

ゲーム道: 日本ゲーム文化を理解するゲーム学の手掛かり

遠藤雅伸ⁱ 三上浩司ⁱⁱ

ⁱ東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 ⁱⁱ東京工科大学 メディア学部

ⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱmikami@stf.teu.ac.jp

概要:我々の調査によれば、プレイヤーは振る舞いにより競技性を重視する「ルドゥサー」と、遊戯性を重視する「パイディアン」に区別できると考えられる。海外ではルドゥサーがほとんどだが、日本ではパイディアンの比率が高い。また日本では、好まれるゲームのジャンルも海外とは異なる。そしてプレイスタイルも自己研鑽的傾向が強い。そのプレイ思想には、ルドゥサーでは武道に近く、一方パイディアンでは芸道に近い求道精神がある。これを我々は、日本のゲーム文化を理解する概念である「ゲーム道」と考えた。

キーワード:ゲーム道, 日本文化, ルドゥサー, パイディアン, 自己研鑽

Gamedo: A Face of Ludology to understand Japanese Game Culture

ENDO H Masanobu Koji MIKAMI

ⁱTokyo Polytechnic University Faculty of Art Department of Game,

ⁱⁱTokyo University of Technology School of Media Science

ⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱmikami@stf.teu.ac.jp

Abstract Based on our research, we thought that game players can be divided into two groups by their behavior: "Luduser", players that focus on competition, and "Paidian", players that focus on fun. Outside Japan, most players are Luduser, but in Japan the ratio of Paidian is high. Also, Japanese people's favorite games differ from foreign countries'. And the play style tends to be self-improving instead of training. Japanese Luduser's play philosophy is similar to martial arts' spiritual seeking. On the other hand, Japanese Paidian's play philosophy is similar to the concept of art. We propose "Gamedo" as the philosophy to understand Japanese game culture.

Keyword Gamedo, Japanese culture, Luduser, Paidian, Self-improving

1. はじめに

日本では、年齢性別に関わらず広くゲームが遊ばれているが、人気のあるゲームのジャンルは海外と異なる[1]。これは日本におけるゲームプレイが、海外とは異なる方向性を持っているからと考えられる。

カイワフは、遊びが競技的特性を持った Ludus と、遊戯的特性を持った Paidia に分けられると指摘した[2]。ここから本研究では、プレイヤーを指向により2つに区別した。1つは、ゲームによって与えられたルールに従った勝利や課題達成を重視し、競技的にゲームを捉える「ルドゥサー: Luduser」である。もう1つは、与えられたルールに縛られず自由にルールを創発し、勝利や課題達成より楽しさや自己目標の達成を重視して、遊戯的にゲームを捉える「パイディアン: Paidian」である。人気のゲームジャンルより、海外のプレイヤーのほとんどがルドゥサーであるのに対し、日本はパイディアンの比率が多いと考えられる。

『どうぶつ森』『塊魂』は明確な敵を持たず、得点を重視していないパイディアン向けのゲームと言え、ルドゥサーには受け入れられにくい。そのため日本と海外では評価に差があると考えられる。また e-Sports においても、FPS や MOBA のように相手を殺して自分の上位を証明するゲームは日本では人気がない。しかし、対戦格闘や落ちモノのように相手との駆け引きを楽しみ、結果として相手を凌駕する競技は好まれている。これは同じルドゥサーであっても、日本と海外ではゲームに対する指向が異なることを示唆する。

本研究は、ゲームに関して日本で行った各種の調査・実験を基にした、日本のゲーム文化の根底にあるプレイコンセプト「ゲーム道」の提言である。

2. 関連研究

ルールに従う遊びと、創発による遊びの違いについては広く論じられている[3]。特に Juul による4つのプレイコンセプトは、Subversion と Creation でパイディアンのプレイに通じる面白さを説明している[4]。

我々は日本におけるプレイヤーの動向、指向に関して各種の調査、実験を行っている。

2.1 ゲーム離脱理由調査

プレイしているゲームを途中で止める理由に関する定性調査である[5]。ゲームプレイはそのゲームに興味を持ち、プレイできる環境が存在することで始められる。逆に興味か環境が失われると中止されるのだが、興味と環境が存続していてもプレイから離脱する2つの理由が示された。ラスボスの直前でプレイを意図的に停止する「Intentional Stay: 温存」行為、ゲームの進捗に関係なく途中でプレイを完了する「Reach Personal Goal: 自己目標の達成」行為である。

