

ジャーナリズムの視点から見たゲーム機の流行 『週刊ファミ通』における作品評価についての考察

Fashion of Game Consoles Seen from Journalism Consideration on Game Reviews in “Weekly Famitsu”

梁 宇 熹

LIANG Yuxi

(立命館大学 先端総合学術研究科)

(Ritsumeikan University Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences)

Abstract :

This paper considers game reviews in game journalism with the aim of organizing the analysis and evaluation method of video games and investigating the characteristics of specific trendy game consoles. Specifically, first of all, content analysis by text mining is carried out for “Weekly Famitsu” cross review in the 2000s. Next, I examine the analysis result, and clarify the characteristics, transition, relation with specific hardware of video game evaluation in journalism. In addition, it is also considering to further verify the frame and versatility of conventional game theory.

1 はじめに

近年、世界のビデオゲーム産業の著しい発展とともに、新しい研究分野としてゲーム学の動きも活発化している（馬場, 2006）。それに合わせ、ゲーム研究の視座と手法の多様化が求められるのも必然の流れである。

ビデオゲーム産業とともに発展してきたゲームジャーナリズムの分野では、独自のルールや基準によって長年ビデオゲームに対する様々な評価・批評が行われてきた。これらの蓄積は、ビデオゲームの学術研究にとって有益な参考資料となりえるが、対象の収集と整理にあたって常に膨大な作業量が伴うため、これまでのゲームスタディーズにおいて、積極的に取り上げられてきたとは言いがたい。¹⁾

この背景を踏まえ、本稿では日本の代表的なビデオゲーム情報誌『週刊ファミ通』に着目し、「クロスレビュー」の記事を対象にテキストマイニング手法による内容分析を行う。そして、これまでのジャーナリズムにおける作品評価を通して、ゲーム機の影響力の大きさを示すことを試みる。

2 研究の背景と目的

2.1 研究の背景

これまでのビデオゲーム研究には、従来の古典的な遊戯研究の理論を吸収・発展し、ゲームのルールに着目し面白さの本質を論じるものが数多く存在する。ケイティ・サレンとエリック・ジマーマンの『ルールズ・オブ・プレイ』（2003）をはじめ、グレッグ・コステイキャン（1994）やラフ・コスター

* 連絡先：立命館大学 先端総合学術研究科学
〒603-8577 京都府京都市北区等持院北町 56-1
E-mail: suandan1988@yahoo.co.jp

1) 「候補としては他にも先にも引用したゲーム業界の

最大手誌の『ファミ通』を見ていくという方法もあったが、第一に全資料を入手・調査することが困難であるという理由からこれは断念した。」井上明人（2005）



(2005)などの研究がその成果といえる。以上を踏まえ、馬場(2006)は以下のように指摘した。

遊びの研究は、近年ではその経済効果などとともに論じられることもあるが、いずれも共通している弱点は、遊びの道具の発達に対する配慮が少ない点である。「鬼ごっこ」や「かくれんぼ」から始まり、現代の代表的な遊びとなったテレビゲームにいたるまで、人類は遊びのルールやツールを不断に開発してきた。(中略)遊び、そしてそのなかでもとくにゲームは、プレイヤーとルールとツールという三要素を最も基本的な構成要素とし、その関係性の上に生じる現象とみなすべきである。

ここでは、ゲームを論じる場合、「ツール」に対する考察の重要性が提示され、そして、「ツール」の定義について、以下のように主張した。

グラフィックやサウンドは視覚や聴覚に訴える刺激であり、人間が五感を通じて得る情報の大部分をしめているので看過できない。(中略)ゆえに、ゲームという現象を構成する一要素であるツールとしてゲーム機を位置づけなければならない。テレビゲームのツールであるゲーム機は、原初的な遊びのツールよりもプレイヤーに与える影響という点において、同じツールであってもその占める位置がより重いと見える。

馬場氏の言説からは、これまでのビデオゲーム研究には、ゲーム機の存在と役割を重要な位置に置いて論述したものが十分にないことが窺える。²⁾

ゲームがプレイヤーとルールとツールの三要素の関係性の上に生じる現象であれば、ツールの変化は必然的にゲームの変化を引き起こすと考えられる。この点について、同氏は明確に言及しておらず、具体的な事例も提示していないため、さらなる論証の余地がある。また、ゲーム機が持つ役割について、グラフィックやサウンドなど五感の刺激を指摘するにとどまっているため、ゲーム機のス

ペックを重要視していることについても疑問がある。以上が本研究における学術的背景である。次に、時代的・産業的背景について述べる。

近年のビデオゲーム市場において、重要な出来事の一つは任天堂の携帯型ゲーム機ニンテンドーDS及び据置型ゲーム機Wiiの爆発的な流行であろう。これらが成功を収めた理由について数多くの研究と考察がなされてきた。サイトウ・小野(2007)や多根(2008)は、任天堂の新規市場開拓戦略が功を奏したという見方をしている。ここで筆者が注目するのは、この新規市場開拓戦略を具現化したハードウェアの独自性である。

まず、サイトウ・小野(2007)がニンテンドーDSのコンセプトについて、性能向上よりも従来の携帯ゲーム機と異なるユーザーインターフェイスを装備することで、斬新なゲームソフトを開発し、市場を掘り起こしたことを指摘した。また、DSの成功の理由は新しいユーザーインターフェイスにあり、中でもタッチパネルが鍵を握ったと強調した。

一方、溝上(2008)はWiiについて、Wiiリモコンという加速度センサを内蔵した棒状コントローラの採用が特徴であり、学習することなく直感的にゲーム操作ができ、家庭で誰でも楽しめることを意図したものであったと説明した。

要するに、操作方法やインターフェイスの面において、従来のゲーム機と一線を画し、革新的なゲーム体験をもたらしたことが、ニンテンドーDSとWiiは共通している。これは任天堂の経営戦略と開発理念の実践であると同時に、2000年代におけるハードウェアの最も大きな変革といえる。

ハードウェアの変革に伴い、ソフトウェアのあり方も問われてきた。小山(2006)は2004年までのビデオゲーム産業の現状について、「売上上位におけるシリーズタイトルの占める割合の増加」、「シリーズタイトルの増加に伴うオリジナルタイトルの減少」そして「版權ものが増えている」といった傾向を明確に指摘し、これらの現象は「ゲーム開発の硬直化・創造性の低下」と「需用者側の嗜好の保守化」を反映していると結論付けた。

また、『週刊ファミ通』の編集長を歴任した浜村(2007)は自身の著作において以下のように述

2) 海外では、Ian BogostらによるPlatform Studiesのようなゲームのプラットフォームに注目する研究が2000年代後半から行われるようになった。

べている

ゲームソフトハウスは、プレイステーション2以降、開発費の高騰に悩まされた。(中略)結果的にチャレンジを怖れたソフトハウスは、リスクがなく確実に購入層の見渡せる続編ものばかりを出した。しかし続編ものは、前作のファンのためにより複雑で刺激的な仕様を入れざるを得なかった。続編の回数を重ねるにしたがって、ファンの数を減らしていくゲーム市場。しかもゲームの企画は似たものばかりで、煮詰まり気味となった。そんななか、従来のゲーム市場は行き詰まり気味だという分析のもと、ニンテンドーDSはゲーム機としての入力形態を一新し、従来になかった企画の作品を大きく増やした。(中略)ゲームとしてのテーマも、従来のゲームの常識とはまったくかけ離れたものを採用した。(浜村弘一(2007). ゲーム産業で何が起こったか? アスキー pp.107-108.)

