

■ TRPGやそれを取り巻く環境などについてあなたの思うところを自由に書いてください。

○安い(文庫版)ルールブックきえましたねー。
 貧乏な中学生とかなかなか入ってこれなくなっちゃうんじゃないでしょーか。
 ソードワールドとかガープスは簡易版とかでもいから文庫版ルールがホシィツ☆○(> <)○☆○(> <)○☆ホシィツ
 コンベンションのときなんかも便利なので・・・

○コンベンションなどでよく見かけるのだが、マンチキン行為やシナリオ崩壊行為をするPLを未だに見かける。さらに、その様な人に限って自分の行った行為の重大さに気づいていない。
 どうしてもこのような方に言いたいのは、TRPGは1人の遊びではなく、みんなが共有して遊ぶものだとすることを今一度確認していただきたいということ。自分だけが楽しいTRPGは、時間が経つにつれ自分にとっても相手にとってもただ虚しい時間を過ごしたに過ぎないことはわかっているはずなら尚更である。

○TRPGシーン自体が、おたく文化社会の中に埋没してしまっているように見え、それが歯がゆくてなりません。TRPGの本質であるコミュニケーションは、この世のほとんどの人がその能力を持っており、一般の人なら誰でも、と言っているほど多くの人々が、それに成功すれば楽しくなれるモノのほずです(もちろん失敗すれば不快になり、ゆえにそれ自体を拒む人もいるでしょうが)。
 それがなぜ、そのプレイヤーがエキセントリックだと思われなければならないのでしょうか?誰にでも出来る訳ではないのは、コミュニケーション一般と同じではないでしょうか。
 言語とは文化である、という話を聞いたことがあります。それを拡大解釈すれば理論上、「ビジネス用語によるビジネスRPG」や「TV業界用語による番組制作RPG」や「野球用語による野球RPG」や「ロック・スラングによるR&RRPG」なども可能なはず。つまり、すべてのジャンルの趣味層にアピールできる一般性が、TRPGにはあるはず。 「おたく用語によるオタクRPG」だけにしてしまったら、その可能性を極端に制限してしまっていることにならないでしょうか?

○鹿児島での実感を書くなら、温度差がかなり広がっているように感じています。これは、作る側、プレイする側の両方です。

作る側で言えば、きちんとしたものを作って売ろうとしている人がいる一方、昔のTRPGブーム、ゲームブックブームの時の意識のままに「アニメの設定資料を流用したデータに書き下ろしイラストを付ければ、ファンが買うだろう」程度の認識しかない作り手がいるように思えます。どこの出版社の作品とはいいませんが。

プレイする側も、新人開拓、技術アップ……といった具合にきちんとやろうとしているところがある一方で、「仲間内でプレイしたいので、新人は来ないで下さい」という態度のマスターや、「先輩がやれといったので、仕方なくやってます」というコンベンションもあり、その格差が気になっています。
 もちろん、前者と後者ではコンベンション参加者の満足度に雲泥の差があります。

幅が広いことは良いことではあるのですが、この温度差、方向性の差は対立の火種でしかないと思います。

○とりあえず、今までRPGを遊んだことない人をなんらかの手段でとりこみたいと思っています。
 #個人レベルではいろいろ画策しています。
 また、できるだけ同じ人とだけ遊ばないようにしています。さらにぼくがいろんなところで知り合った人をぼくをパイプに、知らない人同士の交流ができればと考えています。
 #これも個人レベルですね。

○正直なところ、TRPGはインターネットに救われたと思う。
 まだまだいろいろな事がインターネットを通してできると思うのでWeb環境の充実が望まれるとともに、今後TRPGを知らない人間にいかにかTRPGを宣伝していくかが重要だと思う。
 TRPGと関係の無いところでの、嫌がられない、興味を持たせる宣伝方法がほしいところ。
 個人的にはナイトウィザードの試みて成功しているのかどうか知りたいですね。

○いつも楽しく明るくできればそれでいいと思います。

○今TRPGを遊んでいるユーザの嗜好“だけ”に合わせていても先細りではないでしょうか。
 じゃあ何に合わせればいいんだ、という問いに対する答えはまだ用意できていませんけど。
 現状は例えば、専門店街なのにそこにはなぜか数店舗しかなくて、それでもいちおう中華料理店もフランス料理店も和食店もある割には、「中華料理店には中華料理の好きな人しか来ないから」と言いながら、どこもこぞって隣の店と似たような特設メニューを増やそうと躍起になって、結果ファミレス化しているような、そんないびつさを感じます。
 重要なのはむしろ「中華料理を好きになってもらえるようにすること」なんだろうと思いますが、元々中華が好きの人ばかりを相手にするうちなら、そんな苦労を意識せずに済んでいるのかも知れませんが。
 ただ、そこから一步踏み出す気があるとすれば、そういう殿様商売では先が続かないと思います。
 ニーズは読むと同時に創るものなのですから。

