

# 鬼ごっこの奥行き

## PvP 型鬼ごっこゲーム 37 作品の分析からみたゲームの魅力

### Structures of tag games as an online game design framework

### Based on an analysis of 37 player-versus-player online games

刈谷 佑斗 (東京都市大学) \*1 小森 花歩 (東京都市大学) \*2 古澤 秋人 (東京都市大学) \*3 関 博紀 (東京都市大学) \*4

\*1 Yuto Kariya, Tokyo City University, 3-3-1 Ushikubo-Nishi, Tsuzuki, Yokohama, 224-8551

\*2 Kaho Komori, Tokyo City University, 3-3-1 Ushikubo-Nishi, Tsuzuki, Yokohama, 224-8551

\*3 Akito Furusawa, Tokyo City University, 3-3-1 Ushikubo-Nishi, Tsuzuki, Yokohama, 224-8551

\*4 Hiroki Seki, Tokyo City University, 3-3-1 Ushikubo-Nishi, Tsuzuki, Yokohama, 224-8551, hseki@tcu.ac.jp

キーワード: 鬼ごっこ, 鬼と子, PvP, PvP 型鬼ごっこゲーム, 作品分析

## 1. 問題と背景

PvP 型鬼ごっこゲームは、オンラインゲームの 1 ジャンルである。その特徴は、鬼ごっこの基本的構造である「追う」と「逃げる」という設定に基づいて、プレイヤー同士が競う形式 (Player versus player, 以下 PvP) にある。この種のゲームの起源は、「Damned」(9heads Game Studios 制作, 2014 年) にあるとされ、その 2 年後に発売された「Dead by Daylight」(Behaviour Interactive 制作, 2016 年) を皮切りに、数多く開発されることとなった。同時に、作風も豊かになり、ゲームジャンルとしての地位を確立するようになった。PvP 型鬼ごっこゲームの基本的構造である「追う」と「逃げる」の関係は、一般的な鬼ごっこの構造、すなわち、追う役である鬼と、逃げる役である子が様々な工夫をしながら競うという構造にある (図 1 上)。この構造は、非常に単純であるものの、多くの派生を生んでいることが知られている。この構造が PvP 型鬼ごっこゲームにどのように含まれているかを「IdentityV」(NetEase Games 制作, 2018 年) を例に示すと次のようになる (図 1 下)。この作品は、鬼ごっこの基本的構造に加えて、鬼の能力を高めたり、子の設定を豊かにする変更、すなわち、プレイヤーの数を増やしたり、プレイヤー同士のコミュニケーションを可能にするといった変更が加えられている。さらに、ゲーム全体の舞台設定においても、基本となる鬼ごっこに加えて、かくれんぼの要素が取り入れられたり、ホラーな世界観や、公園や街などの場面が追加されている。つまり、PvP 型鬼ごっこゲームは、鬼ごっこの基本的構造を基礎として、個々の要素にさらに設定が加わることで、ゲームとしての魅力が増していると考えられる。この点を、ゲーム開発者の立場から考えてみると、開発者は各設定をデザインするだけでなく、設定同士の関係を含めた全体的なバランスを検討していると考えられる。以上を踏まえて本研究では、PvP 型鬼ごっこゲームの魅力を確認する目的で、ゲーム全体の舞台設定、鬼および子の設定に注目し、それらがどのように設定されているかを 37 作品の分析を通じて確かめた。

## 2. 対象と方法

### 2.1. 対象

2014 年以降 2020 年 11 月までに国内外でリリースされた、PvP 型鬼ごっこゲーム 37 作品とした (表 1)。

### 2.2 方法

各作品の公式情報を基準として、ゲーム内の設定を抽出した。抽出にあたっては、1) ゲーム全体の舞台設定、2) 鬼に関する設定、3) 子に関する設定の 3 項目を設定し、2 と 3 は同一の内容とした。鬼は子を追う立場として、子は鬼から逃げる立場として設定されているキャラクターとした。ゲームモードが複数ある場合は、一般的とされるものを抽出した。以上の分析は、2020 年 11 月時点の公式情報に基づいて行い、いずれの分析も複数の分析者が互いに確認を取りながら行った。

