

2022 年度 卒業制作

冊子制作

「PUBG MOBILE TUTORIAL BOOK」

「PUBG MOBILE GUIDE BOOK」

金城学院大学 国際情報学部 国際情報学科

メディアスタディーズコース

指導教員 遠藤 麻里

学籍番号 1902009

氏 名 伊藤 百香

概要

e スポーツの発展に繋げるために、賞金総額 3 億円の大会を開催するゲームタイトル「PUBG MOBILE」の有観客大会での配布を想定した冊子の制作を行なった。

1. 背景

2020 年の日本 e スポーツ市場規模は、前年比 109%の 66.8 億円となった(図 1)。「VALORANT」登場による e スポーツタイトルのラインナップ強化、「Shadow verse」、PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)、「レインボーシックス シージ」、

「League of Legends」といった人気タイトルのオンライン大会開催により、市場拡大が続いた。また、新型コロナウイルス感染症の影響で、オンライン上で楽しめるゲーム業界の需要が大きくなり、競技人口が増え続け今後も市場規模の拡大は期待される。[1]

2018 年	48.3 億円	
2019 年	61.1 億円	前年比 127%

2020 年	68.8 億円	前年比 109%
--------	---------	----------

(図 1)日本の e スポーツ市場比較 [1]

しかし、現時点で日本の e スポーツ業界は発展したとは言え、他国と比べると発展途上である。e スポーツ業界の発展は日本の経済発展にもつながると考えられる。

そこで、日本人の e スポーツへの興味・関心を高めたいと思い制作に至った。

2. 目的

本作品の目的は「e スポーツへの興味・関心」を上げ、「e スポーツの発展」に繋げる事である。

日本での e スポーツに対する興味・関心度が低い理由として 3 つ挙げられる。1 点目は子供から大人まで楽しめるゲームが遊び・娯楽という認識が強い事である。2 点目は日本では家の中で、少人数で遊べる家庭用ゲーム機が普及したため、e スポーツタイトルが馴染み深いものではない事である[2]。3 点目は昔のアーケードゲームに比べ、近年の e スポーツタイトルになっているゲームはキャラクターやスキルの多さ、勝敗条件の煩雑さによってゲーム内容が複雑なものが多い事である。

e スポーツに対する興味・関心度が低い理由として上記 3 つを取り除けば、e スポーツの観戦者・選手の人口増加が期待できると考える。e スポーツの発展に繋げるため、e スポーツを楽しむために必要な事を周知させる、わかりやすいコンテンツ制作が良いと考えた。2022 年 4 月 23～24 日に賞金総額 3 億円という大規模な大会がオフラインで開催された「PUBG MOBILE」を題材とし、冊子を作成する。内容は自分自身がワクワクすることを軸に、「e スポーツ観戦に

訪れた e スポーツに興味を持たないゲーム好き」のライト層に対して、e スポーツについての興味・関心度を向上するものにする。

3. 手法

「InDesign」を使用し、冊子を作成した。作品内の画像は、「PUBG JAPAN」から提供されたもの、ゲーム内にてスクリーンショットで撮影し、「Photo Shop」で切り抜いたものを使用している。

作品内のグラフは「Illustrator」で作成した。作品内の QR コードは「QR のススメ」[3]というサイトを利用し作成した。また、実際に作品を見てもらいアンケートをとることで上記の目的が達成できているかを判断した。

4. 制作過程

2022 年 1 月～5 月

「PUBG MOBILE JAPAN」から許可取得

本制作を行うにあたり、テーマとした「PUBG MOBILE」を展開する「PUBG JAPAN 株式会社」¹に題材として扱って良いかの確認をメール行い、許可を取得した。また PUBG MOBILE デザインキット「PUBG MOBILE Design Kit 2022 2」が提供された。

情報収集及び模造

冊子を制作するにあたり、ゲームカセットに付属する取り扱い説明書を参考に、どのような情報が記載されているかを調べた。

調査の結果

- 1)表紙
- 2)注意事項→物語(あれば)→登場人物

¹ 本社は韓国にある株式会社 KRAFTON

- 基本操作
- 3)目次
- 4)メインゲーム
- 5)その他要素
- 6)裏表紙

という流れである事が多いという事がわかった。
InDesign の練習と制作時の問題点の洗い出しを兼ねて、参考にした取り扱い説明書の中から“KONAMI「ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート」”[4]をピックアップし模造を行った。
作成箇所は 1)表紙 2)基本操作 3)目次 4)メインゲームの 4 つに絞った。
模造作品は以下の図 2～6 である。



(図 2)模造作品(表紙)



(図 3)模造作品(基本操作)



(図 4) 模造作品(目次)



(図 5) 模造作品(メインゲーム 1)



(図 6) 模造作品(メインゲーム 2)

