

Title	ゲームキャラクターへの多様な読み：若いプレイヤーへのインタビュー調査から
Sub Title	Young players' viewpoints of game characters in Japan : a report of in-depth Interviews
Author	渋谷, 明子 (Shibuya, Akiko) 大倉, 韻 (Ōkura, Hibiki) 祥雲, 暁代 (Shōun, Akiyo) 麻生, 奈央子 (Asō, Naoko)
Publisher	慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所
Publication year	2022
Jtitle	メディア・コミュニケーション：慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所紀要 (Keio media and communications research : annals of the Institute for Journalism, Media & Communication Studies). No.72 (2022. 3) ,p.85- 101
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	特集2：クリティカル・オーディエンス：メディア批判の社会心理学 (2)
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA1121824X-20220300-0085

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

ゲームキャラクターへの 多様な読み

——若いプレイヤーへのインタビュー調査から——

渋谷明子・大倉 韻・祥雲暁代・麻生奈央子



1983年に任天堂がファミリーコンピュータ（通称ファミコン）を発売してから、デジタルゲームが「メディア」として一般家庭に普及し始めた。その後も、ゲームボーイ、Wii、ソニーのPlayStationなどの専用ゲーム機器が一般家庭に普及し、日本のゲーム産業はハード面でもゲームソフトの面でも世界のデジタルゲーム業界を牽引する一翼であった。現代でも、Nintendo Switchの『あつまれどうぶつの森』や『マリオカート8 デラックス』はコロナ禍で売り上げを伸ばし、スマートフォンのゲームも国内だけでなく、アジアのゲームプレイヤーを引き付けている。

世界的にはゲーム研究は、メディア研究の新しい分野の一つとして位置づけられているが、日本のゲーム産業が商業的な成功を収めてきた割には国内のメディアコミュニケーション研究においてゲーム研究は少ない。本研究では、ゲームプレイヤーが抱く男女像について、インタビュー調査を基に報告するが、同時にゲームなどの比較的新しいメディア領域の研究が、メディア研究として重要であることを具体的に示すことができればと考える。

欧米のゲーム研究で近年注目を集めているテーマが、ゲームのジェンダー表現や女性プレイヤーをめぐる問題だ。この背景には、ゲームの普及に伴い、子どもや若い男性が中心であったゲームプレイヤーに女性が増えてきたことがあげられる。日本でも、2020年の調査では男性の40.6%、女性の34.2%が継続的にゲームをプレイしていた（一般社団法人コンピューターテインメント協会、2020）。若い世代ではその割合はさらに高く、10代、20代前半の女性の6割以上が継続的にゲームをプレイしていた。デジタルゲームが多様な世代や属性の人たちにも人気になったことに伴い、多様なプレイヤーの嗜好やニーズに応える必要性がより高まってきたと言えよう。

このような社会的背景により、デジタルゲームにおけるジェンダーステレオタイプとその影響に関する研究が欧米では増加している。たとえば、ゲームに登場するキャラクターは男性が中心であり（Williams et al., 2009）、女性が描かれる場合も二次的な役割か、セクシーさが強調される点が欧米では問題視されてきた（Lynch et al., 2016）。近年では、女性ゲームデザイナーがインターネット上で批判されたことに端を発し、ゲームのジェンダー表現を批判した研究者が一部のゲームユーザーから非難され、殺人予告まで出され、GamerGate問題として大論争になった（奥谷、2014）。その後も、フェミニズム、ゲーム・インターネット文化などの観点から論争は続いており、ゲームにおけるジェンダーやセクシャリティに関する研究は欧米では注目されている。

日本ではゲームとジェンダーに関する研究は少ない。その理由の一つとして、日本が男

性中心社会であるとの指摘もある (Pelletier-Gagnon, 2015)。日本のジェンダーギャップ指数も 156 か国中 120 位と先進国の中では極めて低い (World Economic Forum, 2021)。その一方で、日本ではアイドルゲーム、ロールプレイングゲーム、女性向けゲーム（「乙女ゲーム」と呼ばれる）なども独自の発展を遂げており、欧米とは異なる視点からの研究が可能である。また、当初は男性向けだったアイドルゲームなども、女性プレイヤーが増え、男女ともにキャラクター表現が多様化している。多様なプレイヤー嗜好に応える形で、キャラクターが多様化している可能性もあり、プレイヤー視点からのキャラクター研究が求められている。

メディアとジェンダー研究のなかでのゲーム研究

本研究では、まず、メディアとジェンダーについての研究を概観し、その上で、日本におけるゲームジャンルの特徴を先行研究から論じていく。

1. メディアとジェンダーについての研究

日本でジェンダー格差が強く存在することは前述したが、職場や家庭でジェンダー格差が維持される要因として、鈴木 (2017) は職場と家庭における性役割分業、長時間労働・雇用制度・雇用慣行などのともに、ジェンダーステレオタイプ、ジェンダー役割期待などをあげた。

メディアに登場する男女の描かれ方は、ジェンダー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た (Morgan, 2009)。培養理論は、メディアにどのような男女が登場するかというジェンダー表象が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、男性は勇敢だ、女性は家庭にいて子育てをしたほうが幸せだなど）、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）と関連することを示している (Morgan, 1982, 1987)。

日本では、岩男らがテレビドラマやアニメの登場人物（主要なキャラクター）の分析を行い、その7割が男性であることを示した (岩男, 2000)。メディア表現の影響という点では、Saito (2007) が調査を実施し、テレビを長時間視聴している女性は伝統的な性役割的な態度を抱く傾向がみられた。ただし、男性、学歴が低い層ではそのような傾向はみられていない。

ジェンダーに関する映画やアニメの研究では、子どもや若い世代にとって、登場人物やキャラクターが重要であることが指摘されてきた。たとえば、Hoffner (1996) は、7歳から12歳の児童へのインタビューを通して、男子のほとんどが同性で好きなテレビの登場人物をあげたが、女子では約半数に過ぎなかったことを示した。また、若い世代ほど、キャラクターを重視する傾向も指摘されており、Välisalo (2017) はファンタジー映画の研究で、16歳から25歳が他の世代よりもキャラクターを重視していることを示した。日本におけるアニメ研究でも、須川 (2013) は、女性視聴者が人気アニメキャラクターの男性性（カッコイイ）と女性性（カワイイ）の適切なバランスに高評価を与えていたことを示した。ゲームでもキャラクター嗜好とジェンダー表現に注目した研究が求められている。

2. ゲームとジェンダーについての研究

ゲーム研究では、Kowert, Breuer, and Quandt (2017) がゲームコンテンツ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いる。このモデルは3層のプロセスからなり、第1層ではゲームプレイの社会化に焦点が当てられており、ゲームプレイ

は女子よりも男子にふさわしい活動と捉えられている。そして、第2層では、ゲーム産業におけるジェンダーバランスに焦点が当てられている。女性にとってゲームはふさわしい遊びではないとされると、女性のプレイヤーは少数派になってしまい、ゲーム産業に進む人も男性が多くなってしまう。その結果、女性キャラクターはあまり登場しない、セクシーに描かれるなど、表現に偏りが見られる。そして、最後の第3層では、排他的なゲームコミュニティについて言及している。第1層、第2層の過程で、ゲームコミュニティで女性プレイヤーの参加が少なくなったことにより女性に対する差別的な態度が生じやすくなると説明する。

日本でも、ゲームは女子よりも男子の間で人気である（白石，1998）。そして八木（2002）は、伝統的なロールプレイングゲームのプレイヤーキャラクター（主人公）に男性が多い点を指摘している。湯地と森（1995）が、944のゲームパッケージを分析した際も、ゲームキャラクターの63%が男性であり、女性は16.2%に過ぎなかった。さらにこの研究では、80.1%の女性キャラクターが服従的な役割であり、支配的（主体的）に描かれた女性キャラクターは19.9%にとどまっていた。

ゲームキャラクターの分析については、最近になり、秦（2019）が『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』シリーズのプレイヤーキャラクターを分析した。その結果、女性はどちらのゲームでも31%であり、男性は『ドラゴンクエスト』シリーズで53%、『ファイナルファンタジー』シリーズでは63%だった。さらに秦は、HP（ヒットまたはヘルスポイント）は男性キャラクターのほうが女性キャラクターよりも高い点などを指摘した。

