

イベント名	第 99 回例会「TRPG を通して考える、言葉 (language)、言葉すること (linguaging)、言葉する人 (languager) としてのわたしたち」		
実施委員会	企画委員会	開催場所	対面：横浜国立大学 オンライン：Zoom
開催日時	第 1 回 2025 年 2 月 8 日 (土) 18:30~21:00 第 2 回 2025 年 3 月 8 日 (土) 17:00~21:00 第 3 回 2025 年 3 月 29 日 (土) 19:00~21:00	参加人数	延べ 65 人
参加資格	会員・非会員	参加費	無料

イベント概要

【プロモーションノート】

近年、「トランスランゲージング (translanguaging)」をはじめ、動かぬ固定化した実体としての「言語 (language)」ではなく、私たち人間が行う行為としての「言葉すること (linguaging)」を捉えようとする見方が広くみられるようになりました。

このような見方は、必然的に、人々によって生み出され、変化し、さらには滅亡していくことすらある言語の存在に、目を向けることにつながります。本企画の目的は、このような言語観に基づきながら、人々の集まる共同体と言語をめぐる関係性について、フィクションの物語をともに生み出すことを通じて、考える機会を提供することにあります。言語の滅びをテーマにしたテーブルトーク・ロールプレイングゲーム (以下、TRPG) 「ダイアレクト (Dialect)」のプレイとそのプレイの様子の振り返りを通じて、参加者の皆さんとともに考え、議論する場を設けたいと思います。

本企画は、3回シリーズで行います。

■第 1 回 (オンライン) 「共同体をつくる・登場人物をつくる」■

2025年2月8日 (土) 18:30~21:00 オンライン

第 1 回目は、言語の滅びをテーマにした [TRPG 「ダイアレクト」](#)、および、今回用いる物語設定 (バックドロップ) について説明をします。またこれらを踏まえたうえで、参加者の皆さんからアイデアをいただきながら、このゲームの舞台となる①孤立した共同体 (アイソレーション) とはいかなる場所であり、そこでどのように人々が暮らしているのかを考えていくとともに、そこで暮らす②登場人物たちを創作します。人々が「言葉する」という行為・活動を行う舞台を、皆で想像/創造していくことで、私たちがふだん生きている言語の舞台とはどのような舞台であるのかを再考していくようなワークショップとなることを期待しています。

■第2回（対面）「言葉の生成と変化、滅びをプレイする」■

2025年3月8日（土） 17:00～21:00 横浜国立大学（YNU BASE HAZAWA）

定員 若干名（第1回参加者のうち希望者の中から抽選）

第2回は、第1回目に創作した設定を用いて、実際に、5名のプレイヤーがTRPG「ダイアレクト」をプレイします。TRPG「ダイアレクト」では、「時代1」「時代2」「時代3」という3つの時代をプレイしていきます。「時代1」では、登場人物たちによって、共同体およびそこに置かれた人々の状況に即した「単語」を生み出していきます。「時代2」では、「時代1」と同様に、新たな「単語」が生み出されることもあります。前の時代に生み出された「単語」の意味や用いられ方が変容したりするような事態も生じてきます。「時代3」ではさらに、共同体の終焉に向かって、言葉が変化したり失われていったりしていきます。このような、すべての時代を経たあと、最後に、それぞれのプレイヤーたちは、私たちの言葉とそれぞれの登場人物の、あるいは共同体のその後について物語ります。

■第3回（オンライン）「わたしたちとわたしたちの言葉をめぐる物語をふりかえる」

2025年3月29日（土） 19:00～21:00

第3回では、第2回のプレイ会の様子を簡単に紹介したのち、今回の企画にプレイヤーとして参加した5名それぞれが、プレイの中でどのような経験をしたのかを振り返り、報告します。また、第2回のプレイ会において生まれた物語や、そこからそれぞれの登場人物／プレイヤーが経験したこと・感じたことをもとに、言葉を行為・活動としてとらえること、「言葉する人 (languager)」としての私たちを捉えることの意義や、私たちと言葉との関係を再考し変革していくツールとしてのゲームプレイやパフォーマンスの可能性について議論していきます。（企画趣旨：石田喜美）

