

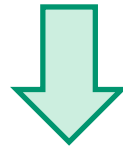
ゲームニクス理論 2

ゲームニクス体系の追加研究の要素例と
ゲームニクスの他メディアへの応用例

立命館大学教授 サイトウ・アキヒロ

前回のおさらい

アタリショックという教訓



任天堂は
アメリカへの上陸にあたり
アタリショックの原因を
独自に分析

アタリは他社のソフトの提供に対して
特別な障壁は設けなかった

結果として
↓

安易で粗悪なソフトが大量に流通したことで
ユーザーは飽きてしまい市場は瓦解した

と判断

その対策として
考え出されたのが



マリオクラブという審査機構

アタリショックを起こさないために、 ソフトの品質を管理する仕組みを作った

特殊なライセンス契約

1. 年間に発売できるソフトのタイトル数を制限した
2. サードパーティーはゲームプログラムを完成させると、任天堂にカートリッジの製造を依頼。

それを買い取って販売するというライセンス契約を結ぶことで資金的負担を重くした

結果としてソフトメーカーの参入障壁を高くすることとなった

マリオクラブでの審査

「マリオクラブ」において内容の審査チェックが行なわれ、作品に点数がつけられる。任天堂社内商品は、80点以上を獲得するための作り込みを実施していった。

他社の作品も

ライセンス契約の際に品質チェックのため、「マリオクラブ」において点数もつけられた

サードパーティーも質の高いソフトを作る意識が高まった

マリオクラブのスタッフは200名程度。
社員よりも実際のユーザーに近いところにいるひとに
プレイしてもらい、中立な立場で評価をしてもらおう
という狙いがあるため、スタッフは全員アルバイト。

