

**会いたい**

**あなたのことが  
大好きです**

**「もう嫌だ」って  
言っちゃえば  
いいのに**

**あなたが死ぬまで  
側にいるよ**

**あいつには  
気をつけろ**

**5分だけ  
時間をください**

**あなた  
ヤバイよ**

**あなたの幸せは  
何ですか？**

**あせりすぎ**

**あきらめるな**

**お金持ちかい？**

**うるさー————  
—————い！**

**ありがとう  
そして  
ごめんなさい**

**お前の秘密を  
知っている！**

**あなたは  
ここに残って！**

**お前は人として  
最低だ**

**あんた  
かわいそう**

**お前は調子に  
乗りすぎた**

**あんた  
幸せになるよ**

**いいよ♥  
いいよ♥**

かわいい♡

コレがお前の  
本気か

かわいげがない

これから  
何したい？

こちらの世界に  
ようこそ

これでいいのだ

ごはんちゃんと  
食べてね

これは  
チャンスだ！

ごめんなさい！  
ウソでした

こわがらずに  
やってみて

**ざけんなヨ!**

**それが運命だ  
受け入れろ**

**ざまアねえな**

**それでも  
前を見よう**

**しっかり!**

**早く寝なさい**

**すてき♡**

**あなたを  
押しつけないで**

**そこで  
勇気を出せ!**

**待つな!  
行け!**

**逃げればいい!**

**壁を作るな!**

+

**犯人はお前か?**

**忘れて**

+

**浮気はやめて**

**本気でやれ!**

+

**負けるな**

**目が死んでる**

+

**別れてほしい**

**勇気だして!**

**命短し恋せよ乙女**

**本当は  
好きです**

**明けない夜は  
ないよ**

**夢は実現させる  
ためのものだよ!**

**明るく、楽しく  
元気よく!**

**来世で  
頑張ろうね♡**

**明日があると  
思うなよ**

**頼むから  
やせてくれ**

**明日のために  
寝ましょう**

**恋は一瞬  
友情は一生**

**恋人はいますか？**

**正直な気持ちを  
教えて**

**上から目線で  
私を見ないで！**

**世の中、金だ！**

**少しだけ  
抱きしめて**

**人生は良いものよ**

**人と人は  
繋がりが合える**

**人を信じてください**

**男なんて  
「しゃぼんだま」**

**静かにしなされ**

**助けて下さい**

**自由に生きる**

+

**社会を崩壊させろ**

**時間を大切に**

+

**手紙読んだ？**

**私を信じてくれ！**

+

**信じてるから...**

**大切な人との  
大切な時間を  
大切に**

+

**色々あるんだよ**

**大丈夫  
何があっても  
味方だよ**



**それはムリだろ！**

**ずーっと  
生きてて**

**どんまい**

**そんなに世の中  
甘くないよ**

**死ねばいいのに**

**チャンスは  
1度きり**

**なせばなる！**

**どんな時も  
私はあなたの側に  
いるから**

**愛してる**

**タイムマシーンで  
自分に会いに  
行きなさい**

**そのまま  
突き進め!**

**私じゃ  
ダメですか!?**

**私は全然  
いい子じゃない**

**それ本当に  
楽しいと思うの?**

**私のことを  
ちゃんと見て!**

**つらいことは  
涙で流そう**

**そちらの世界は  
住みやすいですか**

**できないことは  
ないよ**

**たまにギュって  
したくなる時がある**

**本当のこと  
言っていない  
感じがする**

## ロクディム式 #StayHome

### アナログ・オンライン・カードゲーム「STORYTELLERS」について

「この瞬間を一緒に笑おう」を合言葉に日本各地で即興芝居 × 即興コメディパフォーマンス活動をするロクディムが、自宅にいながら仲間と繋がり物語を「共創」するクリエイティブ系コミュニケーション即興カードゲーム「STORYTELLERS (ストーリーテラーズ)」を考案しました。

#### ● ゲーム概要

##### 離れていてもバラバラじゃない「この瞬間を一緒に笑おう」

自分の内なる想像力を広げ、仲間のアイデアと掛け合わせながら紡ぐ即興の物語。時に笑いがこぼれ、時に涙があふれ、場所を超えて距離を超えて、想像力で繋がる創造ゲームです。「奇跡」のような見事な展開や「この先どうする？」と困ってしまう瞬間を、遊びどころで楽しみながら唯一無二の？ 奇想天外の？ 予定不調和の？ オリジナルストーリーをアナログ・オンラインで物語れ！

