

YUME KOSATSU-BU!

ごあいさつ 夢小説の沈黙を破るために

「夢小説について何も語られていない現状が物足りない！」

この本を作るきっかけとなったのは、そんな一夢小説ファンとしてのわがままな思いです。

もちろんこれから先、様々なおきたい夢小説論が世に出るかもしれません。そのとき夢小説は大いに語られるかもしれません。けれどもそんなふうには夢小説が外側から、客観的に論じられてしまう前に、ピー（自主規制）年来夢小説を愛し続けた人間が、夢小説を内側から、多分に主観をまじえ、時には暴力的に熱く語る本を作っておいてもいいんじゃないか。いやむしろ作っておくべきじゃないか…そんなのはやる気持ちに突き動かされ、かくしてこの本は完成しました。

今回、夢小説の考察本を作るにあたって、メインテーマのひとつに『テニスの王子様』と夢小説』を掲げています。『テニスの王子様』は今なお夢小説界で人気を誇る最大ジャンルのひとつであり、公式で恋愛アドベンチャーゲームを発売し、毎年キャラクターのバレンタインチョコ獲得数ランキングを発表するなど、少年漫画としては規格外に「女性向け」を意識した作品でもあります。また作品に対する個人的な思い入れも強いため、対談の大きなテーマとして取り上げさせていただきました。その熱い想いはぜひ対談ページで確認してみてください！

夢小説とひとくちにいつても捉え方はさまざまあり、もちろんこの本の内容がすべてではありません。共感していただけるともあれば、そうでないことも多々あるかと思えます。ここに詰めこむことができたのは夢小説の魅力のほんの一角ですが、夢小説を読む方、書く方、二次創作に興味を持っていらっしゃる方、あるいは夢小説って苦手だなーと思っいらっしゃる方にも、何か少しでもこの本を通してお伝えすることができていれば幸いです。

導入——夢小説起源論

〈夢小説の誕生とその歩み〉

そもそも夢小説はいつ・どこで・誰が生み出し、どのようにして普及したのか？ 殆ど語り継がれることのなかった夢小説の歴史は、今この瞬間にも時とともに失われ続けています。夢小説の歴史の不在は、夢小説の語りの不在の一端を確実に担っているでしょう。そこで本書では導入にかえて、現存する当時の情報から夢小説の誕生・発展の謎に迫りたいと思います。¹

夢小説史・略年表

一九九八年二月 『ホイッスル!』連載開始(①)

一九九九年末 『ドリーム小説』と呼ばれる登場人物(女主人公)の名前変換が可能な二次創作小説の誕生(②)。当時の周辺サイトを見るに、最古の夢小説はジャヴァスクリプトを名前変換に使用していたと思われる。

二〇〇〇年初頭 ドリーム小説のウェブリンクが登場(③)

二〇〇〇年九月 我楽多²にて名前変換 CGI(ドリーム・メーカー)が公開される。当初よりジャヴァスクリプト対応型とクッキー対応型の二種類が公開されていた。

二〇〇〇年四月 ドリーム・メーカー支援サイトの設立(④)

二〇〇一年五月 フォレストページ携帯サイト向けサーバーがサービ

二〇〇三年七月 ス提供開始。携帯サイトにおいても夢小説の作成が可能となる。

二〇〇一年五月 フォレストページ携帯サイト向けサーバーがサービ

二〇〇三年七月 ス提供開始。携帯サイトにおいても夢小説の作成が

可能となる。

『ホイッスル!』と夢小説

夢小説(当時は「ドリーム小説」の名称が殆ど)の元祖ジャンルは『ホイッスル!』(①)であると言われています。これは二〇〇〇年ごろの夢小説サイトが殆ど『ホイッスル!』を取り扱ったサイトであることから信憑性の高い情報であると言えます。『ホイッスル!』連載開始以前より、ネット上では名前変換可能な文章コンテンツが存在していたと思われるが、「ドリーム小説」という名称は使われていません。つまり夢小説の誕生とは第一にまずもって「ドリーム小説」という名称の発明なのです。

夢小説の誕生

二〇〇一年五月に設立されたドリーム・メーカー支援サイト(④)には以下のような記述が残されています。

「ドリー夢小説とは、J.S.の管理人ちーこさんが最初に考案された新感覚の小説です。」⁴

J.S.とはLittle Love Song(リトルラブソング)というサイト名の略称であり、この略称及び管理人名、さらにJ.S.会あるいはJ.S.同盟と呼ばれる同盟サイトへのリンクが、二〇〇〇年頃の夢小説サイトの注意書きには頻出しています。J.S.と思しきサイトアドレスの最古のアーカイブは一九九九年十一月であるため、夢小説の誕生はこの前後(二〇〇〇年初頭)にかけての頃と推測できます。また、J.S.会のサイトアーカイブにも以下のような記述が残されています。

「ドリーム小説一任者、ちーこ様発足の「CS」を、再建致しました。
ちーこ様が失踪してしまつたので、「CS」に入会できなかった方、どうぞお入り下さい。」⁵

この書き方から、もともと夢小説を自サイトで扱うには(名前変換を可能にするジャヴァスクリプトの特殊なタグを借り受けるためにか?)「CS」への入会「ちーこさん自身の許可のようなものが必要だったのではないかと」いうことも推測できます。

また、「ドリーム小説」のコンセプトとして「あなたの夢を叶えてしんぜよう」「その願い、叶えてしんぜよう」「あなたの願い叶えてしんぜよう」などの文言を紹介しているサイトを複数存在し、いずれが正確な記述であるかは判断としませんが、「ドリーム小説」という名称から察するに「あなたの夢」というフレーズが当初のコンセプトとして確からしいのではないかと思われまふ。この「あなた」とは読み手のことであり、ここに夢小説が「キャラと自分」書き手」というあり方を飛び越え、「キャラと自分」読み手」というあり方、あるいはそういった関係を生み出す機能を持っていることがすでに示されていたとも言えます。夢小説の普及の背景には、夢小説がそもそも第一義的に「読み手」の存在を意識していること、それゆえそこにぎりぎりの「社会性」「他性」のようなものがあり、書き手が読者の共感や支持を得やすかつたことなどの要因もあつたのではないのでしょうか。

夢小説の普及

最古のドリーム小説のウエブリングは二〇〇〇年九月に作られた「ドリーム小説ウエブリング」⁶であると思われまふ。設立一ヶ月後の二〇〇〇年一〇月の時点でのサイト登録数は三十五件、半年後の二〇〇一年三

月にも登録数は九十七件にとどまつていましたが、更に五ヶ月後の二〇〇一年八月には実に五百八十五件のサイトが登録されています。このデータによれば二〇〇一年三月～八月の間に爆発的にサイト数が増加しており、これは二〇〇一年四月にドリーム・メーカーが公開されたことに伴う急速な普及であると考えるのが自然ではないでしょうか。

また、このウエブリングでは「ドリーム小説」は「キャラクター×自分」の妄想小説であるという旨の説明がなされており、これは「キャラ×キャラ」といったかたちであらわされるカップリング表記からの派生であると考えられます。つまりこれはカップリングが主にキャラ同士の恋愛を描くものであるように、「ドリーム小説」はキャラと自分との恋愛を主に描くものであるということを端的に説明した記述であると言えるでしょう。

以上の夢小説史は当時のことを知らない者が後追いで調べ上げたものであり、必ずしもすべてが正確であるとは限りません。何らかの確証ある情報をお持ちの方がいらつしやれば、ぜひお聞きしたく思います。■(丁)

1 本書ではインターネット・アーカイブ(ウェイバック・マシン)から得られる情報をもとに文章を作成しました。ウェイバック・マシンを使用することにより現在は消滅してしまつたウエブページの情報を、アーカイブとして保存された時点にさかのぼり一部閲覧することが可能になります。

2 <http://homepage1.nifty.com/mystaff/>

3 「ドリー夢」という書き方・名称自体は「ドリーム小説」発生以前から存在したという説があり、いつごろ生まれたのかは定かではありません。

4 <http://coolweb.kakiko.com/dreammaker/>

5 <http://www.geocities.co.jp/Playtown-King/3111/lls/lls.htm>

6 <http://www4.justnet.ne.jp/~nashie-eri/dreamning.html>

目次

「あいらっし」——夢小説の沈黙を破るために…………… 3

導入——夢小説起源論…………… 4

対談① 『ニエニス王子様』と夢小説…………… 8

- ・二〇代のドリーマーさんでテニスを通ってないひとはいない
- ・「ふっう」を「手軽に」
- ・「作ってみたら結果としてあんなった」テニス
- ・キャラの好みの根幹にテニスキャラがいる
- ・テニス×乙女ゲームⅡ「それ夢小説じゃん！」
- ・公式なのに「ひとつの可能性」にとどまっている
- ・「人生を捧げる覚悟はできましたか？」

コラム 王子様が教えたこと…………… 16

- ・「夢小説が描きうるキャラクターの影」 side 千あ
- ・「現実と地続きの夢の国」 side 梨々

対談② 夢小説の構造分解…………… 20

- ・名前変換機能のいま——ピックアップ夢小説は踏絵か？
- ・「名前の固定性を消し去る機能」としての名前変換
- ・二次創作の初期衝動は原作キャラへの愛
- ・「夢小説」の名のもとに真逆の欲望が内包される
- ・「いるかもしれませんが、何せモブですから」
- ・「キャラ×モブ」党の長編執筆大作戦
- ・乙女ゲームは「キャラを落とす」っていう概念が、もう違う
- ・こんな時代だからこそ、スローオタクライフを！

夢小説をめぐる批評 si.oi 千あ

「夢小説の苦悩と欲望の矛盾」-----31

夢小説をめぐる批評 si.oi 梨々

「へ私くを読むことへ私くを書くこと」-----35

巻末オマケ

“モア……” おすすめシナリオ五選-----40

編集後記-----42

『テニスの王子様』と夢小説

ゆめこつたつぷー！対談①

一九九九年から二〇〇八年まで「週刊少年ジャンプ」にて連載された『テニスの王子様』は、その名の通り数えきれないほどの王子様たちが登場する青春スポーツ漫画です。そもそも「王子様」とは主人公・越前リョーマの不敵な態度を形容した彼に対する呼び名ですが、一方でそれは作中ヒロインである竜崎桜乃のリョーマへの「恋する乙女の視線」を連想させる表現でもあります。つまり彼らは「王子様」と名指されることで、あらかじめすでに乙女たちのまなざしの対象であり、まなざしを引き受ける存在であり、そしてそれらの乙女たちのまなざしは、かねてより夢小説を読む・書く欲望とかぎりなく近しいものを孕んでいたようにも思えるのです。そこで今回は連載当時の懐かしい気持ちと、今なお焦がれる気持ちを線で結びつつ辿りながら、『テニスの王子様』と夢小説の親和性を紐解きます。

二〇代のドリーマー¹さんでテニスを通じてな
いひとはいえない

梨々² とりあえず二人とも世代だよね！

『テニスの王子様』(以下、テニス)は。今の中高生が『黒子のバスケ』に夢中なように。

千る³ しかもテニス絶頂期が夢小説という創作形態が一番盛り上がっていた時期と重なっていたことは間違いない。あのころは『ホイッスル！』も『ミスフル(ミスターフルスイング)』もあったし、あとジャンプじゃないけど『ハリ・ポッター』が最高に勢いあったし。
梨々 テニス絶頂期というと関東氷帝戦のころ？

1 夢小説を愛好する者をさす語。

2 対談者紹介

梨々 テニスにハマったのは関東立海戦¹。青春の全ページを丸井ブン太に捧げたと言っても過言ではない。立海はわが心のふるさと。テニミュにも足繁く通う。

千る テニスにハマったのは山吹戦のちよい後。千石清純と芥川慈郎が好きすぎてキレそうな中学時代を過ごす。成人後再熱して好きすぎてキレそうリストに日吉若が加わった。

千る 立海が出ているくらいかな。

梨々 その頃って二次創作の最大の温床である『週刊少年ジャンプ』自体が何回目かの黄金時代と言われていた時期だもんね。

千る その後『銀魂』が出てくるまで打ち切りラッシュがあったけどね(笑)。

梨々 テニスと『ナルト』が一九九九年に連載を開始して、『ブリーチ』が二〇〇一年、確かにそのあとしばらく暗黒期があつて(笑)、二〇〇二年の『アイシールド21』を経て二〇〇四年に『銀魂』と『リボーン(家庭教師ヒットマンリボーン！)』が登場してくる。

千る テニスとナルトが同期つてすごい。私、ブリーチの一卷が出たくらいの時期にジャンプに転げ落ちた。

梨々 私は銀魂とリボーンが登場したところちょうどテニスを読み始めたよ。そのとき確か関東立海戦だったなあ。赤也が無我の境地してた笑⁴。やっぱり、この時代のジャンプが私たちの世代にとってドンピシャなんだよね。

