

日本人が嫌いなゲームジャンルに関する調査

清水結羽¹ 遠藤雅伸¹

概要: ゲームはジャンルごとに好き嫌いが異なる。我々は代表的ジャンルを 20 に対して、プレイした印象の調査を行った。その結果、RPG、アクションの好き評価率が高いのに対し、FPS の嫌い評価が最も高く、スポーツの好き評価が最も低いと分かった。FPS は他人のプレイを見て悪い印象を持つこと、対戦相手に撃たれるのは不愉快ということに原因がある。スポーツはゲームとして興味が無い人が多いこと、スポーツが好きの人ほどゲームではやらないことに原因があると分かった。

キーワード: ゲーム, 日本人, 嫌い, FPS, スポーツゲーム

Survey on game genres disliked by Japanese

YU SHIMIZU^{†1} MASANOBU ENDOH^{†1}

Abstract: Games differ from genre to genre in terms of likes and dislikes. We conducted a survey of impressions of 20 representative genres. We found that while the liking rating rate for RPGs and action games was high, the disliking rating for FPS was the highest and the liking rating for sports was the lowest. FPS is caused by the fact that people have a bad impression of other people's play, and that it is unpleasant to be shot at by opponents. Sports is caused by the fact that people are not interested in sports as a game, and that the more people like sports, the less they play them in games.

Keywords: Game, Japanese, Dislike, FPS, Sports game

1. はじめに

日本はゲームが多様化しており、ジャンルも細分化されている。ジャンルごとに人気の違いがあり、好き嫌いにも差がある。また、日本の嗜好、プレイスタイルは他国とは異なる。しかし、好きなゲームの資料[1]はあるが、嫌いなゲームは調査されていない。本研究の目的は、嫌われるゲームジャンルを明らかにすることである。

2. 先行研究・関連研究

ゲームの好き嫌いについて、多様な側面から研究がされている。

Chesham らは、高齢者が好むゲームについて研究している。高齢者は、アクションやシミュレーションゲームよりパズルゲームを好む[2]。

Griffiths らは、青少年と成人のゲーマーを比較した調査を行った。暴力的内容が好きな青年は大人より多い[3]。

Hartmann らは、女性が嫌いなゲームについて研究している。女性が嫌う理由に暴力的内容が挙げられ、対戦要素に魅力を感じない[4]。

Phan らは、男女のプレイスタイルの違いを研究している。男女で好きなジャンルの傾向が分かれている[5]。

日本はジャンルが多様化している。そこで我々は、ジャンルを細分化して定量的な調査を行った。

3. 研究手法

本研究手法は、ネット利用アンケート調査とその分析である。アンケートは、売り上げ上位ゲームジャンル 20 件を挙げた。次にジャンルに対する選択肢を示す。

- 大好き
- 好きなほう
- 好き嫌いはない
- 嫌いなほう
- 大嫌い

また、自由記述による意見、感想も求めた。分析には GTA 法を利用した。

統計比較は、好き嫌いの程度を考え、「大好き」と「大嫌い」を 2 点、他を 1 点の評価点とし、「大好き」と「好きなほう」を「好き」、「大嫌い」「嫌いなほう」を「嫌い」、「好き嫌いはない」を「普通」に合計分類した。

4. 結果

SNS で告知し、2,226 件の回答を得た。ジャンル別評価点合計を表 1 に示す。

¹ 東京工芸大学
Tokyo Polytechnic University

表 1 ジャンル別評価点合計

ゲームジャンル	好き	普通	嫌い
RPG	2,607	288	152
アクション	2,190	461	176
アクションアドベンチャー	2,147	539	179
アクションRPG	1,905	627	270
シミュレーション	1,746	718	248
シミュレーションRPG	1,696	712	331
アドベンチャー	1,727	764	199
FPS	723	860	1,022
TPS	1,219	842	535
シューティング	1,548	824	353
対戦格闘	1,084	796	715
レース	1,403	867	303
スポーツ	507	1,177	725
リズム・音ゲー	1,672	662	438
パズル	1,912	618	201
ボード・テーブル	1,410	936	175
カード	695	1,211	542
ストラクチャー	1,243	1,019	290
コミュニケーション	863	1,123	468
パーティー	1,046	1,106	313

好き嫌いの比率を可視化するために、ジャンル別評価点合計に対する評価点比率を求めた。ジャンル別評価点比率を表 2 に示す。

表 2 ジャンル別評価点比率

ゲームジャンル	好き	普通	嫌い
RPG	85.6%	9.5%	5.0%
アクション	77.5%	16.3%	6.2%
アクションアドベンチャー	74.9%	18.8%	6.2%
アクションRPG	68.0%	22.4%	9.6%
シミュレーション	64.4%	26.5%	9.1%
シミュレーションRPG	61.9%	26.0%	12.1%
アドベンチャー	64.2%	28.4%	7.4%
FPS	27.8%	33.0%	39.2%
TPS	47.0%	32.4%	20.6%
シューティング	56.8%	30.2%	13.0%
対戦格闘	41.8%	30.7%	27.6%
レース	54.5%	33.7%	11.8%
スポーツ	21.0%	48.9%	30.1%
リズム・音ゲー	60.3%	23.9%	15.8%
パズル	70.0%	22.6%	7.4%
ボード・テーブル	55.9%	37.1%	6.9%
カード	28.4%	49.5%	22.1%
ストラクチャー	48.7%	39.9%	11.4%
コミュニケーション	35.2%	45.8%	19.1%
パーティー	42.4%	44.9%	12.7%

