

《少女》《零》の《解剖》——『天羅万象・零』レビュー

《註《…………》内の文章は、雑誌、単行本その他からの引用をおおむね表わすが、かならずしも《…………》内の文章が引用であるとはかぎらない。

《…………》内の文章は井上純弐、F.E.A.R の『天羅万象・零』からの引用を表わす》

《容赦なく殺戮し、容赦なく忘却していく、そんな世界に私はいる》

【第零膜：カミのオモテ（表←→紙）】

〈その戦乱、四百年の年を数え
いまだ終わる気配すら見えず
悪鬼羅刹跋扈する
終わり亡き戦乱の世
その地の名は——天羅
血と肉と鋼の時代——時は戦国〉

1.

〈『天羅万象』は、1997年当時、たしかにRPGの頂点であった〉。

そして3年後の2000年、RPGの〈進化〉に呼応し、新たな『天羅万象』が誕生した。それが〈世界最速の、最新の、究極の、本物のRPG、『天羅万象・零』である〉。

『天羅万象・零』というRPGは、〈前作とまったく違うわけではないが、まったく同じでもない〉。注意が必要である。

2.

『天羅万象』と『天羅万象・零』との共通点および差違とは何か。

“零”がつく以前の『天羅万象』を特徴づけるもの、それは《ハイパーオリエンタルRPG》という帯のコピー、そして《巨大ロボットとロリータ系美少女を組み合わせたイラスト》だ。

売り手は売るために商品に《イメージ》を付与する。その《イメージ》は買い手の《欲望》をかきたてるために選ばれたモノ。だから1997年当時、売り手によれば、買い手である〈我々〉の《欲望》をかきたてるモノは《巨大ロボット》と《ロリータ系美少女》なのだった。

2000年、《ハイパーオリエンタルRPG》は〈本格オリエンタルファンタジー〉かつ〈世界最速のRPG〉となり、《巨大ロボット》は表紙から姿を消す。しかし《ロリータ系美少女》の《イメージ》は3年前と変わることなく健在だ。2000年になっても変わることなく、《ロリータ系美少女》は〈我々〉の《欲望》をかきたてるモノなのだった。

3.

〈我々〉が欲するモノの《イメージ》、《ロリータ系美少女》に注目しよう。

〈刀〉を手に（無邪気に）微笑む《ロリータ系美少女》。

〈刀〉とは人を《刻み》—《傷》つけ《跡》をのこし—《殺す》ための《道具》すなわち《装置》である。《少女》が手にしているこの〈刀〉は〈珠刀〉と呼ばれるモノだ（トリガーを備えた《装置》を〈刀〉の柄に組み込んでいるのがその証左）。〈珠刀〉とは、照射された霊気を増幅し、またそれ単体でも霊気を放出する特殊鉱物“珠”を使用することが可能な刀だ。それは〈珠〉を破碎するための〈珠衝器〉と呼ばれる《装置》を〈搭載〉する。〈刀〉と〈珠衝器〉、これらの《装置》は《痕（きずあと）》をつけ《破壊》するための1つの〈システム〉として、〈融合し、互いを補完しあいながら有機的に機能する〉。

《少女》は奇妙な《衣装》を身にまとう。《ハイレグ水着》のようなその形状。《水着》の布は肝心なところを《隠し》ている。しかし同時に《隠す》こと自体によって《隠す》対象（モノ）の存在を《あらわし=あらわにし》ている。《水着》が《隠す》モノとは《欲望》の対象だ。そしてそれは性交・出産のために〈有機的に機能する〉1つの〈システム〉である。

〈刀〉を手にした《ロリータ系美少女》は、性交して出産し（快楽、創造）、傷を刻み跡をのこし（刻印、痕跡（きずあと））、殺戮し葬り去る（消去、忘却）ための〈システム〉を（潜在的に）所有する。この〈刀〉と《ロリータ系美少女》という2つの〈システム〉は、1つの《イメージ》として〈融合し、互いを補完しあいながら有機的に機能〉し、買い手の《欲望》をかきたてる1つの〈システム〉となる。

4.

