

ぬまぼん 2014

沼にとっぷり浸かった沼人が大集結!!!

■ゲーム&ソシャゲ
モバゲー沼のおはなし

怪しい隣人
格ゲー沼のおはなし
kabukabumilk
艦これから始める
ミリタリーの世界
buran2086
たのしい艦これ生活

lin ricky
浅瀬の沼から
こんにちは
(TRPG 編)
たつあき

■写真
写真入門
しいな
写真沼のおはなし
まこちゃん

■スポーツ
サバゲー沼のおはなし
あきづき
サッカーの応援(遠征編)
さつきゆん

■音楽
サントラ好きのわかるようでわからない沼の話
Roter Baron
日本語ヘヴィメタルのすゝめ ~日本語から始める HR/HM~
yasu50000

■ノンジャンル
文房具のお話、万年筆編
きくふらい
カスタムデザイングッズ沼
のおはなし
KJ tuntun
上京のススメない
JIN

■IT
セキュリティ系のお話
なおきち
ニコニコ動画沼
poyapoya

■立体物
ドールとおでかけ
TakasiroM
どうして気付くと沼にいる
だんな

■魔境
ひろゆきちゃん沼のおはなし
はーさん

帰ってきた! 女児ぱんつ沼
~more deep~
ポンデザナズ

■たのしい沼まんが
プリキュアの性器(腋)について
アル山



貴方にも「いとししと」の魅力を伝えたい ―沼本2014―

my Preciouss (いとししと) …イギリスのJ・R・R・トールキンが執筆した世界的に有名な冒険譚「指輪物語」で指輪に魅せられたゴラムが呟く言葉です。

この作品は日本でも「ロードオブザリング」という名前で映画として三部作が公開されているので、ご覧になられた方もいるかもしれませんね。映画の中ではゴクリと呼ばれていた彼ですが、指輪の魔力にのめりこみ深く執着する様は実に狂喜に満ち溢れていました。

さて、この「いとししと」と似ている言葉があります。それは…「沼」です。国語辞典によると「沼」とは「水が自然に溜まった泥の深いところ」という意味ですが、この沼の持つイメージから「なにかに執着しズブズブとのめりこんでいく」という様子を示すこともあります。沼という言葉省略し、単に「ハマった」とも言われますね。

指輪の魔力に魅せられ執着し、深くのめりこみすぎて醜悪な姿に身を落としてしまっ
てなお、中つ国を彷徨っているゴラムの姿は「指輪の魔力という沼にハマった状態」です。
さあ、今回もこの冊子には、たくさんの「いとししと」を語る人々が集いました。
どうぞ、みなさんも各人の「いとししと」への執着と思いをご覧になってください。

…ああ、そうそう、みなさんは「河童」という妖怪を知っていますか？

河童は水辺に生息しており付近を通る人間を沼に引きずり込み殺してしまうそうですよ。そんな河童の中には、おそらく自分の住んでいる沼がどんなに心地いいかを熱烈に語り、それを聴いていた人間が「ああ、俺もそこに行きたいなあ」と油断した瞬間、沼に引きずり込んでしまうような知恵者もいたことだと思います。いえ、なんでもありません。

私たちは「いとししと」と共に生きる仲間を探しているだけなのですから…ね。

目次

モバクソゲー沼のおはなし	4
格ゲー沼のおはなし	6
艦これから始めるミリタリーの世界	11
たのしい艦これ生活	16
浅瀬の沼からこんにちは (TRPG 編)	22
セキュリティ系のお話	32
ニコニコ動画沼	34
サントラ好きのわかるようでわからない沼の話	42
日本語へヴィメタルのすゝめ ー日本語から始める HR/HM ー	45
写真入門	52
写真沼のおはなし	55
サバゲー沼のおはなし	73
サッカーの応援 (遠征編)	80
ドールとおでかけ	83
こうして気付くと沼にいる	87
文房具のお話、万年筆編	96
カスタムデザイングッズ沼のおはなし	100
上京のススメない	107
ひろゆきちゃん沼のおはなし	112
帰ってきた！ 女兒ばんつ沼 ー more deep ー	120
たのしい沼まんが プリキュアの性器 (腋) について	127

モバクソゲー沼のおはなし



文：怪しい隣人

前回の沼本に寄稿した際、モバクソゲー沼というのはありやなしやという意見をベースにお話をさせていただいたのだが、

「刹那の快樂がモバクソゲーの本道であり、余り沼とは言い難い」

というところに落ち着いたように記憶している。

ならなんでお前ここにいるんだよと言われそうなんだがついつい「あ、また書きます」と言ってしまったので仕方がない。

しかし、モバクソにかかわるものすべてが即座に抜けることができる場所ではない。これまた前回の本にも書かせていただいたが

「うわひでえ」

とゲラゲラ笑うところで止まっていればまだ沼に入っていないのだが、

「これはひどい、ぜひみんなに知らせないと」

とそのひどさを語り始めると若干ヤバイ。

ただ、これは語りたくなる人間が多くなるのは自然のなりゆきである。人間良いものについては

「いいよね」

「いい……」

で会話を終わらせることが可能なのだが、だめなものについてはなぜこれがダメかというのを考えたくなるものである。また人間の心理上「幸せを共有したい」というよりはある意味「自分がどれくらいひどい目にあったかを理解してもらうには同じ目にあってもらうのが一番だ」となりがちなのだ。むろん、笑い話になる程度での話なのだが。

もちろん、巻き添え自爆に限らず「被害は俺一人でもいい！」と警告を促すためのものとしても存在しうるし、いずれの場合も読み物として人を楽しませることは出来る。それは過去のクソゲーブームに始まり、現在もネット上で続くクソゲーオブザイヤーが証明してくれていることだ。

そして「みんなに知らせないと」と巻き添えの人間を増やす手段においては、昨今プラットフォームごとにプレイヤーを多くわしづかみにするコンテンツが多く「これをやってみなよ」というには非常にやりやすい環境なのだ。

具体的な話をすると

- ・モバゲー：モバマスやってる人に紹介できる。
- ・GREE：ミリオンライブやってる人に紹介できる。
- ・DMM.com：艦これやってる人に紹介できる。

なお3番目のは意外と気が付いてない人が多いが、PC用のアカウント持てればス

マホゲーも勧誘可能なのである。

ただ昨今、若干この手のプラットフォーム型ソーシャルゲーの発展に陰りが見えつつある。モバゲーは成長の鈍化を指摘され、GREE はそれすらなくえらいことに。DMM.com は今大ブレイク中の艦これは PC 用ブラゲーだし、そもそもあの会社はエロコンテンツが強みだ。株式市場という一種のギャンブルを捨てているが故の強さがある。

おっと話がそれかけてきた。何にせよ最近「これはひどい！」というコンテンツの乱発環境が上記のプラットフォームから iOS や Android というアプリ市場に移行しつつあるのだ。人気作の売り上げが落ちる→人が減る→新しい客をゲットする市場としておいしくなくなっているのは事実だし、パズドラの大流行で「ようしうちも」となったバカどもがクソを垂れ流すようになっているのも事実。

AppStore も GooglePlay も新着のゲームをチェックしづらく、ひどいゲームをあさるというのに向いてない。そこにたどり着いてもダウンロードの手間があったりするのですからあやろうというのにもちょっと抵抗が強くなる。招待については Facebook や Twitter アカウントとの連動を行っているところもあるが、クソゲー情報の収集においても、アプリのレビューは Amazon 並みかそれ以上に役に立たず、レビューサイトはイマイチ目立たない。

逆に言えばモバクソゲー本が成り立ってしまう理由の一つに情報サイトや語り手の少なさというのはあるのかなあ、と思えてきた。なかなか語り手同士がつかないというのもあると思う。クソゲーオブザイヤーのような皆が集まる場所があればよいのだが……。

とまあここまでつらつらと語ってきて思ったのだが、
「モバクソを語るという行為には沼的な魅力がある」

というところに落ち着いたように思う。

皆さんもっとモバクソゲーを語ってみてほしいな、と思う次第。最近は Web サイトでも結構クソアプリのレビューは増えてきてるんだけどね。

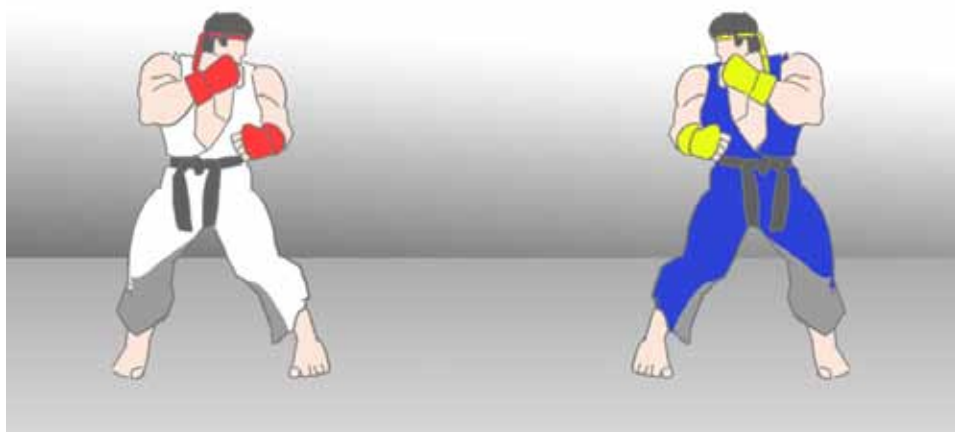
格ゲー沼のおはなし



絵と文：kabukabumilk

格闘ゲームを楽しむ要素の一つとして『地上戦の駆け引き』があります。
地上戦とは相手との距離を測りつつ、場面に適した技を使うことで戦況を有利に進める
対戦方法で、格闘ゲームの基本中の基本とも言える部分です。
今回は、その魅力を少しでもお伝えできれば幸いです。

地上戦は平たく言うと陣取り合戦です。
自分の行動できる範囲が広いほど、相手より優位に立ち回れます。逆に画面端（これ以上
距離が広げられない場所）に近くなればなるほど、戦況は不利になります。
だからと言って、闇雲に前に突っ込めば勝てるわけではありません。ここが格闘ゲーム
の難しいところ。
それでは、今でも人気の対戦格闘ゲーム、「ストリートファイターⅣ」の実践例を交え



つつ解説をしてみましょう

まず自分の陣地を広げるために、できるだけ低リスクで効果的な手段を選びたい…そこで登場するのが「牽制技」です。

「牽制技」にはリーチの長い技（相手に届きやすい技）が適任とされています。

まずこの「牽制技を当てに行くこと（ヒット or ガードさせる）」が目標となります。

ヒットしていればもちろん相手の体力を減らせますし、ガードさせても相手を画面端に
追い込むことができます。一番基本となる行動なので、ガンガン狙って行きましょう。
これを専門用語で『当て技』と言います。

①『当て技』



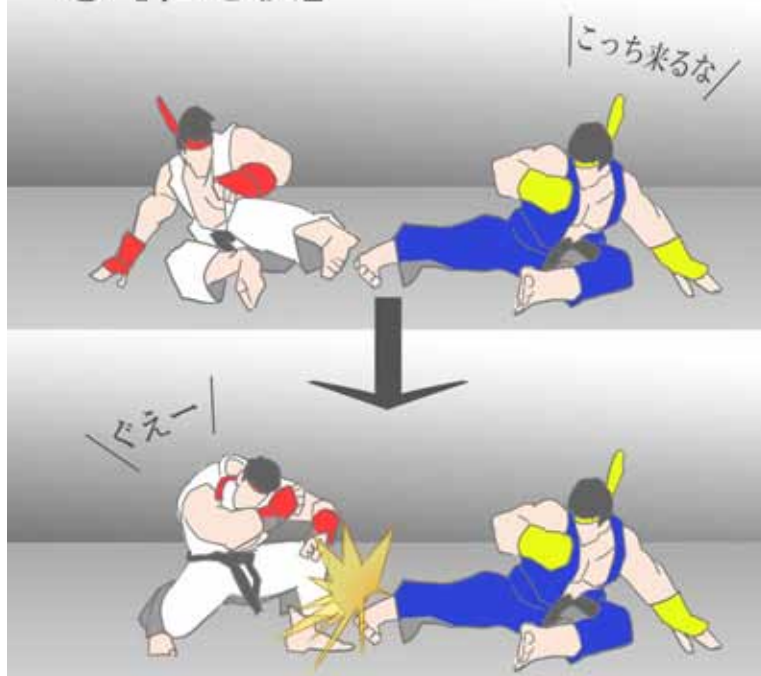
では、『当て技』を出し続ければ一方的に攻め続けられるのか、逆に『当て技』を出し続けられると対処の方法がないのか？という、実はどんな優秀な『当て技』にも弱点があります。

それは、牽制技はボタンを瞬間から強いわけではなく、一番強い状態になるまでは無防備になっていること。

その無防備な瞬間を突けば、強力な『当て技』も止めてしまえます。

つまり相手が牽制技を出すよりも「先に」技を出して『当て技』を潰す、これを専門用

②『置き技』



語で『置き技』と言います

そして最後に紹介するのが、地上戦おける醍醐味とも言える『差し返し技』です。

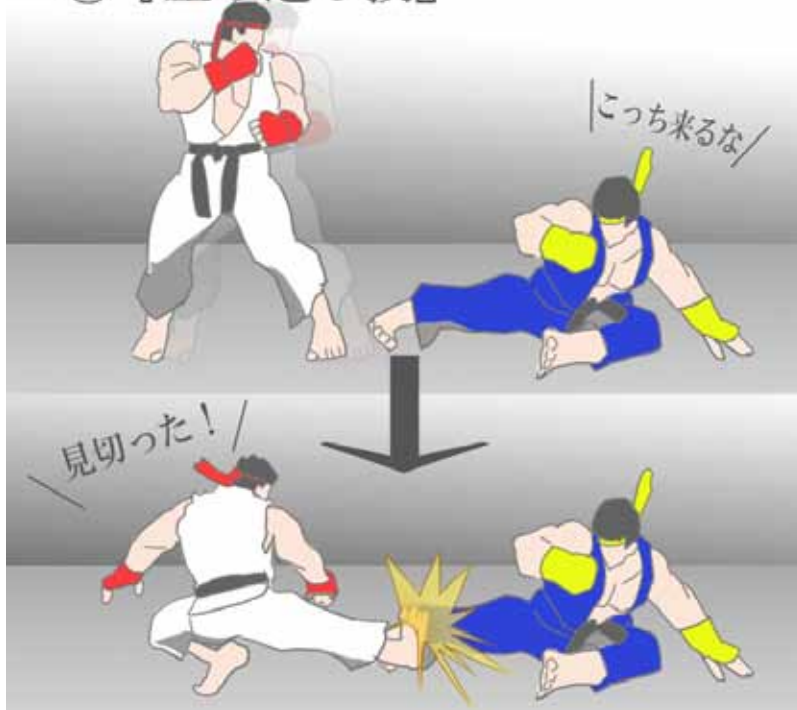
これは先ほど説明した『置き技』を「狙って」技を当てに行く事を言います。

前後の移動で相手の技の間合いを調整したり、「このタイミングで『当て技』を出す」と相手に印象付けした後で、相手が『置き技』を出したのを「見てから反撃技を出す」というテクニックです。

高度なテクニックではありますが、『差し返し』ができるのとできないのとでは、相手にかかるプレッシャーがまるで違ってきます。相手からすれば『置き技』を「狙って潰された」わけですから、「読み負けた」という心理的ダメージを負うことになり、例えば同じような場面になった場合でも、『置き技』を出すことに戸惑いができます。そうなれば、安心して『当て技』が出せるようになる、というわけです。

そんな『差し返し』にも弱点はあります。それは「相手が技を振らなければ、ただ立つ

③『差し返し技』



ているだけ」ということ。相手に『当て技』を意識させていないと、成立しないのです。

『当て技』『置き技』『差し返し技』は三つ巴の状態となっています。

基本となる技を『当て』に行き、その『当て』に強い『置き』を使い、『置き』狩るための『差し返し』を狙い、『差し返し』をするために『当て』を使う…。

何か一つの行動を取れば良いわけではなく、バランスよく対応できることが地上戦における「上手さ」につながります。



ここで、最初にお話しした画面端がなぜ不利になるのかをお話ししましょう。

画面中央であれば自分の得意な距離で『置き』や『差し返し』を狙えますが、画面端の場合はそれ以上後ろに下がれないため、距離調節ができなくなります。

そのため距離調節が重要な『差し返し技』が完全に使い物にならなくなり、相手の『当て技』を警戒するための『置き技』が多くなります。となれば追い詰めた側は、本来難しい『差し返し技』を狙うチャンスが増え、何もしてこなければ『当て技』出し放題、となります。

分かりやすく言うならば、グーとパーしか出せないジャンケンをやっているようなもの、とお考えください。





格闘ゲームにおける画面端が不利になる、とはそういう意味があります。
地上戦がどういうものを理解した上で対戦を始めると、相手が技を『当て』に近づいて来たな、とか、距離を離したのは『差し返し』を狙っているのかな等、相手の一挙手一投足の意味を考えるようになります。考えながら対戦をするので対戦そのものが非常に楽しくなりますし、狙い通りに立ち回れて勝利した時の感動は入ります。地上戦なんて初めて知った、知っていたけどやっていなかった、という方は是非実践投入してみてください。

また、今回の記事で格闘ゲームに興味を湧いた方は、対戦動画を見てみるのも良いでしょう。最近ではプロの試合に分かりやすい実況を交えた面白い対戦動画もネットで見るができます。プロプレイヤーは地上戦の上手い人が多いので、試合も見ていて飽きません。

長々と話をしまいましたが、格闘ゲームの魅力はまだまだ言い尽くせていないと思っています。また機会があれば、別の魅力をお伝えしようと思います。

艦これから始めるミリタリーの世界

文：buran2086

巷では艦隊これくしょんがブームとなっており、Twitterでも話題になることが多いかと思いますが、皆さん提督のお仕事を頑張っていますか？ 噂ではアイドルプロデューサーから海軍提督に転職した人も多いと聞きますがいかがでしょう。

さて、数か月前までは大砲を積んだ船は全て戦艦、軍隊の飛行機は全て戦闘機、という認識だった提督も多いかと思います。それが艦これをプレイすることによって空母・戦艦・重巡・軽巡・駆逐・潜水艦の識別ができるようになり、また戦闘機・爆撃機・攻撃機・偵察機の使い分けも常識となりました。

その識別ができるようになったということは既にミリタリー沼に一步足を踏み入れていることと同義であり、またミリタリー業界にとっては新規参入者が10万人単位で増えたということでもあります。そこで今回は「艦隊これくしょんから始めるミリタリーの世界」と題してミリタリーオタクとして次のステップに進む方向をいくつか提示していきたいと思います。

ミリタリー業界の歴史と現状

さて、ミリオタとして次に進む前に業界の歴史と現状ですが、これまでミリタリーというのは非常にマイナーかつ初心者が参入しにくい分野でした。その理由として非常に難解かつ幅広い知識が必要なジャンルであること、そしてごく一部の古参による初心者叩きが横行していたことがあげられます。「一部の軍オタが初心者いじめに走るから若い客をガンダムとかにとられてミリタリーがドマイナーなジャンルになっているのかわかっているのか？ ああ！？」（野上武志）という発言もあります。実際に自分の周りを見てもミリオタは皆無、ガンダムの話題で盛り上がる友人を見ながら「実在した兵器の



ほうが何倍も面白いのになあ」と以前から思っていました。

しかし新規参入者がいないと業界は先細りする一方、そこで数年前から萌えとミリタリーの融合により細々と下地を作ってきたミリタリー業界関係者がいるなか、艦これが業界としては前代未聞のブームとなったわけです。業界人は嬉しい悲鳴を上げているでしょう。

ミリオタの端くれである自分としても嬉しい限りであり、一人でも多くの提督がミリタリー沼にどっぷりとはまってほしいと思うわけです。

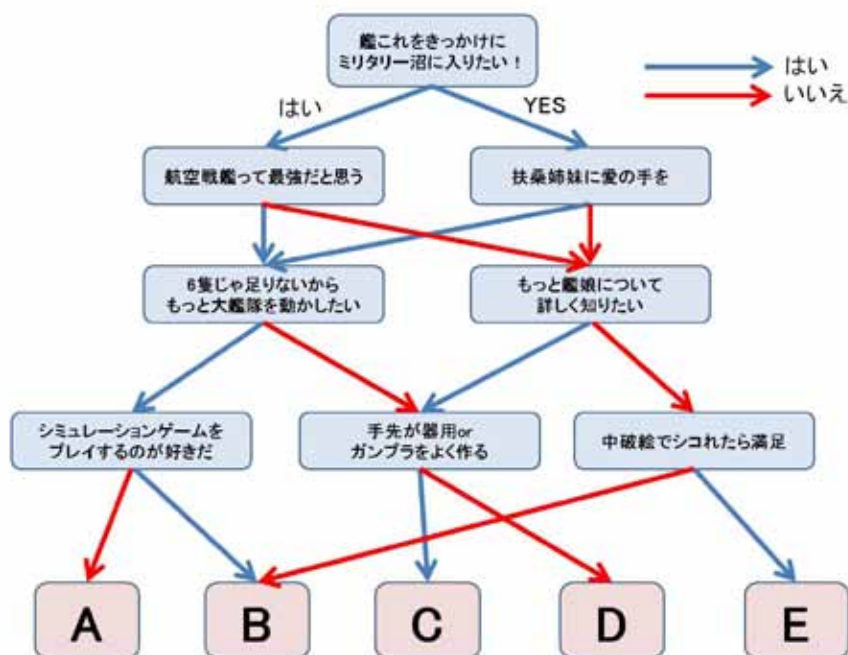
ミリオタとして次のステップへ進むために

さて、前章でミリタリーは「非常に難解かつ幅広い知識が必要」と書きましたが、そんなに身構えることはありません。艦これで軍艦と艦載機の識別ができるようになった時点で第一ステップはもうクリアしていますから。

また自分にもミリタリーの全分野を網羅できるような知識はありませんので、タイトルの通り艦これの次にお勧めする何か、ということに的を絞ります。いきなり資料として洋書を読めなどということはありませんのでご安心を。

お勧めジャンル診断

さて、ミリタリー沼も幅広いもので大まかにわけても陸・海・空・個人装備・戦史 etc … と多岐に渡ります。そこで提督諸氏にお勧めするジャンルを診断するための質問フ



ローチャートを用意しましたので以下の質問にはいい or いいえで答えてみてください。
それでは診断結果の A ～ E についてお勧めするジャンルです。

(A) 仮想戦記沼

魔海造大好き！航空戦艦とか最強だよ！な提督にお勧めの仮想戦記沼。アメリカに負けた腹いせに架空兵器をバンバン登場させてアメリカをフルボッコにしちゃうお話がいわゆる仮想戦記になります。代表作としては「紺碧の艦隊」という小説がありますが、長編なので最初はハードルが高いでしょう。しかし紺碧の艦隊はアニメ化もされているのでまずはそちらからどうぞ。

一昔前は仮想戦記ブームがあって小説・漫画問わず多くの作品がありました。最近では下火だったのですが、艦これブームにあやかっているのかコンビニ本などで軍事関連漫画がおいてあったりするのでチェックしてみてください。艦これも一種の仮想戦記ですね。

(B) 戦争 SLG 沼

艦これの6隻艦隊じゃ物足りない！もっと大艦隊を動かしたい提督にお勧めの戦争 SLG（シミュレーションゲーム）沼。三国志や信長の野望・大航海時代で有名な光荣が発売する「提督の決断」が代表作でしょうか。

しかし提督の決断4が発売されたのが約10年前、新作が出る気配はありません。一説には某国からいちゃもんをつけられて続編が出せないとかなんとか。そこで現行作品でお勧めするのは「鋼鉄の咆哮」シリーズと「太平洋戦記3」です。

鋼鉄の咆哮は自分で軍艦を設計して敵艦をガンガン沈める無双ゲーであり、軍艦を魔海造したい提督にもお勧めです。なんと80センチ砲やら光学兵器などトンデモ兵器を搭載したりできますので。

太平洋戦記3は前者とは正反対のゲームでグラフィックは20年前のゲームかと思えるような出来。しかし兵器のパラメータは非常に細かく、資源を効率よく輸送しないとあっという間に負けるゲームです。艦これで資源をため込んでニヤニヤしている提督は太平洋戦記3で資源輸送の苦労を味わってみてください。



太平洋戦記3 プレイ画面

(C) 模型沼

手先が器用！ガンプラを作るのなんて朝飯前！な提督にお勧めの模型沼。軍艦のプラモデルとしては1/700 ウォーターラインシリーズという、喫水線でカットされた状態でモデル化されたものがある。艦これに登場する軍艦は全て網羅されていると言ってよいと思います。また既にアオシマというメーカーが艦これとのコラボ作品を発売したようですね、さすがアオシマだ。

戦艦大和で全長 263m ですから 1/700 スケールでもなかなかの迫力です。それでも物足りない提督にはもっと大きくて喫水線下もある 1/350、1/200 スケール等の製品もあるようなのでぜひ購入して完成させてみてください。

(D) 資料・戦史沼

新艦娘が実装されたらまず Wikipedia！艦娘の背景をもっと知りたい提督にお勧めの資料沼。実は Wikipedia の記述は結構間違いも多く、ミリオタの人はあまり Wikipedia を信用していません。またより深く知りたいと思うとネット上の資料だけでは不足することもしばしばあります。そこで軍事関係の書籍を購入しては片っ端から読みあさり、それでも読み切れないものはどんどん積んでいきましょう。

また戦争といえば殺す！奪う！犯す！凌辱エロゲー大好き！な提督にも資料沼がお勧めです。特にソ連の満州侵攻・ベルリン市街戦なんかは本当に悲惨です。戦史系の資料を読んで戦争なんて始めちゃイカンと陰鬱になるか、興奮するかは提督の性癖次第なので当方では一切関与いたしません。またいわゆる従軍慰安婦問題とかはいろんな方面からあれこれ言われるのでとりあえず触れないようにしましょう。

また戦史を保存している施設に行くのもお勧めです。国内だと沖縄に行けば多くの資料を自分の目で見るができるかと思います。あとは神風特別攻撃隊の出撃基地だった鹿児島県の知覧か、靖国神社の資料館、それと大和ミュージアムが有名でしょうか。

(E) 萌え豚沼

俺は艦娘をペロペロできればそれでいい！もっとシコれる萌えミりを！というもうダメな提督にお勧めの萌え豚沼。お勧めするのは「MC ☆あくしず」です。

MC ☆あくしずは 2006 年から発行されている季刊誌で、萌えを全面に出した軍事雑誌です。ミリタリークラシックスという雑誌から派生したもので、MC はその略です。「どこに出しても恥ずかしい軍事雑誌」やら「肌色系軍事雑誌」を自称するほど出版社の頭のネジが吹っ飛んでいますのでいろんな意味で楽しめると思います。

