

プレイヤーがゲーム性を感じる要素に関する定性調査分析

遠藤広樹ⁱ 松本佑介ⁱⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱⁱ

東京工芸大学 芸術学部

ⁱig1627009@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱig1627065@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要:「Game」の本来の意味は「競技」であり、ゲーム性の本来の意味は競技性である。しかし、デジタルゲームは競技の範囲に留まらず、ゲーム性も競技性という意味に留まらない。そこで我々は、プレイヤーに対しゲーム性において重要だと思う要素に関する定性調査を行った。その結果、「フロー理論」や「ゲームの 6 定義」につながる「自分の思い通りになる」「熱中と満足感」「選択した課題に見合った報酬」の要素が抽出された。ここから、プレイヤーは「自己主体感」「フロー状態」「リスク&リターン」をゲーム性としていることが示唆された。

キーワード: デジタルゲーム, ゲーム性, ゲームデザイン, フロー理論, ゲームの 6 定義

Analysis of a Qualitative Survey on Elements that Players Felt Properties of Games

Hiroki ENDOⁱ Yusuke MATSUMOTOⁱⁱ Masanobu ENDOHⁱⁱⁱ

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University.

ⁱig1627009@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱig1627065@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract The original meaning of "game" is "competition", therefore the original meaning of the property of games is the property of competition. However, the digital games are not limited to the competition, so the property of game is not limited to the competition too. Therefore, we conducted a qualitative investigation on factors that players feel importance in the property of game. As a result, the factors "Player's desired results", "Engagement and Satisfaction" and "Earnings matched selected challenge" are extracted, these are leading to "Flow theory" and "Traditional definitions of games". We suggested that the players feel "The sense of agency", "Flow" and "Risk and return" as the property of games.

Keyword Digital game, Properties of games, Game design, Flow, Traditional definitions of games

1. はじめに

「Game」の本来の意味は「競技」であり、ゲーム性の本来の意味は競技性である[1]。しかしデジタルゲームは、ゲーム AI が対戦プレイヤーの代わりに代わることができる。この場合、プレイヤーは一人で遊ぶことができ、競技相手が存在しない。さらに、複雑な計算の手順をコンピュータが代行し、プレイヤーが簡単な意思決定を行うだけでプレイできる。つまりデジタルゲームは、ゲーム本来の競技の範囲に留まらず、ゲーム性の意味も競技性に留まないと我々は考えた。

井上によれば、「ゲーム性」という用語はビデオゲームの批評に留まらず、ビデオゲーム全般について語る為の非常に重要なキータームとなっている[2]。しかしながら、その用語の使われ方はきわめて不安定な状況にある。

井上は雑誌「ゲーム批評」をとりあげ、そこでの「ゲーム性」という言葉の使われ方を中心に分析した。これは、雑誌編集者たちの私見的な言葉の使い方を分析したものであり、プレイヤーの使い方と異なる可能性がある。さらに、同研究は 2003 年に行われたものを 2005 年に微修正しており、プレイスタイルも大きく変わった現在では、プレイヤーによる「ゲーム性」の使い方が変化していると我々は考えた。

本研究の論点は、プレイヤーがゲームにおいて何を「ゲーム性」としているかである。

2. 研究目的と調査手法

本研究の目的は、プレイヤーがゲームにおいて何を「ゲーム性」としているのかに関する分析である。

我々は、プレイヤーに対し「ゲーム性において重要だと思う要素」に関する定性調査を行った。インターネット上にアン

ケートを設置し、SNS による告知を行った。設問は「あなたがゲーム性について重要だと思う要素は何ですか?」であり、回答は自由記述とした。得られた回答を GTA 法により分析し、要素を抽出して考察した[3]。

3. 調査結果

2018 年 6 月より調査を行い、224 件の有効回答が得られた。回答者の年齢性別属性を表 1 に示す。

表 1. 回答者の属性

回答者	男性	女性	合計
20 歳未満	10	1	11
20 歳代	45	11	56
30 歳代	62	15	77
40 歳代	68	6	74
50 歳以上	5	1	6
合計	190	34	224

得られた記述を GTA 法によって分析し、次の要素を抽出した。

- 自分の思い通りになる
- 熱中と満足感
- 選択した課題に見合った報酬

4. 考察

抽出された要素別に、自由記述の内容も含めて考察した。

4.1 自分の思い通りになる

「自分の思い通りになる」に関する主な記述を次に挙げる。

- こちらからの介入要素。こちらからの入力に対して反応があること
- シンプルさ、遊びやすさ
- ストーリーは決まっていたとしても、自分の行動で今までの流れを変えたと思わせられること
- ジャンルごとによって期待する方向が全く変わってしまう

