

## ゲームとゲームコミュニティのグローカリゼーション： 哲学と心理学の融合的研究

Glocalization of Games and Game Communities  
An Interdisciplinary Study of Philosophy and Psychology

主任研究員：曾我 千亜紀

分担研究員：山本 晃輔、MENANT Julien

### 【研究の背景と目的】

ゲーム研究は近年とくに盛んになっており、社会学、心理学、情報学、教育工学など様々な分野において、また多様な観点から研究が進んでいる。ゲーム研究のみならず、ゲームそれ自体にも多くの可能性が含まれている。日本発のゲームが人気を博し、グローバルに展開していく国際的な面をもつ一方、各国で独自のゲーム文化が発展しているという側面もある。

上記のような背景を踏まえ、私たちは哲学と心理学という二つの分野に軸足を置いて研究を進めた。

哲学的観点からは、遊びとはなにか、ゲームとはなにかといった概念的な分析から始まり、グローバル化とローカル化がそれぞれに発展しながらも融合しているゲームのグローカリゼーションについて考察することを目指した。また、日本だけではなく海外におけるゲーム文化の状況を知るために、まずはフランスでどのような発展を遂げているのか、その現況について検討することも目指した。

心理学的観点からは、アメリカですでになされている GEQ (Game Engagement Questionnaire ゲーム没入感尺度) を用いた調査研究の結果を踏まえ、日本語版の GEQ を作成し、日本におけるゲームプレイの実態を調査した。

### 【研究の成果】

哲学的観点による研究からは、以下の点が明らかとなった。まず、人間にとっての広い意味での遊びは人間の文化の歴史とともにあるが、その流れをデジタルゲームも受け継いでいるということである。〈現実世界〉における遊びがすでにヴァーチャル化されているが、それをさらにヴァーチャル化したものがデジタルゲームである。そしてゲーム空間はヴァーチャルであっても〈現実世界〉の影響から完全に逃れることはできないが、一方で、ヴァーチャルであるがゆえに特有の世界を拓く可能性を持っている。

具体的なゲーム、それもビデオゲームのようなデジタルゲームは、言語の障壁さえ越えられれば特定の国に限定されることなくグローバルにプレイされるし、プレイヤーもゲームの発売元や他のプレイヤーの国籍を気にすることなくプレイできる。しかし、ゲームプレイの国ごとの特性や現実の属性による差別などがないわけではない。たとえば、TRPG のアクチュアルプレイ（日本ではリプレイと呼ばれる）の記録と公開はフランスと日本では大きな違いがある。

心理学的観点による研究からは、日本においてもアメリカにおける調査と同様、GEQ が妥当であることが示された。ただし、日本独自の結果も指摘されており、それが文化差によるものなのか、他の原因が存在するのか、さらなる検討が必要である。

# ゲームと遊びのヴァーチャル化とグローカリゼーション

曾我 千亜紀 (国際学部)

本研究ではまず、デジタルゲームを含む広い意味でのゲーム、さらに言えば遊びがどのような概念であるかを明らかにした。その上で、広義の遊びが持つ性質と、それと共通するゲームの性質を明らかにしたうえで、デジタルゲーム、とりわけアプリゲームに付随する現象について考察した。

いわゆる〈現実世界〉の遊びはデジタルゲームと無関係であるわけではない。たとえば、デジタルゲームではない遊びであっても、そこではヴァーチャル化が生じている。ここでヴァーチャル化とは、そこにはないものをあるかのように振る舞ったり、別の何かを代用したり見立てたりして遊びのアイテムとしたり、遊びの世界特有のルールを遊び手が構築しながら共有することを指している。このようなヴァーチャル化は、デジタルゲームが出現する以前からなされていたが、デジタルゲームでヴァーチャルな遊びが可能となってもなお、魅力を失っていない。

本研究では第一に、中国におけるアプリゲーム開発と発展の経緯と現状を踏まえ、そこに見られる日本と中国の異文化融合について考察した。興味深いのは中国において日本風のアニメやゲームが人気を博すだけでなく、そのようなスタイルを模した和風の(日系の)アニメやゲームが開発されていることである。しかもそのようなゲームが日本発なのか中国発なのかを気にすることなくプレイヤーは「楽しい」ゲームに魅力を感じている。幻想としての和風(日系)文化が図らずも異文化融合を実現させている、グローカリゼーションの一例である。

