

## 論文要旨

近年、匿名掲示板や Social Networking Service (SNS) などの種々のインターネットを介するコミュニケーションが人々の生活に急速に浸透しつつある。しかしながら、同様のコミュニケーションツールのなかでも、未だ無理解や偏見に晒されているのがオンラインゲームである。その背景には、次の2つの問題が存在する。第1に、オンラインゲームのプレイングがプレイヤーの現実世界、特に対人関係に及ぼす影響が適切に検討されていないという量的検討における問題である。第2に、オンラインゲームプレイヤーを観察する際に、現実世界で観察可能な現象ばかりに注目され、ゲームの中に存在する仮想世界での活動実態が十分に明らかにされていないという質的検討における問題である。

本博士論文では、量と質の両側面から、以上の問題を解決しうるオンラインゲームに関する基礎的知見を提供することを目的としている。

第1章では、研究の背景および先行研究における問題点について記述し、それらの内容を踏まえて本論文の目的を設定している。また、主な対象とするオンラインゲームジャンルとして、数百人以上のプレイヤーが同時に1つの仮想世界に接続してプレイングを楽しむインターネットを介したロールプレイングゲームである Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (以降、MMORPG) を選定した。MMORPG を対象とする先行研究における問題点は、次の2点に縮約される。第1に、MMORPG が現実世界の対人関係の質や量に及ぼす影響は繰り返し検討が行われているが、ゲームに参加する以前から存在する対人関係特性について分析時に考慮されておらず、先行研究で示される MMORPG プレイヤーの対人関係の希薄さが、「ゲーム開始以前から存在する対人関係特性による影響」か、「ゲームのプレイングによる影響」か、について未だ十分に明らかでない。第2に、MMORPG プレイヤーの仮想世界における活動に焦点を当てた研究において、仮想世界内の集団活動が現実世界の社会的能力を向上させるという知見が主に量的検討によって示されている一方で、その集団活動の内容が質的に十分に明らかにされていない。それゆえに、大半の量的研究が仮想世界内活動すべてを一様にとらえており、活動の集団形態（成員の性質）や難易度の区別について十分に考慮されていない。

つまり、MMORPG 研究の現状として、MMORPG のプレイングが現実世界の対人関係の質や量に及ぼす影響、および、MMORPG の仮想世界の中で行われるプレイヤーの活動内容といった、MMORPG 研究の根幹を成す基礎的知見が十分に蓄積されないままに種々の応用検討が行われているといえる。したがって、本論文では、MMORPG 研究における基礎的な知見を提供し、以上の欠落を補うことを目的とする。

第2章では、MMORPG プレイヤーの愛着 (attachment) に着目し、ゲーム開始以前の対人関係特性の指標となる変数として扱い、それを統制することによって、MMORPG のプレイングが現実世界の対人関係の質 (ソーシャルサポート) や量 (対人関係頻度) に及ぼす影響の検討を行った。その際に、ゲーム内におけるプレイヤー間の密な交流を可能とする仮想世界が存在するという MMORPG の特徴に着目し、ゲーム内で仮想世界の有無が現実世界の対人関係に及ぼす影響の検討も同時に行った。

分析に用いた対象者は、ゲーム内に仮想世界を持つ MMORPG のプレイヤー1,076名、仮想世界を持たない課金型モバイルゲームのプレイヤー922名、および、オンラインゲーム未経験者307名であった。

重回帰分析の結果、次の2つの知見が得られた。第1に、ゲーム開始以前から存在する一種の対人関係特性の個人差を統制した上で、オンラインゲームのプレイングが対人関係の質や量に及ぼす影響が明らか

にされた。つまり、オンラインゲームプレイヤーの現在の対人関係の希薄さは、もともとの対人関係特性の個人差による部分も大きいですが、オンラインゲームをプレイすることによる影響が存在することが示された。しかしながら、その影響の大きさについては、ゲーム参加以前から存在する対人関係特性の影響と比較すると、オンラインゲームのプレイングによる影響は相対的に小さいと言える。また、同じオンラインゲームというジャンルのなかでも、仮想世界をもつゲームは、それをもたないゲームと比べて、ゲームのプレイングが対人関係の質や量に及ぼす負の影響が大きいことが示された。第2に、仮想世界をもつオンラインゲームとそれをもたないオンラインゲームごとに、ゲーム没頭度および週のプレイ時間が対人関係の質や量に及ぼす影響を検討したところ、仮想世界をもつゲームは、ゲーム没頭度が対人関係の質や量に及ぼす負の影響が認められたが、他方で、仮想世界をもたないゲームにおいては、それらの影響が認められず、オンラインゲームすべてが上述の影響をもつわけではないことが示された。

