

ゲームジャンル別好き嫌いの男女差に関する調査分析

小川聖矢¹ 遠藤雅伸¹

概要: 日本ではプレイされるゲームが多様化している。ジャンルによるプレイスタイルの違いを知ることを目的に、代表的ジャンル 20 の好き嫌いによる印象を調査した。その結果、性別により好き嫌いに差があることが分かった。男性は勝利に執着し、勝てるゲームは好き、勝てないゲームは嫌いという傾向が見られた。女性は課題達成を重視し、世界観を楽しむ傾向があり、楽しめるゲームが好き、争いごとが嫌いと分かった。

キーワード: デジタルゲーム, ゲームジャンル, 好き嫌い, 日本人, 男女差

Survey Analysis of Gender Differences in Likes and Dislikes of Game Genre

SEIYA OGAWA^{†1} MASANOBU ENDOH^{†1}

Abstract: Games played are becoming increasingly diverse in Japan. In order to understand the differences in playing styles by genre, we surveyed the impressions of 20 representative genres based on likes and dislikes. As the result, there were differences in liking and disliking games depending on gender. Males tended to be obsessed with winning, liking games they could win and disliking games they could not win. Females tended to focus on accomplishing tasks and enjoying the View of the world, liking games that were enjoyable and disliking games that were contentious.

Keywords: Digital games, Game genres, Likes and dislikes, Japanese, Gender differences

1. はじめに

日本のゲーム文化は、アーケードゲームから始まり家庭用ゲーム機の普及も早く、アメリカと並んで長い歴史がある。Ludus 志向のアメリカに対し、Paidia 志向の多い日本は女性プレイヤー率も高く、対戦勝利が目的ではないゲームが多数開発された。

人によってゲームジャンルに対する嗜好は分かれる。また日本には独自の嗜好、プレイスタイルがある。本研究は、日本における独自のゲーム嗜好を明らかにするのが目的である。

2. 先行研究

ゲームの嗜好の性差、年齢差については各国で研究されている。

Tondello らによれば、性別と年齢がゲームの嗜好に影響を及ぼす [1]。Hartmann らによると、女性が嫌うゲームについて、女性是对戦要素に魅力を感じない [2]。Lucas らによると、女性のゲームプレイ量について、「プレイ頻度が低い」、「社交的な場面でプレイする動機が低い」、「対戦や 3D 空間のゲームジャンルは志向が低い」ことが明らかである [3]。価値観について、Schwartz らによると、男性は女性よりも権力、刺激、快樂主義、達成、自己指示を重視している [4]。

日本ではゲームの多様性が進み、多くのゲームジャンルで遊ばれる。本研究は、ゲームジャンル別の嗜好に着目した。

3. 研究方法

本研究の手法は、ネットを利用したアンケートによる定量調査とその分析である。アンケートはゲームジャンルを販売本数データ上位から 20 件設定し、好き嫌いの印象を求めた [5]。設問を次に示す。

- ジャンル (選択肢)
 - 大好き
 - 好きなほう
 - 好き嫌いはない
 - 嫌いなほう
 - 大嫌い
- 性別 (選択肢)
 - 男性
 - 女性
- 意見・感想 (自由記述)

自由記述の分析は GTA 法による定性分析と, KHCoder によるテキストマイニングを利用した。

¹ 東京工芸大学
Tokyo Polytechnic University

4. 結果

2023年5月よりSNSで告知して調査を行い、男性1,334、女性875、合計2,209の回答を得た。ジャンル別回答数を表1に示す。

表 1. ジャンル別回答数

ジャンル\項目	大好	好き	好嫌	嫌い	大嫌	合計
RPG	803	980	287	126	12	2,208
アクション	591	992	460	154	10	2,207
アクションアドベンチャー	622	888	535	138	20	2,203
アクションRPG	551	797	620	210	28	2,206
シミュレーション	464	809	714	179	32	2,198
シミュレーションRPG	473	743	708	243	40	2,207
アドベンチャー	448	822	757	160	18	2,205
FPS	186	346	855	626	193	2,206
TPS	288	636	835	359	85	2,203
シューティング	454	627	820	264	44	2,209
対戦格闘	264	555	788	490	109	2,206
レース	326	747	858	256	22	2,209
スポーツ	80	347	1169	496	109	2,201
リズム・音ゲー	474	713	657	293	71	2,208
パズル	485	930	612	157	22	2,206
ボード・テーブルゲーム	279	845	929	134	20	2,207
カード	147	398	1202	375	82	2,204
ストラクチャー	298	641	1012	219	35	2,205
コミュニケーション	158	542	1116	310	78	2,204
パーティー	198	645	1098	215	48	2,204

