

# 大学生女子ゲーム事情

## —学生生活と趣味とゲームとのバランス—

西田隆政

(甲南女子大学文学部日本語日本文化学科教授)

### はじめに

今の大学生は忙しい。幅広い教養を身につける共通科目と、所属する学部学科の専門科目だけでなく、入学と同時に就職を意識して、様々な勉強をすることが要請されている。もちろん、学生らしく、大学生活の充実やサークル活動やアルバイトも重要である。そんな中で、生活の主要な部分をゲームが占めている学生たちがいる。

本稿では、そのような大学生の一例として、甲南女子大学文学部日本語日本文化学科の1年生の4名の学生を取材して、彼女たちの大学生活とその中に占めるゲームの位置づけを調査してみた。彼女たちは、学科内で行動を共にする仲間でもある。生活の中で限られた時間を活用して、いかにゲームをプレイし、いかにその中に楽しみを見出しているのか、手探りではあるものの、見ていくことにしたい。

なお、本稿でのゲームは、基本的に、専用のゲーム機<sup>1</sup>やスマートホン<sup>2</sup>やPC(パーソナルコンピュータ)のブラウザー<sup>3</sup>を使用したり、PCにゲームのソフトウェアをインストールしてプレイする等、電子機器によって、画面上で行われるものを指す。インタビューは、2016年12月15日13時より、稿者の研究室にて実施した。

### 1 自己紹介

まずは、4名の学生たちに自己紹介をしてもらった。以下、インタビュー形式で、話を進めていく。

司会西田(以下「司」): それでは、順に自己紹介をニックネームでお願いします。ゲームとゲーム以外でも力を入れている趣味を教えてください。

チューヤ(以下「チ」): チューヤです。韓流のアイドル<sup>4</sup>のファンです。それと、マンガ『ジョジョの奇妙な冒険』<sup>5</sup>の大ファンで、マンガ・アニメ・ゲーム、全てしています。ゲームは、『モンスターストライク』<sup>6</sup>『刀剣乱舞』<sup>7</sup>『文豪とアルケミスト』(このゲームは後で説明)あたりを、今は、やっています。

サトー(以下「サ」): サトーです。宝塚歌劇の観劇や美術鑑賞で美術館にも行きます。映画も好きです。ゲームは『ポケモン』<sup>8</sup>シリーズ、『スクールガールストライカー』<sup>9</sup>等やりますが、特に『ディバインゲート』(このゲームは後で説明)に力を入れています。

ちろる(以下「ち」): ちろるです。アニメでは、『機動戦士ガンダム』<sup>10</sup>シリーズ、『マクロス』<sup>11</sup>『コードギア

<sup>1</sup> ここでは据え置きゲーム機と携帯用ゲーム機の両方を指す。

<sup>2</sup> 「スマートフォン」とも。本稿では、「スマホ」の略語も使用するので、「スマートホン」を使用。

<sup>3</sup> インターネットエクスプローラー(IE)やグーグルクロム等のPC用のインターネット閲覧ソフトのこと。

<sup>4</sup> 大韓民国出身で日本でも活躍するアイドル。グループで活動する者が多くファンの出費は非常に大きくなる。

<sup>5</sup> 荒木飛呂彦作。1986年12月より『週刊少年ジャンプ』で連載開始。現在コミックス版で優に100冊を超える人気作品。

<sup>6</sup> 略称『モンスター』。『ニンテンドー3DS』用ゲーム。2015年12月発売。なお、ゲーム等の詳細については本稿では省略する。

<sup>7</sup> 略称『刀らぶ』。DMM.com提供のPC版ブラウザーゲーム。2015年1月運営開始。

<sup>8</sup> 任天堂提供のゲームシリーズ。1996年2月の発売以来20年続く人気のゲーム。

<sup>9</sup> 略称『スクスト』。スクウェア・エニックス提供のスマートホン用のゲーム。2014年4月配信開始。

<sup>10</sup> 富野喜幸(現在:富野由悠季)監督・サンライズ制作で1979年4月に放送開始された人気アニメシリーズ。現在まで連続と「ガンダム」の名を冠した作品が製作され続けている。

ス』<sup>12</sup>あたり好きで、ライトノベルも読みます。『魔法科高校の劣等生』<sup>13</sup>『ソードアート・オンライン』<sup>14</sup>他、いろいろと読んでいます。ゲームは、『ディバインゲート』が今一押しです。

