

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

松本和樹¹⁾ (非会員) 中井理貴²⁾ (非会員) 遠藤雅伸³⁾ (正会員)

東京工芸大学芸術学部ゲーム学科

Studies on Role Selection in Multi-player Games

Kazuki Matsumoto¹⁾(Non Member) Michitaka Nakai²⁾(Non Member) Masanobu Endoh³⁾(Member)

Faculty of Arts, Department of Game, Tokyo Polytechnic University

g1827067 @ st.t-kougei.ac.jp¹⁾ m.nakai0806 @ gmail.com²⁾ m.endo @ game.t-kougei.ac.jp³⁾

アブストラクト

マルチプレイのゲームは、職業やクラスによってキャラクターの役割が分けられている。一般的にゲームコミュニティでは、男性プレイヤーは前衛職を、女性プレイヤーは後衛職を好むとされる。しかし、これはプレイヤーの体験に基づく主観的な認識でしかない。そこで我々は、プレイヤーが好む役割について定量調査を行った。その結果、男女間の差が明らかに確認できた。また、男性プレイヤーは後方支援や回復の職を好み、女性プレイヤーは直接攻撃、間接攻撃や魔法攻撃の職を好むと分かった。

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。

ジェンダー心理学では、性別による役割の傾向が示されている。しかし、ゲームは結果が現実と直接結びついておらず、ゲームの世界に限定した条件で役割が選ばれと我々は考えた。

本研究の目的は、マルチプレイヤーゲームにおいて、プレイヤーはどんな役割をなぜ選択するのかを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 らが、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[1]。

Massively Multiplayer Online (MMO)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[2]。

Atay の研究によると、パーソナリティは Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)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なっている[3]。

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、玄人は競争を好むことが分かっている[4]。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。

ジェンダー心理学の分野では、東が、男性の方が危険の伴う援助を進んで行い、女性は自身へ危険の心配がほとんどない援助を積極的に行うことを明らかにしている[5]。

3. 本研究の手法

本研究の手法は、アンケートによる定量調査とその分析である。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』, Riot Games, 2009.
- 『Dota 2』, Valve Corporation, 2013.
- 『Final Fantasy XIV』, Square Enix, 2013.
- 『Vainglory』, Super Evil Megacorp, 2014.
- 『Overwatch』, Blizzard Entertainment, 2016.
- 『Lineage2: Revolution』, Netmarble Neo, 2016.

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 (ファイター, 戦士, 剣士など) : 直接攻撃
 - 遠くから武器で攻撃 (アーチャー, スナイパー, ガンナーなど) : 間接攻撃
 - 奇襲や不意打ちで攻撃 (アサシン, シーフ, 忍者など) : 奇襲攻撃
 - 魔法や超能力で攻撃 (魔法使い, サイキック, 黒魔道士など) : 魔法攻撃
 - 味方の盾となって防御 (ナイト, パラディン, タンクなど) : 防御
 - 味方の支援や敵の妨害 (サポート, 呪術師, 踊り子, 召喚士など) : 後方支援
 - 味方を回復 (ヒーラー, 僧侶, 白魔道士など) : 回復
 - 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 : 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 として比較検定を行った。性別の二群間比較は、ウィルコクソンの順位和検定を用いた。また、年代の比較にはスティールドゥワース法を用いた。

4. 結果

調査は 2020 年 5 月より行い、20,970 件の回答を得た。ここから性別年齢の記載がない回答を除いた、20,857 件を統計上の有効回答とした。自由記述の分析には全回答を利用している。被験者の属性を表 1 に示す。

表 1. 被験者属性

年代	男性	女性	合計
20 歳未満	218	1,434	1,652
20 歳代	1,337	9,122	10,459
30 歳代	830	5,531	6,361
40 歳代	540	1,443	1,983
50 歳以上	105	297	402
合計	3,030	17,827	20,857

4.1 男女比較

男女のセグメント別に、役割を選択した数と該当する標本数の比率を、役割選択率とした。男女別の役割選択率と、男女間での順位和検定の結果を表 2 に示す。

表 2. 男女別の役割選択率と順位和検定結果

役割	男性	女性	p 値
直接攻撃	27.69%	39.54%	<0.01
間接攻撃	35.51%	43.06%	<0.01
奇襲攻撃	26.67%	26.26%	0.58
魔法攻撃	29.14%	42.72%	<0.01
防御	20.82%	9.49%	<0.01
後方支援	35.87%	24.92%	<0.01
回復	30.03%	24.81%	<0.01
その他	3.99%	1.99%	<0.01