4 『テニスの王子様』第二十六巻参照。

千る そして、テニスがそのビッグタイトルたちの中でも一際女子人気を得た作品であることは疑う余地がない。

梨々 うん。正直、二〇代前半くらいドリーマーさんでテニスをちよつとも通つてないひとはいえないんじゃないかというくらい。そして未だに熱い、根強い人気を誇っている。

千る 新規参入も盛んだね。

梨々 『新テニスの王子様』、テニミュ⁵が続いているしね。D+5⁶さんで未だにサイト登録数がいちばん多いのが驚異的すぎる…。

「ふつう」を「手軽」に

千る テニスの夢小説における特異性とかつて、どんなところだと思おう？

梨々 特異性かあ…むしろどんなジャンルよりも「ふつう」を「手軽」に書けるジャンルという⁵。ミュージカル『テニスの王子様』の通称。二〇〇三年の初演から現在に至るまで続くロングヒットミュージカル。

6 主にパソコン向け夢小説サイトの総合サーチエンジン。二〇一三年十二月時点で総サイト登録数は四〇〇〇件を超える。

う認識かもしれない。

千ゐ あーたしかに。

梨々 「バトテニ」とかあったけど(笑)。

千ゐ 同じことを言おうとしていた。『バトルロワイアル』×『テニスの王子様』。テニスのキャラクターでバトロワをするという。

梨々 たぶんバトロワ世代とテニス世代って被っているんだろうね。

千ゐ (これはまだ、原作がバトルロワイアル形式になる前のお話——)

梨々 (笑)

千ゐ 話が逸れた(笑)。

梨々 でもバトロワの世界を移入できるといいうのもテニスがそもそも透明な、というか、何の特異性もない平凡な平坦な世界を舞台にしているからなんだと思う。そもそも原作の世界観の味付けが濃かつたらそんな特殊な設定持ち込めないし、バトロワって原作でも実際中学生たちが行うものだしね。

千ゐ そうだね。バトロワ原作だつてそういう普通の子たちがああいう状況になるつて話だし、「普通」×「普通」で相性がいい。学園モノがハマるんだよね。バトロワパロはホイッスルとかミスフルとかでも流行っていたし。

梨々 テニスはそれに加えてキャラの個性を

ひろげやすく、話をそこまで練らなくても勝手にキャラが動くし、書き手側としては楽だったのかも。各々決め台詞なんかはぶつとんでいるんだけど、その一言がキャラクターの個性をよくあらわしていて、そこから自然と性格が見えてくるというか。

千ゐ このキャラならこう動くだろうなっていうのが想像しやすいし、ある程度ファン間で共通の認識ができあがっているんだよね。それだけのはつきりとしたイメージを与える強烈なキャラ造形は本当にすごい。

梨々 確かに、原作なんて九割九分みんなテニスしかしてないのになぜあんなにテニス以外の面でもその個性を持ちこめるのだろうか：キャラが「生きている」んだよね。

千ゐ 九割テニスだけど、端々に生活臭入れてくるのが大きいんじゃないかな。特に初期なんかすごい。大会以外のこともけっこう描かれてた。

梨々 初期好きだなあ。桃ちゃんとリョーマと一緒に二人乗り自転車帰ったり、みん

7 『テニスの王子様』第三巻参照。

なでファミレス行ったり⁸。

千ゐ そうそう。他校生に会ったりね。

梨々 しかもそれが押しつけがましくもないというか：実にさりげない。そこがいい。

千ゐ まさに、許斐先生の天衣無縫の極み。

「作ってみた結果としてあんなに」テニス

千ゐ 要は、「考えてます」っていうのが透けないということが大事なんだよね。どんな作品も物語だから考えて作られているとは思うんだけど、「読者にこういう反応をして欲しい」っていうパターンの作りこみが透けるとこっちは「ほほうそのパターンで来ましたか」にしかならないというか。

梨々 そうー「作為性の無さ」はテニスの、テニスにしかない大きな魅力だね。やっぱり元祖だからこそ、というか。今の時代にああいうイケメンキャラをたくさん出すような作品を作ろうとしたらどうしても色んな邪

⁸ 『テニスの王子様』第一〇巻参照。

⁹ 『テニスの王子様』第三巻、第六巻等参照。

念が入ると思うんだよ。

千ゐ 「作ってみたら結果としてあんなた」
テニスと、「それを追隨する、そしてあわよくばそれを抜こうとする」作品ではやっぱりどうしてもステージが違う。

梨々 そう、全然違う。だからテニスのキャラクターには唯一無二の魅力があるし、そこに惹かれているファンが今なお沢山いる。もうね、キャラクターの名前の作為性の無さがすごいと思うんだよね…本当に自然。

千ゐ あー、でもそれって時代的なこともあると思うんだよね。ホイッスルも名前は普通だし、『三(アイル)』もそのくらいの時期の漫画だけど、名前普通だし。あ、「茜」と「葦」で、主人公とメインヒロインの二人に若干の対比はあるけど。

梨々 つまり今の時代のキャラクターについても名前からして「キャラクター」性が強いんだよな。「キャラのキャラ化」というか…現実的に寄せてこないあたり、はなから非現実的な存在としてデフォルメがきいている気がする。まあテニスのキャラクターにも若干対比的な名前はあるんだけどね。

千ゐ でもその数少ない対比も全く機能し

てなくない？「真田」「幸村」とかなんでもなかったっていう(笑)。

梨々 テニスはスポーツ漫画としてもことごとくセオリーを無視しているし、テンプレ破壊漫画と呼びたいところだよ。練習試合しないし、主人校(青学)が一度も負けないし、実力者の途中入部もなければ定番の定期テストネタもスルー(笑)

千ゐ そうか、考えてみたらリョーマくんってパパと部長にしか負けてないのか。それでも変な感じがしないのはきっとあのゲーム形式だからだよな。結果的に勝っていても、その内容に敗北が含まれていたりするし。

梨々 個人戦なのにチーム戦。

千ゐ 面白いよね。

梨々 個人にスポットを当てて個々のキャラクターの個性を出しつつ、チームの絆とか友情も同時に表現できるって考えてみれば画期的な構造だったんだなあ。

キャラの好みの根幹にテニスキャラが居る

千ゐ さてまただいぶ話が逸れたけど(笑)、

本の趣旨的に『テニスの王子様』の魅力だけじゃなくて、テニスの夢小説の面白さをもっと語らなくちゃいけないよね。もちろんその面白さは結局、原作のキャラクターが極めて個性的だということにつながっているんだけど。

梨々 そうなんだよね。しかも個性的なキャラクターの量が膨大で、よりどりみどり。

千ゐ で、原作キャラたちが魅力的だから、夢が隆盛して、パレンタインに騒動が起きるようになって、ゲーム出ちゃいました、と。

梨々 さっきの名前の自然さの話じゃないけど、キャラの量が膨大なのに、それぞれの造形に全く作為的なものが透けないから、本当にごくごく自然に(キャラとしてではなく)「人」として乙女たちは恋をする。だから、抜け出しにくい。例えばもしキャラクターをただ「キャラクター」として、つまり属性とか設定とか容姿とかのパーツの集合体としてしか受け止めていないと、同じようなパーツを持っているキャラクターに次々と浮気してくれない。

千ゐ カップリング畑のひとたちがテニスに感じている魅力とも通じるところがあるよう

な気がするね。カップリング畑のひとつたちの場合はキャラ同士の関係を追求していき、夢小説畑のひとつたちの場合はキャラ単体のパーソナリティーを追求していくっていう分岐はあるけど。あ、それから、変な話、私たち世代の女オタクはキャラの好みの根幹にテニスキャラが居る場合がけっこう多そう。「このキャラ、キョっぽいわ〜好きだわ〜」ってあるあるだもん(笑)。

梨々 「俺様」キャラ萌え〜とか「黒髪短髪」に弱い〜とかではなく、ってことだよな。その「好み」自体の発端に跡部がいたりリョーマがいたりする。俺様キャラだから跡部が好きなんじゃなくて、跡部が好きだから俺様などところも愛しているのであって、跡部への気持ちは代替不可能なんだよ。

千ゐ 「様をつけろよ!」って言われちゃうよ(笑)。

梨々 跡部様!

千ゐ 跡部様!

梨々 そら、バレンタインにチョコレート送りませわ。

千ゐ 宇宙行きますわ。

梨々 というかキャラクターにバレンタインチ

ョコを送る文化がこんなに受け入れられているのってテニスだけじゃない?一応、少年漫画なのに(笑)。

千ゐ 毎年、大々的に公式発表があるからね。意味がわからないよね。ほかの漫画じゃ人気投票だって毎年無いよ(笑)。

テニス×乙女ゲーム 『それ夢小説じゃん!』

梨々 でもこう考えてみると、もちろんテニスはカップリング創作の勢いもすごいんだけど、バレンタインチョコの数を公式発表するあたり、キャラ単体への愛を意識する場面は多いような気がする。女の子キャラが殆ど原作に出てこないのって腐女子的にもおしいけど、ドリーマー的にもやりやすいところあるからな。

千ゐ だからこそ!例のああいうゲームが出たんだろうしね!

梨々 そう、公式がキャラ単体への愛をぞんぶんに育んでくださいって言ってる(笑)。

千ゐ 少年誌に載っていた漫画が乙女ゲーム(=女性向け恋愛ゲーム)化するってす(笑)

よ。すごすぎる。

梨々 前代未聞だよな。今後もあるかという:たぶんない(笑)。原作内で恋愛関係が描かれていないキャラクターと恋愛するって「それ夢小説じゃん!」っていう。普通の乙女ゲームとは次元が違うよ。

千ゐ 完全に二次創作の領域だったもんね。というか、これ夢小説で大筋同じやつ読んだことあるわっていうシナリオさえあったよね。特に『学園祭の王子様』¹⁰のほう。

梨々 『学園祭』はすごい。だって跡部とか、ヒロインが跡部と仲良くなるにつれて他の女生徒たちにいじめられるようになり、それをヒロインは必死に隠すんだけど最終的に跡部が助けてくれて、告白はみんなの前で「こいつは俺の女だ!」。公開処刑(笑)。なんだこの「夢小説あるある」をつなげたようなシナリオは:という。

千ゐ 私その流れの夢小説は、跡部様バ

¹⁰ 二〇〇五年発売の『S』版・恋愛アドベンチャーゲーム。二〇一〇年には攻略キャラクターを増やし、主人公の名前を呼ぶ機能を新たに搭載したニンテンドーDS版『もっとう学園祭の王子様(モアプリ)』を発売。

ジョンと千石バージョンと不二先輩バージョンと幸村バージョンで読んだことがある。もちろんゲームが出る以前の話ね。

梨々 それと、『学園祭』の偉大なところはヒロインの性格がキャラによつてちよつとずつ変わるところだよ。

千る そう、攻略対象に最適化される。あれはすばらしいよね。

梨々 さすがに学年は二年生で固定なんだけど、とりあえず学校は攻略対象のキャラと同じところに通えるし。ファンブックにキャラクターの好みの女の子のタイプ書いてあるでしょ、あれにヒロインを寄せてくる。手塚を攻略したときヒロインが頑張り屋さんなのに本当におちよちよいなミスとかするようになってびっくりした(笑)。ヒロインのオリジナルキャラクターとしての固定性を極力排除しよう、透明な存在にしよう、という意識で作られているのが嬉しいね。

千る 作りこまれているよねえ。

梨々 あと『モアプリ』は名前変換機能も頑張っているからね！選択肢は少ないけど名前を呼んでくれるよ！キャラが！

千る 普通のなんでもないセリフで、熱っぽく

名前呼ばれるのちよつと面白いよね(笑)。

梨々 全く雰囲気とハマらないとじわじわくる(笑)。やっぱりドリーマーとしては『学園祭』をおすすめしたいな。『ドキドキサバイバル』(以下、ドキサバ)はダブルヒロインだし、ちよつとオリジナルキャラクター色が強い気がする。

千る より一層、乙女ゲームらしいよね、ドキサバは。『タッチ』でできるのがたこ焼きとかかき氷じゃないし(笑)¹²。十代の男の子の体さわって色っぽい反応されると本当に申し訳ない気分になるけどね！こちそうさまです！調べたら、あのタッチ機能は、

¹¹二〇〇七年発売のPC版『恋愛アドベンチャーゲーム』当初は『海編』『山編』の二種類が発売され、それぞれ攻略キャラクター、ヒロイン設定が異なる。二〇一一年には『テンドーDS版』ぎゅつと！ドキドキサバイバルが発売(こちらは『海編』『山編』がひとつに統合されているがヒロインは二人)。

¹²『モアプリ』発売時に「タッチ機能」追加との評判に多くのファンが沸いたが、蓋を開けてみると殆ど意味がなく「タッチすること朝の挨拶ができる程度」、しかもなぜかたこ焼きやかき氷を食べるときにタッチしなければゲームが先に進まないという謎のイベントが追加されていた。

きメモリアル」のシステムらしいね。

梨々 テニスキャラはついに「ときメモ」の領域に入ったのか：ホントぶつとんでるなあ。

千る ユナミさんの伝家の宝刀の流れ汲めるつてすごい。みんなのチョコがあればこそ。

梨々 愛があふれているね。

千る キャラに誠実だよ。嬉しい。

公式なのに「ひとつの可能性」とどまっている

梨々 なんとというか：公式が二次創作的なものを提供するのつていちばん二次創作をする者にとっては危険な事態のはずなのに、『学園祭』を筆頭にテニスのメディア展開は画期的すぎて拍手喝采できてしまう(笑)。一体なんだろう。