コバヤシ（以下「コ」）：コバヤシです。私も『機動戦士ガンダム』シリーズを幅広く見えています。その他のアニメも女性向け男性向け問わず見えています。声優やアニソンも守備範囲です。日本史が大好きで、歴史ものはどの分野でも好みます。ゲームは、『ディバインゲート』『文豪とアルケミスト』『ペルソナ』<sup>15</sup>『太鼓の達人』<sup>16</sup>他、いろいろなのをやっています。

司：皆さんありがとうございます。ゲームは、やはりいろいろされていますね。また、趣味も皆さん多様で、これでは、ゲームをやるのが、時間的にも大変なような気がしてきました。

予想された通り、4名の女子学生の皆さんは、いずれもゲーム以外の趣味を持ち、それぞれ楽しんでいるようである。また、今が旬のゲームでは『ディバインゲート』と『文豪とアルケミスト』が注目される。4人のいずれもが、この両方かどちらかのゲームを楽しんでいる。

『ディバインゲート』（以下『ディバゲ』）は、ガンホー・オンライン・エンターテイメントから提供されているスマートフォン用のゲームである。以下、Wikipediaの記事を参照して、要点を示す。

このゲームは、2013年9月から配信されている。プレイヤーは「ユニット」と呼ばれる存在をパーティに組んで、ゲームを進めていく。1500体以上存在する「ユニット」には、それぞれプロフィールがついており、それがゲームの流れを読み解く鍵にもなる。また、数多くのアニメ作品等とコラボレーションしており、それらの作品のキャラクターが次々とゲームに登場することも、人気の要因の一つとされる。

『文豪とアルケミスト』（以下『文アル』）は、DMM.comから提供されているブラウザゲームである。以下、Wikipediaの記事を参照して、要点を示す。

このゲームは、2016年11月から配信されている、まさに最新の人気ゲームである。プレイヤーは、アルケミストと呼ばれる特殊能力者となって、「文豪」を転生させて、文学書を黒く染めて抹殺する敵を討伐していく。ゲームでは、「文豪」のキャラクターを集めていくことが重要となる。この点は、同じDMM.com提供の『刀剣乱舞』に通じるものである。夏目漱石や芥川龍之介といった、誰もが知る「文豪」がキャラクターとして登場するため、比較的ゲームに入りやすい面がある。

この二つのゲームは、ともにゲーム内のキャラクターとなる「ユニット」や「文豪」を集めることがゲームの進行上重要である。また、数多くのキャラクターが存在すると、プレイヤーはどうしても集めたい、お気に入りのキャラクターがほしい、という気持ちになる。これらの点に注目して、以下、インタビューを続けることにしたい。

## 2 ゲームと生活

前章での話を踏まえて、各人が趣味の時間のどれくらいをゲームに費やすか、また、どの時間帯がもっともゲームをしている時間なのか等を、尋ねてみた。

---

<sup>11</sup> シリーズディレクター石黒昇・スタジオぬえ製作で1982年10月に放送開始された人気アニメシリーズ。近年も新たなシリーズが製作され続けている。

<sup>12</sup> 『コードギアス 反逆のルルーシュ』の名で谷口悟朗監督・サンライズ制作で2006年10月に放送開始されたアニメ作品。その後、続編やゲーム等様々にメディア展開し、現在もファンの多い作品。

<sup>13</sup> 佐島勤作。2011年7月から電撃文庫で現在20巻までと外伝1巻が刊行中。

<sup>14</sup> 川原礫作。略称『SOA』。2009年4月から電撃文庫で現在18巻までとSAOP4巻が刊行中。

<sup>15</sup> アトラスより発売されたソニーのゲーム専用機プレイステーション（PS）のゲーム。1996年9月の発売以来人気シリーズとなり、現在も新作が発売され、アニメ等にもメディア展開している。

<sup>16</sup> ナムコ（現在：バンダイナムコエンターテインメント）より提供された音楽ゲーム。2001年2月ゲームセンター用のアーケードゲームとして始まり、現在ではゲーム専用機でも楽しめる人気シリーズ。

