

マリオにみられるメディアとしてのゲームの再考

芦田沙也加 上原 雅志

金 東 熙 小林杏太郎

藤枝 有咲

(大石研究会 3 年)

I 序 論

- 1 平等な表現が進んでいる主要メディアと対比的な娯楽メディア
- 2 「メディア」としてのゲーム
- 3 ステレオタイプ生産を引き起こすゲームの特性

II ゲームにみられるジェンダースtereotype

- 1 はじめに
- 2 「悲嘆の女性像」の歴史の変遷
- 3 「シンデレラ・コンプレックス」からの考察
- 4 オンラインゲームの分析

III ゲームにみられる人間至上主義のステレオタイプ

- 1 はじめに
- 2 現代の動物の権利論
- 3 動物愛護団体 PETA によるマリオへの批判
- 4 他のゲームにおける人間至上主義の表出
- 5 人間至上主義とゲーム

IV 結 論

I 序 論

1 平等な表現が進んでいる主要メディアと対比的な娯楽メディア

日本では、1996年に「男女共同参画ビジョン」において、「メディアにおける人権の推進・擁護」が掲げられ、同年12月に閣議決定された「男女共同参画二〇〇〇年プラン」や、「男女共同参画基本法」（1999年）に基づいて策定された「男女共同参画基本計画」（2000年）では、「メディアにおける女性の人権の尊重」がうたわれた。このような潮流によって、テレビや新聞などの主要なメディアでは、男女は以前と比べて平等に描かれるようになったと見受けられる。

実際に、藤田由美子による研究、「テレビ・アニメ番組にあらわれた女性像・男性像の分析」¹⁾では1960年代と1990年代に放送されたテレビ・アニメ番組が分析され、1960年代に放送されたテレビ・アニメ番組に比べて1990年代に放送されたそれらでは女性の職業や性格は多様化したとの結果が出ている。さらに、1990年代の番組では、自ら戦う女性や、男性よりも強い女性が登場し、女性の行動的特徴が昔と比べて変化したことがわかった。このことは、河野真太郎の著書である『戦う姫、働く少女』²⁾でも指摘されている。

動物を軽視する表現についても、時代を追うごとに規制や批判が進んでいる。主要なメディアであるテレビでは、そのような背景を反映しているのか、「天才！志村どうぶつ園」（日本テレビ）や、「超かわいい映像連発！どうぶつピース!!」（テレビ東京）など動物を取り上げる番組では、ほとんどの場合動物を可愛がる趣旨であり、動物を軽視するような表現はされていない。

中央調査社が行った、男女がどの程度平等に扱われていると思うかをメディアごとに聞いた調査³⁾では、「平等に扱われている」という回答が最も多かったのが、「新聞」（71.0%）で7割を超えており、次いで「テレビ」（66.6%）、「ラジオ」（57.5%）と続いた。一方、『平等に扱われていない』という回答が比較的多かったのは、「男性誌」（38.5%）と「マンガ」（30.5%）であり、主要メディア以外のメディアでは男女が平等に扱われていないと感じている人が多いことがわかる。

ここ最近平等な社会は当たり前とされ、主要なメディアでは男女は平等に扱われ、人間だけが優位に立っていると感じられる表現は減少傾向にある。しかし、主要メディア以外の娯楽を目的としたメディアでは平等な社会は反映されていないのではないだろうか。

本論文ではゲームを特異な性質を持つ「メディア」と捉え、ゲームが社会に存在する偏ったステレオタイプを生み出し、さらには再生産しているという仮説に基づいて「スーパーマリオ」を主な分析対象として論じる。

2 「メディア」としてのゲーム

まず、ゲームはれっきとした「メディア」とであると考えられる。一般的に「メディア」と認識されているのは、4マスと呼ばれているテレビ・新聞・雑誌・ラジオ、さらにIT化が進んだ現代の社会ではインターネットもメディアとして機能している。

メディアとは、そもそもどういった定義づけがされているのだろうか。「メディア」の言語的意味は「媒体」であり、媒体とは何かと何かを媒介するものである。すなわち、ある人からある人へとメッセージを媒介するのがメディアなのである。

このようなことから、何者かが作成したメッセージ性を帯びたものが何かを媒介してある人へとそのメッセージを伝えるのが「メディア」と定義される。

さらに、情報を媒介するメディアには、我々が現実世界を認識する際に無意識に用いて「ステレオタイプ」を形成する役割がある。我々が生きている世界というのはあまりに複雑であるため、直接全てを知ることはできない。そこで、ジャーナリストであるリップマンと社会学者であるルーマンはわれわれの認識している「世界」が、絶対的現実ではなく、疑似的な「現実」でしかあり得ないと認識を共有している（遠藤 2016）⁴⁾。したがって人間の社会的行為は「虚構という媒体」（Luhmann 1968=1998: 11-2）を通じてしか行えないのであり、それをリップマンは「ステレオタイプ」と呼び、ルーマンは「コミュニケーション・メディア」と呼ぶ。

この「ステレオタイプ」を含む擬似的な現実を作り上げるのに寄与しているのが情報を媒介するメディアなのである。言い換えると、我々はメディアという媒体を通じて世界を認識しており、その際にステレオタイプが自らに植えつけられるのだ。

現在、ゲームは娯楽を提供するコンテンツという位置づけがされているが、実際はメッセージ性を帯び、ステレオタイプを生産する「メディア」なのである。ゲームがメッセージ性を帯びているということに関しては懐疑的であるかもしれないが、ゲームにはメッセージが含まれており、それをプレーすることによってステレオタイプを社会に生産していることをマリオを主な例として他のゲームも

取り上げて検証していく。

本論文では、榊山寛の定義を引用して、ゲームをテレビゲームに制限する。テレビゲームとは、主に一般消費者向けの「テレビゲーム機」によるコンピューターゲームを指す用語である。今日台頭しているスマートフォンやタブレットで利用するスマートデバイス用ゲームもここに含まれる。

3 ステレオタイプ生産を引き起こすゲームの特性

ここで、テレビゲームには3つの特徴があると考えられる。i) 能動性、ii) 無自覚性、iii) 普及率が挙げられ、これらは全てステレオタイプがほかのメディアに比べてより生産される要因である。

まず初めに1つ目に挙げられた能動性とは、自らが操作することによってゲーム内の世界が変化していくというゲームの特性のことである。テレビや新聞などのメディアでは観る、読むなどして受動的に情報を受け取るだけだが、ゲームでは自らの意思でキャラクターを操作したり、次の展開を選択したりする。テレビ番組や映画の多くは、目の前で「演じているヒト」をメディアに載る形式にしたものである。音楽CDやラジオは「演奏するヒト」のメディア化であり。本、ラジオ、テレビは「演説」のメディア化といえることができる。これらはすべて、舞台の上から一方的に演じられる形式のものである。一方テレビゲームは、自分自身も舞台に立つことができる。他のメディアの場合、プレーするのは「彼、彼女たち」であるが、テレビゲームでは主語が「自分」になるのだ。この特性は、ゲームをプレーする人がゲームの状況に没入することを助長する。榊山寛はその著『テレビゲーム文化論』⁵⁾で、ゲームを体験型メディア、インタラクティブメディアと位置づけている。この言葉はゲームが能動的に使用されていることを明確に表している。

