

男女間における歴史アクションゲームでの

プレイスタイルの違いに関する研究

1160473 町田 菜々子

高知工科大学マネジメント学部

1. 概要

本研究の目的は、男女間における歴史アクションゲームでのプレイスタイルの違いを分析し、女性がゲームに何を求めているかを明らかにした。その結果、男性は武将(キャラクター)選択の際、ステータス(能力)を重要視しており、一方女性はキャラデザイン(見た目)を重要視していることが明らかになった。この結果から問題視されているゲーム業界の衰退を向上に転じるには女性ユーザーの獲得が重要となってくるとともに女性が好むキャラクターデザインが必須であり、女性ユーザーを増やすためには女性の想像力を膨らませるようなイベントムービーが必要である。

2. 背景

現在、ゲーム業界の衰退が叫ばれて、日本でも問題視される声が出てきた。この流れはPCゲームで顕著に進行しており、ゲーム業界から撤退する企業が相次いでいる。この対策として、ゲーム業界ではゲームのプラットフォームをスマートフォンに切り替え、より手軽に遊べるようにする戦略や、ネットワークを利用した対戦型のゲーム開発など、既存のゲーム戦略からの転換を行っているが、より広範な対策が望まれている。そこで、近年、女性の社会進出に伴い、女性をターゲットとしたゲームコンテンツの開発が注目されている。そこで本研究では、歴史アクションゲームに着目した。近年、歴史好きな女性が増えており、歴女、城女と呼ばれる言葉も世の中に広まり、社会的に認知されはじめている。このように、歴史好きな女性は確実に増えており、ゲーム業界では女性向けのゲームコンテンツの開発が進んでいるにもかかわらず、現在発売されている戦国物の歴史シミュレーションゲームはまだ男性向けのものが多いという現状がある。この原因として考えられることは、ゲーム制作の場はまだ男性社会であり、男性の視点や好みが重視されていることがあげ

られる。よって、女性を取り込むならば、女性が好むゲームスタイルをベースに開発することが求められ、そのためには、女性視点で女性が好むシナリオ、キャラクターの在り方を明らかにする必要がある。そこで男女の視野が違うことを明らかにし、男性向け寄りである現在の歴史アクションゲームを女性向け、女性の好みに合わせたものゲーム内に組み入れることでゲーム業界の向上、また歴史を興味がない人への関心度の向上も見込まれるのではと考えられる。

3. 目的

本研究は、男女間における歴史アクションゲームでの武将選択、ゲームスタイルの違いを明らかにする。また女性が歴史アクションゲームに何を求めているのかについても明らかにする。

4. 研究方法

はじめに、プレイヤーが武将選択(キャラクター選択)の際に何を重要視しているのかアンケート調査を行う。そのアンケート調査より男女間の武将選択(キャラクター選択)の違いを抽出する。性差での原因抽出後は、イベントムービー閲覧について男女間の違いを抽出、分析し、女性が歴史ゲームに何を求めているのかを導き出す。上記の検討を総合して、今後のゲーム業界に女性ユーザーが増える方法を考える。

5. 戦国アクションゲーム A についての概要

現在、歴史アクションゲームは多く発売されているがそのなかでもアンケート調査に用いた戦国アクションゲーム A の概要を説明する。戦国アクションゲーム A は、日本の戦国時代を舞台としたアクションゲームである。このゲームはシリーズ化されており、最初のシリーズではプレイヤーの男女比が 8 : 2 だったにもかかわらず、最新発売のものでは 6 : 4 と女性ユーザーの増加がみられる。ゲームの進行の仕方としては初めにモード選択を行う。その後、そのモード内で自分がプ

レイしたいストーリーを選択し、そのストーリー内で小分けされたシナリオを1つ1つ達成していく。シナリオでは登場する選択可能キャラクターの中で武将選択を行う。その後自分がプレイするゲーム内の勝利条件や戦略を立てる上で必要となるマップなどを見ることが可能であり、プレイヤーが準備完了と判断したら実際にゲームのプレイが始まる。ゲームのプレイはプレイヤー自身がコントローラーで選択武将を操作する。そして勝利条件を満たすまで、ミッションをクリアしたり、敵を攻撃で倒していくことで、当初提示された勝利条件を満たし、そのシナリオのエンディングを迎える。シナリオのエンディングを迎えると新たなシナリオが追加され、そのストーリーの最後のシナリオが追加されるまで話はつながっている。シナリオのパターンとしては天下統一、友情、兄弟愛、夫婦愛、信念など様々なパターンが存在する。

