

TRPGの特徴と広がり、 教育的活用について

保田 琳

2019/9/7 TRPGフェスティバル RPG学研究シンポジウムにて

保田 琳 学習ゲームデザイナー



- 東京学芸大学大学院教育学研究科修了。
- 「遊び」と「学び」をひとつにしたゲームをコンセプトに、ゲームを作成。
- 大学と協力して、TRPGを活用した研究や教材開発などを行う。
- 加藤氏と共同開発した『いただきダンジョン』では、世界観設定やルールデザインなどを担当。
- DTP、イラスト、世界観、ルール、学習目的の開発を全てひとりでも作成、数々のゲームをつくる。

WEBサイト《遊学芸》



全体構成

はじめに	TRPG基礎知識
第1章	TRPGの特徴
第2章	TRPGの分解
第3章	TRPGの広がり
第4章	TRPGの教育的活用
第5章	今後の展望

TRPGに使う 一般的な道具

ルールブック
筆記用具
シート類
駒・チット
サイコロ
カードなど

T

R

P

G

Tabletalk

Role-Playing

Game

テーブルトーク

ロールプレイング

ゲーム

||

||

||

卓上で会話し、演じる + 役割分担する 遊び

特徴

- 司会進行役とゲームの主役を演じる参加者に分かれて、即興で一緒に物語をつくる協力ゲーム。
- ゲーム中はGMの裁定が何よりも優先される。
- 他のアナログゲームと比べ、ワークショップに近い。

TRPGの共通用語

「システム」

ゲームの世界観やルールをまとめたルールブックのこと。

「セッション」

1回のゲームのこと。ゲーム世界と、それを俯瞰して見ている参加者たちの場がある。

「ゲームマスター(GM)」

ゲームの審判兼、司会進行役。
キーパー、ダンジョンマスターなど呼び方はシステムによって異なる。

「プレイヤー(PL)」

ゲームの参加者。

「キャラクター」

ゲーム世界の登場人物のこと。

「プレイヤーキャラクター(PC)」

プレイヤーが操作するゲーム世界の
主役級の登場人物のこと。

「シナリオ」

セッションの大筋や舞台、登場人物を
設定しておいた資料のこと。

「判定」

サイコロなどを使って、ゲーム世界の
主にPCが関係する状況の変化を決定
するルールのこと。

第1章

TRPGの特徴

TRPGについて

プレイヤーが主役！

ゲームマスターは司会進行役！

TRPGとは、
協力して物語を作成する
ルールのある物語ワークショップ

TRPGについて

TRPGは右図のような構造をしている。
ゲームマスターが司会者としてゲームの裁定を行う。

ゲームマスター
ゲームの審判兼、
司会進行役

ゴールデンルール
ゲームマスター権限を
保証するルール

セッション 場、状況、環境、ネットの有無

ルール ゲームをする時のガイドラインに留まる
「キャラクター・行為・状況・戦闘・マスタリング」

世界観 ゲーム世界の背景設定
「舞台設定・生活・社会構造・独自の設定」

プレイヤー
ゲームの参加者

ゲームマスター
(GM)

プレイヤー



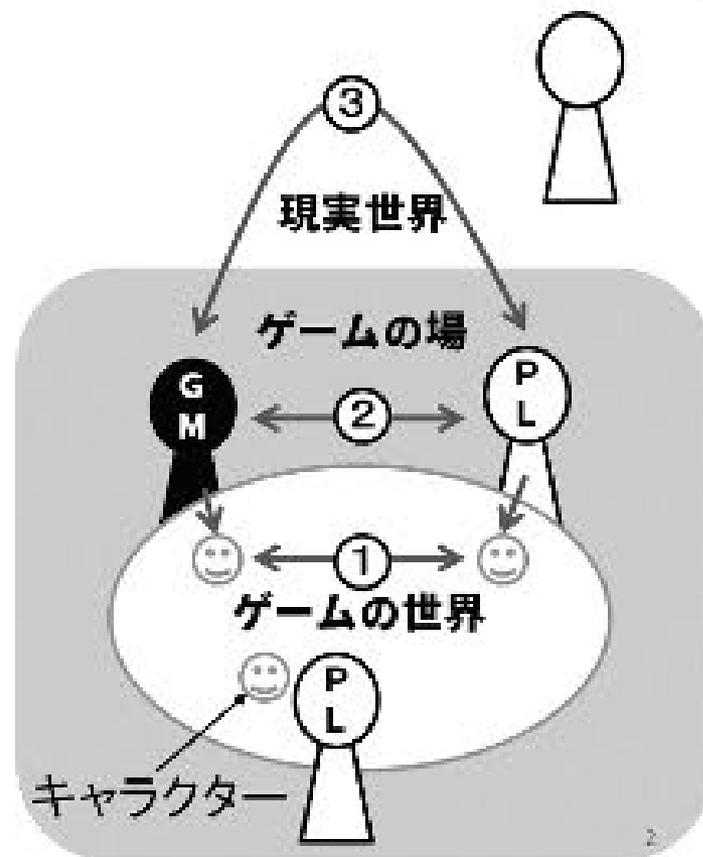
キャラクターシート

TRPGについて

TRPGにおける会話の種類

- 参加者はゲーム中に、3つのコミュニケーションの関わり方ができる。

- ① ゲームの世界のキャラクターを通して会話する。
- ② 参加者同士でゲームについて会話する。
- ③ 参加者同士でゲームと関係ない会話をする。



第2章

TRPGの分解

どこまでがTRPGなのか？

GMとプレイヤーによる協力構造を崩さないまま、TRPGの要素を分解、整理し、いくつか作品を作成。

①Un Realistic Escape Game UREG(アレグ)