一説には艦これに登場する深海棲艦は艦これに人気を完全に奪われた MC ☆あくしず娘たちの怨念ということですが、2006 年から細々と萌えミりとして頑張っている雑誌なのでぜひ購入してください。第一次大戦から現代兵器まで幅広く網羅しており、決して萌え要素ばかりではなく軍事面からみた記事もかなり正確に書かれていますので読み応えがあります。



MC ☆あくしず表紙

みなさんどのような結果になったでしょうか。この診断が信用できるかどうかは不明ですが、実際に自分の後輩で艦これをプレイしてからミリタリーに興味を持ち、紺碧の艦隊のアニメを見始め「紺碧でも赤城さんが慢心していて安心しました」などと言い出し、その後戦史系の洋書を買いはじめるといふ全力でミリタリー沼に入りつつある例が存在します。

ミリオタとしてまだまだ未熟な自分の独断と偏見でお勧めするものではありませんが、艦これをきっかけにミリタリー沼に入っていく提督が一人でも増えることを願っております。

たのしい艦これ生活



文：lin_ricky

早朝5時。任務更新の時間だ。

「まあ好きではじめた提督ですから」

最近はいいい装備が開発できないと愚痴をこぼした
まず、資材の入念なチェックから始まる。

「やっぱり一番うれしいのは艦娘の感謝の言葉ね、この仕事やっててよかったなと」
遠征から帰ってきた艦娘たちを迎え、またすぐに次の遠征の指示を出した

今日はメンテ日

メンテ終了の時間を見越して遠征を組むのも長年の経験によるものだ。

「ランカーに追いつき、追い越せですかね」
そんな夢をてらいもなく語る彼の横顔は元帥のそれであった

今日も彼は、日が昇るよりも早く艦これを始めた。
明日も、明後日もその姿は変わらないだろう。

そう、提督の朝は早い――



今、ナウなヤングにバカウケなゲーム、艦隊これくしょん。
空のストライクウィッチーズ・陸のガールズ&パンツァーに続けとばかりの海の萌えミ
リタリー、そんな艦この魅力について紹介していこうと思います。ヒャッハー！
……正直まさかここまで長いことどハマりするとは思わなかった。

■艦これってどんなゲーム？

ざっくり説明するとプレイヤーは提督となり、主に第二次大戦で活躍した艦艇を擬人化した「艦娘（かんむす）」を育成・運用して遊ぶ基本無料のブラウザゲームです。燃料・弾薬・鋼材・ボーキサイトといった資材をやりくりして、新しい艦娘を建造したり、装備を開発したり、艦隊を編成して出撃し敵を倒してレベルアップ！ 資材を得るため毎日更新される任務をクリアしたり、遠征艦隊を組んでおつかいに行かせたりする……そんな感じの育成シミュレーションですネー。

では、艦これの面白さに迫っていきたいと思います。

■艦娘がかわいい

艦これにハマった要因その一。

まず艦娘がね、みんなかわいいんですよ。

キャラごとに駆逐艦、正規空母、航空戦艦などの艦種が設定されており、またその艦種の中でもステータスによって強い弱いがあります。ですがきちんと育てれば最後まで使っていけるゲームバランスなんです。

最初はピンと来なくっても、使ってみるとふとした台詞がすごくグッときて、あれっこの子かわいいな……というのが結構あるんですよ。全員にボイスがついていて、それも結構なボイス量で、割と頻繁に喋るのでキャラクターを掴みやすいからですかね。同型艦は基本的に同じ声優さんが声を当てられてるのですが、演じ分けすげえ……って思うことでしょう。思いました。

熊野はなんか変な奇声を発して攻撃するし。

長門は勇ましいこと言いながら敵の駆逐艦ばっか狙って miss するし。

山城の被弾時の「痛っ！」はすごく嗜虐心をソソります。

舞風は普段元気っ娘なのに戦闘で MVP 取るとやけにしおらしくてやられました。

やっぱり声の力は大きいなって思います。

あつ叡ちゃん今「んちゃ」って言った！「んちゃ」って言ったよ！

中でも特に雷ちゃんは「元気ないわねえ、そんなんじゃダメよ！」とか「もーっと私に頼っていいのよ！」とかすごく気に掛けてくれるので、ロリコンとマザコンを併発したどこぞの大佐の気持ちがちょっとわかるようになりました。雷ちゃんは私の母になってくれるかもしれない女性なんだ！！

あと雪風はげっ菌類かわいい。娘に欲しい。

隼鷹さんと一緒にお酒飲みたいし、高雄っばいと愛宕っばいに挟まれて窒息したい。

連装砲ちゃんかわいい！連装砲ちゃんかわいい！連装砲ちゃんかわいい！

むっ！

この足柄さんいいねェ……俺の一押しです。

これは一番人気出るんじゃないかなあ……

■キャラクターのロストがある

艦これにハマった要因その二。

艦娘たちを出撃させて戦闘に入っても、提督のお仕事は基本見てるだけです。出せるのは夜戦に入るか入らないか、進撃するか撤退するかの指示だけ。

しかしこのゲーム、無理に進撃させ敵に倒されると轟沈してしまい、ロストしてしまいます。一度沈んでしまった艦娘は蘇ることはありません。

いつ戻る？ 戻らない！だから戦いには負けられない！

同じ艦娘を入手し直すことはできるので、使いたかったらまた一から育てなおすことになります。

個人的にはこの「轟沈」があるからこそ、進撃・撤退について慎重にならざるを得ず、悩ましくもこのゲームをより面白くしている要素だと思います。

まさに「提督の決断」！

大切に育てた艦娘、そう簡単に沈めたくはないですからね……！

轟沈の条件は明示されてはいませんが、確実に言えるのは、「たまたま運悪く轟沈しちゃった」ではなく「提督自身の判断ミスで轟沈させた」ということ。無理はさせちゃ駄目です。退くときは退きましょう。

それでも聞かない提督には木村昌福提督のこの言葉を贈ります。

「帰ろう、帰ればまた来られるから」

■課金要素が少ない

艦これにハマった要因その三。

昨今のいわゆるソシャゲー・ブラウザゲーはどうも札束で殴ってるような印象でした。なので課金要素のあるゲームに手を出すことはないだろうなって思っていたんですが、結局のところ艦これは始めてしまったんですね。課金しなくてもそこそこやっていける感じだったから。

集めるからにはコンプリート！という主義なので課金ガチャがないこと、特に「今なら誰々もらえる」みたいな限定キャラがいないのは大きかったです。

レア艦娘が欲しければボスを倒してその報酬で狙うか、資材を大量投入して建造に賭

けるか。一応資材も課金で増やすことはできますが、別に課金しなくても一定量まで時間で回復するので余程緊急を要する場合でもない限り意味ないんですよね……。

課金による強化がないということは、育てた艦娘は手をかけた分だけちゃんと強くなるということです。艦種的な差はありますがまあ、コツコツと育てることが肝要なんですね。基本無料をうたいながら課金しないと全然勝てないとかそういう理不尽さはないので無理なく続けられる要因にはなっていると思います。

……まあ最終的には課金しちゃうんだけどな！ 保有数を増やす「母港拡張」とかな！ 母港の初期保有数 100 隻に対し入手できる艦娘はこれ書いてる 10 月末時点で既に 113 隻だかな！ 愛着の湧いた艦娘たちを捨てるに捨てれず、結局のところ課金することを……強いられているんだ！！

長いことプレイしているとこんなに楽しんだから課金してもいいかな……いや課金させてくれ！って気分になって、なるほどこういう戦略もあるのかって思ったりしました。

あ、入渠ドックへの課金はおすすです。プレイ効率が格段に上がります。
WebMoney 買いに行こうね。

■史実を調べたくなる

おそらく艦これにどっぷりハマった最大の要因がこれ。
史実を知っているとニヤリとさせられる点がいろいろあります。

ただ、ゲームだけでは元になった艦艇がどういった活躍をしたのかがわかりにくいんです。一応図鑑みたいなのはありますがエピソードをもとにした紹介がチョロッと数行しか書いてないので知りたければ自分で調べるしかないんですね。

それで調べはじめるんですよ、遠征とか入渠とかでゲームが手空きなときに。気に入った艦娘の元になった艦艇を。するとね？ なるほどあの台詞にはこういった背景が！とか、あのデザインはこのエピソードからきてるのか！とか、そういった発見があるわけですよ。それがすごく楽しい！ 艦娘への思い入れが深まります。

そして、ほとんどの艦が壮絶な最期を遂げています。もちろんゲームでは沈めたくないし、艦娘との思い入れも相まってプレイにも熱が入ります。退くときは退くって、それだけしか指示できませんけどね。

また、艦これは掴みにくい歴史観の補完に役立ちます。
かのミッドウェー海戦で正規空母を一度に四隻も失ったことがどれだけ痛手であったか……艦これをプレイしている提督ならば理解できることでしょう。正規空母は入手しづらいので思い入れもあるでしょうし……。

やはり擬人化することでイメージしやすくなる部分も多いです。実装されてない艦娘がメインで参加してる海戦となるとちょっとわかんないけどな！

最終的には艦娘が装備する砲や艦載機にも興味が出てきますし、ゲームでは条約がないから軽巡にも 20.3cm 砲積めるんだ！みたいなこととなるほど！と思ったり、九九艦爆の脚が可愛いと思ったりするようになります。

帝国海軍のようにジリ貧で回しまくってたら資材なんてすぐ底をつくというのに、新しい艦娘が欲しい。いい装備が欲しい。でも資材が足りない。そりゃ寺の鐘も接收して使いたくもなるわって感じです。

■艦これというライフスタイル

かつて艦これは、進まないロード画面をボーーっとな眺めたり、頻繁に起こる通信エラー画面を眺めたりするゲームだった時期がありました。

通信エラーが発生した為、
お手数ですが、オンラインゲームトップより
ゲームの再開をお願いいたします。



急激にプレイ人口が増えたためサーバは悲鳴を上げ、いつ通信エラーが起こるかわからないので迂闊に出撃できず、とりあえず遠征だけ出してログアウトする……。

このため一部の提督はゴールデンタイムのプレイを控え、トラフィックが少なく、且つ一日の任務更新タイミングである早朝にログインするというプレイスタイルに変わっていったのです。

すると、なんとということでしょう。

早寝早起きが続けた提督がみるみるうちに健康になっていくではありませんか。

艦これはライフサイクルにも影響を及ぼしていたのですね。

現在はサーバも増強され通信エラーは減多に起こらなくなりましたが、そのプレイスタイルを引き継いだままの提督も多いと思います。

またゲームの性質上、目的や目標を見失うと作業になってしまうので、割と飽きます。
そんな時はランキングに目を向けてみるのもいいかもしれません。

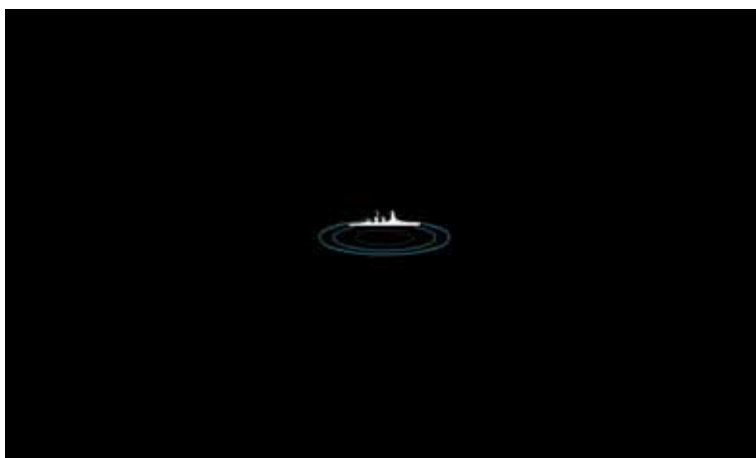
月毎に各サーバのランキングでささやかな報酬がもらえます。3位以内・100位以内は
かなりしんどいと思いますが、500位以内なら案外狙えます。これを狙うのはいかがで
しょう。本当にささやかで割に合わないんですが、未実装な装備をもらえるチャンス！

これを目指してプレイするのもいいのではないのでしょうか。

■まとめ

- ・艦娘愛でるべし
- ・勝ちに不思議の勝ちあり、負けに不思議の負けなし
- ・艦これをプレイするための早寝早起きで、キミも健康を手に入れろ！

では、みなさんもたのしい艦これライフを！



(※執筆当時は WebMoney に対応していませんでしたが11月末ぐらいから対応するよ
うになりました……ネタが潰されて鬼怒だよ！)

浅瀬の沼からこんにちは (TRPG 編)



文：たつあき (@tatsuaki_chaos)

0. なんかないさつ的なやつ

はじめましての人ははじめまして、知ってる人は元気してる？

そんなこんなで「」の端くれでございますが TRPG についてちょっと語らさせていただきます。

まず最初にこの文章を書く目的なんかをダラダラと

そもそもこの世界大分狭い界限ですんでプレイ人口もいわゆるアクティブユーザーもそんなに多くありません、そして割と閉鎖的で内輪で固まって遊ぶ傾向があります。

そんななかプレイしていると

「ああああ、人がたりない！新規参入で誰かを沼に叩き込んでみんなで遊びたいい！！！！！」とか思うようになります。

この珍妙な文章を読んだそこのあなたが何かの気の迷いで TRPG ちょっと面白そう、やってみたい！

そうなればいいなと思いつつ、いろいろ拙いながらもテキストを打ってる感じです。

というわけでそれでははじめましょう、っていうかそもそも TRPG ってなによ！？ってそこらへんの話から。

1. TRPG ってなんなのさ

TRPG とは！ルールブックの内容に基づき！紙とダイスと人間の演技力を組み合わせた！データありきのごっこ遊びである！！

とまあざっくり説明されたところでなんのこっちゃですね。

ノベルゲームってあるじゃないですか。あれをイメージしてもらおうといいんですが

まあ大体 3-6 人ぐらいの人間が集まって即興で RPG 風味のノベルゲームを作っていく遊び！っていうと想像が付きやすいでしょうか。

それを実際に顔をつき合わせたり、ネット上でチャットしつつ、乱数発生のためにサイコロ（以下ダイスと呼ぶとかっこいいからダイスと呼ぶ）を振ったりするのが TRPG でございます。

今の世の中でゲームというと大体の人が思い浮かべるのはテレビゲームじゃないでしょうか。

まどろっこしい言い方をしますとテレビゲームはテキストであったりグラフィックであったりが媒体の中に入っていてそれを読み込んでそれを仮想体験する遊びなのですが TRPG というのは基本的に文章や台詞だけで作っていくゲームであるために実質データ制限というのがあります。

そのため自分たちでやりたいように世界を演出したり、その中である程度自由に行動することが出来ます。

派手なデモムービーもカッコいいキャラのモーションもありません、だけど想像力をすこし働かせればそんなものがなくてもゲームが成立しちゃうんです。

2. ちょっと歴史の話をさせてくれないか

TRPG が大体なんなのかはざっくりと説明させてもらいました。

もう少し長くてめんどくさい話をさせてもらいますよ。

じゃあまずこの章だけ TRPG の T の字、一旦忘れてください。

さてそれではここで問題です。

Q.RPG って何の略でしょうか？

はい、ゲームをやったことがある人なら「てめえ馬鹿にしてんのかそろすぞ」とでも言われかねない質問でございます、ロールプレイングゲームの略ですね。

じゃあ続いて第二問。

Q. ロールプレイングゲームってどういう意味でしょうか？

これも割と馬鹿馬鹿しい質問ですがロールプレイとは役割（キャラクター）を「演じる」という意味でございます。

ロールプレイを ing するゲームだからロールプレイングゲーム！ってなわけです。

ここまで説明して「あれ RPG ってそこまでキャラクターになりきって遊ぶゲームだったかな？」なんて思った方もいるかと思われます、というかそっちの方が大半でしょう。

どちらかというといま一般的に知られている RPG はキャラクターを「操作する」という感覚が近いと思われます。

実はこの RPG というジャンル、テレビゲームよりも先にボードゲームに近い形で発売されました。

その誕生は 1970 年代の半ば、まだテレビゲームってーと PONG とかが流行ってたような時代ですね。

元々は RPG といえば今で言う TRPG を指す言葉だったんですが、文明の利器には勝てません。

1980 年にコンピューターでやる RPG が発売されました。

これが瞬く間にヒットを飛ばし C（コンピューター）RPG と呼ばれていたはずの彼等はそのうち RPG といえばこっちなんて身分に。

それにあわせてボードゲーム側は机の上で話しながらやるから T（テーブルトーク）RPG という名前にされて、それから今に至るまで隅っこに追いやられることになりました。

———19XX 年、地球上ではコンピューターゲームによる全く新しい RPG が蔓延していた。

果たして紙とダイスによる RPG は死滅してしまったのか…いやそれは違うッ！

彼等は時代に合わせてしれーっと姿を変え媒体を変え、現代でも世界的にナード連中

に楽しめるなんかよくわかんない遊戯として 21 世紀の今日まで生きのこっていたのだ！

3. TRPG の長所と短所

はい、前の内容とかぶるかもしれませんが TRPG の長所と短所についてちょっと話そうかと思います。

何度もしつこく話しているとおり TRPG は CRPG と比べて自由度の高い遊びです。

ただし自由には責任だの代償だのが付きまといますね。

短所から説明するのはイメージが悪いかもですがとりあえずはそこから。

まず最初にこのゲーム、拘束時間が長いんです。

まあ最短でも 1 ゲームやるのに 4 時間ぐらひはかかると認識しておいてください。

長くかかる場合は？ 10 時間を越える場合もあります。

そな

んに

やってみると意外とあっという間に過ぎていくものなんですけど時間を割くことが出来ないといつらいゲームです。

あとはルールも各自で頭の中に叩き込んでおく必要があります、当然読む時間も掛かります。

次に面子を集めないとゲームにならないという点。

イメージとしては麻雀が近いと思います。このゲーム、一人でやれるという人もいると聞いたことはありますが一人でやるぐらいなら小説でも書いたほうが早いですね…。

さらにこのゲームは人が集まったとしても全員がプレイヤーとして遊べるわけではありません。

集まった面子の中で一人ゲームマスター（以下 GM）をやらなくてはいけないんですよ。

カードだけ配ってゲームに参加出来ないカジノのディーラーみたいなものです。ゲームの進行やシナリオの展開、敵キャラクターの操作とかをするこの完全な裏方の人間がゲームをする上で必要になるんです。

じゃあそんなにめんどくさいゲームをなんでやるの？って話になりますがひとつずつ説明していきましょう。

・最低限必要なものはルールブックだけ！

後述のオンラインセッションでゲームをするならばルールブックを買って読めばとりあえずゲームが出来ます。

・俺が作る俺だけの俺キャラクター

原則として年齢性別外観はあなたの好みに合わせて自由に作ることが出来ちゃいます。

あなたがもし明日女子中学生にならないと死んでしまう人間だったとしましょう、まあ俺のことなんですけど。

ゲームの世界観さえぶち壊さなければ女子中学生にもなれます、世界観さえぶち壊さ

なければ。

絵も描けば世界で一人のあなただけのキャラクターが出来上がります。

絵がかけない人は…まあ文章でも台詞でも外見を説明するしかなかったりもしますが。

こうして出来上がったキャラクターは性格も服装も口調ですらも自分で設定できたりします。

今まで見た中では女の子だけが出てくるシナリオで首から下にボディービルダーの男性が移植された異色の少女なんて度肝を抜くものもありました。

あとはゲームにもよりますがキャラクターの内面じゃなく戦闘性能に特化したキャラクターを作るといふ楽しみもあります。

正直自分には苦手な分野なのでそこまで詳しくはありませんが、TCG のデッキ構築に近いものだという想像が付きやすいでしょうか。

・闘うだけじゃない！

コマンドは「たたかう、アイテム、魔法、にげる」だけじゃありません。

ゲームによっては例えば「敵に告白して恋人にしたあげく攻撃を取りやめてもらって戦闘回避。」

なんていうことも出来ます。

ゲームにもよりますが「説得するためのルール、告白してオトす」ためのルールなんてのがあります。

あとこれもゲームによるのですが明確にルールとしてかかれていなくてもプレイヤーの思い付きでした行動によって GM を説得して状況を変えることが出来たりなんかもします。(通称口プロレス)

・俺が考えてみんなで作るシナリオ

前述のようにぶっちゃけ GM という立場はめんどくさいものです。

ルールは読み込んで誰よりもあたまと叩き込まないといけないし、GM がシナリオを用意しないとそもそもゲームにならないという責任重大な立場です。

じゃあそんなめんどくさい立場の GM にメリットはあるんでしょうか？もちろんあります！！

何しろゲームのマスターですから話の筋はもちろん参加者以外の登場人物、敵キャラから舞台となる場所まで自分で自由に作ることが出来ます。

ルールという骨組みを使って自分だけの世界を作ることが出来るんです。

そこに参加者が加わってゲームをすることにより、誰も予想しなかった面白い展開が起きるときもあったりして。

たとえ冒頭から結末まですべて同じシナリオだとしてもプレイ毎、参加するプレイヤー毎に違う物語が出来あがるんです。

つまりゲームソフトと説明書相当のルールブックさえあれば飽きるまで半永久的に遊べることになります。

4. ルールブックについて簡単な話

TRPG においてゲームソフトそのものと説明書の役割を果たすルールブックなんです
がかなり沢山の種類があってですね。じゃあ TRPG やりたい！って思ったときにどれ
を買ったらいいかって話になると、好みの世界観かどうか！あとは人気があって人が集
まるかどうかで選べ！という説明になってしまいます。

なのでここでは簡単な説明を交えつつ、こういうものがあるんだよというのを羅列し
ていこうかなと思います。

あとルールブックはるるぶと略されることがあります、めんどくさいので略称ガシガ
シ使っていこうと思いますので慣れてください。

・ダンジョンズアンドドラゴンズ (D&D)

ロードオブザリングを元ネタにしたエルフやらドワーフやらゴブリンやらが出て来る
ガチガチの洋モノファンタジー、プレイヤーは世界を救う英雄となって冒険に出るとい
う王道中の王道。40 年近い歴史を持つ元祖 TRPG。

一般的なるるぶが 3000 円ぐらいなんですがこのゲーム元祖だけあって一冊 6000 円
ぐらいします。ただし戦闘で出来る事も多いので内容はすごく濃いですよ。

実はググると公式で簡易版のルールが無料公開されてたりもするので体験版としてそ
れでプレイしてみるのもオススメです。ただし募集はあまりかかっていないようなので
すこし開催難易度は高めかも。

・クトゥルフの呼び声 (CoC)

ラヴクラフトの怪奇創作、クトゥルフ神話を元にした窓に這い寄る混沌系 TRPG。

割といろんなところで聞く SAN 値の元ネタがこちらになります。

武力では絶対に敵うことのない宇宙的恐怖の神々と知恵と正気で闘うシステムでござ
います。

この本はゲームのルールだけではなくクトゥルフ世界についてかなり詳しく解説がさ
れていて、資料集として読んでも面白いという不思議な本です。

その分ページ量もお値段も結構なものでやっぱり 6000 円ぐらいで販売されております。

このシステム、ニコニコ動画でちょっとした TRPG ブームを引き起こすきっかけに
なってまして今かなり開催難易度は低めになってます。

・ダブルクロス 3rd edition (DX3)

「ぐあァッ…俺の右腕がッ…」を地で行くゲーム、いわゆる能力バトルモノってヤツ
ですね。

ゲームの特徴としては戦闘用のスキルだけではなく、ロールプレイというかいわゆる
口プロレス用のスキルがあったりするのでかっこいい台詞が吐きたい貴方にオススメです。

戦闘方法もスキル同士を組み合わせたコンボ前提のルールになってましてコンボに自
分で考えた強そうな名前をつけられたりするという中二優遇っぷり。

他のゲームと違い、るるぶが文庫本サイズで出てますので（追加ルールは大判だけど）
初期投資がすごく安いゲームでもあります。

開催難易度としてはそこそこ人気があるのでちょっと探せば見つかるかも？ってぐら

いですかね。

・シノビガミ

もしも現代に忍者がいたら？という設定のこちらも能力バトルモノシステムでございます。

プレイヤーはGMからシナリオ中の指名と秘密を一個ずつもらい秘密を相手に隠しつつ使命を達成しなくてはいけないというちょっとしたスパイアクション要素もあります、というかこっちがメイン。

戦闘は他のゲームに比べると多少軽めです、その分ロールプレイ成分が強め…というよりもガシガシロールプレイが出来ないと難しいかもしれません。

あと独自のシステムとしてプレイヤーが敵同士となり闘うPvPルールが存在します、あんまりプレイヤー同士で喧嘩したくないって人にはオススメじゃないかも？

お値段としては元々文庫サイズでお安く買えたんですがここ最近新装版として大判サイズで追加ルールやイラストを含めたものが発売されてます、3000円ぐらい。

今からやるんでしたらこっちの購入をオススメします。

開催難易度としてはそこまで表立ってプレイヤーが多いわけではないのですが根強いファンがいるので結構募集はかかっている印象があります。

・サタスベ

日本列島がアメリカと解体していないソ連に分割統治された世界という設定の下、唯一日本国として独立を保ったオオサカ、プレイヤーは世界一カネが集まり世界一治安が悪いこの場所でチンピラとしていろいろなミッションをこなしていくことになります。

移民だらけの世界では何が起きてもおかしくありません、エルヴィスは生きているし、デートをすれば象が襲ってくるかもしれない。

中華料理屋では名状し難い神々が呼び出せたり梅田の地下鉄は閉鎖されそこには未開の原始人の文明が！

どう見ても（例のアレ）な怪獣王や太陽の塔まで敵データとして存在する！！！

これだけハチャメチャな世界ですのでプレイヤーが割とすぐ死にます。

それをゲラゲラ笑うシステムと言っても過言ではないかと。

るぶは大体4000円ぐらい、ちょっと高く感じるかもしれませんが世界が独特なので読み物としても単純に楽しめます。

開催難易度はやっぱり根強いファンがいるのでたまに募集は見かけます。

いもげのTRPGスレなんかでもたまに募集がかかってたりとかしますんでそこで参加してみるのもありかも。

・永い後日談のネクロニカ

舞台は死体兵士を使った代理戦争により一度滅んでしまった世界。

それでも死体兵士を作り出すネクロマンサーがひっそりと生き残り、自分の性癖で生み出した少女死体人形をいじめて今日も暇つぶしをしているのでありました。

とまあ割とぶっ飛んだ世界観がウリのシステムでございます。

このゲームの特徴としては狂気点システムというものが存在し、これが溜まってしま

うとバッドステータスや最悪の場合キャラクターが失われるというなかなかステキな仕様。

プレイヤー間で百合百合しいロールプレイをすることにより、溜まった狂気点を下げやすくしたりできるという狂気と百合の格調高いルールが搭載されております。

あとは他の TRPG では大体あるはずの HP のシステムがなく全身の体の部品ひとつひとつが体力そのものとして扱われます。つまり負傷するたびに体のどこかが欠損していく！欠損いいよね…。

