

パーティ構成に起因する効果的なナラティブに関する研究

塚川萌ⁱ遠藤雅伸ⁱⁱ

ⁱⁱⁱ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: ⁱm.nps.tsuka@gmail.com, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要 任意のキャラクターを選択してパーティを構成するゲームでは、パーティの構成によってプレイヤーのナラティブが異なる。本研究は、プレイヤーがどのような基準でパーティを構成するのか、またパーティ内に特定のキャラクターがいることによるナラティブの変化について調査した。その結果から、効果的なナラティブの提供方法について考察した。

キーワード デジタルゲーム, パーティ, キャラクター, 選択基準, ナラティブ

1. はじめに

ナラティブは、断片的な要素を与えて、プレイヤー自身が体験を構築するシステムである^[1]。

数多くのキャラクターの中から、任意の数名を選択しパーティを構成するシステムをもつゲームでは、パーティの構成によってプレイヤーのナラティブが異なる^(1,2,3)。

一方、パーティ内に特定のキャラクターが含まれていることがイベント発生のトリガーになるというギミックを持つものも存在する^(4,5)。

本研究はパーティを構成する際にプレイヤーが何を基準にキャラクターを選択しているのか、どういった要素が重視されるのか、それによってナラティブがどう変化するのかを調査し考察した。

2. 本研究の目的と手法

本研究の目的は、プレイヤーがパーティを構成する基準としてどういった要素が重視されるのか、それによるナラティブの変化について調査し、効果的なナラティブの提供方法を考察することである。

ゲームから与えられる内容が同一でも、パーティが異なることによってナラティブが変化する。それに加え、編成別に異なる情報を提示することによってゲーム内容を強く印象づけられる。これらがプレイヤー体験を増す手法になりうると仮定し、その手法について考察した。

インターネットで「パーティ構成」に関するアンケート調査を行った。告知は twitter と各種 SNS を利用し

た。

設問内容は以下の通りである。

- あなたがパーティを組む場合、何を基準にメンバーを選びますか? : 自由記述
- パーティ内に特定のキャラがいるとストーリーが変わるゲームをどう思いますか? : 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 歳以上に区分けした年齢について十択より回答

3. 調査結果

2016年5月23日より調査を行い、59人から回答を得た。回答者の構成を表1に示す。

表1 回答者の構成

性別	男性	女性	合計
20歳未満	1	0	1
20歳代	12	10	22
30歳代	13	4	17
40歳代	16	2	18
50歳以上	0	1	1
合計	42	17	59

自由記述欄の内容を GTA 法によって分析し、設問別に次の要素を抽出した。

パーティメンバーを選ぶ基準について

- ゲーム攻略の効率
- 自分の嗜好

パーティ内に特定のキャラクターがいる場合にストーリーが変化することについて

- バリエーション
- 義務感

4. 考察

抽出された要素をもとに、各設問について考察した。

4.1 パーティメンバーを選ぶ基準

ゲーム攻略に関して、キャラクターの属性や能力に注目し、より効率的にゲームを進めることが出来る組み合わせが重視されている。役割を分担し、様々な状況に対応できるパーティを組むことを優先するのである。

自分の嗜好に関して、好きなキャラクターを使ってパーティを組むという基準が存在する。キャラクターの外見、性格や職業といったパーソナリティが判断要素である。また、キャラクター間の関係も注目されている。キャラクター設定の充実で、魅力となる要素が増えるため、ユーザーの欲求を満たしやすい。

これは、攻略の効率と自分の嗜好という二つの条件を同時に満たすキャラクターが選ばれることを示している。効率と嗜好の葛藤がナラティブを生んでいるのだ。そのためには、性能は似ているが設定が異なる、あるいは設定は似ているが性能が異なるキャラクターのバリエーションが必要と考えた。愛着あるキャラクターでのプレイは、強いナラティブの提供に役立つのだ。

4.2 特定キャラクターの有無によるストーリーの変化

特定のキャラクターがトリガーとなるギミックは、ナラティブバリエーションの提供である。

これは、キャラクターの背景を知る、パーティ構成によって異なる戦術でプレイするといった、ゲームのさらなる楽しみ方となり、周回プレイのモチベーションとして作用する。自分の選択が展開に変化を生むことは、強くナラティブを感じる。バリエーションの存在は、コレクションにもつながる。

しかし、周回プレイが面倒なシステムの場合、バリエーションの多さは義務感に繋がる。

さらに、愛着のあるキャラクターでプレイしたいというユーザーの欲求に対して、特定のキャラクターを編成しなければならないことがストレスとなる。特定のキャラクターをパーティに加えることがゲーム進行の必須条件である場合、プレイヤーの望む体験は阻害される。良いナラティブの提供には、プレイヤーの自由意志が反映されることが重要であり、プレイヤーの構成したパーティに即したストーリーを提供することが必要であると我々は結論づけた。

5. まとめ

キャラクターに特徴的な設定を付加すること、ストーリーの掘り下げを行うことは、思い入れや愛着を持たせることに繋がり、プレイヤーがナラティブを構築する要素となる。

また、ストーリーに分岐やバリエーションを持たせる手法を使う場合には、周回プレイや差分回収がしやすいシステムにすることがプレイヤーのモチベーションを阻害しないためには望ましい。

そして、プレイヤーが選んだキャラクター、パーティ構成に起因するストーリーを提供することが重要である。

これらの実現には膨大なリソースが必要だが、プレイヤーの意思によって生じるナラティブの提供には効果的と考えられる。

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7月6日)
- [2] Katie Salen Tekinbaş, Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press
- [3] Tracy Fullerton (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press
- [4] Jesse Schell (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Elsevier, Morgan Kaufmann
- [5] Jesper Juul (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press

[6] Pearce Celia (2004). *Towards a game theory of game*.
First person: New media as story, performance, and
game

ゲーム

- (1) 『ファイナルファンタジーXIII』, スクウェア・エニックス, 2009. (PS3,Xbox360)
- (2) 『スターオーシャンセカンドストーリー』, エニッ

クス, 1998. (PS)

- (3) 『ファイアーエムブレム暗黒竜と光の剣』, 任天堂, 1990. (FC)
- (4) 『ポケットモンスター赤・緑』, 任天堂, 1996. (GB)
- (5) 『アーシャのアトリエ〜黄昏の大地の錬金術士〜』, ガスト, 2012. (PS3)

Study about Effective Narrative caused by Party Composition

TSUKAGAWAMoeⁱENDO Masanobuⁱⁱ

^{i,ii} Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University 2-9-5Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678, Japan

E-mail: ⁱm.nps.tsuka@gmail.com, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract Player's narrative is different in the game which chooses any character and composes a party depending on the construction of the party. This paper investigated a change of specific narrative by a character in a party, also what kind of standard a player composed a party of. From the results, we discussed how to provide effective narrative.

Keywords Digital Games, Party, Character, Narrative, Selection criterion