

Webコミュニティを利用できる「制限プレイ」の要件の提案

Proposal of requirement for limited play in web community

CS38 山口智之
指導教員 大島真樹

1. はじめに

現在、Web 環境の整備が進み、コミュニティを面識が無い人とも形成できるようになった。そして、ゲームという産業の規模も大きくなっている。

そこで、「制限プレイ」というゲームのプレイスタイルを、Web 上のコミュニティを利用できるゲームの新しいジャンルとして確立するために、必要になる3件の要素を考察した。

2. 研究のアプローチ

Web環境については、近年普及が進んでいる動画サイトを参考にする。

ニコニコ動画[1]に投稿されている「制限プレイ part1 リンク」というタグが付いている動画を調査し、「ゲームタイトル」「ジャンル」「制限内容」の3項目について統計を取る。統計結果から、ゲームジャンルとして「制限プレイ」を確立させるために必要な要素を考察する。

また、「制限プレイ」の結果を公開する手段、機能についての考察も行う。

3. 結果

2009年01月11日時点での調査結果の上位3件は下記の表のようになった。

表 1ジャンル別

ジャンル	件数
RPG	182
ストラテジー	75
アクション	74

表 2タイトル別

タイトル	件数
ファイナルファンタジー5	28
バイオハザード4	13
ファイアエムブレム 謎の紋章	12

表 3制限内容別

制限内容	件数
一人旅	60
攻撃手段制限	47
使用キャラクター制限	46

結果を既存のジャンルで分類すると、「RPG」「アクション」「ストラテジー」「ローグライク」「シューティング」「アクション RPG」が中心となっている。「ノベ

ルゲー」「音ゲー」などは見られない。

ゲームタイトルは有名どころのシリーズが多く見られるが、マイナータイトルも存在する。携帯ゲーム機のもの少ない。

制限内容は、大別して「キャラクター選択」「ゲームへの干渉手段」「敗北回避手段」「成長内容」が主に行われている。

4. 結論

ジャンル確立のために必要な要件は、ゲームシステム面に2つ、ハード面に1つ挙げられる。

ゲームのシステム面に求められる要件は、「選択可能なゲーム内の要素量」と「システムからの賞賛」の2つある。

まず、プレイヤーにとって「圧倒的に有利な状況」と「圧倒的に不利な状況」を作る手段が存在することが上げられる。その手段は数多く用意されていることが望ましい。これは、ライトユーザーの救済処置のためと、「制限プレイ」のための制限できる項目のバリエーションを増やすためである。

つぎに、ゲームシステム内での賞賛があることがあげられる。「制限プレイ」を公開する気のないプレイヤーでも、「特定の条件でのクリアで勳章などが得られる」「特定の条件でエンディングが変化する」などのシステムがあれば、「制限プレイ」をする動機になりえる。また、公開をするプレイヤーの制限内容としても使うことが出来る。

ゲームハードの機能には「プレイ結果である動画や、スコアなどの出力機能」が要件として求められる。

スコアなどの記録をネット上にアップする機能、または、プレイ結果を動画などの形で出力する機能があれば、コミュニティや動画サイトでプレイ結果の公開、閲覧ができる。

5. 今後の発展

「制限プレイ」は、攻略しつくされたゲームでも話題を提供することが出来る。これは、ゲームがプレイされる寿命を延ばすことにつながる。そこで次は、プレイヤーコミュニティの形成しやすい環境の整備が課題になると思われる。

文献

[1] ニワンゴ, "ニコニコ動画(ββ)", (2009/01/11)
<http://www.nicovideo.jp/>,