

## 著書『きみよん～誰も死なないキミガシネ～』作品解説

Explanatory Notes of “KIMIYON～No one dies, your turn to die～”

中里智美 Tomomi Nakazato  
宝塚大学 東京メディア芸術学部

### 抄録

本稿は、原作『キミガシネ -多数決デスゲーム-』（作・ナンキダイ）のスピノフ・コミカライズとして、筆者のひとりとして制作した2019年よりRPGアツマール（現名称：ゲームアツマール）の公式Twitterにて連載ののち、2021年に単行本化された4コマギャグ漫画『きみよん～誰も死なないキミガシネ～』（KADOKAWA 原作・原案等：ナンキダイ、作画：鬚鬼ゆうすけ）の原作コンテンツに関わる作品を参照しながら本作の解説・考察をする。またその後の原作のコンテンツ・グッズ展開について報告するものである。

単行本表紙。（図1）作画：ナンキダイ

総扉絵。（図2）作画：鬚鬼ゆうすけ



図1 単行本表紙



図2 総扉絵

## 1. 原作ゲームについて

『キミガシネ -多数決デスゲーム-』は2017年8月28日よりRPGアツマールで無料公開開始。2021年9月現在、総プレイ数4,004,549回。いわゆるフリーゲームと呼ばれるものであり、ジャンルはミステリーやサスペンスを内包したトークアクション・レトロホラーとされる。第20回えんため大賞×RPGアツマールPRESENTSえんため大賞自作ゲームの部で「大賞」を受賞。ゲームシステムは、プレイヤーが主人公【千堂院沙良】としてストーリーを進める。探索や謎解きを進め、プレイヤー自身の【多数決の投票】で登場人物の未来が変わり、その選択によって分岐し結末が変化していくマルチエンディング方式を採用している。未完結。

2021年9月現在の更新は以下の通りである。(表1)

表1 現在のゲーム公開範囲

第一章・前編	(2017年8月28日公開)
第一章・後編	(2018年1月31日公開)
第二章・前編	(2018年8月7日公開)
第二章・後編	(2019年5月21日公開)
最終章・前編・Aパート	(2020年2月25日公開)
最終章・前編・Bパート	(2021年5月31日公開)

## 2. その他のメディア展開

コミカライズ版『キミガシネ -多数決デスゲーム-』が月刊少年エース (KADOKAWA 原作・構成：ナンキダイ、漫画：池上竜矢) にて2019年5月号より連載中。現在単行本が2巻まで刊行されている。

2021年2月27日、ノベライズ版『キミガシネ -多数決デスゲーム- ~side ジョー~』がファミ通文庫 (KADOKAWA 原作・監修：ナンキダイ、著者：勅使河原あねも) により発行。

また、ダウンゴジェイピーストアより『キミガシネ キャラクター設定資料集~生存者名簿~』が発売されている。

## 3. コミカライズに至る経緯

原作者であるナンキダイは『まじめ系クズの日常』(ニコニコ静画、講談社 少年マガジンR) で商業漫画家としてデビューしている。RPGアツマールにて自身によるweb 4コマ漫画連載をしていたが、多忙により一度休止していたが、作画担当として筆者が引き継ぐ形で2019年12月より連載を再開。Webでは第28話までを公開し、その後話数のストックができたため単行本化の流れになり、それに伴い第37話までを制作した。

