遊戯史研究

Die Forschung
der Geschichte der Spiele
2016.10

28

ＴＲＰＧの歴史、特徴から実地での活用について

著者　保田　琳

掲載誌　遊戯史研究
号　28
ページ　44-60
発行年　2016.10
ＩＳＳＮ　1882-4846

Creative Commons : 表示 - 非営利 - 改変禁止
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ja

TRPGの歴史、特徴から実地での活用について

保田　琳

はじめに

本論文では、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム（以下、TRPG）の歴史、特徴、TRPGの実地での活用を紹介する。

筆者は、二〇一四年から加藤浩平氏のTRPGを用いた小グループ活動によるワークショップ[1]に協力しており、そのワークショップでは、『いただきダンジョンRPG』というTRPGのシステム[2]を用いていた。TRPG『いただきダンジョンRPG』を用いて、ゲームの場による安全で自然な形でコミュニケーションをはかる支援を紹介する。

以下は、筆者が中高生と一緒に活動しているTRPG『いただきダンジョンRPG』[3]の一場面である。

図1-1

GM[4]：……魔法使いと剣士が部屋の中に入った瞬間、ロックゴーレム（図1－1）が動き出し、「警告スル。立チ去レ！」と言います。どうしますか？

剣士：すぐには攻撃しないみたいだ。

魔法使い：どうしよう。

剣士：さっき拾った指輪を渡したら？（笑）

魔法使い：だったら戦闘しよう。

GM：意外と魔法使いは攻撃的だね（笑）。

魔法使い：やっぱり、帰ろう（笑）。

剣士：帰るふりをして戦うとか。

銃使い：やはり罠だったか。チャキ！　人形のくせにうるさいやつだな、不意打ちでバーン！

魔法使い：後ろに下がります。

GM：ちょっとまって、銃使いが不意打ちしようとするなら、そこで状況が変わるね。

剣士：えー。

GM：銃使いは後ろにいるから、前に出た二人には（その行動を）止められない。銃使いは弾が当たるかどうかの判定をサイコロをふたつ振って決めよう。

銃使い：はい。2と3で5だから、銃の命中値を足して8。

GM：では、銃弾はロックゴーレムに当たりますが、チュイン！　と音をたてて弾かれます。

銃使い：なに！（笑）

魔法使い：あ、魔法使いは攻撃的な性格じゃない（性格：気弱、優しい）な。どうしよう。

GM：なんにせよ、銃使いに攻撃されたロックゴーレムは、ゴゴゴゴッという音と共に君たちに襲いかかる！　戦闘開始だ！

TRPGについて

TRPGは、基本的に一人が司会進行役のGMを担当し、他の参加者はプレイヤーとなって、各人一人、ゲーム世界の主役プレイヤーキャラクター（PC）を操作する。そして、GM運営の下、即興で物語をつく

りあげていく協力型のゲームである（図2－1、2－2）。

「ゲームとは、プレイヤーがルールで決められた人工的な対立に参加するシステムであり、そこから定量化できる結果が生じる。（ケイティ・サレン他、二〇一一）」という定義から考えると、ＴＲＰＧには、いわゆる「勝者」もいなければ、最終的な目的もない。

キャンペーンは、成熟しながら発展、変化してゆく（Gary Gygax, 1978）」ため、はっきり定量化できる結果があると言えない。そのため、ゲームと言ってもいわゆるチェスや囲碁、将棋といった対戦型の遊びではなく、ゲーム的なルールがある物語ワークショップと言った方がより近いだろう。

ＴＲＰＧの道具にほぼ共通する物は、紙とペンとルールブックである。これに、ＴＲＰＧの作品（システムと呼ぶ）によって多面体のサイコロ（図2－3。六面体や一〇面体、二〇面体など）やトランプ、駒、チップ、ボードといったものを使う。

ＴＲＰＧのルールブックは、基本的にキャラクターの作成方法、ワンゲーム（セッションと呼ぶ）内のルール、ゲームの運営方法、キャラクターやゲーム世界の情報が詰まっている。

最初期のＴＲＰＧでは、キャラクターの場所の位置取りをミニチュア[5]で表現していたが、次第にミニチュアを使わずに位置取りを表現するシステムが出るようになった。

例えば、関連書籍が百を超える日本の代表的なＴＲＰＧである『ソード・ワールドＲＰＧ』[6]（図2－4）では、紙とペン、一人につき六面体のサイコロ二個が必要とされている。サイコロは、キャラクターがゲーム中の行動の成否を決定する変数に用いられる。

ＴＲＰＧの歴史

一八一一年に革新的なウォーゲームである『クリークシュピール（Kreigspiel=Wargame）』[7]をライスヴィッツ（父）が開発する。それまでのウォーゲームはチェスを改変しただけのゲームだったが、『クリークシュピール』は、戦場を再現する概念のルール化と良識による審判制の導

図2－1

図2－2　TRPGの様子　1

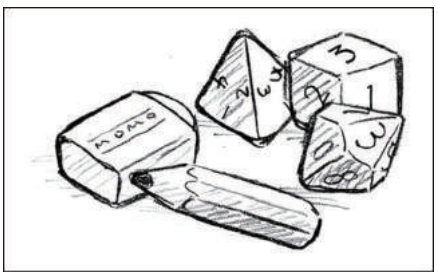
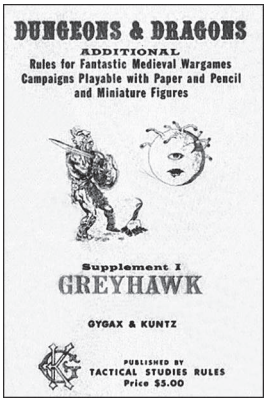


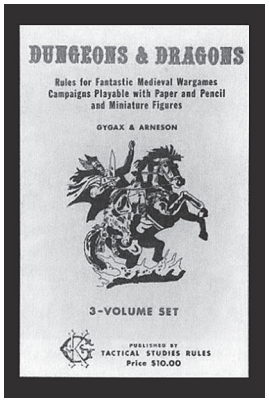
図2－3　TRPGのさいころ，他

図2－4

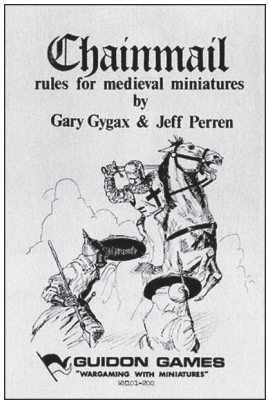
Ⓓ *The Dragon,* Vol.1, 1976. 6（©Wizards of the Coast LLC）



