



TITLE:

<ショートノート>ゴールデン・コ
ブラのオンライン・ピボット

AUTHOR(S):

トルナー, エヴァン

CITATION:

トルナー, エヴァン. <ショートノート>ゴールデン・コブラのオンライン・ピボット. RPG学研究 2021, 2: 51j-55j

ISSUE DATE:

2021-12-20

URL:

https://doi.org/10.14989/jarps_2_51j

RIGHT:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.; この作品はクリエイティブ・コモンズ表示4.0国際ライセンスの下に提供されています。

ゴールデン・コブラのオンライン・ピボット

Evan Torner | エヴァン トルナー

University of Cincinnati | シンシナティ大学
evan.torner@gmail.com | ORCID: 0000-0003-0326-9294

要約

「ゴールデン・コブラ・チャレンジ」は、国際的なフリーフォームのライブ・アクション・ロールプレイ (LARP) コミュニティのニーズを満たすコンテストとして結成された。2014年から2018年にかけて、風変わりな対面式のゲームで知られるようになった。しかし、2019年にパンデミックの前にライブ・オンライン・ゲーム (LAOG) に早期に軸足を移したことで、2020年には遠隔操作のみのゲームコンテストを運営することもできるようになった。

キーワード: コンペティション, COVID-19, フリーフォーム, LAOG, LARP

Abstract

The Golden Cobra Challenge was formed as a contest that met the needs of the international freeform live-action role-play (larp) community. It became known for quirky in-person games between 2014-2018. However, the contest's early pivot in 2019 to live-action online games (LAOGs) before the pandemic meant it was better able to run a remote-only games contest in 2020.

Keywords: Competition, COVID-19, freeform, laog, larp

カラスの群れが殺人事件を解決しようとする。

3回のデートを重ねるうちに、カップルのさまざまな面が急速に互いを判断するようになる。

韓国のボーイズバンドは、ドラマと内紛でバラバラになる。

世界が終わる瞬間に、あるラジオ番組が電話を受ける。

上記のテーマまたは出発点は、Tim Hutchings (ティム・ハッチングス) による作品『A Crow Funeral (カラスの葬式)』(2015)、Sara Williamson (サラ・ウィリアムソン) による『Group Date (グループ・デート)』(2014)、Yeonsoo Julian Kim (ヨンス・ジュリアン・キム) による『The Long Drive Back to Busan (釜山へ戻るため長いドライブ)』(2017)、および Jeff Dieterle (ジェフ・ディーターレ) による『Long Time Listener, Last Time Caller (長時間のリスナー、最後の発信者)』(2017)というゲームのシナリオである。何百もの作品の中で、これらはフリーフォーム LARP 形式の国際ゲーム大会である「ゴールデン・コブラ・チャレンジ」のために書かれたものである。同チャレンジのウェブサイトでは「フリーフォーム LARP」とは、¹「ライブ・プレイが入っていることを必須とし、他のプレイスタイル (卓上 RPG, オンライン, 広帯域など) の要素を

含んでいてもよい卓上プレイから完全ライブ・アクション・プレイなどのゲーム」と説明されている。フリーフォーム」を定義することは、決してコンテストの利益にはならない。そのため、コンテストはその時々々の RPG や LARP のニーズに適応し、適合することで、隆盛を極めた。

2014年、Jason Morningstar (ジェイソン・モーニングスター)、Whitney “Strix” Beltrán (ウィトネイ・ベルトラン)、Emily Care Boss (エミリー・ケア・ボス)、Katherine Castiello Jones (キャサリン・キャスチェヨ・ジョーンズ)、そして筆者は、デザイン空間における隙間を見て「ゴールデン・コブラ・チャレンジ」を設立した (Torner et al. 2015)。アメリカのインディアナポリスで毎年開催される世界最古にして最大のアナログゲーム大会である Gen Con (ジェンコン) で、インディーゲーマーの忙しいスケジュールにも合う、衣装も固定プレイヤー数も必要ない、短くて簡単に運営できて感情的に深い LARP がほとんどなかったのである。当時、私たちが運営していた Games on Demand (ゲームオンデマンド) というグループは、決められた時間帯に誰でも参加できる LARP を定期的で開催していた。私たちは、一緒にプレイしてくれるプレイヤーの数を確信することはできなかった。情報システムとゲーム論の研究者である J. Tuomas Harviainen (ジ・テュオマス・ハルヴィアイネン) は、人気のソーシャルスリラー

