

論文内容の要旨

博士論文題目 The Play's the Thing: The Quest for Understanding
Narrative Experience in Interactive Digital Games

氏名 Christopher Michael Yap

(論文内容の要旨)

Game designers often struggle with balancing an effective narrative experience with engaging gameplay in their games. This difficulty arises because player interactivity with the game creates a potential for the player to directly and freely impede or deviate entirely from any narrative experience intended by the developer. The phenomenon of interactivity and narrative coming into direct contention with each other in modern digital games is referred to as Ludonarrative dissonance(LND), and this problem constitutes an obstacle towards the enjoyment of a game on both the gameplay and narrative levels, respectively.

In order to address the problem of LND, it is firstly necessary to understand how both narrative and interactivity exist and function in and of games, as well as how both of these inherent and potent forces behave in each other's presence. In this dissertation, I seek to elucidate the phenomenon of what constitutes a comprehensive interactive narrative experience in a game in order to better understand ways to maintain a beneficial harmony between interactivity and narrative in games. By attempting to understand both narrative and interactivity in terms of their essential qualities separately, then as a synergistic system which also requires player input and subjective interpretation, I propose a concept of "Player-side Emergence" as a potential solution for instances of LND. Lastly, I propose the idea that an overall narrative experience in a game is not simply the existence of narrative and interactive systems/mechanics of a game, but rather a synergy or phenomenon which forms only when a player actually plays and interprets the game. Based on our findings, I conclude that such a narrative experience exists not simply in one part of a game software, system or player interaction/interpretation, but rather, it exists as a connective phenomenon which pervades all of these components and systems. I propose a new model for conceptualizing this overall narrative experience which is called the Narrative Experience Trinity, and I contend that this narrative experience model can be utilized by game and narrative designers to better conceptualize the narrative in an interactive game as a whole system as opposed to a compartmentalized part of development (that which potentially leads to narrative and interactivity colliding, and thus, the occurrence of LND).

(論文審査結果の要旨)

近年のデジタルゲームにおけるインタラクティブ性 (interactivity) と物語性 (narrative) の両立は難しく、インタラクティブ性と物語性が矛盾した状態は Ludo-narrative dissonance (LND) と呼ばれ、ゲーム学研究において解決すべき課題であるとされてきた。LND 問題を取り扱うために、本論文ではインタラクティブな物語体験を生み出す要因について多面的な分析をおこなっている。本論文の主な成果は、以下に要約される。

1. 従来型の物語装置が対話型デジタルゲームにおいてどのように作用するかを分析し、対話型メディアにおける意味伝達の効率性についても事例分析を行った。これにより、英文学研究において確立された分析手法である Close Critical Reading を、予め組み込まれたナラティブの分析において適用可能であることを示した。
2. デジタルゲームを構成するシステム、なかでも特にルールがナラティブの伝達にどのように作用するかを分析した。分析手法として、ゲーム内機構を分離しマイクロベンチマークを行う CIMI Method が適用可能であることを指摘し、ゲーム内機構がナラティブに影響を与え、また生成しうることを示した。
3. 上記2種類のナラティブにプレイヤー入力と主観的解釈を加えた相乗的なシステムを理解するための概念として Player-side Emergence を提案し、これが LND 問題に対するひとつの解決策を提示しうることを示した。つぎに、デジタルゲームにおける物語体験はソフトウェア、システムあるいはプレイヤーとの相互作用の一部から生じるものではなく、これらの相乗効果により生まれるものであることを論じ、物語体験の詳細分析に資する Narrative Experience Trinity モデルを提案し、本モデルを開発者、設計者が活用することで LND を解消しうることを示した。

以上のように、本論文は対話型メディアにおける物語体験に対し効果的な分析モデルならびに鍵概念を提案し、事例分析をもとに検証している。それぞれの成果は1編の学術論文、3編の査読付き国際会議論文として発表されており、研究成果の有効性を見ることができる。よって本論文は、博士(工学)の学位論文としての価値があるものと認める。