研修旅行不参加者提出レポート

1G-B　12　一ツ木祐介

Ⅱ.自分が普段やらないジャンルのゲーム・映画・アニメを体験し、レポートにまとめる

今回取り上げたテーマ「乙女ゲーム」

体験したコンテンツ：あんさんぶるスターズ・うたの☆プリンスさまっ・刀剣乱舞

(進行度の都合上、一部攻略記事を参考にしている個所あり)

1.感想・分析

共通している個所として、やはりキャラクターグラフィックや設定といったキャラクター周りの部分が一般的なゲームジャンルのものと比較して際立っていると感じました。

想定できる要因として、主なターゲットを二次コンテンツが好きな女性に絞っていることが考えられます。

女性ユーザーの傾向としてキャラクターに注目がいく傾向があり、ターゲットを引き込むためにはゲーム性を求めるより、キャラクター性やキャラ同士の関わり合い、そしてプレイヤーとの関わり合いを重視したものがターゲットへの受けがいいです

また、女性ユーザー向けコンテンツ特有の特徴としては開始時の難易度が非常に低く設定されております。

ターゲットは主にｹﾞｰﾑコンテンツに不慣れな人がおく、プレイスキル以上の難易度による進行遅滞がユーザーにとってはBUTUXになるため、求められるプレイヤースキルが低いものがコンテンツとして繁栄しているものが多いです

例：カードバトル(旧ソーシャル主流)・音楽ゲーム(簡易的)・ノベルゲーム(主流)・直感型パズル

ゲーム中でもキャラクターからのコンタクトは非常に多く、設定としてプレイヤーに密にかかわるような位置づけであったり、キャラクターがプレイヤーに向けてしゃべったり、プレイヤー目線のイラストをおおく活用したりと、常にプレイヤーがそこにいるように錯覚させています。

そうすることで、よりそのキャラクターに愛着がわき、コンテンツを長く続ける要因になります。

また、女性ユーザーというのは、コンテンツにかけるお金の額が男性ユーザーよりも多いことが統計学的にも確認されています。

このことから、乙女ゲーム制作者はいかにして女性ユーザーの心に響くキャラ・ストーリーをつくり、お金を落とし込んでもらうかが肝となっていそうです。

2.体験ゲーム・コンテンツの個人分析

：あんさんぶるスターズ

旧ソーシャルタイプのカード方式に習ったシステムで、おおもとは旧ソシャゲ体制のものと大差ないです

違いは

・キャラクター33人フルボイスであること

・LIVE2Dが利用されており、キャラクターがより躍動的に動くようになったこと

・細かなイベントが多く盛り込まれており、キャラクターの愛着がわきやすくなっていること

と考えます。

やはり、SMP端末が主流になってからソーシャルのスペックが向上し、以前よりもできることが増えました。

「あんさんぶるスターズ」ではこれらのスペックを、キャラクターを活かす部分にまわしたり、　処理速度を向上させてプレイヤーのUXを損なわないようにしているように見受けられました。

しかし、従来のソーシャル特有のカードシステムが利用されているのでゲーム性に関してはやはりものたりないものがあります。

(ですが、コンテンツとしてターゲットを二次コンテンツが好きな女性ユーザーに絞っているため、前述したようにゲーム性を高めないほうがいいかもしれません)

このコンテンツは今後メディアミックや楽曲展開がされており、ゲーム内だけでなく、グッズやイベントなどでの収益も見込めそうでした。

B.うたの☆プリンスさまっ

これはノベルゲームからメディアミックス、別ジャンルで広く展開されており、大いに人気のあるコンテンツです。

ゲームはADVと音楽ゲーム。アニメ化は今季放送を含めて4期目と長い期間愛され続けています。

ADVということもあり、女性にとってはページをめくる代わりに、ボタンを押してめくっていく読書のようだと感じます。

ただ文字を見るだけでなく、キャラの表情やシチュエーションを鮮明に見ることが出来るので、よりキャラとの掛け合いに錯覚を覚えるのではないでしょうか？(あんまり恋愛ADV系はプレイしないのでいまいちピンときませんが・・・・)

読書をしている感覚で進めていくためゲーム性は皆無ですが、ゲーム性を求めない傾向が強い女性をターゲットに取ることならではの手法だと思いました。

このコンテンツもメディアミックス等がされており､ゲーム・アニメ以外での収益も多く見受けられます。

C.刀剣乱舞

数ある乙女系ゲームの中でも、珍しい部類に入るゲームの一つです。

刀剣乱舞は刀剣＝刀をモチーフとした擬人化男子を育成させ、艦これのようなオートマップ攻略タイプの育成シミュレーションです。

特徴としては、オートではありますが、育成・戦闘要素があるということです。

刀剣を集め、舞台を編成し、敵地に出陣させる。

一見煩わしい行為が多いように見えますが、煩わしさがもたらす効果もあります。

手間をかけて育成し、出陣させて壊れるかどうかの間を経験させることで、よりそのキャラクターに愛着を沸かせることが出来るのです。

誤って損失してしまったときの喪失感は非常に大きなものです。

だからこそ、よりそのキャラクターに愛着を沸かせ、大事に丁寧に扱うようになります。

この作品もゲームにとどまらず、プライズ商品や食玩、フィギュアで展開されたり、つい最近ではアニメ化をされたりと、まだ終わりが見えないコンテンツになっています。

Ⅲ.普段読まない書籍、漫画を読もう

→BOOKOFFでアルバイトしているから、見ない本がないんですよねぇ・・・・