

ゲームにおけるアイデンティティ形成 —社会的要素と可視化・不可視化戦略—

指導教員名：水越康介

氏名：八柳友也

頁数：17

目次

第1章	はじめに.....	2
第2章	先行研究.....	3
2-1	ゲームのプレイ動機に関する先行研究.....	3
2-2	オンライン上での友人関係に関する先行研究.....	5
2-3	腐女子のアイデンティティ形成に関する先行研究.....	6
2-4	先行研究の意義と限界・リサーチクエスチョン.....	7
第3章	インタビュー.....	8
3-1	インタビューの方法と内容.....	8
3-2	発見1：ゲームをやりはじめたきっかけ.....	9
3-3	発見2：ゲームをプレイする動機.....	10
3-4	発見3：ゲーム上で出来た友人関係について.....	12
3-5	発見4：可視化・不可視化戦略の有無.....	13
第4章	考察・まとめ.....	15
4-1	考察.....	15
4-2	まとめ.....	16
	参考文献.....	16
	参考資料.....	17

第1章 はじめに

皆さんは「ゲーム」に対してどんなイメージを持っているだろうか。今ではプレイステーション5やスイッチなどの家庭用ゲーム機からゲーミングPC、スマートフォンなどの本格的なものから、手軽にゲームができる様々なデバイスが登場している。角川アスキー総合研究所の「ファミ通ゲーム白書」によると2020年の世界ゲームコンテンツ市場は20兆6417億円となっており、前年比31.6%増と上昇している。また新型コロナウイルス感染症の影響もあってか、2020年の国内ゲーム人口について、家庭用、PC、スマホアプリの3カテゴリーの合計が5273万人となり、前年比の約110%増の結果となっている。

また新型コロナウイルスの影響により、旅行などの外出を控えなければならなくなったこともゲーム市場が成長につながった。コロナ禍で成長した市場として、ゲーム、漫画・ライトノベル、アニメ・特撮が挙げられるが、どれも外出しなくとも楽しむことができるものとなっている。そ

の中でもゲーム市場が最も伸長した。家で過ごしながらかできる娯楽として普段ゲームをしていなかった人たちがゲームで遊び始めたのである。さらにゲームの使い方も新型コロナウイルスの影響により変化している。オンラインシューティングゲームである『フォートナイト』ではシンガー・ソングライターである米津玄師がゲーム内でライブを行うなど、従来とは違う形でゲームが遊ばれるようになってきている。2020年の利用人数では1位『どうぶつの森シリーズ』が704万人、2位『ポケットモンスター』が555万人、3位『マリオカートシリーズ』が318万人となっている(CEDEC2021)。『どうぶつの森シリーズ』が1位となった理由として、コロナ禍により現実で友人に会えない代わりにどうぶつの森を使うことで、その代替になっていたことが考えられる。

本論文ではゲームをプレイすることを通じて、いかにアイデンティティを形成しているのかを分析していく。ここでいうアイデンティティとは後ほど詳しく述べるが、岡部(2008)の「その時々状況によって、様々な種類の可視化および不可視化を行うことにより見えてくる人なり」を「アイデンティティ」と定義する。第2章では、ゲームのプレイ動機に関する先行研究、オンライン上での友人関係に関する先行研究、腐女子に関する先行研究を分析する。第3章では、先行研究の分析を踏まえた上で、インタビューを行いリサーチクエスチョンを検証する。第4章では、第3章から得られた結果から、自分の考察とまとめをしていく。

第2章 先行研究

2-1 ゲームのプレイ動機に関する先行研究

ゲームを日常的にプレイする人々は一般的にゲーマーと呼ばれる。ここでは明確にゲーマーの定義は定めないが、なぜゲーマーは日常的にゲームをプレイするのだろうか。ゲームによるアイデンティティ形成を分析する上で、まずはゲームのプレイ動機に関する分析を本節では行う。

Sherry(2006)はビデオゲームのプレイ動機に関する主要な6次元をインタビューから明らかにしている。それは、刺激、挑戦、競争、気分転換、ファンタジー、社会的相互作用である。挑戦をプレイ動機とする人は、より高いレベルのスキルに達することや達成感のためにゲームをプレイしている。こうしたプレイヤーは自分が自信を持ってプレイできる慣れ親しんだゲームを好んでプレイしている。ゲームのプレイ動機で最も多く挙げられたのが競争である。競争をプレイ動機とする人は、他のプレイヤーよりも優れたスキルを手に入れるためにゲームをプレイしている。一般的な男性解答者は、プライドやお金のためにプレイすると答えており、ゲームにおける競争は、スポーツでよく見られる男性の優位性の誇示の役割を果たしている。これによりグループのヒエラルキーにおいて優位な位置を確立する。気分転換をプレイ動機とする人は、ゲームをストレスや責任から回避するためによくプレイする。他にも、時間を埋めるため、リラックスするため、他にすることがないためゲームをプレイしている。ファンタジーをプレイ動機とする人は、現実世界ではできないことに魅力を感じており、現実でできないことをゲーム内でするためにプレイしている。社会的要素をプレイ動機とする人は、友人と交流したり、他人の性格を知るためにゲームをプレイしている。ゲームのプレイ動機として単にゲームが面白いからという理由だけではなく、それ以外の様々な要因がゲームのプレイ動機には関わっていることがSherry(2006)の分析からわかる。

ゲームの種類として、銃などで敵や目標となる的を攻撃して倒すシューティングゲーム、プレイヤー自身がゲーム内の登場人物となり物語を進めていくロールプレイングゲーム、キャラクターの行動をコントローラーで操作し様々な目標を達成するアクションゲーム等、数多くのゲームジャンルが存在する。刺激をプレイ動機とする人たちはシューティングゲームのようなプレイジャンルを選び、ファンタジーをプレイ動機とする人たちはロールプレイングゲームのようなゲームジャンルを好んでプレイする。