Tompkins et al. (2016) は、動画共有サイトを用いて、日本と米国の女性ゲームキャラクターを比較した。その結果、日本のゲームでは、米国のゲームに比べると、セクシーさはあまり強調されていなかったが、年齢は若い傾向がみられた。また、日本のゲーム産業で働く開発者や運営者における女性の割合は、2018年においては15%であり、男性よりも若い傾向がみられた（一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会，2019）。

したがって、日本でも、テレビドラマ、映画、アニメなどの他のメディアと同様に、ゲームのジェンダー表象がジェンダーステレオタイプやジェンダー観に影響を及ぼす可能性はある。しかし、ゲームのジェンダー表象が及ぼす影響を検証した研究は日本ではまだ報告されておらず、ゲームプレイヤーがどのような男女のキャラクターをどのような理由で好きなのかを明らかにした研究も少ない。

3. 日本におけるゲームジャンルの特徴

App Annie の調査によると、2018年に世界で最も売上が高かったゲームアプリは、『Fate/Grand Order（以下、FGO）』だった（App Annie, 2019）。この『FGO』は日本だけでなく韓国などでも人気ゲームだったことによるが、その基になった『Fate/stay night』のPC版は成人向けゲームであったが、ファンが多かったことから、2015年にスマートフォン向けに作成され、現在では男性だけでなく、女性にも人気のゲームとなった。この『FGO』だけでなく、日本では、スマートフォン市場が拡大しており、ロールプレイングゲーム、アイドルゲーム、女性向けゲームなども人気のジャンルとして定着している。このようなゲームジャンルやゲーム市場の違いが、ジェンダー表現においても、欧米とは異なる傾向があると予想されることから、その概略をまとめる。

(1) 男女に人気のアイドルゲーム

アイドルゲームは、従来は男性プレイヤー向けに製作されてきた。人気があるアイドルゲームの一つは『THE IDOLM@STER（アイドルマスター）』シリーズである。プレイヤーキャラクター（通常は男性）が女性アイドルや女性アイドルグループのプロデュー

サーとなり、アイドルやアイドルグループを育成していくゲームである。アイドルゲームの中には、音楽ゲーム、リズムゲームの要素を取り入れることで、プレイヤーがスマートフォンをタッチしながら、音楽セッションに参加できるゲームもある。男性向けアイドルゲームの中にも、女性プレイヤーに人気のゲームが登場してきた。また、『あんさんぶるスターズ』のように、男性アイドルや男性アイドルグループを育成するゲームも登場した。女性向けのアイドルゲームでは、男女の役割が逆になっており、プレイヤーキャラクターは通常女性であり、男性アイドルか男性アイドルグループのプロデューサーになったり、新しい転校生になったりする。

近年では、アイドルゲームやアニメ化された作品のアイドルの声を担当した声優が人気になり、その声優たちが歌を歌ったり、トークを繰り広げたりするファンイベントが開催されてきた。また、ゲームやアニメからアイドルグループも誕生しており、NHKの紅白歌合戦にも出場した(カネコ, 2018)。アイドル産業は日本のエンターテインメント産業において収益面でも大きな部門の一つであり(矢野経済研究所, 2018)、ゲーム、アニメ、アイドル産業が統合されることはビジネスの成功につながる。だが、その一方で、もしゲームのアイドルが伝統的なジェンダーステレオタイプに基づいて描かれているのなら、ゲームやアイドルのファンもステレオタイプのジェンダー観を抱く可能性がある。

(2) 女性プレイヤー向けゲーム

もう一つ、日本でゲームとジェンダーを考える上で、ユニークなジャンルは、「乙女ゲーム」と呼ばれる女性向けゲームの存在である。「乙女」とは「少女」を意味するが、このジャンルのゲームは少女だけでなく、大人の女性にも人気である。典型的な女性向けゲームでは、主人公となるプレイヤーキャラクターは通常女性である。主人公は魅力的な男性の中の一人を恋愛対象の相手として選ぶことができる。日本で最初に作られた女性向けゲームは、『アンジェリック』であり、コーエーの女性だけで構成されたルビーパーティーによって、1994年に製作された(Kim, 2009)。当時、襟川恵子(現在のコーエーテクモホールディングス代表取締役会長)は、女性の中でもロールプレイングゲームが人気になりつつあることに注目し、女性による女性のためのゲームを製作することをめざした。『アンジェリック』は少女マンガの着想を得て製作され、その後もコーエーは『遙かなる時空(とき)のなかで』、『金色のコルダ』などの女性向けゲームを製作している。女性向けゲームには『薄桜鬼』、『刀剣乱舞-ONLINE-』など日本の歴史上の有名な武将が登場するゲームもあり、人気になった。その他にも『ときめきメモリアル Girl's Side』などの女性向け恋愛シミュレーションゲーム、『アイドルリッシュセブン』などの女性向けアイドルゲームも人気である。このように日本の女性向けゲームには20年以上の歴史があるが、研究はまだ少ない。たとえば、小出と尾鼻(2018)は乙女ゲームの歴史を紹介し、キャラクター、ストーリー、声優などが注目され、色で特徴付けられていることを示した。だが、女性プレイヤーがどのような視点から、どのような理由で、乙女ゲームを楽しんでいるのか、どのようなキャラクターがどのような理由で好かれているのかを論じた論文は少ない。

このように日本では、男女プレイヤーがそれぞれ異なるキャラクターに触れ、好んでいられる可能性があり、欧米のキャラクター嗜好とも異なる可能性があると言えるだろう。

4. 研究課題

メディアとジェンダーに関する研究、日本のゲームの特徴などについて、先行研究をまとめてきたが、日本ではまだ十分に研究が行われていない。ゲームにおけるジェンダー研究などを行い、ゲームキャラクターの描き方の多様性、プレイヤーが求める多様性やジェンダー観を検証していくことは、今後のゲーム市場のさらなる発展、社会的受容の拡大にも貢献できると考える。そこで、本研究では、このような学術的・社会的背景から、以下

のような研究課題を立てた。

- (1) 若いゲームプレイヤーは、どのような男性（または女性）ゲームキャラクターを、どのような理由で好き（または嫌い）なのか。
- (2) 若いゲームプレイヤーは、ゲーム上で、どのような男性・女性キャラクターが多いと考えているか。欧米の研究で指摘された特徴が見られるのか。日本のゲームキャラクターの特徴をどのように捉えているか。
- (3) 若いゲームプレイヤーは、現実の日常生活ではどのような男女が好き（または嫌い）なのか。
- (4) 若いゲームプレイヤーの現実の日常生活での男女の好き嫌い、ゲーム上のキャラクター嗜好との間には関連性は見られるのか。関連性がみられた場合、その方向性はどちらか。

研究方法

2018年6月から8月にかけて、男女20名（プレイヤーAからJは男性、プレイヤーKからTは女性）に対して、半構造化インタビューを実施した。インタビュー対象者は、(1) 1週間で3時間以上デジタルゲームをプレイし、(2) 好きなゲームキャラクター（人間に近いキャラクター）がいて、(3) 好きなゲームキャラクターや好きな男女のタイプについて2時間程度話してくれる人という条件をつけて募集した。インタビュー対象者は19歳から24歳であり、平均年齢は20.7歳だった。

インタビュー調査の実施にあたり、第1著者が所属していた創価大学の「人を対象とする研究倫理委員会」の承認を得た。インタビュー対象者にはインタビューの目的や留意事項を説明し、文書で承諾を得た。インタビューは、第1著者の研究室で行い、第1著者1名か、第1著者と第2著者の2名で話を聞いた。インタビュー内容は許可を得て録音し、インタビュー中はイニシャルで名前を呼び、文字起こしをする際も回答者を特定できないように配慮した。インタビューに要した時間は一人あたり2時間から2時間半であり、インタビューに協力してもらった謝礼として、1時間あたり千円を支払った。なお、インタビュー対象者の一人に聴覚障害があったため、録音はせずに、会話をしながら、パソコン画面に回答を打ち込み、内容を確認してもらいながらインタビューを実施した。

