

TRPG
120%

TABLE TALK ROLEPLAING
GAME'S INDEPENDENT
STYLE MAGAZINE

Vol.2 THE SECOND ISSUE
2000.W

LOVE GAME!?

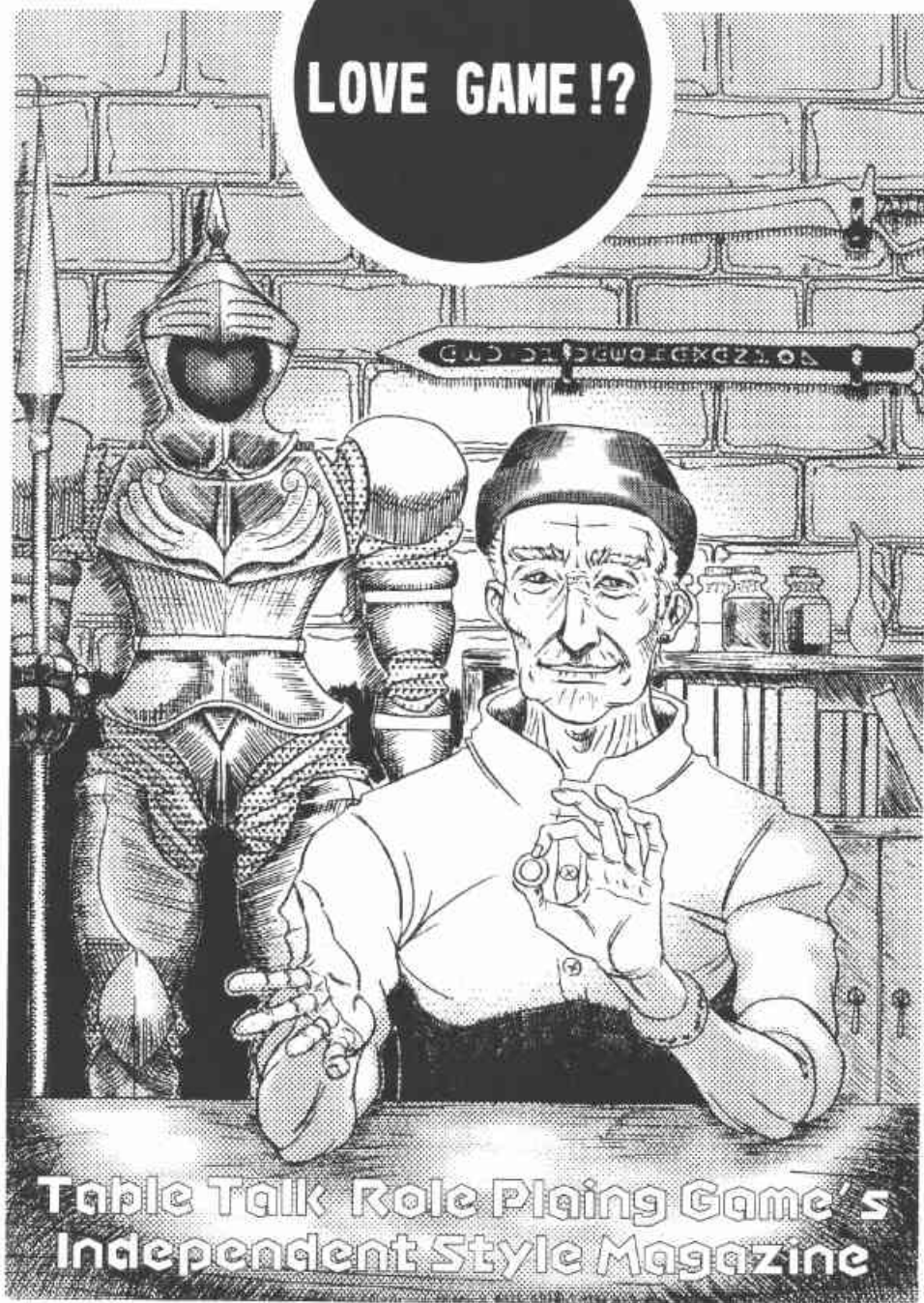


Table Talk Role Playing Game's
Independent Style Magazine

TRPG120%

前書

今、『巧いゲーマーになろう』ということ

『TRPG120%』第2号を御買い上げ頂き誠にありがとうございます。

創刊号の発行より約3ヶ月強という短い時間で、何とかここまで形にすることができました。現在のコミックマーケットでの販売をメインに据えた展開ではこの製作期間の問題は不可避のものであり、それを見越した製作体制の確立が目下の急務と言えるかもしれません。