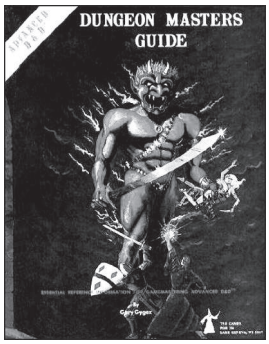
Ⓒ *Dungeons & Dragons: Supplement I, Greyhawk,* 1975（©Wizards of the Coast LLC）



Ⓑ *Dungeons & Dragons,* 箱のカバー絵, 1974（©Wizards of the Coast LLC）

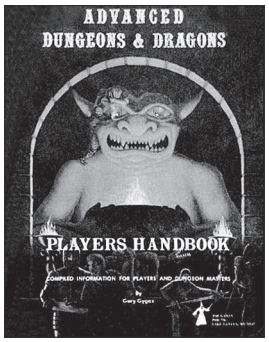


Ⓐ *Chainmail,* 1971（©Wizards of the Coast LLC）

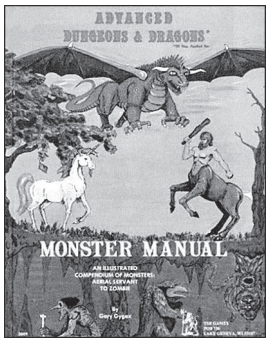


Ⓗ *Advanced Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide,* 1979（©Wizards of the Coast LLC）

Ⓖ *TSR* の広告．イリーズ・ガイギャックスが出演した．1978 年頃（©Wizards of the Coast LLC）



Ⓕ *Advanced Dungeons & Dragons Player's Handbook,* 1978（©Wizards of the Coast LLC）



Ⓔ *Advanced Dungeons & Dragons Monster Manual,* 1977（©Wizards of the Coast LLC）

図 3 - 1　*Chainmail* および *Dungeons & Dragons* 関連書（いずれもマイケル・ウィットワー／柳田真坂樹・桂令夫訳『最初に RPG を作った男　ゲイリー・ガイギャックス――想像力の帝国』ボーンデジタル，2016 より）

入が特徴である。また、サイコロの乱数を使ったルールも存在する。

『クリークシュピール』は、ライスヴィッツ（子）の普及活動により、プロイセン軍が軍事教材に使うようになった。

一八八一年以降、『クリークシュピール』は娯楽用のウォーゲームに転化され、人気のあったブリキの兵隊のフィギュアがウォーゲームと結びつき、ミニチュアウォーゲームが愛好サークルを中心に親しまれるようになる。

一九七一年、中世ヨーロッパの暗黒時代を題材

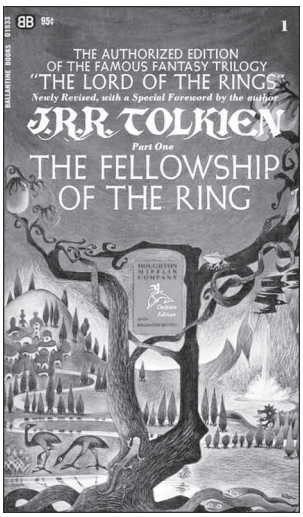


図 3 - 3

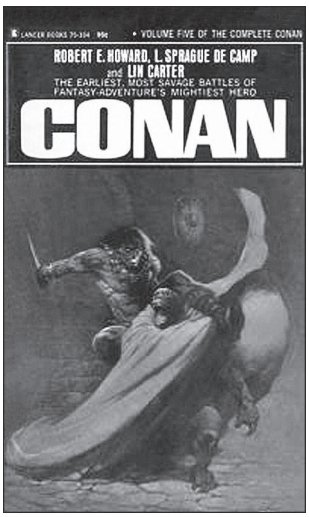


図 3 - 2

にしたミニチュア・ウォーゲーム『チェインメイル（*Chainmail*）』（図3－1Ⓐ）をゲイリー・ガイギャックスがつくる。

その頃、パルプ・マガジンの『英雄コナン』[8]（図3－2）が復刊したことや、『指輪物語』[9]（図3－3）が広まったこともあり、『チェインメイル』をファンタジー世界で遊ぶための追加ルールが生まれた。デイヴ・アーンソンはブラックムーアという架空の世界を作り、キャンペーンとして遊んだ。

ブラックムーアでは、『ディプロマシー』[10]の影響もあって親や人間同士の関係、戦略、外交がミニチュアの戦闘に関係することもあった。キャンペーンによる連続したゲームの中で、爵位の上昇だけでなく、能力の段階的な成長という概念が生まれた。

キャンペーンの中には、戦争だけではなく地下迷宮を探検するゲームがあった。そこでは、審判が状況の描写とプレイヤーと口頭のやり取りをし、所々で戦闘が挟まっていた。これらをアーンソンから聞いたガイギャックスは、経験値の概念と地下迷宮でのゲーム、人格描写に注目し、一九七三年に『ダンジョンズ&ドラゴンズ（D&D）』（図3－1Ⓑ）をつくった。この時、『D&D』は「中世ファンタジーウォーゲーム」という括りで売っていたが、実際の内容にそぐわない分類名だった。そのため、一九七六年中頃に、『D&D』を示す新しい分類名「ロールプレイングゲーム（RPG）」が誕生した。

ロールプレイングには、二つの意味がある。ひとつは、ウォーゲームの兵種から発展した、戦士や魔法使い、僧侶のクラスによる攻撃・防衛・治療といった行動の役割分担。もうひとつは、ブロンテ姉妹[11]がおもちゃの兵隊を使い、空想の世界の中の登場人物として遊んだような役割演技だ。

アメリカを中心にRPGが広まると、『ウルティマ』[12]（図4－1）や『ウィザードリィ』[13]（図4－2）といったコンピュータRPGが生まれ、それが親しまれるようになると、デジタルとアナログの「RPG」を区別する必要がでてきた。英語圏でも、デジタルゲームのRPGをElectronic RPGと言い、TRPGをpaper and pencil RPGや、tabletop RPGと呼んでいる。呼称は、computer gameと比較してpaper and pencil game、ボードウォーゲームと比較して、ミニチュア・ウォーゲームをtabletop gameと呼ぶのが由来だろう。

日本では、一九八七年に発売されたファミコンのRPG『ドラゴンクエストⅡ』[14]（図4－3）が爆発的に売れたこともあり、近藤功司と安田均がアナログなRPGを指す「テーブルトークRPG（TRPG）」を使い始めて、その呼称が普及している。