模造により、以下の問題点と気づきが生まれた。問題点は、図形が作りづらい、フォントの融通の効かなさの 2 点である。
解決策として、図形作成には Illustrator を起用する、フォントは一つ一つ設定変えることで対応した。
また気づきはゲームの世界観が現されている、ページごとのテーマがある、見出しやページ数の

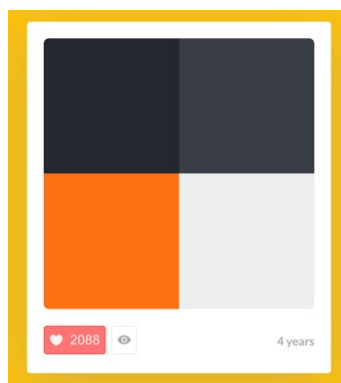
デザインに統一性がある、ショートカットキーの利便性の4点である。

2022年5～7月 構成考案及び素材集め

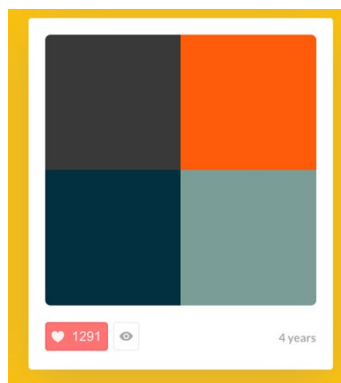
冊子のターゲットやどの情報を載せるかという構成を考えた。ターゲットはバトルロイヤル「PUBG MOBILE」のe-スポーツ大会である、X-MOMENT主催「PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE(以後PMJLと略す)」に会場した観客に設定した。掲載する情報は「ゲームの趣旨」「大会の詳細」「ゲームの操作」「ゲームの流れ」「ゲームに登場するアイテム」とした。また冊子に使用する素材集めを行った。その時点で必要と考えた素材をゲーム内でスクリーンショットを撮影、その画像を「Photo Shop」で切り抜き作業を行った。また今後の利便性を考え、細かくファイル分けを行い、データの名前もわかりやすく変更した。

2022年7～8月 色彩検討

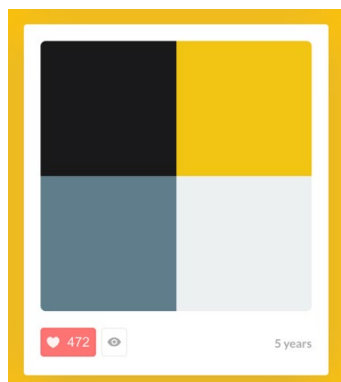
デザインを制作するにあたり、模造での気づきである「冊子の統一性」を持たせるために、使用する色彩を「ColorDrop」[5]という4色の配色パターンを提示するウェブサイトで選別した。「PUBG MOBILE」の世界観を表現できる配色パターンを図7～9の3つピックアップし、最終的に下記の図9のパターンで制作することに決定した。



(図7)配色パターン 1



(図8)配色パターン 2



(図9)配色パターン 3

2022年8～9月 本誌制作開始・別冊検討

事前に決定した構成と配色パターンを基に、「InDesign」を利用して冊子へ画像挿入と文字入れを行った。フォントは日本語には「凸版文久ゴシック」「凸版文久見出しゴシック」、英数字には「Teko」を起用した。色彩は黄色を「#f1c40f」黒色は「#000000」灰色を「#e6efff」

を使用し、文字サイズは、見出し「30Q」、副題は「14Q」、本文は「12Q」で作成した。フォント「Teko」は、実際に「PUBG MOBILE」で使用されているものに近いものを使用すべく、画像から似たフォントを検索できる「Adobe Fonts」[6]から引用した。

制作にあたっての工夫点は2点ある。1点目は「図の割合を増やした事」である。簡潔でワクワクする内容にするために、表現可能なものは図で記載した。2点目は「情報を絞った事」である。製作中に冊子を模造したタイトルに比べ、情報量が莫大だという事に気付き、雑誌の煩雑さを軽減すべく、載せる情報を「ゲームに関する全ての情報」から「大会を観る上での必要最低限の情報」に絞り込んだ。

またゲーム内に登場するアイテム等の「大会を見る上で必要なその他の情報」は別冊で掲載することに変更した。

2022年10～11月

データ復元

本誌仮完成・別冊制作開始

2週間分のデータが消滅してしまったため、復元に努めた。かなり時間のロスだったが、改めてデザインや情報を見直すきっかけにもなった。特に見出しのデザインと大会の説明には大きな変更を加えた。大会情報は「YouTube」で配信されている「PMJL」で説明されているものに基づいたもので、視覚的にわかりやすくするために文字だけでなく図や画像を挿入した。

また、大会公式のYouTubeチャンネルやSNS等も開設されているため、それらのURLを「QRのススメ」[3]というウェブサイトですべてQRコードに変換し、読者が簡単にYouTubeチャンネルやSNS等へ移動できるようにした。

