



LARP におけるインクルージョン：挑戦と限界の狭間で

Butzen, Björn | ビョーン ブッツェン  

Marienhaus GmbH | マリエンハウス

要約

原稿は、ライブアクション・ロールプレイ（LARP）におけるインクルージョン（障害者の人権を尊重する包摂）の課題と限界について論じており、現実世界がますます多様化する中で、LARP コミュニティにおける多様性と障害への対応がますます重要になっていると主張している。また、インクルージョンは単にアクセシビリティの問題だけでなく、自己決定や情報に基づいた選択の問題でもあると強調している。ゲーム内で参加者が障害と遭遇する際に起こる没入感の中断や、障害者を排除する能力主義的な構造の中で運営される傾向についても言及している。日常生活で障害者と接する機会が少ないことがしばしば不安感を招き、それが LARP においてさらに増幅されることが大きな役割を果たしている。障害は「かっこいい」キャラクターの特徴として描かれるべきではなく、ゲーム世界の自然な一部として見なされるべきである。最後に、LARP デザイナーに対し、インクルージョンをデザインプロセスの一部として統合し、インクルージョンのために利用可能なリソースを明確に伝えることを求めている。

キーワード：LARP、インクルージョン、障害、多様性、アクセシビリティ

Abstract

This article addresses the challenges and limitations of inclusion in live-action role-playing (larp), arguing that as the real world becomes more diverse, addressing diversity and disability within the larp community is becoming increasingly important. The essay further emphasizes that inclusion involves not just accessibility, but also self-determination and informed decision-making. It discusses the break in immersion that occurs when participants encounter disabilities in the game and highlights the tendency to operate within ableist structures that exclude disabled people. A lack of interaction with disabled people in everyday life often leads to insecurity, which can be heightened in larps, and plays a significant role. Disabilities should not be depicted as a 'cool' character trait but should be viewed as a natural part of the game world. Lastly, the essay calls for larp designers to integrate inclusion into their design processes and to clearly communicate the resources available for fostering inclusion.

Keywords: larp, inclusion, disability, diversity, accessibility

翻訳について

下記のエッセイは、毎年開催される北欧の LARP カンファレンスの付録として出版されたソルムコタ 2024 年の書籍、『Liminal Encounters (限界的な出会い)』（Kangas 他 2024）に最初に掲載された。同年の夏、nordiclarp.org で「Inclusion in Larp: Between Challenge and the Experience of Limits」（Butzen 2024）というタイトルで再掲載された。エッセイが『RPG 学研究』の本年号に関連し、アクセスとアクセシビリティに焦点を当てていることから、著者と元の編集者に、本誌内で日本語版を公開するライセンスを付与するよう依頼した。ビョーン＝オーレ カムが最初の翻訳を行い、諸石敏寛がそれを推敲して修正した。

連絡先:

✉ butzen.bjoern@gmail.com

 0009-0006-4214-0038

投稿日: 2024 年 6 月 6 日

採用日: 2024 年 7 月 3 日

発行日: 2024 年 11 月 23 日

査読担当編集者: 京都大学・カム ビョーン＝オーレ

ン＝オーレ

引用方法: ブッツェン ビョーン. 2024. 「LARP におけるインクルージョン：挑戦と限界の狭間で」『RPG 学研究』5号: 10j-15j.

© Copyright BUTZEN. This article is distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution License](#), which permits unrestricted use and redistribution provided that the original author and source are credited.

The following essay appeared first in *Liminal Encounters* (Kangas 2024), the Solmukohta 2024 book published as a companion to the annual Nordic larp conference. In the summer of the same year, it was republished on nordiclarp.org, titled "Inclusion in Larp: Between Challenge and the Experience of Limits" (Butzen 2024). Due to the essay's relevance for this year's issue of JARPS and the focus on access and accessibility, we asked the author and original editor to grant us the license to publish a Japanese-language version within the journal. Björn-Ole Kamm did the initial translation, which was refined and corrected by Moroishi Toshihiro.

