

# 創作図鑑



「りありとネシネ」特集

一体何者！？裏話から作者の想いまで

TRPG 特集

SNS で見かける「TRPG」の魅力とは！？

創作は  
私自身を表現  
するアイテム！

発行 佐川鈴音



**私**

が絵を描くときに何気なくモデルとして扱っているツイ  
ンテールの黄色いパーカー少女と、外ハネボブの緑パー  
カー少女。実はあの二人にはちゃんとした名前も設定も  
あったとか。6Pに渡って、二人の概要をまとめていく。

**S**

NSで度々見かける「TRPG」という言葉。その実態は老若男女  
問わず愛されている、知る人ぞ知るゲームの一種なのだ。最近で  
は著名人もプレイしているという「TRPG」の解説や魅力について、  
この雑誌で紹介していく。



「世界は壊れてる。  
だからあたしが生まれたの。」



ネンネは怠惰で何事にも無関心な人間だ。年中長袖ジャージで、片手の端末に流れる情報に目を滑らせる毎日。何もかもが予定調和でつまらない。  
「いっそ壊れちまえ、こんな世界」  
そう呟くと  
「もうとっくに壊れてるよ!」  
と返す見知らぬ女。彼女との出会いから、ネンネは予定調和なんて二度と言えないはやめちゃんな人生を歩むことになる。



### テーマは「理想と現実」

作者である私の理想の姿である「リあり」と、私の現実的な姿の「ネンネ」が、コミカルだったりシリアスだったりする日常をテキストに過ごす物語だ。元々は、私の「吐き出したいけど吐き出せない気持ち」を代弁してくれる代理のキャラクターとして生まれたが、キャラとしての個性が立ってきたため、～人のストーリーを制作したのがおおまかな経緯である。

### 一枚絵と動画で表現



理想の姿はこの世に存在していないもの、つまり世界の異物的存在のキャラクターになるように、人外の女の子にした。現実の姿は、理想に劣等感を抱くネガティブな印象から、怠惰で無関心な人間の女の子にした。～人は「人外×人間」「ポジティブ×ネガティブ」といった様々な対照的一面があり、その凹凸コンビが生む温度差の激しい掛け合いが売りだ。

～人のストーリーは主に一枚絵の作品と手描きのアニメーションで表現される。私の好きな楽曲をオマージュして、自分なりの解釈を考え、～人に当てはめて作っている。オマージュ元の楽曲によって、犬猿の仲になったり、仲良しになったり、恋人のようになったり：もはやなんでもありである。

ごくごく一般的な人間の女の子。極度の面倒くさがり、毎日退屈だという割に何か行動を起こそうとはしていない。元気で明るいありありを鬱陶しいと思っているが、突き放すのすら面倒なので傍で騒がせている。彼女が人外なことには気づいているが、面倒であることに変わりないと思っている為、大して興味はない。

いつも片手に持つスマホを眺めているが、特に内容を頭に入れているわけではない、単なるスマホ依存症。「面倒だから」と人と積極的に関わろうとしないが、体質なのか何故か面倒な人間に好かれがち。

# ネンネ



# りあり



地球が起こした原因不明のバグによって突如生まれた「異物的存在」。人間の女の子の見た目をしているが、実態は触手の化け物である。ネンネのまとう負のオーラに惹かれ、彼女に世界のことを教えてもらおうと声をかける。好奇心旺盛な元気で声の大きい典型的ポジティブ人間。

生まれてすぐ、人間界に馴染もうとたまたま目に留まった女の子の見た目を勝手にコピーしたのが今の人間の姿だ。つまりコピー元の女の子もどこかに存在しているが、もはや彼女には関係のないこと。人外なので男にもなれるし、分裂もできる。



