

中京大学博士審査学位論文（要約）

大学院社会学研究科

オンラインゲームが現実世界の対人関係に及ぼす

影響の量的・質的検討

Effects of online gaming on real-world

interpersonal relationships

2017年3月19日学位授与

中京大学大学院社会学研究科社会学専攻

高田 佳輔

目次

第1章 はじめに.....	1
第1節 オンラインゲームとは.....	2
第1項 オンラインゲームの定義.....	2
第2項 日本で流行するオンラインゲーム	2
第3項 オンラインゲーム内の仮想世界の存在.....	3
第4項 MMORPG の概要	4
第2節 従来の MMORPG 研究の概観.....	7
第1項 MMORPG のプレイングと現実世界の対人関係に着目した量的研究	7
第2項 MMORPG の仮想世界の集団活動に着目した質的研究	8
第3節 本研究の概要.....	10
第1項 MMORPG 研究における問題と本研究の目的.....	10
第2項 目的1：オンラインゲームが現実世界の対人関係に及ぼす影響の検討	10
第3項 目的2：MMORPG の仮想世界における集団活動の検討.....	11
第4項 目的3：仮想世界内の高難度の集団活動における集団機能の検討.....	12
第4節 本論文の構成.....	13
引用文献	14

第1章 はじめに

新出のメディアは、いかなる時代においても必ずひとたびは批判の対象となる。人間という非常に保守的な動物は、新たなメディアの出現が周囲の環境を変容させることを恐れ、メディア自体を十分に理解しないままに排除を行おうとする。この一連の過程は、これまで、大衆小説 (Comstock, 1884) やギャング映画 (Forman, 1933), 漫画 (Wertham, 1954), ラジオ・テレビ (Larsen, 1968) が出現した時代においても同様に観察されてきた (Kutner & Olson, 2008)。たとえば, Comstock (1884) は当時流行し始めた大衆小説を, 人々を品性の欠如, 墮落, および, 高い目標からの逃避へと促し, 腐敗や犯罪を模倣させる害悪な読み物と一方的に批判している。

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。たとえば, 芦崎 (2009) および石川 (2010) は, 「廃人」や「廃女」という単語を用いて, 学業や仕事, 人間関係を放棄しオンラインゲームを病的にプレイする個人に焦点を当て, オンラインゲームの危険性を主張している。このように, オンラインゲームプレイヤーは, 一部の病的な対象者のみが観察され, それが全体のプレイヤー像のように語られることが多いと言える。また, このような議論における問題点として挙げられるのは, 個人の性格特性や対人関係特性などをほとんど考慮せずに, 現実世界において観察されるネガティブな現象が, すべてオンラインゲームという新しいメディアが原因であるかのように扱われていることである。実際に, 上記の観察の対象者は, 自身の性格にも問題があるという発言を行なっているが, その点についてはほとんど考察が行われていない。オンラインゲームは, これまでの新出のメディアと同様に, 一方的に批判される対象となっているといえる。

さらに, オンラインゲームのネガティブな側面のみが大きく取り上げられる一因として挙げられるのは, オンラインゲーム未経験の人々からは, オンラインゲーム利用者が孤独にマウスとキーボードを連打しながらゲームに没頭する姿にしか観察が及ばないことが挙げられる。オンラインゲームの中には, プレイヤー同士が密なコミュニケーションをとることが可能な仮想の世界が存在するジャンルも存在することから, オンラインゲームと対人関係に関わる変数との関係を検討する場合には, 少なくともオンラインゲームの内容にまで言及する必要がある。ゲームの内容にまで観察が及ばない原因には, 偏見が観察を抑制していることもあるが, 観察をしても何を行っているかが十分に理解できないという問題が存在する。後者の問題を解決するためには, その内容を厚く記述する研究や文献が必要であると考えるが, 日本においては, ゲームの市場規模の大きさに反して, オンラインゲームを対象とした上述の研究や文献の数は著しく少ない。

以上のように, 近年のオンラインゲームに対する偏見や無理解の背景には, ゲームのプレイングが現実世界に及ぼす影響を検討する際に, ゲーム開始以前から存在するプレイヤ

一の性格や対人的な特性を考慮されていない点、および、現実世界において観察可能な現象ばかりに注目され、ゲームの内容には関心が向けられず、そもそもプレイヤーが行っているゲームの仮想世界内での活動の内実が十分に明らかでないという問題が存在する。それゆえに、オンラインゲームが現実世界に及ぼす影響の実像が未だ十分に捉えきれていないといえる。この問題を解決するためには、まず、オンラインゲーム自体が及ぼす影響と、ゲーム内でのプレイヤーの活動内容を明らかにすることで、オンラインゲーム研究の基礎的知見をより頑健なものとする必要があるとされる。

第1節 オンラインゲームとは

具体的な検討に移る前に、本節では、オンラインゲームの定義を確認し、日本のオンラインゲーム事情について、その概要の記述を行う。

第1項 オンラインゲームの定義

オンラインゲームとは、インターネットを經由して、複数の人が同時に同じゲームの進行を共有することが可能なゲームである(株式会社メディアクリエイト, 2011)。かつては、自宅用のインターネット回線を用いて、パーソナルコンピューターや家庭用ゲーム機を介して利用する印象があったオンラインゲームであるが、近年では、インターネット環境の整備が進み、オンラインゲームを利用可能な端末の種類が増加したことから、外出中の合間にもフィーチャーフォンやスマートフォン、タブレット端末を用いてオンラインゲームを利用することが可能となった。近年の日本において、オンラインゲームは、誰しもが容易に利用可能な一般的な娯楽の1つとなっているといえる。

第2項 日本で流行するオンラインゲーム

上記のように、インターネット環境の整備や利用可能端末の増加などの影響も受け、近年、日本におけるオンラインゲーム市場の拡大が顕著である(日本オンラインゲーム協会, 2012)。具体的には、2004年には約579億円であったオンラインゲーム市場規模は、2013年には2倍超となる1310億円にまで拡大している(日本オンラインゲーム協会, 2014)。また、市場の拡大とともに、オンラインゲームのジャンルも多様化している。

