

どのような人が TRPG に惹きつけられるのか

時間・場所的制約の厳しい遊びである TRPG がそれでも人を惹きつける要素は何なのか？

2002178

高巢葉子

目次

序論

1.研究動機と目的	3
2.主な先行業績	3
3.TRPG について	
3-1.TRPG とは	3
3-2.用語解説	4
4.仮説	4

本論

1.研究手法	
1-1.調査方法	6
1-2.質問項目	6
1-3.調査スケジュール	8
1-4.調査結果概要	8
1-5.カテゴリ分け	9
2.アンケート結果と考察	
2-1.アンケート結果 一通目・「TRPG を知った経緯」「リプレイ」に関して	11
2-2.アンケート結果 二通目・「TRPG のプレイ環境」「GM になること」に関して	12
2-3.アンケート結果 三通目・「TRPG のプレイスタイル」「ライフストーリー」に関して	16
2-4.アンケート結果 仮説の検証	18
3.聞き取り結果と考察	
3-1.創作・表現に対する意欲と TRPG の魅力	24
3-2.変身願望と TRPG の魅力	25
3-3.コミュニケーションに関するコンプレックスと TRPG の魅力	28
3-4.TRPG の遊び手と家庭用ゲームの環境	29
3-5.TRPG の遊び手が考える TRPG の魅力	31
3-6.プレイヤーにとっての PC	31
3-7.TRPG の遊び手から見た自分たち	32

結論

1.調査結果のまとめ	35
2.今後の課題	35
謝辞	35
参考文献	35

序論

1.研究動機と目的

私自身は TRPG という遊びを小学生の頃に本で知り、高校生になってから実際に遊ぶ機会があって、以来大学のサークルや社会人サークルに所属するなどして数年にわたり遊び続けてきた。しかし、周囲の友人の多くは TRPG が何であるかを知らず、またそれは一般的にも同じことが言えるように思える。

もともと TRPG は喋りながらゲームを進めるため、多少騒いでも平気な場所を数時間確保することを必要とし、さらにそこで遊ぶ人々を必要な人数だけ集めることが不可欠である。もちろん、その数時間を中座することなく参加出来る人が望ましい。

このようにざっと見ただけでも TRPG は時間・場所的な制約の厳しい遊びである。ぱっと手軽に遊ぶという訳にはいかない。そして基本的に一人で遊ぶことは出来ないため、共に遊んでくれる仲間を必要とするが、TRPG の認知度は低いために遊ぶうえでそのことがさらに強い制約となっているように思える。

しかし、娯楽としては制約の厳しい遊びでありながら、TRPG を長く遊び続ける人が少なからずいる。

そのような人々がなぜ TRPG を続けているのか、疑問に思ったということが研究のきっかけである。また、どのような人が TRPG に惹きつけられるのか、TRPG の魅力とは何なのかを探してみたいと思う。

また、TRPG は日常空間から隔絶された、想像の中だけの非日常空間を遊びの場とするものと言える。

この「遊びの空間」と遊びの外である「日常空間」の繋がり方・初対面の人との数居の変化を見ることにより、人のコミュニケーションのあり方が分かる可能性がある。そして、遊びというものの本質のひとつを考える足がかりともなるだろうと思われる。

2.主な先行業績

主な先行業績としては以下の論文が挙げられる。

遠藤 薫「ゲームの規範 TRPG の観察を通して」

(『シミュレーション&ゲーミング』Vol.10 No.2 p.87-102, 2000)

この論文は TRPG をテーマとした研究ではあるが、それ自体を研究しているものではない。遊びを形成する「規範」に着眼点を置いたうえで、一人の少年が語る TRPG の体験談や映画『E.T.』の劇中に出てくる少年たちが TRPG で遊んでいるシーンの観察を通して、遊びと現実との関連・遊びとは何なのかを考察した論文である。この研究では TRPG の遊び手のライフヒストリーに着目して、TRPG という遊びそのものの魅力を考察してみたいと思う。

3.TRPG について

3-1.TRPG とは

TRPG とは、Table-talk Role Playing Game (和製英語) の略称である。

複数人数が集まって自分の分身である PC (= Player Character) を作成し、遊び手の中の一人が務める GM (= Game Master, PC を持たない代わりに PC 以外のキャラクター = Non Player Character 全てを代行する) が展開する状況・PC が存在する架空世界のルールに則って自分の持つ役割 (= PC) を演じ、物語を進めて最終的に物語中で提示された目標 (提示されない場合もある) を達成するゲーム。

1970 年代のアメリカで、ウォーゲーム (戦争を題材としたボードゲーム) から発祥したと言われる。TRPG の大きな特徴は以下の二点であると言われている。

一つ目の点はゲームと名が付くものの勝敗が存在しないことである。上記のようにゲーム内で達成され

るべき目的はあるが、それは決してゲームの勝利条件ではないし、場合によっては達成される必要はない。

もう一点は筋が決まっていながら、先が読めないことである。物語の大筋(シナリオという)は既に GM によって用意されているが、PC のとる行動やその行動の成否を乱数(主にサイコロの出す数値)で決めることによって物語は最初に用意された大筋から幾通りもの展開を示し、GM も楽しむことが出来る。

3-2.用語解説

・プレイヤー

TRPG では、GM (次の項参照) 以外の人間をプレイヤーと呼ぶ。

プレイヤーが自分の分身として作成するキャラクターが Player Character、すなわち PC である。

・GM

Game Master の略で、TRPG をプレイする上で基本的に必要不可欠な役割である。

ゲームのルールを司り、状況とその展開(=シナリオ)を用意し、それを見せていくことで自分以外の参加者を導く。その役割の性質上 PC と対立する役を演じることも多いが、GM の最終目標は決して PC に勝つことではなく、プレイヤーを楽しませることにある。ゲームの表面上は対立しているように見えても、本質的には協力しなければならない。

・セッション

TRPG を遊ぶことを「セッションをする」と言う。数人で臨機応変に物語を展開させていく様を、アドリブ演奏を行うジャズセッションになぞらえたものである。また、TRPG を遊ぶということ全般を指す広義の意味と共に、そのうちの特定の一回を指す狭義の意味も持つ。

・コンベンション

セッションを行うことを主目的とした催しをコンベンションと呼ぶ。規模は小さいものは個人主催で公民館を借りて行う参加者 20 人弱のものから、複数の TRPG 関連企業が合同主催する全国規模の催しまで様々である。

・リプレイ

セッションの様子を状況説明・GM 側の内情を書いたト書き部分を挟みながら、個々の PC と GM の掛け合いを台詞の連続という形で記録した読み物。脚本のような形式になっている。セッションを音声メディアに記録し、後々書き起こして編集していくことによって書かれる。

・システム

家庭用ゲーム機のゲームソフトにあたるもの。TRPG には様々なシステムがあり、それぞれ異なるルール(使うサイコロの数が違うなど)や世界観で PC を作り、楽しむことが出来る。ルールと世界観を総合したものがひとつのシステムである。冊子形態で販売されることが多い。

4.仮説

私はプレ調査として行った聞き取りから、以下の三つの傾向を考えた。

・傾向

創作に対する意欲が強いがそれを上手く昇華出来ない人は、「物語を作る」という点で TRPG に惹かれるのではないだろうか。

例：小説などを書きたいがいつも未完のまま終わってしまう・書き始めることが出来ない、独自

の世界を創作したいのに著作権もののキャラクターや設定を使った作品しか思い浮かばない など

・傾向

変身願望を抱いている人は、「役割を演じる」という点で TRPG に惹かれるのではないだろうか。

例：もっと 〇〇 人になりたい・まったく違った自分になりたい、 (実在の人や架空のキャラクターなど) のようになりたい など

・傾向

他人と話したいと思っているが、上手くコミュニケーションをとることが出来ない人は、PC という他人として喋る・ゲーム上で PC が置かれている状況について話すなどある程度会話内容が絞られたうえで「(TRPG という遊びのシステム上必然的に) 他者と直接お喋りをしてゲームを進めていく」という点で TRPG に惹かれるのではないだろうか。

例：話題が見つからない、口べた、アガリ症、人見知り など

これらの傾向に当てはまる人は「自分の現状に不満を持っている人」だと言える。しかし、自分の現状に不満を持つ人が全て TRPG に惹かれるわけではない。このような傾向を持つ人々の中でも TRPG という「ゲーム」に魅力を感じる要因が存在するはずである。そこで、個人的な傾向である傾向 ~ に加えて環境的な傾向として以下の傾向 を考えた。

・傾向

子供の頃からコンピュータゲームに親しみをもって育った人が、「ゲーム」という側面を持つ TRPG に惹かれるのではないだろうか。

例：自分が家庭用ゲーム機で幼い頃から遊んでいた、または他者が遊ぶのをよく見ていた など

本論

1.調査方法

1-1.調査方法の概要

本研究では TRPG の競技人口が少ないことが予想されるため、無作為抽出による調査は向かない。そこで、実際に継続的に TRPG を遊んでいる遊び手に対して、E-mail を用いたアンケート調査と聞き取り調査を併用する形で行う。まずアンケート調査を行い、そこからさらに協力してもらえる場合には可能な限り直接会っての聞き取り調査、それが不可能な場合には E-mail のやりとりやチャットソフトを使っての聞き取りとなる。

ライフヒストリーという他者のプライバシーに踏み込むような質問も多いため、他大学の TRPG サークルに所属している友人に紹介してもらおうという形で協力してもらうことにした。

E-mail アドレスを明かしたくない人もいることが容易に予想されること、知らないアドレスからの E-mail だと迷惑メールだと思われて消されてしまうことを考え、サンプル数が少ないことを踏まえてより確実に回収するために上記の友人が仲介する形でアンケートをとる形式とした。また、サンプル数を増やすために大学の友人の中にある TRPG の遊び手にもアンケート調査・聞き取り調査を行った。

本来ならば私自身の人脈で調査を行うべきである。しかし、私自身が所属しており、当初調査に協力してもらおうと考えていた社会人 TRPG サークルではトラブルが起き、それによって退会せざるを得なくなってしまう。そのため、高校時代から親しい友人であり、研究内容に興味を示してくれた上記の友人に協力してもらおうこととなったものである。

1-2.質問項目

アンケートは三通作成し、それとは別個に聞き取り用の質問も作った。聞き取りの項目はあらかじめ考えているものもあるが、三通のアンケート内で気になった項目があればそれについても訊いている。

基本的に一通目で研究が出来るようになってはいるが、プレ調査の聞き取りを行った結果コンピュータゲームとの関連性にも注目した方がよいのではないかと思い、二通目に関連の質問を入れた。三通目はプレイスタイルやライフヒストリーに関する質問である。調査票は付録として添付した。

質問項目の割り振りは以下の通りである。

<ul style="list-style-type: none">・ TRPG 歴（中断期間は除く） TRPG を知った経緯・ 半年の TRPG プレイ回数・ リプレイを読むか、書くか、（書く場合は）公開するか・ 傾向 検証用質問 小説などに触れることが普段あるか、幼少時に童話を読んでもらったりしたか 小説や脚本を書いてみたいと思うか・ 傾向 検証用質問 普段と違う格好をしたいと思うときがあるか、幼少時にゴッコ遊びをしていたか・ 傾向 検証用質問 お喋りが好きか、プライベートで初対面の相手にあがらないか マナー違反が気になるか（気になる場合はそこで注意するか）・ HP を持っているか（持っている場合は内容についても）・ フェースシート（性別、年齢、学生かそうでないか）
--

表1 アンケート 質問項目

アンケートの一通目は傾向 ~ に関わる質問の他、TRPG 歴やプレイ回数などで構成されている。

<ul style="list-style-type: none"> ・ TRPG をプレイする際のメンバーについて 友人と初対面の相手どちらが多いのか (どちらか片方としかプレイしない場合) もう一方ともプレイしてみたいか (どちらともプレイする場合) どちらがプレイしやすいのか ・ GM の経験があるか、(経験がある場合は) 使うシナリオの自作部分の割合 GM とプレイヤーどちらの割合が多いか、GM (またはプレイヤー) での割合についてどう思うか ・ セッションにかかる時間数、またそれをどう感じているか (長過ぎるなど) ・ セッション内容を記録するか、(記録する場合は) 記録媒体をどうするか ・ プレイしてきたシステム数 ・ サークルに加入しているか、コンベンションに参加したことがあるか ・ コンピュータゲームに関して 持っているか、初めて遊んだのはいつか、攻略本について 小学校高学年の頃のコンピュータゲームに対する家庭環境

