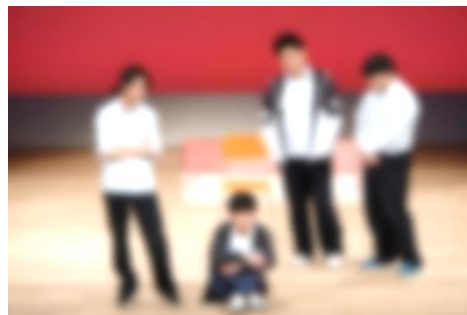


第74回全道高等学校演劇発表大会 in 小樽「運河きらめくオタルナイ大会」

上演番号 15 番 北海道留萌高等学校（上川支部）

「シュジンコウのつくりかた！」 作：留萌高校演劇部・五十嵐真帆

はじめに、この舞台で講評委員が感じた「推し」への感情のようなものについて書かせてもらいたい。創作の情熱に真っ直ぐだが、弱気な広瀬を応援したい…発言一つ一つが主人公を感じさせる小林…寺田の「続けて」がかっこいい…説明役だったはずの戌井がバグとして終盤に出てくるのが印象に残った…南乙女川の言葉がコメディのきっかけになっていた…倉庫で作業する広瀬をただ一人気にかけていた藤崎さんに惹かれた…等々、講評委員は、挙げればきりがなほどキャラクターたちのことが頭から離れない様子で、応援したくなるという意見が多かった。



舞台の話に戻るが、広瀬は、寺田の言うことに従いゲームを作っている。まるで、寺田というプレイヤーに操られている「主人公」のようだ。「主人公」に意思は必要ない。プレイヤーの選ぶ選択肢をなぞるだけ。弱気な性格で、思ったことを口に出せないまま指示に従うだけの自分は、「主人公」の資質があるのだと広瀬は語る。広瀬が創った主人公・小林は強烈な個性を持っていたが、それは恋愛ゲームの世界には調和しなかった。だから制作が途中で打ち切れそうになったのだろうか。小林は「主人公」ではなかったのだろうか。そこから舞台は急変し、ピンクのセットにピンクのホリゾン、そして電子音。ゲームの世界に入り込んだ広瀬は自らが創ったキャラクターたちと出会う。その世界はもともと、戌井が「主人公」の世界だった。「主人公」ではなくなった戌井は、自らの存在というバグを利用し、変わろうとした広瀬ごと、世界を壊そうとする。「僕は君と同じだ」というセリフがあったことから、この戌井の感情の爆発は、広瀬の感情の爆発なのではないだろうかという意見があった。劇中繰り返された「願いは口に出すもの」という言葉は、広瀬の、シュジンコウになりたいという思いの爆発のようにも取れる。

最後に広瀬が提案したゲーム内容は、「主人公の親友という立場で、主人公の恋を応援するゲーム」。プレイヤーは「主人公」ではないが、「シュジンコウ」なのであろう。本来は物語の主、中心人物であるはずの「主人公」。しかしこの物語は、「主人公」ではなく「シュジンコウ」になる話であると捉えた。最後、青のホリゾンに浮かぶキャラクター



たちのシルエットは、ゲームのキービジュアル発表のようでもあり、広瀬が提案した、小林が主人公で戌井がシュジンコウのゲームがうまくいったように感じられる。

自分の人生の主人公は確かに自分だが、誰かを主人公にすることもできるのではないか。シュジンコウの枠組みの拡がりを感じることができる舞台であった。