¹ ウェブサイト: <http://www.goldencobra.org> (2021年11月8日取得)。



LARP『The Tribunal (法廷)』(2010)を10~12名向けにデザインした。Games on Demandがこのゲームを主催した時に、5名しか申し込んでいなかったため、その5名は体験ができるため、減らした人数に合わせたゲームを即興することになってしまった。また別の例だが、偶数のプレイヤー数が必要なLARPをアナウンスした際に、奇数のプレイヤーしか来てもらえないケースもよくあった。4名用のLARPを宣伝しても、誰かが5人目の友人を連れてきたりするも例外ではない。私たちの問題意識は、ゲーム運営で培った経験値からくるものであった。

2014年の最初のゴールデン・コブラ・コンテストは、プレイヤー数が非常に柔軟で(2~12名)、ゲーム進行役の準備がほとんどなく、時間が2時間未満で、非公開のスペースで実行できる(Gen Conのピーク時に部屋が不足しているため)、新しく設計した自由形式のLARPを求めている。それからの私たちの枠組みはシンプルであった。このコンテストは、委員会がコミュニティで生じている問題に直面するものとして開催された。そして、その問題点が、賞の基準やコンテストの制約のバックボーンになった。このコンテストの枠組みが、5年後に発生したCOVID-19の世界的流行という制約のある状況にも適応できることを、当時はまだ知らなかった。実際、インディーズ(同人)RPGのデザインコミュニティは、毎年このコンテストを利用して、ゲームデザインの最先端を切り開いてきた。

LARPよりも卓上RPGから進化したと理解したら良いライブ・アクション・オンラインゲーム(LAOG, Reininghaus 2019b)そしてオンライン・フリーフォーム(Hammer 2018)は、ほぼ10年前から公式の出版物になっている。Gerrit Reininghaus [ゲリット・ライニクハウス、はLAOGを「オンラインでプレイするライブアクションゲーム」と定義し、「キャラクターの完全な具現化、ビデオ通話によるプレイ、(そして)テクノロジーによるメタ技術」からなると述べている。卓上RPGと結びつけたのは、卓上RPGのインディーズコミュニティから、このフォーマットの実践者とデザイナー——例えば、自分の作品の知的財産権を保持し、メインストリーム以外のルートで頻繁にRPGを配布しているクリエイターたち——が主に参加していたからである。その一例だが、インディーズ卓上RPGのデザイナーであるRafael Chandler (ラファエル・チャンドラー)は、『ViewScream (ビュースクリーム)』(2013)でLAOGジャンルの第一作目を発表した。この「VARP」(ビデオ拡張型ロールプレイングゲーム)は、新たに普及したGoogleハンガアウトを利用したもので、前身であり競合であるSkypeよりもは

るかに優れたグループビデオとサードパーティアプリのサポートを備えたビデオチャットプラットフォームである。『ViewScream』では、4名のプレイヤーが、敵対する異形生物に一人ずつ殺され、死にかけた宇宙船の最後の乗組員になる。このゲームは、卓上ゲーマーが遠隔RPGプレイの威力を見出した後、『The Adventure Zone (冒険ゾーン)』(2014~現在)等のアメリカの人気ポッドキャストや『Critical Role (クリティカル・ロール)』(2015~現在)等の番組が大衆性とストーリーミングを方程式に加えた2015年から16年以前ではあるが、誕生したのである。

