

# 人生で最も好きなゲームに関する調査結果報告

山本竜之介<sup>i</sup> 遠藤雅伸<sup>ii</sup> 金徳寿<sup>iii</sup>

東京工芸大芸術学部〒164-8678 東京都中野区本町2-9-5

E-mail: <sup>i</sup> dtpn91mg@yahoo.co.jp, <sup>ii</sup> m.endo@game.t-kougei.ac.jp, <sup>iii</sup> nory19930405@gmail.com

**概要** 「人生で最も好きな・記憶に残るゲームに関する調査」の結果、上位はRPGが40.5%、アクションゲームが34.1%であった。『ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…』を挙げる被験者が2.6%と最も多かった。これらを含め、調査の全容を報告する。

**キーワード** デジタルゲーム, 好きなゲーム, 印象に残ったゲーム, 完成度, 世界観

## 1. はじめに

2015年6月2日より7月中旬にかけて、山本ら<sup>[1]</sup>により「最も好きな・印象に残ったゲームは何か？」のアンケート調査が実施された。本研究は、山本らのアンケートから得られた結果をより詳細に分析し考察した。

## 2. 調査結果

回答者の構成を表1に示す。

表1 回答者の構成

	男性	女性	合計
10歳未満	2	1	3
10歳代	96	30	126
20歳代	509	279	788
30歳代	558	225	783
40歳代	567	92	659
50歳以上	39	23	62
合計	1,771	650	2,421

最も好きな・記憶に残るゲームとして挙げられたゲームタイトルは875種類であった。上位10位を表2に示す。

表2 最も好きなゲームタイトル

ゲームタイトル	割合
ドラゴンクエストIIIそして伝説へ...	2.6%
メタルギアソリッド	2.2%
ゼビウス	1.7%
ドルアーガの塔	1.6%

ゲームタイトル	割合
ポケットモンスター赤・緑	1.6%
クロノ・トリガー	1.3%
ファイナルファンタジーVII	1.3%
メタルギアソリッド3 スネークイーター	1.1%
ファイナルファンタジーX	1.0%
MOTHER2 ギーグの逆襲	1.0%

本調査がネットで行われ、小島秀夫<sup>1</sup>、遠藤雅伸<sup>2</sup>がtwitterで告知を行ったため、『メタルギアソリッド』『ゼビウス』『ドルアーガの塔』『メタルギアソリッド3 スネークイーター』の回答率にはバイアスが掛かっている。次に回答されたゲームのジャンル別構成を表3に示す。

表3 最も好きなゲームのジャンル構成

ジャンル名	割合
RPG: ロールプレイングゲーム	40.5%
ACT: アクションゲーム	34.1%
STG: シューティングゲーム	10.0%
ADV: アドベンチャーゲーム	8.2%
SIM: シミュレーションゲーム	5.8%
テーブル	1.4%

複数のジャンルにまたがる内容のタイトルは、主たる要素となるジャンルに分類した。アクション

<sup>1</sup>小島秀夫:『メタルギアソリッド』『メタルギアソリッド3 スネークイーター』の監督

<sup>2</sup>遠藤雅伸:『ゼビウス』『ドルアーガの塔』のゲームデザイナー

RPG のうち、アクションのスキルがないと先に進めない物は ACT に分類したため、RPG 要素を含むゲーム全体で考えると、RPG ジャンルの割合はより高くなる。

回答したゲームを選んだ理由を表 4 に男女の項目別に割合で示す。

表 4 回答ゲームを選んだ理由とその割合

男	割合	女	割合
完成度	20.8%	世界観	23.0%
世界観	17.5%	ストーリー	17.9%
ストーリー	11.2%	完成度	11.0%
ルール	9.0%	キャラクター	10.7%
自由度	5.5%	初めてのゲーム	5.9%
キャラクター	4.4%	ルール	5.0%
音楽	4.2%	自由度	4.1%
新規性	4.1%	音楽	3.2%
友人	3.6%	友人	3.2%
ビジュアル	3.2%	初めてのクリア	2.7%
初めてのゲーム	2.9%	ビジュアル	2.1%
初めてのクリア	1.1%	新規性	1.3%
その他	11.7%	その他	9.3%

その他を選択した中で、自由記述欄に理由が書かれていた標本は、その内容から各項目に割り当てた。また自由記述欄に複数の理由を挙げている、もしくは各項目に当てはまらない回答は、上記 12 種類の項目に該当しないとしてその他に分類した。

### 3. 考察

日本で最も好まれるゲームジャンルは RPG であり、最も印象に残ったゲームタイトルは『ドラゴンクエストⅢそして伝説へ...』であった。

男性が最も重要視している要素は「完成度」であり、やりこめるほど内容が充実しているゲームを好む傾向にあると考えられる。

女性は「世界観」「ストーリー」など設定系の要素を重視し、自身がゲーム世界に没頭できるものを好む傾向にあると考えられる。また「初めてプレイ

したゲーム」を重要視することがわかった。

### 4. おわりに

本研究によって、過去に発売したどのようなゲームタイトルやゲームジャンルがユーザーの記憶に残っているかが明らかになった。記憶に残る理由が男女で大きく違うことから、それぞれがゲームに求めている要素が違うことも明らかになった。

また、このアンケートの分析を進めていく上で、

- ・年代ごとの選んだ理由の割合に大きな差がある
- ・ゲームジャンル別に選んだ理由割合が違う
- ・回答したゲームを今も継続してプレイしている割合が年代別に異なる

などの傾向も見出されたため、今後も分析を続けゲーム開発に役立てたい。

### 文 献

- [1] 山本竜之介, 遠藤雅伸, 西條由紀, 高橋由美 (2015). ゲームにおける「思い出補正」の研究日本デジタルゲーム学会 2015 夏季研究発表大会

### ゲーム

- (1) 『ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ...』, エニックス, 1988. (FC)
- (2) 『メタルギアソリッド』, KONAMI, 1998. (PS)
- (3) 『ゼビウス』, ナムコ, 1983.(AC)
- (4) 『ドルアーガの塔』, ナムコ, 1984. (AC)
- (5) 『ポケットモンスター赤・緑』, 任天堂, 1996.(GB)
- (6) 『クロノ・トリガー』, スクウェア, 1995.(SFC)
- (7) 『ファイナルファンタジーⅦ』, スクウェア 1997(PS)
- (8) 『メタルギアソリッド 3 スネークイーター』, KONAMI, 2004.(PS2)
- (9) 『ファイナルファンタジーⅩ』, スクウェア, 2001.(PS2)
- (10) 『MOTHER2 ギーグの逆襲』, 任天堂, 1994.(SFC)