2.2 Intentional Stay に関するインタビュー

2.1 の調査を受けて定量調査を行ったところ、Intentional Stay の経験者が13.88%となった。これはプレイヤー自身が、ゲームシナリオを最後まで進めずにゲーム世界に留まり、プレイするよりも強いゲーム体験を得るためであった。

そこで、Intentional Stay に関して、20人の外国人と41人の日本人にインタビューを行い、結果は表1の通りだった。

表 1 Intentional Stay に関するインタビュー結果

答	外国人	日本人
理解できない	18	0
理解はできるが自身は行わない	2	20
理解でき、行った経験もある	0	21

外国人で理解ができた 2 人は、いずれも日本語に堪能な日本文化の研究者と日本のポップカルチャーのジャーナリストであり、Intentional Stay は日本に固有であると発言した[6]。

2.3 人生で最も好きなゲーム調査

「最も好きな・印象に残ったゲームは何か？」の量的調査である[7]。日本を対象にネット上で行われ、2,421 回答から、ジャンル別にロールプレイングが 40.5%、アクションが 34.1% で上位を占めた。その理由は「世界観」「ストーリー」「完成度」が上位となり、日本では競技性よりナラティブ要素が好まれることが示された。

2.4 ゲームにおける怒りの実験

定性調査結果の、「メカニクス上の不公平」「目標の達成不可能」という怒りの要素を実装した、実験用ゲームを用いた検証実験である[8]。

ゲーム AI と対戦するじゃんけんゲームを用いて、プレイヤーが選択した手にゲーム AI が必ず勝つバージョンを用意した。勝利を重視するルドウサーにとって、全く意味のない内容であるにもかかわらず、相手が必ず勝つことを事前に告知していると、一部のプレイヤーは独自の遊び方でプレイし、面白いと評価していた。これはプレイヤーがルールの範囲に囚われず、メタな視点でルールを創発して自ら面白さを作っていると考えられ、パイディアンの存在が示唆された。

2.5 ゲームを面白いと感じる要素調査

「ゲームの面白さにおいて重要だと思う要素」の、日本に限定した定性調査である[9]。

面白さの要素として、フローに通じる「競争と成長」、自由なプレイを感じる「自己主体感」、良質な UX が得られる「経験と創発」の 3 つが抽出された。経験と創発から、パイディアンの存在が示唆された。

2.6 ゲームにおける戦略性と面白さの実験

定性調査によって、ゲームにおいてプレイヤーが戦略性と感じる要素は、「事前の最適化」と「選択の余地」と示された[10]。この要素を、不完全情報ゲームであるじゃんけんを実装し検証したところ、戦略性を感じるようになった[11]。さらに、プレイヤーが有利となるルールの非対称性を実装し検証したところ、戦略性と面白さの 7 段階評価の結果が、図 1 に示す 2 つのピークを持っていた。

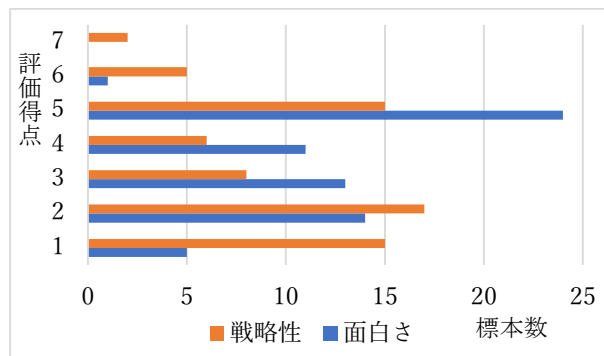


図 1. プレイヤー有利ルールの戦略性と面白さ評価分布

面白さの 5 点のピークは、コンテンツによって定められたルールとは異なる目標をプレイヤー自身が立て、それに向かうプレイを楽しむ創発である。下のピークはルドウサー、上のピークはパイディアンと考えられ、日本ではパイディアンが多いことが示唆された[12]。

