

# 『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

Peter Clynes | ピーター クラインズ

Kanazawa Seiryu University | 金沢星稜大学  
pclynes7@gmail.com | ORCID: 0000-0002-1538-1040

## 要約

本稿では、ケイオシウム社の『クトゥルフ神話 TRPG』のゲームブック『Alone Against the... (ひとりで〇〇に立ち向かう)』のコズミック・ホラー・シリーズの魅力を探る。本研究の目的は、実際の回答を収集・分析し、それが文献レビューによって見出された理論的理由とどのように合致するかを確認することである。データは、Google フォームを使用したアンケートで収集した。このアンケートは、コズミック・ホラー・ロールプレイング専門の Facebook と Discord のグループで共有された。その結果、入門ゲームブック『Alone Against the Flames (ひとりで炎に立ち向かう)』を通じて『クトゥルフ神話 TRPG』のルールを学びたい欲求と回答者の年齢の間には、強い負の相関関係があることがわかった。これらの一人用ゲームブックをプレイするもう一つの大きな理由は、従来の『クトゥルフ神話 TRPG』をプレイするためのグループを集めるのが難しいことであった。この問題は、若いプレイヤーよりも年配のプレイヤーに影響を与えるようである。全体として、調査結果は、人々がシリーズの様々なゲームブックをプレイしてきた多様な理由を明らかにしている。

キーワード：会話型 RPG (TRPG), ゲームブック, Chaosium, クトゥルフ神話 TRPG, Alone Against the Flames, コズミック・ホラー

## Abstract

This paper explores the appeal of the cosmic horror series of gamebooks “Alone Against the...” for the *Call of Cthulhu TRPG* by Chaosium. The purpose of this study was to collect and analyse actual responses to see how they aligned with the theoretical reasons found by reviewing the literature. The data were collected through a survey using Google Forms. The survey was shared in groups on Facebook and Discord specialising in cosmic horror role-playing. The results show that there is a strong negative correlation between age and wanting to learn the rules of *Call of Cthulhu* through the introductory gamebook *Alone Against the Flames*. Another major reason for playing these solo gamebooks was the difficulty in gathering a group to play traditional *Call of Cthulhu*. This problem seemed to affect older players more than younger ones. Overall, the findings reveal a diverse set of reasons why people have been playing the various gamebooks in the series.

Keywords: TRPG, gamebooks, Chaosium, Call of Cthulhu, Alone Against the Flames, Cosmic Horror

## 1. はじめに

ゲームブックは、1980年代から人気を博しているユニークなインタラクティブ・エンターテインメントの一形態である。ゲームブックは、読者が物語の主人公となり、物語の結末を決める選択をする機会を提供する。最も人気のあるゲームブックのシリーズがファンタジーやアドベンチャー設定に焦点を当てているのに対し、ゲームブックにおけるホラージャンルはあまり知られていない。

本稿では、コズミックホラーゲームブック『Alone Against the... (ひとりで〇〇に立ち向かう)』シリーズの魅力を探りたい。卓上ロールプレイングゲーム『クトゥルフ神話 TRPG』のルールを使用し(Petersen 1981), ケイオシウム社はこのゲームブックシリーズを出版している。

ホラーは、読者に恐怖、サスペンス、不安の雰囲気を作り出すジャンルである。このような感情反応は、集団の安らぎや気晴らしがなく、一人で体験するときに強まることがある。ホラー小説では、読者が一人でこのような体験をすること

ができる。ゲームブックは、読者に物語をコントロールさせ、結果に対する責任を感じさせることで、こうした感情を高めることができる。

コズミック・ホラーとは、人類の宇宙的な無意味さを扱うホラーのサブジャンルで、重要なものは、主人公がより多くの知識を求めて危険な決断を下すことが多いということである。このようなテーマは、ゲームブックというフォーマットで特にうまく再現できる。

ホラー、恐怖、ゲームブックに関する文献を調べることで、このゲームブックシリーズをプレイする潜在的な理由がいくつか特定された。これらのゲームをプレイした理由を探るため、プレイヤーからの本格的なフィードバックを収集するためのアンケートを実施した。ホラーとゲームブックの相互作用を探求することで、このサブジャンルのユニークな魅力に光を当て、インタラクティブなストーリーテリングのより深い理解に貢献することを目指す。



## 2. ゲームブックの略史

ゲームブックとは、読者（あるいはプレイヤー）が分岐するストーリーを提示され、ストーリーのさまざまな場面でどの選択肢を取るかを問われる物語である(Costikyan 2007)。ゲームブックという用語は通常、物理的な媒体（つまり印刷された本）を指すが、インタラクティブ・フィクションは、このコンセプトのデジタル版であるハイパーリンク付きテキストを表すのによく使われる(Ziegfeld 1989)。本稿では、ゲームブックを印刷媒体として観察する。また、消費者を「プレイヤー」と呼ぶこともできるが、本稿では「読者」を使用する。

枝分かれする物語(例えば, Borges 1941)または視聴者相互作用(例えば, Webster and Hopkins 1930)という概念は以前から存在していたが、ゲームブック産業は 1970 年代と 1980 年代に急成長した。180 タイトル以上、2 億 7 千万部以上販売された『Choose Your Own Adventure (きみならどうする?)』シリーズは、大成功を収めた(Chooseco n.D.)。クリネックスやフーバーがその製品の代名詞となったように、英語圏では、ゲームブックはしばしば Choose Your Own Adventure (CYOA) と呼ばれることになった(Zagal and Lewis 2015)。『ファイティング・ファンタジー』や『ローン・ウルフ』など、他のシリーズもすぐに続き、いずれも好調だった。<sup>1</sup>

ゲームブックの売上は 1990 年代に衰えたが、出版は続けられた。『ファイティング・ファンタジー』は 1990 年代にウィザード・ブックスから再出版され、2017 年にはスコラスティック・ブックスから再び出版された。子供向けホラーシリーズ『グースバンプス』も 1990 年代に『Give Yourself Goosebumps (自分に鳥肌を立てる)』というタイトルのゲームブックシリーズを発売した。<sup>2</sup> 人気のロールプレイングゲーム、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(Gygax and Arneson 1974) には、『Endless Quest (終わりのないクエスト)』と題された独自のゲームブックシリーズがあり、1980 年代、1990 年代、2018 年にさまざまなシリーズが発売された。<sup>3</sup>

『Choose Your Own Adventure』や『Give Yourself Goosebumps』のようなゲームブックは、読者の選択のみに依存していた。(『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の『Endless Quest』のような) TRPG をベースにしたゲームブックは、サイコロの出目とキャラクターの統計結果に関与していた