《ロリータ系美少女》という〈システム〉に《欲望》をかきたてられた〈我々〉は、商品を購入し、『天羅万象・零』という名の〈システム〉を所有するに至る——至ったは良いが、そもそもこの〈零〉の〈システム〉ってナニよ、ナニさ？ そこで裏表紙に注目しよう。そこにはこう記してある：“零式”——世界最高速の物語作成型ロールプレイ支援システムを搭載。強力なゲームエンジンが、いままでのエンターテインメントが到達しなかった領域へとキミを誘う。〈世界最速の物語を体感せよ！〉。

『天羅万象・零』が〈搭載〉する〈世界最高速〉の〈物語作成型ロールプレイ支援システム〉、この〈強力なゲームエンジン〉によって〈キミ〉は〈世界最速の物語を体感〉する。コワイかい？

無理もない。そこは〈いままでのエンターテインメントが到達しなかった領域〉、《スピードの向こう側》ってヤツだ。〈零〉とは〈世界最速〉〈因縁に生き、業に死す、世界でもっとも過激なRPG〉なのサ。

でも大丈夫。〈人は、分かりあえる〉ンです。〈物語〉を〈共有〉することで。そのための〈零システム〉ですよ？

だが、そのためにはまず〈零〉という〈システム〉を知る必要がある。表紙をめくろう。

【膜間：サムライ】

〈天羅では、なぜ一人のサムライが、五千の兵に勝てるの
だろうか〉。ホント、なぜだろう？ 《作者》はこう語る：〈答
えは簡単だ。五千の兵が勝つのは当たり前である。まったく
驚くに値しない。

まさしく、“話にならない”からである。

我々が、そして君たちがこのゲームを通じて作るのは“お
話”だ。

そうだろう？

一対五千という対立構造が成立した時点でサムライの勝利
は動かないのだ。

それは、何もお約束がどうかの問題ではない。なぜなら、
それを助けるものが天羅には存在しているからだ。そう、そ
れが“気合”であり、その本質である“紗”である。〉

う～～ん、〈そうだろう？〉なんてナレナレしく騙られて
も、よくわかんないヨ。

だってサ、サムライの勝利、〈それを助けるもの〉すなわ
ち“気合”であり、その本質である“紗”が天羅に存在
する。だから〈一対五千という対立構造が成立した時点でサ
ムライの勝利は動かない〉。のならば〈天羅では〉〈一人のサ
ムライが、五千の兵に勝てる〉ことは〈当たり前である。まで

《現代という大量生産・大量消費の時代》、〈速度〉は《生産》および《快楽》と連結する。〈零システム〉の〈速度〉も例外ではない。〈我々〉は《機械馬》ゼロを〈走らせ〉、《快楽》の源泉である〈物語と呼ばれる果実〉を《生産》する。

〈世界最高速とは、この物語のできあがっていくスピードのこと〉なのだ。《アップグレードしても生産速度は同じだ》などとは言わせんよ、フッフッフッ。

〈RPG とは、物語の“創造”を楽しみ、他者と“共有”する、非常にクリエイティブな遊びの形態〉なのだから、この場合の《生産》は《創造》と言い換えてもいい。「銃創」という語が示すように、「創」は「きず」をも意味する。《創造》とは「きず」を「つくる」ことだ。《生産》すなわち《産み出す》こと、〈創造〉すなわち「きず」「つくる」こと、この2つの機能を〈世界最高速〉で行う〈エンジン〉が〈零システム〉なのだし、それらの機能は《刀》を持った《ロリータ系美少女》という〈システム〉の機能なのだった。

そして「最高速」とは、物語を語らせる速度のことだ。〈『天羅万象・零』は君に物語を語らせる〉。〈我々〉が〈走らせ〉ていた《機械馬》ゼロが〈君〉に〈物語〉を〈語らせる〉。これって《主と奴隷の弁証法》、みたいな？ でも気にしちゃダメ。〈『天羅万象・零』は、もっとも速く物語を生み、共有化する〉の。《それはとても気持ちのいいことなのよ》。むしろ《主客未分》って感じ？ みたいな。

3.

〈創造〉と《生産》そして〈共有化〉という《ロリータ系美少女》機能、これをもつ〈零システム〉の〈スピード〉は、《快楽》と連結している。ナマのモノではなくとも、起動スイッチが隠された所にある《人型パソコン》ではなくても、《パソコン》は十分に《快楽》と結びついた〈システム〉だ。

《モデム》を組み込むことで《パソコン》は、《接続》機能を持つ〈システム〉となる。その〈システム〉により〈我々〉そして〈君たち〉は、《インターネット》に《接続》して《世界とつながる》。そして《人さまにはとても言えない》ような禁じられた《イメージ》や〈物語〉を《貴方だけにお知らせ》されて／してみたり、あるいは《日々のよしなしごと》を記した《私の物語》を公開して／されてみたりする。

