

## テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) の教育利用

——これまでと今後の課題——

大羽 達己 (無所属)<sup>1</sup>・大井 雄平

要旨：アナログゲームの一つに、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) がある。TRPG は余暇中の娯楽としてのみならず、近年では教育場面における利用が検討されている。本稿では TRPG の行い方を概説した後に、TRPG の教育利用に関する先行研究を概観し、TRPG の教育利用における長所と今後の課題について検討した。その結果、先行研究において、TRPG には参加者の QOL 向上などの教育的効用が示唆されていることが明らかとなった。TRPG には、必要とする物品面での負担が少ない長所に加えて、社会性や思考力を高める可能性があると考えられた。その一方で、教育利用に向けた今後の課題として、指導者不足や活動時間の問題、不十分なエビデンスなども指摘された。

キーワード：アナログゲーム、学習支援、教育相談、コミュニケーション、発達障害

### 1. はじめに

アナログゲームとは、広義には電子機器を用いないゲームを指し、カードゲームなどを含めたテーブルゲームや野外ゲームなどのことをいう (高橋, 2018)。アナログゲームの中でも、特にサイコロなどを用いてゲーム盤上でコマを動かし遊戯するボードゲームがドイツを発祥として 1980 年代から娯楽として発展し、日本でも東日本大震災後の「節電ブーム」を受けて、電気を必要とせず、家族が一箇所に集まって過ごすことができるツールとして認知度が高まってきた (小野, 2021)。アナログゲームはコミュニケーションツールとして注目されるだけに留まらず、近年では、学校教育場面においても、コミュニケーションツールとして導入されつつある (e.g. 佐々木, 2018)。小・中学校、高等学校における教育相談の対象や件数の多さ (文部科学省, 2021) や、大学における学生相談や学生支援の需要増加傾向 (佐藤, 2019) を考えると、アナログゲームの教育利用の機会とその効用への期待は今後高くなることが見込まれる。

アナログゲームにはボードゲームの他にも、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (Table-talk Role Playing Game, TRPG) がある。TRPG とは、ルールブックに従って司会進行役が情景を説明していき、イメージを共有して遊ぶゲームであり、参加者が行うコミュニケーションを通じて、架空のキャラクターたちが織りなす物語やドラマを創り、それを楽しむことに特徴がある (矢野・F.E.A.R, 2009)。TRPG は聞くこと・話すこと・想像することを積極的に働かせながら進行させていくゲームであり、モニターに向かって行うコンピュータ・ロールプレイングゲーム (Computer Role Playing Game, CRPG) とは、対人コミュニケーションにおいて異なる特徴が認められるとともに、求められる能力にも違いがあると考えられる。

---

<sup>1</sup> ORCID iD: 0000-0002-9916-902X

TRPG では、ゲームの進行内外で、積極的な対人コミュニケーションや他者への共感性が強く求められる。したがって、ゲームを介して、コミュニケーション能力・スキルの向上を図ることができる有力な手段の候補の一つと考えられるが、コミュニケーションを苦手とする者にとっても、TRPG は安全・安心な状況を設定し、試行錯誤しながら体験することができる点で取り組みやすく、学校教育場面においても導入しやすい (加藤, 2015)。実際に、小学校で年間を通じたクラブ活動として TRPG を採用している学校 (ほくろん, 2013) や国語科の教材として TRPG を活用する試み (kimisteva, 2019 ; 保田・石田, 2019) も存在する。

TRPG の利用によるコミュニケーション面を中心とした教育的効用に関して、近年では実証的な研究が行われてきている。エビデンスに基づいた教育を展開するためにも、これまでに行われている研究を整理し、今後の展望を検討することには意義があることと思われる。本稿では、TRPG の行い方を概説した後に、TRPG の教育利用に関する先行研究を概観する。最後に、TRPG の教育利用における長所と今後の課題について検討する。

## 2. TRPG とは

TRPG とは、複数名の参加者が架空の世界を共有し、その世界に登場する登場人物を操作しながら物語を作り上げる卓上遊びである。基本的な形として、参加者は1名のゲームマスター (Game Master, GM) と数名のプレイヤー (Player, PL) に分けられる。

