

プレイヤーがアドベンチャーゲームに感じる特徴の調査分析

李 澤銳 遠藤 雅伸

東京工芸大学大学院芸術学研究科 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: m2171014@st.t-kougei.ac.jp, m.endo@game.t-kougei.ac.jp

あらまし デジタルゲームには謎を解きながら物語を進めるアドベンチャーゲームがある。これは読み進める物語と類似した体験であり、インタラクティブ要素により分化している。我々はプレイヤーがアドベンチャーゲームに対して持つ印象について定性調査を行った。その結果、ストーリーと世界観、文章と画像の演出、インタラクティブ性を重視していると分かった。

キーワード アドベンチャーゲーム、ストーリーと世界観、文章と画像の演出、インタラクティブ性

A Research of Players' Perspective on Adventure Games

Zerui LI Masanobu ENDOH

Graduate School of Arts, Tokyo Polytechnique University 2-9-5 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678 Japan

E-mail: m2171014@st.t-kougei.ac.jp, m.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract Adventure game is a type of digital game in which player solve a mystery to advance the story. It is an experience similar to reading a story but differentiated by interactivity. We conducted a qualitative survey on players' impressions of adventure games. As a result, we found that the most important factors were the story and worldview, presentation of text and images, and interactivity.

Keyword Adventure Game, Story and Worldview, Presentation of Text and Images, Interactivity

1. はじめに

1970年代に始まったテキストアドベンチャーは、80年代に入ってグラフィックアドベンチャーが出現すると、アドベンチャーゲームとしてジャンルを確立した。日本ではグラフィックアドベンチャーが主であるが、本来はインタラクティブな操作でナラティブを構成する仕組みであり、その体験はテキストアドベンチャーとは異なると考えられる。

本研究は、プレイヤーにアドベンチャーゲームに対する印象を調査し、その分析よりプレイヤーの感じるアドベンチャーゲームの本質を示すことが目的である。

2. 関連研究

アドベンチャーゲーム全般については、Montfortらによった研究が知られている[1][2]。アドベンチャーゲームデザインにおけるナラティブの構築については、Dickeyによって教育への応用が論じられている[3]。アドベンチャーゲームのゲームデザインについては、Adamsによってまとめられている[4]。

日本では教育用のアドベンチャーゲームの研究は進んでいるが、エンターテインメント用ゲームに関しては研究が少ない。

3. 研究手法

本研究の手法はネットによるアンケートを用いた

定性調査と、その分析である。分析方法は、テキストマイニングとGTA法で、マイニングにはKH Coderの共起ネットワークを利用した。

アンケートの内容を次に示す。

- アドベンチャーゲームについて、プレイしたことがある場合は面白いところや頭にくるところ、プレイしたことがない場合はなぜプレイしないのかを教えてください：自由記述
- あなたの年齢・性別は？：選択肢
 - 20歳未満・20歳代・30歳代・40歳代・50歳以上
 - 男性・女性

4. 結果

2020年7月より調査を行い、395件の有効回答を得た。回答者の属性を表1に示す。

表1. 回答者の属性

	男性	女性	不明	計
20歳未満	9	11	0	20
20歳代	46	123	1	170
30歳代	32	104	2	138
40歳代	36	22	0	58
50歳以上	6	3	0	9
計	129	263	3	395

4.1. 共起ネットワークによる分析

KH Coder の共起ネットワークは、外部変数同士の関係について、ワードの頻出度合を○の大きさと、関連の強さを線の太さで可視化する。本研究では外部変数を年齢と性別として、ゲームの内容、形式、表現に注目して分析を行った。

外部変数を年齢としてゲーム内容に注目した共起ネットワークを図 1 に示す。

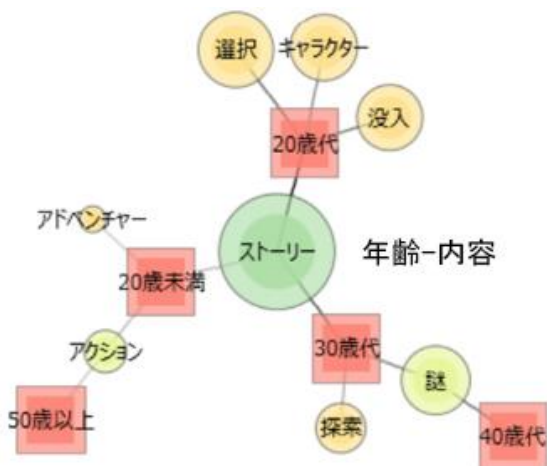


図 1. 年齢と内容の共起ネットワーク

30 歳代以下では強くストーリーを好む傾向があり、30～40 歳代では謎解き要素にも興味を持っていた。20 歳代では選択、キャラクター、没入といったアドベンチャーの特徴にあたる要素に、逆に 20 歳未満と 50 歳以上ではアドベンチャーでは珍しいアクション要素を重視していた。

これは、アクションアドベンチャーというゲームジャンルに当たる、『ゼルダの伝説』シリーズにおいて、50 歳代以上ではファミコン版、スーパーファミコン版に、20 歳未満では『ゼルダの伝説ブレスオブザワイルド』への傾倒があると見られた。

外部変数を年齢としてゲーム形式に注目した共起ネットワークを図 2 に示す。

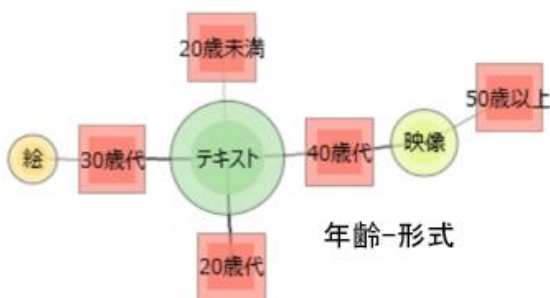


図 2. 年齢と形式の共起ネットワーク

40 歳代以下では強くテキストを重視する傾向があり、40 歳代以上に映像を重視する傾向があった。これは、若年層ではテキストアドベンチャー的なテイストで、重厚な文章表現を重視しており、高年齢層はテキストを追うよりゲームの把握が楽なグラフィックアドベンチャー的なテイストを好むと見られた。ここから、プレイヤーがアドベンチャーの本質として見ているのは、やはり文章と画像、映像の演出と考えた。また高年齢層でテキストが回避されるのは、テキストに集中しにくくなる老眼の影響も考えられる。

外部変数を年齢としてゲーム表現に注目した共起ネットワークを図 3 に示す。

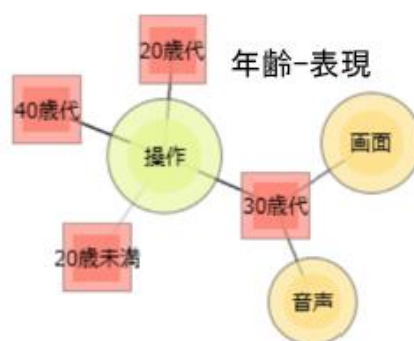


図 3. 年齢と表現の共起ネットワーク

50 歳以上には該当する標本がないが、全年齢層で操作を重視しており、プレイヤーが介入できるインタラクティブ性に注目していると分かった。これはまた、時間制限がない形のプレイスタイルが好まれるからとも見られる。30 歳代では画面、音声の要素に強い興味があるが、声優のボイスを使ったノベルゲームのメインターゲット層に当たるからと考えた。

外部変数を性別としてゲーム内容に注目した共起ネットワークを図 4 に示す。

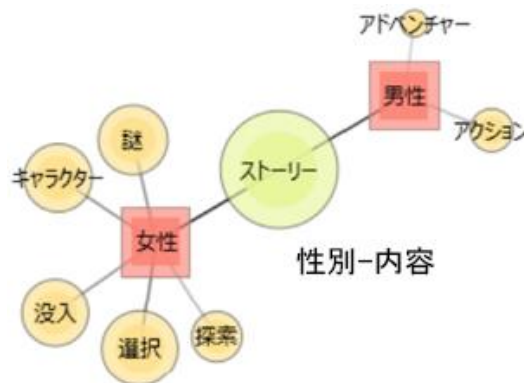


図 4. 性別と内容の共起ネットワーク

男女共にストーリーが中心であるが、男性はアクシ

ョンアドベンチャーを、女性はストーリーの深みに関わる要素を重視していた。これは、男性は安易にプレイスキルで局面を打開するのが得意で、女性はじっくりとプレイするのが好きだからと見られる。

外部変数を性別としてゲーム形式に注目した共起ネットワークを図5に示す。

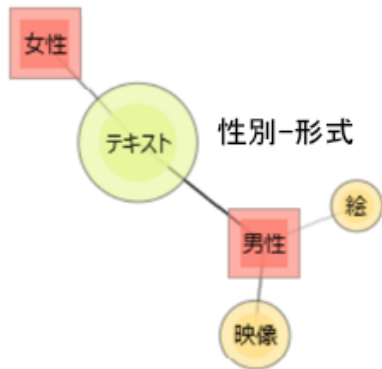


図5. 性別と形式の共起ネットワーク

男女共にテキストは受け入れられているが、男性ではグラフィック面への興味が強く見られた。これはセクシーな女性キャラクターが登場するゲームへの傾倒と考えられる。いずれにせよ、文章と画像、映像に集約されており、それらの演出がアドベンチャーゲームの印象として理解されていると考えた。

外部変数を性別としてゲーム表現に注目した共起ネットワークを図6に示す。

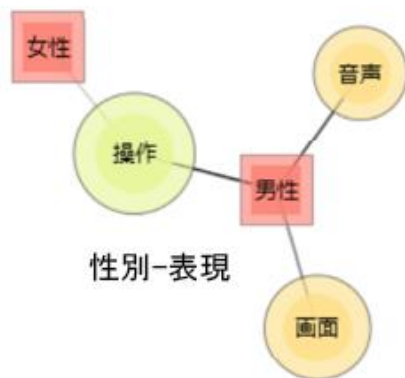


図6. 性別と表現の共起ネットワーク

男女共に操作、つまりインタラクティブ性に注目しているが、男性は画面や音声を重視する傾向があった。これは女性キャラクターへの傾倒と考えられる。

4.2. GTA 法による分析

自由記述の内容をGTA法により分析し、次の要素をアドベンチャーゲームの特徴として抽出した。

- ストーリーと世界観
- メカニクスとの相性
- アドベンチャー要素の嗜好

ストーリーと世界観は、題材となるテーマが持つ良質なゲーム体験に基づく。知識や興味のある題材だけでなく、未知の題材に対しても良質な体験となる可能性が見られた。

メカニクスとの相性は、謎を解いて先に進むというインタラクティブ性のあるゲームの形式や、リアルタイム性の低さがプレイヤーの評価点となっていることに基づく。これはアクションアドベンチャーのシリーズと、ノベルゲームのシリーズに見られる対比が特徴的であった。

アドベンチャー要素の嗜好は、ナラティブ表現の媒体、思考ゲームとしてのプレイヤーの好みに基づく。謎が解けない場合に総当たりの作業が生じる、演出が大袈裟で時間が掛かるなど、そもそもプレイが面倒というネガティブ意見も見られた。

5. 考察

プレイヤーが感じているアドベンチャーゲームの土台と言える要素は、ストーリー、テキスト、操作であることが分かった。特にストーリーは2つの分析のいずれにも該当し、世界観と共にプレイを始めるモチベーションに繋がる重要な要素と考えた。

年齢による差異については、高齢層にテキストによるアドベンチャーに対するモチベーションの低さを感じられ、若年層ほどテキストに魅力を感じていると考えた。また20~30歳代で、内容と表現よりキャラクターへの嗜好が高くなっている。これはノベルゲームというシステムを持つ特性であり、30~40歳代でノベルゲームにはない「謎」の要素が現れていることから分かる。我々は、アドベンチャーゲームとノベルゲームは方向性が異なると考えた。

性別による差異については、女性が形式や表現についてテキストと操作以外の要素がなく、内容に対する多様性を面白さの根源としていると考えた。逆に男性は、アクションアドベンチャーやグラフィックアドベンチャーというメカニクスの違いにも注目しており、ストーリーよりも画像、映像や音声に魅力を感じていた。これが男性のみの顕著なのは、男性がアドベンチャーのギャルゲー要素に注目しているためと考えた。いずれにせよ、アドベンチャーゲームは男女を異なるターゲットとして見るべきだと我々は結論付けた。

操作面に関しては、回答の中に非リアルタイムであることと、どこで中断してもいいというシステムから、マイペースでゲームが進められる点の特徴と見ていたと分かった。ここには、スキルレベルの低さが進行を

妨げないという要素も含まれ、逆にスキルレベルの高さで自己承認要求を満たすようなプレイヤーには向かないと考えた。

6. まとめ

プレイヤーが感じるアドベンチャーゲームの特徴を知る目的で、アドベンチャーゲームの印象について定性調査を行った。その結果、ストーリーと世界観、文章と画像の演出、インタラクティブ性という要素が抽出された。またアドベンチャーゲームは1つに括ることは難しく、古典的なテキストアドベンチャー、グラフィックアドベンチャーに加え、アクションアドベンチャー、ノベルゲームと多様化していた。それによりターゲットとなるプレイヤー層が異なり、好まれる要素にも多様性があることが示唆された。

本調査では広くアドベンチャーゲームを対象としていたので、さらに多様化した形式ごとに詳しい調査が必要と思われる。

文 献

- [1] N. Montfort, I. Bogost : “Racing the Beam: The Atari Video Computer System” , MIT Press, Cambridge (2009)
- [2] N. Montfort: “Adventure” , Debugging Game History, pp.13-19, MIT Press (2016)
- [3] M. D. Dickey : “Game design narrative for learning: Appropriating adventure game design narrative devices and techniques for the design of interactive learning environments.” , Educational technology research and development, 54-1, pp.245-263(2006)
- [4] E. Adams: “Fundamentals of adventure game design” , Peachpit Press (2014)