さて、今回のテーマ『巧いゲーマーになろう』ですが、何故こんなテーマを今選んだのかと思われた方も多いのではないでしょうか？

実際、創刊号のアンケートに対して寄せられた御意見でも取り上げてほしい特集テーマとして多かったのはいわゆる初心者勧誘&入門系の企画でした。

しかし、私達はそれ以前に考えておくべき事があると思ったのです。それが『初心者を勧誘する以前に、現在のTRPGは魅力的なのだろうか？』ということであり、結論としては『否』と言わざるを得ないという認識です。

その原因はいくつも存在し、かつ複合的なものであると言える訳ですが、それに対する解決策はとてシンプルに『巧いゲーマーになる』事だと考えられます。何かを否定したり、全く新しいTRPGを造ろう、などという事ではありません。

ただし、私達は唯一【無関心】を否定します。自分に対して他者に対しても無関心では絶対に巧いゲーマーにもなれず、又楽しませるゲームも出来ないからです。

様々な要因からこの本が初売りとなる2000年冬のコミックマーケットはTRPGというジャンル自体にとって非常に門戸の狭いものとなるでしょう。同時に、最近は多少新規のTRPGシステムリリース数も増加傾向にあるという面も併せて、私達はこの2000年冬が『これまでのTRPGの底である』と定義します。

これは、来年からの新しい世紀を迎えて今後TRPGが健全なホビーのひとつとしてユーザーと市民権を得てゆくためのスタートラインでもあります(実際問題としてこれ以上ユーザー数が減少するのなら、ホビーとしての独立性は保てなくなるでしょう)。

これからTRPGというゲーム自体の方法論がどの様に変化してゆくのかは未だ分かりませんが、確かな事は、ゲームとしての変化に関係なくそれを支えて行くのはあくまで『人』である、という一点です。

今、この迷走的で不透明な現状において(それに自覚的であるにしろ無いにしろ)なお『改革』を掲げるこの本を御手に取って下さった貴方は、今このままではいけない、とお思いか、今よりもなおゲームを楽しみたいと考えているのではないかと思います。そういった気持ちをお持ちの方にこそ、私達はこれからのTRPGにとって最も大切な事をお願いしたいのです。つまり『巧いゲーマー、良いゲーマーになって下さい』と。

もちろん、そう言う私達も巧いゲーマーとなるよう心がけてゆきますが、こればかりは1人2人でどうなるものではなく、それこそ1人1人がその意識を持って初めてTRPG全体が前へ進めます。

今はとても小さな流れだからこそ、1人1人に懸かっているものはとても大きいのです。誇張ではなく、貴方の決断がTRPGのこれからを決めてしまうかもしれないのです。

これからのTRPGがこれまで以上に楽しいものになるように、今ここに居る私達はより良い源流になろうと思えます。1筋2筋の流れでは途中で途絶えてしまうかもしれませんが、いくつもの流れが合流するのなら、新しい河を造る事も出来るでしょう。

その上で、改めて『TRPGは楽しいよ』と、胸を張って新しい人達に紹介したいと思えます。ですから、この特集は今、この時にこの本を読んで下さっている貴方の為に、今回掲載される必要があったのです。前述のように、この現在程【今】という概念が価値を持つ時はありません。何かの縁でこの【今】という時にTRPGというホビーを通して同じ場所に居合わせたという事は、ひとつの奇跡と言っても良いと思います。

今、この時、この本を読んで下さった貴方に最大級の感謝を捧げると共に、貴方が巧いゲーマーになろうと動き出される事を願って。

新世紀の訪れを間近にしながら、この文章を今世紀中に読んで下さる誰かに

『TRPG 120%』製作責任者：榎村 枉

特集
巧いゲーマー
になろう！

TRPG120% 第2号

CONTENTS

特集前文 『巧い』とは何か？ 榎村 枉

貴方にとって巧いゲーマーってどんな人ですか？ 三月

『巧いが一番！』 榎村 枉

TRPGに知識は必要か？ 霧島 煌一

初心者のためのRPG入門 馬場 秀和
FORTUNE:編

役に立つTRPG上達ガイド NGM河村

ダイスマン軍曹のRPGキャンプ 榎村 枉&NGM河村

特集総括 やっぱり巧いゲーマーになろう！ 榎村 枉:編

名前の付け方 たまねぎ須永 39

セッション傾向シート 三月 42

ワンダフル・ライフ 榎村 枉 45

大佐と一緒に気楽RPG キャスバル・レム・ダイ君 52

TRPGでいこう！：パワープレイ 卯月弥丞 55

異邦見聞録 : クローシャ大陸 饗庭 絢 57

~Soul of Wonder~ : エレニア記&タムール記 スチャラカ太郎 59

Independent Style System Review : WERP 巨摩 62

コンベで見かけたこのシステム2 FORTUNE:編 66

欄外記事：『TRPGの法則』／八重野飯店
『TRPG格言集』／三月&読者投稿

広告コーナー・次回予告・アンケート

特集

巧

い

ゲーマーになろう!





