

オンラインゲームによる構造化された対人関
係とネットワークの意味に関する研究

-社会関係資本とゲーム利用-

ZHANG QING(張晴)

弘前大学

人文社会科学研究科

目次

1.はじめに／背景.....	1
2.先行するオンラインゲーム研究	5
2.1 利用実態及び影響に着目した質的研究.....	12
2.2 利用実態及び影響に着目した量的研究.....	14
2.3 小括	19
3.研究の目的	21
4.社会関係資本の定義及びモデル	22
5.研究課題の設定.....	27
6.調査方法.....	29
6.1 ファイナルファンタジーXIV の概要.....	29
6.2 調査概要	30
6.3 調査項目	32
7.インタビューの結果.....	33
7.1 FF14 におけるゲーム利用の目的.....	33
7.2 オンラインゲームにより作られたネットワーク	42
7.3 オンラインゲームによる構造化されたネットワーク中の信頼と互酬.....	59
7.4 オンラインゲームによる構造化されたネットワーク中の情報交換	68
8、終わりに	74
8.1 オンラインゲーム上の社会関係資本の形態.....	74
8.2 オンラインゲームによる構造化されたネットワークと対人関係の機能.....	76
9、今後の展望	79
10、謝辞	83
引用文献：	84

オンラインゲームによる構造化された対人関係とネットワークの意味に関する研究

-社会関係資本とゲーム利用-

1.はじめに／背景

『ファミ通ゲーム白書 2021』の調査データによれば、2020 年の日本国内ゲーム人口は、家庭用、PC、スマホアプリの 3 カテゴリーの合計において、前年比約 110%の 5,273 万人となった（株式会社角川アスキー総合研究所,2021）。2020 年の世界ゲームコンテンツ市場について、大幅な伸長となる前年比約 131.6%、20 兆 6,417 億円と推計した(図 1-1 参照)。その理由の一つとして、コロナ禍による外出自粛の影響を受け、人々のゲームに対する興味が増大し、ゲームの需要が増えたことが考えられる。日本の国内オンラインゲーム市場だけみてもほぼ 15 年連続成長し、2020 年の日本国内ゲーム市場規模は 2 兆円を突破した。また、2020 年の国内市場の成長にもっとも寄与したと言える家庭用ゲームの中でも、オンライン市場が前年比でほぼ倍増の 2,134 億円と、その上昇ぶりが目を引く結果となった。こうした急速な発展を背景として、オンラインゲームを対象とした研究が増えている。

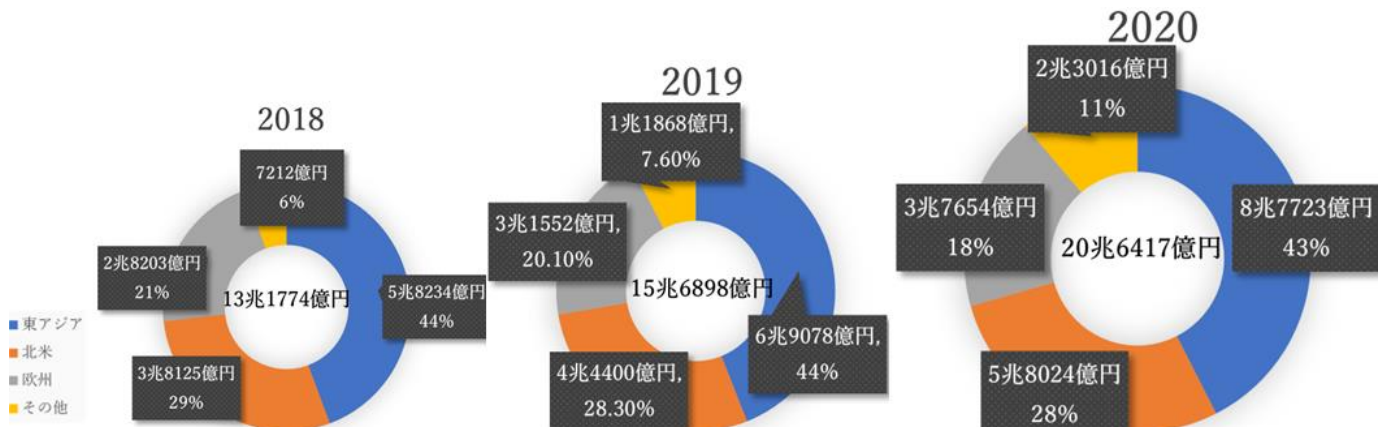


図 1-1 世界の地域別ゲームコンテンツ市場

出所：『ファミ通ゲーム白書 2021』を参考に筆者作成

総務省によれば、「オンラインゲームは、パソコンやスマートフォン・タブレット端末、ゲーム専用機器などから、インターネットを経由して、他のコンピューターとデータを交換しながらゲームを進めるという、コンピューターゲームの一形態¹⁾」である。そし

¹⁾ 総務省, 「オンラインゲームの注意点」,

(https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/enduser/security02/08.html, 最終アクセス 2022 年 11 月 29 日)

てオンラインゲームには、「一人で遊ぶモードと他の人と遊ぶモードが別に用意されているゲームと、複数人が参加する前提で作られているもの²⁾」がある。特に近年、コンピューターやインターネット技術の著しい進捗によって、MMORPG（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game、以下 MMORPG）という種類のオンラインゲームが世界中で多くの利用者を集めている。

MMORPG は複数のプレイヤーがネット上の一つのインターネット上にある世界に参加するというコンセプトに基づいて構築されている。ユーザーはネットの上で、ゲームを通じて他のユーザーとコミュニティを形成し、その関係に没入する。つまり、MMORPG はプレイヤー間の交流が可能な「仮想世界」である。仮想世界とは、ゲーム内に存在するアバター³⁾を介して他のプレイヤーと密なコミュニケーションを行うことが可能な世界を指す（高田,2017）。

MMORPG が登場する前のオンラインゲームは、プレイヤー以外が NPC⁴⁾（Non Player Character、以下 NPC）であり、決まった動きや会話しかできない。それに対して、MMORPG は、ユーザー自身が作成したアバターを介して、仮想世界の中で、実際の性別、地域、年齢にとらわれることなく、他のプレイヤーと冒険やチャットを用いたコミュニケーションが可能である。仮想世界の中でプレイヤーは仮想世界における職業役割を持ち、他のプレイヤーと助け合いができるため、見知らずのプレイヤーとネットワークを築きながら、冒険を行う。例えばゲームの中には、戦士のような攻撃性を持つ職業がある一方、医者のように戦士を医療的にサポートする職業もある。この仮想世界では、ダンジョン⁵⁾をクリアする時、チャットシステムといったコミュニケーション手段を支援する仕組みがあり、これはプレイヤーの間で意思疎通することを通して、複数のプレイヤーが集まって協同しながら複雑な任務を遂行することが可能となる。

そのため、MMORPG はコミュニケーションの場としての要素も強い。しかし、MMORPG は仮想世界で匿名性もあるが、何をしてもいいというわけではない。リカルド（Riccardo Casan-Pitarch,2021）は MMORPG について、コミュニケーションの場として、異なるアイデンティティを持つプレイヤー間の相互作用を可能にし、挨拶やお礼、謝罪など、プレイヤーとの交流に必要なエチケットも成り立ちうると考える。これらの不文律⁶⁾は、プレイヤーがゲーム内で適切に行動し、他のプレイヤーに対してある程度の礼儀を保つことを要求している。つまり一部のオフライン空間、現実世界での規範は、このゲーム上の仮想世界においても共通している。

高田（2017）によれば、この MMORPG の特徴は以下の五点である。一つ目は、プ

²⁾ IT用語辞典,「オンラインゲーム」, (<http://e-words.jp/w/オンラインゲーム.html>, 最終アクセス 2022 年 4 月 2 日)

³⁾ ゲームやネットの仮想空間に登場するユーザーの分身となるキャラクターを指す。

⁴⁾ ゲーム上でプレイヤーが操作しないキャラクターのことを指す。オンラインゲーム制作者によって作成され、プログラムされた行動のみを行うキャラクターである。

⁵⁾ 敵モンスターや宝物などが配置されるエリア

⁶⁾ 『スーパー大辞林 3.0』によれば、不文律は、その集団の中で、暗黙のうちに守られている約束ごと。

レイヤーの活動の場が仮想世界であることである。仮想世界の中に存在するキャラクターは、主としてプレイヤーが操作するアバターであるが、一部はゲーム制作者が作った NPC である。その NPC はアイテム販売などの役割を持つものとして存在する。数多くのプレイヤーが、仮想世界で相互作用しながらゲームを行っている。二つ目は、現実と似た人間関係が存在することである。例えば、ゲームの中には「フレンドリスト」というシステムがある。それはプレイヤー同士がお互いを友人として、「フレンドリスト」に登録できるシステムである。「フレンドリスト」を通じて、相手がゲーム上にいるどうかを判別できるし、ゲーム内の活動でグループを作って冒険をする際に、その成員を募集する時も活用できる。このシステムは、プレイヤー間のネットワーク形成を促進する。またゲームの中で、同じ趣味や同じ目標を持つプレイヤーが交流できる仕組みもある。この仕組みは、一般的に「ギルド⁷⁾」(Guild)と呼ばれているゲーム内の団体である。それは、プレイヤーが、自発的な団体を結成し、長期的に共同活動が可能になる仕組みである。そこでは水平的関係に基づいて、「大家族」のような共有のイデオロギーが培養されている。ギルドに所属するプレイヤーはギルドに所属している他のプレイヤーとリアルタイムで会話が可能となり、冒険をする際にはギルドで成員を募集することが容易になる。三つ目は、プレイヤー同士の集団活動を基本とする点にある。ゲーム内では、プレイヤーが自身のキャラクター⁸⁾を成長させ、より良いアイテムを獲得するため、集団活動を設計する必要がある。四つ目は、主なコミュニケーション手段がチャットであるということだ。大半のオンラインゲーム運営会社が提供しているコミュニケーション手段は文字チャットであるが、プレイヤーは外部の音声チャットを用いてコミュニケーションをとることも可能である。つまり、ゲーム外での関係性を構築することも可能となるのである。五つ目は、仮想世界の中に独自で一定の時間の流れが存在することである。仮にプレイヤーが一人も接続していない場合にも、ゲーム内の時間は流れ続ける。

上述のように、MMORPG ではオンライン空間に同じ関心や話題を持っているプレイヤーが多数集まり、そこで相互作用しながらネットワークを構築している。また、ゲーム内と外部のコミュニケーション手段を通して、プレイヤー間の連絡は、ゲーム上だけでなくゲーム以外の時間にも取られるようになってきたため、仮想世界とオフラインの現実空間の境界が曖昧になったり、ゲーム上のフレンドが現実の友達となるチャンスが増えている。その結果、MMORPG は人々のネットワークや対人関係を大きく変化させている。このような著しい変化により、2000 年代に入るとゲーム研究は多岐の分野から注目されることとなった。

情報学研究は、ゲームがもたらす影響や、その影響の効果に注目し始めている。例えば田島ら (2009) は、MMORPG を利用することによって、現実空間における対人ネットワークの規模への影響が、あまりないことを実証している。ゲームはオフラインでの友人関係の拡大にはあまり役立たないようである。一方で高田 (2016) は、MMORPG

⁷⁾ 「通常、ヨーロッパ中世の自治都市における商工業者の仲間組織である同職ギルドを指す」(新社会学辞典,1993, p 315 b)。オンラインゲームの中ではプレイヤーが集まったグループのことを指す。

⁸⁾ ゲーム上で遊び手がコントロールするものである。

が、合理的思考及びチームワーク能力のようなオンライン上の社会的行動を促進させると報告している。これらの研究は、MMORPG のようなオンラインゲームが、利用者の現実世界での対人関係・ネットワークにどう影響を与えているかについての実証的研究であり、いずれもオンラインゲーム研究にとって、ゲーム内の対人関係と対人ネットワークがとても重要な要素であることを示している。

それでは、このようなオンラインゲーム上の対人関係・対人ネットワークは利用者にとって一体何を意味しているのだろうか。このような対人関係・対人ネットワークを構築すると何に役立つのだろうか。MMORPG のようなオンラインゲームを理解するためには、利用者の意識にも注目する必要がある。

そこで本稿では、利用端末と提供形態を問わず、インターネットを介してプレイするゲームをオンラインゲームと定義し、さらに MMORPG の利用者を対象として調査研究を行う。MMORPG プレイヤーは、ゲーム環境をどのように利用しているのか、またその利用実態が現実社会での行動とどのように関係しているのか、さらにオンラインゲーム上の対人関係・ネットワークを持つことは、プレイヤーにとって一体どのような意味を持つのか、以上について次章から論じていく。

2.先行するオンラインゲーム研究

先にも述べたように、オンラインゲームについての研究は著しい発展を見せている。学術研究で最初に問われたのは、オンラインゲームの利用と、その利用者の精神的健康・社会性との関連である。そこでは、多くの利用者がオフライン、つまり現実社会での時間を犠牲していると報告されてきた。例えば、『産経新聞』の朝刊に以下のような記事が掲載された（資料 1）。そこには、「自宅に引きこもり」、そこで「ゲームにはまり」、その連鎖から抜け出せなくなっているプレイヤーの姿が描写されている。

資料 1

「息子が就活に失敗して半ひきこもりに」．『産経新聞』．2015.10.03,朝刊(東京) ,p.19.

息子が大学卒業後、半引きこもり状態のまま 30 歳になりました。(中略) 友人とオンラインゲームをして過ごすときはとても楽しそうです。小遣いを渡していないので、ゲームを買ったり出かけたりするお金は近所の親族からもらうのだと思います。

このようなオンラインゲームの利用者について、人々はどのような評価をしているのだろうか。2020 年、オンライン RPG⁹⁾ (Role-Playing Game)「ロストアーク (LOST ARK)」の動画 CM¹⁰⁾ (Commercial Message) が公開された。そこにはプレイヤーがゲームに夢中になる姿が表現されている（資料 2）。

資料 2

「朝までゲーム…CM の描写、依存症を助長。」．『朝日新聞』 .2021.01.08,朝刊（東京） ,p.25

新作オンラインゲームの動画 CM の描写をめぐり、「ゲーム依存症を美化、助長しないか」と懸念する声が依存症の当事者から上がった。

当事者らが問題視したのは、昨年 9 月に公開されたパソコン向けオンラインゲーム RPG「LOST ARK (ロストアーク)」の動画 CM。ゲーム配信と同時に 유튜브 で公開され、880 万回以上再生されている。コメント欄にはファンの共感や絶賛の声も多い。CM はゲーム自体の画像より、のめり込む若者側に焦点を当てている。朝方までゲームにはまる男性、散らかった暗い部屋で画面に向かう女性らが登場。終盤は知らぬユーザー同士が力を合わせてプレイする場面が描かれ、『この世界は、青春みたいだ』という言葉で締めくくられる。

中京大学院生の古賀佳樹さんは、依存予防の観点から危機感を持った。CM のよう

⁹⁾ 参加者が各自に割り当てられたキャラクター（プレイヤーキャラクター）を操作し、一般には互いに協力しあい、架空の状況下で与えられる試練（冒険、難題、探索、戦闘など）を乗り越え、経験を通して成長していく過程を楽しみながら目的の達成を目指すゲームである。

¹⁰⁾ メディアを通じた商業用の情報発信全般および、その情報自体。

に昼夜逆転でゲームを優先してしまうのは典型的な症状だ。古賀さんが関わる自助グループのメンバーからも「依存症を美化し、助長しないか心配」などの声があった。

上記の新聞記事ではオンラインゲームにはまっているユーザーを話題にしている。研究者たちはこのようなゲームに夢中になっているプレイヤーの実態について調査研究を進めている。

ブライアンとヘイスティングズ (Brian D. Ng& Peter Wiemer-Hastings,2005) は、アメリカのオンラインゲームユーザーのゲーム利用と日常生活について調査を行った。調査によると、アメリカの MMORPG プレイヤーの約 45%が、週に 20 時間以上をゲームに費やしている。MMORPG の特徴として、ゲームの内容が常にアップデートされることにより、プレイヤーにゲームへの挑戦が永遠に続くように思わせるという効果があると言われている。またプレイヤーは、現実の世界では普通の人であっても、仮想世界ではその世界の「専門家」となることができるため、ゲームから達成感を得ることができる。ブライアンら (2005) は、上述の理由のすべてがゲーム依存の原因であると考えている。調査によると、MMORPG プレイヤーの 12%が「現実よりもゲームの中で人と話すのが好き」「他の場所よりもゲームの中で幸せを感じる」と回答している。ゲーム上で自分の所属感やネットワークを維持するためには、より多くの時間をかける必要があり、またプレイヤーはゲーム内のフレンドとの交流に「達成感」を感じ、オフラインよりもオンラインで、より多くの時間を過ごしたいと考えている。この調査結果を踏まえてブライアンら (2005) は、オンラインゲームへの没入や依存が、現実生活での対人関係の希薄化をもたらす危険性を指摘している。

石川 (2017) は日本社会におけるネット依存や中毒について、個人への影響を中心としてその実態を報告している。著作の『スマホ廃人』の中で、SNS やオンラインゲームなどに過度にはまってしまい、依存や中毒のような症状を示す極端なユーザーの例を取り上げている。例えば、乳幼児にはスマートフォンが「子守り」のように関わり、成長記録やしつけ、遊びまで様々なアプリが使われている。高齢者は詐欺的な被害に巻き込まれ、主婦はお小遣い稼ぎにはまり家庭生活を疎外してしまう。また、子供のスマホ利用問題は大人の想像を超え新たな問題を生み出している。例えば、「死ね」、「キモイ」などの誹謗中傷を繰り返したり、根も葉もないうさを流したりする、ネット上での「いじめ」などがある。そこでは、ゲームから獲得できる達成感に関する欲求や願望、周りの友達がネット上の SNS で構築するコミュニティから排除される不安が刺激される。そのような現象が子供たちを取り込み、「廃」へと誘っている (石川,2017)。これらの報告のいずれも、オンラインゲームの利用が人々の精神健康や現実社会の対人関係に悪い影響を与えているという結論を出している。

一方、このような実態報告とは異なる側面、つまり真逆な議論を展開している研究もある。先述した田島ら (2009) は、これまでの先行研究における、MMORPG と対人関係が負の相関関係を示すという結果に対して疑問を示している。また、これまで負の相関関係を示す先行研究は、調査対象者の現実社会での対人関係が元々どうであったかと

いう要素を把握したうえでの結果ではないため、MMORPG の利用と対人関係の関連をさらに明らかにする必要があったと主張している。高田（2016）は、仮想世界内での活動がオンライン上での問題解決及び対人関係能力を高めるという仮説から MMORPG を考察した結果、そこでの活動は高度な操作力、思考能力や協力能力が求められるため、合理的思考及びチームワーク能力のような社会的行動を促進させるとしている。すなわち、これらの実証研究からは、オンラインゲーム利用とオンラインにおける社会関係にネガティブな相関が示されていない。つまり仮想世界においては個人へポジティブな効果を及ぼす可能性もあるということだ。田島ら（2009）は、MMORPG の新規プレイヤーを調査対象として、オンライン上の行動が社会性へどう影響するかという観点とともに研究を行った。その研究結果から、MMORPG の利用によって、社会性、つまり対人ネットワークのサイズへの影響はあまり見当たらないと結論づけた。ただし逆に、MMORPG 経験以前からある、オンラインを含む対人ネットワークサイズが大きいほど MMORPG 内での集団行動に影響を与えたことが確認されたのである。つまり、オンラインゲームの利用が現実の対人関係や社会性に影響するのではなく、元々有している対人ネットワークがオンラインゲーム中での在り方に影響しているという。

欧米ではオンラインゲームについての研究視座が変化してきた。初期においてはブライアンら（2005）のオンラインゲームがもたらす危険性に注目する研究が行われていた。近年の研究では、むしろオンラインゲームのポジティブな面での可能性を探っている。例えば、スミスとキーランら（Smith,Ciaran M et al.,2020）は、攻撃性とゲーム依存の相関性を明らかにした上で、攻撃性と社会関係資本¹¹⁾（4 章参照）の蓄積の関係を解明している。ここでいう攻撃性はネガティブなものではなく、ポジティブなものとして捉えられている。オンラインゲーム上の人間関係は孤独感や社会不安などの減少に積極的な機能を有しており、それらはゲーム内の攻撃性によってもたらされることが明らかになった。調査の結果によれば、プレイヤーはゲーム内での攻撃性を持つ人ほど、人生における重要な目標の達成やオンライン・オフライン双方の対人関係の構築などにポジティブであった。また、MMORPG は社会性の向上にも効果があることが解明されている。日常的に攻撃性を回避する人は心理的なストレスを抱えるリスクがあるが、MMORPG は個人が攻撃性を表現できる場を提供するため、攻撃的なプレイヤーとのコミュニケーションによって問題解決能力を向上させることができると指摘している。すなわち、スミスら（2020）の知見は、これまでの MMORPG におけるオンライン上の攻撃性とオンラインを含む対人関係との関連について、新たな視点を提供している。

オンラインゲームの相互作用の面の研究では、アレクサンダー（Alexander J.Bisberg,2022）が、MMORPG「Sky: Children of light」においてプレイヤーが示す「ジェネロシティー」的な行動、すなわちゲーム内の社会的相互作用において、報酬や社会的見返りを期待せずに他者のために行動をとるという現象と、この行動の伝染性に焦点

¹¹⁾ ここでの社会関係資本は、オンライン上で、オフラインでの異なる社会属性を持つ人々から構築しているネットワークのことである。

を当てている。このジェネロシティー的な行動はプレイヤー間に伝染性を持っていると考えられている。彼らは、この行動の伝染性とゲーム参加¹²⁾ との間の関係を明らかにするため、調査を行った。その結果、他のプレイヤーと、特に友人とゲームをすることによって、オンラインゲーム利用者のゲーム参加にポジティブな効果を持っている。また、ジェネロシティー的な行動を直接体験したり、あるいは他のプレイヤー間のジェネロシティー的な行動を観察したプレイヤーは、未来でそのような行動をする傾向がある。さらに、ジェネロシティー的な行動を受けることと観察することの両方が、将来のゲーム参加を高める。オンラインゲーム上のコミュニケーションは、ジェネロシティー的な行動を行うことやゲーム参加を促進している。つまり、オンラインゲーム上での相互作用は、オンラインにおける集団・個人双方の社会関係資本にポジティブな効果があることを示している。

社会関係資本のモデルを用いて、相互作用における心理的資本¹³⁾ と社会関係資本について、検証を行っているのはチョピン・ゴラ (Chiu-Ping Hus et al,2022) である。彼らは MMORPG における、社会関係資本での「結合型社会関係資本¹⁴⁾」と「橋渡し型社会関係資本¹⁵⁾」が心理的資本の「希望¹⁶⁾」、「自己効力感¹⁷⁾」、「心理的回復力¹⁸⁾」、「楽観性¹⁹⁾」に及ぼす影響、また、オンラインゲーム上の相互作用と社会関係資本の関係について検討している。ゴラ (2022) の研究によれば、MMORPG でのプレイヤー間の相互作用は社会的スキル、つまり社会性の向上にポジティブな効果を持っている。また MMORPG をプレイすることによって、オンラインとオフライン双方でネットワークを構築することができる。そして、オンラインとオフライン双方での交流は、結束型社会関係資本と橋渡し型社会関係資本にポジティブな効果がある。新型コロナウイルス感染症の流行期においては、MMORPG の利用によって物理的な接触がなくても他者との交流を維持できるため、それが現実世界での社会的関与の低下を補い、結束型社会関係資本と橋渡し型社会関係資本の両方が心理的な幸福感にプラスの影響を与えていたことを示している。

アレクサンダー(2022)とゴラ (2022) の研究は社会関係資本の観点から、MMORPG 上の相互行為を通じて、どのようにプレイヤーに影響を与えるかを解明している。そして、これらの研究は、オンラインゲーム上のコミュニケーションやプレイヤー間の相互作用が、オンラインゲーム上の社会関係資本を蓄積していることを示している。

12) ゲーム内のコンテンツへの参加と、ゲーム内の人との交流することを指す。

13) 心理的資本とは、発達・成長の過程における個人のポジティブな心理状態を指し、希望、自己効力感、心理的回復力、楽観性の四つの側面から構成されている。

14) 同質性の高い人々を結びつける結束型ネットワークを構築することに役に立つ社会関係資本である。

15) 地位や属性を超えて多様な人々との関係をつないでいくことに役に立つ社会関係資本である。

16) 希望とは、困難を乗り越えて前に進もうとする意欲のことである。

17) 自己効力感とは、個人がタスクをうまく完成できる能力に対する自信のことである。

18) 心理的回復力とは、逆境に対処するとともに、目標を追求し、成功を手にする能力である。

19) 楽観とは、将来に対する個人の前向きな評価と期待をいう。

上記の欧米の研究は、オンラインゲームでのコミュニケーション行為が心理的資本やプレイヤーの社会性への影響を実証している。一方、中国でもオンラインゲームの研究が蓄積されてきている。

オンラインゲームから生まれる効果について、徐静ら（2021）は、オンラインゲームをする若者がオンライン上で権力を持つ際、その権力はどのようなものかについて研究を行っている。そして、オンラインゲームにおける権力を個人的な権力・社会的な権力・想像的な権力に分類し、この三種類の権力とプレイヤーの相互作用が感情に与える影響について考察している。まず、プレイヤーの個人的な権力とは、キャラクターを介し仮想世界で獲得する自由な権力²⁰⁾・主導権²¹⁾・活動参加権利²²⁾である。仮想世界でも現実世界と同じようにヒエラルキー²³⁾があり、プレイヤーは良い情報の共有やゲームスキルを上げることなどを通じて、ヒエラルキー上のより高い位置を占められるし、より多く個人的な権力を手に入れることができる。例えば、プレイヤーはダンジョンの攻略情報を多く持つほど、ダンジョンをクリアする時にリーダーという役割を担う機会が多くなり、他のプレイヤーからゲーム上の活動への参加を誘われることも増える。プレイヤーはこのような行動によって、ゲーム上のヒエラルキーを再構成することができるし、「達成感」や他者から認められるという「承認欲求」を満たすことができる。一方、社会的権力は、ゲーム運営会社が持っている権力を指している。すなわち、ゲーム運営会社が設定するルールである。プレイヤーがこのルールを破ると、ゲーム運営会社はプレイヤーを処罰する。例えば、不正にアイテムが売買された時、ゲーム運営会社はそのアイテムを削除することができる。仮想世界ではゲーム会社による監視や罰があるため、プレイヤーがネガティブな感情を抱くことも少なくない。想像的な権力は、有形の実体と切り離し、ゲームのシンボルによって構築される支配関係のことである。例えば、ゲームの中には先述したギルドのような組織がある。プレイヤーはギルドに参加し、他のギルドメンバーと交流することを通じて、ポジティブな感情を持つ時がある。一方、ギルドから排除されたり、ギルドで誹謗を受けるなどのような場面でネガティブな感情が生じる時もある。

また姜波（2012）は、MMORPG を例に仮想世界の規範や分類を分析し、プレイヤーが相互作用の過程でどのように規範を確立していくかを探っている。その結果、プレイヤーは強制的規範、契約的規範、道徳的規範に従って相互作用していることが明らかとなった。強制的規範は、ゲーム運営者が定めたもので、これに違反するプレイヤーを処罰する。例えば、ゲーム運営会社がリアルマネー取引を禁止する規範を設定し、そこでプレイヤー間のリアルマネー取引を行った場合、運営会社は対象プレイヤーのアカウン

20) プレイヤーがゲームの中で自由に行動できるという権力を指す。

21) ゲームで戦う時、ほかのプレイヤーの行動を指示するという権力である。

22) プレイヤーは自分が好きなゲームコンテンツに参加できるという権利である。

23) ヒエラルキーは「階層（的構造）」を意味する語であり、とりわけ社会におけるピラミッド型の階級的組織構造を指す意味で用いられる語である。組織の長や支配者階級が頂点にあり、その下に相対的に力の弱い階級が段階的な層を末広がり構成する、という形をなす。

トを削除する。契約規範は通常、ギルドのようなゲーム組織に見られるもので、ギルドメンバーであるプレイヤーが提案し、他のプレイヤーがその提案を認めるという非公式な規範である。例えば、ギルドの中で、リーダーは「メンバーは最低週一回でゲーム上の活動に参加しなければならない」と提案し、ギルドで他のメンバーがこの提案を認めると、この提案がそのギルドでのルールになる。しかし、このルールはそのギルドだけに適用できる。道徳規範とは、現実世界で通用するポライトネス²⁴⁾などの規範を仮想世界に適用し、プレイヤーに影響を与え、規制することである。上述の研究はオンラインゲームにおいて生まれる効果について実証を行い、オンラインゲーム上のコミュニティの構造や効果を解明できる可能性を示した。

