Delta Sense

カードは全3種類

【 実態カード 】

p.02 へ

【 現象カード 】

p.02 へ

【 空間カード 】

p.02 へ

実態カード

世界にかたちとして根を張る、変わりにくい“基盤”

枠色：

社会や思考の奥底を支えるこのカードは、
目には見えても、気づかれにくい
“本質”を静かに映し出します。

実態名

キャッチコピー

深いことほど、ひとことに宿る。
実態の輪郭を、凝縮されたことばで切り取ります。

象徴

動植物の姿は、実態の構造を映す“生きた記号”
変わらないものを、視覚的な特徴で翻訳します。

実態カテゴリー

実態は、世界にかたちとして現れます。
その表れ方は4つの財に分かれます。

- 人財
- 文化財
- 商財
- 自然財

メッセージ

見えるものの奥に、見えないものがひそんでいる。
まだ名づけられていない感覚を、
ことばの輪郭でそっと浮かび上がらせます。

現象カード

かたちを持たずに移ろいながらも、確かに感じ取れる“ゆらぎ”

枠色：

実態名

キャッチコピー

変わるものほど、何度も立ち止まりたくなる。
数字の背後にある気配や感情を、
凝縮されたことばで切り取ります。

象徴

風や影のように、かたちを持たずに漂う“移ろいのかたち”
現象の一瞬の動きを、視覚的な印象として映し出します。

メッセージ

つかめそうで、つかめないものがある。
まだほどけていない感情を、ことばの揺らぎで
そっと映し出します。

時を揺らす気配や一瞬の動きに光を当て、
変わり続ける世界の輪郭を、やわらかく映し出します。

空間カード

実態と現象が重なりあって立ち上がる、“関係のかたち”

