

# TRPGの発話における操作主体の立ち上がり

井上雄太

## 0. はじめに

日常生活を送る上で、架空の状況に基づいた会話に触れる場面は決して少なくない。テレビドラマや映画あるいは演劇や漫才・落語といった娯楽・芸術作品、言語教育や職業訓練に用いられるロールプレイ、過去の出来事を伝える会話などで行われるちょっとした小芝居や子供のごっこ遊び、いずれにおいても発話者が実際にいる状況とは異なる状況を前提とした発話が行われている。架空の状況を前提として行われる発話は、一般に演技あるいはその一部と言い慣わされている。これらの演技において基礎となる状況は、台本や物理的な舞台装置、言い渡された課題などで設定される。また、役割語の使用やいわゆる説明セリフなどの発話の形でも現れる。これらは、仮想の状況の成立に大きく寄与するが、時にある種の滑稽さや違和感を伴うことがある。

架空の状況の設定・操作が発話によって行われることが顕著な娯楽ジャンルとしてテーブルトークロールプレイングゲーム(以下 TRPG)と呼ばれる遊びが挙げられる。ルールの付いたごっこ遊びとも言える TRPG では参加者間のやり取りのほとんどが即興的な会話でなされる。そのため参加者同士はゲーム内に展開する架空の状況のほとんどを発話によって作り、その認識を共有する。その上で TRPG は遊びのためのゲームであるがゆえに、この仮想環境の成立とすり合わせを、促進する仕組みも含んでいる。本稿では、TRPG 参加者による仮想環境の構築が、発話によっていかになされるかという問題とその違和感について考察する。

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を用い、

会話によって仮定のキャラクターを操り、仮定の環境上の課題をルールに従って解決に導く遊びである。このゲームではキャラクターの行動やセリフだけでなく、場所・時刻といったゲーム内に展開する場面の説明も発話によってなされる。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A4～B4サイズの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。プレイ中のサイコロによる行動の成否の決め方や場面の進め方はルールによって定められる。ゲームの進行方法はSFやファンタジーといった大枠の舞台設定と併せて広義のルール、ゲームシステムと呼ばれ、主に書籍の形で流通している。

TRPGのルールのうち、特にプレイヤーの操作するキャラクター(プレイヤーキャラクターとも、以下PC)に別々の目的や背景が、事前にハンドアウトと呼ばれる担当役割表でそれぞれ設定され、最終局面においては示し合わせたかのように共通の敵に立ち向かうような群像劇的なストーリーを遊ぶよう設計されたルール群が一大ジャンルを築いている。これらのゲームがプレイされる際には、どこかしらにおいてPC達の合流が描写される場面が発生する。本稿ではこのようなゲーム内状況を構築する、プレイヤーによる会話が如実に現れてくる場面に注目する。

## 1. 先行研究と研究課題

近年、TRPGは三池(2014)が指摘する動画配信サイトでの人気をはじめとして注目を集めており、すでにいくつかの研究アプローチが存在している。TRPGを他の分野に活用する取り組みとしては、三池(2014)による教育利用にむけた調査、加藤ら(2013)による高機能自閉症スペクトラム児の支援の実践、小野ら(2015)のコンピュータによる物語生成ゲームの構想などが行われている。

TRPGがプレイされる中で参加者のやり取りを主眼においた研究としては、司会者プレイヤーのアドリブによるストーリーの大枠の変更を情報負荷の増減操作と位置づけ、プレイの面白さと結びつける、山崎ら(2004)による研究が挙げられる。また白田(2015)は、説明や語りではない形で演技が現れる連鎖環境としてTRPGを捉え、西田(2008)が提唱した会話における演技によって組織される「想像の空間」に先立ち、仮想的なオブジェクトとこれらの関係である「想像の論理」を設定する発話とそれを利用した演技の連鎖

を検討した。

一方 TRPG で行われる発話に近接するような言語現象を扱った研究として、以下の3つが挙げられる。まず、佐藤(1995)や鈴木(2008)による、述語動詞の示す行為の主体が主語と一致しない解釈を許す他動詞文の研究。次に、後述するキャラクターの話体を構成する金水(2003)に始まる役割語の研究。最後に洞澤(2011)による「～って感じ」を、否定的な文脈において同様に「ぼかし言葉」である「～かな、みたいな」と比較し、事象と聞き手の関係・緩衝機能から比較した研究と、山本(2013)の個人による物語の語りにおいて話し手が登場人物の声として行う「セリフ発話」に「みたいな」を付加し「距離のある発話」とし受け手のアクセスを可能にし、受け手もまた物語の語りにも参入する際に「みたいな」を用い積極的な介入のリスクを避けていることを明らかにした研究である。本稿では TRPG 参加者による仮想環境の構築と維持が発話によっていかになされるかを、こうした言語現象にも着目しながら考察する。

TRPG においてプレイヤーが会話によっていかに、個別の会話場面でゲーム内状況を構築するかという問いについては、連鎖のレベルでは、白田(2015)において「設定」と「演技」の関係から検討が行われている。しかしながら、演技一般とその前提となる発話とに注目したため、そこで考察された「想像の論理」は TRPG に特殊なゲーム進行とゲーム内状況の、そしてプレイヤーとキャラクター間の関係までは説明していないように見える。そこで、本稿では計画場面を含んだゲームプレイの会話を対象とし、以下の4点に注目した検討をおこなう。

