

LIONBRIDGE

GAMES

万人のためのゲーム:世界中の
女性ゲーマーを取り込むには

世界人口の半分を引き入れるために、ゲーム会社が
実践すべき5つのヒント

ライオンブリッジ ゲーム

「ゲーマー」と聞いて、何が思い浮かびますか？

よれよれの服を着て、眼鏡をかけた若い男性——そう答える人は少なくないでしょう。「いかにもオタクっぽい男性」というゲーマーのステレオタイプは長年にわたって定着しており、ゲーム業界の人口構成、業界が生み出すコンテンツやメッセージに意外なほど影響を及ぼしてきました。

しかし実際には、世界規模のゲーム市場で女性ゲーマーが占める割合は年々大きくなっており、熱心なゲーマーや筋金入りのゲーマーを自認する女性もかつてないほど増えています。ゲーム業界を主導する人々は大半が男性であり、ゲーム開発の過程で女性の好みや考えは後回しにされがちです。ゲームのコミュニティ内で女性がより積極的な役割を果たすことはあまり期待されていません。

しかし、そうした強い逆風の中にあっても、女性ゲーマーたちの関心は高まりつづけています。

女性ゲーマーをないがしろにするのは、ゲーム会社にとって利益をみすみす逃すのに等しい行為です。今まで顧みられることの少なかった女性ゲーマーたちに光を当てることは、収益面だけではなく、ゲーム史上きわめて重要なこの時代において良い影響を与えることにもつながるはずです。世界中の女性ゲーマーにより良い体験を提供することを目指すゲーム開発者やパブリッシャーの方々は、ぜひご一読ください。

本書の内容：

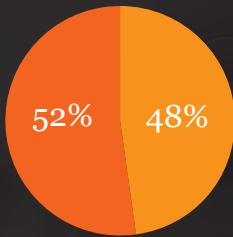
世界市場での女性ゲーマーの傾向

女性ゲーマーの意欲をかき立てるもの

現在のゲームにおける女性の選択肢

女性を念頭に置いたゲームを制作するための5つのヒント

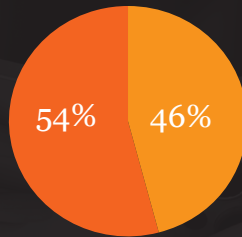
ここ数年、世界の女性たちがゲームに費やす時間は大幅に増加しています。米国ではゲーマーの半数近くが女性であり、ほかの地域もそれに近い数字で推移しています。



米国

48% 女性 | 52% 男性

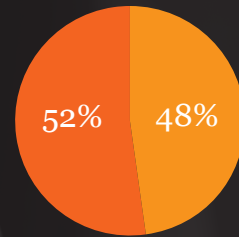
[出典]



中国

46% 女性 | 54% 男性

[出典]



欧州

48% 女性 | 52% 男性

[出典]

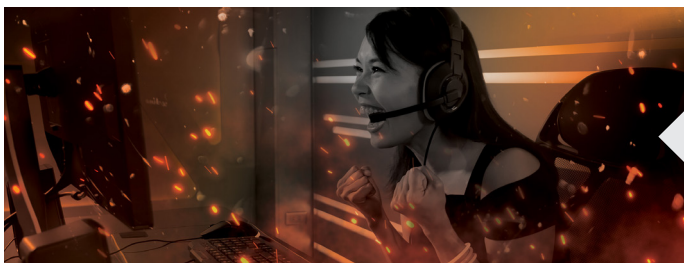
女性ゲーマーの傾向

世界的に見ても、女性ゲーマーは理想的な顧客層と言えるでしょう。ゲームに費やす時間も増加傾向にあり、モバイルゲームではすでに男性ゲーマーを上回り、熱中するゲームに少なからぬお金を使っています。



女性ゲーマーは、男性ゲーマーよりもモバイルゲームを好む傾向にあります。プレイ頻度も男性より高く、モバイルゲームを1週間のうち少なくとも5日以上プレイする人の割合は女性ゲーマーでは32%であるのに対し、男性ゲーマーでは28%にとどまっています。[出典]