データ復元後、オブジェクトや文章に整列を掛け、細かな調整を加えて本誌仮完成に至った。

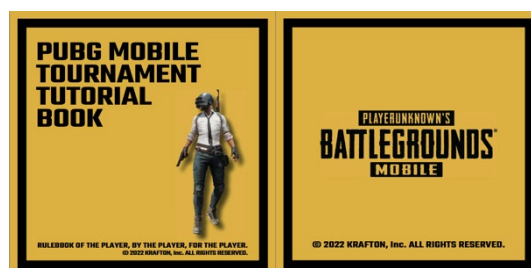
表紙・裏表紙の作成

表紙・裏表紙は著者の持つ「PUBG MOBILE」の「シンプルでかっこいい」というイメージに基づいて作成した。

本誌の活用により、大会のことを少しでも知ってほしいという思いで「PUBG MOBILE TOURNAMENT RULE BOOK」という題名にしたが、アンケートで「チュートリアルではないか」という意見を貰い、納得したため、「PUBG MOBILE TOURNAMENT TUTORIAL BOOK」に改名した。

また、選手、ゲームをプレイする人、しない人、全ての人がこの冊子でゲームについてより興味を持ってほしいという思いから「RULEBOOK OF THE PLAYER, BY THE PLAYER, FOR THE PLAYER.」という副題を付けた。

裏表紙には「PUBG JAPAN」から送付されたPUBG MOBILE デザインキット「PUBG MOBILE Design Kit 2022 2」[8]からロゴを使用した。



(図10) 本誌 [表紙・裏表紙]

警告ページの作成

警告はゲームをプレイする上での注意事項に当たる部分である。注意事項は独自に考えたものよりも、公式が出しているものが最適だと考え、「PUBG MOBILE JAPAN」の公

式ホームページの「ルールとマナー」[7]から引用した。

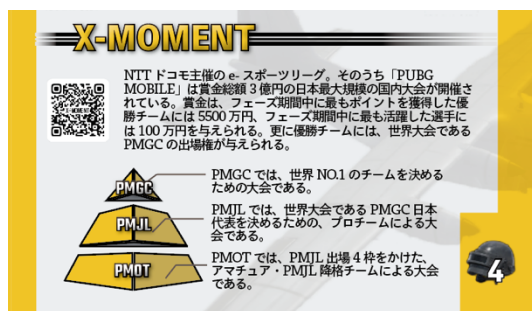
ページ「『PUBG MOBILE』とは」の作成

PUBG MOBILE デザインキット

「PUBG MOBILE Design Kit 2022 2」[8]に記載されていた「作品紹介文」を引用した。

項目「X-MOMENT」の作成

X-MOMENT[9]とは「PMJL」を主催するNTTドコモが設立したeスポーツブランドである。X-MOMENTの公式サイトには「PMJL」だけでなく他タイトルについての詳細な記載やeスポーツを楽しむためのコンテンツも開設されている。X-MOMENTの公式サイト[9]に移動しやすいために「QRのススめ」[3]というウェブサイト上でQRコードに生成し、掲載した。また、「PUBG MOBILE」の大会構成のピラミッド型グラフを「Illustrator」で制作し、視覚的にわかりやすくした。



(図 11) 本誌 [X-MOMENT]

項目「操作方法」「画面の見方」

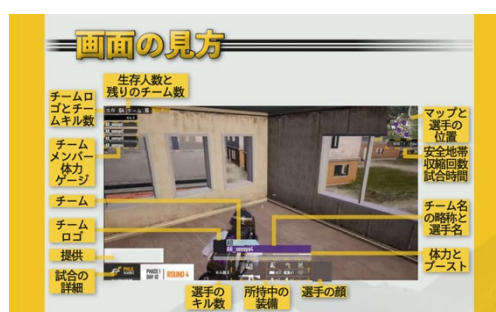
「マップの見方」の作成

操作やゲーム画面、マップは模造したゲームよりも複雑な仕様であり、一コマでの説明が難しいと判断し、画面やマップの全体をスクリーンショットで撮影し、説明部分を線で指し、簡潔な説明を添えた。また広範囲部分を

説明する際は、線と文字の背景と同じ色の点線で囲った。



(図 12) 本誌 [基本操作]



(図 13) 本誌 [画面の見方]



(図 14) 本誌 [マップの見方]

項目「よく使われる武器」の作成

「PUBG MOBILE」には多くの武器が登場し、別冊で全て紹介しているが、その中で「PMJL」で出現頻度の高い武器をピックアップし、少しの説明を加えて紹介した。別冊での紹介より端的なものにした。この紹介により多種で複雑な武器でも、大会を観る上での必要知識として簡単に付けられる

事が狙いである。



(図 15) 本誌 [よく使われる武器]