このピーキーなシステムが逆に新鮮だったために結構人気は高くセッションの募集は割とよく見かけたりします。

ルールブックは 3000 円ぐらいですね、やっぱりこれも独特な世界なので読み物として割と優秀ですよ。

現状ほぼ絶版に近い状態で入手難易度は高めですがどうやら今後再販がかかっていくようなのでそちらに期待しましょう。

・ゆうやけこやけ

プレイヤーは人間に化けることが出来る動物となって田舎の町でいろんな人からおつかいを頼まれたりします。

キャッチコピーの「ほのぼのあったかロールプレイング」が指すとおり戦闘もなくそれどころかダイス（※もう一度いいますがサイコロのこと）を振る必要すらないというかなり特殊なゲーム。

完全にロールプレイのみで構成されていてそれだけ聞くと「それ本当に面白いの？」と思うかもしれませんがちゃんとゲームとしても成立するように出来ています。

ルールブックはやっぱり 3000 円ぐらい。

開催難易度はやっぱり根強いファンがいてしかも結構頻繁に募集がかかっているのが案外低めでございます。

・パラノイア

「市民貴方は幸福ですか？」って台詞だけはなぜか有名な SF モノのシステム。

コンピューターによって支配された未来世界が舞台です。

プレイヤーはコンピューター様に従うエージェントでありながらもコンピュータ様が忌み嫌う超能力者でありさらに反社会主義の集団の一員でもあるという胃の痛い状況の中、コンピューター様の機嫌を損ねないようにうまく立ち回り、反社会主義者として秘密裏にミッションをこなし、さらに他プレイヤーをもうまく乗りこなしていかないとけないというゲームでございます。

このシステムの主な特徴としてもプレイヤーは全員反逆者であるので少しでも反抗的な態度をとった場合即座にあらゆるキャラクターはそのプレイヤーを撃ち殺すことが義務とされます。死んだプレイヤーは残機（というかクローン）が減り全クローンが死んだ場合セッションから除外されるというあたりでしょうか。

戦闘をするゲームというよりかはたびたびかけられる疑いをどうやってうまく逃げ切るかという大喜利に近いものがあるゲームですね。

ルールブックの入手難易度ですがそもそも本としては翻訳されていなかったりしま

す。ただし製作者の許可を得て有志で翻訳したルールブックがネット上に存在するのでほかのシステムと違いやろうと思えば簡単にプレイ可能です。

ただしこのゲームは前述のとおりすごく胃が痛くなるのではじめての TRPG としてはあまりオススメできません。

これもニコニコ動画でブームになっているためにセッション募集は割とひっきりなしにかかっているようです。

ここで紹介したのは有名なもの、募集が頻繁にとかかっているもの、俺が個人的に好きなものなどなどなわけですが他にもいろんなルールがありますんでもし興味があったらちょっとググってみるといいかも知れません。

4. オンラインセッションのすすめ

TRPG をやるときに必要になってくる要素として面子の問題があるわけなんですけどもそもそも人口の少ないこの界隈、面子が集まりにくいわけです。

いざ集まってみたらそれぞれの住所が北海道、東京、九州だった！なんて話もしょっちゅうあるんです。

じゃあ中間地点だし東京で集まってやろうかー！！ってわけにもいきません、こういう場合は大体ネットの力を借りて PC 経由でゲームをすることになります。

TRPG の 1 ゲームの単位をセッションと呼びます、かっこいいから覚えて使いましょう、それだけでこいつやりよるのう…と思われる、かどうかはわかりませんが。

オンラインでセッションをするからオンラインセッション、略してオンセ。

逆に実際に顔をつき合わせてセッションをすればオフラインセッション、略してオフセ。

余談ですが俺はオンセとオフセ…どっちがどっちか覚えるまでかなり時間がかかりました。あたまがわるいですね。

元々コンピューターにお株を奪われたテーブルトーク RPG をコンピューターでやるってのもなんだか妙な話ではあるんですが、これがかなり便利だったりします。

まずネット上には TRPG のオンラインセッションの募集をかけるサイトなんてのがいくつか存在します。

あとはツイッターでも割かし募集がかかってたりもします。

ここらへんをうまく使っていくと、学校終わり仕事終わりの夜間でやろうと思えば毎日 TRPG 漬けになるというかなり贅沢なことが出来たりもします。

他の利点としてはプレイヤーにもよりますが、ロールプレイするゲームですから演技しなきゃいけないわけですね。

極端な話プレイヤーがどこにでもいるおっさんでその人が使うキャラクターがかわい

い女の子だったりするときもあるんですがそれを演じきるのは自分の声だけだとつらいときだってあります。

そんな惨状にもオンラインセッションはスーッと効いてくれる…ありがたい。

オンセなら文字を打つのがメインにすることも出来るのでかなりそこらへんのハンデが帳消しになってくれるんです。

キャラクターを作るためにはルールブックについているキャラクターシートをコピーしてそこにキャラクターのスキルだの設定だのを書いていかないといけないんですがネット上にはキャラクター補完庫のサイトがあったりします。

ゲームによっては所持アイテム数やパラメーターを出すのに $(A+B)/C$ みたいな計算をしないといけなかったりするんですがそういうのを自動でやってくれたりします。

さらにオンセをやるためのツールとしてどどんとふというものがあります。

TRPG に特化したチャットツールでしかも flash を使用してるのでブラウザで動くというスグレモノ。

コマンドを入力すればダイスを振ってくれるし画像も表示できるし映像や音楽も流せたりキャラクターのコマやマップ画像の配置、テキストでのチャットログとりはもちろん動画ファイルとして録画することもできるというもはや恐ろしいの域にいるツールでございます。

正直これに慣れてしまうと紙とダイス（※しつこいようですがサイコロのこと）でプレイするセッションには戻れないぐらいです。正直ダイス（※もういいとは思いますがサイコロのこと）も高いヤツは高いですから。

ただし、オンセにもデメリットもあります。

オンセはオフセに比べて時間がかかるんです。

顔をつき合わせてやれば身振り手振りと声で説明が出来ますんで意思疎通が簡単に出来るんですがオンラインではそうはいきません。

一応スカイプを導入して音声通話を駆使すれば多少は軽減されますがそれでも身振り手振りには敵わないわけで。

ただしまあセッションにかかる時間はそれ以外のいろんなものにも左右されますので一概にオンセだから時間がかかるとも言切れないんですけどね。

6. 最後に

さて、長々とダラダラ書きちゃいましたがこれで最後です。

最初にも書いたとおり願わくばこれを読んだ人がなんとなく暇な時に TRPG に手を出してくれればなあなんて思ってます。

入り口こそ狭い業界ですがやってみるとなかなか中毒性がある、まさしく「沼」なジャンルでございます。

ほんとに最後に語ることがあるとすれば



大体のシステムにはサプリメントと呼ばれる追加ルールの本が出てたりします。
システムによっては持っていること前提で募集がかかっている場合があります。
値段はモノによりますが安いヤツだと 2000 円ぐらいから存在しますよ。

というわけでこころへんで終わりにしようかなと思います。

本来文章書きではないので読みづらい文章になったかもしれませんが主催のとうふさん、そしてこんなクドい文章を読んでもらった貴方に感謝を
ありがとうございました。

セキュリティ系のお話



文：なおきち

最近、ニュースに度々でてくるセキュリティという分野について、ちょっとだけ紹介をしたいと思います。セキュリティ分野は、職業にするとつぶしが利かない上に範囲が広すぎてハマると抜け出せなくなる世界なのです。

Ox01 そもそもどんな分野なの？

バーリトゥード(なんでもあり)です。

もう一度、書きます。バーリトゥードですツツツ!!

なぜなら大抵の分野でセキュリティという項目があるうえに解釈が人や組織で異なるため「とりあえずビール」感覚で仕事や相談がやってくることが多いです。今回は、そんなドロドロした話ではなく日常でも使えるセキュリティ重視の生活の案内を書こうと思います。

Ox02 明日から使える日常セキュリティ「道路の歩き方」

道路を歩くときは住居やビル側、すなわち車道の反対側を歩くのがお勧めです。いつ、車道に押し出されて車で拉致される可能性や車に轢かれるなど命を狙われるかわかりません。しかし、住居やビル側もベランダからの落下物や飛び降り自殺者が落ちてくる可能性を考慮して上空にも注意を払うようにしましょう。次に手荷物の持ち方です。これは防犯の考えと一緒です。人が通り抜けることができない方に持つことで強盗に備えます。あとは、防犯の観点からみんなやっているような、暗い道や見通しの悪い道は避ける、定期的に振りかえる・歩行速度を変えるなどの尾行チェックも有効です。

Ox03 明日から使える日常セキュリティ「楽しい帰宅」

学生や社会人は交通渋滞などを考慮して通勤ルートを複数考えていると思います。同じように帰宅ルートも複数作っておきましょう。とくに、最寄駅から自宅までの帰宅ルートはバス・歩行を含めて複数作っておくことがポイントです。尾行などであなたの住んでいる家が特定されるのを防ぎましょう。

Ox04 明日から使える日常セキュリティ「楽しい電車の乗り方 1」

駅のホームは、あなたを殺すのに最適なスポットの一つです。ホームの黄色い線の内側や先頭に立っているときは、ポンっ☆とひと押しすれば任務完了です。精神的にハビビしているときは手塚ゾーンのごとく体が電車に引き寄せられることが稀によくあります。そんな時は「とりあえず海へ」か「メンタルへ!」

0x05 明日から使える日常セキュリティ「楽しい電車の乗り方 2」

防犯の観点から見通しが効く座席側が良いらしいです。しかし、ここはドア側をお勧めします。ドアを背中にすることで背面からの攻撃を防ぎ前面だけに注意を払うことが可能です。また、ドアが閉まる瞬間に下車する、下車した瞬間にダッシュして逃げる、人ごみにまぎれて別のドアから再乗車するなど追跡を切る手段が豊富にあります。大きな欠点は、ドアが閉まる寸前に使っているスマホやカバンを盗まれて逃走される可能性があるということです。逆を言えば、追跡対象のスマホを盗むベストな位置ともいえます。

0x06 明日から使える日常セキュリティ「ソーシャルネット」

つかうな。

ただし、自分のアカウントは作成し、そのまま凍結しておきましょう。ソーシャルネットは楽しいのですが、その書き込み内容やつながりを調べることで友人、家族構成、行動範囲など私生活などの情報をたくさん入手できます。また、自分のアカウントを確保しておかないと成りすましアカウントが作成され悪用されてしまう危険性もあります。ただし、日常生活を匂わせないためと行って日頃から「おっばいおっばい」、深夜アニメで「むっ!」、プリキュア実況でタイムラインを埋め尽くすのは一般的にはイレギュラーだということを覚えておきましょう。

0x07 明日から使える日常セキュリティ「web サイト閲覧」

IE つかうな。OK?

IE 自体は昔より強固になっているのですが未だに狙われることが多いのも事実です。少なくとも 0day が公開された時は他のブラウザを使うようにしましょう。え? 他のブラウザの使用が認めていない? う n…その…ごめん…

0x08 明日から使える日常セキュリティはつかえるのか

実際のところ一般生活ではつかえません。でも、幾つかは職業によっては実践している人もいます可能性があります。たぶん、霞ヶ関のスゴイ = ヤクニンサンとか重要インフラ系の人は聞いたことがあるんじゃないのかにゃ〜。

なにより、こんなことを真面目に考えたり人に話すとすることが必要な時がある…という段階で深い沼と言えるのかもしれませんが…

ニコニコ動画沼



文：poyapoya

<まえがき>

はじめまして、TL のふつうの 14 歳の女の子ことばやばやと申します。うまみ！

普段はニコニコ動画を見ながら img の定時スレにたまに顔を出し、また、週刊ニコニコランキングという動画紹介動画の編集部にて 3 年以上在籍して動画編集しています。担当は公式アニメ編集、ピックアップコーナー選定、ニコニコから出される各種プレスリリースの分析、部内コーディネートなんかです。サブの仕事ばかりで動画作ってねーじゃねーか！

「」やとしあき達はニコニコ動画とか嫌いというかヘイトの感情をお持ちの方も多いのですが、iDOLM@STER やラブライブ！などの公式アニメ配信くらいを境目にちょっとずつ話すことが許される気配になったようですので、思い切ってみました。お目汚しかとは思いますが、お付き合いください。なお生やら静画やらプロマガやら色々ありますが、本稿では基本的には動画だけでやります。

<週刊ニコニコランキングの話（隠す気のないマーケティング）>

週刊ニコニコランキングは、再生数・コメント数・マイリスト数をポイント化し、上位 30 位を紹介する動画紹介動画（カタログ動画？）です。月曜日午前 5 時～翌月曜日午前 5 時で集計し、月曜日の 21 時までには上げるのを目標にしています。金曜日ぐらいから中間集計を入れ、切り出し（編集作業）を土日の毎時ランキング見ながら編集して動画組むんだからスケジュール大変よ。

公式にもランキングページはありますが、ページ上はタイトルとサムネイルと紹介文が一行しか出て来ないのでなんの動画なんだかよくわかりません。ということで 15 秒ずつ見せる動画を作ったのがもう 6 年前です。初回 (<http://nico.ms/sm284926>) を見るとまんまカウントダウン TV ですね。

現在編集部は動画組み上げが 3 名、編集のみ・特定コーナー担当などの補助 2 名（私はここ）、プログラム 1 名です。また、イラスト・デザイン 2 名、半年に一度スペシャルを作る際に OP などを外注扱いでお願いしたりしています。住んでいる場所はばらばら（編集部には海外在住者もいる）です。うちの編集部では、部内のやりとりは skype をメインにサブで twitter を、スケジュール管理は google カレンダーを、素材の受け渡しは skydrive で、データベース管理はレンタルサーバを使って行っています。編集（いわゆる切り出し）は AviUtl を、制作には Adobe Premiere Elements か COREL VideoStudio Pro を使っています。これはその週の編集担当者がどっちを使ってるかの違いです。大したことをしているわけではないので AviUtl で全部作るのは可能ですが、

<ニコニコ動画という沼の深さ>

ニコニコ動画はカテゴリが現在 30 個（チャンネル動画専用として別途「特撮」カテゴリが存在）あります。実際に視聴できる、アクティブなものは 1030 万本 (2014/02/05) 程度といわれています。

さて、闇の中に。

一生懸命作った動画が 1000 再生されないというのは、よくあることです。今現在、1 日に投稿された動画を全て見ようと思ったら 46 日かかるほどの投稿量となっています。

その中でも例えば「歌ってみた」ですが、1 週辺り 2500 本を前後の動画が投稿がされています (2014 月 1 月期現在)。しかし、動画の半分、再生数のいわゆる中央値が 120 再生 (2013 年春季) を超えていないという状況です。Youtube の場合だと一定の時間を見ないとカウンタにかぞえませんが、ニコニコの場合は踏んだ時点で再生数カウントされて、それでもそんな数字です。オフパコなんて言ってる場合じゃないです。歌ってみたの場合は原曲をいじるのは難しいことなので、A メロで切られるケースが多いようです。また、どうしても原曲との比較がなされるため、個性が強いのか、替え歌で強烈にアピールするか、よほど上手いかのどれかでないと伸びません。歌ってみた界隈の人にインタビューしましたが、マイクが安いもので 1 本 2 万円ほど、ボイトレなんかをしてる方は防音室 (2 畳程度で 20 万円ぐらい) を使っていますし、レンタルスタジオ収録も珍しい話ではありません。このへんまで来ると完全に沼です。

<俺が選ぶ動画 20 選ぐらい>

みなさんつべやニコやアニメなどの動画をご覧になっていると思いますが、個人的に好きな動画をお送りしたいと思います。沼本とは違うかもしれませんが解析すると割と深いです。どれか気に入ったものがあれば幸いです。なお再生数その他は原稿執筆時のものです。



【アイドルマスター】 ～ Memories are here ～

<http://nico.ms/sm8893602>

再生 :452,671 コメント :19,258 マイリスト :35,418

ニコニコでは御三家と言われるアイドルマスター・東方・VOCALOID というのがありますが、その中のアイドルマスターカテでも最高傑作と言っていいと思います。アイマスの二次創作ではありますが、よく話を考えてあり、初見では心底びっくりしたものです。

なお、劇中劇も制作され期間限定で公開されたのですが、公開終了し、作者も死去されたため、こちらを観るのは難しいと思います。

(注：タイトルがありません・サムネイル画像は空白です)

<http://nico.ms/sm21776560>

再生 :741, 300 コメント :4,267 マイリスト :30,083

タイトル無し、サムネ画像なしの一見釣り動画です。が、この方はすべての動画にタイトルを付けています。実際はアイドルマスターの春香さんの動画(YAWARAのOPパロ)です。何が凄いつてニコニコのGINZA Watch(Q Watch)は最大でQWVGAと呼ばれる864x486、30フレーム/sec(30fps)でしか表示されませんが、何を思ったか動画そのものは1024x768、60fpsで制作されています。ニコニコのプレイヤーの限界を超えており、ダウンロードしないとわからないぐらい作りこまれています。また、制作手法が未だに解析されていません。トゥーンレンダリングしたあと手描き？



ちょっと水族館に行ってくる！

— 沼津港深海水族館の巻 —

<http://nico.ms/sml6521994>

再生 :13,174 コメント :438 マイリスト :348

動物カテゴリから一本。ほぼ水族館専門(!)で動画を上げていらっしゃる方の動画です。選曲と動画の切り替えのテンポの良さが非常にレベルの高い動画です。この動画は沼津港水族館ですが、京都水族館もオープン直後に行って動画を作られていましたし、かごしま水族館や大阪海遊館などへも足を運ばれて動画を作っていました。



とある棋士の二次元解説

<http://nico.ms/sm20730603>

再生 :30,444 コメント :1,674 マイリスト :531

ニコニコでは最近アニメ、ゲームに続き政治、将棋が流行しています。現在は7大タイトルのうち5タイトルが生中継されています。この動画は第71期名人戦のニコ生キャプチャです。解説は高橋道雄九段(54歳・H25年B級1組・獲得タイトル5期)。名人戦は持ち時間が多く暇な時間生まれるので、解説者の雑談が始まるのですが、まさか54歳が生で「けいおんに出会って人生変わった」「むぎちゃん推し」とか言うと思わんよ…アニメを差して「シャフト(制作)ですね」とか言うなよ。あとラブライブ!のBDも買ったそうです。



「ゆるゆり」OP を野球選手名で歌ってみた

<http://nico.ms/sm15667193>

<http://www.nicovideo.jp/watch/1317437765>

再生数 :390,653 コメント :4,260 マイリスト :11,328

難しいと言われる歌ってみたの動画です。こっちはネタ歌。ゆるゆりのOPが全部野球選手になっていきます。URLが2つ並んでいますが、後者は一般ユーザーによる選手名鑑となっています。ゆるゆりのtwitter公式アカウントでも紹介された（なんでそんな見たの）動画もあります。替え歌を選手名で作るのも凄いと思うのですが、選手の写真を使っているのはすごい手間かかってます。コメントによる選手名鑑もたいがいですが。



プロ野球 珍プレー好プレー集 2013 総集編

<http://nico.ms/sm22180973>

再生数 :199,911 コメント :7,922 マイリスト :4,007

野球続きで。昔はみのもんとか板東英二がやっていたやつを個人で制作されたものです。この方は毎月珍プレー好プレー集をあげていらっしゃいますが、今回は総集編を。毎月号は好プレーが多いですが、総集編は珍プレーのほうが多いです。好プレーが好きな方は10:00からご覧ください。やきうの時間だあああああ！グラブトスとかものすごいかけええ！



『SAYONARA』を歌ってみた♪【ちーむB型】

<http://nico.ms/sm11409161>

再生 :7,371 コメント :204 マイリスト :251

もう一曲歌ってみたを。歌ってみたは先述の通り、上手いかどうかを最初のワンフレーズで観る観ないを決めることが多いのですが、これは声質と選曲の勝利だと思います。しかも英語で歌うかな…。



デヴが大量にミルクレープを作ってみた

<http://nico.ms/sm12707057>

再生 :28,986 コメント :2,585 マイリスト :364

料理カテゴリから。「デヴ」が「大量に」という字面がまず卑怯です。実際量が多すぎるのと、甘いもの

分量が多すぎます…。あと、玉杓子やフライ返しが使しやすい場所にかけているところから、料理に慣れていることが伺えます。また、BGM で使っている歌の CD や背景のプロマイド写真は宝塚劇場でしか購入ができないものですので、本気の宝塚ファンだと思います。デヴだけど。行くのか宝塚劇場。あそこ女の人ばかりだぞ。



【あんかけ】湯葉井【作ってみた】

<http://nico.ms/sm17226577>

再生 :23,115 コメント :596 マイリスト :350

同じく料理カテゴリです。料理カテゴリ最多の 855 本の動画をあげていらっしゃる方です。この動画を上げたあとに亡くなられたため、1000 本は到達できませんでしたが…。この方も料理の手際が非常によく、また、動画も簡潔にまとめられています。一番有名なのは一時ネットの話題になったバードカフェのおせちを再現した【2 万相当】謹製汚せち【作ってみた】<http://nico.ms/sm13252669> です。



くまうた★祝★ (3000) 「特別じゃなくて良い」 唄：嵐山クマ男 (夫)

<http://nico.ms/sm20087272>

再生 :1,551 コメント :248 マイリスト :66

多作というこの方は外せません。嵐山クマ男さんです。PS2 ソフト「くまうた」を使って動画を作り続けて 6 年、「3000」というのは「3000 本目の投稿」の意味です。歌詞は友人と 2 人で作っているそうですが、3000 本というのは並大抵ではありません (ニコニコのアカウント別投稿数では 2 位)。なおこの記事を書いている段階では 3270 本まで増えています。たぶんこれからも増え続けていくと思います。これも深淵なのでしょう…。



[あくまで参考用]マジ LOVE2000% 踊ってみた[ゲッチュウ!!]

<http://nico.ms/sm20534801>

再生 :220,327 コメント :4,445 マイリスト :8,822

これは女性向けなので、沼本としてはあまり好かれないタイプの動画だと思います。特に歌ってみた・踊ってみたは男性には嫌われる傾向が強いのです…。

取り上げた理由は、初回放送が 2013 年 4 月 5 日の深夜 (それ以前にプレビューとし

て一度上映会があったとはいえ) だったにもかかわらず、2013 年 4 月 6 日朝に投稿され、それも 7 人で踊るもんを一人で踊りあげたという点にあります。それもキレッキレなのが。



【GUMI カバー曲】ジェリーフィッシュの告白(中島愛)

<http://nico.ms/sm12871030>

再生 :34,091 コメント :986 マイリスト :1,838

VOCALOID カバー曲。いやまめぐが GUMI の中の人とはいえ、プレスまで再現しろと誰が…なお、GUMI を発売しているインターネット社社長も絶賛しています。再生数少なすぎるけれど。

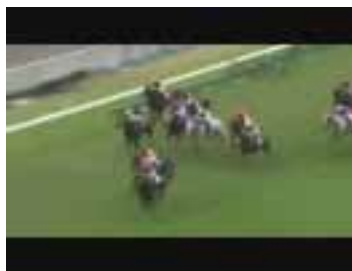


【猫村いろは】 天城越え (再調整版) 【演歌】

<http://nico.ms/sm17742713>

再生 :28,636 コメント :194 マイリスト :689

これも VOCALOID カバー曲です。猫村いろはというと絵面は幼いのですが、実はコブシが効く歌が得意という…この方は複数の音源で演歌をカバーされています。ニコニコのメインターゲットとずれてる気はしますがいいんだよ好きな曲やれば



No.9 競馬ファンの総統閣下はエリザベス女王杯に挑戦しました 2009

<http://nico.ms/sm16128539>

再生 :4,858 コメント :188 マイリスト :38

正直この動画が紹介したくて沼本に参加した。G1 ごとに上がる動画ですが、総統閣下の負けた時の愚痴が楽しみで楽しみで…残念ながら動画投稿は引退してしまいましたが、古い動画ですが一番好きなレースです。



新作エロゲを買いませんか? (2014 年 02 月版)

<http://nico.ms/sm22857539>

再生 :2,079 コメント :546 マイリスト :211

ニコニコの性的な倫理として、地上波のバラエティで放送できる範囲というものがあります。男性は淫

夢は OK と少しゆるいですが、女性は乳輪が見えていると R-18 カテゴリで投稿されていても一発削除となります。R-18 カテゴリは事実上機能していないことになりますね。その中では明確に R-18 カテゴリなのがエロゲーを扱った動画です。ただし、AVG を実況動画などであげられるとエロゲーとして売上に致命的なダメージを負うので、ソフトハウスは積極的に消していっています。

そんな中で毎月制作されているのがエロゲーの OP や PV を集めたこの動画です。こういうのはエロゲー雑誌がやるべきだと思うのですが、老舗のパソコン雑誌が休刊したことを考えると仕方ないのでしょうか。コメントで延期情報などが早く集まるのも特徴です。



おw

<http://nico.ms/sm9644335>

再生 :35,576 コメント :554 マイリスト :211

先述の通り、せいぜい青年誌のグラビアしか露出が許されないの、R-18 カテゴリは早い段階で成立しなくなっていました。そこで生み出されたのが「R-18 は BGM 枠」。サムネイルを見てどんな選曲がなされているか想像がつかないと思います。動画みただけで理解できる範囲は超えてるんですけど。

なお、この方の動画はすべて「おw」というタイトルで投稿されています。アカウント停止も何度も喰らい今 20 個目のアカウントを使っています。Windows2000 で Windows Movie Maker でも動画が作れるという証明をしてくれました。



おー！耐久で暑気払い。

<http://nico.ms/sm21592150>

再生 :3,985 コメント :8 マイリスト :8

さらに BGM 枠では飽きたらず、ワイプ芸というのでも発明されました。これはプロレスファンに見ていただきたいと思ってます。



【人力 VOCALOID】Destiny - 太陽のあずさ - 【みんな、しわっす！ 3】

<http://nico.ms/sm13172488>

再生 :296,568 コメント :4,267 マイリスト :14,886

アイドルマスターカテゴリではありますが、そんなカテゴリにしちゃっていいのか判断つきかねる作品で

す。「人力 VOCALOID」はキャラクターや中の人の声を切り貼りし、音程をつけ、歌っているように聞こえるようにしたものです。がこれホントにミンゴス雇ってない？

<終わりに>

この項目は、沼本の中でもたぶん異色のページになっているかと思います。構想だけはあったもののこの文章自体は12時間ぐらいで書いています（動画選定自体は沼本募集以前から機会があればと考えていました）。

