

ひとはなぜゲームを途中でやめるのか？ ーゲームデザイン由来の理由ー

遠藤 雅伸ⁱ 三上 浩司ⁱⁱ 近藤 邦雄ⁱⁱ

ⁱ東京工芸大学芸術学部 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5
東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科 〒192-0914 東京都八王子市片倉町 1404-1

ⁱⁱ東京工科大学メディア学部 〒192-0914 東京都八王子市片倉町 1404-1

E-mail: ⁱ m.endo@game.t-kougei.ac.jp ⁱⁱ { mikami, kondo }@stf.teu.ac.jp

概要 プレイヤーがゲームをやめる理由として、一般的に進学や転職、結婚などライフスタイルの変化が知られている。本研究ではプレイ全般ではなく、プレイヤーがプレイし続けていた特定のゲームにおいて、ゲームデザインに起因してプレイを中断・離脱した原因について、どのようなものがあるかを調査し結果を得た。ゲームデザイン上の問題点として、難易度上昇、必要な時間の増加、課題の反復などが明らかになった。また RPG に顕著な事例として、ストーリー上の結末直前で故意に離脱する「温存」という行動が認められた。

キーワード ゲームデザイン、モチベーション、離脱、難易度、温存

1. はじめに

デジタルゲームは半世紀前に生まれ、それまで対戦プレイが基本だったゲームに独り遊びの要素を持ち込んだ。現在のゲームデザインは、良いルールを作るだけでなく、コンテンツとしてプレイヤーを楽しませる必要もある。

1970年代のデジタルゲームは、1950年代のピンボールやビンゴの影響もあり、上手なプレイヤーほど長く遊べるエクステンドやクレジットアップ以外に、そのゲーム自体の目的は設定されていないことが多かった。1980年代のアーケードゲーム黄金時代になって、長時間プレイを抑制し売上を上げるためのメタゲームとしての目的や、明確な目標としてのゴールなどプレイ時間を有限とする手法が生まれた。そして家庭用ゲームも含めて1つのタイトルをプレイし切った区切り、いわゆるエンディングを持つゲームの存在が一般的となった。

プレイヤーはエンディングを目標にプレイするが、中にはエンディングに到達する前に、そのゲームをプレイしなくなる状況もある。もちろんプレイヤーが自らの意思でゲームから離脱することは自由である。しかし、ゲームデザイン上の問題でプレイを続けたくても続けられない理由があるのなら、それを排除することがより良いゲームデザインと考える。

2. 本研究の目的

1つのタイトルに拘らず、プレイヤーがゲームのプレイから遠ざかる理由として、Juul^[1]はライフスタイルの変化を挙げている。しかしこれはゲームデザインによって離脱を回避することが不可能である。本研究はゲームデザイン分野に限定して、プレイヤーがそれまでプレイしていたゲームを途中でやめる原因を明らかにすることを目的とする。

このためネット調査を行い、その回答からゲームを途中でやめる原因を要素に分けて分類した。この結果を元に、ゲームプレイを継続させるためのゲームデザインの課題を明らかにした。

3. 調査方法

ネットワーク(twitter、facebook、blog)を利用し、過去に途中でプレイから離脱したゲームについて、次の項目を調査した。

- ・年齢、性別 (任意)
- ・ゲームタイトル、やめた理由 (必須)

年齢と性別ごとの回答人数を図1に示す。得られたサンプルから「ライフスタイルの変化」など環境的な理由による回答、「セーブデータの消失」など物理的な理由による回答など、ゲームデザインに起因しない回

答を除いた 1,532 の有効データより分類を行った。

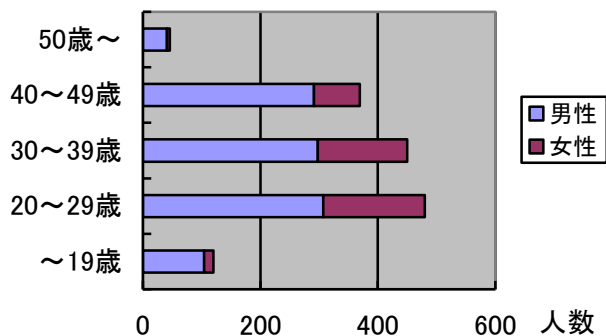


図1 サンプルの属性

4. 調査結果

得られたデータから似通った回答をまとめたところ、次の10種類に収束し、その比率は図2の円グラフの通りになった。

- (1) 苦痛：本来の楽しさの喪失
- (2) 不一致：自分の趣味嗜好と一致しない
- (3) 失敗：与えられた課題が達成できない
- (4) 面倒：プレイに手間が掛かり過ぎる
- (5) 疲労：体力、気力の萎え
- (6) 満足：納得して先に進む必要がなくなる
- (7) 敗北：相手との実力差などによる戦意喪失
- (8) 反省：ゲームを続けるに値しない
- (9) 温存：ゲームを終わらせたくない
- (10) 視覚効果：いわゆる3D酔い

