

令和 6 年 6 月 20 日現在

機関番号：14301

研究種目：基盤研究(C)（特設分野研究）

研究期間：2019～2023

課題番号：19KT0028

研究課題名（和文）疑似共存性を用いての文化越境的学習：自分と違う文化と生活世界の実験方法

研究課題名（英文）Transcultural Learning through Simulated Co-Presence: How to Realize Other Cultures and Life-Worlds

研究代表者

KAMM Bjorn・Ole (KAMM, Bjorn-Ole)

京都大学・文学研究科・講師

研究者番号：50758828

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,300,000円

研究成果の概要（和文）：本研究は、不在の“他者”との疑似共存性を体験する手法としてのLARP（ライブ・アクション・ロールプレイ）を考察し、共同制作やゲーム後の学習評価のためのツールの開発を目指していた。研究のねらいは、神経学的少数派が主流社会で直面するチャレンジを例にした意識向上にあった。インタビュー調査に基づき、そして当事者とともに、「シリウス-11F84-光の色」というLARPをデザインし、2回の実践を成功させた。活動後の振り返りでは、私達が開発したツールreLarpを使用し、参加者が社会における神経学的少数派に対する認識と理解を得たのを示した。LARPの SCRIPT とこのツールは、Web上で無料提供している。

研究成果の学術的意義や社会的意義

制御された科学的な方法でLARPを実現し、テストした最初のプロジェクトである。日本以外の同様のプロジェクトでは、学習効果を論じるのに事例証拠に頼っていた。「reLarp」によって、このような学習と意識向上を明確なデータで実証することが可能になる。私たちがデザインしたLARPは誰でも自由に利用できるため、関心のある人たちが自身で実行し、神経学的な多様性についての意識を高めたり、自分たちのLARP開発のガイドラインとして利用したりすることができる。これは、より持続可能な社会の実現にも役立つだろう。

研究成果の概要（英文）：The project aimed at evaluating larp (live-action role-play) as a method to create simulated co-presence with absent others and develop tools for collaborative production and post-game learning evaluation. The focus of the project was on awareness-raising with the example of the challenges neuro-minorities face in mainstream society. Based on interviews and together with members of neurodivergent groups, we designed the larp “Sirius - 11F84 - Colors of Light” and conducted two successful runs in Germany and Japan. In the debriefings, we used the tool “reLarp,” which we had developed, and showed that participants gained awareness and an understanding of the challenges of neuro-minorities in our society. The larp script and the debriefing tool are available for free via the project website.

研究分野：Transcultural Studies（文化越境研究）

キーワード：Larp Simulated Co-Presence 疑似共存性 Transcultural Learning 文化越境的学習 Immersion（没入感） "Other"（"他者"） Autism (ASD)

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

本研究の目的は、日本の教育現場における**文化越境的学習**を目的とした**疑似共在性**の概念を探求し、実証することである。人々との感情的な関係につながる、対面、体と体の相互作用としての「共存性」の理解に基づいて、私たちは、不在の“他者”への理解と共感呼び起こす、デザインされた現実世界の状況として「疑似共在性」を定義する。この“他者”が存在しないというのは、それぞれの人物が過去の時代に生きていたか、あまりにも遠く離れた場所にいるか、または動物園の展示に似た方法で提示することが倫理上問題である可能性があるか、という理由からである。代わりに、架空の存在と対話したり、彼らの視点を取り入れてデザインされた状況で実際に他人になることによって、参加者はこれらの人物について学ぶのである。

人がどのようにして「我々」とは異なる「他者」になるのか、という分化の文化的プロセスを理解することを「文化越境的学習」と定義する。これらのプロセスの代表的な例はステレオタイプであり、これはインターネット上で次第にヘイトスピーチに変わり、移民、性的マイノリティ、障害者などの疎外されたグループに対する実際の暴力を促進する。直接出会うことがステレオタイプに対する保護手段として機能する可能性がある。ただし、前述したように、そのような出合いを促進するのは難しいことが多い。むしろ、媒介された出合い、つまり擬似的な共存性は、(越境する)文化のおよびメディアのリテラシーを育み、人々が直接的で経験的な知識を通じて、違いを脅威ではないものとして理解するのに役立つ方法である可能性があるということが本研究の背景にある。

