

FPS コミュニティに向けた e-sports 観戦コンテンツデザイン

CY20250 藤村 成
指導教員 瓜生 大輔

1.概要

本研究は近年スポーツの一形態として認知されつつあるe-sportsに関するものである。本研究の目的はe-sportsそのものやプレイの凄さ、臨場感というものをより増幅させることである。目的を達成するために本研究ではFPS観戦用のUIおよびFPSコミュニティに関連する映像コンテンツを制作した。

研究の進行は、調査、試作品の制作、試作品の検証の三つの段階で行われた。まず、FPSコミュニティの話題に関する調査、関連研究の調査、そしてFPSプレイヤーに対する調査の三つを実施した。FPSコミュニティの話題調査では、マウスの操作が注目されており、選手の身体部分をテーマに映像制作を決定した。関連研究では特に、e-sportsの観戦動機に焦点を当てた。

映像制作においては、FPSプレイヤーのマウス操作を観察し、マウス操作の動きを把握した後、これをもとに3つの試作品を制作した。これらの試作品をFPSコミュニティに提出し、評価を行った。

試作品の評価を基に、最終成果物としてFPS観戦用のUIおよびFPSコミュニティに関連する映像コンテンツを制作した。最終成果物についても評価を行うため、アンケート調査を実施した。結果としてFPS観戦用のUIおよびFPSコミュニティに関連する映像コンテンツを提供することで、研究の目的であるe-sportsそのものやプレイの凄さ、臨場感というものをより増幅させることができた。

2. 背景

研究の背景として二つの現象を紹介する。一つは FPS コミュニティ内での話題である。FPS というのは First Person Shooter の略称でありマウス、キーボードを用いたシューティングゲームの一種である。この FPS コミュニティではマウス操作時の体の使い方といったプレイングに関する身体動が話題となっている。

もう一つが e-sports 観戦動機における身体的魅力である。2018年に発表された Pizzo ら[1]の研究ではスポーツと e-sports の観戦動機の比較が行われた。彼らは観戦動機となる 15 項目を設定し、どの項目が観戦動機に影響を与えるかを調査した。中でも選手の身体的魅力はスポーツ観戦、e-sports 観戦動機の間で大きな違いが見られた。スポーツ観戦において選手の身体的魅力は観戦動機において重要な役割を果たしている。ところが現時点での、e-sports 観戦動機としては関係が無いことが示された。その理由としては、これまでの e-sports の観戦コンテンツにおいては

選手の身体的部分を見る機会が設けられていないからである。コミュニティ内ではマウス操作といったプレイングに関する動が話題の一つとなっているが、対して観戦している際には目にする機会が少ない。e-sports の試合模様というのはゲーム画面である。ゲーム画面で試合模様が完結するためスポーツの試合とは違い、e-sports では選手を見る機会が少ないのだ。

ここから私は選手の身体的部分を見る機会が設けることによって新たな e-sports の観戦動機、観戦における新たな魅力を創造する可能性があると考えた。この二つの背景から選手の身体部分に着目した観戦コンテンツを制作する。

3. 最終成果物制作までの取り組み

(1) マウス操作の調査

身体部分に着目したコンテンツを制作するにあたり、FPS プレイヤーのマウス操作を撮影し、調査を行った。

(図1)

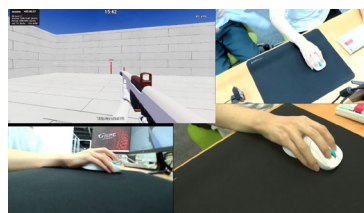


図1 マウス操作の調査

(2) 試作品のコンテンツ制作

試作品の観戦コンテンツを三つ制作した。共通して選手の身体部分を意識したコンテンツ制作を行った。(図2)