※本企画は、JSPS 科研費 JP20K02877 の助成を受けて開催します。

■ 企画・話題提供 ■

石田喜美（横浜国立大学）

■ プレイヤー ■

石田喜美（横浜国立大学）、草谷緑（フリー・ディレクター）、
山本冴里（山口大学）、中山由佳（山梨学院大学）、大平幸（四国大学）

■担当委員■

大平幸、中山由佳、古屋憲章、小畑美奈恵

活動報告

【アフターレポート】

本企画は、2か月に渡りオンラインおよび対面で開催されました。実施にあたり、企画者、プレイヤー、担当委員による複数回のミーティングを行い、企画の趣旨や実施方法に

ついて綿密に議論を重ねました。(後から振り返ると、本当に長い時間かけて準備したことに驚かされますが、私たちにとってはそのミーティングさえも楽しい時間でした。)特に時間をかけたのが、ゲームのバックドロップ(ゲームの設定)選びです。『ダイアレクト』のルールブックには、いくつか基本の設定が用意されています。話し合いの末、私たちは、自分たちが一番納得してプレイできると思える「禁じられた子供たち」のバックドロップ(『ダイアレクト』ルールブック所収)を基本の設定として選定し、さらにその設定を改編した「禁じられた娘たち」をプレイすることになりました。「禁じられた娘たち」は、女性が「産む／産まない」を社会が決定し、その決定に沿って「正常な人生」を送ることが強いられる世界で、「私たちって、人類を増やすために生きてるんですかね」という疑問を持ち、その社会生きることを拒否し、社会から逃れた少女たちが、自分たちのコミュニティを作って生きていくという物語です。

第1回では、オンラインで、参加者と共に、ゲームのより詳細な設定を決定していきました。まず、企画者の石田喜美さんから、企画の趣旨説明と「ダイアレクト」の概要紹介をいただきました。その後ゲームにおいて登場人物が生きる舞台となるアイソレーション(孤立した共同体)を設定し、さらにブレイクアウトルームで、参加者とプレイヤーが共に登場人物を創作しました。「さら(12歳 無垢なるもの)」、「フェイ(12歳 預言者)」、「ラフーシャ(17歳 芸術家)」、「ビリーブ(後にイブとなる, 15歳 預言者)」、「真理(14歳 嘘吐き)」の誕生です!

参加者の方からは、登場人物がどんどん立体的になってくるのがおもしろく感じた／「生理」をどう捉えているのか...にはじまり、社会とどのようにつながっているのか(社会的立ち位置)をどう設定するかによって、各登場人物に込めている願いや想いのようなものが感じられた、といった感想をいただきました。

第2回は、抽選で選ばれた3人の参加者ととともに5人のプレイヤーが対面で「ダイアレクト」をプレイしました(本文書末に写真)。

それぞれの時代で生まれた言語や言語に起きた現象は例えば、以下のようなものがあります。

- 時代1: 「FF」、「ガルー」
- 時代2: 「FF」の広義化、「卒業」
- 時代3: 「卒業」の盗用「りぼん」「いちる」

(『FF』の広義化、『卒業』の盗用)ってどういうこと? そもそも「FF」って何? 他にはどんな単語が生み出されたの?と思われた方。「禁じられた娘たち」のプレイ会で生まれて消滅した言葉たちとその物語が気になる方は、ぜひ、「リプレイ」(プレイの記録を編集して読み物にしたもの: <https://alce.jp/monthly/2024/n99replay.pdf> として公開)をご覧ください。

少女たちの共同体において生まれた言葉が、転用されていく中で、意味が広義化し、ずれを生じ、上書きされ、新たな文化的意味が生み出される瞬間と、その消滅までを3時間という時間の中で体験しつつ、登場人物の喜びや悲しみ、痛みをともに生きる濃い時間でした。

第3回では、オンラインで、プレイ会の報告を行いました。まず、石田さんがプレイ会の様子を熱く語った後、プレイヤー5名と、参加者3人の方が、プレイ会での経験を語り、その後グループでディスカッションを行いました。

ディスカッションでは、大テーマと、グループ毎の小テーマを設定しました。

大テーマは「言葉すること (Languaging)」、人間と言語、共同体との関係を考えつつ、人間が言語に、言語が人間に与えあう影響について考える、です。小テーマは、5人のプレイヤーが、プレイが進む中で生まれた、以下の5つの問いがテーマです。

【小テーマ】

1. 表現媒体やジャンル（演劇や小説など）と、言葉の経験との関係について考える

特定のメディアやジャンルが、言葉のあり方や伝わり方にどのような影響を及ぼすのか。今回の『ダイアレクト』のプレイ会では、ゲーム中のロールプレイや、書き言葉によるリプレイなど、様々なメディアやジャンル形式によって、ゲームの物語世界を表現することを試みた。表現媒体やジャンルとそれによって可能になる言語の経験との関係を、今回のゲームプレイを振り返りながら考えたい。