枠色：

意味が編まれる場の構造をすくい上げ、
目には見えないつながりを、静かに映し出します。

実態名

キャッチコピー

ひとつの数字が、構造の地図をひらいていく。
統計の断片から、世界のかたちと意味の重なりを
切り取ります。

象徴

交差点や地図のように、つながりから立ち上がる“構造のかた
空間の秩序や関係性を、視覚的な構図として映し出します。

メッセージ

重なり合うものの間に、意味がにじみ出る。
まだ言葉になっていない構造を、
ことばの余白でそっと浮かび上がらせます。

修行方法

プレイヤー（演者）2人　　マイスター（指南役）1人

【 用意するもの 】

オリジナルデッキ　各自30枚　必須

実態・現象・空間カードのバランスは自由です。
自分の直観に従ってデッキを組んでみましょう。

プレイマット　1枚　推奨

起点から二項対立を展開し、それぞれの未来を辿ります。
交わる視点と言葉が、第3の道＝調和を導き出します。

ボイスレコーダー　推奨

プレイ中の音声を録音・書き出しするために使用します。
LIVEでしか生まれない一瞬の閃きを残しましょう。

Chat GPT　推奨

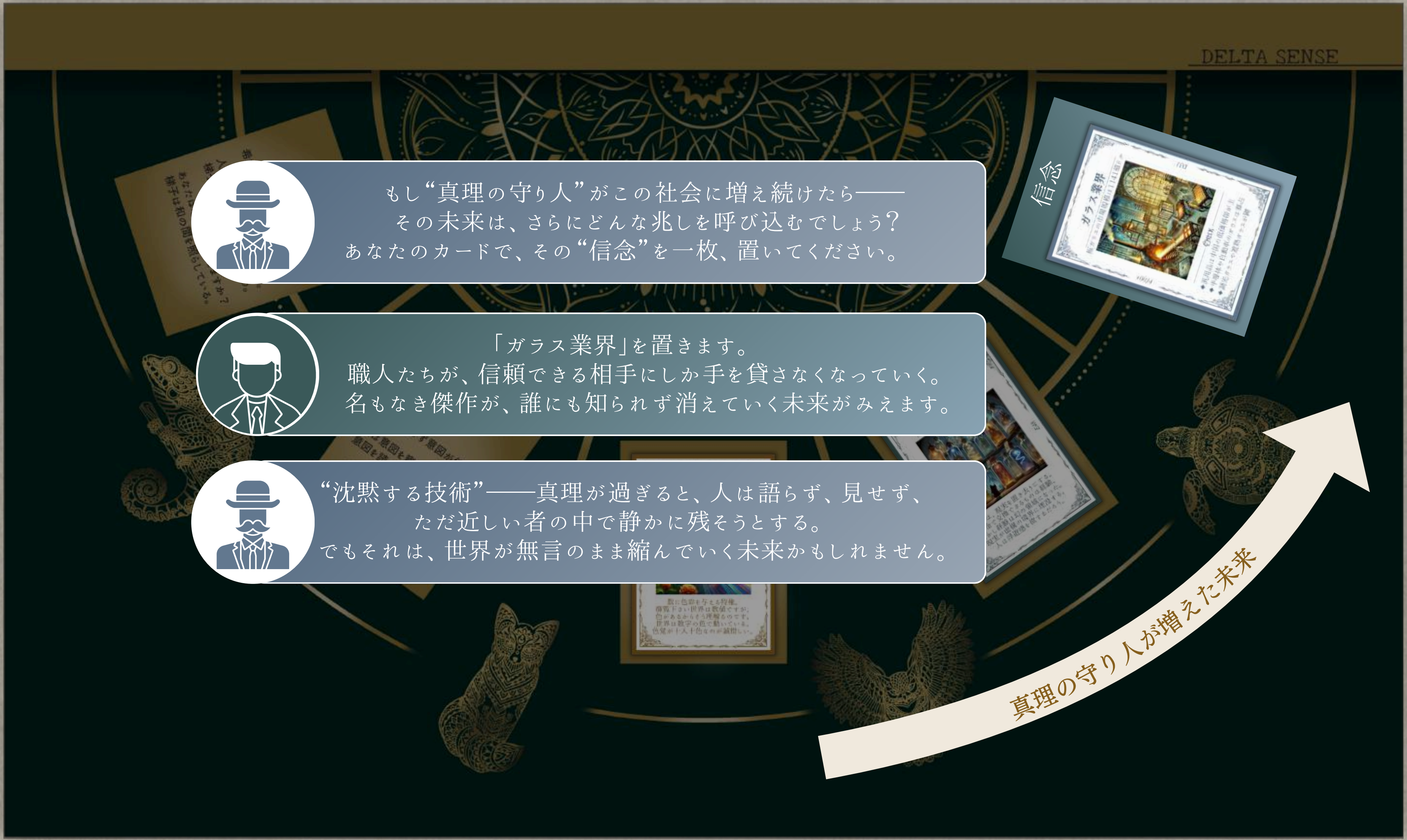
書き出した音声とプロンプトを読み込むと、成果物が発行されます。

シャッフルした30枚のデッキから、手札のカードを5枚引きます。
カードの絵や文章からインスピレーションを呼び覚ましましょう。

任意のプレイヤーが「起点」としたいカードを手札から選び、マットの中央に置きます。
指南役は、そのカードを選んだ理由と、そこから浮かび上がる二項対立を引き出します。
カードを置いたら、山札から1枚引いて、手札が5枚になるように整えましょう。

前フェーズでプレイヤーが提示した〈二項対立〉に対し、
指南役が次のプレイヤーに「どちらの立場から議論を進めてほしいか」を指定します。
指名されたプレイヤーは、手札から「前兆」にカードを配置し、影響や意味を語ります。

次のプレイヤーは、手札から「信念」にカードを置きます。
このとき、「起点」と「前兆」のカードと関連づけて
その未来の延長線上で生まれる兆しや影響を想像し、自由に語ってください。
そして、指南役がここまでの閉塞した未来を言葉で総括します。



指南役は、次のプレイヤーに対して「風穴を開ける兆し」を手札から探すよう促します。
プレイヤーは、停滞の連鎖に一石を投じる一枚を選び、カードを置き、その理由を語ります。
小さな気づき、矛盾、反転の種――どんな形でも構いません。
それが世界に変化をもたらす“気配”であれば。

次に、〈二項対立〉のもうひとつの未来を、
先ほどの手順と同様に左の道へと展開していきます。

2つの道が埋まったら、最後に全プレイヤーから「感想」を賜り、お開きとします。
後に、指南役は音声メモとGPTを駆使して、用途に合わせて成果物を制作します。
特別な時間をカタチに残して贈ることで、体験は心に彩りを添えて刻まれていくでしょう。