2. 研究の目的

「不在である疎外された人々との感情的な親密さやつながりをどのように達成できるだろうか？」という、重要な科学的問いに続いて、本研究の主な目標は、**LARP** というツールが疑似共在性を作成し、持続可能な学習効果を確保するために使用できるかどうかを判断することである。「LARP」はライブ・アクション・ロールプレイの略で、世界中のさまざまな教育現場で探求されている、キャラクターによる演劇で、ゲームのルールに従い共有ストーリーテリングを組み合わせたものである。

本プロジェクトは、インタビューと各関係者との協力に基づいて、日本社会だけでなく他の地域でも固定観念的および社会的に排除されているグループの例として、**ニューロマイノリティの認識と生活世界についての LARP** をデザインし、テストすることを目指す。この研究は、他の教育者が LARP を使用して、日本における文化越境的学習を強化できるようにするためのガイドブックを開発することも目的とする。

3. 研究の方法

プロジェクトの最初の段階では、文献調査とインタビューを行い、日本およびその他の国で「ニューロマイノリティ」(神経学的少数派、例えば自閉スペクトラム症 (ASD) の人や ADHD の人など)が直面する課題に関する定性的データの収集に焦点を当てた。収集データの共通点には、感覚過敏、不明確な社会規範、大多数の期待に同調する圧力などが含まれていた。共通のテーマの一つは、ニューロマイノリティのメンバーが、セラピストや親などが彼らを助けようとしているが、その助けがしばしば逆効果であることを理解している、というジレンマに関係していた。

情報提供者や神経多様性活動家を含めて、いくつかのデザイン・スプリントを実施し、人類が理想郷のだが謎に満ちた外来種と遭遇するという SF LARP を開発した。再びステレオタイプ化することを防ぐため、これら二つのグループのどちらも「自閉者」としてデザインされたわけではないが、どちらのグループも情報提供者から学んだ特定のチャレンジを経験することにした。

新型コロナウイルス感染症のパンデミックのため、デザイン・スプリントはオンラインで実施した。往来が可能となってから、日本とドイツでいくつかのテストプレイを実施した。

本プロジェクトの重要な点は、学習成果を評価する方法を開発することであり、そのためにミックスド・メソッド戦略 PAC 分析 (個人別態度構造分析) を探索し、拡張した。

4. 研究成果

デザインした LARP は「**シリウス - 11F84 - 光の色**」と名付け、そのスクリプトは <https://11f84.larpwright.online/ja> 経由でクリエイティブ・コモンズ・ライセンスに基づいて無料で提供している (言語: 和英独)。

この LARP の主な目的は神経多様性の考察と理解を促進することだが、LARP が魅力的であることを保証する。デザイン・ワークショップにはさまざまなシナリオが含まれていたが、その中で SF 設定がさらに発展することに最も関心を集めた。「シリウス - 11F84 - 光の色」の LARP は、地球または「テラ」が破壊的な石油資源を巡る戦争の後、世界平和に似た安定期を享受している想像上の未来で起こる。成長の概念は持続可能性と地域化のためにほとんど放棄され、国連が世界的な執行権力となった。小さな地域が大きな国民国家に取って代わり、いくつかの成長志向の企業所有国家による大陸同盟とダイナミックな政治的景観を形成した。火星探査と入植地の設

立は、「国際連合 (UN) と火星連合 (M)」の共同体の下で、改革された政府につながった。しかし、地球の進歩は星間評議会とのファーストコンタクトを引き起こし、隠れていたエイリアンを明らかにし、宇宙共同体における人類のメンバー資格を決定するため謎めいたオレア星人によって実施されるニューオレアでの極めて重要なテストの舞台を整えた。

