

「剥がし」行為に着目した アイドル・エンターテインメントアプリケーション

金井洋輔[†] 藤本貴之[†]

概要: 我が国を代表するコンテンツに「アイドル」と「ゲーム」がある。世界的にも輸出が可能なコンテンツとして、古くから、アイドルゲームやゲーム性を帯びたアイドルなど、「アイドル」と「ゲーム」を素材とした様々なコンテンツが存在し、大きな市場をもっている。しかしその一方で、それらコンテンツの多くは均一的なものであり、目新しいものが生まれておらず、マンネリ化と飽和状態にあることは否めない。そこで本研究では、「アイドル」と「ゲーム」を組み合わせて、その主眼を「アイドル」ではなく「そこに群がるファン」とそれを防衛する「スタッフ」に置くことで、新感覚のエンターテインメントを提供するスマートフォンアプリケーションを開発する。

キーワード: スマートフォン、アプリケーション、ゲーム、アイドル、オタク

1. はじめに

1.1. 背景

近年、世界的にスマートフォンの普及が急速に進んでいる。日本人の20~29歳の間でのスマートフォン保有率は2014年11月での調査において、94.1%となっている。また、全体での保有率は62.3%にも及び、全世代で高い保有率となっている。言うまでもなく、スマートフォンの存在価値を高めているのは、無数に提供されているアプリケーション（以下、アプリ）の存在である。アプリが存在しなければ、スマートフォンは「単なるモニターの大きい携帯電話」でしかない。

セガゲームズ株式会社が10歳~45歳までのスマートフォン保有者に対して2014年に行った「アプリ利用実態調査」によれば、日常的に利用しているアプリとしてゲームアプリと回答したユーザー最も高い61%となっている。これは、ショッピングやコミックなどといったコンテンツよりも勝っている。このことから、スマートフォンのユーザーのニーズとして、何よりもゲームアプリの利用が高いことがわかる。

また、その理由として多く上がったのが「無料であることが多い」からであるとされる。ヒットアプリと無料アプリには少なからぬ因果関係がある。有料アプリの売り上げとしてマネタイズを狙うよりも、無料アプリとして流通させ、その後クリック広告や課金型の追加コンテンツなどから利益を上げる場合が今日のスマートフォンアプリの一般的なビジネスモデルである。

1.2. ヒットアプリの共通点

無償であるからといって、必ずしもヒットにつながるわけではない。日々、無数の無料アプリがリリースされているが、ヒットコンテンツになるのはごく一部でしかない。ヒットアプリには経験的に、いくつかの共通点を見出すこ

とができる。

第一に、スマートフォンの利用特性に合致している、ということである。すなわち、移動中の電車内などに代表されるような「待ち時間の暇つぶし状況」で、手軽に画面をタップするという単純動作で楽しむことができる、などである。

第二に、意外性である。販売されているパッケージゲームとは異なり開発コストが低くすむため、予想外な発想や、通常の商品としては採用されないような実験的なゲームやコンテンツが、予想外なヒットにつながる場合は少なくない。例えば、パチンコで「鳥」を飛ばして距離を競う単純ゲームアプリ「Angry Birds」は、累計ダウンロード数は15億以上と言われ、世界最大のソフトウェアの一つとなっている。通常のパッケージゲーム開発としてはでてこない発想であろう。

1.3. 研究のねらい

本研究では、これらヒットアプリの要素を踏まえつつ、まったく新しい要素を組み込んだエンターテインメントアプリケーションを提案し、実装する。

特に注力した点はこれまでにない新規的なテーマとコンテンツによって「意外性」を引き出すということである。そこで本研究では、「アイドル」をテーマとし、それをこれまでにない視点からゲームとして実現させた。アイドルをテーマとしたゲームは数多く存在している。しかしながら、そのほとんどすべては主人公がアイドル本人であり、その主人公のアイドルがなにかのアクションや行為をする、というものだ。しかしながら、本研究で開発したアプリでは、ゲームの構成要素として「アイドル」だけでなく「ファン（アイドルファン）」および「アイドルの付き人」という3者を用いている。

本研究では、従来のスマートフォン・ゲームアプリに対して、2つの新規性を組み込んでいる。まず、ユーザーが操作するキャラクターがアイドルではなく、「アイドルの付

[†] 東洋大学総合情報学部

き人」という点である。画面上部からアイドルめがけて迫り来るアイドルファンを、付き人が接触を阻止し、守り抜くことがゲームの目的である。時間内にどれだけアイドルを守ることができるのかを競う。迫り来るアイドルファンたちが守るべきアイドルに接触した際に、付き人（プレイヤー）は、アイドルからファンを「引き剥がす」という行動をとる。これは、今日、実際のアイドルイベントで開催される「握手会」などで、過剰に接触を図るファンを引き剥がすための担当スタッフ「剥がし」をイメージしている。著者らが知る限り「剥がし」を主人公としたゲームは存在していない。

