

論文

TRPG の教育活用についての一考察

三池 克明 (佐久大学信州短期大学部)

A consideration about the utilization to education of the RPG (Role Playing Game)

Katsuaki Miike (Department of Shinshu Junior College at Saku University)

Abstract:The purpose of this study is the utilization to education of the RPG(Role-Playing Game). The RPG proceeds in role-playing and conversation between participants. The author analyzed a provided keyword by brainstorming to RPG players. As a result, The author revealed the possibility that capitalize on interpersonal communication and liberal arts education.

Keywords:RPG(Role-Playing Game), group communication, social group work, interpersonal relationship, liberal arts

I . はじめに

学校教育で実施される実習科目では、しばしば現場の状況を模したロールプレイングによる指導が実践されている。例えば介護系実習科目では、現場で起こりうる状況を想定した環境を模擬的に構築した空間において、受講生がそれぞれ介護福祉士役と利用者役を分担し役割をこなす。受講生はこの経験を通して介護技術を習得するだけでなく、利用者の体調や感情について考えることの必要性を学ぶことが期待できる。他にもロールプレイを取り入れたものとして、面接練習での面接官と被面接者、プレゼンのリハーサルでの発表者と視聴者、そして本人の本心は問わずに特定の主張を持つ論者として議論をするディベートなども挙げられる。

筆者はロールプレイングをふんだんに取り入れた遊びである TRPG(テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム、英語ではテーブルトークを除いた RPG:Role Playing Game と表記、背景は後述)の教育への活用について研究をしている。先行研究では、浪崎^①は中学の国語の授業にて TRPG を取り入れ、相手の立場や考えを踏まえたうえでの「話すこと・聞くこと」といったコミュニケーション能力の向上について報告している。また加藤ら^②は高機能自閉症スペクトラム児を対象に TRPG を取り入れて実践し、社会性やコミュニケーションの支援に有効である可能性を報告している。

このように TRPG には教育上の効果が期待できる報告があるが、これらの研究はまだ少なく、大学生や社会人などいわゆる大人を対象にした研究報告は見られない。

その一方で Web 動画投稿サービスの一つであるニコニコ動画^③では TRPG に関する動画が増加していることが報告されている^④ことから TRPG を知っている、あるいは TRPG に興味がある人が増加している可能性が考えられる。

以上より TRPG に研究的意義があると筆者は考えた。そこで TRPG の経験がある社会人数名を対象に TRPG をテーマにしたブレインストーミングを実施し、彼らが TRPG をどう捉えているかを調査した。そして調査結果から TRPG がどのような教育に活かせるかの考察を試みた。

II . TRPG とは

本章では、研究対象である TRPG (テーブルトーク RPG) について、その背景を述べる。

1. TRPG とは

TRPG とは数名の参加者が集まって会話を中心に架空の世界(主にファンタジー)を演出し、登場する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 GM (ゲームマスター) と数名の PL (プレイヤー) に分かれ、GM が情景や脇役の描写を口頭で説明し、PL 達は自身が演じる人物である PC (プレイヤーキャラクター) の発言や行動の描写を口頭で説明する。その発言例を図 1 に示す。なお、このように参加者間の会話で一つの物語を展開し完了した時点でゲームは終了となる。この単位をセッションと呼ぶ。図 1 とこれまでの内容だけでは、おまごごのような“ごっこ遊び”に

GM 「君たちは旅をしていて、夕方にとある村に辿りつきました。今夜はここで一泊することにした君たちは、村に一つしかない酒場で夕食をとっています。そこにガラの悪そうな連中が数人入ってきました。連中は給仕の女性に因縁をつけているようで、女性は困っているように見えます」

PL・A「けしからん連中だ。よし、私がちょっと注意してやろう」

PL・B「よせよせ。もめごとにいちいち首を突っ込んでいたらきりがない。無視しとけ」

PL・A「何を言うんだ。それでは正義の味方の名がすたる」

PL・B「おいおい、僕らはただの旅人じゃないか。いつから正義の味方になったんだ？」

PL・C「GM。ところでその女性は美人ですか？」

GM 「特に決めていませんでしたが、美人ということにしましょう」

PL・C「ではガラの悪い連中に『君たち、女性が嫌がっているじゃないか。みっともないからやめたまえ』」

PL・A「おい、それは私のセリフだぞ」

PL・B「僕は他人のふりをします。巻き添えはごめんだ」

GM 「同じテーブルについてるなら他人とは思ってくれないでしょう。連中の一人が『俺たちに文句をつけるとはいい度胸じゃねえか』と凄んできました」

PL・A「懲らしめなければわからないようだな。相手になろう」

PL・B「あ〜あ。もめごとになっちまった」

PL・C「よ〜し、女性の前でいいところ見せるチャンスだ」

※GM：ゲームマスター、PL・A~PL・C：各プレイヤー

図 1. TRPG での参加者の発言例

●ドラゴンリングキャラクターシート

キャラクター名 リチャード ①

プレイヤー名 勇治 ②

職業[騎士 ③] レベル / ④経験点 0 ⑤

HP/攻撃力ボーナス +15 ⑥

技能能力値 [つよさ ⑦]