1. 個人的な見解

このエッセイでは、私自身の意見を述べる。そうすることで、ゲームデザインに関する基本的なことについて取り上げたショシャナ・ケソックの (LARP における) 「障害者の体の不在」という記事に言及する必要がある。特に、障害を持たない人々による障害の表現についてのポイントには全面的に賛同する。必要なのは、LARP においてキャラクターをよりクールで興味深くするために障害を演じる非障害者ではなく、障害者自身が LARP に参加できるということである。

私たちの世界はますます多様化している。生活の現実がついに場所を見つけることができ、私たちは毎日、最も多様なニーズに対処し、反応する社会的責任を負っている。この得難い成果は、LARP のような趣味にも当てはまる。

LARP という分野で活動しているすべての人々、すなわち主催者やプレイヤーは、多様性から生じるニーズを認識し、それに対応する必要がある。障害の有無に関わらず、すべての人にはその背景から生じるニーズがある。私たち LARP の参加者としての役割は、可能な限りこれらのニーズに応えることである。

このエッセイでは、自己認識による想像力の限界が没入感を妨げ、LARP における自己決定と情報に基づく選択に影響を与えることを示すことを試みる。エッセイの流れで、LARP イベントのビジョンとすべての参加者のリソースの視点からコミュニケーションと期待に焦点を当て、そこから生じる行動方針を考察する。

それでは、一緒に取り組むべきポイントを見てみよう。

2. 限界にて：私たちの想像力

エンターテインメント的な LARP と教育 LARP の中心的な要素は、没入感である。私たちはこれを楽しみ大切にするが、しばしば破壊する行動をするのは何故であろうか。私たちはゲーム中に遭遇する状況に完全かつ包括的に没入し、気を散らされないようにすることができる。没入感は、できるだけリアルな体験や感情に近づくための要素である。状況、場所、参加者、予期しない出来事に応じて、私たちが没入感を得る事に成功する程度は異なる。超自然的な存在や能力を演じ、それを実際には持っていないことを模倣しなければならないことそのものが、すでに没入感の破壊である。

つまり、あるメタレベルでは、自分たちがやっていることはゲームだということを十分認識している。しかし、私たちはゲームに没頭し、そのプレイが単なる描写にすぎないという事実を無視している。言い換えると、ゲームの流れを良くするために、没入感に描写を組み込むのである。それにもかかわらず、たとえばスーパーパワーの描写よりも、障害者との交流においてこれがより大きな問題であると感じるのはなぜか？

私の個人的な経験と仮定は次の通りである。没入しているにもかかわらず、私たちは自分自身を現実の自分としてメタレベルで考え、それによって社会的文脈、仮定、学んだ知識や無知を状況に含める。私たちはエイブルイズムのシステムの中で動いており、そのシステムが障害そのものに加えて、障害の真の核心である社会への非参加を構成している。エイブルイズムは、「障害者に対する差別と社会的偏見である。エイブルイズムは、障害者をその障害によって定義され、非障害者よりも劣っていると特徴づける」(Kessock 2017)。

アクセシビリティの欠如は、障害者が社会的相互作用に参加しない中心的な要素である。この差別が意識的であれ無意識的であれ、関係はない。重要なのは、差別が認識された後、その状況を排除するための措置と行動が取られるかどうかである。

私たちは、日常生活で障害者と接触することが少ないことに気付く。この認識は、しばしば不安をもたらし、それがプレイや相互作用に現れる。しかし、これは障害が人生の初めから存在する状態ではないこと

を認識していないからだ。障害者のうち、出生時から障害があるのはわずか 3%である。他のすべての障害は、人生の過程で獲得される。私たちは、世界人口の約 16%を占める障害者グループ (WHO 2023) に自分自身が属する可能性があることに気づいていない (図 1)。16%とは、私たちの中の約 6 人に 1 人に相当する。この数字は LARP 参加者にも当てはまり、特定の人口層に関連付けられていない。



