

安心からの脱出

**ライブ・アクション・ロールプレイ(LARP)という
意識向上と理解啓発を目的とした体験型ゲーム**

芸術的・政治的または教育ラープ

芸術的な展望、政治的なメッセージ、または教育の目標のある洗練されたラープ経験を目指しているイベントもある。北欧に由来しているので、このスタイルは「**ノルディック・ラープ**」と言われている。

ラープは人々が自分と異なる世界を体験するのに最適なツールだとも考えられていて、教育と啓発のための理論と実践的な研究が進んでいる。児童教育、または、市民教育のための政治的なゲーム（例えば、肥満をテーマにして社会的な問題に取り組む、など）、様々なプロジェクトが行なわれている。

上記のフレームワークに基づいて、本研究の目的は、**体験型シリアス・ゲーム**であるラープを用いて「ひきこもり」への固定観念に疑問を投げかけ、当事者への共感を増やすことである。

LARP(ラープ)とは何か

元々、LARPは**Live-Action Role-Play**の頭文字であり、企業でのロールプレイング研修に似ている活動であるが、練習よりも**物語**の共同制作や体験に重点的に取り組む。主催者が設定した状況に基づき、参加者（**プレイヤー**）が演劇のような役柄（**キャラクター**）を演じるが、演劇と異なって、セリフの台本がない。

キャラクターは様々な特性（年齢、ジェンダー、種族等）や能力、動機が設定され、プレイヤーはそれに基づいて**即興**で行動し、**ゲーム**のような課題（謎解きから戦闘まで）に直面し、そのプロセスで物語を作成する。ファンタジー、ホラー、チャンバラ等、ジャンルやスタイルは幅広い。ラープは主に娯楽活動であり、別世界を楽しむ**趣味**だと言える。

研究背景

「ひきこもり」は日本社会だけでなく、各国社会において深刻な問題となっている。特に日本では、良く知られている現象であるが、その理解に関しては、**ステレオタイプ**なものにとどまっていると言える。ひきこもり経験者や支援者とのインタビューにより、**ひきこもりは多種多様**であり、個人レベルの支援が非常に大切であるが、周囲、家族、それよりも社会が変わらないと、そのような支援は対症療法でしかない。

ひきこもり当事者を治すよりも、一般の人々がひきこもりの生活世界を体験し、「ひきこもり」に関しての意識を高める試みとして、インタビュー研究の結果をラップに「翻訳」した。

活動基本情報

ジャンル: 抽象的な、または不条理なりアリズム
時間: 6時間（説明、ディブリーフ(振り返り)を含む）
実際の遊び時間: 3時間半
参加定員: 3人～7人（必ず奇数にする）
遊びスタイル: 現実的だが、即興が多い

「安心からの脱出」ゲーム

安全で、快適な場所に居ても、家族、社会からの圧力の上に、自分自身の（社会に出なければという）思いがあるので、その状況を満喫できず焦りを感じる、という経験者の発言があり、そんな引きこもり経験者の気持ちのパラドックスを映し出す言葉として「安心からの脱出」という言葉をと、ラープのタイトルにした。

本ラップでは、現在の状況を維持する事には弊害を伴うが、それは慣れ親しんだ世界であり、別世界へ出るのも弊害を伴う**ジレンマ**を取り上げる。内容は**3つのシナリオ**で構成され、設定が異なるものの、シナリオごとに参加者は同じ判断する必要がある：

「離れがたい慣れ親しんだ環境から、脅かされて逃げるか、それとも脅かされても残るか」

シナリオを経験するたびに現在の現実社会に近づいて行く。

- ・シナリオ1は過去の中世ファンタジーの村、迫る脅威は致命的な疫病。参加者は、村を構成する主だった者たちとして議論する。
- ・シナリオ2は未来の核降下物からの避難シェルターで、参加者は、シェルターの評議員として、迫りくる食糧不足の問題について議論する。
- ・シナリオ3は現代社会のある一部屋に住む青年の頭の中（思考）が舞台で、今までの安心・安全な日常の中で危機が迫る。参加者は、その青年の擬人化された感情・知識的な能力となって議論する。