項目「試合の運び方」の作成

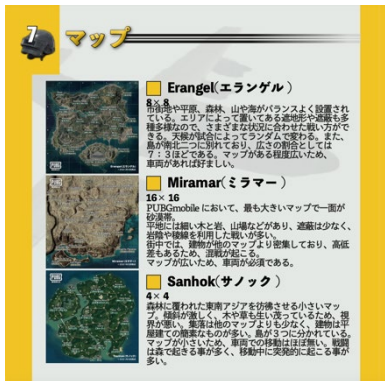
試合の運び方については、その場面のシーンを切り取り、コマ送りのような表現で掲載した。各シーンを黄色の太線で囲い、矢印で順序を示したが、順序を問わないものはまとめて太線で囲い、画像の間を点線で区切り、矢印も<⇒>で表した。



(図 16) 本誌 [試合の運び方]

ページ「マップ」の作成

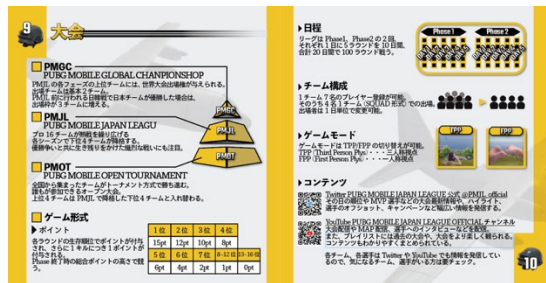
「PUBG MOBILE」に登場するマップは現在 7 つであるが、そのうち競技シーンで使われる 3 つのマップをピックアップし、紹介した。内容は、写真・名前・大きさ・特徴である。画像は公式が公開しているものを引用した。



(図 17) 本誌 [マップ]

ページ「大会」の作成

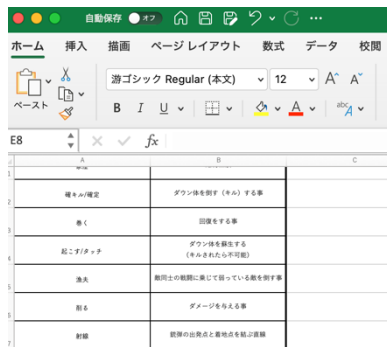
大会については仕様が複雑なため、項目ごとに分け、グラフや表を作成し、説明した。内容は「PMJL」で説明されているものに基づいて掲載した。また、大会についてのコンテンツを展開している「YouTube」[10]「Twitter」[11]の紹介と、コンテンツに移動できる QR コードを「QR のスヌメ」[3]を利用し作成し、掲載した。



(図 18) 本誌 [大会]

別冊制作開始

別冊制作開始で初めに取り掛かったのは情報をまとめた事である。ゲーム中に使用される 56 個の用語と意味をまとめた表を「Excel」で作成した。用語は著者が実際に大会を何度も聞いて、初心者が聞き馴染みの無いと思われる用語をピックアップしたものである。



(図 19) Excel [用語]

図 19 を加工し「図としてコピー」を行い
「In Design」に貼り付けをおこなった。



(図 20) 別冊 [用語集 1]

図 19 を挿入するために図 20 のように仮デザインを制作した。世界観を統一するため背景の色と横線、ページを入れる場所を残した。さらに本誌との差別化を図るために、本誌のカラフルな印象と逆の、別冊はモノトーン調にした。

2022 年 11～12 月

別冊制作・仮完成

別冊には本誌に載せきれなかった情報を掲載した。ゲームに登場する用語やアイテムなどの莫大な情報の載せ方を工夫する必要があり、文字だけにならないように、辞書と雑誌の間を目指すデザインで構成を検討した。仮完成に向けた整列作業などの微調整を行いながら、デザインの変更をおこなった。デザインのテーマカラーをモノトーンから黒と黄色に変更、文字に「ドロップシャドウ」「ベベルとエンボス」の効果を適用など、装飾を付けた。また、この文字の装飾は本誌にも適応した。

表紙・裏表紙の作成

表紙・裏表紙は本誌とデザインを揃えて、色味と表紙の題名のみを変更した。別冊の活用で大会中に生まれた疑問の解決につながる良いという思いから、題名を「PUBG MOBILE TOURNAMENT GUID BOOK」と名付けた。



(図 21) 別冊 [表紙・裏表紙]

警告ページの作成

警告は本誌同様、「PUBG MOBILE」の公式ホームページの「ルールとマナー」[7]から引用した。

ページ「目次」の作成

目次は本誌とデザインを統一させた。画像のサイズのみ、別冊のページ数増加に伴い変更をおこなった。

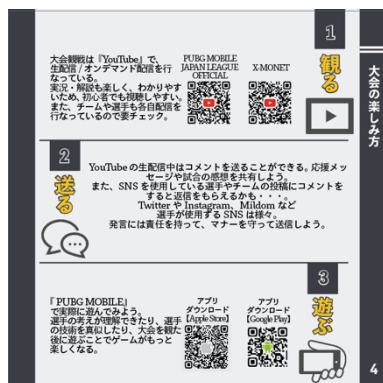


(図 22) 別冊 [目次]

