

日本・英国・中国のデジタルゲーム 文化の特徴 ——国際比較調査の結果から

小林信重(東北学院大学)

田中絵麻(明治大学)

小山友介(芝浦工業大学)

発表内容

- 目的
- 背景
 - IT利用研究／ゲーム研究
- 方法
- 結果と考察
 - クロス集計(国×文化)
- 意義と課題
- 参考文献
- 謝辞

研究の目的

■ 対象

- ゲームプレイヤー（受け手）

■ 問い

- 日本・英国・中国のデジタルゲームのプレイヤー文化の特徴は何か？
- 「文化(culture)」
 - ◆ プレイヤーの「考え方」「活動」「創作物」(小林 2020)

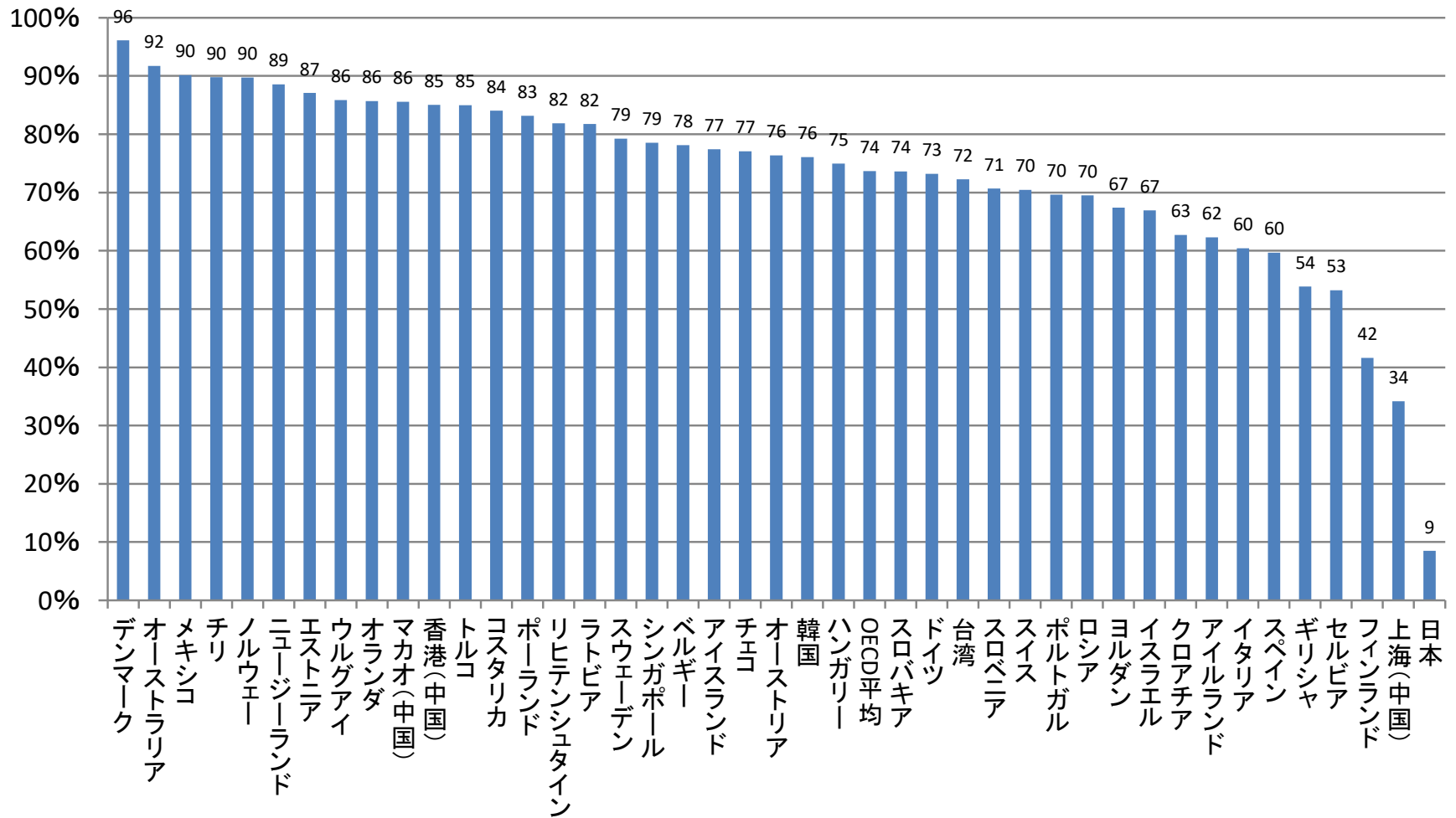
■ 方法

- 質問紙調査
- 「国」×「文化」のクロス集計

背景① IT利用研究

- 日本の人々の情報技術(IT)の利用の国際比較研究(七邊 2014, 2015)
 - 「生徒の学習到達度調査(PISA)」等による分析
 - 生徒)パソコンなどの利用・所有率が低い
 - 生徒)娯楽のために情報技術をおもに利用
 - 生徒)教育・学習のためのIT利用は少ない
 - ◆ 経済協力開発機構(OECD)加盟国で、最低レベル
 - 成人)OECD平均レベルのITリテラシー
- 近年、この認識が浸透
 - 「日本の生徒や成人の情報端末利用・リテラシーは低いか、それほど高くない」

学校外でコンピュータを使って宿題作成すると回答した者の比率



■ 出典: OECD「PISA2012」

背景① IT利用研究

- 一方、「日本の生徒は、世界で一番、情報端末でゲームを遊んでいる」というイメージも浸透
 - 典型的な記事(やや誘導的)
 - ◆ 「ゲーム&チャットは1位で学習は最下位...日本の15歳のICT活用の実態」(田口 2020)
 - ◆ 「1人用ゲームで遊ぶ」に、「毎日」「ほぼ毎日」と回答した人の比率は47.7%。OECD加盟国中**1位**(国立教育政策研究所 2019)
- しかし、多人数オンラインゲームプレイ率は高くない
 - 「多人数オンラインゲームで遊ぶ」に、「毎日」「ほぼ毎日」と回答した人の比率は29.6%。OECD加盟国中**18位**
 - ◆ 北欧、ドイツ、英国など欧州諸国の方が比率が高い
- 上記のイメージの検証が必要
 - しかし、ゲーム文化の国際比較研究が見当たらない

背景② ゲーム研究

■ 量的調査に基づく研究

- 日本の大学生のプレイ動機(井口 2013, 2018)
- ゲームプレイ活動とその動機のみ、大学生のみ

■ 質的調査に基づく研究

- ゲームプレイ以外の活動や、ゲームプレイ動機以外の意識(Newman 2008; Crawford 2012)
 - ◆ 攻略記事、ファンアート、実況などの多様な活動
 - ◆ ゲームや社会に対する考え方
 - 自由や選択を重視するデジタルゲームのプレイ→新自由主義的な自己責任論の内面化(Muriel and Crawford 2018)
- デジタルゲームのプレイヤー文化の量的調査や国際比較研究が見当たらない→調査の必要性

方法

■ 調査方法

- ゲームプレイヤーの文化や市場に関する質問紙調査
 - ◆ 研究代表:小林、共同研究者:小山・田中
- 調査委託先: マクロミル
 - ◆ Webフォームを用いたシステムで実施

