

はじめに

近年、日本のゲーム(TV ゲーム、携帯ゲームを指す)は世界に通用しなくなっている。そもそもゲーム自体はアメリカで生まれたものだが、それを発展させていき世界に広めたのは日本だ。しかし今それが崩れようとしている。日本のゲームは世界で受け入れられにくい傾向になりつつあり、一方アメリカのゲームはますます世界に広まり評判を得ている。世界のゲーマーが選ぶ今季ゲームランキングでは一、二、三位とアメリカが独占した。衰退しつつある日本のゲームと好調なアメリカのゲーム。この二つを比較することによってそれぞれの特徴が見え、アメリカのゲームのどのような点が人気を集めているのかが判明した。この二つの主な違いはストーリー、視点、キャラクター、難易度にある。以下、それぞれについて詳しく調べてみたことを報告する。

1 ストーリー：制限と自由

日本で人気のゲーム、ドラゴンクエストや **Final Fantasy**、ポケットモンスターなどに共通していることとして、ストーリーが「一本道」だということが挙げられる。例えばポケットモンスターの場合、はじめに博士の家へ行き、母親に電話をし、町娘と話をしたところでようやく村の外に出ることができる。それらの作業をとばして村の外に出ることはできない。

なぜこのように制限が厳しいのかということ一つに、日本のゲームデザイナーは自分たちの世界にプレイヤーを招待することを目的としているということにある。プレイヤーはあらかじめゲームデザイナーによって作られた道に沿ってストーリーを進めていくのだ。もう一つの理由として、日本人は明確に目標(ゴール)が決められているのを好むからだという説もある。それは日本において水稲農業が盛んだったため、収穫に向けて計画をたてることに慣れているからだといわれている。

一方アメリカのゲームはというと、そのような制限されたストーリーというのはかなり少ない。ストーリーがあるゲームにしても、そのストーリーから離れたとしても十分に楽しめるようになっている。例えば日本でも話題となった **grand theft auto** というゲームにおける自由の度合いはとても高い。ストーリーは用意されており、本部からのミッションをこなしていき昇進を目指すようなものとなっているのだが、これに沿わずとも十分に楽しめる。ミニゲームのようなものが舞台中に散らされており、それをこなしていただいても長時間遊ぶことができる。

またもう一つ、日本でも有名になった **Sim People** というゲームがある。これについては

自分の分身であるシムというキャラクターを作り、そのキャラクターを操ることによりシムを通じて結婚や就職を体験するというものになっている。もはやストーリーは存在しない。しかしそれでも世界中で評価されてきたのだ。日本ではストーリーのよしあしに評価基準が置かれるが世界規模で見たときにはストーリーが関係ないこともあるのだ。なぜアメリカにこのようなゲームが多数存在するのかと問われれば、アメリカが自由を大切にす国だからであろう。アメリカ人は常に自由を大切にし、それはゲームという娯楽でも同様のことなのだ。

2 視点：固定と変更

日本のゲームは固定されており、視点変更が不可なものが多い。また視点変更を可能にしてもそのレパートリーは三パターンほどしかなかったりもする。これは日本のゲームデザイナーがアメリカのアクション映画を目指してゲームを制作しているからと言われていいる。アメリカでアクション映画が流行した時、いち早くその技術を取り入れたのは日本のゲームだという。また視点を固定化することにより、いっそうゲームデザイナーの世界へ取り込んで集中させることができるからでもある。昔のゲームからの名残、レトロな2Dアクションからの伝統として固定されているという説もある。また日本人の体質として、3D酔いしやすいということがある。よって3D酔い防止のためにむやみに視点を変えさせないということがある。

アメリカのゲームはストーリーと同じくやはり自由だ。視点変更のレパートリーは日本よりもはるかに多い。アメリカではゲームをやりこむ人が多く、自分のスキルを上げることを目的としてゲームをプレーする人も少なくない。よって多種類の中からの視点変更によりもっとも自分に最適な視点を見つけることが重要視されているのだ。

3 キャラクター：美形とリアル

これは実物を見れば一目瞭然なのだが、日本のキャラクターは他のどの国と比べても格段に美形が多い。むしろ美形でないものの方が少ないくらいであろう。その理由は簡単である。今日本でブームなオタク文化に乗っかっているからだ。オタクの女性や男性をターゲットにし美形なキャラクターが作られる。日本ではゲームだけでなくキャラクターそのものに人気が出ることが多い。そのキャラクターから派生してグッズや書籍が発行され、そこから収入を得ることができる。それゆえキャラクターは目を引くような美形にされていることが多い。

しかしこの考え方は海外受けがあまりよくなく、オタクでないゲーマーからすればこんな美形ばかりのゲームには現実感がないという意見が出ている。こんなに細い体や装飾の激しい装備で戦えるわけがないということらしい。ここで日本のゲーマーと海外のゲーマーが求めているものの違いが判明する。海外のゲーマーはとにかく現実感をゲームに求めているのだ。その点アメリカのゲームキャラクターはほとんどがリアルな人間のように作

られている。決して美形とは言えないような、いかにも人間というキャラクターが主人公であったりするのだ。アメリカのゲームでは初めに主人公の顔を作ったりすることができるのだが、そのパーツもやはりリアルである。現実感をもたすためにいかに自分の生活に近づけるかということが大切なのだ。

4 難易度

簡潔に言うならば、日本のゲームの難易度は比較的低いものとなっており、アメリカのものは逆に高い。日本のゲーム会社はターゲットを常に老若男女すべてにおこうとする。若い人が楽しめるのはもちろん、普段ゲームをやらないような年代の人でもプレーして楽しめるものを作ろうとしているのだ。また先にも述べたように、日本のゲームのストーリーは一本道である。それゆえプレイヤーはエンディングまでクリアすることを目標としてプレーする傾向にある。エンディングを目指してプレーしていたところ、途中で何回もゲームオーバーになったらやる気をなくしてしまう。それを恐れて、日本のゲーム会社はある程度プレーすればクリアできるような易しいものを作ることが多い。

しかしアメリカのゲーム会社のターゲットは普段ゲームをよくプレーする人に向けられている。こちらもまた先に述べたように、アメリカのプレイヤーは自分のスキルをあげるためにゲームをプレーする。ストーリーは二の次だ。そのため、たとえ途中でゲームオーバーになったところで自分のスキルが下がるわけではなく、むしろもう一度プレーすることによってスキルが上がることを期待する。またアメリカではレンタルできるゲームストアがあり、あまりにも易しいものだとレンタルで済まされてしまう恐れもあるのだ。それゆえ難易度は上がる。

まとめ

このように日本とアメリカのゲームには様々な違いがある。こうして比較したところ、やはり日本は日本人の好みだけに合わせてゲームを制作する傾向にある。しかし再び世界に日本のゲームを広げ評価してもらおうと思えば、今昇り調子にあるアメリカのゲームを分析し日本に取り入れることが大切だ。またゲームと言っても、そこに深く文化が関わっていて影響を与えているということに気付かされた。つまりゲームはその国の文化を圧縮したものであり、私たちはゲームから多くの文化を学ぶことができるのだ。

参考文献

- ・ジェフ・ライアン林田陽子(2011)ニンテンドー・イン・アメリカ早川書房
- ・The differences between Western and Japanese game:

<http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3155815>