インタビューのおもな質問項目は以下の通りである。

- (1) 日常的なゲームプレイ状況：平日、休日、何時間ぐらいゲームをしているか。いつ、どこで、どのゲーム機またはメディアでゲームをするか。最近6か月間でよく遊んだゲームは何か（5つまであげてもらう）。
- (2) 好きな（または嫌いな）ゲームキャラクター：男女それぞれについて、キャラクター名、ゲーム名、好きな画像、好きな理由、好きなセリフ・シーンなどをあげてもらった。
- (3) ゲームで多く登場する男女のキャラクターの特徴について訊ねた。質問が漠然としているため、男性キャラクターは強くて、筋肉質で、女性キャラクターは肌を露出して、セクシーで無力だとの指摘もあることを例にあげた。その上で、そのような男性キャラクター、女性キャラクターが多く登場すると思うかを尋ねた。
- (4) 現実の日常生活で好きな（または嫌いな）男女のタイプについてたずねた。さらに、恋愛相手、結婚相手として、好きな（または嫌いな）タイプ、これまでの恋愛・結婚経験についてもたずねた。
- (5) ゲームキャラクター嗜好と現実の日常生活での男女の好みについての関連性についてもたずねた。具体的には、ゲームキャラクター嗜好が現実の日常生活での男女の

好みに影響しているのか、逆に、現実の日常生活の影響がゲームキャラクター嗜好に反映しているか、両方の影響があるのか、両者の関連性はあまりないのかどうかを尋ねた。

研究結果

1. 日常的なゲームプレイスタイル

インタビュー対象者20名のゲームプレイ時間をたずね、平均値を算出したところ、平日は2.14時間（男2.18時間、女2.10時間）で、休日は3.75時間（男4.10時間、女3.40時間）だった。一番よく遊ぶ場所は家が最も多く16名（男9名、女7名）だった。それ以外の場所では、学校の休み時間や放課後などに遊ぶ人が8名（女7名、男1名）、電車やバスなどの通学時間にゲームをする人が4名（男女各2名）いた。

ゲーム端末別では、スマートフォンでゲームをする人が17名（男8名、女9名）と最も多かった。次はPCの7名（男4名、女3名）であり、ゲームセンターの5名（男2名、女3名）、家庭用ゲーム機のPlayStation4の4名（男女各2名）の順で多かった。

最近6か月に遊んだゲームとして、のべ45ゲームがあがった。最も多くあがったゲームは、『FGO』と『アイドルマスターシンデレラガールズ スターライトステージ（以下、デレステ）』（各5名）であり、次は『アイドルマスターミリオンライブ！ シアターデイズ（以下、ミリシタ）』と『刀剣乱舞』（各3名）だった。

2. ゲームキャラクター嗜好

(1) 好きなゲームキャラクター

好きな女性キャラクターとして、のべ36名があがった。男性・女性プレイヤーがそれぞれ18名をあげた。男性プレイヤーが好きな女性プレイヤーについては、表1にその一部を示した。キャラクター名は異なるもののプレイヤーとの共通要素があるキャラクターを好む傾向がみられた。たとえばバレエを習っていた（A）、機械いじりが好き（D）、小さい子の面倒をみるのが好き（I）などである。あるいは、最初は内気か、真面目だが、元気で明るくなるなどの成長を感じられるキャラクターなどを好む傾向もみられた（A・D）。また、日本の昔の女性のような控えめさ（B）、優しいお姉さんタイプ（D）、面倒見がよい（I）など女性的な特徴も好まれていた。そして、提示したキャラクター画像の外見からは「かわいい」またはセクシーな要素がみられたものの、内面的には芯が強い、自分にはない特徴がある（F）、性格がきつい（I）など、男性的な特徴にも好感を抱いていることが確認された。

女性プレイヤーも同じく18名の女性キャラクターをあげており、表2に示すように男性的な特徴もある女性キャラクターがあがった。たとえば、Lは『ニーア・オートマタ』に登場する、自分の感情を出さない2Bというアンドロイドをあげた。Nは、『FGO』の怖くて攻撃的なジャンヌ・ダルク・オルタをあげた。その他の女性プレイヤーも、強い（M, R）、男性にこびていない（R）、腹筋が割れている（R）、感情を出さない、笑わない（K, M, O）など、男性的な要素をあげている。さらに、セクシーだけど、男性に依存的ではない、こびていない（R）、かわいいけれども強い（M）など、男性的な要素と女性的な要素の両方をあげる女性プレイヤーもいた。

男性向けのアイドルゲームで遊んでいる5名の女性プレイヤーの中で、3名は好きな女性キャラクターをあげた（P, Q, T）。たとえば、Qは『ミリシタ』の四条貴音が好きだといいい、大人の女性で、声と顔とせりふが合っていて好きだと答えた。他の2名の女性プレイヤー（P, T）は、いわゆる「ツンデレ」（いつもはツンツンしていて冷たいが、特定の

表 1. 男性プレイヤーが好きな女性キャラクターの例

対象者	好きなキャラクター	ゲーム	特徴, 好きな理由など
A	七尾百合子	『アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ』	読書好きで、静かなキャラクターだと思い、シンパシーを感じた。実はアクティブで夢見る文学少女みたいなファンタジーに憧れる元気なキャラクター。そのギャップがすごい好き。
A	綾瀬穂乃香	『アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ』	バレエをやっている。僕も昔バレエをやっていたシンパシーを感じた。最初は堅苦しい感じで真面目なキャラクターだったのが、後で本当にアイドルらしい明るいキャラクターになった。本当に成長を実感できるキャラ。僕は初期のころも好き。
B	バーヤ	『ゼルダの伝説: ブレスオブザワイルド』	インパ族のカカリコ村にいる族長の孫みたいなキャラクター。引っ込み思案で恥ずかしがり屋。家宝が盗まれた責任を感じて、動きとか落ち込み加減とかに一途さを感じる。日本の昔の女性の肅々とした部分を固めたみたいなキャラクター。一歩下がって男の人に付いて行くみたいな、現代においてそういう良さみたいなのはあるのかな。
D	夕張	『艦隊これくしょん』	機械いじりが好きなキャラクター。僕自身も機械いじりが好きなので共通性がある。引っ張ってくれて、優しい、お姉さんキャラが好きなので。
D	マシュ・キリエライト	『Fate/Grand Order』	最初は内気な女の子ですけど、主人公と一緒に冒険していくと成長する。最後は心強い相棒になる。それにかわいいなって、守ってあげたいと思うような女の子。守ってあげたいし、守ってくれる。ゲーム方面で攻略するに当たってもめっちゃ頼りになるし、ストーリー的にもプレイヤー (=主人公) のことを先輩と呼んで慕ってくれて、しかもいざってときには守ってくれる。
F	高町なのは	『魔法少女リリカルなのは A's Portable - The Battle of Aces -』	なのはの場合、全力全開で戦うっていうのが結構あるんですけど、敵だった女の子と友だちになって仲良くなって助ける姿があって。芯の強い女性ですね。それがすごい好きなんです。好きなのはかわいいだけじゃなくてかっこいいところ、芯のあるところが好き。自分が持たなくて、その人が持っている魅力にかっこいいって感じるんですよ。
I	周防桃子	『アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ』	元子役でアイドルに転向した11歳。髪の毛がふわふわしてる感じのところなど、ほとんど全部の要素が好き。芸能界の先輩ぶるみたいなどころがあるので、性格きつくて、ツンツンしているところも結構好き。ただ経験があるから根柢があっけつきつこと言うみたいな感じの子。
I	佐竹美奈子	『アイドルマスター ミリオンライブ! シアターデイズ』	実家が中華料理屋で世話好きの18歳。小さい子の面倒をよく見る。自分自身に妹がいたので、同志みたいな感じ。



人には情を示し、依存的になること) タイプを選んだ。Pは、『デレステ』の神谷奈緒をあげ、いつもは冷たいが、時々本音を語り、本当は友達思いである点が好きだと語った。

好きな男性キャラクターではのべ39名があがった。男性プレイヤーは17名をあげ、女性プレイヤーは22名をあげた。表3に男性プレイヤーが好きな男性キャラクターの一部を示した。ゲームシリーズの主人公の場合もあったが(B), 個性的で情に厚い脇役や魅力的な敵役なども多く含まれていた(B, C, D)。男性キャラクターについては、ゲームの世界観、ストーリーとともに、最後のシーンのセリフなどをすべて語ってくれた人もおり、女性キャラクター以上に、そのゲームプレイで感じたこと、考えたこと、感動したことが大きかった点がうかがえた(B, D, F)。たとえばDは『エースコンバット・ゼロ・ザ・ベルカン・ウォー』のピクシー(ラリー・フォルク)をあげ、次のように語った。