6. 結果

6.1 男女間での選択武将の決め手に関する結果

平成 28 年 1 月 26 日、男性 24 人、女性 26 人の計 50 名に対してアンケート調査を行った。目的は男女間における武将選択の決め手の違いを明らかにするためであり、アンケート調査では武将選択(キャラクター選択)の違いを重点とした質問項目を制作した。武将選択の決め手を取り上げる理由として、いずれのゲームにおいても初めに行う作業は武将選択(キャラクター選択)であり、どの武将を選択するかによって今後のストーリー展開に大きな違いが出ることから選択するキャラクターには男女の好みが大きく影響を与えられられるからである。またキャラクター選択でわかることはキャラデザイン(見た目)、ステータス(能力)、武将名などであり1つの画面から多くの情報を得ることができ、プレイヤーも様々な要因を比較しやすいという利点がある。なおステータスについては体力、攻撃力、防御力、力、素早さと細かく分けられている。

6.1.1 選択武将(キャラクター選択)男女の結果

アンケート調査では 27 キャラクター分のキャラデザイン(顔画像)、ステータス(能力)、武将名、声優を記載したアンケートの中から自分がプレイヤーの立場ならどの武将でプレイをしたいのか、またその武将を選んだ決め手を選択してもらった。決め手はキャラデザイン(見た目)、ステータス(能力)、自分が実際に好きな武将、声優、その他から選んでも

らった。その結果、男性の場合、ステータスが最も高く 38%、次いでキャラデザインが 33%、自分の好きな武将が 21%となっている。一方、女性の場合は、キャラデザインが 42%と最も多く、次いでステータスが 19%、自分の好きな武将 12%となっていた(図 6-1)。

武将選択の決め手について

男性

女性

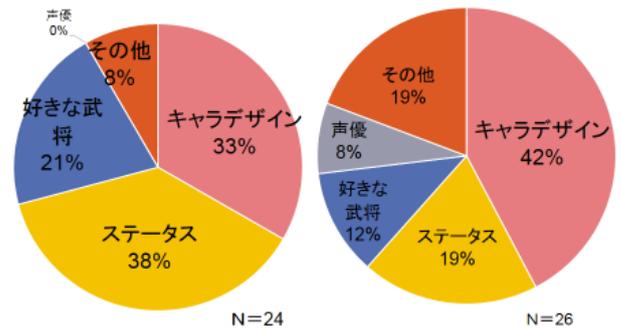


図 6-1 男女の武将選択時の決め手の集計結果

この結果から男性はステータスを重要視する傾向があるのに対し、女性はキャラデザインを重要視する傾向があることがわかった。

6.1.2 性差での原因抽出

図 6-1 の結果から男性は戦国武将に対して同性として憧れを抱き、女性は戦国武将に異性としての魅力を感じていることという要素が強いと考えられる。その原因として男性は運動を好む、征服することに魅力を感じる、他者より強くなりたいと感じるなど精神的動機が存在し、強い姿に魅力を感じ、「自分も強くなりたい」と思う傾向があるからである。このことから武将選択(キャラクター選択)のなかで強さを一番感じることができるのはステータスであり、ステータスがほか武将(キャラクター)より高く、より優れた武将(キャラクター)を選択する。このことが、男性は武将選択の際にステータスを最も重視することと関係している。一方女性は恋愛が大きく関係していると考えられる。女性は男性よりも物事を現実的に考える傾向がある。しかしながら現実のことだけでは脳がバランスを保つことが出来ない。そこで女性は現実の世界では物事を現実的に考え、非現実的な世界でロマンを求め、夢見る傾向がある。その女のロマンこそ「恋愛事」で

ある。ゲームの世界は非現実なバーチャルの世界であり、ゲームの世界では女性は自分の理想の恋愛を追い求め、戦国武将を異性としてみるのではないかと考えられる。

7. 女性のアンケート調査に関する結果

女性が現実の恋愛、非現実の恋愛に求めているものは恋人と結婚相手に求めるもので分析することが出来る。アンケート調査で恋人に求めるもの、結婚相手に求めるものをそれぞれ価値観、経済力、容姿(顔)、体型(身長/体格)、包容力、性格、年齢、強さ、わからない、その他(記載)の中から2つ以内で選択してもらった。その結果同じ選択要因にもかかわらず恋人に求めるものと結婚相手に求めるものには違いがあることがわかった。(図7-1)