が、RPG の完全なルールに関する広範な知識が必要だった。『ファイティング・ファンタジー』や『Fabled Lands (寓意的な土地)』などのゲームブックは、RPG のゲームブックで要求されるよりも縮小され簡略化されたルールセットを導入していた(Zagal and Lewis 2015)。<sup>4</sup>

## 3. ゲームブックの魅力やファンタジーとアドベンチャーの優位性

従来の小説では、物語をコントロールするのは作者である。しかし、ゲームブックでは、読者は途中で選択をすることができる。これによって、読者は従来の物語よりも物語にのめり込んでいく(Moyer-Gusé and Nabi 2010)。同様に、読者は決断を下すことで、受動的な観察者ではなく、物語の展開に能動的な役割を果たす。これによって読者は物語とのより深いつながりを体験できるとハンドとヴァラン(Hand and Varan 2008)が論じている。

しかし、支配力が増すと責任も増す。選択が肯定的な結果につながれば、読者は自分の選択が良い結果につながったと喜びを感じるだろう(Klimmt, Hartmann, and Frey 2007; Klimmt et al. 2012)。一方、読者は最適でない結果につながった自分の選択に対して、より否定的で防衛的な感情を抱くようになる(Markman and Tetlock 2000)。このような防衛的感情は、プレイヤーを再スタートさせ、結果を改善しようとさせ、何度もプレイすることにつながるかもしれない。

ゲームブック業界は、ファンタジーとアドベンチャーというジャンル(『ファイティング・ファンタジー』、『ローン・ウルフ』、『寓意的な土地』)に大きく支配されてきた。ホラー(例:『ファイティング・ファンタジー』の『Dead of Night (デッド・オブ・ナイト)』, Bambra and Hand 1989)や SF(例:『ファイティング・ファンタジー』の『Starship Traveller (宇宙船の旅人)』, Jackson 1983)など、他のジャンルに手を出しているシリーズもある。子供向けのホラーゲームブック『Give Yourself Goosebumps (自分に鳥肌を立てる)』シリーズは例外で、50 冊を数える。それらを除けば、他のホラー物語(映画や小説)の出版量の多さに比べ、ホラーゲームブックは期待されたほど広く出版されていない。

## 4. 恐怖のパラドックス

アリストテレスが最初に「悲劇のパラドックス」という概念を論じたのは『詩学』である

<sup>1</sup> エドワード・バックカードの『The Cave of Time (時の洞窟)』(Packard 1979) は、バンナム・ブックスによる最初の『きみならどうする?』のリリースであり、ステイプ・ジャクソンとイアン・リヴィングストンの『The Warlock of Firetop Mountain (ファイアトップ・マウンテンのウォーロック)』(Jackson and Livingstone 1982) は、パフィン・ブックスの『ファイティング・ファンタジー』の始まりであった。スパロウ・ブックスから出版された『ローン・ウルフ』シリーズは、1984年にジョー・ディーヴァーの『Flight from the Dark (暗闇からの逃走)』(Dever 1984)からスタートした。

<sup>2</sup> このシリーズは、R.L.スタインの『Escape from the Carnival of Horrors (恐怖の謝肉祭からの脱出)』(Stine 1995)から始まった。

<sup>3</sup> 本シリーズ第1作はローズ・エステスの『Dungeon of Dread (恐怖のダンジョン)』(Estes 1982)である。

<sup>4</sup> 『Fabled Lands』はデイヴ・モリスとジェイミー・トムソンによるシリーズで、『The War-Torn Kingdom (戦乱の王国)』(Morris and Thomson 1995)から始まった。

(Aristotle 1961). モーリアルはこのパラドックスを次のように明確に定義している:「人間の不幸は現実の生活では私たちに嫌悪感を抱かせるが、悲劇ではなぜか私たちに喜ばせる」(Moreall 1968, 1). 同様に、バンティナキ(Bantinaki 2012)は、恐怖や嫌悪は明らかに否定的な感情であるが、観客は一貫してホラーに惹かれると主張している。モリアルはさらに、目を閉じたり目をそらしたりして体験をコントロールすると、こうした負の感情の源を楽しむことができると主張する。逆に、現実の生活で避けられない形でそのような感情に遭遇すると、私たちは心を乱される。ゲームブックは、すべてが読者の判断に基づいているため、読者に状況をさらにコントロールさせることができる。

考慮すべきもう一つの要因は、集団では恐怖が軽減されることである。研究では、集団になると脅威認知(Fessler and Holbrook 2013)やストレス反応が減少し(Häusser et al. 2012)、リスクテイキング(Nordgren and Chou 2011)が増加することが示されている。テデスキら(Tedeschi et al. 2021)は、ホラー映画を見ると、少人数のグループや一人で見るのに比べ、大人数のグループでは恐怖が減少することを示した。ゲームブックは一人で楽しむことを目的としているため、ホラーに関連する感情を高める、より親密な体験を提供する可能性がある。

## 5. コズミック・ホラーと「クトゥルフ神話 TRPG」卓上ロールプレイングゲーム

ホラーの中にある多くのサブジャンルのひとつで、この記事の焦点はコズミック・ホラーである。アメリカの作家 H.P.ラヴクラフトの影響が大きいことから、ラブクラフト系ホラーと呼ばれることも多い(Bisevac 2023)。ホース(2019)は、コズミック・ホラーを「我々の理解能力を超えた現象に直面したときに感じる恐怖」と定義している。コズミック・ホラーで遭遇する主なテーマ(一般的なホラーと共通することが多い)には、未知の恐怖、人類の無意味さ、無力感、孤立感などがある。物語は多くの場合、一人の主人公を追う。警察や地方自治体といった典型的な支援源は、主人公を信じなかったり、無能だったり、不自然な恐怖に直接関与していたりする。重要な共通点は、主人公がもっと知りたい、隠しておいたほうがいい秘密を暴きたいという願望を持っていることである。

この最後の側面は、ゲームブックでも十分に再現できる。合理的な選択は、より安全で幸せな結末を導くかもしれない。しかし、主人公や読者を駆り立てるのは知識の探求である。したがって、コズミック・ホラーのゲームブックでは、読

