

TRPG 初心者の意識調査

三池克明 (佐久大学信州短期大学部)

The research on consciousness for the RPG beginner

Katsuaki Miike (Shinshu Junior College at Saku University)

Abstract: The author study a method to utilize RPG (role playing game) for education. In past study, the liberal arts education was able to find the possibility that could conjugate by the research on consciousness of RPG experts. However, it is not found about the process and the difficulty to improve playing the RPG. Therefore, in this paper, the author report the research on consciousness of the RPG beginner.

Keywords: RPG (role playing game), liberal arts education, thought process, group communication

I. はじめに

筆者は TRPG (テーブルトーク RPG、ただし英語圏では RPG と呼称される) の教育活用に関する研究を進めている。過去の研究では TRPG 経験が 10 年以上のいわゆる熟練者を対象にブレインストーミングを実施し、彼らから得られたコメントから TRPG がリベラルアーツの学習に役立つ可能性があることを見出した¹⁾。

しかし TRPG 初心者が熟練するまでのプロセスや、そこに至るまでの時間、そしてどの程度の割合が熟練者に至れるかなど明らかになっておらず、未知の部分が多い。

もしこれらが明らかになれば、TRPG の教育活用の可能性についてより有意義な議論が可能になると期待できる。そこで本稿では TRPG 初心者像を明らかにするために実施した調査とその結果を報告する。

II. TRPG とは

本章では研究対象である TRPG の概要と教育に関連する事柄について述べる。

1. TRPG とは

TRPG とは数名の参加者が集まり、参加者間の会話を中心に架空の世界 (主にファンタジー) を演出し、登場

人物を演じることで物語を作り上げる卓上遊びである。参加者は一人のゲームマスターと数人のプレイヤーに別れ、ゲームマスターは場面の情景や脇役の描写をプレイヤー達に説明し、プレイヤー達は自身が演じる登場人物 (PC: プレイヤーキャラクター) の発言や行動を他の参加者に説明する。その例²⁾を図 1 に示す。

また TRPG で遊んだ内容を演劇のような台本の体裁で書籍化したりプレイ^{3)~7)} や小説^{8)~11)} などがあり、近年は TRPG で遊ぶ様子を動画で配信する事例¹²⁾ も増えている。

2. TRPG における知的活動

TRPG は参加者間の会話によって物語を進行させる遊びであるが、ゲームマスターとプレイヤーは以下のような知的活動を行う。

1) ゲームマスター (参加者の一人が担当)

TRPG を遊ぶ前にゲームマスターは使用するルールを選択し、シナリオを制作する。ルールとは物語の世界観を提示し、その世界の登場人物として振る舞う際の約束事をまとめたもので、書籍またはウェブコンテンツとして流通しているものが多い^{13)~18)}。このルールの選択にはルールの内容や特徴を理解するといった知的活動が行われていると考えられる。

ルールを選択したら、それを踏まえてシナリオ (物語の骨子) を用意する。このシナリオは小説や映画のそれと異なり、ある程度大雑把で問題ない。また参加するプ

<p>次の文章は、ゲームマスターと3人のプレイヤー（A、B、C）がTRPGを遊んでいる様子を書き起こしたものです。「○○:」という記述は、誰が発言しているのかを表しています。</p>	<p>C: 私は魔法使いだから後衛で。「ゴブリンが出てきたら魔法でやっつけてあげるから、ちゃんと守ってね」</p>	<p>して、僕だけで曲がり角の先を覗き込んでみよう。</p>
<p>ゲームマスター (GM): 君たちは、町の近くの洞窟に住み着いたゴブリンというモンスターを倒してほしいという依頼を受けて、洞窟へやってきた。</p>	<p>GM: 洞窟の通路を流れる空気は、ひんやりとしている。洞窟の中はところどころ光が差し込んでいるが薄暗い。ちなみにゴブリンは暗闇でも目が見える。</p>	<p>GM: (サイコロを振って) 向こうは、君には気づかなかったようだね。話し声はそのまま近づいてくる。闇の中に、眩らしき赤い輝きが6つ見える。</p>
<p>A: オレが先頭に立つぞ。「戦闘はオレに任せろ! 出てこいゴブリンめ」</p>	<p>C: 魔法の明かりを杖の先に灯しておく。</p>	<p>B: ゴブリンが3匹か……戻って状況を説明しよう。「さて、どうする?」</p>
<p>B: ちょっと待った! 僕は盗賊だから罠を見つけやすいんだ。「罠があるかもしれないから、僕が先頭に立つよ」</p>	<p>GM: OK。君たちは魔法の明かりを手がかりに先へ進む……盗賊は「感知」の能力で判定してみて。</p>	<p>A: 「待ち伏せして叩こうぜ!」</p>
	<p>B: (サイコロを振って) 成功したよ。</p>	<p>C: 「そう言うと思ったわよ」じゃあ、杖をマントの中に隠して、明かりが漏れないようにするわ。</p>
	<p>GM: では、曲がり角の先から話し声がするのに気づく。人間の言語じゃないね。</p>	<p>どうでしょうか? 短い例でしたが、雰囲気は伝わったでしょうか?</p>
	<p>B: みんなに身振りで止まるように合図</p>	

