

1 年次制作『はいいろ を つくろう』における
「ぎりぎりのキャッチボール」的ゲーム体験の実践

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3224358

丹治奈美／Nami Tanji

1 年次制作『はいいろ を つくろう』における「ギリギリのキャッチボール」 的ゲーム体験の実践

Practicing a “last-minute catch” game experience in the first-year production “Let’s Make Gray”

要旨：

ゲームというメディアにおいて、プレイヤーとゲーム内反応が常に掛け合いを行い、相互に進行を握っている部分を、本論文では「キャッチボール」的な体験であると呼称したうえで、それが明確に「ゲーム性」（遊びの楽しさ）に活かされている商業ゲームジャンルに目を向けた。そこで、商業ゲームにおいて体系化された「ゲーム性」の理論には収まらないゲームの可能性の一つとして、「目的の提示」「明確なプレイヤー利益」等の必須とされるゲーム構成要素が存在せずとも、小さな興味だけで反復して遊んでしまうという、「ギリギリのキャッチボール」的な体験の制作を目指した。抽象的なビジュアルを用意し、それにプレイヤーが興味本位でアクションを起こしたときの反応として音や絵を活用した「予想外」の状況を返し、さらにそれが「笑い」などの肯定的な感情につながることでアクションの反復を行わせる、という仮の流れを設計し、1 年次制作『はいいろ を つくろう』内のミニゲーム 6 種で要素ごとのバランスを変えてその実践を行った。プレイテストの結果、1 分程度のミニゲームかつ、行うアクションが簡単で、何の指示もされずともすぐにたどり着きうる状況においては「ギリギリのキャッチボール」的設計は成立し、プレイヤーに遊びの反復をさせることが可能であると確認できた。また、これからの展望として、今回得られた結果に「予想外」要素の数や順序を増やすことをはじめとした肉付けを行うことで、ボリュームを上げたゲームをこの設計で作る試みを挙げた。

1. 序論

私が 2025 年 2 月現在、毎日苦戦しつつ向き合っている制作物は、『はいいろ を つくろう』という、かなりシンプルな名前の 2D アニメーションゲーム作品である。

『はいいろ を つくろう』は、非言語の i P a d 用ゲームで、タップ操作で、プレイヤーが色にちなんだ数秒で終わるミニゲームをクリアし、クリアしたことで得た色同士をくっつけ、新しい色をつくり、またその色のミニゲームをクリアし……と進めていき「はいいろをつくる」という、全体プレイをして 5 分程度の作品である。色という絵画的な題材を扱っているのも、文章では若干情緒的な作品に感じるが、プレイヤーが本質的にずっと味わうことになるミニゲーム部分は、アナログ画材を使用して一定の絵画らしさこそあるものの「人にひたすら肉を食わせ、太らせると飛んでいく」とか、「ゼリーの上で殴りあっている人を邪魔し転ばせる」とか、「人の頭を触ると髪が生え、喜ばれる」とかそういった大変しょうもないものである。色の展開はこれらの脈略のなさをまとめ上げ、かつゲームを選択することに私が用意した小さな遊びであり、そのシステム自体が 1 ミニゲームのようなあつかいであるので、内容を俗な言葉で言うなら、「バカゲー集」に近い作品である。

私が学部で専攻してきた絵画を半分やめ、大学院にてなぜこんなことをしているのかというと、商業ゲーム制作の世界で定義され、日々報酬や目的、操作感などのキーワードで定義化しつつある「具体的で明快なゲーム性を持った体験」と、絵画鑑賞などにおける「抽象的な鑑賞体験」のはざまに存在し、商業ゲームの理論で言えば「ゲームにならないもの」として扱われているが、抽象的なビジュアルに対して数ミリの興味で人にアクションを起こさせ、そのリアクションがプレイヤーにとって明確な報酬や目的がなかったとしても何故か反復してしまうという、本論文（3-1 節）で定義する『ぎりぎりのキャッチボール』的なゲーム体験設計が成立する可能性を探りたいと考えたからである。

本論文では、まず絵画鑑賞とゲームプレイの違いを明確にしたうえで、ゲームの構造の相互性を「キャッチボール」的体験であると定義する（2 章）。その前提をふまえて、一年次制作『はいいろをつくろう』において、私の設計した「ぎりぎりのキャッチボール」的体験がどう実践され、プレイヤーに伝わった結果を考察する（3 章）。最後に、どのような条件や言葉で再現性を持たせられるかと、その課題についてまとめる（4 章）。

2. 「キャッチボール」的体験

2-1. ゲーム体験と絵画・映像鑑賞の区別

大前提として、ゲームが絵画やほかの芸術作品と大きく異なっている点は「鑑賞者から身体的反応がかえってくる」こと、そして「かえってくる反応が多様かつ、必ずしも制作者が望んでいるものではない」可能性の存在にある。