表2 アンケート 質問項目

二通目では TRPG のプレイ環境や、コンピュータゲーム関連の質問で構成されている。

<ul style="list-style-type: none"> ・ PC の設定を細かく考えるか、セッション中 PC になりきるか ・ 異性の PC をやったことがあるか、今後やってみたいか (やったことがあるなら) どちらが多いのか、異性になりきるのか ・ キャラクターのイラストを描くのか、(描くなら) 普段は他に絵を描くのか、(描かないなら) 理由 ・ 以前にセッションをした相手とセッション内のことについて話すことはあるか ・ TRPG の一般的な知名度について ・ 兄弟構成 ・ 家族との会話はあったか ・ 中高生のときの友人の数や同性異性のうちわけについて ・ 中高生のときの部活動等への所属について ・ 写真に写っている位置、過去のものの保存度合い ・ 収集癖について 過去にあったか、今はあるか、(過去にあった場合) そのコレクションは保管してあるか ・ 小学校高学年の頃漫画や TV アニメに触れていたか、またそれらに対する家庭環境はどうだったか

表3 アンケート 質問項目

三通目は TRPG のプレイスタイルや、ライフヒストリー関連の質問で構成されている。

<ul style="list-style-type: none"> ・ 家族や友人との会話内容 ・ TRPG について どんなところが面白いのか、何をしているときが楽しいか、遊んでいてつらいことはあるか 普通のコミュニケーションと TRPG 上でのコミュニケーションの違いはあるか ・ 「オタク」について TRPG はオタクの遊びだと思うか、一般的にオタクの遊びだと思われると思うか 「オタク」の定義、自分をオタクだと思うか、TRPG ユーザとその他のオタクの違いはあるか ・ TRPG に出会って自分が変わったと思うことはあるか、TRPG を通して人との出会いはあったか

表4 聞き取り質問項目

1-3.調査スケジュール

調査開始が遅かったという時間的な問題と、E-mail でのアンケートでは時間を置けば置くほど回収率が低くなると考えたことから、送信から回収までの時間は四日～一週間程度とした。

しかし、12月13日の段階で数が少なかったために急遽17日に大学のサークルミーティングに出席する友人に同行し、紙に印刷したものにその場で一通目・二通目に回答してもらうこととなった。

以下が調査票の送信・回収・聞き取りのスケジュールである。

4月中旬	大学の友人である TRPG の遊び手五名に聞き取り（プレ調査）
5月下旬	協力者の友人に聞き取り
11月27日（日）	の調査票を協力者の友人に送信
12月04日（日）	大学の友人である TRPG の遊び手五名に の調査票を送信
12月13日（火）	協力者の友人から の回答3通を回収
12月17日（土）	・ の調査票を協力者の友人に送信 TRPG サークルのミーティングに同行して ・ の回答13通を回収
12月20日（火）	大学の友人である TRPG の遊び手五名に ・ の調査票を送信
12月21日（水）	大学の友人である TRPG の遊び手から ・ の回答1通ずつを回収
12月22日（木）	大学の友人である TRPG の遊び手から ・ の回答2通ずつを回収
12月25日（日）	大学の友人一名から聞き取り
12月26日（月）	大学の友人一名から聞き取り
12月28日（水）	大学の友人である TRPG の遊び手から ・ の回答2通ずつを回収 大学の友人一名から聞き取り
12月31日（土）	大学の友人一名から聞き取り
01月02日（月）	協力者の友人から ・ の回答3通と の回答一通を回収
01月08日（日）	12月17日（土）の回答者のうち PC メールアドレスを記載していた五名に の調査票を送信 一名から の回答を回収
01月09日（月）	協力者二名から の回答を回収
01月12日（木）	協力者一名から の回答を回収
01月14日（土）	01月08日の送信相手のうち一名から の回答を回収
01月16日（月）	協力者五名に聞き取りのメールを送信
01月17日（火）	大学の友人一名から聞き取り
01月18日（水）	協力者三名から聞き取りのメール回収
01月19日（木）	協力者一名から聞き取りのメール回収
01月20日（金）	協力者一名から聞き取りのメール回収

表5 調査スケジュール

1-4.調査結果概要

以下に回収出来たサンプルの概要を示す。

表中の TRPG 歴はプレイを始めた年から中断年数を引いたもの、プレイ回数は半年間の TRPG プレイ回数を示している。 ・ 回答以下はどこまで協力してもらったかを示すものである。

No.	性別	年齢	TRPG 歴	プレイ回数	・ 回答	回答	聞き取り
01	男	22	6	5			直接
02	女	22	4	2			直接

03	男	22	2	2			直接
04	女	21	3	3			直接
05	女	22	3	3			直接
06	男	22	5	5			直接
07	男	21	5	12	(のみ)	×	×
08	女	21	6	25			メール
09	男	21	4	50		×	×
10	男	20	2	50		×	×
11	男	21	3	50		×	×
12	男	19	1	25		×	×
13	男	24	14	10		×	×
14	男	20	4	30			×
15	男	23	5	50		×	×
16	男	22	5	20			×
17	男	19	3	(無記入)		×	×
18	男	21	7	30		×	×
19	男	22	6	15		×	×
20	男	20	1	24		×	×
21	男	25	12	3		×	×
22	男	23	2	12			メール
23	男	26	14	48			メール
24	女	19	2	30		×	メール
25	女	22	2	10		×	メール

表6 被調査者一覧

1-5.カテゴリ分け

何度も述べてきたように TRPG は時間・空間的な束縛や前もっての準備など、気軽に遊ぶことの難しい遊びである。従って、長くそれを遊び続けていたり、短期間にプレイ回数を重ねていたりする人ほど TRPG に対する入れ込みが大きいと考えた。本研究では TRPG に対する入れ込みの度合いを三段階設定し、アンケートで訊いた TRPG 歴と半年間のプレイ回数をもとに振り分けた。

まず、TRPG 歴の昇順に並べ替え、なるべく三分の一ずつに近くなるように分けてみた。

程度低：3年以下(03,04,05,10,11,12,17,20,22,24,25)

程度中：4年以上5年以下(02,06,07,09,14,15,16)

ヘビーユーザ：6年以上(01,08,13,18,19,21,23)

こちらの結果では11人・7人・7人と入れ込みの低い方に偏っている。

次に、プレイ回数を昇順に並べ替え、なるべく三分の一ずつに近くなるように分けてみた。

程度低：9回以下(01,02,03,04,05,06,17,21)

程度中：10回以上29回以下(7,8,12,13,16,19,20,22,25)

ヘビーユーザ：30回以上(9,10,11,14,15,18,23,24)

17については回数が書かれていなかったが、アンケートの回答から自ら TRPG を率先して遊ぶわけではないようなので(Q04の回答に「誘われる方だ」とあったため) TRPG ユーザとしての意欲は弱い方だとして9回以下に含めた。こちらの結果は綺麗に三分の一ずつに分かれた。

次に二つの結果を比較し、調整した。

TRPG 歴の点からは程度低とされたがプレイ回数の多い 10,11,24 を一段階引き上げ、程度中扱いとする。同様に、9,14,15 を程度中から一段階引き上げて程度高とした。逆に極端にプレイ回数の少ない 1,21 を一段階引き下げて程度中とした。最終的な結果は以下の通りである。

	男	女	合計
程度低 (ライトユーザ)	5	3	8
程度中 (ミドルユーザ)	7	2	9
程度高 (ヘビーユーザ)	7	1	8
合計	19	6	25

表7 カテゴリ分け結果

2. アンケート結果と考察

2-1. アンケート結果 一通目・「TRPGを知った経緯」「リプレイ」に関して

ここからはアンケートの結果を見ていく。しかし、サンプル数が少ない・作為的な抽出方法に基づくものであるということから、この結果はあくまで一部の実態に過ぎず、参考程度であるということをごに述べておく。また、0.0%が多いため表中では合計以外 0.0%となった箇所の表記を省略している。

まず、TRPGを知ったきっかけである。これは「1. 友人・知人から聞いた」が半数以上を占めた。既にプレイしていたり、これから始めようと思う知人・友人に引き込まれて知ることが多いようである。次に多いのがリプレイなどの「TRPG 関連書物で知った」というものである。この中にはリプレイの部分に直接丸を付けている人もいた。リプレイの中には文庫版でライトノベルと同じ棚で売られているものもあるので、それらを手に取ったのだと思われる。また、その他には共通して「サークルに入って」という補足が書かれていた。

	友人・知人から聞いた	雑誌の記事などで知った	Webサイトで知った	TRPG関連書物で知った	その他	合計
ライト	6 (24.0%)			2 (8.0%)		8 (32.0%)
ミドル	5 (20.0%)	2 (8.0%)		1 (4.0%)	1 (4.0%)	9 (36.0%)
ヘビー	3 (12.0%)	1 (4.0%)		3 (12.0%)	1 (4.0%)	8 (32.0%)
合計	14 (56.0%)	3 (12.0%)	0 (0.0%)	6 (24.0%)	2 (8.0%)	25 (100.0%)

表8 TRPGを知った経緯 (Q02)

次にTRPGを率先して遊ぼうと言い出すかどうかだが、これは順当にヘビーユーザに近くなるに従って積極性が増すという結果になっている。

	言い出す方だ	どちらかといえば 言い出す方だ	どちらかといえば 誘われる方だ	誘われる方だ	合計
ライト			4 (16.0%)	4 (16.0%)	8 (32.0%)
ミドル	3 (12.0%)	3 (12.0%)	1 (4.0%)	2 (8.0%)	9 (36.0%)
ヘビー	5 (20.0%)	2 (8.0%)	1 (4.0%)		8 (32.0%)
合計	8 (32.0%)	5 (20.0%)	6 (24.0%)	6 (24.0%)	25 (100.0%)

表9 TRPGを率先して遊ぶか (Q04)

リプレイに関して「読んだことがない」と回答したのはライトユーザの中の1人のみであった。サンプル数が少ないとはいえ、TRPGをプレイしたことがあるほとんどの人間が、何らかの形でリプレイを読んだことがあるという結果になっている。さらに、その半数である12人(50.0%)が実際にTRPGを始める前にリプレイに触れていた。

自身がリプレイを書いたことはあるかという問いには5人(20.0%)が「ある」と答えているが、うち1人は委託されたものだとして述べていたので、実質的には4人(16.0%)となる。書いた後は「Webサイトでの公開」が1人、「リプレイの元になったセッションの参加者のみに公開する」が1人、残りの2人は「リプレイの元になったセッションの参加者以外にも公開する」となっており、サイトで公開しているとした人も「宣伝はしていないので、他者が見ているか分からない」と仲間向けであることを示す文章が添えられていた。リプレイの作成は主にメンバー間での「あんなことがあったなあ」というセッションの再確認、楽しさの保存手段として使われているようである。

2-2. アンケート結果 二通目・「TRPGのプレイ環境」「GMになること」に関して

次に、二通目を見ていく。なお、二通目は一名回収が不可能だったため、総数は24通となっている。まずTRPGをプレイする際のメンバー構成に関してである。

	友人としかプレイしない	友人とプレイすることの方が多い	初対面の人とプレイすることの方が多い	初対面の人としかプレイしない	合計
ライト	6 (25.0%)	2 (8.3%)			8 (33.3%)
ミドル	1 (4.2%)	7 (29.2%)			8 (33.3%)
ヘビー	4 (16.7%)	4 (16.7%)			8 (33.3%)
合計	11 (45.8%)	13 (54.2%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	24 (100.0%)

表10 TRPGをプレイする際のメンバー構成 (Q 01)

これは結果が大きく偏っているが、もともと周囲でTRPGをプレイしている人物とTRPGサークルメンバーというようにサンプルが偏ってしまったことが大きく影響しているのは明白である。協力を取り付けるのは難しいかも知れないが、コンベンション会場などで無差別にアンケートをとるといった形でサンプルを集めれば、もっと違った結果が出た可能性が高い。

	初対面の人ともプレイしてみたい	どちらかと言えばしてみたい	どちらかと言えばしたくない	初対面の人とはプレイしたくない	合計
ライト		3 (27.3%)	2 (18.2%)	1 (9.1%)	6 (54.5%)
ミドル		1 (9.1%)			1 (9.1%)
ヘビー		4 (36.4%)			4 (36.4%)
合計	0 (0.0%)	8 (70.0%)	2 (20.0%)	1 (10.0%)	11 (100.0%)

表11 友人以外とプレイしてみたいか (Q 01-1)

Q 01の結果が偏るのは見えていたので、「1. 友人としかプレイしない」と答えた人に対して初対面のTRPG愛好者とプレイしてみたいかどうかを訊いたところ、表11のような結果が出た。

