

論文

## オンラインゲームにおける〈イレギュラープレイ〉

——中国における『Battlefield V』のプレイヤー行為の分析を通じて——

楊 思 予\*

## はじめに

ビデオゲームが一つの文化産業となって以降、現在では世界規模の産業となり、種類も豊富になっている。数あるゲームジャンルの中でも、FPS (First-Person Shooting、一人称視点シューティング) ゲームが世界中で人気を博している。特にFPSゲームのマルチプレイ対戦の人気が高い。近年のFPSゲームのマルチプレイでは、ゲーム内の武器、キャラクター等に装着する「スキン」という装飾用アイテムがよく利用される。「スキン」にはレベルやレア度などの指標があり、入手方法は多岐にわたる。課金して入手する「スキン」がある一方で、ゲームを普通にプレイすれば自然に手に入る「スキン」や、高いプレイヤースキルがなければ手に入らない「スキン」もある。「スキン」を自分のキャラクターや武器に装備することで、そのプレイヤーの個性を表すことができるため、「スキン」の入手はゲームの楽しみの一つになっている。

一方、「スキン」を入手するタスクには、難易度が高すぎる、あるいは煩雑すぎる場合があり、「スキン」の欲しさと入手の難しさから開発者に対して不満を表すプレイヤーがいる。この問題をスムーズに解消するために、プレイヤーはゲームシステムを利用し、ゲーム内で開発者が想定したプレイの仕方とは異なる特別なプレイを作り出すことで、タスクの難易度を大幅に下げて、開発者が想定する難易度より遥かに簡単かつ効率的に「スキン」を入手することができる。以下、本稿ではこのプレイヤーが練り上げた、開発者が想定しない特別なプレイを〈イレギュラープレイ〉と呼ぶ。〈イレギュラープレイ〉が作り出されることのプロセスと位置づけ、ゲームプレイへの影響については必ずしも明らかでない。そこで、本稿は〈イレギュラープレイ〉がプレイヤーコミュニティの中で形成される過程に着目する。そして、『Battlefield V』(2018年、Electronic Arts、以下『BFV』と記す)というFPSゲームに関する中国のプレイヤーコミュニティで起きている事例を分析することで、「スキン」をめぐるプレイヤーコミュニティによる〈イレギュラープレイ〉が生じさせたものを、「スキン」の獲得という次元だけでなく、新たなゲームプレイの方法(在り方)の確立というゲームの遊び方そのものに関わる点まで明らかにする。

## 1. 先行研究

まず、本稿の研究対象を明確にしたい。「はじめに」で述べたように、多くのFPSゲームには「スキン」という装飾用アイテムが存在しており、その入手方法も様々にある。入手のために高いプレイヤースキルが必須となる「スキン」には外見が豪華なものが多く、そうした「スキン」は地味な「スキン」を使用する場合よりそのプレイヤーを目立たせ、ほかのプレイヤーから注目されやすくする。本稿では「高いプレイヤースキルを用いて、高難度タスクをクリアして入手するスキン」のことを「ゴールドスキン」と呼ぶ。それに対して、本稿が議論する〈イレギュラープレイ〉は、FPSゲームの「ゴールドスキン」をめぐり、プレイヤーがルールの穴を突くことで生み出す特別なブ

---

キーワード：Battlefield V、チート、プレイヤー行為、イレギュラープレイ、ゲームルール

\*立命館大学大学院先端総合学術研究科 2017年度3年次転入学 表象領域

レイであり、本来は開発者が想定したゲームプレイの流れにはない。この行為は、プレイヤーが時間と労力を費やして実力を向上させなくてもいいという結果をもたらすため、自分の実力を磨いてタスクをクリアしたベテランプレイヤーは不公平と思うが、ゲームの世界ではこうした「不公平な優位」を生む行為が「チート」として捉えられ、ゲームプレイの一環として理解される。ゲーム研究のなかにはビデオゲームにおけるチート行為に関する研究・議論が多数存在しており、例えばコンサルヴォの著書『Cheating』やドゥとチェンの論文『Cheating Behaviors in Online Gaming』などがある。チート行為の定義や範囲には研究者によって様々だが、ここではドゥとチェンによるチート行為の定義を引用しよう。

総じて、チートの定義は以下の三つの項目にまとめられる。1) チートはゲームシステムの抜け穴の濫用に関わる。2) チートはほかのプレイヤーに対し不公平な優位をもたらす。3) ゲームのルールやコードの範囲内で、その優位はあるべきものではないから「不公平」なのだ。(Duh and Chen, 2009: 568)

このほかにも、スミスがチート行為を「相手に対し不公平な優位をもたらすことやゲームのモラルに反するもの」(Smith, 2004: 5)と定義したが、いずれもチート行為がプレイヤーに「不公平な優位」をもたらし、しかもゲームが本来設定しているプレイの仕方ではないことを強調している。

チート行為の具体的な発展や実施形態についても議論されている。本稿が議論する〈イレギュラープレイ〉に関しては、ドゥとチェンがチート行為を15種類に分類し、その中に「バグ、抜け穴の利用」(Duh and Chen, 2009: 570)という種類があり、以下ドゥとチェンの定義を引用する。

バグ、抜け穴の利用: 経験豊富なチーターはゲームデザインにおけるバグ、あるいは抜け穴を利用する。一方、このようなチートはゲームデータやコードの改ざんとは一切かかわらない。通常の場合、主にこのようなチートを実行するのはゲームシステムのデザイン上の抜け穴を利用するシングルプレイヤーで、公平性の違反(fairness violation)に繋がっている。(Duh and Chen, 2009: 570)

