

コンピューターゲームジャンル変容と独立性の可視化

研究系卒研

0823048 加藤 航

(指導教員 白井 暁彦 准教授)

1 はじめに

本研究「コンピューターゲームジャンルの変容と独立性の可視化」は、11年前に行われた、白井暁彦が行った研究「コンピューターゲームにおける興奮度定量化(1) 主観評価を使用したゲームジャンルの分類」^[1] (以下「2001年調査」)を追従調査し、ユーザーのジャンルに対して求める要素が、2001年から2012年の約10年間にどのような変容をしたか、またゲームジャンルの独立性について述べたものである。現代のゲームは表現の幅も広く、ユーザーの希望は多様になってしまっている。そこで本研究では多様化するゲームユーザーが求めている要素、ジャンルに対して抱いているイメージを可視化する。

2 研究内容

本研究は「Web アンケート」、「6要素方式」、「2001年と2012年の比較」の3つの方法で、実験を行った。

2.1 Web アンケートについて

Google 社提供の Google Form を利用して、作成した。アンケートは2012年10月6日～2013年1月16日の間に行った。最終的に、回答者は81名となった。

2.2 6要素方式とは

これは、2001年調査で使用された手法で、回答者の方に好きなゲームジャンルを選んでもらい、そのジャンルについて、以下の6つのキーワードを、優先順位順に並び替えてもらう。その順位に応じた点数を付け、点数を基にレーダーチャート化し、ジャンル进行分类する。集合は2001年と2012年に、それぞれ対応した内容の3集合ができた。

- 爽快感：「さわやか」で気持ちの良いさま。
- 達成感：ある課題を成し遂げたとき、目的を果たしたときに得られる快感。
- 支配欲：相手やコンピュータを打ち負かしたり、ゲームの世界を統治下に起きたいという欲求。
- 新体験：いままで味わったことのない体験をしたときに得られる刺激。
- 映像：視覚を通して得られる刺激すべて。
- ゲーム性：ゲームシステムやルールによる楽しさ。駆け引きなども含まれる。

2.3 2001年と2012年の比較

図1は、2001年調査と2012年調査のレーダーチャートの、集合1についての比較である。同じ集合同士を比較することで、約10年の変容を観察する。

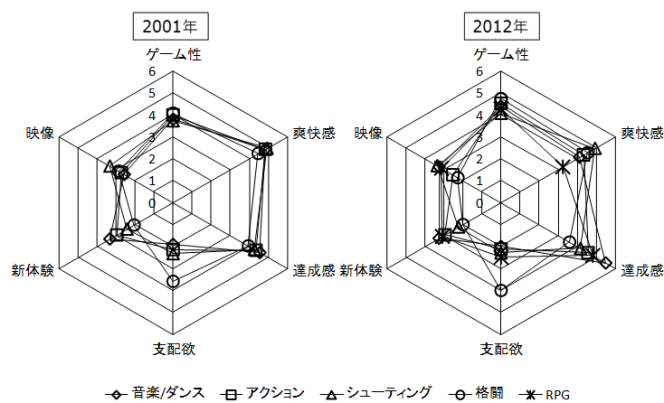


図1: 集合1の比較 (達成感, 爽快感, ゲーム性)

3 結果

3.1 ゲームジャンル変容の可視化に成功

図1の集合1について、現代では「RPG」が、集合1に含まれているという変容を、可視化することができた。その他の集合についても、2001年にはあったジャンルについて、データが全く集まらないという、ジャンルの衰退とも思える変容なども確認できたが、本要旨では割愛する。

3.2 ゲームジャンルの独立性の確認

図1の集合1に含まれる「格闘」は2012年でも集合1に分類したが、他のジャンルと違い、支配欲が2001年より突出している、独立性も確認することができた。本研究では近年、急激な成長を遂げる「ソーシャルゲーム」についても独立性を確認したが、本要旨では割愛する。

4 おわりに

6要素方式はSD法と呼ばれる分析手法の応用であり、SD法より計算コストの少ない手法である。この手法を利用することで、Amazonの「商品のおすすめ」のような、「ゲームのおすすめ」システムへの応用や、PSNやWiiストアなどの、プラットフォーム公式ストアでの利用可能性が考えられる。

参考文献

[1] 白井暁彦：コンピューターゲームにおける興奮度の定量化(1) 主観評価を使用したゲームジャンルの分類, 情報処理学会シンポジウム論文集2001号, No. 14, pp33-40 (2001) .