

## Editorial | 第 4 号発刊の趣旨

### Choose Your Own Narrative - Interactive Productions and Their Aspects |

### 自分の物語を選ぶ・インタラクティブな作品とその側面

Pedro Panhoca da Silva | ペドロ・パンホカ・ダシルヴァ

Paula Souza State Centre for Technological Education (CEETEPS)/São Paulo State Technology College (FATEC/Tatuí) |  
サンパウロ工国立科学技術大学  
ppanhoca@yahoo.com.br | ORCID: 0000-0001-5674-5632

#### 要約

インタラクティブなメディアをテーマにした第 4 号発刊のゲストエディターの趣旨説明である。昨今ゲームブックへの関心が高まっていることを論じ、また本号に掲載されているさまざまな論文を紹介している。

キーワード：趣旨, RPG 学研究, ゲームブック

#### Abstract

Guest editorial of the fourth issue, discussing the currently increasing interest in gamebooks and providing an overview of the papers part of this issue on interactive media.

Keywords: editorial, JARPS, gamebooks

#### 1. 一人でのプレイは存在しない：ゲームブックの多面性

ロールプレイングゲームの研究において、テーブルトーク RPG と LARP がしばしば言説を支配する。ゲームブックは古くから存在しているにもかかわらず、ノスタルジーから懐かしく思い出されることはあっても、学術的な研究においてはその位置づけが低い。「RPG の入門編」としてしか見られず、その潜在的な価値が限定されているのかもしれない。

しかし、それは単なるノスタルジーなのであるか？ 最近再版された、史上 5 番目のベストセラーとなった児童書のシリーズである『Choose Your Own Adventure (きみならどうする?)』を見過ごすわけにはいかないだろう。<sup>1</sup> また、『ファイティング・ファンタジー』が世界中で何千万部も売れ、20 カ国語以上に翻訳されているのに、ゲームブックをニッチと決めつけることができるだろうか？<sup>2</sup> 最近では、独立系ゲームブックのクラウドファンディング・キャンペーンが大きな成功を収めている。ゲーム機、コンピューター、スマートフォンが進化しても、ゲームブックは古くからあるペーパーバックというフォーマット

トで人々を魅了し続けている。また、デジタルフォーマットへの移行もスムーズに進んでいる。

ゲームブックは単に生き残っているだけでなく、21 世紀において進化し、新たな関連性を見出している。ミレニアムの変わり目（西暦 2000 年前後）に、これらのインタラクティブメディアに読者兼プレイヤーの第二世代が導入された。これは、ゲームブックの創成期、最盛期、衰退を経験した第一世代の子孫である。どちらの世代でも、高品質の独立作品とともに古典的な作品がリバイバルされ、その復活を目の当たりにしている。しかし、このハイブリッド・テキストは、「一部がゲーム、一部が本」であるため、いまだにどこかニッチな印象を与える。

ゲームブック文化の復活には、プロモーション、仲介、共有が不可欠である。ジェームズ・ライアンは、最初のゲームブック（あるいはその原型）かもしれない『Consider the Consequences (結果を考える)』(Webster and Hopkins 1930)を研究の中で「発見」し、地元のラジオ番組でその発見を共有した(KZSC Santa Cruz 88.1FM 2018)。ジャコボ・フェイヒョの『Diseño narratives in librojuegos』(「ゲームブックにおける物語の素描」, Sánchez-Feijóo (2021))は、「インタラクティブ・フ

<sup>1</sup> エドワード・パッカードの『The Cave of Time (時の洞窟)』(Packard 1979)を皮切りに、もともとバンナム・ブックスから 1979 年から 1988 年にかけて出版された。

<sup>2</sup> 『ファイティング・ファンタジー』シリーズは、ステイブ・ジャクソンとイアン・リビングストンの『The Warlock of Firetop Mountain (火吹山の魔法使い)』(Jackson and Livingstone 1982)から始まった(日本語版：1984)。



