



ブレンダ・ローレル

作品一覧

1. 著書（書籍）

- 『劇場としてのコンピュータ（Computers as Theatre）』
彼女の代表作で、コンピュータを「演劇的な空間」として捉えるという革新的な視点を提示。
インターフェースデザインやユーザー体験における「物語性」の重要性を論じている。
- 『人間のためのコンピューター ― インターフェースの発想と展開』
人間中心設計（HCD）やユーザーインターフェースの哲学についての洞察を提供。
- 『Utopian Entrepreneur』
テクノロジーと社会的責任、フェミニズム、ビジネスの交差点について語った短いが影響力のあるエッセイ集。

2. ゲーム作品

- Purple Moon（パープル・ムーン）社のゲーム
女の子向けに開発されたインタラクティブな物語ゲームシリーズ。
代表作：「Rockett's New School」や「Secret Paths in the Forest」など。
感情や人間関係を重視した内容で、当時のゲーム業界に新風を吹き込んだ。

Rockett's New School

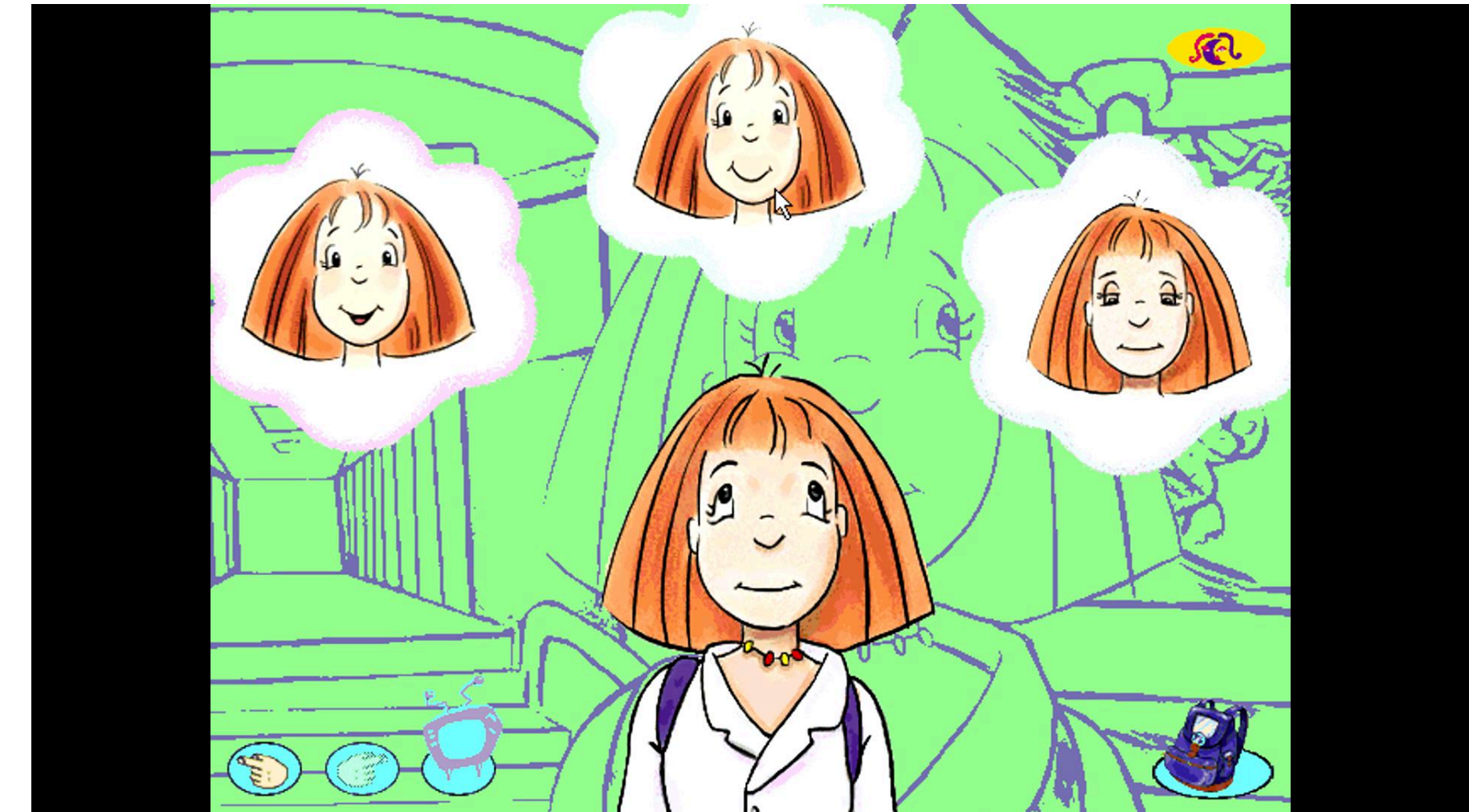
ジャンル：インタラクティブ・ビジュアルノベル

内容：転校生のRockettが新しい学校で友情や人間関係に向き合う物語。

特徴：感情的な選択肢で物語が分岐。

バックパック機能で日記や友達のメッセージを閲覧。

選択によって物語を映画のように再生可能。



Secret Paths in the Forest

