

# プレイヤーがゲームキャラクターを不快と感じる要素に関する研究

今 史明<sup>i</sup> 遠藤 雅伸<sup>ii</sup>

東京工芸大学芸術学部 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: <sup>i</sup>nowloading31@gmail.com, <sup>ii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**概要** 実在する人物とゲームキャラクターでは不快と感じる要素に異なる点がある。本研究はゲームにおいてプレイヤーが不快と感じる NPC に関する調査を行い、その結果を分析した。結論として不快と感じる要素は、理不尽、作者のエゴ、醜さ、自分勝手であると分かった。

**キーワード** デジタルゲーム, 不快, ゲームキャラクター, NPC

## 1. はじめに

個人が他者に対して抱く、肯定的、否定的な評価は対人魅力<sup>1</sup>と呼ばれ、多くの研究がある<sup>[1][2][3]</sup>。しかし、対人魅力は実在する人物に対するものであり、架空のキャラクターを対象にしていない。Anderson は好意度を評定した 555 の性格特性語を示した<sup>[1]</sup>。一方我々は、学生 20 名に対し、ノンプレイヤーキャラクター(NPC)の嫌われる要素に関する調査を行った。その結果は Anderson の示した性格特性語とは異なっていた。この事実に基づき、我々は NPC を不快と思う要素を精査するに至った。

## 2. 本研究の目的と手法

本研究の目的は、プレイヤーがゲームキャラクターを不快に感じることの回避である。一方これは、意図的に不快なキャラクターを演出する際にも応用できる。そこで我々は、プレイヤーが NPC をどのような理由で不快に思うかを調査し分析した。また比較のために、ネットを利用して 32 名に対し、オンラインゲームにおけるプレイヤーキャラクターの使い方に関する予備調査も行った。

ネットを用いて「不快なゲームキャラクター」に関するアンケートを行った。Twitter と SNS で NPC 限定であることを提示し告知した。アンケート項目を以下に示す。

- 不快に感じたゲームキャラクターとゲームタイト

ルを教えてください

➤ キャラクター：自由記述

➤ タイトル：自由記述

- 不快に感じた理由は何ですか?：自由記述
- 年齢性別：性別と 20 歳未満、20 歳代、30 歳代、40 歳代、50 歳代以上の区分による 10 択

## 3. 結果

2017 年 5 月 25 日より調査を行い、553 の回答から 536 の有効回答を得た。回答者の構成を表 1 に示す。

表 1 回答者の構成

年齢	男	女	合計
20 歳代未満	24	11	35
20 歳代	209	85	294
30 歳代	118	44	162
40 歳代	35	8	43
50 歳以上	1	1	2
合計	387	149	536

不快に感じた理由の自由記述を GTA 法によって分析し、要素を抽出した<sup>[4]</sup>。結果を以下に示す。

- 理不尽
- 作者のエゴ
- 醜さ
- 自分勝手

<sup>1</sup> 対人魅力:interpersonal attraction

## 4. 考察

抽出された要素別に、自由記述の内容を加味して考察した。

### 4.1 理不尽

理不尽に関する主な記述を以下に示す。

- 異常に強い
- キーアイテムを盗む
- 行くのが困難な場所に何度も呼びつける

これらはパラメータ、アルゴリズム、ナラティブの設定に起因すると考えた。徒労感をもたらすゲームデザインがプレイヤーのモチベーションを下げ、不快感に繋がると考えた。

### 4.2 作者のエゴ

作者のエゴに関する主な記述を以下に示す。

- 開発者がゲーム内に出てくる
- 開発者の最賃

開発者がゲーム内に出てくる例で一番多かったのは、『ファイナルファンタジーXIV』<sup>(1)</sup>における「異邦の詩人」であった。これはゲームの雰囲気や世界観に合わない事と、開発者がゲームを私物化している印象を不快と感じていた。また、シナリオライターによる特定キャラクターへの最賃を感じる例も多い。作り手の思惑が露骨に表れると、プレイヤーのゲームに対する興味や関心が途切れる。その結果、プレイに集中できない事が不快感に繋がると考えた。

### 4.3 醜さ

醜さに関する主な記述を以下に示す。

- 顔が異常に大きい
- 性表現が過剰

現実とかけ離れた身体の表現やグロテスクな表現は、プレイヤーの不快感に繋がる。また、不自然に胸が大きい、モーションが性を誇張し過ぎているといった表現も、醜さとして不快に繋がる例があった。

一方、プレイヤーがキャラクターを作る際には、他との差別化を図る意味で、あえて醜さを持たせる場合がある。

### 4.4 自分勝手

自分勝手に関する主な記述を以下に示す。

- 裏切り
- 成果の横取り
- 無鉄砲

自分勝手なキャラクターの例として一番多かったのは、『ファンタシースターオンライン2』<sup>(2)</sup>における「八坂火継」であった。このキャラクターは人気投票の結果も低く、意図的に不愉快を演出していたとすれば効果的と言える。この要素はナラティブに起因するため、意図的な演出であっても、程度によっては不快感に繋がることを意味する。

また、この要素についてもプレイヤーがキャラクターを作る際には、ロールプレイとしてわざと自分勝手に立ち回る場合がある。

## 5. まとめ

本研究により、ゲームにおいてNPCが嫌われる要素は、理不尽、作者のエゴ、醜さ、自分勝手であるとわかった。

この要素を回避することで、不快なゲームキャラクターになる可能性は下がる。逆に演出として加えることで、不快なキャラクターを作ることができると我々は結論付けた。

## 謝 辞

データの正規化に助力いただいた岡庭諒平君、高松

侑馬君に感謝する。

### 文 献

- [1] Anderson, Norman H. (1968), Likableness ratings of 555 personality-trait words, *Journal of personality and social psychology*, 9(3), 272.
- [2] Walster, E., Aronson, V., Abrahams, D., and Rottman, L. (1966), Importance of physical attractiveness in dating behavior, *Journal of personality and social psychology*, 4(5), 508.
- [3] Hogg, M. A., and Turner, J. C. (1985), Interpersonal attraction, social identification and psychological group formation,

*European journal of social psychology*, 15(1), 51-66.

- [4] Corbin, Juliet M., and Anselm Strauss. (1990) Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria, *Qualitative sociology* 13.1, 3-21.

### ゲーム

- (1) 『ファイナルファンタジーXIV』, スクウェア・エニックス, 2010. (PC)
- (2) 『ファンタシースターオンライン2』, セガ, 2012. (PC)

## Study on the Elements of disliked Game Character by Players

KON Fumiaki<sup>i</sup>    ENDOH Masanobu<sup>ii</sup>

<sup>i</sup> Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University 2-9-5 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678 Japan

E-mail: <sup>i</sup> nowloading31@gmail.com, <sup>ii</sup> m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**Abstract** There are differences in the elements that persons feel a dislike, between game characters and real persons. We conducted a survey on the game NPC that is disliked by player, and analyzed. As a result, the elements of dislike NPCs, “Unreasonableness”, “Author's Egoism”, “Ugliness” and “Selfish” were obtained.

**Keywords** Digital Games, Dislike, Game Character, NPC