図4－1

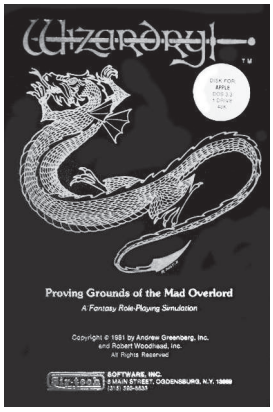


図4－2

図4－3

図4－4

図4－5

図4－6

海外では、TRPGの宣伝媒体として、実録したTRPGのセッションを元に小説化（例えば『ドラゴンランス戦記』図4－4）するのが主流であるが、日本のTRPGは、小説とは別に、ト書き形式で小説化した物語リプレイ（冒頭参照）もライトノベルの一ジャンルとして確立している。

一九八六年『コンプティーク』で雑誌連載された『ロードス島戦記D&D誌上ライブ』[15]が人気を博したからだろう。これはD&Dを使って実録したセッションをト書き形式の物語リプレイにしたものだった。

後に版権の都合で『ロードス島戦記RPGリプレイ』（図4－5）として、システムを変えてセッションを再録したものを書籍化している。

一般家庭にインターネットが普及する一九九五年には、すでにオンライン上でTRPGのセッションが行なわれた（鈴吹太郎氏へのインタビュー）。

二〇一六年現在においては、ニコニコ動画で二〇一二年に始まった『ゆっくり妖夢と本当はこわいクトゥルフ神話』（原作者が削除したため現在は視聴不可）を皮切りに、TRPGのセッションを扱った動画が、ニコニコ動画の視聴総合一位を取る、二百万回再生を突破する（『実はめっちゃ面白いクトゥルフ神話TRPG』[16]図4－6）、キーワードによるニコニコ動画内でのTRPG関連動画が四万を超えるなど、新たなTRPGの宣伝媒体として注目を集める。

比較から見るTRPGの特徴

TRPGは、将棋やウォーゲームのような軍団とそれを率いる司令官を担当する群のゲームではなく、個人に焦点を当てたゲームである。

個人に焦点を当てたことにより、抽象的なルールではなく、より具体的なルールが求められるようになったのは、ゲーム世界にいるキャラクターの個人視点でゲームに参加することから、違いが細かくなっているのだということを理解してもらいたい（図5－1）。

例えば、囲碁は、盤という「戦場」に、隅という「戦場の範囲」の中で、碁石という「兵士」による包囲戦が繰り広げられる。しかし、「兵士」によって能力が異なることはない。

本将棋は、「戦場」の中に「陣地」ができ、駒ごとに「兵種」が決まっている。「兵種」には、王将・金将・銀将・桂馬・歩などがあり、それぞれ動き方が異なる。しかし、歩によって、性能が違うということはない。

戦術級のボードウォーゲームは、「戦場」は「地形」となり、「地形」によって駒への影響が異なる。森の中では視野が悪く、遮蔽物があって弾が当たりにくくなる。水は船でないと満足に進めなくなるなど、実際

抽象的 ◀――▶ 具体的

例

駒ひとつの要素
名称：色名
敵味方：色

駒の差異
白と黒の碁石は、敵味方に分かれるが、同じ色の碁石同士で違いはない。

場（盤）の要素
・交差点
・端

ゲームの傾向
包囲合戦。
プレイヤーは石を配置する。
＝神の視点でゲームに参加する。

駒ひとつの要素
名称：駒名
敵味方：向き
強さ：兵種
変化：生駒／成駒

駒の差異
兵種によって、数や重要度、進めるマスが違う。
歩は前１マスしか進めないが、９個あって、成り金になれる。
しかし、歩同士で違いはない。

場（盤）の要素
・升目
・陣地
・端

ゲームの傾向
大将取り合戦。
プレイヤーは複数の駒を動かす。
＝神の視点でゲームに参加する。

駒ひとつの要素
名称：部隊名
敵味方：所属
強さ：兵種・練度・装備・数
リソース：数・被害

駒の差異
部隊によって、同じ歩兵でも性能が違う。
例えば、弱小国と強国の歩兵では、後者の方が装備・練度共に高いため、同じ歩兵でも、強くなっている。
Ａ国歩兵：戦闘力３
Ｂ国歩兵：戦闘力４

場（盤）の要素
・升目
・領域
・地形／建造物
・端

ゲームの傾向
自軍の勝利条件の達成。
例えば、援軍到着までの時間稼ぎや、せん滅。
首都の占領。
勝利条件は背景設定で決められる。
プレイヤーは、複数の部隊を動かす。
＝神の視点でゲームに参加する。

駒ひとつの要素
名称：固有名詞
敵味方：所属・心情
強さ：兵種・装備・技・特徴
変化：レベル（段階的な変化）
リソース：肉体面・精神面・技
演技：年齢・性別・性格・設定

駒（キャラクター）の差異
小説の登場人物（キャラクター）のように１人１人個性がある。
例えば、名前はエドワード。
王国に身を捧げるレベル３の騎士で２１歳の男性。
信念のためなら、直属の上司に反発するぐらいの気骨がある。
不得意ながら治癒の魔法が使え、鉄の長剣と盾、全身鎧を持つ。
ＨＰ２１と平均より３高い。

場（場面）の要素
・場所
・登場人物の位置関係
・状況（物語の流れ・外的要因）
・場面内と場面外

ゲームの傾向
参加者がゲームを楽しめるようにストーリーを形成する。
キャラクターにとっての成功の道筋はＧＭの定めた背景設定によって決められる。
プレイヤーは、基本的に１人のキャラクターになって、行動や発言をする。
＝個人の視点でゲームに参加する。

図５－１　TRPG が，ゲーム世界を個人目線で見るため，盤や駒（場）が具体的かつ詳細的であることを示す

図5－2　TRPGの様子　2

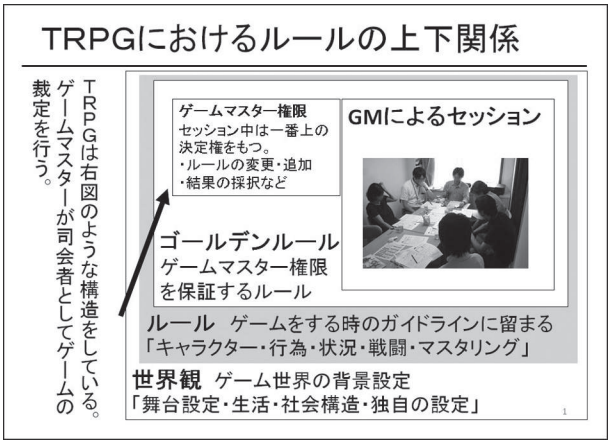


図6－1

キャラクターの心情にスポットを当てることもある。

そのため、ＴＲＰＧはルールのあるごっこ遊びとも言われる。遊ぶ目的や演じるキャラクターの作り方、演じる時の遊び方が決められており、言ったもの勝ちにならないのが、ごっこ遊びとの最大の違いだ。

