Open Journal Systems (OJS)の紹介

学術誌『RPG学研究』(JARPS)を例に

京都大学

ビョーン=オーレ・カム KYOTO UNIVERSITY



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

京都大学



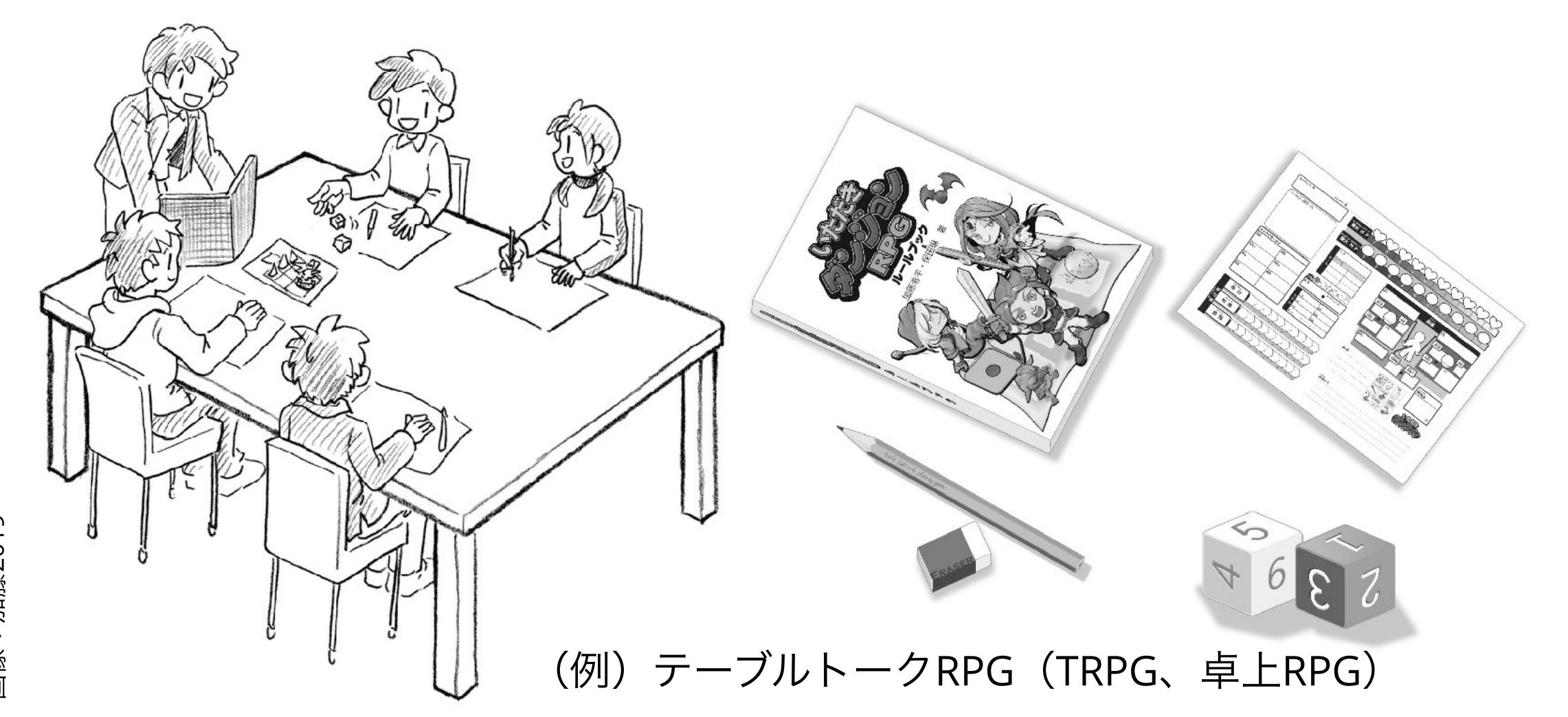
RPG学研究 Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies



- ・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)

尿都大学

ロールプレイングゲーム (非デジタル)



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



(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)



(例)教育LARP (歴史について、社会問題についてなど)