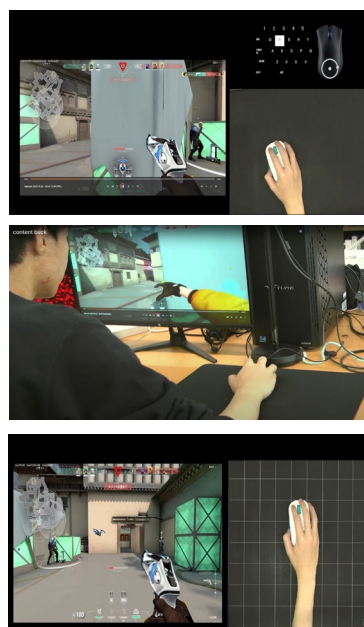


図2 試作品のコンテンツ

(3) FPSコミュニティからの評価

アンケートフォームを用い、試作品の観戦コンテンツをFPSコミュニティの人から評価してもらった。評価は自由記述でコンテンツに対しての評価を行った。コミュニティの人とはDiscordというボイスチャットアプリを用いてコンタクトを取った。

(4) 評価をもとに最終成果物を制作

コミュニティの評価から大きく分けて、三つのことが明らかになった。一つは手元がきれいに映っていて良いといった評価である。取り上げているコンテンツテーマは良いということだ。ここから引き続き、最終成果物で取り上げるコンテンツテーマも試作品と同様のテーマ、つまり選手の身体的部分に着目して制作することにした。二つ目は画面の大きさなど観戦体験を考慮してほしいということだった。試作品ではe-sportsの試合模様であるゲーム画面と観戦コンテンツを半分ずつ表示していた。そのため観戦において重要な試合画面が小さくなってしまい、見づらいという意見が上がった。三つ目は「観戦しているなら選手の顔は見たい」「この視点は自分にとっては興味がない」といった声から、人によって興味のあるコンテンツが違うということが分かった。ここから興味のあるコンテンツを観戦者側が選ぶことができる機能が必要であることが分かった。これら三つを考慮し、最終成果物を制作した。

4. 最終成果物

最終成果物としてFPS大会観戦用UI、観戦コンテンツの二つを制作した。観戦コンテンツは今回も三つ制作した。FPS大会観戦用UI制作の意図として試作品の評価から人によって興味のあるコンテンツが違うということが分かった。そのためUIを制作し、コンテンツを選択できるようにし、この問題を解決した。(図3)

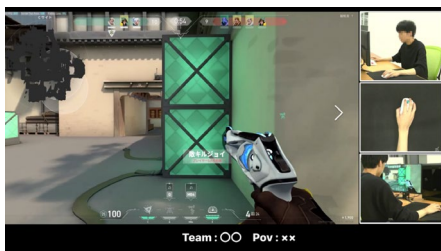


図3 FPS大会観戦用UI

また試合画面が小さく見づらいというような観戦体験(に関わるUIデザイン)にも考慮してほしいという意見から最終成果物での観戦コンテンツでは試合模様であるゲーム画面を全画面で表示した。試作品ではゲーム画面とコンテンツを半分ずつ表示していたが、観戦体験を考慮し、最終成果物では全画面で表示した。(図4)



図4 観戦コンテンツ

5. 結果

最終成果物に対してもコミュニティの人から評価してもらった。また経験は浅いがFPSをプレイしたことがある自分の知人にも評価してもらった。全体的にコンテンツに対して良い評価を受けることができた。特にFPSコミュニティの人からは高評価をもらうことができ、試合の臨場感を楽しむことができるといった意見を得た。

例えば、選手の背中から撮影したコンテンツに対しては「選手の視点に近いものがみられることで臨場感を味わえる」といった評価や、選手の表情に注目したコンテンツでは「選手の表情だけでなく、後ろの会場や観客なども映る点で、臨場感や一体感を感じることができた」といった評価を受けることができた。このような評価から、研究の目的であるコンテンツを通じた試合の臨場感の増幅ができていたことが分かった。

6. 結論

本研究ではe-sportsそのものやプレイの凄さ、臨場感というものをより増幅させることを目的とし、観戦コンテンツの制作を行った。結論として成果物のコンテンツを通じ、試合の臨場感を増幅させることができた。ここからe-sportsのひとつであるFPSというジャンルにおいて選手の身体的部分を取り上げることで、大会観戦における新たな魅力を創造する可能性があることが分かった。

参考文献

- [1] Anthony Pizzo, Bradley James Baker, Sangwon Na, and Mi Ae Lee, "eSport vs Sport : A Comparison of Spectator Motives." Sport Management Quarterly.2018(27): 108-123