

# 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

上田利佳<sup>i</sup> 遠藤広樹<sup>ii</sup> 遠藤雅伸<sup>iii</sup>

東京工芸大学 芸術学部

<sup>i</sup>g1727011@st.t-kougei.ac.jp, <sup>ii</sup>g1627009@st.t-kougei.ac.jp, <sup>iii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**概要:** 日本では、性別に関係なくゲームがプレイされる。しかし、女性のプレイ嗜好は男性と異なる。そこで我々は、女性プレイヤーに対し、好きなデジタルゲームに関する定性調査を行った。その結果、「エンゲージメント」「苦手意識の払拭」「心の潤い」の3つの要素が抽出された。「エンゲージメント」は、男女共通で重視される要素である。一方、「苦手意識の払拭」「心の潤い」は、女性特有であり、女性プレイヤーはこの2つの要素を重視していることが示唆された。

**キーワード:** ゲームデザイン, 女性, 熱中, 苦手, 占い

## A Qualitative Survey on Digital Games of Female Player Favorites

Rika UEDA<sup>i</sup> Hiroki ENDO<sup>ii</sup> Masanobu ENDOH<sup>iii</sup>

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University.

<sup>i</sup>g1727011@st.t-kougei.ac.jp, <sup>ii</sup>g1627009@st.t-kougei.ac.jp, <sup>iii</sup>m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**Abstract** In Japan, games are played not depend on gender. However, female favorite games are different from male's. Therefore, we conducted a qualitative investigation to female on favorite digital games. As a result, it indicated that female players emphasize three elements were extracted "Engagement", "Wiping weak point" and "Fulfilling mind". "Engagement" is an element that is emphasized in both male and female. While, "Wiping weak point" and "Fulfilling mind" were female specific. So, it indicated that female players emphasize these elements.

**Keyword** Game design, Female, Enthusiasm, Weak point, Fortune telling

### 1. はじめに

1980年代以前は、デジタルゲームへの関心は男性の方が高かった[1]。しかし2016年の調査によると、国内ゲームアプリユーザー数では、男女に差がない[2]。これは、女性のゲームに対する関心が高まったことを示している。

課金行動も、女性の課金率は高いが平均課金額は低く、男性の課金率は低いが平均課金額は高い。女性は定額を恒常的に課金する傾向があり、男性は一部のコアユーザーが高額課金をする傾向がある[3]。ゲーム運営から考えると、女性ユーザーは一定売上が見込める常連であり、男性ユーザーはコストを掛けたイベントに呼応する一時的顧客である。また、パッケージ販売のタイトルでも、女性ユーザーを取り込まなければ大ヒットは望めない。現代のゲームビジネスでは、女性ユーザーの獲得は売上拡大のために必須と言える。

しかし、女性と男性ではプレイ嗜好が異なる[4]。女性のプレイ嗜好については、「世界観」「ストーリー」を重視するという指摘があるが、それ以外にどのような要素を女性が好むのかは明らかになっていない。本研究の目的は、デジタルゲームのプレイにおいて、女性プレイヤーが重視する要素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性調査である。設問内容を以下に示す。

- 好きなゲームタイトルを教えてください(自由記述)
  - なぜそのゲームが好きですか？(自由記述)
  - 年齢(20歳未満、20歳代、30歳代、40歳代、50歳以上、実は男性)
- インターネット上にアンケートを設置し、SNSによる告知を

行った。得られた回答をGTA法によって分析した[5]。

### 3. 調査結果

調査は2019年2月より行い、445件の回答より男性5名を除く、440件の有効回答を得た。回答者の年齢別属性を表1に示す。

表1. 回答者の属性

回答者	被験者数
20歳未満	29
20歳代	209
30歳代	116
40歳代	68
50歳以上	18
合計	440

ゲームが好きな理由に関する自由記述を、該当するゲームタイトルに照らし合わせて内容を確認し、GTA法により分析した。その結果、ゲーム体験における「エンゲージメント」、コンテンツにおける「苦手意識の払拭」、プレイ後の「心の潤い」が抽出された。

### 4. 考察

「エンゲージメント」はゲーム世界に対する「熱中」や「没入」であり、日本において最も支持されている大作RPGに強く表れる。これは良質なナラティブ体験に基づき、男女共に重視される要素と考えられる。それに対し、「苦手意識の払拭」と「心の潤い」は女性特有の要素と考えられ、本研究ではこの