一般的に絵画や映画の発表・鑑賞の流れは、所謂ショーや見世物に近い形態であり、大まかな流れを図1のように纏めることができる。

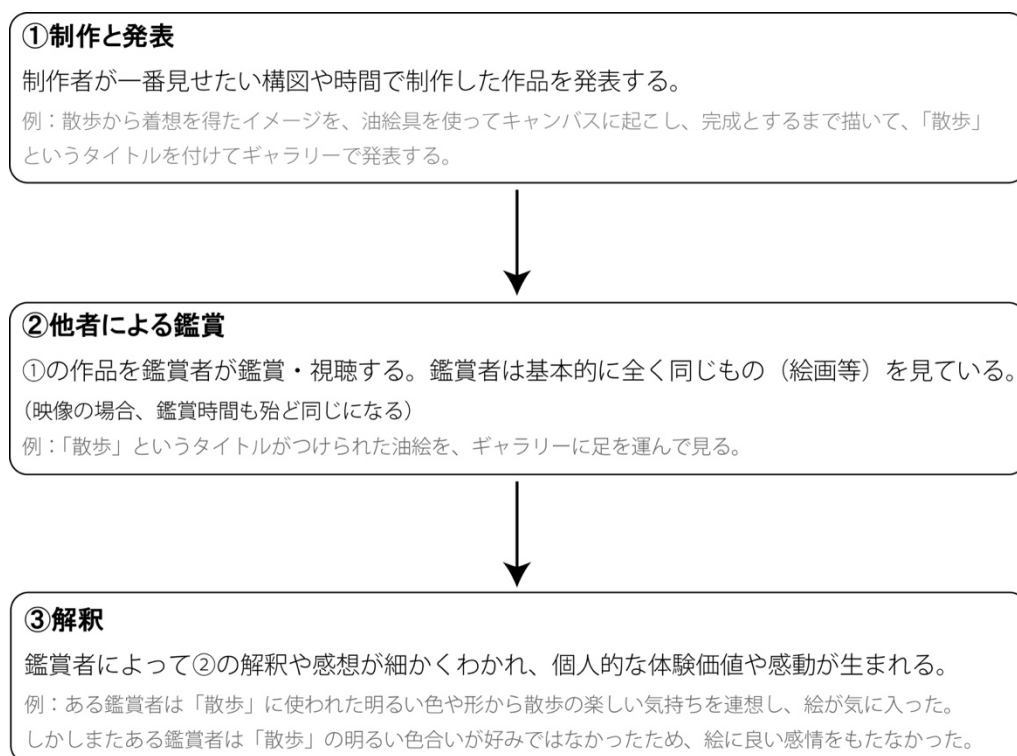


図1：絵画・映像の発表と鑑賞の流れ

ゲームという形態は、図1で示された②の段階で、鑑賞者（プレイヤー）が何かしら体で反応しなくてはならないというミッションを発生させ、その結果によって③の体験価値を個人間でより大きく変動させる。

例として、横スクロールジャンプアクションゲームとして人気の高い『スーパーマリオブラザーズ』シリーズにおいては、プレイヤーはゲーム機の方角キーを入力することで主人公を左右、とくにひたすら右に操作することが一方通行のマップによって推奨されており、プ

レイヤーには②で発生する「一番右端までたどりつく」というミッションがわかりやすく与えられる。この時点で、プレイヤーは明確にやることを理解し、行動に移すことが可能になる。ただ右に歩くだけであれば、シンプルで代り映えのない体験だといえるが、ステージの道中には「クリボー」や「ノコノコ」といった敵キャラクターが配置されていたり、道が途切れていたりしてマリオの移動で唯一可能なアクション「ジャンプ」をする必要がある。ここで「クリボーにぶつかってしまう」や「ジャンプがうまくいかずに谷に落ちてしまう」といった形で失敗のルートが生まれる。さらに、コースに設置された「コイン」や「スター」といったアイテムをコレクションするというサブ目的がこのゲームには存在し、1ステージでそれをすべてコレクションできるプレイヤーもいれば、できなくて何周もするプレイヤーも発生する。

結果として、同じように「左から右に歩き、ゴールの旗にたどりつく」というこのゲームの主目的を1つのステージ分達成することができたとしても、プレイヤー間でそこに至るまでの体験や鑑賞したものには個人差が生まれ、ゲームが進行し、高難易度ステージに挑戦するころになれば失敗の連続から途中でゲームに飽きてしまう（最後まで遊ばない）人や、コレクションや隠し道の発見を放棄するプレイヤーもたくさん出てくるので、費やした時間にも個人差が現れる。

簡単に言いきってしまうなら、鑑賞者（プレイヤー）側の体験の自由さ、コントローラーやデバイスで作品と身体が触れ合う物理的な親しみやすさとひきかえに、制作者の「自分の思った通り完璧にこの作品をみせたい」、という、絵画や映像においては握ることができていたある種の主導権や欲望を数パーセントは手放す必要があるのがゲームだといえるだろう。これが絵画や映像の制作・鑑賞体験と、ゲームのそれが根本的に大きく異なっている部分である。

2-2.商業ゲームにおける「キャッチボール」的体験の成立と定義

2-1節で結論付けたように、ゲームというメディアが、制作者とプレイヤー相互に予測不可能であり、お互いの信頼によって成り立ち、時間や楽しさまで可変であるところを、本論文において私は期待も込めて「キャッチボール」的であると名づけた。さらに、ゲームにおける遊びやかけひきの流れを「キャッチボール」的体験だとしたうえで、具体的に何がそれを成立させているのか、商業ゲームを例にとって論述する。

商業ゲームの世界では、「プレイヤーが必ずしも制作者の思い通りの体験をしてくれるわ

けではない」特性をうけて、「実際は制作者の設計通りにプレイヤーを動かしながら、あたかもプレイヤー自身が見つけたかのように楽しさを発見・錯覚させる」というゲームデザインがしばしば目指されており、実際多くの商業ゲームではこれが達成されている。特に、所謂オープンワールドという形式の、プレイヤーが広大な土地を自由に動いてしまうタイプの作品の至上命題として大抵この信念があり、ビジュアルや表現のしかたを変えて様々な取り組みが毎年多くの巨大タイトルで行われている。

例として、『Ghost of Tsushima』においては、プレイヤーは『スーパーマリオブラザーズ』(2-1 節)のように「ゴールを目指そう」といった明確なゴール目的をすぐには与えられず、主人公となる境井仁というキャラクターが、戦に負け、身一つで対馬の大地にいきなり放り出されている、という状況だけが与えられている。プレイヤーはゲームの「コントローラーの中央ボタンを押して、未発見の重要な場所に風を吹かせることができます」という説明を頼りにボタンを押すことで、画面内に風のエフェクトが表示され、それらに従っていると付近の人のいる寺や、会うとアイテムを売ってくれる人物、敵の要塞などイベントのある場所にたどり着くことができる。また、移動中にまれにみることのできるキツネの後を追いかけていくと、「稲荷の社」という参拝スポットにたどりつくことができ、装備品の最大数をあげられるほか、黄色い鳥を発見して追いかけていくと、温泉や短歌を詠むことのできる余興イベントが発生する景色のきれいな空間にたどり着くことができ、いずれもプレイヤーにとってメリットがある。

これらに共通するのは、あたかもプレイヤーが自分で対馬を探索し、発見したお宝のように見せながら、実際はゲームの環境ビジュアルにうまく適応した風、キツネ、鳥などのUI装置が開発側から用意されていて、その指示通りに動かされている、というゲームデザインのからくりである。

ここで、「キャッチボール」的体験が前述した『スーパーマリオブラザーズ』『Ghost of Tsushima』という2つのゲームのどこに該当しているのか当てはめると、『スーパーマリオブラザーズ』においては、制作者側がスタート地点の左側を一切の行き止まりにしたうえで、「城に行って姫を助けて」といった旨の看板を設置したり、画面右のほうにさらわれるピーチ姫を見せたりすることで発した「右のほうを目指しましょう」という明確なメッセージの「ボール」が開始してすぐに受け取れる。そしてプレイヤーも「じゃあ右に歩こう」という行動、つまり「返球」をすぐに返すことができおり、これがさらに制作側も想定した「やってほしい」という期待の行動である。こうしてまさに捕球位置にやってきたプレイヤ

