

日本と中国における FPS の好き嫌いに関する研究

徐笑然 遠藤雅伸

東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科

g2027025@st.t-kougei.ac.jp, m.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要: 日本と中国ではゲームの好みに違いがある。特に中国では FPS の人気が高いため、FPS の好き嫌いについて、ネットを用いたアンケート調査を行った。結果として、日本では FPS に無関心な率が高く、好きな人より嫌いな人の方が多かった。中国では無関心な率が低く、好きな人が嫌いな人の 4 倍以上だった。この違いは、日本のプレイヤーが全年齢に分布しているのに対し、中国は若年層しかいないこと、中国では明確な勝利に価値を感じることにあったと考えた。

キーワード: FPS、日本プレイヤー、中国プレイヤー、好き嫌い

A Study on FPS Likes and Dislikes in Japan and China

XU Xiaoran ENDOH Masanobu

Tokyo Polytechnic University

g2027025@st.t-kougei.ac.jp, m.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract There are differences in game preferences between Japan and China. We conducted an online questionnaire on the likes and dislikes of FPS (First Person Shooter), cause FPS is popular in China. As a result, the rate of indifference to FPS was high in Japan, with more players disliking it than liking it. The rate of indifference was low in China, with more liking 4 times than disliking. We thought this difference that players are distributed across all ages in Japan, on the other hand, players are only young and value a clear victory in China.

Keyword FPS, Japanese Player, Chinese Player, Likes and dislikes



この記事は Creative Commons 4.0 に基づきライセンスされます (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)。

1. はじめに

日本は、1978 年に発表された「スペースインベーダー」の大ヒットによって、アーケードゲームが普及した。対する中国は、PC を使ってゲームをプレイするのが一般的で、2000 年前後からプレイされた。この期間の長さが、ゲーム文化の違いとなり、日本ではゲームの多様性が生まれた。

プレイスタイルについては、日本では対戦で勝利することより、コンテンツの面白さを重視する。中国は高齢者プレイヤーが非常に少なく、20 歳代、30 歳代にプレイヤーが集中している。結果が勝敗の形で直接出る対戦ゲームが多く、勝利至上主義が支配的である。

本研究は中国で人気が高く、日本では逆に低い FPS に注目し、好き嫌いの実態を調査して差異の原因を探求することを目的とする。

2. 先行研究

FPS のプレイモチベーションには多くの研究がある。

Jansz によると、FPS はソーシャルインタラクションをモチベーションとしてプレイされる[6]。McQuarters によると、FPS はプレイヤー間の社会的関係形成と維持を促進する[10]。Finnerman によると、FPS のプレイモチベーションとして、「達成感」、「学習」、「社会的相互作用」、「娯楽」、「現実逃避」というカテゴリーがある [11]。

プレイスタイルの違いについて、カイワワによれば、遊びは競技志向の Ludus と、遊戯志向の Paidia に 2 分される[7]。遠藤らによれば、日本は他国に比べ遊戯志向で遊ばれる率が高い[4]。また Inwood によれば、中国のプレイヤーは競技志向で遊ぶ率が高い[9]。

3. 研究手法

本研究手法は、日本と中国における FPS のアンケート調査とその分析である。調査はネットを利用して行った。

- FPS の印象は？
 - 大好き
 - 好きなほう
 - 好き嫌いはない
 - 嫌いなほう
 - 大嫌い
- 性別・年齢層(選択)
 - 男性・女性
 - 20 歳未満・20 歳代・30 歳代・40 歳代・50 歳以上

任意で自由記述による意見、感想も求めた。定性分析に GTA 法を利用した。

4. 結果

2023 年 7 月より調査を行い、日本アンケート 1,984、中国アンケート 1,173 の回答を得た。日本の回答者属性を表 1 に示す。

表 1. 日本の回答者属性

年齢層\性別	女性	男性	合計
20 歳未満	20	29	49
20 歳代	208	195	403
30 歳代	279	287	566
40 歳代	176	420	596
50 歳以上	44	326	370
合計	727	1,257	1,984

