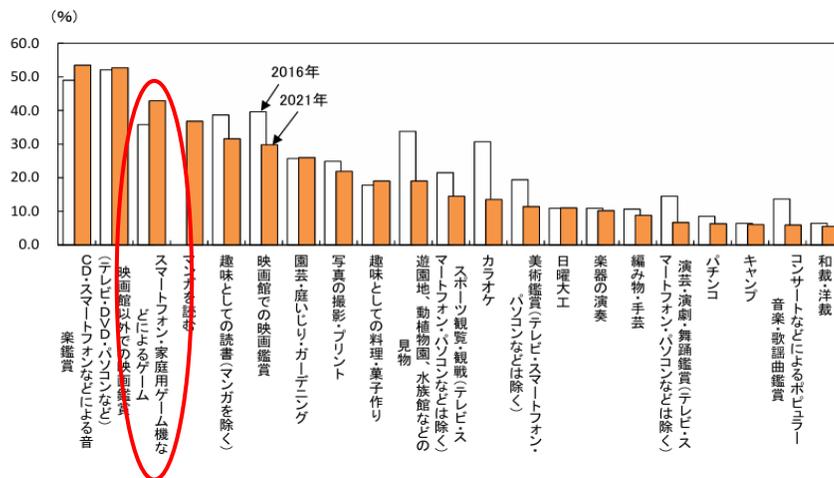


ゲームの面白さ に関連する要素とは？

北海学園大学
工学部生命工学科
4721101池田遥人

研究背景

コロナ禍でゲームを趣味にする人が増加



出典：総務省 令和3年社会生活基本調査 生活時間及び生活行動に関する結果

ゲーム産業の現状

国内ゲーム産業人口
約20万人

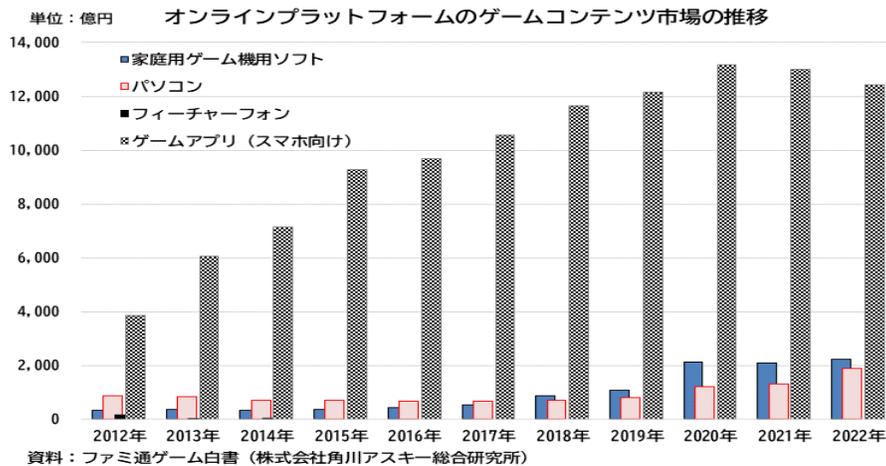
平均年収708万円
(給与所得平均458万円)



伸び始めている優良業界に！

出典 日本経済新聞 ゲーム業界の国内就業人口20万人平均年収は708万円
2024年9月27日

しかし…



ゲームアプリ減少 家庭用ゲーム2020年から変化なし

→コロナ禍が過ぎてゲーム離れか？

出典 経済産業省 ゲーム産業は依然高水準！ 2023年10月時点

就業者、製作者が増加

↓
だが

肝心のゲームが売れていない

↓
なら

仮説：面白いゲームなら
買いたいと思えるのではないか

↓
そして

更なるゲーム業界の発展に！！

では「面白いゲーム」とはなんなのか？



これを分らずに闇雲に作っても
効果は薄い



「面白さ」の要素を解明する
必要がある!!

既存研究

被験者	Lv.1		Lv.2		Lv.3		Lv.4		Lv.5	
	回数	達成感								
A	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1
B	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1
C	1	1	1	1	4	5	4	5	2	1
D	2	5	2	5	2	2	9	1	2	1
E	2	5	1	5	5	4	12	2	3	1
F	1	5	1	5	2	4	3	2	13	1

難易度**上昇**で
達成感**減少**

ただし

面白さについての
言及はなし

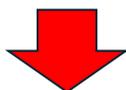
参考文献

大塚駿・遠藤雅伸：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、

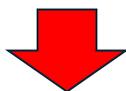
エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019 年 9 月