**2.2.1. ゲーム全体の舞台設定** 各作品のコンセプトを可視化する目的で、「鬼ごっこ×○○」<sup>(1)</sup>、「世界観」、「場面」、「制限時間」、「ステージ数」、「最大プレイ人数」、「個体差」<sup>(2)</sup>、「コミュニケーション」、「鬼と子の可変性」、「強制終了条件」の 10 項目を抽出した。

**2.2.2 鬼および子に関する設定** ゲームの詳細な設定を確認する目的で「最大プレイ人数」、「視点」<sup>(3)</sup>、「名称」、「クリア目標」、「キャラクター数」、「ダウンまでの攻撃回数」の 6 項目を分析項目として設定した。

## 3. 分析と結果

### 3.1 ゲーム全体の舞台設定に関する結果

結果を、設定ごとの種類と最も多く確認されたものの順に示す。「鬼ごっこ×○○」は 4 種・[かくれんぼ]、「世界観」は 4 種・[ホラー]、「場面」は 8 種・[明るい屋外]、「制限時間」は 11 種・[無し]、「ステージ数」は 12 種・[3]、「最大プレイ人数」は 8 種・[5 人]、「個体差」は 3 種・[鬼]、「コミュニケーション」は 4 種・[子-子]、「鬼と子の可変性」は 2 種・[無し]、「強制終了条件」は 2 種・[無し] であった。

### 3.2 鬼の設定に関する結果

結果を、設定ごとの種類と最も多く確認されたものの順に示す。「最大プレイ人数」は5種・[1人]、「視点」は3種・[FPS]、「名称」は27種・[モンスター]、「クリア目標」は5種・[子を倒す]、「キャラクター数」は14種・[1人]、「ダウンまでの攻撃回数」は5種・[倒されない]であった。

### 3.3 子の設定に関する結果

結果を、設定ごとの種類と最も多く確認されたものの順に示す。「最大プレイ人数」は10種・[4人]、「名称」は24種・[サバイバー]、「視点」は3種・[TPS]、「クリア目標」は29種・[制限時間終了まで逃げる]、「キャラクター数」は15種・[1人]、「ダウンまでの攻撃回数」は4種・[HP制(HitPoints制<sup>(4)</sup>)]であった。

### 3.4 分析のまとめ

以上の分析から、ゲーム全体の舞台設定と鬼および子の設定の組み合わせについて、4種の傾向が見て取れた。1点目は、ホラーな世界観で、怪物が人間を追う構図である。「世界観」が[ホラー]である19作品のうち、鬼の「名称」が怪物を示すもの(殺人鬼、モンスター、クリーチャー、サイコ、悪霊、サメ、感染者、ジェイソン、幽霊、ハンター)は14作品(93.3%)であり、また、子の「名称」が非力な人間を示すもの(サバイバー、生存者、逃亡者、囚人)は9作品(60.1%)であった。2点目は、鬼が少ないことと、子が多いこととの関係である。鬼と子の「最大プレイ人数」において、鬼が子より少ない作品は32作品(86.5%)であった。3点目は、子の「クリア目標」に基本的な構造である「追う」と「逃げる」以外の設定が追加されている場合、子にはコミュニケーション手段が付与されている点である。「クリア目標」において、鬼が[子を追う]のみである24作品のうち、子が[鬼から逃げる]以外の目標を含む作品は16作品(66.7%)であったが、そのうち、「コミュニケーション」が[子-子]であるものは8作品(50.0%)であった。4点目は、鬼の強さと子の弱さとの関係である。「個体差」が[鬼]であるものが33作品(89.2%)であった。