ゲームの特性として、2つ目に無自覚性が挙げられる。我々はゲームをメディアとして捉え、そこにステレオタイプが潜んでいるとはまず、認識していない。その証拠として、現段階ではメディアリテラシー教育でゲームは扱われていないのだ。

旧郵政省の『放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究報告書』⁶⁾において、メディアリテラシーは次のように定義されていた。

- i) メディアを主体的に読み解く能力 ア) 情報を伝達するメディアそれぞれの特質を理解する能力。イ) メディアから発信される情報について、社

会的文脈で批判的（クリティカル）に分析・評価・吟味し、能動的に選択する能力。

ii) メディアにアクセスし、活用する能力 メディア（機器）を選択、操作し、能動的に活用する能力。

iii) メディアを通じてコミュニケーションを創造する能力 情報の読み手との相互作用的（インタラクティブ）コミュニケーション能力。

このように扱う範囲は「メディア」と広く定義されているが、総務省が発表している⁷⁾、小中学校で実際に行っている授業内容は、「テレビニュースを作ろう」、「お話には作者がいることを知ろう」、「ラジオとテレビの違いを考えよう」など、全てテレビ、新聞、ラジオに限定されている。

東京大学大学院情報学環教授である馬場章はゲームをメディアと捉えてリテラシー教育をする必要性を説き、「ゲームリテラシー」という概念を2007年東京で開催されたデジタルゲームの国際学術会議で発表した。しかし、この概念は教育現場に浸透しておらず、まだまだゲームにステレオタイプがあることについて我々は無自覚である。最後に挙げられた特性は普及率である。内閣府が2018年に小中高生の子どもを持つ保護者に対して行った調査⁸⁾では、子どもが何らかのゲーム機を持っていると回答した保護者は89.2%であった。その中でも小学生のゲーム機の保有率は93.6%とほぼすべての子どもがゲームを持っていた。ビデオゲームは非常に多くの子どもに影響を与えていることが示唆される。人生経験が少なく、まだ自分の中にはっきりとした世界観が確立されていない幼少期の子どもにとって、ゲームから得られる情報や世の中の観方はステレオタイプ形成に多大なる影響を及ぼすであろう。

さらに、ゲームの中長期的な使用も、ゲームの影響力を大きくする要因である。ゲームのソフトは一回限りのプレーのものではない。それは、中長期的にプレーすることを前提として作られているものがほとんどであるからだ。例えば、スーパーマリオの場合、最終的なゴールは設定されているものの、いくつものステージが用意されており、数時間のプレーで完結させることはできず、コンプリートに2、3か月の時間を要する。数か月にわたる長時間、その世界に没入することになり、ステレオタイプは受容されやすくなるのだ。

これら3つのゲームの特性が相まって、ほかのメディアよりもステレオタイプが生産されやすくなるのだ。さらに、このステレオタイプが受容された市場を鑑みてゲームは開発されるため、再びステレオタイプが潜在しているゲームソフト

が作られる。つまり、ゲームはステレオタイプの再生産をも引き起こすのだ。

続く各章では、ゲームの中にどのようなステレオタイプがあるのかを、具体的な例を用いて論じていく。

II ゲームにみられるジェンダーステレオタイプ

1 はじめに

ゲームに色濃く反映されているメッセージとして、「ジェンダー的要素」がある。ここでいうジェンダー的要素とは具体的に大きく二分でき、(i) 男性の方が女性より優位な位置に立つ優位性、(ii) 男性キャラクターが女性キャラクターを救う関係性だ。これらはゲームがもたらすステレオタイプとして、ビデオゲームの表現や設定等の随所に根付いている。特にビデオゲーム中の設定において「強い男性が弱い女性を守る、もしくは救い出す」という「悲嘆の女性」の構図は今でも業界の主流となっている。この章ではこういったステレオタイプ・構図を歴史的変遷や製作側や消費者の観点から考察していく。

2 「悲嘆の女性像」の歴史的変遷

この構図を業界に定着・流行させる大きな要因となった1作品として『スーパーマリオブラザーズ』が挙げられる。このゲームは、社会現象とも言える空前の大ブームを巻き起こし、ファミコンゲーム、ひいては家庭用ゲームの認知度を高めるのに最も貢献したソフトであると言われている。シリーズ化され数多くの続編が出ており、シリーズ以外にも多くの追随するゲームを生んだ。また、2007年には米国IGN(ゲームを中心としたいくつかの娯楽に関する報道を行う企業)の調査で「史上最も影響力があったゲーム100選」において1位に選出されている。

この作品群のストーリーの特徴として、主人公であるマリオが、悪役クッパに誘拐されたピーチ姫を救うというシンプルな構図がある。こここそ正に「悲嘆の女性」のステレオタイプが内在している。彼女は、発売された全14シリーズのうち1作品を除いて全てのゲームにおいて誘拐されており、このステレオタイプは多くの消費者に何ら疑問を抱かせないまま、持続的に消費されてきた。

このゲーム業界における「悲嘆の女性」の構図は、主に任天堂のデザイナーである宮本茂によって確立されてきた。彼は『スーパーマリオブラザーズ』や『ゼルダの伝説』、『ドンキーコング』の生みの親として知られる。彼の作品の特徴と

して、女性キャラクターを誘拐やそのキャラクターが持つ能力を奪うことによって、無力化を図り、ストーリーの本筋からフェードアウトを促す。この「無力化」こそが「悲嘆の女性」の構図を生み出す条件だ。ピーチ姫の誘拐然り、『ゼルダの伝説』でも全シリーズを通して、強靱な能力を持つゼルダ姫は、何らかの要因からその力を失い、勇者リンクの助けを待つことになる。

一方で、こうしたステレオタイプや構図は宮本茂がゲーム作品を世に輩出する前にも、物語のプロップとして存在していた。ギリシャ神話のペルセウスは獣を倒して姫を救い出し、彼女を妻として獲得する。中世では、「悲嘆の女性」は多くの歌、伝説、そしておとぎ話に登場し、無防備な女性の救出は、当時の恋愛物語や詩の存在理由として描かれ、騎士道、武勇、美德を証明するために冒険する放浪の騎士が伴う構図が主流となる。20世紀の初めには、犠牲となる若い女性像は、銀幕で繰り返される安易でセンセーショナルなプロットデバイス（筋書きを進めるための要素）として、初期のアメリカ映画産業によって使い回された。そして同じ頃、泣き叫ぶ女性を連れ去る巨大な猿のモチーフが様々なメディアで人気を得た。このモチーフを用いて製作された『キングコング』から、宮本茂はヒントを得て『ドンキーコング』を製作するに至る。このように「悲嘆の女性」像は少しずつ形を変えながらも、その本質を変えないまま、意図せずメディア業界からゲーム業界に流通してきた。