興味が無いというわけではないものの、機会があったら程度に捉えているようである。「相手の趣向が分からないので積極的にプレイしてみたいとは思わないが、それはそれで面白そうだと思う」という風に理由欄に書いてくれた人もいた。他に理由の欄には「どの程度で接していいか分からないから」という初対面の相手に対する接しにくさから否定的になる意見もあれば、「マナーを打開してくれるかもしれない」といった肯定的なイメージの意見もあった。

次に、少なからず初対面の人とプレイすることのある人に友人と初対面の人とどちらがプレイしやすいかを訊いてみたところ、表12のような結果が得られた。

	友人	初対面の人	変わらない	合計
ライト	2 (15.4%)			2 (15.4%)
ミドル	5 (38.5%)		2 (15.4%)	7 (53.8%)
ヘビー	2 (15.4%)		2 (15.4%)	4 (30.8%)
合計	9 (69.2%)	0 (0.0%)	4 (30.8%)	13 (100.0%)

表12 友人と初対面の人どちらがプレイしやすいか (Q 01-2)

やはり初対面の間柄よりは友人の方がプレイしやすいという順当な結果になったが、理由は様々なようである。単純に「発言の際気安さがあるので」「気楽だから」という話しやすさを述べているもの

から、「互いに慣れているから、進行が様々な面でスムーズに進むから」といったゲームの進行に関わる理由もあった。TRPG は複数の他 PC と自分の PC とで関わり合って進めていくゲームであるため、相手のプレイスタイルが分かっていたり、逆に自分のプレイスタイルを理解してもらっている環境の方がプレイしやすい、ということだろう。「友人ならどういうプレイをすればいいかわかるから」「多少無茶が出来る。また無茶の限度がある程度わかる」という理由がそのことを表している。「相手のことが分からないし、どの程度自分を出していいかわからない」というのもそれに近いことを言いたいのだと思われる。

しかし「3. 変わらない」とした人もおり、「単純に回数が多いだけ」「同じゲームというコンセンサスを持っている相手なので、つきあい方は変わらない」「同じ志を持つから」として同じことをしている相手なら距離は一定であることを述べた人や、「TRPG のときのみ人見知りなくなるから」と書いた人もいた。

GM の経験については、右の表 13 のような結果が出た。メンバー内の持ち回りで GM をしたりする場合もあるので、TRPG を続けていくうちに多くの人が一度は経験することになるようである。

	ある	ない	合計
ライト	5 (20.8%)	3 (12.5%)	8 (33.3%)
ミドル	7 (29.2%)	1 (4.2%)	8 (33.3%)
ヘビー	8 (33.3%)		8 (33.3%)
合計	20 (83.3%)	4 (16.7%)	24 (100.0%)

表 13 GM 経験について (Q 02)

次に、GM 経験者にシナリオの作成方法を聞いた結果が下の表 14 である。TRPG の関連書物にはセッションでそのまま使うことの出来るシナリオ集なども多くあるが、それらを買うことはあってもそっくりそのまま使用することは少ないようだ。既製品は誰でもプレイ出来るように前提条件なく作ってあるが、遊び手たちは「自分たちのセッション (= 体験, 物語)」にオリジナリティを求めるのかも知れない。

	既製品をそのまま	既製品に手直し	大部分は自作	全て自作	合計
ライト			2 (10.0%)	3 (15.0%)	5 (25.0%)
ミドル			3 (15.0%)	4 (20.0%)	7 (35.0%)
ヘビー			4 (20.0%)	4 (20.0%)	8 (40.0%)
合計	0 (0.0%)	0 (0.0%)	9 (45.0%)	11 (55.0%)	20 (100.0%)

表 14 シナリオの制作方法について (Q 02-1)

表 15 は GM 経験者に対して主に GM とプレイヤー、どちらになることが多いかを聞いた結果である。下の結果からライトユーザ同士では持ち回り制、ライトユーザとミドル・ヘビーユーザ混在の状況ではそちらに GM となる機会が偏るというケースが考えられる。GM は TRPG に慣れている人が行うもの、難しい役割であるという考え方があるようである。

	GM	プレイヤー	合計
ライト		5 (25.0%)	5 (25.0%)
ミドル	2 (10.0%)	5 (25.0%)	7 (35.0%)
ヘビー	4 (20.0%)	4 (20.0%)	8 (40.0%)
合計	6 (30.0%)	14 (70.0%)	20 (100.0%)

表 15 GM とプレイヤーどちらが多いか (Q02-2)

次ページの表は 16 主に GM になる人に対してそのことをどう考えるか、表 17 は逆の立場に立つ人に対してそのことをどう考えるかを聞いた結果をまとめたものである。

ライトユーザはルールの把握が比較的楽なプレイヤーになることを強く好む傾向にあるようである。それ以外は主に GM となっている人も主にプレイヤーとなっている人も GM とプレイヤー、双方になる機会の均等化を望むような結果となっている。ルール理解・シナリオ作成などの下準備の手間はあっても何か面白そうと思う要素を GM の立場に見いだしているのだろう。

	もっと増やしたい	どちらかと言えば増やしたい	どちらかと言えば減らしたい	もっと減らしたい	合計
ライト					0 (0.0%)
ミドル		1 (16.7%)	1 (16.7%)		2 (33.3%)
ヘビー		2 (33.3%)	1 (16.7%)	1 (16.7%)	4 (66.7%)
合計	0 (0.0%)	3 (50.0%)	2 (33.3%)	1 (16.7%)	6 (100.0%)

表 16 主に GM となる人のプレイヤーになることに対する希望 (Q 02-3)

	もっと増やしたい	どちらかと言えば増やしたい	どちらかと言えば減らしたい	もっと減らしたい	合計
ライト	1 (7.7%)	2 (15.4%)	2 (15.4%)		5 (38.5%)
ミドル		3 (23.1%)		1 (7.7%)	4 (30.8%)
ヘビー		2 (15.4%)	1 (7.7%)	1 (7.7%)	4 (30.8%)
合計	1 (7.7%)	7 (53.8%)	3 (23.1%)	2 (15.4%)	13 (100.0%)

表 17 主にプレイヤーとなる人の GM になることに対する希望 (Q 02-4)

GM の経験がなかった 4 人 (ミドルユーザ 1 人、ライトユーザ 3 人) に対しては GM になってみたいかという設問を設けた。その回答は「 1 . やってみたい」「 2 . どちらかといえばやってみたい」「 3 . どちらかといえばやりたくない」「 4 . やりたくない」の全てに一人ずつ (25.0 %) という結果となっていた。「 4 . やりたくない」を選択したのがミドルユーザで、残りはライトユーザだった。やはり「 GM になる」ということは一長一短の面があり、経験自体よりもどちらを強く感じるかで回答が変わるよう感じられた。

TRPG の一回のセッションにかかる時間 (Q 03) については「 ~ × 時間」と答えた人が多かったが、その中央をとって一時間未満は切り上げで集計した。最短で 3 時間、最長で 9 時間とやや幅は大きかったが、5 時間と答えた人が最も多く 10 人 (41.7 %) にのぼった。平均値も 5.3 (小数点第二位四捨五入) だった。次にその時間に対してユーザによって感じ方が違ったりはしないだろうかと考え、 Q 03 で述べた時間についてどう思うかという設問も設けたのだが、こちらはまんべんなくばらついてしまったので特にこれと言えるものはなかった。ただ、「長すぎる」「短すぎる」を選んだ人はいなかった。

	必ず録音する	どちらかと言うと録音する方が多い	どちらかと言うと録音する方が少ない	絶対録音しない	合計
ライト			1 (4.2%)	7 (29.2%)	8 (33.3%)
ミドル		2 (8.3%)	2 (8.3%)	4 (16.7%)	8 (33.3%)
ヘビー			5 (20.8%)	3 (12.5%)	8 (33.3%)
合計	0 (0.0%)	2 (8.3%)	8 (33.3%)	14 (58.3%)	24 (100.0%)

表 18 セッションの録音について (Q 04)

表 18 はセッションをテープなどに録音するかどうかを訊いたものである。全体的に「絶対に録音しない」に偏っているが、それでも全く録音しないわけではないようだ。同席者が録音しているが、「録

音しているのは自分ではない」という理由で「4.絶対に録音しない」を選んでいる人もいた。録音する機会が少ないのはいちいち録音するのが面倒であるという理由と、録音したテープには全員の声が残ってしまうため「撮ろう」と決めないと撮りにくいという理由が考えられる。

録音したテープをどうするかという問い(Q 04-1)に対しては撮る機会があまりないからか、別形態のメディアに直したり、ずっと保管したりとセッションの記録を残しておく意見がちらほら見られた。その他にも「皆で笑ったら捨てる」というものがあり、これは自作のリプレイと同じような役割(楽しかったことの記録)を果たしていると思われる。

	5種類未満	5種類以上10種類未満	10種類以上15種類未満	15種類以上20種類未満	20種類以上	合計
ライト	5(20.8%)	1(4.2%)	2(8.3%)			8(33.3%)
ミドル		3(12.5%)		2(8.3%)	3(12.5%)	8(33.3%)
ヘビー			2(8.3%)	3(12.5%)	3(12.5%)	8(33.3%)
合計	5(20.8%)	4(16.7%)	4(16.7%)	5(20.8%)	6(25.0%)	24(100.0%)

表 19 今までプレイしてきた TRPG システムの数 (Q 05)

表 19 は今までプレイしてきた TRPG システムの大まかな数を訊いた回答である。ライトユーザほど少なく、ヘビーユーザに近づくに連れて多くなるというごく当たり前の結果が出ている。TRPG を長くやり続ければ続けるほど、発売されていくシステムに触れたり、コンベンションなどでこれまで遊んだことのなかったシステムに触れる機会が増えるということだろう。

		ある	ない	合計
TRPG サークルに 入っている	ライト	1(7.1%)	2(14.3%)	3(21.4%)
	ミドル	4(28.6%)	1(7.1%)	5(35.7%)
	ヘビー	4(28.6%)	2(14.3%)	6(42.9%)
	合計	9(64.3%)	5(35.7%)	14(100.0%)
TRPG サークルに 入っていない	ライト	1(10.0%)	4(40.0%)	5(50.0%)
	ミドル	2(20.0%)	1(10.0%)	3(30.0%)
	ヘビー	1(10.0%)	1(10.0%)	2(20.0%)
	合計	4(40.0%)	6(60.0%)	10(100.0%)

表 20 サークルに属しているか否かとコンベンション参加 (Q 06, Q 07)

表 20 ではコンベンションについて訊いた質問の回答結果である。TRPG を遊ぶことを目的とするサークル(表中では TRPG サークルと表記)に所属していない人が TRPG を遊ぶ機会を求めてコンベンションに赴くかと考えていたが、結果は逆となっている。ただし、標本の半数以上が TRPG サークル所属者で構成されているので、確かなことは言えない。とはいえ、日頃から TRPG に関する情報が入ってくる場所に自ら籍を置く意欲があったり、共にコンベンションに行く相手の見つけやすい環境にいる方が行く機会が多くなるという要因はあるだろう。

Q 07-1 ではコンベンションで共に遊んだ相手と親しくなることがあるかを訊いた。その結果、コンベンションに参加したことのある人のほとんどが「4.特に何もしない」を選択している。しかし、私自身はメールアドレスの交換をした経験が実際二度ある。そのうち一人は二、三回メールのやりとりをし、もう一人とは月に一度以上の連絡をし、セッションをしたことも何度もあった。ただし、アンケートの結果を見る限りでは、私自身の体験は非常にまれなケースのようである。

	してみたい	友人・知人と一緒なら	したくない	合計
ライト	1 (8.3%)		1 (8.3%)	2 (16.7%)
ミドル	1 (8.3%)	3 (25.0%)	2 (16.7%)	6 (50.0%)
ヘビー	1 (8.3%)	3 (25.0%)		4 (33.3%)
合計	3 (25.0%)	6 (50.0%)	3 (25.0%)	12 (100.0%)

表 21 コンベンション参加経験者のコンベンション参加希望の度合い (Q 07-2)

	してみたい	友人・知人と一緒なら	したくない	合計
ライト		5 (45.5%)	1 (9.1%)	6 (54.5%)
ミドル		2 (18.2%)		2 (18.2%)
ヘビー	2 (18.2%)	1 (9.1%)		3 (27.3%)
合計	2 (18.2%)	7 (72.7%)	1 (9.1%)	10 (100.0%)

表 22 コンベンション未経験者のコンベンション参加希望の度合い (Q 07-3)

