

Title	デジタルゲーム文化におけるジェンダー課題とその取り組み： 中国女性ゲーマーのアイデンティティに着目して
Sub Title	Gender issues and responses in digital game culture : focusing on the identity of Chinese female gamers
Author	張, 佳(Zhang, Jia)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	2025
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要：社会学心理学教育学：人間と社会の探究 (Studies in sociology, psychology and education : inquiries into humans and societies). No.99 (2025.) ,p.[93]- 115
JaLC DOI	
Abstract	While previous studies have highlighted the prevalence of sexism in Western gaming cultures, this study turns its focus to the experiences of Chinese female gamers. It examines gender representation and practices within digital gaming culture, revealing how deeply ingrained gender norms shape the experiences of women in this space. Despite comprising nearly half of China's gaming population, female gamers continue to be marginalized due to persistent societal perceptions of gaming as a male-dominated activity. This study adopts a qualitative approach using semi-structured interviews and thematic analysis to explore the gendered challenges faced by female gamers and the coping strategies they employ. Findings reveal two main themes: the internal contradiction in gamer identity and the structural and interpersonal challenges female gamers face. Participants reported encountering widespread gender stereotyping, exclusion from gaming communities, and overt sexism in both games and gaming-related media. These experiences often generate feelings of discomfort and alienation, forcing women to navigate spaces that routinely undermine their presence. In response, many respondents adopted strategies such as concealing their gender identity, avoiding social or voice-based interactions, and engaging primarily with gender-neutral content. However, while protective, these coping mechanisms tend to reinforce the invisibility of female gamers within the broader gaming culture. Moreover, the participants critiqued the genre of so-called "female-oriented games," which often rely on narrow themes such as romance and fashion. While marketed toward women, these games frequently reproduce reductive gender stereotypes and fail to reflect the diverse interests and identities of female gamers. This disconnect underscores the broader issue of gender essentialism in the gaming industry. This study calls for structural reforms in the gaming industry to advance gender equality. Recommendations include the development of games that feature diverse and empowered female characters, initiatives to foster inclusivity within gaming communities, and the removal of workplace barriers for women in game development and leadership. Beyond the industry itself, the study also advocates for a cultural shift toward recognizing gaming as a gender-neutral activity, accessible, and inclusive for all. By focusing on the voices of Chinese female gamers, this study contributes to the growing body of literature on gender and gaming, particularly within the East Asian context. It provides a foundation for future research and action aimed at transforming digital game culture into a more inclusive and equitable space.
Notes	論文
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000099-0093

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.

デジタルゲーム文化におけるジェンダー課題とその取り組み

—中国女性ゲーマーのアイデンティティに着目して—

Gender Issues and Responses in Digital Game Culture: Focusing on the Identity of Chinese Female Gamers

張

佳*

Zhang Jia

While previous studies have highlighted the prevalence of sexism in Western gaming cultures, this study turns its focus to the experiences of Chinese female gamers. It examines gender representation and practices within digital gaming culture, revealing how deeply ingrained gender norms shape the experiences of women in this space. Despite comprising nearly half of China's gaming population, female gamers continue to be marginalized due to persistent societal perceptions of gaming as a male-dominated activity.

This study adopts a qualitative approach using semi-structured interviews and thematic analysis to explore the gendered challenges faced by female gamers and the coping strategies they employ. Findings reveal two main themes: the internal contradiction in gamer identity and the structural and interpersonal challenges female gamers face.

Participants reported encountering widespread gender stereotyping, exclusion from gaming communities, and overt sexism in both games and gaming-related media. These experiences often generate feelings of discomfort and alienation, forcing women to navigate spaces that routinely undermine their presence. In response, many respondents adopted strategies such as concealing their gender identity, avoiding social or voice-based interactions, and engaging primarily with gender-neutral content. However, while protective, these coping mechanisms tend to reinforce the invisibility of female gamers within the broader gaming culture.

Moreover, the participants critiqued the genre of so-called "female-oriented games," which often rely on narrow themes such as romance and fashion. While marketed toward women, these games frequently reproduce reductive gender stereotypes and fail to reflect the diverse interests and identities of female gamers. This disconnect underscores the broader issue of gender essentialism in the gaming industry.

This study calls for structural reforms in the gaming industry to advance gender equality. Recommendations include the development of games that feature diverse and empowered female characters, initiatives to foster inclusivity within gaming communities, and the removal of workplace barriers for women in game development and

* 慶應義塾大学社会学研究科博士課程2年

leadership. Beyond the industry itself, the study also advocates for a cultural shift toward recognizing gaming as a gender-neutral activity, accessible, and inclusive for all.

By focusing on the voices of Chinese female gamers, this study contributes to the growing body of literature on gender and gaming, particularly within the East Asian context. It provides a foundation for future research and action aimed at transforming digital game culture into a more inclusive and equitable space.

Key words : Gender, Female gamer, Gamer identity, Digital game, Gaming culture
キーワード : ジェンダー, 女性ゲーマー, ゲーマー・アイデンティティ, デジタルゲームゲーム, ゲーム文化

1. はじめに

デジタルゲームは10年以上前から主流文化の一つとなっており, 世界のゲーム産業の収益は, スポーツ産業や映画産業を上回り, 音楽に代わって若者文化の主役となっている (Monahan 2021)。その中, 現在のゲーム産業を支えている重要なユーザー層の一つとして, 女性の存在が重視されるようになった。2019 年末には, アジアにおける女性ゲーマーの数は5億強に達し, 女性ゲーマーが全ゲーマーに占める割合は, 中国が45%, 韓国が40%, 日本が40%となった (Bhushan 2020)。

しかし, ゲーム文化史において, 女性ゲーマーは重要な存在とみなされてこなかった。デジタルゲームは, 長いあいだ男性が主に楽しむ娯楽メディアであるというイメージが強かったため, ほとんどのゲームは男性を主要な対象として開発されている。女性主人公は少なく, 女性の登場人物はステレオタイプあるいは過剰な性的表現によって表象されることが多い (Ivory 2006)。また, 女性ゲーマーがゲームのプレイ中に受けるハラスメントに関する報告 (Cote 2017) は数多くあるものの, 政府やゲーム会社による有効な対策は出ていないのが現状である。

デジタルゲーム文化におけるジェンダー差別問題に関する研究は欧米では盛んに行われている (Kafai et al. 2011; Hartmann & Klimmt 2006; Lynch et al. 2016 など)。中国, 日本, 韓国は世界中のゲーム市場において上位を占めており (Newzoo 2023), 東アジア自体も重要なゲーム市場であるにも関わらず, ゲーム研究およびジェンダーの視点からのゲーム研究はまだ不足している。このような状況の中, 歴史的に男性優位の規範を有し, 欧米とは異なるゲーム文化を持つ東アジア社会において, ジェンダーの視点からのゲーム研究が求められている。本研究では特に中国の女性ゲーマーのゲーム体験に着目し, 女性ゲーマーが直面している課題を明らかにすることを目的とする。

2. デジタルゲームにおける女性の表象と実践

これまでの研究により, ゲーム文化における男性中心主義は, ゲームコンテンツにおける偏ったジェンダー表象とゲーム内外の活動における女性に対する差別的な行為と言説, という二つの面から考察できる。

デジタルゲーム産業は男性主導で発展した。ゲーム業界史上に有名な人物がほとんど男性である。例えば, 「マリオの生みの親」として知られる宮本茂氏, ステルスゲームというジャンルを切り拓いた小島秀夫氏, 『ハーフライフ』を開発し, 現在世界最大のゲームプラットフォームを創立したゲイブ・ニューウェル氏などが挙げられる。内容から見ると, デジタルゲームでは常に, 戦争, 覇権, 暴力, 性, 政治,

歴史などをテーマとした男性性の強い世界が作り出されている。女性は弱者や性的対象として登場し、見られる客体として位置付けられる。ゲーム制作の役職において女性の割合が著しく低い (Bailey et al. 2021)。Tompkins & Martins (2022) は、ゲームデザイナーと開発者を対象にインタビューを行い、ゲーム開発者の男性的、異性愛規範的なアイデンティティが一般的に男性的なオーディエンスにアピールする定型的な表現を生み出すことを指摘している。

また、ゲーマー同士のやり取りやゲーマーコミュニティ内で使用される言説は、男性中心の価値観を反映している。デジタルゲーム文化において、「ハードコア＝男性、カジュアル＝女性」というステレオタイプが根強く存在している。Cote (2020) によれば、ハードコアとは、パンク音楽から由来した概念であり、PC やゲーム機などの端末を持つ、多くの時間を費やし、男性的なゲーム (アクションや競争など) を熱心にプレイするスタイルである。それに対して、カジュアルとは、スマートフォンのような端末で、女性的なゲーム (パズルや着せ替えなど) をプレイするスタイルである。Cote (2020) は、デジタルゲームが様々な端末や形式で普及している現代において、女性がゲームをプレイすることはますます一般的になってきたものの、ハードコアのゲーム、つまり、「本格的」とみなされるゲームは依然として男性支配的な領域にあることを示唆している。

そのため、女性のゲーム参加が周縁化され、しばしば男性からの差別に直面している。例えば、女性たちは、ネットでのハラスメントを受けやすいため、常に一人で遊び、自分のジェンダーアイデンティティを隠し、音声的なコミュニケーションを抑える傾向がある (McLean & Griffiths 2019)。また、男性ゲーム配信者へのコメントはゲーム内容に関するものが多いのに対し、女性配信者に対するコメントは外見に関するものが多く、一部は明らかにセクシャル・ハラスメントの発言である (Nakandala et al. 2017)。Easpaig (2018) は、ゲームコミュニティでは「真のゲーマー」としてのアイデンティティが重要であることを発見し、若い異性愛男性であることはゲーマー・アイデンティティの構築に結びつき、それ以外の人々は「真のゲーマー」として認められず、女性ゲーマーへの差別を正当化すると指摘している。

