

オンラインゲーム・プレイヤーのコミュニケーション特性 「見知らぬ人」とのコミュニケーションを中心に Characteristics of Online Game Players' Communication: Communication with “Strangers”

木暮 照正
Terumasa Kogure

福島大学
Fukushima University
kogure@educ.fukushima-u.ac.jp

Abstract

In the present study, characteristics of online game players' communication, especially communication with “stranger” was examined by means of paper-based and web-based surveys. The results suggest that online game players who tend to communicate with “strangers” on the face-to-face situation can communicate with “strangers” on the online game situation. This tendency was found on the other media communication, i.e, email-by-mobile-phone situation.

Keywords — Online Game, Communication

1. はじめに

インターネットのブロードバンド化に伴い、多数のユーザが同時にネット接続してゲームをプレイできる Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)が日本においても普及している。このようなオンラインゲーム(OLG)の利用が日常生活に及ぼす影響については、没入的利用等による負の影響を懸念する見解[1]と、むしろ友人関係が広がる等の正の影響を及ぼするという見解[2]とがともに存在している。確かに、オンラインゲームの没入的な利用は日常生活に支障を及ぼすであろうが、このオンラインゲームへの参加を通じて知り合った者とオフ会を通じて実際の友好を深めるといったことがあれば、新しい友人の形成を促すという意味において日常生活にも正の影響を及ぼすともいえよう。

ただし後者の場合、オンラインゲームを通じて「見知らぬ人」(新奇者)と出会った際に積極的にコミュニケーションをとることができるか

どうか鍵になってくると思われる。本研究ではこの点に着目し、質問紙調査及び Web 調査を用いて検討を行った。また比較のため、オンラインゲーム以外にケータイメールでのコミュニケーションの様相についても調査を行い、ある種の般化効果が認められるか検討を加えた。

2. 方法

1. 調査対象者

質問紙による調査と web による調査の両方を実施した。質問紙調査には大学生 148 名(男性 84 名, 女性 62 名, 不明 2 名; 平均年齢 = 18.6 歳, 標準偏差 = 0.95)が、web 調査には goo リサーチ ((株) NTT レゾナント) の消費者モニター 531 名(男性 269 名, 女性 262 名; 平均年齢 = 40.9 歳, 標準偏差 = 11.38)が参加した。

2. 質問紙による調査

オンラインゲームを行っているか、過去に経験したことがあるかを尋ね、現在プレイをしている場合にはオンラインゲーム上での行動について質問した。これに加えて、ケータイメールでのやりとり及び日常場面でのコミュニケーションについても同様の質問を尋ねた。質問紙は大学の授業中に配布し、その場で回収した。

3. Web 調査

質問紙による調査とほぼ同じ内容で web 調査を実施した。調査実施は goo リサーチ ((株) NTT レゾナント) に委託した。web 調査を実施するにあたり一部質問内容の表現を改めた。

3. 結果

調査対象者のうち、現在オンラインゲームに参加している者は59名（質問紙調査9名，web調査50名，以下同），過去に経験したことがある者が150名（28名／122名）であり，残りは非経験者であった（469名（110名／359名），回答なし1名あり）。（両調査における経験頻度に顕著な違いはないものの，質問紙調査における経験者数が相対的に少ないことから分析は混みにして行った。）

本調査ではオンラインゲーム(OLG)・ケータイメール・日常対面の3つの場面にかんして様々な質問項目を尋ねたが，以下の分析では新奇者とのコミュニケーション傾向に着目する（「(OLG 場面)私は知らないプレイヤーとでも平気で話ができる」「私は会ったことのない人とでも平気でケータイメールでやりとりができる」「(日常場面) 私は知らない人とでも平気で話ができる」，すべて「あてはまる」(5点)～「あてはまならない」(1点)までの5件法）。

まず日常対面場面での得点値によって高低2群に群分けを行った（「私は知らない人とでも平気で話ができる」項目に対して4点以上を高群(N=225)，3点以下を低群(N=453)とした）。

OLG 場面での新奇者とのコミュニケーション得点に対してt検定を実施したところ有意となった($t(57) = 3.934, p < .005$ ，図1のプレイヤー群(OLG))。日常高群>低群であった。

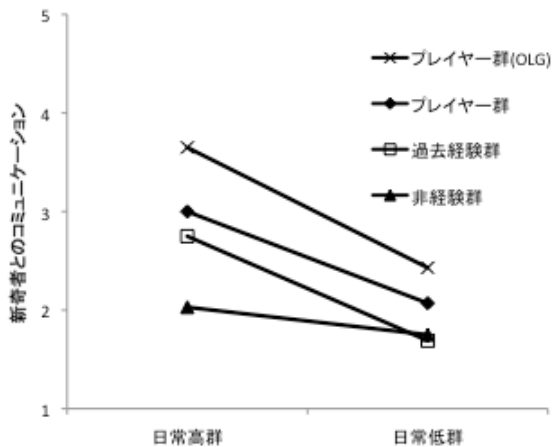


図1 OLG及びケータイメールにおける新奇者とのコミュニケーション

次に，OLG 参加経験と日常場面高低群を独立変数とし，ケータイメール場面での新奇者とのコミュニケーション得点を従属変数とした2要因分散分析を行ったところ，全ての主効果・交互作用が有意となった（参加経験： $F(2,672) = 10.136, p < .001$ ；日常場面高低群： $F(1,672) = 33.637, p < .001$ ；交互作用： $F(2,672) = 7.291, p < .005$ ，図1）。プレイヤー群・過去経験群ではともに日常高群>低群であったが($ps < .05$)，非経験群では両群に差異は認められなかった。

4. 結語

日常対面場面において見知らぬ人（新奇者）とのコミュニケーションに躊躇する者は，オンラインゲーム場面においても同様に躊躇感を感じている可能性が窺われた。つまり，オンラインゲームに単に触れるだけで見知らぬ人と積極的にコミュニケーションができるようになるわけではないといえよう。一方，ケータイメール場面に着目すると，オンラインゲームの経験がケータイメールでのコミュニケーションにある種の般化効果を及ぼしている可能性が窺われた。しかし，この傾向はオンラインゲーム経験自体の効果ではなくメディアへの関心度・積極度が高い人において認められる傾向であるとも考えられるため（そのような人はオンラインゲームにもケータイメールにもともに関心を寄せやすく，それらを通じて見知らぬ人とも交流をはかろうとする等），今後の検討が必要である。

参考文献

- [1] 平井大裕，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，Vol. 24, pp. 430-441.
- [2] 小林哲郎，池田謙一，(2006) “オンラインゲーム内のコミュニティにおける社会関係資本の醸成：オフライン世界への汎化効果を視野に” 社会心理学研究，Vol. 22, pp. 58-71.