コミュニティ構造について、ナン・リン (Nan Lin) とコールマン (Coleman) は社会関係資本を用いて、解明を試みている。ナン・リン (2001) は構造的な機会と制約の中での選択行動を観察し、社会関係資本の道具的側面に注意を払っている。彼によると、社会関係資本がもたらす結果には道具的行為²⁵⁾への見返りがある。道具的行為とは行為者によって所有されていない資源を手に入れるために行われるものである。例えば、オンラインゲーム上の情報活用によって、そのコミュニティでのヒエラルキー上の位置を高める可能性がある。社会関係資本を蓄積し、ヒエラルキーの上位に昇ることにより、ヒエラルキー上の地位として与えられるもの、つまり権力という政治的見返りを得ることができる。また、コールマン (1988) は社会関係資本を、社会構造の一つの側面であり、構造の中にいる個人に特定の行為を促すものと考えた。ある構造が資本であるかどうかは、個人が特定の活動に従事する際に、その構造が機能しているかどうかによって左右される。そのため、社会関係資本には規範が存在すると述べている。それによって人は自己利益的行動ではなく、集合体の利益のために行動できる。ゴラ (2022)、アレクサンダー (2022)、徐静ら (2021)、姜波 (2012) の研究は、オンラインゲームでの相互作用、「規範」や「権力」を社会関係資本論の観点から検討することについて新たな視点を提示している。ナン・リン (2001) とコールマン (1988) の研究は、社会関係資本論が実社会でのコミュニティ内の構造や行動の分析モデルとなることを示唆している。この社会関係資本論を仮想空間に应用することで、オンラインゲーム内のコミュニティに関する研究が可能になると考えられる。

ここまで、欧米と中国の研究進展を確認してきた。次に、日本の研究の概観をまとめていこう。近年日本でこれまでのオンラインゲームに関する研究は、オンラインゲームをどのように利用しているか、またオンラインゲームが利用者と現実社会にどのような影響を与えているか、という「利用」に着目したものと「影響」に着目したものの二つに分けられる。さらに、それぞれの実証方法を量的アプローチと質的アプローチの二つにさらに細分することができる。以下では、四つの研究カテゴリーを示す表 2-1 を使っ

²⁴⁾ 人間関係を円滑にするための言語的配慮のことである。

²⁵⁾ ナン・リン (2001) によると、価値がある資源にアクセスするには表出的行為と道具的行為がある。表出的行為は、価値ある資源を維持する動機を促進する行為である。道具的行為は、価値ある資源を探索・獲得する動機から引き起こす行動である。

て研究動向を確認していく。

表 2-1 オンラインゲームに関する研究カテゴリー

	オンラインゲームプレイヤーの 利用実態に着目する研究	オンラインゲームの利用が 及ぼす影響に着目する研究
質的 アプローチ	1) 竹野真帆・計良桃子・塩澤可菜・高田明典 (2012)「オンラインゲームにおける若年者利用の実態と問題点」 2) 高田佳輔 (2019)「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のエスノグラフィー仮想世界において創発的サードプレイスをいかに生み育てるか」	1) 高田佳輔 (2016)「オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力—Final Fantasy XIV の参与観察を通じて」
量的 アプローチ	1) 藤桂・吉田富二雄 (2007)「オンラインゲーム上における行動内容の検討—他者との関係に着目して—」	1) 志村誠・池田謙一 (2004)「オンラインゲーム上の対人ネットワークが孤独感に及ぼす影響の検討—オフラインの対人ネットワークとの比較を通して—」 2) 小林哲郎・池田謙一 (2006)「オンラインゲーム内のコミュニティにおける社会関係資本の醸成：オフライン世界への汎化効果を視野に」 3) 藤桂・吉田富二雄 (2009)「インターネット上での行動内容が社会性・攻撃性に及ぼす影響：ウェブログ・オンラインゲームの検討より」 4) 田島祥・松尾由美・瓜生恭子・坂元章 (2009)「MMORPG 使用がプレイヤーの対人ネットワークに及ぼす影響」 5) 藤桂・吉田富二雄 (2010)「オンラインゲーム上の対人関係が現実生活の社会性および攻撃性に及ぼす影響」

まず、社会調査法のアプローチによる研究の相違に基づいて整理を行う。土田ら (2011) によると、実証的データから新たに理論が作られ、研究対象の複雑性に対して適切に開かれた研究方法をとる点が質的研究の特徴である。質的研究を通じて、既成の理論の検証ではなく、現象の新たな側面を発見したり、実証的データに基づいて新たな理論を生み出したりすることができる。これは、個々人の主観的な意味付けを探し、日常のありふれた行為とその産物に関心を向け、「主観的なものの見方」に重心を置く方法である。例えば、高田佳輔 (2016, 2019) は、オンライン上の合理的問題解決能力やチ

ームワークというコミュニケーション行為が生み出す産物について、また、オンラインゲームがサードプレイス²⁶⁾としての機能を有していることについて検証している。

一方、量的調査は主観的な「意見」でなく、事実についての回答を求めている（佐藤, 2015）。例えば、志村ら（2004）は、社会的スキルがネットワークのサイズへ及ぼす影響、そして、ネットワークのサイズとオンラインゲーム上での対人ネットワークの満足度が孤独感に及ぼす影響について検討している。そこでは、オンラインゲーム上の対人ネットワークのサイズと孤独感、また対人ネットワークへの満足度と孤独感との間に負の相関があるという結果が示されている。

また論文数や研究時期からみれば、オンラインゲームにおける質的研究の数は、量的研究より少ない。量的研究はオンラインゲームの普及に伴い 2000 年代から日本で盛んとなり、それに対し質的研究は 2010 年代後半から遅れて始まったようである。

量的研究の数に注目すると、オンラインゲームが対人関係や社会性などに与える影響・効果についての研究の数は、オンラインゲームの利用自体に着目する実態研究より多いこともわかった。

では、オンラインゲームに関する研究において、質的アプローチと量的アプローチの両方を用いた研究では具体的にどのような着眼点があるだろう。

2.1 利用実態及び影響に着目した質的研究

2010 年代の後半に入ってから、質的アプローチによるオンラインゲームの研究がようやく始まった。質的アプローチによるオンラインゲーム研究が少ない中で、オンラインゲームの小学生による利用実態を捉えようとした研究がある。竹野ら（2012）は、オンラインゲーム「アメーバピグ²⁷⁾」を利用している小学生に半構造化インタビューを行った。主な質問項目を挙げれば、「ピグをやっている期間」、「始めたきっかけ」、「熱中度」等々である。その利用実態に、例えば親に内緒で行っている場合が少なくなかったことや、小学生ユーザーの特徴の一つとして、ピグ友²⁸⁾の多さを指摘することができる。また、小学生ユーザーの一部ではあるものの、インタビュー中に突然、ゲームの中のギフト機能でプレゼントを要求したり、質問をしている最中に途中で急に逃げ出すといった、一般ユーザーと比べてやや異なる言動も見られた。しかし、この調査は初期段階であったため、インタビューデータを深く検討しないまま終わってしまう。

高田（2016）は、これまでの MMORPG に対する量的な検討、つまり仮想世界内での活動が問題解決及び対人関係能力を高めるという結果について、十分な検証が及んで

²⁶⁾ 個人が社会的な望ましきから解放され、新たな関係資本を獲得するための居場所である。

²⁷⁾ サイバーエージェントが運営する仮想空間アバターコミュニティサービスである。自分にそっくりなアバター「ピグ」をつくり、代々木公園・渋谷などを模した広場（オープンチャットルーム）などでチャットを行うのがメインの機能とする。また釣りゲームや他のユーザーと対戦することもできる。

²⁸⁾ アメーバピグ内でのフレンドを指す。ピグ友になるには、相手に申請を送り相手から承認される必要がある。ピグ友になると、相手のいる場所へ移動できるようになる。

いないことを指摘している。その理由は、MMORPG にはさまざまな集団及び難易度の活動があり、量的検討ではそれらが区別されていないのである。そこで高田（2016）は、ファイナルファンタジーXIV²⁹⁾（Final Fantasy 14,以下 FF14）という MMORPG を対象に、流動的な集団における高難度クエスト³⁰⁾に焦点を当て、その成員活動の内実及びプレイヤーに求められる能力について、参与観察及びインタビュー調査を実施し、質的検討を行っている。

その結果、高難度クエストは、複数人のプレイヤーが協力する必要があるコンテンツであり、コミュニケーションの大半は言語的（文字チャット）であることが分かった。そしてここで、MMORPG はプレイヤーの問題解決能力と対人関係能力が必要とされる環境であることが示された。リーダーとフォロワーという明確な関係性が構築されないゆえに、各成員は、主体性を持って目標達成と集団維持を図らなければ完遂が困難な作業であると意識しながら行動する。また、高難度クエストにおけるプレイヤーの思考や行動を抽出し分析した結果、「問題の明確化³¹⁾」、「根拠・事実の確認³²⁾」、「原因の分析および解決策の案出³³⁾」、「実行と評価³⁴⁾」といった四つのサブカテゴリーによって構成される合理的問題解決能力と、「同調行動³⁵⁾」「調和行動³⁶⁾」によって構成されるチームワーク能力が重要であることが示された。流動的な成員によって構成される高難度クエストに焦点を当てた高田（2016）の研究は、オンラインゲームによる人々の社会性への影響を明らかにしている。

その後、高田（2019）はオンラインゲームに存在する仮想世界で交流を楽しむことができる、自宅や職場から隔離された心地の良い場所である「サードプレイス」としての機能に注目した。FF14 を調査対象に、仮想世界における同好会の形成・発展過程を明らかにした上で、個人が社会的望ましさから解放される精神的な安寧や新たな関係資本を獲得するための居場所である「サードプレイス」としての機能が、どのように出来上が

29) ファイナルファンタジーXIV と呼ばれる。スクウェア・エニックスが開発した MMORPG である。

30) ゲームにおけるクリアすべき課題のことである。プレイヤーがゲームストーリー上で冒険を進める中、達成していくべき課題や目標のことを指している。ある程度時間をかけて練習して覚え、他のプレイヤーと力を合わせて戦わなければ勝てないコンテンツである。

31) プレイヤーが参加するパーティに生じる問題を明らかにする思考を指す。

32) プレイヤーが、自身やほかのプレイヤーに起因する全滅の原因を探ることを指す。

33) 表層的な全滅の原因の確認を踏まえたうえで、その原因に至った経路を明らかにし、それを解決するための戦略的提案を行う。

34) 高難度クエストクリアを目指すために案出された解決策を実行する、また、実行した解決策に対する評価を行う。

35) パーティ内で何かミスが発生した場合に、他のプレイヤーに攻撃的な態度を取らず、パーティ内で自分の立場を常に意識することによって、他者への振る舞い方を変化させる。

36) クエストを攻略する際には、パーティ内の各プレイヤーが群内の一員であることを意識した行動を取り、そして、クエスト攻略における作戦会議において、プレイヤーが柔軟な対応を行うことによって、群としての意思決定の円滑化を図る。

るのかを検討している。具体的には、フリーカンパニー³⁷⁾の成員とアバターの強化という共通目的を目指す「ゲームコンテンツ³⁸⁾」活動、および、同成員と単なる世間話を行う「交流」活動時間を観察した上で、プレイヤーの仮想世界における活動内容の推移を概観している。高田（2019）はプレイヤーの活動内容を、ゲーム「開始初期」、「コンテンツ没入期」、「コンテンツ欠乏期」に分けている。「コンテンツ欠乏期」では既存のゲームコンテンツにおける目標をすべて達成してしまい、仮想世界で特段行う活動が無い期間である。没入期にゲームコンテンツを繰り返し行うことでフリーカンパニーへの帰属感が向上し、成員間の信頼関係が十分に構築されることで、交流場面において現実世界に波及する支援が得られる経路が形成されると推測した。また、ゲームコンテンツ活動で向上した集団凝集性および参加性は、交流活動の基盤となる集団への帰属意識を向上させ、さらにゲームコンテンツ活動へ参加する動機付けの役割を果たしている。そしてコンテンツ欠乏期に入ると、プレイヤーはフリーカンパニーでの「交流」を主目的として、仮想世界を訪問する。サードプレイスの成立には、その基盤を成す「交流」と「集団活動」との互惠関係が重要であることを示している。ゲームコンテンツ場面では統制された人間関係が存在している一方で、交流場面では、プレイヤー間の「平等」性を遵守することで、良好な関係性を構築、維持している。このような関係の間にある相互に侵食しない規範の存在が、サードプレイスの成立・維持に大きな影響を及ぼすことを明らかにしている。このように、高田（2016,2019）は質的研究において、プレイヤーはアバターを介して MMORPG の中のコミュニケーション状況や協力行動に注目し、集団活動の難易度の側面や精神的機能の側面を考慮した研究を行った。

以上のように、日本におけるオンラインゲーム研究は、人々の社会性や新たな関係資本を獲得するための居場所機能との関連について、質的アプローチを用いた集団活動の分析を中心に展開されている。しかしこれらの質的研究では、オンラインゲーム上の対人関係・ネットワークといった、社会性が生み出されるプロセスについては十分検討されていない。

2.2 利用実態及び影響に着目した量的研究

2000 年代の初期の研究は、プレイヤーたちがオンラインゲームに没入することで、現実世界における対人関係に希薄化をもたらすという点に注目していた。そのため、表 2-1 で示しているように、オンラインゲーム利用者の孤独感や攻撃性への影響についての研究が目立つ。さらに、質的調査と異なり、オンラインゲーム利用と現実世界における対人関係との関連に着目した研究が多い。そして、オンラインゲーム利用に関しての研究は、主に頻度や時間を尺度として行う。

これに対して志村・池田（2004）は、利用頻度が高いというだけでは精神的健康面への影響を捉えきれないという問題と、現実社会の対人ネットワークとインターネット上

³⁷⁾ FF14 におけるギルドのこと。

³⁸⁾ ゲーム内でプレイできる内容を指す。例えばダンジョンやクエストなどのことである。

のネットワークを比較した領域まで踏み込んだ研究が極めて少ないという問題を指摘している。志村ら（2004）は、リネージュ³⁹⁾（Lineage）という MMORPG の利用者を対象に、対人ネットワークという指標を用いて、量的特徴であるプレイヤーの「友人数」、「友人との接触頻度」と、質的特徴である「友人に対する親密度」、「プレイヤーのネットワークについての満足度」を用いて、それらの尺度が人々の精神的健康面、特に孤独感に及ぼす影響について実証的研究を行った。つまり、オンライン上で形成された対人ネットワーク（Computer Mediated Communication;以下 CMC ネットワーク）とオフラインの対人ネットワーク（face to face;以下 FtF ネットワーク）についての満足度を比較しながら、この二種類のネットワークが人々の孤独感に及ぼす影響について検討している。

その結果、FtF ネットワークサイズは CMC ネットワークサイズと同じく、個人の社会的スキル⁴⁰⁾が高いほどそのサイズが大きくなるという相関性が示されている。また、FtF ネットワークと CMC ネットワークの「サイズ」という量的特徴と、ネットワークへの「満足度」という質的特徴がどちらも孤独感に対して負の相関を持っている。さらに、対人ネットワークの「サイズ」よりネットワークへの「満足度」の方が強い効果を及ぼすことを明らかにしている。これらの結果により、志村ら（2004）は、FtF ネットワークと CMC ネットワークの間には本質的な差異は存在しないのではないかと推論している。しかし、志村ら（2004）の研究は、両者の関係を十分整理していないという面がある。具体的には、オンラインゲームによって構造化された対人関係は、簡単に「オンライン」と「オフライン」に分けることができないのではないかと考えている。

田島ら（2009）はこれらの問題に気づき、MMORPG の利用が社会性に及ぼす影響について因果関係を明らかにするための研究に取り組んだ。プレイヤーのオンラインゲーム上の行動を観察しながら、そこでの行動が社会性にどのような影響を及ぼすのかを検討している。彼らは、コミュニケーションのプロセスを「オンラインのみ」「オフラインのみ」「オンライン・オフライン両方」の三つに分け、そして、ネットワークの中の親密度を「かなり親しい関係」「親しい関係」「知り合い程度の関係」の 3 段階に区別している。また、MMORPG の新規プレイヤーのプレイ期間を「実験開始時」「2 週間後」「4 週間後」「6 週間後」と経過ごとに追うことで、プレイヤーのネットワーク変化が社会性にどのような影響を及ぼすのかを考察している。

その結果、MMORPG 利用は「オンラインのみ」「オフラインのみ」「オンライン・オフライン両方」対人ネットワークサイズに及ぼす影響がほとんど見出されなかった。そして、MMORPG 利用によって、対人ネットワークのサイズが拡大されることなく、逆に MMORPG 経験以前からある友人・知人数が多いほど MMORPG 内での集団行動が促進されるという因果関係が確認された。つまり、「影響の方向として、『バーチャルな世界から実生活へ』という方向ではなく、『実生活からバーチャルな世界へ』の影響が

³⁹⁾ 韓国で開発された MMORPG である。プレイヤー同士の戦闘は、1 対 1 で行う「決闘」から、血盟（クランとも呼ばれる）という派閥システムを利用した大規模戦闘（攻城戦）までが用意される。

⁴⁰⁾ 対人関係における目標を達成するための、適切かつ有効な技巧・行動・思考の総称のことである。

見られた」(田島ら,2009:168)。田島ら(2009)の研究は、対人ネットワークサイズの面で MMORPG の利用がもたらす影響、つまりオフラインからオンラインへの影響のプロセスを示している。仮想世界での行動に影響するのは現実社会での社会性であることが示されている。

上述の志村ら(2004)と田島ら(2009)の研究はネットワークの種類、あるいはネットワークサイズを尺度として展開している。一方、オンラインゲームについての量的調査におけるもう一つの尺度は対人行動である。

藤桂・吉田(2007)は、オンラインゲームの特徴である「他者との関係」を分析したうえで、オンラインゲームユーザーの行動内容、さらに年齢別の行動内容の特徴を明らかにしている。彼らは、既存のインターネット行動尺度(Behaviors on the Internet Triadic Scale;BITS)⁴¹⁾をオンラインゲームの行動特徴に合わせるため、「攻撃行動」、「対人関係拡張」、「所属感獲得」、「規範維持」、「脱束縛的交流」の五つの尺度に修正した。

その結果、「対人関係拡張」と「所属感獲得」との間で高い正の相関が見られた。また利用時間と、「攻撃行動」・「対人関係拡張」・「所属感獲得」との間で正の相関が示された。そして、行動内容における各年代の特徴を分析した結果、「対人関係拡張」において、10代の方が30代より有意に高く、「脱束縛的交流」では10代のほうが20代、30代より有意に高く、「規範維持」において30代が最も高いことが示された。

藤桂ら(2007)の研究はオンラインゲームユーザーの行動内容の特徴を尺度によって検討しているが、その行動を起こす原因の解明までには至らなかった。この問題意識に基づき、藤桂ら(2009)は、ネット上での行動内容をブログ利用とオンラインゲーム利用の二つに分け、「自己の表出⁴²⁾」、「他者との関係⁴³⁾」、「現実とのバランス⁴⁴⁾」という枠組みから検討した。上述の尺度を用いて、ブログとオンラインゲームの検討を行い、「現実生活での居場所の無さが、ネット上での没入的・依存的・攻撃的な行動を介し、社会性を低下させ、攻撃性を増大させる」(藤桂ら,2009:130)という仮説を検証した。

その結果、ブログとゲームの双方で「対人関係拡張」においてポジティブな効果が確認された。ブログでは「自己の表出」の領域における自己開示・自己客観視が多くみられた。自己の問題点に対する客観視や明確化がなされやすいゆえに、現実生活の他者との関わり方の改善につながると推測している。一方、ゲームは所属感を獲得しやすく、現実生活での社会性の高さとの関連を示していた。例えば、ゲーム上でプレイヤー間の葛藤を解決するような比較的複雑な対人的相互作用は、一種の社会的訓練に相当し、現

⁴¹⁾ 藤・白石・吉田・湯川(2005b)らが作成した尺度である。この尺度は、自己の表出(自己演出・自己開示・自己客観視)、他者との関係(所属感獲得・対人関係拡張・攻撃的言動)、現実とのバランス(没入的関与・依存的関与・非日常的関与)の三領域九つの側面からインターネット上での行動を測定する。ウェブログ・チャット・オンラインゲームという三つのツールを総合して、ネット上の行動全般を捉えたもの。

⁴²⁾ 匿名性により自己の表現や自己表出する行動。

⁴³⁾ 他者との交流や関係を形成と関わる行動。

⁴⁴⁾ 現実での生活とネットでバランスを維持するための行動。

実生活にも応用できるスキルであると考えられる。しかし、ゲームでは「自己表出」効果が弱く匿名性もあるため、現実社会でのような束縛を受けない。つまり、利用者は現実における規範や制裁のようなものから、ゲーム上では逸脱することができる。その結果、ゲーム利用者は、より多い自己中心的な行動を起こし、ゲーム上での社会性の低下が生じると推察される。そして、ゲーム利用者の依存的関与は、現実の対人関係を阻害につながることを示されている。また、現実での居場所の無さについて、ブログでは現実生活への所属感獲得や対人関係拡張に抑制的に結びついたが、ゲームではそういうような影響が見つからない。つまり、ブログの利用を介して、現実から逃避し、ブログに没入的に関与することにより、現実のネットワーク拡張を抑制することが示されている。そのため、「居場所の無さは、没入的・依存的・攻撃的なネット利用を介し、社会性の低下・攻撃性の増大という方向に増幅されやすい」（藤桂ら,2009：130）と考えている。

上述の推論に基づき、藤桂ら（2010）は、オンラインゲームでの対人関係を経ることで、現実世界での社会性や攻撃性にどのように影響を及ぼすかという疑問を明らかにするために引き続き研究を行った。オンラインゲーム上での対人関係は、先述した修正版BITS に更なる修正を加え、「対人関係拡張と所属感獲得」、「規範維持と攻撃行動」、「脱束縛的交流」に集約されている。藤桂ら（2010）は、この行動が以下三つの点で社会性や攻撃性に影響を及ぼすプロセスを明らかにしている。第一は、コントロールに媒介されるプロセスである。すなわちプレイヤーは、オンラインゲーム内の規範に沿って自己の攻撃行動をコントロールすることによって、現実の社会性、つまり現実で応用できるスキルを学び、オンラインとオフラインでの攻撃性が抑制されるという過程である。そして彼らは、オンラインゲーム上で攻撃的な行動に繰り返し触れることによって、攻撃的な習慣が身につき、現実での攻撃性が高まると推測している。つまり、「社会志向⁴⁵⁾的なプレイヤーはオンラインゲーム上でも社会志向的に振る舞い、さらに現実の社会性を向上させていく。個人志向⁴⁶⁾的なプレイヤーはオンラインゲーム上で攻撃的、反規範的に振る舞い、社会性の低下や攻撃性を増大する」（藤桂ら,2010：501）ことが考えられる。第二は、脱束縛的交流に媒介されるプロセスである。オンラインゲーム利用時の主な交流相手との対面接触経験の無さが、オンラインゲーム上での脱束縛的交流を促進するため、現実の攻撃性を抑制し、現実での社会性を促進するという過程である。つまり、オンラインゲーム上で、他のプレイヤーと気楽に交流しやすいために、現実についての不満を解消することができる。その結果、プレイヤーは現実社会での他者への攻撃性が抑制され、他者との関与が深まる。第三には、コミュニケーションに媒介されるプロセスである。プレイヤーはゲーム上で様々なユーザーと出会えるため、ゲームの中のネットワークへの所属感を得ることが、現実の社会性や攻撃性をともに促進する。つまり、オンラインゲーム上での良好な交流や雰囲気があるため、プレイヤーはゲーム上で人々と積極的に相互作用するとともに、自分の権利や意見を守るという、先に触れたス

⁴⁵⁾ 他者あるいは社会的規範に則った生き方への志向である。

⁴⁶⁾ 自分独自の基準を尊重し、個性を生かした生き方への志向である。

ミスら（2020）の述べるポジティブな意味での攻撃性も高められると推測している。

ここまで、量的アプローチを用いたオンラインゲーム研究の六つの論文のうち五つを紹介した。これら五つの論文の共通点は、対人関係・対人ネットワークを対象としていることである。では六つ目の小林・池田（2006）の研究はどのような特徴があるだろうか。

小林・池田（2006）は、社会関係資本論(Coleman, 1988; Putnam, 1993, 1995, 2000)を枠組みに、オンラインゲーム上の集団行動を観察しながら、インターネット利用が社会関係資本の蓄積を通して民主主義に貢献しうるかを検討した。彼ら（2006）は、先に触れたオンラインゲーム「リネージュ」に焦点を当て、オンラインコミュニティへの参加がオンライン上の社会関係資本を醸成していく構造を解明すること、さらに、オンライン上で醸成される社会関係資本がオフラインでの行動・心理に対してポジティブなフィードバックをもたらす可能性について検討を行っている。

その結果、オンラインコミュニティ内の社会関係資本の醸成においても、従来のオフラインでの社会関係資本論のフレームワークがほぼ有効であることが分かった。集合的コミュニケーションの頻度や同質性、コミュニティ外での交流に関する変数がポジティブな効果を持つ一方で、コミュニティの構造が垂直性であることはネガティブな効果を持った。例えばリネージュでは血盟⁴⁷⁾のようなコミュニティがあり、その活動参加頻度は、オンライン上での相互作用の頻度であり、集団的な行動やコミュニケーションを頻繁に行うことで信頼感が醸成されていく。他の MMORPG では、血盟のような組織をクラン⁴⁸⁾と呼び、クラン内メンバーの類似性は信頼感を醸成する。そして外部との交流を保つことがクラン内の信頼感の醸成にポジティブな効果を持ち、コミュニティのサイズにも適切なサイズがあることが示されている。オンラインコミュニティにおける社会関係資本は「結束型」と「橋渡し型」が存在しているが、そこで醸成される信頼感が一般的信頼⁴⁹⁾と特定の信頼⁵⁰⁾のバランスの中に位置付けられるものであると小林ら（2006）は考えている。小林ら（2006）は、リネージュ内で作られた信頼感はオフラインでのグループ参加にポジティブな効果があると指摘するとともに、リネージュ内の互酬性にはオフラインでの社会参加を促進する効果があると推測している。彼らは、オンライン上での互酬的経験によって、他者との協同的スキルが磨かれ、そうした互酬的行動が規範として内面化される可能性があると考えたうえで、「インターネット利用は人々をコンピューターの前に縛り付け、民主主義社会に必要となる社会参加を一元的に阻害するわけではない。こうしたスキルや規範はオンライン上に限定されるものではなく、いわばオフラインに『あふれ出し』、オフラインでの社会参加を促進する」（小林ら, 2006 : 69）と指摘している。

47) 血盟は、君主を中心とし、攻城戦に参加したり、モンスターを討伐するなど同じ目的を持つプレイヤーが集まった集団である。

48) クランはギルドの機能と同じである。

49) 弱い紐帯によって構造化された関係の中に、相手の情報が知らなくても、他者対するの信頼感。

50) 特定の個人に対する個別的信頼感。

2.3 小括

表 2-2 で示すように、日本のオンラインゲーム研究を、個人と集団という二つの着目点、また質的・量的アプローチといった二つの方法論でマトリクスにすると、四つのカテゴリーに分類できる。この四つのカテゴリーはそれぞれ問いが異なっている。

表 2-2 着目点によって分類したオンラインゲームに関する研究

	質的アプローチ	量的アプローチ
個人の対人関係 に着目した研究		1) 志村誠・池田謙一 (2004)「オンラインゲーム上の対人ネットワークが孤独感に及ぼす影響の検討ーオフラインの対人ネットワークとの比較を通してー」 2) 藤桂・吉田富二雄 (2007)「オンラインゲーム上における行動内容の検討ー他者との関係に着目してー」 3) 藤桂・吉田富二雄 (2009)「インターネット上での行動内容が社会性・攻撃性に及ぼす影響：ウェブログ・オンラインゲームの検討より」 4) 田島祥・松尾由美・瓜生恭子・坂元章 (2009)「MMORPG 使用がプレイヤーの対人ネットワークに及ぼす影響」 5) 藤桂・吉田富二雄 (2010)「オンラインゲーム上の対人関係が現実生活の社会性および攻撃性に及ぼす影響」
集団行動 に着目した研究	1) 高田佳輔 (2016)「オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力ーFinal Fantasy XIV の参与観察を通じて」 2) 高田佳輔 (2019)「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のエスノグラフィーー仮想世界において創発的サードプレイスをいかに生み育てるかー」	1) 小林哲郎・池田謙一 (2006)「オンラインゲーム内のコミュニティにおける社会関係資本の醸成：オフライン世界への汎化効果を視野に」

