



† ゲームと文芸は違う



本章は文芸作品を創作する際のアプローチを参考にしているが、ゲームと文芸とではやはり異なる点も少なくない。そのため文芸的なシナリオを作成する際、見落とししたり、失念しがちな点についていくつか列記しておく。

- ・「テーブルトークRPGのシナリオ」と「活字表現としての文芸作品」とでは、目標とするところが大きく違っていることを忘れてはならない。
- ・登場人物は物語のための存在ではなく、ゲームのための存在である。またプレイヤーも、一人ひとりゲームに参加する際の目標は異なり、遊び方（楽しみ方）も千差万別である。
- ・セッションはシナリオライターの表現の場ではないし、PCが思った通りに行動してくれなくても当然なのだと思っておこう。
- ・もしイメージどおりに行動してもらいたければ、そうすることでゲームが楽しめると、プレイヤーにアピールできるように書くことを心がけよう。
- ・文芸的な表現は、シンプルな数値の大小や確率分布よりも不確かだ。数値で伝える技術についても良く考えよう。