「シリウス」という LARP は三日間に及び、最大 6 人の地球人と 24 人のオレア星人のキャラクターが参加できる。オレア星人は地球外生命体かもしれないが、私たちの社会における自閉者の代役を務めるわけではない。たとえオレア星人が多数派であるとしても、地球人は単に神経学的少数派の代表というわけではない。イベントは初日午後の準備ワークショップから始まり、1 日かけて実際にプレイし、最終日には数時間のディブリーフィング（振り返り）が行われる。準備ワークショップでは、詳細な自己紹介、基本的な性格とロールプレイの練習、共通の文化理解を共同で作るための集中的な性格と人間関係の準備（オレア星人向け）、参加者全員の間で信頼を築くための練習が含まれる。LARP は、プレイを調整するために、さまざまな確立された安全用語や特定のフレーズを使用する。ゲームプレイはエピソード形式で、騒音の強さなどの側面を調整したり、グループの儀式を開発したりするためのワークショップが散在している。エピソード劇は、個室 LARP の同様の構造化テクニックや、日本のエンターテイメント LARP で一般的なシーンと一致する。

本 LARP はプレイヤーの意識向上を目的としているため、構造化されたディブリーフィング（振り返り）は、人々が内省するのを助けるだけでなく、人々が学んだことの証拠を提供するための鍵となる。ASD に関する知識をテストするのではなく、プレイヤーの経験とそれを自分の生活にどのように結びつけるかについての情報を探求する。日本の心理学者が「個人別態度構造分析」（PAC 分析）というミックスド・メソッド評価戦略を紹介してくれ、その後データを収集し内省を支援する方法を研究してきた。

この方法により、参加者は、自分の経験について思いついたことを何でも書き留めるよう求められる。「シリウス」の後には、LARP 中の挫折感と同化の経験に焦点を当ててもらおう。これらの反映は重要性ごとに整理され、意味の類似性または近さに従って順序付けされる。階層クラスタ分析を実行すると、この配置が関連間の関係を示す樹形図に変換される。この図は、関係、つながりの意味、全体的な経験を振り返るための視覚的な基礎を形成する。2023 年の初めに、「ディブリーフィング（振り返り）用のアプリ」を作成した。「reLarp」というこのアプリは、入力から図表までのプロセス全体を自動化し、ファシリテーターが参加者との個別セッションまたはグループディスカッションで結果について議論できるようにする。両方の実行後におけるグループ振り返りでの参加者の感想に共通する傾向の一つは、コミュニケーション、つまりコミュニケーションのチャレンジとゲームプレイの中心性の両方を重視するということである。プレイヤーたちは、言語の壁、なじみのない社会的合図、そして行動を解釈する必要性に直面した。もう一つの重要な傾向は、自由と制限に関する経験の二重性である。プレイヤーはランタイムの迅速な調整を高く評価する一方で、衣装、接近戦、LARP の物語や仕組みのその他の側面によって課せられる制約に苦労した。この二重性は感情の領域にも広がり、参加者は不満と喜びの感情を報告した。

LARP 体験の個人的な解釈は大きく異なり、これはゲームプレイの主観的な性質を反映している。図 1 および図 2 は、これらの解釈の例を表す図である。A さんのような参加者は、人物関係やグループの力学などの社会的側面に焦点を当て、主催者との関係（「絶え間ない配慮」）にも焦点を当てた。他のグループは、B さんが肯定的に評価した個人的なフラストレーションや、異なる規範や二つのグループが当然のこととみなしていることから生じる対立に対処する、内な