者は知ってはならない知識を探している間に、自分の蠅螂の斧で吊るされることになる。

『Call of Cthulhu』(クトゥルフの呼び声、現在:クトゥルフ神話 TRPG, Petersen 1981)は、<sup>5</sup>宇宙的恐怖に焦点を当てた卓上ロールプレイングゲーム(TRPG)である。当初はサンディ・ピーターセンによって1981年に開発され、ケイオシウム社から出版された。ゲーム名はH・P・ラヴクラフトの古典的なコズミック・ホラー短編小説『クトゥルフの呼び声』(1928)に由来する。このTRPGでは、プレイヤーキャラクターは実際の職業に関係なく「探索者」と呼ばれる。シナリオは通常、「探索者」が謎を解き明かそうとすることに基づいている。これらのパンくずは、しばしば彼らを宇宙の怪物と対面させ、死や正気の喪失に導く。

## 6. 『Alone Against The...』ゲームブック・シリーズ

1985年、ケイオシウム社は『クトゥルフ神話 TRPG』用のゲームブックである『Alone Against the Dark (ひとりで暗闇に立ち向かう)』(Costello 1985)を出版し、続いて『Alone Against the Wendigo (ひとりでウェンディゴに立ち向かう)』(Rahman 1985)を発行した。これらのゲームはどちらも『クトゥルフ神話 TRPG』第2版用に公開された。1992年には、ケイオシウム社からライセンスを受けて、『Alone on Halloween (ハロウィンにひとりぼっち)』(Tynes 1992)と『Alone and in Danger - Again in the collection Grimrock Isle (孤独と危険 - グリムロック・アイル・コレクションで再び)』(Triad Entertainment 1992)の2冊のゲームブックが他社から出版された。

2014年、ケイオシウム社は『クトゥルフ神話 TRPG』第7版をリリースした(Petersen 2014)。この新版ではルールに大幅な変更が加えられたが、以前の版では細かな反復的変更にとどまっていた。人気ウェブサイト RPGGeek はこう述べている: RPGの目的上、『クトゥルフ神話 TRPG』第2版から第6版はコア・ルールに関して重複しているため、同じ[RPG]ボックスに入れるものと考えている」(RPG Geek n.D.)。

ルール変更に伴い、ケイオシウム社は新しいゲームブック、『Alone Against the Flames (ひとりで炎に立ち向かう)』(Inglis 2015)を発売した。この本は『クトゥルフ神話 TRPG』第7版のルールを新規プレイヤーに教え、経験豊富なプレイヤーが旧版とのギャップを埋めるのを助けることを目的としている。このゲームブックと付属の入門ルールのPDFは、ケイオシウム社のウェブサイトから無料でダウンロードできる。『Alone Against

<sup>5</sup> 本TRPGの第2番と第5番は日本語で『クトゥルフの呼び声』でホビージャパンにより出版され、第6番と第7番は新しいライセンスに基づき『クトゥルフ神話 TRPG』または『新クトゥルフ神話

TRPG』として KADOKAWA エンターテインにより出版されている。下記では、省略のため、『クトゥルフ神話 TRPG』のみの作品名を使用している。

the Flames』は『クトゥルフ神話 TRPG』第7版のスターター・セットにも収録されている (Chaosium 2018)。このゲームブックに続いて、『Alone Against the Dark (ひとりで暗闇に立ち向かう)』(Costello 2017)がアップデートされ再リリースされた。『Alone Against the Wendigo (ひとりでウェンディゴに立ち向かう)』は『Alone Against the Frost (ひとりで霜に立ち向かう)』と改名され、2019年に発売された(Rahman and Inglis 2019)。ケイオシウム社は改名の理由について、文化的な無神経さを避けるためだと述べている。最後に、新しいゲームブック『Alone Against the Tide (ひとりで潮汐に立ち向かう)』(Johnson 2020)が2020年に発売された。

ゲームブックでルールを教えるという考え方は広まり、ケイオシウム社は他のTRPGの製品ラインでもこの方法を用いている。ゲームブック(ソロクエストと呼ばれる)『The Battle of Dangerford (デンジャーフォードの戦い)』は『ルーンクエスト: グローランサでのロールプレイング』のスターターセットに含まれている (Chaosium 2021)。また、『Rivers of London RPG (ロンドンの川 RPG)』(Fricker and Hardy 2022)のスターターセットには、『The Domestic (ザ・ドメスティック)』という短いゲームブック(24 ページ, 111 項目)が収録されている。ケイオシウム社で『クトゥルフ神話 TRPG』のクリエイティブ・ディレクターである Mike Mason も、近々発売される『Pendragon (ペンドラゴン)』第6版のためにゲームブックを制作中であることを確認した (2023, 私信)。

ゲームブックはルールを学ぶのに役立つかもしれないが、ロールプレイングという趣味は通常、プレイヤーが直接、またはデジタル上で集まる必要がある。ロールプレイングは、Netflix の「ストレンジャー・シングス」(『ダンジョンズ&ドラゴンズ』が原作)のような人気番組や、TRPG をプレイする人々のライブストリーミングのおかげもあって、徐々に主流になりつつある。例えば、Critical Role は Twitch で 100 万人以上のフォロワーを持ち、総再生回数は 3,200 万回以上 (TwitchTracker 2023)、最近ではKickstarterプロジェクトで史上最高の成功を収め、1,100 万ドル以上を集めた(Whitten 2019)。

しかし、TRPG をプレイするのはまだニッチな趣味である。最近のデータでは、多くの人と一緒に遊ぶグループを見つける手助けを必要としていることが示唆されている(Solotaroff-Webber 2022)。ゲームブックは、ゲームグループを見つけるのに苦労している人々にとって、『クトゥルフ神話 TRPG』をプレイする代替ルートを提供するかもしれない。

このように、文献は、人々が『クトゥルフ神話 TRPG』のコズミック・ホラー・ゲームブックをプレイすることを選ぶ理由として、いくつか

の可能性を示唆している。これらの理由については次の節でさらに述べる。

## 7. 方法論

この研究は、ケイオシウム社の『クトゥルフ神話 TRPG』のゲームブック『Alone Against the ...』シリーズをプレイする人々の理由を理解することを目的とした。研究の目的は、実際の反応を収集・分析し、それらが前節で詳述した理論的な理由とどのように合致するかを確認することであった。

対象となったゲームブックは、ケイオシウム社の『クトゥルフ神話 TRPG』第7版用に制作した4冊のゲームブック、『Alone Against the Flames』、『Alone Against the Frost』、『Alone Against the Tide』、『Alone Against the Dark』である。『Alone Against the Dark』については、オリジナルのフォーマット(1985)でプレイするか、アップデートされたフォーマット(2017)でプレイするかの区別はしなかった。同様に、『Alone Against the Frost』(2019)は、名前の変更がストーリーに影響を与えなかったため、前作の『Alone Against the Wendigo』(1985)と同じ扱いとした。