1. ゲーム進行とゲーム内状況が明確に更新される「登場」が、計画の際に如何なる主体のものとして発話されるか
2. ゲーム進行上に有利な操作であるキャラクターの登場と、ゲーム内状況に齟齬が発生した時プレイヤーはいかに辻褄合わせを行なうか
3. プレイヤーが役割語などの使用で発話のし方を変更して発話を行った場合、ゲーム内状況とゲーム進行にどのような変化が起こるか
4. 「感じで」が発話されることによって3.の形式で行われた発話が曖昧になった場合、プレイヤーとキャラクター・ゲーム内状況の間にどのような関係が結ばれるのか以上により、TRPG において発話者たるプレイヤーの、主体としての特殊性が明らかになれば単に演技的な会話活動の分析の際の指標となるだけでなく、臨床場面など TRPG を応用・実践する活動においても適用の際に留意点として大いに寄与することが

考えられる。

## 2. 対象とする場面

考察の対象としては、2015年4月に東京都内の大学の卓上ゲームサークル員6名によって行われた4時間ほどのゲームプレイの記録の一部を用いる。成員はプレイング経験1年以下の一般プレイヤー(以下PL<sup>(1)</sup>)とプレイング経験7年の司会者プレイヤー(以下GM、ゲームマスターの略)筆者である。ルールは現代社会の影に生きる超能力者組織の戦いを舞台とする矢野俊策による『ダブルクロス The 3rd Edition ルールブック 1、2』(2009)、シナリオ<sup>(2)</sup>は同ルールブック2に記載の「World End Juvenile」を採用した。

今回の考察ではプレイ歴の比較的短いプレイヤーの多いプレイ記録を対象とした。これは、プレイング歴の長いプレイヤーは、多くの要素を取り込んだ発話を短時間で大量に行うことにより会話内容を絞り込みづらいことによる。ルール・シナリオの選定理由としては、先に述べた群像的なもののうち、一般にPC間の協力が求められる点<sup>(3)</sup>、参加プレイヤーによる認知度が挙げられる。

会話の記述方法としては、西阪ら(2008)のトランスクリプトの記述法より適宜採用した。

ダブルクロスの進行は大きく分けて、下図に示した4つの段階(フェイズ)を経るのが典型である。各フェイズは、PLあるいはGMによって順不同に作られるいくつかの場面(シーン)によって構成される。ここでは状況説明場面(オープニングフェイズ)が終わり、PLがPCの行動を初めて自由に決めることのできるミドルフェイズははじめにおけるPCの合流に際して行われた会話を扱う。場面内に登場するPCはPL3<sup>(4)</sup>によるジゲン、PL4による茜、PL5による朔也の3名となる。また、各シーンにおいては登場しているPCを操作するPLのうち一人が、GMに次ぐ決定権を持つシーンプレイヤーとなる。ここではPL3がシーンプレイヤーとなっている。この場面での各PCの状況と目的を概観する。

- PC3 小野寺源太(オノデラ ゲンタ・通称ジゲン)

舞台となる街N市における超能力者組織UGN<sup>(5)</sup>の地方支部の長、28歳男性。表の顔はライブハウス経営。ライブハウスの一室をUGN支部の事務所としている。UGN

表1 対象ゲームプレイの参加者

参加者	担当キャラクター	プレイ歴	参加者	担当キャラクター	プレイ歴
PL1	水島 ※非登場	1ヶ月	PL4	茜	1年
PL2	工藤 ※非登場	1ヶ月	PL5	朔也	1ヶ月
PL3	ジゲン	1ヶ月	GM	—	7年

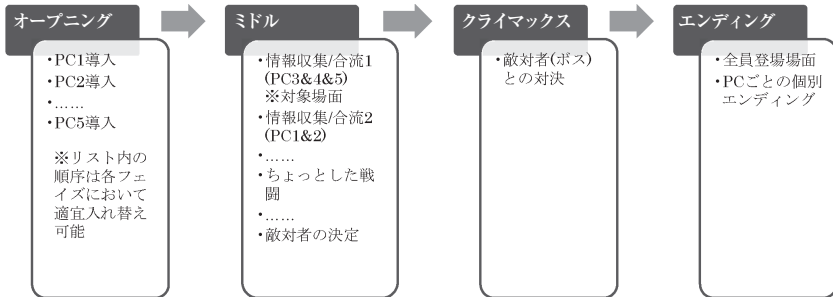


図 ダブルクロスの典型的なゲーム進行

の少年構成員らの失踪事件の解決が目的。事件の調査に追われていたところに、少年たちの教育係与儀大介(ヨギ ダイスケ)の失踪の報を受ける。

- ・PC4 蒼緋茜(ソウヒ アカネ)

UGN 専属構成員 20 歳女性、組織の日本国支部付き。幹部の霧谷より依頼を受け、敵対組織フェルスハーツの幹部であるコードウェル博士の行方を追って N 市を訪れる。博士の所在の特定と活動の妨害が目的。

- ・PC5 霧島朔也(キリシマ サクヤ)

時に UGN に協力するフリーの超能力者 17 歳、男性。失踪した少年たちの一団に興味を持ち、彼らのリーダーである桐生嚙矢(キリュウ コウヤ)と接触を持つ。明確な目標はシナリオに明示されていない<sup>(6)</sup>。

