

大学発ジャーナルの DX に向けた連続セミナー (2024年6月27日)

Open Journal Systems (OJS)の紹介

学術誌『RPG学研究』(JARPS)を例に

ビヨーン=オーレ・カム

KYOTO UNIVERSITY

京都大学



目次

1. 「RPG学研究」について
2. OJSの運用（なぜOJS?）
3. OJSのデモンストレーション

KYOTO UNIVERSITY

京都大学



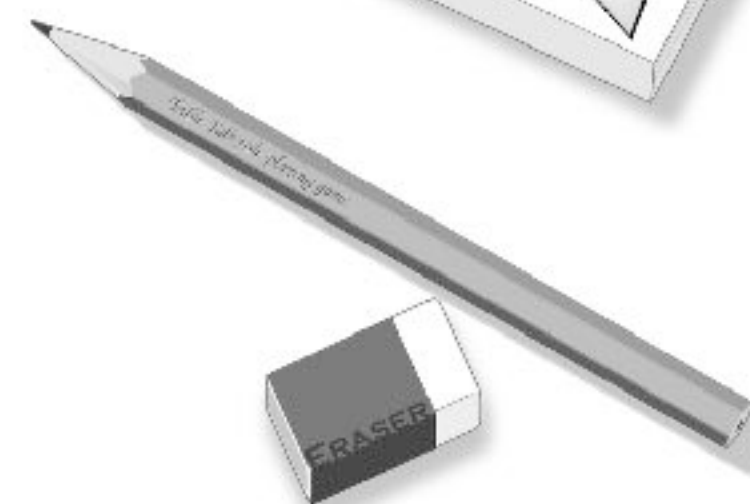
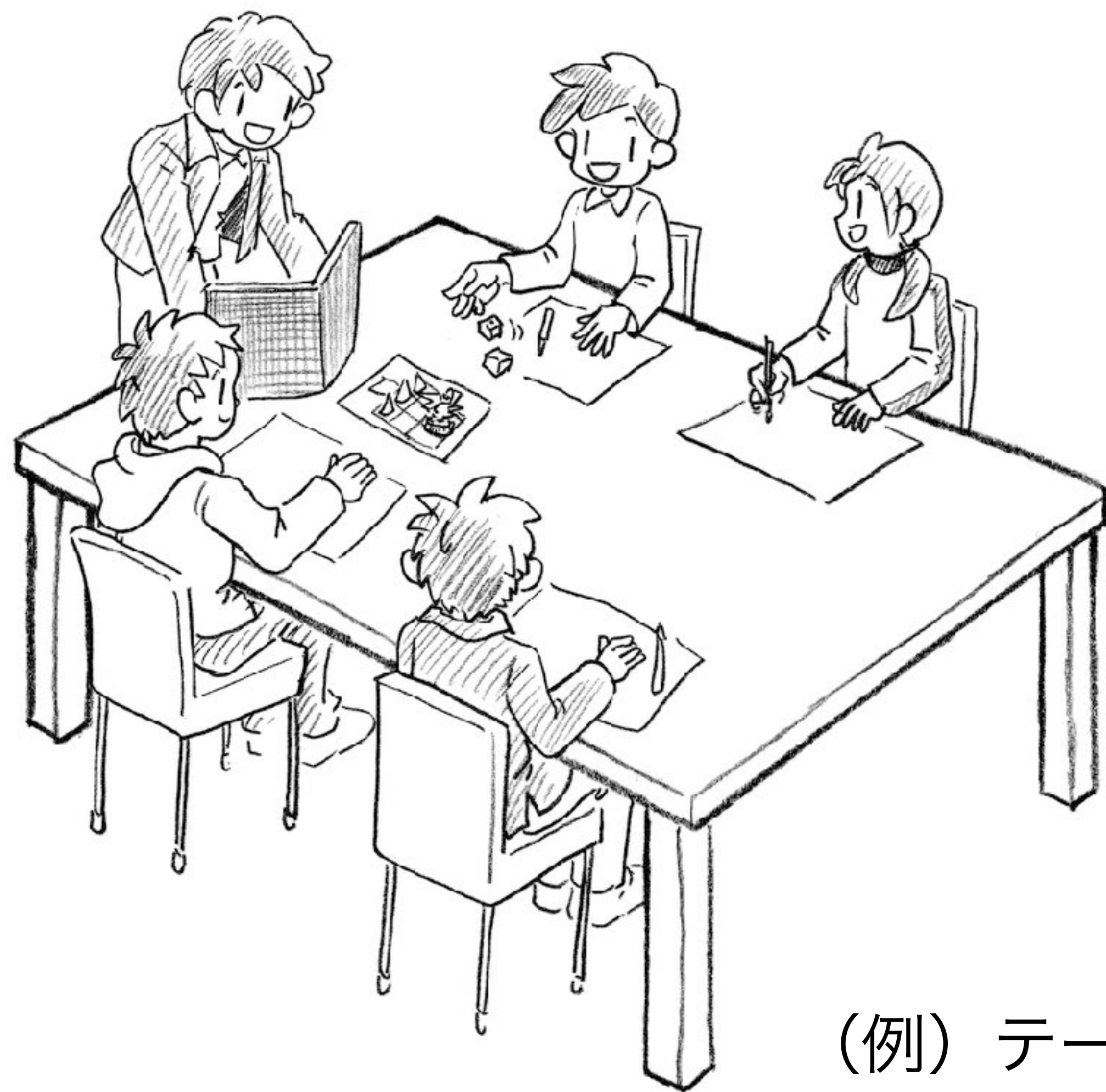
RPG学研究

