

チュートリアルデザインから業務改善への気づきを「みんなのチュートリアル講座」の開発

金沢星稜大学・教養教育部 二口 聡



研究目的

ゲームを手にとった人が、最初にふれるシーン「チュートリアル」には、誰にでも、そのゲームのルールが分かるように教えつつ、そのゲームの面白さが伝わるようにするという製作者のテクニックが詰まっている。このチュートリアルのテクニックを社会に役立てることを目的とし、ゲームのチュートリアル部分に着目した学習講座「みんなのチュートリアル講座」を開発した。同講座は、「教育」や「仕事」に役立つコンテンツとし、普段ゲームに触れる機会の少ない非ゲーム層にも訴求力のある内容とした。

チュートリアルの機能

- 「ゲーム」の基本的な操作を理解してもらう
- 「ゲーム」の基本的なルール（法則）を理解してもらう
- 「ゲーム」の最終目標を理解してもらう

以上の項目を、わかりやすく、あきさせずに、こまかに褒めながら、比較的短い時間で体験させるのがチュートリアルの重要な機能である。チュートリアルの機能で示した「ゲーム」を「教育（学習）」や「業務（お仕事）」に置き換えてみると…なんだか役立ちそうじゃないですか？という誘導を行った。

チュートリアルに着目する副次的なメリット

- ゲーム全体に比べ、比較的短い時間で体験できる。
- 動画開発時にゲーム作品毎のガイドラインに触れるネタバレの心配が少ない。

チュートリアル講座の構成

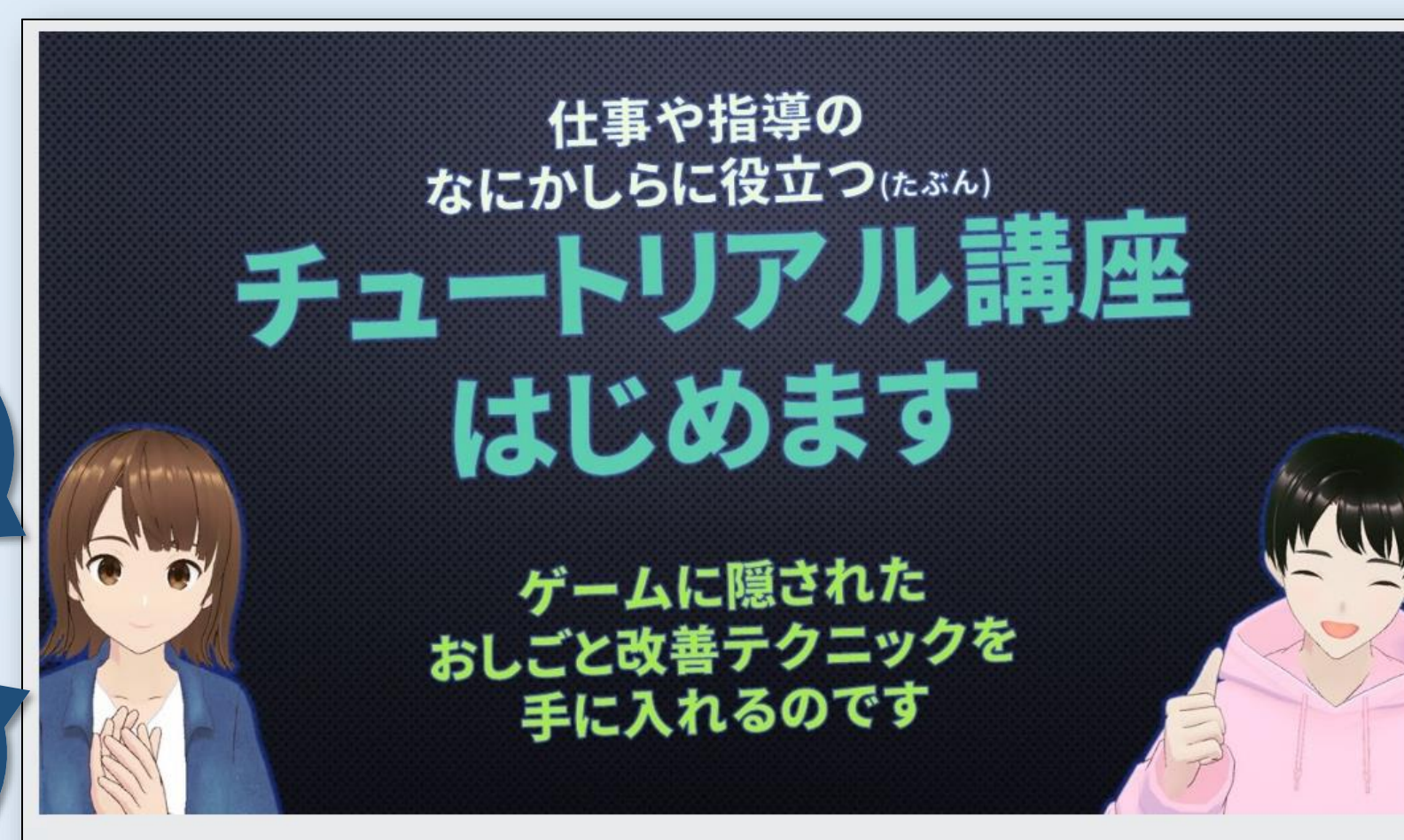
非商用での無償利用を想定し、無料サービスで構成

- 講座サイト： Googleサイト
- 動画配信： YouTube限定公開し、サイトに動画埋込
- 動画編集： モデリング(VRoid)、音声変換(VC Client)
- ゲーム： メーカーの実況動画配信ガイドライン内で収録・編集

教材の開発手順

- 開発者が十分なプレイ経験のあるゲームから対象となるゲームを選定。
- ゲーム作品をはじめてプレイする（あるいは、ほとんどプレイしたことがない）ユーザーを選び、開発者が様子を見ながら実況動画を収録。
- 収録した動画の映像を開発者が確認しながら、チュートリアルとして特に取り上げるべきポイントをリストアップし、ストーリーラインを作成。
- 動画に合わせてVTuberモデルと音声を収録。

「みんなのチュートリアル講座」サイト



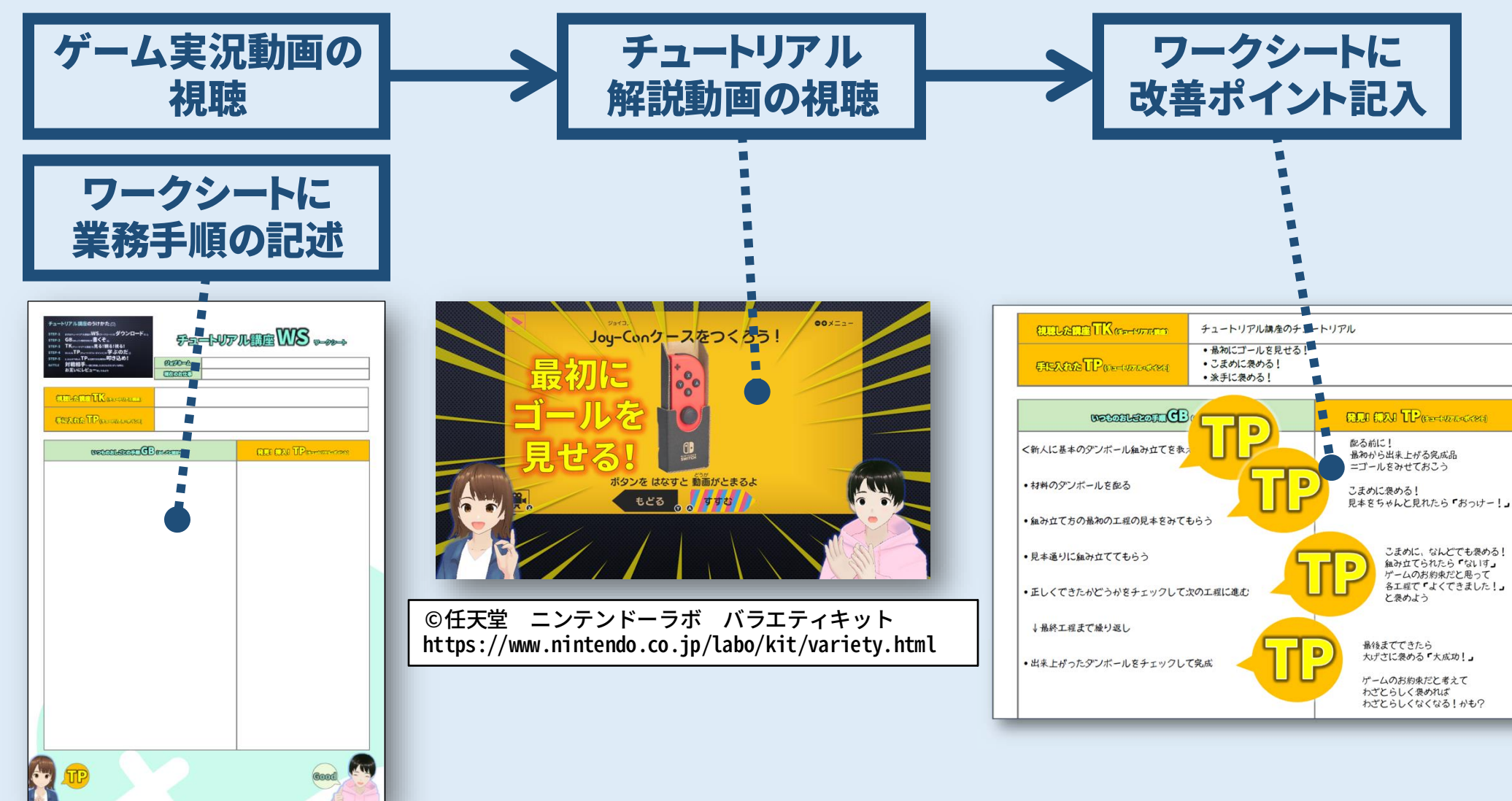
とりあさん
(先生役)

気づき
発見
驚き
を与える

ちゅうくん
(生徒役)

受講者と
同じ立場で
共感を生む

受講モデル



チュートリアルポイントの例

No.	教材名	チュートリアルポイント
1	チュートリアル講座のチュートリアル(ニンテンドーラボ)	(1) 最初に仕事のゴールと全体像を見せよう (2) 細かなステップごとに褒めよう (3) 目標達成時には大きめに褒めよう
2	ゼルダの伝説 プレスオブザワイルド①	(1) 最初が大事。「はじめて」かどうかが一目でわかるようにしましょう。 (2) 自分にもできそう(やってみよう)と思わせるようにしましょう。 (3) どうすれば正解かを自分で気づけるようにしましょう。
3	ゼルダの伝説 プレスオブザワイルド②	(1) 知識・道具を手に入れたら、すぐに試せるようにしましょう。 (2) 成功がはっきりわかるようにしましょう。 (3) 少し難しいことを解決させて「オレすげー」と思わせよう。

効果検証

石川県の私立K大学で教職課程に在籍する学生27名を対象とした効果検証実験を行った。参加者は教員として教育に携わることを目指し教育実習などを行っており、教育現場での活用を想定して検証実験に参加をしてもらった。

設問項目	現在	平均値	標準偏差	95%信頼区間	
				下限	上限
ゲーム経験	現在	3.52	1.48	2.93	4.10
	これまで	3.30	1.44	2.73	3.86
	たのしさ	2.15	1.17	1.69	2.61
講座感想	自己改善	1.74	0.94	1.37	2.11
	気づき	1.89	0.93	1.52	2.26
	今後の活用	1.74	1.02	1.34	2.15
ゲーム印象	仕事へのメリット	1.96	1.13	1.52	2.41
	ゲーム意欲向上	2.41	1.28	1.90	2.91
	チュートリアルへの興味	1.78	0.89	1.43	2.13
講座全般	内容理解	1.67	0.78	1.36	1.98
	継続意欲	1.93	1.14	1.47	2.38
	他への推薦	1.85	1.06	1.43	2.27
	たのしさ	1.81	1.14	1.36	2.27

1.とてもそうおもう ～ 5.まったくおもしろくない

業務改善については、「業務における自己改善に役立ちそう」「業務への新しい気づきがあった」「今後の業務に役立たい」がいずれも高い値であった。ゲームへの印象変化については、「仕事へのメリットがあると思う」「ゲームのチュートリアルポイントについての興味」が高い値となった。講座の全般的な感想については、「内容の理解」「他の講座への関心」「他の人に進めたい」「受講のたのしさ」が高い値であった。

まとめと今後の研究指針

本研究では、普段ゲームに触れる機会の少ない非ゲーム層がゲームの有効性に興味を持つための新たなアプローチ手法として、ゲームのチュートリアルを用いた学習講座の開発を行った。効果検証においても、ゲームのチュートリアルから得られた知識や知見が「自己改善」「気づき」「今後の活用」に有効であることが示された。

本研究の最終的な目標はゲーム人口の拡大およびゲーム文化の一般化にあり、非ゲーム世代がゲームの有効性に気づき、ゲームを日常的な文化の一つとして認識することで、ゲーム業界全体への貢献につながることを期待している。



みんなのチュートリアル講座サイト
<https://sites.google.com/view/manabu-tutorial/>