プレイ感はTRPGそのままに、TRPGの協力して物語をつくる大原則を削り、GMとプレイヤーの協力によるPCの脱出のみを目的とした協力脱出ゲーム。

②みんなでダンジョンRPG

人数制限をなくした100人でも遊べるライブ型RPG。

③サモンスケート

シナリオによる物語の連続性を削り、ロールプレイせず、共通の意味を見出す謎解きによって展開されるRPG。

実体験しよう！

UREG
簡単なTRPG風
の脱出ゲーム



U n R ealistic E scape G ame



TRPG風協力脱出ゲームUREG エスケープイメージ

作：保田 琳

対象年齢 推奨人数 目安時間

Ver.1.1

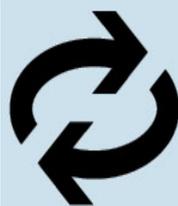


ゲームの準備

- GM一人とプレイヤーを決めます。
- GMはシナリオを読んでおきます。
- PCは自由に設定（一般人推奨）します。
- 制限時間30分でスタートします。

GMがすること

- ・PCから見てわかる情報だけ話します。
- ・PCの動作によって状況を変化させます。



プレイヤーがすること

- ・実際にできる動作をPCにさせます。
- ・GMに質問します。

このゲームについて

架空の密室にいるプレイヤーキャラクター(PC)となり、密室からの脱出を目的とした会話型の協力ゲームです。

参加者は輪をつくり、言葉で密室の状況を説明するゲームマスター(GM)と、それを聞いて、密室にいるPCを操作するプレイヤーに分かれて遊びましょう。

ゲームの目的

密室を探索して、PC全員を脱出させます。

ゲームの終了

- ・PC全員の脱出。
- ・制限時間の経過。

密室の内容

GMは、これを見ながらPCから見てわかることだけを話します。

■ GMが話す始めの情報

目を開けると、見知らぬ部屋の中にいた。

正面の壁は高さ6mの位置に横穴がある。

あそこから脱出できそうだが、さあ、どうする？

■ 自力で脱出できないPC

プレイヤーが設定したPCが自力で脱出できない時は、PCを助けられるNPC (GMが操作するキャラクター) を用意しましょう。

足元に幅1m、高さ30cmの枠つき鉄格子

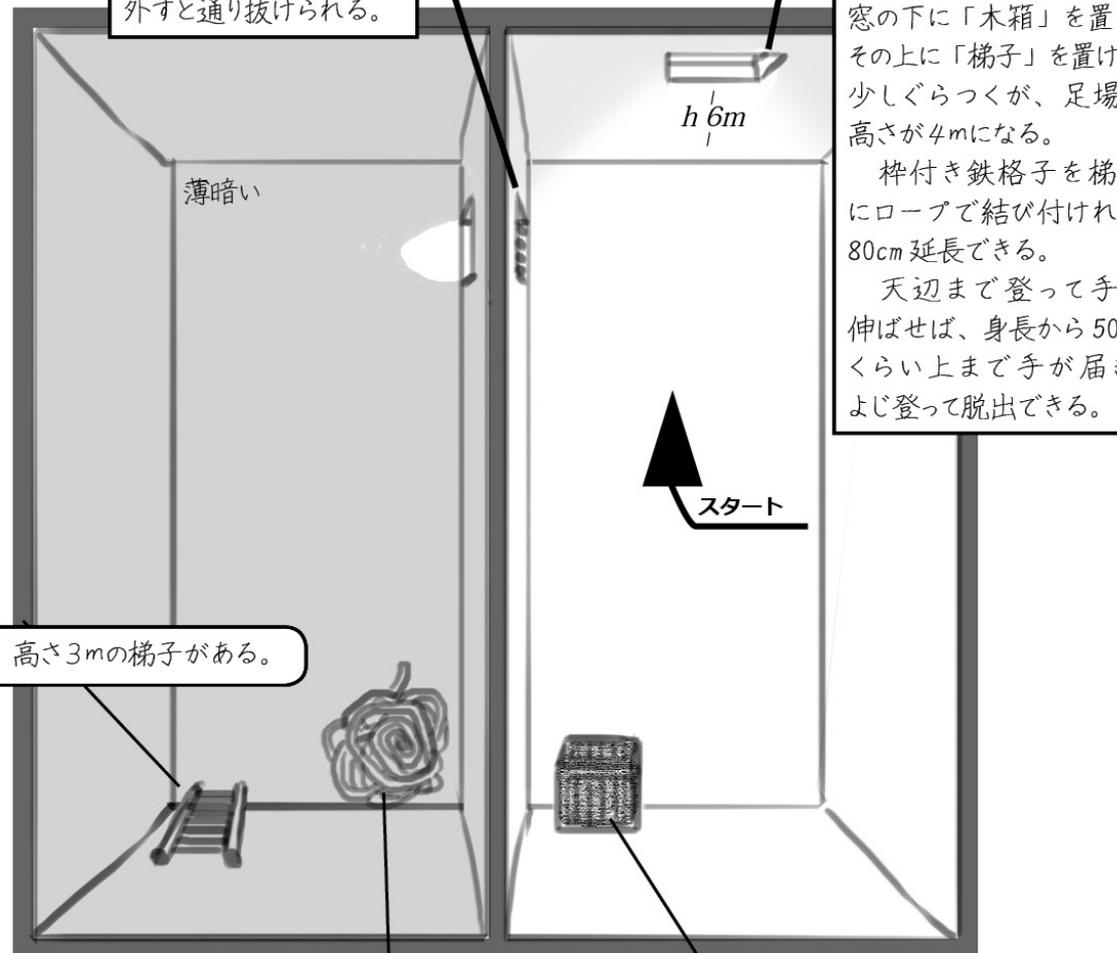
隙間があり、「ボール」で枠ごと引き抜ける。外すと通り抜ける。

高さ6mにある四角い横穴

横穴の大きさは幅1m、高さは50cm。窓の下に「木箱」を置き、その上に「梯子」を置けば少しぐらつくが、足場の高さが4mになる。

枠つき鉄格子を梯子にロープで結び付ければ80cm延長できる。

天辺まで登って手を伸ばせば、身長から50cmくらい上まで手が届き、よじ登って脱出できる。



幅50cm、高さ3mの梯子がある。

部屋 (横5m×縦10m×高さ10m)

長さ10mの丈夫なロープがある。

部屋 (横5m×縦10m×高さ10m)

一辺が1mの立方体の木箱がある。フタつきで、中にボールが入っている。



体験会あり！

みんなで ダンジョンRPG



体験会あり！

滑走召喚TRPG サモンスケートEX

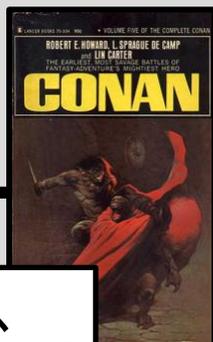


第3章

TRPGの広がり

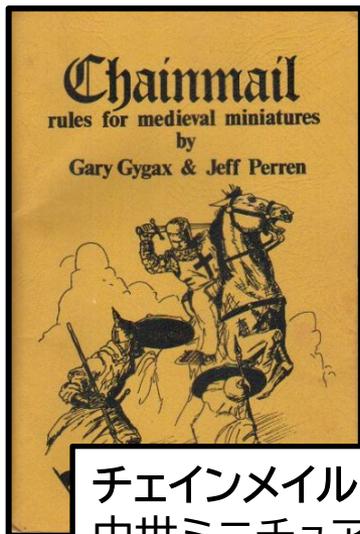
TRPGの誕生

世界観



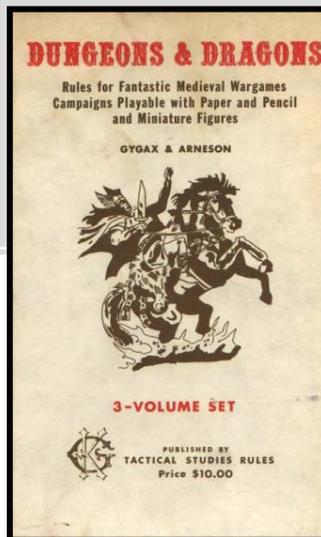
指輪物語や、
英雄コナンなど

ゲームルール

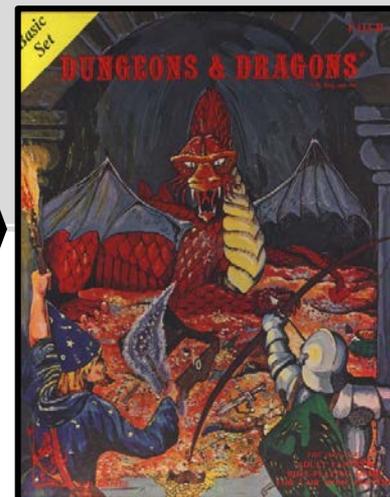


チェインメール(1971)
中世ミニチュアゲーム

中世ファンタジー世界観で
『チェインメール』を遊ぶ



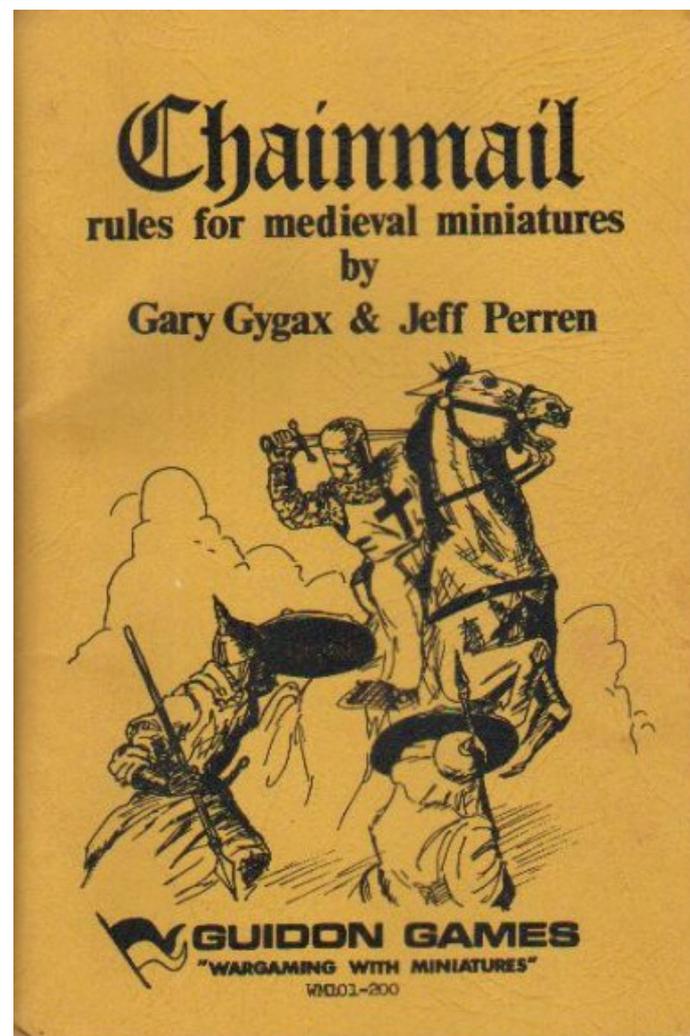
ダンジョンズ &
ドラゴンズ
(1974)
中世ファンタジー
ウォーゲーム



ダンジョンズ &
ドラゴンズ(1976)
ロールプレイング
ゲーム

TRPGの誕生

- 中世ヨーロッパの戦場を舞台とした『チェインメール』は、1体の人形をゲーム世界でも同じく1人として見立てて遊ぶミニチュアゲーム。
- 『指輪物語(1954)』の世界観で遊ぶための追加ルールがあった。
- この他にも中世ファンタジーの世界で遊べるゲームはあったが、このゲームが主流。

