

平成 31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	平成 31年 4月 1日 ~ 令和 2年 3月 31日
活動内容	<p>(1) 具体的な活動実施内容</p> <p>年間の事業を春の伊賀 NINJA フェスタと秋のいがぶらの二回で実施した。三年計画の初年度のため試行要素の多い実施となった。LARP はプレイ内の戦闘で柔らかい模擬刀をつかう接触型と直接に武器を当てあうことのない非接触型に二分される。非接触型を春伊賀上野 NINJA フェスタで行い、接触型を秋のいがぶらで行うことにした。</p> <p>伊賀上野 NINJA フェスタ 2019 における忍者 LARP</p> <p>伊賀上野 NINJA フェスタ 2019 は 2019 年 4 月 7 日(土)から 5 月 6 日(月)までの約一ヶ月間行われた。伊賀市では恒例のイベントで期間中の休日には「忍者変身処」で忍者装束に着替えられるほか、市内に設けられた「まちかど忍者道場」では手裏剣打ちや吹矢などが体験できるようになっていた。</p> <p>忍者 LARP は伊賀市および伊賀忍者フェスタ実行委員会と相談のうえ、上野ふれあいプラザ（伊賀市上野中町 2967-1）二階で他のイベントコーナーと一緒に開催することにした。なお、2019 年は 4 月 30 日で平成がおわり、5 月 1 日から令和がはじまった年で、4 月 28 日から 5 月 6 日まで 10 連休となっていた。</p> <p>LARP を行うにはシステムとシナリオが必要となる。システムとシナリオは、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・黒崎氏に協力してもらった。友野詳氏はゲームデザイナーであり、『からくり隠密影成敗』シリーズ（新時代小説文庫）や『ジャバウォック II ～真田冥忍帖～』（NOVELO）といった忍者を題材とした時代小説作家である。ベーテ・有理・黒崎氏は日本初となるボックス型の商業 LARP セットであるソードワールド LARP2.0 のデザイナーであり、本場アメリカで LARP の経験が豊富な人物である。</p> <p>実施にあたっては、演劇でいえば演出部に相当する人員が必要である。舞台監督に相当する人物が大道具・小道具や役者などの管理をしなければならない。これについては国内で LARP に先進的な取り組みをしてきた体験型 LARP 普及団体 CLOSS の諸石敏寛氏と諸石裕紀子氏の協力を得ることにした。</p> <p>LARP の実施に重要な忍者装束の調達は、伊賀忍者フェスタに忍者装束を提供している伊賀流忍者店から行うことにした。</p> <p>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の役割は演劇における制作であり、スタッフの確保のほか、会場の管理、広報、予約</p>

や当日のチケットの管理などであった。

スタッフ間の連携確認や伊賀市役所や伊賀市観光協会へのアピールのため 2018 年 12 月 26 日～28 日のスケジュールで産土武芸道場（伊賀市石川 666-4）で、国際忍者研究センター員 2 名、伊賀市役所 2 名、伊賀市観光協会 2 名に加えて、京都大学でノルディック LARP（北欧で行われている教育に利用される LARP）を研究しているビョーン・オーレ・カム先生とでテストプレイを実施した。

2019 年 4 月 7 日（日）には大阪市のゲームショップ「リーチングムーン」（大阪市城東区関目 4-1-26）において一般参加者 5 人を集めて、本番用のシナリオとシステムを用いたテストプレイを実施した。

実施日時は 2019 年 5 月 1 日（水）5 月 2 日（木）で、10:45～12:00、13:15～14:30、15:30～16:45 で合計 6 回であった。なお、先述のとおりこの日は十連休のため休日である。毎回 5 人の定員で参加者を集めており、全部で 28 人の参加があった。参加費は大人 2000 円、学生（中学校以上の各種学校）1500 円で、忍者装束代は 1000 円で別に徴収した。全利用者のうち、紺 5、黒 9、黒 XL2 で 16 着の貸出があった。上野ふれあいプラザに更衣室があってそこで着替えられるのだが、着替え方を指導する必要があった。

システムは行動判定にゴム手裏剣を当てるストラックアウトと木火土金水の五種類の忍術カードを用いるものとなった。シナリオは伊賀らしく神君伊賀越をテーマにした「家康殿を救出せよ」というものであった。導入文は「時は戦国、天正 10 年。本能寺の変により窮地に陥った徳川家康を無事に送り届けるべく、服部半蔵の求めに応じた伊賀忍者たち。だが、合流した時には既に、賞金稼ぎのはぐれ忍びに家康は連れ去られていた。きみたちが家康を救出するのだ！」というものであった。

実施して良かった点と悪かった点を挙げる。

まず場所に関しては、上野ふれあいプラザは上野市駅から近く、施設内に更衣室があったので準備に適していた。LARP が終わったあとでも更衣室が利用できる時間内で継続して忍者装束の貸出を行ったので市内散策に利用する人が多かった。その一方、ビルの一室になってしまったため、伊賀の風情のある土地を利用することができなかった。