2. 「ラジオなどの媒体を通して、目の前にいない人に向かって、届くかどうかわからないにも関わらず全力で投げ込む言葉」のあり方について考える

プレイ会の終盤、ラジオの電波にのせて、登場人物たちがどこかにいるかもしれない仲間に関連を呼びかけた。この行為によって、登場人物フェイの当事者性が初めて立ち上がったように感じる。このように、届くかどうかわからない誰かに向けて発せられる言葉の力について考えたい。

3. ゲームやパフォーマンスを通じて得た体験を、教育や学習にどう生かせるのかを考える

今回の TRPG 体験は、学びにどう位置づけられるのか。発題者は、普段は演じたり、創作をしたりといった創造的な活動が得意ではない。しかし、TRPG では、ゲームのルールや、他のプレイヤーや参加者など、自分以外の力が、登場人物を登場人物として動かしてくれたように感じる。今回の『ダイアレクト』を通じて得た経験を、教育の現場にどう生かせるのか考えたい。

4. モノが媒介になって、生まれる言葉、保たれる記憶について考える

物語が大きく動くときには、必ず、ラジオ局、政府広報誌、登場人物が描いた絵など、様々なモノが大きな役割を果たしていた。例えば、最後に登場人物たちが遠くにいる仲間呼びかけるシーンが生まれたのは、登場人物たちが廃墟と化したラジオ局を住処にし

ていたから。また、登場人物の一人が描いた作品が、登場人物たちの存在と記憶をつなぐものになった。このようにモノが媒介することによって、生まれる物語や言葉、それによって保たれる記憶について、考えたい。

5. 「言葉を所有する」とはどういうことかを考える

プレイ会では、抑圧者が被抑圧者の言葉を流用する（奪う）という場面があった。例えば、登場人物たちの共同体で、自分たちの共同体から離脱することを「卒業」と呼んでいたが、この言葉は後に政治利用され、少女たちを既存社会へ回収するための言葉として利用される。では、果たして抑圧者側に、言葉を奪ったという自覚はあったのだろうか。このことを通して、言葉の所有の問題について考えたい。

各テーマの問いは、プレイを通して登場人物それぞれが感じたり、考えたりした個別的な体験に基づくものです。その問いが、参加者のみなさんに届くかどうか不安でもありました。でも、実際に対話をはじめてみると、ブレイクアウトルームでのディスカッションは活発なものになり、参加者のみなさんのくださった発言やコメントから、さらなる気づきや発見をたくさんいただきました。プレイの後のその時間は、経験について考え、話すことで、さらに体験が膨らんで拡大していくような、そんな大切な時間でした。

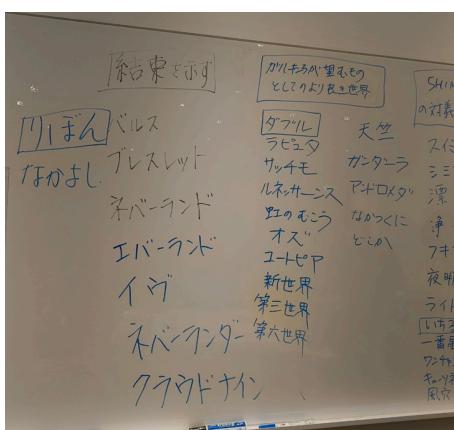
語られ、変わり、やがて失われていく言葉たちと私たちの物語。そしてその物語の経験を言語に置き換えることの難しさ、もどかしさも含めて、「言葉する人」の営みの一端に触れたように思います。このささやかな物語を通じて、私たちが経験したのは、一つの言語の消滅までの物語でした。でも、これは新たな物語の始まりでもあります。この経験を、私たち一人ひとりが関わる言語を扱う現場にどのように位置づけることができるのか、これからも折にふれ、考え、語り、また誰かと共有できたらうれしく思います。

企画・話題提供はじめ、リプレイの作成まで、あらゆる面でメンバーをリードしてくださった石田喜美さん、プレイヤーとしてこの物語の世界を一緒に生きてくださった草谷緑さん、山本冴里さん。オンランに参加くださり、一緒に物語や登場人物を作り上げてくださった参加者のみなさま、プレイ会に参加し、一緒に物語を作ってくださいました。言葉にし切れない豊かな時間をありがとうございました。



2025.3.8

Dialect



写真提供：石田龍太郎