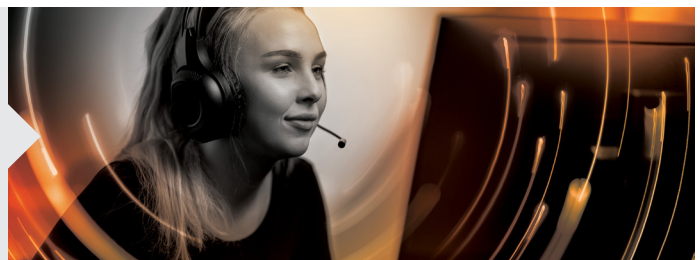
平均すると、女性ゲーマーのほうがゲーム機本体やダウンロードコンテンツ、ゲームアクセサリに費やした金額が多いという結果も出ています。男性ゲーマーがそうした品に費やすお金を1ドルとすると、女性ゲーマーは平均1.07ドル費やしている計算です。[出典]



ポーランドにおける調査では、毎日ゲームをプレイするゲーマーの42%、週に4~6日プレイするゲーマーの53%が女性だという結果が示されています。[出典]

2021年、アジアのゲーム市場全体の成長率が前年比5%の増加であったのに対し、女性ゲーマーだけを抜き出した場合の成長率は7.6%の増加でした。

[出典]



統計的には期待値の高いターゲット層であるにもかかわらず、ゲームはそもそも男性の趣味だとする固定観念は根強く、ゲーム業界の様々な面で顔をのぞかせています。女性ゲーマーの77%がプレイ中に日常的に**ジェンダー ハラスメント**を経験しているとされ、人気の高いビデオゲーム150本のうち**女性だけが主人公**のゲームはわずか6%であり、**女性のゲーム開発者**は男性のゲーム開発者の半数にとどまります。

なぜこのようなことになったのでしょうか？ビデオゲームにおけるジェンダー不均衡にはさまざまな原因が考えられますが、問題の発端は1983年に起きた「アタリショック」と呼ばれるゲーム市場の崩壊にあるかもしれません。市場の落ち込みを受けたゲーム会社の上層部は、ビデオゲームのコンテンツの主なターゲットを18歳未満の少年に絞りました。

過去30年以上にわたって、ゲーム会社はそうした偏ったゲーマーのステレオタイプに基づいて動いてきたのです。そして、若い男性ゲーマーだけの趣味を見据え、彼らの意欲を刺激するようなゲームを作ってきました。大胆で強い男性を主人公に据えた、ストーリー性豊かなゲームです。そのような作品では、女性は過度に性的に描かれ、主人公の欲求や行動を助けとなる役割を与えられていました。

女性に焦点を当て、女性の機微を反映したゲームを作るようにクリエイターたちが指示されることはなく、実際そうしたゲームはほとんど作られてこなかったのです。そうした風潮も少しずつ変わりつつあるようです。しかし、時が流れて市場の変化が数値で示されても、女性に焦点を当てたゲーム作品はそうした変化に追いついていません。

現在のゲームにおける女性の選択肢

現在、人気を博しているマルチプレイヤーゲームのほとんどは女性向けであると言えます。世界中のゲーマーたちには、それぞれゲームをプレイする理由があります。たとえば、破壊の喜びに浸りたい、競い合うスリルを追求したいといった目的です。あるいは、ファンタジーの世界に入り込みたい、クエストをこなしてキャラクターを強化していくのが楽しいというプレイヤーもいるでしょう。

女性ゲーマーの場合、ゲームのデザイン、何かを揃えるといった完成や達成の要素、そしてファンタジー作品に**魅力を感じる人が多い**一方、男性ゲーマーは競争、破壊、挑戦といった要素に魅力を感じる人が多い傾向があります。総じて、女性ゲーマーは『Call of Duty』や『NBA』、『Grand Theft Auto』、『Madden NFL』など、過去に市場で高く評価され商業的に大成功を収めたゲームにはあまり魅力を感じない傾向にあります。実際、スポーツゲームのプレイヤーのうち、女性が占める割合はわずか2%です。

