





悪くない場所rpg!





この TRPG は、下記の条件のうち、  
ひとつ以上を満たすことを参加資格とする。

- 1) 現代美術に興味・関心がある
- 2) キャラクターを演じることに興味・関心がある
- 3) 珍しいTRPGに興味・関心がある

# 悪くない場所 RPG

## もくじ

- 7 . . . 悪い場所とは、悪くない場所 RPG とは
- 8 . . . 物語の舞台
- 9 . . . ルールの説明
- 1 2 . . . エンディング例①
- 1 4 . . . エンディング例②
- 2 2 . . . あとがき

### 【悪い場所とは】

「悪い場所」とは、美術評論家の榎木野衣が『現代・日本・美術』で提唱した、日本美術史の根底にある歴史的問題を指す用語です。明治の頃、西洋から「美術」という概念のみを輸入したことで、「歴史」をもたない「美術」として始まった日本美術は、忘却と反復によって同じ問題を巡る円環（ループ）の中に在り続けている。こうした分析は、良くも悪くも日本美術特有の問題と可能性を浮き彫りにし、多くの美術家や批評家に大きな影響を与えてきました。

『現代・日本・美術』が刊行されたのは1998年。今より15年以上前のことですが、未だに「悪い場所」は、日本美術において中心的問題として語られることも少なくありません。それほどこの言葉の持つ力が優れていたとも言えますが、同時に、15年もの間、日本美術は「悪い場所」という言葉を超える新しい言葉を出せなかったということでもあります。

### 【悪くない場所 RPG とは】

「悪くない場所 RPG」は、タイトル通り「悪い場所」ではない「悪くない場所」としての日本の風景を作り出すことを目的としたゲームです。その方法は至ってシンプル。プレイヤーは、物語の中で過去へと時間移動し、明治時代以前の日本で（つまり西洋の「美術」が輸入されてくる前に）、日本の「アート」を作って広めるのです！ 成功すれば、現代日本は「悪い場所」ではなく「悪くない場所」に変化しているでしょう。

**プレイヤーが現代へ戻ってきた時、現代の街の風景が「悪くない場所」へ変化していることが、ゲームのクリア条件です。**

# 物語の舞台

|      |      |                   |
|------|------|-------------------|
| 1582 | 年6月  | 本能寺の変             |
| 1583 | 年4月  | 大阪城築城開始           |
| 1586 | 年12月 | 秀吉、太政大臣になり、豊臣性を賜る |
| 1591 | 年2月  | 千利休、自刃            |
| 1592 | 年3月  | 文禄の役              |
| 1594 | 年8月  | 秀吉、伏見城に移る         |
| 1596 | 年    | 慶長大地震             |
| 1597 | 年1月  | 慶長の役              |
| 1598 | 年8月  | 秀吉、死去             |
| 1599 | 年3月  | 家康、伏見城に移る         |
| 1600 | 年9月  | 関ヶ原の合戦            |
| 1603 | 年2月  | 江戸幕府が開かれる         |

十六世紀  
十七世紀

慶長大地震。天下泰平が成され、応仁の乱から続く乱世の時代にも終わりが見えてきた頃、それは連続してやってきました。1596年の一年間に発生した、三度の大地震。あわせて慶長大地震と呼ばれるそれは、大きな被害の爪痕を西日本に刻みました。内戦が収束し始めた日本は、人よりも大きな力をもった自然に荒々しく揺さぶられながらも、太閤秀吉の死や、国内最大の内戦である関ヶ原の合戦を経過して、300年の平和を築き上げた江戸時代へと進んでいくことになります。

ゲームの舞台となる時代は、慶長大地震から3年後、関ヶ原の合戦の前年となる1599年の夏です。次の時代へと続く架橋に、家康が大きく一歩を踏み出したこの時代で、プレイヤーたちはアートを作り上げることになります。PCたちが乗るタイムマシンの到着した場所は、京都平等院庭園。平安時代に建造されたこの庭園は、平安当時主流だった浄土式庭園として造られています。枯山水庭園が主流である安土桃山時代から見れば、時代遅れにも見えるだろう古い庭園から、PCたちの冒険は始まります。

## 慶長大地震

### 浄土式庭園

# ルールの説明

## ○参加者について

このゲームの参加者には2種類があります。プレイヤーとゲームマスター（GM）です。

プレイヤーは、自分お分身となるキャラクターを作成し、GMの語る物語上でキャラクターを動かしながら、ゲーム目的の達成を目指します。

GMは、プレイヤーに物語を提示しながら、各種の判定の処理を行います。また、ゲーム中に不明点や問題が発生した場合、最終的な判断を下すのもGMの役割です。

演劇に例えるなら、プレイヤーが役者、GMが脚本家兼演出家となって、即興劇を作り上げるのに似ています。

## ○PC作成ルール

ここではあなたの分身となる、プレイヤーキャラクター（PC）を作成する方法を解説します。PCは必ず、ポストスーパーフラット・アートスクールに通う生徒という設定になりますが、それ以外の設定は一切が自由です（ただし、GMが許可しない場合は、その限りではありません）。また、PCを作成する上で重要なことは、**PCはあなたの分身であると同時に、決してあなたではない存在である**、ということです。

