

# デジタルゲームレビューの特徴と評価要素

川畑 優人

近年、日本においてゲームへの注目が高まっている。ゲームの市場規模は 2022 年までに拡大し、21 世紀に入ってからには日本政府によるゲームの保護・促進の動向も見られる。また、ゲーム制作についての教育機関の増加や、エデュテインメント (edutainment) やゲーミフィケーション (gamification) といったゲームの特徴を教育や社会一般に積極的に活用する手法の普及も見られる。

このようなゲームに関連する社会の動向を背景として、ゲームは学術的な研究対象としても国内で注目を集めている。その一分野として、ゲームの特徴を社会的に活用することを視野に入れ、ゲームの評価要素 (evaluative components) を特定する試みが存在する。先行研究として、小学生に対する質問紙調査とその分析といったプレイヤーへの質問紙調査を行いその結果について分析する研究、ゲーム批評誌のテキストに対するコンピュータを用いた自動分類とその計量的言語処理によるゲームの評価要素の抽出といったものがあるが、ゲームレビューのテキストを人が評価し計量的に分析する研究は発見されなかった。同様に、複数の資料を扱ったレビューの分析も発見されなかった。そのため、本研究ではインターネットで公開されているプロのライターによるゲームレビューに対する計量的分析からゲームの評価要素を抽出することでゲームの面白さ、すなわちゲーム性を明らかにすることを試みた。

本研究では、レビューサイト「Automaton」、「Game Spark」、「IGN Japan」の 3 つのサイトにおいて 2021 年から 2023 年に掲載されたレビュー 324 件に対して、分析 1：レビューの対象となったゲームの特徴、およびレビューを書いたライターの属性の調査とその計量的分析、分析 2：レビューのテキストにおいて言及されるゲームの評価要素の調査およびその計量的分析を行った。分析 1 では、レビューの傾向を明らかにすることを目的として、レビュー対象のゲームの発売年月日、ハード、開発国、日本語対応、対象年齢、ジャンル、レビューの掲載年月日、レビューを書いた人物を調査し、それぞれの記事数を計量的に分析した。分析 2 では、ゲームレビューのテキストにおいて評価されるゲームの要素の登場回数からゲームレビューにおいてゲームのどのような要素が重視されているかを明らかにすることを目的にテキストの内容を計量的に分析し、レビューで重視される評価要素の抽出を行った。これらの分析を踏まえて、ゲームの面白さ、すなわちゲーム性について考察する。

本研究では、レビューの傾向についての分析とレビューのテキストに対する分析によるゲームの評価要素の抽出を基に、ゲーム性を構成する要素はどのようなものがレビューの側面から指摘される。

(指導教員 原 淳之)