これらのことから、DSとWiiの流行こそ、馬場氏が指摘したツールとしてのゲーム機の影響を検証するに最も相応しい事例だと考える。

2.2 研究の目的

文化的作品の発展とコンテンツの流行・変革が、つねに作品批評を変容させることは周知のことであり、ビデオゲームに関しても例外ではない。そこで、ゲーム市場におけるハードウェアの更新を流行と変革として捉えるのであれば、その存在と影響が作品批評に反映されると考えられる。それゆえ、ニンテンドーDSとWiiの流行がゲームに与える影響を検証するには、現代のゲームジャーナリズムにおける作品評価からアプローチすることが有効だと考える。

具体的に、以下の点について論証する。まず、ジャーナリズムにおける作品評価が、実際に起きたハードウェアの変革を反映したか否か。次に、ニンテンドーDSとWiiのゲーム作品はどのような特徴と独自性を有しているのか。さらに、DSとWiiの流行によって、ゲーム内容と作品評価がどのように変化したか。

3 調査対象と方法

調査対象として、知名度と影響力があり、作品評価体系がわかりやすいという点から、『週刊ファミ通』を取り上げる。

調査方法は、対象雑誌から「クロスレビュー」に焦点を当て、テキストマイニングを用いてキーワードの抽出と解析を行い、ゲーム作品評価の構成と内容について分析する。

3.1 調査の対象

『週刊ファミ通』の「クロスレビュー」を選択する理由は二つある。まず、『週刊ファミ通』は現在存続しているビデオゲームジャーナリズムの中で、歴史が最も長いものであり、その知名度と影響力が高いこと。次に、ゲーム評価に関する項目として、クロスレビューが雑誌発行初年度から現在まで中断なく継続していること、この「クロスレビュー」は、構成の根幹となる部分(レビュー記事と数字採点)にほとんど変わらないため、記述形式の安定性と一貫性が保持されている。また評価対象となるゲームタイトルの種類も豊富である。その根拠として、図1³⁾の比較から分かるように、レビュー以外の部分には記載情報や記述形式に著しい変化が見られるが、レビュー内容の文字数やフォーマットは研究対象として扱った10年の間では変わっていない。


3.2 内容分析の方法

テキストマイニング(text mining)は、文字列を対象としたデータマイニングのことである。文章データを単語や文節で区切り、それらの出現頻度や共出現の相関、出現傾向、時系列などを解析することで有用な情報を取り出す分析方法である。

3) 左:『週刊ファミ通』(1999) No.556 p.29.
右:『週刊ファミ通』(2008) No.1045 p.47.

8月5日

アニメチック
ストーリーゲーム①
カードキャプターさくら



プレイステーションCD-ROM
アリカ 6300円


人気アニメ、「カードキャプターさくら」を忠実に再現したゲーム。アニメのストーリーに沿った形で、さまざまなイベントやミニゲームが楽しめるのだ。

アニメーションとストーリー、ミニゲームがうまく融合している。もちろん原作のファン向けだけでなく、そうじゃない人でも楽しめるデキ。ゲームとしては単純だけど、この世界やさくらの可愛らしさを楽しむものだから、これでオーケー。ボイスを持ち歩けるのもマニア性を高めている。

アニメーションはキレイだし、フィールド上のデフォルメキャラもいい感じなので、ファンは満足でしょう。ただアニメと同じ内容の物語と、単純すぎるミニゲームを純粋に楽しめる人は限られているかと。ボクステをボイス再生として使うアイデアは○だが、携帯する意味は薄い。

ストーリーに沿ってさくらを動かしたり、ミニゲームをクリアしていくゲームね。非常に簡単で、小さなお子さんでもクリアできるよ、いろんな設定できるところがいいかも。アニメのシーンもキレイで、ふんだんに使われているので、ファンにもうれしい！本だと思えます。

ほぼ勝手に進行していくストーリーを見るのがメインで、おまけにミニゲームも入ってます、といった作り。全体的にゲーム的要素は希薄だが、ミニゲーム部分がかっちり作られているのは好印象。難易度の低さも年齢層を考慮してとのことなら納得。原作ファンは全員迷わず買え。



PS3 プレイステーション3

バンダイナムコゲームス
2008年12月18日発売予定 7800円(税込)

アニメ・ロボット/アクション 全年齢対象

人気アクションゲームの第2弾。「ガンダム」シリーズに登場したモビルスーツを探り、迫り来る大量の敵と戦いをくり広げるのだ。巨大な敵との戦いも楽しめる。

【ターゲット層】
▶「機動戦士ガンダム」ファン
▶「無双」シリーズファン
▶アクションゲームファン

【平均プレイ時間】
▶クリアまで50時間以上
▶やり込み要素を含み80時間以上

何と言っても、膨大に用意されたモビルスーツたちが圧巻。よくぞここまで入れてくれました！肝心のアクションも原作の雰囲気壊さずにキッチリと「無双」シリーズに昇華され大満足。各モビルスーツのパーツ集めや、スキル集めなど、とんでもない量のやり込み要素もスゲェ！

【無双】ならではの一騎当千の爽快感は、もはや語るまでもない。パーツが集まると自動的に機体が増えていく仕組みだが、豊富なミッションのおかげで作業的にならないのがいい。巨大モビルアーマーが迫ってくる臨場感は、ニュータイプでなくてもプレッシャーを感じちゃいますよ！

大量に増えたパイロットと機体によって飽きることなくプレイできる。モビルアーマー戦は部位破壊すると見た目が変わって臨場感あり。ダメージが与えにくく長期戦になりがちなので倒した際の達成感はひとしお。スキル習得にパーツ集め、開発や強化など多数の要素があり長く遊べる。

敵のワラワラ感と一騎当千感はほかの「無双」シリーズに匹敵。チャージ攻撃に代表されるアクションが気持ちいい作りに。驚きは少ないが、正当進化した内容に仕上がっている。ミッションモードの歯応え十分なやり込み要素には驚愕。モビルアーマー戦は、迫力はあるけど少々単調。

図1 クロスレビュー記述内容の比較。

これまで、テキストマイニングを採用したビデオゲーム研究の代表的なものを表1にまとめた。これらの先行研究から、テキストマイニングがビ

デオゲームを研究する際に大きな効果を発揮していることが分る。

表1: テキストマイニングを用いる先行研究。

研究テーマ				
著者	発表年	分析対象	データ数	年代幅
ビデオゲームの議論における「ゲーム性」という言葉をめぐって —雑誌『ゲーム批評』を中心にその使われ方の状況を探る—				
井上明人	2005	『ゲーム批評』	470件	10
経験的価値の分類に基づくゲーム推薦システム				
中谷知博・星野准一	2008	Amazonレビュー	703件	8
ゲーム批評から見たゲームの「面白さ」 —レビューテキストの計量解析による叙述対象の自動抽出—				
川島隆徳・村井源・住江彰文	2010	『ゲーム批評』	884件	12
ビデオゲームソフトウェア付属マニュアルの内容分析的研究: 「物語設定」を対象とした調査と考察				
尾鼻崇	2011	マニュアル	106件	4
レビューの語の重みを考慮したテキストマイニングによるゲームソフトの評判分析				
清水航	2011	Amazonレビュー	2000件	1
「四八ショック」とは何だったのか —インターネット上のゲームユーザーコミュニティにおける「クソゲー」概念とその変容—				
吉永大祐	2012	2ch書き込み	約20000件	7
'Very much like any other Japanese RPG you've ever played': Using undirected topic modelling to examine the evolution of JRPGs' presence in anglophone web publications				
Jérémie Pelletier-Gagnon	2018	ゲーム情報サイト	2053件	22