■ 母集団

- マクロミルとその外注先のモニター会員

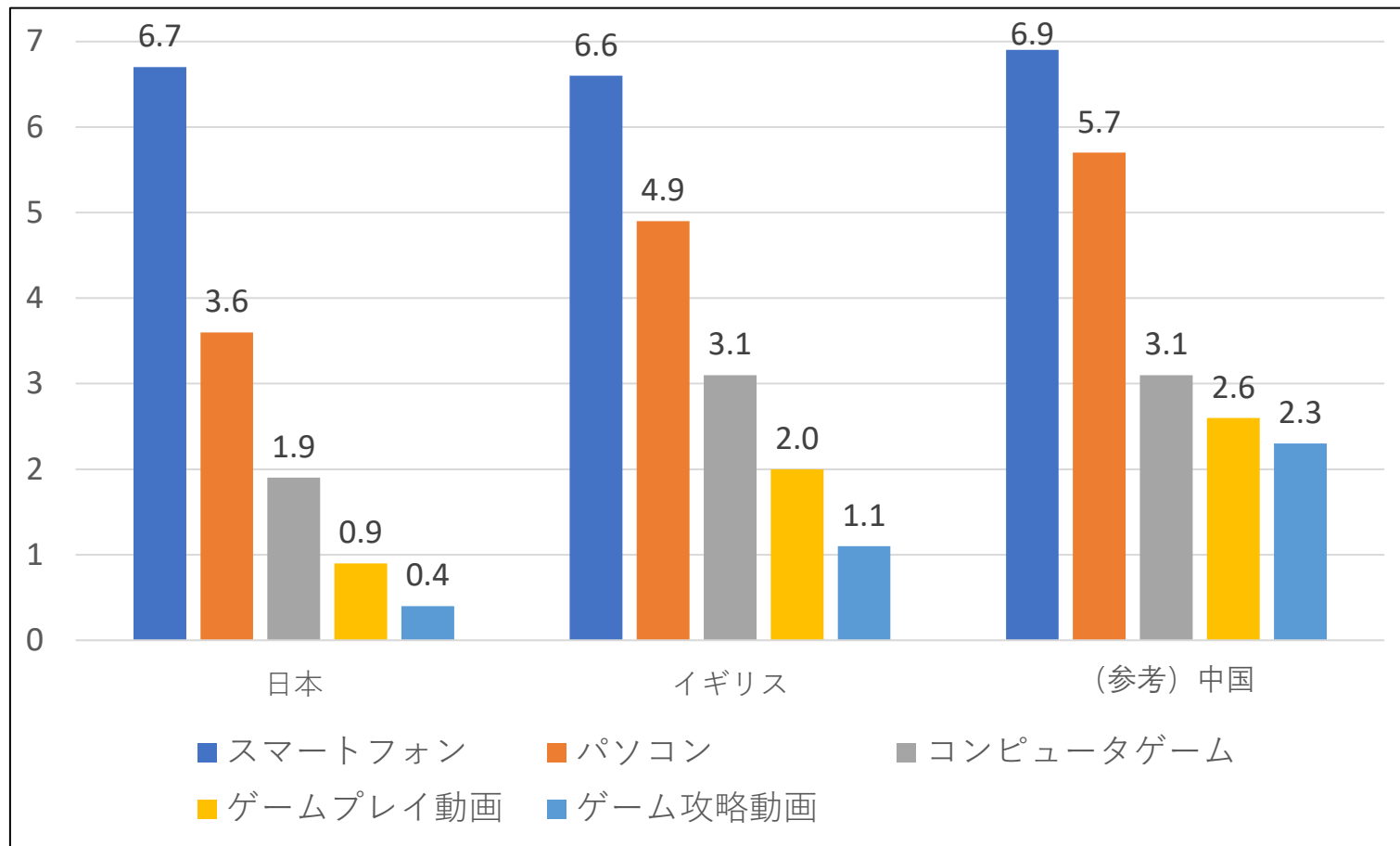
■ 標本抽出法

- 10～50代のモニターから世代・性別を基準とした割当法
 - ◆ 世代(5カテゴリー) × 性別(2カテゴリー) = 10セル
- 日本:2,060人、英国:515人、中国:515人
- 有効回答率:100%(抽出された会員全員が回答)

方法： 主な質問項目

- ITリテラシー、IT所有状況
- パソコン、スマートフォン、ゲームの利用頻度
- 今遊んでいるゲームのタイトルと、それを主に遊ぶ機種
- 普段行っているゲームに関する活動(37問)
 - ゲームプレイ、コミュニケーション、プレイ動画やeスポーツの視聴、デジタルゲームの改造やプログラミング、ファンアート作成など
- ゲームや人生に関する考え方
- ゲームプレイ・攻略動画の視聴頻度や利用サイト
- ゲームや趣味に使う金額
- ゲームへの課金の理由
- 望ましくないと思うゲームへの支払方法や広告表示方法
- ゲームプレイで重視すること など
- フェイス質問(居住都市規模、最終学歴、職業、年収)