一のアクションに対して、敵やオブジェクトをプレイヤーに提供（さらなる「返球」）することができる。またさらに、プレイヤーは発見した敵やオブジェクトに移動とジャンプというアクションを行うことによって、敵を倒したという爽快感を得たりコレクションを手に入れたり、報酬の存在によって明確に肯定的な感情を得ることができ、また「右に歩こう」という主目的の行動を繰り返しやりたくなくて、この調子で「キャッチボール」がずっと続いていく。基本的な形としてこれ以上なくうまくいっていると言える。

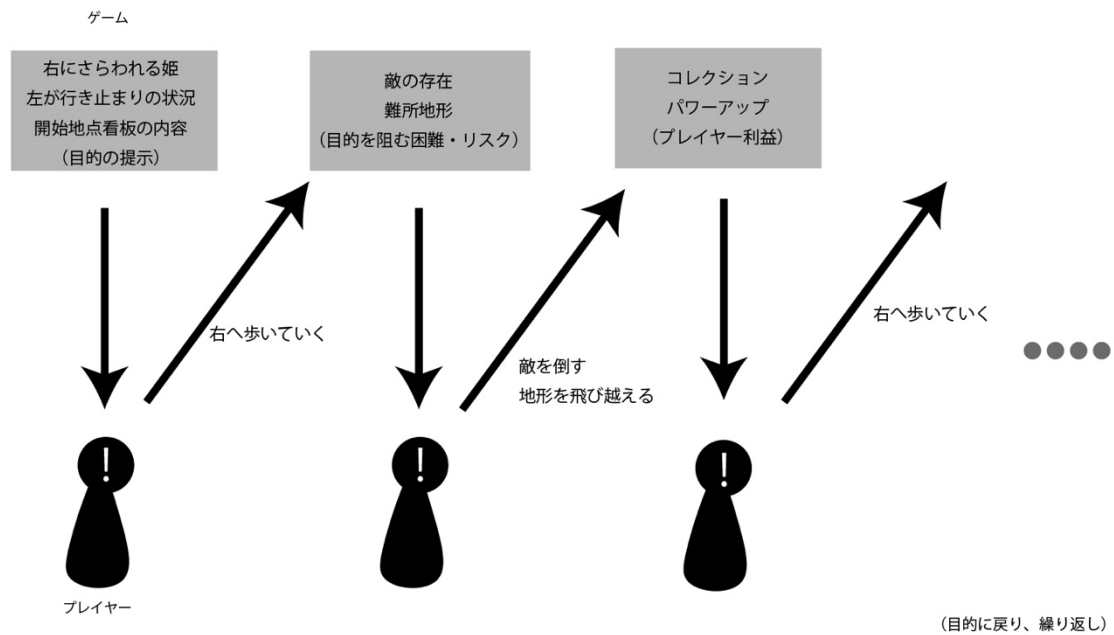


図2：『スーパーマリオブラザーズ』における「キャッチボール」的ゲーム設計

『Ghost of Tsushima』のキツネの例においては、まず制作側からゲーム内に目立つデザインのカツネがただ用意され、例えるなら「ボール」が道におちているような形になる。制作側から「追いかけてください」と言われているわけではないが、ちょこちょこ走って逃げ、こちらを振り返ってくるキツネをプレイヤーが好奇心から追いかけたくなることで、とりあえず「追いかけてみる」という（プレイヤー視点では）自由に見える行動をおこし、適当な方向に返球してみる。すると追いかけた先に「稲荷の社」といううれしい報酬が用意されていて、プレイヤーが自由に投げていたと思ったボールが実はキャッチする側の予想範囲内で、キャッチャーがばっちりかまえていたことを理解するし、「キツネ＝追いかける」といいことがある」と学習することで、次回からキツネを見つけたら追いかけるという行動がスムーズに出てくる。これも制作側が「やってほしい」ことのルールにうまくプレイヤーを乗せることができている例である。『マリオ』が目標ファーストなのに対してこちらは行

動ファーストだが、「何かあるかもと期待をして行動したら、期待通りの結果が待っていて受け取れるので、同じことをもっとやりたい」という、きれいで面白さを感じられる「キャッチボール」が成立していると言える。

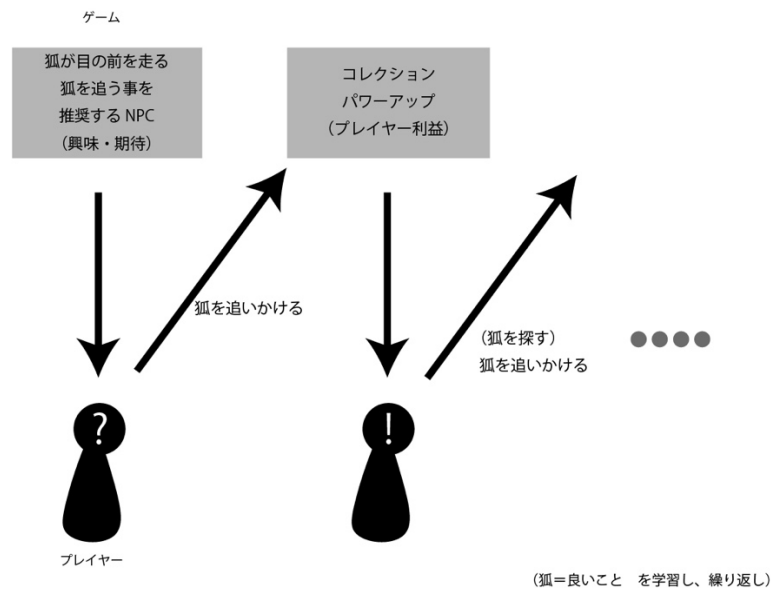


図 3：『Ghost of Tsushima』における「キャッチボール」的ゲーム設計

仮にここで何も成果が得られないと、プレイヤーはただ無駄な行動をしたことに腹を立ててしまうかもしれないし、体験としてそれだけが残ри、ゲームを続けないかもしれない。つまり「キャッチボール」が成立しないので、ただ移動したとか、動くキツネを見せられたという事実だけが残り、ゲームというメディアとしての本領が発揮されていないと言えるだろう。

