# Joy-Con によるプレイ体験の定性調査に基づく 新たなプレイスタイルに関する研究

山本裕次郎 · 遠藤雅伸 · 東京工芸大学 芸術学部

ig1527076@st.t-kougei.ac.jp, iim.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要:任天堂は、Wii から始まる新しいプレイスタイルの提供を、Nintendo Switch でも継続している。その基となっているのが、本体から取り外すことで様々な使い方ができるコントローラー「Joy-Con」である。そこで我々は Joy-Con の使い方に関する定性調査を行った。その結果、Joy-Con は既存の据置型ゲーム機では実現できない、横持ちによるおすそわけと二本持ちによる自由な姿勢でのプレイという、2 つのプレイスタイルを生んでいることが示唆された。

キーワード: Nintendo Switch, Joy-Con, プレイスタイル, 据置型ゲーム機, コントローラー

# Studies on New Styles of Playing based on a Qualitative Survey about Play Experiences by Joy-Con

Yujiro YAMAMOTO<sup>i</sup> Masanobu ENDOH<sup>ii</sup>

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University. <sup>i</sup>g1527076@st.t-kougei.ac.jp, <sup>ii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**Abstract** Nintendo continues to offer new style of play starting with Wii even on the Nintendo Switch. It is based on the controller "Joy-Con" that can be used in various ways by detaching it from the main body. So we conducted a qualitative investigation on how to use Joy-Con. As a result, we suggested that Joy-Con is generating a couple of styles of play, which cannot be realized by existing game consoles, such as multiplayer game due to sideways controllers and play in free posture with two controllers.

Keyword Nintendo Switch, Joy-Con, Style of play, Game console, Controller

#### 1. はじめに

任天堂はゲームハードの設計において、1980 年のゲーム &ウオッチより、新たなプレイスタイルを提供し続けている[1]。

1980 年発売の「ゲーム&ウオッチ」では、ゲームを持ち歩くというスタイルを生み出した。さらに、1982 年発売の「ゲーム&ウオッチ・マルチスクリーン」の一部に十字キーが搭載され、後のコントローラーに多大な影響を与えている。

1983 年発売の「ファミリーコンピュータ」では、家庭用ゲーム機として茶の間のテレビでゲームをするスタイルを生み出した。また、コントローラーが2つ付いていることから二人同時プレイを、2P コントローラーにマイクがあることから声によるプレイを提案している。

1989 年発売の「ゲームボーイ」では、携帯性に加えて通信ケーブルを用いた対戦、交換というスタイルを生み出した。また、携帯ゲーム機というジャンルの定着にも貢献している。

1990 年発売の「スーパーファミコン」では、コントローラー 上面の人差し指の位置に LR ボタンを配置し、トリガーボタン というスタイルを生み出した。

1995 年発売の「バーチャルボーイ」では、赤単色ではあるものの両眼視差立体視という覗き込むスタイルを生み出した。またコントローラーに明確なグリップを設け、しっかり保持するスタイルも作っている。

1996 年発売の「NINTENDO64」では、アナログスティックを搭載し、「3D(サンディ)スティック」の名称通り、3D 空間を自由に移動するスタイルを生み出した。また、ゲーム内カメラの存在を広く認識させた。

2004 年発売の「ニンテンドーDS」では、タッチパネルの操

作感がユーザー層を広げ、女性が電車内でプレイできるスタイルを生み出した。また、Wi-Fi を利用した「すれちがい通信」が追加要素を作り出すツールとして活用された。

2006 年発売の「Wii」では、Wii リモコンというポインティングデバイスで、大きなディスプレイの前でリモコンを振るスタイルを生み出した。また、4 人までプレイできることから、ワイヤレスで自由なパーティープレイが可能だった。

2011 年発売の「ニンテンドー3DS」では、裸眼立体視ディスプレイの搭載により、空間把握を視覚的に行うスタイルを生み出した。さらにこの機能は深度が調整可能で、ゲームの奥行きをプレイヤーの好みで設定できた。