今日のゲーム業界の兆候としては、消費者の懐古主義に沿ったゲームを発売する傾向にある。つまり、過去に発売されたゲームのリメイクや蒸し返しが流行っている。こうした傾向に対して、「悲嘆の女性」やジェンダー的ステレオタイプの復興とそれを新世代へ継承してしまうという懸念がある。もう1つの兆候として、女性キャラクターへの配慮がなされるようになったことだ。ヒロインが物語の終盤、敵に致命的な攻撃を行ったり、主人公の大きな一助を担うといった役割が多くなってきた。しかしこれらは物語の重要なプロットには関わっていないため、「悲嘆の女性」の逸脱とはまだまだ言い難い。斯くして、「女性は守られるべき存在である」という信念は現代においても蔓延っている。

3 「シンデレラ・コンプレックス」からの考察

千葉大学の名誉教授を務めた美術史学者の若桑みどりは、『お姫様とジェンダー アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門』（ちくま新書）にて、こうした「悲嘆の女性」といったステレオタイプについて、「シンデレラ・コンプレックス」

というワードを使いステレオタイプを消費する側の内情を提示している。

つまりこのストーリーは、美貌と従順があれば、王子が来てくれて、幸福な結婚ができるという女性の生き方を教えてくれるものだが、このようにして、男子が幼時から自立への教育を受けるのに反して、女子はかわいらしく弱いこと、だれかに守ってもらうことを教育される。(中略)

このようにして育った女子は、成長しても幼児性に固着する。「かわいい、保護が必要、かawaii、かわいそう」と思われることが彼女の生き方になる。女性は幼児性を一生引きずり、自分を幼児のようにかわいい状態におくか、または幼児と家庭に執着する。世の中に乗り出して仕事をすることは女らしさを失うこと。男性化とみなされる。学校、仕事、生活手段を得ること、契約を結ぶこと、金銭を得ることは苦しい。男子はそれを一生自分でやることを覚悟させられるが、女性はいつか結婚によって解消し、人生のたたかいから救い出されることを夢見る。幼時から聞いたお姫様童話によって無意識に刷り込まれた他者への依存、無力であることの自覚を生涯ひきずるのである。他者によって守られていたいという心理的依存状態——これがシンデレラ・コンプレックスだと著者は定義する。⁹⁾

この主張から鑑みると、ゲームはこうしたステレオタイプを分かりやすいグラフィックで提供している。加えて、自らの意思でキャラクターを操作したり、次の展開を選択する「能動性」によって、プレーヤーが自身をゲームに自己投影し、ステレオタイプをより強く刷り込む作用があるとも考察できる。

また、日本では今もなお男女間の賃金格差が解消されておらず、男女の平均年収額も倍の差がある。国税庁発表の「民間給与実態調査統計（平成26年分）」によると、給与所得者のうち、男性の平均年収514万円に対して、女性は272万円であることから、結婚をして、経済的に「守って」もらいたいと思う女性は多い。この「女性の保護願望」やある種の男尊女卑の潮流は何もステレオタイプだけによって生産・強化されたものではなく、社会的要因やシンデレラ・コンプレックスといった心理的要因も大きく起因している。

以上から、「悲嘆の女性」のステレオタイプが古典的ジェンダー観を踏襲し、助長させているという視点がありながらも、それが違和感なく長年消費されると

いう近年の女性の社会進出を重んじる世論とは相反した関係があることがわかった。一方で、近年、主体的な女性主人公による物語の系譜の中で、「戦う女の子」のモチーフは大変好まれていることも事実である。積極的であること、孤立していないこと、実行力があること、主体的に動くことといった「戦う女の子」の属性は、自立した女性像として大変わかりやすい。しかし、こうしたモチーフは「悲嘆の女性」のステレオタイプがあるからこそ際立つのである。『“女性向けゲーム” 約20年の歴史とその分化や進化』を見ても、ゲーム業界においては女性主人公や女性を軸にした構図の作品はゲーム内の恋愛をテーマにした「乙女ゲーム」の分野しか開拓できておらず、「女性がゲームをする＝恋愛」といった新たなステレオタイプを生みながら、ジェンダーフリーの流れに沿った新たな分野を開拓することや、消費者を獲得できてないのが現状である。

4 オンラインゲームの分析

海外では、バーチャルおよびゲームを研究するにあたってゲーム内のキャラクターのジェンダーアイデンティティに対する研究は様々な方式で行われてきた。代表的な研究として、女性キャラクターが男性キャラクターに比べて機能的にプレー可能なキャラクターである場合は少ないという研究を行った Ivory の研究、女性キャラクターが性的欲望の対象として形象化されるという Scharrer の研究、〈World of Warcraft〉の NPC の性別と職業に対する分析を通して、女性の NPC のほとんどが無職や、男性に比べて位階的に低い位置にいるという点を発見した Bergstrom, McArthur, Jenson, Peyton の研究などがある。これらの先行研究は、ゲームを通してジェンダーアイデンティティの問題を論ずることができるという根拠を提示したという点から、研究史的な意義は高い。

しかし、分析の対象を主に開発者がはじめから提示したキャラクター原型だけに限定したため（本論文のメインテーマであるマリオを含む）オンラインゲームの差別的特徴である相互作用性は排除され、結果、プレーヤーと製作者間の相互作用を考慮に入れることができなかったと言えよう。オフラインゲームには、男性が女性より優位で、女性キャラクターは男性キャラクターに守られる役割を担っているというステレオタイプが存在する。オフラインゲームは、プレーヤーとキャラクターの相互作用は存在するものの、複数のプレーヤーが同時にゲームをプレーすることはない。また、製作者によって予め設定されたゴールに向けて進むだけの単純な形式を持っている。一方、オンラインゲームでは、プレーヤーと

プレイヤー、プレイヤーとキャラクター、そしてプレイヤーからのフィードバックを受け、定期的にアップデートを通してプレイヤーの意見をゲームに反映するという、プレイヤーと製作者間の相互作用が同時に働く。このように、多様な相互作用が働くオンラインゲームにも、オフラインゲームと同じくステレオタイプが存在しているのか。このような疑問から、実際に存在するオンラインゲームの分析を通して、考察を行いたい。

オンラインゲームの対象としては、2009年以来、全世界的にオンラインゲームを先導しているライアットゲームズ (Riot games) の AoS ジャンルゲームである League of Legends (LoL) と、2016年に発売し、2010年代に入って沈滞していた FPS ジャンルを成功的に復活させたブリザード・エンターテインメント (Blizzard entertainment) の Overwatch (OW) の2つのゲームを採択する。MMORPGの場合、構造的にプレイヤーが自らキャラクターをカスタマイズできる開放的なシステムを志向するため、ジェンダーアイデンティティの多様である。それに比べ、LoLとOWのキャラクターは、ゲームデザイナーが予め設定したキャラクター類型を、プレイヤーに一種の選択肢の形で提供する。したがって、LoLとOWのキャラクター群は、既存のコンソールゲームのように単一ではないものの、かと言ってMMORPGのような放射型でもない。

