

## 鬼ごっこを“つくる” Oninnovation Workshop の提案と実践

(早稲田大学) 岡村 尚美・(山梨学院大学) 大崎 恵介

---

キーワード： 共創デザイン, Developplaying, 教育

---

### ■背景：共創の時代

笹川スポーツ財団の「スポーツライフデータ」<sup>[1]</sup>によると、現在、ウォーキング等を含む「エクササイズ」の実施率は向上している一方で、競技スポーツの実施意欲や実施率は低迷している。過去に障害者スポーツ・アダプテッドスポーツの発展の発展があったように、スポーツや遊びは、その時代の人々や社会のニーズに合わせて常に作られ改良されてきたものだが、現在のスポーツ・運動実施率の向上のためには、さらに新しい種目、コンテンツの開発・改良が必要だと示唆される<sup>[2]</sup>。運動会協会が運営する『未来の運動会プロジェクト』では、種目の作り手 (Developer) と実際に遊ぶ人 (player) が同一人物となる「Developlayer (遊びながら開発する人)」の増加により、生活に寄りそう「楽しく」「役に立つ」スポーツ文化が共創できると提唱している<sup>[3]</sup>。広くはスポーツや遊びに限らず、コンテンツが飽和と限界が繰り返される現代において、個々のニーズに応じて自ら「創っていく」力は今後の社会において重要な能力の1つと言える。

### ■目的：鬼ごっこの共創

鬼ごっこは、幼少期に誰もが一度は遊んだことがあり、年齢・性別・運動能力・場所・時間・道具の制限によらずプレーできることが特徴である。したがって、共創ワークショップにおいても、参加者属性によらず導入のハードルが低い、応用範囲が広い、アイデア出し・開発・検証・フィードバックのサイクルに要する時間が短い、などの利点がある。

本研究では、鬼ごっこを応用した共創ワークショップ「Oninnovation Workshop」を提案し、鬼ごっこを題材とすることの独自性を明らかにした上で、innovative な共創思考の育成を促進する教育プログラムの開発を目指す。

### ■Oninnovation Workshop の構成例

我々が提案する鬼ごっこ共創ワークショップ「Oninnovation Workshop」は大きく分けて次の表に示す7ステップで構成される。

#### 【実施におけるポイント】

- Step 2 では、なるべくシンプルなるルールであるものを選択することでその後の応用開発の幅が広がる。
- Step 3 では、ファシリテーターが鬼ごっこの新しさを生む開発のヒントをいくつか提供する。ここで、既存事例の枠組に縛られすぎないようにする工夫が必要である。
- Step 6 では、様々な属性のプレーヤーがより楽しく遊べるようにするためにはどうしたら良いか、破壊と再創造を促す工夫が必要である。

## Oninnovation Workshop の7ステップ

Step 1	鬼ごっこの基礎理解 鬼と子の役割把握, メジャーな鬼ごっこのルール確認
Step 2	ベースとなる既存の鬼ごっこの選定と特徴分析
Step 3	新しい「要素」の選定 ex. 人数、フィールド、道具、ご当地キーワード、プレイヤーの属性
Step 4	新しいルールを作る、ルールを改良する (実践風景例: 図1, 2)
Step 5	Step 4で作ったルールで遊んでみる
Step 6	遊んでみた気づきを共有する
Step 7	Step 4-6を繰り返す

## ■実践事例

地域住民を対象にした鬼ごっこの季節イベントおよび大学の授業の一部において、上記の Oninnovation Workshop の簡易版を実践した。いずれも数十分から数時間の短時間で参加者独自の鬼ごっこをつくることができた。参加者からは「普段やっている鬼ごっこより楽しかった」「全員が安全に楽しく遊べる工夫が大事だと気づいた」といった前向きな感想が多く得られた。ファシリテーターの立場では、開発した鬼ごっこがゲームとして成立するレベルの完成形に到達する速度が早いことが確認できた一方で、さらなる改良・再創造の過程をどのように運営していくべきかは今後検討していく余地が多分にあると考えられた。

本発表では、これらの具体的な事例紹介を踏まえ、「鬼ごっこ」を題材としたワークショップ独特の効果や様々な対象における応用例について議論する。



図1 道具やフィールドの工夫



図2 動作の工夫

## ■引用・参考文献

- [1] 笹川スポーツ財団, スポーツライフ・データ, 2017, <https://www.ssf.or.jp/report/slldata/tabid/326/Default.aspx> (2019年2月15日閲覧)
- [2] 澤井和彦, Meiji.net, 2019, 「スポーツ共創」の時代, [https://www.meiji.net/career/vol218\\_kazuhiko-sawai](https://www.meiji.net/career/vol218_kazuhiko-sawai) (2019年1月30日掲載, 2019年2月15日閲覧)
- [3] 運動会協会, 未来の運動会プロジェクト説明, SlideShare, 2017, <https://www.slideshare.net/p0lyg0n/2017-76112045> (2019年2月15日閲覧)