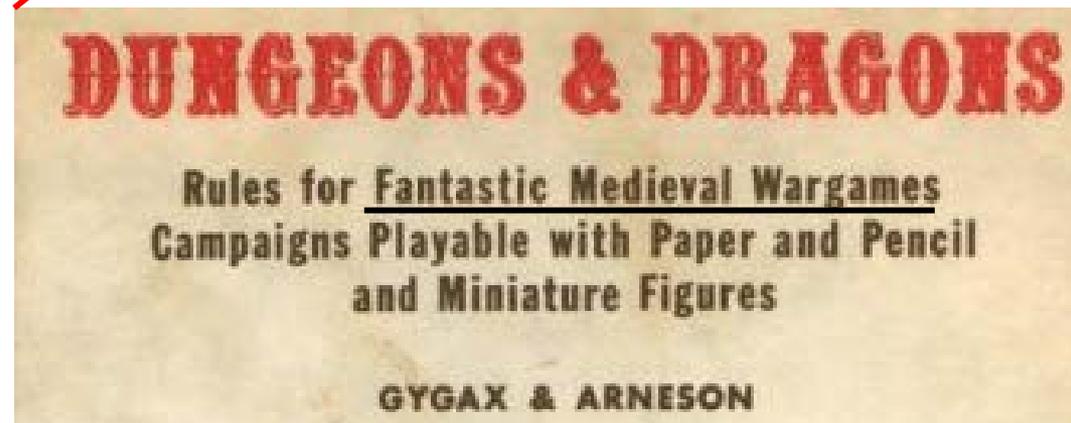
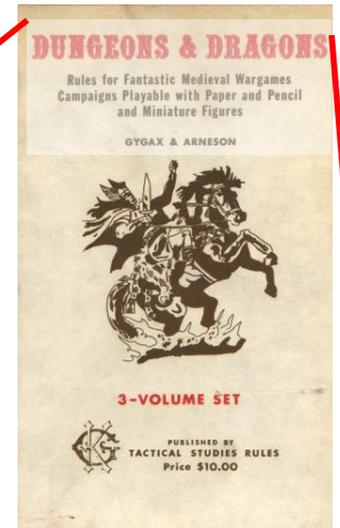


参考(最終アクセス2019/9/6):

<https://www.acaeum.com/ddindexes/setpages/chainmail.html>

TRPGの誕生

- 1974年アメリカ、ダンジョンズ & ドラゴンの第1版の時は、中世ファンタジーウォーゲームというゲームジャンル。
- ただ、内容は迷宮内の戦闘と探索が主なため、実際の内容と異なる。

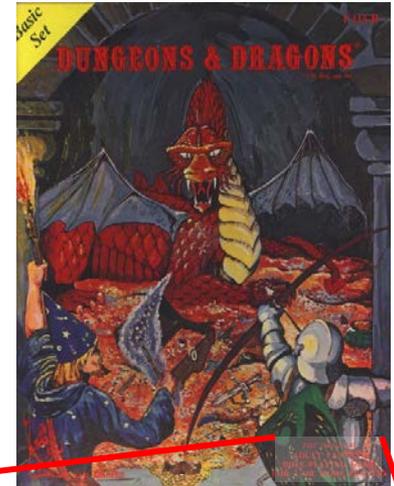


参考(最終アクセス2019/9/6):

<https://www.acaeum.com/ddindexes/setpages/original.html>

TRPGの誕生

- 1976年アメリカ、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』から、中世ファンタジー世界で 戦争する遊びではなかったこともあり、ロールプレイングゲーム(RPG)というゲームジャンルになった。



参考(最終アクセス2019/9/6):

<https://www.acaeum.com/ddindexes/setpages/basic.html>

TRPGの誕生

日本 初期はボード盤RPGなどと呼ばれていた。

- 1983 ローズ・トゥ・ロード(ツクダホビー)等
- 1984 トラベラー等
- 1985 ダンジョンズ&ドラゴンズ(新和)等
- 1986 クトゥルフの呼び声(ホビージャパン)等
D&Dのロードス戦記リプレイ(コンプティーク掲載)
ドラゴンクエスト(エニックス)発売
- 1987 グループSNE設立 冒険企画局設立
トンネルズ&トロールズ(社会思想社)文庫
ドラゴンクエストⅡ(エニックス)発売
ウォーロック10号“テーブルトークRPG”初出

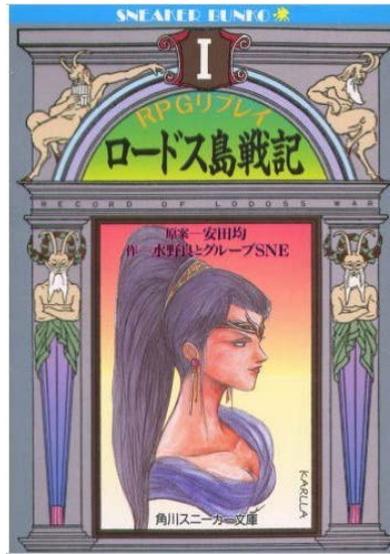
TRPGについて

- アメリカ、韓国はゲーム小説(ドラゴンランス、ダークエルフ物語、ドラゴンラージャなど)が宣伝塔。
- 対して、日本は会話型リプレイの文庫が宣伝塔。
- ただし、ルールブックのみの販売形態もある。
- 1995年には、オンラインでのセッションはすでにあった。
- **TRPG冬の時代**…1996年末、TRPGのルールブックが一冊も出なかった。ユーザーのTCGへの移行でコンベンションが減った。1998年には終わる。

TRPGについて 関連



ソードワールドRPG
(1989)
TRPGブームを巻き
起こした
関連書籍は百以上



ロードス島戦記リプレイ
(1989)
収録したセッションを書
き起こした文庫
日本独自の宣伝方法



ロードス島戦記OVA(1990)
アニメ化など国産TRPG初の
マルチメディア展開を果たす



テーブルトークRPGがよくわかる本(1993)
TRPGを遊ぶための指南本なども出る



ドラゴンランス戦記
(1987)
TRPGのセッションを小説
化したもの
アメリカはこちらが一般的

TRPGについて ニコニコ動画

2008/09/19 10:20 投稿



アイドルたちとクトゥルフ神話の世界を楽しもう！第00話 前説編

雪歩、律子、やよいたちとクトゥルフ神話の世界を垣間見よう。名前をいただいたのでハワード・Pに改名いたしました。動画用ブログ開設 [http://howardp.blog.shinobi.jp/...](http://howardp.blog.shinobi.jp/)

←後世で勝手にていの良いラスボスなんかにされて可哀そう・・・自前で用意しろよカスが

再生 219,378 コメ 1,398 マイ 3,567 広告 2,600pt

「最古のクトゥルフ神話TRPG動画」タグのついたアイマス動画リプレイ

2011/03/31 16:39 投稿



ゆっくり達のクトゥルフの呼び声TRPG 0話

このような動画を投稿してしまう事をどうか許して欲しい。だが私の夜毎の夢に訪れる黒い男が囁くのだ！投稿しろと！しかし辛いなるかな、この動画の稚拙な出来はその中...