Reininghausは紛れもなく、「LAOG」という言葉を発明し、普及させた功績に値する。これを支えたのは、同じく2014年にJason Cordova (ジェイソン・コルドバ)が始めたポッドキャスト・ネットワークを中心に成長を続ける集団、The Gauntlet (甲掛け)卓上RPGコミュニティである。²The Gauntlet コミュニティは、より良い共同オンラインプレイのためのツールやテクニックを進めることに特化しており、プレイセッションの録画やライブストーリーミングを行うことまで常態化させていた。2019年までに、『ViewScream』の流れを汲むゲームは他の遠隔卓上RPGとは異なることが明らかになり、Reininghausはその違いを捉え、称えようとしたのである。LAOGは侮れないデザイン空間だったのである。

参加するプレイヤーのテレワーク期間の間で行われるGauntletオンラインセッションとは対照的に、2019年までにゴールデン・コブラ・チャレンジは、人々の間に迅速な絆を形成する愉快で奇妙なコンベンションゲームで知られるようになった。例えば、コンテスト応募作品である『A Crow Funeral (カラスの葬式)』*(2015)では、無数のプレイヤーが指を輪にして触れ合いながら、みんなで「CAW! (カー!カー!)」と鳴くことになる。Kitty Stoholski (キティ・ストホルスキー)の『The Hydra Artist's Masterpiece (ヒドラアーティストの傑作)』(2017)では、プレイヤーがさまざまなヒドラの頭に姿を変え、クレヨンで絵を描くというものだった。Hakan Seyliaglou (ハカン・セイリアグル)とKathryn Hymes (キャサリン・ハイムズ)の『Sign (記号)』(2016)は、今やボックスタイプの卓上RPGとして成功を収めているが、4名のプレイヤーが部屋に入り、黙々とグループ独自の手話を展開させるものである。ゴールデン・コブラのゲームは、作者の創造性だけでなく、継続的に刷新されるコンテストのガイドラインによってもその形を成している。応募作品は常に未発表の新しいフリーフォームLARPであること、資料に基づきすぐに遊べるゲームであること、クリエイターが創作物のすべての権利を保持するこ

² ウェブサイト: <https://www.gauntlet-rpg.com> (2021年11月8日取得)。

と、といったガイドラインは決して変わらない。それ以外はすべて流動的で、ゴールデン・コブラ委員会がコミュニティの「ニーズ」であると評価したものに基づいて動いている。例えば、2015年から2019年にかけて、David Schirduan（デービッド・シルダン）が200ワードRPGチャレンジを始めた³。これは、コミュニティがより短く、より集中したゲームを望んでいることを意味している。私たちは、コンテスト応募作品の最大の長さを2ページまたは4ページに制限することで対応した。別の例として、おなじみの話題が何度も出てくるのを見たので、2018年には「Best Game About Something No One Writes Games About（誰もゲームを書いていない何かについての最高のゲーム）」という賞が作られた。

典型的なコンベンションの参加者は「典型的な」ゴールデン・コブラのゲームがどのようなものかを直感していたが、ゴールデン・コブラ委員会自身はこうして課題の柔軟性を主張したのであった。2019年までに、コミュニティがLAOGプレイを受け入れていることが次第に明らかになりつつあったが、当時はまだ多くのLAOGが存在していたわけではない。Reininghausの理論(2019b; 2020)はLAOG作成のための明確なスキームを示しており、もちろん私たちはすでにグループボイスチャットを中心にたくさんの生活調整をしていた世代であった。ライブストーリーミングは常態化していた。子供を持つ親は、街をまたぐような移動のロジスティクスを必要とするものよりも、手軽なオンラインでの関わり合いを好むようになった。Googleのフォルダやドキュメントを共有することで、メモの共有が容易になり、セッション間の永続性も高まる。私たちコンテスト委員会は、「ベストLAOG」を賞のカテゴリーにした。さらにこの年は、より多くの応募を集めるために、特別に著名な審査員を迎えた。マウンテンゴーツの創始者でリードミュージシャンのJohn Darnielle（ジョン・ダニエル）であった。特にDarnielleは、「ゴールデン・コブラのゲーム」というものがどういうものなのか、確立していない状態で挑んだので、その視点はとても歓迎された。