Japanese Journal of Analog
Role-Playing Game Studies



- 非デジタル（“電源不要”）ロールプレイングゲームの研究とデザインに関する英語と日本語の言説の橋渡し役として、2019年にバイリンガルなOA学術誌として設立
- 日本RPG学研究会設立編集部：京都大学、東京学芸大学、横浜国立大学、ドイツ・ミュンスター大学の研究者
- 編集主幹(editor-in-chief)：カム ビョーン＝オーレ（京大）

ロールプレイングゲーム（非デジタル）

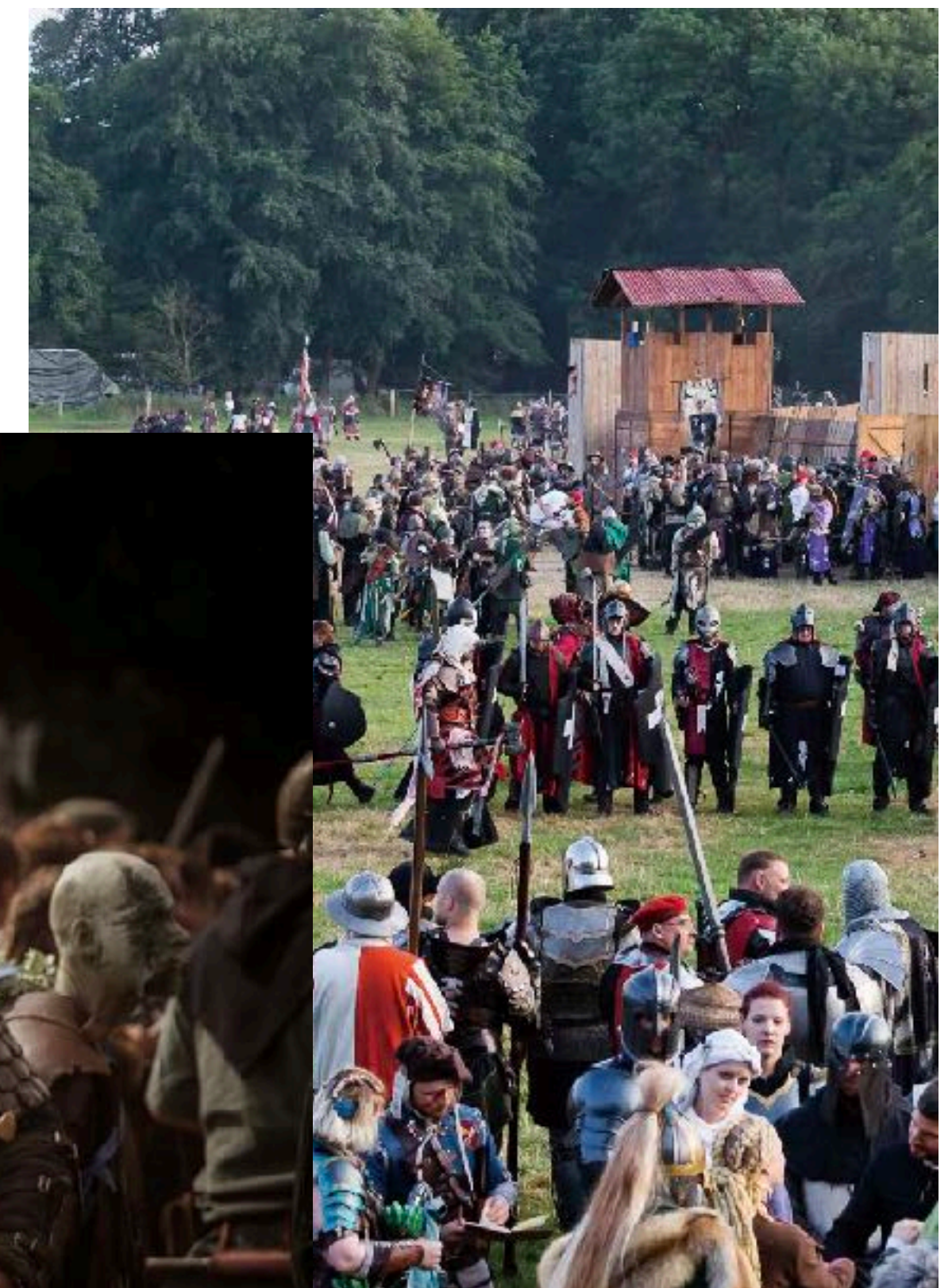


（例）テーブルトークRPG（TRPG、卓上RPG）

ロールプレイングゲーム（非デジタル）



10000人が集う
ファンタジー世界



キャンピング＋コスプレ＋
演技＋ゲームルール＋
共同ストーリーテリング

（例）ライブ・アクション・ロールプレイ（LARP）