イラスト：デカント

巧いとは何か？うまいでもなく上手いでもなく、

何故『巧い』なのか、ここから今回の特集は始まります。

これまでTRPGについては、いかにプレイに対するテクニックを磨くか、という面ばかりがクローズアップされてきました。そうでなければ『TRPGの上手/下手を付き詰めればそれは人間性の問題になってしまうので、それは他者がどうこう言うべき事ではない』と、公に取り上げることが一種タブー視されてきました。

しかし、これからのTRPGというものを考えて行くのに、この問題を抜きにして先へは進めません。TRPGが一時他のホビーから大きく水をあけられた（この事についての認識問題についてはこの場で取り上げる事はしません）理由は、単に企業がどうした、又は他に移ったプレイヤーがどうだった、と言う底の浅い問題ではありません。

私達は『何故企業やプレイヤー達はTRPGというホビーから離れて行ったのか』という事をこそ考えなければなりません。

そして、その為には目を背けて来た事に対しても改めて直視する勇気が必要なのではないでしょうか？

TRPGが巧い、という事を検証してゆくと、それはそのままこれまで見ないふりをされてきたTRPGの暗部に触れて行くことでもあります。しかし、目を背け、自分達に都合の良い事ばかりを考えていても、事態は決して好転しないのです。

私達はこれまで口に出して『あのひとはうまいゲーマーだね』と言う時と、プレイのテクニックの巧みさを語る時、無意識に違うニュアンスを持たせながら、同時にそれを意識しない様にしてきたのではなかったでしょうか？

そうでなければ、TRPGも例えば絵画やプラモデル製作の腕前や車の運転技術、コンピュータゲームなどと同じ様に『上手/下手』という言葉で説明出来るはずですし、その括りに対してそれほど抵抗を感じる事は無いはずです。

『あのひとは上手いね』という記述をした場合、貴方は『それはプレイテクニックが優れているという事だな』と解釈しないのでしょうか？

だから今回考えるのは『巧い』なのです。

『巧い』には『上手』に対する『下手』の様な断定的な反語は存在しません。それはこの『巧み』という言葉が

基本的に『評価する言葉』であるからです。従って、『巧い』人はその時点で技術的には上手と評価されるに足るものを持っており、更にその他に必要とされる要素（それが何であるかは今特集のなかでも考えて行きますが）を兼備している事が条件となってくるのです。

そういったみんなが認められる『巧いということ』を検証するのが、今特集の命題です。そして、『TRPGが巧いとはこういう事である』という共通認識を得る事によって、TRPGは始めて、趣味として語るに足るものになるのではないのでしょうか。

趣味である以上、楽しむ以上、胸を張って真剣に取り組みたいから、巧い事はとても大事なことだと私達は考えます。

何故『巧い』必要があるのか、一緒に考えてはみませんか？

■UMA I の定義

今回の特集では、色々な表現で『UMA I』ということが語られます。特集に入る前にその表現の定義をしておきましょう。

【巧い】：今回の特集テーマである、技術的に優れ、かつ人間的な豊かさ、柔軟さも持ち合わせる事。今特集では最上級表現。どちらかと言えば後者に重きを置いているために、必ずしも純技術的の評価ではない。

●用例：『彼は技術的には今一步のところもあるが、大変気配りが的確で良く皆を楽しませる巧いゲーマーだ。』

【上手い】：純粋にTRPGをプレイするにあたってのプレイング、マスタリングなどが技術的に優れていること。

●用例：『時間配分や状況描写がとてもし上手く、優れたテクニックを持っているのだが、人間的にもう一步なのが惜しい。』

【うまい】：上のどちらにも意味を限定しない場合、漠然としたイメージとしての用法で用いる。

●用例：『もっとうまいゲーマーになりたいなあ…』

【美味しい】：味が良い事。今回の特集中にあったら変換ミス。

●用例：『かあ一つ、美味しい！この一杯のために生きてるなあ〜』

貴方にとって 巧いゲーマーって どんな人ですか？

■文：三月

貴方は「巧いゲーマー（理想のゲーマー）」と聴いてどんな人を思い浮かべるでしょうか？ 少し考えてみてください。どうでしょうか？ 思い浮かびましたか？

貴方がどんな人を思い浮かべたか私にはわかりませんが、その人は間違いなく巧いゲーマーです。巧いゲーマーは十人十色違って当たり前です。TRPG は他のもの（スポーツなど）と違い、一人一人目的が違います。

