

COMMUNITY  
YOUTH WORK  
EMPLOYING  
LARP

WITH  
EXAMPLES  
FROM  
GERMANY

# LARPを通じた 子ども・若者の 放課後支援活動

ドイツの事例から

# 概要 | Outline

---

1. 地域における  
子ども・若者の放課後支援活動の原則  
Principles of Community Youth Work
2. メディア文化教育  
Media-Cultural Education
3. ドイツにおける事例  
Examples from Germany



# 地域における 子ども・若者の放課後支援活動の原則

Principles of Community Youth Work

# 地域活動

## Community Work

---

- 地域活動(CW)とは、近隣の地域・区域で行われる社会文化的な活動である  
Community Work (CW) is socio-cultural work within a local community, such as a neighborhood or town district
- その地域の人々や社会全体が恩恵を得られるように、地域コミュニティのリソース(地域資源)を活用する  
CW uses the resources of the local community to the benefit of its people and larger society

# 地域活動

## Community Work

---

- 地域の人々は自分の世界のエキスパート  
The local people are experts of their own world
- このような考え方の元は社会福祉の原則である  
This concept is rooted in the principles of Social Work
- 社会福祉活動は自己自身を「3つの機能」と理解している  
The self-understanding of Social Work is the "triple mandate"

# 3つの機能

## Triple Mandate

---

**支援 HELP**

関与・参与を通じた、  
ニーズに基づくサポート

Supporting the  
client based on  
needs and  
through participation

**管理 CONTROL**

公務を通じた社会の安全と安定

Safety and  
stabilization of  
society through an  
official mission

**社会福祉活動**  
**Social Work**

**自律性**

**AUTONOMY**

科学的専門職としての社会福祉(実践の規準)  
人権に基づく倫理規定

Social Work as a scientific profession (action theory)  
Ethical codex based on human rights

ジレンマ!  
Dilemma!

# Lebensweltorientierung

---

- 非常に長い専門的なドイツ語：生活世界指向性  
A very long German word: life-world-oriented
- 人々の「生活世界」に根づいたアプローチ  
An approach that is rooted in the “life-world” of the people
- 人々は自分の人生・生活と環境のエキスパートである  
The people are the experts of their own life and environment

# Lebensweltorientierung

---

- 地元地域の社会福祉活動は生活世界を重視する：地域の人々のリソースと能力に基づいて  
Community work is life-world-oriented: it happens locally and with the resources and expertise of the local people
- 皆の帰属感：コミュニティ内の関与、融合、正常化はキーファクター  
Everyone belongs: participation, integration and normalization within the community are key factors
- 平衡：交渉とネットワーキングが絶えず続ける  
Balance: community work is constant negotiating and networking



# 子ども・若者とのCW

## Community Work with Youth

---

- 1. アクセスしやすい:** 地域プロジェクト、親しみやすい、子ども・若者や家族に開かれている。  
Accessible: Local projects, friendliness, open doors for children, youth and their families.
- 2. 総体的-全体論的:** 全ての個人がネットワークの中で動く。困難な子ども・若者は兆候を運びこむ者であり、社会システムに問題があることを示す。  
Systemic-holistic: Every individual person is acting within a network. Difficult children and youth are carriers of symptoms, suggesting problems within the system.

# 子供・若者とのCW

## Community Work with Youth

---

3. 能力：社会福祉士はパートナーであり、子供・若者はエキスパートである。  
Competencies: The community worker is a partner, not a superior. The children and youth are the experts.
4. 実利的：日常生活は主に機能的なので、ルーティンが大切である。  
Pragmatically: Routines and the little things count. Every day life is foremost functional.
5. 重要：生活は混乱しているが、尊敬しないといけない。エンパワメントは大切だが、限界もある。  
Critical: Life is messy but it has to be respected.  
Empowerment & participation are important, but have limits.