	能力値	順位	ボ- ナス	技能	HP
つよさ	15	1	15	30	30
すばやさ	12	2	10	22	
かしこさ	8	3	5	13	

所持金 金貨 30枚 ⑧

所持品 長剣・皮の鎧・盾・カマド ⑨

技能 特になし ⑩

呪文 [_____] [/]



①キャラクターの名前
②キミの名前
③キャラクターの職業
④最初は1レベル
⑤最初は0
⑥これは30~39ページを見よう
⑦能力順位一位のものを書く
⑧[3D6×10]枚の金貨
⑨買った物したら書き込んでね
⑩それぞれの職業の特技をメモしておこう
⑪魔法使いと僧侶は呪文とそれを使う回数を書いておこう
⑫キミのキャラクターの顔を書いておこう

図 2. キャラクターシートとその解説 (『ドラゴンリング』⁹⁾ より)

類似するように見えるが、ごっこ遊びのような曖昧なルールでは、GM が演出する物語の世界観、PL が演じる PC の特徴や性格などを参加者が把握することが困難になる。それによって物語としての一貫性が損なわれてし

まい、ゲームとして破綻してしまう可能性が高い。そこで TRPG にはルールや世界観などを解説する「ルールブック」が多数販売されており、ファンタジー⁵⁾、SF⁷⁾、アクション⁸⁾ などジャンルは多様である。参加者

GM 「君たちは盗賊が隠れていると思われる洞窟の中にいます。奥に進んだため外の明かりは届かず、手に持っている松明だけが頼りです」

PL・A 「足下に気を付けながら先に進みます」

GM 「すると足下に金属片が落ちていることに気づきました」

PL・A 「『何か落ちてるぞ?』とそれを拾い上げます」

GM 「それは板状の金属片で直径2センチ程度の円盤です。表面はさびていますが、文字が彫られているのがわかります。では【言語知識】で判定してください」

PL・A 「サイコロ振ります。…3でした。【言語知識】は1なので判定値は4です」

PL・B 「『僕にも見せて』と金属片を覗き込みます。サイコロ振ったら僕も3でした。ですが【言語知識】は6なので判定値は9です」

GM 「ではPL・Aのキャラクターは、その文字が読めませんでした。ですがPL・Bのキャラクターは読めました。その内容から隣国の古い硬貨ということがわかりました」

PL・A 「くやし〜読めなかった」

PL・B 「ニヤリとして『君の不勉強さにははとほとあきれるよ』とイヤミっぽく言います」

※GM：ゲームマスター、PL・A～PL・B：各プレイヤー

図3. TRPGでの判定の例



図4. ニコニコ動画にてTRPGに関する動画の投稿数、投稿者数、新規投稿者数の推移
 (「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!」(4)記事中のグラフに説明用の吹き出しを追加)

達はこれらから使用するルールブックを選択する。次にGMは選択したルールブックの内容からシナリオを発想し、PLはルールブックの内容に従いながらPCのデータ(性別、身長、所持品や、身体能力や知性の高さなど、これらはカテゴリ化・細分化され数値化される)を作成する。このPCのデータは、それを演じるPLだけでな

く他のPLやGMも把握しやすいように、フォーマットが定められたキャラクターシートとしてルールブックに添付されている。そのシートを用いて作成したPCの一例⁽⁹⁾を図2に示す。

またTRPGでセッション進行中にPLが演じるPCの行動の結果を判定と呼ばれる方法で決定することが多い。

表 1. 被験者の概要 (2014 年 11 月 29 日現在)

被験者	性別	年齢 (2015 年 3 月 31 日時点)	業種(勤続年数)	TRPG 歴	過去半年の TRPG セッション 回数
A	男性	28	情報サービス(5 年)	9 年	75
B	男性	27	製造(1 年)	9 年	10
C	男性	25	障害福祉(2 年)	6 年	12
D	男性	37	情報サービス(19 年)	21 年	4

表 2. ブレーンストーミングの詳細 (2014 年 11 月 29 日実施)

ブレイク ストーミング	テーマ名	実験者の意図
テーマ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
テーマ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
テーマ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
テーマ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

その際にはサイコロを振るといったランダムな要素を付加する。その例を図 3 に示す。

このように TRPG にはコンピュータ RPG やごっこ遊びに類似する点がありながら、他のゲームにはない特徴を持つ。例えば GM は事前に物語の骨子であるシナリオを用意するが、参加する PL の発想や PL が演じる PC の特性、セッション中の判定の結果によって、参加者全員が思いもよらない展開になることもあり、それを参加者同士で工夫して物語が破たんしないように補正していく必要がある。また PL と PC は演劇でいう役者と人物のように厳密には別人であるため、PC 同士が対立しながらも、参加者である GM や PL は一歩引いた視座、いわゆるメタ理論的な視座でその場面を楽しむことができる。その一方で会話中心のコミュニケーションでゲームが進行するため、誤解や主張の対立が起こる場合もあり、誤解を解き対立を調整し収束させる必要がある。

なお、このゲームはアメリカで発達し英語では RPG (Role Playing Game) と呼称されている。しかし日本ではコンピュータゲームのジャンルの一つであるコンピュータ RPG が先に認知された経緯から、それと明確に区別するために Table Talk が付加された TRPG と呼称される。しかしこれは和製英語であるため、本稿での英

語表記は RPG とする。

2. 近年の TRPG 動画の増加

近年、動画投稿サービスの一つであるニコニコ動画⁽³⁾にて TRPG に関する動画が増加していることを報告する記事が掲載された⁽⁴⁾。その記事内のグラフを図 4 に示す。このことから、ニコニコ動画への動画投稿者に限定されるが、TRPG に興味や関心を持つ人が一定数存在し、増加していることがわかる。

しかしながら、TRPG についての研究は少ないため、明らかになってない知見が多数あると思われる。TRPG に興味や関心を持つ人が増加している現在、これを明らかにすることは意義があると筆者は考えた。そこで TRPG 経験者を対象に調査し分析を試みた。