3.3 調査対象の範囲

本研究における分析対象として、2000年から2009年までの10年間に発行された『週刊ファミ通』の「クロスレビュー」の記事内容を取り上げる。対象の年代範囲をこの10年間に限定する理由として、2つが挙げられる。

まず、日本のビデオゲーム産業の観点からみれば、2000年代こそビデオゲームがもっとも隆盛していた時代だと考えられる。その一例として、売上の多さと世界的な普及度から、史上もっとも成功したと言われる据置型ゲーム機のプレイステーション2、及び携帯型ゲーム機のニンテンドーDSの両者が発売されたのが本時期である。ゲームの作品数だけでなく、プラットフォームにバラエティがあり、ジャンルや題材が多様であることから、対象範囲を2000年代に絞った。

さらに、2005年以降からは、ニンテンドーDSおよびWiiに代表される、伝統的な操作方法と異なるタッチパネルやモーションコントロールなどが採用されたゲーム機が流行し、ビデオゲームのあり方に多大な影響を与えた。つまり、2000年代はビデオゲームの成熟期でありながら、変革期でもある特殊な時期であった。そのため2000年代前半と後半の比較を通して、ハードウェアの交代がゲーム評価にもたらす変化を明らかにすることが、本研究の意義である。

3.4 調査対象の特徴

本研究における考察対象の調査と分析には、以下の二つの特徴がある。

まず、クロスレビューの作品評価について、点数ではなくレビューの内容に着目すること。

次に、一作品に対するレビュー内容を四人のレビュアーごとに分割し、四件の評価として捉えて分析することである。

3.5 データ分析の手順

最初に、2000年から2009年に刊行した『週刊ファミ通』の原本⁴⁾を集め、内容の調査及び分析対象の選別と整理を行う。原則として、毎月の初頭に発行した一冊を選出する。年間12冊、合計120冊を選出するため、調査対象に含まれるゲームのタイトル数及びレビュー記事の分量は雑誌全体の四分の一に相当する。各年における対象の発売時期がほぼ同一なため、時期のズレによる記載内容の差異を回避し、全体のバランスを確保している。本研究において、調査資料として集めた『週刊ファミ通』のリストは、表2にまとめた。

表2: 調査資料リスト.

刊行年	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
号数	578	630	681	733	785	841	891	943	997	1046
	582	633	685	738	790	842	894	946	1002	1051
	585	637	689	742	794	846	898	950	1006	1055
	590	642	694	746	798	850	903	955	1008	1059
	594	646	698	750	803	855	907	959	1011	1063
	598	650	703	755	807	859	911	963	1016	1068
	603	655	707	759	811	865	918	968	1020	1072
	607	659	711	763	816	872	920	972	1024	1077
	611	664	716	768	820	875	925	977	1029	1081
	616	668	720	772	824	877	929	981	1033	1085
	620	672	724	778	829	888	933	985	1039	1090
	624	677	729	781	833	886	937	990	1044	1094

続いて、当該雑誌におけるクロスレビューのコーナーをスキャンし、画像データとして保存する。クロスレビューの内容をテキストマイニングで解析できるよう、OCRソフト⁵⁾を通して画像データから文字情報を抽出し文字データに変換する。最後に、修正した文字データをサンプルデータとして、エクセルに入力し、解析可能なcsv形式のデータに加工する。

4) 所蔵機関：立命館大学ゲーム研究センター

5) OCR (optical character recognition) とは、画像データ上にある文字を解析し、コンピューター上で処理できるテキストデータに変換することである。

本研究で整理したデータベースに含まれたレビュー総数は合計8340件であり、文字数は100万字を超えている。それについての統計結果を表3にまとめており、表4はデータベースに入力された作品レビューの一例である。

表3: 分析データの統計.

年	タイトル数	レビュー数	文字数
2000	248	992	124000
2001	238	952	119000
2002	246	984	123000
2003	204	816	102000
2004	210	840	105000
2005	207	828	103500
2006	224	896	112000
2007	185	740	92500
2008	176	704	88000
2009	147	588	73500
合計	2085	8340	1042500

表4から見られるように、作品レビュー一件あたり、文字による記述内容のほか、刊行年代(ゲーム作品の発売年に相当する)、号数、作品のプラットフォーム、そして点数といった「見出し項目」がまとめられている。これらの見出し情報をそれぞれの記述内容と組み合わせると、以下のような内容を明らかにすることができる。

- ① 内容：全体の記述内容の特徴と傾向
- ② 年代×内容：年代別の記述内容の特徴と傾向
- ③ 点数×内容：点数別の記述内容の特徴と傾向
- ④ 機種×内容：機種別の記述内容の特徴と傾向

表4: 作成したデータベースの一例.

年代	NO.	機種	点数	内容
2005	841	PS2	9	ユーザーからの意見を取り入れて進化した、続編と呼んでもいいほどのパワーアップ版。新スキルシステムやGクラスクエストは上級プレイヤーを回帰させるのに十分魅力的。訓練所モードなどオフラインメインの人も楽しめる新要素も。これで『モンハン』ワールドが確立された印象。

本研究の目的を踏まえると、②と④についての考察が重要であり、この部分を重点的に検証していきたい。なお、本研究において、テキストマイニングに関する必要な文字情報の解析および各種データの集計を行うために使用したツールはKH

Coder である。

4 分析結果に関する考察

4.1 全体的な特徴

表5はデータベースから抽出した単語を出現頻度の順に並べ、上位100単語をまとめたものである。その中で、もっとも出現頻度の高い単語は「操作」であり、出現回数は1600を超えている。

本研究で整理したデータベースに含まれたレビュー総数は合計8340件である。仮に一件のレビューにつき、特定の単語が一回しか出現していないと仮定すれば、「操作」という単語が全体の約20%を占めている。さらに、この仮定条件に従えば、表5における頻出単語上位20位前後の出現回数は、全体のおよそ10%に相当する。

しかし、頻出単語の羅列だけではクロスレビューにおける作品評価の特徴や傾向については見えてこない。そのため、上記のデータをさらに細分化し、詳細な分析を行っていく。

ニンテンドーDSとWiiの流行がもたらす作品評価の変化をより目立つ形で考察するために、クロスレビューの内容を発売年によって「2000年代前半」と「2000年代後半」の二部分に分類する。その結果、2000年代前半の件数が4584件に対し、2000年代後半の件数は3756件である。

表6は表5で提示した頻出単語を二部に分類し、さらに前半後半の分類項目との類似性を順番として関連度順に並べた結果を表すものである。単語の順番を算出するにあたって、二つの選別を行った。

まず、当項目の範囲内における単語の出現頻度をデータ全体における出現頻度と比較し、項目範囲内の出現確率が全体の出現確率より高い場合のみ、単語を加算し、それ以外の単語を排除する。そうすることで、項目間において重複する頻出単語が最大限に排除され、それぞれの項目の特徴がより明白になると判断した。

次に、それぞれの項目内の単語を関連度の順番に並べる。ここで、単語と項目の関連度を算出するために、Jaccard係数というツールが応用されている。

数学の分野において、Jaccard係数は二つの集合の共起の度合い、つまりどのくらい似ているかを表すものである。その原理はテキストマイニング分野でも広く応用され、単語と文章の共起関係、

表5: 上位頻出語一覧.

