

会話に現れる架空の物品に対する認識の共有

—テーブルトークロールプレイングゲームにおける

参加者の発話と行動に着目して—

井上雄太(一橋大学大学院)

1. はじめに

本研究の目的は、複数人の参加者が協働して架空の状況を構築する会話において、参加者の目の前に実際は存在しない物品が提示され、共有される手続きの一端を明らかにすることである。

参加者が架空の状況の進行を共有する会話は、雑談等に見られるストーリーテリングの研究においても検討がなされているが、展開の主導権を持つ参加者が固定されており、複数人による協働的な展開は取り扱われていない。井上(2017)では展開の主導権を複数人が持つ架空の状況が展開される桌上ゲーム、テーブルトークロールプレイングゲーム(以下 TRPG¹)の初心者によるプレイ時の会話が分析されているが、架空の状況内のキャラクターの像の変化の共有を可能にする手続きが特に着目されており架空の状況内での合流時におけるキャラクターの導入とその像の変化の共有を可能にする手続きが着目されており、架空の状況内の物品に関する検討は十分ではない。白田(2015; 2017)では、西阪(2008)による「演技」の分析に依拠し、会話に導入される参加者の目の前には存在しないオブジェクトを利用した「演技」が、その物品への態度や関心を示し、直後に他の参加者も同調反応を行うことを可能とする手続きとして検討されている。しかし、「演技」に後続する他の参加者のどのような反応により、架空の物品が共有された・あるいはされていないのかが示されるのかについては考察が与えられていない。本研究では、この架空の物品の共有を可能とする手続きに着目する。

2. 対象とする会話

本研究では、TRPGにおける司会者プレイヤー(ゲームマスター、以下 GM)以外の一般プレイヤー(以下 PL²)の担当するキャラクター(以下 PC)がゲーム内で進行する場面に登場するために別の PL の所有する物品を用いるやりとりに注目し、その物品にまつわる会話を分析する。特に 1. 架空の状況への新規の物品の導入への肯定的な反応が複数の参加者によってなされた場合、2. 物品の提示が他の参加者によって却下された場合に注目し、主に会話分析の手法に依拠して考察を行う。対象とするデータとしては、2016年6月に行われた『ダブルクロス The 3rd Edition ルールブック 1・2 (矢野・F.E.A.R., 2009)』を用いた6時間ほどのプレイの映像記録

¹ TRPG はテーブルを囲んだ4~6人程度のプレイヤーが紙とペンとサイコロ等を用い、会話によって架空のキャラクターを操り、架空の環境上に起こる課題をルールに従って解決に導く遊びである。プレイヤーは、使用するキャラクターの出自・能力・外見などをまとめたキャラクターシートと呼ばれる用紙に記された情報に基づき、キャラクターによる様々な行動ややりとりを、会話を用いて展開してゆく。

² 本稿では、以降混同を避けるため、ゲーム参加者全てを指し示す場合にのみ「プレイヤー」「参加者」という語を用い、司会者プレイヤーである GM 以外の一般プレイヤーという場合には「PL」という語を用いる。PL はそれぞれ一人のキャラクターを担当し、GM は舞台設定の準備や PC 以外のキャラクターを担当する。

の一部を用いた。シナリオ³は同ルールブック 2 に記載の「World End Juvenile」を採用した。

本稿で扱う会話は、ゲーム内で各 PL への状況説明や動機づけを行う会話の直後、PC3, 4, 5 が場面内で初めて合流する箇所の序盤を用いた。ゲーム序盤の会話では、以降のプレイ中に用いられる物品の初回の導入が行われることが多く、その認識を共有する手続きが比較的丁寧に行われる。場面内に登場する PC は PL3 による神田の古書店の店長いちご, PL4 によるレイジ, PL5 によるブルースクリーンオブデス(以降ブルースクリーン/トランスクリプト上はブルー)の 3 名となる。PC1~4 は人間の超能力者であるが、PC5 はウィンドウズのブルースクリーン画面に現れる妖精⁴のようなものとされている。また、各 PC は本シナリオ以前に面識があることが、事前に PL 達によって決められている。ここでは PC たちがとある重要情報をうけ、その対策や情報収集を行う準備段階の会話がなされている。