Sherry(2006)が2つの大学、3つの高校、2つの中学校、2つの小学生に行った調査によると、ゲームをプレイする動機として最も多かったのが挑戦、次いで競争、気分転換、刺激、ファンタジー、社会的要素となっていた。

最近のゲームではオンライン機能を搭載しているものが多く、友人と直接合わなくても家から一緒に遊ぶことができる。「ファミ通 ゲーム白書 2021」によるとゲーム市場のオンラインプラットフォームは1兆3164億円と前年比8.4%増となっている。こういったゲームのオンライン化はゲームの社会的要素を強めることにつながっている。Sherry(2006)は感情から得られる満足感や人間関係ほど重視されておらず、ゲームをプレイする動機として最も顕著なのは社会的なものであると述べている。プレイヤーは、ゲームに勝つという挑戦を楽しむだけでなく、友達と競争し勝つことを楽しんでいる。多くのプレイヤーにとってゲームに勝つことだけでは不十分であり、自分の活躍を友人間に知られなければならず、スポーツなどと同様に、ゲームプレイヤーはゲームで一番になることでグループ内で地位を確立している。

Yee(2006a)も同様にゲームのプレイ動機を分析している。Yee(2006a)は3000人のMMORPGプレイヤーに対して40の質問を行い、因子分析を行った。この調査から10の1次因子が得られ、そして2次の因子分析から3つの因子が得られた。

まず、3つの1次因子として達成度要素、社会的要素、没頭要素がある。達成度要素の下には進歩、メカニクス、他者との競争の3つの2次因子が存在している。進歩は、早く目標を達成したいという成分であり、メカニクスはキャラクターのパフォーマンスを最適化するために、基本的なルールやシステムの分析に興味をもつ成分であり、他者との競争は、他者と比較してゲームで優位に立ちたいという成分である。社会的要素の下には、社交性、人付き合い、チームワークの3つの2次因子がある。社交性は他のプレイヤーを助けたり、チャットしたりすることに興味を持つ成分であり、人付き合いは、他のプレイヤーと長期的で意味のある関係を築きたいという欲求であり、チームワークは、グループワークの一員として満足感を得る成分である。没頭要素の下には、発見、ロールプレイング、カスタマイズ、逃避の4つの2次因子が存在する。発見は、他のプレイヤーが知らないことを見つけたり知りたいという成分であり、ロールプレイングは、他のプレイヤーと交流して即興のストーリーを作りたいという成分であり、カスタマイズは、自分のキャラクターの外見を自分好みに変えたいと思う成分であり、逃避は、現実の問題を考えないためにオンライン環境を利用する成分である。

上記のように、Yee(2006a)もSherry(2006)と同様に社会的要素をゲームのプレイ動機として分析しており、ゲームのプレイ動機には社会的要素が重要となってくることが理解できた。ゲームによるアイデンティティ形成を分析していく上で、社会的要素に注目していくことは必須となって

くると言える。そこで次に Yee(2006b)の現実の友人関係とオンライン上の友人関係を比較した先行研究を分析していく。

2-2 オンライン上での友人関係に関する先行研究

Yee(2008)はゲームをプレイする動機の1つの可能性として、個性の維持としてのゲーム利用があると述べている。達成志向の強いプレイヤーは、ゲーム以外の生活で達成感が得られない時、それを満たすためにゲームをプレイするという。他にも、自信をつけたい時には、自分が得意とするゲームをプレイし、社会的なプレイヤーは、現実の社会的状況に対処する際に、社会的に支持されているゲームをプレイする。

Yee(2006b)は男性 2963 人、女性 416 人の MMORPG プレイヤーに 1)現実の知人には開示しない個人情報オンラインの知人に開示したことがあるかどうか、オンライン上の友人関係が現実の友人関係と同等かそれ以上であるか、2)過去 1 週間および過去 1 ヶ月間に最も顕著な感情的出来事がオンライン環境と現実のどちらかで起きたか、また、自分がその環境に依存していると思うかどうかをいくつかの質問で尋ねた。

その結果、22.9%の男性プレイヤー、32%の女性プレイヤーが、現実の友人に話したことの無い個人的な問題や秘密を MMORPG の友人に話したことがわかった。また、MMORPG での友人関係の質を現実の友人関係と比較してもらった結果、39.4%の男性プレイヤー、53.3%の女性プレイヤーが、MMORPG の友人関係は現実の友人関係と同等かそれ以上に感じていると回答した。現実の友人よりも、ゲームで知り合い友人となった人々の方が親密な関係を築けていると感じている人が数多く存在しているのだ。

また、Park(1996)はコンピューターを媒介としたコミュニケーション (CMC) の対話者は対面コミュニケーション (FtF) の対話者に比べて、直接的かつ相互に積極的な不確実性低減戦略をより多く用いていると述べている。不確実性の低減とは、相手の態度や行動を予測するために情報を交換、収集することである。相手についての情報が多いほど不確実性は低減されるが、CMC では上交換、収集する手段が限られている。CMC で最も有効的な不確実性低減戦略は、質問をすることと自己開示となっている。そのため、FtF よりも CMC でより多くの自己開示が行われることを通じて、より親密な関係を築いている。これはゲームでも同じことが言える。オンラインゲームでは他のプレイヤーと会話する手段としてゲーム内チャットかボイスチャンネルを使うことが主である。そのため、ゲーム上では相手が誰なのかどんな容姿をしているか等の情報が収集しにくいいため、不確実性を低減させるために自己開示を多く実施する。その結果、現実の友人関係よりも、ゲームで知り合った友人の方がより親密な関係となると考えられる。本論文ではアイデンティティを「その時々状況によって、様々な種類の可視化および不可視化を行うことにより見えてくる人なり」と定義しており、自己開示を多く実施することは、自己の可視化を行うことであると考えられる。

