芸術学部フェスタ 2019 FESTA-18 ポスター展示

「ゲーム道:日本ゲーム文化の境地」

ゲーム学科 遠藤雅伸 Masanobu ENDOH



DiGRA2019 発表ポスター The poster in DiGRA2019

プレイヤーの振る舞いに関する数々の調査や実験を通じ、実 はゲームプレイヤーには「勝つことこそ正義」と考える「ル ドゥサー:Luduser | と、「楽しければ勝ちにはこだわらない | と考える「パイディアン:Peidian」の2つに区別できること が分かった。海外ではほとんどのプレイヤーがルドゥサーだ が、日本ではパイディアンの比率が高い。また、日本で海外 の人気ゲームが売れなかったり、海外向けに日本の大ヒット 作を翻訳してもパッとしなかったり、好まれるゲームのジャ ンルも異なる。そしてプレイスタイルも、日本は自己研鑽的 傾向が強い。そのプレイ思想には、ルドゥサーでは武道に近 く、パイディアンでは芸道に近い求道精神がある。これはも はや「ゲーム道」と呼ぶべき、日本ゲーム文化を理解するキー ワードに違いない。



1981年よりアーケードゲーム「ゼビウス」「ドルアーガの塔」の開発に携わったゲームクリエイター。 1985 年にゲーム開発会社を設立し、その後、経営者とクリエイターとして数多くのゲームを世に送 り出した。2014年より本校に着任し、同時にゲーム研究者として日本ゲームの学術研究を進めてい る。日本デジタルゲーム学会副会長、文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門主査などを 歴任している。

ゲーム道: 日本ゲーム文化を理解するゲーム学の手掛かり

連維権争・三上古司。
・東京工具大学 3等47 ゲーム学科 **東京工具大学 3ディア学館 **n. endo@game+kouge.ac.jp. **mikami@st.tou.ic.jp

Gamedo: A Face of Ludology to understand Japanese Game Culture

ENDOH Masanobu Koji MIKAMI Tokyo Polytechnic University Faculty of Art Department of Game Tokyo University of Technology School of Media Science In.cndoffgame.t-kosgei.ac.jp, "mikumi@stf.ten.sc.jp

Abstract Based on our research, we thought that game players can be divided into two groups by their behavior.

"Ludsser", players that focus on competition, and "Padium", players that flosus on lim. Oxisted Japan, snot players are Ludsser. but in Japan the ratios of Padiatian is high, Also, Japanese people's favorite games differ from foreign countrie." And the play style iensh to be self-improving instead of training, Japanese Ludsser's play philosophy is similar to martial arts sprintal secking. On the other fund, Japanese Padiations play philosophy is similar to the concept of art. We propose "Cannoto".

日本では、年齢性別に関わらず広くゲームが遊ばれてい るが、人気のあるゲームのジャンルは無外と異なる[1]。これ は日本におけるゲームプレイが、海外とは異なる方向性を持 っているからと考えられる。

カイリリは、遊びが競技的特殊を持った Links と、遊戲的 特性を持った Pada に分かりると指摘した[2], ここから木研 売では、ブレイヤーを相向により 2 つに以外した。1 つは、グ ムによって与えられたルールに従った勝利や課題達成を 重視に、競技的にゲームを従える「ルドゥヤー、Ludiose」であ る。もう 1 つは、与えられたルールに縛られて自由にルール を創発し、動利で護衛者成より第しきや自己目標の違式を重 提して、遊戯的にゲームを捉える「バイディアン: Paidian!で ある。人気のゲームジャンルより、海外のプレイヤーのほとん どがルドゥサーであるのに対し、日本はバイディアンの北非 が多いと考えられる。

『どうらつの変異・規模は明確な敵を持たず、得点を黒視していないペイティアン向けのゲームと示え、ルドゥサーには 受け入れらればくい。そのため日本と概外では評談に変があ ると考えられる。主た e-Sports においてら、FPS や MOBA の ように相手を殺して自分の上位を整明するゲームは日本で (は人気がない。しかし、計戦格闘や落ちモノのように相手と の駆け引きを楽しみ、結果として相手を凌期する競技は針ま れている。これは同じルドッサーであっても、日本と海外では ゲームに対する拠向が思かることを示唆する。

本研究は、ゲームに関して日本で行った各種の調査・実 験を基にした。日本のゲーム文化の相談にあるプレイコンセ プトリゲーム道」の使言である。

2. 関連研究

ルールに従う遊びと、削着による遊びの違いについては 北く論じられている(3)、特に Just による 4 つのプレイコンセ M.L. Subversion と Creation モディティアンのプレイに通じ

