

オンラインゲームプレイヤーの自己認識

ーゲーム内インタラクションを中心として

MEN Jiahui

オンラインゲームが、プレイヤーの自己認識に新たな方法を提供したという仮説のもと、本稿は、オンラインゲームの重要な要素ーゲーム内インタラクションを中心として論じる。MMORPG¹の代表ー「World of Warcraft」のプレイヤーに対する質問紙調査やインタビュー調査をし、プレイヤーとゲーム自体のインタラクション、または、プレイヤー同士とのインタラクションに関する質問をした。

本稿第1章は、研究目的、本研究の位置付け、検証すべき点を紹介する。第2章は、World of Warcraftのプレイヤーを対象として、ゲーム内キャラクター、またはゲーム内組織に参加する経験などを中心として行った質問紙調査の結果を分析する。第3章は、ゲーム内ソロプレイ、マルチプレイに関して、プレイヤーをインタビューーとして調査した結果の分析とオンラインゲームが自己認識に与える影響を論じる。第2章と3章を合わせて、「プレイヤーは現実では実現できないことを、ゲーム内で実現できる」、「人間関係をうまく構築できるプレイヤーが、他人からの期待と評価により、ゲーム内容を順調に体験でき、自我自己を形成できる」という仮説について検証をする。第4章では、ゲーム内のインタラクションがプレイヤーの自己構築と反省を促進していると結論づけた。プレイヤーが現実の自己認識危機を解消することも可能である。オンラインゲームのインタラクションを通じて自己認識を実現することによって、プレイヤーは人間関係などを拡張させ、自己認識の新たな可能性を創造していると結論づけた。

¹ 大規模多人数同時参加型オンラインロール・プレイング・ゲーム