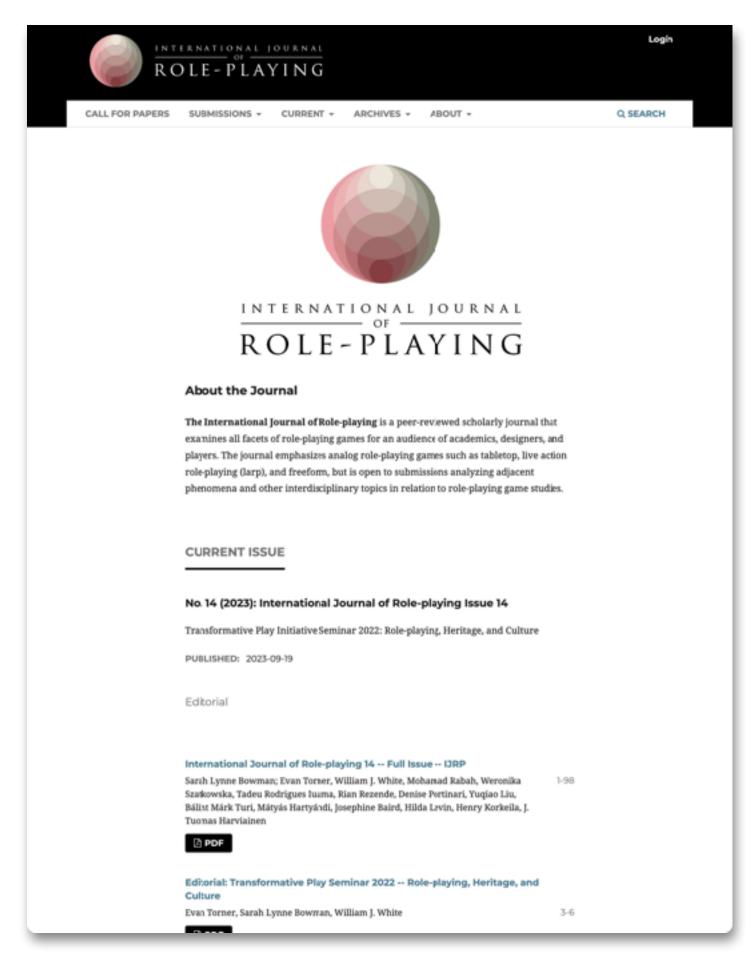
『RPG学研究』の内容

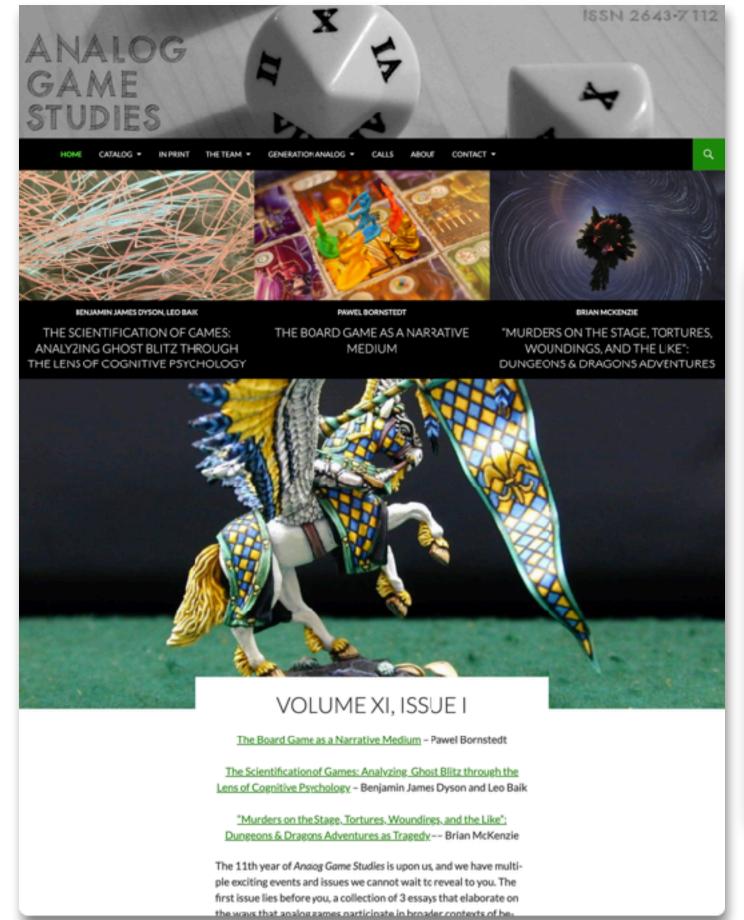
- •TRPGやLARPなどのアナログRPGに関する理論的・実 証的な研究
- •アナログRPGの教育的・政治的・診療的な応用についての研究
- ・研究論文のみならず、実践報告や、社会や教育の中で これらのゲームを活用していくための資料やツールの 開発