Ⅲ. 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、調査・分析方法、倫理的配慮について述べる。

1. 被験者について

TRPG に関する調査を進めるため、被験者は TRPG

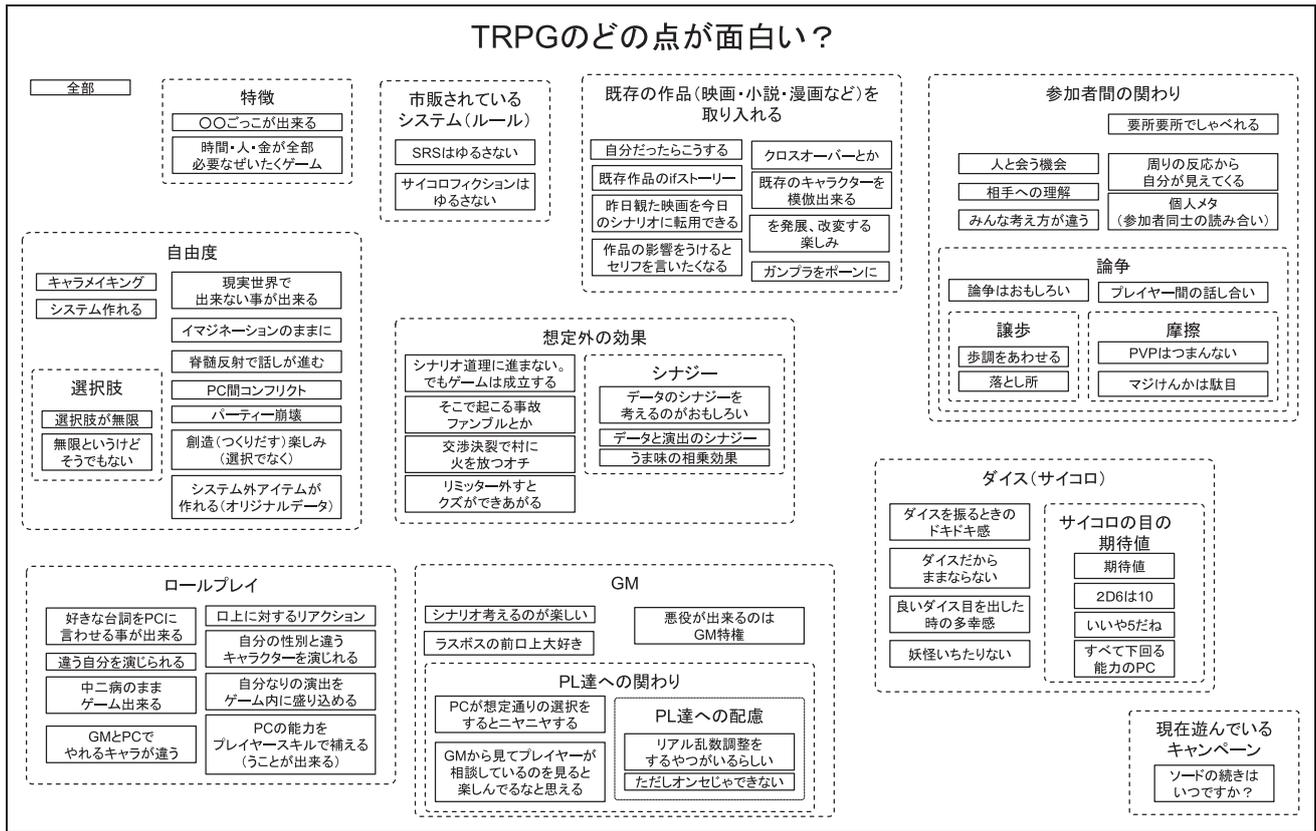


図 5. TRPG のどの点が面白い？

に関して十分な経験を積んだ人物が望ましい。この「十分な経験を積んだ」とする条件として、本研究では「TRPG 愛好者が集まるサークルなどの集団内にて未経験者や初心者へのアドバイスの経験がある」とした。そこで以上の条件を満たす被験者 4 名にご協力頂いた。その概要を表 1 に示す。彼らは全員社会人の男性で、TRPG の PL だけでなく GM の経験もあり、また TRPG 愛好者達が活動するサークルなどで初心者へのアドバイスの経験がある。

2. 調査・分析方法について

TRPG 経験のある被験者達が、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用いる。ブレインストーミングの実施日、ディスカッションのテーマ、実施時間などを表 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キーワードの分析には KJ 法を用いた。

3. 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、ブレインストーミングを実施する目的、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こと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。被験者全員から口頭で了承を得ている。

IV. 結果

本章では被験者 4 名のブレインストーミングによって得られたキーワードやキーワードを KJ 法によって分類し、得られた結果について述べる。

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？」で挙がったキーワードやキーワードを KJ 法で分類した。その一覧を図 5 に示す。キーワードやキーワードが特に多かったカテゴリは「参加者間の関わり」(12 件)、「自由度」(11 件)だった。

(1) カテゴリ「参加者間の関わり」について

このカテゴリは対人コミュニケーションに関連するものが多いが、自分の主張、他者の主張を聞くといった狭義のコミュニケーション⁽¹⁾に限らず、「相手への理解」「みんな考え方が違う」といったものや「周りの反応から

