

教育研究・発達支援研究・メディア研究から見た TRPG・LARPの可能性 Educational Potentials of LARP & TRPG



Moderator: 石田喜美 Kimi Ishida (Yokohama National University)

Panelist: 加藤浩平 Kohei Kato (Tokyo Gakugei University)

ビョーン＝オーレ・カム Björn-Ole Kamm (Kyoto University)

デニーズ・パシェン (Denise Paschen) (Münster University)

Game and Communication

ゲームは、音楽や映画、演劇と同様に、我々にとって共有可能な経験である。

このような共有…は社会において重要なものだ。

(キング, L. 2002, p17)

Games, like music, cinema and the theatre, are **experiences we can share**. This sharing—the handing back and forth of ideas, some of which come from the energy of youth and some experiences—is important to society. (King, L., 2002, p17)

“GAME ON” exhibition in UK, 2002

<https://www.barbican.org.uk/artgallery/event-detail.asp?ID=3725>

Game and Communication

近年で言うなら、人と人がコミュニケーションを取るためにゲームってあるんじゃないかとすら思えてくるんです。

…ゲームとユーザーの関係をひも解くと、コミュニケーションツールとしての役割は脈々と続いていて、コミュニケーションの取り方やコミュニティの作り方が技術の進歩と共に変化していきっているのだと思います。

(江口聡インタビュー, p124)

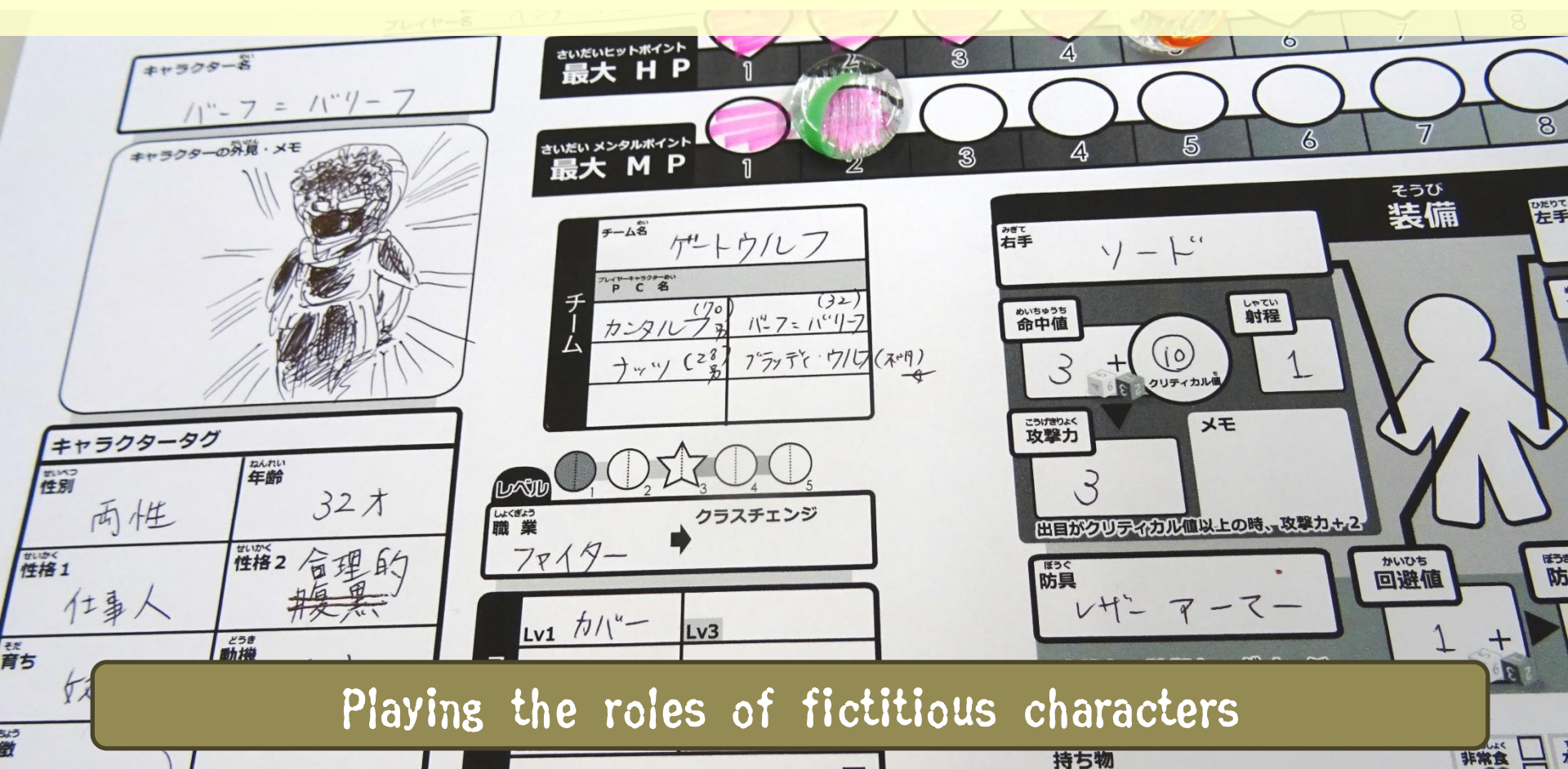
“Recently, it seems that games exist for human communications. Online games are a good example. Considering the relationships between games and the users, we can find both continuities and changes: games has been functioning as our communication tools, but the way we communicate and build communities has been changing, along with advances in technologies ”.

