

# デジタルゲームにおける攻略情報閲覧の頻度に関する研究

松本和樹 遠藤雅伸

東京工芸大学大学院 芸術学研究科

m2271016@st.t-kougei.ac.jp, m.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要: プレイヤーは、目的の達成に行き詰ると攻略情報を参照する。しかし、頻繁に参照されるタイトルの特徴は不明である。我々は、ゲームタイトル別の攻略情報閲覧の頻度について調査を行った。その結果、目的に勝敗が関係すると男性の閲覧頻度が、自己の満足感が関係すると女性の閲覧頻度が高い傾向にあった。

キーワード: デジタルゲーム, 攻略, 勝敗, 満足感

## A Study on the Frequency of Browsing Hint in Digital Games

Kazuki MATSUMOTO Masanobu ENDOH

Graduate School of Arts, Tokyo Polytechnic University

m2271016@st.t-kougei.ac.jp, m.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract Players refer to the hint when they get stuck in achieving their object. However, the characteristics of frequently referenced titles are unknown. We investigated the frequency of hint browsing by game title. The results showed that males browse more frequently in victory or defeat, on the other hand females object related to their sense of satisfaction.

Keyword digital game, hints, victory or defeat, satisfaction



この記事は Creative Commons 4.0 に基づきライセンスされます (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)。

### 1. はじめに

デジタルゲームは、プレイヤーに達成可能な目的を提示するが、その過程でプレイヤーはしばしば難しさを感じて行き詰まってしまう。インターネットが普及し、充実した攻略情報へのアクセスが容易になったことで、迅速に解決できるようになった。攻略情報はプレイヤーにとって有用であり、ゲームの進行を支援するツールとして機能している。しかし、どういったタイトルで攻略情報が頻繁に参照されるのかは明らかでない。

本研究の目的は、ゲームタイトル別の攻略情報閲覧の頻度について調査を行い、攻略情報が頻繁に参照されるタイトルの特徴を明らかにすることである。

### 2. 関連研究

一般にプレイヤーが攻略情報を参照するのは、ゲームの難易度がプレイヤーの能力を上回り、行き詰まっている場合だと考えられる。そして、一般に難易度調整はフロー理論に従って行われる[1]。ゲームにおけるフロー理論では、プレイヤーのスキルレベルに対し課題の難易度が高ければ不安を感じ、低ければ退屈に感じる[2]。

また、中井らはプレイヤー主観の難しさとして、課題の難易度とは異なる難しさがあることを明らかにしている[3]。

ユールは、ゲームにおける失敗は2種類あると述べている[4]。1つは、プレイヤーがゲームプレイで失敗する現実的な失敗。もう1つは、架空のゲーム世界でキャラクターに降りかかる架空の失敗である。

また、攻略情報はある種のネタバレであるが、玉宮らはネタバレとゲームの関係について、ネタバレはゲームの面白さに影響を与えないと述べている[5]。

### 3. 研究手法

本研究は、アンケートによる調査分析である。ゲームタイト

ル毎の攻略情報閲覧の頻度を、選択肢によって尋ねた。選定するタイトルは、被験者にプレイ経験のあるものが好ましいため、販売本数とシリーズ展開されていることを指標に決定した。販売本数は、2021年のコンシューマゲームソフト販売本数の上位100タイトルを参考にした[6]。選定した15タイトルを次に示す。

- (1) モンスターハンター: モンハン
- (2) ポケットモンスター: ポケモン
- (3) 桃太郎電鉄: 桃鉄
- (4) スーパーマリオ: スーマリ
- (5) マリオカート: マリカ
- (6) Minecraft: マイクラ
- (7) どうぶつの森: どう森
- (8) マリオパーティ: マリパ
- (9) 大乱闘スマッシュブラザーズ: スマブラ
- (10) 牧場物語: 牧物
- (11) ポケモンスナップ: ポケスナ
- (12) スプラトゥーン: スプラ
- (13) テイルズ オブ シリーズ: テイルズ
- (14) バイオハザード: バイオ
- (15) ゼルダの伝説: ゼル伝

アンケートの設定問を次に示す。

- これらのゲームでの、攻略情報との付き合い方を教えてください! :4 択
  - 見ながら・よく見る・たまに見る・見ない
- ご意見・ご感想ありましたら、こちらにお願いします: 自由記述
- 性別:2 択
  - 男性・女性

- 年齢:5 択
  - 20 歳未満・20 歳代・30 歳代・40 歳代・50 歳以上

得られた閲覧頻度の結果を、頻度の低い順に 1 から 4 と、得点化した。Willcoxon の順位和検定を用いて、タイトル別に男女の平均得点を比較検定した。

また、自由記述の分析を GTA 法とテキストマイニングによって行った。テキストマイニングは KHCoder を用いて、記述内容と性別による対応分析を行った。

#### 4. 結果

調査の結果、216 件の回答を得た。年齢性別を回答している 214 件を有効回答とした。被験者の属性を表 1 に示す。

表 1. 被験者属性

年齢層\性別	男性	女性	合計
20 歳未満	3	0	3
20 歳代	24	23	47
30 歳代	35	50	85
40 歳代	33	10	43
50 歳以上	32	4	36
合計	127	87	214

##### 4.1 統計分析

タイトル毎の男女別平均得点と Willcoxon の順位和検定の結果を表 1 に示す。

表 1. タイトル毎の男女別平均得点と検定結果

タイトル	男性	女性	p 値
マイクラ	2.48	2.34	0.46
モンハン	2.41	2.37	0.86
ポケモン	2.06	2.20	0.33
どう森	1.92	2.20	<0.05
スプラ	2.01	1.80	0.19
ゼル伝	1.75	2.03	<0.05
牧物	1.70	1.96	0.22
スマブラ	1.90	1.46	<0.01
テイルズ	1.64	1.79	0.51
バイオ	1.59	1.79	0.43
ポケスナ	1.32	1.51	0.14
スーマリ	1.33	1.43	0.28
マリカ	1.38	1.16	0.07
桃鉄	1.21	1.13	0.20
マリパ	1.08	1.07	0.95
全タイトル	1.72	1.78	0.15

全タイトルでの攻略情報閲覧の頻度に男女間での有意差はなかった。「どう森」、「ゼル伝」、「スマブラ」で有意差があった。表 1 の内、男性の得点が高いタイトルを図 1 に、女性の得点が高いタイトルを図 2 に示す。図の得点は、最低点である 1 点を左端として表記している。