主人公の相棒で最初から一緒に戦うんですけど、戦争の意義に疑問を抱いて、途中で裏切って敵側に行く。最後のステージでラスボスとして出てきて、主人公と信念をかけて戦う。その後負け

表2. 女性プレイヤーが好きな女性キャラクターの例

対象者	好きなキャラクター	ゲーム	特徴, 好きな理由など
L	2B	『ニーア・オートマタ』	アンドロイドであり感情を持つてはいけない設定です。あまり感情を出すなあって9S（アンドロイド）に注意する側。けれども、9Sが行方不明になったときに、必死に探そうとした。表向きには全然感情がないキャラクターだと思ってたんですけど、本当は、人間性、思いやり、仲間を思う気持ちを感じて、なんかいいなって思います。
K	GLaDOS	『Portal』, 『Portal2』	主人公の母親の人格をコアとしたマザーコンピュータのAI。最初はほめてくれるんですけど、徐々に様子がおかしくなってきたり、皮肉っぽいことを言う。主人公が脱走しようとする、すぐく止めてくれるんですけど、その止め方が必死な感じで、人間みたくに焦るんですけど、AIなのに。それがかわいい。人格が見えるような気がして
M	藤林すず	『テイルズ オブ ファンタジア』	11歳の忍者で、己を殺して生きてるんですよ。主人公たちと一緒に旅をして徐々にくすって笑えたりする。正直なことをずばって言うから、相手を傷付けるみたいに、ちょっとほけてるところがかわいい。物語上で敵に操られてる親を初めて涙を流しながら殺すんですけど、強いし、かわいいし、芯が通ってる子だ。甘いものが好きで。そのギャップが好きなんです。すずについての本が出て、これは買うしかないと思って。8回ぐらい読んでますね。いいなって思いながら。
N	ジャンヌ・ダルク（オルタ）	『Fate/Grand Order』	普段は「殺す」とか物騒なことを言ったり、敵役として出てきて、怖い女の子だった。番外編の新宿編で味方として登場してきて、物騒なことを言っていることに変わりはないけど、主人公（プレイヤー、男性）のことを心配したりとか、最後にダンスをしたと言って、素直になった瞬間があった。たまたま可愛いのと思った。ちょっと恐そうだが、味方になると頼もしい。攻撃力が一番高い女の子。
O	不知火七海	『Norn9（ノルンノネット）』	過去に結構暗いものがある。宿吏曉人という男性キャラクターは不知火七海をずっと恨んでいた。七海はもともとはかなさを持ってて、曉人が七海を勘違いをしてるんじゃないかと気づく。もともと自分自身をそれぞれ認めていない2人だったんですが、2人も自分自身のことも認めていき、強くなっていくところが好きですね。もともと表情がまったくなくて全然笑いもしなかったんですけど。少しずつ変化して、普通に笑うようになっていくところがいいですね。
P	神谷奈緒	『アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ』	見た目では髪の毛のウェーブがあってボリュームがあるのがかわいい。あと、太めの眉毛と服の色とデザインが好き。いわゆるギャップ萌えを起ししやすいキャラクターが好き。普段はツツンしてて、本音を見せないタイプなんだけど、たまに本音見せてくれるところがかわいい。すごく友達思いで、やさしいですね、この子は。
R	シャルロット	『白猫プロジェクト』	シャルロットはわがまま系。私が好きなキャラはセクシー系が多い。でも、あまりこびてない感じが好きなかもしれない。口調とかも「だりい」「もう休みたいわ」とか言って。ただ、とにかく強い。強いことは重要ですね。スタイルはよくて、腹筋が割れていて、かっこよくて、戦いそうな感じ。戦うときと普段とのオンオフのギャップがかっこいいですね。本気モードに入った瞬間が好きですね。



るんですけど、それでも「戦争はなんでやってるんだ、なんで戦争はあるんだ」という点を追い求めるために、ずっと戦場にいるよと最後にビデオレターで送ってくる。エピソードみたいな感じで。その生きざま、相棒としての頼もしさ、彼がいう戦争とは何なんだっていうことも考えさせられる。

また、Fは、『FGO』のエミヤ（アーチャー）を好きな男性キャラクターとしてあげ、次のように語った。

表3. 男性プレイヤーが好きな男性キャラクターの例

対象者	好きなキャラクター	ゲーム	特徴, 好きな理由など
B	真島吾朗	『龍が如く0 誓いの場所』など	戦うことが大好きで、常軌を逸してる。変な愛らしさ、ギャップみたいのがあったり、世間知らず過ぎるところが面白い。情に厚い。初登場したときは、ただの戦闘狂だったけど、変なところで真面目だったりとか、すごいシリアスなかつこよさみたいなのがあったりする。変なキャラクターなんですけど。
B	桐生一馬	『龍が如く 極』など	元々ヤクザで組長を殺した兄弟分の罪をかぶって10年間ぐらい牢屋入って出てくるところから物語が始まる。ヤクザに巻き込まれたり、けんかしたりってあるんですけど。何かしらシリーズごとに、何かを守るために戦ったりっていうのがあって。元々好きだった人が亡くなって、その子どもを守り続けるとか、自分に関係なくとも戦い続けたりとか熱い人。ヤクザなんか絶対なれないじゃないですか。自分とは違うものを好きになるところはある。
C	サンズ	『Undertale』	主人公が門をくぐって最初に会うキャラクター。サンズはモンスターなので主人公(=ニンゲン)を殺そうとする。しかし、自分のダジャレを笑ってくれたお婆さん(トリエル)との約束を守って、実は主人公を守っていたことがわかる。「お前のことはいつでも殺せた」って黒目になって言うシーンがあるんですけど、音楽もあってすごい胸にグサッと刺さる。こいつすっげえいいやつやんって思った。
D	黄色の13	『エースコンバット04 シャッタードスカイ』	ライバルの戦闘機乗りで、すごい戦果挙げても自慢するようなことはない。主人公が成長していくと、「敵にもすごいやつが出てきた。こいつは将来エースになるだろう」みたいなこと語ったりする。仲間を気遣うところもいい。かっこいいですね。



主人公に「理想に溺れて溺死しろ」と言うセリフがあって、主人公が正義の味方に憧れて本当になっちゃったんですけど、結局誰かを守る代わりに、誰かを守らないことなんだよねっていう話がある。要は選択の問題で、政治哲学の話になってくる。今、学んでいる国際政治に関わってくる話。

このように、男性プレイヤーは、男性キャラクターの生き方、人生観、哲学などに影響を受けている様子がインタビューでの語りからうかがえた。

女性プレイヤーはのべ22名を好きな男性キャラクターとしてあげた。表4に示すように、キャラクターの隠れた非日常的な側面を見つけることで、キャラクターを好きになっていた。たとえば、『戦刻ナイトブラッド』の柿崎景家が好きなNは次のように語った。

普段はヘタレだったり、うっかり屋さんなどところがあるいじられキャラ。特別ストーリーで、あ、この人、大人なんだなというギャップがあってやられた。主人公(プレイヤー)と夜2人きりの時にお酒を飲んで酔っ払って、主人公が愛しいという表現で、ストレートに愛をささやく。普段は照れちゃったり、手をつなぐと赤くなったりするタイプ。でも、戦(いくさ)の時は、強くて、男らしくて、本当にかっこいいんですよ。

また、『FGO』の岡田以蔵が好きなKは次のように語った。

龍馬を裏切り者だと思って憎んでいるんですけど、本当は友達だったころに戻りたくて、結局、殺しきれなくて。やっぱ龍馬のことを大切な友達だと思っているところが、なんかかわいい。あとは、メンタルが小物っぽくて、悪党のもつ哲学みたいのが一切ない。自分は剣の天才だっておごってばかりで、負けた時は負け惜しみを言う子犬みたいなのがかっこいいですね。人斬りで残酷であることは変わらないんですけど、子どもっぽいところも持っていて、そのアンバランスさがキュンとくる。