ここで、「好き嫌いはない」が興味を持っていない「無関心」と考え、「大好き」と「好きなほう」を「好き」、「大嫌い」と「嫌いなほう」を「嫌い」とした。

ジャンル別好き嫌い率を表2に示す。

表 2. ジャンル別好き嫌い率

ジャンル\項目	好き率		無関心率		嫌い率	
	男	女	男	女	男	女
RPG	75%	89%	17%	8%	8%	3%
アクション	81%	58%	15%	30%	4%	12%
アクションアドベンチャー	73%	62%	22%	28%	5%	10%
アクションRPG	67%	52%	25%	33%	8%	15%
シミュレーション	57%	60%	32%	32%	11%	8%
シミュレーションRPG	54%	62%	31%	33%	15%	5%
アドベンチャー	55%	62%	35%	33%	10%	5%
FPS	31%	14%	36%	43%	33%	43%
TPS	48%	33%	36%	41%	16%	26%
シューティング	63%	28%	29%	49%	8%	23%
対戦格闘	46%	24%	31%	43%	23%	23%
レース	55%	38%	36%	44%	9%	18%
スポーツ	26%	9%	49%	60%	25%	31%
リズム・音ゲー	46%	66%	33%	24%	21%	10%
パズル	56%	77%	34%	18%	10%	5%
ボード・テーブルゲーム	50%	52%	42%	42%	8%	6%
カード	29%	19%	50%	61%	21%	20%
ストラクチャー	42%	43%	47%	45%	11%	12%
コミュニケーション	22%	48%	59%	37%	19%	15%
パーティー	33%	46%	55%	43%	12%	11%