# コミュニティスペースでの遊び 都市型ゲーミング | Urban Gaming

---

- 遊びの活動のためのキャンバスとしての町または地域  
The town or district as a canvas for playful activity
- デジタル時代に「実体性」の再発見  
Re-discovering the “physical” in digital times
- 日常ルーティンの中断  
Breaking of daily routines
- 独立した思考の発達  
Developing independent thinking
- コミュニティとしての体験  
Community experience
- 自尊心の経験  
Experience of self-esteem



# メディア文化教育

Media-Cultural Education

# メディア、文化と教育

## Media, Culture and Education

---

- メディアは現代の生活において不可欠である  
Media are integral parts of the modern life.
- メディアというのは幅広い概念である: 新聞、テレビ、インターネット、ゲームなど  
Media is a broad term: newspapers, TV, radio, internet, games,...
- メディアに刻印された文化: クラシック音楽、コスプレ、国境を超えたオンライン・フォーラム、難民のスマホ使用  
Culture imprints media: classical music, cosplay, international online forums, smartphone usage of refugees,...

# メディア、文化と教育

## Media, Culture and Education

---

- このように、メディアと文化は結びついている  
As such, media and culture are linked
- メディア文化教育とは、メディア利用者(すべての人々)に、確かな情報に基づきながら、適切に人生・生活の舵取りをしていく力を与えようとする(エンパワーする)アプローチである  
Media-cultural Education is an approach to empower media users (everyone) to navigate life competently and informed

# なぜ重要なのか？

## Why is this so important?

---

いくつかの例：

Just a few examples

- 政治的操作：ヘイトスピーチ(憎悪発言)、フェイクニュース  
Political Manipulation: Hate Speech, Fake News
- 事実の歪曲：リアリティ番組、ホラー映画  
Distortion of Reality: Reality TV Shows, Scary Movies
- 倫理的意見：日本におけるポール・ローガン  
Ethical opinions: Paul Logan in Japan
- メディア利用：ナビゲート、研究・調査、制作  
Usage of Media: Navigating, Researching, Composing

# メディアリテラシー

## Media Literacy

---

教育 Teaching		目的指向性 Goal-Oriented	
メディア 評論	メディア 研究	メディア 利用	メディア デザイン
Media Critic	Media Studies	Media Usage	Media Design

ディーター・バーケより



# メディアとしてのLARP LARP as Media

## LARPにおけるメディア Media in LARP

---

- メディアとしてのLARP LARP as Media
  - ゲームはメディア製品（プロデューサーとユーザー）  
Games are media products, with producers and users
  - 社会の傾向を反映しており、教育のためにも、人心操作のためにも利用可能  
They reflect trends in society, and can be used for education or manipulation
  - LARPは高度に自然発生的な発達を生み出す、双方向的なゲームである  
LARP is a highly interactive game with spontaneous developments

# メディアとしてのLARP LARP as Media

## LARPにおけるメディア Media in LARP

---

- メディアとしてのLARP LARP as Media
  - ゲーム中にLARPユーザーはプロデューサーでもある  
(サンドボックス型LARPでは、特に、そうである)  
LARP-users are also producers while gaming (especially Sandbox-LARPs)
  - LARPの重要な要素は感情的な経験である  
Emotional experience is a major game element in LARP

# メディアとしてのLARP LARP as Media

## LARPにおけるメディア Media in LARP

---

- ゲームにおけるメディア Media in Games
  - ゲームで使用されているメディアは、主にコミュニケーションのための道具、または、発見のための道具である  
Media in games are often tools for communication or discovery
  - メディアの種類は、ゲームの設定によって異なる  
The kind of media used depends on the setting

# メディアとしてのLARP as Media

## LARPにおけるMedia in LARP

---

- ゲームにおけるメディア Media in Games
  - LARPでは没入感が大切ため、メディアはゲーム内の理由がないといけない  
In LARP, immersion is important, so media needs to have a in-game purpose
  - メディア教育の背景のあるLARPはメディアを創造的に組み込まないといけない  
LARP with media education background need to creatively incooperate the media



# 都市型ゲーム

## Urban Gaming

# かくれて、撃て！ Hide, Seek & Shoot

---

- 場所(ロケーション)に基づいたモバイル・ゲーム  
Location-based mobile Game (Urban Smartphone Game)
- デザイン: ジーゲン大学のレイラ・アンマとカイ・ヘアマン  
Designed by Leila Ammar & Kai Herman (University of Siegen)
- 大グループ向けゲーム(20名以上、例えば、学生クラス)  
Big Group Game (20 or more, e.g. school classes)
- 町内または地域の一部で  
Played over a part of town or a district
- RPGに必須の構成要素 | Obligatory RPG-Elements
- プライバシーに関するメディア・リテラシーとして必須の内容  
Obligatory Media literacy component on privacy

みてみましょう！  
Let's have a look!