マリオクラブでの審査過程のなかで気がついたことは、
ゲームそのものの面白さだけでなく、
その操作性が非常に重要であるということ。

この対策によって、ユーザー中心主義の
すぐれた操作性のノウハウを確立していくこととなった

ゲームUIの重要性

ストレスと快感のバランスがゲームの基本

障害というストレス

それを乗り越えた先に、そのストレスに見合った快感を用意

この「ストレス」と「快感」のループがゲームの構成基本

ゲーム以外のことでストレスを与えて絶対にしてはいけない

コントローラーの存在を限りなくゼロにする

ゲームを前段階で「操作性がよくない」「何をしたらよいか分からない」

などのストレスを与えてしまうと、ゲームのストレスに耐えられなくなってしまう

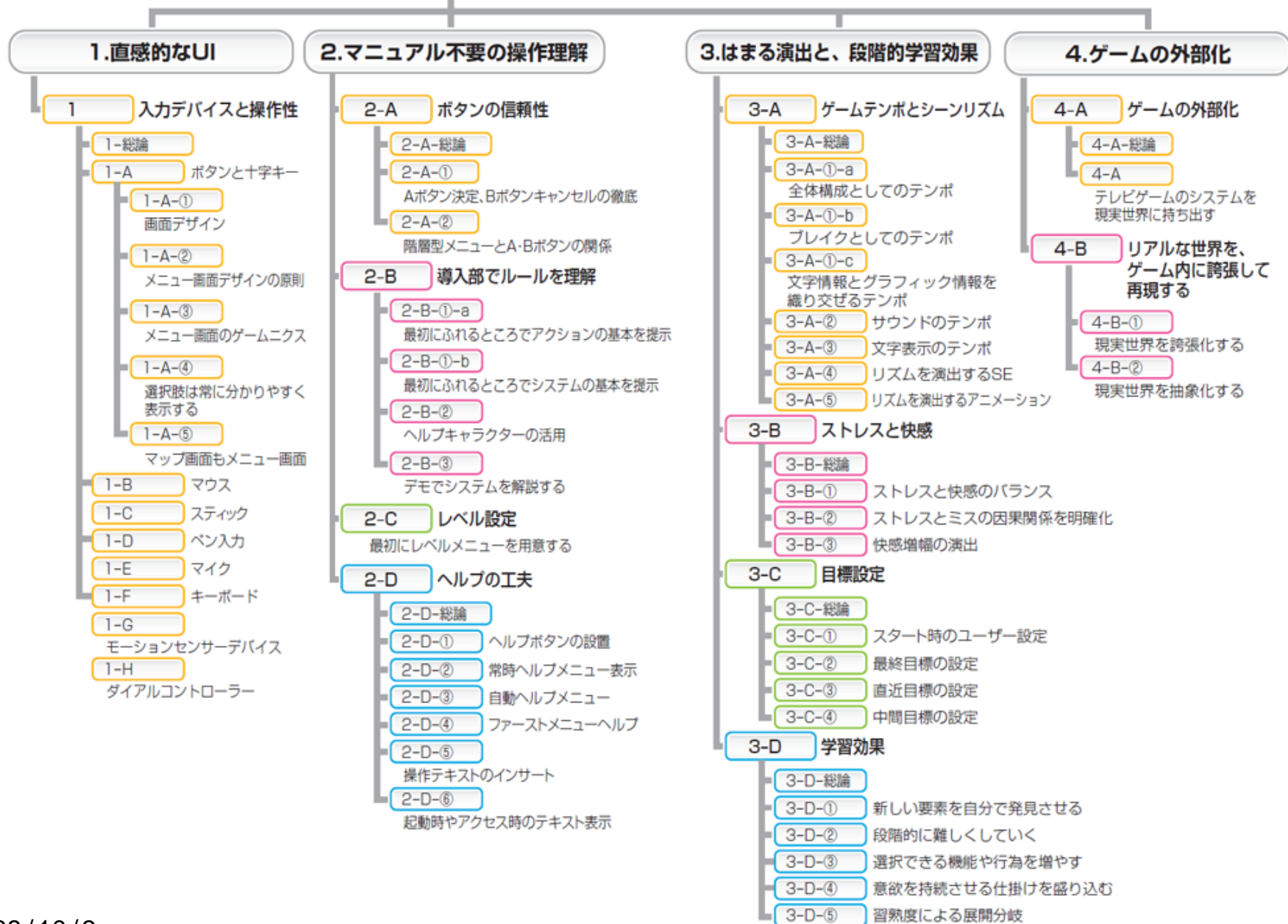
コントローラーの存在は、意識としてゼロ(空気)にしなくてはならない

結果としてテレビゲームのUIは高度に発達していった

この非常に優れたインターフェイスの方法論がゲームニクス

- テレビゲームは、
マニュアルを読まなくても操作が覚えられてプレイできてしまう
- テレビゲームは、
いつの間にか段階的に攻略法を学習してクリアできてしまう
- テレビゲームは、
長時間にわたって集中してハマってしまう

- ・直感的な操作性
- ・段階的な学習効果



ここからが

今回のテーマその
ゲームニクス体系の追加研究要素

このような製品たちの登場は

ニンテンドーDS

Wii

iPhone

Touch Wall

これからのインターフェースは、
マウスやキーボードに見られる様な

正確さが主体

のものからWiiやDS、iPhoneの様に
**少しアバウトであっても、双方向的で
より感覚的で手軽に操作出来る物
に発展するのではないか**

- ・上下左右の並びだけでなく3Dメニュー
- ・指やコントローラーを近づけるだけでボタンが反応する
- ・指それぞれにモーションセンサーをつけるとか
- ・・・といった

