

ゲームを不愉快と感じる体験に関する定性調査分析

長谷宏紀¹⁾ (非会員) 中井理貴²⁾ (非会員) 遠藤雅伸³⁾ (正会員)

東京工芸大学芸術学部ゲーム学科

Analysis of a Qualitative Survey on an Unpleasant Experiences in Games

Hiroki Hase¹⁾(Non Member) Michitaka Nakai²⁾(Non Member)

Masanobu Endoh³⁾(Member)

Faculty of Arts, Department of Game, Tokyo Polytechnic University

g1827060 @ st.t-kougei.ac.jp¹⁾ m.nakai0806 @ gmail.com²⁾ m.endo @ game.t-kougei.ac.jp³⁾

アブストラクト

ゲームにおいて、プレイヤーは良い体験を求めてプレイする。しかし、苛立ちや不快のプレイ体験を得てしまうこともある。これは、ゲームデザイナーが意図したプレイ体験ではなく、良い体験のためには取り除く必要がある。そこで我々は、プレイヤーが不愉快と感じた体験について定性調査を行った。その結果、ゲームに対する責任転嫁、ゲーム内外での他者との関わり、プレイスキルの不足による不甲斐なさの3つの要素が明らかになった。

1. はじめに

ゲームプレイヤーは楽しさや気持ちよさ、面白さや感動の体験を求めてゲームをプレイする[1]。ゲーム制作もプレイヤーにどのような体験を与えるのか、それをどうプレイ継続のモチベーションとするのかを軸にゲームデザインを行う[2]。

しかし苛立ちや不快、退屈、不愉快な体験をゲームから得ることもある。また、プレイヤーが不愉快な体験を理由にゲームプレイを避ける、ゲームを終える、人間関係に悪影響を及ぼすことは望ましくない[3]。

そこで我々は、不愉快体験を与えないゲームデザインの指針とする目的で、プレイヤーが不愉快と感じる原因の調査を行った。

2. 関連研究

中川によると、ゲームの目的とは異なるプレイヤーの行動の一つに挑発や煽り行為を挙げている[4]。

湯川らによると、視聴者は映像中の暴力シーンによって不快感を得る場合がある[5]。

3. 本研究の手法

本研究は、ネット上のアンケートを用いた定性調査とその分析である。アンケートの設問を次に示す。

- ゲームをプレイして不愉快だった体験は？ (自由記述)
- あなたの性別は？ (男女2択)
- あなたの年齢は？ (年齢層別5択)

自由記述の内容に対しGTA法を用いて分析した。

4. 結果

アンケートは2020年6月より行い、男性187件、女性98件の計285件の回答を得た。

不愉快体験に関する自由記述を分析した結果、3つの要素が抽出された。次に示す。

- 責任転嫁
プレイヤーのプレイスキル不足に起因する課題の失敗に対し、ゲーム仕様やレベルデザインの不恰当が原因であると合理化して、不愉快を感じる。
- 他者との関わり
マルチプレイヤーゲームにおけるゲーム内コミュニケーションやマッチング、ゲームにおけるプレイ外の他者からの現実的な干渉により、良質な体験が阻害され不愉快

を感じる。

- 不甲斐ない
プレイヤー自身が課題失敗の原因を自身のスキルレベル不足と認め、自らを責め不愉快に感じる。

5. 考察

結果で明らかになった要素について、項目別に自由記述の内容も含めて考察を行った。

5.1 責任転嫁

プレイヤーは、ゲームに与えられた課題を達成したとき、良い体験だと感じる。その際に、課題を早期に達成できるプレイヤーと、長期間掛かるプレイヤーが存在し、掛かった時間はプレイヤーのスキルレベルに反比例する。しかし、課題を達成したという事実はスキルレベルとは関係なく、スキルレベルの低いプレイヤーは、達成が困難であったにも関わらず、達成の事実より「自分はスキルレベルが高い」と認識する[6]。