○新しいシステムが発売されても批判しか述べようとせず、古くからあるシステムだけを評価しているレビュー記事が見られるが、古くから版を重ねてきているシステムの完成度が高いのは当然の事であり、それと新しく発売されたシステムとを比較する事自体に無理がある。

旧来プレイヤーは偏見を捨て、もっと新しい世代のシステムやプレイヤーを受け入れていくべきではないだろうか？

○歳を重ねても、気楽にTRPGを続けることができる環境ができると良いと思う。

○TRPG体験者（しかも中級者以上）のみをターゲットにしている今の市場が続く限り、業界に明るい未来はないでしょう。

あと、悲観的な観測しか吐かないベテランは隅っこに行ってお手洗いに行こう。少なくとも、一生懸命どうにかしようとしている人間の前でそういう台詞は吐くな。本人も気付かない振りをしてるんだから。

○TRPGを遊ぶ、いわゆるゲーマーの閉鎖性やオタク性が、数年前のブーム時からほとんど変わっていないことが驚きであり、悲しくもあります。

一つの趣味としてTRPGを自分の中で消化していかなければ、いつまでたってもTRPGは市民権を得ることができないのではないかと危惧してやみません。

個人的には、市民権を得るか？得ないか？は、正直どっちでもイイと思ったりもしますが、少なくとも、自分の好きなことは好き、楽しいことは楽しい、と肩肘張らずに言える時が来るとイイですね。

○インターネットの普及でだいぶ環境が変わってきたような気がします。いい意味でも、悪い意味でも。

もっともインターネットの影響を受けたのTRPGに限った話では無いとは思いますが。

○新しいシステムをどんどん増やしても、一つ一つが練り込まれていて深いものでないと、すぐ飽きられるだろうし、出しても意味が無い。そんな信用のおけないゲームが増えると、TRPGはその程度のもので、すべてが否定される気がする。

今、TRPGを知らない（興味が無い）人たちにも受け入れられるようなゲームがあると良いんですけどねえ…。TRPGを知らない人でも、RPGはやるって人もいるんだから、TRPGにハマる要素はあるはずなんですよね。もっと自然にTRPGができるように、世界に楽しさが広まると良いですね。

○TRPG/BG/TCGがもっと認知され、またお互い協力しあうべきだと思う。

○オンラインゲームやトレーディングカードゲームと明確な差別化をしなければ、かつてRPGがシミュレーションゲームにしたことと同じことが起こる。

○ORPGに対するそれぞれのイメージが違いますよね。ある人は演技がしたくてそのためにはルールを無視する。ある人はルールを厳格に適用して、演技を極力抑えようとする。

その中間の人たちも多いけど、皆自分こそが正しいと主張するばかりで、ただでさえ少ないRPG人口をさらに小分けして間口を狭くしている。

自我がないのは困るけど、人に合わせようとしなくても誉められた態度ではないと思います。

こういう楽しみ方もあるんだなと受け入れることも大切なのでは？いろいろな楽しみ方を知ること自体、面白いですからね。

○もっともっと知ってもらいたい。

○最近ではニューリリースも多いし、良好だと思う。

○新しいメンバーを募集した時に、女の子が多いのを目をつけて、ナンパ目的でメールをくれた人がいました。

そういうのって、スゴク迷惑!!!男の子も女の子も仲良くセッションしたいだけなのに。もちろん、その方には容赦無く鉄槌を下しましたが、混成サークルだからって、勘違いして欲しくないです。

○一時期に比べメーカー側のサポートが格段に悪くなっているという現状がある。

しかし、そのこと自体は、ユーザー側の活動に原因があると思われる。TRPGはコンピューターゲームなどとは違い、サポートがなくても基本的には活動できるジャンルであるはずなので、ユーザー側が充実した活動を行おうとする意思が必要だと思う。

実際、今の私の居住地区では同人イベントなどでもTRPG関係の出展が見られない。

○非常に厳しい現状ですが、打開の方向はあると思います。特に空前のファンタジーブームを利用しない手はないでしょう。

○まだTRPGを知ってる人が多いとは言えないので、もっと広く知ってもらうための広報活動をするべきだと思う。

○まだ30年も経ってないジャンルだから、今フィットしていると思っているシステムもこれからどうなるか分かりませんが、最近の新作出しっぱなしの環境は「じっくり遊ぶ」というスタンスに向いておらず、その「フィット感」をつかめないままに新作に手を出すというような環境にあるとおもわれます。

自作シナリオにしても、システムが多い分だけネタが減っていきますし(^_^)