上の二つの表はそれぞれコンベンション経験者、未経験者にコンベンションに参加してみたいか訊いた結果である。どちらも「2. 友人・知人と一緒なら」が半数以上を占めている。経験者の方が再び行きたいという意欲の方が未経験者が行ってみたいと思う意欲よりやや強いが、行きたくないという割合も経験者の方が大きい。未経験者の方が好奇心のせいなのか「興味がある、面白そう、機会があれば」という肯定的イメージが強いようだ。

2-3. アンケート結果 三通目・「TRPGのプレイスタイル」「ライフヒストリー」に関して

三通目のアンケートに関しては、さらに回収数が少ない (ライトユーザ 4 名、ミドルユーザ 4 名、ヘビーユーザ 3 名) ため、概要を述べるのみとする。

自分の PC に細かな設定 (システム上では PC のデータに入らない、ゲームの進行上特に必要のないもの。例えば誕生日や身長・食べ物の好みなど) を付けるか訊いてみたところ (Q 01) 一人を除き全員が「3. たまにつける」以上の選択肢を選んでいった。

また、PC の性格は素の自分とは多かれ少なかれ違う性格に作っているようである (Q 02)。異性の PC を経験したことのある人のほとんどが「1. 頻繁に異性らしい喋り方にする」または「2. たまに異性らしい喋り方にする」を選んでいくこと (Q 04-2) から見ても、PC の属性は単にプレイヤーがゲームに参加するための駒が持つ属性ではなく、架空に存在するとはいえ確固たる一人の人物の属性として扱われているように思える。

異性の PC を演じること (Q 04-3) に関しては男女差がはっきり出た。女性は経験者も未経験者も異性を演じることにに対して積極的であるのに対し、男性は未経験者は「4. やってみたいとは思わない」、経験者も「3. どちらかと言えばやってみたいとは思わない」を回答し、異性の PC は出来ればやりたくない、という姿勢を示していた。これは服装・髪型などで女性が男性の真似をすることは特に何とも思われない (「ボーイッシュ」などと肯定的なイメージを持たれることもある) が、逆にに関しては抵抗感を抱いてしまうということと同じなのだと考えられる。

PC のデータを書き込む用紙をキャラクターシートと呼ぶが、大抵のシステムのキャラクターシートには PC の容姿を描く欄が設けられている (Q 05)。しかし、そこにイラストを描く人は少ないようで、ほとんどの人が「3. あまり描かない」「4. めったに描かない」を選択しており、「1. 頻繁に描く」と答えた人は普段から絵を頻繁に描いている人だった。

描かないという人に理由を自由回答してもらったところ（Q 05-2）「絵が描けないから」「自分に絵心がないので」というような理由が挙げられていた。描きたくないで描かないわけではなく、描けないから描かないという書き方である。頭の中にはイメージがあってそれを描きたい、と思う気持ちがまったくなければこのような書き方はしないと思われる。従って、彼らの中で PC は内面的な設定に加え、ある程度外見的なイメージも固まっているようである。

TRPG の知名度に関して（Q 07）は約六割の回答者が「2 . 知名度はほとんどないと思う」を選択している。ヘビーユーザは全員がそれを回答し、それ以外のユーザ度数の人は半数が「2 .」で残りがそれよりやや知名度が高い選択肢にばらけていた。しかし、自分たちはかなりのマイノリティであるという認識はあるようである。

国内に TRPG を知る人は何人いるか、その中でも実際に TRPG で遊んでいる人は何人いるかについても答えてもらった（Q 08 , Q 08-1）が、これらの質問は回答欄の「() 人に一人」の括弧内に数値で自由記入という回答形式だったため、前の質問よりもさらに個人差が出た結果となっていた。

知っていることに関しては最も多く想定していたのは「10 人に一人」、その逆は「5000 人に一人」としたもので、1000 人弱の数値をとる人が多かった。遊んでいる人に関してはさらにその差が大きく、「20 人に一人」とした人から「25000 人に一人」とした人までいた。こちらは 1000 ~ 2000 程度の数値を挙げた人が多かった。両者について同じ数値を述べた人はいなかった。あまり人に知られてはいないが、遊び手ではないが知っている人もごく少数だがいる、と考えているようだ。

また、TRPG の遊び手たちは自分たちがマイノリティであることを認識しているだけでなく、TRPG がもっと一般に認知されるようになって欲しいと考えているようである（Q 09）。ライトユーザには「ゲームしてるやつはオタク、みたいな偏見は無くなればいいなと思ってます」「テレビゲームよりは人と関わる遊びなので社交性を高めたりする上でプラスになるのではないかと思います」というような理由であったのに対し、ミドルユーザ以上のユーザ度数の人は「プレイヤーが増え、作品が増えれば文化として定着するから」「TRPG をする機会が増えてほしいから」という理由であった。この理由から、ライトユーザは現在セッションをしている相手以外と自分が積極的にセッションをすることは特に考えていないことが分かる。

ライフヒストリーに関しては、家族との会話量や兄弟で遊んでいた期間、中高生の頃の交友関係・課外活動や収集癖・幼い頃の漫画やアニメの鑑賞などについて訊いている。

兄弟で遊ばなくなった時期（Q 10-1）はそれぞれに交友関係・生活リズムの出来る小学校入学あたりを回答している人もいたが、現在でもよく遊んでいると回答した人が兄弟を持つ人のうちの半数だった。家族との会話量（Q 11）に関してはほとんどの人が「1 . 家族とよく会話している（いた）」を選んでいた。

中高生の頃親しくしていた友人のグループ人数は平均が 5.09、最頻値は 4 人が書いた 6 となっている。それほど少ないようには見えないのだが、本人の見解としては人並みかそれより少ないと感じているようである。

課外活動は校則でそれを義務づけている学校もあるせいか、何らかの団体に所属していた人がほとんどであった。しかし、委員会の延長という人もいたが生徒会活動に参加していた人もおり、それ以外の団体に所属していた人も幽霊部員のように単に所属していたというだけではないようである。一人を除き全員が団体内で部長や会計など何らかの役職に就いていた。その活動状況も熱心に活動していた人が多く、真面目なタイプが多い印象を受ける。意外だったのは二人を除いて全員が何らかの運動部に所属した経験がある、ということである。いわゆる文化系、と呼ばれるようなインドアタイプの人が遊んでいるのではないかと考えていたので、この結果には少し驚いた。

収集癖に関しては現在何かを収集していると答えた人は少なかったものの、過去に何らかのコレクション（切手やお菓子のおまけ・トレーディングカードなど）をしていた人がほとんどだった。現在収集

しているものはないとした人でも過去に収集したコレクションは捨てないで保管しているようである。どのような点が TRPG に関わるのかわからないが、少なからず収集癖のある人が TRPG を遊んでいる人に多いようだ。

漫画や TV アニメについては双方よく読み、鑑賞していた人が多かったようだ。半数以上の人「1. よく読んで(鑑賞して)いた」を選んでいる。その二つに関して家族から制限を受けたと答えていた人も二人いたが、その他はあまり歓迎しなかったものの不干渉の立場をとっていた場合が多かった。

2-4. アンケート結果 仮説の検証

ここからは仮説の検証をしていく。

まず、傾向 の「創作に対する意欲が強いがそれを上手く昇華出来ない人」に関して見てみる。

	よく	たまに	ほとんど	まったく	合計
ライト	8 (32.0%)				8 (32.0%)
ミドル	7 (28.0%)	2 (8.0%)			9 (36.0%)
ヘビー	7 (28.0%)	1 (4.0%)			8 (32.0%)
合計	22 (88.0%)	3 (12.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	25 (100.0%)

表 23 普段小説を読むか(一通目 Q 09)

	よく	たまに	ほとんど	まったく	合計
ライト	6 (24.0%)	2 (8.0%)			8 (32.0%)
ミドル	8 (32.0%)	1 (4.0%)			9 (36.0%)
ヘビー	8 (32.0%)	0 (0.0%)			8 (32.0%)
合計	22 (88.0%)	3 (12.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	25 (100.0%)

表 24 普段漫画を読むか(一通目 Q 09)

	よく	たまに	ほとんど	まったく	合計
ライト	3 (12.0%)	2 (8.0%)	3 (12.0%)		8 (32.0%)
ミドル	1 (4.0%)	7 (28.0%)		1 (4.0%)	9 (36.0%)
ヘビー	2 (8.0%)	4 (16.0%)	2 (8.0%)		8 (32.0%)
合計	6 (24.0%)	13 (52.0%)	5 (20.0%)	1 (4.0%)	25 (100.0%)

表 25 普段映画を鑑賞するか(一通目 Q 09)

上の表 23 ~ 表 25 は一通目の Q 09 に対するそれぞれの答えをクロス表にしたものである。小説・漫画はユーザカテゴリを問わずによく読まれていることが分かる。映画は「2. たまに鑑賞する」に集中しているが、やはりユーザカテゴリを問わず鑑賞されているようである。

	よく	ときどき	あまり	まったく	合計
ライト	4 (16.0%)	2 (8.0%)	2 (8.0%)		8 (32.0%)
ミドル	5 (20.0%)	3 (12.0%)	1 (4.0%)		9 (36.0%)
ヘビー	1 (4.0%)	2 (8.0%)	3 (12.0%)	2 (8.0%)	8 (32.0%)
合計	10 (40.0%)	7 (28.0%)	6 (24.0%)	2 (8.0%)	25 (100.0%)

表 26 幼い頃家族から童話を読んでもらっていたか(一通目 Q 10)

これは幼い頃に両親などの家族から童話を読んでもらっていたかという設問に対する答えである。この表ではヘビーユーザの方が幼い頃の物語に対する親しみは薄かったように思える。しかし、表 27 を

見るとヘビーユーザのほとんどが、時間があるなら小説を書くことに集中してみたいと思うという答えを返している。

	してみたい と思う	ややしてみたい と思う	あまりしてみ たいとは思わない	してみたいと は思わない	合計
ライト	4 (16.0%)	1 (4.0%)	3 (12.0%)		8 (32.0%)
ミドル	4 (16.0%)	3 (12.0%)	1 (4.0%)	1 (4.0%)	9 (36.0%)
ヘビー	2 (8.0%)	5 (20.0%)	1 (4.0%)		8 (32.0%)
合計	10 (40.0%)	9 (36.0%)	5 (20.0%)	1 (4.0%)	25 (100.0%)

表 27 小説を書くことに対する意欲（一通目 Q 11）

	思ったこと がある	少し思った ことある	あまり思った ことはない	思ったこと はない	合計
ライト	1 (4.0%)	2 (8.0%)	2 (8.0%)	3 (12.0%)	8 (32.0%)
ミドル	1 (4.0%)	4 (16.0%)		4 (16.0%)	9 (36.0%)
ヘビー	1 (4.0%)	1 (4.0%)	2 (8.0%)	4 (16.0%)	8 (32.0%)
合計	3 (12.0%)	7 (28.0%)	4 (16.0%)	11 (44.0%)	25 (100.0%)

表 28 脚本を書くことに対する意欲（一通目 Q 12）

	日記	批評	一次創作物	二次創作物	TRPG関係	合計
ライト	1 (9.1%)	1 (9.1%)		1 (9.1%)		3 (27.3%)
ミドル	3 (27.3%)					3 (27.3%)
ヘビー	2 (18.2%)	1 (9.1%)	2 (18.2%)			5 (45.5%)
合計	6 (54.5%)	2 (18.2%)	2 (18.2%)	1 (9.1%)	0 (0.0%)	11 (100.0%)

表 29 ホームページのメインコンテンツ（Q 16-2）

これらの表を見ると、ほぼ全ての表でミドルユーザが創作・鑑賞のどちらに対しても強い物語に対する意欲を見せている。また、ミドルユーザは GM への意欲も他の二カテゴリに比べるとわずかに強かった。従って、本論でミドルユーザと定義した人には強い傾向がある可能性がある。ただし、サンプル数が少ないためミドルユーザが一人多いことでパーセンテージに偏りが出ている可能性はある。

また、ホームページの所有状況を訊いてみたところ、持っていると答えた人のサイト全てが「テキストメイン」のサイトだった。その内容を訊いた結果、以下のような表になった。Q 11 に対する意欲の高さから考えると創作物をメインにしているホームページは少ないが、それが「創作していない」のか、「不特定多数に公表していないだけで、創作はしている」のかはこれだけでは判断不能である。

	よくある	たまにある	めったにない	まったくない	合計
ライト		3 (12.0%)	3 (12.0%)	2 (8.0%)	8 (32.0%)
ミドル		3 (12.0%)	3 (12.0%)	3 (12.0%)	9 (36.0%)
ヘビー		1 (4.0%)	4 (16.0%)	3 (12.0%)	8 (32.0%)
合計	0 (0.0%)	7 (28.0%)	9 (40.0%)	8 (32.0%)	25 (100.0%)

