

## 100人インタビュー!

苦しいっていうか、難しいなあと思うのは……まだ描かれてないCGとの整合取りとか?」

——技術的な話来ましたね。まだ描かれてないCG、というのは?

詠野「基本はプロットをもとに、シナリオと絵を同時進行するんですけど、あれこれはやっぱり出てきますから——“こういうCGが描かれてくる”という指示にあわせてシナリオを書くことも普通にありますし、やります」

——企画・設定、プロット、ライティングが一番好きなのと苦手なのは?

詠野「ライティングが好きです! 執筆してるその時、その瞬間に、喜びや楽しみを強く感じます。逆に、一番時間がかかるのがプロットです」

——プロットのどの辺で苦しみますか?

詠野「緩急のつけ方です。お話は、緩急激しい方が基本面白いと思うんですけど、落ちる部分があり激しすぎると、プレイヤーさんに好まれない方向にいつてしまうと思うので。面白さと緩急とのバランスは、特に考えます」

——作劇や執筆に対しての、『自分ルール』をお持ちですか?

詠野「……考えてみたんですけど、ない——と思います。そのときそのときでいいっぱいいっぱいな感じです。会社的には、さっきの『アンハッピーがNG』はあると思うんですけど、自分で同人やるときとかは……書きたいように、書けるだけ書いていると思います」

——外からのルール、規制については?

詠野「くわしくはわからないです。あまりまだ深く考えたことがなくて。ただ、『それを規制すれば問題は解決するの?』とは思いません。『これさえ規制しておけば問題はないだろう』みたいなのは、ちょっと違う気が。刃物は危ないという事実が仮にあるとしても、刃物を規制するより、『それを子供の手の届かないところに置く』方が先なんじゃないかな、と。」

——アンケートとか、レビューとかは見ますか? 気にしますか?

詠野「会社にいますので、もちろんアンケートは見ます。『それはあなた個人の性癖です』というものの以外は、気にする……っていうか、改善点をそこから見つけて、それを次に活かしていきたいって思います。アンケートでもレビューでも、ネガティブなのはあんまり頭に残らないし引きずらないので、いい感触と改善点だけ残していく、っていう感じの付き合い方です。同人をずっとやって、レスポンスももらえないのがあたりまえみたいな感覚は残ってるので、商業でたくさん意見もらえること自体が嬉しいです」

——エロゲの将来についてどう考えていますか? 悲観的? 楽観的?

詠野「悲観とか楽観とかはよくわかりません。将来的なこと……は………ダウンロードが増えてくるのかな? とかでしょうか。けど、店舗さんの力あつての部分もものすごく大きいですから……どうなんでしょう?」

——店舗さんといえば特典ですが。特典については?

詠野「難しいです。特典があるからセールスが伸びる、っていうのはもちろん大きくて。けど、それに追われて内容がおろそかになっちゃうようなことが仮にあったら、本末転倒だなんて気もします。」

特典の分の労力を本編の内容に組み込めれば、その分内容がよくなりそうにも思いますけど、それで販促がおろそかになつて売れないと困りますし……本当に難しいです」

——エロゲ業界、全般について希望することは?

詠野「さっきの話とも絡む難しいことではあるんですけど……若い子もっと買いやすいように、単価が下がるような選択肢も増えてくるといいな、とかは思います」