イクション」(Green 2014; Schick 1991; Silva 2019; Silva 2022)と分類する人もいれば、「ルールのないゲームブック」(Katz 1998–2023)と分類する人もいて、『きみならどうする?』のような本の構造についての洞察を提供している。私は、ブラジル、カーボベルデ(Silva 2021a), トルコ(Silva 2021c), インド(Silva 2021b), そして現在は日本(Centro de Língua Portuguesa no Mindelo Camões I.P. 2021)に至るまで、さまざまな国の学術誌や学会で、このハイブリッドなテキストにスポットライトを当てようと努力してきた。他の研究者も私の研究を取り上げており、この新興の分野がいかに牽引力を増しているかを示している。パンデミック中に再発された『Cain's Jawbone (カインの顎の骨)』(Mathers 2021)は、RPG グループから孤立した多くの人々にとって、娯楽でありセラピーでもあった。さまざまな分野のブラジルの大学生が、学士論文のテーマにゲームブックを選ぶケースが急増している。叙事詩、おとぎ話、歴史小説といった古代の文学ジャンルに比べ、ゲームブックは、それ自体が文学ジャンルであると考えれば、まだその第一歩を踏み出したばかりである。

初めてゲームブックを読むプレイヤーのほとんどは、ゲームブックの虜になる。彼らはそれをソロ RPG,あるいは本の形をしたゲームと表現する:「RPG のようだが、GM が本で、私がプレイヤーだ!」,「ビデオゲームのようだが、本の中なんだ!」。その体験は、読者、プレイヤー、そして無数の可能性を提供する遊び心のある物語の(共同)作者という立場を組み合わせたようなものである。この形式は、革新的でインタラクティブな体験を求める若い読者や、青春時代を懐かしむ年配の世代にアピールする。それは、楽しい思い出、ステッカーアルバム、アクションフィギュア、人形でいっぱい過去の楽しい一部と触れ合う方法である。印刷物かデジタルかは関係ない。鉛筆、紙、サイコロ、またはスマホアプリさえあれば、ゲームブックは長いバスの旅、地下鉄を待っている間、または余暇の時間のお供に最適である。

未来はどうなるであろうか。ゲームブックは戦闘よりも物語に重点を置くようになるのだろうか。映画やビデオゲームなど、他のメディアの特徴を取り入れるのであろうか。ゲームブック読書は個人的なものではなくなり、ソーシャルネットワークを通じて共有されるようになるのだろうか。YouTube チャンネルが作られ、ゲームブックになるのであろうか(そして、それはどんな内容になるのであろうか:表面的なレビュー、より深いアプローチ、遊び心のあるテキストやその作者への好奇心など?)。ストーリーミング・プラ

ットフォームは、インタラクティブなエピソードを中心にしてきたが、実際にどのようなになるか、未来とゲームデザイナーや作家の創造性だけがそれを教えてくれる。例えば、ソロ・アドベンチャー、インタラクティブ・ドラマトルギー、ゲーム・コミック、インタラクティブ・コミック、インタラクティブ電話、インタラクティブ・ゲーム・ショー、インタラクティブ短編・長編映画、インタラクティブ・ビデオゲーム、テキスト・アドベンチャー、ポイント・アンド・クリック・ゲーム、インタラクティブ・ゲーム等々、数多くのメディアや形式は、ゲームブックからインスピレーションを得ている。そして、これを書いている間にも、独立系の作家が新しいゲームブックを発表しているかもしれない。ゲームブックは、インタラクティブ性がさまざまな分野の未来につながると考えるなら、絶好の出発点のように思える。

私は最近、ウガンダのカンパラで、若者のリーダーシップに焦点を当てた NGO で、子ども向けゲームブック『O Fantasma do Relógio』(『時計じかけのおばけ』, Beuren (2019))を紹介した。NGO のメンバーはそのミッションとの一致に興味をそそられていた。ゲームブックは、若い読者に決断を下し、結果に向き合い、経験を通して学ぶ力を与え、同時に読書への愛情を育む。今後計画中の授業では、人事管理のクラスで別のゲームブック、『Starship Traveler (宇宙船の旅人)』(Jackson 1983)を使用するつもりである。なぜなら、銀河系をまたがるミッションのために味方を集め、利用可能な資源を評価し、無駄を省き、積極的に行動しなければならないアドベンチャーだからだ。たとえゲームブックが教育的な目的で作られたものでなかったとしても、これはゲームブックの可能性のひとつに過ぎない。幼少期に『Temple of Terror (恐怖の神殿)』(Livingstone 1985)に出会ったことが、私の学問的・個人的な歩みを形作ることになるとは想像もしていなかった。

