芸術･政治的な教育ラープ（LARP）と「ブリード」
ライブ･アクション･ロールプレイという意識向上を目的とした体験型ゲーム

カム ビョーン＝オーレ（京都大学）

Artistic, Political Edu-Larp and “Bleed:” Experience Gaming for Awareness Raising

Björn-Ole Kamm, Kyoto University

キーワード： LARP，PAC 分析，学習効果，体験型ゲーム

1 はじめに

本稿では，ライブ・アクション・ロールプレイ（LARP，ラープ）の例で「ブリード」という概念（キャラクターとプレイヤーの間の知識的感情的相互作用）を検討し，ファンタジーによる学習を探る．ラープというのは，娯楽活動として９０年代に登場し，即興劇，共有ストーリーテリングとゲーム要素の組み合わせにより，人々が自分と異なる世界を体験できる方法だと言われている．芸術と教育の文脈で実施されている LARP が増える傾向にあり，「ノルディック・ラープ」というアプローチとして認められている(Stenros 2014).

「パフォーマンス・エスノグラフィー」(Denzin 2003)の考えと「語るな，見せて」というその信条に従って，人文社会科学の研究（質的なフィールドワーク）の結果を体験できる形に変換する試みを紹介したい．「ひきこもり」のメディア・ステレオタイプの対象になった当事者とのインタビューに基づいてデザインしたラープ「安心からの脱出ゲーム」の実施について語り，その学習効果分析の可能性を検討する．

2 LARP とは何か

LARP（発音：ラープ）は「ライブ・アクション・ロールプレイ」（Live Action Role-Play）の頭文字であり，英語でもはやそのまま名詞として扱われ，一つのイベントまたはその実践を意味している．Larping（ラーピング）という使い方もある．日本語ではローマ字の LARP が一般になりつつであるが，グローバルな言説と繋がりたいので，以下は「ラープ」を使用する．

ラープが企業でのロールプレイング訓練またはサイコドラマに似ている活動であるが，練習や治療よりも物語の共同作りや体験に重点的に取り組む．下記は体験型 LARP 普及団体 CLOSS によるラープの説明である：

ラープでは，「視覚」「聴覚」「味覚」「触覚」「嗅覚」……『五感』で体感することで，仮想世界でありながら，リアルな世界が広がり，参加者全員が主体的に関わり，体験を作り上げる体験型の催しである．その開催イベント上，主催者が設定した状況に基づき，参加者にロールプレイングが求められている．状況の行方に対して，参加者が開催イベントの規則に基づき，影響を及ぼす事ができる(CLOSS 2017).

参加者（プレイヤー）が演劇のような役（キャラクター）を演じるが，演劇と異なって，セリフのスクリプトがない．キャラクターは様々な特性（年齢，ジェンダー，種族等），能力や動機が設定され，プレイヤーはそれに基づいて即興で行動し，ゲームのようなチャレンジ（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．

「ゲーム」と同じようにラープを定義するのが困難である．すべてのラープを分析し，その結果に基づいて定義を作っても，その翌週に誰かがどこかでその定義に合わないラープを行う可能性が非常に高い．それゆえに，定義よりも，哲学者ヴィトゲンシュタインの家族的類似というカテゴリー理論に基づいてラープを理解したら良いと思う．「ラープ」と呼ばれている全ての外延（対象）を特徴づけるような共通の内包（意義）は存在せず，実際には「キャラクターとして動く」や「別世界を経験する」など部分的に共通する特徴によって全体が緩くつながっているに過ぎない．ヴィトゲンシュタインはそのような集合体を家族的類似と名付けた(Wittgenstein 1953).

筆者は，このアイディアに基づいて，ラープを部分的に組み合わされた要素のネットワーク的な実践アセンブリッジとして理解している(Kamm & Becker 2016)．ラープの変移性がポイントである．

TRPG（「ソードワールド」，「クトゥルフの呼び声」等）をご存知の方は，ヨーロッパでメインストリームのファンタジー系のラープを想像し易い：「指輪物語」または「ロード・オブ・ザ・リング」体験のようなイベントになり，プレイヤーはオルク，エルフ，騎士，魔法使いの格好で数日間，キャンピングしたり，戦ったり，ファンタジー世界での日常生活になりきったりする．ドイツでの最大ラープ，夏の「Epic Empires」，「ConQuest」や「Drachenfest」は１週間のイベントで，参加者は ５千〜1 万人である．何千人のメガ･イベントから 15 人の 3 時間のイベントまで，戦いが中心になるラープ，または戦いが全くないラープ，いくつかの種類のイベントがある．日本初のラープ団体「レイムーン」（埼玉県入間市）のイベントも主にファンタジー系またはホラー系であり，野外宿泊系ではなく，公

民館で行われている(雛咲 2015; 星屑・レイムーン LARP 2015; Kamm 2015).

2.1 芸術的政治的ラープと教育ラープ

「ノルディク・ラープ」（Nordic Larp）というスタイルが約 10 年前から栄え，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フレームワークである(Stenros 2014).「ノルディク・ラープ」は北欧に由来しているが，現在は南アメリカからシリアまで適用された考え方になった.

デンマークで行われた「KAPO」がこのスタイルの例であり, そのテーマは監禁環境での社会であり, 極度の感情, 不安などの体験に焦点をおく．感情，気持ち，親密さがよくテーマになり，例えば,「Delirium」は愛情と狂気に関わる内容で，ラープの舞台が精神病院であった.