ゲームデザイン：カタヨセヒロシ（ロクディム共同主宰）

#### ● ルール説明

- 1 : まず最初に「ゲームの進行役」を1人を決めます。この人は「タイムキープ」をしたり、後で説明する「ストーリーテラーズカード」を出す役割になります。ゲームのファンリテートをしていく人です。
- 2 : それ以外の参加者は、物語を語る「ストーリーテラー」になります。
- 3 : 参加者がチームとなって、共同で物語を創る（語る）ゲームです。
- 4 : 一般的なゲームにある「競争」ではなく、「共創」を楽しみます。  
共同で物語をつくる＝共同執筆・共同創作ということで「STORYTELLERS」という複数形のタイトルになっています。
- 5 : まず、参加者の中で物語を語る順番を決めます（5人いたら、1番～5番というように）。
- 6 : 「1番」の人から物語を語ります。
- 7 : 語る人には時間制限があり「1～2分」の持ち時間となります。
- 8 : 持ち時間が過ぎたり、いい感じの区切りの時に、次（2番）の人へ物語を受け継ぎます。
- 9 : 次（2番）の人は、前の人から受け継いだ物語の「続き」を語ります。
- 10 : これを繰り返し、順番に物語を語っていきます。
- 11 : また、語っている最中に、必ず「STORYTELLERS カード」を引きます。  
物語を語りながら「ここでカード出して！っていう前フリ」をして、進行役にカードを出してもらいます。
- 12 : 「STORYTELLERS カード」には「言葉・ひと言」が書かれています。  
※ロクディムの公演でおなじみ観客の皆さんに書いてもらう「言葉・ひと言」と同じです※
- 13 : 「STORYTELLERS カード」に書かれている「言葉・ひと言」を自分の物語にうまく取り入れて物語を進めてください。
- 14 : 2～3周ほどしたところで物語が終了します（適当なタイミングがあればそこで終了してもいいですね）。  
プレイ人数によっても変わるので、何周で終わるか、好きなように決めるといいかもしれません。
- 15 : どんな物語になったか、わいわい感想を言い合しましょう。誰が一番いい「ストーリーテラー」だったかを決めてもいいかもしれませんね。

#### ● プレイ条件

- ・このゲームは Zoom アプリを使用してオンラインでおこなうことができます
- ・PC、Mac、タブレットやスマホなどを各自用意して、Zoom アプリをダウンロードしてください。
- ・Zoom が使用できるインターネット環境、カメラ・マイク環境をご用意ください。
- ・物語を語るのに飲み物があると喉が潤ってよいでしょう



「遊び方」を説明した動画はこちら

## ● このゲームを考案した理由（カタヨセヒロシ・ロクディム共同主宰）

コロナウィルスの影響でこれまで当たり前できていた他者との触れ合いや関わりを持つ機会が激減しています。人と人が集まり、舞台で行われる演劇や音楽を楽しむことも、そういう場を設定することも自粛せざるを得ない現状があります。また、ウィルスという目に見えないものへの不安や恐れ、先行きの見えない未来へのストレスを感じている人も多いと思います。そういった現状において、文化・芸術は不要なものなのでしょうか？僕は違うと考えます。文化芸術は「こころ」の栄養です。規則正しい生活とバランスのとれた食事が健康によいことは当然ですが、では「健康」とはなんなのでしょうか？僕は「身体の健康」と「こころの健康」の2種類があると思うのです。その「こころの健康」のために、「バランスのとれた食事に当たるもの」が必要です。それを担うのが文化・芸術です。多様化した現代には多様な文化・芸術があり、その中で表現活動をする1人として、今、自分にできることは何か？を考えました。その1つがこのオンライン・カードゲームです。これまでロクディムとして日本各地で行なった「即興芝居 × 即興コメディ」の公演形態や経験を生かし、リアル（実際）では集まることができない現状でも、インターネットを使ってオンライン上で集まることができます。そこで行われるこのゲーム（創作ゲーム）を通じて、関わり合い、笑い合うことのできる時間がつくれたらそれは「こころの栄養」に繋がるのではないかと思い、考案しました。僕は人と人が関わり合うことで生まれるエネルギー・創造力を信じています。それは時に、何かの行動をする時の原動力になったり次へと繋がる発想になったりします。誰かと同じ時間・経験を共有することの大切さもあります。大きな刺激を受ける時もあればこころが安らぐ時もあると思います。リアルでは離れていて会えないけれど、今を、この時代を、共に生きている仲間として、離れていてもバラバラじゃないことを感じてもらえたら嬉しいです。

## ● 期待できるゲーム体験

### 1) イメージや想像を言語で表現し、他者へ伝える経験

参加者は自分の持ち時間の中で「即興で物語をつくる・語る」ので、想像したイメージやアイデアを「言語」で表現していきます。初めは慣れないかもしれませんが、何度かゲームを繰り返すことで「言語化する＝相手にわかりやすく伝える」ことに慣れていくことができます。

### 2) イメージや想像を発想し、自分で物語をつくるという経験

即興で物語を作るので、想像力を広げ自ら発想する必要があります。そして大事なのは、自分が語らなければ物語は続かないということ。物語は「誰かから与えられるもの」ではなく「自分たちで作っていくもの」という経験ができます。誰だって、自分にとって楽しくて嬉しくてワクワクするような物語のほうが楽しいですよ。

### 3) 想定外に対応し、うまくいく・いかないを楽しむ経験

即興で物語を作る中で「言葉・ひと言」が書かれたカードを引いてその言葉を物語に取り入れて使っていきます。物語の流れとは関係ない「言葉」なのかピタリとハマる「言葉」なのか、何が出るかわかりません。いずれにせよ、想定外の「もの」が来た時にどう対応するか？うまくいけば皆で感心し、全然うまくいかなければ皆で大笑い、仲間と一緒に楽しみながら体験していきます。

### 4) 自分と相手は当たり前で違う存在、それを生かし合う経験（多様性）

1人ずつ持ち時間の中で物語を語り、それを受け継いで物語を続けていくことは「自分の視点だけでない物語・世界を受容していく」ことです。それぞれの「視点や発想の違い」が重なって物語が紡がれていきます。これは、自分とは違う存在である他者（相手）との共同作業・遊び合いです。このゲームを通じて、自分と違う存在を否定するのではなく、当たり前を受容し、違いを重ね合っていく楽しさを体験していきます。

## 本件に関するお問い合わせ

ロクディムオフィス カタヨセヒロシ（ロクディム共同主宰）

メール [info@6dim.com](mailto:info@6dim.com) / <https://6dim.com>