日本で流行するオンラインゲームには、主にスマートフォンやタブレットを用いて行う「パズル&ドラゴンズ」および「モンスターストライク」、主にPCを用いて行う「PHANTASY STAR ONLINE 2」および「Final Fantasy XIV」などが挙げられる。具体的には、「パズル&ドラゴンズ」は、2016年8月24日のアプリケーション更新の段階で、リリースから4周年を迎え、累計アプリケーションダウンロード数は4200万であることを、アプリケーションの説明欄で示している。次いで、「モンスターストライク」は、2016年9月6日のアプリケーション更新の段階で、利用者数が3,500万人を超えている。また、「PHANTASY STAR ONLINE 2」は、2016年9月3日時点で、国内登録ID数が450万

IDを超えたことをホームページ上で報告している。さらに、「Final Fantasy XIV」は、2016年7月の時点で、全世界累計登録アカウント数が600万を突破したことを、ホームページ上で報告している。以上のように、使用端末によって利用者数に差はあるが、現在多くの人々がオンラインゲームに興じていることが窺える。実際に、娯楽市場のなかでゲーム市場が占める割合は非常に大きい（公益財団法人日本生産性本部、2016）。

以上のように、オンラインゲームは、利用端末や通信環境などの進化とともに、現在もそのジャンルを増加させながら利用者を増加させており、今後もさらなる利用者数の増加が見込まれる娯楽であるといえる。

上述のように、オンラインゲームは、利用端末といったハードウェアの側面においてカテゴリ化が可能であるが、さらに、ソフトウェアの側面においても様々なジャンル分けが可能である。たとえば、ゲームの内容に着目すれば、上述の「パズル&ドラゴンズ」はオンラインパズルロールプレイングゲーム、「モンスターストライク」はオンライン協力ロールプレイングゲーム、「PHANTASY STAR ONLINE 2」や「Final Fantasy XIV」はMassively Multiplayer Online Role-Playing Game（以下、MMORPG）にカテゴリ化される。さらに、課金形態に着目すると、「パズル&ドラゴンズ」、「モンスターストライク」、「PHANTASY STAR ONLINE 2」は、基本プレイ料金は無料であるが、ゲーム内で効率良く他者より強くなるためには別途ゲーム内アイテムへの課金が必要となる。他方、「Final Fantasy XIV」は、基本プレイ料金が月額制であり、アイテム課金は存在するがアイテムの大半がアバター¹を着飾るもので、ゲーム内アイテムへの課金がゲーム内でのプレイヤーの強さに繋がらないようになっている。

第3項 オンラインゲーム内の仮想世界の存在

さらに、オンラインゲームは、ゲーム内でのプレイヤー間の交流が可能な「仮想世界」をもつものと、もたないものの2つに区別が可能である。仮想世界とは、ゲーム内に存在

¹ アバターとは、インターネットコミュニティのなかで用いられる、自分の分身となるキャラクターを指す。定義としては以上となるが、アバターの特徴は、環境によって大きく異なる。たとえば、SNSにおいては、1枚の絵や写真が利用者のアバターとなるが、自分が発言した際に表示されたりするのみで、アバターを自由に動かして他者のアバターと交流することはできない。他方、MMORPGでは、3Dモデリングを用いたアバターが作成可能であり、アバターを仮想世界のなかで自由に操作して、他者のアバターとの現実に近い交流が可能である。また、MMORPGプレイヤーは、ゲーム制作者が用意した数十種類の目の形や、鼻の高さ、髪型、身長、体型など容姿に関わるパーツの中から自由に選択し、他のプレイヤーとは容姿が異なる自分だけのアバターの作成が可能となっている。アバターの容姿は、現実の自分に模して作られる場合もあるが、大半は、プレイするゲームの仮想世界に適した容姿端麗なキャラクターを目指して作成される。そのため、アバターは、仮想世界において、現実のアイデンティティに捕らわれずに、現実とは異なる人格としての活動を促進する。また、MMORPGにおいては、アバターを介在することによって、通常のインターネットコミュニケーションにおいて困難であった、表情を用いたコミュニケーションや、体の全体を用いたジェスチャーが可能となっている。

するアバターを介して他のプレイヤーと密なコミュニケーションを行うことが可能な世界を指す。たとえば、「PHANTASY STAR ONLINE 2」や「Final Fantasy XIV」などの大半の MMORPG は、自身が作成したアバターを介して仮想世界のなかで他のプレイヤーとの社会的ネットワークを築きながら行うゲームであり、プレイヤーは、仮想世界の中で現実とは異なる人格としてふるまうことにより、実際の性別、年齢や職業にとらわれることなく、冒険やチャットを用いたコミュニケーションが可能である。仮想世界内での各プレイヤーの役割は相互補完的であり、互いに助け合いながら冒険を行う。同時に、他のプレイヤーは、競争相手でもあり、プレイヤーは、他のプレイヤーよりも早く取得難易度の高いアイテムを獲得することが、1つのモチベーションとなっている。他方、「パズル&ドラゴンズ」や「モンスターストライク」などのモバイルゲームは、たとえばパズルのように個人でプレイするゲームシステムが大半を占めており、多くが仮想世界をもたないため MMORPG にみられるようなアバターを介した他のプレイヤーとの密な交流はほとんど存在しない。MMORPG と同様にゲーム内に競争相手と見物人は存在するが、あくまでも個人間でゲーム内での強さを競い合うシステムがとられている。また、ゲーム内での強さを高める手段の一つとして、ゲーム内アイテムを、現実の通貨を用いて購入する課金システムが存在するケースが多い²。このように、仮想世界の有無によって、オンラインゲームにおける人間関係の在り方は大きく異なる。

第4項 MMORPG の概要

本研究の対象となる MMORPG の定義を改めて整理すると、MMORPG は、数百人以上のプレイヤーが同時に1つのサーバーに接続してゲーム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³とされる。

近年のゲームにそれほど精通していない人々にとって、ロールプレイングゲームは、プレイヤーが何らかの対象と戦闘を行う場面において、将棋やチェスのようなターン制ストラテジーが採用され、反射神経やゲームの操作技術はそれほど重要ではないという印象があるかもしれない。しかしながら、1991年に発売された「Final Fantasy IV」以降、リアルタイムで戦況が変化し、行動を実行するタイミングによって行動結果が異なる戦闘を楽しむことができるロールプレイングゲームが多く発売され、戦闘時に手に汗握る臨場感を体験可能である点でゲームプレイヤーから高く評価されている。MMORPG における戦闘システムは、後者のリアルタイムで戦況が変化する、アクション性の高い戦闘を楽しむものが大半である。