3. 研究手法

本研究の手法は、既に行われている調査・実験結果の再分析と、それを補完する調査・実験である。

まず離脱理由の定量調査より、自己目標の達成に関する再分析を行った。そして、ゲーム離脱理由調査全般のコメントより、合理的でない「温存」「自己目標の達成」の意図を明らかにした。

また、ゲームにおける戦略性と面白さの実験を、日本人以外のプレイヤーに対して行い、結果を日本人と比較した。内容は CPU と対戦するじゃんけんゲームで、CPU が 80% パーを出す非対称ルールと、評価基準となる CPU がランダムに手を決めるルールを実装した。この実験ゲームをプレイ後、5 段階評価で感じた戦略性と面白さの評価を行った。なお、非対称ルールについては、事前にゲーム内容を説明した。

明らかになった行動原理より、ゲームプレイの根底にある指向を分析し、ゲーム以外のアクティビティとの比較より、日本人プレイヤーのプレイスタイルのモデル化を考察した。

4. 結果

4.1 離脱理由調査

合理的ではない離脱理由である自己目標の達成は被験者 2,417 名の定量調査より経験率が 28.00%であった。統計的に無視できない有意な振る舞いである。

最も離脱経験率が高かったのは 60.55%の「ブランク」であり、一度プレイを止めて復帰する際にモチベーションが下がるためである。継続性のある RPG などでは、復帰前に何をやってたかを覚えていないため離脱する。これに対し、『ドラゴンクエスト XI』⁽¹⁾では、ゲーム再開時に「今までのあらすじ」を紹介し、イベントシーンを再生することで離脱を防いでいる。また同タイトルでは、合理性のない縛りプレイの設定が可能になっている。これは、ルールを創発して遊ぶプレイヤーの要望に対し、本来のストーリーとは関係がない部分でコンテンツ側が応えた結果である。プレイヤーにとって、縛りプレイ

が不正なく行われた証しとして、自己表現に利用されている。

4.2 コメントの分析

温存に関して、次のコメントがあった。

「その世界が好きすぎて終わって欲しくなかった」⁽²⁾

「ラスボスを倒したらクリアしてしまうから」⁽³⁾

「話が終わるのがさみしくなったので」⁽⁴⁾

「ストーリーが進むと仲間がいなくなると感じ進めていない」⁽⁴⁾

「クリアするのがさみしくて」⁽⁵⁾

「物語が終わってほしくない、世界観に浸っていたい」⁽⁶⁾

世界観が魅力的な RPG でゲームに没頭している場合、シナリオをクリアしてしまうとゲーム世界との関わりが失われるため、意図的にゲームプレイを中断していた。

自己目標の達成に関して、次のコメントがあった。

「表ボスを倒したら裏ボスが居ると分かっても満足した」⁽⁷⁾

「ゲーム時間をずらしてアイテム集めを完了したので」⁽⁸⁾

「メインヒロインを攻略後は浮気したくないので止めた」⁽⁹⁾

「何回やっても結婚までの節目で満足してしまう」⁽¹⁰⁾

「好きなキャラのバステさんを気が済むまで強くした」⁽¹¹⁾

「カイを救出した時点で自主的にエンディングとした」⁽¹²⁾

「ストーリークリア前にキャラが出揃った」⁽¹³⁾

これらはコンテンツが用意したゲームの区切りと関係なく、プレイヤーが創発したルールに従ったものと考えられる。また、スコアや各種パラメータをカンストするまでプレイする例が多数あった。これはゲーム本来の目的を超えてのプレイであり、同じ創発ルールでもより高みを目指す探求である。

4.3 日本人以外向けの追加実験

2018年11月より実験を行い、19件の回答を得た。フランス人が日本文化に対して理解が深いことを考慮して、9件はフランス人であり、他はオーストラリア、カナダ、中国2件、オランダ、香港、ポーランド、スウェーデン、イギリス、アメリカである[13]。

結果を表2に示す。戦略性については $p < 0.01$ となり、戦略性を強く感じている。しかし面白さは $p = 0.06$ となりつまらない傾向が見られる。また、フランス人と他との間には有意な差は亡かった。