「集団行動に着目した量的研究」は、「個人の対人関係に着目した量的研究」より少なく、社会関係資本理論に基づき展開している。小林ら (2006) はオンラインゲーム利用者がクラン活動の参加頻度・クラン内部の同質性や開放性などを分析し、オンラインゲーム内での信頼性・互酬性・ネットワークが存在することを明らかにしている。それによって、オンラインコミュニティで醸成される社会関係資本がオフラインでの社会参加

を促進する効果を示した。

「集団行動に着目した質的研究」はオンラインゲームの活動の内実を観察し、集団活動の多様性を考慮しながら、オンラインゲームの機能やユーザーにとっての意味を探っている。例えば、高田佳輔（2019）は、ゲーム利用者のオンライン上の集団行動を観察し、オンラインゲームが持つ「サードプレイス」機能について検討している。

「個人の対人関係に着目した量的研究」の蓄積は、四つのカテゴリーの中で一番多い。このカテゴリーでの研究は、ネットワークのデータを用いて、オンラインゲーム利用が対人関係にどのような影響を与えているかを論じている。そこでは主に、仮想世界内のネットワークを拡張することが、プレイヤーの孤独感や攻撃性にどのような影響を及ぼすのか、が論点である。

しかし、「個人の対人関係に着目した質的研究」、つまり、オンラインゲーム上の対人関係・ネットワークを考慮して検討する研究は、管見の限り存在しない。そのため、質的アプローチを用いて、オンラインゲームユーザーの対人関係・ネットワークにおける、ゲームによる影響を検討する必要があると考えている。

また、ゴラ（2022）、アレクサンダーら（2022）、小林ら（2006）の研究は、人間関係とコミュニティ構造との関連を探求する理論が社会関係資本であることを示している。ゴラ（2022）は、オンラインゲームプレイヤーの相互作用と結束型社会関係資本・橋渡し型社会関係資本との関連を検討し、社会関係資本による心理的資本への影響を明らかにしている。アレクサンダーら（2022）は、オンラインゲーム上のプレイヤー間の相互作用は、集団・個人双方の社会関係資本にポジティブな効果があることを示している。小林ら（2006）は、オンラインコミュニティ内の社会関係資本を醸成する活動・オンラインゲーム上での信頼性と互酬性がオフラインでの社会参加を促進すると指摘している。

しかし、上述の研究において社会関係資本を一つの「資源」と考えると考える場合、その「機能」の面について想定ができるはずだが、その指摘がない。コールマン（1988）は、この「機能」について説明している。彼によれば、社会関係資本はその「機能」によって定義され、「『社会関係資本』という概念によって明確化された機能とは、社会構造には行為者の利害関係を実現するために使用できる資源という側面があり、その意味で行為者にとって価値があるということ」（Coleman,1988、訳 野沢,2006：213）である。では、オンラインゲーム上の対人関係・ネットワークを「資源」としてどのように理解できるだろうか。

3.研究の目的

そのため本研究では、社会学における「社会関係資本」の概念を援用し、オンラインゲーム上の対人関係・ネットワークの実態を明らかにする。オンラインゲーム利用者にとって、ゲームで構築した関係が意味のある社会関係資本であるとするれば、それはどのような形態であり、どのような機能を持つのかについて考察することを目的とする。なお、オンラインゲーム上の対人関係・ネットワークの資源としての側面を確認した上で、さらにその「機能」についても検討する。検討を行う前に、まずは第 4 章において社会関係資本の定義と理論モデルを整理する。

4.社会関係資本の定義及びモデル

社会関係資本（social capital）という概念は、異なる領域で様々な機能について論じられてきたため、まずはこれについて整理しておきたい。

ピエール・ブルデューによれば、社会関係資本は「相互に面識があり認知しあう制度化された関係から持続的なネットワークを保有することと結びついた現実的もしくは潜在的な資源の総体」（Bourdieu,1986、訳 宮田,2005：11）である。ブルデュー（1986）の社会関係資本概念には二つポイントがある。一つは、集団またネットワークのサイズ、つまり、人々が持っている関係の量である。もう一つは、メンバーが持つ様々な資本の量の集積として表される。

この様々な資本というものは、その人が持つネットワークのサイズと、その人と繋がりを持つ人々が有している経済資本⁵¹⁾・文化資本⁵²⁾・社会関係資本の量に規定される。個人の文化資本や経済資本が増大することによって社会関係資本も増え、社会関係資本が増えるほど、文化的資本や経済的資本も高められる。このような物質的交換と象徴的交換の相互作用のプロセスを積み重ねる結果、社会階層の分化を形成し、それが固定される。高い経済資本を持つ階層はますます社会関係資本が増えていくという議論である。この意味で、「社会関係資本はメンバーに信用を付与する集合財ということができ、その有効性はメンバーが関係に対して継続的に投資をすることで維持、強化される」

（Lin,2001、訳 筒井ら,2008：29）ということである。ブルデューの研究（1986）では、人々の生活や産業活動で利用可能な「資源」が集団のネットワークに存在し、そのネットワークの中で「資源」を利用・拡張することによって、「資本」としての価値が生み出されることが示されている。

コールマンの社会関係資本についての議論（Coleman,1988）は、ブルデューの「社会階層を分化させる仕組み」という議論と相対的な立場を取る。彼によれば、社会関係資本は行為者間の関係の構造の中における行為者の相互行為を促進し、人々の結びつきを強める機能をもつものである。コールマン（1988）は社会関係資本を持つ「機能」について論じる。彼は、社会関係資本を「行為を促す人々間の関係が変化することで創出され、生産的な活動を促進する」（Coleman,1988、訳 野沢,2006：212）と定義している。それは、家族やコミュニティ、また宗教的に存在するだけでなく、コミュニティや地域のネットワークがこのような協調行動を生起・維持し、規範構造の範囲において役に立つ。彼は、合理的行為の理論⁵³⁾に基づき、合理的個人が「協調行動を起こす」メカニズムを、社会構造の中でのネットワークに存在している「恩義や期待」、「情報チャンネル」、「規範と制裁」から説明している。

⁵¹⁾ 社会にいる人々は持っている金銭的、財産的な資本を指す。

⁵²⁾ 文化資本は経済的資本と結びつき、人々の学歴や技術、また、個人能力のことを指す。

⁵³⁾ 合理的行為の理論並びに行動の予測式を提示した。これによると、行動は行動意図によって起こされ、行動はその行動に対する態度と主観的規範の二つ要因によって規定され、他の諸変化はこれら二つ要因を介して間接的にのみ影響を及ぼす。

コールマン（1988）によれば、社会関係資本の機能には、二つの共通する要素がある。一つには、すべての社会関係資本が社会構造という側面を備えているということである。もう一つは、図 4-1 で示しているように、すべての社会関係資本が、個人であれ、団体という行為者であれ、その構造内における行為者の何らかの行為を促進するという側面を備えている。他の資本形態と同じように、社会関係資本は生産的なものであり、それが無くては一定の目的の達成が不可能となる。

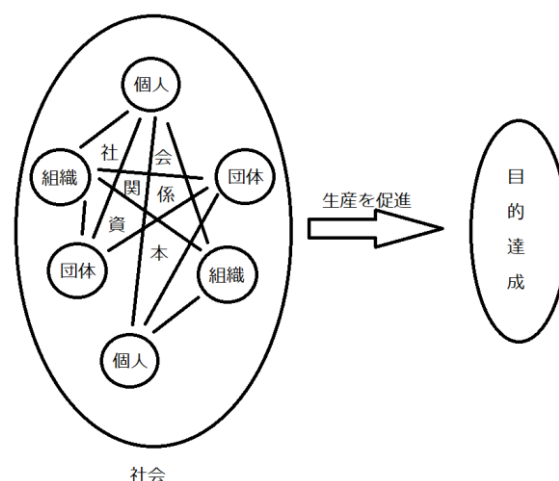


図 4-1 コールマンによる社会関係資本の構成と作用する方法

出所：コールマンの論文を参考に筆者作成

コールマン（1988）は社会関係資本の形態を例として、ニューヨークのダイヤモンド卸市場を取り上げている。その卸市場の特徴は、売買交渉の過程で公正な取引ができる保証が無いにも関わらず取引が成り立つ点である。例えば、買い手に質の悪い石を売ったり、本物そっくりな人工ダイヤとすり替えたりする可能性は常にあるが、そうしないのは民族的な紐帯や家族的な紐帯が存在するからである。つまり、彼らは宗教的・家庭的・コミュニティ的な社会ネットワークで緊密につながっていたため、そのことが市場における取引の促進に必要な保証を与える。このコミュニティのメンバーが不正な行動を起こすと、彼は家族、宗教、コミュニティの紐帯を失うことになる。

その他の例として、社会関係資本によって涵養されている地域では、子供が一人で外で遊んでいても、近くにいる大人が「面倒を見てくれる」という規範構造が存在するので、親は安心できる。これらの「社会関係は個々人の行為を可能にするという重要な機能を果たしており、これこそが社会関係資本の基盤を形成する」（Lin,2001、訳筒井ら,2008：30）のである。

これらの例が示すように、社会関係資本には三つの形態があることを示している。この三つの形態については図 4-2 でまとめている。第一は、恩義や期待であり、ネットワーク内に形成された信頼に依存している。相手が報いてくれると期待し、行動を行い、その相手には恩義が生まれる。第二は、情報チャンネルである。ネットワークの充実によって、情報獲得・情報交換が効率的になり、情報利用もしやすくなる。第三は、制裁

を伴う規範である。強い紐帯を持つコミュニティでは、逸脱行為が発生すると罰を受けることになるため、行動のコストが減少し、人々は公共の利益のために働く。彼はこの三つの形態を用いて、学校のコミュニティを取り巻く親たち、教師、近所の人などの社会ネットワークが緊密に結びついた地域では、高校中退の可能性を減少させると論じている。

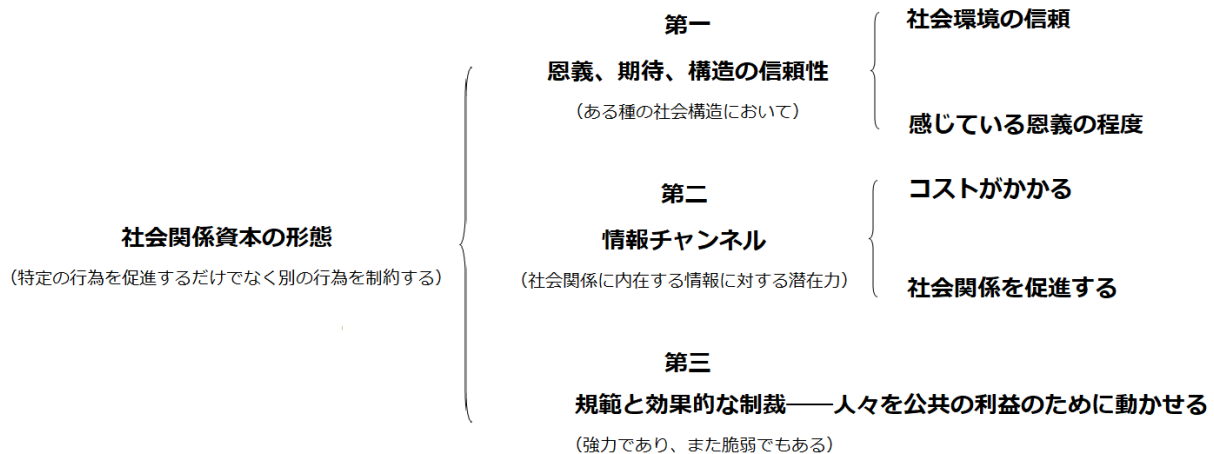


図 4-2 コールマンによる社会関係資本の形態

出所：コールマンの論文を参考に筆者作成

社会関係資本はコールマン（1988）が提唱するように「個人の協調行動」を説明する概念とは異なる。パットナム（2001＝2004）は「市民度」という尺度から社会関係資本を検討している。つまり、コールマンが社会関係資本を個人に属するものと捉えているのに対し、パットナムは社会が存在するための条件と捉えている。彼は、社会関係資本を用いて、イタリア北部と南部の地域調査により、「内閣の安定性」「予算の迅速さ」「改革立法」などの効率性の違いを分析する。北部の市民は自発的結社によって積極的に社会活動に参加し、ネットワークを作り、住民の潜在力を生かしたうえで活動することが、「市民共同体」の大きさであると示している。北部は「市民共同体」が発達するため、北部と南部の市民は、自分の地域での社会参加に差があることが示されている。パットナムは、「自発的な協力が取られやすいのは、互酬性の規範や市民的積極参加と言った形態での社会資本を、相当に蓄積してきた共同体である」と述べている。（Putnam, 訳 河田 2001＝2004：206）。つまり、社会関係資本の蓄積はこの「市民共同体」の大きさに影響する。このような社会関係資本の蓄積によって社会構造内で信頼が育てられ、成員の自発的な協力行動が促進されることで、民主主義が促されている。

パットナム（2006＝2012）によればこの社会関係資本は「信頼」「互酬性の規範」「市民的参加のネットワーク」という形態から構成される。信頼性を持つ社会では他者の利益のために何らかの行動をすると自分に返ってくると期待することが可能になるため、他者のために行動を行う。そのような社会では互酬性が規範になるため、その規範に従い社会ネットワークを築く。つまり、このようなネットワークは、個人と社会組織が結ばれて、地域全体の信頼や互酬性の規範に影響を与えている。

パットナム（2006＝2012）は、互酬性を「特定の互酬性」と「一般的互酬性」に分けている。「特定の互酬性」とは、特定の相手に助けてもらったため、その特定の相手にお返しをするという行為である。また「一般的互酬性」とは、見返りを期待せずに、いずれは相手や他の誰かがお返しをしてくれることを信じて、相手のために行動することである。特性を持つものがあり、より価値があるのは「一般的互酬性の規範」である。パットナム（2016＝2012）によれば、社会関係資本の試金石は一般的互酬性の原則であり、「一般的互酬性によって特徴づけられた社会は、不信渦巻く社会よりも効率が良い」（Putnam, 2006、訳 柴田 2006＝2012：17）と述べている。

では、「信頼」の中の「厚い信頼」と「薄い信頼」とはどのような意味を持つのであろうか。パットナムによれば、「強力、頻繁で、広範なネットワークのなかの個人的関係に埋め込まれた信頼は、『厚い信頼』と呼ばれることがある。他方で、コーヒーショップでの新しい知り合いのような一般的な他者に対する『薄い信頼』もまた、共有された社会的ネットワークと互酬性への期待を背景として暗黙のうちに存在している」（Putnam, 2006、訳 柴田 2006＝2012：159）。「特定の互酬性」と「一般的互酬性」は、それぞれ「厚い信頼」と「薄い信頼」に対応している。

個人のネットワーク特性やその作り方も、コミュニティ、さらに社会全般の信頼や互酬性の規範に影響している。つまり、社会関係資本を活用することで、社会関係の中で人々の相互的な利益を獲得のための協調と調整が促進される（宮田,2005）。

一方、ミクロな視点の研究では、社会関係資本が個人の健康や生活への影響や個人の利益などに焦点を当てている。この立場での代表者がナン・リン（Nan Lin）である。ナン・リンの立場においては、社会関係資本がどのように個人にとっての価値や資源をもたらすかが問題となる。彼は社会関係資本を「人々が何らかの行為を行うためにアクセスし活用する社会的ネットワークに埋め込まれた資源」（Lin,2001、訳 筒井ら,2008：32）と定義している。つまり、社会関係資本が社会構造あるいは社会関係に埋め込まれ、行為者は効果を期待し、目的を達成するために社会関係資本への投資を行う。そのプロセスの中で、「相互行為」、つまり「交換」が媒体として役割を果たしている。彼は、この交換のツールが、社会構造形成のための基盤となると指摘している。

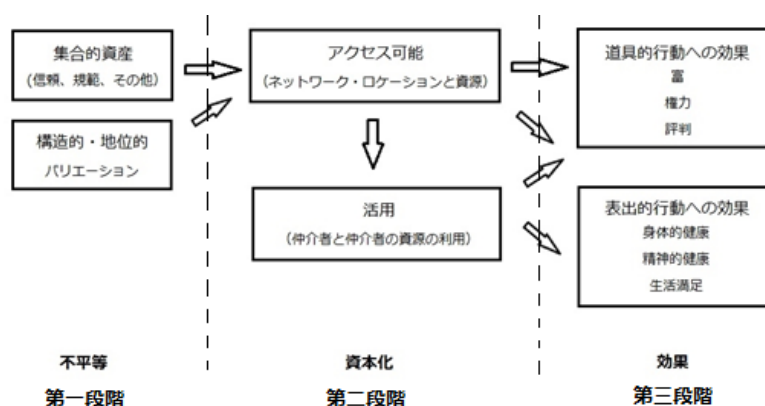


図 4-3 社会関係資本理論のモデル

出所：Nan Lin,2008, 訳 筒井ら,2008『ソーシャル・キャピタル—社会構造と行為の理論』, p. 310

リン（2001）はこの社会関係資本の理論をモデル化し、社会関係資本の因果関係を示している。このモデルには三つの段階がある。それは、社会関係資本の前提条件・社会関係資本の要素・社会関係資本がもたらす効果である。まず、一段階から二段階において、集合的資産やバリエーションを持っている社会構造には不均衡があるため、社会関係資本に関する不平等が生じる。さらにこのような不平等はアクセス可能な関係的資源⁵⁴⁾・活用される関係的資源にも影響を与える。また二段階から三段階で、社会関係資本を不平等に配分された環境で、行為選択の可能性が示される。つまり、有している資源とその資源を活用することによって、異なる効果が生まれる。

このモデルの中では、社会関係資本の二つの構成要素が示されている。それは、第二段階の社会関係資本へのアクセスと活用である。リンによれば、「二つの要素を繋げるプロセスとは、社会関係資本の動員のプロセス」（Lin,2001、訳 筒井ら,2008：311）である。彼は、利用者自身が持っている資源をどのように活用し、どのような「交換行動」を通じて、ネットワークに埋め込まれた資源を手に入れるかという点に注目する必要があることを提示している。

これまで社会関係資本の理論をそれぞれの立場によってまとめてきた。では、本研究は社会関係資本理論をどのように援用するのか、また、この理論に基づきどのようなモデルから研究を展開するのか、次の章で述べていく。

⁵⁴⁾ 例えば、ヒエラルキー上で高い位置を占める人々は、より多く人と知りあうことができ、その関係性に潜在する資源が利用可能であることを指す。

5.研究課題の設定

一部先行研究の箇所でも触れたが、その他にもこれまで様々な学問分野でオンラインゲームに関する論文がまとめられている。そこでは社会関係資本を扱わない論文もある。例えば、量的調査においては、志村ら（2004）がオンライン上のネットワークとオフラインでのネットワークを比較しつつ、両方のネットワークが孤独感への影響があるとし、一方質的調査では、オンラインゲーム利用が合理的問題解決能力・チームワークに影響を及ぼすことを指摘する研究（高田,2016）もある。なぜ本研究が「社会関係資本」に注目するのか。その理由は、社会関係資本が、現実で起こる現象を検証することが可能な理論枠組みだからである。つまり、米田（2018）が言うように、「この概念が理論的並びに実践的に魅力的な内容を含んだもの」となっており、その「理論的な魅力は『社会関係資本』を『社会的ネットワーク』、『信頼』、『一般化された互酬性規範』の三点に絞り、これらの在り方が社会の在り方、よりよい社会の実現に深く関係していることを提起」（米田,2018：35）するからである。

本研究では以下の問題を中心に明らかにしたい。

まず、これまでの先行研究で示しているように、オンラインゲーム上で形成されている社会関係資本の形態についての研究があまり多くはないため、仮想世界と現実世界との相互作用における社会関係資本の形態を明確にすることである。本研究は、先述したコールマン（1988）の理論に基づいて探求を行う。オンラインゲームにおけるプレイヤー同士の対人関係やその場において、社会関係資本と呼べるものが想定できるのであれば、それは具体的にどのような形で存在し、あるいはどのようなプロセスに生じるのかを明確にする。例えば、社会関係資本の一形態である「情報チャンネル」が存在するのならば、オンラインゲームの利用を通して具体的にどのような情報を手に入れているのか、また情報の受け手としてどのように活用するのかを調査したい。

次に、社会関係資本を資源として、オンラインゲームが人々にとっていかに機能するかということである。例えば、オンラインゲームでネットワークを構築することによって、プレイヤーの「所属感」や「孤独感」にどのような影響を及ぼすかを問うた研究はいくつがあるが、具体的にどのようなツールを通じてネットワークを構築するのか、また、そのネットワークはプレイヤーに対してどのような意味を持つのか、そのネットワークはどのようにプレイヤーに影響を与えるのかを明らかにする必要があると考えている。

上述の問題に比較的近いところでは、宮田（2005）がインターネット利用と社会関係資本の関連モデルを提示し、オンラインコミュニティは従来のコミュニティと違い、匿名性、双方向性、コミュニケーション性が高いと指摘している。そのため、これまでとは異なり、空間や社会属性を超えて不特定多数の人から構築されている「ネットワーク」が形成されたり、違う形で「信頼」が形成されたり、異なる「規範」が作られたりする可能性があると考えた。宮田（2005）は図 5-1 のモデルを用いて、人々がどのようなネットワークを利用し、社会関係資本となるネットワークを形成しているのかを検証する

ために、「消費者間オンライン・コミュニティ⁵⁵⁾」と「オンライン・セルフヘルプグループ⁵⁶⁾」における実証的研究を行っている。結論として、宮田は「インターネットを通じて人々が自発的にネットワーキングし、資源の交換をすることを通じて資源が共有され、人々の間に信頼や互酬性の規範が出来上がり、インターネットが既存の日常生活空間の社会関係資本を補完する」(宮田,2005:184)と述べる。

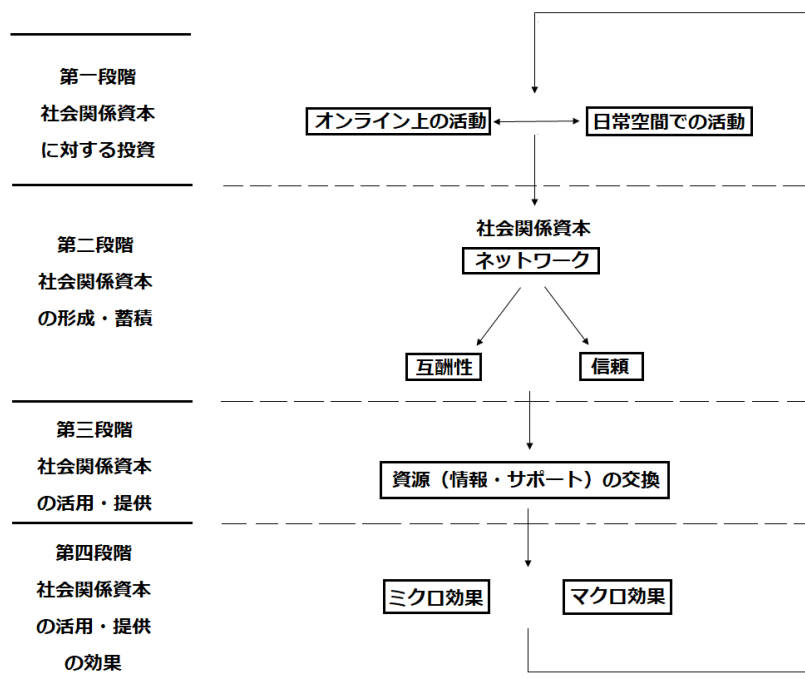


図 5-1 インターネットの利用と社会関係資本との関連

出所：宮田加久子,2005,『きずなをつなぐメディア・ネット時代の社会関係資本』, p.31

つまり、宮田（2005）のこのモデルを援用することで、オンラインゲーム・コミュニティにおける社会関係資本の形態についての検討が可能になると思われる。そのため、本論文は宮田の研究プロセスを参考に、社会関係資本の理論を用いて、オンラインゲーム上の対人関係・ネットワークは利用者にとってどのような形態のものなのか、また資源としていかに機能するのかを検討することを目的とする。

⁵⁵⁾ 何らかの商品やサービスについて消費者が情報交換を行うコミュニティである。

⁵⁶⁾ 共通の悩みや問題を持つ人々が交流するコミュニティである。

6.調査方法

6.1 ファイナルファンタジーXIV の概要

「ファイナルファンタジーXIV」(以下 FF14) は、スクウェア・エニックス⁵⁷⁾ が 2010 年に販売した、多人数同時参加型の MMORPG である。発売された当初、FF14 はゲームのコンテンツや操作性の不備によりその 2 年後にサービスが終了したが、2013 年にはストーリーや世界観を引き継ぎつつ、プロデューサーチームによって再開発が行われ、新生 FF14 として再度発売された。2022 年 10 月 8 日現在、スクウェア・エニックスから発表された FF14 の全世界累計登録アカウント数は 2700 万を突破した⁵⁸⁾。

FF14 は、架空⁵⁹⁾の惑星⁶⁰⁾「ハイデリン」を舞台としている。プレイヤーはこの仮想世界で「光の戦士」と称えられる冒険者の一人となり、この世界を脅かす問題を解決することを通じて、世界を守ることを目指すことになる。主なゲームコンテンツは、メインクエスト⁶¹⁾を進めることである。その過程で新たなゲーム上の人物に出会ったり、新たな場所を訪れたりすることができる。そして、冒険を通して様々なプレイヤーと出会い、そこで交流することができる。例えば、FF14 にはダンジョンやボス戦⁶²⁾などのコンテンツがある。ダンジョンは最大 24 人での挑戦が可能となる。ダンジョンをクリアするため、パーティ⁶³⁾のメンバーと交流しながら、協力しなければならない。

FF14 のコンテンツは冒険や戦闘だけではない。他のプレイヤーとともに楽しめるコンテンツが他にもある。例えば、素材から新たなアイテムを作り出すことができる「クラフタークラス⁶⁴⁾」や、フィールドからアイテムを採集できる「ギャザラークラス⁶⁵⁾」もある。そしてゲーム内では、決められたエリアに「一軒家」を所有することができ、ゲーム上で自分の家のインテリアを装飾することができる。また、スクリーンショット機能を用いてそれを撮影し、他のプレイヤーと共有することもできる。FF14 にはこのような仕組みがあるため、プレイヤーが仮想世界の中で楽しんで時間を過ごすことができる。

⁵⁷⁾ スクウェア・エニックス (英: SQUARE ENIX CO., LTD.) は、日本のゲームソフト販売・開発会社、出版社。スクウェア・エニックス・ホールディングスの子会社。略称はスクエニ、SQEX。

⁵⁸⁾ Game, 『「ファイナルファンタジー」全世界累計登録アカウント数が 2700 万を突破！北米・欧州・日本でファンフェスティバルの開催も』, (<https://www.gamer.ne.jp/news/202210080018/>最終アクセス 2022 年 12 月 3 日)

⁵⁹⁾ 事実に基づかず、想像によってつくりあげること。

⁶⁰⁾ 太陽の周りを回る天体を指す。

⁶¹⁾ メインクエストは、主に大きなストーリーの進行に関わるクエスト群のことを指す。

⁶²⁾ ボス戦とは、ゲーム内にある高難易度のダンジョンである。

⁶³⁾ 戦闘や冒険をする上での一時的なグループのこと。目的の達成により解散する。

⁶⁴⁾ クラフターは、戦闘に役立つ装備品をはじめ、薬品や調理品、家具・庭具など、あらゆるアイテムを製作する事ができるクラスである。

⁶⁵⁾ ギャザラーは、ゲーム上の各地のフィールドで、様々なアイテムを採集できるクラスです。貴重な鉱石や食材、時には宝の地図なども手に入れることができる。

6.2 調査概要

本調査では、FF14 を利用するユーザー、日本人 5 名と中国人 8 名に対し半構造化インタビューを行った。日本の対象者 5 名は、知人・友人・学校の協力を通じて選出した。日本人対象者は全員学生である。中国の調査対象者 8 名のうち 2 人は友人からの紹介、残りの 6 人はインターネット上のブログ⁶⁶⁾ で協力要請を行った。中国人調査対象者 8 名のうち、5 人は社会人、残りの 3 人は学生である。調査データについては、調査対象者から録音許可を取ることができた場合に限り、音声データも取得した。使用したアプリケーションは、日本人の場合は LINE の音声通話と Zoom を、中国人の場合は WeChat を使用した。なお、使用する言語が意思伝達に影響を与えるということを考慮した上で、中国人には中国語で、日本人には日本語でインタビューを実施した。インタビューの内容を繰り返し聴いて、文字起こしの作業を行い、内容が理解しづらいと思われる場合、筆者が括弧を付けて補足した。

インタビューデータを分析する際、まずは調査対象者の概況を把握したうえで（表 6-2-1 参照）、「ゲーム利用の目的」、「ネットワーク拡張プロセス」、「信頼と互酬」、「情報交換」という観点（表 6-3-1 参照）から、プレイヤーの対人関係とネットワークの形態と機能を検討する。