商業ゲームの「キャッチボール」的体験の成立において、大切なのは、ここで論じた単なる遊びの言語化だけではない。『マリオ』ではゴール（城）に行こうというメッセージをわかりやすく説明する「キノピオ」や「さらわれて助ける必要があるピーチ姫」のムービーやセリフ、移動したことに対して得られる「クリボーを踏みつける」という行動、倒された敵が吹き飛ぶアニメーションの爽快さ、『Ghost of Tsushima』においては、完全に環境に溶け込みながらも、明確に目立つキツネのモデルの色、ビジュアルが要として成立を支えている。これらの複数の要素で支えられた「キャッチボール」の成立が、商業ゲームを遊んだ時の楽しい、面白い、くせになる、といった肯定的な感情の根幹を担っている。

商業ゲームの理論構築と解説を行っている吉沢秀雄は、ゲームの「気持ちいい」というプレイヤーの肯定的な感情を引き起こすために「操作感」が重要だと著書で述べ、さらに「操

作感」が「視覚」「サウンド」「触覚」の三つに分類できるとし、「視覚」は、「画面ではどんなものがどんなスピードで動いて、どんなことが起こって、どんな効果（エフェクト）が表示されるのか、そしてそれはどんなテンポで起こるのか」、「聴覚」は「その瞬間どんなテンポで、どんなタイミングでどんな効果音が鳴るのか」、「触覚」は「そのビジュアルとサウンドを発動させた操作をした時の手触りはどんなものなのか、そしてその操作はどんなテンポなのか」と定義している（吉沢、2022）。

本論文の示す「キャッチボール」的体験において、ここで定義されている「気持ちいい」といった肯定的な感情は、ゲームを遊ぶ際の瞬間的な満足につながるだけでなく、プレイヤーが「これを続けたい」という、たとえるなら「ラリー」の継続に非常に重要な要素である。面白いとされる商業ゲームには、ただ一度ボールをかえしただけでは終わらない継続性が求められていて、ビジュアル・サウンド・触感など複数の要素がそれを支えていると言える。

3.『はいいろ を つくろう』 の実践

3-1. 「ぎりぎりのキャッチボール」的体験設計の概要とその意義

2-2 節で論じた商業ゲームにおける「キャッチボール」成立の美しい例を踏まえて、私が実践したいとする「ぎりぎりのキャッチボール」体験の設定と、『はいいろ を つくろう』でのその実践について記述する。

結論から述べると、『はいいろ を つくろう』で問うた「ぎりぎりのキャッチボール」体験とは、前述した商業ゲームの「キャッチボール」体験を構成していた明快な指示や UI、わかりやすいビジュアル、プレイヤーが得られるメリットや報酬をほとんど削いでしまったうえで、プレイヤーが好奇心で起こす簡単なアクションによって大きく反応する絵の驚き、ひいては笑いと、特に何も生むことのないその反復、結果を「ゲーム」として成立させることはできないか、というものである。

この実践について、『はいいろ を つくろう』のミニゲームひとつを例にとり、具体的に行ったゲームデザインの流れを以下の図3で示す。

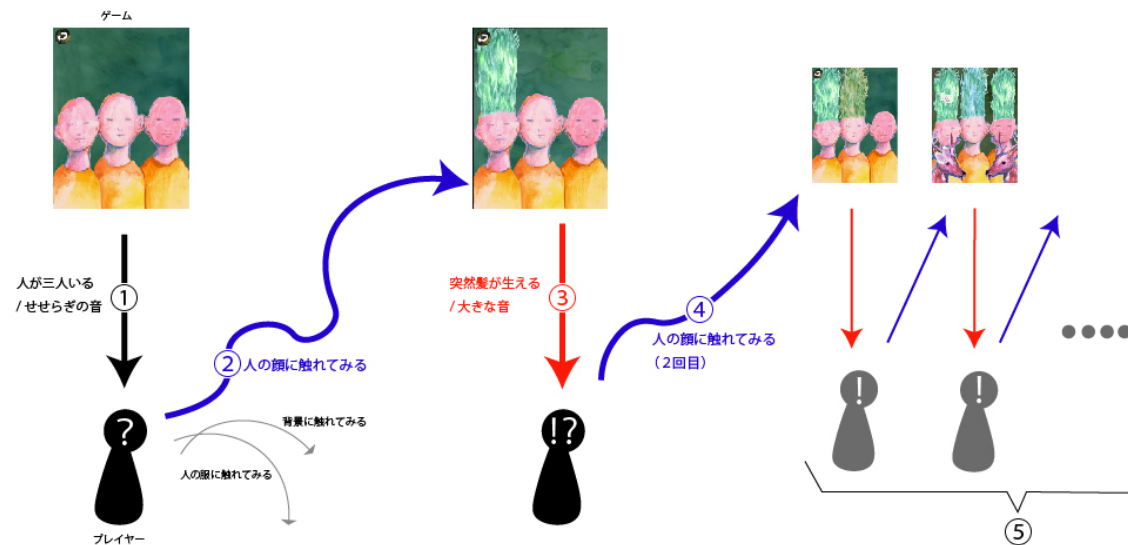


図4：『はいいろ を つくろう』ミニゲームにおける
「ぎりぎりのキャッチボール」的ゲーム設計

図4①の示すように、まず油彩画・抽象表現に近い説明的でないビジュアルを採用し、明確なゲーム「目的」、「課題」、「報酬」、そして言語情報が画面から見えない、もしくは一般常識的に繋がらない状態で提供する。このビジュアルには、プレイヤーに、「これはなんだろう」と「ひとまず」触ってみるといふ、試行錯誤を行う興味を最低限引き出すためのクオリティを担保する。

次に、②の示すように、試行錯誤の過程で簡単に達成することが可能なアクションをゲーム進行のスイッチとして設置し、「なんだろう」と触っている過程で5～10秒程度を目安にすぐにこの②にたどり着けるようにする。

さらに、③に示すように、②のアクションの反応として、この場合では「突然人の髪がたくさん生える」といふ、常識や絵画のテイストから予想できない衝撃的な効果音やビジュアル、状況の「予想外」を引き起こす。（この「予想外」はプレイヤーにとってうれしいゲーム内報酬や、常識的に正しい行い等ではなく、あくまで突飛な状況の提供のみ）ここで、ぎりぎり拒絶されることのない「驚き」もしくは、そこから派生した「笑い」など、執着をしなくなる感情をプレイヤーに発生させることを目標にする。

