

ビデオゲームのメディアとしての特質に関する研究

石井 花菜子

近年ゲームが生活に大きく浸透しつつある。ゲーム人口は増加傾向が持続しており、2019年には日本のゲーム人口が4700万人を超えた。ゲームに関する政策やイベントが打ち出されたり、教育を目的としたゲームの開発など教育の場でゲームが利用されたりするなどの新しい動きが見られるようになった。その一方で、2019年には世界保健機構（WHO）が「ゲーム障害」を疾病に認定するなど、ゲームには様々な問題があることも指摘されるようになった。このように、ゲームは娯楽としてだけでなく、芸術または教育でも活用されるメディアとなりつつある一方で、新たな問題も引き起こしている。

そのような状況で、ゲームとの適切な距離感を構築する能力である「ゲームリテラシ」の重要性が説かれている。東京大学でゲームを中心とするデジタルコンテンツの研究に従事し、日本デジタルゲーム学会会長でもある馬場（2008）は、ゲームリテラシとは「ゲームのメディアとしての特質を知り尽くしたうえで、ゲームの開発者や販売者の意図を理解し、適切な使用時間や使用方法を判断できる力」であるとしている。先行研究ではゲームのメディアとしての特質について様々な観点から研究が行われているが、ゲームプレイヤーのゲームの受容の仕方を観点としてゲームに特徴的な表現や受容を研究したものは数少ない。

本研究では、ゲームに関する文章の表現上の特質を調査分析することを通して、ゲームプレイヤーがゲームをどのように受容しているか明らかにすることを目的としている。研究方法として、ゲーム作品のレビューを、「何について言及しているか」と「どのように記述しているか」ということを観点として分析した。前者の分析ではコーディングを、後者の分析では文字数と文章数、使用された品詞の出現数の計測を行った。品詞の出現数の計測には、フリーソフトであるKH Corderを使用した。研究の結果、「何について言及しているか」については、ゲームプレイヤーはゲーム内の戦闘におけるルールや設定、ゲームの容量、映像や動きなどの視覚的な要素に特に注目しているという結果が示された。加えて、先行研究では対象となっていなかったRPG要素を含まないジャンルの作品を研究対象に加えた結果、RPG要素を含むジャンルの作品は含まないジャンルの作品よりも、ストーリーやキャラクターなどの物語に関わる要素により強く注目するという傾向が示された。また、「どのように記述しているか」については、ゲームプレイヤーがゲームで受容する内容を記述する際に、ジャンルに関係なく複雑でない文章を用いる傾向があるということが示唆された。一方、RPG要素を含む作品についてはそれ以外の作品についてよりも多岐にわたる内容のレビューが書かれる傾向があり、ゲームに物語性を付与することはゲームプレイヤーのゲーム受容のあり方を変化させる可能性も示唆される結果となった。

（指導教員 原 淳之）