

家政学部 生活環境学科 小論文

下記の文章を読んで次の問いに答えなさい。

①150～200 字で要約をしなさい。

②あなたの考えを 600 字以内で述べなさい。

14日に発売予定のロールプレイングゲーム「ドラゴンクエスト」(ドラクエ)のリメイク版ソフトで、キャラクターの性別表記がなくなることが公表された。

今作は、1988年のファミリーコンピュータ用ソフト「ドラゴンクエスト3 そして伝説へ…」のリメイク版。公式サイトの情報によると、主人公と仲間たちの「男」「女」が「ルックスA」「ルックスB」という表記に変更される。また、男女別に「性格」と「装備」が設定されていたが、この変更にもない、すべて共通になる見込みだ。

リメイク版の変更を受け、ファンの間では賛否が飛び交った。「名作ゲームも、多様な性のあり方に合わせて変わった方がいい」「ポリティカル・コレクトネス(政治的正しさ)に配慮しすぎて、原作のイメージが壊れる」。特に注目を集めたのは、ドラクエの「生みの親」であるゲームデザイナー、堀井雄二さんの発言だ。9月末の東京ゲームショウ内の対談で、「男女でいったい誰が文句を言うんだろう」などと今回の変更疑問を呈した。この対談の動画の一部はX(旧ツイッター)でも拡散。Xのオーナーである実業家のイーロン・マスク氏がこの動画投稿を引用したことで、トランスジェンダーの人々を差別するコメントが相次いだ。

一方で、近年のゲーム制作において、多様性を踏まえた視点は欠かせないものとなっている。アメリカの性的マイノリティー支援団体「GLAAD」が2月に発表したアンケート結果によると、アメリカのゲームユーザー(13～55歳)の17%が性的マイノリティーだと自認している。

性的マイノリティーの情報を発信する一般社団法人「fair」代表理事の松岡宗嗣さんは、ゲーム内での性別の枠組みを捉え直す必要がある理由として、主に二つの問題点を挙げた。まずは、

生まれた時に割り当てられた性別と性自認が異なるトランスジェンダーの人々や、性自認が男女の二元論に当てはまらないノンバイナリーの人々などに、ゲーム内での典型的な男女の2パターンに自身を投影できない人がいるという問題だ。松岡さんは「現実社会の多様性を反映しないのは、そうした存在を見て見ぬふりをすると同じだ」と指摘する。もうひとつは、ゲーム内の男女の二者択一は、ジェンダーバイアス(性別をめぐる思い込みや偏見)を強化してしまう恐れがあるという点だ。松岡さんは「キャラの選択肢は多様化されてほしい」と話す。

今回の変更をめぐっては、トランスジェンダーの人々だけでなく、多くのゲームユーザーは前向きに受け止めている。トランスジェンダーの女性で大阪大学院講師の三木那由他さん(言語哲学)もドラクエファンの一人だ。「理想化された体形の男性や女性のキャラ」に戸惑いを覚えることも多かったという。「私は生活・戸籍上は女性だが、背が高くて声が低いという特徴がある。ゲーム内で『女性』を選んだとしても、強調された『女性らしさ』に触れる度に、『まるで自分が本物の女性ではないと言われているみたい』と息苦しさを感じていた。性別表記がなくなると、心理的負担が減って感情移入しやすくなる」。三木さんにとって、ゲームは、子どものころから社会で息苦しさを感じた時の「居場所」でもあった。

2024年11月07日 朝日新聞夕刊より転記

<https://xsearch.asahi.com/kiji/detail/?1773207732798>

承諾番号 ic-0038