比較的女性受けの良いゲームでも、その主人公はほとんどが男性です。**市場で売れ行きの良いゲームを分析したところ**、メインキャラクターの80%が男性で、プレイアブルキャラクターが男性しかいないゲームは32%にも及びました。

こうした偏りが、女性ゲーマーに影響を及ぼしていないと考えるのは無理があるでしょう。**Newzooの調査によると**、ビデオゲームのキャラクターに一体感を覚えると答えた女性ゲーマーは、米国では48%、英国では39%にとどまりました。さらに、ビデオゲームで女性がうまく表現されると感じると回答した女性ゲーマーは、米国では49%、英国では43%だけでした。

ゲームをプレイしたい(またはプレイしている)女性は増えているものの、現状の選択肢では女性を平等に扱っているとはいえません。ゲーム会社にとって、自分たちの実像や関心が反映されたゲームを望む女性たちは、巨大でほとんど未開拓の顧客層なのです。

もちろん、女性には一切選択肢がないというわけではありません。ゆっくりとではありますが、潮目は変わりつつあります。ここで、女性ゲーマーの需要をうまく捉えたゲーム作品の例を少しご紹介しましょう。『トゥームレイダー』や『メトロイド』は、強い女性主人公が登場することで長らく愛されてきました。近年では、『NieR:Automata』や『Horizon Zero Dawn』は女性ゲーマーにとって定番タイトルとして、急速に広まりつつあります。

ゲームの世界における女性の存在感は順調に高まりつつあるようですが、この勢いを維持し、包括性を促進し続けることが重要です。

ゲーム業界の状況を変えるためにできること

1. あらゆるゲーマーの心に訴えるナラティブを構築する

女性ゲーマーの意欲をかき立てたいなら、脚本家やデベロッパーはナラティブ デザインを批判的に見つめなおし、ゲーム内で女性がどのように描かれているかを精査する必要があります。

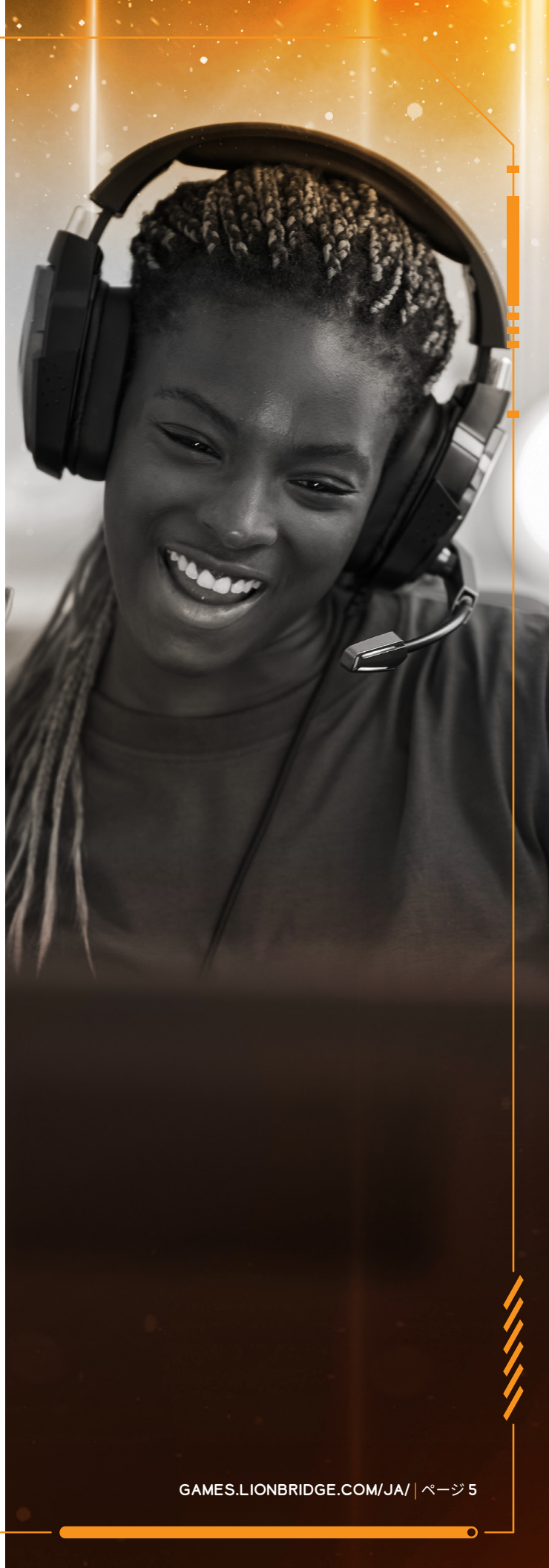
女性ならではの感性や経験は、あなたのストーリーではどのように描かれていますか? ゲームのストーリーで女性キャラクターはどのような役割を果たしていますか? 女性キャラクターの基本的な特質、テーマ、行動はどのようなものですか? そもそもあなたのゲームに女性キャラクターはいますか? これらの質問に対する答えや取り組み方は、女性ゲーマーがあなたのストーリーに対して抱く印象に一番大きな影響を与える要因となるはずです。