さらに、かなりの割合のプレイヤーが現実の体験よりも満足感ややりがいのある体験をオンライン環境で得ていることもわかっている。これはネガティブな体験でも同様であり、現実のストレスから逃れるためにゲームをしているにもかかわらず、オンラインでもストレスを感じているプレイヤーがいる。

2-3 腐女子のアイデンティティ形成に関する先行研究

前節ではゲームのプレイ動機の分析から、ゲームにより現実よりもゲーム上の方が自己開示を多く実施していることが分析できた。ゲームによるアイデンティティ形成を見ていく上で、本節では岡部（2008）の腐女子がいかにしてアイデンティティを形成していくのかを整理したい。腐女子はゲーマーと同様に負のステレオタイプが貼られることが多く、差別の対象となることが多いことで似ている。後に詳しく述べるが、特に親世代などのゲームがあまり浸透していない世代がゲームに負のイメージを抱いていることが多く、その影響で家庭環境でゲームが禁止されている場合も多く存在する。そのため本節では腐女子のアイデンティティ形成に関する先行研究を分析することで、ゲームによるアイデンティティ形成の足掛かりとする。

岡部（2008）によると「腐女子アイデンティティ」に関しては、可視化とともに不可視化される複合的な自己呈示の戦略が観察されることが明らかになっている。腐女子を含む「オタク」は、過去には蔑称として用いられ、何かしら「特殊な心理特性」を持った人々として解釈される場合があり、今でも腐女子コミュニティ以外の人々は腐女子を否定的に捉える傾向にある。そのことにも起因して、腐女子は、積極的に自己を可視化する実践だけではなく、時に自己を不可視化するという特有の「腐女子アイデンティティ」実践をとっている。つまり、相手が腐女子だとわかった時は積極的に腐女子であることを表現するが、相手が腐女子であることがわからない内は腐女子であることを隠し続けるということである。もちろん、全ての腐女子がそうであるという訳ではないが、実際に腐女子を否定的に捉える傾向が存在することは確かである。これは前節で述べた社会的要素とつながっている。

岡部（2008）は社会構築主義などで提唱されてきた、状況に応じてその都度可視化される像としての「自己」とは異なり、「その時々状況によって、様々な種類の可視化および不可視化を行うことにより見えてくる人なり」を「アイデンティティ」と定義し、腐女子特有の対人的、社会的なアイデンティティ形成に関する特徴を例証することで「アイデンティティ」の概念の拡張を試みている。その中でも岡部（2008）は腐女子に特有のアイデンティティ形成の方略として、(1) 腐女子アイデンティティの可視化と不可視化実践についてと、その上で、アイデンティティの不可視化に伴う (2) アイロニカルなアイデンティティ形成の2点を分析している。

まず、腐女子アイデンティティの可視化と不可視化実践について、腐女子らは自らのオタクの実践を隠蔽するように振る舞い、腐女子同士で過ごすときには、特有の方略で「腐女子であること」を可視化させ、「腐女子であること」を可視化すべきではないと判断された状況では、「普通の女子」に見えるように振る舞う。

腐女子アイデンティティの可視化に関して、腐女子はジャンル越しに自己を呈示し、ジャンル越しにお互いの関係を推し量り、ジャンルという文化的措置との結びつきにおいて観察可能となっていると言える。このようにジャンルやカップリングは、互いの関心や歴史性を示す考証の道具となり得り、彼女らはジャンルやカップリングなどを用いた特徴的な語りの実践を通じて、「腐女子であること」を可視化している（岡部、2008）。ゲームにおいては社会的要素として、ゲームを通じて現実の友人関係とは別の親密な友人関係をオンライン上で築くことを行っていた。腐女

子は可視化と不可視化実践により、友人に対しての振る舞いを変えている。これは、腐女子のアイデンティティ形成における社会的要素であると分析できる。

また、岡部（2008）によると腐女子を構築する実践は、「腐女子であること」を可視化することにおいてのみ創出するわけではなく、「腐女子であること」を不可視化する実践もまた、逆説的に、「腐女子であること」の構築に寄与している。「腐女子であること」を不可視化する状態は、腐女子らによって「カクレ」と称されており、いわば腐女子特有の振る舞いを「隠蔽」する作業である。腐女子アイデンティティの構築に伴う隠蔽作業には、「腐女子であること」の積極的な非表示に加えて、「普通の女子」であることを意識的に表示する姿を語ることを通じても達成される。腐女子は単に「腐女子であること」を不可視にしているだけでなく、自らの不可視化実践をコミュニティ内の他者に、笑いの対象として可視化されている。腐女子のコミュニティにおいては、「腐女子であること」を隠すことが共通の話題となり、岡部（2008）が行ったインタビューでも「ネタ」としてこのことに言及される機会が多々見られた。このことから「腐女子であること」を隠す実践が、彼女らにとって特有の意味を持つと考えられる。このように、腐女子というカテゴリは、可視化と不可視化の実践の複合として存立していると考えられる。

