

メディアの内容分析による「親ガチャ」の変容に関する研究

弘前大学人文社会科学部社会経営課程地域行動コース 濱野歩

1. 背景と研究目的

近年、「親ガチャ」という言葉が話題になっている。明確な出自は不明だが、ネット上ではスラングとして大きく広まり、2021年のユーキャン新語・流行語大賞のトップ10に選ばれた。以後もSNSやマスメディアでも度々取り上げられている。また、2023年1月の大学共通テストでは「親ガチャ」という単語には触れられないものの、親ガチャと関係する家庭格差について論じた文章が「倫理」の問題に取り上げられた。

「親ガチャ」は、どのような親の下に生まれるかは運任せであり、子どもは選ぶことができないという点、またその生まれによって不遇かどうかが決まるという点を強調する。カプセルトイやソーシャルゲームの「ガチャシステム」に例えてこうした問題を表すものである。

「親ガチャ」という単語は若者に身近なものであるガチャという単語を有している。その一方で現在では社会格差を表す一つの言葉としても認識されている。ただし、子どもが自らが置かれている状況をSNSにこぼした「親ガチャ」と政治家やマスコミが論じる社会格差の「親ガチャ」は本質が大きく異なっていると考えられる(伊藤, 2022)。この言葉の重みは「親ガチャ」をする当事者である子どもと「親ガチャ」についての議論を進める大人では異なると考えられ、それがこの言葉が持つ違和感・認識のギャップに繋がっているのではないかと考える。

本研究の目的は、「親ガチャ」のメディア上での用いられ方の変容を明らかにすることである。具体的にはSNS上で生まれた言葉が拡散されていく中で、どのように使われるようになったのかを、Xと新聞メディアの分析を通じて明らかにする。

2. 研究方法

新聞記事とSNSであるX(旧Twitter)のポストを対象に、内容分析を行った。

新聞記事として弘前大学図書館で利用可能である朝日新聞(朝日新聞クロスサーチ)、読売新聞(ヨミダス歴史館)を対象に、データベースに全文収録された1987年から2023年7月までを検索範囲とし、「親ガチャ」に関するすべての記事を収集し、「親ガチャ」に関する内容分析を行った。

親ガチャに関するポストを確認しやすいSNSとして、Xを対象に、現在の「親ガチャ」と同義の使用が確認できる2014年11月から2023年7月までを検索範囲とした。Xの高度な検索機能を用いて親ガチャに関するポストの集計を行い、918件のポストの内容分析を行った。膨大なポストから分析対象を選出するため、2017年以降のセレクションは5いいね以上という条件を加え、また2019年7月以降は一ヶ月ごとに乱数を設定し、一ヶ月につき10件までという条件のもとサンプリングを行った。

分析の項目としてそれぞれ「ポストの内容」「親ガチャの要因」「ガチャの種類」「ゲーム関連語」を設定し、さらにXのみの項目として「発信者の要素」を設定した(表1)。分析にはそれぞれのデータベースの検索機能のみを使用し、表計算ソフトを用いて比率などを集計した。

表 1 内容分析の項目の一覧表

項目	サブカテゴリ
内容（単一選択）	愚痴/社会問題、政治関連/話題/判別不可
要因 （複数選択）	経済性（貧困問題、進学など） 親の性質、親子関係（毒親、育児放棄など） 遺伝したもの（容姿など）
発信者（単一選択）	子/親/第三者、その他（親子関係以外の視点）
ガチャの種類（単一選択）	ソーシャルゲームのガチャ/カプセルトイ/両方
ゲーム関連語 （単一選択）	有り（SSR、爆死、チュートリアルなど） 無し

3. 結果

各メディアでの「親ガチャ」の用いられ方の違い、そして時間経過または流行拡大による「親ガチャ」の変容が見られたことが明らかとなった。ここでは結果の一部を紹介する。

まず、各メディアの違いに関し、どのような主旨で「親ガチャ」が述べられているかを分析した内容項目（図1、図2）において、それぞれのグラフ上部の「全体」に着目すると、新聞記事では社会問題の一要素、格差問題（40%）として親ガチャを取り扱っていた。一方、Xでは愚痴に用いる単語（28%）、話題を提起するための単語（62%）としての用法が多く見られた。他にも、「親ガチャ」の要因は何を指し示すのかの項目（図3、図4）において、新聞記事では家庭の経済力（67%）、Xでは経済力（38%）と親の性質、親子関係（49%）が多く見られた。新聞記事では「親の経済力などで子の人生が決まるという意味の『親ガチャ』という言葉が流行語にもなった」（読売 2023.5.17）や、「公平な、格差を固定化しない社会」（朝日 2021.10.29）といった内容が見出され、主に社会格差を是正するための具体的な活動や政策、論評などを述べる傾向が見られた。

