

世界設定を変更することによる TRPG セッションへの影響に関する予備的考察

伊藤拓哉^{†1} 小川謹^{†1} 田高健斗^{†1} 長尾尚樹^{†1} 小野淳平^{†2} 小方孝^{†1}

概要: ある限られた情報を用いて、人間が物語を作り上げる場合、人間はその巧みな想像力を用いて、与えられた情報で欠けた部分を補完する。ここから、人間はあらゆる状況、設定から物語を作り上げることが可能であると考えることができる。本稿ではこの可能性を検証すべく、テーブルトークロールプレイングゲームにおける世界設定の生成を行い、実際にその世界設定を活用してセッションを行い、得られた結果から考察を行った。

A Preliminary Consideration on the Effectiveness of TRPG sessions

TAKUYA ITO^{†1} SUSUMU OGAWA^{†1} KENTO TAKO^{†1} NAOKI NAGAO^{†1}
JUMPEI ONO^{†2} TAKASHI OGATA^{†1}

1. はじめに

人間は断片的な要素から物語を組み立てることが可能である。俳句などにその特徴が表れており、俳句はわずか十七音で表現された定型詩から、読み手の人生経験などと絡み合い、作者が詠んだ情景や心情が多様な形で再現される[1]。こうしたある特定の要素から物語が展開されるプロセスには複雑な形で人間の知識や判断が関わっている(俳句であれば、句の中の語句に関する読み手の知識や経験が解釈に大きく影響する)ように考えられる。

人間による物語の展開を考察するにあたり、今回はテーブルトークロールプレイングゲーム(Table-talk Role Playing Game: TRPG)を題材として選んだ。TRPGは与えられた世界設定を利用し、参加者が個々の役割を果たしながら、指定された目的を達成することを目指して物語を展開していく遊びである。与えられた世界設定からの詳細な設定の作成、そして個々の設定を生かした物語の展開から、人間による物語の展開のプロセスが見えることが期待される。

本稿ではTRPGのセッションで用いられる世界設定の生成のため、既存の世界設定の分析と、試験的な世界設定の生成を行い、生成された世界設定を用いてセッションを行った。

2. TRPG

2.1. TRPGの概要

TRPGはGygax[2]が開発した遊びであり、プレイヤーがある架空のキャラクターを演じることにより、そのキャラクターがおかれた状況を疑似体験する。キャラクターを演

じるにあたり、個々の状況での判断と行動はプレイヤーに一任されるが、その成否に関してはサイコロなどを用いて乱数的に決定される。与えられた状況に対して、すべてのプレイヤーが想像を膨らませ、物語を作り上げていくことができるのがTRPGの特徴である。

TRPGのセッションにはプレイヤーとゲームマスターの二種類の参加者が存在する。プレイヤーは用意されたストーリー中の登場人物(後述の表1の”人”に該当する)を演じることでストーリーを進行させる。ゲームマスターはストーリーの枠組みを用意し、ストーリーの進行の管理やプレイヤーの行動への対応を行う。ゲームマスターは、2.2節で後述する世界設定の制約などに基づき、プレイヤーがストーリーを進行させる際に提案してきた内容を、サイコロなどを用いてその採否を決定しストーリーの進行を管理する。最終的に、あらかじめ設定された目的や条件を達成する(あるいは失敗に終わる)ことでセッションは終了する。

2.2. TRPGにおける世界設定

世界設定とは、あるストーリーの構成要素の集合と、それらの要素に対する制約を指す。ストーリーの構成要素とは表1に示す、人、物、場所、時間である。

ストーリーの構成要素に対する制約とは、ストーリーに登場する人、物、場所、時間の制限であり、どのような世界での話であるかを表現する。例えば、現実世界を舞台とした場合、現実と同様の常識や物理法則が存在するが、童話のような世界を舞台とした場合、武器を使って怪物と戦うなど、発生しうる事象は現実を舞台としたときと大きく異なる。ストーリーの構成要素のそれぞれに、実行可能な要素や制限が設けられることで、この制約ができています。

^{†1} 岩手県立大学
Iwate Prefectural University

^{†2} 岩手県立大学大学院
Iwate Prefectural University Graduate School

表1 ストーリーの構成要素

構成要素	概要
人	ストーリーに登場する、何らかの特徴を持ち、能動的に行動可能な要素
物	ストーリーに登場する、人以外の要素
場所	ストーリーにおいて、人や物が存在する空間
時間	ストーリーにおける一定単位で区切られた時系列的な流れ