### ①経歴の作成

6面ダイスを3回振ります。1回目のダイス結果で「幼年期」を決め、2回目では「少年期」を、3回目では「青年期以降」を決定します。キャラクターシートの経歴表で該当する項目にチェックを入れてくださいそれが貴方のPCの経歴となります。経歴表にない経験を表現したい場合は、「任意」の項目にチェックを入れ、空白の欄に自由に経験を記述してください。

③名前、年齢、性別、職業、好きなアートを自由に決定します。この時、18歳以下や、13歳以下の年齢を設定した場合は、経歴表の内容もその年齢の出来事までしか経験していないことになります。

④「悪くない場所」の風景は、ゲームを進めながら記入していきますので、空白のままで大丈夫です。

以上で、あなたの分身であるPCの完成です！

## ○セッションルール

セッションとは、1回のゲームのことを指します。このゲームは3つのフェイズ（現代・過去・改変後の現代）に分かれています。

### ・「現代」（オープニング）

ポストスーパーフラット・アートスクールの生徒であるPCたちは、五反田の喫茶店で途方に暮れていた。アートスクールで出された課題「悪い場所についての表現を、作品として提出すること」の提出期限が翌日に迫っているにも関わらず、まだ作品が何も出来上がっていないからだ……。そ

こへ、アートスクールの生徒の一人であるゴタンダ博士が現れ、君たちに言った。「まだ作品が出てきかない？　ちょうどいい。私の作品製作を手伝ってくれないか？　なあに、簡単さ。少しばかり過去へ行くだけだよ」

物語の導入部分になります。ここでプレイヤー同士で、自分のキャラクターの紹介を行います。その後、幾つか PC 同士の会話を行うと、すぐにゴタンダ博士が現れて、PC たちを過去への時間旅行に誘います。ゴタンダ博士のタイムマシンに乗り込んだところで、このフェイズは終了です。

#### ・「過去」（ゲーム本編）

PC たちがやって来たのは、400 年前の京都、平等院庭園だった。そこで出会った人物に、PC たちは「アート」を伝えることとなる。PC たちは 1599 年の日本から「アート」を探し出し、それがなぜ「アート」と呼べるのか、この時代の人物に説明しなくてはならない！

ここからがゲームの本編です。このフェイズは、さらに次の 3 つの場面に分かれます。

①遭遇フェイズ：平等院の庭園で、「アート」を伝えることになるこの時代の人物に出会います。誰に出会うかは、GM が決定します。

②発見フェイズ：この時代にあるモノの中から、「アート」と名指せるモノを探します。プレイヤーが行う具体的な探し方は、スマホやタブレットなどで検索をするか、日本史の資料集などを持ち寄って対象を選びます。GM が具体的に指定しても構いません。「アート」を決定したら、キャラクターシートの「発見したアート」に記入してください。

③説得フェイズ：この時代の人物に、「アート」を伝えます。これを「アート判定」と呼びます。この判定では、プレイヤーたちは「アート成功要素」を提出しなくてははいけません。これは、対象物がなぜ「アート」と呼べるのかを、短い言葉で記述していくものです。例えば、銅活字であれば「美しい文字を作れる」「絵文字を作ることで、情報密度の高いコミュニケーションが可能」、日本刀であれば「武器であり工芸品である」「丈夫に作られているものは後世まで保存可能」など。「アート判定」の成功には、4 点の「アート成功要素」が必要です。基本的に成功要素ひとつにつき 1 点ですが、PC の「経歴」か「好きなアート」と関連性のある成功要素の場合はボーナスが付与され、2 点としてカウントします。（参加プレイヤーが 1～3 人の場合、何人参加していても成功には 4 点が必要となります）

「アート成功要素」を決定したら、キャラクターシートに記入してください。

#### ・「改変後の現代」（エンディング）

PC たちは過去の日本で「アート」を伝えることに成功し、無事に現代日本へと戻ってきた。そこは、PC たちの想像通りに、いや、想像以上に歴史の変化した日本だった……。

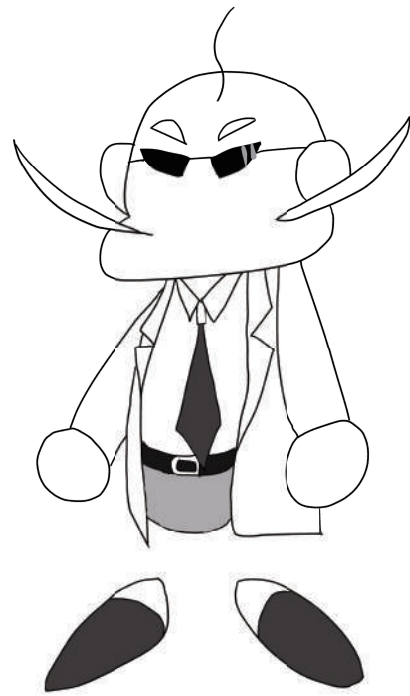
ゲームのエンディングです。過去で「アート判定」に成功していれば、ここで五反田の街の風景が変化しています。どのように変化しているかは、使用した「アート成功要素」を元に、基本的には GM が表現します。あるいは、PC と GM で相談して内容を決めても構いません。なるべく参加者全員の想像力が入り込んだ風景を演出しましょう。