奇襲攻撃以外の項目で、高い有意差があった。役割選択率の男女差を図 1 に示す。

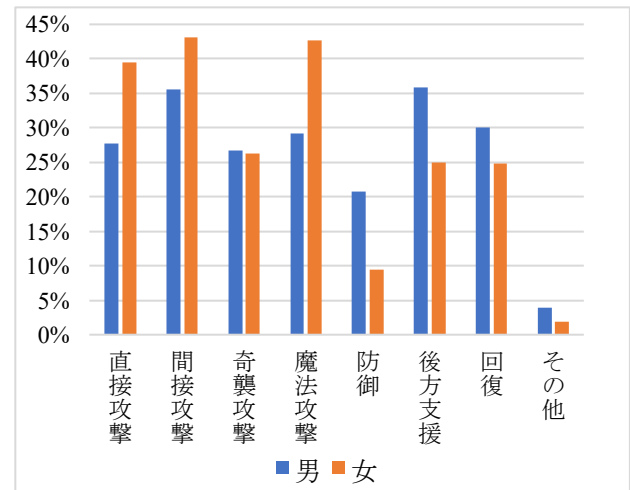


図 1. 役割選択率の男女差

直接攻撃、間接攻撃、魔法攻撃では女性の役割選択率が高く、防御、後方支援、回復では男性の役割選択率が高かった。

4.2 年代比較

年代別の役割選択率を表 3 に示す。

表 3. 年代別の役割選択率

役割	20 歳未満	20 歳代	30 歳代	40 歳代	50 歳以上
直接攻撃	32.87%	39.02%	37.84%	36.21%	33.58%
間接攻撃	45.88%	43.61%	40.64%	35.96%	33.08%
奇襲攻撃	30.09%	26.94%	25.31%	24.00%	22.89%
魔法攻撃	43.40%	43.29%	38.56%	32.83%	38.06%
防御	9.99%	11.17%	11.05%	12.30%	10.20%
後方支援	26.21%	27.40%	26.52%	23.50%	21.14%
回復	24.76%	24.92%	26.69%	26.22%	25.87%

スティールドウツス法による、年代間での多重比較結果を表4.に示す。

表4. 年代間での多重比較結果

年代	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 :20歳代	<0.01	<0.01	<0.05	<0.01	0.59	0.85	0.99
20歳未満 :30歳代	<0.01	<0.01	<0.01	<0.01	0.70	0.99	0.46
20歳未満 :40歳代	<0.01	<0.01	<0.01	<0.01	0.13	0.38	0.76
20歳未満 :50歳以上	<0.01	<0.01	<0.05	<0.01	0.99	0.22	0.99
20歳代 :30歳代	<0.01	<0.01	0.15	<0.01	0.99	0.76	0.05
20歳代 :40歳代	<0.01	<0.01	0.06	<0.01	0.47	<0.01	0.58
20歳代 :50歳以上	<0.01	<0.01	0.44	<0.01	0.97	<0.05	0.99
30歳代 :40歳代	<0.01	<0.01	0.79	<0.01	0.44	0.06	0.99
30歳代 :50歳以上	<0.01	<0.01	0.86	<0.01	0.98	0.11	0.99
40歳代 :50歳以上	<0.01	<0.01	0.99	<0.01	0.71	0.81	0.99

直接攻撃、間接攻撃と魔法攻撃は、全年代間で高い有意差があった。奇襲攻撃は、20歳未満との比較で有意差があった。また、防御と回復は全年代間で有意差はなかった。

5. 考察

プレイヤーがなぜその役割を選択しているのかについて、役割別に自由記述の内容も加味して考察した。本研究では、20歳代の回答数が圧倒的であったため、年代については考察せず、各役割について特に男女間の違いに注目して考察した。

5.1 正攻法で直接攻撃

女性が好む役割である。自由記述から、「単純明快で良い。爽快である：20歳代女性」、「複雑かつ繊細な作戦遂行や状況把握を要求されず遊びやすい：50歳以上女性」という回答があった。

そのため女性は、技量を多く求められない役割を好むと考えた。女性は他プレイヤーを男性と認識することで、そのプレイヤーのスキルレベルを高く評価し、自身のプレイスキルを低く評価する傾向がある[6]。オンラインゲームでは男女が一緒にプレイすることがあるが、男女のプレイ人口比は男性の方が高いケースが多い。ファミ通白書の調査によると、『League of Legends』、『Final Fantasy XIV』、『Overwatch』といった人気タイトルでは、男性プレイヤーの割合が3分の2以上を占めている[7][8]。そのため、女性はゲームプレイにおいて自身を含め少数派であると感じ、マッチングする他プレイヤーを男性と前提していると推測できる。このことから、女性は男性よりプレイス

キルが低いことで迷惑にならないようにと考え、この役割を選択していると考えた。

5.2 遠くから武器で攻撃

やや女性が好む役割である。自由記述から、「あまりアクションゲームが得意ではないので、安全圏である遠くから敵を攻撃することで戦闘に巻き込まれない(=味方の足を引っ張らない)役職がいいなと思いました：20歳代女性」、「あんまり攻撃されずに済む：20歳未満女性」という回答があった。