ページ「大会の楽しみ方」の作成

大会の楽しみ方のページでは、自身の考える楽しみ方を掲載した。項目 1 と 3 では各サイトに移動できるように「QR のスヌメ」[3]を利用し QR コードを作成、掲載した。項目 2 では、ネットリテラシーについても触れている。現在大会では、配信動画にコメントを残す事ができるが、マナーやモラルについての問題

が発生する事がしばしばある。配信はアーカイブに残りコメントも見返す事が可能なので、選手も視聴者も快適に大会・配信を楽しむためにはネットリテラシーやマナー・モラルについて触れる必要があった。

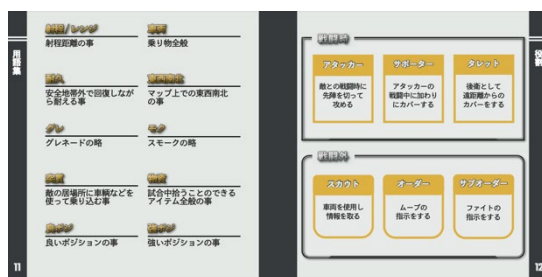


(図 23) 別冊 [大会の楽しみ方]
[10][12][13][14]

ページ「用語集」の作成

大会の解説・実況ではよくゲーム用語が使われる。ゲームに関する用語がタイトルごとでも変わるため、ゲームジャンルではなく「PUBG MOBILE」独自の用語集が必要であると考えた。

用語集では図 19 の表より少し情報を足し、図 20 もより読みやすいデザインに変更した。



(図 23) 別冊 [用語集 2]

ページ「武器比較」の作成

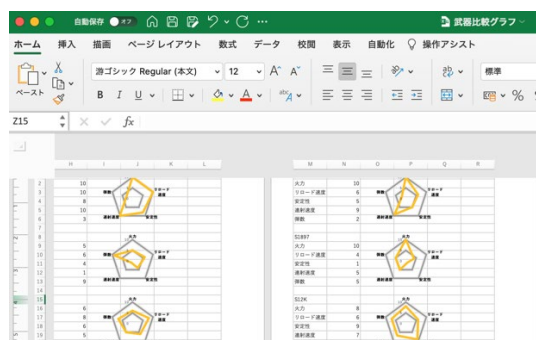
「PUBG MOBILE」には現在 52 種類の武器が登場する(近接武器を除く)。その中でも大会に使用されるマップに登場する且つ当

時登場していた 39 種類の武器のみを掲載した。ゲームに登場する武器の紹介では、武器の性能を見比べしやすいようにレーダーチャートを「Excel」で作成した。レーダーチャートの項目は、武器によって特徴の出やすい項目である、

- ・火力
- ・リロード速度
- ・安定性
- ・連射速度
- ・弾数

の5つで制作をおこなった。

ゲーム内に「射撃場」「Playground」という射撃練習を行える機能を利用し、調査も行なった。また、レーダーチャートは「In Design」では書式変更不可であったため、「Excel」上でデザインの変更をおこなった。まとめた変更が不可であったため、かなり時間のかかる作業となった。



(図 24) Excel [武器比較グラフ]

別冊では、武器の比較を画像・名前・弾の種類・特徴・レーダーチャートで行えるようなレイアウトを考えた。また、この時点での情報量が想定よりも多いことを鑑みて、シンプルな装飾に変更した。

作成した図 24 のレーダーチャートは「Excel」の機能「図として保存」で全て保存したものを挿入した。

さらに全体の色味を調整するために武器画像の背景を「Photo Shop」で透過した。



(図 25) 別冊 [武器比較 1]



(図 26) 別冊 [武器比較 2]

ページ「投擲物・近接武器比較」の作成

「PUBG MOBILE」に登場するアイテムである投擲物・近接武器は性能が一つ一つ違うため比較が難しいと考えた。しかし、どちらも投げることができるという共通の特性がある。その特性を利用して、「YES/NO フローチャート」を作成した。フローチャートによって異質の性能を持つアイテムも簡単に比較可能となった。



(図 27) 別冊 [投擲物・近接武器フローチャート]

ページ「回復アイテム比較」の作成

「PUBG MOBILE」に登場する回復アイテムの性能の違いは回復量だけである。そのため、数値を比較しやすいようにグラデーションを利用した棒グラフのようなデザインで作成した。



(図 28) 別冊 [回復]

ページ「スコープ比較」の作成

「PUBG MOBILE」に登場するスコープの倍率を比較するために、同じ地点からスコープを使用した際の画面を、使用したスコープと並列させた。



(図 29) 別冊 [回復]

