

## 令和 2年度 地域貢献活動支援報告書

地域イノベーション推進機構長 殿

所 属 人文学部  
氏 名 吉丸 雄哉

活動テーマ	忍者活劇体験のプログラム開発による地域振興
実施期間	令和 2年 4月 1日 ~ 令和 3年 3月 31日
活動内容	<p>(1) 具体的な活動実施内容</p> <p>新型コロナウイルス感染症の拡大のため、参加予定であった5月連休の伊賀 NINJA フェスタ、秋の連休の伊賀 NINJA フェスタ、2月下旬の IGA NINJA WEEK で企画が実施できず困難が多い一年であった。2020年10月11日(日)「灯りと忍びの城下町」における伊賀忍者活劇体験(忍者 LARP)の実施が本年唯一の実施となったが、これも10月10日(土)とあわせて、当初二日間の開催予定が台風の接近のため一日のみの開催となった。</p> <p><b>「灯りと忍びの城下町」における伊賀忍者活劇体験(忍者 LARP)の実施</b></p> <p>2020年10月10日(土)11日(日)に予定されていた伊賀忍者活劇体験(忍者 LARP)の実施はまず三重県の指針に沿って新型コロナウイルス感染症への対策を行うことから始まった。主催者であるわれわれが消毒液を用意するほか、参加者やイベントのキャストがマスクを着用するのは必須だったが、忍者 LARP は忍者の格好をしてマスクをつけるので違和感なく、コロナ禍の現況でも忍者 LARP は新型コロナウイルス感染症に強いイベントであることが証明できた。</p> <p>新型コロナウイルス感染症対策のため、野外の白鳳門駐車場が割り当てられたが、春の伊賀上野 NINJA フェスタで使用の予定だった上野公園内のお城会館は、10月の時点では新型コロナウイルス感染症のため使えなかった。伊賀市役所都市計画課に上野公園の野外利用の許可をとったが、雨天時に二箇所の会場を同時に確保することができないことから、晴天時は白鳳門駐車場、雨天時はハイトピア伊賀3階のコミュニティ広場を会場にし、ステージ数も1回9人までで11:00、13:00、15:00の3ステージを行うことにした。台風14号の影響を受け、10日(土)は開催できず、11日(日)も地面が濡れた状態だったため、屋内で開催できるように準備したのは正しい判断だった。</p> <p>伊賀 LARP のシステムとシナリオは、前年度に引き続きゲームクリエイト事業を行う株式会社グループ SNE から友野詳氏とベーテ・有理・黒崎氏に作成していただいた。シナリオの主な構成は2019年度春の「家康救出作戦」をなぞったものだったが、前年度の秋のいがぶらで用いられた3グループによる対抗戦の要素が取り入れられた。また、忍者ダーツでの行動判定や忍術カードを用いる忍法の使用など、昨年度か</p>

ら試行錯誤していたシステムが完成したことも大きい。シナリオとシステムに関しては、小冊子にまとめてイベントのさいに販売できればと思っている。

キャストは忍び衆華武姫から近藤壮士とその協力メンバー宮田大樹と竹内誠人が参加してくれたおかげで、昨年度から質的な向上がめざましかった。

前回の演出部に関する役割を果たしてくれた CLOSS の諸石敏寛と諸石裕紀子が今回は参加できなかったのも、当日の大道具・小道具や役者などの管理する舞台監督の役割は吉丸が担当した。LARP の実施に重要な忍者装束の調達も、前年度と同様に伊賀 N I N J A フェスタなどに忍者装束を提供している伊賀市の伊賀流忍者店から行った。

三重大学国際忍者センターの吉丸雄哉と事務員酒井裕太が制作を担当し、スタッフの確保のほか、会場の管理、広報、予約や当日のチケットの管理を行い、当日はアルバイトスタッフを一人雇用した。

昨年度に設けていた中学生以上という規制を外し、小学生も保護者同伴（保護者は見学可）で参加可能にした。テストプレイでは未就学児が一名参加し、未就学児でも参加可能であることはわかったが、本番では他の参加者のことも考えて未就学児は断り小学生以上とした。

金額設定は大人 2000 円（税込）、中学生以下 1000 円（税込）として、忍者装束は 1000 円（税込）で貸し出した。昨年度の反応から大人 3000 円でも集客可能と見込んでいたが、なるべく参加者を増やしたいという忍び衆華武姫の要望により、昨年度と同じく大人 2000 円で小人はその半額の 1000 円とした。