3. 物品の現れる会話

以下のトランスクリプトにおける会話では PC3 いちごがとある重要人物の連絡を受ける場面⁵が展開される。GM により連絡が通話でなされる旨の宣言がなされてから、場面内にて PC3 いちごがその連絡を受け取るまでに行われた会話のトランスクリプトである。発話者としての PL 番号表記に、担当するキャラクター名を付記した。また、場面内においてキャラクターの行動や、物品の使用といった変化が伴うと考えられる発話の行は便宜的に背景をグレーとした。当該の会話が行われる前に、PL3, 4, 5 がこのシーンにて担当キャラクターを合流させようという計画がなされている。参加のタイミングは自由であることが GM によって表示されており、会話が始まった時点で場面に登場しているのは PC3 いちごのみである。1 行目で PC3 に通話がかかることや、16 行目で PL3 が PC3 に通話を取らせたりパソコンを開かせたりしている点から、PC3 は既に場面に登場しているという事は参加者に了解されていると判断できる。PL4 は連絡の後に PC4 を登場させることを表明しているが、PL5 は PC5 を登場させるタイミングに関して表明していない。

断片 1 物品の「出現」

→1	GM	と:いうわけで[じゃあ PC3 のところにえ:通話が来ます飛んできますと。
2	PL3 いちご	[は::い。
3	PL3 いちご	じゃああ:の::
4	GM	=とってあげてください。
5	PL3 いちご	=はいあ取りますけどあの:ウィンドウズのパソコンを開きながら::
6	PL5 ブルー	は(h)い(h), は(h)い hh
7	PL4 レイジ	やさしい,
8	PL5 ブルー	. hhhh
9	GM	やさしさにあふれているな。
10	PL2 弓弦	ていうかあれっすねあの下の方のあの↓::
→11	PL4 レイジ	ウィンドウズフォン。
12	PL5 ブルー	ウィンドウズフォン, あウィンドウズフォン,
13	PL3 いちご	あのウィンドウズフォンはちょっとこいつがいることを知っているの。

³ TRPG において、大枠の世界観や行動の成否の決め方を定めたものがルールと呼ばれるのに対し、個々のプレイ(セッションと呼ばれる)において舞台となる場所、登場人物、事件の展開や解決方法の指針を定めたものがシナリオと呼ばれる。このため、TRPG のシナリオは、脚本・戯曲というよりゲームブックに近く、実際の進行はシナリオ通りとは行かない事も多い。

⁴ PC の年齢や種族・来歴などは、シナリオに用意されたハンドアウトと齟齬が発生しない限り、PL が自由に決めることができる。

⁵ この文章では参加者が共有するであろう、PC であるブルーやいちごが存在し会話を行うような架空の状況のことをとりあえず場面と呼ぶ。

14	PL3 いちご	あのウィンドウズフォンででブツツとされると困るんで[::
15	PL4 レイジ	[あ::
16	PL3 いちご	(1.0)ノートパソコンでぽっと置いといた状態で(.)電話に出ます=
17	PL5 ブルー	はい::
18	GM	ええ榛名さん大変ですと.

3.1 ウィンドウズのパソコンの配置と出現

3.1.1 物品の提示への参加者による評価

当該の会話は、それが PC 達にとっていつ・どこで行われたかということは特に説明されずに進んでゆく。どの参加者もその点に関しては、気にしているような発話は見られない。この会話で多く触れられているのは、5 行目から現れる「ウィンドウズ」のパソコンや電話である。PC3 いちごが連絡を電話で受けることが 15 行目で語られているが、5 行目においてわざわざ「ウィンドウズのパソコン」が提示されている。ここでは、展開中の場面の時刻や場所の詳細な情報については語られない。むしろ、6~9 行目での PL5 の笑いと PL4 と GM の発話は、パソコンを PC3 のいちごが開くことへ向けられている。

PC5 がいかにして場面に登場可能かという点に関し、人間であるほかの PC とは事情が異なるキャラクター設定を確認する。ま PL5 はプレイ開始前に行ったキャラクターの紹介において、担当する PC5 がウィンドウズのブルースクリーン画面に映像として現れると表明した。そのため、紹介した内容に沿って PC5 が場面内に現れるためには、場面内に何かしらウィンドウズを映す事のできる画面が必要となる。

これら二点により、5 行目で PL3 がわざわざ「ウィンドウズのパソコン」と明示して、PC3 にパソコンを開かせたことは以下のように読み取ることができる。PL5 に自らの担当する PC を合流させる意志と、加えてキャラクター紹介時に提示した設定を遵守する意志があると考えるのであれば、PC5 を登場させるために必要な小道具を頼まれもせず明示的に用意したことは、PL5 の助けとなり PL4 と GM が「やさしい」と表明するに値することであるのだろう。もちろんプレイヤーの権利上は、PL3 がウィンドウズ以外のパソコンを PC に開かせることも、そもそもパソコンには言及せず通話を取ることも可能であったのであるが、PL3 は 20 行目で PC3 に「ウィンドウズのパソコンを開」かせたのである。