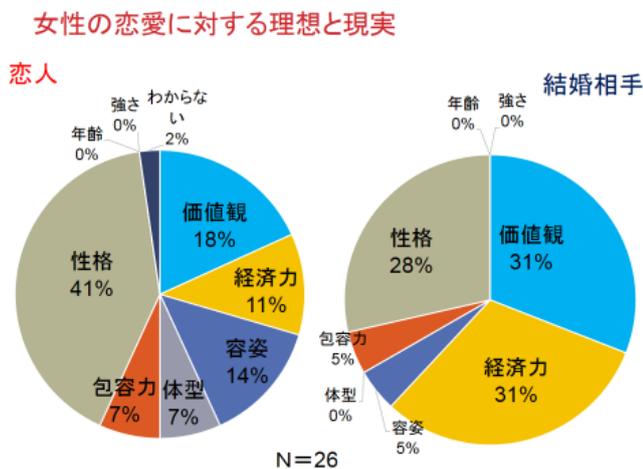


図7-1 女性の恋愛に対する理想と現実

恋人も結婚相手も現実世界でのことだが結婚相手自分一人の問題ではなく、子供、跡取りなど自分だけの問題ではなく、決断や判断が重要になってくるためより現実的に考える事柄が多いことから結婚相手にはより現実的な側面を見る。しかし、恋人は自分の一番近い存在と自分の考え、関係だけですむので結婚相手より楽観的に考えると推測され、恋人にはある程度の自分の理想を追い求める。したがって恋人と結婚相手を比べた時、恋人はより理想を求め、結婚相手はより現実を求め、現実世界、非現実世界を恋人、結婚相手に当てはめた時、恋人=理想をより求める非現実、結婚相手=現実をより考える現実と分類することが出来る。そしてゲームの世界は非現実的なので求めるものがより恋人に近いと考えられる。

7.1 キャラデザイン(見た目)を重要視した女性の分析

女性はゲームの世界では容姿を重要視しており、それは女性がキャラクターを選ぶ際に42%の女性がキャラデザインを重視していることから明らかになる。ここで2つ目のアンケートを行った。無作為に10人の女性に選択武将の違いに関するアンケートで用いた27人分の選択武将の顔一覧の中から平均より上だと思うまたは自分の好みの顔の武将(キャラクター)を回答してもらった。そして実際にキャラデザインで選択されたキャラクターと女性10人に回答してもらったアンケートを照らし合わせるとキャラデザインで選択された武将(キャラクター)はより多くの女性が平均より上の顔、または自分の好みの顔だと答えている。実際にキャラデザインで選択されたキャラクターは美男子・美女子ではかの武将に比べて顔が整っていた。このことからキャラデザインで女性が選択する武将は顔が整っていると感じた武将であることがわかる。また女性でキャラクターデザインが決め手と答えた人の恋人、結婚相手に求めるものは以下の図の通りである。(図7-2)

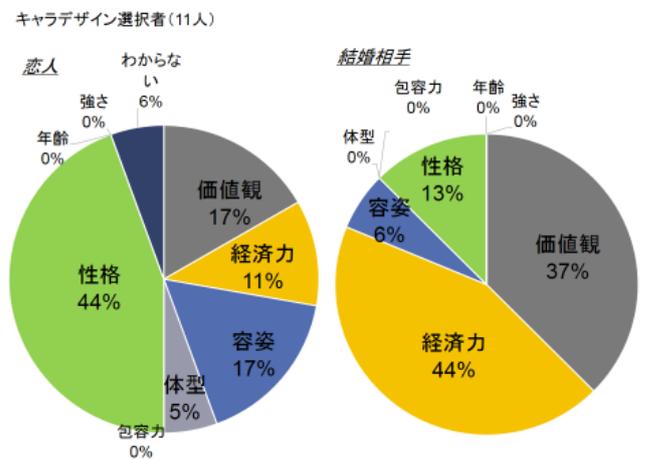


図7-2 キャラデザイン選択者の恋人、結婚相手に求めるもの

ここで注目する点は容姿の順位であり、キャラデザイン(見た目)を武将選択の決め手で重要視した人は性格が44%であり、次いで価値観や容姿が選択された。このように、容姿が高い位置、高い割合で選ばれているということがわかる。ゲームの世界において、性格、価値観は表面的に判断するこ