まずは調査対象者の概況を把握するために、それぞれのプレイヤーが FF14 を誘われて始めたか、一人で始めたかについて、「勧誘」と「非勧誘」にカテゴライズした。このような分け方に従い、MMORPG 利用者のゲーム利用前のネットワークと、ゲームによって形成されたネットワークの間の因果関係が明らかにできると考えている。また、調査対象者 13 人全員のゲーム参加期間は 10 年以下であったため、5 年以下を「短期間」に、5 年及び5年以上を「長期間」に区別した。その理由は、先述した通り FF14 にはコンテンツが多いため、5 年以下の場合ゲームコンテンツを全体的に体験するのは難しいと考えるからである。また 5 年以上ゲームをプレイし続けている調査対象者は、それら多様なコンテンツをある程度網羅しており、その点で 5 年以下のプレイヤーと異なると考えている。そして、調査対象者の国籍を日本と中国の英語の頭文字 J と C で示し、上述の分類作業を通して以下のように分類した。

⁶⁶⁾ 中国版ツイッターであり、「微博（ウェイボー）」と呼ぶ。

表 6-2-1 調査対象者一覧

プレイヤー属性	対象者	年齢代	職業	性別	ゲームに参加した期間	実施方法
J・非勧誘	工藤氏	20 代	大学生	男性	短期間 (3 年間)	LINE
C・非勧誘	張氏	20 代	ダンス創作者	男性	短期間 (4 年間)	WeChat
	周氏	20 代	大学生	女性	短期間 (1 年未満)	WeChat
	呉氏	20 代	大学生	女性	短期間 (1 年未満)	WeChat
J・非勧誘	木村氏	20 代	大学生	女性	長期間 (7 年間)	LINE
C・非勧誘	李氏	20 代	ゲーム企画	女性	長期間 (8 年間)	WeChat
	劉氏	20 代	動画制作	男性	長期間 (5 年間)	WeChat
J・勧誘	加藤氏	20 代	大学生	男性	短期間 (3 年間)	LINE
C・勧誘	王氏	20 代	デザイナー	女性	短期間 (4 年間)	WeChat
	趙氏	20 代	事務員	女性	短期間 (3 年間)	WeChat
	鄭氏	20 代	大学生	女性	短期間 (3 年未満)	WeChat
J・勧誘	鈴木氏	20 代	大学院生	男性	長期間 (7 年間)	Zoom
	山本氏	20 代	大学生	女性	長期間 (7 年間)	LINE

6.3 調査項目

表 6-3-1 質問項目

番号	質問と項目構成
第一部	ゲーム利用の目的
1	FF14 を始めたきっかけは何ですか
2	FF14 をやり続ける理由は何ですか
3	FF14 ではどんなコンテンツをプレイしますか
4	あなたにとって FF14 はどんな存在ですか
5	この FF14 であなたが惹かれたところはどんな点ですか
6	FF14 をプレイすることによってどんな達成感がありますか
第二部	ネットワーク拡張プロセス
1	FF14 を通じて友たちができましたか
2	フレンドと FF14 以外に他の SNS 等で連絡を取る手段がありますか
3	FF14 上で知り合ったフレンドと実際に会ったことがありますか
4	SNS を通じて FF14 のフレンドができましたか
第三部	オンラインゲーム上の信頼と互酬性
1	FF14 でできたフレンドの中で、信頼できると言える人はいますか
2	その中に、かなり信頼している相手はいますか
3	あなたにとって信頼感が深くなる原因は何ですか
4	もし相手に経済的問題があれば助けてあげますか
5	FF14 でできたフレンドにプレゼントを贈ったり、またもらったりしたことがありますか (オンライン・オフライン双方)
6	FF14 上で助け合ったことがありますか
7	困ったとき、心苦しい時、FF14 でできたフレンドに相談したことがありますか
8	FF14 でできたフレンドがあなたにどんな影響をもたらすと思いますか
9	FF14 でできたフレンドに関係なく、他の人の利益のために何かしたことがありますか
第四部	オンラインゲーム上の情報交換
1	FF14 に関するチャットグループに入っていますか
2	FF14 のチャットグループに入っている場合、普段どんな内容を話しますか
3	FF14 のチャットグループで他の人に役に立つ情報を話したことがありますか
4	もしあなたがいる会社で求人の募集があったとして、その職についてゲーム上の知人も探しているとしたら、その情報を教えますか

7.インタビューの結果

7.1 FF14 におけるゲーム利用の目的

表 6-2-1 で示した今回の調査対象者は、最小で1年未満、最大で8年程度の FF14 プレイ経験がある。ここからは調査対象者らが、どのような原因で、このゲームをやり続けるのか、そして FF14 におけるオンラインゲームの「機能」は、その利用を通してどのようにプレイヤーに影響するかを解明していく。ここでいう「機能」には、高田（2019）が注目した心地の良い第三の居場所、つまり「サードプレイス」としての「機能」が考えられるが、それ以外に他の「機能」があるのかについても検討したい。そのためここでは、FF14 を利用する目的を中心として述べて行きたい。調査対象者の語りから、「コンテンツ」、「ストーリー」、「オンラインゲーム上のフレンドとの交流」、「余暇時間を過ごす」、「スクリーンショット」、「プロデューサー」という六つのキーワードを抽出して、分析を行った（表 7-1-1 参照）。

表 7-1-1 ゲーム利用の目的

対象者	コンテンツ	ストーリー	ゲーム上での交流	余暇時間を過ごす	スクリーンショット	プロデューサー
張氏	○	○	○	○		
李氏	○	○	○	○		
王氏	○	○	○			
木村氏	○	○	○		○	
周氏	○	○	○		○	
鈴木氏	○	○	○			
山本氏	○	○		○		
工藤氏	○	○				
呉氏	○	○		○		
鄭氏	○		○	○		
趙氏	○			○		
劉氏	○					○
加藤氏		○	○	○		○
合計(人)	12	10	8	7	2	2

7.1.1 コンテンツについての語り

表 7-1-1 で示すように、ほぼ全ての調査対象者が FF14 のコンテンツに魅力を感じてプレイしている。FF14 では、ダンジョンやクエストという戦闘以外にミニゲーム⁶⁷⁾ もあり、「麻雀」や「カードゲーム」をはじめとする様々なゲームで遊ぶことができる。そして、先に触れた「クラフタークラス」と「ギャザラークラス」のようなコンテンツでも遊べるし、エリアで所有している自宅を、カフェや、BAR などのように内装することもできる。また、ゲーム内には「アチーブメント⁶⁸⁾」というシステムもあり、プレイヤーたちは「アチーブメント」を達成することによって、希有なコスチューム⁶⁹⁾ やマウント⁷⁰⁾ を入手することが可能である。プレイヤーは FF14 のこれらコンテンツを通して、自分が好きな時間に、自分の好きなコンテンツを楽しむことができる。

これまでのオンラインゲームコンテンツは基本的に戦闘を中心として設計されているが、FF14 では戦闘以外の楽しみ方を多く提供しているため、戦闘がゲームの一要素ではない。このような多彩な楽しみ方があることが、プレイヤーを惹き付ける最も重要な要因であると考えられる。

例えば、以下の劉氏の語りからは FF14 に惹かれる一番重要な要素が上述のコンテンツであることを示している。

劉：ゲームの遊べるコンテンツはとても多くて、例えばダンジョンをやりたくなければ、他のコンテンツ、例えば生産職（クラフタークラス）や採集職（ギャザラークラス）、釣りなど、まだまだ遊べるコンテンツはたくさんあるんですね。

また、FF14 のコンテンツは、ゲームを知らない層がこのゲームに入り込むための入り口としての可能性を持つことを工藤氏は指摘する。

工藤：やっぱりコンテンツが多いじゃないですか。いろんな生活系コンテンツ、クラフター・ギャザラーだったりとか、後は、カジノで麻雀やったりとか、カジノのいろんなミニゲームがあって、あるじゃないですか。

筆者：はい。

工藤：それで、やっぱりファイナルファンタジーっていうゲームを知らない層でも、しっかりと取り込むことができるっていうのがすごい強みだと思ってるんです。

⁶⁷⁾ FF14 では、手軽に遊べるミニゲームが設置されている。冒険の息抜き、ミニゲームの麻雀や、釣りなどをすることができる。

⁶⁸⁾ アチーブメントとは、特定の達成条件を満たすことで達成する実績のことである。アチーブメントの中には、称号やアイテムといった報酬を得ることができるものもある。

⁶⁹⁾ コスチュームはゲームのキャラクターの服装である。

⁷⁰⁾ マウントはプレイヤーキャラクターの乗り物である。

7.1.2 ストーリーについての語り

FF14 は壮大なストーリーをベースに作られたゲームである。2013 年 8 月に『新生エオルゼア』として新たにスタートした FF14 は、それから三つの拡張パッケージ⁷¹⁾『蒼天のイシュガルド』、『紅蓮のリベレーター』、『漆黒のヴィランズ』を発売し、そのたびに様々なコンテンツが追加・拡張された。バージョン⁷²⁾が更新されると、別のストーリーがゲーム本体に実装され、新たな物語が展開されることになる。

プレイヤーは基本的にメインストーリーを進めるが、FF14 では様々なサブストーリーも設計されている。プレイヤーたちはそのストーリーに浸りながら、その世界の一員となって一喜一憂する。FF14 で描かれる世界で一つの星は、「ハイデリン星」である。そして、この世界においてすべての物質の基礎は「クリスタル」だ。冒険者であるプレイヤーたちは、ハイデリンの一地方である「エオルゼア」を舞台に、この仮想世界を探求し始まった。冒険者はこの星を救うため、「光のクリスタル」を集めようとする。その後、このエオルゼアに巻き起こる小さな事件から、「光のクリスタル」を手にする事となり、「光の戦士」として、世界の謎と脅威に立ち向かっていく。このように、まるでドラマを見ているようにゲームを進めることができるため、プレイヤーはだんだんとその世界に移入していき、ゲーム体験に対するプレイヤーの評価は高くなる。今回の調査対象者の語りから、ストーリーの展開の設計だけでなく、世界観やディテールの設定を通して、プレイヤーに大きな体験を提供しているといえる。以上のようにストーリーは FF14 の核となる要素であり、このゲームをプレイする重要な理由であると言える。

例えば、中国のゲーム制作会社に勤務する李氏は、「同じゲーム業界にいる自分にはこのようなゲームを作ることは難しい」とインタビュー内で述べつつ、その魅力について以下のように触れている。

李：まず、FF14 のようなゲームは、確かにそういうチームでないと作れません。私が言いたいのは、今のところ私のレベルで、あんなに巨大な世界観の設定は作れないということです。それは、なんていうか、昔から未来まで、数万年という非常に膨大な時間軸の上に世界全体が設定されていて、それに対して、小さな部分にも非常に細かいディテールがあります。あれは本当にすごいです。

このようなストーリーの設定について、山本氏は「鳥肌」（が立つ）、「涙」（が出る）と表現し、魅力があると感じている。

⁷¹⁾ バージョン更新ごとにパッケージを購入し、ゲーム本体をアップグレードする必要がある。

⁷²⁾ 新しい機能の追加や、ゲームストーリー更新などのような大きいほど新しく開発された製品にバージョンで表す。バージョンは「Ver.」と略され、通常ソフト名の後ろに、Ver.7.0、Ver.7.5 のような小数点を含む数字で表記される。

山本：はい、例えば、ファイナルファンタジーですと、ストーリーが良すぎて、鳥肌とかも、涙も、なんか泣いちゃうぐらい。

工藤氏はFFシリーズのプレイ経験がなかったが、MMORPGというシステムを入り口としてこのゲームに馴染み、今ではそのストーリーの魅力にたどり着いている。

工藤：僕も実際FF（シリーズ）って今までやったことなくて、14が初めてだったんですよ。でもそのストーリーはファイナルファンタジー、世界観とかストーリーはファイナルファンタジーなんだけど、ちゃんとシステムはMMORPGとして面白いよっていうので、やり始めたんです。だから今ファイナルファンタジーファンとしてじゃなくて、一ゲーマーとしてファイナルファンタジーをやり始めたんですね。本当に幅広い層を取り込むことができる。で、平均以上のクオリティは必ず提供してくれるっていうのはすごい強みですし、魅力だと思います。

7.1.3 オンライン上での交流についての語り

調査データによれば、オンラインゲーム上の交流もプレイヤーにとって重要性を持った要素であることを示している。高田は、「コンテンツ欠乏期には、仮想世界に高難度コンテンツなどの多くの苦難を乗り越えてきた仲間が所属するフリーカンパニーの存在があることから、プレイヤーはフリーカンパニーの成員との交流を主目的に仮想世界に訪れるようになる」（高田,2019：444）と述べている。しかし、今回の調査データでは、プレイ経験1年未満であっても、7年であっても、交流を主目的としてゲームをプレイするということが分かった。新型コロナウイルス感染拡大の影響もあり、人々の在宅時間が増えているため、対面での交流が以前に比べ減少傾向にある。その点でもゲーム利用は、人との交流不足を補うことのできるツールであると考えられる。

また、オンラインゲーム上の交流は匿名性を持っている。FF14では、ゲーム上の様々な場所で他のプレイヤーと出会えるため、気の合う人と知り合えば、性別や年齢などに関わらずフレンドになることができる。さらに、対面的な交流が苦手なプレイヤーであっても、例えば文字チャットや、アプリ、音声通話など自分が好きな方法で、他のプレイヤーと交流できる。そして、最も重要な点は、オンラインゲームによって知り合った人は、自分と共通の話題を持っていることである。プレイヤーたちは共通の話題、共通の問題関心を持っているため、何もない場合に比べてコミュニケーションしやすくなることが分かった。

王氏は、現実世界では「共通の趣味」を持った友達が少ないが、FF14の中のフレンドが共通の話題を持つため、そのフレンドたちと「一緒にコミュニケーションできる」点は、最も重要な面であると彼女は考えている。続く木村氏も、「ゲーム上のフレンドと世間話」ができる点が好きであると述べている。

王：このゲームは、私の人生の中で結構重要な部分だと思います。私はインテリアをプレイの中心としてやっていますね。FF14 は私の生活にとって非常に重要な一部だと思いますね。現実世界で私と同じ趣味を持つ人は少ないです。やっぱり、こういう共通の趣味がないと、コミュニケーションがうまく進められないと思いますね。ですが、オンラインでこういう共通の趣味を持っている人と知り合えますし、みんな一緒にコミュニケーションできるのは一番いいところだと思います。

木村：やっぱり、そのゲームのアップデートでどんどん、いろんなコンテンツが、追加されるっていう、フレンドが続けてやってるっていう、私も、やろうかなあっていう感じです。私は、ゲーム上のフレンドと世間話をするのも好きです。で、たまに休んだりもしますが、そんな感じです。

7.1.4 余暇時間を過ごすことについての語り

先行研究で示しているように、オンラインゲームには、余暇時間を過ごす際の一つの居場所としての価値があるとして注目されている。高田（2019）は、仮想世界が、自宅や職場から隔離された心地の良い第三の居場所である「サードプレイス」としての機能を有することを指摘している。また、片岡は、このサードプレイスの特徴を「地域の中で目立たないが多くの人が気軽に利用でき、社会的地位を気にせず交流できることで、なじみのある人間関係が構築できる場所」（片岡,2021：71）と述べている。そして、ゴラ（2022）は、新型コロナウイルス感染症の流行期において、人々は実社会での物理的な隔離を余儀なくされたため、MMORPG の利用を通じて、他者との交流を維持することで、現実世界での社会的関与の低下を補ったと指摘している。

RPG というゲームジャンルは、レベル上げるために時間を費やすというイメージが多いが、FF14 ではメインストーリーを進めるだけで、レベルが上がっていくため、レベル上げのためにプレイする必要がない。そのため、余暇時間を過ごすためだけに仮想世界を訪れるプレイヤーもいる。上述の理由から、プレイヤーたちは、この仮想空間でのんびり過ごせるようになっている。

この点について鄭氏は、FF14 は彼女にとって「暇つぶしに欠かせない存在」であると考えている。その理由は、中国で新型コロナウイルス感染症が流行っている 4 年間で、彼女はほとんど FF14 の仮想世界で過ごしたからである。また、続く山本氏は、FF14 は他のゲームよりレベル上げをしなくてもゲームは楽しめるし、仮想世界は「リラックスできる場所」だと考えている。

鄭：私にとって FF14 は、人生で唯一プレイしたゲームです。また、私が初めて遊んだ MMORPG 系のゲームでもあります。そして、中国でコロナが始まったのは 19 年くらいで、大学のほぼ 4 年間で FF14 と共に過ごしたので、FF14 は暇つぶしに欠かせない存在と言えます。

山本：そうですね。私にとっては、最高に楽しい MMORPG だなあと 생각합니다。なぜかという、子供の時代で、私元々韓国系の MMO⁷³⁾ をやりこんでおります。あと 3 年前、レベル集会作業とかがよく考えてみるとしんどくて、一日 3、4 時間ぐらいやらないと、レベル上げるのはできないです。

筆者：それは大変ですね。

山本：でも、FF14 だと、レベルアップすることはそんなに難しくはない。やりこみの設定っていうものがたくさんあって、しかも、そのレベリングっていうのは全てじゃないです。このゲームは優しいし、ストーリーもいいし、本当にリラックスできる場所だと考えて遊んでいます。例えば、私の友達とか、全然レベリングしないけれども、普通にゲーム内で家を買って、暇の時ログインして、友達と話しているみたいな遊び方もあります。

7.1.5 スクリーンショットについての語り

スクリーンショットとは、プレイ中の場面を思い出として写真に残す機能である。特に近年では、SNS が盛んであるため、プレイヤーたちは自分のキャラクターを写真に撮って SNS に投稿することが多い。また、FF14 のスクリーンショットには「グループポーズ」という機能があり、例えば、天候や時間をその場でストップさせることもできるし、キャラのポーズや表情は自由に変えられる。本当のカメラのように焦点を調整したり、角度をつけたり、ライトを当ててキャラクターを目立たせたりすることが可能になる。

今回の調査データでは、対象者 13 名のうち 2 名がスクリーンショットに魅力を感じていた。キャラクターを写真に撮り、個人で見たり、またあるいはフレンドと共有することは、一部のプレイヤーにとって一つの楽しみであることが分かった。

例えば、周氏はスクリーンショットを撮った後、それを FF14 のチャットグループで共有すると楽しいと感じており、続く加藤氏のようにスクリーンショットを「自分で楽しむ」プレイヤーもいる。

周：そして、私はしゃべることが好きです。よくスクリーンショットを撮ってフリーカンパニーのチャットグループやメンター⁷⁴⁾ に送りますね。よいスクリーンショットを撮ると嬉しくて、他の人にも見せたいですね。

⁷³⁾ MMO (Massively Multiplayer Online) 大勢が同時に参加して遊ぶことができるオンラインゲームである。MMORPG と違ってロールプレイングは必要な要素ではない。

⁷⁴⁾ 初心者プレイヤーのサポートを行う存在である。ゲームを始めたばかりの人が参加するチャットチャンネルで質問に答えたり、未クリア者がいるコンテンツに優先的に参加したりと、様々な機能を活用して初心者プレイヤーを手助けすることができる。メンターになるためには、特定アチーブメントの達成と、各地にいる NPC「冒険者指導教官」による認定が必要である。

加藤：ゲーム上では、クエストをやったり、後は、写真も撮ったりしていました。
筆者：へえ、撮った写真を SNS に投稿しますか。
加藤：撮った写真は SNS でたまにそんな投稿していないですね。なんか自分で撮って、その、写真フォルダの中で、自分で楽しむみたいな感じで。

7.1.6 プロデューサーについての語り

現在、FF14 は全世界で登録アカウント数が累計 2700 万を超えている。2010 年にサービスを開始した当初、その操作性の悪さやゲーム内容の不味さから、当初の評判はあまりよくなかった。それに加え、2000 年代には「廃人」という言葉も生まれ、先行研究でも触れたように、ネット依存や中毒に関する研究も増えていることから、オンラインゲームへの風当たりは厳しいものであった。MMORPG は時間もお金も捧げるようなイメージと繋がり、そのような社会的炎上に直面した。吉田直樹⁷⁵⁾ は、「もっと多くの人が気軽に遊べるゲームにすることが大事だ」との理念から、プロデューサーに就任した。開発チームメンバーと共に、ほぼすべての要素を一から作り直した。「新生 FF14」のサービスが開始された 2013 年、プロデューサー兼ディレクターの吉田直樹は、ライブ配信やイベントで積極的にプレイヤーの前に登場し、開発状況や次に公開するコンテンツを直接説明するといった活動を通じて、プレイヤーたちとの関係を築くことに注力した。この点について、プレイヤーたちは好評している。

劉氏は、FF14 のプロデューサーチームのプレイヤーたちに対する姿勢を以下のように感じている。

劉：プロデューサーチームとゲームのプレイヤーたちの連結が強くて、プレイヤーの意見を聞こうとする態度を持っています。このようなことは今のオンラインゲーム業界に本当にめったにないと言えます。そして、吉田さんやプロデューサーグループのメンバーと、実際に会ったことがあります。19 年のファンフェスティバル⁷⁶⁾ はやはり雰囲気がよかったですね。その日はたまたま上海に台風が来ていたのに、みんなキャンセルしようとしなかったんですよ。みんな台風逆らって見に来たような熱情を持っていましたから。

また、同じ考えを持つのは木村氏である。木村氏は、現在のプレイヤーの一部は、プロデューサー吉田を応援するために FF14 を始めたと考えている。

⁷⁵⁾ FF14 の開発初期には田中弘道がプロデューサーを務める。しかし、FF14 の不評・不振の責任を取る形で 2010 年 12 月にその座を辞した。

⁷⁶⁾ 正式名称は「FINAL FANTASY XIV FAN FESTIVAL」。2 年毎に開催されているファンフェスティバルで、新規バージョンの内容の発表がメインとなっている。プロデューサー兼ディレクターの吉田直樹氏による基調講演や最新の拡張コンテンツ情報の発表、出張形式のプロデューサーレター LIVE、会場内に設置したゲーム機を使用してのバトルチャレンジやコスプレコンテストなどのステージイベント、スペシャルライブなどが行われる。

木村：そのプロデューサーが顔を出しているんです。多分 FF14 をやっている人は、吉田直樹のことを好きだと思えますよ。応援するって、吉田直樹のことを知ったからやるって、みんなそれもちよっとある。みんな、吉田直樹っていう、そのプロデューサーに惹かれるって、それもあると思います。

7.1.7 考察

本節では、調査対象者たちはなぜ FF14 が好きか、なぜ続けてプレイしているのかについて探求した。表 7-1-1 で示すように、調査対象者たちの語りの中から、キーワードを抽出した。「コンテンツ」、「ストーリー」、「余暇時間を過ごす」、「オンライン上のフレンドと交流」、「スクリーンショット」、「プロデューサー」という六つの理由目的が語られた。そして、この六つの中で、重要なのは「コンテンツ」、「ストーリー」、「オンライン上のフレンドとの交流」、「余暇時間を過ごす」の四つであることが分かった。

調査対象者たちの多くにとっては、まず FF14 の「コンテンツ」が重要なようである。実際に調査対象者の語りからみれば、「コンテンツ」が好きである場合、それに伴い「ストーリー」も好きであった。「コンテンツ」でオンライン上のフレンドを獲得することで、その結果コミュニケーションを楽しめるという語りもあった。例えば王氏は、「現実世界では私と同じ趣味を持つ人は少ない」が「オンラインでこういう共通の趣味を持っている人と知り合えるし、みんな一緒にコミュニケーションすることができる」と感じている。王氏の話は、仮想世界がコミュニティという「機能」をもつことを示している。つまり、MMORPG は共通の話題を持つ人々が集まり、ネットワークを形成すると同時に、コミュニケーションをとり、情報交換を行っている場であることが明らかとなった。

そして調査データは、プレイヤーたちがフリーカンパニー内の積極的な交流行動を行う姿を示している。オンラインゲームは、一連の所謂想像の共同体によって構築されているため、ギルドのような組織がプレイヤーのアイデンティティを共有することによって、ギルドへの帰属感を強めることができる（徐静,2021、Zhong,2011）。このような、心理学的な帰属感と FF14、またそのフリーカンパニーへのアイデンティティの共有は、コミュニティの形成を促進している。

また、優れた「コンテンツ」や「ストーリー」設定であるからこそ、ストレスを発散させる場として「余暇時間を過ごす」ケースも少なくない。例えば山本氏は、「私の友達には、全然レベル上げしないけれども、普通にゲーム内で家を買って、暇な時にログインして友達と話しているみたいな遊び方もあります」と語っている。自分の好きな「コンテンツ」に集中して、気軽に余暇時間をゲームの中で楽しむというプレイヤーの姿を示していると同時に、オンラインゲームの「サードプレイス」という休憩スペースとしての「機能」も示している。つまり、仮想世界では「コンテンツ」と「余暇時間を過ごす」こと、また「オンライン上のフレンドとの交流」によって「サードプレイス」という休憩スペースとしての「機能」が実現されることが明らかとなった。MMORPG における頻繁なゲーム内相互作用と、楽しい交流経験が、オンラインゲームによる構造化されたネットワークを維持することができるという点は、Zhong (2011)、高田 (2019) が指

摘した「サードプレイス」の検証と合致している。

調査対象者の語りからは、FF14 の利用について幾つかのキーワードが出てきたが、それらはつながっており、その中で最も重要なのは優れた「コンテンツ」である。このような「コンテンツ」があるゆえ、同じ共通の趣味を持つ人が集められ、コミュニケーションが始まる。このような「コンテンツ」があつてこそ、余暇時間を FF14 に費やせる。言い換えれば、オンラインゲームにより何らかのネットワークが形成されるのであれば、それはコンテンツの力が大きい。そして、そのネットワークがまた何らかの社会関係資本を形成するのであれば、それも「コンテンツ」によるものと推測できる。

以上のことから、オンラインゲームによる構造化されたネットワークの基盤は「コンテンツ」であり、そこでネットワークを形成することによって、社会関係資本を形成することができる。同じく FF14 を研究対象にした高田（2019）は、仮想世界における同好会⁷⁷⁾の形成・発展過程を観察したうえで、同好会の形成・発展は「コンテンツ」に基づいていることを示している。彼は、「没入期にゲームコンテンツを繰り返し行うことでフリーカンパニーへの帰属感が向上し、成員間の信頼関係が十分に構築されている」（高田,2019：444）と述べている。

また、オンラインゲーム上のネットワークの作り方は、従来のネットワークの作り方とは異なり、相手の全ての情報を知らないまま作られている。では、オンラインゲーム上の情報をよく知らないプレイヤーとネットワークを構築できる原因は何だろうか。高田は、「連続的異質は必ず部分的同質を含む、すなわち異質の程度の甚しからざる成員の範囲のみをとれば、そこにかなりの同質性がある、これを基礎として部分社会が容易に形成される」（高田,1922：328）と述べている。今回の調査データは、この同質性がゲームの「コンテンツ」にあることを示している。この「コンテンツ」があるため、プレイヤーとの間に共通の話題や問題関心が生まれ、リアルな相手のことを知らずとも仲良くなり、ネットワークを構築できることが分かった。

では、FF14 のようなオンラインゲームによって構造化されるネットワークは、具体的にどのようなプロセスを通じて形成されていくか、次節から考察してみようと思う。

⁷⁷⁾ フリーカンパニーやパーティのような、プレイヤーたちの間で交流する場である。

7.2 オンラインゲームにより作られたネットワーク

7.2.1 オンラインゲームによるネットワーク拡張プロセス

高田は、「私たちには本来結合の傾向が植えられている」（高田,1922：310）と述べている。つまり、社会にいる個人としての我々は、他の人とネットワークや対人関係を作るという潜在的な意識があるという意味である。この考えに基づいてオンラインゲームを対象として考察する時、どのような結果になるだろうか。

先の調査では対象者の語りから、FF14 をプレイするきっかけを「非勧誘」タイプと「勧誘」タイプという二つの類型に分けた。そしてここで、SNS について予め分類を行う。その理由は、知り合った人との連絡を目的として使用する SNS がある一方、また自分の日常の出来事を投稿することを通じて他者に見せるための SNS もあるからだ。使用目的によって SNS をいくつかに分類する方法があるが、今回は調査内容からこれを大きく二つに分けた。一つはチャット型 SNS（LINE、WeChat 等）で、もう一つは交流型 SNS（Facebook、微博、等）である。