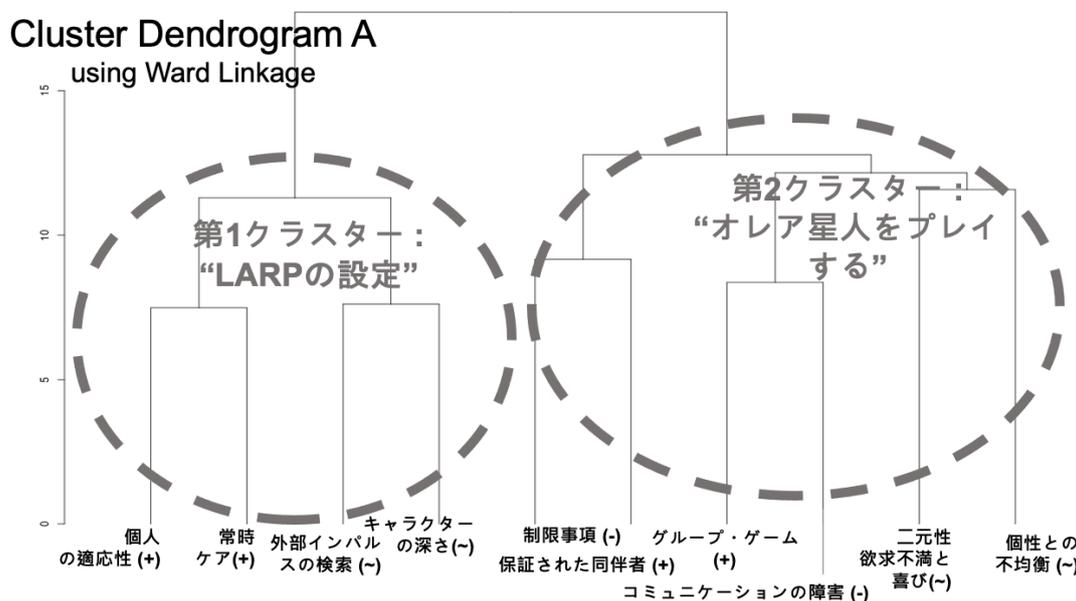


図 1 : クラスタードエンドログラム

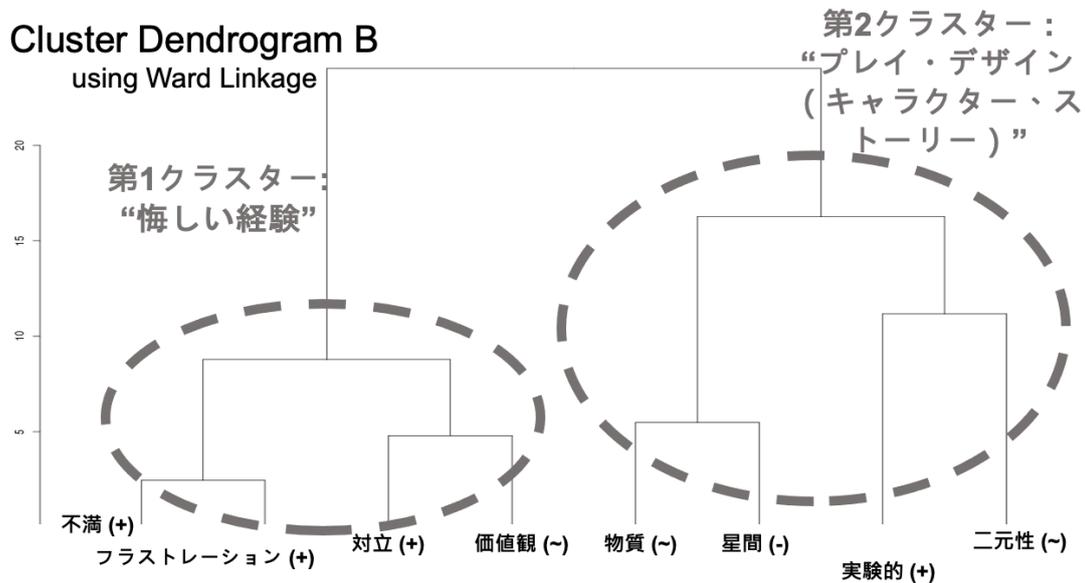


図2：クラスターデンドログラム

る感情の旅にもっと同調していた。LARP の特定の側面は、特に影響力があると常に認識されている。プレイヤーとキャラクターの間の境界を混同させる対立と誤解のための制約と設定は、フラストレーションを深く探求することを可能にした。Bさんは、それをグループディスカッションにおける神経発散としての自分の経験と結びつけた。

「シリウス」の SCRIPT はリクエストに応じて他のオーガナイザーもアクセスが可能であり、「reLarp」アプリは GNU ライセンスの下 3 か国語で公開されている (<https://github.com/larpGit/reLarp>)。このディブリーフィング方法は、参加者が自分の経験を視覚化し、それについて考え、話すのに役立つ。しかし、このような LARP の永続的な影響はまだわからない。将来、参加者がニューロマイノリティの人々と異なる形で交流するかどうかは不明である。LARP だけでは社会を変えることはできないが、LARP に関わる個人に大きな影響を与える可能性があるのが本研究の結果だと言える。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計11件（うち査読付論文 7件 / うち国際共著 3件 / うちオープンアクセス 6件）