千る 二次創作する側の想像の翼を奪わない、いやむしろさらなる翼を与えるプレゼン力…？

梨々 なんかむしろぐつと親指を立てつつ、「お前らも創作がなればれよ！」感あるよね。

千る あるある(笑)。燃やし尽くすための燃料だけじゃなく、燃え盛らせるための燃

料も投下してくれるというか。公式様の所業に対して恐れ多くもそう感じてしまう。

梨々 あれかな、『学園祭』は壮大な「しも」だからなのかも。実際あれ、全国大会前という設定だけど日付的には原作と矛盾する。白石が『モアプリ』のほうで「オトナの事情や」って言ってるんだけど(笑)、それでむしろ原作と無関係でいられるというか。

千 ふつう、作者は世に出したキャラクターをなかなか手放しきれないものだと思うんだよ。でも許斐先生って、自分でキャラの過去とかを考えていたとして……うーん、万が一考えていたとして！方が一ね。

梨々 億が一くらいの一ね。

千 それでも「先生！このキャラってこういう発言しますけど、過去にこういうことがあったんじゃないですか!？」みたいなことを言われたら、自分で考えていた部分は捨てて、言われた方にしちゃうんじゃないかと思うんだ。想像だけど。

梨々 野放し(笑)。それでも全然キャラがとつちかららないよね。軸がぶれない。

千 設定ってすなわち生い立ちのことだから、キャラを断片でも出した時点である程

度の根拠ができちゃうんじゃないかなあ。既に出した情報から汲み取れるものを付け足してもとつちかららない。思いもよらないところから付け足されると、驚きとか新鮮味っていう面白さはあるけど、腑に落ちない部分とか、補填しなければ筋が通らない齟齬が生まれてしまうと思う。

梨々 うんうん。あと『学園祭』にしろ『ドキサバ』にしろ内容が恋愛に限定されているから、ここまでふっさされていると逆に原作を侵食しないつてもあるかもしれないね。

千 あのゲームでテニスの話ほとんどしてないからね。ミニゲームはあるけど。

梨々 原作にはノータッチでそのままにしているから、ある意味で私たちのする二次創作と足並みをそろえていて、公式なのに「ひとつの可能性」にとどまっているというか。

千 女子は王子様のオフが見たいんですけど、彼氏と会うのは基本的にオフという現実を踏まえて。

梨々 ふつう公式から提供されるキャラのオフって、そのまま原作の延長線上だったりするから、そういう補足にあざとさを感じると白けてしまう。それこそこちら側で想

像したいところだから、なんで公式がそこに手をつけちゃうのかな？みたいな。

千 いやでも、それはさすがに二次創作をする人間の傲慢だと思っちゃうけどさ。

梨々 原作の延長線上ではなくて、原作そのものならばいいんだよ。原作のストーリーに必要な当然描くべきなんだし。

千 それかなり大事なことだよ。作品としての完成度に関わる。

梨々 うん。微妙な境界線なんだけどね……。

「人生を捧げる覚悟はできましたか？」

千 あれ、でも「ボウリングの王子様」¹³とか「焼き肉バトル」¹⁴は……なるほどサンデーじゃねーの¹⁵は……。

梨々 あれ……。

¹³ 『テニスの王子様』第十八巻参照

¹⁴ 『テニスの王子様』第三十九巻参照。

¹⁵ 『新テニスの王子様』公式キャラクターガイド「アプリ vol.1」参照。

千 なんてテニスに変な感じがしないんだらう。

梨々 ボウリングも焼き肉もむしろ「こういう感じで王子様たちのオフを想像しちゃってください！どうぞ！」感があるんだよね（笑）。やっぱりあれも完全にふりきれているからいいんじゃないかなあ。

千 「ボウリングの王子様」とか、作品タイトルを変えるレベルだからね、間違いなくふりきれているよね。

梨々 そうそう。それでいて例えば『銀魂』の「組とか、『進撃の巨人』の巨人中学校みたく全くのパロディでもない。日常の可能性のひとつというのがにくい。むしろ想像力をかきたてられるわけですよ。

千 テニスに寛容だなあ（笑）。

梨々 ふつうの作者さんはもちろん原作のストーリーを大事にしているから、番外編を描くにしても息抜きにキャラを掘り下げられるし、原作の世界観や設定をしつかり生かして踏襲するでしょ。パラレルにでもしない限り。それが逆に「こうやって掘り下げるのが正しいんです」という…二次創作をする側からすると締め付けにつながってしまうとい

う場合もあるのかな？と。

千 テニスに学ぶ正しいスピノフ講座みたいになつてる（笑）。まあでも、二次創作されて嫌だったり、二次創作を目にして「そうじゃない」って反論したかったりする作者さんは居るだろうしね。裁判起こしたら間違いなく勝てるとはいえ波風立てたくないし、原作じゃ反論を挟む隙間がないし、とかそうなるスピノフくらいでしか反論できないのかも。

梨々 そう考えると、ありがたいことにテニスは公式の側も私たちに寛容なんだね。キャラを読み手に開放してくれているのが嬉しい。「公式が病気」の正しいあり方ってこれなのかもしれない…。

千 「おまえらこういうの好きだろ？ホレホレ」じゃなくて、「あ、そーいうのがいいんだ？おっけー出来たよ」っていうスタンスが嬉しい。

梨々 ホレホレ系の的外れ感はいなめないかなあ…好きじゃないよ、それを自分で想像するのが好きなだけだよ…。

千 跡部様だって証券会社の会社役員の子のはずだったんだ。気づけば財閥の御曹

司だよ。間違いなく総資産の桁が変わっている。

梨々 そっか、そういえば（笑）。「跡部財閥」公式みたいになつているね、確かに。それはそれで「逆輸入」という新たな問題につながるかもしれないけど。まあでも、テニスほどファンを飼ひ慣らしているジャンルも珍しいと思うよ、ほんと。長年の信頼関係かな。今と今ではファンと公式が一緒に、同じ目線で楽しんでる感じ。

千 「人生を捧げる覚悟は出来ましたか？」っていう、「はまりそうな人を見たときのジャンル別クラスタ反応まとめ」の一部を思い出してしまった。

梨々 心臓を捧げよ！

千 バツ！

梨々 雌猫とは進んで調査兵団入りする死に急ぎ野郎の集団だったのか…。

千 跡部様が団長だって言うなら仕方ないよね。勧誘の演説されちゃったらそりゃあイエス・オア・はい！■（了）

王子様が教えてくれたこと

夢小説が描きうるキャラクターの影

side 千あ

『テニスの王子様』は爽やかな青春スポーツ漫画です。その爽やかさ、つまるところ一貫して美しい印象を与える「王子様」の演出を根底で支えているのは、この作品全体に漂うロールモデル的な、万人に憧れを抱かせうる品の良さではないでしょうか。

プロフィールを見るに、彼らの多くは育ちがいいと言われるような環境で生活していますし、部活少年にしては委員会活動や自分の趣味にもかなり精力的で、その充実ぶりは「いつらの一日が二十四時間であるはずがない！」と感じさせる程です。

また王子様たちは性格の方も大変殊勝で、よく言われることではあります「百パーセント悪人」というキャラクターが存在しません。大きな問題を抱えるようなキャラクターでも、読者に愛着を湧かせるのに十分な欠点を補う描写が用意されています。

『テニスの王子様』は設定からして根の明るい、少年漫画らしい漫画なのです。

しかしながら、『テニスの王子様』の夢小説を読んでいると、原作の根明感はどこへやら、どうも暗澹とした話が多いように思えてなりません。

王子様が教えてくれたこと

例を挙げるならば『千石や仁王あたりが自分がモテるのをいいことに、あつちこちに女を作っておきながら、彼らは実はどの子にも心を裂いておらず、己を取り巻く現状に漠然と不満で不安でイライラしてやつちまたし、これからもやっていく』というようなものでしょうか。キャラクターの薄ら暗い内面、抱えるフラストレーションなどに焦点が置かれている場合が多いように思います。この場合、オチはどうあれ名前変換主である女の子は、そんな彼らを友人として憐れみながらも実はそんな彼らに好意を持っていたり、適当に作られた暫定彼女のイチだったりするわけです。この絶望的閉塞感、遠のくきらきらした青春、ほとばしるクズ感…。

しかし千石も仁王も原作を見ればひたむきにテニスに取り組み爽やかな王子様の一人です。夢小説を読んでいるとこの二人の暗い話をよく見かけるので、今回引き合いに出しましたが、もちろん他のキャラクターにも同じような傾向が見受けられます。また、これは『テニスの王子様』に限った話ではなく、他の多くの作品に対しても言えることです。

なぜ夢小説において原作キャラクターはダークサイドへ墮ちてしまうのでしょうか。

個人的にアナキンスカイウォーカーことダース・ベイダー卿は実にクズ野郎だと思っているので(※だがそこがいい)、ここではこの現象を便宜的に「クズ化」と呼びたいと思います。

この「クズ化」、同じ二次創作であるカップリング創作（オールキャラも含む）においても見られるかという点、そう多くありません。カップリング創作では原作からダイレクトに汲み取れる爽やかさや可愛らしさを全面に押し出した根明な作品が圧倒的多数です。あるとしても夢小説で散見されるほどメジャーな存在ではなく、夢小説ほど救いが無い訳でもありません。

なぜならカップリング創作では、「クズ化」作品において焦点が当てられるキャラクターの薄ら暗い内面・フラストレーションなどは、原作キャラ同士で補完する描かれ方がされるからです。そこには報われるキャラクターが居り、確かなカタルシスもあります。

そのため「クズ化」というのは夢小説特有の現象と捉えてもいいのかもしれませんが、

また、カップリング創作においてキャラクターが「クズ化」しない、できない理由は上記の他に、再三になりますが、やはり「関係」を描くものだから、というのがあられると思います。書き手は当然その「関係」に夢と希望を持って胸を熱くしているわけですし、その「関係」は何か必ずキラリと光る魅力を持っているはずで、とすれば、それをむざむざ壊す可能性のある「クズ化」は迂闊に引き起こせません。しかも、キャラクターには先輩・同級生・後輩、個人間で振る舞いが違うなど、お相手キャラクターに見せる「顔」というのがあります。そこは原作でも描かれている部分なので（マイナー勢のみならず）ごめんなさい。強く生きてください）ある意味固定されます。また、一般的に考えて、汚い内面をコミニケーションの中でホイホイ外に出すとい

うのは一人の人間として考えにくい行動です。そのためカップリング創作では、彼らの外面同士を掘り下げていくことになり、そこで生じる化学反応に面白さの核があると思います。カップリング創作で描かれる原作キャラクターは、ある意味「オン」と言えるのではないのでしょうか。

それに対して夢小説は「関係」に重きを置かないため、コマや画面の外の、原作のしがらみから離れた所にいる「オフ」のキャラクター個人を思う存分追究することができます。コマや画面から受け取った情報をもとに、妄想を発展させるその可能性は無限大です。千石にしる仁王にしる「女好き・ナンパ常習や」髪型のチャラさ・詐欺師などの設定が発展し「クズ化」MMDのようになっているのだと思います。

普段は立派に王子様をやっている、みんなの知らないところでちょっとダーティな部分を見せうる可能性がキャラクターにあるというのは魅力的なことです。えてして女の子はちよつと悪いくらの男の子が好きなものですね。「クズ化」はそういった理由で夢小説に多く見られるのではないのでしょうか。

現実と地続きの夢の国

side 梨々々

『アニスの王子様』以下、「アニス」の夢小説が持つ大きな魅力を僭越ながらひとつだけ挙げるとするならば、それは「キャラクターの生きる日常の強度」ではないかと思う。もちろん「アニス」以外のどんな作品のどんなキャラ

ラクターにも日常を想像する奥行きや余地はあるし、私たちはお気に入り
のキャラの、「そのキャラらしい日常」というものを求めて夢小説を読ん
だり書いたりする。「そのキャラらしさ」というのは、それがほかでもないその
キャラの日常であるための、いわば理由づけのようなものだ。日常なんても
のは例えば学生生活を送っているキャラであれば、似たり寄ったりな
ものだから（むしろとるに足らないものである）が「日常」の定義だろう、
どうしても「このネタ、他のキャラに当てはめても成立するんじゃない？」
という事態が多発する。だからこそ、そこに「そのキャラらしさ」をどれだ
け見いだせるか、は多くのドリーマーにとって「萌え」を得るためにはとても
重要なことであるだろう。

ところが「テニス」のキャラクターの場合、このひとりひとりの「そのキャラ
らしさ」に気を配る必要はあまり感じられない。なぜなら、そのキャラの
「彼らしい日常」である以前にそれは彼の日常そのもの「なのだ」というよ
うな根拠のない説得力が彼らにはあまねく備わっているからだ。

対談でも話題にあがったが、「テニス」のキャラクターには名前の作為性が
殆どない。例えば名前があらさまに他のキャラと対比になっていたり、
現実にはなかなかありえないものであったり、あるいは名前の字面がそのキ
ャラの設定や性格そのものを汲んでいたりする、なんてことは漫画・アニメ
作品ではありがちだ。キャラクターの名前が作為に満ちているということ
は、そのキャラが「物語のなかに生きている」ことをあかしたて、そのキャラ
が物語という大枠を前提とし、別のキャラとの関係に依存し、それなくし
ては存在しえないということを浮き彫りにしてしまう。そこから「人」の手