また以上の他にも、ロールプレイングゲームにはさまざまな特徴が存在し、一般的にロ

² MMORPG においてもゲーム内のアイテム課金が存在することはあるが、購入できるのは大半がアバターを装飾するためのアイテムであり、直接ゲーム内での強さを向上させる手段とはならないことがほとんどである。

³ 以降、ロールプレイングゲームとだけ表現される場合は、インターネットを介さないオフラインゲームを指す。

ールプレイングゲームというジャンルに該当するソフトウェアに共通する要素には、次の4つが挙げられる。第1に、プレイヤーが操作するキャラクターが、敵との戦闘やアイテムの生産を行うなどの経験を積むことによって、それに対応した能力が成長する。キャラクターの成長の上限は設定されているが、経験を積めばその分能力に反映されるような、時間を費やし努力した分報われるゲームシステムとなっていることが大半である。第2に、プレイヤーは、物語中の主人公の役割を担い、特定の大きな目標の達成を目指す。特定の大きな目標は、物語中の世界を滅ぼそうとする魔王の討伐であったり、主人公が失った記憶を取り戻すことであったりするが、その大目標が達成されれば物語は完結し、基本的にはゲームクリアとなる⁴。第3に、物語は、絵本や小説などのように文字だけで表現されるだけではなく、グラフィックやサウンドが加わり迫力大きく演出され、プレイヤーを物語にいつそう没入させる。第4に、プレイヤーは、思うがままにゲームを進行させることが可能である。具体的には、自身が操作するキャラクターを自分好みに成長させたり、一緒に冒険を行うパーティメンバーを自由に選択可能であったり、自分好みの武器や防具を選択することができ、プレイヤーが思考することによって、効率化を図ることが可能となっている。つまり、特定の目標を達成すること自体はプレイヤー間で共通するが、その際に用いる手段はプレイヤーごとに異なり、目標達成までの所要時間にも差がでるようになっている。以上が、ロールプレイングゲームの一般的に知られる特徴である。

上記のロールプレイングゲームを、大多数のプレイヤーが同時にプレイ可能としたものがMMORPGである。しかしながら、MMORPGは、以上のロールプレイングゲームの特徴をそのまま引き継いでいるわけではなく、多数のプレイヤーが同時にプレイ可能であるというゲームシステムから、MMORPGには、オフラインロールプレイングゲームとは異なる、次の5つの特徴が存在する。

第1に、上述のように、MMORPGはプレイヤーに活動の場となる仮想世界が存在するという特徴がある。プレイヤーは、人口が数百人から数千人からなる仮想世界の中で、相互に作用しあいながらゲーム活動を続ける。仮想世界の中で活動するキャラクターは、物語を進行する上で必要となるNPC (Non Player Character)⁵を除き、大半がプレイヤーの操作するアバターである。仮想世界におけるNPCの役割は、アイテムや装備品の販売や、クエストの発注、急にプレイヤーの進行方向に飛び出してきたプレイヤーの移動を妨害す

⁴ 当初の大目標が達成されたあとに、さらに異なる大目標が設定される場合もある。たとえば、「DRAGON QUEST III」では、当初の大目標である、世界を征服する諸悪の根源を討ち滅ぼしたあとに、勝利すれば願いを叶えてくれる竜に勝つという大目標が再設定される。しかしながら、ロールプレイングゲームは、目標の達成を繰り返すことで、いずれは全ての目標が達成され物語は完結する。DRAGON QUEST IIIにおいても、竜に数回勝利したあとは、大きな目標が提示されることはなく、物語がそれ以上進行することはないとされる。

⁵ プレイヤーが操作しないキャラクターを指す。NPCは、制作者によってプログラムされた行動のみを行うキャラクターである。

る、プレイヤーに TIPS⁶を提供するなどが挙げられる。NPC とプレイヤーの操作するアバターとは、頭上に表示される名前の色や挙動から区別が可能である。オフラインロールプレイングゲームは、1人のプレイヤーと NPC とでゲーム世界が構成され、ゲーム内でのプレイヤー間の交流が可能な仮想世界は存在しない一方で、MMORPG では、多数のプレイヤーと NPC とで仮想世界が構成される。

第 2 に、活動の場として提供される仮想世界には、現実世界と似た人間関係が存在するという特徴がある。特徴的な一例として、MMORPG には、仮想世界内における円滑なコミュニケーションを支援するために、一度相互に友人であるという承認を行った者同士が登録される「フレンドリスト」というシステムが存在する。フレンドリストは、SNS の友人の状態を確認できるシステムに類似するものであり、プレイヤーは、フレンドリストを見ることで、現在その友人が仮想世界の中にいるかどうかを判別可能である。このフレンドリストは、プレイヤー間のネットワーク形成を促進し、集団活動の成員の募集の際にも活用される。また、フレンドリストと同様に、同じ組織に属する者の現在の動向を確認できるシステムも存在する。仮想世界における代表的な組織は、一般的に「ギルド」と呼ばれる、同一の目的をもつプレイヤー同士で結成される集団である。ギルドに所属すると同ギルドに所属する全プレイヤーとのリアルタイムな会話が可能となり、集団活動に関するスケジュールリングおよび人員募集が容易になる。

以上のように、MMORPG の仮想世界では、コミュニケーション手段が豊富に用意されている。コミュニケーションに関するシステムが充実している理由には、MMORPG における主な活動が、プレイヤー4人から24人程度による集団作業であることが挙げられる。このような集団作業が円滑に開始できるよう、集団の成員を比較的効率的に募集可能になるように、以上のさまざまなコミュニケーション機能などが用意されている。

第 3 に、上述のように、MMORPG は、プレイヤー同士の集団活動が基本となるゲームである。MMORPG は、自身のアバターとなるキャラクターを成長させる、アイテムを獲得するなどの、ゲーム内の重要な活動の大半が集団活動になるように設計されている。また、ゲーム部分以外にも、休憩時間や待機時間に行われる社交において、多人数での会話という集団活動が存在する。したがって、他者と協調的な関係を築き維持することができなければ、仮想世界での生活は成り立たなくなる。他者に迷惑をかけるプレイヤーは、自然とコミュニティから排除され、ブラックリストという特定のプレイヤーの発言やパーティへの参加申請を受け付けないようにするシステムによって、集団活動への参加や会話を拒否されることがある。MMORPG は、仮想世界内に存在する多数の他者を意識せずに自己中心的な行動を行うプレイヤーにとって、活動を続けることが難しいゲームであると言える。