「ノルディク・ラープ」はもちろん現実の世界だけではなく，ファンタシーや SF の世界も舞台にする．例えば，ドイツの若者支援 NPO 法人の ECW は毎年の夏に 200 人ぐらいの参加者のための 1 週間のラープ・サマー・キャンプを行う．夏休みの間，サマー・キャンプに行くのはドイツである程度普通であるが，このキャンプは指輪物語のようなセッティングがあり, 13 歳から 20 歳の参加者はエルフ，戦士，スカウト，魔法使いなどの役を演じながら，森の中での適切な行動，チームワーク，ディプロマシーなどを学ぶ．相手が怖い外見であっても，すぐ戦うよりも，とりあえず話してみた方がいいというメッセージがこのラープの学習内容の一つである．子供が外で遊ぶことは親にも望ましいことで，参加者人数が毎年増えている傾向にある．アスペルガーの子供たちを初め，インクルージョンもこの活動の大切な部分で，同じようなプロジェクトがドイツにいくつかある.

SF の例だが, スウェーデンの「Monitor Celestra」は「Battle Star Galactica」を背景にし，本物の軍船で人間とサイロン（ロボット），そして軍隊と民間とのコンフリクトを語るラープである．ドイツの政府が支援した教育バージョンもある．「Halat Hisar」はフィンランドとパレスチナのラープ・デザイナーの協働プロジェクトであり，占領の環境でのコンフリクトをテーマにしたラープであった.

最近世界中で一番人気のある「ノルディク・ラープ」を挙げると，「Harry Potter」にインスピレーションを受けた「College of Wizardry」がその最たる例である．Erasmus+ でサポートされているデンマークとポーランドのボランティア・グループが毎年４回ぐらい行うイベントで，毎回ポーランドにある城に全世界から１５０人の参加者が集まる.

娯楽活動として９０年代に登場したが，政治，芸術と教育の文脈で実施されているラープが増える傾向にある．毎年，北欧ではクヌーデプンクトというラープコンファレンスが行われ，５０カ国以上から約５００人のラープ・デザイナーとラープ研究者が集まり，発表を聞いたり，ワークショップに参加したり，ラープもプレイしたりする.

ノルウェー語，スウェーデン語とデンマーク語は似ているが，フィンランド語は別の言語類であるので，1997 年の最初のクヌーデプンクトから，大会で使われる言語は英語である．それゆえに，ラープに関しての論文集も，学術的なジャーナルも英語で出版されている.

基本的に「ノルディク・ラープ」と趣味としての娯楽ラープの違いは，前者はラープ外の目標がある．言い換えると，このようなラープのモードはテリック（目的志向）だという（反対はパラテリック，しなわち，外部目的のない活動，Apter 1991）．目標は基本的に三つの種類に分かれているが，これは相互に排他的なパラメーターではなく，重視の違いである．例えば，あるラープは政治的な目標ももつが，審美的な経験にフォーカスを置く.

芸術的な･審美的な展望の例は, 先の「College of Wizardry」をあげると，たくさんの国のラープスタイルを寄せ集めることである.

率直なメッセージを伝えたいデザイナーももちろん存在するが，ほとんどの政治的なラープの目的は考えさせることである．例えば，2016 年のラープコンファレンスで難民の経験を背景にした「M/S Kristina」というラープが行われた．ラープでの経験はもちろん本当の難民の経験と違うが，参加者はラープを通して難民問題について考える機会を持つことができた.

ある意味で，このテリックのラープはすべて学習効果を目指しているが，教育ラープの場合，それが明白である．授業中でゲームやロールプレイなどの使用はそんなに新しくないが，ラープの全体的なアプローチがその特徴になる. 授業で 30 分のゲームだけではなく, 週末また 1 週間，デンマークの特別な中学校「Østerskov Efterskole」を挙げると，在学期間全体がラープになる．先に挙げた ECW イベントの活動は教育ラープの例になる．また，スウェーデンの「Monitor Celestra」を教育ラープに翻訳したのはドイツの Waldritter（森の騎士）という若者支援 NPO 法人である．ドイツの政府の予算で戦艦を借りて，「Battle Star Galactica」のセッティングでディプロマシー訓練のラープを行なった.

学習のためにはラープの参加のみでは足りないことは，ラープ理論家とデザイナーが肯定している(Lukka 2016; Müller 2017). したがって，「ノルディック・ラープ」のもう一つの特徴は，前後ワークショップである．基本的に，ワークショップのないラープはほとんどパラテリックな，娯楽のためのイベントである.

事前ワークショップの目的は透明性である : 参加者は何を期待するべきかを明らかにすることになる．このワークショップでは，ゲームの流れや精神的な安全性のための方策も説明する.

ゲームの後で，参加者は意見交換ができ，精神的なサポートを得，そして学習で指導をうけられるために事後のワークショップが非常に大切だと思われている（ディブリーフィング，Kriz 2010）.

EU や他の団体からサポートと予算を得るラープが少なくないが，ラープに通じての学習効果を証明する方法がまだない．そのためのツールを作ることも筆者の研究の目的である．

「ノルディク・ラープ」はサイコドラマの技術と理論も流用しているが，特殊な方法と概念も生み出した．その一つはブリードである．ブリード，日本語で流出，はプレイヤーとキャラクターの間の知識的または感情的な転移である．

2.2 ブリード

知識的に，精神的に人に影響を及ばすため，感動させるため，ラープの参加者が夢中になれる体験と環境が必要だと思われている．そのような体験のための専門用語は英語で immersion であり，日本語にすると没入感が近く，特にビデオゲーム研究でも流行している概念である．

心理学者のチクセントミハイが提唱したフロー概念(Csikszentmihalyi 2009)に近いが，ある程度異なっている．フローとは，人間がそのときしていることに，完全にひたり，精神的な状態である．例えば，音楽を演奏して，または，絵を描いて，周りを忘れる状態である．

ラープにおける没入間とは，プレイヤーの考え方，プレイヤーの目的をキャラクターの考え方と目的に変えるという．RPG 心理学者ルッカによると(Lukka 2014)，フローと没入感が重複するが，没入感が先行し，フローが没入感を強化する．フローはいろいろな活動で起きられるが，没入感の対象活動と環境がかぎられている．その上，没入感は精神的な解離状態（dissociative state）である．すなわち，別人であるという経験である．

没入感は議論の的になった概念であり，数多くの論文の対象になった．現在は，没入感の理論が多角化され，期待的没入感やオートマチックな没入感，そして没入感のレベルが討論されている(Harding 2007; Holter 2007; Bowman 2017)．ゲームデザインの視点から，プレイヤーの内的な要因，例えば，新しい経験を目指すパーソナリティ，演じる能力，と雰囲気と環境の外的な要因が注目されている．

プレイヤーがキャラクターになりきることができると，そのキャラクターの経験と感情がプレイヤーのものになると期待している．そのプレイヤーとキャラクターの間の転移はブリード（すなわち，流出）と言われている(Bowman 2015)．

娯楽のラープでも，「ノルディック・ラープ」でも，デザイナーとプレイヤーがよく意識しているのは，プレイヤーからキャラクターへの転移である．特に，ホラー系のゲームではそのための技術が発展されて，キャラクターを怖がらせるために，プレイヤーを怖がらせる道具を使用するデザイナーが少なくない．

他の例では，知識的なブリードがよくコンフリクトの原因になっている．例えば，あるプレイヤーは戦術的な知識があっても，プレイヤーはある情報が持っても，キャラクターはそれがない状況が少なくない．その知識を無視して，キャラクターを実演したら良いが，その知識に基づいて判断・行動すると，ブリードになり，他のプレイヤーの不満を招くことになる．これは TRPG でもよく見られる現象である．

逆に，教育ラープが目指しているのは，ゲームの時空間からものをこの世に流出することである．

先に述べたとおり，ラープそのものは気づきか学習になり得ない．参加者が学ぶために，経験について話し合うスペースまたは指導が必要だと，教育ラープ・デザイナーの常識になりつつある．その時，強要よりも自分で洞察を獲得できる空間がうまく働くようである．透明性も大切ですので，ラープの前に教育目標を伝えるのがベスト・プラクティスである．

研究者として，研究結果を提示するためのラープが魅力的であるが，その学習効果を証明するのは難しい．

また，ラープ学習効果に関して，完全な分析方法がまだない．ラープ中ですごく自信があり，ラープ外でも自信があるようになった，または，プロパガンダの働き方をより深く理解できた，などのラープ参加者へのインタビューでの発言ぐらいの質的なエビデンスしかない．

そこで，筆者はラープ学習効果を分析するために日本の心理学者が提唱した方法，PAC 分析を検討している．PAC 分析はインタビューで使用され，質的と量的な方法の組み合わせで，教育と社会福祉を初め，数多くの分野で使用されている．

本研究の目的はこの分析方法を用いて，ラープの後のディブリーフィングでの学習指導について検討することである．そのために，筆者の「ひきこもり」というステレオタイプについての研究の結果を体験に翻訳するラープをデザインした．なお，東京学芸大学の加藤浩平氏は，ロールプレイングを子どもたちの教育や支援ために使用する先駆者の教育学者であり，このプロジェクトの共同研究者である(加藤・藤野・米田 2013)．

3 安心からの脱出，または，村・シェルター・部屋

「安心からの脱出ゲーム」の目的は「ひきこもり」への期待を疑問しつつ，当事者への共感を増やすことである．「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(Hattori 2006; 石川 2007; Kato et al. 2011; Tajan 2015)．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．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ために，ラープは適切な方法だと考えられる．「ひきこもり」は多種多様であり，一つのラープが全ての生活世界を反映できない．

ラープは他者の世界を垣間見せる道具しかないが，「安心からの脱出ゲーム」は当事者や経験者との話し合いに基づいてデザインしたものなので，「ひきこもり」の自己表

現の場にもなり得るが，ラープに参加することで広範囲にわたる人々の理解も高める潜在的利点がある．

「M/S Kristina」の難民についてのラープと同じように，このような活動の基本問題はすでに関心のある人しか参加してもらえない事である．その問題を解決するために，「ひきこもり LARP」以外の別名をつけることにした．それが「安心からの脱出ゲーム」である．安心よりも安寧または安定か日常がより合ってるか検討したが，安心からの脱出という言葉が部屋の中のパラドックスな状況を映し出すと「ひきこもり」経験者の発言があった．

ラープはパフォーマンスの活動であり，この「安心からの脱出ゲーム」の流れはが三つの（演劇のような）幕またはシナリオに分かれている．シナリオというのは，ゲームの物語上の背景，場所やその時空間での出来事またはチャレンジを決定する枠である．

「安心からの脱出ゲーム」の三つのシナリオのセッティングが異なっているが，シナリオごとに参加者は同じ判断をする必要がある．それは「大好きな環境から，おびやかされて逃げるか，それともおびやかされても残るか」という判断である．現在の生活世界は弊害をともなうが，それは慣れ親しんだ世界で，別世界へ出るのも弊害をともなうというある形のひきこもりのジレンマを体験できるようにする試みである．シナリオ１と２は主幕のシナリオ３のパラレルであり，参加者をだんだんジレンマに慣れさせる機能を持っている．急発進のように，ゲームのスタートの時に「ひきこもりを演じて」と求めたら，なりきりにくくなる可能性が高いので，少し異なっている三つのシナリオをデザインし，それがだんだん現在の現実に近づいていく．

