



# NO COMMENT : 何もお答えできません

Ver.1.0

**参加者マニュアル = 役割およびルールの説明**

**設計者 : 新井潔・加藤文俊**

「NO COMMENT」は、新井潔（近畿大学）と加藤文俊（龍谷大学）が1999年秋にデザインしたコミュニケーションゲームです（所属は当時のもの）。慣れ親しんでいる、シンポジウム等でのコミュニケーションの構造に制約をくわえ、いくつかの話者がルールにもとづいて発言をおこなうものです。小方孝氏の多重物語論からヒントを得て、2000年3月にシンポジウムを実施しました。

著作権について：著作権は主張しませんが、アイデアについては、設計者名とゲーミング名を引用するなどして、オリジナリティを尊重していただきたく存じます。このアイデアにもとづいて改変して作成した派生ゲーミングを実施した場合は、新井または加藤まで、ご一報下さい。互いに実施状況について情報を交換致したく存じます。

※この資料は、2000年3月に作成した「NO COMMENT」のマニュアルをもとに再編集したものです。ほぼ、当時の原文のままで、レイアウト等を変更しました。（2010年1月）

fk@sfc.keio.ac.jp

## ゲームの流れ

### 第1ラウンド (60分)

- 第一の語り手 (N1) による話題提供。
- 各自の持ち時間は15分以内。
- これが唯一の発言の機会であり、今後最後まで自分自身で意見を言う機会はない。

### 休憩 (10分)

### 第2ラウンド (50分)

- 第二の語り手 (N2) による批評・コメント。
- 各自の持ち時間は10分以内。
- ここが、必ず発言できる唯一の機会である。
- 第3ラウンドでは、第三の語り手 (N3) からの指名を得てはじめて発言の機会を得る。

### 休憩 (10分)

### 第3ラウンド (50分)

- ここから、第三の語り手 (N3) が新たな語り手として登場する。
- ここでは、「N1 → N2 → N3 → N1」と、リレー式に発言することになる。
- ルールの詳細は次ページ以降参照。

※時間配分は大まかな目安で、話者の人数によって変わります。ここでは、学会等でおこなわれる3時間程度のシンポジウムのデザインを想定しています。

## 各語り手の役割および発言ルールについて

### **N 1 : 第一の語り手の役割および発言ルール**

役割：役割をひとことで言えば、話題提供者・説明者である。

第1ラウンドでの発言の内容：

- ① 自分自身の興味、関心に引きつけて、シンポジウムのテーマに関連しそうなことを、私的に具体的に語る。
- ② 最初の発言時間は15分以内。
- ③ 以後、発言するチャンスは最後までない。

第3ラウンドに入ったら：

- ① 自分の意図が誤解されていると思ったり、自分の発言内容を発展して議論してもらいたいと思う場合には、第三の語り手を経由して行うこと。具体的には、第三の語り手の中から発言して欲しいひとを指名する。ただし、どうしても特定の第三の語り手を指名できない場合は、不特定多数に救済・支援を呼びかけることができる。
  - ② 第三の語り手を指名することは、第二の語り手から指名されてはじめて可能となる。ただし、指名の仕方についてのルールの詳細については、別途定める。
- ※ フラストレーションが溜まると思われそうですが、後日改めて学会誌に論文を依頼します。

### **N 2 : 第二の語り手の役割および発言ルール**

役割：役割をひとことで言えば、解釈者・批評家である。

第2ラウンドでの発言の内容：

- ① 第二の語り手は、最初の1回だけ自由意思で発言のチャンスがある。
- ② 発言内容は、第一の語り手の話を引用しながら、自分の話を構成する。
- ③ 最初の発言時間は、10分以内。
- ④ 第二の語り手は、第一の語り手の話題についての解釈者、批評者であり、第一の語り手にとっては、誤解と思われる解釈が含まれていていっこうに差し支えない。

第3ラウンドに入ったら：

- ① 自分から発言することはできない。第三の語り手の指名によって発言できる。

- ② 発言時間は、5分以内。
- ③ 自分の発言が終わったら、つぎに第一の語り手を指名する。

### **N 3 : 第三の語り手の役割および発言ルール**

役割：役割をひとことで言えば、代弁者・積極的な聴衆である。

第3ラウンドに入ったら：

- ① 原則として、自らの意思で発言する機会はない。第一の語り手の指名を受けて発言する。ただし、第一の語り手が、不特定多数に呼びかけた場合は、この限りでない。
- ② 発言時間は、5分以内。
- ③ 自分の発言が終了したら、第二の語り手を指名する。指名理由をひとこと簡単に示すことができる。

## 発言時間および発言内容に関するルール

### 発言時間の制限ルールについて

発言時間は、特に定めがない場合は5分以内です。

発言時間は、ストップウォッチを使い厳密に計測します。

- 第1 鈴を1分前にならします。
- 第2 鈴を、10秒前にならします。
- 最後に、強制的にマイクのスイッチを遠隔操作で切ります。  
※ ゲームのルールですので悪く思わないで下さい。

### 発言内容の制限ルールについて

- 第一の語り手が第三の語り手に呼びかける場合の発言メニューは以下のとおりです。これ以外の発言を禁じます。

- ① ○○さん、{なにもいわずに}、お願いします。
- ② ○○さん、わたしの問題意識をあなたなりに発展させていただかないでしょうか？
- ③ ○○さん、{ひとこといって（本当に一言）}、お願いします。
- ④ わたしには、まだまだ言いたいことがあるのですが、言い切れません。どなたか、わたしに代わって意見を言っていただけないでしょうか？

※この際複数の方から発言の意思があったとき、原則「早く手を挙げた方が優先」されます。どちらが早いかわからない場合は、ファシリテータが決定します。

- 第三の語り手が第二の語り手に呼びかける場合の発言メニューは以下のとおりです。これ以外の発言を禁じます。
  - ① ○○さん、{なにもいわずに}、お願いします。  
※この場合、第三の語り手にボタンタッチすることも可とします。
  - ② {5分以内で意見を言ったあとに}、○○さん、お願いします。  
※ この場合は、必ず第二の語り手を指名しなければなりません。
- 第二の語り手が第一の語り手に呼びかける場合の発言メニューは以下のとおりです。これ以外の発言を禁じます。
  - ① ○○さん、{なにもいわずに}、お願いします。  
※この場合、第二の語り手にボタンタッチすることも可とします。

- ② {5分以内で意見を言ったあとに}、〇〇さん、お願いします。  
※この場合は、必ず第一の語り手を指名しなければなりません。

## 各語り手の役割スケッチ