次に、本研究ではインターネットというヴァーチャルな空間におけるゲームの世界に注目し、それがどのような空間なのかを問題とした。世界中からアクセスすることが可能なオンラインゲームの空間は、グローバル化されたものなのだろうか、それともローカルなものに留まるのだろうか。ゲームの世界は一般に、共通の趣味と興味を有しているメンバーによって構築されていると見なされており、それゆえある種のフラットな空間を維持していると考えられている。しかし、この空間もまた社会や文化の影響を受ける以上、ローカルな発展、あるいは、分断が進んでいる可能性があるのではないかと。以上のような問いを立て、考察を進めた結果、ゲーム空間の特殊性が明らかとなった。ゲーム空間はローカルな側面とグローバルな側面を併せ持つグローバルな空間である。差別や分断の可能性を含みつつも、多様なゲームだけでなく、多様なゲームプレイを許容するポリフォニックな空間としてゲーム空間はある。

以上の結果を踏まえ、今後は遊びやゲームにおける「楽しさ」を学びの場面へと応用するゲーミフィケーションについての研究を進めていきたい。一般に、遊びやゲームに強制が働くや否や「楽しさ」が失われるし、有用性を目標とした時点で遊びやゲームの自己目的性が消えてしまう。その矛盾の解決を目指していきたい。

論文:「日本市場における中国製ゲームアプリに関する研究 ―異文化融合と中国製「日系ゲーム」―

『人間環境論集』第19巻、大阪産業大学、2020年

「遊びとゲームのヴァーチャル化 ― ゲーム空間のグローカリゼーション」『人間環境論集』第20巻、大阪産業大学、2021年

# 日本語版ゲーム没入感尺度(GEQ)の信頼性および妥当性の検討

山本 晃輔 (国際学部)

2019年にWHOはICD-11においてゲーム障害を正式に認定した。ゲーム障害とも関連し、ゲームへの依存に寄与する1つの要因としてゲーム没入感が挙げられる。ゲーム没入感は、「ゲームに没頭すること」、あるいは「実際に自分自身がゲーム内に存在するかのようを感じる」と定義される。ゲームへの没入傾向を多面的に測定する尺度としてGEQ(Game Engagement Questionnaire)が開発されているが、いまだ日本語版が存在せず、国内での検討が行えない状況にあった。本共同研究組織では、ゲームに関する知見におけるグローカリゼーションを1つの目的としているため、GEQの日本語版開発は研究の遂行上不可欠であった。

そこで本研究では、ゲーム没入感尺度(GEQ)の日本語版を開発した。20代から40代の一般成人600名を対象に、オンライン調査を行い、日本語版GEQとBuzz-Perry攻撃性質問紙(BAQ)、解離性体験尺度-II(DES-II)を実施した。因子分析を行った結果、4因子解(同化、没頭、フロー、空間的存在感)が確認された(Table 1)。信頼性係数を算出すると $\alpha=.74$ から $.86$ であり、一定程度の内的整合性が示された。また、GEQの各因子とBAQ、GEQの各因子とDES-IIの合計得点間にはそれぞれ有意な相関係数が示されたことから、本質問紙に一定の基準関連妥当性が確認された。以上の結果から、日本語版GEQの一定程度の信頼性および妥当性が示された。本尺度の開発により、ローカルデータの収集および他文化との比較検討が可能になり、ゲームとゲームコミュニティにおけるグローカリゼーションを検討するための基礎的なツールの1つが整ったといえる。

Table 1 GEQの因子分析結果

項目	因子				共通性	平均値(SD)
	F1	F2	F3	F4		
F1: 同化 $\alpha=.86$						13.97(5.59)
14. ゲームのプレイ中は、今自身がどこにいるのか分からなくなってしまう	.91	.02	.07	-.19	.73	1.70(0.99)
12. ゲームのプレイは、勝手に起こっているのよ	.79	-.08	-.10	.10	.57	1.99(1.05)
2. ゲームのプレイ中は、いろいろな出来事	.66	-.04	-.05	.20	.57	2.02(1.04)
5. ゲームを現実世界のように感じる	.65	-.01	.12	-.01	.53	1.77(1.04)
4. ゲームのプレイ中に恐れを感じる	.62	-.11	.03	.09	.43	1.82(1.03)
9. ゲームのプレイ中は、自分がぼろっ	.46	.23	-.02	-.01	.33	2.32(1.18)
8. ゲームのプレイ中は、時間が止まっ	.42	.27	.06	.04	.44	2.36(1.24)
F2: 没頭 $\alpha=.74$						9.17(2.96)
17. 予定よりもつい長くゲームをプレイ	.01	.82	-.10	-.12	.49	3.36(1.21)
1. ゲームのプレイ中に時間が経つのも	-.11	.69	-.02	.14	.54	3.25(1.24)
18. ゲームのプレイ中、私はそのゲーム	.04	.52	.18	.10	.54	2.56(1.21)
F3: フロー $\alpha=.83$						3.97(2.02)
6. ゲームプレイ中に、もし誰かが私に	.06	-.02	.83	-.02	.73	1.96(1.08)
10. ゲームのプレイ中に、誰かが私に	.06	-.05	.79	.03	.68	2.01(1.11)
F4: 空間的存在感 $\alpha=.74$						8.07(2.96)
3. ゲームのプレイ中は、日常とは違っ	.10	-.04	-.05	.73	.55	2.59(1.27)
7. ゲームプレイ中に、私は興奮して	-.05	.18	.05	.59	.54	2.82(1.21)
13. ゲームのプレイ中は、思考が速く	.09	.07	.04	.51	.40	2.66(1.17)