ロールプレイングゲーム（非デジタル）

画像：CLOSS・三重大学 2023



画像：Waldritter e.V. 2023

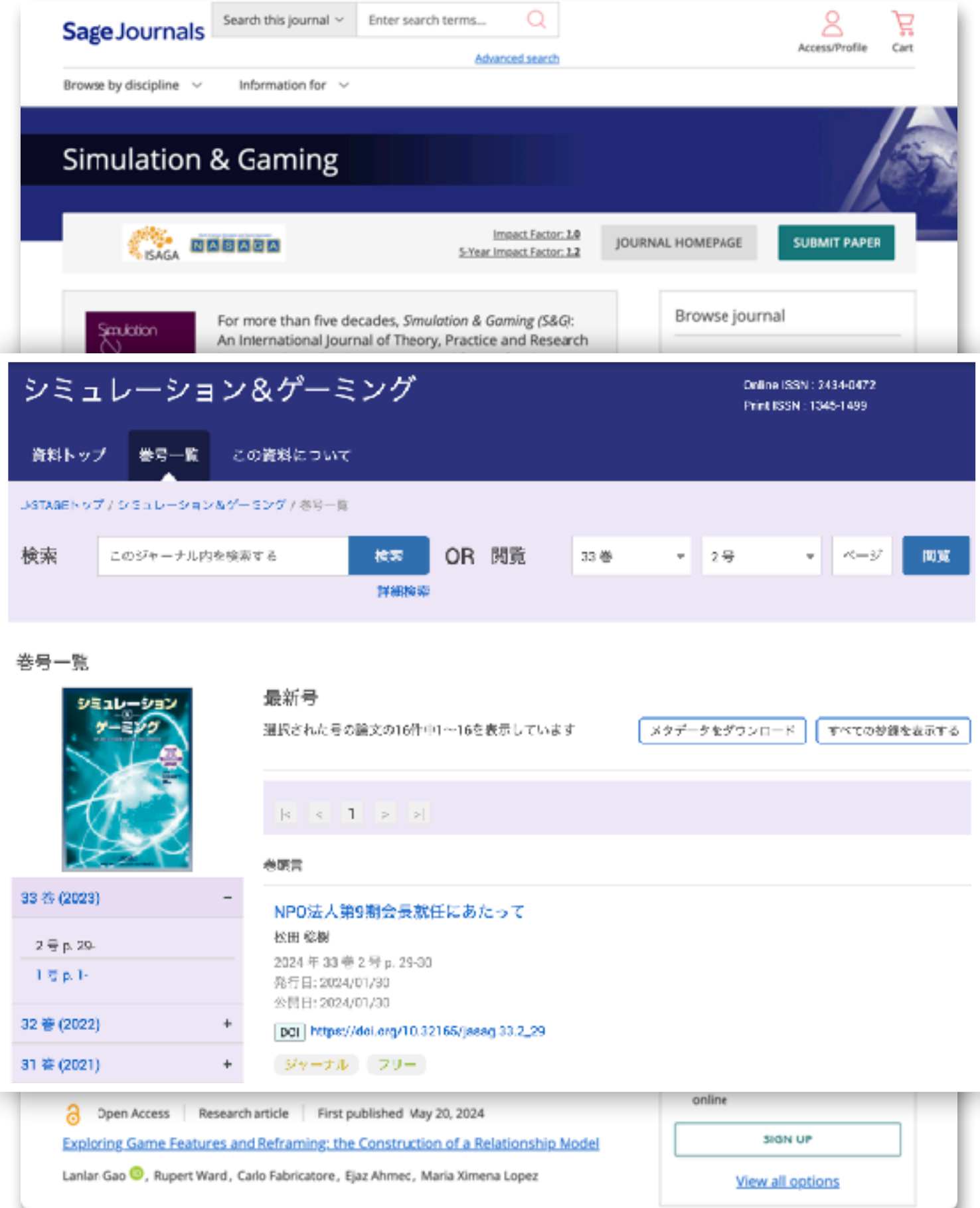
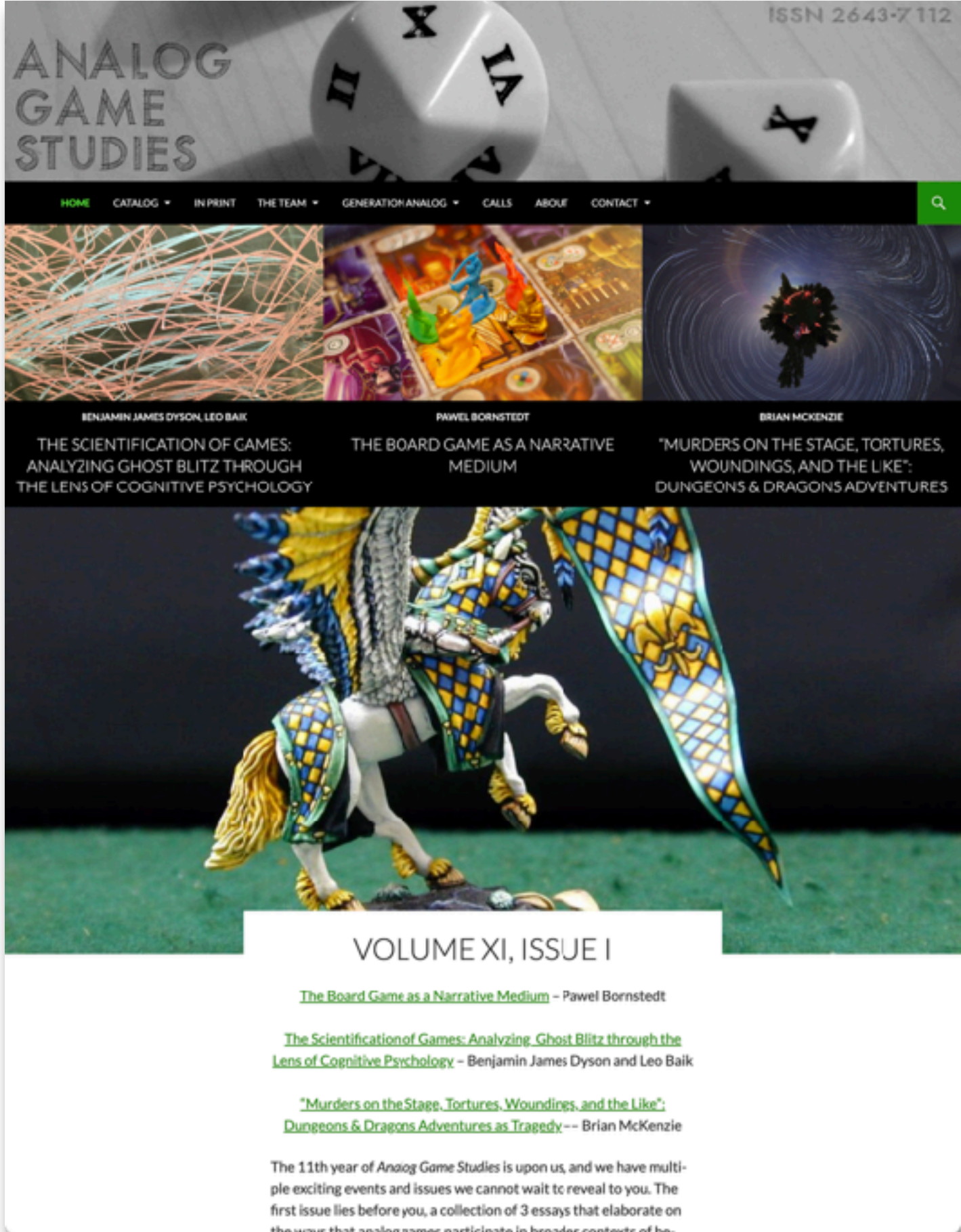
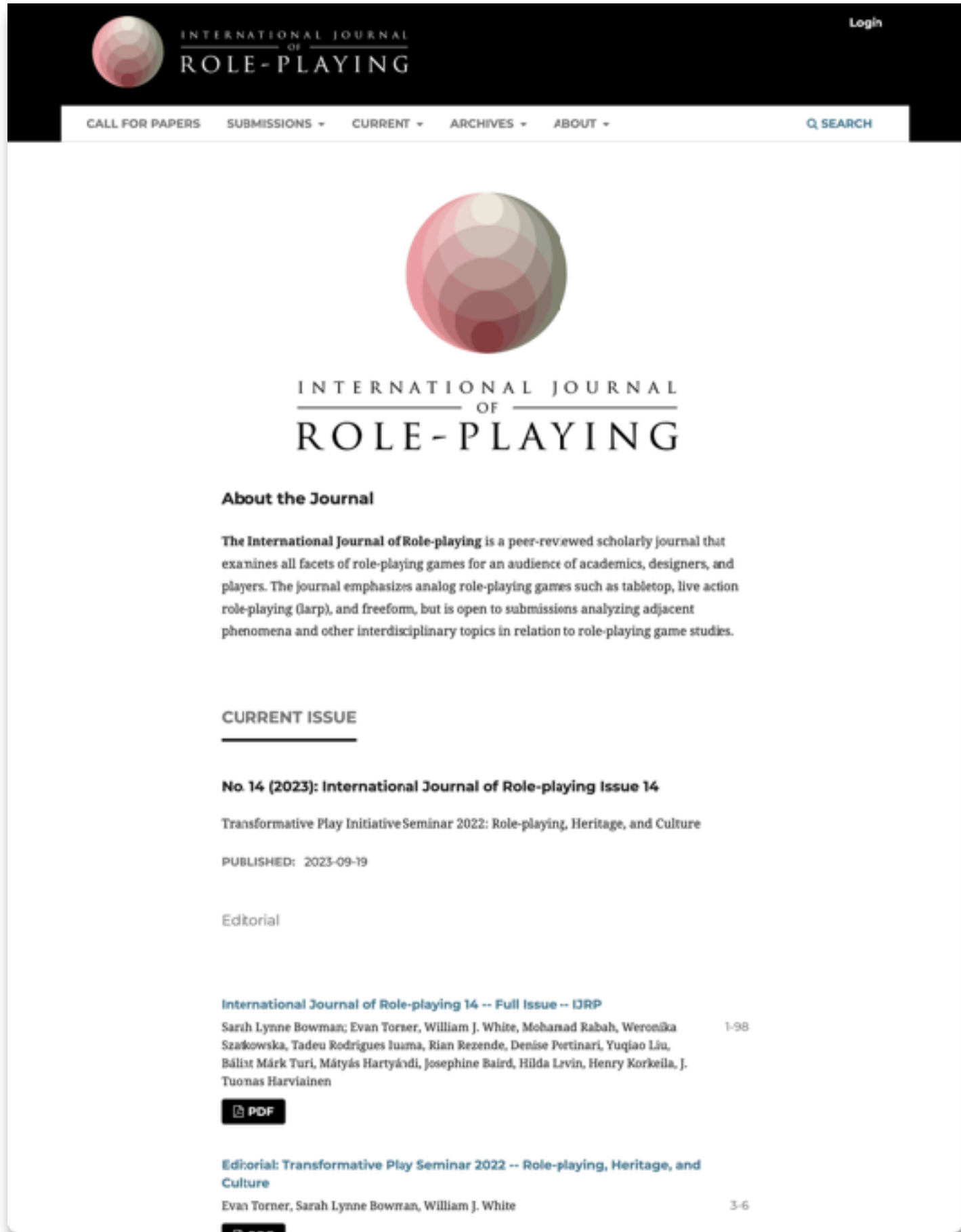
『RPG学研究』の内容