「フィット感」を感じてファンになるのが難しい環境では、そのゲームのサプリメントを出すよりは新作を出した方がいいと、製作者側も思っているのかも知れません。

が、業界にパワーをつけるためにも、ユーザーのほうもがんばらないといけませんね。

〇わいわいとしゃべりあい、サイコロを転がして、また騒ぐ。参加している人は楽しくても、端から見ると…。TRPGに関する認知度を増やす術を考えなければならぬと思う。

〇未だ他の趣味よりも低めに見られている感がある。
今が一番辛い時期で、これを乗り切れるかどうかで消えるか、1ジャンルとして存続できるかが決まるような。

〇いまだ趣味として、一般に理解されていないところがあると思う。

〇どーしてTRPGプレイヤーというのは、ロールプレイを通して自己の研磨がなされることが無く、悪性のオタクが増えつづけてるのかなー、というのを常々疑問に思ってます。
誰か心理学に詳しい人、検証してくんないかな。

〇世間体・心の狭いゲーマーが多いのが残念かと。

〇学校ではTRPGを知っている人はほとんどいないので、放課後仲間と残ってTRPGをやっていると、それを見た人にはやはり変な目で見られてしまいます。
おかげで友人には自分は帰宅部だと言い張っている状態で、やはり偏見は辛いですね。

〇TRPG発行元が余り無いことは良くないのでは？と。

〇今ようやく盛り返してきた、この第二次とも言えるTRPGブームは非常なもろさの上に成り立っています。今またかつての衰退期に陥らない為にも、我々は気をつけねばならないと思います。

〇似たようなシステムばかりが次々と発売される事がプレイヤーがRPGから離れる原因なのではと思う。
数は少なくとも、長くプレイできるシステムがほしい。

〇TRPGの存在を知っている人がとても少ないように思います。

知っているかどうか聞くと、大体の答えが「なにそれ？」となるのがかなしいです。

TRPGをやる場所が少ないと思います。友達の家で毎回やるのは家の人のことなどを考えるとちょっとできませんし、今は学校でやることができますが、卒業した後はどこでできるのか不安です。

〇なんだか年を重ねてゆくともったくの初対面の人に対する評価が辛くなってしまい、コンベンションなどに行き辛いです。

また、参加者を見ていると本当にコミュニケーションを必要とするゲームをしてきた人だとは思えないような方もいて、とても悲しくなってしまいます。

〇もう少しTRPGをサポートする雑誌や企画があればいいと思います。

〇僕はTRPGの全盛期も黎明期もよくは知りません。身内でプレイしていたために、業界全体の潮流とは隔絶されていたためです。

それでも、僕は僕なりにTRPGを楽しんできましたし、自分の環境にも満足しています。TRPGと出会えたことに感謝しています。

コンベンションの回数、システムの充実、サポートなどはTRPG人口が増えるに従って、良い方になっていくものだと思います。作る側の層も、TRPG業界全体が広がれば厚くなり、才能ある人が出てくるでしょう。

僕達は力のないサークルですが、自分達なりに活動していくつもりです。

〇あまり良いとは思いません。

まず、ルールブックが高すぎます。
文庫タイプのルールで入門した私にとって、5000円近くのルールブックは高く見えて仕方ありません。
文庫サイズでページ数を多くしたり、分冊してもいいので安くして欲しいです。

値段は新規参入者の妨げにもなっているような気がします。

〇どれだけ面白いかってことだけでなく、参加のしやすさも目指さないとなかなか人は集まってはくれないんじゃないでしょうか、「面白そうだな、でも大変そうだ」って人は大勢いると思います。

ふれば面白いはわかって頂けるとおもうので、色んなかたにふれる機会を増やしてほしいです。

〇TRPGの性質上、独りでは出来ないので、ショップや、会館などで定期的にコンベンションが開かれるようにはしたい・・・かな。

〇The obstacle over the spread of TRPG is current social environment.

〇人が集まって騒ぐ、しかも長時間かかるのでなかなか場所の確保が難しいとおもう。これから通信環境がととのってオンラインでセッションできるといいと思います。(今おこなわれているようなものではなくテレビ電話のイメージ)

〇ある意味安定はしているかもしれない。でもとても低いレベル(振興度合い)。

〇新人さんや、自分の技術に不安を感じている人に対して、お手本としてとりあえず薦められる確たるスタイルが存在せず、規範があまりにも曖昧模糊としていることが、TRPGをなんだかよくわからない怪しげなジャンルにしてしまっているような気がしています。

新人が定着せず支持層が薄くなれば、サービスも商品も期待薄になってしまいます。

〇・・・よくコンベやTRPG系HPの掲示板等で、システムがどうのこうのという話を聞きますが、私はそうは思いません。

どんなに優れている、というシステムでも運用する側の人間次第で面白くもつまらなくもなるものだ、と言う事を体験してまずんで、前述の通り、人の側の意識向上（例えば、GMなら「皆を楽しませよう」という意識）が必要だと自戒の念をこめて、言いたいと思います。