双方宝塚造形芸術大学 (旧称) の卒業生であり、その縁もあって今回の制作が実現した。

## 4. Web連載時のインプレッション

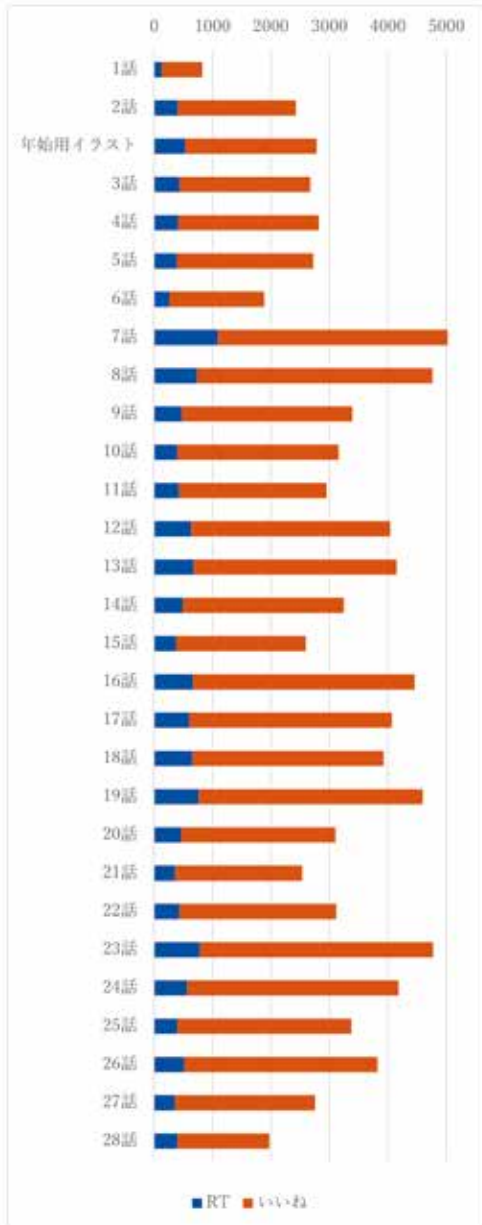
漫画の連載はすべてRPGアツマールが運用する公式Twitterにて敢行された。以下は1~28話までのいいね・RT数である。(表2, 表3)

表2

話数	RT	いいね
1話	134	693
2話	411	2018
年始用イラスト	537	2245
3話	440	2233
4話	418	2400
5話	393	2333
6話	264	1622
7話	1092	5298
8話	743	4019
9話	485	2909
10話	396	2763
11話	428	2522
12話	637	3404
13話	679	3470
14話	495	2753
15話	384	2214
16話	670	3787
17話	611	3459
18話	655	3272
19話	758	3838
20話	472	2634
21話	363	2173

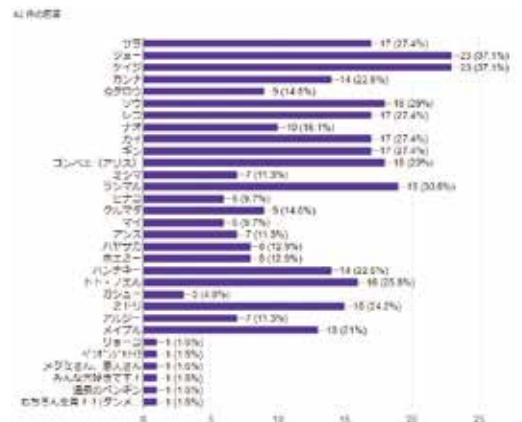
22話	432	2685
23話	786	3986
24話	561	3622
25話	398	2977
26話	518	3305
27話	361	2395
28話	397	1576
総数	14918	82605

表3



また、以下は2021年6月27日に行われたpixivFANBOX支援者限定YouTube生放送にて集計された、キャラクター人気アンケートである。(表4) アンケートを集計した場であるpixivFANBOXとは【pixivFANBOXは、クリエイターの創作活動を応援するためのファンコミュニティです。ファンがクリエイターを定期的に支援することにより、クリエイターがのびのびと創作活動を続け、新しいコンテンツ創出に挑戦できる場を提供します。支援金のうち、決済代行会社に支払う決済手数料とFANBOXの運営や機能開発に使用するサービス利用料を除いた、90%がそのままクリエイターの元に届きます。またクリエイターは、創作活動の内容や成果について、ブログ、イラスト、マンガ、写真、音声、動画など、さまざまな方法で支援者限定の投稿を行えます。】(引用元：pixivFANBOX オフィシャルサイト <https://www.fanbox.cc/>) つまりは、この放送に集ったファンはクリエイターの支援者であり、この「キミガシネ」というコンテンツに一定以上の熱量を持って接してくれている層とも言い換えられるし、このアンケートにも誠意を以て臨んでくれたといえるだろう。ゆえにこの集計結果は、回答者がやや少ないとはいえ、このコンテンツを好むユーザーの平均的な数値と類推することができる。

表4 キャラクター人気アンケート結果



以上のデータを総合して見るに、4コマ漫画の登場キャラクターと人気の比例が可能である。ここから読み取れる状況を述べていく。

連載再開1話目(図3)であるが、続く次話に比べインプレッション数が少ない。これはファン心理から鑑みるに、作画が変更されたことによる一種の戸惑いと、更新休止期間中のファンの“離れ”が主に作用していると推察できる。



図3

そして続く2話(図4)ではインプレッション数は3倍弱に伸びているが、この回では、アンケートでも同率ではあるが1位と3位のキャラクターが登場している。作画体制を変更した上での連載再開・ファンへの働きかけの流れとしては概ね成功と言える数字だといえる。



図4

また、些末とも思えるが実際非常に重要なファクターとして、【Twitterでの表示のされ方】が反応数へ直結するという事も考慮せねばならない。第7話(図5)は人気でいうと2位というキャラクターが登場する回ではあるが、



図5

実際Twitter上で表示される画面を見てみると、漫画の肝であるキャッチーなコマがサムネイルとしてフォーカスされている。(図6)



図6

Twitterの2021年5月5日にされたアップデートで、サムネイルの表示方法の変更がなされたが、この全28話の連載中はすべてタテの画像も横長のサムネイルで自動的に切り取られる仕様になっており、アップロードの際はユーザー側では自分で画像のどこをピックアップするかを選択できなかった。そのため、いわゆる“オチ”のコマがタイムライン上に表示されてしまったり、中途半端な位置のコマを最初に見てしまったりなど、web漫画を運用していく上で悩ましい問題であった。推察するに、この仕様が連載中になされていたら、インプレッション数も多少の変動があったと思われる。また、制作側もその仕様に合わせてコンテンツを作っていくことになっていたであろう。勿論漫画を発表するプラットフォームはTwitterだけではない。今回は、webで連載後書籍化をする際にはTwitter、書籍という2面のUIで行われたが、これは元来の漫画を読む際の形式に則ったことで書籍化されたとしても大きく可読性、視認性、判読性が崩れることはなかったといえる。

また、数多くのWeb漫画が散見されるようになって久しいが、アップロードの際の表示のされ方については各人多様な創意工夫がされているように感じられる。漫画という表現は非常に多彩であり、それらが書き手の独自性を表現し、芸術性の一面を担っているが、それに加え企業が運用していく上では集客性・PV数も鑑みなければならない。今後また漫画形式での制作・発表をしていくのであれば留意すべきポイントのひとつである。

## 5. 制作担当部分について

### 5-1 単行本について

『きみよん～誰も死なないキミガシネ～』

- ・ 著者：ナンキダイ・鬚鬼ゆうすけ
- ・ 出版社：KADOKAWA (2021/2/26)
- ・ 発売日：2021/2/26



- ・言語：日本語
  - ・コミック：162ページ
- 筆者は以下を作画担当した。(表5)

表5 担当表

担当部分		ページ数
フルカラー扉絵図*	描き下ろし	1
冒頭導入漫画図	描き下ろし	8
キャラクター紹介	描き下ろし	13
4コマ漫画	web連載28本・ 描き下ろし	37
あとがき	描き下ろし	2
おまけ	描き下ろし	4
総担当ページ数		65

漫画を制作する際の一般的なフローとしては以下の通りである。

- ①プロット…ストーリーの流れを要約したものの。
- ②ネーム…下書きに入る前段階の画面の構成。
- ③下書き…人物や背景、漫符やセリフ位置等も描き込まれた、清書するための下絵。
- ④ペン入れ…下書きの線を引き直す。この段階で背景や擬音なども描き込んでいく。
- ⑤仕上げ…黒ベタ・ホワイトを入れ、スクリーン処理をして画面を完成形まで持っていく。
- ⑥写植…キャラクターの発するセリフを打ち込む。

今作では原作者がネームまで描き、筆者がそれを仕上げていくという形をとった。主なネタは原作者が考案しているが、お互いに雑談の形を取りながらではあるが、いわゆる“ネタ出し会議”を行い、どのキャラクターが何をしてどのようなオチになるかの要素を話し合った。

## 5-2 本編スピンオフの立ち位置としての今作

この作品は一話完結のギャグ漫画であるために、ストーリーの流れよりも、どのような笑いの要素を入れていき、よりキャッチーで瞬時に「おもしろい」と思わせるかという点を重視した。そもそもこのスピンオフ4コマ漫画は、原作『キミガシネ -多数決デスゲーム-』の、他人同士がお互いを牽制し、議論によって生死を分ける緊迫したデスゲームの世界観を、そのまま引き継いでいるわけではない。全くその逆で、悲しい別れをしたはずのキャラクターが平然と存在し生き生きと動いていたり、敵対するはずのキャラクターと談笑したり、そうかと思えば不条理に凄惨な目に遭ったりする。ギャグの形を取ることで、原作だけでは知り得なかったキャラクターの性格・精神の輪郭をより鮮明にし、理解の解像度を上げていくことができる。この作品は「緊張と緩和」を想定しているというほどではないが、原作コンテンツの“救い”としてこのようなギャグ漫画が受け入れられたという事実は、まさにスピンオフの強みといえるだろう。

そのとき、作画担当の立場として、③～⑥の工程を作業する上でウェイトを置くべき箇所、または念頭に置くべきことはなんだろうか。

この回は不条理、またはシュールな表現を“笑い”としている。(図7)

キミガシネー多数決デスゲームー第33話

原作：ナンキダイ 漫画：飯鬼ゆうすけ

62件の回答



図7

単行本の中でも少し言及しているが、まず②の工程を経たネームがこちらに送られてくる。作画側でネームを変えることは無いため、原作者の脳内そのままを受け取ることになるのだが、この時点で原作者以外の他の誰よりも先にこのネームを理解し、次工程に入るために咀嚼をしなければならない。先述したように、その理解の解像度をクリアーにしていけないことには、目的である“笑い”には到底辿り着かないからである。この作品の読者の大半は原作ゲームをプレイし、感情を揺すられ、自分なりに考察したり、ifのストーリーを二次創作したりして楽しんだことがあるだろうと推察する。（図8）

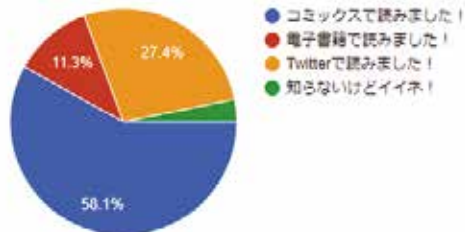


図8 「きみよん」を知っていますか？のアンケート結果

つまりはキャラクターとの死別を体験した上での購読になる。原作ゲームでは断絶された空間で鎬を削るようなひりついたやり取りはまさに非日常に他ならない。しかしこの作品ではそこにキャラクター達がまるで普段の暮らしのように生活をしている。穏やかではない場面（この場合、それ自体はギャグとして扱う）もあるが、それすらも、共同で生活している延長線上で起こる生活の“事”の切り取りになっている。原作との落差、ギャップ、または激しい温度差とも言える不調和で不条理な漫画の表現が、読者に“笑い”を発生させ、ひいては“救い”に転じていくのである。頂いた感想の中にも「温度差で風邪を引きそうです」など、ギャグ漫画冥利に尽きる言葉があった。

本編のゲームの中では非日常な空間の中で驚異的に、また唐突に、多種多様な“死”がキャラクターに降りかかる。プレイヤーは主人公を動かすのだから、そのシーンはまるで本当に自身が体験したように痛々しい感情を心に残したであろう。しかし、普段我々が暮らしている日常の最終到達点はまごうかたなき“死”である。いつか来たるその時は今を生きる人間は誰もわかり得ない。プレイヤー自身は人間の本能でその恐怖や不安を確かに感じながらも、運命を捻じ曲げられ死んでいくキャラクターを間近で見続けなければならない。その傍らに、不条理で不調和、突飛でありシニカルな平行世界が寄り添うことが、この漫画を確

立した『スピンオフギャグ漫画』足り得る存在にしているのである。

また、図\*変な夢web連載には掲載されていない冒頭のショート漫画であるが、ゲーム本編→web連載→単行本のシークエンスをどこかで【裏切る】ような仕掛けができないかと模索した結果の産物である。サブタイトルにあるように「誰も死なない」はずであるが、本編でも大きな悲劇として描かれた主人公側のキャラクターの死を再度唐突に突きつけることで、まずタイトルへの裏切りをさせる。この漫画は“夢オチ”に収束して終わり、ここでまた裏切る(サブタイトル通りの道筋へ戻す)のだが、明示しない3つ目の裏切りとして「それすらも夢」の不穏な可能性を設置している。それを推察できる・してほしいという狙いの部分が「これから始まる抵抗-おふぎけ-の物語である」というモノログである。また、4コマ漫画部分最後の1ページ図9にも、冒頭に戻るかのように情緒に訴えかけるように静かな絶望を描いた。ちなみこの登場人物二人は原作中必ず死亡する。



図9

どこまで抵抗したとしても、全てのキャラクターが楽しげに生きていたとしても、このコンテンツは本編のゲームが主流であり、読者が見ているものは所詮平行世界での幻想なのだと暗に突きつけている。しかし【ギャグ漫画】の形式がそれら全てを覆い隠し、ある種の“浄化”をしていくのである。読了後、再度読む際には、

