

バウンティラッシュにおける 誘因魅力と継続魅力は何か

研究動機

バウンティラッシュには色々なキャラがいる中である一部のキャラが全く使われず、なぜもう一部のキャラだけが多く使われるのかと疑問に思ったから。

先行研究

- モバイルゲームにおける女性キャラクターの魅力的要素の分析[宇田、村井]
- 宇田、村井によると、モバイルゲームにおける女性キャラクターの魅力的要素の分析という研究が進んでいる。
- 宇田、村井の記述によると、「アイドルマスターシンデレラガールズ」において、キャラクターを印象付けることができる要素が誘因魅力、後から追加することが可能な要素が継続魅力であるということが分かった。



先行研究の問題点・課題

先行研究では、「アイドルマスターシンデレラガールズ」のみを対象としているので、他のゲームについては別の研究結果が出てくるかもしれない。

定義

誘因魅力と継続魅力とは？

キャラクターを好きになるきっかけの魅力的要素を誘因魅力、キャラクターを好きでいさせる魅力的要素を継続魅力とする。

副題

発表者氏名：岩下昊樹
所属・学年：啓明学園初頭学校6年
協働研究者：ねずっち、ゆうせい

結果

- バウンティラッシュ「黒ひげ海賊団クザン」における誘因魅力と継続魅力を、外見と強さに用いて、youtubeで903件のコメントを調べました。
- 903件中、カッコよさに関係するコメントは、17件、強さに関するコメントは、56件だった。
- 強さに関するコメントの例



体力と攻撃振りが強い。前線で超過作れてKOできて耐えられるのは強すぎる

- カッコよさに関係するコメントの例



にしてもクザンめちゃうカッコいい



結論

- バウンティラッシュをプレイしている多くのプレイヤーは、キャラのカッコよさではなく、そのキャラの強さで使うかどうかを決めていると分析できる。バウンティラッシュの魅力的要素は、継続魅力から来るとも解釈することも可能である。
- バウンティラッシュは、誘因魅力よりも継続魅力の方が、強いと結論づけることができた。

A

本調査の成果・独自性・新規性

先行研究の結果では、「アイドルマスターシンデレラガールズ」において、キャラクターを印象付けることができる要素が誘因魅力、後から追加することが可能な要素が継続魅力であるとなっていたが、本研究では、「バウンティラッシュ」において、キャラクターの外見が誘因魅力、強さが継続魅力となっている。

本調査の限界・反省点

もう少し多くのデータを集められればよかった。例えば、コメントの量です。次やるときは、「黒ひげ海賊団クザン」だけでなく、他のキャラでも調べたいです。また、先行研究の調査方法とは違う調査方法を取っていたので、次やるときは、先行研究に基づいて、調査していきたいです。

今後の見通しと展望

強さ以外でキャラを選ぶ人はいるのか？
他のジャンルのゲームでも同じ結果が出るのか？
バウンティラッシュは、アニメ、に基づいて作られているのに、アニメでは弱いキャラが、ゲームでは強い場合があるとゆうことがおかしいと思ったから、それを治したいと思った。

参考文献・URL一覧

- 宇田朗子、村井源『モバイルゲームにおける女性キャラクターの魅力的要素の分析』情報知識学会誌31(2)、2021年、173－180頁。
- <https://m.youtube.com/watch?v=VoWpZLRyG9k&pp=ygUh44Gw44GG44KT44Gm44GE44KJ44Gj44GX44KF5YW5s5byP>
- <https://m.youtube.com/watch?v=2HOD3yndGJA&pp=ygUV44Gy44Gf44G44KG44Kv44K244Oz>
- <https://ytcomment.kmcat.uk/>

Q

大問：バウンティラッシュにおける誘因魅力と継続魅力とは何か？

小問：多くの人は、誘因魅力と継続魅力のどちらを見て、欲しいキャラを決めるのか。

調査概要

期間：2025年4月5日
場所：Pakt office
対象：youtubeのコメント

宇田と村井の研究にもとづいて、バウンティラッシュのYouTubeを見ているバウンティラッシュのプレイヤーのコメントを見て、強さと外見のどちらをキャラの魅力だと感じているのかに当てはまるコメントを調べた。
バウンティラッシュ「黒ひげ海賊団クザン」における誘因魅力と継続魅力とは何かまた、多くの人は、誘因魅力と継続魅力のどちらを見て、欲しいキャラを決めるのかを明らかにするため、youtubeのコメント欄で調査する。