第 4 に、MMORPG の仮想世界内での対人関係を支えるコミュニケーション手段は、主

⁶ ゲームを進行する上で役に立つテクニックや、豆知識、ストーリーの中に出現する専門用語の解説などを集めたもの。

にチャットである。チャットにも様々な形態が存在するが、オンラインゲーム運営会社が正式に提供するコミュニケーションツールは、キーボードを用いる文字チャットである。他方、一部のプレイヤーにおいては各自で音声チャット用の外部ツールを用意し、コミュニケーション手段として用いるケースもみられる。上記のようなコミュニケーション手段により、数十人のプレイヤー間での複雑な意思疎通も可能となっている。また難点として、現実世界の間人間関係と比較すると、仮想世界の間人間関係は相手の感情や表情が伝わりづらいためということがある。この問題については、敵と戦闘の最中でない限りは、各プレイヤーがチャットの中に顔文字を混ぜることで会話に喜怒哀楽の表情を含ませることや、自分が操作をするキャラクターに感情を表現する行動をさせることで解決がされる場合が多い。以上から、仮想世界におけるコミュニケーションは、現実世界のコミュニケーションとは全く異なるというわけではないが、他者の正確な感情が把握の困難さが窺える。

第 5 に、仮想世界の中には、独自の一定の時間の流れが存在するという特徴が挙げられる。仮想世界は、運営会社がサービスを継続する限り常に存在し、仮想世界内の時間も流れ続ける。つまり、仮に仮想世界内にプレイヤーが誰も存在しない場合にも、時間は流れ続ける。さらに、多くの仮想世界には昼夜の概念が存在し、それを視覚的に感じ取ることが可能である。また、時間が流れ続けることに関連する、仮想世界の大きな特徴としては、オフラインゲームとは異なり、やり直しがきかないということが挙げられる。オフラインゲームは、失敗したからゲームをリセットしてやり直すという行為が可能であるが、MMORPG ではプレイヤーが行動を起こすたびにサーバーへとデータが保存されるため、プレイヤーの意思でリセットを行うことができない。具体的には、「キャラクターが死んでしまったからやり直す」という行為や、「アイテムの合成に失敗をして、アイテムを失ってしまったからやり直す」といった行為は不可能である。キャラクターが死んでしまえば何らかのペナルティを受けることになり、アイテムの合成を失敗したらアイテムは戻ってこない。上記のことから、仮想世界は、現実世界と同様に、時間の遡行はできないといえる。

第 2 節 従来の MMORPG 研究の概観

第 1 項 MMORPG のプレイングと現実世界の対人関係に着目した量的研究

これまで、大半の先行研究において、MMORPG は、没頭しやすく、現実世界における対人関係の希薄化と関係があることが示されてきた。しかしながら、検討の際に MMORPG をプレイし始める前から存在する要因が見落とされることが多く、特に、プレイヤーの現在の対人関係に大きな影響を及ぼすことが予測される「MMORPG をプレイする以前から存在する対人関係特性」を考慮して検討を行った研究は管見の限り存在しない。

たとえば、MMORPG のプレイングと対人関係の質や量との関係性を示す研究では、Ng & Wiemer-Hastings (2005) は、MMORPG をプレイしないオフラインゲームプレイヤーと MMORPG プレイヤーの 2 群間で、種々の比較を行い、MMORPG プレイヤーはゲームの

プレイ時間が長時間化し、対人関係の機会を犠牲にする傾向があることから対人関係の量の少なさを示しており、Longman, O'Conner, & Obst (2009) は、週の総プレイ時間が多い MMORPG プレイヤーの方が、現実世界におけるソーシャルサポート⁷の入手可能性が少ないことから対人関係の質の低さを示している。同様に、Festl, Scharkow & Quandt (2013) においても、MMORPG への没頭が、社会性や生活満足度の低さと関連があることが示されている。しかしながら、上記の先行研究は、MMORPG を開始する以前から存在する対人関係特性が考慮されていない。

また、MMORPG のプレイングから現実世界における対人関係の質や量への因果の検討を行う先行研究においても、上述の知見と類似する結果が示されているが、同様に、ゲーム開始以前の対人関係特性の統制が十分に行われていないという問題が存在する。たとえば、Kaczmarek & Drazkowski (2014) は、MMORPG のプレイ時間が増加するほど、仮想世界におけるソーシャルサポートの入手可能性は増加するが、現実世界におけるソーシャルサポートの入手可能性は減少することを、構造方程式モデリングを用いて示しているが、ゲーム参加以前の個人の対人関係特性については考慮されていない。同様に、Dupuis & Ramsey (2011)、Zhong (2011)、および、Treppe, Reinecke, & Juechems (2012) においては、ソーシャルサポートやソーシャルキャピタルなどの現実世界の対人関係の量や質に関する変数を従属変数とし、MMORPG をプレイすることによる現実世界の対人関係への影響を因果モデルによって検討しているが、いずれもゲーム開始以前から存在する個人の対人関係特性の統制が行われていない。

したがって、MMORPG のプレイングと現実世界の対人関係との関係性を検討する量的研究における課題としては、ゲームに没頭したために現実世界の対人関係が希薄化したのか、もともとの対人関係特性の影響で現在の対人関係が希薄であるのか、十分に明らかでないことが挙げられる。

第2項 MMORPG の仮想世界の集団活動に着目した質的研究

加えて、上述のように MMORPG プレイヤーを現実世界から観察するだけでは MMORPG が現実世界の対人関係に及ぼす負の影響しか発見されない一方で、観察の対象を仮想世界内の活動にまで広げた場合には、仮想世界内の集団的活動が現実世界の社会的スキルを向上させることが主に量的検討によって示されているが (Yee, 2006; Cole & Griffiths, 2007; Kim, Park, & Baek, 2009; Jang & Ryu, 2011)、これら量的研究においては、仮想世界内の集団活動が一律に捉えられ、集団活動の多様性が考慮されていないという問題が存在する。具体的には、仮想世界の集団活動には、集団の形態や、活動内容の難易度などの区別すべき点が多く存在し、以上の差異によって活動の内容および活動環境は大きく異なるが、その区別が十分になされていない。以上の問題が生じる原因としては、

