

コミュニケーションを深めるためのボードゲームの制作

Cation or board games to improve communication

高橋 茉理子

指導教員 江南 仁美

サレジオ工業高等専門学校, デザイン学科, 視覚伝達デザイン研究室

コミュニケーション, TRPG, キャラクター

1. 研究目的

近年、コロナ禍の影響で他人とのコミュニケーション量がコロナ禍以前と比べ減ってしまっている。現在のこの状況を改善し関わりのない人や既知の人の新しい一面を知る場所が必要であると私は考える。自分と異なる人と関わることは生活を豊かにすると考えたため、若い人同士のコミュニケーションのきっかけとなるゲームの制作をテーマとした。

2. 調査内容

コミュニケーションをとることで進行するシステムが望ましいと考えたため、ゲームの基本として、TRPG(テーブルトーク・ロールプレイングゲーム)を選択した。TRPGとは、会話やダイス、作成したキャラクターなどを使用し進行するゲームジャンルの一種である。

日本では「クトゥルフ神話 TRPG」の認知度が高くかつプレイしている人数が多いゲームである。



図[1]クトゥルフ神話 TRPG

「クトゥルフ神話 TRPG」¹はホラーの要素を強く反映した TRPG であるが、昨今ではホラーに限らず様々な遊び方がされている。この理由は

日本人プレイヤーの多さによるものと、ゲーム内で作成するキャラクターに設定できる項目が多く魅力的なキャラクターを作り出すことができる点が大きいと考えられる。日本人プレイヤーが多いことで共に遊ぶ仲間を作りやすく、その仲間と魅力的なキャラクターを通して遊べるのが人気の理由であると考えられる。

しかし「クトゥルフ神話 TRPG」に代表される、TRPG 全般は時間がかかるものが多く「クトゥルフ神話 TRPG」キャラクター作成時間と用意された物語(以下シナリオ)で遊ぶ時間を合わせると一時間以上かかる。シナリオで遊ぶ時間がこのゲーム問題を解決させた TRPG として「のびのび TRPG」²がある。

図[2]のびのび TRPG ザ・ホラー



「のびのび TRPG」では、他の TRPG には必要だったシナリオを、パッケージに同梱されているイントロダクションカードや場面カードに置き換えることでシナリオ無しで遊べるように出来ている。これにより、プレイ時間を 30 分~60 分程にすることができ、他の TRPG よりも手軽に遊ぶことが可能である。このカードを用いるシステムを参考としてボードゲームを作る。

3. コンセプト

ターゲット：コミュニケーション不足に悩む人や話を作るきっかけにゲームを使用したい人とする。
 コンセプト：手軽に TRPG を遊べることを目標とする。

4. アイデア展開

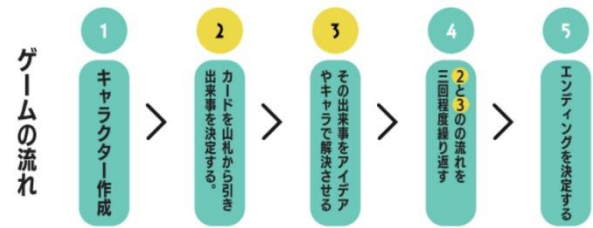
一般的なコミュニケーションに重きを置いたゲームとの違いはプレイヤー自身として遊ぶのではなくキャラクターを用いて客観的な視点から遊ぶ点にある。キャラクターを通すことで他者の新たな一面の発見に繋がると考える。

手軽に遊べることを重視するため、多くの TRPG では用意されるシナリオを廃し、「のびのび TRPG」を参考としたシステムにすることでシナリオを不要とし、より手軽に遊びやすいゲームにする。出来事を記載したカードを用意し、山札から引いた展開をこなして物語を進めていく流れを予定している。

キャラクターの作成方法は、身体能力を表す「身体」・感覚や器用さを表す「五感」・心の強さを表す「精神」・頭の良さを表す「知性」の4つの項目とし、各ステータスに規定のポイントを割り振るか、ダイスでステータスを決めることを予定している。作成したキャラクターはゲーム終了毎に強くする機会を設け、強い状態で再び使えるようにするシステムを検討している。

楽しい交流を目的としているため、ゲーム中にプレイヤーが提案したアイデアや行動を、他のプレイヤーが良いと感じたときにそのプレイヤーに対して、行動の成功しやすさなどを上昇させる効果を与えるシステムを考えている。このシステムにより、プレイヤーがキャラクターの行動を考えると、プレイヤー同士でのコミュニケーションを活発にする狙いがある。

現在想定しているゲームの流れは(1):キャラクター作成 (2):カードを山札から引き出来事を決定 (3):その出来事をプレイヤーのアイデアやキャラクターの力で解決する (4):(2)(3)の流れを2回程繰り返す (5):エンディングを決定する。



図[3]ゲームチャート

5. 最終提案・課題

ルールブック・専用カード一式・六面ダイスをパッケージに封入し実際に遊べる形にする。カードは一般的なトレーディングカードの大きさである 63mm×88mm のサイズで作成する。

7. 参考文献

クトゥルフ神話 TRPG (ログインテーブルトーク RPG シリーズ) サンディ ピーターセン(著), リン ウィリス(著), 中山 てい子(翻訳), 坂本 雅之(翻訳)

のびのび TRPG ザ・ホラー アークライト (Arclight)