ゆっくりTRPGの生みの親 ニャルちゃん(きめえ丸) 絶世の美女だ!(♡V♡) (現実で)一時的発

再生 2,270,899 コメ 26,629 マイ 23,556 広告 74,000pt

200万再生突破の「全ての元凶」タグのついたゆっくり動画リプレイ

2015/04/11 06:29 投稿



実はめっちゃ面白いクトゥルフ神話TRPG

クトゥルフ神話TRPGを知らない友人のために作りました次→sm27388434 mylist/49740431

でけえなおりちゃん 初見 wwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwww ひいい wwwwwwwww

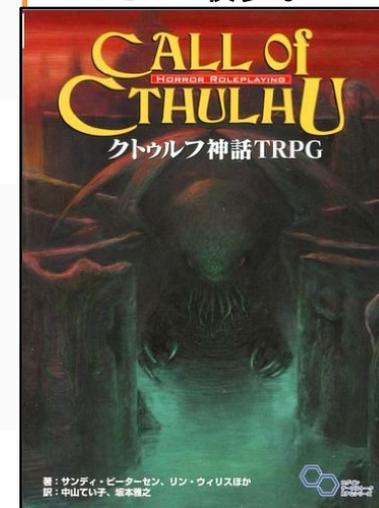
再生 4,204,920 コメ 34,314 マイ 67,148 広告 1,531,000pt

再生数最多(420万再生突破)の実況動画リプレイ

参考(最終アクセス2019/9/5): <https://www.nicovideo.jp/>

クトゥルフ神話
TRPG

2011年を皮切りに現在日本で一番有名に。ニコニコ動画で投稿数、視聴者数、お気に入り数など最多。



TRPGカフェ “Daydream”



上野一郎 @mion48585035 · 8月20日

返信先: @mion48585035さん

Daydreamの立卓ランキングクトウルフのセッションの増加ぶりがわかるのでリンクを載せておきます。

trpgtime.com/first/rank.htm...

(上記リンクより)

Daydreamでの年間のクトウルフ立卓回数

2013年 : 98回

2014年 : 61回

2015年 : 152回

2016年 : 313回

2017年 : 468回

2018年 : 714回



1



75



69



上野一郎@mion48585035氏、午前6:43 · 2019年8月20日

<https://twitter.com/mion48585035/status/1163567110926135297>より

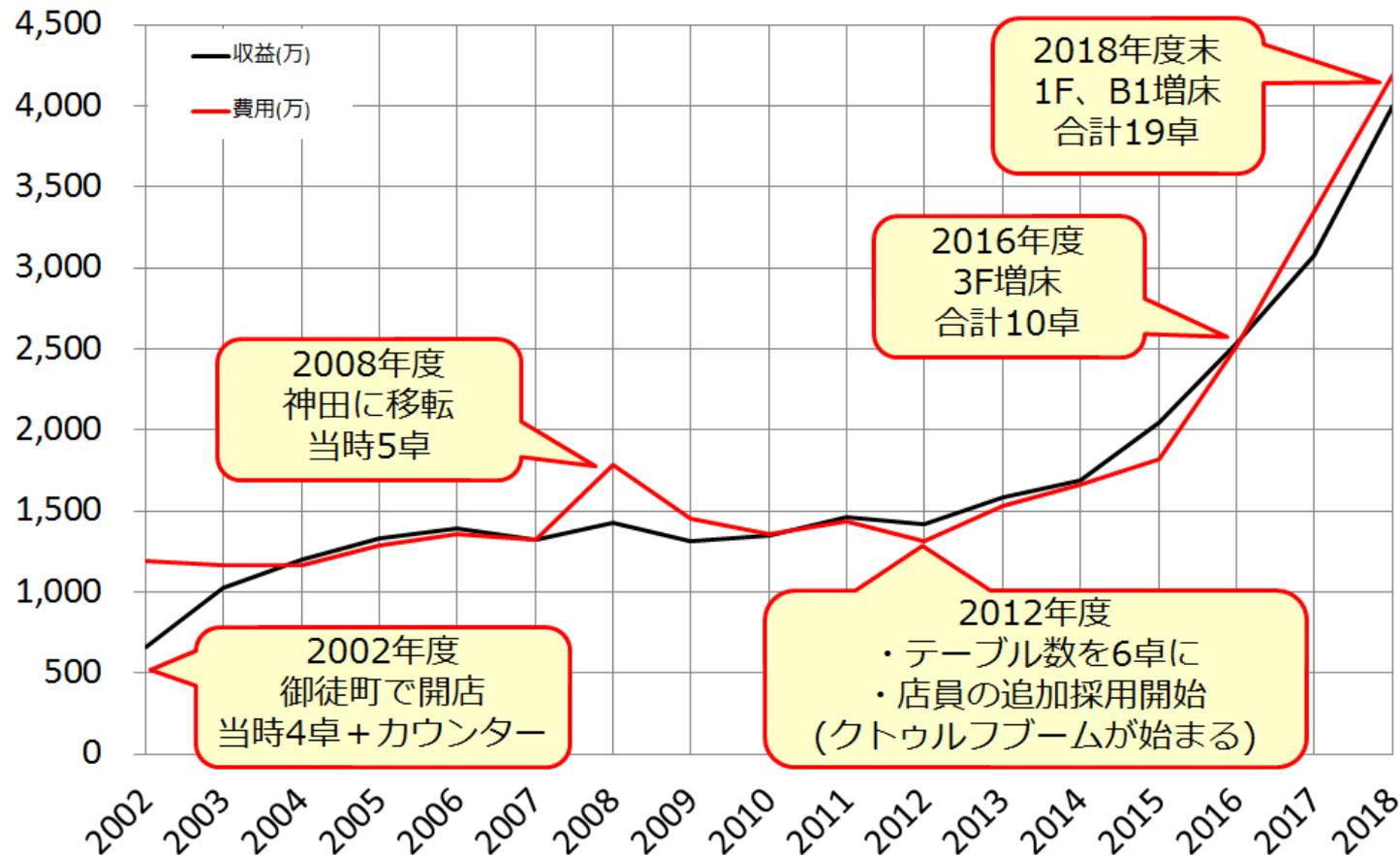
Daydream クトウルフ立卓数の推移(年)



TRPGカフェ “Daydream”

テーブルトークカフェDaydreamの収支

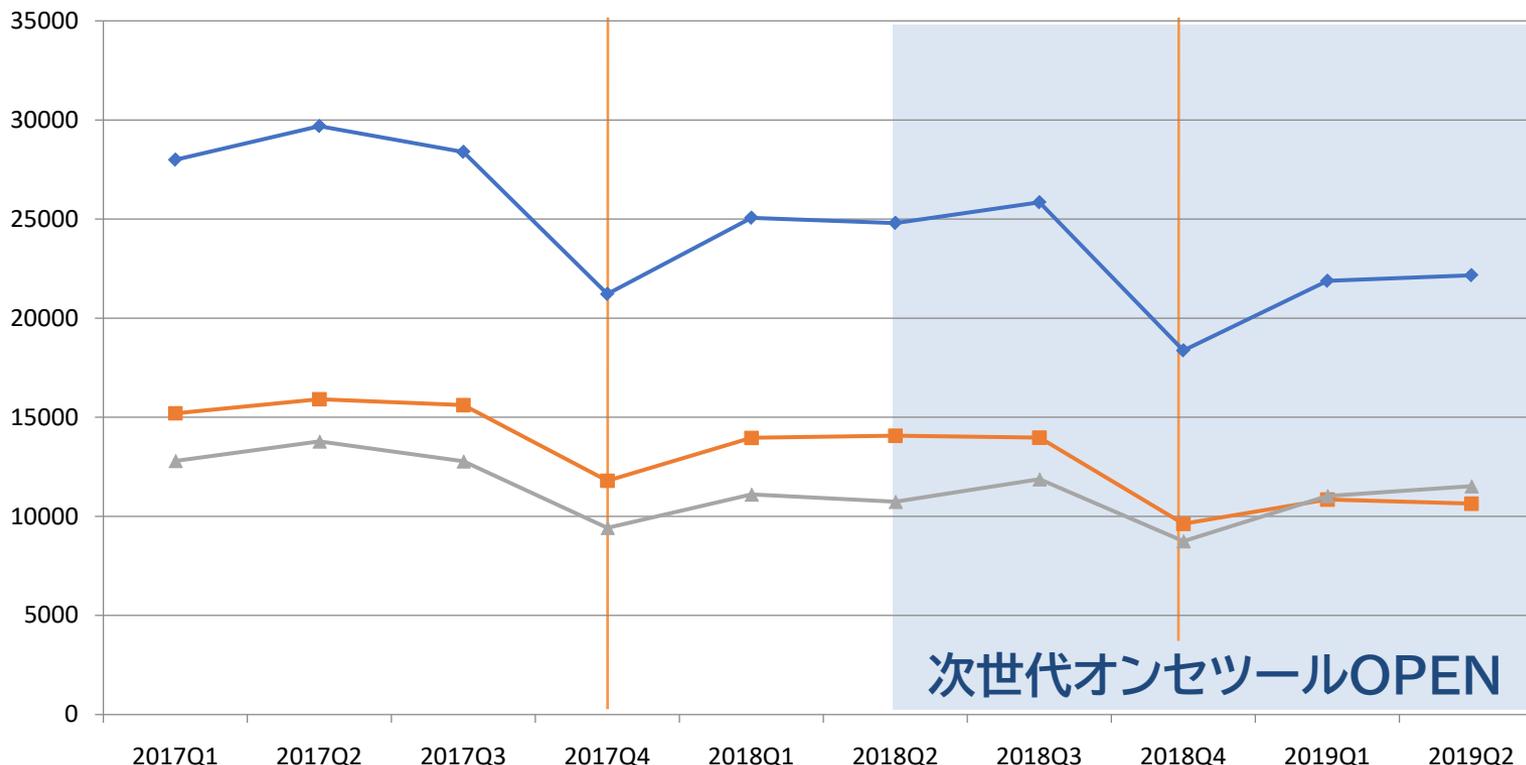
※年度は5月始まり、4月終わり。一般的な日本の企業とは1ヶ月ずれている。



オンセツール“どどんとふむせる”