GM とは、ゲームにおけるホストプレイヤーのことを指す。GM は司会進行を行い、ルールブックに基づきながら、ゲーム中の演出や情報の開示などを行う。ルールブックに記されていない事案が発生した場合や解釈の相違が生じた場合には、GM はその裁量によって裁定を行い、ゲームの進行が滞らないようにする。またその他にも、脇役や PL と対立するキャラクターの演技など、PL に与えられた役割以外のすべてを担うことが求められる。

PL は GM から開示された前情報 (ハンドアウト) を基に、プレイヤーキャラクター (Player Character, PC) を作成する。PC は与えられたルールに則って具体的に設定され、名前や身体能力、超能力や魔法などの特殊な技能、場合によっては年収といった要素までが取り決められる。こうした PC の設定をキャラクターシートと呼ばれる紙にまとめ、プレイ中の覚書として使用する。PL は PC の行動を決定することで、物語に参加する。GM も PL も、PC に対しては演劇でいうところの役者と登場人物の関係にあるため、GM と PL は物語から一歩引いた立場から俯瞰的にこれに参加する。つまり、TRPG の参加者はメタ的な視座に立って、この遊びに参加している。PL はメタ的な立場から、ときに感情たっぷりに PC を演じ、ときに指示を出す演出家のように PC を行動させる。一例として、年長者の GM1 名と小学生 3 名による架空のゲームの様子を表 1 に示す。表中の「スカウト」とは、このゲームにおける PC の職業またはクラスのようなもので、役割分担において果たすべき役割を明示する。また、表 1 では特定の能力値で判定行為を行うように要求されているが、多くの TRPG では、その判定に関わる能力値が職業またはクラスによって偏っており、役割分担が促される仕組みとなっている。表 1 では、スカウトは【感覚】の能力値が高く、他の PC よりも畏の発見に向いているため、スカウトの PC を持つ PL のタクヤは率先して自らの PC で畏の発見を試みたのである。

表 1 架空のセッション例

発言者	発言内容
GM	では君たちが森の中を進んでいくと、古びた館が現れます。
アツシ (PL)	「俺が一番乗りだぜ！」と言って駆け出す。
スマレ (PL)	でも、畏があるかもしれないよ？
GM	いいところに気が付いたね。畏を見つけやすいのはスカウトの人だね。
タクヤ (PL)	じゃあ、スカウトの僕が畏を探してみるよ。「アツシ待って、僕が畏を探すよ」
GM	じゃあ【感覚】で判定してください。
タクヤ (PL)	(ダイスを振る) ダイスの目は 6 で、固定値が 4 あるから、達成値は 10 だ！
GM	すると館の前に大きな落とし穴があることが分かるよ。
アツシ (PL)	「あ、危なかったぜ……」
スマレ (PL)	「あっちから入れるんじゃない？」と言って窓の方を指さします。
GM	窓から入れそうだね……進んでみる？

注) 発言内容における鉤括弧は、PC の台詞として発言されたことを意味する。

参加者間の会話によって 1 つの物語を描写し、参加者全員が充実した時間を過ごすことを目的とした一連の流れをセッションと呼ぶ。セッションは、プリプレイ、メインプレイ、アフタープレイの 3 つに分類される。プリプレイでは、その日に遊ぶルールブックの世界観 (例えば、剣と魔法の世界やコズミックホラーの世界) の説明から、GM が用意してきたメインプレイの台本の導入部 (例えば、「幼馴染が攫われた」や「肝試しに行こう」といった部分であり、トレーラーと呼ばれる) までを、大まかなところから細かいところへと読み合わせていき、セッションの前提となるイメージを参加者間で一致させていく。なお、表 1 はメインプレイの中盤を想定したものである。多くの TRPG では、導入として依頼を受けたり、事件に巻き込まれたりした後に、探索や情報収集を行うシーンがあり、戦闘が行われるクライマックスへと移行する。そして最後に、短くエンディングを描いて、メインプレイを終えることが一般的である。このメインプレイの台本のことをシナリオという。アフタープレイでは片づけをしながら今回の感想を言い合い、2 つ以上のセッションを連続した形態 (キャンペーンと呼ばれる) で遊ぶ場合には、次回の日程決め等の準備をする。GM はセッションの内容を事前に大まかに決めており、シナリオを骨組みとしながら、参加者のアドリブによってセッションは進行し、完成する。

