



ソーシャルスキル向上のためのオンラインゲームコミュニティの利用可能性

—流動的集団による高難度の集団活動経験が現実世界に及ぼす影響—

中京大学 文化科学研究所

準所員 高田 佳輔

近年オンラインゲームにおけるコミュニケーションの効果が注目されつつあるが、はたしてその効果は現実世界にまで波及するものであろうか。

本研究の目的は、2 時点のパネルデータを用いて、他のプレイヤーと協力し合いながら課題を達成することで、冒険者として成長していくことを目的とする Massively Multi-player Online Role-Playing Game(MMORPG)の仮想世界における集団活動経験が現実世界のソーシャルスキルに及ぼす影響の因果的検討を行うことにある。さらに、仮想世界内の集団活動におけるプレイヤーが構成する集団の形態の差異に着目し、成員が流動的な集団と成員が固定的な集団とで上記の影響に差異が生じるかについても同時に検討を行う。

調査手続および調査期間

本研究では、MMORPG プレイヤーを対象に、インターネットを用いた 2 時点のパネル調査を行なった。第 1 時点目の調査は、2017 年 7 月 1 日から 2017 年 7 月 31 日まで行い、第 2 時点目の調査は、2018 年 2 月 16 日から 2018 年 3 月 16 日まで行なった。

調査票の構成

(1)仮想世界における集団問題解決能力

高田(2016)が示す、高難度のクエストにおけるプレイヤーの思考内容および具体的実践を参考に、仮想世界における集団解決能力を測定する尺度を作成し、用いた。本尺度には、「情報収集」、「解決策の案出」、「実行と検証」という思考する能力と、「解決に向けての議論」という実際に行動に移す能力に関するサブスケールが含まれており、計 25 の質問項目で構成された。各項目について、「1.全くあてはまらない-7.非常にあてはまる」の 7 件法で評定を求めた。

(2)現実世界における集団問題解決能力

上記の「仮想世界における集団問題解決能力尺度」を現実世界の集団活動の状況に合うように語句を改訂し、用いた。

仮想世界の集団活動経験が現実世界の集団活動能力に及ぼす影響の検討

仮想世界における集団活動能力が現実世界における集団活動能力に及ぼす影響について検討を行った。なお、その際、1 時点目および 2 時点目の両調査に回答した参加者 929 名を対象にした。

1 時点目の「現実世界における集団問題解決能力」を統制した上で、流動的集団における集団活動が、固定的集団における集

表1 2時点目の現実世界における集団活動能力を従属変数とした固定的集団および流動的集団ごとの階層的重回帰分析結果

	現実_情報収集(2wave)			現実_解決策の案出(2wave)			現実_解決に向けての議論(2wave)			現実_実行と検証(2wave)													
	β	t	p	β	t	p	β	t	p	β	t	p											
現実_情報収集	.22	4.18	.00	.29	5.13	.00	.40	7.68	.00	.45	7.95	.00	.18	3.38	.00	.14	2.56	.01					
現実_解決策の案出	.21	3.32	.00	.22	3.83	.00	.10	2.28	.02	.29	6.03	.00	.31	4.84	.00	.16	2.41	.02					
現実_解決に向けての議論	.13	2.75	.01				.16	3.01	.00				.16	2.93	.00	.48	11.03	.00	.24	4.26	.00		
現実_実行と検証																.21	5.51	.00					
仮想_情報収集				.17	3.89	.00																	
仮想_解決策の案出							.16	3.29	.00											.19	3.65	.00	
仮想_解決に向けての議論				.19	3.90	.00	.15	3.29	.00	.22	5.29	.00	.25	4.48	.00					.14	2.90	.00	
仮想_実行と検証	.17	4.23	.00				.14	3.79	.00														
R ²	.40			.50			.48			.55			.45			.38			.46		.51		.00

団活動と比べて、1 時点目の「仮想世界における集団活動能力」が 2 時点目の「現実世界における集団活動能力」に及ぼす影響について、階層的重回帰分析（ステップワイズ法）による検討を行なった（表 1）。

その結果、流動的集団における仮想世界内集団活動の経験が現実世界の集団活動能力に及ぼす影響については、1 時点目の「仮想世界における集団活動能力」の下位尺度が、2 時点目の「現実世界における集団活動能力」に有意な正の係数を示した。さらに、以上の有意な正の係数は、主に、仮想世界における集団活動能力と現実世界における集団活動能力とで同名の下位尺度間に見られた。つまり、流動的集団で主に活動した個人については、仮想世界における各集団活動能力が、それと対応すると考えられる現実世界における各集団活動能力に、直接的に正の影響を及ぼすことが示された。加えて、思考したことを実際に実行に移す「解決に向けての議論」が、現実世界の各下位尺度に正の影響を及ぼしていた。

他方、固定的集団については、1 時点目の「仮想世界における集団活動能力」の下位尺度が、2 時点目の「現実世界における集団活動能力」に有意な正の係数を示した。具体的には、主に、仮想世界における「実行と検証」の下位尺度が、現実世界における各集団活動能力の下位尺度に有意な正の係数を示した。つまり、固定的集団で主に活動した個人については、主に、解決策を実行した後に検証を行うという個人的思考行為が、現実世界における各集団活動能力に正の影響を及ぼすことが示された。