

とある学生たちの日常

とある学校で、学生たちは思い思いに日々を過ごしています。

若者たちが生み出す言葉は常に新鮮で、刺激に溢れていることでしょう。

生徒も教師も巻き込んで、楽しい学校生活が今、始まろうとしています。

〔アспект生成質問〕

- **名物**。私たちが通う学校の名物は何ですか？(行事、先生、生徒など)
- **偏差値**。私たちの通う学校の偏差値はどのくらいですか？
- [自由アспект]。好きに決めてください。

〔共同体への質問〕

- 私たちが集まった(共同体を形成した)きっかけは何ですか？
- 私たちは他の生徒や教師からどのような目で見られていますか？
- 私たちの中で、真面目に活動している人は誰ですか？ サボっている人は誰ですか？
- 私たちが普段集まる場所(いわゆる「溜まり場」)はどこですか？
- 私たちの学年の内訳はどのようになっていますか？

〔時代の移行〕

〔時代〕2へ移るにあたって〔展開〕を(黒い左欄か、赤い右欄か)選ぶ。以降は、選んだ方の〔展開〕が続く。

〔時代〕2へと移る。(アイソレーション)の終わりを予感させる出来事。

それはあらゆる会話の中に潜んでおり、無視などできない。

進学や就職、異動など、年度末の話が私たちの周囲でも聞こえてきます。

来年度、この学校への入学者がごくわずかであることを気付かせる何かがあります。

環境の変化に近いことに対し、焦りや不安を持つ人もいます。

学校は永遠に存在するのだと思っていましたが、無くなってしまう可能性に気付きました。

私たちの中で卒業生は誰ですか？ また、在校生は誰ですか？

これは、学校に対する私たちの考え方にどのように影響しますか？

〔時代〕3へと移る。予期されていたことが起きてしまう。

〔アイソレーション)の終わりは近い。この定めからは逃れられない。

卒業生を送る会が学校によって催され、様々な出し物が繰り広げられます。

この学校は他校に統合され、私たちはこの学校最後の生徒になると、ある朝校長に言われました。

私たちの中でも出し物を披露した人、そしてその歓迎を受けた人がいます。

学校の統合に伴って、来年度以降の私たちにも大きな変化が生じるでしょう。

在校生は卒業生にどのような出し物を披露しましたか？ また、卒業生はそれに対してどのように反応しますか？

統合を迎えるにあたって、私たちはどのように感じますか？

〔遺されゆくもの)へと移る。最後の瞬間、またはその結果。

卒業の日、卒業生はこの学校を後にし、それぞれの道へと旅立ちます。

最後の日、私たちは慣れ親しんだ校舎を去ります。

卒業生が将来に抱く希望は何ですか？ 残していくものは何ですか？

振り返ってみて、この学校についてどのように思っていますか？

また、それらによって在校生はどのような影響を受けますか？

新しい学校に行っても、もう教えてもらえないことは何ですか？

李兎

本文

鮎方高明

編集

PEXELS

表紙画像

元バックドロップ

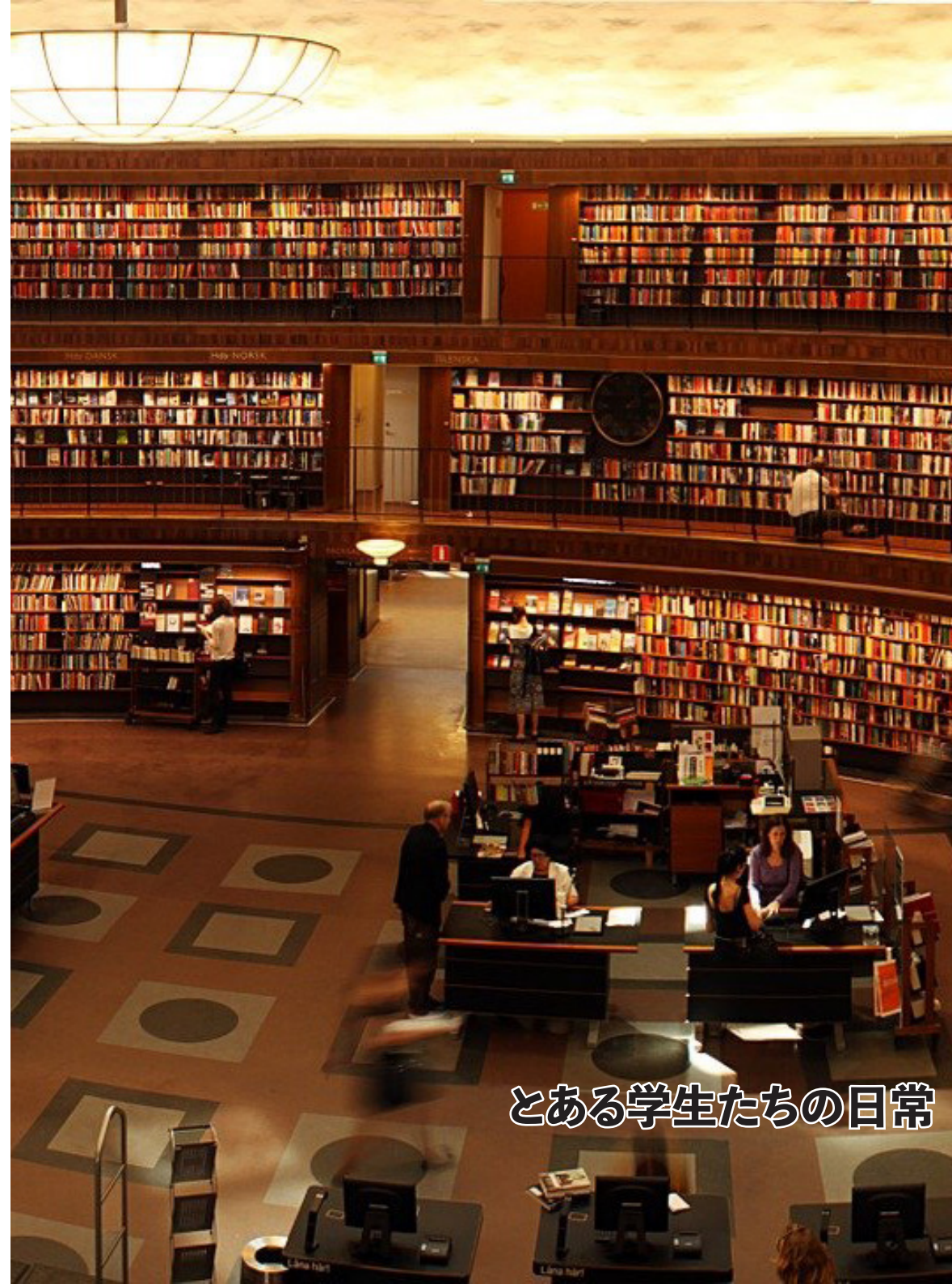
グラハム・ウォルムズリー「ウスター校」

このバックドロップは、ロールプレイング・ゲーム『ダイアレクト』(Thorny Games)のアクセサリです。
『ダイアレクト』について興味がある方は、harrowhill.rdy.jpをご参照ください。

遊ぶにあたって、このバックドロップは自由にコピーしていただいて構いません。またクリエイティブ・コモンズ「表示-非営利-継承」ライセンス範囲内で自由にご利用いただけます。

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ja>

This playset is copyright 2020 by Atsume, twitter id:2D6_7. *Dialect* is copyright 2017 by Thorny Games, LLC. All rights are reserved. Japanese translation published by arrangement with Thorny Games Publication. © 2020 by Harrow Hill.



とある学生たちの日常