクターについてだが、彼は本当に難産だった。

物語の主人公、ハル。彼を紹介するには、この言葉があれば十分だ。ヤブ医者。要するにちよつと胡散臭いけど医者である。物語のうちには彼の出生やらを含めた過去も描いていく予定（未定ではあるが）なので、正直書けることも限られてはいるが、陽だまりに闇を内包したようなキャラクターである。というか個人的に私がそういうキャラクターになつてほしいと願っている。

と、そんなことを考えていると設定を練る段階で、かなりふわっふわしたキャラクターになってしまった。元々はクールな、あらゆるもの対してどこか冷めた視線を投げかけるようなキャラクターだった。しかし私は気付いた。こいつ扱いづらい……！前回の雑誌のコラムで天使が実に動かしやすいと書いたが、初代ハルは実に動かしにくい人物だった。これでは早々に物語が終わってしまう。そこでまたキャラクターを練り直す。今度はやたら熱くなる。はたまたやたらお人好しになる。それはもう面白いほどに変幻自在だ。そうして四苦八苦して、歴代のハルたちの良いところ、悪いところをごちゃ混ぜにして、ぎゅうと絞って生まれたのが、「YABU」のハルその人なのである。紹介すると言っておきながら、その実生みの親であるはずの私自身でさえ、彼の本質はつかめない。ある程度の人物像ができてしまえば、あとは彼らが好き勝手に暴れてくれるのだから。

こうして、ぼんやりとではあるがハルの輪郭が見えてくると、あとは簡単だった。と、言えたらどんなに良かったらう……。

クールなハル、陽気なハル、奔放なハル……様々な面を持っているはずの彼が、設定画のなかではいつも無表情だ。それもそのはず、今思えば滑稽な話だが、作者である私自身がハルの過去を引きずっていたのである。影を持った主人公、しかしそれが前面に押し出されていたのでは意味がない。そうして、いつの間にかハルの表情からは陰りが消えた。

こうして、現在のキャラクター、ビジュアルのハルが完成していった。いや、これから物語が進んでいくにつれて、恐らく彼自身成長し、変化を遂げていくのだろう。

あつという間に完成する物語があれば、長い長い歳月を経てやつと目の目をみる物語もある。そして、そのまま消えてしまうものも間違いなくある。ただ、ねがはくはなんらかの形で、一つの要素として、物語の中に組みこんで行けたらと思う。どの物語、キャラクター一人でさえ、腹を痛めて生んだ我が子に相違ないのだ。

## なぜ彼には「妹」がいて

### 「幼馴染」がいるのだろうか？

本日は晴天なり。そして、コラム提出日である。何を書こうか……。こうしている間にも、刻限は迫ってきている。マジ悩み中……。

……さて……唐突だが、「妹と幼馴染み」を出発点に話を広げていきたいと思う（ツツコミは受け付けない）。どうやって広がるのかはまだわからない。

昨今のラノベ、アニメなど、広くサブカルチャーにカテゴリーとして定着しているように見える「妹」と「幼馴染み」。主人公の男にはなぜか妹がいて、幼馴染みがいる。場合により、両親が長期の海外出張中で、ある日突然クラスに可愛い転校生がやって来て、なぜか自宅に転がりこんで来たりしてしまうこともあるが、今回はとりあえず「妹と幼馴染み」だけにスポットを当てたいと思う。

統計データは知らないが、ラノベ的作品において、主人公に妹がいる率、および幼馴染み（もちろん女の子）が存在する率は、現実のそれを大きく上回っているという意見にあまり反論は出ないだろう。

ならばここに、現実を歪ませるだけの何らかの強い意志が存在するはずだ。そこで、このコラムでは、「妹や幼馴染み」を作品に生じさせる背景事情に思いを巡らせてみようというわけである（無駄に真面目に）。

※当然、「リビドー」<sup>①</sup>と一言唱えて片付ける方法もあるのだろうが、これを唱えたと話が終わってしまうので、気付かない振りをしておく。

まず、作品において、「妹や幼馴染み」はどういう役割を担っているのだろうか？

単純に、大量のヒロインを用意することが必要で、そのバリエーションの一つとして存在するという場合もあるだろう。しかし、他のキャラとは決定的に違う点を挙げるとすれば、それは、「異なる世界」を連結する役割を背負わされているということだと思う。

「異なる世界」というのは、時間的・空間的隔絶により分割された世界を示す。例えば、「十年前」と「現在」であったり、「家庭内」と「学校内」などのように、明確に区切れる「壁」に隔てられて存在する複数のシチュエーションを、ここでは「異なる世界」と表現する。

そして、「妹や幼馴染み」は、この「異なる世界」を連結する役割を担っている。主人公は当然「異なる世界」の多くに直接的に関わっているが、関わっているのが主人公だけだと説得力に欠けてしまい、物語は歪になってしまう。