そのため女性は、安全に攻撃できる役割を好むと考えた。同じ傾向は男性にも見られた。

5.3 奇襲や不意打ちで攻撃

男女の好みが拮抗した役割である。自由記述から、「足が速いので回避しやすく、手数多いので楽しい：30歳代女性」、「ソロでもそれなりに立ち回る技がありそう：20歳代女性」、「単独行動ができそうだから：30歳代男性」という回答があった。

行動が素早く、単独行動で意外な成果を上げる役割を好むと考えた。

5.4 魔法や超能力で攻撃

女性が大きく好む役割である。自由記述から、「魔法が好き。憧れがある。：30歳代女性」、「現実がない(と思う)ものだから憧れる：20歳未満女性」という回答があった。

そのため女性は、空想的、幻想的な役割を好むと考えた。女性は幼少期から「魔法使いサリー」、「美少女戦士セーラームーン」、「おジャ魔女どれみ」、「プリキュア」といった、少女が魔法を使う作品に影響を受け、魔法に対する憧れを抱き続けているためである。

5.5 味方の盾となって防御

全項目で最も人気は低いが、強く男性が好む役割である。自由記述から、「仲間の為に活躍し、チームを安全に勝利に導く存在：20歳未満男性」、「チームのために献身的な振る舞いがかっこいい：50歳以上男性」、「地味ながら皆を支える、やりがいのあるポジション：30歳代女性」という回答があった。

そのため男性は、責任は伴うが影響力の大きい、味方から頼られる役割を好むと考えた。この理由として、男性は女性よりも社会的支配志向 (Social dominance orientation) が強い[9]ことから、他の役割より優位に立てると考えて選択していると考えた。

5.6 味方の支援や敵の妨害

男性が好む役割である。自由記述から、「サポート系はなんだかんたんで、オールラウンドに立ち回れる場合が多いので遊びの幅が広くて良い：20歳代男性」、「良くも悪くも器用貧乏：40歳代男性」、「色々できて楽しい：20歳代男性」という回答があった。

そのため男性は、使いこなすためにはそれなりのスキルレベルが要求される、できることの多い役割を好むと考えた。女性

ゲーマーはカジュアルゲームをプレイする頻度が高く、男性ゲーマーはヘビーアクション、スポーツ、マネジメントに多くの時間を費やしている[10]。このことから、男性はプレイスキルが結果を大きく左右する、実力介入の余地が多いと考えて選択していると考えた。

5.7 味方を回復

やや男性が好む役割である。自由記述から、「PTの命を握っている：30歳代男性」、「チームをマネジメントする役割：40歳代男性」、「他人の生殺与奪の権を握ってると思います：40歳代女性」という回答があった。

そのため男性は、チームを管理する役割を好むと考えた。また女性は、チームを生き残らせる役割を好むと考えた。

6. まとめ

マルチプレイヤーゲームにおいて、プレイヤーがどんな役割をなぜ選択するのかを明らかにするため、定量調査を行った。特に性別による違いに注目し分析した結果、直接攻撃、間接攻撃、魔法攻撃は女性が好み、防御、後方支援、回復は男性が好むと分かった。また男女共に好む役割は、単独性が高い奇襲攻撃であった。

この結果は事前に予測された、男性は攻撃職を好み、女性は支援や回復を好むとは全く異なる。この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。

また得られたコメントの中では、キャラクターの容姿から役割を決める傾向が女性から見られた。今回の調査は標本数が非常に多く、方法を変えて様々な見地からデータを分析したい。

参考文献

- [1] M. Companion, R. Sambrook, The Influence of Sex on Character Attribute Preferences, *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 11, No. 6, pp. 673-674, 2008.
- [2] C. Shen, Network patterns and social architecture in Massively Multiplayer Online Games: Mapping the social world of EverQuest II, *SAGE journals*, Vol. 16, No. 4, pp. 672-691, 2013.
- [3] A. Atay, The Psychological aspects of champion role choice in MOBA games, 2016.
- [4] J. Jenson, Girls playing games: rethinking stereotypes, *Future Play*, No. 7, pp. 9-16, 2007.
- [5] 東, ジェンダー心理学の研究動向—メタ分析を中心として—, *教育心理学年報*, Vol. 36, pp. 156-164, 1997.
- [6] L. Vermeulen, Challenging the Other: Exploring the Role of Opponent Gender in Digital Game Competition for Female Players, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 17, No. 5, pp. 303-309, 2014.
- [7] ファミ通ゲーム白書, ユーザー・マーケティング, 株式会社 Gzブレイン, 2018.

[8] ファミ通ゲーム白書, ユーザー・マーケティング, 株式会社 KADOKAWA・DOWANGO, 2015.

[9] J. Sidanius, F. Pratto, L. Bobo, Social dominance orientation and the political psychology of gender: A case of invariance?, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 67, No. 6, pp. 998-1011, 1994.

[10] J. V. Looy, Why girls play digital games: an empirical study into the relations between gender, motivations and genre, *DiGRA 2011 conference : think design play*, 2011.