

コンピュータゲームは「なぜ」おもしろいのか

コンピュータ ゲームの 心理学

高田明典

1

はじめに

本論では、コンシューマー機におけるビデオゲーム（いわゆるテレビゲーム）、PCゲーム、アーケードゲームをまとめて、「コンピュータゲーム」と呼称する。

この範疇に括られるものは、ゲームセンターでのコンピュータゲームにおいてさえ、何ら「物理的な報酬」が与えられることはない純粋な「遊び」である。それにも関わらず多くの若年層だけではなく、小学生から大人まで、極めて多くの人間達が「コンピュータゲーム」に興じる。

コンピュータゲームは、Dance Dance Revolution (DDR) などに代表される一部の「ダンス系ゲーム」を除き、激しい身体運動を伴わない場合が多い。ほとんどが「手指の運動」というきわめて限定された「運動」のみによって進行する。しかし私たちの多くは、それらのコンピュータゲームを楽しむことができる。本論の主題は、「コンピュータゲームの面白さを担保している要因は何か」について考えることである。

2

テレビゲームにおける 「報酬・強化子」は何か

2-1

動因低減説^{*1}

ほとんどすべての「遊び」において、実際的な「報酬」

は存在しない。ある遊びの中で「勝利」を得たとしても、普通それによって何らかの「利益」が得られる事はない。実際の「利益」が得られる「ゲーム」は多くの場合「賭け事」に分類されている。しかしながら、何も報酬がない状態でも、私たちはゲームを楽しむことができる。まずここでの問題は、特にコンピュータゲームにおいて、プレイヤーが「得る」ことのできる「心理的な報酬（もしくは強化子^{*2}）」は何かということ（簡単に言うならば「コンピュータゲームのどこがおもしろいのか」ということ）である。

Hull,C.Lによる動因低減説は、「ある種の快感は、身体に発生した何らかの動因が低減され、元の状態に回復したときに生じる」というものである。これを最もよく実感できるのが「ジェットコースター」である。ジェットコースターに搭乗した人間は、一時的に「過度の緊張状態」に置かれる。不安、極端な上下動によって生じる不快な内蔵感覚、高所に置かれることによる恐怖（ほとんどの人は、高い所から下を見ると恐怖を感じる）、などなどは、「この状態からできる限り早く脱したい」と思うはずである。それらの様々な感覚がすべて「不安・緊張・恐怖」などといった「本来、不快であると認識されるはずの心的状態」を惹起するにも関わらず、ジェットコースターは極めて「人気の高い」遊興物である。「それらの不快感」そのものが「楽しい」わけではなく、「それらの不快感から復元した状態」によって「快楽」を感じると考えるのが、「動因低減説」に基づく説明である。「食物摂取」が何らかの快感を発生させるのは、「食欲」という「動因」が低減された瞬間に発生するメカニズムに起因し、ジェットコースターによる快感は「危機回避動因」が充足された瞬間に発生するということになる。

この理論は、「何らかのストレスフルな事態に持続して晒されている状態において、そのストレスが軽減される瞬間に快感を感じる」という意味で、様々なゲームやテレビ番組などにおける「快感」の説明として用いられる。「水戸黄門」を例にあげるならば、番組の前半で「悪役」が極悪非道の限りを尽くし、視聴者の心中に「ストレスフルな状態」を発生させる。その「ストレスフルな事態」は後半の「活劇および勧善懲惡的成敗」もしくは「印籠提示」によって劇的に解消される。この瞬間に「快感」が生じることになる。もちろん、「権力によって弱者を蹂躪する」というストレスフルなストーリー（たとえば、悪代官が権力をかさにきて町人をいじめる、などの）は、「前の副将軍・中納言」などという「権力をかさにきた」方法で軽減されることがもっとも望ましいのであるし、「無法者の暴力によって蹂躪される弱者」というストーリーにおいては「神業的な数人の武芸者による、暴力による報復」によって最もよく充足される。その意味において「水戸黄門」は、とてもよく「動因低減説によるテレビ番組視聴の快楽発生のメカニズム」を具現している番組であると言える（最近放映のものは少々異なっているようであるが、見ていないので詳しくはわからない）。

一部のテレビゲームにおいても「快感発生のメカニズム」は同種のものであると考えられる。それは、

[何らかのストレスフルな事態の提示]

↓

[プレイヤーの努力]

↓

[ストレスフルな事態の解消]