日本社会においては、ゲームが欧米社会と同様に、男性の領域とされている一方で、子供の遊びとして認識される特徴がある (野口 2008)。女性キャラクターの表象に関しては、セクシーさよりも、年齢の若さが強調される傾向が見られる (Tompkins et al. 2020)。渋谷ほか (2022) の研究によれば、日本の女性も、「男性に依存しない」「男性にこびていない」など、ジェンダー規範に押し付けられない非伝統的なキャラクターを求めている。一方で、日本のアニメや漫画の影響を受けた東アジアのゲーム市場では、欧米市場で主流となるリアルな暴力表現とは異なる「かわいいゲーム」¹⁾ も人気を博している (Chen 2014)。特に女性を対象としたゲームは独自の方向性を示している。欧米では、料理や着せ替えなどのカジュアルなゲームが「ピンクゲーム」と呼ばれ、女性向けゲーム市場の一端を担っている (Jansz & Vosmeer 2009)。それに対して、東アジアでは、日本を発祥地とする恋愛体験を提供する乙女ゲームが女性向けゲームの主流となり、一つのジャンルとして定着している。

しかし、女性を対象に開発されたゲームにおいても、男性中心的な価値観が見いだされている。例えば、東 (2019) は、子供向けのアーケードゲームのジェンダー化を分析し、女子向けのアーケードゲームには「女であるならば、他者を支え、他者の目を喜ばせられるようになれ」という男性中心主義的な価値観に基づく規範が含まれると指摘している。Liu & Lai (2022) は、恋愛シミュレーションゲームをプレイする中国の女性がゲーム化された家父長制規範的恋愛に無批判的に組み込まれていることを提示

している。これらの研究は、女性向けゲームがしばしばジェンダー規範を再生産する装置として機能している現状を浮き彫りにしている。

以上のように、デジタルゲーム文化の表象と実践において、ジェンダーの非対称性が存在することは明白であろう。本研究では、社会的アイデンティティ理論とフェミニズム理論を用いて、中国の女性ゲーマーがどのようにゲーム文化におけるジェンダー差別を認識しているのか、どのように能動的に差別への対策を講じるのかを探索する。

社会的アイデンティティ理論は、人々が特定の集団に所属する意識を持つことで、内集団と外集団の境界線を設定し、内集団を肯定的に、外集団を否定的に評価するという理論である (Tajfel & Turner 1979)。上述のように、男性中心的なゲーム文化において、女性が他者化される傾向があるため、この理論を援用することが有効であると考えられる。女性ゲーマーは多層な社会的アイデンティティであり、それが女性ゲーマーの自己意識及び行動に影響を与える可能性がある。Austin (2022) の研究は、オンラインゲームをプレイする女性ゲーマーが自分のジェンダー・アイデンティティの影響を受けて、義務的にチームメイトの戦闘をサポートする役割を担うことを示している。

フェミニズム理論は、ゲームにおけるジェンダー表象、ゲーム実践における女性蔑視の分析に重要な枠組みを提供する。とりわけ、女性の主体性を強調する第三波フェミニズムの視点は、女性ゲーマーがどのように自らの経験を解釈するのか、どのように既存のジェンダー規範に挑戦するのかを解明する手がかりとなる。中国の女性ゲーマーの経験に基づいて、欧米を中心とした現在のジェンダーとゲーム研究を発展する新たなインターセクショナリティの視点を提供することができる。さらに、ゲームの文脈を超え、男性中心的な領域への女性の参加に関する研究としての学際的な議論の一部になる。

3. 中国のゲームと女性ゲーマー

中国でゲームが導入されたのは 1980 年代、「改革開放」の時期であった。80 年代より、中国国内においてゲーム機の生産が始まり、一部の富裕層が海外のゲーム機を手に入れた。しかし、ゲーム機は高価であり、高性能のテレビを必要としたため、海外ゲーム機の大量複製が可能になった 1992 年まで、一般的な家庭でゲームをプレイすることができなかった (Jian 2024: 25)。

ほぼ同時期に、中華圏の PC ゲームの開発が進んでいた。初期の中国ゲームは、欧米や日本のゲームシステムをほぼ完全に模倣したものであった。具体的に言えば、海外のゲームシステムをテンプレートとして、キャラクター、音楽、世界観などの視聴覚要素を中国の美学に置き換えることがほとんどであった (Jian 2024: 38)。武侠小説や古典小説を題材としたゲームは中国国産ゲームの代表であり、その美学や歴史的テーマは、一見非常に中国的であるにもかかわらず、ゲームの核心であるデザインコンセプトは JRPG に大きく影響されており、物語と戦闘に重点を置いていた (Kong 2024)。また、海賊版の横行は、正規ゲーム市場の利益を妨げ、中国国内のゲーム企業の成長を制限していた。

早期の中国ゲーム業界は政府の規制により、日本のように家庭用ゲーム機が普及することはなかった。しかし、インターネット技術の著しい発展をうけて、2000 年代から、中国ゲーム産業が大きな発展を遂げた。オンラインゲームが主流で、e スポーツが盛んに行われる点は韓国のゲーム業界と類似している (中村 2019)。オンラインゲームの隆盛とゲームコンテンツのグローバル化という二つがメインの特徴である。2000 年から 2015 年にかけて、中国では家庭用ゲーム機の販売が禁止され、オンラインゲーム産業が急激に発展した。特に、MMORPG は中国で大成功を収め、中国の武侠 MMORPG 並び

表 1. 中国におけるゲームの発展の流れ

時代	主要な出来事	ゲームプレイの社会的状況
1980 年代	ゲーム機の生産開始, 富裕層による海外ゲーム機の入手	高価のため、ゲーム機が大衆に普及していない。
1990 年代	ゲーム機の大量複製の開始	一般家庭でもゲームをプレイできる。
2000 年代	家庭用ゲーム機の販売禁止	ゲーム依存への社会的懸念が強い。 PC で、ネットカフェでのプレイが一般化される。
2010 年代	ゲーム機販売解禁, Steam の進出	政府が e スポーツへの支持を示す。 グローバル化の進展が強くなる。

に韓国、日本、アメリカから輸入したゲームが流行っていた（中村 2018: 79）。2005 年には、ブラウザゲームやモバイルゲームが成長し、カジュアルなオンラインゲーム人口が拡大し、ゲーム市場の多様化が進んだ（中村 2018: 167）。

1984 年に鄧小平氏が「コンピュータ教育は子どもから着手せよ」と語り、中国では情報技術教育を重視するようになった（一見 2003）。しかし、2000 年代に青少年のオンラインゲームの利用がモラルパニックを引き起こした。当時は、PC ゲームが中心であり、ネットカフェでゲームをプレイするのが一般的であった（棚町 2019）。官製メディアの言説において、オンラインゲームが「精神アヘン」、「電子ヘロイン」と称され、若者のメンタルヘルスや学業成績への悪影響が懸念されており、ゲーム依存症の治療に対して大きな社会的関心が寄せられてきた（Szablewicz 2020: 55-66）。そして、ネットカフェは「ニート」、「ヤンキー」が集まる場所とされ、そこでゲームをプレイする人は「不良少年」、「犯罪予備軍」と否定的に思われていた（Szablewicz 2020: 40-45）。

しかし他方では、中国語で「電子競技」と呼ばれる e スポーツは、「健康な」ゲームとして、青少年への良い影響やナショナルプライドとしての機能が政府により承認され（Szablewicz 2020: 93-95）、2010 年からは国際的に人気を博した e スポーツタイトルが中国においても支持を得た（中村 2018: 343）。さらに、2012 年から世界最大級の PC ゲームプラットフォーム Steam が中国へ展開し、様々な海外ゲームが楽しめるようになってきた。2015 年にゲーム機が解禁されて以来、外国企業が政府の規制を遵守する必要がある（Nakamura 2024）が、中国のゲームプレイヤーは、多様な端末でグローバルなゲームコンテンツを楽しむことができるようになった。現在の中国では、ゲームへのネガティブな社会的イメージが解消しつつあり、グローバルなゲームコンテンツの普及が進んでいる。

このような背景を踏まえて、近年、女性は中国ゲーム産業の重要なゲーム消費者層と認識されている（CPC & CNG 2018）。中国女性ゲーマーに関する学術研究も徐々に展開している。

中国のゲーム文化も男性支配的である。具体的には、中国独自の武侠ゲームにおいて、女性キャラクターが常に男性主人公の助役や恋愛相手として登場することが多く、女性ゲーマーは BL ジャンルや恋愛シミュレーションゲームの消費者として認識される（Sun 2020）。女性ゲーム配信者はしばしば男性のまなざしの対象とされ、外見の魅力が重視されている（Zhang & Hjorth 2019）。He（2023）は、中国の「真のゲーマー」のアイデンティティが、ゲーム能力や真剣さに加え、消費意欲とも結びついていることを指摘し、この基準が女性ゲーマーにとって不利に働く可能性を示唆している。また、中国の MOBA ゲーマーコミュニティでは、女性の存在がチームの敗北を意味するという言説があり、女性が