1. 著者名 カム ビョーン=オーレ	4. 巻 42
2. 論文標題 生成AIとのアプリ開発について：文化越境的学習用のためのreLarp	5. 発行年 2024年
3. 雑誌名 MEDICAL IMAGING TECHNOLOGY(MIT 誌)	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 ビョーン=オーレ・カム	4. 巻 -
2. 論文標題 日本におけるライブ・アクション・ロールプレイ(LARP)および教育ロールプレイングの研究手法論における問題点：リモートフィールドワークの(不)可能性について	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 After/Withコロナの「国際日本研究」：ヨーロッパからの報告	6. 最初と最後の頁 201-219
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 Bjorn-Ole Kamm	4. 巻 -
2. 論文標題 Reenacting Japan 's Past That Never Was: The Ninja in Tourism and Larp	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 Reenactment Case Studies: Global Perspectives on Experiential History	6. 最初と最後の頁 146-170
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.4324/9780429445668-10	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 原田 裕介・加藤 浩平・藤野 博	4. 巻 -
2. 論文標題 自閉スペクトラム症児のTRPG活動における会話の促進とゲームマスターの役割	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 RPG学研究	6. 最初と最後の頁 14-32
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.14989/jarps_3_14	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 加藤浩平	4. 巻 36
2. 論文標題 集団形式を活用した自閉スペクトラム症の支援 余暇活動の場でのテーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) による実践	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 精神科治療学	6. 最初と最後の頁 1309-1314
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 ビョーン=オーレ カム	4. 巻 -
2. 論文標題 日本で広がる体験型ゲームLARP	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 ゆるレポ (岡本・松井・松本編)	6. 最初と最後の頁 108-111
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 ビョーン=オーレ カム	4. 巻 -
2. 論文標題 負けるためのプレイ・盛り立てるプレイ LARPでの共同創造的なストーリーテリング	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 運動としての大衆文化 (大塚編)	6. 最初と最後の頁 313-332
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Bjorn-Ole Kamm	4. 巻 -
2. 論文標題 Methodological Concerns of Researching Larp and Educational Roleplay in Japan: The (Im) Possibilities of Remote Fieldwork	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 Global Japanese Studies after/with COVID-19 (Araki eds.)	6. 最初と最後の頁 201-219
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 該当する

1. 著者名 カム ビョーン=オーレ	4. 巻 13
2. 論文標題 ライブ・アクション・ロールプレイ(LARP)という意識向上を目的とした シリアス・ゲーミング方法:「ひきこもり」についての LARP を例に	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 作業科学研究	6. 最初と最後の頁 32~44
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.32191/jjos.13.1_32	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 カム ビョーン=オーレ	4. 巻 創刊号
2. 論文標題 「Nordic Larp」入門: 芸術・政治的な教育LARPの理論と実践	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 RPG学研究	6. 最初と最後の頁 5-14
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14989/jarps_0_05	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 加藤浩平	4. 巻 創刊号
2. 論文標題 テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) を用いた自閉スペクトラム症 (ASD) のある児童青年の社会的コミュニケーションの支援 余暇活動の実践から	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 RPG学研究	6. 最初と最後の頁 23-28
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14989/jarps_0_23	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計18件(うち招待講演 8件/うち国際学会 11件)