今回の調査データによって以下図 7-2-1 のように二つの拡張プロセスを作成した。

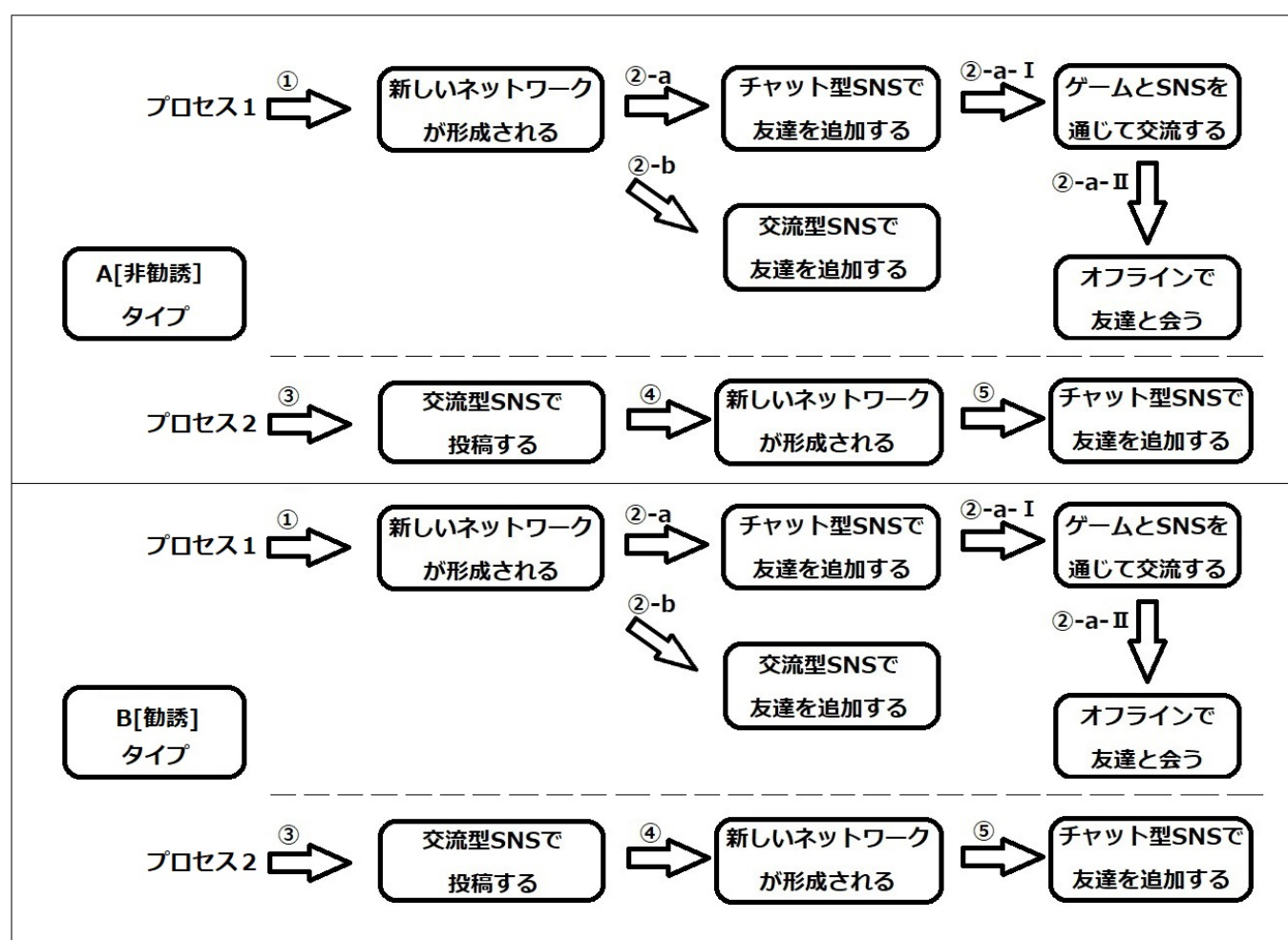


図 7-2-1 ネットワーク拡張するプロセス

筆者作成

調査データによれば、今回の調査対象者それぞれのネットワーク拡張プロセスは、以下の表 7-2-1 に示すように展開していることが分かった。

表 7-2-1 調査対象者別、ネットワーク拡張するプロセス

A [非勧誘] タイプ	①	②-a	②-a- I	②-a- II	②-b	③	④	⑤
張氏	○	○	○	○		○	○	○
李氏	○	○	○	○		○	○	○
劉氏	○	○	○	○		○	○	○
工藤氏	○	○	○	○		○	○	○
周氏	○	○	○			○	○	○
呉氏	○	○	○			○	○	○
木村氏	○							
B [勧誘] タイプ	①	②-a	②-a- I	②-a- II	②-b	③	④	⑤
鄭氏	○	○	○	○		○	○	○
趙氏	○	○	○	○		○		
王氏	○	○	○			○	○	○
山本氏	○	○	○			○		
鈴木氏	○	○	○		○	○		
加藤氏	○	○	○		○			

7.2.1.1 A [非勧誘] タイプ - 調査対象者のネットワーク拡張

A [非勧誘] タイプの行動パターンによって、ネットワークを拡張するプロセスは以下四つの観点で分けることができる（表 7-2-3 参照）。

一つ目は、ゲームについての内容を交流型 SNS に投稿するか。

二つ目は、ネットワークを形成する時、交流型 SNS を使ったかどうか。

三つ目は、オンラインでのネットワークを維持する方法に多様性があったかどうか。

最後に、オフラインにまでその関係性を拡張したかどうか。

表 7-2-2 A [非勧誘] タイプの行動パターン

調査対象	交流型 SNS でゲームにつ いて投稿する	ネットワーク形成し たプロセス		ネットワークを維持する方法			
		ゲーム	交流型 SNS	オンライン			オフ ライン
				ゲーム	チャット型 SNS	交流型 SNS	
張氏	○	○	○	○	○	○	○
李氏	○	○	○	○	○	○	○
劉氏	○	○	○	○	○	○	○
工藤氏	○	○	○	○	○	○	○
周氏	○	○	○	○	○	×	×
呉氏	○	○	○	○	○	×	×
木村氏	×	○	×	○	×	×	×

これらの観点に基づき、今回のデータを以下の三つのタイプに分類した。

A [非勧誘] タイプⅠ：ゲーム・交流型 SNS を通じてネットワークを形成し、オンラインとオフライン共にネットワークを維持するタイプ（張氏、李氏、劉氏、工藤氏）

A [非勧誘] タイプⅡ：ゲーム・交流型 SNS を通じてネットワークを形成するが、オンラインでのみネットワークを維持するタイプ（周氏、呉氏）

A [非勧誘] タイプⅢ：ゲームでのみネットワークを拡張するタイプ（木村氏）

以下この三つのタイプごとに、調査対象者の語りをまとめる。

A [非勧誘] タイプⅠ：ゲーム・交流型 SNS を通じてネットワークを形成し、オンラインとオフライン共にネットワークを維持するタイプ

このタイプには、張氏、李氏、劉氏、工藤氏の 4 人が当てはまる。こちらの 4 人は全員、単独でゲームを始め、ゲーム上でフレンドができた後、交流型 SNS で連絡先を交換し、実際にオフラインで会った経験を持っている。

A [非勧誘] タイプⅠ-1 張氏のネットワーク拡張プロセス

張氏は、たくさんのゲームプレイ経験を持っている。FF14 のプレイに当たっては最初はこのゲームの映像（キャラクター、風景など）が良いと思ってゲームを始めたと言語。プレイすることによって、FF14 のコンテンツとストーリーの面白さを知り、現在まで続けている。そして、ゲーム上でフレンドを作り、チャット型 SNS（WeChat）の連絡先を交換し、実際にオフラインで会ったり、食事をしたりしている。

張：このゲームはソーシャルタイプのゲームなので、たくさんのフレンドができました。

筆者：ゲーム外の、例えば、チャット型 SNS の連絡先を交換しましたか。

張：もちろん、WeChat を交換しました。そして、オフラインで会ったこともあります。二、三人で会ったり、食事をしたり、おしゃべりしたりしました。

そして、張氏がネットワークを拡張・維持するもう一つのツールは交流型 SNS である。彼は、ゲーム上のハウジングが好きであるため、よくインテリアの動画を交流型 SNS 微博に投稿している。彼は微博上でフォロワーを集め、フォロワーと交流するためのチャットグループを作った。

張：例えば、私のインテリアの動画が気に入ってくれたら、とても嬉しいです。そして、私はフォロワーのチャットグループを作っています。みんながそのチャットグループで毎日おしゃべりしていて、とても楽しいです。

A [非勧誘] タイプ I -2 李氏のネットワーク拡張プロセス

李氏は、FF14 の中国でのサービス⁷⁸⁾ が開始される前に、微博で FF14 についての情報を既に知っていたため、その年の夏休みにはゲームをもう始めていた。彼女は、2017 年に日本に留学した後、日本のサービスの FF14 もやっている。

李氏は、よく日本のサービスの情報や、FF14 のコンテンツ考察を交流型 SNS (微博) に投稿している。つまり、ゲームと交流型 SNS (微博) の両方を通じてフレンドを作っている。そのフレンドと人間関係を維持するためにチャット型 SNS (QQ⁷⁹⁾) を使って日常的コミュニケーションを行っている。

李：(ゲーム内のフレンド) 一人を通じてまた他の人と知り合い、そしてその人は新しいフレンドを連れて来ますので、そこでまた知り合いになったこともあります。QQ のチャットグループは、微博で知っているフレンドとつながるために、よく使っていますね。

李氏はゲームを通じて、近郊でかなり仲の良いフレンドができていた。そのフレンドたちと食事をしたことがあったし、一緒に旅行をしたこともあった。そして彼女は、そうしたオンライン上でできたフレンドと「現実の友達と同じように付き合っている」と述べている。

⁷⁸⁾ FF14 は中国でのサービスを 2014 年 8 月に開始した。FF14 のデータセンターは日・米・欧の世界 3 箇所に設置されていたが、さらに中国のサーバーを独立して用意したため、一緒にプレイしたり、交互に行き来することはできない。

⁷⁹⁾ 中国で LINE のようなチャットアプリである。

李：私は、チャットグループで知り合った女の子二人と仲が良くて、実際に会ったこともありますね。時々週末一緒に食事をしますね。2017、2018年ぐらいに、つまり、私が日本に留学した時、彼女たちが日本へ遊びに来て、日本で一緒に遊んでホテルに泊まったり、一緒に食事をしたりしました。今もよく一緒に遊んだりして、現実の友達と同じように付き合っていますね。

A [非勧誘] タイプ I -3 劉氏のネットワーク拡張プロセス

FF14 は劉氏が一番最初に始めた MMORPG である。劉氏は、bilibili⁸⁰⁾ (ビリビリ) というサイトで CM を見て FF14 を知りプレイし始めた。このゲームの選択理由は、FF14 の動作環境⁸¹⁾ に求められる性能が高くないため、ノートパソコンでもゲームを楽しめることであった。

劉氏は固定チーム⁸²⁾ に所属していて、ダンジョンをクリアする時に、よく他のチームメンバーと話し合いをしている。また、フリーカンパニーや他のコンテンツの中でもフレンドができたが、彼はゲームの中で知り合ったフレンドとはチャット型 SNS の連絡先を交換することはない。

劉：最近では、固定チームのフレンドができましたね。固定チームで毎週一緒にダンジョンをクリアしています。そして、フリーカンパニーのフレンドとは普段よくチャットグループで話し合います。固定チーム以外はというと、もちろん、ゲーム内のフレンドもできました。しかし、このようなゲームフレンドと、WeChat のような連絡先を交換したりしませんので、ただのゲームフレンドだと思いますね。

筆者：おっしゃった固定チームやフリーカンパニーのフレンドと、WeChat のようなチャットソフトの連絡先を交換しているのでしょうか。

劉：固定チームメンバーとだけ連絡先を交換しますね。遅刻したり、どこにいないかわからないときに電話をする必要があるからです。フリーカンパニーは、QQ でチャットグループがありますから、わざわざ一人一人と連絡先を交換する必要がないですね

劉氏は、離れて住むフレンドと、よくチャット型 SNS で話をするが、ファンフェスティバルを機会に、実際にオフラインで会ったことがある。

⁸⁰⁾ 中国の動画サイトで、一番人気なのは、アニメコンテンツである。

⁸¹⁾ ソフトウェアや周辺機器が正常に動作する上で要求される必要最低限の条件のことである。

⁸²⁾ 一緒にゲームをプレイしてくれるメンバーを固定し、チームを組織したもの。メンバーを固定することで安定して、高難度コンテンツをクリアすることなどを目的としている。

劉：2019年のファンフェスティバルで会いました。そのファンフェスティバルのチケットは抽選制で、たまたまそのチケットが当たったのです。全国で500名しか当たらないチケットでした。その時、うちのフリーカンパニーの2～3人と初めて会いました。他の人は抽選に外れたんです。

劉氏は動画制作の経験を持っている。彼はその経験を活かして、FF14のチュートリアル⁸³⁾動画を作り始め、その動画を交流型SNS（微博）に投稿している。張氏と違い、交流型SNSでフォロワーと交流することはあまりないが、同じくゲームの動画編集という共通の話題を通してフレンドができている。

劉：例えば、微博やbilibiliへの投稿を通じて、動画を作っている人たちとたくさん出会い、フレンドになっていますね。

A [非勧誘] タイプI-4 工藤氏のネットワーク拡張プロセス

工藤氏は、最初は無料で遊べるとの理由からFF14を始めた。このゲームをプレイし続けたわけではなく、一度プレイをやめ、また友達に誘われてゲームに復帰した。

工藤氏は、ゲームによって知り合ったフレンドとチャット型SNS（Discord⁸⁴⁾）を使ってコミュニケーションをとっている。

工藤：「チーム」とか、いわゆる固定メンツっていうのもあって、固定でメンバーを組んで、パーティを組んで遊ぶみたいな機能があるんですけど、そういうので、ディスコードって呼ばれる、その会話アプリを使うグループとかもあれば、使わないグループとかもあって、何ていうんですかね、その、喋りにくい人はチャットでできるんで、やっぱり、相手の顔が見えないんで、結構普段内交的な人でも、いろいろ話すことできると思うんですけど、やっぱりDiscordとか、実際に喋ってコミュニケーション取るっていうツールを挟んでくると、やっぱ現実とちょっと近いんじゃないかなっていうふうに思います。

工藤氏は、FF14で知り合ったフレンドとオフラインで実際に会ったことがある。仲良くなった後、オフラインで一緒にお酒を飲みに行ったり、食事に行ったりしたことがある。またFF14を通じてできたフレンドの中で一番仲がいいフレンドの家に泊まったこともある。

彼は一緒にゲームをするフレンドを探すため、交流型SNS（TwitterやFF14の公式サイトコミュニティファインダー⁸⁵⁾）に投稿したことがある。できたフレンドの中には上

⁸³⁾ ゲームの操作を解説するものである。ユーザーがゲームの世界にスムーズに入り込むことができる。

⁸⁴⁾ アメリカで開発されたボイス・ビデオ・テキストコミュニケーションサービスである。

⁸⁵⁾ コミュニティファインダーは、FF14内でのコミュニティ作りを支援するコンテンツである。フリーカンパニーやパーティメンバーを募集したり、ゲーム内のフレンドや仲間を探すこともできる。

級者もいるし、同じレベルぐらいのフレンドもいたようだ。関係がより親しいと感じたのは、同じレベルのフレンドの方である。

工藤：Twitter は使いましたね。Twitter も使いましたけど、このコミュニティファインダーっていうサイトも使いました。

筆者：じゃ、Twitter で投稿したとき、どんな内容を投稿しましたか。

工藤：えーと、その時は、そのさっき話した友達が、ちょっと飽き始めちゃって、飽き始めちゃったんで、ちょっと、ファイナルファンタジー一緒にやるフレンド欲しいなあっていうので、フレンド募集する…はい、投稿しました。

筆者：募集した後、フレンドできましたか。

工藤：あっ！できました、できました。結構上級者の方もいたんですけど、結構仲良くなったのは、あの、同じレベルぐらいのフレンドですね。

A [非勧誘] タイプ7人中、4人はこのタイプIに属している。ゲームを利用するプレイヤーのオンラインゲーム上のネットワークはオフラインへ発展できることが示されている。

A [非勧誘] タイプII：ゲーム・交流型 SNS を通じてネットワークを形成するが、オンラインでのみネットワークを維持するタイプ

周氏と呉氏はこのタイプに属している。この二人共通するところは、大学生であるということと、ゲームへの参加期間が1年未満ということである。

A [非勧誘] タイプII-1 周氏のネットワーク拡張プロセス

周氏は小学生の頃からFF14を知っていた。しかしプレイするには課金⁸⁶⁾が必要なため、大学生になってからこのゲームをやり始めた。彼女は人としゃべること自体が好きで、よくQQで他のプレイヤーと雑談している。また彼女は、初心者やメンターたちと話し合える「初心者チャンネル⁸⁷⁾」を利用してフレンドを作っている。

周：私はしゃべるのが好きだから、今までできたフレンドはみんな話すのも好きな人です。毎日すごく面白い話をしています。とにかく、私は面白い話をするのが好きなんです。

筆者：その人たちはフリーカンパニーの人ですか。

周：いや、初心者チャンネルで知り合った人です。みんな、初心者チャンネルでよく話し合っています。

⁸⁶⁾ 30日間無料が終了した後は、月額サービス料金が必要になる。30日間が1480円(税別)、90日間が4140円(税別)となっている。

⁸⁷⁾ ゲームではビギナーチャンネルと呼ぶ。ゲームを始めた初心者が参加できる専用のチャットチャンネルである。

彼女はゲームのストーリーについて相談に乗ることができる人を探すため、交流型 SNS（微博）でフレンドを募集し、あるフレンドと意気投合した。二人はチャット型 SNS（QQ）を追加し、様々なことについて話し合っている。

周：ストーリーについて話し合います。っていうか、いつも私が彼女にメッセージを送りますね。彼女の方がゲームを始めたのが早いので、ネタバレ⁸⁸⁾がないように話します。でも、これは本当につらいですね。彼女はもうバージョン 5.0 をやっているんですが、私はまだバージョン 3.0 をやっています。彼女が教えてくれない面白いストーリーがたくさんあって、僕が勝手にストーリーの進み方を推測しても、答えを教えてくれないし、それがすごくつらいです。

筆者：お二人は微博でやりとりしているんですか。

周：いや、QQ でチャットしたり、たまにお互いの Qzone⁸⁹⁾ を見たりしています。とても不思議だと思うのは、彼女と趣味も似ていることです。例えば、私たちは好きなアニメとかが同じで、共通の話題も多いんです。FF14 以外の話題でも、ゲームをやっていないときでも、よく話し合っています。

A [非勧誘] タイプ II-2 呉氏のネットワーク拡張プロセス

呉氏は、交流型 SNS（微博）で他のプレイヤーの FF14 のスクリーンショット投稿を見た後、試してみようという気持ち生まれ、プレイを始めた。そして一緒にゲームについて話し合える人を探すため、交流型 SNS（微博）で FF14 のチャット型 SNS（QQ）のチャットグループを見つけ、そこに入ることで、仲の良いフレンドができた。

呉：最初は一人でプレイしていたのですが、微博の FF14 のトピックグループで、QQ チャットグループがあるかどうか聞いてみました。で、それから、今いる QQ チャットグループの人から声をかけられて、そのチャットグループに入ったんです。QQ チャットグループの人とチャットしたり、またその中でメンターを見つけたり、ゲーム内で一緒にプレイするフレンドもできました。

その後、その親しいフレンドのフリーカンパニーに入り、そこでよく音声通話を通じて話し合っている。

⁸⁸⁾ ネットバレとは、作品（小説、劇、テレビ番組、映画、漫画、ゲームなど）の内容のうちの、物語上の仕掛けや結末といった重要な部分を暴露してしまうこと。

⁸⁹⁾ Qzone（QQ 空間）とは、中国版 Facebook と言えるもので、テンセントが運営する SNS の一つである。

呉：私は主に 400 人のチャットグループでおしゃべりをしています。他のチャットグループにもいくつか入りましたが、そこではあまり他の人とは話しません。で、今、私は先ほど言った親しいフレンドのフリーカンパニーにいますが、このフリーカンパニーは人数が少ない、つまり、小さなフリーカンパニーですね。このフリーカンパニーのメンバーはほとんど彼女のフレンドで、普段から一緒におしゃべりしています。ボイスチャットとかよくしていますが、他の人との関係は、彼女との関係と比べられると思わないです。

上述の周氏と呉氏は FF14 の経験が長くないが、交流型 SNS を活用することを通して、オンライン上のネットワークを構築していて、かつ現実での関わりは特に持たないことが分かった。

A [非勧誘] タイプⅢ：ゲームでのみネットワークを拡張するタイプ

A [非勧誘] タイプⅢ-1 木村氏のネットワーク拡張プロセス

木村氏はウェブ上で FF14 の動画を見てこのゲームに面白さを感じ、一人でプレイを始めた。ゲームで、フレンドやパーティメンバーと一緒にダンジョンをする。彼女がこのゲームをやっている理由の一つは、フレンドが続けているからであるという。彼女はゲームを通じてフレンドが何人かできたが、それらのフレンドとはチャット型 SNS、交流型 SNS のどちらも使用していない。コミュニケーションをとる時は、ゲーム内の FF14 専用アプリを使用している。普段から Twitter や Facebook のような交流型 SNS は使用しておらず、交流型 SNS で一緒に遊ぶ相手を探したこともない。

筆者：FF14 を通じてフレンドができましたか。

木村：そうですね、そのフレンドっていうか、友達っていうか、何人かはいますね。

筆者：じゃ、さっき言ったフレンドとゲーム以外で連絡を取る方法がありますか。

木村：FF14 専用のアプリとかで、たまにその連絡を取り合ってるんですけど。

筆者：それはどんなアプリですか。LINE みたいなアプリですか。

木村：FF14 と連携して、FF14 内でフレンドになると、そうですね。LINE みたいな通話ができないんですけど、チャットとかはできるみたいな、そういう FF14 専用のアプリがあるんですけど、それだとたまに…

木村氏は、FF14 だけでネットワークを構築している。このようなケースは今回の調査結果では一人しかない。その原因は、個人的な性格、社会的スキルや社会と関わる志向と関係があると考えている。

7.2.1.2 B [勧誘] タイプ - 調査対象者のネットワーク拡張

以下、表 7-2-3 では B [勧誘] タイプの行動パターンによって、ネットワークを拡張するプロセスを、先の四つの観点で分類した。

表 7-2-3 B [勧誘] タイプの行動パターン

調査対象	交流型 SNS でゲームにつ いて投稿する	ネットワーク形成し たプロセス		ネットワークを維持する方法			
		ゲーム	交流型 SNS	オンライン			オフ ライン
				ゲーム	チャット 型 SNS	交流型 SNS	
王氏	○	○	○	○	○	○	×
鄭氏	○	○	○	○	○	×	○
山本氏	○	○	○	○	○	×	×
趙氏	○	○	×	○	○	×	○
鈴木氏	○	○	×	○	○	○	×
加藤氏	×	○	×	○	○	○	×

これらの観点に基づき、今回の調査データを以下の四つのタイプに分類した。

B [勧誘] タイプ I：ゲーム・交流型 SNS を通じてネットワークを形成し、オンライン・オフライン共にネットワークを維持するタイプ（鄭氏）

B [勧誘] タイプ II：ゲーム・交流型 SNS を通じてネットワークを形成するが、オンラインでのみネットワークを維持するタイプ（王氏、山本氏）

B [勧誘] タイプ III：ゲームを通じてネットワークを形成し、オンラインとオフライン共にネットワークを維持するタイプ（趙氏）

B [勧誘] タイプ IV：ゲームを通じてネットワークを形成し、オンラインのみネットワークを維持するタイプ（加藤氏、鈴木氏）

以下、この四つのタイプごとに調査対象者の語りをまとめる。

B [勧誘] タイプ I：ゲーム・交流型 SNS を通じてネットワークを形成し、オンライン・オフライン共にネットワークを維持するタイプ

B [勧誘] タイプ I-1 鄭氏のネットワーク拡張プロセス

鄭氏の場合は、年齢が離れた兄が FF14 をやっていた。彼女は、FF14 のプレイ画面を見てこのゲームの映像が気に入り、FF14 を始めた。しかし彼女は、兄との年齢の差や、ゲームのレベルの差があるため、FF14 の中国公式 SNS で、自分が好きなフリーカンパニーを探し、そこで自分のネットワークを作っていた。

鄭：兄がいるフリーカンパニーは 300 人ぐらいの大きなフリーカンパニーです。その時、私はゲームを始めたばかりで、彼らが何を言っているのかわからないから、そのフリーカンパニーの人と馴染めないし、しかも彼らはすでに高難度クエストをやっていました。彼らのやっているクエストが私には分からないので、コミュニケーションが取れません。それに対して、私が入ったフリーカンパニーは、みんなのレベルがほぼ同じですし、フリーカンパニー内の人数も少ないので、よく話し合いもできて、馴染みやすいんですよ。私のレベルが上がった後は、兄のフリーカンパニーの人たちと少しは話し合えるようになりました。

彼女は一緒に遊ぶ仲間を募集するため、交流型 SNS（微博）に投稿した。その時たくさんの人からの申請を承認したが、現在まで残っている関係は一人だけである。

鄭氏は他にもゲーム上のフレンドと親しい関係を作っている。そのフレンド達は、自分が彼氏と喧嘩すると相談してきたり、休みの日でもボイスチャットをしたりしている。そして、一部の人はオフラインで実際に会ったことがある。

鄭：たまたま旅行の予定があって、オンライン上で交流するフレンドがいるところへ行きたいと思っていました。それを知った彼らが「会おう」と言ってくれたんです。みんなはとても仲が良く、例えば今年は上海でコロナが流行ったので 2 カ月近く自分の家にいましたが、毎日ゲームをしながら彼らと音声通話を通じておしゃべりし、食事した後、また午後と一緒にゲームをする、ということを繰り返しました。

鄭氏は、ゲームを始めたきっかけが A [非勧誘] タイプ I の調査対象者らと異なるが、そのネットワーク拡張プロセスは同じである。そして、ゲームフレンドと同じ地域にいらなくても、あるチャンスを通じて相手に会うことになった。

B [勧誘] タイプ II：ゲーム・交流型 SNS を通じてネットワークを形成するが、オンラインでのみネットワークを維持するタイプ

B [勧誘] タイプ II-1 王氏のネットワーク拡張プロセス

王氏は友達に誘われてゲームを始めた。その後、彼女はこのゲームのハウジングに興味を持つようになった。自分でインテリアについてのやり方を勉強し、インテリアのチュートリアル動画や作品展示動画を作って、交流型 SNS（微博や YouTube）に投稿した。

彼女はゲームと交流型 SNS（微博）を通じてフレンドを作っている。そこでできたフレンドの多くはハウジングが好きなため、インテリアが共通の話題となっている。

王：一応たくさんのフレンドができました。でも、仲が良いフレンドは、ほんのわずかですけど。微博でお互いにフォローするフレンドはたくさんいますが、みんながいるサーバーがバラバラですので、一緒に遊ぶことはできません。で、大体微博を通じて、インテリアの経験をディスカッションします。えーと、3、4人程度の、ゲームで一緒に遊ぶフレンドもできました。

王氏は対人関係や自身の社交性について不安を感じているので、オンライン上のフレンドとオフラインで会ったことはないが、オンライン上のコミュニケーションには拒否感を持っていない。交流型 SNS（微博）で知り合ったフレンドと、チャット型 SNS（QQ）のグループで会話したりしている。

王：QQ を使うこともあれば、微博のダイレクトメッセージの場合もあって、微博のリプライ欄で直接話し合ったこともあります。また、チャットグループもありますよ。

B [勧誘] タイプII-2 山本氏のネットワーク拡張プロセス

山本氏は地元の友達に誘われてこのゲームを開始した。その後、山本氏自身も他の友達を誘ったことがあった。FF14 のフリーカンパニーを通じてフレンドができ、普段チャット型 SNS（Discord）で会話などをしているが、オフラインで実際に会うことはしていない。

山本：最初私を誘った友達を除いて、現在は、私も他の友達を誘ったりしていて、それは、リアルライフで誘ったケースが多いです。ゲームからリアルライフでの関わりに発展したケースは、まだないです。直接会ったことはないですが、その逆のケースはわりと珍しくはないです。フリーカンパニーに入って、そのフレンドと Discord で話しましたが、オフ会とかには行かないですね。ちょっと恥ずかしいので。

山本氏は交流型 SNS（Facebook）のグループ「ファイナルファンタジーXIV」に参加するプレイヤーとフレンドになっていて、人手不足の時はそこでメンバーを募集する。

山本：Facebook にはファイナルファンタジーXIV のグループがありまして、全く知らない人たちと遊んで、投稿することもできるんですね。私は、アメリカのサーバーと日本のサーバーで分けて遊んでいますので、Facebook を使うと、例えば、パーティ人数が足りないとか、高難度攻略したい人の募集とか、どちらのサーバーのプレイヤーにもアクセスできるんです。

