

# 崩れゆく電子の廃墟で

マルチプレイ型オンラインゲーム、あるいは電子チャット、もしくはSNS、ワールドワイドな情報網を使用して構築されるある種閉鎖された電子空間上のコミュニティ。

もはや「もう一つの世界」とも言えるそのオンラインサービスで人々は現実の世界とは違う交流を持ち、そこだけの、独自の文化を築いていきました。

当初1000万人とも1億人とも言われていたアクティブユーザー数は今や7割ほどまで減少しているとのことですが、まだまだ賑わっています。

## 〔アスペクト生成質問〕

- **ユーザー。**このサービスを必要としたのは、私たちがどのような人間だったからですか？
- **独自性。**このサービスにあって他のサービスにはない、私たちを惹きつけた特徴はなんですか？
- [自由アスペクト]。好きに決めてください。

## 〔共同体への質問〕

- このサービスはどのようなものですか？
- このサービスのユーザーが自然に形成したローカルルールはなんですか？ [アスペクト]のうち1つがその要因です。それはどれですか？
- このサービスのメンバーはサービス内で普段はどのように過ごしますか？ 定期開催されるイベントはありますか？
- このサービスのメンバーは、このサービスを通して主に話す共通の話題があります。それはなんですか？
- 対抗サービスがあります。私たちが重じており、対抗サービスが軽んじていることはなんですか？

## 名前

あなた、もしくはあなたの友人の今までのハンドルネームが参考になるでしょう。

## 〔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。

このサービスがなんらかのきっかけで、本来の客層以外がなだれ込んできました。まだ数は少ないですが、これから増えていくことでしょう。以前からの人間である私たちは、隅に追いやられ、細々と遊んでいくしかないのでしょうか。私達はその状況に対して、どのような影響を受けますか？

このサービスが過去の遺物になると私たちに気付かせる何かがあります。このサービスは永遠に続くものと思っていました。消滅するかもしれないと私たちは気づきました。これは、このサービスに対する私達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。

急成長したこのサービスは今や多数派となった“新しい客”に向けたアップデートに勤しんでいます。私達にとってはそれらのアップデートは改悪に次ぐ改悪で、日に日に使いづらいものとなっています。もはや自分が客層ではない中、立ち去るのは誰ですか？ 残るのは誰ですか？ この新しい機会をどのように受け入れますか？

ユーザー数は更に減り、人のいない閑散としたサービスはもはやサービスとしての体をなしていません。その上、サービス終了の日が告知されました。まだ遠くはあるその日ですが、それでもこの場を盛り上げるために、私たちはなにを提案するべきですか？

〔遣されゆくもの〕へと移る。最後の瞬間、またはその結果。

新規層は活発で、彼らのアイデアや新しい文化はこのサービスに大きな影響を与えています。サービスの人口は、新参者で日に日に増えています。彼らの使う言葉が優先されて、私たちの言葉の使用頻度は減り、身内でしか使われなくなります。私たちの言葉と文化はどのようになりますか？ 新規層のどのような言葉が、私たちの言葉に取って代わりますか？ 吸収されるのは私たちのどのような言葉ですか？

平素より[サービス名]をご利用いただきありがとうございます。誠に勝手ではございますが、この度[サービス名]は全てのサービスを全面的に終了させていただきます。つきましては近日中に全てのデータログをアクセス禁止にしたのち、削除いたします。今までご愛顧いただきましたお客様には深く御礼申し上げます。

アツメ

本文

鮎方高明

編集

アツメ

イラスト

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](http://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.