時間経過または流行拡大による「親ガチャ」の変容として、グラフの年別の割合をみると、内容項目では新聞記事、Xの両方のメディアで「話題」の割合が時間経過とともに増加していた。特にXでの割合の増加は顕著であり、流行初期によく用いられていた愚痴としての言葉ではなく、ふざけているようなポストで関心を集めようとするポストが多く見られた。また、要因項目ではXの時間経過による割合の変化があまり見ることはできなかった。一方で、新聞記事では、経済力の割合が小さいながらも増加している。

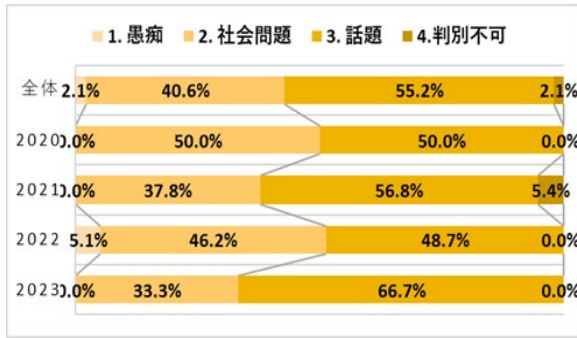


図1 新聞記事の内容項目の各年割合

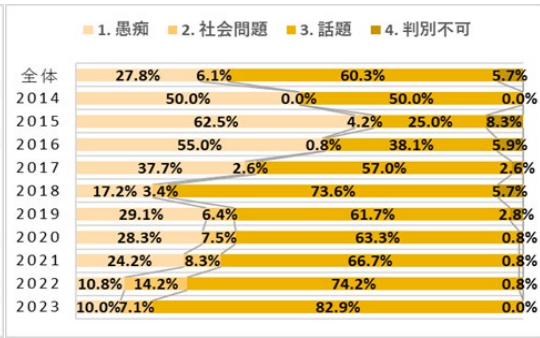


図2 Xの内容項目の各年割合

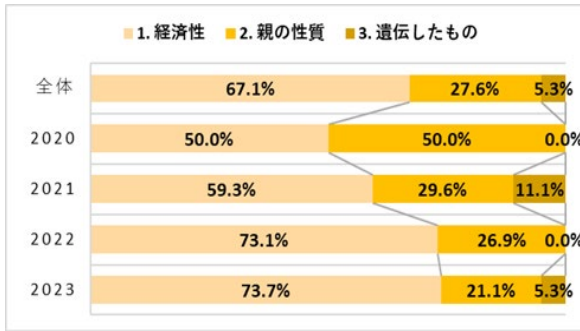


図3 新聞記事の要因項目の各年割合

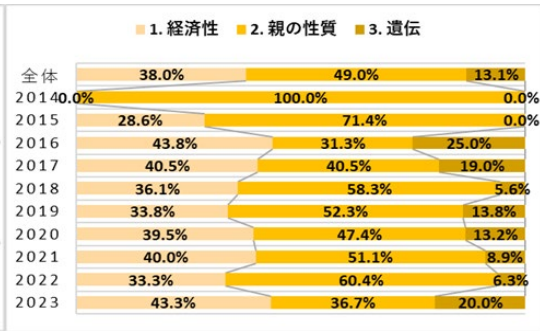


図4 Xの要因項目の各年割合

4. 考察

4-1 各メディア媒体の特性

各メディアの親ガチャの特徴として、新聞記事は経済格差を表す言葉として用いられており、親ガチャがどういうものなのかある程度、定義が形成されていると考えられる。一方、SNSでは愚痴や話題として用いる語であり、それが意味することが実際どういうことなのか、どの要因を指しているのかが不明瞭だった。