彼女がオンライン上のネットワークを維持する主な手段は、チャット型 SNS（Discord）である。この理由について彼女は、以下のように述べている。

山本：そうですね。軽いし、それにゲーム内の実績データの共有は普通にしないんですけれども、なんか便利ですし、正直言ってしまいますと、大学の友達とか、ゲーマーの方々が多くて、LINE とかっていうよりは、Discord で交流して、ゲーム用としてちゃんと用意してるっていう感じが多いです。

B [勧誘] タイプⅡの王氏、山本氏共に自分の社会性やオフラインでの社交について不安を感じると語った。そのため、オフラインでオンライン上のフレンドと会ったことがない。

B [勧誘] タイプⅢ：ゲーム通じてネットワークを形成し、オンラインとオフライン共にネットワークを維持するタイプ

B [勧誘] タイプⅢ-1 趙氏のネットワーク拡張プロセス

趙氏を FF14 に誘ったのは、その前も一緒に別のゲームをプレイしていたフレンドだった。彼女は交流型 SNS（微博）に自身の日常生活について投稿しており、ゲームの内容についても投稿しているが、その手段を通して、オンライン上のネットワークを構築・維持することはない。

趙：私は基本的に、好きな内容を転発（リツイートの意味）しますが、微博でネットワークを築くつもりはありませんね。

彼女は、基本的に FF14 のフリーカンパニーでゲームに関連するネットワークを作っていて、フレンドと交流したい時は、チャット型 SNS（QQ）を使っている。

趙：基本的に、ゲーム内でよく一緒に遊んでいるプレイヤーと QQ のフレンドを追加して、チャットグループでコミュニケーションしますね。なぜなら、相手は常にオンラインにいることはできないし、一部の以前からのゲームフレンドはもうゲームをやめました。ですから QQ のチャットグループで交流しています。

そして、趙氏はオフラインでゲームのフレンドと会ったことがあるが、それは昔別のゲームで知り合って、現在は一緒に FF14 をプレイしている友人である。

趙：FF14 上で知り合った人に限定すると、直接会ったことはありませんが、昔やったゲームの知り合いで、今は FF14 を一緒にプレイしているフレンドたちと会ったことがあります。

オンライン上のフレンドと実際にオフラインで会ったことがある、A [非勧誘] タイプⅠ、B [勧誘] タイプⅠとⅢの調査対象者は 6 人がある。その中に中国人対象者は 5

人、日本人は 1 人であるため、中国人は日本人よりオンラインゲームのフレンドとオフラインで会う傾向が高いと言える。

B [勧誘] タイプⅣ：ゲーム通じてネットワークを形成し、オンラインのみネットワークを維持するタイプ

B [勧誘] タイプⅣ-1 加藤氏のネットワーク拡張プロセス

加藤氏がゲームを始めたきっかけは友達からの勧誘である。彼はゲームでできたフレンドと交流型 SNS (Twitter) とチャット型 SNS (Discord・LINE) で連絡を取り合っている。

加藤：そうですね。最初クエストで同じになって、で、そこからフレンド登録をして、自分がオンラインになったときに相手がオンラインになってたら、「この間行ったクエストに行きませんか」みたいな感じで誘って、で、どんどん仲良くなっていた、みたいな。

加藤氏はオンラインゲーム上のフレンドとオフラインで会ったことがないが、「チャンスがあれば、会ってみたい」と語っている。

B [勧誘] タイプⅣ-2 鈴木氏のネットワーク拡張プロセス

鈴木氏は高校時代の友達に誘われてこのゲームを始めた。現在までこのゲームを続けている要因の一つは、FF14 で出会った人と交流できる点であると語った。鈴木氏は友達とフリーカンパニーを組んだが、その後、その友達の方が忙しくなりフリーカンパニーは解散した。しかし、そこで知り合った別のプレイヤーの誘いを受けて、現在までプレイを続けている。そのフレンドとはチャット型 SNS (Discord) と交流型 SNS (Twitter) の両方を使ってつながっている。彼は加藤氏 (B-IV-1) と違い、長く一緒にプレイしているオンライン上のフレンドがいるが、オンラインとオフラインを使い分けているので、そのフレンドとオフラインで会うことはないとする。

鈴木氏は交流型 SNS (Twitter) にゲームのスクリーンショットなどを投稿しているが、そこではフレンドを作るに至っていない。

鈴木：Twitter ではゲームのフレンドはできてないですね。Twitter はむしろゲームでできたフレンドと繋がることの方が多いです。そうじゃない人も多分たくさんいると思うんですけども、たくさんいるっていうか、結構いると思うんですけども、僕自身は Twitter は (ゲームでフレンドになった) 後ですね。Twitter からっていうことはないです。

加藤氏と鈴木氏の語りから、二人はオンライン上のネットワーク構築について異なる考えを持つことが分かった。加藤氏は、オンライン上のフレンドとオフラインで会うことには拒否感がないため、オンライン上のネットワークはオフラインへ発展する可能性を持っている。一方、鈴木氏はオンライン上のフレンドと会うことはないとする。

7.2.1.3 考察

前節では、FF14の利用理由について考察した。その結果、FF14の優れた「コンテンツ」が、プレイヤーの長期的な利用の根本的な要因となっていることが明らかとなった。本節では、このような「コンテンツ」によって集まってきたプレイヤーたちが、FF14の利用を通じて、どのようにネットワークを形成するのかを重点的に考察する。

先述の通り、図 7-2-1 では、調査対象者の語りから七つのタイプのネットワーク拡張プロセスを抽出し、そしてこの七つのタイプそれぞれについて参照してきた。調査データによれば、全ての調査対象者は、FF14によって新たなフレンドができた。つまり、ネットワークの拡張が確認できたのである。ここからは、FF14には、これまでの先行研究が示している「現実の対人関係を阻害する」という悪影響がある一方、「社会関係の結合」という側面もあることが分かった。そして、このような影響はオンライン上の対人関係においてだけでなく、オンライン上の対人関係がオフラインに発展するというプロセスも作り出している。オンラインゲームによる現実の対人関係への影響について研究を行うにあたって、まずはその現実の対人関係を構築するきっかけを検討する必要がある。

コールマン（1988）は、社会構造と社会関係資本の関係について、「すべての社会関係と社会構造は、何らかの形態の社会関係資本を促進する。行為者は何らかの目的に基づいて関係を作り、その関係から何らかの利益を得られる限りにおいて関係を維持する。しかしながら、ある種の社会構造は、何らかの形態の社会関係資本を促進するという意味でとくに重要である」（Coleman, 1988、訳 野沢, 2006 : 209）と述べている。仮想世界という構造では、現実世界のようにネットワークが構築できるし、さらにこのようなオンライン上の対人関係はオフラインへ発展できることが分かった。そして、田島ら

（2009）、ゴラ（2022）の研究は、MMORPGをプレイすることによる、オンライン・オフライン双方でのネットワーク形成への影響について検証したが、オンラインからオフラインへ、あるいはその逆の流れで、ネットワークの形成がどのように発展するかについては、まだ明らかにしていない。今回の調査は、この拡張プロセスを明らかにしたものである。

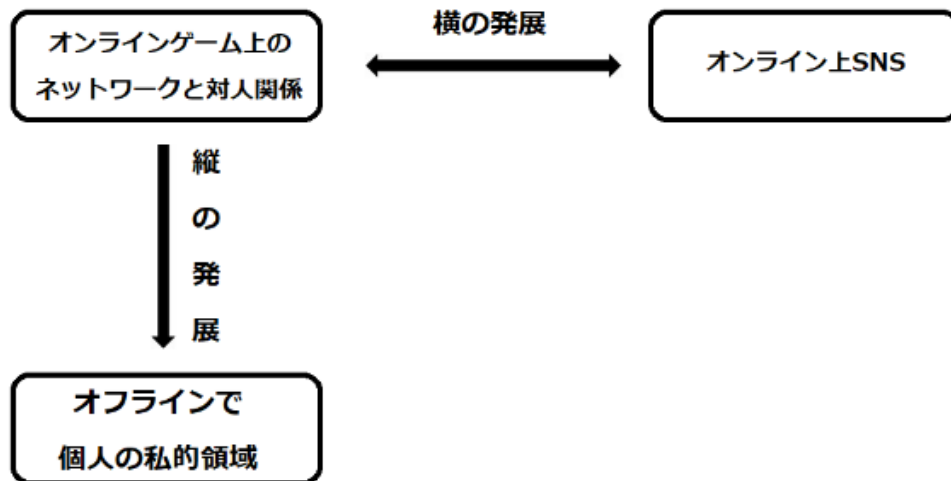


図 7-2-2 オンライン上で形成するネットワークの発展

筆者作成

図 7-2-2 で示しているように、FF14 上で形成されたネットワークは、以下二つの特徴を有している。

まず、FF14 で形成されるネットワークは、ゲーム上だけでなく、様々な SNS で連絡を取り合い、そして様々なメディアでのコミュニケーションにつながるというプロセスを生む。ここではこのプロセスをネットワークの「横の発展」と表現する。オンライン上でのネットワーク形成の分析は先行研究に多数存在しているが、その多くはプラットフォームを限定したものだ。複数のプラットフォームを対象としたネットワーク形成を捉えているものは少ない。本分析の結果から、FF14 のユーザーは、ゲーム上で生成されたネットワークに止まらず、様々な SNS を利用してそのネットワークをさらに拡張・発展させていくことが分かった。

次に、FF14 で生成されるネットワークは、現実世界の私的領域に発展をもたらす。このオフラインでの対人関係の深化のプロセスをネットワークの「縦の発展」と表現する。オンラインゲームで生成されたこのようなネットワークは、チャット型 SNS の利用を通じて、オフラインでの対面的なコミュニケーションにつながる。オンラインで形成されるネットワークがオフラインに発展していくプロセスは、小林 (2009) の量的研究でも検証されたのだが、本研究では質的研究においてその事実を把握しできた。

そして、ここで興味深い点は今回の調査によって明らかにした、図 7-2-1 の A : ③→④→⑤と B : ③→④→⑤で示している「コンテンツ交流、あるいはパーティを募集するために、交流型 SNS によって新しいネットワークを形成する」プロセスである。岡本ら (2016) は、このようなプロセスを持つ他者を「インティメイト・ストレンジャー」

(intimate stranger) と呼び、「電話、メール、SNS を通じてのみの関係性であり、匿名性が担保されたまま、親密性が増した他者」(岡本, 2016 : 14) のことであると指摘している。小川 (2011) は、現実世界で「赤の他人」と付き合う際、例えば暴力行為などの身体的なリスクが少なからずあるため、安全に接することができない問題に対して、そ

れと比較したネットコミュニティにおける安全性（不愉快な場面があればいつでも抜け出せる、等々）によって、安心感が生まれ、互いの付き合いが継続され、人々がより親しくなると考えている。そして、このような付き合い方を通じて、初めて親密な他者との心情的なつながりを感じるようになり、価値観や趣味の合う人とのやり取りを深めるようになる。そのため、小川は、「親密な他者とのつながりがネットコミュニティの最大の魅力だ」（小川,2011：148）と述べている。これまでの先行研究では、この「インテイメイト・ストレンジャー」がネットワーク形成における対象に含まれることはなかった。そのため、オンラインゲームで形成された対人関係・ネットワークを検討するにあたっては、その形成されたネットワークが単に「ゲーム上」のものであるだけでなく、「オンライン全体」の問題へと対象を拡大して考えるべきであると考えられる。

オンラインゲームによって形成された社交空間は、ささやかなコミュニティとなり、複数のメディア上の交流やオフラインでの交流を通じて、相互行為が出来事・時間として積み重ねられる。それによってコミュニティが醸成される。ワングら（2004）はオンラインゲームのコミュニティ機能について、「単にゲームをするための一時的なメディアとしてではなく、新しいタイプの人間関係を生み出す社会的な場」（Whang & Chang,2004：593, 筆者訳）として考えるべきであると指摘している。

また、ネットワークと対人関係について研究を行ったのは田島ら（2009）である。研究の結果、MMORPG 内での集団行動と対人ネットワークのサイズの関係には、MMORPG 内での集団行動の多さが対人ネットワークサイズを拡大するのではなく、元々のゲームフレンドと現実での友人数が多いほど MMORPG 内での集団行動が促進されるというものだった。しかし今回の調査では、このような因果関係を見つけることはできなかった。B「勧誘」タイプの調査対象者たちは、オンラインゲーム上で自分にとって心地の良いネットワークや対人関係を積極的に構築している姿が見られる。そして、その構築によって、新たなネットワークを形成し、そこで集団行動を行う。FF14 を経験する前のネットワークは、ある程度新たなネットワークサイズという量的な面に影響を及ぼすが、「集団行動」や「帰属感」「ネットワークへの満足」などの質的な面での影響はほとんど見られなかった。その要因は、FF14 において「戦闘」が全体の一要素でしかないため、プレイヤーはその他の「コンテンツ」において共通の趣味を持つ人とネットワークを構築できることにある。そして、FF14 を通じて形成されたネットワークはゲーム上のレベルからも影響を受けている。

では、オンラインゲームによって形成された対人関係・ネットワークは、社会関係資本を醸成できるのか。パットナム（2006=2012）は、社会的「ネットワーク」、「互酬性の規範」、「信頼」を社会関係資本の三つの要素として挙げている。「ネットワーク」は社会構造の外在的表現だといえるのであれば、互酬性と信頼感はその構造の骨格でもあると言える。すなわち、先の問いを解決するには、オンラインゲームによる構造化されたネットワークの信頼性と互酬性への考察が必要である。またこの問いは、オンラインゲーム上の社会関係資本の形態を明らかにすることにもつながる。オンラインゲームによる構造化されたネットワークの信頼性と互酬性については、次節から考察を行う。

7.3 オンラインゲームによる構造化されたネットワーク中の信頼と互酬

7.3.1 オンラインゲーム上の信頼と互酬

パットナム(2006=2012)は「信頼」を社会関係資本の一つの形態として観察した。彼は当時のアメリカ社会における互いの信頼の質の低下について指摘して、人々は自発的な相互行為を抑制し、社会参加が減少していると主張した。また、コールマン(1988)は、信頼は効率的社会の発展を助ける重要な役割を担っていることを指摘している。

コールマンは期待と恩義の関係について、「A が B のために何か行い、A は将来 B がそれに報いてくれると信頼しているとする。これによって A には期待が生まれ、B には恩義が生まれる」(Coleman,1988、訳 野沢,2006：214)と述べている。つまり、他者への信頼性によって、他者は協力的であり、互酬性の規範を共有する存在であり、その期待に基づいて行動してくれる存在となる。

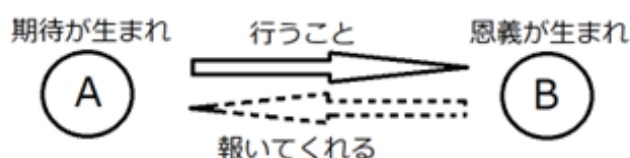


図 7-3-1 コールマンによる期待と恩義の関係

出所：コールマンの論文を参考に筆者作成

パットナム(2006=2012)とコールマン(1988)が述べている「信頼」と「互酬」は現実社会で人々の相互作用によって生まれた社会関係資本であるが、オンラインゲーム上における信頼の醸成という点について考えておきたい。コフエとゲイズ (Coffe& Geys,2007) によれば、多様な集団における協力の経験は、異質な外部の世界へ拡張しやすい。したがって、見知らぬ人との共同作業を成功させた経験を持つ MMORPG プレイヤーは、仮想世界の人々を信頼できる存在であると信じる傾向が強いと予測することができる。研究の結果、プレイヤーたちはインターネット上でより多くの人と知り合いになり、さらに望ましい社会体験をすることを期待するようになる。つまり、異なる背景を持ち、弱い紐帯で結ばれているプレイヤーたちの間には、協力することによって「信頼」と「互酬」が育まれる。そして、このような「信頼」と「互酬」が、プレイヤーの現実社会での行動にも影響を及ぼす可能性が考えられる。

その一方、小林ら (2006) がいう「特定の信頼」は特定な集団や特定の人、つまり、特定のカテゴリーに属する対象に対する信頼である。これまでも触れてきたように、MMORPG にはギルドのようなコミュニティがあり、そこでプレイヤーを集め、仲間になることで、ゲームが有利に進む場合が多い。このようなシステムは、「特定の信頼」やパットナム (2006=2012) がいう「特定の互酬性」を育てるツールの一つであると推測できる。

以下、オンラインゲーム上の信頼について分析を行う。

7.3.2 オンラインゲーム上の一般的信頼と一般的互酬性

今回の調査データでは、中国と日本双方のプレイヤーに、オンラインゲーム上の「一般的互酬性」が存在することが示されており、これによって「一般的信頼」が蓄積されることが考えられる。

まず、FF14にはメンターシステムが標準装備されている。メンターとは、初心者（ビギナー）や復帰者（リターナー）へのサポートを行う存在である。このメンターシステムがオンラインゲーム上の互酬的な行動を促すことによって、「一般的信頼」にも影響を及ぼすと考えられる。そして、プレイヤーたちは「一般的信頼」に基づき、ゲーム上で自発的な一般的互酬行為も行っている。

以下の鈴木氏（B-IV-2）の語りからは、FF14のプレイヤー間にある互酬的な行動の様子が伺える。

鈴木：ダンジョン以外に、マップの中やフィールドの中にそういう人が、例えばそういう人が誰か、フィールドで死んでたりとか、することがあるんですけど、そういう人を、例えば、その蘇生してあげる、例えば、ただすれ違った人のために、ちょっといいことしてあげるっていうことは、全然あります。

パットナム(2006=2012)は「われわれがお互いに対して正直であった時の方が、協力を断ったときよりも、あなたと私の双方が利益を得ることになる」(Putnam, 2006、訳柴田 2006=2012：158)と述べた。このような「希薄な絆」は、「我々の巨大で複雑な社会に不可欠の緩和剤」(Putnam, 2006、訳柴田 2006=2012：166)である。つまり、「一般的信頼」はコミュニティ内の鍵となり、そこでの「一般的互酬性」はコミュニティの資産となる。ゲーム上では、このような「一般的信頼」があるからこそ、困っている他者を見て、人間は基本的に善人だと信じることで、未知の人物であることを恐れもせず、積極的に助け、コミュニケーションしようとする。

また、オンラインゲーム上の「信頼」と「互酬」は蓄積していくことも分かった。趙氏（B-III-1）は、人に裏切られる経験がきっかけでFF14をプレイし始めたが、仮想世界で他人とのコミュニケーションを重ねることにより、オンライン上で他者への信頼感を再構築した。このようなオンラインゲーム上で蓄積する「信頼」は、現実世界での対人関係における「信頼」というものに影響を及ぼすことが分かった。以下は趙氏へのインタビューからの引用である。

趙：過去に、ある原因で、はっきりと説明するのは難しいですが、とにかく、裏切られたから、このゲームを始めました。プレイし始めた頃は一人でプレイしていて、他人とのコミュニケーションをあまり取らなかったのですが、その後、ゲーム内で信頼できるフレンドに出会いました。ですから、現実で、他の人を信頼したりするのは、以前よりも良くなるようになっていきます。

7.3.3 オンラインゲーム上の特定の信頼と特定の互酬性

MMORPG には、プレイヤー同士が集まって共同体を作り、交流を深めていくために、特有のシステムがついている。先述の通り FF14 ではこれを「フリーカンパニー」と呼び、それは同じサーバーのプレイヤーと組むことが出来る共同体の事を指している。いわゆるチームやギルドのような仕組みである。このフリーカンパニーでは、特定のプレイヤー間でコミュニケーションが繰り返され、連続的な相互作用が展開されている。プレイヤーはこれを通じて、「特定の信頼」と「特定の互酬性」への期待を形成している。そして、このような連続的相互作用を通じてプレイヤー間の関係は深くなり、「特定の信頼」による関係を構成している。またこのような「特定の信頼」は「特定の互酬性」が生まれる場だと考えている。

今回の調査では、調査対象者が自分のフレンドに対して持つ信頼の度合いがそれぞれ異なる様子も伺える。例えば趙氏（B-Ⅲ-1）は、仲が良いフレンドであればゲーム以外の時間でも様々な日常生活の話をする。また続く劉氏（A-I-3）は、フレンドを良き相談相手と捉えている。

筆者：信頼関係についてですが、どのような人が親しいフレンドと言えますか。

趙：信頼の度合いをどうやって測るのかよくわからないのですが、しかし本当に仲のいいフレンドならば、たとえ FF14 をプレイしなくても、一緒に他のゲームをプレイしたりとか、生活の中のいろんなことについて話し合ったりすると思いますね。

劉：そうですね、フリーカンパニーではそういう方が何人もいますね。

筆者：具体的な付き合いはどのようになっていますか。

劉：例えば誰かが仕事でトラブルがあったりとか、上司に叱られたりとか、それをチャットグループ内で話し合っ、グループのフレンドが慰めてあげます。基本的には、困ったことがあればみんなと相談し、みんなはその人を励ましますね。

以上のデータから、オンラインゲーム上で作られている「特定の信頼」については様々な表現があるが、その特徴をまとめると、①ゲーム内外のことについて気軽に話し合えること、②トラブルなどの比較的混み入った相談が可能であること、③具体的相手を指し示すことができること、④このような関係は、ある程度の安定性を持っていること、という四つが挙げられる。④の安定的な関係について鄭氏（B-I-1）は以下の引用のように述べている。つまり、「特定の信頼」を持つフレンドとの関係はゲームから始まった関係性ではあるが、そのゲームをプレイしなくても維持される関係性へと発展したのである。

筆者：ゲームをやらなくても、彼らとの関係は続くと思いますか。

鄭：そうですね、私が知り合っている人たちの中にはもうゲームをやらない人もたくさんいますが、それでもチャットグループで連絡を取り合っています。今はゲームが私たちの間の唯一のつながりではなく、私たちにとってゲームは、ただメディアなんですからね。

また、本研究ではこのようなオンラインゲームによって作られた「特定の信頼」がどのような時に機能して、どのような効果をもたらすのかについて、もう一步踏み込んで検証したい。今回の調査では、特定の信頼を生んだ効果について、三つの指標を用いて測定している。それは礼の送り合い、経済的援助、オフラインでの活動である。特定の信頼がもたらす効果を検討する前に、この特定の信頼がどのような時に機能するのかを明らかにする必要があると考えている。

7.3.3.1 オンラインゲーム上で特定の信頼が機能する要因

オンラインゲーム上で「特定の信頼」が形成される要因を明らかにするために、まずオンラインゲームによって形成されている対人関係には、深い信頼感を持っている相手がいることを確認すべく、質問「あなたにとって信頼感が深くなる原因は何ですか」（表6-3-1、第三部-3）に基づいて展開している。以下は劉氏（A-I-3）のインタビューからの引用である。

劉：長い間みんな一緒にプレイしているから、だんだん馴染みになり、馴染んだら何でも話せますし、性格が悪い人でなければ、時間が経ってより自然にフレンドになれると思んです。しかし、グループ内のチャットだけで、ゲームはあまりやっていない人もいますので。付き合った時間が少ないから、その人たちと深い信頼関係が築かれているとは言えません。

劉氏の語りからは、ゲーム内に限らず、ゲーム外の時間も含めて、長期間に渡って付き合うことによって「特定の信頼」の関係が構築される様子が伺える。また以下、王氏（B-II-1）の語りは、「特定の信頼」が形成されるに至るために、第三者からの良い評価重要であることを指摘している。例えば、その相手に第三者からのネガティブな評価があると、その人は信頼できない人物となり、後に信頼関係を築くことはできない。

王：接触のレベルによって異なります。一部のインテリアのブロガーは、悪い評価をつけられていますから。例えば、プレイヤーが自分の部屋をインテリアするため、あるブロガーに依頼しまして、で、そのブロガーが実際にはインテリアしなかったのに、プレイヤーにデポジット⁹⁰⁾を返さないという行為をすると、このブロガーを信用できないと思いますね。私が以前フォローしたブロガーの

⁹⁰⁾ 一時的な預かり金や保証金のことである。

4、5 人にこのような状況が起こってしまして、その後、もはや微博へ投稿をやめたり、あるいは微博のアカウントを削除したりしました。そのようなネガティブな評判があれば安心できません。

これらのインタビューデータを通して、オンラインゲーム上で「特定の信頼」が形成される要因をまとめると、①相手との付き合った期間が長いこと、②交流の質と頻度が高いこと、③複数のメディアを介して交流していること、④他の人からの良い評価があること、という四つの要素が挙げられる。次からはこの「特定の信頼」がもたらす効果について考えていきたい。

7.3.3.2 特定の信頼が生む効果①—礼の贈り合い

オンラインゲーム上でどのように振る舞うかは、「特定の信頼」を築くための重要な要素だと考えられる。むしろ、特定の関係を維持するために生まれた相互行為という方が適切だろう。ここで特徴を持っている行為は礼の贈り合いである。

まず、この意味について説明したい。問題設計段階（表 6-3-1）では「フレンドにプレゼントを贈ったり、もらったりしたことがありますか」（第三部-5）という質問項目を特に用意していなかったが、調査で深い信頼関係を持つフレンドについて話題にした時、調査対象者は、このような行為が自分と相手の間に深い信頼関係があることの証明であると語る。

例えば、王氏（B-II-1）はオンラインゲーム上のフレンドとオフラインで会ったことがなくても、オンライン上のやり取りを通じて、特定の信頼を構築している。そのため、相手が困難である時、王氏はその相手を援助することが分かった。

王：ゲーム上で私を大事してくれるフレンドがいます。彼がどこの人かを知っていますが、彼に会ったことはありません。この前、FF14 のオンラインストアでチョコロボックルホイッスルという非常に人気のマウントが販売されました。彼は数日前、私にそのアイテムコード⁹¹⁾を送ってくれました。彼は私にこのプレゼントを受け取ってほしいんですが、チョコロボックルホイッスルは限定版で、かなり入手困難なものですよ。それを見たとき、このプレゼントが貴重すぎると思いましたので、受けとれないと思いました。

中略

先ほどのプレゼントをくれたフレンドなど、お世話になった人がお金に困ったら、必ず助けます。

また、今回調査対象者の中で、お礼の贈り合い経験を持つ人は 13 人全員で、そのうち実物のお礼の贈り合い経験を持つ人は 8 人いる。そして、現実であったことがなくて

⁹¹⁾ 商品アイテムコードは、数字によって示されている者である。購入したアイテムを、お友達などにギフトコードとしてプレゼントできるようになる。

も、この行為は行われており、相手と会わなくても現実でお礼の贈り合いをする人は 4 人いた。特定の信頼関係を作っている人々は、気にかけていることを相手に感じさせるために、オンラインゲーム上で、あるいは現実には、プレゼントを贈る。工藤氏 (A-I-4) は、ゲーム上のフレンドとお中元を贈り合っている。

工藤：フレンドからお中元はもらったことがあります。お中元っていう文化が分かりますかね。えーと、お中元っていう、その、何ていうんですかね。季節の変わり目とかにですね…えっと、お中元だと、夏なんですけど、元気ですよっていうことを相手に知らせるために、品物を贈る文化が日本にあるんですよ。それをお中元っていうんですけど、そのお中元を贈り合ったくらいですかね。

鈴木氏 (A-III-1) は、ゲーム上のフレンドと誕生日プレゼントを贈り合っている。オンラインゲーム上で構造化された対人関係の中でこうした相互作用が存在することを示している。

鈴木：今言った人とは誕生日プレゼントを贈り合いますね。

筆者：そのプレゼントは現実のプレゼントですか。それともゲーム上の…

鈴木：ゲームと現実で、アマゾンとかで、両方もありますね全然。

7.3.3.3 特定の信頼が生む効果②-経済的援助

ここでは、オンライン上のフレンドに経済的問題がある場合、実際に経済的な援助を行うかどうかについて焦点を当てる。その目的は、個人の利益と関わる時、オンラインゲーム上で構造化されたネットワークと対人関係の中の「特定の信頼」がまた機能するのか、またどのような効果があるのかを明らかにしたい。調査対象者 13 人中 8 名が、とても信頼している相手に経済的問題があれば、援助するという傾向を持つ。内、経済的な面では絶対関わらないという調査対象者は 3 名おり、また、現段階で断定はできないと思う人は 3 名いる。FF14 上でできた「特定の信頼」の関係では、フレンドに経済的な問題があった場合には、そのフレンドを助ける傾向が示されている。

以下は経済的な援助を行うと答えた鄭氏 (B-I-1) の語りである。

鄭：相手が誰なのかによりますね。あまり話したことがない人なら手伝いませんが、さっき言った信頼している 7 人のフレンドなら、自分にとって 1000 元以下なら OK です。騙されないことを信じているので、その人達なら手伝います。