ちなみに、ＴＲＰＧよりもごっこ遊びに近い遊びに、ライブアクションロールプレイング（ＬＡＲＰ）がある。これは、コスプレ衣装を着て、現実世界で自分の身体を使ってゲームの物語に参加するという遊びだ。ゲームルールに衣装や自分の身体を使うことから即興演劇の流れが強く、プレイヤーとキャラクターとの一体感が高いがために、メタ視点は生じにくい。

ＬＡＲＰと比べると、ＴＲＰＧは、紙とペン、ＧＭの語りによって想像力を刺激する所が、読み聞かせに近いと言える。

・神の視点＝メタ視点
・個人の視点＝キャラクター視点

ＴＲＰＧの特徴

ＴＲＰＧのルールブックとは、スポーツでいうガイドラインに当たる。セッション中に最も優先されるのは、ＧＭの裁定だ。

ＧＭの権限は、ルールブックがゴールデンルール[18]（または、それに相当するもの）によって保証されている（図６－１）。

ＧＭが裁定するに当たって判断する基準になるものは、良識、ゲームの世界観、ゲームルール、その場の状況である。

ＴＲＰＧは、キャラクターの「戦闘」だけでなく「所持金」や「背景」まで管理することから、細かく数値化、設定される。例えば、「年齢」「性別」「出身」「武器」「防具」「体力」と言った具合だ。すべてをルール化すると膨大になるため、ゲーム中にＧＭの良識で判断する状況も存在する。そのため、ＧＭの運営の下で、自由に行動を取ることができる。

囲碁や本将棋、ボードウォーゲームでは、「大局」を見るがゆえに、些細な違いは考慮されないが、ＴＲＰＧは数人のキャラクターに焦点を当てたゲームのため、所持金や得意不得意までがデータ的に用意され、その状況がルールに考慮されている。また、同じ歩兵でも、練度や装備の性能によって強さが変わるなど細かな違いも表現されている。

TRPGは、会話の仕方が複数存在する（図6－2）。

① キャラクター同士の会話（キャラクター視点）。

② 参加者同士によるゲームに関係がある会話（メタ視点）。

③ 参加者同士によるゲームと関係ない現実世界での会話（いわゆる雑談）。

これらの組み合わせで、実際のゲームは進行する。プレイヤー≒キャラクターであり、参加者はメタ視点でゲームの世界を認識しているが、同時にキャラクター視点でゲーム世界を捉えている。ゲームに関する会話は、この二つの視点切り替えと混合で成り立っている。

プレイヤー＝キャラクターとならないのは、キャラクターシート[19]（図8－1参照）が自分とキャラクターの違いを明確に示すのと、ゲーム世界が具体的な表現によって成り立つからである。

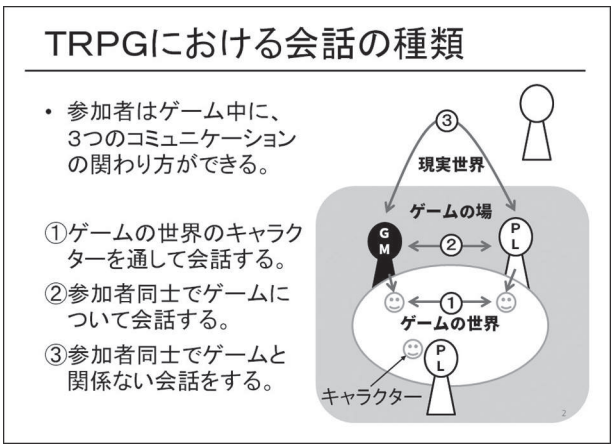


図6－2

図6－3　TRPGの様子　3

TRPG『いただきダンジョンRPG』

『いただきダンジョンRPG』（図7－1）は、筆者が加藤浩平氏と共同してゲームデザインに携わったTRPGである。

「ダンジョンを舞台とした中世ヨーロッパの剣と魔法のファンタジー」や、「多くの人が遊べる」というコンセプトの大まかな方向性は加藤氏が担当し、著者はルールや本文デザインなどを担当した。なお、作成においては様々なTRPGのルールブックを参考にしている（『ソード・ワールド2.0』、『アリアンロッド2E』、『ログ・ホライゾンRPG』、『迷

図7－1

宮キングダム』、『ベルファール魔法学院』など）。

中世ヨーロッパの剣と魔法のファンタジーという世界観は、一九八八年の「ドラゴンクエストⅢ」の大ブームによって「ファンタジー＝剣と魔法とドラゴンが出て来る話」というコンセンサスが、日本人の間に出来上がった（荷宮、二〇〇四）ため、ゲームをしたことがある日本人には馴染み深い非日常世界といえる。

『いただきダンジョンＲＰＧ』のゲームの流れは次（図７－２）の通りである。

ゲームの準備を〝①ゲームの開始〟にて行なう。〝②準備〟では、キャラクター作成やキャラクターの紹介をする。〝③確認〟にて、遊ぶ時の注意を確認してから、④～⑥の順番でセッションを行なう。セッション終了後に、振り返りを〝⑦経験値の配布〟の時に行ない、〝⑧ゲームの終了〟で終わりの挨拶をする。

この一連の流れは、ＴＲＰＧの一般的な流れであり、特に『いただきダンジョンＲＰＧ』固有のものではないことを触れておく。

『いただきダンジョンＲＰＧ』におけるＧＭの役割は、この流れ全体を通して管理運営することだが、個々においてその内容は異なる。ゲームの流れに従って細かく分けると、次のようになる。

① 最適な空間づくりを整える。

② キャラクターの作成において、ゲームの世界観に合うようＰＣの設定を調整する。

図７－２　ゲームの流れ

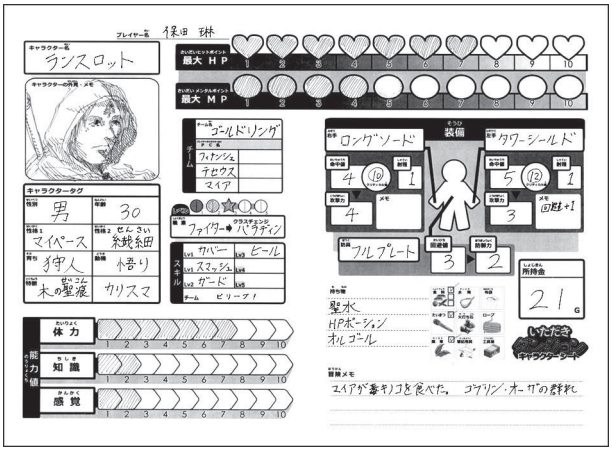


図８－１　キャラクターシート（『いただきダンジョンRPG』は，書くことが苦手な人にも配慮して，表計算は省き，塗りと単語を書くだけで多彩なキャラクターを表現できるようにデザインされている）

