

Clubhouse は鬼ごっこの普及活動に有効であるかの考察

～SNS やアプリを活用した鬼ごっこのイメージ刷新に向けた取り組み～

(鬼ごっこ総合研究所 主席研究員)平峯 佑志

キーワード： ご飯を食べていくには

■主旨

本論では、私が clubhouse という音声 SNS のアプリケーションを1か月間活用してみたの可能性と課題についての考察をしていきたいと思う。Clubhouse は、音声版 twitter 等と言われているが、日本では1月下旬辺りから使われ始めたといわれており、私自身は2月3日からアカウントを作ったため、おおよそ1か月間にかけて連日使い続けている。鬼ごっこは、リアルなイベントで体感的、視覚的な要素で主旨や目的を伝えることが多い中で、他の twitter、YouTube、Instagram 等のように写真や動画で伝えることができない clubhouse で鬼ごっこを伝えることができているのかを考えてみました。

■現状の取組

現在(3月4日時点)で、2月9日以降に、数日を除いて、私が主催のルーム(タイトルを決めたルームを立ち上げて、そのルームに関心を持ったフォロワーが集まってきて、スピーカーの話聞くという仕組み)を、基本的には毎日1時間～最長で5時間のルームを開いて、スポーツや教育の業界の方以外にも、様々な業種業界の方々とのトークを楽しみながら使っている。Clubhouse 内で取り組んでいることは、鬼ごっこのイメージ刷新と、遊びについての新しい考え方の創造である。まず、鬼ごっこのイメージ刷新については、従来的には鬼ごっこのような運動遊び、伝承遊びとさ

れる遊びは、昔からの言い伝えで古き良き考え方や、伝統的なやり方を大切にすることが多く、時代に合わせた新しい要素を組み入れることを容認しない傾向にあるが、私が力を入れて行っていることはデジタルとアナログの融合を図るという意味合いも込めて、eスポーツやXR(VR・AR・MR)、ビデオゲーム、オンラインゲーム、VTuberの専門家、開発者、プログラマーとコラボレーションしてルームを開設して現代の遊びやスポーツの可能性について議論を深めています。また、eスポーツをはじめとして、各種スポーツやエンターテインメント、アニメ、漫画、サブカルチャー等を扱いイベントやプロジェクトを行っているプランナーとの交流も行っており、「スポーツ」の一つの分野の広がりを超えて他分野との協働に取り組んでいけるように、運用を進めています。

■音声 SNS での普及の可能性

鬼ごっこは、体感覚を伴うことで魅力を伝えることができるものではあるのですが、音声を通して十分に魅力は伝えることができると実感することができた。ポイントは3点ありました。第1に鬼ごっこという言葉は誰もが共通言語で持っているため得体のしれないものではなく各人の経験に基づいて解釈を頂くことができ、感覚値での共有は図ることができた。第2に各種 SNS (twitter、Instagram、YouTube) との連動を図ることで、写真や動画へもリーチしやすくして、私自身のプロフィールを観

ればすぐにスポーツ鬼ごっこや鬼ごっこの活動の様子を見られるようにすることで、音声だけのデメリットは解消することができた。第3に「鬼ごっこ」というパワーワードがあることで、モデレーター（進行役）、スピーカー（話題提供役）にならなくても、リスナーとして聞いているだけでも、モデレーターから話題にされることが多くあり、誰もが知っている「鬼ごっこ」というワードの魅力を感じることができた。

■今後の普及活動の在り方

今後の普及活動について、さらなる市場拡大を図っていくためには、「鬼ごっこ」のイメージ刷新が必要であると考えている。鬼ごっこという言葉聞いた時に、昔遊び、伝承遊び、子どもがやる簡単な遊びであるというだけの、古典的なイメージを持たれている方が多い中で、今の時代に合わせて鬼ごっこの持つイメージを変えていくためには、SNS やアプリを積極的に活用していくことが必要である。Clubhouse では、意識的にスポーツ、教育、保育等の領域ではなく、デジタル領域（ゲーム、e スポーツ、VR、AR、MR）やサブカルチャー領域（アニメ、漫画）、ソーシャル領域（まちづくり、地方創生、SDGs）の方々への情報発信に力を入れていくために、私のルームを主催するだけではなく、上記のテーマのルームで積極的にスピーカーとなり、各界の専門家とのネットワーキングに努めている。スポーツや教育、保育等の領域については、私が主催のルームを開催して、新規にスポーツ鬼ごっこや鬼ごっこに興味を持っていただけのように働きかけている。

■まとめ

1 か月間、clubhouse で普及活動をしてみて感じていることは、音声を通しての魅

力を伝えていくことは、困難なようではあったが、鬼ごっこの遊び方や、具体的なルールを伝えるのではなく、鬼ごっこに副次的な要素であること（子育て支援、教育振興、まちづくり、サブカル、エンタメ、SDGs）等の領域について言及していくことで、鬼ごっこという用語は誰もが知っているという要素が加味されて、音声でも十分に使っていけることが分かったことが、大きな成果であった。