これは誤認であるが、このプレイヤーは課題を達成できなかった時、自分のスキルレベルが不足しているとは考えない。その原因は、ゲーム仕様やレベルデザインにあると結論付けて不愉快に感じるのである。この傾向は、勝利や課題達成にしか価値がないと考える競技指向を持つプレイヤーに強く、自分が達成できないからゲームが悪いという自己中心的な振る舞いであると考えた。

5.2 他者との関わり

対戦ゲームは、一方が勝利し他方は敗北する。ゲームにおいて、勝利することがよい体験であるなら、プレイヤーの半数はよい体験を得られないシステムであり、オンラインの対人プレイでは勝者による煽り行為が行われることがある。勝者が敗者に対して優位性を自慢したり威圧的な態度を取ったりする、いわゆるマウントを取る行為を、勝者の報酬と感じているためである。これに対しマウントを取られる行為は不愉快であり、リベンジや連続マッチングで再び負けたりすると強く不快と感じる。これは対戦相手同士がコミュニケーション手段を有する対戦ゲームの形態そのものが抱える問題である。

また、課題の達成報酬を入手することはよい体験である。課題達成のために協力を前提とするマルチプレイヤーゲームは、達成報酬を得るためには協力しなければならない。このとき、課題を持つゲーム体験自体を目的としたプレイヤーと、報酬の為に非協力的に参加するプレイヤーが混在する。これらの目的が異なるプレイヤー間での摩擦はお互いに不快である。この問題は、ゲーム側が住み分けの仕組みを用意しても、効率重視の寄生プレイヤーはそれに従わないため排除は難しいと考えた。

5.3 不甲斐ない

プレイヤーのプレイスキルが課題を達成できるレベルにないと、課題を達成はできない。フロー理論によると、ここでプレイヤーは不安やストレスを感じゲームから離脱する。しかし、

プレイに対するモチベーションを失わない場合、攻略法や攻略動画を見て課題の達成を目指すことがある。

攻略方法を知っていて、それを実践できずに失敗したとき、原因はプレイスキルの低さにあることが明白である。このような失敗に対し、プレイヤーは自分が不甲斐ないと感じ、その憤りを不愉快に感じる。ここからさらにプレイを続けるのは、このゲームに執着を持っているプレイヤーであり、成功するまでモチベーションを失わない。

この問題は、課題の失敗に対するプレイヤーの振る舞いの一つであり、必ずしも排除の必要はないと考えた。

6. まとめ

本研究は、不愉快体験を与えないゲームデザインの指針を得ることを目標に、プレイヤーが不愉快と感じたゲーム体験について調査を行った。

その結果、スキルレベルの誤認を原因とした「責任転嫁」、マルチプレイヤーゲームの勝利や課題達成時にゲーム内外で起こる問題による「他者との関わり」、自身のプレイスキルの低さに起因する「不甲斐ない」という3つの要素が抽出された。

本研究の調査は、日本語で日本国内のみで行ったため、対象が日本人プレイヤーに限定される。

参考文献

- [1] K. salen, E. Zimmerman, Rules of play: Game design fundamentals, The MIT Press, 2003.
- [2] J. Schell, The Art of Game Design: A book of lenses, CRC Press, 2008.
- [3] 遠藤, 三上, 近藤, ひととはなぜゲームを途中でやめるのか?, 日本デジタルゲーム学会 2014 夏季大会予稿集, pp. 15-18, 2014.
- [4] 中川, ゲームの主目的達成を意図しない人間らしい行動の分類と模倣, JAIST Repository, 2017-03, 2017.
- [5] 湯川, 吉田, 暴力映像と攻撃行動に及ぼす影響—攻撃行動は攻撃的な認知および情動によって媒介されるのか?, 心理学研究, 1999.
- [6] 大塚, 遠藤, デジタルゲームにおける難易度と達成感の感じ方に関する研究, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019 論文集, pp. 294-297, 2019.