

ゲームファイナーシヨンの 概念を切り分ける

井上明人@2012年2月26日

問

ゲーミフィケーション概念の範囲に
実質的な切り分けができるのか。

方法

- ゲーム／遊び論の過去の議論を参照することを通じて概念の範囲の記述をとりあえず試みてみたい
- 現時点では共有されていない論点が多いため、多くの論点に一定の言及をすることを本論の目的とする

「ゲーミフィケーション」の理解ステップ

1st Step

ゲームは社会に活用されるポテンシャルがある

2nd Step

ポテンシャルにとどまらず、具体的に活用しやすい領域が出てきている。

3rd Step

概念を詳細に捉えるなら、どう考えるか
ゲーミフィケーションはいかにあるべきか

本は「最初に」定義がない

P63～P71 ,P161,P252などに概念の範囲についての記述はある。

【広義】には、ゲームが社会的な活動にとって役に立つこと全般。すでに現実に存在している株取引、受験勉強などのゲームとしての形式も持っているといえる全ての形式・社会活動、シリアス・ゲームすべて含む。本書はこの意味では用いない。

【狭義】には、コンピュータ・ゲームのなかで特徴的に培われてきたノウハウを現実の社会活動に応用する行為のこと。応用された形式自体のことは「ゲーミフィケーション事例」として述べる。受験勉強や、ゲームとしての工夫をもたないポイントカードなど「ゲーム的に楽しむことができなくもない」程度のものは含まない。また、シリアス・ゲームも含まない(PartII参照)。本書では主にこの意味で用いる。

【最狭義】には「ノウハウ」の種類自体を限定。強化学習プロセスやフロー体験を成立させるための最適なフィードバック設計のノウハウの応用に限る。(PartV参照)

ゲームと社会の関わりの小史

	名称	技術的／社会的背景	代表的事例
第一次	エデュテイメント、ゲーミングシミュレーション、マインドストームetc...	既存の学習メソッドの限界への気づき	マインドストーム、体験型学習etc...
第二次	テレビゲーム	ゲーム業界の発展	信長の野望,桃電,脳トレ,WiiFit
第三次	シリアスゲーム	ゲームエンジン,ミドルウェア	Food Force,America's Army
第四次	ゲームニクス(サイトウアキヒロ)	ゲーム業界からの人材流動	クラリオン スムーナビ NX710
第五次	ARG,Gamefulなど(ジェイン・マグゴニガル)	クラウドソーシング,SNS	Foldit,myBarackObama.com,42Entertainment
第六次	ゲーミフィケーション	ライフログの低コスト化、スマートフォン、API	Foursquare,Nike+

わかりやすく、違うもの

FreeRice

クイズに答えたら、お米が寄付される。クイズとお米の寄付の間に直接の関係はない。「ゲームで問題解決」ではなく、「ゲーマーへの広告効果で問題解決」している

→アドバゲーム

folding@home

グリッドコンピューティングにPS3の性能を活かしただけ。「ゲームで問題解決」ではなく「ゲーム機のマシン性能を活用した問題解決」

「ゲーム」概念の厳密で簡潔な定義 → 難しい

- 一般読者向けにむりやり短くした解説は、本では触れていません
- 「ルールがありゴールがあり」とか「狩りが源流」とか、「すなわちフロ一体験」とか、その種の短い記述をする人もいる
- ...が、
- 定義は外延的定義も、内包的定義も、全員が合意可能な論理記述は困難なのは。(G. Tavinerなど、議論を試みている論者もいるが、結局ウォルトンのモデルを部分的に採用せざるを得なくなっている)
- 定義ではなく、現象の成立するモデルなら説明可能か。
- いずれにせよ、「ゲーム」について簡潔で厳密な記述は困難。
 - 現象の多層性、再帰性などを含めて述べる必要。
- 本論では、ゲームやあそびについての概念の中で比較的ひろく共有されていると思われる「ゲーム／あそび」の区分あたりでとどめておきたい。

概念の切り分け

1: 解決すべき課題との関係: アドバゲームとの区別

2: あそび/ゲーム概念 (概念区分は、ここではとりあえず井上[2008]に依拠するものとする)