そこに、「妹や幼馴染み」がいることで、例えば、「十年前」の体験やイメージを現在のキャラクターたちと共有することが可能になり、「学校内」での出来事をより家庭的な空間、私的な空間へと関連付けることも可能になる。より俗的な部分に触れることになるが、これには書き手側の事情というのも関係している。「妹や幼馴染み」というのは、圧倒的に使い勝手が良いのだ。

書く方としては、読者に飽きられることが一番恐ろしいので（特に商業作品）、キャラクター、シチュエーションなどにおける多様性が求められる。よって、主人公は「様々なシチュエーション」に放り込まれる運命にあるわけだが、もしその「様々なシチュエーション」の間に、ほとんど何の関連性もない場合、それは単に複数の作品を交互に描くような不格好な形になってしまう。

そこで、「妹や幼馴染み」が力を発揮する。本来なら隔絶された「様々なシチュエーション」、つまり「異なる世界」を、見事に調和的に結びつけ、語るに足る「一つのストーリー」へと、見事にまとめあげてくれるのだ。

この点で、ラノベ的作品における「妹や幼馴染み」は、ミステリー作品における「探偵」に似ている。事件、もしくはそれに類する事象が発生し、その謎を解いていく過程を楽しむのがミステリー作品だが、そこにはどうしても「探偵」という謎解きを担うキャラクターが必要になってくる。

この「探偵」という存在も、もともとは作家側の都合がかなり大きかったと考えられるが、結果として読者側にも受け入れられ、「探偵」がいることに違和感がなくなってきたわけだ。

しかし、思い出して欲しい。ほとんどの人は、現実に「探偵」に出会ったことはないし、そもそも殺人などが絡む刑事事件に首を突っ込む「探偵」の存在など、完全な創作的シチュエーションである。この点で、「そんな妹や幼馴染みがいるわけないだろ！」と言いたくなるラノベ的設定と、酷似しているように思われる。

より根本的なことにも触れよう。

確かに、書き手側の事情は確実にあるだろう。しかし、一方で、「妹や幼馴染み」が不必要な存在であれば、そんな事情とは関係なしに肩身の狭い扱いを受け、淘汰されるはずだ。よく目にはするけれど、しつかりとは受け入れられていない存在として、「妹や幼馴染み」がテレビコマーシャルのように挿入されるだけという状況も考えられるはずだ。



しかし、現在のサブカルチャーの状況を見るに、「妹や幼馴染み」というのは、一大カテゴリーを形成し、変化の激しいこの業界において、定着したと言ってもよい次元に達しているように思われる。なればこそ、そうなったのには、何らかの背景事情があるはずだ。

筆者は先に、「妹や幼馴染み」は、「異なる世界」を調和的に連結する役割を与えられて描かれると述べたが、まさにここに結論に至るヒントがある。

現代を生きる人々は、家、学校（クラスと部活）、塾、ネット空間など、日常的に異なる複数のコミュニティをまぐるしく行き来する中、同時に、それらのコミュニティの関係性の断絶によるストレスにさらされている。それぞれのコミュニティにおいて、「異なる自分」を使い分けする必要に迫られることも多く、確かな存在としての「一つの自分」がひどくぼやけてしまう場合もあるだろう。そうした中、意識するしないに関わらず、人々は「自己の統一」という渴望を胸に秘めているのではないだろうか？ そして、だからこそ、それらを円滑に結びつける存在を求める。

あるコミュニティで低い評価を受けると、「お前は俺の何を知っているんだ」と思い、高い評価を受けたら受けたで「ここで評価を受けている自分が本当の自分なんだろうか」

などと考える。厨二極まりない考え方だと一蹴することは簡単だが、社会構造が急速に変化する昨今、それは現実の問題として徐々に表面化してきている。最近耳にするようになった、「SNS疲れ」なども、根っここの部分はかなり近いのではないかと思う。その場その場で「異なる自分」を演じるのは、大変なことだ。その違いが大きければ大きいほどストレスは増大するし、矛盾に苛まれる。相互に関連性の薄いコミュニティに同時に所属することが可能になってしまった現代においては、以前と比較して演じ分ける自分のギャップは大きくなる傾向にある。

だからこそ、「妹や幼馴染み」が求められるのだろう。彼女らは、「異なる世界」を調和的に結びつける。世界が結び付けられれば、そこでは「異なる自分」を演じ分ける必要はなくなり、ストレスは軽減される。

あらゆるシチュエーション、コミュニティに所属する人々が、主人公の「一つの自分」を見るようになってくるといえるのは、典型的なストーリー展開だ。主人公は、独立した一つの存在として、所属コミュニティにとらわれずに認識されるようになる。これを読者も求めている。