ページ「アタッチメント比較」の作成

「PUBG MOBILE」に登場するアタッチメントは、ものによって性能が全く異なるため、マガジン・ノズル・その他のグループに分けて見える様制作した。また、アタッチメントの色味が全体的に暗い色なので、画像の背景色を黄色に統

一した。



(図 30) 別冊 [アタッチメント比較]

ページ「装備比較」の作成

「PUBG MOBILE」に登場する装備

は全て 1～3 のレベルで構成されているため、縦列を別装備で同じレベルのもの、横列を同じ装備でレベルの上昇比較というふうなレイアウトにした。レベルが見やすいように数字のサイズを大きくした。



(図 31) 別冊 [装備比較]

ページ「車両比較」の作成

「PUBG MOBILE」には現在 24 種類の車両が登場する。その中でも大会に使用されるマップに登場する且つ、同系統のものを省いた 14 種類の車両 + ガソリンのみを掲載した。

情報量が多いページのため、極力シンプルなページに仕上げた。特定のマップのみ登場する車両には「○○(マップ名)only」と記載を加えた。

また、車両ではないが、車両を使用する上で欠かせないアイテムである「ガソリン」も同ページに記載した。



(図 32) 別冊 [車両比較]

2022 年 12 月～2023 年 1 月

微調整・印刷

本誌・別冊が仮完成したため、2冊の統一性を合わせるために微調整をおこなった。

・内容として・文字の大きさや行間、文字間を揃えた。

・挿入図と文字の整列を数字単位で行った。

印刷に関しての知識不足により全体的な調整を行った。

・冊子サイズを 120mm × 120mm に揃えた。

・塗り足し部分を追加した。

・冊子の端から 2mm 以内にあるオブジェクトを外にずらした。

以上の訂正を加え以下の設定で書き出しを行った。

・PDF 書き出しプリセット: 雑誌広告送稿用

・標準 : PDF/X-4:2010

・互換性 : Acrobat7(PDF1.6)

・トンボ裁ち落とし : すべてのトンボとページ情報を書き出す

- ・裁ち落としと印刷可能領域：ドキュメントの裁ち落とし設定を使用(天・地・ノド・小口 3mm)
 - ・その他：デフォルト
- 印刷は株式会社グラフィック[15]を利用し以下の設定で入稿した。
- ・サイズ: CD サイズ(120mm×120mm)
 - ・綴じ方向: 左綴じ
 - ・ページ数: 本誌 12P
別冊 28P
 - ・表紙: 両面カラー
 - ・本文: カラー
 - ・表紙加工: ビビットカラープリント[Adobe RGB]
 - ・本文加工: ビビットカラープリント[Adobe RGB]
 - ・表紙: コート 135kg
 - ・本文: コート 90kg

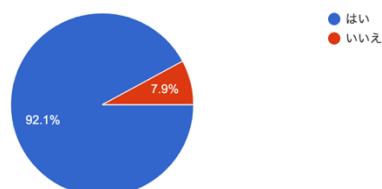
5. 結果

結果として過半数以上の人に対して目的を果たせた。

年列・性別を問わない 76 名に完成した冊子の PDF を読んでもらい、「Google Forms」[16]でアンケート調査を行った。
以下詳細を記述する。

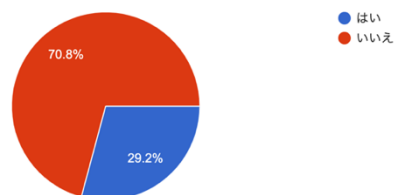
作品観覧前のアンケート

2. e-スポーツをご存知ですか
76 件の回答



(図 33) 作品観覧前アンケート調査結果 1

3. 2で「はい」の方 e-スポーツを観戦したことがありますか
72 件の回答

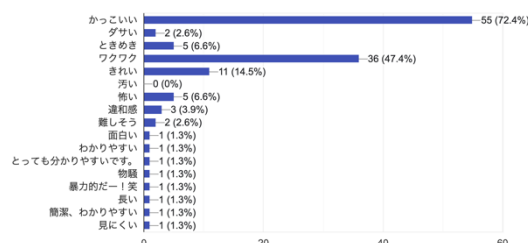


(図 34) 作品観覧前アンケート調査結果 2
アンケート調査を行った人のうち

92.1%の人が e-スポーツを知っているにも関わらず、そのうちの 70.8%と高い割合の人が e-スポーツ観戦をした事がないという事実を得られた。その後の[設問 3 ではい]を選択した人の内、観戦したことのあるタイトルを 21 名が答えてくれたが、その中で[PUBG MOBILE]を挙げた人は 2 名であった。また、1 番多いタイトルは 6 名が挙げた[Apex Legends]であった。