3. TRPG の実例における世界設定の構成要素の調査・分析

世界設定の生成に活用するために、既存の世界設定の中の構成要素の分析を行った。具体的には、表1に示したストーリーの構成要素のうち、人、物、場所に関する記述を、実際のTRPGの世界設定とルールの一例が記されているルールブックとよばれる書籍から探し、個々の設定を収集した。表2に今回分析の対象とした13作品のリストを掲載する。なおストーリーの構成要素うち、時間は重要な要素であるが、実体を持たず、また、マクロの時間の流れ（現代や近代など）とマイクロな時間の流れ（時や分、秒など）とを検討する必要もあり、記述中から判断を行うことは難しいと考え、今回は分析を行っていない。表3に分析結果の一例を示す。この例では表2の番号6の「アジアンパンク RPG サタスペ」[3]を分析の対象としている。

4. 世界設定の要素の変更

3節で述べた方法で収集した世界設定の構成要素の記述を利用して、新たな世界設定を作る。具体的には、既存の世界設定の中から、任意でいくつかの要素を選択し、選択された要素を別の要素へと置き換える。世界設定の構造は

同一であるが、個々の要素が変更されることにより、実際のセッションでは元の世界設定で行われた場合のセッションと異なる展開となることが期待される。ここでは、表2中で掲載している「ミナミ」に関する記述を用いて、世界設定の作成を試みた。図1に要素を変更する前の設定を示し、図2に要素を変更した後の設定を示す。

大阪一、ともすると東洋一の「**歓楽街**」。様々な「**商売**」が客を集め、観光客でも明るい「**表通り**」を歩いている限りは安全とされる。一方で水面下では裏社会の思惑が蠢く、大阪でもっとも大阪らしい地域。五大「**盟約**」の緩衝地帯でもあり、クライムウォーの最前線でもある。中小の「**盟約**」も数多く、日々生まれては消えている。

図1 要素変更前の設定

大阪一、ともすると東洋一の「**車道**」。様々な「**即売会**」が客を集め、観光客でも明るい「**ターミナル**」を歩いている限りは安全とされる。一方で水面下では裏社会の思惑が蠢く、大阪でもっとも大阪らしい地域。五大「**余燼**」の緩衝地帯でもあり、クライムウォーの最前線でもある。中小の「**余燼**」も数多く、日々生まれては消えている。

図2 要素変更後の設定

変更前の設定の中で、鍵括弧で括られている部分が選択された要素であり、変更後の設定の同一の箇所が変更後の要素である。要素の変更に関しては、筆者らが開発中の統合物語生成システム[4]の概念辞書で定義されている共起情報を用いて、元の要素と高い共起関係[5]にある概念を選択している

5. 変更前の世界設定を用いたセッションとその評価

要素の変更を行った世界設定と、要素の変更を行う前の

表2 世界設定の分析に用いたルールブック一覧

番号	タイトル	出版社	年	著者
1	神話創成 RPG アマデウス	角川書店	2015	河嶋 陶一郎・冒険企画局
2	ダブルクロス The 3rd Edition	角川書店	2009	F.E.A.R.・矢野 俊策
3	アルシャードセイヴァーRPG	角川書店	2012	井上純一・菊池たけし・F.E.A.R.
4	マージナルヒーローズ	角川書店	2017	三枝チャージ・F.E.A.R.
5	クトゥルフ神話 TRPG	角川書店	2004	サンディ ピーターセン・リン ウィリス・中山てい子(訳)・坂本 雅之(訳)
6	常夜国騎士譚 RPG ドラクルージュ	角川書店	2016	神谷涼・Incog.Lab
7	ログ・ホライズン	角川書店	2014	橙乃ままれ・絹野帽子・七面体工房
8	片道勇者 TRPG	角川書店	2016	齋藤 高吉・冒険企画局
9	平安幻想夜話 鶴鏡	新紀元社	2016	神谷 涼・Incog.Lab
10	アジアンパンク RPG サタスペ	新紀元社	2008	河嶋陶一郎、速水螺旋人、冒険企画局、暗転丸、池田朝佳、イケダサトシ、泉信行、魚蹴、岡野繁浩、齋藤高吉
11	リアリティショーRPG キルデスビジネス	新紀元社	2013	齋藤 高吉・冒険企画局
12	マルチジャンル・ホラーRPG インセイン	新紀元社	2013	河嶋 陶一郎・冒険企画局
13	育成紀行ロストロイヤル	新紀元社	2016	うらべ老鉄・冒険企画局