表 30 日常で普段とは違う格好をしなくなるか（一通目 Q 07）

次に、傾向「変身願望を抱いている人」について考えてみる。

表 30 は日常生活において普段の格好とは違う格好をしてみたいと思うことはあるか、という質問に対する回答の表である。設問の並べ方が悪かったようで、「Q 08 のごっこ遊び」「Q 07 の普段の格

好とは違う格好」「コスプレ」と解釈されてしまったらしく、「3.めったにない」「4.まったくない」に を付ける人が多かった。しかし、完全否定する「まったくない」としたのは半数以下であった。

	小道具を使って遊んだことがある	小道具は使わないが、遊んだことがある	遊んだことはないが、遊びたいと思った	遊んでみたいと思ったことはない	合計
ライト	5(20.0%)	3(12.0%)			8(32.0%)
ミドル	6(24.0%)	3(12.0%)			9(36.0%)
ヘビー	5(20.0%)	2(8.0%)		1(4.0%)	8(32.0%)
合計	16(64.0%)	8(32.0%)	0(0.0%)	1(4.0%)	25(100.0%)

表31 幼い頃のごっこ遊びの状況(一通目Q 08)

回答者にコスプレを連想させたQ 07 だったが、幼い頃にごっこ遊びをしたかという質問の方にはほとんどの人が「1.小道具を使って遊んだことがある」「2.小道具は使わないが、遊んだことがある」に を付けていた。物語の意欲の方とは違って傾向 ではヘビーユーザは幼い頃に意欲が強く、成長するに従って自分を変える・別の自分になるという意欲は薄れているようである。

次に、傾向 について見てみる。傾向 に当てはまるのは「他人と話したいと思っているが、口べたやアガリ症などで上手くコミュニケーションをとることが出来ない人」である。

		初対面の人とあがらずに話が				合計	
		出来る方	やや出来る方	あまり出来ない方	まったく出来ない方		
ラ イ ト	お喋りが	とても好き	1(12.5%)			1(12.5%)	
		やや好き	1(12.5%)		3(37.5%)	4(50.0%)	
		あまり好きでない		1(12.5%)	1(12.5%)	1(12.5%)	3(37.5%)
		まったく好きでない					0(0.0%)
	合計	1(12.5%)	2(25.0%)	4(50.0%)	1(12.5%)	8(100.0%)	
ミ ド ル	お喋りが	とても好き	1(11.1%)	3(33.3%)	1(11.1%)	5(55.6%)	
		やや好き		1(11.1%)	2(22.2%)	3(33.3%)	
		あまり好きでない		1(11.1%)			1(11.1%)
		まったく好きでない					0(0.0%)
	合計	1(11.1%)	5(55.6%)	3(33.3%)	0(0.0%)	9(100.0%)	
ヘ ビ ー	お喋りが	とても好き	1(12.5%)			1(12.5%)	
		やや好き		4(50.0%)	1(12.5%)	1(12.5%)	6(75.0%)
		あまり好きでない					0(0.0%)
		まったく好きでない			1(12.5%)		1(12.5%)
	合計	1(12.5%)	4(50.0%)	2(25.0%)	1(12.5%)	8(100.0%)	

表32 初対面の人に対してあがってしまうかどうかと話好きかのクロス(一通目Q 13、Q 14)

表 32 はお喋り好きかという質問に対する答えと、プライベートの場で初対面の人とあがらずに話が出来た方が訊いた答えを、三種類のユーザカテゴリ別にしてクロス集計したものである。

Q 14 の答えは「2. やや出来る方だ」が多数を占めているが、私が注目したのは表中に網掛けで示した部分の回答である。「お喋りは(とても・あるいはやや)好きだが、初対面の人とあがらずに話が(あまり・またはまったく)出来ない」とした回答の部分に網掛けを施してある。その人数は8人で、全体の32.0%となっている。

お喋り好きであるということは、喋るということが楽しみであるため、他者とお喋りをするに対して意欲的である、つまり「話をしたい」と思っている可能性が高い。この表は、網掛けの部分は傾向を持つ人である可能性を示しているのである。しかし、日常的にこうなのか、初対面だけが苦手なのかはこのアンケートからだけでは分からない。

下の表はマナー違反を気にするかどうか、という質問の答えと気になったマナー違反をしている相手に注意をするか、という質問の答えを三種類のユーザカテゴリ別にしてクロス集計したものである。ここで「(非常に・またはやや)マナー違反が気になるが、(ほとんど・あるいはまったく)注意をしない」という答えの組み合わせであった場合、気になるのに注意出来ない、つまり他人に対して消極的であるという可能性がある。これに、ライトユーザに4人(57.1%)、ミドルユーザに4人(44.4%)、ヘビーユーザの6人(75.0%)が該当している。上の表と同様に網掛けで示してあるのがその回答である。

			マナー違反に対して				合計
			非常に気になる	やや気になる	あまり気にならない	まったく気にならない	
ライト	注意するか	いつも					0(0.0%)
		たまに	2(28.6%)	1(14.3%)			3(42.9%)
		ほとんど		1(14.3%)			1(14.3%)
		まったく	1(14.3%)	2(28.6%)			3(42.9%)
	合計		3(42.9%)	4(57.1%)	0(0.0%)	0(0.0%)	7(100.0%)
ミドル	注意するか	いつも					0(0.0%)
		たまに	1(11.1%)	3(33.3%)			4(44.4%)
		ほとんど		3(33.3%)			3(33.3%)
		まったく	1(11.1%)		1(11.1%)	1(11.1%)	2(22.2%)
	合計		2(22.2%)	6(66.7%)	0(0.0%)	1(11.1%)	9(100.0%)
ヘビー	注意するか	いつも					0(0.0%)
		たまに		1(12.5%)			1(12.5%)
		ほとんど	3(37.5%)	1(12.5%)		1(12.5%)	5(62.5%)
		まったく	1(12.5%)	1(12.5%)			2(25.0%)
	合計		4(50.0%)	3(37.5%)	0(0.0%)	1(12.5%)	8(100.0%)

表 33 他者に対する積極性・消極性(一通目Q 15、Q 15-1)

最後に、傾向 についてのアンケート結果である。傾向 に該当するのは「子供の頃からコンピュータゲームに親しみをもって育った人」である。これはコンピュータゲームに対して寛容な家庭で育った、と言い換えることが出来る。

そこで、コンピュータゲームの中でも最も一般的な家庭用ゲーム機に対して、どのような姿勢を持つ家庭環境であったのかを訊いてみた。

まず、家庭用ゲーム機の所持に関しては1人を除きあとの全員が「1. はい」と答えていた。所持している数は1台から最大で20台という答えもあったが、最も多かったのは6人が答えた4台であった。また、初めて家庭用ゲーム機で遊んだ年齢は最低年齢が4歳、最高年齢が17歳で最も多かったのは6歳の5人だった。

	～5歳	6～7歳	8～10歳	11歳～	合計
ライト	3(12.5%)	3(12.5%)		2(8.3%)	8(33.3%)
ミドル	2(8.3%)	4(16.7%)	1(4.2%)	1(4.2%)	8(33.3%)
ヘビー	3(12.5%)	2(8.3%)	3(12.5%)		8(33.3%)
合計	8(33.3%)	9(37.5%)	4(16.7%)	3(12.5%)	24(100.0%)

表34 初めて家庭用ゲーム機で遊んだ年齢とユーザ度数のクロス集計(二通目Q 08-2)

家庭用ゲーム機を早い段階で手にしていたか、というひとつの指標として小学校高学年(小学校5・6年生)までに手に入れていたかという質問をした。これに対してはユーザカテゴリを問わずほぼ全員が「1. はい」を選んでいて、そのゲーム機をどのようにして手に入れたか、という設問には以下のような回答がであった。

	家族にねだったりはしなかったが、買ってもらった	家族にねだって買ってもらった	自分が代金を出して買った	その他	合計
ライト	2(9.1%)	4(18.2%)	1(4.5%)		7(31.8%)
ミドル	5(22.7%)	2(9.1%)			7(31.8%)
ヘビー	1(4.5%)	6(27.3%)		1(4.5%)	8(36.4%)
合計	8(36.4%)	12(54.5%)	1(4.5%)	1(4.5%)	22(100.0%)

表35 子どもの頃ゲーム機をどうやって手にしたか(二通目Q 08-8)

「2. 家族にねだって買ってもらった」を選んだ人が半数以上であり(欠損1のため全体数は22)ゲームに対して興味が強かったことを示している。ねだったわけではなく買ってもらったという人も三分の一以上を占めており、「4. その他」の補足欄には「親が自分のために買った」と書かれてあった。ここから考えて、ゲームに対して寛容な家庭が多かったと思われる。

そこで、そのゲームに対する寛容さを最もよく表すと思われる「ゲームで遊ぶ時間に関して制限をしたか」「家族は家庭用ゲーム機で遊んでいたか」について訊いてみた。その二つの回答に関してクロス集計をかけたのが次ページの表36である。

大半の家庭では強い制限はかかっていなかったようだが、何も言わないというわけでもなく緩めの時間制限がかかっていたようである。さらにミドルユーザ・ヘビーユーザの育った家庭のうち80%が子供だけでなく大人も家庭用ゲーム機で遊んでいた、という結果が出ている。やはり、ゲームという娯楽を身近にして育った人の方がTRPGを受け入れやすいのだと考えられる。

TRPGは単純に物語を作るゴッコ遊びではなく、「どうすれば目的を達成出来るか」ということのためにある程度の戦略性や思考を必要とする「ゲーム」であるからだ、ということだろう。

		家族は家庭用ゲーム機で遊んでいたか				合計
		頻繁に	ときどき	あまり	まったく	
ラ	全面禁止					0 (0.0%)
	厳密な時間制限					0 (0.0%)
イ	厳しくない時間制限	1 (14.3%)		1 (14.3%)	3 (42.9%)	5 (71.4%)
	特に制限なし	1 (14.3%)			1 (14.3%)	2 (28.6%)
ト	合計	2 (28.6%)	0 (0.0%)	1 (14.3%)	4 (57.1%)	7 (100.0%)
ミ	全面的に禁止				1 (12.5%)	1 (12.5%)
	厳密な時間制限			1 (12.5%)		1 (12.5%)
ド	厳しくない時間制限	2 (25.0%)	4 (50.0%)			6 (75.0%)
	特に制限なし					0 (0.0%)
ル	合計	2 (25.0%)	4 (50.0%)	1 (12.5%)	1 (12.5%)	8 (100.0%)
ヘ	全面的に禁止					0 (0.0%)
	厳密な時間制限	1 (12.5%)				1 (12.5%)
ビ	厳しくない時間制限	3 (37.5%)	3 (37.5%)			6 (75.0%)
	特に制限なし	1 (12.5%)				1 (12.5%)
リ	合計	5 (62.5%)	3 (37.5%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	8 (100.0%)

表 36 家族のゲームに対する態度と遊んでいたかどうかに関するクロス集計 (二通目 Q 08-5, Q 08-6)

また、攻略本についても訊いた。

はじめにゲームソフトで遊ぶときに攻略本を読むかどうか訊いたところ、約半数の 13 人 (54.2 %) が「3. どうしても先に進めないときだけ、攻略本を読んで遊ぶ」と答えていた。単純に金銭を費やす気になれないという以外にも、次に何をすればよいか分かって便利な反面先の展開が分かってしまうという面があるためか、どうしてもというときまで読みたがらない人が多いようである。

次に、遊ぶ可能性のないゲームソフトの攻略本を読むことがあるか訊いてみた。本来攻略本はゲームソフトで遊ぶ際に効率的にその攻略をするために読むものであり、遊ばないゲームソフトの攻略本を読んでも役に立つことはない。

しかしヘビーユーザに近づくほど「1. 頻繁に読むことがある」に近い回答をしており、全体でも半数以上の 13 人 (56.5 %) が「1.」または「2. ときどき読むことがある」を選んでいる。TRPG はもともと家庭用ゲーム機のロールプレイングゲーム (RPG) と呼ばれるジャンルの祖である。TRPG にも共通するゲームの中の物語・世界に興味を抱くために、読むのかも知れない。

また、TRPG の関連本が置いてある一部の書店では攻略本が置かれている棚の付近に TRPG 関連書物が配置されてあることが多い。このことも、何か関係があるのかも知れない (先行研究である「ゲームの規範 TRPG の観察を通して」で体験談を語っている A 少年も、書店で攻略本を立ち読みしているうちに TRPG を知ったという)。