ドワンゴ自体は川上量生氏が筆頭株主(16.85%) 兼代表取締役会長ですし、私としては川上の掌の上で遊んでいるだけという自覚はあります。ただ、その公園(有料ですが)で遊び、その場で面白いものが見られればそれはそれでいいんじゃないかな、と思っています。

また、JASRAC との包括契約により原盤権や著作人格権を犯さない限り「あんまり」消されないような契約(広告収入の2%程度がJASRAC に支払われます。また、ニコ生でJASRAC 管轄の楽曲を利用した場合は申請を行う必要があります)がなされたり、KADOKAWA と業務提携したり、在京6局で放送されたもののアップロードについては無条件削除というルールがあったものの、現在ではニュース関係の動画は削除されず、また、権利者として日本テレビ放送網(4.0%の株保有)やTBS テレビや日テレのアニメが公式配信されるという昔からのニコ厨では考えられない時代になっています。画質悪いとはいえ地方在住の人間としてはアニメが20も30も見られるのは夢の世界よ。ホントに。

この項目のまとめとしては、メディアにこだわらず、面白いものがあれば拾っていったほうが楽しいんじゃないかな。ということで締めさせていただきます。長々とお付き合いいただきありがとうございました。あと締め切りブッチしてマジすみません。

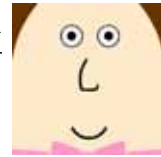
参考文献：

現在のニコ動は会員3800万、投稿動画8万日分、460億回再生！_

<http://ascii.jp/elem/000/000/857/857404/>

その他多くのブロマガ、ブログ等を参考にしております。

サントラ好きのわかるようでわからない沼の話



文:Roter_Baron

・はじめに

初めまして。Roter_Baron こと Mr. 紳士と申します。

今回、私がよく好んで聴いているアニメサントラについて書いて書かせていただきます。文章を書くのが苦手な性分の為、勢いで書いている部分がありお見苦しい点があることを先にお断りしておきます。

また、音楽よく聴いている割には細かな曲調や楽器といった知識もないので表現の間違いやブレがあるかもしれないですがご容赦ください。

・アニメサントラが好きな理由

劇伴音楽とも言う。

劇伴（げきばん）は、映画やテレビドラマ、演劇やアニメで流れる伴奏音楽を言う。一般的にはサウンドトラックといわれることが多い。

映像媒体の各シーンの背景に流れるアレ。

私もアニオタである以上、アニメをよく視聴する。しかしアニメ本編よりも音楽の部分に非常に惹かれることがある。

ストーリーやシーンよりもその時に流れている曲に興味が湧くのだ。

アニメに限らないが劇伴音楽には様々なジャンルの音楽が詰まっている。

情緒溢れる民族音楽から壮大なオーケストラ、軽快で今風なポップやテクノなど実に様々である。

あまり特定の音楽ジャンルに拘らず直感的に気に入った音楽は何度も繰り返し没頭して聴くことが多い私にはサントラは非常に聴いていて非常に楽しくもあり、面白くも感じるのだ。

・アニメサントラ聴き始めたきっかけ

アニメサントラを意識して聴くきっかけとなったのは NOIR（ノワール）というアニメだ。ノワールとは 2001 年にテレビ東京で放映されたアニメで後に「MADRAX」や「エル・カサド」といった美少女ガンアクション三部作のうちの最初の一作だ。（内容については原稿の都合上割愛させていただく。）

放送当時は学生で地元もテレビ東京が映らない九州の田舎だったのでリアルタイムで視聴が出来なかった。当時は（今現在でも）大好きな声優の三石琴乃さんが主役ということなのに視聴できなくて悔しい思いをしたものである…。

社会人になって働きはじめた頃からようやく PS2 を購入したりして DVD の視聴設備を整え始め、ノワールの DVD とサントラを集め始めた頃だった。

しかし設備は整えても自室にテレビがなかったので DVD の視聴は限られたものとなった。そういう事情もあって自室ではサントラを聴く機会が多かったわけだ。

ノワールの劇伴音楽はアニメの舞台がヨーロッパというのもあってそれを生かしたような曲（パリの街をイメージしやすいアコーディオンが主体の曲や、謎めいているが神秘的な印象を出すためのケルト調の曲など）もありながら悲しげな印象や雰囲気を引き立てるピアノ曲やストーリーの一番の盛り上がり部分でかかる必殺仕置人のような曲など実に多彩である。

アニメサントラにハマる前の昔からゲーム音楽を好んで聴いていたがアニメの劇伴曲にもゲーム音楽と同じな楽しさや面白さを見出し、以来アニメサントラにも積極的に手を出すようになっていったのである。

ノワールの音楽を担当したのは、まどかマギカの劇伴で一躍有名になった梶浦由記さん。ノワールの頃はまだアニメ劇伴の手がけたばかりの初期の頃の作品。10年経った今、CD も手に入らないくらいここまで有名な存在になるとは思いもよらなかった。

余談だが、アニメ BD・DVD の特典としてサントラ CD が同梱され単独リリースされないことがあり、歯がゆい思いをする事が多い作曲家でもある…。

・よく聴いている劇伴作曲家

アニメサントラにハマって以降、色んな劇伴作曲家知りサントラを買い続けて約 10 年。自分の中ある程度確立され名前買いするほどに好きな自分が好んで聴く作曲家の一部紹介を書かせていただきたい。

・高梨康治

プリキュアファンの間で所謂「キュアメタル」を確立した作曲家。

としあき的にはこちらが最も身近ではないだろうか。

だがそれ以外でも多数のアニメ劇伴を手がけている人でもある。（同時期放送のアニメ劇伴を 2、3 作品抱えている。）手がける作品が多くその度に曲風が変わるので捉えにくいのが特徴。

今期アニメでは「ファンタジスタ・ドール」の音楽を担当していた。

私個人のお薦めは「FAIRY TAIL」と「怪～ ayakashi」とそのスピンオフ作品である「モノノ怪」のサントラ。

・澤野弘之

昨今ドラマ・アニメと名前を見ないことがないほど多くの作品を手がけている劇伴音楽家。アニメ方面では「ガンダム UC」「青の退魔師」「進撃の巨人」を手がけている。今期アニメでは「キルラキル」の音楽を担当。

この人の音楽は壮大な雰囲気が特徴。劇場版のガンダム UC はとにかくギルティクラウ

ンや進撃の巨人ではややオーバーだが重厚感のある曲が多く英語歌詞付きの洋楽のような楽曲も多い。

私個人のお薦めとしてはやはりガンダム UC のサントラだろうか。

・中川幸太郎

特撮や昼ドラなど実写作品の他、アニメでは「スクライド」や「ガンソード」、「コードギアス 反逆のルルーシュ」など谷口悟朗監督作品と関わりが深い人物である。私自身がこの人の音楽に触れたのもやはり「プラネテス」が最初であった。

この人の音楽の作風は全体的テンポの速いジャズやロック調の曲が特徴的だが「GOSIK」では民族音楽的な曲も多く、氏の手がけるジャンルの幅の広さを知った。

私個人のお薦めとしては「プラネテス」と「GOSIK」のサントラ。

時間の都合上3人までしか書けなかったが主によく聴いているサントラを中心に文を書かせていただいた。上記にあげた三人の手がけたアニメ音楽はまだまだ多数あり、劇伴音楽家もまだまだたくさんいるのだがそれは何れの機会に書くことができればと思っている。

・最後に

原稿を書く時間の都合上3人までしか紹介が書けなかったが、主に私がよく聴いているサントラを中心に紹介文を書かせていただいた。

上記にあげた3人の手がけたアニメ音楽はまだまだ多数あり劇伴音楽家もまだまだたくさんいるのだが、それは何れの機会に書くことができればと思っている。

アニメは構成上どうしてもストーリーやキャラクターが先に立ってしまい音楽の部分はどうしてもそれらを飾り立てる背景になって目立たない存在となってしまう。

目立たなくて地味だがそこにも作品の雰囲気や空気を支えるために並々ならぬ努力があることを忘れないでほしい。

貴方がアニメを視聴する時にちょっとでも音楽のほうに意識的に耳を傾けてくれたなら幸いである。

最後の最後に

この長々とした駄文を読んできた人本当にありがとう。

日本語ヘヴィメタルのすゝめ

～日本語から始める HR/HM～



文：yasu50000

序文

ヘヴィメタルという音楽において、日本語という言語は必ずしも歓迎されていない。これはヘヴィメタルという音楽が基本的には「どの言語圏においても英語で歌うもの」であるという背景がある。ヘヴィメタルという音楽は基本的にはみ出し者で、マイナーな少数派である。とても国内市場だけじゃ食っていけない。となればグローバルにやらざるを得ないのは当然で、そうなれば英語で歌うしか無いのである。ドイツのバンドだろうがイタリアだろうがブラジル人だろうが英語で歌う、それは30年前もそうであったし、現在も変わらない。もちろん母国語で歌うバンドも居るが、全体から見れば少数派である。

そういった背景とは別に、国内におけるヘヴィメタルマスコミの最大手であるBURRN! 誌が、一部のビジネス的つながりのある日本のバンドを以外を積極的に排除した（していた）ということも関わっている。これに関しては現在進行形でめんどくさいゴシップじみた話が色々あるので割愛するが、「海外の英語で歌う本格派なバンド」に「日本語で歌うマネごとみたいな」日本のバンドは、ことヘヴィメタルシーンでは辛酸を嘗めていたのである。

そんな不遇で日陰者で嫌われ者の日本語メタルであるが、日本語だからこそ多くのメタルを知らない人を惹きつけるであろうことも事実である。それとともに日本語だからできるであろう、日本語にしか出来ないであろう表現というものも存在する。そういった観点から3つのバンドを中心として、歌詞を引用しつつ多数の日本語メタル（たまにハードロック）を紹介していこうと思う。

1, FLATBACKER



はじめに紹介するのは北海道出身、85年メジャーデビューの4人組、FLATBACKERである。パンキッシュな匂いのする音像もさることながら歌詞も過激である。

「吹き出すビールス ユダヤの火を灯せ
アラビアンを虐殺させろ ずけずけと入り
込んだおまえら 濁ったどぶ水飲み干し

消え失せたらいかだろうか」-1st デモ『皆殺し』収録”イスラエル”より

いやあ危ない、当然メジャーデビューの際は修正を余儀なくされた。そんな過激な歌詞を書く彼らだが、真の魅力は砕けた語調の使い方にある。

「遂に来たんだこの時が 天下無敵の王と化す BURN HIGH,BURN HIGH 打ちのめせ 軍旗をかかげろ 打ちのめせ ざまあみやがれ 打ちのめせ あっばれ あっばれ 打ちのめせ」-1st アルバム『戦争(アクシデント)』収録”宣戦布告”より

ざまあみやがれだのあっばれあっばれだの完全に映画『狂い咲きサンダーロード』あたりに出てきそうな80年代ヤンキー感丸出しの語調である。こんなもんをヘヴィメタルサウンドに乗せて、山田雅樹独特のボーカルによってお出しされるんだからもうたまらない。

「You! a block head! 堪らない節操のない馬鹿面が You! a block head!
たて続けメスブタ追い掛け (性!性!性!性!性!) いいかげんにしなさいよ 今に痛い目にあうわよ」-1st アルバム『戦争(アクシデント)』収録”HARD BLOW”より

いいかげんにしなさいよ今に痛い目にあうわよなんて歌詞を誰が書こうか?誰ががなり立てるように歌い上げようか?完全にFLATBACKERにしか無い、個性の塊である。

そんな独自のメタルを追求していた彼らだが、メジャーで2枚のアルバムを残した後、KISSのジーン・シモンズによるプロデュースの忍者メタルバンド、E・Z・Oとして突如渡米してしまう。それに伴い歌詞も英語に、そしてサウンドもアメリカナイズドされた毒のないハードロックへと変貌してしまった。一応E・Z・O改名後の1stアルバムは、ビルボードで150位を獲得するなどそこそこ売れたようだが、それ以上の結果を出せず短期間であえなく解散してしまう。色々と口惜しいと言わざるを得ない。

2. Gargoyle



Gargoyle は87年結成のビジュアル系ヘヴィメタルバンドである。X(X japan)がまだビジュアルショックする前の結成なのでビジュアル系黎明期のバンドとも呼べるだろう。メタルファンの間では元アニメタルの屍忌蛇がかつて在籍したバンドとして有名で、だいたいその時期しか語れなかったりする事が多い。ツインギター編成になったり以降も

変わらずメタルしてるのに…。それはそれとして、このバンドの特徴としては、まずボーカルのKIVAのダミ声ガナリ声にあるだろう。ナチュラルグロウルボイスと形容すべ

きその声は、まるで喉奥に小石でも詰まってんじゃないかというゴロゴロ感である。そんな KIVA のボーカルで歌われる歌詞がこちらである。

「一切の妥協を許してはならない いつまでも望んでいれば幸いだ 何も解らないでいる事も大事だ 解ったと思った時には忘れているからだ 決して嫌ってはならない 認めよ自身で 隠す事など問題外としか言い様が無い 賢い生き方とは完全なペットだ 飼い主を探す作り笑いで見抜いてしまえ」-4th アルバム『月の棘』収録”省略形たちよ”より

どうだろう、一見してわかるようにリスナーに語りかけるタイプのメッセージ性の強い歌詞だということがわかる。この傾向は特に屍忌蛇脱退後は、最新作『奇獣』に至るまで一貫した姿勢である。しかしこの歌詞をスラッシーなスピードに乗せて、さながら説教のようにギリギリ聞き取れるかぐらいのスピード感とラフさで吐き捨てられることで、文面上の内容よりも深く突き刺さってくる。

「画一的で確立されないこのままの僕らは モ・ツ・レ・ソ・ウ おまじないでとばしてしまお (ちんぷんかんぷんちんぷいぷいのぷい) 既製品の真実さようなら (ちんぷんかんぷんちんぷいぷいのぷい) 既製品の生命さようなら (ちんぷんかんぷんちんぷいぷいのぷい) 既製品の愛にさようなら (ちんぷんかんぷんちんぷいぷいのぷい) 既製品の自分さようなら さようなら自分」-6th アルバム『我意在～GAIA～』収録”さようなら自分”より

この曲はスラッシーでありつつもコミカルな曲調なのだが、歌詞は上記のようにどこか身につまされるものである。このバンドのもう一つの特徴でもあるのだが、歌詞に茶目っ気があり、明るい曲はより明るく真面目な曲はより深く印象に残すということに成功している。上記の”さようなら自分”であればコーラスの「ちんぷんかんぷんちんぷいぷいのぷい」という一節などが、それこそ既成品の自分に対する嘲笑のようにも響いてくる。

「ばらばら弾けた 自分を探して びりびり跡形も無く 破ってゆく ぶるぶる止まらない 震えの中で ぼろぼろに成って きっと越える Catalysis」-4th アルバム『月の棘』収録”カタルシス”より

前述の茶目っ気が曲の熱さに結実しているのがこの”カタルシス”である。ばらばらびりびりというオノマトペを重ねることによりキャッチーでありつつ単なる言葉では表現できないようなものを、身に直接感じさせてくれる。身震いせずにはいられない。

結成から四半世紀を経て、オリジナルアルバムやライブ映像作品を含めコンスタントなリリース、果てはバー経営まで広く展開を続ける Gargoyle、これからも頑張っていた

だきたい限りである。

それでは締めとして最後にこの言葉を送らせて頂こう。

ソラァ"ッケン"ナ"チカァ"ッケン"ナ"ミッカラケッサ"ケッサ"ケッサ"ァ"ァ"ァ"！！！！

この言葉の意味が知りたい人は「Gargoyle HUNTING DAYS」でぐぐってみてね！

3. 凱旋 MARCH



3 番目に紹介するバンドは凱旋 MARCH である。母体である BRAVE BOMBER が 90 年と 92 年にデモをリリース後、バンド名を変更し生まれたバンドである。凱旋 MARCH としては 2002 年に EP『闘魂行進曲』を、2003 年にアルバム『大行進』を自主レーベルよりリリースしている。ぶっちゃけ上記 2 バンドよりかなり無名である、しかしその圧倒的な唯一無二さはここで取り上げなければいけないだろう。歌詞としては BRAVE BOMBER からの変名にあたり、もともと英語で歌っていたものを日本語詩で歌うように方向転換しており、もともと持っていた熱さがより顕著なものとなっている。

「我進むこの道は明日の日の栄光のもとに 選ばれし勇者の集う巨大なる強軍の群へと
(～中略～) 全身に漲る闘志はすべてを打破する勇敢の証 我が全てを賭て託す想いよ
大地に響け」- 1st アルバム『大行進』収録"大行進"より

尋常じゃない熱さである、ボーカルである齋藤正壽氏はかなり男らしい太い声を持っており、その上「勇者」を「ゆうじゃ」、「魂」と書いて「こころ」と読むなどと独特の言語感を兼ね備えている。そのどれもが熱さへと繋がっており、否応なく精神を昂揚させてくれる。曲調としては軍歌的アプローチのミッドテンポ楽曲が目立ち、アルバム『大行進』では収録曲 10 曲(一曲はインストゥルメンタル)中 4 曲が行進曲という状態である、むしろ熱くならないわけがない。

「己との闘いに白旗は振れない闘わず人生を投げるな 迫り来る闘いに突き進む戦士は
真実の勝利を知るだろう いざ前進」- 1st EP『闘魂行進曲』収録"闘魂行進曲"
より

先ほど軍歌的と書いたが、このバンドはけして右翼的ではない、歌詞世界に描かれる戦いは常に己との闘争であり、凱旋 MARCH が歌うのは常に戦い前進するための応援歌なのである。実は現在 Vo 以外全メンバー脱退という状態なのだが、そのメンバー募集要項にある「条件は、凱旋 MARCH の音楽性・独自性・歌詞などに見える信念に偽りなく共感でき、生き様として貫く覚悟のある方。常に大勝利のビジョンを抱き、それに

向けての更なるレベルアップを常時絶やさぬ、勝利者に必要とされる何たるかを理解している方を望みます。」という文言からも精神性をいかに尊んでいるかというのが伝わってくる。

「行く道は紛れも無く雄大な大地と 照りつける太陽が我等を晒すだろう この行進は大いなる大地に身を預け 灼熱の太陽に我等を晒けだす いざ我等は望む道を 日々奏でる凱旋行進曲」- 1st アルバム『大行進』収録”凱旋行進曲”より

実質的にバンド名を冠した12分もの長尺曲”凱旋行進曲”は、曲構成の壮大さもさることながら、歌詞の覇道を歩むような熱さも素晴らしい。それまでは泥臭い戦いの曲を配置しつつ、この壮大で、勝利後のようなある種の爽やかさのある曲をエンドトラックに持ってくるというのもとてもナイスである。

前述のようにVo以外全員脱退により活動休止状態の凱旋 MARCH であるが、『大行進』リリースの5年後、2008年にVoである齋藤正壽氏によるソロアルバム『日章』がリリースされている。こちらも凱旋 MARCH から方向性を違えぬ熱いアルバムである。それからまたもや5年経ったことだし、ファンとしてはそろそろ動きがほしい所である。

4. いろんな日本語メタル（一部ハードロック）紹介

LOUDNESS-3rd アルバム『DISILLUSION ～撃剣霊化～』収録”夢・ファンタジー”より

「灼熱の夢売り女 惑わすその心 魅せないで わざとらしく 夢語りの世界 Fantasy」

日本語メタル黎明期の曲ということもあり、海外バンドの歌詞の対訳的な気恥ずかしさがあるが、逆にこの時代にしか出せない味だろう。弾きまくりのギターソロが燃える。

人間椅子-9th アルバム『怪人二十面相』収録”芋虫”より

「ひねもす隠れひねもす食らう 何も判らず何も遺さず 何も...何も... 俺は芋虫 食るだけの 俺は芋虫 肥えてゆくだけの」

他の追従を許さぬレベルの尋常じゃない暗さ、聞いているだけで落ち込んでくる。江戸川乱歩世界の精神的にどろどろした感じが音楽性に結実している。聞いているだけで落ち込む系としては5thの”暗い日曜日”も秀逸。

Galneryus- 3rd シングル『ALSATIA/CAUSE DISARRAY』収録”THE AWAKENING”より

「虚空の中迷い続ける この所業は罪になるかと 例えるなら道を誤り 共に奈落へ落

ちる旅人 そう誰を責められやしない 何も変わらない誰も気付かない *The rope of the age goes slack*」

2nd シングルより日本語詞を取り入れるようになった Galneryus の、完成形の一つ。当時の Vo である YAMA-B 氏のパワフルな歌いまわしが熱い。個人的にカラオケでよく歌う。ボーカルが変わって久しいが両者ともベクトル違いでいいので困る、困らない。

DEAD END- 2nd アルバム 『Ghost Of Romance』 収録” Song Of A Lunatic” より
「目覚めれば 狂っていた 降り注ぐ雨 それは血の色 何者かが 体の中で凱歌を上げる」

様々な面でヴィジュアル系に多大な影響を与えたバンドである DEAD END。個人的には 3rd の『Shambara』の方が好きだが、よりハードロック的という意味ではこっち。透明感のあるギターサウンドが印象的。

陰陽座- 2nd アルバム 『百鬼繚乱』 収録” 桜花ノ理” より
「桜花の花弁の薄闇にて 逢見(あいまみ)ゆ人知れぬ蜘蛛の糸 鹹草(あしたぐさ)のごとく生きる力 憂き世の蜘蛛は地に落ちて やがて巣を廻らす」

妖怪ヘヴィメタルバンドを名乗るだけあってひたひたとにじり寄るような曲調。京極夏彦の『絡新婦の理』に影響を受けた完全日本語のみの歌詞世界が美しい。メジャーデビュー以後はより 80 年代正統派ヘヴィメタルっぽいサウンドに寄っていくが、独自性という意味ではインディーズ期のほうが上。

HEAVENLY-3rd アルバム 『DUST TO DUST』 日本版ボーナストラック” DUST TO DUST (JAPANESE LYRICS VERSION)” より
「朝焼けの太陽が僕を映し出す *The hereos win and never die* あの日の *fairy tales*
夢を見続けた思い出の海で あの空が見えますか 淡い光で *The hereos win and never die*
消えゆく *victory* もがきながらまだ見つめてる」

まさかのフランス人による日本語メタルナンバー。いやに丁寧な語調の詞と妙にうまい発音に吹く、曲がスローテンポで秀逸なバラードだけに余計…。他にも 4th アルバム『VIRUS』ボーナストラックでも日本語を披露しているが、むしろ日本語が下手になっている？

SIAM SHADE-3rd アルバム 『SIAM SHADE III』 収録” LOVESICK ~ You Don't Know ~” より
「*You don't know You don't know* 眩しすぎるよ *You don't know You don't know*
顔さえまともに見れない *Don't you go Don't you go* 空回りしてる *You don't know*

You don't know 届かない思いをこの歌で伝えたい」

厚いバックサウンドとポップでキャッチーなツインボーカルが魅力の SIAM SHADE。特にその青臭いまでにさわやかな歌詞は、後追い組としては「ああ、これリアルタイムで聞いてたらこんな鬱屈した人間にならずにもっと真っ当になったろうな…」と思わせるほど。2013 年より本格的に活動再開とともに新曲発表しており、何ら変わらぬ青臭さを魅せつけてくれてとても嬉しい。

結び

まあ結局何が言いたいかというと「日本人なんだし日本語の方が直に感情に伝わるよね！」っていうことである。それとともに、日本語も欧米社会に浸透して来たのか Trivium が『Shogun』なんてアルバム出したり（フロントマンが日系人というのが大きいけど）だの、イタリアの HOLY MARTYR というバンドが勝新太郎の座頭市に影響された楽曲” Zatoichi” をリリースしたり（サトウハチローのヤザミのパワーメタル調に歌いあげられるので、なんか困惑する）だの、Hentai Corporation なるバンドがチェコから出てきたり（サウンドもマイク・パットンあたりの影響を伺わせる” なんでもアリ” でまさに変態的）日本文化が妙な形で根付いてきている様子。日本のメタルバンドにも、日本人だからこそできる日本のバンドらしさを発揮して、世界規模で人気を獲得してほしいものである。

おしまい。

※どうでもいい愚痴余談

日本語メタル（ジャパメタ）がよく「アニメソングみたいだ」と揶揄されるが、これは誤りである。例えば著名なアニソンシンガーである影山ヒロノブ氏や、大手アニソンレーベルランティスの社長である井上俊次氏はヘヴィメタルバンド、LAZY 出身であるし、有名なアニメソングである” ペガサス幻想” はヘヴィメタルバンド、MAKE-UP の作品である。他にも多くのバンドマンが（メタルじゃ食えないというのもあり）アニメソングのバックバンドなどをやっている。つまり日本語メタルがアニメソングみたいなのではなく、アニソンがジャパメタに寄っていったと見るほうが正しい。

写真入門



文：しいな

写真、撮ってますか？

今の日本はおそらく誰もがカメラを持っている時代でしょう。持っていなくてもそこから中で簡単に安価なカメラが買える時代でもあります。

携帯端末についたカメラと、今もまだだいたいどこでも買えるレンズ付きフィルム。このふたつが今やカメラの入門機となっていますね。

プロユースとして使うならともかく、写真が撮ればカメラなんてなんでもいいんです。写真を撮る楽しみにハマってからカメラ沼なりレンズ沼なりに沈んでも遅くはありません。カメラの機構が好きだという人は例外ですが。

写真の楽しみは、狙いどおりの写真が撮れることや、思いがけず良い写真が撮れることと同義でしょう。そのためにいいカメラを使ったり様々な写真の理論を学ぶことは決して間違いではありませんが、必ずしもそうしなければ写真を楽しめないというわけでもありません。

こう撮れたらいいな、ああいう写真はどうすれば撮れるんだろう、みたいな疑問は、ある程度写真を撮ることを楽しいと思わなければ生まれてきません。大事なことは、写真を撮ることが楽しいと思えることです。古典的条件付けです。パブロフの犬です。シャッターを切る快感を覚えたなら、あとはどうとでもなります。

というわけで、ここまでの前振りです。

私が写真を（楽しく）撮るにあたって言いたいことは、たったひとつです。

「被写体に一步でも近づくこと」

これだけです。こうすればきっと楽しい写真が撮れると思われます。ケータイで撮っても大して楽しくないし、ちゃんとしたカメラを買うにもお金かかるし……。なんてことはそんなにありません、多分。どんなカメラだって結構満足できる写真は撮れるものです。サティスファクションです。