第3章では、MMORPGにおけるプレイヤーの全体的な活動内容について触れつつ、仮想世界の集団活動の1つである高難度クエストの内容に焦点を当て、参与観察およびインタビュー調査をもとに活動の内実について明らかにすることを目的とした。

対象とするゲームとして、日本で流行する Final Fantasy XIV（以下、FFXIV）を選定し、約1年間、高難度クエストに実際に参加することで参与観察を行い、高難度クエストを攻略する際の集団成員間のコミュニケーションの内容を尋ねるためにプレイヤー5名に対して半構造化面接を行なった。

その結果、FFXIVの仮想世界における活動内容の全体像を示した上で、高難度クエストは、他の活動と比べ、ゲーム内の他の活動と比較して非常に緻密な作業の完遂を要求される集団活動であることが明らかになった。具体的には、高難度クエストにおいて、プレイヤーには、キャラクターを巧みに操作する能力や、種々の罫の仕組みを理解した上でそれに集団で対処する思考能力の高さも勿論求められるが、非言語的情報が制限された環境下において、場の状況を正確に把握し、集団活動を円滑に進行するためのチームワーク能力も重要となることが示された。

以上から、MMORPGプレイヤーを対象にする場合、「現実世界」でのみ観察を行った場合は、プレイヤーがモニターの前でキーボードやボタンを連打するような姿しか認識できず、負の側面のみが強調されるが、そのモニターの中に存在する「仮想世界」で行われている活動にまで焦点を当てれば、プレイヤーが他者と協力して作業を行うといった社会性も観察されることが示された。加えて、本章では、活動の難易度が上がるほど作業の緻密さやプレイヤーの負担が上昇することが明らかとなり、仮想世界におけるプレイヤーの活動に焦点を当てる場合には、少なくとも難易度による区別が必要であることが示された。

第4章では、FFXIVの仮想世界における高難度クエストの攻略を目指す集団の形態のなかでも、明確なリーダーが出現し難い「成員が流動的な集団」を対象に、目標遂行のために必要な集団の機能を明らかにすることを目的とした。

分析手法としては、流動的集団による高難度クエストへの参加頻度の高い5名のプレイヤーに対する半構造化面接から得られた発言データについて、参与観察によるフィールドノートと照合を行いながらオープンコーディングを行った。

その結果、流動的集団においては、リーダーシップを介在せずに、目標達成のための「合理的問題解決」、および、集団維持のための「チームワーク」といった2つの機能が働いていることが示された。具体的には、流動的集団による高難度クエストは、リーダーとフォロワーという明確な関係性が構築されないゆえに、各成員が、主体性をもって目標達成と集団維持を図りながら行動することが明らかとなった。

さらに、以上の2機能について、サブカテゴリーの詳細がオープンコーディングによって示された。合理的問題解決は、「問題の明確化」、「根拠・事実の確認」、「原因の分析および解決策の案出」、および、「実行と評価」といったサブカテゴリーによって構成された。次いで、チームワークは、「同調行動」、および、「調和行動」といったサブカテゴリーによって構成された。以上の、オープンコーディングによって得られたサブカテゴリーは、今後量的検討において、仮想世界におけるプレイヤーのソーシャルスキルを測定する際に重要な知見となると考える。

最後に、第5章では、第1章から第4章までで得られた知見を整理し、本論文の結論を述べた。本論文の意義として、先行研究において十分に明らかにされないままであった、ゲームのプレイングが対人関係に及ぼす影響、ゲーム内でのプレイヤーの活動実態、および、ゲーム内集団活動において求められる諸能力の詳細といったMMORPGの全体像を捉えなおす基礎的知見の補完を行ったことを挙げた。さらに、MMORPGにおける仮想世界環境がゲーム以外の目的にいかに関用できるかについて言及するとともに、今後のMMORPG研究の展望として、仮想世界のサードプレイスとしての利用可能性やロールプレイ学習環境としての利用可能性について述べた。