司：皆さん、予想通り、他の趣味もお持ちですが、その趣味の時間の中で、どの程度ゲームに時間が割けるのか、どの時間帯にゲームをすることが多いのか、また、それだけ時間を使うに値するモチベーションについても、教えてください。

チ：50%ですね。一日のいつでも時間を見つけてしています。寝る前にするのが多いので、寝落ちもあります。とにかく、「推し」<sup>17</sup>のキャラクターが大事なので、力が入ります。

サ：40%くらいです。移動時間、大学での空き時間、暇を見つけてやっています。私は「推し」というよりも全員育てたい派です。そして、コンプリートしたい、図鑑の空きを埋めたい<sup>18</sup>、だから時間かかります(汗)。

司：お二人は対照的ですね。これは、キャラクターを集める系のゲーム全体に言えることです。私は、ゲームは『艦隊コレクション』<sup>19</sup>をする程度ですが、このゲームでもキャラクターである艦娘(かんむす)が数多くいて、集めるのは大変です。ちろるさんは、時間かけてそうですね。

ち：私は、60%!以上をゲームに使ってます!!

全員：そりゃそうでしょう(あ〜あ、言っちゃった)。

ち：朝起きたら、まずゲームです。ゲームの進行に合わせて生活しています。ゲームに集中しているときは、ゲームが生活の中で最優先になります。特に、ゲーム内での「難関」<sup>20</sup>に挑戦するときは、モチベーションがあがります。特定のキャラクターを使うというよりも、その状況に一番合ったキャラクターを選択します。効率を優先しています。でも、逆に「縛りプレイ」<sup>21</sup>をするときもあります。

サ：それは普通しないでしょう。ゲーム動画<sup>22</sup>で見ると面白いか。まあ、ちろるさんですからね(諦め顔)。

コ：私は低くて30%くらいです。みんながいろいろな意見なのもわかりますが、私はバランス派ですね。ゲームそのものを楽しみたいです。ストーリーも大事です。時間も空き時間中心で、その時によります。

司：これは、全員、見事に意見が割れましたね。「推し」のキャラクター派、全員育てる派、ゲームを進めること最優先の効率派、ゲームのストーリー性を楽しむ派。中でも、ちろるさんの効率派となるとどうぞお好きにで、突っ込みようがないですね。チューヤさんの「推し」はよくわかります。また、サトーさんの全員育てたいのも人情ですね。コバヤシさんは、一見常識的なやり方みたいですが?

コ：今、ゲームはスランプでして(汗)、気合不足かもしれません。

仲の良い4人であるが、ゲームに対する取り組み方は、全く違っている。費やす時間やゲームをする時間帯も人それぞれである。ただ、大学での昼休みなどの空き時間には、4人揃って、情報交換を兼ねて、スマートフォンでゲームをしているようである。

そして、それ以上に相違するのが、各人のゲームをするためのモチベーションである。今のゲームは、どの種のものでも、キャラクターが登場するのであるが、それがゲームをする重要な要素の一つであるのは今のゲームの基本的なあり方と考えられる。ただ、そのキャラクターに対する思い入れのあり方が、人により多種多様となっている。

<sup>17</sup> 「推しメン」の略語。「推しメン」自体が「押しメンバー」からの略語で、アイドルグループの中でイチ推しのメンバーを指す。「推しメン」は2011年のユーキャン新語・流行語大賞にもノミネートされている。ゲーム内のキャラクターは人ではないので、「推しメン」では都合が悪い。また、現時点では「推し」自体が自分の最良という意味で使用されていると見ることできる。

<sup>18</sup> ゲームにはそれぞれ図鑑のようなキャラクターのリストがある。当然いないキャラクターの部分は空白になり、何とか埋めたいという気持ちはゲームを進める上での重要なモチベーションとなる。

<sup>19</sup> DMM.com 提供のブラウザゲーム。ゲームの詳細は西田(2016)参照。

<sup>20</sup> それぞれのゲーム内には、突破することが困難な部分がある。そこをいかに工夫して手持ちのキャラクターを活用して突破していくかが、プレイヤーの腕の見せ所である。

<sup>21</sup> ゲームでは本来設定されていない制約をプレイヤー自身がかけることで、より難易度をあげる行為のこと。どのゲームでも、上級者や特定のキャラクターを愛好する者が好んで行う。

