

Melt Me

A Deliciously Queer Ice Cream Larp About Identity and Cumming Together

By Naohisa Iwata and Ben Bisogno 2021. Editing by Itou Keisuke.

18+ | 2 to 6 Players | 20 Minutes to 1 Hour

(日本語は下)

Content:

Exploring gay identities through sensual encounters with ice cream.

We Will Need:

- 1) Voice and text chat.
- 2) A spoon for each player.
- 3) A cup of ice cream (or an alternative creamy delight) for each player.

The game can last anywhere from 20 minutes to an hour, including introductions. For 20 minute play, use a small cup of ice cream. For an hour, use a tub! This is a potentially sticky and messy game, so **playing on a wipeable surface is best**. A darkened space is also recommended. If we have 5 or 6 players, use 2 breakout rooms that all may navigate freely.

Our Time Together:

We **play men, including transmen, getting intimate** in a gay bathhouse's darkroom in Nakazakicho, Osaka. We get intimate with each other through **eating ice cream!** By the climax of the game we discover how we will finish: Will we lick our cups clean? Will we save some for later? Or, will we smother the creamy goodness all over our faces?

Melt Me is not interested in the bodies players or characters have but in **exploring** the ties between **identity and pleasure**. When we eat **ice cream**, we **speak in character**, giving us the chance to lick away at the identities of our partner(s)—and discover who we are.

Some see gay baths as sexual haunted houses where fears are made flesh, but in the authors' experience, they are hallowed halls where folks from all walks of life can shed the sweaty uniforms of day in favor of a classic look: a low towel barely concealing one's pride. **Melt Me accepts players of all bodies and genders, age 18+**. All are welcome to play.

Before we begin, we need to mark some ground rules: The darkroom is a place where it is easy to stumble and be unsure as to how to handle oneself; so, below are three sets of guidelines that when followed will help us navigate our game with respect and confidence! Afterward, we can feel free to enter the bathhouse together and enjoy melting together...

How to Navigate The Space -

Below are two environmental points that will shape our play:

1. We will keep our **cameras off** (For online play).
2. We will keep our **undergarments on** (For all forms of play). Importantly, while we play characters engaging in intimacy, during the game **we do not actually perform sex acts**.
3. If we have more than 4 players, we will use "breakout rooms" we all may freely navigate.

How to Play Safe -

We will enter the bathhouse with these three guidelines in mind:

1. An **Open Door Policy**. Just as folks in real bathhouses **come and go freely**, even midway through a scene, we are free to come and leave our game as we will. Melt Me celebrates participants who make healthy decisions for themselves, body and soul. If you are leaving, it is polite to say **"I'm heading to the showers."** if you feel comfortable doing so, in order to let the other players know. If you finish *all* your ice cream, leave play.
2. An **Open Mouth Policy** (Meaning, please **communicate out of character!**): When you talk out of character during online play, **use the text chat**. During the scene, we will speak aloud in character. If in person, when speaking out of character, cross your fingers in front of your mouth and whisper like you are sharing a secret.
3. Please **Go Slow** and **Moan** (A form of Script Change):

- **Saying "Go Slow"** lowers the roleplay **intensity** of the scene, granting us a moment to savor the (delectably) chill aspects of the game.
- **"Moaning" is an invitation** to heighten the intensity of a scene.
- Before we play, as a group, let's practice both together!

How to Sweet Talk (About Dialogue) -

1. An important constraint of play is that we **only speak in character when we taste ice cream**. This can take the form of a simple lick, a nibble, or a whole bite!
2. To help guide our discussion, below are some lines of text that, if we'd like, we may use to inspire your dialogue. We don't know at first who we are playing—during the game, we **discover who our characters are through our responses** to our companions' questions.
3. The **game ends when** one of three cues occur:

★ If **all players** have said **"I'm heading to the showers"** and have left, we leave any extra ice cream we may have for later. At this point, the game ends.

★ If two or more players' **spoons scrape along the bottom** of their cups—and say **"I'm Almost There"** to let the group know—at this point we **lick our cups clean**. If you would rather not, use the Open Door. When everyone has gone "to the showers", the game ends.

★ If two or more players' ice creams **melt completely**—and say **"I'm All Wet"**, to let the group know—at this point, we **smother ourselves** with ice cream. If you would rather not, use the Open Door. When everyone has gone "to the showers", the game ends.