特にこの「引き剥がす」という行為をゲームに取り入れることによって、独特なゲームデザインの提案を目指している。

通常のアクションゲームであれば、プレイヤーに起こるバッドステータス（操作不能などの状態）は時間経過、アイテムを使用する等といった方法でしか元の状態への復帰はない。しかしながら、本研究で実装したシステムではプレイヤー自身がゲームに対して行うアクション「引き剥がし」行為（いわゆる「剥がし」）によってバッドステータスの回復を行う。このギミックにより、プレイヤーはアイドルとファンの「接触の阻止」・「引き剥がし」という二つのアクションを行う必要があるため、シンプルな操作感でありながら、実際の社会現象をパロディ化した新しい感覚のエンターテインメントアプリを狙っている。

「引き剥がし」行為が必要とされているように、現実で発生している「アイドルとそのファンの間における問題」をパロディ化した風刺ゲームとして、ユーザーの関心を高めている。

2. 関連事例

2.1. 落ちものゲーム

本研究で提案し、実装したゲームアプリは、いわゆる「落ちものゲーム（落ちゲー）」と呼ばれるゲームに分類される。「落ちゲー」は、スマートフォン以前より、ゲーム分野としては長くヒット分野を構成している。例えば、「テトリス」（1984）は、代表的な「落ちゲー」である。

「テトリス」の大ヒットによって、亜流の「落ちゲー」が数多く開発された。

例えば、我が国では、1991年にコンパイル社によって発売された「ぶよぶよ」は、「テトリス」のフォーマットを踏襲しつつ、無機的なブロックの代わりに、「かわいい有機的なスライム」の組み合わせを作り出すというリメイクがなされている。「テトリス」の亜流を超え、「ぶよぶよ系」とも言える主要な「落ちゲー」分野を形成している。

2.2. アイドルゲーム

ゲームのコンテンツの中では、架空のアイドルが登場する通称「アイドルゲーム」は古くからゲーム愛好家にとってなじみの深いものである。古くは1987年に任天堂ファミリーコンピュータ用ソフトとして発売された「中山美穂のときめきハイスクール」（任天堂）がある。これは、実際の人気アイドルであった中山美穂をモチーフとしたゲームである。現実の人気アイドルを活用したゲームは、初期のアイドルゲームの主要なジャンルとなっている。1989年のファミリーコンピュータ用ソフト「光 GENJI ローラーパニック」（ポニーキャニオン）などのように、男性アイドルがモチーフとなったゲームも存在している。「アイドル八犬伝」（1989）以降、現実のアイドルをモチーフ化したゲームはなくなり、いわゆるアイドルを主人公としたアドベンチャーゲームやアイドル育成ゲームなどが主流となっている。

3. 提案アプリケーション

3.1. アプリの概要

本研究で開発したアプリは、いわゆる「落ちものゲーム（落ちゲー）」である。「落ちゲー」は、画面上部から落ちてくるアイテムを取得することによりスコアを稼ぎ、そのハイスコアを競う。この視点を変え、「落ちてくる」を「迫ってくる」とし、「アイテムの取得」を「ファンを捕獲」とすることで、アイテムの取得数、すなわち「迫り来るファンを何人防御したか」というカウントで競う。

3.2. アプリケーションのメカニズム

本アプリは、iOS向けスマートフォンアプリケーションとして「Xcode」およびゲーム開発用フレームワーク「cocos2d-x」を用いC++を用いて試作した。

現段階での開発状況では、本システムは「タイトル」・「メインゲーム」・「コレクション」の三種類のゲーム画面にて構成されている。タイトル画面からそれぞれメインゲーム画面、コレクション画面へと変移することができる。

現在iOSスマートデバイスは多種多様な機種が発売されており、その画面サイズも様々である。ハードコーディングを行い、X軸・Y軸で直接数値を設定すると機種により表示がずれることになる。そこで複数解像度に対応するために表示されるイメージ画像やボタン等は予め画面解像度を取得し、その画面サイズからの相対座標に設定・表示することでマルチデバイスに適応させている。

ゲームのレベルデザインにおける重要な要素となっているキャラクター（アイドルファン）の出現率はランダムである。しかし、アイテムの取得カウントによるスコアによって競うゲームであるため、出現率の頻度で大きくばらつきが出てしまう。そこで乱数の質を調整するために乱数