各メディアの特徴をまとめると、新聞記事は、①社会全体に情報発信するメディアであり、記事内容も社会や国、行政に焦点が当たったものが多い、②新聞記事の購読者は高齢層が多い、③情報の発信のために情報は取捨選択されている可能性がある点が挙げられる。また、Xは①個人が主体となっているメディアであり、情報を受け取る人がいない、または不特定多数であることを想定している、②利用者は若年層が多い、③個人の考え、体験に大きく依拠している点が挙げられる。メディア間での相互作用について今回の研究では、深く追求することはできなかったが、各メディアは同じ情報発信受信を行うツールであるが特徴は異なっており(cf. 総務省情報通信政策研究所, 2022)、その結果として同じ「親ガチャ」という言葉が各メディアで異なる表象がされたと考えられる。

4-2 流行の拡大による「親ガチャ」の変容

「親ガチャ」という言葉が流行し、拡散していくとともに起きたと見られる変容は大きく2つある。①親ガチャの本来の主体であった若者が愚痴に用いるための言葉から、様々な人物が用いる大きな話題性を持った言葉への変容、②若者と大きく関わりを持つソーシャルゲームから離れた「ガチャ」の解釈

と共起する言葉の変容である。②について、共起する言葉の変容は、社会的現実がいかに構成されるかを読み解くうえで重要な視点である（八ツ塚, 2014）。内容分析の結果、新聞記事では SNS と比べ「ガチャ」の指す内容が「カプセルトイ」であるものが多かった。「親ガチャ」という言葉の使用者がソーシャルゲームに馴染みが深くない層にまで拡大したためだと考えられる。「ランダム性を表現するための単語」としてのみ「ガチャ」という言葉が使用され、生み出された文脈から離れたところで使われてしまっていると解釈できる。また、ネット上で生まれた言葉ということもあつてか、現在でも明確な定義は存在しておらず、新聞記事と SNS のどちらも内容や要因において多かれ少なかれ変化を見ることができる。「親ガチャ」は未だ変容している途中だと言える。今後の、「親ガチャ」にまつわる事件や出来事次第でまた大きく変化することも予想できる。つまり、SNS の若者の間で生まれたとされる「親ガチャ」は流行の過程において様々な人物によって用いられ、現在の我々の知る「親ガチャ」として存在していると考えられる。

4-3 まとめ

本研究の結論として、今回の調査対象であった「親ガチャ」は流行当初に用いられていたものとは異なる、より社会全体に理解されやすい表象（Moscovici, 2000）が構成されたことが明らかとなった。特に、ガチャの種類の変化、問題意識の変化などはより多くの人が「親ガチャ」を知り、意見を述べる上で必要があつたためではないか。また SNS 上で生まれた言葉という側面がある中、新聞記事で扱われた「親ガチャ」は社会全体に周知するにふさわしいものへと変えられていた。一方で、SNS では未だ「親ガチャ」の定義がはっきりとしていない、混乱しているようにも受け取ることができ、言葉が流行している程度と、その言葉の認識には解離があることが示唆された。

今後も SNS などの小さなコミュニティで生まれた言葉が、社会全体で使われるようになることがあるだろう。そのような時にその言葉の認識に解離があれば、意思疎通や議論の大きな障害になるに違いない。そのような事態にならないためにも、解離が起きていることを念頭に入れつつ、言葉を使うことに気をつけるべきだろう。

引用文献 ※要旨中で言及したもののみ抜粋

伊藤耕一郎(2022). 魂のチュートリアル：「親ガチャ」から考える若者のスピリチュアリティ, 関西大学哲学, 第 40 号, pp.48-78.

総務省情報通信政策研究所(2022). 令和 3 年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書, https://www.soumu.go.jp/main_content/000831290.pdf (最終閲覧日 2024 年 2 月 15 日)

Moscovici, S. (2000). The phenomenon of social representation, In S. Moscovici & G. Duveen (Eds), *Social representations: Explorations in social psychology*. Cambridge: Polity Press. 17-77, 八ツ塚一郎(訳) (2007). 社会的表象という現象, <https://www.educ.kumamoto-u.ac.jp/~yatuzuka/moscoSR.html> (最終閲覧日 2024 年 2 月 15 日)

八ツ塚一郎(2014). 新聞記事言説による「いじめ」の社会的な構成と解離：助詞分析による検討, 社会心理学研究, 第 29 巻第 3 号, pp.170-179.