

クソゲーを題材とした質的調査によるゲームの評価に関する研究

大久保領太郎ⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱ

ⁱⁱⁱ東京工芸大学芸術学部〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: ⁱgubori0@gmail.com ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp,

概要 ゲームの評価に「クソゲー」という用語がある。しかし、その定義は判然としない。本研究はプレイヤーが「クソゲー」と感じたゲームを調査した。その結果の分析から「クソゲー」とはどのようなゲームを指すのか、どんな判断基準で「クソゲー」と評されるのかを確かめた。

キーワード デジタルゲーム, ゲームデザイン, クソゲー, 判断基準

1. はじめに

「クソゲー」という言葉は、「マイブーム」などの造語でも知られる、イラストレーターのみうらじゅんが、自らが好きなゲームである『いっき』⁽¹⁾を、最大2人で戦うため「それでは一揆と呼べない」と評して使用したのが始まりとされる⁽¹⁾。また経済学における顧客満足とは、事前期待に対する実績評価の高さであり、ゲームにおいても事前の期待を下回る評価のタイトルは、評価の低いゲームの意味でクソゲーに類する。

クソゲーは、

- 面白くない
- ゲームバランスが悪い
- 操作性が悪い
- ビジュアル・サウンドが酷い
- ストーリーが意味不明
- バグやフリーズが頻繁に発生

といった観点で評価される⁽²⁾。しかしこの評価は、個人の感性や経験から来るもので、みうらの言うクソゲーとは差異があり一貫性がない。

本研究は改めて、プレイヤーがクソゲーと感じるゲームと、そう感じる理由を調査し、「クソゲー」とは何を示すのかを分析考察した。

2. 本研究の目的と手法

本研究の目的は、プレイヤーが「クソゲー」と感じたゲームを調査し、クソゲーの実態を明らかにするものである。

インターネットを使い、以下の3項目でのアンケート

を行った。告知は twitter と各種 SNS で行った

- クソゲーと感じたゲームタイトル：自由記述
- そう感じた理由：自由記述
- 年齢性別：性別と 20 歳未満、20 歳代、30 歳代、40 歳代、50 歳以上の区分による 10 択

3. 調査結果

2016年5月23日より調査を行い、137人より136の有効回答が得られた。被験者の構成を表1に示す。

表1 被験者の構成

年齢	男性	女性	合計
10歳代下	7	1	8
20歳代	36	2	38
30歳代	41	10	51
40歳代	37	1	38
50歳以上	1	1	2
合計	122	15	137

理由に関する自由記述を GTA 法によって分析し、次の要素を抽出した。

- ゲームの進行が遅い
- ストーリーがつまらない
- 難易度が高い
- 先に進めない
- 操作性が悪い

- 理不尽なシステム

4. 考察

抽出された要素別に、事例を挙げ考察を行った。

4.1 ゲームの進行が遅い

進行が遅い理由として以下の記述があった。

- 処理落ちが発生しゲーム全体の動作が重くなる
- レベルデザインが悪くプレイヤーキャラクターの移動速度が遅い
- 遊ぶたびに長いムービーを何度も見せられる
- 頻繁にロードが挟まる

ゲームの進行を止める、状態を巻き戻す、といったゲームの反応の悪さが、クソゲーと判断する根拠と考えた。

4.2 ストーリーがつまらない

ストーリーがつまらない理由として以下の記述があった。

- ゲームシステムが世界観を壊している
- ゲームシステムの仕様上原作の再現ができない
- キャラクターが複数いるにも関わらず、全て同じシナリオ
- マルチエンディングの結末にどれも救いが無い
- アドベンチャーゲームでの理不尽なゲームオーバー
- プレイヤーに話の説明がないまま進行する

世界観とシステムとの乖離が、クソゲーと判断する根拠と考えた。

4.3 難易度が高い

難易度が高い理由として以下の記述があった。

- 攻略不能な難易度になる。
- 敵が出現してから撃っても間に合わない。
- 戦闘が長引き、敵の出現数も多い。
- 説明のないギミック
- 急激な難易度の上昇
- プレイヤーが何もできない

達成が困難な課題が、クソゲーと判断する根拠と考えた。

4.4 先に進めない

先に進めない理由として以下の記述があった。

- レベルを上げても運任せになる
- バグによってメモリーが破壊される
- ミッションが自動生成され時間切れで失敗する
- プレイヤーの操作を受け付けない

プレイヤーが介在できない点が、クソゲーと判断する根拠と考えた。

4.5 操作が悪い

操作が悪い理由として以下の記述があった

- 動作が遅い
- 酔いやすい
- UIが不親切
- 反応が悪い
- 要求される操作が困難

操作の快適さに欠けている点が、クソゲーと判断する根拠と考えた。

4.6 理不尽なシステム

理不尽なシステムの理由として以下の記述があった。

- NPCがゲームのルールを無視する
- 間違いが許されない
- 操作の許容範囲が狭い

ルールの理不尽さが、クソゲーと判断する根拠と考えた。

5. まとめ

今回の調査で、クソゲーの判断基準は、理不尽なメカニクス、快適さの欠如、コンテンツとシステムの矛盾にあることが分かった。

これは、レベルデザインで解決できる問題であり、我々は不十分なテストプレイがクソゲーにつながると結論づけた。

文 献

- [1] 吉永大祐 (2013). 「四八ショック」とはなんだったのか—インターネット上のゲームユーザーコミュニティにおける「クソゲー」概念とその変容. 日本デジタルゲーム学会2012年夏季研究発表大会予稿集.
- [2] おたぼる (2016). 「クソゲー供養会」開催に注目が集まるも「クソゲーの定義がおかしい」と指摘の

声!! クソゲーとはどんなものと言う!?YAHOO!ニ
ユース JAPAN (2016 6 月 25 日)
<<http://zasshi.news.yahoo.co.jp/article?a=20160625-00010007-otapolz-game>>(2016 年 6 月 25 日)

ゲーム

(1) 『いっき』,サンソフト,1985.(FC)

- [3] Ernest Adams, JorisDormans (2008). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders.
- [4] Tracy Fullerton (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press.

Study on Evaluation of the Games by the Qualitative Investigation about “Kuso-Game”.

OOKUBO Ryoutarouⁱ ENDOMasanobuⁱⁱ

^{i,ii}Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University 2-9-5Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678 Japan

E-mail: ⁱgubori0@gmail.com, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

AbstractThe evaluation of the game there is a term " kuso-game " .However , the definition is not clear .This study was to investigate the game the player has felt " kuso-game " .As result from the analysis of refer to what kind of game is a " kuso-game "It was confirmed whether is described as " kuso-game " in any criteria .

KeywordsDigital game, Game design, Kuso-Game, Evaluation criteria