

フランス人プレイヤーから見た日本ゲーム

遠藤 雅伸ⁱ 築瀬 洋平ⁱ Florent Gorgesⁱⁱ Anne Ferreroⁱⁱⁱ

ⁱCEDEC 運営委員会 〒105-0003 東京都港区西新橋 1-22-10 CESA 内

ⁱⁱomaké books 58 rue Pierre Brossolette. Esc.C 92320 Châtillon FRANCE

ⁱⁱⁱnolife 3 villa du clos de Malevart, 75011 Paris

E-mail: ⁱ{masanobu.endoh, yohei.yanase}@cedec.jp, ⁱⁱflorentgorges@omakebooks.com, ⁱⁱⁱanne@nolife-tv.com

概要 CEDEC2013のゲームデザイン分野では、JAPAN EXPOなどクールジャパンが浸透しているフランスでは、日本ゲームに対してどのように捉えられているのかをアンケートを行って調査した。その結果としてフランス人ゲームプレイヤーは、日本ゲームを「芸術的」「クレイジー」と評価し、今後も発展していくと考えていることがわかった。

キーワード フランス, 日本ゲーム, アンケート, CEDEC2013

1. はじめに

日本のゲーム開発技術者は、アメリカを主とした技術主導のゲーム制作が世界の主流と考え、日本のゲームは海外では受け入れられないと認識している場合が多い。しかし一方で、クールジャパンとして日本のコンテンツが流行しているヨーロッパ、特にフランスでは日本のゲームに一定の評価がある。

CEDEC 運営委員会プログラム・ワーキンググループ・ゲームデザイン分野では、フランス人ゲームプレイヤーが日本ゲームに対してどのように感じているか、日本以外のゲームと比べてどう評価しているか、フランス人ジャーナリストと協力してアンケートを行った。

2. アンケート

アンケートは2013年5月31日から7月14日までの期間、Google Docで作られたものに対し、フランスのゲームサイトやFacebook, twitterなどで告知を行い、6,393人からの回答が得られた。

2.1 アンケートの主旨

次のような情報を得るべく質問を設定した。

- フランス人ゲーマーとは何か？
- どのようなプロフィールを持っているのか？
- フランス人ゲーマーは日本のどこが好きか？
- これまで日本のゲームをどう知って、どう好きになってきたのか？

- 日本のゲームの魅力と欠点はどこにあるのか？
- 日本のゲームにどのような未来があると思うのか？
- 日本のゲームクリエイターに対して何を期待しているのか？

2.1 アンケートの設定

A/ フランス人ゲーマーとは誰か？

1. 性別
 - ・男性
 - ・女性
2. 年齢
3. 初めて遊んだハードは何でしたか？
4. 初めて遊んだソフトは何でしたか？
5. 好きなゲームのジャンルは何ですか？
 - ・シューティング
 - ・RPG
 - ・アクション
 - ・アドベンチャー
 - ・ホラー
 - ・FPS
 - ・スポーツ
 - ・格闘
 - ・MMORPG
 - ・パズル
 - ・その他
6. 最近最も遊んでいる家庭用ゲーム機は何ですか？
 - ・PS3
 - ・WiiU
 - ・Xbox360
 - ・PC
7. 3DS, PS Vitaを持っていますか？
 - ・3DS
 - ・PS Vita
 - ・両方とも
 - ・持っていない
8. スマートフォンを所有していますか？
 - ・はい (iOS)
 - ・はい (アンドロイド)
 - ・はい (それ以外のOS)
 - ・いいえ

