

日本人プレイヤーが FPS に価値を見出している要素に関する研究

前田享佑ⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱ

東京工芸大学芸術学部 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5
ⁱig1327063@st.t-kougei.ac.jp ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要: FPS は e-Sports の主たる種目であるが日本では流行っていない。我々は日本 NEXON 社より Counter-Strike: Online(CSO) において、競技性の低いモードがオリジナルモードの約 3 倍プレイされているデータを得た。これは FPS の遊ばれ方が日本では他と異なることを示している。そこで我々は CSO を題材に、日本人プレイヤーが FPS に持っているイメージを調査し、得られたコメントより FPS に見出している価値を定性的に分析した。その結果、熱中、俺のモノ感、独自の競技性、優越感の4つの要素が抽出された。これらは勝負を重視し固執するルドゥスに繋がる遊びであり、日本で FPS が広くプレイされていないのは、日本人のプレイスタイルがパイドリア寄りであると示唆された。

キーワード: デジタルゲーム, FPS, 日本人プレイヤー, e-Sports, Counter-Strike: Online

Study on the Elements of FPS that Japanese Players felt the worth.

Ryousuke MAEDAⁱ Masanobu ENDOHⁱⁱ

ⁱⁱⁱFaculty of Arts, Tokyo Polytechnic University
ⁱig1327063@st.t-kougei.ac.jp ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract FPS is the main category of e-Sports, but it is not popular in Japan. We got data from NEXON Japan that low competitive mode is played about 3 times the original mode in Counter-Strike: Online (CSO). This data shows that the way of FPS playing in Japan is different from the other country's player. So we conducted a qualitative investigation on the image of FPS that Japanese players have, and analyzed the value of FPS by the comments. As a result, we obtained four factors, these are the enthusiasm, the sense of ownership, the unique competition, and the sense of superiority. The factors indicate to win the game that leads to the play of Rudus. We considered the reason that FPS is not popular in Japan, and we suggested that the almost all Japanese play style leads to the play of Paidia.

Keyword Digital game, FPS, Japanese player, e-Sports, Counter-Strike: Online

1. はじめに

FPS は e-Sports の主たる種目の一つである[1]。e-Sports の大会は、企業、団体、個人の主催者が運営する。Valve 社の『Counter-Strike』シリーズは、FPS のジャンルの中でプレイ人口が最も多いタイトルである[1]。『Counter-Strike: Global Offensive』は MLG Columbus 2016 において、同時視聴者数 160 万人以上、総視聴者数 7,100 万人以上を記録した[2]。

しかし、日本において FPS の販売本数は RPG の約 7%に過ぎない[3]。獲得賞金額についても『Counter-Strike: Global Offensive』では、首位スウェーデンが 750 万ドル以上に対し、日本は約 4 万ドルである[4]。

我々は、日本 NEXON 社から『Counter-Strike: Online (CSO)』の、日本におけるモード別アクティブユーザー占有率のデータを得た。そこで日本の CSO プレイヤーを対象にアンケート調査を行い、FPS の魅力となる要素を分析した。

2. 研究の目的と調査方法

本研究の目的は、日本の FPS プレイヤーが FPS のどの部分に魅力を感じているのかについて、CSO を題材に定性的な分析を行うことである。

調査方法は、CSO を運営する NEXON 社より開示されたデータに基づく、CSO プレイヤーを対象としたアンケートである。

2.1 NEXON 社よりのデータ開示

NEXON 社にデータ開示を依頼したところ、CSO のモードごとのアクティブユーザーの占有率データが提供された。表 1 に示す。

表 1. CSO のモードごとの占有率

モード	占有率
オリジナル	16.7%
TDM	11.0%
BOT オリジナル	6.2%
ゾンビヒーロー	30.5%
ゾンビサバイバル	14.6%
その他	21%

他のモードと比べ、ゾンビ陣営と人間陣営に分かれて戦うゾンビヒーローが一番多くプレイされている事が分かった。これはゾンビヒーローが CSO にしかないモードであるためと思われる。

2.2 アンケート調査

モードごとの占有率データより、CPU 対戦である BOT オリジナルを除外した選択肢を基に、Google Form を用いてアンケートを行った。設問の内容を以下に示す。