2012 年発売の「WiiU」では、TV アナログ地上波停波で加速したハイビジョンテレビに対し、モニターが付いた WiiU GamePad で手元でのプレイも実現し、パーソナルなゲーム体験を据え置き型ゲーム機でも作った。

そして2017年発売の「Nintendo Switch」では、様々な持ち方のできるJoy-Conによって既存の据え置き型ゲーム機では実現できない新たなスタイルが提案されている。

本研究は Joy-Con が生み出した新たなプレイスタイルを、 定性調査の結果から分析することを目的とする。

#### 2. 調査方法

ネットワークで、「Nintendo Switch の Joy-Con」に関するアンケートを行った。内容は以下の通りである。

まず Joy-Con の使い方を任天堂のサイトによる分類に従って図で紹介した[2][3][4]。 使用した図を図 1 に示す。



図1. Joy-Con の使い方の例 ©Nintendo

アンケートの設問は「あなたがプレイしたことのあるコントローラーの使い方について教えてください。それぞれの使いかたの良いところ、悪いところを、その使い方をしたゲーム別に書いてください。」とし、回答は自由記述とした。また被験者の性別と年齢層も回答を得た。告知は SNS を利用した。

得られた記述について、全体をKHCoderでテキストマイニングにより分析し、Joy-Con 自体が持つ特性を考察した<1>。さらに、使い方別に GTA 法により要素を分析して、プレイスタイルを考察した[5]。

# 3. 結果

2018年6月より調査を行い、58人より49件の有効回答が得られた。属性別回答者数を表1に示す。

表 1. 属性別回答者数

** "*******				
年齢	男性	女性	合計	
20 歳未満	2	0	2	
20 歳代	7	2	9	
30 歳代	11	1	12	
40 歳代	21	2	23	
50 歳以上	2	1	3	
合計	43	6	49	

# 3.1 全体の分析

自由記述の内容を KHCoder に掛け、頻出単語を抽出した。結果を表 2 に示す。なお Joy-Con の使い方の名称に使われている単語は対象から除外した。

表 2. 回答内の頻出単語

単語	出現数
ボタン	29
スティック	20
画面	19
小さ	18
手	17
大きい	16
本体	15
押し	14
ジャイロ	11
慣れる	11
快適	10
一番	9
重い	9
モーション	8
辛い	8

各単語の関連より次の要素が抽出された。

- Joy-Con が小さい
- 慣れるとボタンやスティックの操作感は良い
- 既存携帯型ゲーム機に比べ本体が大きく重い

#### 3.2 使い方別の分析

記述より、各使い方に言及している部分を抜き出した。使い方別の言及数を表3に示す。

表 3. 使い方別の言及数

使い方	言及数
携帯モード	33
Joy-Con グリップ	59
2本持ち	32
縦持ち	10
横持ち	42
Pro コントローラー	38
Joy-Con ハンドル	5
モーション IR カメラ	1

使い方別言及数が20を越えるものについて、GTA法で分析し要素を抽出した。以下に示すが、既存ゲーム機とは任天堂製品に限定しない。

- 携帯モード
  - ・既存携帯型ゲーム機の感覚
  - ・大きく重い
- Joy-Con グリップ
  - ・既存据え置き型ゲーム機と同じプレイ感覚
  - ·Pro コントローラーの方が良い
- 2 本持ち
  - ・体勢が自由
  - ・慣れが必要
- 横持ち
  - ストラップ推奨
  - ・おすそわけプレイ
- Pro コントローラー
  - ・既存据え置き型ゲーム機と同一の感覚
  - ・最善ではない

20 に満たなかった 3 種類の使い方について、縦持ちはWii リモコンと同様なプレイスタイルであった。Joy-Con ハンドルはWii ハンドルと同様のスタイルだが、小さい点でハンドルとしての操作よりも、Joy-Con のホルダーとして横持ちの持ち易さを改善しているという意見があった。モーション IR カメラは、今のところユーザーの認知も低いが、『NINTENDO LABO』のような既存の枠を超えたコンテンツへの応用が期待されている。