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
操作	1641	感覚	506
システム	1514	設定	506
キャラ	1434	動き	496
要素	1384	原作	485
プレイ	1359	簡単	471
楽しい	1274	攻撃	467
多い	1231	前作	461
感じる	1207	必要	419
楽しめる	1203	シナリオ	418
アクション	1062	豊富	415
戦闘	1032	バランス	400
モード	1018	シンプル	399
人	954	楽しむ	398
ストーリー	944	マップ	390
作り	928	戦略	388
高い	870	強い	386
グラフィック	851	初心者	383
部分	842	雰囲気	381
敵	838	変化	381
ファン	835	バトル	379
残念	823	選手	374
物語	799	ボタン	370
演出	746	移動	369
印象	733	悪い	365
見る	719	種類	359
展開	696	進める	357
遊べる	696	非常	354
思う	693	レース	353
遊ぶ	683	ボリューム	348
感じ	674	作る	348
作品	652	可能	347
対戦	630	遊び	343
少ない	620	シーン	342
内容	619	出る	341
キャラクター	589	進む	340
難度	574	選択肢	339
ステージ	548	アドベンチャー	338
テンポ	535	自分	337
時間	534	登場	330
基本	529	クリアー	327
魅力	527	長い	327
全体	522	言う	325
変わる	522	難しい	322
世界	517	育成	318
使う	514	追加	317
イベント	513	視点	315
画面	511	作業	309
ミニゲーム	508	技	308
アイテム	507	考える	308
シリーズ	506	謎	306

特定単語が文章との類似性を数値で表すことができる。Jaccard係数の数値範囲は、かならず0から1までであり、1に近づくほど、対象両者の関連度と類似性が高い。

表 6: 2000 年代特徴語一覧.

2000年代前半			
抽出語	回数(全体)	回数(前半)	Jaccard
システム	1434 (0.172)	797 (0.174)	0.1527
グラフィック	845 (0.101)	548 (0.120)	0.1123
ファン	774 (0.093)	521 (0.114)	0.1077
感じ	648 (0.078)	430 (0.094)	0.0895
見る	684 (0.082)	421 (0.092)	0.0869
思う	667 (0.080)	404 (0.088)	0.0834
感覚	486 (0.058)	294 (0.064)	0.0616
魅力	507 (0.061)	286 (0.062)	0.0595
設定	484 (0.058)	274 (0.060)	0.0572
動き	476 (0.057)	272 (0.059)	0.0568
楽しむ	382 (0.046)	226 (0.049)	0.0477
強い	370 (0.044)	209 (0.046)	0.044
出る	331 (0.040)	205 (0.045)	0.0435
言う	315 (0.038)	204 (0.045)	0.0435
ボタン	348 (0.042)	199 (0.043)	0.042
2000年代後半			
抽出語	回数(全体)	回数(後半)	Jaccard
操作	1490 (0.179)	788 (0.210)	0.1768
要素	1278 (0.153)	693 (0.185)	0.1596
多い	1132 (0.136)	601 (0.160)	0.1402
楽しめる	1147 (0.138)	581 (0.155)	0.1344
楽しい	1212 (0.145)	579 (0.154)	0.1319
キャラ	1210 (0.145)	559 (0.149)	0.1268
プレイ	1219 (0.146)	560 (0.149)	0.1268
感じる	1140 (0.137)	529 (0.141)	0.1211
アクション	958 (0.115)	508 (0.135)	0.1208
残念	821 (0.098)	456 (0.121)	0.1107
作り	895 (0.107)	455 (0.121)	0.1084
モード	880 (0.106)	442 (0.118)	0.1054
戦闘	883 (0.106)	426 (0.113)	0.1011
部分	768 (0.092)	410 (0.109)	0.0997
ストーリー	894 (0.107)	413 (0.110)	0.0975

2000年代の上位特徴語に対してさらなる分析をするために、表6から Jaccard 係数が0.1⁶⁾以上の単語を抽出する。そうすると、前半には「システム」「グラフィック」「ファン」の三つがあり、後半には「操作」「要素」「多い」「楽しめる」「楽しい」「キャラ」「プレイ」「感じる」「アクション」「残念」「作

6) Jaccard 係数の最高値は前半後半ともに0.2未満であり、後半の平均値が前半より遥かに高い。分析する語彙数の限定とバランスの確保という観点から、今回は Jaccard 係数の閾値を0.1に設定する。

り」「モード」「戦闘」の十三単語がある。

前述どおり、前半のレビュー件数は4584件であるのに対し、後半のレビュー件数は3756件である。この数字を含めて考えると、2000年代前半の評価基準は分散傾向が強く、全体的に定着していないのに対し、後半の評価基準には特徴の強い単語が大幅に増え、作品評価の指向性がより強くなったといえるのではないか。

これまで、全体における特徴語をいくつか抽出したが、それぞれの単語が実際の評価記事において、どのように使われているか、またはどのような文脈の中で使われているかを考察することも重要である。

「システム」は、ルールの一部（戦闘システムなど）として用いられるほか、作品におけるルール全体（「…のシステム」など）を指して用いられている。

「グラフィック」に関して、ゲーム作品に含まれる視覚的な要素（映像、動画、イラストなど）をさして用いられることがほとんどであり、ゲーム作品がもつ映像美の具合が評価の基準として論じられている。

「ファン」について、主に二種類の用いられ方がみられる。「原作のファン」は、主に漫画やアニメが原作のゲームに対して用いる一方、「シリーズのファン」は続編などが発売されているものに対して使われている。これらの特徴は、特定の作品自身に含まれる要素が評価対象として論じられているのではなく、作品外部の要素が参照され、評価の基準となっていることである。

上述の例から、2000年代前半の作品評価には、三つの基準が強く反映されていることが分かった。ここでは、それらを「ルールに関する評価基準」、「視覚に関する評価基準」、そして「外部要素に関する評価基準」と名付ける。

2000年代後半には「操作」「要素」「多い」「楽しめる」「楽しい」「キャラ」「プレイ」「感じる」「アクション」「残念」「作り」「モード」「戦闘」の十三単語があり、前半より大幅に増加している。その中で、指向性の強い名詞を重点的に考察する。

「操作」は、ゲームに対する操作行為全般をさして用いられるほか、特定のインターフェイスを介する操作行為及びそれに伴う知覚的な体験を指すこともよく見られ、「操作感覚」や「操作性」

のような複合語を使うケースが多い。

「要素」は、おもに作品内容の豊富さについて論じる際に用いられている。さらに、作品の基本内容を超え、何か付加的な内容を指すとき、「追加要素」や「おまけ要素」などの複合語が使用され、その多寡が作品の評価にも大きく関連していると考えられる。

「キャラ」は、作品における登場人物を指す言葉であり、アクションゲームにおいて、「動き」などの言葉と併用されることが多いのに対し、物語性を強調するRPGゲームにおいては、「個性」などの言葉との関連性が強く、汎用性の高い特徴語である。

「プレイ」はゲームを体験する行為自体を指す言葉であり、クロスレビューでの用い方に関して、「操作」との類似性がみられ、「感覚」と組み合わせ用いられる例が多数見られる。

「アクション」は、「アクションゲーム」の略称として用いられていると考えられ、作品内に含まれるアクションゲーム的な特徴と要素を強調するときに多用されている。

「作り」は作品の特徴を概括的に表す際に用いられることが多い。関連語としては「丁寧」と「楽しめる」などが挙げられる。前者からは作品の細部やディテールが評価に反映することが分かるのに対し、後者からは作品のターゲットと年齢層に対する配慮も全体の評価に関係していることが分かる。

「モード」はゲーム内の具体的なルールやシステムなどを指して用いられ、作品内容の豊富さを表す言葉であり、ビデオゲームの複雑さと多様性の進化を示唆している。

「戦闘」に関して、主に二種類のパターンが見られる。「システム」などの言葉と関連し、特定ルールを指しているもののほか、ゲーム内の戦闘行為を指し、探索や育成などと区別されているものもある。両者の共通点は、具体的な作品内容を指示することにある、これはゲーム作品のボリュームや遊び方のバラエティが評価基準の一つであることが間接的に反映されている。

