

論文要旨

論文題目 オンラインゲームでの社会的相互作用がシャイネスに及ぼす影響

氏名 柴田（田島） 祥

本論文は、MMORPG（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game：多人数同時参加型オンライン・ロールプレイングゲーム）での社会的相互作用がシャイネスに及ぼす影響を検討することを目的としている。

様々な社会的場面において高い社会性が求められる現代において、シャイネス特性は社会的活動を妨げる要因のひとつとなっている。近年ではインターネットを介したコミュニケーションが日常化しており、先行研究において、様々なアプリケーションを対象に、インターネットを介したコミュニケーションとシャイネスとの関係が検討されてきた。本研究では、これまでに焦点が当てられなかったMMORPGに着目し、シャイネスとの関係を検討した。MMORPGは、ゲームという娯楽的要素に加え、アバターを介したプレイヤー間の社会的相互作用を可能にするメディアであり、その精巧な世界観は多くのプレイヤーを魅了し、高いレベルの没入を促している。本論文では、初めに、こうしたMMORPGの日常的なプレイに焦点を当てた3つの研究を行い、MMORPGの使用を量と質の双方からとらえた上で、シャイネスとの因果関係を検討した。シャイネスについては、3要素モデルを踏まえ、認知・感情・行動の各側面から包括的にとらえていった。また、近年、インターネット上の仮想空間は、娯楽やコミュニケーションの用途にとどまらず、心理臨床的な治療や介入の場としても活用されており、MMORPGもその効果が期待されている。そこで4つ目の研究として、シャイネスの改善に役立てることを目的としたMMORPG利用の効果を検討した。

研究1では、MMORPG及びコミュニケーションメディアの利用とシャイネスの因果関係を縦断調査によって検討した。ここでは利用時間という量的な側面から影響を検討した。MMORPG利用については、特性シャイネスやシャイネスの行動的側面が高いとMMORPGのプレイ時間が長くなるという影響がみられた。また、逆方向の影響として、MMORPGのプレイ時間が長いとシャイネスの感情的側面が低下することが示された。この影響について、MMORPGのもつ社会的要素が寄与している可能性が考察された。また、コミュニケーションメディアとシャイネスの因果関係については、シャイネスの行動的側面が高いと同期性の高いメディアの利用が減少する傾向がみられた。また、SNSやブログでのメッセージの発信が多いとシャイネスの認知的側面が高まる影響がみられた。この影響について、複数の受け手の存在を意識したコミュニケーションというメディアの特性が影響した可能性が考察された。

研究2では、MMORPGの利用内容という質的な側面に着目し、ゲーム内での社会的相互作用とシャイネスの因果関係を検討した。MMORPGプレイヤーを対象とした縦断調査の結果、特性シャイネス及びシャイネスの認知的、感情的、行動的側面のいずれにおいても、シャイネスが高いと、ゲーム内での

社会的相互作用が抑制されることが示された。また、逆方向の影響として、ゲーム内での社会的相互作用が、シャイネスの行動的側面や感情的側面を低下させるポジティブな効果を持つことが示された。ゲーム内で社会的に振る舞う経験の積み重ねが対面場面でのシャイネスを低めることにつながったのだと考察された。

研究3では、対人ネットワークという観点からシャイネスとMMORPGとの因果関係を検討した。ここではMMORPGの新規プレイヤーを対象とした実験及び縦断調査を行った。6週間にわたってMMORPGを自由にプレイした実験群と普段通りの生活をした対照群とを比較すると、新しくMMORPGをプレイし始めたことによる対人ネットワークのサイズの変化はほとんどみられなかった。また、実験群において、ゲーム内での社会的相互作用と対人ネットワークのサイズとの関係を縦断調査によって検討した。MMORPGで社会的な行動を多くとることが対人ネットワークのサイズを変化させる影響はほとんどみられず、もともと友人・知人数が多いほどMMORPG内での社会的相互作用が促進されるという因果関係が確認された。

研究4では、初めにMMORPGを活用してシャイネスを改善するためのプログラムを作成した。シャイネスの高い人が苦手とする場面を抽出し、MMORPG内で段階的に経験させる内容で構成された。その後、プログラムの効果を検討するための実験を行った。5週間にわたるプログラムに参加した実験群と、同期間当該のゲームを自由にプレイしたゲーム群、普段通りの生活を送った対照群とを比較した。その結果、実験群の参加者は、他の2群の参加者よりも初対面場面の交流において外向的な印象をもたれるなどの効果がみられたものの、短期的な効果に留まることが示された。

総合考察では、4つの研究の結果を踏まえて、本論文の目的に対する結論が述べられた。まずMMORPGにおける社会的相互作用とシャイネスの因果関係について、MMORPGでの社会的相互作用はシャイネスを低減させる効果を持つ一方で、シャイネスの高さはMMORPGでの社会的相互作用を抑制する効果を持つことから、両者の関係はrich get richer 仮説を支持するものであると結論づけられた。これを踏まえ、シャイネスの改善にMMORPGを有効に活用するためには、シャイネスの高いプレイヤーにゲーム内での社会的相互作用を促す機会を設けることが必要であると考えられた。作成されたプログラムは、一部効果が認められたものの、その領域や期間は限定的なものであった。そこで最後に、対象者の選定とプログラムの改良という2つの観点から、プログラムの改善可能性が考察された。