まず、LoLから分析していきたい。このゲームで、プレイヤーにはゲーム世界で提供される多様な職業群、機能、外形、背景を保有した141人のキャラクターの中で、プレイヤーがキャラクターを選択し、ゲームをプレーする過程で、キャラクターを変形及び成長させる。したがって、LoLはゲーム開発者から与えられたジェンダーアイデンティティがキャラクターを通して明確に表現され、これを基盤としてプレイヤーが統合的に付加要素を構成していくという、オンラインゲームの特徴が反映された代表的な例と言える。オンラインゲームの世界観で形成されたキャラクターのジェンダーアイデンティティは、以降、プレイヤー中心のオンラインコミュニティを通して変形、拡大、再生産の過程が行われる。プレイヤーによって再生産される場合、ジェンダーアイデンティティは変化することもある。しかし、ゲームそのもののキャラクターのジェンダーアイデンティティは決まっており、変化することはない。ここで、LoLのキャラクターを、基本能力値と役割情報を一次的に生物学的性別に従って分類し、二次的に能力値、役割、同一役割群内の能力値の差に沿って分類・類型化すると、次の表のようになる。

図表 1 平均値で分けた男性と女性キャラクターの能力値 (LoL)

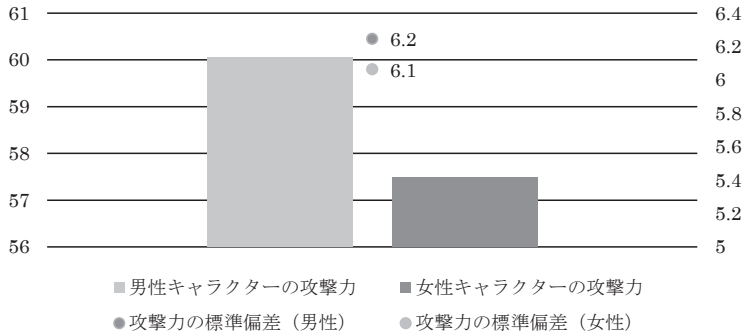
平均能力値 \ 性別	男性 (78)	女性 (40)
Health	560.13	543.18
Mana	298.92	320.20
Attack damage	60.04	57.48

図表 1 によって、2つの事実がわかる。1つ目に、LoLの141人のキャラクターの中で、男性キャラクターは92人、女性キャラクターは49人で、男性キャラクターが女性キャラクターに比べ約二倍程度多い。これは、現実世界の人口の中で、生物学的性别人口とは全く類似ではない。2つ目に、平均値では、男性キャラクターは女性キャラクターに比べ Mana 以外の全ての項目において優位である。Mana は、物理的な攻撃力と防御力を補助するための魔法力であり、キャラクター間のバランス上、女性キャラクターの平均が高いと考えられる。これは、多くのゲームに存在する‘戦闘’という要素において、女性は向いていない、女性は男性より物理的に劣等な存在であることを暗示する製作者の意図を表している。次に、役割群の割合を表に示すと、図表 2 のようになる。

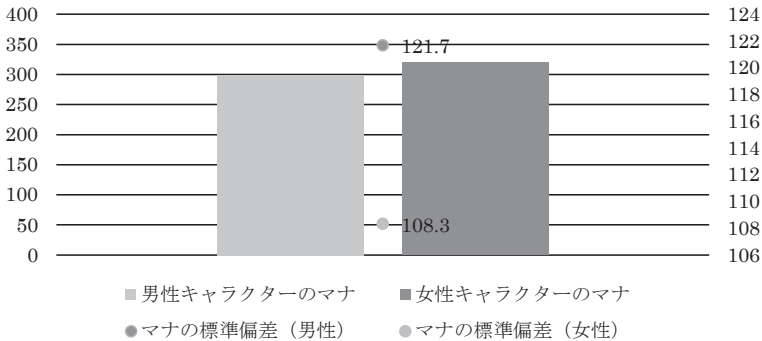
図表 5 でも、男性キャラクターと女性キャラクターの差がわかる。女性の場合、直接的な物理的力が要求される暗殺員 (Assasin)、戦闘員 (Fighter)、盾役 (Tank) の割合は32.5%であることに對して、男性キャラクターの割合は58%である。また、直接的な物理力を基に肉弾戦を行わず、チームを支える役割を担当する魔法使い (Mage)、サポーター (Support)、スナイパー (Marksman) では、女性67.5%、男性42%である。

次に、OW の分析を通して、ステレオタイプの有無を考えていきたい。OW のキャラクターの数は、28人である。中で、男性は15人、女性は13人である。LoL に比べ、納得できる範囲の性比ではある。また、OW は、女性キャラクターは‘良い体をしている若い女性’というステレオタイプを成功的に克服したと評価できる。女性キャラクターの中には、年寄りもいて、髪の高い筋肉質のウエイトリフティングプロ選手、ロボットなど、多様な女性キャラクターが存在する。一見、OW はこれまでの女性キャラクターのステレオタイプを打ち破ったゲームと思われる。しかし、これはあくまでも性比や外見に限定する分析であり、キャラク

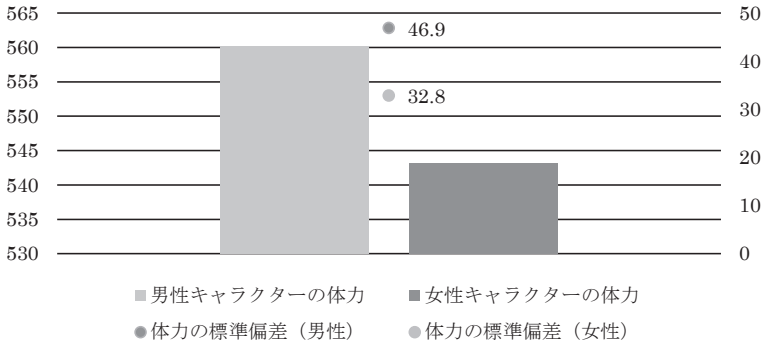
図表 2 性別によるキャラクターの攻撃力の平均及び標準偏差



図表 3 性別によるキャラクターのマナの平均及び標準偏差



図表 4 性別によるキャラクターの体力の平均及び標準偏差



図表 5 役割群に分けた男性と女性キャラクターの割合 (LOL)

キャラクターの役割群	男性キャラクターの数	女性キャラクターの数
Mage	17 (18.5%)	10 (20.5%)
Support	10 (10.5%)	11 (22.5%)
Assassin	8 (9%)	5 (10%)
Marksman	12 (13%)	12 (24.5%)
Fighter	32 (35%)	9 (18.5%)
Tank	13 (14%)	2 (4%)
total	92 (100%)	49 (100%)

図表 6 役割群に分けた男性と女性キャラクターの割合 (OW)

キャラクターの役割群	男性キャラクターの数	女性キャラクターの数
DPS	9 (60%)	6 (46%)
Tank	4 (27%)	3 (23%)
Support	2 (13%)	4 (31%)
total	15 (100%)	13 (100%)