アクティブ部屋日加算数の推移（四半期）

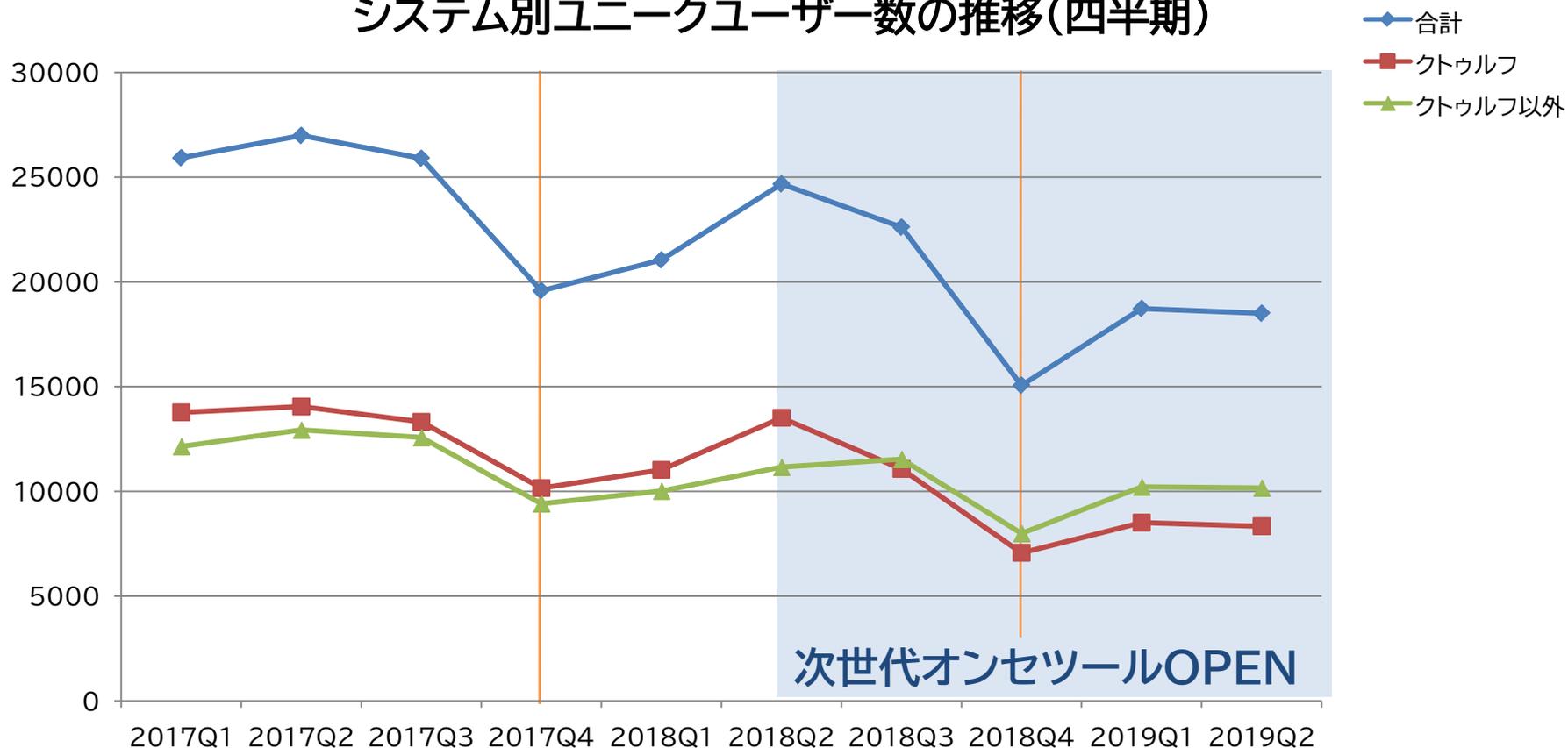
- ◆ 合計
- クトゥルフ
- ▲ クトゥルフ以外



※四半期のQ4は長期メンテナンスがあるため、使用不可の期間が数週間ある
※2018Q2はデータ不備があり、予測値である

オンセツール“どどんとふむせる”

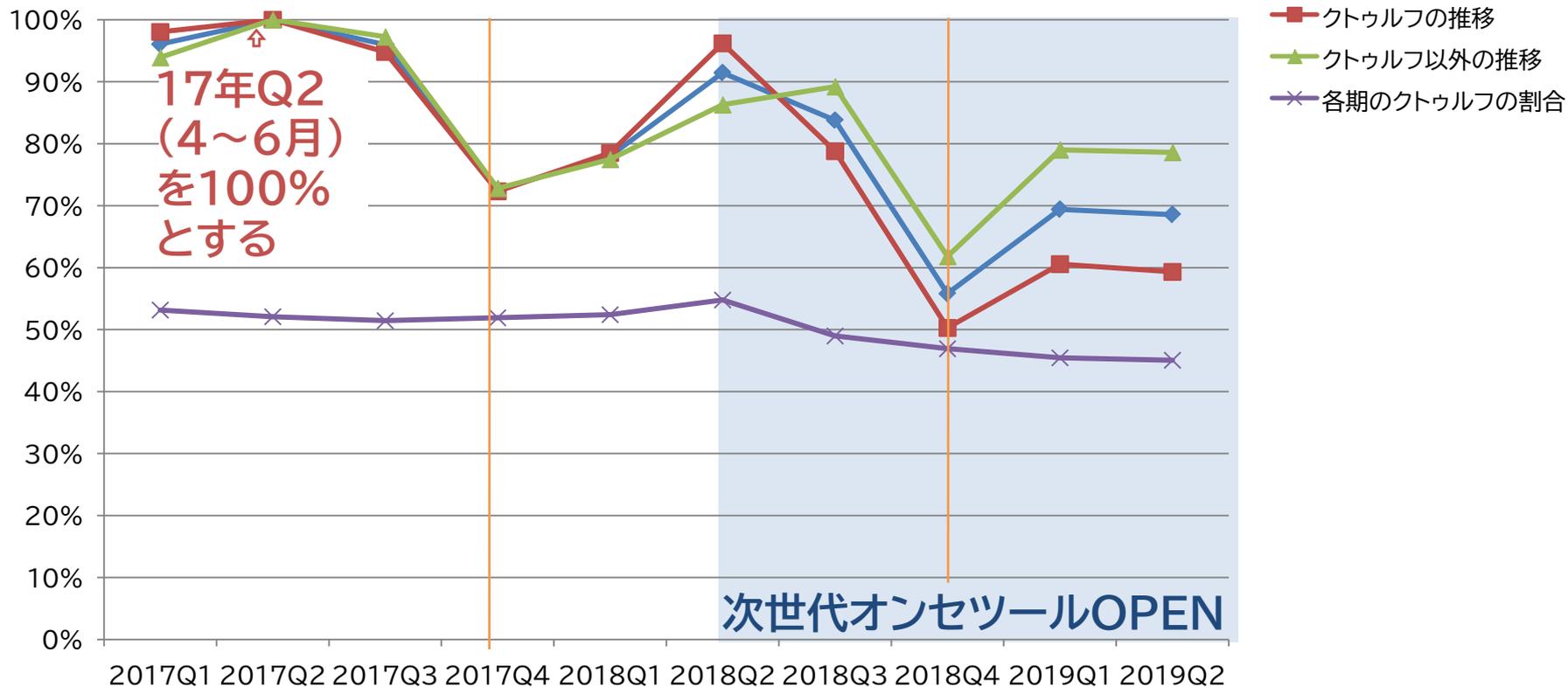
システム別ユニークユーザー数の推移(四半期)