素直に描かれたギャグ漫画とはまた違う視点で読み取ることができるであろう。

気軽に読める娯楽作品としてこの4コマ漫画が存在すること、そして非常に厳格さを感じる本編からみるとまるで“不調和”(不釣り合い)であること、しかしゲームと漫がまるで目配せしているかのように共有された世界観をバックに相互に関係しあい、ハイコンテクストな面白みを、プレイヤー(または読者)は感じられるであろう。

「誰も死なない〜」は、“死”を描くことでゲーム性とエンターテインメント性を確立している本編とのコントラストをはかるためでもあるが、今となつては、この本の世界観では誰も死ななくてもよい、それ以外の生活の様相でキャラクターたちを描いていってよいのだ、ということも内包しているように感じるのである。

余談ではあるが、サブタイトルは会議した結果30分程度で流れるように決まったと記憶している。

## 6. その後、現在進行中のコンテンツ展開について

### 6-1 配信について

先述した2021年6月27日に行われたpixivFANBOX支援者限定『FANBOX限定配信『きみよん』会合』で、著者二人によるライブ配信を行った。単行本を手元に置き、事前に集計したアンケートやコメントを読み上げながら漫画についての解説・裏話など交えて雑談した。範囲を限定した配信の中での非常にくだけた雰囲気ファンとの直接の交流が実現できた。

### 6-2 原作ゲームのグッズ制作について

現在はBOOTHにて原作者本人が運営する原作ゲームのオンライングッズショップのグッズデザイン等を担当している。BOOTH(ブー



ス）とは、pixivと連携した、創作物の総合マーケットであり、煩雑な作業もなくクリエイターとユーザーがネット上で売り買いをすることができる。

またBOOTHは海外発送にも対応している。このコンテンツは海外でも評価を得てきているのだが、注視していくと、2020年3月より「キミガシネ」の海外表記である「Your Turn To Die (YTDD)」での検索数が跳ね上がっている。（図10）



図10 キーワード検索数の推移  
（グーグルトレンドより）

このときはゲームの新章が発表されたことに加え、有志による翻訳版が製作されたことが要因であると考えられる。その後も検索数を順当に伸ばし、アジア圏のみならず、欧米、南米、ロシアなど、各国のユーザーによるファン・メイドのイラストや動画などがSNSで日々散見されている。（図11）



図11 国別検索ランキング  
（グーグルトレンドより）

また、「きみよん」のweb連載時も、コメントにて英語・スペイン語等翻訳をされ、そこからユーザー同士でのコミュニティが広がっていった。図\*

このように国外でのファンの需要にも積極的に応えていくことが、このコンテンツの更なる拡大に繋げられると考えている。

これらのグッズは、ファンへの還元はもとより、2021年8月28日に4周年を迎える本編のゲームを記念する目的でも制作した。現在までに、設定資料集やアパレルではキャラクターが実際に着用している衣服などがゲームの公開プラットフォームであり母体であるダウンゴより販売されていたが、今回制作しているグッズは、製作者本人サイドが直接管理・販売することが既出のグッズとの違いであり、今までにグッズ化されていないキャラクターや、ある意味ニッチなスピンオフゲームのグッズなど、ファンが真に求めている需要に答えていこうという試みのもと推し進めている計画である。

以下は第一弾グッズ。

- ①ドットイラストアクリルキーホルダーコレクション（図12, 13, 14）



図12, 13 全種類入っているコンプリートBOX



図14 製品

本編ゲームの最も特徴的なもののひとつとして、非常に多くのドット絵が用いられていることが挙げられる。プレイヤーが目にする殆どのグラフィックにドット絵が用いられており、プレイヤーとしても馴染みのあるキャラクターグラフィックであるために、このようにドット絵を使用したグッズは需要が高いと推察し、制作に至った。また、ゲーム中では全身が明示されていないキャラクターも多く、各キャラクターの体格差・身長差も厳密に再現したこの度のグッズ化によってそれらの疑問も大いに解消できるであろうと考えた。そしてポータブルなサイズにすることによって、様々な場所へ携帯して写真を撮ったり、背景をDIYして飾ったりと、製作者側から使用用途を限定しないことで、ファン一人一人が創意工夫を重ねることで違った楽しみ方ができるのもこのようなグッズの醍醐味である。

②公式スピンオフゲーム「生存島」クリアオーロラポーチ+ゲームロゴキーホルダー+特製ポストカード (図15)