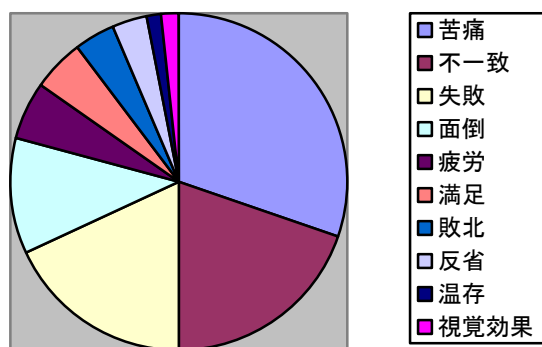


図2 10分類の比率

これら10分類には、それぞれさらに細分化された要素が確認できた。分類ごとの事例数と細分化要素の事例数を表1に示し、各要素の代表例を紹介する。

表1 各要素の事例数

分類	要素	事例数
(1) 苦痛 408例	時間	88
	コミュニティ	74
	繰り返し	69
	操作感	56
	困難	40
	複雑	38
	不備	30
	マッチング	8
(2) 不一致 268例	違和感	168
	不満	45
	課金	27
	不快	17
(3) 失敗 243例	選択	11
	高難易度	135
	不親切	45
	分岐	30
	不具合	24
(4) 面倒 151例	ソロ	8
	作業量	50
	ブランク	47
	燃え尽き	34
(5) 疲労 72例	リプレイ	19
	単純作業	53
	体力	19
(6) 満足 69例	自己目標	34
	洞察	24
	諦め	11
(7) 敗北 52例	衝撃	33
	実力	19
	阻害	21
(8) 反省 44例	無駄	18
	羞恥	4
	未完	11
(9) 温存 22例	他目的	11
	3D酔い	11
(10) 視覚効果 21例		

(1) 苦痛：8要素

- ・時間／プレイに時間が掛かり過ぎる、一定時間おきにプレイするなど時間管理の必要がある
- ・コミュニティ／オンラインゲームでの不愉快な人間関係

- ・繰り返し／同じ操作を何回も実施させる
- ・操作感／UI が分からない、思った通りに動かない
- ・困難／必要とされる事象の出現率が低過ぎる
- ・複雑／ゲーム内容が理解しきれない、プレイヤーのスキル不足でコマンドが入力できない
- ・不備／AI の出来が悪い、パラメータ設定が理不尽
- ・マッチング／対戦相手との極度なレベル差

(2) 不一致：5 要素

- ・違和感／コンセプトやゲーム内容が自分の嗜好と合わない、テーマや世界観に共感できない
- ・不満／難易度が低過ぎる、コンテンツのボリュームが乏しい
- ・課金／課金必須なレベルデザイン、課金に見合った効果がない、課金要求が強過ぎる
- ・不快／グロテスクな表現に耐えられない、怖くて先に進めない
- ・選択／承服しかねる理不尽な選択を強いられる

(3) 失敗：5 要素

- ・高難易度／難易度の上昇についていられない、難しい課題（敵）が突破できない
- ・不親切／プレイ進行のための情報が少ない、ゲーム内で何をすれば良いかわからない
- ・分岐／戻れない選択肢で間違えた、やり残しがあるまま進んだら戻れなかった
- ・不具合／バグでプレイできない、後戻りできないボスに倒せないレベルで来た
- ・ソロ／多人数プレイ前提設定で 1 人では遊べない

(4) 面倒：4 要素

- ・作業量／やることが多過ぎる
- ・ブランク／プレイ中断後再開する気がなくなる
- ・燃え尽き／プレイしなくてもよくなった
- ・リプレイ／もう一度同じことをやる羽目になった

(5) 疲労：2 要素

- ・単純作業／作業に飽きた
- ・体力／運動的に疲れた、寝落ちして先に進めない、モーション系コントローラで腱鞘炎になった

(6) 満足：3 要素

- ・自己目標／宿敵を倒したので自分的におしまい、何

かをコンプリートしたので納得した

- ・洞察／先が読めた、ゲーム以外の情報で先の展開がわかった、「ねたバレ」された
- ・諦め／自分自身のプレイスキルに限界を感じた

(7) 敗北：2 要素

- ・衝撃／全力を尽くして倒したボスが変身して再戦となり瞬殺された、お気に入りのキャラの死など進む気を失うイベント、できると思っていたことができない
- ・実力／勝てる可能性のない強い相手と対戦、超絶プレイ動画を見て戦意を失う

