

オンラインゲームでのチート行為に対する態度に及ぼす要因の検討

1932023 小川亮太

指導教員：山崎治 准教授

1. はじめに

近年、オンラインゲームの市場規模は拡大を続けており、プレイ人口も増加の一途をたどっている。プレイヤーの中にはチート行為を行うプレイヤーもいる。チート行為は単純に「自分一人が有利になるための不正行為」という側面だけでなく、「他のプレイヤーとの関わりの中で互的に利用されている」「多数のプレイヤーも行っていると認識されている場合がある」との受け止めが、チート行為への関わりやすさに影響していると考えられる。チート行為を未然に防ぐためには、このような「チート行為」に対する受け取られ方の影響を慎重に検討する必要がある。

本研究では、オンラインゲームにおけるチートについての捉え方・考え方の違いについて調べ、それらの違いと心理的な特性との関連性について調査をしていく。特に、ゲーム行為以外の「一般的なモラル」に対する考え方に注目し、チートに関して許容あるいは寛容になることと、チート行為の諸側面や個人ごとの人格性とどのように関連するかを明らかにする。

2. 調査

オンラインゲーム内におけるチート行為への考え方や捉え方と、一般的なマナーやモラルとの間に関連性があるかどうかを調査する。

2.1 方法

調査対象者：大学生計 48 名

調査内容：Google フォームを用いて調査アンケートを作成した。1 ページ目では、フェースシートにアンケートを回答する際の留意事項を記述した。2 ページ目ではオンラインゲームのプレイ経験を回答する欄を設けた。ここで「ない」を選択した回答者は 5 ページ目にページが飛び回答を続けることになる。3 ページ目では、2 ページ目で「ある」もしくは「現在は無いが、以前は経験があった」と回答した回答者に自身のオンラインゲームプレイの実態を回答してもらう設問を 5 つ、オンラインゲームならではの面白さを問う設問を 1 つ用意した。4 ページ目ではチート行為との接触の有無を回答してもらった。5 ページ目では自身のチート行為への考え、チート利用者の思考を推測する設問を 5 段階尺度で設けた。6 ページ目では、一般的なマナーやモラルに関して、三宅 (2006) の道徳的規範意識の尺度から作成した 14 個の項目を自己認知と他者認知の観点から質問した。

手続き：オンライン調査の形式で実施した。授業の際もしくはチャットサービスなどを用いて Google フォームの URL を提示し、任意の端末でアクセスし回答してもらった。フォームのトップページの記述により、本アンケートにおける定義や回答内容の扱いなどの留意事項を説明した。回答データは Google フォームから送信してもらい、回収した。

2.2 結果

有効回答者数 48 名を分析対象として t 検定 (参加者間) を行った。分析の結果、自己認知のうち「生活・公衆道徳」に関わる「ポイ捨てをすること」などの

設問 5 つに対する回答の平均得点の大小で低群と高群に分けた場合 (表 1 参照)、「自分は『多くの人がチートを使っても自分だけは使わない』と思っている」得点について低群の平均が高群の平均よりも有意に小さかった ($t(23.434)=2.126, p=0.044, d=0.823$)。

表 1 回答を各群に分けた際の平均値

	低群	高群
多くの人が使っても自分は使わない	4.07	4.75

また、他者認知全てに対する回答の平均得点の大小で低群と高群に分けた場合 (表 2 参照)、①「チーターは『チート行為ができるようなシステム・運営が悪い』と思っているだろう」という得点、②「チーターは『勝ちたいなら、チートを使わないほうが悪い』と思っているだろう」という得点、③「チーターは『他の人も使っているので問題ない』と思っているだろう」という得点それぞれについて有意差が見られた。①では低群の平均が高群の平均よりも有意に小さかった ($t(19.562)=3.422, p=0.002, d=1.346$)。②では低群の平均が高群の平均よりも有意に小さかった ($t(19.462)=2.254, p=0.035, d=0.887$)。③では低群の平均が高群の平均よりも有意に小さかった ($t(14.017)=2.705, p=0.017, d=1.064$)。

表 2 ①～③への回答を各群に分けた際の平均値

	低群	高群
チート行為のできるシステム・運営が悪い	3.50	4.57
勝ちたいなら、チートを使わないほうが悪い	3.25	4.36
他の人も使っているので問題ない	3.58	4.79

3. まとめ

今回の調査では、個人の行為として見れば比較的小さい規模の迷惑行為を許容する場合、オンラインゲームにおけるチート行為も「自分がどの選択をしたとしても結果は同じである」と考え、チート行為を実行あるいは許容すると言え、また他者を慮るような人格特性である場合、「チーターは責任を転嫁・押しつけるような思考であるだろう」という考えを持つ可能性が高いということが示されるなど、総じて一般的なモラル・マナーに対する態度と、オンラインゲームにおけるチート行為に対する態度は概ね準ずるということがわかった。

参考文献

三宅元子. (2006). 「中学・高校・大学生の情報倫理意識と道徳的規範意識の関係」日本教育工学会論文誌, 30(1), 51-58.