

MUD使用は外向的行動を促すか

- シャイネス傾向による差違 -

毛利 瑞穂 (Mouri Mizuho) 足立 にれか (Adachi Nireka) 坂元 章 (Sakamoto Akira)

(お茶の水女子大学大学院人間文化研究科)

キーワード : MUD シャイネス インターネット

問 題

現在、インターネットは、学校教育、臨床場面、日常生活において、利用が急増している。しかしその一方で、インターネット使用が日常の対人関係に与える影響については、論争が続いている状態である (小林, 2000)。

このような中、坂元ら(2000)は、インターネットの教育的、臨床的場面における利用について実証的に検討するために、インターネット上に構築された仮想空間であるMUD (Multi User-Dungeon) をとりあげ、その使用の効果を検討する実験を行った。MUDは、他人とのリアルタイム・インタラクションが可能で、匿名性、バーチャル性が高く、一定のオブジェクトを作り出すことが可能であり、それぞれのユーザーが、ストーリーや場面の展開・MUDコミュニティの政治やプロジェクトの展開を担うことになる。中毒に陥るユーザーも多いと指摘されているが、反面、ペルソナの使い分けが容易であり、心理劇としての役割を持つかもしれない。坂元らは、シャイネス傾向の高い女子大学生39名に対し、30分間 社交的な人物として振る舞うように教示した。その結果、外向的行動の促進が見られた。しかし、この研究では、MUD使用による遊び感覚が興奮を引き起こし、それが直後の行動測定場面で外向的な行動を導いたことが危惧される。また、短時間のMUD使用のみを検討しているため、長時間の使用

についても検討する必要があると考えられる。さらに、シャイネス傾向の高い被験者のみを対象とするのではなく、シャイネス傾向の低い被験者についても検討する必要があると考えられる。

そこで本研究では、先行研究の問題点を踏まえ、MUD利用の興奮が、行動測定に影響を与えないように、MUD利用と行動測定を別の日時に設定して、実験を行った。さらに、長時間使用における効果について検討するために、MUD利用時間を9時間にして実験を行った。また、被験者についても、シャイネス傾向の高いタイプとシャイネス傾向の低いタイプの両方について検討した。

方 法

実験計画 2 (シャイネスタイプ : シャイネス高タイプ・シャイネス低タイプ) × 2 (群 : MUD群・体験群) の2要因計画。

被験者 予備調査において、お茶の水女子大学の学生177名を対象に、シャイネス尺度 (今井・押見, 1987) 5件法、26項目と、キーボード操作技術の程度を5件法、3項目で測定する質問紙を配布した (平均 74.90, 標準偏差 15.90 ; 平均 7.40, 標準偏差 3.50)。この中から、被験者20名を抽出した。

手続き シャイネス傾向の上位群、下位群のうち、キーボード操作得点が6得点以上で、チャットを体験したことのない被験者を、それぞれシャイネス高タイプ・低タイプとした ($t(18) = 17.5$,

p<.0001)。そして、各タイプのなかで、さらに5名ずつ統制群とMUD群にランダムに分けた。

MUD群について、MUDの一種である2次元グラフィカルチャットサーバー「The Palace」のうち、常時ログインしているユーザーのいる日本語サイト(<http://sppd.co.jp>)を使用した。MUD群の被験者には、「The Palace」を利用する上で必要とされる一連の操作を説明をして、1日3時間×3日間の、計9時間、MUDの仮想空間の中で、社交的な人物として振る舞うように教示した後、実際にユーザーが集まっているサイトにログインさせた。

統制群は、MUD使用と同程度の時間、MUD群がMUD使用を行った時と同じ環境で、映画の視聴を行った。

行動測定 「アイコンタクト時間」「発話時間」を、“待合場面”“アイデアの出し合い場面”“討論場面”の3場面について、ビデオ録画によって、2名の評定者が独立に計測した。また、実験時の気分について、ムード尺度(寺島ほか, 1992)から48項目を選択し、被験者に回答させ、さらに、MUD群に対し、MUDについての信念に関する質問項目(11項目)を回答させた。