最後に、③でただ味わった「予想外」な状況とそれに付随する感情をもう一度味わうためだけに、目立った報酬やゲーム性がなくとも、④で示した2回目のアクションを行わせて

しまう、ひいては⑤でしめしたような反復（「キャッチボール」成立）を徐々にさせることを全体の理想形とする。

私がこの「ぎりぎりのキャッチボール」的ゲーム体験制作に目を向けた背景として、まず商業ゲームにおいてのゲーム性（ゲームであると定義するための遊びとその面白さ）と、どうしたらずっと遊んでもらえるのか（本論文においては「どうやって美しいキャッチボールを開始し、続けられるのか」）の再現性がある理論は、様々な文献・作例によって定着しつつあるという現状がある。

代表的な例として、『星のカービィ』や『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズのディレクターとして知られるクリエイター桜井政博は、運営する YouTube チャンネルや制作コラムにおいて、「リスクとリターン」がゲーム性を構成する最たるものであると述べている。彼が制作した『新・光神話 パルテナの鏡』においては、メインの遊びであるシューティングゲームを行う前に「悪魔の釜」という大きな釜にハート（お金）を投入することで、ゲームの難易度「ホンキ度」を決めるというフェイズが存在する。ここで多くのハートを投入すると敵が強くなるという「リスク」があるが、得られる報酬も上がるという「リターン」もある（賭けたハートを担保に、見返りをもらうシステム）というものである。ここで更なるポイントとなるのは、ホンキ度が上がっている状態でゲーム中にミスをする、悪魔の釜からハートがこぼれ、自動的に難易度が下がって簡単になる代わりに、報酬も減るという仕様である。これについて桜井は「つまり、良い結果を得るには、悪魔の釜に多くのハートを注ぎ込み、道中でなるべくこぼさずにクリアするのがベスト」と述べている。この「いい結果を得たい」欲求から生まれるチャレンジと、高みを目指すほど何かを失うかもしれないスリルのバランスが、戦略を考える面白さにつながり、ひいてはゲームをつい続けてしまう理由になっていると言えるだろう。この「リスクとリターン」という報酬体系の概念は、ほとんどの商業ゲームにおいて活用されている。

さらに吉沢秀雄の著書においては、「課題」と「目的」、そしてその「成功」がゲームとして成立するために必要であるとしたうえで、「真剣白刃取りをする」と「水銀を近づけるとプルンとくつつく」という二つの「気持ちいい」体験を例に挙げ、前者は〈「振り下ろされる刀をうまく両手で挟んで止められるかな？」という「課題」があり、「斬られないように両手で止められたら成功」という「目的」があります〉とゲームであるとし、後者については〈単に気持ちいいだけで、挑戦すべき「課題」もないし、どうなったら成功か？ という「目的」もありません。〉とし、〈「課題」も「目的」もない「気持ちいい」は「ゲーム」

にはならないのです」と後者がゲームになりえないとはっきりと定義している。

しかしながら、これらのような、商業ゲーム開発においてはぐくまれてきた「ゲームであるためにはこれが必要である」という多数の論説は、ゲームという表現メディアの可能性を対消費者マーケティングの成功という明快な一方向に最適化した場合にのみ適用されるものにすぎず、吉沢の水銀の例え「単に気持ちいい」だけで遊び続けられるゲームの可能性や、何の報酬もないのにやってしまうゲームの可能性は自動的に切り捨てられていることに着目する必要がある。

ここで私が目指したものが、例えば「単に気持ちいい」等の小さな可能性だけで、「課題」も「目的」も、「成功・報酬」という概念もあいまいながら繰り返すことができるものを「ゲーム」と呼ぶという前述したフローである。商業ゲームの概念で「ゲームではない」と分類される明確でない体験の要素を分解し、それぞれのバランスを変えて検証することでまさにぎりぎり「ゲーム」たりえんとするのが、理論化された「キャッチボール」ではなく「ぎりぎりのキャッチボール」的ゲーム体験を作るうえで根本的に目指すことであり、『はいいろをつくろう』で試みたものである。

3-2. ミニゲーム別プレイテスト結果

2025年1月までに独立したミニゲームとして成立していた6つのミニゲームを、個別の要求アクションやゲームタイプで分類し、簡単な概要と、半年間にわたり、人数として40人程度を対象に行われたプレイテスト結果を考察する。

なお、各ミニゲームには明確な名前をゲーム内でつけているわけではないが、『はいいろをつくろう』が色にまつわるミニゲームを遊ぶことで色を取得し、新しい色（ミニゲーム）を作っていくゲームであることをふまえ、各ミニゲームをそれぞれの色の名前で呼称する。

3-2-1. 緑・紫/タップを複数回させる

緑と紫のミニゲームでは、プレイヤーはまず静止画に近い（人三人が並んでいる、花がたたずんでいる）アニメーションのビジュアルを提示（図4）され、緑であれば人の頭を、紫であれば花びらをタップすることで、それぞれ「髪を生やす」、「花びらを落とす」ということを連続して行う。このときどちらにも、髪のアニメーションの勢いや大きな音、花が落ちるときに物理的に発されることがないであろう男性の悲鳴などが逐一流れる。すべてにアクションし終わることで、「鹿が出てきて讚美歌が流れる」、「画面が明るく照らされる」な