経済的な援助を行うと回答した対象者は、基本的に鄭氏と同じ考えを持っている。彼らは相手への信頼があるため、ある程度の範囲でお金を貸す。

また工藤氏 (A-I-4) は経済的な援助を行う理由として、FF14 でフレンドが自分を

頼ってくる場合、相手には苦しい事情があると考え、援助を行う場合はたとえ返済が無くても構わないと述べる。

筆者：結構信頼しているフレンドに経済的な問題があれば、助けてあげますか。

工藤：結構親しいフレンドだったら、まあ多少手伝うことはできますね。まあ、そのなんていうんですかね、フレンドなんで、ネットの知り合いの自分にまで助けを求めてくるってことは、もしかしたら、本当に大変なんだろうなって思っちゃうんで、返してもらわなくてもいいから、いいよ、貸すよみたいなふうには言うかもしれないですね。

以上の語りからは、FF14によって構築された「特定の信頼」の関係から支援効果が生じることを示している。このような傾向は「一般的信頼」の関係では見つからなかった。つまり、「特定の信頼」関係が作った強い紐帯は、非常に困難な状況に陥った時に、その状況を切り抜けるのに役立つ社会関係資本であることが明らかとなった。

7.3.3.4 特定の信頼が生む効果③-オフラインでの活動

FF14 を利用することによって、SNS 等を用いたプレイヤー間のやり取りも増加している。その結果、現実世界のコミュニティはオンライン上のコミュニティの延長線上に存在する。FF14 内で「特定の信頼」の関係を作るコミュニティは、オフラインでのコミュニティ構築に大きく貢献している。

表 7-2-3 と表 7-2-4 では、調査対象者 13 人中 6 人が、オフラインでゲームフレンドと会ったことがあることが示されている。

李氏 (A-I-2) は FF14 で知り合ったのフレンドにかなり信頼感を持っている。長期間の付き合いを通じて深い信頼関係を構築していることに加え、オフラインで実際に会ったことにより、その信頼感がさらに深まったと考えている。

李：かなり深い信頼感を持っていると思います。2014 年に、最初のフレンドをできましたから。これまでの長い間の付き合いを通して、かなり信頼していると言えると思います。それにその間に、オンライン上の仲間が、オフラインの友達になって、とにかく、非常に信頼していると思います。

筆者：それは、長期的な接触を通じて生み出された信頼と理解しているのでしょうか。

李：そうですね。それにみんなほぼ女の子だから、私が日本に留学した時、彼女たちとは日本で一緒に遊んで、ホテルに泊まったり、一緒に食事したりしました。中国にいるときもよく一緒に遊んだりして、現実の友達のように付き合っていますね。

そして工藤氏 (A-I-4) もフレンドとの長期的な関わりを通じて親しくなり、互いにオフラインでの交際を誘い合っている。

筆者：会ったきっかけは何ですかね。

工藤：あー、きっかけは、なんか親しくなって、もう 5 年ぐらい経ちますね。会話の中で、この前このご飯屋さん、その時はラーメン屋さんだったんですけど、このラーメン屋うまかったよ、みたいに教えてもらって、僕の家から近いじゃないですか、じゃ、今度行こうよってなって、そういうきっかけが結構多いですね。

筆者：そうですか。

工藤：はい。実は家が近かったとか、後は、遠方のフレンドもいるんですけど、福岡に住んでるフレンドがいるんですけど、そのフレンドとかは、自分は東京に住んでいたんですけど、東京に出張で来るから、その時、「遊ぼう」みたいな、自分からはそこまで誘うことはないんですが、向こうから誘ってもらうことが多いですね。

以上のデータを通じて、初めは FF14 で知り合った相手に会うことへの警戒感があるが、相手とオンライン上で長期間付き合い、親しくなり、相手のことをある程度で知った上で、現実世界で会うという実態を明らかにしてきた。

7.3.4 考察

本節は、社会関係資本における、最も重要な要素となる「信頼性」と「互酬性」について検討を行った。コールマン（1988）は、社会関係資本には三つの形態があり、その第一の形態となる恩義と期待が、ネットワーク内に形成された信頼に依存していることを述べている。その「信頼」は「一般的信頼」と「特定の信頼」の二つに分けられる。本節は FF14 においてこの二つの「信頼」がどのように機能しているか、またどのような効果をもたらしているかを分析した。

まず、FF14 における「一般的信頼」について、FF14 では、メンターシステムなどを通して、オンライン上での「一般的互酬」の行為が行われている。この「一般的互酬」について、アレクサンダー（Alexander J.Bisberg,2022）は、与える行為を経験したプレイヤー、または他のプレイヤーの与える行為を見たプレイヤーは、将来的に自分もそうした行為を行う傾向が高いと述べている。今回の調査では、対象者全員が FF14 内でプレゼントの贈り合い経験があることが示された。仮想世界では、他のプレイヤーを助けるためのコストが低いと、人々は気軽に相手を助ける傾向がある。そして、このような互酬的行為は他のプレイヤーに伝染する。あるプレイヤーの互酬性は、フリーカンパニー内に、あるいは FF14 にいる他のプレイヤーに影響を及ぼす。その結果、「一般的互酬性」の認識と「一般的信頼」を生み出し、仮想世界における相互作用と協力的行為を促すと考えられる。

次に、今回の調査から「特定の信頼」の機能とその効果を明らかにする。調査者の語りから、「ゲーム内外を問わず気軽に話し合える」、「困ったことがある時、より深く相談できること」、「匿名であっても特定の相手と認識できること」、「ゲームを介さずとも関わることのできる安定性を持つこと」という四つの特徴を抽出できた。オンライン上に

において、この「特定の信頼」が形成される要因は、「相手との付き合いの期間の長さ」、「高い交流の質と頻度」、「複数のメディアを介しての交流」、「第三者からの良い評価」という四つである。これらは仮想世界において強い紐帯を形成する。この強い紐帯は、困難な状況に陥った時に役立つ社会関係資本であることが分かった。

本研究は、FF14 における「特定の信頼」の効果について、「お礼の贈り合い」、「経済的援助」、「オフラインでの活動」という三つの観点から考察を行った。現実における実物の贈り合い経験を持つのは調査対象者 13 人中 8 名である。フレンドを経済的に助ける傾向を持つ調査対象者は 13 人中 8 名で、その半分がオフラインでゲームフレンドと実際に会ったことがある。「特定の信頼」が形成されていない限り、このような行動は行われることはない。今回の調査によると、オンラインゲーム上で形成された「特定の信頼」による現実での行動について検討する際、つまり、オンライン上の社会関係資本がオフラインへと発展するプロセスは、フレンドになった期間とコミュニケーション頻度などの量的な要因と、交流の質と第三者の評価という質的な要因から影響を受けている。ここで興味深い点は、フレンドとしての交際期間と、現実での接触との関係性である。現実においてオンラインゲーム上のフレンドと会ったことがある調査対象者は、最小で 3 年未満、最大で 8 年の FF14 プレイ経験を持っている。該当する 6 人のうち 4 人がプレイ歴が 5 年未満である。そのため、オンライン上で形成された社会関係資本が現実へと発展するためには、量的要因よりも質的要因の方が重要だと言える。

前節で見てきたように、FF14 で生成されるネットワークは、ゲーム上だけではなく、SNS 等様々なメディアでのコミュニケーションをとるプロセスを通じて横に発展する。さらに、そこで「特定の信頼」が形成されることによって、オフラインのプライベートなレベルに、縦に深化していくことが明らかになった。オンラインゲーム上の「信頼」と「互酬」も、これらネットワークと同じ傾向を持つことが分かった。アレクサンダー (Alexander J. Bisberg, 2022) の研究では、互酬的行為が伝染性を持つことが示されている。そのため、オンラインゲーム上「信頼」と「互酬」も、ネットワーク拡張によって、SNS や現実社会へ影響を及ぼすということができる。

7.4 オンラインゲームによる構造化されたネットワーク中の情報交換

結合型社会関係資本を理論的に説明したのはコールマン（1988）である。緊密につながっている、つまり、強い紐帯により形成されるコミュニティでは、人々は自発的に協力するし、成員間の規範を共有し、互酬的な関係性が生じるため、経済取引上のコストが安くなり、情報が流通しやすくなる、と彼は論じた。一方、グラノヴェッター（1973）は、密度が低く弱い紐帯が持つ凝集力に注目し、それまでの研究やネットワーク・モデルにおいて漠然と想定されていた「弱い紐帯の強さ」が、情報伝達、職業移動の機会において実に役に立つことを指摘している。

では、オンラインゲームによって構造化されたネットワークには、情報交換はどのような形で行われているのだろうか。この問題を考えるために、本調査では、対象者らに三つの観点から質問を行っている（6.3-第四部 参照）。

まず、FF14 のフレンドとの情報交換の実態を把握し（同-第四部-2）、次に、自身が情報の発信側にいる時、相手の利益に繋がる情報を提供するかどうかにについて確認した（同-第四部-3）。また、自身の個人情報と関わる情報について、フレンドとどのように共有しているか、また共有することについてどのように感じているかを確認した（同-第四部-4）。

7.4.1 オンラインゲームによる構造化されたネットワーク内の情報交換の実態

コールマン（1988）は、情報が社会関係に潜在し、行為をもたらす基盤となると述べている。では、オンラインゲーム上で構造化されたネットワークでは、どのように情報を交換しているのかを明らかにする必要がある。今回の調査データから、対象者らはゲームのプレイ期間や国籍に関わらず、積極的に他のプレイヤーと情報交換を行っていることが明らかとなった。

加藤氏（J・短期・大学生）は、普段のフレンドとの会話内容について、以下のように語っている。

筆者：普段話し合う時どんな内容について話しますか？

加藤：大学のことであったり、最近だと、ニュースのことですね。ロシアがウクライナに侵攻したことを話したり、地震のことを話したりしていました。

また周氏（C・短期・大学生）は、より身近なキャリアなどの話題を共有している。

周：いろいろですね。実生活に関わることも話し合いますね。例えば、昨日、ボクシングの話をしていたのですが、ゲームで知り合ったお姉さんはボクシングを練習していて、とてもハンサムだと思います。また、この現実世界のキャリアについてのおしゃべりは、自分のキャリアや将来の進路など、みんな職業が違うので、アドバイスをくれたり、ゲームについてのこともチャットグループに共有したり、例えば、良さそうなスクリーンショットをグループに送ったり、

基本的に、思いついたことを何でも話す、親戚のような感じで、チャットグループ内のチャットはとても面白い、居心地がいいと思います。そして、現実の話をする時は、重い話はしないです。たとえば、「もうだめ」とか、そんなつらい話はしない、せいぜい「何日も雨が降っている」と愚痴をこぼすぐらいです。

このように、FF14 上で構造化されたネットワークの中では、ゲームについての情報だけでなく、現実に関わる情報交換が行われている。プレイヤーたちはそこで世の中の情報を獲得できるし、そうした情報を探す時間を節約することもできる。

ここで引用している周氏は大学生だが、FF14 では様々なキャリアを持つ社会人との交流が中心である。その多様性によって、彼女は将来のキャリアについて、様々な情報を得ることができている。そして、山本氏（J・長期・大学生）のゲーム上のネットワークには、自身と同じ学生が多く、興味関心がとても近いため、より深く情報交換を行っている。

筆者：オンライン上のネットワークはあなたにとってどんな存在だと思いますか？

山本：ゲーム上のネットワークは、ネット上の情報なんか、収集しやすいところだと考えています。私ですと、ちょっとネットがないと、おそらく生きていけないぐらいの、それぐらいネットを使っているの、ネット情報で、例えば、大学の論文書くとき、ネットで集めたものの方が多いですね。そして、その私を自由に表現できる場所ですかね。あとゲームを通じて、ゲーム内の仲間と同じ目標に向けて交流し、情報交換などが一緒にできる空間でもあります。

また、このような情報交換は、情報を与える相手にとって価値があるだけでなく、情報を発信する自身にとっても、心理的欲求を満たすという価値を生じさせる。以下は、呉氏（C・短期・大学生）のインタビューからの引用である。

呉：言ってしまうと、マイナス面はないんですね。でもプラスの面があると思います。私は共有したい欲求が強い人間なので、このネット上のフレンドたちと、いろいろなことを共有することで、私の欲求を満たせます。彼らと話すとうれしい気持ちになって、そこには感情的な価値があると思います。

何かを見て、それをフレンドに送り、その時の気分や考えなどを共有できるため、提供する情報に関わらず、共有するという行為それ自体に価値を感じているようだ。

7.4.2 他者のための情報共有の実態

オンラインゲーム上で構造化されたネットワークは、基本的に「弱い紐帯」である。弱い紐帯でつながっている友人・知人は、自分とは異なる集団に生きていて、社会的属性も異なっているため、別の領域の知識や情報、そして技術を持っている。このような

異なる知識や属性から形成されるネットワークには、相手が必要な情報についての交換行動にどのような傾向があるのだろうか。この問題を解明するためインタビューを行った（表 6-3-1、第四部-3）。

調査によれば、相手に役立つ情報は大きく分けて二種類あった。一つは現実に関わる情報であり、もう一つはゲームについての情報である。呉氏（C・短期・大学生）のインタビューでは実生活に関わる情報共有の様子が語られた。

呉：例えば、この前チャットグループの誰かが病気になった時、たまたま詳しい人がいて、その人に、そういう状況にはどんな薬が良いかを教えてあげました。ニュースや経験をチャットグループで共有する場合、自分が共有したい情報はみんなの役に立つはずで、みんなの興味を引くだろうという考えに基づいて、共有するのです。

山本氏（J・長期・大学生）は FF14 の攻略情報やイベントがある時、他のプレイヤーとその情報をチャットグループで共有することが分かった。

山本：先ほど、あのちょっと申し上げた、攻略情報とか、例えば Facebook ですと、保存されて、で、そこから攻略したいときに、私のちょっとだけ書いた情報を読んで、攻略することも、おそらくあるんじゃないかと思います。

（中略）

現実ですと、グループごとに分けるんですね。ただし、現実の役に立つ情報、例えば、このゲームのライブイベントとか、ファイナルファンタジーの会場のイベント、無いわけではないんですね。ただ、私自身が参加するかというと、参加しないっていう。参加しないのに、情報を流すっていうのもあるんですね。

オンライン上の情報交換は匿名性が高いこともあり、相手の役に立つ場合には、その情報を共有する傾向を持つことが分かった。また、これらの情報共有には、呉氏が「人の役に立つ」、「相手の興味を引く」と述べるように、相手への配慮に基づき、相手が必要としていると思われる場合にだけ、その情報を共有するといった規則性も伺える。

7.4.3 自身の個人情報と関わる情報について情報交換の実態

グラノヴェター（1973）の『弱い紐帯の強さ』では、弱い紐帯つまり「知人」という範囲に含まれている人々は、異なる社会領域や属性に生きているため、新鮮な情報や知識の供給源としての価値があると指摘している。

異なる人々が集うネットワークでは膨大な情報が潜在している。では、自身の個人情報と関わる情報を相手と共有する時には、どのような傾向があるのだろうか。つまり、その情報が相手にとって役に立つ情報なのであれば、自身の個人情報をオンラインゲー

ム上の知人に知られるとしても、その情報を共有するかという問いである。

この実態を観察するため、「仲が良いフレンド」とではなく、ゲーム上の「知人」と、自身が所属する会社の公募情報を共有するかどうかについて質問した（表 6-3-1、第四部-4）。その結果、調査対象者 13 人中 10 人が、「他者の助けになると嬉しい」との理由から、自身もつ公募情報を共有すると答えた。

王氏（C・短期・デザイナー）は、「人を助けること」が重要だと考えているため、自分の個人情報を相手に知らせても「気にならない」と述べている。また加藤氏（短期・J・大学生）もほぼ同じ回答だった。ここで「共有してもいい」と回答した 10 人は、この質問についてほとんど同じ考えを持っている。

王：そうですね、でもまず、来てくれるかどうかを聞いてみます。彼らの力になれるなら、それほど恐れることはありません。人を助けることができれば、現実の情報がバレでもあまり気になりません。

加藤：自分がどういう会社に勤めてるかとかは、まあ、別に気にしていない…あんまり気にしたことがないです。どういう大学に入ってるかとか、だから、けっこう教えられるます。

13 人のうち以下の工藤氏（J・短期・大学生）だけが、本当に親しいフレンド以外には共有したくはないと回答している。

工藤：本当に親しいフレンドだったら紹介するかもしれないです。

（中略）

普通の知人…そうです。先言ったようなファイナルファンタジーのフレンド、だから普通の信頼度くらいのフレンドだったら、自分が働いてる場所がバレっちゃうんで、教えることはないと思うんですけど、それこそ、さっき言った実際に会ったことがあるようなフレンドであれば教えるかもしれません。

また、13 人中残りの 2 名は、現実での関係とゲーム上の関係を混同すると、ゲーム上でも職場でも「面倒な状況」になるため、自分の個人情報と関わる情報を共有することはないと語る。以下は、周氏（C・短期・大学生）のインタビューからの引用である。

周：そんなことはしないと思います。もしそうなら、私たちは同僚になっているでしょう。そんな関係になりたくないです。なぜなら、仕事では誤解や意見の相違が非常に生じやすいと感じますし、もっと親しくなって、同僚になれば、仕事で非常に面倒なことになり、いろいろな問題が発生する可能性があると思います。

以上、このような結果は、グラノヴェッター（1973）が述べる『弱い紐帯の強さ』の理論と合致していると考えられる。オンラインゲーム上で構造化されたネットワークに潜在している、そこで使用されている情報や知識などが、個人の利益と関わる可能性がある。例えば調査結果で示しているように、ネットワークには職の公募に関する情報が潜在しており、このような資源を活用することを通じて、個人は経済的利益を得ることが可能となる。

7.4.4 考察

本節は、コールマン（1988）が述べる社会関係資本の形態の一つである情報チャンネルについて、FF14 により形成されたネットワークを結びつけながら、「礼の贈り合い」、「経済的援助」、「オフラインでの活動」の三つの観点から考察した。

情報は発信する側と受信する側に分けられる。ここでの問いは、オンラインゲームのネットワークからプレイヤーたちはどのような情報を受け取るのか、またプレイヤーは自分自身が発信側になるとすれば、何を、どこまで共有するのか、ということである。

まず、どのような情報を受け取るのかについて、利用者はオンラインゲームの中で、ゲームに関する情報だけではなく、現実社会に関わる情報も交換している。また、オンラインゲームでの交流相手は自分と異なる職業や属性の人もいることから、現実の対面的な関係では得られない情報もある。グラノヴェッター（1973）は、「弱い紐帯により連結している人々は、自分自身の交際圏とは異なる交際圏に参入している可能性が高く、それゆえ自分が入手している情報とは異なる情報に接している」（Granovetter,1973、訳野沢,2006：137）と述べている。今回の調査結果はグラノヴェッター（1973）の指摘と一致するものであった。そして、このようなオンラインゲーム上で構成されたネットワークは、プレイヤーの日常的な相互作用や交流を通じた「一般的信頼」の蓄積があるため、プレイヤー間で情報共有する場合、ゲーム以外のインターネット上の情報よりも信頼されているという推測ができる。

7.4.1 での加藤氏の語りからは、オンラインゲーム上のネットワークで情報交換する時、現実のニュースについての情報も交換していることが分かった。つまり、オンラインゲーム上で構造化されたネットワークと対人関係は、「メディア」としての機能も有することを示している。池田ら（2010）によれば、『『メディア』とは、コミュニケーションに参与する者/物の間に介在する『中間物』であり、情報やメッセージのやり取りを仲介する『媒介物』』（池田・松本,2010：18）であると理解することができる。本論では、この「メディア」の機能に注目したい。杉山（2018）は、受け手の間に構築される関係を「人的およびコンテンツ的ネットワークにより構成されるメディア」（杉山,2018）だとしている。その結果、人的およびコンテンツ的ネットワークは、その成員の情報獲得チャンネルとしての役割や、その情報を巡る議論を可能にする、「メディア」として人々に影響を与える。FF14 上で構築されるネットワークにおける今回の調査対象者らの語りは、杉山（2018）の見解を強く支持するものである。調査対象者らは、これらの情報交換に加え、ネットワークの成員とさらに交流を図るため、例えばこれまで以上に政治への注

目を行うようになると推測している。そして、キャス・サンスティーン（Cass R. Sunstein）は、人々が情報の網の中で自分の意識によって暮らしているのではなく、「彼らは多様な話題や意見を見て、聞いている。多様な話題や意見を見聞きすることを自分で選択しなくても、また選択するつもりがなくてもそうしている」（Cass、訳 伊達,2018：1）と述べている。キャス（2018）によれば、選ぶつもりがなかった予期せぬ他人との出会いや情報を交わすのは民主主義の核心であり、共通経験を持つことは社会をつなぐ一種の接着剤である。オンラインゲームによって構築された対人関係とネットワークは、キャスが唱えている民主主義の二つ要件と合致すると考えている。そのため、オンラインゲーム上のネットワークが持つ「メディア」としての機能は民主主義を促す可能性を示している。

本調査では、情報を発信する利用者には、他者に役立つ情報を共有しようとする傾向もあることがわかった。このような調査結果からは、ゲーム上で形成されたネットワークと対人関係から受け取る情報の質を推測することが可能であり、社会関係資本における信頼性・互酬性の説明にもなるのではないかと考えている。

最後に、本調査の対象者がどこまで自身の個人情報に関わる情報を共有するかについて考察した。その結果、調査対象 13 人中 10 人から肯定的な回答があった。つまり、相手に役立つ情報であれば、自身の個人情報を知られても良いと思える程、ゲーム上のネットワークを信頼しているという興味深い結果が明らかとなった。

以上、本節はオンラインゲーム上で形成されたネットワークが醸成した社会関係資本の一つの形態となる「情報チャンネル」を、情報の送り手と受け手の両方から考察した。インターネットには匿名性があり、誹謗・中傷行為などが少なからず生じる中で、結局オンラインゲームからもたらされる情報はどこまでが信用できるもので、どのような資源であり得るのか。これについて本節で考察した結果、オンラインゲーム上で形成されたネットワークは、「情報チャンネル」という資源として十分に活用できることが明らかとなった。

8、終わりに

本研究は以下二つの課題を説明することを目的とした。まずオンラインゲーム上で形成されている社会関係資本について、その形態を説明すること、その次にその社会関係資本を資源として、それが如何に機能するかを説明することである。

8.1 オンラインゲーム上の社会関係資本の形態

本研究は、4 章でまとめた社会関係資本の理論を踏まえて、「ネットワーク拡張プロセス」(7.1 節、7.2 節)、「信頼と互酬」(7.3 節)、「情報チャンネル」(7.4 節)について、オンラインゲーム FF14 上の社会関係資本の形態を考察した。

まず、オンラインゲーム上で形成されるネットワークの基盤は、コンテンツであることが示されている。MMORPG には様々なコンテンツが用意されているため、同じ共通の趣味を持った人が集まり、プレイヤーがゲームの中でコミュニケーションを取ったり、余暇時間を過ごしたりする。このようなネットワークでは、プレイヤーたちは対人関係や相互作用を通して、ゲームへの帰属感を向上させる。このようなコンテンツがあるため、プレイヤーと個人情報も知らない相手との間に共通の話題や興味関心が生まれ、積極的にコミュニケーションを取ることで、自身のネットワークを構築している。

そして、オンラインゲーム上で形成されるネットワークと対人関係は、ゲーム上だけでなく、交流型 SNS 等を通してネットワークを拡張していくことや、オフラインなどのプライベートなレベルへと、縦に深化していくことが分かった。そして、今回の研究は、オンラインゲームコンテンツによる、交流型 SNS におけるネットワークを構築する可能性を示している。そのため、オンラインゲームにおける対人関係・ネットワークを検討する際に、単に「ゲーム上の問題」であるだけでなく、少なくとも「オンラインゲームによるオンライン全体に関する」ものへと対象を拡大できると考えている。また、「ゲーム経験以前のネットワークサイズがゲームにおける集団行動に影響を与える」という田島ら(2009)が出した研究結果に対し、本研究では異なる結果を確認した。それは、本調査において他者からの勧誘によって FF14 をはじめたプレイヤーであっても、そのネットワークに入ることより、ゲーム上でまた別の、自身の新たなネットワークと対人関係を構築すること、またその新たなネットワークにいるプレイヤーたちと関係を築く方が、ゲームへの入口となった最初のネットワークよりも楽しいと感じているという点だ。

一方、ブルデュー(1986)が提示したように、このオンラインゲームによるネットワークの拡張も、プレイヤーの時間や情報、また対人関係への投資を増加することによって、そのネットワーク上の社会関係資本を増やすことができる。そこで増やした社会関係資本も、ネットワーク上の経済資本などにフィードバックできる。その結果、「社会階層を分化させる」ことになる。しかし、オンラインゲーム上における「社会階層を分化させる」という結果は、むしろリン(2001)が提示した、コミュニティでのヒエラルキー上の位置を高めるということと近いと考えている。東は自身の著書『弱いつながり』(2014)で、インターネットについて「階級を固定する道具」(東,2014:5)であると

語っている。彼は、ネットが、コミュニティ内にいる人々の人間関係を深め、階級を固定するメディアであると考えている。つまり、人々はネットを使用する際、決まりきった世界しか見ようとはせず、自身が所属するコミュニティの中の人間関係を深めることで、規定された、一種の思い込みによる強い紐帯をさらに強めるようになる。このような状況から逸脱する方法は、現実世界で自身がいる場所・環境を変えることであると述べている。この東の知見に対して一方徐静ら（2021）は、オンラインゲームに存在する個人的権力について語っている。プレイヤーは情報収集やスキル投資によってゲーム上でより高いヒエラルキーの位置を占めることを通じて、より多くの個人的な権力を獲得し、ネット上においてヒエラルキーを再構成しようとする。

次に、オンラインゲーム上の社会関係資本のもう一つの形態は信頼と互酬である。パットナム（2006）は、互酬性を「一般的互酬性」と「特定の互酬性」に分け、「信頼」を「一般的信頼」と「特定の信頼」に分けて考察する必要があることを示している。オンラインゲーム上の「一般的信頼」と「一般的互酬性」については、FF14のメンターシステムで一般的互酬行為が行われていることが明らかとなり、そこでプレイヤーらは、「一般的互酬性」と「一般的信頼」を蓄積し、仮想世界での相互作用と協力的行為を促すことが分かった。そして、このような「一般的信頼」と「一般的互酬性」は伝染性があるため、SNSや現実社会へ影響を及ぼすと考えられる。

一方、「特定の信頼」と「特定の互酬性」を形成する要因は、「相手と付き合った期間の長さ」、「高い交流の質と頻度」、「複数のメディアを介した交流」、「第三者からの良い評価」という四つがあげられた。本研究では、この「特定の信頼」と「特定の互酬性」について、「お礼の贈り合い」、「経済的援助」、「オフラインでの活動」という三つの観点から検討を行った。ここでは、交流の質と他人からの評価など質的側面は、接触期間と頻度などの量的側面より重要だ、という結果が示された。この強い紐帯は、相手が困難な状況に陥った時に役立つ社会関係資本であると考えられる。このような特定の信頼はオンライン上の対人関係の中でも形成されることが分かった。つまり、オンライン上の相手と長期間に渡り複数のメディアを介し、質の高い交流をすることで、「特定の信頼」は形成される。

今回の調査対象者の語りでは、ゲームをプレイするにあたって、守らないと制裁されてしまうような規範や束縛を感じているといった語りが特に無かった。ゲーム上のネットワークは、「一般的信頼」から「一般的互酬性」へ、「特定の信頼」から「特定の互酬性」へ、といった現実社会と同じような性質を備えているのに対して、匿名性を持つゆえ、そうした緊張が薄いのではないかと考えられる。この制裁性が薄いため、オンラインゲームの中では逸脱行為や誹謗中傷が起りやすいし、プレイヤーが経済的に侵害される可能性も潜在している。そのためMMORPGは、交流の場として、異なるアイデンティティを持つプレイヤー同士の交流を可能にすると同時に、現実世界で通用するポライトネスなどの規範を仮想世界に適用し、プレイヤーに影響を与え、規制する（姜波,2012、Ricardo Casañ-Pitarch,2021）必要がある。

最後に、社会関係資本の「情報チャンネル」という形態について考察した結果につい

てである。

まず、オンラインゲーム上で構造化されたネットワークと対人関係の中で、プレイヤーの間ではゲームに関する情報だけではなく、現実社会に関わる情報も交換されている。そして、オンラインゲームにより構成されるコミュニティでは、自分と異なる属性の交流相手がいるため、現実の対面的な関係では入手できない情報も手に入れることができる。このような情報交換を通じて、ネットワーク内にいる人々は、情報を探す時間を節約できるし、より豊かな情報を獲得することができる。また、このような情報交換は、情報発信側の「共有欲」を満たすため、発信者に心理的満足というポジティブな効果を持つことも分かった。

また情報発信する利用者は、他者に役立つ情報を共有しようとする傾向がある。この結果は、オンラインゲーム上で形成されたネットワークから受け取る情報の質を高くする可能性もあり、社会関係資本での信頼性・互酬性を説明することにもつながると考えている。そして、今回の調査対象者の多くはネットワークを信頼しているため、相手に役立つ情報であれば、たとえ自身の個人情報も相手に知られても問題は無いと感じている。この結果は、グラノヴェッター（1973）の「弱い紐帯は社会移動の機会をもたらす重要な資源である」という理論とほぼ整合的なものとなった。