PC4 の茜は、PC5 の朔也と面識があるが、PC1 と PC2 には面識がない。これはシナリオによって前提として役割表で指定された設定となっている。これに加え、PL4 の決めた設定により、PC3 のジゲンとも面識がないことになっている。またこの時点では上記の情報を、ゲームプレイ前に各 PL が行う PC の紹介によって PL はすべて把握できるが、

PLの操作するPCは把握していない。今回取り扱う場面には登場しないが、考察対象としたゲームプレイにはその他に、失踪したUGNの少女と出会うなりたて超能力者の高校生PC1、桐生の幼なじみであるPC2、が登場する。

### 3. 合流の計画の会話

以下はPC3ジゲンが、職場であるライブハウスの一室にて与儀失踪の報を受けた場面が展開され、PL4が他PC達の合流を持ちかけてから、サイコロを振ることで「合流した」という事実がゲーム内で確定す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。その他用いた記号は以下のとおりである。

表2 トランスクリプトに用いた記号

PL番号/PC名	発話者とその操作キャラクター	(m)	m秒の休止
(( ))	筆者による補足	(.)	1秒未満の休止
[	複数の話者の発話が重なり始めた箇所	=	発話間に途切れがないこと
.	下がる語尾	言葉	音が強いこと
,	少し下がって弾みのつく語尾	言(h)	笑いながらの発話
?	上がる語尾	h	呼気音
: :	直前の音が伸びていること、コロンの数は伸びる長さ	.h	吸気音
		↑ ↓	音程の上下

#### トランスクリプト1 合流の計画

- 1 PL4/茜 登場したい(.)けど、ここで多分登場しないと交ざれないから登場したいんだが。
- 2 PL5/朔也 =そうですね：：して多分、先登場して多分(.)
- 3 PL5/朔也 自分電話かけて：：知るみたいな感じでちょおいしいかなって思います。
- 4 PL4/茜 あ：：俺が先に出たら(.)いいよ、そうしよう(.)そうしたい(.)そうしょっか。
- 5 PL5/朔也 情報を共有しないと多分(.)合流できないと思うから：：

- 6 PL4/茜 多分ね、そうなんだよ(.)だから(.)とりあえず登場するんだが、
- 7 PL4/茜 (2)えっとライブハウスですよ、ね。
- 8 PL5/朔也 そうっすよね、hhh ライブハウス(h)ってというのがま(h)た(h)
- 9 PL3/ジゲン ライブハウスの裏にちょっと(1)ごあんない？
- 10 PL4/茜 (3)え(.)っとコードウェルは、か、せについて調べ(.)てたら
- 11 PL4/茜 おおっと hhh どうしようかな
- 12 PL3/ジゲン こっちはこっちで調べてても(.)別に
- 13 GM コードウェル博士についてしらべたい？
- 14 PL4/茜 いやちがう(.)霧谷が(.)霧↑谷にここに行くといいよみたいなかんじで
- 15 PL5/朔也 =ああ(.)ああなるほどね
- 16 PL4/茜 頑張っって(.)合流してみます hhh((登場の判定サイコロを振る))
- 17 PL4/茜 あかんなー。10 くらいで欲しいけど、きつついな：：マジかまだ40かひく↑いひっ↑く

上記の会話を大まかに分けると以下の4つに分けることができる。

- 1) 1～6 PL4 と PL5 による場面へ登場する意図の表明
- 2) 7～9 行き先がライブハウスとなることの提示
- 3) 10～15 ライブハウスとコードウェル
- 4) 16～17 サイコロによる判定を行い登場を確定

ここでは、PL たちが目的・背景の異なる PC 達をどのように合流させるかという会話が、PC 間の情報の共有についての計画と織り交ぜて行われている。

### 3.1 誰が登場したいのか？

以上の会話は、PL4,5 の登場に関するプレイヤー同士のすり合わせであり、ゲーム内の場面上的の登場人物その他の状況はシークエンス 4) 以外では変化しない<sup>(7)</sup>。このすり合わせにおいて、発話の主体が PL なのか PC なのか特定しがたい発話が特徴的に見られる。この主体はいったい誰であるのだろうか。まず発話 1 に注目し、検討する。

- 1 PL4 茜 登場したい(.)けど、ここで多分登場しないと交ざれないから登場したいんだが。

ここに現れる「登場したい」には主語が存在しない。ゲームにおいて展開されているジゲンのいる場面に「登場する」のは明らかにPCの茜である、しかしこの「たい」についてはPL4であるともPCとも特定しがたいところがある。

この「登場したい」はPLがPCになり代わってその意志を表しているのだろうか。先に述べたようにたしかに場面に「登場する」のはPCである茜である。しかし、場面の内で茜が行なえることはPC3 ジゲンのいるライブハウスを訪れること、であり、「茜がライブハウスに行くこと」を意図することと比べ、「茜が展開中の場面に登場する」ことを意図することは不自然さを伴う。ここで、茜がライブハウスに行き「たい」ということを「登場したい」という発話でPLが表明している可能性も考えられる。しかしシークエンス3)の会話で、コードウェル博士の情報を得ることとジゲンのいるライブハウスに向かう事情のすり合わせを行なっていることとの検討と辻褃のあわないこととなる。この事情のすり合わせはPL4がPCである茜に、会話の行われた時点では、ライブハウスに向かう動機を設定していなかったため行われたと考えられる。