<sup>22</sup> 「縛りプレイ」動画は、どのゲームでも動画サイトで多数あげられている。普通のプレイヤーはする気は起らないが、他人の突破しているのを見ると心が高揚するものである。

特定のキャラクターを大事にするのと、全てのキャラクターを育てるというのは、一見対照的である。しかし、ともにキャラクターに思い入れがあるのは共通する。また、状況に応じてキャラクターを使い分けるのも、やはりキャラクターを大事にしているという点では通じるものがある。この点を踏まえて、次章では、各人のキャラクターに対する考え方や意識を尋ねてみた。

### 3 ゲームとキャラクター

今のゲームにおいては、キャラクターが重要な位置を占めるのは、彼女たちの答えからも明らかとなってくる。そこで、さらに、ゲームをする者にとって、キャラクターがどのような存在であるのかを、考えていく。

司：皆さんがゲームをする上で、キャラクターが重要であることは、今までの話からもよくわかってきました。

それを踏まえて、各人が、ゲーム内のキャラクターについて、どのような思いを持っているのかを話してください。

チ：とにかく大事です。大切にしています。少しでも怪我をしたら戦いから引き揚げます。やばいと思ったら退却です。また、目当てのキャラクターを手に入れるためには、労力を惜しみません。ガチャ<sup>23</sup>も回します。

司：気合が入ってきましたね。さすが、お気に入りのキャラクターを重視する人です。

チ：私の場合は、キャラクター同士のカップリング<sup>24</sup>が重要です。もし何かあったら、私が悲しむというより、相棒が悲しむと想像（妄想?!）すると、耐えられないのです。私は、彼らを優しく見守る、世話役でいたいのです（キリッ）。

司：お考え、よくわかりました（汗）。私も、『艦隊コレクション』をするときは、キャラクターを指揮する司令官というより、お世話をする執事の気分でいます。「いってらっしゃいませ、お嬢様」「お帰りなませ、お嬢様」と、心の中で言ってます（アホかいな）。

サ：私も「推し」のキャラがいれば大事にしますよ。ただ、やはり、全員に活躍してもらいたいのです。当然ゲームのキャラクターですから、全員に活躍の場はあるはずです。そのためにも、しっかり育てます。そうそう、なんかのブリーダーみたいですね。ひたすら、無心に育てています。

ち：私の場合、ゲームを始めるかどうかは、好きになれるキャラクターがいるかどうか、重要です。ただ、いざ始めてしまうと、それぞれのキャラクターが活躍できる場を考えるようになってきます。ある意味、合理主義者かもしれません。冷静な指揮官というところでしょうか。

コ：私はアニメが好きなので、ゲームもストーリーを重視します。ですから、ゲームが進行する中で、それぞれのキャラクターが活躍してくれればよいかな、という感覚です。勿論、「推し」のような存在はいますが、それだけにこだわってはいません。

司：この点も各人各様ですね。キャラクターを大事にする気持やそれに魅かれるのは、皆さんあるにしろ、ゲームをどのように楽しむかというのと、キャラクターへの考え方が密接にかかわっていると見えそうです。

予想されたとはいえ、これも、全員考え方が異なっている。これは、ゲームを捉える視点が、各人で違うということでもある。自分をどこにおいて、どのようにゲームを見ているのか、ということである。

特に、チューヤさんは、完全にゲームの中において、一人一人のキャラクターをお世話している感覚である。また、同じゲームの中においても、サトーさんは、一人一人に一生懸命に手を入れて教えて育てている感覚とな

<sup>23</sup> カプセルトイ（カプセルに入ったオモチャ）の自動販売機の「ガチャガチャ」から来たことばで、ゲーム内の仮想の「資金」や「資源」を利用して、アイテムを手に入れる行為。「ガチャを回す」と言うこともある。

<sup>24</sup> キャラクター同士がパートナーとなっているという、プレイヤーの「脳内」の設定。大崎（2009）p.18「カップリング、CP」参照。

る。このあたりのゲームの楽しみ方は、たかが画面上のデータでしかないものなのに、相当な思い入れのあることが伝わってくる。

彼女たちにとっては、自分自身がいかに関わっているのか、それを象徴するのが、キャラクターと自身との関係性の捉え方ということにもなるのであろう。それ故、どのやり方が良いとか悪いとか、という問題ではなく、まさにゲームを楽しむことと、キャラクターとの付き合い方が、リンクしていると見ることができるのである。

