

■ 3-2 ゲームの世界観

「世界観」の本来の意味を辞書で調べると、“現実の世界をどのような視点で見、どのように捉えるか”となっており「人生観」とほぼ同義語と定義されている。これがゲームの場合、**ゲームの中にどのような世界が構成されているか**を表す言葉として使われる。ゲーム以外でも、小説、マンガ、アニメ、映画などのコンテンツで同様の意味で用いられている。

ゲームの「**世界観**」はユーザーによって好みが分かれる。多くのユーザーを惹きつけることのできる世界観は、そのゲームのヒットにつながる。ここでは世界観について考察する。まず一つの例を挙げてみよう。

ロールプレイングゲーム（RPG）とシミュレーションゲーム（SLG）が好きなA君がいる。彼は“剣と魔法が題材のファンタジー世界”が好みで、剣と魔法の世界での冒険を描いた映画を時々鑑賞する。ゲームは、そういった「世界観」を持つRPGやSLGをプレイする。

以前、友人から、剣で敵をなぎ倒し魔法で窮地を切り開きながら、ファンタジー世界を駆け巡る家庭用ハードの、あるアクションゲームが楽しいと薦められたが、アクションは苦手であり購入する気は起きなかった。最近、ネットで面白いと評価が高い歴史物のシミュレーションゲームを知った。それは無料のスマートフォンアプリであったが、歴史物には興味がないのでダウンロードする気は起きなかった。購入したりダウンロードするのは、いつもファンタジー系のRPGかSLGである。

A君は、ゲームのジャンルとしてはRPGとSLGを好み、世界観としては「剣と魔法のファンタジー世界」を好む。二つが組み合わさったゲームはプレイするが、どちらか一方が欠けているゲームはプレイしない。

ゲームのユーザーは、このように好きなジャンルと世界観が組み合わさったゲームをプレイするケースが多い。家庭用ハード向けのゲームソフトで特にこの傾向が強い。それはソフトの価格が数千円するからであり、数千円を出して購入するからには自分の最も好みであるものを選ぶのは当然のことだ。これがスマートフォンのソーシャルゲームのような無料でプレイできるアプリの場合、ネットで評判になっていた、世間で流行っている、友人知人やSNSでつながる誰かが薦めたなどの理由でプレイすることが増えている。“とりあえず落とす”というやつだ。とはいえスマートフォンのアプリも、ユーザーは自分の好みのジャンルと世界観のゲームを選ぶ傾向があることは間違いない。

消費者にゲームという商品を買ってもらうためには、ジャンルと世界観が重要であり、ゲームのクリエイター達は、開発するゲームの中に“売れる世界”を創り出す必要がある。

ゲームで最も人気のある世界観は“**ファンタジー**”であり、剣と魔法を題材としたものがメジャーである。ファンタジーという言葉は、喋る動物や妖精が登場するおとぎ話、お菓子や玩具が擬人化された幼児向け絵本のような世界、神話を題材とした世界など、元々は様々な空想世界を指す。国民的なゲームのスーパーマリオの世界も、大きなくくりで言えばファンタジーであろう。

ユーザーによって、例えば神話を扱ったものは苦手とか、悪魔が登場する世界が好きなど、好みは様々であり、多くのユーザーが満足してくれる世界を創り出すことは難しい作業である。

他にゲームでよく扱われる世界観を挙げてみると、

S F	シューティングやアクションというジャンルと結びつきやすい。またファイナルファンタジーに代表されるようなS F要素を持ったファンタジー作品は人気が高い。
歴史物	日本の戦国時代を題材にしたものや、三国志など中国の歴史を題材にしたものが有名。
ホラー	3DCGの能力を備えた家庭用ハードでゲーム画面の描画能力が向上し、グラフィック面でユーザーに恐怖を与えることが可能となり、90年代後半から人気が高まった。

「重厚な世界観」を売りにするゲームがある。ユーザーがその世界に深く入り込んでくれることを目標とし、ゲームの中に複数の国や架空の歴史を設定し景観の変化を持たせ、思想や宗教までも用意して地域によって登場人物の考え方が違うなど、まさに一つの世界を構築したようなゲームもある。

薄っぺらな世界観では、ユーザーはそのゲームをすぐに投げ出してしまう。ユーザーをゲームにのめり込ませ、何時間もゲームを続けさせることについて善悪の議論はあるが、ここではその議論は置いておき、しっかり仕事をしているゲームクリエイター達は、ユーザーが“はまってくれる”ゲームを作ること目標としていることを記しておく。