

ゲーム分析

■目的

ゲームが人の欲求を生み続ける仕組みをモデル図で示す。

■方法

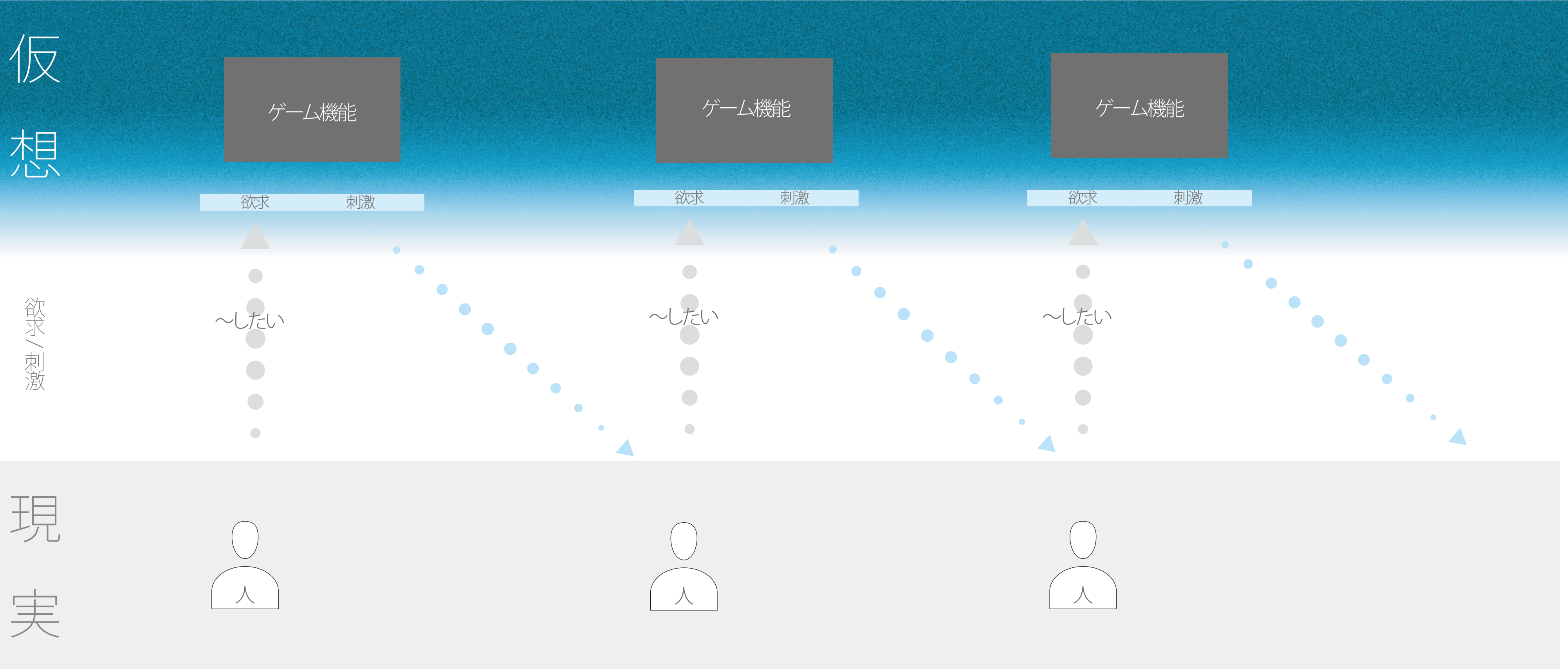
- ①ゲームをやるという過程を「仮想」と「現実」の2つに分けて分析する。
ゲームの機能を「仮想」、現実でのユーザーの欲求を「現実」とする。
- ②1つ1つのゲームにおける「仮想」と「現実」の関係性を導き出す。
- ③ゲームに共通している仕組みや関係性をモデル図で示す。

具体的なゲームのモデル図



ゲーム構造のモデル図

上図では、具体的なゲームにおける「仮想」と「現実」の関係性を示した。
これらに共通する仕組みを読み解いた結果、ゲーム構造は以下のモデル図に集約される。



ゲーム分析の結果と考察

ゲーム分析から、ゲームは欲求をただ生み出し続けているのではない。ユーザーが「仮想」と「現実」を行き来することで、欲求が連鎖的に生まれることが分かった。

これが人々を持続的に行動させている。

また、ゲームは本来個人が楽しむためのものだが、狭い世代に限らず多くの人にこの欲求の連鎖が生まれていることが重要である。

このような公共性を建築も持つべきだと考える。

では、現代の建築は欲求の連鎖を幅広い世代の人々に生み出しているのか。

実際に建築界が公共性があると認めた建築を見ることによって、現代の建築を見ていく。