## 創作はストレス発散

私にとってのストレス発散は絵を描くこととアニメーション動画を制作すること。その時の自分の感情を作品として落とす、いわゆる「思考のアウトプット」を行うことでもやもやが晴れる気がするのだ。私に悲しいことがあった時、皆に感謝を伝えたくなくなった時、怒りが止まらない時など、様々な思考のアウトプットの手伝いをしてもらう為には、作品の登場人物が必要。そうして彼女たちの作成に踏み込んだ。世界観もキャラ設定もしっかり作っているのにも関わらず、最終的に「なんでもアリ」という結論に落ち着いてしまうのは、決して手抜きではない。「何も考えずに思考のアウトプットができるようにしたい」という願望を叶えるべく、根幹のみを固めた存在を作った。完全に自分に寄せてしまっことはせず、自分の好きなもの、理想などを詰め込みながら、キャラクターを愛せるようにしている。いわゆる精神安定剤として、これからも二人に命を吹き込んでいこうと思う。

Picdoさん作曲の「パンこげこげになっちゃった」という曲をオマージュした作品。基本的にキャラクターの大きな特徴として、情緒的な部分はリがあり、煽りや皮肉を含めた行動をネンネが行う為、この楽曲ではパンを焦がして悲しそうにしている役をリがあり、素知らぬ顔で踊り歌うネンネがまるで煽っているかのように見える、つまり二人の関係性が確実に簡潔に現れるような作品を目指して制作した。



リありは人外であり、世界のバグから生じた生命体だからこそ、ダークな一面が構見えるような作品も作っている。MARTUさん作曲の「エンゼル92」を使って、ダークでサイコチックな世界観をイメージして制作した。制作当時はゲームで連敗をかまし、むしろしゃしゃっていた。その気持ちたちが作品に現れ、含みのある弾けた表情を描くことができた。



「LonePさん作曲の「水死体は恋したい」をオマージュして制作したアニメーション作品。当時、人間関係に深く悩んでいて、曲の特徴である冷たい深海に沈んだような雰囲気、自分の悩みを重ねていた結果出来上がった作品。アニメーション制作は、一つのことには没頭できる最高のストレス発散だと思っているので、オマージュ以外にも、オリジンるのアニメーションを作り、作品にオリジナリティを与えつつもストレス発散に努めた。

# なんにでもなれる テーブルゲーム



テーブルゲームには様々な種類がある。トランプやボードゲームなどが一般的に上げられるだろう。その中に「TRPG」というものが存在する。

TRPGとは、「テーブルトーク・ロールプレイングゲーム」の略称であり、ゲーム機などを使わず、プレイヤー同士で会話をしながら指定の本に記載されたルールに則って物語を進めていく対話型のゲームです。「キーパー」と呼ばれる進行役が物語を導入・進行し、プレイヤーはオリジナ



ルの登場人物を作成し、サイコロの目に従いつつ、自由に行動しながら物語を完結に向かわせます。使用される物語は沢山の有志によってジャンル問わず量産されているが、どれもがアメリカ作家エロラヴクラフトが創造したクトゥルフ神話の世界観を舞台にしている。そのため、物語の中では様々な神話生物がプレイヤー達に襲い掛かる。生きるか死ぬかを掛けた壮絶な物語を、自分が作った理想の登場人物になりきって攻略していくのだ。

制作する登場人物（以下キャラクター）は進行する物語によって指定はあるものの、比較的自由にクリエイトできる。女性が年配男性のキャラクターになりきること、男性が女兒になりきること、人外のキャラクターになることだって可能である。要するに「なんにでもなれる」のだ。自分の理想や好みを入れたキャ



クターを演じられるのは、このゲームの大きな魅力だろう。同じ物語でも、プレイヤー毎に違った結末を迎えるというオリジナリティも人気の理由だ。多くの人が遊んだ人気の作品は、書籍化や映像化などの派生作品として楽しめることもある。

以下、私が実際に制作したキャラクターを紹介しながら、TRPGの魅力についてより詳細に語っていく。



バリバリのJK

髪は染めるしカラコンは入れるしメイクはするし校則はしっかり破っていく  
明るく自由奔放。人と群れるタイプではなく、いつも一人でフラフラ好きなことをしている。知らない人にいきなり「やっほ〜!」とか気さくに挨拶できちゃうタイプ。  
好きなことは食べること。口癖は「ばっちおっけ〜っしょ!」で、そのまま「バッチリ、OKでしょう!」という意味。判断基準は自分自身なので、本当にOKなのかは定かではない。