どが結果として起き、ゲーム終了（クリア）となる。

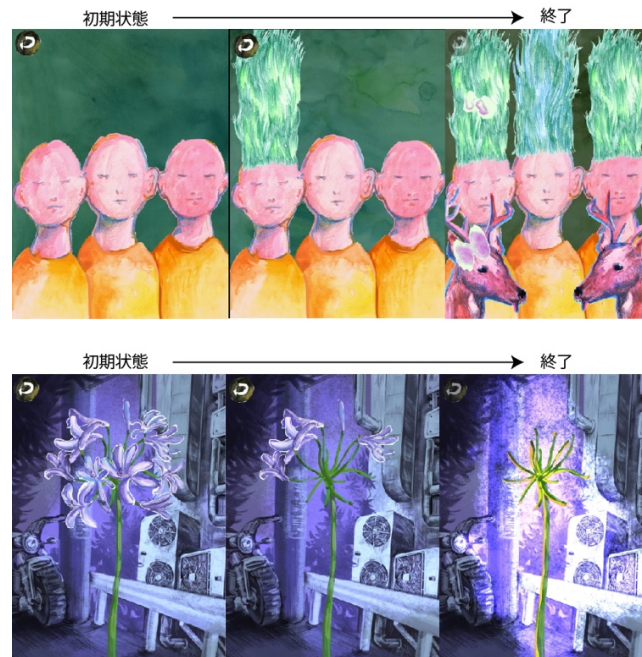


図4：『はいいろ を つくろう』ミニゲーム緑（上）とミニゲーム紫（下）の経過

これら二つのゲームについては、そもそも画面に占める「顔」や「花」の割合が大きく、要求される操作もタップだけであるために図4（3-1節）の③にあたる「予想外」を引き出すスイッチが誰でもすぐに探りあてられ、いきなり出会った効果音やアニメーションの衝撃的な部分が癖になって、「なぜこんなことをしているのかわからないが、楽しい」という特に何も貰えなくてもひたすら繰り返してしまうプレイヤーがほとんどであったため、『ぎりぎりのキャッチボール』設計が成立したといえる。特に緑のミニゲームにおいては、一周が短いということもあり、デモ画面を表示していると何回も繰り返し遊んでしまうプレイヤーが複数人発生した。

また、紫のゲームでの「予想外」体験は、何もプレイヤーだけのものではないことも確認できた。ここでは「花を触ったらおじさんのような声の悲鳴がする」というところのショックが第一印象としての驚き、笑い、もう一度聞いてみたくなる好奇心を生み出しており、その「もう一回」の繰り返しによって花を全て散らしてしまうというのが制作側の意図であった。

しかし、ここであるプレイヤーがiPad上で両手を使うことで全ての花を一気に落としたのは私側が「予想外」の反応を感じた瞬間である。結果大量のおじさんの悲鳴がかえってき

たことでプレイヤーは大笑いしていたが、私が設計していない面白さをプレイヤーが発見してしまったという点で、無意識ながら私が一種の「遊び場」的な装置を提供することに成功したのは興味深い。しかし、この結果については、プレイヤーが様々な遊び方をすることを想定する、という意識やその予測が私側に足りていなかった結果でもあるため、今後の課題として引き継ぎ、4章で触れる。

3-2-2. 黄色/ドラッグ操作を複数回させる

黄色（プレイテスト時点では、背景の着彩が行われておらず白い画面となっている）のミニゲームでは、プレイヤーは宙に浮く犬のアニメーションと宇宙的な効果音、上から下に落ちていく緑の点のアニメーションを提示され、点を頼りに犬を上から下になぞる（ドラッグ）操作を試すことによって、犬が「ピロピロ」という音を出して震えることで「もう一度やろう」と思ってもらおうというのが制作側の想定であった。この操作を4回ほど繰り返すと、犬が砂のような「サーッ」という音とともに急に溶けていってしまい、ここに物理的に「予想外」の体験を設置した。溶け切るのを眺めることで、ゲームクリアとなる。

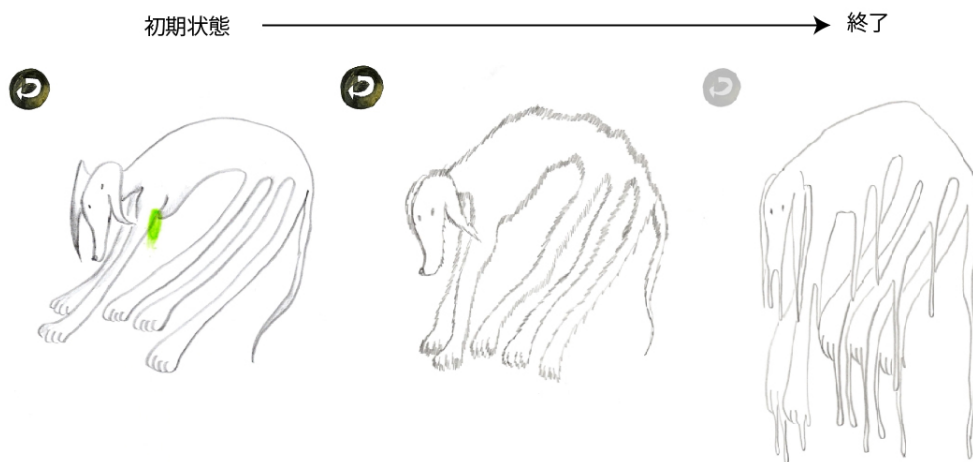


図5：『はいいろ を つくろう』ミニゲーム黄色の経過

プレイテストの結果、このミニゲームは50%くらいの確率でプレイヤーが楽しむことができず、「ぎりぎりのキャッチボール」は成立しないラインの調整であることが判明した。

「変な犬が浮いているだけ」という初球のビジュアルやサウンドがすでに抽象度がかなり高く、「予想外」であるうえに、「こする」というアクションにほとんどヒントがない状態では反応しづらい。花をタップする（3-2-1 項）等比べ、図4（3-1 節）②にあたるゲーム進行のためのアクションをプレイヤーがすぐに発見することができず、まぐれで成功した

として、③で用意した「震える」という結果も視覚的にはあまり大きな変化ではないことが反復を妨げている。さらに、「溶ける」という結果も単体では肯定的な感情を生む「予想外」として受け入れられる可能性があったが、総合的に全体を見た際にプレイヤーのビジュアル・アクション理解の糸口がほとんどないことで、親しみや愛着を持って「もう一度やりたい」と思わない人が多数になるという結果になった。

この改善として、「こする」アクションの難易度を下げてだれでも一度は行うことができるタップにするか、若しくは「犬＝なでるもの」の定義づけを背景にイラストのヒントを出して行うというものが想定され、5秒間プレイヤーが何もできていない場合に「犬をなでているアニメーション」を背景表示することによって、半分程度の改善が見られたが、続けてバランス調整をしていく必要がある。

3-2-3. ピンク/段階を踏んで進行させる

ピンクのミニゲームでは、口を動かす人の周りに配置された肉をタップすることで、炎が現れ焼ける、さらに、焼いた肉をタップすることで中心の人間が食べ、太っていくという二段階の反応を設置した。すべての肉を食べさせることで、人間が太り切ったのち風船のように「フワ～」と上に飛んでいってしまい、ゲームクリアとなる。

