

■ 4-1 ゲームの楽しさ ○○感、○○欲、○○心

ゲームを途中で止めることができなくなり、気付いたら何時間も遊んでいた・・・

好きなゲームに何十時間（あるいは何百時間）も“はまって”しまった・・・

そういったご経験をお持ちの方は多いことと思う。

それはそのゲームをプレイすることが楽しかったからに他ならないが、

ではなぜそんなに楽しかったのだろうか？

この4章ではゲームの楽しさについて考察しよう。

あなたがこれまで楽しんだゲームを思い出し、何が面白かったかを「言葉」で表してみることで、ゲームの楽しさを理解する一つの方法となる。アクションゲームを例に挙げ考えてみる。湧いて出るように出現する敵を、ばったばたと倒していくゲームだ。敵を次々に打ち倒す感覚が、まず楽しいはずである。その感覚を言葉で表現すると、敵を倒す「**爽快感**」となる。

敵のボスが登場するシーンを考えてみる。ボスは数回攻撃した程度では倒せない。手強い相手に粘り強く攻撃を当て、あなたの操作する主人公もボスの攻撃を食らって満身創痕となりながら、ついに倒すことが出来た。その戦いには手に汗握る「**緊張感**」があり、倒した時に「**達成感**」がある。

このように、そのゲームに○○感があるかを考えてみる。

“○○感”という言葉には他に「**臨場感**」「**優越感**」などがある。但し○○感にはマイナスの感情や否定的な意味を表す言葉もあり、本項のコラムで補足するが、マイナスの意味の○○感が多いゲームは面白くない。プラスの意味の○○感を沢山思い浮かべることができるものが楽しいゲームとなるわけだ。

○○感と同様に、ゲームの楽しさを理解する言葉として“○○欲”がある。

色々なモンスターを仲間にする、数多く出てくるアイテムを集めるなどの収集要素のあるゲームは、ユーザーの「**収集欲**」を刺激する。複数人でランキングを競うゲームや、他者に自分のスコアを開示できるゲームで良い結果を見せることができれば「**自己顕示欲**」を満たすことができる。戦国武将など国を治める者となり自分の小国を大国に育てていくゲームや、社長となって会社経営を行うゲームを上手く進めていくと（ゲームの中という擬似的な世界ではあるが）「**出世欲**」や「**財欲**」が満たされる。DSでブームとなった知育要素を持つゲームは「**知識欲**」が満たされる内容となっている。

そして人の三大欲求の一つ、「**性欲**」を満たすゲームがあることも、多くの皆さんはご存知のことと思う。

もう一つ“○○心”という言葉がある。

敵と戦うアクションゲームや格闘ゲームでは「**闘争心**」を燃やすことができ、勝利した時に「**功名心**」が満たされる。ホラーが題材のゲームでは「**恐怖心**」を煽られ（ホラー映画やお化け屋敷など、恐怖が現実のものでなければ、人間はそれを楽しむことができる）、知育や教養の要素があるゲームは「**向上心**」を刺激してくれる。

そして「**好奇心**」という言葉。ユーザーを楽しませることのできるゲームは、ゲームそのものが**好奇心**をそそる内容となっている。

以上のような〇〇感、〇〇欲、〇〇心という言葉でゲームを分析してみると、ゲームの楽しさがどこにあるかを知る基本的な手がかりとなる。

コラム ゲームは正しく楽しくプレイして欲しい

マイナスの意味の〇〇感、〇〇欲、〇〇心という言葉もある。例えば罪悪感、喪失感、倦怠感など。プレイしてこれらの否定的な感覚を覚えるゲームはつまらない。それを判りやすく架空の物語で・・・

若い社会人のAさんは、あるソーシャルゲームを延々プレイし、ガチャに沢山のお金をつぎ込んでいた。レアキャラを多種保有し、ソーシャルでつながる仲間はすごいと言ってくれた。そのゲームの世界で、Aさんは他人が持っていないものを持つ**物欲**も満たされ、充実した日々を送っていた。ある日、久しぶりに学生時代の友人と会い、互いの近況を語り合った。友人は学生時代、Aさんと同様にゲーム好きであったが、今は仕事が忙しくゲームをする暇はあまりないので、息抜き程度にプレイするだけであり、課金することなどないそうだ。それよりも現実世界でやるのがいっぱいあるよと、友人は笑った。Aさんは、はっとした。ゲームの世界では**虚栄心**を満たされていたが、現実世界では何か充実しているだろうか？ 友人はいずれ自分の店を持つために、将来の独立資金として、こつこつ貯蓄しているそうだ。それに比べ自分はゲームに沢山のお金を浪費してきた。

友人と会った日の会話を反芻するうちに、無駄なお金を使ってしまった**罪悪感**さえ覚えるようになった。そのソーシャルゲームは、**射幸心**を著しく煽るように作られており、自分はまんまと企業の罠にはまっていたことに気付いたのである。こうしてAさんはソーシャルゲームを卒業したのであった。