

オンライン上での『ふしぎもののけ RPG ゆうやけこやけ』の短時間ボイスセッションの需要について

Takeuchi Miho | 竹之内 美穂

Independent Scholar | 独立研究者
ribs.ribs.other@gmail.com

要約

新型コロナウイルス感染症の流行によって、オンラインセッションの普及が進んだ。これにより、オンラインで行うボイスセッションにも需要が生まれた。オンライン上での質問紙調査の結果、特に平日の夜間、仕事や家事を終えた後の時間帯に「短時間シナリオ」で行われる『ふしぎもののけ RPG ゆうやけこやけ』のボイスセッションへの需要が確認できた。今後は「短時間シナリオ」を遊びやすくする手法の共有や、シナリオ作品が増加することが望まれる。

キーワード：短時間シナリオ、ボイスセッション、ゆうやけこやけ

Abstract

The outbreak of new coronavirus infections has led to the widespread use of online sessions, which in turn created a demand for voice sessions conducted online. This essay discusses an online questionnaire survey that confirmed this demand for voice sessions using the example of *Fushigi Mononoke RPG Yuyake Koyake* (Heart-Warming Role-Playing Game Golden Sky Stories). Players especially seek “short-time scenarios” held on weekday evenings after work or household chores. This author hopes that in the future, more scenario writers will share methods to create such easy-to-play “short-time scenarios” and that the number of such scenarios will increase.

Keywords: short-time scenarios, voice sessions, Yūyake Koyake

1. 平日の夜間に行われる『ふしぎもののけ RPG ゆうやけこやけ』の「短時間セッション」とは何か

本稿では『ふしぎもののけ RPG ゆうやけこやけ』（以後は『ゆうやけこやけ』と省略）を「短時間」で遊ぶことができるボイスセッションの需要について考察する。『ゆうやけこやけ』とは、架空の田舎町を舞台に物語が紡がれる TRPG システムである(神谷, つぎはぎ 2006; 神谷, 清水, インコグ・ラボ 2018; Kamiya, Tsugihagi 2013)。プレイヤーは人に化けることができる不思議な動物や妖怪たちを動かして、困っている人や迷っている人を少しだけ手助けすることを共通の目的として遊ぶ。

まず「短時間」のボイスセッションについて、所要時間の定義を考える。前提として『ゆうやけこやけ』が、TRPG システム全般に比べて短時間で遊ぶことができるという印象を持たれているのか、アンケートで調査を行った。(Google フォームを使用し Twitter 上で回答を呼びかけた、2022 年 2 月 24 日～2022 年 3 月 2 日まで実施のオンラインアンケートより。回答者数 21 名。)「TRPG システム全般」でのボイスセッションの場合「短時間シナリオ」だと認識さ

れる所要時間は「3 時間以内」の回答数が最も多かった。『ゆうやけこやけ』でのボイスセッションの場合「短時間シナリオ」だと認識される所要時間は「2 時間以内」の回答数が最も多かった。この解答から、本稿では『ゆうやけこやけ』の「短時間シナリオ」の所要時間は「2 時間以内」と定義する。

また、平日の夜間という時間帯についても、アンケートの結果から定義を考える。開始しやすい時間については「21 時」の回答数が最も多かった。何時までなら遊ぶことができるかについては「0 時 (24 時)」の回答数が最も多かった。この解答から、本稿では平日の夜間は「21 時～0 時 (24 時)」と定義する。

2. 平日の夜間に『ゆうやけこやけ』の「短時間シナリオ」で遊ぶことへの需要とその利点について

筆者は、Twitter 上で参加者を募ったセッションへの参加希望プレイヤーから「平日の夜間に『ゆうやけこやけ』を手軽に遊びたい」という要望を聞くようになった。その要望が出される理由についてもアンケートで調査を行った。アンケートの回答には「仕事終わりにゆうこや



（『ゆうやけこやけ』の略称）で癒されたい」「終了時間が就寝時間に間に合うと思うと遊びやすい」「帰宅してからでも次の日の影響を考えず遊べる時間だから」「次の日に響かず、多少なら感想戦（セッションについてのポジティブな感想を伝え合うこと）もできる」などが挙げられた。回答の傾向としては「仕事終わりでも遊びたい」「睡眠時間を確保したい」「翌日への負担が少ない」といった、翌日にかけての体調や体力に関する内容が含まれていた。