③　全員が面白く遊べる空間づくりのために必要な、プレイヤーが守るべき約束を確認する。
④　プレイヤーに助けを求める依頼人であるキャラクターを演じ、冒険者という立場のＰＣであることをプレイヤーに理解してもらう。
⑤　シナリオに書かれた情報を基に、状況をプレイヤーに提示して司会進行をする。
・ＰＣの状況を口頭で説明し、その場の状況をプレイヤーに想像させる。
・ＰＣの位置情報から読み取れる簡単な見取り図を書き、ＰＣの状況を視覚的に伝える。
・危機的な状況（例えば、モンスターとの戦闘、罠による妨害）をルールに従って意図的に用意し、プレイヤー同士が自発的に協力して問題解決（戦闘の勝利や罠の解除）をするよう運営する。
・話をやりとりする間にゲームから脱線した場合、本筋に戻るようにプレイヤーを促す。
⑥　ＰＣが冒険を終了した結果、どのようなことになるのかを伝える。この時、冒険者であるＰＣが依頼達成したか否かが、そのまま依頼人の状況に反映されるように話す。
⑦　ＰＣの活躍をプレイヤーに振り返らせる。この時、プレイヤーが他のプレイヤーが担当したＰＣについて話すように促す。
⑧　ゲームを区切り、一緒に遊んだことに対して感謝し合うようにまとめる。

これらの動きはすべて、参加者全員が楽しめるように配慮したものであるが、ルールブックの通りに進めれば自然と行なえるように設計されている。

ワークショップのファシリテーター[20]とＧＭの大きな違いは、「参加者全員が楽しめるように動き、また、他の参加者にも楽しもうとすることを求める」ことである。ＴＲＰＧは遊びである。遊びは楽しむものである。

キャラクター作成において、プレイヤーは冒険者という職業につくＰＣを作成する。このゲームにおいて、街の外はモンスターばかりなので、一般人は外へと出ようとしない。その中で、冒険者はモンスターと戦うヒーローであり、「人を助ける」職業だ。彼らはモンスターのすみかであるダンジョンへと足を踏み入れて冒険する。その冒険譚を遊ぶのが、このゲームである。次は、実際のゲームの様子を紹介する。

キャラクター作成の様子

以下は、ＧＭが三人のプレイヤーに〝①キャラクターの作成〟（次頁図9－1）をしている場面で、その内ひとりのプレイヤー（戦士役のため、以下戦士）との会話に焦点を当てたものだ。

ＧＭ：…このキャラクターはどんな人なのか？　というキャラクタータグを決めていきます。表から選んだり、サイコロを振ったりできます。どうしますか？
戦士：サイコロで決めます。性格が3の4「努力家」と、4と1で「お堅い」。
ＧＭ：性格が「お堅い」「努力家」ですね。
戦士：育ちが6の1で「芸術家」。
ＧＭ：芸術家育ちのファイターですね（笑）。
戦士：動機で6ゾロが出て…ということは？
ＧＭ：6ゾロだと、「しかたなく」（笑）。
戦士：どうしてこんなタフな芸術家なんだろう。

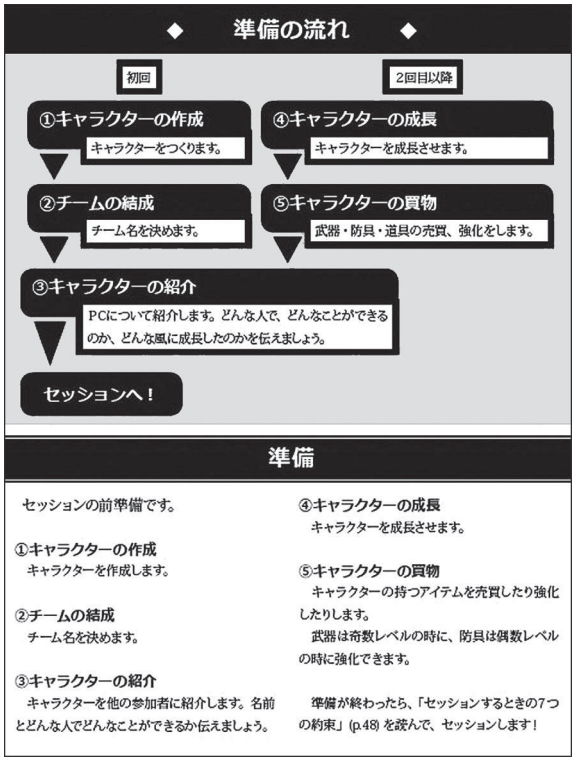


図9－1　キャラクター作成

GM：育った環境なだけで、あなたの職業が芸術家兼戦士というわけではないです（笑）。

戦士：なるほど（笑）。

戦士：…有名な芸術家一家に生まれて努力したけど、追い出されたことにします。

GM：追い出されたから、しかたなく冒険者になったのか（笑）。

戦士：3の6で「かわいい」。かわいいのに、皆の壁になるのか、かわいそうに。

GM：そうだね（笑）。キャラクターができたら、キャラクターを紹介しよう。

戦士：私の名前はシアン。一七歳の女の子です。家は有名な芸術家の一族で、私はその中でも彫刻をやっていたのですが、芽が出なかったので、一七歳の誕生日に家から追い出されてしまいました（笑）。

GM：ひどい家だ！（笑）

戦士：一六歳までに芽が出なければ追い出されると言われていたので、一二歳の頃から（彫刻の）才能がないなぁと思っていたので、家にあった刃物で戦う練習はしていて、家を追い出されてしまったので、冒険者になるかーと、夢を諦めてしかたなく冒険者になりました。

GM：いいと思います。では、次の人、キャラクターを紹介してください。

TRPGで、このようにキャラクターの背景設定まで決めることは珍しくない。こういった自分とキャラクターとの明確な違いを描き記すことで、メタ視点が生まれやすくなる。

セッションの様子

〝②クエスト〟（図10－1）で、さらわれた少女を救出する依頼を受けたPCたちは、さらわれた少女がいると思われる洞窟の近くへと足を踏み入れた。ここから〝③ダンジョンの冒険〟が始まる。

GM：ここ（斜線部分）は茂みになっていて、隠れるのに絶好な場所です。今は、このマップの隅っこにあなたがたがいます。奥には洞窟があり、入り口には人影のようなものが二体ほど見える状況からスタートします。どうしますか？

