

プレイヤーのリズムゲームに対する見方に関する研究

石井琉偉¹⁾ (非会員) 遠藤雅伸²⁾ (正会員)

東京工芸大学芸術学部ゲーム学科

A research of Player's Perspective on Rhythm Games

Rui Ishii¹⁾(Non Member) Masanobu Endoh²⁾(Member)

Faculty of Arts, Department of Game, Tokyo Polytechnic University

g1827006 @ st.t-kougei.ac.jp¹⁾ m.endo @ game.t-kougei.ac.jp²⁾

アブストラクト

デジタルゲームには、楽曲に合わせてアクションするリズムゲームがある。リズムゲームは楽曲があって成立する特殊な分野であり、プレイヤーの振る舞いや嗜好に関する研究は見当たらない。そこで我々は、日本人プレイヤーのリズムゲームに対する見方について定性調査を行った。その結果、「同調」、「親和性」、「独特な操作」、「適性なし」、「恥ずかしい」という要素が明らかになった。

1. はじめに

1990年代中盤より、楽曲に合わせてタイミングよくアクションするリズムゲームが一般化した。アクションすべきタイミングを知らせる記号をノーツと呼び、それに反応して正確な操作をすることで高い評価が得られる。

リズムゲームの分野では、ノーツの自動生成や行動の制約に関する研究が行われている。しかし、リズムゲームに対する振る舞いや嗜好の違いはよくわかっていない。

本研究は、プレイヤーのリズムゲームに対する見方を、調査によって示すことが目的である。

2. 関連研究

ノーツの自動生成には、香川らによるフレーズを抽出する頻出頻度を利用した重要音抽出法を提案、実装した研究がある[1]。

行動の制約に関する研究には、住友らによる人間の可動域の制約を考慮したVR音楽ゲームの提案がある[2]。

また、レーンと呼ばれるゲーム中に使用するボタンとノーツの数を注目して実験、検証を行った。その結果、レーンの数が難しさに影響を与えていることが分かった[3]。

3. 本研究の手法

本研究は、ネットによるアンケートを用いた定性調査である。回答者のバイアスを避けるため、複数ジャンルのゲームについ

て質問し、リズムゲームに関する回答のみを用いた。設問を次に示す。

- 次のゲームのうち、プレイしたことがあるものについては、そのゲームの面白いところや頭にくるところ、プレイしたことがないものについては、なぜプレイしないのかを教えてください。(任意回答・自由記述)
- あなたの年齢・性別は(任意回答・選択肢)
リズムゲーム以外は、アクション、シューティング、アドベンチャー、ロールプレイング、パズル、レース、スポーツ、テーブル、シミュレーションを対象とした。自由記述の内容について、GTA法によって分析を行った。

4. 結果

アンケートは2020年7月より実施し、324件の有効回答を得た。回答者の属性を表1に示す。

表1. 回答者の属性

年齢性別	男性	女性	合計
20歳未満	4	11	15
20歳代	39	108	147
30歳代	30	80	110
40歳代	27	18	45
50歳以上	6	1	7
合計	106	218	324

自由記述の内容を分析した結果、次に示す5つの特徴が見られ

た。

- 同調
リズムやノーツに合わせる正確な操作としての楽しみ
- 親和性
曲やノーツがプレイヤーの好みに沿っている楽しみ
- 独特な操作
ノーツに合わせてタイミングよく入力するという、リズムゲーム本来のメカニクスに起因する楽しみ
- 適性なし
プレイヤーの反応や身体的な限界によるプレイができない状況
- 恥ずかしい
アーケードでギャラリーが居るために生じる、恥ずかしさによりプレイができない状況

5. 考察

「親和性」は、プレイヤーによる曲やノーツ、ビジュアルの嗜好である。これはリズムゲームの題材が楽曲であることに起因し、ゲームではない場合でも成り立つため、プレイによる他の4要素について考察を行った。

