

スポーツ鬼ごっことデジタルゲームの共通点  
(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、ゲーム、スポーツ

---

■はじめに

今回の研究ではスポーツ鬼ごっことデジタルゲームの共通点を探っていきます。一件全く関係ないと思われるスポーツ鬼ごっことデジタルゲームの共通点を探ることで、スポーツ鬼ごっこの発表や、デジタルゲームとの関わり、また、チームスポーツの特徴もあげながら、今後についても考察できるのではないかと考えられる。まず、それぞれの特徴をあげていく。

■スポーツ鬼ごっこの特徴

ルールがシンプル、戦略性がある、チームで行う、ゲーム性がある、鬼ごっこという誰もが知っているものがベースである、参加のハードルが低い、役割がある、楽しめるレベルになるまでが早い、高レベルの人でも楽しめる、目的が明確、ゴールがある、体を動かす、継続性は高い。

■チームスポーツの特徴

ルールは難しいものが多い、戦略性がある、チームで行う、ゲーム性がある、鬼ごっこという誰もが知っているものがベースである、参加のハードルが高い、役割がある、楽しめるレベルになるまでが長い、高レベルの人は楽しめる、目的が明確、ゴールがある、体を動かす、継続性は高い。

■デジタルゲームの特徴

ゲーム性がある、戦略性がある、誰でもできる、難易度は様々（簡単なものから難しいものまで）、1人でも仲間でもできる、ジャンルが様々、目的がちゃんとある、ゴールがある、ルール説明がある、体は動かさない、継続性は高い。

■スポーツ鬼ごっことデジタルゲームの共通点

ゲーム性がある、戦略性がある、参加しやすい、レベルが多様、目的が明確、ルール説明がシンプル。

■おわりに

このように、スポーツ鬼ごっことデジタルゲームは多くで特徴が似ていることがわかる。その中でも戦略性があるというのと、参加しやすいということが非常に大きな共通点ではないかと考える。一見すると相反する2つのことだが、スポーツ鬼ごっことデジタルゲームの両方の特徴になっている。参加するハードルは低い、参加した後はゲーム性があり戦略性があるため継続して行うことができるのかもしれない。

これを他のスポーツに置き換えた時、ゲーム性や戦略性に関しては非常にあるが、参加するハードルは高いといえる。参加をするまでの練習期間や難易度が高く、参加をするまでが大変なもの

## 第2回鬼ごっこ総合研究所 研究ミーティング 予稿集, 2019年

が既存のスポーツの特徴である。参加することができた後のゲーム性や戦略性は非常に高いため、継続性は高いといえる。

以上から、スポーツ鬼ごっことデジタルゲームの共通点は非常に多く、体を動かすことと動かさないといったこと以外のほとんどが共通することがわかる。また、この共通点をうまく使うことでゲームに通ずるコンテンツが生まれてくるのではないかと考える。