

2003年のゲーマー達へ 特集総括 ねえ、そのシステム、 ちゃんと『デザイン』されてる？

今回のアンケートでもテーマになっているが、本年も数多くのTRPGシステムがリリースされた。

これを喜ぶべき事とする向きは多い。確かに数年前の全く新作が発売されなかった時代を知っていれば、現在のこの状況は十分に歓迎に値するといえるだろう。

確かに、評価すべきことは多い。

しかし、それ以上にその歓迎は、そういった『冬の時代』への恐怖感から生まれたものではないだろうか？

かつてもっと大きな規模で同じことがあった。

今から約60年前。我が国が太平洋戦争に敗北した時、国内のインフラの多くは崩壊し、国民の多くは飢えていた。江戸末期から、明治、大正と続いてきた西洋と東洋の文明の混在した独特の文化も絶え果て、『日本』という国家そのものが消滅するギリギリの瀬戸際にあった。

そこからこの国が復興していく過程で多くのものが流入し、この国で作られ、その結果復興した日本という国は戦前の日本とは明らかに異なった文化を持つ国となった（この辺りについては、HNKの人気テレビ番組、『プロジェクトX-挑戦者たち-』あたりを御覧の向きはよくご存知だろう）。

この構図は、そのままTRPGの歴史と重ねることができる。

さて、その最中、1956年（昭和30年）に語られたある言葉がある。

【もはや戦後ではない】というのがそれだ。

敗戦からの復興を終え、国民の生活も国内の産業で支えられるようになり、一個の独立した国家としての新たな局面にステップアップすることを高らかに謳ったスローガンである。

今我々は、この言葉を再び叫ぶ時に来ているのではないだろうか？

産業的に見た場合、この言葉が意味することは『量から質へ』である。

とにかく短期間に国内に行き渡らせるための量と生産性だけを重視した製品、味や品質よりも量だけを重視した製品、古来の文化を無視した目新しいだけの製品といったものから、良質な物、輸出にも耐えられるもの、世界品質の製品への転換を計ろう、という呼びかけであり、それによって以降の高度経済成長へと日本は向かっていったのである。

さて、話をTRPGシステムに戻そう。

前回の本誌に於いて、『2003年はTRPGの歴史的に1つの転換点となるだろう』と書いたが、その言を辿るようにこの2003年には前年同様様々なTRPGシステム、サプリメント、アクセサリ、遂には関連雑誌までが相次いで刊行され、一気に往時の勢いを取り戻したようにも見える。

現に今回収集したアンケートにも、このリリース量を歓迎する意見は数多い。

しかしながら、現在刊行されているシステムは、果たして、それだけの数が必要なものなのだろうか？

似たような素材、似たようなシステム、似たような想定購買層…。

言うなれば『インスタントラーメンの種類だけが増えた』ような状況ではあるまいか？

今の空腹を今すぐ満たす為にインスタントラーメンを買う、その過程で多少なりとも目新しい新発売のものを買ってみる、または、以前に買ったラーメンの新しい味を試してみる。とは言え種類がどうあれ、味がどうあれ、作り方もできあがるものも、そうそう大差のあるものではあり得ない。

そんなシーンがオーバーラップしはしないだろうか？

かつては国外翻訳システム、国産システム共に、それぞれ独自のラインとコンセプトが存在し、シ

システムには好みや方向性で選択の楽しみがあった。

現在とてそういった選択の楽しみ自体がスポイルされているわけではないが、先にあげたように、類似品の中での選択肢でしかなくなっているという構図…、例えば狭い棚に、小さな商品がぎゅうぎゅうと詰め込まれてはいるが、全体として見るとそれ以外の棚は相変わらずガラガラで1つ、2つの商品がぼつんぼつんと所在なげに置かれているだけという状況に、我々は置かれているように感じる。

長い間の飢餓状態の後、一斉に注ぎ込まれたシステムの奔流に歓喜の声を上げているうちに、同じようなシステムでしか遊べない状況が作られつつあるのではないかな？

選択肢のように見えるそれは本当に選択肢なのだろうか？

狭いカテゴリの中で、『選択したつもり』をくり返しているうちに、本当の選択（前述の例で言えば、インスタントラーメン以外を買うという選択）をする目もする感性も磨滅し、奇形化していつてしまうことを、私は怖れている。

かつての『冬』以前、（今回の例えでは『戦前（苦笑）』）からTRPGを続けている身としては、『ちょっと違うんじゃないの？』という思いを払拭できない。

あくまで個人的な意見ではあるが、私が望んでいたのは、唐突にサポートが、展開が打ち切られてしまった魅力的な数々のシステムたちに再度サポート継続の光が当てられることである。