#### 4. 考察

全体の分析より、Nintendo Switch の特徴である携帯モードでもプレイできることに起因する部分に、プレイヤーの意見が現れていた。

Nintendo Switch は携帯モードを実現するために、ハードウェアの集積度を上げ、PS Vita の 960x544 を超える 1280x720 ピクセルの 6.2 インチタッチスクリーンを前提としたサイズ設計になっている。テーブルモードという簡易 TV モードのための画面サイズの大きさと、それに Joy-Con 自体のサイズが依存する点に加え、携帯モードとしての大きさの限界から本体サイズが決められたと考えられる。そのため Joy-Con は大人が横持ちで持つには小さくならざるを得ず、既存携帯型ゲーム機より本体は大きく、単体での稼働時間を確保するための充電池を搭載して重くなっている。

これは既存携帯型ゲーム機とは異なるコンセプトになるが、 個々の部品については使用感を考慮されていると考えられ る。そのため慣れると操作感が良いとプレイヤーが感じるの である

分析を行った個々の使い方については、記述の内容も含めて考察した。

## 4.1 携帯モード

携帯モードの要素は、「既存携帯型ゲーム機の感覚」と、「大きく重い」である。Nintendo Switch は本体に外部ディスプレイに接続する Nintendo Switch ドックと、Joy-Con グリップが同梱されている。これは据え置き機と携帯ゲーム機の機能を両立させるためであり、据え置き機のラインナップとなってい

る Nintendo Switch が他と最も異なるスタイルの提案である。

記述の中に「従来の携帯機と同じ感覚」「持ち運ぶことができる」といった携帯ゲーム機そのものであるというコメントがあった。大きく重いという要素は、据え置き機と携帯ゲーム機を両立させた妥協点と、既存携帯型ゲーム機との比較であり、パフォーマンスに対する満足度は高いと読み取れた。

このことから携帯モードは既存携帯型ゲーム機と同じプレイスタイルである。

#### 4.2 Joy-Con グリップ

Joy-Conグリップの要素は、「既存据え置き型ゲーム機と同じプレイ感覚」と、「Pro コントローラーの方が良い」である。 Nintendo Switch は本体に Joy-Con グリップが同梱されており、TV モードに既存の据え置き型ゲーム機と同様のスタイルが提供されている。

記述の中に「大画面でプレイできる」「コントローラーが使える」といった既存据え置き型ゲーム機の特徴に繋がるコメントがあった。また本体をテーブルに置いてプレイするテーブルモードが提供されているが、「本体をモニターとして使う場合が多い」といったコメントがあり、いずれも座ってプレイするスタイルで使われている。

このことから Joy-Con グリップは、既存据え置き型ゲーム機同じプレイスタイルである。

しかし、Pro コントローラーを所有しているグループは、Pro コントローラーの優位性を挙げており、「フラットな形状」といった記述のように、専用設計の既存コントローラーの持ちやすさに対し、Joy-Con グリップの汎用性重視のデザインに不満を感じている例もあった。

#### 4.3 二本持ち

二本持ちの要素は、「体勢が自由」と「慣れが必要」である。 Joy-Con の最大の特徴は本体から外して使用する点であり、 TV モードでのプレイにおいても Joy-Con グリップは必須では ない。

記述の中に「両手が自由」「慣れると一番楽」といった既存のプレイスタイルにはないコメントがあった。二本持ちを評価する回答から、TVモードでベッドに横になった状態で両手をダラリと体の横に伸ばしたスタイルが想定された。この体勢は楽だが、既存ゲーム機では胸元でコントローラーを保持する必要があり、これが窮屈や疲れを生む。それに対し二本持ちは重量物を保持しないので、既存のスタイルとは異なるため慣れが必要だが、どんな体勢でもプレイが可能である。

このことから二本持ちは、両手を固定しない自由な姿勢の プレイスタイルである。これは既存ゲームのプレイスタイルと は異なり、Switch が提案したプレイスタイルの中で、最もプレ イヤーが独自性と価値を感じていた。