女性プレイヤーは、男性キャラクターの男性的で強い、残酷な要素と、弱く、人間的な

表4. 女性プレイヤーが好きな男性キャラクターの例

対象者	好きなキャラクター	ゲーム	特徴, 好きな理由など
K	アーチャー	『Fate/Grand Order』	突き詰めて考えると孤独なところが好きです。小さい頃に親を大災害で亡くして、家族皆死んで自分だけ生き残ったんです。アーチャーは正義の味方になる強い信念を持って、「抑止力」という自然をも超越する神様みたいな力と契約するんですけど。その契約の内容が死んだ後も英霊っていう亡霊みたいな状態で。その仕事の内容が人類の平和のために人殺しをさせられる。不穏分子を殺していくみたいな仕事をさせられて、それがかわいそう。「イメージするのは最強の自分だ」とか。結構きざっぽいんですけど、かっこ良くて、いちいちポエムっぽくて、皮肉屋っぽくて、そういう面も好きで。そもそもアーチャーの核となる人格、自分で1人で背負うような自己犠牲精神。その孤独さに心引かれるんですよ。
K	Wheatley	『Portal』 『Portal2』	アメリカのコメディアンの人が声をあててて、その人の力が魅力としてはとても強いと思います。目をモチーフとしてるんですけど、表情豊かで、本当にいいですよ。表情に見えるんですよ。制作する人も、こんな単純な形でどれだけ喜怒哀楽を表現できるかを挑戦していて、それが成功してる。
M	鯨尾藤四郎	『刀剣乱舞』	最初は見た目から入ったです。ふすまに打ち付けられてるシーンがあって、なんて顔がいいんだろうと思って。顔だけで入ったら性格もどストライク。傷付いてる姿とか、頑張ってる姿に引かれるところがある。普段はおちゃらけてて、いたずら好きなんですけど、戦闘に出ると真面目になる。なめやがってみたいな感じで。その必死さにギャップを感じましたね。このキャラは刀が燃えて記憶は消えてるけど前を向こうとしてる。過去が気になっていて、あのとき燃えなければ、と。刀剣男子は歴史を守るのが目的なんですけど。敵と同じように歴史を変えたいという危うさも感じる。
M	朱桜司	『あんさんぶるスターズ』	御曹司で、おぼっちゃまみたいな感じなんです。必死にリーダーを取り戻そうとする姿っていうか。そのときの主役がまさにこの子で。その子以外はみんな上級生のユニットなんです、アイドルは。でも、新しく入ってきたこの子に救われたんだな、後輩でありながら、どしどしいって先輩を巻き込んでく姿。光属性だなど。純粹に甘いものとかが好きなんですけど、かわいいんですよ。
O	結賀駆	『Norn9』	一番リーダー格みたいな感じで、仕切っているように見えるんですけど、本当は裏で支えてるところが好きですかね。たとえば、ペアを作るときに、極端な例を先に出して、後で妥協案を出すことで、みんなに決めさせた。何気なくやってるように見えるけど、本当はいろいろ計算している。自分を悪く見せているけど、本当はみんなのために思っている。それを自分も認めないし他人にも認めさせないみたいなのがある。すごく頭が良くて悟れない。



要素の両面を見る傾向がみられた。さらに、男性キャラクターと主人公との恋愛関係も重要な要素となっていた (O, N)。

ゲームでは戦いで強さが重要な要素になっている場合もあり、男性キャラクターの重要な要素として強さがあげられた (M, N, P)。その一方で、男性キャラクターのかわいさを重視する女性プレイヤーもいた (R, M)。たとえば、『あんさんぶるスターズ』の仁兔なずなを好きな M は、「過去、人形みたいで笑わない子だった。新しい居場所であるユニットを見つけた時、1年生を守ろうと必死になって、笑顔が素敵なキャラになった。仁兔なずなは女性みたいにかわいいんです」と語った。また、『白猫プロジェクト』のディランをあげた R は、「女装もできちゃうような、女の子でもいいような顔。目の角度は真っすぐで鼻がすっとしてて、口も小さめできれいな感じ。力強いより、きれい。内に秘める物は熱いけど、冷静なリーダー」と答えた。乙女ゲームとそれ以外のゲームで遊ぶ女

性プレイヤーの間では男性キャラクター嗜好に明確な違いはみられなかった。

(2) 嫌いなゲームキャラクター

嫌いなゲームキャラクターの名前を覚えていないなどの理由であげなかった人も多かったが、強くて倒すのが面倒な敵役や悪役などが男女プレイヤーからあがった (B, C, M)。

まず男性プレイヤーは嫌いな男性キャラクターとして、「ヴィジュアル系のチャラ男。露骨萌えっぽい男性キャラ」(F)、「弱いのに勝手に戦いに行き、すぐ敵に捕まったりやられたりするキャラ」(D)、「最初は親切で味方だと思っていたが、途中で裏切ったキャラクター」(A)、「上から目線のキャラクター」(I)などをあげた。

男性プレイヤーが嫌いな女性キャラクターとしては、「年齢が離れた小さな女の子で色気がある設定は苦手」(A)、「無理やり布面積を少なくしたみたいな肌を露出させるキャラ」(I)などがあげられた。男性キャラクターと同様、「最初はいい顔をしていて助ける側だったが、別ルートではラスボスだった」キャラクター (C)などがあがった。

『戦刻ナイトブラッド』が好きな女性プレイヤー N はプレイヤーがコントロールする主人公の女性が嫌いだと語った。「わかりやすいアピールに気づかなくて、鈍感を通り越して、おバカなんじゃないかという印象、勝手に行動する」。女性プレイヤー R は、『白猫プロジェクト』に登場する「ザ・かわいい系」、「弱くて、かわいくもなく、ヘナヘナしているキャラ」、「必殺技を決める時に変な声をあげる不思議ちゃん」などの女性キャラクターが嫌いだと語った。同様に Q もかわいいだけの女性キャラクターは好きではないと答えた。

女性プレイヤーが嫌いな男性キャラクターとしては、「暑苦しくて、アホっぽいバスケット部の主将」(R)、「よくわからない、人間味がない、人を殺すことを楽しんでいるキャラ」(O)、「私欲的な科学者で、人を利用する自己中」(P)などがあがった。

3. ゲームキャラクターで多い男女の特徴

ゲームで多い男性キャラクターについては、「筋肉質で、がっしりした、頼りがいがある男性キャラクターは確かにいる」(A)、「武器が似合って、強さが強調された男性は戦い系ゲームでは多い」(E)という声は男性プレイヤーから聞かれた。しかし、「かっこいいキャラとオタクキャラに二分されている」(D)、「クセのあるキャラが多い」(B)、「魔法系は細身のキャラが多い」(C)、「半ズボンの男の子のような少年系キャラも多い」(F)などの声も聞かれた。

女性プレイヤーが語る特徴的な男性キャラクターのイメージは男性プレイヤーとはやや異なっていた。「乙女ゲームでは美少年やイケメンなお兄さんが多い。マッチョな男性は少ない。細いけど、脱いだらすごい筋肉がある『隠れマッチョ』のようなキャラクターはいる」(N)、「線が細い人が多い、熱血は少ない、冷静タイプが多い」(Q)、「高圧的に見えて実は弱い一面があったり、逆に弱そうで実は芯があったりとかギャップがある男性が多い」(M)。その他には「ナルシストタイプ、体育会系の熱いタイプ、チャラチャラしている元気なタイプ、使命を背負った思い詰めたタイプが多い」(R)などの声が聞かれた。

ゲームで多い女性キャラクターについては、男性プレイヤーから「肌の露出は日本のゲームでも多い」(A・B・C・I)との声が聞かれた。また、「戦いのゲームだと強い女性キャラクターはとことん強い」(I)、「かわいい、セクシーなだけでなく、気弱な女の子、スポーツ系、機械に強い、科学系、ボーイッシュ系などいろんなタイプがいる」(D)、「清純派、ツンデレ、助けてもらうのを待つキャラは必ずいる」(C)などの声が聞かれた。「日本のほうがデフォルメされていて、ピンク髪のキャラクターなどがいる。見た目や色はそのキャラクターの属性に関わっている場合も多い」との指摘もあった (F)。

女性プレイヤーからも、女性キャラクターの肌の露出が多いとの声が聞かれた (K, O, P, S)。また、女性キャラクターについては、「皆かわいい」(P, T)、「口で強く言う、肝