## 4. 考察

本研究では、PvP型鬼ごっこゲーム37作品を対象として、それらのゲームの舞台設定、および鬼と子それぞれの設定に注目し、分析を行なった。その結果、世界観については、ホラーが設定される傾向にあること、名称について

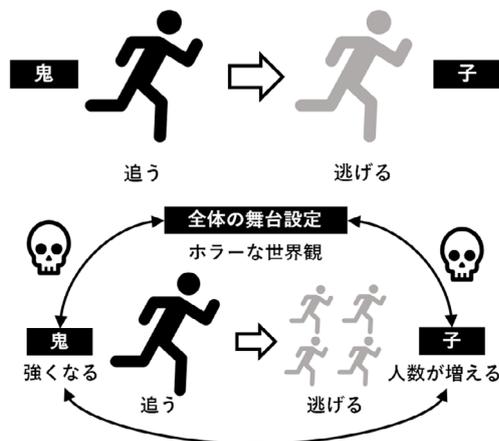


Fig.1 Basic Structures of tag games (above) and those applications to online games (bottom).

は、鬼が人間ではない怪物である場合に、子は非力な人間である傾向にあること、鬼と子の最大プレイ人数の関係については、鬼は子よりも少なく設定される傾向にあること、能力については、鬼は子よりも強く設定される傾向にあること、子のクリア目標は鬼と比較して複雑化する傾向にあることが確認された。以上の結果は、PvP型鬼ごっこゲームが「少数の強力な怪物」と「多数の非力な人間」の競い合いという基本的な構図をベースとして、さらに、各設定が運動的に設定されることで成立している可能性を示唆する。つまり、PvP型鬼ごっこゲームの魅力は、「追う」と「逃げる」とそれぞれの面白さに加えて、両者の関係がもたらす「奥行き」が1つのゲームに内在することに起因している可能性がある。対象の豊富化と分析の精緻化が今後の課題である。

### 注釈

- (1) 作品に含まれる鬼ごっこ以外の遊びとした。
- (2) 鬼と子のうち、より優れている方とした。
- (3) 一人称 (FPS)、三人称 (TPS)、俯瞰の3種とした。
- (4) 攻撃の有効性を回数ではなく量的に示す方式。

Table 1 List of analysis works

NO.	作品名	開発元
1	Damned	9heads Game Studios
2	Depth	Digital Confectioners
3	agar.io	Matheus Valadares
4	Dead Realm	Section Studios
5	Murderer Online	1Games
6	Deadrite Hunt	Azur Interactive Games Limited
7	EVOLVE	Turtle Rock Studios
8	slither.io	Steve Howse
9	Dead by Daylight	Behaviour Interactive
10	Streamline	Proletariat Inc.
11	Friday the 13th: The Game	IllFonic
12	Witch it	Barrel Roll Games
13	White Noise2	Milkstone Studios
14	Deceit	Baseline
15	Identity V 第五人格	NetEase Games
16	Last Year: The Nightmare	Elastic Games
17	Deathgarden: BLOODHARVEST	Behaviour Interactive
18	Hide or Die	VecFour Digital
19	Soul at Stake	Chongming Studio
20	Among Us	InnerSloth
21	Project Winter	Other Ocean Interactive
22	オバケイドロ!	フリースタイル
23	Secret Neighbor	Holograph
24	I will eat you	Butengo
25	脱獄ごっこ	UUUM
26	GOLD EXPRESS	DAWN STUDIO
27	Horrorfield	Skytec Games, Inc.
28	Pandemic Express	TinyBuild Games他
29	BIOHAZARD RESISTANCE	NeoBards Entertainment Limited他
30	ゴリラ・オンライン	Gang Gorilla Games
31	Predator: Hunting Grounds	IllFonic
32	こおり鬼 Online!	EOAG
33	Dark Deception: Monsters & Mortals	Glowstick Entertainment
34	Mahasona	RAM Studios
35	Cluck Night	Coconut Island Games
36	対戦! こおり鬼	TechnoBlood Inc.
37	MONSTRUM 2	Team Junkfish