

LARPの「精神の安全性」について

精神の安全性...と書いても、何のことやら??な方も多いかもしいない。私が話す精神の安全性は、もちろん、LARP上でのことだ。

LARPは素晴らしい遊びだと思うし、遊び以上の様々な可能性が秘められている。しかし、7年以上LARPと接する中で、「あれ?」と思う違和感が増えてきた。または、実際に海外で起こっている精神の安全性を脅かす事故が耳に届いてきたのだ。

LARPは、状況やルール、見立ての使用にもよるが、非常に没入感を高く持っていく傾向がある。これは良い反面、後々の生活に響く所もあった。次に、例を示そう。

- キャラクターロールプレイをしているうちに、キャラクターと中の本当のリアルの参加者の見分け(ボーダーライン)が分からなくなっていく
 - これは、感情が伴って発露することが多い症状だ。状況として海外に多いのが、恋愛感情だという。キャラクター同士で近く接するうちに、片方がロールプレイと現実を混ぜて認識してしまい、結果、現実の関係性の距離をいきなり縮めようとしてしまう。本来は現実の関係として関係性を積み重ねていくだろうし、ある程度は楽しい仲間として重ねてはいるのだが、その域を一気に飛び越えてしまうのだ。
 - 恋愛という好意的な感情の他に、ロールプレイに対する嫉妬や嫌悪感情も同じようなことが起こっている。本来は直接関係がないはずのリアル関係に、亀裂を残すのである。
- あまりに素敵な世界に没頭して、そのまま「戻って」来れなくなる。
 - これは海外で本当に発生している、一番重い症状だ。違う世界に没入していたまま、そのキャラクターになり切って、意識がリアル世界に帰って来られなくなり、社会生活に支障をきたしていく。重くなると、仕事のメールや直接関係ない者とのコミュニケーションまで、ロールプレイが侵食していく。(本人がロールプレイと自覚しているなら、まだ良いのだが...自覚していない段階まで来てしまう時もある)
- 悲惨、またはとても高揚する内容に対して、イベント後も心に引きずっていく
 - これは、参加者の心を揺さぶる何らかの事象が発生した時に起こる現象だ。これは、ネガティブな場合はもちろん、ポジティブでも、私は「心にキズが残る」と表現する。ポジティブなものは、ほとんどは問題ないと思うのだが、ごく稀に、そのままずっと依存してしまう人もいる。逆に、悲惨な状況は分かりやすい。トラウマに近い状態になり、同じ状況に正視していられなくなるのだ。

これらは、大袈裟に言っているのではなく、日本でも近いことが起こり、海外ではそのままの事象として実際に起こっている。どうして、こんなことが起こってしまうのだろうか？

LARPは、多くは観劇者がいない...とされている(いる手法も存在するらしい)。私は、演劇では、観劇者が存在することそのものが、一種の参加者(この場合は演者)とキャラクターとのボーダーラインを作り出し、互いを保てているのではないかと考えている。しかし、LARPには(多くに)そう

いったものは存在しない。そのため、没入感が高くなりやすく、ともすると精神の安全性を脅かすこともあるのだろう。

とはいえ、これで怖がってはいは、LARPを始めることすらできない。

だからこそ...特にLARPをする上で、主催に個人的に「お願い」したいことがある。それは、世界に入る時、そして出る時を、何かしらの合図や、ゆっくりとした時間を設けて、きちんと安全に帰って来られるようにして欲しいのだ。楽しかった、をみんなですずっと続けていくための、一つの先人の知恵だと私は思っている。(LARP先進国の皆さんに感謝!!)

今後も、色んなLARPが行われていくだろうし、私はそれを見て楽しんでいきたい。みんなの悲しい顔は、見たくないのが本音だ。だから、個人的な「お願い」を書いてみた。

どうか願わくば...皆さんに、良いLARP体験がありますように!

2019.12.9 体験型LARP普及団体CLOSS 雛咲望月
<https://adventar.org/calendars/3916> LARPアドベントカレンダー

素敵な企画をありがとうございます!^^/