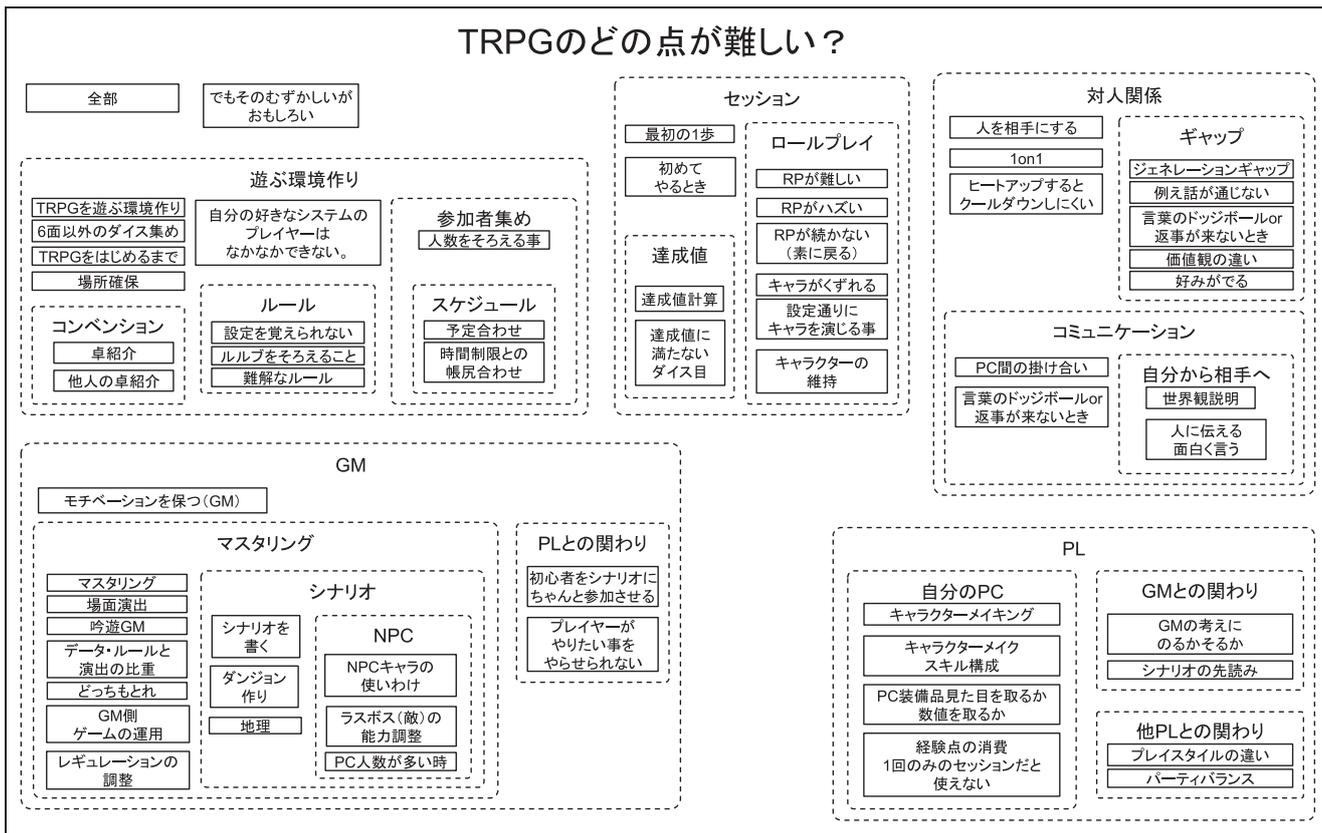


図 6. TRPG のどの点が難しい？

ら自分が見えてくる” “個人メタ（参加者間の読み合い）” とメタ認知も含んだ、いわゆる広義のコミュニケーション⁽⁴⁾まで含まれることが分かる。また参加者間の対立とも言えるサブカテゴリ「論争」にも注目したい。このサブカテゴリ内に“論争はおもしろい”というキーワードがあることから主張の対立などの論争・議論自体に面白みを感じているようである。その一方で“PVPはつまらない”（PVPとはPL間の争いを指す。なお、PLが演じるPCの争いではない）“マジけんかは駄目”といったキーワードがあることから、話し合いとしての論争は面白いと感じているが、ケンカになってはつまらなくなると感じているようである。

(2) カテゴリ「自由度」について

第2章で述べたとおり、TRPGは参加者達の発想や判定の結果によって思わぬ方向に物語が展開する場合がある。その性質がこのカテゴリに表れたといえる。またこのカテゴリ内には“現実世界でできないことができる” “イメージーションのままに” “創造（つくりだす）楽しみ（選択でなく）” “システム外アイテムが作れる（オリジナルデータ）” といった創造性に関連するキーワードがある。これは参加者で一つの物語を作り上げる作

業を創作活動と捉えており、そこに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キーワードをKJ法で分類した。その一覧を図6に示す。キーワードやキーワードが特に多かったカテゴリは「GM」（14件）、「遊ぶ環境作り」（13件）だった。

(1) カテゴリ「GM」について

GMはPL達が演じるPCが関わるシナリオを事前に制作する必要がある。またセッション中は、場面の描写をしながら、PL達の発言からPC達の行動を把握し、その結果を決定し、それによって変化した場面を再度描写する必要がある。これらの難しさがこのカテゴリに表れたといえる。例えば“モチベーションを保つ（GM）”はGMの役割がPLと比べてモチベーションの維持が困難と感じているようである。サブカテゴリ「マスタリング」とサブカテゴリ「PLとの関わり」より、特にマスタリング（セッション中のGMの作業全般）とPL達との関わりに難しさを感じているようである。