腐女子はアイデンティティを可視化するために、特有の文化的装置や言語的実践を遂行し、それを楽しんでいるが、それと同時に、「普通の女性」の実践に照らして、腐女子としての実践を隠すことも行っている。ただし腐女子に対するスティグマへの対抗策として、不可視実践を他の腐女子に可視化することは、逆説的に腐女子コミュニティにおける重要なアイデンティティ構築の実践となっている。腐女子は社会的に「普通の女性」よりも下層に位置づけられると認識するが故に、「腐女子であること」を不可視化する。それはストレスにつながるが、腐女子同士の自己卑下的、自虐的なコミュニケーションによっても解消される。不可視化実践を「ネタ」として語ることで可視化することも、腐女子特有のコミュニケーション方略の一形態である。このように見ると、否定的に、または理解しがたいものとして語られる腐女子の実践も、理にかなった戦略的なものとして見ることができる（岡部、2008）。

2-4 先行研究の意義と限界・リサーチクエスチョン

2-1,2-2,2-3 ではゲームをプレイする動機における社会的要素や腐女子のアイデンティティ形成を、これまでの先行研究から分析してきた。本節ではこれまでの内容を踏まえ、ゲームによるアイデンティティの形成を分析していきたいと思う。

2-1,2-2 ではゲームをプレイする動機からゲームによるアイデンティティ形成に関して分析を行った。Sherry(2006)はゲームをプレイする動機として多い順から、挑戦、競争、気分転換、刺激、ファンタジー、社会的相互作用となっていると分析しているが、感情から得られる満足感や人間関係ほど重視されておらず、ゲームをプレイする動機として最も顕著なのは社会的なものとしている。ゲームをプレイする動機として社会的要素は最下位となっているが、社会的要素が重要であると述べており分析結果と矛盾が生じている。また、Yee(2006a)では、現実の友人関係よりもオンライン上の友人関係の方が親密な関係を築けている人が大勢いることや、現実よりもオンラインでの感情的な出来事を体験している人が大勢いることを分析している。このことから R.Q.1 を以下のようにする。

R.Q.1 ゲームのプレイ動機として社会的要素が最も重要なものとなっているのだろうか。実際に、ゲームにおける社会的要素を通じてどのようにアイデンティティを形成しているのだろうか。

2-3 では腐女子であることを状況に応じて可視化と不可視化させ、状況に応じたアイデンティティを形成していることが分析できた。この分析から岡部(2008)は、アイデンティティとは、その時々状況によって、様々な可視化と不可視化を行うことによって見えてくる人なりと定義している。また、不可視化実践を他の腐女子に可視化することを通じてアイデンティティを構築している。このように岡部(2008)は腐女子特有の対人的、社会的アイデンティティ構築を例にあげアイデンティティの概念を拡張している。しかし、岡部(2008)は腐女子という事例でのみアイデンティティの拡張を試みており、他の事例でもこの可視化と不可視化によるアイデンティティ構築が実践されているか検証する必要があると感じた。そこで腐女子と同様に可視化と不可視化実践を行っている可能性のあるゲーマーについて分析したいと考える。岡部(2008)は腐女子を含むオタクに対して世間一般からスティグマがはられてきた歴史も相まって、彼女らは自らのオタク実践を隠蔽するように振る舞うと述べている。同様にゲーマーに対して世間一般が引きこもりやオタクであるといったスティグマを持たれることは少なくない。そのためゲーマーも腐女子と同じく自らがゲーマーであることを可視化・不可視化するように振る舞っている可能性がある。そこで、R.Q.2を以下のようにする。

R.Q.2 ゲーマーも可視化と不可視化実践を行うことを通じて、その状況によってアイデンティティを形成しているのではないだろうか。

以上のことから、R.Q.1ではゲームにおける社会的要素から、R.Q.2ではゲーマーであることの可視化と不可視化実践から、ゲームを通じてどのようにアイデンティティを形成しているかを分析していく。R.Q.2は現実の人間関係等における分析となるが、これも友人関係といった社会的要素に含まれると考えられ、R.Q.2もゲームにおける社会的要素の分析となる。

次章以降は、インタビューをもとにしたリサーチクエスションの考察を行う。

第3章 インタビュー

3-1 インタビューの方法と内容

本章では、2-4で立てた2つのリサーチクエスションをゲームを頻繁にプレイする人へのインタビューを元に検証・分析することとする。今回3人の20代の女性Aさん、Bさん、Cさんに対して約30分のインタビューを個別に行なった。Aには11月3日に、BとCには12月3日にインタビューを行なった。Aは大学生の時に友人がきっかけでゲームをし始め、現在ではパソコンでマイクラフトやSwitchであつまれどうぶつの森をプレイしている。Bがはじめてやったゲームは祖父がもっていたDSであり、現在ではAと同様にマイクラフトやあつまれどうぶつの森を

プレイしている。Cは、兄がプレイしていたポケットモンスターを見ているうちにゲームに興味を持ちゲームをプレイしはじめた。現在ではあつまれどうぶつ森を主にプレイしている。

インタビュー分析により主に明らかになったこととしては、ゲームのプレイ動機には必ずしも Sherry(2006)が分析した社会的要素が含まれているわけではないということである。また、Yee(2006b)が分析した、現実の友人よりもオンライン上の友人と親密な関係を築いていると感じている人が多く存在することが確認できた。岡部(2008)が分析した腐女子の可視化と不可視化戦略も、ゲームを頻繁にプレイする人でも確認することができた。

以下、詳しいインタビュー内容を見ていく。

3-2 発見1：ゲームをやりはじめたきっかけ

まず、ゲームをプレイする動機を分析するのに役立つために、ゲームをやり始めてきっかけについて質問を行なった。

A：「きっかけは幼少期からゲームちょこちょこ興味はあったけど教育上あまり何て言うんでしょ禁止をされていたので触れることがなかったんだけど大学生の時にスプラトゥーンのグラフィックを見てこれが任天堂が出してるゲームなんだってびっくりしてちょっと興味を持ったのが一番最初のきっかけ。」