シナリオ１（「村」）は基本的に外界とは交流がなく，都市の喧騒を嫌い，隔離されたところにある村である．この村は素晴らしいところだと村人たちは思っていたが，急に致命的な病気に直面しなければならない ．

シナリオ２（「シェルター」）は大戦争の後の世界で，生き残った人々は地下のシェルターに避難し，新しい社会を作った．安全だが，厳しい生活になる（食糧配給制度，一人っ子政策などが実施中であり，軽犯罪でも死刑になる法律）．食糧の不足が明らかになることがこのシナリオの出発点である．

最後のシナリオは現在の一部屋，その中に住んでいる一人である．インターネットと親のサポートのお陰で外に出る必要はない．しかし，そのサポートが急になくなり，本人がこれからの道を決定しなければならないようになってしまう．

「村」「シェルター」「部屋」というシナリオは英語のラープ・タイトル「Village, Shelter, Comfort」の由来である．

大切な点であるが，上記の問題の正しい解決策を見つけるのはこのラープの課題ではない．目的は，そのジレンマを体験させ，それについて考えさせることである．

出るか，残るか，の判断が引き分けにならないように，参加者を奇数にする必要がある．少なくて三人，多くて七人に設定する．人数がそれより多くなると，時間的に難しくなる．

ラープでは，自分として参加するのではなく，キャラクターとして参加する．そのキャラクターはプレイヤーと違う目的，背景，人格があり，プレイヤーはその人格などに基づいて判断し，キャラクターを演じる．

シナリオ１では，参加者はその村の長たちになり，シナリオ２では，シェルターの評議会のメンバーである．

最後のシナリオでは，プレイヤーはそれぞれ擬人化された感情・知識的能力になり，その一部屋の中の一人の内的独白を演じる．

キャラクターの例を挙げると，シナリオ１「村」のプリーストまたは，神主はコミュニティの中で孤立した遠慮のない擁護者として設定されている．外の世界は異教徒によって支配されて，危険な場所だとプリーストは思っている．彼は厳しく，容赦のない性格で，村に滞在することのメリットを村人たちに説く．

これはこのキャラクターのマニュアルで，プレイヤーはそれに基づいて演じるが，基本的に即興でプレイする．何が起こっても，プリーストは村に残りたいが，それをどうやって発言するか，村長をどうやって説得しようとするか，プレイヤーが自分で決定する．

他の例だが，シナリオ３の部屋の中の人の「好奇」は外に出てみたい希望が強い．シナリオごとに，三人の必須キャラクターがいる：出たい役と出たくない役の対偶，そして決定する役である（詳しくは，デザイン・ドキュメントを参照）．

4 LARP の PAC 分析

「安心から脱出ゲーム」の目標はブリードである：このラープを通して提供される経験は，ある「ひきこもり」当事者が面している可能性があるジレンマを垣間見ることであるので，社会からひきこもり，部屋（家）に閉じ籠もることは「本当に」どのようなことかプレイヤーは完全に学べない．それに関わらず，目標は，彼らが何かを持ち帰り，「ひきこもり」について考えることをさせられるということである．この目的のために，すべてのシナリオははっきりした決議または結末を提供しない．物語の結果を指向するラープスタイルになれている一人の参加者はそれに関して強い不満を表明した．ラープ直後のディスカッションでも，のちの構造化ポストラープ・インタビューでも，結末の不足によってラープでの経験について長期間に考えたのをこのプレイヤーが強調した．

それぞれのラープ実行の後で，参加者が即座の反応を声に出して，そのうえラープについて２，３分を検討させる．時間があれば，乗算的ミックス法アプローチ PAC 分析（Personal Attitude Construct，個人別態度構造分析）に 基づく視覚化と評価手順を更に付け加える．

PAC 分析は，教授法や授業，教室での雰囲気，個人の学習診断，特に日本語教育の分析のために順次的説明的方法

として内藤哲雄が開発した混合研究法であり(内藤 2003)，心理療法，カウンセリング，言語教育等で有効に使用されている．深層面接を統計的クラスター分析や視覚化（デンドログラム，樹形図）と結合し，アプローチの可視性が学習効果の分析に関しての主な利点になる．樹形図の解釈が参加者の内省の元になり，対話によってその現象的解釈を他者とも共有できる．ホリスティックな観点を採用し，PAC 分析は参加者の個人的な世界を間主観的に理解しようとする方法である．

PAC 分の流れは基本的に内藤(2003)に従って実施している．日本語と英語でのラープ実行の参加者を例に，ラープ・ディブリーフィングでの PAC 分析の使用を説明したい. 普段, PAC 分析は個人とのインタビューで行われるが, ラープが共同体験であるため, ディブリーフィングを集団討論のように行うことが最も適用だと考えられる．この場合，手順⑥～⑧はほぼ同時に行われ，参加者と研究者が交代で解釈を発言する．

①　連想刺激文

個人インタビューまたは集団討論を始めるため，参加者は最初に，次の連想刺激文を口頭及び書面で提示す.「安心から脱出ゲーム」が上記で概説されたジレンマとの関わりを促進しようとするので，このジレンマの経験を感想の焦点に置きる．言語に関係なく，提示は以下のフォーマットのように従う（パラフレーズ）：

“「安心からの脱出ゲーム」の三つシナリオのジレンマに直面する経験を思い出してください．その経験の説明であなたにとって大切な，思い浮かぶキーワードやイメージを自由に書いてください．キーワードやイメージは，できるだけ単語で，書いてください．ただし，それが難しい場合は多少長くなっても構いません.”