発生器(メルセンヌ・ツイスター)を作成し使用している。この乱数発生器を利用することでアイテムの出現率の調整を行っている。また、出現率がゲームの時間経過によって指数関数的に増加するように設定しており、シンプルなゲームに起こる場面の単調化を防いでいる。本研究では残り秒数でアイテムの出現率を線形的に変化させるため、「初期出現率(%) + 出現率の増加値(%) × 経過秒数」という式で出現率を設定している。これにより値が大きくなりすぎるとアイテムの出現過多となり、ゲームとして崩壊する恐れがあるので、最大値を設定し丸めることで防いでいる。

4. アプリケーションの試作

4.1. タイトル画面

本アプリの起動画面を Fig.1 に示す。なお、「コレクション」のボタンをタップすることで、コレクションモードとなり、ゲームを進める上で登場する様々なオタクキャラクターたちが図鑑として収録される。「スタート」をタップすることで、ゲームが開始される。(Fig.2)



Fig.1 アプリ起動画面

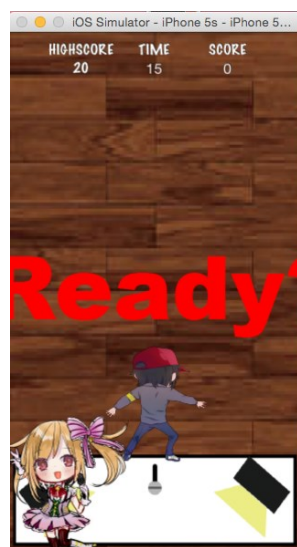


Fig.2 ゲームスタート画面

4.2. ゲーム実行画面

プレイ画面 (Fig.3) の画面上部に表示されているのが、「アイドルに群がり引き付こうとするファン」である。画面上部からランダムに出現し、画面下部のアイドルに向かって迫り寄ってくる。

画面中央下の女の子のキャラクターが「アイドル」である。画面中央アイドルの上部にて、帽子をかぶった男性の後ろ姿のキャラクターが「プレイヤーが操作するスタッフ=剥がし」である。



Fig.3 ゲームプレイ画面

プレイヤーが操作するキャラクター「剥がし」は、プレイヤーがタップ&ドラッグした際に、そのタップ地点から追従するように移動をする。通常、剥がしスタッフは待機場所が定められており、自由な移動は許されていない。そのため、本アプリにおいても、移動には制限が設定されており、縦方向への移動はできず横移動のみ可能となっている。画面下部のアイドルは舞台にいるという設定で、開始直後画、画面左右に移動する。

この執拗なアイドルファンの接触を、プレイヤー(剥がし)が食い止めることができればスコアが増加する (Fig.4)。迫り来るファンを食い止めることができず、アイドルに接触させてしまうとスコアが減少する (Fig.5)。

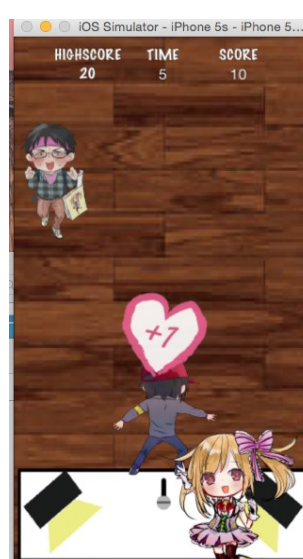


Fig.4 スコアの増加

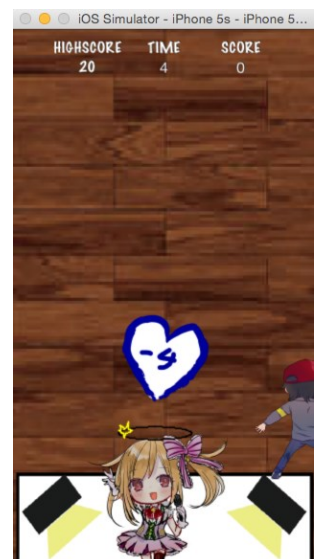


Fig.5 スコアの減少

またファンのアイドルへの接触を許すと、ファンはそのままアイドルに「引っ付いている」状態となる。この状態を「クラッシュ状態」と呼ぶ (Fig.6)。



Fig.6 クラッシュ状態の画面

クラッシュ状態に入ると、プレイヤー（剥がし）は迫り来るファンの防御はできず、スコアが減少し続ける。クラッシュ状態の解除には、ファンの引き剥がしを完了させるか、クラッシュ状態が解除される時間の経過を待つかのいずれかとなる。

「剥がし」はアイドルをタップし、スライドするという物理的な動作によって可能となる。

また、迫り来るキャラクターの中には、「プロデューサー」という要素があり、「アイドルファン」に紛れて登場する。しかし、「プロデューサー」を阻止してしまうとスコアが減少する。