改めて整理をすると、こうなる。

現実「異なる世界」のストレスにさらされるようになった読者たちが抱く「自己の統一」への潜在的欲求が、ラノベ的作品

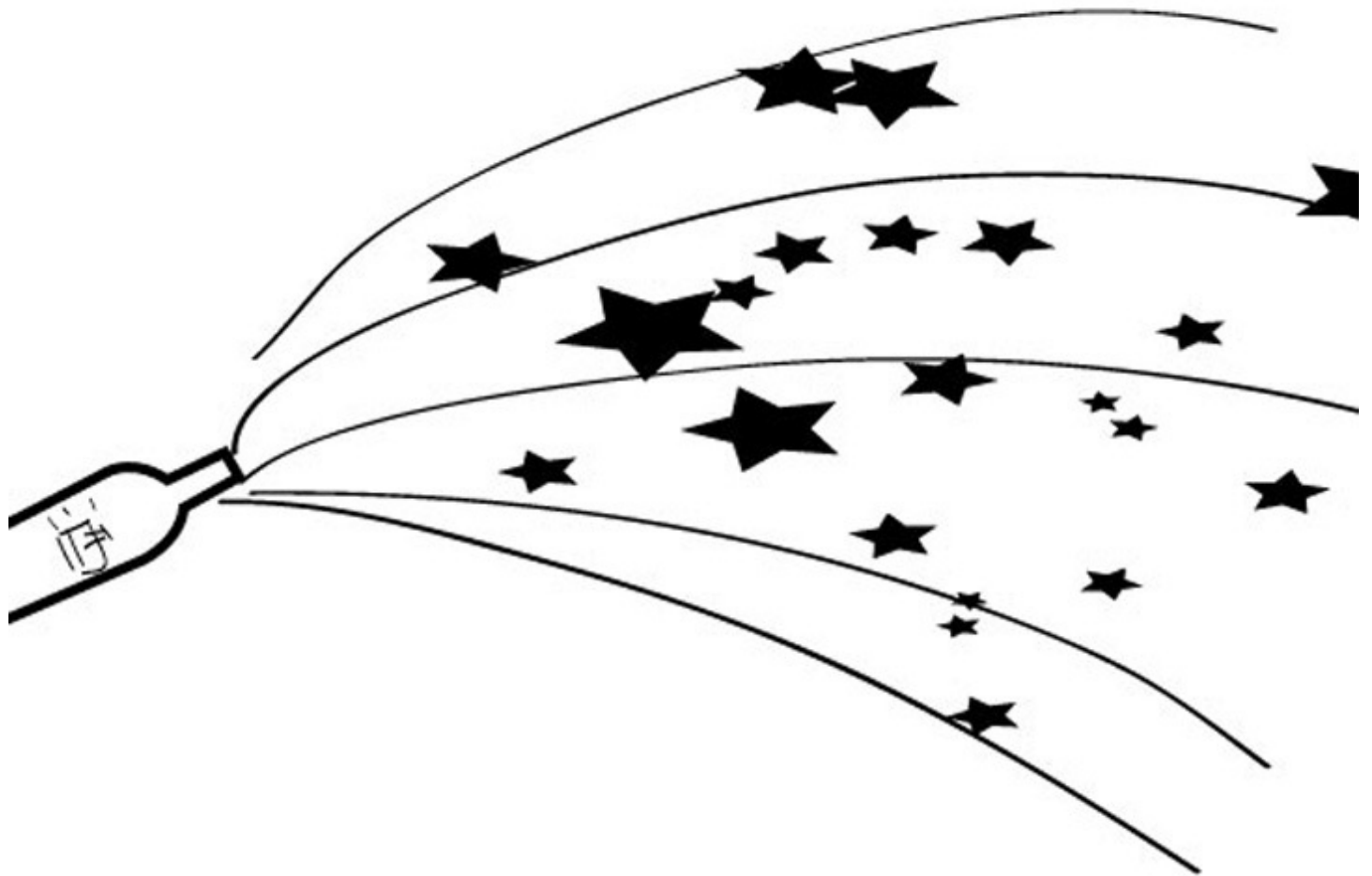
において「異なる世界」を結びつける役割を担ってきた「妹や幼馴染み」を求めた。

いささか乱暴な論理展開もあったし、触れると長くなるからスルーした部分も多いが、少なくとも書いたことについてまったく見当違いというわけでもないと思う。

つまり、「妹や幼馴染み」は、ビジュアルや言動だけでなく、あらゆる意味でより高い次元の「癒し」を内包した存在だというわけだ。

まさに、時代に求められる形で、彼女らはそこに現れていると言えるだろう。

(文：須々木正)



# RW<sup>Random Walk</sup>の実態を暴く 50の質問！

ブログやWEBラジオがあるとは言え、創作サークル「Random Walk」の実態はいまだ人々の知るところではありません……（コラそこ！知りたい人がいないとか言うな）。