こうして、Darnielleの一番好きなゲームは、Margo Gray（マーゴ・グレイ）による『Are You There, God? It's the Quarterly Earnings Report（神様、いらっしゃいますか？四半期決算報告書ですが』（AYTG）というLAOGであった(2019)。Grayはミネアポリス在住のプレイアブル・シアターのクリエイターであり芸術監督であるが、AYTGは従来の演劇の概念とは明確に一線を画している。AYTGは、ビデオ会議システム用に特別にデザインされたLAOGであり、このメディアの少し体外

離脱的な性質を利用している。Grayはゲームのキャラクターを下記のとおり紹介している。

あなたは人間には想像もつかない力を持った霊的存在です。あなたは全能の神が人間を創る前から存在し、人間がお互いに殺し合った後も存在し続けるでしょう。あなたの仕事は、全能の神のために魂を獲得することであり、人間が誘惑を避けるのを助ける、メッセージを届ける、美と調和を促進する、孤独な人を慰める、祈りを分類して答える、闇の勢力と戦う、その他の天使的なことなどの任務を含むことがある。天使は性別のない生き物である(Gray 2019)。

実際のキャラクター説明は3~4文の短文で、主にその人物の一般的な性格や仕事に対する姿勢を定義するものである。要するに、キャラクターは神のような天使であると同時に、オンラインの共有ワークスペースに出勤する平凡な個人でもある。また、このゲームでは、オンラインビデオ会議システムの余裕を「特別な力」として直接的に利用している。例えば、通話を「やめる」ことを選択したり、通話中に話しすぎてポイントを稼ぐ「フィリバスター」などがある。ネット上での普通の行動や迷惑行為が、突然、ゲームのドラマツルギーの要素になる。ありふれたオフィスでの政治が、宇宙の秩序に真っ向からぶつかる。ゲームプレイの長さは1時間強で、これは、世界中の何百万人もの人々にとって日常的に生きる現実となる前のZoom疲れ(Ramachandran 2021)を考慮したものである。ゲームプレイ自体は、「あなたの部門の天使のための四半期ごとの仮想会議」を中心に展開するが、これは新しい天使長の選出で終了することになっている。もちろん、驚きの結末は、ハルマゲドンが近づいており、選出されたヘッド・エンジェル（天使長）は、現実のすべてがフェードアウトするタイミングで指揮を執らなければならない、というものである。Darnielle(2019)は、「設定は、またしても完全なミーハーだが、それ以上に、文章は一流で、役割は明確に定義されているが、個人を特定できるほど余裕があり、特殊能力は見事で、プロットは素晴らしい」と書いている。本当に素晴らしいゲームである。

2019年からLAOGがすぐに上位賞を獲得したことは、私たち全員にとって警鐘となった。Reininghausの「ベストLAOG」受賞作品『Outscored（勝った）』（Reininghaus 2019a）もそれに劣らず印象的だった。このゲームは、また別のディストピア社会についてのものである。この作品では、友人たちが全員大学に出願する際に、互いに社会的信用の点数をつけなければならない。

