

マルチプレイヤーゲームにおける役割選択に関する研究 - 20 歳代女性と他の区分の比較 -

松本和樹ⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱ

ⁱⁱⁱ 東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科

ⁱg1827067@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要: マルチプレイのゲームは、職業やクラスによって役割が分けられており、プレイヤーは任意の役割を選択してゲームをプレイする。我々は、2020 年にプレイヤーが好んで選択する役割について調査を行い、そこに男女で違いがあることを明らかにした。そこで、20 歳代女性の標本が特徴的であったため、新たに他の区分と役割毎に比較分析した。その結果、20 歳代女性は遠距離攻撃を他の区分より好むと明らかになった。

キーワード: マルチプレイヤーゲーム, MMORPG, MOBA, 役割,モチベーション

Studies on Role Selection in Multi-player Games: Comparison between women in their 20s and other categories.

Kazuki MATSUMOTOⁱ Masanobu ENDOHⁱⁱ

ⁱⁱⁱ Department of Game, Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University

ⁱg1827067@st.t-kougei.ac.jp, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract Multi-player games are divided into roles based on job or class, and players choose any role to play the game. We conducted a survey on players' preferred roles in 2020, and found that there was difference between men and women. Since the sample of women in their 20s was characteristic, we conducted a new comparative analysis of each role with other categories. As a result, it became clear that women in their 20s preferred long-distance attacks more than the other categories.

Keyword Multi-player Games, MMORPG, MOBA, Role, Motivation

1. はじめに

1990 年代より発展したオンラインゲームは、90 年代後半にマルチプレイヤー化が進んだ。マルチプレイヤーゲームではプレイヤーの役割に対称性がなく、それぞれの役割を補完し合うことで効率の良いプレイが行われる。プレイヤーは任意に役割を選択しているが、プレイヤー毎に好む役割があると考えられる。

我々は、2020 年にプレイヤーが好んで選択する役割について調査を行い、男女で好む役割が違うことを明らかにしたが、年齢層を含んだ分析は行っていない[1]。

そこで、新たに性別年齢層の区分により分析を行うこととした。この際、20 歳代女性の標本数が他区分に比べ非常に多かったため、特に 20 歳代女性の区分に注目した。

本研究の目的は、性別年齢層の区分での好む役割の違いを 20 歳代女性に注目して明らかにすることである。

2. 関連研究

マルチゲームにおける役割に関する研究は、海外で盛んに行われている。

Companion らは、ゲームキャラクターの好みについて、男性は暴力的な役割を好むが、女性は暴力への嫌悪が要因となり、暴力的ではない役割を好むことを明らかにしている[2]。

MMORPG: Massively Multiplayer Online RPG では、Shen によって、女性は社会性を重視した、支援的で補助的なキャラクターを選択する傾向にあることが明らかになっている[3]。

Atay によると、パーソナリティは MOBA: Multiplayer Online Battle Arena におけるゲーム内の役割選択と、相関があることが明らかにされている[4]。

Jenson らによると、民族学の見地ではゲーム初心者が補

助的な役割を果たすことを好み、熟練者は競争を好むことが分かっている[5]。同研究では、ゲームに真剣に取り組みだしてプレイに慣れてくると、男女共に競争的になることも分かっている。

3. 研究方法

本研究の手法はアンケートによる定量調査の分析である。アンケートはインターネットを用い、Twitter により告知を行って、2020 年 5 月より回答を募集した。

アンケートの選択肢である役割の設定は、職業やクラスのあるマルチプレイヤーゲームのうち、プレイヤー数の多いゲームを参考に決定した。対象としたゲームを次に示す。

- 『League of Legends』(1)
- 『Dota 2』(2)
- 『Final Fantasy XIV』(3)
- 『Vainglory』(4)
- 『Overwatch』(5)
- 『Lineage2: Revolution』(6)