2. 女性ゲーマーの心をつかむマーケティング戦略を再設計する

男女でストーリーの受け取り方が違うように、情報の探し方やつながりの形成の仕方も男女では異なります。女性が新しいゲームを探す方法、そしてあなたのゲームが彼女たちの目に留まる方法について考えてみましょう。

Newzoo が実施した消費者調査によると、SNS は女性ゲーマーが新しいゲーム作品に触れる重要な場となっているようです。女性の 39% が友人や家族の紹介などで、20% が SNS でゲームを見つけています。対照的に、友人や家族の紹介などでゲーム作品を知った男性はわずか 27% です。男性は主にゲームのレビュー サイトやネット動画チャンネルを通じて新しいゲームを見つけています。

効果的なマーケティングを行うには、ターゲットとなる消費者を深く理解する必要があります。女性がどのようなゲームを好み、どこでそうしたゲームを探すのかを理解できれば、時代の先をゆくゲーム会社になることができるでしょう。



3.e スポーツの世界で成長しつつある女性コミュニティをターゲットに見据える

近年、e スポーツの世界で女性プレイヤーの躍進はめざましく、競技ゲームの世界では欠かせない存在になっています。しかし、女性選手の活躍とは裏腹に、e スポーツコミュニティにおいて女性のコミュニティは軽視され、今なお正当な評価を得られていません。

女性ゲーマーのエンパワーメントは、ステレオタイプを打破し、競技ゲーム世界の風向きを変えるために不可欠な次のステップです。一部の先進的な企業は e スポーツの男女平等実現に向けて堅実な一歩を踏み出しています。しかしその一方で、女性ゲーマーと男性ゲーマーの間には、サポートやリソースの点で今なお大きな格差が残っています。

e スポーツシーンにおける女性は、高い成長可能性を秘めながらもあまり開拓されていない市場だと言えるでしょう。もちろん、e スポーツの女性選手たちと協力していくことは重要ですが、忘れてはならないのは彼女たちが必要としているサポートを適切に届けることです。そこには、メディアへの露出だけでなく、きっちりとしたマネジメント、コーチング、そして十分な報酬が含まれます。

4.ゲーム制作の現場(そして慣習を打破する現場)に女性を採用する

業界を問わず、企業におけるリーダーシップの多様性は、提供する製品やサービスの多様性につながるという研究結果があります。これはゲーム業界にも当てはまります。ゲーム業界では、これまでずっと男性が偏重されていました。

