

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？

高巢葉子

テーブルトーク RPG (以下 TRPG) とは 1970 年代アメリカ発祥のゲーム性をもつごっこ遊びである。

私はこの遊びを小学生の頃に本で知り、高校生になって実際に遊ぶ機会があってからは数年にわたり遊び続けている。しかし周囲の友人の多くは TRPG が何であるか、その存在も知らないことが多く、またそれは一般的にも同じことが言えるように思える。

TRPG は時間・空間的に制約が多く、ある程度の人数を必要とすることも大きな制約となっているが、その認知度の低さがさらなる制約となってしまうように思える。しかし、それだけ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。どのような人々が TRPG に惹かれるのか、TRPG のどんな点に魅力を感じているのかを探ることを本研究では目的としている。

プレ調査の結果「 創作意欲が強いが、それを上手く昇華出来ない人が TRPG の『物語を作る』点に魅力を感じる」、「 変身願望を抱く人が TRPG の『役割を演じる』点に魅力を感じる」、「 会話が苦手な人が TRPG の『話題が制限されて話しやすくなったうえで、直接喋ることによってゲームを進める』点に魅力を感じる」といった三つの傾向が浮かんできたので、それらを仮説とした。さらに、それぞれ自分の現状に対して何らかの不満を持つ、これらの傾向のいずれかをもち、なおかつ「 家庭用ゲーム機に関して寛容な家庭に育った」という環境の要因を満たす人が TRPG に惹かれるのではないかという仮説を立てた。

TRPG の競技人口が少ないことが予想されるため、調査は無作為抽出ではなく主に二人の協力者から紹介してもらい、TRPG の遊び手に E-mail による三種類のアンケート調査を実施、さらに面接(口頭)または E-mail による聞き取り調査を併用する形で行った。その内容は上記の仮説に関係する質問と TRPG のプレイスタイル、そしてライフヒストリーに関するものである。

調査の結果、上記の傾向 について聞き取りを行った際、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とが分かった。

次の傾向 に関しては、アンケートの結果では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、聞き取りによって幼少時のごっこ遊びにままごとなどの現実的な要素がほとんど見られないこと、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ることから、過去と現在を繋ぐ「非現実に対する憧れ」という要素が見えてきた。また、自分の直したい部分・こうなりたい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は見あたらなかった。

の家庭環境に関してはアンケートと聞き取りの結果、「ゲームに寛容な家庭」というより「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、という結果になった。コンピュータゲームは見た目に分かりやすく、自由度は低いが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。

これらをふまえて上で挙げた「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」という仮説を見ていくと、 は前提条件として示した「創作意欲の昇華」に関する部分は証明出来なかったものの『物語を作る』という部分は非常によく当てはまっていると考えられ、「創作や表現に関する意欲の強い人」とだけ述べた形に仮説を修正した方がより正しく事態を表すことが出来そうである。 については聞き取りによって証明することが出来た。 は TRPG の魅力をそこから見いだしていると言えるような強い感触はあまり得られなかったが、何らかの相関関係はありそうである。そして、 は仮説よりもより強い家庭環境との相関の結果を得ることが出来た。

聞き取りを行った対象には、以上の傾向を複数併せ持つと思われる人が多く見られた。

(指導教員 後藤嘉宏)