- 美しいストーリーを作ることを目的にしている人。
- 効率よく勝つことを目にしている人。

様々です。目的が違うのですから目指すもの、つまり理想とするゲーマー像も違って当たり前です。よって、こういう人が巧いゲーマーなんだ！！ と押し付ける気はまったくありません。

この記事の目的は「様々な人の巧いゲーマー像を知ってもらい TRPG に関する視野を広げて欲しい」です。だからと言って固く考える必要はありません。こんな考え方もあるんだなあとと思いながら読んで頂ければそれで十分です。

それからこの記事は FORTUNE のアンケートを始めとしてホームページ 友人など様々の方の意見を元にして作りました。一人一人紹介する事はできませんが、深く感謝しています。

様々な人の様々な巧いゲーマー像

1、ゲーム知識とそれを利用する力がある人

TRPG には多種多様なルールがあります。

そのゲーム知識を悪用するのではなく、上手に使いこなせたらカッコ良いですよ。

2、表現能力が優れている人

TRPG は幻想的な空想力が大事なゲームです。

よって、自分の空想を 120%相手に伝えられたら素晴らしいプレイなのではないでしょうか？

3、現状を正しく分析して、その場にあった柔軟な判断ができる人

現状を捏造して行動したり、現実を放棄することは容易です。

現状を受け入れて、今自分にできる最大限の事をする。簡単なようですが難しい事です。

4、他のプレイヤーを納得させる力がある人

自分の意見をひたすら押し通したり、相手の意見を無視したりするのではなく相手の意見をしっかりと受け入れ、その上で自分の意見を相手に納得できるように言う事ができる、または相手の意見を素直に取り入れる事ができる。

当たりの事ですが、大切な事だと思います。

5、分かりやすい説明ができる人

説明とは言葉だけでなく、ボディランゲージや小道具

TRPG
の
法則

冒険論

危機のない冒険などない。危機感のない冒険者がいるだけだ。

の使用も含まれます。

TRPG は会話でプレイが進んで行くものですから、他の方々に自分の考えが正確に伝わらなくては困ってしまいます。

基本的なことですが、これがしっかりとできる人は案外少ないです。

6、コミュニケーションが上手な人

自分だけが楽しむのではなくみんなを楽しませ、かつ、自分も楽しむ事ができる。そんな人とプレイできれば楽しいですね。

7、向上心がある人

最初はみんな下手、それは当然のこと。それを開き直ったりせず、巧くなろうと努力する事が大事だと思います。

8、マナーがしっかりしている人

言葉使いや外見などはもちろん、他人の出番を奪わない、自分勝手なプレイをしないという事も含まれます。

TRPG は多人数でやるものですから、他の方々に迷惑を掛けないのは巧いゲーマーに最低限必要な事ではないでしょうか？

筆者の考える巧いゲーマーとは

筆者は巧いゲーマーを、考える事のできる人だと思っています。

例えば、ファンタジー世界で冒険者一行が腹をすかした一匹のクマに襲われ、ほとんどの人たちが「戦う」を選択している中、一人だけ「携帯食（乾燥肉）を投げる」と言った人がいました。この人は巧いゲーマー（プレイヤー）と言えるのでしょうか？

私はなんとも言えないと思います。ほとんどの人が「襲いかかってくる生き物」＝「戦闘」が当たり前だと思っている中、この人は「腹をすかした動物」＝「食事をやる」ということが当たり前だったのかもしれませんが。つまり考えていないという点においては双方とも一緒なのです。（もちろん考えた結果、「携帯食（乾燥肉）を投げるしかない。」と結論に達したのならばそれで良い。もちろん「戦う」を選択した人も考えた結果の結論ならば良い）