がすわっている、主人公を守り献身的など、強い女性が多い」(M)、「戦士タイプ、不思議っ子タイプ、優しいタイプ、かわいいタイプ、ツンデレタイプがいて、戦士タイプは明るくてひたむきで王道の主人公タイプ」(R)などの声が聞かれた。同様に、「男性向けのアイドルゲームには、いろんな女性キャラクターがいる」との声(O)も聞かれた。また、期間限定イベントのガチャでは水着姿の女性が多いが、男性キャラクターも増やしてほしいとの声も聞かれた(K)。

4. 現実の日常生活で好きな(または嫌いな)男女のタイプ

(1) 現実の日常生活で好きな男女のタイプ

現実の日常生活で好きなタイプについては、男性プレイヤーから、「男女を問わず、芯が強い人がいい」(F)、「価値観が似ている人」(D)などの声が聞かれた。好きな女性については、「自分で考え、行動でき、自立心がある人」(F)、「お姉さんタイプで引っ張ってくれる人」(D)、「個性的で、クセが強い人」(B・I)などの声が聞かれた。また、好きな男性については、「誰とでも仲良くなれる人」(B)、「気軽に話せる人」(A)、「冷静な人」(E)との意見があった。

女性プレイヤーからは、男女ともに「気配りができる人、他の人の気持ちに寄り添うことができる人、人間としての善悪の判断ができる人」(N)という声が聞かれた。また、男性については、「興味をもってくれる人、気配りができる人、清潔感がある人」(M)、「明るくて、礼儀正しく、柔軟で、面白い男性」(L)、「やさしい男性」(K, S, O)などの声が聞かれた。結婚相手という点では、女性プレイヤーのほうが男性プレイヤーよりも現実的であり、「家事を手伝ってくれて、女は家にいるべきだという変な価値観がない人」(L)、「収入が多い人、ギャンブルをしない人」(P)などの声が聞かれた。女性については、「自分の意見をはっきり言えて、自分で考えられる人」(K)、「かっこいい人にはあこがれ、友達には背が小さくてかわいい人がいい」(O)、「やさしいだけでなく、言うべきことはきちんと言ってくれる人」(N)などの声が聞かれた。

(2) 現実の日常生活で嫌いな男女のタイプ

現実の日常生活で嫌いなタイプについて、男性プレイヤーからは、男女を問わず「何も考えようとしない人」(F)、「話が通じない人、笑わない人」(B)、「自己中心的な人、自分のことしか話をしない人」(A)、「太った人」(E)などの声が聞かれた。

現実の日常生活で嫌いな女性について男性プレイヤーからは「理不尽に怒る人、叩く人」(D)、「表裏がある人、精神的に不安定な人」(B)などがあがり、現実の日常生活で嫌いな男性については、「無茶な根性論、精神論を押し付ける体育会系の人」(D)、「ナルシスト、自慢話をする人」(G)などがあがった。

女性プレイヤーからは、男女ともに「自分の価値観を押し付けてくる人、意見や信念がコロコロ変わる人」(N)、「自己中心的で人の話を聞かない人」(Q)、「ネット上で脈絡なく論争をふっかけてくる人」(P)という声が聞かれた。そのほかには「何でも相手に選択をゆだねる女性、言うことが全部ネガティブな女性」(M)、「積極的にいじめてくる男性、排除しようとする女性」(S)、「ちゃらちゃらしていて、ナンパしてくるような雰囲気男性」(N)などの声が聞かれた。

5. ゲームのキャラクター嗜好と現実の日常生活との関連性

ゲームのキャラクター嗜好と現実の日常生活で共通するタイプをあげた男性プレイヤーもおり(B・D・E・F・I)、影響の方向性、関連性についてたずねた。アイドルゲームを中心にプレイするIは、「ゲームの影響はあると思う。ゲームキャラクターだと受け入れられやすいように作っているので、全体的に望むハードルが上がった感じはする」と

語った。また、「ゲームから現実への影響、現実からゲームへの影響、どちらもある」(D・F・I)、「現実からゲームへの影響はある」(A・E)とのことだった。また、『龍が如く』シリーズが好きなBは「ゲームは非現実な空間で自分と違うから好きになる、ゲームの影響は受けていない、まったく別々」とのことだった。

また、現実の日常生活での男女観について、「父親には(亡くなった)母のようなタイプが好きだと言われた」(D)、「母親のような一人では何もできない女性が嫌い」(F)など両親の影響、過去に出会った人、交際した女性の影響を受けているとの声もあった。ゲーム以外にも、アニメ(C, D, F)やライトノベル(F)の影響も指摘された。なお、Fからは以下のような意見を聞いた。「今の若者って恋愛とか結婚ってわからないと思う。家庭環境に絶望している人も多い。現実の恋愛や結婚は嫌だけど、アニメとかゲームの恋愛はやっぱり好きという気持ちがある。本当はそうなりたい。全員ではないと思うけど、僕自身もそう思うところがある」と。

女性プレイヤーからは、ゲーム上の恋愛シーンのような状況が現実の世界にもあったらいいと思うという声が聞かれた(N, O)。また、ゲームの影響はあると答えたNは、「好きになったキャラクターは真面目な人が多い。恋愛する相手にも、真面目なところ、常識的なところ、男らしいところも求めている」と答えた。Sは、「個人的に好きな性格がゲームやアニメなどのメディアで、より明確になったり、曖昧だったものがはっきりしたりすることはある」と語った。

その一方で、ゲームのキャラクターの影響は受けていないとの声もあった(K, M, P, Q)。「現実には距離を置きたい人をゲームで好きになることはある。ゲームって客観的な立場から見て、ある意味、第三者的な立場からキャラを見て」(K)。「ゲームキャラクターの影響は受けていないが、子どものころにみたアニメ、児童書の影響は受けている」(P)。テレビドラマの影響を受けたと語ったRは、『地味にスゴイ!校閲ガール・河野悦子』をあげ、小説家の男性が、ファッションエディターをめざす天真爛漫な女性を見守りながら、それぞれが自分の夢に向かって努力していて、そのような独立した関係性が理想だと語った。

考 察

1. ゲームキャラクター嗜好

研究課題1について、女性プレイヤーからは、ゲームキャラクターのいつもとは違う、隠れた要素を見つけて好きになったという話があった(俗に言う「ギャップ萌え」)。従来は男性が女性キャラクターを評価する際に用いられたことが多かったが、女性プレイヤーからも「ギャップにやられた」という声が聞かれ、男性キャラクターの異なる要素に注目していることが読み取れる。同様のことが女性キャラクターを評価する際にもみられ、かわいいけれども強いなどのように、女性的な要素だけでなく、男性的な要素も重要な要素として評価していた。このような傾向は、女性視聴者がアニメーションのキャラクターを評価する際、「かわいい」と「かっこいい」のバランスがよいキャラクターが人気だったとの須川(2013)の指摘と似ている。

男性プレイヤーの評価においても、女性ゲームキャラクター嗜好としては、外見的には「かわいい」キャラクターが多かった。内面的には、おとなしい、内気、明るい、世話好きなど伝統的に女性的な特徴をあげる人も少なくなく、女性らしいキャラクターを好むニーズが確認された。その一方で、気が強い、機械好きなど、非伝統的な女性のタイプを指摘する声も聞かれた。ゲームキャラクターでも「ツンデレ」など多様なキャラクターが用意されており、それぞれの好みを反映していると言える。それに対して、男性キャラク

ターについては外見的には力強いタイプが多かった。内面的にも、正義感、信念があるなど、男性的な側面はより重視されていたが、個性的な魅力があり、典型的な主人公とはやや異なる男性キャラクターを好む傾向もみられた。

ゲームの世界観やゲームの進行上、戦いには勝ち負けがあり、世界観によっては使命があり、感情を見せてはならないなど、男性的な要素が不可欠になる場合も多い。その一方で、女性的な要素は、正直な思いや感情、人間的な側面を表わし、キャラクターの魅力を高める要素になっているように思われる。また、女性プレイヤーにとって、女性的な要素だけのキャラクターは選択されにくく、嫌うプレイヤーがいた点も興味深い。戦いなどで弱いというゲーム進行上の理由があると思われるが、男性プレイヤーのほうが多いゲームを趣味にしている女性プレイヤーは、男性プレイヤーに人気の女性ステレオタイプのキャラクターを受容しているというよりは、女性的な要素も含みながらも、女性キャラクターの男性的な要素にも共感していた。

