

人文学部卒業研究

題 目 オンラインゲームは現実世界に影響を与えうるのか
 ～ 相手との上下関係は人の行動を変えるのか ～

指導教授 柳谷啓子 印

提出年月日 2018年 12月 17日

学籍番号 HI15040

氏 名 田中 輝

オンラインゲームは現実世界に影響を与えるのか

HI15040 田中 輝

要旨

本論文の目的は、マスメディアがゲームを批判するときに似非科学とされている「ゲーム脳」説を唱えているマスメディアが何故「暴力性」や「根暗」のような、ゲームに対して反社会性があるといった報道をしているのかを明らかにし、日本内でのゲームの印象を向上させることである。

森(2002)で「ゲーム脳」という言葉が登場した。「ゲーム脳」とは、ゲームと現実を混合して考える人が登場するようになり、日常的に言動や行動に暴力性が見られるようになった。そのため、暴力性を持つと唱えているが、様々な研究者から否定されており、似非科学とされている。しかし、マスメディアではいまだに使われ続けており、ゲーム=悪という印象を与えている。

一方で、暴力性は、ゲームから出てくるのではなく、現実世界の社会的構造から出てくると思われる。中村(2017)が行った研究で述べているように、悪という社会的行為は、個人の意思を超えたものであり、組織や社会的構造が原因であると述べた。しかし、この研究は現実世界を想定した研究であり、ゲーム内世界で適用されるものではない。そのため、ゲームを行うことによって暴力性が出るとは限らない。また、社会的構造の一因である「人間関係」というものは、生きていくうえで必要な関係であり、様々な形態で誰しもが持っているものである。そしてこれは、現実世界のみでなくゲーム内でも存在するものである。竹野(2014)では、オンラインゲームが「単独で」プレイする従来のゲームとは異なり、コミュニケーションツールとして使用されているとしており、ゲーム内でも「人間関係」が存在していることがわかる。つまり、ゲーム内世界で人間関係を作り上げ、現実世界に影響が出なかった場合、ゲームが現実世界に影響を与えるとは言えないと思われる。

そこで、現実世界で面識がない人間同士の人間関係を設定した状態でオンラインゲームをプレイさせ、人間関係を構築した後に現実世界で実際に会わせて影響が出るのか否かを検証し、ゲームが本当に現実世界に対して影響を及ぼすのかを分析した。人間関係の設定は、上下関係を作り上げている要因の一つである、年齢を反転させることで上下関係を反転させた。対象は、愛知県内に住む10代から20代の若者12人とし、4人1組のグループを作り、その中からリーダーを選出し、1ヶ月間4人1組で協力してモンスターを倒す、「モンスターハンターワールド」というMMORPGを行ってもらった。その際、グループ内で繰り返される会話を録音し、上の人間に対して敬語を用いているのかどうかで上下関係を判断した。(研究1) また、そこで出来た上下関係が現実世界に影響するのか否かを研究2とし、研究1と同様に上の人間に対して敬語が用いられていたかで判定を行った。

分析の結果、オンラインゲームでできた上下関係は、現実世界に影響を及ぼすことはなかったが、分析期間が1ヶ月では、設定した上下関係を馴染ませることが出来ず、現実にも初対面の感覚であったため、敬語を使用したと思われる。そのため、今回の分析を基に、年齢による上下関係ではなく、ゲームのプレイが上手いといったカリスマ性によって行う、新たな方法を用いた分析の必要性和分析期間を1ヶ月ではなく、半年から1年にすることにより、正確な結果が出ると思われる。

また、なぜマスメディアがオンラインゲームを批判するかの理由として、メディア離れを食い止めるために、ゲームを批判し、視聴者を取り戻そうとしている可能性があると考え、それを行うために、人々の似非科学を信じてしまう心理を利用していることを述べた。さらに、今後の課題として、ゲーム=悪影響というイメージを払拭することが出来ない限り、現在の日本で発展が遅れているeスポーツ分野がますます後れを取ることを示唆した。

キーワード

ゲーム脳 メディア効果論 ゲーム障害 似非科学

目次

1. 研究目的.....	1
2. 先行研究の検討.....	3
2.1 森昭雄（2002）の検討.....	3
2.1.1 森（2002）が主張する現代社会に悪影響なゲーム脳.....	3
2.1.2 考察.....	4
2.2 木暮照正（2012）の検討.....	4
2.2.1 木暮（2012）の概要.....	5
2.2.2 考察.....	6
2.3 高田佳輔（2016）の検討.....	7
2.3.1 高田佳輔（2016）の概要.....	7
2.3.2 考察.....	8
2.4 徐璐（2014）の検討.....	9
2.4.1 徐璐（2014）における、上下関係と親疎関係における敬語.....	9
3. マスメディアが使うゲーム＝悪影響説.....	9
3.1 WHOによるゲーム障害.....	10
3.2 ゲーム＝悪影響報道の要因.....	11
4. 研究方法.....	11
4.1 分析対象者.....	12
4.2 分析期間.....	12
5. 研究1の分析.....	12
5.1 対象ゲーム.....	12
5.2 分析方法.....	13
5.3 結果.....	14
5.3.1 初日の敬語使用率の比較.....	14
5.3.2 最終日の敬語使用率の比較.....	15
6. 研究2の分析.....	17
6.1 分析方法.....	17
6.2 結果.....	17
6.2.1 インタビュー結果.....	18
7. 分析結果.....	18
7.1 分析結果のまとめ.....	18
7.2 分析結果の考察.....	18
8. 結論.....	22
先行研究：参考 Web ページ.....	24