8.2 オンラインゲームによる構造化されたネットワークと対人関係の機能

コールマン（1988）は社会関係資本の機能について、①社会構造という側面を備えていることと、②すべての社会関係資本がその構造内における行為者の何らかの行為を促進するという側面を備えているという二つの共通要素があると述べている。では、オンラインゲーム上で形成されている社会関係資本はどのように機能するのか。

オンラインゲームには、異なる属性の人々が集まり、弱い紐帯と強い紐帯によって、ネットワークと対人関係を構築している。そして、人々の相互作用によって、そこには信頼と互酬が蓄積していくことが分かった。7.1、7.2、7.3、7.4 の検討を踏まえて、オンラインゲーム上で構造化されたネットワークと対人関係の機能を「個人への機能」と「集団への機能」に分けられると考えている。

まず、個人への機能の面では、オンラインゲームには、社会属性が異なり、見知らぬ人との意志疎通、交流の場という側面があるため、オンラインゲーム上で形成されるネットワークと対人関係は、プレイヤー間の協力的行為を促進するという機能を有する。そして、このような協力的行為を行うことを通じて、プレイヤーは、異なる属性を持つ交流相手と相互作用することによって、交流スキルを向上し、ゲーム上での種々の状況に対応可能な行動力を培い、交流を円滑にする。そのため、このようなネットワークと対人関係には、人間関係を良好に保ち、チームワークを維持・強化するという機能が備わっていると考えられる。このような機能は、プレイヤーの現実社会での行動に影響を及ぼす可能性があると考えている。

FF14 には、情報を収集することを通じて、フォロワーを集めることができる機能がある。これらの機能は、コールマン（1988）のいう「オピニオン・リーダー」の概念、つ

まり、オピニオン・リーダーが「自分の地位を維持するために情報を獲得する」(Coleman,1988、訳 野沢,2006:232)ためのシステムと同じではないだろうか。オンラインゲームにおける権威のあるプレイヤーたちは、該当領域での権威を持つ／維持する一方で、交流型 SNS における民衆／フォロワーによって、その行為もある程度監視される。池田ら(2010)は「ネットワーク化は価値と利益だけでなく、『コントロール』の遍在も生み出すのであり、監視社会や相互監視システムといった集合的なアイデンティティとコミュニケーションの形式に付随するネガティブな仕組みが出来上がる」(池田ら,2010:117)と述べている。つまり、プレイヤーは情報収集やスキル向上、またゲーム上のネットワークへの投資によって、より高いヒエラルキー上の位置を求め、それが果たされる場合は権威者となることができる一方で、ここでの権威者の地位を獲得するということは、同時に他のプレイヤーから監視されるという状況も生み出す。オンラインゲームで形成されるネットワークと対人関係には、こうした「監視」という機能もあると考えられる。

高田(2019)は、オンラインゲームが「サードプレイス」という機能を有することを示している。今回の調査結果は、プレイヤーが自分の好きなコンテンツに集中して、気軽に余暇時間をゲームに楽しむという姿を示していると同時に、オンラインゲームの「サードプレイス」という休憩スペースとしての機能も示している。つまり、仮想世界では、「ゲームコンテンツ」、「余暇時間をのんびり過ごす」こと、そして「交流」によって、「サードプレイス」という機能を実現する。そして、オンラインゲーム上の構造化されたネットワークと対人関係は、プレイヤーが困っている時に相談できる場所を提供していることが分かった。ナン・リン(2008)は、社会関係資本のミクロ効果を提示した。彼は、社会関係資本が精神的健康、生活への満足に影響を及ぼす可能であることについて論じている。リン(2008)によれば、精神的健康とは、ストレスに耐え、認知的・情緒的なバランスを維持する能力である。オンラインゲーム上の構造化されたネットワークと対人関係には、「サードプレイス」を有したうえで、精神的健康を向上する機能があると考えている。

このようなネットワークと対人関係では、ゲームコンテンツについてだけでなく、他にも様々な情報を交換していることが分かった。このような情報交換はメディアという機能を有すると考えられる。オンラインゲームでは社会属性が異なるプレイヤーが交流できるため、普段オフラインでは手に入れることができない情報をオンラインゲームのネットワークから入手することができ、現実世界で政治的な、あるいは経済的な事件が発生する時、その情報を獲得した人は即座にフレンドと交換することができるし、そのネットワークの中で出来事についての議論を行うこともできる。他者の思考を理解することを通じて、自身の思考を再構築することができる。つまりそれは、『他者』となることによって『他者』を理解し、理解したことを自らの糧とすることは、『自分』と『他者』とを融合させることで、『自分』を再生産していく」(遠藤,2008:5)ということである。また、このようなメディアとしての機能は、オンライン上のネットワークからオフラインへ発展することによって、現実での交流も促進すると推測できる。このような

プロセスを通じて、人々は積極的に政治や公共的意思決定についての意見を交換するとともに、他者の思考を自分に取り込みつつ、コミュニティにいる人々と議論を行うことができるため、MMORPG が民主主義を促す可能性を示している。

一方、集団への機能の視点から分析する場合、仮想世界はコミュニティという機能をもつことを示している。つまり、MMORPG では、共通の話題を持つ人々が集まってネットワークを形成すると同時に、コミュニケーションを行い、情報交換を行う人間関係を生み出す社会的な場を形成することによって、精神性やアイデンティティの共同性も形成されている（徐静,2021、Zhong,2011）ことが分かった。また調査結果では、個人が積極的に FF14 に関するコミュニティを構築していることが示されている。遠藤

（2008）が述べるように、「ネットゲームにおいては、世界の構造自体が虚構であり、その中での《自己》は、名前のみならず人格や属性も、〈現実〉の自己と異なることがむしろ普通である。にもかかわらず、その世界での《他者》との関係性が、強い〈コミュニティ〉意識となり、〈現実〉にまで滲出する親密性を作り出したりする」（遠藤,2008：12）のである。また、公式サイトや公式イベントのような仕組みは、誰でも簡単にコミュニケーションをできる場を提供するため、FF14 に関するコミュニティ機能をさらに拡張することが分かった。

MMORPG では、基本的に弱い紐帯によって、ネットワークと対人関係が作られている。様々なプレイヤーと交流する中、そこではオンラインゲーム上の規範も生まれている。姜（2021）は、「規範は、コミュニティにおいて相互作用をうまく行うための鍵であり、社会関係資本の重要な構成要素である」（姜波,2021：99 筆者訳）と述べている。と述べている。つまり、オンラインゲーム上のネットワークと対人関係を構築することにより、監視機能が生まれる一方、「規範」という機能も形成されている。オンラインゲーム上の相互作用は「ある行為者が信頼を維持するか否かを選択する場合、それは彼自身が被る費用対効果計算に基づいて行われる」（Coleman,1988、訳 野沢,2006：232）ため、弱い紐帯によって結ばれたネットワークと対人関係の中では、「規範」という機能の効果は弱いと考えられる。

一方、フリーカンパニーや、固定チームのような、強い紐帯によって結ばれたネットワークでは、共通の友人などがおり、その構造内の規範や信頼、また逆に、束縛や制裁が生まれやすい。グラノヴェッター（1998）はこのような行動を「信頼を生みだし不正行為を防げる際の、具体的な個人的関係とそのような関係の構造の役割」（Granovetter、訳 渡辺,1998：250）であると述べている。それは、共通の友人が存在するネットワークにおいて、秩序を支持する機能を果たす構造である。つまり、関係づくりにおいてネットワーク内の他者による評価が重要になり、共通の友人と関係を維持するために協力し合い、他人から信頼されるような行動を行う。その結果、人々は協力し合っている印象を醸し出すために努力し、お互いを信頼や協力の関係性で満たそうと考えるようになる。今回の調査では、共通の友人がいるネットワークでは、この「規範」の機能が強いことが分かった。

9、今後の展望

先行研究の検討を通じて、質的アプローチによるオンラインゲームプレイヤー個人のネットワーク・対人関係についての検討・研究がまだ存在していないことが分かった。本研究は、この学術研究上の空白を埋めるといった意味でもオリジナリティがあると考えている。8章のまとめを通じて、オンラインゲームにおける「ネットワーク拡張プロセス」、「信頼と互酬」、「情報チャンネル」という社会関係資本の形態を明らかにした。そこでは、そのネットワークと対人関係の機能について、集団への機能の視点から、オンラインゲームによって形成されたネットワークと対人関係はコミュニティを作っていることが分かった。弱い紐帯から構築された関係では、「規範」が弱く機能している一方、強い紐帯によって結ばれたネットワークでは、「規範」の機能が強いという結果を示している。そして個人への機能の面では、オンラインゲーム上で形成されるネットワークと対人関係に、プレイヤー間の協力行為を促進することを通じた「チームワークを維持・強化する」機能があり、コミュニティを構築することによってオピニオン・リーダーを生み出すと同時に、そこに「監視」という機能も生まれる。このネットワークは、「サードプレイス」としての機能を通して、個人の「精神的健康を向上」させる。さらに、ネットワークには情報交換行動があるため、民主主義を促す可能性を示している。

この「サードプレイス」の概念は、オールデンバーグ (Oldenburg,1989) が、アメリカにおけるインフォーマルなコミュニティの衰退に対して抱いた問題意識に基づき提唱した。彼はアメリカの居酒屋やフランスのカフェ、イギリスのパブが実例として、このサードプレイスの特徴を次の八つにまとめている。それは「中立の領域」「人々を平等にすること」「会話が主な活動」「利用しやすさと便宜」「常連」「目立たない存在」「遊び心があること」「もう一つの我が家」である。そして、オールデンバーグは、サードプレイスが「インフォーマルな公共生活の中核的環境」(Oldenburg,1989、忠平 訳 1989＝2013：59) であると述べている。つまり、オールデンバーグが提唱した「サードプレイス」は、地元密着型の小規模なコミュニティである。オールデンバーグ (1989) の問題意識に基づき、「サードプレイスとしての図書館」(久野,2016) や、「地域における目的交流型のサードプレイス作り」(片岡ら,2017) などのような地域社会における研究が蓄積されている。

そして近年では、インターネット等の発展と共に、「サードプレイス」はオンラインへ拡張できる主張も増やした。特に 2020 年以降に、コロナ禍による外出自粛の影響を受け、社会参加活動が制限されるため、相良 (2020) は、「サードプレイスには、必ずしも実体としての『空間』が備わっている必要はない」(相良,2020：854) と考えており、これに基づき、SNS の利用を通じた、オンライン上の「サードプレイス」についての研究を進めている。具体的には、地域住民が行う主体的な SNS による情報発信に焦点を当て、人々がオンライン上の交流を通じて、オフラインにおいて実体を伴うサードプレイスを形成できるかが焦点である。その結果、SNS では配信者がより地域に密着した情報を投稿することができること、生配信を通じて直に人々とコミュニケーションを取ることが

できること、さらには、配信者から配信内容に関する工夫についての意見を受けられる等の面が、サードプレイスの中立的かつ利用しやすい平等的な交流により会話する場を形成する要件に合致する。そしてここからは、SNS を利用することを通じてオンラインとオフライン双方でネットワークが広がっていき、そこで心理的・社会的な居場所であるサードプレイスとしての機能を構築し、オンラインとオフライン双方でネットワークが広がっていくということが明らかとなった。つまり、地域に関するコンテンツを SNS で発信することが、オンライン上のコミュニケーション参加者にとっても、視聴者にとっても、心地良いサードプレイスになっていることを示している。

しかし、上述の研究はオンラインとオフラインに分けて考察したもの、あるいはオンライン上の SNS の利用は、あくまでオフライン上に存在するサードプレイスの補足に過ぎない事柄として研究を行ったものである。

この状況に対して高田（2019）は、オンラインゲームの中の集団活動やプレイヤー間の交流を通じて、「サードプレイス」が成立する基盤は集団成員間の交流と集団行動であることが明らかにした。そして、プレイヤー間の交流場面では、平等性を遵守することが、「サードプレイス」の成立・維持に大きな影響を及ぼすことを示している。そして本論では、オンラインゲームにおける構造化されたネットワークと対人関係が「サードプレイス」の「機能」を持つかどうかについて検討している。

鈴木ら（2022）は、オンラインとオフラインを同時に扱った研究は少ないという問題意識に基づき、「サードプレイス」を次のように分類している。彼らは、居場所を他者との関係によって「個人的居場所」と「社会的居場所」に分類した上で、空間的には「サイバー空間」と「フィジカル空間」に分けられると提示している。また和田（2007）は、「オンラインゲームが利用者にとって現実の社会空間の一つとなっており、それを介したコミュニケーションがゲーム内とゲーム外の二つのサイバースペースにリアルスペースを加えた三つの空間で行われている」（和田,2007：18）と述べている。

本論で扱った FF14 には、「ハウジングエリア」という仕組みがあり、専用のサーバーが用意され、その住宅に具体的なハウス番号も付いている。これはゲーム内の住宅に、現実の住所のような地理的な意味合いが付与されているということであり、その住所はゲーム内でそこにしか無い仮想空間内の固有の価値（立地条件、景観など）となっている。プレイヤーはハウジングエリアに入ると、街で散策することもできるし、住宅地の隣人たちと交流することもできる。そして、プレイヤーたちはゲームで住宅のインテリアを装飾することを通じて楽しむことができるし、その部屋にフレンドを招待したり、また個別のイベントを行うこともできる。つまり、プレイヤーは現実世界の「サードプレイス」、例えば、ネットカフェなどにいる状態で、仮想世界の「サードプレイス」でも楽しむことができる。そのため、「仮想世界のサードプレイス」と「現実世界のサードプレイス」が重ね合わせるという「統合的なサードプレイス」が存在する可能性があると推測できる。つまり、オンラインとオフラインの境界が曖昧になるため、「サードプレイス」という概念はさらに拡張できると考えている。そしてこれは、鈴木ら（2022）が述べている「個人的居場所」と「社会的居場所」の中間の役割を果たしていると考えられ

る。つまり、FF14 で地理的な属性を備えている「サードプレイス」は、「仮想空間－現実空間」と「個人的－社会的」という二つの軸で見た際の、四つの象限の中心の位置を占める可能性がある（図 9-1 参照）。

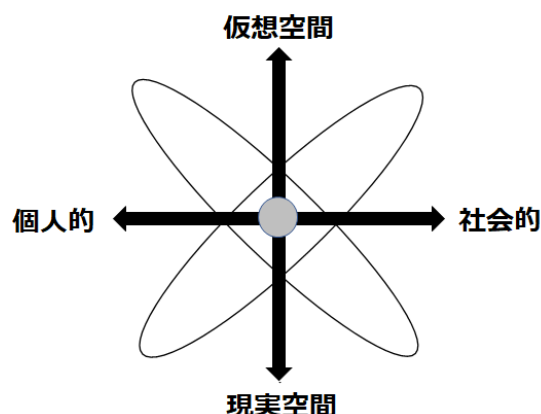


図 9-1 四つのサードプレイスタイプ

筆者作成

そして FF14 は、オフラインで「エオルゼアカフェ」という店も運営されている。それは FF14 をモチーフにしたコンセプトカフェである。キャラクターをイメージしたフードやドリンク、実際にゲーム内に登場するアイテムを再現したものがある。日本では秋葉原、大阪、神奈川に店舗があり、中国では上海で運営されている。カフェなど、公共空間の「サードプレイス」としての価値・機能に注目する研究はすでに存在するが、そこでは「サードプレイスをコンセプトとして運営を行うチェーン店カフェもあるが、それらは知らない他者との交流の場所となりにくい」（山田ら,2016：898）という問題が指摘されている。山田ら（2016）は、社会的志向を持つ利用者は個人的志向を持つ利用者とは異なる利用目的があり、そうした両者の要求が共存するのは難しいと考えている。具体的には、社会的志向の利用者はコミュニケーションを取るためカフェを訪れるが、個人的志向の利用者はコミュニケーションから逃げたり、自分の時間を過ごすためにカフェを利用するため、社会的志向の利用者が増えると、個人的志向の利用者にとって居心地悪い場所になり、反対の場合には社会的志向の利用者にとっても居心地悪い場所になる。

しかしこの問題については、その場において共通の話題や共通の趣味がないという要因も影響していると考えている。前述のように、オールデンバーグ（1989）の研究は、カフェが「サードプレイス」の機能を有することを示しているが、一方で山田ら（2016）は、このような一般的なカフェで、「個人的志向」と「社会的志向」の利用者双方のニーズに合わせ、両方を楽しむことができる場所を作り出すことは容易ではないことを指摘している。一般的なカフェの利用者は、共通の話題や共通の関心がないため、見知らずの人とコミュニケーションし難いと推測する。「個人的志向」と「社会的志向」の利用者双方に共通の話題や関心がある場合は、果たしてどのような結果が示されるのだろうか

か。そのため、オンラインゲームが持つ「統合的なサードプレイス」という可能性について、またそれが、エオルゼアカフェのように仮想世界を現実世界に具現化したような「サードプレイス」とどのように相互影響しているのかについて、今後さらに考察する必要があると考えている。

10、謝辞

本論文の作成にあたり、筆者が所属している人文社会科学研究科の羽渕一代教授に感謝致します。羽渕先生には筆者の再入学をお手伝い頂きました。丁寧な御指導のお陰でこの論文を完成できましたこと、またここまで、六年間のお世話と激励の恩情に感謝の意を申し上げます。

弘前大学地域社会研究科に所属している齋藤佑真先生から、アカデミックライティングの修正など、細部にわたるご指導を頂きました。齋藤先生は自分の研究や仕事がある中で、筆者のために時間を作り、夜まで修正して下さったことを、ここに感謝致します。

人文社会科学研究科修了生の中田直子さんは、ご親切にいつも夜まで議論やコメントをして頂き、また仕事が終わってから日付を跨いでまで修正にご協力頂いたこと、心から感謝します。

羽渕一代ゼミに所属している佐々木友喜さん、弓理恵さん、若松有希さん、前田菜摘さん、永島友貴さん（氏名は順不同）、楊娟さんを始め同窓生の皆さん、一緒に楽しい合宿の記憶を作り、論文に対して良いアドバイスやコメントを下さいました。みんな一緒に悩んだり、笑ったり、精神的にも支えられましたこと、ありがとうございます。

そして、本研究にご協力頂いた調査対象者の皆様に心から感謝します。色々興味深い話を伺い、本当にありがとうございました。

最後に、今までいつも筆者を支えて下さった両親、また夫に感謝致します。家族からの応援があつてこそ、復学し、またここまで頑張り続けることができました。本当にありがとうございました。

引用文献：

- Alexander J. Bisberg · Julie Jiang · Yilei Zeng · Emily Chen · Emilio Ferrara, 2022, “The Gift That Keeps on Giving: Generosity is Contagious in Multiplayer Online Games”, PACM on Human-Computer Interaction 6, CSCW2, Article 295 (November 2022), 22 pages.
- 「朝までゲーム … CM の描写、依存症を助長。」, 『朝日新聞』, 2021. 01. 08, 朝刊 (東京), p. 25
- 東浩紀, 2014, 『弱いつながり』, 幻冬舎.
- Bourdieu, P., 1986, The forms of capital, in John G. Richardson (eds.) *Handbook of Theory and Research in the Sociology of Education* (pp.241-258), New York, Greenwald Press.
- Brian D Ng · Peter M. Hastings, 2005, “Addiction to the Internet and Online Gaming”, *Cyber Psychology & Behavior*, 8 (2) : 110-3.
- Cass R. Sunstein, 2018, 伊達尚美 (訳), 『# リパブリック — インターネットは民主主義に何をもたらすのか』, 勁草書房.
- Chiu-Ping Hsu · Chia-Wen Chang, 2022, “Does the social platform established by MMORPGs build social and psychological capital ”, *Computers in Human Behavior*, ISSN : 0747-5632, Vol : 129, Page : 107139
- 小林哲郎・池田謙一, 2006, 「オンラインゲーム内のコミュニティにおける社会関係資本の醸成：オフライン世界への汎化効果を視野に」, *社会心理学研究*, 22 (1), pp. 58-71.
- 米田公則, 2018, 「ソーシャル・キャピタルの社会変動論」, 椙山女学園大学研究論集, 第 49 号 (社会科学篇) .
- Coleman, J. S., 2006, 野沢慎司 (訳), 「第 6 章 人的資本を形成における社会関係資本」, 『リーディングスネットワーク論 — 家族・コミュニティ・社会関係資本 —』, 勁草書房, pp. 205-241.
- 遠藤薫, 2008, 『ネットメディアと〈コミュニティ〉形成』, 東京電機大学出版局.
- 藤桂・吉田富二雄, 2007, 「オンラインゲーム上における行動内容の検討 —他者との関係に着目して—」, 日本心理学会第 71 回大会.
- 藤桂・吉田富二雄, 2009, 「インターネット上での行動内容が社会性・攻撃性に及ぼす影響： ウェブログ・オンラインゲームの検討より」, *社会心理学研究*, 2009 年 25 巻 2 号, pp. 121-132.
- 藤桂・吉田富二雄, 2010, 「オンラインゲーム上の対人関係が現実生活の社会性および攻撃性に及ぼす影響」, 日本心理学会, 2010 年 80 巻 6 号, pp. 494-503.
- FINAL FANTASY PORTAL SITE, NEW, 「『ファイナルファンタジーXIV』の累計登録アカウント数が 2700 万を突破！北米・欧州・日本開催のファンフェスティバルも発表！」, (<https://jp.finalfantasy.com/news/4227>, 最終アクセス : 2022 年 11 月 20 日) .

- Game, 『「ファイナルファンタジー」全世界累計登録アカウント数が2700万を突破！北米・欧州・日本でファンフェスティバルの開催も』, (<https://www.gamer.ne.jp/news/202210080018/>, 最終アクセス：2022年12月3日）.
- Granovetter, Mark S., 1998, 渡辺深（訳）, 『転職 — ネットワークとキャリアの研究』, ミネルヴァ書房.
- 八木葱, 2020, 「『自分の分身が暴言を吐きまくるのは如何なものか ……』 FF14の吉田直樹氏が語る、大失敗したMMORPGが世界一優しいゲームに育つまで」, (<https://bunshun.jp/articles/-/53218>, 最終アクセス：2022年11月20日）.
- 片岡亜紀子, 2021, 「女性の離職期間における自己効力感向上のプロセス：転機の解釈と地域のサードプレイスが果たす役割」, 『法政大学学術機関リポジトリ』.
- 片岡亜紀子、石山恒貴, 2017, 「地域コミュニティにおけるサードプレイスの役割と効果」, 『地域イノベーション』, pp. 73-86.
- 久野和子, 2016, 「フィンランドにおける『第三の場』としての図書館」, 神戸女子大学文学部紀要, 49巻, pp. 101-114
- Hilde Coffé, Benny Geys, 2007, “Toward an Empirical Characterization of Bridging and Bonding Social Capital”, Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly, vol. 36, no. 1, pp. 121-139
- 池田理知子・松本健太郎, 2010, 『メディア・コミュニケーション論』, 株式会社ナカニシヤ出版社.
- IT用語辞典, 「オンラインゲーム」, (<http://e-words.jp/w/オンラインゲーム.html>, 最終アクセス：2022年4月2日）.
- 志村誠・池田謙一, 2004, 「オンラインゲーム上の対人ネットワークが孤独感に及ぼす影響の検討 — オフラインの対人ネットワークとの比較を通して —」, 『シミュレーション&ゲーミング』, 2004年4巻2号, pp. 129-141.
- 石川結貴, 2017, 『スマホ廃人』, 文芸春秋.
- 姜波, 2021, 「网络游戏中的规范研究—以多人在线角色扮演网络游戏为例」, 中国青年社会科学, 2021年第1期, 青年与社会发展第40卷.
- 株式会社角川アスキー総合研究所, 2021, 『ファミ通ゲーム白書2021』, カドカウ株式会社.
- 宮田加久子, 2005, 『きずなをつなぐメディア — ネット時代の社会関係資本』, NTT.
- 「息子が就活に失敗して半ひきこもりに」, 『産経新聞』, 2015. 10. 03, 朝刊（東京）, p. 19.
- Leo Sang-min Whang, Geunyoung Chang, 2004, “Lifestyles of Virtual World Resident : Living in the On-Line Game ‘Lineage’ ”, Cyberpsychology&Behavior, 7 (5), pp. 592-600.
- Lin, N., 2008, 筒井淳也ほか（訳）, 『ソーシャル・キャピタル — 社会構造と行為の理論』, ミネルヴァ書房.
- JOGA 一般社団法人日本オンラインゲーム協会, 2015, 『JOGA オンラインゲーム市場調

- 査レポート 2015』, 日本オンラインゲーム協会.
- 森岡清美・塩原勉・本間康平 (編), 1993, 『新社会学辞典』, 有斐閣.
- 野沢慎司 編・監訳, 2006, 『リーディングスネットワーク論 - 家族・コミュニティ・社会関係資本』, 勁草書房.
- 小川克彦, 2011, 『つながり進化論』, 中央公論新社.
- 岡本健・遠藤英, 2016, 『メディア・コンテンツ論』, ナカニシヤ出版.
- Oldenburg, R., 1989, 忠平美幸 (訳), 2013, 『サードプレイス —— コミュニティの核となる「とびきり居心地よい場所に」』, みすず書房.
- Putnam, Robert D., 2001, 河田潤一(訳), 『哲学する民主主義 : 伝統と改革の市民的構造』, NTT.
- Putnam, Robert D., 2006, 柴内康文(訳), 『孤独なボウリング - 米国コミュニティの崩壊と再生』, 柏書房.
- 相良友哉, 2020, 「地域住民の交流拠点としてのコミュニティスタジオに関する報告 - 「第三の場」としての機能と可能性 - 」, 『人間生活文化研究』, 30 号, pp. 852-859.
- Smith, Ciaran M.; Rauwolf, Paul; Intriligator, James; Rogers, Robert D., 2020, “Hostility is associated with self - reported cognitive and social benefits across Massively Multiplayer Online Role - Playing Game player - roles”, *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 23 (7), pp. 487-494.
- 総務省, 「オンラインゲームの注意点」, (https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/enduser/security02/08.html, 最終アクセス: 2022 年 11 月 29 日).
- 杉山あかし, 2018, 「人的およびコンテンツ的ネットワークにより構成される『メディア』概念の研究」, 挑戦的萌芽研究.
- 『スーパー大辞林 3.0』, 2008, 三省堂.
- 鈴木茜・矢吹剣一・後藤智香子・新雄太・吉村有司・小泉秀樹, 2022, 「サイバー空間・フィジカル空間に形成される人々の「居場所」の様相に関する研究 - 「居場所」の特性および心理的側面に着目して」, 『公益社団法人日本都市計画学会 都市計画論文集』, 2022 年 57 巻 3 号, pp. 926-932.
- 高田佳輔, 2016, 「オンラインゲームコミュニティにおける合理的問題解決能力・チームワーク能力 - Final Fantasy XIV の参与観察を通じて」, 社会情報学会, 2016 年 5 巻 1 号, pp. 89-105.
- 高田佳輔, 2017, 「オンラインゲームが現実世界の対人関係に及ぼす影響の量的・質的検討」, 中京大学 学術情報リポジトリ.
- 高田佳輔, 2019, 「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のエスノグラフィ - 仮想世界において創発的サードプレイスをいかに生み育てるか - 」, 社会学評論, 69 (4), pp. 434-452.
- 高田保馬, 1922, 『社会学概論』, 岩波書店.
- 田島祥・松尾由美・瓜生恭子・坂元章, 2009, 「MMORPG 使用がプレイヤーの対人ネッ

- トワークに及ぼす影響」, 日本デジタルゲーム学会, 2009 年 3 巻 2 号, pp. 159-170.
- 竹野真帆・計良桃子・塩澤可菜・高田明典, 2012, 「オンラインゲームにおける若年者利用の実態と問題点」, 研究報告エンタテインメントコンピューティング, 25 (5), pp. 1-5.
- 和田崇, 2007, 「オンラインゲームを介したコミュニケーションの空間」, 『地理科学』, 2007 年 62 巻 4 号, pp. 237-257.
- 徐静・胡晓梅, 「“权力的游戏” : 青少年网络游戏玩家的情感互动」, 中国青年社会科学, 2021 年第 1 期, 青年与社会发展第 40 卷.
- 山田広明、小林重人, 2016, 「個人志向と社会志向が共存するサードプレイスの形成メカニズムの研究」, 『情報処理学会論文誌』, 2016 年 57 巻 3 号, pp. 897-909.
- Zhi-JinZhong, 2011, “The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role - Playing Games) play on gamers’ online and offline social capital” , Computers in Human Behavior, Volume 27, Issue 6, pp. 2352-2363.