もちろん、完全新作の発表は素直に喜ばしい。また、d20版D&Dやストーリーテラーシリーズに代表される海外システムの新たな国内展開も非常に期待できる。

しかし、その影に数多くのシステムが何のフォローもされないままに過去の遺物として殆ど無かったことのように葬られようとしている現状は、とても残念でならない。

もちろんそれは単なるノスタルジーなのかもしれない。『昔は良かった』という老害的な意見と笑われるかもしれない。

それでも、新作、新規翻訳とはまた違った3本目の柱として、在来国産システムの再整備という流れは必要だと思うのだ。

少なくとも、現在も製作者がこの業界に留まっているシステムについては、なんらかの形でかつてそれを購入し、それに時間と情熱を注ぎ込んだユーザーに対してのフォローがあってしかるべきではないかな？

我々ユーザー側も様々な事情で当時と同じようなサポート継続が困難なことや、一端終了してしまったプロジェクトについて個人的なレベルでそれを動かすことがほぼ不可能であることは理解できるが、それとまるで忘れ去ってしまったように過去の作品について口を閉ざし、無かったことのように振舞うことは別問題だろう。

なぜ、現在発売される新作には、かつて生み出されたシステムたちからのノウハウやデータのフィードバックが、遺伝子が受け継がれていないのかな？

なぜ揃いも揃って、つい昨日TRPGシステムの製作に手を染めたような率直に言って無様で完成度の低い『仕事』をしているのだろうか？

断っておくが、システムの完成度が低い、という話をしているのではない。システムの内容、ルールブックの読ませ方、使わせ方、構成、情報量と質、サポート、情報、広報、遊ばせ方…それら全般に渉る『コンセプト』『アプローチ』『サポート』『フォロー』という一連のプロダクト（＝製品としての品質のコントロール）の概念が全く視界に入っていない『仕事』のお粗末さに苦言を呈しているのだ、そのあたりは誤解しないで頂きたい。

別に過去のシステムをそのままの形で復刻しなくても良い（してくれていけないことはもちろんないが）。しかし、未来をより良いものとするために、過去に目を向ける温故知新の考え方は何時の世にも、どの世界にも必要な姿勢だろう。

我が国のTRPGの歴史はまだたった30年弱に過ぎず、多くは世代交代を未だ経験していない。

デザイナーの『仕事』ってなんだろう？

そして、この国で、世界で、多くのホビーが世代交代ができずに消えてきた。我が国のTRPGというホビーを、次の世代に渡していくための準備を始めなければならない限界の刻を迎えようとしている。

そしてそのためには、これまでのような今日・明日という近視的な、自社、自レーベルという狭門的な視野、本文文頭の例で言えば『インスタントラーメンの棚』の枠だけでなく、ユーザーのライフスタイルや消費の形態、マーケット全体を視野においた『品質』を提供しなければならないところにさしかかっている。

そのためには、過去に作成された優れたシステムに再び日を当てる、あるいは過去の失敗や明らかになった欠点を改めて克服しようとする努力が不可欠で、それらを踏まえた上での新システムでなければ意味がない。

その意味では、昨年から今年にかけて、『ローズ・トゥ・ロード』、『トラベラー』、『ルール・ザ・ワールド』といったかつて多くのユーザーに愛されたシステムが再度リリースされはじめた流れは非常に高く評価したい。

欲しいのは、遊ぶ人間のことを考えて、この国のTRPGというホビー全体の立ち位置を考えて真の意味でデザインされた、品質の良いシステム。例えTRPGを全く知らない相手にであっても、自信をもって薦められるシステムなのだ。

冒頭の言葉を再度繰り返そう。

『もはや、戦後ではない』

TRPGシステムは、数を出せば、種類を増やせばよいという段階を通り過ぎた。

あなたは、どんな未来に、誰と、
どんなゲームをするのだろうか？

今から100年も昔、生産性だけが重視されていた工業製品にデザインという要素を持ち込み、『工業デザイン』という概念を作りだしたパウハウスというデザイナー集団は『大量に作られるものは、多くの人々の人生やライフスタイルに、ひいては社会に、国家に影響を及ぼす。それだけに、それは注意深く機能と生産性を考え、そしてポリシーを盛り込まねばならない。それがデザインである』と謳った。

そしてその思想は現代に至る、幾千億という無数の工業製品全てに受け継がれている。

さて、果たしてTRPGのシステムは、『デザイン』されているだろうか？

我々ユーザーも、そろそろシステムを選ぶ時に来ている。

システムを選ぶことで、ユーザー自身も、この国のTRPG像、ゲーマー像、というものを選択していかなくてはならない。

製品というものは市場原理というものに則っている以上は、作り出し、販売する側と同等に、それを選択し、購入する側にも責任を求めるものなだから。

そして、我々が選択した現在が、未来が、これからTRPGを始めたいという興味を多くの人に持たせることができないなら、このホビーも緩やかに衰退を続け、『かつて存在した』というカテゴリーの中に埋もれていくことになるだろう。

未来はいつかやってくるものではない。

あなたが書店で、ゲームショップで、手に取っているそのシステムを購入するかしないかで、たった今現在、形作られているものなのだ。

ただ、作ればよいというものではない。

ただ、奇をてらえば良いというものではない。



■ テーブルトークカフェDaydreamオリジナルポストカードより
■ Illustration by 北雪