B/ フランス人ゲーマーと日本文化

9. 日本文化に興味がありますか？
・とてもある ・少しある ・ない
・他の国に対する興味と変わらない
10. 前問で「日本文化に興味がある」と答えた方に質問です。日本に対する興味のきっかけとなったものは何ですか？
11. 前問に答えた方に質問です。以下の日本文化に関する選択肢の中で、あなたの興味を引くものは何ですか？（複数回答可）
・歴史 ・観光（建築、文化的な場所の見学）
・食 ・アート ・文学 ・映画 ・音楽
・漫画 ・アニメ ・ビデオゲーム ・コスプレ
12. 最初に観た日本のアニメ、戦隊もの、映画は何ですか？
13. 好きな日本の漫画は何ですか？
14. 好きな日本のアニメは何ですか？
15. 好きな日本の映画は何ですか？
16. ゲーム、アニメ、漫画などで好きな日本人クリエイターを挙げてください。また理由も一言でお願いします。

C/ フランス人ゲーマーと日本ゲーム

17. 子供の頃、日本製ゲームや西洋諸国製ゲームだ、という意識をしていましたか？
・はい ・いいえ
18. ゲーム購入時、どの国で作られたゲームであるかを判断基準にしていますか？
・はい ・いいえ
19. 輸入版¹の日本製ゲームを購入したことがありますか？
・はい ・いいえ
20. 前問であると答えた方はどうやって購入しましたか？
・店頭販売 ・ネット販売 ・ダウンロード販売

¹ ゲーム機にはリージョンが設定されており、日本で販売されているソフトはフランスのゲーム機では動作しない。フランスで未発売の日本製ゲームをプレイする場合、ハードも輸入先で販売されている物を用意する必要がある。

・その他

21. ゲームを買う時、コンソールがリージョンロックされているか、リージョンフリーかは購入の判断基準になりますか？
・はい ・いいえ
22. 日本ゲームを楽しむ上で、日本語ボイス²が残っていることは重要ですか？
・はい ・いいえ/あっても無くても変わらない
・特に意見はない
23. 今遊んでいるゲームは、日本製ゲームと西洋諸国製ゲームのどちらが多いですか？
・日本製ゲーム ・西洋諸国製ゲーム
・どちらも同じくらい
24. お気に入りの日本製ゲームは何ですか？理由もお願いします。
25. 好きな日本製ゲームのシリーズは何ですか？理由もお願いします。
26. 好きな日本のパブリッシャーはどこですか？理由もお願いします。
27. ここ数年、購入する日本製ゲームの増減は？
・少し減っている ・かなり減っている
・少し増えている ・かなり増えている
・増減なし
28. 以下の事柄に同意ですか？
・8/16 ビットのゲーム機においては、西洋諸国製より日本製の方が優れている。(ファミコン、マークIII、スーパーファミコン、メガドライブ等)
・32/64/128 ビットのゲーム機においては、西洋諸国製より日本製の方が優れている。(プレステ、サターン、Nintendo64、ドリキヤス、PS2、Xbox)
・新世代のゲーム機においては、西洋諸国製より日本製の方が優れている。(PS3、Xbox360、Wii)
・日本製ゲームは、ここ数年「質」における危機に直面している。
・日本製ゲームは西洋諸国製ゲームに比べ、グラ

² フランスで発売されるソフトは、フランス語に吹き替えられていることが推奨されているが、吹き替えのみでなくオリジナルの日本語音声や、フランス語字幕の有無を選べる物もある。