TRPG は考えるゲームです。決して正解をなぞるゲームではありません。

美しいストーリーをつくるのが目的なら、以前より美しくするため考え、効率よく勝つことを目的にしている人なら、以前より効率よく勝つ方法を考えれば良いでしょう。

この記事の本当の目的

「様々な人の巧いゲーマー像を知ってもらい TRPG に関する視野を広げて欲しい」と前文で書きましたが、本当の目的ではありません。本当の目的は「様々な人にとっての巧いゲーマー像を知った上で、改めて巧いゲーマーとは何なのか考えて欲しい」です。色々な意見がありましたよね。ゲームに関する事から人間性に関する事まで。最初に言ったとおり、どれが正解ということはありません。人それぞれ違って良いです。（もちろん巧いゲーマーなんてないという意見でも）

大事なのは自分自身で考えた結果、行き着いた結論である。という事です。

思い込みでもいけませんし、××が言っていたからというのはいけません。自分で考える事が大事なのです。そして、自分で考えて出した結論には自信を持ってほしいのです。

それが貴方の貴重な財産になるのですから。

『うまい』が一番！

～評価する、ということをも再評価しよう～

みんな口を揃えて『TRPGは評価することが難しい』と言いますが、本当にそうでしょうか？ 又、それは何故でしょうか？ この機会を借りて、改めてTRPGを評価するという意味を考えてみたいと思います。

今回の特集のメインテキストとなりますのでいささか長いですが、どうぞお付き合い下さい。

■『何故評価してはいけないの？』

TRPGの上手い、下手について、評価が難しいという事については以前から色々な理由が挙げられてきましたが、私達ゲーマー自身の中にも、『評価する事』『評価される事』に対する抵抗感が根強くあるのも又事実でしょう。それはなぜでしょうか？

●『評価されたくない！』10の理由

- 1：評価する人が自分よりうまいか分からないので嫌！
- 2：評価の規準があいまいなので嫌！
- 3：評価されてもメリットがないから嫌！
- 4：ゲームを通して自分自身を評価されるようで嫌！
- 5：勝負がない筈なのに評価されるという矛盾が嫌！
- 6：自分のやり方を評価される筋合いは無いから嫌！
- 7：自分で思うより低い評価しか得られないかもしれないから嫌！
- 8：評価することに意味があるとは思えないから嫌！
- 9：誰が何の権利で評価するのか分からないから嫌！
- 10：とにかく 何につけても評価されるのが嫌！

●『評価したくない』10の理由

- 1：自分も評価されたくないから他人も評価しない。
- 2：評価する必要は無いと思うから評価しない。
- 3：他人と自分で規準が違うから評価しない。
- 4：人を評価する程自分に自信が無いから評価しない。
- 5：評価して人間関係がまずくなると困るので評価しない。
- 6：評価する、という責任を負いたくないので評価しない。
- 7：評価してもメリットが無いので評価しない。
- 8：ゲームの評価をするつもりが相手の人間性を評価してしまいがちなので評価しない。
- 9：評価すると相手が怒りそうだから評価しない。
- 10：とにかく、何につけても評価するという行為自体が苦手。

つまり『うまい』であれ、『うまくない』であれ、評価するという事はその評価に対して責任が発生するという事です。そこに何らかのガイドラインや評価基準、目に見える優劣が存在していればそれに則った事と言えるかもしれませんが、そもそもそれ自体の定義すら曖昧なTRPGにおいては評価の基準は自分自身の感性に頼る他はありません。

その責任を負いたくない、又、明確化された基準が無い以上自分にとって不愉快な評価には従いたくない、という心理が働いているのが読み取れるでしょう。

誰だって『貴方は自分で思っている程ゲームがうまいですよ』等と言われれば、相手の胸倉引つ搦んで『何を基準にそんな事言ってるんだ！？ そう言う位なんだからお前は俺よりうまいんだろうな！』と噛み付きたくもなろうと言うものです。

■『評価する』って何？

今特集の為の一種の意識調査として、うまいということに対する一般的な認識を推し量るためにいくつか事前調査を行いました。

結果はおおよその予想通り、『コミュニケーション能力』や『表現力』や『フレキシビリティ』といったテクニックが全般的に優れていることが【うまい】という事だとするか、技術以上にそれを運用する『人間性』の問題にも踏み込むことだから、軽々しく評価したり他者が口出しすべきではないと捉えているかのいずれかに大別でき、更に評価の基準が無いために評価自体が出来ない、とする意見が残りを埋める、という形になりました。