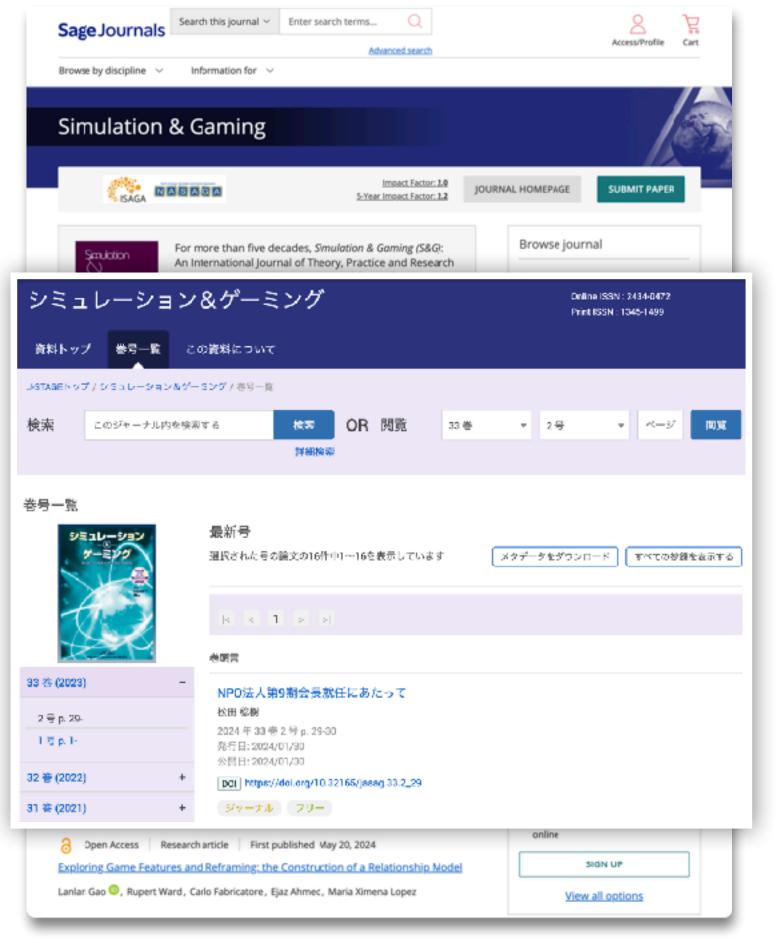
『RPG学研究』: 巻号の様々なテーマ

- 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▼

お知らせ

最新号 アーカイブ



投稿を提出

言語

English

日本語

ご案内

読者の皆さまへ

論文著者の皆る

図書館員の皆る

Announcements

Current Archives

Make a Submission

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、年上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。

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

Read More >

Rolling Submissions

2022-11-19

Call for Guest Editors

2022-11-19

Information

Language

English

日本語

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

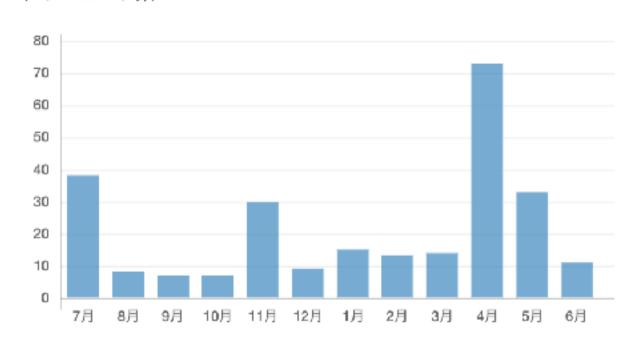
キーワード: キャリブレーション手法、LARP、オプトイン・オプトアウト、プ レイの習慣や流儀デザイン、 安全性

要旨

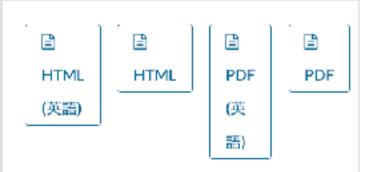
この巻頭特別寄稿では、第一線のエクスペリエンスデザイナーのヨハンナ コル ヨネン氏が、オプトイン(LARPへの参加)/オプトアウト(LARPからの離脱)の原則 に焦点を当てたLARP安全デザインの基本的な考慮事項を概説している。

