

# リトルバスターズ!は Key2.0 の処女作だ

## Little Busters is Key2.0's first work

安眠枕

anminmakura

リスペクト麻枝准, 立命館ジャパニメーション批評サークル-RICS-  
Respect Jun Maeda, Ritsumeikan Criticism Society for Japanimation

Keyの出発点は、tacticsからの脱退だった。

そして今、Kanon, AIR, CLANNAD, Planetarian, 智代アフターと築き上げてきたブランドとは、別のベクトルで作られた作品が世に出ようとしている。

リトルバスターズ!はKey2.0の処女作だ。

### 1. 「Keyらしさ」とは

Kanon, AIR, CLANNAD……、と続いてきた血統が、リトルバスターズ!で変化しようとしているのは皆が感じている事だと思う。「こんなのKeyじゃない」と言う声も聞こえる。でも「Keyらしさ」というのは何なのだろうか。私はひょっとしたら、リトルバスターズ!という作品こそが、すごく「Keyらしい」のでは無いかと考えている。

### 2. 同じ作品を作り続ける事

刑務所では、様々な種類が混在したビーズを、囚人に仕分させる作業がある。囚人がすべての仕分けを終えると、刑務官がそれを回収し、囚人の見えない所でまた混ぜて、別の囚人に同じ作業をさせる。昔、ナチスが行った拷問の一つに、午前中に穴を掘らせ、午後はそれを埋めさせるという物があったが、「囚人の見える所」でビーズを混ぜないのはそういう事だろう。

同じような作品を求め続けるという事は、ビーズの仕分けに似た事なのかもしれない。拷問とまでは感じないだろうが、きっといつか、クリエイターのモチベーションは低下していくだろう。当然、作品の質も下がる。それではユ

ーザも満足しないだろう。これでは、誰にもプラスは無い。言うまでも無いが、クリエイターが楽しんで作り上げた作品なら、お互いがプラスになれるはずだ。

(同じような作品を拒否する訳でなく、クリエイターが別ベクトルの作品を作ったとしても、それを理由に非難すべきで無いという事。

言い換えれば、今まで素晴らしいとわれていたものを「残り」つつ、「新しい」モノをだせるかどうか、これがリトバスのポイントになるだろう。

当然だが、作品をプレイした後で古参としての意見・批判は必要)

### 3. 「一般向き」への迎合

それよりも、鍵っ子として一番心配なのは、作品が汎化されているかもしれないという事だ。Keyは明らかにリトバスで新規の顧客を狙っているのだが、幅広い層の受けを狙うという事は、クセを無くすという事にもなりかねない。つまり、Keyのクセを新規の顧客に押し付けるというスタンスでは無く、一般向けに迎合してしまう事が心配なのだ。

麻枝准さんという人は、とてもユーザの反応を気にする人だ。それが「ユーザが喜ぶ物を作る」というベクトルに向かえば良いのだが、悪い方に出てしまったら……。例えば麻枝さんは、母親を書くのが非常に巧い。AIRは晴子が母親になる過程を描いた物語と言ってもいいし、智代アフターでは後半では智代が母親の代わりを果たしている。ところが、今回リトバスでは（麻枝さんのシナリオでは）親と恋愛要素は排除すると言っている。

私は、Kanon, AIR と読んだユーザが「Key（麻枝）は父親が書けないのか」という意見を言い、麻枝さんはそれを気にしたから、CLANNAD で父親が出てきただろうと思う。しかし今度は、「父親の役割を果たしていない」とか「恋愛要素が無いと泣かせられないのか」とかいう意見が出てくる。これらの意見が的を射ているかは置いておいて、リトバスに若干影響を及ぼしたのは間違い無いだろう。だからこそ麻枝さんは雑誌のインタビューなどで「今回は両親は無しです」などと発言をしているのではないだろうか。

この麻枝さんの繊細さは、良いほうに傾けば素晴らしい作品を生み出してくれるだろうが、この諸刃の剣、今回はどちらに傾くのか。

#### 4. 一鍵っ子としては

「作品の汎化」まで話を戻す。仮に、今までの Key がフェラーリだったとしよう。そのフェラーリが乗用車を作ると言い出したら誰もが驚くだろう。しかし会社として考えた時、常用車（＝作品の汎化）はやむをえないかもしれない。ただエンジンがフェラーリ純正の物でさえあれば、常用車でも「買いたい」と思わせる力が、今の Key にはある。外見は大人しいが、中身はモンスター級のエンジン。私はリトバスがそんな作品だという期待をしている。

ここでいうエンジンというのは、Key 作品が持つ天才性だ。AIR 言うまでも無いが、CLANNAD では「人が幸せになる事」で泣かせる事に成功している。智代アフターでは、後半で主人公が死ぬが、こういった使い古されたネタでシナリオを構成するのは、非常に難しい。ましてや、それで泣かせようとするのなら、相当の実力が無ければ不可能だろう。

tactics から Key に移ったとき、馬場社長の元、Key の

スタッフは自由に企画を出し、作る機会が与えられた。そして、次々と名作を世に出してきた。これが Key1.0 だ。そして今また、リトルバスターズ！で「Key が何かやらかした」のだ。今私は、Key ブランドが設立された時を思い出している。

そうだ、この変革こそが「Key らしさ」では無いだろうか。そして私はこの新しい作品を、Key2.0 の処女作と言いたい。

#### 最後に

サークル紹介です。

リスペクト麻枝准

<http://respect-maeda.com/>

立命館ジャパニメーション批評サークル・RICS-

<http://www.geocities.jp/rics2501/>

私のブログ紹介です。

鍵っ子ブログ

<http://www.i-love-key.net/>