先の20個の『理由』と上の結果から導かれる『ゲーマーの評価恐怖症の法則』は次の様になります。

- 1：TRPGには人間性が出るのでゲームの評価は人間性の評価に繋がる。
- 2：人間性の部分を除けば、技術的な問題は一側面

でしかないのでそれだけで評価は出来ない。

3 : ゲーム技術についてはともかく、人間性を評価されるいわれは無い。

4 : 従って、ゲーム技術以外の評価は出来ないし、技術の評価だけでは正しく評価したことにならないので評価は不可能であるか、意味が無い。

一見至極もっとも聞こえますが、本当にそうでしょうか？

他者に評価されるのに抵抗があるのなら、自己評価をすれば良いのでは？自分の経験と照らせばそこそこ公正な評価が出来るのでは？

それには、こういった答えが返ってきます。

1 : 客観的な要素を持たない自己採点は思い込みでしかない可能性が大きいので意味が無い。

2 : 共通の基準が無いのに採点しろと言われても無理。

…なるほど、ここまで『理由』があると評価しない、出来ないと言うのも無理無いことという気がしてきます。では視点を変えてみましょう。

■何故評価する必要があるの？

実際これが今回のテーマに対する最もポピュラーな反応かもしれません。自分達は今のままで充分楽しくやっているのに何故わざわざ評価などしなければならぬのか、そもそも TRPG は『勝敗の存在しないゲーム』だったはずなのに…

それでは、その理由を検証しましょう。

まず、『評価』という言葉自体の定義ですが、評価する、と言うことは『問題点や欠点を明らかにする』ということと同義ではありません。むしろ『良い点を正しく見出す』というプラスの方向性を持っています。

今回の特集が『上手いではなく巧い』であるように、この評価という行為も良い、悪いを明確化するためのもの以上に、それぞれの中にある『巧い』要素を浮き彫りにするために必要なものであり、従って批判的なものではありません。つまり、『人間性を否定される』云々と神経質になる必要は無いのです。

又、正しい評価が行われぬという事は、がんばっている人からやる気を奪うということにも繋がります。つまり、上手くない事を挙げつらって誰かを非難したり、

吊るし上げたりというネガティブな発想ではなく、うまい人をきちんと認める事によって、自分に足りない部分を模索したり、良い部分をより積極的に伸ばしたりして一層の成長を図るための指針として『評価』は必要です。

さらに、うまい人、うまくなるうとしている人と特にそういった自覚を持たずに何となくやっている人はお互いの為にも明確に区別されなければなりません。

何故なら、TRPG への接し方、楽しみを見出し方としては『向上心を持って積極的にうまくなるう』とする事も『程々にプレイを楽しむ』事もそれぞれのやり方であり、どちらかが間違っている訳ではないにも関わらず、この両者をひとくくりにして同じものさしで計ろうとした時、お互いやりにくい相手として互いが『否定すべき対象』になってしまうからです。こんなことをしても互いに不満をつのらせるばかりで何のメリットもありません。(ただし、それは『一緒にゲームをすべきではない』という意味での区別ではありません。)

それぞれが、それぞれの熱意や楽しみ方に合わせて適切な『住み分け』を行う為にも『評価を受けたい人は適切な評価を受けられる環境』が必要なのです。

余談ですが、これまでは『●●なゲーマーは駄目だから、××なプレイはいけぬから、そういう事をしないように上手くなるう』という文脈で、うまくなるということが語られてきました。しかし、その方法論では前述のような平等な『住み分け』ではなく、優位/劣位による『差別』になってしまいます。これが現在も多くのゲーマーが潜在的に忌避する(一部積極的に推進するグループもあるようですが)『評価をしない理由』の根源にあるのではないかと思います(いつも一緒にゲームをする仲間をそういうモチベーションで切り分ける訳にはいきませんからね…)。

そういった否定的な方法論から自由になって、肯定的な評価を行い、お互いにお互いの良い面を積極的に認めてゆこうというのが今回の『評価の再評価』なのです。その評価に対しては、誰もこれまでのように神経質になる必要はありません。又、今プロだからうまい(ハズ)、はじめたばかりのビギナーだから下手(なハズ)といった見方も通用しません。純粋に『楽しませているか、楽しんでいるか』だけが基準なのです。

もし、この新たな評価を恐れる必要があるひとが存在するなら、それは実際巧い要素が乏しいにも関わらず、さまざまな虚構や虚勢で巧いゲーマーだという『イメージ』を売ってきたひとでしょう。

■評価する事される事

さて、ここまでは評価という行為の枠組みを捉え直してきましたが、ここからは評価される事に対するアレギー（過剰反応）の原因をもう少し考えてみましょう。

素直に評価されることが出来なければ意味が無いからです。

評価のための基準となるものは TRPG の場合多くはそのひとそれぞれの主観、つまり『自分から見てうまいか否か』です。TRPG に（例えば将棋やボードゲームの様な）ゲームとしての勝敗の概念が存在しない以上、本来評価するためにはそれだけの基準があれば十分なのですが、それはそのまま『自分も他の人達を楽しませているか』という非常にシンプルな評価を受けるという事に他なりません。