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

<u>号 1 (2020): TRPG・LARPにおける感情</u> 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

ホーム / アーカイプ / 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 / 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

山本 真妃沙

独立研究者



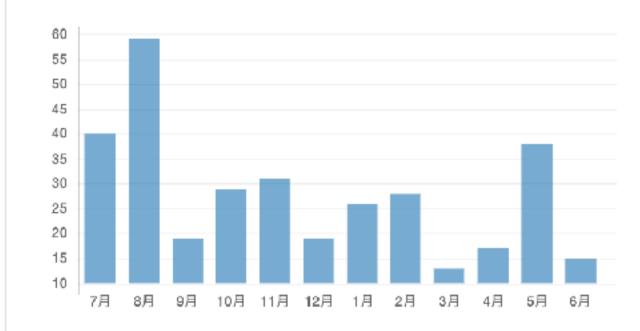
https://orcid.org/0000-0003-1551-0866

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、 現在のパ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 一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

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

図書館員の皆さまへ

論文著者の皆さまへ

京都 大学

京都大学

EMOTIONAL & PSYCHOLOGICAL SAFETY | 感情的・心理的安全性



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

Pow to Cite: Koljonen, Johanna. 2020. "Larp Safety Design Fundamentals." Japanese Journal of Analog Pole-Playing Game Studies, 1: 3e-19e. 引用方法: コルヨネン ヨハンナ, 2020. 『LARP安全デザイン入門』「約70学研究』 1号: 3j-19j.

編集部序文 2 安全性とキャリブレーションについて考える 3. 強制的手法 対 増え目な手法 4. オプトアウトデザインの基本的な文化規範 5.安全のために共創を制御する & ツールキット:OKチェックイン 7. OKチェックインは何のためであるうか 8. システムの一部としてのOKチェックイン 9. ソールキット: アップアウト 10. システムの一部としてのタップアウト 11. ツールキット:ルックグウン 12. プレイスタイルの強度の衝突とキャリブレーションデザイン 13. 物語上の交渉の文脈でのルックダウン 14. 物語的衝突についての最終的な考察 多老文献 ゲーム日報

更終

|10.1|| この巻頭終別香稿では、第一の離脱)の原則に集点を当てた1.49
||10.2|| DKチェックイン、タ デザインのためのより広い ||10.3|| キーワード:キャ

in/op: ext principles.

|05| She describes the end integrates their us

|06| Keywords: Calif

[0.7] LAFFデザイナー

[0.4] In this invited as

編集者序文

あるヨハンナ コルヨキ: ンのためのアリバイ山会 アレンスでのLARPと体は る共編者の「Larp Deeg |08| フィンランドで: レバPデザインの分野以 際的に関連を行っている ウキャリアでは、文化は レーミジオドラマ、物質 どをあってきた。221 2011年のスタン・デン・

どをわいてきた。201 2011年のスケーデン [0.9] 私たち編集者、 の一つとして洋上した。 状況に合わせて開墾さまため、他名に達感もから に表稿してももうことが いる。日本語版では、こ っている。

1. はじめに

[1.1] 本額では、LARPにお らの離脱)の原則に基づいた 教えるために私自身が開発 ンテンツデザイナーが直導

10.101 根所:カムビ9

Larp Safety Design Fundamentals

1. はじめに

[1.1] 本稿では、LARPにおける「安全」のためのシステム・デザインの基本について簡単に説明し、オプトイン(LARPへの参加)/オプトアウト (LARPからの離脱)の原則に基づいたシステムでよく使われるいくつかの実用的な手法を提案し分析する。以下の概念的な用語のほとんどは、LARPデザインを教えるために私自身が開発したものである。もちるん、基礎となる原則の多くは何年も何十年も使われてきたものであり、多くのいわゆる体験型コンテンツデザイナーが直感的によく理解している。

[1.2] しかし、ここ数年の間に、新しいデザイナーのための思考ツールとして、また、プレイカルチャー(慣習や流儀)、分野を超えてこれらの問題についての会話ができるようにするために、これらの概念や原則を言語化することはより緊急性を増している。印象的なLARPを制作している多くのLARP文化圏では、自分のプレイカルチャーと安全デザインの実践を理論的に考えるための概念的な装置にアクセスできない

KYOTO UNIVERSITY



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見逃す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「クヌデプンクト言説」,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 年にはアウグストプリセット文学賞の審査員を務めた。2011 年のスウェーデン・グランド・ジャーナリズム賞(イノベーター・オブ・ザ・イヤー部門)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.