そこで今回、10を超えるサークルメンバーの真の姿にせまるべく、50の質問を用意してみました！！

質問は基本的に「〇〇な人」系。卒業文集に載るような王道な質問を、サークルメンバーが答えていく方法です。

各項目につき、1位・2位・3位を答える形式で、これらを順に、3ポイント・2ポイント・1ポイント

として、単純に集計して上位を並べてみました。

なお、空欄OKで実施しており、該当者が一人もない場合、「いない」と答えることもできます（「いない」に3ポイントがつく）。

ちなみに、結果を見たサークルメンバーの意見としては「妥当」という声ももっとも多かったので、かなり妥当な結果になったと思われます（笑）。

ウェブサイトの作品や、雑誌の他の記事の「中の人」がどんなものなのか、なんとなーくわかる…かもしれない。

そして、わかると少し楽しくなる…かもしれない。

そんな感じで  
適当にお楽しみください。

by 須々木 正

気になる結果は次ページから！！



## 01 「Sっぼい人」

常日頃から言われている人たちw(魁)

予想通りというか納得の三人ww(羽川)

安定かつ妥当www(米原)

揺るがない三強(遊木)

Sっぼいと言われて否定はしないが…。ただ、まだSな部分はほとんど出していないんだが？(須々木)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 須々木正   | 26 |
| 2位 | くどうたいち | 18 |
| 3位 | 霧島凜    | 13 |

## 02 「Mっぼい人」

っぼいね！(米原)

あくまで「ぼい」だけだからな…(魁)

本人が認めてくれたら全力でいじり倒したいです(羽川)

滲み出るものは仕方がないですね(荻野)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 桜田   | 16 |
| 2位 | 魁    | 15 |
| 3位 | 久世康絢 | 13 |

## 03 「打たれ強そうな人」

打たれ強いふりをするのは得意です(遊木)

あたし二位じゃん？ 打たれ強い自信あるヨ！

でも怒られたりするのはやっぱ嫌だからね！(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 遊木秋勇 | 14 |
| 2位 | 羽川妹流 | 12 |
| 3位 | 久世康絢 | 11 |

## 04 「打たれ弱そうな人」

桜ちゃんは打たれ弱そうに見えて強いタイプな気がするよ！(羽川)

打たれ弱そうな人 繊細な女子達(米原)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 西森花菜 | 17 |
| 2位 | 糺哉仔  | 12 |
| 3位 | 桜田   | 10 |

## 05 「裏表がなさそうな人」

みんな裏表のない素直でいい子たちです。(須々木)

あたし一位～！めっちゃ素直ないい子だね！実際

裏表作れるほど器用じゃないです(羽川)

裏表がなさそうな人 まさかのあたいが3位。

裏表が無いと言えば聞こえは良いが、あたいの

場合は隠そうとしても漏れ出てるんだろうな…

色々…。(米原)

|    |       |    |
|----|-------|----|
| 1位 | 羽川妹流  | 18 |
| 2位 | 桜田    | 14 |
| 3位 | 米原のぞみ | 13 |

## 06 「腹黒いと思う人」

Sと通ずるものがwww(魁)

腹黒いと思う人 須々木さん、Sで腹黒で一位って…さすがです。(米原)

腹黒いとか言うやつが腹黒いんだ！(須々木)

そんな…

普段から黒い服ばかり着てるからって…(遊木)

なんたって須々木氏はSランキングで一位だもんね、連動するよねww(羽川)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 須々木正   | 26 |
| 2位 | 霧島凜    | 12 |
| 3位 | 遊木秋勇   | 9  |
| 3位 | くどうたいち | 9  |

## 07 「クールそうな人」

クール・ジェバンニ、  
圧倒的。(須々木)  
揺るがない三k(遊木)  
選ばれた人たちは  
割と淡々と喋るイメージ。(魁)

- 1位 くどうたいち 28  
2位 霧島凜 12  
3位 須々木正 9



画・魁

## 08 「アツそうな人」

お前らわかってんな(遊木)  
灼熱のヤスジーが紅蓮のサウンドをあなたに  
お届け。(須々木)  
体育祭とかやけに頑張っちゃう人ってどこかなあ？  
これ。みんなの学生時代が知りたいww(羽川)

- 1位 久世康綯 26  
2位 遊木秋勇 13  
2位 桜田 13

## 09 「人のことをもてあそびそうな人」

もてあそんでいるわけではない。あそんでいるのだ。(須々木)  
揺るがn(遊木)  
楽しみ方は人それぞれ(魁)  
腹黒とおんなじじゃないけどSランと連動ww(羽川)  
人のことをもてあそびそうな人 攻めキャラ部門  
ではこの三人でほぼ確定しておる。もう殿堂入りで  
良いような気がする。(米原)

- 1位 須々木正 24  
2位 くどうたいち 10  
3位 霧島凜 7

## 10 「人にもてあそばれそうな人」

つ・・付き合ってるだけですし・・(魁)  
異論なし。(須々木)  
人にもてあそばれそうな人。気の毒だが致し方ない  
よね。(米原)  
要するにみんないじり甲斐のある方々ww  
あ、褒め言葉だよ？(羽川)