※四半期のQ4は長期メンテナンスがあるため、使用不可の期間が数週間ある
※2018Q2はデータ不備があり、予測値である

オンセツツール“どどんとふむせる”

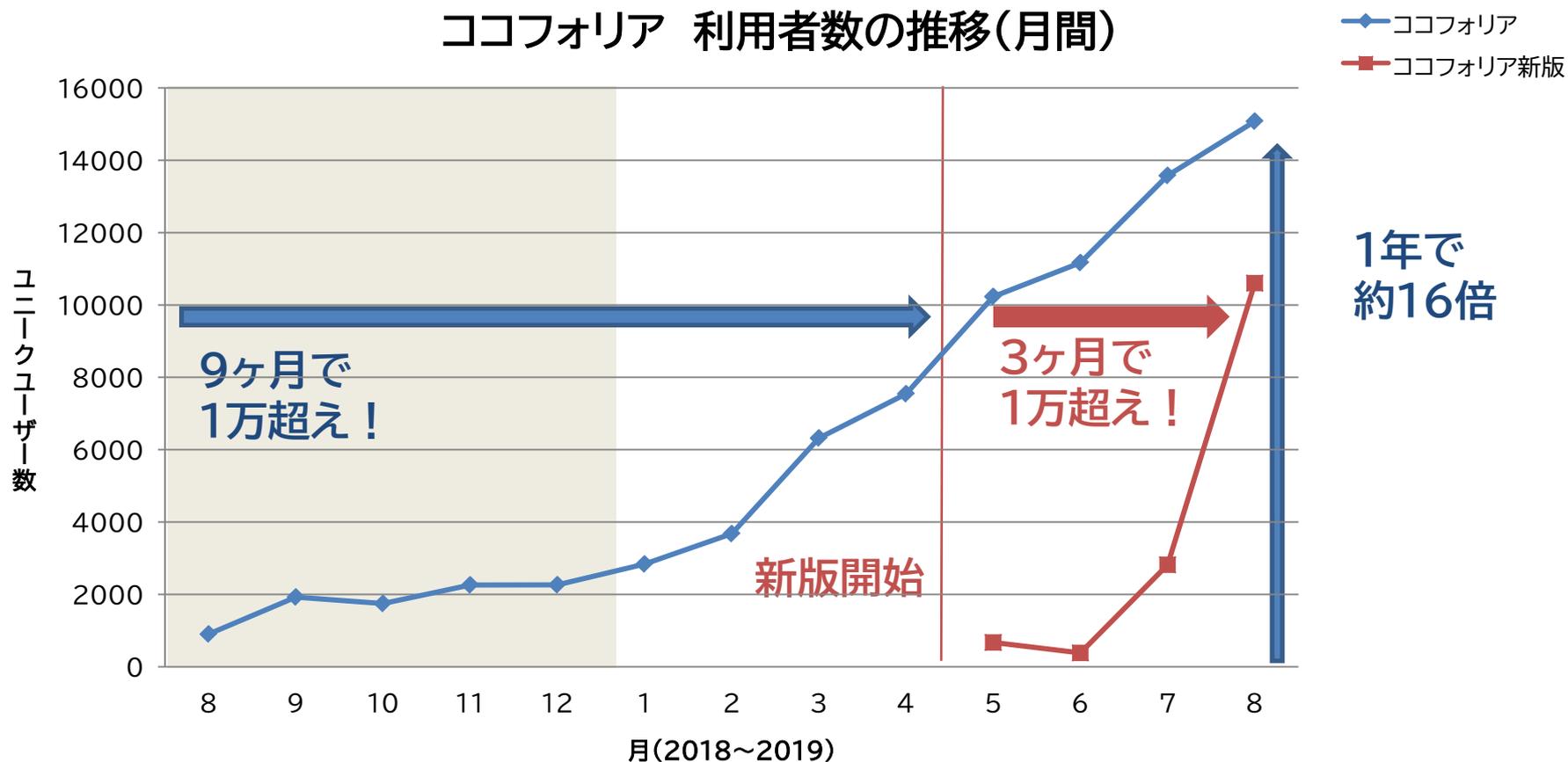
ユニークユーザー数の最大値からの%による推移(四半期)



※四半期のQ4は長期メンテナンスがあるため、使用不可の期間が数週間ある
※2018Q2はデータ不備があり、予測値である

次世代オンセツール“ココフォリア”

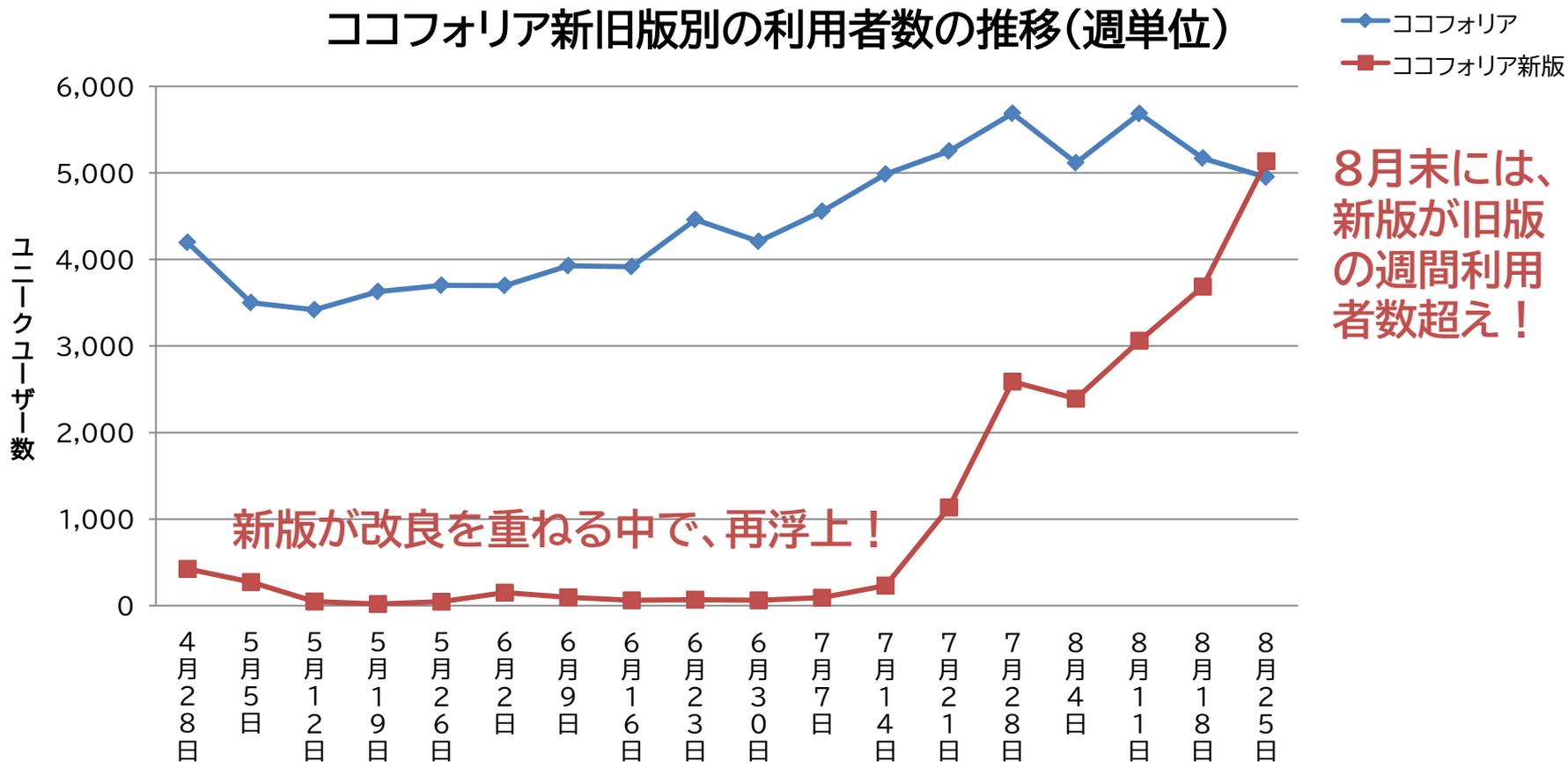
ココフォリア 利用者数の推移(月間)



ココフォリアは主にCoC向け、ココフォリア新版は全TRPG向け+スマホ対応◎

次世代オンセツール“ココフォリア”