データは Google フォームを使って作成したアンケートで収集した。アンケートは Facebook と Discord のソーシャルメディアグループで共有された。これらのグループは『クトゥルフ神話 TRPG』とコズミック・ホラー・ロールプレイング全般に焦点を当てていた。これらのグループのメンバー数は合わせて 10,000 人を超えた。しかし、多くの人(この研究の著者も含む)が複数のグループのメンバーであるため、固有のアカウントがいくつあるかを評価するのは難しい。また、各グループのアクティブなメンバー数に関するデータを得ることも難しい。また、ゲームブックは『クトゥルフ神話 TRPG』の出版物のごく一部である。これらのことを念頭に置いて、本研究では 100 の回答を引き出すことを目指した。

アンケートは、より多くの参加を促すため、Google アカウントへのサインインを必要としない形式とした。この決定は、回答者 1 人につき回答数が 1 つに制限されないことを意味する。その結果、個々の回答者が複数回回答する可能性がある。しかし、これは Google アカウントを持っていない人や、アンケートに回答するためにログインしたくない人を排除しないためのトレードオフであり、容認できるものであると判断した。

アンケートは 12 の質問で構成され、5 つのセクションに分かれている。最初のセクションでは回答者の属性データを収集し、2 番目のセクションでは回答者の『クトゥルフ神話 TRPG』のプレイとキーパーとしてのゲーム運営の両方の経験を集計した。『クトゥルフ神話 TRPG』では、ゲームマスターは「秘儀のキーパー」、略して「キーパー」と呼ばれる。第3セクションでは、回答者

がそれぞれのゲームブックを何回プレイしたか、またその理由についての情報を集めた。下記のとおり、文献からは4つの理由が示唆された。

- i. 『クトゥルフ神話 TRPG』のルールを学ぶため
- ii. 恐怖をより親密で強烈なものにするため
- iii. ゲーム仲間を集めるのが難しいため
- iv. コズミック・ホラー小説によくある単独主人公を再現するため

また、以下の2つの理由も可能性が高いと判断された。

- v. ソロ・ゲーミングの方が好きなので
- vi. 興味がそそられるストーリーなので

これらの6つの選択肢は、「その他」の選択肢とともに、回答候補として提示された。回答者は各ゲームブックをプレイした理由を複数選択することができる。「その他」を選択した場合は、自由記入欄でさらに詳しく説明をお願いした。

第4のセクションでは、プレイした各ゲームを1～5の5段階でランク付けしてもらった。最後のセクションでは、このトピックに関するコメントを自由記入欄に記入してもらった。

アンケートは、管理者の許可を得て、いくつかのFacebookとDiscordのグループに投稿された。アンケートの対象はゲームブックと『Alone Against the ...』シリーズであることはメンバーに周知されたが、たとえゲームをプレイしたことがなくても、すべてのメンバーがアンケートに回答することが推奨された。アンケートは2週間にわたって回答を募集した。

不正回答や重複回答の可能性を考慮し、疑わしい入力がないかをチェックした。研究の完全性を保つため、疑わしい回答は分析前に削除した。疑わしい回答には、同一の重複回答や、特定のゲームブックをプレイした理由を述べているがプレイしていない回答が含まれる。

データを収集し、クリーニングした後、各ゲームブックをプレイした理由を集計した。さらに詳細な分析を行い、プレイ理由と各プレイヤーの年齢、プレイ経験、キーパー経験との相関関係を調査した。年齢と経験に関するデータは括弧書きで収集され、相関係数を計算するために、各範

囲の中間が取られた。例えば、30～39歳の場合、34.5という中間値が用いられた。

相関分析はサンプルが少ない場合には適切ではない。そのため、10件以上の回答があった場合のみ計算を行った。このような理由もあるが、それでも回答数は比較的少ない。したがって、この結果は絶対的なものというよりは、むしろ示唆的なものとするべきである。これらの結果は、さらなる探索的研究の基礎として利用することができる。

## 8. 結果

この調査では129件の回答を得た。不審な回答を除外した後、116件の有効回答が残った。参加者の大半は男性(83.6%)であり、女性は12.1%、その他が1.7%、性別を明かさないと回答が2.6%であった。各年齢層の相対的な割合を示した以下の表1に示すように、回答者の年齢層には幅があった。

また、『クトゥルフ神話 TRPG』をプレイした経験も、ゲームをキープ(運営)した経験も、回答者の幅は広がった。

参加者には、各ゲームブックをプレイした回数を報告するよう求めた。表3はそのデータをまとめたものである。後述のデータ分析で使用するため、0回以外のプレイ回数(少なくとも1回はプレイ)も記載している。

116人の回答者のうち、22人はどのゲームブックもプレイしたことがなく、16人はすべてのゲームブックをプレイしている。一つのゲームブックしかプレイしていない場合、『Alone Against the Flames』が最も人気があり、33人はプレイし

表1: 全回答者の年齢範囲。

年齢層	回答数	割合
19-29	12	10%
30-39	28	24%
40-49	26	22%
50-59	42	36%
60-69	7	6%
70+	1	1%

表2: 『クトゥルフ神話 TRPG』TRPGのプレイと運営に関する回答者の経験。

	プレイ経験	%	キーパー経験	%
1回もない	1	0.9%	11	9.5%
1年未満	16	13.8%	16	13.8%
1-2年間	12	10.3%	18	15.5%
3-5年間	27	23.3%	24	20.7%
6-10年間	9	7.8%	7	6.0%
11-20年間	7	6.0%	11	9.5%
21年以上	44	37.9%	29	25.0%

表 3: 各ゲームブックのプレイ回数.

プレイ数	Flames	Frost	Tide	Dark
0	30	79	84	72
1	36	23	18	28
2	31	5	9	14
3	10	4	1	1
4	2	3	2	0
5+	7	2	2	1
ゼロではない	86	37	32	44

たことがある。次いで『Alone Against the Tide』(3人), 『Alone Against the Dark』(2人)。『Alone Against the Frost』のみをプレイしたことがある回答者はいなかった。

参加者はプレイしたゲームを1~5の5段階で評価し, その結果, 『Alone Against the Flames』の平均評価は3.75, 『Alone Against the Frost』の平均評価は3.50, 『Alone Against the Tide』の平均評価は3.56, 『Alone Against the Dark』の平均評価は3.44となった。

各ゲームの平均プレイ回数は以下の通り(カテゴリー5以上を5と仮定): 『Alone Against the Flames』1.99回, 『Alone Against the Frost』1.81回, 『Alone Against the Tide』1.78回, 『Alone Against the Dark』1.45回。