②　自由連想語(文)

上記の連想刺激文に従って，参加者が紙カードまたは用紙に思いつくままイメージと単語を記入する．使用枚数は自由とし，イメージが思い浮かばなくなるまで書き出す．

③　連想語の重要度順への並べ替え

項目の想起順が経験を説明する重要度と異なる可能性があるため，項目を重要度順に並べ替えてもらう．

表１は想起順になっている項目例やその重要度順に並べ替えを示す．この場合，想起順と重要度順の違いが小さい．

表２の例では，想起順と重要度順が比較的により異なる．

表１　連想語例 A

想起順	自由連想語(文) 想起順に上から記入	重要度
1	循環思考	2
2	決定の増幅	1
3	抜け穴	3
4	停止確認	4
5	ふり	6
6	準備期間	5

表２　連想語例 B

想起順	自由連想語(文) 想起順に上から記入	重要度
1	変化しないことを求める	2
2	変化を求める	3
3	無慈悲	4
4	結論は折衷案	1
5	自分自身とは逆	5
6	またやりたい	6

④　連想語の類似度の評定

重要度順に項目を 2 つずつ選び，直感的なイメージで，参加者は各ペアがどの程度類似しているかについて，「1：非常に近い」から「7：非常に遠い」までの 7 段階尺度で評定する．評定は全ての組み合わせについて一回ずつ行う．参加者は下記のとおりの説明を受ける：

“あなたが記入したキーワードやイメージの各ペアの類似性を（下記の尺度に従って）評定してください．そして，あなたのイメージでどれくらい似ているかについて評定してください．辞書的な意味で類似性を評定しないでください．

1：非常に近い
2：かなり近い
3：比較的近い
4：近くも遠くない
5：比較的遠い
6：かなり遠い
7：非常に遠い”

表３は例 A の連想項目間の類似度の評定から得た非類似度行列である．

表３　非類似度行列例 A

重要度	決定の増幅	循環思考	抜け穴	停止確認	準備期間	ふり
決定の増幅	0	4	6	7	3	6
循環思考	4	0	2	6	6	5
抜け穴	6	2	0	3	4	5
停止確認	6	6	3	0	3	2
準備期間	3	6	4	3	0	3
ふり	6	5	5	2	3	0

⑤　クラスター分析

研究者（または，参加者自身）が連想項目間の類似度の評定から得た類似度行列をコンピューターソフト（例えば，SPSS）またはマクロ効力しているスプレッドシート(PAC-Assist2+ 2016)に入力し，ウォード法で クラスター分析し，デンドログラム（図 １と図２）を析出する．クラスターというのは，類似のまとまりである．学習のために必要な意味構造化に関係があり，のちのディブリーフィングのために重要なステップである．

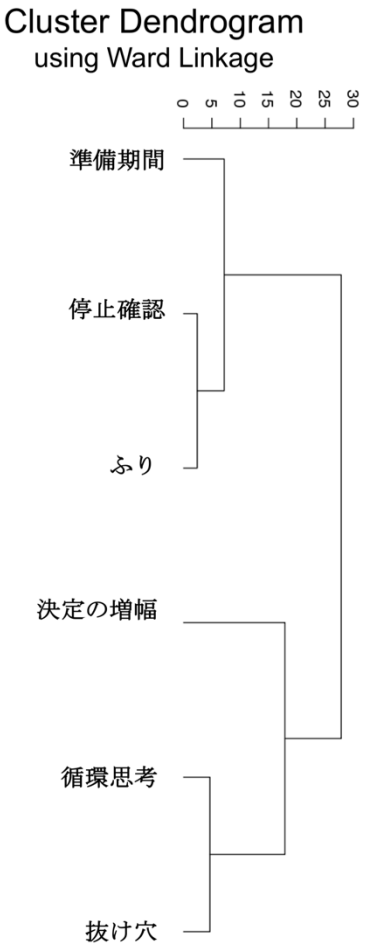

図１　デンドログラム例 A

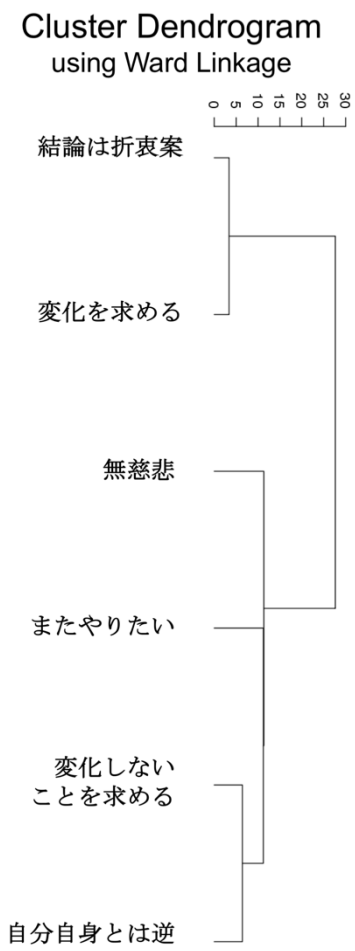

図２　デンドログラム例 B

⑥　デンドログラムに基づく解釈（参加者）

デンドログラムを項目のまとまりを考慮していくつかのクラスターに分け，参加者の考えを尋ねた上でクラスター数を決定し，クラスターごとに想起するイメー ジを挙げてもらう．また，クラスター間の関係，各項目のイメージなどについて語ってもらう．その上，各連想項目の単独のイメージが直感的にプラス（＋），マイナス（－），どちらともいえない（０）のいずれに該当するかに答えてもらう．解釈の言葉ですでに説明してもらえば，デンドログラムに記入しないこともある．上記の二つのサンプルの場合，図３と４がそのプロセスを表示する．