常に従属的な存在となり、女性侮辱的なネットスラングが日常的に使用されている (Liu & Lai 2022)。

こうした男性支配的なゲーム文化の中で、中国の女性ゲーマーに関する学術研究は、特定のゲームジャンルに絞った傾向が見られる。例えば、Son & Fox (2016) は、乙女ゲームをプレイする中国女性の恋愛観を明らかにした。Lai & Liu (2024) は、中国女性ゲーマーがいかに国家の規制と交渉しながら、感情と性的なゲームプレイの欲求を満たすのかを検討した。これらの研究は、中国の乙女ゲームプレイヤーに関する重要な知見を提供しているが、一般的なグローバル化したゲーム文化に参加する女性の実践がまだ明らかになっていない。

一方で、SNS の発展により、女性ゲーマー同士がコミュニティを形成する動きも見られる。Steam, Discord, Reddit などの英語圏のサービスでは、「Girl Gamers」などのオンラインコミュニティが多数存在している。日本では、LINE のオープンチャットサービスにおいて、「Apex 女子限定」、「VALORANT ★女子限定★」などのチャットグループが現れ始めた。中国の SNS 「豆瓣」には、「女性ゲーマー連合会」というコミュニティがある。2023 年 12 月 14 日の時点で、46,110 人のメンバーがいる。こうした女性ゲーマーコミュニティに対し、Zhang et al. (2023) は、中国と英語圏の女性ゲーマーコミュニティにおける言説を分析し、中国の女性ゲーマーはより女性のアイデンティティを重視する特徴を示した。しかしながら、この研究は、量的アプローチを採用するため、女性ゲーマーがどのような文化的実践を行い、どのように女性ゲーマーという身分を理解するのかについて踏み込んでいない。このため、女性ゲーマーの実践や経験を質的アプローチで考察することが求められる。

以上を踏まえ、本研究は、中国の女性ゲーマーがどのようなジェンダーの課題に直面しているのか、どのような実践を営んでこれらの課題を克服しているのかというリサーチクエスションを立て、インタビュー調査によって、欧米で蓄積されたゲームにおける男性中心主義に関する研究の知見を踏まえて、中国女性ゲーマーが感じる差別と彼女たちの対策を明らかにする。中国の事例を通じて、東アジア地域を文脈とするジェンダーとゲームに関する研究に貢献する。

4. 調査概要と方法

4.1. 調査概要

本研究では、ゲーム文化に積極的に関与しており、ゲーマーを自認する女性を対象とするため、「女性ゲーマー連合会」で調査参加者を募集した。本稿で分析に用いられる調査データは、予備調査と本調査の 2 回の半構造化インタビュー調査のデータである。半構造化インタビューは参加者の話の流れによって適宜質問の順序を調整したり、質問を削除したり追加したりしながら進めた。

予備調査は、2021 年 12 月 28 日から 2022 年 1 月 4 日にかけて、17 名の女性を対象に実施した。予備調査の目的は、インタビューの質問内容の適切さを確認し、新たな調査可能な課題を発見することである。予備調査によって、抽象的で話にくい質問を削除し、よく言及された女性向けゲームに関する質問項目を追加した。

本調査は、2022 年 7 月～8 月に行った。質問票調査とインタビュー調査の 2 部構成となっている。予備調査で募集した参加者の多くは、若くて高学歴な都市居住者であったため、本調査での質問票調査の目的は、「女性ゲーマー連合会」メンバーの社会的属性、よく利用する端末、よく利用するゲームのジャンルを全体的に把握した上で、個人の属性によってよりダイバーシティーのあるインタビュー調査対象を選出することである。

表 2. 参加者の属性（予備調査）

ID	年齢	居住地	職業	よくプレイするジャンル
A1	25	山東省	学生	FPS, RPG
A2	23	シンガポール	学生	RPG, スポーツ
A3	21	河南省	学生	MOBA, RPG
A4	17	河北省	学生	MMORPG, FPS, RPG
A5	23	四川省	学生	オンラインゲーム
A6	23	貴州省	会社員	MOBA, AVG
A7	24	天津市	学生	MOBA, RPG
A8	21	江蘇省	学生	MOBA, ストラテジー
A9	22	山東省	会社員	シミュレーション
A10	24	江蘇省	会社員	RPG
A11	24	江蘇省	会社員	MMORPG, MOBA
A12	23	天津市	会社員	FPS, シミュレーション
A13	25	江蘇省	会社員	インディーズゲーム
A14	24	重慶市	学生	FPS, RPG, AVG
A15	24	広東省	会社員	モバイルゲーム
A16	23	上海市	学生	FPS, MOBA
A17	17	香港	学生	RPG, シミュレーション

インタビュー調査の目的は、女性ゲーマーの個人的経験から、ゲーム文化における男性中心主義、女性ゲーマーの体験などを詳しく理解することである。調査票に「インタビューに参加したい」と答えたメンバーから参加者を選び出し、インタビューへの参加依頼を送った。依頼する際に、年齢、居住地、職業、プレイしているゲームの種類など、可能な限り参加者のダイバーシティーを考慮した。通話を始める前に、文字で自己紹介を行い、研究テーマおよび目的を簡単に説明した。インタビュー内容は匿名性を確保した形で論文に掲載することを説明し、参加者の承諾を得た後、録音を開始した。インタビュー時間は、短い場合で約 42 分、長い場合で約 160 分にわたった。

4.2. 分析方法

本研究では、ジェンダーの視点から女性ゲーマーの実践を明らかにするために、半構造化インタビュー逐語録の主題分析を行った。Braun & Clarke (2006) の 6 段階プロセス（データの熟読、初期コードの生成する、テーマの探求、テーマの見直し、テーマの定義と命名、論文の作成）に従って主題分析を行った。本稿ではジェンダーに関わる内容に絞って分析する。「ゲーマー・アイデンティティの矛盾」と「女性ゲーマーの課題」という 2 つのテーマが抽出された。さらに、「ゲーマー・アイデンティティの矛盾」には、「ジェンダー・ステレオタイプの影響」と「女性ゲーマーの違和感」という 2 つのサブテーマが抽出された。「男性中心主義への取り組み」には、「限界に伴う対策」と「女性向けゲームの矛盾」という 2 つのサブテーマが抽出された。

表 3. 参加者の属性（本調査）

ID	年齢	居住地	職業	よくプレイするジャンル
B1	30	江蘇省	会社員	シミュレーション
B2	23	日本	学生	RPG, AVG
B3	24	湖北省	会社員	RPG, シミュレーション
B4	29	四川省	会社員	RPG, アクションゲーム
B5	25	広東省	学生	RPG
B6	17	広東省	学生	RPG, AVG
B7	20	広東省	学生	音楽, シミュレーション
B8	20	広東省	学生	RPG, アクションゲーム
B9	30	広東省	会社員	AVG, アクションゲーム
B10	27	山東省	不明	インディーズゲーム
B11	25	浙江省	フリーランス	RPG
B12	22	安徽省	学生	音楽, サイコホラー
B13	28	山東省	退職	FPS, 着せ替えゲーム
B14	21	陝西省	学生	MMORPG
B15	26	アメリカ	学生	オンラインゲーム
B16	22	上海市	学生	MMORPG, ログライク
B17	21	山東省	学生	RPG, オーペンワールド
B18	20	雲南省	学生	RPG, AVG
B19	25	上海市	会社員	シミュレーション, AVG
B20	24	遼寧省	学生	ログライク, ボードゲーム
B21	24	甘肅省	会社員	ホラー, ミステリー
B22	24	四川省	会社員	MOBA, AVG
B23	26	江蘇省	フリーランス	インディーズゲーム

5. 質問票調査の結果

質問票調査の有効回答数は 309 であった。98.1%が女性（女性 303 人，男性 1 人，「その他」5 人）であり，平均年齢は 23.2 歳（SD=3.5 歳）であった。学歴（在学も含む）では大学が最も多く 68.5%であり，修士課程およびそれ以上（24.4%）がそれに続いた。職業は，51.1%が学生，28.8%が会社員であった。居住地については，35.3%が中国の新ティア 1 都市，26.2%がティア 1 都市，17.5%がティア 2 都市に住んでいた。このコミュニティには，比較的「中国の都市部に住む高学歴の若い女性」が多く参加している様子が見える。

平均ゲーム歴は 10.3 年（SD=5.3 年）であった。よく利用する端末については，PC が最も多く 91.2%であり，スマートフォン（77.0%），携帯型ゲーム機（55.2%）がそれに続いた。単一の選択肢を選んだのはわずか 31 人であった。平均一人当たり 2.8 種の端末を利用していた。

よく利用するゲームジャンルでは，RPG の選択率が最も高く（84.4%），シミュレーション（69.9%），アクションゲーム（65.9%），パズルゲーム（60.1%）がそれに続く。MOBA（22.4%），FPS（19.8%），レース（10.7%），バトルロイヤル（9.7%）などの競争型ゲームの利用は少ないという結果になった。ま

た、単一の選択肢を選んだのはわずか7人で、1人当たり平均4.5種のゲームをプレイしていた。つまり、グループメンバーは、多様な端末を持ち、多様なゲームをプレイしていることがわかった。

6. インタビュー調査の結果

本章では、女性ゲーマーがどのように「ゲームは男性の娯楽」というステレオタイプを認識したのか、そしてそのステレオタイプがいかに女性ゲーマーのアイデンティティに影響を与えるのか（6.1.1）を示し、ゲームの表象と実践においてどのように違和感を覚えるのかをまとめる（6.1.2）。

