

氏名	竹野真帆
学位の種類	博士(文学)
学位記番号	甲第25号
学位授与の日付	2014年3月20日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
学位論文題目	オンラインゲームの訴求力とその若年層への影響
論文審査委員	主査 教授 諸橋泰樹
	副査 教授 高田明典
	副査 日本大学教授 兼 高聖雄

論文内容の要旨

これまで、私たちをとりまく様々な文化的背景の意味や価値を知るために、文化人類学、文化記号論、表象文化論などの分野では様々な取り組みが行われてきた。初期における分析対象は、神話や民話、もしくは、ある文化特有の行動や風習などが中心とされて来た。しかしながら現代においては、私たちが神話や民話に触れる機会も、それが語られる機会は減って来ている。そして神話や民話の代わりを別のものが担うようになって来ている。その代表として娯楽系表現制作物があげられる。娯楽系表現制作物には映画、小説、コミック、アニメーション、ゲームなどがあげられる。娯楽系表現制作物は現代人に少なからず影響を与えており、特に、テレビ、ゲーム、パソコンの普及から若年層に対して色濃く影響を与えていると考えられる。また、私たちはそれらを通して個々の価値観を形成し、その形成した価値観と共に生活をしている。

筆者はこれまでオンラインゲームの訴求力について、MMORPG テイルズウィーバーやMMORPG アトランティカを題材として、物語構造分析の手法を用いて研究を行ってきた。しかしながら物語構造分析手法は文学論や芸術論の分野で培われてきた手法であるため、MMORPG の訴求因をある程度説明しえていると考えられるものの、オンラインゲームの訴求構造としては十分ではないと考えられた。オンラインゲームは、単に「単独で」プレイする従来型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いう側面がある。そのため、プレイヤーたちがゲームについて語る言説の中に、何らかの訴求因が表現されていると考えられる。またそれは、MMORPG の訴求構造を検討する上で、重要な要因として取り上げるべきものとなると考え、ゲーム内チャットの分析を行ってきた。しかしながら、ゲームのみの分析、チャットのみの分析ではゲーム全体における訴求構造を明らかにしているとは言いがたい。そのため、両者を統合して分析することが必要であると考えられる。

また、若年者がオンラインゲームを利用する際の問題は広く議論されているものの、有効な解決策は見出されていない。これに関して、何らかの提案を行いたいと考える。

本研究においては、インタビュー、アンケート、物語構造分析、テキストマイニングの手法を用いて分析を行っている。

学習指導要領の変更によって、情報化社会において小学生がコンピューターを使えるようになることは重要とされるようになってきている。また、日本の情報化教育は国際社会に比べても遅れていると考えられていることからしても、小学生への情報教育は必要なことであろう。しかしながら一方で、ネットワー

クに接続して多種多様な他人とのあいだでコミュニケーションをとることには、さまざまな危険が付きまとうことにも注意が必要である。それは単に犯罪に巻き込まれたり、不愉快な経験をしたりということばかりではなく、ネット上でのコミュニケーションによって、将来の問題行動の種となるような性向や概念を獲得してしまうことの問題も検討しなくてはならない。また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、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。

さらには、教育の場ではなく娯楽の場において、無防備なままにネットに接続してしまうことによる問題は、より大きいと考えられる。MMORPG などオンラインゲームに対するイメージはあまり良くないため、小学生がプレイしている例はそれほど多くない。しかし同じオンラインゲームに分類されるピグに対しては比較的寛容であるのか、小学生ユーザーが多い。ネット社会におけるモラルやマナーなどはもちろん、社会におけるモラルやマナーも未熟な小学生が、様々な年齢層の人とネットを介して出会い、会話をするという事は、あるべきコミュニケーション能力の獲得という観点に鑑みるに、かなりの問題が存在していると考えられる。

これらの検討から、以下の2つの研究仮説を設定し、調査・分析および検討を行った。

- 1) 学校および家庭における孤立感は、ネットゲームでのトラブル遭遇と強い関係性を有している。
- 2) 学校教育への親和性・適応性の低さは、ネットゲームでのトラブル遭遇と強い関係性を有している。

ここにおいて、家庭でも学校でも、楽しくなく、孤立している生徒ほど、ネットにはまりトラブルへと繋がっている傾向が高いようにも見えるが、孤立感とトラブル遭遇の因果関係は、結論づけることはできない。また、親和性・適応性とトラブル遭遇との間の因果関係についても同様である。この点については、さらなる調査と分析が必要であると考えられる。

審査結果の要旨

本論文は、『オンラインゲームの訴求力とその若年層への影響』と題されたものであり、電子通信網を介して行われるロール・プレイング・ゲーム、いわゆるMMORPGを対象とした研究である。MMORPGとは、Massively MultiPlayer Online Role Playing Game のことであり、「きわめて多くの複数のプレイヤーが、ネット上に一堂に会して行う、ロールプレイングゲーム」のことであり、邦訳としては「大規模多人数同時参加型オンラインRPG」などという訳があげられることもある。

本論文では、いわゆる「ゲーム」を、社会の生産関係とは無関係の非生産的な娯楽と定義しつつも、きわめて多くの人間たちがそのような娯楽に興じることにに関して、この社会の価値観と娯楽との関係について論じられている。また、本論文においては、「ゲームの訴求力」を研究する意義について、「ゲームそのものや、ゲームの「魅力」を探究することに学問的課題が存在しているわけではない。前述の通り、第一義的にはそれらは「遊び」であり、そのような遊びそのものを研究対象とすることは、不要であるとは言わないまでも、現代における学問的な問題を構成する要因であるとは考えにくい。」と指摘しつつ、「一方で、私たちをとりまく様々な文化的背景の意味や価値を知るために、文化人類学、文化記号論、表象文化論などの分野では様々な取り組みが行われてきた」ことを指摘し、娯楽系表現制作物を研究する意義について、詳細な吟味と検討を施している。