表2 日本人以外によるプレイヤー有利ルールの評価

	基準		非対称	
	平均	分散	平均	分散
戦略性	2.74	1.32	3.74	1.87
面白さ	2.47	0.60	2.00	1.33

評価の頻度分布を図2に示す。日本人の調査に見られた2つのピークは全くなく、極端に戦略性は高く、面白さは低く評価されている。

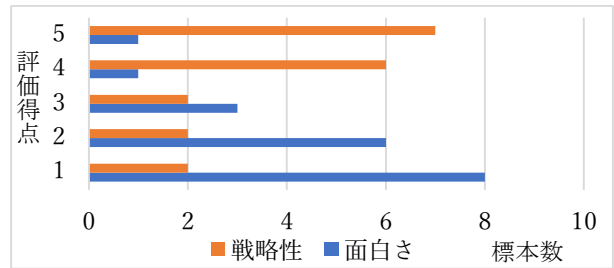


図2 日本人以外による評価の頻度分布

日本人に比べ外国人は戦略性を高く評価しており、面白さは極めて低く評価している。コメントより、色々と試しパーを出すことが最適解と判明するまでの過程に戦略性を感じていた。また彼我が対等な条件でないことで、競技としての面白さが失われていると解釈されていた。これより、ほとんどの外国人がルールの創発を行わず、公平な競技としてゲームを見ているルドゥサーであることが分かった。

5. 考察

結果より明らかとなった、日本人プレイヤーの特徴的なプレイスタイルには、その行動原理に日本の美学や武道・芸道との類似点があると我々は考えた[14]。

5.1 「残心」との類似

残心とは、武道や芸道に存在する禅に通じる考え方で、茶道では茶会の後に茶会と集った人を思い、より良い経験と縁を感じるものである[15]。

「Intentional Stay: 温存」は、直接のプレイから離れることで、より深くゲーム世界に自分が関わる行為であり、茶道の残心と同様の境地と考えた。

5.2 「武道」との類似

武道では、世界大会で優勝した選手の段位は、柔道で五段、剣道で七段クラスである。強さだけを考えると、世界最強はルドゥサーとしてのゲーム目的の達成と見なせる。しかし、柔道剣道ではそれ以上の段位が存在し、強さを極めても自らの精進としてその先を探求している[16]。

ゲーム本来の目的を超えた自己目標の達成、創発したルールによるやり込みプレイは、強さ以上を探求する武道の精神と同様と考えた。

5.3 「芸道」との類似

芸道は様式を伴う表現だが、上級者は基礎ルールを超えた芸術表現を行う。書道は元来情報伝達技術としての文字を書くものであり、間違いなく読み取れる必要がある。しかし書道家が書く書は、文字の形を借りた芸術表現であり、読むことが困難な場合もある。また華道では、主となる花材を役枝とした組み合わせには、流派固有のルールがある。しかし華展に並ぶ作品には、このルールに囚われないばかりか、生花とは程遠い花材が使われる独創的な物も多い。

これらは、Juulによるプレイコンセプトの Subversion, Creationと同様であり、パイディアンプレイスタイルに通じると考えた。特にルールを超えた見せるプレイは、ゲームの形を借りた自己表現であり、そのゲームを深く知っているプレイ

ヤー同士でしか理解できない点も、芸道の上級者の振る舞いと類似する。

5.2 「求道」との類似

求道は真理を求めて修行をすることである。ゲームにおいて、対戦相手に勝つこと、ゲームが与えた課題をクリアすることを目的に、プレイスキルを上げる繰り返しプレイは訓練であり修行ではない。

それに対し、日本人プレイヤーの繰り返しプレイは、自分が目指すスキルレベルに到達することを目的とした自己研鑽の側面が強い。その結果として対戦相手に勝ち、課題がクリアされるのである。これは修行であり、ゲーム的な成功が得られなくても、自分が目指すレベルに届いた時点で離脱することも含めて求道と同様と考えた。

5. まとめ

プレイヤーの振る舞いは、競技指向のルドゥサーと遊戯指向のパイディアンに区別することができる。ゲームの根源がルールに従った競争なので基本はルドゥサーであるが、日本ではパイディアンとしてプレイされることが多い。これはコンテンツのルールに縛られずに、ルールを創発してプレイする傾向が強いからであり、そこから日本独自のプレイスタイルが生まれている。