あるいは「たい」が一般に話者の意図を表すと考えれば、ここに現れるのは発話者であるPLの意図であると考えられるだろう。続く「登場しないと交ざれない」もPLによるゲーム状況の予測である。『ダブルクロス』のプレイにおいてはPC同士が協力体制を築くことは、PL達にとって有利な状況をもたらすことが多い<sup>(8)</sup>。しかし、ゲーム内の場面に「登場する」のはPLではなくPCの茜である。ゲーム内で展開する場面の中にプレイヤーがそのまま現れるという状況は、このゲームのルールにおいては発生しない。もしこの発話が「登場させたい」であればPLがPCの茜を、場面に登場させ「たい」ということで整合性は取れる。ではこの「登場したい」は発話者による「登場させたい」の言い間違いであろうか。恐らくそうではない。むしろPL4は「登場したい」という発話によって、PCである茜が意図することとはかかわらず、茜を場面に「登場させたい」ということを示しているのではなかろうか。

さて、この会話でもう一度PL4によって発話される「たい」としては発話4が挙げられる。



- 4 PL4/茜 あ：俺が先に出たら(.)いいよ、そうしよう(.)そうしたい(.)そうしよっか。

この箇所の「そうしたい」で見られる「そう」の指し示す内容は「俺が先に出ることである。ここにおいても、PL4を指し示す「俺」は場面に登場することはないが、「俺が先に出る」という発話で茜が朔也より先に登場することが表されていると言えるであろう。PLである「俺」はもちろん茜ではない。その上で「茜」を登場させることを「俺」を主語にして語られることが発話4に引き継がれていると考えれば、「そうしたい」と意図するのは、やはり「俺」であるのが妥当といえる。

これら2つの発話においては、PLによるPCの操作が使役の形を伴わずに発話されている。PCの操作を計画する会話がなされる際、「(私は)～～する／したい」という形の発話には、発話者であるPLがその使役するPCにその時点のゲーム内で設定されている事情とは関係なく、PCに何らかの行動をさせる／させたいという内容が含まれることがあるということが出来る。すなわち「(私は)～～する／したい」という発話は、「PLが～～することを意図する」、「PLが、『PCが～～したい』と言う(言った)ことを示す」だけでなく、「PLが、『PCが～～する』という操作を行うことを意図する」という内容を含むことがあるということである。

このような表現がされた時も、他プレイヤーによる疑問や確認が挟まれることなく会話が進行することから、このゲームプレイの参加者達にとって大きな障害とはなっていない。プレイヤー達はこの形の発話がなされた際、発話者自身がする／したいと考えていること、発話者の操作するキャラクターが行う／行おうとすること、発話者がキャラクターを操作して行なう／行おうと考えていること、のいずれであるかを判別できる、もしくは判別する必要なく理解が成立していると考えられる。ここで発された「登場」という言葉が指す内容についても、PLが主体となりPCに何かをさせる・操作するというレベル、場面内においてPCが主体となって行動し状況が変化するというレベルが混在しているのである。

### 3.2 操作の発話と場面の辻褃合わせ

シークエンス3)でプレイヤーにとって障害となっていたのはむしろ、PL4であるところの「俺」がPC4の茜を登場させるという操作と、それによりPC4が展開中の場面であ

るライブハウスに訪れるという状況との整合性であった。この整合性がいかにして持たされてゆくのか検討する。

- 1 PL4/茜 登場したい(.)けど、ここで多分登場しないと交ざれないから登場したいんだが。

とシークエンス 1)で発話した PL4 は、PC4 が展開中の場面に単に現れると言うことはせず、その場面がライブハウスであることを確認し発話 1 で「おおっと hhh どうしようかな」と悩んでしまう。

- 14 PL4/茜 いやちがう(.)霧谷が(.)霧↑谷にここに行くといいよみたいなかんじで
- 15 PL5/朔也 =ああ(.)ああなるほどね
- 16 PL4/茜 頑張っって(.)合流してみます hhh((登場の判定サイコロを振る))

発話 14 で見られるように、わざわざ別の人物(霧谷)の紹介を受けたという理由付けを加えることを経て、PL4 は PC4 を登場させている。

同様に、シークエンス 1)の以下の会話においても、PL の操作と PC の状況の整合性に関しての辻褃合わせが行われている。

- 1 PL4/茜 登場したい(.)けど、ここで多分登場しないと交ざれないから登場したいんだが。
- 2 PL5/朔也 =そうですね：：して多分、先登場して多分(.)
- 3 PL5/朔也 自分電話かけて：：知るみたいな感じでちょっといいかなって思います。
- 4 PL4/茜 あ：：俺が先に出たら(.)いいよ、そうしよう(.)そうしたい(.)そうしよっか。
- 5 PL5/朔也 情報を共有しないと多分(.)合流できないと思うから：：

発話 2、3 では PC4 茜が先に登場し、PL5 が PC5 の朔也に PC4 へ電話をかけさせ場面に

登場させる計画が示される。これで面識のない PC3 の単独で登場している場面に PC5 を突然登場させることは避けられる。そうではなく先に登場した面識のある PC4 を介して登場するという、より無理のない状況を生む操作が提案されている。