ここで、嫌いが好きの率を上回ったのは、FPS の 11.5% 上回りとスポーツの 9.0% 上回りの 2 ジャンルである。

自由記述の分析から、回答主旨の 3 要素を抽出した。

- 自分勝手
- ゲームの進歩
- 実態を知った

5. 考察

嫌が多い FPS とスポーツについて、自由記述の内容も含めて考察を行った。

5.1 FPS

FPS 関連に、3D 酔いを起こすというコメントがあった。初めてプレイするタイプのゲームは、他人がプレイするところを見て、内容が分かってからプレイする。その対象は上手いプレイヤーになるが、上級者は自分が上手いことを誇りたいので、スピーディになりやすい。このようなプレイは、見ていて 3D 酔いしやすく、自分がプレイする前に悪印象を持つ。また、上手いプレイヤーのプレイ画面を見た後では、自分もうまくプレイできないと考える。これにより、プレイすることがなくなり、嫌いと感じるようになると考えた。

他には、人を撃つことに抵抗があるというものがあつた。FPS は対人プレイが普通で、勝つために相手を倒すのと同じように、自分も相手に倒される。FPS はプレイヤースキルが勝敗に直結し、初心者の方は上級者に倒される経験

が多くなる。これが悪印象を持つ原因となって、ゲームから離脱する理由となり、FPSの対人要素を嫌いと感じさせる。自分が撃たれるのが嫌なので、人を撃つことが嫌いになると考えた。

強くなることで、自分の価値が上がるというコメントがあった。FPS好きプレイヤーは、対戦相手を倒し強くなることに魅力を感じ、競争意識が高い。しかし、他国に比べ日本は競争を重視しないため、FPSに魅力を感じない人が多く、FPS好きは少ないと考えた。

5.2 スポーツ

スポーツは普通率が高く、ゲームとしてのスポーツに関心を持っている人が少ないと分かる。また、好き率が最も低く、スポーツが好きなら実際にプレイして満足するため、ゲームはプレイしない。さらに好きでもゲームをプレイするのではなく、見て楽しんでいる人も好き率を下げると考えた。

一方、スポーツゲームが嫌いなのは、スポーツ自体が嫌いというコメントがあった。この場合はスポーツゲームに興味がないので、嫌い率は下がらないと考えた。

5.3 コメント主旨

自由記述の3要素が好き嫌いに与える影響を考察した。

自分勝手に、自分が上手いものが好きというコメントがあった。勝てば自己顕示欲が満たされ好きになり、負ければ嫌いになる。勝利至上主義な考え方が、好き嫌いを決めると考えた。

ゲームの進歩に、最近のゲームは複雑というコメントがあった。また、年齢により体力が落ちたため、プレイが懐古的になったというものがあつた。年配の人は今のゲームをプレイしないため、嫌いになると考えた。

実態を知ったでは、自分が思ったよりスキルレベルが高くないことに気づいたというコメントがあった。自分の力量を自覚することで、苦手を嫌いに置き換えると考えた。

6. まとめ

日本人が嫌いなゲームジャンルを知る目的で、代表的な20件に対する印象の調査を行った。その結果、FPSの嫌い率が最も高く、スポーツの好き率が最も低いことが分かった。

FPSは、他人のプレイを見ること、対戦相手に撃たれることが嫌いと感じる原因となる。また、日本は競争を重視しないため、FPS好きが少ない。スポーツは、ゲームとして関心を持たず、実際のスポーツプレイで満足して好き率が下がる。しかし、スポーツ嫌いは嫌い率を下げない。

本調査は日本に限定したため、結果は日本のみの内容である。今後は、他国と広く比較した調査を行いたい。

参考文献

- [1] Gzブレイン：ファミ通ゲーム白書2018(2018).
- [2] Chesham, Alvin, et al.: What older people like to play: genre preferences and acceptance of casual games, JMIR serious games, Vol. 5, No. 2 (2017).
- [3] Griffiths, Mark D., et al.: Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers, Journal of adolescence, Vol. 27, No. 1, pp. 87-96 (2004).
- [4] Hartmann, Tilo, and Christoph Klimmt.: Gender and computer games: Exploring females' dislikes, Journal of computer-mediated communication, Vol. 11, No. 4, pp. 910-931 (2006).
- [5] Phan, Mikki H., et al.: Examining the role of gender in video game usage, preference, and behavior, Proceedings of the human factors and ergonomics society annual meeting, Vol. 56, No. 1 (2012).