とは困難であるが、容姿は見た目の判断で選択することになるため、自分の好みの合ったキャラデザインを選択する。最近ではしょうゆ顔、ソース顔、塩顔など世の女性は男性の顔に注目している。これは女性が選ぶ好きな芸能人ランキング等でも顕著に表れており、やはり上位には顔の整った人が挙がっている。このことが女性は武将選択の際にキャラデザインを重要視することに関係していると考えられる。また、キャラデザイン選択者は、恋人と結婚相手に求めるものが異なる。このことから理想（恋人）と現実（結婚相手）の差が大きく、ゲームの世界では理想で求める傾向にあることがわかる。

7.1.2 ステータス(能力)を重要視した女性の分析
 女性が武将選択の際に重要視したことは女性がキャラデザイン42%と高かったが、すべての女性がキャラデザインを選んだわけではなく、キャラデザイン42%の次に割合が高かったのがステータス19%である。ステータスを重要視した女性が選んだ武将はやはりほかの武将と比較して能力値が高かった。ステータス選択者の恋人、結婚相手に求めるものを以下の図7-5に示す。

ステータス(能力) 5人

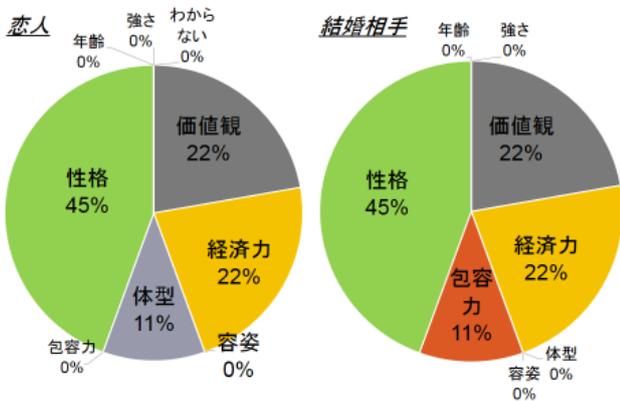


図7-3 ステータス選択者の恋人、結婚相手に求めるもの

図7-3からわかることは、ステータス選択者は恋人に求めるものと結婚相手に求めるものの差があまりないということである。性格45%、価値観22%、経済力22%は全く変化なしである。このことからステータス選択者は理想と現実の差が小さく、物事も現実的に考える傾向があると考えられる。つまりステータス選択者はこの武将選択において歴史アクション

ゲームの勝ち負けがつくという現実的なゲームのシステム性を考え、ステータスを選ぶ傾向が強いと考えられる。

7.1.3 キャラクター選択の決め手になる項目でキャラデザイン選択者、ステータス選択者の比較(女性)

女性が恋人に求めるもの

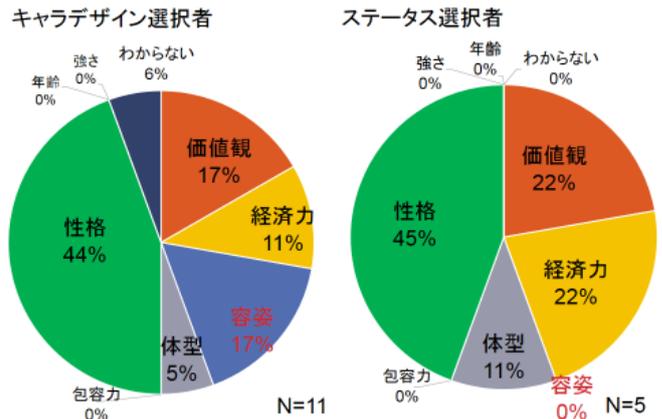


図7-4 女性間比較

図7-4はキャラデザイン選択者とステータス選択者の恋人に求めるものを並べたものである。キャラデザインを重要視した女性は容姿が17%を求めると答えられたのにもかかわらず、ステータスを選んだ女性で容姿を求めると答えた人はいない。この結果キャラデザインと答えた人はやはり恋愛事においても自分の理想を追い求めていることが考えられる。ステータスを武将選択で重要視した人は恋人と結婚相手に求めるものの変化があまりなく、このことから理想と現実の差が比較的小さく、ゲームの世界においても自分の理想よりゲーム内勝ち負けといった現実的なゲームのシステム性を考える傾向が強いと考えられる。