最後に、エンディングの内容をキャラクターシートの「「悪くない場所」の風景」に記入してください。

## ○行為判定ルール

PC が、成功するか失敗するかわからない行動を取った場合（例えば、誰かと争いになった場合や、嘘をついて相手を騙す場合など）、行為判定を行います。行為判定は 6 面ダイスを 1 回振り、難易度以上の目が出れば成功となります。難易度の設定は GM が行います。難易度 1～2 は誰でも成功する行為。難易度 3～4 は運が悪くない限り成功する行為。難易度 5～6 は相当の幸運でもない限りは成功しない行為です。

行為判定は、GM が必要と判断したときに行う他に、プレイヤーから行為判定を希望することもできます。



#### ゴタンダ博士

五反田在住の謎の発明家。タイムマシンや光学迷彩など超科学的な発明品を開発。なぜかポストスーパーフラット・アートスクールに参加している。



# エンディング"例(1)

## ○悪くない場所【瓦礫】

### ・発見したアート：瓦礫

1596年の慶長伏見地震は、推定マグニチュード7.0～8.0とされる、京都伏見付近で発生した直下型地震です。被災による死者数は1000人以上とされており、当時天守閣が建てられたばかりの伏見城は、この地震によって倒壊しました。その後、近隣の木幡山に新たに木幡山伏見城が建設されています。ゲームの舞台は、地震から3年後の1599年です。この時のPCは、小堀遠州と出会い、彼が仕えていた徳川家康の木幡山伏見城へと案内されました。プレイヤーは、そこで3年前の地震による「瓦礫」が指月伏見城跡に残っている場面を想像し、それを「アート」として遠州に説明したのです。

### ・アート成功要素

プレイヤーが提出した成功要素は、次の3つでした。

1、瓦礫は元建物である(1点)：形は変わっても、そこには人や土地の記憶や痕跡が残っている。

2、瓦礫は再建を示唆する(1点)：指月伏見城倒壊の翌年には、木幡山伏見城が建設されている。

3、瓦礫から新しいイメージを作れる(2点)：プレイヤーのアイディアで、瓦礫の山をお堂に見立て、小さな仏像をそこに置いて見せて、新しい仏像のイメージを作った。

三つめの成功要素は、PCの経歴と関連しているので、ボーナスとして2点として数えています。合計4点で成功となりました。

### ・悪くない場所【瓦礫】

現代に戻ってきたPCは、街に貼ってある映画のポスターを発見します。それは、怪獣映画『ゴジラ』の新作のポスターです。ゴジラが海の中から出現した場面が描かれていますが、ゴジラがいるのは海は海でも、瓦礫の海です。過去でPCが瓦礫をアートとして広めたことで、日本の文化では様々な表現が瓦礫と共に創造されました。第二次大戦の空襲の記憶と、核爆弾、水爆実験の恐怖の象徴として太古の「海」から現れた怪獣ゴジラは、ここでは「瓦礫の海」（＝空襲や核兵器だけでなく震災も含めた日本災害史の記憶）から現れた怪獣として表現されています。他の映画、例えば第二次大戦を扱った戦争映画なども、空襲により生まれた瓦礫や残土が残る東京の風景がポスターに描かれているなど、瓦礫と関連した表現となっています。こうしてPCは、現代の五反田の風景を変えることに成功したのです。

変化した五反田で見かけた映画のポスターイメージ



# 悪くない場所【瓦礫】



# エンディング"例(2)

## ○悪くない場所【兜】リプレイ

■ PC 作成

GM :「悪くない場所 RPG」 はじまるよー

PL 1 : うえーい

GM : まずはキャラ作成からだ。君たちの PC はポストスーパーフラット・アートスクールの生徒になるけど、それ以前の経歴はダイスを振って決定するんだ。

PL 2 : (経歴表を見ながら) これ、具体的に何してきたかとか決まってるんだね。

PL 1 : GM、質問。

GM : はい。

PL 1 : あのさあ、このゲームって、過去に行くじゃん？ 虎眼先生(※1) とか出てきたりするの？

GM : え、時代的にどうなんだろう？ ゲームの舞台は関ヶ原の戦いの前年だけど。

PL 2 : 『シグルイ』 って確か徳川三代目の話だから、いるんじゃない？

PL 1 : え、じゃあ虎眼先生出していいの! ?

GM : ううん……。いや、收拾がつかなくなりそうなので、なしで……。それで、君たちはどんなキャラなんだい？

PL 1 ⇒ ジャギ : 名前はジャギ。職業はバイカー。好きなアートは彫刻だよ。

PL 2 ⇒ デューク : 俺の名前はデューク西郷。年齢 24 歳。職業はスナイパー。好きなアートは印象派だ。

GM : (名前を聞いて) スナイパーって、そういうことかよ……(笑)

ジャギ : 俺の経歴は、幼年期は「ニコニコ動画に投稿した「プリキュアダンスを踊ってみた」動画が 10 万再生を超える。ネットでちょっとした有名人になる。」だ。

デューク : 俺も幼年期の経歴はそれだ。

ジャギ : なに！

GM : じゃあ、君たちお互いのことスクール以前から知っていたかもな。

デューク : 「お前、あの 100 万 PV のアイツか！」

ジャギ : 「そういうお前は、西のデューク！」

デューク : みたいな会話がおそらく交わされたんだろう。

■ 現代 (オープニング)

