日本人女性プレイヤーにおけるプレイ意欲とゲーム評価に関する研究

上田利佳 [i]　遠藤雅伸 [ii]
東京工芸大学　芸術学部
[i]riryu1030@gmail.com,　[ii]m.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要:ゲームプレイヤーは、男性と女性でプレイ嗜好が異なる。女性はプレイ前にゲームを評価し、プレイするか否かを判断すると示されている。しかし、その理由は明らかになっていない。そこで我々は、デジタルゲームにおけるプレイ意欲に関する定量調査を行った。その結果、男性に対し女性は、色彩豊かな見た目のゲームほどプレイ意欲が高く、現実感のある見た目のゲームほどプレイ意欲が低いと分かった。

キーワード:ゲームデザイン，女性，苦手，カラフル

Study on Willingness to Play and Digital Game Evaluation in Japanese Female Player

Rika UEDA[i]　Masanobu ENDOH[ii]
Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University
[i]riryu1030@gmail.com,　[ii]m.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract　Female favorite games are different from male's. We suggested that female evaluates the game before playing it. And female judges whether she wants to play it or not. However, the reason is not clear. Therefore, we conducted a quantitative survey on willingness to play in digital games. As a result, it revealed female players have highly willingness to play for colorful games. In addition, female players reduce willingness to play for realistic games. There are different from male players.

Keyword　Game design, Female, Weak point, Colorful

1. はじめに

日本では 1980 年代よりゲーム&ウオッチ、ファミリーコンピュータと女児がゲームをする環境が存在した。しかし、ティーンエイジになると女性はゲームを離れる傾向があった[1]。しかし、90 年代中盤にキーチェーン型テトリス(通称『ミニテトリン』)がブームになったことに始まり、2001 年に携帯電話に JAVA が搭載されると、女性がアーリーアダプターとなってモバイルゲームが発展した[2]。

2005 年には、ニンテンドーDS で『東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修　脳を鍛える大人の DS トレーニング』(1)が、2008 年には、PSP でオトモアイルーを実装した『モンスターハンターポータブル 2nd G』(2)が発売され、女性が携帯ゲーム機でもゲームをプレイするようになった[3][4]。また、2008 年には日本でもスマートフォンが発売され、その普及に合わせて多くの女性向けゲームアプリがリリースされた。

現在ゲームビジネスの主流はゲーム機からスマートフォンに移っており、アプリユーザー数に男女差はなくなっている[5]。また女性がコンシューマーゲームもプレイするようになり、パッケージ販売のタイトルも同様に、女性ユーザーを獲得しなければ大ヒットには繋がらない。

我々は昨年、「女性プレイヤーが好むデジタルゲームに関する定性調査分析」を行い、男性はゲームをプレイしてから評価をするが、女性はプレイ前の第一印象で評価をし、「苦手」と感じたものはプレイを始めない示唆を得た[6][7]。しかし、この調査は女性のみを対象としたため男性との比較が不十分で、女性特有の傾向とは言い切れない。そこで我々は、男女を対象にデジタルゲームにおけるプレイ意欲に関する定量調査を行った。

本研究の目的は、プレイ前の印象でプレイしないと判断する傾向が女性特有であるかを明らかにすることである。

2. 研究手法

本研究の手法は、アンケートを用いた定量調査である。設問は、ゲームの特徴を示す項目に対するプレイ意欲を「やりたい:4 点」、「まあまあやりたい:3 点」、「あまりやりたくない:2 点」、「やりたくない:1 点」で 4 段階評価するものである。設定したゲームの特徴項目と略称、その他の設問を次に示す。

◆ 世界観編
- 明るい雰囲気・世界観のゲーム(明るい)
- 殺伐とした雰囲気・世界観のゲーム(殺伐)
- 映像作品みたいに綺麗な雰囲気・世界観のゲーム(映像作品)
- 独特で個性的な雰囲気・世界観のゲーム(独特)
- ダークな雰囲気・世界観のゲーム(ダーク)
- エッチな雰囲気のゲーム(エッチ)

◆ グラフィック編
- リアルな見た目のゲーム(リアル)
- デフォルメキャラが活躍するゲーム(デフォルメ)
- ポップな見た目のゲーム(ポップ)
- カラフルなゲーム(カラフル)
- パステルカラーでアートっぽいゲーム(パステル)
- 洋ゲーっぽい見た目のゲーム(洋ゲー)

◆ 難易度編
- 挑戦しがいのあるゲーム(挑戦)
- 気軽にサクサクできるゲーム(気軽)
- easy・normal・hard を選べるゲーム(easy)
- hard・harder・hardest を選べるゲーム(hard)