魔術師：この場からその人影が何者かを《サーチ》[21]できます？

GM：できます。

魔術師：《サーチ》！（サイコロを振る）ばっちりです。14あります。

GM：14であれば分かります。どうやらゴブリン（図10－2）のようで

図 10 - 2　ゴブリン

図 10 - 3

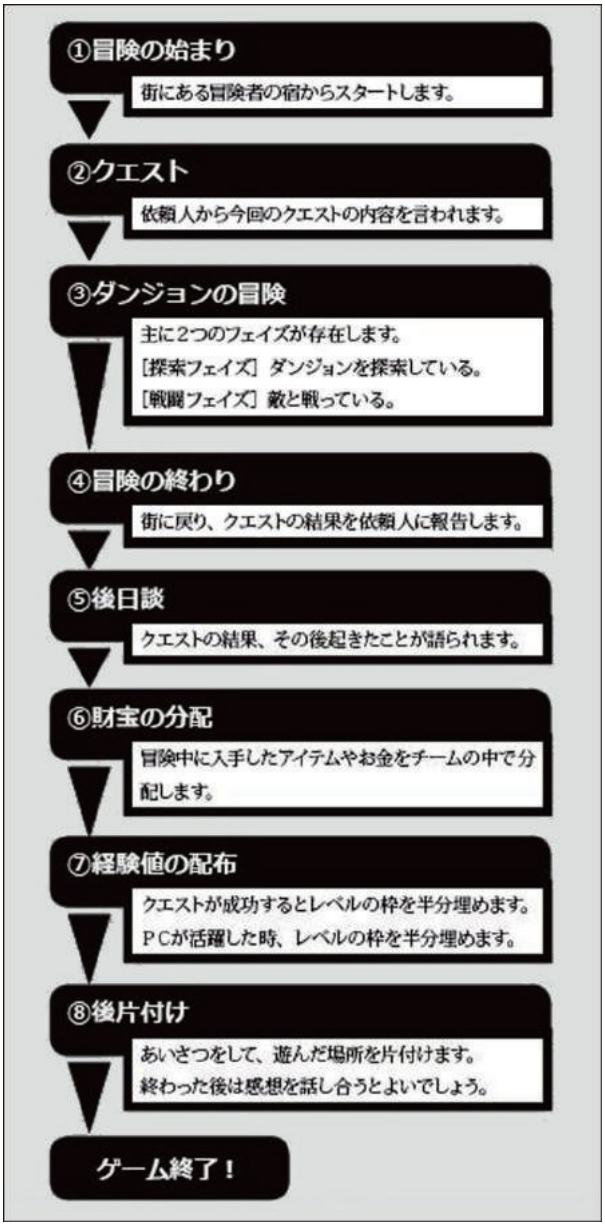


図 10 - 1　セッションの流れ

す。

戦士：そういえば、ゴブリンはお金が好きですよね。

GM：そうですね。特徴としてお金と食べ物が好きです。

戦士：茂みに隠れながら近づいてみませんか？　と二人に言います。

魔術師：従おう。狩人はどうする？

GM：狩人はどうする？　従う？　従わない？

狩人：……ついていく。

GM：どこまで移動しますか？

戦士：この辺りまで（PCたちの位置を指す）。

魔術師：戦士についていくぜ。

GM：狩人はどうする？（狩人がこくりとうなずく）

GM：わかりました。だんだんと近づくと、ゴブリンがあくびをしている様子が見てとれるよ（図10 - 3）。

戦士：ゴブリンってお金が好きなんですよね。1Gを取

り出して、これを投げれば相手の注意をそらすことができるんじゃないですか？

魔術師：なるほど。それで注意をそらしている内に…

戦士：倒してしまうのはどうでしょう？　ただ、私はそんなにコントロールよくない（感覚の能力が低い）ので、狩人さんにお願いしてもいいですか？　できれば、この辺りに投げてほしいんですけど。

ＧＭ：どうしますか？

狩人：…投げます。

ＧＭ：えっと、戦士のなけなしの１Ｇを使って狩人が投げるでいいのかな？（笑）

戦士：はい（笑）。

ＧＭ：では、感覚で判定してください。

狩人：16（周りがどよめく）。

ＧＭ：すごいですね。では、狩人が親指で金貨を弾くと、クルクルクルと弧を描きながら回転して、石に当たってチリン！　と鳴ります。

戦士：おお、かっこいい（笑）。

ＧＭ：ゴブリンたちが「金だ！」とお互いの顔を見合って、少し相談した後にそちらに向かいます。ゴブリンたちの注意はそのお金に向いていますが、どうしますか？

魔術師：不意打ちでいいんじゃないか？

戦士：不意をつきます…私のお金だぁ！！（笑）

ＧＭ：わかりました。では、あなたがたが茂みから出て、ゴブリンたちに攻撃を行なうというところで戦闘開始です。

プレイヤーはこの時、ゴブリンが「好き：お金」なら、お金を投げれば気をそらせるのではないかと考えた。しかし、『いただきダンジョンＲＰＧ』には、それを決めるルールはない。そのため、ＧＭが良識による裁定を下し、ゲームを進行している。これによって、ルールの枠に捉われない（常識的に可能な）行動を取れることから、参加者は自由度の高いゲームという認識を持っていたことが後のインタビューでも聞けた。

ＴＲＰＧの実地での活用

ＴＲＰＧを活用した事例について紹介する。加藤は、「（ＴＲＰＧが）自閉スペクトラム症の障害特性に合った形で、彼らの対人相互交渉を促進させる要因となり、かつ集団活動に必要な社会性やコミュニケーション活動を、彼らなりに学んでいく場となる（加藤ら、二〇一二）」として、自閉スペクトラムのある子どもたちを対象にした介入研究の中で、ＴＲＰＧを通して子どもたちのコミュニケーションが促進したことや、話し合いの場での合意形成についても積極的な変化があったことを報告している（加藤、二〇一三）。また、「ＴＲＰＧ活動の中で子どもたちが表現する自由で豊かな想像力は、ルールや物語の枠内で反映され、参加者間でも共有され、それによって物語が展開していくという明解なレスポンスもあるため、そのことが、彼らの集団活動に対する成功体験の蓄積、集団の活動の中でのイメージの共有と促進にも影響を与えていると推察されます（加藤、二〇一三）」。このことから、コミュニケーションだけでなく、そのための想像力にも良い影響を与えるとしている。さらに、ＴＲＰＧに参加した子どもたちを対象に実施したアンケート調査とインタビュー調査の結果、子どもたちのＱＯＬ（生活の質）が有意に増加したという報告もしている（加藤・藤野、二〇一六）。

藤本はゲームを教育に利用するメリットとして、「●モチベーション

の喚起・維持　●全体像の把握や活動プロセスの理解　●安全な環境での学習体験　●重要な学習項目を強調した学習体験　●行為・失敗を通した学習（藤本、二〇〇七）」の五点を挙げている。これらをＴＲＰＧに当てはめて考えると、次のようになる。