《接続》する〈システム〉では《速さ》イコール《快適さ》だ。《快適》よりも《綺麗》を選ぶときだってあるけど、そんなときボクは《接続》していないのさ。この場合、〈速度〉とは《情報処理》《データ転送》の〈速度〉のことだ。例を示そう。

《同製品は**SCSI 対応のインタフェースボードに接続することにより、最大**M バイト/秒 (理論値) のデータ転送速度を実現する**システム》

〈システム〉の開発には《実務に即した機能と処理速度の追求》が大切だ。〈零システムは、天羅万象をより加速するために作られました〉。この〈システム〉は〈物語作成〉という《実務》に即した〈ロールプレイ支援〉〈機能〉を持ち

ます。〈零〉は〈世界最高速〉で《処理》します。《情報》を。《転送》します。《データ》を。

《接続し、転送せよ！》——何処から何処へ？

〈世界最高速〉にて——《Quo Vadis》？

4.

などという《使徒》の問いかけはさておき《ジーザス・クライスト》、《スーパースター》ならぬ《みんな》のために、《楽しく使える》〈システム〉開発には《マニュアルレスで使える操作性の実現》がキモとなる。《操作性》の向上は《運用》や《処理》の「はやす」の向上、すなわち《生産性》の向上と連結している。例えば以下のように。

《出荷時に**レベル*に設定されており、ユーザーが瞬時に設定を行う必要がなく、通常のハードディスクユニットと同様の感覚ですぐに運用が可能》。

《世界最速の**速度および処理能力の大幅向上と、**作業の自動化により、ユーザーの生産性を飛躍的に高めた》。

残念ながら〈零システム〉は《マニュアルレス》ではない。〈零システム〉の《操作性》が《みんな》にとって《快適》か否かは不明である。それでも〈零〉は〈世界最速〉で、その《生産性》は RPG の頂点にある。この〈速さの秘密〉が〈物語〉だ。

〈零システム〉、それは〈もっとも速く物語を生み、共有化する〉。〈なぜなら、物語は、ゲームシステムに、キャラクターに、そしてあなたにすでに内包されているからだ〉。

〈零〉を分かるため、〈分かりあう〉ため——〈零システム〉の《シェア》のため、このモノカタルシステムに〈内包〉された〈物語〉を〈我々〉は《シェア》する必要がある。〈さあページをめくろう〉。

【膜間：シュラ】

〈天羅〉には〈修羅〉がいる。〈修羅〉とは〈変化することを止め、果たせぬ思いを別のものに昇華できない〉モノだ。それは〈忘れる〉ことではなく〈修羅〉になることを選び、〈因果の流れを滞らせ、その魂を殺してしまう〉。

それらは〈業システムの流れを止め、悪用する者にほかならない〉。〈自分を変えようとしないうるさな態度が[修羅]を生む〉。〈我々〉は〈このような存在は PC とは考えない。よって GM が管理する NPC——物語内で一定の役割を持ち、その役割が変化しない——としての存在でしか許されない〉。

《容赦なく殺戮し、容赦なく忘却していく、そんな世界に私はいる》。

【第二膜：シェアウェア (ware=wear)】

《ここから先は、有料です》

1.

「零」とは、何だろうか？

「零」とは、「物語」だ。」

人は〈事象に関連性を見つけ、因果関係をつけたもの、つまり物語として認識している〉。〈我々の記憶は、物語になったところで、初めて定着する〉。《あなたは物語を紡いで生きている》のだし《物語はあなたという存在を形作っている》。

〈我々は、物語なしには生きていけない〉。

そして〈零〉は〈君に物語を語らせる〉。これは〈君ひとりが語るたわごとではない。物語の共有なのだ〉。〈人が集まって、共同の物語が組み上がる。それを君は、僕は、共有することができるのだ〉。これぞ〈零〉の〈物語〉。

〈世界最高速〉とは〈共有できる物語を作り上げる〉〈物語のできあがっていく〉〈スピードのことだ〉。《カウント・ゼロ》で突っ走れ！

ところで〈物語〉を〈作る〉のは「誰」？

「誰」よ？

2.

〈零システム〉は（残念ながら）《マニュアルレス》ではない。〈零システム〉の《操作性》が《みんな》にとって《快適》か否かは不明である。しかし、それでも《ユーザー》によっては《通常の》RPG システムと《同様の感覚ですぐに運用が可能》だろう。そもそも〈珠刀〉という〈システム〉は〈一兵卒にもてるようなものではない〉。〈珠刀〉という〈システム〉をもつものは〈一兵卒〉ではない。

《《マニュアル》をもってしまった》〈零〉の〈速さの秘密〉は、〈物語のタネをあらかじめ、キャラクターデータや世界観などに仕込むこと〉にある。〈零〉は《出荷時》に〈物語のタネ〉が《設定されて》いるのだ。〈零システムは、タネをまくのではなく、苗を植えることで物語が形成されることを助けるというコンセプトで作られている〉。

これは〈物語〉に関する《ユーザーの生産性を飛躍的に高めた》。なにしろ従来〈物語と飛ばれる果実〉の《生産》—《収穫》は〈運〉まかせだったのだ。〈物語〉の〈タネ〉まき、および〈苗〉育成の《作業の自動化》により、〈零〉は《世界最速》となった。〈零システム〉は〈一兵卒にもてるようなものではない〉。なにしろ〈世界最速〉なのだから。そして〈零システム〉の《ユーザー》にとって、〈すでに問題は、“物語”という果実を得られるかどうかではなく、それをいかに味わうか、どのように料理するかに変化したのだ〉。《メガトラ》？ 《旧世代》の〈ゲーム〉ですな。

〈各キャラクターが自分の役割を果たし、物語を盛り上げるために全力を尽くす。これが零で理想とされるゲーム風景だ〉。〈『すべてはドラマのために』存在する。あなたのキャラクターは、その物語のなかで確固たる位置を占めている。この物語はあなたの物語なのだ〉。《スナックは、ただ単にある新しい必要性に応ずるだけでなく、その必要性にある種の演劇的表現を与え、そこに出入りする人々を現代的な人間とし、現代生活の極端な速さを支配し、制御する管理者とする》。Yes, my master. 〈やられ役のザコ相手に「邂逅」ロールを振

る必要はないということだ〉。〈時は戦国〉。〈やられ役のザコ〉なぞ《記憶に、ごさいません》ってゆへか《Out of 眼中》。〈さあ、世界最速のあなただけの物語を存分に味わい、楽しもうではないか〉。それはいいけど《あなた、誰》？ ……なあ〜〜んて《ツッコミ》入れるのは《ノリ悪いぜ》、チャマ！

そもそも《作者というのは、おそらくわれわれの社会によって生みだされた近代の登場人物》。あるコトが《自動的な目的のために物語られるやいなや》《作者が自分自身の死を迎え、エクリチュールが始まる》。《作者の死》、〈それは、何もお約束がどうかの問題ではない〉。〈お約束〉は《破壊できず、ただその《裏をかく》ことしかできない》。

一編の《テキスト》のなかで《エクリチュールは、互いに対話をおこない、他をパロディー化し、異議をとねえあう》。こうして〈竜樹〉は《ジェダイの騎士》となり、《キリコ・キュービィ》は〈ヨロイ〉のなかで〈冷凍保存〉されることになった。これぞ《零度のエクリチュール》、みたいな？

3.

《テキスト》、《そこではさまざまなエクリチュールが、結びつき、異議をとねえあい、そのどれもが起源となることはない。テキストとは、無数にある文化の中心からやって来た引用の織物である》。引用、すなわち〈共有〉だ。

〈零〉のキーワードは〈主張〉と〈共有〉。〈零〉とは、「コミュニケーション」だ。〈主張〉と〈共有〉、この〈ふたつのファクター〉が、コミュニケーションの始まりである。

〈零〉には〈オニ〉がいる。〈彼らは、人類より深いレベルで分かりあえてしまう。彼らのあいだでは、情報は均一化される〉。〈我々はオニと違って本質的に分かりあうことがない。だから、我々は物語を作るのだ。そしてそれを共有することで、我々は“分かりあう”のだ〉。《ゼロがいい、ゼロになろう、もう一回》ってゆへのは、古いかな、もう。

〈物語〉を〈楽しむ〉ためには《実は他者であり続けることが必要なのだ》。しかしそれは《突き放してよそよそしい平静を保つということではない》。それは《他者＝物語のなかに自己＝読む者の心を映すことだ》。《そのとき我々が見るのは我々自身の影である》。《テキスト》は《読者》を宛てにする。その宛て先は《あるエクリチュールを構成するあらゆる引用が、一つも失われることなく記入される空間》だ。ところでこの文（テキスト）の元ネタ、《わかる？ わかる？ わかんないかな？》