- TRPGやLARPなどのアナログRPGに関する理論的・実証的な研究
- アナログRPGの教育的・政治的・診療的な応用についての研究
- 研究論文のみならず、実践報告や、社会や教育の中でこれらのゲームを活用していくための資料やツールの開発

『RPG学研究』：巻号の様々なテーマ

- TRPG・LARPにおける感情的・心理的安全性（2020年）
- 遠隔RPG：オンラインとリモートのアナログ・ロールプレイング（2021年）
- 千の顔を持つゲームマスター：アナログ・ロールプレイング・ゲームのゲームマスタリング、主催、作成や運営について（2022年）
- 自分の物語を選ぶ：インタラクティブな作品とその側面（2023年）
- アナログ・ロールプレイング・ゲームにおけるアクセスとアクセシビリティの探求（2024年、査読・発行準備中）

英語圏における似たようなジャーナル



なぜオープンアクセスにしたか

- 最初から、OAにしたいというのは明らかであった
- 知識を自由にシェア、自由にアクセスできるようにするのは、橋渡し役としての機能と繋がっている
- 購読料を払ってもらわう機関に所属していない読者が多い（学生、若手研究者、ゲーム・デザイナー、一般プレイヤー）
- コミュニティーのための結節点

得られた反響

- 年々増加する投稿数
- 容易なアクセス：数千ダウンロードの論文
- DOI、ORCIDで容易に追跡可能 > 被引用数
- 関連シンポジウム、参加者数増加中（Game in Labが資金提供）
- 査読者の支持：「これは重要なプロジェクトである」

本誌について

『RPG学研究（Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies）』（略称：JARPS）（ISSN: 2434-9682）のウェブサイトへ、ようこそ。

『RPG学研究』は、日本RPG学研究会(Japanese Association for Role-Playing Game Studies)によって、年1回発行される日英バイリンガルの学術誌です。本誌は、日本のTRPG（テーブルトップ・ロールプレイングゲーム）やLARP（ライブ・アクションRPG）の意義や可能性について、グローバルな文脈の中で、研究者や実践家がともに議論しあい、その知見を発信していくことを目的としています。

アナログ・ロールプレイング・ゲームにおけるアクセスとアクセシビリティの探求 (2024年4月30日；2024年11月)

📅 2024-01-04

第5号 投稿募集要項, 提出締切：2024年4月30日, 発行予定日：2024年11月.

もっと読む ➤

ローリング投稿

📅 2022-11-19

ゲストエディター募集

📅 2022-11-19

最新号

号 4 (2023): 自分の物語を選ぶ：インタラクティブな作品とその側面



テキストとゲームの融合といったハイブリッドな形態は、現代の読者やプレイヤーにとって馴染み深いものである。言葉の遊びは最も遠い詩的な作品から行われており、最も古いエルゴード・テキストは、読者の関わり方によって、そのメッセージの読み方や解釈の仕方を変えているのである。しかし、20世紀以降、本、コミック、映画、そして様々なゲームが、たとえ散発的であっても、消費者にほとんどの一連の物語とは異なる何かをもたらすようになった。これらの作品の最盛期は、通常、閉鎖実験から始まるが、「きみならどうする?」のようなシリーズが人気を博した1970年代に起こった。1980年代には、「ファイティング・ファンタジー」シリーズによるゲームブック・ブームも指摘できる。これらの「異色」作品集や若年層向けの作品集は、先駆的な方式を踏襲・改良することで比較的成功を収めた。しかし、インターネットの普及や、ビデオゲームのグラフィックやゲーム性の向上により、衰退の一途をたどっている。

しかし、20世紀の習慣や製品へのノスタルジー、そして、エンターテインメント市場から競合他社を排除することを必ずしも重視せず、多くのメディアが共存する可能性があることから、21世紀の最初の数十年間、この種の書籍が再び登場していることが観察できる。このような書籍の中で、読者は主人公のために決断をし、物語の進行に直接介入し、その選択の結果を知り、ハッピーエンドに近づけるかもしれないし、そうでないかもしれない。

2023年度の『RPG学研究』特集号では、このようなテキスト・ゲーム・ハイブリッドを様々な角度から考察し、何がこのような

投稿を提出

言語

English

日本語

ご案内

読者の皆さまへ

論文著者の皆さまへ

図書館員の皆さまへ

About the Journal

This is the home of the *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies* (JARPS; ISSN: 2434-9682), a bilingual academic journal about table-top role-playing games and live-action role-plays in and from Japan but in a global context.

Welcome to Join: Exploring Access and Accessibility in Analog Role-Playing Games (2024/04/30; 2024/11)

📅 2024-01-04

Call for Submissions for Issue 5, deadline: April 30, 2024, publication date: November 2024.

Read More ➤

Rolling Submissions

📅 2022-11-19

Call for Guest Editors

📅 2022-11-19

Make a Submission

Language

English

日本語

Information

For Readers

For Authors

For Librarians

Current Issue

No. 4 (2023): Choose Your Own Narrative: Interactive Productions and Their Aspects



Hybrid forms, such as the fusion of text and game, are familiar to contemporary readers and players. Tricks with words are done since the most distant poetic productions, and the oldest ergodic texts bring different ways of reading and interpreting their message depending on how the reader engages with them. However, from the 20th century onwards, books, comics, films, and various games, even sporadically, bring the consumer something different from most sequential narratives. The height of these productions – which usually start as isolated experiments – occurred in the 1970s, with the popularity of series like *Choose Your Own Adventure*. The gamebook boom provided by the *Fighting Fantasy* series followed in the 1980s. These “different” book collections and many others aimed at younger readers achieving relative success by following and improving on the pioneering formula. Still, they have experienced their decline to the popularization of the internet and when video games developed an ever better graphic quality and gameplay.

However, with the nostalgia for the customs and products of the 20th century and the possibility of media coexisting among so many others without necessarily prizing the elimination of competitors from the entertainment market, we can observe the return of this type of book in the first decades of the 21st century. Within these books, the reader makes the decisions for the protagonist, interfering directly in the course of the narrative and knowing the consequences of their choices that may or may not bring them closer to a happy ending.