TRPG は一般的に上述の通りに行われるが (cf. 保田, 2016)、そのプレイすべてが参加者の会話に成り立つ点が TRPG の最大の特徴と言える。GM と PL は、互いの PC やノンプレイヤーキャラクター (Non Player Character, NPC) を演じながら操作することを通して、ゲームを続けるために協力しなければならない。一方で、ゲームから一歩引いたメタ的な視点から物語が展開されるため、GM も PL も全員がそれを楽しめるところにこのゲームの醍醐味がある。TRPG で行われる会話においては、PC が泣く描写をしたいときには、PL 自身が実際に涙声で描写を述べてもいいし、「ここからは泣きながら話しま

す。」と断ってから、続く描写を行ってもよい。表1において、PLであるアツシが「…と言って駆け出す。」と宣言してPCを行動させていることがその例である。PLにとってPCは、ゲーム世界において自分の代わりに行動をしてくれるアバターであり、それを正確に動かせるのであれば、PCを動かす方法はPLが演技しても、行動を指示しても構わないのである。同様の関係性はGMとNPCにも当てはまる（ただし、多くの場合、GMは複数のNPCを操るという点でいくらかの注意を要する）。また、TRPGに必要なものとして、ゲームの記録には紙と鉛筆、世界観の説明にはルールブック、乱数の発生には多面体のダイス（TRPGの作品タイトルによって使用するダイスは異なる）が挙げられる。TRPGの中心に会話があることに加えて、物理的な環境としても電源器具を必要としないことは、TRPGをプレイする人の想像力を豊かなものにし、参加者間の交流を活発にする。

TRPGはPC等としてのふるまいが重要な要素であり、かつ楽しめる点で、ごっこ遊びと共通性を有すると思われる。一方で、TRPGがごっこ遊びと異なるのは、あらかじめセッションの内容に筋がある点と、ルールブックがあることによって、いわゆる言ったもの勝ちにはならないという点である。また、ルールブックには世界観を参加者間で統一することで意思の疎通を容易にし、ゲームをスムーズに行うことができる効果がある（ルールブックにはアクション、ハイファンタジー、ローファンタジー、ホラーなど多種多様なジャンルのものが存在する）。したがって、TRPGはシナリオによって半構造化された枠組みの中で役割演技を楽しみながら、他者と世界観や目標を共有し、協働的に作りあげていく遊びと言える。

### 3. TRPGの教育利用と効用

日本国内においてTRPGは、高校生から40代の幅広い年齢層を中心に、同好の士で集まり、菓子などをつまみながら時間をかけて行うインドアの遊びとして楽しまれている（cf. 水野・吉田・大塚・スタインバーグ・谷島・滝浪, 2018）。近年では、対面形式のみならず、遠隔で通話をしながらパソコンの画面上でダイスを振り遊ぶオンラインプレイが急速に広がっており、その傾向は2020年からの新型コロナウイルス感染症拡大の影響により加速している（e.g. 周防蘇芳, 2020）。このようにTRPGは遊戯として嗜まれる一方で、他のアナログゲームと同様に（荒川, 2020）、教育のために利用するツールとしての有用性を模索し、検討する動きが見られつつある。

例えば、高倉（2021）は図書館におけるゲームを用いた取り組みとして、ボードゲームとともにTRPGの利用事例を紹介している。図書館においてTRPGを用いた企画を行うことにより、ルールブックを通じた読書の推進や、TRPGを体験する機会を提供することで図書館への来館のきっかけになりうることが示唆されている。他にも近年行われた研究として、山本（2021）は日本国内で最も普及している『クトゥルフ神話TRPG』を用いて、エンターテインメントを通じた平和教育を試みており、平和教育のためのツールとしてのTRPGにおける重要な要素を明らかにするとともに、主題に対してPLが意見を考え、共有する場としてTRPGには有用性があることを指摘している。より広範な面でのTRPGの教育的効用を検討した三池（2015）では、TRPG経験者に対して、TRPGの面白さや難点、学び等についてブレインストーミングにより意見を収集し質的分析を行

っている。その結果、TRPG 経験者は TRPG に対して、参加者同士の関わりや創作活動に通じる自由度に面白さを感じる一方で GM のモチベーションの維持、マスタリング、PL との関わりに難しさを感じており、さらに、TRPG を通じて他者とのコミュニケーションやリベラルアーツを学んでいる様子が示されている。TRPG 初心者を対象とした三池 (2017) も同様の結果を示している。

