

葛藤喚起的場面における対話的な関係構築様式

—TRPG シナリオ『カタシロ』を通して—

今井結雅

(山口大学大学院教育学研究科)

目的

Bruner(1986)は日常的な思考様式を物語モードと定義し、人間は通常、出来事を時間的・因果的に整理しながら意味づけ、理解していると論じた。

本研究では、この物語モードの視点を踏まえ、TRPGを物語の即興的共創を行う実践として捉える。TRPGは参加者と進行役が対話や選択を通じて物語を即興的に紡ぎ、その場限りの物語を共有・体験する遊びの一種である。そのため同じシナリオであっても、参加者や創作の過程によって、展開される物語は大きく異なる傾向がある。また筆者のTRPG経験からは、参加者の心理的状態が振る舞いや表現の仕方に影響を与えているように思われる。つまり同じシナリオを同じ進行役が同じように進めたとしても、その場での表現の内容や質には大きな違いが生まれる可能性があり、これは実証的な検討に値すると考えられる。

本研究では、TRPGにおいて個別性のある反応や振る舞いが見られるといえるのかを確かめるため、探索的に実験を行って物語の中でどのような発話がみられるかを質的に検討する。研究目的を踏まえてシナリオは、比較的短時間で実施でき、複雑なルールや特別な攻略法の理解が必要とされず、さらに対話に重きを置いたものが必要があるという観点から、新クトゥルフ神話TRPGシナリオ『カタシロ』を用いることにする。

方法

実験参加者 実験参加の同意が得られた X 大学の大学院生 2 名(女性 2 名)を対象者とした。

手続き X 大学の演習室において、個別に実施したセッションの様子を録画・録音した。実施時期は 202X 年 6 月であった。

セッションの進め方 事前に、TRPG は特定のシナリオに沿ってアドリブや即興劇を行うことで一緒に物語を作る遊びであることを伝え、わからないことや、休憩・中断の申し出があればセッション中であっても伝えていただくよう説明した。セッション後には振り返りを行い、感想やセッション中に印象に残った場面、心理状態の変化や物語に関連して考えたことを質問した。

分析方法 分析は、KJ法(川喜多, 1967)を参考に行った。データから分析場面の逐語録を作成(固有名詞は匿名化)し、①ラベル作り、②グループ編成、③図解化の手順で分類した。

結果

結果を(Fig.1, Fig.2)に示す。

Figure1 A さんの応答の大・中グループの関連

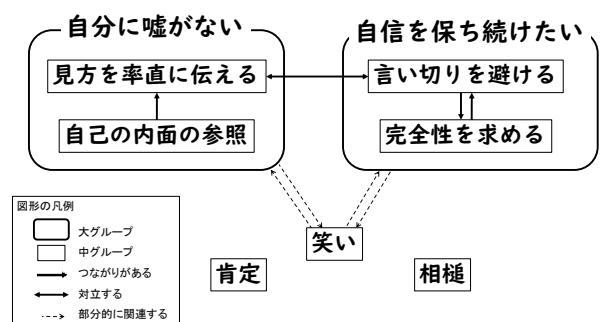
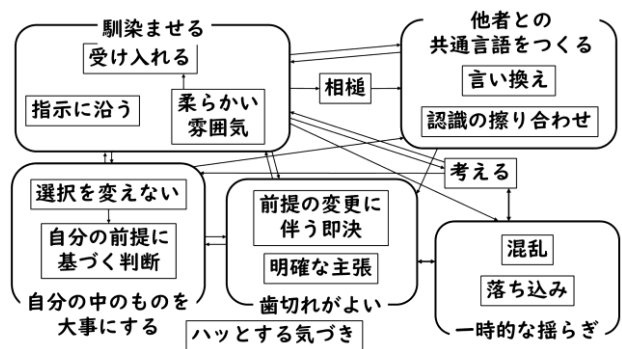


Figure2 B さんの応答の大・中グループの関連



考察

AさんとBさんの応答には、自己の軸を大切にしながら他者と円滑にやり取りを行っている点で共通性が見られる一方で、語りの内容や応答のしかたといった他者とのやり取りの形式には明確な違いがみられた。今後の研究では、交流の内容や様式(これを「関係構築様式」とする)に焦点を当て、TRPGの対話場面においてどのような関係構築様式がみられるかを検討する。

引用文献

Bruner, J. S. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.

謝辞

本論文の作成にあたり、ご指導いただいた山口大学教育学部恒吉徹三教授に感謝いたします。