S1: 村の酒場 - 協議中の長たち



S2: 評議会の記章



S3: 擬人化された感情と能力

活動結果

ラップそのものが新しい経験である上に、活動後の振り返りでは、**循環性**がほとんどのプレイヤーの反応で登場した。何が最高の行動方針であるかについて決めることができないことが、すべてのプレイヤーが共感することであった。これは、彼らの日常にもよく起こることである。この相関関係を知ること、このラップが「ひきこもり」の**生活世界をプレイヤーに垣間見せる**ことができ、「『普通』とは何か？」を再考する機会にもなる。

詳しく: https://www.b-ok.de/ja/vsc_larp/
 研究者: ビヨーン＝オーレ・カム
 連絡先: 京都大学文学研究科文化越境専攻
 kamm.bjornole.7e@kyoto-u.ac.jp
 共同研究者: 加藤 浩平（東京学芸大）

サポート:



自由連想語

保守 身不安

権力 離脱 疑心 革新 責任 脱 義務 好奇心 重さ 維持 連鎖 日和見 主体性の無さ 追真の演技 対立 不関与 距離感 サイクル構造 しがらみ リスク 不安 思ひ出し 実体感 近かすこと たのしんでやること 衝動的 良心の呵責 意見 チャット 部分的保守 恐怖 他人 慢心 神は細部に宿る 決定 思わぬジレンマ 確証のもないことへの不安 邪神 サイバーカスケード 好奇心暴走 なんて？

量 gmの力量 グレー アプレッヘー 変わるこ 客観的情報が少ない メンバの重要性

空気を読む 理性が折れた

テーブルトーク・ ロールプレイングゲーム (TRPG)を通じた 発達障害のある子どもの コミュニケーション支援

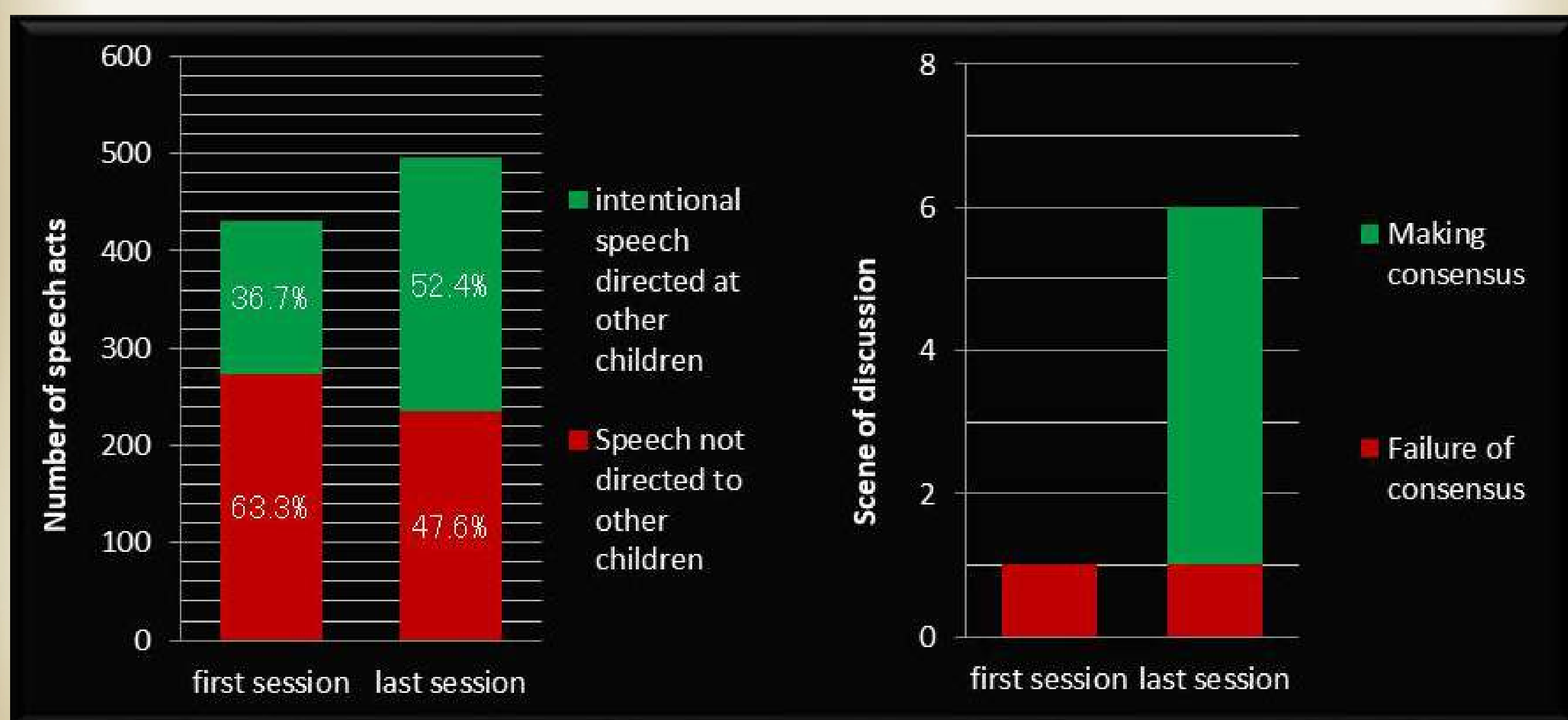
東京学芸大学教育学部 研究員
加藤浩平 (Kohei Kato Ph.D)