各ゲームをプレイした理由も集計し, 以下の表4に示した。また, ゲームをプレイし, その答えを選択した人の割合のパーセンテージ値も示されている。なお, 今回の調査では各ゲームのプレイ理由を複数回答可としているため, 割合の合計は100%を超えている。各ゲームで最も多かった理由は太字で表示されている。

「その他」を選択した回答者には, さらに詳細を尋ねたところ, 22件の回答が寄せられた。ポッドキャストでプレイしている(2人), ゲームブック全般のファン(2人), 友人に勧められた(1人)など, その内容は多岐にわたる。

この研究には35のコメントが寄せられ, 6人の回答者が著者の論文の成功を祈った。最も多

かった意見は, プレイする時間がない(6人), ロールプレイはソロよりグループの方が楽しい(4人), ケイオシラム社にもっとゲームブックを作してほしい(3人)といったものであった。また, 『Alone Against the Wendigo』から『Alone Against the Frost』に名称が変更されたことで, 文化的流用があったとして, そのゲームブックの評価を下げた回答者もいた。

データをより深く理解するために, さらに分析を行い, 回答者の年齢, プレイ経験, キーパー経験との相関関係を明らかにした。回答数が10に満たない理由については, データ不足のため, このような分析は行わなかった。以下の表は, これらの各要因の相関係数をゲームごとに分けて示したものである。

相関係数は, 2つの値がどれだけ密接に関係しているかを示す。係数は-1から+1までの数値である。1に近い数値は強い相関を示し, 年齢が高くなるにつれて特定の特徴を示す可能性が高くなることを示す。値が-1に近い場合は強い逆相関を示し, 年齢が高くなるにつれて特定の特徴を示す可能性が低くなることを示す可能性がある。0に近い値は, 2つの変数(例えば, 年齢と特定の特性)の間に相関や関連がほとんどないことを示す。コーヘン(Cohen 1988)の示唆する効果量を使用することは, 標準的な慣例である。したがって,  $\pm 0.1$ の効果量(または係数)は小さく,  $\pm 0.3$ は中程度,  $\pm 0.5$ は大きい。

表 4: 各ゲームをプレイした理由.

理由	Flames	Frost	Tide	Dark
ルールを学ぶため	<b>44 (51%)</b>	7 (19%)	8 (25%)	14 (32%)
ストーリーに興味を惹かれた	28 (33%)	<b>18 (49%)</b>	8 (25%)	15 (34%)
より親密なホラーのため	8 (9%)	3 (8%)	3 (9%)	3 (7%)
グループを集めるのが難しいため	25 (29%)	14 (38%)	<b>12 (38%)</b>	<b>20 (45%)</b>
コズミック・ホラー単独主人公	8 (9%)	3 (8%)	3 (9%)	1 (2%)
ソロ・ゲームが好き	10 (12%)	6 (16%)	7 (22%)	5 (11%)
その他	16 (19%)	4 (11%)	7 (22%)	9 (20%)

表 5: プレイする理由と年齢, プレイ経験, キープ経験との相関関係 - 『Alone Against the Frost』.

Alone Against the Flames (N = 86)

理由	年齢相関	プレイ経験の相関	キーパー経験の相関
ルールを学ぶため	-0.95	-0.79	-0.49
ストーリーに興味を惹かれた	0.47	0.24	0.56
より親密なホラーのため	データ不足		
グループを集めるのが難しいため	0.86	0.56	-0.03
コズミック・ホラー単独主人公	データ不足		
ソロ・ゲームが好き	-0.68	-0.41	-0.41

表 6: プレイする理由と年齢, プレイ経験, キープ経験との相関関係 - 『Alone Against the Frost』.

Against the Frost (N = 37)

理由	年齢相関	プレイ経験の相関	キーパー経験の相関
ルールを学ぶため	データ不足		
ストーリーに興味を惹かれた	-0.72	0.23	0.26
より親密なホラーのため	データ不足		
グループを集めるのが難しいため	0.79	-0.18	0.04
コズミック・ホラー単独主人公	データ不足		
ソロ・ゲームが好き	データ不足		

表 7: プレイする理由と年齢, プレイ経験, キープ経験との相関関係 - 『Alone Against the Tide』.

Alone Against the Tide (N = 32)

理由	年齢相関	プレイ経験の相関	キーパー経験の相関
ルールを学ぶため	データ不足		
ストーリーに興味を惹かれた	データ不足		
より親密なホラーのため	データ不足		
グループを集めるのが難しいため	0.01	0.04	0.48
コズミック・ホラー単独主人公	データ不足		
ソロ・ゲームが好き	データ不足		

表 8: プレイする理由と年齢, プレイ経験, キープ経験との相関関係 - 『Alone Against the Dark』.

Alone Against the Dark (N = 44)

理由	年齢相関	プレイ経験の相関	キーパー経験の相関
ルールを学ぶため	0.52	-0.17	-0.36
ストーリーに興味を惹かれた	0.22	0.31	0.55
より親密なホラーのため	データ不足		
グループを集めるのが難しいため	0.04	0.07	-0.16
コズミック・ホラー単独主人公	データ不足		
ソロ・ゲームが好き	データ不足		

## 9. 考察

前節では, いくつかの興味深い結果と, 予想された結果が明らかになった. 回答者の大半が男性であり, ホラーは女性よりも男性に人気があることが多い. また, TRPG 趣味も男性が圧倒的

に多い. 回答が集まったソーシャルメディアサイトも, 女性より男性の人口が多い. Facebook の男女比は男性 56.3% 対女性 43.7%(Dixon 2023), Discord は男性 65.3% 対女性 34.5%(Ceci 2023)と男女差が開いている.