	頻繁に読む ことがある	ときどき読む ことがある	あまり読む ことはない	まったく読む ことはない	合計
ライト		3 (13.0%)	4 (17.4%)		7 (30.4%)
ミドル		4 (17.4%)	2 (8.7%)	2 (8.7%)	8 (34.8%)
ヘビー	3 (13.0%)	3 (13.0%)	1 (4.3%)	1 (4.3%)	8 (34.8%)
合計	3 (13.0%)	10 (43.5%)	7 (30.4%)	3 (13.0%)	23 (100.0%)

表 37 遊ぶ可能性のないゲームソフトの攻略本を読むか (二通目 Q 08-4)

3.聞き取り結果による考察

3-1.創作・表現に対する意欲とTRPGの魅力

本論の仮説で挙げた傾向の一つ目は「創作に対する意欲が強いがそれを上手く昇華出来ない人が『物語を作る』という点でTRPGに惹かれるのではないか」というものである。そこで、TRPGの遊び手に物語の創作の一例としてアンケートに挙げた「小説を書く」ということについて訊いてみた。

その結果を示したのが以下の表となっている。記されている番号は1-4の表6で示されている回答者の整理番号と対応している。

・現在小説を書いている（公開・非公開問わず）: 01, 03, 08, 22, 24, 25
・過去に小説を書いたことがある（公開・非公開問わず）: 04, 05, 23
・小説を書いたことはない: 02, 06

表 38 小説を書いているかの分類

その結果、聞き取り対象の半数以上から実際に小説を書いている、または過去に書いていたという回答を得た。さらに過去に小説を書いていたと回答した人は、アンケートの方の設問で時間があるときに小説を書いてみる、ということに対して意欲的な姿勢を見せていた。

しかし、ここで注目したいのは意欲があるが小説を書いたことのない、つまりある程度の形として創作意欲を昇華していないタイプの人である。表内では06が該当する。PCを作り込む際の会話で「小説を書くように……」という言い回しが出てきたことがあり、書いてみたいのかと問いかけたところ「物書きやりたいね」という言葉の後に、一週間に一回は自分の中で「名シーン」が出てくるのだがそれを書き起こせるだけの力がない、というように述べていた。その少し前にTRPGの面白さについて訊いたのが以下のやりとりである。

Q. TRPGのどんなところが面白いと思う？

A. サイコロを振ることも楽しいが、それと同じかそれ以上に会話を楽しむことが出来る点が面白いと思う。自分が話せばそれに応じてストーリーが展開していく、自分で物語を作っていく感じ。映画や小説の主人公になった感じで動けるといのは、「幻想(ファンタジー)」に憧れる人たちにとっては楽しいことではないかと思う。

網掛け部分が示す通り、TRPGには物語の創造性という魅力が存在するようである。これと似たような回答では「ドラマティックに会話し、映画のワンシーンのように感じられた瞬間」がTRPGをプレイしている中で楽しいと感じるときである、というものもあった。この回答は物語の受け手という立場も含まれているが、会話によってそのシーンを作り出すのはその場で遊んでいるプレイヤーとGMであるため、創造という要素も強いと考えられる。

また、文字とは別の点からの表現方法ということで、絵を描くことについてもキャラクターシートの自画像欄に関連した形で描く・描かないだけでなくそれを「描きたいと思うか」を訊いてみた。何事も出来ないよりは出来た方がいいと考えるのが普通ではあるが、何かを絵で表現したいという意志がない限り描けないということを気にすることはないし「描けたらいいのに」とは思わないはずである。

A. あと容姿とかもねえ……自分絵描けないからさ。描いてないけど。だいたい、どのキャラクターも外見は固まっている。何だろ……うーん、大概は漫画のキャラクターに似た容姿とか。「あんな感じ」とか。

あと……坊ちゃん(注:語り手のPC)あったじゃん。あれだったら、外見的イメージは(友人)Kくんだよ。

Q. え、命くん? (注:「坊ちゃん」のキャラクター名)

A. うん。あたしの中ではモロKくん。のつもりだもん。あんな感じー。

もうちょっと、眼が険しい感じだけど。……何て言うんだろ、うーん、うーん……あのね。Kくと、(具体的

に漫画のキャラクターを挙げる)を足して二で割った感じ。そんな容姿！

Q.そんな風に考えてるんだ(笑)。

A. ただあたしは絵が描けないので。まったく。いつも描かない。

Q. ああ、じゃあ描けたら描きたい？

A. 描きたいねえ。

Q. あとは、PCの自画像。「絵心がないから」って書いてあるけど。絵心があったら描くの？

A. (即答)描く。

Q. (頭の中に)イメージはあるの？

A. イメージはあるよ。頭の中に。

Q. それは口では説明出来る？小説風に、とか。

A. 口で説明.....何となく出来るかも知れない。で、だいたい描けるとしたらああいう画家のタッチがいいな、みたいなのはある。

Q. PCのイラストをお描きにならない理由に「絵が描けないから」とお答えでしたが、「描けたらいいな」と考えたことはおありですか？ また、PCの顔や服装・髪型などのビジュアル的なイメージは固まっているのでしょうか。

A. 口で具体的に話すこともできないのですが、一応は固めます。絵が描けたらどんなにいいことでしょうか

他にも絵心があれば、というやりとりはいくつかあったのだが代表して三つをここに挙げた。PCのイメージがくっきりしているものから曖昧なパターンと人によって様々だが、絵が描ける人が羨ましい、描きたいというコメントはだいたいにおいて共通している。

TRPGは架空の世界を舞台として進行していくゲームだが、画像・映像等で資料が提示されることはあまりない。ほとんど言葉のみで場面場面の情景を各遊び手が想像し、その中で行動していくことになる。そのため、TRPGを好む人は出来事・情景のイメージ化に長けている面があると考えられ、「頭では浮かぶがそれを表すことが出来ない」ことにより「描きたい」という気持ちが生まれるのではないかと思われる。

3-2. 変身願望とTRPGの魅力

次に、二つ目の傾向について考えてみる。二つ目の傾向は「変身願望を抱いている人は、『役割を演じる』という点でTRPGに惹かれるのではないか」というものである。

下の表 38 はアンケートの方で普段の自分の格好とは違った格好をしたくなることがある、と答えた人に対して一体どのような格好をしたくなるのか訊いた結果をまとめたものである。複数のタイプを挙げた人もいるので一部重複している。

・ 版權ものなどいわゆる「コスプレ」に近いイメージ：03, 04, 08, 23
・ 版權ものなどではないが、非現実的・非日常的な格好のイメージ：02, 05, 22, 23, 24
・ それ以外：01, 05, 08, 25

表 39 どんな「普段と違う格好」をしてみたいのか

表中で「それ以外」となっているのは上二つの項目に該当すると特定出来なかった回答や単なるファッションジャンルの変更(例：パンツルックからスカートへ)である。

Q. 前回(注：全三回に分けてアンケート調査を行ったうちの一回目のこと)の日常生活において普段の格好とは違う格好をしてみたいか、という質問では「めったにない」とお答えでしたが、ごくまれにそういう気分

なったときはどのような格好をしてみたいとお思いになるのでしょうか(髪を伸ばしたい、または切りたい・普段まったく着ないような色の服を着たい・民族衣装のような変わった服を着てみたい など)。

A. 非現実的な服装や、髪の色にしてみたい。映画やアニメなどの服装・髪型にしてみたいとも思います。

Q. じゃ、あー……日常生活で普段の格好と違う格好がしたい、と思うのは……「めったにない」？

「まったくない」ではないんだね。

A. いや、あるんだけどー……似合わないのが、分かっているから……(苦笑)。だからやっぱり、そういう面で、TRPGは……キャラクターが自分じゃなくて、こう……どちらかというイラスト系の絵で頭とか、こうイメージが浮かぶんだけど。

Q. じゃあ、違う格好したいっていうのは……どんなときになるとか、共通点であるの？ 何かを見たときに「これ着たい」って思うとかさ。

A. そーいうんじゃないかって……あの、コスプレとか(友人の名前)さんは大っ嫌いけども、私は別にそんなに。面白いなーと思って見てるし。こう、ああいう空間でやれたら面白いっちゃ面白いだろうなあーとは思うんだけど。(声が小さくなる)……似合わないのが分かっているからねえ……(苦笑)。

Q. じゃあ、ここで書いてある「違う格好をしたい」という対象は、コスプレみたいな(現実の世界から離れた)格好なの？

A. うん。

(中略)

Q. 同じ非日常的な格好でも、ウエディングドレスが着てみたいとかさ。そういうのではなくて、キャラクターの格好、と。

A. ……そーいう感じで考えてたんだけど。

もともとアンケートの文面・配置がコスプレを想定させてしまいそうな形ではあったのだが、突っ込んで訊いてみてもコスプレに近い要素、非日常的かつ非現実的な格好を挙げる人が多かった。

なお、3-1 で挙げた PC の風貌を身近な友人になぞらえた人は浴衣など非日常的ではあるが、やや現実味のある格好を挙げていた。それに対して上の二番目に挙げたやりとりでは現実の自分の格好の話から、TRPG 上での自分の分身である PC の格好に話が波及している。興味があるものの自分にはアニメのキャラクターのような格好が似合わないと思うからこそ、PC はそういった格好が似合いそうなイラスト風の風貌で浮かんでくるのだろうか。

さらに、「(自分ではない何か)になりたい」という気持ちのある遊びだと思われるごっこ遊びに関して訊いた結果をまとめたものが以下の表である。

・TV 番組・漫画など由来(ヒーローごっこなど): 01, 02, 03, 04, 08, 22, 23
・その他: 02, 03, 05, 08, 23
・詳細不明: 06, 24, 25

表 40 ごっこ遊びの種別

Q. 小道具、使ったって書いてあるけど。

A. あのですね……お祭りで売ってた、何か、秘密のアッコちゃんのコンパクトのまがい物みたいなものを買ってもらった記憶があるのですよ。

Q. あ、コンパクトってことはヒロインごっこなんですね。

A. そんな感じかな。(中略)幼稚園の頃じゃなかったかな。

(中略)その代わりおままごととかは全然しなかったなあ。

(中略)あの、キッチンセットっていうか……包丁と、まな板と。

Q. 野菜か(笑)。マジックテープで切れるやつ。

A. そうそう、野菜野菜(笑)。それ買ってもらってそれで遊んでた記憶もあるんだけど、何て言うかな……切ったりしてただけで、おままごとということとはしてないと思う。

Q. 切ったりつけたりだけ?(笑)

A. うん(苦笑)。

TV 番組由来の中でも時代劇ごっこと称したチャンバラなどはあったが、特殊な能力を持つヒーローごっこ(戦隊ものや変身ヒロインもの)が大半だった。また、過半数が女性であったにも関わらず女の子のごっこ遊びとして代表的なものだと思われる「ままごと」が女性からの回答では得られなかったのが意外だった。関連することではあるが、ここで挙げられたごっこ遊びのほとんどが人形を動かしたりするものではなく「自分が」、お医者さんごっこなどの現実的な存在ではなく「非現実的な存在になる」ものであるのも意外だった。Wikipedia によると子供は「あこがれを抱いた対象」をごっこ遊びにするということである。回答者の方々には幼い頃から非現実的なもの(広い意味でのファンタジー、幻想)に憧れがあったのかも知れない。

TRPG の面白い点は何か、TRPG をプレイしていて楽しいときはいつなのかという質問に対して回答者たちが最も多く挙げた答えが「ロールプレイ」、つまり PC に「なりきること」である。

Q. なるほど。PC になりきりは楽しいですか?

A. うんー。楽しいねー。

Q. (注: 素の自分とは違う性格に) 作ってるやつも?

A. うん、楽しいねー。

Q. 凧さんで男をアゴで使ってみたりとか?(注: 語り手の PC。データ上「美女」という特性を持っていたためか、街中で車中の男性に声をかけ、美貌で魅了して目的地まで乗せていってもらうことがプレイ中何回も……)

A. 面白いねー。楽しいよ。やっぱりほら、普段出来ないことをするっていうのも TRPG の楽しみのひとつだと思うし。で、普段出来ないようなことをしようとすると、作ったキャラクターの方が自分とは違うからさ。行動も普段と違うじゃん。だから、作ってるキャラクターも楽しいよ。そのままはそのまま楽しいしさ。好き勝手出来るし。

Q. こうしたいってのはあるの?

A. え、常に格好良くはしたいんですが(苦笑)。

Q. 格好良くなりたいたいんだねえ……。現実では格好良くならないんですか?(笑)

A. なりませんねえ。しようとしてるんだけどね。何かいっつもどっかで外すんだよね。……一人でいるときもそんななんだよ(しおしお)。

(中略)