ざわりを感じるのとはとても難しい。「人」はキャラクターのように物語のな
かに生きているのではなく、物語に住まわなければ息をしないわけでもな
く、むしろそのなかに、自らのなかに物語を持つている存在だからだ。キ
ャクターの日常に「そのキャラらしさ」を求めることも、物語を含み持たな
い存在をつくりとした平坦な日常にいくら置いても何も事態が転がって
かないので、なんらかの意味や価値をもつて文章を展開するために外部か
ら「物語的なもの（理由づけ）」を注入するという試みなのではないかと思
う。

「テニス」のキャラクターは現実離れしている、とよく言われる。台詞はみ
んな強烈で、行動もぶつとんでいると。確かにそうだ。けれどもそれは、そ
れぞれ自立自存するキャラクターたちのかけがえのない個性であつて、作
品自体から要請され背負わされた個性ではない。そのように感じられる
とき、紙の上で誇張された言動のひとつひとつが、むしろ現実世界におけ
る個性のバリエーションに鮮やかな色を与える。だから、「テニス」のキャラク
ターの日常は、彼らがただ息をしている、そのこと自体が際立つて個性的
であり、それ以上でも以下でもない。彼らには「人」の手ざわりがあり、そ
こには「人」と「人」との、わけもなく、ただ恋する気持ちがある。それだけ
でひとつの夢小説が生まれうる。純粹な、厳密な意味で、「物語のない一
瞬」を切り取ることができるのだ。

もちろんこれは個人の多分な思い入れに少々の屁理屈をふりかけたた
けの言い分なので、「人」の次元に漸近してくるようなキャラクターが息づ
く作品は他にもやまほどあるかもしれないし、キャラをキャラとして愛し

く思う気持ち薄くべらいたとかつまらないとか言う気もさらさらない。「そのキャラらしさ」を深く考えて夢小説を読み漁るのも、書き溜めるのも、それもまた二次創作の醍醐味だと心から思う。嘘いつわりなく非常に楽しい。ただ「テニス」の夢小説にときおり感じる、なんとも言えないずつしりとした日常の重み、生々しい「現実」の質量のようなものを、他のジャンルの夢小説を読んでいて（書いていて）感じたことは一度もない。明らかに、特異な魅力がそこにはある。これもまったく、嘘いつわりのない気持ちなのだ。

ほんらい夢小説に緻密な物語なんてものは一切要らない。夢小説は物語という枠のかたちに従属してはならない。私は個人的にそう思い続けている。思えばこの想いを何よりも満たしてくれるのは、「テニス」の、とりわけ日常を切り取った夢小説なのかもしれない。初めて読んだ夢小説も、初めて書いた夢小説も、「テニス」のキャラクターのもだった。三つ子の魂百まで、とはこのことだろうか。屋上でサボタージュ、夕陽さしこむ放課後の教室、バスに揺られて海まで三十分。そんな時の止まったような永遠のシチュエーションのほか、一体どんな筋書きが必要だというのだろうか。

君がそこにいる。その一瞬こそが「夢」なのだ。

夢小説の構造分解

ゆめこっさつぷー対談②

二次創作のひとつの形態である「夢小説」は二〇〇〇年前後にネットの海の一隅で産声をあげました。「名前を変換することで自分自身が物語の主人公となつて原作キャラクターとの疑似恋愛を楽しめる」この新感覚の小説は女性のオタクたちの間で人気を博し、二〇〇一年にドリーム・メーカー単独支援サイトが設立されたことをきっかけにまたたくまにあらゆるジャンルへとひろまっていきました(詳しくは導入を参照)。それから十余年が経ち、夢小説は様々なバリエーションに派生しながら、今なお多くの女性たちに愛され続けています。しかしこのようにいくつ夢小説を外側から調べあげたとしても、その内側にある欲望のかたちにまで手を触れることは、今のように夢小説のありよう自体が細分化した現在にあつては容易なことはありません。夢小説の、夢小説にしかない構造は何か。夢小説は私たちの何を満たしてくれるのか。今こそ夢小説の中心から、とは言えなくとも、その境界から、愛のかぎりを叫びます。

名前変換機能のいま——ピクシブ夢小説は踏絵か？

梨々 とりあえず導入として、これはあくまで実感としての話なんだけれど、最近ドリマーさんから「夢小説ってそもそもそんなにの？」「みたいな疑問が活発に出始めている気がするんだよね。

千ゐ 定義が曖昧なまま発展してしまったからね。

梨々 そうそう。それで最近ピクシブ¹で夢小説を書くひとが増えつつあるじゃない？その現状に対して違和感を持つか持たないかってけっこう踏絵というか。ずっと定義が曖昧なままなんとなく「キャラと女の子が恋する小説」「みたいな共通認識をみんな持ってきたけど、ピクシブ夢小説の全くの異質さは、その共通認識のもとにまとめられていた読み手として、書き手としてのそれぞれの立場の違いを改めて問い直すきっかけのひとつになっているんじゃないかな。

¹ イラスト投稿を主体としたSNS。小説(文章)の投稿も可能だが、二〇一三年時点で名前変換機能は設けられていない。

千ゐ 夢小説を夢小説たらしめる決定的な要素である名前変換機能がピクシブにはないからね。それにも関わらず、「夢小説」というキーワードで小説を検索すると、一三〇〇〇件を超えている(二〇一三年十二月現在)という不思議な現象が起きている。

梨々 そう、大繁盛してる。なんと言ってもピクシブは手軽だからなあ。創作の場としてピクシブが盛り上がっている今だからこそ、長らく個人サイトを創作の場としてきたドリマーさんもそこに流れつつあるのかもしれないけれど、名前変換機能がない文章を「夢小説」と呼ぶのはさすがに厳しい気がする。正直、夢小説の創作の場としてピクシブを選択するのは妥協なんじゃないかと思ってしまうよ。

千ゐ 考えられるとすれば夢小説に最近ハマったひとたちの新しい価値観なのかもってことかなあ。ピクシブで初めて夢小説を見つけてハマったら、たぶんそれを「夢小説」だと捉えるようになってしまうと思う。まあ、既存の愛好者にとっては妥協だよな。

梨々 確かにピクシブから夢小説を知ったひとたちにとってはそこが夢小説なのかも

しれないね。そして、それはそれで愛好するひとがいるのはもちろん自由なのだけど、ここで私たちが既存の夢小説ファンにとつて疑問となるのは、その場合に名前の変換されない存在、つまり名前の固定された「彼女」。は一体誰なのか？ということ。

千ゐ 名前変換機能がないところでは「彼女は書き手の生み出したオリジナルキャラクター(以下、オリキャラ)になってしまっただよね。

梨々 そう。名前が固定されるということはその存在のパーソナリティーが固定されるということだから、「彼女」はその物語内においてもはや確固たる唯一無二の「キャラクター」になっている。

千ゐ そうすると、様々な問題が起きてくるよね。何から話せばいいんだってくらい……

² 名前変換機能の設置されていない場においてはヒロインの名前を登場させない「ネームレス夢小説」も多く見受けられるが、ネームレス夢小説についての私見は35頁の註を参照のこと。

「名前の固定性を消し去る」機能としての名前変換

梨々 たぶん夢小説にあまり関心のないひとたちにとっては、名前が固定されているようにとされてなからうと書き手が勝手に原作にいない存在を登場させている二次創作として同質のものに思えるんだろうけど、ここは「全く違います！」って言いたい。もう、そのためにこの本があるんじゃないかというくらい言いたい(笑)。

千ゐ 「キャラ×オリキャラ」が夢小説かどうかというのは最大の問題だよ。次に大きいのは、書き手側のキャラとオリキャラに対する愛情配分の問題。ひとまず、前者の問題から取りかきましょう。

梨々 そうだね：問題が大きすぎる…。

千ゐ さつき夢小説の「共通認識」というワードがあつたけど、夢小説ってやっぱり、「キャラと恋愛する創作物」だという認識は大多数のひとつとして揺るがないと思うのね。

梨々 うん、大部分はそうだね。

千ゐ それで、比喻っぽくなっちゃうけどキ

ャラクターって要は原作でしか息ができない存在なわけだから、夢小説を書くとするれば絶対に原作の世界観がそのベースになると思うんだよ。原作の世界観って、そりゃあ原作内に主要キャラクターはたくさんいるんだけど、普通に生活しているひとたちだっているわけじゃない。世界滅亡の危機で主人公一人しか生き残りがいない、とかでない限りは。

梨々 原作には描かれてなくても、その世界の住人は必ずいると。

千ゐ そう。だからキャラクターが恋愛するとしたら、「その世界の住人」だと思うんだよ。キャラの恋愛対象としての「彼女」を書くには、彼女を「その世界の住人」たらしめる要素っていうか、正当性っていうか、そういうのが必要じゃないかなあつて思う。

梨々 それって言ってしまうと、原作の世界観をベースに語るなら「モブ」だよ。

³ 「モブキャラクター」の略。モブ(Mob)は英語で「群衆」「人々の群れ」を意味し、本来は群衆シーンなどで登場するような名前を持たず、特徴のないキャラクターのことを指す。そこから派生し、物語に直接関わりのない

千ゐ そうそう！モブ！

梨々 モブって、そもそも名前なんか与えられてないものだよ。いやむしろ、名前がないからこそモブというか、名前を与えられていたら定義上モブじゃない。

千ゐ つまり、夢小説って「キャラ×モブ」なんだよ。「キャラ×女1」とか「キャラ×少女A」。

梨々 なるほど。そうするとおそらく、私たちが「夢小説」という名のもとで名前変換機能に求めているものって、第一に「彼女」の「名前の固定性を消し去る」機能なんじゃないかな。「彼女」の名前が定まっていないということ、そこに夢小説の本質を帰しているというか。

千ゐ 確かに。

梨々 そう考えると、やっぱり「キャラ×オリキャラ」というスタンスは真逆の性質を持つ立場だと思ふんだよ。何せその場合「彼女」はしっかりと「固定の名前」を持つわけだし、「(オリジナル)キャラクター」として「原作のキャラクター」と同等の立場として存在して

端役を意味することもある。

いるというか、少なくとも全くもってモブではない。

千 便宜上「オリキャラ」って呼ぶけど、オリキャラ子は彼女の設定だけで小説が書けてしまうレベルの要素を盛り込まれている場合が多いしね。

梨々 そうなつてくるともはや変換機能で名前を変えられたとしてもオリキャラとしての固定性のほうが勝っているということもしばしば見受けられる。

千 そうそう。だからそういう作品の場合には名前変換機能がついていたとしても、名前変換機能を使うこと自体が野暮っていうか、違和感なんだよね。そうするとやっぱり、「キャラ×オリキャラ」のお話っていうのは、夢小説じゃないんじゃないかって思っちゃう。
梨々 夢小説のひとつの本質を、名前変換機能による名前の固定性の消去に置くとしたらそうだよな。

千 夢小説の定義が曖昧すぎて腹立つてきた(笑)。

二次創作の初期衝動は原作キャラへの愛

梨々 オリキャラ子の場合、書き手さんも「○○ちゃん」という感じでデフォルト名で呼ぶことを厭わない場合も多いからなあ。

千 そうされるともう本格的にその子は「○○ちゃん」でしかないんだよな。

梨々 もはや「名前変換機能」が免罪符になつているんじゃないかというレベルなんだよね。もう、反転してる。そもそも名前をつくるって元来愛着を育てる作業というか、大切なもの、かわいいもの、自分の所有物には自分で名前をつけたがるものだと思う。だからオリキャラ子はいくまで書き手の手の内にあつて、こちら側には決して転がってこないんだよ。

千 これが前のほうで言った書き手の愛情配分の問題だよな。ものすごく悪い言い方をすると、そういう書き手さんは、自分が作ったオリキャラ子を立たせるために、「オリキャラ子かわいい！こつこつオリキャラ子どう？いいでしょ！」っていうのを動機に夢小説を書いているような気がする。つまり、ところ原作のキャラクターが「○○ちゃん(オリキャラ子)かわいい」という主張をする

ための駒と化しているというか、創作の動機がもはや原作キャラにはないんじゃないかって感じることにしばしばなんだよね。もちろん、そういう書き手さんにとつても、一番はじめの動機は原作キャラへの愛だったとは思いますが、いつの間にか愛を注ぐ対象が原作キャラからオリキャラになつている。

梨々 うん、そういう面は確かにある。そもそも夢小説に「彼女」の名前の固定性を消し去る機能を求めるのって、「彼女」を極力自然な、透明な存在とすることによつてキャラクターだけを深く描写して書きたい・キャラクターだけを深く描写した小説が読みたからだし、それつつまりキャラへの愛が何より先立っている文章を欲望しているということなのにな。