Optional Darkroom Dialogue:

The darkroom is a dreamscape where, in the thralls of pleasure, we discover who we are.

Dialogue can be **metaphorical or realistic**. Either approach is fine. For example, if some players want to say “ice cream” diegetically to mean something else, that sounds sweet!

Our dialogue will zoom in and out of focus, between “high resolution” lines spoken purely in character, to more “abstract” questions that help us interrogate our identities more deeply. A variety of prompts below captures some of possible moments in the bathhouse: intensely felt poignancy juxtaposed with out-of-body sensation. Keep in mind that whether we use any of the below prompts or not, we may **only speak in character when we taste ice cream**.

“May I touch you?”

“Come here often?”

“Why did you join me?”

“How do you like *this*?”

“Have I seen you before?”

“What kind of man are you?”

“Tell me about your first time.”

“Do your tastes change often?”

“How do you like to be kissed?”

“How many lives have you lived?”

“Have you ever been truly in love?”

“Who do you wish was here with us?”

“Do you consider yourself a veteran?”

“Do you have a family to go home to?”

“Nipples tell a story. Tell me about yours.”

“What do you see in me that others miss?”

“What do you want of me, before we leave?”

“Who do you wish was here, *instead* of me?”

“What about your body do you find pride in?”

“Who was the first one you ever brought here?”

“What are you able to forget when you come here?”

“What uniform do you shed when you enter this place?”

“What about yourself would you rather keep in the dark?”

“If you were architecture, in what style were you crafted?”

“Which tattoo of yours is your favorite, and what does it mean?”

“Do you prefer to be the little spoon or the big spoon? Why so?”

“If you could make a change about this place, what would it be?”

“What do you find here that you cannot find in your personal life?”

“Tell me something you find surprising about me. Ask me what it is.”

“When I breathe in your ear, like *this*, what memory comes to mind?”

Cooling Off - A Brief Decompression

This game provides opportunities for us to wade into deep territory. If we'd like, we can perform a simple decompression activity after we play to pull ourselves back to the surface. Below are 4 questions, which are answered in rounds. Each player answers 1 per round.

1. Each player answers; How am I doing now? This can be short, just one sentence.
 2. Each player details; What was a significant moment for my character?
 3. Each player describes; What melted during the game?
 4. Each player **answers in their head**, in a moment of quiet; What will I take away with me?
-

A Handy Reference...

Before Play:

- **Gather** Materials: Spoons, Cup-style Ice Cream, Stable Wi-Fi, and Sweet Players!
- **Find** a place where it is okay to make a mess. If possible, darken it.
- **Discuss** the core rules of the game: Cameras Off/Pants On/Max 3 Players per Room/Open Door Policy/How to Communicate/How the Game Might End
- Do **not** make characters. Through play, we **discover who we are**.
- **Practice** "Going Slow" and "Moaning".
- Take out your ice cream and take your first bite.

During Play:

- **Speak** in character **when you indulge** in ice cream.
- **Use chat** to talk out of character. If in person, cross your fingers and whisper.
- If possible, say "**I'm Heading to the Showers**" when leaving.
- Say "**I'm All Wet**" when your ice cream melts.
- Say "**I'm Almost There**" when your spoon is scraping near the bottom.
- **Resist finishing** all of the ice cream.
- Feel free to enjoy moments of **quiet**, when no one is speaking—just chilling.

Cues for Ending Play and Finishing Up:

★ If **all players** have said something like "**I'm heading to the showers**" and have left, we put aside any ice cream we have remaining for later. At this point, play ends.

★ If two or more players' spoons **scrape along the bottom** of their cups and say "**I'm Almost There**" to let the group know, we **lick our cups clean**. If you would rather not, use the Open Door. When everyone has gone "to the showers", play ends.

★ If two or more players' ice creams **melt completely** and say "**I'm All Wet**", to let the group know, we **smother ourselves with ice cream**. If you would rather not, use the Open Door. When everyone has gone "to the showers", play ends.

- Then, clean up and **get decent**.
- After, we may coda the game with a brief **decompression**, as described above.