フィック、アニメーションなどの点で技術的な遅れをとっている。

- 日本の開発会社やパブリッシャーは、西洋諸国のプレイヤーが期待しているものを理解していない。

- 日本の開発会社は PS2/Xbox 世代と PS3/Xbox360 世代間のギャップを理解していなかった。

- 日本のゲーム産業は非常に閉鎖的でグローバル化に欠けている。

29. あなたにとって日本製ゲームを特徴づけるものは何ですか？

30. 日本製ゲームで興味を惹かれるところは何ですか？（複数回答可）

31. 日本製ゲームで嫌いなところは何ですか？（複数回答可）

32. 日本製、西洋諸国製それぞれに、あなたが一番期待して待っているゲームは何ですか？

33. 思い出に残っている日本製ゲームは何ですか？

D/ フランス人ゲーマーが考える日本製ゲームの将来

34. 次の中で一番良いゲーム機だったという印象が残るであろう物はどれですか？

- Wii
- PS3
- Xbox360

35. 前問で答えたゲーム機を選んだ理由は何ですか？

36. 日本のゲーム産業の将来について楽観的に考えていますか？

- はい
- いいえ
- 意見なし

37. 日本の若きゲームクリエイターを応援したいと思いますか？

- はい、応援しています
- いいえ、日本は遅れを取り戻せないと思います
- 意見なし

38. 任天堂とソニー、どちらを支持しますか？

- 任天堂
- ソニー
- どちらも支持する
- どちらも支持しない

39. 以下のゲーム機の中で、どれが今後の窮地を乗り越えるハードになると思われますか？（2つまで選択可）

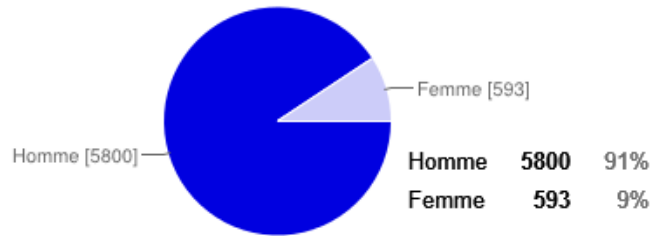
- WiiU
- Xbox one
- PS4
- PS Vita
- 3DS
- スマートフォン
- PC (steam 等)
- アンドロイドのコンソール

