

人文学部卒業研究

題 目 『廻れや魔我』

指導教授 尾鼻 崇 印

提出年月日 2018年 12月 14日

学籍番号 HI15001

氏 名 青山 実由

廻れや魔我

HI15001 青山実由

要旨

本研究は、レボウィッツ(2014)で述べられていたゲームフォーマットの形態を参照し、基本的なゲームフォーマットと定義されていた6つの構成の中の、古典的なフォーマットである「完全一本道型ストーリー」を使用した作品制作を行うことを目的としている。このフォーマットは、プレイヤーが作品に対してインタラクトすることが出来ない点等から、ゲーム制作には不向きであり、本物のゲームではないとレボウィッツ(2014)で述べられていた。制作動機として本研究は、レボウィッツ(2014)の古典的なフォーマットが、本当に本物のゲームではないのかという疑問から、実際に自身でゲームを制作し、実証しようとした。

古典的なフォーマットには、不向きとされる特徴が大まかに3つある。前述で述べたプレイヤーの動きがインタラクト出来ないことその他、時間に縛られる点や、ストーリーに持たせた緊張感を解放するといった特徴を持っている。本研究内のシナリオにおいて3つの不向きとされた特徴を、必要不可欠な要素として組み合わせるために、レボウィッツ(2014)で述べられていた古典的なフォーマット以外の5つの構成の中から、2つの構成を抜粋した。「完全一本道型ストーリー」が本物のゲームとしてカタチになるように、制作を行ったものが本研究である。

本研究の構成は以下の通りである。第一章では、ストーリーの特徴である「演劇型ストーリー」と「小説型フィクション」の説明に触れてから、「完全一本道型ストーリー」の構成などを述べていき、本作で使用する各ストーリー構成となる「完全一本道型ストーリー」や「マルチエンディング型ストーリー」、「インタラクティブ一本道型ストーリー」等の解説を行った。第二章では、本作の目的構成や、「完全一本道型ストーリー」のメリット、デメリットとなる特徴を事例となるゲーム作品を踏まえて述べていき、「完全一本道型ストーリー」をどのように本作に組み込むのかの説明を行った。また、「完全一本道型ストーリー」の構成を活かすために使用した「マルチエンディング型ストーリー」や「インタラクティブ一本道型ストーリー」の特徴や、その構成をどのようにして本研究に組み込むのかについて解説している。

第三章では、本作のシナリオ構成や、一章と二章で解説してきた3つのストーリー構成を、本シナリオに如何にして展開され、組み込んでいくのかについての構成が記載されている。第三章には、本作で解説の入らない各シナリオの「メインキャラクターの紹介」や、本作の「シナリオの真相」、「完全一本道型ストーリー」で展開されたシナリオの「キャラクターの行動及び言動」について、各節ごとに説明している。おわりにでは、本研究の目的が達成されているか等、本作を制作した上での不足点を述べている。

キーワード

レボウィッツ シナリオ構成 完全一本道型ストーリー マルチエンディング型ストーリー インタラクティブ一本道型ストーリー

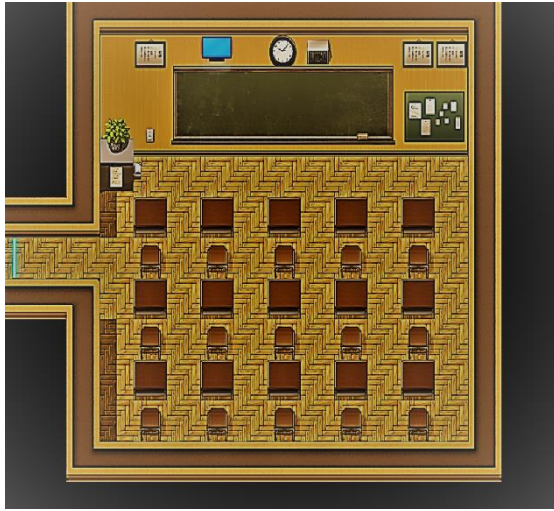


図1. 不動産加住の学び舎



図2. ミハの部屋

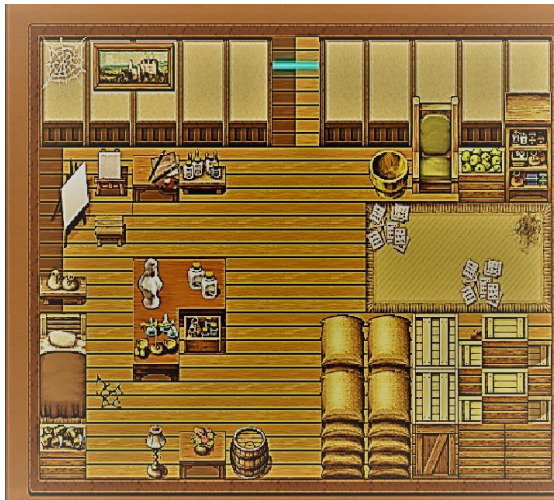


図3. ミハのアトリエ



図4. 不動産加住の部屋

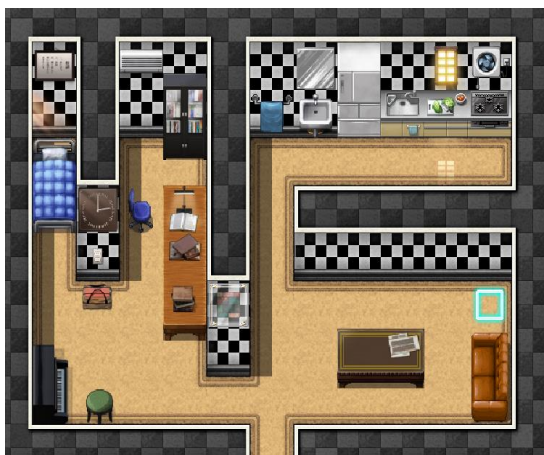


図5. 三枝木誠の部屋

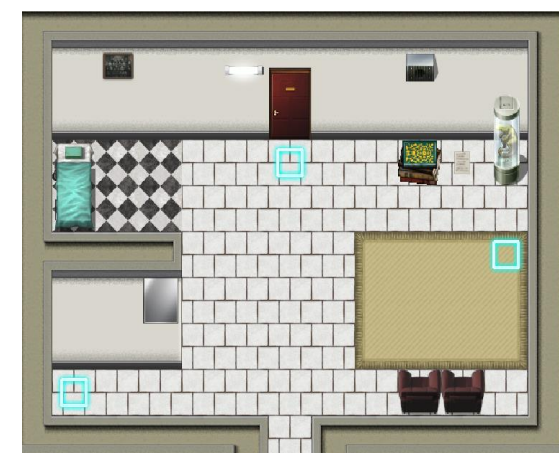


図6. 潜在意識に入るための部屋

目次

| | |
|-------------------------|----|
| はじめに..... | 1 |
| 第一章 ストーリー構成とは..... | 1 |
| 第二章 制作動機..... | 2 |
| 第三章 ストーリーについて..... | 5 |
| 第一節. メインキャラクターの紹介..... | 6 |
| 第二節. シナリオの真相..... | 7 |
| 第三節. キャラクターの行動及び言動..... | 7 |
| おわりに..... | 8 |
| 参考文献..... | 9 |
| 参考サイト..... | 10 |