ただし、キケンのない範囲で、です。気付いたら車道に飛び出していたとか、自転車にひかれたとか、そういうことのないよう、周囲には気を配ってください。だいたいファインダーなり画面なりを見ていると周りが見えなくなるので。

さて。レンズ付きフィルムだとカメラ自体の性能から被写体と1メートルほど離れていないとピントが合わないと思いましたが、逆に言えばそこまでは近づけるのです。ケータイのカメラだとマクロ機能があるでしょうし、ほとんど限界まで接写できますね。そ

ここまで近づくとちょっとアレかもしれませんが。

まず一步近づく。少し撮れる写真が変わりますから、また近づいてみる。そのうちこの辺の近づき具合がいいのではないかと思う近さが見つかるはずです。きっと。

引きで撮った写真は、たくさんの情報であふれます。その中の何かに近づくと、その周りにあったものがどんどん写真の範囲外に消えていきます。かといって望遠レンズでそれをしても、あんまり面白くなりません。おそらく上から撮るか開けた場所で水平に撮るかしかできないからだと思います。穴を掘って地面の中に入るか坂の上のものを撮るならあおりでも撮れますが、そこまでするなら近づいた方がいいでしょう。

続いて言えることは、少し傾けることですね。なんかかっこよく見えます。水平を保ったまま、仰角なり俯角なりをつけるとなんかそんな感じがしてきます。不思議。どっちかというとおおってる方がそれっぽいですね。何より近づかないとちょっとしたあおり感が出せないのがあります。

でもラーメンとか撮るときそういうのできないですね……。器の模様が撮りたいならいけますけど。

食べ物場合は真上からよりも水平に近い方の角度で撮った方がそれっぽく見えませんか？ そうでもないですか。一品だけに近づいたり、周りからそれ以外のものを排除することで、結構見栄えはしてくる気がします。わざと周りに何かを置いて、それらをピンぼけで、メインだけにピントを合わせることで情報の差を作るようなテクニックもあるようですが、まあそんなのはレンズ付きフィルムやケータイのカメラだと難しいですし、やっぱり近づいた方が楽ですね。

つまるところ、なんかこの写真はアレだなあ……と思う時、それは写真の情報がぼやけているからだと思うのです。

〇〇が撮りたい！ と思ってそれだけを撮っても、まだぼやけてる気がする時があります。そのときは、その中の何かに絞ってみてください。どんどんマクロの視点で対象を分解し、近づいていくのです。たとえばラーメンの写真なら、撮りたいのはラーメンのどんぶりからちょっと出てるのりだったんだ！ となるかもしれないですし、もしくはメンマだったかもしれない……。そういう感じです。

人なら体のどこかに近づくのでもいいでしょう。全身を撮ると結構なんかこう……な感じになることが多かった気がします。個人的に。全身撮らないといけないファッションモデルなんかは大変だなあとよく思います。一応はメインが服にあるという見る側の認識もあるかもしれませんが。

風景は……難しいので気の向くまま撮ってください……。ただ基本的に、空と地面の割合を半々にしないことは気にしてもいいかもしれません。水平（地平）線を真ん中に持ってくるとやっぱりぼやけます。たとえば海に行って、意識して水平線を真ん中に持ってきて撮ってみてください。空と海が半々の、なんか面白い変な感じの写真になると思います。なりませんか、そうですか……。

そして一番の敵はぬこです。

のらぬこです。

人なつっこいのもたまにいますが、だいたい近づけさせてくれません。許せない！
いい写真を撮るには近づくしかないとさんざん書き連ねておいてそんな仕打ちひどいひどすぎる。ヒューマンガス様も失望してしまいます。

まあ餌付けしちゃうのが一番なんですが、その辺はモラルとの相談になってしまいますね。何となく個人的にですが、身を低くしてこそこそ近づくと割と接近を許してくれる気がします。相手次第ですけど。

のらぬこの写真も、匍匐前進の体勢になって、若干あおり気味に撮るといい感じがします。個人的に。

もっと低く！ ぬこの目線で！ なんて気持ちで撮ると、なんか小津映画っぽい感じに近づきますね。地平線に近く、固定されたカメラで撮られた映画なので、割と写真に通じるものがあるのかもしれません。本題とは関係ないですが、小津安二郎監督の映画を見たことがない人は一度見てみてはいかがでしょうか。原節子さんがとても綺麗です。

とまあ、ここまでとりとめもなく、テクニックでもない部分で長ったらしく書いてきたわけですが。これが皆様のよき写真ライフの手助けになれば幸いです。

結局のところ、写真は撮ってみないと分かりません。シャッターを切ることをおそれないでください。もちろん公序良俗、法律などが許す範囲で。ルールを守って楽しく写真！ です。

あとは思う存分カメラ沼、レンズ沼に沈んで行ってくださいね！

※きょうのまとめ

- ・ひしゃたいにちかづこう！
- ・かくどをつけてみよう！
- ・ぎゃっこうはしょうり！

おわり

写真沼のおはなし



文と写真：まこちん

<初めに>

日本国内におけるデジタルカメラ生産台数がフィルムカメラ生産台数を上回ること10余年。フィルムの需要は激減し、様々な銘柄のフィルムが市場から消えていきました。その中でも、細々とながらも、長く生産が続けられているフィルムがあります。それはモノクロフィルム。白と黒の階調で表現される世界は、アーキスティックであり、写真の本質に近づけさせてくれるようでもあります。

アマチュアからプロフェッショナルまで好まれるモノクロフィルムですが、現在モノクロフィルムを現像する写真屋は少なく、写真屋に現像を頼むとたいいてい都市にある現像所へ送ることとなり、結構な時間と高い現像料を支払うこととなります。

現像を行う写真屋は少なくなりましたが、モノクロフィルムは自分の手で現像をする自家現像が確立されており、だれでも家で現像をすることが出来るのです。

このエントリでは、その自家現像の方法を、筆者の経験を織り交ぜて記述していこうと思います。

一般的な35mm判フィルムからブローニー判フィルム、はてはシノゴ大判フィルムまで、自分の手で現像する喜びを、多くの人に知っていただきたい。

銀の粒子を刻みつけ永遠を手になろう！



半世紀近く生産が続けられている万全のトライX

<用意するもの>

自家現像のために用意するものは以下のとおり。

機材



下に敷いているのがチェンジバック

・現像タンク&リール

現像タンクには、ステンレス製のタイプとプラスチック製のタイプがあります。
今回は、安価で手に入ることと、リールへのフィルム巻き付け方法が簡単であることから、LPL 製の L40221 というプラスチックの現像タンクを取り上げることとします。
ヨドバシカメラでプラスチックリール 2 個付きタイプ約 5000 円。Amazon でも取り扱われています。

・ビーカー及びメスカップ

薬液の調合や計量に必要です。500ml と 1L 図れるものをそれぞれ用意すると便利。使用する薬液ごとに使い分けられるよう、3つ以上あればなお便利。
100 円ショップで揃えられます。

・薬液ボトル

現像液や定着液などを保管しておくボトル。ちゃんとしたものはそれなりの値段しますが、長期間保管するとどうせ劣化してしまうので、短期間に使い切ることを前提に筆者は 1L や 2L ペットボトルを使っています。
空きペットボトルでいいのでゼロ円。嬉しい。

・漏斗

薬液を保管容器に戻したりする場合に。これも 100 円ショップで。

・液温計

薬液の温度を測るために必要。100 円ショップでもいいですが、正確に計測するために自家現像用として売られているものをオススメ。

ヨドバシカメラで 500 円ほど。

・攪拌棒

粉末タイプの現像液を溶かすために。なくても何とかありますが、あるとないのでは作業の効率が違うため導入をオススメ。

ヨドバシカメラで 500 円ほど。

・フィルムクリップ

現像終了後、フィルムを吊るして乾燥させるために。ない場合は洗濯バサミにおもりを吊るすことで代用可。

ヨドバシカメラで 2 個一組 1000 円ほど。

・フォトスポンジ

現像して吊るしたあとのフィルムを拭いて、より早く乾燥させるためのスポンジ。なくても可。

ヨドバシカメラで 500 円ほど。

・チェンジバック（ダークバック）

手元に暗室環境を作り出すための、携帯用簡易暗室です。フィルムの詰め替えや、現像作業でリールへの巻きつけはチェンジバック内で行います。

ない場合は家に完全暗室があれば可能…ですがそちらを作る方が面倒でしょう。

LPL 製の M 型がヨドバシカメラで 5000 円ほど。

・フィルムピッカー

35mm フィルムを撮り切って巻上したあと、フィルムがパトローネの中に入り込んでる場合、それをベロ出する器具です。

なくてもチェンジバック内でパトローネを栓抜きで破壊して取り出すことも出来ます。

現像用薬品

・現像液

フィルムが感光した部分を、銀による化学反応によって像を結ばせるための薬品。各社から色々出ていますが、ごく標準的なコダックの D-76 現像液を今回は取り上げます。

1L 用約 500 円。

・停止液

現像液での化学反応を停止させるための薬品。各社から停止液として販売されていたり、酢酸や氷酢酸などを溶かして使いますが、私はクエン酸を溶かして使っています。ビッグアイデア！

ぶっちゃけていうと水をドバドバ入れれば化学反応は止まるのでなくてもいいです。クエン酸ならドラッグストアで 500 円ほど。



・定着液

現像された像をフィルムに定着させるための薬品。富士フィルムのスーパーフジフィックスが液体タイプで希釈するだけで良いので使いやすいです。

3L 用約 1000 円。

・水洗促進剤

処理を終えたフィルムの水洗をする際の時間を短縮させるための薬品。なくても可ですが、著しく短縮できるので買うべき。安いし。

2L 用 80 円

・ドライウェル

水洗が終わったあと、乾燥させる時にドライウェル溶液に付けておくと、水滴がつかず迅速に乾燥できます。ドライウェルを使わずに乾燥した場合、水滴の跡がつくので導入をオススメ。

200 倍希釈用 200ml が 340 円ほど。

機材と薬品を全部揃えたとして、多めに見積もって初期投資は約 15000 円、というところでしょうか。結構高いな、と思われるかもしれませんが、フィルムを処理すれば処理

するほど店に現像に出すより元が取れます。

さあどんどんモノクロフィルムで写真を撮りましょう！一眼で！！二眼で！！！中判で！！！！大判で！！！！１１１１

これらの機材は暗室機材や現像用品を扱っている写真屋ならほぼ確実に置いてあるので、そうした店が近くにあれば覗いてみるのも良いでしょう。

自家現像（薬液準備編）

モノクロフィルム写真を撮り終えたら即！自家現像してやる…と言いたいところですが、まずは現像に必要な薬液を用意しましょう。

必要なのは現像液・停止液・定着液・水洗促進剤・ドライウェルですが、前日までに用意しておきたいのは現像液です。

現像液は作ってすぐ使用すると、良好な現像結果が得られません。現像液中の化学物質が安定するまで、一晩ほど置いておくのが良しとされています。

作成する際に高温の水を使用するので、室温程度に冷ましておくにも、前日に作っておくのをオススメします。

その他薬液は直前でも良いですが、ついでに作成しておくで慌てる必要がないと思います。

・現像液の準備

コダックの D-76 を用意します。

まず、50 度のお湯を 800ml 用意し、そこへ D-76 を徐々に投入しながら攪拌していきます。

全て攪拌して溶かしきったら、1 L になるようお湯を追加します。

あとはボトルへ入れて完成。ペットボトルを使う場合、ラベリングを忘れずに。



少しずつ、少しずつ

・ 停止液の準備

クエン酸を使う場合、2L の容器に大さじ二杯ほどを投入、少量のお湯を加えジャカジャカ振って、溶けたら容器いっぱいまで水を入れて完成とします。

使い捨てなのでどんどん作るといいです。

・ 定着液の準備

液体タイプのスーパーフジフィックスの場合、フィルム用だと 1 : 2 で希釈するので、1 L の定着液を作る場合、フジフィックス約 333ml、水約 666ml を混ぜあわせませす。

これだと計りにくいので、筆者の場合、ブローニーまで現像できる量の 600ml を作るようにしています（フジフィックス 200ml、水 400ml）

液体タイプなので、現像するフィルムに合わせてお好みの量を作成しましょう。

・ 水洗促進剤の準備

一袋を 2L の水に溶かします。それだけ。

目の覚めるようなブルーの溶液が出来上がるので、なんかえらいもの作ってるぞ感 MAX。家族に誤解される度も MAX。

・ ドライウェルの準備

水 2L に対しキャップ一杯分（10ml）を希釈します。

筆者は前日に作らないで、現像の際、水洗している最中に必要な量をちゃちゃっと作っています。

これで薬液の準備ができました。全体的に気をつけたいポイントとして、

- ・ 薬液は基本的に劇物なので、取り扱いに気をつける
- ・ 現像液、定着液などは特有の匂いがするので、換気をしっかりと
- ・ 家族がいる場合、事前に根回しをしておく（毒薬か爆弾作成していると勘違いされます。いえ、友人の話ですよ、友人の）

といったことがあります。

また、作業をする場所も問題になるかと思いますが、筆者の場合、給湯器付きの流しがあり、換気扇があるキッチンを利用しています。

自家現像（作業編・35mm判、ベスト判、ブローニー判フィルム）

それではいよいよ、現像作業に入って行きましょう。まずは撮り終えたフィルムをリールに巻きつけ、現像タンクに納めるところから。

機材の項で紹介した、LPLのリールは、軸を回してずらし、高さを調節することで35mm判とベスト判、ブローニー判の3つのフィルムに対応出来るスグレモノ。

撮影したフィルムのサイズに合わせて調整して、フィルムの先端をリールのフィルムガイド入り口に差し込みます。

・35mm フィルムの場合、先端から数コマ分は、もともとカメラに装填する際に感光している部分なので、明るい場所で先端のみを巻きつけてから、チェンジバックに入れることをオススメします。

・ベスト判、ブローニー判フィルムの場合は、裏紙のすぐ下にフィルム本体が巻かれているだけなので、巻き付けは全て暗室環境で行います。

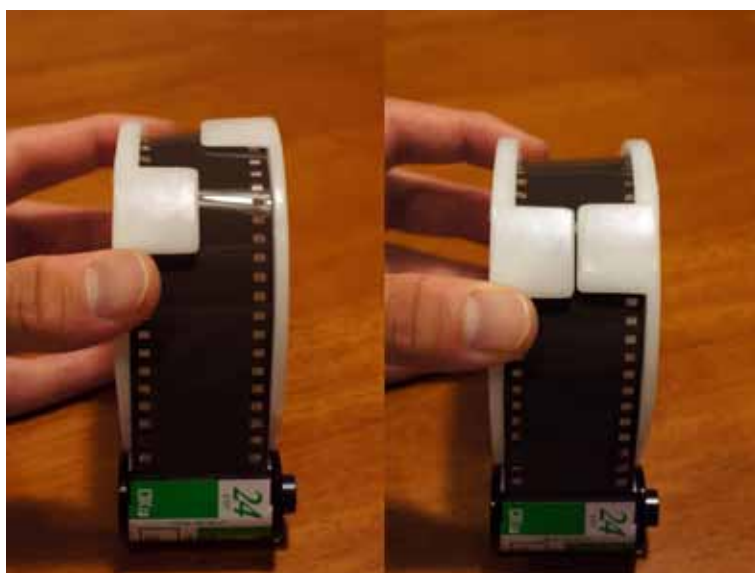
以下はチェンジバック内での作業となります。

1. ダークバックに現像タンク、リール、フィルム、はさみ（35mm判フィルム用・なくても化）を入れ、チャックを完全に閉めたことを確認し、腕を入れます。



いざ暗室作業へ

2. リールにフィルムを巻いていきます。LPL のプラスチックリールは、先端に差し込んだあと、リールをむくむと回していくことで、フィルムが自然と送り出されて巻きつけられていきます。ちょお便利。この際、外側に少しでも引っ張るように力を入れながら回していけば、突っかかることが少なくなりよりスムーズに巻きつけられます。



基本はニコマ ※実際はチェンジバック内での作業です

3. 35mm 判の場合、これ以上巻きつけなくなった、という箇所でパトローネのすぐ側でフィルムをはさみで切断します。はさみを入れ忘れた、もしくは慣れない環境ではさみは危険だ、という場合は指で千切っても大丈夫ですが、変な方向に千切れないよう十分注意してください。

ベスト判、ブローニー判の場合、終端にフィルムと裏紙を固定しているシールが貼ってあるので、裏紙とシールを剥がしてそこを目印に巻き終えます。シールはフィルムに貼けたままでも現像に影響はありません。

リールに巻きつける作業は、慣れを必要とします。何度作業していても、途中で何かに引っかって、リールを外し最初から巻き直す…なんとことはしょっちゅうです。

必要なのは忍耐。作業前に精神を統一して、澄んだ心でことにあたりましょう。

最初は安いフィルムをフィルム一本犠牲にして、明るい環境で巻きつけをしてみましょう。それが出来るようになったらそのフィルムでチェンジバック内で練習し、それから本番にチャレンジすると良いでしょう。

巻き付けが終わったら、次は各種薬液による現像です。作業は

現像液→停止液→定着液→水洗促進剤→ドライウェル

と進んでいきます。この順番を前後させたり間違えると、上手く現像出来ないので注意してください。特に現像と定着を逆にすると、真っ白なフィルムが出来上がります。泣きます。

各種薬液の温度は、使用する前に 20℃に合わせておくのが理想です。各種薬液は、20℃で一番理想的な化学反応が起こるように作られています。

特に現像液は厳密に温度を測って 20℃に合わせるようにしましょう。

ただ、夏季など、どうしても液温が高くなる場合があります。その場合、現像液によっては 22℃、24℃、26℃程度まで現像時間が設定されてるものもありますので、フィルムメーカーが提供している現像資料を参考に現像時間を設定するといいいでしょう。

1. 現像液の注入

フィルムを詰めた現像タンクに、現像液を注入していきます。D-76 現像液は、原液でも、1：1で希釈しても、どちらでも現像できます。

筆者は液温の調整がしやすいため、1：1希釈で使用しています。

薬液の量は、35mm 判の場合 390ml 以上、バスト判の場合 470ml 以上、ブローニー判の場合 590ml 以上です。

現像液を注入し終えたら、時計やストップウォッチやキッチンタイマーなどでフィルムごとに固有の現像時間を計っていきます。

注入し終えた直後は、10 秒ほど現像タンク本体をカカントン床面に打ち付けます。内部のフィルムに付いた気泡を取り除くためです。

その後は1分ほど連続撹拌します。そのまま放置していると、フィルム側の現像液が疲労していき、現像ムラができるからです。

LPL の現像タンクの場合、中央の撹拌棒をくるくると回すだけで、内部のリールが上下左右に回転し、撹拌されます。

1 分間の連続撹拌のあとは、1 分間を置いて、5 秒ほど打ち付け、5 秒ほど撹拌し、1 分放置…を現像時間終了まで繰り返していきます。

現像時間が終了したら、素早く現像液を排出します。排出した現像液は、原液のままなら使いまわせるので、保存しておきます。

1：1 希釈の場合、基本使い捨てなので廃棄ですが、そのまま下水に流すと環境破壊につながります。ポリタンクなどに保管しておいて、自治体の定める方法にしたがって処理しましょう。

2. 停止液の注入

排出し終えたら、素早く停止液を注入します。停止液を用意していない場合は流水を流し込みます。

大体 30 秒ほどで、現像を完全に停止させることができます。

停止液を排出し終わったら一安心。あとは心にゆとりを持って作業できます。

3. 定着液の注入

停止液のあとは定着液を注入します。スーパーフジフィックスの場合、定着時間は 2 ～ 5 分ほどとされています。

現像時間ほど厳密ではないので、この時間内なら大丈夫ですが、使いまわした定着液を使う場合、そのつど少しずつ時間を伸ばしていくと良いでしょう。

注入したあとは現像液のときと同じく、打ち付けと連続攪拌のプロセスを行います。

定着時間が終了したら排出します。このとき、一度使った液ということで元の定着液が入れてあるボトルと別のボトルに保管しましょう。

定着液は何度が再利用できます。処理能力は 1 L あたり 35mm 判 30 ～ 50 本です。処理本数をメモしておくとい良いでしょう。

4. 水洗

定着まで終わったら、フィルムに付いた化学物質を洗い流すための水洗を行います。

その際、水洗促進剤を使用すると水洗時間が短縮されます。

すでに定着まで終わっているなので、この時点で現像タンクの蓋を開けて大丈夫です。



水洗促進剤をリールが浸かるぐらい注入し、1 分ほど浴させ、促進剤を元の容器に戻します。促進剤は液の色が透明になるまでなら何度も使いまわせます。

そこまで終わったら水道水を出しっぱなしにして水洗を行います。促進剤使用で 5 分ほど、不使用で 20 ～ 30 分ほどです。

現像タンクに直接水道水を流し込めばいいですが、流水が上手く行き渡って水洗されるよう、何度も水を取り替えたり、水中でじゃぶじゃぶとリールを上下させると良いと思います。



5. ドライウェル

水洗が終わったら、ドライウェルの溶液に1分ほど浸します。

6. 乾燥

現像が終わったら、フィルムを乾燥させます。なるべく埃がたたず、フィルムを吊るしておくスペースを確保できる場所…ということで筆者は風呂場に吊るしています。

事前にシャワーなどで湯気を立てておいて、埃を落としておくとフィルムにホコリが付きません。

フィルムクリップにフィルムをはさみ、吊り下げます。このとき、軽くドライウェル溶液をつけて絞ったフォトスポンジを二つ折りにし、フィルムの前後を抑えて上から下まで拭くと乾燥が早くなります。

乾燥時間は数時間ほど。フィルムの端を触って乾燥状態を確かめましょう。

乾燥が終わったらはさみで切り出します。フィルムシートがあると保管に便利です。

これにて現像終了！果たして上手に現像できているかな…？ワクワクドキドキです。



感動の対面である

4 × 5 大判フィルムの現像

大判カメラ、と呼ばれるカメラの種類があります。カメラとしての機能をシンプルに凝縮したような、貫禄のある風体。

かつては写真館などで見かけることが出来ましたが、今は少数派でしょう。

このカメラでは4 × 5 インチフィルム(シノゴ判)とよばれる、1枚1枚がシート状になったフィルムを使用します。

そのフィルム面積、35mm 判フィルムの約13倍。結実される像の細やかさは言うまでもありません。(更に大きい規格として5 × 7 インチ、8 × 10 などもあり)

そんな素晴らしい大判フィルムですが、やはり問題は現像にあります。カラーネガやリバーサルフィルムは現像所に出す、高いけどこれは仕方がない。

モノクロは自家現像出来るとしても、一般的には皿現像という、暗室の中でバットに各種薬液を入れてそこにシートフィルムを流し入れる方法が主流で、暗室は用意できそうにない…

でも暗室がなくてもなんとかモノクロだけは…モノクロだけは自分でやりたい！

そんな需要のために、今回4 × 5 インチフィルムの現像方法も述べたいと思います。それも、暗室を使わない方法で、前述の機材を使って。



大判で撮るという選択

・4×5インチフィルムの装填

撮り終えたフィルム入フィルムホルダーと、現像タンク、そして輪ゴムをチェンジバックと一緒に入れます。

ダークバック内でフィルムホルダーからフィルムを抜き出したら、乳剤面が内側になるよう輪ゴムを巻き、それを現像タンク内に収めていきます。



やべーぞ輪ゴムだ！

え、輪ゴムで巻いて大丈夫なの？と思われるかもしれませんが、現像されるのは乳剤面なので、裏側のベース面に輪ゴムがあたる限りは大丈夫です。股間は大丈夫じゃないので気をつけてください。



4つ詰めた図 ※実際はチェンジバック内での作業です

4×5インチフィルムは厚く、輪ゴムで多少丸めた程度ではびくともしない復元力があるので折れ曲がる心配ありません。

最大で4枚ほど詰めることが出来ます。3枚でも大丈夫ですが、2枚だとスカスカになって上手くいかない可能性があります。



詰め終わったら蓋をしてチェンジバックから取り出します。

・現像

この方法の場合、使用する薬液の量は900mlほど。タンク内が全て薬液で満たされるようにして、途中でフィルムが浮き上がっても現像ムラが出るのを防ぎます。

攪拌棒が使えないので、攪拌は赤い蓋をして倒立攪拌をします。5秒間に2～3回、上下を反転させて攪拌する方法です。パーテンドーのマスターによるシェイクを思い浮かべていただければ大丈夫です。ふふ、言い逃れがお上手だ…これはバリスタ。

現像の工程自体は前述のやり方と同じです。

これで4×5インチフィルムの現像が出来てしまいます。簡単！

終わりに

ここで述べたのはいわば筆者の覚え書きで、もっと効率的で適切な方法はあるかと思います。自家現像を繰り返す中で、自分なりのデキる現像スタイルを身につけていって欲しいと思います。

さて、これで自家現像が出来るようになったあなたは、これからはますますモノクロフィルムでの撮影にのめり込んでいくことでしょう。

あらゆるカメラで、モノクロの世界に親しんでください。自家現像出来るようになったら次は引き伸ばし・焼付けプリントが待っています。

もう逃げられません。観念しましょう。モノクロームの世界へようこそ！

「夜景」



MINOLTA X-700,MC ROKKOR-PF 55mm F1.7,KODAK 400TX

「柿林」



Rolleiflex 4 × 4,Xenar 6cm F3.5,NEOPAN ACROS 100

「愛犬」



Nikon New FM2,Voigtlander NOKTON 58mm F1.4,NEOPAN SS

「水滴」



Canon New F-1,NFD 50mm F1.4,KODAK 400TX

「煙草」



MINOLTA X-700,MC ROKKOR-PF 55mm F1.7,KODAK 400TX

「ふたば学園祭」



PENTAX 645N,SMC-P A 645 75mm F2.8,NEOPAN ACROS 100

「雑木林」



Hasselblad 500C, Planar 80mm F2.8, NEOPAN ACROS 100

「視線」



Voigtlander BESSA R2M, Leitz Elmar 9cm F4, NEOPAN 400 PRESTO

サバゲー沼のおはなし



文と写真：あきづき

ねえハドラー「女子高生がサバゲー部入ってゆるふわ学園生活！」
…とお前がすすめてくれたステラ女学院しーきゅーぶがドン曇りアニメになってたんだ
けど どう な っ て る の ？

さて期待はしていなかったし実際2話で切ってた所になんかすごい展開になってきたと
聞いて録り貯めてた分を一気に消化して具合が悪くなった某アニメ。なんか僕が知って
るサバゲーと違うんですけど…ていうか迷走し過ぎなんですけど…と、思うところは
多々ありましたが皆様に置かれましては如何でしたでしょうか。