Aは家庭環境の影響もあり、幼少期の頃はあまりゲームをすることができなかったそうだ。そんなAが最初にゲームに興味を持ち始めたきっかけはスプラトゥーンというゲームのグラフィックに惹かれたためと述べている。

A：「その後ゲーム実況を見始めてゲームの世界に慣れていって、後はその時本当にゲームをするような人間じゃなかったし見るのがメインだったんだけど（友人の家で）Splatoon やってちょっと興味持ったっていうのもあってその時にグラセフ（グランドセフトオート）を知人の家でやってるの見てこういう今までゲーム触れたことがなかった子がグラセフとかでバリバリチートとか使いこなし始めたらめっちゃ面白いよねって言われたのがきっかけでそれ面白いと思って本格的に始めるようになった。」

大学生の時をきっかけとしてゲームをやりはじめたというAが実際にゲームをプレイしてみようと思ったのは、友人に言われた言葉がきっかけだったという。グランドセフトオートというゲームは、街中で暴れ回ったり、車両を盗んで走り回るといった犯罪を中心とした内容のゲームとなっている。またグラセフにはチートが存在し使用すると様々な効果を得られる。Aは家庭環境の影響もありあまりゲームに触れさせてもらえなかったそうだ。そんな中で友人の、「そういう人がグラセフのようなゲームをやりはじめたらおもしろよね」という発言がきっかけでゲームに興味を持ち始めた。これは今までゲームというイメージがなかった人がゲームを始めることによってアイデンティティにひとつとしてゲームを用いていると考えられる。次にBのきっかけを見ていく。

B:「きっかけはDSかなー。小学校の時におじいちゃんがもってたDSで遊んでた。それこそ麻雀とか。なんか普通におじいちゃんの部屋にあったやつをこっそりって遊んでたのが最初かな。」

Bは祖父がもっていたDSをやりはじめたのがゲームをプレイし始めたきっかけだという。DSとは任天堂が発売した携帯型のゲーム機である。Bがゲームに興味を持ち始めたきっかけとして家の中での暇つぶしが欲しかったと述べている。また、Bは家庭環境上ゲームが禁止されており、「逆にゲームをさせてもらえなかった家計だったからこそ、めっちゃ楽しかった。」とも述べている。BはAとは異なり幼少期の頃からゲームをしており、Bは家の中の娯楽としてゲームを遊んでいた。これはSherry(2006)のゲームのプレイ動機の中の気分転換に分類できる。Bは家庭環境としてゲームをさせてもらえなかったため、常に隠れてゲームをプレイしていた。これはAも同様でありAも家庭環境から大学生になるまでゲームをプレイしてこなかった。最後にCのきっかけを見ていく。

C:「一番最初はお兄ちゃんからです。ポケモンをお兄ちゃんがやって楽しそうだなとおもってはまりました。ゲームボーイお兄ちゃんがやっておもしろそうだなってゲームを始めた気がする。」

Cはお兄ちゃんがきっかけでゲームをプレイし始めたという。保育園の時からゲームをしておりひとりでプレイしたり兄弟と一緒にプレイしたりとプレイ方法は様々である。CはAとBとは異なり家庭環境でゲームが禁止されておらず、幼少期の頃から日常的にゲームをプレイしていたという。Cは兄弟がゲームをプレイしていたのを見て楽しそうだと思ったことがきっかけとなっているが、兄弟や友人がゲームをやり始めるきっかけとなることは多い。実際、Aも友人から言われた言葉でゲームをはじめている。AとCのゲームを始めたきっかけとして社会的要素が関係していると考えられる。Bは「逆にゲームをさせてもらえなかった家計だったからこそ、めっちゃ楽しかった。」と述べているように、家庭環境という社会的要素がゲームをプレイし始めるきっかけとなっている。

3-3 発見2：ゲームをプレイする動機

R.Q.1を分析するためにゲームをプレイする動機について質問を行なった。Aはグラセフをやり始めたあと、スプラトゥーンをやりはじめたことでゲームの世界にのめり込んだという。

A:「まずは、キャラデザとかとにかくグラフィックが可愛かった。これが任天堂が出してるっていう驚きがあって、今までゲーム界になかった新しいゲームだったと思うんだよね。あと可愛かったっていうのと、初心者でもやりやすい、入りやすいゲームだったからかな。対人ゲームやってラフな感じで対人ゲームでストレス発散じゃないけど、爽快感があった、やり込み要素とかもあったからもくもくとひとりでやってた。」

A は最もはまったゲームのひとつとしてスプラトゥーンをあげており、ひとりでプレイしていたと述べている。スプラトゥーンのプレイ動機としてグラフィックの可愛さや、爽快感をあげており、これは Sherry(2006)が分析したプレイ動機の中の気分転換とファンタジーにあてはまる。スプラトゥーンとは、人型になれるイカ達が武器を持って戦う対戦アクションゲームであり、武器を使って相手を倒したり、陣地を塗ったりして戦うゲームである。このゲームの特徴として、装備がおしゃれなデザインとなっていて自由に組み合わせることができる。この特徴に A は惹かれたという。A はもうひとつのゲームとしてマイクラフトをあげている。マイクラフトは世界が 3D ブロックできており、プレイヤーはブロックを積み上げたり壊したりすることで様々なものを作りあげたりすることができる。このゲームの特徴としてはゲームクリアという概念がなく、目標もプレイスタイルも自由のため、人によって様々な楽しみ方ができる。また、マイクラ JE (パソコン版)、マイクラ PE (スマホアプリ版) など様々なデバイスで遊ぶことができる。マイクラフトは A のゲームに興味を持ち始めたきっかけのひとつであり、「パソコン版をやり始めてから操作性の面白さとか、できなかったアドベンチャー冒険とかがすごく楽しくて、あとはやっとパソコン版やり始めてから建築がすごく楽しくなったね。」と述べている。このことから A のゲームのプレイ動機としては主にファンタジーや気分転換が占めていることがわかる。A はスプラトゥーンやマイクラフトをひとりでプレイしてきており、社会的要素を確認することはできなかった。逆に B の場合友人とゲームプレイしていることが多い。