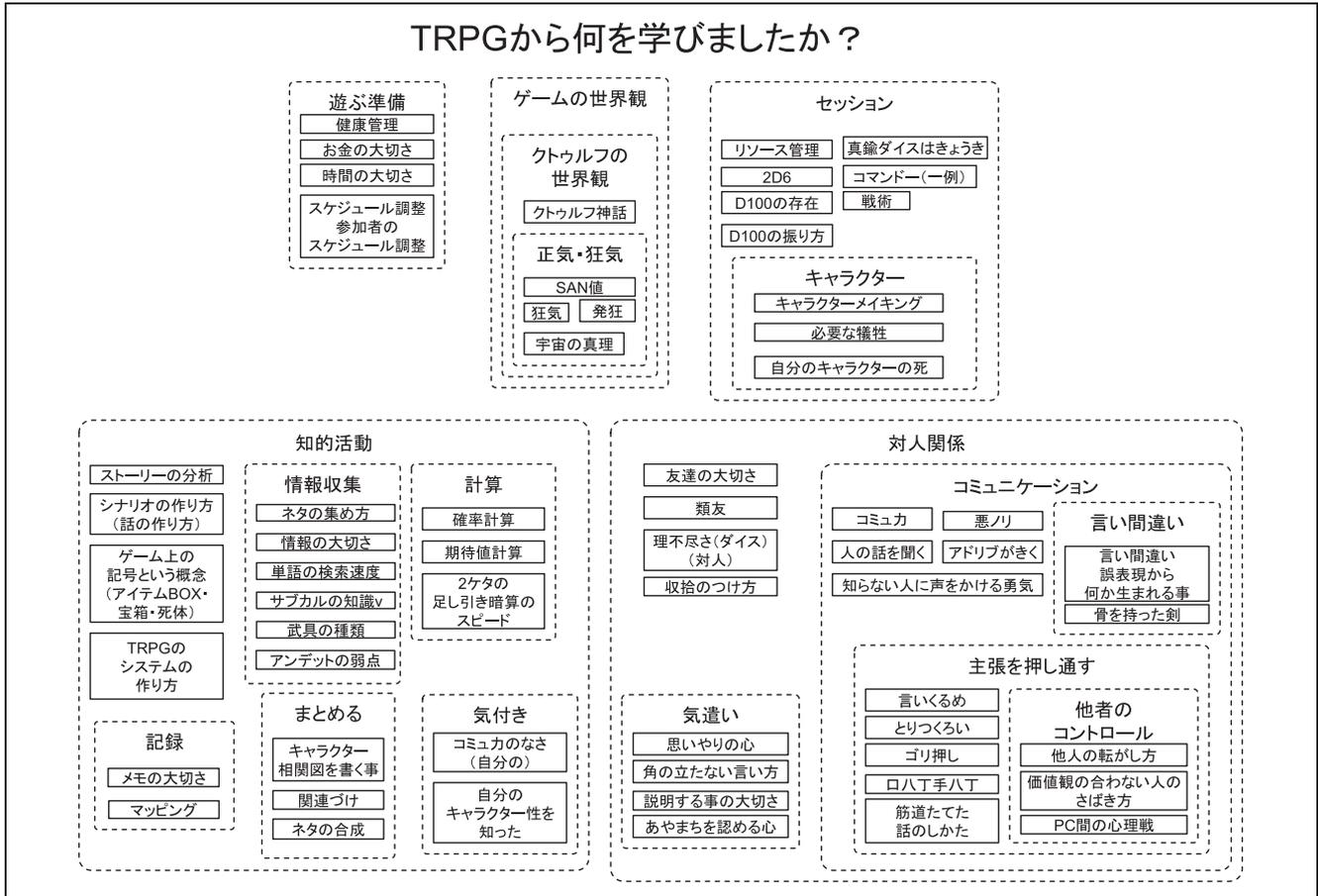


図 7. TRPG から何を学びましたか？

更に「マスタリング」に注目すると「場面演出」「レギュレーションの調整」やサブカテゴリ「シナリオ」の「シナリオを描く」、更にそのサブカテゴリ「NPC」(GMが演じる人物達)の「NPCキャラの使いわけ」などのキーワードが挙がっていることから、事前のシナリオ作成、セッション中の場面演出や複数のNPCの演出が難しいと感じているようである。またPLとの関わりにおいて、初心者に参加を促すことやPLが望む場面の演出にも難しさを感じているようである。

(2) カテゴリ「遊ぶ環境作り」について

TRPGは数名の参加者が卓を囲んで遊ぶため、参加者間のスケジュール調整や、場所の確保が必要になる。また事前にルールブックを用意し、その内容をある程度把握しておく必要がある。これらの難しさがこのカテゴリに表れたといえる。具体的にはサブカテゴリ「参加者集め」の「人数をそろえる事」から、参加者の確保が難しいと感じているようである。またそのサブカテゴリ「スケジュール」の「予定合わせ」「時間制限との帳尻合わせ」から、セッションの時間確保や時間調整が難しいと

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キーワードをKJ法で分類した。その一覧を図7に示す。キーワードやキーワードが特に多かったカテゴリは「対人関係」(23件)、「知的活動」(20件)だった。

(1) カテゴリ「対人関係」について

TRPGは数名の参加者が会話によるコミュニケーションによって進める遊びであるが、対人関係に関して何かしらを学んだと感じているようである。特にサブカテゴリ「コミュニケーション」のキーワード・キーワードが15件と多数あることから、コミュニケーションに関して何かしらを学んだと感じているようである。