そもそも『ダブルクロス』のルールには、キャラクターを場面に登場させる際、キャラクターがその場に現れること理由付けをしなければならないということは明記されていない。PC4、PC5 を場面に登場させることでゲームの進行がスムーズとなることが PL4 の発話 1、PL5 の発話 5 において語られており、PC の登場に関して決定権を持つ GM とシーンプレイヤーの PC3 もこのことに異論を差し込むことはない。むしろ問題となっているのは、展開中の場面にキャラクターを登場させるという操作によって引き起こされる状況を、キャラクターにとっていかに不自然でないものであるかのようにすることである。この問題の解決はプレイヤーにとって、発話 16 で見られるようにキャラクターを操作する上で、「頑張る」でも行うものとなっている。

PL による PC の操作によってゲーム内に展開される場面の状況の辻褃合わせは、使役を用いない発話形式と無関係なものではないと考えられる。もし、この辻褃あわせなしに PC が場面に登場してしまえば、ゲーム内においては面識のない PC 同士が彼ら自身は理由を持たないのになぜだか「偶然」出会ってしまうという状況が生まれるであろう。するとそこには PL が PC を操作した痕跡が強く残り、プレイヤーの行いは彼らの発話しないところの「俺」が PC を「登場させる」という言葉にふさわしいものとなるだろう。むしろこのような辻褃合わせを行い、ゲーム内の状況を展開される場面において妥当なものとし操作の痕跡を塗りつぶすことで、「俺」という PL は「登場する」という使役を用いない形の発話が可能になっているのではなからうか。しかし、操作感の痕跡を塗りつぶし使役の形を用いない発話を可能にするような PL の努力それ自体は、「頑張る」にすることゆえに、却って辻褃合わせの発話として明確に現れてしまうのである。

#### 4. 合流の実施の会話

ここまで、合流の計画場面における操作の隠蔽計画とでも言える会話を検討してきた。この計画が実現される際の会話を考察する。

トランスクリプト2 合流の実施

- 1 GM (PC4 茜によって明らかになったコードウェルの情報の説明が  
おわり))というようなことをやっている模様↑で：す
- 2 PL4/茜 それは(.)じゃあまあとりあえずまあ一応(.)出ますか
- 3 PL4/茜 ということを霧谷からここまで来るまでに調べておいたんだみた  
いなことをとカクカクシカジカ.
- 4 PL3/ジゲン そういうことあったんすね
- 5 PL4/茜 霧谷じゃないな(.)まちがえた. ええと.
- 6 GM ((しゃがれた声で))私ですか[呼びましたか[: :3日寝てません
- 7 PL5/朔也 [hhhhh やっべえな
- 8 PL4/茜 [呼んでません.
- 9 PL4/茜 で(.)あ：そうそうそうお前がジゲンで：あってるんですわ(.)で  
すわねと緊張した**感じで**
- 10 PL3/ジゲン そうです私が(1)ジゲンです.
- 11 PL4/茜 申し遅れましたわ.
- 12 PL5/朔也 あ(.)そっか女性だったんだ,ほ：：
- 13 PL4/茜 今回は,えっとあなたがあなたがここの市の支部長ということで  
すよね.
- 14 PL3/ジゲン はい
- 15 PL4/茜 色々と特にこのコードウェルという男がここで活動しているとい  
うことが分かりましたし少し大変な事件になりそうですね.
- 16 PL3/ジゲン そうですね：コードウェル博士はそんなことを考えていたんです  
ね
- 17 PL4/茜 といった**感じで**
- 18 PL5/朔也 え(.)もう終わった**感じで**
- 19 PL4/茜 いいよ,来て.
- 20 PL5/朔也 で(.)じゃあまあさっきの話を聞いた{罨巻}感じで{罨巻},ちよ  
っと心配だったんで昔からやりとりのある人に電話.
- 21 GM は↑いコネって大事,
- 22 PL5/朔也 おるるるるって**感じ↑で**

- 23 GM                   サイコロを振るのじゃ、
- 24 PL5/朔也           ((サイコロを振って))4
- 25 GM                   ボス戦でちょっと序盤苦戦するかもしれない。
- 26 PL5/朔也           ではまあ、さっきのコウヤが：コウヤのことが心配だからなんか  
コウヤのことの情報で知ってること無いかと聞きます。

この場面では、先の計画の通りに3つのやり取りがなされている。

- 1) 1~2    コールドウェルの情報を持ったPC4 茜が登場する
- 2) 3~17   PC4 茜とPC3 ジゲンが情報を共有する
- 3) 18~26  PC5 朔也がPC4 茜にかけた電話によって登場する

これらのシークエンスでは、PCの発話ごとにゲーム内の状況が進行している。

#### 4.1 PCの話体の使用とゲーム内の変化

まず注目すべきは、灰色に強調した発話4、10~11、13~16であろう。これらの発話は、一見すると場面上でPCが行うであろう発話をそのままの形式でPLが発したとも見て取れるものであり、計画の場面では現れなかった形式である。このような形式の発話が行われる際、ゲーム内状況とゲーム進行にどのような変化がおこるのだろうか。

このような形式の多用される発話9~14を検討する。

- 9 PL4/茜                で(.)あ：そうそうそうお前がジゲンで：あってるんですわ(.)で  
すわねと緊張した 感じで
- 10 PL3/ジゲン        そうです私が(1)ジゲンです。
- 11 PL4/茜                申し遅れましたわ。
- 12 PL5/朔也            あ(.)そっか女性だったんだ、ほ：：
- 13 PL4/茜                今回は、あなたがここの市の支部長ということですよ。
- 14 PL3/ジゲン        はい