《悲しい場面を悲しいと思うとき、我々は個人の生育の歴史のなかで経験した悲しい気分の記憶を再生する》。《物語》は《悲しい記憶を再生するスイッチ》を押す。《物語は我々の感情のよりしろだ》。〈君の感情を他人と共有するため〉。〈零〉は〈情動をコントロール〉する。〈零〉とは、「情動の支配」だ。そう、《僕がいて、君がいる》。〈そして同じことを考えている。同じことを感じている〉。仮に《わたしの物語》《あなただけの物語》を《表現》しようとしても、〈我々〉そして〈君たち〉が《《翻訳する》つもりでいる内面的な《もの》とは、それ自体、完全に合成された一冊の辞

書だ。《書き手は、もはやおのれのうちに情念も、気質も、感覚も、印象もたず、ただこの果てしない辞書を持ち、いかなる停止もありえないエクリチュールを、この辞書から汲みだすのだ》。《引用》の《引用》、《パロディ》の《パロディ》、だから《零》の《物語》は《君ひとりが語るたわごと》——「モノカタリ」＝「mono-語り」——ではない。《物語の共有なのだ》。

《我々はひとりで生きているわけではない》。《このことを確かめるのが、コミュニケーションである》。

《それはただの情報交換ではない。人が生きるために必要な行為なのだ》。

そして、そのコミュニケーションが素晴らしい速度で、想像を絶する密度で行われる。《それは、演劇でも、映画でも、小説でも、そして君の夢でさえも補完が不可能なほどの至上の快楽、究極のエンターテインメントだ》。

《これが、インターネットです》、じゃない、《『天羅万象・零』なのだ》。

4.

《我々》そして《君たち》は《零》で《接続》する。そして《内包》された《物語》を《転送》し、《共有》する。これが《零システム》だ。《零》とは《シェアウェア》だ。

《シェアウェア》は《作者》の《「自己表現」の一つの方法でもある》。それは《ネットワークで流通する事を前提としている》《生産》物だ。

《ネットワークで流通する事を前提としている》《物語》、それを《我々》そして《君たち》は《共有》する。《共有》される《物語》。《共有》される《商品》(ware)。

《我々》は《物語》で《交わる》。《物語》が《生産》される。《システム》の機能は《物語》の《快楽》と《生産》——《創造》だ。

《我々》は《物語》を《創造》する。《物語》という「きず」を「つくり」、《痕跡》を《記憶》に《刻印》する。《『天羅万象・零』は、喜劇よりも悲劇が似合うRPGである》。《悲劇》の《傷痕》、《刻印＝痕跡》のための《システム》。これが《零》だ。

そして《『天羅万象・零』というゲームは、ゲームに参加する全員の協力で、美しくも哀しい、楽しくとも苦い物語を作り上げることを目的としている》。《修羅》を《殺害》し《業》を《昇華》すなわち《浄化》する。ナミダの《雫》。《カタルシス》により《トラウマ》を《癒す》。《ありがとう、そしてさようなら》。これぞ《零》の《物語》。作ってよマスター《涙忘れるカクテル》。《お支払い》は《合気チット》で。

《珠刀》は《浄化》のため、《少女》に《殺戮一忘却》の機能を与える。《少女》は（無邪気に）微笑んでいる。《少女》は自らの《システム》を1度たりとも使用したことが無い（かのようだ）。《血》はあくまで《衣装》の彩りで《少女》の肢体には《痕》1つない。《少女》の《衣装》だけが《血》のように赤い（しかし、それは血の赫ではない）。ケガレ無き《ロリータ》。

そりゃ、そーだ。《『天羅万象・零』は遊びである。遊びで

人を傷つけるのはよくないことだ》。だから《我々》が《傷つける》のは飽くまで《衣装》(wear) 《少女》の肢体には《痕》1つない。ってゆーか、ヒトを——こんなにも《無垢》な《女》《子供》を——《傷つける》なんてサイテーだね。《オジサン》。

《零》は《シェアウェア》だ。そこでは《共有》すること、《シェア》が大切だ。1人語りはよろしくない。そいつは独り善がりだよ、兄ちゃん。「Share」——《共有》と《役割》、これをわきまえてこそ《分け前》にもあずかるってモンさ。