GM : 君たちはアートスクールの生徒です。君たちには講師から課題が出されています。それは「悪い場所について自分なりの作品で表現すること」です。しかし、君たちは肝心の作品が全く形になっていないまま、課題発表日の前日を迎えてしまった！ 君たちはゲンロンカフェの近くの喫茶店で頭を抱えている。ここからがオープニングの始まりです。

ジャギ : まじカー。デューク、何か用意できてるか？

デューク : 「……………」

ジャギ : わかった。デュークのキャラは大体わかった (笑)

GM : 無言キャラは後々苦勞するからやめるんだ (笑)。で、君たちがそんな感じで悩んでいると、喫茶店に一人の男が入ってくる。

ジャギ : 誰だ？

GM : 君たちも知っている男だ。アートスクールに通う生徒の一人、ゴタンダ博士だ。

博士は君たちに話しかけてくる。「やあやあ、ジャギ君もデューク君も浮かない顔をしてどうしたんだ。まさか、明日提出する課題ができていないんじゃないかな？」と、核心を突くことを言ってくるよ。

デューク : 「……………」

ジャギ : まだ無言キャラ続けるのかよ！ えっと、俺は答えるよ。「そうだよ。わかってるなら聞くなよ」

GM : ゴタンダ博士はそれを聞いて、にやりと笑うよ。「それなら、君たちにとっていい話があるよ」

ジャギ : 聞こう。

GM : 「私たち 3 人で協力して明日の課題を製作しようじゃないか。どうかな。協力してくれるなら、私についてきてくれ」

デューク : デュークは無言でついていくよ。

ジャギ : なんか怪しいけど、俺もついていく。

GM : では、店を出たところで、銀色の車が停まっているのが見える。ゴタンダ博士が近づくと、腕が持ち上がるようにドアが開く。

ジャギ : ガルウイングだ！ ということは……。

GM : ゴタンダ博士は言うよ。「さあ、私が発明したタイムマシン、このデロリアンで過去へ行って、「悪い場所」とは無縁な日本美術を探しに行こう！」

ジャギ : やっぱりデロリアンだ！ より怪しくなったな (笑)

GM : 「いいのかね。私についてくる以外に、もはや明日の課題を提出する方法は君たちにはないんじゃないかな？」

ジャギ : そう言われてもなあ。

デューク : デュークはデロリアンに乗り込むぜ。度胸のある男だからな。

ジャギ : そういう問題なのか？ まあデュークが乗るなら、俺も乗るよ。

GM : 「では時間旅行へ出発だ！」 と博士が行って、デロリアンが動き出しました。一気に空へと舞い上がり、光に包まれるようにして空へ消えました。さて、ここからゴタンダ博士が君たちに伝えたことを、説明します。まず、これから過去へ行くこと。「悪い場所」が生まれる要因となった、明治時代の西洋美術の輸入よりも過去へ行き、西

洋美術とは関係のない日本の文化を「アート」として過去の時代に広めること。そうすることで、日本美術史を改変し、現代を「悪い場所」から「悪くない場所」へと変えてしまおう、というのがゴタンダ博士の作品プランです。

ジャギ : 具体的には、何をするんだっけ？

GM : まず過去へ行ったら、アートを伝える相手に出会います。それから、アートとして伝えたいモノを探してきます。最後に、探してきたモノがなぜアートなのかを、相手にプレゼンします。この 3 つの工程を達成すれば、エンディングとなりゲームクリアです。

ちなみに、プレイヤーとしての目的は、課題の提出ではなく、過去を変えて現代に戻ってきた時に「五反田の街の風景が変わっていること」です。エンディングで描写される五反田の街の風景が、現実の五反田から変化していれば、無事ゲームクリアになります。

■ 過去① : 小堀遠州 - 徳川家康

GM : 真っ白な視界が徐々に開けてくる。少しずつ見えてくる風景は、明らかに五反田じゃない。何が見えるかというと、池が見える。

ジャギ : は？

デューク : デュークは無言だ。「……………」

GM : 池の上には橋が架かっている。周りには、豊かな緑の自然が広がっている。静かで広い場所だ。歴史を感じさせる立派な建物も見える。ここはどうやら日本庭園のようだ。

ジャギ : 庭園？ どこなんだここは？

デューク : GM。この日本庭園がどこにある場所なのかわからないかな？

GM : 有名な場所だからわかったことにしていーいよ。建物を見て、デュークはピンとくる。ここは平等院庭園だということがわかる。あと、ここが浄土式庭園であることも知識として知っていていいよ。

デューク : なるほど。ジャギに言うよ。「ここは平等院庭園だ」

GM : ゴタンダ博士は言うよ。「タイムトラベルは成功だ。ここは 1599 年の京都平等院。これから私たちは、この時代の人間にアートを教えるのだ」そして君たちはデロリアン



から降りる。で、ゴタンダ博士が小さなりモコンを手元で操作すると、デロリアンが光学迷彩で周囲の風景に溶け込み見えなくなる。「これでしばらくは大丈夫だ」

デューク：さっきからすごい技術力だな、ゴタンダ博士は (笑)

ジャギ：よし、俺は闇雲に人を探すよ。

GM：じゃあ判定してみよう。難易度は3です。ダイスを振ってください。

ジャギ：えい。……3だ、成功。

GM：ではその場に一人の男が現れるよ。若い男です。「そこに誰かいるのですか？」

ジャギ：その男に、俺はこう返すよ。「俺の名を言ってみろ！」

デューク：ばっきゃろー! (笑)

GM：「私たちは初対面の筈ですが……」

ジャギ：そうだな。

GM：なんで言ったんだよ (笑)

デューク：よし。とりあえず羽交い締めにして、服を奪おう。

GM：なんでだよ! (笑) いや、自由にやってくれていいけどね……。難易度高めで判定しようか。難易度5で。

デューク：おらよ。……5だ!

