

ギリシャ神話を扱ったアプリゲームの特徴

青野 瑤葵

スマートフォンの普及とともに、アプリケーションとして配信されるゲーム（以下アプリゲーム）は増えている。その中で、既存の物語や出来事とゲームの2つの観点で楽しむことができる面白さを持つと考え、既存の物語や出来事を題材にして作成されたアプリゲームに着目した。本研究の目的は、ギリシャ神話を題材にして作成されたアプリゲームが、ギリシャ神話をどの様に活かし、どの様に作り変えることで面白いと感じられるアプリゲームにしているのか、そこに特徴はあるのかについて明らかにすることである。

分析対象は、Apple store で配信されているギリシャ神話を扱ったアプリゲームの中から、古代ギリシャ神話の世界を舞台にしたパズルゲームである『古の女神と宝石の射手』（以下『いにいて』）とメインストーリーの一部分でギリシャ神話を扱った RPG（ロールプレイングゲーム）である『Fate/Grand Order』（以下『FGO』）という2つを選んだ。どちらもギリシャ神話をゲーム本編で多く題材にしている作品である。比較対象とするギリシャ神話については口承伝承で諸説存在するため、本研究では『ギリシャ神話集』（講談社学術文庫）を定本として設定した。定本の注で別の書籍が用いられており、今回の研究で必要と考えられる際にはその書籍も用いた。2つのアプリゲームそれぞれに対して、ゲーム内のギリシャ神話を題材にしたメインストーリーや、ギリシャ神話に登場する神を題材にしたキャラクターに焦点を当て、改変されている部分や改変が行われない部分について、定本との共通点や相違点の比較を行い、ゲームごとにどのような特徴がみられるのか、ゲーム同士の改変部分に共通性があるのかについて分析を行った。

『いにいて』では、定本に記述のある出来事の過程をゲームに合わせて改変し、結末や結果は定本を活かすという特徴があった。一方、『FGO』では、定本にみられる記述はできる限りそのままの記述で活かし、定本で記述が見られない部分に関して、定本を参考にして『FGO』独自の記述を作成するという特徴があった。

『いにいて』と『FGO』に共通してみられる定本との類似点として、登場人物の氏名とゼウスの神々の支配者的な面が描かれている点が明らかになった。但し、ゼウスの「神々の支配者」という性質をどのように具現化するかに関しては、ゲームごとに違いが見られた。また、『いにいて』と『FGO』に共通して記述がみられるが、定本には見られない点としては、神を死ぬ存在として描くという、ゲームの特性上、変更されたと考えられる点や、登場キャラクターの背景のような、定本で記述が見られない部分に新たにエピソードを追加するという点が見られた。題材としているギリシャ神話の世界観を壊さない限りにおいて、ゲーム独自の記述や設定を新たに作成し、追加することが許容されていると推測される。

（指導教員 松林麻実子）