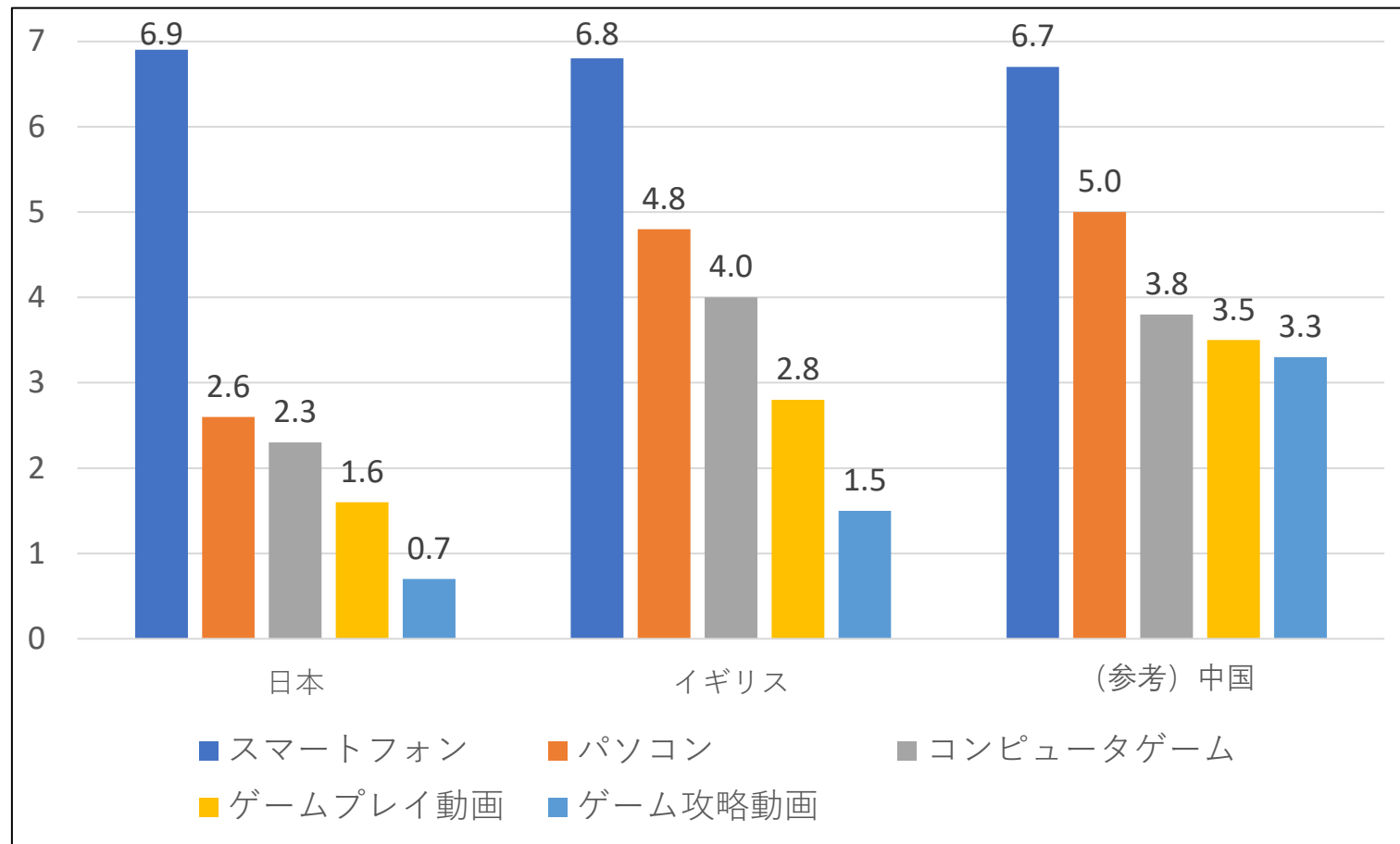
週当たりのIT利用、ゲームプレイ、動画視聴日数 (全世代、単位:日)



- 日本より英国・中国で、IT利用の日数だけでなく、ゲームプレイとゲーム動画視聴の日数が多い

□ 出典:「日本・中国・欧州のデジタルゲーム文化・市場の比較調査研究」(代表:小林)

