

## スポーツ鬼ごっことスプラトゥーン

鬼ごっこ総合研究所 羽崎貴雄

---

### スポーツ鬼ごっこ・ゲーム・スプラトゥーン

---

今回この研究を行った背景として、現在子供の遊びの中心がアナログからデジタルに移行していっている中で、スポーツ鬼ごっこをさらにどう普及していくかを考えたいと思ったからである。

この二つのコンテンツの相関性を考えていくことでスポーツ鬼ごっこをより発展させ、さらに多くの人に届くのではないかと考えた。

似ていると思ったことは大きく3つあります。

まず一つ目の共通点としては、陣取り系の遊びであるという事です。どちらも自陣を守り、敵陣に攻めていくといった点で、陣取り系の遊びであると言える。

二つ目はスポーツ鬼ごっこではタッチをされたとき、スプラトゥーンでは敵にやられてしまったときにすぐに復活できるというところです。どちらもタッチをされたり敵にやられてしまった際にそこで終わりというわけではなく、戻りさえすればすぐに復活できるという点は非常に似ている所である。

三つ目はどちらのコンテンツも攻めと守りが同時に行われているのでだれの責任かが分かりづらいといった点があげられる。

これらが主にスポーツ鬼ごっことスプラトゥーンの類似している点である。

ここからスポーツ鬼ごっこにおいてよく聞かれるスポーツ鬼ごっこが好きな理由と照らし合わせると、二つ目と三つ目の類似性はスポーツ鬼ごっこが好きな理由でよく聞かれることである。

スポーツ鬼ごっこは運動ができる子もいればあまり得意でない子も多く参加をする遊びである。その際にこの二つ目と三つ目にあげたもののおかげで楽しくできるといったことをよく聞く。

これは実際スプラトゥーンを私自身が行った際に一番楽しくストレスなくできた要因であった。

ここからわかることはアナログであっても、デジタルであっても楽しいと思う共通点は似ているものがあり、どちらからも学ぶことでより面白いコンテンツになるのではないかと思う。

今後の更なる発展のためには、手軽に参加できる環境づくりや、アイテム要素をスムーズに加えていくことで現代の子ども達により楽しいコンテンツとして受け入れられるのではないかと考えている。