今回は沼本参加者募集とのことで折角ですので愉快的サバゲーの世界の一端を紹介させ
て頂きます。見聞を広めるとして暫しお付き合い下さい。

■サバイバルゲームとは？



ざっくりと説明すればエアガン（厳密にはエアソフトガン）を使った戦争ゴッコ
のことです。

2チーム以上に分かれてエアガンで撃ち合
い、弾が当たったプレイヤーは死亡扱いに
なり、敵対チームを全滅させるかまたは設
けられた何かしらの条件を満たしたチーム
の勝利というのが一般的なルールです。

間違っても無人島で取ったどー！して生き
残るゲームではありませんので御注意下さい。

ルールは先ほど説明したシンプルなものですが、サバゲーの特異な部分があるとすれば
「死亡（ヒットコール）は自己申告」という点でしょうか。

乱暴な遊びに見えますけどお互いに信用あって成立する紳士なスポーツなんですよ、い
やほんと、世間一般のイメージ悪いでしょうけど。

■サバゲーをやってみよう！

さてそんなサバゲー、一度やってみたい…でもどうしたらいいの？という方もいらっしゃるかとは思います。実際にざやろうと思ってもそもそも何が必要なのか、どんな種類のものがあるのかと解らない事も多いでしょうからここで幾つか装備品の紹介をしてみしましょう。

1. エアソフトガン

銃で撃ち合うのがサバイバルゲームですのでまずこれが必要ですね。

詳しくは後述しますが大きく分けてエアコッキングガン、ガスガン、電動ガンの3種類があり、その名の通り6mmまたは8mmのBB弾を空気圧で発射する機構を持つ遊戯銃のことです。発射メカニズムはピストンを引いた注射器の先端に詰め物をして、ピストンを押して内部の空気圧で詰め物を飛ばしていると思っていただければ解り易いでしょうか。

・エアコッキングガン

まず最初に紹介するのが此方エアコッキングガン。エアコキと略されたりもしますがこのタイプは先述の発射動作を手動で行います。

発射の度にスライドやコッキングレバーを引いてピストンを後退させる必要がある為、速射性という点ではガスや電動には及びませんが、構造の簡単さもあって比較的安価なものが揃っていますし、そのシンプルさ故に精密な射撃にも



向いていますのでボルトアクションライフルとしてモデルアップされたりします。また弾以外のランニングコストが掛からないのも便利ですね、ボルトアクションライフルをメインで使っていた頃はガスの補充もバッテリーの充電も不要なのでゲームの準備も非常に楽でした。

・ガスガン

ガスガンは液化ガスを銃のマガジン(弾倉)または本体に直接注入し、そのガスの気化による圧力で銃の作動や弾の発射を行います。

後述の電動ガンに比べ発射機構を小さくすることが出来、ハンドガンはこのガス式のものが主流です。

中でも実銃同様に撃つ度にスライドが後退して給弾するセミオートマチックのブローバックモデルはガスガンならではの。

ただガスというものの性質上どうしても気化熱によるガスタンクの冷えが発生するのでガス圧が不安定になり弾道に影響が出たり、冬場での使用は著しく性能が落ちる……という一発撃ったら生ガス吹いて終了—ということになったりと年間通して使うのはちょっと難しいですね。更にマガジンにガスを注入するという機構上マガジンの単価がどうしても高くなってしまふのと、使用の都度ガスを再注入しなければならないのでランニングコストが高く付いてしまうという難点も。



しかしガツンとくるブローバック、弾を撃ちつくした時のホールドオープンからの再装填は病み付きになります、一度お試しあれ。メインとして電動ガンの長物を持って、バックアップにガスハンドガンを一丁持っているとい臨機応変にいろいろなゲームに対応できますね。

・電動ガン

最後に電動ガン、内部に組み込まれたモーターとギアによってピストンを動かして発射動作を行います。コッキングの動作が不要になるのでトリガーを引くだけでセミ・フルオートでの射撃が行えます。またこちらはガスガンと違って気温や冷えによる発射機能への影響も出ませんので安定した射撃が行える上に、バッテリーの充電だけでいいのでコストパフォーマンスもよく、現在のゲームの主流となっています。

当然ですがバッテリーが切れたら撃てませんのでその点だけは注意を。

電源があるフィールドなら再充電も出来ることもあるでしょうが、念の為複数個用意してバッテリー切れに備えておくのが安心ですね。



ところでエアソフトガン？エアガンとは違うの？と疑問を感じられた方もいらっしゃるかと思います。狩猟・競技用の殺傷力のあるものを空気銃（air gun）、先に挙げた遊戯銃としてのものをエアソフトガンと区別します。

余談ですがヘストンワールドな某国では実銃と見分けられるよう銃口をオレンジに塗るという義務があるとか。流石そこのスーパーで実弾が買える国は違います。

Nerfみたいなおもちゃの銃がド派手なものその辺の理由なのでしょうね。（…あれ？どっかで金色のAK-47を見た気がするぞ？）

区別といえばモデルガンという名前も耳にされた事があるかとは思いますが、BB弾を発射するエアソフトガンに対してモデルガンはそのリアルな外観や機構を楽しんだりキャップ式の火薬を使つての音や動作を楽しんだりするもので、ニュース等では良く混同されますがその性質は別物です。今回の趣旨とは若干外れるので割愛しますがこちらも奥深く楽しいぬm……世界ですよ。

2. ゴーグル

撃ち合いの中で眼球を保護するための必須アイテム。いくら遊戯銃とはいえ小さなプラスチックの弾が秒速80mそこらで飛んでくるわけです、それがもし目に当たったら……どうなるかは言わなくても解りますね？個人的にはまず銃よりもしっかりとしたものを選んで頂きたい部分です。

たまに「ゴーグル？俺は大丈夫だから！」(?)とか「眼鏡かけてるから大丈夫」とか言う人が出ちゃったりすることもあるようですが、前者は言語道断、後者も正面はともかく上下左右隙間だらけ、強度だって心配でこちらもお話になりません。勿論ゴーグルなら何でもいいという訳でもなく、目を保護する必要があるわけですからレンズ面に十分な強度を確保した専用のものを選びましょう。各メーカーから種類や形状も豊富に出ていますし眼鏡の上から装着できるものもありますよ。



またこちらの様なシューティンググラスといった眼鏡タイプのものもあります。

レンズが顔に沿うような形で湾曲しており隙間を塞いでくれているのでこれでゲームをされる方もいますが、外れる危険性等を考慮してかフィールドやゲームのレギュレーションで禁止されているところもありますので注意が必要です。

サバゲーはその性質上互いの安全を確実に確保して初めて成立するゲームですので、それを満たせない、守れない人はフィールドに入ってきてはいけません。

…と、やや重苦しい話になってしまいましたので話を戻しましょう。

さてそのゴーグルですが、レンズタイプとメッシュタイプと2種類あります。

前者は樹脂レンズで視界を明るく確保出来ますが中に籠った水蒸気と外気との温度差でレンズ内側が曇ってしまうというどうしても避けられない難点が。最近のものは大抵レンズに曇り止め加工がしてあるんですがそれでも防ぐには限界があります。

そこで登場するのが画像のようなファン付きゴーグル。

フレーム部分に小型のファンが取り付けられており、スイッチを入れることで強制的に中の



空気を循環させ曇りを防ぎます。

ちなみに画像の商品はほとんどファンの回転音がしない通常モードと、周りに解るくらいの音がしますが一気に曇りを取ってくれる高回転モードの切り替えが出来る面白い設計。個人的に固定用バンドにファステックストラップが付いていて後頭部で付け外しが出来るのがお気に入りのポイントです。メガネの上からでも装備出来るのでメガネユーザーにも安心。また大型フェイスガードで安全面もより高いものとなっています。フェイスガードは軟質素材でストックへの頬付けもし易いですし、必要があれば切り欠きを入れてスリムにすることも出来ます。

難点として大型で視野が広い分帽子のつばに干渉するのと値段が定価 8,800 円となかなかいいお値段なのが挙げられますがそれに見合うだけの十分な機能を備えていると思います。



続きましてメッシュタイプのゴーグルですがレンズ面が金属製の網になっており、当然ながら曇りとは全く無縁です。その代わり視界がやや暗くなってしまいますので、薄暗い室内戦や夜戦で索敵等に影響が出てしまうという難点があります。

あと実際体験したことはないんですがゲーム中砂埃が入り込んだり、ゴーグルに直撃したBB弾が碎けて破片がといった話を聞いたこともあります（バイオBB弾は碎けやすいんです）。メッシュの目より細かい物はどうしても素通しになってしまうのでその点も注意が必要です。

こちらもフェイスガードつきのものを選ぶか、別途購入して併用すると安心です。

ゴーグルも各メーカーから色々な形状のものが出ているので好みの物を探してみてください。中にはホッケーマスクからターミネーターのエンドスケルトン、はたまたブレデターのマスクを模したゴーグルなんてのもあって面白いですよ。

3.BB弾

危うく忘れるところでした、はい、エアソフトガンの弾といえば一般的にこのBB弾ですね。

BBとは「Ball Bullet」または「Ball Bearing」の略です。

文字通り球形をしており、一部例外として8mmのものもありますが基本的には6mm径のものが主流です。

径の他に重さにも幾つかバリエーションがあり、ローパワーのジュニアモデル向けな0.12gの軽量弾から、0.2gや0.25g、重いものだと精密射撃用に0.3g、0.43gなんてものもあります。

普通にゲームをするのであれば0.2g、0.25gがスタンダードではないでしょうか。

弾には重さ以外にもその他にバリエーションがあるんですが折角なので幾つか紹介してみしましょう。

・バイオBB弾

従来のBB弾はプラスチックが主流でしたが、バイオBB弾は環境に配慮した生分解される素材でつくられており、ばら撒かれた後も数年で土に還るというのが売りです。劣化もし易いのが難点で、使用しない際は光や湿気等、保管には気をつける必要があります。また石紛等の自然由来の素材で作られたセミバイオ弾と呼ばれるタイプのものもありますが、此方は特に生分解されるものではないようです。

・蓄光弾

その名の通り蓄光素材で作られており、銃に対応した発光装置を取り付けて発射する事で曳光弾（トレーサー）の様に暗闇でもその弾道を見ることが出来ます。暗くなければ確認できませんのでこれは夜戦やインドア（室内）戦向けのアイテムですね。

当然ながら弾の単価は上がってしまいますが、暗闇に走る幾条ものライトグリーンの弾道は一見の価値あります。数年前から生分解タイプのものも販売されています。

・梵字弾

こちらはかつて生産されていたもので、残念ながら現在は販売されていない商品です。文字通り BB 弾に梵字がプリントされているなんともユニークなアイテムで、説明書きには悪霊退散効果云々が書いてあったりしますが、ゲーム中に心霊現象に遭遇した際にでも使えばいいのか謎なところです。

梵字の他にはハーケンクロイツがプリントされているのもありましたがこちらも同じく現在は販売されていません。

■あとはゲームに参加するだけ

つらつらと綴ってきましたがとりあえずサバゲーに必要なものはこの辺りです。

実際にゲームをするときの服装や靴は運動に適したものをチョイスして、帽子、手袋、ニーパッド（膝当て）等といった保護装備があるとより安心。お近くにガンショップがあればお店の人に相談しながら銃と一緒に見繕うのも楽しいですよ。

ただどうしても初期投資というのがそれなりに掛かってしまいますのでいきなり買うのではなく、最初はショップで現物を触らせて貰うとか、何処かのゲームを見学させてもらおうといったところから始めた方が良いでしょうね。

地方によっては有料のフィールドを営業されているところもあり、そういうところでは装備のレンタルをしてくれたりもするので試してみられては如何でしょうか。

さて今回はほんのさわりだけを紹介させて頂きましたが、趣旨である沼本に相応しくどっぷりと浸かれるようなハマれる要素もたくさん潜んでいます。…ていうかひそみすぎでこわいです。

さあ時には愛銃を片手に共に戦場へと一歩を踏み出してみませんか？



サッカーの応援（遠征編）



文：さっきゅん

・はじめに

サッカー応援沼第2弾を書かせていただくことになりました。

今回は遠征編。

リーグ戦は敵地に赴いての対戦も結構熱い！

現地に行かなければ楽しめないこともいっぱいあるのです。

そんなさっきゅいさんがやらかしたバカ行動を書いていきたいと思います。

・遠征前に考えること

まず移動手段の選定。移動に使う時間やお金を考慮しながら選びます。

飛行機、新幹線、自家用車、バス、レンタカーなどなど

飛行機とか新幹線になると宿も見つける必要がありますが、だいたい自分の場合「」ちゃんとお世話になりまくり

ほんとごめんなさい。

あといろいろ行きたいところとか考えます。

特に関東遠征時はめったに行けないアキバに行くのが楽しみ。

レンタカーになるとメンバーを見つめる必要があります。

サポグループのみんなに声かけて10人20人集めて予算決め。

いわゆる弾丸ツアーってやつです。

「」にお馴染みのハイエースが主に活躍します。

移動に関してはみんな交代で現地まで安全運転。

結構きつついけどね

・スタジアムまで移動を楽しむ

飛行機などの単独移動をする時にはたいい空港からグッズを見につけ移動。

遠征は自分とこのクラブをアピールすることも大事です。

だから敵地で悪いことなんてできないししたくない。戒めも込めた格好なのである。

自分楽器叩いてるんで楽器を持って移動することもしばしば。

2011年8月の国立競技場遠征では、真っ赤な格好で太鼓を持ったままアキバを移動するアホな行為に及んでしまったことを他サポ(他のチームのサポーター)にツイッターで報告されてしまったのであります。

レンタカー移動とかの場合はみんなでわいわいやいのやいの言いながら移動。
現地の観光地をスタジアムに入る前に行ってみたりもします。
前は観光地に行くに負けるなんてジンクスがあったけどそんなことは気にしないで楽しむのも弾丸ツアーのいいところ。

・スタジアムで楽しむ

スタジアムに行ったらまずは試合前にスタジアムグルメで腹ごしらえ。
熊本にはない現地のうまいものを食べて旅の疲れを癒やします。
愛媛でじゃこ天、徳島で徳島ラーメン、岐阜で飛騨牛、甲府でほうとう
数えきれないなあー
あと相手のサポさんと交流も忘れません。
時には自分とこのマスコットのコスプレしたりねー
中にはく〇モンのかぶりものしたりして写真取られたりしてる人もいたり
あと相手チームのメディアさんにインタビューされたり意気込みを聞かれたりとかして
試合までのひとときを楽しむのです。

・試合

メインイベント！選手が試合前練習に入ってくるとスイッチが入ります。
自由にかつ大胆に、スカパーに鬼の形相を撮られても気にしない！
大体試合が始まる45分前、ここから試合終了まで気合をこめて応援します。
無論勝つために来た。引き分けは求めてないわけで。
90分全身全霊を込めて楽器叩いたり声出したり、少ない人数でも選手の後押し。
ゴールが決まったら大喜び、決められたらしょんぼり。
そして勝った時の喜びは現地でないと味わえない。勝利後のダンスも一緒にね。
前にめっちゃ悔しい顔したところをドアップでカメラにぬかれたりしたこともあったね。

・家に帰るまでが遠征です。

帰りは単独行動する場合誰かと祝勝会だったり残念会だったり、「」ちゃんち襲撃して一緒に飲んだり
レンタカーだったら温泉によって試合の疲れを癒しつつ試合の感想をぐだぐだ語り合ったり
毎回楽しみにしてるサービスエリアのラーメン食べたりおみやげ買ったり
とにかく安全に帰ることが一番の幸せであり勝てばもっと幸せ。

・遠征で実際に起こったエピソード

○大阪でバス囲み
初めて参加したバスツアーでしょっぱい試合を見た。

それがその年の最後の試合でなかつ J リーグに上がる上がらないの試合に負けたもんでバス囲んで選手スタッフと揉めたことがあった。

後にも先にも囲んだのはこれだけ、もう二度とやりたくないね・・・

苦いエピソードですわ。

○金沢で逆転負け食らってしょんぼり

初の弾丸で 15 時間もかけて行ったのに・・・

延長戦突入でなかつ 後に予定していた別の試合も後半しか見られなかったし鮮明に覚えてるわ

○車で 22 時間かけて仙台へ

10 人で熊本から仙台まで行くとか無茶もいいところ

仙台サポからもすげえなって言われました。

けども帰ってからすぐフットサルやった自分の体力も凄まじい。

○チャイナドレス着て走る姿がテレビに抜かれる

動くフリー SOZAI はネットの何処かに落ちている。

○行程 600 km のうち 500 km を爆走

愛媛に行ってる時に大雨で視界不良の中試合に間に合わせるために休憩なしで頑張って運転したよ

挙句太鼓を一人で叩いて帰りはぐっすり寝てたという。

体力底なしを体現したのであった。

・最後に

ホームでは味わえない何かがアウェイにはある。

ホームもいいけど遠征して初めて分かることだってたくさんあるのです。

そんな魅力に惹かれて色んなところに足がむくのです。

うめーもん食って観光地行ってワイワイ遊んで試合に勝って帰る！

サイコーな気分になるのです。

目指すは J クラブスタジアム全部制覇。

自分たち本当にバカだよなー（褒め言葉）

おしまい。



ドールとおでかけ



文と写真：TakasiroM

ドーモ、ドール沼に着いてのパート2 YAGAI 撮影と言う名のドールとのお出かけに着いて語るよー

実際ドールを自室での撮影だとパターンが決まってきたり私物が入り込んだり…とありますが…そこで問題解決するのがこれ！

YAGAI 撮影！書を捨てよドールを持って町へ出よう！！

・シンプルに公園とか自然で撮影

いやーうちのこ可愛いわぁ…おっと失礼
コレとはある公園で撮影したものです
外は室内と違って風やら光の加減で景色が変わっていくので、同じ写真は撮れ無い…

別に写真技術やカメラについてはナニも話す気はありませんしそんな腕前も知識もありませんから…

ドール撮影において一番必要なのは「うちのこ可愛い！！！」と言う気持ちがあればある程度の腕前が自然と身につきます。

だって！！！！他人に見せる時変な写真で「なんだ…ドールってこんなものなのか…」なんて思われたくないでしょう！！！！

おっと…ちょっと脱線してしまいましたね。



で、野外撮影だと四季の移ろいが簡単にわかるのでセンスがなくても簡単に雰囲気いい写真が！



秋の紅葉や



冬の雪…



夏はまあ…ちょっとネタが無い…のが…

・旅館とかホテルでもいいぞ！

公園とかお外だと知らない人に見られたり晒されたりするしーちょっと恥ずかしいわーって人にはホテル撮影をオススメします。

あっ、ホテルと言ってもアレじゃないよ！ビジネスホテルとか旅館だよ！

自宅と変わらず室内じゃねーか！！とツッコミが来そうですが…ちょっとまってほしい
自室の生活臭漂う状態ビジネスホテルの整然とした雰囲気、旅館の古風な雰囲気…日常とちょっと離れると撮れる写真も変わってくるんです。



コレはビジネスホテルでの一枚ですが
…なんかもう…こうね…可愛いから欲望のままに撮影とかしちゃってもしょうがないよね！！！！

目隠しするだけで一気に… g f f …

こっちはまじめに旅館で…
ドール出したまま飯食いに行って帰っ
てきたら、ドールが布団敷きに来た仲
居さんに移動させられてるまでがオチ
…



こうやって見返すとドールと出かけるとなんというかデートしてるような気持ちになり
ましてね…ふふふ…
可愛いが高まりすぎると、人目が会っても気にせずドールデートが楽しくてデスネ…
この気持ちを皆様にわかってほしい…本当うちのこ可愛いんです！！！！！！
ドールオーナーさん達は「野外撮影とか恥ずかしいしー」と言わずに一回に野外撮影し
てみてください。
ドール沼の新しい楽しみ方とドールの新しい可愛さがわかりますよ…フッフ…それでは
楽しいドールライフを！

こうして気付くと沼にいる



写真と文：だんな

素体状態のボディが3体。

まだ工具箱がこの子達の寝床なんですが、なんかヤバイ妖怪に捕まっちゃった気がする
今日この頃、皆様は如何お過ごしでしょうか。

この手の物は急に來ます。

予知予測なんて出来ません。

天災みたいな物です。

今回は身に浸みましたし進行形なのでどうしようかと・・・。

沼に嵌るにはいろいろ過程があるでしょう。

カメラとかドールとか、見たり話聞してる分には面白いけど、自分がその立場になるなんて夢にも思いませんよね。

普通はね。

これは、ここひと月ほどの出来事です。

ほんの軽い気持ちで手を出したものが、まさかこんな事になるとは夢にも思っていませんでした。



そんな流れを（反省を込めて）追ってみたいと思います

元々、可動フィギュア（素体）の改造やスクラッチなどをちまちましておりました
似非モデラーなワタクシ。

嫁を立体化させるがために可動素体を自作しようとしていた訳ですね。

ドールは立体造型のひとつの終点だと思っており、多少の興味はあったモノの、
メイクしたり髪型弄ったり衣装替えたり、
手を出したらキリがなさそうで、廻りの沼に沈んでいく「」達を横目で見つつ、自分
はああはなるまい・・・と思っておりました

そんなある時、Y印のオークションにオビツとボックスのドールボディーが結構安く出品されているのに気がきます。

型が古いせいか他に欲しがる人もなく無事に落札してしまいました。

2体セットで…。

27 c mが…。

27 c mって1/6 ぐらいです。

27 c mで傷は浅かったのか…。

数日後、届いたボディをアレコレ弄りつつ

「やっぱ二重関節だと可動範囲が広がってポージングに幅が出るなあ～、でも関節を自作すると強度の関係でごつくなっちゃうんだよなあ～ ロボならいいんだけどなあ・・・」などと悩んでいる間は可愛いモノでした

— がしかし・・・その夜半 —

ボディだけだと何となく可愛そうな気がしてきませんか？

してきました。

頭ないとなんかねえ・・・？

粘土こねて、暫定的に27 c m用のビタワ
ンヘッド・・・

ダメだ・・・これ・・・



ピコニーモで懲りてるだろう！

そこで、予てより時々覗いていたドールメーカーのカatalogを覗いてみるとイロイロあるある。

同じスケールでお子ちゃまサイズから大人まで、エルフ耳のヘッドまであってなかなか面白いじゃないですか～

ほうほう・・・目も描き目とアイを入れるのがあるんですね～

他のメーカーは・・・

素材もPVCからウレタン樹脂までイロイロありますね

アイもメーカーによってデザインが違うのね～

ほむほむ・・・ウイッグの耐熱繊維って何ぞや？

メイクの道具はイラスト用のパステルがそのまま使えるな・・・

(などなど要らぬ知識とやる気が増えてゆく・・・)

そう言えば、暫く前にヒでフォロワーさんと褐色エルフボディの話題が出たこともあってオリジナルボディを作ってみたいと思ってましたし・・・。

渡りに船とはこのこと。良い機会です

(ダメだ！その船に乗っちゃいけない！！六文銭の要らない三途の川の渡し船だぞ！！

ドール沼の渡し舟と沖堤への渡し・・・どっちがマシですかね？

ここまでで解った事は、メーカー・サイズ毎に各パーツ、とんでもない種類があるということ。

あれこれ見えても種類がありすぎて組合せすらまま成りません。

大体、こういう子を作りたいって明確なビジョンがあった訳じゃないんだからさ・・・。

とりあえず1体揃えてみようかな。

1体・・・1体だけ・・・

そこで、「今は買う買わないは別にして整理する為にも、どんなパーツが必要なのかメーカー絞ってカートに入れて比較検討してみよう。」などと考えてしまった訳です。

(これそもそもの間違いだし、この時どうしてそういう思考になったのかワカラナイ・・・

で

(ヘッドを選ぶならエルフ耳が面白いな。

(目は描き込むものもあるのね。

(でもはめ込み式の方が感じ良いし表情も変えられるな。

(メイク済みもあるのか。

(参考のためにこれにしよう・・・。

ヘッドをばちっと

描き目でもいいですけど、どうせならグラスアイ（アクリルアイ）の方がそれっぽいわし、追視もあって面白いですもんね。

それにアイなら神姫のドールアイカスタムとかやって試行錯誤した経験（まおちゃんにはドールアイ合いませんねん・・・くろに一はそれなりに）があるのでブツは持っていますし。

因みに神姫ヘッドには6mmが宜しいようですよ。（この寸法は瞳の直径です



失敗まおちゃおは8mm 目力ありすぎ！

(しかし・・・ふむふむ・・・新製品出てるのか・・・
(前シリーズには無かった赤目あるじゃん・・・
(紫もいいね～

アイ2種類追加

ヘッド・アイと来ると次は髪の毛欲しいですよね？

「」じゃないんですから。

ウィッグも見てください。

ウィッグのカタログは心折れます。

膨大な量の製品と・・・ちょっとホラーな世界・・・。

何度見てもウィッグのカタログは慣れないな・・・

のっぺらぼうのヘッドに未加工の髪がばさっと乗ってるのってホラーとか怪談の世界だよね・・・

色とりどりの貞子さんやおぞいさんが沢山・・・。

子供が見たら泣くか心に傷追っておねしょするレベルだね。

なんかもう怖いからそっと閉じ・・・ない！閉じない！！

吟味、吟味。

(エルフ耳なら金髪碧眼がいいかな

(いや・・・目を赤や紫にしたから髪は黒がいいか。

(・・・黒や濃い茶のストレートは在庫なしか・・・。

(うむ・・・明るい茶はあるな

(コレで良いか・・・

明るめの茶のストレートをぼちり

メイクの小物もイロイロありますね

つけまつげとかね

こういうパーツ使えば立体感出せるんだろなあ

ああ・・・サイズが大きいかな・・・

ふむ・・・しかし半分に切れば丁度いいかな

(後日談ですが、それでも小さすぎてベースが合わずに付きませんでした

(再後日談ですが、付け方間違っていました

アイラッシュをカートへ

こんな感じでウインドウショッピングって楽しいですね～

創作のイメージ膨らむし、アイディアも出てくるし。

見てるだけ・・・

見てるだけのハズだったのに・・・

以前、ここのショップでドールアイを買っていたがためにアカウントを持っていたのが良くなかった・・・。

ふと正気に帰ると・・・

良くある事ですよ・・・

注文ボタン押しちゃってる事って・・・

沼から伸びる業という手はしっかりと犠牲者の足首を掴み気付かれぬようにゆっくりと着実に深みへと引き込んでいくのですね。

入金翌日品物が届きました。

早い・・・。

開封して目に入ったのが・・・ヘッドが2個！？

ナンデ！？

ナンデハット 2コ!!

