

フレキシブル・フリーフォーム・フレームワーク フィクション

作者: Elin Nilsen & Ole Peder Giaever

出典: Norwegian Style「Fiction ? a flexible freeform framework」

<https://norwegianstyle.wordpress.com/2013/08/21/fiction-a-flexible-freeform-framework/>

訳: django

Proofreading (校正):

Martine Svanevik

Playtesters (プレイテスト):

Michael Sollien

Linn Carin Andreassen

Michael Esperum

Haeken Lid

Matthijs Holter

Layout (レイアウト):

Li Xin

(以上、原著)

和訳、レイアウト:

django

このゲームの改変／調整／変更／すり合わせ、そして／または再公開も望むままご自由に！

『フィクション』はさまざまな人数のプレイヤーに対応する、協力、即興的なフリーフォームゲームです。このゲームでは、プレイヤーがみんなで一緒に遊んでみたいゲームを描き出し、そしてプレイします！

このゲームのデザイン意図:

- プレイに費やせる時間内に終わらせられて、さまざまな人数にも対応するフリーフォームの枠組みを提案する。
- やる気になり、実際にプレイ可能なゲームをデザインできるようにする。
- 繰り返し遊べるものに。
- ゼロからゲームを作る上で経験者または初心者、どちらのプレイヤーにとっても使えるツールを提供する。

準備として、プレイヤーたちは相談して以下の「エレメント」の項で説明されている、そのゲームで用いる要素を決定します。必ずしもすべての要素を使う必要はありません。例えば「ストーリー・バックグラウンド(物語の背景)」はプレイ中に即興で作るから決めなくていい、というように。ブレーンストーミング、ワークショップな共同作業で、みんなが語ってみたい物語の、基礎的な「足場」を組み上げま

しょう。各要素はプレイ中も参照できるように、黒板や大きな紙に書き出しておきます。

このゲームは単独でプレイできますが、もしあなたがより多くの「テクニック」や「プリンシプル」を導入したいなら、Emily Care Boss とMatthijs Holter の『Play With Intent』をご覧になることをおすすめします。彼らのゲームには、そうしたプレイの手法について、たくさんディテールやサジェストが含まれています。もっと多くのアイデアを得るために <http://playwithintent.wordpress.com/> を参照しましょう！ 気軽に試してみて、よりしっくりくるように変更したり、テクニックを追加したりしてください。

プリンシプル：基本原則

時間

ゲームを開始してどのくらい続けるか、おおよそのところを決めます。

場面

ゲームは「場面」の連なりで構成されます。各プレイヤーは順に手番を迎えては場面を描き出し、終了させます。手番のプレイヤーは、その場面にはどのキャラクターがいて、それがいつ終わるのかを決定するのです。彼(女)はまた、その場面を演出する監督として、他のプレイヤーに思っていることを語るようモノログを求めたり、キャラクターとして登場してもらったり等々ができます。そして彼(女)は他のプレイヤーたちと同様に、その場面で何者かを演じる役者としても振る舞えるのです。

再組み込み

先行した場面で何が起きたのかは覚えておくようにし、新たな場面でもそれらを再度組み込むようにします。同じキャラクター、場所、テーマの繰り返しはゲームでうまく働きます。プレイ中の場面に挿入される小道具類は、後々に意味を持つようなものであるべきです。“誰もそれを撃つ気がないなら、舞台に弾を込めたライフルを置くんじゃない”。

コンフリクトの処理

ロールプレイを通してでは解決できないコンフリクト(競合、対立)がプレイ中に発生した時は、その場면을提案した人が投票を呼びかけます。そのコンフリクトにかかわっていないプレイヤーたちが、どのプレイヤーが“勝つ”と思うか票を投じ、最も多く票を集めたプレイヤーが“勝ち”です。票が集まらなかったほうのプレイヤーはロールプレイを通して、どのように相手に“道を譲る”のかを示さなくてはなりません。票数が引き分けた場合は、誰かが票の入れ先を変更するまでロールプレイを続行します。