（独りよがりな意見かもしれないので恐縮ですが…）

だって、このTRPGって好きですから…。

〇もう少し、今のプレイヤーの態度を直さないと（^^;）大声で飯などを食っているときにTRPGの世界の話を読まれると恥ずかしいです。

これがTRPGへの偏見になってるかもしれないかもせん。

〇最近のシステムはキャラメイク時間、セッション時間が長くなる傾向が進んでいるので、もっと気軽に、45分で遊べるTRPGがあれば、昼休みとかでも遊べるようになると思うのですが。

〇個人的見解なのですが、TRPGゲーマーには閉鎖的な人が多いような気がします。

自分達の仲間内、あるいはサークルなどで固まって、外の人たちとの交流をおろそかにしている人が以外に多いのではないのでしょうか。

私は身の回りの環境が恵まれているのであまり気にならなかったのですが、友人達の話を知ると一見さんお断りのサークルや、「趣味が合わない」の一言だけで対立するサークルがあったり、あるいは他のサークルやゲーマーを誹謗・中傷している人のことをよく耳にします。

確かに、趣味・嗜好の違いから受け入れることの出来ない人もいそうですが、それでもゲーマー同士、サークル同士の交流を大事にしていきたいと思えます。

そうでなくともTRPGは特殊な趣味として捉えられがちで、知らない人には理解されにくいので、もっと社会的にならないといけないのではないのでしょうか。

〇都心部であれば問題は少ないが、問題状況が発生した時に相談できる場所がない。

新しく始めようとする人のための受け皿がない。

〇中高生の愛好者が激減して久しいので、コンベンション参加者の高齢化進行が、割と深刻な問題になりつつある。そういう私もエルダー種となってしまう。

〇まず時間ですね。結婚してまずから。なかなか個人的な時間を持つのはつらいですね。

かといってWeb上では顔が見えづらいので参加しづらいです。性格がもともと消極的ですし。（^^;）

かみさんを巻き込めばよいのでしょうか、参加者は2人が限界です。

〇現状のままでは未来は暗いといわざるをえないでしょう。そしてその環境の改善が絶望的に難しいとも思っています。

〇今年に入ってTRPG仲間もできたのですが、昔の仲間は広範囲に散らばっていたり音信不通になっていたりと、なかなかプレイ人数が集まらないというのが現状です。

最近TRPGも下火になってきているせいか、今の状況は厳しいと思います。

〇RPGバブル（94年あたり）を懐かしむ動きについて、自分は否定的である。商業ベースで売れないからと言ってRPG人口が減ったわけではない。潜在的なRPGファンは存在するはずなので、その人たちを引き込む環境作りをSNEや、FEARのような企業がやるべきである。

〇東京など、大都市中心だけでなく、地方にもプロの方達が広がって、輪を広げてほしい。

〇目は口ほどに物を言わない。
ので伝えたい事があるならば言おう。
TRPGのTはトークのTだ。

〇海外のシステムがめったに翻訳されないのは残念ですが、一時期の、ジャンル全体が決定的に死に体だったころは脱しているように見えて、死に体だったころにプレイをしていなかった身としては、時間は過ぎていたのだなあ、いろんな時期を乗り越えてきた偉い人たちがいたのだなあ、という感嘆に暮れるほかありません。

〇最近、出版という観点から見ると業界の勢いは増しつつあるように思える。

ただ、（悪い言いかただが）所詮はニッチ産業であり、限られた人々のためのホビーであると思うので、業界に過大な期待はできないと思う。

現在はネットという非常に便利なツールができていますので、これを活用して小規模ではあるが強固なネットワークを作れば、一つのホビーとして堅実に生き残っていけるのではないかと思う。

〇はっきりいってマイナーだと思う。
カードゲームや、オンラインゲームに近いところがあるにもかかわらず、上記のものを知っていてもTRPGを知らない人が大多数。

ネットプレイなどで新しい方法などもでていますが、あまり広まっているとはいえないと思う。

よっぽど何かが無ければこれからも「TRPG環境全体」は何も変わらない気がする。

刹那的に「面白い」のではなく、あとで戦略や戦術、交渉や展開について反省し、次回のプレイに活かせる様なセッションやシステム、環境を充実させたい。

○漠然とではあるが、世代格差が広がっているような気がする。これはやむをえないところだとは思いますが、できるだけユーザ同士で壁を作らず、かつお互いを尊重して楽しめる環境を維持できればいいと思う。