最初の例 A では，二つのクラスターを示すことができた（二つか，三つか，「正しい」選択方法がなく，参加者のクラスター決定が解釈とおりに行う）．第１のクラスター（CL1:「行為でまひしている」）は行動できるまでの痛々しいほど長い思案プロセスを示し，最後のシナリオに焦点を置いてある．この参加者がシナリオ３で自己の意思決定の能力である「心理」 という役を演じ，シナリオ中に外界と作用できたのがこの役のみである．第２のクラスター（CL2:「停止」）がラープのジレンマのこの参加者の経験を表現し，すなわち決定までの準備期間を示している．普段，クラスターがそのような記述的な，意味を持つラベル

を得るが，インタビューまたは集団討論の過程でラベルが変更される可能性もある．

次の例 B もシナリオ３にフォーカスを置くが，それだけに集中していない．この場合，三つのグループが示されている．「変化を求める」と「変化しないことを求める」が直接的な反対項目と見られるが，違うグループに分けてある．第１のクラスター（CL1:「話し合い」）がラープのジレンマの解決を見つけるためのキャラクター同士の交流を反映している一方，第２のクラスター（CL2:「ラープの体験」）がラープそのものの設定とゲーム要素に関係がある．「無慈悲」という項目が他のグループから離れて，ラープでの難しい決定を反映しているのを参加者が説明した．

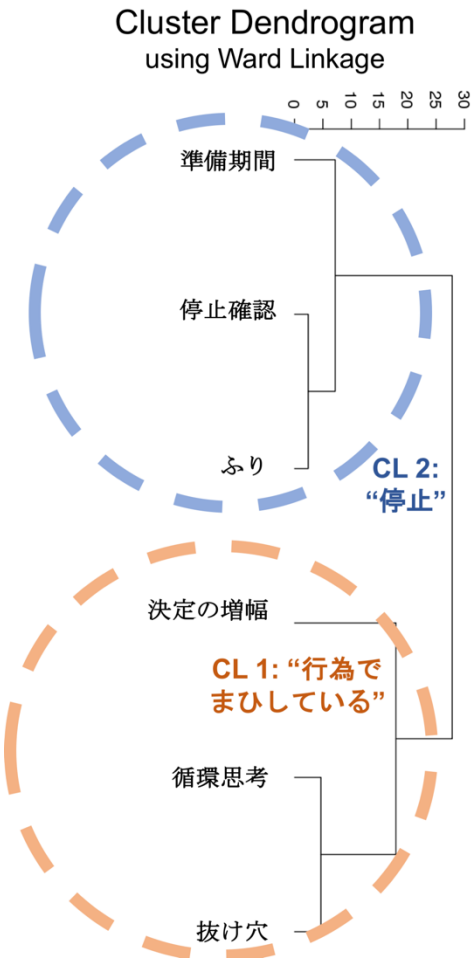

図３　クラスター解釈例 A

⑦　デンドログラムに基づく解釈（研究者）

デンドログラムと参加者の解釈に基づいて，研究者または主催者は，デンドログラムを解釈する．このラープでは，これはステップ⑥と同時にされたことが多かった．一般に，ステップ⑥～⑧は交代に実行される可能性がある．参加者は自分の考えを発言し，質問をして，研究者が答え，再び参加者自身が回答し，（回答者が）解釈を説明する．

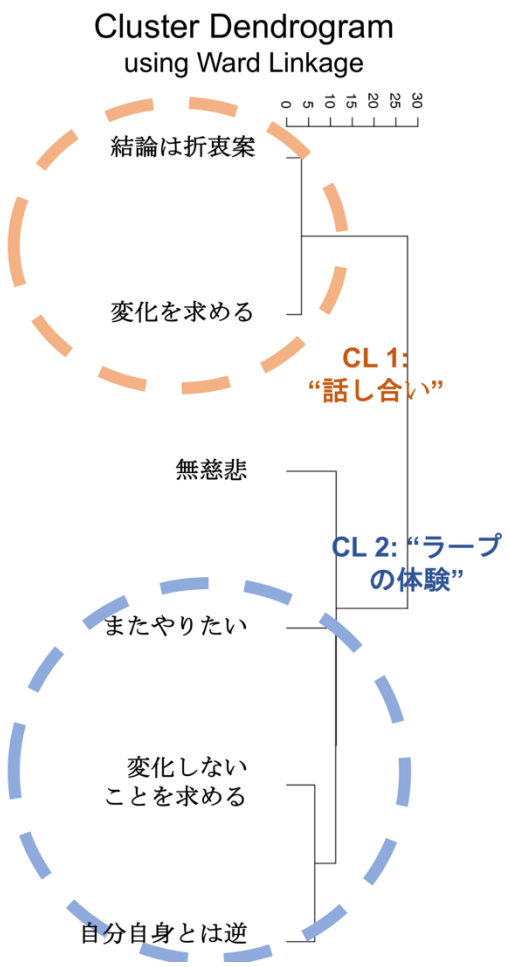

図４　クラスター解釈例 B

⑧　共同解釈

目的は参加者に研究者の解釈を加えるわけではなく，共同解釈を出すことである．そのために，協力と相互作用が必要である．従って，ディブリーフィングの段階を待たずに，基本的にすぐ参加者と研究者が解釈を共有したことが一般的だった．

このラープのディブリーフィングの場合，ステップ⑧が参加者の経験を以前の行った「ひきこもり」についての研究と結びつけるスペースでもあった．ラープ実行前に研究結果を説明すると，参加者の経験がその結果の方向に強制されてしまい，自分の思い通りにジレンマを経験できなくなり，「ひきこもり」そして自分自身への新たな気づきを得られなくなる可能性がある．このような反応の良いラープ設定で期待していないコメントも参加者から得た．「ひきこもりの経験がないため，実際に葛藤する辛さ)は分からないのですが，ラープでそれに近い経験をすることができました．」というのは一人の参加者の発言である．