しかし、『クトゥルフ神話 TRPG』のプレイと運営の両方において、年齢と経験に関する回答者の多様性は十分にあった。経験については(表2)、非常に経験豊富なプレイヤー(21歳以上)が多く、中期的な経験という点では減少しているのが興味深い。ただし、「プレイ歴5年以内」が突出して多い。これらの数字は、『クトゥルフ神話 TRPG』が初版で大きな成功を収めたものの、2014年に第7版が発売されるまで、他の版ではあまり人気がなかったことを示しているのかもしれない。

ゲームブックのプレイに関しては、『Alone Against the Flames』が圧倒的に人気があった。この結果は、その入手のしやすさから特に驚くことではない。このゲームブックはスターターセットに含まれており、フランス語、日本語、スペイン語、ポーランド語など数ヶ国語に翻訳されている(Mike Mason, 2023, 私信)。このゲームブックは、ケイオシウム社のウェブサイトから無料でPDFをダウンロードすることもできる。しかし、1985年にリリースされたのに、『Alone Against the Frost』と『Alone Against the Dark』の両方のプレイヤーの数が少なかったことは、少々驚きである。2020年に発売されたばかりの新しいタイトルである『Alone Against the Tide』と比べると、プレイヤーの数はわずかに多いだけである。この発見は、ゲームブック全盛期には『クトゥルフ神話 TRPG』ゲームブックの人気が低かったことを示唆しているのかもしれない。しかし、これを確認するにはさらなる調査が必要だろう。

『Alone Against the Flames』は平均プレイ回数が最も多いゲームで、少なくとも1回プレイした人の平均プレイ回数は1.99回であった。しかし、これは『Alone Against the Frost』(1.81回)、『Alone Against the Tide』(1.78回)とかなり僅差であった。平均1.45回しかプレイされなかった『Dark』では、顕著な落ち込みが見られた。『Alone Against the Dark』には、『クトゥルフ神話 TRPG』には含まれていない追加ルールが含まれている。ある回答者は、これらの追加ルールはもっと明確であるべきで、好きではなかったと述べている。しかし、別の回答者は、これらのメカニクスは面白いと主張した。ゲームの平均評価も非常に似通っており、『Alone Against the Flames』が最も人気があり(3.75/5)、『Alone Against the Dark』が最も人気がない(3.44/5)。したがって、回答者が『Dark』をプレイした回数が他のタイトルより少なかった理由は読み取れない。

各人が挙げた理由を調べてみると、いくつか興味深いことがわかる。第一に、各ゲームをプレイする最も人気のある理由についてのコンセンサスはなかった。『Alone Against the Flames』をプレイした理由として最も多かったのは、ルールを学ぶためだった。しかし、『Alone Against the Frost』の場合は、「ストーリーに興味を惹かれたから」という理由が多かった。『Alone Against the Tide』

と『Alone Against the Dark』の場合は、「グループを見つけるのが難しかったから」であった。このように、最も多かった理由には多様性があるものの、これら3つの回答は、4つのゲームブックすべてにおいて上位3つの回答であった。

興味深いことに、より親密でコズミック・ホラーを創作するケースは、しばしば単独主人公によって表現されることを文献は裏付けているが、これらの理由は最も選択されなかった。

『Alone Against the Flames』については、「ルールを学ぶため」という主な理由(51%)が選ばれたのは驚くべきことではない。これは、スターターセットに(ブック1として)含まれていることから明らかのように、このゲームの目的が明記されているからである。『Alone Against the Dark』もまた、ルールを学ぶ目的でプレイされた(32%)ことは、少々意外である。上述したように、『Alone Against the Dark』には、『クトゥルフ神話 TRPG』の他の部分ではなく、そのゲームブックでのみ使用される新しいルールとメカニズムが導入されている。これらの追加ルールは『Alone Against the Dark』をルール学習に役立たなくしているように思えるが、おそらくゲームに対する認識はそうではないだろう。この認識と経験の食い違いが、『Alone Against the Dark』の評価が低く、プレイ回数が少ない理由の一部かもしれない。もし最初のプレイが、ルールを学ぶというプレイヤーの期待に応えられなかったとしたら、再びプレイする可能性は低くなったかもしれない。

このようなハイレベルな傾向を念頭に置いて、次に最も重要な相関係数を調べてみると、いくつかの興味深く驚くべき結果を見つけることができる。

「ルールを学ぶため」と「年齢」(-0.95)、「プレイ経験」(-0.79)、「キーパー経験」(-0.49)との間には強い負の相関がある。この結果は、ほとんどの『Alone Against the Flames』の結果と同様、特に驚くべきものではない。『クトゥルフ神話 TRPG』のプレイ経験が少ない若い人ほど、ルールを覚えるためにこのゲームをプレイする傾向が強い。意外なことに、『Alone Against the Dark』ではその逆で、年齢とルールを学びたい度との間に強い正の相関が見られた。年配のプレイヤーは、ルールを学ぶために『Alone Against the Dark』を好んで使用した。プレイ経験とキーパー経験には相関関係がない(両者とも負の相関関係)ため、なぜそうなるのかは不明である。『Alone Against the Frost』と『Alone Against the Tide』でこの理由を確認するにはデータが不十分であった。

『Alone Against the Flames』では、興味をそそられるストーリーと、年齢(+0.47)およびキーパー経験(+0.56)の間に、弱いながらも驚くほど強い正の相関関係が見られた。つまり、年齢が高くなるにつれて、この種の物語に興味をそそられる可能性が高くなるということだ。この理由



は当初、年齢や経験とは無関係で、むしろ個人的な嗜好の要素であると想定されていた。この意外な相関関係はまだ存在するが、『*Alone Against the Dark*』(0.22)ではかなり弱まっている。より強い負の相関関係(-0.72)を持つ『*Alone Against the Frost*』では、逆の効果が表れており、若いプレイヤーがこのゲームブックのストーリーを強く好んだことを示している。『*Alone Against the Tide*』については、この理由を確認するデータが不十分である。

『*Alone Against the Flames*』(0.86)と『*Alone Against the Frost*』(0.79)の回答者では、年齢とゲームグループを見つける難しさの間に非常に強い正の相関があった。この結果は、年齢が高いほどゲーム仲間を集めるのが難しいことを示唆している。しかし、『*Alone Against the Tide*』(0.01)、『*Alone Against the Dark*』(0.04)に関しては、年齢とグループ探しの困難さとの間に相関は見られなかった。

全体として、各ゲームブックをプレイする理由は多様であることが明らかになった。ゲームブックは同じシリーズ(『*Alone Against the...*』)であり、同じルールセット(『クトゥルフ神話 TRPG』)を使っているが、人々がそれぞれのゲームブックをプレイする理由は、本によってかなり異なっていた。しかし、この結果からいくつかの一般的なことを導き出すことができる。これらのゲームをプレイする最も人気のある3つの理由は、ルールを学ぶこと、ストーリーに興味を惹かれること、ゲームグループを集めるのに苦労することだった。この理論を支持する文献があるにもかかわらず、ホラー・ゲームブックがより強烈で親密なホラーを生み出したり、コズミック・ホラー小説の単独主人公を再現したりすることについては、データからはほとんど支持されなかった。

『*Alone Against the Flames*』は4冊のゲームブックの中で最も人気があり、主にルールを学ぶために使われた。若者やゲーム経験の少ない人は、この方法を好んだ。年配の回答者の間では、グループ探しの難しさがより大きな心配事となっているが、経験はそれほど関係ないようだ。

## 10. 制限事項

この論文には、確認すべきいくつかの限界があった。

本研究は、症例数が比較的少ないという制約がある。合計116件の使用可能な回答が集まったが、回答を様々なカテゴリに分類すると、いくつかの値は比較的小さかった。このため、データ分析に適さない値もあり、より多くの回答があれば、より統計的に確かなものになったであろう分析値もある。したがって、これらの結果は、本研究は探索的なものであるため、決定的なものではなく、指針として解釈されるべきである。

もうひとつの限界は、調査が単純であったことである。より詳細な理由をインタビュー形式で収集することもできるだろう。しかし、そうすると回答者数が減少するか、調査に要する時間が増加するか、あるいはその両方が発生する。今後の研究では、より小規模なサンプル母集団を集めて詳細なインタビューを行う前に、まずより広範な簡易調査を行い、確かな傾向を明らかにするのが賢明だろう。

不確実性のもう一つの原因は、不正回答によるデータ破損の可能性である。この問題は方法論のセクションで詳述し、可能な限り軽減されているが、このようなデータ収集方法においては、不正データは常に懸念されるものである。したがって、透明性を確保するために、この限界についてもここに記しておく。

## 11. 結論

この研究では、ケイオシム社の『クトゥルフ神話 TRPG』用ゲームブック『*Alone Against the...*』シリーズの4冊のそれぞれをプレイする理由を探った。『*Alone Against the Flames*』は、この4つのゲームブックの中で圧倒的に人気が高かった。しかし、1985年に発売された『*Alone Against the Frost*』と『*Alone Against the Dark*』が、2020年に発売された新作『*Alone Against the Tide*』をわずかに上回っただけだったのは興味深い。

文献からは、人々がこれらのゲームをプレイする合理的な理由が少なくとも6つ示唆された。しかし、それぞれのゲームブックをプレイする理由は多様であり、最も人気のある唯一の理由についてのコンセンサスは得られなかった。それにもかかわらず、この研究では、『クトゥルフ神話 TRPG』のルールを学ぶため、ストーリーに興味をそそられるため、伝統的な『クトゥルフ神話 TRPG』と一緒にプレイするグループを見つけるのが難しいため、という3つの理由が有意に人気が高いことが確認された。

本研究は、典型的なグループ活動であるロールプレイングゲームにおいて、ソロでゲームブックをプレイすることを選択する理由を調査した最初のものである。本研究の限界は、回答者の数が比較的少ないことである。したがって、この結果は決定的なものではなく、示唆的なものであると見なければならぬ。本研究は、その探索的な性質にもかかわらず、TRPGのゲームブックをプレイする理由についていくつかの興味深い洞察を提供し、この分野の今後の研究のための舞台を設定するものである。

さらに研究を進めれば、ルールを学ぼうとする人々にとって、このようなゲームがどの程度効果的なのかを探ることができるかもしれない。これには、ルールの理解度に関する回答者の自己評価、ゲームブックでカバーされているルールの批判的分析、自信をもってプレイするために必要

なプレイ回数の調査, ゲームブックをプレイしてもなお理解が難しいゲームルールの調査などが含まれるでしょう。TRPG の新しいルールを学ぶことは, 新規プレイヤーを獲得するための最も重要なハードルのひとつであることが広く受け入れられているため, この調査はすべての TRPG 会社にとって有益であろう。

また, 高齢のプレイヤーがゲームグループを集めるのが難しい理由を調査することも, 今後の研究課題として考えられる。その解決策は, より多くのプレイヤーにアクセスできる技術を導入することなのか, より多くのゲームブックを制作することなのか, あるいは, キーパー1人とプレイヤー1人しか参加しない『Does Love Forgive (愛は許すのか)』(Hardy, Kaminska, and Mazur 2020)のような少人数ゲームをもっと制作することなのか。孤立はホラー, 特にコズミック・ホラーの顕著なテーマだが, 現実の感情としては心地よいものではない。

ゲームブックの全体的な評判は好意的で, ケイオシウム社にもっとこのようなゲームブックを作ってほしいとコメントするファンもいた。ケイオシウム社は, 『Alone Against the...』シリーズをさらにリリースするつもりであり, 「Pulp Cthulhu (パルプ・クトゥルフ)」や「Down Darker Trails (暗い小道を下る)」など, 『クトゥルフ神話 TRPG』の他の世界観にも拡大する可能性がある」と述べている。

この調査によって, 人々がなぜこのようなゲームブックを選ぶのかについて, 最初の一步を踏み出すことができた。今後の出版物におけるゲームデザインの改善に役立てることが期待される。今後の研究は, この分野の理解を広げ, すべての人にとっての TRPG のゲームブック体験を向上させることができる。

## 参考文献

- Aristotle. 1961. *Aristotle's Poetics*. New York: Hill and Wang.
- Bantinaki, Katerina. 2012. The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 70 (4): 383–392.
- Bisevac, Andjela. 2023. Old Stories, New Horrors: Examining Changes in Lovecraft's "Pickman's Model" and "The Dreams in the Witch-House" for Guillermo del Toro's "Cabinet of Curiosities." *International Journal of Latest Research in Humanities and Social Science* 6 (9): 80–90.
- Borges, Jorge Luis. 1941. *El Jardín de Senderos Que Se Bifurcan* [The Garden of Forking Paths]. Argentina: Editorial Sur.
- Ceci, L. 2023. Global Discord User Distribution by Gender 2023. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/1327650/distribution-of-users-on-discord-worldwide-gender/> (2023年9月28日取得).
- Chooseco. n.D. History of CYOA. n.D. <https://www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa> (2023年9月28日取得).
- Cohen, Jacob. 1988. *Statistical Power Analysis for the Behavioral Science*. 2nd ed. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Costikyan, Greg. 2007. Games, Storytelling, and Breaking the String. *Electronic Book Review*. <https://electronicbookreview.com/essay/games-storytelling-and-breaking-the-string/>. (2023年9月28日取得).
- Dixon, Stacy Jo. 2023. Global Facebook User Distribution by Gender 2023. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/699241/distribution-of-users-on-facebook-worldwide-gender/> (2023年9月28日取得).
- Fessler, Daniel, and Colin Holbrook. 2013. Friends shrink foes: The presence of comrades decreases the envisioned physical formidability of an opponent. *Psychological Science* 24 (5): 797–802. doi:10.1177/0956797612461508.
- Hand, Stacey, and Duane Varan. 2008. Interactive Narratives: Exploring the Links between Empathy, Interactivity and Structure. In *Changing Television Environments: 6th European Conference, EuroITV 2008, Salzburg Austria*, edited by Manfred Tscheligi, Marianna Obrist, and Artur Lugmayr, 11–19. Heidelberg: Springer.
- Häusser, Jan, Maren Kattenstroth, Rolf Dick, and Andreas Mojzisch. 2012. "We" are not stressed: Social identity in groups buffers neuroendocrine stress reactions". *Journal of Experimental Social Psychology* 48 (4): 973–977. doi:10.1016/j.jesp.2012.02.020.
- Hawes, C.W. 2019. Nietzsche, Lovecraft, and Cosmic Horror. *CW Hawes*. <https://www.cwhawes.com/nietzsche-lovecraft-and-cosmic-horror/>. (2023年9月28日取得).
- Klimmt, Christoph, Tilo Hartmann, and Andreas Frey. 2007. Effectance and Control as Determinants of Video Game Enjoyment. *CyberPsychology & Behavior* 10 (6): 845–848. doi:10.1089/cpb.2007.9942.
- Klimmt, Christoph, Christian Roth, Ivar Vermeulen, Peter Vorderer, and Franziska Susanne Roth. 2012. Forecasting the Experience of Future Entertainment Technology: "Interactive Storytelling" and Media Enjoyment. *Games and Culture* 7 (3): 187–208. doi:10.1177/1555412012451123.
- Lovecraft, Howard P. 1928. The Call of Cthulhu. *Weird Tales*.
- Markman, Keith, and Philip Tetlock. 2000. "I couldn't have known": Accountability, foreseeability and counterfactual denials of responsibility. *British Journal of Social Psychology* 39 (3): 313–325. doi:10.1348/014466600164499.
- Moreall, John. 1968. Aristotle and the Paradox of Tragedy. *The Angle* 1 (2).