○TRPGユーザーのうち、どれだけの人がコンベンションなど開かれている環境に出てきているのだろう。もっと表に出てくるユーザーの数が増えて欲しいし、TR

PGが市民権を獲得するためには、もっと表に出てくるユーザーの数が必要だと思うし、それを受け入れるだけのコンベンション環境が必要だと思う。

マスターのプロ化という議論があるが、それを支えることのできるプレイヤーの数が必要だと思う。

○昔のシステム再販しませんかね・・・、興味はあるけどお金が無くて、気がついたら絶版になってたシステムって結構ありますし。

○サポートの充実を。

死にアイテムにならないように、せめて1～2年に1冊はサポート誌を出して欲しい。
(ビーストバインドを死にアイテムにしないで欲しい)

○絶版しているシステムが手に入らないのが悩みです。

「クトゥルフの呼び声」や「熱血専用」など、仲間内ではとても興味があるのですが・・・

○TRPGを始めて約12年になりますが、ブーム・そして全くゲームが出なかった時期、そして現在の再びゲームの出る時期と、TRPGを取り巻く環境は大きく変化してきたと思います。

特に最近、「ハリーポッター」「指輪物語」の大ヒットで、ファンタジーが活発になっている点で、TRPGにとって新規開拓＝初心者をTRPGに引き込む絶好の時期だと思います。そのために、メーカー側には初心者向きのシステムを出す、または既存のシステムを再宣伝し、私たち既存ユーザーは初心者への気配りや説明をする努力が必要だと思います。

そのメーカー・ユーザー双方の努力があって、初めてファンタジーブームを初心者増加につながれると思います。

○TRPG専門の書店がほしいですねえ。

最近、近所の書店に行ってもルールブックが置いてないのでオンラインで注文して、購入するしか手段がありませんので・・・

あとはTRPG自体がちゃんとしたジャンルになってくれればうれしいのですが・・・

#YAHOO! 掲示板ではホビー>ゲーム>コンピュータゲーム>ジャンル>ロールプレイングゲーム>ロールプレイングゲーム全般というところに存在します

○もう少し一般人としての視野を持ってほしい。オタクでもいいから他人への配慮を。

○一般の趣味、娯楽として見ると、RPGはプレー・ファン層が偏りすぎな気がいたします。

また、1プレーに必要な前提知識が多すぎます。もっと理解しやすく、和気あいあいとできる趣味になってほしいな、と思います。

○まずはとにかく一般常識や道徳というものを身につけてください。

あまりにも欠如した人が多いと思います。

そういったマイナスの面ばかりが世間一般に広まって、心象を悪くしているのは残念です。

人間としての常識を身につけて、それからでは？

○いま、TRPGのナニに魅力を感じないかと言えば、新作RPGの全部が「初心者向けじゃない」というコトです。

新システムの全てを買ったり、全てを遊んだワケではなく、中には噂だけを聞いて「これは、私には絶対向かない…」というモノもありましたが。

私自身、もっと「TORG」のような濃いRPGで遊びたいというのが本音です。

ですが、肝心のユーザーが増えていかなければ、そのような甘美な状況も続かないというのが現状です(実際に、いま現在維持されていません)

初心者プレイヤーさんを相手に、いきなり「熱血戦闘とは!？」などと講釈を垂れても仕方ありません。やはり、初心者を定期的に獲得できる強力なスタンダードが必要だと思います。

「ソードワールド」が嫌い…というのを理由にしたくありませんが、もうかれこれ15年近くもあの(現在お世辞にもサポートが円満とは言えない)ゲームがスタンダードではイケナイと感じます。

もっと新しい層を開拓するための「はじめの一步」は重要ですし、その上に業界の発展や、「濃いゲーム」が存在しえないと思うのです。

ところが、新作ゲームはどちらかといえば「濃いゲーム」に偏ったものか、かつての(まあそこそこ売れた程度)作品のリニューアルばかりです。

これでは、ますますTRPGというジャンル自体が先細るばかりです。私自身、いまTRPGを熱心に遊べないという理由はこれです。

○やる気が環境を上回れば、どのような状況でもプレイはされます。

現在、やる気レベルが環境を下回っているの、季節に1回程度のプレイとなっています。

○とにかくRPG関連の本を売っている店が少なすぎる。

○ずっと付き合えるゲームと仲間を見つけれられた自分分は幸運だと思います。

ORPGを「ゲーム」としてみていない似非GMなどもいる。

極端な例として「よいRPGとは何か」という講義が聴けるような施設を作ってもいいのではないかと思う。

ORPGはWIZARDRYなどから現在(UOやPSO)に至るまで飛躍的な進歩を遂げました。

でも、TRPGはそれに対抗できるほど進歩したのでしょうか。

○正直に言って、もうTRPGには期待をしていません。現在はボードゲーム中心です。敢えて言わせてもらえば、喰っていける人間が少なすぎるので健全な競争原理も働かず、本当に練れた面白いゲームが出ているとは思えません。