平日の夜間に「短時間シナリオ」でのセッションを行う場合、所要時間の「2時間以内」に終了すれば、日付が変更する前に就寝することが可能である。これは仕事や家事を終えた後の社会人プレイヤーにとって、大きな利点であるらしい。この利点が大きく影響して『ゆうやけこやけ』の「短時間シナリオ」への需要が高まっている印象を受けた。

これは筆者の体感であるが、新型コロナウイルス感染症の流行によって、オンラインセッションの普及が急激に進んだ印象を受ける。そして、オンラインで行うボイスセッションに需要が生まれ、特にその中でも、平日の夜間（仕事や家事を終えた後の時間帯）に手軽に遊ぶことが求められるようになったと感じられる。コロナ禍に入る以前の時期と比較すると、その傾向がより強まった印象もまた受けている。なお、オンラインセッションの形態にはテキストセッションも含まれるが、筆者は所要時間の関係からテキストセッションを頻繁に行える環境にないため、ここではボイスセッションについてのみ言及を行う。

3. 『ゆうやけこやけ』の「短時間シナリオ」で遊んだ際の満足度について

筆者が作成した「短時間シナリオ」を、筆者自身が語り手（『ゆうやけこやけ』でのゲームマスターの呼称）をしたセッションに参加したプレイヤー6名に、オンライン上でアンケートで調査を行った。（Twitter上で回答者を募集し、専用のDiscordサーバーでチャットを使用して回答を得た、2022年3月3日～2022年3月5日まで実施のオンラインアンケートより。回答者数6名。）筆者は2022年3月の段階で43本の自作シナリオを書き下ろしており、アンケート回答者全員が共通してセッションを行ったシナリオは存在しない。そこで、アンケート回答者の半数以上が遊んだことのある、もしくはシナリオ掲載サイトや同人誌で公開しているため読んだことのある筆者執筆シナリオについて記載する。平均所要時間1時間半ほどの「小さ

な小さな春が来た」という、桜の咲く季節の田舎町を舞台にした、幼い少年との交流を描く物語である。物語の概要としては、山の中で出会った幼い少年の困り事を、参加者全員で手助けする内容となっている。

回答には「満足できる／おおむね満足できる」と感じられた筆者執筆のシナリオタイトルが複数挙げられ、加えて「ものたりなさや遊びにくさはなかった」「ちょうどよいテンポ、ボリュームだった」「少し心に余裕がある感じで回れる」という感想もまた挙げられた。一方、短時間という特性のためか「RPをする時間がもう少し欲しかった」「気分的には満足しているが、時間的に物足りない」「同卓者（一緒にセッションを遊んだプレイヤー）ともっと喋りたい遊びたいと思う」という意見も挙げられた。

以上の回答から、手軽に「短時間シナリオ」を遊ぶ中で、プレイヤーがどれだけの満足度を得られるかが今後の課題になると感じられた。

4. 『ゆうやけこやけ』の「短時間シナリオ」で語り手（『ゆうやけこやけ』におけるゲームマスターの呼称）をする要点について

実際に「短時間シナリオ」で遊ぶ際には、「短時間」という特性を成立させるために「タイムキープ」が重要になると考えられる。プレイヤーは翌日の負担を減らすために、睡眠時間確保までの時間制限があるからである。

以下は筆者の経験による主観が多分に含まれるが、「短時間シナリオ」の語り手をする上で「タイムキープ」の感覚を身につけるための方法例を列挙する。

- (1) こまめに時計を見て時間を確認する
- (2) 各場面の開始時間・各幕間に入った時間をノートや卓日記にメモする。（今後、同じシナリオで遊ぶ際にかかる所要時間の目安を確認できる。）
- (3) セッション参加者のRPを区切りの良いところで中断させる。また、そのことについて遠慮しない。

加えて、語り手だけに「タイムキープ」の負担が集中しないように、プレイヤー参加者にも協力を促すことも可能である。終了時間を全員で確認すること、延長可能な時間を全員で確認すること、セッションの進行度合いによ

ては描写や発言を手短にしてもらふことなどが挙げられる。

語り手が「タイムキープ」を意識することに加えて、シナリオの内容にも大きな関係がある。「短時間シナリオ」として成立する、所要時間が短めのコンパクトなシナリオでなければならない。セッション可能な時間制限に対して、適度な所要時間で遊べるシナリオであることも重要である。