B:「多分ね男の子達と仲良くなったきっかけが全部ゲームじゃないかな。逆に仲良い女の子達がゲームしなくて、自分はゲームがめっちゃ好きだから、ゲームできる子と遊びたいけど、それがみんな男の子だったから男の子と遊んでみたいな。ゆうて高校までずっとそうだったかもしれない。」

B は現実の友人関係をゲームを使って構築しており、これは Sherry(2006)が分析したプレイ動機の中の社会的要素に分類でき、社会的要素がゲームのプレイ動機として深く関係していることが確認できる。C は A と同じくスプラトゥーンにはまっていたことがあり、A とは異なり友人とプレイすると述べている。

C:「Switch が発売されて、スプラトゥーンにすっごいはまりました。友達とやるのが楽しかった。友達に勧められて買った。」

C も B と同様に友人とゲームをプレイしており、C のゲームプレイ動機にも社会的要素が深く関わっていることが分析できる。C のゲームのプレイ動機も Sherry(2006)が分析したプレイ動機の中の社会的要素に分類できる。A と C はスプラトゥーンという同じゲームにはまっていながらそのプレイ動機は全く異なるものとなっている。このことからゲームによってプレイ動機が決まるのではなく、その人の性格などのその他の要素がゲームのプレイ動機に関係してくると考えられる。

3-4 発見3：ゲーム上で出来た友人関係について

A・B・Cの全員がゲーム上で友人を作っており、R.Q.1の社会的要素を分析するうえでの足掛かりとするために、ゲーム上で出来た友人関係について質問を行った。Aはマインクラフトがきっかけでオンライン上でゲームの友人ができたという。Aは現在ではオンライン上の友達と頻繁に通話を行っており、現実の友人と同様の関係をゲームを通じて構築している。マインクラフトがきっかけでオンライン上でゲームの友人ができたAだが、現在ではその友人と通話しながらマインクラフト以外のゲームをプレイしたり、ゲームをしなくても仕事の愚痴などの雑談のみの通話をする関係を築いている。

そんなAに現実とオンライン上の友人の違いを伺ってみた。Aはオンライン上でのコミュニケーションにおいて「会話が大事、会話しかないからね」と述べておりオンライン上でのコミュニケーションにおいて会話が特に重要であると感じていることがこの発言から読み取れる。Aは現実でのコミュニケーションでは、言葉だけじゃなく、仕草や服装、その場の空間の雰囲気等、全てを加味しなければならず、それがあまり得意ではないようだ。それに比べオンライン上でのコミュニケーションだと、それらの要素がないため現実のコミュニケーションよりもオンライン上でのコミュニケーションの方が快適に感じている。またAは、「あとやっぱみんなネットをネットって割り切ってるところもあるから何て言うんだらうこれが全部って感じじゃないのが私には凄い心地よかった。」とも述べている。Aはオンライン上と現実でのコミュニケーションとの違いとして、オンライン上では相手の顔や服装がわからないため会話が重要となっていると感じているようだ。このようにAは現実でのコミュニケーションよりもオンライン上でのコミュニケーションの方がしやすいと感じていることが読み取れる。

次に、Cもマインクラフトがきっかけでオンライン上でゲームの友人をつくっており、現在ではゲームをしなくても雑談などの通話をする友人関係を築いている。Cも同じようにオンライン上でのコミュニケーションの方がしやすいと感じていることがインタビューから分析できる。

C：「それこそ、通話の方は顔を合わせなくていいから話しやすいっていうか、実際会った時に顔見て話さないといけないとか思っちゃうから、しかも年齢関係なく喋れるしね、通話とかだと。ネットのが話しやすい。」

オンライン上では通話しかコミュニケーション手段がなく、それが逆にAとCにとってコミュニケーションがしやすいと感じる要因となっている。Park(1996)の不確実性低減戦略はここではあまり確認できなかったが、両者とも会話が重要となっていると感じていることは明らかであり、不確実性低減戦略を頻繁に行なっていると予想できる。AとCは現実の友人よりもオンライン上の友人の方が話しやすいと感じていることから、オンライン上の友人の方が親密な関係を築けていると考えられる。これは、Yee(2006b)が分析した、現実の友人よりもオンライン上の友人と親密な関係を築いている人が多くいる結果と合致する。またAは「あとやっぱみんなネットをネットって割り切ってるところもあるから何て言うんだらうこれが全部って感じじゃないのが私には

凄い心地よかった。」と述べていることから、現実とは別のアイデンティティをネット上で構築していることが考えられる。

3-5 発見 4：可視化・不可視化戦略の有無

R.Q.2 を分析するためにゲームを頻繁に行なっていることや、ゲームで出来たオンライン上の友人がいることを現実の友人や家族に隠したりするかを質問した。その結果、A は不可視化戦略を行うことがほとんどないと述べている。

A：「そうだね。私は隠してないね。隠す人もたくさんいると思うけど。その人のキャラクター生とかもあるかもしれないし、私はその昔めちゃめチャチートとかやり始めたら面白くないって言われたのもあって自分とちょっとギャップがあるって言うのも知ってるからあえてそれを降り出してるそうすると向こうもとっつきやすくなることもあるしていうところ。」