という基本的図式が、多くのテレビゲームにおいて用いられていることによっても傍証される。これは、「最初に負の強化子が提示され、それを回避することが報酬（強化子）となる」という図式であると考えることもできる。この図式に括ることのできないテレビゲームも多々存在するが、その数は極めて少ないと言える。この「ストレスフルな事態」と「その低減」のペアが学習されると、次第に「ストレスフルな事態そのもの」が「快感（動因低減事態）」のサブゴールを形成するようになる。「優秀なスポーツ選手は、ストレスさえも楽しむようになる」というのは、まさ

にこの喻である。ゲームやパズルなどを「やり込んだ」プレイヤーは、本来「ストレスフルな事態」であるはずの「その解に至る途中経過」の時点でさえ、快感を感じるようになる。

しかしここにおいて、いくつかの議論を提示しうる。まず、「ストレスフルな事態」としてどのようなものがあるかということを考えることができる。さらに、「解消の方法」の種類も吟味しなくてはならず、また「プレイヤーの努力」が心的構造に適合するか否かも同様である。さらには、「ストレスフルな事態の提示」から「解消」に至るまでの時間間隔の問題もある。

2-2

コンピュータゲームにおいて提示される 「動因」の種類

2-2-1

知覚—運動の不協応

たとえば、歴史的なコンピュータゲームである“pong”（テニスゲーム）においては、「知覚—運動の不協応³」という負の強化子が最初に提示され、「上達」することによってその欲求不満状態が解消されるという図式であると言えることができる。私たちは、視覚や聴覚などの感覚モダリティに属する情報を受け取り、それを脳内で処理して運動を調整し、好ましい結果を得るということを日常的に行っている。「ボールを的に向かって投げ、当てる」という単純な「遊び」であっても、「野球におけるバッティング」であっても、この「知覚—運動協応」を基礎にして考えることができる。日常の物理的な世界においては、この種の「知覚—運動協応」は比較的よく習得されているが、コンピュータゲームという枠組みに入ると、人は「新たな知覚—運動協応」を学習しなくてはならない。もちろん、多くのプレイヤーは初期の段階でこの「知覚—運動協応」の習得に失敗する。ここにおいて「欲求不満事態」が生じ、動因が発生する。

この図式においては、「知覚—運動協応の学習」が比較的短時間で習得され、それによる「報酬」が与えられなくてはならない。もちろんこの場合の報酬は「動因の低減」である。一般的な日常世界における「知覚—運動協応」の

学習には、比較的長い時間が必要とされる。テニスにおいて、球をある程度正確に相手側コートに打ち返すことができるようになるためには、おそらく数時間以上の練習が必要となるであろう。しかしながら、「10インチのモニター画面からの視覚情報」と「右手親指の手指運動」の間の知覚—運動協応を達成することは、それほど困難なことではない。多くの場合は、ものの数分で「知覚—運動協応」を達成することが可能である。比較的単純な「コンピュータゲーム」が、「大きな身体運動を伴う一般的なスポーツ」に比べて「楽しい」という場合、この「知覚—運動協応を達成するための時間の短さ」をその根拠と考えることができる。簡単に言うならば、「手軽に、(本当は結構な運動量を必要としなければ達成できないことを)知覚—運動協応を達成できる」ということになる。操作系の「楽しさ」を中心がおかれるコンピュータゲームの基礎として考えることができるのが、この種の「知覚—運動協応」の概念である。前述のpongなどに代表されるテニスゲーム、シューティングゲーム、テトリスなどの一部のパズルゲーム、などは、この類の「動因」を基礎に持っていると考えることができる。

「感覚運動の不協応の解消」を初期の動因として有しているゲームにおいては、「知覚—運動協応」が比較的短時間で達成される必要がある。ただし、「動因が充足された時点で、そのゲームを続行する必要性も消滅する」ということも勘案しなくてはならない。つまり「新たな課題(もしくは、より精緻な運動調整の能力)」が要求される「次のレベル」の存在が必要となるということである。ある一つのゲームのプレイヤーにとっての費用対効果は「そのゲームでどのくらいの時間、楽しむことができたか」によって算出される。10分間遊んで「飽きる」ようなゲームに、高い費用を支払うプレイヤーは存在しない。したがって、ゲームデザイナーは「ゲームを完全に最後までクリアするのに時間がかかるよう」に、難易度を調整する。しかしながら、ここに「落とし穴」が存在する。ゲームの難易度を上げれば、「動因の低減」という報酬が得られにくくなるからである。この問題に関しては、後述する。

