

オンラインで鬼ごっこの大会はできるのか? ～2020年度の取り組み～

(鬼ごっこ総合研究所 研究員)岡村尚美

キーワード: Covid-19, with コロナ, 鬼ごっこ, オンライン

■背景

世界的な新型コロナウイルスの感染拡大と日本国として2度の緊急事態宣言を受け、各種スポーツや外遊びイベントは開催方法の変更を余儀なくされた。特に、遠隔地からの参加者を募るイベントについては、オンライン開催への切り替えが主流となった。仕方なく、あるいは無理やりオンラインイベントを開催するのではなく、オフライン、オンラインそれぞれの良さや制約を知った上で、遊びやスポーツの参加機会を増やしていくことが、with コロナ時代の取り組みとして重要である。

■目的

本研究では、鬼ごっこ協会が2020年度に主催したオンラインイベントを振り返り、鬼ごっこ大会がオンラインイベントとして今後も継続的に実施されうるかを考えることを目的とする。本研究の対象はオンライン環境で鬼ごっこを「する」大会であり、講演会や研究発表大会、研修会などについては今回は言及しない。

■事例1: 第1回オンライン鬼ごっこ大会

オンライン会議システム zoom を使用した初の鬼ごっこ大会である。「だるまさんのものまね」(鬼と同じポーズで静止)や「色鬼」(お題の色のもを持ってくる借り物競争)など数種類のゲームを実施した。画面には基本的に上半身のみが映り、外遊びの際に走り回って感じる運動の充足度や「鬼ごっこらしさ」の不足は否めなかったが、作戦を考えたりや他人とコミュニケーションをとるおもしろさはある程度実現された。主催者が事前に用意したゲームの他に、参加者がその場で新しいゲームを考案する様子も見られた。

■事例2: 第1回キビダンガー選手権

スポーツ鬼ごっこの新ルールとして導入されたキビダンガーを、単独の競技として採用した選手権大会である。本来は実地開催予定であったが、緊急事態宣言の影響もありオンライン開催に踏み切った。公式のホーム&トレジャーを所有していなくても参加できるよう、自宅で作れる代替品を規定するなどの工夫が見られた。自宅から1人での参加、職場から2~3人での参加、体育館から多人数での参加、と参加形態や使用端末がバラバラであり、時折ハウリングや通信遅延の問題が生じたが、協力してその場で対処した。セルフジャッジの徹底と常にリスペクトのあるコミュニケーションにより、初の試みにしては滞りなく進行することができた。予選・順位決定戦・決勝戦ともに選手権らしい好プレーや応援が見られ、身近な個々の空間がひとつのつながった競技場と化している雰囲気が画面越しにも伝わってきた。決勝戦はサドンデスまで纏れ込み、大いに盛り上がった。

■結論と展望

オンライン会議システムを利用して鬼ごっこ大会を開催することは、内容により可能である。「鬼ごっこ＝走る遊び」という限定的な視点で捉えずに、広く鬼遊びやスポーツ文化を捉えることで、オンライン環境であっても多人数が同時に楽しめるゲームやイベントをつくることができる。通信環境やカメラの設定などを事前にサポートできる体制を整えていくことで、参加者層の拡大が期待される。

全国各地に鬼ゴッターが増加する中で、従来の全国大会や鬼ごっこサミット以外に気軽に集えるオンラインイベントがあることは、交流の促進に強く貢献できる。講演会や研修会ではない、体を動かして遊べる形式とすることで、子どもから大人まで主体的に参加することができる。また、受け身で大会に参加するのではなく、大会中に参加者と主催者で場を改善していく行動がいずれのイベントでも見られたのは特徴的であった。このような共創的な大会運営が自然発生することは不安定な社会において非常によい傾向であり、大会開催を継続することでコミュニティ形成にも好影響を及ぼすことが期待される。



図1. 第1回オンライン鬼ごっこ大会の様子 (だるまさんのものまね)



図2. 第1回キビダンガー選手権の様子