ここでは舞台である「ここの市、すなわちN市における支部長がPC4 茜の前にいるPC3 ジゲンである」という情報がPCである茜とジゲンの間で共有される場面が描写されている。

発話 13 にある「あなた」は、発話 14 で「はい」と発した主であるのは間違いない。「あなた」は発話 13 にて「この市の支部長」を指し示しているため、PL3 とは考えがたく、PC3 ジゲンと考えるのが妥当である。もちろん、PC3 に対して「あなた」と呼びかけることができるのは、場面内には存在しない PL4 ではなく、場面に存在する PC4 であろう。PL4 がこの内容を伝えるためには、先の計画の発話や発話 26 のように「(茜は)ジゲンにこの市の支部長であるか確認します」ということも、使役を伴って「私は、茜にジゲンがこの市の支部長であるか確認させます」ということも原理的には可能である。しかしながら、発話 13 においては「あなた」と呼びかける主体が PC の茜となる形式の発話がなされている。発話 14 では PL ではなく呼びかけられた PC3 のジゲンが返答する形で「はい」という返答が行われている。このような発話が行われることによって、どのようなことが起こっているのだろうか。

ゲーム進行の面から見ると、この会話でやり取りされた情報は、PL 同士にとっては既知であるが、場面内において PC3 は持っているが PC4 は持っていない情報である。ここで起きていることは、PL が PC を操作するというレベルであれば、「PL3、4 が PC 達に PC3 についての情報を共有させた」ということができ、場面内においては「PC4 が PC3 の身分を確認する会話が行われた」ともいえる。これによって、PL4 が合流の計画の会話の時点で抱えていた、PL4 は PC3 についての情報を把握しているのに PC4 は PC3 に面識がない、という問題から発生する場面の辻褃合わせの必要性は、解消したこととなる。

しかしながらこの解消のための手続だけであれば「PC3 と 4 はお互いの身分を確認しました」と発話し了承するだけでも十分に実現できる。実際のところ、そのやりとりとして PC が問いかけを行い返答する形式を持つ 5 つもの発話がかわされている点を説明するには不十分である。

ここで注目すべきは PL5 によって差し挟まれる発話 12 であろう。

12 PL5/朔也 あ(.)そっか女性だったんだ、ほ：：

発話 12 が行われた時点では PC5 は場面に登場していないため、この発話が PL5 によるものであることは明らかである。「女性だった」ことが PC5 によって了解されたのはジゲンが男性であることから、PC4 の茜となる。この了解の手がかりとなるのは、直前の発話 11 末と発話 9 末での女性を想起させる終助詞「わ」を用いた言葉遣い、役割語の使

用である。茜が女性であることは、ゲーム開始前の PC の紹介の際に一度は紹介されたことだが、PL5 はここで再確認している。PL4 による一連の発話は情報の辻褃合わせだけでなく、PC4 がですます体の語尾に「わ」をつける丁寧な話し方を用い、一人称に「私」、二人称には「お前」もしくは「あなた」を用いる形の人物像を持つことを示す機能を持っているのである。PL4 の発話によってこの話体とでも呼ぶべきものを示される対象は、場面で PC4 の目の前にある PC3 であると同時に、PL3 を含むゲーム参加者でもある。これらのやり取りが発される毎に、PL が「PC ○○に××と語らせる」操作が行われるレベルと同時に、ゲーム内での状況は「PC ○○が××と語った」、「PC ○○は××と語るような人物像を持つ」というレベルで更新される。PL が話体を選択し、やりとりが行われることで場面内の出来事は更新され、PC の人物像が逐次的に設定されてゆくのである。このような形の発話により先に検討した「俺」は発話上に直接的には現れなくなる。PL は PC の話体と発話内容を設定し、PC が主体となっているかのような形式の発話を行っている。しかし、話体が切り替わった発話は、PL による発話とは全く異質なものと存在している。

#### 4.2 「感じで」による曖昧化の機能

PC の話体を用いたやり取りが行われているのは発話 10~16 であるが、発話 10 にみられる「そうです」は明らかに何らかの発話への応答である。「私が(1)ジゲンです。」に対応する問いかけは、直前の発話 9 であると考えるのが妥当であろう。しかしながら、この発話 9 は PC の話体であるとは言い切れない特殊な形を持っている。ここに見られるような「感じで」による曖昧化の機能を検討する。

9 PL4/茜 で(.)あ：そうそうそうお前がジゲンで：あってるんですわ(.)ですわねと緊張した感じで

ここで着目するのは、特徴的な語尾を用いる点で PC4 の話体であるように見られる「ですわね」までの部分に続く、「と緊張した感じで」という箇所である。「ですわね」に関しては、直前で「ですわ(.)」と少しつまるように、語尾の言い直しであるように見える。これに続く「と緊張した感じで」は後に展開される PC4 の話体とはかけ離れており、PC4 の話体を用いた発話とは考えにくい。むしろ、「ですわね」以前の部分に関して、話体のみ

