

# ナラティブエクスペリエンスを実現するゲームの制作

後藤 信人  
首都大学東京大学院  
gonnygt5@gmail.com

金友 直樹  
首都大学東京大学院  
kanetomonaok@ybb.ne.jp

今間 俊博  
首都大学東京大学院  
komma@tmu.ac.jp

キーワード: ナラティブ, テレビゲーム

## 1 概要

海外では『ナラティブ』という概念があり,その『ナラティブ』がもたらすゲーム体験が注目されている。しかし、『ナラティブ』という言葉に馴染みがなく,それを取り入れることでどういったゲームが生まれるのか,過去にプレイしてきたゲームの内のどの場面においてそれが当てはまるのか,理解するには実に曖昧すぎる概念であると言える。ナラティブゲームの開発に向けて,『ナラティブ』の概念を明確にし,一般化させる必要があると考えた。

## 2 目的

本研究では,『ナラティブ』に関する先行研究を参照し,主として海外製タイトルからのリサーチと考察を行い,ナラティブエクスペリエンスを実現するゲームデザイン手法を提案する。得られた理論に基づき実際にゲームを開発並びに実験をし,ゲームデザイン手法の有効性の検証を行うことで,今後の研究の展開を円滑にする。

## 3 ナラティブデザイン

ナラティブデザインには二つの要素がある。ゲームへの没入と,ナラティブエクスペリエンスの実現である。

没入について,Ermi & Mayra の3つの区分<sup>(1)</sup>を参照する。

### (1) 感覚的没入。

これはオーディオビジュアルによる没入を指す。

### (2) チャレンジベースの没入。

これはプレイヤーが自身のスキルにおいてゲーム上で設定された適度な目標を達成する過程からくる没入を指す。

### (3) 想像的没入。

虚構を受け入れ楽しむことから,キャラクターへの共感,プレイヤー自身の想像力を働かせることによる没入を指す。

ナラティブデザインでは,ゲームのデザイン要素とプレイヤー固有のスキルの関係性が重要となる。SCI-model<sup>(2)</sup>を参照すると,ゲームのデザイン要素においてはルールとストーリーと空間が挙げられている。同様にプレイヤースキルには,運動スキル,認知能力,知的スキルの3つがある。

以上を踏まえ,ナラティブデザイン例を挙げる。

### (1) 蓄積する

空間において,ある環境で行為を重ねることにより,その経験が,ゲームプレイ環境自体に蓄積されること。

### (2) 選択させる

ストーリーにおいて,複雑な価値判断を含む選択肢が提示

されることで,プレイヤーの価値観が反映されていくこと。

### (3) 推測させる

ルール,ストーリー,空間3つに関して,与えられた条件をもとに問題の解決方法をプレイヤーに推測させること。

多くのタイトルで,以上の手法が複合的に用いられ,より効果的なナラティブエクスペリエンスを生み出している。

## 4 ナラティブゲーム制作

よりプレイヤーごとに異なるナラティブエクスペリエンスを実現するゲームの制作を目的に行った。

このゲームでは,エレベーターという閉鎖空間の中,主人公の主観視点で物語は進行する。プレイヤーは切り取られたある瞬間のシーン中のみストーリーを断片的に体験する。一つのシーンでは最大3つ手がかりが得られる。

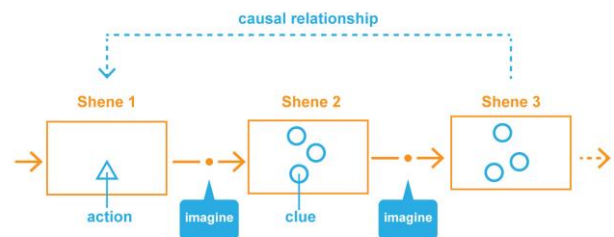


図1 ゲームフロー例

プレイヤーの観測できる場所を一箇所に限定し,さらに物語の時系列を省略し断片的に見せることによって想像の余地を高めることを狙っている。このゲームにおいてプレイヤーは,「断片的な手がかり」「シーン間の出来事」「シーン間の関連性」を考え,一つのシーンに込められた意味を想像し,全体のストーリーを作り上げていくことになる。

## 5 今後の展開

今後は,開発中のゲームについて,ナラティブデザインの各要素が効果的に機能しているか,プレイヤーの固有性との関連性などに留意し,個別に検証可能にするアンケート方法や項目について検討を行い,実験の準備を進めていく。

## 参考文献

- [1] Ermi, Laura & Mayra, Frans, Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion, Hypermedia Laboratory, 2005, pp.7
- [2] Ermi, Laura & Mayra, op. cit, pp.8