これ以外にも、コンサルヴォも「抜け穴の利用」を「ゲームコードの改ざんをしたり、ほかのプレイヤーを欺いたりするのではなく、プレイヤーのスキルレベル、アクション等を開発者が想定しなかった方法で増強する行為」(Consalvo, 2007: 114)と論じた。詳しいことは後述するが、本稿が論じる〈イレギュラープレイ〉はまさにこの分類に入れることができるものだと考えられる。一方、〈イレギュラープレイ〉には「わざと負ける」ことや通常のゲームプレイの場で実行しにくく/妨害されやすく、様々な事前の下準備が必須などの、普通にゲームをプレイすれば発生しにくい特徴を持っている。しかもドゥらが指摘したシングルプレイではなく、マルチプレイで行われるため、実行者以外のプレイヤーも関わるようになる。そのため、〈イレギュラープレイ〉を検討することで、理論の幅を膨らませることができるだろう。

そして、ドゥらが「抜け穴の利用」を明確にチートと分類した一方で、それをチートに分類すべきかについて、先行研究の主張は一致していない。コンサルヴォは、「抜け穴の利用」が「方法さえ分かれば誰でも実行できる」(Consalvo, 2007: 115)ことである点と「ゲームコードを改ざんしない」(Consalvo, 2007: 115)という点から、多くのプレイヤーがこの行為をチートとして見なさない」と主張した。ドゥらの主張とコンサルヴォの主張の相違から見れば、「抜け穴の利用」行為がチートかどうかの判断は、研究者やプレイヤーの間ではまだ明確ではないように見える。

マルチプレイにおけるチート行為に関して、コンサルヴォは、プレイヤーの目的が「オンラインマルチプレイで「ほかのプレイヤーのプレイを台無しにする」ことや「ほかのチーターに乱されたバランスを取り戻す」(Consalvo, 2007: 101)といったことだと指摘した。実際に、FPSゲームのマルチプレイにおけるチート行為は問題として長い間存在し、形態や対策の研究もなされている。例えば、アルクハリファはFPSゲームにおけるチートへの対策を研究する論文で、FPSゲームにおけるチート行為を自動エイム(Aimbot)、透視(Wallhack)、自動発砲(Triggerbot)、反動無くし(NoRecoil)に分類し、そのいずれもがゲームシステムの脆弱性(vulnerability)を濫用し、チート行為をするプレイヤーに「小さな、あるいは圧倒的な優位」をもたらすものだと指摘した(Alkhalifa, 2016: 16)。こ

これらのチート行為は、行った者に不公平な優位をもたらし、行った者をマルチプレイにおいてほかのプレイヤーより有利にするという点で共通している。マルチプレイ以外でのチート行為に関しても、コンサルヴォは「詰んで進めない」(Consalvo, 2007: 95)や「ゲームクリア後に更なる楽しみを求める」(Consalvo, 2007: 98)等の原因があることを挙げて、いずれの場合でもプレイヤーが「チート行為をすることで、自分のゲームプレイが快適、または有利になる」ことに繋がっていると指摘した。

一方、後述するように、本稿で議論する〈イレギュラープレイ〉を実行しても、マルチプレイで有利にならない。言い換えれば、マルチプレイを快適にプレイしたければ、〈イレギュラープレイ〉を全くしなくても良いのだ。しかし、オンラインフォーラム等の様子から見れば、プレイヤーが依然として積極的に〈イレギュラープレイ〉を実行する様子が見られる。つまり、〈イレギュラープレイ〉を検討することで、チート行為に近い〈イレギュラープレイ〉という一見意味があまりないプレイヤー行動の意義を明らかにし、チート行為の動機に新たな視点を提起することができる。これによって、新たなプレイヤー行為の提起、マルチプレイにおけるチート行為の種類の変遷、チートとトロフィー獲得等のプレイヤー行為の間の関係と意義などが明らかになり、ゲーム研究の関連理論とゲームプレイ実践の種類を膨らませることができよう。

そこで本稿は、FPSゲームにおける〈イレギュラープレイ〉という行為の位置づけと作用をより明確にするため、〈イレギュラープレイ〉の事例を検討する。

## 2. 研究対象と方法

本稿では、『BFV』というFPSゲームのプレイヤーコミュニティを研究対象とする。具体的には、『BFV』というゲームそのものと、筆者が発売当初から参加・観察してきた中国最大の総合オンラインフォーラム「貼吧 (Tieba)」における『BFV』のフォーラム、およびそこに投稿されるスレッドを、『BFV』のコミュニティとみなして調査・分析する。

『BFV』はアメリカのゲーム会社「Electronic Arts」のマルチプレイ向けFPSゲームシリーズ『Battlefield』のナンバリング作品で、2018年11月20日にPlayStation 4、Xbox One用とPC用が全世界向けに発売されたものである。このゲームでプレイヤーたちは2つのチームに分けられ、最大64人同時参加の戦闘で、様々な武器を使い、敵プレイヤーを倒し、ゲームモードによって変動する目標を達成する、という世界中のプレイヤーとのマルチプレイを楽しむ。新しい武器や装備の入手以外に、「ゴールドスキン」の入手がやり込み要素となる。

「Tieba」は中国のインターネット企業「百度 (Baidu)」が運営する総合オンラインフォーラムであり、2012年の時点で利用者数が2億人を超過していると言われている<sup>1</sup>。その中に「战地5吧」(Battlefield Vのフォーラム)があり、それには2022年時点で20万人以上が参加し、350万以上の投稿が行われている<sup>2</sup>。本稿では、この参加者数が多く、語句も検索しやすいフォーラムとゲーム内での具体的なプレイヤー同士の「ゴールドスキン」に関する交流、ゲームプレイを取り上げ、このフォーラムにおける「ゴールドスキン」の入手手順や議論の内容を分析する。