では不十分だった情報「緊張した感じ」を付け加える操作と見るのが妥当であろう。この操作により他の参加者は、先の言い直しが、「緊張した感じ」の PC が場面内での発話につままと取ることも、場面内の PC による発話はこのまでの話体を用いた発話のような「感じ」のもので言い直しは PL に帰属するものであると取ることもどちらも可能となる。どちらにせよ、語尾の言い直しが発生したことによる場面内の状況の違和感は和らぐこととなろう。この「感じで」に対して、「言います」「話しました」あるいは「言わせませう」「話させませう」などを補うことは可能であるが、それが発話されることはない。ここでは「(PC が)～する」という形式で PC の行為が語られているといえる。これにより PC の話体を用いていた発話が、発話末で PL による描写であったかのような操作感の強い発話に置き換えられている。この描写的な発話は、PL による発話の形式となったため、場面内で PC3 に向けられたものと一致する保証は薄くなるであろう。しかし場面内では「緊張した感じ」の PC4 に対し、PC3 が受け答えることとなる。この箇所では PC の話体を用いた発話が、他の PC に直接向けられるという形ではなく、PL による発話としてまとめられ一旦他の参加者に向けられることを通じて、PC3 の人物像や場面内の状況が更新されることとなる。

「感じで」の使用は、続く発話 17～20 においても多用される。

- 15 PL4/茜 色々と特にこのコードウェルという男がここで活動しているということが分かりましたし少し大変な事件になりそうですね。
- 16 PL3/ジゲン そうですね：コードウェル博士はそんなことを考えていたんですね
- 17 PL4/茜 といった感じで
- 18 PL5/朔也 え(.)もう終わった感じで
- 19 PL4/茜 いいよ、来て。
- 20 PL5/朔也 で(.)じゃあまあさっきの話を聞いた感じで、ちょっと心配だったので昔からやりとりのある人に電話。

発話 17 で PL4 が「といった感じで」と発話すると、話題は PC 間の情報交換から PC5 の登場に変化する。発話 16 で「終わった」とされているものは一連の PC3 と PC4 のやり取りであろう。発話 17 で PL4 は PL3 とのやり取りの継続を行わず、PL5 に PC5 の登



場を許可している。発話 20 で用いられる「感じで」はゲーム内の PC の状況を更新する際に用いられ、発話 9 に近い使用方法である。ゲーム内の状況を進行させつつ行われる PL 同士の発話では、「感じで」がなにかしらを確認する合図であるかのようにも見える。

発話 17 に見られた「といった感じ」とは一体どの発話を「感じ」の描写にするのであろうか。最も近い発話は PL3 による発話 16 となる。であるが発話者が異なるため、PL4 の発話を含む発話 15 以前の PC の話体で行われたやり取りのどこかしらまでが、「感じ」によってくられていると考えることが妥当といえよう。

PC の話体で行われたやり取りが「感じ」でくくられると、やり取りの際に話体によって作られた像もまた一定程度曖昧なものであったこととなるであろう。直近の PL4 の発話 15 で示された「少し大変な事件になりそうですね。」という話体を用いる PC4 茜の人物像は、「少し大変な事件になりそうですね。」といった「感じ」のことを、このような「感じ」の話体で発話する人物像となる。「感じで」を用いることで、発話 12 に見られるような「PC ○○は(に)□□という属性を持つ(持たせる)」というあからさまな人物像や状況の更新・確認の形式を用いることを避けられるといえる。

しかし「感じ」を用いると、それまでの発話で設定された人物像や状況が、PC の人物像や状況をそのまま表したのではなく、あくまでそのような「感じ」の似姿であると言明することにもなる。1 発話単位だけでなくやり取りの単位においても「感じ」が用いられると、それまで設定した人物像や状況は場面内の PC にとって起きていることの似姿に過ぎないとされることとなる。しかしこれによって、PL はむしろ発話が場面内の人物像や状況へ直接に作用することを避けているとも言える。「感じ」によってくくられると PC の話体を用いた PL の発話のやりとりも、ゲーム内において PC が行うであろう発話と似てはいるが、決して同一ではないということとなる。

TRPG がプレイされる際、PL による発話は音としては全ての参加者が共有可能なものとして存在する。しかし、発話が音を伴う以上その音は PC でなく PL が発したものであり、PL が PC の話体を正確に用いたとしてもそれは決して PC の発話と言い切ることはできない。また、発話をもとに PC の人物像を設定し行動・状況の更新をするのはそれを聞いた個々の参加者である。個々の参加者が形成する場面は 1 発話単位で見ても、聴きとり能力だけでなく、経験・嗜好その他諸々の要素によって、参加者毎に異なるのは当然のことといえる。「感じで」の使用は状況を似姿として提示するだけでなく PC の話体を用いた PL による発話をも、ゲーム内での PC の行動の似姿とする。これにより、PL

の発話によって個々の参加者が生み出す人物像や状況をゲーム内で展開される場面も、素材が似姿ゆえに似姿となる。各 PL が個々に生み出す場面は似姿であるために、誤差の存在が許容しうるものとなり、そのため時折確認が取られうるものとなる。PL にとってゲーム内の PC も場面もこのような二重の似姿としてしか現れ得ないのである。しかしながら今度は、発話の中に「感じで」という語の使用という形で、像あるいは状況と PL が取り結ぶ関係を操作した痕跡が生まれてしまうのである。