また、差別に対する女性ゲーマーの対策とその限界を分析し（6.2.1）、女性向けゲームというジャンルに対する女性ゲーマーの批判を検討する（6.2.2）。

6.1. 女性ゲーマーとしての矛盾

6.1.1. ジェンダー・ステレオタイプの影響

ゲームという趣味は、長い間、若い男性の趣味と思われてきたため、ゲーマーの大衆的なイメージも若い男性と結びついている。ほとんどの参加者は、日々のゲーム実践においてそのようなステレオタイプを実感している。

参加者たちのゲームへの関心の醸成は、家族の影響（18人）、デジタル端末による接触（17人）、同輩の影響（5人）という3つに大別できる。14人は、子供の頃からゲームへの接触が制限されていたと報告した。女の子にとっては、ゲームを遊べるかどうかは、ゲームに対して寛容的な態度を持つ両親がいるかどうかにかかっている。両親のゲームへの懸念には、大まかに言えば、「教養的なものではない」と「女の子らしいものではない」という二重の要因がある。A8さんは、最初、「女の子はゲームをしないと」という観念もあって、（父がプレイしているのを）そばで見ただけ」という観衆の立場でゲームを楽しんでいた。B11さんは、自分の兄弟と一緒にゲームを楽しんでいた時に、自分は呼ばれなかったという排除の感覚を思い出し、母には「女の子がゲームするなんて」と言われたことを記憶していた。学校の同級生の間でゲームをする女の子が少なかったため、時々、「自分は特別な女子」という優越感を持つことがあったとB6さんは言った。以上の事例とは逆に、A12さんとA7さんは、自由に家族と一緒にゲームを楽しむ子供時代を過ごした。A12さんはゲームの趣味形成を語る際に、特に主流の言説とは異なる父親の態度に触れ、家族の支持がゲームを継続的にプレイできる大きな要因であったことを示した。

小さい頃、緑のロムカセットみたいなものを使ってテレビでやりました。「魂斗羅」や「スーパーマリオ」など。最初は5、6歳ぐらい、結構幼い時。（中略）その後パソコンがあって、父と一緒に「Command & Conquer」などをプレイしました。（中略）ゲームが好きなのは当たり前で、父が好きだったこともあって、なんか勉強の妨げなどの話もしなかった。（A12さん）

男性ゲーマーの絶対数は確かに多いという事実もあるから、「ゲームは男性の娯楽」といったステレオタイプにはある程度の妥当性があることを認めざるを得ない。13人の参加者は、周りの人がゲームを女性の普通の趣味とみなすと言った。他の参加者は、「特別な女性とみなされる」、「ゲームをプレイする女性友人がいない」、「ゲームへの関心が理解されない」などの経験を報告した。ゲーマーではない女性もそのステレオタイプを信じ込み、ゲーム文化を遠ざける。時には、ゲーマーである女性を理解で

きないことさえある。よって、女性ゲーマーは、男性の支配と女性の誤解に直面している。「ステレオタイプに影響されて、ゲームは男の子のものだから、私はやらないと言う女の子もいるが、実際、一緒にやってみると、彼女たちもゲームが好きになる」と A12 さんは発言し、一部の女性がゲームをプレイしない理由は、ゲームに興味がないからではないことを指摘する。B13 さんは、日常生活における女性ゲーマーの少なさと職場で女性同僚に誤解された経験を語り、二重の苦悩を訴える。

女の子は、操作性が高いゲームはしない、カジュアルなゲームをするだけと考えるのが普通で、今でもそう考えている人が多いようです。私は同意しませんが、日常生活では、本当にそうです。(中略) 例えば、会社の e スポーツ試合に参加したとき、100 人のうち、女性は私一人だけでした。(中略) 女性の同僚に「男と遊ぶためにやってるだけ」とか陰口を叩かれて、何とも言えない気持ちでした。(B13 さん)

「女性はゲームをしない」、「女性はカジュアルゲームしかプレイしない」、「女性はゲームが下手」などのステレオタイプが根強く存在している。そのため、ゲーム文化に積極的に関与している女性は、ゲーマーとして尊重され、平等に扱われるために余分な努力を払わないといけないという課題に直面している。というのは、女性ゲーマーは、ゲーマーのコミュニティ内で「正当な」ゲーマーとして受け入れられるために、ゲーマーとしての資格を常に証明しなければならないからである。参加者たちの語りから、ゲーマーとしての基準には、①ゲームをするかしないか、②プレイするゲームがカジュアルかハードコアか、③能力が高いか低いかという 3 つが見出された。②の基準は、「ハードコア＝男性、カジュアル＝女性」という構図でゲーマー内部のヒエラルキーをジェンダーを用いて構築・維持し、男性の優位性を正当化するものである。B9 さんの語りは、②の基準を表す一例である。

この前、ゲームのライブ配信をしたが、私のゲームは、従来の意味での男性的なものが多い(筆者注：デビルメイクライシリーズなど)。なので、よくおかしい弾幕が飛び込んでくる。「このゲームをプレイしている女はいる?」とか、「あ!女!」とか、(中略)ステレオタイプの解消は、大変難しいと感じています。(B9 さん)

一方で、女性にとって、ゲーム能力が高いことは評価が高くなる理由となっている。A12 さんはよく男性の方から褒められる。ただし、そういう評価は、単純な能力に対する肯定ではない。他の女性の無能さとは異なるという、ステレオタイプを否定しない意味も含む。「他の女性」と区別することによって、一般女性に対するステレオタイプを一層強調することになる。A12 さんは、「周りにも上手い女の子がたくさんいるのに、ステレオタイプはまだあるのかなと思いますね」という風に、ステレオタイプの強さを感じている。

何人かの参加者はこれらのステレオタイプを内面化し、自分のゲーム嗜好や能力の低さを自身の性別に帰属する。B12 は、7 年のゲーム歴を持ち、たくさんのゲームをプレイしたが、ゲーマーを自認していない。彼女は、複雑な操作や大量のコミュニケーションが必要なゲームをプレイしないため、自分がゲーマーと言えないと考えた。彼女の語りから、「真のゲーマー」のイメージがうかがえる。

ルームメイトの一人が、寮に帰ってきたらすぐにゲームをプレイし、(中略) 8時ぐらいに声を出し始めて、何をやっているのかよくわからないが、とにかくいろいろなゲームをするようです。(中略) うらやましいですね。実際、非常にハードコアな感じで、各キャラクターの長所や短所、属性を熟知しているタイプのゲーマーなんです。(B12さん)

彼女にとって、ゲーマーと言える人は、複雑なゲームに対して十分な知識を持ち、オンラインでのコミュニケーションで堂々としている人である。逆に、彼女自身は、激しく難しい操作が要らないビジュアルノベルなどのゲームをプレイすることが多いため、自分をゲーマーだとは認めない。その対比から、好きなゲームのジャンル、ゲームをプレイする形式が、ゲーマーの自認に影響を与えることがわかる。すなわち、上述のゲーマーの基準である「ハードコア」、「能力の高さ」と関連づけられ、カジュアルなゲームの楽しみ方が見下されるという点である。そのような個人的なゲーム嗜好は、男性と女性を差異化する理由として用いられる場合がよくある。そのため、自分がゲーマーの基準に満たないため、ゲーマーのコミュニティに属さないと考え、ゲーム文化へ積極的に参加するのをためらう女性は一定数存在しているだろう。

ゲーマーの自認がいかに重要なのかは、B6さんの話からもうかがえる。B6さんは、ゲーマーをゲーム産業の消費者として位置付け、一部の女性ゲーマーは男性ゲーマーのように、「自分自身をカスタマーとして見る」ことはしない、「自分に意見を表明する権利があることに気づいていない」と指摘する。つまり、多数の女性はゲームを男性の領域とし、性差別を感じても反対意見を言わず、自分自身で克服しようとする。したがって、ゲームが男性の空間であるという言説が維持され、女性ゲーマーは特異的な存在になってしまう。

6.1.2. 女性ゲーマーの違和感

女性ゲーマーは、ゲームをする際に、常に受動的に自分の現実の性別を感じさせられる。女性ゲーマーに自分の性別を意識させるのは、ゲームコンテンツにおけるジェンダー表象とゲームをめぐる趣味実践におけるミソジニーの言説という二つの場面である。

特定のゲームをプレイする時、そのゲームは明らかに男性に提供されるものであり、男性の体験が最優先であると感じることがよくあるということがとらえられた。これは、女性キャラクターの表象によって判断される。とりわけ、女性キャラクターの表象における「男性の眼差し」は21人の参加者から挙げられた。A9さんは、セクシーな女性キャラクターについて、以下のように発言した。

彼女らは、美しい女性像ではなく、男性がセクシーな女性像に期待する体のパーツを、重ね合わせたものです。かなり違和感があって、例えば、よくある黒や白のストッキングとか、そして誇張された体の部分、あんな表情とか、女性キャラを全体として不協和にし、その不協和が私をととても不快にさせるのです。(A9さん)

そのほか、女性キャラクターを主人公として選べるRPGが少ないため、女性主人公として物語を体験したいという願望が満たされないと、11人の参加者は述べた。先行研究では、内容分析によってキャラクターのジェンダー・バイアスが指摘される(Lynch et al. 2016)。本研究の参加者は、女性キャラ

ターとの主観的な関係性について語った。B1さんは、ゲームをプレイする過程で生じた違和感を自身のジェンダーアイデンティティとゲーム主人公のジェンダーとのずれに帰属し、主人公のオタク男性ではなく、「親友」と思える女性キャラクターのことを優先して立ち回った感情を述べた。それは、主体性のある女性としての自分とゲームの男性主人公もしくは男性主体的な制作側との間に、価値観のずれが生じていることを意味する。