継々は日本におけるプレイテーの動向。 相向に関して各 種の調査、実験を行っている。

2.1 ゲーム離脱理由調査

プレイしているゲームを通中で止める原由に関する定性調 査である(5L ゲームプレイ(12そのゲームに無味を持ち、プレ (できる環境が存在することで始められる。逆に興味が環境 が失われると中止されるのだが、異味と環境が存載していて しプレイから難脱する 2 つの理由が示された。ラスポスの直 前でプレイを直図的に停止する Intentional Stay, 風化 打 為、ゲームの速度に関係なく途中でプレイを完了する「Reac Personal Goal: 自己目標の速度」行為である。

2.2 Intentional Stay に関するインタビュー

2.1 の調査を受けて企業調査を行ったところ。Intentional Stay の終験者が13.88%になった。これロブレイヤー自身が、 ゲームシナリオを厳修まで進めずにゲーム世界に留主り、プ レイするよりも強いゲーム体験を得るためであった。 そこで、Intentional Stay に関して、20 人の外国人と41 人の日本人にインタビューを行い、結果は表1の通りだった。

表 1 Intentional Stay に関するインタビュー結果

理解はできるが自身は行わない	2	2
理解でき、行った経験もある	0	2

日本文化の研究者と日本のボップカルチャーのジャーナリス ntional Stay は日本に関有であると発音した[6]。

2.3 人生で最も好きなゲーム調査

|最も好きな・印象に残ったゲームは何か?」の量的調査 「ある[7]。日本を対象にネットとで行われ、2,421 初答から、 ジャンル別にコールプレイングが 40,5%、アクションが 34.1% で上位を占めた。その原由は「世界観」「スーリー」「完成度」 か上位となり、日本では競技性よりナラティブ概念が好きれる。

2.4 ゲームにおける怒りの実験

定性調査結果の、「メカニゲス上の不公平」「目標の連成不 可能」という思りの使素を実装した。実験用ゲームを用いた 機能実験である[8]。

ゲーム・AIと対象するじゃんけんゲームを用いて、プレイヤ が選択した手にゲーム AI が必ず勝つバージョンを用意し た。勝利を重視するルドゥサーにとって、全く意味のない内 客であるにも関わらず。相手が必ず勝つことを事前に告知し ていると、一郎のプレイヤーは独自の遊び方でプレイし、而 白い上野値していた。これはプレイヤーがハールの範囲に囚 われず、メタな視点でルールを参えして自ら面白さを作って いると考えられ、バイディアンの存在が示地された。

2.5 ゲームを面白いと感じる要素調査

「ゲームの面白さにおいて重要だと思う要素」の、日本に 限定した定性調査である[9]。

而白さの要素として、フローに通じる「競争と成長」。 自由 なプレイを感じる「自己主体感」、見慣な UX が得られる「註 験と加条」の3 つが抽出された。経験と創発から、バイディア ンの存在が示唆された。

2.6 ゲームにおける戦略性と而自さの実験

定性調査によって、ゲームにおいてプレイヤーが機略性と 感じる要素は、「専削の最適化」と「連択の余地」と示された [10]。この要素を、不完全情報ゲームであるじゃんけんに実 「10」、この交換を、やお上田報グースであることのの「ハース」 現し株正したところ、明略性を核じることが分かった[11]、さら に、プレイヤーが有利となるルールの非対称性を実装し検証 したところ。報略性と面白空の 7 段階評価の結果が、関 1 に デナ2つのビーグを持っていた。

図)、プレイヤー有利ルールの機略性と而自さ評価分布

間白さの5点のピー列き、コンテンツによって定められたル ルとは異なる日標をプレイヤー日野が立て、それに向かう プレイを楽しむ情報である。下のビーク/2ルドゥザー、上のビ 一ク(エバイディアンと考えられ、日本ではバイディアンが多い ことがか明された[12]

本研究の手法は、既に行われている調査・実験構集の再 分析と、それを補光する調査・実験である。

まず無要連由の定義顕素より、自己目標の他或に関する 再分析を行った。そして、ケーム離脱理山顕春全般のシルン トより、合理的でない「世界」「自己目標の速滅」の意図を明ら

また、ゲームにおける戦略性と面白さの実験を、日本人以 6のプレイヤーに対して行い、結果を日本人と比較した。内 容は CPU と対象するじゃんけんゲームで、CPU が WP% ペ を出す。資料率ルールと、評価基準となる CPU かり・グムに 単を決めるルールを実装した。この実験ゲームをプレイ後、5 段辨評値で感じた戦略性と面白さの評価を行った。 たお、非 針称ルールについては、事前にゲーム内容を説明した。

明らかになった行動原理より、ゲームプレイの軌底にある 指向を分析し、ゲーム以外のアクティビティとの比較より、日 本人プレイヤーのプレイスタイルのモデル化を考核した。