(8) 反省：3 要素

- ・阻害／実生活に悪影響、メールなどの通知が鬱陶しい、他の事をやる時間がなくなる
- ・無駄／ゲームをしていても得るものがない
- ・羞恥／冷静になって客観的に考えるとプレイしている自分が恥ずかしい、人前では踊れない

(9) 温存：2 要素

- ・未完／クリアするとゲームが終わってしまうためゲーム世界に居続けるためにプレイを凍結
- ・他目的／クリアする前に他のクエストをやり終えるつもりでプレイしない、他にできることをやり込む予定でプレイしない

(10) 視覚効果

- ・画面の動きによって気分が悪くなる 3D 酔い

5. 考察

ここでは経験則として事前に予測できていた要素¹²⁾と予測できなかった要素に分けて考察する。その事例比率や予測外の結果に貴重な知見が得られた。

5.1 事前に予測できていた要素

まずは「高難易度」難易度の上昇による離脱であるが、これは高い比率を示しておりゲームデザイン上の大きな問題となっている。「ブランク」があると再プレイの敷居が高い、「単純作業」や「繰り返し」でモチベーションが低下するなどは、昨今のソーシャル系のゲームに顕著に現れていた。

また「自己目標」の達成によって満足するという離脱理由も、細かく目標を設定してモチベーションを維

持しようとするゲームデザインとは相反している。

5.2 事前に予測できなかった要素

メカニクスデザインではなくテーマデザインに負う部分が多いが、「違和感」という購入しプレイしてから嗜好に合わないという事例が多かった。また「3D酔い」も無視できない比率であり、該当する回答の男女比が全体とほぼ一致することから、男女の偏りがなかったことがわかった。さらに20代プレイヤーが居なかったことから、運動神経の未発達な若年層と運動神経の衰えた高年齢層に多い症状と考えられ、全年齢向けソフトでは3D酔いが起こりにくい演出を心掛ける必要がある。

本調査で特に新たな要素として浮かび上がったのが「温存」という離脱理由である。これは離脱というより実質プレイしていないにも関わらず「プレイ中」であるという意識に他ならない。しかし温存という行動自体が、数人の外国人からヒアリングした範囲では理解されず、日本ゲーム文化に特徴的な行動である可能性は否定できない。

ストーリー上の問題としては「衝撃」的な離脱が飛躍した展開や、主人公近辺のドラスティックな出来事に起因する人が多いので注意が必要である。

6. まとめ

本研究の調査によって、今まで不明確であったモチベーションコントロールを目指したゲームデザイン手法の方向性が明確になった。

ゲームの進行に従って難易度を上げていくレベルデザインの必要性は再考されるべきである。またミスバイパスによるプレイ停滞の解決が有効と思われる。繰り返しの作業に対して、一定成果に対する必要時間の増加が離脱要因となる傾向があり、一定時間に一定成果が上がる時間基準のレベルデザイン手法の有意性は検証が必要である。ブランク後の再開障壁についても、プレイしていない時間が有利に働くような軽減方法¹が最近試されているが、効果の有効性に注目したい。

文献

- [1] Jesper Juul(2012). A Casual Revolution: Reinventing Video games and Their Players The MIT Press.
- [2] 遠藤雅伸(2013). 書込み式ループすごろくを使ったレベルデザイン演習 日本デジタルゲーム学会2012年次大会

¹ ドラゴンクエストXでは、プレイしていない時間に比例してプレイ中の経験値が倍になるアイテム「元気玉」が付与される。

Why do players drop out of the game?

— Reason due to game design —

ENDO H Masanobuⁱ Koji MIKAMIⁱⁱ and Kunio KONDOⁱⁱ

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

Tokyo University of Technology Graduate School of Media Sciences

ⁱⁱ Graduate School of Bionics, Computer and Media Sciences, Tokyo University of Technology

1404-1 Katakuramachi, Hachioji City, Tokyo 192-0983, Japan

E-mail: ⁱ m.endo@game.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱ {mikami, kondo}@stf.teu.ac.jp

Abstract The reason why players quit a game, change of lifestyle, change jobs or graduation, including marriage are well known. In this study, we researched about game design causes that made players drop out playing different kind of games. Problems of game design; the increase in difficulty, rise time, necessary, such as repetition of the challenges have been revealed. A notable case, why players in RPG genre stop playing is: they decide to stop just before the end of the story and we call this state: "Stay".

Keywords Game Design, Motivation, drop out, difficulty, Stay