プレイヤーがラープから得たものはプレイそのもののダイナミックスと非常に関係があった．例えば，上記の「心理」のプレイヤーはその役しか外界と作用できないことを前後の実行の「心理」プレイヤーより真摯に受け止めた．

部屋を出ることを力説する一方，部屋に残ることを求める，「循環思考」のような，他の精神的な能力（他のプレイヤーたちの役）の話を聞き，自分はあまり意見を発言していなかった．ある意見を強調した能力が静かになり，その反対の意見が占めたら，「心理」がそれを「抜け穴」として解釈し，優位に立ってる意見に基づいて行動した．（立ち上がることのような）最も単純な措置さえとる手順が非常に長く時間をとったので，決定はとても強いと感じた（決定が「増幅」された）．逆に，上記の第 2 の例を見るならば，そのラープ実施では「結論は折衷案」であったため，根強い意見が勝つよりもこの参加者達の意思決定プロセスが意見の調和を強調したことが明らかになる．

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．この相関関係をわかることで，「普通」は何かを再考する機会にもなる．かくして，変化に対する欲求と変更のないことの要求の間で板挟みとなっている，あるひきこもりのジレンマを少しだけ見ることができたという感想が多かった（「変化を求める」，「変化しないことを求める」）．多くの人々が声に出したもう一つの洞察は，そもそも行動することから逃げることであった．例えば，シナリオ３の親がある時点で消えるが，この問題に直面する代わりに，ネットサーフィンするか，チャットすることに，大部分のプレイグループは没頭した．難しい決定に対処する代わりに，テレビゲームに挑戦する（そして，それをクリアする），またはメディアを見ることの容易さがこのような行動の裏にあるのをインタビューしたひきこもり経験者が説明した．この説明が知っていたが，「明らかな」問題との関わりのこの不足が主催者である我々をしばしば驚かせた．

デンドログラムに戻ると，第 2 の例のプレイヤーは，ラープ経験をそのシナリオで自分自身が普段にとる行動と関連づけた．自分の性格に近いキャラクターが演じやすかった一方，「変化しないことを求める」キャラクターとの強いギャップを感じたという．「村」と「シェルター」のシナリオには，むしろ保守的な，出ることで得るところは少なく失うものが大きいという設定を持つキャラクターが存在する．全体的な傾向として，特に初心者はもっとも架空のシナリオ（「村」または「シェルター」も）に没入することが難しかった．参加者によって，現在ではないシナリオが想像しにくかった人もいれば，イメージしやすかったという人もいた．また別の参加者の感想によると，「部屋」のシナリオ（シナリオ３）が，特に精神的に疲れたが，勉強にもなった，とのことだった．ラープそのもの，特に自分とキャラクターの相互関係，ラープの自由度，すなわち，決めたセリフのないことが話題になった．「無慈悲」の設定であっても，「またやりたい」初心者が少なくなかった．ラープ歴が長いプレイヤー，またはラープ・デザイナーは，主にラープの設定についてコメントした．例えば，いくつかのプレイヤーはシナリオ３の触覚刺激（コンピューター，スナック）があることを肯定的に評価していたので，他のシナリオにそのようなものを追加した（「村」は地図，「シェルター」は法律の本）．さらに，「部屋」のシナリオで外界と作用できなく，能力のポートフォリオによりひたむきな方向で行動することしかできないのを（「好奇心」はいつも好奇心が強く，「不安」はいつも心配している等）強制されたと感じたプレイヤーがいたので，シナリオ３にもう一つのバージョンを追加した．このバージョンでは，「心理」だけではなく，支配力と外界との振り合う力が能力の間でシーンごとに交代している．

非常に構造化されたディブリーフィング方法として PAC 分析が経験を理解する面，得たものを視覚化する面で参加者を支援したことだけではなく，「ひきこもり」のジレンマを垣間見せるためにラープのデザインを適応する面でも役に立った．

5 結び

要を摘むと，上記のようなインタビューの結果とその分析は実用的な手段のために使用できる．例えば，ラープの目的に最も合うように修正することは，参加者への効果を強化するために役に立つ．また，ラープそのものが直接に学習にならないので，クラスター化とその解釈が参加者の実際の学習プロセスをサポートする．その上，参加者が得たものを比較的に簡単に視覚化できることが筆者がこの方法を検討し続ける理由になる．「安心からの脱出ゲーム」に通じて，ラープ経験のある参加者はこのラープの働き方も評定ができ，例えば，結末のない設定がラープの話題についての考察を延ばす可能性について学んだ．長いラープ歴がないが，「ひきこもり」支援に近い分野（例えば，教育心理学）で働いている参加者はラープのテンションに影響を受けるかについて評して，想像できなかった洞察を得たのを感じたことを挙げた．

「安心からの脱出ゲーム」，そして本稿が「垣間見せること」に焦点を絞った．ラープの様々な実行の参加者反応の全体的な分析をまだ終えていない．その上，2017 年夏にこのラープをもう 2 回実行する予定であり，その結果を考慮してラープそのもと PAC 評価手順をさらに修正する．他のラープ主催者と研究者がこの方法を実施してもらい，別世界の「垣間見せること」を提供する経験を報告してほしい．

6 謝辞

本研究を助成した FOST 財団，ラープに協力して頂いた参加者の方々，また論文で手伝って頂いた東京学芸大学の加藤浩平さんに深謝いたします．

7 参考文献

Apter, M. J. (1991) A Structural-Phenomenology of Play. In Apter, M. J. & Kerr, J. H. (Eds.) Adult Play: A Reversal

Theory Approach. Swets & Zeitlinger, 13–29.