出版大手にもう一度振りむいてもらえるような商品開発と市場開拓が必要で、その為の努力をすべきでしょう。

○コンベンションに参加する人が毎回同じというのは、やはり閉塞感を感じる。

もっと入りやすい形で、初めて来た人が楽しめるようなコンベンションが必要だと思う。

新しい参加者がいなければ衰退する一方でしかありませんから。

○専門誌が一般書店にはなく、また海外の未訳ゲームの新規翻訳出版、あるいは過去に出た既訳ゲームの改訂版の翻訳出版もなく、善意で翻訳してくれた人には金庫の奥底で腐らせている著作権を盾に圧力をかけ、おまけに昔発売されたシステムは軒並み絶版で、欲しいと思ったら神田神保町を歩き回らなければならない、という現状を改善して欲しいと思う。

改善されることはまずないだろうけど。

○あまりにも購買層を限定して捕らえ過ぎているかと思う。家庭用コンピューターゲームのソフト作りと同じように、もっと様々な層に向けてのシステム作りをするべきではないかと思う。

イラストから見ても、購買層が限定されているのは明確。売れるモノの条件である「違い」「驚き(意外性)」「わかりやすさ(読みやすさ)」が揃ったシステムが近年少ないように思う。

国産のルールブックを読む限り「違いも驚きもわかりやすさも」無い酷い構成だと言わざるを得ない出来のものが多い。

内側に向けての情報発信が不必要だとは言わない。でも、外側に向けて情報を発信してもいいのではないだろうか。

TRPGを知っている人に向けた情報等ばかりのような気がする。

今のお客さんにだけ向けた商売をしては、お客は減るばかりであることは明確。

日本のTRPG業界、一度潰れた方がサッパリするんじゃないかと思う。

○インフレ状態のようにも思われる。

○コンベンションなどで会話するキッカケのためのシステム整備ではなく、もっと自由に遊ぶためのシステムが世に出てくれればと思う。

”君達は～だから、～しなければならない”という書き文句はもう必要ないし、製作者だけが納得してればいい、なんていう感じもする設定過多状態も勘弁。

それだけでページ数多くなるし、値段も高くなる。無駄すぎる…

(私は女神転生以外は昔のゲームを主にプレイするので、今の時代のスタイルが合わないと言ってしまえば、それだけかもしれません)

何よりも、井上純一の一人芝居だけはやめてほしいかと(笑)

○昨今のファンタジーブームに便乗してでももう少し色々なメディアへTRPGの存在をアピールできればいいんですがね。

○昔のゲームをとつとつとプレイしているのが一番楽しいです。

今のTRPGも買いますが、内輪受けとパクリの連続でがっかりすることが多いです。

こういったゲームの寿命は、とても短いのではないのでしょうか。

○TRPGそのものへの理解度が薄くなっているのが気がかりです。以前ほど注目度が下がっていたりするのも不安の種です。

○遊ぶ時は両親・家族(もしくは同居人)への理解も必要かと思えます。

未成年や学生さんの場合、遊ぶ頻度やプレイにかかる時間が過度であった場合、両親や周囲がいらぬ不安を抱いたりして、TRPGそのものに誤解を招く怖れがあるとも考えます。

遊ぶ場所がメンバーの誰かの自宅であったら、同居されている家族などにも迷惑をかける場合があると思われるので(ひとり暮らしの場合でも、アパートなどの集合住宅地などでは話し声やダイスを振る音などの雑音にも留意する必要があると思われます)。

○TRPGはコミュニケーションのゲーム。GMの独善に走ってもいけないし、プレイヤーが暴走しすぎていけない。

要はみんなで楽しもうとする心が大切なのだと思う。

○英語を読むより日本語を読む方が楽ではあるが、豊富なシナリオやサプリメントが提供されている方がプレイが楽なので、結局海外物を中心に遊んでいる。

○コア色をもう少し薄める事が重要なのではないかと思います。

また、新規参入者をいかに確保するかと同時に、古いプレイヤーとの間に確執を産まないよう、サークルとコンベンションの位置づけをしっかりとする必要があるのでないかと。

特に昨今ではロールプレイ派とキャラクタープレイ派で確執がありますし、その両極端のいずれかにシフトしがちな現状がありますから、そのバランスをいかに上手に作り上げるかというハウツーの確立が必要だと痛感しています。