《痕》は、だから飽くまで《衣装》であり《商品》だ。涙の《雫》、それだって《商品》であり《衣装》だ。《オタク》の《シェアウェア》。ところで《痕》に《雫》だってヨ。それってもはや（噂には聞けど）《旧世代》の《ゲーム》だぜ。ってこれイチオウ冗談なんスけど、分かんないっすか？ マジ？ ねぇマジ？

——《終劇》！

【膜間：クグツ】

天羅とは、《巨大ロボット》に《ロリータ系美少女》のRPGだとか何とかいう批評をどこかで耳にしたことがあるのですが、まあ、ルールブックを見た限りではそういうこともない、気もするのですが、しかしルールブックの表紙やイラストを見る限りでは、確かにそのとおり。売り手は、商品売るために、イメージを付与する。そのイメージは買い手の欲望に訴えかけることを想定して選ばれたもの。だから、僕たちの欲望をかきたてるモノは、《彼》によればやっぱり、巨大ロボットとロリータ系美少女なのですね。いや、《零》になってから、《巨大ロボット》の方は表紙から居なくなりましたね。ハイ。

ともあれ、君たち(我々)によれば、我々(君たち)の欲望をかきたてるモノは、巨大ロボットとロリータ系美少女——『零』になってからは《ロリータ系美少女》only——なのです。なのでしょか？

いやね、《ロリータ系美少女》は僕も好きさ（って、一緒にするなとか言われそう）。だけど僕、《ロリータ系美少女》が好きな男は、キライなのよね。

とはいえこれは僕の好み。僕の《主張》。だから僕が『天羅万象・零』を遊ぶときには、《ロリータ系美少女》をシナリオに登場させなければ良い。

とも思うのだけれど、シナリオにはやはり登場させますね。可憐な《傀儡》や《姫》かつ《ヨロイ乗り》。それは、僕がこういう《ロリータ系美少女》が好きだから、という理由もあるのだけれど、そもそもこうした《ロリータ系美少女》が登場しない《天羅》のシナリオって、成立するのだろうか。

我々は《物語》を作る。《一対五千という対立構造》をみて、《五千の兵が勝つのは当たり前である》と判断する。《それでは“お話”にならない》と判断する。《“お話”を作る》ため、“お話”になるような《一》の勝利のために、《気合》

を獲得する。だけど、そもそも〈我々〉は“お話”を「作りたい」のだろうか（〈作る〉ことと〈語る〉ことって、少し違う気がする）。

〈我々〉が好んで作る“お話”とそうでない“お話”がある。〈我々〉の好みに合わない〈物語〉は“お話”にはならない。その〈裁定者〉となるのは〈ゲーム〉をツールに〈お話〉を〈作る〉者たち。〈我々〉そして〈君たち〉の、“常識”……その《視点》。これが《カッコ良さ》を〈裁定〉する。

……ひどく疲れる。

《ロリータ系美少女》が登場しない〈天羅〉のシナリオって、成立するのだろうか——という僕の不安がそこにある。

『真・女神転生』シリーズのどこかの作品のキャッチ・コピーに《アクマでも、愛してくれる？》というのがあったけれども、うん、《アクマ》でも愛しますよ。僕は。キミが可愛ければね（そして最近のワカモノの傾向だと、相手が自分に“愛されたがっている”こともまた、自分が相手を愛する条件らしい）。

なんだろう。『天羅万象・零』のシナリオを作るときに考えるのは、こんなこと。

醜い子は愛してもらえない

悪い子は愛してもらえない

……「愛してもらえない」ことを「悲劇」に仕立ててもらえなかった子は愛してもらえない——モブですよ、モブ！（そういえば、「悲劇」とは〈物語〉ですね）

つまりは、〈やられ役のザコ相手に[邂逅]ロールを振る必要はないということだ〉。〈『天羅万象・零』で必要なのはこのイヤな気分なのである。……まったくイヤなゲームだな〉。

つい先日、『AIR』をやりながら「やはりこうしたゲームにでてる女の子って、可愛らしく描写されているよな」、な～んて思ったり。《青年は、ひとりの少女に出会った》。人形のような女の子。

ボクは、〈君たち〉そして〈我々〉がルールブックの表紙に描きたてた〈我々〉そして〈君たち〉の欲するモノ——《ロリータ系美少女》を、“お話”のなかにチラツカセなくてはならない。ボクは《子供たちを相手に人形芸を披露する。しかし、さっぱり受けない。いつもとはどこか勝 %hこ7戦Gは