「ペルソナ」をプレイする時、男性主人公しか選べませんでした。(中略)多くの女の子と恋愛できるが、結構違和感があって、女の子たちはなかなかいい子たちで、みんな好きなんですけど、自分が男性キャラなので、同一視ができないですね。この男性主人公は彼女たちと似合わないから。女性主人公を選べるとしたら、百合がいいのに、男性(主人公でプレイすること)は本当に無理です。彼女たちに男性キャラを恋愛させると、女性の親友がブサ男に口説き落とされる感じがします。(B1さん)

女性キャラクターへの共感、同じ女性としての自然な感情移入であると考えられる。女性ゲーマーにとって、女性主人公が男性主人公より同一視しやすいことは確かである。ゲームをする際に、できる限り女性主人公を選ぶA3さんは、とあるゲームをプレイした時、女性主人公の子供が奪われる場面を見て悲しくなった。彼女は、その感情が自分の母性本能から生じたものではないかと推測し、女性キャラクターとの連帯感を強調した。B4さんとB20さんは、ゲームのストーリーにおいて女性がひどい境遇に遭った時、例えば、女性キャラクターが必要のない虐待を受けている時、その女性の悲惨な状況に共感し怒りがこみ上げ、ゲームへの没入体験が中断されてしまった経験を語った。B4さんは、女性を虐待することを快楽とするものが、男性のために男性によって作られ、女性プレイヤーだけがその女性キャラクターの苦痛に共感する不条理な状況が生まれていることを指摘していた。

女性キャラクターの表象から読み取れた男性中心主義は、多くのジャンルに共通して指摘されている。これに加えて、オンラインゲームをプレイすることやゲーマーコミュニティに参加することといった男性との交流を伴う活動では、言葉の暴力およびセクシャル・ハラスメントの問題が頻発していると報告される。とりわけ、オンラインでプレイする競技性のあるゲームにおいてその問題はいっそう顕著であると指摘された。こうしたゲームでは、ボイスチャットでのコミュニケーションが必要となる場合が多いため、女性であることが知られやすく、差別も受けやすいと多くの参加者が指摘した。ただし、女性が特異な存在とみなされるなら、「優遇」される場合も当然ある。しかし、男性からの「優遇」は、男性との曖昧な関係につながり、女性をサイバー空間における男性の恋愛可能な相手という従属的な立場に置くものである。B13さんはそれを「目的のあるつながり」と呼び、男性ゲーマーからの「優遇」に感じる「上から目線」に抵抗感を示した。

ゲーマーたちは、「女性は自分のキャラクターを飾ることが好き」、「女性はサポート役が好き」、「女性は常に可愛いニックネームを使用する」などの経験をゲーム内で出会った他人の性別を判断する際の手かかりとしている。女性ゲーマーが特異な存在として驚かれたり、ナンパされたり、罵られたりすることを、参加者たちは日々のゲーム実践において経験しており、性別だけで過剰に注目されている経験が語られる。こうした注目によって、ゲームの楽しさを破壊される。B22さんは、ゲームで出会った4人の男性チームメイトに女性であると推測され、マイクをオンにするようにしつこく要求されたという

非常に不快な経験があった。彼女は、男性にいじられると感じ、自分の声を聞きたい男性に対して嫌悪感と無力感を示した。

ある試合で私はサポート役をやって、他のチームメイトは全て男性だった。彼らは自然にマイクでコミュニケーションをとっていたが、私は何も喋らなかつた。そして、彼らはずっと私に「マイクをオンにして俺らと喋って」って、そうしないとゲーム内で私の役がとるはずのアイテムも渡さない。(中略)大変迷惑です。なぜかという、マイクをオンにすると自分も負けるような気がするんですね。自分の性別を隠す必要はないと思いますが、オンにすると、相手の思うつぽになりそうで、むかつく感じです。オンにしないと、彼ら4人がずっと取り囲んでいて、嫌です。(B22さん)

また、多人数でゲームをプレイする際に、女性という理由だけで、スキルが無視されたり、否定されたりすることが多い。女性は簡単とされるサポート役や助けられる役をすべきという理不尽な要求をされることもある。B20さんはボードゲームの熟練者であるものの、初対面の男性から、難易度が高いという理由で、攻撃役をしないようにとのアドバイスを受けたことがある。彼女にとって、このような見下されるアドバイスを受けたのは、自分の性別によるものである。

攻撃役が好きですが、まだ選ばなくて、そのカードを見たところ、ある男性が私を呼び止め、「これはとても難しい」って。(中略)もし彼が、「初心者にとって少し難しいかもしれないよ」という風に、親切なアドバイスをしてくれたなら、それでもいいと思うんですが、完全に「お前はできない」と言っているように聞こえた。(中略)その雰囲気あまり好きではなかったが、どうしようもなく、あまりにも頻繁です。(B20さん)

さらに、ゲームは男性的な趣味と思われているため、ゲーム関連メディアは、女性を主要なオーディエンスとして想定していない。例えば、ゲームメディアの記事において、「ボーイズ」や「兄弟」という用語が頻繁に使用され、ゲーマーを男性に一括りにする認識が読み取れる。また、ゲームメディアのレビューでは、女性キャラクターの外見的な魅力について多くの言葉が費やされることがよく見られる。このような描写は、女性ゲーマーに対して、ゲーム文化における女性の従属的な地位を強く意識させる要因となっている。

故に、ゲーマーのコミュニティでは、女性を主要なメンバーとして扱わない。参加者の4割は、男性の集団に溶け込みたくないと言っていた。参加者の6割は、仲間づくり活動として、男性の集団に参加したことがあり、そのほとんどがオンラインコミュニティでのやり取りであった。しかし、男性が主体とされる空間では、ミソジニーな言説が頻繁に語られ、女性たちは不快感を抱く。参加者は、そのような不快感を「平等なゲーマーとして扱われない挫折感」(A17さん)や「同じゲームと一緒に戦う兄弟のような存在に傷つけられた気持ち」(A14さん)と呼ぶ。それはすなわち、男性との対等な人間関係を築くことの難しさを意識し、想像的趣味共同体における女性差別への失望を意味する。

一方で、興味深いことに、前述の女性ゲーマーの違和感は、今日のゲーム開発にとって重要な参考となる場合もある。女性であるからこそ、開発者が無意識的にゲームに埋め込むジェンダー関連の問題点

を発見することができる。B10さんは、頻繁にゲームレビューを投稿したり、ゲームリリース前のテストプレイに参加したりしているアクティブなゲーマーである。ある30代の男性が開発するインディーゲームをプレイした際に、B10さんは女性に不快感を与えやすいエピソードを発見し、開発者にそのエピソードの修正を促した。B10さんは、自らの女性としての視点をゲーム開発に活かし、自分の意見を通じてゲーム開発者を助けることに意義を見出している。また、単なる「個人」としてゲームをプレイし、レビューを書くことよりも、むしろ、女性の視点でゲームのジェンダー問題を改善できることを大切にしながら楽しんでいる。

6.2. 男性中心主義への取り組み

6.2.1. 限界に伴う対策

以上のように、男性はゲーム文化を楽しみ、ゲームに熟練することができるとみなされているのに対し、女性はゲームの領域で他者化・特異化され、差別を受けやすいという男女の非対称性が、デジタルゲーム文化には存在している。女性たちが感じた差別は次のように整理できる。

第一に、「女性主人公が少ない」、「過剰な性的表現や男性のまなざしが溢れている」、「主体性のある女性登場人物が少ない」といったゲームの制作に関わるもの、第二に、ゲーム関連メディアにおける女性に対するステレオタイプの報道や女性の低い存在感、第三に、ゲーム内外を問わず、オンライン環境において男性との社交を通じて感じる女性蔑視およびセクシャル・ハラスメントである。

女性ゲーマーは、ゲーム文化におけるこれらの女性差別に対処するため、以下のような対策を講じている。コンテンツを選択する際に、①性差別的なゲームを避ける、②社交要素のあるゲームを避ける。オンラインで交流する際の自己管理として、③性別を隠す、④ゲーム友達を慎重に選別する。さらに、自分の意見を表明するため⑤反撃することもある。

①性差別的なゲームを避けることは、ゲームにおけるジェンダー問題に注意を払い、自ら審査を行い、できる限り女性主人公を選べるゲームや過度な性的表現のないゲームをプレイすることを指す。多様なメディア環境を生きる女性ゲーマーにとって、ゲーム内の女性表象だけでなく、ゲームクリエイターのメディアでの発言や、ゲーム会社のマーケティングメッセージなど、開発者やゲーム会社の価値観を反映した言説もゲームを選択するための参考情報となる。

②社交要素のあるゲームを避けることは、オンラインゲームをやめて、ソロゲームをプレイすることを指す。何人かの参加者は、長いゲーム歴において、ネガティブな心理的影響に気づき、オンラインゲームをやめた経験がある。この場合、ゲームをやめる理由は、女性という属性によって差別を受けることに不快感を持つからであり、ゲーム自体が面白くないからではないことに留意すべきであろう。

③性別を隠すのは、オンライン上でのハラスメントを防ぐため、名前を中性的なものにしたり、音声のコミュニケーションを避けたり、男性キャラクターを選んだりすることによって、自分の性別がわからないようにすることを指す。また、自分がうまくできないゲームでは、女性の能力が低いというステレオタイプを強化したくないため、音声コミュニケーションをとる勇気が出ない場合もある。A7さんは、以下のように自分のゲーム内の名前を変えた経験を語った。

私が恐れているのは、性別だけで不当に非難されることです。だから、ちょっと前にニックネームを変えたんだけど、(中略) どうか女性的なニックネームを使っても、非難を浴びないようにな