図 1: 画像ソース: リーゼ ワグナー (Wagner 2021) - 世界の障害者: 事実と数字。

私たちは、以前は得意だったことが突然できなくなることを想像することができない。この能力の制限は、しばしば生活の質の低下と理解される。これに伴い、障害者ができることに関する仮定が生じる。これが、エイブルイズムとして行動する最大の危険性である。障害者ができることを想像することができず、また、障害者を含めずに決定を下さなければならないと考えるのである。

しばしば、外部の責任と個人的な責任の境界は、侵襲的に越えられる。障害者のために構築されたとされる保護空間は、私たち自身を保護するものであり、経験から学び、想像力の限界を克服する機会を奪うものである。

障害の多様性は、多くの人々にとって明らかな問題である。多様な障害に直面することは、すべてに対処するための特効薬を開発できないことを意味する。その結果、状況に応じて、イベントごと、会話ごとに自分自身を再配置しなければならない。

この最後の文章は、障害者がいない状況でも実質的にすべての状況に当てはまるが、障害者と接する際には特別な意味を持つ。インクルージョン (障害者の人権を尊重する包摂) が本当に実現されるなら、それは特別な出来事ではないことを意味する。ここで「通常性」という用語は避ける。これは、生涯にわたって出会う人々の多様性に関する誤解であるからである。

多くの人々が、障害者との直接の接触で起こり得る恥ずかしさを恐れているため、状況の特別性を明らかにする。彼らは無知から何かを間違える可能性を恐れ、そのため、まったく行動しないことが多い。このため、彼らは学び、その限界を克服する機会を奪っている。

3. 限界にて：コミュニケーション

もし障害当事者との出会いや話し合いがなければ、LARP はこの領域で発展することができない。しばしば、障害者の参加が LARP で考慮されていないと感じる。例えば、イベント前に場所やゲーム、主催者の期待などに関する情報が事前に提供されていない場合、障害者として追加のエネルギーを費やさなければならない。これは、障害によって定期的に生じる個人的な努力に加えて、情報に基づいた決定を下すためのものである。

情報に基づいた選択とは何か？

ノースカロライナ州保健福祉局によれば

>> 「障害者は、自分の働く場所や日々の過ごし方について選択する権利がある。しかし、障害者はしばしば限られた経験を基に選択をする。情報に基づいた選択とは、利用可能なオプションに基づいて正確な情報、知識、経験を用いて選択するプロセスである。中核となる原則は以下の通りである：>• 誰もが制限に関わらず選択する能力を持ち、選択には機会、経験、支援が必要である。>• 選択は利用可能なオプションの中から選ぶことを意味し、そのオプションが明確に定義されていることが重要である。>• 選択には結果が伴い、その結果を明確に理解することが重要である。>• 選択は文化的および社会的期待の全体的な文脈の中で行われ、いくつかの選択は他の選択よりも受け入れられやすく、または肯定的に見られる。>> 情報に基づいた選択は、合理的配慮の有無にかかわらず、すべてのオプションを理解し、その選択の利益とリスクを理解することで起こる。情報に基づいた選択のプロセスには終わりがなく、一度きりのことではない。これは、目標に関する個別の会話に人々を巻き込む継続的なプロセスの一部である」(NCDHHS 2023)。

特に主催者に関しては、障害者がイベントの準備段階で関与できることが望ましい。これは、主催者の環境に障害者がいる場合、彼らをチームに統合するか、専門家として障害者を招く努力をすることを意味する。

ここで、障害当事者に障害自体やニーズの説明を求めるよりも、まずは自ら調べるべきであることだ。障害についてあなたが理解するための「コンサルティング」は無料で求めるものではないという事を指摘しておく。