2-2-2

現実に存在する「欲求不満事態」の象徴・暗喩

コンピュータゲームの歴史を概観するならば、その初期におけるゲームの多くが前述の「知覚—運動協応」を動因として有していたことがわかる。しかしながら、コンピュータのハードウェア性能が向上し、より複雑なゲームソフトウェアを組むことが可能になってくると、「知覚—運動協応」とは異なる「動因」を基礎にもつゲームソフトが多数誕生した。つまり「ゲームにストーリー性が発生した」わけである。これによって、コンピュータゲームが提示する「動因(やその前提となる欲求不満事態)」は多岐にわたるようになった。

当然推測されることであるとは思われるが、テレビゲームにおいては「どのような動因」であっても快感を惹起できるわけではない。テレビゲームにおいては、プレイヤーに対して提示し惹起することができた動因は、必ず解消されなくてはならない。「摂食動因」を惹起することは(食物の画像を提示することなどにより)可能であるとは思われるものの、ゲーム中でそれを「低減・充足」することは、かなりの至難の技(というか不可能)である。「摂水動因」「体温調節動因」なども、困難な類のものであろうと思われる。しかしながら、ゲームに「どのようなストーリー」を塗り込むかによっては、きわめて多数の「動因」をそのゲームの世界で表現することが可能となっている⁴。代表的な例を以下に示すが、これらの「動因」は、「あらかじめプレイヤーの内部に存在しているもの」であることに留意する必要がある。現実世界では充足することが難しい「欲求不満事態」をゲームの世界で代理充足しているという解釈も成立するが、「実際に、それらの欲求はゲームの世界では決して充足されない」ということにも注意しなくてはならない。若年層における「反感の主たる対象」である「親・教師」などを「打倒したい」と心密かに念じている若者は少なくないが、実際にそのような愚挙に出るわけにはいかない。また、それらの表現が「あからさまに」前面に出ているコンピュータゲームを楽しむというのも憚られる行為である(力動的心理学⁵の解釈を援用するならば、そのようなあからさまな行為は、スーパーエゴ⁶の検閲をかいくぐることができないであろう)。したがって、コンピュータゲーム中では「暗喩」的な表現が用いられている必要がある。「格闘ゲーム」に代表される「暴力ゲーム」であっても、そこで提示されている動因が「暴力をふるいたい」というものではない場合が多いのは、この

図式による。多くのプレイヤーは、ゲーム中に登場する「敵キャラクター」の中に「親・教師」などの「暗喩」を感じ取り、それを倒すことによって代理的な充足を得るという解釈のほうがより妥当である。

コンピュータゲーム中で用いられる動因の例

- (1) 優越感
- (2) 達成感
- (3) 賞賛
- (4) 征服感
- (5) 収集
- (6) 性的欲求不満

現実社会において若年層が「充足するのが難しい」欲求不満事態が動因として用いられている例が多いのは、コンピュータゲームの主たる購買層が18歳～25歳の青年男子層であることを考えれば当然である。

小学生などの層において「充足されていない欲求」の代表例は、おそらく「賞賛」と「優越感」である。学校での学習においては、ほとんどの小学生児童が「達成感^⑦」を感じることのできないまま学習を続行している。また「30分間も勉強した」にも関わらず、親や教師からは「なぜ、30分しか勉強しないのだ」と叱られたりもする。30分間の勉強は、彼ら児童の側からすれば決して「叱られる対象」ではなく、「少なくとも30分勉強した分だけの賞賛」を得られるべき行為である。現実社会においては、それは「叱られるべき」行為となるが、たとえばドラゴンクエストなどのロールプレイングゲーム（RPG）においては、賞賛の対象となる。「30分の努力は、30分のぶんだけは、必ず報われる」わけである。繰り返しになるが、これは「もしもそのような動因が、現実社会で充分に低減されているのであれば」必要な行為である。原則として、彼ら児童は「誉められたい」存在である。その「動因」は、ゲームの中で表現されてはいるものの、ゲームによって「発生させられた」ものではない。現実社会の中で、彼らの内部に「すでに発生している」動因を一部のコンピューターゲームが「利用」しているに過ぎない。

残念なことに、（ゲームメーカーにとっては幸いなことに）いったんゲームの世界の中で「代理充足」されたこれ

らの動因も、彼らがゲームの世界を離れて現実社会に戻ると途端に「チャージ」される。ゲームの世界での「動因の低減」は結局のところ「代理充足に過ぎない」のであるから、当然である。したがって、翌日も彼らは「ゲームを続行し、動因を代理充足」しなくてはならないことになる。その意味においては、ある種のコンピューターゲームは「彼らの薬」になっているとも言えることができる。しかしながら特に児童期（6歳～12歳頃までの時期）においては、「ある種の特定の動因と、それを低減するための特定の行動形式」との間に「水路づけ（canalization）」が形成される場合があるということを指摘しておく必要がある。「現実社会に起因するフラストレーション事態・ストレス事態」を解消する方法として、コンピューターゲームの世界の中で「代理充足」を得るという行動がどのような水路づけを形成するかは「そのコンピューターゲームの世界で、何か暗喩として表現されているか」を吟味しなくてはわからない。たとえば、「暴力的行動によって代理充足を得る」という水路づけが形成されるのであれば、その後の発達段階で問題行動が惹起される可能性も存在する。

