

テレビゲームによる社会的ネットワークの構築

氏名：原田拓実

テレビゲームとは、ルールを守りながら他者と勝負するゲームの楽しみを、コンピュータを利用することによって、強めたものである。テレビゲームは、喜び・楽しみを得ることができる。しかし、テレビゲームは社会的問題を引き起こすこともある。坂元（2000）は、テレビゲーム遊びが身体的・心理的に悪影響があると懸念している。それに対して、本研究では、テレビゲームの好影響について考えていく。田島ほか（2009）は、MMORPGというオンラインゲームをプレイすることで、対人ネットワークの構築にポジティブな影響があると指摘している。酒井（2005）は、テレビゲームが会話の話題となり、友人と過ごす遊びの一形態として確立していると指摘している。しかし、酒井（2005）の研究では、実際に、テレビゲームがネットワーキングに効果があるということを実証的に示しているわけではない。したがって、本研究は、テレビゲームによる社会的ネットワーキングに注目する。ネットワーキングとは、様々な人との交流や人との繋がりを意味している。Granovetter（1973=2006）は、ネットワークの構造には、強い紐帯と弱い紐帯が存在するとしている。紐帯の強さは、共に過ごす時間量、情緒的な強度、親密さ、助け合いの程度、という4次元を組み合わせたものである。本研究は、趣味を通して知り合った友人や知り合いについての質問紙調査を行い、テレビゲームがネットワーキングに役立つかどうかを検討した。本調査では、強い紐帯・弱い紐帯・ソーシャルサポート・ブリッジを測り、ネットワーキングの指標とした。本研究の結果は、テレビゲームが他の趣味を比較して、強い紐帯、弱い紐帯、ソーシャルサポート、ブリッジの形成のすべてに関するネットワーキングの効果が変わらないことを示していた。テレビゲームの種類別でも、オンラインゲームは他のテレビゲームと比較して、ネットワーキングの効果が変わらないことを示していた。本研究の結果は、他の趣味と比較して、テレビゲームがネットワーキングに効果がなないことを意味している。しかし、テレビゲームには、他の趣味によるネットワーキングの効果と同様のネットワーキングができるとも言える。したがって、ネットワーキングに関してはテレビゲームが必ずしも悪影響を与える存在ではないと考える。