3.1.2 物品の出現

さて、ここで 5 行目にもう少し注目したい。20 行目以前では、PC3 いちごが存在する場面は、時間も場所もそこに他にどのようなものがあるのかも明らかになっていない状態であった。それが、5 行目以降は、通話をとることが可能であり、パソコンを開くことができる環境であるということとなる。PL3 が 5 行目で、「通話を取ります」ということは、PC3 に通話するための機器(後ほど 16 行目で電話であると明らかになる)を用いさせることとなる。同様に「ウィンドウズのパソコンを開きながら」と発話することは、PC3 に「ウィンドウズのパソコンを開き」、恐らく起動させることとなる。この際、PC3 のいる場面には通信機器とウィンドウズのパソコンがもとよりあったということが、発話上では事後的に確定する。そのため PL3 は 5 行目によって、PC3 に通話を取りパソコンを開かせると同時に、PC3 のいる場面には通信機器とウィンドウズのパソコンがあり、おそらくそれが起動したということにしたということもできるだろう。

このように、発話をすることで事後的に物品が架空の状況の中にそもそもあったことにするような PL の操作をとりあえず「配置」と呼ぶ。「配置」されることによって状況内にあったこととなる物品は、参加者にとってはそれが発話された時に架空の状況内に現れるからこそ、その時点で「配置」すること自体が会話上の評価対象となることが可能になる。しかしながら、架空の状況である場面の中では物品はそもそもその場に存在していたものとして振る舞っている。このように PL により架空の状況内に物品が配置された際における、その状況内での物品の存在の仕方を「出現」と呼ぶ。

3.2 出現しないウィンドウズフォン

さて、このようにして場面内にウィンドウズのパソコンは現れたが、11～15行目で話題に上がった「ウィンドウズフォン」は場面には「出現」しなかったように読み取れる。10行目でPL3はPC3の「下の方のあの」と何かしらの物品の存在をほのめかす。これに対し、即座に11行目でPL4は「ウィンドウズフォン」と発話を引き取り、続いて12行目でPL5もそれに同調する。このまま5行目の「ウィンドウズのパソコン」のように異論が挟まらなければ、この物品はウィンドウズフォンであったこととなり、場面内には「ウィンドウズフォン」が「出現」したであろう。しかしながら、PL3は13、14行目で「こまるんで」とやんわり否定する。13行目の「こいつ」とはPC5のブルースクリーンを指し示すと考えられる。PC3はブルースクリーンの存在を知っており、PCがウィンドウズフォンを用いた通話中に「プツッ」と通話が切れてブルースクリーンとなりPC5が現れるのが「困るので」、とPL3は14行目で説明するが直接的にNOとは言わない。これはPC3が行う会話の進行のコントロールを他のPLが行えることとなるのが「困る」のだと考えられる。PC3の所有する通信機器をウィンドウズフォンとしないことは、16行目で「電話」という語を用いていることで明らかとなる。PL3の「配置」する通信機器をウィンドウズフォンであるとするので、これからすぐに起きるであろう連絡の最中や、あるいは通信を行う別の場面で、PC5の登場により通信機器の画面がブルースクリーンになってしまうことはPL3によって避けられた、ということもできる。このPL3によるウィンドウズフォンの否定には、PL4の15行目の相槌ともつかない唸り声と、PL5による17行目を見るに、異論が挟まれなかったと言えるだろう。

4. 考察

TRPGにおいて場面内の物品の「配置」を行う際、その物品の所有者となるPCもしくは、その時点で担当するPCを架空の状況内に登場させているPLが物品の配置を行う優先権を持つ。TRPGにおける物品「配置」の際、物品はそれが単に発話において現れただけでは、十分に「出現」したと言えるものではない。そこに、更に相槌や笑い声による参加者のぼんやりとした承認が伴うことにより、その物品ははじめて、架空の状況内に既に存在していたこととなりうるのである。そのような仕方では、架空の状況の進行を会話で共有するゲームでは「出現」が起こる。その物品があったということはその物品が使用され、その使用を含む発話が参加者に承認されることで確定されたものとして共有されてゆく。このように、物品の「出現」とその承認は明示的な形で一挙に行われるのではなく、むしろ物品の像に関する発話を否定する発話の不在によってこのような承認はすでになされていたものとして扱われてるようになってゆく。

謝辞 本稿の執筆にあたり、データの収録に協力していただいた皆様に感謝します。

参考文献

- 井上雄太(2017). TRPGの発話における操作主体の立ち上がり 言語社会, 11, 259-240
- 白田泰如(2015). 会話中の連鎖構造 — 「設定」について話すことと「演技」をすること — 社会言語科学会第36大会発表論文集, 86-89
- 白田泰如(2017). 態度や関心の共有のための資源としての演技 — 雑談における演技の分析 — 社会言語科学, 19(2), 43-58
- 西阪仰(2008). 分散する身体 勁草書房
- 矢野俊策・F.E.A.R.(2009). ダブルクロス The 3rd Edition ルールブック1・2 KADOKAWA