

## オンラインゲームの若年者利用実態と訴求構造

## Appealing Structure and Actual Conditions of Online Game Playing among Young People

竹野真帆<sup>†</sup> 高田明典<sup>‡</sup>  
TAKENO Maho TAKADA Akinori<sup>‡</sup>

## 1. はじめに

近年, かなり容易に遊ぶことができるブラウザゲームとして, Adobe Flash を用いた簡易的なゲームが一部で流行している. そのうちの 1 つがサイバーエージェントの運営するアメーバピグ (以下, ピグ) である.

2012 年 5 月 5 日に消費者庁がネットゲームにおけるコンプリートガチャに対して注意喚起を行ったことで, 未成年者の課金が問題となった. ゲーム内での仮想通貨を買うのに携帯の利用料金と合算して請求することが可能なため, お金を支払っているという感覚が薄く, 親のお金を使い込むというトラブルも多発している.

戸田・野崎 (2009) では, 小学 6 年生を対象としたネット上でのチャット体験学習後のアンケート調査をもとに, 本名でチャットを行なった場合には「他者意識」が前面に出るのに対し, 匿名で行なった場合には「自己防衛」の意識が前面に出ることが示唆されている.

また, 藤・吉田 (2007) は, オンラインゲームにおける自己表出および現実とのバランスに着目し, プレイヤーが孤立感や敵意的認知を醸成している可能性について検討している. プレイヤーがゲームプレイ中に感じる「対人葛藤ストレス」「対人磨耗ストレス」「達成ストレス」が, 孤独感と敵意的認知に影響を及ぼしている様子が示されている. 藤らの研究は 10 代から 30 代の年齢層のオンラインゲームのユーザーを対象としたものであり, そこでは 20 代・30 代に比べて 10 代において, 先にあげた三つの現実場面におけるストレス状況の強度を示す得点が有意に高いことが示され, また, 「敵意的認知」の尺度得点が 10 代において有意に高いことが示されている. この「敵意的認知」は, 匿名チャットのみ体験者において攻撃性が増長される傾向があるという先述の戸田・野崎 (2009) での指摘に符合する.

もちろん, 一方で, 藤・吉田 (2007) で指摘されているように, 現実場面でのストレス状況の解消のためにオンラインゲームが有効である可能性も検討に値する.

本研究の目的は, 若年層がオンラインゲームをプレイすることによる影響を知ることであり, どのような若年層が, どの程度, オンラインゲームをプレイしているのかという実態を把握することにある.

## 2. 方法および手続き

## 2. 1. ピグ内での会話内容の取得

前研究において小中学生のユーザーが利用していた主な時間が 17 時と 21 時であったことから, 平日月曜から金曜の 16 時半から 24 時まで, 土日は 10 時から 24 時までのログをアメチャ (<http://www.x-technology.org/amecha/>) というピグに特化したログ記録ツールを用いて記録した. ログを取った期間は 2012 年 6 月 4 日から 10 日までの 1 週間で, 場所は前回同様, 渋谷学園正門で行った. 渋谷学園正門は学校モチーフとなっており, 中高生が多く集まりやすい雰囲気となっていることを勘案した.

## 2. 2. チャットログのテキスト分析

アメチャを用いて取得したログは 1454 人分, 79557 行となった. 形態素解析には MeCab および RMeCab を使用し, 単語一文オブジェクト行列の作成および潜在意味分析には, RMeCab および R を使用した. 分析にかけるテキストがチャットのログのため顔文字などの特殊記号が多いことや, 「w w w」や「z z z」などの文字列が大きな問題となる. そのため事前に MeCab のユーザー辞書の作成を行った. 辞書を作る際に元のデータが Shift-JIS 形式のため顔文字の一部が崩れているものもあるので, 除外した.

またユーザーごとに名寄せを行っており, 発言回数が 1 回のみユーザーは会話をしているといえないため削除した. そのため実際の分析対象は 1285 人分のデータである.

その後, 出力された単語一文オブジェクト行列に対して以下の処理を施した.

- (1) 1 文字のひらがな, カタカナ, 記号は, すべて削除
- (2) 出現回数が 3 人分未満のファイルに使用されている単語を削除
- (3) 出現回数が 500 人以上のファイルに使用されている単語を削除
- (4) 上記の処理によって, 単語出現頻度が 1 単語以下となったテキストを削除

これらの処理の結果, 延べ 1159 人分のデータが処理の対象とされた.

## 3. 結果および考察

LSA による単語得点の分布 (第 1 軸-第 2 軸) を Fig. 1 に示した. 結果から, 以下の軸を抽出した.