IGN のインタビューで、モンリオールを拠点とするゲームデベロッパーのターニャ ショートが、ゲーム業界における女性役職者の少なさに懸念を示しています。「ゲーム業界は悪循環に陥っています。あるプレイヤー層を主なターゲットに定めた製品を作り、その出来栄が素晴らしいものであれば、製品をプレイした人たちが、そのような製品をもっと作りたいと思う可能性は高くなります」とショートは言います。「男性開発者が男性プレイ

ヤーをターゲットとした製品を作ると、男性プレイヤーの間でそのようなゲームを作りたいという意欲が高まります。女性がこのサイクルを断ち切るのは難しいですが、女性ゲーマーが求めているものをうまく表現し、さらなるゲームプレイや購入を促すゲームを作っていくためには、避けては通れない道です」

偏りを認識することは大きな第一歩ですが、より多くの女性に会社に加わってもらうにはどうすればいいのでしょうか？まずは、包括的で、他者に敬意を払い、多様な視点と意見を奨励している企業文化であることが求められます。

5.モバイルゲームに投資する

数字を見れば明白です。女性ゲーマーはモバイルゲームを好み、男性ゲーマーよりも多くの時間とお金を費やしています。女性の64%が他のプラットフォームよりモバイルを好み、32%が週に5日以上プレイすると回答しています。

モバイルゲームは一般に増加傾向にあり、一部のパブリッシャーはすでにその流れに乗っています。従来、AAAタイトルは家庭用ゲーム機やPCでしかリリースされてきませんでした。近年では AppStore や Google Play ストアで注目を集める大予算のタイトルが増えています。『原神』や『フォートナイト』、『Roblox』のモバイル市場での成功は、モバイル向けタイトルの開発が見込みの大きい投資となりつつあることの証左だと言えるでしょう。

そこに女性ゲーマーという要素を加味すれば、そうした見込みは倍増します。モバイルゲームは、すでに多くの女性ゲーマーたちがいる場所であり、こうした成長のトレンドを取り込むこともできる分野なのです。女性ゲーマーを取り込むには、彼女たちが魅力を感じている世界に足を踏み入れることが欠かせません。つまり、モバイルゲームへの投資が重要なのです。そこに、女性を主体とした力強いナラティブや、女性をターゲットに見据えたマーケティング戦略を組み合わせれば、投資はきっと実を結ぶはずですよ。

ライオンブリッジ ゲームは、新しい顧客グループを取り込み、意欲を刺激するために何が必要なのかを熟知しています。当社なら、お客様が何百もの市場で、何百万人ものゲーマーにゲームを提供し、プレイヤーが熱心なファンとなってくれるような深い関係性を築く手助けができるとお約束します。

次なる大ヒット ゲームをリリースしたいと考えているデベロッパーやパブリッシャー、テスターの皆様は、当社にお任せください。世界中の女性ゲーマーたち、そしてあらゆるゲーマーたちにより共感してもらうための方法を、当社とともに見つけましょう。





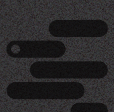
ライオンブリッジ ゲーム

ライオンブリッジ ゲームでは、ゲームへの情熱にあふれるゲーマーたちが、お客様の理想のゲームをあらゆる側面から一切の妥協なく実現するためのお手伝いをして、お客様が思い描いたとおりのゲーム体験を世界中のプレイヤーにお届けいたします。ライオンブリッジ ゲームは、お客様の作品を世界のあらゆる地域にお届けするため、ナラティブデザイン、吹き替え収録、ゲーム ローカライゼーション、字幕制作、品質保証テスト、プレイヤー サポートなど幅広い分野で、最高品質のサービスを提供いたします。



詳しくはこちら

GAMES.LIONBRIDGE.COM/JA/



LIONBRIDGE

© 2023 Lionbridge. All Rights Reserved.

