なぜゲームで「重さ」を感じるのか？——見えない技術の協働を探る

朱　巧倩

北海道大学大学院
国際広報メディア・観光学院

未来社会のあるべきかたち

- ✦技術の仕組みを誰もが語れる社会
- ✦ゲームを理解にもとづいて議論できる社会
- ✦人と技術の協働が新しい文化を育む社会

問題　——　「夢中になる仕組み」は、見えない

- ゲームはいまや、映画をこえる規模の文化産業です。それでも「なぜ画面の中の重さや疲れまで体感できるのか」は、じつはよく分かっていません。
- 技術は、うまく働くほど「見えなく」なります。見えないまま、「ゲーム＝危険」といった単純な議論だけが進みがちです。

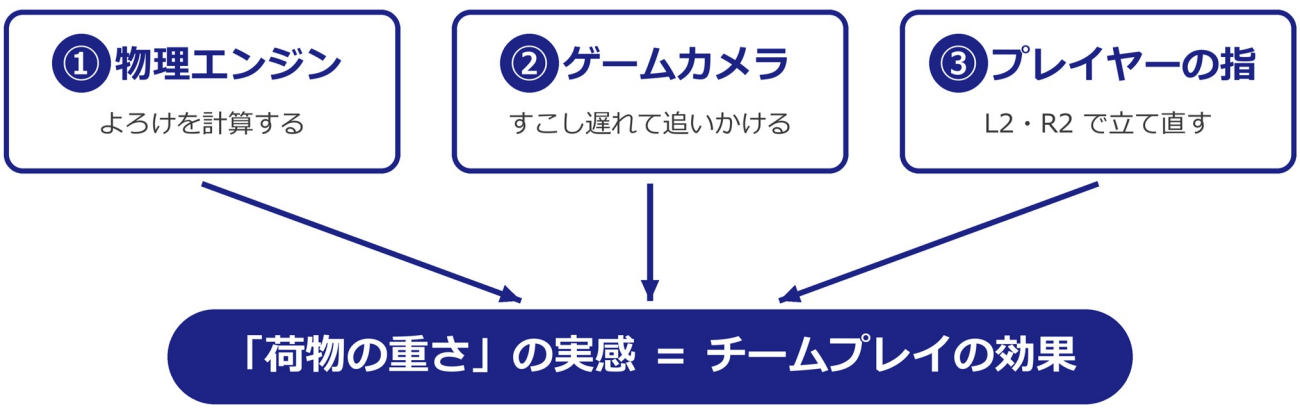
研究　——　主人公が「よろける瞬間」を解剖する

- 配送ゲーム『デス・ストランディング』を事例に、主人公サムが重い荷物でよろける瞬間を、プレイ録画をもとにくり返し分析しました。



出典：『DEATH STRANDING』（コジマプロダクション、2019）　©Kojima Productions / Sony Interactive Entertainment

- わかったこと——「荷物の重さの実感」は、①物理エンジンの揺らぎ、②カメラのわずかな遅れ、③プレイヤーの指の立て直しが重なって生まれる、機械と身体の「チームプレイ」の効果でした。



没入とは、技術が「消える」ことではなく、人間と技術の「協働」である。

提案　——　技術をひらき、冷静に語れる社会へ

- ゲーム体験を「心理」だけでなく「技術との協働」として説明する、新しい分析の道具を提供します。
- 不安ではなく、理解にもとづいてゲームとの付き合い方を議論する土台になります。
- 教育・リハビリ・防災訓練など、「体験」をデザインするさまざまな場面に応用できます。