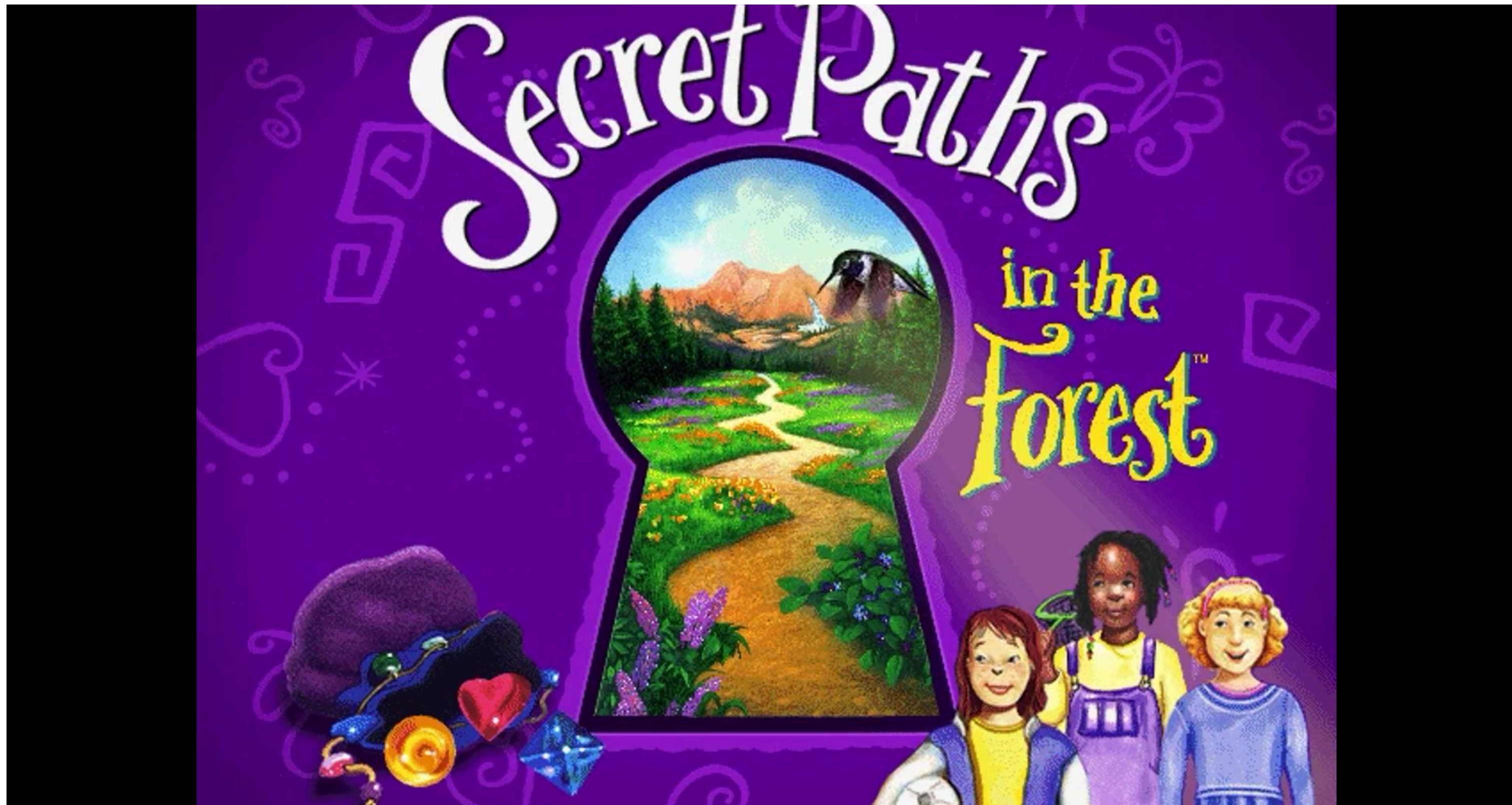
ジャンル：感情探索型パズルアドベンチャー

内容：少女たちの悩みを聞き、魔法の森を旅してパズルを解き、癒しの物語を見つける。

特徴：Rockettシリーズのキャラクターの幼少期が登場

魔法の石を集めて民話を解放

感情と共感を重視した静かな体験型ゲーム



メッセージ

1. 女の子の「声」と「感情」を尊重すること

当時のゲーム業界は、アクションや戦闘を中心とした「男の子向け」のゲームが主流だった。ブレンダは、女の子たちが本当に求めているのは「感情的なつながり」「共感」「自己表現」であると考え、それをゲームに反映した。

2. 選択の力と自己決定の重要性

Rockettシリーズでは、プレイヤーが感情的な選択をすることで物語が変化する。これは、自分の気持ちに向き合い、どう反応するかを自分で決める力を育む設計。

「どう感じるか」「どう振る舞うか」を選ぶことで、プレイヤーは自分自身の価値観を発見する。

3. 癒しと共感の空間の創造

Secret Pathsシリーズでは、少女たちの悩みや不安に寄り添い、魔法のような空間で感情を癒す体験ができる。これは、ゲームを通じて心のケアや感情の理解を促す試みだった。

民話や夢日記を通じて、プレイヤーは物語の力で感情を整理することができる。

4. テクノロジーと人間性の融合

ブレンダは、コンピュータを「演劇の舞台」として捉え、人間の感情や物語を表現するメディアとして活用した。彼女の作品は、テクノロジーが人間性を支える手段になり得ることを示している。