この時大概のひとは『自分と比べて』という要因を意識しないようにします。それは、自分自身以上の存在を自分から認める事への抵抗による無意識な自己防衛ですが、それによって多くの場合『あの人はうまいね』と言うときに何かひとつの要素（例えば状況描写とか、ロールプレイとかシステム運用とか…）を取り上げて誉め、言外に『それについては確かにそちらの方が上だけれど、様々なファクター全体として見れば大体自分と一緒にくだない』という認識を匂わせることがままあります。

先に挙げたように、TRPG スキルの優劣が人間性にも及ぶと考えている限り『負けを素直に認められない』為、だからこそ必要以上に評価基準にこだわったりするのです。

自分が誰かよりつまらない人間だ、と言われているような気がする為、そうではない、と思う理由が必要な訳です。

見落とされがちですが TRPG というゲームは基本的にサービス業です。GM もプレイヤーも自分自身が直接楽しい事以上に『参加者全員が楽しめるゲーム』をつくるという大前提のために全力を尽くすものです。

自分が楽しむために他の参加者に協力してもらっているものではないのですが、世の中その点を誤解しているひとが多いのも又事実で、この誤解から『TRPG の目的は楽しむ事で、自分は十分楽しんでいるから自分はいまいいゲームであり、楽しめないのは他の参加者や GM の楽しむため、楽しませるためのスキルが低いからだ』といった様な事を言うひとも出てきます。

この見地からいけば自分以外の参加者は『自分を楽しませてくれる』ための存在であり、言うなればコンピュータゲームのソフトとハードの様な感覚となるため

に、評価も自然と『性能評価』的なものになります。その結果『自分はソフトとハードを十分使いこなして楽しむ事が出来る』という一種の自信を持つようになり、『自分よりうまいひと』の存在を、使いこなすスキルの優劣（対戦格闘ゲーム等の強さに対する認識に近いものがあります）としてしか捉えられないというケースも珍しくありません。

もちろん誰でもこんな勝手な評価をされたらたまったものではありませんから、評価される事に抵抗を抱きま

■評価の方法

先の 20 の理由をはじめ、ここまで挙げて来たような数々の要因を見るにつけ、『実際評価って不可能なのでは…?』という気がしてきた方も多いのではないのでしょうか？

確かに、勝敗も、明確な基準も存在しない TRPG に於いて評価という行為は非常にデリケートなものですから、簡単とは言い難いものです。しかし同時に決して不可能ではありません。

実際に評価を行う場として最も簡単なのはやはりゲームが終わった後の反省会で、この場なら多少の事も『今日のゲームの中では』という前提を付ける事によって遠慮なく言えてしまいます。

お互いに評価しあう機会の少ないゲーマーにとって、プレイ後の反省会はほぼ唯一客観的評価と主観的な評価を摺り合わせる事が出来る場であると言え、更にコンベンション等で色々な人とゲームを共にする事で様々な『自分についての評価』を聞く事が出来ます。（余談ですが、この点だけを取っていてもコンベンション等への積極的参加やプレイ後の反省会といったものが『巧くなる』ために大変役に立つということが分かってもらえるでしょう）

その上で、最も大切な事は『評価を受け入れる姿勢を持つ事』と『問題点を克服する努力をする事』です。

『俺のやり方に文句があんなら聞いてやっから言ってみろよああ! ?』という雰囲気や身体中から噴き上げている人や、何か言われる度に『うへん、それはねえ、僕の性格の問題だから直しようがないなあ。まあ、意見として聞いてはおくけど…』等と逃げてしまう人が相手では誰だってまともなディスカッション等できようはずがありません。

『そんな事言わなくても分かっているよ』という意見もあるかもしれませんが、ここまで延々と述べてきた評価が難しい理由の大半はこの2つが出来ない事に対する言い

訳として挙げられてきたと言っても過言ではないのです。

1回1回のゲーム毎にきちんと意見を聞いておけば、周りから見た自分の評価というものも大体把握出来ると同時に他の人に対する評価も聞く事が出来ますから、先に挙げた『ギャップ』を恐れる事も無くなりますし、自分のうまさの位置付けも分かってきます。

