

同一ゲームのデジタル版・アナログ版に関する定量調査結果 - 対立する要素について -

郭子靖ⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱ

ⁱⁱⁱ 東京工芸大学大学院芸術学研究科 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5
ⁱm2271013@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要: デジタルゲームが普及して、アナログゲームのデジタル移植が行われた。本研究は、そのデジタル化に関する定量調査を行った。その結果、プレイする機会はデジタルゲームがほとんどだと分かった。これは気軽にプレイ可能が快適であり、オンライン対戦の利便性があることによる。一方アナログゲームは、対面対戦がゲーム以外にも及ぶ対話の環境が提供され、実物であることが良い評価とされている。

キーワード: ゲーム、デジタル移植、オンライン対戦、対話

Quantitative Survey Results on Digital and Analog Versions of the Same Title - Examining Contrasting Elements -

Zijing GUOⁱ Masanobu ENDOHⁱⁱ

ⁱⁱⁱ Field of Game Media, Graduate School of Arts, Tokyo Polytechnic University.
ⁱm2271013@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract With the proliferation of digital games, analog games have been digitally transplanted. This study conducted a quantitative survey regarding this digitalization. The results showed that most gaming opportunities are now with digital games. This is due to the convenience of being able to play them casually and the benefits of online competition. On the other hand, analog games are valued for their face-to-face interactions that extend beyond the game itself and for the experience of playing with physical objects.

Keyword Games, Digitalization, Online matches, Communication



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

近年、同一ゲームでデジタル版とアナログ版を販売したタイトルが増えた[1]。我々は、アナログゲームのデジタル化について、定性調査を行った[2]。その結果、「デジタル派とアンチデジタル」、「コミュニケーションの必要性」、「アレンジの是非」の対立する要素が明らかになった。そこで、この対立要素について定量調査を行い、その原因の分析を行った。

2. 関連研究

デジタルゲームとアナログゲームの関係については既に研究されている。

Rogerson らは、アナログゲームの人気継続について、実物の重要性を指摘している[3]。

Steinkeller らは、アナログゲーム対象の子供がデジタルゲーム対象よりもコミュニケーションを取ることを明らかにした[4]。

James らは、『Pandemic』の自動化程度別デジタル移植を行った。その結果、プレイの柔軟性は失われたが、自動化による簡略化のメリットがあった[5]。

3. 研究手法

本研究は、Google Form を利用したアンケートによる定量調査とその分析である。アンケートの内容を次に示す。

- 同じゲームのデジタル版とアナログ版、あなたはどちらで遊びますか?: 選択肢
 - 私が遊ぶのは

➢ デジタル派

➢ ややデジタル派

➢ どちらでもない

➢ ややアナログ派

➢ アナログ派

- 誰かと話しながらゲームをプレイしたいですか?: 選択肢

- デジタル版

➢ 話しながら

➢ やや話す派

➢ どちらでもない

➢ やや独り派

➢ 黙々と独りで

- アナログ版

➢ 話しながら

➢ やや話す派

➢ どちらでもない

➢ やや独り派

➢ 黙々と独りで

- デジタル版かアナログ版のどちらかが先にあって、それを移植して両方提供する場合があります。移植する時の仕様アレンジをどう思いますか?: 選択肢。

- デジタル⇒アナログ

➢ 原作通り

➢ やや同じ派

➢ どちらでも

➢ ややアレンジ派

- アレンジ賛成
- アナログ⇒デジタル
 - 原作通り
 - やや同じ派
 - どちらでも
 - ややアレンジ派
 - アレンジ賛成
- あなたの年齢・性別は？：選択肢。
 - 年齢
 - 20 歳未満
 - 20 歳代
 - 30 歳代
 - 40 歳代
 - 50 歳以上
 - 性別
 - 男性
 - 女性
 - その他
- 何かご意見・感想があればお書きください：自由記述

結果の分析は、基本統計量をウィルコクソン検定による比較、自由記述を GTA 法によって行った。

4. 結果

アンケートは SNS で告知し、2023 年 4 月より行った。回答者は普段ゲームをプレイしているユーザー層であり、その属性を表 1 に示す。

表 1. 回答者の属性

年齢層/性別	女性	男性	その他	合計
20 歳未満	3	2	0	5
20 歳代	18	50	1	69
30 歳代	11	33	0	44
40 歳代	11	80	1	92
50 歳以上	6	92	1	99
その他	1	1	1	3
合計	50	258	4	312