#### 4 ゲームとお金

この章では、ゲームをする上で忘れてはならない、お金（以下ゲーム遂行用ということで「資金」とする）の問題を考える。先にも出たガチャをするためにもゲーム内の「資金」は不可欠である。それは、ゲームでの任務等をクリアすることでも得られるが、現実世界のお金を使用しても得ることができる。まさに、リアル（現実世界）とヴァーチャル（仮想世界）の接点ともなる部分である。

司：先ほど、ガチャの話も出ましたが、やはり、ゲーム内だけでは「資金」は不十分と思われます。皆さんは、ヴァーチャルにどのようにリアルの「資金」を使用しますか。

ち：『ディバゲ』のコラボレーションのガチャにはリアルから使います。これは期限が決まっていますから。「推し」がなかなか出ないときも多いのですが、上限を決めておいて、出なかったらあきらめます。「向こうは私を好きじゃない、私の所に今来たがっていないんだ」という気持ちです。

サ：「物欲センサー」<sup>25</sup>が働いているよね。

全員：あるある。

コ：何となくやっているときの方が来るという実感がありますね。

ち：いや、来いと意識している時点で、物欲はあるんですよ。絶対に消えませんよ。

司：この話は、キリがありませんね。サトーさんは、どうですか。

サ：私はコンビニエンスストアでゲーム用のカード<sup>26</sup>を買います。カードは金額の上限がありますから、それ以上使えないのがメリットです。簡単に来ない前提でやっています。運、弱いんで。でも、出たら嬉しい！

ち：私はカード<sup>27</sup>でチャージ……

全員：ストップ！ ストップ！（あかん奴や）

ち：まあ、カードは効率よく使えますし。出ないときは、とにかく出るまでやったことはありますよ。

全員：（溜息）（この人鬼や）。

ち：神頼みもしました。本当に、神社にお参りしたりしますよ。やるからには本腰入れます。

司：（は一）気を取り直して、コバヤシさんは、どうですか。

コ：私もコンビニエンスストアでカード派です。ただ、困ったことに、そこにはATMがあつて……。

全員：あー（これもあかん奴や）。

司：皆さんが、いろいろと「工夫」と「努力」をされていることは、よくわかりました。これをリアルの世界で活用できればもっといろいろ……（ゴニョゴニョ）。

<sup>25</sup> ゲームにおいて、プレイヤーが「これが欲しい」と願っていると、逆にセンサーが発動してその対象が極端に出にくくなること。うまくいったときは忘れて、うまくいかないときにその苦しみが残ってしまう。このプレイヤーの心理を巧みにとらえた用語である。

<sup>26</sup> コンビニエンスストアでは、DMM.com用をはじめ、定額でゲーム用の「資金」を使用できる様々なカードが発売されている。

<sup>27</sup> 本人曰く「使用に上限あるカードなので安心」とのこと。詳細はプライバシーの問題にもなるので省略。

リアルのお金が絡むと、話がきな臭くになってくるのは、予想された通りである。しかし、その中でも、各人が自分のスタイルに合わせて工夫していることは、よくわかる。目当てのキャラクターは、ガチャを回しても簡単に出るものではない。そこで、何らかの方針や自分のスタイルといったものが必要となってくる。

この部分は、金銭の問題がからむので、あまり突っ込んだことは聞けなかったが、今の女子学生たちの考え方の幅については、概要を知ることができたと考えている<sup>28</sup>。

## 5 ゲームと他の趣味

今回取材した4人は、ゲームをするだけでなく、当然のことながら他にもいくつも趣味を持っている。学生生活を送る中で、複数の趣味をどのようにバランスをとってしているのかを、尋ねてみた。

司：最初の自己紹介でも、皆さんは、ゲーム以外にも、いくつも趣味があるとのことでしたが、これらをどのように生活の中でバランスを取っているのか、教えてください。

チ：厳しいです。私の好きな韓流アイドルは、とにかくたくさん、DVD・CD・写真集等を発売します。お金がかかります。こちらにお金がかかるので、他の趣味は、ある程度しぼっていきしかありません。