4. 結果

4.1 國股邦由國泰

合理的ではない離脱期まであるほごり種の連抜は接撃 者 2,417 名の定量調査より経験率が 28.00%であった。 板計

的に無視できないも可な扱う難いである。 最も離脱経験率が高かったのは 60.55%の「ブランク」であ り、一位プレイを止めて複様する際にモデベーションが下が るためである。雌硬性のある KPG などでは、伽藤園に何をや っていたかを覚えていないため顕説する。これに対し、『ドラ また何タイトルでは、合理性のない個のプレイの設定が可能 になっている。これは、ルールを創発して遊ぶプレイヤーの 発質に対し、本来のストーリーとは関係がない部分でコンド ンプ側が応えた結果である。プレイヤーにとって、脚りプレイ

が不正なく行われた話しまして、自己表現に利用されている。

42 コメントの分析

置存に関して、次のコメントがあった 「その世界が好きすぎて終わって歌しくなかった」中 「ラスポスを倒したちクリアしてしまうから」(*) 「請が終わるのがきみしくなったので」(*) 「メトーリーが推れた仲間がいくとくたると感じ進めていくという円 「かりアするのがきみしくて」の 「物路が終わってほしくない、世界観に使っていたい」

世界観が魅力的な RPO でゲームに投頭している場合、シ サリオをフリアしてしまうとゲーム世界との関わりが失われるため、意図的にゲームプレイを中断していた。 自己月標の確成に関して、後のコメントがあった。

「ゲーム時間をすらしてアイテム集めを花下したので」の 「メインヒロインを交略後は浮気したくないので止めた」の 「何回やっても結婚までの節目で満足してしまう」い 「耐きなキャラのバステトさんを気が清むまで強くした」(**) 「カイを被出した時点で自主的にエンディングとした」(***) 「ストーリークリア間にキャラが出端った」(***) これらはコンテンツが用意したゲームの区切りと関係なく

「表示スを何したら集団スが刻ると分かってし描述した」の

プレイヤーが創発したルールに従ったものと考えられる。また スコアや各種パラメータをカンストするまでプレイする何が多 数かった。これロケーム本案の目的を超えてのプレイであり、 同じ前発ルールでもより高みを目指す提束である。

4.3 日本人以外向けの追加実験 2018年11月より実験を行い、19件の回答を得た。フラン

久人が日本文化に対して理解が深いことを判慮して、9 外は フランス人であり、他はオーストラリア、カナダ、中国 2 件、オ ランダ、青漆、ポーランド、スウェーデン、イギリス、アメリカで 結果を表2に示す。破略性についてはpm0.01となり、戦

動性を強く感じている。しかし面白さは p=0.06 となりつまらな い傾向が見られる。また、フランス入と他との間には有意な差

展 2 日本人以外によるプレイヤー有利ルールの評価

4 6 8 1 銀幣性 単独白さ 標本体 別 2 日本人以外による評価の頻度分析

日本人に比べ外間人は破略性を高く評価しており、面白 さは極めて低く計価している。コメントより、色々と試しバーを 州十二ヶ市最適配と別明するまでの適間に戦略性を感じていた。 た、また総数が対策な条件でないことで、競技としての両自 さが失われていると解釈されていた。これより、ほとんどの外 国人がルールの創発を行わず、公平な競技としてゲームを 見ているルドゥサーであることが分かった。

結果より用らかとなった。日本人プレイヤーの特徴的なブ レイスタイルには、その行動原理に日本の美学や鉄道・鉄道 との類似点があると我々は考えた[14]。

5.1 7残心」との類似

残心とは、武道や装道に存在する様に適じる考え方で。 鉄道では茶会の後に茶会と集った人を思い、より良い経験と 縁を感じるものである[15]。

「Intentional Stay: 場存」は、直接のプレイから離れること とり深くゲーム世界に自分が関わる行為であり。素道の 機心と同様の推地と考えた

5.2 「武道」との類似

武道では、世界大会で優勝した瀬平の政位は、北道で五 沙、剣道でも投クラスである。 様さだけを考えると、世界最佳 ほルドゥサーとしてのゲーム目的の連成と見なせる。しかし 本語創造ではそれ以上の段位が存在し、独さを極めても自 らの精進としてその先を探求している[16]。

ゲーム本来の目的を超えた自己目標の選成、削別したハ ルによるやり込みプレイは、独さ以上を提求する武道の輔

5.3「芸道」との類似

芸術に様式を伴う表現だが、上級者は基礎ルールを超え た当新表現を行う。書道は元末情報伝達技術としての文字 を着くしのであり、間違いなく読み取れる必要がある。しかし 書道家が書く書は、文字の形を借りた芸術表現であり、誰料 とが困難な場合もある。また報道では、たとなる花材を投枝 とした組み合わせには、故郷国有のルールがある。しか、着 概に並ぶ作品には、このルールに囚われないばかのか、生 花とは程道い花材が使われる独創的な物も多い。