ここから属性に近い 7 種類の典型例を選んだ。アンケートの設問内容と、設定した役割とその略称を次に示す。

- あなたならどの役割?: 複数回答
 - 正攻法で直接攻撃: 直接攻撃
ファイター、戦士、剣士など
 - 遠くから武器で攻撃: 間接攻撃
アーチャー、スナイパー、ガンナーなど
 - 奇襲や不意打ちで攻撃: 奇襲攻撃
アサシン、シーフ、忍者など
 - 魔法や超能力で攻撃: 魔法攻撃
魔法使い、サイキック、黒魔道士など
 - 味方の盾となって防衛: 防衛

ナイト、パラディン、タンクなど

- 味方の支援や敵の妨害：後方支援
サポート、呪術師、踊り子、召喚士など
- 味方を回復：回復
ヒーラー、僧侶、白魔導士など
- その他
- その役割をどう思いますか?：自由記述
- 性別:2 択
 - 男性・女性
- 年齢層:5 択
 - 20 歳未満・20 歳代・30 歳代・40 歳代・50 歳以上

得られた結果に対し回答者が選択した役割を 1、選択していない役割を 0 として、20 歳代女性と他区分でダネット法による比較検定を行った。

また、役割の選択肢であるその他は除外して分析を行った。

4. 結果

20,970 件の回答を得た。ここから性別年齢層の記載がない、またはその他の役割のみを選択している回答を除いた、20,710 件を統計上の有効回答とした。被験者の属性を表 1 に示す。

表 1. 被験者属性

年齢\性別	男性	女性	合計
20 歳未満	217	1428	1,645
20 歳代	1,326	9,084	10,410
30 歳代	810	5,492	6,302
40 歳代	531	1,429	1,960
50 歳以上	101	292	393
合計	2,985	17,725	20,710

性別年齢層のセグメント別に、各役割の被選択数と全役割の被選択数の比率を役割選択率とした。20 歳代女性の役割選択率を表 2、他区分の役割選択率を表 3 に示す。

表 2. 20 歳代女性役割選択率(%)

区分	直接攻撃	間接攻撃	奇襲攻撃	魔法攻撃	防御	後方支援	回復
20 歳代女性	18.84	20.66	12.47	20.83	4.45	11.70	11.05

表 3. 他区分役割選択率(%)

区分	直接攻撃	間接攻撃	奇襲攻撃	魔法攻撃	防御	後方支援	回復
20 歳未満男性	12.13	20.08	15.06	14.02	9.41	16.11	13.18
20 歳未満女性	15.91	21.76	13.97	21.37	3.91	11.70	11.37
20 歳代男性	12.57	16.77	12.26	14.48	10.18	19.13	14.62
30 歳代男性	13.67	17.93	12.60	13.02	10.47	16.92	15.38
30 歳代女性	19.00	19.92	12.20	19.49	4.60	12.24	12.55
40 歳代男性	15.53	16.38	14.30	14.87	9.94	14.96	14.02
40 歳代女性	20.30	19.79	11.89	18.06	5.10	11.27	13.58
50 歳以上男性	16.47	16.47	14.12	16.47	8.82	13.53	14.12
50 歳以上女性	18.53	18.36	11.89	21.85	4.55	10.84	13.99

ダネット法による、20 歳代女性と他区分の多重比較結果 P 値を表 4 に示す。

表 4. 20 歳代女性と他区分の多重比較結果 P 値

区分	直接攻撃	間接攻撃	奇襲攻撃	魔法攻撃	防御	後方支援	回復
20 歳未満男性	<0.01	1.00	0.33	<0.01	<0.01	<0.01	0.57
20 歳未満女性	<0.01	0.94	0.25	1.00	0.73	1.00	1.00
20 歳代男性	<0.01	<0.01	1.00	<0.01	<0.01	<0.01	<0.01
30 歳代男性	<0.01	<0.01	1.00	<0.01	<0.01	<0.01	<0.01
30 歳代女性	0.62	<0.01	0.23	<0.01	1.00	1.00	<0.05
40 歳代男性	<0.01	<0.01	1.00	<0.01	<0.01	0.21	0.34
40 歳代女性	0.64	<0.01	<0.01	<0.01	1.00	<0.05	0.68
50 歳以上男性	0.08	<0.01	0.99	<0.01	0.62	1.00	1.00
50 歳以上女性	0.64	<0.05	0.76	0.99	1.00	0.64	0.84