○これで一儲けしようと思っているものたちが多すぎる。楽しいゲーム、挑戦しがいいのあるゲームがしたいだけなのに。

○TRPGをやっているくせに、「もうTRPGはだめだよ」と言う連中、一生懸命何とかしようとしている連中にそういうことを言うな。

○趣味を同じくする人が一つ所に集まれる機会はそう多くない。したがって、今後の主流はWEB上でのオンラインセッションに移行していこう。

○ひと頃の凋落ぶりを考えれば、随分マシな状態になっていると思う。良いゲームにはどんどん搾取されたらと思うので、メーカーさんは遠慮せずビジネスに徹してもらいたい。

○やはりTRPG人口は確実に減少していますね。新規参加者が入りやすく、差別や疎外感のない環境を整備することが必要ではないでしょうか？

○遊ぶ人が一番かっこいいです。
次にかっこいいのがうまい人。

○現在のTRPG環境とはいったい誰の為にある物なのでしょうか？

かつて販売されていた内外のシステムは軒並み絶版となり、新規参入者を促すようなシステムはなく、新作と言えばどれもこれも不出来なジュニア小説まがいの子供だましばかり。ゲームシステム以前の問題として、それを遊んでいる光景自体が非常に「寒い」ということになぜ製作者（社）達は目を向けようとしないのでしょ。

若年層の新規参入者が極めて少ない現在、TRPGゲーマーの中心は20代半ばから30代に差し掛かる辺りでしょう。

そういう年齢層の「いい年した大人」達が寄ってたかって「選ばれた者のティーンエイジャーがなんだかよく分からないスゴイ能力やアイテムで馬鹿みたいに強い化け物をドカーンとやっつける」ようなゲームを喜々としてやっているところに入って行きたい未経験者がいるのでしょうか？

マンガやアニメですらない、いわゆる「エロゲー」レベルの鬱屈した嗜好を集団として演じるという事の異様さを何故自覚しようとしないのでしょか？

ホビーがホビーとして健全に発展していくためには、囲碁や将棋などのように年齢に関係なく同じフォーマットで競技が出来るか、プラモデルや釣りのようにそれぞれの嗜好やレベルに合ったフォーマットが用意されなくてははいけません。

しかし、今のTRPG製作者の誰がそういったホビーとしてのTRPG全体を俯瞰した製作を行っているのでしょうか。彼らが行っているのはTRPGシ

ステムの開発に名を借りた自己顕示と自慰に過ぎないと思います。

TRPGが今後ホビーとして成立していく為には、そういった「第三者に生理的嫌悪感を催させる」TRPGや、それを次々作っては自己満足に浸るだけのゲームデザイナーモドキ達を早々にTRPGシーンの中心から放逐する必要があると思います。

TRPGは自慰の道具では無い！

まず、メーカー側に即刻自慰的なシステム開発や客の事を考えないお粗末なサポート体制を止めて欲しい。

一体何のための、何のプロなのか、自問して欲しい。

○もっと、初心者がはいたりやすい手法を考案すべき。「初心者向けシステム」とかつくってもしょうがない。「TRPGがいつでもすぐに体験できる」という環境を作り出せればいい。

○かつてTRPGにどっぷりハマっていた子供が大人になったことで、ゲームに費やせる金額が増えた。そのため、多少ルールブックが高価であっても、顧客ひとりあたりの売り上げは上がってきている。しかし、客層が広がっているとか、販売サイドのマーケティングが功を奏してきているとかいうことが原因ではないので、今後、TRPG業界を活性化するためには、新規の客層を開拓する努力が必要なことは明白。

TRPGがマニアックなホビーのままなのか、それとも一般的な遊びとなれるかは、ゲームの質云々よりも、出版社側の販売戦略によって決まってくるのではないかと思われる。（市場を拡大するにしても、90年代中期のような方法では先が見えているが）

○国内のペンダに関してはどうでも良い。気になるのはD&D3rdおよびd20システムの同行だけ。

○もっと社会性に富んだ人が増えれば良いですね。

○前ほど熱意があるわけでもなく、今はゲームができれば幸せ。

○現状ではプレイヤーの減少化は止められない。何とかすべきだけど、かといって昔のような、増えたのはいいが水ぶくれ状態、というバブルにはなってほしくない。堅実な成長を求む。

○プロ気取りのキチ●イ共を排除できるだけの常識と良識と選択眼をユーザーは持つ必要があるでしょう。

今の国内デザイナーはTRPGを腐らせてるだけです。なぜこのファンタジーブームのさなかに萌えゲーや自己満足ゲーなど作ってられるのか分かりません。

なりふりかまわず新規ユーザーを取り込みにくくデベロップメントが出来ないなら、即刻プロの看板を下ろすべし。

少しは自分たちを恥じて欲しいものです。

もちろん、いい年齢してそれを喜んでやってしまっ自分たちも・・・。

OD20Systemを使用した製品を国内メーカーが創ると面白いのですが・・・

エルリック、クトゥルフ、トラベラーすらD20System版が出ているのだから、この流れを利用しないは無理と思う。

○まず、TRPGそのものの知名度を上げたい。TRPG業界内部に関していえば、宇宙SF系RPGが少ない。もっとSF系のTRPGを増やして欲しい。

○TRPGブームもとうに去り、現在ではサプリメントが長続きせずルールだけが量産されるという混沌の時代が訪れている。洗練されたシステムを1つ作るよりは楽なのかもしれない。