二段階のアクションと反応を用意する代わりに、「肉を焼く」と「食べる」という各段階には常識的な関連性を持たせ、バランスを調整した。そのなかでも大きな「予想外」要素として、肉を食べた人が徐々に太り、最終的に空に飛んでいくというものを設定した。

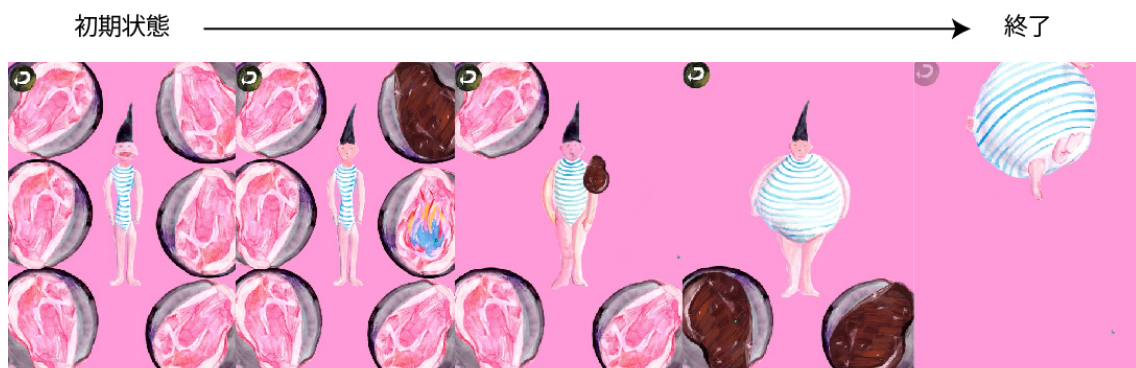


図6：『はいいろをつくろう』ミニゲームピンクの経過

肉を触ってみることで焼ける音になるという、鳴り物おもちゃ的体験の設計と、ある程度常識的にわかりやすい展開が開始直後から好意的に受け取られており、用意した予想外ポ

イントである「太る、飛んでいく」という結果も、ほとんどの場合笑いに転じ、ゲーム自体で詰まるプレイヤーは発生しなかった。

「人が太ったからもっと太らせてみよう」という小さな興味と、単調なアクションの繰り返しから、太りきったところで飛んで行ってしまうというオチが大幅に予想外かつ派手な絵面であり、かといって暴力的すぎないため、笑いに繋がりやすいことが推測され、ゲームとしてある程度の満足度も担保しながら、「ぎりぎりのキャッチボール」としても仕上がっているといえる。

3-2-4. オレンジ/短い間隔で連続タップを行う

オレンジのミニゲームでは、ゼリーの上で殴り合いの喧嘩をしている 2 人のアニメーションが放置中ひたすら流れている。プレイヤーがゼリーや人など、画面内の広範囲にわたる部分をいずれかタップすることで、ゼリーが大きく揺らされ、喧嘩をしている人たちが「アワワ……」という情けない声を出してよろけるという反応を得ることができる。これを連打操作によって大量に行うことで、揺れに耐えられなくなった 2 人がゼリーの上に倒れ伏し、ゲームクリアとなる。

連打という、ただのタップよりも複雑な操作を指示なしで自発的に行ってもらうために、そもそもの状況にインパクトをもたせて作画枚数を多く設定し、連打をしようと思わずにただ眺めている時間であっても映像としてある程度のエンタメ性を確保した。また、画面のほとんどの範囲がタップ可能であり、プレイヤーが画面に触れただけで、すぐに反応を得られるような調整を施した。

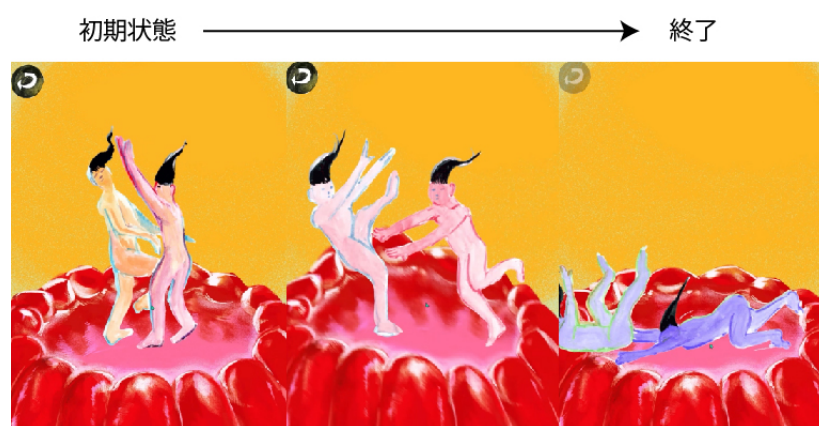


図 7：『はいいろをつくろう』ミニゲームオレンジの経過

プレイテストにおいて、連打をすぐに思いつくプレイヤーは多く、思いつかずともたくさん叩きたくなくなっているうちにクリアしているプレイヤーが8割以上となった。ゼリーを押すという触覚的に気持ちの良いアクションが「もう一度したい、まだやりたい」という興味につながっていると考えられ、「ぎりぎりのキャッチボール」は緑や紫に近い形で8割方成立しているといえた。また、アニメーションの作画枚数が他ゲームに比べて40枚以上多く、ある程度の硬直に耐えるような作りであったため、連打をすぐに思いつかないプレイヤーも1分程度は画面を眺めて手持ち無沙汰にならずに済んでいた。

しかし、タップしたときのよろける反応のアニメーションが1パターンしか無いことで、数分間連打に至ることができないと「他になにかあるのだろうか？」と手が止まってしまう、この場合は「ぎりぎりのキャッチボール」が達成されない場合が1割ほどあった。この改善として、よろける反応のアニメーションのパターンを増やすことで、「次はどんな倒れ方をするか気になる」という興味を新たに発生させ、連打にスムーズに誘導することが求められる。

3-2-5. 黒/特定のタイミングでのみタップを行う

黒のミニゲームでは、まず、画面全体に大雨のなか家の周りをカメラが回るアニメーションが1周15枚程度の速さで流れている。さらに、家が回る画の中には、画面下半分ほどのサイズ感でボールを家の屋根に投げてはキャッチする人のアニメーションも同時に繰り返されており、こちらは目を凝らすと見える程度の明度になっている。