土曜日の中止決定は木曜日の午後七時頃になされたが、その時点で土曜日の申込者には日曜日に振替をすすめた。振替不可能な人もいたが、振り替えて日曜日に参加して下さった人もいた。3 ステージの参加者はのべ 14 人。男性 6 人、女性 8 人。参加者は 10 歳未満から 50 代まで。小学 3 年生女子と小学 2 年生女子の参加があった。伊賀市のほか、滋賀県、愛知県、大阪府、関東の県などから参加があった。「総合的に体験に満足しましたか？」の回答として全員から「とても満足」の回答を得た。特に小学生がそれぞれ楽しく遊んでくれて満足したのは、今後のイベント開催にとって大きな励みになった。昨年度の課題であったキャストの質の向上は忍び衆華武姫の近藤壮士と協力メンバーの宮田大樹と竹内誠人のおかげで果たされた。昨年度のシナリオとシステムを洗練させた今回の伊賀忍者活劇体験の成功によって、非接触型の LARP が小学生から大人までを対象としたイベントとして成り立つことが確認でき、商業化の目処が立ったことで、今回の実施は大きな意味があった。

## (2) 地域への貢献（地域の発展・活性化への寄与、広がり）

「灯りと忍びの城下町」における開催イベントとして、集客と地域の紹介に貢献した。台風の影響もあって、日中のイベントとして開催できたのは本イベントのみであり、「灯りと忍びの城下町」の開催実績となった点で貢献できたであろう。

また、2019年に伊賀市内で開設された「伊賀で泊まれる忍者屋敷」をコンセプトとする民泊施設 I は、館内イベントとして忍者 LARP を 2021 年 1 月より開始した。本事業とは競合する立場にあるが、伊賀における忍者 LARP の価値を認めて追従するものがあらわれた点では、広がりといえるだろう。

### (3) 共同実施者との連携状況

伊賀市役所には開催できなかった伊賀忍者フェスタや IGA NINJA WEEK も含めて広報および会場の手配の協力を得た。昨年度と本年度の開催実績もあって、2021 年 5 月 3～5 日の伊賀忍者フェスタではハイトピア伊賀 5 階多目的小研修室を、2021 年 2 月 20～23 日の IGA NINJA WEEK では旧藩校の崇広堂を使わせていただけの予定であった。新型コロナウイルス感染症予防のため、参加は 1 回だけだったが非常に友好的な関係が築けている。

### (4) 大学の教育・研究成果のかかわり

神君伊賀越や忍者映画に関する研究を反映することができた。研究成果の一部は、2021 年に刊行予定の『忍者の文学史』（KADOKAWA）で発表の予定である。

### (5) イベント等開催実績（名称、実施場所、参加人数等）

(1) に記入のとおりであるが、

「灯りと忍びの城下町」における伊賀忍者活劇体験（忍者 LARP）の実施、ハイトピア伊賀 3 階コミュニティ広場、実施日時は 2020 年 10 月 11 日（日）、11：00、13：00、15：00 で合計 3 回。毎回 9 人の定員で参加者を集めており、合計 14 人の参加があった。

### (6) これまでの取組みによって得られた具体的な成果について

前年度に引き続き LARP (Live Action Role-Playing) という日本でまだ根付いていないレクリエーションを実施したが、今年度は忍び衆華武姫というプロの忍者パフォーマンス集団と一緒に実施することで、クオリティの高いイベントを提供することができ、アンケート結果から鑑みるに商業化のめどが立ったのは大きい。

シナリオとシステムも前年度からの試行錯誤のうえ、1 時間ほどの時間で参加者に理解させ、楽しんでもらえるものまで熟成できた。

今年度の実施状況はしっかり撮影することができたので、短いものと長いものとプロモーションビデオを作ることができる。参加者の満足度は高いものの、どのようなイベントなのかかわからないのが LARP の弱点であったので補うことができそうである。

伊賀市からは信頼を得られ、実施はできなかったものの、歴史的な建造物である崇広堂を利用して忍者 LARP を行う許可が得られていた。伊賀のロケーションのよさを利用できるところまできた。

新型コロナウイルス感染症予防のため実施はできなかったものの、他県の忍者施設から 2021 年 1 月下旬に「伊賀忍者活劇体験」のグループで忍者 LARP を実施してくれるよう依頼があった。伊賀市内で忍者 LARP を

行う民間施設がでてきたのも、社会的な影響を与えた点で成果といえるだろう。

当初の予定の半分以下しか、計画は実施できなかったものの、大きな成果があり、新型コロナウイルス感染症が終息したのちには、地元の観光の再始動に伊賀忍者活劇体験が役立つといえる段階にまで事業が伸展したといえる。

2020 年度報告資料

人文学部 吉丸雄哉「忍者活劇体験のプログラム開発による地域振興」