イベントのウェブサイト上の情報への低障壁アクセスも、障害者だけでなく、一般の人々にも利益をもたらす。ページのレイアウトの明確な構造、短くまとめた情報、場所の写真やトイレの案内などが、人々が情報に基づいた選択をする助けとなる。

重要なポイントは、主催者のアジェンダであると感じる。

障害者として、私は主催者側の人物について以下のことを知りたい：

- 私と私の障害についてすでに決めつけていない人々に会いたい。
- 非障害者と同じように私に信頼を寄せてくれる人々に会いたい。
- 私が何ができるかを知らずにすでに決定を下しているのではなく、私自身で決定を下せると信頼してくれる人々に会いたい。
- 私と一緒に状況を見て、一緒に解決策を見つけようとする人々に会いたい。
- すべてを知る必要はなく、学び、自己教育しようとする意欲がある人々に会いたい。
- 親密な知識が必要な状況でも、安心して話し合える信頼関係を築ける人々に会いたい。
- プレイ状況でのニーズを認識し、適切な知識と冷静さ、明確さと曖昧さのない対応で問題を解決することを恐れない人々に会いたい。

これは一見多くの要求のように見えるかもしれないが、より詳しく見ると、私たちがすでに LARP の分野で他の多くのことに対して実施している要求であり、多様性の問題に関して私たちが思考や行動に取り入れようとしているものであることがわかる。疎外された経験は、出会いの中で同様な、または少なくとも類似的な行動から生じることが多いため、交差性は疎外された人々の多様な世界の明確な構成要素であるが、再び思い出される必要がある。

それでも、これらの要求にすでに圧倒されている人々がいることを認識しなければならない。

4. 限界にて：私たちのビジョンとリソース

これらを踏まえた場合、私が主催者として、障壁のないイベントをもう開催できないことを意味するだろうか？例えば、城での LARP など、私が開催するすべてのイベントが包摂的で多様でなければならないのだろうか？

そのような質問をする人々は、インクルージョンと多様性が何を意味するか、そして自分のイベントがそれから得る社会的価値を理解していない。

例えば、城で LARP を開催する場合、障壁は物理的な障壁だけではない。例えば、ポーランドのチョチャ城での LARP を開催することは、主催者を破産させ、チケット価格を多くの LARP 参加者にとって手の届かないものにした。

私が主催者として自問すべき質問は、選んだ場所が最終的に私の LARP の主要な要素であるかどうかである。LARP の開発過程で、さまざまな状況によりどのビジョンが現実になるかを考えなければならない。時には、痛みを伴う決定が含まれる。インクルージョンがビジョンの実現を妨げる一因となると感じるかもしれない。

私自身、この評価を残念に思うが、特定のビジョンを実現するために熱心であるならば、それが有効な態度であると感じる。ここでは、適切にコミュニケーションを取り、それに応じて批判や反対意見に直面する準備をすることが重要である。批判を受け入れ、耳を傾け、処理する必要がある。

しかし、自分自身のリソースがインクルージョンを実施するのに十分ではないことを認める必要があるかもしれない。これもコミュニケーションする必要がある。プロセスにオープンであり、必要に応じて助けを受け入れ、インクルージョンをより良く実施できる人々をチームに含めることが重要である。しかし、リソースが不足している場合、最も重要なアドバイスは、実行できないことを約束しないことである。これは、両者の期待と実施努力がぶつかり合い、解決できないために挫折を招く。最悪のシナリオは、主催者としてイベントで助けることができない人がいること、または障害者としてイベントに参加し、発表された状況と異なるために行動できない人がいることである。

主催者は、どのプロセスにどのリソースを利用できるかを明確にコミュニケーションする必要がある。イベント組織構造において、インクルージョンの問題に適切に対処できるリソースを提供し、連絡先を提供する必要がある。私の経験では、この担当者が障害者自身であると、非常に役立つ。これは、障害のある人々自身のニーズを伝える上で非常に重要になる可能性があるためである。