4.1 デジタル版とアナログ版

デジタル版とアナログ版のプレイスタイルを図 1 に示す。

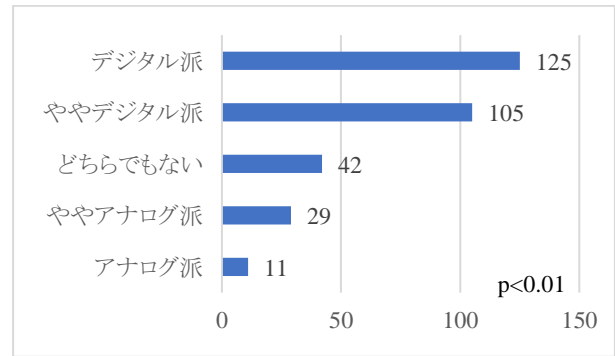


図 1. デジタル版とアナログ版のプレイスタイル

デジタル派が大多数である。これは、実際に日常遊んでいるゲームはデジタル版であることを示している。

4.2 コミュニケーションの必要性

コミュニケーションの取り方を図 2 に示す。

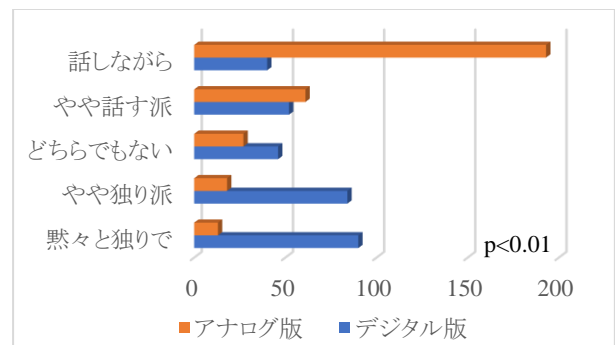


図 2. コミュニケーションの取り方

アナログ版では、「話しながら」に強い偏りがあった。デジタル版は、 $p < 0.01$ で「やや独り派」と「黙々と独りで」が多かった。

4.3 アレンジの是非

アレンジの是非を図 3 に示す。

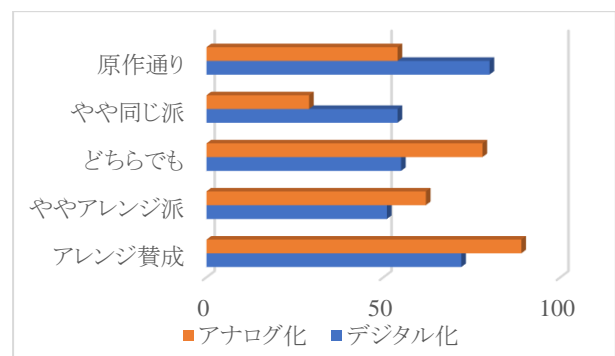


図 3. アレンジの是非

アナログ化、デジタル化共に、アレンジについては傾向が見られなかった。

4.4 コメントの分析

意見に書かれたコメントの分析より、次に示す 4 要素が抽出された。

- 実物が良い
- 嗜好はそれぞれ
- 対戦・対話は良い
- 快適さが良い

5. 考察

基本統計量とコメントの分析より、「多数のデジタル派」、「コミュニケーションの偏り」、「アレンジの嗜好」について考察を行った。

5.1 多数のデジタル派

プレイスタイルについてはデジタル派が多くなっている。これは遊び方に対する質問で、好き嫌いを示しているのではない。デジタル派への傾倒は、次に示すコメントよりプレイが快適であることに起因すると分かる。

「デジタル版は気軽にプレイできる」

「デジタル版は自動化により快適化されている」

「デジタル版はオンラインで対戦しやすい」

一方アナログ派が少ないのは、次に示すコメントよりアナログ起源のオリジナルを重視していると分かる。

「原作を損なわないアレンジなら賛成」

「移植より絶版ボードゲームの再販を希望」

現在、ゲームをプレイする環境はデジタルゲームが充実しており、プレイスタイルがデジタル派多数なのは時代の流れと解釈できる。

5.2 コミュニケーションの偏り

コミュニケーションは、デジタル版では否定的な傾向、アナログ版では肯定的が見られた。これは、対話にゲームの内容に対するゲーム内対話と、ゲーム以外を話題にしたゲーム外対話があることによる。

対話に関しては、次に示すコメントより個々によって違いがあることが分かる。特にゲーム外の対話については、直接対面するアナログゲームに特徴的であった。

「アナログは複数ワイワイ、デジタルは一人前提」

「知り合いであれば話しながら遊びたい」

なおデジタル版の場合、不要な対話をしないことが快適という面も示唆された。

5.3 アレンジの嗜好

移植時のアレンジには特定の傾向は見られなかったが、次に示すコメントより各プレイヤーの嗜好が多様性を生んでいると分かる。

「親はデジタル派だが、私はリアルアナログゲーム好き」

「特典狙いならアナログ、なければデジタル」

「頻繁な画面転換が年寄りには苦手」

このような観点から、アレンジに関しては特定の傾向は見られないと考えた。

6. まとめ

デジタルゲームとアナログゲームの間にある「デジタル派と

アンチデジタル」、「コミュニケーションの必要性」、「アレンジの是非」の対立について定量調査を行った。ところ、デジタル化の快適さとオンライン対戦の容易さが示唆された。アナログ化は、プレイ機会は少ないが、実物のアナログゲームは対話に繋がる利点が示唆された。

本研究は、日本語のアンケート調査に基づいているため、他国では認識が異なる可能性がある。今後は他国でも調査を行い、地域差を調べたい。

参考文献

- [1] De Araujo, Luiz Jonata, et al. "Towards a Game-Independent Model and Data-Structures in Digital Board Games." *Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2019.
- [2] 郭子靖, 遠藤雅伸: "アナログゲームのデジタル化に関するプレイヤーの意見についての研究", 日本デジタルゲーム学会第13回年次大会予稿集, pp. 236-237, (2023)
- [3] Rogerson, Melissa J., et al. "I Love All the Bits." *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2016.
- [4] Von Steinkeller, Annika, and Gerlind Grosse. "Children Are More Social When Playing Analog Games Together than Digital Games." *Computers in Human Behavior Reports*, vol.6, p.100195, 2022.
- [5] Wallace, James R., et al. "Exploring Automation in Digital Tabletop Board Game." *Proceedings of the ACM 2012 Conference on Computer Supported Cooperative Work Companion*, 2012.

ゲーム

- (1) 『Pandemic』, Joshua Cappel, Z-Man Games, 2008. (ボードゲーム)