アイェ!!!!!! (ハクハツサン ジビハイ！)

カタログを確認すると・・・あ・・・間違えてた・・・

ウィッグだと思っていたの植毛ヘッドだった・・・

この時発注したのは、既にヘッドパーツにナイロン繊維の髪の毛が植えられていて、ユーザーが好みの髪型にパーマ当てたりカットしたりして加工作製する物だったのです。

取り敢えずボディに乗っけてみます。

うん・・・サイズのにはいい感じだね。(妙な納得)



怪談的ですね・・・

普通なら手数料覚悟で交換依頼するのですが、おんぶお化けの如く取り憑かれ始めているので正常な判断が出来なくなっています。

うん！ボディも2つあるしヘッドも2つで丁度良いじゃん！

(しかしこのヘッドとボディの関係にも問題が隠されていたのですがコレは後ほどウィッグだけ追加注文しよう！

本来見るべきだったカタログは貞子から一転して目鼻が入って(鼻は最初から造形されてるか)多少人間らしい画像になっています。

コレならお子様も夜泣きしませんね。

相変わらず生首の行列ですが。

こちらには黒髪もあったので注文しましょうね。

ウェーブ掛かってるのがいい感じですね。

ブルネット・ウェービィロング入りました～

商品到着までにエルフヘッドにアイを入れてみましょう。

眼球の後ろ半分がない半球型のアイなので素手ではなかなか上手く入りません。

ラジオペンチとスパチュラでグニグニと圧入します。

ローションでもつけければ素直に入るのかな？

何とか入りました。

視線をそろえてっと・・・。

今回は顔を描くのが面倒だった為、主立った部分の塗装がされメイクされている物を購入したのでアイが入るだけで完成度が上がります。

お値段も倍以上しますが・・・。

後はチークやルージュ入れたいですね。

メイクに使うパステルやリキテックス（アクリル絵の具）はお絵描きする関係上常備しているので問題はありません。

定着用のフェキサチーフも。

アイの入ったヘッドをボディに乗せると・・・

・・・ん・・・？

なんか頭小さい？

まあ髪の毛が乗ればバランスも違って見えるでしょう。

そうこうしているうちにまたも翌日届きました。

日本の流通はどうなって居るんだ！まったく素晴らしい！！

パッケージを開けるとなんだか細かい糸が製品に絡み付いています。

繊維がバラけてるのか？

これを梳って揃えなきゃいけないのか・・・面倒だな・・・。

と思ったらウィッグ保護用のネットでした。

細かいなあ～（妙な感心

ちゃんとした櫛が無いのでヘッドにセットしてから、歯ブラシでざっと揃えてみると・・・悪く無いじゃん？

魔女っぽい感じ？

ではボディに乗せてみてっと。

・・・やっぱり小さいよコレ・・・。

これから衣装を着せると成ると体はもっと太るからやっぱりバランス悪いわ～。



生首怖いよ！

これって25か23cmのボディが良かったんですね。

物色物色～。

25cmを追加注文

するとボディが余りますね・・・。

もうちょっとヘッドも良いの探してみましょう。
最初のウチ1体だけって言ってましたよね？アタシ・・

イヤしかしこれ、最初に一括で注文してれば合計金額で送料無料になりましたね。
お店の方も、このヒト何やってるんだろうって思ってるんだろうなあ〜。
でもまあこれで一段落？

残るは衣装や靴だけになりました。
着るもの関連こそ色々なブランド（？）があるので追々比較検討していきましょう。
今月のカード請求も怖いし。
買ってるのこれだけじゃないし・・・。

描き目ヘッドのアイの描き込みやヘアカット、メイクはこの原稿が終わってからゆっくりやる事にします。
などと言いつつ透き鋏と睫毛用の櫛買ってきました。
睫毛用のは小さいのでドールには良さそうです。
道具を買って来たとなるとチョキチョキしてみたい！
慌てていい加減に手を出すと絶対失敗するから！

鋏、安いのが買っちゃったけどちゃんとしたメーカー物の方が良く切れるかな？
切れるだろうなあ・・・。
尼でも扱ってるよね？（カタログ開く
貝印のいいなあ。
元が凝り性だから道具とか素材揃え始めると、どんどん突き進んで仕舞います。
流石に裁縫まではしないと思うけどオリジナルのパーツ作るぐらいはきっとしますね。
それで壁に当たって悶える姿が今からでも想像出来ます。
自分のコトですし・・・。
断捨離ってなんですか？
物もクソも増える一方ですよ！
どうせまた色々やらかします。
保証しちゃいますね。

なんかもうホントに当初の目的から大きく軌道外れて大暴走しちゃったなあ・・・
どうしよう？

コレが現在進行形なんですから先が楽しみですね（自暴自棄

ドールを愛でるなら完成品を購入したほうが絶対に無難です。
でないと、一日中組合せとかメイクとか考えることになるから。

駿河湾より深く後悔はしてるけどこれっぽっちも反省などしていません。
最初に「反省も込めて」とか言ってるけどありゃ嘘だ！

まだまだ続きます。

きっと

どうせ拗れるでしょうから来年の
12月にある某イベントにも参加する
気になっちゃいました。

こんなのイこうと思ってます。

(画稿

まさに雨の日のHONDA MVX
です。止まるわきゃあ無い！

(MVXなんて古いバイク知らんが
な！)

うっかり足滑らせちゃったのが運の
尽きですが、まだまだ浅い所にいる
ので抜け出す事は出来そうです。

コレで沼とか言ったらガチの沼民
の人達に怒られちゃいますからね～



P S：丁度今、改造ベースにする為のボディが届きました

文房具のお話、万年筆編



文：きくふらい

文房具、それは誰にでも身近な道具。しかしその世界は限りなく広い。

私は子供の頃から文房具が好きだったのだけれど、最近ちょっとしたきっかけでそれが加速したので半可通ながら語りたくなってしまい、この企画に参加しました。

文房具自体については今更改めて説明する必要も無いと思いますが、みなさんも普段使っている文房具、例えばペン1本取っても「コレじゃない」というこだわりがある方もいるのではないのでしょうか。

文房具という括りは沼と称するには些か広すぎる気もするので、今回は今ハマっている万年筆について書いてみようと思います。

万年筆(まんねんひつ)は、ペン軸の内部に保持したインクが毛細管現象により溝の入ったペン芯を通じてペン先に持続的に供給されるような構造を持った携帯用筆記具の一種。インクの保持には、インクカートリッジを用いたもの、各種の方法でインクを吸入するものがある。—Wikipedia より

万年筆のイメージと言えば、長く使えるが手入れが難しく、値段も高い、といったところでしょうか。

長く使えるのはその通りですし、インク交換などの手入れも必要ですがカートリッジ式であればその手間もかなり少ないです。値段についてはピンからキリまで、最近は数百円で買える低価格品も豊富にあります。

前述の通り私は文房具が好きで、と言っても時々文房具売場に赴いて小一時間眺めている程度だったのですが、先日 Twitter 上で東急ハンズのフェアがあることを知りました。その中に棚卸しで高級万年筆が安い、というものがあり、折角なのでと行ってみることにしたのです。

ハンズのフェアで売られていたものは、確かに安くはなっていたのですがそこはやはり高級万年筆、値引後でもそう簡単に手が出る値段ではなくその日は見るだけで終わりました。

しかし、色々な万年筆を見たせいかやはり欲しくなり、低価格品をいくつか買って自分

に合うものを探すことにしました。

ここからは私が買って使ってみたものをいくつか紹介してみたいと思います。

preppy(プレッピー)

プラチナ万年筆

200 円

http://www.platinum-pen.co.jp/fountain_preppy.html

本体色が7種類、インクカートリッジが9種類とかなり豊富。ペン先も本体色に合わせた色になっていて、万年筆の堅い雰囲気が感じられません。

ペンポイント(ペンの先端、紙に触れる部分)には高級万年筆と同じ合金が使われているそうです。

また、バネ付きのインナーキャップがあり密着度が高いためペン先が乾燥しにくいです。書き味はややザラつく感じがします。

Petit1(ベチット 1)

パイロット

200 円

http://www.pilot.co.jp/products/pen/color_pen/petit1_n/

本体、インクカートリッジとも8種類とこちらもカラーバリエーションが豊富な1本。通常のペンに比べ本体が短く、丸くかわいいです。キャップを本体にはめれば書く時の長さも丁度いいです。

書き味はサラサラとして書きやすいと思います。

Vpen

パイロット

200 円

http://www.pilot.co.jp/products/pen/sign_marker/sign_pen/vpen/

ブラック・レッド・ブルーの3色。インクの交換は出来ず使いきりタイプです。そのため分類もサインペンとなっています。

ペン先は Petit1 と同様なものに見えます。メーカーの紹介にもある通りサインペンのように手軽に使えます。

デスクペン

プラチナ万年筆

700 円

http://www.platinum-pen.co.jp/deskpen_03.html#DPQ-700A

ブラック・レッドの2色でインクカートリッジ式。preppy 同様乾燥を防ぐキャップです。デスクペンとは主に事務仕事で使うペンのことだそうで、キャップを本体に付けないでの使用を想定しているため軸が長いようです。本体自体かなり軽く感じます。書き味はカリカリしていてゲルインキボールペンに近い感触でした。

アルミ丸軸万年筆

無印良品

1100 円

<http://www.muji.net/store/cmdty/detail/4547315136865>

バリエーションは1種類のみ、アルミつや消し加工の本体はPC 周りに置いても馴染むデザインでしょうか。

インクカートリッジは市販のものと同じ規格です。

ペン先は彫刻が彫られていてやや高級な感じに見えます。

書き味はスルスルとしていて書きやすいです。

safari

LAMY

3990 円

<http://www.lamy.jp/products/safari.html>

某軽音楽部アニメのキャラも使用していた LAMY safari シリーズの万年筆です。

何と言っても本体のバリエーションが豊富で、毎年限定色も出るほどです。

グリップに切れ込みがあり、正しい握り方をしやすいのも特徴です。

書き味はサラサラしていてやはり握りやすいのが良いです。

preppy や Petit1、Vpen などは万年筆とはどんなものかと初めて触ってみたり、様々なインク色を気軽に使うのに丁度いいと思います。



ですが、やはり長く使うつもりなら多少は高い物の方が良いでしょう。
また、その場合にはインクカートリッジではなくコンバータというインクを詰め替える器具を使う方がコストも抑えられると思います。
私も safari にコンバータを付けたものを主に使っています。

さて、ここまでの紹介で気付いた方もいるかもしれませんが、低価格品と言いつつだんだん高いものを買っています。万年筆としては十分安い部類ですが、そこまでほぼ無意識で「どうせならもうちょっと良い物が欲しいな」と買い進んでいました。このあたりでようやく自分が沼に足を取られていたことを悟ったのです。

「俺は沈み始めたばかりだからな この果てしなく深い万年筆沼をよ…」なんてわけではありませんが、いずれもっと高い万年筆も使ってみたいと思っています。
実用性、はたまたオシャレアイテム、色々な使い方が出来る万年筆、興味が湧いたら試しに1本買ってみませんか？大丈夫、全然怖くないですよ。

カスタムデザイングッズ沼のおはなし



文：KJ_TUNTUN

アニメや映画、コミックにはまった。TL やシブを覗くと皆イラストや四コマを描いて楽しそうな二次創作の世界が飛び込んで来る。さくさく描ける人は尊敬するし羨ましい。でも自分は昔少ししかじったけど叩かれたり反応薄くて・・・なんて人は多いと思う。スプーになるレベルの面白さもない中途半端に下手な人。

実際に創作してる人からしたら四の五の言う前にやっちゃえばいいのという所でごもっともなのですが。いわゆる消費メインでオタライフを楽しんでる恐らく最も層が厚い人達にも仕事で疲れてたりプライベートでも色々あったりで練習の時間作れない人も多いんでしょう。自分も出張多いし帰宅時間遅いし絵心無い & 食わず嫌いの一人。そんな自分が手を染めたのがカスタムデザイングッズ沼である。

カスタム沼とはそもそも何なのか？端的に言うと

1. 自分が欲しい雑貨を
2. 発注数1個からカスタムデザイン受け付けてくれるメーカーを見つけ
3. 自分でデザインを構成し
4. 自分だけのカスタム品をゲットしてブー

というもの。

なんだ、そんな事か、と思う人も多いのでは。でも沼として紹介しているのには訳がある。この沼の肝は他の趣味との併せ技が可能なのだ。今回は例としてヘッドホンとめッセンジャーバッグを後述するが、マグカップやTシャツ、パッチやスマホケース等ならもっと手軽に出来る筈。Twitter でも自転車クラスタは幾度も二次元キャラジャージを企画して参加者を募ってる。小学校の林間学校とかで陶器に絵を描いて焼いてもらった人も居る筈だ。もっと派手なのだと車のステッカーチューン（いわゆる痛車）や痛チャリなんかもそう。

でも有志で募ってやるのは

- 業者が最低生産ロットを設けてて他の参加者を募らないと高くつくのが多い
- 参加者全員の意見も反映しなきゃいけないので自分好みに出来ない事も多いし
- 主催者のセンスで大きく左右されちゃう

なんて制約も多い。折角作るのに出来たデザインはうーんってなったり届いてもピンと

来ないで使わないとか勿体ない。

市販品あるじゃんって人、ごもっとも。でもこれは個人的な意見なんだけど版權ものって派手で外じゃ使えない様なが多い。外で使ってもあんまり恥ずかしくないデザインなんだけど、でも見る人が見たら一発で分かる様なカスタムデザインが好きなんです。だから、自分でデザインしちゃう。そして業者と喧々譁々やって仕上げ、入手してTLに写真うpすると「おっなにこれ」とか「すげえ！」とかリプ来たりしてそんなのを肴にキモイ自己満足の笑顔を浮かべるのは、凄く楽しい（断言）。こんな事を考え始めると一人でしこしこやっちゃうのがいいじゃんとなる（なった）のだ。

ではカスタムグッズをデザインするに当たって必要な事とは何でしょう。デザインとか言うけど絵心の無い自分でも思い立ってすぐ出来た程度なのでぶっちゃけ大したものはいりません。という訳でぱっと頭に浮かぶ事項。

必須

◆対応してくれる業者

頑張って業者を探そう。以外に日本語のブログで似たような事をしている人は多いので、そういう人から情報を得るのもいいかと。アフィリエイトとの戦いが始まる。

◆PCとデフォでついてるお絵かきソフト(Windows7ならアクセサリにある Paint)

デザインの際、ソフトウェアはPC購入時についてくるもので十分。勿論、お絵かきとかしちゃう人は慣れた環境でもっと自由に。でも一般的に業者は複雑すぎるデザインに対応してくれなかったりするので結局直線、円といった基本的な構成がメインになると思う。そして直線と円をベースにもう少しアクセントを加えてくれるのがアイコン類。センスがモノをいい始める。

◆デザインに使うアイコン類等

アニメのキャラをアイコンにするというコンセプトはひだまりスケッチとかストライクウィッチーズを例に考えてもらえればと。そのキャラと結びつきが強い文字やアイテム等をイメージカラーと共に作ったりするのも楽しい。PIXIVとかで探すのもありだけど、使用する際は作者さんに許可を得よう。商用ではないにしてもやっぱり一言、ね。後版權とかも絡んでくるので商用じゃなくても業者によっては断られる事も。北米の業者はかなりシビア。商用目的では絶対にやっちゃだめよ（だめってかやるなら版權元に許可を貰おう）。

◆おかね / クレカ

無い袖は振れません。業者に依頼する時は注文する前に絶対に見積もりを貰って予算を把握する事！安易にOKOK言って確認せずに進めちゃうとトラブルの元。でも大抵は前払いだけだね。

推奨

◆金銭交渉や手直し等のやり取りが出来る程度の英語力

日本で小ロット対応してくれる業者って見かけたのはTシャツとかサイクルジャージ、マグカップ等な感じ。もう少し込み入ったものになると中国とか東欧なんかがメインかと。こういう国の人とのやり取りは基本英語です。電話でゴリゴリ話す訳ではないので辞書と翻訳サイトを使いこなせば問題なし。英語の勉強にもなるでしょう。あと、むこうも英語が母国語でなかったりするので下手なのはお互い様。

◆ PayPal アカウント (支払い代行サイトのアカウント)

ペイパルはあった方が便利。小ロット対応の業者は途上国の零細企業が多い。そういった所へクレカ情報を渡すのは危険。アメリカとかでもやめた方がいい。二重引き落としとかごそつと引き落とされてすっ呆けられるリスクは高いと考えよう。

◆ 色コード / フォントコード一覧のサイトをみつけよう

出来上がったデザインを送ると業者から色やフォントの確認が必ず来る。同人誌じゃなくても学校行事で印刷業者とやりとりした事ある人なら分かるのでは。青は青でも色々なトーンや濃さがあって出来上がったデザインがこれじゃない！ってなってしまうリスクもあるのでそういうのを避けたい人は事前に確認してラフと一緒に指定しよう。色コードはRALコードとかで検索すると見本載せてるサイトが沢山見つかるよ。めんどくさい人は先方のお任せの青で、とかも出来るよ（特殊な色はお任せ難しいかも）。文字（フォントも同じく）、自分がなんのフォントを使ったのか確認しておこう。では実際にやった事のあるもので実例を。面白そうだなーと思ってくれれば幸いです。

例1： メッセンジャーバッグを作ってみた。

業者はハンガリーの Begaboo 社。壺とかでも紹介されてるカスタムメッセンジャーバッグの業者。メッセンジャーバッグアメリカ等の業者でも1個からデザイン対応してくれるところあって候補は多かったり。この時は始めてやってみようという感じだったのであるブログで勉強させて貰いました。デザインモチーフはスト魔女のサーニャ。



サーニャちゃん



サーニャのパーソナルマーク

ストライクウィッチーズ（通称スト魔女）は各キャラがすごく可愛くてにパーソナルマークというものがあってアイコン化しやすくアレンジが簡単です。このマークと彼女

の国籍のモデルとなるロシアの国旗と彼女の髪の毛の配色をベースにペイントでぺたぺたぺた（先述通りマウスでOK、ペンタブも必要なし）。



切ったり張ったり塗りつぶしたりでこんな感じに。素材探しから始めて所要時間は2時間くらいだったかな。結構楽しくて時間の経過を忘れる。絵描きもこんな感じなのかなと思いつつぺたぺた。試しにTLで晒してみたら派手過ぎだとの声。ふむ。手書きで線引いてるので良く見ると青のとことか歪んでる。ぎゃーし。



派手という声には耳を傾けず、単純すぎるデザインをもう少し手が込んだ感じにしたい更に弄る。弄る。弄る…… このキャラのもう1つの特徴である黄緑色を使いたくて弄っていったらチェッカーズフラッグみたいになってきた（迷走開始）。



丞相、かくなる時は離、かと。という諫めが聞こえたのでその日は他のキャラのデザインして放置。後日手を加え、夜間哨戒の時のアンテナを手作業で書き書きして全体のトーンをサーニャらしく大人し目に変更。お、いい感じになってきたな？

本当はこの前にも細かい調整があったけど割愛して、これを業者に投げてみると早速色指定の確認のメールが来た。右の紫はめっちゃ淡いものを想定してたんだけど濃いものしか出来んよとの事。うーむ・・・サーニャの髪の毛の色だけど濃い紫っておばちゃんじゃんと思いつつキャラ設定を調べると・・・ライトグレーなんですね。パールパープルだとばかり思った。そこでライトグレーを指定して返信するとおっけー了解、じゃあ見積もりこれで支払い確認したら作業開始するわーと返事が来る。

・・・ふむ、まあいいか・・・ん？ハンガリーから輸出するのに消費税かかってんじゃん！すげえなし！とメール。4日まつが返事こず。あーめどい客だと思ってもう無視されたのかなーと思ったら1週間くらいしてぽつんと返信。EU内だと輸出元の消費税課金する代わりに英国内では非課税になる筈だから勘弁してくれと。うーん そうだっけと思いつつ了承（結局ほんとだった）。支払いをペイパルで済ませるとじゃー作業開

始するわー、出来上がったら連絡するーと。おいおいラフ画とかくれないんですか・・・
怖いな・・・と思いつつ支払いしてしまったので渋々了承、待機開始。

このやり取りだけで2週間くらいだったので納期は長期戦だと予想し気長に待つこと1ヶ月。デキター！と言メールと共にバッグの写真が。気に入った？って聞かれたけどこれ気に入らなくてもやり直す気ないだろ、と思いつつイイネ！とか返す。3日後、よかった！出荷したよ！という連絡と貨物追跡番号が来て、更に2-3日後に荷物到着。開ける時テンション結構上がりましたね。楽しいワクワク感だった。



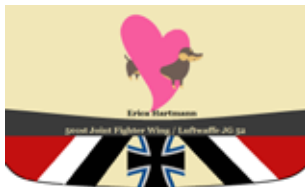
届いたー！



何故かドールで大きさを表現する(膝折ってる)

送ったデザインよりもアイコンが小さくなっちゃったのが少し残念だけど全体としてはイメージ通り。作りも収納も多くて納得の買い物でしたね。外出でも使ったけどこの程度なら少し子供っぽい程度の印象で、とてもじゃないけどパンツズボンがないから他の人の履いてズボン争奪戦が始まるアニメがベースとは思えない感じなので気に入りました。3期決定したしもう一個作っちゃおうかなって計画中。どれにしようかな、g f f。

直線、曲線メインだけでも組み合わせで色々デザイン出来ちゃうので中々奥が深くて楽しいと思うよ。



例2： ヘッドホンをカスタムしてみた

V-Moda というヘッドホンメーカーがカスタムデザインに対応という事で飛びついた。ここのヘッドホン、300USD という価格の割には音がいいので気になってはいたけど、思わぬ所でおまけがついた。あとデザインがかっこいいしめっちゃコンパクトに折り畳める。残念だったのは日本の V-Moda 支社ではカスタム未対応なので北米サイトで注文しなきゃいけない事かな。自分は英国だからどっちでも変わらないけど、興味のある人は要注意。

今回は音楽機器という事でラブライブをモチーフに。誰をメインにしようかなって考えて μ 's って全員可愛いから(割愛)でエリチカを選別。彼女のイメージカラーのスカイブルーとアニメの一シーンでTシャツについてたキリル文字の Я (ヤー) をチョイス。エリチカ可愛いよエリチカ ああ ハラショー ナンジョルノさん ぼくと(割愛)



アニメでちらっと使われたただけだけどね



フラスタで贈った青が素敵過ぎて

それだけだとなんかラブライブって感じしないので全員のシルエットを小さく入れて下に μ 's music start! と入れてみた。んん〜なんかア〇マスっぽくなりましたぞお おお? 6th シングルタイトルと一致してなんかもうラブライブの神に愛されてるね。



ここはカスタムを売りにしているだけあってフォトショのファイルのテンプレがダウンロード出来る。

エンボス加工なので着色は出来ないが緑の枠内はかなり自由にカスタム可能。自分の名前やロゴを入れて使う DJ が多いらしい。

アニメとかに興味が無くても自分を売り込みたかったりちょっと目立ちたい DJ クラスタは一度検討の価値あるかも。

文字の湾曲は画像加工ソフトがないとちょっと無理かも。

業者とのやり取りは特になく、ヘッドホン発注時にアップローダーに希望のデザインをあげて支払い済ませて完了。あっさり過ぎたのでアップロード失敗してて無地のままのが来たらどうしようと思ったけど2週間弱後に手元に届いた実物をみて安堵。



色もかなりイメージ通りのものだし見た目もかっこいいという事なし。外でするにはちと派手な気がするけども・・・ 来年の SSA ライブに当選したらこれつけて参戦するんだ..



