

1. はじめに

この研究では、長時間ゲームをプレイできているということに焦点を置き、何によってプレイ時間が伸びているのかということジャンル別の観点から調査していき、ジャンルによるプレイ時間の関連性を求めていく。

プレイ時間の関連性を求めるにあたり、はじめにゲームのジャンル自体の定義をする必要がある。このジャンルごとに分類したものをもとに、ジャンル毎に平均プレイ時間を求めることにより、ジャンルとプレイ時間の関連性を求める。

2. 研究概要

ジャンルを分ける方法はまずおおまかにアクションやロールプレイングといったジャンルの分類を行い、そこにジャンルの定義を行うことによりその定義に当てはまるものを大まかに設定したジャンルの下位に当たる部分に設定していく。

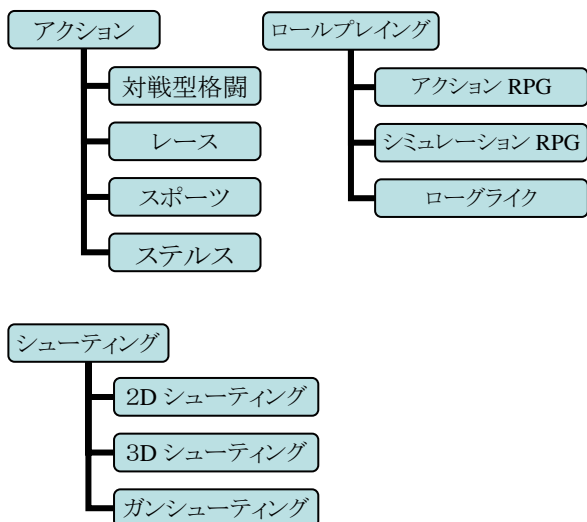


図 1. ジャンル分類

そして小規模にジャンル分けし同研究室の協力を得て5つのジャンルを3作ごと、30分のボーダーラインのもと、実際にネットワークで紹介されているミニゲームをプレイしてもらった。

表 1. 測定結果

ゲームジャンル名	プレイ時間 (分)
カード	1.7
防衛	18.2
パズル	13.16
シューティング	8.5
アクション	10.37

測定の結果、表1のようなプレイ時間が出てきた。これを見るとわかると思うが30分という短い測定時間の中であっても最大と最短でも15分以上の違いが出るという結果になった。

3. 結果

現在のところ一回の目的達成にあまり時間のかからないローテーションできる、そしてゲーム的に直観と頭を使うジャンルのゲームが最も長い時間プレイされているという。ここには載せていないが何らかのアクションが含まれるゲームというものが各ジャンルの中に多く見えた。

4. 結論

結果をもとに考察した場合、何かのジャンルにアクション要素を取り入れたものが、ゲームを長くプレイするための条件といえるといえる。そして一回一回のプレイ時間を長くしないことにより一つのことをずっとすることにより感じる飽きに対して対策を取れるといえる。

5. 今後の発展

本研究ではプレイ時間の持続性について調査した。これを活用する方法に長くプレイさせることに利益を上げることができる課金制のオンラインゲームなどに活用することにより、より多くの利益を上げることにつながり、ゲームを製作する時の一つの基準に使えるといえる。

参考文献

[1]朝倉哲也, “中国で、オンラインゲームのプレイ時間に規制が”, 4Gamer.net, 2005, <http://www.4gamer.net/news/history/2005.08/20050825151306detail.html>