2000年代後半の特徴語について、関連語や用い方などを踏まえ、評価基準として以下のように分類することができる。

- 「操作体験に関する評価基準」:

操作、プレイ

- 「バラエティに関する評価基準」:
要素、アクション、モード、戦闘
- 「特定内容に関する評価基準」:
キャラ
- 「作品完成度に関する評価基準」:
作り

2000年代後半における四つの評価基準を2000年代前半の「規則的評価基準」、「視覚的評価基準」、そして「外部的評価基準」と比較すると、ゲーム作品に対する評価の着眼点に多くの違いが存在することは明らかである。

まとめると、2000年代のクロスレビュー記事内容を概観した結果、前半と後半におけるゲーム評価の基準と着目点には変化が生じていたことが分かった。具体的には、「規則的評価基準」、「視覚的評価基準」、「外部的評価基準」といったものから、「操作体験に関する評価基準」、「バラエティに関する評価基準」、「特定内容に関する評価基準」、「作品完成度に関する評価基準」といったものに変化した。

4.2 ニンテンドー DS と Wii の特徴

本節では、重要な考察対象であるニンテンドーDSとWiiについて、同じ手法を用い、それぞれの特徴を分析していきたい。表7はニンテンドーDSとWiiにおける特徴語をまとめたものである。

ニンテンドーDSにおける上位特徴語（Jaccard係数が0.1以上のもの）として、「操作」、「多い」、「要素」、「タッチペン」の四単語が挙げられる。そのうち、「タッチペン」以外の三者はすべて2000年代後期における上位特徴語である。

Wiiの特徴語について、「Wii」及び「リモコン」の二単語のみだが、Jaccard係数が両方とも0.3前後であり、非常に高い数値を示している。

「Wii」と「リモコン」は実際のところ、「Wiiリモコン」という複合語の形で用いられる場合がほとんどである。「Wiiリモコン」は、Wiiのインターフェイスの構成要素であり、ゲーム機のコントローラに相当する一方、加速度センサを内蔵したため、直感的なゲーム操作を可能にした。「クロスレビュー」においては、この「Wiiリモコン」の特性が有効に活用されたか否かが作品の評価に直結しているように見える。同様に、ニンテンドー

DSの作品評価における「タッチペン」も「操作」との関連性が非常に強く見られる。

表7: ニンテンドー DS と Wii の特徴語一覧.

ニンテンドーDS			Wii		
特徴語	品詞	Jaccard	特徴語	品詞	Jaccard
1 操作	サ変名詞	0.1094	1 Wii	タグ	0.3
2 多い	形容詞	0.1051	2 リモコン	名詞	0.2917
3 要素	名詞	0.103	3 操作	サ変名詞	0.053
4 タッチペン	名詞	0.1001	4 遊べる	動詞	0.0527
5 作り	名詞	0.0961	5 ステージ	名詞	0.0453
6 遊ぶ	動詞	0.0871	6 Wi-Fi	タグ	0.0449
7 ミニゲーム	名詞	0.0861	7 ポリウム	名詞	0.0446
8 画面	名詞	0.0817	8 内容	名詞	0.0441
9 楽しい	形容詞	0.081	9 振る	動詞	0.0435
10 印象	名詞	0.0801	10 パーティー	名詞	0.0424
11 楽しめる	動詞	0.0799	11 慣れる	動詞	0.0422
12 感じる	動詞	0.0759	12 少々	副詞	0.0417
13 残念	形容動詞	0.0726	13 ヌンチャク	名詞	0.0415
14 使う	動詞	0.0683	14 遊ぶ	動詞	0.0413
15 テンポ	名詞	0.068	15 難しい	形容詞	0.0413
16 部分	名詞	0.0679	16 ボス	名詞	0.0394
17 全体	副詞可能	0.0672	17 楽しい	形容詞	0.0394
18 ストーリー	名詞	0.0656	18 仕掛け	名詞	0.0392
19 遊べる	動詞	0.0652	19 残念	形容動詞	0.0382
20 基本	名詞	0.0619	20 モード	名詞	0.038

要するに、ニンテンドー DS と Wii の作品評価においては、ハードウェアの独自性、とりわけインターフェイスが重要な位置に置かれているのである。これに関係し、「操作体験に関する評価基準」もそれぞれの作品評価に多く見られる。

上述の評価特徴を「ハードウェア特性の運用に関する評価基準」と名付ける。この「ハードウェア特性の運用に関する評価基準」こそが、両者の評価の特徴を最も表していると考えられる。

4.3 変化の傾向

4.1 では、クロスレビューにおいて評価基準および着目点に大きな変化が生じたことを明らかにした。本節では、その変化が2000年代を通し、具体的にどのような傾向を有し、推移していったのかについて検討していく。まず、表5で羅列した頻出単語をベースに、10年間を通しての出現頻度を比較し、変化率の幅の大きさを考察する。

表8: 高変動率頻出語一覧.

	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	変化幅
操作	15.83%	13.87%	17.28%	16.05%	13.33%	17.39%	20.65%	21.49%	24.86%	21.26%	11.53%
要素	9.68%	11.55%	13.21%	13.97%	16.07%	17.75%	19.20%	21.08%	16.76%	17.01%	11.40%
物語	3.63%	7.46%	5.89%	8.09%	13.57%	14.86%	11.50%	7.43%	6.11%	10.03%	11.23%
グラフィック	17.54%	12.61%	10.77%	9.07%	8.81%	7.73%	8.82%	6.76%	7.67%	8.50%	10.78%
楽しい	14.42%	13.13%	15.24%	11.76%	14.17%	14.37%	12.17%	13.24%	17.19%	22.45%	10.69%
アクション	7.16%	6.51%	10.37%	8.82%	15.24%	17.15%	11.61%	9.86%	13.78%	13.10%	10.64%
難度	0.50%	1.16%	8.03%	6.74%	10.24%	8.94%	8.37%	9.59%	6.96%	9.18%	9.74%
キャラ	12.80%	14.92%	12.70%	10.91%	20.09%	19.81%	16.63%	15.00%	10.37%	10.54%	9.63%
ファン	13.91%	11.76%	10.06%	11.40%	8.81%	8.33%	7.03%	4.73%	5.97%	5.95%	9.18%
遊ぶ	6.05%	3.89%	3.66%	7.11%	8.69%	8.21%	8.04%	10.81%	12.78%	11.56%	9.12%

表8は頻出単語について、各年における出現確率を分析し、10年間の変動率の大きさを順番に並べたものである。クロスレビューにおける頻出単語のなかで、変動率のもっとも高い単語は「操作」であり、その数値は11.53%である。「操作」という単語は、2000年代後半の評価基準を示す特徴語のなかで、関連度のもっとも高い単語であり、存在感の大きい言葉であるが、ここで同単語が変化率のもっとも大きい単語でもある事実を確認できる。

また、「操作」以外にも、「要素」や「グラフィック」などの言葉も確認でき、前節で考察した特徴語の多くと重複していることが分かる。要するに、特徴性の強い評価基準が同時に変動率も高く、評価基準はつねに変化している。換言すれば、ジャーナリズムとしての『週刊ファミ通』において、ビデオゲーム市場で起る流行と変革がつねに反映されることを示唆している。

これを踏まえ、変動率の高い単語がそれぞれ10年間を通してどのように変化したのかを具体的に分析していく。

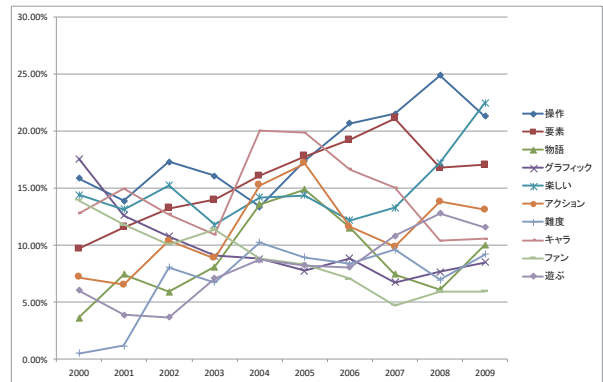


図2 頻出語変動率グラフ.