The 2023 JARPS special issue considers these text-game-hybrids from various perspectives, asking what triggered a new interest in such games, or what motivates new readers to engage with these media. The papers included in this issue concern the materiality of

LARP安全デザイン入門

ヨハンナ コルヨネン

Participation | Design | Agency

ID
<https://orcid.org/0000-0002-5108-887X>

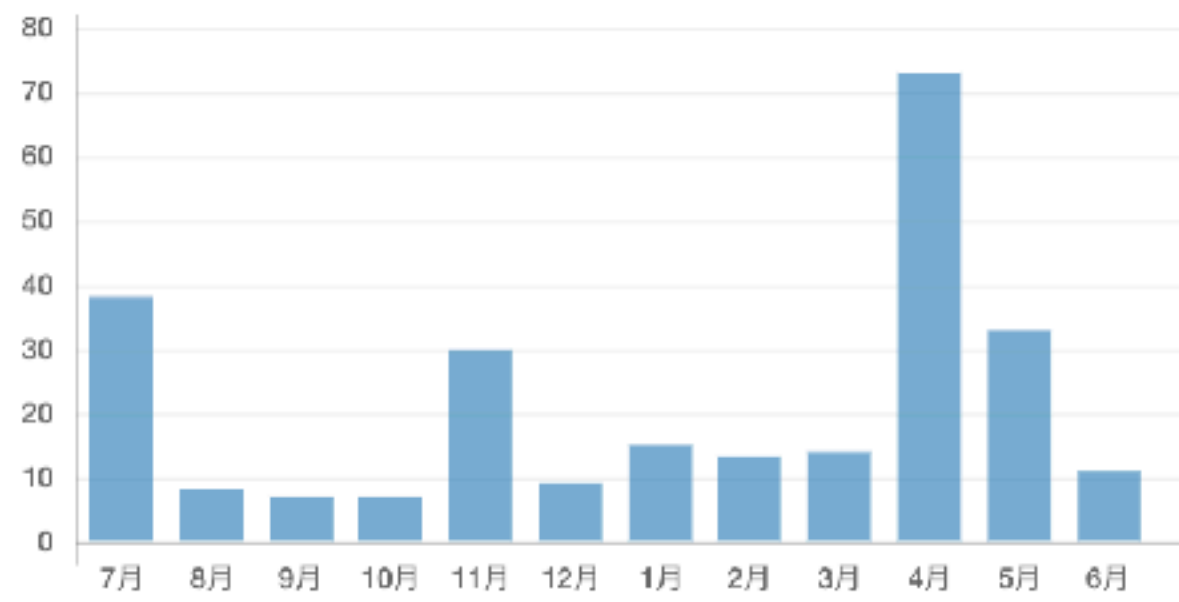
キーワード:
キャリブレーション手法、LARP、オプトイン・オプトアウト、プレイの習慣や流儀デザイン、安全性

要旨

この巻頭特別寄稿では、第一線のエクスペリエンスデザイナーのヨハンナ コルヨネン氏が、オプトイン(LARPへの参加)/オプトアウト(LARPからの離脱)の原則に焦点を当てたLARP安全デザインの基本的な考慮事項を概説している。

OKチェックイン、タップアウト、ルックダウンという三つの特殊な安全とキャリブレーション手法の歴史と応用を説明し、それらの使用を安全デザインのためのより広いシステムに統合している。

ダウンロード数



発行日
2020-09-21

巻号
号 1 (2020): TRPG・LARPにおける感情的・心理的安全性

セクション
招聘論文

ライセンス
コピーライト (c) 2020 著者



この資料のライセンスは[Creative Commons 表示4.0 国際](#)です。

投稿を提出

言語

English

日本語

ご案内

読者の皆さまへ

論文著者の皆さまへ

図書館員の皆さまへ

大人の平和教育のための効果的なクトゥルフ神話TRPGのシナリオ作成とセッション運営の実施について

山本 真妃沙

独立研究者

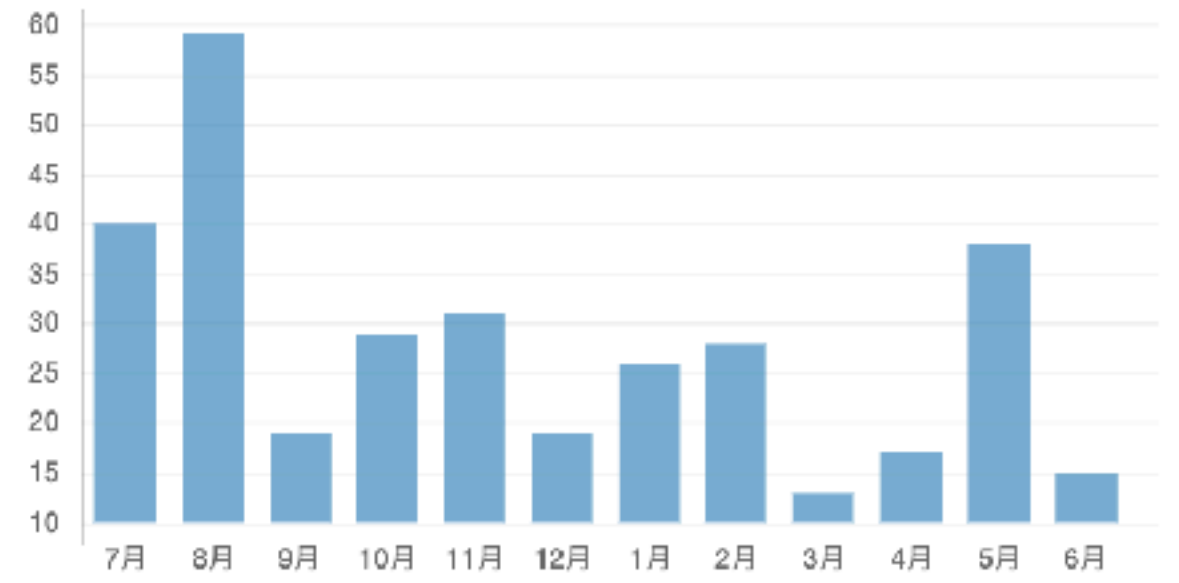
ID
<https://orcid.org/0000-0003-1551-0866>

キーワード:
TRPG、平和教育、シリアスゲーム、シナリオライティング

要旨

大人の平和教育の一部にエンターテインメントを利用する有用性を探求するために、筆者は『クトゥルフ神話TRPG』のシナリオを本研究のために書き下ろした。このゲームセッションの参加者による自由記述式アンケートの回答から、現在のバージョンのシナリオの弱みが明らかになったが、同時に『クトゥルフ神話TRPG』のシナリオとセッション運営を効果的に発展させるために重要な要素が判明した。第一に、平和教育に効果的なセッションのためには、メインテーマを参加者にわかりやすくシナリオに織り込まなくてはならない。第二に、セッションはプレイヤーにキャラクターがどのように社会問題を捉えるかを考えさせることで、ひいてはプレイヤー自身が社会問題についての意識を高めるきっかけとなる可能性がある。第三に、セッションは異なる形式に対応するべきである。TRPGセッションの形式は大きく分けてオフライン(対面)プレイとリモートプレイがあり、リモートプレイにはボイスチャットセッションとテキストチャットセッションが主な形式として存在する。

ダウンロード数



発行日
2021-12-20

巻号
号 2 (2021): 遠隔RPG：オンラインとリモートのアナログロールプレイング

セクション
実践報告

ライセンス
コピーライト (c) 2021 著者



この資料のライセンスは[Creative Commons 表示4.0 国際](#)です。

投稿を提出

言語

English

日本語

ご案内

読者の皆さまへ

論文著者の皆さまへ

図書館員の皆さまへ



HTML版

PDF版

Invited Contribution | 巻頭特別寄稿

LARP 安全デザイン入門

Johanna Koljonen | ヨハンナ コルヨネン

Participation | Design | Agency
johanna@participation.design | ORCiD: 0000-0002-5108-887X

要約

この巻頭特別寄稿では、第一線のエクスペリエンスデザイナーのヨハンナ コルヨネン氏が、オプトイン(LARP への参加)/オプトアウト(LARP からの離脱)の原則に焦点を当てた LARP 安全デザインの基本的な考慮事項を概説している。

OK チェックイン, タップアウト, ルックダウンという三つの特殊な安全とキャリブレーション手法の歴史と応用を説明し、それらの使用を安全デザインのためのより広いシステムに統合している。

キーワード: キャリブレーション手法, LARP, オプトイン・オプトアウト, プレイの慣習や流儀デザイン, 安全性

Abstract

In this invited paper, leading experience designer Johanna Koljonen outlines basic considerations for larp safety design with a focus on opt-in/opt-out principles.

She describes the history and application of three particular safety and calibration mechanics – the OK check-in, the tap-out, and the lookdown – and integrates their use into broader systems for safety design.

Keywords: Calibration, larp, opt-in/opt-out, play culture design, safety

編集者序文

LARP デザイナーが安全性の問題を考えた瞬間, 受賞歴のある作家, 評論家, メディアアナリスト, 劇作家, そしてもちろん体験デザイナーでもあるヨハンナ コルヨネンの先駆的な仕事を発見することはできないだろう。「Nordic Larp Talks(北欧 LARP トーク)」と「Alibis for Interaction(インタラクションのためのアリバイ)」会議の共同創設者として、また数多くの記事や書籍を通して、彼女は、いわゆる「クヌデブント言説」, すなわち、同名のカンファレンスでの LARP と体験デザインに関する議論に貢献し、それを形作ってきた。彼女の直近の業績は、他の多くの著名な LARP 作家の論文も含まれている共編著の「Larp Design」(Koljonen et al. 2019)である。

フィンランドで生まれたヨハンナ コルヨネンは、オックスフォード大学で英文学を学び、彼女が拠点とするスウェーデンで仕事をしてきた。LARP デザインの分野以外では、メディアアナリストとして知られ、スクリーン産業の未来やインタラクティブ(相互的)なストーリーテリングについて国際的に講演を行っている。2014 年からは、ヨーテボリ映画祭の北欧映画市場のために¹、毎年恒例のノストラダムスレポートを執筆している。それ以前のキャリアでは、文化評論家、コラムニスト、公共放送ラジオやテレビ向けの文化番組やドキュメンタリーを制作する制作会社を共同設立し、脚本家としてラジオドラマ、物語性のある iPad ゲーム、漫画風グラフィックノベル『Oblivion High』(Koljonen and Rüdiger 2012; Koljonen and Rüdiger 2014)などを制作してきた。2011 年から 2012 年までスウェーデン政府の文学委員会の委員を務め、2011 年にはアウグストブリセット文学賞の審査員を務めた。2011 年のスウェーデン・グラント・ジャーナリズム賞(イノベーター・オブ・ザ・イヤ―部門)は、彼女の多くの称賛の一つである。

私たち編集者が本号のテーマについて議論したとき、キャリブレーションメカニズム(調整するための手法)は感情的・心理的安全性の重要な側面の一つとして浮上した。そのようなツールのいくつかはヨハンナ コルヨネンの発案であり、現在では世界中の LARP 界で広く実践されているが、地域の状況に合わせて調整されている。例えば、「ルックダウン」(下記参照)は、「ストップ」や「カット」コマンドよりも他のプレイヤーのスタイルに干渉しないため、他者に迷惑をかけないデザインに合うだろう。コルヨネン氏に、このようなキャリブレーションの手法に焦点を当てた安全デザインの紹介を本号に寄稿してもらうことにした。本稿では、ヨハンナ コルヨネンが調整を提案し、安全デザインへの体系的なアプローチにおけるそれらの位置を考察している。日本語版では、これらの技術の多くを初めて紹介しており、安全デザインについて、この日本語と英語を横断した実りある議論が始まることを願っている。

翻訳: カム ビョーン＝オーレ、諸石 敏寛。

¹ <https://goteborgfilmfestival.se/nostradamus> を参照 (2020 年 8 月 21 日取得)。



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。

なぜOpen Journal Systems?

- フロントエンド機能：WordPressを選択することもできた
- OJSはジャーナル出版に特化した機能を提供している：査読ワークフロー、DOI、ORCiDへのリンクなど
- どうしてOJSを知ったか：『Transformative Works and Cultures』という学術誌に投稿したことがある

設定～初号

- WordPress、Moodle、PHP、HTML、CSS の使用経験があったため、セットアップに問題はなかった
- 2019 年でセットアップ ウィザードが優れており、2024 年にはさらに良い
- アップデートにはコマンドラインへのアクセスが必要
 - ＞ 図書館にサポートを依頼したらよいかもしれない
 - ＞ セットアップする前に図書館と相談したらよい

設定～初号

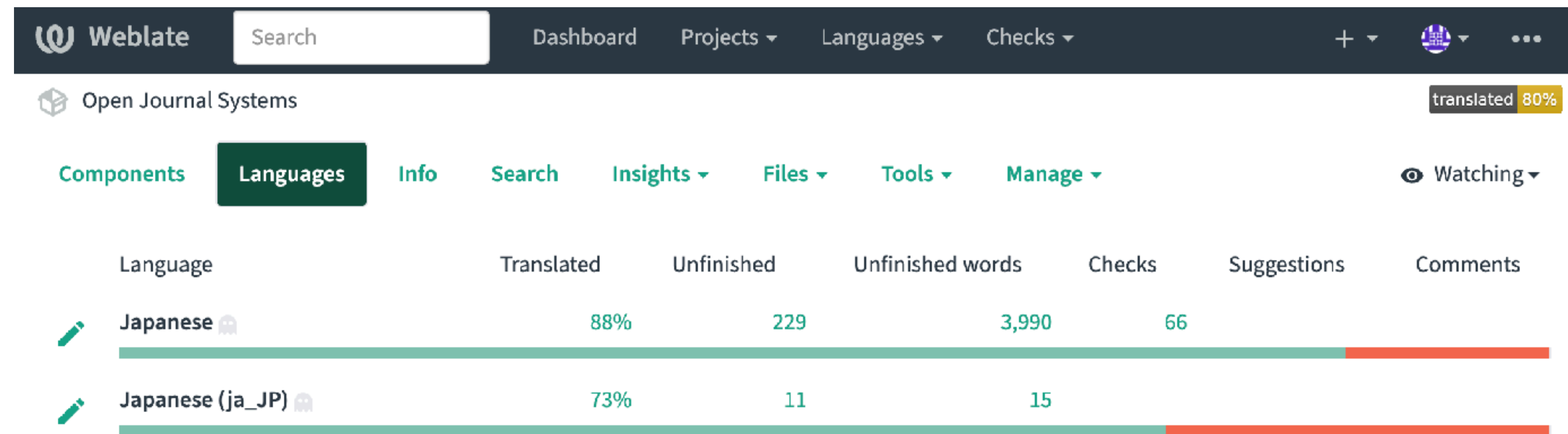
- 初めて学術誌を担当することになったので、京大図書館への相談が遅れてしまった
- 例えば、DOIについて色々調査したり、検討したりする過程で、偶然京大図書館経由で設定できること
- DOIを発行してもらうために、リポジトリKURENAIによるPDFを提供することにした
 - ＞ jarps.netメンテナンス中にも論文アクセス可
 - ＞ 将来的にアクセスもこれで安定した

設定～初号

- 最大の障害: 日本語翻訳がなかった! (バイリンガルな雑誌)
- OJS 2版には日本語翻訳があったが、新しい OJS 3版にはまだなかった...
- セットアップ後にしか気が付かなかった
- そのため、自分で翻訳する必要があった
- 必要なものに重点を置いた: 例えば、有料購読に関連する機能は翻訳していない (OJS で管理できる)

設定～初号

- リリースとリリースの間 (現在 3.4版)、翻訳処理の変更: 現在は Weblate 経由 (コミュニティ翻訳ツール)
- 言語フラグもja_JP から ja に変更



設定～初号

- 現在、日本では誰でも OJS を日本語で利用できるようになってきているよう
- セットアップ後、実際の作業は簡単でわかりやすい
- それでは、投稿提出と査読プロセスをデモンストレーションしたい

OJS Open
Journal
Systems

デモンストレーション

SFU

PKP

PUBLIC
KNOWLEDGE
PROJECT

5周年リニューアル

新しいデザイン

新しい機能

2024年11月リリース

KYOTO UNIVERSITY



お知らせ

2024-01-04

アナログ・ロールプレイング・ゲームにおけるアクセスとアクセシビリティの探求 (2024年4月30日；2024年11月)

第5号 投稿募集要項、提出締切：
2024年4月30日、発行予定日：
2024年11月.

2022-11-19

ローリング投稿

ローリング投稿（特集号外、締切なし投稿）のご案内とガイドライン。

2022-11-19

ゲストエディター募集

2024年度以降のゲストエディターを募集しています。



デモンストレーション内容

- 投稿者としての流れ
- 査読者としての流れ
- 編集者の課題
- 詳細は発表録画をご覧ください

ご清聴ありがとうございました

ごさいました



RPG学研究

Japanese Journal of Analog
Role-Playing Game Studies