曖昧な操作とそれに反応する画面によるインタラクティブの可能性が、これからのUIとゲームデザインの一つの方向性になるのではないか

任天堂専務取締役・宮本氏コメント

「触っていて居心地がいいから何度も触りたいようなゲームを作りたいかった。

それは突き詰めていくとインタラクティブ(双方向)ということじたいが楽しいということ」

ゲームニクスの新要素として、
その整理とメソッドの追加確立が現在のテーマ

ゲームニクスは「もてなしの文化」

「きっこうという操作をするに違いない」

先回りをして押すボタンをわかりやすくレイアウト

「ここでは道具の使用法がわからなくなるだろう」

さりげないヘルプを表示

「目標を見失ってしまうかもしれない」

それと気づかれないように次の目的を提示

「いや操作そのものが単調に感じるだろう」

操作自体が楽しくなるようなアニメや音の工夫

人を夢中にさせる「ゲームニクス」とは、常にプレイヤーの先回りをしながら、

押し付けがましくない、さりげないサポートのノウハウ

**ゲームニクスはユーザーの
「遊びの創造性を否定」してしまう···のではないか**

少しアバウトであっても、双方向的で
より感覚的で手軽に操作出来る物

というインターフェイスが
ゲームニクスとしてのホスピタリティを保持しながら
ユーザーのクリエイティビティを
引き出すことができるのではないか

たとえば
Wiiリモコンを縄跳びのように使うとか

ゲームニクスのありかたとして、
ユーザーの創造性の幅を広げる可能性を研究

セッションタイム

- ・Wii、DSのデバイス特性に向けたゲームアイデア
- ・創造性を刺激するUIのあり方とは？
- ・判定の幅の持たせ方
- ・ユーザーテストの事例 など

それでは

今回のテーマその
ゲームニクスの他メディアへの応用例

テレビゲームを一般視点からみれば

「コントローラー(外部デバイス)を使って
テレビ画面を自由に操作する」遊び

モニターとコントローラーを使って、
いかに効率よくプレイヤーに情報を伝達するか

がすべて・・・とするならば

ゲームニクスの可能性

誰でも簡単に使えて
誰でも使いこなすことができる

この理論体系だけを取り出せば
ゲームメディア以外にも応用がきくもの

そしてそれが
世界スタンダードになっている事実

世界に通用する快適なインターフェイス
の重要な要素となりえる

ゲームニクス・メソッドとは

日本のゲーム産業を世界産業にまで押し上げた
任天堂のゲームインターフェイスのノウハウ

直感的なユーザー
インターフェイス

マニュアル不要
の操作理解

はまる演出と、
段階的学習効果

これはゲームメディア以外にも応用がきくもの

どんなに複雑な操作を要求するものでも、
誰でも簡単に使いこなすことのできるインターフェイスを実現することが可能

ゲームニクスその他メディアへの応用

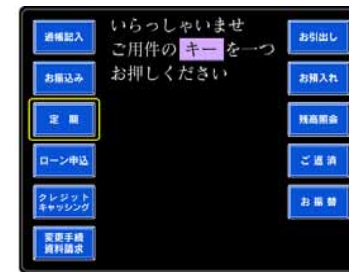
- 現在我々を取り巻く環境はITやデジタル技術で多様・多機能なものがあふれているが、使いこなせず、かえってストレスにすらなっている
- しかしゲームニクスを応用すれば、「わかりやすく、使いこなせる」ものができる



この分厚いマニュアルを
誰が読んでいるのだろうか？
誰が使いこなしているのだろうか？



「Wii」のリモコンはボタンが少ないのに
直感的に複雑な操作を実現している
家電のリモコンはボタンが多く
いったいどう操作すればよいのか
分からないものが多い



銀行ATMはボタンの配置も大きさも均等で、

なんら工夫がされていない

ということで、
サイトウが取り組んでいる
ゲームニクスの他メディアでの応用例を紹介

電力会社

エネルギー見える化計画

時間があれば・・・

大手家電

ギガチャンネル対応インターフェイスデモ

数百チャンネルを、
十字キー右とAボタンだけで誰でも簡単に使えるようにしたもの

セッションタイム

- ・ゲームUIの実用領域への応用は可能か？
- ・ゲームクリエイターは実用領域に進出することが可能か？
- ・エンタテインメントと実用領域の文化の差をどう超えるか？