「●モチベーションの喚起・維持」ができる最大の理由は楽しさである。藤堂は「ＴＲＰＧに参加した子たちの中には、学校に行くのを渋ったり集団活動への参加が苦手だったりする子もいましたが、ＴＲＰＧには自主的に毎回参加していました。わが子の普段見せない積極的な姿に驚いている保護者もいましたね。障害のあるなしにかかわらず、さまざまな子どもたちにとって参加のモチベーションが高い活動というのは魅力です（藤堂、二〇一四）」と述べている。

そのモチベーションの高さとなるＴＲＰＧの面白さについて神戸は以下のようにまとめる。「多くの人がＴＲＰＧの楽しさは「仲間と会話しながら遊べることだ」と答えた。また、中高生の多くが「小説を読む時と違って、自分で操る人物の行動を選択できることが面白い」、「自由に想像できる」と話すのだが、実際は「設定」という約束事、しばりがあるわけである。彼らはその設定に従う中で、選択肢のあることが面白いのだと述べている（神戸、二〇〇六）」。

「●安全な環境での学習体験」は、ＧＭの監督下でゲームの進行が進むため、インタラクティブ性と安全性を兼ね備えている。

「●重要な学習項目を強調した学習体験」として、「意思伝達活動には、受入れの創造性、中心的処理の創造性、および表現の創造性がありうる（テイラー他、一九六九）」ことから、会話による素早い意思伝達活動や、紙に書かれた図形や記号、文章といった情報から意思伝達活動を行なうＴＲＰＧは適しているといえる。「ＴＲＰＧプレイヤーは、創造力、言葉の流暢さや独創性で、ＥＲＰＧプレイヤーやＴＲＰＧもＥＲＰＧも体験していない層よりもより高い評価である。（Chung, 2013）」「創造的な想像力を発展させる取り組みとして、ＴＲＰＧによるロールプレイ・トレーニングが他のトレーニングよりも効果的である。（Karwowski & Soszynski, 2008）」という報告もある。

「●行為・失敗を通した学習」は、ゲームが「安全なところで好きなだけ試行錯誤できる環境（藤本、二〇〇七）」であり、「ＴＲＰＧが、子どもたちが自分らしさを出せる場、自分に合った表現をできる場になっていた（藤堂、二〇一四）」ことから、失敗をすることを厭わずに現実ではなかなか取れない行動を試せている。

著者もまた、ＴＲＰＧはコミュニケーションのための想像力の育成に役立つと考えて質的観点から研究したことがある。

結論から言うと、ＴＲＰＧは多要素に富んでいることからこそ、安全で自然なコミュニケーションのための想像力の育成が期待される。

サイコロなどの変数による成否の決定が上手くいかなかった時の責任の所在をサイコロに求めることができた。キャラクターシートがプレイヤーとキャラクターとの明確な違いを写し、メタ視点を生じた発言があった。また、いつでも本筋（ゲーム）に戻れることから、自然に雑談が生じた。ＧＭの読み聞かせによるゲーム進行が、聞く時と話す時を意識させていた。

以下は、『いただきダンジョンＲＰＧ』で中高生のプレイヤーに同じキャラクターを継続して五回のセッションに用いる方式で行なった後に、プレイヤーたちにインタビューして分かったことを三点紹介する。

①　ＴＲＰＧで冒険者という人を助ける経験を積むことで、自己肯定感を高めたことにより、学校での発表は、いつもはぼそぼそと話していたのが、はきはきと話せるようになった。

② 繰り返し、他者にゲームの活躍を話してもらう振り返りの中で、いつもは自分の活躍を自分で話していた子が、他の人が自分の話をするまで待てた。

③ ＴＲＰＧの役割分担を経験したことで、学校のクラス内での自分の役割は誰かを補佐する ことが向いていると考え、それを実行した。

今後の展望

ＴＲＰＧによる目の前の人と会話する経験は、実生活に活かされる。しかし、それを広めるには、時間的制約、ルール量、ＧＭの負担を解決する必要があるに至った。

現状、『いただきダンジョンＲＰＧ』は、短くてもセッションが二時間ほどかかり、ＧＭは大量のルールを覚える必要がある。これを解決するには、ルールのさらなる精査と、ＧＭの養成が必要になるだろう。

加藤浩平氏と著者は、東京学芸大学の藤野博教授と共に「コミュニケーションとゲーム研究会」を立ち上げた。

二〇一四年一二月七日、日本発達障害ネットワーク（JDDnet）の体験ワークショップ2014にて、「ＴＲＰＧ体験講座」を開いた。JDDnetとＮＰＯ法人エッジのご協力の下、加藤浩平氏と筆者が担当したアナログゲーム形式のＲＰＧの体験型ワークショップとして実施した際、見学者、参加者含めて三五名の予約分が全て埋まる盛況であった。同日に行なわれた他のワークショップと比べても強い関心を持たれていたことから、高い遊戯性を持ちながら、コミュニケーション力の向上に役立つとして支援者から注目を集めている。

このことから、教育・療育・子育て支援ネットワーク〝サポート狛江〟でＧＭ養成講座を行なうなどの活動をして、支援者や教育者がＧＭをできるよう活動を広げている。

発達障害を持つ子供にＴＲＰＧを使った余暇支援活動「サンプロ」を行なうなど、ＴＲＰＧを継続して行なえる場所づくりにも取り組んでいく所存だ。

（やすだ・りん／ゲームデザイナー）

引用・参考文献

JDDnet 最終アクセス：2015/4/25
http://jddnet.jp/about-jddnet

Square-Enix 最終アクセス 2015/5/30
http://www.jp.square-enix.com

The Acaeum 最終アクセス：2016/5/30
https://www.acaeum.com

The Digital Antiquarian 最終アクセス：2016/5/30
http://www.filfre.net/2012/03/making-wizardry

The notable Ultima 最終アクセス：2016/5/30
http://www.notableultima.com

コミュニケーションとゲーム研究会 最終アクセス 2016/5/30
https://www.facebook.com/comgame2014

東京学芸大学特別支援教育 最終アクセス 2016/5/30
http://sne-gakugei.jp/trpg

ニコニコ動画『実はめっちゃ面白いクトゥルフ神話ＴＲＰＧ』最終アクセス 2016/5/30
http://www.nicovideo.jp/watch/sm26000801

ボードゲーム読書会@高田馬場 最終アクセス：2016/5/30
http://www.boardgamereaders.com/site/boardgamereaders/books/playing-at-the-world