『RPG 学研究』が、ゲームブックに特化した号のゲスト編集を許可してくれたことに深く感謝している。これは、ゲームブックが学術的に評価されるための新たな一歩である。ゲームブックを理解することは、現代のエンターテインメントのルーツを理解することである。

## 2. ゲームブックに関する最初の洞察

ゲームブックの未来は明るいと感じられる。『ファイティング・ファンタジー』や『ローン・ウルフ』などのシリーズを楽しんで育った読者プレイヤーの第一世代をノスタルジーで喜ばせ、<sup>3</sup> 第一世代の子供たちである第二世代を驚かせる。ロ

<sup>3</sup> ジョー・ディーヴァーは、ゲイリー・チョークが挿絵を担当し、スパロウ・ブックスから出版された『Flight from the Dark (暗闇か

らの逃走)』(Dever 1984)で『ローン・ウルフ』シリーズをスタートさせた。

ールプレイングゲームでは、ゲームブックは強力な武器や秘密の魔法になりうる：ゲームブックについて知っている人はほとんどいないし、試みたことのある人はたいていそれを認めている。

ゲームブックは、新しい世代の読者が双方向性、積極的な参加、感想の共有を求めるのであれば、常に優れた選択肢となる。ゲームブックを理解することは、今日のインタラクティブ・メディアの多くがどこから生まれたのかを理解することでもある。より多くのテクノロジーを駆使して健全な読書習慣を維持しようとする時代にあつて、ゲームブックは常に仲介する余地を持っているだろう。

より革新的なゲームブックは、定型小説から離れ、「レガシー」リソースのような機能を試す傾向があると予想している。<sup>4</sup>『O Enigma do Sol Oculto』（「隠された太陽の謎」、Soarele 2022）はその一つの証拠であり、その他の革新的な試みもあるが、標準的なトルキンのファンタジーも引き続き人気がある。おそらく、イラストも物語の一部として使用するゲームブックは、ゲームシステムそのものよりも、良質で発展的なプロットに重点を置くようになるだろう。脱植民地主義的なアプローチ、社会問題、モバイルゲームブックアプリ『Ti Primeiro』（「あなたが先に」、Melgo Cinema (n.d.))で遭遇するような日常的なジレンマには、実に多くの可能性がある。

### 3. 本号の掲載内容について

今回の「RPG 学研究」では、ゲームブックのさまざまな側面を掘り下げ、実証的な研究と洞察力に富んだ考察の両方を提供する 5 つの論考を掲載している。

近藤功司（冒険企画局）は、ファンタジー・ゲームブック雑誌『ウォーロック』の日本版創刊時の編集者である。<sup>5</sup> 近藤の招待論文は、本号の冒頭で日本のゲームブックの歴史を取り上げている。

「ゲームブックと読書の物質性」では、Marco Arnaudo（マルコ アルナウド、インディアナ大学）が、印刷されたゲームブックのユニークな特性、特徴、限界を探る。その特性のおかげで、ゲームブックは、双方向性が高く評価されるデジタル時代に適応し、関連性を維持するのに十分な弾力性を持っている。ゲームブックの構造、特徴、デジタル時代における適応性を深く掘り下げ、単なる説明にとどまらない包括的な分析を行っている。

Peter Clynes（ピーター クラインズ、金沢星稜大学）の「TRPG『クトゥルフ神話 TRPG』の『コズミック・ホラー』ゲームブック・シリーズの魅力を探る」は、Chaosium 社の TRPG ではなく、同フランチャイズのゲームブックをプレイしたいと考えるコズミック・ホラーというジャンルのファンの嗜好を探る調査である。この調査は、ゲームブックの魅力や、たとえば学校でのゲームブック導入など、より広い応用の可能性についての貴重なデータを提供している。

