

アバター作成においてジェンダースワップする理由に関する考察

寺澤弘騎ⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱ

東京工芸大芸術学部〒164-8678 東京都中野区本町2-9-5

E-mail: ⁱwaira2323211@icloud.com, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要 ゲームにおいてアバターを作る際、実際の性別とは異なる性別を選択するプレイヤーが存在する。その理由は「社交性の向上」「現実逃避」が知られている。日本のMMORPGでは、女性用のセクシーなコスチュームの人気は男性プレイヤーを中心に高い。これは前述の理由以外にも理由があると考えられ、アンケートによる調査を行った。その結果性的興味の対象として、アバターが作成されているという傾向が見られた。

キーワード デジタルゲーム, アバター, ジェンダースワップ, オンラインゲーム,

1. はじめに

ゲームにおけるアバターを、実際の性別とは異なる性別で作成する「ジェンダースワップ」を行うプレイヤーが存在する。

ジェンダースワップの理由にはMMORPGを中心に多くの研究があり、根村^[1]によれば現実とは異なり多様な性格の自分を演じられるため、Hussain^[2]によれば実際とは異なる性別でプレイすることにより社交性の向上が見込めるため、Chou^[3]によれば現実逃避、嫌がらせの回避、娯楽性の向上、より優れた自分の分身を生み出すためである。

ところが日本における多くのMMORPGでは、露出の高い女性アバター用コスチュームの人気が高い。また「ネカマ」¹「見抜き」²といった単語が存在することから、我々はジェンダースワップの理由に、性的要素が存在するのではないかと考えた。

2. 本研究の目的と手法

本研究の目的は、ジェンダースワップの理由として、アバターを性的興味の対象としているのか、という検証である。

そのためインターネットを利用し、以下の項目のアンケートで定量調査を行った。

- 実際の性別
- 男性アバターを作る際に大切にしている要素

¹インターネットの匿名性を利用し、女性を装った男性。

²主に男性がオンラインゲームにおいて、気に入った女性キャラクターを見ながら妄想に耽り自慰行為を働く事。

- 女性アバターを作る際に大切にしている要素
- フリーコメント

各要素の回答項目は次の通りである。なおカッコ内は女性アバター限定の選択肢である。

- 作り方
 - 男性(女性)では作らない
 - 初期設定のままやる
 - おまかせ機能などを利用する
 - 細かく設定する
- 見た目
 - 身長：低く、普通、高く
 - 体型：細く、普通、太く
 - 容姿：イケメン(美女・美少女)、普通、ブサイク(ブス)
 - 髪型：かっこよく、(かわいく)、普通、ネタ系
 - 髪や目や肌の色など
 - 装備や服装など
- 属性・雰囲気
 - 年齢：子供、若者、おっさん(おばさん)、爺さん(婆さん)
 - 体格：もやし(華奢)、普通、マッチョ
 - 種族：人間、亜人、機械系、獣人系
 - 色気：色気なし、健康的、エロかっこいい(エロかわいい)、抜ける
 - イメージ：熱血系(元気系)、ショタ系(ロリ系)、お兄さん系(お姉さん系)、男の娘(男装女子)
- 方針

誰かに似せる：好きなキャラ、有名人、自分、理想の男性像(理想の女性像)
 注目されるように
 貢いでもらえるように

この結果において、実際の性別と異なるアバターの作成時に性的興味を重視する、という回答が一定割合に達すれば、ジェンダースワップする理由として性的興味がある事を示唆する。

3. 定量調査結果

2015年11月26日より1月中旬にかけて調査を行った。結果、1,378人より1,239個の有効回答が得られた。被験者の構成を表1及び図1に示す。

表1 被験者の構成

性別	被験者数
男性	652
女性	570
合計	1222

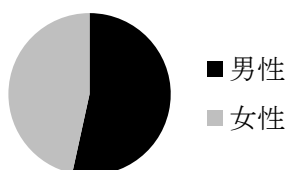


図1 被験者の男女比率

次に作成するアバターの性別を表2に示す。

表2 作成するアバターの性別

実際の性別	男女共	男のみ	女のみ
男	478(73.3%)	54(8.3%)	120(18.4%)
女	472(82.8%)	38(6.7%)	60(10.5%)
計	950	92	180

多くのプレイヤーが複数のゲーム、あるいは複数のアバターでプレイしているため、男女共に作るというプレイヤーが多かった。しかし、女性が男性ア

バターのみを作成するより、圧倒的に男性が女性アバターのみを作成する方が多く、男性の方がジェンダースワップしていると考えられる。

ジェンダースワップしている男性598人を母数として、女性アバターを作成する際の色気要素の回答数と割合を表3に示す。

表3 男性の女性アバター色気要素

色気要素	回答数	%
重視しない	101	16.9%
色気なし	31	5.2%
健康的	251	42.0%
エロかわいい	151	25.3%
抜ける	64	10.7%
計	598	100.0%

また対比として、ジェンダースワップしている女性510人を母数として、男性アバターを作成する際の色気要素の回答数と割合を表4に示す。

表4 女性の男性アバター色気要素

色気要素	回答数	%
重視しない	96	18.8%
色気なし	39	7.6%
健康的	212	41.6%
エロかつこい	130	25.5%
抜ける	33	6.5%
計	510	100.0%

