

TRPGにおけるジェンダー・ロールプレイングの分析： ステレオタイプからキャラクターの集合的創造へ

An Analysis of Gender Role-Playing in TRPGs: From Stereotype to Collective Creation of Characters

南部美砂子[†], 渡部太基
Misako Nambu, Taiki Watanabe

[†] 公立はこだて未来大学
Future University Hakodate
m-nambu@fun.ac.jp

概要

本研究は、テーブルトップ・ロールプレイングゲームと呼ばれる即興演劇的な対話ゲームの場において、プレイヤー自身とは異なるジェンダーのキャラクターがどのように表現されるのか、またプレイヤー間でどのような相互行為が生じるのかを、探索的に検討したものである。ゲーム開始直後はステレオタイプのジェンダー像が表出されていたが、プレイヤーが互いのキャラクターを精緻化していく相互行為のなかで、固有のジェンダー表現が立ち現れていた。参加者個人内の境界(プレイヤー/キャラクター)と参加者間の境界をこえて構築される新たな関係性のもとで、男性/女性の二元論を超越したジェンダーのあり方や表現が共創されていたと考えられる。

キーワード: ジェンダー表現, TRPG, 集合的創造, 相互行為

1. はじめに

日本社会における男女間の格差は先進国のなかでもっとも大きく、ジェンダー平等の実現に向けた取り組みをさらに加速していくことが求められている。その一方で、Z世代と呼ばれる若い世代を中心として、ジェンダーに関する意識や言動が大きく変容してきている(竹田, 2023)。本研究は、このように「ジェンダーに関するあたりまえ」が強く問い直されている状況のなかで、「自分とは異なるジェンダー」を演じる場面でのどのような相互行為が生まれ、どのような表現が創造されるのかを、探索的に検討したものである。

五十嵐・青山(2021)は、テーブルトップ・ロールプレイングゲーム(以下、TRPG)と呼ばれる即興演劇的な対話ゲームの場を対象として、プレイヤーのインタビューとプレイの観察を行い、自分とは異なるジェンダーを演じることの意味や価値、そしてTRPGという場の可能性を明らかにした。このアプローチにならいつつ、本研究では、実験的な操作としてプレイヤーに自分とは異なるジェンダーを演じることを求め、それ以外は自由にプレイしてもらうこととした。

2. 方法

実験には以下の3ペアが参加した。いずれのゲームでも、第二著者がゲームマネージャー(GM)を務めた。実験は、事前調査・キャラクター制作・ゲームセッション・インタビューの4段階で構成されていた。シナリオとして、クトゥルフ神話TRPGの二次創作である『灼熱さえあればいい』を用いた。

ペアA

A1: 男性, 1ヶ月に1回はプレイする

A2: 女性, プレイ経験はないが、プレイ動画をよく見ており、十分に理解している

ペアB

B1: 女性, 経験はあるが、最近はあまりプレイしていない

B2: 男性, 数ヶ月に1回はプレイする

ペアC

C1: 不明(プレイキャラクターは女性), 数ヶ月に1回はプレイする

C2: 男性, 1ヶ月に1回はプレイする

参加者の同意のもと、実験中の様子はすべて録音・録画し(図1)、分析対象とした。



図1 ゲーム中の様子

3. 結果

3組のゲームセッションとその後のインタビューを対象として、ジェンダーに関わる発話や行動などについて質的な分析を行った。いずれのペアのセッションでも、プレイヤーは自分自身とゲームキャラクターの間を細かく往還しながら、ゲームマスターを含む3名で協働的に物語を生みだしていた。

自分とは異なるジェンダーを演じることについては、

- (1) ゲームの序盤では、ステレオタイプのジェンダー表現が利用される (事例1)
- (2) 相互行為のなかで、そのジェンダー「らしさ」が、キャラクターの属性や特性の一部として、協働的に見いだされ、表現・設定されていく
- (3) ゲーム終盤にはプレイヤー自身とキャラクターの境界が曖昧になり、それとともに特定のジェンダーを演じているという意識が透明化し、個々のキャラクターとゲームの物語のなかに統合される (事例2)

という特徴がみられた。ただし、キャラクターとしての発言よりもプレイヤー自身としてのメタ的な発言の多かった (境界が維持されていた) 組では、そのジェンダー「らしさ」を表現することへの戸惑いが最後まで継続していた。

事例1 (ペアA, ゲームセッション序盤)

リントロウ(A2): 西澤は何がしたいんだよ
 西澤(GM): えっ俺? あっそうだ, うちで宅飲みしようぜ (と言ってきます)
 ルコ(A1): 宅飲みかあ
 リントロウ(A2): 宅飲みかあ
 ルコ(A1): お酒弱いんだよなあ
 リントロウ(A2): お酒弱いんだっけ
 ルコ(A1): お酒なかなか, 甘いのしか飲めない
 リントロウ(A2): ああ
 ルコ(A1): ほろよいとかし飲めない
 リントロウ(A2): 女子だなー. ええ, 少しでもいいからさ, 家で飲もうぜ, ほら俺新しいゲーム買ったんだよ, でも1人じゃクリアできなくてさ

事例2 (ペアC, 事後インタビュー)

C1: キャラクターに頑張っって寄り添おうとしたけど, まあ結局そのキャラはそのキャラなので, そのジェンダーはそもそも自分はある意識しなかったですね. (うんうん) なんか, ロールプレイの中では, 意識は最後の方まで残っていたんだけど, 段々濃度が薄まっていった. (うん) それこ

そおんなじなんだけど, キャラ, オトガリマコトって言うキャラクターにだけなった感じかな. (うんうんうん) 要素だけはちょっと残ってる, 最初が100だとするなら段々薄れてって, 1みたいな.

4. まとめと展望

自分とは異なるジェンダーを演じたTRPGでは、互いのキャラクターを精緻化していく相互行為のなかで、あくまでもそのキャラクターの属性や特性の一部として、それぞれのジェンダー表現が立ち現れていた。ステレオタイプのジェンダー像は最初の手がかりとして利用されていたが、その後は個人内の境界 (プレイヤー/キャラクター) と参加者間の境界をこえて構築される新たな関係性のもとで、男性/女性の二元論を超越したジェンダーのあり方や表現が創造されていたと考えられる。

松田 (2021) は、「集合的創造性」について次のように述べている。

『他者とつねに接続し、他者と相互に依存し合うなかで構成される個人が発揮する創造性は、一方でその個人のもつかけがえのない能力と技量に規定されながら、他方では個人という存在を超えて社会 (共同体) からの働きかけや、個人から社会 (共同体) へのアクセスによって (そしてその両方の同時生起によって) 生成されている. (p.15-16)』

こうした考え方に依拠するならば、本研究の試みと分析結果は、新たなジェンダー像やジェンダーそのものが重要ではなくなる社会の集合的創造を可能にするような「対話の場のデザイン」を示唆するものと言えるだろう。

発表ではさらに、ゲームセッションとインタビューからいくつかの事例を取り上げて、さらに詳細に議論する予定である。

引用文献

- 五十嵐梨花・青山征彦 (2022). TRPGでのロールプレイにおいてプレイヤーキャラクターを創作することの意味: キャラクターのジェンダーと歴史についての設定を中心に *RPG学研究*, 3, 59-69.
- 松田素二 (2021). 序章 現代世界における生の技法/哲学としての集合的創造性-コンヴィヴィアルな人間学のために 松田素二(編) 集合的創造性 コンヴィヴィアルな人間学のために 世界思想社
- 竹田ダニエル (2023). 世界と私のA to Z 講談社