これらば、hull によろブレイコンセプトの Subversion Creation と同様であり、パイディアンのブレイスタイルに通じる と考えた。特にルールを超えた見せるブレイは、ゲームの形 を借りた自己を現であり、そのゲームを深く思っているブレイ

ヤー・同士でしか理解できない点も。其道の上級者の張る舞

5.2 「求道」との類似

末週は直見を求めて修行をすることである。ゲームにおいて、対観用 引に勝つこと、ゲームが与えた理想をタリアすることを目的に、プレイスキルを上げる繰り返しプレイは訓練であ り終犯ではまたい

それに対し、日本人プレイヤーの繰り返しアレイは、自分 が目指すスキルレベルに到達することを目的とした自己研鑽 の側面が強い、その結果として対象和手に勝ち、課題がクリ **アされるのである。これは修行であり、ゲーム的な成功が得る** れなくても、自分が目指すレベルに届いた時点で撮影することも含めて求道と同様と考えた。

5. まとめ

プレイヤーの板る舞いは、銭技指向のルドゥサーと遊戯指 例のパイディアンに区別することができる。サームの推線が ルールに従った競争なので基本はルドゥサーであるが、日本 で付かイディアンとしてプレイされることが多い。これはコンテ ンフタルールに終られずに、ルールを創発してプレイする様 向が強いからであり、そこから日本統件のプレイスタイルが生

施作は極やわびに繋がる装道の残心と同様である。自己 目標の速成は、ゲーム本来の目的を達成しない場合は自己 研鑽であり、達成した後のプレイ継続は探求にあたる。どもら も自らの選を極める求道である。そしてゲーム本来のルール を超文たプレイは、自己表現の芸術である。これらの事象を 統合すると、日本人のプレイスタイルは「ゲーム道」という言葉 に集わされるものと我々は結論付けた。

参考文献

11] ファニー (2017) 『ファンカゲーム 日本 2017】 ニーターブレイシーがカワ

イン・ガキガラ 2) 16-799、R、多田道大路・福祉中大 (根) (1990) 置いた人間上 進度計 宇衛 文庫、Calleis, R. (1958) Man, Play and Gantas, (Laurenti) of Illinois Proc. 1) サン・メーティーのシ、E、川本青史 (用) (2011) ドルールズ・オー デ・ディ・イ (上) L、Sti 9 サエイヤイデ、Sales, R、Zamescram, L (2028) Zales of Play Game Design Fundamentals, MT Pros.

[4] Jud. J. (2016) Physing, in Debugging Game History: A ontical Lesions, MIT Press [5] 前原理体・上共同・近非邦地(2014) ひとはかぜケームを強い でやめるがセッチールでリイン山北の理山。2014年夏季県 民会大会で越来、日本デジタルゲーム学会、po.15-18.

Endeh, M., Fern[®]holez, H., Kondo, K., Mikzari, K. (2017) International Stay: Inpanese RPG player's unasual behavior. Proceedings of 2017 International Conference of the Asia Digital Arts and Design Association, pp. 187-202.

日本竜之介・金徳寿・遠藤雅修 (2016) 人生で最も好きなゲーム : 関する調査結果報告、2015 年年次大会予稿集。日本デジタル ゲーム学会、pp.225-226 (X) 縁色介・適用理像 (2018) ゲンタルゲームに当ける窓りの要素と その効果についての研究。第 8 同年代大会子稿集、日本デンタ

[9] 仲村武震・横田直明・遠縁器線(2018)プレイヤールゲームを 面白いた感じの要素に関する定性調査分析、2018 年度季研究機

形大会下編集。日本デジタルゲーム学会、pg 91-92

表大会下報集。日本デジタルケームや会、内の中央。 (日金製品・透音調像、2017) ゲームにかって非総性と連定さる 単に置する研究、2017 年東本研究発展と会予報題、日本デジタ ナーム学会、かかりの。 (1) (議報報金・登録 (2018) 不完全計像が一山において報路性を 様によどもケームのデイスに関する研究、第 2 制度次大会予報 表、日本デジタケームを示った。 (2) 中原国等や連絡維持・公民を研究、アルテルインストー がと前くなどと記憶が、関する実施研究、アルティンストー ンピータインデン・ボラリス 2018 福文集、指揮例列等会。 即100-101

時100-104 連維音等・造薬店平、Gorges, F., Forton, A. (2014) フランス人ブ レイヤーから見た日本ケーム、2013 年次大会十編集。 日本デンタ ルゲーム学会、pp 116-121.