上京のススメない



文：JIN

■はじめに

こ〜いびとよ〜 僕は旅立つ〜 東へと向かう列車で〜。

上京とは、往々にして生活の変化によって、都会、特に東京へ行くことである。

東京へ行くことである。

皆さん、1年でプライベートで遠出する時は何回ありますか？

GW、お盆、年末年始。

まあ年間でこの連休の時ぐらいではないでしょうか？

わたしの今年1月からの上京回数は9回です。

ですがもちろんフルパワーではありません。

何故、わたしはこのように上京をするようになったのか。

また、このように上京する方法はいかにして形成されるのか。

それを今回は数多の上京戦士を参考に紐解いていこうと思う。

■何故、上京戦士は上京するのか

基本として、上京をする理由。

それはイベントが東京で行われるためである。

イベントとはアニメ関連のイベント、声優出演のイベント、ライブ参加、同人誌即売会、ラジオ番組の公開録音といったものである。

このような出演関係のイベントは、演者・スタッフの移動遠征費、宿泊費といった経費による都合とスケジューリングの問題。また集客の都合上、都内で行われるのが非常に多い。また、即売会についても同様に比較的規模の大きいものとなると、都内が割合としても多い（但し、こちらについてはジャンルによるものと言える）

そのため、参加するためには、上京せざるをえないのだ。

（何も毎回上京しなくてもいいのでは？）

と、思う諸兄。

これについては、声優沼ともイベンター沼と呼ぶべき、別の業を背負ってしまっているもので、説明については割愛させていただく。

ただ、これは彼ら上京戦士にとっては、行かなくてはならないのだ。

上京戦士の先達であるへべれけ氏には逸話がある。

- ・知らぬ間に東京にいた。
- ・事前に言ってたわけではないのに、東京のイベントにいた。
- ・秋葉原歩いていたらへべさんが反対方向からやってきた。

全て東京都民からの言葉である。

■どうやって上京するの？

上京戦士はその人様々な方法で上京する。

今回は今後上京を考えている人にも向けて、参考となるように書いてみる。

●新幹線

日本が誇る高速鉄道網。

九州～関西～東海～東京と幅広く利用できる。

また、大阪～東京間は便数も多く、だいたい10分毎に1便あるため、当日駆け込みでも利用できるのがメリット。但し、費用は1万超えるので割と常用するとコストが高めになってしまう。

これに対しては、J-WEST カードを登録することでJR おでかけネットというものに登録すれば、割引が利用でき、付いてくるEX-IC を使えばとても便利。

めんどい人はチケット屋で安めの自由席を買ってしまおう。

ちなみに筆者は新幹線を利用することが多い。プランニングとかが苦手で「よっしゃ上京するかー。とりあえず新大阪行くか」となることがとても多いためである。

N700 系であれば、指定席・自由席共に窓側の席にはコンセント口があるので、充電などにも使える。

●深夜バス

法改正にも負けずにコスパ最強、深夜バス。

だが、一昔前に比べると便数が減り、使いづらくなったなあ、という印象は拭えない。

4列バスなら片道5,000円ぐらい、3列バスなら8,000円ぐらい

乗車場所、降車場所も選ぶことで後の行動の選択肢が広がるのもメリットの1つ。

ただし、

- ・隣に人がいると眠れない
- ・音や振動がするとゆっくりできない
- ・狭いところが嫌い

といった人には全くおすすめできない。

筆者は乗車前に酒をかつくらっておけば、2時間後くらいにはぐっすり眠ってます。

あと、個人的には下車後にひとつ風呂浴びたくなるので降車場所の近辺でお風呂を探しておくのが必要です。

あと、よつバスファイアーさんがバスに乗ると、燃えるので同乗しないようにしたい。

●飛行機

意外と使いづらいイメージの飛行機。

空港までの交通費、便数、手続きなど比較的面倒なところが多いため、突発的には使いづらい。(筆者が使ったことがないのでイメージかもしれない)

一番のメリットは何よりも早い。乗機時間だけで言えば、1時間少々で大阪東京間を行き来できる。

予約と乗機までのスケジューリングをキッチリしておかないと、乗り過ごして財布に痛い目にあうので、それだけはきっちり。

■上京戦士の異常な行動

●上京日帰りドロップターン

上京とは必然的に行き先での宿泊を想定して行動するものである。

しかし、時間的余裕(明日仕事行かなきゃいけねえんだよ)とか金銭面(給料日前だから)、また急な思いつきによる上京によっては、宿泊なしで日帰りをしなければならない。

そのような事態には、当日朝着→イベント参加→新幹線、飛行機で帰宅という技である。

●アイドルマスター 2days ライブを関東と関西で楽しもう

2days ライブは上記のような時間的余裕の関係で日曜に現地で参加すれば、どうしても帰宅に間に合わない。

しょうがない、日曜だけは関西に帰ってライブビューイングにしよう。

(この発想もなかなかおかしい。何故普通に帰らないのか、これはイベント沼に値する。)

待てよ。土曜日曜間の移動を深夜バスにすると、土曜のライブの楽しみを共有できないな。

しょうがない、1泊してそれも楽しんだ上で次の日新幹線で帰ろう。

なあと、17時半の入場開始には大阪なんばに間に合うだろう。

余裕など無い！

13時頃に幕張を離脱(TGS もしっかき堪能してた)し、なんば到着は 17:45。

いやあ焦った焦った。

●平日上京

上京とは、週末の余暇を費やして行うものである。

それなのに、平日の夜に関西在住の人が東京都江東区の FM 公開放送の現地にいる。

理由などは上記にある通り、そのイベントに行かねばならない(断言)からである。



もちろん、社会人である彼はいかにして翌日に関西へ出社しているのか。
それは Tossu にしか分からない。

■さあ一度上京してみましょう

自分が上京戦士でよかったなあ、と最近思うところがあって、仕事上で突然、
「九州に行ってくれ、新幹線で」
と、言われても驚くことなく、すんなりと受け入れている自分がいた事ですかね。

それでは、最後に上京戦士の入り口を叩いてしまった人たちが皆口をそろえて語る言葉でメとさせていただきます。皆様、ありがとうございました。

「いや～、日本って狭いね～」

ひろゆきちゃん沼のおはなし



文：はづきち

・ヒーロー

あなたにとってのヒーローとは誰ですか？

身近な人、スポーツ選手、歴史上の人物 TV や映画、物語の中のキャラクター

それは様々でしょう

尊敬できる、憧れる、ああなりたいと思う

ああ！ビバ！ヒーロー！

しょうがねーなあ

カフェオレ

だりい

このワードを聞いて頭を抱えてしまう方は周りにいないでしょうか

いるならばそれは「浩之ちゃんに憧れた世代」の人間です

僕は抱えます

たりいたりい言って食堂の自販機でカフェオレを買ってました

そしたら無気力カフェオレとか呼ばれました

これでは浩之ちゃんじゃなく、飲むと気力を失いそうなカフェオレです

大失敗です

そう、私の高校時代のヒーロー

それは「浩之ちゃん」でした

・浩之ちゃんとは

ソフトメーカー「Leaf」から発売されたゲーム「To Heart」

その主人公が「藤田浩之」その人です

いわゆるギャルゲーの主人公

高校二年生の半一人暮らし（親が仕事の関係でほぼ家にいない）

毎日近所の幼馴染が起こしにきてくれています

今では卜定番となったこの設定ですが

割とこれ出始めに近いのではないかと

少々とっつきにくいぶっさらぼうなイメージの見た目ですが
どんな相手でも分け隔てなく接し、気になった人間は放っておけないおせっかい
だりいと言いながら掃除を何も言われなくても手伝ったり
しょうがねーなーとクラブ活動を手伝ったりと割とあまのじゃく
自分が気づいた範囲での事で自分が助力できることは
相手が頼んでなくても、断っても手を出してしまう世話焼きな行動派と

なんというかあれですよ
「ちょっと近寄りがたいけど話すと凄くいい奴」
少し目つきがわるいため
女子からは距離があり、クラスを中心ではないですが
どんなグループとでも同じ態度で付き合えるぶれない男です

・人を助ける浩之ちゃん

色んな人の悩みとかそんなのに浩之ちゃんはぶつかります
主人公ですので
で手を貸したり解決に向けて頑張ります
主人公ですので
でもこれ「気になった自分をスッキリさせるため」の行動で
自分が納得するためにやってることなんですよ
「勝手にやってることだから気にしなくていい」と
彼は時にそれを言葉で行動で伝えます
それは本当のことなんですが、助力された側は信頼しちゃいますよ
しかもなんの嫌味もなく助けて解決しちゃうんですよ、浩之さん
もう画面前でテキスト読んでる僕らは舍弟気分ですよ！
「やっぱり浩之の兄貴はすげえぜ！」って
すっかり主人公周りのメガネ君になっています
…あれ？主人公ってプレイヤーの分身では…

・支持者の多い浩之ちゃん

彼にやられているのはもちろんゲームを進めた僕だけじゃないです
当時の PC ゲーム雑誌の「好きな男性キャラランキング」でもほぼ1位に！
(そもそも男キャラのランキングがあったこと事態が不思議な事なんですけど…)
最近では 2011 年に行われた電撃オンラインの
「ギャルゲー / 美少女ゲームの中でもっとも好きな主人公と親友キャラは？」
と言うアンケートでもほぼ 16 年前の作品にも関わらず 9 位に

今でも人気です、驚きです

さてさて話は戻って

作中に我々よりもっとヘビーなファンたちがいます

それこそ幼馴染の「神岸あかり」「佐藤雅史」の二人

特にあかりは浩之ちゃんが大好きです

何か揉め事に首を突っ込む時の決まり台詞「しょうがねーなあ」

それはめんどくさそうに呟くんですよ、浩之ちゃん

そんな時、横にいるあかりさんは

「そう言ってるときの浩之ちゃん、すごく優しい顔してる」と返しちゃいます

赤いですよ、顔真っ赤ですよ、夕焼け小焼けですよ

浩之ちゃんのほうが

ニコニコしてながらこっちを見てるあかりさんに

照れ隠しなのか余計ぶっきらぼうな浩之ちゃんです

で雅史も浩之大好き

好きすぎて「僕たちずっと友達だよ」と言う1枚絵のEDまであります

それはもう爽やかな笑顔で、ずっと、永遠

もちろん雅史は男です

二人は浩之はやれば何でも出来ると言います

子供の頃のリーダーが浩之だったというのもあるのだけれど

ゲーム内で最も常識レベルが高いこの二人が言うのですから多分できるのです

浩之自身は彼らに買いかぶりすぎだと言うし、できないこともあるんだろうけど

話を進めると実際にできそうだと思うってしまうのが彼！浩之ちゃんなのです！

浩之なら何でもできると思ひ込む「浩之病」と言う言葉が一時存在したりしました

多分自分もかかっていますね、そうですね

・浩之ちゃんの魅力

そんななんでもできる気にさせると言うのが昨今ブームとなった

「本当はSクラスだがめんどくさいのでB」の先駆け感が少しあると個人的に思います

あくまで本人はそうは思っていないく、理由があって本気を隠してるわけでも

本気にならないわけでもない点は若干違いがあるかもしれませんが

実際に勉強も運動も開始時点というか本編通して普通です、基本は普通

しかし短期間の勉強で複数教科高得点を取るテストや

続けていたら浩之には適わなかったとサッカー部エースに言わせる運動能力

1週間のコーチで格闘技チャンピオンに一撃入れられるようになるボクシング等

多彩な才能を発揮するシーンがゲーム中に多々登場するのです
とは言え実際には持続力が無いとやらで
本気でやっている人間には適わないと自分でも認めているようです

でそんなところが他のゲームでも

・リーフファイト 97 の浩之ちゃん



ファンディスク「初音のないしょ」内のゲーム
初期 Leaf キャラ勢ぞろいの RPG「LeafFigft97」では
一介の高校生でありながら鬼、異世界の勇者、魔族などの中で
全 37 キャラ中 4 位の攻撃力、5 位の素早さを持ちます
1 キャラ 4 つと言う少ない持ち技でも回復技、攻撃技とバランスよく持ち
その中でも特徴的な固有技「???」を覚えます
これは味方のキャラの技を完全コピーで出すと言うもので
「こうなったら見様見真似で…」と
チャンピオンの「4 連打撃」、友人の「ドライブシュート」から
鬼が使う圧倒的な「鬼の力」特殊能力に目覚めた人間が使う電波「破壊爆弾」
魔族が命を狩る「死神の鎌」までも使いこなします、見様見真似で

注) 浩之ちゃんは普通の人間です

高い攻撃力と硬い属性、主人公が揃うと使える合体技の存在など
ここでも実に頼りになる男なのです

・カードゲーム「LeafFight」の浩之ちゃん

公式にライターが能力を数値化したカードゲーム「LeafFight」
このゲーム、キャラは 5 種の能力を 5 段階で表していて
5 は素の状態で持っているものはほぼ存在しない、4 でかなり優れている、3 で平均より
も上、2 で平均、1 で苦手
といった感じになっています（数値に対する印象は個人の感想）

例えば前出の鬼の人は鬼になると力が7、化け物です
勉強ができる委員長が賢さ4、格闘家が力4とかそんなんです



力3、早さ2、根性3、賢さ2、感性2と平均です、凄く普通、にんげんだものはてさてしかし下に書いてある能力や名前の横のアイコン等にご注目

- ・発生させられるコストは全ての属性を持つ万能的なもの
- ・特殊能力で好きな数値を +2 できる

基本的に属性は1キャラ1つしか持ってません、例外的に2つ持つ人や持って無い人もいます

もちろんこれは有ったほうが有利なものです

それがなんと全部、全種類持ってます、やだなにこのひと

そしてこの「潜在能力」

力に使うと5！かなり優れている力4のキャラを上回れる！

格闘技チャンピオンであり浩之にボクシングの手ほどきをする来栖川綾香 (*1) に格闘技 (*2) で一撃与えると言う作中の名シーンも再現できるのです！

なんとロマンに溢れた数字、能力でしょう！

あ、1点与えて、返しで2点くらいますけど

* 綾香の能力値は 4-4-2-3-3 と根性以外一回り浩之よりも大きい

* 格闘技は力と早さを使うバトルカード

なおその後、複数ゲーム会社のキャラが登場するカードゲーム「Lycee」でも浩之ちゃん登場

やはり他にほぼ存在しない全属性持ちとぶれない男でした

・弱い浩之ちゃん（そこも素敵編）

ずいぶんカッコいいところを並べていきましたけど
こんな彼にだってもちろん失敗もあります
しかもものすごく情けないやつが

それが幼馴染でもありメインヒロインと言える
神岸あかりルートでの事

PC 版、PS 版で違いはありますが
大まかに言えば
二人とも覚悟決めたつもりだったけど、実は浩之ちゃん決まっていなかった
その上自己嫌悪からあかりに冷たく当たっちゃう
さらにその上誤魔化して、無かった事にしようとします
相手のあかりは既に覚悟を決めてる分、余慶に滑稽！
あかりの決意は伝わってきて、浩之はなんかもうグチャグチャで
傍から見てる我々は「おいおい！浩之！おまえ男だろ！」と
ここで我々は初めて
「うわ！浩之ちゃんカッコわりい！」と！
あかりルートの浩之ちゃんは大事なところがカッコ悪いんです！
でこのカッコわりい！が大事なんです！
男として「あー、あるよなそういうの」と浩之ちゃんがようやく身近になる
なくてもです！そんな経験無くても思っちゃうんです！
だって男だから！
憧れた理想のクラスメイトから
カッコわりいな！と言い合えるクラスメイトまで
悪く言えば少し落ちて、よく言えば降りてくるんです

でその後の顛末を見て
ED には「やっぱお似合いだわ」と自然に頷くぐらいになります
浩之ちゃん肝心なところであかりにはかなわないんだなあとも

・浩之ちゃん、その人気と偉業

いくら大人気ゲームと言え
恋愛ゲームで男が商品化されることはほぼないです
だって嬉しくないから
立体化されたとして

「同級生」の目隠れ主人公とか
「ときめきメモリアル」の目隠れ主人公とか
「ランスシリーズ」のランスとか
欲しいですか？
最後のは少し欲しいかもしれない

とにかく基本は女の子なんです！
ガチャガチャ回して当たって嬉しいのは女の子！
ではこちらをご覧くださいませ



されてます
浩之ちゃん立体化されてガチャガチャに入ってます
既にシリーズが数多く出ていてという事もありますが
凄いです、快挙ですよ！

メインがCD オンリー登場の田沢圭子で坂下にセリオとか
サブにもほどがある弾でやばそうだからマルチといいんちょ入ってるとか言うな
わかってるから

・浩之ちゃんの終わりに（ED 曲それぞれの未来へ）

もちろん ToHeart はギャルゲーで
そのヒロインたちはとても魅力的です

時代を作ったとも言えるメイドロボ「マルチ」
起こしに来る幼馴染の創始者「神岸あかり」
15 年以上経った今でも人気の高い「いいんちょ」こと「保科智子」
年上無口黒髪ロング黒魔術お嬢様「来栖川芹香」

その妹、完璧おてんばお嬢様「来栖川綾香」
悪友志保ちゃん情報「長岡志保」
金髪碧眼タックル実は幼馴染「宮内レミィ」
体操着格闘後輩 2P マル…「松原葵」
超能力者アクションゲームラスボス「姫川琴音」
貧乏たまごっちピカチュウ「雛山理緒」

扱いに差が有るのは書いてる人間の趣味なので勘弁していただきたい

だがその中心に居る
私たちが一番共に居るキャラは主人公の浩之ちゃんなのです！
彼が悩み、遊び、行動する
その始点も終点も弱さも強さもその心中を
一番読み取れるのは話しているヒロインたちですらなく
それこそそのままビジュアルノベルを読む我々プレイヤーだけの特権なのです！
彼に我々はなれないけれど
彼（主人公）の物語を一番近くで、彼目線で読み進められるのは
当然のことながらプレイヤーなんですよ

私が後 50 年も経ち
爺さんとなって記憶もあいまいになって
現実の記憶とゲームでの経験が入り混じった過去になった頃
「ヒーローって誰ですか？」と聞かれたら
きっと遠い目で ED のあの桜を、あの歌を思い出し
あの憧れた高校のことを
あの憧れたクラスメイトのことを
こう話しているんじゃないでしょうか

「俺らの頃は浩之ちゃんって言ういい男が居てなァ…」

帰ってきた！女兒ぱんつ沼 ～ more deep ～



文と写真：ボンデザナズ

さて、二回目となる女兒ぱんつ沼です

第一回（2013 上半期沼本参照）では入手法など基本的なことを説明してきました

今回はそこからさらに発展させて詳しい説明、調理法など細かく語っていきましょう

前置きとして前回の文の中やタイトルでは「女兒パンツ」と表記していましたが今回あえてひらがなで「女兒ぱんつ」と表記してるのは別に変換ミスではないのです

文の中でぱんつの可愛さ、女兒特有の未熟さを表現するにはひらがな表記のほうが伝わるかなーと考えたからです

ここポイントですよ！そうです、ぱんつとは可愛いものなのです！万能なのです！

これを読んでみんなも小さくソフトな優しさに包まれよう！

◎部位説明◎

前回で語りきれなかったぱんつのナイスなポイントや部位について図解を交えて説明していきましょう

・ゴム類

ウエスト 1 本と股用 2 本 小学生の頃紅白帽のゴム舐めるとしょっぱかったよね・・・



・装飾・タグ

タグにはサイズと洗濯方法やメーカー名、素材名が記載されてる
名前を書くのにも使えるね



・前面部分

言わばばんつの「顔」 リボンなどの装飾などがついたりもする



・後面部分

おしり部分 座ったり自転車乗ったりすべり台とかしてると穴があく



・クロッチ

股部分 いろいろ吸収するここが一番美味しいオススメポイント いいダシが出ます



・縫い目

接合部は側面2箇所 そして前面、背面とクロッチを繋ぐ縫い目 ここもシコリティが高いです スパッツやタイツとの組み合わせでより輝くポイント 二次元でもしっかり書き込んで欲しいですね



◎デザイン◎

これに関しては語り尽くせないほど種類があります

星の数ほどパンツがあるといっても過言では！？というレベルなのでよく見るものなどを上げていきましょう

・白

2次元でよく見かけますが実際には真っ白というのは少ないです
バックプリントだったりワンポイント装飾がついてたりするのが多いですね

・リボン

前面にリボンが付いてるタイプ これはけっこう多い気がします
単体というわけではなく柄物のワンポイントとして前面によくついている

・レース、フリル

フリフリが付いてるタイプ ワンポイントでバックについてたりテニスとかのアンスコミみたいなイメージのやつ も

・図形

定番のハートや星をあしらったものが多いです中にはリボンや蝶もあったり

・水玉、縞、チェック

そのまんま ただ縞はバックプリントと組み合わせたものが多く単色はそんなにないかも

・果物

これも定番 可愛いいちごやりんご、さくらんぼからパイナップルまで

・謎のキャラクターもの

デフォルメされた動物（猫や犬、うさぎやクマ、豚まで）からドクロやアイスクリームに顔がついたものなど 何とも言えない謎生物まで様々です

・版權キャラもの

これも定番 女の子に人気だったり、旬のキャラクターをあしらったもの サンリオ系はもちろんデイズ●一、最近ではプリキュアやたまごっち、アイカツ！とかりかちゃんのパンツもあるよ キャラが柄として散りばめられていたりフロント、バックプリントで大きく印刷されているものが定番

こう見るとバンダイが強いね！

◎サイズ◎

一言にばんつといっても身につけるものなのでサイズがあります

「あれ、このサイズで何歳くらいなんだろう」そういう疑問が生まれると思います

基本的にサイズ表記は身長での表記になっています

大体 90 ～ 160cm 10 c m 刻みであることが多いです

160 c m の女の子って大きいですね ウエストはゴムなので太った子でも大丈夫でしょうけどつまり最大サイズなら男性が履くのも夢ではない・・・ということです

個人差はありますがそれ以上になるときっと成長に合わせてばんつも変える時期なんだろうな・・・と思いますね（月のアレが来たり体型の変化やマセてきたり）

最近はちっちゃいマセガキッズも増えてきているので早いうちに普通のショーツに移行することもあるらしいですけどね・・・トランクス派とブリーフ派の戦いみたいなけどそれはそれでシコ r (ry

おまけとして参考にな女の子の平均身長も載せておきます（めどいので小数点以下四捨五入）妄想にでもお使いください

年齢	平均身長	年齢	平均身長
5 才	110cm	11 才	147cm
6 才	115cm	12 才	151cm
7 才	121cm	13 才	154cm
8 才	127cm	14 才	156cm
9 才	131cm	15 才	157cm
10 才	140cm	16 才	158cm
		17 才	158cm

※平成 23 年度：学校保健統計調査（文部科学省）より

◎調理法◎

ここでは一般的な女兒ばんつの調理法について解説していきましょう

そうです、ばんつはたべものでもあるのです

細かいことはクックパッドでも参考にしてください

レッツクッキン！

・炊き込みご飯

炊飯器にぶち込め！スイッチオン！完成！

・ばんつの佃煮

砂糖と醤油で甘辛く煮付ける ご飯のお供に

・焼きばんつ

くろこげ

・煮物

おふくろの味

・刺身

素材の味が生きてる

わさび醤油で

・カクテル

酒に ぶち込め

・カレー

鍋に 3000cc のお湯を湧かせておく

野菜は食べやすい大きさに切っておきましょう

ばんつをフライパンで焼く 火が通ったら別の皿に分けておく

にんにく・たまねぎをオリーブオイル大さじ 1 をひいたフライパンで炒める

たまねぎが透明になって来たら火を止める

ばんつを取り出した鍋に炒めたたまねぎを入れ弱火で

じゃがいも、にんじんも炒める

全体に火が通ったら火を止める

じゃがいも、にんじんも鍋に投入

油をひかずばんつをフライパンで再度炒める

フライパンに少女の尿 300cc を流し込む

煮詰まったら火を止めます。

ばんつを鍋に戻し 3 時間煮込む

煮詰まったら市販のルーを入れて完成

いただきます

・餃子の具材に

刻んで皮に包んで焼く 羽つきが美味しい

・ばんつの干物

晴れた日に野外で干しましょう おひさまのにおい

・ばんつ鍋

寒い季節におすすめ

・ばんつパン

練りこんで焼く 挟んで具材にも

・ばんつミルフィーユ

何枚も重ね合わせる 贅沢気分

・チーズサンド

2枚の間にチーズを挟んで

ジヨジ マンコ カマンベール

・パスタ

刻んで茹でたパスタと和える パスタはアルデンテで

・ばんつパフェ

おいしいめう おしゃれめう

・踊り食い

採れたてを直食い

◎最後に◎

第二回目はいかがだったでしょうか

おまけになりますがばんつはお出かけの際にバッグに1枚入れておけば手や汗を拭いたり非常時には止血や雨水を集めたり飲料水の生成にも使えます

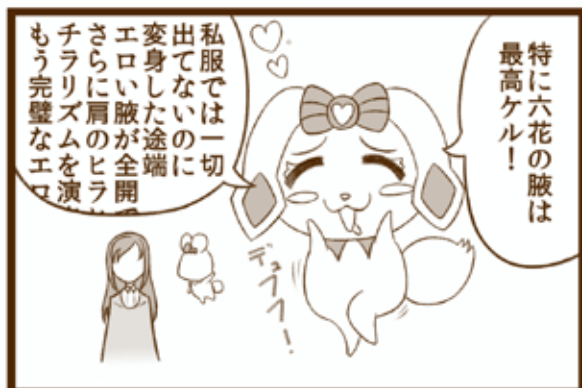
最近気づきましたがライトに装着すればいい感じのフィルターにもなるので撮影沼の方々はどうぞ

さて、そんな感じで便利で可愛いくて美味しいばんつ

簡単に入手できるのでぜひ手にしてみてください

みんな ばんつは持ったな！！行くぞォ！！





筆者ひと言



怪しい隣人

以前にもまして脈絡のない文章になりましたがご笑覧いただければ幸い。後は百聞は一見にしかずでございます。



kabukabumilk

地上戦が行き詰ったら飛ぶしかないじゃない！ってのが次回のネタかも？

buran2086

艦これについて書きましたがよちんでまだ司令レベル 53 の弱小提督です。ところで武蔵ってアナル弱そうな顔してるよね。薄い本はよ。



lin_ricy

好きなジーコサッカーはペレウルとサキュバスジーコ短編です。よろしくお願いします。秋イベント、大型建造、カッコカリなど実装されましたが兵站という根本は変わっていないと思います…。次のイベントのために！次の次のイベントのために！



たつあき (@tatsuaki_caos)

もし原稿を読んで TRPG に興味を持った方いましたら俺宛にツイッタでリプライでください、文章書くの楽しかった！アリガトとうふさん！！



なおきち

初めて参加してみました。いろいろ話したいのですが、何を話せばいいのか迷ってしまいました。セキュリティ沼は広く深く心地よいところなので皆さんも一緒にはまりませんか？



poyapova

締め切りを大幅にブッチしたので、これが載るかどうかが本当に微妙です。どこに土下座すればいいのでしょうか。

異色の原稿でびっくりした方も多いと思います。そんな世界があるのだなあと思っていただければ



Roter Baron

地味で目立たないアニメサントラ沼ですが、こういうところにも沼が存在するもんなんです。最近のアニメ BD/DVD 特典扱いが多くて乾し上がりそうな勢いですが…絶対に許さないよ！ア〇〇〇ックス！



yasu50000

最近肘の傷口から Portal の汚染水みたいな色した粘液が多量に分泌されます、変な臭いがします、たすけて。



しいな

沼の入り口をこじ開けられたらこれ幸いです。でも写真って楽しいから機材にこだわらなくても大丈夫ですよ。使い捨てカメラのレンズに水性の蛍光ペンで色つけると楽しいとかね！



まこちゃん

フィルムカメラブームキル



あきづき

おさわりちゅうのおさわりしか書けませんでした。
興味がありましたら直接でもいいので聞いてくださいね。



さっきゅん

赤い馬の子がくまモン投げつけに行くよ
弾丸旅行ってたーのし！



TakasiroM

DD 初音ミク 12月1日まで全国のボックス店頭&ウェブサイトで受注受付中！！！！
冗談はおいておいて節度あるドールライフを！
興味ある人は寄ってくるといいのよ…興味ない人は下手に寄ってくると危ないから来ないほうがいいのよ…フフフ…



だんな

釣りはカテゴリー広すぎてまとめきれませんでした・・・(完敗
次回は・・・次回は・・・_(3」＼)_



きくふらい

文房具全般だとキリが無くなりそうだったので今回は万年筆に絞ってみましたけどどうでしょうか？
次の機会があったら今度は別の文房具について書いてみたいと思います。



KI TUNTUN

とうふ君をドール沼に沈めるにはどうしたらいいのか 諸君の意見を聞きたい



江ノ

Q, 頻繁に上京してお財布は大丈夫なの？
貯金残高と向き合うのが怖くなるぐらいです。

前回沼本にて取材を行った、大阪日本橋のちょいめしあさチャンが12/20をもって、
閉店されます。
おつかれさまでした。

2/23 死んだと思ったあさチャンが復活していた。
何を言っているのかわからねーと思うが、おれも何をされたのかわからなかった……。
大食いチャレンジはもういいです。



はづきち

アニメ二期？観てない
なぜか雫の藍原さん死んでるし…（観てる）



ボンデザナズ

モツ おいしいね



アル山

パンツもおっぱいも要らない。ただ腋が見たい。でも太ももの付け根も良いよね。



奥付

ぬまぼん 沼本 2014

発行年月日 平成 26 年 3 月 16 日

著者 怪しい隣人 kabukabumilk buran2086 lin_ricy
たつあき (@tatsuaki_caos) なおきち poyapoya Roter_Baron
yasu50000 しいな まこちん あきづき さっきゅん TakasiroM
だんな きくふらい KJ_TUNTUN JIN はづきち ポンデザナズ
アル山 (掲載順敬称略)

制作・総指揮 とうふちゃん

編集・レイアウト ほのやみ。

表紙 illust さのまこ

表紙デザイン ほのやみ。

裏表紙画像・ロゴ ポンデナザズ

この PDF の内容の一部または全部の無断転載を禁じます。



NUMABON