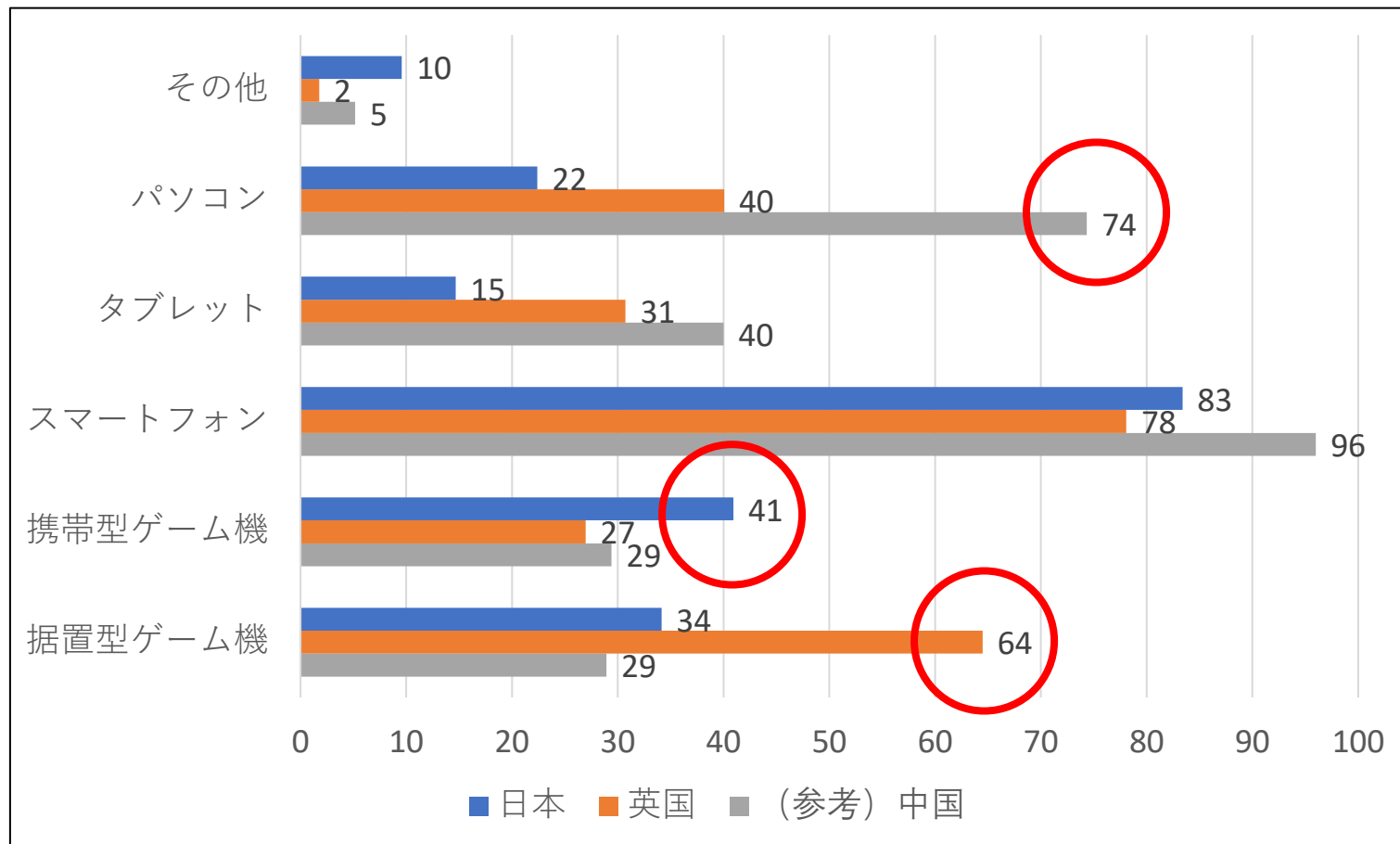
週当たりのIT利用、ゲームプレイ、動画視聴日数 (10・20代、単位:日)



■ 若い世代でも同じ傾向