Bowman, S. L. (2015.3.2) Bleed: The Spillover Between Player and Character. *Nordiclarp.org*: nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character.

Bowman, S. L. (2017) Immersion into Larp: Theories of Embodied Narrative Experience. *First Person Scholar*. http://www.firstpersonscholar.com/immersion-into-larp.

CLOSS (2017) 「体験型 LARP 普及団体 CLOSS とは」『体験型 LARP 普及団体 CLOSS』, https://closs.larp.jp/aboutus/.

Csikszentmihalyi, M. (2009) Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row.

Denzin, N. K. (2003) Performance Ethnography: Critical Pedagogy and the Politics of Culture. Sage.

Harding, T. (2007) Immersion Revisited: Role-Playing as Interpretation and Narrative. In Donnis, J., Thorup, L. & Gade, M. (Eds.) Lifelike. BookPartner, 25–34.

Hattori, Y. (2006) Social Withdrawal in Japanese Youth: A Case Study of Thirty-Five Hikikomori Clients. *Journal of Trauma Practice*, 4 (3–4), , 181–201.

雛咲 悠 (2015) 『LARP ゲームサークル運営ガイドブック』, ポプルス出版.

Holter, M. (2007) Stop Saying Immersion. In Donnis, J., Thorup, L. & Gade, M. (Eds.) Lifelike. BookPartner, 18–22.

星屑・レイムーン LARP (2015) 『簡易汎用ホラーLARP ゲーム メメント・モリ』, ポプルス出版.

石川良子 (2007) ひきこもりの〈ゴール〉—「就労」でもなく「対人関係」でもなく. 青弓社.

Kamm, B.-O. (2015) Die Kraft von nur 100 Yen – Larp in Japan. In Bienia, R. & Schlickmann, G. (Eds.) LARP: Zeug. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2015. Zauberfeder Verlag, 17–36.

Kamm, B.-O. & Becker, J. (2016) Live-Action Role-Play or the Performance of Realities. In Kaneda, T., Kanegae, H., Toyoda, Y. & Rizzi, P. (Eds.) Simulation and Gaming in the Network. Springer, 35–51.

Kato, T. A., Tateno, M., Shinfuku, N., Fujisawa, D., Teo, A. R., et al. (2011) Does the 'hikikomori' syndrome of social withdrawal exist outside Japan? A preliminary international investigation. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 47 (7), 1061–1075.

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 (3), 147–154.

Kriz, W. C. (2010) A Systemic-Constructivist Approach to the Facilitation and Debriefing of Simulations and Games. *Simulation & Gaming*, 41 (5), , 663–680.

Lukka, L. (2014) The Psychology of Immersion. In Back, J. (Ed.) The Cutting Edge of Nordic Larp. Knutpunkt, 81–92.

Lukka, L. (2016) *You Do Not Learn by Larping*. Solmukohta Larp Conference.

Müller, M. G. (2017) *Larp as Part of a Learning Process*. Knutepunkt Larp Conference.

内藤哲雄 (2003) 『PAC 分析実施法入門: 「個」を科学する新技法への招待』, ナカニシヤ出版.

Stenros, J. (2014) What Does 'Nordic Larp' Mean? In Back, J. (Ed.) The Cutting Edge of Nordic Larp. Knutpunkt, 147–156.

Tajan, N. (2015) Social withdrawal and psychiatry: A comprehensive review of Hikikomori. *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, 63 (5), , 324–331.

Wittgenstein, L. (1953) *Philosophical investigations*. Blackwell Publishing.

8 ゲームやソフトフェアの情報

安心から脱出ゲーム・VILLAGE, SHELTER, COMFORT. Kamm, B-O, Katō, K., CLOSS (2017) Kyoto University, Japan.
デザイン・ドキュメント： www.b-ok.de/research/larp/

COLLEGE OF WIZARDRY. Swistak, A., Hawryluk-Boruta, A. L., Ososinska, A. H., Nielsen, C. B., Raasted, C. et al. (2014-17). Zamek Czocha, Poland.

CONQUEST OF MYTHODEA. Heidtkamp, P., Live Adventure (2003-2016). Brokeloh, Germany.

DELIRIUM. Schønemann Andreasen, P., Harder, S., Heebøll-Christensen, J., et al. (2010). Tinghallen, Denmark.

DRACHENFEST. Wolter, S., & Schlump, F. (2002-2016) Wyvern, Germany.

EPIC EMPIRES. Trennheuser, M., Epic Empires e.V. (2009-2016).Bexbach, Germany.

HALAT HISAR. AbdulKarim, F., Kangas, K., Mustafa, R., Pettersson, J., Pettersson, M. & Rabah, M., Parkano (2013) Finland: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura.

KAPO. Berner, A., Holm, K., Mikkelsen, J., et al. (2011). Copenhagen, Denmark.

MONITOR CELESTRA. Summanen, H. Walch, T., Alternaliv AB (2013). Gothenburg, Sweden.

M/S KRISTINA. Wei, E., Göthberg, R. (2016). Oslo, Norway.

PAC-ASSIST2+. Tsuchida, Y. (2016) Kanazawa Institute for Technology, Japan.
wwwr.kanazawa-it.ac.jp/~tsuchida/lecture/pac-assist.htm

クトゥルフの呼び声. Yamamoto, H., Hobby Japan (1988). Tokyo, Kadokawa.

ソードワールド RPG. Mizuno Ryō, GroupSNE (1989). Tokyo, Fushimi Shobo.

9 著者紹介

カム ビョーン＝オーレ kamm.bjornole.7e@kyoto-u.ac.jp
https://www.b-ok.de/