

2013 年度 修士論文要旨

対人テレビゲームにおける相手プレイヤーの態度 の違いが対人認知に与える影響

関西学院大学大学院理工学研究科

情報科学専攻 片寄研究室 藤田信之介

本研究では、複数人数プレイのテレビゲームにおいて、ゲーム上での相手プレイヤーの態度が対人認知に与える影響について検討した。プレイヤーの態度として、「協力」「妨害」の 2 種類を設定し、「プレイヤーの協力態度が対人認知に与える影響を検討する実験」「プレイヤーの妨害態度が対人認知に与える影響を検討する実験」をおこなった。

「プレイヤーの妨害態度が対人認知に与える影響を検討する実験」では、操作性の単純さ・妨害条件の統制のしやすさの点を踏まえ、マリオブラザーズ(任天堂)を用いた。相手プレイヤーが実験参加者の行動に干渉しない非干渉条件群と、相手プレイヤーが実験参加者の行動を妨害する妨害条件群とを設定し、各実験参加者はどちらかの群に属した。実験参加者には相手と対戦する前と後に、特性形容詞尺度を用いて相手プレイヤーの性格を評価してもらった。実験の結果、ゲームの主観評価において、非干渉条件の方が妨害条件よりも「ゲームが楽しい」と答える人が多かった。人物評価については、妨害的な相手の方が「非友好的な相手だ」と判断されることかわかった。また、対人認知に加えて、対人テレビゲーム上で形成された対人認知が現実世界の協力行動に与える影響も検討した。ゲーム終了 3 時間後、対戦相手が実施する実験への協力をメールで依頼した。それに対して「実験に協力する」という返答があるかないかを「協力行動」とし、非干渉群・被妨害群において返答の有無に違いがあるかを検討した。実験の結果、妨害条件よりも統制条件群の方が現実世界における「協力行動」をおこす可能性が示唆された。

「プレイヤーの協力態度が対人認知に与える影響を検討する実験」では、テレビゲームを「動作制御系のゲーム」「ターン性のゲーム」の 2 つに分類し、それぞれの中から、協力条件の統制のしやすさ等を基準に、「GOD EATER BURST」「ポケットモンスターブラック&ホワイト 2」を選択し、実験で使用した。相手プレイヤーが実験参加者の行動に干渉しない非干渉条件群と、相手プレイヤーが実験参加者の行動を援助する協力条件群とを設定し、各実験参加者はどちらかの群に属した。実験の手続きは「プレイヤーの妨害態度が対人認知に与える影響を検討する実験」と同じであった。実験の結果、ゲームの主観評価において、協力条件の方が非干渉条件よりも「ゲームが楽しい」と答える人が多かった。人物評価については、協力的な相手の方が「友好的な相手だ」と判断されることがわかった。また人物評価は、「プレイヤーのゲーム熟練度」、「テレビゲーム上のキャラクタの打たれ強さ」によっても変化することが示された。