

## お話しカードの使い方

- A) お話しカード、として
- B) 観点セレクト・カード、として
- C) 記事執筆用 ARCS モデルの「A」「S」部分の生成のためのカード、として
- D) 価値観の明確化ツール、として

ブレストの前の、簡単な空想リレーの道具として考えてもいいかも。

(発展)

自分の作りたいタイプのストーリー（絵本、ファンタジー、SF、学園もの、など）を、A) の手法を当てはめてみて、カードのどれがあたるかを、みてみると、この道具を使う訓練になる。発想は既存の要素の新しい組み合わせにある。その意味では既存のストーリーを要素にばらして組みなおすことがその訓練の基本形にある、それを助けるカードにもなっている。

初期のカードセットでは表せない概念要素がでてきたら、新しいカード、を自分で作って加えてもいい。作り方は、「特徴的な出来事」を暗喩的～直喩的に、一言で表現する、こと。

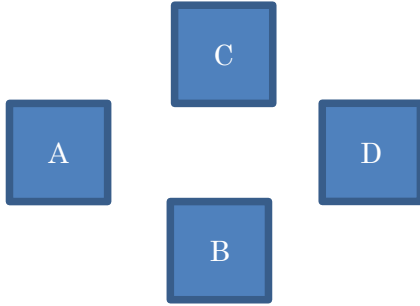
---

A) お話しカード、として

---

<<4 カード>>

十字架ストーリー



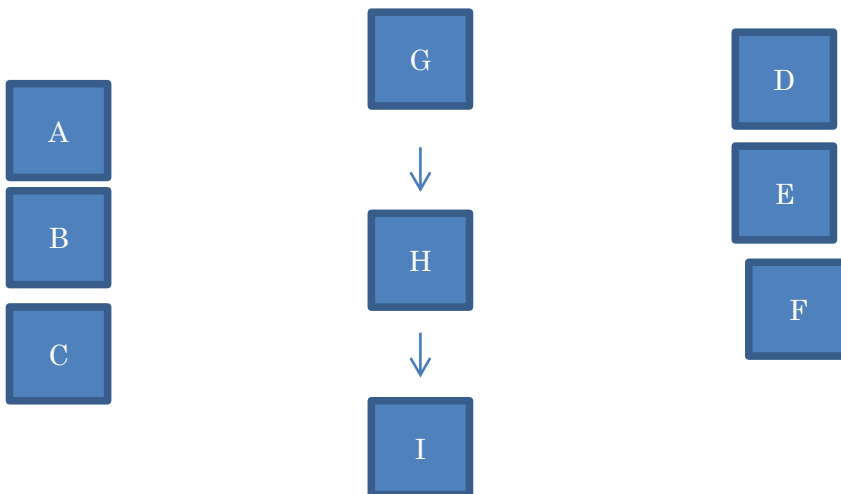
のように十字におく

「Aの状態の人がいました。そのうちBという問題が彼を窮地に落としました。彼は何とか乗り越えようとする中でCの助けを借りて、最終的にDの状態へたどり着きました。」  
また、90度回すと全く別のお話になる。

<<3+3+1+1+1 カード>>

二人の関係性ストーリー

初めの3枚で一人目の人物を設定。次の三枚で二人目の人物を設定。次のカードは初めの二人の関係性。二人の関係性が変わっていくことで話が展開する。次のカードはその新しい関係性。三枚目は最終的にたどり着く二人の関係。