ここでは紙幅の関係上、個々のコンピューターゲームに関して詳細に「動因」を吟味検討することはできないが、「ミリオンセラー」と呼ばれるようなゲームソフトには、必ずそのような「現実社会で充足されない欲求不満事態の暗喩」が塗り込められていると言える。もちろん、その「暗喩」の出来栄えがゲームの世界への没入を誘導し、より深い「充足、もしくは動因の低減」が可能となる場合に、そのゲームは「ミリオンセラー」となるのだと言える。

3

テレビゲームにおいて用いられる 「動因惹起から解消」に至る時間間隔

一般的に言って、若年層においては「欲求不満状態（動因が発生しているにも関わらず、それを充足できない状態）」に耐えることのできる時間は短い。比較的年長者になれば、この種の「耐性^⑧」は大きなものとなる。「ストレスフルな事態が提示」されてから「それが解消されるまでの時間」は、したがって「年齢の関数となっている」と考えることができる。単純化するならば、テレビ番

組において「45分もの間ストレスフルな状態に晒されたあとで、それが解消される」ことに、多くの児童は「耐えることができない」。前述の「水戸黄門」的構造を楽しむことできるのは、すくなくとも「40分間以上、その番組によって提示されたストレスフルな状態に耐えることができる」という条件に適合した視聴者である必要がある。一般に、年齢が増加すればするほど「ストレス耐性」は高まるわけであるから、年長者は「より長期にわたるストレス事態」に耐えることができる。小学校低学年向けの「テレビ番組」が、30分枠でありながらも「二本立て、三本立て」になっているのは製作側の経験的知見によるものだと思われるが、この「ストレス耐性」の概念を導入することによって、よりよく説明することができる。30分枠の番組で二本立てのストーリーであれば、一本は約12分程度であり、視聴者は「解消フェーズに至る」までの約10分間「ストレスフルな状態」に耐えればよいということになる。しかしここで若干の問題が生じる。「ストレスフルな状態」の解消のみが問題となるのであるなら、多くの番組が「短時間×数本立て」という構成を持ってほしいのではないかということである。これに関しては、「その低減時（解消時）」に感じられる快感は「動因強度」の関数となっているという説によって説明される。「より長時間ストレスフルな状態に晒されていたほうが、それが解消（充足・低減）されたときの快感は大きい」ということである。動因低減時に発生する「快感」は、動因低減の「断崖の高さ」に比例する。より大きな動因が存在していればいるほど、それが解消された場合の快感は大きなものとなる。

【動因低減時の快感の大きさ】
 $= f_1 \text{ (動因強度), } f_2 \text{ (動因持続時間)}$

という定式を考えることも可能であろう。しかしながら、「一般社会における生活」における動因と「テレビゲームや遊興物」などにおける動因の間に存在する決定的な違いは、「テレビゲームなどにおける動因は、そのゲームの続行を断念しさえすれば、比較的短時間のうちに解消することができる」という点である。これは「テレビ番組」でも同じで、「その番組を見るのをやめれば」動因を解消することが可能である。多くのテレビ番組やテレビゲームは、この点において失敗し、「視聴やプレイを続けてもらえない」なる裏目につきに達着することになる。つまり、

【動因持続時間】

$= f_2 \text{ (動因種類), (動因強度), [プレイヤー (および視聴者) のストレス耐性]}$

となっている。したがって、

【動因低減時の快感の大きさ】

$= f_1 \text{ (動因強度), } f_2 \text{ (動因種類), (動因強度), [プレイヤー (および視聴者) のストレス耐性]}$

という（極めてあいまいではあるが）定式を定義することができる。これは冗長なので、

【動因低減時の快感の大きさ】

$= f_0 \text{ (動因種類), (動因強度), [プレイヤー (および視聴者) のストレス耐性]}$

と書くべきであろうと思われる。すなわち、「動因低減時の快感の大きさ」（そのゲームの、ある時点でのおもしろさ）は、動因強度・動因種類・プレイヤーのストレス耐性、の三つによって決定される。