結果と考察

実験前のシャイネス得点を共変量とし、実験後の「アイコンタクト時間」「発話時間」を従属変数とした2(シャイネスタイプ; シャイネス高タイプ・シャイネス低タイプ)×2(群; MUD群・統制群)要因の共分散分析を行なった(table1)。その結果、「発話時間」の”総合”について、MUD使用の主効果がみられ、MUD群が統制群よりも有意に長かった($F(3,16)=5.92, p<.05; F(3,16)=8.00, p<.05$)。また、「会話時間」の”総合””アイデア場面””討論場面”において、シャイネスタイプと群の交互作用がみられた($F(3,16)=5.77, p<.05; F(3,16)=4.50, p<.05; F(3,16)=4.73, p<.05$)。下位検定の結果、低シャイネスタイプにおいて、MUD群が統制群よりも有意に会話時間が長かった。

これらの結果から、シャイネス傾向の高い被験者においては、

MUD使用により、外向的行動が促されるという結果は得られなかったが、シャイネス傾向の低い被験者においては、外向的行動が促されるという結果が得られた。

本研究は、少なくともシャイネス傾向の低いユーザーについては、仮想世界が外向的行動を促進させる影響力が存在することを示した。一方、シャイネス傾向の高い被験者について、先行研究でのMUDの短時間使用みられたような効果は見られなかった。シャイネス傾向が高いユーザーについては、MUD使用によって外向的行動を促進させるためには、短時間のMUD使用による効果をきっかけとして、その効果を持続させるような訓練が必要だと考えられる。

本研究は、今後利用が増えると考えられるMUDについて、先駆けて行なった実証的研究である。今後は、実験の信頼性を高め、MUD利用による効果を、さらに検討することが望まれる。

Table1
行動測定変数の平均及び標準偏差

	高シャイネス群		低シャイネス群	
	MUD群	統制群	MUD群	統制群
シャイネス				
実験前	83.20 (1.79)	92.60 (6.23)	57.60 (6.66)	56.20 (4.97)
実験後	83.30 (11.05)	85.20 (5.54)	59.20 (8.04)	56.00 (5.66)
アイコンタクト(総合)	252.40 (115.19)	294.00 (117.35)	362.60 (133.65)	216.20 (74.36)
待合室	54.30 (31.97)	73.00 (30.90)	80.10 (27.09)	62.70 (13.39)
アイデア	154.10 (99.12)	180.10 (79.84)	249.00 (97.26)	120.50 (49.88)
討論	42.80 (31.43)	40.10 (37.86)	32.40 (30.18)	32.10 (36.57)
発話時間(総合)*	348.60 (138.88)	305.60 (130.99)	569.20 (117.07)	340.40 (65.75)
待合室	50.90 (32.62)	42.40 (36.74)	76.40 (36.21)	46.40 (18.22)
アイデア*	165.50 (76.04)	133.20 (47.40)	249.70 (59.77)	130.80 (42.56)
討論*	131.10 (61.62)	129.00 (65.27)	241.80 (59.24)	162.10 (43.30)

註1:()は標準偏差を示す 註2:*は交互作用の有意差があることを示す(p<.05)
註3:発話時間とアイコンタクトの単位は秒である

引用文献

- 今井明雄・押見輝男 1987 シャイネス尺度の検討 日本社会心理学会第28回大会発表論文集, 66.
小林久美子 2000 インターネットと社会的不適応 坂元 章(編)インターネットの心理学 教育・臨床・組織における利用のために 学文社. 122-134.
坂元章・磯貝奈津子・木村文香・塚本久仁佳・春日喬・坂元昂 2000 社会性訓練ツールとしてのインターネット - 女子大学生のシャイネス傾向者に対する実験 - 日本教育工学会論文誌, 24(3). (印刷中)
寺島正治・岸本陽一・古賀愛人 1992 多面的感情状態尺度の作成 心理学研究, 62(6), 350-356.