さらに、現代社会において、十歳代後半から三十歳代前半までの広い範囲の「若者層」が、男女を問わずそのようなオンラインゲームに魅力を感じ、実際にプレイしているということにまつわる問題を指摘する。そしてその背景に、それをプレイする人間たちの価値観が大きく影響している可能性を指摘している。つまり、その層の人間たちが、オンラインゲームに興じるのは、そこに、彼ら彼女らの満たされない欲求の充足の構図があったり、彼ら彼女らの価値観に合致する構造が存在していたりする可能性があるのだという。

ここで、単なる娯楽研究としてではなく、娯楽系の表現制作物を研究対象とするというのは、その対象についての興味や関心に駆動されているものなのではなく、私たちの社会のありさまや価値観を検討することであるとする本論文の研究の姿勢は、高い評価に値する。

また、基本的には構造主義の研究文脈に依拠するこの領域の研究においては、一般的には、対象層の人間そのものに対して直接接近することはせず、テキストのみを分析対象とするという、いわゆる「テキスト中心主義」を採用してい

るが、本論文においてはそれにも触れつつも、「必ずしも『テキストへ還れ』という原則に拘泥すべきではない」との指摘を行う。つまり、その必要があり、その研究の理論構成が十分検討されているならば、テキスト分析の結果と、対象層の人間への直接的調査への分析結果を総合することに、なんら理論的齟齬は存在しないはずであるという。そのような立場のもと、研究全体の方法としては、「テキストからの接近」と「対象層への接近」という二つの方向からの研究的接近を試みている。

このような接近の方法は、たとえば社会学、心理学、哲学、構造主義、物語論、といった、個別の学問領域の中に生息する研究者にとってはなかなか考えがたいことであり、その意味でも、本来的に学際研究を想定している人文科学研究科コミュニケーション学専攻における研究として好ましい研究の方向であり、高く評価される。また、研究Ⅰから研究Ⅳという四つのパートからなる本論文は、その一つ一つが独立してそれぞれの分野において研究として認められるものであり、事実、すでにくつかの学会論文として提出し公表されているものでもあることに鑑みれば、十分な理論構成を兼ね備えていると考えることができる。

さらに、単なる分析的研究の範囲にとどまらず、研究の目的として、「問題解決のための提案」を定置していることも高く評価された。たとえ大部かつ精緻な研究であろうと、研究とは、この社会の価値の形成や、問題の解決に役立つものであってはじめて、その研究としての社会的意義が発生する。したがって、本論文においても、問題解決のための提案が重要であり、研究の網羅性と精緻性は、その提案を説得的なものにするための補足的要素に過ぎないと指摘する。そのうえで、「結論」として、児童・生徒層がオンラインゲームに「自尊感情」の充足を求めており、公教育およびこの社会が、その役を果たすうえで十分に機能していない可能性があることを示唆しつつ、いくつかの提案を行っている。このような研究の姿勢、もしくは研究の意義についての態度は、審査においても特に高く評価された。

ただし、審査においては、いくつかな問題点も指摘された。まず、研究Ⅱにおけるインタビューの技法もしくは研究手法に関する研究史の参照についての問題点が指摘された。また、自尊感情や承認欲求という基本的には心理学の分野に属する概念を用いて考察を構成しているのに対して、研究史において、関連研究への吟味検討がかならずしも十分ではないことも指摘しうる。さらに、「若年層への影響」という部分に関して、テレビやゲームの影響についての研究史における吟味検討が、必ずしも十分ではないという点も指摘された。特に、ガブナーの培養効果、およびチクセントミハイのフロー体験、に関しての研

究史における参照は、いずれも十分ではなく、より詳細な吟味検討が必要であるとの査読意見が出された。一方で、バンデュラの社会的学習に関してや、スーリオの「二十万の演劇状況」に関しての吟味検討は、研究全体の目的に鑑みるに、必ずしも必要ではないと指摘しうる。

これらの問題点は、研究が学問領域横断的になっているために、研究史を構成する際に困難が生じているということに原因があると考えられる。ただし一方で、研究の過程で使用される概念や研究史についてはすべて触れられており、前述のとおり、いくつかの点では十分ではないものの、論文として最低限守らなければならない研究参照のルールは遵守されていると判断される。また、本論文のように学問領域横断的となることは、むしろコミュニケーション論の分野の研究においては推奨されるべきことであることに鑑みれば、指摘しうるものの、必ずしも本論文全体の価値を否定しうる要素であるとまでは言えない。研究史の構成に若干の問題点を指摘しうるというのは、本論文が、問題に明確に焦点をあて、かつ多角的な接近法によって問題を分析し、さらにそれらを総合的に俯瞰しその対処法に関しての具体的な提案を行うという構成に多くの原因があるものであり、むしろ本論文の特筆すべき点と表裏一体を為すものであり、比較的狭い個別の学問領域における論文の研究史と同等のものを求めることは学位論文として当然要求されるものではあるものの、その要求が完全に充足されていないことは、少なくとも本論文に関しては、それが必ずしも瑕疵であるとまでは言えないとの査読意見が出され、審査委員全員が同意した。

以上のことから、審査委員3名は、竹野真帆氏の博士学位請求論文『オンラインゲームの訴求力とその若年層への影響』を、フェリス女学院大学大学院人文科学研究科における博士(文学)の学位を授与するに相応しいと考える。

今後、学位請求者は、本論文で提示された多角的な研究手法についてさらに研鑽し、本審査において指摘された問題に関してさらなる知識および技術の習得を行うことによって、当該分野における優れた研究者となっていくことを審査委員一同切に希望する次第である。