

遊びにおけるアナログとデジタルの融合

(一般社団法人鬼ごっこ協会)羽崎 貴雄

キーワード：アナログ、デジタル

鬼ごっこにおけるアナログとデジタルの融合について考えていきたいと考えている。

■主旨

アナログとデジタルは人類史上では昨今の社会になり、現れた現象です。元来アナログ的なものしかなかった時代が1万年以上続き、ここ百年くらいに訪れたものがデジタルというものではないでしょうか。相反するものの考え方ですが、これからの社会にとってこの二つの概念の融合は非常に大切になってくるのではないかと考えている。

■遊びの在り方の変遷

遊びの世界においても現在はデジタルでの遊びの方が主流になりつつある。これはおそらくこの先も変わることはなかなかなく、遊びの変遷でもある。鬼ごっこにおいてもこれからの時代は千年以上続く、アナログとしての鬼ごっこの遊びにデジタルの要素を加えていくことも大事ではないでしょうか。位置情報を活用した鬼ごっこや、アプリなどと連動してよりゲーム性を持たせる鬼ごっこなど、様々なアイデアを出し合うことにより、時代にあった遊びが鬼ごっこも生まれてくるのではないかと思います。

■鬼ごっこ協会の取組

鬼ごっこ協会が開発され、現在全国的にも普及を進めているスポーツ鬼ごっこも次年度より、デジタルも活用しながら、新しい

大会の模索も始めることになっている。デジタルの活用方法は様々ある。デジタルだけで楽しめるものもあれば、デジタルとアナログを融合させると面白いものを生み出すことができる。

■最近の動向

最近では「ポケモン GO」や「ドラゴンクエストウォーク」などデジタルとアナログの融合されたゲームも出てきている。また、マリオカートでもデジタルとアナログの融合されたゲームも開発され、人気を博している現状もある。

これからはもっと出てくることが予想されます。鬼ごっこはアナログのもっとも種類の多い遊びです。鬼ごっこも時代に合わせ、より面白いものを生み出すことでこれから先1000年続く遊びになるのではないかと思います。