参加者は安全を考慮して中学生以上とし、参加にあたっては保護者の同意書をとるようにしたものの、システムは非接触型を選んだので、まったく問題はなかった。

15 分が導入、50 分ほどが本編とはいえ、着替えのため 30 分まへの集合は必要であり、着替えの補助のスタッフも確保しておかねばならないようであった。市内散歩とセットで考えている参加者が多いため、忍者装束代を抜いた参加費が 3000 円でもよいように思われる一方で、遅い回は応募が伸び悩む傾向があった。

なお、最終回の 5 人は小学五年生男子を含むドイツ人で、英語をつかって実施した。小学生が入る場合と英語をつかった場合の両方でよいデータがとれた。

いがぶら 2019 における伊賀忍者活劇体験

秋のいがぶらに国際忍者研究センターとして参加して、11 月 2 日（土）11 月 3 日（日）と二日間の忍者 LARP を産土武芸道場で開催した。スタッフが伊賀忍者フェスタと同様である。11 月 4 日（月・文化の日振替休日）も募集していたが参加者がいなかったため実施をとりやめた。連日、13

時から 17 時まで四時間の開催とし、各回定員 9 人で集めており、初日 8 人、二日目 6 人で計 14 人の参加があった。

春の伊賀忍者フェスタとの相違点は接触型であることと一回の時間を 4 時間に延ばし、参加費を 7000 円（衣裳代別）にしたところが違いであった。ストラックアウトをつかった判定を手裏剣ダーツ（1 セット 4000 円ほど）にした。手裏剣ダーツは安価で持ち運びが楽なところが長所である。

システムとシナリオは前回に引き続き友野詳氏に作成してもらった。「2 代目石川五右衛門は誰だ！」という題名で、石川五右衛門が残した宝を「公儀隠密」「石川五右衛門の残党」「はぐれ忍び」の三グループに分かれた参加者が争奪する内容であった。テストプレイは接触を抜かして 10 月 22 日（火・即位礼正殿の儀）に大阪のリーチングムーンで行った。本番での参加者への接触型のコーチングは諸石敏寛氏とベータ・有理・黒崎氏の二人が行ったが、問題なかったように思われる。

出欠を管理してくれるいがぶらのシステムはとても使いやすいものであったが、その一方で宣伝のフォーマットが決まっていた、思ったように宣伝できないのは不自由であった。いがぶらでのワンオブゼムになっていて、参加者もいがぶらサイトよりも CLOSS やグループ SNE の宣伝で知った人が多かったのは課題であった。もともといがぶらは 20 代の日帰り女性客を中心としたもので忍者企画はむかないという現地の人の指摘もあった。

また、当初は TRPG フェスティバルのように産土武芸道場附属の民宿に泊まりこみで忍者 LARP に加えて本物の手裏剣投げや薪割りや夜のボードゲームといったアクティビティとセットで集客したかったものの、旅客業法に抵触するため、そういう形での集客ができなかった。結果として、非常にアクセスの悪い土地での開催のため、集客に苦労することになった。参加者の満足度は高かったが、参加費 7000 円はやや高く 6000 円ほどが適当であったように思われる。

(2) 地域への貢献（地域の発展・活性化への寄与、広がり）

伊賀忍者フェスタおよびいがぶらによって集客と地域の紹介に貢献した。

(3) 共同実施者との連携状況

伊賀市役所には伊賀忍者フェスタにおいて広報および上野ふれあいプラザの会場の手配、および当日の来客の案内などの協力を得た。いがぶら 2019 ではウェブサイトの登録や冊子による広報の協力を得た。

(4) 大学の教育・研究成果のかかわり

神君伊賀越や石川五右衛門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、2020 年 3 月 14 日の忍者学講座「石川五右衛門について知っておくべきいくつかのこと」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、伊賀上野 NINJA フェスタ 2019 「伊賀忍者活劇体験」、上野ふれあいプラザ 2 階、実施日時は 2019 年 5 月 1 日（水）5 月 2 日（木）で、10：45～12：00、13：15～14：30、15：30～16：45 で合計 6 回。毎回 5 人の定員で参加者を集めており、合計 28 人の参加があっ

た。

秋のいがぶらに国際忍者研究センターとして参加して、11月2日(土)11月3日(日)と二日間の忍者 LARP を産土武芸道場(伊賀市石川 666)で開催した。参加者は初日 8 人、二日目 6 人で計 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

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について、実施しシナリオとシステムについて確固たる内容のものを確立できたのは大きかった。シナリオは翌年度は同じものはつかえないが、システムは翌年度も利用することができる。

また、日本でも実施者はこれまで地域貢献事業活動において落語を中心に実施したことがあったが、金銭を徴収する活動は初めてであった。人数は多くなかったが、お金を払って参加してくれることが確認できたのは大きかった。

また、伊賀之忍砦という地元伊賀の忍者忍術活動サークルに参加してもらい、2020 年度実施の場合は「忍び衆華武姫」というサークルに運営を共同実施してもらえることになった。

最終的に地元の観光産業として伊賀忍者活劇体験を軌道にのせるめどがついたのは大きな成果である。