図1. TRPGを遊ぶ様子を文章に書き起こした一例
 (「はじめてのテーブルトーク RPG2013」²⁾より)

表1. 被験者の概要 (2015年5月30日現在)

被験者	性別	年齢 (2016年 3月31日現在)	TRPGを 初めて知った時期	ゲームマスター またはプレイヤー 経験
A	男性	20	2014年4月頃	プレイヤーのみ
B	男性	20	2013年5月頃	プレイヤーのみ
C	男性	20	2015年5～6月頃	プレイヤーのみ
D	女性	20	2014年5月頃	プレイヤーのみ
E	女性	20	2014年4月頃	プレイヤーのみ

プレイヤーが演じる登場人物の行動によって展開が左右される可能性があるため、それに柔軟に対応できるようにするのが望ましい。そのためゲームマスターはプレイヤー達の性格やシナリオの好みがある程度把握する必要がある。またTRPGは会話を中心に進める遊びなので、映画やコンピュータゲームのように視聴覚に訴える表現が困難である。よって表現方法が制約されることも踏まえてシナリオを作る必要がある。このシナリオの用意には、ルールの参照、シナリオの創作や推敲、プレイヤーの想定、言語を中心とした表現といった知的活動が行われていると考えられる。

準備を終え、参加者が集まってTRPGを遊ぶ際、ゲームマスターはシナリオをベースに物語の場面を演出し、プレイヤー以外の人物の発言や行動を説明する。その際にはプレイヤー達に口頭によるシーンの演出と並行して場面の状況や登場人物の行動や発言などを説明する必要がある。そのためにはプレイヤー達に伝わる言語表現だけでなく、プレイヤー達の反応を見て言い換えや補足をし、プレイヤーからの質問に明快に答える必要がある。

このTRPGの進行には、場面を言語で説明する言語表現、プレイヤーの反応を見て質問に答えるなどといった知的活動が行われていると考えられる。

2) プレイヤー (ゲームマスター以外の参加者)

プレイヤーはゲームマスターから使用するルールやシナリオに従い、自分が演じる登場人物を検討する。その人物には名前・性別・年齢・容姿といった明らかに目に見える要素だけでなく、身体能力など場合によっては現れない要素や、生い立ちなどのバックグラウンドも含まれる。そしてそれらをルールに従ってキャラクターシートに記入する。キャラクターシートを使用するのはプレイヤー本人が人物のデータを参照するだけでなく、他のプレイヤーやGMに見せることで、自分が演じる人物の特性を説明するためである。TRPGではこれをキャラクターメイキングと呼ぶ。なおこの段階ではプレイヤーにはシナリオの導入部のみ明かされるのが一般的である。プレイヤーが登場人物のデータを作る際には、使用するルールを把握し、そのうえでゲームマスターが提示する条件を満たす必要がある。そのためプレイヤーはルール

表 2. プレーンストーミングのテーマ (2015 年 5 月 30 日実施)

テーマ	テーマ名	実験者の意図
①	TRPG の どの点が面白い？	被験者達が TRPG のどこに面白さを感じているかを被験者自身に発言させる
②	TRPG の どの点が難しい？	テーマ①から TRPG の面白さを再認したうえで、TRPG のどこに難しさを感じているかを発言させる
③	TRPG から 何を学びましたか？	テーマ①②から TRPG の面白さ・難しさを再認したうえで、TRPG から学んだことを発言させる
④	TRPG を楽しむために 何が必要？	テーマ①～③から TRPG を楽しむために何が必要になると考えているかを発言させる