職場の人や現実の友人に対しては、ゲームを頻繁にプレイしていること、オンライン上で友人がいることを隠していない A だが、家族に対しては唯一不可視化戦略を行なっているという。

A：「趣味でゲームっていうのって親族の関係とか、ていうところでは親族の方はあまりゲームはあまり育てによく似合って教え込まれていたのもあって、まああんまり、田舎って体裁がすごくあるからそれでゲームが趣味で休日やってますって言って近所の人からの目はさ、田舎ってすぐ話が広まるから親が良くない目で見られることもあるていうのもあってあまり言いたくはない。」

この回答から伺えるように、A はほとんどの状況で不可視化戦略を行なっておらず、逆に可視化戦略を行なっている。自分がゲームをあまりやらないような雰囲気というのもあり、そこでのギャップとしてゲームをアイデンティティを構築する一つの要因として用いている。唯一不可視化戦略をとる場合として、家族や親族との関係をあげている。B も A と同様に、職場の人や現実の友人に対してゲームを頻繁にプレイしていることはもちろんのこと、オンライン上の友人がいることの不可視化戦略を行なっていない。家庭環境上ゲームが禁止されてきた B は A と同様に、家族に対しては不可視化戦略行なっている。

B：「いや、親はあんまりいうと怒られるから言わない。ほんとに一回おじいちゃんとかから呼び出されてネットの人と関わるのやめなさいって説教されたし。なんならうちの母も実家にいる時ぶちぎれた。ゲームは別にいいんだけどネットの人と仲良くするのはダメみたいな。そこは家族全員そうだよ。だからほとんど言わないそうゆう友達いるってことは。」

B の場合ゲームをプレイしていることよりも、ゲームがきっかけで出来たオンライン上の友人を隠している。

B：「最初は母親にしか言わなくてネットの友達がいるみたいなのは。それで、なんかでうちが母親とめっちゃ喧嘩した時におばあちゃんが入ってきてうちの母親がおばあちゃんにちくったんよ、こいつはなんかネットで知らない奴と遊んでるみたいなの。おばあちゃんはその話をおじいちゃんに言って、おじいちゃんがそれきいて、呼び出されて、「ネットでは殺人とかあるからニュースとかでよくみるでしょみたいな、絶対知らない人と関わるなよ」っていわれた。なんなら昨日も言われたんよ、昨日普通に実家行ってたらおばあちゃんに、「あったことも顔も知らないような人に会おうと考えちゃダメよ」って言われた」

BもAと同様に、家族以外には不可視化戦略をほとんど用いてないことが確認でき、ゲームをアイデンティティを構築する一つの要因として用いている。Aは家族に対して、オンライン上の友人関係を含めたゲーム関連のことを不可視化している。それに対してBはゲームを頻繁にプレイしていることよりも、ゲームで出来たオンライン上の友人関係を家族に対して隠している。一方、CはAとBとは逆で、友人に対して不可視化戦略を行なっている。

C：「ゲームが好きってというのは伝えているけどオタクみたいなのは隠しているな。なんかいいたくないかな。だからいつもバイト先の人とかに興味何しているのみたいな、ゲームですって言って、結構深いところまでは言わないかな。」

Cはゲームに関する可視化と不可視化戦略において、相手がゲームをどれだけプレイしているかによって使い分けている。

C：「あんまりゲームをしない人とかに対しては、みんなが知ってそうなゲームをやってますよしか言わないかな。そんな奥まで行かせないっていうか。難しいゲームとか何も知らんみたいな人に対して、例えばマイクラとか。まあ、みんなが知ってそうなやつを言うかなあ。あとスイッチとかなにをしているかまでは言わない。」

オンライン上の友人が存在するということを伝える場合があるかをCに尋ねたところ、ある程度仲良くなったかつ、ゲームを頻繁にプレイする人に対しては、ゲームでオンライン上の友人がいること等の深いところまで隠さずにいうと述べている。逆に、ある程度仲がいいがゲームをあまりプレイしない友人に対しては、ゲームでオンライン上の友人がいる等の深いところまでは明らかにしないという。Cは家族に対しては不可視化戦略を行なっておらず、友人に対して不可視化戦略を行なっている。その中でも友人との関係性や友人がゲームに対してどれほど関わりがあるかで可視化と不可視化戦略の程度を使い分けている。

A・BとCの違いとしては家庭環境でゲームが禁止されていたかの違いがある。このことから、家庭環境でゲームが禁止されてきたことで、幼少期からのアイデンティティ構築においてゲームを用いることができず、現在のアイデンティティ構築においてゲームがその自信とのギャップとして新たなアイデンティティを構築しているのではないかと考えられる。A・B・Cの共通する点としては、ゲームに対して理解がない人には不可視化戦略を積極的に行なっている。そし

て、不可視化戦略も不可視化をどこまでするかを使い分けていることが B と C の発言から分かる。B は家族に対してゲームを頻繁にプレイしていることよりも、ゲームで出来たオンライン上の友人がいることを積極的に不可視化している。C は仲が良い友人に対してはゲームを頻繁にプレイすることまでを可視化し、そこからさらに相手がゲームを頻繁にプレイする場合の時のみゲーム出来たオンライン上の友人がいることを可視化する。ここから分かるように、岡部(2008)が明らかにした「腐女子アイデンティティ」の、可視化と共に不可視化される複合的な自己呈示の戦略がゲームにおいても観察することができる。