間接攻撃は 20 歳未満男性と 20 歳未満女性以外の全区分で、魔法攻撃は 20 歳未満女性と 50 歳以上女性以外の全区分で 20 歳代女性の役割選択率が高く、有意差があった。

5. 考察

20 歳代女性が、間接攻撃と魔法攻撃、いわゆる遠距離攻撃を他区分より好む理由について考察した。その結果、自尊感情の低さが寄与していると考えた。

自尊感情の定義は研究者によって様々だが、自分自身を価値ある存在だと感じている点でおおよそ共通する[6]。また、

ゲーム

- (1) 『League of Legends』, Riot Games, 2009. (PC)
- (2) 『Dota 2』, Valve Corporation, 2013. (PC)
- (3) 『Final Fantasy XIV』, Square Enix, 2013. (PC, PS4)
- (4) 『Vainglory』, Super Evil Megacorp, 2014. (PC, Android, iOS)
- (5) 『Overwatch』, Blizzard Entertainment, 2016. (PC, PS4, Xbox One, NS)
- (6) 『Lineage2: Revolution』, Netmarble Neo, 2016. (Android, iOS)

日本において自尊心は、10 歳代から 60 歳代にかけて年齢と共に上昇していくことが明らかになっている[7]。男女間においては、多くの年齢層で男性に比べ女性の自尊心が低いことが示されている[8]。ここから、20 歳代女性は他区分に比べ自尊心が低いと考えられる。

また、役割の選択指標の一つとして、間接攻撃は「フォロー」、魔法攻撃は「憧れ」が存在することが明らかになっている[9]。

間接攻撃は、他役割を中心に考える「フォロー」という選択指標を持つことで、プレイヤーから役割の中で相対的に価値が低いと認識されており、自尊心の低い 20 歳代女性は自身を投影して選択しているのではないかと考えた。

一方で、魔法攻撃は対象の価値を高く評価している感情の「憧れ」という選択指標を持つことで、20 歳代女性は自尊心の低さを補おうとして選択しているのではないかと考えた。

6. まとめ

マルチプレイヤーゲームにおいて、性別年齢層の区分での好む役割の違いを 20 歳代女性に注目して明らかにするため、分析を行った。その結果、20 歳代女性は遠距離攻撃に該当する役割を他区分より好むことが分かった。

この結果より我々は、20 歳代女性が遠距離攻撃を他区分より好んで選択するのは、自尊心の低さによるものであると考察した。今回の分析では 20 歳代女性のみ注目したため、他の各区分において分析の余地がある。

また、本調査は日本限定で行われたため、勝利こそ正義と考える傾向の強い、日本以外の国では異なった結果となる可能性がある。

参 考 文 献

- [1] 松本和樹・中井理貴・遠藤雅伸(2020)マルチプレイヤーゲームにおける役割選択に関する研究, NICOGRAPH2020 予稿集, 芸術科学会, pp.77-80.
- [2] Companion, M., Sambrook, R. (2008) The Influence of Sex on Character Attribute Preferences, *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), pp.673-674.
- [3] Shen, C. (2013) Network patterns and social architecture in Massively Multiplayer Online Games: Mapping the social world of EverQuest II, *SAGE journals*, 16(4), pp.672-691.
- [4] Atay, A. (2016) The Psychological aspects of champion role choice in MOBA games.
- [5] Jenson, J. (2007) Girls playing games: rethinking stereotypes, *Future Play*, 7, pp. 9-16.
- [6] 遠藤由美・藤永保(監修)(2013), 『最新 心理学事典』, 平凡社, pp. 287-290.
- [7] 小塩真司・岡田涼(2014)自尊心平均値に及ぼす年齢と調査年の影響, *教育心理学研究*, 62(4), pp.273-282.
- [8] Robins, R. W., Trzesniewski, K. H., Tracy, J. L., Gosling, S. D., & Potter, J. (2002) Global self-esteem across the life span, *Psychology and Aging*, 17(3), pp.423-434.
- [9] 松本和樹・遠藤雅伸(2021)マルチプレイヤーゲームにおける役割の選択指標に関する研究, 第 11 回年次大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.129-132