作品観覧後のアンケート

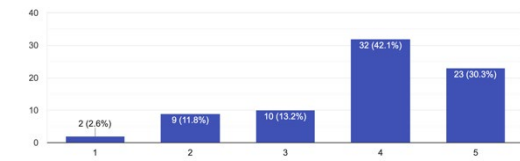
5. 作品についてどのような印象を受けましたか
76 件の回答



(図 36) 作品観覧後アンケート調査結果 1

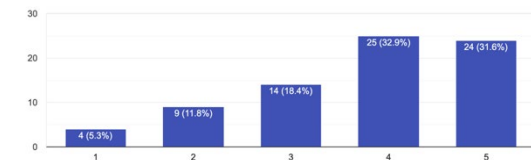
作品の印象について、複数選択可能な調査を行ったところ、90.6%のポジティブな評価がついた。目的である「自分がワクワクすることを軸に」という点を 47.4%の読者と共有することもできた。しかし、「読みづらい」「長い」などの意見も見受けられた。実物ではなく PDF でのアンケートであったため、画像が小さいことや、説明文の多さなどが原因だと考えられる。

6. 競技のルールや進め方、競技内の武器や装備について理解できましたか？
76 件の回答



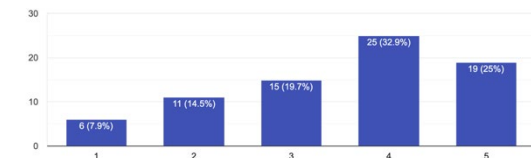
(図 37) 作品観覧後アンケート調査結果 2
理解度を測るアンケートでは5段階評価で行った。72.4%と高い割合の人が理解できたと言える結果になった。しかし、評価を4につけている人が多い点から、より詳細且つ簡潔な情報を載せるべきだと言える。

7. 競技について興味を持ってましたか
76 件の回答



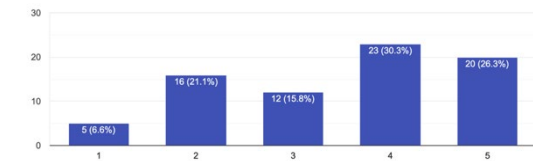
(図 38) 作品観覧後アンケート調査結果 3

8. 競技を観たいと思いましたか
76 件の回答



(図 39) 作品観覧後アンケート調査結果 3
設問 7,8 では興味の向上を測るアンケートを5段階評価で行った。上記調査と同様で、設問7は 64.5%、設問8は 57.9%と過半数以上の方が興味を持てると回答しているが、評価を4につけている人が最多である点が改善点である。今回作成した冊子は競技の説明が大部分を占めていたが、e-スポーツを楽しめるコンテンツを挿入することが解決策だと考えられる。

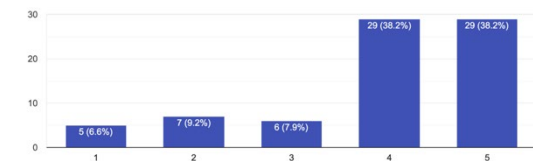
9. ゲームを実際にプレイしたいと思いましたか
76 件の回答



(図 40) 作品観覧後アンケート調査結果 4

設問9ではゲームプレイしたいかという調査を5段階評価で行った。上記のアンケートに比べ、回答が分かれる結果となった。これまでの質問で高い評価をつけた人でも1や2の低い評価をつけていた。今回の2冊の冊子では大会に基づいて作成した。大会では使用されないゲームの部分を除いていた事、ゲームで遊ぶ事の楽しさを伝えていなかった事がこの結果の原因であると言える。

10. 冊子は読みやすかったですか
76 件の回答



(図 41) 作品観覧後アンケート調査結果 5

設問 10 では冊子の読みやすさの調査を5段階評価で行った。76.4%と多数の人が高評価をつけた。これまでの調査を踏まえ、文字数の調整や情報の見える化を行えばより冊子は読みやすさの評価は上がると考えられる。

設問 11 では冊子を観覧しての意見・感想を自由記入で伺った。

良い評価の意見は特に世界観に対する意見が多く見受けられた。

- ・色に統一感があって見やすかったです。
- ・冊子について世界観があって良い 等

また、

- ・とても分かりやすいと思いました。特に別冊で武器や車、アタッチメントが載っているので図鑑

みたいで分かりやすく初心者にもわかりやすいな
と思いました！

・もともと私は e スポーツに関して、やるよりもや
りあっているのを訳が分からなくても見るのが好
きので、トーナメントのことよりも、ゲーム内の用
語とか物の名前とかを見た時に、こんなものがある
のだという驚きとともに、もっと楽しく試合を見る
ことができそうというワクワク感を抱きました。
・武器の使用方法や強さのレベルなどが書いて
あり、初心者でもはじめやすいと思った
という初心者から、読んでいて楽しいという趣旨
の意見を得られた。