◆ 変わり種編

- バグだらけだけど面白そうなゲーム(バグ)
- クソゲーだけど愛されているゲーム(クソゲー)
- 深みを感じるゲーム(深み)
- 強烈な個性のキャラが登場するゲーム(強烈個性)

◆ 性別(選択:男性・女性)
◆ 年齢(選択:20 歳未満・20 歳代・30 歳代・40 歳代・50 歳以上)
◆ 肉食・草食(選択:肉食系・どちらかと言えば肉食系・どちらかと言えば草食系・草食系)
◆ 意見・感想(自由記述)

インターネット上にアンケートを設置し、SNS を用いて告知し回答を募った。得られた回答は、男性と女性との間でウィルコクソンの順位和検定を行い、意見・感想を含めて分析した。

3. 調査結果

調査は 2019 年 10 月より行い、2818 件の回答を得た。回答者の性別年齢別属性を表 1 に示す。

表 1. 回答者の属性

回答者	男性	女性	合計
20 歳未満	91	114	205
20 歳代	277	873	1,150
30 歳代	229	640	869
40 歳代	298	216	514
50 歳以上	49	31	80
合計	944	1,874	2,818

3.1 世界観編結果

世界観編の結果を表 2 に示す。

表 2. 世界観編の結果

ゲームの特徴	性別	評価別回答者数				平均	標準偏差
		1	2	3	4		
明るい	男性	15	48	335	546	3.50	0.669
	女性	13	110	659	1,092	3.51	0.640
殺伐	男性	32	193	319	400	3.15	0.861
	女性	76	392	631	775	3.12	0.878
映像作品	男性	35	153	375	381	3.17	0.829
	女性	29	194	687	964	3.38	0.732
独特	男性	8	52	260	624	3.59	0.635
	女性	12	74	534	1,254	3.62	0.595
ダーク	男性	34	178	313	419	3.18	0.862
	女性	65	289	663	857	3.23	0.834
エッチ	男性	83	179	290	378	3.04	0.978
	女性	474	634	490	263	2.29	1.000

「明るい」、「殺伐」、「独特」、「ダーク」な雰囲気・世界観のゲームは男女間に有意差が無かった。一方、「映像作品」な雰囲気・世界観のゲームは有意差が有り($p<0.01$)、女性の方が美しく作り込まれた雰囲気や世界観のゲームを好むと分かった。また、「エッチ」な雰囲気のゲームにも有意差が有り($p<0.01$)、女性は性的な雰囲気を伴うゲームはプレイを避けると分かった。

3.2 グラフィック編結果

グラフィック編の結果を表 3 に示す。

表 3. グラフィック編の結果

ゲームの特徴	性別	評価別回答者数				平均	標準偏差
		1	2	3	4		
リアル	男性	35	181	389	339	3.09	0.831
	女性	106	534	780	454	2.84	0.854
デフォルメ	男性	33	120	383	408	3.24	0.803
	女性	51	234	773	816	3.26	0.777
ポップ	男性	34	188	373	349	3.10	0.839
	女性	66	305	774	729	3.16	0.818
カラフル	男性	50	236	405	253	2.91	0.850
	女性	56	342	809	667	3.11	0.803
パステル	男性	69	269	330	276	2.86	0.923
	女性	96	350	721	707	3.09	0.873
洋ゲー	男性	99	273	313	259	2.78	0.966
	女性	215	632	633	394	2.64	0.938

「デフォルメ」、「ポップ」なゲームは男女間に有意差が無かった。一方、「リアル」、「洋ゲー」、「カラフル」、「パステル」なゲームは有意差が有り($p<0.01$)、女性は現実感の強い見た目のゲームより、色彩に富んだゲームを好むと分かった。

3.3 難易度編結果

難易度編の結果を表 4 に示す。

表 4. 難易度編の結果

ゲームの特徴	性別	評価別回答者数				平均	標準偏差
		1	2	3	4		
挑戦	男性	15	116	415	398	3.27	0.733
	女性	74	402	922	476	2.96	0.791
気軽	男性	22	67	345	510	3.42	0.726
	女性	13	105	615	1,141	3.54	0.634
easy	男性	23	67	251	603	3.52	0.734
	女性	19	44	268	1,543	3.78	0.529
hard	男性	127	321	250	246	2.65	1.009
	女性	308	706	535	325	2.47	0.962

「挑戦」、「気軽」、「easy」、「hard」のゲーム全て男女間に有意差が有り($p<0.01$)、女性の方が高難度なゲームを避けると分かった。

3.4 変わり種編結果

変わり種編の結果を表 5 に示す。

表 5. 変わり種編の結果

ゲームの特徴	性別	評価別回答者数				平均	標準偏差
		1	2	3	4		
バグ	男性	168	184	304	288	2.75	1.074
	女性	473	532	531	338	2.39	1.051
クソゲー	男性	119	199	335	291	2.85	1.000
	女性	221	474	689	490	2.77	0.967
深み	男性	10	42	283	609	3.58	0.630
	女性	17	66	565	1,226	3.60	0.604
強烈個性	男性	15	74	378	477	3.40	0.701
	女性	18	120	676	1,060	3.48	0.660