40. 前問で答えたゲーム機を選んだ理由は何ですか？

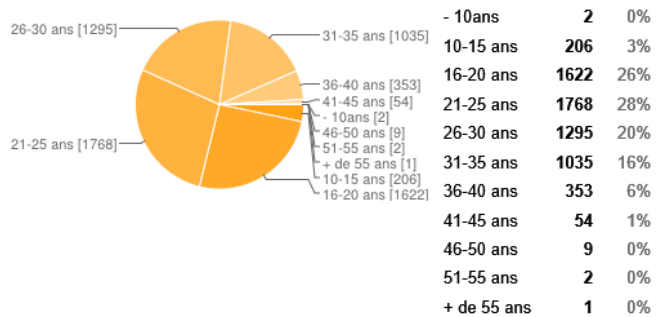
41. 日本のゲームクリエイターにメッセージをお願いします。

2.3 アンケートの主な結果

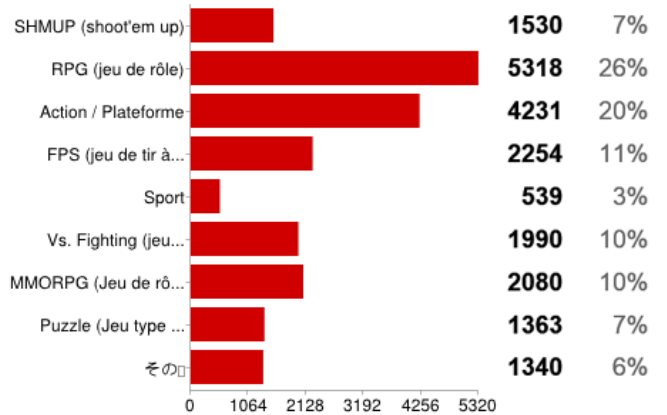
1. 男女比



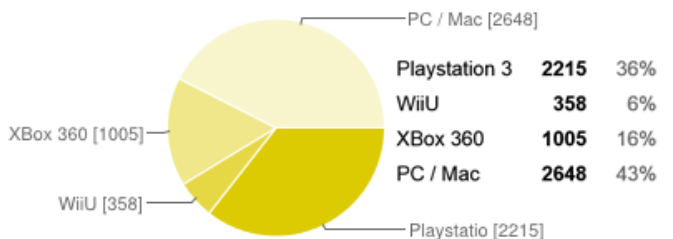
2. 年齢



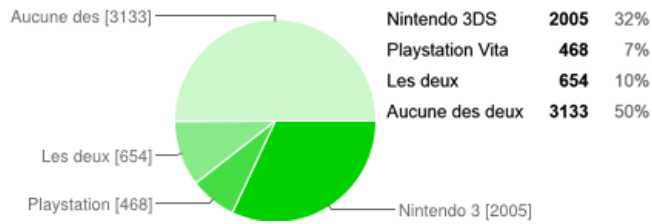
5. 好きなゲームジャンル



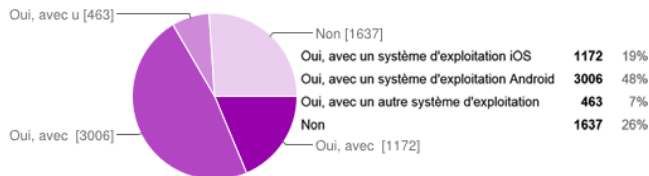
6. 最近遊んでいるゲーム機



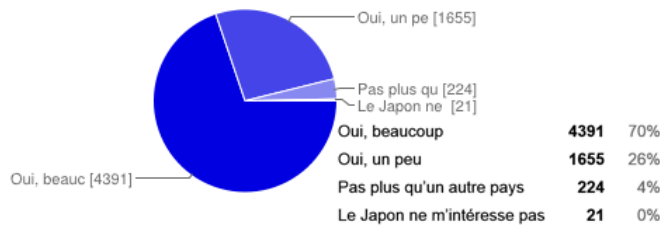
7. 所有最新携帯ゲーム機



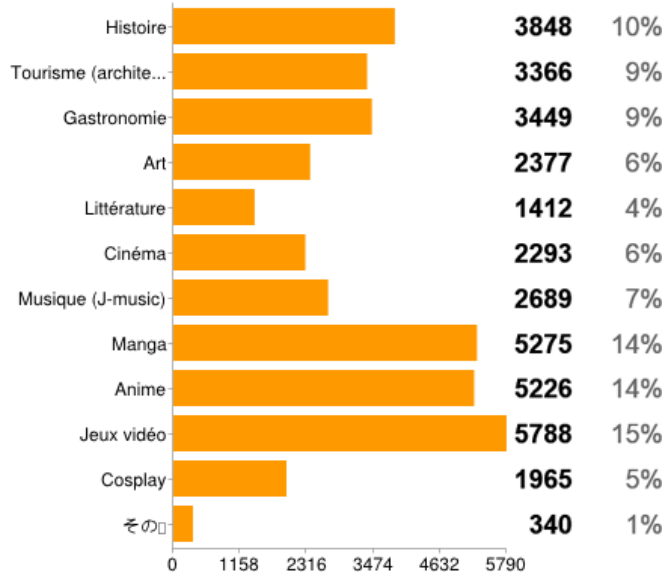
8. 所有スマートフォン



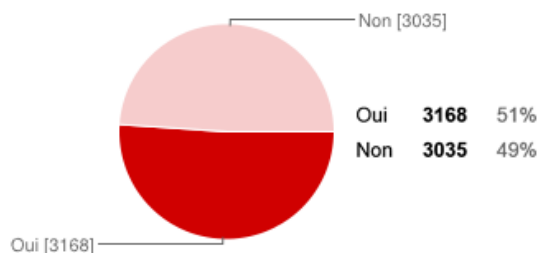
9. 日本文化への興味



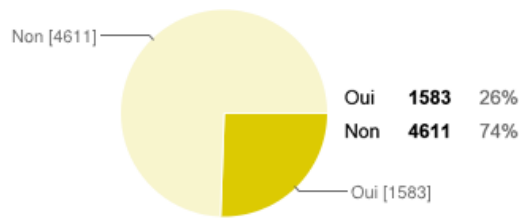
11. 興味ある日本文化



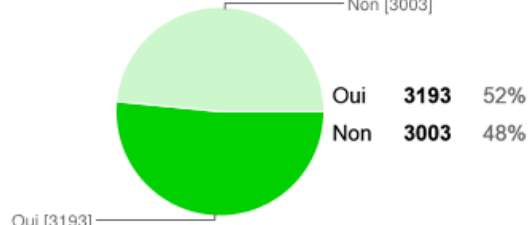