GaryGygax, *Advanced Dungeons and Dragons Players Handbook*, TRS Hobbies, 1978.
Robert E. Howard 他／Frank Frazetta 絵，*CONAN*, Lancer Books, 1967.
Jon Peterson, *Playing at the World*, Unreason Press, 2012.
J.R.R.Tolkien, *Lord of the Rings*, Ballantine, 1962.
Maciej Karwowski, Marcin Soszynski, 'How to develop creative imagination?: Assumptions, aims and effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC)', *Thinking Skills and Creativity*, 2008.
Tsui-shan Chung, 'Table-top role playing game and creativity', *Thinking Skills andCreativity*, 2013.
安田均とグループＳＮＥ「ロードス島戦記Ｄ＆Ｄ誌上ライブ」『コンプティーク』一九八六年九月。
安田均、村上忍『テーブルトークＲＰＧがよくわかる本』スニーカー文庫、一九九三年。
ヴァンガード『ベルファール魔法学園』角川スニーカー・Ｇ文庫、一九九四年。
加藤浩平ほか「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』29（1）、二〇一二年。
加藤浩平「テーブルトーク・ロールプレイングゲームを用いた発達障害のある児童・青年・成人への対人相互交渉・コミュニケーションの支援」『アスペハート』vol.33、二〇一三年。
加藤浩平、藤野博「ＴＲＰＧはＡＳＤ児のＱＯＬを高めるか?」『東京学芸大学紀要』67、二〇一六年。
川嶋陶一郎、冒険企画局『迷宮キングダム』ホビーベース、二〇〇四年。
菊池たけし、Ｆ・Ｅ・Ａ・Ｒ『アリアンロッド２Ｅ』富士見書房、二〇一一年。
北沢慶、グループＳＮＥ『ソードワールド2.0』富士見書房、二〇〇八年。
神戸洋子「テーブルトークＲＰＧから小説へ――『アイスウインド・サーガ』三部作と『ダークエルフ物語』三部作の比較から」『白百合児童文化』15号、二〇〇六年。
橙乃ままれ、絹野帽子、七面体工房『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』KADOKAWA、二〇一四年。
荷宮和子「団塊ジュニアはなぜファンタジーにはまるのか?」『ダンスマガジン1月別冊大航海』49号、彩流社、二〇〇四年。
藤堂栄子「子どもたちがＴＲＰＧを通してはぐくんでいること」『いただきダンジョン』コミュニケーションとゲーム研究会、二〇一四年。
藤本徹『シリアスゲーム　教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電機大学出版局、二〇〇七年。
水野良、グループＳＮＥ『ＲＰＧリプレイ　ロードス島戦記』スニーカー文庫、一九八九年。
水野良、グループＳＮＥ『ソードワールドＲＰＧ』富士見ドラゴンブック、一九八九年。
矢野俊作、チーム・バレルロール『グランクレストＲＰＧ』富士見書房、二〇一三年。
カルビン・Ｗ・テイラー、フランク・バロン／佐藤矩方訳『創造性の能力と規準――その識別と開発』ラテイス、一九六九年。
ケイティ・サレン、エリック・ジマーマン／山本貴光訳『ルールズ・オブ・プレイ　ゲームデザインの基礎　上』ソフトバンククリエイティブ、二〇一一年。
ケイティ・サレン、エリック・ジマーマン／山本貴光訳『ルールズ・オブ・プレイ　ゲームデザインの基礎　下』ソフトバンククリエイティブ、二〇一三年。
サンディ・ピーターセン、リン・ウィリス他、*CALL of CTHULHU*, KADOKAWA, 2004.
マーガレット・ワイス他／安田均訳『ドラゴンランス戦記』富士見ノベルズ、一九八七年。

注記

（1）ワークショップ：課題に協力して取り組み、他者理解と合意形成を行なう学びの手法。

（2）システム：ＴＲＰＧのルールブックのこと。システムによって、ゲームの世界観やルールが異なる。

（3）いただきダンジョン：二〇一五年一月にウェブ無料公開したＴＲＰＧ。著 加藤浩平・保田琳。

（4）ＧＭ：ゲームマスターの略。ＴＲＰＧにおけるゲームの司会進行役。よく、舞台背景の準備も兼ねる。

（5）ミニチュア：精巧な形をした小型の模型。

（6）ソードワールドＲＰＧ：水野良／グループＳＮＥ作。「剣と魔法」のファンタジーＴＲＰＧ。

（7）クリークシュピール：精巧な箱庭によって再現された戦場の中で、兵隊を指揮する戦術ゲーム。

（8）英雄コナン：ロバート・Ｅ・ハワード作、典型的な「剣と魔法」のヒロイック・ファンタジーの先駆け。

（9）指輪物語：Ｊ・Ｒ・Ｒ・トールキン作、『ホビットの冒険』の続編で、影響力が高いハイ・ファンタジー。

（10）ディプロマシー：第一次世界大戦前のヨーロッパを舞台にした外交戦略ゲームで交渉がとても重要。

（11）ブロンテ姉妹：『ジェーン・エア』、『嵐が丘』、『ワイルドフェル屋敷の人々』を書いた小説家姉妹。

（12）ウルティマ：一九八〇年に発売され、「剣と魔法」の世界どころか宇宙に飛び立つオープンワールド型ＥＲＰＧ。

（13）ウィザードリィ：一九八一年に発売されたパロディ要素のある「剣と魔法」のダンジョン探索型ＥＲＰＧ。

（14）ドラゴンクエストⅡ：売上二〇〇万本を突破した日本の代表的なＥＲＰＧの第二作。

（15）ロードス島戦記：小説やゲーム、アニメなどマルチメディア展開を果たし、ＴＲＰＧのブームを築く。

（16）クトゥルフ神話ＴＲＰＧ：神話生物の出るホラーＴＲＰＧ。ニコニコ動画で一番人気を誇る。

（17）ＬＡＲＰ：ライブＲＰＧとも呼ばれる。身体と空間を使ってＲＰＧを行なうため、ある程度の場所が必要。

（18）ゴールデンルール：ＧＭに最終的な決定権があることを明記したルール。

（19）キャラクターシート：キャラクターの情報、強さが数値や単語、文章で書かれた用紙。図８－１を参照。

（20）ファシリテーター：プログラムの内容を考えて、ワークショップの司会進行役を務める人。

（21）サーチ：対象を分析する魔法。

（22）JDDnet：「発達障害関係の全国および地方の障害者団体や親の会、学会・研究会、職能団体などを含めた幅広いネットワーク」

Summary

The history of the TRPG, for the use of in the field from the feature

Lin Yasuda

In this paper, we introduce the history of the Table-top role-playing game (hereinafter, this is called “TRPG”), features, the use in the field of TRPG.

We has been cooperating with workshops by small group activities using TRPG of Mr. Kohei Kato from 2014, in the workshop, had been using the TRPG system called “Itadaki dungeon RPG”.

We are using the “Itadaki dungeon RPG”, to introduce a safe and natural communication support by the place of game.