ターの役割や能力値についても、詳しく分析する必要がある。図表 3 は、OW の役割群の割合である。

図表 6 を参照すればわかるよう、OW も、LOL のように女性キャラクターのサポート役の割合が男性よりはるかに高いことがわかる。一般的に、サポーターはチーム全体を後ろで支えながら、盾役 (Tank) に守られるように設計されている。つまり、物理的な力を持って直接的な戦闘を行うキャラクターの比率は男性の方が高く、一方、女性キャラクターは体力や攻撃力より、実際の人間には存在しておらず、ゲーム上の仮想の要素に過ぎないマナに依存し、チームを戦場の最後方で支え、盾役 (主に男性) に守られる役割のサポーターの比率が、男性に比べ圧倒的に高いということである。

このように、LoL と OW の分析を通して、オンラインゲームにおいても、「男性は女性より優位である」、「女性キャラクターは、男性キャラクターに守られる役割を果たしている」というステレオタイプが存在しているということが明らか

になった。上記のように、オンラインゲームは、プレーヤーからのフィードバックを受け、定期的なアップデートを通してプレーヤーの意見を反映するという特徴を持っているにもかかわらず、女性は男性より弱い存在であるという認識が、そのまま定着している。現実の社会に蔓延している固定観念は、バーチャルの世界にも例外なく存在しているということであろう。

Ⅲ ゲームにみられる人間至上主義のステレオタイプ

1 はじめに

マリオの世界において、主人公がマリオで、姫がピーチという図式は変容していない。それと同時に、敵は人間でないという図式も同じく変容していない。マリオは道中で、キノコを具現化しているクリボーや、亀を象徴するノコノコを殺してゴールへと目指す。そしてボス戦では巨大な亀の怪獣を思わせるクッパを退治する。他にも「敵キャラ」と示すことのできるものは、花や魚などのように必ずしも人間のキャラクターでないことを共通項として述べるができる。同じキャラクターにはそれぞれに差異がない「アイコン化された」動物を殺すことで物語が進むのである。ゲームにおいて、マリオはキャラクターを一匹踏み殺すごとにコインという形で報酬をうけ、それが百コイン貯まるとライフが1つ増えるという仕組みを採用している。抽象化していえば、人間が動物を殺すことは正当化されているというより、むしろ推奨されているのである。ここには動物に対して、なにか絶対的な根拠を持たずに敵視し迫害するといった人間の種差別的な側面が明確に現れていると述べる事が可能であろう。動物は人間により搾取される存在であり、人間は、当たり前のこととしてそれを教授する。現代において、動物差別をはじめとする種差別は、非難の対象になり得る。例えば、各国は、日本の伝統的な捕鯨鯨に対して難色を示し、駅前では動物愛護をうたって募金活動をする集団も珍しくはない。つまり、現代の社会のなかで、動物の権利という論争は、珍しいものでなく、社会に広く浸透した論点なのである。しかし、マリオの世界観において、動物愛護派の目線から作品が提示されたことはない。構図は変化しないのである。それはどのような理由によるものなのか、社会とゲームはどのような関係性を持っているのかということについて本論では考察する。

2 現代の動物の権利論

はじめに現代において繰り返られる動物の権利論について述べる。一般的に、動物の権利の争点は、現代に限ったものではなく、連続的に語られてきた。17世紀には、ルソーが「人間不平等起源論」で、無益に虐待されるべきでないものとして動物をとらえた。また、ベンサムは、動物も苦しみ性質を持つことから権利を与えるべきであると主張した。その中でも、動物の権利を述べるうえで、「大型類人猿の権利宣言」(The Great Ape Project: Equality beyond Humanity) や、「動物の解放」(Animal liberation: A New Ethics for Our Treatment of Animals) の著者であるピーター・シンガー (Peter Singer) の存在はとりわけ欠かすことができない。その理由は、上記の著名人の論点は、動物の権利を中心に述べているのではなく、一般的な人間の権利の論を中心に述べたものであり、シンガーのような動物の権利を中心とした著書を一貫して出版した存在とは一線を画すものであるからである。

シンガーは、まず「動物の解放」において、「解放」(Liberation) という語句を使うことで、「黒人の解放運動」を連想させ、人間の権利拡大と同じように動物にも権利が与えられるべきであるという主張をしている¹⁰⁾。動物に感性が存在する以上、これを人間と隔てて述べることはできないといった論調である。また、「大型類人猿の権利宣言」においては、大型類人猿を例えば人間の言語を理解できるなど、知能レベルが人間に非常に近い存在の動物と定め、現在は人間だけを平等なものとして含むことになっている我々人間の共同体の範囲を大型類人猿(具体的には、チンパンジー、ゴリラ、オランウータン)にまで拡張し、含めることを唱えている。

シンガーの述べる保障されるべき権利とは、

1 生存への権利

平等なものの共同体の成員の生命は守られるべきである。平等なものの共同体の成員は、例えば正当防衛のように非常に厳しく定義された状況を除いて、殺されてはならない。

2 個体の自由の原則

平等なものの共同体の成員は、その自由を恣意的に奪われてはならない。もし、正当な法的手続きを経ずに監禁されるようなことがあれば、直ちに解放される権利が彼らにはある。

3 拷問の禁止

平等なものの共同体の成員に対して、理由なく、ないしは他者の利益のためと称して、故意に激しい苦痛を与えることは拷問とみなされ不正である。

例えば、シンガーは以上の三原則を明らかに侵害する動物実験に対して、もちろん批判的な立場をとる。現代の動物実験が痛みも少なく、残酷なやり方で行われていないのにもかかわらず行われる理由をシンガーは、人間が動物に対して利益を搾取しているからであると考ええる。人間の利益を満たすために動物が使われることは種差別の一部であり、自身を特権に位置づけ周りを卑下する「人種差別」や「女性差別」にも共通する概念である。

ただ、シンガーの論では、大型類人猿とそれ以外というように動物を区分していることがわかる。動物に一定の権利は与えるべきであるという論調は崩さずに、動物の中に階層を見いだしたのである。権利が早急に与えられるべき動物と、そうではない動物といった区分だ。社会問題である女性差別の風潮において、人間を男性>女性と述べることと同じように、動物を大型類人猿>他の種と捉えているのである。動物愛護者の観点からでも動物階層といった差別的な発想を見ることができるのである。また、同じように差別される存在として、子ども、女性、黒人、WASPが挙げられる。

ここで、一度マリオのゲームに戻って考える。マリオの中には、子ども、黒人、WASPは存在しないが、女性は存在する。いつもクッパにさらわれるピーチを例に挙げよう。クッパはマリオに踏まれるなどの攻撃を受ける。しかし、クッパはピーチをさらうときには、踏まれるなどの物理的攻撃を受ける描写がない。「とらわれの姫」の描写ならば、悲惨さを示した方が、「絵」になるにもかかわらず、決してそのような描写は起こらない。これは、クッパという動物が、女性という差別されている存在よりも権利が拡張されていないということができる。つまり、マリオ界において人間（男性）>人間（女性）>動物といった順に権利において差異を見ることができるだろう。シンガーの意見では人間（男性）≒人間（女性）≒動物となるべきであるが、シンガーを発端に巻き起こった動物の権利論は、出版からの長い時間をかけ社会的に広がりを見せているように見えながらも、マリオのゲームには反映されていないことがわかる。また、女性が動物よりも権利を尊重されている現状は、当たり前のこととして消費される。つまりマリオの世界における階層は実際の社会の価値観をそのまま反映しているものである。ここで

