

批評

書評： *Games Girls Play: Contexts of Girls and Video Games*
 (少女が遊ぶゲーム：少女とビデオゲームの文脈)
 Carolyn M. Cunningham 著

Lanham: Lexington Books, 2018 年 .

間 宮 琴 子*

1990年代のアメリカでは、少女を対象としたビデオゲームを制作しようとする「girls' games movement」が巻き起こった。この運動は、1990年代までのビデオゲームが少年を対象として制作されていることを問題視したゲームデザイナーたちによって主導された。しかしながら、運動のなかで制作された「girls' video games」は、伝統的なジェンダー・ステレオタイプにもとづくもののだとして、フェミニストによる批判を受けた。こうしたビデオゲームにおけるジェンダー・ステレオタイプを批判的に検討する研究はおもに欧米圏を中心に展開している。日本においても、近藤銀河『フェミニスト、ゲームやってる』（晶文社、2024年）が刊行されるなど、ビデオゲームをフェミニズムの文脈から捉え直す議論が蓄積されつつある。

本書 *Games Girls Play* は、こうしたビデオゲームを対象としたフェミニズム研究の流れのなかで、シリーズ「STUDIES IN NEW MEDIA」の一環として2018年に刊行された。著者のCarolyn M. Cunninghamは、ゴンザガ大学でコミュニケーション理論、デジタルメディアを教えながら、ジェンダーとテクノロジーの関係性を研究している。2013年にオバマ大統領は、「STEM教育五カ年計画」を発表するなど同教育分野への支援施策を拡充してきた。とりわけ女性へのSTEMは「Women in STEM」と呼ばれ、さまざまな機会均等や社会参加の支援がほどこされた。こうした社会背景のなかで編まれた本書は、STEM教育の必要性を、ゲーム業界とその消費者であり被教育者である少女の関係に注目して分析している。本書は全7章で構成されている。以下、各章の概要を紹介する。

第1章では、近年のゲーム産業・ゲーム研究の進展が包括的にまとめられ、本書がゲームそれ自体ではなく、ゲームとその社会的影響に注目する意義が述べられる。さらに、参加型の文化を特徴とするデジタル時代において、子どもとくに少女たちが社会とかかわるためのメディアのひとつとしてビデオゲームを捉えるという著者の立場が明示される。著者は、ビデオゲームを「インタラクティブなエンターテインメントフォーマット」として定義し、その教育的な側面を強調している。そのうえで、少女の日常生活におけるビデオゲームの役割を明らかにするための3つの問いとして、第一に「ビデオゲームが少女たちの余暇時間をどのように構築しているのか」、第二に「ビデオゲームをすることでどのように女性らしさが構成されるのか」、第三に「少女たちがビデオゲームをするか否かには何が影響しているのか」が提起される。

第2章では、ゲームの社会的影響は、必ずしもプレイ経験を必要とせず、マーケティングなどの広告を通してもたらされていることに目が向けられる。そのうえで、ゲームマーケティングの研究、ゲームと心理学に関する研究をもとに「少女向けゲーム」を位置づけ、「少女向けゲーム」とマーケティングの歴史を概観している。そして、2000年代半ばから人気が高まっているカジュアルゲームに注目し、その主要な消費者が女性であるのは、おもに男性によってプレイされるハードコアゲームに対抗するかたちで、それらのゲームが気軽にプレイできるように構築されたことによると指摘する。しかしながら著者は、こうしたカジュアルゲームの「女性化」はかえって男性性を優遇し、女性性を軽視するゲーム文化を強化する点に問題があると主張する。

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科 2023年度入学 表象領域

第3章では、少女たちがビデオゲームをどのように捉えているかがインタビュー調査を通じて明らかにされる。少女たちにとって、ビデオゲームは日常生活の「暇つぶし」として重要な役割を果たしている。著者は、少女たちの間でカジュアルゲームが人気な理由として、彼女たちが短時間でできるゲームを好むことを指摘する。さらに、ビデオゲームに時間をとられることを否定的に捉える傾向のうちに、余暇を生産的に過ごす必要があるという考えが潜んでいることを見出した。