身体的なプレイ

場面はプレイヤーの全身で演じられます。その場に立ち、利用可能なスペースを駆使します。プレイヤーたちはあらかじめ、どの程度までなら体に触れても不安がないかについて合意しておく必要があります。

カットとブレイク

「カット」と「ブレイク」はセーフワードです。これら自体が重要なメタルールであり、また、あなたがプレ

イで自身の許容限度を推し量る際には安全をもたらす枠組みとして、かつ誰にも共通の脱出路として機能します。

プレイヤーは誰もが、自分の身体または心理的な限界に達しそう、あるいはそれを越えたと感じた時にはいつでも「カット！」と告げることができます。プレイを完全に止め、告げた人がくつろげるようにします。このプレイヤーが「もういいよ」と言うまで、プレイを再開しないでください。また、その人にカットした理由を聞かないように。その理由はとても個人的なことかもしれない、それについてどこまで話すかは本人の自由です。

プレイヤーは、もし実践中のプレイが本当に不快なものになりつつあると感じたら、「ブレイク」と告げることができます。周りにいる他のプレイヤーたちは、その人にかかるプレッシャーを少し和らげたり、何らかの余地や機会を与えたり、そして／または、その人がそうした状況から脱するのを手助けしなくてはなりません。

エレメント：ゲームの使用要素

ゲームのプレイに必要な要素について、合意に達することができるようにするには、オープンマインドに議論することが大事です。他の人の発言をよく聞き、「ノー」と言うよりも「イエス」と言う回数が多くなるよう心がけます。しかし、プレイすれば本当に不快になるだろうアイデアは拒否しましょう。合意に達するのに時間がかかりすぎるようであれば、議論を円滑に、スピードを上げることができるようにファシリテーター（進行役）を置くことをおすすめします。

セッティング

プレイするセッティング（物語設定）について、いくつかのキーワードに合意を求めます。仮に史実に基づくセッティングだとすると「第一次世界大戦の塹壕」とか。それとも「某テレビ番組」のような現代的なセッティング？ または「ハイ・ファンタジー」、あなたたち全員が知っている「ある本」に基づくセッティングかもしれません。

雰囲気／プレイのスタイル

ユーモラスなゲームがいいですか？ アクション満載に？ ある映画の雰囲気にヒントを得たゲームでしょうか？ ここで選択される雰囲気は、プレイのスタイルに影響を与えます。例えば高尚なドラマの雰囲気に決定されたなら、スラップスティックなユーモアをプレイするのは制限されるでしょう。

ストーリー・バックグラウンド

これから展開しようとしている物語の背景を文章3つほどで説明します。よい方法に挙げられるのは、まず誰かが1つ文章を挙げ、それに続けて別のプレイヤーが「はい、そして……」と文を続けるやり方です。

キャラクター

キャラクターをどのように担当するかを決めます：プレイヤー1名がキャラクター1名を担当する、それとも、プレイヤーたちは複数のキャラクターを切り替えて使えることにしますか？ 例えば、場面と場面の間には各キャラクターを表す小道具やカードがテーブル上に並べられ、各人がなりたいキャラ

クターを選んでそれらを手にしたら場面が開始される、といったふうにもできます。

物語に登場するキャラクターたちについて、それぞれをおよそ1文で説明してください。これはみんなで協力し合っても、そのキャラクターを担当する人がするのも、他の人が担当するものに対して互いに説明を与え合うのでもかまいません。必要に応じて、より多くのキャラクターを作り出すことになります。

キャラクター同士の関係を、あらかじめ決めておくのか、またはそれがよりゲームにふさわしいと思うなら、プレイ中に即興で決めるのかを選択します。そのキャラクターたちが作られた時からすでに関係を持っていることも(母と2人の娘)、あるキャラクターに対して別のキャラクターを作って結びつけることもできます(「僕は君のことを嫌っている隣人をプレイしたい」)。

