

鬼ごっこの広がりとはロールプレイングゲーム

(鬼ごっこ総合研究所 研究部長) 羽崎 貴雄

キーワード: 鬼ごっこ・ロールプレイングゲーム

今回は鬼ごっこ協会の鬼ごっこの普及とロールプレイングゲームという何の関わりもないようなものの二つを取り上げて、その関連性を考えてみた。

鬼ごっこ協会がライセンスを持っている人の最も多いボリューム層は30代であることが鬼ごっこ協会のデータからわかる。また、ライセンスを持っている人のうち、30代までで6割を占めていることもわかっている。

ここで、なぜこのように若い世代が多く普及に関わっているのかということを考えてみることにした。様々な要因があると思うが、今回はゲーム、その中でもとりわけロールプレイングゲームというジャンルを取り上げて考察してみることにした。

まず、30代はゲームと関係させた時、どういう世代かということ、幼児期学童期にファミコンやスーパーファミコン、プレイステーションなどが初めて出た世代であり、子供時代に初めて家庭用ゲーム機が出た世代である。

ただ、当時は今のようにスマートファンや持ち運びできるようなゲーム機ではなく、いわゆる備え付けのゲーム機で移動してできるゲームではない時代である。なので、一つのテレビに向かってみんなで見て共有して遊ぶというスタイルである。

そんな当時人気を博していたゲームは色々あるが、その当時人気のあったゲームなどを調べてみるために、その当時から現代まで含めて、ゲームソフトの売上ベスト100を見てみることにした。

調べてみると、いくつか気づくことがあった。それはベスト100のうち、33作品がロールプレイングゲームである。また、2000年前後までは現在でも人気のあるロールプレイングゲームが多いということである。現在、35歳の人々が成人になった2003年までにロールプレイングゲームは18作品である。また、そのほとんどはファイナルファンタジーかドラゴンクエストである。それも備え付け家庭用ゲーム機の作品がほとんどである。現在まで入れると、その2作品の他はほとんどがポケットモンスターシリーズであり、そのほとんどはニンテンドーDSなど、移動してできるゲーム機である。

ゲームの売り上げ本数を見ると、ゲームの普及状況などを加味した場合、30代の人々が多く行ってきたであろうゲームにはロールプレイングゲームが非常に多くあると思われる。

また、ロールプレイングゲームとはどのようなゲームかということ、簡単に説明すると、仲間を増やし、レベルを上げ強くしていき、目的に向かって進んでいくゲームである。難易度はゲームによっては様々であるが、やることは至って明確である。今の30代以下の人達はこのことをゲームを通じて体に染み付いている可能性がある。もしかしたら、これは鬼ごっこの普及活動に大きな影響を与えているのではないかと思うことができる。なぜなら、鬼ごっこの普及活動は大事なことは仲間を作り、社会のためになることを楽しんで行っていくことである。これはロールプレイングゲームの醍醐味の部分と同じである。鬼

ごっこの普及はそれがデジタルの中で行われるのではなく、現実の世界で行われていくことなので、よりその醍醐味が大きいとも言える。

現在、30代などでライセンスを持ち、積極的に普及を行う背景にはこの子供時代からのロールプレイングゲームとの影響は少なからずあるのではないかと思う。

また、今の子供達は大人より、よりゲームやYouTubeなどで人と共有する楽しみや楽しみ方を知っている。これはスポーツ鬼ごっこの普及には非常に今後大きなポジティブ要因になってくるのではないかと考える。今後、様々なツールを使い、子供達がより楽しみながらスポーツ鬼ごっこを広めていく可能性は非常に多い。

そこで今後大事になってくるのは次世代に鬼ごっこの大切さを伝えることである。そして、大人世代がゲームやYouTubeといったデジタルコンテンツを理解しようとし、それをどう活用していくかが鍵になってくるのではないかと考える。

(参照)

- https://entamedata.web.fc2.com/hobby/game_allrank.html
- 鬼ごっこ協会 HP