⁷ ソーシャルサポートとは、他者、あるいは社会的ネットワークを通じて実際にもたらされる、道具的、情報的および情緒的援助と定義される (Baumeister & Vohs, 2007)。

MMORPG 研究においては、量的検討が繰り返し行われている一方で、質的検討が非常に少なく (Hussain & Griffiths, 2009)、仮想世界内のプレイヤーの活動の観察が十分に行われていないことが挙げられる。さらに、数少ない質的研究の主要な関心は、仮想世界におけるプレイヤー間の社交部分に向けられ、MMORPG における主要な活動であるプレイヤーらが協力して共通の目的の達成を目指す協力型集団活動部分に向けられていない。

具体的には、質的研究においては、MMORPG は、プレイヤーがアバターを介して他のプレイヤーと交流をするという特徴をもち、現実世界のアイデンティティに捕らわれない自由な社交が可能であるという点や、プレイヤー間の協力を前提とするゲームシステムが他者との交流を促進するという点に、大きく関心が注がれている (Delwiche, 2006; Young, Schrader, & Zheng, 2006; Schrader & McCreery, 2008; Esteves, Antunes, Fonseca, Morgado, & Martins, 2008; Hussain & Griffiths, 2014)。たとえば、MMORPG の仮想世界はプレイヤーにとっての社交の場となっており、その具体例として、プレイヤー同士で結成するギルドと称される組織や (Steinkuehler & Williams, 2006; Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee, & Nickell, 2006)、多様なプレイヤーが集まるように設計された特定のサービスが受けられるスポット、必ず待ち時間が生じるスポットなどが挙げられ (Ducheneaut & Moore, 2004)、プレイヤー同士のコミュニケーションを発生させる場所が多く存在することが示されている。以上のように、MMORPG の仮想世界におけるプレイヤー間の社交に関する検討は活発に行われており、それぞれの社交場の特徴を踏まえ、場を構成する成員などの差異を考慮した検討が行われている。

他方、MMORPG の主要な活動であるゲームの側面にある、プレイヤー同士で共通目的を協力して達成する集団活動については、その詳細がほとんど明らかにされていない。たとえば、集団活動には難易度による差異が存在する。集団活動は内容によってそれぞれ難易度が異なり、低難度の集団活動では、集団内でミスが起ころうとさほど支障なく行程が進行することが大半であるが、高難度の集団活動では、プレイヤー同士の協調関係が不十分な場合には開始 10 秒で全滅し作業失敗となる可能性が多分に存在する。高難度の集団活動では、シビアな環境下で綿密な計画やゲーム内コミュニケーションが要求される一方で、その達成報酬としていっそう強力なアイテムを獲得することが可能である (Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore, 2006)。このように、難易度の観点のみからも、仮想世界における集団活動の作業内容や作業環境は大きく異なることが窺えるが、それを詳細に記述する研究は少なく、さらに、高難度の集団活動に限ればほとんど存在しない。たとえば、Silva & Mousavidin (2015) は、3 ヶ月間のエスノグラフィー調査によって、低難度の集団活動やプレイヤー同士の戦闘に焦点を当て、プレイヤーの戦略的思考のメカニズムを明らかにしているが、調査期間の短さから、高難度の集団活動にまで調査が及んでいない。Golub (2010) は、高難度の集団活動の達成困難性をプレイヤーの心理的側面の観察から記述しているが、活動の具体的内容に関しては射程外となっている。以上のように、緻密かつ困難な作業の達成を要求される高難度の集団活動については、表層的な困難性が示されることはあるが、

活動の実態に言及し、困難性の具体的内容を明らかにする検討は未だほとんど行われていない。

以上のように、MMORPG の仮想世界内の集団活動については、主に量的研究において、協調的活動がプレイヤーの現実世界における種々の社会的スキルを向上させることが示唆されているが、質的研究において、それらを向上させる集団活動の詳細な内容はほとんど明らかにされていない。この質的研究の不足が、上述の量的研究における集団活動の区別不足の一因になっていると考えられる。

第3節 本研究の概要

第1項 MMORPG 研究における問題と本研究の目的

以上の先行研究から導出される問題は、大きく次の2点に要約される。

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されているが、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、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に及ぼす影響、および、MMORPG の仮想世界の中で行われる活動の内容といった、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。本研究では、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項 目的1：オンラインゲームが現実世界の対人関係に及ぼす影響の検討

MMORPG のプレイングが現実世界の対人関係に及ぼす影響を明らかにするためには、ゲームを開始する以前の対人関係特性を統制した検討が必要になる。たとえば、Jang & Ryu (2011) は、仮想世界におけるリーダーシップ能力の現実世界への般化可能性を検討する際に、現在のリーダーシップ能力などの諸変数に加え、ゲームを開始する以前のリーダーシップ能力を単項目の回顧的回答によって求め、統制変数として分析の際に用いている。このように、ゲーム開始以前のプレイヤーの諸特性についてのデータを得る1つの手段としては、対象者に回顧的に回答を求めることが挙げられるが、回顧的回答の信頼性について

ては未だ十分な検討が行われていない（小島・篠原，2011）。他方，対象者のゲーム開始以前から存在する対人関係特性を測定するための，論理的に一定の妥当性を有する手段として，ゲーム開始以前から存在し大きく変容することのない対人関係特性に関する理論的概念の測度を用いることが挙げられる。その候補として挙げられるのが，愛着（attachment）である。

Bowlby（1969；1973；1979）によれば，幼児は養育者を愛着対象として接近し，相互作用することによって，愛着対象と自己に関する心的表象を内在化するという。この心的表象は，内的作業モデル（Internal Working Models；IWM）と呼ばれ，年齢とともに次第に可塑性が減るとされる。そのため，後の対人関係において，長期にわたり一貫した対人関係の個人的特性の指標となる可能性がある。

本研究では，対象者の愛着に着目し，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に及ぼす影響をいっそう明らかにすることを旨とする。

第3項 目的2：MMORPG の仮想世界における集団活動の検討

上述のように，量的検討において仮想世界における集団活動の区別が不十分である原因は，仮想世界内の集団活動の内容について十分な観察が行われていないことにあるといえる。それゆえに，仮想世界における集団活動を網羅的に把握できておらず，どのような仮想世界内の集団活動が現実世界の問題解決および対人的能力に大きな影響を及ぼすのかが未だ十分に明らかでない。たとえば，集団活動には多くの形態が存在し，それぞれに内容的差異があることが見逃されている。具体的には，複数人が協力して行う集団活動には，集団を構成する成員の性質，活動の難易度，参加人数など多くの多様性が存在する。大半の量的研究においては，この点が十分に考慮されないまま，全ての複数人協力型の集団活動が一様に扱われている。