³ ウェブサイト: <https://200wordrpg.github.io> (2021年11月8日取得)。

Reininghaus の投稿は、明らかにこの形式のベテランからのものである。Gray のゲームでは、オンライン・ビデオ通話という単純なアフォーダンス、つまり、身体性がないこと、中断があること、ビデオ通話のフラットな影響（単調な「ニュートラル」チャット）と展開する出来事（すべての創造の終わり）との間に象徴的な隔りがあることを利用しているが、Reininghaus の『Outscored』では、プレイヤーに、共有の Google スプレッドシートの使用、部屋とデジタル環境の照明調整、個々のビデオ日記の記録、さらには 2 台目のコンピューターのモニターの保有を要求している。これは、プレイのためのオーバーヘッドであると同時に、すべてのキャラクターがターゲット、数字、判断、そしてスクリーンそのものを通して評価されるというディストピア効果を確立するのに役立つ。AYTG と同様に、1 人のプレイヤーが、ビデオ通話が無構造化の専横に陥らないように、通話中の他のプレイヤーを組織し、方向付ける役割を果たす (Freeman 2012)。プレイヤーは自己紹介をした後、5 つの「集まり」を開き、互いを評価し合う。ひねりが効いているのは、ソーシャルメディアのスコアに対応するスプレッドシートの色そのものが、暗闇でプレイヤーの顔を照らす色にもなっていることである。インフラや社会的な問題はさておき、Reininghaus のデザインは、これらのメディアの可能性と、ソーシャルメディアのアルゴリズムによって構築された社会がもたらす劇的な結果について、親しみやすさと大胆さを示している。今回の LAOG では、ゴールデン・コブラの審査員は、「準備なし」のプレイという旧来の基準が、この新しいゲーム形式には当てはまらないことを認識していた。2019 年の推定では、ゴールデン・コブラのゲームのいくつかは対面式のコンベンションでプレイされ、Gray や Reininghaus による LAOG は The Gauntlet のようなオンラインに精通したコミュニティによって遠隔でプレイされ、我々は特定のプレイ形式を他のものより評価することはないだろうということだったのである。

しかし、その後、2020 年がやってきた。

2019 年秋に中国で始まったが、その後 2020 年 1 月から 2 月にかけて世界中に広がった COVID-19 のパンデミックは、特に、レストラン、クラブ、劇場、結婚式場、学校、大学など、いわゆる「集う」スポットをすべて襲うものであった。ホテルやコンベンションセンターも当然リストに含まれていた。感染経路は、呼吸や会話、くしゃみなど、人々の鼻や口からの飛沫で広がる。このため、2020 年のコンベンションのスケジュールはほぼ全滅。しかし、「ゴールデン・コブラ・チャレンジ」にとっては、これは単に、対面での集会を必要とするゲームの絶対的な禁止を意味し、参加者が LAOG 形式を本当に実験することを奨励するものであった。19 世紀のロシアの知識人を模した手紙のやりとりゲームや、週末に行われる大規模な

Discord ゲーム、仮想世界「Second Life」でのゲームランニングなど、2020 年夏までに他のシーンでも同様の動きがあった。特にニューヨーク (Virtual Space Bubble, Judd, Whelsky, and Wiegartner 2020) とニューイングランド (ExtraCon, New England Interactive Literature 2021) の技術産業に従事するクリエイターは、ワクチンができるまで本格的な LAOG 大会を機能させようと熱心に取り組んでいた。このようなシーンレベルでの継続的な実験と、2019 年に確立された LAOG への開放性のおかげで、2020 年のゴールデン・コブラ・チャレンジには 50 以上のエントリーがあり、いずれも COVID-19 感染で参加者を危険にさらすものではなかった。

2020 年のゲームは、LAOG という形態の幅広さと活力を示している。Gray は『Voyagers: A Larp Duet (ヴォイジャーズ: LARP の二重奏)』でもたまたま賞を獲得した (2020)。『Voyagers』は、2 人のプレイヤーが自分自身の別世界のバージョンにメッセージを送ったり戻したりするゲームである。高度に洗練されたテキスト・メッセージング・ベースのゲーム『Alice is Missing (アリスが行方不明)』 (Starke 2020) と同様に、Gray はテキストの親密さに寄りかかり、そこに共有ドキュメントやフォルダーの機能性を加えている。イギリス在住のデザイナー兼オーガナイザー、Karolina Soltys (カロリナ・ソルティス) の『The Glimpse (垣間見る)』 (2020) は、ビデオゲームを中心としたソーシャルメディアサービスである Discord のチャット/ビデオプラットフォームでプレイするものだ。このゲームは、プレイヤーが一卵性双生児の役割を担うことで、パラレルワールドのテーマを掘り下げたものである。ゲームの大半は、パンデミック時に多くのプレイヤーがホワイトカラーとして遠距離勤務をしているため、Zoom 疲れを起こしていることを想定している。そのため、2020 年のコンテストでは、書簡・物理的な手紙を書くゲームや、テキストを使ったゲームが主流であった。それでも、スウェーデンの LARP 作家 Susanne Vejdemo (ズザンネ・ヴェイデモ) とアメリカの LARP 作家 Marshall Bradshaw (マーシャル・ブラドショー) による『Exodiplomacy (宇宙外交)』 (2020) は、LAOG として、あるいは社会的距離があまりない時代を見越して対面 LARP として主催できるルールを含んでおり、広く実践されている。このゲームに登場する異星人の文明は、文化、生物学、言語によって隔てられていながら、共に政策を立案し、投票しようとする。コミュニケーションの難しさは、LAOG の多くの作品の中心にある。このような欠陥に寄り添うことで、私たちの奇妙なパンデミックやパンデミック後の未来にある、もろい人間性を露呈させるのである。

