

## TRPG に関する図書館展示の効果と課題

### —図書館職員の意識調査を通して—

釜范 亮

TRPG とは「テーブルトークロールプレイングゲーム」の略称で、参加者が想像上の世界の登場人物になりきって物語を作るゲームである。多くの場合、5 名程度の参加者が GM(ゲームマスター)と PL(プレイヤー)の二つの役割に分かれ、GM と PL、または PL 同士の会話によってゲームが進行する。TRPG はビデオゲームやボードゲームとは違い、用意する資料や創作活動、参加者の自由な発言によって際限なく遊び方を拡張することができる。

近年、日本の図書館では、文化活動の機会の提供やアウトリーチを目的に館種を問わず資料やイベントとしてゲームを取り入れる動きが活発になりつつあり、TRPG もその一つとしてイベントなどの取り組みが行われている。TRPG はコミュニティの形成、郷土資料を含む資料の活用促進、創作活動の活性化、読書への誘導、収集・保存・提供の容易さなどの観点から、数あるゲームの中でも特に図書館との相性が良いことが示唆されている。それにも関わらず、図書館が行うゲームの取り組みの中で TRPG が占める割合は小さい<sup>1)</sup>。

図書館で行われている TRPG が関わるイベントのうち、プレイイベントは比較的頻繁に行われ、研究も進んでいるが、それ以外の取り組みの効果や課題については明らかになっていない。本研究は中でも特に図書館展示に着目し、それらの効果や課題を明らかにするために、図書館職員にインタビュー調査を行った。

具体的な手法として、オンラインツールを用いた半構造化インタビューを用いた。対象は全国一斉『カタシロ×図書館』展示企画と全国一斉『狂気山脈×図書館』展示企画に参加した図書館に勤務する職員の中から起縁法によって選出した。インタビューの録音から作成した逐語録を元に、発話の内容を KJ 法を用いて分析した。

7 名の職員へのインタビュー調査の結果、TRPG 関連資料の収集の動機づけ、図書館職員への TRPG の認知度の上昇、図書館協力の促進などが効果として認められた。一方で、TRPG の説明の難しさ、資料の不足、目立った成果の少なさ、プレイイベントをはじめとした展示企画以外の取り組みへのつながりなどには課題が残った。また、TRPG に興味を持つ利用者層の幅広さも示され、世代を越えたコミュニティを形成する場として図書館が活用されることが期待される。

本研究の限界として、インタビュー対象が展示企画を実施した図書館に限定されていることや、学校図書館を調査できていないことが挙げられる。

1) 高倉 暁大. “2 章 事例集”. 図書館とゲーム : イベントから収集へ. 初版, 日本図書館協会, 2018, p.13-101.

(指導教員 小野永貴)