

中国のEスポーツにおけるジェンダー不平等の現状とその要因の研究
『リーグ・オブ・レジェンド』の中国人プレイヤーへの
アンケート調査から

学籍番号：4120019

氏名：蔣子毅

【背景】

本研究の対象である「リーグ・オブ・レジェンド」に代表されるEスポーツ産業は世界規模で成長している。それにもかかわらず、国際大会の参加者の大半は男性であり、中国のチームの選手も全員男性である。Eスポーツの影響力が拡大している中、女性選手の影響力は今後の発展に不可欠である。そこで本研究では、最も人気のあるEスポーツの一つである「リーグ・オブ・レジェンド」のプレイヤーを主な対象として、ゲーム内での女性プレイヤーの現状を探るものである。

【目的】

本研究では、中国のEスポーツにおける女性プレイヤーの現状、ジェンダー不平等の状況が存在するかを把握することを目指す。また、「リーグ・オブ・レジェンド」を事例として、Eスポーツにおけるジェンダー不平等の要因を明らかにすることを目的とした。

【方法】

「リーグ・オブ・レジェンド」に関するSNS上のコミュニティである「フォーラム参加者」に対してWEBアンケートを実施し、194人から有効な回答が得られた。アンケート内容を補足的に理解・確認するため「リーグ・オブ・レジェンド」のプレイ経験のある中国人プレイヤー5名（男性2名、女性3名）にインタビュー調査を行った。

【結果と考察】

中国人の「リーグ・オブ・レジェンド」のコミュニティでは女性に非友好的な面があることが示された。具体的には、「女性が同じチームにいると負ける可能性が高くなると思いますか」、「女性はチームで、よりサポート的な役割を担うべきだと思いますか」などの項目において、男性プレイヤーと女性プレイヤーの回答には有意な差が認められた。このことは、女性プレイヤーに対して旧来的なジェンダー規範の固定観念が存在すること考えることができた。固定観念が女性に当てはめられる要因として、女性のゲームでの技術が低い傾向にあることが関係している。男性と女性ではゲームの経験年数を比べると男性の方が長いゲーム経験があり、ゲーム内文化や技術に優れていると考えられる。段位についても男性の方が高い傾向にあった。また女性は自分のゲームの技術にあまり自信を思っておらず、ゲーム内での役割もサポート以外苦手だと捉えている。これらは女性の方がゲームへの参入が遅かったことによるものと考えられ、これが男性プレイヤーの固定観念を形作る要因となっている。またインタビュー調査では、女性は競技能力を向上させることよりもゲームを社交目的で行う場合も多いとの認識が提示された。

【結論】

本研究では、女性プレイヤーはゲーム内で被るジェンダー不平等的な扱いが存在していることを確認した。特に男性プレイヤーが女性プレイヤーに対して持つ、固定観念がその要因であった。これが解消されるには、より多くの女性プレイヤーがゲームに参入し、女性プレイヤーの技術レベルが向上することと、ゲームの目的に対する意識が多様化していくことが必要であると考えられる。

Study on the current situation of gender inequality in esports and its factors in China

League of Legends for Chinese players

From the questionnaire survey

Student ID Number: 4120019

Name: Jiang Ziyi

[Background]

The “League of Legends” esports industry, which is the subject of this study, is growing globally. Nevertheless, players in international competitions are predominantly male, and Chinese esports players are all male. However, with the growing popularity of esports, the influence of female players is becoming crucial, particularly regarding their future development.

[Purpose]

This study focuses on understanding the current situation of female players in Chinese esports and identifies factors that contribute to gender inequality in this field by taking the case of League of Legends, one of the most popular esports projects.

[Methods]

We conducted an online questionnaire survey of community “forum participants” of the League of Legends on Social Networking Sites (SNS) and received legitimate responses from 194 people. We interviewed five Chinese players (two men and three women) with League of Legends experience to support our study and answer the questionnaire.

[Results and Discussion]

The Chinese “League of Legends” community is an unfriendly place for women. On questions like “Do you think women are more likely to lose in the same team?” and “Should women in the team get more support?” there were significant differences in the responses between male and female players. This can be considered a fixed notion that female players must adhere to traditional gender norms. The main reason why it applies to women in esports is that they are less skilled at games. When the years of gaming experience of male and female players are compared, the latter have more gaming experience and might be considered more knowledgeable about in-game culture and technology. Male players also tend to have a Dani, which tends to be higher. Furthermore, female players lack confidence in handling gaming technology and are relatively poor at in-game characters. Such women are believed to be late comers to the game, which is the main reason for male domination and the prevalence of the fixed notion. In addition, the interview survey suggested that women play more for social purposes than to improve their competitive skills.

[Conclusion]

This study confirms that female players in the game are subjected to unequal treatment. Male players’ preconceived notions of female players are the reason for such unequal treatment. To address this problem, we believe that more female players should join the game, their skills should be consistently developed, and their awareness of the purpose of the game should be diversified.