また、「電池の持ちが悪い」「小さくて持ちにくい」といった不満点に関しては、拡張バッテリーの提供で改善している。

#### 4.4 横持ち

横持ちの要素は、「ストラップ推奨」と、「おすそわけプレイ」 である。Joy-Con は左右片側でも1スティック8ボタンのコント ローラーとして機能する。Joy-Conを外すと本体が保持できな くなるが、最初から Joy-Con を外して使うことを想定し、テーブルモードで本体をディスプレイとして置けるスタンドが付属している。

記述の中に「出先でもスイッチ本体があれば、2人でプレイすることができる」といった簡易的に2人プレイができることを評価するコメントが複数あった。これは任天堂が「おすそわけ」として提案しており、単体ではLRボタンが押しにくい欠点を補うため、2つのJoy-Conストラップが同梱されている。また各色のJoy-Conが別売されており、着脱が面倒で本体とJoy-Conグリップにそれぞれ付けたままにするためや、携帯モードのカラーをカスタマイズするキッカケで購入すると、4人プレイまで可能となる。

このことから横持ちは、複数人プレイが簡単にできるプレイ スタイルである。

#### 4.5 Pro コントローラー

Pro コントローラーの要素は「既存据え置き型ゲーム機と同一」と、「最善ではない」である。Pro コントローラーは本体と別売であり、既存のコントローラーそのものである。本体と同梱されていないことから、任天堂の Nintendo Switch に対して提案するプレイスタイルとは異なる。Joy-Con との最大の違いは十字キーが搭載されていることであり、アーケードアーカイブス、バーチャルコンソールに見られる、過去のハード向けゲームのプレイに必要となる。

記述の中に「安定した操作」といった既存コントローラーの 操作感にこだわるコメントがあった。一方「慣れると Joy-Con の方が使いやすい」といったコメントもあり、Pro コントローラー は新たなプレイスタイルを生んでいない。

このことから Pro コントローラーは、既存プレイスタイルの完全な継承である。

#### 5. まとめ

新たなプレイスタイルを提案し続けてきた任天堂の最新据え置き型ゲーム機 Nintendo Switch のコントローラーJoy-Conが、プレイヤーにどのようなプレイスタイルで受け入れられているかを定性調査により分析した。

既存据え置き型ゲーム機に当たる TV モードでは、Joy-Con グリップ、Pro コントローラーを使った既存据え置き型ゲーム機機スタイルを提供している。携帯ゲーム機として機能する携帯モードは、既存携帯型ゲーム機と同じスタイルで、既存携帯型ゲーム機より高品質なゲームを提供している。Nintendo Switch 独自のテーブルモードでは、TV がなくても落ち着いてプレイできるスタイルだけでなく、複数人プレイを容易に実現する「おすそわけ」スタイルが、プレイヤーに受け入れられていた。

また、TV モードにおいて、二本持ちが両手を固定しない、 自由な姿勢でのプレイを実現しており、これを新たなプレイス タイルとして高く評価しているプレイヤーがいた。

我々は、Nintendo Switch のコントローラーJoy-Con が、新たなプレイスタイルとして、横持ちによる「おすそわけ」と、二本持ちによる自由な姿勢でのプレイを提供し、プレイヤーに高く評価されて受け入れられたと結論づけた。

## 参考文献

- [1] 中川大地(2016)『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』,早川 書房,pp.393-491
- [2] 任天堂「Nintendo Switch | Nintendo」, https://www.nintendo.co.jp/hardware/switch/index.html (最終時確 認日:2018年7月15日)
- [3] 任天堂「Joy-Con の持ち方 | Nintendo サポート情報 | Nintendo」, https://www.nintendo.co.jp/support/switch/controller/joycon/joycon useage.html (最終時確認日:2018年7月15日)
- [4] 任天堂「周辺機器 | Nintendo Switch | Nintendo」, https://www.nintendo.co.jp/hardware/switch/accessories/index.html (最終時確認日:2018 年 7 月 15 日)
- [5] Corbin, J., Strauss, A. (1990) Grounded theory research: Procedures, canons and evaluative criteria, Qualitative sociology, 13(1), pp.3-21.

#### その他

<1>樋口耕一(2001-2018),『KH coder』