



地球規模の
壮大な概念が
育った5年間

想像と史実
究極の融合が
生み出す力



奈須きのこ氏
Kinoko Nasu

シナリオライター、小説家。TYPE-MOON創設者の一人で、「月姫」[Fate/stay night]などのシナリオを執筆。FGOでは全体構成・シナリオ・総監督を務める。中学時代、菊地秀行や綾辻行人らの影響を受けて小説を書き始めた。武内崇とは中学時代からの同級生。

ダ・ヴィンチ

創作とはいかなるものか、その根源が語られる対談…うんうん、芸術家として私も興味をそそられていると。



武内崇氏
Takashi Takeuchi

イラストレーター。TYPE-MOON代表で、「Fate/stay night」でキャラクターデザイン、原画を手掛けた。FGOではリードキャラクターデザイナーを務め、運営全体を担当。奈須の文章を世に広めるべく「月姫」を作ったとされるなど、第一のファンであり続ける。

SPECIAL

Info

金字塔対談

「月姫」[Fateシリーズ]など、ゲーム史で数々の金字塔を打ち立ててきたTYPE-MOON。その中心人物である奈須きのこさんと、武内崇さんの特別対談が実現。アーサー王を女性にした「事件」から近年のコンテンツ事情まで、創作への「愛」を存分に語ってもらった。

—5周年を迎えた率直な気持ちを教えてください。
武内 周年を迎えるたびに、もうそんなに時間がたったのかと思います。物語としてのFGOは、奈須が最初に掲げたゴールがようやく見えてきました。2007年に発表した「Fate/stay night [Realta Nua]」で、TYPE-MOONで作るFateは最後にしようと思っていましたが、今こうしてFateを作っていることに、因縁めいたものと同時に喜びを感じています。

奈須 あっという間の5年間でした。いまだに到達点にたどり着いていないという驚きもありますが、ユーザーの皆さんがこんなに楽しんでくれたことには、感謝しかありません。

—自身の手を離れ作品が果立った実感はありますか？
武内 FGOは制作の肝となる部分をTYPE-MOONが担っているの、手元から離れた実感はあまりありません。でも、hukeさんの「アルテラ」とタイキさんの「マリン」のキャラクターデザインを見たとき、「FGOは今までのFateとは違うものになる」という手応えを感じました。きちんとFateの世界に収まりつつも、自分の手からは生まれてこないキャラクターだったので。

奈須 FGOの構想段階では「地球規模で聖杯戦争をします」とスタッフさんに話していたのですが、アルテラやマリンを見て、これなら地球を舞台にした大きな話が書けると確信しました。多民族的、グローバルなものを感じました。

—性別逆転の提案、「絶対だめだ」と…
—「Fate/stay night」の中でアーサー王(アルトリア・ペンドラゴン)は女性として描かれています。
奈須 「月姫」の反響が予想以上にあり、TYPE-MOONでもう1本ノベルゲームを作ることになって、武内から「奈須が学生時代に書いていた小説をゲームにしないか」と持ちかけられました。原作では、アーサー王は男性で、主人公が女性でしたが、性別の逆転を提案されたんです。電車の中でいきなり言われて、その時は「絶対だめだ」と断りました。

武内 高校の頃に奈須が書いた小説は未完成でしたが、ラストシーンは聞いていました。そのラストを、男女を逆転して想像したときに、「うまくはまりそうだな」という予感があったんです。主人公を男性にして、ヒロインとの絆を

描く構成であれば、美少女ゲームのフォーマットに収まりますし、自分が描きたい女性像と合致したこともあります。
奈須 提案を受け物語を読み返したら、男女が逆転しても話の筋は変わらないし、男装の麗人があの時代のプリテンを治めていたという設定もそれはそれで面白い。突き詰めたら、物語の骨格がより太くなりそうだったので思い直した。そこから作ったゲームが「Fate/stay night」です。
武内 アーサー王を女性としたことで、Fate世界におけるキャラクター解釈の幅が広がりました。ただ、英雄を扱う作品ですから、意味のある変換や設定を心がけています。

まさに自由な天才、ダ・ヴィンチ

—性別を変えた偉人の中で、一番印象的だったのは？
武内 レオナルド・ダ・ヴィンチです。
奈須 調べれば調べるほど、ダ・ヴィンチは未来人じゃないかって思うくらい天才です。彼なら「自分自身を、理想の女性であるモナ・リザに作り変えたとしても不思議じゃないな……」という発想からでした。

武内 サーヴァントにするにあたり、モナ・リザをモチーフにするよう作問担当に伝えました。ダ・ヴィンチをモナ・リザの外見で描くという発想はすごくFate的だと思っています。

奈須 FGOでダ・ヴィンチが登場した15年頃には、今のバーチャルユーチューバー(VTuber)につながる、「美少女に生まれ変わりたい」という発想が受け入れられる土壌が出来つつありました。もう少し時代が古かったら、ただの女装趣味と捉えられたかもしれませんが、「性別よりキャラクター性が上に表れているんだ」と言われても納得がいくダ・ヴィンチだから、許されたのかもしれません。

—サーヴァントを作るときは、ダ・ヴィンチのように史実にアレンジを加える場合と、アーサー王のように「女性にしたらどうなる？」という思考実験から始める場合があります。成立すれば性別を変えたりしますし、どんなに考えても無理がある場合は、あきらめます。