男女のプレイスタイル、興味の違いにより、回答に差がある。無関心率が高いジャンルは人気がない。

男女で好き率に15ポイント以上差があるジャンルを、男女の差が明白とした。男性の好き率が高い6ジャンルを差の大きい順で図1に示す。

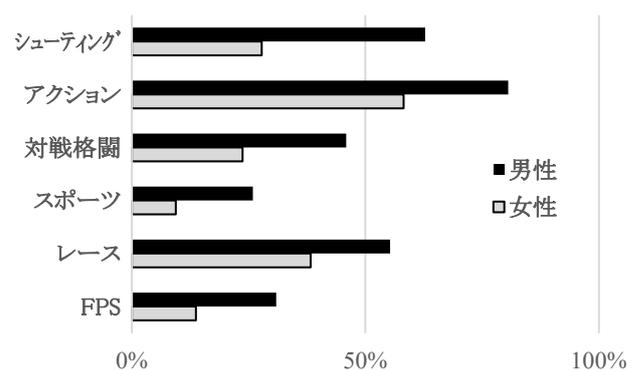


図 1. 男性の好き率が高い6ジャンル

男性好き率が高いジャンルは他のプレイヤーとの対戦が主である。また、課題達成を対戦としてプレイしている。

女性の好き率が高い3ジャンルを図2に示す。

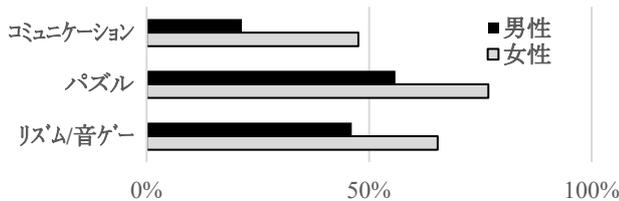


図 2. 女性の好き率が高い3ジャンル

女性好き率が高いジャンルは、上達が見込める課題達成型が主である。また、世界観をエンゲージメントとして楽しんでいる。

KHCoderによって作成した、自由記述内容と性別の対応分析を図3に示す。

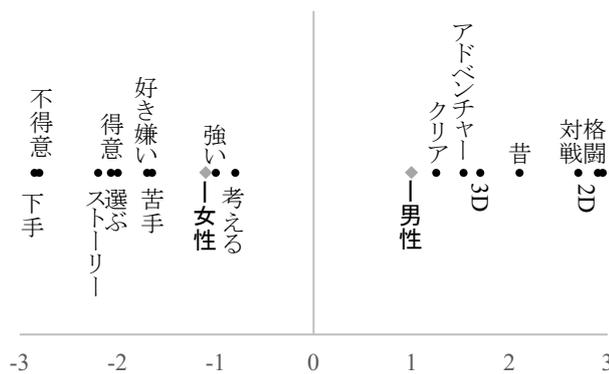


図 3. 自由記述内容と性別の対応分析

男性は右側に、女性は左側に位置する。それより外側が性別の特徴となる。

男性側は対戦関連が主である。また時期関連単語は過去の自慢を意図している。女性側はプレイスキル関連が主である。また世界観の言及より、勝ちより楽しさを重視していると分かる。

GTA法による分析の結果、以下の3つの要素が抽出された。

- 自己満足
 - 対戦の勝利、課題達成による
- ゲーム離れ
 - 加齢による体力、プレイスキルレベルの低下による
- 期待感
 - 新分野で活躍できる可能性による

5. 考察

好き率の性別差は、プレイスタイルと価値基準に原因があると考え、考察を行った。

5.1 プレイスタイルの性別差

マルチプレイヤーゲームにおける職業選択では、心理学による男性が直接攻撃、女性が回復という図式がある。しかし実際のプレイヤーへの調査では、男性が回復や支援、

女性が直接及び間接の攻撃を選ぶと分かっている[6]。男性はパーティーのコントロールやステータスの安定を、女性は簡単操作あるいは安全な火力を、プレイスタイルの根底に持っているからである。

この傾向は、本研究の対応分析からも見られ、男性は対戦の明確な優劣評価、女性は高いプレイスキルの不要でプレイスタイルが決まっていると考えた。

5.2 価値基準の性別差

男性は好き率の高いジャンルと、対応分析、GTA分析より、対戦で勝利すること、課題を達成することに価値を持っていると考えた。また、加齢によりスキルレベルが下がるため、今プレイしているゲームでは成果が出せず、過去の成績を既成の価値としているとも考えた。

女性は、上達が見込めないと離脱するコメントより、プレイによりスキルレベルが向上するフロー状態を楽しんでいると考えた[7]。また、ストーリー嗜好や期待感より、プレイ前からデザインを中心とする世界観に価値を感じているとも考えた。

6. まとめ

ゲームのジャンルによる好き嫌いに関する調査分析を行った。その結果性別により好き嫌いに差があり、男性は対戦勝利を好み、女性は課題達成や世界観を楽しむと分かった。この差は、プレイスタイルと価値基準の違いが原因と考えた。

調査は日本を対象としたため、外国との対比は分からない。今後は、男女による好き嫌いの違いについて、定量的調査を行いたい。

参考文献

- [1] Tondello, Gustavo F. et al.: A framework and taxonomy of videogame playing preferences, Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, pp. 329-340 (2017).
- [2] Hartmann, Tilo, and Christoph Klimmt: Gender and computer games: Exploring females' dislikes, Journal of computer-mediated communication, Vol. 11, No. 4, pp. 910-931 (2006).
- [3] Lucas, Kristen, and John L. Sherry: Sex differences in video game play: A communication-based explanation, Communication research, Vol. 31, No. 5, pp. 499-523 (2004).
- [4] Schwartz, Shalom H. and Tammy Rubel: Sex differences in value priorities: cross-cultural and multimethod studies, Journal of personality and social psychology, Vol. 89, No. 6, pp. 1010-1028 (2005).
- [5] 浜村弘一: ファミ通ゲーム白書 2017, カドカワ株式会社(2017).
- [6] 松本和樹, 遠藤雅伸: マルチプレイヤーゲームにおける役割選択に関する研究, 日本デジタルゲーム学会 2021 年夏季研究発表大会 予稿集. pp. 103-105 (2021).
- [7] 松川ルナ, 遠藤雅伸: ゲームプレイを通じて得られる学びの効果と男女による違い, 日本デジタルゲーム学会第 12 回年次大会予稿集, pp. 84-85 (2022).