日本は全年齢帯でゲームをプレイする。高年齢層はアクションゲームを中心に男性プレイヤーが多く、若年層はノベルゲーム、パズルゲームを中心に女性プレイヤーが多い[ファミ通]。

中国の回答者属性を表 2 に示す。

表 2. 中国の回答者属性

年齢層\性別	女性	男性	合計
20 歳未満	60	68	128
20 歳代	287	277	564
30 歳代	181	194	375
40 歳代	40	42	82
50 歳以上	11	13	24
合計	579	594	1,173

中国でゲームは広く男女に受け入れられている。プレイは PC、スマートフォンがメインで使われるため、若年層が多い。

日本の FPS に対する印象を表 3 に示す。

表 3. 日本の FPS に対する印象

印象	回答数
大好き	186
好きなほう	346
好き嫌いはない	855
嫌いなほう	625
大嫌い	193
合計	2,205

「好き嫌いはない」は、興味がないことを示す。「大好き」と「好きなほう」は好きと見なせ、「大嫌い」と「嫌いなほう」は嫌いと見なせる。日本は FPS に対し、無関心が多数な上に、好きより嫌いの方が多い。

中国の FPS に対する印象を表 4 に示す。

表 4. 中国の FPS に対する印象

印象	回答数
大好き	297
好きなほう	386
好き嫌いはない	343
嫌いなほう	103
大嫌い	44
合計	1,173

中国は、好きを選んだ回答者が最も多い。

回答者の中で、コメントを記述した割合をコメント率とする。日本と中国のコメント率を表 5 に示す。

表 5. 中国と日本の回答者内コメント率

国	コメント率
日本	20.7%
中国	8.2%

実数では好き嫌いの比較できないため、日本の項目別回答率を図 1 に示す。

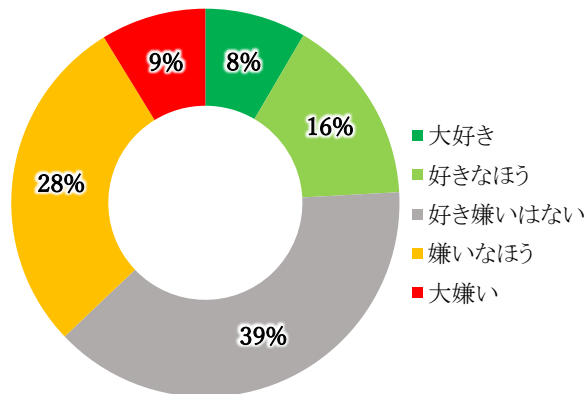


図 1. 日本の項目別回答率

中国の項目別回答率を図 2 に示す。

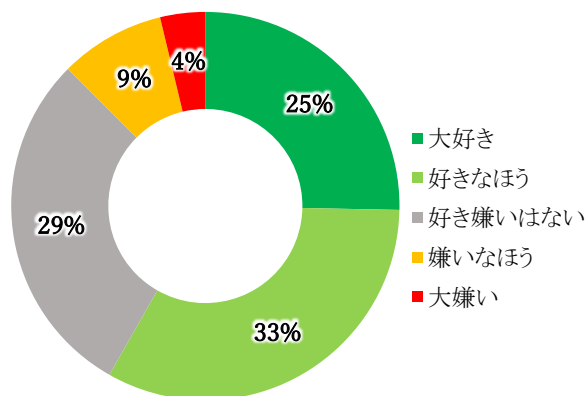


図 2. 中国の項目別回答率

4. 考察

基本統計量の分析より、「ゲームプレイヤーの違い」、「FPS への意識」について考察を行った。また、FPS へのバイアスを防ぐため、他ジャンルでも同設問を用意した。