ジェンダースワップで重視する色気要素に関して、男女が目立った差は、男性で「抜ける」要素が10.7%と十分に大きかったことである。

フリーコメントからは次のようなことがわかった。
 ・性的要素の範囲が「エロかわいい」「エロかつこい」まで及んでいる

「エロかわいい」「エロかつこい」を選んだ被験者のコメントに

「自分にあつためちゃシコキャラ作ります」男性

「理想像ではなく最高に抜けるキャラを意識しています」女性

「男も女もクソエロく」男性

などがあった。

- ジェンダースワップを行わないプレイヤーがいる
「ナンパされて非常にめんどくさかったことがあったので…」男性
「ネカマプレイヤーが使いそうなキャラにすれば粘着されない」女性
「ゲームでも自分が自然体でいられるような感覚で作りたい」男性
- アバター作成は嗜好性が高い
「盲目や片目、片腕、片足、義肢なども作れるなら進んでそのように作ります」女性
「可能な限りロリ巨乳」男性
「おっぱいの大きさを選べるならひんぬーにします」女性
「エルフ耳は欠かせない」男性
「メガネとかメガネとかメガネを必須選択」男性
「とにかく肌の色は緑とか青」男性
- 女性アバターの方がバリエーションが多い
「もともとバリエーションの少ない男性は選択肢に入らない」女性

4. まとめ

得られた調査結果より男性のデータに注目すると、女性のアバターを作る際に性的要素を求めると回答した人が表3によると215人で、男性全体の36.0%となっており、さらに「抜ける」と回答した人は10.7%となった。

また、女性のデータに注目すると「性的要素」に関する目立ったデータは無いが、男性アバターしか作らないプレイヤーが6.7%となっており、男性プレイヤーが女性アバターしか作らない18.4%と比べるとかなり差が出る結果となった。

このことから男性に関しては、アバターを性的興味の対象として作成する傾向があると言える。

5. おわりに

本研究によって、男性がアバター作成においてジェンダースワップする理由には性的興味があることが明らかになった。また、アバター作成におけるジェンダースワップには様々な理由が存在している事も分かった。

今後は、今回の調査をもとにジェンダースワップがよりゲームの要素として生きるキャラクターメイキングの可能性を探りたい。

文献

- [1] 根村直美(2007). MMORPG (マッシュブリー・マルチプレイヤー・オンライン・ロールプレイング・ゲーム)におけるジェンダー・スイッチングに関する一考察, 日本社会情報学会全国大会研究発表論文集 22(0),pp. 38-43
- [2] Hussain, Z., Griffiths, M. D., (2008). Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study, *CyberPsychology & Behavior* 11(1),pp. 47-53
- [3] Chou, Y., et al.(2014). Reasons for Avatar Gender Swapping by Online Game Players: A Qualitative Interview-Based Study, *International Journal of E-Business Research (IJEER)* 10(4),pp. 1-16
- [4] Huh, S., Williams, Dmitri., (2010). Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game, *Online worlds: Convergence of the real and the virtual*, pp. 161-174
- [5] Chou, C., Tsai, M.,(2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing, *Computers in Human Behavior*,23(1)pp. 812-824
- [6] Cole, H., Griffiths, M. D.,(2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers, *CyberPsychology & Behavior*,10(4)pp. 575-583
- [7] Bruckman, A., (1996). Gender swapping on the Internet, *High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace*,pp. 317-326
- [8] Lou, J., et al.(2013). Gender swapping and user behaviors in online social games, *Proceedings of the 22nd international conference on World Wide Web*,pp. 827-836
- [9] Roberts, L. D., Parks, M. R.,(1999). The social geography of gender-switching in virtual environments on the Internet, *Information, Communication & Society*,2(4)pp. 521-540
- [10] Paik, P. C., Shi, C.,(2013). Playful gender swapping: user attitudes toward gender in MMORPG avatar customization, *Digital Creativity*,24(4)pp. 310-326
- [11] Martey, R. M., et al.(2014). The strategic female: gender-switching and player behavior in online games, *Information, Communication & Society*,17(3)pp. 286-300
- [12] Herring, S. C.(2003). Gender and power in online

communication, The handbook of language and gender, pp. 202-228

[13] Song, H., Jung, J., (2015). Antecedents and Consequences of Gender Swapping in Online Games, Journal of Computer - Mediated Communication

[14] WANG, S., et al. (2011). An Empirical Study on Gender Switching of MMORPG

Players, Proceedings of the 19th International Conference on Computers in Education (ICCE 2011). Chiang Mai, Thailand

[15] Dumitrica, D., Gaden, G., (2009). Knee-high boots and six-pack abs: Autoethnographic reflections on gender and technology in Second Life, Journal For Virtual Worlds Research, 1(3)

Study of the reason for gender swapping in avatar making

TERASAWA Hirokiⁱ ENDOH Masanobuⁱⁱ

ⁱ ⁱⁱ Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University 2-9-5 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678 Japan

E-mail: ⁱ waira2323211@icloud.com, ⁱⁱ m.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract When the player creates an avatar in the game, there is a case to select different gender from the actual gender. The reasons are known as "improvement of sociability" and "escape from reality". Sexy costume for female avatar is popular with male players in MMORPG of Japan. We surveyed by questionnaire in order to confirm the reason for this. As a result, avatar tended to have been created as a target for sexual interest.

Keywords Digital Game, Avatar, Gender Swap, Online Game