

鬼ごっこ祭プロジェクトの考察

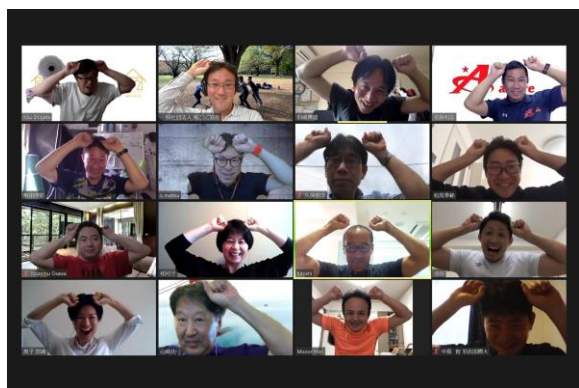
(鬼ごっこ総合研究所) 平峯 佑志・松尾 泰範

鬼ごっこ祭・鬼ごっこ祭おじさん・鬼ごっこ

■研究背景

鬼ごっこ協会のプロジェクトとして 2020 年 6 月 23 日から YouTube でスタートした「鬼ごっこ祭」プロジェクトについて、本論文では考察を深めていくことで、2020 年春頃から始まった新型コロナ・ウィルスの感染拡大のタイミングで、鬼ごっこの可能性を再構築することができた鬼ごっこ祭の一つの総括を行えればと考えている。鬼ごっこ祭が生まれたきっかけは、2020 年 5 月 30 日に、コロナ禍が始まったばかりの頃に、ZOOM で急遽開催したエンジョイナーMTG であった。社会が混乱している時だからこそ、何か鬼ごっこ協会としてできる事は無いかと議論した末に生まれたのが「鬼ごっこ祭」であった。当時は、企画の内容も未定であり、目的も特には決まらなかったが、とにかく鬼ごっこ協会の主要なメンバーが集まったミーティングであったことから、メンバーの士気は高かった。

(鬼ごっこ祭を生み出した企画の集合写真)



(鬼ごっこ祭のロゴマーク)



■研究内容

本研究は、鬼ごっこ祭プロジェクトについて、活動内容の分析、YouTube の分析、関連事項の分析の3つの軸に分けて行っている。

まず、鬼ごっこ祭について、簡単に概念を整理したい。「祭」とついている意味は、鬼ごっこの起源がもともと催事であったことを由来としている。宮中や神社仏閣での行事として五穀豊穡や疫病退散のための儀式として行われていた鬼ごっこの歴史的背景から、催事としての「祭」を名称に加えている。しかし、鬼ごっこ祭というプロジェクトそのものには、実体は存在しない概念となっており、象徴的な概念として誰もが認知をすることができる言葉として作られた造語である。

■分析・考察

①活動内容の分析：まず、鬼ごっこ祭の活動内容であるが、コロナ禍において心身ともに減退している日本社会において、「お祭り」の楽しい意識を喚起させるイメージのある「鬼ごっこ祭」というキーワードを活用することによる鬼ごっこ協会関係者に対するポジティブなイメージを想起してもらうことが、最も大きな活動内容となっている。ポジティブなコミュニケーションを図っていくための象徴としての役割を持たせることで、コロナ禍というネガティブなことを想起させる社会状況の中で、老若男女との容易なコミュニケーションを図っていくことが大きな活動内容であった。YouTube 配信や SNS 発信などは、活動内容の一つではあるが、最も大きな使命はコミュニケーションであったと総括したい。

②YouTube の分析：続いて、鬼ごっこ祭の主な活動としての YouTube を通した「鬼ごっこ祭おじさ

ん」という2級ライセンス保持者の松尾泰範氏が扮するキャラクターが登場する動画についての分析を行っていく。分かりやすい指標として、YouTubeの回転数についてトップ5とワースト3を出してみた。(2022年3月9日現在)

動画回転数トップ5は、1位『石けり』2736回・2位『劇場版 鬼滅の刃「無限列車編」の考察パート①』1444回・3位『楽しい鬼ごっこの遊び方①「宿かえ鬼」』1377回・4位『楽しい鬼ごっこの遊び方⑧「クモ鬼」』1029回・5位『Tサークルの守り方の上達法』925回

動画回転数ワースト3は、1位『アリの鬼ごっこ 41回』・2位『色どーこだ!』・『この木なーんだ!』44回・3位『植物さがし鬼』・『チョウチョと鬼ごっこ』45回

以上のようになっていた。この回転数からわかることは、トップ5は実用性が高い動画や時流に沿っている動画が良く見られていることが分かった。ワースト3はコロナ禍を意識して、2020年夏頃に撮影をしていた対人ではなく、対自然を意識して作成した動画はあまり関心を集めなかったことが分かった。鬼ごっこは、対人以外ではなくて、対人との遊びとして多くの人は認知をされていることが分かった。

(石けりのサムネイル)



JNI 石けり〜どこでも遊べる!〜【鬼ごっこ祭】
鬼ごっこ協会・2740回視聴・1年前

③関連事項の分析：最後に、関連事項の分析である。鬼ごっこ祭という、世界観やストーリー性を意識した取組みを継続的に行ってきたことで、副次的な効果を上げることができた。それは、コロナ禍以前には、スポーツ鬼ごっこや鬼

ごっこというコンテンツそのものの普及啓発が主な団体のミッションとなっており、世界観やストーリー性等を意識して活動を、そこまで力を入れてできていなかったが、鬼ごっこ祭があることによって、そのウィークポイントを打開していくことのキッカケとなることができた。世界観やストーリー性の大きなヒントとなっているのは、デジタルゲームやマンガやアニメなどのサブカルチャーの領域を参考にしていることが多く、鬼ごっこ祭では具体的には「鬼滅の刃」の世界観も一つのサンプルとして参考にさせて頂いている。2021年6月からスタートした「鬼ごっこリーグ」というゲーム性のあるアプリの世界観とも「鬼ごっこ祭」は通じることがあり、単純なスポーツ競技や遊びの普及から、ゲーム性やストーリー性を取り入れた活動に変容させたという効果も、鬼ごっこ祭はもたらしたと考えられる。

■まとめ

最後に、本研究のまとめとしては、私自身の思いとして「鬼ごっこ祭」があったことによって、2年以上続いているコロナ禍においても、継続的にクリエイティブに鬼ごっこのことを捉え続けることができたこと、改めて過去から現在を考えたことで感じられた。「非接触」が求められる、スポーツイベントが「不要不急」などと言われた時期もあったが、その苦難とも思えるときに、例えば「対人」ではなく「対自然」と鬼ごっこをすることにも大きな楽しさをメンバーと感じたことは、今後のための財産となった。世界的なパンデミック騒動に加え、さらに近年では国際的な政情不安がある中で、少しでも人が楽しみを感じられるようになるためのきっかけとして、道具をあまり要しないで、ルールが簡単であり、さらに遊び方を多様に創造しやすい鬼ごっこは、これからの時代にも必要とされると自信をもって考えられることができた。最後に、鬼ごっこ祭プロジェクトを支えて頂いている多くの皆様に、心より感謝をしたい。