述べられることに、社会のステレオタイプがある。それは以下の引用からも示すことができる。

「もしも私たちの倫理観が、人間と他の動物とのあいだにまったく独断的な境界を設けているだけのことであれば、私たちの倫理観はむき出しの利己心にもとづくのであって、それ以上の高等な原理はなにもないということになる。もしも私たちの倫理観が、人間は、知能においても社会関係においても痛みを感じる能力においても一段と優れているから、という理由で人間を特別視しているのなら、すべての人間とすべての他の動物のあいだで絶対的な線を引くという議論は正当化しにくいものとなる。」(『大型類人猿の権利宣言』P.142)¹¹⁾

この一文は、人間が、人と他の動物を区別するに当たって、社会性や知性の有無を基準に行っているのか否かを問いかけるものである。もし、後者に述べられているように、人間が何かの確固たる理由で動物を差別しているという論理が正しいとすれば、その場合には、動物とひとくくりにしないで、いろいろな種に対する扱いごとに異なる倫理的条件をつける必要があるだろう。そのため、そのような判断をしていない以上、客観的に見て動物間に差を見いだせるように思えるとしても、前者の論調が説得力を持つ。つまりむき出しの人間中心的利己心、それが、ステレオタイプとして根本に存在するのである。すなわち、このステレオタイプから、前述した3つの原則、生命、自由を侵害し、拷問を行うことをはじめとする動物軽視を、程度の差はあれども受容することになる。

1993年に出版された『大型類人猿の権利宣言』に対して、マリオシリーズの登場は1981年である。今日に至るまで、マリオシリーズの敵キャラクターには、大型類人猿はもちろん、哺乳類すら登場しない。これは、シンガーが分類するまでもなく、人間は、動物全体を差別しながらも、潜在的に、殺しても良い下等な動物と情を抱く上等な動物を区別していたことが窺える。ここでの論は、なぜ社会がこのような区別を無意識的に行うかという点を中心に据える。クリエイターは、そのステレオタイプの枠を的確に捕らえるからこそ、支持される作品という「結果」が出るのだ。では、実際に、このステレオタイプをはみ出たマリオ作品に対してどのように批判が加えられたのかについて述べることで、動物軽視はここまで受容され、どこから社会的に批判されるようになったのかを明らかにする。

これを踏まえることで、社会の変容とステレオタイプの変容および再生産がゲームにおいて関連づけられるのかを考察することができるからである。

3 動物愛護団体 PETA によるマリオへの批判

マリオでは哺乳類の敵キャラクターが存在しないと述べた。しかし、全く哺乳類的描写が本作に存在しないわけではない。1988年の作品から、マリオ自身はタヌキスーツを着て強化されることがあるのだ。タヌキマリオはマリオがタヌキの毛皮をかぶったデザインで表される。これについて、PETA は2011年、「スーパーマリオ 3D ランド」が発売された際にタヌキの毛皮を着ているマリオは、彼らが問題視している動物の毛皮問題を認めているといった批判を風刺的に展開した。毛皮をはがされたタヌキがそれを取り返すためにタヌキマリオを追いかけるゲームを、マリオの世界観で自作し、ホームページに公表したのである。タヌキマリオは、毛皮を剥いで、かぶっている設定であるから、血が常に滴り落ちている様子も印象的に描かれた PETA は、他のゲームに対しても、批判を展開している。詳しくは、後述するが、例えばポケモンに対して、ボールの中に動物を閉じ込めて人間が使いたいときにだけ利用すると言うことはサーカスで人間が動物を利用し、金を稼ぐ構図と同じであると述べ、従来のポケモンシリーズから、最新の「POKEMON GO」に対しても、厳しく批判している。また、ポケモンシリーズへの批判に際して、PETA は、首輪をつけられた「ピカチュウ」(ネズミのポケモン)のイラストを代表して用い、風刺を行っている。

PETA の例において興味深い点は2点ある。1つ目は、従来からマリオは動物を殺していたにもかかわらず、タヌキの毛皮となった途端に抗議をした点。2つ目は、ゲームの中で、タヌキスーツを着ていることを現実の毛皮問題と捉え、批判を行っている点である。前者では、前述したように、動物の権利に対して哺乳類を優先して考える傾向があるからことが理由の1つであろう。ポケモンへの批判に対して、ピカチュウを多く用いていることは、知名度と同等に、哺乳類であることに重きを置いた選択であると考えることができる。ここでも、社会がステレオタイプとして動物の中にも優劣をつける側面を有していることが明かだ。後者では、ゲームの事象を現実の事象につながるように述べられていることがわかる。ゲームのマリオがタヌキスーツを着るならば、現実でもタヌキから毛皮をとることが許されるといった理論だ。この理論が展開されるのは、ゲームならではの特征があるからだろう。それはステレオタイプの形成と再生産である。プ

レーヤーはマリオをプレーし、タヌキの毛皮を着ることは、人間中心世界では当たり前であるといった認識を無意識的に享受する可能性を秘めている。また、タヌキスーツによって強化されたマリオをプレーヤーは操作することで、毛皮による利益を得るのである。動物から人間が搾取し、利益を得るというシンガーの述べる構図をそのまま表している。ここから、動物の権利を尊重する価値観が生まれることは不可能であろう。それゆえ、動物愛護者の立場では、タヌキマリオをゲーム以上に、現状を悪化させずとも改善させない存在として批判する必要があるのである。

4 他のゲームにおける人間至上主義の表出

(1) ポケットモンスター

ポケットモンスターは、1996年に1作目を発売したゲームのシリーズである。ゲームでは、主人公である人間が、ポケモンを使って相手と対戦しクリアを目指すという形式を取っている。ポケモンは野生に生息しており、それを主人公が捕獲することによって、手持ちを増やすことができる。主人公はポケモンを戦わせて稼いだ報酬で、生活する。ポケモンにおける争点は、上に述べたように、もともと自由に生息していたポケモンを捉え、人間がお金を稼ぐために戦わせ、時には瀕死にまで追いやめることは許されることなのかといったものである。プレーヤーは、自身の所有するポケモンが痛めつけられることを了承の上に戦わせる。この争点は、シンガーの述べる自由の原則と拷問の禁止に当てはまるだろう。この点は、ゲームであるから受容されており、現実社会においては、以前よりも動物愛護の風潮が広まったことから受容の範囲を超えているといえる。この例に現実で近いものとして、土佐犬などの闘犬を挙げることができる。闘犬は、犬同士を戦わせ、一方が死に至ることで決着とする見世物である。闘犬の運営者が金銭を得るために、動物から搾取することが伝統文化として日本に根付いていた。土佐犬の闘犬が継承されている高知県では、伝統的に闘犬の公開が行われていた。しかし、世論が動物愛護へ傾向を強めたことにより、日本唯一の常設闘犬場である「闘犬センター」での闘犬の常時公開を自主規制し、「闘犬センター」の名称を「とさいぬパーク」に変更した。そして、主な業務を闘犬ではなく、子どもが土佐犬とふれあう機会を増やすといったような犬種保存という方針に大きく舵を切った。その後、2017年の11月についに経営破綻した。闘犬をメインに置いた時期に得たほどの収入を得られなかったのか、愛護の問題上イメージダウンを避け