4.1 ゲームプレイヤーの違い

日本では、全年齢層がゲームをプレイしている。これは、年齢に関わらずゲームを肯定的に捉えていることを示す。中高年齢層は、子供の時からゲームをプレイしており、子供のプレイに対して肯定的で、共に遊ぶほどである。一方中国では、若年層にプレイヤーが偏っている。これはゲームが PC 普及以降の文化だからである。

日本では、2002 年に「ゲーム脳」という概念が広まった

[森昭雄]。これはゲームが脳に悪影響があるという主旨だが、その後の研究で逆に自閉症の改善、脳機能維持に効果があることが明らかになった。ここから、ゲームが精神健康に有益なエンターテインメントと認識された。一方中国は、教育への悪影響を理由に、政府が 2000 年から 2014 年まで、家庭用ゲーム機販売を禁止した[Bjarke Liboriussen]。こんな文化の違いを、日中ゲームプレイヤーの差と考えた。

4.2 FPS への意識

日本は多ジャンルのゲームをプレイしている。最も嫌い率が高いのは FPS である。一方、中国は、FPS、TPS に限定しプレイする。

日本は、Paidia を理解するプレイヤーが多い[遠藤]。そのため、好きなゲームにも多様性がある。一方中国は、ゲームの普及が日本より遅く、ゲーム文化が未成熟である。そのため、対戦勝利できるゲームのみをプレイすると考えた。

日本はアーケードゲームでゲームがプレイされ始め、家庭用ゲーム機の普及で大衆化した。家庭用ゲーム機は、1 人プレイの課題達成型ゲームが主である。そのため、対戦ではないゲームに興味を集中している。一方中国は、ゲーム機禁令のため家庭用ゲーム機は普及せず、ゲームプラットフォームは PC、スマートフォンである。また、最初からネットワーク接続環境があるため、対戦、コミュニケーションがある MOBA、MMORPG に興味を集中している[Sina Game]。このゲーム文化の違いが両国の FPS に対する差異を作ったと考えた。

5. まとめ

日本と中国ではゲーム文化の違いがある。本研究は FPS に注目し、好き嫌いの印象をアンケートによって調査した。

その結果、日本では興味が低く、中国では若年層に人気があるという差異が明らかになった。この違いは、ゲーム文化の歴史と社会的背景に起因すると考えた。

今後の研究では、他地域、他文化圏の調査を行いたい。

参 考 文 献

- [1] 『ファミ通ゲーム白書 2017』編集部(2017)ファミ通ゲーム白書 2017.
- [2] Bjarke Liboriussen, Andrew White, The Ban on Gaming Consoles in China: Protecting National Cultural Security and Industrial Policy Within an International Regulatory Framework(2016), Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption pp.230-243.
- [3] 森昭雄、『ゲーム脳の恐怖』(2003)、日本生活体験学習学会誌 第3号 pp.103-104.
- [4] 遠藤雅伸・三上浩司(2019)ゲーム道: 日本ゲーム文化を理解するゲーム学の手掛かり, 日本デジタルゲーム学会 2019 夏季研究発表大会 予稿集, pp.68-71.
- [6] Jansz, Jeroen, and Martin Tanis. (2007) Appeal of playing online first-person shooter games, *Cyberpsychology & behavior* 10.1, pp.133-136.
- [7] カイワフ, R., 多田道太郎・塚崎幹夫(訳) (1990)『遊びと人間』, 講談社学術文庫, Caillois, R. (1958) *Man, Play and Games*, University of Illinois Press.
- [8] Sina Games, (2020) 2020 Gaming Industry Online Attention Analysis Report, 中国語:『2020 年游戏行业网络关注度分析报告』.
- [9] Inwood, H. (2022). Towards Sinophone Game Studies. *British Journal of Chinese Studies*, 12(2), 1-10.
- [10] McQuarters, Glen Matthew. (2013). The Social Relations and

Interactions of a First Person Shooter (FPS) Gamer, University of Waikato Master of Applied Psychology thesis

[11] Finnerman, T., & Kuoppala, A. (2014). The motivational landscape of first-person shooter games (Master's thesis, T. Finnerman; A. Kuoppala).