しかも頻繁にチェック&トライを繰り返す事によって無理なく苦手分野も克服して行けるでしょう。これはある日思い立って自分のプレイスタイルを全面改造する、などというよりずっと簡単で効果的です(それこそ『夏休みの宿題』や『ダイエット』、『公文式学習法』等、例の枚挙に暇が無い程です)。

そもそも『勝敗が無い』のがTRPGなら、お互いに『この部分は自分よりうまいな』と思う部分を教われば良いのではないのでしょうか。教わるべきところが多ければ、きっとその相手は自分よりうまいのです。

同時に『ここはうまいね』という評価を受ける事によって自分の得意分野を自覚し、自信を持って伸ばして行く事も出来るようになります。

TRPG自体、メンバーが集まらなると出来ないものですから、一部の学生さん等を除けばプレイの機会自体そう頻繁にあるものではないでしょう。だからこそ、1回づつのプレイを大切にしたいと思えます。とは言え毎回気合を入れた反省会をやるのは大変ですから、馴染みのメンバーなら単純に遊ぶ時と、ゲーム後にディスカッションをやるつもりでプレイする時とメリハリを付けるのも良いでしょう。

TRPGとコンピュータRPG最大の違いは、そうしてゲームを通じてプレイしている人間自身が考え、努力して行く事によって成長してゆける事にあります。1人で考えるよりも何人かで考えた方がずっと大きな成果を得られるのです。コンピュータRPGではキャラクターはそれこそ世界を救える程に成長しますが、プレイヤーは何も変わりません(それでそのゲームの楽しさや興奮は何らスポイルされるものではありません)。

みんなで楽しみ、皆で考える事にTRPGの神髄があります(元は集団カウンセリングですから…)。

自分自身が成長し、人との関わり合いの中で変わってゆく事を肯定出来るひとがTRPGが巧くなれるひとです(同様のテーマを掲げているTRPGシステムもありますが、こちらはプレイヤーの問題だけに、独り善がりの『変わったつもり』は通用しません。周りがそれを認めなければ無価値無意味なのです)。

これまで背を向けられてきたTRPGに対する評価ですが、巧くなるのにこれほど簡単で有効な手段はありません。是非積極的に活用したいものです。

さて、最後に、こうしてお互い正しく評価しあい、研鑽しあう為にはそれ相応のメンバーが必要になります。実際巧くなるために最初にしなければならない事は、一緒にうまく行こうという目標を持ってくれる仲間を1人以上見つける事です。自分1人やる気でも周りに全くその気が無ければどうしようもありません。

実際これが現在のTRPGで最も大きな問題であり、今回この本でこういった特集が組まれた理由でもあります。うまくなりたいと思う人は知識を蓄えたり、リプレイを読み漁る以前に、まず良い仲間を探すことに全力を傾けて下さい。

(この問題については又機会を改めて検証してみたいと思います。)

貴方もお互いに気持ち良く評価しあえる仲間と巧くなってみたいと思いませんか？

その時に味わえるであろうもっと楽しいゲーム(巧くなることによってゲームが一層楽しくなる事は保証します。何故ならその為にこそうまくなるのですから!)のためにもっともっとうまくなりたいと、私は思うのです。

参考として今回のサンプリングに使用したアンケートの設問を掲載します。

『巧いゲーマーになろう』アンケート

■貴方は『TRPGの上手・下手』は存在すると思いますか？

■それは、相対的なものだと思いますか、絶対的なものだと思いますか？

●上で『相対的』と答えられた方、その基準は何ですか？

■貴方がゲーマーとしての技量を判断する基準は何ですか？3つ挙げて下さい（順不問）。

■貴方が巧いゲーマーに必要なと思う要素は何ですか？（いくつでも）

■貴方は、巧いゲーマーになろうと心がけたり、努力していますか？（いるにせよ、いないにせよ）それはなぜですか？

■上で『いる』と答えられた方は貴方がそのためにしている、気をつけている事は何か？

■貴方自身の理想と比較して自己のレベルを以下の項目に則って採点してみてください（この結果は非公開にしますので安心して御回答下さい。）各項目10点満点です。

- 表現力
- ルール運用能力
- 他者の話を聞く
- 柔軟性
- 積極性
- 公平性
- 他者を楽しませる
- 自分から楽しむ
- 洞察力
- その他、『自分の売りはこれだ！』というファクターがあれば

■上のチャートで『巧い』という事を計れると思いますか？又、それはなぜですか？

■貴方は『巧い』と感じたゲーマーと出会った事がありますか？又何故そう感じたのですか？

■ゲーマーを『巧い』という面から評価したり、賞賛する事に意義があると思いますか？