その一因としては，複数人協力型の集団活動の内容を明らかにしようとする質的研究はいくつか存在するが，その活動の中でも高難度の集団活動の内容について詳細な検討がほとんど行われていないがゆえに，複数人協力型の集団活動の全体像が捉えられていないことが挙げられる。高難度の集団活動は，その作業の緻密さゆえに，上記の諸能力を一層向上させることが予測されるが，これまでほとんど内容が明らかにされていない。その具体的原因としては，高難度の集団活動における，参加条件の厳しさ，および，作業内容の困難さの2点が挙げられる。第1に，高難度の集団活動に参加する条件として，アバターのレベル，および，装備・所持品について，現環境において可能な限り最上位であることが求められる。第2に，高難度の集団活動に参加ができたとしても，作業を完遂するためには，アバターを巧みに操作する技術，および，作業に関する十分な知識が，少なくとも必要である。以上が高難度の集団活動の完遂を目指す際の必要条件であり，観察者が集団に加わって参与観察を行う場合にも，2つの要件を満たす必要がある。したがって，高難度の

集団活動は、研究者が内容を明らかにすることが、観察期間とゲームプレイ能力の両側面において非常に困難な活動であるがゆえに、活動の内容が十分に明らかにされていないと考えられる。

本研究では、約 1 年間の継続的な参与観察を行い、高難度の集団活動に参加する必要条件を満たした上で高難度の集団活動への参加を繰り返し行うことで、その実態を詳述することを目指す。

第 4 項 目的 3: 仮想世界内の高難度の集団活動における集団機能の検討

加えて、上述の仮想世界内の集団活動における問題解決および対人的能力に焦点を当てた大半の量的研究における問題点としては、明確なリーダーが存在し、ある程度成員間の関係性が構築された固定的集団を暗に対象として想定していることが挙げられる。仮想世界内の集団は成員が固定的か流動的かで区別可能であり、その差異によって高難度の集団活動における各成員の立ち振る舞いは大きく異なることが予想されるが、先行研究では集団を構成する成員の性質についての区別が十分に行われていない。具体的には、仮想世界内で活動を行う集団には、全成員が固定された集団（固定的集団）、成員の一部が固定され欠員を流動的な成員で補う集団（半固定的集団）、全成員が流動的な集団（流動的集団）の大きく 3 種類の集団が存在する。

上記の集団活動における成員の性質によって生じる差異の 1 つには、既存の社会的ネットワークの有無が挙げられる。固定的集団では、活動を繰り返すことによって作業を効率的に完遂するために必要な対人的情報や協調的経験が蓄積していくことで強い紐帯で結ばれた社会的ネットワークが構築されている一方で、半固定的集団では固定メンバーのみで構成されるネットワーク内に他者が一時的に加わる形態となり、さらに流動的集団では既存のネットワークが全く存在せず、活動毎にメンバーに対する情報をほとんど持たない状況下で活動することが余儀なくされる。

以上からは、集団の特性によって、活動中に成員に求められる社会的な能力に差異が生じていることが予想される。たとえば、固定的集団であれば、長期的な活動を通じて個人間のつながりを頑健なものにすることで、各メンバーが強い紐帯で結ばれた集団が構築され、リーダーとフォロワーといった関係性が確立する。加えて、互いに信頼が十分に蓄積された状態であるため、Hollander (1974; 1978) の信頼蓄積理論に示されるように、リーダーが集団に及ぼす影響は大きく、作業の効率も高まろう。同様に、半固定的集団においても、リーダーとフォロワーの関係性が構築されていることが多く、そのネットワークの中に加わる補充要員はリーダーの存在を認識することができ、同じ指揮命令系統の末端に組み込まれる。半固定的集団は、固定的集団と比較すれば、リーダーが集団に及ぼす影響力は小さくなるが、明確なリーダーが存在することによって命令系統が確立していることが多い。他方、流動的集団においては、これまで全くつながりのない個人同士で構成されることから、上述のリーダーおよびフォロワーの関係性は存在せず、既存の命令系統も

存在しない。したがって、上記のリーダーとフォロワーの関係性や命令系統が必要な場合にはネットワークを構築する必要があるが、仮想世界における大半の集団活動の時間制限が数十分程度であるという点でその構築は困難である。それゆえに、大半の流動的集団においては、明確なリーダーとフォロワーという関係性および命令系統なしに、活動を遂行しなくてはならない。以上のように、集団の特性の差異によって、集団活動の状況は異なり、個々人に要求される能力にも差異が生じよう。

以上を勘案し、本研究においては、これまで見過ごされてきた流動的集団における活動に焦点を当て、活動の際に要求される集団の機能を通じて成員に求められる能力について明らかにする。また、今後、仮想世界におけるプレイヤーの集団活動能力を量的に測定する際に必要となる、上記能力のサブカテゴリーもあわせて明らかにする。

第4節 本論文の構成

本論文は、以下の論文によって構成される。また一部加筆を行っている。なお、第1章および第5章は、本論文を構成するために大部分を新たに書き起こしたものである。各章の内容については、以下の各文献を参照されたい。

第2章

高田佳輔. (2016b). 「オンラインゲームの仮想世界が現実世界の対人関係の質および量に及ぼす影響」, 『社会と調査』, 17, 68-81.

第3章

高田佳輔. (2016c). 「オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力—Final Fantasy XIV の参与観察を通じて」, 『社会情報学』, 5(1), 89-105.

第4章

高田佳輔. (2016c). 「オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力—Final Fantasy XIV の参与観察を通じて」, 『社会情報学』, 5(1), 89-105.

第5章

高田佳輔. (2016a). 「MMORPG とサードプレイスとの関係性についての研究動向」, 『中京大学大学院社会学研究科社会学論集』, 15, 61-70.