具体的には、「战地5吧」で「刷金皮」(ゴールドスキン入手効率)をキーワードとして、「ゴールドスキン」を効率的に入手することに関心が高いプレイヤーが投稿するスレッド内の言説を分析する。対象期間を2018年11月から2022年7月までとし、その期間に作成された644件のスレッドを事例として、スレッド自体と、スレッド内の投稿に対する返信の内容によって整理・分類した。

表1で示したように、今回調査したスレッドは5種類であり、なかでも1つ目の「仲間を募集する」ためのスレッドの割合が半数以上を占めている。本稿ではこうしたスレッドの数を踏まえて、「ゴールドスキン」に関する投稿の内容にみられる傾向を割り出し、分析する。なお、中国のコミュニティを調査対象としたため、中国のゲーム文化の特性の影響がある可能性がある。しかし、本稿は中国の地域文化研究ではないため、その点については考慮しない。

表 1：2018 年 11 月から 2022 年 7 月までの 664 件のスレッドの割合

投稿内容	スレッドの数	全体の割合
〈イレギュラープレイ〉で「ゴールドスキン」を入手するための仲間の募集や、募集先を宣伝するもの	359	55.75%
手に入れた「ゴールドスキン」を展示する	9	42.55%
「ゴールドスキン」入手に関する総合議論（愚痴、コッ等）	274	1.40%
「ゴールドスキン」の価値に質疑する	1	0.16%
「ゴールドスキン」を言及するのみ	1	0.16%
合計	644	

### 3. 「ゴールドスキン」をめぐるプレイヤーと開発者の対立関係と解決策

#### 3-1 「ゴールドスキン」の概要：プレイヤーに積極的に追求される貴重なゲーム内報酬

まず、具体的な事例分析の前に「ゴールドスキン」の概要を述べておく。グラフィック技術の向上と共に、リアルな画面をプレイヤーに見せる FPS ゲームでは、プレイヤーの外見をカスタマイズする需要に応じ、様々なカスタマイズ用アイテム、すなわち「スキン」がプレイヤーに提供される。最初は全員が同じ外見をしているが、プレイヤーが「スキン」を入手し、それを自分の武器やキャラクターに装備すると、外見を楽しむ以外に、自分だけの武器やキャラクターを作り上げ、目立たせることができる。「スキン」の入手法も様々で、追加課金して購入するものもあれば、ゲームをプレイして入手するものもある。さらに、近年のゲームでは、外見以外に「スキン」にレア度という指標がよく付与され、「スキン」の間の格差も生まれている。「ゴールドスキン」は外見が豪華で、レア度が高く、しかも課金で入手できないということから、ゲームをやり込み、高いプレイヤースキルで入手できる貴重なゲーム内報酬に位置づけられ、プレイヤーが注目する報酬である。

『BFV』の場合は、ゲームの中のほぼすべての武器に様々な「スキン」が提供され、プレイヤーに多様なカスタマイズの選択肢が提供されている。最も手に入れやすい「スキン」は、単にその武器を使って敵プレイヤーを倒すだけで入手できる。それに対し、「ゴールドスキン」の入手は難易度が高い。『BFV』で「ゴールドスキン」を入手するには、まず武器を長い間マルチプレイで使用し、そのレベルを最高にまで上げなければならない。その後「ゴールドスキン」入手用のタスクが解禁され、挑戦できるようになる。そのタスクの内容は武器によって異なるが、難易度がかかなり高いタスクが存在する<sup>3</sup>。武器を使いこなし高難度タスクをクリアすると武器の「ゴールドスキン」を入手でき、自分の武器を「ゴールドスキン」でカスタマイズできるようになる。図 1 が示すように、「ゴールドスキン」は高級感を醸し出す黄金の素材でできており、紋様が細かく作り込まれ、レア度も「Epic」という高いレベルのものである。

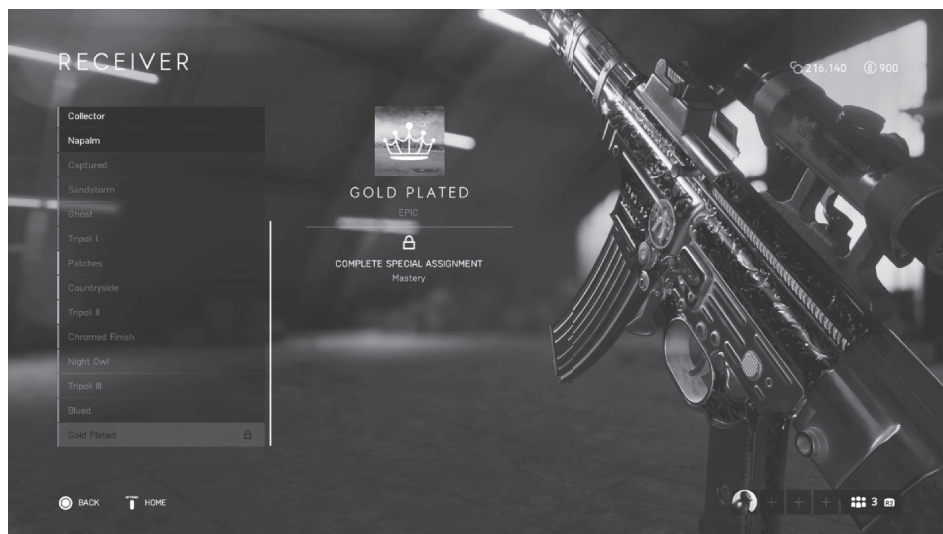


図 1：武器の「銃身」に「ゴールドスキン」を装備する様子。



ゲーム内にはレア度が最下位の「Common」から上位の「Epic」の4段階までの「スキン」が存在するほか、「Epic」よりさらに高レベルのアイテムがあり、それは専ら課金によって入手できる「Legendary」というレア度の「スキン」である。一方、「ゴールドスキン」は高難易度タスクをクリアできるベテランプレイヤーしか入手できないものであり、そこには「レア度」で表現できない希少さが示されている。しかも、「ゴールドスキン」がゲームをやり込み、腕前を鍛えてタスクをクリアすることで入手するものであるため、「ゴールドスキン入手」がプレイヤーがゲームを長期間にやり込むことの原動力の一つにもなり得、ゲーム制作会社の側から見れば「ゴールドスキン」がマルチプレイの活性化の維持にも繋がるのではないかと考えられる。