- 1位 桜田 16  
2位 魁 14  
3位 赤城紅 13

## 11 「計画的な感じの人」

その極意は、計画的無計画にある。(須々木)  
無計画だって計画の内よ(遊木)  
須々木氏が無計画な人だったらこのサークル  
とっくに破滅してるきがするんですけど！ww(羽川)  
みんなライト。(魁)

- 1位 須々木正 26  
2位 くどうたいち 16  
3位 遊木秋勇 11

## 12 「無計画な感じの人」

異論なし。(須々木)  
無計画そうならして裏でいろいろ考えて  
いつかやらかすかも、(´Д`;)/(羽川)

- 1位 桜田 17  
2位 魁 12  
3位 赤城紅 11

### 13 「運が強そうなん」

とりあえず妹流ちゃん最強説(魁)  
あたし運強いかな?でも大吉はよく  
当たります!(羽川)  
妹流ちゃんはすべての奇跡を呼びよせる魔法を  
使えるから当然。(須々木)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 羽川妹流   | 19 |
| 2位 | 魁      | 11 |
| 3位 | くどうたいち | 8  |

### 14 「運がなさそうなん」

運がなさそうなん(´;ω;)(米原)  
ヤスジーは、どんな苦難も己の拳で乗り越えて  
いくから問題ない。(須々木)  
このアンケート時々ほんとひどいと思うけど  
これひどくね?まあ、運は本人の元気次第という  
ことで!(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 久世康絢 | 10 |
| 2位 | 糺哉仔  | 8  |
| 2位 | 赤城紅  | 8  |

### 15 「小さい子に懐かれそうなん」

いつでもロックオンだからな(遊木)  
好きな気持ちがダダもれだからかな^^ (魁)  
これすっごい納得!凜ちゃん特に!保母さんとか  
似合いそう!魁さんは眠いと構ってくれないけど  
やすじーはいつでも構ってくれるよ!(羽川)  
霧島…手は出すなよ?絶対に出すなよッ!?(米原)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 霧島凜  | 15 |
| 2位 | 久世康絢 | 13 |
| 3位 | 魁    | 12 |

### 16 「優しいと思うん」

みんな優しいよね。(須々木)  
みんな優しいよ(遊木)  
2位が3人wwwとりあえずあたいに甘やかされると  
ダメ人間になるから気をつけろ。(米原)  
このサークルみんな優しいけどなんだろう、家庭的な  
人たちとか母性強そうなんが優しいオーラ出てるの  
かしらん(羽川)

|    |       |    |
|----|-------|----|
| 1位 | 桜田    | 10 |
| 2位 | 遊木秋勇  | 9  |
| 2位 | 魁     | 9  |
| 2位 | 米原のぞみ | 9  |

### 17 「さみしがり屋だと思うん」

1人大好きだぜえ!!!!(魁)  
個人的に魁が意外だったんだけど…俺だけ?(米原)  
うん、納得!ていうかうん、なんだろう、三位の  
あたしは誰かいないとしゃべれないからつらい  
です(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 赤城紅  | 14 |
| 2位 | 魁    | 13 |
| 3位 | 羽川妹流 | 10 |

### 18 「モテそうなん」

1位が3人でwwwwwすごいなwwwww(米原)  
モテスリーと名付けよう。(須々木)  
桜ちゃんかわいいよ!(\*´д`)…(羽川)  
モテの極意を叩きこんでほしい。(魁)  
悪いこと言わないからとりあえず眼科行って来い  
(遊木)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 遊木秋勇   | 12 |
| 1位 | 桜田     | 12 |
| 1位 | くどうたいち | 12 |

## 19 「涙もろそうな人」

是非みんなで泣かせてみよう！ww(羽川)  
最近泣いてないな…(遊木)  
涙の数だけ強くなれるよ。(須々木)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 桜田   | 20 |
| 2位 | 久世康絢 | 9  |
| 3位 | 遊木秋勇 | 8  |
| 3位 | 霧島凜  | 8  |

## 20 「人に影響されやすそうな人」

影響されて何が悪い！www(魁)  
何せ花菜はあたしがマクロス教えてマクロスに  
少しだけはまってくれたんだから！(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 赤城紅  | 20 |
| 2位 | 西森花菜 | 12 |
| 3位 | 魁    | 11 |

## 21 「トーク力があると思う人」

「トーク力」＝「話が面白い」ではないという  
ところがポイントですな。(須々木)  
いつもラジオで助けられています。ジェパンニの回が  
楽しみ。(羽川)  
※次回のラジオ、ゲストはくどう君。

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 須々木正   | 18 |
| 2位 | 魁      | 14 |
| 2位 | くどうたいち | 14 |

