

プレイヤーがゲームを面白いと感じる要素に関する定性調査分析

仲村真廣ⁱ 横田直明ⁱⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱⁱ

東京工芸大学 芸術学部

ⁱebioshigoto@gmail.com, ⁱⁱg1627078@t-kougei.ac.jp, ⁱⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要: ゲームは一般的に面白いか否かで評価される。しかし、面白いと感じる要素は人により異なる。そこで我々は、プレイヤーが面白さ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、ユールによる「ゲームプレイのコンセプト」や、カイヨワが提唱した「Ludus」と「Paidia」に通じる、「競争と成長」「自己主体感」「経験と創発」が示唆された。

キーワード: ゲーム, ゲームデザイン, 面白さ, Ludus, Paidia

Analysis of a Qualitative Survey about Elements that Made Players Felt an Amusingness in Games

Mahiro NAKAMURAⁱ Naoaki YOKOTAⁱⁱ Masanobu ENDOHⁱⁱⁱ

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University.

ⁱebioshigoto@gmail.com, ⁱⁱg1627078@t-kougei.ac.jp, ⁱⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract Games are generally evaluated due to be amusing or not. However, the elements that feel interesting are different from person to person. Therefore, we conducted a qualitative investigation on elements that players think are important in amusingness. As a result, we suggested that “Competition and Progress”, “The Sense of Agency” and “Experience and Creation” that lead to “Four Conceptions of Game Playing” by Juul or “Ludus and Paidia” by Caillois.

Keyword Game, Game design, Amusingness, Ludus, Paidia

1. はじめに

ホイジンガは、遊びの本質は面白さであるとした[1]。しかし、面白さの本質については言及していない。それに対しエリスは最適覚醒状態を定義し、それに向かう刺激を面白と感じるとした[2]。これは、置かれた状況とは異なる刺激を面白と感じることであり、遊びとは非日常であるというホイジンガやカイヨワの定義にも通じる[3]。

チクセントミハイのフロー理論では、プレイヤーのスキルレベルに対して最適な課題を用意することで、フロー状態となる。このフロー状態へ向かう行動を、人は面白と感じるとした。そして、プレイヤーに対する情報負荷を増減させることで、面白さとなる最適課題が作れるのである[4]。つまり面白さは、個人の情報処理能力に対して適度な情報負荷、すなわち最適情報負荷が与えられる時に、最大化するのである[5]。

しかし、ゲームは様々な情報をプレイヤーに与えており、個々のプレイヤーが面白と感じる部分は異なる[6]。そして、異なる面白さは絶対的に測ることが難しく、操作や行動から推し量り、相対的に比べることができない[7]。一方、プレイヤーはゲームの評価を面白さで語るが、その基準がどこにあるかはプレイヤー毎に異なる。

本研究は、プレイヤーが何をゲームの面白さとしているかについて、調査し分析することが目的である。

2. 手法

調査手法は、ネットワークを利用したアンケートである。設問は「あなたがゲームの面白さにおいて重要だと思う要素は何ですか？」で、回答は自由記述とした。また同時に回答者の性別と年齢層の回答も求めた。告知は SNS を利用して行った。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[8]。

3. 結果

2018年6月より調査を行い、225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

年齢	男性	女性	合計
20歳未満	10	1	11
20歳代	44	11	55
30歳代	63	16	79
40歳代	68	6	74
50歳以上	5	1	6
合計	190	35	225

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。

- 適切なルール
- 自由なプレイ
- 良質な UX

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 適切なルール

「適切なルール」に関する主な記述を次に挙げる。

- 与えられた選択肢から何が最適かを考え、試行錯誤を繰り返して答えにたどり着く
- スキルが低くても超えられるハードルがある
- 技能や知識が蓄積し、高まっていくと感ぜられる

制限内で遊べる、適切な難易度である、成長を実感できるといった回答があった。プレイヤーは競技性のあるルールに従っているが、これはユールによるプレイコンセプトの *submission* である[9]。また、制限内で遊ぶことはカイワフによる *Ludus* の遊びでもある。そして、競技性がある事で技術や知識の蓄積が行われ、プレイヤースキルに適した課題を達成できることで快感と成長を得られている。これはチクセントミハイによるフロー状態に繋がる[10]。