また、サブカテゴリに「主張を押し通す」がある一方でサブカテゴリ「気遣い」があることに注目したい。一見すると相反する概念のようにも見えるが、良好な対人関係を築くにはいずれか一方ではなく両方が必要である

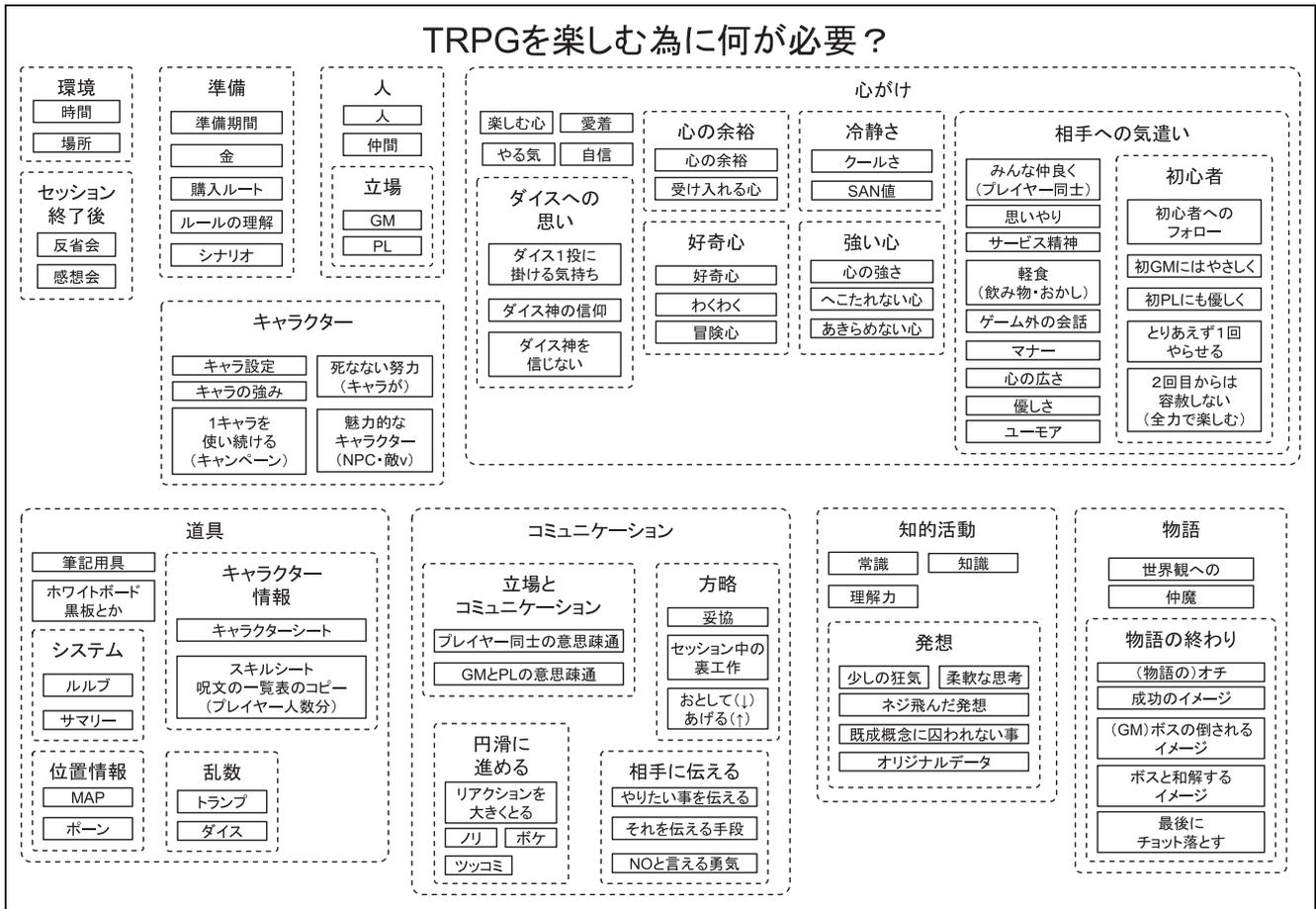


図 8. TRPG を楽しむために何が必要？

ことから、バランスのとれた社会性を身につけるのに役立つ可能性がある。

(2) カテゴリ「知的活動」について

TRPG を行う際、ルールブックが提示するルールや世界観、GM が用意したシナリオ、PL が用意した PC などを把握する必要がある。またこれらを把握するには関連する要素の理解がしばしば必要になる。例えばファンタジーの世界観のシナリオでセッションを進めるのであれば、類似する作品をある程度知っている GM が簡単に説明するだけで PL 達はイメージを共有しやすくなり、コミュニケーションがスムーズになる。