研究目的①

難易度が上昇すると
面白さは減少するか？



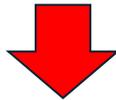
仮説：難しすぎるゲームは
面白くないのでは、



数値化し分析

研究目的②

面白さに最も重要な
要素とは？



関係性を明らかにし
ゲーム開発で優先する要素
を説明

研究方法

被験者	男性：14人 女性：2人 計：16人
時期	令和6年10月～11月
ゲーム内容	Nintendo Switch スーパーマリオメーカー2 (作成したコース7つ)
アンケート 内容	面白さ、難易度、達成感、スリル感、 熱中感を それぞれ1～100の100段階で評価

コース内容

Level1



Level2



Level3



Level4



Level5



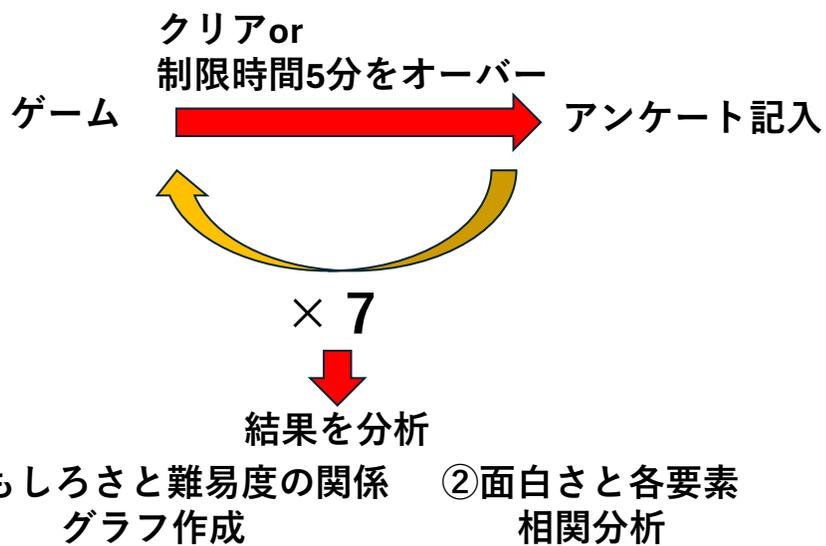
Level6



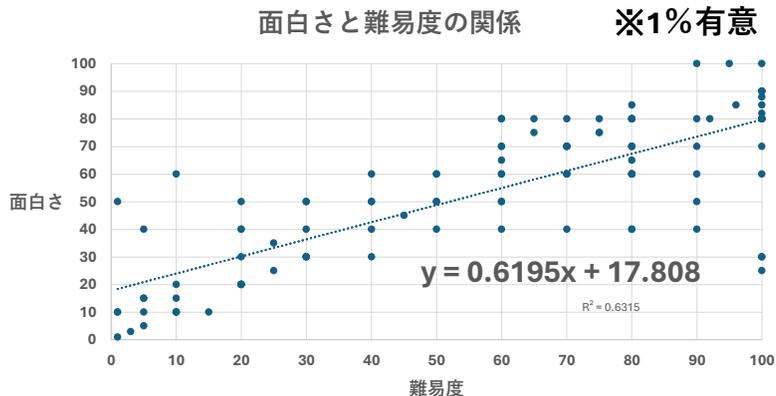
Level7



実験の流れ

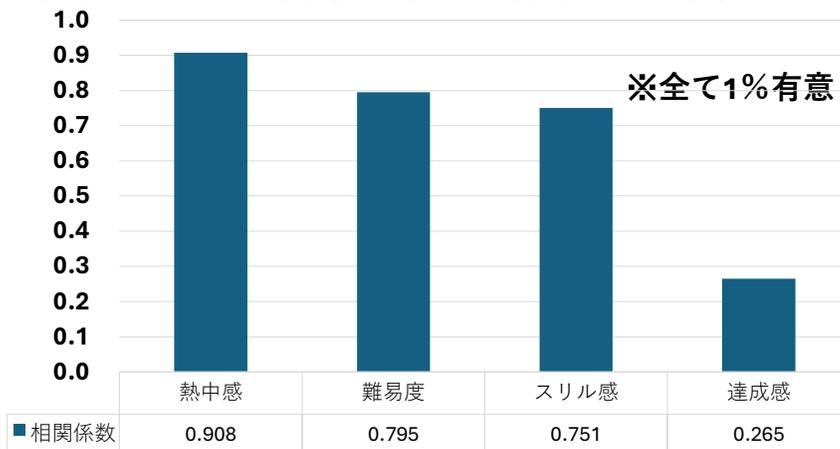


面白さと難易度の関係



難易度が**上昇**すると → 難しすぎるゲームも面白さも**上昇** 面白い

面白さと各要素の相関分析



熱中感が最も「面白さ」に関係している

まとめ

面白いゲームは**熱中**させるゲーム



ゲームにのめり込む要素が必要

「高難易度に挑戦する」も熱中できる要素になるのではないか？



今後の展望