れたらと思っています。ニックネームを変えるのは、おそらく私のゲーム体験を守ろうとする手段に過ぎず、実際にはあまり良くないと思っています。(A7さん)

④ゲーム友達を慎重に選別するということは、様々なソーシャルメディアを利用して、ゲームを本格的に始める前に気が合う友達を作っておくか、現実社会のネットワークからゲーム友人を探すということである。とりわけ、男性との社交に対して注意を十分に払う必要がある。参加者の男性のゲーム友達には現実の友人が多く、インターネットでは相手の性格を判断しにくいいため、知らない男性との交流を避ける傾向がある。例えば、オンラインゲームが好きなB13さんは、男性ゲーマーと距離を置こうという警戒心が強く、年齢や学歴などの社会的属性によって友達になれるかどうかを判断している。彼女には、多くの男性友人ができたが、ゲームにおけるジェンダー問題について議論する際に、男性友人と対立が生じた経験もあった。また、SNSの普及により、女性たちは、女性同士のつながりを重視し、女性主導のコミュニティに参加したりしている。

⑤反撃とは、性差別を受ける際に、自分の能力をアピールしたり、罵り返したりすることである。また、自分のことだけではなく、他の女性ゲーマーを助けるために、反撃行動を取ることもある。一方で、オンラインゲームにおける女性に対する言葉の暴力の氾濫が指摘されている中、自分の怒りや悲しみの感情をうまく処理できなかったA11さんは、ゲームをプレイする際に男性の攻撃に対して言い返す方法と勇気を身に付けた。彼女は、操作のミスが指摘されることの合理性を承認しながら、女性への攻撃に反対を示した。彼女は反撃を能力としてポジティブに捉え、それが現実生活に及ぼす影響について発言した。

時々、操作のミスで叱られ、すごく悲しいが、言い返す勇気がない。なぜなら、叱られる理由がわかるから。私がミスをしたのは事実ですよね。だが、時には理由のない攻撃をされる。特に男性からの攻撃が多い。(中略)その後、言い返すことができるようになって、(中略)、友達と一緒にバトルをやったことがあるんだけど、入った瞬間からあれやこれやと文句を言っていた男性がいて、彼を罵って泣かせてしまった。これは、私の現実生活にポジティブな影響をもたらしました。現実生活で怒られる場合、以前なら絶対に表に出せず、黙って自分だけで発散したが、今は勇気を出してそれを言うことができます。(A11さん)

しかしながら、それらの対策には限界が伴う。①性差別的なゲームを避けることは、消費しないことによって差別への抵抗を示す行動である。そのため、いろんな関連情報を収集することが必要となる。現状では、完全に女性に優しいゲームはまだ数が少ないと参加者たちは述べている。したがって、彼女らは結局限られたコンテンツしか選択できない。

②社交要素のあるゲームを避ける、③性別を隠す、④ゲーム友達を慎重に選別する、という三つの対策は、いずれも女性の不在感を深め、結局はゲームの男性中心性を強化するという羽目に女性を追い込むかもしれない。⑤反撃することは、女性の存在感を示せるが、さらなるハラスメントを招く可能性もある。反撃への躊躇について、B3さんは、以下のように発言する。

勇気を出して反対することもあります。一方で個人攻撃される可能性を心配し、(中略)他の女

性たちが必ずしも私を支持してくれるとは限らないので、声を上げたくないときもあります。(B3さん)

以上のように、女性ゲーマーはいろんな困難に直面しており、それを乗り越えるために様々な対策を取ってはいるものの、ゲーム文化が形成されていく過程で形成された構造的なミソジニーのシステムから自分たちを切り離すことはかなり難しい。女性ゲーマーの回避的な対策であれ、抵抗的な対策であれ、いずれも自己管理的な戦略であり、ゲーム文化における男性中心的な構造を覆うことができず、差別を個人の責任に負わせてしまう恐れがある。結局、女性のゲーム実践は限られた空間に追いやられ、他のゲーマーとつながることが困難になる。

とはいえ、海外ゲームの変化にはジェンダー観の進歩が見られ、とりわけ、欧米系のゲームを良い例として参加者たちは挙げている。例えば、A4さんは、中国製のゲームにおいて非常に性的に表現されるキャラクターと比較して、アメリカ製のバトルロイヤルゲーム『Apex Legends』の女性キャラクターについて、「彼女らには魂があり、パワーがあります」と評価した。さらに、女性制作者の増加、インディーゲームの拡張、中国国内のフェミニズム意識の向上なども女性ゲーマーに期待をもたらしている。

6.2.2. 「女性向け」ゲームの矛盾

近年の中国では、ゲーム市場を拡大するために、従来はターゲットとされなかった女性消費者を対象に、ゲームコンテンツが次々と開発されている。その定義はまだ曖昧であるが、中国でいわゆる「女性向け」のコンテンツには、基本的に魅力的な男性との恋愛シミュレーションに加え、着せ替え、ファッションなど現実空間でのジェンダー的な興味が反映されているものが多い。

しかし、参加者のほとんどは「女性向け」というジャンルを批判的に捉え、多くの不満を語っていた。その理由をカテゴリー分けしてみると、①商業主義的動機への反感、②範囲の混乱、③低いゲーム性という三つに分類できる。

ゲーム会社が「女性向け」という概念を利用して女性消費者をターゲットにする商業主義的動機を、多くの参加者は強く批判している。女性向けゲームの種類が単調で、課金要素が多すぎるのが原因である。

一般に、ゲームのジャンルはゲーム内容(RPG, FPSなど)、端末(スマートフォンゲーム、コンソールゲームなど)、社交形式(マルチプレイゲーム、シングルプレイゲームなど)といった次元によって分類される。中国の「女性向」ゲームという言葉は、日本語の「女性向け」という単語から仮名を抜いて漢字のみをそのまま使用したものである。ゆえに、この中国語ではない言葉に対する理解も様々である。日本のオタク文化に詳しいB10さんとB4さんは、「女性向け」が異性愛男性向けのギャルゲームと対照的な乙女ゲームを指し、またこれはゲームの分け方ではなくオタク作品の分け方であるはずだと述べ、現在の中国語での「女性向け」の範囲が広すぎると指摘した。一方で、B2さんは、このような分類における異性愛のヘゲモニーを強く感じ、こうしたコンテンツにおける恋愛至上主義に不満を抱いている。また、全ての女性が恋愛シミュレーションや着せ替えに興味があるわけではないが、こうしたゲームを「女性向け」と呼ぶことは、女性ゲーマーに対するステレオタイプを一層強化するのではないかとA6さんは懸念している。B24さんは、難易度の低いゲームを女性向けに分類することに対して反

対を示した。

いずれにせよ、「女性向け」というジャンルは、ゲーム文化における女性ゲーマーの可視性の問題を擾乱することは間違いない。恋愛の要素を中心とし、女性向けというカテゴリーを極めて限定的な視点で捉えるゲームジャンルは、ステレオタイプの女性像を顕在化し、主流のゲーム文化における女性ゲーマーの低い存在感をそのまま維持してしまう。

また、異性愛中心主義の性的指向に沿って、「女性向け」「男性向け」に分けられるゲームに対して、ゲームの質の非対称性が語られた。B23さんは、男性向けの美少女ゲームには、多くのセクシーな女性キャラクターが登場する一方で、ゲーム自体には優れたゲーム性があるのに対して、女性向けのゲームにはそのような質の高いゲーム性を持つものがまだないと述べた。B11さんは、あるゲームのキャラクターのクールな立ち絵に惹かれたが、そのキャラクターが女性であることに惜しい感情を抱いた。というのは、彼女がそのキャラクターを異性愛女性プレイヤーのためにデザインされたクールな男子キャラクターだと誤認したのである。B5さんは、乙女ゲームをプレイした経験を振り返り、男性キャラクターを「強い」と褒めると、「優しい」と褒めたときより高得点になる、伝統的な男らしさへの称賛を勧誘するシステムに対して違和感を抱いた。つまり、「女性向け」といいながら、女性を性的な主体にしておらず、女性の性的な欲望も十分に理解していないのである。

では、女性ゲーマーにとってどのようなゲームが「女性向け」だと言えるのか。女性たちは女性向けゲームに対してどのような期待を持っているのか。一部の参加者は、ゲームを男女に分ける必要がないという意見を持っているが、B13さんは、女性向けゲームは女性の情緒的なニーズと美意識を満足させるべきだと述べ、男性とは異なる女性的な欲求を重視している。B17さんは、男性の眼差しとは対照的な、女性の眼差しを感じられるゲームを期待している。心理学を専攻しているB23さんは、フェミニストセラピーについて言及し、女性のエンパワーメントが実現できるゲームについて、以下のように述べる。

女性向けゲームといえば、フェミニズムを連想します。強調すべきなのは、うまく説明できないけど、カウンセリングではフェミニストセラピーという分野もありますし、例えば、ゲームをデザインする上で、自分をどう受け入れるかということの方が大きいかもしれませんね。ある収納に関するゲームをプレイしたことがあるが、(中略)私が女性で、ある男と恋愛していた。この男と同居する時に、自分のメダルを収納できるスペースがないって、(中略)、そしてこの男と別れて新しい家に行って、自由になる感じがした。(中略)もう一つのゲームは、女性画家として自分の感情を絵で表すゲームです。なんか自分の趣味を大事にすべきであることを強調するゲームのようです。(中略)こうしたゲームをプレイすると、とてもリラックスして穏やかな気持ちになりますが、まだパワーがある、その秘められたパワーがあるのです。(B23さん)

