

ゲームユーザー受容からみるビデオゲームの特徴についての研究

近藤 帆風

日本においてゲームを日常的に愛好する人は増加しており、その年齢も幅広くなっている。ゲームの腕を競う「eスポーツ」が浸透し始め、これを利用して地域活性化をめざす動向もみられる。その一方で、ビデオゲームが浸透して以降、2019年5月には世界保健機関（WHO）が「ゲーム障害」を新たな依存症として正式認定するなど、一部問題も指摘されている。こうしたことを背景に、2020年3月には香川県で18才未満の子供のゲームの使用を1日60分以内に制限することを定めた条例が成立した。ビデオゲームがもたらす悪影響については現在も議論がなされており、ゲームは社会的に注目されている。

一方で、近年日本では若者を中心とした不読率の上昇や読書離れについての議論が起きている。2008年の『第一回 放課後の生活時間調査』（ベネッセ教育総合研究所）では、若者の読書が減少する背景には接触するメディアの多様化があること、なかでも若者がゲームと接触する時間の増加が指摘されている。ビデオゲームについての研究は各種分野から多様なアプローチがなされているが、本とビデオゲームを比較した研究や受容の観点からみたビデオゲームの特徴を明らかにするような研究はみられない。

本研究ではゲームをめぐる現在の社会状況を踏まえつつ、ビデオゲームと本という異なる2つのメディアの特徴について、受容の観点からみた違いを明らかにすることを目的とした。研究方法として、ゲームユーザーとそのノベライズ本の読者がそれぞれに受容のさいに何を意識しているのかを明らかにするため、インターネット上でレビューを幅広く収集して分析した。分析には大きく以下の2つがある。(1)コーディングによる分析、(2)文章の形態素解析による分析（名詞と形容詞の傾向）。その後、両方の結果を照らし合わせることで2つのメディアを比較した。なお、形態素解析では統計フリーソフトRでMeCabを使用するRMeCabパッケージを使っている。

本研究の結果、ビデオゲームではゲーム内でのグラフィック、キャラクターの外見や声など視聴覚的、外面的な要素がユーザーに強く意識されていることが示され、一方、本ではストーリーやキャラクターの心情など物語的、内面的な要素が強く意識されていることが示された。ここではゲームと本では受容のされ方には違いがあることが実証的に示された。ゲームの受容に比べて本を読むことはより内面的なものを意識させ、心情の理解を促進する可能性が示唆される。さらに、同じゲームであっても、ジャンルによって受容のされ方に異なる傾向が見られることも明らかとなった。ゲームのジャンルについては、本研究では「RPG」と「アクションRPG」の2つのジャンルを主として調査したが、さらに他のジャンルについても調査が行われることで、多様なジャンルの傾向について明らかにすることが必要である。

（指導教員 原 淳之）