表 3 世界設定の構成要素の分析の一例

作品名： サタスベ
作品のジャンル： クライムアクション
名称： ミナミ (場所)
対象に関する記述 大阪一、ともすると東洋一の歓楽街。様々な商売が客を集め、観光客でも明るい表通りを歩いている限りは安全とされる。一方で水面下では裏社会の思惑が蠢く、大阪でもっとも大阪らしい地域。五大盟約の緩衝地帯でもあり、クライムウォーの最前線でもある。中小の盟約も数多く、日々生まれては消えている。「JAIL HOUSE」という、亜侠御用達の地下バーもここに存在する。
名称： 亜侠 (あきょう) (登場人物)
対象に関する記述 大阪という街で、いつか本物の「侠」になることを目指している者たち。亜侠はアジアンパンクとも読む。名前にはアジアのパンクという意味もあり、パンクもどきという意味もある。ゲーム内では、プレイヤーの分身となる存在。なんでもありの便利屋として扱われることも多く、様々な仕事が持ち込まれる。多くの亜侠はチームを組んで仕事に当たる。
名称： 大幫 (たいばん) (モノ)
対象に関する記述 大阪を牛耳る支配階級である「五大盟約」の一つ。中華街に根を張るチャイニーズマフィア。華僑のネットワークと麻薬取引から得る巨額の資金を使い、大阪を影から支配する最大の盟約。現在は五大盟約のトップとして君臨しているが、内部の対立は深く、明日にも崩壊しかねない。

世界設定をそれぞれ用いてセッションを行い、出来上がる物語の比較を行う。まず図2の要素を変更する前の世界設定を用いてセッションを行い、参加者にセッションに関して振り返りの記述と評価を行ってもらった。以降、他のセッションと区別するために、このセッションをセッション①と呼ぶ。

5.1. 生成された世界設定を利用したセッション

セッションの参加者は、ゲームマスター一人とプレイヤー二人(参加者 A, B)であった。ゲームマスターには図1で示した世界設定を用いて実際のセッションで利用できるように詳細な設定を作成してもらった。またプレイヤーは図1の世界設定を参考に、自身が演じるキャラクターの設定を作成した。ゲームマスター、プレイヤーの双方が作成した設定を用いてセッションを行った。セッションの終了後にセッション①がどのようなセッションであったかを参加者 A と参加者 B のそれぞれに記述してもらった。図3にこのセッション①に関する参加者 A の記述を掲載する。

現代に東洋一の犯罪都市であるミナミを舞台とした。PCはチンピラまがいの何でも屋である亜侠となり、極秘の研究用USBが盗まれたことから、それを奪還せよという依頼を受ける。目的の集団が潜伏している川沿いの施設には常に武装した警備員がおり、また、檻に入れられた狼が存在するなど、侵入・襲撃を行ううえで危険となる要素が多い。カードキーによる施錠や監視カメラも存在するが、これらはハッキングを行うことでPCにも利用可能となる。

図3 参加者 A によるセッション①に関する記述

5.2. セッションに対する評価

セッション①に関して、図3の記述に加えて、セッションに関して満足した点とセッションに関して不満に感じた点を自由記述で回答してもらった。満足した点と不満に感じた点を記述してもらうことで、与えられた世界設定に関して、参加者がどのような印象を受けたのかが明確になり、出来上がった物語にどのような影響を与えたのかが考察できると考えたためである。また、定量的な比較を行うために、世界設定の面白さ、世界設定のわかりやすさをそれぞれ5段階で評価してもらった。以下の表4と表5に、このセッションの参加者の回答を掲載する。

表4 参加者 A のセッション①に関する評価

セッションに関して満足した点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・ハッキング等の面で作成したPCを活躍させることができた
・戦闘では出目もあり、死の危険を感じる事ができた
・施設への侵入や内部での行動について話し合いを楽しめた
セッションに関して不満に感じた点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・短いセッションだった為、あまりロールプレイには時間を割けなかった
・なぜ狼が存在するのかについて知りたかった
この世界設定の面白さ
(つまらない) 1・2・③・4・5 (面白い)
この世界設定のわかりやすさ
(難しい) 1・2・③・4・5 (簡単)

表 5 参加者 B のセッション①に関する評価

セッションに関して満足した点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・マップがしっかりしていて挑戦し甲斐があった。
・世界設定がわかりやすかった。
・後半になるにつれてドタバタ感があり、最後は逃げるといった終わり方でとても気持ちよかった。
セッションに関して不満に感じた点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・登場するNPCの設定(どのようなキャラクターなのか)がわからなかった。
・セッション中に“ミナミ”と呼ばれる歓楽街の描写が無かった。(観光客が歩いている中を探索するといった行動が無かった)
この世界設定の面白さ
(つまらない)1・2・3・4・⑤ (面白い)
この世界設定のわかりやすさ
(難しい)1・2・3・4・⑤ (簡単)

6. 要素を変更した世界設定の利用と評価

次に、図 2 に示した、要素の変更を行った世界設定を用いてのセッションを行った。この世界設定を用いては、ゲームマスター一人とプレイヤー二人のセッションを二回行った。この要素の変更によって得られた世界設定に基づき行われた一回目のセッションをセッション②、二回目のセッションをセッション③とする。いずれのセッションでもゲームマスターはセッション①のゲームマスターと同一人物が行い、プレイヤーはそれぞれのセッションで異なる。セッション②に参加したプレイヤー(参加者 C, D)には、セッションの情報を他の人物と共有しないようにし、セッション③への影響が出ないように配慮した。なお、セッション③の参加者は、セッション①の参加者と同一である。

6.1. 生成された世界設定を利用したセッション

ゲームマスターには図 2 の世界設定を用いて、実際のセッションで利用できるように、シナリオと詳細な設定を作成してもらった。シナリオ作成の際には、3 節で示したような個々の構成要素の記述も参考にしてもらった。実際のセッションにおいて、プレイヤーに対して与えられたシナリオの内容は以下に示す通りである。

PlayerCharacter(PC)は超能力を持った「騎士」である。PC 達は一度なんらかの要因で死に超能力(「具現化」)を得て、「ヴァルハイム・ゲアリンデ・ドラク」が主催する「カタコンベ」・パー「常夜国」に所属することとなった。今回は、様々なキャンピングカーが集まることで町のような市場が形成された、巨大な「車道」を舞台とする。その「即売会」で販売される予定の盗品を取り返すことが目的である。

図 4 セッション②、③でプレイヤーに示されたシナリオ

図 2 の世界設定と図 4 のシナリオから、プレイヤーはセッションの前に個々人の演じるキャラクターの作成を行った。これらのシナリオと設定に従いセッションを行った。セッション後には、セッション①のときと同様にセッションに関する記述を行ってもらった。図 5 にセッション②に関する参加者 C の記述を示し、図 6 にセッション③に関する参加者 A の記述を示す。

日本の“ミナミ”という場所では、巨大な車道が巡っており、高層ビル並みの大きさの車によって、都市が形成されている。また、この世界ではまれに死人がよみがえり、超能力者となることがある。この能力者たちはコミュニティを構成しており、裏の何でも屋として働いている。今回のシナリオは、グループのリーダー格である“ドラク”から保管されていたある箱が盗まれてしまったため、それを回収してほしいという依頼を受ける。その過程で怪しい人物が浮かび上がってきたため、そこを重点的に探索し始める。PC の 1 人は狙撃を受けてしまい、時間が無くなってきていることがわかった。その後、事件の犯人であろう人物と、巨大なクモを撃破することで盗まれた箱を回収した。

図 5 参加者 C によるセッション②に関する記述

世界最大の車道であるミナミは、車によって形成されている一種の都市国家と化している。二階建てのバスを改造して作られた「移動市役所」などがその例である。また、各所にターミナルと呼ばれる施設があり、観光客向けのサービスやオークションの他、地下で非合法の競りが行われているというような暗部も存在する。PC たちは、何らかの理由で死を迎えたもののふたたび蘇った存在であり、その時に超能力に目覚めている。そうした死人たちはカタコンベ(墓地)と呼ばれる集団を作り、表沙汰にならない仕事の斡旋を受けている。今回のシナリオは、開けてはならないと示唆されている謎の木箱が何者かによって持ち出された為、それを奪還せよという旨の依頼だった。監視カメラの映像には、シルエットからして人間とは思えない存在が映っており、超能力の関与を思わせている。その木箱が出品されるというオークションを手がかりとしてシナリオを進行させた。