このことから、プレイヤーがゲームの面白さと考えているものの1つは「競争と成長」であると考えた。

4.2 自由なプレイ

「自由なプレイ」に関する主な記述を次に挙げる。

- 思い通りに動かせる事
- ゲーム開始前に構築したプランが想定どおりに実行できる
- 余白に想像の自由度がある
- 妥協できる理不尽さ

操作性がよい、思考と想像の余地がある、強制されないといった回答があった。操作性のよさは、プレイヤーがゲームを完全に制御していることを示している。思考と想像の余地があることと強制されないことは、プレイヤーが制限内でも様々な行動を自由にとれることである。これはユールによるプレイコンセプトの *constrained freedom* である。また思考や想像は制限外の行動であるが、これはユールによるプレイコンセプトの *subversion* でもある。そしてプレイヤーは、完全な制御と自由なプレイによりゲームに介入できていると感じ、没入感を得ていると考えた。

このことから、プレイヤーがゲームの面白さと考えているものの1つは「自己主体感」であると考えた[11]。

4.3 良質な UX

「良質な UX」に関する主な記述を次に挙げる。

- 個人の性癖に合う展開やキャラクター
- 自分が「出来た」という手応えをどれだけ得られるか
- 何かを期待させる演出
- コミュニケーションツールであり、友人など大人数でプレイすること
- クリア後、何度も楽しめる

好みのものが得られる、わくわくできる、プレイを共有できる、何度も遊べるといった回答があった。好みのものが得られるということは、プレイ内で満足感や達成感を得られていることを示す。そして、よい経験を得ることでプレイヤーは期待や共有、リプレイを行う。つまり創発の遊びであるが、これはユールによるプレイコンセプトの *creation* である[12]。また、プレイヤーが創発することはカイワフによる *Paidia* の遊びでもある。

このことから、プレイヤーがゲームの面白さと考えているものの1つは「経験と創発」であると考えた。

5. まとめ

プレイヤーが、何をゲームの面白さとしているかについて、調査による分析を行った。ゲームの面白さに関する重要な要素の回答より、「適切なルール」「自由なプレイ」「良質な UX」の3つの要素が抽出された。

「適切なルール」は、ユールの *submission*、カイワフの *Ludus*、チクセントミハイのフローに繋がり、「競争と成長」がプレイヤーに面白さを感じさせていると分析された。

「自由なプレイ」は、ユールの *constrained freedom* と *subversion* に繋がり、「自己主体感」がプレイヤーに面白さを感じさせていると分析された。

「良質な UX」は、ユールの *creation* に繋がる遊びの創発となり、ゲームの創発はカイワフの *Paidia* に通じる。これより「経験と創発」がプレイヤーに面白さを感じさせていると分析された。

我々は、「競争と成長」「自己主体感」「経験と創発」の3つの要素を、プレイヤーが面白さを判断している要素と結論づけた。

参考文献

- [1] ホイジンガ, J., 高橋英夫(訳)(1973)「ホモ・ルーデンス」, 中央文庫, Huizinga, J. (1939), *Homo ludens: A study of the play element in culture*, New York: Harper & Row.
- [2] エリス, M. J., 森楸・大塚忠剛・田中亨胤(訳)(2000)『人間はなぜ遊ぶかー遊びの総合理論ー』, 黎明書房, Ellis, M. J. (1973) *Why People Play*, Prentice-Hall.
- [3] カイワフ, R., 多田道太郎・塚崎幹夫(訳)(1990)『遊びと人間』, 講談社学術文庫, Roger Caillois(1958), *Les jeux et les hommes*.
- [4] 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.
- [5] 小川純生(2003)「遊び概念ー面白さの根拠ー」, 経営研究所論集, (26), pp.99-119.
- [6] 山本龍之介・遠藤雅伸・金徳寿(2015)「人生で最も好きなゲームに関する調査結果報告」, 日本デジタルゲーム学会 2015 年次大会 予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.225-226.
- [7] 大森貴秀・原田隆史・坂上貴之(2017)『ゲームの面白さとは何だろうか』, 慶応義塾大学出版会.
- [8] Corbin, J., Strauss, A. (1990) Grounded theory research: Procedures, canons and evaluative criteria, *Qualitative sociology*, 13(1), pp.3-21.
- [9] Juul, J. (2016) *Playing, Debugging Game History: A Critical Lexicon (Game Histories)*, MIT Press, pp.351-356.
- [10] Chen, J. (2007) Flow in games (and everything else), *Communications of the ACM*, 50(4), pp.31-34.
- [11] 浅井智久・凡野義彦(2007)「自己主体感における自己行為の予測と結果の関係ー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.
- [12] 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.