

あのこのためのひみつのあんごう

ぼくたちのクラス、6年1組には、外国からやってきた転校生がいる。でも、その子がしゃべっているところはほとんど見たことがない。先生になんで？って聞いたら、こっちの言葉がまだ上手につかえないからなんじやないかって教えてくれた。あの子も本当は喋りたいのに、うまいできないのかもしいんだって。

だからぼくたちはその子に話しかけた。毎日話しかけた。その子は嬉しそうにしてくれていたけど、たまにその子が何か言いかけてあきらめる時があるのをぼくたちは知ってる。そういうとき、その子はなんとなくさみしそうな顔をしている気がする。

だからぼくたちはとっておきの秘策を編み出したんだ。その子はお絵かきがとても好きだから、言葉で伝えられない分、絵を描いて貰えばいいんじゃないかって！

そうしてぼくたちは毎日その子といっしょにお絵かきをして、絵や記号に興味をたくさん持たせた。暗号はどんどん増えていって、ついにはひとつの言葉みたいになっていった。ぼくたちにしか伝わらない、秘密の言葉。指差しやお絵かきでなら、僕たちは会話できるんだ。

だけど、この言葉がもしばれて、大勢に囲まれたらさっさとあの子は怖がっちゃう。だからクラスのみんなには内緒。これはぜったい、ぼくたちだけの秘密にしておかなきゃ！

はじめに

本作は外国人との交流を題材に使用しておりますが、決して当事者の方々に中傷する意図はありません。本作をプレイする際も、そのことには十分注意して遊ぶようお願いいたします。

本作は共同で絵が描ける環境下でプレイすることで、より楽しむことができます。(オフライン・お絵かきチャットなど)

共同で絵が描けない環境でのプレイの場合は、既存の絵文字や記号などに意味を持たせることで代用できます。

〔アスペクト生成質問〕

- **共通点。** 私たちが声なき友人に興味を抱いたのはなぜですか？ 私たちとその子との間に共通点はありますか？
- **あの子の好み。** 声なき友人が好きなこと、嫌いなことはなんですか？
- [自由アスペクト]。好きに決めてください。

〔共同体への質問〕

- 私たちのクラスで流行っていることがあります。それはなんですか？
- 私たちのクラスの有名人は誰で、目立たないのは誰ですか？
- 私たちのクラスのスローガンを教えてください。
- これをすると先生からこっぴどく叱られると思っていることがあります。それはなんですか？
- 私たちのクラスには、日替わりの当番制で回ってくる仕事があります。それはなんですか？



補足

- キャラクター作成時に、NPCとして一人「言葉を発さない」キャラクターを作成してください。NPCはシーンに登場しないプレイヤーが持ち回りで担当します。NPCを担当する場合、会話は基本的に作成した単語（絵や記号）や簡単な記号のみで行ってください。NPCは筆談などは行いません。
- 本作では単語生成の際、生成する単語に文字を用いてはいけません。文字の代わりに、絵や記号などを用いて単語を生成してください。それらは既存の記号に意味を持たせたものかもしれないし、見たことのない形をしているかもしれません。

〔時代の移行〕

〔時代〕2へ移るにあたって〔展開〕を（黒い左欄か、赤い右欄か）選ぶ。以降は、選んだ方の〔展開〕が続く。

〔時代〕2へと移る。〔アイソレーション〕の終わりを予感させる出来事。

それはあらゆる会話の中に潜んでおり、無視などできない。

夏休みが明けたすぐあと、先生から進路の話がありました。私たちはもうすぐこの学校を卒業して、中学生になるのです。クラスのほとんどの子は、卒業後同じ学校に進学することが決まっています。だから卒業したって何も変わらないと、私たちは思っていました。しかし、先生からその話があったから、声なき友人は浮かない顔をする日が増えました。話しかけてもうわのそらです。私たちはそのわけに気がきますか？ そんな声なき友人に、なんと声を掛けますか？

ある日、声なき友人が、私たち以外の友達と話しているところを見ます。声なき友人ははじめは沈黙していましたが、やがてたどたどしく言葉を発します。その言葉はちょっぴり間違っていました。相手にはきちんと伝わったようでした。声なき友人はとても嬉しそうです。私たちはこのことを喜びますか？ 声なき友人が私たちの母国語を覚え始めたことで、私たちの関係に変化はありますか？

〔時代〕3へと移る。予期されていたことが起きてしまう。

〔アイソレーション〕の終わりは近い。この定めからは逃れられない。

先生と声なき友人のお母さんが話しているのを、たまたま聞いてしまいました。声なき友人は卒業後、この町から遠く離れた学校へ行くのだそうです。そうなるのであれば、私たちは会うことも難しくなってしまうでしょう。でも、だからと言って、幼い私たちにはどうすることもできません。このことを仕方ないと諦めるのは誰で、受け入れられないのは誰ですか？

声なき友人は、私たちの母国語を日々勉強しているようです。使える言葉もだんだん増えてきて、私たち以外の友達と話そうとしているのを見ることも格段に多くなっています。秘密の暗号を使わなくとも、声なき友人と話せるようになる日もそう遠くないかもしれません。もうすぐ必要なくなるであろう私たちだけの言葉に、私たちはどのような思いを抱きますか？

〔遣されゆくもの〕へと移る。最後の瞬間、またはその結果。

卒業式。私たちはこの学校を離れ、中学校に入学します。入学式の日、そこに声なき友人はいません。きっと今日が最後だと、私たちの誰もがわかっています。私たちは声なき友人に、なんと声をかけますか？ 私たちと声なき友人との、お別れの言葉はなんですか？

声なき友人は、もう声なき者ではありません。友人は今や私たちの母国語を身につけ、たどたどしいながらも誰とでも会話できるまでになりました。友人は私たちに、私たちの母国語で、もう大丈夫だと話します。私たちも自然と、私たちの母国語で返答しました。私たちだけの暗号はまもなくその役目を終えます。友人との、秘密の暗号を使った最後の会話はなんですか？

えきまゆ

本文

鮎方高明

編集

niwa

イラスト

わたみ

タイトルロゴ

このバックドロップは、ロールプレイング・ゲーム『ダイアレクト』(Thorny Games)のアクセサリです。
『ダイアレクト』について興味がある方は、harrowhill.rdy.jpをご参照ください。

遊ぶにあたって、このバックドロップは自由にコピーしていただいて構いません。またクリエイティブ・コ
モンズ「表示-非営利-継承」ライセンス範囲内で自由にご利用いただけます。

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ja>

This backdrop is copyright 2025 by Ekimayu, X, fka twitter, id:mayugenium.

The illustration is copyright 2025 by niwa. The logo is copyright 2025 by
watami, X id:wtm_cms. *Dialect* is copyright 2017 by Thorny Games, LLC. All
rights are reserved. Japanese translation published by arrangement with
Thorny Games Publication. © 2020 by Harrow Hill.