前述の「ジェットコースター」の事例に戻るならば、ジェットコースターによって提示される「危機回避動因の強度」はとても大きなものではあるが、その「持続時間」は短い（ただし「ジェットコースター」は、途中下車することができないので、上述の定式の範疇には括りきれない）。「ジェットコースター」を嫌いであるという人は、そこで提示される「動因発生事態（ストレス状態）」の種類や強度に対しての耐性が「低い」であろうと推測される。

基本動機づけ行動とよばれる「摂食・摂水・体温調節」などの「生命維持に関する動因」の動因強度は大きいものであるが、一般にゲームの世界で用いられる「動因」の強度は、それほど大きなものではない。したがって、ある程度の時間をかけて「動因強度を累積的に大きくしておく」必要がある。もちろん、それは「ゲームの側のみ」で一意的に決められるものではなく、プレイヤーが「どの程度の欲求不満事態に（現実社会で）晒されているか」にも大きく影響を受ける。「誰しもがおもしろい感じるゲーム」

を作るというのは、その意味においても困難な作業であると言える。なぜなら、人それぞれが晒されている「欲求不満事態」は様々だからである。

また、あるプレイヤーが、ある種のストレス事態に対してどの程度の「耐性」を有しているかを判断する有効な方法は現在存在しない。ゲームデザイナーは、職業的直観によってそれらを勘案し、ゲームシーケンスを設計するほかはないというのが現状である。

4

コンピュータゲームにおいて対象となる「動因充足の方法」の種類

コンピュータゲームにおいては、最終的に動因がすべて充足されなくてはならない。その意味で、コンピュータゲームは映画や小説などとは決定的に異なる。多くの複雑なストーリーを持つコンピュータゲームにおいて、初期に提示された「欲求不満事態の暗喩」は、そのゲームをプレイヤーが進行していく段階のどこかで「解消」される必要がある。まず、そのような「解消のフェーズ」が存在しなくては、そのゲームは続けてプレイしてもらえない。ゲームの完全なクリアまでの標準的なプレイ時間が10時間のコンピュータゲームにおいては、おそらく10分～30分程度のインターバルで「何らかの解消のフェーズ」が到来する必要がある（前述のとおり、この「動因提示と解消」までのインターバルは、プレイヤーの年齢や対象とする動因によって様々なものとなる）。あるゲームが「成功」するか否かの決定因としては、この「インターバルの調整」が最も大きい。しかしながら、「それらの解消が、どのような方法によってもたらされるか」も、同様に非常に大きな要因を形成する。

たとえば、ドラゴンクエストにおいては（ちなみに、例示としてドラゴンクエストを多用するのは、それが最もよく知られているゲームであると思われることによる）、戦闘モードでの「勝利」が、「小さな解消フェーズ」としてゲーム中に多数イベント配置されている。その戦闘モードの枠内における「ゲーム性」は「決して高い」とは言えず、操作や熟練の度合によって勝敗が決定することもほとんど

ない（経験値やその他のパラメーター、装着しているアイテムの種類によって、勝敗は事前にほぼ決定されていると言っても過言ではない）。前述の「知覚一運動協応」の学習も必要なく、ただ単に「それまでに集めたアイテムの種類や個数と、それまでの戦闘経験（プレイ時間に比例する）」によって勝敗は決定する。いきなりこの「戦闘場面」のみを提示されても、多くの人は「とてもつまらないものである」と感じるであろうが、そこまでゲームを進行してきた者にとってはそうではない。なぜなら、「ドラゴンクエストが提示している暗喩世界」は、「努力と、それに見合う適切な報酬」だからである。プレイを続けていれば経験値などは上昇するが、それは単に「数字の字づら」のみの現象である。ところどころに挿入されている戦闘場面において「努力が報われる」ことが実感される必要がある。戦闘場面は、その確認としての意味を持っている。

動因充足の方法は、そのゲームが想定している「暗喩世界」の中で整合性を有している必要がある。少々考えてみれば誰でもわかるように、「架空の世界の中で、姫を助けたり」「マンガ的な画面の中で、敵帝国を倒したり」すること「自体」がおもしろいはずはない。ゲームのおもしろさは、これまで述べてきたように、「現実世界の暗喩構造」がそのゲームの中に塗り込められているということによって担保されている。したがって、「動因充足の方法」をゲームデザイナーが考案する場合には、「暗喩世界の中」での整合性を保つようにしなくてはならない。ドラゴンクエストにおいては、「レベルがあがり、賞賛され、より強くなり、より高価なアイテムを装着できるように」なることによって、初期の動因が充足される。それは、「ドラゴンクエスト」によって増幅されるプレイヤーの動因が「正当に評価されたい」というものであることによる。知覚一運動協応系のゲームにおいては、「上達」が実感される必要がある。それは「未熟感」「操作における感覚運動の不協応」の克服が「動因」として定置されていることによる（ほとんどのシューティングゲームにはこの構造が付随している）。もちろん「たかがゲーム画面上で、他の人間よりもうまく弾をよけられるようになった」からといって、「優越感」を感じる人間は奇妙である。同様に、「ロールプレイングゲームの中で王様に讃められた」からといって、「正当に評価された」と感じる人間も奇妙だ。それらはすべて「錯覚」にすぎない。しかし、現実場面において「優