プレイヤーは、ボール投げをするアニメーションを観察することで、ボールが画面頂上にある1秒弱の間黄色く光っているというを確認できる。ボールが黄色く光っている間にタイミングよくタップすることで、鈴の音とともにボールが赤く変色し、その場に滞空する。すべてが動いていた画面の中でひとつ停止するものをつくることで、プレイヤーに驚きを与えることを目標にした。さらにここでもう一度ボールをタップすることで、ボールがあった箇所が太陽に変化し、降り続いていた雨がやむことでクリアとなる。

「タップしたくなる」ところを目立たせるために、全体をテーマカラーの黒と近似色の灰色でまとめ、ボールが色づく一瞬だけを彩度の高い黄色を使って目立たせる工夫を行った。

初期状態



終了



図8：『はいいろ を つくろう』ミニゲーム黒の経過

プレイテストの結果、黄色のゲーム（3-2-2 項）と似たような問題によって「ぎりぎりのキャッチボール」が想定通り成立しないケースが6割程度を占め、図4（3-1 節）の②にあたるゲーム進行のためのアクションをプレイヤーがすぐに発見できず、③の面白さに至ることができないことが主な不成立の理由となった。

さらに、「特定の間しかタップ判定を受け付けない」という仕様と、受付時間が短かったことで発生した新たなマイナスの側面として、プレイヤー目線では黄色いボールをタップしたと思ったが、内部処理的には間に合っておらず、「黄色いボール＝失敗、不正解のアクション」という意味付けをプレイヤーの中でされてしまうことが多発した。また、ペンを使用して描画密度を上げた家のアニメーションが現状では黄色いボールの存在感を覆い隠しており、そもそも黄色いボールを触らないというケースも1割程度あった。

これら複数の問題について、「タイミングを合わせて黄色いボールをタップする」という動作を変更せずに改善を行うためには、黄色いボールの受付判定時間と受付判定時の大きさをより拡大し、1段階目の「赤いボールが滞空する」という反応を誰でも簡単に起こすことができるような工夫が求められる。

4. 結論

『はいいろ を つくろう』内ミニゲームで実践した「ぎりぎりのキャッチボール」的ゲーム設計について、プレイテストで示されたことは次のようである。

まず、「ぎりぎりのキャッチボール」的体験をスタートするうえでは、ゲームを開始した際に目に入るビジュアルが、プレイヤーに第一印象で何を行っているか、何を目的にしたらよいか明確に伝わらず、「これはどういうことだろう」と思われることが重要である。

このときプレイヤーに伝える余白は、絵を構成する要素が極端に少ない黄色（3-2-2 項）のような例よりも、オレンジ（3-2-4 項）のような、「人」「ゼリー」「喧嘩」等、単体のパーツは一般的なモチーフとして理解できるものの、その組み合わせが一般常識や物理法則に反しているような例のほうが、その後重要になる「試行錯誤」のフェイズにおいて好意的な感情を引き出しやすいと推測される。

次に、プレイヤーが「これはどういうことだろう」と感じたビジュアルに対して、図4（3-1 節）②に該当するようなタップ、ドラッグ等のアクションを起こし、③にあたる「予想外」な演出を享受する最重要な流れにおいては、プレイヤーがビジュアルに対して起こしうるアクションの中でかなり難易度の低い、もしくは確実にやりうるまでビジュアルで導線を整えたものを「予想外」のトリガーとして設置する必要がある。起こすべきトリガーアクションが、シビアなタイミング合わせなどで難易度を伴う場合、いつまでも「予想外」のトリガーを引けず、アクションを試行錯誤するうちに数分でビジュアルに感じた興味が失われ、「ぎりぎりのキャッチボール」が不成立になる傾向にある。（3-2-5 項）

プレイヤーにとって、明確な目的や報酬がなく、ただ純粹に「もう一度アクションしてみたい」と思わせるための「予想外」的状况について、「犬が震える」（3-2-2 項）や「触ったボールが止まる」（3-2-5 項）等の部分的な変化よりも、「人の髪がたくさん生える」（3-2-1 項）、「人が大きくよろける」（3-2-4 項）などといった画面全体にかかわる変化のほうが笑いや肯定的な驚きに繋がりやすく、効果音においても大きく、通常の物体からありえないような音が極端に出ている方がその後の反復動作を継続しやすかった。さらに、これら 2 つが満たされていると、自発的に再度遊びたいという状態にプレイヤーが持っていられる可能性も高まる。

今回の結果を受け、「ぎりぎりのキャッチボール」的设计として再現性のあるひとつの流れを結論付けたとき、

- ① ゲームのビジュアルに登場する各オブジェクトはわかるが、それらが織りなす状況を常識から逸脱させ、「これはなんだろう」という最低限の興味を持たせる。
- ② 画面上で誰でもやりうる簡単な動作をトリガーにし、大きな音やアニメーションを使用して衝撃的な「予想外」の状況を引き起こす。

③ ②が肯定的な驚きや笑いに変換されれば、目的提示や報酬体系のルールを敷かなくとも「やり続ける、遊び続ける」ということを達成できる。

というものが言語化できる。

ただし、今回の結果については、上記の①と②間に行われうるアクションの中で、ゲームが進行するものが1つに限定されているミニゲームの場合でのみ得られたものであるため、この考察を新たにボリュームのあるゲームに適用する際には、このような1つの短い「予想外」だけでプレイヤーを長時間行動させ続けることは難しいことに注意する必要がある。

また、「花を全て一気に落とす」(3-2-1 項)等に代表される、「プレイヤー自身が遊び方を想像する」というタイプの遊びには多数の可能性があるが、今回のミニゲームのようなボリュームや単純な繰り返しではゲームそのものの幅を広げづらいため、修了制作ではテーマに取り入れ、「ぎりぎりのキャッチボール」的な基本設計を保ったまま、プレイヤー側が起こすことのできる「予想外」の数を増やして自由度を高めたり、アクションに実際の立体物やパズル的な手ごたえを与えたりする方向性でプレイヤー側の自由度・充実度の肉付けをしていくことも視野に入れ、検証と規模の拡大を繰り返していきたい。

文献

- ・ 吉沢 秀雄 (2022)『「気持ちいい」から考えるゲームアイデア講座』株式会社技術評論社
- ・ 「桜井政博のゲームについて思うこと」『新・光神話・パルテナの鏡』、
<https://www.nintendo.co.jp/3ds/akdj/column/column03.html> (2025 年 2 月 25 日確認)