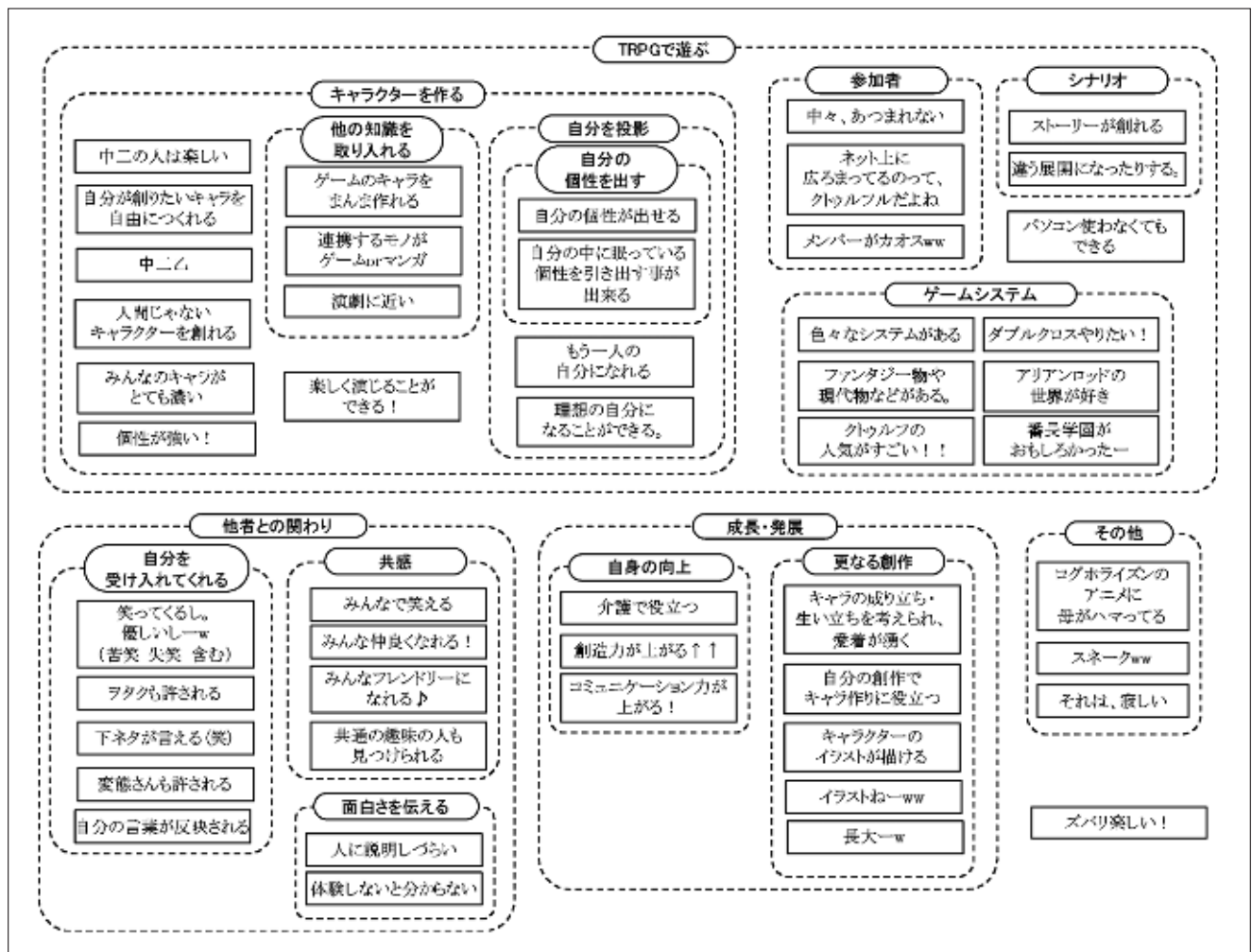


図 2. TRPG のどの点が面白い？

を参照し、必要に応じて制作した登場人物のデータに関してゲームマスターに意見を求める。また他のプレイヤーと相談して登場人物の役割を検討する必要もある。このようにキャラクターメイキングにはルールを読解、ゲームマスターや他のプレイヤーとのコミュニケーションを通して人物の特性を検討するといった知的活動が行われていると考えられる。

キャラクターメイキングを終え、TRPG を遊ぶ際、プレイヤーはゲームマスターの説明を受けながらその場面

を想像し、自分が演じる登場人物の発言や行動を決定する。この際にゲームマスターの説明だけでは分らないことがあればゲームマスターに質問をする。また発言や行動を決定する際には、必要に応じて他のプレイヤーに意見を求めることもある。さらにはどのような順序でどのような人物が発言や行動するかを話し合うこともある。このように TRPG を遊ぶときにはゲームマスターの口頭での説明を理解する、自身が演じる登場人物は今何が出来て、何をすべきか検討する。他のプレイヤーとコミ

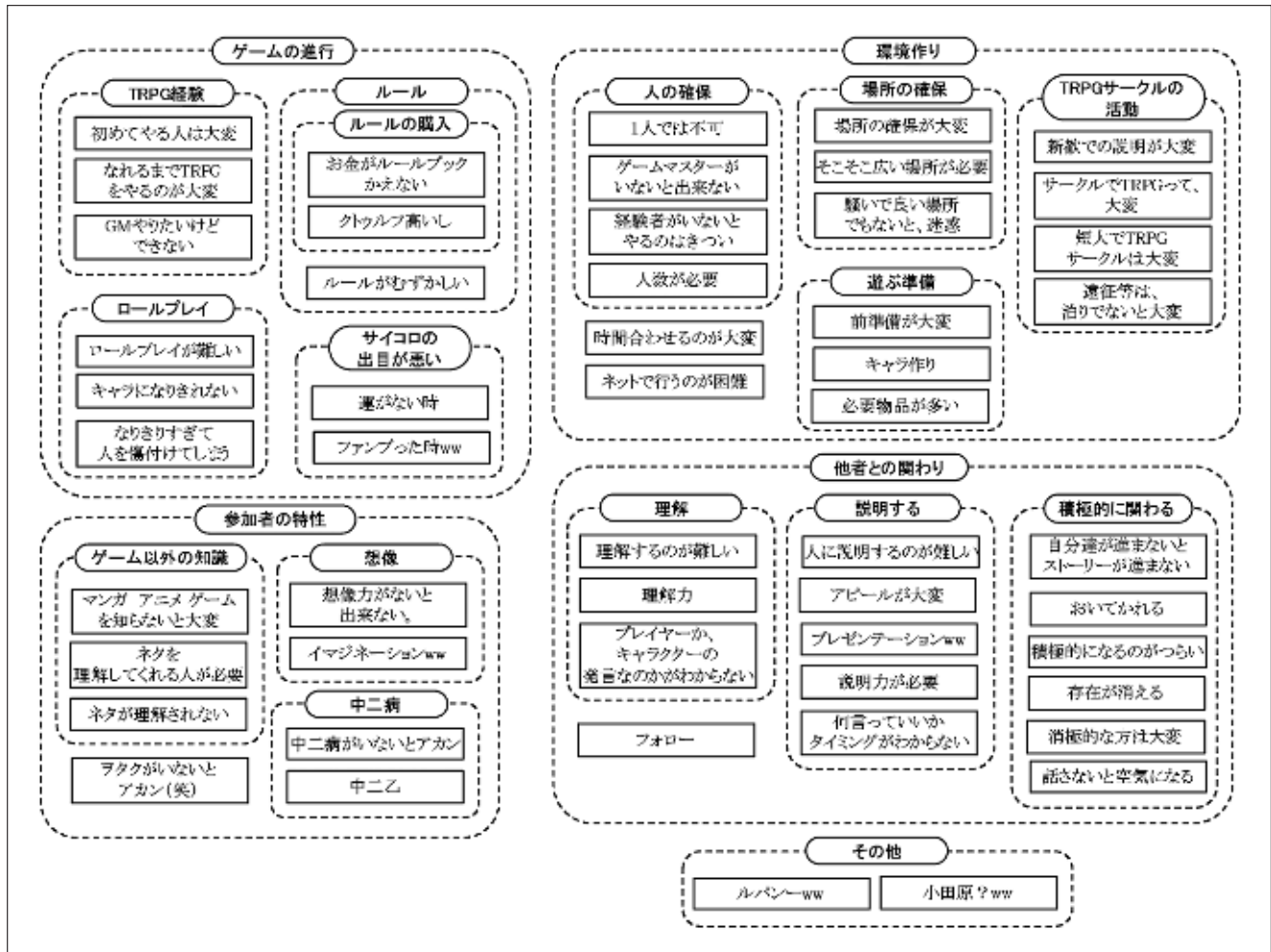


図3. TRPG のどの点が難しい？

ユニケーションをはかるといった知的活動が行われていると考えられる。

Ⅲ. 目的

TRPGで遊ぶ際に、参加者は様々な知的活動をしていると考えられる。そのためTRPGを教育に活用できる可能性はあるが、明らかにされていない領域が多いため、可能性を議論することが困難である。そこでTRPG初心者に焦点を当て、彼らはTRPGをどのように捉えているかを明らかにする。

Ⅳ. 被験者ならびに調査・分析方法

本章では本研究にご協力頂いた被験者、彼らに対して行った調査方法、収集したデータの分析方法について述べる。

1. 被験者について

TRPG初心者モデルを構築するため、TRPGの経験が浅い人物を被験者にするのが望ましい。この「TRPGの経験が浅い」について本研究ではTRPGのセッション（まとまった時間でTRPGを遊ぶ単位）経験が3回以下である5名を被験者として協力をお願いした。その概要を表1に示す。彼らは全員20歳前後の福祉分野を学ぶA大学の学生で、TRPGを愛好するサークルに所属している。また全員が登場人物の一人を演じるプレイヤーを経験しているが、シナリオや演出などを担うゲームマスターは初心者には難易度が高いため担当したことはない。

2. 被験者に対する倫理的配慮について

協力をお願いする際に、研究の目的、手法、収集したデータの管理方法について口頭で説明した。また論文などで研究成果を公表する場合は個人名を伏せるなどの方法で第三者による被験者個人の特定を困難にすることを説明した。そして被験者全員から口頭で了承を得ている。

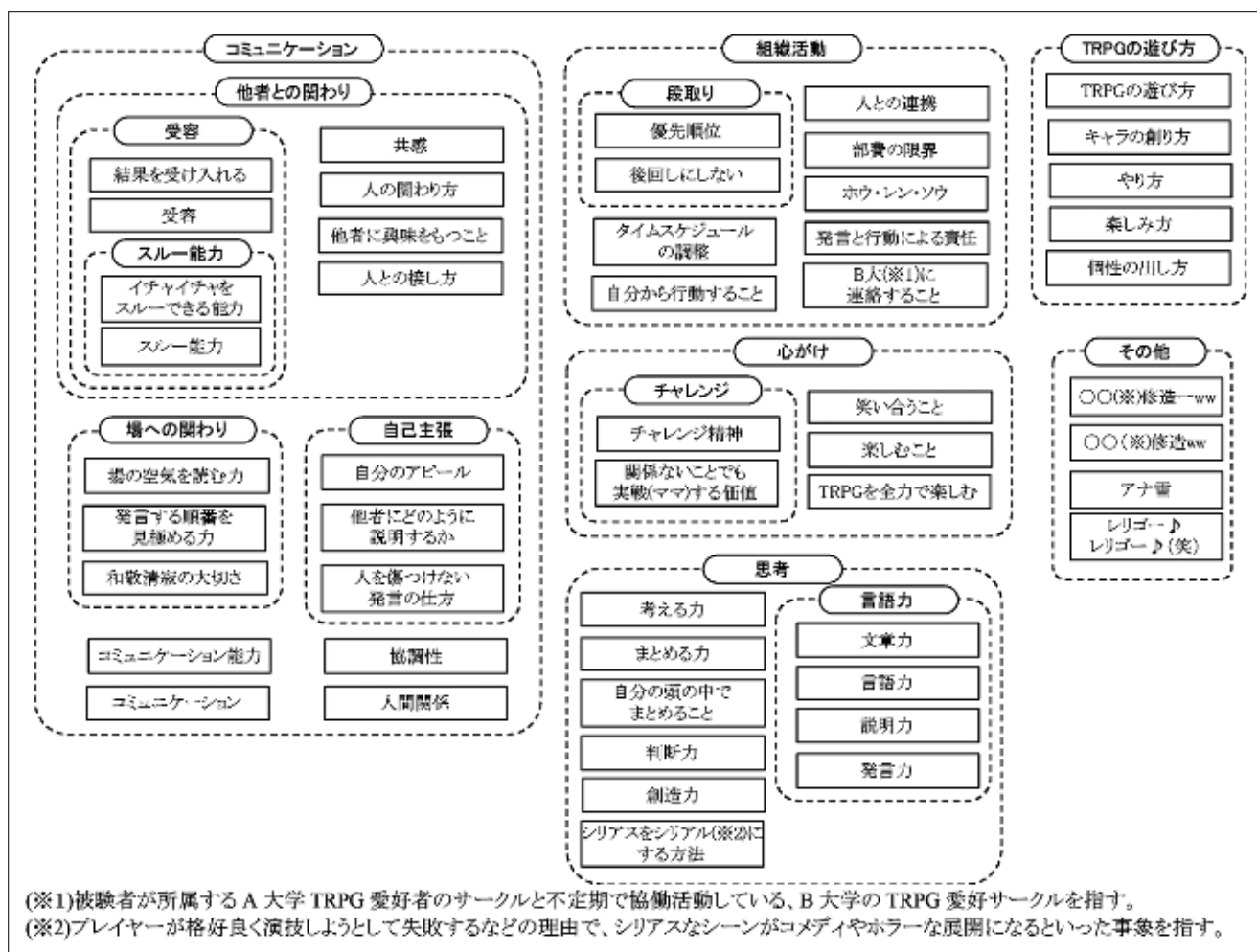


図 4. TRPG から何を学びましたか？

3. 調査・分析方法について

TRPG 初心者である被験者達が、TRPG を遊んだ結果、TRPG に対してどのような印象や考えを持っているのかを調査する。その方法としてブレインストーミングを採用した。ブレインストーミングのテーマを表 2 に示す。

ブレインストーミングにて得られたキーワードやフレーズをの分析には KJ 法を用いた。

V. 結果

本章では被験者 5 名のブレインストーミングによって挙げたキーワードやフレーズを KJ 法によって分類し、その分析について述べる。なお本文の読みやすさを踏まえ、キーワードやフレーズは〈 〉で囲み、カテゴリは【 】で囲むので注意されたい。

1. テーマ①「TRPG のどの点が面白い？」について

テーマ①「TRPG のどの点が面白い？」で挙げたキ

ーワードやフレーズを KJ 法で分類した。その一覧を図 2 に示す。同図右下に〈ズバリ楽しい!〉というキーワードがあることや、【TRPG で遊ぶ】に属するキーワードが 26 件と他のカテゴリに比べて多いことから TRPG を遊ぶこと自体に面白さを感じているようである。また【他者との関わり】に属するキーワードが 11 件、【成長・発展】に属するキーワードが 8 件あり、このことから TRPG を遊ぶ際に必要になるコミュニケーションや、TRPG を遊ぶ経験が学業などにも役立つと感じており、そこにも面白さを感じているようである。

2. テーマ②「TRPG のどの点が難しい？」について

テーマ②「TRPG のどの点が難しい？」で挙げたキーワードやフレーズを KJ 法で分類した。その一覧を図 3 に示す。【環境作り】が 16 件、【他者との関わり】15 件、と他のカテゴリより比較的多いことから TRPG を遊ぶための環境作りや準備、また他者との関わり方に難しさを感じているようである。また【ゲームの進行】が

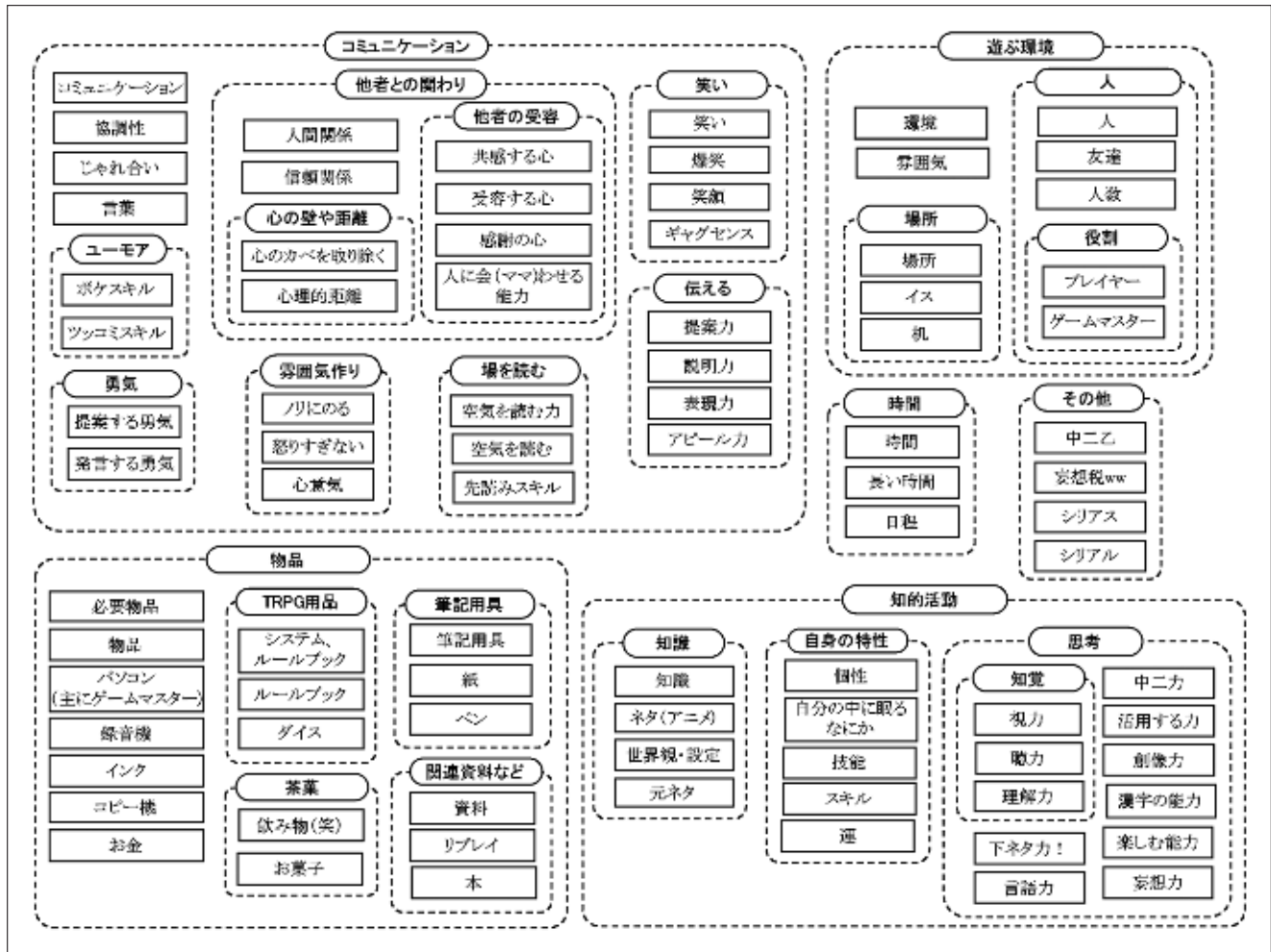


図5. TRPG を楽しむために何が必要？

11 件、【参加者の特性】が8件あることから、ゲームを進行させるために必要になるルールの把握やロールプレイ、またそれらを支える TRPG 以外の知識や想像力を駆使することに難しさを感じているようである。テーマ①と比較するとどちらにも【他者との関わり】があることから、TRPG を通して他者と関わることは面白く、かつ難しいと感じているようである。

3. テーマ③「TRPG から何を学びましたか？」について

テーマ③「TRPG から何を学びましたか？」で挙げたキーワードやフレーズを KJ 法で分類した。その一覧を図4に示す。【コミュニケーション】が18件と他のカテゴリに比べて多く、次いで多いのが【思考】の9件と【組織活動】の8件だった。また【TRPG の遊び方】が5件と前述した他のカテゴリより少ないことから、TRPG の遊び方よりもコミュニケーションや思考に関する事柄を学べたと感じているようである。このことから TRPG は遊ぶことを通してコミュニケーションや組織活

動、そして思考力の向上に資する可能性があると考えられる。

4. テーマ④「TRPG を楽しむために何が必要？」について

テーマ④「TRPG を楽しむために何が必要？」で挙げたキーワードやフレーズを KJ 法で分類した。その一覧を図5に示す。【コミュニケーション】が30件と他のカテゴリに比べて多い。TRPG は参加者間の会話を主体とするコミュニケーションで進行する遊びであるが、その性質が如実に表れた結果といえる。次いで多いのが【知的活動】の20件と【物品】の18件だった。TRPG は前述したように参加者間の会話を主体としているが、その内容はゲームマスターによる場面の説明や、プレイヤーが演じる登場人物の行動に関する事柄だけでなく、その背景（その状況に至るまでの経緯や、登場人物がそのように振る舞う根拠など）についても活発に議論される。この議論を円滑にすすめるには参加者間のコミュニ

ケーションは当然として、自身の思考力も必要になる。また TRPG を遊ぶ際には世界観などを決めるためのルールや、登場人物の特性をデータ化するためのキャラクターシートなどがあり、参加者はこれらを参照しながらゲームを進行することから、これら物品は必須ともいえる。これらの事情から【知的活動】【物品】カテゴリに属するキーワードがあらわれたと考えられる。

Ⅵ. 考察

前章で得られた結果から TRPG 初心者像について考察する。

1. テーマ①～④を縦断した考察

本節ではテーマ①～④のブレンストーミングと KJ 法で得られた結果を縦断的に捉えて考察する。

1) TRPG の面白さ

TRPG そのものについて面白いと感じている。そのうえでキャラクター（登場人物）を考えること、他者との関わり合いが自身の成長につながり、遊んだ内容がプレイなどの他の媒体に発展できることに面白さを感じている。

2) TRPG を通した他者との関わり

TRPG を通じて他者と関わることに對し、TRPG を楽しむためには必要なことであり、また TRPG を通して学べるものであり、それは TRPG 以外にも役立つ。そしてそれは面白いことであり、一方で難しいことでもあると感じている。

3) TRPG を遊ぶ際の知的活動

TRPG をプレイヤーとして遊ぶにあたり、相手の発言を理解し、自分の考えを伝えるための言語力、自分の考えをまとめる力や新たなアイデアを創出する想像力など、様々な知的活動が必要であると感じている。またこれらの能力は TRPG を通して学ぶことができている。

2. TRPG とリベラルアーツ教育

得られた結果から TRPG 初心者は様々な知的活動をしており、それは TRPG に必要なことであり、そして TRPG を通して学べると考えられる。また TRPG は楽しい遊びであると考えられることから。TRPG 初心者にとって、TRPG はモチベーションを維持しながらもリベラルアーツを学べる可能性があると考えられる。先行研究も踏まえると、TRPG は初心者から上級者までがリベラ

ルアーツを学ぶことに役立つ可能性が明らかになった。しかし一方で TRPG を遊ぶには遊ぶために参加者集め、時間と場所の確保といった環境作りや、参加者間の関わりやゲームの進行などに困難があることも明らかになった。これら困難についてはサークルなどの組織を作る、定期的に遊ぶ場所を用意するなどの対応を試みれば、ある程度は解消できるだろう。そうなれば TRPG の教育活用の可能性についての議論が、より促進できると期待できる。

ただし、本稿で報告した調査対象である TRPG 初心者は 5 名であり、彼らは福祉を学ぶ学生である。そのため被験者の特性が一部に偏っており、またサンプル数が少ない。TRPG の教育活用の可能性を議論するにはまだまだ調査が必要だろう。

Ⅶ. おわりに

TRPG の教育活用の可能性について、先行研究では TRPG 上級者を対象に意識調査をした。しかし未知の領域がまだ多いことから、続いて TRPG 初心者を対象に意識調査を実施した。その結果、TRPG 初心者も上級者同様にリベラルアーツ教育に活用できる可能性を見出した。また TRPG を遊ぶにあたっての課題も見出したことから、それらを解消できれば TRPG の教育活用がより促進すると期待できる。

今後は更なる意識調査だけでなく、TRPG で遊んでいる時の参加者の行動などを調査し、TRPG 初心者が熟練するプロセスから知的活動の詳細を分析するなど、TRPG の教育活用に資する知見を明らかにしていく。

謝辞

本研究にご協力頂いた A 大学の TRPG 愛好者サークルの皆様に、ここに記して感謝申し上げます。

【参考文献】

- 1) 三池克明. TRPG の教育活用についての一考察. 佐久大学信州短期大学部紀要. 2015 年, 第 26 巻, pp.13-21.
- 2) はじめてのテーブルトーク RPG2013. http://r-arclight.co.jp/wp-content/uploads/2012/12/V103-004_013W.pdf, 2017 年 2 月 20 参照.
- 3) 菊池たけし. アリアンロッド 2E・リプレイ・スキ

- ルマスターズ 七人の冒険者. 富士見ドラゴンブック. 2015 年.
- 4) 長尾姿子, 冒険企画局. シノビガミ 平安リプレイ うたものがたり. 新紀元社. 2015 年.
- 5) 丹 藤 武 敏, F.E.A.R. ト ー キ ョ ー N◎VA THE AXLERATION リプレイ ファントムレディ. エンターブレイン. 2014 年.
- 6) 藤田史人. メタリックガーディアン RPG リプレイ 起動, 鋼の守護神!. 富士見ドラゴンブック. 2013 年.
- 7) 清松みゆき, グループ SNE. ソード・ワールド 2.0 リプレイ 滅びのサーペント. 富士見ドラゴンブック. 2011 年.
- 8) 山本弘. ゴーストハンター ラプラスの魔 【完全版】. 富士見書房. 2014 年.
- 9) 友野詳. 新装版 ルナル・サーガ(1)赤い瀑布. 角川スニーカー文庫. 2014 年.
- 10) 矢野俊策. ダブルクロス ファースト+ペイン. 富士見ファンタジア文庫. 2010 年.
- 11) 清松みゆき. まぼろしの女—ソード・ワールド短編集. 富士見ファンタジア文庫. 1995 年.
- 12) ニコ動の TRPG 動画 4 万本を大調査! ネットでアナログゲームが復活!?. <http://ascii.jp/elem/000/000/935/935795/#eid935798>, 2014 年 12 月.
- 13) Sandy Petersen,Lynn Willis.Call of Cthulhu Rpg Keeper Rulebook: Horror Roleplaying in the Worlds of H.p. Lovecraft. 2016 年.
- 14) 相沢美良. 王国をすくえ! (ブルーシンガー RPG 魔女編). 国土社. 2014 年.
- 15) 藤田史人, 林 啓太. メタリックガーディアン RPG. 富士見書房. 2013 年.
- 16) 河嶋陶一郎. 忍術バトル RPG シノビガミ 基本ルールブック. 新紀元社. 2012 年.
- 17) 加藤ヒロノリ. 六門世界 RPG セカンドエディション. 新紀元社. 2007 年.
- 18) Steve Jackson; Sean Punch; David Pulver.Gurps Basic Set Campaigns (Gurps). Steve Jackson Games. 2004 年.