---

<https://youtu.be/jx1Y5u-uMrU>

# どのようにプレイされているか。

## How is it played?

---

- 色分けされたチーム (例えば、青と赤の腕章)  
2 color-coded Teams (e.g. green and red armbands)
- 各チームに2つの役割がある: シューターとシーカー  
Each Team split in two: Shooters and Seekers
- 1ユニットは2～3名  
2-3 People forming a unit

例えば | For example:

- プレイヤーは40名 40 Players
- Team Red & Team Green = 各20名 20 players each
- 各チームはシューター5組とシーカー5組 (1組=2名)  
Each Team has 5 shooter units & 5 seeker units (2 player/unit)





# どのようにプレイされているか。

## How is it played?

---

- 目的: タイムリミット内に集合場所に到着  
The goal is to get to the Meeting Point within a time limit
- シーカー: 集合場所に到着するまでにミッションを果たす  
Seekers: Fulfilling missions on the way
- シューター: 敵グループをスマホで撮影する  
Shooters: Capturing enemy groups with the smartphone

# どのようにプレイされているか。

## How is it played?

---

- 果たしたミッションまたは撮った写真ごとにポイントを得る  
Points for every successful Mission/Photo
- RPGキャラクターを追加するか「楽しみのみ」のプレイか  
RPG-Characters can be added, or just 'for fun play'
- 進化したゲームプレイのためNPCを追加  
NPCs may be added for enhanced game play
- 写真撮影のための追加ルールにおけるメディア・リテラシー的側面  
Media literacy aspect on additional rules for photo shooting
- 楽しみのみを目的としたミッションか、教育に関連したミッションか  
Missions can be banal or relevant to an educational topic



代替現実ゲーム(ARG)

Alternate Reality Gaming

# プロジェクト・プロメーテウス

## Project Prometheus

---

- メディアを超えた、都市型アドベンチャー・ゲーム  
Transmedial, urban adventure game
- 現実の融合：これはゲームではない！  
Blending of Reality: This is not a game!
- 謎を解く手がかりー オンラインとオフライン  
Puzzle trail – online and offline

# プロジェクト・プロメテウス Project Prometheus

---

- 現実の場所とNPCとの相互作用  
Interaction with NPCs on real locations
- 陰謀説シナリオ：嘘と事実のゲーム  
Conspiracy theory scenario: Game of lies and truth
- 文化的市民教育：ステレオタイプを打破する  
Cultural and civic education: breaking of stereotypes



みてみましょう！  
Let's have a look!

---

<https://youtu.be/wGetMjklNTQ>

# メディアの要素

## Media Aspect

---

- ウェブサイト、チャット、SNS、GPS、ビデオ、QRコード、SDカードなど  
Websites, Chats, Social Media, GPS, Video, QR-Codes, SD-Cards, etc.
- 重要な側面：メディアによる操作  
Major aspect: manipulation of media
- ソーシャル・メディア上におけるプレイヤーの検索  
Pre-Research of players in social media
- ゲームにおける操作と、現実における操作の融合  
Blending of manipulation in game and IRL



# どのようにプレイされているか。

## How is it played?

---

- 街全体でのゲーム(2018年度:ベルリン)  
Game over an entire town (in 2018: Berlin)
- シナリオの中核にあるのはテロの陰謀  
A terrorist plot at the center
- ステレオタイプどおりのテロリスト(申立)  
A stereotypical terrorist (alleged)
- プレイヤーは陰謀を暴露し、時間内に爆弾を解体する  
Players uncover the plot and dismantle the bomb in time
- プレイヤーによる探索は絶えず操作されている: 事実は何?  
The player research is constantly manipulated: what is truth?



ご静聴ありがとうございました！  
Thank you very much for your time!