引用文献

- Ainsworth, M. D. S., Blehar, M. C., Waters, E., & Wall, S. (1978). *Patterns of attachment: A psychological study of strange situation*, Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Al-Arishi, A. Y. (1994). Role-play, real-play, and surreal-play in the ESOL classroom. *ELT journal*, 48(4), 337-346.
- Arrindell, W. A., & Ende, van der J. (1985). An empirical test of the utility of the observations-to-variables ratio in factor and components analysis, *Applied Psychological Measurement*, 9(2), 165-178.
- 芦崎治. (2009). 『ネトゲ廃人』 リーダーズノート株式会社.
- Bales, R. F. (1950). *Interaction process analysis: A method for the study of small groups*. Chicago: University of Chicago Press.
- Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (eds). (2007). *Encyclopedia of Social Psychology*, Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Bossidy, L., & Charan, R. (2002). *Execution: The discipline of getting things done*, New York: Crown Business.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss. vol.1. Attachment*, New York: Basic Books. (黒田実郎, 大羽素, 岡田洋子, 黒田聖一訳. (1995). 『母子関係の理論 I 愛着行動』岩崎学術出版社.)
- Bowlby, J. (1973). *Attachment and loss. vol.2. Separation*, New York: Basic Books. (黒田実郎, 岡田洋子, 吉田恒子訳. (1995). 『母子関係の理論 II 分離不安』岩崎学術出版社.)
- Bowlby, J. (1979). *The making and breaking of affectional bonds*, London: Tavistock. (作田勉訳. (1981). 『ボウルビー母子関係入門』星和書店.)
- Chan, Z. C. (2012). Role-playing in the problem-based learning class. *Nurse Education in Practice*, 12(1), 21-27.
- Cohen, S., & Hoberman, H. M. (1983). Positive events and social support as buffers of life change stress, *Journal of Applied Social Psychology*, 13(2), 99-125.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers, *Cyberpsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
- Collins, N. L., & Feeney, B. C. (2004). Working models of attachment shape perceptions of social support: Evidence from experimental and observational studies, *Journal of Personality and Social Psychology*, 87(3), 363-383.
- Comstock, A. (1884). *Traps for the young*. New York: Funk & Wagnalls.
- Delwiche, A. (2006). Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom. *Educational Technology & Society*, 9(3), 160-172.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: a study of interaction

- patterns in a massively multiplayer online game. *In Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer supported cooperative work*, 360-369. New York, USA: ACM Press.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Building an MMO with mass appeal: A look at gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 281-317.
- Dupuis, E. C., & Ramsey, M. A. (2011). The Relation of Social Support to Depression in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Journal of Applied Social Psychology*, 41(10), 2479-2491.
- Esteves, M., Antunes, R., Fonseca, B., Morgado, L., & Martins, P. (2008). Using Second Life in programming communities of practice. In: R. O. Briggs, P., Antunes, G., de Vreede., & A. S. Read. (eds.). *Groupware: Design, Implementation, and Use*, 99-106. New York: Springer Berlin Heidelberg.
- Festl, R., Scharnow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Forman, H.J. (1933). *Our Movie-Made Children*. New York: Macmillan.
- 福井賢一郎, 藤井聡, 北村隆一. (2002). 「内発的動機に基づく協力行動——社会調査における報酬の功罪——」, 『土木計画学研究 論文集』19(1), 137-143.
- Golub, A. (2010). Being in the World (of Warcraft): Raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game, *Anthropological Quarterly*, 83(1), 17-45.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming, *Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- 平井大祐, 葛西真記子. (2006). 「オンラインゲームへの依存傾向が引き起こす心理臨床的課題——潜在的な不登校・ひきこもり心性との関連性——」, 『心理臨床学研究』, 24(4), 430-441.
- Hollander, E. P. (1974). Process of Leadership Emergence, *Journal of Contemporary Business*, 3, 19-33.
- Hollander, E. P. (1978). *Leadership Dynamics*, New York: Free Press.
- 本田真大, 大島由之, 新井邦二郎. (2009). 「不適応状態にある中学生に対する学級単位の集団社会的スキル訓練の効果——ターゲット・スキルの自己評定, 教師評定, 仲間評定を用いた検討——」, 『教育心理学研究』, 57(3), 336-348.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: a qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 747-753.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2014). A Qualitative Analysis of Online Gaming: Social Interaction, Community, and Game Design, *International Journal of Cyber Behavior*,

- Psychology and Learning*, 4(2), 41-57.
- 石川結貴. (2010). 『ネトゲ廃女』 リーダーズノート株式会社.
- 今村祐子, 高橋道子. (2004). 「外国人母親の精神的健康に育児ストレスとソーシャルサポートが与える影響——日本人母親との比較——」, 『東京学芸大学紀要第 1 部門教育科学』 55, 53-64.
- 猪原敬介, 楠見考. (2012). 「読書習慣が語彙知識に及ぼす影響——潜在意味解析による検討」, 『認知科学』 19(1), 100-121.
- 磯村英一. (1968). 『人間にとって都市とはなにか』 NHK ブックス.
- 磯村英一. (1989). 『磯村英一都市論集 II』 有斐閣.
- Jakobsson, M., & Taylor, T. (2003). The Sopranos meets Everquest — Social networking in massively multiuser networking games. *FineArt Forum*, 17(8), 81-90.
- Jang, Y., & Ryu, S. (2011). Exploring game experiences and game leadership in massively multiplayer online role-playing games, *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 616-623.
- JMOOC. (2016a). 「gacco とは」, gacco The Japan MOOC. <http://gacco.org/about.html> (閲覧日: 2016 年 8 月 30 日) .
- JMOOC. (2016b). 「gaccatz (ガッカツ) とは」, gacco The Japan MOOC. <http://gacco.org/gaccatz/> (閲覧日: 2016 年 8 月 30 日) .
- カドカワ株式会社マーケティングセクション. (2016). 『ファミ通ゲーム白書 2016』 KADOKAWA・DWANGO / エンターブレイン.
- 金井壽宏. (2005). 『リーダーシップ入門』 日本経済新聞社.
- 株式会社メディアクリエイト. (2011). 『2011 オンラインゲーム白書』 株式会社メディアクリエイト.
- 株式会社メディアクリエイト. (2012). 『2012 オンラインゲーム白書』 株式会社メディアクリエイト.
- 株式会社メディアクリエイト. (2014). 『2014 オンラインゲーム白書』 株式会社メディアクリエイト.
- Kaczmarek, L. D., & Drazkowski, D. (2014). MMORPG escapism predicts decreased well-being: examination of gaming time, game realism beliefs, and online social support for offline problems. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(5), 298-302.
- 上村恵津子, 石隈利紀. (2007). 「保護者面談における教師の連携構築プロセスに関する研究」, 『教育心理学研究』, 55(4), 560-572.
- 片岡祥. (2014). 「講義を用いた看護学生の職業的アイデンティティを高める取り組み: 臨床場面を想定したロールプレイの効果の検討」, 『応用心理学研究』, 40(1), 56-62.
- 川野雅資, 石川純子. (2012). 「ロールプレイングを用いたコミュニケーション教育」, 『看