その一方で、女性プレイヤーが「かわいい」などの女性的な要素を含んだ女性キャラクターに惹かれた点に注目すると、女性プレイヤー自身の女性的なステレオタイプを維持する方向にはある。同様に、女性プレイヤーは、男性的な要素を含んだ男性キャラクターに惹かれており、女性的な要素のみの男性キャラクターをあげた人は少ない。ゲームの進行上、戦いに強いという点は重要な場合も多く、これは女性キャラクター以上に難しい点かと思われる。

さらに、男性向けのアイドルゲームと乙女ゲームとのプレイヤーのキャラクター嗜好にはあまり違いが見られなかった。男性向けアイドルゲームで遊ぶ女性プレイヤーは、男性性、女性性ともに含んだ、いわゆる「ツンデレ」タイプの女性キャラクターを選んでいった。この結果は、男性向けゲームにおいても、男女プレイヤーに好まれるような男女のキャラクターをゲームデザイナーが用意している可能性を示唆している。

男性プレイヤーの中にも、女性キャラクターの男性的要素、女性的要素をあげた人はいた。しかし、女性プレイヤーの嗜好と比較すると、男性キャラクターの男性性、女性キャラクターの女性性を好む傾向があり、特に前者においては強い傾向がみられた。このような差がみられた要因について、次の2つの理由があるだろう。一つは、ゲームは伝統的には女性向けとは見なされて来なかった点である。女性のゲームプレイヤーは、他の女性と比べると、自分の興味や関心に忠実で、より自由に、より自立した考え方をしており、より男性的な価値観を抱いている可能性がある。もう一つは、好きなゲームジャンルの違いである。女性プレイヤーからは、格闘ゲーム、ホラーゲーム、戦闘系ゲームなどの男性的なゲームジャンルはほとんどあがらなかった。女性ゲームプレイヤーは男性的な男性キャラクターが支配的なゲームをあまりプレイしていない可能性がある。したがって、ゲームキャラクター嗜好においては、好きなゲームジャンルによっても大きく異なることが本研究から示唆された。

なお、女性プレイヤーに比べると、男性プレイヤーのほうが同性キャラクターに対して、生き方、人生観、哲学などの影響を受けている様子がインタビューからうかがえた。女性プレイヤーも好きな女性キャラクターをあげていたものの、藤林すずのように脇役だったり(M)、キャラクターが好きな理由の説明についても、男性キャラクターへの語り比べると表面的だった。ゲームの女性主人公が嫌いだったプレイヤーもいたように、女性を主人公にしたゲームで、女性プレイヤーがそのキャラクターから生き方、人生観、哲学などを学べるようなゲームがもっと開発されてもよいだろう。

2. ゲームキャラクターで多い男女の特徴

研究課題2については、まず、男女プレイヤーとも、日本のゲームでは女性キャラク

ターは男性キャラクターよりも肌を露出しているという点には同意した。しかし同時に、男女プレイヤーとも男女のキャラクターについても、欧米の研究で指摘されているようなステレオタイプな特徴だけでなく、少年系、細身の男性、強い女性、清純系、科学系など、日本のゲームらしい特徴も指摘された。その点では、ゲームキャラクターのステレオタイプ的な特徴と反ステレオタイプ的な特徴の両方があげられた。ゲームジャンルによっても異なることが予想され、ゲームキャラクターの特徴について横断的な内容分析が日本でも求められる。

3. ゲームキャラクター嗜好と現実の日常生活におけるジェンダー観

研究課題3の現実の日常生活でのジェンダー観は多様であった。男性プレイヤーからは好きなゲームキャラクターと同様に「価値観が似ている人」、「お姉さんタイプで引っぱり張ってくれる人」などの声は聞かれたが、自立心がある女性、個性的な女性を好む男性プレイヤーもいた。女性プレイヤーからは、「やさしい男性」「気配りができる男性」を好む傾向がみられた。その一方で、結婚観については女性のほうが現実的な傾向がみられた。

研究課題4のゲームキャラクター嗜好と現実の日常生活におけるジェンダー観について、ゲームキャラクターの影響を受けているという声は男女双方のプレイヤーから聞かれた。その一方で、ゲームキャラクターの影響を受けていない、両者はまったく別という声も聞かれた。その他、アニメやライトノベルの影響を受けたという男性プレイヤーの声が聞かれたと同時に、テレビドラマの影響を受けたという声も女性プレイヤーから聞かれた。Saito (2007) が示したように、若い女性がテレビドラマからジェンダー役割を学ぶことが示されただけでなく、必ずしも伝統的なジェンダー観だけでなく、反ステレオタイプのジェンダー観も学ぶことが示唆された。

本研究ではゲームキャラクターが中心であるが、ゲームだけでなく、アニメやテレビドラマの登場人物も含めた影響についての研究が求められる。インタビューからはメディアだけでなく、両親や過去に出会った人、過去に交際した人を例にあげながら、好き嫌いを論じる声も聞かれた。当然だが、ゲームを含めたメディア表現で描かれたキャラクター、現実の男女とのコミュニケーションなどがジェンダー観を構築する背景にはあることが確認された。

4. 本研究の意義と限界

本研究には以下のような限界がある。一つには、20名のゲームプレイヤーを対象にしたインタビュー調査に基づく点であり、若いプレイヤー全体に一般化できない可能性がある。二つ目には、予算の関係で当初予定していた高校生や若い社会人へのインタビューを実施できず、全員が大学生であり、宗教系大学に属する学生も多いことから、宗教的な価値観を反映している可能性がある点である。三つ目には、インタビュー実施者に教員を含んでいたため、社会的に望ましい答えが無意識に選択され、本音を引き出せなかった可能性もある。さらに四つ目には、男女キャラクターについての好き嫌いというテーマを掲げたために性的マイノリティのキャラクターなどを挙げにくかった可能性がある点だ。

このような限界がありつつも、若いゲームプレイヤーのキャラクター嗜好、ジェンダー観の一部を具体的に知ることができたという点で本研究には意義がある。また、本研究では男女のプレイヤーのキャラクター嗜好やジェンダー観を比較することで、日本のゲームキャラクターの特徴やプレイヤーの視点の多様性などを実証的に示すことができたと考えられる。本研究では、男女プレイヤーがゲームキャラクターの男性的な特徴、女性的な特徴をあげていることが確認された。このようなキャラクター観はセクシズムを弱める方向に働くだらう。しかし、女性プレイヤーと比較すると、男性プレイヤーはより伝統的なジェン

ダー観に基づいたキャラクター嗜好があり、女らしい女性キャラクター、男らしい男性キャラクターを好む傾向が強かった。もしこのようなジェンダーステレオタイプの嗜好が男性プレイヤーの現実の日常生活におけるジェンダー観で維持されるなら、日常生活における恋愛、結婚、人間関係などで葛藤を経験する可能性もある。ゲームだけでなく、アニメ、テレビドラマなども含めた形で、メディア表現におけるジェンダー表象の影響についての実証的な研究、視聴者が抱く男女像についての研究が日本でも求められている。

【謝辞】

本研究は、公益財団法人科学技術融合振興財団（FOST）の平成29年度調査研究助成を受けて実施され、インタビュー調査は、創価大学人を対象とする研究倫理委員会で承認された。また本論文は2019年8月立命館大学で開催されたDigital Games Research Associationの国際学会（DiGRA2019）での発表に加筆修正を加えた内容である（Shibuya, Okura, Shoun, & Asoh, 2019）。