一方で、指摘として、

・普段からこういうゲームをしてる人(荒野行動と
か?)が見たら面白いだろうけど、無知な人間
からすると何が何だか全然わからないという印
象。
・文字が多くて読みたさをそそらない。
・字が細かいのと、読みづらい。もっと簡潔にし
たら良いのではないか。
という情報量の多さに対しての意見も得られ
た。情報の取捨選択をする必要があると考える。

改善に関する意見はすべて取り入れた。

・別冊本文一枚目、記載せれております。にな
ってます。
→誤字を訂正後、全ページの誤字の有無の確
認を行った。
・表紙にはトーナメントのルールブックと記載され
ていたが、中身は PUBG のチュートリアル本のよ
うなイメージを持った。
→題名を変更した。
・文字を大きくすればいいと思う

→10.5Q で書いた部分を 12Q に揃え、その他
は冊子のサイズ状拡大は難しいと判断し、代わ
りに行間を少し開けた。

・本誌 p9 の「大会」の箇所についてです。右の
ピラミッドの図と左の説明文の箇所が対応して
いるといいなと思いました。右のピラミッドで
PMGC が 1 番上にあるので、左の説明文でも
PMGC を 1 番初めに説明するっていうイメージ
です！参考程度にしてください！

→ピラミッド型グラフの「PMJL」「PMOT」
「PMGC」のであった順序を「PMGC」「PMJL」
「PMOT」に変更した。

6. まとめと今後の課題

本制作では、自分自身がワクワクすること
を軸に、e スポーツについての興味・関心度を向
上させ、e スポーツを発展させる事を目的とし、
ゲームタイトル「PUBG MOBILE」の有観客大
会での配布を想定した冊子の制作を主に「In
Design」を用いて行った。

その後、制作した冊子が e スポーツの興味関
心を向上させているのかを確認するために、ゲー
ムへの関心と意識変化に関するアンケート調査
を行った。目的である興味・関心度を向上せる
事は達成し、自身のワクワクを読者に共有出
来た。一方、大きく 2 点の反省点・課題が露に
なった。1 つ目は情報量の多さである。指摘意
見としての多くが「文字が小さく多いので読みづ
らい」という主旨の意見であった。2 つ目は観
客・プレイヤーへの誘導である。冊子の内容とし
て一方的に説明述べているものとなってしまう
た。その結果、e スポーツ観戦への誘導は最高
評価が最多ではなく、プレイヤーへの誘導は意
見がまばらにバラけた。特に、プレイヤーの人口
増加は e スポーツ発展に大きく関わる要素で
あるためプレイヤーへの誘導を目的としたコンテ

ンツ制作を試みる必要がある。また、本冊子は読者に寄り添った冊子を目指し、簡潔でより主観的に読めるよう改善する必要がある。今後、本制作を一度「PUBG JAPAN」に提出し、現状の反省点・課題、返送される修正点をクリアした後に、再度「PUBG JAPAN」に提出することを考えている。

7. 参考文献

[1] ファミ通

<https://www.famitsu.com/news/202104/16217981.html>

[2] e スポーツの全てがわかる本

黒川文雄, 日本実業出版社, 2019, [11 ページ]

[3] QR のススめ QR コード作成サイト/無料版,

<https://qr.que.jp/>

[4] 「ヒラメキパズルマックスウエルの不思議なノート」取扱説明書

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

[5] ColorDrop

<https://colordrop.io/>

[6] Adobe Fonts

https://fonts.adobe.com/fonts?locale=ja_JP&ref=tk.com

[7] PUBG MOBILE[ルールとマナーについて]

<https://pubgmobile.jp/rules-and-etiquette/>

[8] PUBG MOBILE[コミュニティガイドライン]

<https://pubgmobile.jp/rules-and-etiquette/>

[9] X-MOMENT

[https://x-](https://x-moment.docomo.ne.jp/battle/?page=1&category=ALL)

[moment.docomo.ne.jp/battle/?page=1&category=ALL](https://x-moment.docomo.ne.jp/battle/?page=1&category=ALL)

[10] YouTube [PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE OFFICIAL]

https://www.youtube.com/c/PMJL_official

[11] Twitter[PUBG MOBILE JAPAN LEAGUE 公式]

https://twitter.com/PMJL_official?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor

[12] YouTube[X-MOMENT]

https://www.youtube.com/results?search_query=x-moment

[13] App Store[PUBG MOBILE ダウンロード]

<https://apps.apple.com/jp/app/pubg-mobile/id1366526331>

[14] Google Play[PUBG MOBILE ダウンロード]

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pubg.krmobile&hl=ja&gl=US>

[15] 株式会社グラフィック

<https://www.graphic.co.jp/aboutus/>

[16] Google Forms

<https://docs.google.com/forms/u/0/?tgif=d>