本稿におけるこれまでの記述や上記の先行研究からも理解されるように、TRPG には会話によってゲームを進行するところに面白さがあり、参加者間のコミュニケーションが重要な要素として含まれる。そのため、他者とのコミュニケーションに困難が見られる発達障害児・者を特に対象として、TRPG の利用による効果を検証する研究も注目を集めている。加藤・藤野 (2016) では、自閉スペクトラム症 (Autism Spectrum Disorder, ASD) の診断がある小学 5 年生から大学 1 年生までを対象に、TRPG を用いたグループ活動を行い、生活の質 (Quality of Life, QOL) の変容を検討している。この TRPG 活動では、GM を論文著者と支援スタッフが担当し、研究参加者は PL を担当した。3~6 名で構成されるグループごとに、月 1 回の間隔で全 5 回の TRPG 活動を行った結果、効果判定に用いられた「子どもの QOL 尺度」(古荘・柴田・根本・松寄, 2014) において、「QOL 総得点」および「身体的健康」「精神的健康」「自尊感情」「家族」「友だち」の 5 つの下位領域の得点が介入後に有意に向上した。さらに、介入後に研究参加者の一部に対して半構造化面接を行い、TRPG 活動を通して気づいた自身の変化や TRPG 活動への感想などについて尋ねている。その結果、「TRPG は (中略) 参加者同士のやり取りが笑いを呼び起こす」、「(TRPG を) やっているときは笑いも多かった」、「TRPG はすぐそばに人がいるから楽しい」、「他の参加者とのやり取り自体が楽しかった」といった発言が得られ、TRPG は精神面・情緒面での満足感を高めるとともに、ASD 児・者の仲間づくりを支援する面でも有効である可能性が示唆されている。

TRPG を経験したことによるコミュニケーションの変容も報告されている。加藤・藤野・糸井・米田 (2012) は TRPG を行う中で、ASD 児の間での自発的な発話が促進されたことを報告している。TRPG 活動に参加した ASD 児において、セッション経過後に利他的発話が増加したことも報告されており (加藤・藤野, 2018)、その結果に対する考察として、TRPG には視覚的で構造化された場面設定 (例えば、キャラクターシートやルールブック) があること、さらに各 PL が自分の PC の得意な分野で活躍し、得意でないことは他の PC に譲り、互いに連携・協力することで物語が進んでいく構造があることで、ASD 児にとっても利他的行動が促進されやすいことが挙げられている。同様に、木下・丹治 (2022) も TRPG を通じた発話内容の変容を検討しており、ASD または注意欠如多動症 (Attention Deficit Hyperactivity Disorder, ADHD) がある児童において、TRPG を実施していく中で、児童同士の発話量や発話内容が多様化したことを報告した。自由度の高い行動選択ができること、PC の役割がキャラクターシートなどによって明確になっていること、勝ち負けを競うのではなく協力して物語を進めていく構造があることなどを理由にコミュニケーション行動の変容がもたらされたと考察されている。その他にも、TRPG 活動の最中における ASD 児間の合意形成に着目した加藤・藤野・米田 (2013) では、セッションの回数を重ねるごとに話し合い場面が増加するとともに、合意形成場面が増加し、合意形成の方法も「じゃんけん」、「多数決」から「説明」へと変遷していった。

これらの先行研究からは、TRPG を利用することで、発達障害児・者における対人相互反応が促進され、質的にも良好なコミュニケーションへと変容する可能性が示されている。

以上の通り先行研究を概観したところによると、TRPG には教育のために利用するツールとしての有用性があることが見出されつつある。特に、その効用として、TRPG は学びのきっかけとなったり、良好なコミュニケーションを促したりすることに役立つことが示されている。昨今の教育を取り巻く状況を考えると（文部科学省，2022）、生涯学習の重要性が一層高まっており、学齢期においても「主体的・対話的で深い学び」の重視、他方ではコミュニケーションに困難を示す発達障害児・者の支援ニーズが高まっていることに関連して、TRPG の教育利用に関する検討は今後さらに重要性を増すと考えられる。