越感」を感じたり、「正當に評価された」と感じることも、よくよく考えてみればある種の「錯覚」にすぎないと見える。本来の物理的な報酬は「その向こう側」に存在する⁹。

5

コンピュータゲームにおける 没入感

これまでの様々な要件を具備しているにも関わらず、「商業的に失敗している」ゲームは多々存在する。その原因としては「没入感を醸成することができなかった」ことをあげができる場合が多い。

ゲームであれ、その他の映像作品であれ、それをプレイしたり視聴したりする人間は、作中の登場人物や事物・キャラクターに対して「自己投影」を行う。この種の「自己投影」の誘導に失敗した作品が、楽しめることはない。スペースシーティングゲームであれば、その自機に、ロールプレイングゲームやアクションゲームであれば、その主人公キャラクターに、自己を投影することができなければ、初期の段階でそのゲームの続行を断念することになるであろう。アドベンチャーゲームなどにおいては、(プレイヤー自らが作中の人物として定義されるので) この種の自己投影は必要ないが、「作中の自分」に没入することができなければ、同様の結果に終わる。

不思議なことに私たちは、ある程度の努力により、どのような「もの」にでも自己を投影することができる。旧機種ながらも一生懸命働いているプリンターの「気持ち」になることもできるし、短くなった鉛筆の「気持ち」になることもできる。そして、わずか「48×48ピクセル」で描画された画面上の単なる「画素の集合」に対してさえ、自己を投影する事が可能である。もちろんコンピュータゲームにおいては、そのような、プレイヤーの「前向きの努力」に期待することはできず、ゲームの側で「自己投影」を効率的に誘導するような細工を施しておく必要がある。多くのコンピュータゲームにおいては、初期においてこの「自己投影の誘導」に失敗している。「自己投影を誘導する」上で必要となる要件は、「プレイヤーが理想とする自己像」へのベクトルの線上に、そのキャラクターが位置している

ことである¹⁰。「完全な理想像」に対して自己投影を行うことは、かなり難しいし、その逆に「等身大の自己像」に自己投影する人間はいない。「自己投影」は、それによって何らかの快感が得られるから行うのであり、「今までの自分」に自己投影しても何ら快感を得ることはできない。最も好ましいのは、「プレイヤーの現在の像から、一步だけ理想像に近いところに位置している主人公キャラクター」を配置することであるが、これをうまく行うのは至難の技である。プレイヤーは、それぞれ全く異なる人格を有している人間であるから、それらの「最大公約数」を判断するのは困難である。もちろんこれはロールプレイングゲームのみにおいて適用されることではない。前述のように、スペースシーティングであっても、パズルゲームであっても、同じことが言える。スペースシーティングゲームでの「奇妙なデザインの宇宙ロケット」に自己を投影することも可能である(実際には、その宇宙ロケットのパイロットに自己投影をしているということになるが)。

画像が「リアリティを持つ」ことは、自己投影を誘導する上で必ずしも利点となるとは限らない。主人公キャラクターの画像が「リアリティを持てば持つほど」、自己投影が難しくなるということも考えられる。もしも「写真レベルのリアリティ」を有しているならば、自己投影を誘導することは、かえって難しくなるであろう。映画やテレビドラマにおいては、主人公への自己投影を促すような様々な演出・脚本上の手法を工夫することもできるが、コンピュータゲームにおいては(ストーリーの展開を完全に制御できるわけではないので)、かなりの困難に遭遇する場合がある。

「没入感」においても、同様のことが言える。画面がリアルであればあるほど「没入感」を醸成することができると言えがちであるが、必ずしもそうではないことは多くのゲームプレイヤーが実感しているところである。画像のリアリティは「没入感を惹起する上」ではあくまでも副次的な要素である。

「没入感を醸成する上」でもっとも重要な要件は、「自己投影可能なキャラクターの存在」である。さらに「自己投影可能なキャラクター」に必要となる要件としては、以下を考えることができる。

