

【補足】記号について

N……ナレーション

M……その人物のモノローグ（心の声）

セリフの中にある括弧書き……心情や状況についての補足

登場人物と設定

- ケント 小3男。おとなしく優しい性格であり、争いごととは好きではない。休み時間などには、静かに本を読んだり、勉強したりするのが好きである。授業中は、席が近いリョウスケ、ワカナと一緒にグループ活動をする事が多く、傍からはよい関係であるように思われている。
- リョウスケ 小3男。クラスで目立った存在という訳ではないが、口がたち調子がいい。本人にはケントをいじめているつもりはなく、ふざけて遊んでいるだけという意識。勉強はそれほど得意ではなく、普段のグループ活動ではケントに助けられることが多い。
- ワカナ 小3女。クラスみんなの前で目立つとうとするようなことはないが、少人数のグループではよく話したり、自己主張したりすることができる。ケントとのかかわり方については、リョウスケと同じような意識でいる。

1コマ目 あったはずの筆箱がなくなり、戸惑うケント。

ケント あれー、ない。ない。ないなあ……。

僕の筆箱が、ない……。おかしいなあ。（筆箱を探しながらつぶやいている。不安で、心の声をつい口に出してしまう）

N

ある日の教室でのこと。

ケントが、自分の筆箱を探しています。

たしか、机の上に置いたはずだったのに……。

2 コマ目

筆箱が見つかり一安心。しかし、なぜそこにあるのかケントは困惑する。

ケント

ああ、あった、あった。よかった……。 (いったん安心)

M ケント

んー、でも……。なんでこんなところに

あるんだろう……。 (不思議というよりは、困惑している)

N

ケントの筆箱は、すぐ近くにありました。

すると、その時……。

3 コマ目

ゲームのつमりのリヨウスケとワカナが登場。

リヨウスケ

イエーイ！ さすがケント！ よく見つけたね！

ワカナ

すごいじゃーん。すぐ見つかっちゃった！ (ドッキリを

成功させたときに仕掛け人が明るく登場するようなイメージ)

リヨウスケ・ワカナ

あははははっ！ (いじめをしているつもりはないが、おろおろするケ

ントを馬鹿にしたい感じが全くなとも言えない)

N

ケントの後ろから、リヨウスケとワカナが話しかけて

きました。

M ケント

あ、ああ、なんだ。ふたりが隠したのか……。 (理由がわか

った安心感と、おふざけに対するやれやれ感)

ケント

う、うん。簡単に見つかったよー。

ゲ、ゲームみたいだね……。 あは、あはは……。 (事を

荒立てたくなく、また馬鹿にされていると認識したくもなく、ユーモアでやりすごそうとする)

4 コマ目 筆箱かくしが続き、ケントのストレスはたまっていく。

N それからというものの、ケントの筆箱を探す「ゲーム」

は、次の日も、そのまた次の日も、続けられました。

ケント あれ、またか……。

ああ、今日はこんなところに……。

ええっ、なんであんなところに……。 (各セリフは、イラストにある3つの異なる場面に対応)

N そんなことが続いたある日、ケントは、リョウスケと

ワカナに話をしました。

5 コマ目 意を決して「やめて」と言うケントと、訴えを無効化するふたり。

ケント あ、あのさ……。これ、そろそろ、やめない？

探すの、めんどうだしさ、は、はは……。 (ストレスはかなり

たまっており、意を決し勇気を出して訴えている。しかし、やはり事を荒立てたくはないため、微笑しながらひかえめに訴える)

ワカナ えー、なんでー！ 楽しいじゃーん！

がんばって隠しても、ケントすぐ見つけちゃうし、すごいよー。

リョウスケ そうだよ！ あそび、あそび！ もっと一緒に遊んでよー！

ケントも「ゲームみたい」って言ってたじゃん！

(意識の上では、このままケントをいじめてやろうという強い思いはない。必死にケントを説得している訳でもない。基本的には深く考えていない。ただし、やはり、おろおろするケントを馬鹿にする思いが全くない訳ではない)

6 コマ目 訴えを無効化され、困るケント。

M
ケ
ン
ト

え、た、たしかに「ゲームみたい」って言ったけど……。
ふたりとも楽しんでるし、まあ……ちよつと我慢して
ればいいのかなあ……。どうせ探せばすぐ見つかるし
……。うーん、でも、……。やっぱりやめてほしいかも……。
ど、どうしたらいいんだろう。(二度、勇気を出して訴えた
後なので、さらに強く言えない所もある)

終