られなかったのかは定かではないが、それでも闘犬の問題化が原因で閉業したことには変わりはない。ポケモンと闘犬は、シンガーの述べる原則には同じように違反している。それでも、現実世界の闘犬は規制をされるが、バーチャルであるポケモンは従来の姿で展開を続けている。ゲームは、プレーヤーが能動的に行為を起こすため、プレーヤーに対する影響力が強いものではあるため、批判されるが、現実とは区別されて扱われるアンタッチャブルな存在であることが明確に示せる。ここでのアンタッチャブル性とは、ゲームの内容を制作者以外が変更できないといった点であり、対象年齢などの規制を指さない。

(2) おいでよ どうぶつの森

どうぶつの森とは、2001年に1作目を発売したゲームのシリーズである。マリオやポケモンのような動物を殺すことを楽しむゲームとは違い、動物の世界で人間が暮らすことをコンセプトにしたゲームである。この作品において、動物と対等に生活を送っている以上、動物差別などとはほど遠いゲームのように思われる。現に、愛護団体から、どうぶつの森が批判を受けているという話を聞くことはできない。どうぶつの森は、主人公以外はほとんどが哺乳類の動物が生息している空間であり、その空間で、釣りをしたり、昆虫を採集したりする。また、採集したものをスーパーに売って報酬として金銭を得ることや博物館に展示することができる。動物と共存する姿にだけフォーカスすれば、批判される対象というよりもむしろ推奨される存在にも感じられるだろう。しかし、ここにも人間至上主義的な側面を見ることができる。それは大きく2つの側面から述べられる。1つ目は動物のなかの区別が存在すること、2つ目は動物社会で生活するといわれながらも、生きている社会が人間社会であることだ。1つ目は前述したように動物の中に階層を作り出している点である。どうぶつの森では、主人公以外全員キャラクターが動物であるため、虫や魚を売る相手も博物館に動物を公開する相手も必然的に動物になる。動物のなかでも、魚や昆虫は搾取される側で、権利を迫害される。そして、哺乳類をはじめとする動物は、この世界では搾取する側なのである。どうぶつの森では、作中に主人公以外人間が存在しないため、他の作品よりも動物間の階層が色濃く読み取ることができるのだ。本来は、動物間において殺害や自由の拘束が権利侵害にあたるのかというと明確ではない。野生のなかで相手を殺す状況は自然であるからである。しかし、この場合は適用できると言えるだろう。その理由にもなり得るのが二つ目の論点である。それは、どうぶつの森

という題名からは、ほど遠いほど、生活空間が人間社会なことだ。例えば、取引には通貨が用いられ、娯楽として博物館や釣りが存在する。動物と共存する社会象が、自然ではなく、人間社会であることは人間中心のステレオタイプが存在すると言えよう。人間が自然のなかで生活をするのではなく、人間の生きている世界に動物が存在するということであるからだ。

ただ、上述したとおり、この作品に対する動物愛護方面からの批判は加えられてこなかった。以上の観点から、この理由として、動物愛護者の立場でもステレオタイプに動物の種類に対する差異を認められており、かつ人間社会と野生社会の関係を対等として認識していないということが言える。毛皮をとることや、戦わせることをはじめとしたシンガーの原則を受け入れながらも、そこには人間を中心とする明確な意識が存在する。

マリオ、ポケモンのような明らかな人間至上主義とどうぶつの森のそれは、大きく社会的な見られ方が異なっている。ゲームのコンセプトの違いが存在していることは自明であるとしても、そのほかに、発売時期が関係していると考えることができる。動物愛護の社会的風潮が広がったため、動物軽視的な発想が明らかに反映されているゲームを制作者側は作りづらかったという側面である。現に2002年から CERO という非営利団体が結成され、対象年齢を決めることを業務としている。この一年前に発売されたどうぶつの森は、年齢制限が設けられるかもしれない状況下で制作がされていたのである。この制限が設けられたことにより、例えばこの2年後に発売されたモンスターハンターは、対象年齢が15歳と設定された。ゲームに対する社会の変化は、暴力性、性的、反社会的表現という倫理的な諸問題の中には、動物愛護についての社会風潮も存在しただろう。それには、以下のことが理由に挙げられる。近世における動物愛護関係法令の移り変わりでは、1973年に「動物の保護及び管理に関する法律」として、保護動物の虐待・遺棄の禁止、動物愛護思想の普及啓発、動物による人間への危険の防止が法令化され、1999年には「動物の愛護及び管理に関する法律」として、以上に加えて、愛護動物の虐待・遺棄の防止、動物取扱業に対する規制が追加されたのだ。同時期に発売されたゲームに上述したモンスターハンターがあること、また、動物軽視が顕著なゲームシリーズが続いていることから、社会の変容にゲームが必ずしも対応するわけではない。それはゲームのアンタッチャブルな特性によるものだ。それでも、どうぶつの森は社会的に批判されない作品であり、もちろん時代背景を踏まえても批判されない前提で制作されたものだと考えられるが、根本的には

動物軽視の視点が含まれている。これは、社会において、動物愛護の風潮が高まりステレオタイプが変化したにもかかわらず、深層的に根付いたまま存在していると言えよう。また、長年変化せずにシリーズ化する作品からもステレオタイプが再生産され維持されていることが認識できるだろう。

5 人間至上主義とゲーム

社会は移り変わり、シンガーの論や動物愛護協会の運動、さらには法改正まで行われているにもかかわらず、ゲームにおいて大きな変化を見ることができない。ゲームは現実世界と切り離されて考えられているからである。しかし、人間がステレオタイプを形成する上で大きな役割を担っていることも同時に言えるだろう。その理由は2つ挙げられる。1つ目は、ゲームが批判されながらも干渉されない存在であること。もう1つが、ゲームは社会のニーズに合わせて、つまり、ステレオタイプに対応して作られることである。この二点によって、社会は、ステレオタイプに沿ったゲームを求め、ゲームは社会のステレオタイプを再編成することになる。社会的運動が勃発したとしても干渉されないため変更を余儀なくされることがないからである。そして、このような特性を備えているゲームをプレーヤーは、主人公として能動性を持ってプレーするのだ。自分の意志として、ゲームを進行させることで、そこに潜在するステレオタイプを無意識かつ自然に身につけることになるのである。