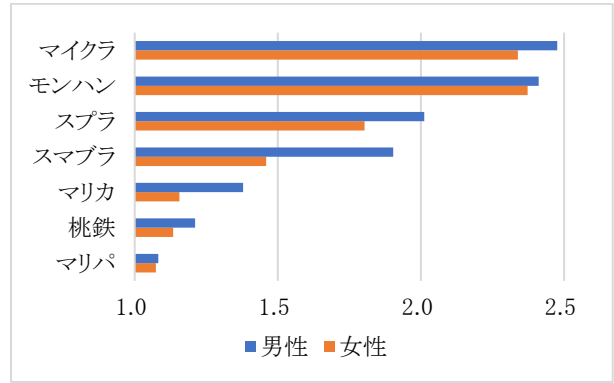


図 1. 男性が優位なタイトルの男女別平均得点

男性が優位なタイトルは、マルチプレイで遊ばれ、他者と競って勝敗を決めるゲームが主であった。

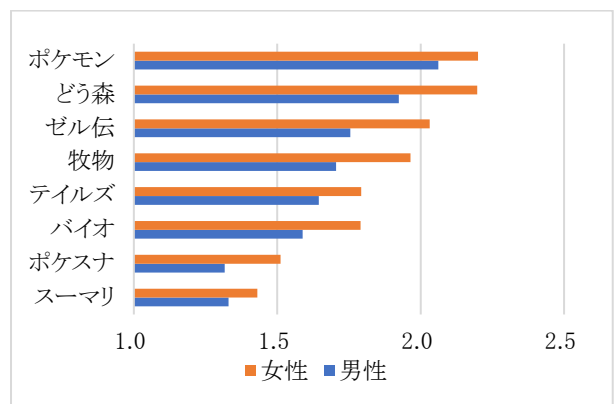


図 2. 女性が優位なタイトルの男女別平均得点

女性が優位なタイトルは、クリアまでのストーリーが楽しめる、自己の満足感を満たすゲームが主であった。

##### 4.2 コメント分析

自由記述を GTA 法で分析した結果、攻略情報に対する意見として抽出された要素は、「快適」、「行き詰まる」、「勝つため」、「邪道」であった。

KHCoder による記述内容と性別の対応分析の結果を図 3 に示す。

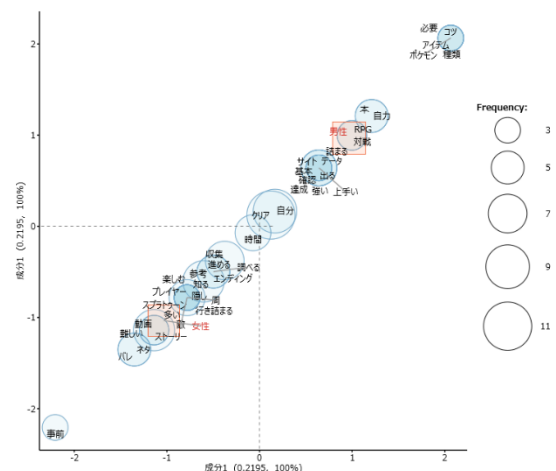


図 3. 記述内容と性別での対応分析結果

この図において、1次元で表現できる結果を2次元で示したのは、抽出語やカテゴリー名を書き込むスペースのとりやすさとプログラムの簡便さから、KHCoderでは45度傾けてプロットする仕様を取っているためである。

男性に特徴的な語として、「コツ」、「対戦」、「上手い」が挙げられる。女性に特徴的な語として、「ストーリー」、「行き詰まる」、「ネタバレ」が挙げられる。

## 5. 考察

男性の閲覧頻度平均得点の高いタイトルは、マルチプレイで他者と競って勝敗を決めるゲームが主であった。女性の閲覧頻度平均得点の高いタイトルは、クリアまでのストーリーを楽しんで自己の満足感を満たすゲームが主であった。これらはそれぞれ、カイヨワが指摘した遊びの区分[7]である、競技的特性を持つ「Ludus:ルドゥス」と、遊戯的特性を持つ「Paidia:パイディア」に対応していると考えられる。そのため、ルドゥスのゲームでは男性の閲覧頻度が高く、パイディア的ゲームでは女性の閲覧頻度が高くなると思われる。この違いは、ゲームを課題の突破を楽しむものとして捉えているか、物語や収集を楽しむものとして捉えているかという違いから生じていると考えた。

また、ユールは失敗を回避できたという感覚がゲームの楽しさの中心にあり、その場合の多くはプレイスキルの向上によるものであると述べている[4]。攻略情報は失敗を回避するために閲覧されるが、自力でのプレイスキル向上のように公正な手段であると感じられないプレイヤーが、閲覧を邪道に感じるのだと言える。さらに、男性はルドゥスのゲームで攻略情報を閲覧することから、失敗よりも敗北を嫌い、女性はパイディア的ゲームで攻略情報を閲覧することから敗北より失敗を嫌う傾向にあると考えた。

## 参 考 文 献

- [1] 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, Csikszentmihalyi (1990) Flow: The Psychology of Optimal Experience, Harper Perennial.
- [2] Chen, J. (2007) Flow in games (and everything else), *Communications of the ACM*, 50(4), pp. 31-34.
- [3] 中井理貴・遠藤雅伸(2021)デジタルゲームにおける難易度とプレイヤー主観で感じる難しさの違いに関する研究, 第11回年次大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.9-12.
- [4] ユール, J. スプラウト, B., 渡邊淳矢(編)(2015)『しかめっ面にさせるゲームは成功する』, ボーンデジタル, Juul, J. (2013) The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games, MIT Press.
- [5] 玉宮義之・青木春佳(2021)ネタバレしてもゲームは楽しめるのか?物事の顛末を明らかにすることがゲームの面白さに与える影響, 2021年夏季研究発表大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.70-72.
- [6] 角川アスキー総合研究所(2022)『ファミ通ゲーム白書 2022』, 角川アスキー総合研究所
- [7] カイワワ, 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.