### 3-2 「ゴールドスキン」をめぐるプレイヤーの不満

3-1節では、「ゴールドスキン」が注目されやすい豪華な外見と入手難易度によって高いゲーム内価値を持ち、プレイヤーにゲームをプレイする原動力を提供できることを指摘した。しかし、すべてのプレイヤーが「ゴールドスキン」の獲得を楽しむことができていないわけではない。

なぜかというところ、「ゴールドスキン」の獲得は、開発者によって設計されたタスクをクリアすることで報酬をもらうことだからである。「ゴールドスキン」の獲得を追求すると、敵を倒すといった通常のゲームプレイ以外に、課せられたタスクが要求するゲームプレイをも意識する必要がある。ところが、「ゴールドスキン」を入手するためのタスクの難易度が軒並み高いため、場合によってはプレイヤーはゲームプレイに理不尽ささえも感じる場合がある。タスクの難易度と通常のゲームプレイの難易度との間に著しい差が生じると、プレイヤーは「ゴールドスキン」を獲得するために、通常のゲームプレイとは異なる特別なプレイにも集中せざるを得なくなる。そして、この特別な目標に集中しすぎると、通常のゲームプレイと引き離されることになる。タスクの難易度とプレイヤーのスキルレベルとの間にある差が大きき、あるいは複雑なタスクを達成しなければならない場合には、プレイヤーがゲームで遊ぶ意欲そのものに影響が及んでしまうことも珍しくない。

なぜなら、『BFV』をはじめとしたほぼすべてのFPSゲームのマルチプレイでは、初心者プレイヤーは、ゲームプレイとそのペースに慣れるまで、上級者プレイヤーに一方的に倒され続けることが珍しくないからだ。FPSゲームの世界は、弱肉強食であり、並のプレイヤースキルを持つ多数の中級者にとっても、生き残ることだけで精一杯である。敵プレイヤーと戦いながら、要求されるタスクを達成するには、高いプレイヤースキルと、豊富な経験、運などの要素が必要であり、それがなければゲームを続けることだけでも非常に困難である。

高難易度のタスクを難なく成し遂げるほどの上級者であれば、「ゴールドスキン」を手に入れ、それを自身のスキルの高さや地位の証として示すことができる。一方で、プレイヤーの多数を占める初心者や中級者といった一般プレイヤーは、タスクを達成できない場合が多い。その場合、自分のプレイヤースキルを地道に鍛え、タスク達成を目指すか、「ゴールドスキン」の入手を諦めるかのどちらかを選ぶことになる。しかし、難易度の高さなどを原因として「ゴールドスキン」の獲得を諦めることをしたくない場合、前述の、理不尽にも感じられるタスクの難易度と相まって、「ゴールドスキン」への欲求がゲームをプレイする欲求と衝突してしまい、かえってゲームプレイそのものの楽しさを損ねてしまうことも十分にあり得る。『Battlefield V』のオンラインフォーラムでは、プレイヤーが「ゴールドスキン」用のタスクの高難度について「こんなクソタスクを出すヤツ、マジで頭おかしい。俺は5日かかっても全然クリアできない。チートでも使わなければ無理だろ」と批判する様子が見られる<sup>4</sup>。

このように、『BFV』のような現代のFPSゲームに実装される「スキン」とそれを入手するためのゲームプレイをめぐる、プレイヤーと開発者の対立が確認できる。次に注目したいのは、その対立を解消し、難易度が高いタスクをより簡単に解決するために、プレイヤーが対策を練り上げていくようになるということである。

### 3-3 プレイヤーの〈イレギュラープレイ〉

「ゴールドスキン」を手に入れるために、一般的なプレイヤーたちは常に高難易度のタスクに悩まされることになる。この悩みを手っ取り早く解消して「ゴールドスキン」を入手したいプレイヤーは、ゲームのルールとシステムを上手く利用して〈イレギュラープレイ〉を行うことで、ストレスを溜めずに「ゴールドスキン」を入手することに成功している。では、どのような形で〈イレギュラープレイ〉をしているのであろうか。

『BFV』で、プレイヤーはマルチプレイに参加する際に、ゲームが立ち上がったサーバーに入り、そのサーバーの中にいるほかのプレイヤーたちと対戦する。運営が立ち上げた公式サーバーに参加する以外に、プレイヤー側にもサーバーを立ち上げる権限が与えられている。1人のプレイヤーがサーバーでプレイするマップ、ゲームモード、参加プレイヤー人数などを細かく設定し、サーバーを立ち上げる。ほかのプレイヤーはそうして立ち上げられたサーバーを検索して選び、参加することができる。このように、プレイヤーがバラエティーに富んだ、カスタマイズされたサーバーに参加することもできることは、ゲームプレイに多様性をもたらす。この機能を利用して、非公式に大会を開催したり、ゲーム内の車輜で競走したりするなど、様々な形のゲームプレイが存在している。その中で〈イレギュラープレイ〉について検討するため、ここでは「ゴールドスキン」入手専用のカスタマイズサーバーについて扱う。