以上に述べた特性をはじめとして、ゲームは、メディアとしてのサブカルチャーのなかで特異性が強いものであると考えることができる。例えば、新聞などのマスメディアや、映画、小説などのサブカルチャーは、百田尚樹や芥川龍之介のように発信源が明確である。それに比べて、ゲームを買うときに制作者を意識して購買することは少ないように思われる。「マリオ」であり「任天堂」であるから購買意欲が増すことはあっても、制作者は不明確である。つまり、制作者の意図や潜在意識が混入するゲームにおいて、作者性は排除されるのだ。また、ここにはマスメディアとの大きな違いも存在する。新聞やテレビをはじめとするマスメディアは、もともと偏向姿勢が強いと社会的に認識されている。報道をそのまま鵜呑みにしてはいけないという議論は使い古されたものであろう。そのような存在に比べて、ゲームのメディア性は社会的に認知度が低いため、そのような偏向ないしは、ステレオタイプ掲載といった議論が為されたことはなかった。そのため、無意識的に享受する性質を持ち合わせているのである。動物論的な観

点では、象牙や毛皮などのマスメディアで論点にされるような内容においても何かイデオロギーや価値観が作用していると認識されるマスメディアに対して、ゲームの、それが含まれているという特徴は潜在的である。例えば、テレビにおいて動物の権利を迫害する映像を当たり前のコンテンツとして含むことは世論を意識して不可能であるが、ゲームには当然の価値観として描写可能である。

また、ゲームにおいて規制とは、社会的風潮といった間接的な規制を除いて、直接的なものには含まれず、年齢制限のみ行われる。年齢制限とは、ステレオタイプに多少の影響は見ることができが、大きな影響力は持たない。なぜなら、ステレオタイプが形成されるのは主に幼少期であるため、そこに調節的影響力の強い価値観、動物論では直接的に動物を殺すこと、が作用しないのは、ある程度ステレオタイプ再生産の流れを遅れさせるものだろう。しかし、社会を反映させているゲームは、直接的でなくてもステレオタイプが潜在的に存在する。それを身につけるうえで間接的にでもゲームは関与するからである。また、年齢制限を行ったとしても、そのゲームは幼少期に触れられないだけであり、社会から切り離されることはないからである。確かに、ステレオタイプを受容することは幼少期のほうが大きな力を持つだろう。しかし、幼少期に間接的な表現により形作られたステレオタイプが年齢を重ねるごとに強化されることは、幼少期の土台がある以上容易であると述べられよう。例えば、どうぶつの森から、動物が人間社会で生きること、ポケモンから、動物は人間に搾取されること、マリオから、哺乳類以外の動物は殺されることを認識した上で、15歳以上が対象というモンスターハンターで私利私欲のために動物を殺し続けることは受容されやすいだろう。

社会は日々移り変わり、倫理観も現代のツールを用いることでより共有され、強化されやすくなった。ステレオタイプは一定の変化を遂げているのだ。しかし、社会はゲームに支配的なステレオタイプを求める。そして制作者、たとえ、そのゲームが表層的に変化した社会の価値観を反映したものとしても、意識的に、また無意識的に、支配的ステレオタイプをゲームに反映させる。すなわちゲームは表層的なステレオタイプの変化を反映させることは可能であるが、より上位のステレオタイプの前には変化を起こすことができないのである。ゲームは社会の中で支配的なステレオタイプを再生産し続ける存在である。

IV 結 論

本論文ではゲームが社会に存在するステレオタイプを生み出し、それが共有され、さらには再生産している関係にあるという仮説を「スーパーマリオ」を主な研究対象として示した。社会に存在するステレオタイプをジェンダーと人間至上主義的な観点から分析した結果、以下のようなステレオタイプが存在する。

ゲームの中に存在するジェンダー的要素は大きく分けて2つ定めることができる。1つは男性の方が女性より優位性が高いこと、そしてもう1つは男性キャラクターが女性キャラクターを救うという関係性だ。ゲームの設定において、強い男性キャラクターが弱い女性を守る・救うという「悲嘆の女性」の構造は今でも変容していない。「スーパーマリオ」を分析してみると、主人公がマリオで、姫がピーチという図式は変容していない。これらは社会の中に存在するステレオタイプとしてゲームに反映されている。その理由はゲームの作者と消費者の関係性で説明することができた。「スーパープリンセスピーチ」のような「悲嘆の女性」やジェンダー的ステレオタイプを用いた従来のゲームとは異なるものは消費者の懐古主義に沿っていない。そのようなゲームを消費者は積極的に選択し、プレーすることは少ない。また、ゲームの作者も社会の中のステレオタイプに沿ったゲームを作ることで利益が得られる。このことから両者はステレオタイプを再生産する関係にあると言える。

人間至上主義的な観点からは、ゲームの中で現れる敵は人間以外の生き物であり、その図式はジェンダーと同様に変容していない。同じキャラクターはそれぞれ差異のない「アイコン化された」動物を殺すことによって物語が次のステップに進むのである。このように、人間が動物を殺すことが正当化されているよりも、推奨されているのが明らかである。ここには人間至上主義的なステレオタイプが挙げられる。それは決定的な根拠もなく動物を敵とみなし、何の疑問を持たずに迫害することである。倫理学者のピーター・シンガーをはじめ、動物愛護団体などが動物の権利について声を上げてきたのにもかかわらず、その活動がゲームに反映されることはなかった。これは支配的な社会のステレオタイプがゲームにより再生産し続けていることを示している。

以上、ジェンダーと人間至上主義を主な研究の軸として考察した。様々な歴史的变化があったが、それでもゲーム内では支配的なステレオタイプが生み出され、

それが共有、再生産されている。

- 1) 藤田由美子「テレビ・アニメ番組にあらわれた女性像・男性像の分析」(1996)。
http://www.js-cs.jp/wp-content/uploads/pdf/journal/02/cs1996_03.pdf
- 2) 河野真太郎『戦う姫、働く少女』(2017) 堀之内出版。
- 3) 一般社団法人中央調査社「メディアにおける女性表現」(2000)。<http://www.crs.or.jp/backno/old/No515/5151.htm>
- 4) 遠藤薫『ソーシャルメディアと〈世論〉形成』(2016) 東京電機大学出版局。
- 5) 榊山寛『テレビゲーム文化論』(2001) 講談社。
- 6) 旧郵政省『放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究報告書』(2000)。
- 7) 総務省ホームページ「放送分野におけるメディアリテラシー」(2018)。http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/hoso/kyoiku.html
- 8) 内閣府ホームページ「子どものゲーム機の利用状況」(2011)。<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h22/game-jittai/html/2-2-1.html>
- 9) 若桑みどり『お姫様とジェンダー アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門』(2003) ちくま新書、p. 57-58。
- 10) ピーター・シンガー『動物の解放』(1975) 人文書院。
- 11) ピーター・シンガー『大型類人猿の権利宣言』(2001) 昭和堂。

参考文献

- James D. Ivory, Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games, *Mass Communication and Society*, Volume 9, Issue 1, 2006.
- Scharrer, Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements., *Mass Communication and Society*, Volume 7, Issue 4, 2004.
- Bergstrom, McArthur, Jenson, Peyton, All in a Day's Work: A study of World of Warcraft NPCs Comparing Gender to Professions, *Sandbox '11 Proceedings of the 2011 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games*, 2011.
- 東浩紀ほか『ゲンロン8 ゲームの時代』(2018) 株式会社ゲンロン出版。
- 若桑みどり『お姫様とジェンダー アニメで学ぶ男と女のジェンダー入門』(2003) ちくま新書。