ココフォリア新旧版別の利用者数の推移(週単位)



ココフォリアは主にCoC向け、ココフォリア新版は全TRPG向け+スマホ対応◎

TRPGの広がり

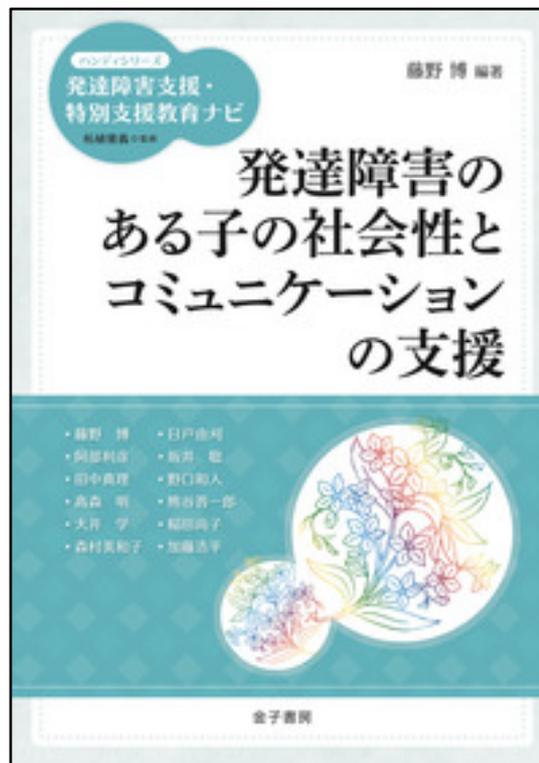
■データから読み取れること

- ・次世代オンセツールの発表と同時期にどどんとふむせるのクトゥルフ割合減少
⇒クトゥルフ勢を中心にオンセツールの移行は進んでいる
- ・どどんとふ系列(むせる)の利用者減少・停滞は2017年からすでに始まっている
(むせる管理者からは2016年からその傾向があったとも？データ検証は必要)
- ・どどんとふむせるの利用者は海外の未翻訳TRPGや:Koreanと書かれた部屋もわずかにあり、日本製オンセツールの利用者は日本のみに限らない
- ・2019年から(スマホ対応などされた)次世代ツールの活性化が読み取れる
- ・オフセッションのTRPGカフェは年々活性化していることが読み取れる

TRPGの教育現場への広がり

自分が関わった
『みんなでダンジョンRPG』
『いただきダンジョンRPG』
関連の実施報告の一例

- ・藤野博教授の書籍で紹介
- ・小中高校、大学での実施
- ・島根の声優塾でのTRPG
体験講座の実施
- ・放課後等デイサービスで
の実施
- ・狛江でのTRPG体験会
など



『発達障害のある子の
社会性とコミュニケーションの支援』

Topics 最近のユニークな試みとして、
テーブルトーク・ロールプレイングゲーム
(TRPG)を活用した社会的コミュニケーション
の支援……加藤浩平 が紹介されている。

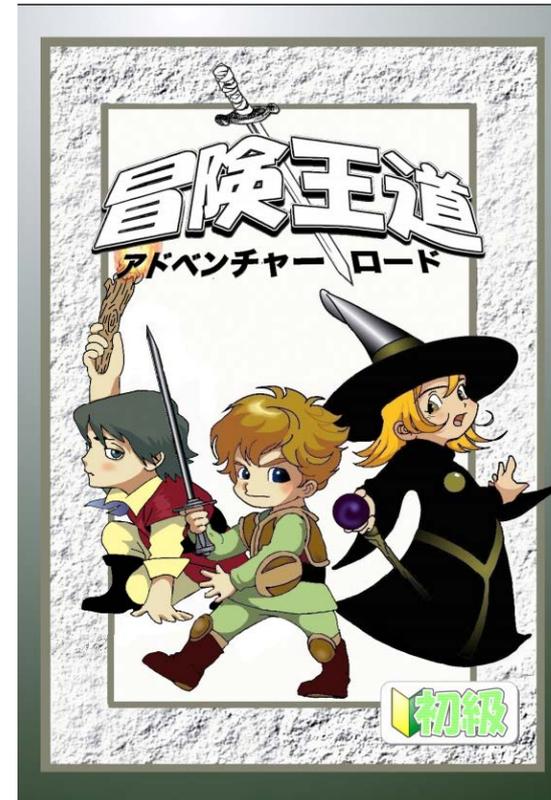
TRPGの教育現場への広がり

■商業システム

- ・Magical Staffの発達障がい者向けTRPGコンベンションの実施
- ・札幌市立高校の生徒を対象としたTRPGによるコミュニケーション能力向上を目指したDORI-TRPG
- ・格闘系司書氏などの図書館でのTRPG体験会

■同人システム

- ・放課後等デイサービスで、ほくろん氏の「冒険王道」<http://www.dice4kids.net/index.html>などの実施報告



第4章

TRPGの教育的活用

ゲーム学習について

学習的な問題を抱えている箇所に対して、
ゲームの手法でアプローチする方法論。

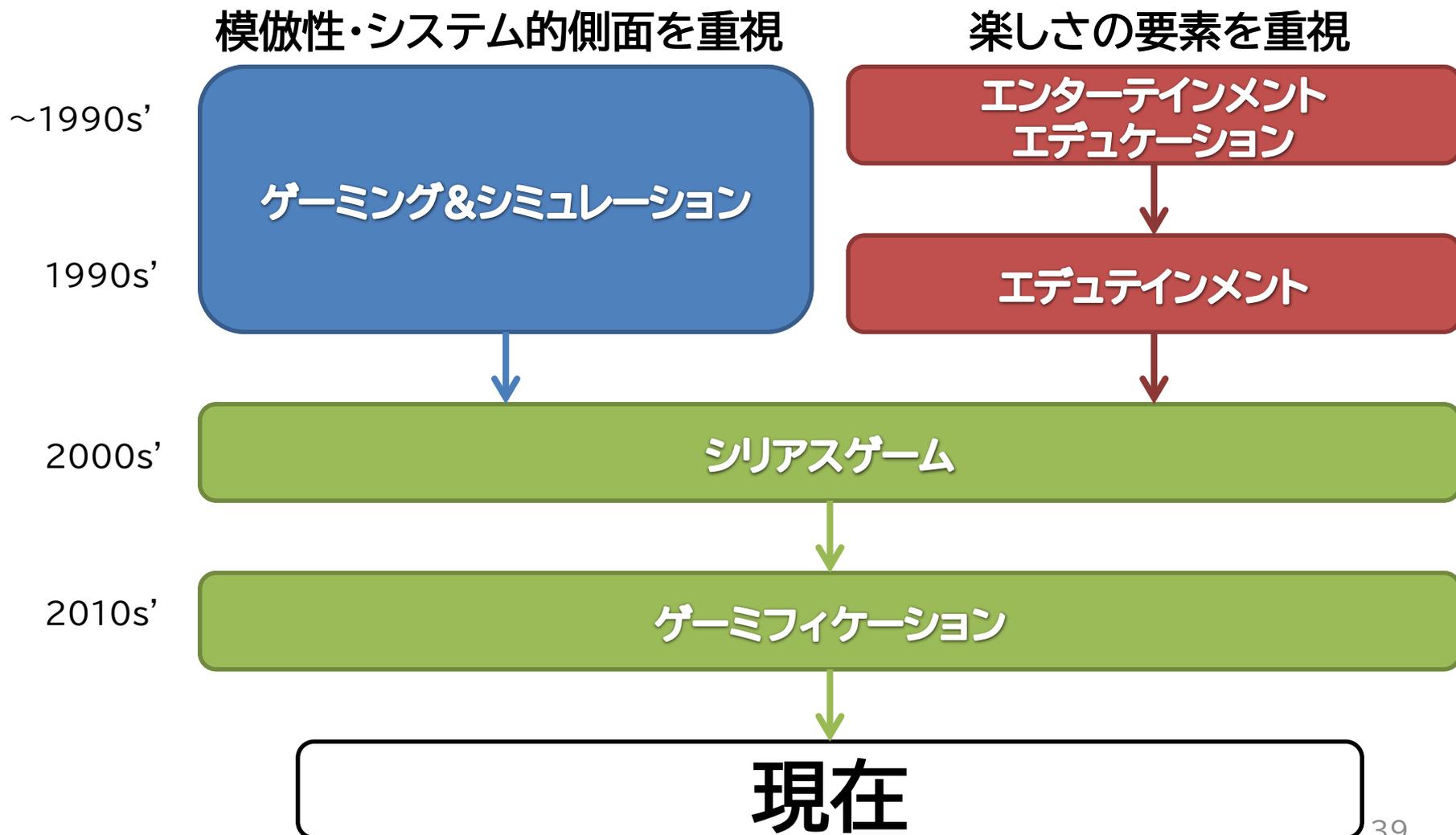


ゲーム学習について

学習の定義

- 知識の獲得
 - 知らない漢字を習って、その漢字を覚えた。
- 意識の変化
 - 犬の生態を調べて、もっと知りたくなった。
- 行動の変化
 - カッターの危険性を知り、注意するようになった。