- あなたにとって CSO はどんなゲームですか？
:自由記述
- 好きなモードを選んでください(複数回答可)
:以下の項目より選択
 - ・オリジナル
 - ・TDM
 - ・ゾンビヒーロー
 - ・ゾンビサバイバル
 - ・その他
- そのモードが好きな理由は何ですか？
:上記を選んだ理由を自由記述

得られた記述を GTA 法[9]により分析し、設問別に要素を抽出し考察を行った。

3. 調査結果

2017 年 6 月より調査を行い、40 件の有効回答が得られた。好きなモードに関するモード別の回答者数を表 2 に示す。

表 2. 好きなモードの回答者数

モード	合計
オリジナル	30
TDM	8
ゾンビヒーロー	5
ゾンビサバイバル	2
ゾンビエスケープ	3
ルーフトップ AWP 戦	1
ゾンビミュタント	2
合計	51

自由記述を GTA 法によって分析し、設問別に要素を抽出した。

「あなたにとって CSO はどんなゲームですか？」に関する要素は次の 2 つであった。

- 熱中
- 俺のモノ感

「そのモードが好きな理由」に関する要素は次の 2 つであった。

- 優越感
- 独自の競技性

4. 考察

抽出された各要素について、自由記述の内容も含めて考察した。

4.1 熱中

熱中に関して次の記述があった。

- 何回も挫折したゲーム
- 青春を捧げたもの
- 気分転換
- ストレス発散

何回挫折してもプレイを続けたり、反復練習にプレイの多くの時間を割いたりして、練習による上達が面白いとのコメントがあった。また、「気分転換」と記述した人は、別の項目では CSO をやり込んだと回答していることから、現実逃避と考えられる。また、「青春を捧げたもの」という記述から、CSO に多くの時間を掛けている事が分かる。

戸部らによれば、テレビゲーム依存傾向の尺度項目に、「テレビゲームをすることで、ふだんの生活の嫌なことを忘れる」とある[8]。熱中に関する記述がこれに該当することから、ゲーム依存との関係が示唆される。

CSO はプレイヤーにとって依存の対象であると考えた。

4.2 俺のモノ感

俺のモノ感に関して次の記述があった。

- 『Counter-Strike1.6(cs1.6)』の劣化バージョン
- クソゲー(同一コメント 5 件)
- 神ゲー
- このゲームより熱中するゲームは二度と出てこない

cs1.6 は CSO の基となった FPS で、2012 年まで e-Sports の種目とされた競技性の高いゲームである。CSO は cs1.6 を基にして、カジュアル層向けに開発された。クソゲーと答えた回答者は、別の質問で cs1.6 を評価していた。これらより、前 2 つが cs1.6 の支持者であり、後 2 つが CSO の支持者である。

これらのコメントは、それぞれが支持するシリーズごとへのこだわりである。同じ FPS というゲームジャンルにあっても、支持して自分がプレイしているものだけは特別という意識をプレイヤーが持っていると考えた。

CSO のみならず競技性が高い FPS では、自分が良く知っている得意なゲームモードに対し、プレイヤーは所有感に通じる感情を持っていると考えた。

4.3 独自の競技性

独自の競技性に関して次の記述があった。

- 戦略、AIM 等、総合力が試される
- Counter-Strike の正当なゲームモードだから。他のモードだったら他のゲームで遊べるから
- 競技性が高い

高い競技性のある Counter-Strike の面白さと、CSO のもつ独自のゲームモードが良いと答えていた。CSO は cs1.6 が基で競技性も高く、他の対戦型 FPS と比べるとゲームモードが豊富で遊び易い。

cs1.6 は、海外のプレイヤーが多く、言語が英語であるためコミュニケーションが難しい。CSO は日本 NEXON 社が運

営しており、プレイヤーが日本人のみで日本語でコミュニケーションが取れる。大会も日本 NEXON 主催で、日本人の参加が容易であった。また、cs1.6 がゲーム内でプレイ中しかコミュニケーションが取れないのに対し、CSO は同一サーバーであればいつでも不特定多数とコミュニケーションが取れる。これが CSO のもつ独自の面白さだと考える。