#### 4. TRPG の教育利用における長所と今後の課題

本稿ではここまで、TRPG の行い方を紹介した後、TRPG の教育利用に関する先行研究を概観した。最後に、TRPG の教育利用における長所と今後の課題について検討する。

TRPG には QOL の向上など、一定の教育的効用があることは上述の先行研究によって示唆された通りであるが、それが紙とペン、ダイスといった単純で教育現場でも用意できる物品をもって得られうる点に、TRPG の第一の長所がある。教育に利用できる資源には限りがある中で、物品面で負担が少ない TRPG はアクセシビリティが高いといえるだろう。

TRPG の教育的効用として、社会性の向上が挙げられることも長所の一つである。TRPG を通してコミュニケーションが促進され、利他的発話の増加や友だち関係の改善が生じることが示されており、TRPG をソーシャルスキルの獲得を促す活動として位置づけることもできそうである。この点に関して、TRPG は役割演技をしながら対人的な場面を疑似的に反復練習する機会を提供しており、それをメタ的な視点からある程度客観的に捉えつつ、さらに他の参加者や PC などに対して共感的にふるまうことが促されるという特徴が関係していると考えられる。特に加藤・藤野（2016）が、同年代とのコミュニケーションや集団での活動が苦手といわれる ASD 児・者であっても、他者との関わりを楽しめる活動として TRPG が位置づけられることを指摘しているように、障害児教育や特別支援教育においても TRPG を利用した活動が有効なアプローチになりうることを示唆される。

また、より年齢層の高い集団に対しても、TRPG が図書館や大学で教材として利用され、リベラルアーツ教育に資することも示されている。TRPG は言語活動を伴う創造的な遊びであり、参加者の思考力を鍛える教育的な意義もあると考えられる。

一方、TRPG の教育利用には多くの課題も残されている。一つは指導者の不足である。TRPG は、その指導においてある程度の技量を必要とする。具体的には、参加者から発言を引き出したり、ルールを正しく運用あるいは選択したりする能力である。これらの技量は決して修得が困難なものではないが、現時点では一部の教育現場のみにしか浸透しておらず、指導できる者が不足している。

他にも、活動時間の問題も挙げられる。一般的な TRPG には数時間から 1 日を要するため、教育現場において導入するためには工夫が必要となるであろう。先行研究で行われた

TRPG 活動でも、多くの場合、一回に 90 分程度を要している。クラブ活動において 45 分間で行っている事例 (ほくろん, 2013) も見られるが、実際に遊びから教育へと移行させるためには、TRPG 活動を教育現場の実態に合わせて最適化することが必要であると考えられる。

学術的な TRPG の検討に関しても、課題は山積している。例えば、加藤・藤野 (2017) は、TRPG の教育的効用を検証するこれまでの研究において、適切な対照群との比較や統計学的分析はなされておらず、介入効果のエビデンスは十分に蓄積されていないことを指摘している。また、TRPG の場面においてコミュニケーションの促進などが生じたとしても、実際の生活において、その効果が般化するかどうかは検討する必要があるだろう。TRPG に関する先行研究は少なく、エビデンスも現時点では十分とは言えないが、学術的な研究対象としての TRPG は若いトピックであり、今後はより盛んに研究が行われていくだろう。TRPG が広く楽しまれ、その過程で TRPG を次世代へ伝えられる人材が育まれるとともに、教育的なツールとしての有用性もさらに検証されることが期待される。