TRPGとは、複数名でテーブルを囲み、参加者同士のやり取りで架空の物語を作り上げていくことを楽しむ会話型のテーブルゲームの総称である。

事前にゲームの進行役である「ゲームマスター (GM)」がシナリオ (物語の設定やあらすじ) を作成する。他の参加者は「プレイヤー」として、「戦士」や「魔術師」といった物語の登場人物である「キャラクター」をルールに従って作成し、そのキャラクターを通してGMの用意した物語 (たとえば「ダンジョンに隠された『竜の秘宝』を手に入れる」「魔物にさらわれたお姫様を救出する」など) に参加する。

コンピュータなどは使用せず、代わりに「キャラクターシート」と呼ばれる記録紙やサイコロ、筆記具などを使用する。グループはGMが1名とプレイヤー3～5名、活動時間は90分～2時間ほどで実施することが多い。

これまでの実践・研究から、TRPGを通してASDのある子どもたち (ASD児) の自発的な発話が促進したこと、また、話し合い活動の場での「合意形成」について、積極的な変化があったことが報告されている (加藤ら, 2012; 加藤ら, 2013)。



TRPGを通じた活動でのコミュニケーション促進の要素として、

- ・キャラクターを介した間接的なコミュニケーション
- ・枠 (ルール等) 内での自由な行動選択
- ・役割 (Role) の明確化

などがあると考えている (加藤, 2016)。

発表者は、TRPG活動を通じて、ASD児たちに「正解やスキルを教えること」ではなく、本人らしさと自発性を尊重し、「その子なりのコミュニケーション」を育むサポートをおこなっている。

「うまく話すこと」より「楽しく話すこと」が大事!