このようなエッセイは自己満足に見えるかもしれないが、ここで強調したいのは、パンデミック前の社会的制約と技術的余裕が現れ、パンデ

ミックのロックダウンによって距離を置いたロールプレイが絶対必要になったとき、世界中の多くのクリエイターが示した驚くべき革新性である。ゴールデン・コブラ・チャレンジは、制約を失敗ではなく、創造性のための促進として利用し、異なる形のロールプレイを開花させる扉を開いただけである。誰もが疲れ果て、コミュニティと物理的に付き合うことがほとんどできなかった時期に、ロールプレイングゲームの作者は、遠距離にあるコミュニティを結びつける方法を見出したのである。2020年のDerek Chauvin（デレク・ショービン）によるGeorge Floyd（ジョージ・フロイド）殺害事件後の抗議運動を考慮して、ゴールデン・コブラはその年の審査員を、特別ゲスト審査員のKieron Gillen（キーロン・ギレン）を除いて、誰も白人男性にしないことも決定した。2021年、2022年のコンテストでも、これらの原則——距離の近いLAOGと包括的な審査——は、おそらく私たちの中に残り続けるであろう。ヘラクレイトスは、何千年も前に「すべては変化し、何も止まってはいない」（1987）ということを私たちに思い出させた。私たちはこの言葉に同意し、その変化を喜んで受け入れていきたいと思う。実際、私たちはその変化を次のコンテストの制約に組み込んでいくつもりである。

参考文献

- Critical Role, dir. 2015～現在. Critical Role (Show). Podcast. <https://critrole.com> (2021年11月8日取得).
- Darnielle, John. 2019. The John Darnielle Special Judge's Choice Award. *Golden Cobra*. <http://www.goldencobra.org/2019winners.html> (2021年11月8日取得).
- Freeman, Jo. 2012. The Tyranny of Stuctureless. *Jo Freeman.com*. January 13. <https://www.jofreeman.com/joreen/tyranny.htm> (2021年11月8日取得).
- Hammer, Jessica. 2018. Online Freeform Role-Playing Games. In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, edited by José Pablo Zagal and Sebastian Deterding, 159–171. New York: Routledge.
- Heraclitus. 1987. *Fragments: A Text and Translation with Commentary by T.M. Robinson*. Toronto: University of Toronto Press.
- Judd, Sarah Eli, Ash Whelsky, and Rain Wiegartner. 2020. *Virtual Space Bubble 2020*. <https://virtuallspacebubble2020.concentral.net> (2021年11月8日取得).
- McElroy, Justin, Travis McElroy, Griffin McElroy, and Clint McElroy, dirs. 2014～現在. The Adventure Zone. Podcast. Maximum Fun. <https://maximumfun.org/podcasts/adventure-zone> (2021年11月8日取得).
- New England Interactive Literature. 2021. *ExtraCon*. <https://2021.extraconlarp.org/events/?page=1> (2021年11月8日取得).
- Ramachandran, Vignesh. 2021. Four causes for “Zoom fatigue” and their solutions. *Stanford News*. February 23. <https://news.stanford.edu/2021/02/23/four-causes-zoom-fatigue-solutions/> (2021年11月8日取得).
- Reininghaus, Gerrit. 2019b. A Manifesto for Laogs - Live Action Online Games -. *Nordic Larp*. June 14. <https://nordiclarp.org/2019/06/14/a-manifesto-for-laogs-live-action-online-games/> (2021年11月8日取得).
- . 2020. An Overview of existing LAOGs - Live Action Online Games. *Alles Ist Zahl*. March 22. <https://alles-ist-zahl.blogspot.com/2020/03/an-overview-of-existing-laogs-live.html> (2021年11月8日取得).
- Torner, Evan, Whitney “Strix” Beltrán, Emily Care Boss, and Jason Morningstar. 2015. The Golden Cobra Challenge: Amateur-Friendly Pervasive Freeform Design [The Golden Cobra Challenge]. *Nordic Larp*. May 20. <https://nordiclarp.org/2015/05/20/the-golden-cobra-challenge-amateur-friendly-pervasive-freeform-design/> (2021年11月8日取得).