- (1) プレイヤー自身に似ていること（画像としてではない）
- (2) プレイヤー自身の理想像に近い存在であること

この2つは矛盾しているように見えるが、前述のように「プレイヤー自身に理想像に一步近いもの」であるという意味で、この双方が充足されている必要がある。男性であれば男性キャラに、女性であれば女性キャラに「自己投影しやすい」のは当然である。「プレイヤー自身に似ている」という条件は、必ずしも容貌を含まない。「何らかの特徴的な一つの要素」に「自分と共通する点」をプレイヤーが見出しができれば、自己投影誘導の最初の段階は成功であると言える。主人公キャラクターに様々な人格特性を貼りつけ、着目次元の恣意的な（プレイヤーによる）変動を誘導することにより、多くの「様々な人格特性を有している個々のプレイヤー」に、「これは自分だ」と思わせることが可能である。また、そのような「誘導」に成功したコンピュータゲームが高い賞賛をもって迎えられることになる。もちろん「このゲームは私のために作られたものなのではないか」とプレイヤー自身が奇妙な錯覚に陥るほど「自己投影」に成功するものもある。プレイヤーは「いくつも張り付けられたキャラクター設定」のうちから、「自分に都合のいいもの」に類似性を見出す傾向がある。その意味で「厚みのあるキャラクター設定」を行うことが望ましいのは、言うまでもない。

(3) キャラクターの行動に一貫性が存在していること

「一つのキャラクター」には「一つの人格」が張り付けられるべきである。これはそのキャラクターが人間ではない場合でも同様である。「一つの固定した人格」が張り付けられているときにのみ、プレイヤーは「その人格」に自己を投影することができる。多くのロールプレイングゲームで、この「首尾一貫性」において破綻している事例を見ることができる¹¹。

さらに、「没入感」を醸成する上においては、「ゲーム世界」の問題があげられる。「自己投影の誘導」に成功したゲームであっても、「ゲーム世界」が貧弱で厚みのないものであれば十分な没入感を醸成することができない。「ゲーム世界」は、実体の無い言わば想像の産物にすぎない。それがプレイヤーに「現実感」を抱かせるのは、ひとえに

「ゲーム世界の内部の整合性」である。「閉じた世界」が、その「閉じた世界内部」で充分な論理的整合性を確立しているとき、単なる画像の集合や、記憶装置上の配列データの羅列であっても、そこに「リアリティ」を感じることができる。「一つの自律したシステム」を構成しているものであれば、たとえそれが「数列」であっても、そこに「世界」を実感することができるという「精神機能上の特徴」を人間は有している。数学者が「カオスを醸し出す一つの式」の中に「美しさ」を見出し、「ゼータ関数」に接して「恐怖の念」を感じるように、ゲームプレイヤーは「整合性を有する閉じたゲーム世界」の中で、「ゲーム作家の魂」に触れたと感じる。ゲームウィンドウからはみ出した世界など「実際に存在しない」。ゲームウィンドウが表示範囲に入って再描画されたときにのみ「出現する」様々なサブキャラクターは、その「閉じた世界」の中で「生命」を与えられたかのように作動する。そのようなゲームに出会ったとき、人は「単なる電子的な情報のやりとり」の中に、「何らかの世界」を感じることができる¹²。そしてそのようなときにこそ、「没入感」が誘導される。

「ゲームが終わると、自分も消えてなくなってしまうのではないか」と不安になるというような状態を経験するプレイヤーも少なくない。それほどまでの「没入感」を醸成するゲームは確かに多くはないが、上述してきたような様々な要素が効果的に配置されているときに、ここまで「ハマる」ゲームとなる。

6

まとめにかえて

いわゆる「テレビゲーム」を学術的に分析しようとする試みは、日本においてはそう多くはない。それは「遊び」であり、「たかがゲーム」であり、学術的研究の対象とすべきようなものではないというのが、一般的な見方であろうと思われる。それらが行われたとしても、せいぜい「サブカルチャー論」の文脈のことである場合が多い（サブカルチャー論の文脈で語られることを否定するわけではない）。しかしながら、これほどまでに多くの若年者を熱狂させ、社会現象にまでなっている「一つの遊戯ジャンル」が学問的世界において対象とされる機会が少ないと

は、とても「不思議な」ことである。若年者が「求めていいる」欲求や、「充足されていない」欲求の多くは、ゲームの世界においてよりよく表現されている。少なくとも若年者の心理を研究対象とする分野においては、これらの現象を対象とすることを「避けて通ることはできない」のではないかとさえ、私たちは考える。