2つの要素について考察した。

#### 4.1 苦手意識の払拭

男性はゲームをプレイしてから評価をするが、女性はプレイする前の第一印象で「苦手」と評価をして、プレイを始めないことが記述内容より示唆された[4]。

例えば「FPS、TPS が苦手な初心者や子供から大人まで、気軽にプレイできる:スプラトゥーン(1)」という記述があった。従来の FPS、TPS というジャンルが持つイメージは、殺伐とした雰囲気の見え、流血表現を連想させるものが多く、これは女性が苦手とする要素である。TPS の比較として『Splatoon』(1)と『地球防衛軍 5』(2)のプレイ画面を図 1 に示す。

右の地球防衛軍 5 に比べ左の Splatoon は、カラフルで可愛く見える。また、武器が本物の銃とは異なりポップな見た目である。本物の銃は敵を殺す用途だが、スプラトゥーンではインクを塗ることを目的とし、殺戮、流血表現がない。これは、コンテンツがプレイ前から女性の持つ苦手意識を払拭しており、未体験だったゲームジャンルに関わる機会を持たせたと考えられる。



図 1. TPS のプレイ画面の比較 ©任天堂, ©D3P

#### 4.2 心の潤い

男性に比べ女性は、占いを好む傾向が強い[6]。これは女性が、占いというコンテンツを心の拠り所としており、「心の潤い」を求めていると考えられる。同様の例として、「登場キャラクターの元ネタの神社に行ったら病気が良くなったり人生が好転したりした: 刀剣乱舞-ONLINE-(3)」という記述があった。これは、私生活とそのゲームを関連させたくなるほど良いゲーム体験をしたと推測できる。つまり、ゲーム体験を心の拠り所としており、これは占いに求めることと結びつく。

我々は、良いゲーム体験により、女性プレイヤーの日常にゲームのマジックサークルを超えた楽しみを与えられると考えた[7]。

### 5. まとめ

ゲームタイトルと好きな理由に関する定性調査を行い、得られた記述を分析した。その結果、「エンゲージメント」「苦手意識の払拭」「心の潤い」の 3 つの要素が抽出された。その中で「エンゲージメント」は男女共通の要素であるが、「苦手意識の払拭」「心の潤い」は、女性特有の要素である。

「苦手意識の払拭」では、女性がプレイする前の第一印象でゲームを評価し、プレイするかどうかを決めていることが示唆された。「心の潤い」では、女性が占いを人生の楽しみにすることと同様に、ゲーム体験が現実に影響を与えていることが示唆された。

今後は「苦手意識の払拭」の要素に着目し、女性プレイヤーが第一印象でプレイを始めなかったゲームタイトルを調査

したい。その上で、見た目から苦手を感じさせないゲームを分析し、女性のためのゲームデザインを探りたい。

### 参考文献

- [1] 鈴木真奈(2015) 1980年代のコンピュータ専門誌雑誌報道に見るホームコンピュータのホビユースの概況, 科学哲学科学史研究, pp.122.
  - [2] ファミ通ゲーム白書(2017)『ゲームアプリユーザープロフィール』, カドカワ株式会社, pp.354.
  - [3] ファミ通モバイルゲーム白書(2018)『モバイルゲームユーザーの消費行動・態度分析』, 株式会社 Gz ブレイン, pp.70.
  - [4] 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.
  - [5] Corbin, J., Strauss, A. (1990) Grounded theory research: Procedures, canons and evaluative criteria, *Qualitative sociology*, 13(1), pp.3-21.
  - [6] 林文(2006) 宗教と素朴な宗教的感情, 行動計量学, 33(1), pp.20-21.
  - [7] サレン, K.・ジーマン, E., 山本貴光(訳)(2011)『ルールズ・オブ・プレイ(上)』, SB クリエイティブ, Salen, K., Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press. ゲーム
- (1) 『Splatoon』, 任天堂, 2015. (WiiU)
  - (2) 『地球防衛軍 5』, D3 PUBLISHER, 2017. (PS4)
  - (3) 『刀剣乱舞-ONLINE-』, DMM ゲームズ, ニトロプラス, 2015. (PC)