図 6 参加者 A によるセッション③に関する記述

6.2. セッションに対する評価

5.2 節と同様の評価を行ってもらった。表 6 と表 7 にセッション②に関する参加者 C と参加者 D の記述を、表 8 と表 9 にセッション③に関する参加者 A と参加者 B の記述をそれぞれ示す。

表 6 参加者 C のセッション②に関する評価

セッションに関して満足した点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・自分の好きな世界観であったため、かなり楽しめた。
・シナリオの途中で PC が狙撃されるというイベントのおかげで緊張感が増した。
・少しずつ真相が明らかになっていくうちに、自分の予想とは違う結末で驚いた。
・自分の持っている技能がすべて使えたので、とても満足できた。
・GM がどんな PC の行動にも柔軟に対応できていたことが、すごかった。
セッションに関して不満に感じた点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・自分の超能力が発揮できなかった。
・交渉のロールプレイがうまくできなかった。
・狙撃の出血は、応急手当てが無かったときは、どう対処するのか不安だった。
・PC によっては、どんな行動をすればいいか、わからずに戸惑ってしまいかも。
・欠点の説明はしっかりと行うほうが良いかもしれない。
この世界設定の面白さ
(つまらない) 1・2・3・4・⑤ (面白い)
この世界設定のわかりやすさ
(難しい) 1・2・3・④・5 (簡単)

表 7 参加者 D のセッション②に関する評価

セッションに関して満足した点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
セッション中にこういう世界観ならばこうではないか、こういう人物はいないかという提案、能力活用のアイデアを受け入れてくれたこと。キャラクター作成の段階で一人一人の疑問に答え、詳しい説明を入れていたこと。また、たとえわかりやすかった。行動の対象を選ぶときに理由を考えたり、相手の受ける印象にキャラクターの特徴を影響させたりしたところが自然な進行に役立ったと思う。二人バラバラに行動したことが多かったが自然なタイミングで合流するようにしてもらえてよかった。
セッションに関して不満に感じた点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
行動の方針がうまく伝わらないことが一回だけあった。
この世界設定の面白さ
(つまらない) 1・2・3・4・⑤ (面白い)
この世界設定のわかりやすさ
(難しい) 1・2・③・4・5 (簡単)

考察

今回の試験的に行ったセッションに関して、3 つすべてのセッションでゲームマスターとして、セッションの準備、進行を行った人物にインタビューを行った。そのインタビ

表 8 参加者 A のセッション③に関する評価

セッションに関して満足した点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・キャラクターに設定されている超能力や技能を活かすことができた
・トレーラーやバスといった言葉を使い、ミナミという舞台らしい立ち回りが行えた
・PC や NPC との間でのロールプレイを積極的に、かつ楽しく行うことができた
・状況の解決に対し、プレイヤー同士で盛り上がり話し合うことができた
・戦闘が白熱し、死の危険が見えるスリリングさを味わえた
セッションに関して不満に感じた点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・ボスとなる男と蜘蛛がどういう存在なのか分からなかった
・追いかけていた木箱を実際に目にする機会があってもよいと感じた
この世界設定の面白さ
(つまらない) 1・2・3・4・⑤ (面白い)
この世界設定のわかりやすさ
(難しい) 1・②・3・4・5 (簡単)

表 9 参加者 B のセッション③に関する評価

セッションに関して満足した点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・常に何が起きるかわからない、生と死の狭間を駆け巡るようなスリリングな世界観で楽しかった。
・超能力を使う人物がプレイヤーだけでないところが、ゲームとしての難易度やプレイヤーに対する過度な優遇感を感じる事が無く楽しかった。
セッションに関して不満に感じた点(主に設定やゲーム中の行動に関して)
・セッションの初めに“町が自動車で構成されている”という設定を理解できなかった。
この世界設定の面白さ
(つまらない) 1・2・3・4・⑤ (面白い)
この世界設定のわかりやすさ
(難しい) 1・2・3・④・5 (簡単)

ュー内容によれば、セッション②、③の準備に多くの時間がかかったと述べている。その理由として、図 2 中の「車道」と「即売会」のような元の要素から変更されて挿入されている個々の要素にはつながりがないように思われ、これらの要素を用いて詳細な設定を作るために、多くの内容を連想する必要があったと述べている。具体的には、「車道」と「即売会」という要素から、移動販売車のようなものが

