

コンピュータ RPG の印象に関する定性調査分析

山村 皆人ⁱ 遠藤 雅伸ⁱⁱ

東京工芸大学芸術学部 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

ⁱg1627076@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要: RPG は日本で人気のゲームジャンルである。我々は日本ではプレイスタイルが独特で、プレイモチベーションとなる興味が異なると仮定した。そこで、興味の原動力となる RPG の印象に関する定性調査を行った。分析の結果、興味を惹く「高いエンゲージメント」と「体験と成長」、興味を削ぐ「システムへの反感」と「苦手意識」、そのいずれにも関わる「タイトルへの傾倒」と「キャラクターの嗜好」の要素が抽出された。

キーワード: デジタルゲーム, RPG, 興味, 印象, プレイスタイル

Qualitative survey analysis on impressions of computer RPGs

Minato YAMAMURAⁱ Masanobu ENDOHⁱⁱ

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University

ⁱg1627076@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract RPGs are a popular game genre in Japan. We hypothesized that the play style is unique in Japan and that the interests that motivate people to play are different. Therefore, we conducted a qualitative survey on the impressions of RPGs that drive interest. As a result of the analysis, the following factors were extracted: "high engagement" and "experience and growth" that attract interest, "antipathy to the system" and "dislike of the system" that reduce interest, and "devotion to the title" and "character preference" that are related to both of these factors.

Keyword Digital Game, RPG, Impression, Play Style

1. はじめに

RPG: Role Playing Game は日本で人気のゲームジャンルである[1]。特に日本製の RPG は JRPG と呼ばれ、メディアミックスまでを含めたコンテンツとして確立されている[2]。一方海外では FPS: First Person Shooter や MOVA: Multiplayer Online Battle Arena の人気が高いが、日本ではこれらのジャンルはコアゲーマーだけがプレイするに留まっている。

ゲームはプレイする環境があって、タイトルに興味を持つことからモチベーションが生まれ、プレイが開始される。我々は、JRPG ではどのような情報から興味を持つに至るのかを、RPG が持つ印象から分析できるのではないかと考えた。

本研究の目的は、RPG のモチベーションに繋がる要素を、定性調査の分析によって明らかにすることである。

2. 調査方法

ネットワーク上にアンケートを設置し、SNS で告知して回答を募った。回答者のバイアスを避けるため、複数ジャンルのゲームについて質問し、RPG に関する回答のみを用いた。設問を次に示す。

- 次のゲームのうち、プレイしたことがあるものについては、そのゲームの面白いところや頭にくるところ。プレイしたことがないものについては、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 (任意回答 - 選択肢)

RPG 以外は、アクション、シューティング、アドベンチャー、リズム、パズル、レース、スポーツ、テーブル、シミュレーションを対象とした。自由記述の内容について、GTA 法によって分析を行った。

3. 結果

アンケートは 2020 年 7 月より実施し、408 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

年齢性別	男性	女性	合計
20 歳未満	8	12	22
20 歳代	43	128	171
30 歳代	34	113	147
40 歳代	35	23	58
50 歳以上	7	3	10
合計	127	281	408

自由記述の内容を分析した結果、次に示す 6 つの要素が抽出された。

- 高いエンゲージメント: ストーリーやキャラクターとの繋がりを感じられる楽しさ
- 体験と成長: プレイスキルやステータスに変化して成長を実感できる楽しさ
- コンテンツへの反感: ゲーム内の制約や言動に対して納得がいかない状況
- 苦手意識: RPG が不得意であり、できれば避けたいと考えている状況
- タイトルへの傾向: タイトルによってプレイモチベーションが決定する状況
- キャラクターへの嗜好: キャラクターの好き嫌いによってプレイモチベーションが決定する状況

4. 考察

抽出された要素を、興味という観点から見て「興味を惹く要素」、「興味を削ぐ要素」、「いずれにも関わる要素」の3つに分けた。それぞれについて、自由記述の内容も含めて考察した。

4.1 興味を惹く要素

「高いエンゲージメント」と「体験と成長」が該当した。

4.1.1 高いエンゲージメント

この要素に関する主な回答を次に挙げる。

- 世界観を楽しみやすい
- アドベンチャーゲーム以上にキャラクターに感情移入した物語を楽しむ
- 自分が物語の中に入れたようで没入感がある

プレイヤーはゲームの世界観に没頭し、キャラクターに感情移入できることを求めている。

日本人プレイヤーがゲームに強い印象を持つ要素は、世界観やストーリーである[5]。日本語は同じ意味でも複数の表現があり、行間を読ませる表現ができる。我々は、これがプレイヤーの感情移入を高め、JRPGの発展を促したと考えた。

4.1.2 体験と成長

この要素に関する主な回答を次に挙げる。

- 戦闘システムを理解して少ない手数で雑魚敵を倒すことが気持ちいい
- じっくりレベルを上げたら大体クリアできる
- 成長を数値で分かりやすく体験できる
- じっくり考えて戦闘するのが楽しい
- 作業のようにひたすらレベル上げるのは好き

プレイヤーは成長を実感し、課題達成に至ることを求めている。これはフロー理論に繋がる楽しさである[6]。

FPSやMOVAでは、成長に対する、反応速度や操作精度といったプレイスキルの比重が大きい。更には、会得するまでのプレイ時間には個人差がある。対して、RPGでは、同じ過程であれば大きな差がなく成長し、努力に伴った報酬が保証されている。

我々は、RPGがプレイスキルの向上に代わり、レベルアップによるパラメータの上昇でフロー状態を維持していると考えた。

4.2 興味を削ぐ要素

「システムへの反感」と「苦手意識」が該当した。

4.2.1 システムへの反感

この要素に関する主な回答を次に挙げる。

- コマンド式の戦闘が嫌い
- レベル上げが作業に感じて嫌い
- 自由度が低い

プレイヤーは、プレイスキルの向上によってプレイの効率化ができないことに不満としている。また、JRPGに特徴的な一本道ストーリーも、プレイスキルが高くてもショートカットができないことを制限と考えている。

RPGは高いスキルでプレイしても報酬に違いがなく、これがシステムへの反感に繋がっている。

4.2.2 苦手意識

この要素に関する主な回答を次に挙げる。

- 映画や小説で良い
- オンラインゲームだと人間関係が面倒で億劫になる

プレイヤーはRPGが提供する体験に、ゲームとしての必要性を感じていない。そのためプレイを苦手としていると考えた。

4.3 いずれにも関わる要素

「タイトルへの傾倒」と「キャラクターへの嗜好」が該当した。

4.3.1 タイトルへの傾倒

回答に「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」とゲームタイトルのみの記述が複数見られた。両作品はJRPGの代表的シリーズで、評価には強くバイアスが掛かっている[5]。

我々は、シリーズの印象によってプレイすることなく評価が行われると考えた。

4.3.2 キャラクターへの嗜好

回答に、キャラクターの容姿や性格に関する記述が複数見られた。これはゲームに登場する一部のキャラクターの嗜好が、ゲーム全体の評価を左右していた。

一人でも好きなキャラクターが登場すればプレイし、逆に一人でも嫌いなキャラクターが登場するとプレイしないという、ゲーム内容とは無関係のモチベーション創出・喪失があると考えた。しかしこれには個人差があり、さらなる研究が必要である。

5. まとめ

日本では、RPGのプレイスタイルが独特で、プレイモチベーションも海外と異なる。その興味を分析するため、RPGの印象を調査し分析を行った。

その結果、興味を惹く「高いエンゲージメント」と「体験と成長」、興味を削ぐ「システムへの反感」と「苦手意識」、そのいずれにも関わる「タイトルへの傾倒」と「キャラクターの嗜好」の要素が抽出された。そこから、日本語の独特な表現とプレイスキルに依存しないフロー状態、プレイスキルに見合わない報酬とゲーム体験の無価値、ゲームタイトルへの先入観と一部のキャラクターへの好悪などの特徴が示唆された。

なお本研究は、日本語で調査を行なったため、海外では結果が異なる可能性がある。

参 考 文 献

- [1] エンターブレイン.(2020)『ファミ通ゲーム白書 2020』, カドカワ
- [2] Schules, D.(2015)Kawaii Japan: Defining JRPGs through the cultural media mix. *Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture*, 5, pp.53-76.
- [3] Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K.(2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 24(1), pp.213-224.
- [4] Yee, N. (2006) Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), pp.772-775.
- [5] 山本竜之介, 遠藤雅伸, 金徳寿(2016)人生で最も好きなゲームに関する調査結果報告, 2015 年度年次大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.225-226.
- [6] チクセントミハイ, M., 今村浩明(訳)(1996)『フロー体験 喜びの現象学』, 世界思想社, Csikszentmihalyi, M.(1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial.