

人材育成における遊びの役割とテレビゲーム

Fukui , Izuta

98.11.27

テレビゲームの要素分析

「テレビゲームとは、どういったことが面白いのだろう」 モニタ上に展開する世界にどのような要素が含まれれば、私たちはそれを面白いと思うのか。

そこで、テレビゲーム世界を構成する要素の分析から始めることにした。GAPにあるファミコンソフトを任意抽出して（約50タイトル）、福井/イズタ双方のテレビゲームに対する知識を駆使してブレーンストーミング（キーターム出し）を行った。また、複数のテレビゲーム・メディア関連の書籍も参考にした（冊子未参照）。

テレビゲーム世界を構成する要素

1.システム・・テレビゲーム世界

1.1 創造的要素・・著者の考え出した映像/世界/遊びのルール部分の要素

- 1.1.1 独自世界観
- 1.1.2 時間空間概念の設定
- 1.1.3 記号化
- 1.1.4 グラフィック
- 1.1.5 音楽(効果音)

1.2 現実的要素・・実在の現象などを題材にしている場合の要素

- 1.2.1 人物
- 1.2.2 自然法則・物理法則
- 1.2.3 モノ
- 1.2.4 文化(習慣・制度)
- 1.2.5 既存の遊び(将棋etc)

1.3 機械的 / プログラム的要素

- 1.3.1 反復性
- 1.3.2 リトライ
- 1.3.3 ステップアップ

2.物語性・・システム部分とプレイヤーを結ぶつけるために必要な要素。

- 2.1 操作設定
- 2.2 メッセージ
- 2.3 キャラクタ
- 2.4 対戦
- 2.5 グラフィック
- 2.6 音楽(効果音)
- 2.7 プログラム内の行動の自由

3. インタラクション・システムに対しプレイヤーが介入を行い、さらにそれに対してシステムが応答するという要素。双方向性。

3.1 ボタン操作

一連のプレイヤーのテレビゲームへの応答はボタン入力によって行われる

3.2 想像世界の補完

モニタ上で展開される世界の情報をプレイヤーが補いながらあそぶこと。

3.3 メッセージ

制作サイドの表現したい事柄とそれに対する反応

4. プレイヤー・テレビゲームを遊ぶ人間

福井・・教育効果に関連すると思われる部分のみ検証を行う予定

伊豆田・・多人数プレイや通信などの部分を検証する予定

さて、ここまででテレビゲームの構成要素を考察したわけだが、本題の「このゲームはこれが面白い」という要素分類についての考察は、上記の「テレビゲームの構成要素」の中の3つのカテゴリー（システム・物語性・インタラクション）から考えるやり方のほかに主観的要素の入ることの多い「このタイトルは～～が面白い」「このタイトルは物語が悲しい、のがよい」というやり方があると思われる。

そこで、プレイヤーの受け取り方を図にあるように心的影響と動的影響に大きく分けてその中にまた数種の要素を定義して考察を行った。

1. 心的影響

- 1.1 同一性/代替機能
- 1.2 感動(喜怒哀楽)
- 1.3 意識下へのフィードバック

2. 動的影響

- 2.1 操作する快感
- 2.2 操作技術の向上を実感
- 2.3 我慢強くなる

今後の課題

この要素抽出から分類分けを行い、将来的にアーカイブのデータベースに付与されるモノとなるには2つの分類方法をうまく合わせることが肝要である。更に現物や書籍を研究して要素を一般化できるようにするのが次回までの課題であろう。

参考文献

「電子遊戲考学現講座」(田尻智著) 「ゲーム批評」マイクロデザイン社vol.4~13連載

「マンガ学」(スコット・マクラウド著) 美術出版社

「ゲーム批評vol.11 23」マイクロデザイン社

「超クソゲー」(阿部広樹・箭本進一著) 太田出版

テレビゲーム世界を構成する要素

テレビゲームの遊びの構成

外的世界
テレビゲーム世界
プレイヤー

テレビゲームの核要素

物語性/RULE/世界観（補完）
SYSTEM/遊ぶ為の仕組み
インタラクション