1. 発表者名 加藤浩平・藤野博
2. 発表標題 TRPGのゲームマスター経験はASD 者のコミュニケーションにどんな影響を与えたか? - インタビューの質的分析
3. 学会等名 第48回日本コミュニケーション障害学会学術講演会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm, Kohei KATO
2. 発表標題 FROM COMMUNICATION SUPPORT TO TAKING THE RAILS
3. 学会等名 Knutpunkt 2022, Linkoping, Sweden (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm, Keiko KATO, Kohei KATO, Sabine Schenk
2. 発表標題 ROLE-PLAYING FROM JAPAN: HANDS-ON PLAY SESSION (Workshop)
3. 学会等名 Knutpunkt 2022, Linkoping, Sweden (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 加藤浩平・ビヨーン=オーレ・カム・藤野博
2. 発表標題 発達支援におけるロールプレイングゲーム (RPG) の可能性 - テーブルトークRPG (TRPG) とライブアクション・ロールプレイ (LARP) に焦点をあてて
3. 学会等名 日本発達心理学会第34回大会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 Play at a Distance; or, when Screens make Intimacy: Live-Action Role-Plays and Escape Games during the Pandemic
3. 学会等名 18th German-language Japanese Studies Conference (Japanologentag), Duesseldorf (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 Academic Keynote: Non-Digital Role-Playing of Japan - Approaching RPGs as a Practice
3. 学会等名 Ropecon 2021, Helsinki (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 Educational Ninja Larp in Japan: Elemental Powers between History and Fiction
3. 学会等名 Ropecon 2021, Helsinki (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 Of Castles and Ninjas: Snapshots of a History of Analog Role-Playing in Japan
3. 学会等名 9th Mutual Images Workshop, Manchester (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 加藤浩平
2. 発表標題 学校教育現場におけるTRPGを通じたASD児の支援
3. 学会等名 日本発達心理学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 カム ビョーン・オーレ
2. 発表標題 日本教育におけるロールプレイ訓練
3. 学会等名 EDU RPG Barcamp (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 カム ビョーン・オーレ
2. 発表標題 感情的・心理的安全性
3. 学会等名 MittelPunkt 2020 (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 カム ビョーン・オーレ
2. 発表標題 日本におけるライブ・アクション・ロールプレイ (LARP) や教育ロールプレイングの研究方法论: リモートフィールドワーク・参与観察の(不)可能性について
3. 学会等名 ヨーロッパ日本研究学術交流会議 (国際日本文化研究センター) (招待講演)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 加藤浩平
2. 発表標題 TRPG活動における自閉スペクトラム症児の会話の変容とゲームマスターの発話の関係
3. 学会等名 日本発達心理学会 第32回大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 カム ビョーン=オーレ
2. 発表標題 Transcultural Learning and Live-Action Role-Play in Japan
3. 学会等名 DiGRA2019 (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 Ninja to the Rescue: How Iga in rural Mie seeks Revitalization through Ninja Experiences and Tourism.
3. 学会等名 EAJS 2023 (国際学会)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 Analog Role-Playing Games and Transcultural Learning through First-Person Experiences.
3. 学会等名 Ritsumeikan University, Game Studies Center Symposium
4. 発表年 2024年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 Transcultural Learning and NeuroDiversity: Sustainable Societies and Care
3. 学会等名 The International Conference on Sustainability Culture (ICSC): New Climate Ethics (国際学会)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 Transcultural Learning through Live-Action Role-Play (Larp)
3. 学会等名 TEDx Kyoto University (招待講演)
4. 発表年 2024年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 Kamm, Bjorn-Ole	4. 発行年 2020年
2. 出版社 Palgrave	5. 総ページ数 317
3. 書名 Role-Playing Games of Japan: Transcultural Dynamics and Orderings	

〔産業財産権〕

〔その他〕

Larpwright Design Tools (WordPress Plugin) https://github.com/larpGit/larpwright reLarp (Shiny Application) https://github.com/larpGit/relarp
--

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	加藤 浩平 (Kato Kohei) (20812481)	東京学芸大学・教育学研究科・研究員 (12604)	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 分 担 者	石田 喜美 (Ishida Kimi) (00612996)	横浜国立大学・教育学部・准教授 (12701)	

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 協 力 者	ネベ カローラ (Nebe Carola)	Waldritter Association・市民教 育・研究員	
研究 協 力 者	パシェン デニース (Paschen Denise)	ミュンスター大学・市民教育・研究員	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計2件

国際研究集会 Drama Games in der politischen Bildung: Diversitaet und Autismus	開催年 2023年～2023年
国際研究集会 Mechaniken zur und Grenzen beim Aufloesen von Realitaet	開催年 2020年～2020年

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関