5. 限界を超えて：挑戦を受け入れる

おそらく、この記事から得られる最も重要な結論は、インクルージョンを最善に実施する方法に簡単な答えはないということである。人間の種は多様であり、障害の有無にかかわらず、私たち全員は、お互いに取り組みもうと試みなければならない。

障害については、ショシャナ・ケソック (Kessock 2017) とリジー・スターク (Stark 2014) は、数年前に主催者として自分のゲームデザインを実施し、そこからさらにステップを踏む素晴らしい方法を提案している。例えば、特定の状況でプレイヤーの代わりにアバターを使用するアイデアは、特定の状況で参加要素を作成する一つの方法である。リジー・スタークは正当に「世界は大きく、人々とそのニーズは複雑であり、すべての人に常に機能する一つの技術はおそらく存在しない」と書いている (Stark 2014)。ダン・リンチ (Lynch 2023) も LARP をよりアクセスしやすいものにする方法について提案している。

障害者は、「インクルーシブであるためには何をしなければならないか」という質問に対して、万人に当てはまる答えを提供することはない。影響を受けた人々との話し合いの中で考えることを避けることはできない。

すでに多くの障害者が LARP の分野に存在しているが、すべての障害が目に見えるわけではない。これらの人々は、偏見なく、自律的に話す勇気を持ち、機会を提供されなければならない。LARP デザイナーは、LARP における障害が、眼帯のようなキャラクターのクールな特徴として扱われたり、誰かが障害者であるために LARP に注がなければならない努力の負担として扱われたりするのではなく、私が現在いるゲーム世界に生きる個性の一部として扱われることを、信頼性と誠実さをもって保証し、強調する必要がある。

本当の参加とは、障害のある人も他の人と同じように新しい体験をし、しばらく日常生活から逃れるために、遊びの世界に没入できることを意味する。

参考文献

- Butzen, Björn. 2024. Inclusion in Larp: Between Challenge and the Experience of Limits. *Nordic Larp*. <https://nordiclarp.org/2024/07/31/inclusion-in-larp-between-challenge-and-the-experience-of-limits/> (2024年10月10日取得).
- Kangas, Kaisa, Jonne Arjoranta, and Ruska Kevätkoski, eds. 2024. *Liminal Encounters: Evolving Discourse in Nordic and Nordic-Inspired Larp*. Helsinki: Ropecon ry.
- Kessock, Shoshana. 2017. The Absence of Disabled Bodies [障害者の体の不在]. *Once Upon a Nordic Larp...*, edited by Martine Svanevik, Linn Carin Andreassen, Simon Brind, and Elin Nilsen, 231–239. Oslo: Rollespilakademiet.
- Lynch, Dann. 2023. Accessibility - More Than Just Wheels [アクセシビリティ - 車椅子のサポートだけではない]. *Knudepunkt 2023*. Vejen, Denmark. <https://alexandria.dk/en/data?con=1684> (2024年10月10日取得).
- NCDHHS. 2023. Informed Choice [情報に基づいた選択]. *NC Department of Health and Human Services*. <https://web.archive.org/web/20230630030034/https://www.ncdhhs.gov/about/department-initiatives/competitive-integrated-employment/informed-choice> (2024年7月2日取得).
- Stark, Lizzie. 2014. A Wheelchair Ramp for Larp [LARPのための車椅子ランプ]. *Leaving Mundania*. <https://leavingmundania.com/2014/09/29/wheelchair-ramp-larp/> (2024年7月2日取得).
- Wagner, Lise. 2021. Disabled People in the World: Facts and Figures [障害者の世界: 事実と数字]. *Inclusive City Maker*. <https://www.inclusivecitymaker.com/disabled-people-in-the-world-in-2021-facts-and-figures/> (2024年10月10日取得).
- WHO. 2023. Disability [障害]. *World Health Organization*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health> (2024年10月10日取得).