連想され、その後図4中の記述のような、様々なキャンペーンカーが集まり町のような市場が形成されている、という独特の世界設定が考え出されている。

このような個々の要素からの連想は、詳細な設定を作り上げる際のゲームマスターの技量に大きく依存している。今回のゲームマスターはこうした設定の作成にも多くの経験があり、実際にセッションで利用できるような設定を作り上げることに成功している。しかし担当するゲームマスター次第では、連想が上手くできず、生成された世界設定が利用できない可能性が十分に考えられる。今後今回とは異なる人物にゲームマスターを担当してもらい、どのようなセッションとなるかを比較してみる必要がある。

次にプレイヤーの観点から考察を行う。要素の変更を行う前の世界設定のセッション①と要素の変更を行った後の世界設定のセッション③の両方を行った、参加者Aらの評価から考察を試みる。要素の変更後の世界設定を用いたセッションでは、参加者Aは世界設定のわかりやすさについて五段階中に2と評価し、理解が難しかったと評価している。一方で世界設定の面白さは五段階中で最高の5をつけている。この参加者Aは、変更前の世界設定を用いたセッションでは、わかりやすさを3、面白さも3をつけており、かえって、わかりにくかったセッション①のほうに面白さを感じていた。個々の要素の関係が不明確なほうが、想像の余地がありプレイヤーが物語を展開していくうえで自由度が高くなっている可能性があると考えられる。自由度に関連して、参加者Aの他の記述に目を向けると、表4のセッション①に関する記述で、「施設への侵入や内部での行動について話し合いを楽しめた」という回答をしているのに対し、表8のセッション③に関する記述では、「状況の解決に対し、プレイヤー同士で盛り上がり話しかうことができた」と回答している。要素を変更する前の、わかりやすい世界設定では、明確な解決手段をいかに行うか、といったやり取りが行われているのに対し、要素を変更した後の世界設定では、どのように問題を解決するかという、変更前に比べて一段階抽象度の高いやり取りを行うことができ

たと考えられる。

これはセッション②の参加者Dの表7中の記述からも、「セッション中にこういう世界観ならばこうではないか、こういう人物はいないかという提案、能力活用のアイデアを受け入れてくれたこと」という点に満足しており、与えられた設定に新たな要素を追加していくことを楽しんでいただと考えられる。この参加者Dも、わかりやすさ3に対して、面白さは5をつけており、世界設定がわかりやすくないからといって、面白さを感じないということはないと考えられる。しかし今回の調査は少数で行われた限定的な調査であり、前述したとおり、ゲームマスターの手腕の影響なども十分に考えられる。理解が極めて容易な、あるいは逆に難解な世界設定ではプレイヤーはどのような印象を受け、どのように物語を展開するのか、さまざまな可能性の検証を行うことが望ましいと考えられる。

7. まとめ

今回は、TRPGのセッションにおいて、与えられた世界設定からどのように物語が展開するのか、そのプロセスを分析するために、試験的に世界設定の生成を行い予備的なセッションを行った。得られた情報をもとに分析を行い、今後様々な条件でセッションを行うことで、このプロセスについてアプローチしていきたい。

参考文献

- [1] 新田義彦, 小方孝. 俳句生成の認知科学的考察. 日本認知科学会第34回大会論文集, 2017, OS18-21.
- [2] マイケル・ウィットワース(著), 加藤諒(編集), 柳田真坂樹, 桂令夫(翻訳). 最初のRPGを作った男ゲイリー・ガイギャックス~想像力の帝国~. ポーンデジタル, 2016.
- [3] 河嶋陶一郎, 速水螺旋人, 冒険企画局, 暗転丸, 池田朝佳, イケダサトシ, 泉信行, 魚蹴, 岡野繁浩, 齋藤高吉. アジアンパシフィック RPG サタスペ. 新紀元社, 2008
- [4] Ogata, T. "Computational and cognitive approaches to narratology from the perspective of narrative generation". Computational and Cognitive Approaches to Narratology. Ogata, T. and Akimoto, T. Eds. Hershey, IGI-global, 2016, p. 1-74.
- [5] 照井和舎, 小野淳平, 小方孝. 語の共起情報による概念・単語選択の改善-統合物語生成システムにおける利用-. 人工知能学会全国大会(第30回)論文集, 2016, 3P1-7in2.