GM：じゃあそれには成功するけど、男は勿論抵抗したよ。「な、なにをするんだ!」その騒動を聞きつけて、人が集まってくるよ。屈強そうな武者もいるね。君たちは男を羽交い締めにした状態で、多数の人間に囲まれてしまった。

デューク：じゃあ、俺はライフルを取り出し……

ジャギ：え、お前銃を持ってるの!?

GM：ちょっとそれは待ってくれよ!

デューク：俺はスナイパーだぞ! ……出来ないかな?

ジャギ：何言ってんだお前 (笑)

GM：法に触れてるじゃねえか! (笑) それは無理だな。

デューク：できないか……。

ジャギ:そりゃそうだろ。俺でもショットガンは持ってねえよ。あ、でもヘルメットはずっと被ってるから。バイカーだから。

GM：ああ、なんか黒くて丸っこいヘルメットだな。まあ、それで君たちは、当然銃とか持っていないので、多勢に無勢で取り押さえられます。

ジャギ：マジか。二人共筋骨隆々だから強いよ?

GM：さすがに倍以上の武士に囲まれたら駄目だな。相手は武器持ちだしね。あと、ゴタンダ博士はいつの間にか一人姿を消している。

デューク：あいつ、逃げたのかよ! (笑)

ジャギ：俺は武士たちに「なぜだー!」と言って土下座するよ。

GM:お、おう。えっと、まあ取り押さえられた君たちは色々と質問されることになるよ。ちなみに、その過程でさっきの男の名前もわかるよ。小堀遠州という人だ。

デューク：誰だ?

GM：徳川家康に仕えた作庭師だよ。利休、古田織部の弟子筋で、江戸時代に入って遠州流という茶の流派を立ち上げた人でもある。

ジャギ：へえ。

GM：で、この人は懐が広いというか、君たちの話を落ち着いて聞いてくれる。「あなたたちは何でそこに突然現れたのか? 盗人だとしても、意味もなくここへ現れて、意味もなく私を捕まえたりはしないでしょう」ちなみに、周りには屈強な武士たちがいて、君たちを囲んでいます。

ジャギ：俺たちは正座だよ。

デューク：正座はするけど、沈黙だ。「……………」

ジャギ：なんで、って言われてもなあ。正直に未来から来たと言うしか。「……雷に打たれて、気づいたらここにいたんだ……」

GM：「なるほど……とても面妖なことが起こったのですね」

ジャギ：そうだ。面妖だ面妖だ!

GM：じゃあ、遠州はあなたたちは神隠しのような特殊な現象に出会ったのかもしれない、と思います。着ている物とかも全然違うので、未来とかはわからないけど、どこか遠くの場所からやってきたのだろう、という風に理解します。「よかったら、あなたたちの国の話を教えて頂けませんか?」と遠州は言います。

ジャギ：なら俺たちのプリキュアダンスを見せるしかねえな!

デューク：あと、俺たちは美術に関心のある設定だから、ダンスを見せる代わりにこの国の美術について教えてもらおう。

GM：お、おう。……では、そうだな。遠州は君たちのプリキュアダンスを見て、

ジャギ：歌もちゃんと歌ってるぜ!

GM：お、おう……。遠州は、君たちのプリキュアダンスの歌と踊りを体験して、とても感動するよ。「見たことのない舞のリズムだ……!」

ジャギ：ウケた!

GM：遠州はもっと色々なことを君たちに話してくれ、と頼むよ。

ジャギ：俺たち一応、アートスクール通っているわけだし、小堀遠州のことも知っていたことにしていいいね。

GM：構わないよ。

ジャギ：「あんたの師匠は誰々で、そのまた師匠は誰々で、さらに師匠が……」みたいなお話をするよ。

デューク：あと「あんたがいつ死ぬかも知ってるぜ……」 (笑)

GM:そこまで言わなくてもいいよ (笑)。そして、ここでゴタンダ博士が戻ってくる。「君たち、どうやら順調のようだね」

ジャギ：お前、どこ行ってたんだよ!

GM：「そんなことはどうでもいいね。ところで、私にひとつ名案があるんだがね」

デューク：一体なんだ?

GM：「この時代、小堀遠州が仕えているのは徳川家康だ。どうせなら、大物に私たちの「アート」を伝導しようじゃないか」

ジャギ：はあ?

GM：そう言って、ゴタンダ博士は、不審そうに彼を見る遠州や武士たちに向けてペン型のフラッシュライトを向ける。そしてペンの先から眩しい光が放たれると、遠州や武士たちが虚ろな表情になっている。ゴタンダ博士は彼らに「君たちはこれから私たちを殿の所へお連れするのだヨ。それが殿の為になると考えてそうするんだ」と言う。

デューク：今の光って、M.I.B 的な奴じゃねえか! (笑)

ジャギ：ゴタンダ博士やばいな……!