- 出典:「日本・中国・欧州のデジタルゲーム文化・市場の比較調査研究」(代表:小林)

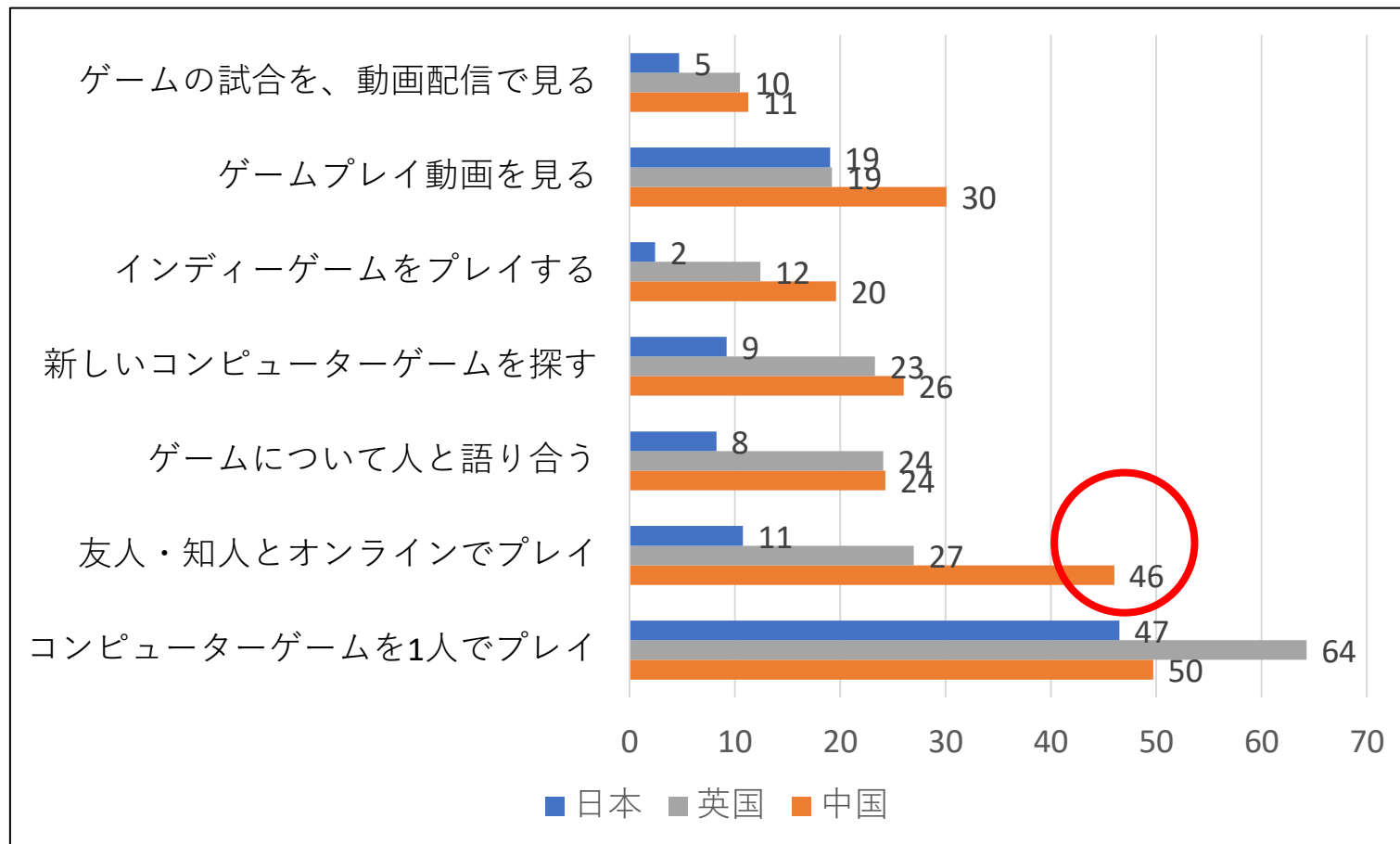
コンピュータゲームをプレイする機器 (単位:%)