「深み」のゲームは男女間に有意差が無かった。一方、「クソゲー」のゲームは有意差が有り($p<0.05$)、男性の方が所謂クソゲーを受け入れると分かった。また、「バグ」、「強烈個性」のゲームにも有意差が有り($p<0.01$)、女性はゲーム中の不具合を受け入れ難いと見なし、キャラクターの個性が特徴的なゲームを好むと分かった。

4. 考察

特徴的な回答を基に考察を行った。

4.1 世界観・雰囲気

女性はゲームとして遊ぶだけでなく、見るだけでも楽しめる、映像作品に類似した世界観を伴うゲームを好むと分かった。例えば『ファイナルファンタジー』(3)は、広く浸透した RPG である[8]。このゲームは、実際の神話からのキャラクター引用や、シンボルとしてのクリスタルといった美しい要素を用いている。それらの要素が「美麗な映像作品」を彷彿とさせる世界観を演出しており、こうした世界観が女性を惹きつけていると考えた[9]。

男性に比べ女性は、性的表現が見受けられるゲームのプレイを避けると分かった。これについて次の記述があった。

「十代の顔に巨大な胸、胸が揺れる、赤らめた顔、下着のような衣装、そんなゲームの広告を見るとやる奴も作る奴も死ね潰れろと思います。:40 歳代女性」

この記述からは、広告ビジュアルによって受けた印象で「嫌い」と評価し、プレイを避けていると伺える。これは、プレイ前の第一印象で「苦手」と評価をし、プレイを始めない女性特有の傾向であると考えられる[7]。

一方、次の記述があった。

「エッチな雰囲気のゲームは男女問わずセクシー系な服を着ていたり匂わせる程度の言動をするキャラクターが登場する位であれば歓迎です。:20 歳代女性」

「パンティ&ストッキングみたいなポップなキャラでかわいいエッチなゲームならやりたいです。:20 歳未満女性」

これらの記述から、アンケート上では「やりたくない」を選択した女性の中でも、性的表現が過剰でなく個人の許容範囲を越えなければ、こうした表現を受け入れると示された。

4.2 グラフィック

「リアル」、「洋ゲー」なゲームに関して、女性は現実感の強い見た目のゲームに対しプレイ意欲が低くなると分かった。同様の例として次の記述があった。

「リアルめより現実っぽさ(重力とか)にとらわれない、ゲームならではの表現がされてるゲームがやりたい。ので、あまりリアルに寄りすぎないでほしい。:20 歳代女性」

「ホラーが大の苦手なのですが、洋ゲーのリアルさが怖くて出来ないです。:20 歳代女性」

これらは、リアリティの高さが恐怖対象となり得ることを示しており、プレイの前段階でそのゲームとの関わりを断っていると推測できる。

「カラフル」、「パステル」なゲームに関して、女性は色彩豊かな見た目のゲームに対しプレイ意欲が高くなると分かった。例えば『Splatoon2』(4)は、彩度が高い原色をメインとした色づかいのゲームである。このゲームは男性に留まらず、女性プロゲーマーを輩出するほど女性にも親しまれている[10][11]。また『大神』(5)は淡い色を用い、墨絵で表現されたゲームであり、これも女性に受け入れられている[12]。これら 2 つのタイトルは「カラフル」、「パステル」なゲームと考えられる。こうしたゲームが女性に広くプレイされるのは、男性と比較して女性の方が色彩に対する関心が高いことが起因していると推測する[13]。

「デフォルメ」のゲームに関して、男女間で有意差は無かったが、これは日本特有の傾向であると考えた。日本の漫画・アニメは独自のストーリーやキャラクターを作成する際のデフォルメが独特であるとされる[14]。また、海外では子供向けが主流であるのに対し、日本の漫画やアニメは老若男女問わず楽しまれており、日本人はデフォルメされた表現に対する親和性が高いと言える。これらのことから、「デフォルメ」のゲームに男女間で有意差が無いのは、日本固有のものであると考える。

4.3 難易度

次の記述があった。

「隙間時間にサクサクできるゲームが一番好き。であれば世界観は重視しない。難しいのは嫌。:20 歳代女性」

「hard 以上の難易度はあっても選ばないだろうという意味であまりやりたくないを選択しました。:20 歳代女性」

これらからは、女性がゲームに求めるものの 1 つに“手軽さ”があると考えられる。高難度で強くプレイヤースキルを問うゲームは、手軽にプレイできるものとは判断されない。時間や場所を問わないことも手軽さの要素であり、アプリゲームが多くの女性ユーザーを獲得したことからも、女性は難易度ではなく手軽さを重視すると考えた[5]。