● 引用文献

- App Annie (2019). 「モバイル市場年鑑 2019」 <https://www.appannie.com/jp/insights/market-data/the-state-of-mobile-2019/> (最終確認日 2020年3月27日)
- 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: 「ドラゴンクエスト」と「Final Fantasy」の事例から」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.
- Hoffner, C. (1996). Children's wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 40, 389-402.
- 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (2019) 「ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2018」, https://2018.cedec.cesa.or.jp/docs/enquete_2018_final.pdf (最終確認日 2020年3月27日)
- 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (2020). 『2020 CESA 一般生活者調査報告書～日本ゲームユーザー&非ユーザー調査～』 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会.
- 岩男壽美子 (2000). 『テレビドラマのメッセージ: 社会心理学的分析』, 勁草書房.
- カネコシュウヘイ (2018.12.28). 紅白歌合戦をアニメが席卷! ライブビジネス5年で約3倍増の凄み, Friday Digital, <https://friday.kodansha.co.jp/article/25914> (最終確認日 2019年12月28日)
- Kim, H. (2009). Women's games in Japan: Gendered identity and narrative construction. *Theory, Culture & Society*, 26 (2-3), pp.165-188.
- 小出治都子・尾鼻崇 (2018) 「『乙女ゲーム』の歴史的研究: キャラクター分析を中心に」, 『大阪樟蔭女子大学研究紀要』, 8巻, 69-74頁.
- Kowert, R., Breuer, J., & Quandt, T. (2017). Women are from FarmVille, men are from ViceCity: The cycle of exclusion and sexism in video game content and culture. In Kowert, R. & Quandt, T. (eds.) *New perspectives on the social aspects of digital gaming*, Routledge, pp.136-150.
- Lynch, T., Tompkins, J., van Driel, I. L., Fritz, N. (2016) Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66 (4), 564-584.
- Morgan, M. (1982). Television and adolescents' sex-role stereotypes: A longitudinal study. *Journal of Personality and Social Psychology*, 43, 947-955.
- Morgan, M. (1987). Television, sex-role attitudes, and sex-role behavior. *Journal of Early Adolescence*, 7, 269-282.
- Morgan, M. (2009). Cultivation analysis and media effects. in Nabi, R. L. and Oliver, M. B., (eds.) *The SAGE handbook of media processes and effects*, SAGE, pp.69-82.
- 奥谷海人 (2014.11.10) 「Access Accepted 第440回: 北米ゲーム業界を揺るがす“ゲーマーゲート”問題」, <https://www.4gamer.net/games/036/G003691/20141107133/> (最終確認日 2019年12月26日)
- Pelletier-Gagnon, J., Picard, M. (2015). Beyond Replay: Self-regulation in the Japanese erotic video game industry. In Wysocki, M., Lauteria, E. W. (eds.) *Rated M for Mature: Sex and sexuality in video games*, Bloomsbury, pp.28-41.
- Saito, S. (2007) Television and the cultivation of gender-role attitudes in Japan: Does television contribute to the maintenance of the status quo? *Journal of Communication*, 57, 511-531.
- Shibuya, A., Okura, H., Shoun, A., Asoh, N. (2019). Male and female players' preferences for game characters and real-world personalities in Japan. *Proceedings of DiGRA2019*. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digitalibrary/DiGRA_2019_paper_218.pdf (最終確認日 2020年4月6日)
- 白石信子 (1998) 「“つきあい”にも欠かせないテレビとテレビゲーム? 『小学生の生活とテレビ '97』調査から?」『放

送研究と調査』, 48 巻 4 号, 2-19 頁.

- 須川亜紀子 (2013). 『少女と魔法：ガールヒーローはいかに受容されたのか』, NTT 出版.
- 鈴木淳子 (2017). 「ジェンダー役割不平等のメカニズム：職場と家庭」, 『心理学評論』, 60 巻 1 号, 62-80 頁.
- Tompkins, J. E., Lynch, T., Ingeborg van Driel, I. L., and Fritz, N. (2016). Kawaii killers and femme fatales: How Japanese and U. S. video game firms communicate the power of female characters. Paper was presented at the 66th annual International Communication Association conference.
- Välisalo, T. (2017). Engaging with film characters: Empirical study on the reception of characters in The Hobbit films, *Fafnir: Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research*, 4 (3-4), 12-30.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., Ivory, J. D. (2009). The virtual census: representation of gender, race and age in video games, *New Media and Society*, 11 (5), 815-834.
- World Economic Forum (2021. 3. 31) "The global gender gap report 2021", http://www3.weforum.org/docs/WEF_GGGR_2021.pdf (最終確認日 2021 年 8 月 26 日)
- 八木千恵子 (2002). 「『ロールプレイ』とジェンダー：ゲームが語る物語」『女性学年報』, 23 巻, 177-194 頁.
- 湯地宏樹・森穂 (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』, 創刊号, 93-104 頁.
- 矢野経済研究所 (2018) 「ショートレポート『2018 クールジャパンマーケット／オタク市場の徹底研究』の概略版」
https://www.yano.co.jp/press-release/more/press_id/2047 (最終確認日 2020 年 3 月 28 日)

映像メディア情報 (ゲーム, テレビドラマ)

- 『アイドルリッシュセブン』, G2studios (ギークス), バンダイナムコオンライン, 2015. (iOS/Android)
- 『アイドルマスターシンデレラガールズ スターライトステージ』, Cygames, バンダイナムコエンターテインメント, 2015. (Android/iOS)
- 『アイドルマスターミリオンライブ! シアターデイズ』, バンダイナムコエンターテインメント, 2017. (Android/iOS)
- 『あつまれ どうぶつの森』, 任天堂, 任天堂, 2020. (Nintendo Switch)
- 『あんさんぶるスターズ!』, Happy Elements, 2015. (Android/iOS).
- 『アンジェリーク』, 光栄, 1994. (SF)
- 『ドラゴンクエスト』, チュンソフト, エニックス, 1986. (FC).
- 『エースコンバット 04 シャッタードスカイ』, ナムコ, 2001. (PS2).
- 『エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー』, ナムコ, 2006. (PS2).
- 『Fate/Grand Order』, ディライトワークス, アニプレックス, 2015. (Android/iOS)
- 『Fate/stay night』, TYPE-MOON, ノーツ, 2004. (PC)
- 『ファイナルファンタジー』, スクウェア, 1987. (FC)
- 『薄桜鬼』, アイデアファクトリー, 2008. (PS2)
- 『遙かなる時空 (とき) のなかで』, コーエー, 2000. (PS/GBA)
- 『地味にスゴイ! 校閲ガール・河野悦子』, 日本テレビ系, 2016.
- 『艦隊これくしょん』, 角川ゲームス, DMM.com, 2013. (PC)
- 『金色のコルダ』, コーエー, 2003. (PC/PS2/PSP)
- 『荒野行動』, NetEase Games, Hong Kong Netease Interactive Entertainment, 2017. (Android/iOS)
- 『魔法少女リリカルなのは A's Portable? The Battle of Aces?』, ウィッチクラフト, バンダイナムコゲームス, 2010. (PSP)
- 『ニーア・オートマタ』, ブラチナゲームズ, スクウェア・エニックス, 2017. (PS4/PC/XboxOne)
- 『マリオカート 8 デラックス』, 任天堂, 任天堂, 2017. (Nintendo Switch)
- 『NORN9 (ノルンノネット)』, アイデアファクトリー/オトメイト, 2013. (PSP)
- 『Portal』, Valve, Electronic Arts, 2007. (PC/Xbox360)
- 『Portal 2』, Valve, Electronic Arts, 2011. (PC/Xbox360/PS3)
- 『龍が如く 0 誓いの場所』, セガ, 2015. (PS4/PS3)
- 『龍が如く 極』, セガ, 2016. (PS4/PS3)
- 『戦刻ナイトブラッド』, マーベラス, Kadokawa, オトメイト, 2017. (Android/iOS).
- 『白猫プロジェクト』, コロプラ, 2014. (Android/iOS).
- 『テイルズ オブ ファンタジア』, ナムコ, バンダイナムコゲームス, 2006. (PSP, 初版は SFC, 1995)
- 『THE IDOLM@STER (アイドルマスター)』, メトロ, ナムコ, 2005. アーケード.
- 『刀剣乱舞 -ONLINE-』, DMM.com, 2015. (PC/Android/iOS)
- 『ときめきメモリアル Girl's Side』, コナミ, 2002. (PS2)
- 『Undertale』, トビー・フォックス, 2015. (PC/PS4/PSVita/Nintendo Switch)
- 『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』, 任天堂, 2017. (Nintendo Switch/ Wii U)

渋谷明子 (本研究遂行時：創価大学文学部教授, 2021 年 4 月より成城大学文芸学部教授)

大倉韻 (東京医科歯科大学教養部非常勤講師)

祥雲暁代 (お茶の水女子大学大学院人間文化創生科学研究科博士後期課程)

麻生奈央子 (お茶の水女子大学基幹研究院研究員)