- 護教育』, 53(10), 844-849.
- Kim, B., Park, H., & Baek, Y. (2009). Not just fun, but serious strategies: using meta-cognitive strategies in game-based learning, *Computers & Education*, 52(4), 800-810.
- 木村真理子. (1997). 『文化変容ストレスとソーシャルサポート』 東海大学出版会.
- Kobak, R. R., & Sceery, A. (1988). Attachment in late adolescence: Working models, affect regulation, and representations of self and others, *Child Development*, 59(1), 135-146.
- 公益財団法人日本生産性本部. (2016). 『レジャー白書 2016——少子化時代のキッズレジャー——』 生産性出版.
- Kutner, L., & Olson, C. K. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York: Simon & Schuster. (鈴木南日子訳. (2009). 『ゲームと犯罪と子どもたち——ハーバード大学医学部の大規模調査より——』 インプレスジャパン.)
- 小島秀夫, 篠原清夫. (2011). 「回顧的回答の安定性・不安定性について」, 『茨城大学教育学部紀要 (人文・社会科学, 芸術)』, 60, 85-98.
- Ladousse, G. P. (1987). *Role Play*, Oxford University Press.
- Lancers. (2016). 「フリーランス実態調査 2016 年度版を発表！日本のフリーランス事情」, Lancers. <http://www.lancers.jp/magazine/25809> (閲覧日: 2016 年 6 月 1 日).
- Larsen, O. (1968). *Violence and the Mass Media*, New York: Harper & Row.
- Longman, H., O'Conner, E., & Obst, P. (2009). The effect of social support derived from world of warcraft on negative psychological symptoms, *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 563-566.
- Mainai. (2016). 「次回零式は『総合的に難度を下げたい』！『FFXIV』吉田氏インタビュー【gamescom 2016】」, ファミ通.com. <http://www.famitsu.com/news/201608/26114162.html?page=2> (閲覧日: 2016 年 8 月 30 日).
- 松田伯彦, 時田光人, 西村正司, 宮野祥雄. (1975). 「教育実習生の授業におけるロールプレイングの効果」, 『千葉大学教育学部研究紀要 第 1 部』, 24, 101-110.
- 松本正生. (2003). 『「世論調査」のゆくえ』 中央公論新社.
- McCaughey, C. S., & Traynor, M. K. (2010). The role of simulation in nurse education, *Nurse education today*, 30(8), 827-832.
- Mehrabian, A. (1968). Communication without words, *Psychological Today*, 2, 53-55.
- 三隅二不二, 白樫三四郎. (1963). 「組織体におけるリーダーシップの構造——機能に関する実験的研究——」, 『教育・社会心理学研究』, 4(2), 115-127.
- 望月俊男, 佐々木博史, 脇本健弘, 平山涼也, 久保田善彦, 鈴木栄幸. (2013). 「ロールプレ

- イを活性化する触媒としての人形劇: 多様な視点からの洞察を促すための対面協調学習環境」, 『日本教育工学会論文誌』, 37(3), 319-331.
- 中原淳. (2010). 『職場学習論——仕事の学びを科学する——』 東京大学出版会.
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming, *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110-113.
- 日本オンラインゲーム協会. (2012). 『JOGA オンラインゲーム市場調査レポート 2012』 株式会社エンターブレイン.
- 日本オンラインゲーム協会. (2014). 『JOGA オンラインゲーム市場調査レポート 2014』 株式会社エンターブレイン.
- 野中郁次, 竹内弘高(著), 梅本勝博(訳). (1996). 『知識創造企業』 東洋経済新報社.
- Ognibene, T. C., & Collins, N. L. (1998). Adult attachment styles, perceived social support and coping strategies, *Journal of Social and Personal Relationships*, 15(3), 323-345.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. New York: Paragon.
- (忠平 美幸訳. (2013). 『サードプレイス——コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」——』 毎日新聞社.)
- Robertson, B. J. (2015). *Holacracy: The new management system for a rapidly changing world*, New York: Henry Holt and Company.
- 佐藤郁哉. (2008). 『質的データ分析法——原理・方法・実践——』 新曜社.
- Schrader, P. G., & McCreery, M. (2008). The acquisition of skill and expertise in massively multiplayer online games, *Educational Technology Research and Development*, 56(5-6), 557-574.
- Silva, L., & Mousavidin, E. (2015). Strategic thinking in virtual worlds: Studying World of Warcraft, *Computers in Human Behavior*, 46, 168-180.
- Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing Game play, *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), 717-721.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places.”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909.
- Stogdill, R. M. (1963). *Manual for the Leader Behavior Description Questionnaire-Form XII: An experimental revision*, Columbus, OH: Ohio State University.
- 高田佳輔. (2016a). 「MMORPG とサードプレイスとの関係性についての研究動向」, 『中京大学大学院社会学研究科社会学論集』, 15, 61-70.
- 高田佳輔. (2016b). 「オンラインゲームの仮想世界が現実世界の対人関係の質および量に及

- ぼす影響」, 『社会と調査』, 17, 68-81.
- 高田佳輔. (2016c). 「オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力——Final Fantasy XIV の参与観察を通じて——」, 『社会情報学』, 5(1), 89-105.
- 戸田弘二. (1990). 「女子青年における親の養育態度の認知と Internal Working Models との関連」, 『北海道教育大学紀要第 1 部 C 教育科学編』 41(1), 91-100.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support, *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832-839.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the innocent*. New York: Rinehart.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks the social life of guilds in world of warcraft. *Games and culture*, 1(4), 338-361.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments, *Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*, New York: John Wiley & Sons. (小田嶋由美子訳. (1998). 『インターネット中毒——まじめな警告です——』 毎日新聞社.)
- Young, M., Schrader, P. G., & Zheng, D. (2006). MMOGs as learning environments: An ecological journey into Quest Atlantis and the Sims Online. *Innovate: Journal of online education*, 2(4).
- Zhong, Z. J. (2011). The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2352-2363.

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。