Q. ……理想なのか、このキャラクター。

A. 理想です。

(失敗談を挙げる) そういう失敗をね、したくないんですよ。

(中略) 基本的に「頼れる人」になりたいんですよ。周りにとってね。

Q. TRPG ではなれてますか? 頼られる人に。

A. 結構頑張ってるんじゃないですかねえ。回復系とか……支援。

Q. それで支援系なのか。

A. うん。

Q. TRPG の面白い所は? 何しているときに楽しいですか?

A. もう一つの世界でもうひとつの自分を操れるってところかな。こうありたいとかそういう姿の中の一つだから、

自分。俺にとってはゴッコ遊びの延長ですな。

一番目では「自分ではない存在であるからこそ出来ること」の面白さを、二番目と三番目では「なりたい自分の具現化」を魅力として挙げている。「TRPG はキャラクターになりきるのが楽しいのです」とはっきり書かれた回答もあった。程度に違いはあれど、変身願望がこれらの魅力を感じさせているように思える。

また、「なりきり」に関して訊いたときには以下のような発言も見られた。

Q. あ、じゃあ考えてる性格は自分とは違うんだ。

A. うん、微妙ーに違う感じ。

(中略)

Q. やっぱ、照れるんだ(苦笑)。

A. うん。

Q. なりきるのは嫌いじゃない？

A. (あっさり)うん。……我に返らなきゃいいなあーと思うし(苦笑)。あとはこう、あれかな。一緒にプレイしている人から見て、あーの……「すげえなりきってるなあ」という、あまりにおかしい風にとられない程度なら、ってことね。

Q. 三通目のQ03ではPCに「頻繁になりきっている」とお答えですが、PCになりきっているときは楽しいですか？

また、「なりきり」というのは台詞を棒ではなく感情を込めたように言うのか、身振り手振りなども交えたりするのかなども、もし出来ましたら詳しくお聞かせ願えればと思います。

A. 楽しいです。感情を込め、身振りもいれます。またPL(注:プレイヤー)発言を極力しないように気をつけていますし、キャラクターとして考え、発言・行動するように課しています。

これらの発言には、単純に「自分と別の存在になる」ということの他に「現実からの乖離」という要素があるように感じられる。一番目の発言者は周囲(あるいは客観的な自分)の目、つまりゲームの外の現実を気にして乖離状態から戻っているが、二番目のやりとりではゲームの参加者であるプレイヤーとしての自分の発言(現実)を抑え、ゲーム上の存在であるPCとしての自分を保とうとしていると考えられる。より強い「変身」として、現実世界から離れて架空世界へ没入するのはないだろうか。

3-3.コミュニケーションに関するコンプレックスとTRPGの魅力

仮説で挙げた三つ目の傾向は「他人と話したいと思っているが上手くコミュニケーションをとることが出来ない人は、PCという他人として喋る・ゲーム上でPCが置かれている状況について話すなどある程度会話内容が絞られたうえで『(TRPGという遊びのシステム上必然的に)他者と直接お喋りをしてゲームを進めていく』という点でTRPGに惹かれるのではないか」というものである。

今回、聞き取りで会話していく中で「会話に関するコンプレックス」が話題に上がったことがしばしばあった。自分は人見知りである、と自覚する人が何人かいたし、自分から声をかけるのが苦手だと言う人もいた。

また、話し方に関するコンプレックスとは言えないかも知れないが、アドリブ能力がない・とっさに何か言えないといった人も多かった。この言葉が多く話題にのぼったのは、主にGMに関する話をしていく最中だった(GMは用意したシナリオから逸脱するような予想外の行動をPCが取ったとしても、とっさに状況や展開を上手くつなぎ合わせなければならないため)。

人見知りがTRPGに関してはなくなる、と回答した人は以下のように述べていた。

Q. 二通目Q01-2で友人・初対面の人でどちらもTRPGのプレイしやすさは変わらない、とした理由に「TRPGのと

きのみ人見知りがなくなるから」とお答えでしたが、これは自分ではなくてPCとしてセッションの場にいるからでしょうか？ それとも、同じ趣味を持つ者同士ならば人見知りはなくなるということでしょうか。

A. はっきりとした理由は分かりませんが、同じ趣味を持っている仲間意識とか、もともと話すのが苦手なのですが、セッション中は何を話したらいいのかわからないからとか、じゃないでしょうか。たぶん

同じ趣味を持っていることが分かっている相手というのは、それだけで確実に出せる話題がひとつ分かるという意味で気安くなる点はあるだろう。さらに、セッション中は話題が限定されるということのことである。ゲームに入っている間は、ゲーム内の PC の目の前で起こっていることについて話をすればいいから、ということなのだろう。

それとは違った観点で人見知りが軽減される、という話をした人もいた。以下がそのやりとりである。

Q. TRPG「友人の方がプレイしやすい」って書いてあるんだけど、何か、(語り手と聞き手の二人で行っていたコンベンション)でもかなりはじけたプレイを……(笑)。

A. (笑)。はじけたプレイはしてるんだけどね、確かに。でもあれもさあ、一回目以外は結局メンツが、だいたい一緒だったじゃん。Mさんとー……Nさんでしょ(注:両方コンベンション申し込み上の仮名)。一、二回やっているともう分かってくるじゃん、どんな人か。友達とまではいかないけど、プレイスタイルが分かっちゃってたから。(中略)あれが毎回違う人だったらね、多分もうちょっと大人しかったと思うよ。

ここで語っている M, N は二人とも、本当に単なる顔見知りである。どこに住んでいるのかも、本名すらも知らない。ただコンベンション会場で毎回同じ卓のセッションに当たる相手だったというだけである。プレイヤー同士はまったく親しくはないのだがセッション中は PC としてうち解けて会話をし、少々無茶をしたプレイをすることが出来るのは「相手のプレイスタイル(どういう性格の PC を演じるのか など)が分かっちゃってた」からなの だという。

TRPG では「遊び手本人」との会話・意思疎通よりも「遊び手の操る PC」との方がよく行われる。セッション中は親しく会話をしているように感じられているのに、実際はまったく親しいわけではない。私自身もコンベンションで何度も体験しているが、不思議な人間関係の距離である。

3-4. TRPG の遊び手と家庭用ゲームの環境

仮説で挙げた最後の傾向は「子供の頃からコンピュータゲームに親しみをもって育った人が、『ゲーム』という側面を持つ TRPG に惹かれる」というものである。

現在は(子供の頃遊んでいた世代が上にシフトしたこともあり)家庭用ゲームで遊ぶ大人は珍しくなくなりましたが、聞き取り対象者の多くが家庭用ゲーム機で遊び始めた頃である 1980 年代後半～ 1990 年代前半は、まだまだ家庭用ゲーム機が子供のオモチャだった頃である。

そこで、その時期に両親をはじめとする家族の中の大人たちがどれだけ家庭用ゲームに理解を示していたのか、子供だけでなく大人も遊ぶことはあったのか訊いてみた。

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">・家庭用ゲーム機で親が遊んでいた：01, 02, 04, 22, 23, 24, 25・ねだらなくても買ってもらえた：03, 06, 24・時間制限が緩かった：01, 05, 06 |
|--|

表 41 家庭用ゲーム機に対する家庭の姿勢

私自身家庭用ゲームで遊ぶことに関してとても寛容な家庭で育ち、「ゲームは一時間」といった時間制限を受けていた友人に驚かれた記憶があったので、いくら寛容でも時間制限がないぐらいなのではと思っていたのだが、見事に予想が外れた結果となった。

主に親が自分のために買ってきたり、子供に買い与える形でなく親の所有物だったり、理解・寛容という域を超えて「ゲーム」を楽しんでいる家庭が多いように感じられた。親と同じゲームソフトについての会話をする家庭もあったようである。

Q. あなたが小学校高学年の頃、ご家族(ご両親など大人の方を想定してください)はどの程度の頻度で家庭用ゲーム機で遊んでいましたか？

また、あなたと同じゲームソフトで遊んでいたのでしょうか？ それとも、自分のために何か買ってきていたのでしょうか(共通して遊んでいるソフトがあった場合に、その内容などについてご家族と話をすることがあったかも、出来ればお聞かせください)。

A. 週に2回程度。

父がゲーム好きだったのでファミコンソフトが大量にありました。

マリオカートやぷよぷよ、ボンバーマン等は家族でやりましたが、基本的にゲームは父のもので、自分用に色々買ってきているようでした。

Q. 何か.....あれだよ、父親は休日にマリオやってたとか.....そんなこと(アンケートに)書いてあったよね。

A. うん。仕事から帰ってきたときも夢中になってマリオやってたかな。まあ、一年ぐらいだけだね。あたしも飽きたし親も飽きたし。

(中略)

Q. そうだね.....あとは、攻略本は読んでなかったみたいだね。

A. あー.....てか、今の分で考えるとそれはそうなんだけど。マリオとかは.....あの、親が買ってたから。ぺらぺら見て、読んでたよ。やってなくても、イラストとか四コマ漫画とか見るのが好きで読んでたし。

また、時間制限が厳しかったという場合でも徐々に消えてしまったり、あるいは制限された子供がその時間内だけで充分楽しみ、それを苦としていなかったという印象を受けた。

次に、攻略本についても訊いた。基本的にゲームソフトを効率よく遊ぶためのマニュアルが攻略本だが、それ以外の目的で読むことがあるのかを知るために「自分が遊ぶ可能性のない(持っていないなど)ゲームソフトの攻略本」を読むことがあるのか、ある場合には何に興味を持ちどんなページを読んでいるのかという質問をした。

「読まない」と回答した人・読む目的が判別不能だった人を除いた回答をまとめたのが表 42 である。

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">・暇つぶしに(読み物代わり): 01, 03・そのソフトで遊ぶ代わり: 05・ソフト自体には興味がない(遊びたい気持ちはない): 08, 22, 23 |
|---|

表 42 遊ばないゲームソフトの攻略本を読む目的

Q. 追加の質問によると、遊ぶ可能性のないゲームソフトの攻略本も「頻繁に読むことがある」とのことですが、これは「読む」ということ以外に何か目的があって読むのでしょうか？(興味のあるゲームソフトの品定め など)

A. キャラクターの絵や世界や登場人物などの設定を見たいから。

Q. では、その攻略本を読むときはどのようなパートから読みますか？(アイテム等のデータ・キャラクター紹介・システム解説・ストーリー攻略 など)

A. 世界紹介(ストーリーの解説)から見てキャラ紹介、データ解説、ストーリー攻略の順番

Q. 追加の質問によると、遊ぶ可能性のないゲームソフトの攻略本に関しては「あまり読むことはない」とのこと

- ですが、もし読むとしたらどんな場所で、どんなときに読むのでしょうか。書店で立ち読みなどですか？
- A. 絵が可愛いというだけで、ブックオフに100円で置かれていたのを拾ってきたことがあります。
- Q. では、その攻略本を読むときはどのようなパートから読みますか？(アイテム等のデータ・キャラクター紹介・システム解説・ストーリー攻略 など)
- A. キャラクター紹介をみて、設定画やラフ画などを見て…おしまい

読んでいる人の多くがゲームシステムなどに関する「ゲーム関連本」らしい部分よりも、分量的に少ないであろうその他の部分に興味を持っていることが面白いと感じた。特に、ソフトの出来を別として人気が出やすいキャラクターではなく、そのソフトが舞台としている世界に興味を持つのは世界観というものが大事な要素である TRPG の遊び手らしいと思う。

ゲームソフトの背景世界・登場するアイテムには神話や伝承・歴史的事実をモチーフとしたものが沢山ある。TRPG の遊び手たちにとってゲームソフトやそれに関する攻略本は、そうした幻想的な要素を取り入れる手段のひとつなのかも知れない。

3-5. TRPG の遊び手が考える TRPG の魅力

ここでは、これまでに挙げられた以外に、TRPG の遊び手が TRPG のどんな点が面白いと感じるか、どんなことをしているときに面白いと思っているかを見ていく。

TRPG の遊び手たちが挙げた TRPG の面白さは、大まかに二つの要素に分かれた。

<ul style="list-style-type: none"> ・判定 (サイコロを用いて行動の成否などを決める) ・シナリオ達成 ・コンピュータゲームよりも大きい行動の自由度
--

表 43 ゲーム性を含む TRPG の魅力

<ul style="list-style-type: none"> ・他 PC・GM との会話 ・他のプレイヤーのなりきりを見る ・時間・感動の共有
--

表 44 ゲーム性とは関わりのない TRPG の魅力

判定に関しては「さいころを振る瞬間！！ 出た目で今後が変わるため」と述べた人もいた。シナリオ達成は、家庭用ゲームで言うところの「ゲームクリア」に近い感覚なのだろうと思い、表 43 に含めた。近いものとして「困難に直面したときにこのキャラクターならどう考え対処するのか、を考えるのが楽しいです」と書いた人もいた。他のプレイヤーがなりきって会話しているのを見るのが楽しいと答えた人の多くは、自分がなりきることも楽しいと感じていた。