通常のゲームプレイにおいては、「ゴールドスキン」のタスクの難易度が非常に高いので、一瞬で倒すか倒されるかの状況でタスクを達成するためには、高いプレイヤースキルが必須となる。この問題を解消するために、プレイヤーたちは「ゴールドスキン」入手用のカスタマイズサーバーを利用する。まず、プレイヤーは「ゴールドスキン」入手用のサーバーを作るか既存の「ゴールドスキン」入手用のサーバーを利用する。そしてフォーラム等のコミュニティでほかのプレイヤーに呼びかけ、ホストとして協力者を募集する。その後、協力者と一緒にカスタマイズサーバーに参加する。その中でプレイヤーたちは通常通りにプレイせず、「ゴールドスキン」のタスクを達成するための条件に合致するよう意図的に設定されている環境で、協力者がわざとホストに倒されてあげるということを行う。そうすることで、プレイヤーは通常のマルチプレイにおける高難度に煩わされずに、簡単にタスクを達成し、「ゴールドスキン」を入手できる。しかも、多くの場合、単に協力者がホストに倒されるばかりではなく、ホストも協力者にわざと倒されるという「取引」をすることによって、プレイヤーたちは互いの「ゴールドスキン」を手に入れる。この方法を用いる以外に、「Combined Arms」というほかのプレイヤーと一緒にAI兵士を倒す協力モードで一部の「ゴールドスキン」<sup>5</sup>の入手を目指すプレイヤーもいる。なぜなら、「Combined Arms」モードでAI兵士を倒して得点が加算されることが「ゴールドスキン」のタスクの達成につながるからである。

このようなゲームプレイは、プレイヤーコミュニティでの事前の交流と打ち合わせがないと実現できない。そのため、サーバーを立ち上げてゲーム内で互いに「ゴールドスキン」の取引的な入手を行うためには、プレイヤー自身がコミュニティを形成していくことが不可欠である。「Tieba」の『BFV』フォーラムには「ゴールドスキン」入手関連のスレッドやコメント、特に協力者の募集と「ゴールドスキン」入手専用のコミュニティ、カスタマイズサーバーの宣伝などの交流活動が多く見られる。検索の結果、644件のスレッドの中に、協力者の募集のスレッドと、カスタマイズサーバーとコミュニティの宣伝のスレッドが359件あり、全体の55.75%を占めている。その中には、例えば「有没有刷金皮的」（ゴールドスキン入手の仲間募集）や「有刷金皮的吗？房间号 31584」（ゴールドスキンと一緒に入手しよう。サーバー番号は31584だ）<sup>6</sup>のような、仲間を募集していることやカスタマイズサーバーの宣伝であることをわかりやすく表現した投稿がある。

さらに、フォーラムへの投稿に見られる傾向から、カスタマイズサーバーの重要性が伺える。『BFV』のカスタマイズサーバー機能は2019年12月8日に実装されたが、その日から『BFV』のフォーラム内に、協力者募集とカスタマイズサーバー宣伝に関するスレッドが増えた。具体的には、表2で示したように、本稿が調査対象とした644件のスレッドのうち、2019年12月8日以前と以降に作成された「仲間募集」と「総合議論」の数が増え、スレッド全体のなかでの割合が逆転している<sup>7</sup>。

表2：2018年11月から2022年7月まで、「カスタマイズサーバー」実装前と後における二種類のスレッドの数の変化

投稿内容	「カスタマイズサーバー」 実装前の数	「カスタマイズサーバー」 実装後の数	合計
〈イレギュラープレイ〉で「ゴールドスキン」を入手するための 仲間の募集や、募集先を宣伝するもの	83	276	359
「ゴールドスキン」入手に関する総合議論（愚痴、コッ等）	191	83	274

このようなスレッド数の逆転は、カスタマイズサーバー機能が「ゴールドスキン」の入手難易度を下げ、プレイヤー

にとって大きな手助けとなることによって起こり、その結果として自然にゲームプレイでは「ゴールドスキン」を欲するプレイヤーがカスタマイズサーバーに偏り、フォーラムでは一般的な議論を行うスレッドの数が相対的に減少したと考えられる。

#### 4. 〈イレギュラープレイ〉の位置づけと意義

前章では、プレイヤーが「ゴールドスキン」を入手するためにゲームシステムを利用し、ルールの抜け穴を経由することで〈イレギュラープレイ〉を作り出すことを述べた。本章では、この〈イレギュラープレイ〉のFPSゲームにおける位置づけを明確にし、プレイヤーがなぜ〈イレギュラープレイ〉をするかを検討しよう。

##### 4-1 〈イレギュラープレイ〉の位置づけ：プレイが有利にならない特殊なチート行為

先行研究がチート研究を提起した際に、多くの研究者が、プレイヤーが「ゲームのルールの抜け穴を利用する」(Exploit the loophole)という現象をチートとして分類した一方で、「抜け穴を利用する」という行為が「誰でも実行できる」「コードを改ざんしない」ことであるがゆえに、多くのプレイヤーがこの現象をチートとして見なさないことが指摘されもした。では、FPSゲームにおける〈イレギュラープレイ〉の位置づけはどのようなものだろうか。

まず、コンサルヴォらによる先行研究の定義では、チート行為は「不公平な優位」という要素を含み、ゲームシステムを濫用し、その「優位」は本来あるべきものではないとされた。前章で検討した〈イレギュラープレイ〉は、この定義に部分的に当てはまっている。プレイヤーはゲームシステムとルールの抜け穴を利用している(カスタマイズサーバーの設立、事前に話し合った上での「取引プレイ」の実行)。こうして〈イレギュラープレイ〉がタスクの難易度を確実に、大幅に下げることによって、プレイヤーは通常プレイとは比べものにならないほど楽な環境でタスクをクリアできるようになる。この面から見れば、自分の実力を磨き、通常のマルチプレイ対戦で敵プレイヤーの攻撃を捌きながら、敵プレイヤーをタスクの条件下で倒し、高難易度タスクを苦勞してクリアした上級者プレイヤーが、〈イレギュラープレイ〉を「チート行為」とみなしても不思議はないと考えられる。