GM:数秒後、遠州が我に返ってこう言うよ。「あなた方はとても面白い話をしてくれた。よければ殿の前でも、その珍しい話をしてくれないだろうか」

ジャギ：え、マジで徳川家康が出るの? 俺たち将軍様に会うの!?

GM：今はまだ将軍じゃないけどね。

デューク：すごい展開だな (笑)

GM：遠州は特別に休暇をもらって平等院に来てたんだけど、これから家康のいる伏見城まで戻るんだ。君たちはそれについていく、ということで大丈夫かな?

ジャギ：大丈夫だ。トントン拍子で話が進んでいくな (笑)

■過去②：アート探索

GM：では、このあたりで「アート」を探してもらおうか。この時代にある物の中から、「アート」として現代に伝えるものを見つけるんだ。ちなみに、今は京都にいます。

ジャギ：京都かー。

デューク：どうやって探すべきなんだろうか?

GM：未来から持ち込んだ物は NG だけど、この時代の物だったら何でもいいよ。とはいえ、それだと選択肢が広すぎるから、基本的にはルールブックや補助資料に載っている物から選ぶほうがいいかな。後はググるのも OK。

デューク：うーん (資料をパラパラ見つつ)。俺たちは、新しい美術を見つける為にこの時代に来てるんだよね?

ジャギ：え、違うんじゃない? 美術を作りに来たんじゃないの? 美術をでっち上げるんでしょ?

GM：でっち上げるはアレだけど、ジャギの言ってることがゲームの目的に近いね。現代日本の美術の文脈に縛られずに、「アート」という言葉を作るんだ。

デューク：美術っていうのは、現代までに脈々と受け継がれていないといけない?

GM：そこまで意識しなくてもいいよ。ゲーム中の判定に成功すれば、自動的に過去から現代まで受け継がれたことになるから。ゲームシステム的に。

デューク：なるほど。



ジャギ:「アート」にする物はなんでもいいんだよね。例えば、俺のヘルメットとかを「アート」にしてから現代に戻ったら、みんな俺と同じヘルメット被ってる世界に変わってるとか、そういうことでしょ？

GM：それは酷い世界だが……まあ、そういうことだよ。ただし、ヘルメットは未来からの持ち込みだから不可だけどね。

デューク：ふーむ。

(PC と GM で相談をしばらく交わしている)

ジャギ:「これがアートだ！」って言って、俺の胸の北斗七星見せるとかでもいいの？

デューク：胸の北斗七星とかがさ、現代のアートかって言ったら違うんじゃないの？

ジャギ:いや、だから現代のアートかどうかとか関係ないんだって。俺たちは宿題を提出できればいいんだから。

デューク：宿題ってのはなんだっけ？

GM：宿題は、「○○は可能か？」というテーマで制作を行うんだ。そして今回、君たちは「悪くない場所は可能か？」というテーマをもっている。

デューク：ふーん。じゃあ、「兜」にしようか。

ジャギ：GM、「兜」で！

GM：わかった。じゃあ、君たちは伏見城へ移動中に、同行している武士と仲良くなったことにしよう。そこで君たちは「兜」に目をつけた。

ジャギ：たぶん武士の方も俺のヘルメットに興味持つはずだよ。(武士になって)「お前の兜、おもしろいカタチしてるなー」つつう感じで話しかけてくるはず。

GM：ジャギのヘルメットは、武士のそれとは全然形違うからなー。

デューク：俺はジャギのヘルメットを指して、「見ろよこれ。ホンダだよ」。

GM：ホンダ！？

ジャギ：俺のヘルメット、ホンダだったの！

GM：「ホンダとは、本田忠勝様の事か？」と武士はデュークに訊くよ。

デューク：「やんごとなき方故、多くは語れないな」

GM：意味わかんねえよ！(笑)

デューク：「そして俺はこれだ」と言って、カワサキのヘルメットを出すよ(笑)

ジャギ：どっから出してきたんだよ！

GM：まあ、そんなこんなの道中を過ぎて、伏見城へと君たちはやって来ました。

ジャギ：本当にこのまま家康に会えるの？ 普通会えないだろ？

GM：大丈夫です。ゴタンダ博士が M.I.B 的な力で家康との謁見をセッティングしてくれました。

ジャギ：マジかよ！

デューク：もう、こいつが「アート」を教えればいいじゃねえか！ 家康を洗脳してさ！(笑)

GM：ゴタンダ博士は「それじゃ無粋というものだヨ」と言うよ。

ジャギ：よくわかんねえけど、わかったよ(笑)

■過去③：アート成功要素提出

GM：次は家康に対して「兜」が「アート」であることを説明する場面だ。

ジャギ：成功要素を提出するんだよね？

GM：そう。4 点分の成功要素が認められれば、条件達成だ。成功要素は、「アート」の特徴や可能性が該当する。例えば、「屏風」なら、「サイズが大きい:迫力がある」「実在の動物以外も描ける:キャラクター表現につながる」「物語が感じられる」とか。けっこう強引な要素でも認める場合もあるよ。

