



ゲーム文化の多様性と共存の実現に向けた内容分析

創価大学文学部／現成城大学文芸学部

教授 伊藤 美咲

1. はじめに

メディアの登場人物の描かれ方はステレオタイプの情報源となり得る。培養理論によれば、テレビを長時間視聴する人ほど、テレビの世界と同じような現実認識をしやすい傾向がみられ[1]、メディアに登場するジェンダー表象と、性役割観やジェンダーステレオタイプ(仕事をするのは男性だ、女性は家庭にいたほうがよいなど)、セクシズム(性別の違いを固定的にとらえる性差別的な態度)との関連性が示されている。

ゲーム研究では Kowert らがゲーム内容と文化における排他性とセクシズムについての統合モデルを提唱しており[2]、欧米ではジェンダー、ダイバーシティに関する研究も増加している[3]。日本でもゲームパッケージ、攻略サイトを用いた分析は報告されたが[4][5]、人気ゲームのプレイ画面を基にしたジェンダーやダイバーシティについての横断的な内容分析が求められている。そこで本研究では以下の研究課題を立てた。

(1) ゲームプレイヤーは、主人公のジェンダー、性的指向、肌の色を選べるゲームはどの程度あるか。

(2) 主要キャラクターのなかで、女性、性的マイノリティ、民族的マイノリティ、障がい者はどの程度含まれているか。

2. 研究方法

2.1 人気ゲームの抽出と分析手順

2020年11月に週3時間以上ゲームをプレイする16歳から24歳の2,802名を対象にインターネット調査を実施した。過去1か月で最もよく遊んだゲームを3つまであげてもらい、上位30ゲームを内容分析の対象にした。2021年1-3月に大学生と大学院生11名にアルビートを依頼し、内容分析を行った。分析手順、操作定義、カテゴリーを説明するトレーニングを実施し、1ゲームについて3名を無作為に振り分けた。1人1日30

分、3日間録画しながらプレイしてもらい、分析してもらった。

2.2 操作定義、分析カテゴリー、信頼性

ゲームの主人公は、ゲーム上でプレイヤーが動かすことのできるキャラクターのうち中心的な役割を果たすか、利用時間が長いキャラクター、カードやアイテムを動かすプレイヤー自身とした。主人公については、(1)性(男、女など)を選択できるか、途中で変更できるか、(2)性的マイノリティを選択できるか、(3)肌・髪・目の色を選択できるかなどを分析した。

ゲームの主要キャラクターについては、(1)プレイヤーがコントロールできる、(2)重要性が高い、(3)登場回数が多いなどの基準で、主人公を含めて最大5人まで選んでもらい、以下の項目などを分析した。(1)種類:(a)空想的キャラクター/実在する動物 (b)擬人化された空想的キャラクター/実在する動物 (c)人間 (d)情報がない・不明;(2)性別:(a)男 (b)女 (c)その他 (d)不明・情報なし;(3)性的指向:(a)異性が恋愛対象 (b)同性が恋愛対象 (c)その他 (d)不明・情報なし;(4)年代:(a)12歳以下 (b)13-19歳 (c)20-29歳 (d)30-59歳 (e)60歳以上;(5)肌の色:(a)白 (b)ベージュ/黄 (c)茶 (d)濃い茶/黒 (e)その他;(6)出身国:(a)日本人 (b)日系外国人/在日外国出身者 (c)アジア出身者 (d)欧米出身者 (e)その他 (f)情報がない/不明;(7)障がい:(a)障がい者 (b)身体 (c)精神・知的 (d)発達 (e)その他・不明。

ゲームに登場した同キャラクター168人についてコーダー間の信頼性を確認し、信頼性係数の中央値は1.0以上だった。

3. 研究結果

分析対象となった30ゲームのなかで、15ゲーム(50.0%)で男または女のいずれかを選択でき、9ゲーム(30.0%)では性別を途中で変更できた。性的マイノリティの主人公を選択でき