## 引用文献

- 荒川 歩 (2020). アナログゲーム設計を通じた心理学教育の可能性 シミュレーション & ゲーミング, 30, 84-94.
- 古荘 純一・柴田 玲子・根本 芳子・松寄 くみ子 (2014). 子どもの QOL 尺度 その理解と活用——心身の健康を評価する日本語版 KINDL<sup>R</sup> 診断と治療社
- ほくろん (2013). 子どもたちにダイスを。 Retrieved from <http://dice4kids.blog57.fc2.com> (2022 年 8 月 27 日)
- 加藤 浩平 (2015). TRPG サークルに参加する ASD 大学生の語りの分析——余暇活動を通じたコミュニケーション支援の観点から—— 東京学芸大学紀要. 総合教育科学系, 66 (2), 333-339.
- 加藤 浩平・藤野 博 (2016). TRPG は ASD 児の QOL を高めるか? 東京学芸大学紀要. 総合教育科学系, 67 (2), 215-221.
- 加藤 浩平・藤野 博 (2017). 自閉スペクトラム症の児童・青年における会話の支援に関する研究動向 東京学芸大学紀要. 総合教育科学系, 68 (2), 257-267.
- 加藤 浩平・藤野 博 (2018). テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) による自閉スペクトラム症 (ASD) 児の「利他的発話」の促進 東京学芸大学紀要. 総合教育科学系, 69 (2), 277-284.
- 加藤 浩平・藤野 博・糸井 岳史・米田 衆介 (2012). 高機能自閉症スペクトラム児の小集団におけるコミュニケーション支援: テーブルトークロールプレイングゲーム (TRPG) の有効性について コミュニケーション障害学, 29, 9-17.
- 加藤 浩平・藤野 博・米田 衆介 (2013). テーブルトーク・ロールプレイングゲーム活動における高機能自閉症スペクトラム児の合意形成過程 コミュニケーション障害学, 30, 147-154.
- kimisteva (2019). やってみよう! TRPG 型物語創作教材『物語の世界を旅しよう!』 Retrieved from <https://kimilab.hateblo.jp/entry/2019/08/07/194611> (2022 年 8 月 27 日)

- 木下 豪・丹治 敬之 (2021). テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) における ASD および ADHD 児のコミュニケーション行動の変容 岡山大学教師教育開発センター紀要, 12, 343-357.
- 三池 克明 (2015). TRPG の教育活用についての一考察 佐久大学信州短期大学部紀要, 26, 13-21.
- 三池 克明 (2017). TRPG 初心者の意識調査 佐久大学短期大学部紀要, 28, 8-15.
- 水野 良・吉田 隆・大塚 英志・スタインバーグ, M.・谷島 貫太・滝浪 佑紀 (2018). リプレイと創作 マーク・スタインバーグ (監修) 大塚 英志・谷島 貫太・滝浪 佑紀 (編) 『ロードス島戦記』とその時代——黎明期角川メディアミックス証言集 (pp.150-184) 角川文化振興財団
- 文部科学省 (2021). 令和 2 年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査 Retrieved from [https://www.mext.go.jp/content/20211007-mxt\\_jidou01-100002753\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20211007-mxt_jidou01-100002753_1.pdf) (2022 年 8 月 27 日)
- 文部科学省 (編) (2022). 令和 3 年度 文部科学白書 日経印刷
- 小野 卓也 (2021). ボードゲーム講座 雑賀友紀 (編) おとなが愉しむボードゲームの世界 (pp.8-9) ぴあ株式会社関西支部
- 佐々木 大輔 (2018). 高校通級指導における TRPG の利用可能性——アナログゲームを用いたコミュニケーション能力促進支援 日本心理学会大会発表論文集, 82, 882.
- 佐藤 純 (2019). 学生相談の取組状況における 10 年間の推移 日本学生支援機構 (編) 大学等における学生支援の取組状況に関する調査 (令和元年度 (2019 年度)) 結果報告 (pp.141-150)
- 周防蘇芳 (2020). ゴールデンウィークに始める「オンラインセッション」のススメ。TRPG 用国産オンセツール 5 種をまとめて紹介 Retrieved from <https://www.4gamer.net/games/487/G048727/20200430072/> (2022 年 8 月 27 日)
- 高橋 浩徳 (2018). ボードゲームの近現代史 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要, 20, 119-181.
- 高倉 暁大 (2021). 図書館におけるゲームを用いた取組事例 情報の科学と技術, 71, 350-356.
- 山本 真妃沙 (2021). 〈実践報告〉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 RPG 学研究, 2, 22j-30j.
- 矢野 俊策・F.E.A.R. (2009). ダブルクロス The 3rd Edition ルールブック 1 富士見書房
- 保田 琳 (2016). TRPG の歴史、特徴から実地での活用について 遊戯史研究, 28, 44-60.
- 保田 琳・石田 喜美 (2019). 「物語の世界を旅しよう」マニュアル・ルールブック (オンライン配布用) 横浜国立大学学術リポジトリ Retrieved from <http://hdl.handle.net/10131/00012346> (2022 年 8 月 27 日)