

ゲームの繰り返しにおける遊戯と作業の違いに関する研究

安井友志ⁱ 遠藤広樹ⁱⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱⁱ

東京工芸大学 芸術学部

ⁱg1727073@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱhiro.shuval.mikann@gmail.com, ⁱⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要: ゲームには、ルールによる構造上の繰り返しがある。この繰り返しは、プレイヤーによって「楽しい繰り返し」か「我慢できない作業」に分けられるが、その判断基準には個人差がある。本研究は、「楽しい繰り返し」と「我慢できない作業」の違いがどこにあるかを明らかにするために、ゲーム中の繰り返しに関する定性・定量調査を行った。その結果、自己主体感があって、努力が結果に結びつくものを楽しい繰り返しと感じ、自分で制御できないものを我慢できない作業と感知することが示唆された。

キーワード: ゲームデザイン, 繰り返し, 作業, 自己主体感, 自己所有感

A Study on the Difference between Fun and Job in Game Repetition

Yushi YASUIⁱ Hiroki ENDOⁱⁱ Masanobu ENDOHⁱⁱⁱ

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University

ⁱg1727073@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱhiro.shuval.mikann@gmail.com, ⁱⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract Games have structural repetitions based on rules. This repetition is classified into "Fun" and "Job" depending on the player, and there are individual differences in the judgment criteria. We conducted qualitative and quantitative surveys on repetition during the game to clarify the difference between "Fun" and "Job". As a result, two facts were suggested. Recognition as fun is repetition that has a sense of agency and leads to achievement. What is recognized as job is repetition that cannot be controlled.

Keyword Game design, Repetition, Job, Sense of Agency, Sense of Ownership

1. はじめに

ゲームにはルールによる構成上の繰り返しがある[1][2]。プレイヤーはルールの制限に従い、ルールはプレイヤーの行動を制御する[3]。与えられた課題の難易度が低い場合、その繰り返しをプレイヤーは退屈に感じる[4]。また行動の繰り返しとその報酬が、時間的経済的コストに見合わない場合、プレイヤーは課題への挑戦ではなく作業に感じる[4]。一方で課題の難易度と報酬が適正であれば、プレイヤーはこの繰り返しを作業とは感じない[5][6]。しかし、この感じ方には個人差があると我々は考えた。

本研究の目的は、ゲームにおいて作業と感じない楽しい繰り返しと、我慢できない作業と感知する繰り返しの違いとなる要素を明らかにすることである。

2. 研究方法

本研究は、定性および定量調査からなる。

定性調査は、ネットワーク上に「作業ゲームに関するアンケート」を設置し、SNS で告知を行って回答者を募った。設問の内容を次に示す。

- あなたが「作業ゲーム」と感じたタイトルを1つ挙げて下さい: 自由記述
- どこが「作業」でしたか?: 自由記述
- ゲームで「面白かった作業」はありますか?: 2 択・はい/いいえ
- はい⇒それはどんな「作業」ですか?: 自由記述

作業と感じた理由から、そのゲームタイトルと照らし合わせて要旨を抜き出し、GTA 法で作業と感知する要素を分析した[7][8]。

定量調査は、ネットワーク上に「我慢できない！ゲーム中の繰り返し」というアンケートを設置し、SNS で告知を行って回答者を募った。設問の内容は、定性調査結果に先行研究を加味してゲームの繰り返し項目を設定し、次の 4 択で回答を求めた[4]。

- 我慢できない: 4 点
- イヤけど仕方ない: 3 点
- 苦にならない: 2 点
- むしろ楽しい: 1 点

また、その他意見感想を自由記述のコメントで求めた。

各項目について、4 択回答結果の基本統計情報から作業と感知するか楽しいと感知するかを比較し、コメントの内容も含めて結果を求めた。

3. 結果

定性調査は 43 件の回答が得られ、次の要素が抽出された。

- ゴールが遠い
運要素や作業量によって目的の終わりが見えない状態
- ルーチンワーク
行動を繰り返しているうちに日常になっている状態
- サブミッション: Submission[3]
ルールに従っているだけで何も感じない状態

この結果に先行研究を加味し、定量調査の繰り返し項目とその略称を次のように設定した[4]。

- 低確率編

- レアアイテム狙いで同じ敵を倒す繰り返し(レアドロ)
- 納得できるまでやるリセットの繰り返し(リセマラ)
- 目当てが出るまでやる厳選の繰り返し(厳選)
- コツコツやる編
 - レベルアップを目指すバトルの繰り返し(レベ上げ)
 - 色々に使える素材収集の繰り返し(素材集め)
 - 報酬をもらう連打の繰り返し(連打)
 - 上位互換を狙った探索の繰り返し(上位互換)
 - 制限を解除するための繰り返し(制限解除)
 - ステータスアップのための繰り返し(ステ上げ)
- 日常編
 - ログインボーナス目当てのログインの繰り返し(ログボ)
 - ヒマな時間を楽しむ日課の繰り返し(日課)
 - 効率の良いタイマー通知プレイの繰り返し(タイマー)
 - 定期的にゲームセンターに行く繰り返し(ゲーセン通い)
- コントロール編
 - アップデートに合わせた適応の繰り返し(アプデ適応)
 - 自分好みに合わせる調整の繰り返し(オレ仕様)
 - 時間は掛かるけど低リスクな課題の繰り返し(低リスク)
 - タイミングに合わせたアクションの繰り返し(タイミング)