(comment by Satoshi Eguchi, chief editor of a game magazine, in KADOKAWA-ASCII, 2016)

“GAME ON” exhibition in Japan, 2016

<http://www.miraikan.jst.go.jp/spexhibition/gameon/>

RPG(role playing game)

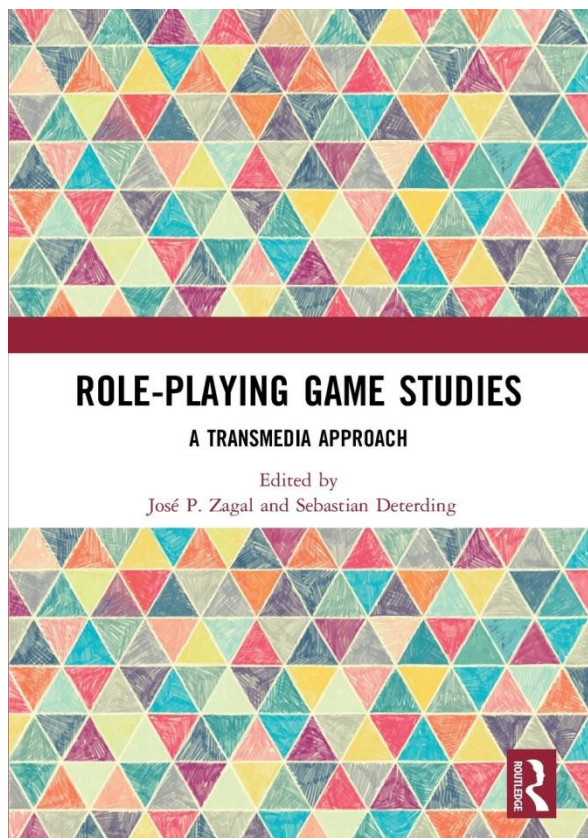


Playing the roles of fictitious characters

「複数のプレイヤーが、架空のキャラクターの役割を演じる(ロール・プレイング)ことによって進行する新しいタイプのゲーム」(『日本大百科全書』)

A new type of games in which multiple players play the roles of fictitious characters (ENCYCLOPEDIA NIPPONICA)

RPG(role playing game) Studies



PART III Disciplinary Perspectives

- 10 RPG Theorizing by Designers and Players
- 11 Performance Studies and Role-Playing Games
- 12 Sociology and Role-Playing Games
- 13 Psychology and Role-Playing Games
- 14 Literary Studies and Role-Playing Games
- 15 Learning and Role-Playing Games
- 16 Economics and Role-Playing Games
- 17 Science and Technology Studies and Role-Playing Games
- 18 Game Design and Role-Playing Games
- 19 Communication Research and Role-Playing Games

『RPG研究：メディアを超えたアプローチ』(Apr, 2018) (Routledge)
(Role Playing Game Studies: A Transmedia approach)

RPG研究の成果を集めた、世界初のハンドブック

This handbook collects, for the first time, the state of research on role-playing games (RPGs) across disciplines, cultures, and media in a single, accessible volume.

教育研究・発達支援研究・メディア研究から見た TRPG・LARPの可能性

Educational potentials of LARP & TRPG



TRPGを通じた自閉スペクトラムのある子どもたちの
コミュニケーション支援

Communication Support for Children with ASD through TRPGs
Kohei Kato (Tokyo Gakugei University)

「ノルディックLARP」入門

Introduction to “Nordic Larp”

Björn-Ole Kamm (Kyoto University)



LARPを通じた子ども・若者の放課後支援活動

Community Youth Work employing LARP

Denise Paschen (Münster University)

Time Schedule

9:00-9:05 企画趣旨・自己紹介Introduction

9:05-9:25 加藤浩平 Kohei Kato (東京学芸大学)
TRPGを通じた自閉スペクトラムのある子どもたちのコミュニケーション支援
Communication Support for Children with ASD through TRPGs

9:25-9:45 ビョーン=オーレ・カムBjörn-Ole Kamm (京都大学)
「ノルディックLARP」入門 Introduction to “Nordic Larp”

9:45-10:05 デニーズ・パシェンDenise Paschen (ミュンスター大学)
LARPを通じた子ども・若者の放課後支援活動
Community Youth Work employing LARP
(10 min. break)

10:15-10:25 指定討論 Comment by moderator

10:25-11:00 フロアとの議論 Discussion