

## 鬼ごっこリーグを使った運動機会創出

鬼ごっこ総合研究所 研究部長 羽崎貴雄

---

ゲーム、スポーツ鬼ごっこ、鬼ごっこリーグ

---

### ■研究背景

鬼ごっこリーグを今年度リリースしたが、これからどのような効果を生んでいくか、そして、どのようなことを盛り込んでいくことでより多くの人々がスポーツ鬼ごっこや鬼ごっこをする機会が増えるかを考えていこうと思ったことによる。

また、運動実施率などの具体的なデータをどう取っていくと有効かなども検討したいとの思いがある。

### ■研究方法

まだ、鬼ごっこリーグを初めて1年経っていない中、初年度はβ版的意味合いの強い中で、研究をしっかりと始めていないが、これから研究をする際の研究方法は、運動実施率は現在ある結果の報告数を元に月に換算して、どれだけ報告数、また、個人ポイントが変化をしているかをデータベース化する。

鬼ごっこリーグの登録数の推移をデータベース化する。

鬼ごっこリーグ内での行うイベントに対しての結果の報告数などの変化をデータベース化する。

募集数に関して、いつの時期に多くの募集が行われ、いつの時期に少ないかなどのデータベースかをし、それらを元にどのようなことを行なっていくことで鬼ごっこを行う機会をより多くするかを検討していく。

### ■分析・考察

現在のところ、データベースかを行なっていないため、しっかりとした分析は行なっていないが、大会やイベント、体験会の募集をより多くできる環境下の時、報告数や登録数は多くなっているのはわかる。

このコロナ禍においては、当然のことではあるが、制限がかかると減り、制限が緩むと増えている。ただ、これはあくまでもコロナ禍という特殊な状況下でもあり、来シーズンの動向から分析考察を行なっていくこととする。

### ■引用・参考文献

鬼ごっこリーグアプリ