

榎本メソッド講評体験ワークショップ①

綾乃「げっ！」

誠吾「あ、綾乃さん。奇遇ですね」

綾乃「最悪！ あんた、なんでこんな所にいるのよ!!」

誠吾「なんでって、この時間コンビニくらいしか開いてないし。夜って無性にアイス食いたくなりませんか？」

綾乃「く……っ、たしかに、私もアイス食べたいと思つてのこのこ出てきてしまったけれども……！」

誠吾「ていうか、いつもとだいぶ雰囲気違いますね。忖度して言うと、すげーカジュアル」

綾乃「だあああ！ まじまじ見るな！ いいでしょ別に、誰にも迷惑かけていないんだから!!」

誠吾「今ここで叫んでいるのは、かなり近所迷惑だと思えますけどね」

綾乃「もう！ なんで私だって気づくのよ、暗いしスッピンだし服装だっていつもと全然違うのに！」

誠吾「そりや、綾乃さんのことはすぐわかりますよ」

綾乃「え……？ それって、もしかして私のこと……」

誠吾「綾乃さんって、田舎のおばあちゃんみたいなニオイするんですよ。だからすぐわかります」

●講評

セリフなので、もっと口語的な言い回し⇨普段私たちが使っているようなしやべり言葉を意識するとリアリティが出ます。

二人の立場や関係性がやり取りだけではハッキリとはわからないので、それらがわかるセリフを入れても良いかもしれません。

榎本メソッド講評体験ワークショップ②

夕陽が窓ガラスを貫通し、長時間のPC作業でドライアイ気味の眼球を容赦なく攻撃してくる時間帯。

十七時二十分。そろそろか。

「先生、今日も待っていてくれたんだね！」

バァン！ と慎みの欠片もない音を立て、柳沢律が化学準備室に入ってくる。生まれつきだという彼女の赤茶色の髪が、歩調に合わせてふわふわ揺れた。

「待つても何も、明日の授業の準備をしているだけだが」

「そうだよ、職員室だとイチャイチャできないもんね」

いつも通り、人の話を聞かない。くっついてきた細い肩をむんずと掴み、引きはがす流れも。

「やめろ、暇なら帰って勉強しなさい。いつもいつも俺の教科だけ赤点取りやがって、嫌がらせか？」

「だって赤点取ったら補習でしょ？ 先生と一緒にいられる時間が増えるじゃん」

言動や容姿はバカっぽいのが、こう見えて柳沢は受験生で、才女だ。本気を出せば、都内の国公立でも余裕で狙えるだろう。

「色恋沙汰に現を抜かしている場合ではないんだぞ」と心を鬼にして強く戒める。

でなければ、俺が何のために二年も彼女に気のないフリを続けているかわからない。

●講評

大半がセリフやモノローグになっているので、シチュエーションが臨場感として伝わる地の文を意識して足してみましよう。

『バカっぽい』と評されていますが、柳沢のビジュアルがあまりわからないので、具体的な描写があるとより読者がイメージしやすくなります。

榎本メソッド講評体験ワークショップ③

最近遊んだ中で特に印象深かった作品に『7 Days to End with you』という言語読解ゲームがある。

記憶喪失の主人公は、自分のことも、世話をしてくれる女性のこともわからず、また女性の話す言葉や新聞・書籍の文字も理解できない（●▲■といった記号で表示される）ため、プレイヤーは登場する言葉を一つひとつ解き明かしていかなければならない。

このゲームをプレイすると、『言語』がどれほど便利で難しいものかを思い知らされる。ゲーム内では『七日間』というタイムリミットがあるのだが、限られた時間の中で未知の言語を解読するのは至難の業だ。ろくに解読できないと、主人公の正体や女性が親身に世話をしてくれる理由など、何もわからないまま終わってしまう。だが何度もプレイすることで、言葉の意味を推理し、女性と対話し、少しずつ真相に近づいていくことができる。推理ゲームに近いものはあるが、同じ結末でも、それぞれの言葉はどう解釈したかによって見解が変わる作品というのは珍しいだろう。

シナリオ自体は非常に短く、気軽に遊べるのでぜひ未知の言語読解にチャレンジしてみてほしい。

● 講評

自分なりにどう言葉の意味を推理したのか、具体的なエピソードや方法などがあれば明記することで読者がよりゲームの内容をイメージしやすくなりそうです。

ひとつのルートしかないようにも読めるので、プレイヤーの言語理解度によってルート（オチ）が変わることに触れたほうがより興味を引けるでしょう。

榎本メソッド講評体験ワークショップ④

・家族の仇討ち、復讐

孤児の少年ドルフは、ホームレスのコードリーと父子のように暮らしていたが、ある日コードリーが自警団に殺害される。自警団曰く、街の景観を守るためだという。自警団は市長と繋がっており、私刑を黙認されていたため、コードリーは事故死と処理された。

五年後。十八歳になったドルフは、自警団に復讐するため、経歴を捏造して入団。そこで組織が自警団とは名ばかりの、街の有力者にとって目障りな人間を消すことを生業とした暗殺者集団だと知る。コードリーも、何者かに依頼され殺害されたのだ。依頼をこなし、組織内での信頼を得たドルフは、かつてコードリーが市長の悪事の証拠を掴み政府に告発しようとしていたため消されたと知る。市長の抹殺を目論むドルフだが、叛意を団長に気づかれ命を狙われる。

絶体絶命に陥るドルフだが、かつての仲間であるホームレス達の助力によって危機を脱し、市長と自警団の全貌を政府に告発。一連の事件に関わる者は全て逮捕され、ドルフも例外ではなかったが、父の仇を討てたドルフの表情は晴れやかだった。

●講評

後半の展開がやや無理やりに見えます。『ホームレス達の助力によって危機を脱し』とありますが、具体的にどんな助力だったのでしょうか？

主人公が一人で頑張る話だと物語の幅が狭まる可能性があるのですが、組織内、あるいは組織外にヒロイン（協力者）ポジションのキャラクターを作ると良いでしょう。

榎本メソッド講評体験ワークショップ⑤

近未来。家庭用メイドロボットのエイミーは、年老いた主人・ガルシアと二人暮らし。エイミーはスクラップ寸前だった自分を家族として迎えてくれたガルシアを敬愛しており、彼を看取った後は自爆スイッチを押し、後を追う気でいた。

しかし、ガルシアはエイミーのスリープ中に自爆スイッチを破壊してしまう。そして、多くの人間と関わって成長するようにと遺言を残し亡くなった。

エイミーの所有権はガルシアが以前教員として勤めていた学校に譲渡されていたため、エイミーはそこで働くことになった。しかしエイミーはガルシア以外に無関心で、主人が死んだショックもあり自暴自棄に陥っていたため子ども達から嫌われる。そこで教員達は、エイミーに社会性を身につけさせるため、子ども達と同じように学校生活を送らせる。始めは嫌々だったエイミーだが、徐々に子ども達と関わるのが楽しくなっていく。

エイミーが学校生活を送り六年。国から新型ロボットが学校に支給され、旧型のエイミーは処分が打診されるも、学校はそれを拒否。エイミーは教員や学生から仲間として認められ、今日も学校で働くのだった。

● 講評

主人公の成長のきっかけである『子ども達と関わるのが楽しくなっていく』というターニングポイントの説得力が欲しいです。ガルシア以外に興味のなかったエイミーが、なぜそう感じるようになったのでしょうか？ 具体的なエピソードを考えてみましょう。