- 1 軸 無感情-意思
- 2 軸 行動-感情
- 3 軸 悲観-楽観

<sup>†</sup>フェリス女学院大学大学院人文科学研究科

<sup>‡</sup>フェリス女学院大学文学部

4 軸 リアルーゲーム

5 軸 乱暴ー丁寧

6 軸 日常ーネット

推定される訴求構造を Fig. 2 に示した. これらから, リ

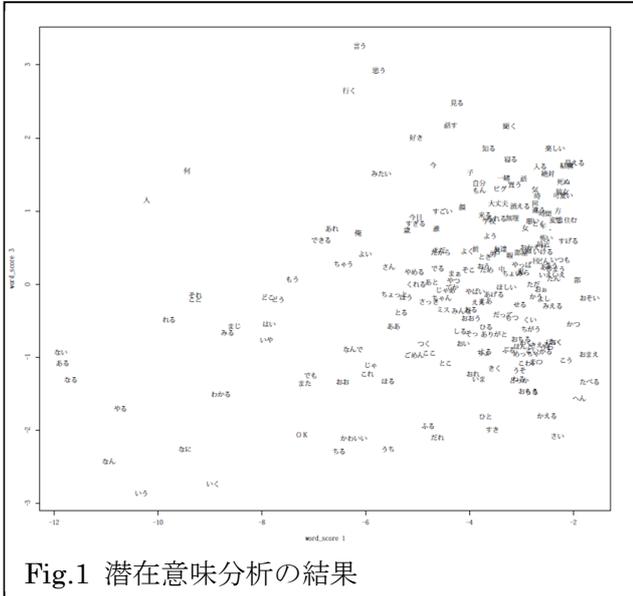


Fig.1 潜在意味分析の結果

アル (現実) でのことに対しては悲観的であり, また, リアルの友達と会話をする場合はリアルと同様のスタンスで会話をしていると考えられる. また, 自分の意思でピグを行い, またチャットをし, リアルとネットの分別は分かっているものの, ネットという相手がどういった人か分からない環境下におかれているため, 相手のことを考えて会話をしているというよりは, 自分主体の会話であると考えられる. リアルでの友達とピグ上で会話をする場合と, 素性のわからない人と喋る場合とで喋り方, 発言内容を①~⑥の位置を移動することで, その時々で変えていると考えられる. さらに, ネット上での会話に没入すればするほど,

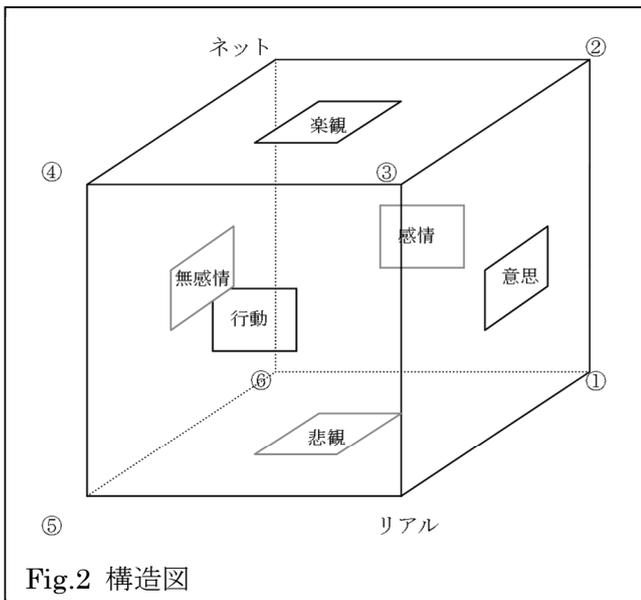


Fig.2 構造図

話し方や会話の内容が感情的であり, 楽観的であることが考えられる.

ここから, ピグでチャットをしている中高生は, リアルの友達と会話をする場合以外はネットでの自分を作り上げ, 普段とは違う自分を表現することで, 感情を素直に表現出来ることなどから, はまっていくと考えられる. これは戸田ら(2009)の結果と「自己防衛」という点において類似しているといえる.

また, ネット環境にはまればはまるほど, 悲観的な発言から, 楽観的な発言が増えるといえ, これは非現実世界でのストレス発散ともとれる一方, 藤ら(2007)の「敵対的認知」であるがための楽観であるとも捉えることが出来る.

4. おわりに

昨今ネット上でのトラブルが話題となることが増えており, さまざまな形で関係当局が注意喚起を促す機会が増えてきている. その中でどう上手にネット社会やネットゲームと付き合っていくかが今後の課題となっていくと推測される. しかしながら, 本論においても指摘したように, ネット上での利用の実態把握は十分ではなく, そもそも何が問題であるかという議題設定さえ行うことが難しい状況が一方で存在している.

今回分析を行ったチャットログの中にはアミーバピグのチャット内では不適切な文字として登録されている語も少なからず含まれていた. こういった問題行動を呈するユーザーがかなりの数, 存在している.

今回の研究から, チャットをする際には個々の「自己防衛」的な姿勢が現れていることが示唆されるが, その度合いはユーザーによって異なるため, どの程度の自己防衛かまでは判断が出来ない. その程度によっては, 逆に, トラブルへとつながっていく可能性も存在していると推測される.

文献

- 1) 戸田和幸・野崎浩成: 学校教育におけるネット社会を生きる力の基礎を築く学習の追究ー本名・匿名の二つの立場と情報モラル教育の関連ー, 愛知教育大学教育実践総合センター紀要, 第 12 号, pp. 125-130(2009).
- 2) 藤桂, 吉田富二雄: オンラインゲーム利用が孤独感・敵意的認知に及ぼす影響ー自己の表出, 現実とのバランスの観点よりー, 筑波大学心理学研究, 33, pp. 51-57(2007).
- 3) 竹野真帆・計良桃子・塩澤可菜・高田明典: オンラインゲームにおける若年者利用の実態と問題点, EC23 研究会報告, 2012-EC-23(18), pp. 1-6 (2012).
- 4) 竹野真帆・高田明典: オンラインゲームにおける若年層利用者の実態, EC25 研究会報告(2012).