

上演⑫ 名城大附属高校「よみかけのシナリオ」

RPGが具現化し、「もしゲームの世界を体現したら」という“i f”を全力で取り組み遊んでいるところがこの作品の魅力であり、素晴らしいところであると思います。

例えば勇者がストーリー（セリフ/行動）を選択するシーン。NOを選んでも結局はYESを選択する必要性が出てくるなどゲームのあるあるを生かしてシーンとして観ても楽しく登場人物の会話も面白く積み上げがされていました。またその際の俳優の動きとSEのシンクロ率もすごかったです。ゲーム内のキャラクターの全員個性豊か。衣装の工夫も考えられていて、勇者や姫はもちろん、魔王軍の魔物もベースの色は統一しつつもアイテムやシルエットで個性を出せていて良かった。またRPGのシーンのスピード感（俳優の出ハケも含めて）があり、効果的だった。勇者役の俳優さんは印象的で身体能力が高く、殺陣のシーンは迫力がありました。また俳優自身のストロングポイントを生かした役作りでこの作品を引っ張っていく力を感じました。魔王が部下思いで優しいとか王様が威圧的だとかみかけで判断できないとか魔王=母/王様=父の配役など工夫が沢山みられました。

ただ現実とゲームのリンクをもう少しフューチャーしたほうがこの作品でやりたかったことが叶うのではないかと思います。ゲームの世界での物語の進行で影響がある一方、現実では事件が起きていないのです。ではどこで悠人は影響を受けたのか。たとえばゲーム内で影響を受けたとするなら、ゲームを操作している悠人が何を感じているのかのシーンを入れるとか又は悠人を舞台の力点に配置するなど、傍観者という立ち位置から当事者（目的に対しての障害がある/葛藤）の立ち位置に持って行くことが必要なのかなと思います。背中合わせの演出も良いと思います。ただ悠人の過程を見せるのもひとつ方法ではないでしょうか。