

# Emotional and Psychological Safety in TRPGs and Larps (2020/03/15; 2020/09)

2019-11-15

Physical safety has played an important role for larp practices worldwide, especially concerning boffer-weapons. The introduction of a safety seal by the Japanese larp association CLOSS, directly after larp increased in popularity in Japan, attests to the concern about bodily harm. Recently, the attention is moving towards questions of emotional and psychological safety: Pre-game workshops, post-game debriefings, and various calibration tools have become a cornerstone of Nordic larp discourse but also in other regions and fields of role-playing. This first issue of the journal seeks to link the mostly English-language discourse to related concerns in the Japanese context and extend the discussion to table-top/talk role-playing games and other connected practices. The need for a safe environment to immerse oneself into a role-playing game requires continued interrogation, especially considering the increasing trend of pedagogical and applied forms of role-playing game practices.

We seek submissions that address practical questions of creating safe environments, the use of calibration tools for larps and TRPGs, and concerns of in-game/out-of-game relationships between players and player communities. This issue is particularly interested in best-practice examples from within but also outside Japan and thus welcomes also translations of existing scholarship that so far is not available in English or Japanese. We also seek papers dealing with epistemological and ethical questions of what emotional and psychological safety entails in a transcultural context when players of different backgrounds and playstyles come together. Furthermore, we welcome contributions addressing questions of cultural appropriation and games in which majority members play people of marginalized or minority groups, such as LGBTQI or people of colour. This area connects to questions about a safe environment, where everyone feels at home.

In addition, we seek pieces that explore directly questions of safety in TRPGs. So far, this discussion took mostly place in relation to avant-garde larp, where participants seek extraordinary experiences in extreme situations, such as occupation by a hostile force or a plague during a nuclear winter. With the widespread success of the horror genre in Japan, which works as a new motor of player recruitment, many new TRPG players have to deal with similarly emotionally taxing situations. Thus, we encourage articles addressing the psychological safety of such new players and the horror genre as well as tools specifically designed for TRPG play. This field thus encourages also submissions about game design (for TRPGs and larps), such as transparency against possible triggers.

We also welcome pieces focused on applied role-playing game studies and projects using analog RPGs in the classroom or in therapy. This issue invites the publication of calibration tools and educational material, including class syllabi.

Potential topics include but are not limited to:

- Calibration techniques and tools
- Definitions of safety in role-playing games
- Workshops and debriefings

- Accessibility (e.g., barrier-free larps)
- Triggers in role-playing games
- Transparency vs. surprise plots
- PTSD-safe play
- Bleed In/Bleed Out (e.g., Post-Play-Depression)
- Youth protection/safe space to explore
- Sexualized or sexualizing content
- Violence (in/out-of-game)
- Missing stairs (in communities; Yes means Yes/No means No)
- Issues of racism/sexism/ableism
- Playing minorities (LGBTQI, PoC, mental illness)
- Shaming (bodies, religions, status)
- Transculturality vs. cultural appropriation
- RPG methodologies in the classroom

### Submission guidelines

The Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies (JARPS, <https://jarps.net>) is a bilingual, peer-reviewed journal published by the Japanese Association for Role-Playing Game Studies. JARPS publishes articles under a Creative Commons license about (primarily) non-digital (“analog”) forms of role-playing, with a focus on table-top/table-talk role-playing games (TRPG) and live-action role-play (larp) in and from Japan but in a global context. JARPS welcomes academic articles of varying scope as well as other forms of contributions, such as educational material, best-practice guidelines, and practical case descriptions.

**Original Article:** New research. Peer reviewed, ca. 6,000 words (English) or 12-15,000 characters (Japanese).

**Theoretical Article:** Conceptual essay. Peer reviewed, ca. 6,000 words (English) or 12-15,000 characters (Japanese).

**Case Report:** A hands-on report and/or best practice example. Peer reviewed, ca. 4,500 words (English) or 8-12,000 characters (Japanese).

**Educational Material:** Tools useful for teaching or calibration. Peer reviewed, ca. 4,500 words (English) or 8-12,000 characters (Japanese).

**Essay:** Non-academic article or symposium report. Editor review, ca. 3,000 words (English) or 4-6,000 characters (Japanese).

**Book Review:** Discussion of publications on safety. Editor consultation, ca. 1,500 words (English) or 2-3,000 characters (Japanese).

Please visit JARPS’s website (<https://jarps.net>) for complete submission guidelines, or e-mail the editors with questions or inquiries at [editors@jarps.net](mailto:editors@jarps.net).

**Due Dates:** Please send an e-mail expressing your intent to submit a contribution until **January 15, 2020**, to [issue\\_1@jarps.net](mailto:issue_1@jarps.net), including the section (theory, case, material etc.) and topic of your contribution to allow for a timely reviewer recruitment. Please also state in which language you intend to submit your contribution or if you seek to have the paper published in both languages, English and Japanese. Submission deadline for manuscripts is **March 15, 2020**, for a publication in early September 2020.

# TRPG・LARP における感情的・心理的安全性 (2020年3月15日；2020年9月)

2019-11-15

身体的安全性は、特に柔らかい素材で作成された武器によって、世界中で LARP が実践されるにあたって重要な役割を果たしてきました。LARP が日本で人気を博した直後に、日本の LARP 普及団体 CLOSS による LARP 安全憲章の導入は、身体的な危険に対する懸念があることを示しています。最近、感情および心理的安全性の課題に目が向けられています。事前ワークショップ、事後ディブリーフィング、およびさまざまなキャリブレーションツール（「ストップ」「ブレイク」など、プレイの強度を較正するための表現・方法）は、ノルディック LARP の言説の基礎になりましたが、他の地域やロールプレイングの分野でも同様です。本号は、ほとんど英語の言説を日本の文脈の関連する懸念に結びつけ、テーブル・トーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) やその他の関連する実践に議論を拡大することを目指しています。LARP・TRPG に没頭する安全な環境の必要性は、特にロールプレイングゲーム実践の教育的および応用形態の増加傾向を考慮すると、継続的な検証が必要です。

本号では、安全な環境の作成、LARP と TRPG のキャリブレーションツールの使用、およびプレイヤーとプレイヤーコミュニティ間のゲーム内/ゲーム外の関係の懸念点に関する実用的な課題に対処する内容の投稿を求めます。この問題は、特に国内外からの有益な成功事例や実績に関心があり、したがって、これまでのところ英語または日本語では利用できない既存の研究の翻訳も歓迎します。また、異なるバックグラウンドとプレイスタイルのプレイヤーが集まったときに、文化的文脈において感情的・心理的安全性がもたらすものについての認識論的および倫理的問題を扱う投稿も募集しています。さらに、文化の盗用または多数派のメンバーが LGBTQI や有色人などの疎外されたグループやマイノリティグループの人々を演じるゲームの課題に取り組んで寄与する内容も歓迎します。この分野は、誰もが安心できる居心地の良い環境の保護に関する問題につながります。

さらに、TRPG の安全性に関する課題を直接探求する投稿を募集します。これまでのところ、この議論は主に前衛的かつ挑戦的な芸術的 LARP に関連して行われ、参加者は敵の軍隊による占領や核の冬の間の疫病などの極端な状況で特別な経験を求めています。プレイヤー募集の新しい原動力として機能する日本でのホラージャンルの広範な成功により、多くの新しい TRPG プレイヤーは同様に感情的に負担のかかる状況に対処しなければなりません。したがって、このような新しいプレイヤーの心理的安全性とホラージャンル、および TRPG プレイ用に特別に設計されたツールを取り上げた記事を推奨します。したがって、このフィールドでは、トラウマのトリガーの可能性に対する透明性など、ゲームデザイン (TRPG および LARP の場合) に関する投稿も推奨されます。

また、教育や治療でアナログ RPG を使用したロールプレイングゲームの研究やプロジェクトに焦点を当てた投稿も歓迎します。この号では、授業のシラバスを含む校正ツールと教材の発行を募集しています。

可能なトピックには以下が含まれますが、これらに限定されません：

- キャリブレーションのテクニックとツール (コマンド、表示などの用語や用法)
- ロールプレイングゲームの安全性の定義
- 事前ワークショップ (説明会) とディブリーフィング (振り返り)

- アクセシビリティ（会場へのアクセスの意味でも、アナログゲームを通して、社会問題へのテーマをわかりやすくする意味でも）
- ロールプレイングゲーム中に起こるプレイヤーのトラウマ想起
- 情報公開 VS 情報秘匿
- PTSD に配慮した安全なプレイ
- ブリードイン/ブリードアウト（プレイヤーとキャラクターの分別：ゲーム世界への没入と帰還、キャラクターとプレイヤーの間の感情的な相互作用）
- 若者の保護/探検できる安全なスペース
- 性的なコンテンツ
- 暴力（ゲーム内/ゲーム外）
- 不正や犯罪行為に対する、コミュニティ内で起こる「見て見ぬ振り」
- 人種差別/性差別/差別主義の問題
- マイノリティをプレイすること（LGBTQI、有色人、在日外国人、アイヌ、部落、精神疾患）
- 他者を侮辱する行為（身体、宗教、地位）
- 異文化の尊重と交流 VS 他文化からの盗用
- 教育現場での RPG 方法論

### 投稿について

『RPG 学研究(Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies)』（略称：JARPS, <https://jarps.net>)は、オープンアクセスの日英バイリンガルの査読付き学術誌です。クリエイティブ・コモンズライセンスに基づき、本誌では、日本の TRPG や LARP をはじめとした、非デジタル（いわゆる“アナログ”）のロールプレイング・ゲームの意義や可能性を、グローバルな文脈の中で探究し、その知見を発信していくこと目的としています。研究論文のみならず、実践報告や、社会や教育の中でこれらのゲームを活用していくための資料やツール、アナログ RPG について幅広い情報提供を行う投稿も歓迎します。

**研究論文**：オリジナルな調査に関する研究のもの、査読付き(和文：12,000～15,000 字，英文：6,000 words)。

**理論論文**：概念的なエッセイ、査読付き(和文：12,000～15,000 字，英文：6,000 words)

**実践報告**：実践についての報告するもの、査読付き(和文：8,000～12,000 字，英文：4,500 words)。

**教育用資料**：実践の発展に有用な教材や教育ツール等の資料、査読付き(和文：8,000～12,000 字，英文：4,500 words)。

**エッセイ**：独自の視点で書かれた記事または学会報告、編集部査読付き(和文：4,000 ～ 6,000 字，英文：3,000 words)。

**書評**：アナログ RPG 安全性に関する文献の評価論文、編集部査読付き(和文：2,000 ～ 3,000 字，英文：1,500 words)。

詳しい投稿案内に関しては JARPS のウェブサイト (<https://jarps.net>) をご覧ください。お問い合わせ先は [editors@jarps.net](mailto:editors@jarps.net) です。

**締切**：投稿を考える際に、対象セクション（理論、実践、資料等）と投稿テーマを **2020 年 1 月 15 日**まで [issue\\_1@jarps.net](mailto:issue_1@jarps.net) 宛にお送りください（タイムリーな査読者募集のため）。メール送信の時、投稿言語またはバイリンガルの投稿希望も示してください。実際の投稿提出締切は **2020 年 3 月 15 日**です。本号発行予定日は 2020 年 9 月上旬です。

# RPG at a Distance: Online and Remote Forms of Analog Role-Playing

## (2021/04/30; 2021/09)

2020-12-22

The Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies (JARPS) is seeking innovative, constructive and thought-provoking papers regarding the challenges raised by the global COVID-19 pandemic but equally about the emerging possibilities for the various practices of (usually) analog (non-digital) role-playing.

The events of 2020 impacted all facets of social life and in particular those depending on personal interaction in a shared local space during times of social distancing and community lockdowns. TRPG and larp groups and players across the world were challenged with interruptions and emergency cancellations of their face-to-face role-play activities, impacting the social well-being of individual players as well as the situation of small RPG businesses. First evaluations paint a disastrous picture in some areas. But 2020 also showed the potential of adapting analog formats for digital game play in times when local social gatherings were restricted. During the course of the year, we have seen not only adaptations of planned RPG events from the offline to the online realm, but also a renewed interest in old forms of remote RPGs, such as classic letter larps, play-by-mail/play-by-post or the usage of online community platforms and social media tools. Innovative forms and experimental designs for laogs (live-action online games) were created and tested, mixing and mashing blended play styles from text to video, and from the challenges of home-based play with children to care for, to international, immersing online sessions.

JARPS is pleased to announce this call for papers recounting the gathered knowledge, experience and best practice approaches of shifting and innovating analog game designs for remote play practicalities.

Possible topics include, but are not limited to:

- Transfer or re-invention of analog mechanics to digital game experiences
- Challenges for remote game design
- Immersion and embodiment (physicality) while role-playing remotely at home
- The mood and aesthetics of digital larp
- Critical game design for serious topics with remote play groups
- Questions of accessibility and inclusion
- Playful technological innovations for laogs
- Hybrid, blended and augmented forms of play
- "Zoom fatigue" and similar phenomena

### Submission guidelines

The Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies (JARPS, <https://jarps.net>) is a bilingual, peer-reviewed journal published by the Japanese Association for Role-Playing Game Studies. JARPS publishes articles under a Creative Commons license about (primarily) non-digital ("analog") forms of role-playing, with a focus on table-top/table-talk role-playing games (TRPG) and live-action role-play (larp) in and from Japan but in a global context. JARPS welcomes

academic articles of varying scope as well as other forms of contributions, such as educational material, best-practice guidelines, and practical case descriptions.

**Original Article:** New research. Peer reviewed, ca. 6,000 words (English) or 12-15,000 characters (Japanese).

**Theoretical Article:** Conceptual essay. Peer reviewed, ca. 6,000 words (English) or 12-15,000 characters (Japanese).

**Case Report:** A hands-on report and/or best practice example. Peer reviewed, ca. 4,500 words (English) or 8-12,000 characters (Japanese).

**Educational Material:** Tools useful for teaching or calibration. Peer reviewed, ca. 4,500 words (English) or 8-12,000 characters (Japanese).

**Essay:** Non-academic article or symposium report. Editor review, ca. 3,000 words (English) or 4-6,000 characters (Japanese).

**Book Review:** Discussion of publications on safety. Editor consultation, ca. 1,500 words (English) or 2-3,000 characters (Japanese).

Please visit JARPS's website (<https://jarps.net>) for complete submission guidelines, or e-mail the editors with questions or inquiries at [editors@jarps.net](mailto:editors@jarps.net).

*Due Dates:* Please send an e-mail expressing your intent to submit a contribution until **February 15, 2021**, to [issue\\_2@jarps.net](mailto:issue_2@jarps.net), including the section (theory, case, material etc.) and topic of your contribution to allow for a timely reviewer recruitment. Please also state in which language you intend to submit your contribution or if you seek to have the paper published in both languages, English and Japanese. Submission deadline for manuscripts is **April 30, 2021**, for a publication in late September 2021.

# 遠隔 RPG : オンラインとリモートのアナログロールプレイング (2021 年 4 月 30 日 ; 2021 年 9 月)

2020-12-22

『RPG 学研究(JARPS)』の次回の特集では、新型コロナウイルス (COVID-19) の世界的な感染拡大によって提起された様々な課題やアナログロールプレイング (TRPG, LARP) の実践のための新たな可能性について、革新的・建設的で示唆に富んだ論文を募集します。

新型コロナウイルスの感染拡大による 2020 年の出来事は社会生活のあらゆる面に影響を与え、特にローカルな共有空間での人間関係・相互作用に依存する活動は社会的な距離 (ソーシャルディスタンス) やコミュニティが閉鎖されている状況下でその影響に苦しめられます。世界中の TRPG や LARP の団体やプレイヤーは、対面でのロールプレイ活動の中断や緊急キャンセルに見舞われ、個々のプレイヤーの社会的幸福や小規模な RPG ビジネスの状況に影響を与えました。第一印象で判断すると、いくつかの分野で大変な状況にあります。しかし、いっぽうで、地域での対面の交流が制限される中で、アナログフォーマットをデジタルでのプレイの中で応用して実施できる可能性も示しました。この 1 年の間には、事前に計画された RPG イベントのオフラインからオンライン領域への移行だけでなく、古典的な手紙・メール LARP, Play by Mail (PbM) や Play by Post (PbP), あるいはオンラインコミュニティプラットフォームやソーシャルメディアツールの利用など、古い形式の遠隔 RPG への関心が新たに高まっていることを目の当たりにしました。そして、LAOG (Live-Action Online Game) のための革新的な形態と実験的なデザインも作成され、テストされました。テキストでのやり取りからビデオ通話まで、また、子供の世話をしながら家庭でどのように遊ぶかという試みから、国際的な没入型オンラインセッションまで、ハイブリッドなプレイスタイルも生まれました。

『RPG 学研究』は、リモートプレイ (オンラインセッションによる TRPG や LARP のプレイ) の実用性を高めるためにアナログゲームのデザインをシフトし、革新するための知識、経験、ベストプラクティスのアプローチを取り上げる論文を募集します。

可能なトピックには以下が含まれますが、これらに限定されません :

- アナログメカニクスのデジタルゲーム体験への移行や再発明
- リモートプレイのデザインの課題
- 自宅でのリモートロールプレイ中の没入感と身体性
- デジタル LARP の雰囲気と美学
- リモートプレイグループによるシリアスな話題 (社会問題、教育問題など) をクリティカルな視点で扱うゲームデザイン
- アクセシビリティとインクルージョンの問題
- LAOG のための遊び心のある技術革新
- オンラインとオフラインのハイブリッド、ブレンド、拡張現実 (AR) などのプレイの形態
- 「Zoom 疲れ」とそれに類する現象について

## 投稿について

『RPG 学研究(Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies)』 (略称 : JARPS, <https://jarps.net>) は、オープンアクセスの日英バイリンガルの査読付き学術誌です。クリエイティブ・コモンズライセンスに基づき、本誌では、日本の TRPG や LARP をはじめとした、



非デジタル (いわゆる“アナログ”) のロールプレイング・ゲームの意義や可能性を、グローバルな文脈の中で探究し、その知見を発信していくこと目的としています。研究論文のみならず、実践報告や、社会や教育の中でこれらのゲームを活用していくための資料やツール、アナログ RPG について幅広い情報提供を行う投稿も歓迎します。

**研究論文**：オリジナルな調査に関する研究のもの、査読付き(和文：12,000～15,000 字、英文：6,000 語)。

**理論論文**：概念的なエッセイ、査読付き(和文：12,000～15,000 字、英文：6,000 語)

**実践報告**：実践についての報告するもの、査読付き(和文：8,000～12,000 字、英文：4,500 語)。

**教育用資料**：実践の発展に有用な教材や教育ツール等の資料、査読付き(和文：8,000～12,000 字、英文：4,500 語)。

**エッセイ**：独自の視点で書かれた記事または学会報告、編集部査読付き(和文：4,000 ～ 6,000 字、英文：3,000 語)。

**書評**：アナログ RPG 安全性に関する文献の評価論文、編集部査読付き(和文：2,000 ～ 3,000 字、英文：1,500 語)。

詳しい投稿案内に関しては JARPS のウェブサイト (<https://jarps.net>) をご覧ください。お問い合わせ先は [editors@jarps.net](mailto:editors@jarps.net) です。

締切：投稿を考える際に、対象セクション（理論、実践、資料等）と投稿テーマを **2021 年 2 月 15 日**まで [issue\\_2@jarps.net](mailto:issue_2@jarps.net) 宛にお送りください（タイムリーな査読者募集のため）。メール送信の時、投稿言語またはバイリンガルな投稿希望も示してください。実際の投稿提出締切は **2021 年 4 月 30 日**です。本号発行予定日は 2020 年 9 月下旬です。