が、本当にそれでいいのだろうか。最近のシステムを見てるとどれもこれも似たようなシステムにしか見えない。ルールや世界観構築にこだわりを持ち、独自性を打ちだしていくというほうが良いのではないかと私は思う。また、資金回収が困難だということは重々承知の上だがやはり文庫形式での出版を考えるべきである。

入手の困難さは、TRPGの認知度低下に拍車をかけている。システムまでそうしろとは言わないが、リプレイ等の文庫形態による定期的な出版は、認知度という点においては間違いなくTRPG業界にとってプラスに働くであろう。

○厳しいと思います。

- ・プロ意識のないメーカー。
- ・する人間のモラルの低さ。

個人レベルではどうにもならない現状だと思います。脱オタクゲームしないと、先はないかと思われます。

○現状はすでに死亡寸前といえるが、それは何の努力もなかった場合の話（この辺は今の日本と同じかも）。

最大の問題点は初心者教育に関してで、うっかり足を踏み入れてしまった人を引きとめておくための統一的な意思や手段が確立されていない。ノリが合えばしばらくはいるだろうし、合わなければそれまで。こういうのは試行錯誤しかないもので、すぐには無理なのかもね。

第二の問題点は今までのプレイヤーがどんどん脱落している点。これは、優れたシステムもそうでないものもほとんどの場合サポートが無いためではないかと勝手に考えてるけど、違うかも。

いずれにせよ入りかほとんど無くて出っ放しではしぼんでいくのはやむをえないかと。少しでもいいシステムを作って、まずは過去に出て行ってしまった人を再び呼び戻すことができれば、と考えています。そのためには、大人の鑑賞に堪えうるものを作らないとなあ・・・。

○自分ごとですが、最近では「出れば買う」状態なので非常に良くない。業界全体の縮小再生産に加担してるようで・・・

○オタクが多いのは別に構わないが、一般常識に欠けるような人間を育てる温床になってしまっているのはどうか。

○やや、ゲームシステムの傾向に偏りが来ている気がする。それを進化だと声たからかに叫んでいるデザイナーもおられますが、ユーザーへの選択肢の無さは、特に現在のプレイスタイルを限定したシステムが主流となっている場合、イマジネーションの減退を及ぼすように思う。今のシステムを否定する訳でなく、選択肢としてのまったく別のシステム、または旧来のシステムの出現を望む。

○もう少し出来の良いルールって出来ないものじゃないかな？

見せ場とか『熱さ』にこだわるのは良いのですが、それらに拘るあまりにゲームとして成立していないルールが余りにも多すぎます。

最近のルールではそのシステムでしか生まれえない瞬間や感覚があまり存在せず、一言で言えば似通った物ばかりという印象が拭えません。

システムの提供するイメージが貧弱なためイメージが曖昧になり参加者間での差が生まれず、結果同じようなセッションの繰り返しになってしまう傾向も極めて強いと思います。

また、ルールがプレイヤーに要求する作業によってプレイヤーはPCの行った行動を擬似認識するという事を考えずにルールを作ってしまったため、判定にリアリティが生まれず感情移入の矛先がPCの行動に向かわざるを得ない＝行動が派手になって行くのも最近のルールが似通った物になってしまう理由の一つだと思います。

これらは優れたGMならばセッションの段階で問題をクリアする事が出来るのでしようが、全てのGMが優れているわけではありません。

実際にそのルールを使って行うセッションの事を考えて組み上げられた無駄の無い完成度の高いシステム、それが欲しいですね。

後、最近のプレイヤーに多い人種ですが、もう少し他人から見た自分のプレイって奴を認識して欲しいです。

自分のプレイがそれを見ている人に受け入れてもらえていくかを考えながら遊ばなければ自慰行為と変わりません。見ている人を引き付けるようなプレイを心がけていかなければ周りのRPGを見る目は変わらないし、RPGが内包するゲームとしての可能性や表現手段としての可能性にも気が付かないと思います。

デザイナーやソフトハウス（主にFEAR）にはシステムやサプリメントを出すだけではなくここら辺のことまで考えて販売戦略を展開してほしいものですね。

誤字だらけだったり、ルールブック単体ではゲームにならなかつたりした商品を出している場合ではないのですから。

最後になりますが、良い歳の大人が胸を張って「趣味はTRPGです」と言える様な環境にしたいですね。

○正直、身の回りの高齢化に不安を抱いています。

10代の子もいるのですが、主な層は20代、それも後半の人間が多くて・・・我々自身の努力もさることながら、やはり（専門誌など無かった）黎明期のようにもって衆目に触れる部分を増やしていかなければならないのではないかと考えます。

○現況に特に不満は無いです。