サ：宝塚の観劇と美術館での鑑賞は、母と行きますので、経済的には楽ですね（ニッコリ）。もう一つ、私にはギャグマンガ探しという楽しみがあります。古本屋や新刊書店で、とにかくおもしろそうなギャグマンガを日々探しています。映画やアニメも好きなので雑誌も買いますから、本代が相当かかります。

司：これは大変ですね。チューヤさんもサトーさんも、ゲーム以上にお金のかかる楽しみをお持ちですから、うまくやらないと、財政ピンチになりますよ。

ち：私はゲームがメインなので、他の趣味は控え気味にやっています。CD購入やマンガやライトノベルを揃えるのも、慎重に吟味しています（キリッ）。経済的には大丈夫なつもりです。

コ：私はマンガと本にお金をかけています。アニメは好きですが、DVDは揃えだすとキリがないのでストップしています。文庫本でも買いたすと大変ですから、経済的に大丈夫なラインを考えています。

司：皆さん、お金はかかりそうですが、ぎりぎりのところで踏みこたえていますねえ（尊敬の念）。

この点についても、人それぞれである。しかし、基本的には、よく考えて他の趣味とゲームの両立をしているといえるだろう。ただし、目あてのキャラクターが出ないときに、「ほしい」という方向に走ってしまうと、かなり危険な要素があるともいえるだろう。また、他の趣味も、どれも基本的に「資金」が必要となるものばかりである。皆さん、さらりと言っているが、内実は大変であるのが、推測される。

やはり、チロルさんのように、自分の中に基準を作り、さらには、ゲームでうまくいかないときに、自分の気持ちをどのように紛らわすかまで考えておく必要があるだろう。たかが、ゲームではあるが、真剣にすると、それなりに厳しく自己を律する方針のようなものが作られるともいえる。

## 6 自分にとってゲームとは

最後に、はたから見ると、苦行にも見えるゲーム、なぜそこまでゲームにはまるのか、という点について、尋ねてみた。

司：皆さんの話を聞いていると、ゲームをするのは、楽しいというよりも、ある種の苦行のようにも思えてきます。そんなゲームは、皆さんにとってどのような存在なのでしょう。

チ：ゲームは、やはりキャラクターですね。自分の「押し」が手元にいるのが嬉しいのです。持っているから

<sup>28</sup> いわゆるゲームにのめり込んだゲーマーともいえる人は、また別に考えるべきであろう。芦崎（2009）参照。

こそいろいろと想像（妄想？）して楽しめるわけで（意味深）。

サ：私はキャラクターが集まったら嬉しいですね。しかも、メジャーなのよりもマイナーなのが好きなので、周囲にそのファンの人がない。これを twitter でつぶやいて、他の人とつながりもできますから。

司：キャラクターへの愛は偉大ですね。ちろるさんは、どうでしょうか。

ち：達成感ですね。ゲーム内の難関を突破できたりしたときは、「やったー！！」となります。生活のアクセントでもあります。私はルーティンなことは苦にならないので、いつもゲームのことを考えています。

司：チロルさんは、いかにもゲームをプレイする人ですね。尊敬に値します。

コ：スマホのゲームは楽しくないです。課金には意味があるのか、と最近は感じていて。ちょっと疲れが。

司：とにかく、コバヤシさんは少し休みましょう（汗）。今聞いているのは、あくまでも現在、皆さんがどう感じているのか、ということですね。これからどうなっていくかはわかりませんが、皆さんの学生生活とゲーム生活が充実したものになることをお祈りして、このインタビューを終えましょう。

全員：皆さん、お疲れ様でした（パチパチパチパチ）。

各人、おかれた状況は違うものの、ゲームが生活上の一つのアクセントになっているのは、明らかであろう。ゲームが不調でコバヤシさんがネガティブ思考になっているのは、それだけゲームへの思い入れが深いからともいえる。ゲームがスマートホンや携帯機で外出先や隙間の時間に簡単にできる環境の中で、どのように、ゲームが彼女たちの生活に関わっているのかを、さらに考えてみたい。

## 7 大学生女子とゲーム

ここまで、4人の女子学生から、自分自身とゲームとの関りについて、インタビューの形で取材を行った。その結果として、特に、5点注意すべきことが見出だされたと考えている。

- ①ゲームが各人それぞれのペースで生活の中に組み込まれていること
- ②ゲーム観は各人それぞれが自分のものを持っていること
- ③ゲームではキャラクターの存在が重要であること
- ④ゲームへの「資金」の「無理のない」供給方法を各人それぞれが工夫していること
- ⑤ゲームと他の趣味の両立を各人それぞれが自覚的に行っていること

