

オンラインゲームを利用した社会的スキル向上およびコミュニティ創出



一般教育等 **高田 佳輔**

● 連絡先 E-Mail : k-takada@u-shizuoka-ken.ac.jp



オンラインゲーム, MMORPG, ソーシャルスキル, コミュニティ, サードプレイス, 協調, コミュニケーション, ゲーム, 集団問題解決能力

数値（量的）データ、および、インタビュー等の（質的）データを用いた様々な分析を行っています。

① オンラインゲームのプレイングが利用者に及ぼす影響（良い側面・悪い側面）

一般に発売されているオンラインゲームを対象に、プレイヤーの集団問題解決能力の測定を5年以上継続して行っています。これまでに、特定ジャンルのオンラインゲームをプレイすることで、現実世界における集団問題解決能力が向上することがデータで示されました。他方で、オンラインゲームをプレイする動機と依存との関係性についても同様の年数検討を行っており、ゲームに依存しやすい・依存しにくいプレイスタイルについてもデータを用いて明らかにしています。

② オンラインゲームのコミュニティスペースとしての利用可能性

近年、現代人の日常生活での多忙さや、距離的制約により友人と交流が難しいなどの影響でコミュニティが維持できないという問題があります。しかしながら、オンラインゲームプレイヤーたちは、このような状況下でもコミュニケーションを十分にとり、コミュニティを拡大し続けています。さらに、プレイヤーはオンライン上で現実世界では出会うことが難しかったであろう多様な人々との交流を行っています。このようなコミュニティスペース（サードプレイス）としてのオンラインゲームの利用可能性について検討を行っています。



遊びながらスキルの向上やコミュニティへの参加を可能とするオンラインゲームについて、良し・悪しの両側面からデータを用いながら情報提供ができます。