4.3. コレクション画面

起動画面の「コレクション」のボタンをタップすることにより、コレクションモード画面となる (Fig.6)。

コレクションモードではプレイヤーがゲームで防御した「アイドルファン」たちの詳細、実在するアイドルファン、いわゆる「アイドルオタク」の発言を記録した図鑑を楽しむことができる (Fig.7)。これらはゲームでのハイスコア・プレイした回数により開放される。

現代における「オタク」が持つキャラクター性は非常に優れており、ユニークなものが多い。この典型的な「アイドルオタク」をわかりやすい形でキャラクター化することで、サブカルチャーやゲームに関心のある人であれば、誰もが楽しむことができる。

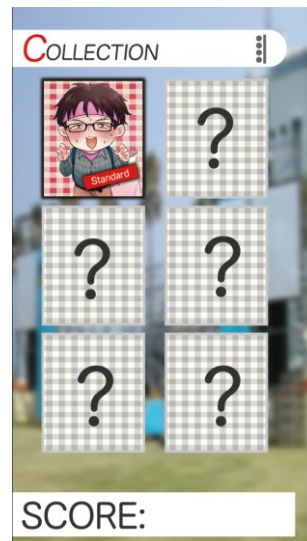


Fig.6 コレクション画面



Fig.7 コレクション詳細画面

5. まとめと課題

5.1. 「飽き」の回避

本研究はゲームジャンルにおけるヒットアプリの共通点を探求し、「短時間」でプレイでき「シンプル」なレベルデザインを求めたゲームアプリを開発した。

「落ちものゲーム」は本質的に、そのアクションの仕組み上、シンプルな構造であるため、どうしても「飽き」を引き起こしてしまう。しかし、アイドルという目新しい要素を組み込むことで、「飽き」の回避を目指した。特に、アイドル本人という古くからあるモチーフではなく、それに相対する「ファン」の挙動の方に注目したゲーム設計とすることで、新規性を確保し、マンネリ化も抑止している。アイドルの握手会や、そこでのアイドルファンの挙動や「剥がし」担当者の攻防は、現在、社会的な関心も高まっているので、エンターテインメント性は高いと考えている。

5.2. 今後の課題

今後の課題には、ゲームバランスの調整が挙げられる。現段階ではプレイヤーの操作に対する制限がないため、プレイヤーキャラクターはタップした位置に瞬間移動できてしまうため、難易度が低くなりすぎている。また、衝突判定における各キャラクターの判定もやや大きくなっており、防衛が非常に容易になってしまっている。タッチ取得位置に移動する際の速度制限や当たり判定の見直しをすることで改善を試みたい。

試作アプリでは、ステージや、アイドルファン、プロデューサーなどの種類が少ないため、今後追加を目指したい。また、迫り来るキャラクターは「アイドルファン」と「プロデューサー」の要素しかなく、スコアも得点の増減だけでカウントされるため、操作性同様に単調になっている。

「食い止める」「避ける」以外の操作やギミックを導入するなど、エンターテインメント性を高めたい。

現段階ではまだプロトタイプ版の試作であり、リリース段階にはなっていないため、被験者実験などが十分ではない。シンプルな構造のスマートフォンアプリのゲームでは、ユーザーの利用環境やターゲット層のライフスタイルなどが、ヒットの要因ともなっている。よって、今後は、既存の「落ちゲー」や「アイドルゲーム」と比較を含め、エンターテインメント性や操作性あるいは「飽き」の有無などについての被験者実験を行い、より流通性の高いアプリになるような改良を進めたい。

参考文献

- 1) 逢沢明,「ゲーム理論トレーニング」,かんき出版,2003
- 2) 渡辺隆裕,「ゲーム理論」,なつみ社,2004
- 3) 深田浩嗣,「ソーシャルゲームはなぜハマるのか ゲームフィクションが変える顧客満足」,ソフトバンククリエイティブ,2011
- 4) 松浦晃洋,古木英治,斎藤健二,「cocos2d-x 開発のレシピ」,秀和システム,2013
- 5) 三木康暉,「cocos2d-x ではじめるスマートフォンゲーム開発」,技術評論社,2015
- 6) 清水友晶ら,「開発のプロが教える Cocos2d-x 逆引きガイドブック」,マイナビ,2015
- 7) 森巧尚,「やさしくはじめる iPhone アプリの開発の学校」,マイナビ,2012
- 8) Scott Rogers, 塩川洋介,「「レベルアップ」のゲームデザイン 実戦で使えるゲーム作りのテクニック」,オライリージャパン,2012
- 9) 関根智江,「20・30代はインターネットをどのように長時間利用しているのか」,『放送研究と調査』63(4), pp 32-43, NHK 放送文化研究所,2013