[4] Keene, D. (1969) Japanese Aesthesics. Philamphy East and West, 19(3), pp.293-306. |引大人保留男 (2)04) 文化人・自伊祉第の「伊本告」における原則 についての一考別、武蔵野学能大学研究反反。1,209-20

o)政治知「科技資格について」。 Mag //kodek.anjudoinstitute.org/activity/grade/

ゲーム
A 2017 (184, 108)
(1) 下かったのは、 1 2017 (184, 108)
(2) ドルックのは、 1 2017 (184, 108)
(3) ドルックのは、 1 2017 (184, 108)
(4) ドルックのは、 1 2017 (184, 108)
(4) ドルックのは、 1 2017 (184, 108)
(5) ドルット・シット・メート 2017 (184, 108)
(6) 「血糖量が必要は、 1 2017 (184, 108)
(7) 「世界が必要は、 1 2017 (189, 108)
(8) ドルシェックをは、 1 2017 (189, 108)
(8) ドルシェックをは、 1 2017 (189, 108)
(10) ドルック・ストン 天空の市場は、 ニーテンス、 102, (181, 118)
(13) ドルック・エントンス エン・アース 102, (188)
(13) ドルック・エントンス エン・アース 104, (188) (17)ドバックマンモンスターズ上 グリー, 2014 (Amizoid) (13)ド戦(3)戦双4上 コーエーテクセ, 2014 (PS3)

DiGRA2019 発表論文 The paper in DiGRA2019

the 2019 Faculty of Arts Festival

FESTA-18 Poster Presentation

"Gamedo: the frontiers of Japanese game culture."

Department of Game Masanobu ENDOH



Based on my research, I thought that game players can be divided into two groups by their behavior: "Luduser", players that focus on competition, and "Paidian", players that focus on fun. Outside Japan, most players are Luduser, but in Japan the ratio of Paidian is high. Also, Japanese people's favorite games differ from foreign countries'. And the play style tends to be self-improving instead of training. Japanese Luduser's play philosophy is similar to martial arts' spiritual seeking. On the other hand, Japanese Paidian's play philosophy is similar to the concept of art. We propose "Gamedo" as the philosophy to understand Japanese game culture.



He is a game creator who has been developed arcade games "Xevious" and "The Tower of DRUAGA" since 1981. He established a game development company in 1985, and released many games as managers and creators. Since 2014, he has been working at Tokyo Polytechnic University, and conducting academic research on Japanese games. The chief jury of the entertainment division of the 22nd Japan Media Arts Festival.

ゲーム道: 日本ゲーム文化を理解するゲーム学の手掛かり

| 遠藤稚伸 | 三上浩司 | | 東京工芸大学 芸術学様 ゲーム学科 | 東京工科大学 | | m. endo@game t-koupel.av.jp. | mikami@st.teu.ac.jp ●東京工科大学 →ディア学館

Gamedo: A Face of Ludology to understand Japanese Game Culture

ENDOH Masanobu Koji MIKAMI Tokyo Polytechnic University Faculty of Art Department of Game Tokyo University of Technology School of Media Science Vn.cndoifgame.t-kougel.ac.jp, "mikami@stf.ieu.uc.jp

Abstract Based on our research, we thought that game players can be divided into two groups by their behavior.

"Ludssor", players that focus on competition, and "Padium", players that focus on into Oxistic Japan, most players are Laudeez, but in Japan the raise of Padiatian is high. Also, Japanese perdob's favorite games ediffer from foreign countrie." And the play style tends to be self-improving instead of training, Japanese Ludssor's play philosophy is similar to marrial arts sprintal secking. On the other bands, Japanese Padiation Pulp Philosophy is similar to the concept of art. We propose "Cannoto".

日本では、年齢性別に関わらず広くゲームが遊ばれてい るが、人気のあるゲームのジャンルは無外と異なる[1]。これ は日本におけるゲームプレイが、海外とは異なる方向性を持 っているからと考えられる。

カイリリは、遊びが競技的特殊を持った Links と、遊戲的 特性を持った Pada に分かりると指摘した[2], ここから木研 売では、ブレイヤーを相向により 2 つに以外した。1 つは、グ ムによって与えられたルールに従った勝利や課題達成を 重視に、競技的にゲームを従える「ルドゥヤー、Ludiose」であ る。もう 1 つは、与えられたルールに縛られて自由にルール を創発し、動利で護衛者成より第しきや自己目標の違式を重 提して、遊戯的にゲームを捉える「バイディアン: Paidian!で ある。人気のゲームジャンルより、海外のプレイヤーのほとん どがルドゥサーであるのに対し、日本はバイディアンの比率 が多いと考えられる。

『どうらつの変異・規模は明確な敵を持たず、得点を黒視していないペイティアン向けのゲームと示え、ルドゥサーには 受け入れらればくい。そのため日本と概外では評談に変があ ると考えられる。主た e-Sports においてら、FPS や MOBA の ように相手を殺して自分の上位を整明するゲームは日本で (は人気がない。しかし、計戦格闘や落ちモノのように相手と の駆け引きを楽しみ、結果として相手を凌期する競技は針ま れている。これは同じルドッサーであっても、日本と海外では ゲームに対する物向が思かることを示唆する。