## <<4+3 カード>>

### 起承転結&山谷山ストーリー

初めに4枚とる。それが起承転結になる。4つのカードで、主人公は進展していくプロット。

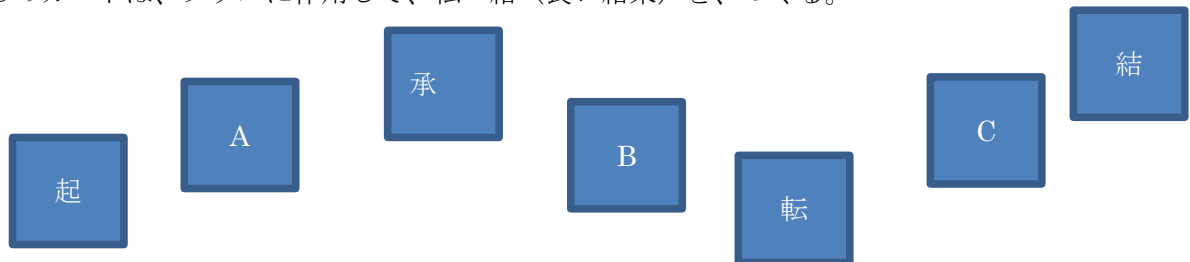
次に3枚とる。ABCとする。これを

「起 A 承 B 転 C 結」の順に置く。

Aのカードはプラスに作用して、起→承をつくる。

Bのカードは、障害として（マイナスに）作用して、承→転を。

Cのカードは、プラスに作用して、転→結（良い結果）を、つくる。



## <<3+1 カード>>

### 内面性をつくる

3枚のカードを引き、主人公を描き、「主人公の性格」を設計する。

更に1枚ひいて「主人公の忌み嫌う要素」として、主人公の抱えている問題を設定する。

## <<1>>

### 展開のお札

ストーリー構想のなかで、次の展開を悩む時に、ランダムに5枚引き、それから一つ、光るものをみつけて、ストーリー展開のトリガーにする。なければ、3回まで流していい。

## <<2>>

### プロット補間

1と4は作者がすでに考えていた場面。二つの場面をつなぐ展開を、4カード（十字架ストーリー）のでつなぐ。具体的にはカードを二枚引き、2（壁）と3（助け）を生成する。

1（前の場面）に2（壁）がおこり、3（助け）の支援をうけて、4（次の場面）に移る。

<<3+3+3>>

### 個性的なトリオ

異なる性格の3人を、白い紙（ゼロ舞台）の上に置いたら何が起こるか、をじっくり考える、アブダクティブな、想起方法。特にどこかにいくような物語ではなく、人間の関係性を見せる日常生活の話し。

<<3+3+1>>

### 二人の主演登場タイプ

主人公2名（それぞれカード3枚で性格付け）。残りのカード1枚で、それらを、つなぐ関係性を定義する。このカードだけは、ネガティブカードを用いる。（ポジティブだと事件がおこりにくい）。しかしポジティブをつかってもいい。その場合、魅力的なコンビの誕生、という2人の主人公になる。

<<3 カード>>

### ABC

現状Aがあり、目標Cをめざし、その過程Bを経ていく物語。

<<6 カード>>

(ootsuka-style)

---

## B) 観点セレクト・カード

---

カードには、右端に「人（キャラ）」なのか「概念・モノ（舞台やアイテム）」なのか「変化（出来事や道のり）」なのか「感情（心のひだ）」が示されている。

人・・・11枚

概念・モノ・・・12枚

変化・・・14枚

感情・・・12枚

全てのカードを手に持ち、次の3つのグループへとりわけテイク。

「興味を引かれる」「興味をひかれない」「中間」の3グループにわけろ。

「興味を引かれる」カードを上記のタグで沸けて、もっとも沢山のカードがあったカテゴリーを知る。（例えば「感情」だったとする）

作品を創るときに、クローズアップする観点として使う。（カードの役割はここまでで終わり。決めた観点を元に、更にA)の使い方のうち、適するものを実行しても良い。たとえば「感情」にクローズアップして、物語の展開を追いかけていく。といった“切り口”）

---

C) 記事執筆用 ARCS モデルの要素を考案するためのカード、として

---

まずカードを3つに分ける。「+」オンリーのカード。「-」オンリーのカード。「+」「-」両方のカード。

C (助け)

A            S (結末)

R (壁)

4カードの「壁と助け」の構造で記事フォームを書く時、壁に当たるカードは「-」のグループからを選び出す。

助けに当たるカードは「本来、記事にすべきなにか良い製品・手法」で書く。

ゴールになる部分は「+」のグループから選ぶ。(ハッピーエンドとなる結末にできる。)

初めのA部分は、「+」「-」両方カードのグループから選ぶ。

(A=面白い、なので、「人」「感情」カードから選ぶ、のも良い方法。イレギュラーだが)

なお「+」「-」両方カードのグループは、「+」オンリーや「-」オンリーに含めてもいい。

---

## D) 価値観の明確化ツール、として

---

### 使い方1)

カードの中から、自分が大切にしたいと思うカードを取り出し、順をつけてならべる（上にむかって）

自分がかかわりたくないと思うカードを取り出して、順に並べる。（下にむかって）

この2つにより、自分の価値観を把握する。二人でつかって、価値観を把握しあう道具に。

### 使い方2)

自分にとって障害となっているものをとりだして並べる。

順位を付けてならべて、それは具体的になんであるかを、語る。

自分の漠然とした不安を、明確に自己認識する助けに。

（期待感と妄想は似ている。はっきりさせると意外とたいしたことなかったり）

### 使い方3)

自分の助け（支援者、支援物）を発見するカード。

自分の過去や周囲を見渡し、近いもの、と感じるものを取り出して並べる。