ゲーム目録

- Chandler, Rafael. 2013. *ViewScream*. LAOG, 2nd. Ed. Neoplastic Press. <https://www.drivethrurpg.com/product/187177/ViewScream-2nd-Edition> (2021年11月8日取得).
- Dieterle, Jeff. 2017. *Long Time Listener, Last Time Caller*. Freeform larp (Golden Cobra). http://www.goldencobra.org/pdf/2017/long_time_listener_last_time_caller.pdf (2021年11月8日取得).
- Gray, Margo. 2019. *Are You There God? It's Me The Quarterly Earnings Report*. LAOG (Golden Cobra). <http://www.goldencobra.org/pdf/2019/Gray%20-%20Are%20you%20there%20god%20its%20the%20quarterly%20earnings%20report.pdf> (2021年11月8日取得).
- . 2020. *Voyagers: A Larp Duet*. Larp (Golden Cobra). http://www.goldencobra.org/pdf/2020/Gray_Voyagers-a_larp_duet.pdf (2021年11月8日取得).
- Harviainen, J. Tuomas. 2010. *The Tribunal*. Larp. https://leavingmundania.com/tribunal_minsk2_expanded/ (2021年11月8日取得).
- Hutchings, Tim. 2015. *A Crow Funeral*. Freeform larp (Golden Cobra). http://www.goldencobra.org/pdf/2015/CrowFuneralver4_TimothyHutchings.pdf (2021年11月8日取得).
- Kim, Yeonsoo Julian. 2017. *The Long Drive Back to Busan*. Freeform larp (Golden Cobra). <http://www.goldencobra.org/pdf/2017/The Long Drive Back from Busan-CDavis.pdf> (2021年11月8日取得).
- Reininghaus, Gerrit. 2019a. *Outscored*. LAOG (Golden Cobra). <http://www.goldencobra.org/pdf/2019/Reininghaus--Outscored.pdf> (2021年11月8日取得).
- Seyliaglou, Hakan, and Kathryn Hymes. 2016. *Sign: A Game About Being Understood*. Larp. Thorny Games.
- Soltys, Karolina. 2020. *The Glimpse*. Freeform larp (Golden Cobra). http://www.goldencobra.org/pdf/2020/Soltys_TheGlimpse.pdf (2021年11月8日取得).
- Starke, Spenser. 2020. *Alice Is Missing*. Larp. Hunters Entertainment. <https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing> (2021年11月8日取得).
- Stoholski, Kitty. 2017. *The Hydra Artist's Masterpiece*. Freeform larp (Golden Cobra). http://www.goldencobra.org/pdf/2017/The_Hydra_Artist%27s_Masterpiece-KStoholski.pdf (2021年11月8日取得).
- Vejdemo, Susanne, and Marshall Bradshaw. 2020. *Exodiplomacy*. Freeform larp (Golden Cobra). http://www.goldencobra.org/pdf/2020/VejdemoBradshaw_Exodiplomacy.pdf (2021年11月8日取得).
- Williamson, Sara. 2014. *Group Date*. Freeform larp (Golden Cobra). <http://www.goldencobra.org/pdf/Group Date - Anthology Edition.pdf> (2021年11月8日取得).