

## 対面型人狼ゲームのイベント設計

高橋一成<sup>†1</sup>

### 概要：

弊社（株式会社人狼）は、人狼ゲームを広げることを目的として2012年に設立しました。当初は弊社が主催となって人狼ゲームイベントを行っていましたが、2013年の幻冬舎から出版された「会話型心理ゲーム人狼」の執筆を期に、主催イベントをほぼ0にして、監修や企画を中心に行う方向にシフトしていきました。

弊社、特に著者が監修した番組制作として、代表的なものは以下になります。

- ・2013年頃から放送のあったフジテレビ「人狼～嘘つきは誰だ？」
- ・2014年頃スタートの吉本「ガチ人狼」
- ・2016年1月頃放送のAbema 人狼ライブ
- ・2017年3月スタート「確変人狼」

これら番組制作にあたり、最も重要視している点とは、「経験の浅い視聴者が『楽しめた』と言ってもらえる放送にすること」の一点のみと言っても過言ではありません。勿論、人狼ゲームに慣れた視聴者にとっては退屈かと思うかもしれないし、迫力や推理が足りないかもしれません。しかし、これらの番組は、人狼ゲームを広げること、を目的としており、物足りないと感じた視聴者に適したコンテンツは、今やインターネット上にあるコンテンツを調べればすぐに視聴することができます。例えば、ニコニコ生放送では「アルティメット人狼」や、「スリアロ村」、イベントとして行われているものには「ガチ人狼」や「TLPT」と言ったように、いわゆるガチで楽しみたい、つまり真剣な迫力と推理を楽しみたい人々にとってのコンテンツはたくさんあると思っています。

一方で、人狼ゲームの経験が浅く、ただ直感的に「楽しかったね」って言われる番組（コンテンツ）は圧倒的に少ないと思っています。多くのコンテンツは、視聴者がルールがわかっている前提で作成されており、人狼ゲームというものはプレイヤーが嘘をつくことが当然起こるものだ、ということがわかっている前提で、ゲームが始まり進められていくのが当然とされているコンテンツがあふれています。

筆者は、わかっている人だけが楽しめるコンテンツとしてではなく、このプレイヤーがなぜここで嘘をつくのか、そして、なぜここでそんな発言をするのか、を番組の演出を通して視聴者に伝えて行くことで人狼ゲームが初めてや深く知らない人でもその楽しみが理解できる、そんな番組作りを心がけています。

コンテンツの設計において、心がけている点は以下になります。

- ・役職をオープンにする
- ・プレイヤー・ナレーターに途中解説ぼさを入れた進行をさせる
- ・解説部屋を設ける
- ・あらたに必要なルール説明は事前に youtube などで解説を入れておく

これらを導入し番組制作を行った結果、多くの視聴者に番組が受入られたと考えております

**キーワード：**人狼ゲーム、番組制作

<sup>†1</sup> 株式会社人狼