B23さんは、女性をエンパワーメントするゲームとは何か明確に言い出せないが、リラックスしながらパワーを感じた感覚について、2つのゲームを例に挙げて説明した。この二つのゲームは、「女性向け」と銘打っていないものの、主人公が女性で、女性の視点でゲームを展開し、女性の主体性と自由を表現するゲームであるため、B23さんにとっては、女性のエンパワーメントにつながるゲームと言える。

B11さんは、企業のマーケティング上の女性向けという概念は同質化傾向が強く、女性向けが概ね乙

女や着せ替えを指す現状を批判し、女性のゲーム制作者が開発したインディーゲームにおけるフェミニズム意識の啓発について発言をしている。

そういうゲームも女性向けだと思うんですけど、これは女性向けとして宣伝せずに、一般的なインディーゲームとして扱っています。でも、こうしたゲームも女性向けと言えると思うんですよ、中には少し啓蒙的なものがありますから。(B11 さん)

要するに、現在の中国市場での「女性向け」ゲームが女性ゲーマーのニーズを十分に満たしていないことが示唆される。まず、ゲームの質と過剰な課金要素が批判される。また、女性的要素に重きを置きすぎるため、ステレオタイプや異性愛中心主義の再生産への懸念も示される。つまり、女性の戦闘や冒険などの一般的なゲームへの関心が依然として無視されるのである。したがって、女性という集団を単純化せず、女性の多様性を意識しなくてはならないだろう。

7. 考察と結論

以上本稿では、中国の女性ゲーマーの体験を事例に、表象と実践を軸にデジタルゲーム文化におけるジェンダーをめぐる問題を実証的に検証し分析してきた。

本研究により、女性ゲーマーは、女性とゲーマーという二つのアイデンティティの共存または統合の困難を経験していたことがわかった。この点は先行研究の知見にも共通している。本稿で明らかにしたように、中国の女性ゲーマーにも、男性支配的なジェンダーの壁が立ちはだかっている。彼女らは、ゲームへの愛によってゲーマーという趣味集団への所属感を持っているものの、女性であるがゆえに、ゲーム文化における性差別にさらされており、アイデンティティの葛藤が引き起こされる。女性ゲーマーの疎外感を覚える場面は、①ゲームの制作における偏ったジェンダー表現、②ゲーム関連メディアの言説におけるステレオタイプおよび女性の可視性の低下、③男性との社交で経験する女性蔑視やセクシャル・ハラスメント、という三つに大別できる。

その対策として、①性差別的なゲームを避ける、②社交要素のあるゲームを避ける、③性別を隠す、④ゲーム友達を慎重に選別する、⑤反撃するという五つが取られている。Cote (2017) の北米の女性ゲーマーを対象にした研究の結果と比較すると、この五つの対策は、女性ゲーマーにとって共通のかつ普遍的な対策であることがわかる。一方で、北米女性の「ゲーム内通報」や「男性の援助に頼る」という2つの対策は、本研究の参加者によって採用されていなかった。また、中国の女性ゲーマーは、ゲームのジェンダー表象および開発者・ゲーム会社の言説に基づいてゲームコンテンツの背後にあるジェンダー観を判断し、選択する点が特徴的である。これにより、中国の女性ゲーマーが、ゲームにおける「支配的コード」、すなわちゲーム文化における男性中心的な価値観に敏感であり、それを助長しないように自身の選択や行動を形成していることが示唆される。

女性ゲーマーの語りには、ゲームへの愛とゲーム文化への批判が共存している。オーディエンスは自身の社会的属性や経験に基づき、メディアコンテンツへの多様な読みを行う (Hall 1980)。本研究の参加者は、ゲームに対してフェミニスト的な思考や批判を行う傾向がある。その理由は、以下の二つが考えられる。一つは、「豆瓣」というサイトのユーザーの特徴である。「豆瓣」には、映画、書籍、音楽、ゲームなどのメディアコンテンツをレビューする機能があり、文芸的なサイトというイメージがある

(呉 2021)。フェミニスト視点からの文学批評、映画批評が長い間なされてきたため、これらの領域に詳しい人はフェミニズムの思想をゲーム批評に応用できた可能性がある。もう一つは、現在、中国の女性の間にフェミニズムが広がりつつあることである (Lu & Fan 2023)。とりわけ、若いミドルクラスの女性がフェミニズムへの関心が高い (Yin 2022)。質問票調査で明らかにしたように、本研究の研究対象である「女性ゲーマー連合会」のメンバーには、中国の都市部に住む若い高学歴な女性が多い。したがって、このコミュニティには、フェミニズムに関心のある人たちが集まっている可能性が高い。

一方で、「女性向け」というジャンルに対して、参加者たちは批判的な態度を示している。彼女らが「女性向け」に女性のエンパワメントを期待しているものの、彼女らにとって、女性に恋愛やファッションの快樂を提供することが必ずしも女性のエンパワメントとは言えない。また、女性を男性とは本質的に異なる集団として特異化し、ステレオタイプのな女性像を前提としたゲーム開発にとどまらず、一般的なゲームにおいても女性の主体的な表現を増やし、女性がハラスメントを受けないゲーマーコミュニティを形成するという希望から彼女らのフェミニスト・ゲーマーとしてのアイデンティティが読み取れる。そして、フェミニズム映画やフェミニズム文学が存在するように、フェミニズムゲームの成長も期待される。

以上のことから、中国の女性ゲーマーは、ゲーム文化におけるジェンダー問題の是正を求めているといえるだろう。これは、中国のソーシャルメディアにおけるフェミニズムの広がりの一環として捉えられる。現在の中国のフェミニズムは、草の根によるデジタルフェミニズムと位置付けられる (Bao 2024)。若い女性たちは、中国の急激な発展を経験した世代であり、自立した女性像に憧れ (Liu, 2014: 22)、ポピュラーカルチャーに積極的に参加し、女性のエンパワメントを求める傾向がある (王 2023, Chang et al. 2018 など)。本研究は、女性ゲーマーのアイデンティティの葛藤とフェミニズム的な批判を明らかにし、中国に関するメディアとジェンダー研究をゲームという文化領域に広げているものである。また、ゲームコンテンツが国境を超えて消費されているため、本研究で取り上げられる中国人女性ゲーマーの批判は、現代のトランスナショナルなポピュラーカルチャーにおける中国人若い女性が感じる課題を提示するものでもある。

しかし、女性ゲーマーからの批判と抵抗が、ゲーム文化の男性中心主義をどのくらい変革させられるかは未知数である。ゲーム文化の男性中心主義は、他のメディアと同様に、ゲームに特有の問題ではなく、現実社会における家父長制の縮図として反映されているためである。女性ゲーマーが直面しているのは、ゲーム文化の男性中心主義だけでなく、家父長制の社会構造そのものでもある。また、女性の回避的な対策は、差別の問題が顕在化せず、社会全体のゲーム界における差別問題への認識や解決が遅れる可能性もある。そのように考えると、女性ゲーマーの力だけでは、ゲーム文化におけるジェンダー平等を実現するのは極めて困難である。

フェミニズムの思想が広がりつつある中、ゲーム産業や社会全体がジェンダー平等の価値観の変化に対応していくことが求められている。そうでない限りデジタルゲーム文化におけるミソジニーの問題を構造的に変革し、デジタルゲームをジェンダー・ニュートラルな領域へ組み替えることは難しい。また、男性ゲーマーによるハラスメント問題を緩和するためには、ゲーム企業やゲーム関連のプラットフォームもこの問題を認識し、ハラスメント行為を効果的に抑止する仕組みを導入することが求められる。

消費者としての女性ゲーマーのニーズを重視するだけでなく、ゲームクリエイター、ゲームジャーナリストをはじめとするゲーム業界の女性人材の育成、職業支援も重要な課題である。「ゲームは男性の

娯楽」というステレオタイプを払拭するためには、男性が男性のためにゲームを開発するという産業構造を改変し、女性のゲーム産業への進出を促進する必要がある。インディーゲームの台頭により、ゲーム開発には巨大な組織や資本が必要なくなるため、女性もゲーム業界に参入しやすくなるように見えるが、長い間男性主導の産業であったため、女性がこの分野でのキャリアを展開することは容易ではないだろう。また、ゲームをプレイしていてもゲーマーを自認しない女性の存在からも、ゲームに興味はあるが、この分野でのキャリアを選ばうとしない女性がいることが予想される。したがって、ゲームをめぐるジェンダー・ステレオタイプを解消し、ゲームが男性の娯楽ではないことを人々に認識させることが求められている。

本研究では、「女性ゲーマー連合会」のメンバーを研究対象としたが、現在の女性ゲーマーの実態を十分に把握できたとは言えない。本研究の参加者は、中国の都市部に住み、高学歴な女性が多く、他の女性よりフェミニズム意識が高いため、メディアコンテンツにおける性差別により敏感であった可能性がある。そのため、本研究での分析は中国の女性ゲーマー全体に当てはまるものとはいえない。ゲーマーを自認しない女性、カジュアルゲームしかプレイしない女性、フェミニズムに関心のない女性などにもインタビュー調査を行う必要がある。また、ゲーム業界で働く女性、ゲームの制作側にいる女性の声にも重要な価値がある。

本研究の分析は、中国の文脈に限定されるごく一部の事例である。今後は国際比較研究が求められる。デジタル技術が男性との親和性が高いというステレオタイプや女性へのハラスメントは、各国の共通の現象であると考えられる。そのような共通性がある一方で、各国のゲーム文化に根ざしたジェンダー・バイアスも考慮することが有益であろう。