—お二人にとってのFateらしさとは？
武内 解釈の幅の広さがFateらしいデザインにつながると思っています。アルトリアの宝具なら、「エクスカリバー」

は聖剣、聖剣なら光の剣、ならばレーザーと、想像を膨らませて、その土台に史実や伝承を置く。史実に縛られず、解釈をFateの世界観の中で広げることが重要です。

FGOには様々なイラストレーターが参加していますが、特に開発初期の頃は「生真面目にやりすぎないで」と伝えていました。欲しい絵が決まっている場合もあります。イラストレーターの発想力に期待する部分は大きいですが、アルトリアのデザインが、イラストレーターが発想を膨らませるベンチマークになってくれたのだと思います。
奈須 こちらの要望以上の絵がイラストレーターから届いたら、それを生かすために設定や物語を変えることはよくあります。はじめに設定ありきではありませんが、そこから生まれた素晴らしいものを、より強く生かせるように。
武内 多くのイラストレーターがFGOに思い入れを持っていただいているのは、提案されたデザインに対しシナリオライターが応え、一緒にキャラクターを作り上げるという感覚を持ってもらえているからかもしれません。

2種類のキャラクターを理解し楽しむ力

—あらゆる「もの」を擬人化した作品が人気です。
奈須 「元からあるもの」を擬人化して話を作るのは、たしかに簡単です。手間少ない。共通認識があるため、キャラクターの根底にあるイメージを説明する必要がないからです。一方オリジナルは、キャラクターをゼロから知ってもらう工程が必要です。しかし、それさえクリアできれば、物語は無限に拡張できますし、ユーザーにとっても、オンラインの存在として記憶されます。一長一短ですね。
武内 現代はユーザー側に共通認識を持たせるのが難しいので、既存の何かに引っ掛けないと、共感を得られにくいという背景もあるのでしょうか。

奈須 偉人もそうですが、歴史の面白さを分解し、わかりやすく再構築すると、ロマンの味がします。そのジャンルに興味を持ってもらうきっかけにもなります。

ただ、モデルのある作品ばかりではゼロからキャラクターを理解する力が落ちてしまいます。新しい物語を楽しむという行為は、どんなにそれが面白くても未知のものを知る以上、多大な時間的、精神的なコストを払います。現代のユーザーは、非常に多くの娯楽や情報にさらされているので、そのコストがあまり払えない。なので、よりストレスの少ないものが好まれる時代なのかもしれません。

—SNSや投稿サイトから作品が広がってデビューする人も増えています。昨今の創作事情をどう見えていますか？
武内 僕たちの時代は、仲間内など小さなコミュニティで切磋琢磨して、その中でトップに立ったと思える経験がありました。今はいきなりネットで、自分より何枚も上手な相手と戦わなければならない。すぐに発表できる分、自分を確立する前に荒波にもまれるという状況のようです。

奈須 一つのコミュニティの中で頑張っ、自分がある程度評価してから大海に漕ぎ出せば、色々なものにぶつかってやっています。でも自分の限界を知る前に、いきなり大海に放り出されるのは怖いんですよね。まわりが気になるのは当然だけど、それは1日1時間に留めて、あとはひたすら自分を褒めて伸ばした方がいい。

武内 他人の評価ありきの世界で生きていくのはつらいことです。「周りに何を言われようとも自分は自分だ」と胸を張ってこそ、職業としてもやっていけるのだと思います。

ソロデビューのはずが…

—お互いのことをどう思っていますか？

武内 美学と遊び心が詰まった人です。表面的な美醜ではなく、もっと本質的な部分での「美しいもの」を描きたい、という気持ちはすごく強いと思います。そういう美学は死生観にも強く表れていて、だからこその描く物語は花火のように強く心に残ります。遊び心は、ゲームが好きなどころでしょうね。小説にも、ゲーム的な要素が随所に見えます。そんな振り幅の大きさが奈須きのこであり、作品です。

奈須 今もって、ものづくりが大好きな点はすごいと感心しています。激務に追われながらも「俺がやる」と言う。それも音楽や意地ではなく、楽しいから言う。クリエイターとしてとても大きな宝物です。加えて、美学を盾に独りよがりになりがちライターを、ウケるものを作るよう誘導するプロデュース能力でしょうか。絵を描くのも、ゲームを作るのも、奈須きのこを使うのも、楽しいと言えることでしょう。

武内 月姫の頃は、「俺が奈須きのこを世界一うまくプロデュース出来る！」と思っていましたから。

奈須 僕は武内が漫画家としてデビューすると思っていましたし、武内だって僕が作家としてデビューすると思っていましたよ。「月姫が終わったら、お互いソロになろう」って。でも、月姫が人気になって、ゲーム作りも楽しくて、それでFateを出したら、もう戻れないところになりましたね。



(アルテラ) フランスの東宮で、大帝国を成した大王。褐色の肌で軍神マルスを信奉し3色の剣を持つ。



(レオナルド・ダ・ヴィンチ) 自らを描いた「モナ・リザ」として登場した。万能と呼ばれる天才。FGOでは主人公やマッシュをサポートする。



(Fate/stay night [Realta Nua]) 「Fate/stay night」を家庭用ゲーム向けにリメイクした作品。その後、ルート別にスマホアプリでも展開されている。