ゲーム学習について



TRPGの学術的活用

「TRPGプレイヤーは、創造力、言葉の流暢さや独創性で、ERP
GプレイヤーやTRPGもERP
Gも体験していない層よりもより高い評価である(Chung,2013)」

※ERP
Gとは(Electronic Role Playing Game)、デジタルゲームのRPGのことを指す。

「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)」

「(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,2012)」

※彼らとは、高機能自閉症スペクトラム児のことを指す。

TRPGによる支援活動紹介

「サンプロ」

- 発達障害のある子どもたちを対象として、TRPGを用いた日曜余暇支援活動。



「TRPGゲームマスター養成講座」

- 学校の先生および支援者を対象としたGM養成講座。
- 『いただきダンジョン』を使って、“TRPGについての講義→プレイヤーとしてセッションする→シナリオ作成→GMとしてセッションする→振り返り”までを一日かけて行う。

研究に使われた いただきダンジョンRPG

- 迷宮探索型中世ファンタジー
- 加藤浩平氏の2008年から蓄積、改良したシステムを基に、保田琳がルールブック化。
- TRPG研究に使いやすいよう、従来のTRPGを遊びやすくしただけのシステム。
↳特殊でない、普通のTRPG
- 各職の冒険者がお互いを助け合い、困難を乗り越えて成長する。



いただき
ダンジョン
RPG
2019年改訂版

リプレイは
コチラから
読めます。

調合の書を探せ！

作・イラスト 保田琳

い
た
だ
き
だ
ん
じ
よ
ん
R
P
G
リ
プ
レ
イ

◀◀実際に遊んだ様子はコチラから！
縦書きのプレイ風景（リプレイ）で遊び方を理解！
笑いの絶えない冒険者たちの物語を読んでみよう。

初めてのTRPGとして遊びやすい！
4～7人で集まって遊ぶダンジョン攻略TRPG！
TRPGの面白さをギュッと詰め込んでみました。

読みやすく、わかりやすく、豪華！
100点を超えるイラスト、冒頭マンガにリプレイ付き。
計算は簡単で、短文メインの文章に固解付きです。

ファンタジーRPGの世界を楽しもう！
クラスチェンジや武器の強化、合成など要素満載！

司会進行役のゲームマスターがしやすい！
敵やトラップはデータがカード状にまとめられ参照しやすく、
ダンジョンシートを写すだけで状況を簡単に再現できます。

次へと繋げるTRPG&印刷用データ！
研究紹介や2019年のTRPG作品紹介で次へ繋がります。
サンプルや遊学益のWEBサイトでダウンロードできます。

さらにデータやランダムダンジョンも追加！

(CC)BY-NC『いただきダンジョン』,加藤浩平・保田琳

全5回のキャンペーンを遊んで

- 冒険者という立場になり、人を助ける経験を積み、
⇒自己肯定感を高める
- PCのリソース管理で調整していた。⇒計画性の向上
- 役割分担を経験したことでクラス内の自分の役割を考
えるようになった。⇒役割分担を現実へ応用
- 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。
一方的に話すだけでなく、話を聞くようになった。
⇒他者への配慮

ゲームという新たな学習の形

ゲームは、
つまらないものじゃない
人を変える力がある！

第5章

今後の展望

TRPGの窓口の拡大

TRPGを多角的に捉え、
従来路線とは別の切り口から
TRPGの窓口をつくり未来へ繋げる。

- 学術分野での研究
- 学校教育のゲーム教材
- 図書館のレクリエーション活動

学校教材とのコラボレーション

『物語の世界を旅しよう』
1セッション5～10分で遊べる。
TRPGのシナリオ作成を通して、
国語の学習を目的とした
作成ツール兼ゲーム教材。

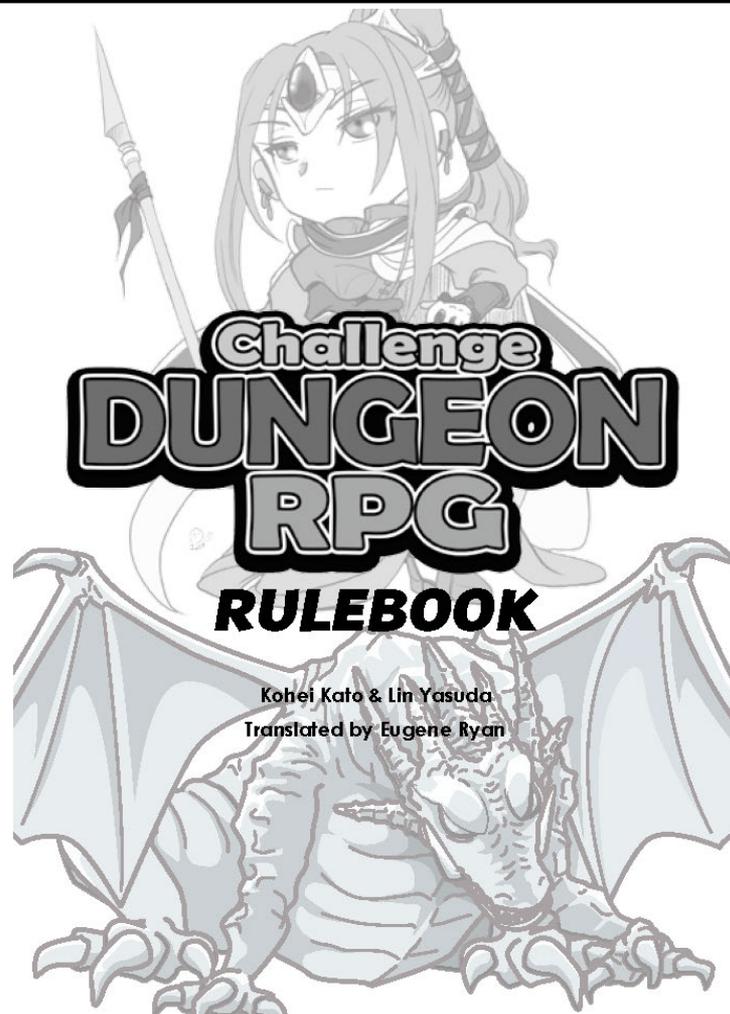


- 1000ダウンロード超え
- 有志によるリプレイ動画
- 発展のために実績の蓄積が必要

『いただきダンジョンRPG』の英訳

協力者と一緒に
イギリス英語に翻訳された
いただきダンジョンRPG、

Challenge
DUNGEON
RPG を作成中。



参考／引用文献

- 藤野博編著「発達障害のある子の社会性とコミュニケーションの支援」『金子書房』2016
- 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)2012
- 保田琳「TRPGの歴史、特徴から実地での活用について」『遊戯史研究』28,2016
- J.R.R.Tolkien「Lord of the Rings」『Ballantine』1962
- Robert E. Howard他/絵Frank Frazetta「CONAN」『Lancer Books』1967
- Jon Peterson「Playing at the World」『Unreason Press』2012
- 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 and Creativity』2013
- The Acaeum 最終アクセス:2019/9/6 <https://www.acaeum.com/>
- ボードゲーム読書会@高田馬場 最終アクセス:2019/9/6
<http://www.boardgamereaders.com/site/boardgamereaders/books/playing-at-the-world>
- Lord of the Rings Book Cover Designs 最終アクセス2019/9/6
<http://www.adazing.com/lord-of-the-rings-book-cover-designs/>

『ロードス島戦記OVA』マッドハウス、1990

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、1989

水野良／グループSNE『ソードワールドRPG』スニーカー文庫、1989

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、1993

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・訳安田均『ドラゴンランス戦記』富士見ノベルズ、1987

保田琳『遊学芸』最終アクセス 2019/9/6 <https://linedline.wixsite.com/yuugakugei>

ほくろん『冒険王道』最終アクセス 2019/9/6 <http://dice4kids.net/index.html>