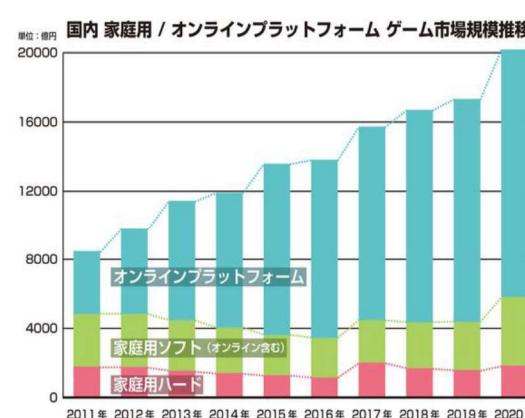


# ユーザーを惹きつけるゲーム

宮城県仙台第三高等学校 探究16班

## 1. 背景と目的

ゲームの発展に伴い、広く普及したことは良くも悪くも大きな影響を及ぼした。例えば、ゲームにのめり込みすぎることでゲーム依存症になるといったことは社会問題にもなっている。私達の班では、どうしてこのような現象が起きてしまうのか、またユーザーをここまで惹きつけるゲームを作る上で、制作者はどのような工夫をしているのかを探求したいと考えた。



## 2. 方法

1. 先行研究を見て、どのようにしてゲームの制作者がユーザーをゲームに夢中にさせているのかを調べる。

先行研究より ゲームをイメージするとき、例えば将棋やテレビゲームのソフトウェアのような存在のイメージが先行するが、このイメージにはゲームの「プレイヤー」(player) が含まれていないところに難点があり、ゲームには、プレイするゲームそのものとプレイする人の2つの要素が必要。

そこでプレイヤーのデータを取るために様々な方法を取ることにした。

2. 学校内でアンケートを取ったり、ゲーム制作会社に直接インタビューを行ったりして、そこから得られたデータや知識を基にして先行研究の信憑性を確かめるとともに、因果関係を考え、どのようにしてゲームがユーザーを惹きつけていているかを結論付ける。



### （アンケートの内容）

- ・普段どれくらいの時間ゲームをするか
- ・どのような機種でゲームをしているのか
- ・好きなゲームとその魅力について



### ゲームの構造を知るためのプログラミング



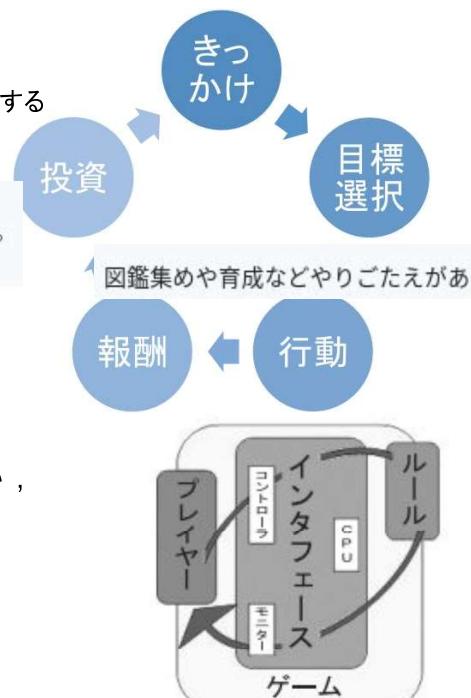
## 3. 結果・考察

先行研究を調べていくと、ゲームにはユーザーにプレイを習慣化させるための「プレイサイクル」という仕組みを持っていることが分かった。(プレイサイクルの構成要素については下図の通りである。)

ポケモンを仲間にするのが楽しい。音ゲー難易度が幅広くやりやすい

強いキャラのために課金する  
追加コンテンツなど

フレンドと楽しめるところ。  
ゲーム内のキャラクターが魅力的であるところ。  
クリアできると楽しい。



・インターフェースは、ルールの出力をプレイヤーにとって理解可能な形式に変換し、プレイヤーに送る

・プレイヤーは、インターフェースから受け取った出力結果に対して思考を行い、選択した結果をインターフェースに送る

・インターフェースは、プレイヤーの選択をルールが処理可能な形式に変換し、ルールに入力する

⇒これがゲームの構造

### <修学旅行から>

昨年の12月の修学旅行でゲーム会社のヘキサドライブ様へ伺い、インタビューをしました。

・ゲームには「相補性」がある

ゲームとは、漫画や映画などの一方的に情報を与えるようなものはニュアンスが違い、自分で操作してプレイすることでユーザーが興味を持ち、打ち込むようになる効果がある。

また動体視力や空間把握能力が上がったりゲームを通じてコミュニケーションを取るなど必ずしもデメリットだけあるわけではない。

## まとめ・結論

・ソーシャルゲームには、ユーザーのゲームのプレイを習慣化させるための「プレイサイクル」という仕組みを持っていることが分かった。(プレイサイクルとは、きっかけ・目標選択・行動・報酬・投資という、プレイヤーにゲームの習慣化をさせるための5つの要素のことである。)

・ゲームのルールやメカニズムに関係なく、人間の感じる「面白さ」は科学でも定義されていない。「面白さ」を感じると推測される要素に関しては、それらが実際にどのように脳に作用しているのか計測できないことから、プレイヤーは分析の対象にはできかねない。ゲームがルールとプレイヤーの相互作用によって生じる以上、現時点ではどのようなゲームがプレイヤーを惹きつけるかは明確には断定できない。この点は「面白さ」を考える上での限界であり、今後の明確な課題として研究が期待される。

## 参考文献

<https://1zatsu.hatenablog.com/entry/2017/12/23/044804>

ゲームの面白さとは何か 一 テレビゲームのプレジャラベリティをめぐって 一 藤江清隆 東京大学 馬場 章

<https://mikemoke.hatenablog.com/entry/2018/06/16/%E3%82%B5%E3%83%BC%E3%83%93%E3%82%99%E3%82%92%E9%95%B7%E3%81%8F%E4%BD%BF%E3%81%A3%E3%81%A6%E3%82%82%3E3%81%86%E3%81%9F%E3%82%81%E3%81%AE%E4%BB%95%E7%B5%84%E3%81%BF>