定量調査は2019年10月より行い、1,558人から回答があった。各繰り返し項目の回答結果を表1に示す。

表 1. 繰り返し項目の回答結果

略称	評価別回答数				平均	標準偏差	回答数
	4点	3点	2点	1点			
レアドロ	280	777	320	180	2.74	0.78	1,557
リセマラ	943	459	118	33	3.49	0.53	1,553
厳選	660	585	198	109	3.16	0.81	1,552
レベ上げ	126	519	540	373	2.26	0.83	1,558
素材集め	165	533	491	365	2.32	0.90	1,554
連打	553	569	332	97	3.02	0.82	1,551
上位互換	188	509	492	363	2.34	0.93	1,552
制限解除	166	553	490	338	2.35	0.88	1,547
ステ上げ	124	474	562	391	2.21	0.83	1,551
ログボ	348	530	576	102	2.72	0.78	1,556
日課	170	180	763	441	2.05	0.83	1,554
タイマー	701	325	445	77	3.07	0.93	1,548
ゲーセン通い	590	163	409	377	2.63	1.49	1,539
アプデ適応	209	546	437	362	2.39	0.97	1,554
オレ仕様	84	213	450	808	1.73	0.80	1,555
低リスク	362	495	533	165	2.68	0.90	1,555
タイミング	224	269	461	598	2.08	1.13	1,552

4. 考察

回答結果の平均値が3以上で、我慢できない作業と感じている「リセマラ」、「厳選」、「タイマー」、「連打」と、平均値が2以下で楽しい繰り返しと感じている「オレ仕様」について考察した。

4.1 我慢できない作業

リセマラと厳選に関するコメントを次に示す。

「運要素が嫌」

「拘束時間が予測できないのが嫌」

「リセマラでレアキャラを出すのが楽しいだけで、ゲーム本編はプレイしない」

リセマラと厳選は成功する確率が低く、時間をかけても成果が上がらない場合がある[5]。そのためゴールが明確ではなく、我慢できない作業と感じていると考えた。また、リセマラは1つのメタゲームとも考えられ、それだけを楽しむプレイスタイルも存在する。

タイマーと連打に関するコメントを次に示す。

「ゲームに時間を縛られたくない」

「ゲームに縛られるのが嫌」

「まったく同じ繰り返しはつまらない」

「自分で動かしている感が欲しい」

タイマーは成果を得るまでの時間がゲーム側に固定され自己主体感が無い。また、連打は自分のスキルレベルに対し難易度が低いために退屈と感じる[4]。どちらも、ゲーム側に強制されることが自己主体感を損なわせ、我慢できない作業と感じさせると考えた。

4.2 楽しい繰り返し

オレ仕様に関するコメントを次に示す。

「自分の理想に沿いたい」

「理想に近づいていくのが楽しい」

オレ仕様は自己目標を設定し、自力で過程や成果を制御できることがゲームに没頭させる。また、確実に成果を積み重ねていくことで自己所有感(Sense of Ownership)が得られると考えた。どちらも自分の努力が結果に結びつくことで自己主体感が得られ、作業と感じさせないと考えた。

一方で次のコメントもあった。

「世界観と合っていないと繰り返しが必要に思えない」

「繰り返しによって世界観が壊れるのが嫌」

プレイヤーが設定した自己目標に対し、成果を積み重ねていく過程で世界観と成果が不一致を起こすと、ゲームに対する自己所有感が失われる。するとゲームに対する思い入れが消え、作業と感じると思った。

5. まとめ

本研究では、ゲームにおいて作業と感じない楽しい繰り返しと、我慢できない作業と感じる繰り返しの違いとなる要素について分析を行った。

その結果、「ゴールが遠い」、「ルーチンワーク」、「サブミッション」の3つの要素が抽出された。「ゴールが遠い」では、ゴールが明確でなく、成果を得るまでの時間がわからないことが、我慢できない作業に繋がると示された。「ルーチンワーク」ではゲーム側に強制され、自己主体感が損なわれることが、我慢できない作業に繋がると示された。「サブミッション」は努力と結果が確実に結びつくことで自己所有感が得られ、それにより自己主体感が高まることで楽しい繰り返しに繋がると示された。

本研究の調査は回答でゲームタイトルを特定していない。そのためゲームジャンルによる作業感の感じ方の違いは明らかになっていない。また男女による違いについては分析できていない。

確率に左右される事象の場合、個々の条件によって作業と感じるボーダーラインがどのくらいになるのかは、実証実験によって明らかにできる余地がある。

参 考 文 献

- [1] アーネスト・アダム, ヨリス・ドーマンズ, ホリゾンますみ田中幸(訳) (2013)『ゲームメカニクス おもしろくするためのゲームデザイン』, SB クリエイティブ, Ernest W. Adams, Joris Dormans(2012) *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders.
- [2] サレン, K.・ジマーマン, E., 山本貴光(訳) (2011)『ルールズ・オブ・プレイ(上)』, SB クリエイティブ, Salen, K., Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.
- [3] Jesper. Juul (2016) Playing, in *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, The MIT Press.
- [4] Jenova Chen, (2007) Flow in games (and everything else), *Communications of the ACM*, 50(4), pp.31-34.
- [5] M.チクセントミハイ, 今村浩明(訳) (1996)『フロー体験 喜びの現象学』, 世界思想社.
- [6] 遠藤雅伸・三上浩司・近藤邦雄(2014)ひとはなぜゲームを途中でやめるのか?-ゲームデザイン由来の理由, 日本デジタルゲーム学会 2014 年夏季研究発表大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.15-18.
- [7] Corbin, J., Strauss, A. (1990) Grounded theory research: Procedures, canons and evaluative criteria, *Qualitative sociology*, 13(1), pp.3-21.
- [8] 戈木クレイグヒル滋子(2013)『質的研究法ゼミナール 第2版: グラウンデッド・セオリー・アプローチを学ぶ』, 医学書院.