- <https://fisherpub.sjf.edu/angle/vol1968/iss1/2> (2023年9月28日取得).
- Moyer-Gusé, Emily, and Robin L. Nabi. 2010. Explaining the Effects of Narrative in an Entertainment Television Program: Overcoming Resistance to Persuasion. *Human Communication Research* 36 (1): 26–52. doi:10.1111/j.1468-2958.2009.01367.x.
- Nordgren, Loran, and Eileen Chou. 2011. The Push and Pull of Temptation: The Bidirectional Influence of Temptation on Self-Control. *Psychological Science* 22 (11): 1386–1390. doi:10.1177/0956797611418349.
- RPG Geek. n.D. Call of Cthulhu (2nd - 6th Edition). <https://rpggeek.com/rpg/310/call-cthulhu-2nd-6th-edition> (2023年9月28日取得).
- Solotaroff-Webber, Henry. 2022. It's not just You: NYC Has a Serious Dungeon Master Shortage. *Hell Gate NYC*. <https://hellgatenyc.com/no-on-wants-to-dungeon-master-any-more>. (2023年9月28日取得).
- Stine, R.L. 1995. *Escape from the Carnival of Horrors*. Gamebook. *Give Yourself Goosebumps*. New York: Scholastic.
- Tedeschi, Ellen, Sophia Armand, Anastasia Buyalskaya, Brian Silston, and Dean Mobbs. 2021. Fear in groups: Increasing group size reduces perceptions of danger [Fear in groups]. *Emotion* 21 (7): 1499–1510. doi:10.1037/emo0001004.
- TwitchTracker. 2023. CriticalRole - Statistics. *TwitchTracker*. <https://twitchtracker.com/criticalrole/statistics> (2023年9月28日取得).
- Webster, Doris, and Mary Alden Hopkins. 1930. *Consider the Consequences*. New York: The Century Company.
- Whitten, Sarah. 2019. “Dungeons and Dragons” Kickstarter breaks record with \$11.3 million campaign. *CNBC*. April 19. <https://www.cnbc.com/2019/04/19/critical-role-vox-machina-kickstarter-ends-with-11-million-in-funding.html> (2023年9月28日取得).
- Zagal, José P., and Corinne Lewis. 2015. Fighting Fantasies: Authoring RPG Gamebooks for Learning Game Writing and Design. In *Proceedings of the 2015 RPG Summit – DiGRA 201 Conference: Diversity of Play*. Lüneburg, Germany.
- Ziegfeld, Richard. 1989. Interactive Fiction: A New Literary Genre? *New Literary History* 20 (2): 341–72. doi:10.2307/469105.
- . 2021. *Starter Set, RuneQuest, Roleplaying in Glorantha*. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- Costello, Matthew. 1985. *Alone Against the Dark*. 1st Edition. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- . 2017. *Alone Against the Dark*. 2nd Edition. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- Dever, Joe. 1984. *Flight from the Dark*. Gamebook. *Lone Wolf*. London: Sparrow Books.
- Estes, Rose. 1982. *Dungeon of Dread*. Gamebook. *Endless Quest*. Lake Geneva: TSR.
- Fricke, Paul, and Lynne Hardy. 2022. *Rivers of London RPG*. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- Gygax, Gary, and Dave Arneson. 1974. *Dungeons & Dragons*. TRPG. Lake Geneva: TSR.
- Hardy, Lynne, Airis Kaminska, and Anna Maria Mazur. 2020. *Does Love Forgive?* TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- Inglis, Gavin. 2015. *Alone Against the Flames*. Michigan, USA: Chaosium.
- 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.
- Johnson, Nicholas. 2020. *Alone Against the Tide*. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- Morris, Dave, and Jamie Thomson. 1995. *The War-Torn Kingdom*. Gamebook. *Fabled Lands*. London: Pan Books.
- Packard, Edward. 1979. *The Cave of Time*. Gamebook. *Choose Your Own Adventure*. New York: Bantam Books.
- Petersen, Sandy. 1981. *Call of Cthulhu*. 1st Edition. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- . 2014. *Call of Cthulhu Keeper Rulebook*. 7th Edition. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- Rahman, Glenn. 1985. *Alone Against the Wendigo*. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- Rahman, Glenn, and Gavin Inglis. 2019. *Alone Against the Frost*. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.
- Triad Entertainment. 1992. *Grimrock Isle*. TRPG. New York, USA: Triad Entertainment.
- Tynes, John. 1992. *Alone on Halloween*. TRPG. Washington, USA: Pagan Publishing.

## ゲーム目録

- Bambra, Jim, and Stephen Hand. 1989. *Dead of Night*. Gamebook. *Fighting Fantasy*. London: Puffin Books.
- Chaosium. 2018. *Starter Set, Call of Cthulhu*. TRPG. Michigan, USA: Chaosium.