17. 日本製と西洋諸国製の区別



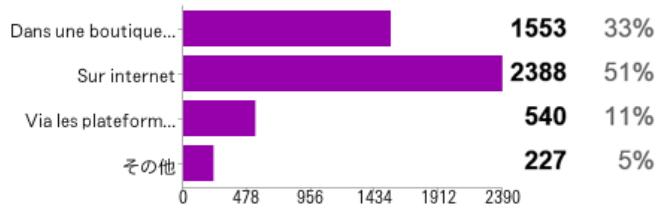
18. 生産国を判断基準にする



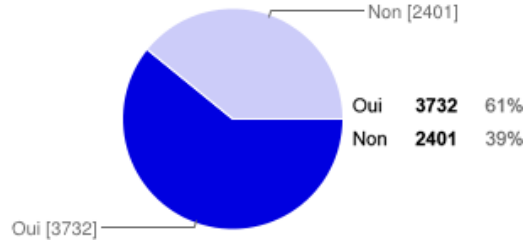
19. 輸入版購入経験



20. 輸入版購入方法



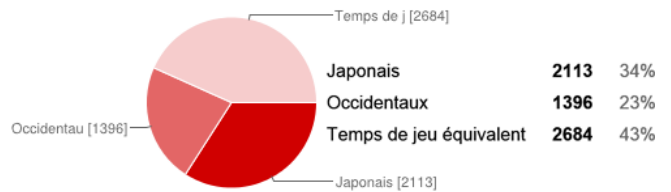
21. リージョンロック/フリーの注意



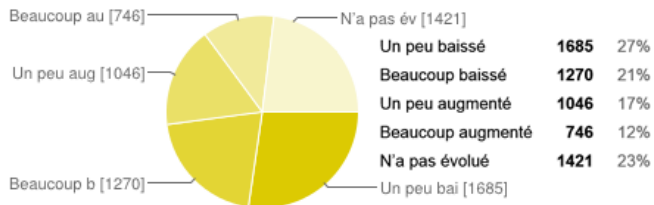
22. 日本語ボイスの重要性



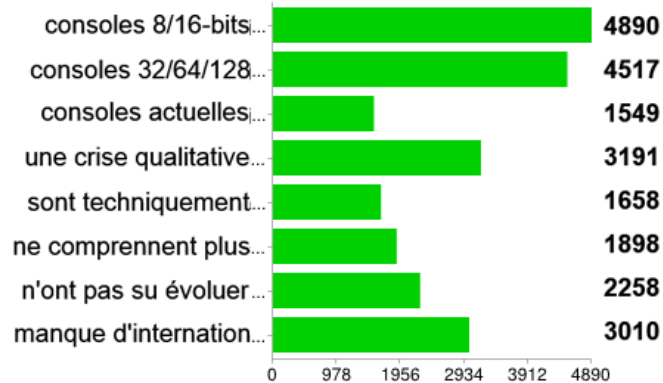
23. 日本製と西洋諸国製のプレイ状況比較



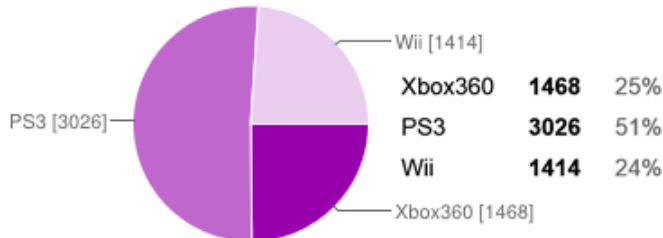
27. 日本ゲームの増減



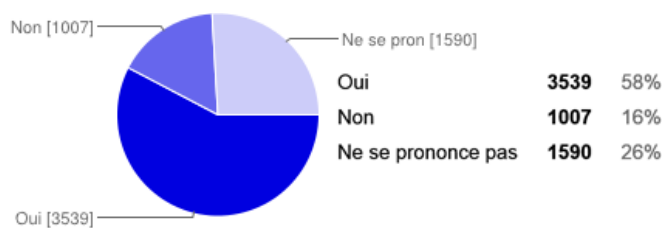
28. 日本ゲームの認識



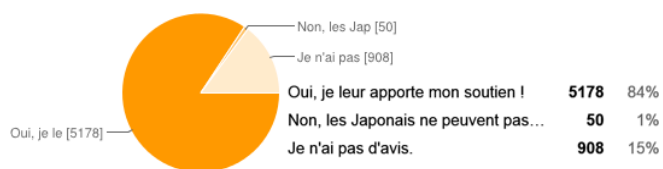
34. 一番印象の良いゲーム機



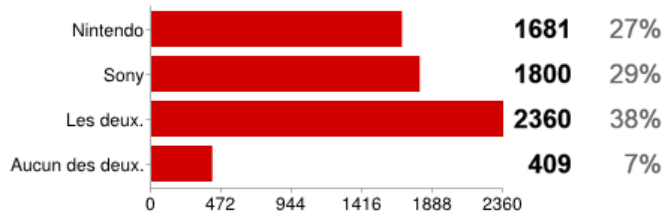
36. 日本ゲームの将来楽観視



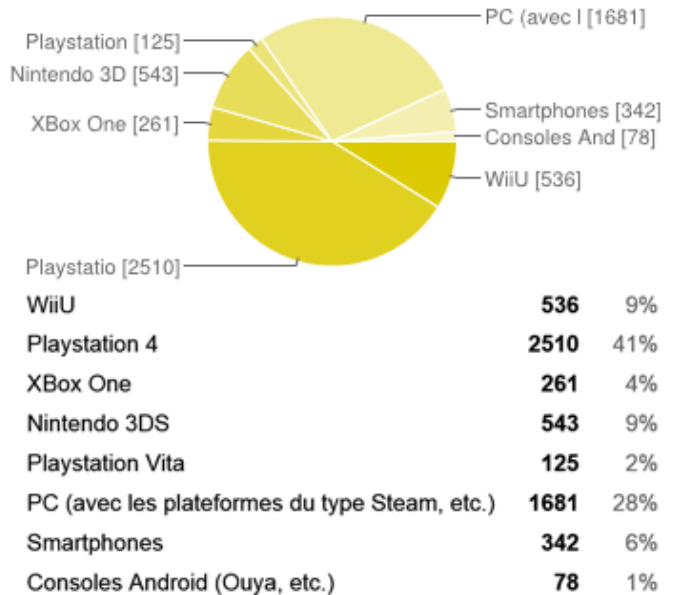
37. 日本ゲームを応援



38. 任天堂 vs SONY



39. 窮地を乗り越えるハード



2.4 記述式設問回答

同アンケートの記述式回答に関しては、CEDEC2013の招待セッション「『日本のゲームが海外に通用しない』なんてウソだ！～大人気の日本コンテンツの実態～※なんと日本語セッション」「日本のゲームでもっと遊びたい！～ヨーロッパから日本のゲームクリエイターへのエール～※なんと日本語セッション！」にて、Gorges と Ferrero により日本語に翻訳された結果と定性的分析が紹介され、CEDiL (CEDEC Digital Library) にて公開されている。

<http://cedil.cesa.or.jp/session/detail/1014>

<http://cedil.cesa.or.jp/session/detail/1017>

3. アンケート結果からわかった事柄

フランス人ゲームプレイヤーは、日本ゲームが持っている次の要素に共感を持ち期待している。

- ・「幻想的な世界」「夢の世界」

ファイナルファンタジーシリーズ⁽¹⁾に代表される日本 RPG の機械と魔法を組み合わせた世界観構築、「ゼルダの伝説 時のオカリナ⁽²⁾」「ワンダと巨像⁽³⁾」などに代表される特異な法則の上に成り立った世界でのプレイ。