- ゲーム(ルール、ゴール、インタラクション、行為の適応的プロセス)
- あそび(楽しいインタラクティブな行為全般、かつ二次的現実への志向性)
- あそびかつ、ゲーム(二次的現実、ルール、ゴール、楽しいインタラクティブな行為全般)

3: 行為か、モノか: シリアスゲームとの区別

※井上[2008]「遊びとゲームをめぐる試論—たとえば、にらめっこはコンピュータ・ゲームになるだろうか—」未来心理13号、掲載

「ゲーミフィケーション」は 「あそび化」と言換え可能か？

- あそび／ゲームの区分問題
- あそび: 構造化されない(ミード)、meaningfulではないもの (Salen & Zimmerman[2004])
- <ゲーム>として成立させるための「フィードバックの仕組み」が技術的に容易になったことが今回の背景
 - ライフログ技術の低コスト化、スマホ、API、クラウド、SNSなど
- <あそび>が大きくなひらくためには、他の技術的要素が必要か。現時点では、その**技術的裏付けがない**
 - AR (Augmented Reality) 技術の普及や、ARG (Alternate Reality Game) の成功が必要か
 - 事例: 底のないゴミ箱は、面白い演出だがゲームではない。
 - 言い換えた場合に変わるもの

概念の範囲

ビジネスとしてスケールするための可能性

成果主義はゲーミフィケーション？（１）

- 「あそび、かつゲームである領域」のみを対象とする場合、除外されるのが妥当
 - すなわち、**やめる自由がない**。二次的現実ではない。退出可能性がないものだから。
- しかし、一次的現実にもゲームが成立するという立場をとる場合（プロボクサー、プロ棋士）は、成果主義的なものを範囲に含めうる。
（井上はこの立場をとる）

成果主義はゲーミフィケーション？（２）

- 「ゲーム」という現象の成立は、多層的に理解する必要。（MDAモデルなど）
- 形式的モデル（ルール／ゴールetc...）、認知的モデル（フロー体験etc..）は区別される。
- 形式的モデルと、認知的なモデルとは協働しやすい関係にあると推測されるが、「形式的にゲームであるものの全ては、認知的にゲーム的なプロセスを成立させる」という因果関係はない。
- **成果主義において、ゲーム的な認知プロセスが成立することは容易ではない。**



ゲーミフィケーションは行為の概念（動名詞）と捉えるのが妥当か。

- シリアスゲーム: ゲームとしてパッケージングされたもの(ゲームの中に社会を持ち込む)
- ゲーミフィケーション: 社会のなかにゲームを持ち込む。

(藤本徹さんとの会話で)

と、すればゲーミフィケーションは行為の概念であるのが妥当で、「ゲーミフィケーション事例」と「ゲーミファイ」すること(ゲーミフィケーション)は分けたほうが良い。

ゲーミファイした結果、「最終的にシリアスゲームの形になっているもの」もあれば、そうでないものもある。

ゲーミフィケーションはどこまで、技術の概念なのか？

- 1: **転用可能な水準**: ライフログ、スマートフォンなどによるフィードバックのための諸技術。APIなどを通じたそれらの連携。**(この数年、ここで新展開があった)**
- 2: **習熟可能な水準**: ゲーム的な体験をつくりあげるためのノウハウ
- 3: **習熟困難な領域**: 新しい領域を独自にゲーミフィケーションの対象としていく能力

例: 「自転車を使う」ということをメタファーとしてとれば、1: 自転車そのものは転用可能 2: 自転車の使い方は習熟可能 3: 新奇な自転車の乗り方や開発は、習熟の問題ではない。

Ref: Ian Bogost の批判の一部は、それぞれの切り分けができていないという批判として解釈可能。

課題など

- 本論は、現時点での叩き台である。
- 現時点の定義は、内包的定義／外延的定義といった区分けなどについてはまだだいぶルーズな議論となっている。
- それぞれの概念範囲をめぐる議論は、「現実に応用可能性が高い領域を指し示す」ということが、概念設定を行う目的として入り込んでいる。しかし、そこまで徹底した形ではそれぞれの範囲設定を行うことの利点を、厳密には述べられていない。