7.2 ゲーム開始時におけるイベントムービーの閲覧について

女性が武将(キャラクター)選択の際にキャラクターデザインを重要視することが今までの分析から導き出した。次にキャラクターに動きがついたイベントムービーについて分析を行う。イベントムービーとはキャラクター選択後やストーリー

選択後に流れるムービーのことである。武将選択の決め手のアンケート調査でプレイ開始時にイベントムービーの閲覧についてのアンケートも行った。

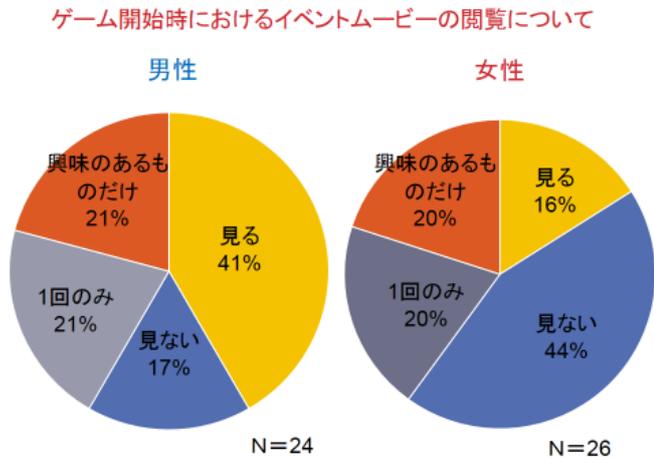


図 7-5 イベントムービーの男女別閲覧に関する結果

この図 7-5 でイベントムービーを見ると答えた人は男性が女性の約 2.5 倍であり、男性の方がイベントムービーを閲覧することがわかる。

7.2.1 男性がイベントムービーを閲覧する理由

アンケート調査より男性はイベントムービーを見る割合が 41%であることがわかった。この理由としてまずイベントムービーの内容が大きく関係してくる。戦国アクションゲームのイベントムービーにおいて焦点が当たるのは猛々しきや知略に優れた武将、自分の信じる道に突き進む戦いや生き様、時代の激動を生き抜いた男たちが主である。このシナリオからで連想されるものは強い姿であり、これは先ほども述べたように男性が魅力を感じるものである。2つ目の原因として男性はイベントムービーの中で自分の選択したキャラクターがどのような動きをして、どの武将と関係があり、ゲーム内でどのように描かれているのが観察しており、よりゲームの世界観、今からプレイするステージ(合戦場所)をより楽しむために見る傾向がある。男性はゲームに入り込み、目的を達成したいという気持ちをもっており、このことからつくられたゲームの中の世界に入り込みゲームに浸れることができ、イベントムービーもゲームの一部として認識している。

7.2.2 女性がイベントムービーを閲覧しない理由

7.2.1でも述べたようにイベントムービーで焦点があてられ

るのは猛々しきや知略に優れた武将、自分の信じる道に突き進む戦いや生き様、時代の激動を生き抜いた男たちであり、女性はこのシナリオに興味を示さない。また男性は作られたゲームの中に入り込むことができるが、女性は男性とは違い自分で作り上げたゲームの中に入り込んでいる。自分で作り上げたゲーム観とは、例としてゲーム内で重要とされることも女性プレイヤー自身が不必要と感じると不必要なものとして扱われるたり、自分の都合の良いようにゲームを行うことである。イベントムービーは今後キャラクターを操作するときに戦うステージのヒントや関係してくる武将が出てき、そのストーリーの背景として重要な意味を持つことも多いが、女性にとってはそのような情報は必要ない。したがってイベントムービーを見ようとは思わないのである。しかし見ないと回答していながら女性はイベントムービーを見ている傾向がある。この矛盾はどこから出てくるのかというとムービーを見ているのかキャラクターを見ているのかという点である。女性はムービーが始まるとわざわざスキップ(ムービーを見ずにすぐにキャラクター操作画面まで進めること)しようという気にはならない。では何を見ているかというストーリーの内容ではなくキャラデザインである。女性に戦国アクションゲームAでモニタリングした際、実際にイベントムービーを見たが、彼女が発していた言葉は「かっこいい、筋肉やばい」といったヴィジュアル面ばかりであった。このことから女性はイベントムービーを見ている感覚ではなく動くキャラクターを見ているということがわかった。