千 「原作キャラに××されてる○○ちゃんかわいい！」という話じゃなくて、「女の子に××しちゃう原作キャラ萌える！」って話が見たいよね。

梨々 そうそう、主軸はあくまでキャラクターであつて○○ちゃんの設定は…正直興味ない(笑)。もう一次創作書いてください、って思うことすらある。

千る 言ってしまうね。このぜんぜん違う嗜好と創作目的を持つものが、同じ「夢小説」という名前で呼ばれてしまっているのは良くないよね。

梨々 整理するとつまり、「キャラ×オリキャラ」小説は二重の意味で「夢小説」と呼ぶものの本質から外れてしまっているように見えるわけだね。第一に、もはや名前交換が機能しないレベルに変換対象の「彼女」がキャラクターとしての固定性を持っていること。そして第二に、キャラへの愛ではなくオリキャラへの愛が原動力となって創作が行われていること。まあもちろん、ここで言う本質というのは「私たちの考える本質」なんだけれど……。でもピクシブで夢小説を書く・読む文化が生まれたつある今、夢小説へのスタンスを下りーマーさんが各自問い直しているのは、やっぱり「夢小説」という名のもとでの「彼女」の「名前固定感」に対して抵抗を持つひとが少なからずいるってことなのかもしれないけどね。

千る そうだね。というか、原作キャラへの愛が創作の原動力じゃないということに至っては二次創作の作法からさえ外れているよう

な気がするよ。

「夢小説」の名のもとに真逆の欲望が内包される

千る こう考えてみると、「夢小説」を探したときに各自の求めているものに会える確率が落ちていくんじゃないかっていう問題も見えてくるよね。例えば私たちの場合、「女の子に××しちゃう原作キャラ萌える!」という話を夢小説として求めているのに、「夢小説」で検索すると避けがたく「原作キャラに××されてる〇〇ちゃんかわい!」という話が混ざってくるわけだから。逆もまた然りだと思っただけ。だから、疑問の声が上がってくるんじゃないかな。

梨々 その感覚は確かにあるなあ。一体いつの間にこんなことに……。

千る 夢小説の定義をどう設定するか、その本質をどこに置くか、ということがずっと曖昧なままだったからだよね……。

梨々 ああ、戻ってきた(笑)。むしろ「夢小説」をざっくり定義してしまうと百八十度

嗜好の違うものが混ざってきてしまう、ということが最大の問題なのかもしれない。もちろんどんな表現で二次創作をするかは自由だけど、同じ名のもとに雑多にまとめあげるのはそろそろ限界というか……。その点、カップリング⁴は明快だね。カップリング名の表記さえ見間違えなければ決定的な地雷を踏むことはない。

千る カップリングは明快だね。いいなあ。夢小説は「あ、これも夢小説?じゃあこれも?こつちもなんじゃない?もう全部『夢小説』でいいか!」っていう連鎖が起きて変なことになった感がある。

梨々 あるね(笑)。「名前交換できる存在が一人以上登場すれば夢小説」だったとこ

⁴ 二次創作においてキャラクター同士の関係性を示す語。「キャラ名×キャラ名」の場合であればあらわされ、特にやおい創作の場合には前に表記されるキャラを「攻め」(異性関係に置き換えた場合に男性側となるキャラ)、後ろに表記されるキャラを「受け」(同じく女性側となるキャラ)と呼ぶ。同じキャラクター同士の関係性でもこの「受け」と「攻め」の配置が入れ替わると決定的な嗜好差となりうる場合があるが、そのぶんすみ分けは徹底されている。

ろに「便利だからピックアップで夢書きたい」という一派が現れて、そうなると「名前変換とか別にいつか、脳内変換で」という割り切った考えが登場してくる。もとより「キャラ×オリキャラ」派にとつてはそれでも構わないのかもしれないけど、もはや夢小説とは…。

千る 呼べなくなっちゃう。

梨々 そもそも「名前変換ができる存在」の名前の非「固定性」の意味やその効果への認識があやふやなままだったところに、さらにもはや名前を変換可能にしておくことすら放棄する一派があらわれ、幾重にも混乱してしまっただ感じ。

千る この現象、絶対新規参入の妨げになっていると思うだよね。「夢小説」の中にこれだけ色々な嗜好が含まれている中で、最初に自分の好みじゃない、嫌いなものに当たっちゃったらそのまま夢小説アンチになるってこともあり得る。それじゃない別の作品に自分好みのものが存在したとしても、「夢小説」つてだけで拒否反応起きるようになったら、もう出会わないだろうし。

梨々 自分が「萌える」と思うものに出会えなければ面倒だもんね。「腐女子」の知名度

はかなり上がっているけど「夢小説」の知名度は一向に上がらない、というのもあるし…。

千る 定義が曖昧なままでは仕方がないよ。「キャラ×自分」とか「キャラ×オリキャラ」とか「キャラ×その世界のモブ」とか、それが全部「夢小説」つて呼ばれているんだもん。そば屋に入ったけど、出てくるものがうどんかラーメンかパスタかわからない感じ。はて、そばとは。

梨々 そばとは。

千る そんな店にはひとは来ないんだよ！

梨々 麺類ならいいわけじゃないよ！そばの気分なんだよ！

千る そば食べさせてよ！

梨々 (笑)でももう仕方がないといえはそれまでだよ。そばかうどんかラーメンかパスタか何が出るかな状態の現状で夢小説をどうにかしないとならない。

千る そうなんだよねえ…。あ、あと私たちの言う夢小説の本質の話が「そばとは」という答えではないというのは一応言っておかないといけない(笑)。

「いるかもしれないよ、何せモブですから」

梨々 なんだかこんなことばかり言っているともつと夢小説がとっつきにくいものになっってしまうそうだね(笑)。ちがうよ！夢小説つて楽しいジャンルなんだよ。

千る この本の発端は「楽しいのにひと減っているのなんだ!？」つてとこだったからね。

梨々 そう、そうなんだよ！うくん、じゃあ、とりあえず私たち「キャラ×その世界のモブ」一派として、「キャラ×モブ」の魅力をお伝えするのはどうだろう？

千る お伝えしよう。順番に良いところを挙げていこう。

梨々 まずね、「キャラ×モブ」小説はキャラを思う存分描ける。キャラだけを、ひたすらに好きなキャラだけを愛でられるところが大きな魅力。

千る あ、だめだそれに尽きる(笑)。

梨々 いきなり(笑)。最近キャラ考察の一環としてお話を書いているような気さえしてくるよ。例えばこのキャラは原作でこういう振る舞いをするから、恋愛ではこうじゃな

いか…とか、原作でこのキャラに想いを寄せられているときに他の女の子からアプローチされたらどうなるのかな？とか、原作でのキャラのあり方を起点に考えるのが楽しい。

千 キャラがその世界の中で恋愛している姿を見たいんだよね、私たちは。

梨々 そうそう、例えば「キャラ×オリキャラ」小説を書くとするならオリキャラの設定をまず練らないといけないけど、「キャラ×モブ」なら「このキャラはどんな恋愛をするだろう…？」ってひたすら考えていられるんだよ。愛するキャラのことだけを考えていればいいんだから、この上ない幸せだよ。

千 キャラクターの恋愛している姿を見るだけならカップリングでもいいんだけど、原作で「くっついてます！」って言われているわけじゃない場合はどこか居心地の悪さを感じるんだよね。まあ、カップリングはあんまり書かないで読んで読んでください。

梨々 カップリングは読み専門かな。書ける脳の構造をしてないと思う…。全然嫌いじゃないんだけど、千あさんの言う通り少し居心地が悪い。やっぱり原作で提示されているキャラ同士の関係性を極力そのままに

しておきたいって気持ちがあまず先にくる。

千 で、原作キャラ同士の関係性には触れずに二次創作で恋愛を描くとしたら「キャラ×モブ」でしょう！「ってことになるんだよね。例えば学園ものの作品とかで、公式イケメン設定のあるキャラがいたとして、モテないと思います？無いでしょ！なんかあるでしょ…！っていう(笑)。

梨々 そうだね(笑)。だって原作キャラなんてみんな魅力的でかっこいいわけだし、何もないほうが不自然で、何かあるならそれを想像してもいいでしょ！っていう。

千 その妄想の発露が「キャラ×モブ」！

梨々 だから「キャラ×モブ」一派としては、原作の設定を極力壊さず上手い具合に使って「もしも」をいかに描くか、というのも楽しみのひとつなんだよね。

千 うんうん。つまり、えてして夢小説が言われがちな「原作にいないキャラを捏造してんじやねーよ」という批判を受けない形式だと思っただよね、「キャラ×モブ」は。

梨々 「いるかもしれないよ、何せモブですから」。

千 そう、何せモブですから。捏造して

るのは原作キャラ以外との関係性くらいのものです。

梨々 それは致し方ない(笑)。でも原作キャラだってその世界に生きている以上、原作キャラ以外の人間とも関係して生きているのは紛れもないことだと思うし、その認識には説得力があると思うよ。個人的に「キャラ×モブ」はかなり原作介入度・捏造度の低い創作形態になりうる可能性があると思うんだよね…もちろん、「上手くやれば」の話だけ。

「キャラ×モブ」党の長編執筆大作戦

千 でもさ、「キャラ×モブ」におけるモブのモブ性を維持するのってなかなか難しいという側面もあると思うんだよね。モブが立ちすぎたらオリキャラになってしまうし。

梨々 そう、難しい。原作のキャラクターが「彼女」に想いを寄せたり関わろうとしたりするときに正当性や説得力を持たせようとする、多少「彼女」に特徴をつけなくてはならない場合もあるし。モブでありながら他

のモブと差別化しなくてはならないというか、モブ性を維持したまま話の流れとして関係性として自然な流れを生み出すという兼合いが、書き手としてはいちばん気を遣うところなんだよね。だから…

千る 「キャラ×モブ」党は長編小説を書くのが大の苦手(笑)。

梨々 …なんだよね(笑)。長く文章を書いていると自然に「モブ」だつてキャラが立ってきってしまうから、必然的に長編は「キャラ×モブ」と相性が悪い。

千る モブの持つパーソナリティー程度では、展開できる要素がないんだよね。いやむしろ展開できないからこそモブというか。

梨々 限界があるよね。長編を書くにはどうしても「彼女」側のバックグラウンドと詳細設定が必要になつて、「彼女」がオリキャラ化するのを避けられないものがある。

千る 過去にやったことあるけど、オリキャラ化した「彼女」を書く、その辛さときたら無かった！産みの苦しみとかとはまた違う辛さだつた。だつて信条にもとるんだもん(笑)。

梨々 わかる！(笑)身に染みているよ！と

いうか私の場合、モブのままの「彼女」で限界に挑戦したつて感じだけど…どうしてもやっぱりオリキャラ化してしまう。

千る 短編だつたら終始「キャラとモブ」つていうひとつの関係性で転がせるけど、長編はそうもいかない。

梨々 そうなんだよね。その結果、オリキャラ方面の設定で話を展開せざるを得なくなるけど、「ちよつと待った、それつて書きたいことだっけ？読みたいことだっけ？」みたいな…。主眼を見失う。

千る 長編を書き始めると、書きたくないし読みたくないものを作っているという悪夢状態に陥る「キャラ×モブ」党(笑)。長い話というのはそれなりの仕掛けがあつて初めて成立するものだからね。むしろ仕掛けがあるからこそ長いというか。だから「キャラ×モブ」で長編をやるには、舞台設定を凝る必要があるよね。月並みだけど無人島とか、そういうもうめっちゃ閉じた空間。

梨々 あとモブな「彼女」が原作キャラ二人以上と最低でも関わらないとやっぱり無理があると思う。一人は友達、一人は幼馴染、みたいな。「彼女」のパーソナルな設定を増や

すよりは、キャラとの関係性を増やすほうがまだマシというか(笑)。

千る 「キャラとモブ」二人きりだとストーリー性というか恋愛モノとしての面白みを出すのが難しいんだよね。たとえ跡部様オチとわかっていても、忍足侑士はでつぱる。でつぱるよ！つていう、テニス夢あるある然り…。

梨々 わかるよ！一人をクラスメイトにして恋愛相談に乗ってもらつたりするんだよね(笑)。あるあるだわ。

千る うん。言つたあとで時代は「白石オチの謙也でつぱり」のほうかもしれないと思つたけどそれは胸にしまつておくれ。

梨々 しまえてないよ！(笑)まあそもそも、「キャラ×モブ」の短編にストーリーなどあつてないようなものだからね。余分なものは削ぎ落とされてるし…。「キャラ×モブ」で長編を書くという極めて厳しい制限下で頑張つてみるのも楽しいかもしれないけど。

千る 一個一個、なぜダメだつたか考えて慎重に手続き踏んだら書けるのかなあ。信条的に難しいとわかつてはいても、長編という言葉の憧れは依然として健在だよ。

梨々 わかる。書き手たるもの長い文章を

書きたいものだよ。文字量が愛の証明みたいなどころもあるなつて思うし、いかにキララへの愛だけで文章を紡げるかの戦い…。

千 ところでいつも励まされるこの言葉、「量より質」。いや、慰められる？(笑)

梨々 「キャラ×モブ」党のスローガンにしたわ！

千 そしたら今回の本はマニフェストだね(笑)。

乙女ゲームは「キャラを落とす」っていう概念が、もう違う

梨々 ドリマーさんたちももつとこうやっていっぱい話をすると思うんだよね。横のつながりってジャンルの盛り上がりには絶対プラスになるのに、やっぱりどうしてもカップリング畑のひとたちより関係が希薄だと思う。