## 22 「ツンデシだと思う人」

か、勘違いしないでよね…！(遊木)  
いつの間にか3位に入っとる。別にツンデレじゃ  
ないし！(須々木)  
三位の二人のデレをあたしはまだ見てないので  
(もしくは気づいてないので)見たいです！(羽川)  
桜田は常にデレてる気がするの…俺だけ？そして  
霧島のデレるのはショタの話してる時だけのよう  
な気がするの…俺の勘違いだな。うん。(米原)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 桜田   | 13 |
| 2位 | 霧島凜  | 8  |
| 3位 | 遊木秋勇 | 7  |
| 3位 | 須々木正 | 7  |

## 23 「泣き虫そうな人」

花菜はちょっと前まで泣き虫でしたが  
治ってしまったそうです残念無念。(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 西森花菜 | 13 |
| 2位 | 桜田   | 12 |
| 2位 | 赤城紅  | 12 |

## 24 「だまされやすそうな人」

だまされやすそうな人 (´；ω；)(米原)  
詐欺とかね、気を付けたいよね、あたし三位だしね、  
TOP3みんな頑張りーね…(羽川)  
俺だよ俺！前世で金くれるって誓い合ったじゃ  
ないか！ちなみに口座番号は…(須々木)  
悪い大人には気をつけましょう。(荻野)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 桜田   | 15 |
| 2位 | 赤城紅  | 14 |
| 3位 | 羽川妹流 | 13 |

## 25 「運動神経が良さそうな人」

球技全般絶望的な僕がなぜ…。(須々木)  
 今度実証してみましよう。(魁)  
 俺には無縁の世界だな。(米原)  
 良さそう！ またフリスビー頑張ってもらいたいですね！(羽川)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | くどうたいち | 17 |
| 2位 | 須々木正   | 14 |
| 3位 | 霧島凜    | 12 |

## 26 「キザなセリフを言っても全然アリな人」

(´Δ`)y-~気をつけな、俺に近づくと火傷するぜ(魁)  
 君の瞳に完敗…あ、間違えちゃったよ(遊木)  
 俺には無縁のr (略(米原))  
 みんな似合うね！ 魁さんはもっとTOP3BOYSを活用してキザセリフ出すべきだよね(羽川)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | くどうたいち | 19 |
| 2位 | 遊木秋勇   | 12 |
| 3位 | 須々木正   | 9  |

## 27 「いじり易い人」

気の毒だが致し方r (略(米原))  
 いじりやすいってさー構ってくれるならなんでもいいです遊んでくださいウエルカム！(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 魁    | 17 |
| 2位 | 羽川妹流 | 15 |
| 3位 | 赤城紅  | 11 |

## 28 「エロそうな人」

超妥当な結果。(須々木)  
 魁さん一位ワロタwまあね、ああいう人だからね・・・ww(羽川)  
 …あれ？おかしいな俺がいないぞ？？？(米原)  
 仕方ないよ人間だもの(遊木)  
 「そう」ではなくエロいんです、はい。(魁)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 魁      | 20 |
| 2位 | くどうたいち | 18 |
| 3位 | 桜田     | 8  |

## 29 「まだ表には出していない何かがありそうな人」

今後のジェバンニの動向が楽しみですなw (魁)  
 なぎちゃんが入ったばかりだかんね。くどうくんはパンドラの匣だね、魁さんはわかり易すぎて実は・・・みたいな展開でしょ？(羽川)  
 出していききたいなあ～(・ω・) (荻野)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | くどうたいち | 22 |
| 2位 | 荻野薙    | 17 |
| 3位 | 魁      | 7  |

## 30 「バトロワで生き残りそうな人」

もう殿堂入りでr (略(米原))  
 頭いい人ww(羽川)  
 揺るg (遊木)  
 何を言う。僕はみんなが生き残る道を模索するため、地道に説得するタイプだ！ 罫とか仕掛けてないから安心して出ておいで。(須々木)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 須々木正   | 17 |
| 2位 | くどうたいち | 15 |
| 3位 | 霧島凜    | 8  |



### 31 「負けず嫌いな人」

第一子率がばねえ(遊木)  
作詞も勝てるといいね頑張れー!!  
(,、°∩°)ガッガレ!(羽川)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 須々木正   | 17 |
| 2位 | くどうたいち | 13 |
| 3位 | 西森花菜   | 7  |

### 32 「女子力が高そう人」

凛さんは第一印象がお姉さん且つオシャレな人だった・・・(羽川)  
俺にはr(略(米原))  
女子っぽい女子見てると和むわあ(荻野)

|    |     |    |
|----|-----|----|
| 1位 | 霧島凜 | 22 |
| 2位 | 桜田  | 12 |
| 3位 | 魁   | 8  |

### 33 「生命力がありそうな人」

ミジンコ程度には(遊木)  
1位の生命力だけは、なんかキラキラしていそう。(須々木)  
だって初めて本部に一人で行った時、あと少しのところまで自力で行けたもんね(\*^`^)(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 羽川妹流 | 15 |
| 2位 | 須々木正 | 12 |
| 3位 | 遊木秋勇 | 10 |