本研究は、ゲームに関して日本で行った各種の調査・実 験を基にした。日本のゲーム文化の信託にあるプレイコンセ プトリゲーム道」の使言である。

2. 関連研究

ルールに従う遊びと、解婚による遊びの違いについては 北く論じられている(3)、特に Just による 4 つのプレイコンセ

組みは日本におけるプレイヤーの動向、相向に関して各 種の調査、実験を行っている。

2.1 ゲーム離脱理由調査

プレイしているゲームを通中で止める原由に関する定性調 査である(5L ゲームプレイ(12そのゲームに無味を持ち、プレ (できる環境が存在することで始められる。逆に興味が環境 が失われると中止されるのだが、異味と環境が存載していて しプレイから難脱する 2 つの理由が示された。ラスポスの直 前でプレイを直図的に停止する Intentional Stay, 風化 打 為、ゲームの速度に関係なく途中でプレイを完了する「React Personal Goal: 自己目標の連成」行為である。

2.2 Intentional Stay に関するインタビュー

2.1 の調整を受けて定義調査を行ったところ、intentions Stay の新観者が13.XP%となった。これはブレイヤー自身が、 ゲームシナリオを最後まで進めずにゲーム世界に留まり、ブ レイするよりも強いゲーム体験を得るためであった。 そこで、Intentional Stay に関して、20 人の外国人と41 人の日本人にインタビューを行い、結果は表1の通りだった。 表 1 Intentional Stay に関するインタビュー結果

理解はできるが自身は行わない	2	20
理解でき、行った経験もある	0	21

日本文化の研究者と日本のボップカルチャーのジャーナリス であり、Intentional Stay は日本に関有であると発音した[6]。

2.3 人生で最も好きなゲーム調査

最も好きな・印象に収ったゲームは何か?)の量的調査 「ある[7]。日本を対象にネットとで行われ、2,421 初答から、 ジャンル別にコールプレイングが 40,5%、アクションが 34.1% で上位を占めた。その原由は「世界観」「スーリー」「完成度」 か上位となり、日本では競技性よりナラティブ要素が好まれる

2.4 ゲームにおける怒りの実験

定性調査結果の、「メカニゲス上の不公平」「目標の連成不 ではしたいっぷりの要素を実装した。実験用ゲームを用いた 機能と実験である[8]。 ゲーム AI と対象するじゃんけんゲームを用いて、アレイヤ

が選択した手にゲーム AI が必ず嫌つパージョンを用意し た。勝利を重視するルドゥサーにとって、全く意味のない内 客であるにも関わらず。相手が必ず勝つことを事前に告知し ていると、一部のプレイヤーは独自の遊び方でプレイし、而 白い上野値していた。これはプレイヤーがハールの範囲に関 われず、メタな視点でルールを無視して自ら面白さを作って いると考えられ、バイディアンの存在が示地された。

2.5 ゲームを面白いと感じる要素調査

「ゲームの面白さにおいて重要だと思う要素」の、日本に 限定した定性調査である[9]。

新白さの要素として、フローに通じる「競争と成長」。 自用 なプレイを感じる「自己主体感」、見慣な UX が得られる「註 験と加条」の3 つが抽出された。経験と創発から、バイディア ンの存在が示唆された。

2.6 ゲームにおける戦略性と而自さの実験

定性調査によって、ゲームにおいてプレイヤーが機略性と 感じる要素は、「専削の最適化」と「連択の余地」と示された [10]、この要素を、不完全指導ケームであるじゃんけんに異 個し検証したところ、報略性を感じることが分かった[11]、さら に、プレイヤーが有利となるルールの非対称性を実装し検証 したところ、概略性と面白さの 7 段階評価の結果が、例 1 に デナ2つのビーグを持っていた。

図)、プレイヤー有利ルールの機略性と而自さ評価分布

順百さの5点のビー列1。コンテンツによって定められたル ルとは異なる日標をプレイヤー日春が立て、それに向から プレイを楽しむ情報である。下のビーク/2ルドゥザー、上のビ 一ク(エバイディアンと考えられ、日本ではバイディアンが多い ことがか明された[12]

本研究の手佐は、既に行われている調査・実験結果の再 分析と、それを補光する調査・実験である。

まず無要連由の定量額数より、自己目標の他成に関する 再分析を行った。そして、ケーム難跳理由調査全級のコルン トより、合理的でない。単作「自己目標の達成」の意図を明ら

また、ゲームにおける戦略性と面白さの実験を、日本人以 トのプレイヤーに対して行い、結果を日本人と比較した。内 容は CPU と対象するじゃんけんゲームで、CPU が WP% ペ を出す。資料率ルールと、評価基準となる CPU かり・グムに 単を決めるルールを実装した。この実験ゲームをプレイ後、5 段辨評値で感じた戦略性と面白さの評価を行った。 たお、非 針称ルールについては、事前にゲーム内容を説明した。