一方、コンサルヴォが指摘した通り、〈イレギュラープレイ〉にはゲームコードの改ざんなどの技術力が一切必要とされず、方法を知り、コミュニティで協力者を募集すれば誰でもこのプレイを実行できることから、多くのプレイヤーは〈イレギュラープレイ〉のような抜け穴の利用をチートとみなさない。ここで本稿が主張したいのは、コンサルヴォが指摘した点以外にも、前章で検討した〈イレギュラープレイ〉にはマルチプレイ一般でのチート行為の範疇にない要素が存在するという点である。その要素は、マルチプレイ一般における「自分のプレイを有利にする」とことは一切関係しない。なぜなら、「ゴールドスキン」自体はマルチプレイ対戦においてプレイヤーに、ほかのプレイヤーに対する「(不公平な)優位」をもたらすことができず、プレイヤーが装備することでプレイヤー自身のスキルを自動的に(努力なしに)向上させることができるわけでもなく、武器の威力を向上させたり反動を軽減したりするなどの武器性能への影響も一切もたらさない。〈イレギュラープレイ〉は、「チート行為として欺いて、優位を占める」対象が「ゴールドスキンのタスク」というシステムの要素であり、対戦相手である「ほかのプレイヤー」ではないという点で、アルクハリファが指摘した通常のFPSゲームでのチート行為とは決定的に相違するのだ。方法はどうあれ、プレイヤーが「ゴールドスキン」を入手しても、ゲームプレイの基本的なルールや方法への影響は全くない。別の形でチート行為をしない限り、ゲームで勝利したければ、「ゴールドスキン」と関係なく、マルチプレイ対戦で自分の実力を磨く以外に道が存在しないのだ。

前述したように、「ゴールドスキン」自体はただの装飾用アイテムであるため、プレイヤーは従来のFPSゲームにおけるチート行為と異なる〈イレギュラープレイ〉を行って「ゴールドスキン」を手に入れても、マルチプレイ対戦でほかのプレイヤーに対する「不公平な優位」を得ることができない。プレイヤーにとって〈イレギュラープレイ〉は、実行しなくてもゲームを通常通りにプレイすることができ、自分や他人のゲームプレイに何の影響もないことなのだ。この点こそ、〈イレギュラープレイ〉がチートの定義に合致しながらも、普通のオンラインゲームでのチート行為と異なる点である。これによって、〈イレギュラープレイ〉がチート行為の特徴を帯びながら、実行しても実行者をゲームプレイで有利にたたせることなく、ゲームプレイの流れに影響を与えられないという、通常の



チート行為と一線を画す「特殊なチート行為」であることが明らかになる。

#### 4-2 なぜ〈イレギュラープレイ〉は存在するのか：プレイヤーの欲求とルールの再構築

前節で〈イレギュラープレイ〉はどんなプレイであるかを分析したが、ここでもう一つの問題が浮かび上がる。〈イレギュラープレイ〉がゲームプレイにほとんど影響しないものであり、実行者のプレイを快適、有利にするものではないにもかかわらず、なぜプレイヤーは根強く〈イレギュラープレイ〉を実行するだろうか。

ここで改めて〈イレギュラープレイ〉の目的である「ゴールドスキン」とは何かを見てみよう。ビデオゲームの「スキン」は「追加課金して入手する装飾用アイテムで、ゲーム内のアバターの外見を変える」(Reza et al., 2020: 2)のものであるとレザらが定義したが、本稿で取り扱う「ゴールドスキン」は前述したように課金で入手できず、入手するためには必ずゲーム内の高難易度タスクをクリアしなければならないものである。これと類似するものとして、近年のビデオゲームでよくみられる「トロフィー」と「実績」が挙げられる。「トロフィー」に関してもいくつかの議論があり、例えば、「トロフィー」の受容に関して、クルツらは、ハラキウィッツの主張を借りつつ、プレイヤーと「バッジ」、すなわち「トロフィー」との関係や、相互の影響について論じている。

バッジシステムは社交性を内在し、プレイヤーが互いの成績を閲覧・評価できるようにするリーダーボード、あるいはオンラインプロフィールを通して表示される。バッジはプレイヤー情報を知る手がかりである。その手がかりの意味は解釈次第で異なる (Harackiewicz, 1979)。例えば、バッジは特定のゲームでのプレイヤーのスキル、ゲームに費やした時間、またはプレイヤーがゲームを進めた度合を示すことができる (Cruz et al., 2017: 517)。

この指摘からは、「ゴールドスキン」は「装飾用アイテム」、すなわち「スキン」としての面以外に、プレイヤーがゲームに費やした時間や、ゲームの進捗度合を示す「トロフィー」としての側面も併せ持っている。そして先に指摘したように、「ゴールドスキン」を入手するためのタスクの難易度は高く、「ゴールドスキン」はプレイヤーが注目するやり込み項目である。そのため、目を引きやすい豪華絢爛な外見を含めたアイテムが欲しいという動機から、プレイヤーがゲームをやり込んで「ゴールドスキン」を自力で入手するか、あるいは抜け道としての〈イレギュラープレイ〉に注目し、利用するのは、自然なことであろう。実際に、〈イレギュラープレイ〉自体にゲームプレイに対する影響がほぼなくとも、〈イレギュラープレイ〉で獲得が目指される「ゴールドスキン」は「トロフィー」に相当し、外見も目を引くアイテムである。このような貴重なゲーム内アイテムを入手すること自体がプレイヤーの興味を引き、プレイヤーはそうしたゲームプレイを実行に移すのだ。