公式ルールブック掲載のシナリオは、所要時間が 2~3 時間のものが主となっている。平日夜に行うセッションの所要時間としては、時間制限限界に近くなる場合もある。「短時間シナリオ」の需要が一定数ある状態を鑑みると、同人シナリオでも短時間で遊べる内容のものが増えることが望ましいと思われる。

5. まとめ

以上が、オンラインセッションの普及が影響して発生した『ゆうやけこやけ』の「短時間シナリオ」への需要と、需要に対する今後の展望における課題点である。「短時間シナリオ」がより遊びやすい環境が整うことを期待し、筆者自身もその展望に貢献したいと考えている。

付録

アンケート質問一覧 (1)

「短時間」の TRPG ボイスセッションについてのアンケート

(2022年2月24日~2022年3月2日まで実施。回答者数 21 名.)

1. 「ゆうこや」で遊んだことはありますか？
(語り手で遊んだことがある・PL で遊んだことがある・遊んだことはない)
2. 「ゆうこや」のルールブックは持っていますか？
3. 「ゆうこや」のサプリメントは持っていますか？
(「よいやみこみち」を持っている・「ふるさとこみち」を持っている・持っていない)
4. ひと月に何日、TRPG を遊ぶ日がありますか？
(5 日以内・10 日以内・20 日以内・20 日以上)
5. 「TRPG システム全般」での、オンラインのボイスセッションの場合、所要時間は「何時間」までなら「短時間シナリオ」だと思いますか？
(1 時間以内・2 時間以内・3 時間以内・4 時間以内)
6. 「ゆうこや」での、オンラインのボイスセッションの場合、所要時間は「何時間」までなら「短時間シナリオ」だと思いますか？
(1 時間以内・2 時間以内・3 時間以内・4 時間以内)
7. 平日夜に TRPG のボイスセッションをする場合、何時からなら開始しやすいですか？

8. 平日夜に TRPG のボイスセッションをする場合、何時までなら遊ぶことができますか？
9. 平日夜 21:00 からボイスセッションを開始して「ゆうこや」を PL として遊ぶ場合、所要時間は何時間のシナリオで遊びたいですか？
10. ボイスセッションで「ゆうこや」を遊ぶ場合、平日夜 21:00~24:00 の間で完結するシナリオは遊びやすいと思いますか？
11. 直上のアンケートでその選択肢を選んだ理由を教えてください。(自由記入)
12. アンケート内容や「ゆうこや」の「短時間シナリオ」に関する自由記入欄

アンケート質問一覧 (2)

筆者が作成した『ゆうやけこやけ』の「短時間シナリオ」を実際に遊んだ感想についてのアンケート

(2022年3月3日~2022年3月5日まで実施。回答者数 6 名.)

1. 肋屋しゅう (筆者のハンドルネーム) 執筆の「短時間 (想定所要時間: 2 時間以内)」のゆうこやシナリオの中で、プレイヤーとして遊んだ際に「満足できた / おおむね満足できた」と感じたことのあるタイトルはどれですか？
2. 質問 1 について、どんな些細なことでも「ものたりなさ」や「遊びにくさ」があったら遠慮なく教えてください。
3. 肋屋しゅう執筆の「短時間 (想定所要時間: 2 時間以内)」のゆうこやシナリオの中で、語り手として遊んだ際に「満足できた / おおむね満足できた」と感じたことのあるタイトルはどれですか？
4. 質問 3 について、どんな些細なことでも「ものたりなさ」や「遊びにくさ」があったら遠慮なく教えてください。
5. 想定所要時間: 2 時間以内で終わるシナリオ (公式・同人問わず) の語り手をしたことがある場合、セッションの「タイムキープ」について悩んだことや困ったことはありますか？
6. ゆうこやの短時間シナリオ (想定所要時間: 2 時間以内) を語り手する際、「タイムキープ」について気になることや知りたいことはありますか？

ゲーム目録

神谷涼, つぎはぎ本舗. 2006. 『ゆうやけこやけ』. 大阪: サンセットゲームズ.

Kamiya, Ryō, and Honpo Tsugihagi. 2013. *Golden Sky Stories: Heartwarming Role-Playing*. Ewen Cluney 訳. Star Line Publishing.

神谷涼, 清水三毛, インコグ・ラボ. 2018. 『ふしぎもののけ RPG ゆうやけこやけ』. 東京: 新紀元社.