ジャギ：俺たちはもう家康の前にいるの？

GM：そうだね。じゃあ、君たちは謁見の間にやって来て、家康と謁見しているところだよ。

ジャギ：本当に家康出てきたのか……すげえな。

GM：家康は君たちを見て言うよ。「異国の者たちよ。おもしろい芸を習得していると聞いたぞ。その技、ひとつ見せてくれぬか？」

デューク：俺たちはさっそくプリキュアダンスを披露するぜ。

ジャギ：がむしゃらに踊るぜ。

GM：判定してみようか。ジャギ、ダイスを振ってください。(結果、判定失敗)「ふむ。

変な舞だのう」家康の反応はイマイチのようです。

ジャギ：がむしゃらに踊ったのに！

GM：家康は舞よりも君たちの被ったヘルメットに興味を持ったようです。「その兜、変わった形状じゃのう」ここから「兜」をアートとしてプレゼンしてもらおうか。

デューク：まずは(額のあたりから何かを下げる動きをしつつ)ここを引くとバイザーが出る。バチン！

GM：ヘルメットのバイザーか！「それは、合戦でどう役に立つのか？」

デューク：眩しい時があるだろう？ バイザーを使えば眩しくないぞ。

ジャギ：近くの武者にヘルメットを貸して、「太陽を見てみな」って言うよ。

GM (武者)：「い、家康さま！ 太陽を見ても眩しくありません！」みたいなリアクション(笑)。太陽を見れるっていうのは、いい感じだな。これも成功要素に入れる？

デューク：いや、これは違う気がする……(笑)。これから考えるぜ！

GM：では、アート成功要素の相談をしましょう。

(デュークとジャギがいくつかのアイディアを出し、GMと相談しつつ成功要素を書き出していく)

デューク：(スマホで兜を調べている)……うおっ、すごい形状の兜が……！

ジャギ：どれどれ……。うわ、これダースベイダーじゃないの？

GM：この兜もすごいな……説明に「ウェイブライダーみたい」とか書いてあって、本当にそういう形をしている(笑)

デューク：兜ユニーク過ぎるな。

(というような会話を交わしつつ、成功要素が 4 点分集まる)

ジャギ：これが、兜がアートである根拠だ！ どや！

アート成功要素

- ・デザイン性が高い(1点)
- ・見てよし。使ってよし(0点)
- ・兜の形状の多様性(2点)：野球のヘルメットとか、もっと多様的でいいはず！
- ・ガンダムも兜。エヴァも兜(0点)

・社会的地位が視覚的に伝わる(1点)：職業ごとに兜があるとわかりやすい！

GM:ふむふむ。……「見てよし。使ってよし」と「デザイン性」は同じ内容になるので、片方のみを1点に数えるよ。それから、「ガンダムも兜。エヴァも兜」っていうのは、なに？

ジャギ：未来ではガンダムとかエヴァっていう作品があって、そのデザインには兜の意匠が伝わっているんですよ、とプレゼン。

GM：うーん。その説明だと、結局「デザイン性」とまた被っているから 0 点ですね。それとは別に、「兜の形状の多様性」で、野球のヘルメットと結びつけているのは良いね。なぜなら、ジャギの経歴には「野球部に入って甲子園に行く」というのがあったからね。「経歴」または「好きなアート」と関連する成功要素は、2 点として計算するよ。

ジャギ：やった！ 甲子園行った時にもずっと思ってたんだよ。もっとヘルメットにいろいろな形があっいいんじゃないかねえのかな、って。

GM：アート成功要素の合計点は 4 点。よって、家康へのプレゼンは成功しました！

ジャギ：いえーい！

GM：家康が言うよ。「お前たちの話はなかなか面白かった。兜について、そんな風に考えたことは私もなかったな。そうだな。私が今以上の権力をもったとしたら、民にも兜を被らせて身分をはっきりさせるのもおもしろいかもしれんな。身分は固定しておくに限るからなあ」

デューク：それを聞いてデュークは言うよ。「家康様がその権力を握る日は近いと言っておきましょう……」と(笑)

GM：この翌年に関ヶ原の合戦だから、まあね(笑)。といったところで、無事にアートを伝えることに成功した君たちの肩をゴタンダ博士が叩くよ。

ジャギ：どうした、ゴタンダ？

GM：ゴタンダ博士は言うよ。「この時代にいられる限界の時間が近くなってきた。そろそろデロリアンに戻らないといけないうぜ」

ジャギ：おうよ。

GM：では、家康は奥へと下がり、小堀遠州は君たちにお礼を言うよ。「君たちの話は

大変面白かった。感謝する」

デューク：いいってことよ。

GM：それじゃあ、君たちはその場を離れ、デロリアンに乗って3人で無事に現代へと戻ってきました。

■現代（エンディング）

GM：エンディングです。君たちは現代の五反田へと戻ってきた。そして、アートスクールに行くためにゲンロンカフェのある雑居ビルへと向かった。そのビルからは奇抜な兜を被った若者たちが歩いて出てくる。