図2は変動率上位10単語の年間変化を折れ線グラフで表すものである。上記の単語を変動趨勢によって以下のように分類することが可能である。

- 下降傾向タイプ：グラフィック、ファン
- 上昇傾向タイプ：要素、難度、遊ぶ、操作、楽しい

- 不規則タイプ：物語、アクション、キャラ

下降傾向タイプに含まれる単語は「グラフィック」と「ファン」の二つであり、どちらも2000年代前半における代表的特徴語である。また、図

3からわかるように、この二単語は明白に下降傾向を示し、数値減少の幅も広い。

さらに、前節で考案した評価基準を参照すると、以下の結果になる。

- 「視覚に関する評価基準」：グラフィック
- 「外部要素に関する評価基準」：ファン

前者は文字通りの意味で、主にビデオゲーム作品における映像美を指し、それを評価の基準としている。この評価基準が次第に減少していることから、『週刊ファミ通』クロスレビューの評価体系において、視覚的・映像的な要素の重要性が低下している事実が読み取れる。

後者について、周知のように、「ファン」というものは必ず既出の作品またはそれに関わる创作者に依存している存在である。また、『週刊ファミ通』は原則として、発売する前のゲームに対してレビューを行う。したがって、全く新しいゲームタイトルの場合、当該作品の「ファン」もいなければ、レビュー内容に「ファン」という言葉が用いられることは極めて希少だと推測できる。要するに、「ファン」という言葉が登場する評価記事は、上述の「シリーズもの」および「版權もの」を対象にしたものが基本であり、オリジナル作品との関係性はほぼないと言える。

まとめると、2000年代を通して、クロスレビューのゲーム評価において、「視覚に関する評価基準」や「外部要素に関する評価基準」といった評価基準が年々低下していることが分かった。これらは、いずれも2000年代以前から存在する評価基準であり、これまで重要視されてきたと思われる評価基準である。こういった伝統的な評価基準の重要性と優先度の減少傾向は小山（2006）の指摘を裏付けることができると考えられる。

次に、図4の上昇傾向タイプについて、「要素」、「難度」、「遊ぶ」、「操作」、「楽しい」といった五つのキーワードがこのタイプに属し、そのほとんどが2000年代後半の特徴語である。これらのなかで、指向性の意味合いの強い名詞として、「要素」、「難度」そして「操作」の三単語があげられる。

これらの言葉を、前節で考案した評価基準と照らし合わせると、以下のような結果になる。

- 「操作体験に関する評価基準」：操作
- 「バラエティに関する評価基準」：要素
- 「特定内容に関する評価基準」：難度

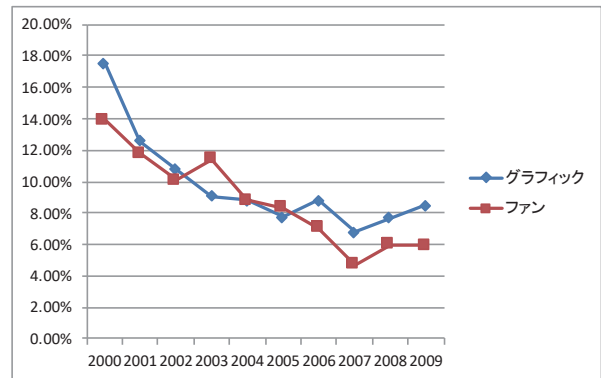


図3 下降傾向タイプ。

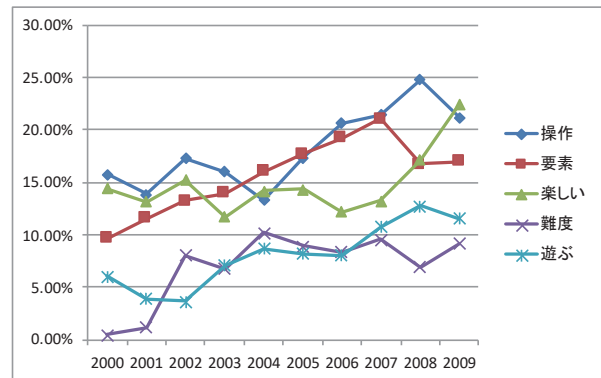


図4 上昇傾向タイプ。

さらに、「遊ぶ」と「楽しい」に関しては、どちらも「人」または「プレイヤー」が主語であり、人間の行うゲーム行為およびその行為から得られる知覚的体験と気持ちを指して用いられる。例えば、「遊ぶ」に関しては以下のような用例が挙げられる。

懐かしい!! でもいまどきの若者にとっての飛竜は、『マーヴル vs. カプコン』の1キャラなんだろうな。内容は、遊びやすさ&おもしろさ。総合的な完成度は『2』だけど、その根本にあるアイデアはすでに10年まえに『1』で完成されてたわけで。遊んでおきたい1本 (2本か)ではある。(2000年 No.585 p.30.)

基本は前作ベースのシステムだが、新たな要素が加わりさらに遊びやすく、さらにスリリングになっている。いちおう前作を遊んでない人でも楽しめる作りになっているが、遊んでいたほうが作品の本質は確実に深く味わえる。『罪』と『罰』は表裏一体、そのテーマは重いが希望はある。(2000年 No.603 p.29.)

上記の例から分かるように、「遊ぶ」は「プレイ」との類似性があり、ゲームをする行為を指し、基本的に作品全体を対象に用いられているほか、「遊びやすい」といった用い方も多く確認され、「作り」との関連性が見られる。また、プレイヤを意味する「人」という言葉も関連語としてあげられ、プレイヤの主観性が示されているとみなすべきであろう。

それゆえここでは「プレイヤ主導評価基準」という新しい評価基準を改めて考案し、この二単語をまとめたい。「プレイヤ主導評価基準」の特徴として、主に二点が挙げられる。

まず、これまで考察してきた評価基準は、基本的にはビデオゲーム作品が本来有する内容または要素に対して用いられることが共通している。例えば、「規則的評価基準」におけるシステムや「視覚的評価基準」におけるグラフィックなど、指示対象がすべて最初から作品の中に入れられ、客観的な存在である。これらの要素の有無や程度の高低を左右するのはソフトウェア開発者の技術と才能であり、ハードウェアの設計と性能である。これらの基準から、作品の製作側の重要性が強調されている。

それに対して、「プレイヤ主導評価基準」の指示対象は、プレイヤによる主観的な行為または感情であり、ゲーム作品を実際に体験しないと得られないものである。つまり、作品の利用者（体験者）の重要性が強調されていることが特徴である。

「プレイヤ主導評価基準」は体験者の個人意思や感覚によるものであり、主観性が非常に強く、同じ作品に対しても、評価者（レビュアー）によって、評価の内容と結果に大きな相違が発生するため、作品評価の多様性が見られる。

ここまでは、2000年代の『週刊ファミ通』クロスレビュー記事内容における頻出単語と評価基準の変化傾向に対し、二つのタイプに分類して検討してきた。その結論として、「操作体験」や「作品内容の豊富さ」、そして「作品の難易度」といった評価基準の重要性と比重が大きく増加したほか、「プレイヤ主導評価基準」といった新しい評価基準が重要視され、次第に主流化することが分かった。

反対に、2000年代以前から存在し、重要視されてきた「視覚に関する評価基準」と「外部要素に関する評価基準」といった伝統的な評価基準は減

少し、評価内容全体における重要性和優先度が低下していることも分かった。この一連の考察結果は浜村（2007）の記述を裏付けるものであるといえるだろう。

4.4 クラスタリングによる考察

これまで、クロスレビュー評価基準の変化を確認したが、DSとWiiの流行との相関性についてはまだ不明瞭な部分が残っている。とりわけ上昇傾向にある評価基準の変化は任天堂ハードウェアのみに発生するかどうかについて、さらなる検証が必要であろう。

ここで、メディア芸術データベースのデータを利用し、上昇傾向語彙の出現頻度を、DSとWiiのゲームリリース数の推移と比較した。その結果が図5である。

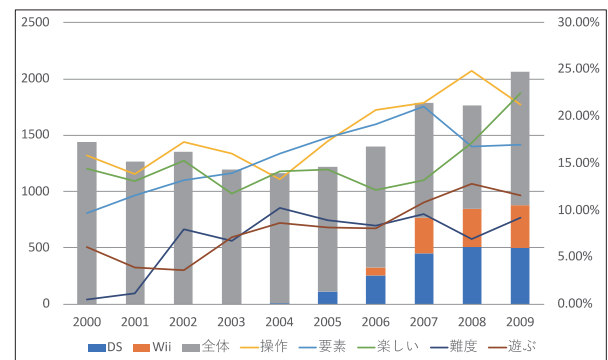


図5 ゲームリリース本数の推移と語彙の出現頻度。

図5を参考にすれば、特徴語の上昇傾向と任天堂ハードウェアのゲームリリース本数推移の間に、ある程度の類似性が見られる。しかしこの比較だけでは、評価基準の変化が任天堂以外のハードウェアに与える影響の有無を論証するには不十分である。したがって、次はクラスター分析という手法を採用し、さらなる検証を行いたいと考える。

クラスター分析とは、異なる性質のもの（評価基準）が混ざりあっている集団の中から互いに似たものを集めてクラスターを作り、対象を分類する方法である。

分析の手法として、階層クラスター分析と非階層クラスター分析の二種類が挙げられる。とくに後者の場合、大量の項目の分類に用いても結果が安定している特徴があるため、本考察との適性が良好だと考えられる。

非階層クラスター分析を行うにあたり、クラスター数の設定が非常に重要である。本節の目的は、「クロスレビュー」の評価基準の変化が任天堂ハードウェアとの相関性を明らかにすることであるため、対象を分類するにはハードウェアというカテゴリを用いるのが妥当である。

本研究で取り上げたデータに含まれるハードウェアは合計 17 機種があり、表 9 を参照すると、レビュー数がとくに少ないのは「N64」、「NGP」、「PKM」そして「SS」の四機種である。

上述の 4 機種は、レビュー数が非常に少ないため、レビュー内容から評価パターンをまとめることは困難であり、たとえ評価パターンが抽出できたとしても、それは個別作品に対する評価パターンでしかなく、ハードウェアの特徴を反映しているとはいえない。それゆえ、この四機種を分類カテゴリから除去する。

残りの 13 機種に対し、もしレビュー内容にハードウェアごとの独自性や特徴が反映される評価パターンが確実に存在するとすれば、データ全体には少なくとも 13 種類の評価パターンが存在するであろう。従って、今回の分析におけるクラスター数を 13 に設定し、それらを「評価パターン 1」から「評価パターン 13」までと名付ける。KH Coder の文書クラスター分析機能による分類結果は表 10 のとおりである。

表 9: ハードウェア一覧.

ハードウェア	略称	作品数	レビュー件数
PlayStation 2	PS2	715	2860
ニンテンドーDS	DS	264	1056
PlayStation	PS	224	896
ゲームボーイアドバンス	GBA	177	708
ドリームキャスト	DC	131	524
PlayStation Portable	PSP	116	464
Xbox 360	360	83	332
ゲームボーイカラー	GB	79	316
ニンテンドーゲームキューブ	GC	65	260
Wii	Wii	60	240
Xbox	XB	59	236
PlayStation 3	PS3	49	196
ワンダースワン	WS	37	148
NINTENDO64	N64	13	52
ネオジオポケット	NGP	11	44
ポケモンミニ	PKM	1	4
セガサターン	SS	1	4
合計		2085	8340

表 10: クラスター分類結果.

評価パターン	レビュー件数
1	507
2	147
3	739
4	747
5	440
6	322
7	401
8	306
9	3498
10	268
11	313
12	284
13	363
分類不可	5
合計	8340

表 10 が表すように、分類不可の 5 件を除き、それ以外のものはすべて 13 種類のクラスターに分けられている。その中で、「評価パターン 9」に分類されるレビューの数が極端的に多く、全体の 40% を超えていることが分かる。これはクロスレビューにおける最も普遍的なパターンであり、傾向性または独自性の薄い言葉の集合だと考えられる。

次に、前文で紹介した Jaccard 係数を用い、各評価パターンに対してもう一度特徴語の抽出作業を行い、その結果を表 11 にまとめた。

表 11 には、これまで単独で考察してきたすべての特徴語が含まれるほか、関連性と類似度のもっとも高い複数の評価基準も羅列している。

次に、13 種類のパターンの出現率を集計して、ハードウェアごとの差異を確認する。その結果を図 6 に示すようなバブルプロットの形で表現する。バブルプロットでは、評価パターンの出現率が高いほど正方形が大きくなり、ハードウェアとの相関性が強いほど色が濃くなる。

図 6 によると、レビュー数の少ない 4 機種を除けば、すべてのハードウェアに、13 種類の評価パターンが出現したことが分かった。それゆえ、ハードウェアの特徴を見出すには、正方形の色の濃度に注目すべきである。

DS と Wii の共通点は、全 13 種類の評価パターンが見られたうえで、「評価パターン 1」との相関

表 11: 評価パターン特徴語一覧.

評価パターン	上位特徴語				
1	操作 敵	簡単 爽快	感覚 難しい	慣れる 攻撃	ボタン 遊ぶ
2	解く 仕掛け	謎 使う	ヒント 恐怖	アドベンチャー アクション	推理 視点
3	アクション 攻撃	敵 楽しい	難度 爽快	ステージ 残念	高い 武器
4	物語 読む	展開 女の子	選択肢 主人公	ストーリー 進める	シナリオ 多い
5	戦闘 物語	キャラ 考える	魅力 楽しい	テンポ 世界	登場 展開
6	選手 育成	モード 操作	動き オンライン	対戦 ストーリー	試合 データ
7	グラフィック 部分	感じる 人	ストレス 感じ	操作 画面	高い 魅力
8	楽しい コース	自分 アイテム	遊び 単純	感じる 違う	内容 仕掛け
9	多い 残念	プレイ 部分	人 思う	作り 見る	印象 遊べる
10	楽しめる 作り	レース 人	十分 長い	初心者 システム	クルマ 作品
11	ファン モード	シリーズ 楽しめる	原作 初心者	再現 ストーリー	キャラ キャラクター
12	システム アドベンチャー	前作 物語	戦闘 イベント	プレイ 変更	基本 ファン
13	要素 感じる	追加 戦略	プレイ シリーズ	作品 戦闘	アイテム 演出

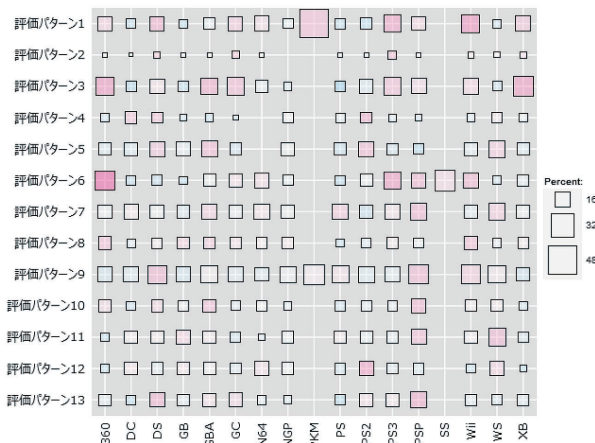


図 6 評価パターンとハードウェアの相関性.

性が最も強い（色が濃い）ことが分かった。

パターン 1 には前節で分析した「操作」と「遊ぶ」をはじめとする特徴語が含まれ、操作方法を重要視するゲームまたはそれに類するものがこのパターンの典型だと考える。要するに、「評価パターン 1」が DS と Wii の両者とも強い関係性を有し、共通の特徴を反映している。

「評価パターン 1」が DS と Wii の特性を代表する評価パターンとはいえ、あくまで「DS と Wii のゲーム作品にもっとも見られる評価傾向」である。それ以外のハードウェアの作品でも、類似の評価基準が用いられるのであれば、すべて「評

価パターン 1」に分類されるため、DS と Wii のゲームの評価基準が他のハードウェア作品評価にも影響している可能性を示すことができる。

図 6 からはパターン 1 が PS3 との強い関係性も確認できるため、「操作」や「遊ぶ」といった語彙が PS3 のゲーム評価でも頻繁に用いられるようになったことが示された。

ここからさらに考察すると、ニンテンドー DS は「評価パターン 1」に次ぎ、「評価パターン 13」との関連性も強くみられる。その内訳について、「要素」、「追加」などの特徴語が確認され、ゲーム要素の多様性と内容の豊富さを重要視する携帯ゲーム機作品がこのパターンの典型だと考える。その証拠として、パターン 13 は同時期の携帯ゲーム機 PSP との相関性が強いことが挙げられる。

次に、Wii は「評価パターン 1」との関連性ももっとも強いほか、「評価パターン 6」ともある程度合致していることが分かった。「評価パターン 6」には「選手」、「操作」、「対戦」といった特徴語が含まれ、明確な指示性が読み取れる。具体的には、操作性が重要視され、選手の育成、オンライン対戦などの要素を有するスポーツゲームがこのパターンの典型だと考える。このパターンは、Xbox360 や PS3 にも強い相関性を持ち、2000 年代後半の据置型ゲーム機全般を代表する評価パターンだと換言できる。

結論として、2000 年代後半におけるクロスレビュー評価基準の変化は任天堂ハードウェアのみのことではなく、同時期の他のハードウェアの作品評価においても、DS や Wii における評価基準の変化が反映されている可能性が示唆された。

一方、DS と Wii で評価パターン 1 以外の評価傾向が異なっている点について、これは携帯型ハードウェアと据置型ハードウェアに対する評価基準の差異によるものとも考えられるが、今後の課題としてさらなる検討と考察が必要であろう。

5 おわりに

本論文の目的は、特定のゲーム機の特性およびその流行が作品評価に与える影響を、ジャーナリズムの視点から考察してみるというものであった。その結果として、三つの考察が成功したと言える。

まず、『週刊ファミ通』の作品評価が2000年代にかけて、評価基準と着目点において大きく変化したことが確認できた。具体的には、「ルールの評価基準」、「視覚的评价基準」、「外部的評価基準」といったものから、「操作体験に関する評価基準」、「バラエティに関する評価基準」、「特定内容に関する評価基準」、「作品完成度に関する評価基準」といったものに変化した。つまり、ジャーナリズムにおける作品評価が、実際に起きたハードウェアの変革を如実に反映したと言える。

次に、ニンテンドーDSとWiiの対応作品においては、ハードウェアの特性を有効に活用しているかどうかを最も評価を左右していると考えられる。

さらに、任天堂ハードウェアの流行によって、「視覚」と「外部要素」といった伝統的な評価基準の重要性と優先度が低下しているほか、「操作体験」や「内容の豊富さ」といった評価基準の比重が大きく増加し、任天堂以外のハードウェアにも影響している可能性が示された。

参考文献

- 馬場章. ゲーム学の国際的動向～ゲームの面白さを求めて～. 映像情報メディア学会誌. 2006, vol. 60, no. 4, pp. 491-494.
- 井上明人. ビデオゲームの議論における「ゲーム性」という言葉をめぐって - 雑誌『ゲーム批評』を中心にその使われ方の状況を探る -. 慶應義塾大学総合政策学部卒業論文. 2005. <http://www.critiqueofgames.net/paper/gamesci.html> (2018/10/24)
- Salen, K.; Zimmerman, E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press. 2003.
- Costikyan, G. I Have No Words and I Must Design. I Have No Words and I Must Design -The Oracle: Essays. 2005. <http://www.costik.com/nowords2002.pdf> (2018/6/13)
- ラフ・コスター. 「おもしろい」のゲームデザイン—楽しいゲームを作る理論. オラリージャパン. 2005.
- Bogost, I.; Montfort, N. Platform Studies: Frequently Questioned Answers. UC Irvine: Digital Arts and Culture. 2009. <https://escholarship.org/uc/item/01r0k9br> (2018/11/20)
- サイトウ・アキヒロ, 小野憲史. ニンテンドーDSが売れる理由—ゲームニクスでインターフェースが変わる. 秀和システム, 2007.
- 多根清史. 日本を変えた10大ゲーム機. ソフトバンククリエイティブ, 2008.
- 溝上幸伸. 任天堂Wiiのすごい発想—技術競争を捨てて新しい市場開拓に成功. ぱる出版, 2008.
- 小山友介. 家庭用ゲーム産業の活性現状分析:1996年～2004年の販売トップ100データより. 情報処理学会研究報告. 2006, no. 17, pp. 27-34.
- 浜村弘一. ゲーム産業で何が起こったか?. アスキー, 2007.
- 中谷知博, 星野准一. 経験的価値の分類に基づくゲーム推薦システム. 情報処理学会研究報告. 2008, no. 129, pp. 49-56.
- 川島隆徳, 村井源, 往住彰文. ゲーム批評から見たゲームの「面白さ」—レビューテキストの計量解析による叙述対象の自動抽出—. デジタルゲーム学研究. 2010, vol. 4, no. 1, pp. 69-80.
- 尾鼻崇. ビデオゲームソフトウェア付属マニュアルの内容分析的研究. コア・エシックス. 2011, no. 7, pp. 35-49.
- 清水航. レビューの語の重みを考慮したテキストマイニングによるゲームソフトの評判分析. 法政大学大学院工学研究科2010年度修士論文. 2011. https://hosei.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=7697&item_no=1&attribute_id=20&file_no=1 (2018/10/24)
- 吉永大祐. 「四八ショック」とは何だったのか - インターネット上のゲームユーザーコミュニティにおける「クソゲー」概念とその変容 -. 日本デジタルゲーム学会2012年夏季研究発表大会予稿集. 2012.
- Pelletier-Gagnon, J. 'Very much like any other Japanese RPG you've ever played': Using undirected topic modelling to examine the evolution of JRPGs' presence in anglophone web publications. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 2018, vol. 10, no. 2, pp. 135-148.