

キャラクターの性格とコンテンツの「面白さ」の関連性

－『原神』キャラクターの分析－

メディアコミュニケーション学部 情報文化学科
2132057 高畠紗也 (廣田ゼミ)

【キーワード：性格分析、ゲーム、エゴグラム】

「キャラクター」は、そのコンテンツの「面白さ」を構成する重要な要素である。では、具体的に「キャラクター」のどのような部分がコンテンツの「面白さ」に繋がっていくのか、ということのエゴグラム性格分析手法を用いて分析して明らかにした。オープンワールド RPG ゲーム『原神』のキャラクター20名を、各キャラクターの性格をもとにエゴグラムを生成した結果、12種類の異なるタイプに分類された。

生成したエゴグラムから三つの分析を行い、次のようなことが分かった。「各国の性格傾向」については、象徴やモチーフとなった国の文化などといった、国ごとのキャラクターに共通する特徴があることがわかった。「同じタイプに分類されたキャラクター」については、一部のタイプで「キャラクターの職業や生き方に共通する部分がある」ことがわかった。「ストーリー内での行動」については、二人の分析キャラクターでそれぞれ異なった結果が得られた。一名は分類したタイプの性格特徴が見られる行動・言動が多かった。もう一名は分類したタイプの性格特徴も一部見られたが、他の自我状態が多く見られ、ストーリー内の行動が、そのキャラクターのタイプに該当する自我状態の影響が強くなることは無い、という発見があった。

三つの分析をしたが、総合的に見て満足した分析結果を得られることは出来なかった。しかし、性格分析を行うことで、キャラクターの心理的背景やストーリーでの行動理由が見えてきた。私たち人間と同じように多面性を持っているからこそ、「キャラクター」の魅力というものに繋がっていき、最終的にコンテンツの「面白さ」に繋がっていくと考えられる。

Relationship between the character's personality and the “fun” of the content.

-Analysis of the character of “Genshin”-

TAKASHIMA Saya

【 Keywords : personality analysis, game, egogram 】

An egogram personality analysis was used to identify what aspects of the characters in “Illusions” make the content “interesting”. Although the results of the analysis were not satisfactory as a whole, they did reveal the psychological backgrounds of the characters and the reasons for their actions in the story. As with us humans, it is thought that the multifaceted nature of the characters leads to the attractiveness of the “characters,” which in turn leads to the “interestingness” of the content as a result.