- ・「和風なアートセンス」

「大神⁽⁴⁾」に代表される和風なグラフィック表現や、

「シェンムー⁶⁾」に代表される日本の原風景を描写した世界。

・「クレイジーな発想」

「塊魂⁶⁾」に見られる理不尽ながら直観的に面白い作品、「ベヨネッタ⁷⁾」に見られる強烈な個性のキャラクターなど。

また、「東方 project⁸⁾」などフランス未発売の同人ソフトなどから、今後中小デベロッパーによるインディーズ精神に溢れた挑戦的作品が生まれてくることも期待している。また一部では「萌え」系、美少女系などのグラフィックに子供っぽさを感じている。

4. まとめ

海外では受け入れられなくなったと思われる日本ゲームだが、19世紀のジャポニズムから繋がり、80年代を中心とした「ジェネレーション・ドロテ³⁾」と呼

³ Dorothée はフランスのテレビパーソナリティで、1978～87に国営放送A2の番組「レクレA2」にて大ヒットした「Goldorak (UFO ロボ グレンダイザー)」を始め、多くの日本アニメを紹介した。1987～97は自らがプロデューサーとなって民放TF1で「クラブ・ドロテ」という週に30時間放送の番組で、

ばれるフランスのオタク第2世代は、日本人が考えている以上に日本ゲームを理解し、知識も豊富で、特にPRGなどを好んでプレイしている。

技術主導ではなく、コンセプト主導の奇抜な日本ゲームの新作は、むしろ待望されていると言っても過言ではなさそうだ。

ゲーム

- (1) 『ファイナルファンタジー(FF)シリーズ』
『FF VII』, スクウェア, 1997. (PS)
『FF X』, スクウェア, 2001. (PS2)
『FF IX』, スクウェア, 2000. (PS)
『FF VIII』, スクウェア, 1999. (PS)など
- (2) 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』, 任天堂, 1998. (NINTENDO64)
- (3) 『ワンダと巨像』, SCE, 2005. (PS2)
- (4) 『大神』, カプコン, 2006. (PS2)
- (5) 『シェンムー』, セガ, 1999. (DreamCast)
- (6) 『塊魂』, ナムコ, 2004. (PS2)
- (7) 『ベヨネッタ』, セガ, 2009. (Xbox360, PS3)
- (8) 『東方 project』, 上海アリス幻楽団. (PC)

「ドラゴンボール」「聖闘士星矢」「セーラームーン」など、日本のアニメや戦隊ものを紹介した。当時の若者の75%が同番組を視聴し、平均視聴率は55～65%、ファンクラブだけで70万人という「みんなのお姉さん」的な存在。

Japanese games as seen from the French game player

ENDOHO Masanobuⁱ Yohei YANASEⁱ Florent Gorgesⁱⁱ Anne Ferreroⁱⁱⁱ

ⁱCEDEC Steering Committee Nishi-Shimbashi Annex 3F CESA,
1-22-10 Nishi-Shimbashi, Minato-ku, Tokyo 105-0003, Japan

ⁱⁱ omaké books 58 rue Pierre Brossolette. Esc.C 92320 Châtillon FRANCE

ⁱⁱⁱ nolife 3 villa du clos de Malevart, 75011 Paris

E-mail: ⁱ {masanobu.endoh, yohei.yanase}@cedec.jp, ⁱⁱ florentgorges@omakebooks.com, ⁱⁱⁱ anne@nolife-tv.com

Abstract Program working group of CEDEC2013 game design took the questionnaire in French game players, how Japanese games are understood in France, which is widely known “Cool Japan” as “JAPAN EXPO”. According to result, the French game players are thinking that the Japanese games are "artistic" and "crazy", and will evolve in the future.

Keywords France, Japanese Games, Questionnaire, CEDEC2013