第4章では、とくに家庭内の力関係が少女たちのゲームプレイにどのような影響を与えるかが検討される。著者によれば、家庭は少女たちにとってしばしば余暇ではなく家事すなわち仕事の場所と見なされる。少女たちの余暇時間の長さは、家事とバランスがとれているか、親との交渉の末に獲得されるという。このように親たちは、少女たちの時間がより生産的でなければならないという規範を有しており、ゲームのプレイ時間を制限している。また、少女たちが過ごすゲームプレイの時間は、きょうだい関係によっても規定され、男兄弟とはプレイするゲームが異なる。さらに男兄弟のほうが、女兒に比べゲームハードやPCを多く所有していることでデジタル技術への触れやすさに格差があることが明らかにされる。親やきょうだいは、少女たちがいつどのようなビデオゲームをプレイするかを決定するうえで重要な役割を担っている。

第5章では、10代の少女たちによるオンラインブログやある女性ゲームデザイナーによる取り組み、さらにハッシュタグ活動のケーススタディを通じて、少女ひいては女性たちがどのようにビデオゲーム業界に変化をもたらしてきたかが示される。なかでも著者は、「Riot grrrl movement」から着想を得た Jane Friedhoff によるビデオゲームのデザインが、ジェンダー・ステレオタイプに挑戦しており、社会変革の可能性を秘めているとして評価している。著者は、こうしたビデオゲームが文化的議論を反映するメディアのひとつとして重要な立ち位置を占めており、そのエコノミーを「技術・生産者・消費者・社会的勢力のネットワーク」として考えることの重要性を強調している。

第6章では、女性のビデオゲームデザイナーを養成するための非公式な STEM 教育が検討される。著者は、その教育内容に含まれる10個のプログラムの言説を検討し、各プログラムが少女にゲームデザインの重要性をどのように伝えているかを調査することで、そこに内在するイデオロギーを解明している。具体的には、経済的合理性・文化的合理性・民主的合理性の重要性が強調されていることが指摘され、さらに、自己表現と市民参加のためにも、少女たちがゲームデザインに慣れ親しむことが重要であると著者は述べる。

第7章では、各章の試みを振り返りつつ、今後の課題が示される。ビデオゲームは、少女たちにメディアリテラシーや問題解決能力などの重要なスキルを身につける機会を提供する一方で、ジェンダー・ステレオタイプや暴力的なメッセージを助長する。少女たちがビデオゲームをより良い形で楽しむためには、より多様なゲームや、少女たちの興味を引くようなゲームデザインが必要だとされる。

著者の関心は、ビデオゲーム業界における少女たちとテクノロジーの関係にある。著者は、ビデオゲームを少女たちが多様な声や視点を伝えることのできるメディアの一形態として捉えている。そのうえで、各章で展開された議論からは、ジェンダーギャップの大きい同業界においてそのギャップを埋めることを目的として、少女たちのための STEM 教育のあり方を探ろうとする著者の一貫した姿勢が見てとれる。

日本においても、2020年代に入ってプログラミング教育の環境が整備されつつある。小学校では2020年度から、中学校では2021年度から、高等学校では2022年度からプログラミング教育が必修化された。こうした教育を通じて、子どもたちにプログラミング的思考を習得させることが目指されている。このように日本のプログラミング教育は、格差是正のために STEM 分野で活躍する女性の数を増やそうとするアメリカのそれとは目的が異なっている。著者は女性の STEM 教育のためにゲームをプレイし、デザインできるようになることの有用性を主張するが、それは1980年代初頭には教育せずともゲームをプレイすることに内包されていた。中川によれば、1980年前後のマイコンユーザーは、プログラムの「バグ（エラー）と格闘しながらコンピュータを望んだとおりに動作させるという、それ自体がゲームと呼べる秘儀的なプロセスによって、（……）ゲームプログラムを制作する楽しみに没頭してい」¹とされたとされる。ゲームをプレイすることは同時にゲームをデザインすることでもあった。

これまではビデオゲーム有害論に対して異議を唱える意図からゲームの教育的側面を強調しなければならなかった。こうした論調は、プログラミング教育の推進とあいまって余暇時間を生産的に過ごす必要があるという考え方へと収束していくと予想される。しかしながら本来「遊び」は、生産性とは切り離されたものだった。生産性は、

問宮 *Games Girls Play: Contexts of Girls and Video Games* (少女が遊ぶゲーム: 少女とビデオゲームの文脈) Carolyn M. Cunningham 著
いまやわれわれの「遊び」の空間すら侵食しようとしている。本書が直面している教育とゲームの有用性の問題は、本書の刊行から6年を経た現在、より切迫した問題としてわれわれの前に横たわっている。ビデオゲームの飽食の時代にあって、なぜ人々はゲームをプレイするのか。本書はそうした議論の端緒を開く研究書である。

註

- 1 中川大地『現代ゲーム全史: 文明の遊戯史観から』早川書房、2016年、138頁。