千 気の合うひとや同じ趣味を持つひととつながることを目的としている SNS 全盛期の昨今、いまだ個人サイト媒体でがんばっているからね。どうしても、つながりにくい。

梨々 名前変換機能は個人サイトじゃないと相性がね…ピクシブが名前変換機能に対応したら変わってくるのかもしれないけど。それでもカップリング創作のようにオフラインの交流がないのは仕方ないものがあるよね。やっぱり閉じがちだよ。

千 本とか出しようがないもんね。どうするんだよっていう(笑)。

梨々 個別発注とか…ネームレスの作品が限界じゃないかな？なんか、『クロバスタカレシ』という本があるらしいと教えてもらってすごいなつて思ったんだけど(笑)。キャラクターとの恋愛シミュレーション本で、女の子の名前や顔は出てこないかたちになっているらしい。

千 そんなのあるんだ！『黒子のバスケ』も乙女ゲーム化きちゃうかな。

梨々 非公式のアンソロジー本だから、テニスのように公式がゴーストを出さかどうかはわからないけど(笑)。夢小説を愛好するひとたちが繋がるコミュニティツールとしては面白いなつて思うよ。でも、ゲーム

⁵ 『黒子のバスケ』のキャラクターを取り扱った非公式アンソロジー本。

と言える乙女ゲームの発達によつて「夢小説なんか必要ない」つて思うひともいるのかも。しれないね。

千 いや、それには賛同できない！だつて現に私たちは全く乙女ゲームに興味ないじゃん。そこは代替できるものではないよ。

梨々 そっか。確かに、乙女ゲームのキャラクターはプレイヤーと恋愛をするために生みだされたキャラだものね。夢小説が取り扱うのはあくまで、原作で恋愛をしていないキャラが恋愛するとすれば…という「もしも」の部分だから。

千 そうそう。あとやっぱり「キャラを落とす」っていう概念が、もう違うんだよ。「キャラ×モブ」党は「恋愛しているキャラクター」を「観察したい」わけだから、「キャラを落とす」という能動性はその欲望とある意味で矛盾していると思う。選択肢を選んでもそれぞれの場合のキャラの反応を伺いたいんじゃないって、目に留めた「女の子」から返ってくるバズトな回答にきゅんきゅんしているキャラが見たい。

梨々 「キャラ×モブ」はあくまでキャラ優先の欲望だからね。「原作キャラ」が恋愛する

ということに重きを置いているからなあ。
「キャラ×自分」一直線のドリーマーさんなら、原作キャラにそこまで執着がなければ乙女ゲームに流れるのかもしれない。

千ゐ あ、そうか…その一派は自分が好みの二次元男子と恋愛できればいいのか…。でも乙女ゲーの主人公ってかなりキャラ濃いんだけどね。そのあたりどうなんだろうなあ。

梨々 没頭できれば「キャラ×自分」を楽しめるだろうし、主人公が肌に合わなくても「キャラ×オリキャラ」という楽しみ方との親和性は高いのかもしれないね。でもそう考えるとやっぱり、「キャラ×モブ」は乙女ゲームが満たしてくれる欲望と最も遠い一派なんだなって改めて思うよ(笑)。

こんな時代だからこそ、スローオタクライフを!

千ゐ う〜ん。なんかもう変な話さ、「キャラ×モブ」を愛好するひとの欲望を満たしてくれるものって本当に夢小説くらいしかないから、夢小説の名称の本来本元にしてほしいなくなんて思っちゃう。あ、これ寝言ね

(笑)。

梨々 (笑)。でも確かに、「キャラ×モブ」党は名前変換機能というものを最も効果的に扱っていると思う。名前を変換できるってことはその変換対象が「誰にでもなりうる」ということなわけだから、その子は「オリキャラ」でもなければ必ずしも「自分」でもない。やっぱり名前の揺らぎというものをいちばんに体現しているのは「モブ」という存在なんだよ。

千ゐ 「夢小説」で検索したら「キャラ×モブ」小説しか出てこない未来、いいと思います!

梨々 私たちにとつては楽園だね…。書くのもけっこう簡単だと思うのになぜ増えないんだろう。やっぱりオリキャラを作るのって楽しいのかな。

千ゐ いやむしろ六年くらい前までは「キャラ×モブ」は夢小説のデフォルトだった。増えないというよりは、減ったという感覚だよ。

梨々 確かに、減った。

千ゐ その一方で新しい形態の作品も増えているみたんだよね。ピクシブで「夢小説」を検索して見て見たんだけど、性格とか生い立ちとかのオリキャラ設定だけを簡

条書きにして、「小説」項目で投稿しているのがあったの。夢小説なのか?と言う前にそもそも小説なのか?っていう。ああいうのは、オリキャラを作る楽しさの発露だよ。

梨々 それ考えると、「キャラ×オリキャラ」の書き手さんも二極化しているんじゃないかな?って気がするよ。自分の脳内妄想をそのまま文章化する若い書き手さんは「自分の理想の女の子」を作って楽しんでいて、一方で長らく夢小説を書いている書き手さんはそもそも書くことが好きだから、長編志向になってオリキャラを作って楽しんでいくというか。

千ゐ 「キャラ×オリキャラ」一派にも種類が!(笑)ますます危険だよ〜こんなにも違う目的を持っている創作物が全て「夢小説」の一言に片付けられているなんて!

梨々 曖昧な創作形態だからこそ、色んな欲望のつぼにされているんだろうね。今となっては自分で自分の好みの作風を見つめる能力や、同じ嗜好の作家さんとながる自分の好きなカッピングのタグを使って綺麗にすみ分けられるんだけど、夢小説の場

合は総合サーチが本屋の小説コーナーレベルの手広さだから。

千 細かいよね。登録項目がすごく細かい。

梨々 そう。でもやっぱり最初はキャラ名やジャンル名で検索しちゃうんだけど、あれだけたくさんサイトの様があつてもなかなか目当てのものに辿り着かない…。

千 「キャラ×モブ」党は大体二十五サイト回って一件出会えるかどうかという確率だよ。

梨々 つまり本当は WHAT(何を書いているか)でつながるのではなく、HOW(どのように書いているか)でサイト様を選びたいんだけど、そういうふうには HOME で選ばせてくれるサーチはないんだよね。特に「キャラ×モブ」は難しいと思う。曖昧だしね。

千 そうだね。名前変換対象の性格とかキャラと名前変換対象の関係性とかを選ばせる項目はあるけど、私たちが知りたいのはそこではないからね。

梨々 だから正直、「キャラ×モブ」を書いているサイトのリンクページとかがいちばん信用できるわけですよ。

千 一件素敵なサイト様を見つけるとどばどばと大収穫だよ！しばらく幸せ。

梨々 そうそうそう。でも(すみ分けの徹底している)カップリングがビクシブ等で簡単に検索できる現在、「キャラ×モブ」小説が未だに個人サイトのリンク頼みとか明らかにやばいでしょ?(笑)

千 コンテンツがお手軽に消費される時代において、こんな不便なウィークポイントを抱えていたら、そりゃあ淘汰されていくしかない。

梨々 手軽さがないつてのはもうね、そもそも名前を変換するという一手間が読み手にとっても書き手にとっても面倒と言えは面倒だし。オリキャラ創作である意味でそういう名前変換の不便さからも遠ざかろうとしているのかも。…さみしいなあ(笑)。スロ―オタクライフを楽しもうよみんな！

千 オタク界全域が今まさに振り回されているからね。二次元エンタメ界のお金の流れの速さに。この流れの中にあつても、ドンと構えてひとつのジャンルに腰を据えている書き手さんの魂を私は本当に尊敬しているよ。

梨々 本当に、頭が下がる。夢小説は文章としてのフットワークの重さや、名前変換の手間という不便さを抱えているけれど、逆に言えばその創作のじつくり感とか一手間のこだわりこそが、キャラへの愛の証明でもあるわけで。オフラインで創作物を捌けさせなきや、という恐怖とも縁遠く、流行を気にせず自由に創作できる二次創作形態でもあると思うから、こんな時代だからこそ見直されてほしいな、と切に思うよ！■(了)

夢小説の苦悩と欲望の矛盾

夢小説は面白い。十代の早くから出会い、一時はどっぷりと、最近は随分ライトなお付き合いになりつつある創作形態ではありますが、私の認識は一貫して変わっていません。夢小説は面白いです。

夢小説を好きでいる期間は長いのですが、最近までずーっと、ただ感覚的に「面白い」と思っているだけでした。「面白いから面白いと。しかし私ももういい大人になってしまい、また二次創作に対して長すぎる時間も捧げてしまいました。ここまで来たらそろそろこの「面白さ」を言語化出来るのではないかと思ひ今回筆を取っています。

夢小説にかぎらず、二次創作というのは素晴らしい原作に対して抱いた己の欲望をぶつけて形にしたものだと思います。夢小説に委ねて昇華される欲望という「キャラとお付き合いしたい」とか「○○ジャンルの世界で生きてみたい」というのが一般的にイメージされやすいものでしょうか。これらはもちろん根底にあると思います。しかし、夢小説にぶつけられる欲望には、これらの他にも多くの種類があるように思うのです。例えば私個人の場合言うなら「このキャラクターが恋をしてるところを見てみたい」というものです。

他にも、「○○(ジャンル)の世界にこういうキャラクターがいたら面白いのに」や「このキャラクターはこういう彼女を作っていたらいいのに」という類のものもよく見かけます。これらは「夢小説」から「夢絵」「夢漫画」

なるものが派生して広がって来た原動力であると推察します。

これらの欲望は、所謂カップリング二次創作において原動力となる欲望(キャラAとキャラBが一緒に居るところをもっと見たい)などとは方向性が異なり、カップリング二次創作では実現が難しい形での原作のアプローチを可能にします。そのため、結果としてキャラ一個人にクローズアップした興味深い作品が出来上がることしばしばです。また、カップリング同様、原作キャラクターを複数登場させることで、関係を描写することも可能になります。

このフレキシブルさこそが、夢小説の「面白さ」なのではないでしょうか。何かと気持ち悪がられたり、煙たがられることのある夢小説ですが、この二次創作形態のポテンシャルはかなり高いと思います。

しかし、この面白い夢小説、近年激減しているのです。いや、激減しているというよりは世の流れに追いついていないという方が正しいかもしれません。「読みたいジャンルの読みたいキャラの作品が見つからない。今こんなに人気なのに?」という感じです。これは夢小説が文章という形式を持つ以上、あまりフットワークが軽いものではないことと、近年の人氣ジャンルの変遷の異様な速度、そして媒体という3つの要因があるように思います。

まずはアットワークの話をしませう。例えば、△と□という登場人物が何気ない会話をする、というアイデアが有ったとします。極端ではありますが、絵を描く方であればこのアイデアを一コマ漫画で表現することが可能です。絵を描く方はよく「落書き」と称していらつしやいます。ご自身の絵柄で描かれたものですから、それは既に立派な作品です。でも、文章はそうはいかない。

「今日のごはんは何ですか」

「カレーです」

これだけでは、とても作品足り得ませんよね。これを作品と呼んで大丈夫なものにするためには、色々な状況説明やこにに至るまでの経緯や話としての着地点などの付加が必要です。そして読者に伝えるため適当な言葉の選別作業を強いられることとなります。頭のなかにあるのは二人のこの一言ずつの会話だけだというのに！この絶望的遠回り感……。当然、思いついてから表現できるまでにかかる時間は長くなくてしまいます。そしてこの面倒くささこそが文章創作の醍醐味でもあるわけです。ジレンマですね！

そして悲しいことに、創作元が一クールのアニメ作品だったりとこの「絶望的遠回り」をしているうちに平気で放送が終わってしまったりするのです。頭のなかにあるのは二人のこの一言ずつの会話だけだというのに！です。誰にも自分のパッションを伝えられないまま旬が去る悲しみときたらありません。

ここで人気ジャンル変遷の異様な速度の話が出てくるわけです。ひとつの指標になっているのがピクシブのランキングだと思えます。上位はほぼ旬の版權作品で埋め尽くされますよね。そして文章の創作ペースで

はとても追い切れない速度で日々変わって行きます。これは夢小説に限らず全ての二次創作物書きさんがヒイヒイ言っているポイントではないでしょうか。学生ならばまだ比較的時間に余裕もあり、ある程度追えるのですが、社会人ともなると自由に使える時間が本当に限られてきますから時間の問題というのはかなりシビアです。

そして何が起きるかという「萌え語りする仲間にはいるのに供給物がない」という事態。物書きは文章が好きで物書きをしている場合が多いですから、基本的には文章で萌えを摂取するのが一番充実するんですよ。それが難しいというのはいちオタクとしてかなり由々しき事態です。

加えて夢小説はその特質上、発表の場が少ないのです。媒体の話ですね。紙の上に印刷してしまえば当然名前変換機能がなくなってしまうから同人誌は作れませんし(出すとしても変換対象の名前を一切出さないなどの工夫が必要になります)、ピクシブなどのSNSには名前変換機能を実現しているものがありません。一時期話題になったSNSがありました。当時そちらは著作権保護の観点で問題を抱えており注意喚起がなされました。そうなる、夢小説は今や時代遅れとなりつつある「個人サイト」という形式でしか発表できないのです。