メロメロ

(“Melo-Melo”, Japanese Text)

アイスクリームを食べつつ、お互いにアイデンティティを見出すゲイのゲーム

美園勉・直久岩田、令和3年

校訂者: 伊藤慶佑

18才以上 | 人数: 2人から6人 | 所要時間: 20分から1時間

内容

発展場の場面で、プレイヤーは自分(のキャラクター)とは何者なのか、を、
アイスクリーム × エロチックな出会い
の中で見出していく、同性愛を舞台としたゲームです。

必要なもの

- 1) DiscordやZOOMなどでの通話とテキストチャット(カメラは使いません)
- 2) 小さいスプーン
- 3) 好きなカップタイプのアイスクリーム(あるいはそれに準じるもの)

イントロを含めて、このゲームは最低20分ほどかかります。20分程度であればコンビニなどで買えるカップのアイスがおすすめです(ハーゲンダッツこそ!)。より長く楽しみたいければ、460ml以上のものが好ましいです。ゲームの性質上、スプーンで食べるアイスが必要です。このゲームの間に汚れる可能性があるので、浴室などで行った方がよいでしょう。薄暗い環境は最適でしょう。誰でもが参加でき、同性愛者では無くても全然大丈夫です。

過ごし方(ゆっくり過ごしましょう)

私たちは大阪中崎町の発展場で遊んでいる男性です。FtMトランスジェンダーの男性も含んでいます。「アイスクリーム」を食べながら、親しくなりつつあります。

お互いの心地よさ・幸せを通じて、自分と相手のキャラクターを理解していきます。ゲームの最後のころに皆さんと一緒に大切なことを決めます。どうやって気持ちを表したらいいだろうか、カップを貪るようになめ尽きるのか、後のために残したら良いか、、、等。顔や体に甘い液体をしたたらすのは最高ではないか? 男性同士の関係ならではの平等性が、このゲームの原理として常にあります。GMはいません。

「溶けて」はプレイヤーの体でなく、アイデンティティと喜びの繋がりを見出す事にこだわります。この繋がりを表すため、アイスクリームを味わう時にしかキャラクターとして話せないこととなります。この時が相手と自分のキャラクターを探るチャンスです。アイスクリームが無くなっていくとともに、「私は何者なのか」、というミステリーは溶け去ります。著者にとっては発展場は、従来の“自分”を一旦置いておき、別の、根源的な、新しい“自分”を見つけられるところだと思っています。

年齢(※18才以上)や性別を問わずこのゲームができます。遊びながら和らぎ、キャラクターを深めながら自分の心と喜びを知ることはポイントです。円滑かつ安全に行うためには3つのルールセットを心に留めましょう。

環境のルール:

1. カメラをオフにしましょう。相手を見ないで、もっと自由に遊べます。
2. パンツをちゃんと履きましょう。すべてはメタファーであることが重要です。

安全に遊ぶために:

1. オープン・ドアを遠慮なく、使ってください。

本物の発展場の中では、いつも人が行き来しています。同じようにこのゲームの中でプレイヤーは任意で行ったり来たりできます。退出する場合は、「シャワーを浴びます」と言います。できる限り他のプレイヤーに明示しましょう。

2. プレイヤーとして話す時にはチャットを使ってください。

キャラクターとしてだけでなく、プレイヤーとしてのコミュニケーションも大事です。オフライン(対面でのプレイ)の場合には、口の前で指をXの字してささやきましょう。

3. 場面の気持ちを調整してください。

A. 遊ぶ前に「喘ぎ」と「やめて」と違いを皆さんと一緒に確認します。

B. 「喘ぎ」とはその時の気持ちを強調するための提案です。やりたくなければしなくても、もちろん可能です。

C. 「ゆっくり」とはその時の気持ちを憚ることを意味します。ゆっくりと過ごそうという気持ちです。

対話に関しては:

- キャラクターとして話せるのは、アイスクリームを味わう時のみです。
- キャラはどのようなものなのか最初は分かりませんが、プレイの中で他のキャラクターの質問に答えることで徐々に分かってきます。下には例が書いてあります。
- ゲームには3つの終わりかたがあります。

〈ア〉皆さんが「シャワーを浴びます」と呼んで退出。

残り物はあれば、アイスクリームをそのままにします。終わり。

〈イ〉アウスがなくなりかけて、二人以上が「もう行きそうだよ」と呼ぶ。

残り物を舐め尽くす。終わり。

〈ス〉アイスが全部溶け、二人以上が「もう濡れているよ」と呼ぶ。

顔・体などに、アイスクリームをしたたらす。終わり。

発展場の会話の選択肢:

ゲイのサウナは半分、夢のようなところです。

世帯・年齢・人種問わず、遠慮なく喜びを体験すれば、知らなかった自分の一面や、未熟なところ、本性にほんの少しでも気づくことができます。もしくは夢のなかの不安定な、心の抽象的なイメージ・質問などにも。

下には幾つかのアイデアがありますが、これはインスピレーションとして使えます。自分の言いたいことをプレイの間に見つけられたらなお素晴らしいでしょう。

大切なことは、キャラクターとして話す時にはアイスクリームを味わいなければならないということです。

触っていいの？

よく来るね？

なんでここに来たの？

これが好きなの？

会う前には僕に何を望んでいたの

私じゃなかったら居てほしいのは誰なの？

あなたの体について自慢したいのはどんなところ？

あなたに会ったことがある？

どのような男なの？

はじめての時について教えて？

好みはよく変わる？

ここに初めて連れてきた人は誰なの？

ここに来て何を忘れたいの？

ここにきたらどんなユニフォームを脱ぐの？

あなたが隠したいことはなに？

どのようにチューしたらいい？

いくつの人生を過ごしたの？

恋に落ちたことはあった？

誰かここにきてほしい？

入れ墨の中でどれを気に入ってるの？どんな意味があるの？

体が建築だとしたら、どんなスタイルだと思う？

どのような戦いをしてきたの？

家族はいる？

あなたの乳首についての話を教えて。

僕が知らない、僕のことをおしえて？

後ろから、ハグしたい？ハグされたい？

どんな部屋に替えたい？

日常になくて今あることはなんだろう？

私のことで驚いたことは？

以上はインスピレーション。自分の考えはもちろん歓迎です！

ゲームの後のクールダウン

このゲームでは、プレイヤーは心理的に深部まで接触する可能性があります。きちんと現実に戻ってくる必要があります。そのために、以下のような5つの質問によりクールダウンしましょう。

1. 全員が応える: 今私は、調子はどうですか。(それほど長くなくてもOK)
2. 全員が思い出す: 自分のキャラクターに関して、重要な瞬間や体験はありましたか。
3. 皆でいっしょに考える: このゲームの中では、何が「溶けた」だろうか。
5. 静かに想像する: この体験から日常に持ち出したいことはある？

プレイ・メモ

遊ぶ前に:

- 集めよう: スプーン・カップのアイスクリーム・インターネット・素敵なプレイヤー
- 探そう: 自分を汚してもいいところ。薄暗いのはベター。
- 話し合おう: ゲームのルール。カメラはオフ。パンツをちゃんと履いて。オープン・ドア。どのように話そうか、コミュニケーションはできそうか。いつ、どうやってゲームを終えるのか(下には三つの状態があり:〈ア〉〈イ〉〈ス〉)。
- 練習:「喘ぎ」と「ゆっくり」の違いはなんだろうか。練習してみる!
- キャラクターを作らない。プレイ中で、自分のキャラクターをわかってくる。
- アイスを出すこと。

ゲーム中:

- アイスクリームを味わう時にしかキャラクターとしては話せない。
- プレイヤーとして話したい場合にはチャットを使うこと。オフライン(対面)であれば輪をXの字にしてささやく。
- 最後までアイスは食べきらないでください。
- なるべく、去るときに、「シャワーを浴びる」と呼ぶ。〈ア〉
- アウスがなくなりかけて、「もう行きそうだよ」と呼ぶ。〈イ〉
- アイスが全部溶けたら、「もう濡れているよ」と呼ぶ。〈ス〉
- 静かな瞬間をゆっくりと楽しもう。常に話す必要はないです。

ゲームの終わり:

- どのように場面を終えるのか、下の条件でわかってきます。

〈ア〉皆さんが「シャワーを浴びます」と呼んで、退出。

残り物はあれば、アイスクリームをそのままにする。終わり。

〈イ〉アウスがなくなりかけて、二人以上が「もう行きそうだよ」と呼ぶ。

残り物を舐め尽くす。終わり。やりたくないなら「シャワーを浴びます」と呼んで、退出してもいいです。

〈ス〉アイスが全部溶け、二人以上が「もう濡れているよ」と呼ぶ。

顔・体などに、アイスクリームをしたたらす。終わり。やりたくないなら「シャワーを浴びます」と呼んで、退出してもいいです。

- 体をきれいにして、感覚を戻す。(シャワーを浴びても良いです!)
- ゲーム後のクールダウンのアクティビティーに参加して、日常に戻ろう。