プレイヤーが〈イレギュラープレイ〉を行うもう一つの原因は、前述したタスクの難易度の高さと、〈イレギュラープレイ〉のチート行為としての特徴にある。コンサルヴォはチート行為を「ただのルール違反に留まらず、プレイヤーが自分の都合に応じてルールを再構築することである場合もある」(Consalvo, 2007: 87)と指摘した。この指摘の内容は、〈イレギュラープレイ〉に対してきわめて示唆的である。前章でプレイヤーが「ゴールドスキン」の高難易度タスクに不満を表すことを示したが、この点も〈イレギュラープレイ〉の動機づけになっている。高難易度タスクという障害物をより簡単に乗り越えるため、プレイヤーはゲームシステムを探索し、「カスタマイズサーバー」という運営から提供されたシステムに着目し、そして「カスタマイズサーバー」内でホストと協力者の間で「取引」の形で〈イレギュラープレイ〉を実現させた。さらに言えば、『BFV』は一方で、オンラインマルチプレイ向けのゲームであり、ゲームプレイが主にプレイヤー間の対戦に集中している。他方で、〈イレギュラープレイ〉においては、プレイヤー間の対戦が一切行われない代わりに、「敵」プレイヤーも協力的で、プレイヤーたちが一緒になって、高難易度タスクを簡単にクリアすることに専念する。言い換えれば、コンサルヴォが指摘したように、プレイヤーはゲームルールの抜け穴をそのまま利用するのみならず、そのルールをプレイヤーの都合に応じて再構築することで〈イレギュラープレイ〉を成立させる。『BFV』というプレイヤー対戦が中心となるゲームの場合は、プレイヤー対戦を無視しながら、開発者が出した本来はプレイヤー対戦でクリアすると想定される高難易度タスクを「プレイヤー同士対タスク」の形にすることで、スムーズにクリアしてきた。つまり、『BFV』のプレイヤーはプレイヤー対戦のゲー



ムの中でルールの再構築に取り組み、「プレイヤー対開発者（のタスク）」の図式を作り上げ、最終的に〈イレギュラープレイ〉の形でそれを実践しているのである。そして〈イレギュラープレイ〉を通じて、プレイヤーは最終的に「ゴールドスキン」の入手に成功し、このプレイヤー対開発者の「ゲーム」に勝利したと言えるだろう。

こうした2つの要因を総合すると、〈イレギュラープレイ〉が存在する理由と意義が明らかになる。まず、「ゴールドスキン」は豪華な「装飾用アイテム」、すなわち「スキン」と進捗の指標としての「トロフィー」、両方の側面を持ち、2つの側面は、例えゲームプレイに直接的な影響がなくてもプレイヤーに注目・追求されやすい。そしてプレイヤーはタスクをスムーズにクリアして「ゴールドスキン」を入手するために、ゲームのルールとシステムの抜け穴を利用したが、それにとどまらず、ゲームのルール、システムを自分の都合に応じて再構築している。この再構築の結果、本来タスクをクリアする際に想定される「プレイヤー対プレイヤー」という条件が「プレイヤー対開発者」という形に変換され、最終的にプレイヤーは開発者（のタスク）に対し〈イレギュラープレイ〉を通じて勝利を取めた。つまり、〈イレギュラープレイ〉というプレイは、プレイヤーが個人の目的から出発して、チート行為の特徴を持つ形でゲームのルール、システムを自分の都合に応じて利用し、再構築する実践である。そして結果から見れば、プレイヤーは開発者が出したタスクを解決することだけでなく、〈イレギュラープレイ〉を通常のゲームプレイと共存させることにも成功したと言えるだろう。なぜなら、〈イレギュラープレイ〉自体はほぼ専用の「カスタマイズサーバー」のみで実行でき、通常のゲームプレイに対する影響がほぼないからである。

## おわりに

本稿は、『BFV』というゲームで、「装飾用アイテム」と「トロフィー」、両方の側面を併せ持っている貴重なゲーム内アイテム「ゴールドスキン」を容易く入手するためにプレイヤーが編み出した特殊なゲームプレイ〈イレギュラープレイ〉を検討した。考察の結果、プレイヤーは「カスタマイズサーバー」機能などのゲーム内ルールを利用することで、「ゴールドスキン」入手のタスクの難易度を大幅に下げ、ベテランプレイヤーにしか入手できない「ゴールドスキン」を一般プレイヤーも入手可能なものに行っていることが示された。このようなプレイヤーは自力で「ゴールドスキン」を入手したプレイヤーに対して「不公平な優位」を持ち、そのプレイはルールの抜け穴を利用し、「あるべきではない優位」を有するため、ビデオゲーム研究におけるチート行為の定義に部分的に合致することも確認できた。

通常のチート行為をする場合とは異なり、プレイヤーが〈イレギュラープレイ〉を実行してもゲームで有利になれず、ゲームプレイやほかのプレイヤーに対する影響がほぼないが、〈イレギュラープレイ〉には「ゴールドスキン」という特殊なゲーム内アイテムを欲するプレイヤー個人の願望が含まれる。本稿では考察の結果、〈イレギュラープレイ〉が、プレイヤーによるゲームのシステムの利用と再構築の実践であることが明らかになった。〈イレギュラープレイ〉が結果的にプレイヤーの自己満足のために作り上げられた特殊なゲームプレイであること、チート行為の特徴を帯びながらも通常のチート行為と一線を画すものでもあること、プレイヤーがゲームのルールを自分の都合に応じて再構築する実践であるということを明らかにした。そして本稿は、『BFV』の事例で、FPSゲームのプレイヤーが通常のゲームプレイを妨げることなく、〈イレギュラープレイ〉を通じて開発者から出された挑戦に勝利したと結論付ける。