個人サイトは基本的に、サーチエンジンに登録して同士に探しただけでもらうことになるのですが、今や大手SNSで検索ワードを叩くだけで簡単に萌えが摂取できる時代です。少し気になった、くらの興味ではサーチエンジンまで足を運ぶことは無いでしょう。そしてそのサーチエンジンも今ではかなり数を減らしています。

しかし個人サイト自体は減少の傾向にあるとは思いません。携帯サイトにおける夢小説のジャンル規模がかなり大きいからです。ただ、携帯サイトは「ランキング」という、検索ワードで目的のものを探せない状態でまとめられていることが多く（それこそ創作元のジャンルから「ちやまぜだつたり」、自分好みの作品を探し出すのに並ならぬ労力を要します）。

また労力を要するもうひとつの原因として、サイトごとのバナーが無いということも挙げられるでしょう。サーチエンジンでは個人サイトごとに管理人が作ったバナーが登録されていることが多く、訪問先を選ぶ際にひとつの指標として役立っています。バナーは画像で申しそんな馬鹿など思われるかもしれませんが、バナーのデザインが好みだと、かなりの高確率でサイト内の夢小説も好みであることが多いのです。体感以上の根拠は挙げられませんが、これはかなり多くの夢小説好きに納得して頂ける部分だと思います。

夢小説自体、色々なタイプの創作形式・欲望を内包していて（詳しくは対談ページに譲ります）それぞれタイプごとに読む人間を選びますし、その上、これだけインフラが整っていないとなると、おそらく新規参入は今後尻すばみになっていくのではないのでしょうか。手っ取り早く好みのものが探せる時代に、それが不可能というのはかなり痛いと思います。人が減るということはいずれ無くなってしまうということですか、なんとも苦しいですね。夢小説の大元を支える「キャラ×自分」的な欲望ってオタクだからとかではなく、すごく根源的なもののように感じるので不思議ですが……（一般女性にしても、彼女たちがテレビドラマや少女漫画のイケメンに喜ぶのはそういうことだと思います）。

ただ女性オタクで特に二次創作をする方は「キャラ×自分」という欲望を否定しがちなように思いますし「気持ち悪い」となので否定しなければならぬ」という風潮さえあるように感じます。なぜ彼女たちが至つて根源的なこの欲望を否定するのか、恥ずかしながらオタクとして過ごした時間イコール夢小説に関わっている時間である私にはよくわかりません。

しかしこの「気持ち悪い」となので否定しなければならないキャラ×自分」という風潮は、ことカップリングを二次創作される方の作品にもある種の歪を生んでいるように思っています。

私はカップリングも書きますし、読みます。そこで感じるのはカップリングと夢小説は同じ恋愛模様を描く二次創作形態でありながら、全く性質の異なるものだと感じます。夢小説がキャラ個人に忠実であることに重きを置くものだとしたら、カップリングは攻めと受けそれぞれと彼ら二人の関係という三点に重きを置くものだと思います。

それにも関わらず、カップリングには原作キャラ、特に受けのパーソナリティーがないがしろにされているのではないかと感じる作品が少なからずあるのですね。

同じ原作を読んでいてどうしてここまでイメージが乖離してしまうのかと感じることもしばしばですが、ひとつ可能性として、作者は原作を読み「キャラ×自分」的な欲望を抱くも「気持ち悪い」となので否定しなければならぬキャラ×自分」という風潮に流された結果、受け側のキャラに「キャラ×自分」的な欲望を投影してしまうという構造があるように考えられないでしょうか。

カップリングの場合、攻めのアクションと受けのリアクションに説得力が必要だと思えます。「そのキャラなりの反応」というか、個々人が原作を読み込んだ研究結果のような説得力がほしいんです。でも前述のような構造を感じるお話にはそういうものが無く、特に受けキャラなどは、ただ「一般的に可愛いリアクション」だったりします。「キャラ性」が迷子というか。私はそこに「こうなりたい自分」という、どちらかといえば夢小説の方に投影されがちな欲望の影を感じてしまうのです。

受け攻めどちらかのキャラ性が迷子だったら、そのカップリングならではの関係だって成立し得ません。そこにカップリングである意味はあるのでしょうか。「キャラ×自分」が恥ずかしいから「受けキャラを汚す」のは原作キャラクターに対する冒涇ではないでしょうか。好きな原作キャラクターを壊されるのはカップリング好きの立場からしても非常に辛いものがあります。

前述した通り、夢小説は「キャラ×自分」から一步踏み込んだ形にも出来る、フレキシブルな二次創作形態です。なので、そのようなカップリング創作をされる方はいっそ思い切つて夢小説を書いてみれば、案外しつくり来る体験ができるのではないのでしょうか。自分の抱く欲望のほけ口を的確に選べたら、きつと気持ちがいいと思うのです。

思いのほか長くなりましたが、以上で締めさせて頂きます。みなさまにとつてこの本が、夢小説というものについてより深く考え、また、愛するきっかけになりましたら幸いです。夢小説ってほんとうにほんとうに、ほんとうに面白いんですよ！

〈私〉を読むこと、〈私〉を書くこと

誰でもありうるならば自分でもありうる——名前の非・固定性と〈私〉

以前運営していた夢小説サイトに「夢小説を読むとき名前変換をどうしているか」という項目を入れたアンケートを置いたことがある。一人につき複数の回答を選べる質問形態ではあったが、圧倒的に多かった回答は「本名ではない架空の名前を入れて読む」というもので全体の約半数の票を得ていた。次点で多かったのは「本名を入れて読む」で、「デフォルト名のまま読む」という回答が僅差でそれに続き、「気分によつて色々」という回答も多かった。もちろんこのアンケートは「ごくごく内輪で行ったものなので夢小説界の実情を正確に反映しているとはどうてい言いがたいが、筆者個人の実感を受けて話してよいのであれば、少なくとも名前変換に「本名」を使用することは夢小説の読み方の絶対条件ではなく、あくまで選択肢のひとつに過ぎない。

夢小説はキャラクターと自分（私）との関係を妄想して楽しむ二次創作だと言われる。そして夢小説発祥当時の書き手・読み手の欲望もそのようであったと思われる。けれども今となつては自分の名前を入れずに夢小説を読むことはなら珍しいことではない。この「ごくごくありふれた、夢小説を嗜好する者・夢小説の内側にいる者」ならば誰しもわきまえているであろう当たり前の事実は、たいていすぐさま「夢小説

を本名で楽しむひともいれば、そうでないひともいる」「色んな楽しみ方がある」という多様性の問題に回収されてしまう。もちろんそのようなカテゴリーも興味深くはあるが、ここで考察の出発点としたのはひとまずそういった差異のひとつひとつではなく、むしろあらゆる差異を一括してまとめあげる夢小説独自の大きな枠組みのほうである。本名を入れて読もうと、架空の名前を入れて読もうと、デフォルト名のまま名前を変換することなく読もうと、とにかく夢小説を読むときに誰もが前提としていることがらは一体何か。それは「そこに名前を自由に交換しうる誰か」（彼女）がいるということ」にほかならない。¹

夢小説を読むということは、その小説のなかにキャラクターと関係をととり結ぶ他者として「名前の固定されていない存在」を認めているということである。夢小説を読む者・書く者の共通了解は「キャラ×（私）」という固定性あるいは「（私）の名前を用いること」にあるわけではない。夢小説が夢小説であるために不可欠なフアクターは「名前を変換しうる」という性質そのものであり、すなわち「キャラ×（私）」の「（私）」の非・
¹ ネームレスヒロインの名前が登場しないの夢小説も存在するが、「名前を変換しうる（彼女）の名前がたまたま登場しなかった」場合と、「公開場所に機能が揃っておらず」名前を変換しえないので（彼女）の名前をあえて登場させなかった「場合」とでは印象がかなり異なってくるだろう。あくまで「そこに名前を変換しうる存在がいる」と了解できることが夢小説にとつては肝要である。

固定性である。浮遊する誰かがそこに居るといふところが、夢小説という創作形態を包括する特徴なのだ。これは(先の対談の文脈に沿って)言いかえれば、キャラクターと関わりあう存在の個性・特殊性を極力排除してアイデンティティを留保し、その存在を原作世界や原作キャラクターとの関係に過不足なく説得的に埋没させる＝モブ化させる機能とも言えるかもしれない。つまりキャラクターと関係する空白の(彼女は、誰でもいい誰か、誰でもありうる誰かなのである。名前を実際に変換して読むかどうかということに関わりなく、夢小説を読むということとはまずもってこの「不定形の名前を持つ(彼女)」という不可思議な存在を受け入れていることに等しい。

とはいえもちろん、夢小説は(私)の存在を滅している二次創作形態(それはさながらやおい創作が女の不在において(私)の不在を実現しているように)ではないだろう。むしろ夢小説において、そこには避けがたく(私)がいてしまうだろう。なぜなら(彼女)が誰でもありうる誰かであつて、誰に対してもその可能性をひらいているのならば、それは当然(私)でもありうるからだ。この(私)の存在可能性を無視することは、名前変換機能の性質上不可能であると思われるのだが、けれどそもそもはあくまで必然性としての(私)ではなく、可能性にとどまり続ける(私)であり、可能性にとどまるという仕方(彼女)に内包される(私)である。(彼女は決して一義的な存在ではなく、その意味でももちろん(私)にもとどまらず、常に誰でもありうるし、誰でもありうるからこそ(私)でもありうる。とすれば夢小説はほんらい、いわゆる「自己投影」などという操作をさしはさむことなく(私)を原作世界に置き入

れる。二次創作について語るとき、「自己投影」とは(私)ではありえない誰かに(私)を重ね合わせさせることを指しているだろう。けれども、夢小説に登場する「不定形の名前を持つ(彼女)」は、端的に(私)でもありうる存在である。ここに「自己投影」の余地はない。それゆえ、キャラクターが住まう世界と現実と生きるこの(私)との間には、時になんの操作も作爲も介することなく一本の通路が突き抜ける。名前の揺らぎを通じたこの不思議にひらけた感覚、裏を返せば名前の固定性＝非(私)を介する違和や障害に対する無(感覚)こそが、夢小説の夢小説にしかない独特の快樂の一端を担っているのではないだろうか。²

夢からの目覚めを絶えずおそれる——「やおい創作」との構造差

夢小説は(私)の可能性を担保する虚構である。夢小説の外部からときおり聞こえてくる「夢小説は読み手も書き手もヒロインに」「自己投影」をしていて痛々しい」といふようなそしりは上述した論理を辿る

² もちろんこれはあくまで構造の問題であつて実際に各個人が夢小説の読みにこの(私)を差し挟むかどうかはひとまず関係がない。誰でもありうる(彼女は文字通り常に(私)ではない誰かでもありうる。(私)でありうるという可能性ではなく、(私)ではない誰かでありうるという可能性に重きを置いている読み手・書き手も相当数いるだろう。しかしそのときでも、そのような場合においても、「その誰か」がこの(私)である可能性がまったく消えるわけではないし、消えてはいけない。もしこの前提が消えてしまうなら、(彼女)自身がその固定性のなかでキャラ化(オリキャラ化)するだろう。

限りあまりに浅薄で的外れではあるものの、「可能性としての(私)を絶えず含ませざるをえない」という点を考えれば、確かに夢小説はある種の「痛さ」のようなものを避けては通れない創作なのかもしれない。この「痛さ」は、(私)が(私)のままたちあらわれうることに対する、虚構と呼ぶにはあまりに正直であるという意味での「痛さ」である。しかしこの正直であるがゆえの痛みを引き受け、痛みと真正面から向き合いうることにこそ、夢小説独特のおかしみがあるのではないか。「不定形の名前を持つ(彼女)に内包される(私)は、読み手にとつての(私)」というだけでなく、書き手にとつての(私)でもある。夢小説を書くとき、ひたすら向き合う相手はもちろん執筆対象のキヤクターであるが、その反射として、いわば裏表の関係において(私)は(私)の思考と向き合わされている。夢小説を書くのであれば、まずもって(私)はいかなる他者にも仮託しえない(私)を、他ならぬこの(私)において語りださなくてはならないだろう。

例えば夢小説と同様に、その多くが女性の書き手によって生みだされているやおい創作(男性キヤクター同士の間を嗜好する二次創作)は、(私)という特異点を排除することによって成り立っている。これは夢小説と極めて対照的な構造であるが、かといつてやおい創作において創作する(私)が全くなんの痕跡も残していないかと言えは、決してそうではない。たとえ(私)が「あらわれ」として不在であっても、書き手の思考や欲望は時に「攻め」のキヤクターに、時には「受け」のキヤクターに、あるいは二人の「関係そのもの」に埋め込まれている。このように(私)ではないものを通して(私)がたちあらわれることは、虚構＝創作のあり方としてしく当然のもっとも言ってしまうならば自明のことだ。