第4章 考察・まとめ

4-1 考察

本章では第3章でのインタビュー分析の結果から、先行研究の限界とリサーチクエスチョンを分析していく。

インタビュー分析により、R.Q.1のゲームのプレイ動機として社会的要素が最も重要なものとなっているのではないかということは確認できなかった。BとCのゲームのプレイ動機としてはSherry(2006)の分析した、社会的要素が強く確認できたが、Aのゲームのプレイ動機としては気分転換やファンタジーが強く見られた。AとCはスプラトゥーンにはまっていたことがあるが、そのプレイ動機は両者で異なり、Aは気分転換やファンタジー、Cは社会的要素が関わっていた。そのため、ゲームによってプレイ動機は決まらないことが考えられる。Bが「男の子達と仲良くなったきっかけが全部ゲームじゃないかな」と述べているように、ゲームがきっかけで友人となる場合があることが確認できる。また、インタビュー分析を行なった全員がゲームでオンライン上の友人を作っていることから、ゲームにおいて社会的要素が関連する場面が少なくとも存在することが確認できる。以上のことから R.Q.1 としては、社会的要素がゲームのプレイ動機として最も重要なものとはまでは言えないが、ゲームのプレイ動機として社会的要素が多く関わっていることが考えられる。

そして、ゲームを頻繁にプレイしていることや、ゲーム上で出来たオンライン上の友人がいることの可視化と不可視化戦略を使い分けることによってゲームによりアイデンティティを形成していることがインタビュー分析から分かった。Aは自分自身がゲームとはかけ離れた既存のアイデンティティを形成していることを自覚しているのもあり、そこにゲームという新たな要素を加えることにより異なるアイデンティティを形成していることが考えられる。

また、本論文では岡部(2008)の「その時々状況によって、様々な種類の可視化および不可視化を行うことにより見えてくる人なり」を「アイデンティティ」と定義している。現実の友人とゲームで出来たオンライン上の友人との関係では、AとCは現実の友人よりもゲームで出来たオンライン上の友人の方がコミュニケーションがしやすいと述べていることから、Yee(2006b)の現実よりオンライン上の友人の方が親密な関係を気づいていることが予想できる。ゲーム上のコミュニケーションの手段としては、ゲームチャットや通話が主となっており、現実のコミュニケーションで重要となってくる服装やその場の雰囲気よりも会話のみが重要となっていることが確認できる。AとCはゲームをしていなくても雑談だけの通話を頻繁に行うようになるまでゲーム

で出来たオンライン上の友人と親密な関係を築いていることも確認できる。このことから、コミュニケーションのしやすさや共通の趣味であるゲームで繋がっているというのもあり、現実の友人関係とゲームで出来たオンライン上の友人関係では異なるアイデンティティを形成していることが予想される。これは、本論文ではあまり触れてこなかったため、今後の課題として分析していきたいと思う。

R.Q.2 のゲーマーも可視化と不可視化実践を行うことを通じて、その状況によってアイデンティティを形成しているのではないだろうかについては、インタビューを行なった全員で確認された。さらに、単に可視化と不可視化を行なっているのではなく、その状況によってどの程度可視化と不可視化させるかを使い分けていることも確認することができた。岡部(2008)の腐女子の分析では、単に腐女子であることの可視化と不可視化のみであったが、ゲームの場合は少し異なる。まず、ゲームを頻繁にプレイすることの可視化と不可視化があり、さらに深い部分としてゲームで出来たオンライン上の友人関係の可視化と不可視化が存在することがインタビューから確認できる。C も述べているように、ゲームに対してあまり理解がない人に対しては、ゲームでオンライン上でつながることにあまりいい印象がもたれないことが考えられるため、このように可視化と不可視化を状況によって使い分けていると考えられる。

4-2 まとめ

本論文では、ゲームによるアイデンティティの形成について論じてきた。まず、ゲームのプレイ動機の先行研究とオンライン上の友人関係に関する先行研究から、社会的要素がゲームによるアイデンティティ形成に重要となっているのではないかという、リサーチクエスチョンをたてた。もう一つのリサーチクエスチョンとしては、岡部(2008)の腐女子のアイデンティティ形成の先行研究からゲームにおいても腐女子と同様に可視化と不可視化戦略を行うことでアイデンティティを形成しているのではないかと考えたものであった。この2つのリサーチクエスチョンを、ゲームを頻繁にプレイする3人へのインタビューを元にして分析を行なった。分析の結果、社会的要素が最も重要なものとは言えないが、ゲームにおけるアイデンティティ形成において社会的要素はある程度関わっていることが、今回のインタビューで分析できた。一方、可視化と不可視化戦略においては、腐女子と同様にゲームでも確認することができた。また、インタビューの人数のサンプルが非常に少なかったことは次回以降の研究に活かしたいと思う。

参考文献

岡部大介 (2008) 「腐女子のアイデンティティ・ゲーム：アイデンティティの可視/不可視をめぐって」『Cognitive Studies』 15(4),pp. 671-681。

John, L. Sherry(2006), Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference, *Playing video games: Motives, responses, and consequences*,24(1),213-224.

Kory, Floyd ,& Malcom R, Parks(1996) Making friends in Cyberspace, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4), 80-97.

Nick, Yee(2006a), Motivations for play in online games, *Cyber Psychology & Behavior*, 9(6), 772-775.

Nick, Yee(2006b), The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-Users Online Graphical Environments, *Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329.

Nick, Yee(2008), Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018.

参考資料

PR TIMES 「ゲーム業界データ年鑑『ファミ通ゲーム白書 2021』を7月15日に発刊、国内外のゲーム市場を、最新調査による豊富なデータで分析」(最終閲覧日 2021年9月28日)

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000008865.000007006.html>

GameBusiness.jp 「コロナ禍で『おうち時間』が増えたゲーム市場から見たゲームの変化—ゲームは新たなコミュニケーションプラットフォームに？[CEDEC2021][UPDATE]」(最終閲覧日 2021年9月28日) <https://www.gamebusiness.jp/article/2021/09/04/19015.html>