たゲームは1ゲームのみだった。プレイヤーは12ゲーム(40.0%)で肌の色、髪の色を選択でき、13ゲーム(43.3%)で目の色を選択できた。

同ゲーム・同名キャラクターの主要キャラクターを1人にまとめ、369人の主要キャラクターを選出し、分析した。

(1) **種類**: 人間が67.5%と最も多く、擬人化された空想的キャラクター/実在する動物(21.7%)、空想的キャラクター/実在する動物(5.7%)、情報がない・不明(5.1%)の順だった。

(2) **性別**: キャラクター全体では男性(44.2%)が女性(35.8%)よりも多かった。その他(1.1%)は最も少なく、不明・情報なしも19.0%だった。人間のみでも、男性(47.8%)が女性(42.2%)よりもやや多く、その他は1.2%だった。

(3) **性的指向**: 不明・情報なしが95.1%とほとんどであり、異性が恋愛対象は4.3%、同性が恋愛対象、その他は各1名のみだった(各0.3%)。

(4) **年代**: 年代が推測可能な人間男女210名のなかで、男女とも20-29歳が最も多かった(男49.5%、女53.4%)。女性は13-19歳が35.9%と多く、年代が若い傾向がみられた一方で、男性は13-19歳と30-59歳がともに20.6%であり、より幅広い年代のキャラクターが登場していた。

(5) **肌の色**: 人間の男女208名のうち、女性は白が52.0%と最も多く、男性はベージュ/黄が52.0%と最も多かった。

(6) **出身国**: 出身国を特定できない場合が150人と最も多かったが、出身国を推測できる人間男女82名の出身地を分析した。女性は日本人が92.3%と大部分を占める一方で、男性は日本人が51.8%にとどまり、欧米出身者(35.7%)、その他の外国出身者(10.7%)も1割を超えていた。日系外国人/在日外国出身者は登場せず、アジア出身者も男性1名のみだった。

(7) **障がい**: 障がい者は3名(身体2名、精神・知的1名)。

4. 考察

ゲームプレイヤーが主人公のジェンダーを選択できるゲームが半数以上あったことは評価できるが、性的マイノリティを選択できるゲームはほとんどなく、多様なプレイヤーのニーズに応えるような仕様が求められている。主要キャラクターの男女比では

男性が女性よりもやや多かったが、男女の割合は拮抗してきた。しかし、女性キャラクターは若く、肌が白い日本人である傾向があり、男性キャラクターよりも多様性に乏しかった。また、性的マイノリティ、日系外国人/在日外国出身者、アジア出身者、障がい者などが少なかった。ゲームがオンラインとなり、世界規模でのプレイが可能のため、キャラクターの多様性を実現し、より広範なプレイヤーの受容を促すことは重要になっているだろう。

謝辞: 本研究は公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団の助成を受けたことで実現できたことを感謝したい。また、分析対象のゲームを選出する調査ではJSPS 科研費JP20K03318の助成を受け、創価大学人を対象とする研究倫理委員会で承認された。なお、本研究では、分析項目の策定にあたり、下記の4名の共同研究者から貴重な意見をいただいた。

共同研究者: 大倉韻(東京医科歯科大学)、祥雲暁代(お茶の水女子大学・現立教大学)、麻生奈央子(お茶の水女子大学・現東京福祉大学)、大坪寛子(慶應義塾大学)。

引用文献

- [1] Morgan, M. (2009) Cultivation analysis and media effects. in Nabi, R. L. & Oliver, M. B., (eds.) *The SAGE handbook of media processes and effects*, SAGE, pp. 69-82.
- [2] Kowert et al., R., Breuer, J., & Quandt, T. (2017) Women are from FarmVille, men are from ViceCity, In Kowert, R. & Quandt, T. (eds.) *New perspectives on the social aspects of digital gaming*, Routledge, pp. 136-150.
- [3] Williams, D. et al. (2009) The virtual census: representation of gender, race and age in video games, *New Media and Society*, 11(5), pp.815-834.
- [4] 湯地宏樹・森林(1995) コンピュータゲームにおけるジェンダーと暴力, *子ども社会研究*, 1, pp. 93-104.
- [5] 秦美香子(2019) 「プレイヤーキャラクターをジェンダーの視点から見る」松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子(編著)『多元化するゲーム文化と社会』, ニューゲームズオーダー, pp. 189-206.