5.1 同調

「同調」は、リズムや画面に表示されるノーツに合わせることを楽しむ要素である。リズムゲームは、曲に合わせて反応していく単純な操作のため、内容を理解しやすい。そのため、複数人でプレイを楽しむことができる。さらに、上級者のプレイを鑑賞する楽しみが、ゲームに詳しくなくても可能という部分に特徴がある。

また、操作が曲と一体となる高揚感を感じられるという、リズムゲーム以外では体験できない感覚がある。これはクラブなどで楽曲に合わせて踊る体験と同様だが、自己主体感のあるゲームならではの操作が、リズムに同調する感覚をより高めていると考えた。

5.2 独特な操作

「独特な操作」は、リズムゲームのメカニクスである、曲に合わせてタイミングよく入力する要素である。ノーツに合わせて正確な操作が高得点となる仕組みで、ユールによる submission のプレイコンセプトに該当する[4]。

これは、曲を楽しむのではなく高スコアを目指すため、楽曲自体は発生するノーツを分かりやすくするガイドとして機能する。高難易度に近づいていくと、曲のテンポ以上にノーツの数が増えるため、曲が本来持つリズムだけでは判断ができず、ノーツを覚える必要がある。この際、楽曲はノーツを補完する意味を失い、ノーツだけに集中して正確な実施を行う。これは音楽としてのノリを楽しむ「同調」と異なり、ノーマスで最高得点を上げるフルコンボを目指す、競技的な楽しみであると考えた。

5.3 適性なし

「適性なし」は、プレイヤーの資質に関する問題である。他のゲームでは下手なプレイヤーでも、下手なりにプレイができるのに対し、リズムゲームは音感がないプレイヤーは全くプレイができない。

ノーツに対して正確に操作ができない理由として、反射神経や運動神経の鈍さ、加齢などによる動体視力の衰えなどの身体的限界も考えられる。しかし、これらは練習によって改善が可能なのに対し、音感がないプレイヤーは練習の効果が現れる前にプレイから離脱してしまう。

5.4 恥ずかしい

「恥ずかしい」は、特にアーケードでプレイする場合に、ギャラリーがいることで恥ずかしさを感じる要素である。アーケードのリズムゲームは、静かにキーを押すだけでなく、プレイに大きなアクションが必要となる。これは逆に、リズムゲームが人に見せるためのプレイをゲーム体験の楽しさとしている一面もあるため、一概に論じることはできない問題である。

リズムゲームには、ステップを踏んだり踊ったりするものも多く、中には動画配信を前提とした物もある。これらは自己表現としてのプレイを生み、ギャラリー受けする上手なプレイを求める傾向にある。それに対し、自分のプレイに自信がないプレイヤーは、敷居が高いと感じるのである。

これはアーケードゲームという形態の問題であり、プレイする環境があれば家庭用で楽しむことも可能である。問題は、プレイフィールドを広く必要とするため、アーケードという環境に限られている点にあると考えた。

6. まとめ

プレイヤーのリズムゲームにおける見方を調査し、分析を行った。その結果、「同調」、「親和性」、「独特な操作」、「適性なし」、「恥ずかしい」という5つの要素が導かれた。特に事前予想されていなかった「恥ずかしい」は、リズムゲームならではの要素である。

なお本研究は、日本国内限定で調査を行ったため、日本国外では結果が異なる可能性がある。

参考文献

- [1] 香川, 手塚, 稲葉, 音楽の重要な構成要素の抽出の提案-音楽ゲーム用譜面自動生成のために-, EC2015論文集, pp. 326-333, 2015.
- [2] 住友, 杉浦, 人間の可動域の制約を考慮したVR音楽ゲームの提案, EC2019論文集, pp. 188-192, 2019.
- [3] 坂本, 橋本, フロー理論を用いた音楽ゲームの要素が面白さに与える影響の分析, 研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション2019, 11, pp. 1-8, 2019.
- [4] J. Juul, Playing, Article in Debugging Game History: A Critical Lexicon, MIT Press, 2016.