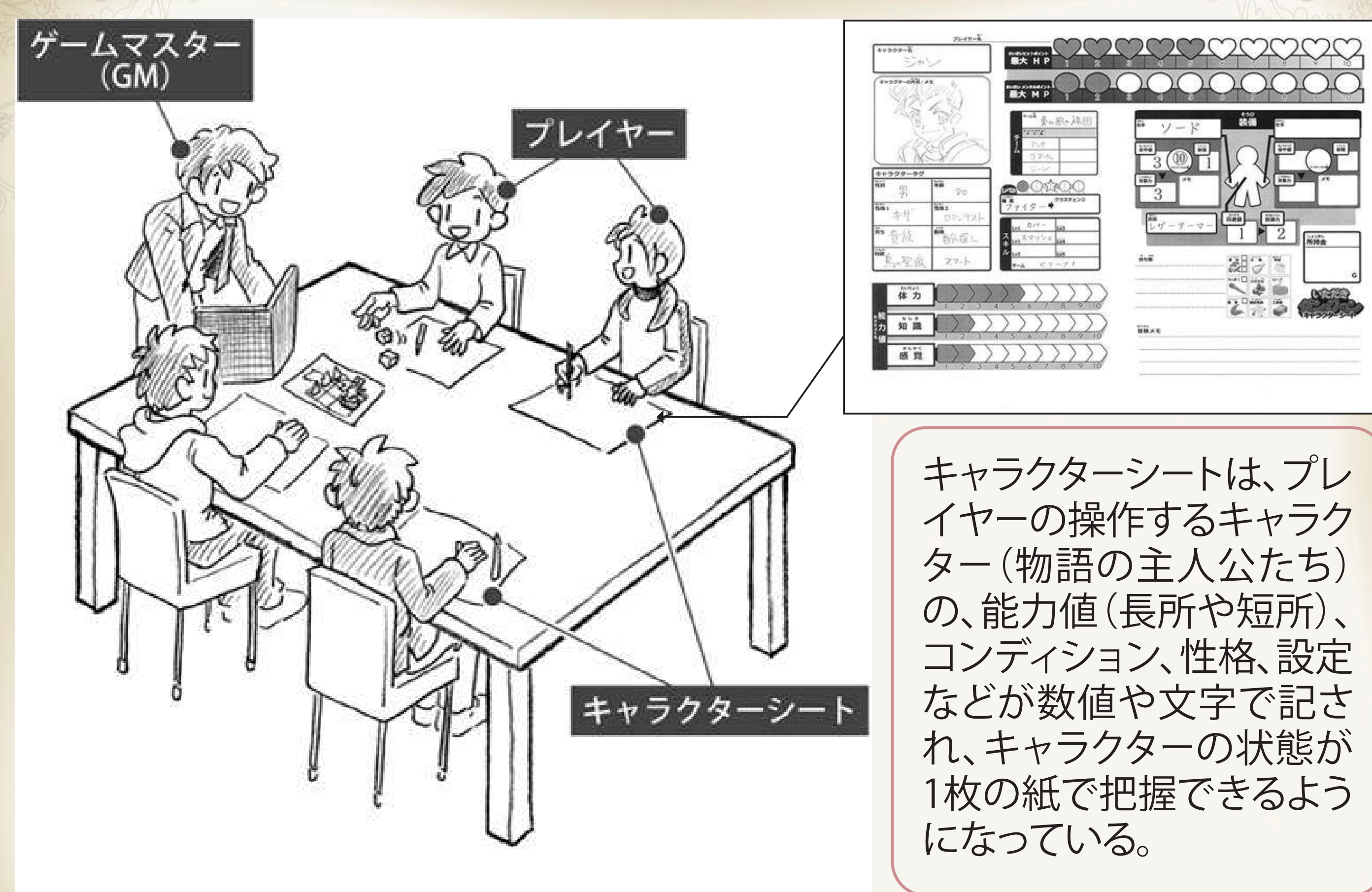
発達障害、特に自閉スペクトラム症 (Autism spectrum disorder; ASD) のある子どもは、社会的コミュニケーションの障害と、興味の限局 (こだわり行動) が主な特徴と言われている。