操作性の良さや遊びやすさ、プレイヤーの嗜好によるといった回答があった。操作性の良さや遊びやすさは、プレイヤー自身がゲームを完全にコントロールしている状況を示す。プレイヤーの嗜好の違いとは、プレイヤーの予測や期待に従ってゲームが進行し、不愉快や違和感がない経験を示す。

このことから、プレイヤーがゲーム性としている1つは、プレイにおける自己主体感であると考えた[4][5][6]。

4.2 熱中と満足感

「熱中と満足感」に関する主な記述を次に挙げる。

- 適切な難易度調整かつ、プレイヤースキル上昇に伴う難易度設定
- 繰り返し遊んでも飽きが来ないこと
- プレイする度にだんだん上手くなれる
- 生活の中の事象にちょっとした楽しみを付け加えること

プレイヤースキルの上昇や、難易度設定についての回答があった。プレイヤースキルの上昇により、より高い難易度のレベルに挑戦し、繰り返し遊ぶモチベーションが保たれている。つまり、プレイヤーは能力に対して適切な難易度に取り組み、上達に満足感を得ている。さらに、生活の潤いとなる楽しみは熱中しているものの、依存には至っていないことを示す。これは、チクセントミハイの提唱するフロー理論で説明できると考えた[7][8]。

このことから、プレイヤーがゲーム性としている1つは、プレイにおけるフロー状態であると考えた。

4.3 選択した課題に見合った報酬

「選択した課題に見合った報酬」に関する主な記述を次に挙げる。

- 公平さ
- 操作や選択に対して意味ある報酬が与えられること
- 課題とは報酬が伴う危険や義務
- 選択が結果を変えること

公平さという回答は、ルールや運といった、複数の要素が均衡している状態を示している。課題とは報酬が伴う危険や義務といった回答があった。プレイヤーが、選択や操作を行う。これに、危険に見合う報酬を用意することで、リスク&リターンの関係が生まれる。結果が見えていればリスクはリスクでなくなり、リスク&リターンの関係は生まれない。このことから、

結果の不確実性が重要であると考えた。これは、カイヨワによるゲームの6定義の「未確定の活動」にも繋がる[9]。

このことから、プレイヤーがゲーム性としている1つは、リスク&リターンであると考えた。

5. まとめ

本研究では、プレイヤーがゲームにおいて何を「ゲーム性」としているのかを分析するという目的のもと、プレイヤーに対し「ゲーム性において重要だと思う要素」に関する定性調査を行った。その結果、「自分の思い通りになる」「熱中と満足感」「選択した課題に見合った報酬」という3つの要素が抽出された。

「自分の思い通りになる」では、プレイヤー自身がゲームを完全にコントロールしている状況、プレイヤーの予測や期待に従ってゲームが進行し、不愉快や違和感がない経験が重要だと示唆された。「熱中と満足感」では、プレイヤーが能力に対して適切な難易度に取り組み上達できること、依存に至らない熱中が重要だと示唆された。「選択した課題に見合った報酬」では、プレイヤーの選択や操作に対して、危険に見合う報酬を用意することが重要だと示唆された。

このことから、我々はプレイヤーがゲームにおいて「自己主体感」「フロー状態」「リスク&リターン」をゲーム性していると結論付けた。

参考文献

- [1] 新村出(2008)広辞苑第六版, 岩波書店.
- [2] 井上明人(2003)「ビデオゲームの議論における「ゲーム性」という言葉をめぐって -雑誌『ゲーム批評』を中心にその使われ方の状況を探る-」, <http://www.critiqueofgames.net/paper/gamesei.html>(最終確認日:2018年7月10日)
- [3] Corbin, J., Strauss, A. (1990) Grounded theory research: Procedures, canons and evaluative criteria, *Qualitative sociology*, 13(1), pp.3-21.
- [4] Andreassen, L., Brandt, L., Vang, J. (2007) Cognitive Semiotics Issue 0 (Spring 2007), *Peter Lang AG*.
- [5] 築瀬洋平・鳴海拓志(2016)「誰でも神プレイできるジャンプアクションゲーム」, *TVRSJ*, 21(3), pp.415-422.
- [6] 浅井智久・丹野義彦(2007)「自己主体感における自己行為の予測と結果の関係 -行為主判別に対する学習課題を用いた検討」, 日本パーソナリティ心理学会, パーソナリティ研究, 16(1) pp.56-65.
- [7] チクセントミハイ, M., 今村浩明(訳)(1996)『フロー体験 喜びの現象学』, 世界思想社, pp.91-118, Csikszentmihalyi, M. (1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, *Harper Perennial*.
- [8] Chen, J. (2007) Flow in games (and everything else), *Communications of the ACM*, 50(4), pp.31-34.
- [9] ロジェ・カイヨワ, 多田道太郎・塚崎幹夫(訳)(1990)『遊びと人間』, 講談社学術文庫, pp.30-41, Caillois, R. (1958) *Les jeux et les hommes (Man, Play and Games)*, *University of Illinois Press*.