- 日本では携帯型ゲーム機、英国では据置型ゲーム機(とタブレット)、中国ではPC(とタブレット)で、ゲームをプレイする者が多い。

□ 出典:「日本・中国・欧州のデジタルゲーム文化・市場の比較調査研究」(代表:小林)

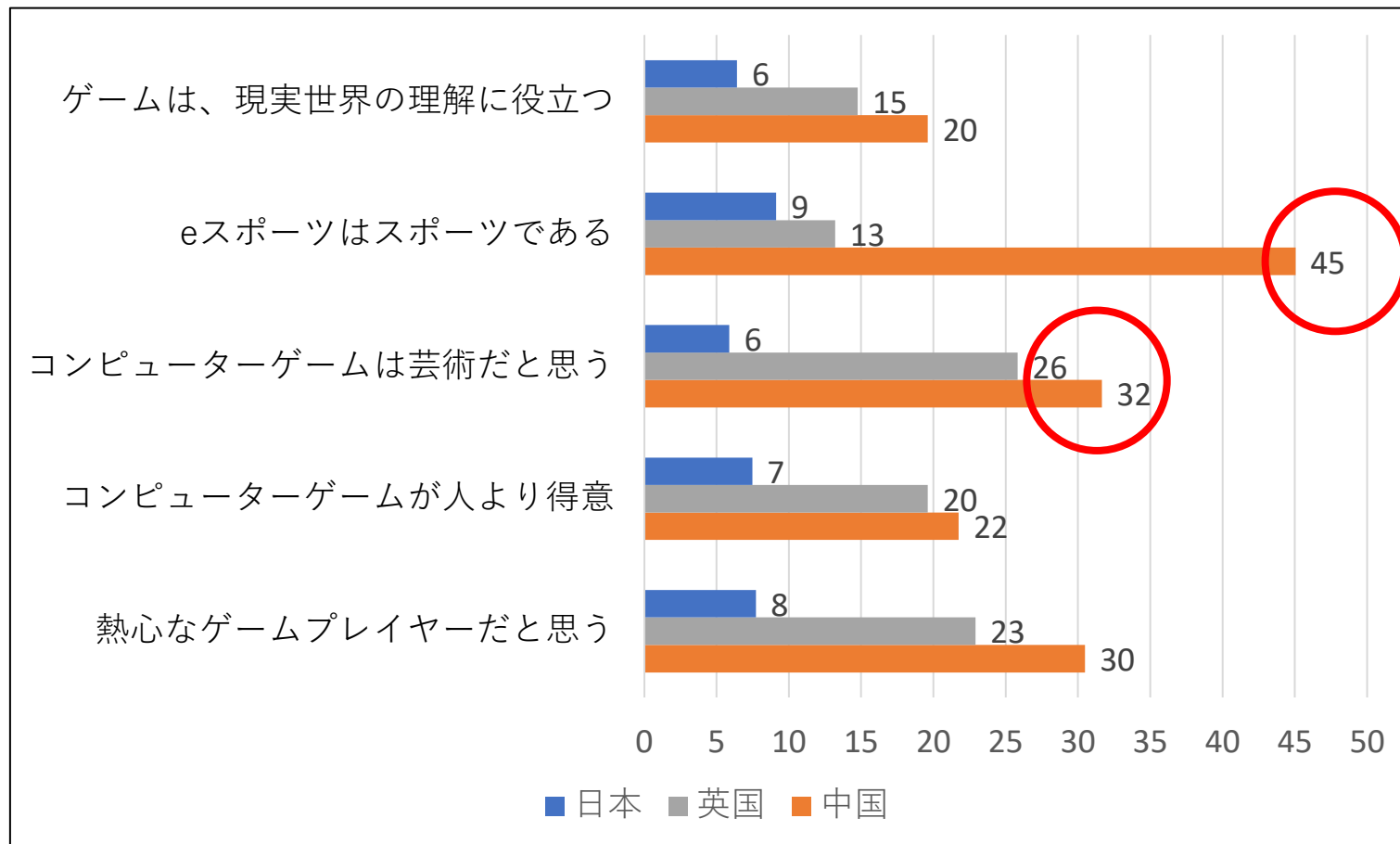
普段行っているゲームに関する活動(一部) (単位:%)