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



「his work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.」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.

ページ番号

3j

3j

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

- 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
 - ンセットアップする前に図書館と相談したらよい

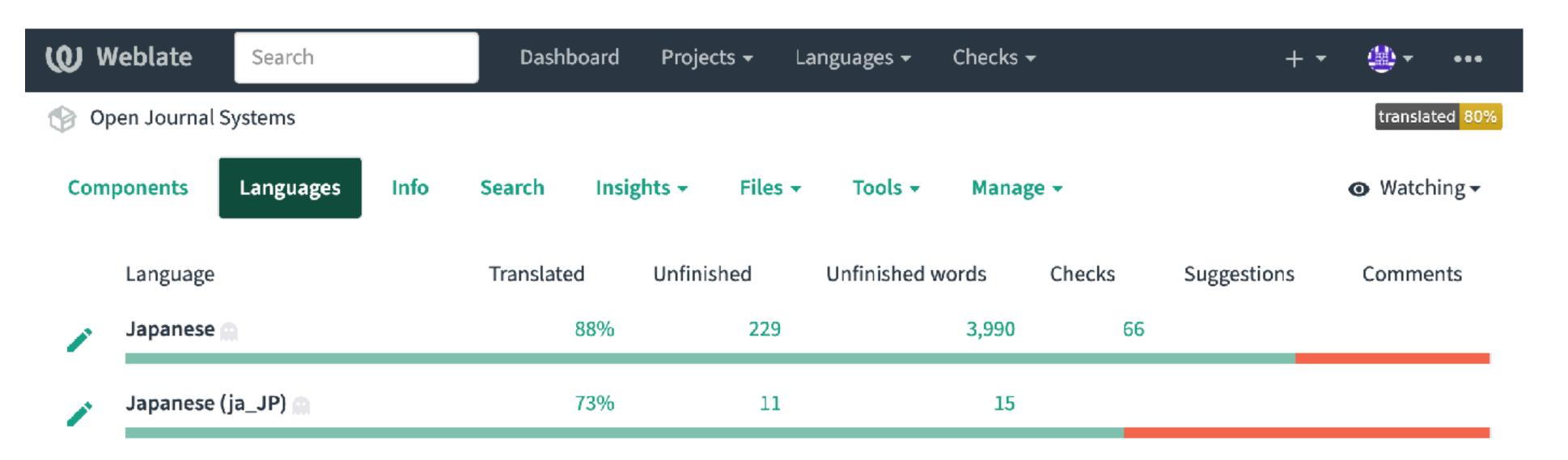
- 初めて学術誌を担当することになったので、京大図書館への相談が遅れてしまった
- •例えば、DOIについて色々調査したり、検討したりする過程で、偶然京大図書館経由で設定できること
- DOIを発行してもらうために、リポジトリKURENAIによるPDFを提供することにした
 - > jarps.netメインテナンス中にも論文アクセス可
 - >将来的にアクセスもこれで安定した

- •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)

京都大学

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(コミュニティー翻訳ツール)
- 言語フラグもja_JP から ja に変更



- 現在、日本では誰でも OJS を日本語で使用できるようになっているよう
- ・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

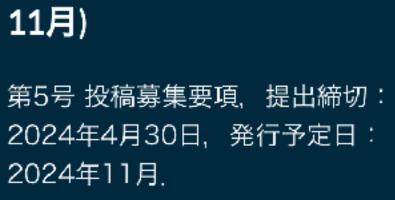


5周年リニュアル

新しいデザイン

新しい機能

2024年11月リリース



RPG学研究
Japanese Journal of Analog
Role-Playing Game Studies

今すぐ登録!

本誌について ▼

お知らせ

2022-11-19

ローリング投稿

最新号

アーカイブ

投稿を提出

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)

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

ペドロ パンホカ・ダ・シルヴァ

第4号発刊の趣旨: 自分の物語を選ぶ:インタラクティブな作品とその側面

HTML (&

HTML

PDF (卷IB)

PDF

ご清聴ありがとう

Zial Marian State of the Contract of the Contr



RPG学研究

Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies