

# プレイヤーが良質な物語と感ずるゲームにおける ナラティブの効果に関する研究

今川 楓子<sup>i</sup> 遠藤 雅伸<sup>ii</sup>

<sup>i</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>imafuko1012@gmail.com, <sup>ii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**概要** ゲームの「物語」は小説、漫画、映画、アニメーションと違いナラティブである。本研究は物語が良かったゲームを調査し、プレイヤーが良いと感じたナラティブを分析した。そこからゲームにおける良いナラティブの提供について考察した。

**キーワード** デジタルゲーム, ナラティブ, ストーリー, 物語

## 1. はじめに

ゲームの「物語」はナラティブである<sup>[1]</sup>。同じ「物語」でも、受け手が同一の体験を得られるコンテンツはストーリーとされる。対してナラティブとは、断片的に与えられた情報を元に物語が形成されるものであり、Pearce<sup>[2]</sup>によれば、ゲームは他の媒体とは根本的に異なるレベルで物語が作動する。Salenら<sup>[3]</sup>によれば、ゲームの物語は創発的物語の構成要素と固定した物語の構成要素の組み合わせから生じてくる。また、ゲームの表現のシステムに関与しているゲーム中のどの構成要素も物語の描写要素である。

日本では、それがストーリーとして認識され、ナラティブとは意識されない<sup>[4]</sup>。しかしナラティブは、ストーリーよりプレイヤーの印象に残りやすい<sup>[4]</sup>。さらに山本ら<sup>[5]</sup>によってゲームに共感する箇所として「物語」があげられ、惹かれ好まれる傾向にあることが明らかにされている。

本研究は、プレイヤーが良いと感じるナラティブを調査し、どのようなナラティブの提供方法が効果的かを考察した。

## 2. 本研究の目的と手法

本研究の目的は、プレイヤーが良質と感じるナラティブを明らかにし、それに基づいた効果的な提供方法の考察である。

そこで、インターネットを用いて 2016 年 5 月 23 日から、「物語がよかった」ゲームアンケートとして次の

3つの項目で調査を行った。

- ゲームタイトル：自由記述
- 理由：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 歳以上の年齢区分による 10 択

## 3. 調査結果

154 人より、151 個の有効回答が得られた。被験者の構成を表 1 に示す。

表 1 被験者の構成

年齢	男性	女性	合計
20 歳未満	5	2	7
20 歳代	22	20	42
30 歳代	42	9	51
40 歳代	47	3	50
50 歳以上	1	2	3
合計	117	36	153

理由に関する自由記述を、GTA 法に基づき分析した。以下、抽出した要素を示す。

- どんでん返し
- 感動的なラスト
- ナラティブのバリエーション
- 物語とゲームシステムのリンク
- 群像劇

- キャラクターの心情描写、背景
- 盛り上げる音楽、絵
- テーマと世界観

#### 4. 考察

抽出したもののなかで注目する点は、ナラティブのバリエーションに起因するコレクションと、物語とゲームシステムのリンクによる体感である。

##### 4.1 ナラティブのバリエーション

ナラティブはバリエーションに富んでいる。小説、漫画、映画、アニメーションと違い、コレクションするに足る数のナラティブが存在するとわかった。さらに小説、漫画、映画、アニメーションにはないものとして、プレイヤーが自由意志によって選択でき、物語が分岐する点に大きな違いがある。

ナラティブのバリエーションに起因するコレクションの代表的なゲームとして、『かまいたちの夜』<sup>(1)</sup>『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』<sup>(2)</sup>があげられた。どちらもプレイヤーが辿ったシナリオ分岐を一覧で見ることができ、行き来自由なシステムになっている。特に『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』は、物語とゲームシステムが直結しており、コレクションという行為そのものが物語を進めるうえでの重要なファクターになっている。

##### 4.2 物語とゲームシステムのリンク

別の特色として、物語とゲームシステムのリンクがあげられる。上記の『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』も物語とゲームシステムが直結しているとあげたが、その先にあるのはゲームの体感である。

物語とゲームシステムのリンクとして代表的なゲームは『STEINS;GATE』<sup>(3)</sup>『アルノサーージュ～生まれいずる星へ祈る詩～』<sup>(4)</sup>である。前者は選択肢が存在せず、携帯デバイスを使用したシステムが重要になっており、メールの送受信の行動タイミングで選択が大きく変わっていく。後者は、プレイヤーがゲームの舞台である7次元先の世界を俯瞰視点として見ており、主人公の意識を操作して介入している設定となっている。

『STEINS;GATE』『アルノサーージュ～生まれいずる星へ祈る詩～』は、創発的物語と固定した物語の構成要素の組み合わせである。この2つに見えるのは、主人公＝プレイヤーもしくはそれに近い構図である。さらにいえば、プレイヤー自らが物語に関与できる。

主人公と、世界観の演出ともいえるゲームシステムを通じて自己投影することによって、自身の体験として得ることができるといえる。例として『ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙』<sup>(5)</sup>『ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…』<sup>(6)</sup>『ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁』<sup>(7)</sup>がある。

プレイヤーは体感することによって、苦労した末のラストに感動する。代表例として『大神』<sup>(8)</sup>がある。

つまりは、自由意志で選択できる数のナラティブと分岐。そして体感することで主人公とプレイヤーの強い結びつきが出来、ともに歩むことによって感動を催すものであると我々は結論づけた。

#### 5. まとめ

良質なナラティブは、プレイヤーの自由選択で物語とともに体験も変化し、プレイヤーが主人公として物語へ参加できるものである。

より良質なナラティブを提供するためには、多くのナラティブと選択による分岐を用意し、物語を直に体感できるシステムにすることが必要である。これにより、効果的なナラティブがプレイヤーに提供できると考えた。

#### 文献

- [1] 徳岡正肇 (2013). [CEDEC 2013]海外で盛り上がる「ナラティブ」とは何だ？ 明確に定義されてこなかった「ナラティブなゲーム」の正体を探るセッションをレポート  
4Gamer.net<<http://www.4gamer.net/games/999/G999905/20130827028/>> (2016年6月27日)
- [2] Pearce Celia (2004). *Towards a game theory of game*. First person: New media as story, performance, and game, 1, pp. 143-145.
- [3] Katie Salen, Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, pp.174-270.
- [4] 小野憲史 (2015). ゲームのナラティブはどうして議論がわかりにくい？立命館大学ゲーム研究センターの研究者が徹底議論、インサイド  
<<http://www.inside-games.jp/article/2015/02/19/85187>.

html> (2016年6月30日)

- [5] 山本竜之介 遠藤雅伸 金徳寿 (2015). 人生で最も好きなゲームに関する調査結果報告 日本デジタルゲーム学会, 2015年次大会予稿集, pp. 225-226.
- [6] Jesper juul (2005). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- [7] 松永伸司 (2012). ビデオゲームは芸術か? カリスタ 美学・藝術論研究, 19, pp. 24-55.
- [8] Barber, Heather, and Daniel Kudenko (2008). Generation of dilemma-based interactive narratives with a changeable story goal. Proceedings of the 2<sup>nd</sup> international conference on Intelligent Technologies for interactive entertainment. ICST (Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering).
- [9] Jenkins Henry (2004). Game Design as Narrative Architecture. *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, pp. 118-130. MIT Press.

## ゲーム

- (1) 『かまいたちの夜』, チュンソフト, 1994. (SFC)
- (2) 『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』, エルフ, 1996. (PC-98)
- (3) 『STEINS;GATE』, 5pb, 2009. (Xbox360)
- (4) 『アルノサーージュ～生まれいずる星へ祈る詩～』, ガスト, 2014. (PS3)
- (5) 『ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙』, データイースト, 1992. (SFC)
- (6) 『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』, チュンソフト, エニックス, 1988. (FC)
- (7) 『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』, チュンソフト, エニックス, 1992. (SFC)
- (8) 『大神』, カプコン, 2006. (PS2)

## Study on the effect of narrative in games with stories that are considered good by players

Fuko IMAGAWA<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> imafuko1012@gmail.com, <sup>ii</sup> m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**Abstract** "Story/Narrative" of a game is different from a novel, comic, movie and animation and is Narrative. This paper investigated the game to which a story was preferred, and analyzed Narrative which felt good by players. It was considered about an offer of a good Narrative in a games from there.

**Keywords** Digital game, Narrative, Story, Tale