「振り返るための一時停止：エスノグラフィ・ライティングにおける対話的方法論を反芻する」は、パンデミック中のアメリカ中西部における卓上ロールプレイング・グループに関する Laya Liebeseller（ラヤ リーベセラ、ウィスコンシン大学）の研究について、遊び心のあるストーリーテリング、誘導されるキャラクター、インタラクティブ性を含む探求的な考察を披露している。まだ研究中にはあるが、インタラクティブな方法論とエスノグラフィック・ライティングに関する彼女の洞察は、今後の新しいアプローチにインスピレーションを与えるであろう。

最後に、Camila Concato（カミラ コンカート、マッケンジー長老派大学）は博士論文『Literatura e livros-jogos: a adaptação literária e seus benefícios』（「文学とゲームブック：文学的翻案とその利点」、-Silva (2022)）の書評を発表し、各章の感想を簡潔にまとめている。

### 4. 学術誌編集部のお知らせ

インタラクティブ・メディアとフィクションに関する本号は、『RPG 学研究』初のゲスト編集によるリリースであり、アナログ・ロールプレイングの様々な側面に関する同様の投稿やコラボレーションを募集する。2024 年度特集号は、ゲーム・イン・ラボの研究者である Michael Freudenthal（マイケル フロイデンタール、ソルボンヌ・パリ北大学）との共同プロジェクトであり、アクセスやアクセシビリティに関する問題を扱う。

今後は、非デジタル(アナログ)ロールプレイングゲームの研究と実践に関する他の領域・テーマについて取り上げていくことになるが、RPG における重要な面であることに変わりはないため、引き続き投稿を歓迎している。また、教育的または治療的・支援的な環境設定で TRPG や LARP の実施を計画している場合、ぜひそのプロジェクトについて「事例報告(ケースレポート)」の形で投稿

<sup>4</sup> レイしていくうちに、ある部分に変化していく本。通常のゲームブックとは異なり、特定の部分でゲームを「セーブ」し、ゲーム間で持続するスキルやアップグレードを獲得する。

<sup>5</sup> イギリスの『ウォーロック』は『ファイティング・ファンタジー』シリーズが中心であったが、短命だった（1984 年～1986 年）。日

本版『ウォーロック』はすぐに卓上ロールプレイングゲームに焦点を移し、1986 年から 1992 年まで続いた。2018 年には、GroupSNE が同名の新雑誌の発行を開始した。

して欲しい。そしてもし、あなたが TRPG や LARP に関して豊かな知見をもたらす文献に出会ったときは、それらの内容について「書評（ブックレビュー）」の形にまとめて投稿いただけないだろうか？ なお、特に歓迎するテーマとして、「イマージョン(immersion, 没入感)」や「ブリード(bleed)」といった重要なアイデアについて考察された理論論文のほか、プレイヤーがゲーム要素と関わる特有の方法や、特定の様式がフィールドを再形成する方法、オーガナイザーが透明性とアクセシビリティをどのように扱うかなどについてのオリジナルの研究論文である(同時に本誌に査読者としてご協力をいただける方はお知らせください)。<sup>6</sup> 私たちは、寄稿者や読者と一緒に RPG の世界を探索することを楽しみにしている。本号で、ゲームブックについて取り上げ、TRPG や LARP における可能性についての新しい概念を明らかにすることで、それらの技術や手法が読者の皆様のプレイ実践をより豊かなものになれば幸いである。

特集号、ゲスト号ともに、各号では、教育への応用、プレイヤーとキャラクターの関係、プレイ中の身体のことなど、現在のロールプレイングゲーム関連の研究と実践のある側面を取り上げる。ゲストエディターの候補者は、通常の投稿システムを使って、候補となる号のアイデアを提出いただければと思う。

2023 年以降、『RPG 学研究』はいわゆる「回報投稿」も受け付けることにした。特集号のトピックと一致しない場合でも募集要項で示した期間外でも投稿を歓迎し、そのような投稿は後の号に含めるというプロセスである。

アナログのロールプレイングゲームについて、多くの新しい議論や知見が得られることを楽しみにしている。

## 参考文献

- Centro de Língua Portuguesa no Mindelo Camões I.P., dir. 2021. Pedro Panhoca da Silva - Estratégias de mediação de leitura: Leitores mirins participativos [Reading Mediation Strategies: Participatory Child Readers]. Podcast. <https://www.youtube.com/watch?v=gTGBYhgBztl> (2023 年 9 月 28 日取得).
- Katz, Demian. 1998–2023. Frequently Asked Questions. *Demian's Gamebook Web Page*. <https://gamebooks.org/FAQs> (2023 年 9 月 28 日取得).
- KZSC Santa Cruz 88.1FM, 監督. 2018. Audience Adventure Radio Hour - Consider the Consequences. Podcast.

<https://www.youtube.com/watch?v=SWCu6PnK5ls&t=146s>. (2023 年 9 月 28 日取得).

- Sánchez-Feijóo, Jacobo. 2021. *Diseño narrativo de librojuegos: breve manual de referencia y primeros auxilios, Vol. I* [Narrative Drawings in Gamebooks: A Brief Reference and First Aid Manual, Vol. I]. N.p.: Editorial Trago.
- Silva, Pedro Panhoca da. 2021a. Aventurando-se em dupla: um estudo de caso de dois livros-jogos de Brasil e Hungria [Adventuring as a Duo: A case Study of Two Gamebooks from Brazil and Hungary]. *Texto Digital* 17 (1): 204–223.
- . 2021b. Gamebooks in Brazil and India: A Comparison. *Creative Flight Journal* 2 (1): 82–97.
- . 2021c. Old Book, New Formula: The Textual Rescue through Adaptation. In *Studies in Humanities Conference Proceedings Fall 21*, edited by Özgür Öztürk, 23–32. Istanbul: Dakam Yayinlari.
- . 2022. *Literatura e livros-jogos: a adaptação literária e seus benefícios* [Literature and Gamebooks: Literary Adaptation and its Benefits]. PhD thesis, São Paulo, SP, Brasil: Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM).
- Webster, Doris, and Mary Alden Hopkins. 1930. *Consider the Consequences*. New York: The Century Company.

## ゲーム目録

- Beuren, Athos. 2019. *O Fantasma do Relógio* [The Clockwork Ghost]. Gamebook. Porto Alegre: Avec.
- Dever, Joe. 1984. *Flight from the Dark*. Gamebook. *Lone Wolf*. London: Sparrow Books.
- Jackson, Steve. 1983. *Starship Traveller*. Gamebook. *Fighting Fantasy*. London: Puffin Books.
- Jackson, Steve, and Ian Livingstone. 1982. *The Warlock of Firetop Mountain*. Gamebook. *Fighting Fantasy*. London: Puffin Books.
- ジャクソンステューブ・リビングストーンイアン. 1984. 『火吹山の魔法使い』. ゲームブック. 「ファイティング・ファンタジー」. 東京: 社会思想社.
- Livingstone, Ian. 1985. *Temple of Terror*. Gamebook. *Fighting Fantasy*. London: Puffin Books.
- Mathers, Ernest Powys. 2021. *Cain's Jawbone*. Gamebook. London: Unbound.
- Melgo Cinema. n.d. *Ti primeiro* [You Go First]. Mobile Game. Spain: Imaxin Software.
- Packard, Edward. 1979. *The Cave of Time*. Gamebook. *Choose Your Own Adventure*. New York: Bantam Books.
- Soarele, Karen. 2022. *O Enigma do Sol Oculto* [The Riddle of the Hidden Sun]. Gamebook. Porto Alegre: Jambô.

<sup>6</sup> この Web サイトでのアカウント作成プロセス中に、査読者として登録することを選択できる。また、編集委員に専門分野について連絡することもできる。