さらには、「産業」としての位置をとる日本にとって極めて重要である。「ゲーム」「アニメ」は、日本が世界と「互角以上に戦っている」数少ない産業分野に分類される。昔は、「日本」といえば「ゲイシャ」「フジヤマ」「シンカンセン」であったが、現在ではそれが「ポケモン」「ドラえもん」「ニンテンドー」となっている。様々な分野に属する多くの研究者が、これらの分野に関して学術的な研究成果を蓄積していくことを切に期待している。

*****脚注*****

*1 生命体を何らかの行動に駆り立てる生体内の仕組みを「動因 (drive)」と呼ぶ。ハル (Hull,C.L.) は、ある「刺激」と「反応」の間の結合が高められるためには、「刺激」と「反応 (行動)」の直後に、動因の低減が生じる必要があると考えた。

*2 強化子 (reinforcer) とは、刺激と反応の間の結合を強めるうえで必要となる何らかの報酬のことを指す。単純な学習の例では「餌」がそれにあたるが、より複雑な学習においては、「他者の承認を得ること」や「不安感の減少」なども強化子として機能することがある。

*3 刺激が呈示された状況における「特定の知覚」と、それに対する「適切な運動 (反応)」の間の「協応関係」を把握することを「知覚一運動協応」と呼ぶ。「不協応」とは、それらの関係の把握が充分ではなく、「適切な反応」をできないことを指す。

*4 その多くは「社会的動機」の範疇に括られるものであると思われる。「社会的動機」には、「社会的地位の高さへの動機」や「承認欲求」「親和欲求」などがある。「コンピュータゲームで人よりも高得点を上げることによって、「承認欲求 (承認への動機)」が満たされるという事例などもそれに相当する。

*5 フロイト (Freud,S) をその始祖とする心理学派。精神分析学とも呼ばれる。

*6 力動的心理学における用語の一つ。「ある個人がその内部に形成している (意識されない) 規範」に対応する構成概念。この規範は當人には「意識されず」に行われるとされる。

*7 「成功感」とも呼ばれる。何をもって「成功」(もしくは「達成」) であるとされるかは、本人の「要求水準」の高さの関数

となっているとされる。達成感に基づく動機づけの大きさは、アトキンソン (Atkinson,J.W.) によれば、動機×期待×誘因という定式で表現される。

*8 ローゼンツヴァイク (Rosenzweig,S.) は、「不適当な反応様式に陥ることなく、フラストレーション (欲求不満) 状態に耐えることのできる個人の能力」を、「フラストレーション耐性 (frustration tolerance)」と呼び、この能力は年齢とともに高くなると考えた。ストレスに対しての耐性と、フラストレーションに対する耐性は異なるが、両者とも同様に、発達の特定の段階において過度な量の「ストレス事態、フラストレーション事態」に晒されることによって形成されるものであると考えられている。

*9 前述のように「社会的動機」を考えることも可能である。「コンピュータゲームが上手である」ことが賞賛の対象となるコミュニティに属しているプレイヤーが、その価値観を自らのものとしている場合には、単に「コンピュータゲームで高得点をとる」ということ自体が「何らかの報酬」を持っている。たとえば年長者においても「ゴルフがうまいことが賞賛の対象となる」コミュニティを想定することも可能であるから、これを一概に「若年者だけに特有な懶かな価値観」であるとする考え方は誤まっている。

*10 また、ロールプレイングゲームなどにおいては、プレイヤーが自己投影の対象とする「主人公キャラクター」が、プレイヤーの「理想とする方向」へと成長していくというシナリオが期待される場合が多い。特に、「精神的な発達段階の途上」にある青年期におけるプレイヤーに対しての訴求力を高めるためには、この種の構造が不可欠であると思われる。

*11 たとえばドラマや小説などといった分野でも、この種の概念は「人格描写における厚み」とされ、重要視されているものである。ゲームデザインの分野においても「キャラクターの設定」は重要な項目であり、性格や生い立ち、口癖や好みなどに至るまで(それがゲーム中には全く登場しない要素であっても)事細かに設計される場合が多い。当然のことながら、それらの「属性」「架空の人格特性」には整合性がなくてはならない。

*12 ある種の「構造」や「構成」が提示されたときに、その底流に存在する「世界」を感じることができるのは、人間の極めて優れた「認知機能」であると言える。「ゲームの世界観」がプレイヤーにとってリアルであるのは、この人間の「認知機能」に基づく。この「閉じた世界内部の整合性」は、コンピュータゲームのみならず、小説やドラマなどにおいても必要とされる要件であると思われる。