メソッド

そのゲームにはどんな“テクニック”を導入したいですか？

メソッドの例：

- ゲーム開始前に物語の最初と最後の場面はおおまかにどうなるかを決めておく。
- 運命の演出：ゲーム開始前に、プレイ中に発生する物語上の出来事を決めておく。これらに向かってプレイを進めることは、全員が共有する任務である。
- ゲームのテーマ：テーマはその物語がどのようなものかをかいつまんで説明する。例えば「期待はずれだったけどどうする？」、または「愛ゆえに何を為さざるか？」等。

「テーマ」そして／または「運命」については、楽にプレイへと組み込めるように、プレイヤーたちが見やすいところ書き出しておくとういでしょう。

- インスピレーションカード：すべてのプレイヤーは、その場면을演出する人の話を聞いてひらめいた単語——テーマ、動機付け、雰囲気等——をメモし、その人に見せて場面展開のさせ方に影響をもたらすことができる。
- 記録風：場面は、その場面の演出を担当するプレイヤーのナレーションから開始される。
- 『Play With Intent』にはフリーフォームゲームで使えるテクニックがたっぷり詰まっている。ぜひとも<http://playwithintent.wordpress.com/> を参照のこと。

各要素は上記の順序で決定していく必要はありません。試してみたいことを思いついたら、それをみんなに提示してください。

ウォーム・アップ：準備運動

身体と創造性両面にわたるシアター形式の準備運動をします。例)シアターマシーン：プレイヤーたちは、あらかじめ設定した感情を生み出す機械になります。例えば喜び、怒り、興奮や嫉妬。まず一人が音声をともなったリズムカルな動作を始め、他のプレイヤーたちも1人ずつ、それぞれの動きと音でシアターマシーンへと連動していきます。このウォーム・アップは、全員がマシーンの一部として動作できたら終了です。

そして:プレイ開始!

エグザンプル:ゲームの例

1. マカロニ・ウェスタン

メソッド:全員が望むままに新キャラクターを登場させることができる。場面では誰もが効果音を出せる。運命の演出:保安官の銃は最後の場面で必ず故障する。メキシカンの金歯は何らかの形で自身を傷つける。

セッティング:大いなる大西部のとある町。

キャラクター:悪党のメキシカン、品行方正な保安官、陽気な娼婦。

雰囲気/プレイのスタイル:マカロニ・ウェスタン

ストーリー・バックグラウンド:保安官はメキシカンの妹である娼婦に惚れている。

2. ヴェガス・ウェディング

雰囲気/プレイのスタイル:映画『ブローケン・フラワーズ』

セッティング:ラス・ヴェガス

ストーリー・バックグラウンド:主要キャラクターたちはラス・ヴェガスで休暇中。このゲームは、結婚式でカップルの一方が「ノー」と答えたことから始まる。

メソッド:この物語では、プレイの前に最初と最後の場面を決めておく。最初の場面:結婚するカップルの一方の答えが「ノー」。最後の場面:新たな日、新たな機会。幕引きと落日。また、ゲーム開始前に場面を設定するためのインスピレーションカードを何枚か準備。それらは場面の演出を担当するプレイヤーが思いつきで利用できる。

キャラクター:花嫁、花婿、花婿の介添人(※日本では仲人にあたる名誉ある役目)にとストリートから引っ張り込まれた酔っぱらい、友人たちと家族(?）、警官。

3. 恐怖の島

キャラクター:無骨な船乗り、若いバックパッカー、狂った詩人、内気な会計士。

セッティング:キャラクターたちは熱帯の島に漂着した。

ストーリー・バックグラウンド: メソッド「フラッシュバック」を使用して物語の背景を作り出すことにし、この要素はスキップした。

雰囲気／プレイのスタイル: パラノイア、ホラー。

メソッド:

- フラッシュバック・シーン: 例えば、場面を設定する前に、それが島に着く前なのか、それとも着いた後の現在なのかを決定する。
- 亡霊の影: プレイヤーは誰もが片手を頭の上に置くことで、島の亡霊を演じているのだと示すことができる。