図15 実際の製品

【キミガシネ -多数決デスゲーム-】のオマケとして作られたサブシナリオゲーム【生存島】のグッズである。このゲームはメインの世界観・キャラクター相関を保持しながら、全く別の舞台で繰り広げられるゲームである。この場合は無人島で30日間生き残ることを目

的としたサバイバルゲームであるが、本編では関わりの薄いキャラクター同士が豊富なテキスト量で話し合ったり、明らかにされていない過去の話をつなぐと、ファンにはたまらない内容になっている。勿論グッズ化されたことはないため、この度4周年記念で初めて制作されるに至った。

「島」や「海」などのイメージと、夏という季節を鑑みて、涼感と透明感のあるポーチを選んだ。また、キャラクターを全面に出すような過度なデザインではないものが喜ばれるだろうと推測し、また、普段遣いもできるさりげなさによって、常に作品と寄り添う所有欲を満たすものとして機能してほしいと考えている。

③バンド風Tシャツ2種 (図16, 17, 18)



図16, 17 メタル・バンド風とコミカルなデザインの2バージョン



図18 実際の着用例 (モデル: 蓮水めんま)

日常に寄り添うためには、という旨を述べてきたが、アパレル・グッズはその欲求を満たすのに最も適したグッズ形態と言えるであろう。バンドを組み音楽を生業としているキャラクターがいるのだが、バンドのライブグッズとしてTシャツを出すことで至極円滑にこのグッズが存在する意義を紐付けることができる。また本人のライブのグッズを現実に入ることによる没入感と、キャラクターへのより深い親近感を感じてもらうことにより、先述したような「キャラクターの解像度を上げる」ことに大いに役立つであろう。運用の面から見ると、バンドのグッズという体でブランド化することによって土台を得、第二弾・三弾と打ち出すことのハードルを下げる目的もある。

（全て2021年9月現在でのデザインであり、今後変更する可能性がある）

## おわりに

ここまでで、2019年より携わった「キミガシネ」周辺を含むコンテンツにおける試みを整然と取りまとめてみた。本稿における解説の中心である4コマ漫画の作画としての仕事は、出版された時点で一度終わっている。この作品をどう読みとるかは読者一人ひとりの裁量であり、制作側が干渉するものでは無いと考えている。しかしその後の、間接的だとしても原作コンテンツに関わる立場になり、このコンテンツの流動する様を至近距離で観測が可能になった。そこには多くの人間と、そしてその一人ひとりが実に様々な視点で咀嚼していることがわかった。

制作陣の今後の展望としては、原作を含む一連のコンテンツの更なる拡大だが、原作者はほぼ単独でフリーゲームを制作していることに加え、スタッフも兼業に次ぐ兼業である。喫緊の問題としてはスタッフ数の充足や、頒布物の運営管理、またはその知識をつけることであるが、正味、暗中模索の状況である。しか

しこのような少数精鋭のつくり方だからこそ、コンテンツへのレスポンスを肌で観測できる距離で活動ができるのだと思うし、なによりその機会を得られたことはクリエイターとして大変貴重であると考え。あくまで黒子の立場ではあるが、今後もこの作品は巨大なコンテンツになりうると信じて、動向を見守っていく所存である。

利益相反自己申告書有り。

## 参考文献

石子順造（1967）：マンガ芸術論－現代に本人のセンスとユーモアの功罪－（初版），富士書院，東京。

Michael Kerrigan（2017）：THE HISTORY OF DEATH（初版），廣幡晴菜，酒井章文，図説「死」の文化史，株式会社原書房，2020。

## 参考、引用サイト

キミガシネ ー多数決デスゲームー

<https://game.nicovideo.jp/atsumaru/games/gm3584>

キミガシネ番外編 ～生存島～

<https://game.nicovideo.jp/atsumaru/games/gm13121>

RPGアツマール（現名称：ゲームアツマール）

[https://twitter.com/nico\\_indiesgame](https://twitter.com/nico_indiesgame)

コミックウォーカー きみよん ～誰も死なないキミガシネ～

[https://comic-walker.com/contents/detail/KDCW\\_KS13202133010000\\_68/](https://comic-walker.com/contents/detail/KDCW_KS13202133010000_68/)

BOOTH kimigashine-shop

<https://kimigashine-shop.booth.pm/>

pixivFANBOX オフィシャルサイト

<https://www.fanbox.cc/>