温存は禅やわびに繋がる茶道の残心と同様である。自己目標の達成は、ゲーム本来の目的を達成しない場合は自己研鑽であり、達成した後のプレイ継続は探求にあたる。どちらも自らの道を極める求道である。そしてゲーム本来のルールを超えたプレイは、自己表現の芸術である。これらの事象を統合すると、日本人のプレイスタイルは「ゲーム道」という言葉に集約されるものと我々は結論付けた。

参 考 文 献

- [1] ファミ通編集部(2017)『ファミ通ゲーム白書 2017』, エンターブレイン・カドカワ
- [2] 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, Caillois, R. (1958) *Man, Play and Games*, University of Illinois Press.
- [3] サレン, K.・ジーマン, 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.
- [4] Juul, J. (2016) *Playing, in Debugging Game History: A critical Lexicon*, MIT Press.
- [5] 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-, 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.
- [6] Endoh, M., Fernandez, H., Kondo, K., Mikami, K. (2017) *Intentional Stay: Japanese RPG player's unusual behavior*, Proceedings of 2017 International Conference of the Asia Digital Arts and Design Association, pp.197-202.
- [7] 山本竜之介・金徳寿・遠藤雅伸 (2016) 人生で最も好きなゲームに関する調査結果報告, 2015 年次大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.225-226.
- [8] 榊俊介・遠藤雅伸 (2018) デジタルゲームにおける怒りの要素とその効果についての研究, 第 8 回年次大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.11-14.
- [9] 仲村真廣・横田直明・遠藤雅伸 (2018) 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, 2018 年夏季研究

発表大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.91-92.

- [10] 金野誠・遠藤雅伸 (2017) ゲームにおいて「戦略性」を感じる要素に関する研究, 2017 年夏季研究発表大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.89-90.
- [11] 遠藤雅伸・金野誠 (2018) 不完全情報ゲームにおいて戦略性を感じさせるゲームデザインに関する研究, 第 8 回年次大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.15-18.
- [12] 市原拓弥・遠藤雅伸 (2018) 情報量とルールの非対称性が戦略性と面白さに与える影響に関する実証研究, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2018 論文集, 情報処理学会, pp.100-104.
- [13] 遠藤雅伸・築瀬洋平, Gorges, F., Ferrero, A. (2014) フランス人プレイヤーから見た日本ゲーム, 2013 年次大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.116-121.
- [14] Keene, D. (1969) *Japanese Aesthetics. Philosophy East and West*, 19(3), pp.293-306.
- [15] 大久保治男 (2004) 文化人・井伊直弼の「埋木舎」における茶道についての一考察, 武蔵野学院大学研究紀要, 1, pp.9-20.
- [16] 講道館「昇段資格について」,
<http://kodokanjudoinsitute.org/activity/grade/>

ゲーム

- (1) 『ドラゴンクエスト XI 過ぎ去りし時を求めて』, スクウェア・エニックス, 2017. (PS4, 3DS)
- (2) 『ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス』, 任天堂, 2006. (Wii)
- (3) 『ゼルダの伝説 風のタクト』, 任天堂, 2002. (GC)
- (4) 『ファイナルファンタジーVIII』, スクウェア, 1999. (PS)
- (5) 『ポケットモンスターX・Y』, ポケモン, 2013. (3DS)
- (6) 『魔都紅色幽撃隊』, アークシステムワークス, 2014. (PS3)
- (7) 『世界樹の迷宮』, アトラス, 2007. (DS)
- (8) 『どうぶつ森』, 任天堂, 2001. (N64)
- (9) 『ときめきメモリアル2』, コナミ, 1999. (PS)
- (10) 『ドラゴンクエスト V 天空の花嫁』, エニックス, 1992. (SFC)
- (11) 『パズル&ドラゴンズ』, ガンホー, 2012. (iOS)
- (12) 『パニックマンモンスターズ』, グリー, 2014. (Android)
- (13) 『戦国無双4』, コーエーテクモ, 2014. (PS3)