

点数 各項目20点満点										
No	タイトル	投稿者	評価者	怖さ	鋭さ	新しさ	ユーモアさ	意外さ	合計	書評
308	蛻(もぬけ)	春粉亭(ばるぷんてい)きなこ	毛利嵩志	15	18	15	18	18	84	この作品で特に優れているのがリーダビリティだと感じます。主人公が冗談を交えつつ、女の子から情報を引き出していく、という展開を通じて、読者をグイグイ物語へ引き付けていきます。それが唐突に終わってしまった感がややなきにしもあらず、という点が残念。
319	光バイト	にる	毛利嵩志	18	18	18	15	15	84	アウトローな世界に絡めとられる人怖と、怪異の怖さが両輪で進む姿が巧み。山下がほのめかす言葉の裏読み、「本物の紺野光はなぜ現れなかったか」への言及など、キチンと作者が細部を見ていることが伝わり好印象です。上記の謎が残ってしまうあたりは少しもったいないかな。
354	令和都市伝説「ぬる様」	半分王	毛利嵩志	18	18	18	18	18	90	人怖をほのめかすミステリー仕立ての展開など、流れが巧みです。登場人物が多いのに書き分けも見事。そして、この月よりもゲームがさらに進歩し、プレイヤーをリアルに装うAIまで登場した現状を鑑みると、この作品が登場した意味は内容以上に価値が高いかもしれません。
379	おとうとのともだち	かめ	毛利嵩志	18	15	18	18	18	87	イマジナリー・フレンドを想像させるミスリードからの「実は味方でした」なひねり、最後に明らかになる意外な真相など、いくつかの作品に共通する要素が多めではありますが、百鬼夜行の襲撃の迫力など、同系列の作品より光っている部分が多々あるように感じました。
394	終了します	カエル文二	毛利嵩志	15	18	20	18	15	86	機械が幽霊を認識しないというパターンを、ややSF方面に膨らませてみた意欲作。ミチルのキャラクターと、事故直前までの緊迫的展開が秀逸です。ラストも良い。「終了します」以前の女の存在感が薄めなので、もう少し膨らませておくと「豹変」がより効いて来るでしょう。
407	生霊が死霊を食らうとき	垣坂弘紫(かきさかひろし)	毛利嵩志	15	15	15	18	15	78	故人でなく葬儀に集まった遺族の方がおかしい、という物語。異常な点が分散しているので、最後に大きく固まり切らないもどかしさがありました。小規模な違和感を徐々に大きくしていくか、ここまでは見当がつきここからはつかない、という部分が明瞭であればと思いました。
446	赤い家の贄	宿屋ヒルベルト	毛利嵩志	18	18	15	18	20	89	体裁は心霊スポット突撃ものであるし、最後のサプライズも含めて、古典的なギミックの組み合わせで成立しているのですが、「よくある感じで古い、陳腐」という印象がない異色作です。ていねいに展開を紡いでいること、適切に仕掛けを配置していることが勝因でしょう。
473	あとしまつ	半分王	毛利嵩志	15	18	15	15	18	81	集落訪問および地方の因習もの。悲劇的な友人の最期と、主人公のセンチメンタルなモノローグが胸を打ちます。特に瑕疵と呼べる部分はありませんが、長さに比してやや登場人物が多いかな、という印象。冊子という小道具はもう少し上手く生かせそうな気がします。
455	ジュースのおばさん	誠也 としひら	毛利嵩志	15	18	18	18	15	84	この作品では、題名であるおばさんとともに、主人公たちも年月とともに変化していく様子が書かれます。両者の変化が強弱の方向性では対照的なのが美しい。いちおう最後に情状酌量の視線を寄せてはいますが、おばさんの出自はボカした方が無難かな、と思います。
509	秋霖	アリアの流星群	毛利嵩志	15	18	15	15	15	78	この話は非常にムードのある、異世界との境目の描写ゆえに印象に残る作品なのですね。ただ『秋霖(しゅうりん)』というタイトルなのに視覚情報は少なめで、むしろ聴覚情報、通リゃんせとか踏切など「音」の方がメインになってしまっているのがもったいないと思うのです。
542	誰かのためにできること	半分王	毛利嵩志	15	15	15	18	15	78	友達のために奔走する主人公の意志の強さが物語を引っ張ります。ただ、本人が最終的に、最後のメッセージとは正反対の選択をしようとしていることに少しちぐはぐさを感じますし、耳元で聞こえた声も饒舌に喋って来ない方が、怖さの点でプラスになったとは思います。