7.2.3 女性が好むシナリオ

女性はイベントムービーで話の流れ、世界観ではなくキャラクターを見ている。そこで女性がストーリーの流れを見るようになるためには男性のようにムービーの世界、ゲームの世界に入り込むようにしなければならない。そのカギとなるのは恋愛要素である。非現実世界に恋愛事を求めていること、アンケート調査からキャラクター選択の際に男性武将に異性としての魅力を感じていて、恋人に求めるものと感覚が近いことがわかったことから、選択武将と恋愛をする妄想を掻き立てられるようなムービーを作ることが女性がより歴史アクションゲームを好きになるきっかけになると考えられる。

8. 女性が求める歴史ゲーム

今までの分析から女性が求める歴史ゲームについて考えてみ

る。

第一に武将選択時に女性プレイヤーの好みに合うキャラクターデザインを多用することが大切である。これは本研究で行ったアンケートの結果の42%がキャラデザインで武将を選択し、女性はゲームの世界では容姿を重要視していることから導き出される。女性が好むキャラデザインとは顔で限定してみるとしょうゆ顔である。しょうゆ顔とはすっきりとした薄めの顔立ちのことである。武将選択の決め手のアンケートと無作為に女性10人に行った平均より上、好まれる顔のアンケートを照らし合わせたとき、しょうゆ顔(すっきりとした薄めの顔立ち)、ソース顔(ホリの深い)どちらタイプの武将も女性にとって平均より上、または好みの顔という回答が多かったが実際の武将選択となると、しょうゆ顔の武将は選択されていたが、ソース顔の武将は選択されていなかった。このことからしょうゆ顔のキャラクターデザインを多用することが重要となってくる。

第二に恋愛要素を加えるということである。これは女性が非現実的な世界に現実では追求できない癒しやときめき、つまり理想を求めていること、戦国武将に異性として、また恋人に理想の恋人に求めるものと近い感覚を持っていることから導き出される。このことからゲームの世界に入りこめるような恋愛ものイベントムービーなどの作ることでより女性が興味をもち、プレイしようとする気持ちを持つと考えられる。

9. 本研究のまとめ

男女間では武将選択の際に重要視するものが違うことがわかり、男性はステータス(能力)、女性はキャラデザイン(見た目)であった。この違いは男性は戦国武将に同性としての魅力を感じており、女性は異性としての魅力を感じているからである。またイベントムービーに関しては女性はイベントムービーを見ないという割合が男性より多かった。これは、男性はゲームの目的を達成したいという気持ちを持っており、ゲームの世界に入り込めるが女性はゲームの世界観を自分で作り上げたいという気持ちがあるから生じた差である。またイベントムービー閲覧についてのアンケート調査から現在のものでは女性ユーザーを獲得するツールにはなりえないということが分かった。しかし女性は意図的にシナリオをスキップ(飛ばす)することはしないため、いかにイベントムービーで女性をゲームの世界観に取り入れるかが重要になってく

る。そのためにもイベントムービーに自分が世界に入りこんでいるような恋愛要素を入れることが今後のカギである。

11. 今後の課題

今後の課題としてまずにゲームのアクションの必要性について考えていかなければならない。今まで調べてきたことは必ずしもアクションゲームのみに関わらず幅広いゲームにおいていえることであり、戦国アクションゲームではなく、戦国武将の恋愛シミュレーションゲームを作ればいいという結論になってしまう。また女性ユーザーを獲得したとしても既存の男性プレイヤーが離れていくようなことにあればゲーム業界の向上にはつながらない。いかに男性にも女性にも好まれる歴史アクションゲームを作っていくかが重要となってくる。次に今回のアンケートでは母数が少なかつたため、より多くの女性にこれらもアンケート調査を行い、女性が歴史ゲームに何を求めているのか分析していきたい。