## 注

- 1 “百度贴吧用户达2亿 成营销推广重点”，網易，<https://www.163.com/tech/article/8F8H5CV6000915BF.html>，（参照 2022-07-15）
- 2 “战地5吧”，百度贴吧，<https://tieba.baidu.com/f?kw=%E6%88%98%E5%9C%B05&fr=index&fp=0&ie=utf-8>，（参照 2022-07-15）
- 3 例えば、特定の武器を使い「拠点」と呼ばれるマップ上の特定の場所で死なずにヘッドショットを連続10回決めなければならない、というような難易度が非常に高く、条件もシビアなタスクが存在する。
- 4 “当初任务策划想98k任务的时候想啥呢？”，百度贴吧，<https://tieba.baidu.com/p/7905038014?pn=1>，（参照 2022-07-15）
- 5 「Combined Arms」には「拠点」が存在しないため、前述の「拠点」関連のタスクをここでクリアできず、必ずマルチプレイで実行し

なければならない。

- 6 “百度贴吧 刷金皮”, 百度贴吧, [https://tieba.baidu.com/f/search/res?isnew=1&kw=%D5%BD%B5%D85&qw=%CB%A2%BD%F0%C6%A4&rn=10&un=&only\\_thread=1&sm=1&sd=&ed=&pn=37](https://tieba.baidu.com/f/search/res?isnew=1&kw=%D5%BD%B5%D85&qw=%CB%A2%BD%F0%C6%A4&rn=10&un=&only_thread=1&sm=1&sd=&ed=&pn=37). (参照 2022-07-15)
- 7 カスタマイズサーバーが実装される前にも、ホストが協力者を募集し、公式サーバーに参加して、通常の対戦に参加せず、マップの隅に引き籠って「ゴールドスキン」等の入手に専念することがあった。だがそのサーバーが「ゴールドスキン」の入手に特化したものではなく、通常のゲームを目的とするプレイヤーも多く参加するものである以上、「ゴールドスキン」獲得のためのプレイが、事情を知らないほかのプレイヤーから干渉・妨害される可能性も高かった。

### 参考文献：

- Alkhalifa, Salman. Machine Learning and Anti-Cheating in FPS Games. 2016. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21957.86242>. (参照 2022-10-03)
- Consalvo, Mia. Cheating: Gaining Advantages in Videogames. The MIT Press, 2007, 240 p.
- Cruz, Carlos; Hanus, Michael D.; Fox, Jesse. The need to achieve: Players' perceptions and uses of extrinsic meta-game reward systems for video game consoles. *Computers in Human Behavior*. 2017, vol. 71, p. 516-524
- Duh, Henry Been-Lirn, Vivian Hsueh Hua Chen. "Cheating Behaviors in Online Gaming." *Online Communities and Social Computing*, edited by A. Ant Ozok and Panayiotis Zaphiris, Lecture Notes in Computer Science. Berlin, Heidelberg: Springer. 2009, p. 567-573. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-02774-1\\_61](https://doi.org/10.1007/978-3-642-02774-1_61). (参照 2022-10-03)
- Reza, Alia; Nedd, Adanna; Chu Sabrina, et al. "I like the way the skin looks": Player perspectives on aesthetic appeal and self-representation with video game "Skins". *iConference 2020 Proceedings*. 2020, <https://hdl.handle.net/2142/106593>. (参照 2022-10-03)
- Smith, Jonas Heide. n.d. "Playing Dirty – Understanding Conflicts in Multiplayer Games." The 5th annual conference of The Association of Internet Researchers, The University of Sussex. 2004.

### ゲームレファレンス：

- EA Digital Illusions CE and Electronic Arts. 2018. Battlefield V. PS4, Xbox One, PC. Electronic Arts.

## The “Irregular play” in first-person shooting multiplayer: A case study on player behavior in pursuit of “gold skin” in *Battlefield V*

YANG Siyu

### Abstract:

This paper discusses how players of the Electronic Arts' 2018 shooter game, *Battlefield V*, develop irregular strategies for obtaining a reward item “gold skin” by comparing with exploitative practice “irregular play” in videogames. In modern first-person shooter games (FPS), a skin exists as the item whose outfit is customizable beautifully. Some special skins are called ‘gold skins’ as a symbol of top-ranked gamers or a rare in-game reward, which players can obtain only after completing challenging in-game tasks. This paper analyzes online threads of Chinese *Battlefield V* players with cheating theories, to examine how these players communicate with each other and devise their own skills of irregular strategies to obtain gold skins. As a result, their “irregular play” could be categorized into a special type of cheating behavior in online gaming. This conduct doesn't adversely affect other players or disrupt the gameplay itself. Instead, it primarily serves the purpose of self-satisfaction, obtaining valuable in-game items, as well as re-construction of game's rules. In conclusion, this paper shows cultural phenomenon in videogames as gamers' motivation for valued items contradictorily functions.

Keywords: Battlefield V, Player behavior, Cheating, Skins

## オンラインゲームにおける〈イレギュラープレイ〉 ——中国における『Battlefield V』のプレイヤー行為の分析を通じて——

楊 思 予

### 要旨：

オンラインゲームではキャラクターや装備品の外見を変更する需要が高まっている。そのため「スキン」がカスタマイズ要素として存在し、高難度タスクをクリアして入手する地位の証と貴重な報酬として認識される「ゴールドスキン」が存在する。場合によってはプレイヤーがルールを逆手に利用し「ゴールドスキン」を簡単に入手する。本稿は『Battlefield V』のプレイヤーが「ゴールドスキン」を入手するために編み出す「イレギュラープレイ」の意義を明らかにすることを目的として、中国のコミュニティにおけるやりとりを分析し、「チート行為理論」で考察した。その結果、「イレギュラープレイ」がチートとしての側面を持ちながらチートと異なる目的を有することと、プレイヤーが個人の目的でルールを自分の都合に応じ再構築することを明らかにした。結論として、本稿はゲーム内報酬をめぐるチート行為とルールの再構築に新たな視点を提起した。

