

TOPICS

デジタルゲーム
vs
アナログゲーム

青少年活動センターでは、若者がゲームを持ち寄り、センターにあるアナログゲームを借りてロビーの机で遊んでいる姿が見られるのはもちろん、時に私たちユースワーカーが若者たちの交流を深めるために用いています。

ところで、最近流行っているアナログゲームはデジタルゲームとどのような違いがあるのでしょうか。

今回はアナログゲームの中でも、会話で進行するためより自由度が高い「TRPG」とデジタルゲームとしての「レビゲーム」の比較から、ゲームが行われている場でのようなことが起こっているのかを、堀川高校で実際に体験・研究している高校生から教えてもらいました。

研究報告

私たちは堀川高校のTRPGゼミで活動しています。堀川高校では生徒が主体的にさまざまな取組や活動を行っており、その活動の一つに活動公認自主活動（自主ゼミ）があります。TRPGとはテーブルロールプレイングゲームの略で、進行役とプレイヤーを決め、シナリオという筋書きを基に、会話とダイスを使って物語を作るゲームです。「TRPGの教育活用についての考察（三池克明）」という先行研究をもとに研究を進めています。その研究では、TRPGは相手の立場や考えを踏まえて、会話を交わしつつゲームを進めていくため、「話すこと、聞くこと」といったコミュニケーション能力や社会性の向上に有効であると報告されています。私たちは、ゲームがコミュニケーション能力の向上に役立つのかを検証すべく、ゼミとして活動しています。

で実際にコミュニケーションするの検証するためには必要と考えました。TRPGを会話で進めるゲームで、同時に複数人で実施するゲームです。そのような特徴を同じように

もつテレビゲームとして同時に複数人で楽しめる「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」(任天堂/2018年12月7日発売)以下スマブラを比較対象としました。

私たちは検証方法として、TRPGとスマブラのプレイ中の発言の関係を調べるために会話分析を行いました。まず、実際に数回TRPGのセッション(シナリオを実際に進めること)とスマブラをプレイし、その時の会話を録音しました。(※録音時間は各一時間に揃えています。ただしスマブラ二回目のみ20分間です。)そのあと、会話を文字化し、会話で使用された語句を分析することができ、KH Coder^{※1}というソフトを使って分析しました。分析結果は表1と図1-2です。

まず、表1よりTRPGはスンプラよりも発言量が圧倒的に多いことがわかります。TRPGはシナリオを進める中で決められた会話をする必要があるだけではなく、視覚情報がないため情報共有には会話が必要で、その上会話を続けないと進められません。よって、必然的に発言量は多くなり、会話として成り立つことも多くなっていると考えられます。一方、スンプラは画面を見ることで視覚情報が補われ、状態を共有する必要性が少なくなります。よって、発言量が少なくなっていると考えられます。またスンプラは、使われている言葉から発言の明確な相手がおらず、また受身的な言葉が多いことも読み取れました。

さらに、次のスマブラ二回目とTRPG一回目の共起ネットワーク(二回目でもほぼ同じ結果が出ました)から以下のこ

堀川高校 TRPG ゼミ

「ゲーム」の悪いイメージを払拭したい!!

◆そもそもTRPGってどのようなゲーム？

● ルールブックに精通したゲームマスターの管理のもとで、役になりきったプレイヤーが、未知のストーリーを楽しむゲームです。ゲーム機が処理していることを人力でやっている感じです。プレイヤーの自由度が大きく、ゲームマスターの器量が問われます。

◆TRPGとの出会いとは？

●もともとTVゲームが好きなメンバーが多くて、ゲーム実況とかを見てるうちにTRPG動画に出会ったというメンバーが多いです。

◆研究会を始めたきっかけは？

●TRPGを通してコミュニケーション能力の向上がゼミの目的です。TRPGが教育活動に使えるんじゃないかということを実証したいという想いから。

●あとは学校でTRPGがしたいから。娯楽としてただ遊ぶより、世のために活用できる研究をしています。(笑) 月1回程度、午前で授業が終わる日の午後半日程度を使って活動しています。

◆ 研究する中で自分たちの中にも変化がありましたか？

●キャラクターになり切っているのが恥ずかしいこともなく、わりとすぐに友達になれます。半日の活動で1ヶ月くらい一緒に居たくらいの関係性になっていますね。

●最初に比べたらみんな喋るようになったよなー（笑）

●初回はとても静かな会でした。「どうして会話が続かないのか?」ということとを個人の課題としてではなく、グループの課題として理論的に振り返っています。

◆ゲームへの思いをどうぞ。

●依存度が高かったり、めちゃくちゃ良いものだとは思わない。スポーツでもクガをする可能性があるように、ゲームにも同じことが言えるのではないかと
思う。悪い面もあるけど、良い面もある。それをもっと多くの人に知ってもら
いたい。

●私はできれば任天堂に将来就職したいとも思っています。リオオリンピックの閉会式で安部首相がマリオになりました。それを見て改めて、クールジャパーンというくらい日本の自信をもって世界に誇れるものだと思います。ゲー

ともわかりました※2。共起ネットワーク

とは分析対象になった文章で使われているそれぞれの言葉の関係を表したものです。まず、TRPGの共起ネットワーク(図1)を見ると、ほとんどの言葉がつながっています。一方、スマブラの共起ネットワーク(図2)を見るとネットワークのつながりが薄いことがわかります。ここから、単純なコミュニケーションがなされていることが読み取れます。そのため、このことが一般にゲーム脳と呼ばれるような発言量やボキャブラリーへの悪影響になっていると考えることもできると考えました。

さらに、この共起ネットワークは、関係性がある言葉だけを表示しています。なので、スンプラは浅いつながりのものしかなく、表示されている言葉同士でもバラバラであることが読み取れます。

以上から、先行研究のうち、コミュニケーション能力が向上するかはわかりませんでした。が、TRPGがコミュニケーションを必要とするという点については確認することができました。

◆最後に一言お願いします。

●今回の研究ではコミュニケーション能力の向上を言語数で比較しましたが、どっちが悪くて、どっちが良いという話ではありません。

●TRPGは協力プレイでディスカッションみたいな感じ、スマブラは対人プレイという点でスポーツに近い。楽しみ方が違う。

● いずれにせよゲームはリアルで出来ないことを出来るツール。先生と殴り合って戦うなんて普通ではできませんから。

表1 総発言量

	一回目	二回目
スマブラ （カッコ内は 一時間換算）	485	83(249)
TRPG	1,932	1,149

※1テキスト型(文章型)データを統計的に分析するためのフリーソフトウェアです。詳しくは以下のURLを参照してください。
(<http://khcoder.net/>)

※2「スマブラ」のところが「スマ」「ブラ」のように、単語指定が不十分だったところがあり、今後の課題です。

図2 スマブラー回目共起ネットワーク

図1 TRPG一回目共起ネットワーク