

要約

「メディア心理学入門」

2部 メディアを使う

3章 テレビゲーム 荷方邦夫

「テレビゲームから心理学はなにをつかむことができるか」を中心として考える。

「テレビゲーム」とは・・・

第1にコンピュータに代表されるハードウェアによってゲームソフトが実行され、テレビなどのディスプレイによって視覚的・聴覚的に提示されるものであること。そして第2にプレイヤーがインタラクティブにかかわることができる「遊び」として課題が存在すること。

1950年～テレビゲームの端緒が見られ、1971年「コンピュータスペース」によりブレイク。1983年任天堂「ファミリーコンピュータ」のヒット。

1. テレビゲーム研究における2つの視点

<第1の視点> ゲームがどのような研究に用いられているか

「研究対象としてのテレビゲーム」研究	「研究の方法・ツールとしてのテレビゲーム」研究
ゲーム実行時の心的過程研究	ゲームを利用した熟達研究、ゲームの教育利用
(知覚、学習、問題解決、動機付け 態度変容、精神的健康など)	

<第2の視点> 取り扱う人間のプロセスが、人間の内側と外側のどちらに向かうか

「システムとしての人間研究」	「かかわりのなかの人間研究」
内的処理(知覚、思考過程)	人間の攻撃性、社会的ネットワークなど
認知心理学、学習心理学	社会心理学、教育心理学

* テレビゲーム研究が、ゲーム中の心的過程、ゲームの心理的影響、実験ツールとしてのゲーム、利用資源としてのゲームという観点からなされていることがわかる。

2. テレビゲームをめぐる従来の研究

2.1 対象としてのテレビゲーム研究

1983年 Loftus&Loftus が「パックマン」を題材とした実験(心理学からの初アプローチ)

知覚、運動能力、問題解決などゲーム遂行中の人間の認知活動についての考察

その後・・・視知覚の領域に関する研究、認知的能力の学習、熟達に関する研究

ゲームの心理的影響に関する研究、ゲーム使用のネガティブな影響に関する研究

* ネガティブな影響の研究での、テレビゲーム使用と、精神的疾患や学校不適応の関連は、ほとんど薄いと結論付けられている。心理学的な研究から有害性はあまり無いようだ。

2.2 方法・ツールとしてのテレビゲーム研究

テレビゲームの活用

シミュレーション（実際の擬似的状況の設定）による課題解決という方法を用いる研究
教育場面における CAI（コンピュータ支援教育）の1つの形態としての活用

理由 Skinner は CAI の原理として、プログラム学習と呼ばれる学習理論を提唱。以下は、
テレビゲーム自体の特徴とテレビゲームのプレイヤーの特徴をよく表している。

- ・ スモールステップの原理（小さな達成課題が次々にやってくる）
- ・ 即時フィードバックの原理（プレイの結果がすぐにフィードバックされる）
- ・ マイペースの原理（自分の好きなペースで参加してよい）

教育用ゲームの開発

学習研究ツールとしての活用 患者へのリハビリテーションとしての活用
（数学や物理のような理科的な領域 / 言語学習の領域 / 臨床・医療分野）

3. 心理学研究におけるテレビゲームの特徴

心理学の方法としてのゲームの有効性

「自然な」課題

- ・ 自然な状況を確認しながら、必要な操作・統制が柔軟におこなえる
- ・ 実験者の意図がさとられにくい

被験者にとって「積極的に参加できる」ツール

- ・ 目標設定が容易で、高い動機付けができる
- ・ 被験者本人の希望で実験を進められるように仕向けることができる

コンピュータの使用に由来するデータ処理の容易さ

ハードウェアの環境管理の簡便さ

4. テレビゲーム研究のこれからと問題

テレビゲーム研究の検討・改善すべき問題

テレビゲーム研究が実際に洗練された心理学の方法としての機能を果たすか否か
研究・応用のための優れたソフトの開発に関する問題

- ・ 専門的な知識とスキル、開発コストが必要である

使用されるゲームの分類上の問題

- ・ 形態的な分類と研究の目的からの分類が混在している

木村・坂元の8分類～アクション＝シューティング、パズル、アドベンチャー＝RPG、
シューティング、シミュレーション、リズム、レーシング、スポーツ
Dempsey,Rasmussen&Lucassen の6分類～

パズル、アドベンチャー、実験用途、動機づけ用途、モデリング用途、

その他

以下を考慮した分類の心理的基準を設ける

- ・ゲームにおける時間経過の重要性（リアルタイムか否か）
- ・問題空間の複雑性
- ・ゲームにおける偶然性の要素がゲームを左右する程度
- ・ゲームプレイの成績を規定する指標の違い（点数・手の主観的よさ）

* 心理学分野でのテレビゲーム・・・

テレビゲームについての議論は30年間おこなわれてきたが、テレビゲームに関する研究は初期の段階にある。今後、多くの研究分野において積極的な活用が望まれ、またテレビゲームに関わる人間の心的過程が解明されていくべきである。