教育・支援の場において、ASDのある子どものコミュニケーション支援は、主としてソーシャルスキル・トレーニング (SST) が組み立てられている。

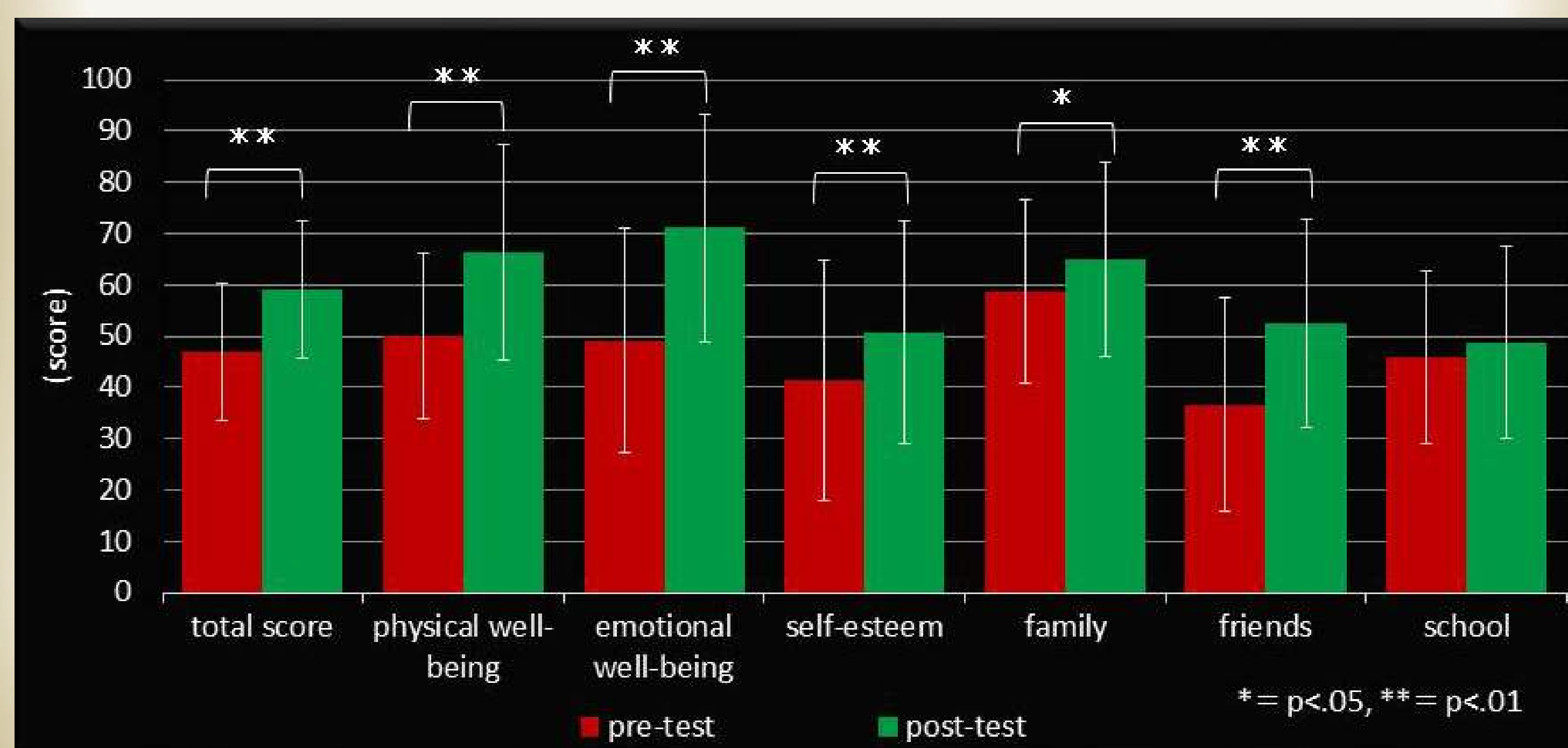
しかし、SSTで学んだスキルを日常に応用することや、自分の意思でスキルを使うことに課題があると言われている。コミュニケーションスキルを知識として有していることと、そのスキルを使えるかは別問題といえる。

いっぽう、近年は余暇活動をベースに自発性や興味を重視したコミュニケーション支援が注目されている。

発表者はTRPGを、余暇活動の1つとして採用している。



別の調査では、TRPG活動に参加したASD児 (51名) を対象に、TRPG活動の前後でアンケート調査をした結果、参加児たちのQOL (Quality of Life: 生活の質) の得点が有意に増加したという報告もなされている (加藤・藤野, 2016)。



INFORMATION

「コミュニケーションとゲーム研究会」(Facebook・Twitter)

- ・TRPGをはじめとする余暇活動支援の研究と実践を紹介している。
- ・詳細は、「コミュゲ研」で、検索!

「いただきダンジョンRPG ルールブック」

初心者でも遊びやすく、大人も子どもも楽しめるTRPGとして、発表者が作成した、オリジナルTRPGルール。WEBからダウンロードすることも可能。冊子版は、ネット書店等で販売している。詳細は「コミュゲ研」のFBか、「遊学芸」のHPまで。



研究者: 加藤浩平 (東京学芸大学教育学部)
連絡先: <https://www.facebook.com/comgame2014>
共同研究者: ビョーン=オーレ・カム (京都大学)
保田 琳 (遊学芸)

科研費
KAKENHI