また GM のシナリオ作成にしる、PL の PC 作成にしる、既存の小説や映画などを全く参考にせずに作り上げることは困難である。よって参考になる情報を収集し、分析することによって様々な知的活動を実践したと感じているようである。このサブカテゴリを見てみると「情報収集」「記録」「計算」「まとめる」「気付き」の5つがあるが、これらはリベラルアーツの要素であり、これらを学んだと感じているようである。

4. テーマ④「TRPG を楽しむために何が必要？」について

テーマ③「TRPG を楽しむために何が必要？」で挙げたキーワードやキープフレーズを KJ 法で分類した。一覧を図 8 に示す。キーワードやキープフレーズが特に多かったカテゴリは「心がけ」(31 件)だった。そのうちサブカテゴリ「相手への気遣い」が 14 件と多く、「みんな仲良く (プレイヤー同士)」「思いやり」「サービス精神」「マナー」「心の広さ」など多様なキーワード・キープフレーズがあった。サブカテゴリ「初心者」を見ると、初心者に対する気遣いに関するキープフレーズがあった。以上より、TRPG を楽しむためには相手を気遣う心がけが必要で、また初心者に対する配慮が必要と感じているようである。

V. 考察

第 4 章で述べた結果より、TRPG の教育活用について考察する。

TRPG とは参加者である GM が用意したシナリオから場面を演出し、それを踏まえて PL は自分が演じる PC の演出をすることで物語を作り上げる卓上遊びである。4名の被験者である TRPG 経験者は TRPG に対して、参加者同士の論争も含んだ関わりや創作活動に通じる自由度に面白さを感じ、その一方で GM のモチベーションの維持、マスタリング、PL との関わりに難しさを感じているようである。また TRPG を通して意見を主張するだけでなく、相手への気遣いも含めたコミュニケーションやリベラルアーツを学んだと感じており、そして TRPG を楽しむためには相手への気遣いなどの心がけが必要であると感じているようである。

以上の TRPG 観から、2つの教育活用が可能と考えられる。1つ目はディベートのような自分の主張を論理的に通すだけでなく、相手との対人関係まで配慮したコミュニケーション能力の育成である。また相手を気遣うあまり、安易に主張を取り下げのではなく、面白さを味わえる議論を展開する能力の育成にも期待できる。

2つ目はリベラルアーツ教育である。この教育は専門分野を学ぶための土台にもなるため、専門教育の効果的な実践が期待できる。

しかしながら、これら2種類の教育活用を実践するには参加者が相手を気遣う心がけが必要である。

Ⅵ. おわりに

本稿では TRPG の教育活用を考察するため、TRPG 経験者を対象にブレインストーミングを実施し、彼らの TRPG 観を分析した。その結果、TRPG には対人関係に配慮したコミュニケーション能力の育成や、専門教育を学ぶための土台といえるリベラルアーツの教育に期待できることが明らかになった。

しかしそのためには、参加者相互の気遣いが必要であることも明らかになった。また被験者が TRPG 経験者であることから、TRPG 初心者には当てはまらない可能性もある。

今後はこれらの知見を踏まえ、TRPG 初心者を対象にした調査や、セッション中の参加者の行動などに注目した調査・分析を検討している。そしてこれらから得られた知見をまとめ、TRPG の教育活用の可能性を検証したい。

【参考文献】

(1) 浪崎智哉. TRPG による国語科コミュニケーション

能力の開発. 国語国文科研究と教育. 2006, No.43, pp.39-55.

(2) 加藤浩平, 藤野 博, 糸井岳史, 米田衆介. 高機能自閉症スペクトラム児の小集団におけるコミュニケーション支援：テーブルトークロールプレイングゲーム (TRPG) の有効性について. コミュニケーション障害学. 2012, Vol.29, No.1, pp.9-17.

(3) ニコニコ動画：GINZA,
http://www.nicovideo.jp/video_top, 2014年12月.

(4) 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.

(5) 清松みゆき, グループ SNE. ソード・ワールド RPG ベーシック. 富士見文庫. 2004年.

(6) 菊池たけし, F.E.A.R.. アリアンロッド RPG ルールブック. 富士見文庫. 2004年.

(7) 鈴吹太郎, F.E.A.R.. トーキョー N © VA THE AXLERATION. エンターブレイン. 2013年.

(8) 矢野俊策. ダブルクロス. ゲームフィールド. 2001年.

(9) 島村春奈, 朱鷺田祐介. ドラゴンリング. 新紀元社. 1989年.