明らかになった行動原理より、ゲームプレイの軌底にある 指向を分析し、ゲーム以外のアクティビティとの比較より、日 本人プレイヤーのプレイスタイルのモデル化を考察した。

4. 結果

4.1 橄榄斑由调查

合理的ではない離脱期まであるほごり種の連抜は接撃 者 2,417 名の定量調査より経験率が 28.00%であった。 板計

的に無視できない有意な振る峰いである。 最も開展器軌事が高かったのは 60.55%の プランク であ り、一度プレイを止めて複様する際にモデベーションが下が るためでかる。健聴性のある RPG などでは、復帰省に何をや っていたかを覚えていないため無難する。 れた対し、『ドラ ゴンタエスト XLIPでは、ゲーム再開時に「今までのあらすじ」 を紹介し、イベントンーンを再生することで機能を防いでいる。 また例タイトルでは、合理性のない調りプレイの設定が可能 になっている。これは、ルールを創発して遊ぶプレイヤーの 乗望に対し、本来のストーリーとは関係がない部分でコンド ンツ側が応えた結果である。プレイヤーにとって、脚りプレイ

が不正なく行われた話しまして、自己表現に利用されている。

4.2 コメントの分析

電谷に関して、次のコメントがあった 「その世界が好きすぎて終わって歌しくなかった」中 「ラスポスを倒したちクリアしてしまうから」(*) 「請が終わるのがきみしくなったので」(*) 「ストーリーが進むと仲間がいくなくなると感じ進めていくない」中 「かりアするのがさみしくて」の 「物語が終わってほしくない、世界観に及っていたい」

世界観が魅力的な RPO でゲームに及頭している場合、シ サリオをリアしてしまうとゲーム世界との関わりが失われるため、登団的にゲームプレイを中断していた。 自己月標の連座に関して、次のエメントがあった。

「表示スを何したら異ポンが例ると分かってし歯をした」の 「ゲーム時間をすらしてアイテム集めを光子したので」の 「メインセロインを攻略後は呼気したくないので止めた」の 「何回やっても結婚までの節目で満足してしまう」い 「村さなキャラのバステトさんを支が寄むまで強くした」「「 「カイを被出した時点で自主的にエンディングとした」「IIII 「ストーリークリア側にキャラが出縁った」「「

これらはコンテンツが用意したゲームの区切りと関係なく プレイヤーが創発したルールに従ったものと考えられる。また スコアや各種パラメータをカンストするまでプレイする何が多 数かった。これロケーム本来の目的を超えてのプレイであり、 同じ削発ルールでもより高みを目指す提来である。

4.3 日本人以外向けの追加実験 2018 (0-1) 月より実験を行い、19 件の回答を得た。フラン

ス人が日本文化に対して理解が探いことを判慮して、9 件は フランス人 であり、他はオーストラリア、カナダ、中国 2 件、オ ランダ、青漆、ボーランド、スウェーデン、イギリス、アメリカで 結果を表2に示す。破略性についてはpm0.01となり、戦

い傾向が見られる。また、フランス入と他との間には有意な差

	斯爾		利对称	
	平均	分胜	平均	分散
税略也	2.74	1.32	3.74	1.87
面白き	2.47	0.60	2.00	1.33

0 2 4 6 8 1 機略性 単独自さ 標本体 別 2 日本人以外による評価の頻度分析

日本人に比べ外間人は破略性を高く評価しており、面白 さは極めて低く計価している。コメントより、色々と試しバーを 州十二ヶ市最適配と別明するまでの過程に戦略性を感じていた。また総数が対策な条件でないことで、競技としての両自 さが失われていると解釈されていた。これより、ほとんどの外 関人がルールの創発を行わず。公平な親技としてゲームを

結果より用らかとなった。日本人プレイヤーの特徴的なブ レイスタイルには、その行動原理に日本の美学や鉄道・鉄道 との類似点があると我々は考えた[14]。

5.1 7残心」との類似

残心とは、武道や装道に存在する様に適じる考え方で。 鉄道では茶会の後に茶会と集った人を思い、より良い経験と 縁を感じるものである[15]。

「Intentional Stay: 場存」は、直接のプレイから離れること こより深くゲーム世界に自分が関わる行為であり、新道の 残心と同様の推地と考えた

5.2 「武道」との類似

武道では、世界大会で優勝した瀬手の政位は、北道で五 後、剣道でも扱クラスである。様さだけを考えると、世界最佳 ほルドゥサーとしてのゲーム目的の連成と見なせる。しかし 本語創造ではそれ以上の段位が存在し、独さを極めても自 らの精進としてその先を探求している[16]。