ジャギ：歴史が変わったみたいだな。

GM：はい。スマホでちょっとニュースなどを見ると、政治家たちもみんな兜を被っているのがわかる。甲子園の球児たちも、多種多様なヘルメットを被ってプレイしているよ。

デューク：うまくいったみたいだな。

GM：ゴタンダ博士が言うよ。「これで私たちの課題は達成だ！ さあ、ジャギ君のもつ歴史を変えたヘルメットを持ってアートスクールへ行くのだ」

デューク：でもこれ、うまく行き過ぎてて、アートスクールに課題を出しても「何言ってるんだ？ 兜がアートなのは当たり前だろ？」とか言われるんじゃないか？

GM：はい、そうです（笑）

ジャギ：アートスクールどころか、兜製作スクールとかになってそうだな……（笑）

GM：はい、ええ、そういうオチです。君たち3人がアートスクールにやってくると、そこは兜アートスクールになっています。

ジャギ：きっとより良い兜のアイデアとか、これからの兜の行く末とかを学んでいるんだろうな。

デューク：俺たちの苦労はなんだったんだ……（笑）

GM：大丈夫。課題は提出できなかったけど、君たちはゲームの目的である「五反田の風景を変えること」を達成しているので、ゲームクリアです！

ジャギ：あ、そうか。ヤッター！

GM：これでゲームは終了です。お疲れ様でしたー！

ジャギ・デューク：おつかれー！

# 悪くない場所【兜】





# あとがき

○この本は、2014 年 8 月 30 日から 9 月 1 日までの 3 日間、東京五反田ゲンロンカフェで行われる、ポストスーパーフラット・アートスクール成果展の展示のひとつとして作成されています。ですので、展覧会の会場で遊ぶことが、このゲームを最も楽しむ方法となるようなゲームデザインになっています。浄土式庭園に見立てられた会場で、多様なアート作品を目にしながら、想像力を膨らませて遊んでももらえればと思います。

想像力のゲームである TRPG は、本来なら場所を選ばずに遊ぶことのできるゲームですが、敢えてその逆の可能性を模索してみました。そういった意味で、あまり類似作のない TRPG になっていると思います。（勿論、実際にはどんな場所でもこのゲームは遊ぶことが可能ですし、もしも展覧会以外の場所で遊んで頂けることがあれば、作者として望外の喜びです）

○また、現代アートの展覧会で、TRPG がどういった形で参加できるのか、という問いの回答のひとつがこの本になります。TRPG は参加者の想像力によって成り立っています。つまり、TRPG は参加者の想像力を引き出すようなゲームデザインでなくてはけません。多くの TRPG は、ファンタジーやホラーや現代異能力物などのジャンルについての想像力を引き出すデザインとなっています。そこで、現代アートの展覧会の為の TRPG なら、アートについての想像力を引き出すデザインを作るべきだろうと考えました。それが本作「悪くない場所 RPG」です。

この本が、読者の方の想像力の助けになればと思います。

遠野よあけ

遊んだ日： 年 月 日  
プレイヤー： \_\_\_\_\_ **悪くない場所RPG**  
《キャラクターシート》

## パーソナルデータ

名前： \_\_\_\_\_

年齢： \_\_\_\_\_

性別： \_\_\_\_\_

職業： \_\_\_\_\_

好きなアート： \_\_\_\_\_

自由欄（イラストなど）

## 「悪くない場所」の風景

発見したアート： \_\_\_\_\_

アート成功要素： \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## 「悪くない場所」の風景：

## 《経歴表》

|                          |                          | 0 歳～ 12 歳                                                   |
|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 美術教室を開いていた両親の影響で、絵や工作を覚える。                                  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 幼少期を外国で過ごす。両親は日本人。                                          |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 幼少期を外国で過ごす。両親は外国人。                                          |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 手塚治虫の漫画を読んで、漫画家を志す。                                         |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ニコニコ動画に投稿した「プリキュアダンスを踊ってみた」動画が 10 万再生を超える。ネットでちょっとした有名人になる。 |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 神秘体験。田舎の祭りに行き、山に迷い込み、神に出遭う。                                 |
| 任意                       | <input type="checkbox"/> |                                                             |
|                          |                          | 13 歳～ 18 歳                                                  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 中学時代にみうらじゅんにハマリ、その流れで仏像にハマる。                                |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 歴史の授業が面白くて、日本史マニアになる。                                       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 中学高校と野球部に所属。甲子園は熱かった。                                       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 先輩に憧れて絵画部に入部する。告白したが振られる。                                   |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ニコニコ動画にハマリ、ボカロ P になる。最高再生数は 10 万回。                          |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 太宰治を読んで、日本文学にハマる。                                           |
| 任意                       | <input type="checkbox"/> |                                                             |
|                          |                          | 19 歳～現在                                                     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 赤貧時代。作品が全く評判にならない。食事は一日一食。                                  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 東北で東日本大震災に被災する。                                             |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | アイドルにハマる。アイドル評論を出版。さらに自らアイドル団体を立ち上げる。                       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 東京都知事選に立候補するが、落選する。                                         |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 生命の誕生。子供が産まれる。                                              |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ネットで発表したデジタルコラージュ作品が、著作権侵害疑惑で炎上。アンチが大量発生。                   |
| 任意                       | <input type="checkbox"/> |                                                             |



編集：遠野よあけ  
 発行：打算とも名誉とも無縁なもの  
 発行日：2014年8月30日

表紙、本文：マツコート135kg