

# 人文学部卒業研究

オンラインゲーム上で形成される人間関係

題 目 ー 実力差とそれに応じたやり取りが及ぼす影響 ー

---

指導教授

柳谷啓子

印

---

提出年月日

2019年 2月 9日

---

学籍番号

HI15037

---

氏 名

高原 立也

---

オンラインゲーム上で形成される人間関係  
— 実力差とそれに応じたやり取りが及ぼす影響 —  
HI15037 高原 立也

要旨

本研究の目的はオンラインゲーム上で形成される人間関係が現実世界で形成される人間関係とどれだけの差異があるのかを明らかにすることである。

近年、様々なゲーム機の登場により、オンラインゲームにおいては、不特定多数の人間との対戦、もしくは特定の人間との協力など、マルチプレイを可能になっている。

宮木 (2012) では「自らが匿名であることにより、言いたいこといいやすい人が多く、実名コミュニケーションで得られない満足を匿名コミュニケーションでは得られる点を確認された。」としており、実名に繋がらないという点からある種の匿名状態を作り出しており、現実の自分には繋がることはないことから実力や担っている役割、周囲の性格に合わせ自らの思うままに好きなように振舞うことにより、現実世界では得られない充実感やアイデンティティを獲得している、と考えられる。

本研究では、分析対象として **Fortnite**、**R6S**、**Destiny2**、**Conan outcasts**、**Dead by Daylight**、ドラゴンズドグマオンラインを選出、各ゲームをプレイしているパーティーに同行し普通のプレイ時の会話を抽出、各員にコンタクトを取りインタビューを実施、そこから見られるパーティー内の上下関係の傾向、役割によって形成された優先順位と各ゲーム性を比較しパーティー内での序列に調査対象のプレイヤーたちの実年齢についての情報を足したものを元にプレイヤーの実力とそれに伴うやり取りが本来作られるべき序列とオンラインゲーム上で形成される人間関係とどれくらいの差異と影響が出ているのかを考察する。

会話をジャンル分けする際に「報告」「相談」「方針」「雑談」に分け、抽出した川をそれぞれのジャンルに割り振った。「報告」「相談」は大きく「攻略の会話」というジャンルにされ「方針」「雑談」はそれぞれそのままジャンルとして扱うものとする。

データとして3人1組を4グループ、4人1組を4グループ、5人1組を2グループの10組のグループ計38人からゲームプレイ中の会話の様子をデータとして採取、それぞれ個人に実年齢や周りへの認識などを含めたインタビューを実施した。

本研究ではゲーム内でのコミュニケーションについて、世代や立場を超えた交流をゲーム内で行う際にそのゲームでの実力差がコミュニケーションにどれだけの影響を及ぼすのかを調査目的とし、仮説として、コミュニケーションをとるときには相手を把握するための情報が、声や言葉遣いしかないので、そのゲームでの実力こそが優劣を決める基準となってしまうのではないかと、中高生であっても大学生や社会人よりも実力が上であればその場を牛耳ることが出来るのではないかと考えた。

しかし仮説で述べたような実力者がたとえ最年少であろうとその場を先導したり、自己中心的な行動に走ったりということはほとんど見られなかった。しかし詳しく個人個人に話を聞いていったところではまた違う傾向にあることもわかった。仮説で述べたような振る舞いや状況は確かに見られなかったが、その傾向が強く現れている場面やメンバーからの話ではその傾向にあるだろう、と判断できる話がいくつか出てきたのである。調査対象のグループから多く寄せられた意見として仮説で立てたような人物像の人間は組みなれたパーティーを獲得する例は稀で、そういった人間は大体どのグループでも煙たがられることが多いので組みなれたパーティーを調査対象にするならば、全員がそういった人物像のパーティーでなければ仮説のような人間を見かけることはまずないだろう、との指摘を多く受けた。

結果としてはゲーム内でのコミュニケーションを行う際にゲームの実力がコミュニケーションに及ぼす影響はあまり大きなものではないが、対人戦がメインで連携が重要視されるゲームにおいては実力者が担う役割によっては周囲が勝利のために実力者に合わせるという「暗黙の了解」が成立してしまう。ということだった。今回の研究結果から、最終目標であった対面によらない、匿名のコミュニケーションの特性による、関係構築のありようについての、特定には至らなかった。パーティーでのゲームプレイを行う際に、実力差や担う役割が必ずしもパーティー内での、優劣をつけるわけではないが、組みなれたパーティーならでは「暗黙の了解」が成立してしまっており、プレイヤー達が意図せずとも優劣がつけられてしまっている、というのが今回の結果であった。

この結果を基にさらに様々なオンラインゲームのジャンルを調査し同一のジャンルのオンラインゲームを同様の調査と比較した際に生まれる差異の調査などさらなる調査が行えれば、と考える。

キーワード

オンラインゲーム 匿名コミュニケーション 対戦ゲーム SNS

## 目次

1. 研究目的 .....	1
2. 先行研究の検討.....	2
3. 研究方法 .....	3
3-1. 分析対象 .....	3
3-2. Fortnite .....	4
3-3. R6S（レインボーシックスシージ） .....	4
3-4. Destiny2.....	4
3-5. Conan outcasts.....	5
3-6. ドラゴンズドグマオンライン（DDON） .....	5
3-7. Dead by daylight.....	5
3-8. 分析方法.....	6
4. 調査項目・ジャンル分け.....	6
4-1. 調査対象タイトルの調査項目解説.....	6
4-2. データとするゲームタイトルの性質 .....	11
5. 調査データ .....	12
5-1. 調査対象パーティーの内訳 .....	12
5-2. インタビュー結果 .....	12
6. 結論 .....	15
7.終わりに .....	17
先行研究・参考 Web サイト .....	17