ゲーム本来の目的を超えた自己目標の選成、削別したハ ルによるやり込みプレイは、独さ以上を提求する武道の輔

5.3「芸道」との類似

芸術に様式を伴う表現だが、上級者は基礎ルールを超え た当新表現を行う。書道は元末情報伝達技術としての文字を表ぐものであり、間違いなく読み取れる必要がある。Lかし 書道家が書く書は、文字の形を借りた芸術表現であり、誰料 とが困難な場合もある。また報道では、たとなる花材を投枝 とした組み合わせには、故郷国有のルールがある。しか、着 概に並ぶ作品には、このルールに囚われないばかのか、生 花とは程道い花材が使われる独創的な物も多い。

これらば、Jud によるプレイコンセプトの Subversion Creation と同様であり、パイティアンのプレイスタイルに適じる と考えた。特にルールを超えた見せるプレイは、ゲームの形 を借りた自己表現であり、そのゲームを深く知っているブレイ ヤー・同士でしか理解できない点も。其道の上級者の張る舞

5.2 「求道」との類似

末週は直見を求めて修行をすることである。ゲームにおいて、対観用 引に勝つこと、ゲームが与えた理想をタリアすることを目的に、プレイスキルを上げる繰り返しプレイは訓練であ り終犯ではまたい

それに対し、日本人プレイヤーの繰り返しアレイは、自分 が目指すスキルレベルに到達することを目的とした自己研鑽 の側面が強い、その結果として対象和手に勝ち、課題がクリ 了されるのである。これは銀行であり、ゲーム的な広内が得られなくても、自分が目指すレベルに届いた時点で開設することも含めて求道と同様と考えた。

5. まとめ

プレイヤーの板る舞いは、銭技指向のルドゥサーと遊戯指 例のパイディアンに区別することができる。サームの推線が ルールに従った競争なので基本はルドゥサーであるが、日本 で付かイディアンとしてプレイされることが多い。これはコンテ ンフタルールに終られずに、ルールを創発してプレイする様 回が強いからであり、そこから日本統自のプレイスタイルが生

置存は種やわびに繋がる新達の残心と同様である。自己 目標の速度は、ゲーム本来の目的を達成しない場合は自己 研鑽であり、達成した後のプレイ継続は探求にあたる。どもら も自らの選を働める米道である。そしてゲーム本来のルール を超えたプレイは、自己表現の芸術である。これらの事象を 観念すると、日本人のプレイスタイルは「ゲーム道」という言葉 に駆動されるものと我々は結論付けた。

参考文献

||| ファニの確保部(2017)||「ファニのゲーム日本 2017」| ニ・ターブレイシーカドカワ

インガナリフ 2) かイワの、東、多加道大路・総給付大 (役) (1990) 置むたく 周直 進度計学相 文庫、Calleis, R. (1958) Man, Play and Gantos, turnectily of lifeous Proc. 1) サンン、ドンマーシン、E. 川本書生(伊) (2011) ドルールズ・サ デ・ディイ (上) L, Sti ウリエイザイブ、Solos, k, Zemecrama, E (2023) Rulls of Thry Game Dough Fundamentisk, MT Proc.

[4] Jud. J. (2016) Physing, in Debugging Game History: A ontical Lesions, MIT Press [5] 前原理体・上共同・近非邦地(2014) ひとはかぜケームを強い でやめるがセッチールでリイン山北の理山。2014年夏季県 民会大会で越来、日本デジタルゲーム学会、po.15-18.

n.sem.ベルア 9848. H-Sアンタルアール下型。po.15-18. Endo.h.M. Formbace, H. Kondo, K. Alkkard, K. (2017) Intentional Stay, Japanese RPG physr's unsual behavior, Proceedings of 2017 International Conference of the Asia Digital Arts and Design Association, pp.197-202. 日本竜之子・金徳野・遠藤雅柳 (2016) 人生で最も好きなゲーム (2周する調査結果報告、2015 年年収入会予信集。日本デジタル

(川下 (高度型を 120 kg) デンタルゲームに当付ら配かの要素と 国 神優か・造産業体 (20 kg) デンタルゲームに当付ら配かの要素と その効果についての研究。第 8 同年代大会子編集。日本デンタ

[9] 仲村賞職・横田直明・清華器師(2018)プレイヤーホケー人を 面白いと底ころ要素に関する定性調査分析、2018年基本研究所

表大会下編集。日本デジタルゲーム学会、pp 91-90

2月 (184年年中- 第南下平、Gorges, F., Former, A. (2014) フランス人グ レイヤーから見た日本ゲーム、2013 年次大会下編集。 日本デンタ ルゲーム学会。即 116-121.

[14] Keene, D. (1969) Japanese Aesthesies. Philamphy East and West, 19(3), pp.293-306. |13||大久保育男 (2004)||文化人・資便直第の「理本書」における原則 についての一考数。武蔵野学院大学研究反表。1, 200-200

(17)ドバックマンモンスターズ上 グリー, 2014 (Amizoid) (13)ド戦(3)戦双4上 コーエーテクセ, 2014 (PS3)