### 34 「第一印象とのギャップが激しい人」

ジェバンニなのに流星落とせるしな。(須々木)  
あたしは上位お二人は今もあんま変わらないけどなーていうかあたしギャップあったの?どこが?個人的に誰か教えてくりやれ。(羽川)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | くどうたいち | 14 |
| 2位 | 霧島凜    | 9  |
| 3位 | 羽川妹流   | 8  |

### 35 「人生相談をするならこの人」

俺の胸で泣きな(遊木)  
相談する上で三人ともそれぞれ違ったよさがあるよね。(魁)  
この三人に相談すればなんとかなる気がする  
というかいろんな面から見てくれるよね!(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 須々木正 | 22 |
| 2位 | 遊木秋勇 | 14 |
| 3位 | 久世康絢 | 11 |

### 36 「年とっても変わらなさそうな人」

特にのぞみさんは納得。  
ぬいぐるみみたいだから(←くまの学校のせい)。ずっと変わらないままな気がする!(羽川)  
嬉しいと同時に俺ずっとこのままなのかという絶望感にも襲われてるんだけど…。(米原)  
みんなフェアリーか(遊木)  
ずっとこのままなんていやだあああああああ(魁)

|    |       |    |
|----|-------|----|
| 1位 | 米原のぞみ | 15 |
| 2位 | 魁     | 13 |
| 3位 | 須々木正  | 7  |

### 37 「漫画の主人公っぽい人」

あたしが主人公とかwwどんな漫画!?なんのジャンルよ!!?ww(羽川)  
 マイルたんが1位なのに、頭に浮かぶのが少女漫画系じゃなくて少年漫画系なのはなんでだろう。(米原)  
 「妹流の冒険」「桜田の伝説」  
 「引きこもりの須々木」(遊木)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 羽川妹流 | 15 |
| 2位 | 桜田   | 9  |
| 3位 | 須々木正 | 8  |

### 38 「サシ飲みしたい人」

割と票がバラけた印象です。(米原)  
 サシ飲みとか緊張するじゃない(魁)  
 普通に誘って(遊木)  
 話題が広がりそう。深い話ができそうな人たち。(羽川)

|    |      |   |
|----|------|---|
| 1位 | 遊木秋勇 | 9 |
| 1位 | 桜田   | 9 |
| 3位 | 魁    | 8 |

### 39 「結婚が早そうな人」

桜ちゃん凜ちゃん花菜、結婚式呼んでね!(羽川)  
 ご予定はおありかな?wktk(米原)  
 あれ? 男子組は?(荻野)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 桜田   | 13 |
| 2位 | 霧島凜  | 9  |
| 3位 | 羽川妹流 | 8  |
| 3位 | 西森花菜 | 8  |

### 40 「眼鏡が似合いそう人」

一位二人はほんと似合う。(魁)  
 上位ふたり普段かけてないっけ? 魁さんはぜひ見てみたい。(羽川)

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 須々木正   | 13 |
| 1位 | くどうたいち | 13 |
| 3位 | 魁      | 11 |

### 41 「和服が似合いそうな人」

夏の浴衣が楽しみだね!(魁)  
 和服大会はいつですか(遊木)  
 今度浴衣着てくよ!すごい嬉しいありがとう!]  
 浴衣祭やろう!(羽川)

|    |      |   |
|----|------|---|
| 1位 | 羽川妹流 | 9 |
| 2位 | 須々木正 | 8 |
| 3位 | 西森花菜 | 8 |

### 42 「異性装が似合いそう(させたい)人」

普段から怪しいからな(遊木)  
 遊木氏はぜひみたいです。てかみんなすぐ想像できる不思議ww(羽川)  
 2位の票に若干の悪意を感じる気がするの  
 気のせい…じゃないねこれ。(米原)  
 2位=悪意の結果。(須々木)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 遊木秋勇 | 18 |
| 2位 | 須々木正 | 12 |
| 3位 | 桜田   | 7  |

### 43 「ツインテールが似合う疑惑の人」

花菜学校でツインだった時期あったじゃんwww  
 今度あたしもやるわ！ww低めのツインで！（羽川）  
 やれば良いよ（遊木）  
 ツインテールに、すればいいと思うよ。（須々木）  
 YOUたちやってみちゃいなよ。（米原）

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 西森花菜 | 18 |
| 2位 | 羽川妹流 | 15 |
| 3位 | 桜田   | 7  |

### 44 「今後ひと波乱起こしてくれそうな人」

良い意味でも悪い意味でも取れるのが怖いわ  
 この質問wwwww（米原）  
 たまには波乱もないとつまらないので期待w（魁）  
 これ期待されてるの？歌組。ガンバローね！  
 いっちょやってみようじゃん！（羽川）

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 赤城紅  | 16 |
| 2位 | 羽川妹流 | 8  |
| 2位 | 西森花菜 | 8  |