まず、ゲームをどのように考えてプレイしているかである。①のように、生活のリズムの中で、それぞれが工夫して時間その他をやりくりしているからこそ、ゲームを続けることができる。また、②のように、ゲームに対して受動的にゲームを楽しむだけでなく、自分なりの楽しみ方を各人が持っている。この2点からすると、大学生になって、ゲームを楽しんでいる層は受け身ではやっていないということになる。自分のスタイルを作ることが、ゲームを楽しむ前提となっているのである。

ゲームのもっとも魅力的な要素は何か、というもある。③のキャラクターの存在は重要である。ゲームには、様々な楽しみ方があるが、現在人気のゲームには、ゲームによって位置づけや名称は異なるものの、キャラクターの存在は不可欠である。敵を倒して陣地等を攻略しながら進む系統のゲームでも、単に突破したという高揚感だけでなく、その結果、新しいキャラクターが入手できた、自分の「押し」と突破できた等、様々な楽しみが付随してくるのである。ただし、ゲームのキャラクターとプレイヤーである自分自身との関係性は人それぞれで、そこにこそ、ゲームの楽しみ方の個性が出るとも考えられる。

ゲームを実際にプレイするための環境づくりをどうするか、というもある。④と⑤は、かなり現実的な問題である。リアルの世界で「資金」は重要であるが、ゲームのヴァーチャルな世界でも「資金」がなくては何もできないことが多い。そして、ヴァーチャルな世界の「資金」はその世界だけではどうしても不足し、リア

ルな世界からの補充が不可欠となる。そのときには、④のような何らかの節度が不可欠であり、さらには他の趣味とのバランスを取ることも不可避である。

今回の取材から、大学生になってまでゲームをするのは、「いつまでゲームをしているのか」というような一種の子ども時代の趣味の延長のようにとらえてしまうのは、誤りであることが理解されたように考える。もちろん、暇つぶし程度のゲームをする人は数多いが、それなりに生活の時間を割いてゲームをする者は、バランスを取るための何らかの工夫をしていることが明かになったといえよう。

## おわりに

今回の取材からの考察では、主に、生活の中でバランスをとっていかにゲームを楽しんでいるかを、検討するというところに絞って考えてみた。ゲームを趣味とするのは、何となく流されてというようなものではなく、逆にそういう人は、ゲームから卒業していく人が多いといえるのかもしれない。そういう人は、ゲームを生活の一部として位置づけることに意味を感じないから、もうゲームをやめたということでもあろう。

そして、なぜ生活の他の部分には多少制約を加えてでもゲームを続けるのか、というと、その重要なモチベーションの一つにキャラクターに魅力を感じるという点にあることが改めて確認された。ゲームを供給する側もその点を十分に配慮しており、先の『ディバゲ』のコラボレーション企画や『文アル』の著名な作家の採用等は、その意識の表れであろう。人気の声優が CV（キャラクターヴォイス）を担当するのも一連のものとして位置づけられる。

このように、ゲームの魅力とキャラクターの存在は、特に昨今は切り離すことのできないものと考えられる。この問題については、他の関連するサブカルチャー分野との比較も不可欠で、幅広く考察することが求められる。今後の課題ということにしたい。

## 【参考文献】

芦崎治、2009、『ネットゲ廃人』リーダーズノート

大崎祐美、2009、『腐女子のことば』一迅社

西田隆政、2016、「女子もすなる『艦これ』といふもの」、『女子学研究』vol.6、女子学研究会

## 【参考サイト】

ディバインゲート運営サイト <http://divine.gungho.jp/member/>

文豪とアルケミスト—オンラインゲーム [http://www.dmm.com/netgame\\_s/bungo/](http://www.dmm.com/netgame_s/bungo/)

Wikipedia ディバインゲート

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%87%E3%82%A3%E3%83%90%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%88>

Wikipedia 文豪とアルケミスト

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%96%87%E8%B1%AA%E3%81%A8%E3%82%A2%E3%83%AB%E3%82%B1%E3%83%9F%E3%82%B9%E3%83%88>

(いずれも最終アクセスは 2017 年 1 月 9 日)