

釣り、LOM、猫、オークションなど ～ 気長コンテンツをどうするか ～

Introduction



このような気長コンテンツをどうやって呼べば良いでしょうか？

とりあえず「気長コンテンツ」でいいか…このタイプの要素があまり好きじゃない方もおられますね。私も単調周回やレベリングが好きじゃないので魔獣城地下通路などにも籠もった経験がありません。攻撃欠片稼ぎもやった試しがない。全部アナダンの

回り方で解決するからね。

でも、表題にある気長コンテンツの類はそうではない…

以下は全部 fein の個人的見解なのであしからず。

攻略が必要な要素ではありませんからね。同じ理屈でなわとびも未達です♪

Target ～ 何を目標とするか ～

例えば釣りならリヴァイアの確保。LOM ならマナの VC3。オークションなら武器やグラスタ。

そこでしか入手できない 1 点モノのたぐいを目標にしています。クロノス石などの報酬は後回し。いつもこんな感じで考えています。

釣りのヌシ 100 匹もぜんぜん終わってない。四天猫もまだ倒してない。

その気長コンテンツによって違うし気分にもよります。こういうのって性格とか、感覚によるところがすごく大きいです。

だから今から私は自分の感覚を文章にしようとしているわけで…これってすごく難しい。



釣り、LOM、猫、オークションなど ～ 気長コンテンツをどうするか ～

Blank ～ ちょっとした空き時間 ～

空き時間にちまちま進める。空き時間が取れなければ進まない。

例えば 2021 年 2 月に配信された猫写真館も会心猫グラスタが取れるようですが、これとて目標にはなっても急ぐものではありません。—あくまでも fein 時空にとっての話。これでリリースグラスタとかなら話は別なんです。—

家事が想定以上に早く終わって時間がぽっと空いたとか。それで気が向いたらやる。いつか終わるし完全コンプリートも長い長い時間の問題。緩和が来るかもしれない。



Habits ～ 習慣にできることも ～

習慣にできそうならいいのですが、それでも猫レベリングは続かなかったですね。途中で止まっている。猫装備集めがある今ならついでにやれるかもしれませんが。グラスタは確保したい。でもこれも気分次第。例えば釣りのヌシ 100 匹集める時間があるなら、私はリアル釣りの魚釣りしてたほうが 100 倍おもしろい。

私にとって「習慣化できれば攻略できる」というコンテキストは成立しないんですよ。フレンドランク上げは習慣化できたけどあれはなんかたまたま。プラチナスライムは普通にめんどろだと思うのでシステム的な問題ではなかったです。



釣り、LOM、猫、オークションなど ～ 気長コンテンツをどうするか ～

Priority ～ 敢えて優先順位を考える ～

どの報酬が他より重要であるという主張は、なぜそれが重要で優先されなければいけないかについての議論を伴います。もちろん反論も予想されるわけで、その主張は絶対確実なものとは言えないでしょうね。一何が重要で何が重要でないかを判断することを階層思考と呼ぶこともありますが、このようなコンテキストを単なるスマホゲームに持ち込むこと自体が滑稽でしょう。なぜなら、日々の営みの中にある余興…そういった軽微な楽しみという位置付けからかけ離れた対話になってしまうからです。一項目として「敢えて」と付けたのは意味があるわけで、対象が何であれ、深みにハマってのめり込み考えるにしても限度があります。



あ…ページレイアウトがうまくいかないね？

私のこのようなスタイル（様式）は今の猫写真館にもがつつり適用されていますよ。大漁バッグで行き詰まったのでぷらぷらモードに切り替えました。このような気長コンテンツはやり始めはおもしろいけど、あまり長期間かかるとやっぱり

飽きますよね。

なんか父のPCでシムシティー2000をやっていた頃を思い出します…

子どもながらに楽しんでいただけ、一日中PC起動してて延々と税金徴収していた記憶ある。

アルコロジー立ててさ。

このタイプのコンテンツって性格が出るよね。ゲームとの距離感と言うか。

どのRPGでもおまけのサブコンテンツってあるけど、アナデンほど長大なものがいくつもあるのは初めてですよ。

ちなみに私の隠し趣味としてジグソーパズルがあります。

音楽流しながらたまにやってる♪

釣り、LOM、猫、オークションなど ～ 気長コンテンツをどうするか ～

Afterword



私は釣りの箱を先に MAX レベルにまで上げ、かつ緩和もされていない当時に★4 中心パーティーでリヴァイアサンを自力撃破した人物です。私のプレイスタイルの原点ですね。

箱を先に MAX にしたのは特に深い理由があったわけではありませんが、まるでお前のアナデンアカウントは二度と復活できない、この世の終わりなのだあ！みたいに言われたものです… (笑)

私がヌシ釣りを始めた頃に Twitter アカウントを設立したため、余計に目に付いたのでしょう。

今でこそいわゆるソシャゲの中にある★5 キャラの意味がある程度は分かりますが、私自身がソシャゲをやったことがなかったこともあって、あの釣りに関する効率非効率の議論は非常に興味深いものでありました。

いったいどのような思想が背景に存在していて、ここまで白熱しているのだろうか？

当時は Twitter を始めたばかりでもあったため、いろんなコメントを興味深く読んでいったものです。

アナザーエデンは今まで自分が遊んできた RPG と同じではある。—例えばスマホ版ファイナルファンタジー6 のようなソロ RPG です。私はそういうタイプのものしかやらないので。—しかし、どうやらそれだけではない何かがある…

これは Twitter をやらなければ知ることがなかった事象です。

以降、私は心の中でそのような雰囲気・コミュニティの中にある何かしらのコンテキストないしは思想体系の卵のようなものを「ソシャゲイデオロギー」と呼ぶようになりました。

アナザーエデンは自分が慣れ親しんだソロ RPG であると同時に、Twitter のような SNS の中に入れば社会的性質を帯びる。そして大げさな表現ではあるものの、イデオロギー的と呼んでもそう不自然ではない、思想ないしは慣習のようなもの—小規模な社会集団でしばしば見られるような—を形作るのだと。

まあ…ここらへんはいずれリアルで魚が釣れない時にでも、ゆっくり考えるとしましょう。自由に泳ぐ魚たちを眺めつつ。