とすれば虚構として、創作として異形であるのはやはり、夢小説のほうだろう。むきたしの(私)の可能性から逃れられない夢小説は、虚構でありながら虚構に回収しえない生々しさを孕む。果たして夢小説はほん・と・に・夢・に・耽・つ・い・る・の・か。むしろ夢小説は、常に、避けがたく、甘い夢と生々しい現実とのはざまでもがいているのではないだろうか。

このような夢小説とやおい創作との構造差をもう少し分かりやすく見てとるためにも、少々話は逸れてしまいかもしれないが、ここで山田詠美の『ツッドの創作』という小説の一節を引用してみたい。「小説」と言つてもこの散文の内実は創作をめぐる軽妙な批評であり、そこでなされているのはとりわけ文学におけるセックスの描写についての、「露骨な表現」と「比喩を用いた表現」との関係をめぐる考察である。

「A(＝露骨な表現)は、体をうすかせる。しかし、人は、何故かB(＝比喩を用いた表現)をも必要とするのである。C(＝だけなんて私、そんなに、はしたない人間じゃないわっ、の言い訳に、どうしてもD(＝が必要になるのである。二人だけの世界。もう他人じゃない。しかし、E(＝)を前提にしていないと、かたぎの人々はF(＝)に突入出来ないのである。だいそれたこと考えないで、ほらほらっ、G(＝)だけで満足してなさいよ、と言われても、目の前に相手がいる限り、他者の存在を常に意識する。他人から見た自分がどのようなかを想像する時、少しでも良く思われたいと願った場合、人はE(＝)を自分の手下にしようとする。ベッドの中の楽しみは個人的なものが、また、最小

単位の社会でもあるのだ。」³

夢小説とやおい創作をそれぞれ〈乙〉もしくは〈丙〉に帰することができるとは思わない(そもそもこれは「小説」批評である)。けれども〈乙〉と〈丙〉とのこの対比はどこか、夢小説とやおい創作の「あらわれ」と「構造」とのねじれを、とりわけ夢小説の抱えている不可避の困難を思わせるものがある。すなわち、やおい創作においては端的な意味で他者そのものである異性の存在を排除するという「構造」によって、〈乙〉という露骨な「あらわれ」に対して自由で奔放な態度が許されているように見受けられるのだが、対して夢小説はその構造上、〈私〉(＝書き手)の存在がそのまま他者(＝読み手)にさらされる危険性を秘めてしまっている。そこで、どこかで〈乙〉を秘匿するための〈丙〉という「あらわれ」を必要とせざるをえないのである。もちろんこれはセックスの描写における問題にとどまることではなく、むしろ「親密な関係」の根幹に横たわるセックスの描写における問題だからこそ、その創作の態度全般に関わる問題でもあるだろう。

裸の〈私〉は、それがどんなものであれ、むきだしであらわれてしまうということ自体が恥ずかしいことだ。この〈私〉の恥ずかしさを、夢小説は抹消することができない。ゆえに〈乙〉にひとつの反転が生じる。つまり、夢小説はその「構造」において〈私〉の可能性を担保することによって、何らかの夢小説にしかないえない没入を可能にしていたのだが、逆にその「あらわれ」においては、まさにこの〈私〉の可能性が拭い去れないとい

³ 山田詠美『快樂の動詞』所収「ベッドの創作」、一四九頁、一九九七年、文春文庫

うことこそが他者のまなざしに触れ、没入を妨げてしまうのである。こうして夢小説は絶えず、夢からの目覚めをおそれることになる。目覚めをおそれるがゆえに、夢小説は時に大仰な比喩の衣をまとって〈私〉を隠そうとするのだ。そして裸の〈私〉と比喩の衣のこのジレンマもまた、夢小説独特の悩ましさであり、それと同時に、夢小説の夢小説にしかない魅力そのものでもあるだろう。

むきだしの〈私〉を恥じるな——「読む」と「書く」のロジックを

以上、駆け足ではあるが夢小説を「読むこと」として「書くこと」の両面から、夢小説における〈私〉をめぐる問題とその魅力を概観した。夢小説は読むときも、また書くときも、〈私〉を完全には消し去れないという痛みを孕んでいる。それは一歩間違えば虚構としての程度の低さに還元されてしまうのかもしれないが、それゆえにこそ夢小説は個々の書き手の解釈やセンスがダイレクトに読み手へと届く、誠実に根ざした創作形態でありえるのではないだろうか。これは勝手な実感ではあるが、やおい創作よりも夢小説のほうが、読者が「作品」をこえて「書き手」のファンになるという傾向が一層強いように思う。目当てのジャンルの作品ではなくても、読者はそこに通底している書き手の思考や、書き手の文体、言葉の選び取り方そのものを咀嚼する楽しみを持っているがゆえに、例えば全く知らないキャラクターの作品であってもつい読破してしまうなどということもしばしば起こりうるのである。夢小説は言わばそれだけ作家一人の力量に作品のクオリティが左右されてしまう二次

創作形態であるのだろうか。

る。

一片の夢小説はほんらい読み手にとつても、書き手にとつても、愛するキャラクターとのプライベートな空間であり、ひとつの密室である。その部屋のなかで、読むことと書くこと（読む者と書く者、だけでなく）は、同一の（私）において互いに会われることになるだろう。それゆえに夢小説においては「読む」と「書く」の態度の高低差は殆どないようにすら思われるのであり、夢小説はその意味でしごくフラットなコミュニケーションが実現しうる創作の場でもあるのではないだろうか。あらゆる衣を身にまとう、その着飾り方の多様を楽しむのもいいが、夢小説を読むこと・書くことの独特の楽しさ、面白さ、美しさの一端は、やはりむきだしの裸の（私）に触れられるということにあると信じた。必要以上に着膨れした姿はきつと醜いだろうし、美しい衣よりも、裸をおそれぬ魂のほうがいっそうに美しい。なんなら、裸の（私）に磨きをかける努力をするのもいいだろう。読み手にも、書き手にも、そして自分自身にも、「愛を恥じるな、裸の（私）を恥じるな」と声を大にして言いたいものである。

⁴ 夢小説はやおい創作に比べて「読むこと」だけを嗜好する者（ROM専門「層」が少ないジャンルであるように思われる。これは夢小説の書きやすさにも関わってくる問題だろうが、そうだとすると「読むこと」と「書くこと」とが密接に結びついたこの創作形態は充分に注目に値するだろう。つまり夢小説における「読む」と「書く」のコミュニケーションは、「わたしとあなた（対他的）」のそれというだけではなく、「わたしと他ならぬわたしと出会う（対自的）」コミュニケーションをも含意していると考えられるのである。この「読む」と「書く」のフラットな関係、相互に関わりあい、ひとつの欲望を満たすあり方について深く考察している暇は今回なかったが、今後大いに語られてよい問題であると考える。

ゆめこうさつぷ！プレゼンツ

“モアアプリ”おすすめシナリオ五選

今となってはソフト自体なかなか入手できなくなってしまった伝説の乙女ゲーム『もっと学園祭の王子様』（通称・モアアプリ）の攻略対象キャラ総勢三十八名のシナリオのなかから、「キャラクターの掘り下げ（解釈）」として優れていると感じたおすすめシナリオを独断と偏見によるドリーマー視点で厳選しました。いつまでも新たな『テニスの王子様』の乙女ゲームが発売される日を心待ちにしています！

ストーリー

主人公は学園祭実行委員会の二年生の女の子（所属校は攻略対象キャラと同じ学校となる）。夏休みの終わり（ゲーム内では全国大会前ということになっている）に開催される合同文化祭に向けた二週間の準備期間中にデートなどのイベントを重ねてキャラクターとの仲を深めていく。

跡部景吾

対談でも話題にあげりましたが、親衛隊の女の子から嫌がらせを受ける（そしてそれを跡部に解決してもらおう）という正直やりつくされたイベントを搭載したシナリオです。と、言ってしまうとネタシナリオのようですが、跡部自身はそんなあるあるエピソードにおいても抜かりなく格好良いのでご安心を。今作で跡部は文化祭実行委員長を務めています。彼は凡人であれば「それ抱え込みすぎて破綻するフラグでしょ？」というレベルの仕事を一手に引き受けながらも誰にも迷惑をかけず全てを完璧に片付け、そのうえそれを自慢することもひげらかすこともなく本心から「これで当然だ」と思い行動できる超人でした。恋愛面もちろんですが、「仕事のできる男」跡部景吾を誰よりも近くで感じられることに魅力を感じるシナリオです。（梨々）

芥川慈郎

原作を読む限り芥川慈郎は可愛いキャラクターだと思いますが、モアアプリにおける彼は羊の皮を被った狼です。かといって自分の可愛さを押し売りして強引に事を運ぶというわけではなく、女の子との距離感を絶妙に図り（感覚的に）、どこまでしても大丈夫なのか把握した上で（感覚的に）、雄として近づいて行く感じ（意志を持って）。氷帝メンバーと彼との関係を思い返してもそうですが、そもそも人付き合いが上手いというか、意識せずとも自分が居心地のいい人間関係を構築することの出来る子なんだろうと思います。そもそも大好きなキャラクターではありますが、このシナリオをプレイして妄想の幅をさらに広げることが出来ました。（千み）

柳蓮二

水面下では必死の情報収集と囲い込みを行いながらも、女の子本人を前にすればそれと悟らせない「頼れる先輩」な態度で対応する様、痺れます。プロの手口です。弱冠十五歳にしてコレということなので、彼が真っ当に育つことを願わずにはられません。余談ですが柳を再攻略中にうっかり幸村ルートに入ってしまった、柳は両思いと踏んでいた女の子を幸村に略奪されてしまいました。幸村EDは高校生設定でテニス部に入る前提です。ということは女の子がテニス部に関わるのは約四年。柳はその間親友の彼女かつ部のマネージャーというポジションに収まる失恋相手を一体どんな想いで見るのでしょうか。というか、システム上これは他の立海キャラにも起こりうる悲劇。とんでもない研究課題を手に入れてしまった気がします。(千あ)

切原赤也

クリアすると良質の長編夢小説を一本読了したようなすきっとした爽快感を得られる胸キュン青春シナリオです。伝説の「殴られイベント」により展開にめりはりがつき、ラブストーリーとして構成がしっかりしている印象(ちなみにこのイベントに登場する跡部がまた物凄く格好良いのです)。このイベントで距離がぐっと縮まることに説得力がありますし、赤也の不安定で未完成な魅力もよくあらわれているように思います。ただし赤也は最初のミーティングで幸村に興味を持つと電話番号を教えてくださいなくなるので注意が必要かもしれません。意外と難攻不落で最初は手こずったのを覚えています。だって立海好きとして幸村の話題がでて「まあ、いっか」とはなかなかなりません…。(梨々)

桃城武

モアプリは主人公が二年生なので同じ目線で恋ができる二年生キャラは貴重な存在です。そのなかでも桃城は最もオーソドックスに等身大の恋愛模様が描かれているキャラではないでしょうか。彼の持ち前のフレンドリーさもあって、友達が恋愛対象へとうつついゆくさまに頬がゆるむことやむなしです。ただし桃ちゃん、意外にも選択肢のややこしさはモアプリ随一かと思います。好感度が最も上がる選択肢のみを選ぶとより、そのときはあまり上がらなくてものちのちイベントにつながる選択をしなくてはならない場合があります。さすがは「曲者」と言ったところでしょうか、熱血一直線タイプに見えて案外食えない桃城の魅力がよく表現されているととれるシナリオです。(梨々)

編集後記

【千ゐ】この度は『ゆめこうさつぶ！～庭球日誌～』をお手に取って頂きありがとうございます。もっぱら yume.ksb@gmail.com で活動をしてきたため初の紙媒体での発表に様々戸惑いましたが、梨々さんと四苦八苦しなから無事発刊にこぎつけることができました。なかなか語られることなく、また語ることもない「夢小説ってそもそもこういうところが面白いよね」という興奮をぶつける機会を頂けて幸せでした。好き勝手書かせて頂きましたが、これを読んで頂けた方に一体どんな感想を持たれるのだろうか、とてもドキドキしています。それは違うよ！みたいな話も聞いてみたいです。夢小説議論が活発になったら嬉しいです。願わくはこの本がその発端となりますように！

【梨々】推敲という作業を怠ることにより言いたいことを言えるだけ言ったなんとも分厚い考察本ができあがりました。手作り感満載の紙面でお粗末様です。だいぶ主張の強い本ですが、暴論こそ ZINE の醍醐味、というモットーで書いておりました。夢小説は単純に見えて掘れば掘るほど奥深い二次創作です。ツイッター等も手軽で便利ですが、今回本を作ってみて、こうして何らかとどまる仕方言葉紡ぐというのもとても大切な経験だなと感じました。もやもやと夢小説に対して思っていたことがひとつずつかたちになって、自分自身も発見の連続でした。夢小説って楽しい。夢小説を語るって、楽しい。少しでも、ほんの少しでも、皆様の考察の一助となれば幸いです。お読みいただきありがとうございます。

「ゆめこうさつぶ！～庭球日誌～」

発行日:2013年12月29日

発行者:梨々、千ゐ/ゆめこうさつぶ！

連絡:yume.ksb@gmail.com

表紙印刷:オレンジ工房.com

※無断転載・無断複製・ネットオークションへの出品はご遠慮ください。