# 多々楽らら



# 右京燈



元公安第一課の刑事。

優れた能力の持ち主で、今までに沢山の事件を解決していて、多くの功績もあって周りからの信頼も厚い。嘘をつく癖があり、会話の中によく嘘を織り交ぜる。ネタバラシはしたりしなかったり。嘘に奔走されている人間が面白いからやっているだけであまり深い意味はない。

飄々とした性格で、あまり周りからの評価を気にしない。自分が世間一般から見て高い評価を受けていることは理解しているが、それも大して気に留めていない。



TRPGが最初に登場したのは1970年代前半のアメリカ。机上にボードと駒とサイコロを用意して行うゲームが大元になっている。プレイルールが単純なものにも関わらず、1970年代から現在までほぼ変わらない形で愛され続けているのには、様々な理由があるのかもしれない。

TRPGのプレイ時間は平均2〜4時間程度。ただ、プレイする物語によっては5分で終わってしまうものから、20時間以上かかるものまで様々だ。初心者を引き込みやすいコンテンツでもあり、ある程度慣れてくると深みのある遊び方もできる部分が、長い間衰退せず愛された理由の一つだろう。

なにより、自分が理想とするキャラクターになりきってプレイできる体験は、誰だって一度は憧れるものだ。普段の自分とはまったくかけ離れた何者かになって、世界を救ったり、常識を超越した存在と対峙したり、自分たちで好きなように物語を作っていくことは大きな刺激になる。それに、TRPGは「コミュニケーションを必須とするゲームの為、人間関係の幅が広がる。TRPGは様々な遊び方が存在するため、一回の交流でなく、何度も何度も遊べるのも魅力だ。

## 楽しく社会勉強！

私がTRPGを本格的に始めたのは2024年からだ。それまではかなりライトに遊んでいたものの、その頃に繋がった友人に誘われたのがきっかけで、今ではあまり交流がない人とも楽しんでいく。そうして、本格的にTRPGに触れてみて、私が実感したことをいくつか取り上げていきたい。



TRPGは先ほどから簡単に説明しているように、ゲームであり、一種の娯楽である。そのため、日常生活の息抜きとして行っている人も多数だ。ただ、ゲームとはいえど、他者とのコミュニケーションが重要となるため、社会での一般常識を学ぶ機会が多いと感じた。例えば、TRPGは参加者との日程調整をし、決まった日に集合して行うものであるため、細かい報連相や、時間厳守を心掛ける気持ちがないと、他の参加者にたくさんの迷惑をかけてしまうのだ。進行役が読み上げる物語を把握しておく為の集中力を備えたり、話を聞きながらメモを取る習慣をつけたり…。社会の中で生きていくと当然のように身に付けておきたいスキルを、TRPGを楽しみながら学んでいくことができるのも、一つの魅力だと、経験していく中で私は感じた。

逆に考えれば、TRPGは一見難しいようにも感じるが、「他者とのコミュニケーション」「社会での常識」「創作意欲」さえ持っていれば誰だって参加することができる。私は、長い間TRPGをやってきて、人間関係の幅が広がり、人とのコミュニケーションを学べるメリットを感じた。これを機に、貴方もTRPGを調べ、遊んでみてはいかがだろうか



## 編集後記

今回の雑誌制作を振り返り、様々な技術を駆使した感覚がありました。

まとめたい内容や、やりたいこと、どんなデザインにしたいか、課題の説明を受けた最初の頃からイメージできてはいたものの、中々そのすべてを落とし込むことができず、惜しい結果になってしまったのが今回の反省点です。

ただ、自分が今までなんとなく趣味として消費していたコンテンツについて大きく取り上げたことで、自分を見つめなおす機会や、その趣味について改めて深く考え勉強していったのは、かなり大きな経験だと感じ、非常に手ごたえのある課題だと思いました。

数年後にこの雑誌を見返して、改善点を見つけ、グレードアップできるくらい成長していけたらと思います。

創作図鑑

2024年1月6日 発行

著者：佐川鈴音