## 5. おわりに

本論文では、TRPG のプレイ序盤における PC の合流場面における PL による発話の分析から、PL による種々の操作にまつわる操作感と隠蔽を考察した。合流の計画段階では、PL による使役の形を用いずに PC の操作の計画を語り、PC の持つ設定と展開される予定の場面の辻褄あわせを行う姿が見られた。合流の実施段階においては、PC の話体の設定とその話体を使用した発話により PL が主語として存在しない形で、場面内での人物像やゲーム内状況が作りだされた。「感じで」の使用は、PL の発話とそれを素材に個々の参加者に生まれる人物像や状況をゲーム内で展開される場面の似姿とすることで、場面の PL 同士による確認として用いられることを可能にし、ゲーム内の PC を PL 自らの発話から二段階に遠ざける操作であった。しかしながら似姿であることが発話によって示されることにより、却って PC がいるであろうゲーム内の場面は参加者に想定されうるものとなる。だからこそ、計画のやりとりの段階から操作感は隠蔽されていたのだ。PL が発話における操作感の隠蔽を図り、二段階の似姿として自らの発話を遠ざけてまで PC が存在するかのように奉仕するとき、その痕跡から操作主体として PL が立ち上がる。

### 註

- (1) 本稿では、以降混同を避けるため、プレイヤー全体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ゲームマスター(以下 GM)以外の一般プレイヤー

ーと言う場合には「PL」という語を用いる。一般に PL はそれぞれ一人の PC を操作し、GM は舞台設定の準備やそれ以外のキャラクター(Non Player Character 以下 NPC)の操作を行う。

- (2) 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、往々にして実際の進行はそのすべてがシナリオ通りとは行かない。
- (3) 『ダブルクロス』においては、NPC と PC の利害対立を超能力を用いた戦闘行為で解決するルールが定められているが、PC 同士の対立の解決に戦闘行為を用いると千日手や共倒れとなりやすく、後者の状況は PL に避けられがちな傾向にある。
- (4) 各プレイヤーの表記については、個人情報保護の観点よりシナリオ記載のキャラクターごとの役柄番号(PC 番号)を PL の直後に記載する形を取った。
- (5) 『ダブルクロス』のゲーム内用語。ユニバーサル・ガーディアンズ・ネットワークの略。超能力者の国際組織。いわゆる正義の味方のような役回りとなることが多い。
- (6) シナリオに明確な目標付けが設定されていない PC。ゲームプレイ後半にフェルスハーツへと寝返る事となる。その活躍については別の機会に詳述したい。
- (7) 一般に TRPG においてサイコロを振った後に差し戻しは出来ない。よって、PC の行動に関する発話とともにサイコロが振られた際には、ゲーム内の状況はその行動が行われるものとして不可逆に進行する。シークエンス 4 の発話 16 の後にサイコロが振られた時点で、PC4 の茜は場面に登場する／ライブハウスに訪れることが確定する。
- (8) 『ダブルクロス』のプレイに用いられるシナリオでは、プレイヤーが協力して一つの事件の解決に当たることが多い。そのため、展開がスムーズになるよう PC 間の協力体制を早めに形成するのが一つのセオリーとなっている。

## 出典

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』、pp. 86-89.

小野淳平・小方孝(2015)「TRPG 方式による物語自動生成ゲームの構想(ことば工学研究会(第 50 回)コトバ、物語の取扱い方)』『ことば工学研究会：人工知能学会第 2 種研究会ことば工学研究

会資料』50、pp. 89-92.

加藤浩平(2013)「テーブルトーク・ロールプレイングゲーム活動における高機能自閉症スペクトラム児の合意形成過程」『コミュニケーション障害学』30(3)、pp. 147-154.

金水敏(2003)『ヴァーチャル 日本語役割語の謎』岩波書店.

佐藤琢三(1994)「他動詞表現と介在性」『日本語教育』84、pp. 53-64.

鈴木容子(2008)「日本語における非行為者主語の他動詞文——構文のタイプとその関連性」『日本文法』8(2)、pp. 71-87.

西阪仰(2008)『分散する身体——エスノメソドロジエ的相互行為分析の展開』勁草書房.

西阪仰・串田秀也・熊谷智子(2008)「特集「相互行為における言語使用：会話データを用いた研究」について(〈特集〉相互行為における言語使用：会話データを用いた研究)」『社会言語科学』10(2)、pp. 13-15.

洞澤伸(2011)「若者たちが使用する「ほかし言葉」「～かな、みたいいな」と「～って感じ」の語用論的機能」『岐阜大学地域科学部研究報告』28、pp. 41-49.

三池克明(2014)「TRPGの教育活用についての一考察」『佐久大学信州短期大学部紀要』26、pp. 13-21.

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』KADOKAWA.

矢野俊策・F.E.A.R.(2009)『ダブルクロス The 3rd Edition ルールブック 2』KADOKAWA.

山崎竜・伊藤昭・寺田和憲(2004)「一般講演 テーブル・トーク・ロール・プレイング・ゲームにおける面白さの分析(ことば工学研究会(第17回)テーマ：物語とコミュニケーション：その性質と生成)」『ことば工学研究会』17、pp. 101-106.

山本真理(2013)「物語の受け手によるセリフ発話：物語の相互行為的展開」『社会言語科学』16(1)、pp. 139-159.

(いのうえ ゆうた／博士後期課程)