4.4 変わり種

次の記述があった。

「イケメン、美少女キャラより、見た目や性格もバラバラで、個性豊かなキャラクターたちがたくさん登場するゲームが好きです。:20 歳代女性」

これは、女性がキャラクターに対し独自性を求めていると言える。例えば『Fate/Grand Order』(6)は、男女問わずプレイされているが、このゲームは複数のイラストレーターを起用し、見た目におけるキャラクターの個性を確立している[5]。またキャラクターの性格も多様であり、明確な個性を持っていると言える[15]。このことからも、女性は個々のキャラクターに対し特有の個性を求めていると考えた。

5. まとめ

本研究では、デジタルゲームにおけるプレイ意欲に関する定量調査を行い、得られた回答を分析した。その結果、女性は過剰な性的表現が見受けられるゲームや、現実感の強いゲームにはプレイ意欲が低かった。また、プレイ前の第一印象で「苦手」と判断したゲームは、そもそもプレイを始めないと分かった。

本研究のアンケートは日本国内に限定して行ったため、海外では異なる結果となる可能性がある。

今後は、海外におけるプレイ意欲に関するデータを集計し、日本と比較してゲームデザインを探る研究を行いたい。

参　考　文　献

[1] 戸部秀之・竹内一夫・堀田美枝子(2010)児童生徒のテレビゲーム依存傾向および暴力的なゲーム使用と，メンタルヘルス，心理・社会的問題性との関連，学校保健研究, 52(4), pp.263-272.

[2] 小山友介(2016)『日本デジタルゲーム産業史: ファミコン以前からスマホゲームまで』，人文書院.

[3] 脳を鍛える大人の DS トレーニング ｜ 任天堂, https://www.nintendo.co.jp/ds/andj/(最終確認日:2020 年 1 月 22 日)

[4] モンスターハンターポータブル 2nd G | CAPCOM, http://www.capcom.co.jp/product/detail.php?id=69(最終確認日:2020 年 1 月 22 日)

[5] ファミ通ゲーム白書(2017)『ゲームアプリユーザープロファイル』，カドカワ株式会社.

[6] 山本竜之介・遠藤雅伸・金徳寿(2015)人生で最も好きなゲームに関する調査結果報告，第 7 回年次大会予稿集，日本デジタルゲーム学会, pp.225-226.

[7] 上田利佳・遠藤広樹・遠藤雅伸(2019)女性プレイヤーが好むデジタルゲームに関する定性調査分析，DiGRA JAPAN 夏季研究発表大会 2019, pp.57-58.

[8] FINAL FANTASY PORTALSITE | SQUARE ENIX, https://jp.finalfantasy.com/(最終確認日:2020 年 1 月 20 日)

[9] 安藤武博(2016)ゲーム産業の最前線~企画，デザインからビジネスモデルまで~:3，ゲームにおけるプロデュースについて，情報処理学会, 57(11), pp.1100-1105.

[10] Splatoon2 | Nintendo Switch | 任天堂, https://www.nintendo.co.jp/switch/aab6a/index.html(最終確認日:2020 年 1 月 24 日)

[11] 日刊スポーツ「ロッテに 11 歳女子小学生が入団 スプラ 2 ドラフト」, https://www.nikkansports.com/baseball/news/201903030000898.html(最終確認日:2020 年 1 月 24 日)

[12] 大神シリーズ公式サイト ｜CAPCOM, http://www.capcom.co.jp/o-kami/(最終確認日:2020 年 1 月 20 日)

[13] 川染節江(1987)食品の色彩嗜好に関する年齢および男女間の変動，日本家政学会誌, 38(1), pp.23-31.

[14] 鈴木嵩宏・高橋光輝(2015)電子書籍における漫画の動向-電子書籍販売の市場動向についての調査報告，研究報告コンシューマ・デバイス＆システム(CDS).

[15] スマホでフェイト！Fate/Grand Order 公式サイト ｜TYPE-MOON, https://www.fate-go.jp/(最終確認日:2020 年 1 月 20 日)

ゲーム

(1) 『東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人の DS トレーニング』，任天堂, 2005. (DS)

(2) 『モンスターハンターポータブル 2nd G』，CAPCOM，2008. (PSP)

(3) 『ファイナルファンタジー』，スクウェア，2002. (PS，初版は FC, 1987)

(4) 『Splatoon2』，任天堂，2017. (NS)

(5) 『大神』，CAPCOM，2006. (PS2)

(6) 『Fate/Grand Order』，2015. (Android, iOS)