■ 日本より中国・英国で、コンピューターゲームに関する活動が活発

- 出典:「日本・中国・欧州のデジタルゲーム文化・市場の比較調査研究」(代表:小林)

ゲームに対する考え方 (単位:%)



■ 日本より、中国・英国でコンピューターゲームの評価が高い

- 出典:「日本・中国・欧州のデジタルゲーム文化・市場の比較調査研究」(代表:小林)

結果(まとめ)と考察

- クロス集計の結果、次のことが明らかに
 - 日本より英国・中国で、IT利用の日数だけでなく、ゲームプレイとゲーム動画視聴の日数が多い
 - 日本では携帯型ゲーム機、英国では据置型ゲーム機、中国ではPCでゲームをプレイする人が多い
 - ◆ 英国・中国では、タブレットでもゲームをプレイ
 - 日本より中国・英国で、デジタルゲームに関する活動が活発で、ゲームの評価も高い傾向がある
- 日本で共有されているイメージと異なる分析結果
 - 「日本の生徒(と大人)は、世界で一番、情報端末でゲームを遊んでいる」わけではない
 - むしろ、**ゲームプレイが不活発、ゲームの評価も低い**
 - ◆ 日本で「eスポーツ」が普及しない要因の一つ？

意義と課題

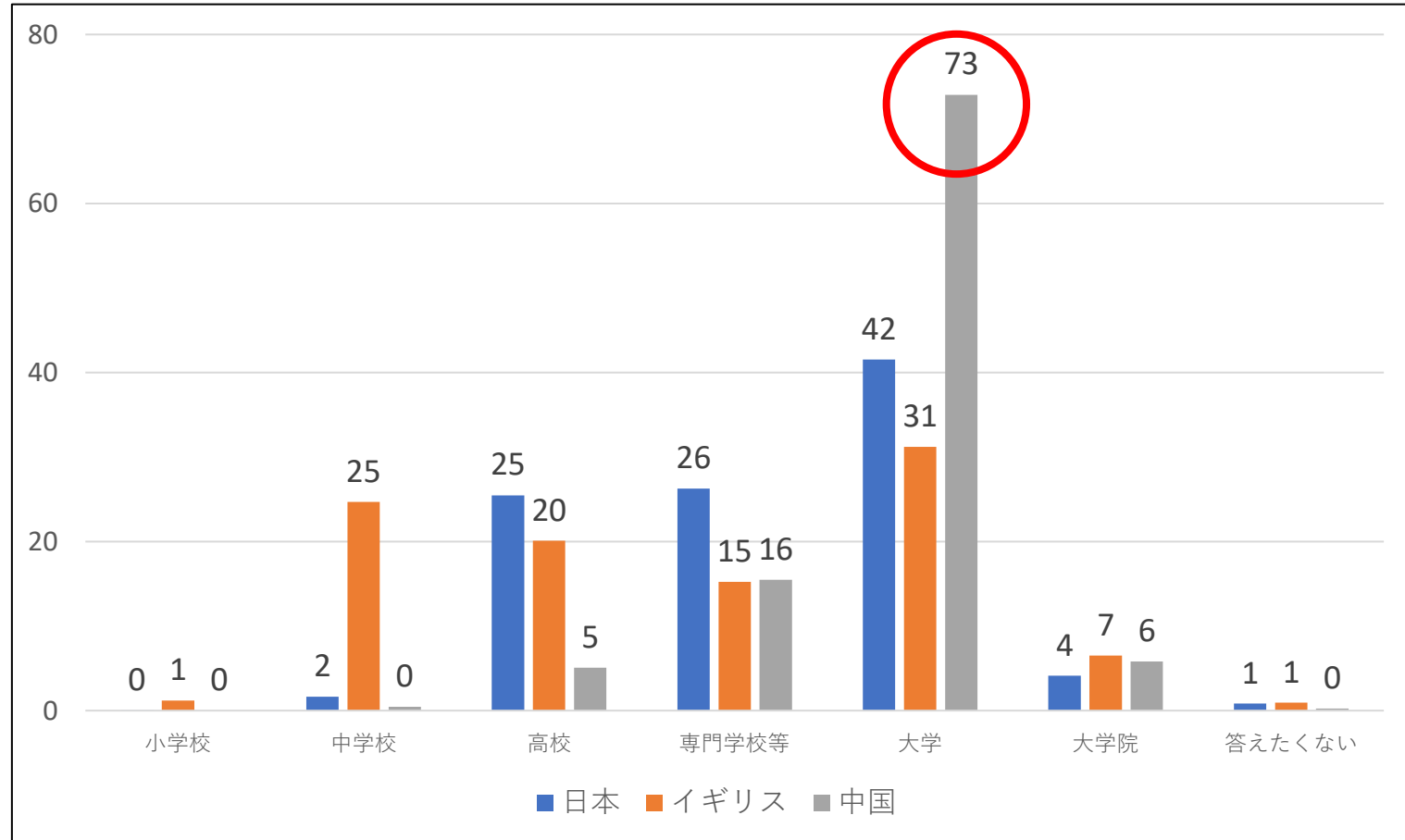
■ 意義

- 日本・英国・中国のデジタルゲームのプレイヤーの文化の特徴を、実証的に解明
 - ◆ プレイヤーの活動、考え方に関する量的な傾向
- 情報技術(IT)の利用傾向に関する知見を提供
 - ◆ デジタルゲーム利用に関するイメージの検証

■ 課題

- 中国の標本が母集団を反映していない可能性
 - ◆ 標本の平均的な学歴が高い
 - ◆ 中国や他の国に関するさらなる調査の必要性？
- 「ウィズコロナ」時代のIT・ゲーム利用状況の研究

標本における学歴の分布 (20代以上、単位:%)



■ 中国の標本における大卒者の比率が73%

- 出典:「日本・中国・欧州のデジタルゲーム文化・市場の比較調査研究」(代表:小林)

参考文献

- Crawford, Garry. 2012. Video Gamers. London: Routledge.