さらに、ジェンダーの視点からデジタルゲーム文化のミソジニーの問題を取り上げたが、性別二元論に陥らないように、LGBTQ+を含む非二元的なジェンダーアイデンティティの視点からの研究も求められる。

注

- 1) 例えば、韓国の『カートライダードリフト』や『メイプルストーリー』、中国の中華ファンタジーゲーム、日本のマリオシリーズなど、リアルな暴力表現とは対照的なアニメ風の美術表現を採用するゲームを指す。

付記

本研究は、筆者が慶應義塾大学大学院社会学研究科に提出した修士論文の一部を加筆、修正したものである。本研究の結果の一部は、日本デジタルゲーム学会第12回夏季研究発表大会において発表された。

謝辞

本論文の執筆にあたっては、JST 次世代研究者挑戦的研究プログラム JPMJSP2123 の助成で行われました。本調査にご協力いただきました参加者の皆様に心より感謝申し上げます。

引用文献

- Austin, J., 2022, "I Suppose I'll be Patching you up, as Usual": Women's Roles and Normative Femininity in a Team-based Video Game," *New Media & Society*, 24(5), pp. 1116–1132.
- 東園子, 2019, 「子ども向けアーケードゲームのジェンダー化——『オシャレ魔女ラブ and ベリー』を事例として」,

- 松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子（編）『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. 207-222.
- Bailey, E. N., Miyata, K., & Yoshida, T., 2021, "Gender Composition of Teams and Studios in Video Game Development," *Games and Culture*, 16(1), pp. 42-64.
- Bao, K., 2024, "Comparative Analysis of Representations of Feminism Across Chinese Social Media: A Corpus-Based Study of Weibo and Zhihu," *Social Media + Society*, 10(3).
- Bhushan, R., 2020, "Play like a girl: Key Ways to Engage One of Asia's Fastest Growing Gaming Audiences", <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-apac/consumer-insights/consumertrends/play-like-a-girl-key-ways-to-engage-one-of-asias-fastest-growing-gaming-audiences/>（最終確認日 2023.6.29）
- Braun, V., & Clarke, V., 2006, "Using Thematic Analysis in Psychology," *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), pp. 77-101.
- Chang, J., Ren, H., & Yang, Q., 2018, "A Virtual Gender Asylum? The Social Media Profile Picture, Young Chinese Women's Self-empowerment, and the Emergence of a Chinese Digital Feminism," *International Journal of Cultural Studies*, 21(3), pp. 325-340.
- Chen, L. C., 2014, "What's the Cultural Difference between the West and the East? The Consumption of Popular 'Cute' Games in the Taiwanese Market," *New Media & Society*, 16(6), pp. 1018-1033.
- Cote, A. C., 2020, *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*, NYU Press.
- , 2017, "I Can Defend Myself': Women's Strategies for Coping with Harassment While Gaming Online", *Games and Culture*, 12(2), pp.136-155.
- CPC&CNG., 2018, 2018 China Gaming Industry Report. <https://www.cgigc.com.cn/details.html?id=08da8101-a66e-4c46-88ff-9de8c2560943&tp=report>（最終確認日 2024.6.3）
- Easpaig, B. N. G., 2018, "An Exploratory Study of Sexism in Online Gaming Communities: Mapping Contested Digital Terrain," *Community Psychology in Global Perspective*, 4(2), pp. 119-135.
- 呉江城, 2021, 「都市新中間層のインターネット文化に対する文化生産論的分析—『豆瓣網』を事例として—」『京都大学大学院教育学研究科紀要』, 67, pp. 71-84
- Hartmann, T., & Klimmt, C., 2006, "Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes," *Journal of Computer-mediated Communication*, 11(4), pp. 910-931.
- 一見真理子, 2003, 「中国におけるメディア・リテラシー教育」『国立教育政策研究所紀要』132, pp. 127-140.
- He, R., 2023, "Nationalized Anti-feminism: A Collusion Between Nationalism and Gender-equal Sexism," *European Journal of Cultural Studies*, 08, pp. 1-17.
- Ivory, J. D., 2006, "Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games," *Mass Communication and Society*, 9(1), pp. 103-114.
- Jansz, J., & Vosmeer, M., 2009, "Girls as Serious Gamers: Pitfalls and Possibilities," U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer eds., *Serious Games: Mechanisms and Effects*, London: Routledge, Taylor & Francis, pp. 236-248.
- Jian, D., 2024, "The History of the Twentieth-Century Chinese Game Industry: The Practice of Domestic Games as Evidence," Feng Chen, Ken S. McAllister, Judd Ethan Ruggill. eds., *The Chinese Video Game Industry*, Palgrave Macmillan, pp. 23-40.
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. Eds., 2011, *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Mit Press.
- Kong, D., 2024, "Internationalization and Post-Orientalism: The Evolution of the Guochao of Contemporary Chinese Video Games," Feng Chen, Ken S. McAllister, Judd Ethan Ruggill. eds., *The Chinese Video Game Industry*, Palgrave Macmillan, pp. 61-74.
- Lai, Z., & Liu, T., 2024, "'Protecting our Female Gaze Rights': Chinese Female Gamers' and Game Producers' Negotiations with Government Restrictions on Erotic Material," *Games and Culture*, 19(1), pp.3-23.
- Liu, F., 2013, "From Degendering to (Re)gendering the Self: Chinese Youth Negotiating Modern Womanhood," *Gender and Education*, 26(1), pp. 18-34.
- Liu, T., & Lai, Z., 2022, "From Non-player Characters to Othered Participants: Chinese Women's Gaming Experience

- in the 'Free' Digital Market," *Information, Communication & Society*, 25(3), pp. 376-394.
- Lu, S., & Fan, W., 2023.10.5, "How a Japanese Sociologist Became a Chinese Feminist Icon", <https://www.wsj.com/world/chia/after-crackdown-china-sees-new-wave-of-everydayfeminism08a1333> (最終確認日 2024.1.28)
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Van Driel, I. I., & Fritz, N., 2016, "Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games Across 31 years," *Journal of Communication*, 66(4), pp. 564-584.
- McLean, L., & Griffiths, M. D., 2019, "Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study," *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, pp. 970-994.
- Monahan, S., 2021, "Video Games Have Replaced Music as the Most Important Aspect of Youth Culture", <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture> (最終確認日 2023.6.29)
- Nakamura, A., 2024, "Japanese Game Company Strategies for Entering China: Comparative Case Studies from 1989 to 2019," Feng Chen, Ken S. McAllister, Judd Ethan Ruggill, eds., *The Chinese Video Game Industry*, Palgrave Macmillan, pp. 117-139.
- Nakandala, S., Ciampaglia, G., Su, N., & Ahn, Y.-Y., 2017, "Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform, Using Narrative Approach," *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 11(1), pp. 162-171.
- Newzoo, 2023, Top Countries/Markets by Game Revenues, <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (最終確認日 2023.6.29)
- 中村彰憲, 2018, 『中国ゲーム産業史』, Gz プレイン.
- 中村忠司, 2019, 「中国と韓国におけるゲーム産業と日本のコンテンツの現状について」『大阪観光大学紀要』 19, pp. 45-52.
- 野口李沙, 2008, 「ゲームにおけるジェンダーステレオタイプについて：メディアとしてゲームが与える社会的影響を中心に」『日本ジェンダー研究』 2008(11), pp. 29-41.
- 渋谷明子・大倉韻・祥雲暁代・麻生奈央子, 2022, 「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—」『メディア・コミュニケーション：慶応義塾大学メディア・コミュニケーション研究所紀要』 72, pp. 85-101.
- 王思雨, 2008, 「ガールクラッシュな K-POP 女性アイドルが女性ファンに与える影響：若年中国人女性ファンへのインタビューを中心に」『慶応義塾大学大学院社会学研究科紀要：社会学心理学教育学：人間と社会の探究』 96, pp. 35-48.
- Song, W., & Fox, J., 2016, "Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women's Romantic Beliefs," *Mass Communication & Society*, 19(2), pp. 197-215.
- Sun, J., 2020, "Gender in Chinese Video Games," K. Ross, I. Bachmann, V. Cardo, S. Moorti, C. M. Scarcelli, eds., *The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication*, Wiley-Blackwell, pp. 459-463.
- Szablewicz, M., 2020, *Mapping Digital Game Culture in China: From Internet Addicts to Esports Athletes*, Palgrave Macmillan.
- 棚町みどり, 2019, 「政策が要の e スポーツ, Tencent が独走状態」『e スポーツ五大陸白書』, 株式会社メディアクリエイト.
- Tajfel, H., & Turner, J. C., 1979, "An Integrative Theory of Intergroup Conflict," W. G. Austin, & S. Worchel, Eds., *The social psychology of intergroup relations*, Monterey, CA: Brooks/Cole, pp. 33-37.
- Tompkins, J. E., & Martins, N., 2022, "Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry," *Games and Culture*, 17(3), pp. 399-420.
- Tompkins, J. E., Lynch, T., Van Driel, I. I., & Fritz, N., 2020, "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 64(2), pp. 236-254.
- Yin, S., 2022, "Re-articulating Feminisms: a Theoretical Critique of Feminist Struggles and Discourse in Historical and Contemporary China," *Cultural Studies*, 36(6), pp. 981-1004.
- Zhang, G., & Hjorth, L., 2019, "Live-streaming, games and politics of gender performance: The case of Nüzhubo in China," *Convergence*, 25(5-6), pp. 807-825.

- Zhang, Z., Mu, H., & Huang, S., 2023, "Playing to Save Sisters: How Female Gaming Communities Foster Social Support within Different Cultural Contexts," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 67(5), pp. 693–713.