一方、『Battlefield 3』は美しいグラフィックと、広大なマップによる大人数対戦が独自の面白さである。『Overwatch』は、異なるキャラクターで役割を果たしながらのチーム戦が独自の面白さである。このような特徴が、各ゲームに独自の競技性を作っている。

CSO のみならず FPS プレイヤーはそれぞれの FPS の持つ、独自の競技性や面白さに対して強いこだわりがあると考えた。

4.4 優越感

優越感に関して次の記述があった。

- 強くなって勝ち勝つことで煽るのが面白いから
- ボコれるから
- 倒すのが楽しい
- 無双できるから

敵に勝利する優越感が良いと答えていた。相手に対して実力で圧倒し、自分が相手より上であることを示すことが必須の要素と考えた。また、実生活で得られない優越感を CSO で楽しんでいた。

実力が明確に結果として反映され、知識や技量が豊富なプレイヤーが勝つというゲームシステムが、競技性の高さに繋がっている。その結果、強いプレイヤーは実力を発揮しやすく、自分が優位であることを示しやすい。

CSO をプレイしているプレイヤーは、相手に勝つことで上位承認欲求を満たすルドゥス型のプレイヤーであると考えた。

5. まとめ

対戦型 FPS をプレイしている日本人は、練習による上達を実感でき、実力が結果に反映される所に魅力を感じていた。この結果より、FPS が相手を倒して優位を取れるから好きであるという、上位承認欲求を満たしていることが示唆された。また、ゲーム依存との関連を示唆する記述があったことから、魅力となる要素が結果として CSO から離れづらい状況になる場合がある事も分かった。

しかし、対人型 FPS が日本で流行っていないことを考えると、これらの要素を魅力に感じているプレイヤーは他者との競争を重視するルドゥス志向のプレイヤーであり、日本は他の国と比べ解放的な遊びを重視するパイディア志向のプレイヤーが多いのだと我々は結論付けた。

参 考 文 献

- [1] E-sports earnings(2018)Top Games Awarding Prize Money, <https://www.esportsearnings.com/games> (最終確認日:2018 年 7 月 4 日)
- [2] Negitaku.org(2016.4.13)「CS:GO 大会『MLG Coulumbus2016』の最大同時視聴者数が 160 万以上となり歴代記録を更新」, <https://www.negitaku.org/news/n-20378> (最終確認日:2018 年 7 月 4 日)
- [3] 『ファミ通ゲーム白書 2017』編集部(2017)ファミ通ゲーム白書 2017, ジャンル別データ(総合), 2016 年ジャンル別ゲームソフト販売本数データ, pp.96-97.
- [4] E-sports earnings(2018)Top Countries For Counter-Strike: Global Offensive, <https://www.esportsearnings.com/games/245-counter-strike-global-offensive/countries> (最終確認日:2018 年 7 月 4 日)
- [5] 寛誠一郎(2017.3)【特集】e スポーツの可能性について, CUV view & vision, 43, pp.16-20.
- [6] 杉山淳一(2005)e-Sports 文化の現状と将来性について, コンピュータゲームコミュニティの新しい方向性, エンタテイメント感性特集, 5(3), pp.3-10.
- [7] 神部勝之(2012)e-Sports で日本が立ち遅れている現状, 特集 | 最新のデジタルコンテンツ制作技術, 66(2), pp.106-109.
- [8] 戸部秀之・堀田美枝子・竹内一夫(2010)児童生徒のインターネット、テレビゲーム依存傾向尺度の構成と、小学生から高校生にかけての依存傾向尺度値の横断的变化, 埼玉大学.教育学部, 59(2), pp.181-199.
- [9] Corbin, J., Strauss, A. (1990) Grounded theory research: Procedures, canons and evaluative criteria, *Qualitative sociology*, 13(1), pp.3-21.

ゲーム

- (1) 『Counter-Strike: Global Offensive』, Valve Corporation, 2012.8.21. (PC)
- (2) 『Counter-Strike: Online』, Valve Corporation, NEXON, 2008. (PC)
- (3) 『Counter-Strike』, Valve Corporation, 2000. (PC)
- (4) 『Battlefield 3』, EA Digital Illusions CE, 2011.10.25. (PC) (Xbox 360) (PlayStation3)
- (5) 『Overwatch』, Blizzard Entertainment, 2016.5.24. (PC) (Xbox One) (PlayStation4)