その他にも「キャラメイク」と答えた人もいた。データを組んでいく過程を楽しむ(出来る限り強い PC にする など)人もいれば、プレイヤーがお互いの PC が出来てくるに連れて発生する会話(「この PC って (漫画のキャラクターなど) みたいなこと出来そうだよ」といった相手の PC に対しての感想、「こっちの PC と年齢が近いから兄弟って設定にしない?」というような PC 同士の関係構築 など)を楽しむ人もいるようで、表には分類出来なかった。

全体的にはなりきること、つまりロールプレイに関する言及をしている人が半数近くいるため、半々というよりはゲーム性とは関わりのない特徴にやや比重が傾いている。また、楽しいと思うときをいくつも挙げる人が多く、様々な面で TRPG に惹きつけられているのだと分かる。

3-6.プレイヤーにとってのPC

今回の聞き取りでは仮説に関係しそうなことだけでなく、TRPGのプレイスタイルについても事前のアンケートからより深く踏み込む形でいくつか質問していた。聞き取り結果が集まっていくにつれ、その中でも「PCに関する(データには反映されない、そして多くの場合表に出ることも少ない)設定」「PCへのなりきり具合」に対する答えが少し気になっていた。

子供がTV番組に出てくるヒーローごっこをして遊ぶとき、そのヒーローは架空上とはいえその世界の中で考え、動き、生きている、独立した存在である。TRPGの遊び手たちにとって、PCはどのような存在なのだろうか。そう考えていたとき、以下の二つの発言が興味深く写った。

Q.セッション中にPCに悪いことが起きたとき(PCの友人が死亡する など)、プレイヤーであるあなた自身は悲しくなったり、ショックを受けたりしますか? 逆にPCに良いことがあったとき、嬉しくなったりしますか?

A.セッション中のプレイヤーの感情はよく分かりません。ショックを受けたり喜んだりする演技をするので、つられて同じ感情を共有することはあるかもしれませんが。

Q.(PCに)まだ誰も知らない設定とかありますか。

A.どーだろう。そこまできな。すぐペラペラペラペラ思ってたことを喋るから。言う機会がなくて言っていない設定もひょっとしたらあるかも知れない。

(中略)

Q.で、そのまま忘れてると(苦笑)。

A.そうそう。

Q.凧さんはいろいろと謎に包まれたキャラクターでしたが。

A.うん。

Q.琥珀さんの中でも謎に包まれたまなんですか(笑)。

A.(生き生き)あ、凧さんはねえー。自分の中設定では実は兄弟いるんですよ。

Q.あ、いるの? いるんだあー。……出てきたじゃん、誰も知らない設定(苦笑)。

A.実はいると思ってるよ。

Q.思ってるだけか(笑)。それは、男? 女?

A.ん、多分妹。

一番目のやりとりは「PCの」感情が動く場面(PCにいいことがある、あるいはその逆)で「プレイヤーの」感情はどうなるのか訊いたときのもので、「そうなる(感情が動く)」という回答が多かった中で私が面白いと思ったのは「共有する」という言い回しである。共有というのは相手がいれば初めて出来ることであり、この質問と回答の流れからすればその相手がPCであることは明らかである。

また、二番目の発言は一番目の発言者とは別の相手にPCの設定について訊いていた場面を抜粋したものである。話題が上がっているPCは年齢不詳のミステリアスな美女という設定だったが、私が注目したのは自分が作ったPCの設定に関して「~と思ってる」という言葉が出たところだ。自分の被創造物である以上いくらでも確定事項に出来るはずなのに、推定型で言うところがPCのプレイヤーからの独立性を示しているようで面白かったのである。

もちろん両者共に何となく言っただけという可能性が大きいですが、それでも何となくその言葉が出てくるという点が無意識にPCを自分から独立した存在に考えているようで興味深い。

3-7.TRPGの遊び手から見た自分たち

TRPGの遊び手たちが自分たちのことをどう考えているのかと思い、「TRPGをオタクの遊びだと思うか」「TRPGはオタクの遊びであると思われていると思うか」について訊いてみた。

- ・TRPGはオタクの遊びであると思う：01, 06, 08, 22, 24
- ・TRPGがオタクの遊びであるとは思わない：03, 23
- ・判別不能(またはどちらとも言えない): 04, 05, 25

表 45 TRPGはオタクの遊びか(主観)

遊び手である当人たちも肯定しているということだが、その多くは「知名度が低いから」、そしてそのため一般からはオタクの遊びだと思われるだろうからそうなのだろう、という理由からきているようである。二つ目の質問には一人を除き全員が「そうだと思う」と答えていた。

Q. 「TRPGを遊んでいない人々からは『TRPGはオタクの遊びだ』と思われる」と(あなた自身は)お思いですか？

A. TRPGを知りつつ遊ばない人で、おたくに不思議な偏見を持っている人は少ないような気がするので、あまりそう思われてはいないのではないかと思います。

…私自身は、TRPGプレイヤーの半分以上はアキバ系だという偏見を持っていますがw

Q. じゃあTRPGはオタクの遊びだと世間一般から思われていると思いますか。

A. ……そもそも認知度がないんじゃないかなあ。(知人がTRPGを人に説明する際いかに困難な思いをしていたかを語る)

さらに機会があれば「オタクと聞いてどんな人を思い浮かべるか」、その定義に関して訊いてみたところ、答えは、好意的なものとはそうでないものに分かれた。

非好意的な解釈を持つ人は自分がオタクだと思うと認めたくなくてあまり人に知られたくない、と口にしたたり、自分がオタクなのか迷うような言葉の後でそうかも知れないが認めたくない、と言った場合もあった。

好意的な解釈を述べた代表的な答えは下のようなものであり、そうした人は自分はオタク寄りではあるがオタクと言えるほどではない、といった回答を述べていた。

Q. 自分のことはオタクだと思う？

A. オタクって言葉の定義が自分の中ではっきりしてないんだが……。

Q. じゃあ、どんな人がオタクだと思うの？

A. 「それ以外に興味がない」。他のことに目がいけない、かな。単に好きというんじゃない、もうそれ以外に興味がないみたい。ほとんどの人間はある部分でオタクかも知れないと思ってるから。ただ、その中の一部のアキバ系とかだけが浮いちゃってるような感じだけど。ジャンルを問わなければ、みんなある部分でオタクだと思う。

(中略)

Q. 自分は何かのオタクだと思う？

A. それ考えると、何か一つってわけじゃないからなあ……どの分野でも自分がオタクというのは、その分野でオタクの人に失礼かなと思う。そこまでいってない、というか。

Q. オタクじゃないというよりは、オタクの水準に達してない、ということ？ 自分の中でオタクってのは「凄い人」って感じだね。称号というか。

A. うん、凄い人だよ。そこまで自分の人生賭けられるんだったら凄いよ。

面白かったのはほとんど外見のイメージなどが出てこなかった点である。

例えば、『RPG 用語辞典』内に掲載されているコラム漫画ではオタクと呼ばれる人々の外見のイメー

ジを絵で表し、「ただのびた髪」「わごむ」(注：輪ゴムを髪を縛るものとして使っている、ということ)
「なんかかみぶくる ヲタクだから」(注：絵では紙袋の手提げを持っている)という説明が書き込まれている。

回答者の中でそれに類する言葉が出てきたのは、上のやりとりの「アキバ系」ぐらい(Wikipediaによれば服装に関する言及があるので、言葉として服装のイメージも含まれているのだと解釈した)であった。

結論

1.調査結果のまとめ

「自分の現状に不満を持ち（～）なおかつゲームに寛容な家庭で育った（ ）人が TRPG に惹かれるのではないか」という仮説を示す四つの傾向について、三章の一節から四節までで検討してきた。

仮説で挙げた傾向 については、聞き取りを行った際に創作活動を行ったことがない（意欲を昇華していない）と回答した人はほとんどいなかった。このことにより、意欲を昇華させていないために TRPG に惹かれる、ということは証明出来なかったが、実際に意欲を昇華させるほど意欲の強い人が TRPG を遊ぶ傾向にあることが判明したことになる。従ってこの仮説に関しては、絵や文章に限定した「創作や表現に関する意欲の強い人」とだけ述べた形の方が、事態をより正しく示すことが出来そうである。

次の傾向 に関しては、アンケートでは「日常生活において普通の格好とはまったく違う格好をしてみたいと思うか」という問いにあまり芳しい結果がなく、幼い頃のごっこ遊びから先が途絶えているような印象を受けていた。しかし、聞き取りから子供の憧れの方向を示すごっこ遊びにままごと・お医者さんごっこというような現実的な要素を含むごっこ遊びがほとんど見られなかったことが分かった。また、現在非現実的な服装をしてみたいという気持ちを持つ人が少なからずいたことから、過去と現在に共通する「非現実に対する憧れ」という要素が見えてきた。その他に自分の直したい部分・こうなりたいという姿を演じるというパターンもあるようだ。

傾向 については、聞き取りで仮説に該当しそうなコンプレックスを訊くことは何度かあったものの、傾向の場合に比べると「だからこそ惹かれる」と強く言えるような要素が見あたらなかった。

の家庭環境に関してはアンケートと聞き取りの結果、仮説よりもより上位的な「ゲームを家族で楽しむ家庭」で育った TRPG の遊び手が多いようだと言われた。コンピュータゲームは見た目に分かりやすく、自由度は低いインタラクティブな遊びであり、非現実的なモチーフ・幻想的なモチーフを扱うことが多いということが、TRPG を遊ぶことに関連しているのではないかと考えられる。

また、聞き取り対象の中には、以上の傾向を複数併せ持つと思われる人もいた。

2.今後の課題

今回は四つの傾向を仮説として挙げ、検討したが、これらの多くは TRPG のゲーム性を持たない要素に関わる傾向であった。従って、これら以外にも様々な面から TRPG に惹かれる人の傾向が存在すると思われる。また、PC とプレイヤーの一体化・分離そしてその存在の独立性に関しては今回あまり考察することが出来なかった。これら二つの点を今後の課題としたい。

謝辞

本研究は TRPG の遊び手の方々の協力がなければ、なし得なかったものである。

サークルミーティングへの突然の訪問であったのに紙媒体のアンケートに答えてくださった方々、友人を介してという不躰なお願いであったにも関わらず忙しい時期に E-mail のアンケートに迅速に回答して下さり、聞き取りまで辛抱強くつき合ってくださいました方々に。

自分の論文作成の合間を縫って聞き取りに協力してくれた大学の友人たちへ。

そして初期から何かと協力してくれた ed、突然の協力要請にも快く応じてくれた加藤沙織の二人に。ここで厚くお礼申し上げます。

参考文献

- 1)佐藤郁哉．フィールドワークの技法 問いを育てる、仮説をきたえる ．東京．新曜社．2002．346p．
（ISBN 4788507889）
- 2)島崎哲彦．社会調査の実際 統計調査の方法とデータの分析 ．第二版．東京．学文社．2002．302p．

(ISBN 4762010936)

- 3)R.カイヨワ．遊びと人間．東京．岩波書店．1970．292p．(ISBN 4000000055)
- 4)岸 学．SPSS によるやさしい統計学．東京．オーム社．2005．183p．(ISBN 4274066207)
- 5)遠藤 薫 .ゲームの規範 TRPG の観察を通して .シミュレーション&ゲーミング .Vol.10 .No.2 .2000 .
87-102 .
- 6)加藤ヒロノリ / グループ SNE . 六門世界 RPG . 東京 . 富士見書房 . 2003 . 271p . (ISBN 4829175524)
- 7)RPG 用語辞典編纂委員会 . RPG 用語辞典 . 東京 . 富士見書房 . 1998 . 237p . (ISBN 482914341X)
- 8) “ テーブルトーク RPG - Wikipedia ” . Wikipedia . 入手先 <http://ja.wikipedia.org/wiki/TRPG> .
(参照 2006-01-27)
- 9) “ ごっこ遊び - Wikipedia ” . Wikipedia . 入手先
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%94%E3%81%A3%E3%81%93%E9%81%8A%E3%81%B3> .
(参照 2006-01-27)
- 10) “ 秋葉系 - Wikipedia ” . Wikipedia .
入手先 <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%A7%8B%E8%91%89%E7%B3%BB> . (参照 2006-01-27)