

# 148 戦略的 esports ゲームにおける初級者向けツールの開発

情報論理工学研究室 野田 颯馬

## 1. 序論

昨今 esports は目覚ましい発展を遂げており、オリンピックに採用されるなど10代の若い世代から高齢者まで幅広く親しまれ始めている。

一方, esports は初心者にとってはハードルが高く, esports を始めても難しく勝てない. 勝てないからつまらない. つまらないからやめてしまうという負の連鎖がよく見られる. esports は人と対戦する都合上, 競技人口がいないと発展することが難しい. そのため esports のさらなる発展には多くの初心者が参入してくることが必要不可欠である. そこで本研究では, 負の連鎖にはまる初心者を手助けできるようなツールの開発を目指す.

## 2. 研究内容

本研究を始めるのに先立ち, 筆者が普段プレイしている esports の中から初心者がつまずきやすいものはどれかを10名に調査したところ, 8人が TeamFight Tactics(以下 TFT)1)と答え, TFT という esports が最もつまずく初心者が多いと判明した. そこで本研究では TFT を対象とし, TFT の初心者を手助けできるツールを作成する.

本研究では TFT 初心者に向けたチャットボットを作成する. チャットボットに着目した理由として, チャットボットを用いることによってコミュニティ形成が上手くいかず, 教えてくれる人が居なくてやめてしまうといったケースや, 上達できず, 勝てなくてやめるといったケース等, 様々なケースに対応できると考えたためである. 本研究で作成するチャットボットはゲームをプレイ中またはプレイ後に困ったこと分からない事があればそのチャットボットに質問し, 解決していくことができるシナリオ型チャットボットである. 図1にチャットボットを実際に使っている様子を示す.

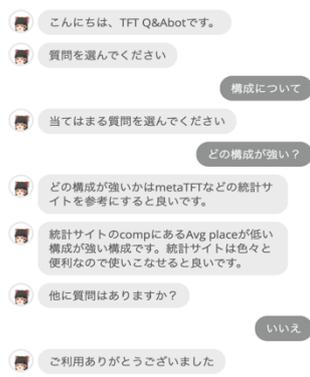


図1 チャットボット利用中の画面

作成後, 実際に初心者にも利用してもらい使う前後にどのようなプレイの変化が見られるか, どのような成長がみられるかなど調査, ツールの有用性や自分が作成したものをもっと改良するにはどうすれば良いかも調査する.

## 3. 結果・考察

本研究で作成したチャットボットの有用性を検証するために, 5人の被験者にチャットボットを使用せずに, 3~5回プレイしてもらい, その後, チャットボットを利用し再び3~5回プレイしてもらった. その結果, 現時点では, 「平均順位の向上」「チャットボット使用前後でアイテムをより適切に作れるようになった」「ゲーム内のお金をより効率的に扱えるようになった」「メタに沿った強い構成を組めるようになった」といった結果が得られた. また, 良い点だけでなく, 「ゲーム内におけるレベリングについてもう少しサポートする」「応用編という形で, 初心者から少しステップアップした内容を組み込む」といったチャットボットの改善案も得られた.

これらの結果から得られる考察として考えられることは「平均順位の向上」という点から少なくとも TFT においては初心者向けのチャットボットは有用であると考えられる. また, チャットボット使用前と比較して被験者が適切なアイテムを速やかに作れるようになったり, お金を効率的に扱えるようになったりといった, メタに沿った構成を組めるようになっていく点から, 今回作成したチャットボットは, プレイヤーの技術面より, 知識面において有用性があつたと考えられる. そのため, 次はチャットボットにてどのようにすれば技術面もサポートすることができるかを考えていく必要がありそうである.

## 4. 結論

本研究で作成したチャットボットを用いることで, TFT の初心者がゲームでつまずいたときに的確なアドバイスを得られるようになり, 初心者がゲームに関する技術・知識を得やすくなった.

今後の課題としてはチャットボットを通して上達したプレイヤーに対して応用や発展といった更なる上達のための機能を用意する, チャットボットで知った技術をゲーム内で有効活用することができるようになるための機能を実装する必要があるといった課題が挙げられる.

## 参考文献

- 1) TEAM FIGHT TACTICS, Riot Games Inc. (2023), <https://teamfighttactics.leagueoflegends.com/ja-jp/>
- 2) 長屋勇佑, 芦田淳, 小尻智子: e-sports のプレイ動画の解説による戦術的知識獲得支援システム, 情報処理学会 第84回全国大会講演論文集, コンピュータと人間社会, Vol.2022, No.1, pp.871-872 (2022), <http://id.nii.ac.jp/1001/00221780/>
- 3) 梶並知記: e-Sports における動画コンテンツを用いた戦略思考分析手法に関する検討, 情報処理学会研究報告 デジタルコンテンツクリエーション (DCC), Vol.2013-DCC-4, No.14, pp.1-7 (2013), <http://id.nii.ac.jp/1001/00092726/>