因子間相関

F2	.44
F3	.72
F4	.64

発表：「ゲーム没入感尺度(GEQ)日本語版開発の試み」日本パーソナリティ心理学会第29回大会  
論文：「日本語版ゲーム没入感尺度(GEQ)の信頼性および妥当性の検討」『パーソナリティ研究』第29巻、第3号、日本パーソナリティ心理学会、2021年

# ゲームにおけるグローカリゼーション

MENANT Julien (大阪市立大学)

本研究では枠組みを限定し、フランスで実践されている「アクチュアルプレイ」（日本では「リプレイ」と呼ばれることが多い）について考察した。フランスでは、アクチュアルプレイの動画配信が、過去 20 年でほぼ絶滅していた余暇活動としてのテーブルトークロールプレイングゲーム (TRPG) の回帰の要因の一つとなっている。これはフランスにおけるゲームのローカルな現象であると言える。

一方では、ゲームのストリーミング配信がトレンドを追い、日本では『Minecraft』や『Fortnite』などの海外のゲームが重要視されている現状がある。そこには人々がプレイするゲームが標準化されてしまう危険性がある。つまり、娯楽目的のゲームの動画配信がグローバル化することで、ローカルなゲーム文化が脅かされているのではないかという問いが立てられる。

この問いを分析するためには、アクチュアルプレイ（フランス）とリプレイ（日本）の実践が、両国におけるゲームプレイの違いを強調する傾向にあるのか、逆に消し去る傾向にあるのかを判断し、グローバル化された、あるいは逆にグローカル化されたゲームプレイが現れる可能性を検討しなければならない。本研究では主にフランス語圏でのアクチュアルプレイの影響力を検討するために、YouTube 上で最も人気があり最も言及されているアクチュアルプレイの視聴回数を分析することによって、視聴者によってどのようにアクチュアルプレイが認識されているかを浮き彫りにした。

TRPG をテーマとしたのは、ゲームの中でも、比較的知られていない形態であるため、初心者にはある種の神秘的なオーラがあるからだ。さらに、ゲーム中には、プレイヤーはルールを解釈し、交渉しなければならない。その結果、TRPG は、テーブルごとにゲームを好きな方向に曲げてしまうため、テーブルによって非常に大きな違いが出る。『Call of Cthulhu』（Chaosium, 1981）のような古典的な RPG は、ラヴクラフトの短編小説の恐怖に類似した物語を生み出すことを目的としてプレイされるかもしれないが、よりアクション性の高い「パルプアドベンチャー」を想像するのに使用できる。映像化されたゲームプレイを見ることは、初心者に対して、強い規範的な影響を与えることができる。

以上の考察の結果、フランスにおけるアクチュアルプレイは、TRPG プレイヤーのコミュニティには好意的に受け入れられていることがわかった。これは、1990 年代に黄金期を迎えた後、消滅しかけていた文化的慣習を復活させるという、ローカルな問題に対応している。さらに、提供されているゲームの種類やプレイ方法の多様性は、プレイヤーを一枚岩に閉じ込めることを避けるのに十分であるように思われる。ゲーム配信はグローバルな動きではあるが、その多様性によって、一方向的な発展を逃れているのである。今後は日本におけるリプレイの現状を分析し、フランスとの文化差についてさらに考察を深めていきたい。

論文：「Le paysage de l'*actual play* en France」『人間環境論集』第 20 巻、大阪産業大学、2021 年