- 七邊(小林)信重, 2014, 「世界の学校内外での生徒のICT利用状況と日本の課題——OECD『PISA2012年調査』の結果から」FMMC研究員レポート, 1-6.
- ———, 2015, 「日本のICT教育・学習利用の現状と課題」(2020年8月24日取得, <https://www.slideshare.net/nobushigehichibe/150211-ict-education>).
- 井口貴紀, 2013, 「現代日本の大学におけるゲームの利用と満足——ゲームユーザー研究の構築に向けて」『情報通信学会誌』31 (2): 67-76.
- ———, 2019, 「大学生のゲームの利用と満足: ユーザー視点の研究」松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子編『多元化するゲーム文化と社会』ニューゲームズオーダー, 31-46.
- 小林信重, 2020, 「ゲームと社会・文化」松永伸司編『ゲーム研究の手引きⅡ』文化庁, 47-54.
- 国立教育政策研究所, 2019, 「OECD生徒の学習到達度調査(PISA)～2018年度調査補足資料～」国立教育政策研究所.
- Muriel, Daniel, and Garry Crawford. 2018. Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society. London: Routledge.
- Newman, James. 2008. Playing with videogames. London: Routledge.
- 田口さとみ, 2020, 「ゲーム&チャットは1位で学習は最下位・・・日本の15歳のICT活用の実態」, ReseMom., (2020年8月24日取得, <https://resemom.jp/article/2020/01/09/54151.html>).

ご静聴、ありがとうございました。

■ 謝辞

- 本研究は、科学技術融合振興財団と中山隼雄科学技術文化財団の研究助成に基づいています。記して感謝致します。