### 45 「恋多き女の子・男の子（恋愛経験豊富そうな人）」

そこんどこどうなのよ？（米原）  
 お姉さん達に教えなさいよ！（荻野）  
 恋したいけどモテ期は小学校で使い果たしたよ  
 たぶん（^v^\*）（羽川）

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | くどうたいち | 16 |
| 2位 | 霧島凜    | 13 |
| 3位 | 羽川妹流   | 7  |

### 46 「無人島に一人連れて行くとしたら？」

私を選んだ人は私と一緒に死ぬ覚悟はあるのか！（魁）  
 俺と心中するのは誰だ？…魁ちゃんか（遊木）  
 1位は2位は頼りになるのに比べ、魁は退屈しなさ  
 そうとか、多分、そんな感じだと思う。（米原）  
 上位二人は知恵袋、魁さんはいれば寂しくないよ  
 っていうあれだよねたぶん。（羽川）

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 須々木正 | 12 |
| 2位 | 遊木秋勇 | 11 |
| 3位 | 魁    | 10 |

### 47 「こんな兄が欲しかった」

ほしかった。（魁）  
 欲しかった！（羽川）  
 上にこの3人が同時にいたら非常におもしろい  
 そしてなぜ4位にわしが。（遊木）  
 ダントツですねwwwww頼りになるというより、  
 頼りにしたいという精神の支え的な。（米原）

|    |        |    |
|----|--------|----|
| 1位 | 久世康絢   | 21 |
| 2位 | 須々木正   | 17 |
| 3位 | くどうたいち | 10 |

### 48 「こんな姉が欲しかった」

お前ら全員可愛がってやんよ（遊木）  
 3人お姉さんができました。  
 やったねみんな！！（米原）  
 私、一人っ子なんだけどね？（荻野）  
 姉でも従姉妹でも母さんでも良いけど欲しかった！  
 もっと身近な人として出会いたかった（羽川）

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 遊木秋勇 | 18 |
| 2位 | 荻野薙  | 12 |
| 3位 | 霧島凜  | 11 |

## 49 「こんな弟が欲しかった」

弟はいなくていいです・・・なんか・・・妹で  
 コリゴリというかww(羽川)  
 ぶっちゃけうちのサークルにはまだいないな(遊木)  
 我がサークルには、弟キャラがないということが  
 判明。(須々木)  
 「いない」とか、いきなりリアル突きつけられた  
 感じがする…。なんか「弟」っていうのが未知の  
 存在だわ。(米原)

|    |        |   |
|----|--------|---|
| 1位 | 久世康絢   | 9 |
| 2位 | なし     | 9 |
| 3位 | くどうたいち | 8 |

## 50 「こんな妹が欲しかった」

よくよく思い出したら、俺自体が妹属性だから  
 欲しいと思ったこと、ないな〜と…。俺みたい  
 なのがモウヒトリフェル…。ブルブルッ。(米原)  
 普通に欲しかった(遊木)  
 みんなありがとう！あたしこれから  
 みんなの妹だから！  
 魁さんと桜ちゃん可愛いカ(・∀・)イ!!(羽川)

|    |      |    |
|----|------|----|
| 1位 | 羽川妹流 | 17 |
| 2位 | 魁    | 11 |
| 3位 | 桜田   | 9  |

終了ーっ！！

# おわかりいただけただろうか……？

質問の結果や、それに対するメンバーのコメントなどから少しでも  
 「Random Walk」の中身が垣間見えたでしょうか？  
 役に立ったような、謎が増えただけのような、思うところは人それ  
 ぞれだとは思いますが、冒頭の正さんしかり、適当に楽しんでい  
 ただけたら本望です！！

ここまで長々と読んでくださり、  
 どうもありがとうございました！！

(デザイン：荻野)

# 編集後記

おはこんばんちは。今回編集を務めさせていただいた、くどうたいちです。雑誌の編集、なんてものは生まれてこの方一度もやったことがなかったので、至らない点多々あったかと思いますが、色々勉強させていただきました。ありがとうございます。

前回のVol.1を踏まえて、今回のVol.2はとにかく見やすさに重点を置いて編集したつもりです。うーん、見やすければいいんですが…。そもそも、みなさんが見やすく作ってくれた記事を書きだしたのが僕、というだけの話で、そんな大したことやってないっつーね（笑）

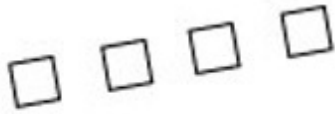
その変わりとは言いませんが、自分の記事の部分は割と好き勝手やっちゃいました。あと正さんの記事の最後は悪ふざけが過ぎたかも…とか思っています。楽しんでいただけたならば幸いです。それでは、また合う日まで。

アディオス！

（くどうたいち）

編集長  
副編集長  
寄稿

くどうたいち  
魁  
遊木秋勇  
須々木正  
霧島凜  
魁  
米原のぞみ  
桜田  
久世康絢  
羽川妹流  
くどうたいち  
萩野穂



# Random Walk 乱歩酔歩

<http://randomwalk.yangotonaki.com/index.html>

